

*The Biweekly*

# Taiwan Game News

2006. 8. 11. Vol.15

## [ CONTENTS ]

### 기획특집

#### ■ 2005년 디지털 낙차 조사 결과

### 뉴스 & 화제

- 1 대만 무선 및 모바일 인터넷 이용 실태 조사
- 2 캐주얼 게임의 새로운 역사를 쓸 <Q3 Baby>베타테스트
- 3 대만 무료 게임 시장의 위기
- 4 대만 청소년 매주 인터넷사용시간 아시아 1위

### 게임 순위

## 2005년 디지털 낙차 조사 결과

**행** 정원 연구회(硏考會)는 2005년 하반기에 전화 설문(CATI)을 통해 ‘2005년 디지털 낙차(digital divide) 조사’를 실시하였다. 이는 행정원이 대만의 디지털 낙차를 줄이기 위해 2001년부터 실행해 온 것으로, 이를 통해 각기 다른 특색을 가진 대만 국민들의 디지털 능력과 학습 기회의 낙차를 이해하여, 디지털 낙차를 줄이는 정책을 제정하는데 도움을 주고자 한다.

### 1. 대만 정보통신 사용 낙차 현황

대만 국민의 정보통신 사용 기회를 측정할 때 그 기준이 되는 것은 컴퓨터 및 인터넷 이용률이다. 조사 결과에 따르면 12세 이상의 국민 중 66.8%가 컴퓨터를 사용해본 것으로, 62.7% 인터넷을 이용한 경험이 있는 것으로 나타났다. 또한 61.8%가 거의 매일 인터넷을 이용하고 있으며, 평균 인터넷 이용 시간도 2시간이 넘는 것으로 나타났다. 이러한 결과에서 알 수 있듯이 대다수의 네티즌들에게 인터넷은 이미 생활에서 없어서는 안 될 필수 요소로 자리 잡았다.

더 나아가 살펴보면, 저학력과 중년 및 높은 연령대의 국민들은 여전히 정보화 사회에 융화되지 못했음을 알 수 있다. 조사 결과에 따르면, 30대 이하의 국민들의 92.4%가 인터넷을 이용하고 있는데, 이러한 인터넷 이용 비율은 연령대가 상승하면서 점점 감소되며, 50~60세 국민들은 겨우 29.9%가 인터넷을 이용한 경험이 있는 것으로, 60세 이상은 더욱 낮은 7.0%가 인터넷을 이용한 경험이 있는 것으로 나타났다. 이는 미국 노인들의 30%의 인터넷 이용률에 비해 턱없이 낮은 것이다.

학력별로 살펴보면, 대학 이상 학력의 컴퓨터 이용률은 95.4% 이상에 달하며, 초등학교 및 그 이하 학력의 컴퓨터 이용률은 15.9% 미만으로 나타났다. 이는 정보통신 산업이 최근 10년 동안 발전해온 산업으로, 고 연령층, 저학력 층의 국민들에게는 이러한 현대 과학 상품이 낯설게 느껴져, 자연히 고학력층이나 젊은 층에 비해 받아들이는 정도가 낮았기 때문이다.

지역별로 살펴보면, 25개 도시 가운데, 대중시(台中市), 대북시(台北市), 신죽시(新竹市)의 컴퓨터 이용률 및 인터넷 이용률이 70%를 초과하여, 가장 높은 것으로 나타났으나, 가의현(嘉義縣), 팡호현(澎湖縣), 운림현(雲林縣)은 상대적으로 정보화 수준이 낮아, 컴퓨터 이용률이 50% 미만이며, 인터넷 이용률 역시 50%를 넘지 않는 것으로 나타났다.

2005년 대만 디지털 낙차 조사 결과를 종합적으로 살펴보면, 현재 대만의 디지털 낙차 문제는 40세 이상의 계층, 교육 수준이 낮은 계층, 대도시에서 벗어난 지역에 거주하는 계층에서 가장 명확하게 나타났으며, 그 밖에 장애인 및 원주민의 정보통신 이용률의 약세도 명확하게 드러났다. 이러한 정보통신 이용률이 저조한 계층은 불필요함(46.5%), 이용을 할 줄 모름(30%), 시간이 없음(9.5%) 등을 컴퓨터나 인터넷을 이용하지 않는 이유로 설명하였다. 이는 디지털 생활의 편리를 체험할 수 없도록 하는 것이 결코 설비(컴퓨터, 인터넷 설비 등) 혹은 비용에 대한 부담 때문이 아니라는 것을 보여준다.

## 2. 대만 인터넷 이용자의 소양 및 응용 현황

대만 지역의 디지털 낙차 현상을 이야기할 때, 개인의 컴퓨터 및 인터넷 이용률 이외에도, 반드시 이용자의 디지털 이용 능력의 정도를 평가하여, 인터넷 이용자의 소양이 인구 특성에 따른 구조적인 차이를 이해해야 한다.

2005년 디지털 낙차 조사는 23개 항목을 기준으로 대만 인터넷 이용자의 정보통신 이용 능력을 측정하였다. 그 결과 대만 인터넷 이용자는 이미 기본기를 갖추고 있는 것으로 나타났다. 대만 인터넷 이용자의 85.7%가 E-MAIL을 사용할 수 있으며, 79.%가 인터넷 검색을 통해 원하는 정보를 찾을 수 있고, 74.1%가 파일의 다운로드와 인스톨 등을 이해하고 있는 것으로 나타났다. 그러나 겨우 37.3%의 인터넷 이용자만이 인터넷에 정통하고, 홈페이지를 제작이 가능하며, 영어 위주인 인터넷 세계에서 무려 63.9%에 달하는 대만 인터넷 이용자가 영어 웹사이트를 이해하지 못해, 대만 인터넷 이용자(네티즌)가 세계적인 과도에 올라서는 것에 큰 장애가 되고 있다.

일상생활에서의 응용을 살펴보면, 88.1%의 인터넷 이용자가 인터넷을 통해서 생화 정보를 얻고 있는 것으로 나타났고, 67.7%가 MSN등의 메신저 서비스를 이용한 경험이 있는 것으로, 67.4%가 인터넷을 통해서 여가오락을 즐기고 있는 것으로 나타났다. 그 밖에 최근 2년부터 유행하기 시작한 인터넷 전화를 이용하는 비율은 19.6%로 나타났다.

전자 금융, 상거래를 살펴보면, 겨우 18.5%의 이용자가 인터넷을 통해 금융업무를 처리한 경험이 있는 것으로 나타났으며, 37.2%의 이용자는 인터넷을 통해 물건을 매매한 경험이 있는 것으로 나타나, 인터넷을 이용한 전자 금융 및 전자 상거래가 아직까지 보편화되지 않았음을 알 수 있다. 조사결과에 따르면 대부분의 인터넷 이용자들이 여전히 안전성 및 개인 정보 노출에 대한 이유(28.3%)로 전자 금융, 전자 상거래 서비스를 이용하지 않는 것으로 나타났고, 그 밖에 24.9%의 인터넷 이용자는 전통적인 거래 방식이 신뢰감을 주기 때문에 이용하지 않는다고 응답하였으며, 12.9%는 인터넷으로 구매하면 교환이나 환불이 불편할 것 같아서 이용하지 않는다고 응답하였다.

조사 결과를 분석한 결과 고학력 계층과 전문직 종사자, 젊은 계층의 인터넷 이용자들은 다양한 인터넷 이벤트에 참여할 뿐만 아니라, 인터넷 이용 능력도 연장자 계층, 저학력 계층, 기타 직종의 계층보다 뛰어난 것으로 나타났다.

### 3. 대만 가정의 정보 통신 환경

개인의 정보통신 이용 상황을 관찰하는 것 이외에도, 가정의 정보 통신 환경의 상황 역시 대만 사회의 디지털 낙차를 이해하는 중요한 정보가 된다. 조사 결과에 따르면 대만 지역의 정보 통신 환경은 유럽, 미국 등의 선진 국가보다 월등한 것으로 나타났는데, 79.5%의 대만 가정이 컴퓨터 설비를 가지고 있으며, 이는 한 가정 당 평균 1.39대의 컴퓨터를 보유하고 있는 셈이다. 그리고 PC를 가지고 있는 가정을 분모로 하여 계산하면, 평균 1.75대의 컴퓨터를 보유하고 있는 셈이다.

가정의 정보 통신 환경의 좋고 나쁨은 여부는 학생이 있는 가정에게 중요하게 작용하고 있었는데, 이는 가정의 정보통신 환경이 학습 기회의 공평성 여부에 영향을 끼치기 때문이다. 2005년의 디지털 낙차 조사 결과에 의하면 자녀들의 학업을 걱정하여 컴퓨터를 구매하거나 인터넷을 이용하는 가정이 대만 가정의 정보통신 환경 발전에 도움을 주었던 것으로 나타났다. 현재 학생 자녀가 있는 100가구 중 약 91가구가 컴퓨터를 보유하고 있는 것으로, 약 83가구가 인터넷을 이용하고 있는 것으로 나타났다.

그러나 가정 경제 상황의 격차로 인한 학습 기회의 불균등 현상은 충분히 염려가 된다. 지역별로 살펴보면, 정보통신 환경이 가장 좋은 곳은 대북시(台北市)로, 92.1%의 학생이 인터넷을 이용해 숙제를 하고 있었으며, 정보통신 환경이 가장 환경이 좋지 않은 대동현(台東縣)은 겨우 69.8%의 학생들이 집에서 인터넷을 이용하고 있는 것으로

나타났다. 도시에 비해 농촌 등의 지역에서 인터넷을 이용하고 있는 비율은 68.7%이며, 한강 지방의 인터넷 이용 비율은 58.7%로 더욱 낮았다.

#### 4. 대만 디지털 낙차의 추세 변화

대만 국민의 정보화를 위해서는 정책적인 측면에서 예전의 조사 결과를 토대로 디지털 낙차의 추세를 파악해야 한다.

행정원 연고회(硏考會)의 2004년과 2005년의 디지털 낙차 조사 결과를 조사해본 결과, 2004년에는 68.2%의 국민이 컴퓨터를 사용하는 것으로 나타났으나, 2005년에는 오히려 66.8%로 그 비율이 감소했음을 알 수 있다. 인터넷 이용률은 12세 이상의 국민들의 이용률이 2004년의 61.1%에서 2005년의 62.7%로 증가하였다. 이러한 현상은 대만 지역의 정보통신 상황이 커다란 변화가 없음을 보여주며, 인터넷 이용률이 이미 병목 현상을 보이고 있음을 보여주고 있다.

2005년 조사 결과는 지난 1년 동안의 인터넷화(디지털화) 응용 품조가 대만의 디지털화 사회에 중요한 영향을 미쳤음을 보여준다. 이러한 디지털화 품조로는 우선 메신저 서비스의 유행을 꼽을 수 있는데, 67.6%의 인터넷 이용자들이 메신저를 이용한 경험이 있다고 응답하였다. 또한 메신저 이용 비율 역시 2004년에 비해 12%가 증가한 것이다. 인터넷 상거래는 점점 더 확대되고 있으며, 인터넷 상거래를 이용한 비율도 2004년의 30.4%에서 37.2%로 증가하였다. 그 밖에도 1년이라는 짧은 시간 동안 인터넷 전화를 이용하는 이용자의 비율도 19.6%가 되었다.

#### <결론>

세계 각국은 디지털 낙차를 줄이기 위해서, 정책의 초기단계에는 고속 인터넷 기초를 건설하는 것을 그 목표로 하고 있다. 이러한 측면에서 보면 대만은 최근 몇 년 동안 하드웨어(고속 인터넷 망 구축 등) 기초 건설하고, 시장 경쟁을 이용하여 정보 통신 기초 건설 보급을 추진하고, 평가, 관리 제도를 마련하고, 자원을 합리적으로 분배하는 등의 노력이 효과를 보게 되어, 2004년 7월 케이블 인터넷 망 설치 비율은 이미 98.96%에, 외진 지역과 섬 지역 역시 케이블 인터넷 설비 비율이 89.15%에 달하게 되었다. Point Topic의 2005년 일사분기의 최신 수치에 따르면 대만은 세계 10위의 케이블 인터넷 국가이다.

대만은 디지털 기초 건설에서 기타 다른 나라를 앞서있을 뿐만 아니라, 가정의 정보통신 환경도 선진국에 비해 손색이 없는 것으로 나타났다. 그러나 인터넷 이용률은 비교적 낮은 것으로 나타났다. 이는 대만의 디지털 낙차 현상이 미국이나 한국 등지에 비해 심각하기 때문이다. 예를 들어 미국의 65세 이상의 노인 계층의 인터넷 이용률이 38%에 달하지만, 대만은 그에 비해 10% 미만의 비율을 보이고 있다. 이러한 비율이 전체 이용률 평균을 끌어내리고 있는 것이다.

바꾸어 말하면 대만은 하드웨어적인 기초 설비 면에서는 발전을 이루고 있으나, 저학력 계층, 고 연령층의 인터넷 이용 희망도와 이용률이 낮아 디지털 낙차가 발생하였다. 이는 2002년 하드웨어적인 기초 설비가 미비하여 디지털 낙차가 발생했던 것과는 정반대 현상으로, 앞으로 정부는 정책을 세울 때는 어떻게 하면 저학력 계층과 고 연령층의 인터넷 학습 희망과 인터넷 수요를 높일 지에 대해서 먼저 고려해야 하며, 간단히 조작이 가능한 인터페이스를 만들어 연장자들의 인터넷 및 디지털 상품의 이용을 격려해야 할 것이다.

그 밖에도 교육, 연령, 직업, 지역에 따라 컴퓨터와 인터넷 이용률이 명확한 차이를 보이고 있는 것은 정부 정책이 아직 부족함을 의미하는 것으로, 앞으로는 정책을 세움에 있어 이러한 차이를 고려하여 사회적인 공평성과 국제 경쟁력을 높이도록 해야 할 것이다. 가정 경제 상황이 좋지 못한 지역과 계층에는 보조금을 통해서 디지털 격차를 줄이고, 인터넷 이용 능력이 더욱 높아지도록 노력하여 인터넷의 공평성과 전 국민의 경제력 향상의 목표를 달성하도록 해야 한다.

## 대만 무선 및 모바일 인터넷 이용 실태 조사

**최**신 조사 결과에 따르면 현재 대만의 18.37%, 즉 357만 명의 국민이 무선 인터넷을 사용하고 있는 것으로 나타났다. 이러한 수치는 무선 인터넷이 안정적으로 성장하고 있음을 알려준다. 모바일 인터넷을 이용하는 비율은 10%에 미치지 않아, 대만의 무선 인터넷, 모바일 인터넷의 성장 가능 공간이 여전히 큰 것으로 나타났다.

TWNIC가 오늘 발표한 ‘대만 케이블 인터넷 이용 실태 조사’결과에 따르면, 현재 대만의 약 18.37%, 즉 357만 명이 무선 인터넷을 이용하고 있으며, 그 중 집에서 이용하는 비율(47.56%)과 사무실에서 이용하는 비율 (31.28%)이 가장 높아, 대만 국민들이 주로 집과 사무실에서 무선 인터넷을 이용하고 있음을 알 수 있다.

무선 인터넷을 이용하는 사람들 중 34.82%가 매달 무료로 무선 인터넷 서비스를 이용하고 있었다. 지역 분포를 살펴보면 도시에 거주하는 사람들이 무선 인터넷 이용하고 있었다.

그 밖에 조사 결과에 따르면 28.21%의 사람들이 정부 기관의 전 국민 무선 인터넷 응용 환경에 관련된 정책을 이해하고 있는 것으로 나타났고, 그 중 67.19%가 이러한 정책이 대만의 무선 인터넷 환경에 도움이 된다고 생각하고 있었다. 그러나 단지 16.99%의 응답자만이 정부가 추진하는 무선 인터넷 서비스 시범 지역에서 해당 서비스를 이용할 것이라고 응답하였다.

현재 모바일 인터넷은 이용률은 9.53%, 즉 185만 명이다. 2005년 하반기에 3G서비스가 출시된 이후, 새로운 모바일 인터넷 방식이 더해졌으나, 이와 달리 모바일 인터넷 서비스 요금 및 콘텐츠 부분에 별다른 변화가 없었다.

조사 결과 응답자 매달 NT\$ 250원 이하의 모바일 인터넷 서비스를 이용하는 비율이 44.86%로 가장 많았다. 그 밖에 60.67%가 GPRS방식의 모바일 인터넷을 이용하고 있었고, 그 다음으로 PHS가 12.95%, 3G가 11.06%, WAP이 9.47%로 나타났다.

조사 결과에 따르면 모바일 인터넷을 이용하는 응답자들은 대부분 벨소리 다운로드(39.80%), 검색 서비스(18.27%), 메시지(문자) 전송 서비스 (12.91%)를 가장 많이 이용하고 있는 것으로 나타났다.

이번 조사는 5월 17일부터 8월 4일까지 진행한 것으로, 조사 대상은 대만 지역의 23개 도시의 만 12세 이상의 국민이며, CARI 전화 조사를 이용하여 조사하였으며, 95%의 공신력을 가지고, 오차는 1.79%이다.

주식 시장에 상장된 대만 게임 회사 소프트월드(智冠科技)와 소프트스타 (大宇資訊)는 일전의 주주회의에서 증자(增資 : 자본 증가) 계획을 통과시켰다. 소프트월드는 NT\$ 2억 원을, 소프트스타는 NT\$ 3억 원을 상한선으로 증자할 계획이다. 소프트월드의 증자 목적은 영업 운영 자금을 충분히 하기위한 것이며, 소프트스타는 국제 시장 개척을 위함이다.

중화권 시장을 보면 대만 게임 업자들은 일찍이 발전하기 시작하여 그 기술력이 비교적 성숙하나, 많은 업자들이 단지 대만 시장만을 주요 발전 시장으로 삼고 있다. 이에 반해 중국의 게임 업자들은 시장이 광대하고, 자금 구축이 용이하다. 예를 들어 성대망루(盛大網絡), 인터넷 포털 사이트의 인터넷 교류 및 제구성시(第九城市) 등의 게임 업체가 몇 년 전 나스닥에 상장된 이후에 국제 시장의 자금을 지원받아, 이미 대만 게임 업체를 크게 초월한 성장을 이룬 것이다.

대만 게임 시장은 최근 2년 동안 성숙 단계에 접어들었으며, 게임 업체들은 더욱 높은 단계로 발전하기 위해 증자를 계획하였다. 소프트스타 및 소프트월드는 현재 수중에 여전히 자금이 있다고 전하고, 소프트스타는 약 NT\$ 2억 원이 넘는 현금이 있으며, 소프트월드는 약 NT\$ 15억 정도의 자금이 있어, 단기 운영에는 문제가 없다고 밝혔다. 이 두 게임 업체는 모두 해외 시장 개척 및 업무의 확대를 위해 증자를 계획하였으며, 자금 모금의 대상은 회사 운영 및 업무 확대에 도움을 준 투자자를 우선으로 선정할 것이라고 전했다.

소프트스타가 올해부터 자금을 모으는 것에 반해, 소프트월드는 내년부터 시작할 계획이다. 소프트월드의 왕준박(王俊博) 사장은 최근 게임 시장에서 대만 게임 산업에 대한 평가가 예전 같지 않아, 게임 업자들은 자기 스스로 검토를 해보는 것이 필요하다고 설명하였다. 그는 또 소프트월드의 자체 제작 게임이 아직 구체적인 성적이 없기 때문에 올해에는 증자를 진행하는 것이 적절하지 않다고 설명하고, 올해 연말에 소프트월드의 고웅(高雄) 연구소 개발팀이 XBOX 360과 PC 플랫폼을 넘나드는

게임을 개발하여 출시할 예정이며, 새로운 무료 게임 <천사지련(天使之戀) Online> 및 <완미세계(完美世界) Online> 등의 영업 수익이 증가되고 있는 추세이므로, 내년에

증자를 추진하면 법인 및 투자자들이 소프트웨어에 대해 믿음을 가질 수 있을 것이라고 전했다. 증자 대상에 대해서 소프트웨어는 특별한 대상을 정하지 않고, 자사업무의 발전에 도움을 준 투자자는 모두 투자할 기회를 가지게 될 것이라 전했다.

News & issue

## 캐주얼 게임의 새로운 역사를 쓸 <Q3 Baby> 8월 4일 오픈베타 테스트

**어**린 아이부터 어른들에게까지 남녀노소를 불문하고 모든 연령층에서 사랑을 받은 귀엽고 재밌는 엔터테이너 통하오(茼蒿)를 전속모델로 한 캐주얼 게임 <Q3 Baby快閃寶貝>가 관심 집중 속에서 진행했던 클로즈베타를 8월3일 성공적으로 마무리하였다. 클로즈베타 테스터들은 클로즈베타기간동안의 모든 자료를 삭제시키지 않고 오픈베타에 그대로 적용시켜 진행된다. 오픈베타는 클로즈베타 마감 바로 다음날인 8월4일 오후5시에 시작되므로 클로즈베타에 미처 참석하지 못한 유저들은 오픈베타에 참가할 수 있다. 유저들은 무료로 게임을 즐길 수 있을 뿐만 아니라 깜찍한< LOVE YOU>소리를 내는 고양이캐릭터 미미인형까지 얻을 수 있는 기회가 주어진다. 뿐만 아니라 오픈베타 테스트기간동안 의상 아이템 및 소모성 아이템 한 세트를 얻을 기회까지 있어 유저들은 게임을 즐김과 동시에 선물을 얻을 기회까지 주어지게 되는 것이다.

오픈베타 첫 번째 이벤트 : 새로 회원 가입하여 오픈베타에 참석하는 유저들에게 혜택을 주지 않을 수 없다. 오픈베타 첫 번째 이벤트인 <사랑해미미, 허그미미>에서 어떻게 하면 < LOVE YOU>소리를 내는 미미인형을 얻을 수 있을까? 8월4일부터 9월4일까지 새로 가입한 유저 중 150분 동안 게임플레이를 한 유저에게 미미인형을 얻을 기회가 주어진다.

오픈베타 두 번째 이벤트 : 자신을 꾸며라 전신을 반짝반짝

8월 8일부터 8월 13일까지 오픈베타 두 번째 이벤트가 진행된다. 이 기간 중 유저가 게임에 접속하기만 하면 의상 아이템 하나와 소모성아이템 한 세트를 얻을 기회가 주어지므로 (한 계정 당 얻을 수 있는 기회는 단 한번) 게임도 즐기고 캐릭터도 꾸밀 수 있는 일석이조의 이득을 얻게 되는 셈이다. 게다가 접속하기만 하면 시스템이 자동으로 아이템을 지급하므로 상점에 들어가 교환하는 수고를 덜어준다. 이런 친절한 서비스도 마련되어 있으니 다른 유저들에게 추천해줄 만하다 !

## 게임소개

<Q3 Baby快閃寶貝>는 숨바꼭질식의 캐주얼 게임으로서 4명의 유저가 게임을 즐길 수 있으며 돌아가며 술래를 한다. 술래가 된 유저는 다른 숨어있는 유저를 찾아야 하며 술래가 아닌 다른 유저들은 돌아다니며 아이템을 습득하면서 술래로부터 도망 다녀야 한다.

배경화면이 깜찍하며 12가지의 다양한 캐릭터를 제공한다. 캐릭터는 각각 귀여운 고양이, 익살맞은 햄스터, 엽기적인 펭귄, 인기리에 방영중인 <개구리왕자>의 악역 통하오(茼蒿)도 한 캐릭터를 담당하고 있다, 이 개구리캐릭터는 열정적이면서 항상 사고를 치는 캐릭터로 달리기속도가 빠르며 폭탄으로 상대방을 잘 공격하는 게 특징으로 많은 유저들의 사랑을 받을 것으로 예상된다.

### ◆ 3가지 모드 가볍게 진행

<연습모드>, <술래잡기모드>그리고<난투모드>총 3가지 모드로서, 각 모드별로 4명의 유저가 참가할 수 있다. <연습모드>는 말 그대로 연습하는 모드로 혼자서 다른3대의 컴퓨터를 대상으로 게임을 진행한다.

<술래잡기모드>는 4명의 유저가 시스템 자동분배에 의해 게임에 접속되며 그중 한명이 술래를 맡고 다른 세 명은 그 술래로부터 도망치는 방식이다. 지도를 통해 대량의 머니와 특수 아이템을 볼 수 있으며 술래가 아닌 유저는 여기저기 널린 머니를 습득해야 하고 술래는 다른 세 명의 유저를 잡아야 한다.

<난투모드>역시 4명의 유저가 참가하게 되는데 맵의 네 모퉁이에 한명의 유저가 배치되어 게임이 시작된다. 모든 유저가 서로의 경쟁자가 되는 것이다. 술래잡기모드와 마찬가지로 맵 전체에 깔린 머니, 보물 상자, 아이템을 습득하는 동시에 스페이스바를 눌러 폭탄을 설치해 다른 유저를 공격해야 한다. 게임 종료후 습득한 아이템의 개수로 승자를 판별한다.

### ◆ RPG요소 가입, 레벨 업 기능

캐릭터는 레벨 업을 통해서 경험치를 얻는 등의 이득을 얻을 수 있고 한정된 수량의 아이템이나 의상을 습득할 수 있으며 유저와 함께 성장해 간다. 게임시스템 역시 <종이인형시스템>, <양육시스템> 그리고 <동거시스템>등을 제공하므로 유저들 간의 친밀한 관계 및 길드의 활성화를 도모한다. 게다가 <Q3 Baby快閃寶貝>는 GT경기 시스템도 도입하고 게임 아이템 외에도 mp3등 푸짐한 상품이 있어 유저들은 게임도 즐기고 상품도 얻을 수 있다.

2006-08-08

<http://news.yam.com/business/life/200608/20060808154996.html>

## 대만 무료게임 시장의 위기

**올** 해 초부터 대만 온라인게임시장은 무료게임의 시대라고 말해도 크게 틀리지 않을 것이다. 많은 업체들이 무료게임을 내놓을 뿐만 아니라 기존해 있던 유료 게임들마저 무료게임으로 전환하는 게 요즘 추세이다. 그러나 아이템판매를 통해 수익을 올리는 무료게임의 경우 유저가 사실상 매달 지출하는 액수는 NT\$450에서 NT\$600으로 보통 월 정액제 NT\$360인 게임에 비해 높은 편으로 나타났다.

현재 국내에 서비스되고 있는 무료 온라인게임을 볼 때 평균 한 게임당 15~20%의 유저가 소비를 하며 소비를 하는 유저의 매달평균 소비금액은 NT\$450~600원이다. 매달 소비하는 금액이 유료게임의 월정액 금액보다 높은 것으로 나타났다. 이러한 통계를 볼 때 유료게임에서 무료게임으로 전환하여 아이템판매를 통해 수익을 올리려는 업체들의 생각을 이해할 수 있을 것이다.

몇몇 소수 아이템판매를 하는 무료게임은 판매되는 아이템이 게임플레이를 할 때 꼭 필요한 것은 아니므로 게임공평성에 영향을 미치지 않는다. <귀훈>, <메이플 스토리>, <마비노기> 그리고 <열혈강호> 등의 게임이 이에 속한다.

하지만 많은 대부분의 무료게임은 원래 무료게임으로 설계되지 않았음에도 불구하고 무료게임으로 형식을 바꾸어 아이템을 구입한 유저들이 구입능력이 없는 유저들로 하여금 설 자리를 잃게 만들고 있다. 마치 합법적으로 돈 있는 유저들이 살아남는 게임인 셈이다. 이 게임들 대부분은 과거에 좋은 평가를 받았던 게임들이지만 수익을 위하여 무료게임으로 전환하여 오히려 실패를 안겨다준 것이다.

이러한 현상은 단순했던 게임시장을 복잡하게 만들고 있을지도 모르는 일이다. 이것은 마치 어렸을 적 부유한 가정의 아이들이 빈곤한 가정의 아이들과 어울려 놀지 않은 현상과도 비슷한 것이다.

聯合新聞網(2006/07/30)  
<http://news.sina.com.tw/articles/14/03/48/14034839.html?/tech/20060730.html>

News & issue

## 대만 청소년 매주 인터넷사용시간 아시아 1위

**홍**콩 성시대학교(City University of Hong Kong) 영문학 및 방송학과 쭈지엔화(祝建華) 교수는 오늘 대만 15세에서 24세의 청소년들이 매주 30시간 이상 인터넷을 사용하고 이 수치는 아시아 1위라고 밝혔다. 인터넷 사용 중 한국청소년은 이메일을 위주로 사용하고 대만홍콩 청소년은 웹서핑을 위주로 한다고 밝혔다.

대만 네트워크 정보 센터 (Taiwan Network Information Center) 는 오늘 이틀간의 제 3회 아·태지역인터넷통계협의회(APIRA, Asia-Pacific Internet Research Alliances)를 개최하여 이번 행사에서 <인터넷통계의 다양한 응용과 창의>라는 주제로 각 항목의 응용성을 강조하였으며 쭈지엔화(祝建華)교수는 연구결론을 발표하였다.

쭈지엔화(祝建華) 교수는 동아시아 각국의 인터넷사용자, 휴대전화 사용수, 국민총생산(GDP), 총인구등 방면에서 평균 세계 상위 20%에 든다고 말하며 인터넷사용빈도 역시 유럽 등 다른 나라에 비해 높다고 발표하였다.

그는 대만, 홍콩, 한국, 일본, 중국 등을 포함한 아시아가 남녀청소년의 인터넷 사용률이 90%를 넘는다고 하였고 중국남성(44%) , 여성 (31%) 으로 아시아에서 제일 낮고, 각국 평균 인터넷사용시간은 대만 남성 (36.2) 시간, 여성 (32.5) 시간으로 아시아 1위를 차지하며 한국 남성 (16.7) 시간, 여성 (15.4) 시간으로 2위를 차지하였다고 밝혔다.

각국의 인터넷행위를 비교해본 결과 한국청소년은 이메일, 웹서핑, 오락, 자료검색, 블로그 등의 행위가 90%이상을 차지하고 인터넷쇼핑은 6.7%에 불과하였다 ; 홍콩청소년은 웹서핑, 메신저, 이메일 등이 평균 40%를 차지하고 온라인게임과 자료검색이 각각 8%, 22%를 차지하였다 ; 대만청소년은 웹서핑, 인터넷쇼핑, 이메일, 온라인 영화 등이 평균적으로 나타났으며 남성 인터넷 쇼핑 사용률이 비교적 낮게 19%를 차지하였다.

이 조사에서는 동아시아 각국 청소년의 인터넷을 사용하지 않은 원인도 조사하였는데 43%의 대만 청소년은 필요성을 느끼지 못한다고 하였으며 ; 39%의 마카오 청소년은 시간이 없어서라고 답했으며 한국은 72%에 달하는 대상자가 이와 같은 답을 하였다 ; 50%의 홍콩 청소년은 특별한 원인이 없다고 하였고 ; 31%의 중국 청소년은 여건부족이라고 답했다.

쭈지엔화(祝建華)는 인터넷 사용율의 증가로 정보격차(digital divide)가 더 이상 문제점이 되지 못한다고 발표하였다 ; 역사 기록을 살펴 볼 때 정보격차(digital divide)는 동아시아 모든 나라에서 빠른 속도로 사라질 것이라고 전망하였다.

[야후게임 뉴스](http://tw.news.yahoo.com/article/url/d/a/060809/5/1uzm.html)

<http://tw.news.yahoo.com/article/url/d/a/060809/5/1uzm.html>

게임 순위

【 전체 게임 지난주 인기 순위 】

순위	게 임 명	종류	제작사 / 유통사
1	귀흔	PC	NNG
2	DARK STORY ONLINE	PC	EYA Interactive Ltd
3	Valkyrie Profile: Silmeria	PS2	SQUARE ENIX
4	風色幻想 V~赤月戦争~	PC	弘煜
5	Crazy Arcade	PC	NEXON
6	真·三國無雙 4 Special	PC	KOEI
7	Devil May Cry 3	PC	CAPCOM
8	Metal Slug	PS2	SNK Playmore
9	Rockman ZX	MDS	CAPCOM
10	戰鬥競技場 D.O.N	PS2	BANDAI NAMCO Games
11	Tales Runner	PC	Rhaon Entertainment
12	Dragon Ball Z	PS2	BANDAI
13	Half-Life 2: Episode One	PC	Valve Corporation
14	PERSONA 3	PS2	ATLUS
15	Cross World	PC	Broccoli
16	THE KING OF FIGHTERS XI	PS2	SNK Playmore
17	Million Monkeys	PSS	SCE
18	Xenosaga Episode III Also sprach Zarachustra	PS2	BANDAI NAMCO Games
19	hack//G.U. Vol.1 再誕	PS2	BANDAI
20	BLEACH ~Heat the Soul 3~	PSP	SCE



▲ 열혈강호



▲封神2：仙界傳



▲ 信長の野望  
Online

【 온라인 게임 지난주 인기 순위 】

순위	게 임 명	종류	제작사 / 유통사
1	귀흔	PC	NNG
2	DARK STORY ONLINE	PC	EYA Interactive Ltd
3	Crazy Arcade	PC	NEXON
4	Tales Runner	PC	Rhaon Entertainment
5	Maplestory : 海底歷險記	PC	Wizet
6	戰國英雄 Online	PC	寶德網絡
7	Trickster	PC	NTREEV SOFT
8	STONE AGE ONLINE 8.5	PC	JSS
9	封神2 : 仙界傳 幸福果力島	PC	
10	天方夜譚Online : 勇闖英雄塔	PS2	唯晶科技
11	劍俠情緣 Online : 情義江湖	PC	西山居 / 金山
12	Seal Online : 異技有樂町	PC	Sunny YNK / GRIGON
13	Mystina Online	PC	雷爵
14	Front Mission Online	PC	SQUARE ENIX
15	SilkRoad Online : 洛克山	PC	Joymax
16	N-age ver 5.0	PC	esofnet
17	요구르팅	PC	Neowiz / NTix Soft
18	도레미(多樂米) 마장관	PC	互網國際
19	王牌13支	PC	鈞象
20	吞食天地Online : 勇者戰場	PC	中華網龍



▲ 天方夜譚 Online



▲ 삼국영웅전 군웅쟁패



▲ 天外Online

출처 : 게임 전문 사이트 바하무트 <http://www.gamer.com.tw>