

*The Biweekly*

# Taiwan Game News

2007. 9. 13. Vol.17

## [ CONTENTS ]

### 기획특집

■ 2007년 3월말 대만의 인터넷 접속 인구 조사(1)

### 뉴스 & 화제

- 1 대학생 인터넷 사용 - 학습 목적 아니면 단순 오락?
- 2 대만국민의 전자오락게임 선택 성향 조사 결과
- 3 핸드폰을 이용한 게임 수요가 점점 증가하고 있다

### 게임 순위

기획 특집

## 2007년 3월말 대만의 인터넷 접속 인구 조사(1)

**2** 007년 첫 분기 대만의 유선 인터넷 사용 인구는 451만명에 달하여 전분기보다 8만 명이 늘어난 전체 2%의 성장률을 보였다. 대만 경제부 기술처에서는 대만 국내 각 계열의 인터넷 사용 보급과 응용 상황을 알아보기 위해 정보책략회(資策會) - FIND 에 도움을 의뢰해 정해진 기간 안의 각종 인터넷 연결 상태 등을 살피는 "대만 인터넷 사용 인구 조사"를 실시하였다.

이번 조사는 인터넷 관련 사업자, 인터넷 서비스 관련 업자 (IPS), 교육부 컴퓨터 센터 (TANet) 과 국가 통신 방송 위원회 (NCC) 등의 기관을 통하여 실시되었으며 수집된 자료는 또 다른 인터넷 서비스 기관 (Internet subscriber) 에서 말아 대만의 인터넷 사용 상황을 분석하고 수치를 통계하여 대만 인터넷 사용 인구 (Internet user) 의 이용 상황을 살펴본다.

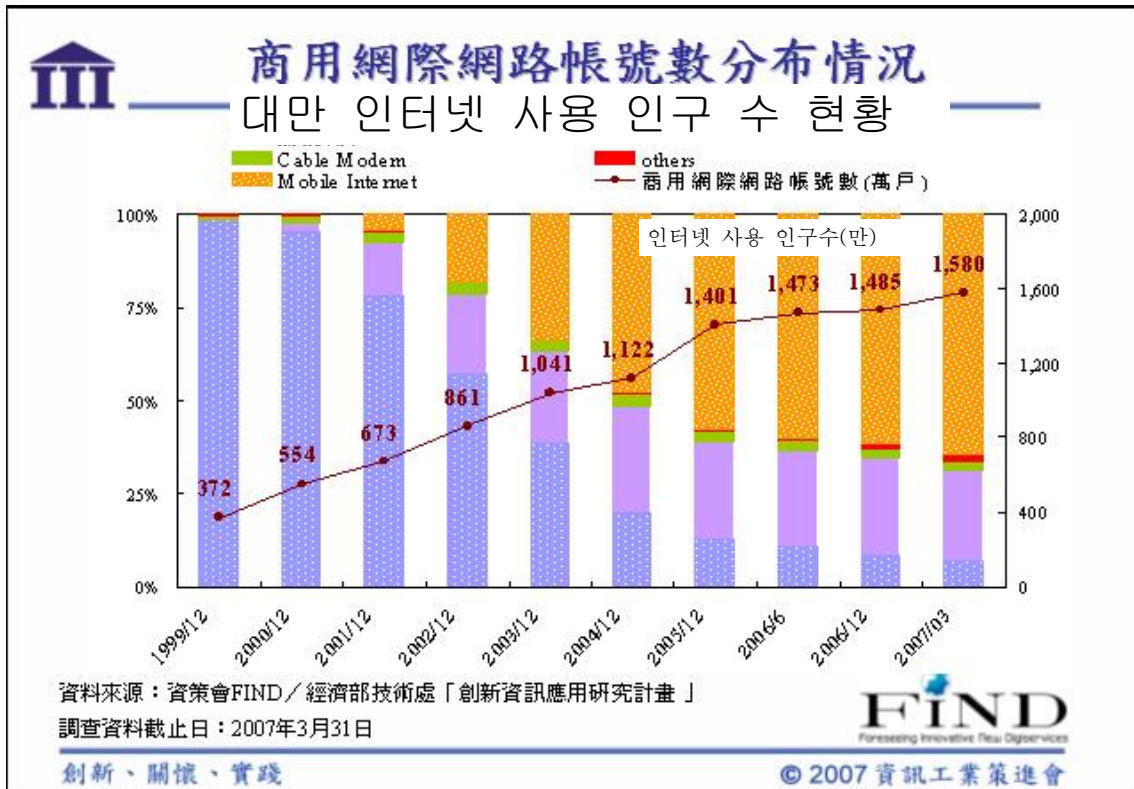
### 2007년 첫 분기 주요 조사 결과 분석:

#### 1. 대만 인터넷 사용 인구 수 1,580 만 가구, 무선 인터넷 사용자는 65%

이 조사 자료는 대만의 인터넷 사용 인구 수<sup>(주석1)</sup>가 2007년 3월 말 1,580만 가구에 달하여 (표1) 2006년 제 4분기 자료와 비교하여 95만 가구가 증가하였으며 이는 곧 6%의 성장을 이룬 것과 같다. 이 6%의 성장은 무선 인터넷 사용 가구의 증가가 주요 원인으로서 무선 인터넷 이용자 가구가 1,020만에 달하여 유선 인터넷 인구 수<sup>(주석2)</sup>는 2005년 첫분기 무선 인터넷 사용 이용자가 유선 인터넷 사용자를 초월한 이후부터 유선 인터넷 사용자는 점점 그 수가 줄어들고 있으며 2007년 첫 분기에서는 사용자가 560만으로 줄어들어 전체 인터넷 사용자의 40%에도 미치지 못하였다. (35%에 그침)

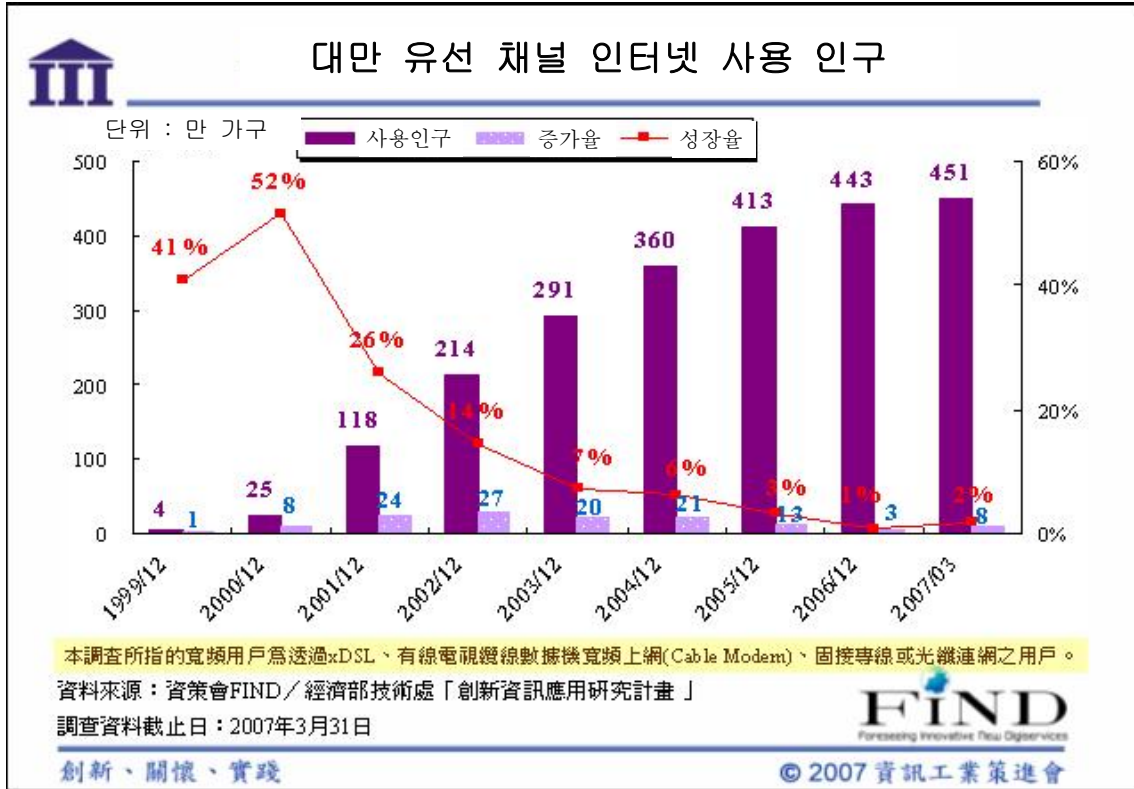
각종 유선 인터넷 사용자의 현황을 알아보면 2007년 3월말 무선 인터넷 시장이 매우 활발하게 진행되고 있으며 그 사용자도 이미 전체 인터넷 사용 인구의 65%에 이르러 2006년 말에 비해 그 수가 크게 늘었다.

xDSL 사용자는 전체 인터넷 사용 수의 24%로서 2006년 말과 비교하여 소폭 감소하였으며 모뎀을 이용한 인터넷 이용자는 수는 그 비율이 계속하여 줄어들고 있으며 2006년 말의 8%에서 본분기에는 7%로 줄어들었다. Cable Modem 이용자는 3%로서 전체 인터넷 이용자의 2%에 그쳤다.



## 2. 대만 유선 채널 인터넷 사용 인구 451만, 그 중 xDSL 이용자 85%에 달함

2007년 3월 말부터 대만 유선 채널 인터넷 이용자 수는 (주석3) 451만에 달하여 (표 아래) 2006년 말과 비교하여 8만 가구가 증가하였으며 유선 채널 인터넷 사용자는 이미 그 이용률 증가가 줄어들고 있는 실정이다. 만약 다운로드 채널별로 구분한다면 "다운로드 채널≥2M"의 이용 인구가 가장 많아 전체의 65%에 달하였다. 그리고 다운로드 채널<2M"의 이용자는 35%였다.



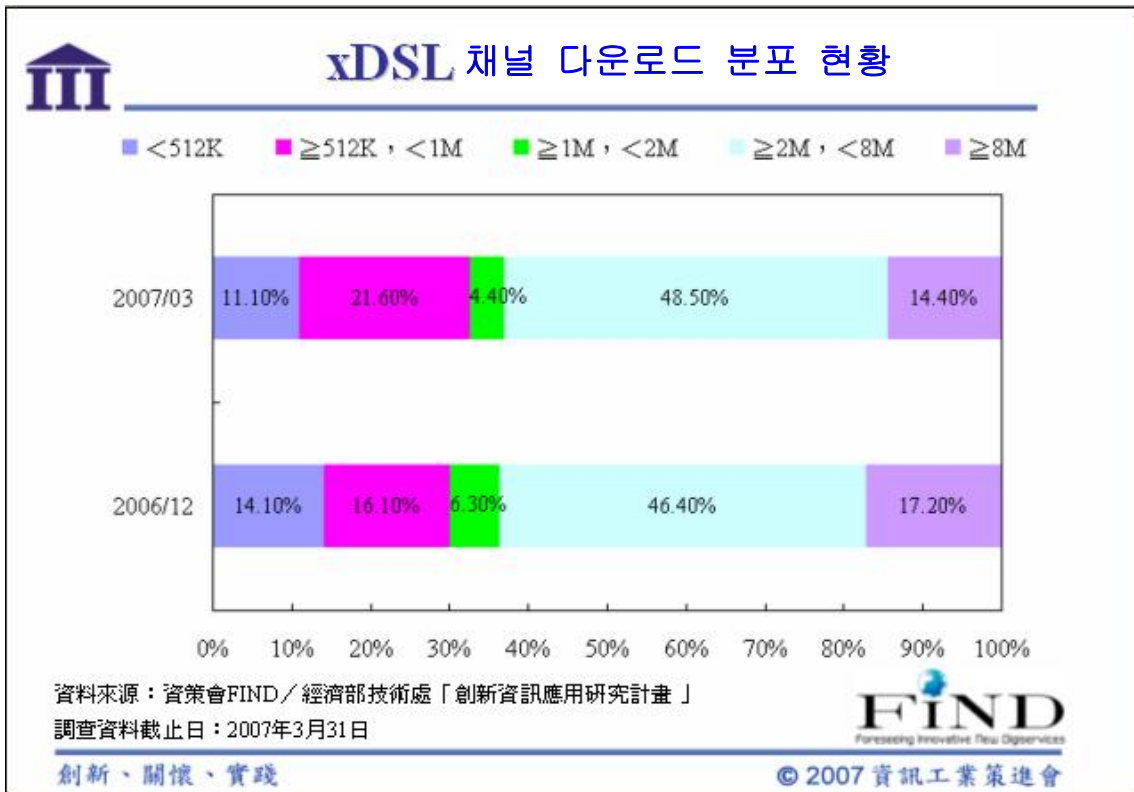
채널 인터넷 이용자 종류별 분석:

#### xDSL 이용자

xDSL는 여전히 각종 채널 기술의 으뜸을 차지하였으며 그 중 사용자가 2006년 제 3 분기부터 고봉에 달하여 전체 채널 인터넷 사용자의 90%에 달하였다. 현재 그 이용 비율은 높으나 광섬유 인터넷 이용 고객의 빠른 증가로 xDSL 시장은 점점 위협받고 있는 상황이다.

2007년 3월 말xDSL 사용자는 전체 채널 인터넷 사용자의 85%를 이루었고 그 이용수는 383만 가구이며 2006년 제 4분기에 비교하여 소폭인 5천 가구가 줄어들었다.

유선 인터넷의 관점에서 나누어보면xDSL 사용자는 가정용 고객이 91%를 차지하며 기업용 인구는 9%를 차지한다. 만일 한발짝 더 진보한 관점에서 분석해보면xDSL 사용 인구의 발전은 현재 주류인xDSL 유선 " 2M≤채널 다운로드<8M " 가 되어 그 중 사용 인구는 전체의 48.5%를 차지하며 그 다음으로 " 512≤채널 다운로드<1M " (21.6%) 와 "채널 다운로드≥8M"의 사용자 (14.4%)



이용 고객 수의 변화 자료를 중점으로 살펴보면 " 2M≤채널 다운로드<8M " 와 " 512≤채널 다운로드<1M "의 이용 고객 수는 계속하여 증가하고 있으며 " 2M≤채널 다운로드<8M "의 이용 고객 수는 전체 채널 이용 인구의 2006년 제 4분기 비율의 46.6%를 차지하였고, " 512≤채널 다운로드<1M " 2006년 제 4분기의 16.1%에서 21.6%로 증가하였다.

업계 관계자들은 있는 힘을 다해 광섬유 인터넷 서비스 마케팅을 추진하고 있으며 "다운로드 채널≥8M"의 xDSL 이용자는 2006년 제 4분기의 17.2%에서 14.4%로 줄어들었다.

\*주1 : 인터넷 사용인구 수

전화모뎀, xDSL, Cable Modem, 디지털데이터네트워크 전용선, ISDN, 광케이블 및 이동인터넷 등의 수단을 통한 인터넷 접속에 필요한 계정을 가지고 있는 사용자. 단, 학술(TABNet) 및 정부인터넷 사용자는 제외함

\*주2 : 유선인터넷 인구수

유선인터넷 사용자 인구수는 전화모뎀, xDSL, Cable Modem, 디지털데이터네트워크 전용선, ISDN 및 광케이블을 이용해 인터넷에 접속하는 사용자를 말함

\*주3 : 유선채널 인터넷 이용자 수

본 조사에서 지칭하는 유선채널 인터넷이용자는 xDSL, Cable Modem, 디지털데이터네트워크 전용선 및 광케이블 이용자임

[자료출처: <http://www.find.org.tw/find/home.aspx?page=many&id=177>]

News & issue

## 대학생 인터넷 사용 - 학습 목적 아니면 단순 오락?

오늘날의 대다수 대학생들은 본인 학습 시간 중 인터넷을 통해 동배들과 많은 시간을 보내는 것을 쉽게 발견 할 수 있다. 한 연구 결과에 따르면 인터넷이 학습 효과에 굉장한 큰 도움을 주는 도구체로 인식된 것은 사실이지만 사실 대부분의 대학생들은 이러한 인터넷으로 인해 인터넷속의 또 다른 유혹들로부터 쉽게 뿌리치지 못하여 결국 그들의 집중을 분산 시키는 주요 요인은 인터넷이라는 점을 알 수 있다. 어느 시간 내에 한 가지 일만 하는 것이 아니라 정해진 시간 동안 여러 가지 일을 이것저것 다루는 것은 이미 요즘 학생들에게서 쉽게 볼 수 있는 모습들이다.

대학생들에게 있어서 인터넷은 학습도움 도구로써 가장 중요한 역할을 하고 있지만 다른 편으로는 그들의 집중력을 분산 시키는 원인 중의 하나이다. Packaged Facts의 2007년 7월 진행된 한 연구 조사 결과에 따르면 59%의 대학생들이 본인의 학습 및 학습 과제를 해결하기 위해 인터넷을 그 보조 도구로 이용하고 있으며 그 과정을 익숙하게 다루고자 훈련 단계에 있다고 밝혔다. 이러한 인터넷 보조 도구 사용은 인터넷상의 실험이나 강의 내용 요약이나 음악 영상 교육 혹은 인터넷상의 학습 동호회 등이다. 이점은 단순하게 외관상으로는 인터넷이 학생들의 학습 면에 매우 큰 도움을 주는 것으로 보이지만 사실 상기 조사 결과 중 44%에 해당하는 조사 대상 학생들이 컴퓨터가 집중력을 매우 쉽게 분산 시키는 요인이라는 점에 동의를 보였다.

오늘날의 학생들과 과거 수년전의 학생들과 비교하여 보자면 현재의 학생들은 인터넷 사용에 능숙하여 인터넷을 학습 교재 등과 연관시켜 잘 활용하고 있다. 그리하여 인터넷 사용 시간도 점점 증가하고 있는 추세이다. 한 Youth Trends의 조사결과에 따르면 2007년 미국 전역의 4년제 대학교를 대상으로 설문 조사를 한 결과 전직 학생의 인터넷사용시간은 매주 약 19.2시간을 기록하고 있다고 전했다. 이 결과는 작년 기록보다 1시간 이상이 증가한 셈이다.

흥미로운 점은 인터넷 사용 시간이 이와 같이 증가한 요인 중의 대부분이 학습을 위한 인터넷 사용이 아닌 게임 오락 등의 사용으로 인한 점이라는 것이다. 이 사항과 관련하여

Youth Trends의 조사결과를 재차 살펴보자면 학생들이 매주 인터넷을 통한 게임 오락과 학습 방면으로 사용하는 비율 결과는 남학생이 12.1% 대 6.6%, 여학생은 12.1%대 6.6% 으로 나타났다. 학습을 위한 인터넷 사용률이 현저히 낮음을 나타내고 있는 조사 결과라고 할 수 있다.

William Blair의 조사 결과에 따르면 93%의 대학생들은 텔레비전 시청과 동시에 다른 작업을 함께 진행한다고 하였으며 대략 41.6%의 텔레비전 시청 시간 중 동시에 다른 작업을 함께 병행한다는 것이다. 그 예로 전화통화, 과제 작업, 문자 보내기 등을 주로 하는 것으로 알려졌다.

미국대학생을 대상 - TV시청 중 주요 하는 일			(2007/05)
	男	女	整體
전화통화	49%	75%	62%
인터넷상에서 메시지 전달	33%	49%	41%
문자 보내기	24%	54%	39%
인터넷 사용	42%	26%	34%
과제물 작업	41%	13%	27%
과제물 자료 검색	29%	9%	18%
핸드폰 게임 오락	12%	2%	7%

資料來源 : eMarketer、Youth Trends 資料整理 : 資策會 FIND

[자료출처: <http://game.sina.com.tw>]

News & issue

## 대만국민의 전자오락게임 선택 성향 조사 결과 - 복잡하고 화질상태 부족할 경우 이용 꺼려

**다** 량의 게임 오락 중 게임 이용자가 게임을 구입하고자 할 때 주로 고려하는 사항은 무엇인가? 資策會 MIC의 조사 결과에 따르면 2007年 대만 디지털 방면의 소비자 수요 현황 조사 결과 전체적으로 “게임조작 편리성”을 가장 최우선 선택 조건으로 삼았다. 이러한 결과를 성별대로 비교 분석하여 보자면 남성이 가장 중요시하는 점은 편리성, 여성은 이점과 다른 섬세한 고화질을 그 우선순위로 두는 것으로 밝혔다.

資策會 MIC의 조사 보고 결과는 타이베이, 타이중, 까오슝 등의 지역별 많은 전자오락 게임 수요 가구들을 대상으로 그들의 전자오락 게임 구입 시의 고려사항을 토대로 조사를 하였으며 “게임조작 편리성”이 전자오락 게임 구입 시의 최우선 고려 사항으로 그 다음으로는 “섬세한 고화질”과 “흥미진진한 플레이 화면” 등이다. 반면 전자오락 게임 구입 시에 다른 게임 이용자들과 연결되어 게임이 가능한지의 여부와 기존과 다른 색다른 게임 방식의 게임인지의 여부를 고려하는 것은 그 중요 고려 대상으로 여겨지지 않았음을 밝혔다.

資策會 MIC의 산업 분석자 姜漢儀씨의 보고에 의하면 많은 게임 소비자들은 복잡한 게임 조작 방법 설명을 독해하는 것을 꺼려하는 것으로 알려졌다. 많은 게임 소비자들은 게임 진행 과정 중 그것의 조작 방식을 습득하는 것을 가장 선호하였다. 이러한 점은 전자오락 게임 개발업자들이 반드시 “게임조작편리성”을 가장 중요 필수 조건으로 고려해야 한다는 점을 알려준다.

대만 가구 중의 주 전자오락 게임 이용 상대방과 관련하여 資策會 MIC의 산업 분석자 姜漢儀씨의 보고에 따르면 그 주 전자오락 게임 이용 상대방은 가족 구성원 간으로서 다른 게임 이용자들과 연결되어 게임이 가능한지의 여부와 기존과 다른 색다른 게임 방식의 게임인지의 게임 기능 여부를 고려하거나 요구하는 게임 소비자들은 많지



않다. 그와 반대로 섬세한 고화질 상태와 흥미진진한 플레이 화면 등은 게임 소비자들이 제품 구매 시 가장 중요하게 고려하는 요소로 인식되고 있다. 하지만 남성이 가장 중요시하는 점은 게임 조작의 편리성이고 여성은 비교적 섬세하고 뚜렷한 고화질을 그 최우선 조건으로 인식하고 있다고 밝혔다.

[자료출처: <http://news.gamebase.com.tw>]

News & issue

## 핸드폰을 이용한 게임 수요가 점점 증가하고 있다

**대**만 3G (威寶電信) 통신업체가 나날이 발전하고 보급화 됨에 따라 핸드폰 관련업계는 새로운 춘추전국 시대에 진입하게 되었다. 각각의 핸드폰 통신업체에서는 서로 게임 시장과의 연결을 통한 사업을 진행하여 치열한 경쟁을 하고 있는 것이다. 台灣大哥大 통신사가 내놓은 「太鼓達人」



의 게임에 이어 遠傳電信 통신사는 Gamania (遊戲橘子)의 게임업체와의 합작을 통해 「楓之谷大頭王」의 게임을 선보였다. 이를 뒤이어 <대만 3G (威寶電信)> 통신업체는 핸드폰 무료 온라인 게임의 <대송호협(大宋豪俠)> 을 발표하여 내놓았다. <대만 3G (威寶電信)> 통신업체의 부실장 및 대표를 겸하고 있는 曹萬鈞씨가 표명하기를 핸드폰 게임시장은 상당히 놀라운 발전을 거듭하고 있어 본 업계에서 상당한 주목을 기울일 만한 가치가 있는 것으로 <대만 3G (威寶電信)> 본사 또한 새로운 정책 진행 방침으로 이 사업을 진행하고 있다고 밝혔다.

핸드폰의 다중매체 기능은 그 성능이 나날이 발전하고 있을 뿐 아니라 핸드폰 기기 자체가 하나의 게임 중요한 게임기기로 자리 잡아 가고 있다. 그 예로 遠傳電信 통신사는 Play Station의 인기상품인 「沉默之丘」 게임과 Gamania (遊戲橘子)의 게임업체의 유명한 「楓之谷」 게임을 핸드폰에서 이용 가능하게 하여 소비자로 하여금 언제든지 본인이 원할 때 이용할 수 가능하게끔 하였다.

台灣大哥大 통신사는 일본 게임 업체인 NAMCO BANDAI의 인기제품 「太鼓達人」을 내놓아 한 달간 본 게임의 다운로드 량이 약 3만 인수에 달하여 대만의 핸드폰 게임

다운로드의 최고를 기록을 남겼다. 이 외에도 핸드폰 내에 JAVA기능이 지원된다면 <골프게임(隨身高爾夫)>,(小精靈), (小精靈魔幻彈珠), (小蜜蜂), (打氣人) 게임 등이 이용 가능하다.

이처럼 대만 내의 핸드폰 게임은 그 수요가 점점 증가하고 있는 추세이다. 이러한 게임의 대부분이 단일 기능이거나 체스 게임 종류인데 대만 3G (威寶電信) 통신업체에서는 획기적인 핸드폰 온라인 게임의 <대송호염(大宋豪俠)>을 선보였다. 본 게임은 송나라시대의 역사를 그 배경으로 제작하여 만들어진 모험게임이며 대만 3G (威寶電信) 통신업체는 본 게임이 핸드폰 전문대상으로 제작된 게임이라고 밝혔다. 대만 3G (威寶電信) 통신사 회원이라면 1년간 무료로 그 게임 이용이 가능하다.

대만 3G (威寶電信) 통신사의 曹萬鈞씨가 표명하기를 OVUM (Wireless Playing to Win) 의 시장 조사에 의하면 2006년~2007년 간 전 세계 핸드폰 게임 생산 가치가 44억 (미국달러)에 달하며 (대만화폐 약 1,452억 원), IDC 또한 2008년 전 세계 핸드폰 게임 생산 가치 금액이 50억 (미국달러) 을 (대만화폐 약 1,650억 원) 초과할 수 있기를 기대하고 있다. 이러한 점은 전 세계적으로 핸드폰 게임 시장이 부단히 증가하고 있다는 사실을 알려주는 것이라고 할 수 있겠다.

[자료출처: <http://news.gamebase.com.tw>]

게임 순위

【 전체 게임 지난주 인기 순위 】

순위	게임명	종류	제작사 / 유통사
1	Granado Espada	PC	Hanbitsoft
2	仙劍奇俠傳四	PC	上海軟星
3	戰國無雙 2 猛將傳	PS2	KOEI
4	終極 Online	PC	智冠科技
5	Fanta Tennis Online	PC	Npicsoft
6	Reign of Revolution	PC	NHN Games
7	Medal of Honor: Airborne	PC	EA
8	風色幻想 6 ~冒險奏鳴~	PC	弘煜科技
9	ONE PIECE Gear Spirit	NDS	BANDAI NAMCO Games
10	SD GUNDAM G GENERATION CROSS DRIVE	NDS	BANDAI NAMCO Games
11	Ma9Ma9	PC	AniPark
12	太鼓之達人 DS 觸控音樂祭!	NDS	BANDAI NAMCO Games
13	秋之回憶 4~Again	PC	KID
14	一騎千 Shining Dragon	PS2	Marvelous Interactive
15	FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES Ring Of Fates	NDS	SQUARE ENIX
16	Bladestorm: The Hundred Years War	PS3	KOEI
17	實況野球 Wii	Wii	KONAMI
18	Another Century's Episode 3 THE FINAL	PS2	BANPRESTO
19	ドラグナーズアリア 竜が眠るまで	PSP	日本-SOFTWARE
20	Rappelz	PC	nFlavor



▲ Super Robot War OG Original Generations



▲ Reign of Revolution



▲ 風色幻想 6 ~冒險奏鳴

【 온라인 게임 지난주 인기 순위 】

순위	게 임 명	종류	제작사 / 유통사
1	Granado Espada	PC	Hanbitsoft
2	仙劍奇俠傳四	PC	上海軟星
3	終極 Online	PC	智冠科技
4	Fanta Tennis Online	PC	AniPark
5	Reign of Revolution	PC	NHN Games
6	Medal of Honor: Airborne	PC	EA
7	風色幻想 6 ~ 冒險奏鳴 ~	PC	弘煜科技
8	Ma9Ma9	PC	AniPark
9	秋之回憶 4 ~ Again	PC	KID
10	Rappelz	PC	nFlavor
11	TwelveSky Online	PC	Gigas Soft
12	Nostale	PC	Entwell
13	Princess Maker 5	PC	GAINAX
14	水滸新傳天地之風	PC	弘煜
15	唯舞獨尊 Online	PC	鈞象電子
16	SA Online ( Secret Adventure)	PC	Grid Amusement
17	Sakura Wars 4	PC	Sakura Wars 4
18	RICH MAN Online	PC	大宇
19	TAPA	PC	TAPA
20	新天上碑 4.5 版 : 武神降臨	PC	億泰利



▲ F a n t a  
Tennis Online



▲ Ma9Ma9



▲ TwelveSky  
Online

【 PSP 지난주 인기 순위 】

순위	게 임 명	종류	제작사 / 유통사
1	ドラグナーズアリア 竜が眠るまで	PSP	日本-SOFTWARE
2	WILD ARMS XF	PSP	SCEH
3	METAL GEAR SOLID COLLECTION	PSP	Konami
4	スーパーロボット大戦MX ポータブル(PSP the Best)	PSP	BANPRESTO
5	アイドル雀士 スーチーパイIII Rimix	PSP	JALECO
6	グランド・セフト・オート・リバイシティー・ストーリーズ	PSP	CAPCOM
7	Tiger Woods PGA Tour 2008	PSP	EA
8	みんなのGOLF場 Vol.2	PSP	Sony Computer Entertainment Japan
9	新世紀エヴァンゲリオン2 造られしセカイ -another cases-(PSP the Best)	PSP	NBGI
10	METAL GEAR SOLID PORTABLE OPS(METAL GEAR 20th ANNIVERSARY)	PSP	KONAMI
11	嗶波猴學園 2 親親猜拳玩猴戲 (PSP精選集)	PSP	SCE
12	Simple 2500系列 Portable!! Vol.8 THE 隨身美女麻將	PSP	
13	Spider-Man2	PSP	Konami
14	Tales of The World Radiant Mythology	PSP	SCEH
15	Heaven`s will	PSP	Taito
16	NBA 06(EA BEST HITS)	PSP	Electronic Arts
17	鋼彈激鬥會戰	PSP	BANDAI NAMCO Games
18	激爆職業摔角7	PSP	YUKES
19	Kangaeru EXIT	PSP	TAITO
20	PORTABLE ISLAND	PSP	NAMCO



▲ Ape Escape SaruSaruDaisaku sen



▲ METAL GEAR SOLID PORTABLE OPS



▲ アイドル雀士 スーチーパイIII Rimix

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