



한국게임산업개발원

www.gameinfinity.or.kr

▣ 작성 일시 : 2003년 11월 26일

◀ 대만 온라인 게임 시장 개요 ▶

1. 온라인게임이 대만 전체 게임시장의 성장을 주도함

대만 MIC의 통계 자료를 기준으로 보면, 2002년도 대만 온라인게임 시장 규모는 NTD41억원(한화 약 1,435억원)을 기록하였으며, 전체 게임시장에서 온라인 게임이 차지하는 비중을 보면 2001년 34.6%에서 2002년에는 65.7%를 기록하였다. PC게임의 경우 온라인 게임이 급속도로 성장함에 따라 전체 게임시장에서의 비중이 줄어들고 있는 추세이다. 2002년도 대만 전체 게임시장의 매출 규모는 NTD62.4억원을 기록하여 2001년도에 비해 26.3% 성장을 하였다. 온라인게임의 급속한 성장으로 인해 PC게임의 시장 규모가 감소하고 있지만 온라인 게임 시장이 대만 전체 게임시장을 주도하는 가운데 대만 게임시장 규모는 매년 두자리수 성장의 고속 성장률을 기록하고 있다.

<대만 게임시장 매출 규모>

	1999	2000	2001	2002	2003(예상치)
온라인게임	0.09	0.48	1.71	4.10	4.88
성장률	-	433.3%	256.3%	139.8%	19.0%
PC 게임	3.35	3.80	3.23	2.14	2.55
성장률	-	13.4%	-15.0%	-33.7%	19.2%
합계	3.44	4.28	4.94	6.24	7.43
성장률	-	24.4%	15.4%	26.3%	19.1%
온라인게임 시장 점유율	2.6%	11.2%	34.6%	65.7%	65.7%

(단위 : NTD10억원)

2. 대만 온라인 게임시장 성장 현황

☞ 온2001년도 대만 온라인게임 포인트카드 이용자 수 61만명

MIC가 발행한 2003년 2/4분기 「대만 국내 인터넷 이용자수 통계 조사」에 따르면, 대만 국내 전체 인터넷 이용 인구는 876만명이며, 이중 온라인게임을 즐기는 유저수는 262.8만명으로 인터넷 이용인구 대비 약 30%의 점유율을 기록하였다, 2002년도의 경우 온라인게임 유저수는 약 235.7만명이다.

온라인게임은 크게 두종류로 나뉜다, 1. 일시불 방식의 온라인게임 : 게임CD를 구입한 후, 메인 서버에 접속을 하여 게임을 즐길 시에는 별도의 비용을 지불하지 않는다(예 : 워크래프트3), 2. 포인트카드 방식의 게임 : 무료로 혹은 저가로 게임CD를 구입한 후, 메인 서버에 접속을 하여 게임을 진행할 시에 정해진 시간 단위로 비용을 계산하는 방법 이다(예 : 리니지, 금융군협전Online 등).

대만 온라인게임 이용자수를 보면 포인트카드 사용자수를 기준으로 2002년도 말에는 약 172.1만명을 기록하여 전체 온라인게임 이용자수의 약 73%를 차지하였다.

☞ 게임 이용자의 약 80%는 일반 가정에서 인터넷을 이용하여 게임에 접속을 함

대만 국내 인터넷 게임잡지의 설문 조사에 따르면, 온라인게임 이용자의 68%는 가정에서 게임에 접속을 하고 있으며, 이중 약 81%는 ADSL 혹은 Cable, T1을 이용하고 있다. 그리고 약 19%의 이용자는 PC방에서 게임을 즐기고 있다, 대만 온라인게임 이용자 중 가정에서 게임에 접속하는 이용자와 PC방을 이용하는 이용자의 비율을 78% , 22%를 놓고 봤을 때 가정에서 ADSL을 이용하여 게임에 접속하는 이용자 수는 약 148.9만 명에 이를 것으로 추측되며, 이는 전체 ADSL 이용자수의 60.7%를 차지하는 수치이다.(2003년 2/4분기 대만 ADSL 이용자수 약 245만명)

< 대만 국내 온라인게임 접속 방식 >

접속 지점	비율
가 정	68%
PC 방	19%
기타	13%

접속 방식	비율
ADSL	62%
Dial up	19%
Cable	13%
T1	6%

(출처 : 인터넷게임격주간지(網路遊戲雙週刊) 2002/04)

☞ ADSL 가입자 및 포인트카드 게임 이용자 증가 추세

대만 국내의 PC방 시장을 보면 이미 현재 공급 과잉 현상이 우려되고 있다.(지난 1년간 전국 2,000개의 PC방이 현재 약 4,000개로 증가 함), 현재 PC방에서 온라인게임에 접속을 하는 이용자 수는 이미 포화상태이다. 전문가들은 예측하기를 앞으로 온라인게임 시장의 성장은 ADSL 시장의 성장 속도에 따라서 결정이 될 것으로 보고 있다. 지금까지의 시장 현황을 볼 때 2001년부터 2004년까지 대만 ADSL 이용자수의 복합 연평균 성장률은 약 45%가 될 것으로 보인다. 온라인 게임을 즐기는 유저들은 장기간 적지 않은 시간과 노력을 투자하게 된다(일 평균 2,3시간), 그래서 온라인게임을 즐기는 유저들의 연령대를 보면 대부분이 청소년들이며(22세 이하가 전체 온라인게임 이용자의 약 70%를 차지함), 또 대부분이 남성 유저들이다(약 75~80%). 그래서 앞으로 중장년층과 여성층을 대상으로 ADSL 및 온라인게임 시장의 성장 공간이 남아있는 상황이다.

PC 방을 이용한 온라인 게임 유저수가 변동이 없다는 가정하에, 대만 국내 온라인게임 인구수의 복합 연평균 성장률(2001년~2004년) 예상치는 24.9%이다. 최근 유행하고 있는 포인트 카드 방식의 온라인 게임은 대부분이 게임을 이용하여 수익을 올리고, 등급을 업그레이드하고, 전투, 보물찾기, 대화 등을 목적으로 하고 있다, 그래서 유저들은 장기간 게임에 많은 공을 들이고 많은 시간을 투자하게 됨을 바탕으로 대만 게임인구는 안정적으로 성장하고 있는 추세이다.

☞ 2001~2004년 대만 국내 온라인게임시장 매출 규모, 복합 연평균 성장률 32.7%

대만국내 게임잡지사에서 실시한 설문조사(1,457명 대상)의 결과를 보면, 매월 사용하는 온라인 게임 비용 NTD300원(한화 약 10,500원)이하가 63%를 차지하였다, 그리고 응답자의 86%가 NTD300원을 초과하지 않기를 희망한다고 밝혔다. 금년에 대만 게임업체들은 온라인게임 이용료를 약 2,30% 인상하였다. 이러한 가격 인상에도 불구하고 온라인게임의 열기는 계속되고 있는 상황이다.

***아래표는 대만 ADSL 사용자 수를 기준으로 온라인게임 이용자들이 한달 평균 NTD300원의 이용료를 낸다고 가정할 때 예상되는 매출 규모 및 성장률입니다.

<대만 온라인게임 년도별 매출액(예상치)>

	2001	2002(F)	2003(F)	2004(F)	CAGR
ADSL 이용자	1,152	2,067	2,812	3,510	45%
온라인 게임 이용자	1,100	1,538	1,869	2,145	24.9%
이용자(가정)	858	1,296	1,627	1,903	30.4%
이용자(PC방)	242	242	242	242	0
온라인 게임 매출액	1,710	2,650	3,400	4,000	32.7%

(단위 : 천명/ 10억원)

3. 대만 게임업계가 분석한 중국게임시장 개요

☞ **중국 온라인게임 이용자수는 이미 대만 이용자수를 추월하였다.**

온라인게임은 대만보다 늦은 2001년도에 중국시장에 진입을 하였다. 중국 CCID는 밝히기를 2002년도 중국 온라인게임 시장 규모는 약 RMB 5억원으로, 2001년도에 비해 400%의 고성장을 기록하였으며, 2003년도에는 약 RMB 10억원의 규모를 형성하여 대만 시장 규모를 추월할 것으로 예측하였다.

대만 MIC의 통계에 따르면, 2001년도 중국 온라인게임 시장의 매출 규모는 약 RMB 1.63억원으로, 이것을 토대로 분석한 결과 2001년도 중국 온라인게임 포인트 카드 이용자 수는 약 71.7만명에 이를 것으로 추정하였다, 이 수치는 2001년도 대만 온라인게임 포인트 카드 이용자 수 61만명을 앞서는 수치다.

☞ **2001년 ~ 2003년 중국 온라인게임 시장 복합 연평균 성장률 119.5%**

중국 온라인게임 시장이 고속 성장을 하고 있지만, 초고속 인터넷망(ADSL) 서비스의 발전 속도는 한국과 대만에 비해 뒤지고 있으며, 일반 PC 보급률도 5% 이하를 기록하고 있다. 그래서 중국 온라인게임 시장은 PC방을 기반으로 하여 성장을 하고 있다. 현재 중국의 PC방 시장은 불법 영업(합법적으로 허가를 받아 영업을 하는 PC방은 약 10%로 추정)을 하는 곳이 많아서 통계를 내기가 쉽지는 않지만, 대략적인 수치를 보면 북경 지역에는 약 2,500개의 PC방(인구 10명 당 17.9개)이 있어, 대만 타이페이시를 기준으로 비교할 때 타이페이시에는 약 800개의 PC방(인구 10만명 당 30개)이 있고 대만 전체적으로는 4,000개의 PC방이 있다, 이것으로 추정을 해볼 때 중국 전역에는 약 13~14만 개의 PC방이 있을 것으로 추정이 된다.

<중국 온라인게임 시장 매출 규모(추정치)>

	2001	2002	2003	CAGR
ADSL 이용자	60만	200만	440만	
PC방 개수	13만	17만5천	19만9천	
PC방 밀도(10만명 당)	10.3	13.5	15	
온라인게임 이용자	70만	149만	269만	
온라인게임 매출액	1.63억(RMB)	3.76억(RMB)	7.32억(RMB)	111.9%

(출처 : MIC, 대만건화증권연구소사부 Oct 03)

☞ **대만게임업계의 중국 진출**

현재 중국과 대만 게임시장은 한국 온라인게임이 주를 이루고 있다, 중국 온라인게임 시장에서 한국의 온라인게임은 57편이 진출을 하여 약 53%를 점유하고 있으며, 대만 온라인게임은 12편으로 약 11%를 차지하고 있다, 중국 내 많은 대리상이 온라인게임을 수입하여 유통 경쟁을 하고 있는 상황 하에 대만은 동일 언어권이란 강점으로 중국 내에 대만 자국 온라인게임의 지명도를 높여 나가고 있다.

4. 대만 국내 주요 온라인게임

대만 국내 온라인게임시장은 2001년부터 2002년 기간동안 3자리 수 성장을 하였다. 이 기간 동안은 온라인게임시장에서 유통되는 게임 수가 한정적 이였기 때문에 온라인게임이 출시가 되면 많은 동시접속자수를 기록 할 수 있었다. 예를 들어서 한국의 온라인 게임 “리니지”의 경우 초기에 대만 시장에 진입을 하여 지속적으로 다수의 유저들을 확보하고 높은 동시접속률을 기록하였다. 하지만 현재는 수십편의 온라인게임이 출시가 되어 그만큼 유저들의 선택폭도 넓어진 상황이다. 그리고 게임의 장르를 보면 대부분이 무협, 애정, 모험 등의 장르로 편중이 되어 있다, 이렇게 비슷한 유형의 게임이 다수 출시가 되는 상황 속에서 다수의 유저를 확보하기에는 많은 어려움이 있는 실정이다.

<대만 국내 주요 온라인게임 동시접속자수>

게임명	동시접속자수(최고치)	대만 내 유통사	제작사
라그나로크	21.1만	지관과기(智冠)	그라비티
리니지	13.3만	감마니아	NC Soft
금융군협전online	10만	중화망룡(中華網龍)	중화망룡(中華網龍)
마력보패(魔力寶貝)	5.5만	대우(大宇資訊)	Enix
석기시대	4만	Waei(華義)	Waei(華義)
뮤	3.5만	Insrea(因思銳)	웹젠
삼국연의 online	2.9만	중화망룡(中華網龍)	중화망룡(中華網龍)
탄식천지 online	3.1만	중화망룡(中華網龍)	중화망룡(中華網龍)
아스가르드	2.7만	수마과기(數碼科技)	넥슨
드래곤라자	2.1만	에이서(第3波)	이소프트넷
헌원검 online	1.6만	대우(大宇資訊)	대우(大宇資訊)
미르의전설	1.1만	대만TGL(지관)	위메이드
심수환상(深遂幻想)	1만	대우(大宇資訊)	Enix

(출처 : 중화망룡(中華網龍))

◎ 대만 국내 온라인게임 인기 순위 (2003. 11. 26 기준)

(본 순위는 대만 국내에 출시된 온라인 게임중 대만 내 유저들이 투표한 점수를 통계하여 발표를 한 것이며, 온라인 게임만 포함된 순위입니다.)

출처 : www.gamer.com.tw

순위	게임명	제작사/유통사
1	테일즈워머	소프트맥스/ 이지셀
2	OUTPOST Online	한얼소프트/瑪亞線上
3	원하무쌍	Waei(華義)
4	리니지 LINEAGE Ver.2.12C	Nc Soft/ 나마니아
5	라그나로크	GRAVITY/遊戲新幹線
6	라그나로크 : HE WAR OF EMPERIUM	GRAVITY/遊戲新幹線
7	리니지 LINEAGE ver. 2.01C	Nc Soft/ 나마니아
8	M2 ON-LINE	昱泉
9	Final Fantasy X-2	Square
10	리니지	Nc Soft/ 나마니아
11	The evil's illusion	엑토즈/ : 遊戲新幹線
12	Cross Gate	ENIX/大字
13	Elysium Online Ver. 1.67	華義國際
14	Survival Project	Hanbit Soft/狼人在線
15	Cross Gate Ver2.0	ENIX/大字
16	Stargate Online Version 1.5Dawn of Time	天朝數碼 遊戲新幹線
17	神州 : 花仙境	宇奧
18	信長 野望 Online	Koei
19	뮤 MU v0.95n	윌젠/Insrea
20	吞食天地 nline	중화망룡(中華網龍)

(※)