

온라인 게임산업 보고 – 온라인게이머 관심도 분석①

2007년 1월 ~6월

출처 : Baidu

1. 연구배경

2007년 1월, 중국 인터넷 사용자는 이미 1.37억 명에 달했으며 그 중 26.6%의 네티즌, 즉 3640만 명이 온라인게임을 하는 것으로 나타났다. 2007년 중국 온라인 게임의 시장 규모는 93.6억 위안에 달할 것이며 온라인 게임 사용자들이 끊임없이 증가함에 따라 중국온라인게임시장은 매우 큰 시장 잠재력을 가지고 있다. 2008년 중국 온라인게임 운영업체의 수입 규모는 123억 위안에 달할 것으로 예측되고 있다.

Baidu는 중국에서 최대 방문객을 가지고 있으며 시장 점유율이 가장 큰 사이트 중에 하나로서 매일 수 억 번의 검색요청을 받는다. “검색어”는 네티즌들이 주동적으로 각종 요구를 기록하는 것이기 때문에 그들의 행위의 특징을 반영하고 있다. 이러한 조건을 바탕으로 Baidu는 거대한 네티즌 행위 데이터베이스를 건립하였으며 전문팀을 구성하여 사용자들의 인터넷접속에 대한 조사, 분석을 진행하는 도중 온라인게임 산업에 대한 네티즌들의 서로 다른 선호도와 게이머의 특징을 발견하였다.

Baidu는 6개월이라는 시간동안 객관적인 각도에서 과학적이고 특색있는 검색어를 분석해서 통계를 내는 방식으로 시장에 있는 297개의 온라인 게임에 대하여 심도 있는 조사와 연구를 진행하였다.

2. 보고 요약

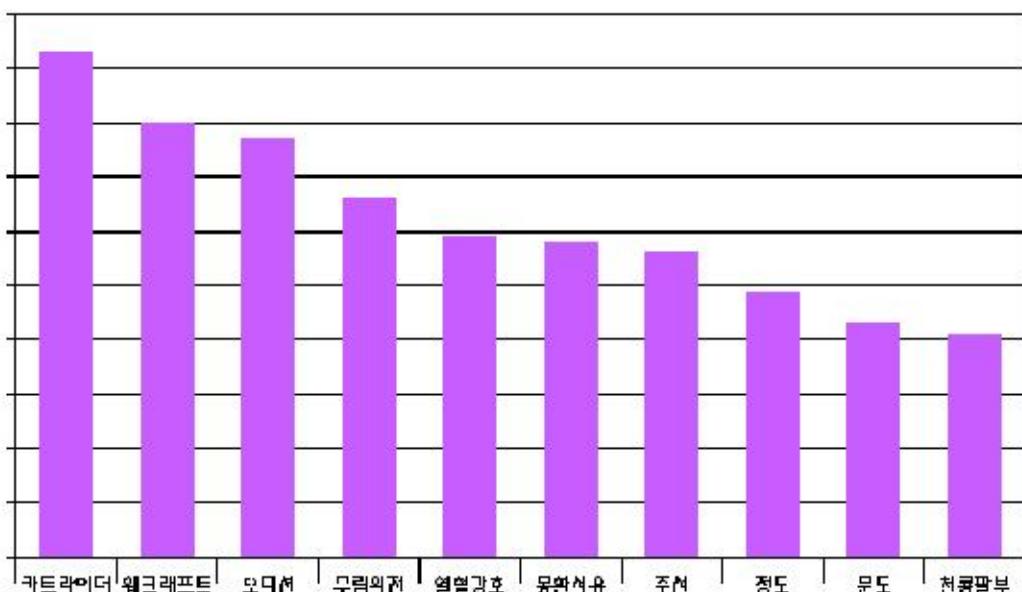
- ◇ 전체 게이머 중에서 Baidu를 통해 온라인게임을 이용하는 게이머의 비율은 31.5%
- ◇ 관심도가 가장 높은 온라인게임 Best 3 : 카트라이더, 와우, 오디션
- ◇ 관심도가 가장 높은 신작 온라인게임 Best 3 : 주선, 천룡팔부, SUN
- ◇ 관심도가 가장 높은 캐쥬얼게임 Best 3 : 카트라이더, 오디션, 프리스타일
- ◇ 다운로드 수가 가장 많은 온라인 게임 Best 3 : 카트라이더, 오디션, 열혈강호
- ◇ 관심도가 가장 높은 온라인게임 업체 Best 3 : 스지티엔체, 완미시공, 디쥬얼스
- ◇ 각 게임 종류의 게이머 분포 : MMORPG 56%, 캐쥬얼게임 40%
- ◇ 게임 지불 방식의 게이머 분포 : 무료게임 84%, 유료게임 13%, 부분 무료게임 1%, 운영 정지 게임 1%, 클로즈베타게임 1%. 무료게임 중 완전히 무료 운영 방식을 채용한 온라인 게임은 무료게임의 77% 차지, 클로즈베타와 오픈베타게임은

23% 차지.

- ◇ 온라인 게이머가 관심있어 하는 산업 : 디지털 전자와 소프트웨어 산업에 대한 관심도가 가장 높음
- ◇ 온라인 게이머의 소비 경향 : 온라인 게이머들은 복권 정보와 스포츠 분야에 가장 많이 소비하는 경향을 보임
- ◇ 온라인 게이머의 엔터테인먼트에서 가장 큰 부분을 차지하는 것은 음악이며 그 밖에 커뮤니티활동 등에 관심이 편중되어 있음
- ◇ 온라인 게이머의 네트워크 사용 습관 : 다운로드, P2P소프트웨어 사용이 가장 많으며 메신저, 블로그, 커뮤니티에도 관심을 보여 사이버 공간에서의 사회교류를 즐김을 볼 수 있음

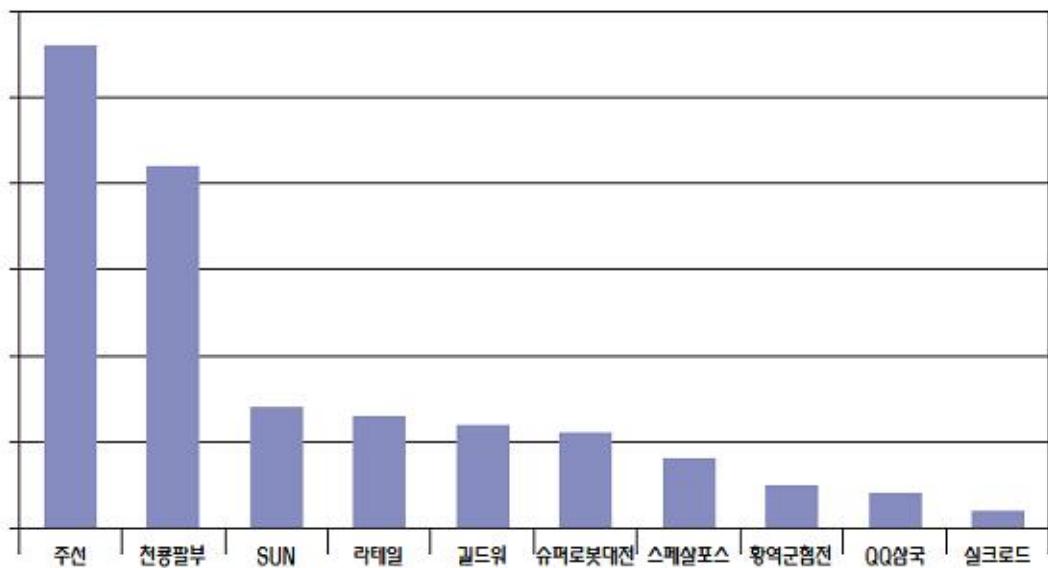
3. 온라인 게임 순위

(1) 게이머의 관심도가 가장 높은 온라인 게임



2007년 상반기, 게이머들의 관심을 가장 많이 받은 온라인 게임은 “카트라이더”였다. 이 게임은 수많은 경쟁 게임들 사이에서 선두를 차지하였다. 가장 인기있는 온라인 게임 10개는 이번 조사의 297개 온라인 게임 총 관심도의 74.15%를 차지하였다. TOP10의 온라인 게임 중에서 “주선”과 “천룡팔부”는 2007년 상반기에 새롭게 발표된 온라인 게임이다. 캐주얼 게임인 “카트라이더”와 “오디션”이 상위권에 포함되었지만 전체 게임을 보면 여전히 MMORPG 게임이 더 많은 관심을 받고 있는 것을 알 수 있다.

(2) 게이머들의 가장 많은 관심을 받는 신작 온라인 게임



2007년 상반기, 네티즌들이 가장 관심을 갖은 신작 온라인 게임은 “주선”이었다. 주목할 만한 것은 “주선”은 2007년 4월에 사내테스트를 했으나 강대한 공세로 신작 온라인 게임 관심도 측면에서 1위를 차지하였다. 10대 인기 신작 온라인 게임은 이번 조사의 297개 온라인 게임 전체 관심도의 77.65%를 차지하였다.