



『 日 게임 랭킹으로 본 유저 동향 』

○ 작성 취지

- 일본의 콘솔게임 역사는 35년이라는 아시아권에서는 가장 긴 역사를 가지고 있으며, 현재 전 세계 콘솔게임 단말기 제조업체 3개사 중 2개사가 일본회사로 콘솔게임의 점유율이 높은 편임
- 온라인게임의 경우 한국세가 높은 평가를 받고 있고, 많은 한국 온라인게임회사들이 일본에 지사나 투자 등을 통해 적극적으로 일본에 진출하고 있는 상황에서,
- 각 게임별 선호 랭킹을 알아봄으로써 일본의 게임 유저가 즐기는 게임 유형을 살펴보고, 우리 게임콘텐츠의 일본시장 진출에 참고자료를 제공하기 위함

○ 작성 순서

1. 일본 「게임산업」의 현황
2. 「콘솔게임」 랭킹
3. 「온라인게임」 랭킹
4. 시사점

1. 일본 「게임산업」의 현황

□ 게임산업 시장규모 추이

- 일본의 게임산업은 2006년을 정점으로 매년 하향세를 면치 못하고 있음
- 2006년은 SONY의 Playstation3('06.11.11 발매(일본)), 닌텐도 Wii('06.11.19 발매(미국)) 등 차세대 게임기가 판매되었던 해라 잠시 수익이 올랐었으나, 하드웨어 판매가 안정되면서 점차 시장규모가 줄어가고 있는 추세임

<일본 게임산업 시장규모 추이(디지털콘텐츠백서2009, 단위 : 억엔)>

구분	2005년	2006년	2007년	2008년
게임 (전년대비 증감)	11,776 (+6.6%)	13,128 (+11%)	12,994 (-1.1%)	11,621 (-10.6%)

□ 게임유형별 시장규모

○ 일본의 게임은 엔드유저가 가정 내에서 즐기는 콘솔게임 중심으로 산업화가 이루어져 있어, 여전히 콘솔게임이 강함

☞ 게임① : 「콘솔게임」 시장규모

2009년 콘솔게임 시장규모 (단위:억엔)		
하드웨어	소프트웨어	합계
약 2,165 (40%)	약 3,262 (60%)	약 5,427 (100%)

※출처 : 엔터브레인 조사

☞ 게임② : 「아케이드 게임」 시장규모

2008년 아케이드게임 시장규모 (단위:억엔)	
아케이드	합계
2,055	2,055

※출처 : 야노경제연구소 조사

※아케이드게임은 일반 비디오게임기계를 비롯, 메달, 벤더, 경품게임 등 포함

☞ 게임③ : 「모바일 게임」 시장규모

2008년 모바일게임 시장규모 (단위:억엔)	
모바일게임	합계
869	869

※출처 : 모바일콘텐츠포럼(MCF) 발표

[참고1 : 모바일 콘텐츠 전반]

√모바일게임은 모바일콘텐츠 시장에 포함되며, 가장 시장이 큰 모바일콘텐츠는 착신노래(1,190억엔)임

√전체 모바일콘텐츠시장규모는 4,835억엔이며, 전자서적(395억엔), 날씨, 교통 등

정보서비스(361억엔) 등이 확대추세에 있음

√그 외 모바일 커머스시장규모는 8,689억엔으로 전체시장은 1조3,524억엔임

√2009년도 일본내 iPhone 판매대수는 200만대 돌파

(09년 12월 시점, CNET 발표)

√일본 전체 핸드폰 가입자수가 09년 12월말 현재 1억1,061만대((사)전기통신사업자 협회 발표)로 iPhone 보급률이 그리 높은 편은 아님

- 그 이유로는 판매가 2년이 채 안되며, 번호이동이나 신규가입자수가 아직까지는 증가하고 있지 않은 것이 시장 상황임

- 현재 가장 이용자가 많은 모바일 OS는 도코모의 i모드(공식 모바일 게임사이트는 678개)

√구글의 안드로이드, 한국 삼성의 옴니아 등 유사한 핸드폰 등장으로 시장 격화

√일본 지사 진출 한국 모바일게임업체로는 넥슨, 컴투스, 시스벤 등 총 3개사임

☞ 게임④ : 「온라인 게임」 시장규모

2008년 온라인게임 시장규모 (단위:억엔)		
서비스	팩키지	합계
923 (74%)	317 (26%)	1,240 (100%)

※출처 : DCAJ 백서

※일본 내 서비스 온라인게임 타이틀수는 2008년도 기준 한국(106), 일본(89), 미국(44), 중국/대만(16), 유럽(8) 순임(한국산 온라인게임 점유율은 40.3%)

※일본진출 한국 투자나 지사 수는 13개사임

[참고2 : 성인게임(파칭코 등)시장 전반]

√성인게임(파칭코 등) 시장규모

2008년 성인게임시장 규모 (단위:억엔)	
파칭코/파치슬로	합계
24조488	24조488

※출처 : 종합유니콤(주)

※파칭코 영업기업 총 2,186사의 최종결산 매출 집계

※순수 파칭코 기기관련 시장규모는 1조2,981억엔(야노경제연구소, 2008)

√따라서 성인게임을 포함한 일본의 전체 게임시장 중 콘솔, 아케이드, 온라인, 모바일 등 일반 게임유저들이 즐기는 일반게임은 4%를 점하고

있으며, 파칭코로 대표되는 성인게임은 96%를 점하고 있음

√게임센터는 ‘풍속영업 등 규제 및 업무 적정화 등에 관한 법률’ 규정에 따라 풍속영업 기타 유키장영업 8호 영업장에 속하며, 파칭코는 ‘마장’점과 같이 7호 영업장에 속함

2. 『콘솔게임』 랭킹

□ 조사 개요 (월간 기업매출 베이스)

- 조사기관 : 패미통(엔터브레인)
- 조사시기 : 2009. 11. 30 ~ 12. 27 (월간 집계)
- 조사방법 : 기업 매출 조사
 - ☞ 연말연시는 소프트웨어 각 사로부터 연말시장을 노린 게임소프트가 발매되어 가장 경쟁이 치열한 시즌임

□ 콘솔게임 랭킹표

순위	소프트명	발매일	발매사	내용	
1	New 슈퍼마리오 브라더스 Wii	'09. 12. 3	닌텐도	- 장르 : 액션 - 기종 : Wii (가격 : 5,800엔) - 발매수 : 2,485,150개(누계:2,485,150개)	
2	파이널판타지 XIII	'09. 12. 17	스퀘어 에닉스	- 장르 : RPG - 기종 : PS3 (가격 : 9,240엔) - 발매수 : 1,698,256개(누계:1,698,256개)	
3	토모다치 (친구) 컬렉션	'09. 6. 18	닌텐도	- 장르 : 커뮤니케이션 - 기종 : NDS (가격 : 3,800엔) - 발매수 : 602,739개(누계:2,311,948개)	
4	판타지스타 포터블2	'09. 12. 3	세가	- 장르 : RPG - 기종 : PSP (가격 : 5,040엔) - 발매수 : 443,216개(누계:443,216개)	
5	포켓몬스터 하트골드 · 소울실버	'09. 9. 12	포켓몬 컴퍼니	- 장르 : RPG - 기종 : NDS (가격 : 4,800엔) - 발매수 : 360,896개(누계:3,382,597개)	
6	Wii Fit Plus	'09. 10. 1	닌텐도	- 장르 : Fitness - 기종 : Wii (가격 : 2,000엔) - 발매수 : 356,405개(-)	
7	기동전사 건담 건담VS.건담 NEXT PLUS	'09. 12. 3	반다이남코	- 장르 : 팀배틀액션 - 기종 : PSP (가격 : 6,279엔) - 발매수 : 339,034개(누계:339,034개)	
8	젤다의 전설 대지의 기적	'09. 12. 23	닌텐도	- 장르 : 펜액션어드벤처 - 기종 : NDS (가격 : 4,800엔) - 발매수 : 320,940개(누계:320,940개)	
9	이나즈마 일레븐2 협위의 침략자 파이어	'09. 10. 1	레벨파이브	- 장르 : 수집 · 육성 축구 RPG - 기종 : NDS (가격 : 4,980엔) - 발매수 : 284,511개(-)	
10	레이튼교수의 마신의 피리	'09. 11. 26	레벨파이브	- 장르 : 수수께끼 판타지 어드벤처 - 기종 : NDS (가격 : 5,040엔) - 발매수 : 250,795개(-)	

※ 6위 이후는 누계 치 미발표

□ 랭킹 분석 및 시사점

- 게임은 발매 후 한달이내에 승패가 좌우되며, 순위에서도 알 수 있듯이 시리즈물이 인기
- 1위 'New 슈퍼 마리오 브라더스 Wii'의 경우, 닌텐도의 간판 캐릭터가 등장하는 장수 시리즈인 마리오 브라더스의 Wii용 게임으로, 작년발매 전부터 대대적인 홍보(TV CM, 전철내 모니터 광고, 잡지광고 등)를 통해 현재 대히트 중임

- 3위 ‘토모다치(친구)컬렉션’은 새로운 캐릭터로 보기엔 어려운 단순한 캐릭터임에도 불구하고 인기가 있는 이유로, **Wii상에 활동하는 캐릭터 Mii의 육성 및 컬렉션 게임으로 Wii와 연동하는 것이 히트로 이어짐**
- 그 외, 10위권 밖에 순위를 보면 **Wii용 게임이 상위권을 점하고 있어 일본에서의 Wii의 점유율을 가늠해 볼 수 있음**
- ※ 일본 국내 누계 Wii 판매대수 : **약 900만대**
- ※ 참고 : 소니의 PS3는 약 480만대, MS사의 Xbox360은 약 125만대

<콘솔게임 랭킹(11위~20위)>

순위	소프트명	발매일	발매사	내용
11	포케파크Wii ~피카츄의 대모험!	'09. 12. 5	포케몽컴퍼니	- 장르 : 액션 어드벤처 - 기종 : Wii
12	전국무쌍3	'09. 12. 3	KOEI	- 장르 : 택티컬 액션 - 기종 : Wii
13	Wii Sports Resort	'09. 6. 25	닌텐도	- 장르 : 스포츠 - 기종 : Wii
14	테일즈 오브 그레이세스	'09. 12. 10	반다이남코	- 장르 : RPG - 기종 : Wii
15	콜 오브 듀티 모던 워 페어2	'09. 12. 10	스퀘어에닉스	- 장르 : 1인칭 슈팅 - 기종 : PS3
16	북의 달인Wii 동동 2대째!	'09. 11. 19	반다이남코	- 장르 : 리듬게임 - 기종 : Wii
17	마리오&소닉 AT 벵쿠버올림픽 TM	'09. 11. 19	닌텐도	- 장르 : 스포츠 - 기종 : NDS
18	NARUTO -질풍전 나루티밋엑셀3	'09. 12. 10	반다이남코	- 장르 : 대전 액션 - 기종 : PSP
19	월드축구 위닝일레븐2010	'09. 12. 10	코나미	- 장르 : 축구 - 기종 : PSP
20	파워프로군 포켓12	'09. 12. 3	코나미	- 장르 : 야구 버라이어티 - 기종 : NDS

3. 『온라인 게임』 랭킹

□ 조사 개요 (유저 만족도 조사 베이스)

- 조사기관 : 오리콘
- 조사시기 : 2009. 9. 3 ~ 9. 4
- 조사방법 : 인터넷조사
- 회답 유효수 : 3,135샘플(18세 이상 성인)

□ 온라인 게임 랭킹표 (*음영 : 한국기업)

순위	게임명	서비스시	서비스사	내용
1	삼국군영웅 (三國群英雄) Online	'08. 1. 29	USERJOY JAPAN	- 장르 : MMORPG - 개발사 : Userjoy Technology(대만) - 수익방법 : 아이템과금 
2	삼국지 Online	'08. 2. 29	KOEI	- 장르 : MMORPG - 개발사 : KOEI(일본) - 수익방법 : 월정액 
3	라테일	'07. 4. 26	Gamepot	- 장르 : MMORPG - 개발사 : 엑토즈소프트(한국) - 수익방법 : 아이템과금 
4	리니지2	'04. 6. 25	NC JAPAN	- 장르 : MMORPG - 개발사 : NC Soft(한국) - 수익방법 : 월정액 
5	트릭스터	'05. 3. 1	GCREST	- 장르 : MMORPG - 개발사 : 엔트리브(한국) - 수익방법 : 아이템과금 
6	CABAL ONLINE	'06. 11.	Gamepot	- 장르 : MMORPG - 개발사 : ESTsoft(한국) - 수익방법 : 아이템과금 
7	테일즈 위버	'04. 9.	Nexon Japan	- 장르 : MMORPG - 개발사 : Nexon, Softmax(한국) - 수익방법 : 아이템과금 
8	메이플 스토리	'03. 12. 3	Nexon Japan	- 장르 : MMORPG - 개발사 : Nexon(한국) - 수익방법 : 아이템과금 
9	라그나로크 Online	'02. 12. 1	Gunho Online Ent.	- 장르 : MMORPG - 개발사 : Gravity(한국) - 수익방법 : 월정액+아이템과금 
10	진·여신전생 IMAGINE	'07. 4. 4	Cave	- 장르 : MMORPG - 개발사 : Cave(일본) - 수익방법 : 아이템과금 

□ 랭킹 분석 및 시사점

- 온라인게임 랭킹 10위권 중 한국산 게임이 총 7개이며, 일본산을 제외한 해외게임(주로 한국산)은 아이템 과금 형식이 많으며, 온라인이라는 장점을 살려 장르는 MMORPG가 대부분임
- 상기 랭킹은 유저만족도 조사에 근거하고 있어 최신 온라인게임에 만족도가 높으며, 한국산 온라인게임은 오래전부터 서비스해 오면서 현지화 전략전개 등에 힘입어 꾸준히 인기를 모으고 있음

○ 18세 이상의 성인을 대상으로 한 조사이기 때문에 현지 청소년들에게 인기가 있는 넥슨사의 ‘테일즈위버’, ‘메이플스토리’가 상대적으로 하위에 있으나 여전히 10위권 안에 만족도가 높은 것으로 평가를 받고 있음

※ 일본 인터넷 보급률 : 91.1%(2008년도말 기준/총무성 발표)

※ 일본 인터넷 이용자수 : 9,091만명(총인구 대비 75.3%(2008년도말 기준/총무성 발표))

[참고1 : 일본 온라인게임의 역사, ‘09년 5월 4주차 참고]

연도	내용	인터넷 인구
2000년	○ NHN 「한게임」 서비스 개시	
2001년	○ NCsoft 「리니지」 서비스 개시 ○ GameOn(e삼성재팬) 일본법인 설립 ○ Gamania Japan(대만) 일본법인 설립	
2002년	○ Gungho(일본, 당시 한국 그라비티社 「라그나로크 온라인」 게임)서비스 개시 ○ SQUARE(일본, 현 SQUARE ENIX) 「Final Fantasy」 서비스 개시	580만명
2003년	○ NEXON 「메이플스토리」 서비스 개시 ○ KOEI(일본) 「노부나가의 야망(信長の野望)」 서비스 개시 ※ 온라인게임의 원년	1,596만명
2004년	○ Ntreev Soft 「팡야」 를 일본 Gamepot가 서비스 개시 ※ 아이템 과금 시스템 도입	2,246만명
2005년	○ Gungho Online Entertainment 주식공개 ○ Gamepot 주식공개	3,224만명
2006년	○ GameOn 주식공개	3,756만명
2007년	○ 일본 온라인게임 시장 1,000억엔 돌파	4,627만명

[참고2 : 일본진출 한국 온라인게임 회사(총 13개)]

회사명	설립	사원수	URL
NHN Japan	2000/09	650	www.nhncorp.jp
GameOn	2001/04	176	www.gameon.co.jp
CJ Internet Japan	2001/08	미공개	www.cjinternet.jp
NC Japan	2001/09	149	www.ncjapan.co.jp
NEXON	2002/12	163	www.nexon.co.jp
YNK JAPAN Inc	2004/03	미공개	www.ynkjapan.co.jp
Hanbit Ubiquitous Entertainment	2004/12	31	www.hanbit.jp
MGAME Japan Corporation	2005/09	80	corp.mgame.jp
NCONY ENTERPRISE	2006/10	3	www.ncony.com/JP
JC Global	2007/02	미공개	jcg.co.jp
GAME YAROU	2007/04	60	www.gameyarou.jp
ESTsoft Japan	2007/09	미공개	www.estsoft.co.jp
NDOORS Entertainment	2008/04	18	www.ndoors.co.jp

4. 『시사점』

- 일본은 3대 콘솔게임 하드웨어 메이커(Sony, Nintendo, Microsoft) 중 2대 회사가 있고, 이에 따른 소프트웨어 개발사들이 다수 존재하고 있어 상대적으로 콘솔게임 시장이 높은 편임
 ※ 일본 최초 가정용 비디오게임 : TV테니스(1975. 9. 12 발매(EPOCH社))
- 게임 하드웨어를 만들지 않는 우리나라 입장에서는 개발 저작권료가 들지 않는 PC게임 개발이 중심이었고, 온라인이 보급되면서 다수의 온라인게임이 개발되어 현재 아시아권에서는 온라인게임 선진국으로서 입지를 굳히고 있음
- 일본진출 한국 온라인게임회사의 현지법인이나 투자회사를 보면, 마케팅은 현지인을 채용하지만, 서버운영 등의 기술 인력은 한국인을 채용하여 시스템 관리에 주력하고 있는 상황임
- 콘솔게임도 인터랙티브 등 다양한 기술을 바탕으로 온라인 접속 기능을 향상시키는 등 다양한 시도를 하고 있는데 향후 온라인게임을 즐기는 단말기의 구별이 없을지도 모르는 상황이지만 일본에서의 온라인게임은 당분간 한국세가 입지를 굳혀나갈 것이라 전망