



『2010년 36호 ‘주간 심층이슈’』



『 일본 온라인게임 산업 동향 』

○ 착안점

- 일본의 온라인게임 시장규모는 현재 약 1300억 엔이며, 2000년 NHN이 일본에서 '한게임' 서비스 개시이후 온라인게임 시장이 확대되어 왔으며, 이후 많은 한국산 온라인게임과 한국기업이 진출, 일본의 온라인 게임시장에서 그 영역을 넓혀가고 있음
- 한편, 콘솔게임시장이 강한 일본시장에서 기존의 콘솔게임의 온라인화로 온라인게임에 관한 플랫폼의 영역이 PC·콘솔 구별이 없어져 가고 있는 상황에서, 일본 온라인게임 현황 및 시장 등을 분석, 일본 시장 진출 참고 자료로 활용하고자 함

※출처 : JOGA 온라인게임 시장조사 리포트 2010(JOGA 발표), 각 게임회사 사이트 등 발취

○ 목차

1. 일본 온라인게임 시장
2. 한국 온라인게임 일본 진출 현황
3. 한국 온라인게임 서비스 현황
4. 시사점

1. 일본 온라인게임 시장

□ 일본 온라인게임 역사

연도	내용	인터넷 인구
2000년	- NHN 「한게임」 서비스 개시	
2001년	- NCsoft 「리니지」 서비스 개시	

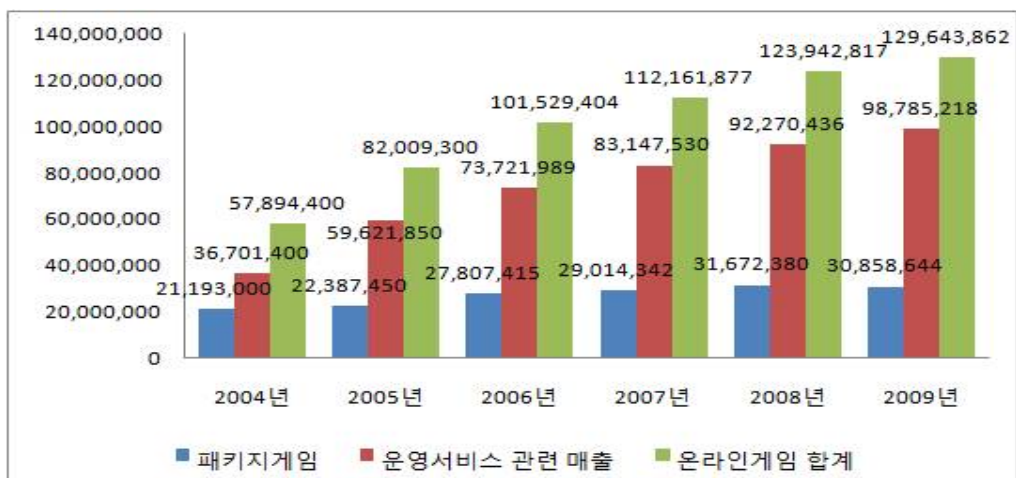
	- GameOn(e삼성재팬) 일본법인 설립 - Gamania Japan(대만) 일본법인 설립	
2002년	- Gungho(일본, 당시 한국 그라비티社의 「라그나로크 온라인」 게임)서비스 개시 - SQUARE(일본, 현 SQUARE ENIX) 「Final Fantasy」 서비스 개시	580만명
2003년	- NEXON 「메이플스토리」 서비스 개시 - KOEI(일본) 「노부나가의 야망(信長の野望)」 서비스 개시 (온라인게임 원년)	1,596만명
2004년	- Ntreev Soft 「광야」 를 일본 Gamepot가 서비스 개시 ⇒ 아이템 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

□ 게임시장 규모

- 각 기업단체의 발표 수치를 근거로 하드웨어의 매출을 제외한 소프트웨어 관련 2009년도 일본 온라인게임 시장 규모는 약 1300억 엔임

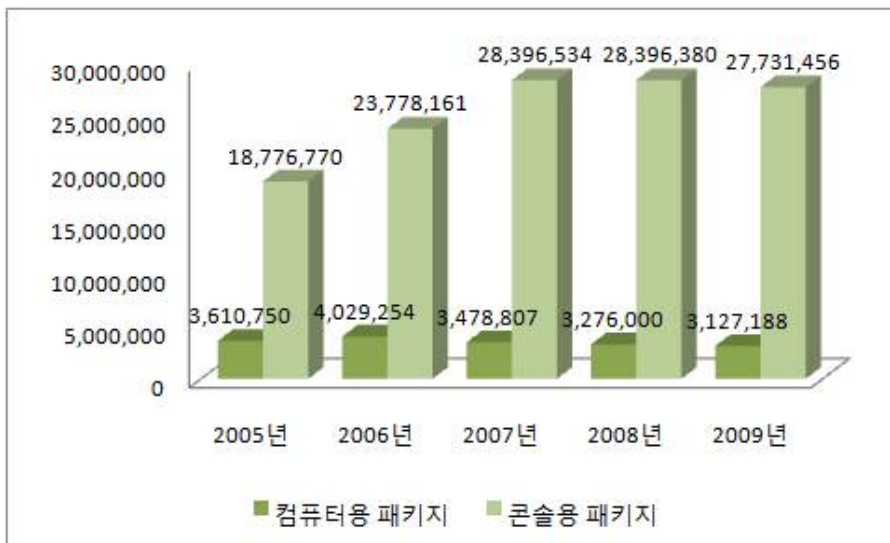
업종	시장규모 (단위 : 엔)	시장 비율(%)
패키지 판매	30,858,644,360	24%
운영서비스 매출	98,785,218,400	76%
합계	129,643,862,760	100%

《(그림 1-1)일본 온라인게임 시장규모 추이(단위: 엔)》

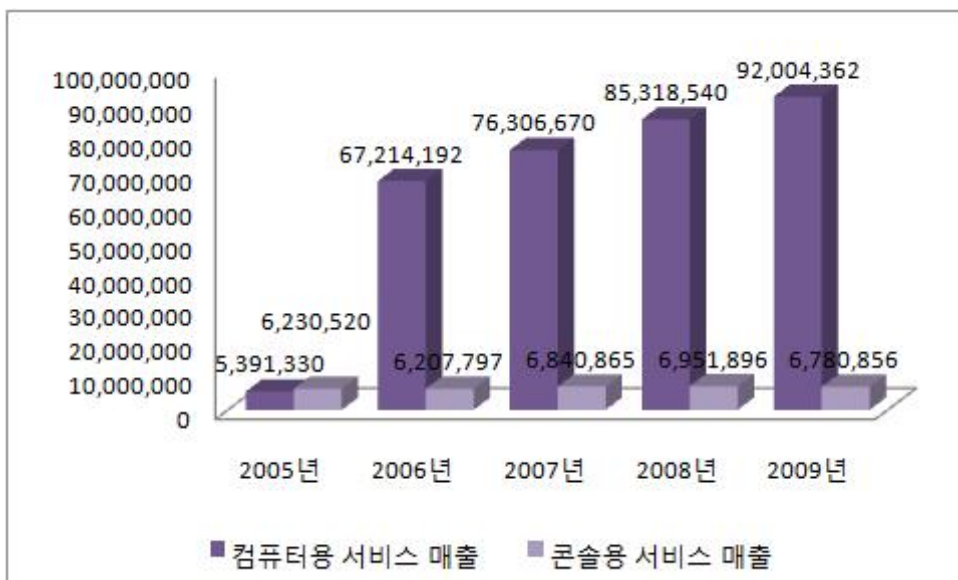


- 2009년의 온라인 게임 시장은 1300억 엔 규모로, 2008년에 비해 약 5%증가하며, 2004년 이후 계속 증가하고 있음
- 2008년의 패키지판매와 게임운영서비스 매출은 각각 26%, 74%의 비율이었지만, 2009년은 패키지판매 비율이 다소 줄어 24%를 차지함
- 패키지판매와 운영서비스 매출의 비율은, 2004년 37%이었던 패키지판매관련 매출이 2009년에는 13% 감소한 반면, 64%이었던 운영서비스관련 매출이 증가함
- 운영서비스관련 매출이 늘어나고 있는 것은 콘텐츠의 무료서비스 비즈니스 모델이 바뀌고 있기 때문으로 분석됨

《(그림1-2)기종별 패키지 매출 추이(단위: 천 엔)》



《(그림1-3)기종별 운영서비스 매출 추이(단위: 천 엔)》



- 운영서비스는 컴퓨터용과 콘솔용으로 나눌 수 있는데, 콘솔게임기의 타이틀은 2005년 이후 증가해왔지만, 1타이틀 당 매출이 감소하고 있고 2008년까지 정액제가 주를 이루었지만, 2009년은 아이템 과금 모델 타이틀의 매출이 늘어나고 있음.
- 컴퓨터용 타이틀의 운영서비스 매출은 2008년에 비해서 107% 증가함
- 온라인게임 시장 확대의 원동력은 컴퓨터용 타이틀 운영서비스이지만, 2009년은 아이템 과금 타이틀의 1인당 월 이용료의 매출이 증가하면서 매출이 늘어나고 있음

□ 온라인게임 서비스 회사의 추이

- 온라인 게임 시장은 소프트 무료 배포와 과금서비스로 이루어지는 최신 비즈니스 모델이 2000년부터 등장한 이후, 온라인게임을 서비스하는 기업은 2004년도 68개사, 2005년도 106개사(전년 대비 156%), 2006년도 128개사(전년비 121%)로 증가했지만, 2007년도는 114개사(전년비 89%)로 PC온라인게임을 제공하는 회사를 중심으로 감소하기 시작
- 기업의 양극화가 시작된 2008년에는 콘솔게임용 온라인게임을 제공하는 기업을 중심으로 다시 증가하기 시작했지만, 2009년도는 이들 기업의 감소로 전체 서비스사업자 수가 감소하여 118개사로 그침
- 주로 벤처 기업, IT 관련기업, 콘솔게임기업, 한국의 온라인게임기업의 일본법인 등이 일본 온라인 게임 산업을 주도하고 있음
- 온라인게임서비스기업의 자본금 규모를 보면, 1억 엔 미만이 2004년 32%이었지만, 매년 조금씩 감소해 2008년 27%, 2009년 25%로 자본금 규모가 커지고 있는 것을 알 수 있음
- 이 같은 현상은 PC온라인게임 전문 기업의 경우, 복수 타이틀을 서비스하여 매출을 늘릴 수 있지만, 그 만큼 고정비와 인건비가 증가하기 때문에 경영안정을 도모하기 위해 일정 유동 자산이 필요하기 때문임
- 온라인게임 서비스회사는 개발 스텝을 두지 않는 게임 서비스사업이기 때문에, 비교적 소인수로 운영되는 경우가 많지만, 복수 타이틀 서비스에 맞추어 자본은 상대적으로 커지고 있어, 향후 시장에 새롭게 진입하는 기업들의 규모가 더욱 커질 것으로 예상됨

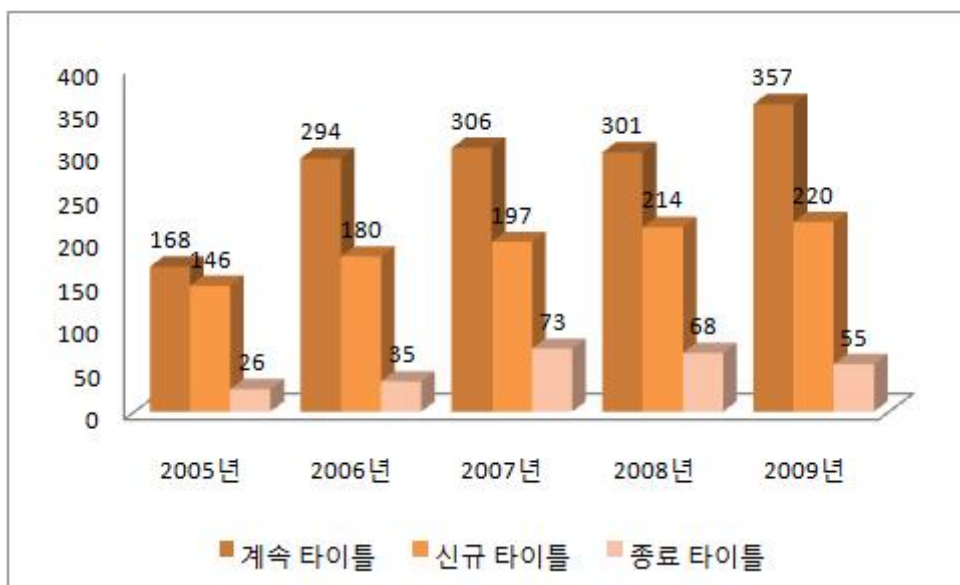
《(그림1-4)온라인 게임 서비스 기업 수의 추이》



□ 온라인게임 타이틀 추이

- 일본 국내에서 서비스되고 있는 게임 타이틀의 추이는 2007년~2008년은 102%, 2008년~2009년에 112%로 2005년 이후 증가 경향을 띄고 있지만, 신규 타이틀의 대부분은 콘솔게임 타이틀임
- 2009년도 총 577개의 온라인게임이 서비스 되고 있는데, 서비스 타이틀 수는 안정된 증가 추세를 보이고 있음

《(그림1-5)온라인게임 서비스 타이틀 추이》



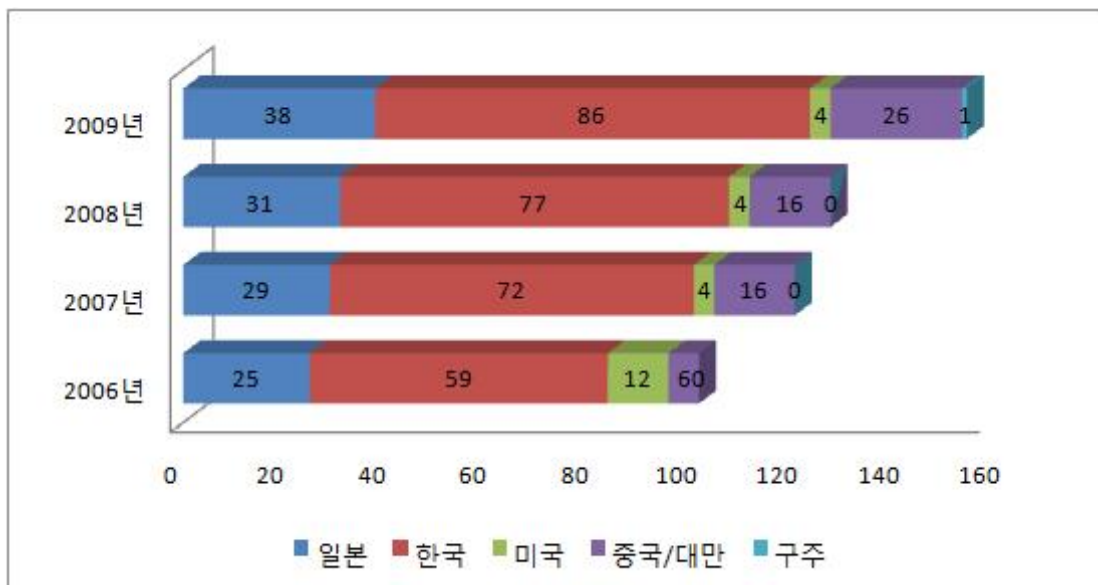
- 서비스 타이틀 중, 신규 서비스 타이틀의 비율은 2005년도 46%, 2006년도

38%, 2007년도 39%, 2008년도 42%, 2009년도는 38%로 매년 40%전후로 신규 타이틀이 소개되고 있는 추세이며, 2009년도 신규 타이틀이 예년보다 증가한 것은 주로 콘솔게임의 타이틀 및 PC타이틀의 Web게임(브라우저게임)이 증가했기 때문임

- 서비스를 종료한 PC게임 타이틀은 2007년을 정점으로 73개 타이틀(전년 대비 209%), 2008년도는 전년 대비 93%, 2009년도는 전년 대비 81%로 감소 경향을 보이고 있음
- 이는 2007년에 온라인게임회사의 양극화가 시작되면서 서비스력이 뛰어난 회사는 매출을 늘리기 위해서 신규 타이틀 서비스를 개시하고, 그렇지 않은 회사는 서비스 타이틀의 축소 또는 시장에서 철수한 결과임
- 일본에서 서비스되고 있는 PC게임 타이틀은 2005년부터 2006년까지 129% 증가했지만, 2006년부터 2008년까지는 제자리걸음을 하고 있음
- 2009년도부터 다시 전년 대비 137% 증가하고 있으며 증가한 타이틀 내역을 보면, 2008년도 및 2009년도에 서비스된 한국, 대만, 중국산 MMO게임, 일본, 중국산 Web게임이 늘어났고, 이 대부분은 복수 게임 타이틀을 서비스하는 회사가 신규 타이틀서비스를 개시했기 때문임

□ 서비스 타이틀의 카테고리/국가 별 분류와 추이

《(그림1-6)MMO 게임 타이틀의 국가 분류》

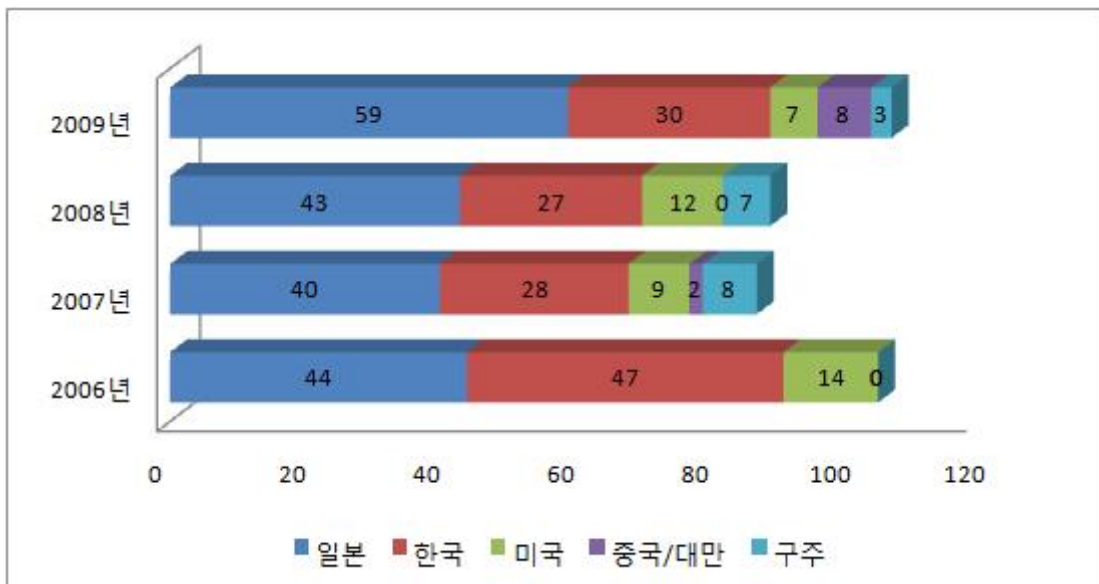


- 2006년도 이후, 컴퓨터용 게임의 MMO게임 타이틀의 절반 이상을 한국 타이틀이 차지하고 있으며, 2009년도 한국산 MMO게임 타이틀 비율은 55%

로 2008년과 비교해 117%로 증가함

- 2006년도 6%에 그쳤던 중국·대만 게임 타이틀이 점차 증가, 2009년도는 17%를 차지하게 되었고, 특히 2008년 이후 서비스가 시작된 **대만의 게임 타이틀의 대부분이 지속적으로 서비스되면서 유저들의 지지를 얻고 있음**
- **일본산 게임 타이틀의 비율은 2006년도 25%이었지만, 2009년도는 38%로 상승하였음**

《(그림1-7)캐주얼게임 타이틀의 국가 분류》



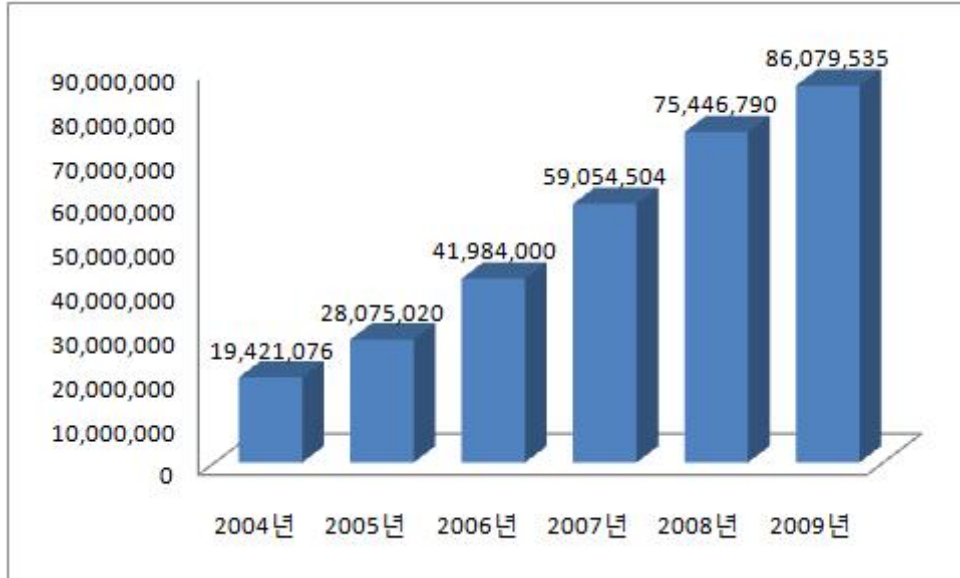
- 2006년도 105개의 캐주얼게임 타이틀이 서비스되었지만, 2007년도에는 18개 타이틀이 서비스 종료되었고 같은 수의 타이틀이 새로이 서비스되었지만 2008년도에 서비스된 타이틀 중에는 Web게임이 포함되어 있어 전체적으로 **캐주얼 게임 타이틀이 증가하고 있음**
- 서비스를 개시한 2006년의 일본산 타이틀은 48%를 차지했지만, 2009년도 는 55%로 증가하고 있으며, 중국제 Web게임이 증가, 대만제 타이틀과 합 하면 캐주얼 게임의 7%를 차지함

□ 온라인게임 유저 추이

- 온라인게임 유저 수는 '브로드밴드의 보급'과 '초기 프로그램 설치비가 무료' 나 '전체 게임 플레이 무료' 등의 영향으로 매년 그 수가 증가하고 있는 추세 임
- 2004년 약 1,942만 명이었던 온라인게임 유저 수는 매년 증가, 2009년도

약 8,460만 명으로 '04년도 대비 약 436% 증가하였으나, 증가율은 매년 조금씩 감소 경향을 보이고 있음

《(그림1-8)온라인게임 유저수 증가 추이》



2. 한국 온라인게임 일본 진출 현황

□ 일본 진출 한국 온라인게임 회사 현황

- 2000년 9월 NHN이 진출한 이후, 2009년 말 기준으로 13개사가 일본법인 설립 등으로 진출해 있음
- 2000년대 초기에 활발했던 한국 기업의 진출이 최근 감소 경향을 보이고 있는 것은 일본의 온라인게임시장이 확대됨에 따라 복수 서비스를 위한 자금력 확보가 필요시 되고 있기 때문에 한국의 게임관련 중소기업 진출이 감소하고 있기 때문으로 분석되고 있음

회사명	설립	사원수	URL
NHN Japan	2000/09	650	www.nhncorp.jp
Game On	2001/04	176	www.gameon.co.jp
CJ Internet Japan	2001/08	-	www.cjinternet.jp
NC Japan	2001/09	149	www.ncjapan.co.jp

NEXON JAPAN	2002/12	163	www.nexon.co.jp
WeMade Online	2004/03	-	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	-	jcg.co.jp
GAME YAROU	2007/04	60	www.gameyarou.jp
ESTsoft Japan	2007/09	-	www.estsoft.co.jp
NDOORS Entertainment	2008/04	18	www.ndoors.co.jp

□ 일본 진출 한국 온라인게임 회사 세부 현황

○ 온라인 게임회사 ① : NHN

회사명	NHN Japan 주식회사 (NHN Japan Corporation)
설립일	2000년 9월 4일 (2003년8월28일, HanGame Japan 주식회사에서 상호변경)
자본금	15억9,607만엔
이사	대표사장 모리카와 아키라(森川 亮, Morikawa Akira)
종업원 수	556명 (2010년10월 기준)
주소	23F, ThinkPark Tower, 2-1-1, Osaki, Shinagawa-ku, Tokyo (東京都品川区大崎 2-1-1 ThinkPark Tower 23F)
특징	<ul style="list-style-type: none"> - 게임포털사이트 HanGame : 3,610만 회원 등록, 최대 동시접속자수 16만6,000명, 게임 수 236개(2010년9월 기준) - NAVER JAPAN: 회원수 400만 명, 1일 방문자 수 110만 명, 1일 페이지 뷰 1억 페이지(2010년 9월 기준) - 2008년 3월 서비스 개시한 모바일게임 & 커뮤니티사이트 「hange.jp」 인터넷 커뮤니티 서비스 「CURURU」 는 2010년3월 중지 - 인터넷 기업 「주식회사 라이브도어」 의 주식을 취득해 완전 자회사 화함으로써 포털사이트 구축 - 2009년도 매출 : 119억5,000만엔(08년도 매출액은 115억 엔) - 순 영업이익은 06년도 대비 88% 증가한 11억 1,800만엔

○ 온라인 게임회사 ② : GameOn

회사명	주식회사 게임온 (GameOn Co., Ltd.)
설립일	2001년 4월 2일

자본금	26억2,502만3천엔(2010년 6월말 현재)				
종업원 수	206명/ 연결 209명(2010년6월 말 현재)				
이사	대표이사 / 정 기영 (鄭 起泳, Kee Young, Cheung)				
매출액	6,865,432천 엔(2009년 12월 기준)				
주소	Ebisu business tower, 1-19-19, Ebisu, Shibuya-ku, Tokyo (東京都渋谷區恵比壽1-19-19 恵比壽ビジネスタワー)				
특징	<ul style="list-style-type: none"> - 2008년6월 NeoWiz Japan 주식회사를 흡수 합병 - 10종의 온라인 게임 운영 중 - 등록회원 수 : 약 544만 명(2009년 말 누계) - 2007년 말 등록회원 수는 349만 명, 2008년은 452만 명에서 2년 동안 약 190만 명 이상의 회원이 증가하였음 - 다수의 MMORPG 전개를 통해 축적한 노하우를 이용해, FPS나 스포츠 중 신규 장르에도 적극적으로 진출하고 있음 - 2006년 일본에서 상장 				
주요 서비스 온라인 게임	뮤	레드스톤	실크로드 온라인	Soul of the Ultimate Nation	Alliance of Valiant Arms
					

○ 온라인 게임회사 ③ : CJ Internet Japan

회사명	CJ인터넷재팬 주식회사 (구, 주식회사 넷마블재팬)		
설립일	2001년 8월		
자본금	17억엔 (2010년12월 현재)		
이사	대표이사 :朴 且鎭		
주소	6F, CJ Building, 2-7-4 Nishishinbashi, Minato-ku, Tokyo (東京都港區西新橋2-7-4 CJビル6階)		
특징	<ul style="list-style-type: none"> - 게임포털사이트 『넷마블』 과 넷마블 블로그 『마브로그』 를 운영 - MMO 1개, RPG 1개, MMORPG 3개, FPS 1개, 플래시게임 등 제공 중 - CJ인터넷과 일본 소프트뱅크 그룹이 공동으로 전개 		
주요 서비스 온라인 게임	SD간담 캡슐파이터 온라인	진·삼국무쌍 Online	온라인RPG 「이스온라인」
			
	MMORPG 『야채촌』	호러MMORPG 『다크에덴』	플래쉬게임 『초코마』



○ 온라인 게임회사 ④ : NC Japan




회사명	NC Japan 주식회사 (NC Japan K.K)		
설립일	2001년 9월 27일		
자본금	3억7,500만 엔 (2010년1월 현재)		
이사	대표이사 박 성준 (朴 成駿)		
종업원 수	185명 (2010년1월 현재)		
매출액	19,117백 만원 (2010년3/4분기 기준)		
주소	16F, Ebisu business tower, 1-19-19, Ebisu, Shibuya-ku, Tokyo (東京都澁谷區惠比壽1-19-19 惠比壽ビジネスタワー 16階)		
특징	<ul style="list-style-type: none"> - 리니지, 리니지II, Guild Wars, The Tower of AION 등 서비스 - 인터넷카페(PC방)마케팅 사업, 캐릭터 라이선스 사업 - 게임 퍼블리싱 사업 이외에, 종합 게임 및 커뮤니티 「Plaync」 운영 - "리니지"가 2002년 2월부터 상용화돼 동시접속자 수 2만명 안팎을 유지하고 있고, "리니지II"의 유료서비스를 5월 초부터 시작해, 현재 동시접속자수가 3만 명을 웃돌고 있음 		
주요 서비스 온라인 게임	Lineage	Lineage2	AION
			
	Guild Wars('05)	Blade and Soul	Guild Wars 2
			

○ 온라인 게임회사 ⑤ : NEXON

회사명	주식회사 넥슨 (NEXON Co., Ltd)
설립일	2002년 12월 18일
자본금	4,245,556천엔

이사	대표이사 최 승우 (崔 承祐)		
종업원 수	170명 (2010년 9월 말 기준)		
주소	Central square Building, 2-31, Shinkawa, Chuo-ku, Tokyo (東京都中央区新川2-31 セントラルスクウェアビル)		
특징	<ul style="list-style-type: none"> - 등록회원수 2500만 초과 (2010년 9월 말 기준) - MMORPG 9개, MORPG 2개, 캐주얼게임 2개, 플래시판 메달게임 22개 등 - 그 외 블로그 서비스와 Q&A 톨 서비스 운영도 실시하고 있음 		
주요 서비스 온라인 게임	Maple Story	테일즈위버	Mabinoki
			

○ 온라인 게임회사 ⑥ : WeMade Online

회사명	주식회사 WeMade Online(주식회사 YNK JAPAN에서 2010년4월 변경)		
설립일	2004년 3월 31일		
자본금	479,905,000엔 (2008년 9월 현재)		
이사	대표이사 최 종구 (崔 鍾玖)		
주소	10-6, Nihonbashiodenmacho, Chuo-ku, Tokyo (東京都中央区日本橋大伝馬町10-6)		
특징	<ul style="list-style-type: none"> - 온라인게임 「SealOnline」, 「신생R.O.H.A.N」 「마경괴담(魔境奇談)」 등 서비스 외 출판사 운영 및 현지 개발사업 전개 - 씨니YNK는 8일 그리곤엔터테인먼트가 개발한 3차원 온라인게임 "썸 온라인"을 내 달부터 일본에서 유료서비스한다고 밝혔다. - 지난해 9월 일본에서 서비스를 시작한 이 게임은 현재 21만명의 누적회원과 1만 5천명의 동시접속자수를 기록중이다. - 2010년4월 이후, 「원타임패스(핸드폰 인증 서비스)」 와 「패스워드 변경」 캠페인을 통해, 세큐리티 강화 		
주요 서비스 온라인 게임	신생R.O.H.A.N	Seal Online	천지대란
			

○ 온라인 게임회사 ⑦ : Hanbit Ubiquitous Entertainment


회사명	주식회사 Hanbit Ubiquitous Entertainment Inc.
설립일	2004년 12월 27일

자본금	475,000,000엔 (2009년 6월 26일 현재)		
이사	대표이사CEO 김 유라(金 裕羅, Yoo Ra Kim)		
주소	1F, AKS Building, 3, Kandaneribeicho, Chiyoda-ku, Tokyo (東京都千代田區神田練塀町3 A K Sビル1 F)		
특징	- 아이템 과금용 온라인게임 외, 포털사이트 '구락부 한빛' 운영		
주요 서비스 온라인 게임	Granado Espada	아크사인	AIKA ONLINE
			

○ 온라인 게임회사 ⑧ : MGAME

회사명	주식회사 MGAME JAPAN (MGAME Japan Corporation)		
설립일	2005년 9월		
자본금	3억7,620만 엔 (2010年04月現在)		
이사	대표이사 최 병태 (崔 炳台, Byeong-Tae Choi)		
종업원 수	50명		
주소	5F/6F, Ito peer kiyosubashitoori Building, 1-38-9 Taito, Taito-ku, Tokyo (東京都台東區台東1-38-9 イトーピア清州橋通ビル5F/6F)		
특징	<ul style="list-style-type: none"> - 본격적으로 즐길 수 있는 MMORPG부터 기본게임까지 다양하게 제공 - 유저용 홈페이지, 게임 아이템 옥션, 블로그 서비스 제공 - 온라인게임 커뮤니티 서비스 「音造(ONZO)」를 2009년 1월 개시 - 일본 국내 주요 사이트와 연계 : yahoo Japan ID나 후지TV ID 등과 제휴, 공통ID로 게임을 즐길 수 있음 - 2008년 「풍림화산」 정식 서비스 개시와 함께 후지텔레비ID 연계 개시 - 2010년 「나이트온라인 크로스」 한게임에서 차네링 서비스 개시 		
주요 서비스 온라인 게임	KNIGHT ONLINE	OPERATION 7	LOST ONLINE
			
	영웅 온라인	열혈강호 온라인	귀혼
			

○ 온라인 게임회사 ⑨ : NCONY

회사명	NCONY 엔터프라이즈 주식회사 (NCONY ENTERPRISE KK)		
설립일	2006년 10월 10일		
이사	대표이사 리 그레고리 제이슨		
주소	18F, Shin Kasumigaseki building, 3-3-2 Kasumigaseki, Chiyoda-ku, Tokyo (東京都千代田区霞ヶ関3丁目3-2 新霞ヶ関ビル18階)		
특징	<ul style="list-style-type: none"> - MMORPG 파이스토리 β서비스 - 온라인게임 개발 및 서비스 운영 - 국내외 디지털콘텐츠라이센싱 비즈니스 		
주요 서비스 온라인 게임	캐주얼 액션 MMORPG게임 Pi Story 		

○ 온라인 게임회사 ⑩ : JC Global

회사명	JC Global 주식회사		
설립일	2007년 2월 13일		
자본금	3억5,000만엔		
이사	대표이사 신 철호(申 哲昊)		
주소	5F, Nishishinjuku IK Building, 4-5-6, Nishishinjuku, Shinjuku-ku, Tokyo (東京都新宿区西新宿4-5-6 西新宿IKビル5階)		
특징	<ul style="list-style-type: none"> - 온라인 게임 『프리스타! -Street Basketball-』, 『Heroes in the Sky』 등 서비스 - 온라인게임 이외의 엔터테인먼트 콘텐츠 전반의 기획/개발/운영/판매가 주요 업무 		
주요 서비스 온라인 게임	Another Day	Heroes in the SKY	후리스타! Plus
			

○ 온라인 게임회사 ⑪ : GAME YAROU

회사명	GAME YAROU 주식회사 (GAME YAROU Inc.)		
설립일	2007년 4월 18일		
자본금	4억 2,885만엔		
이사	대표이사 무라이 신로 (村井眞郎)		
종업원 수	60명(2009년 07월 현재)		
주소	2F, YS Bidg., 2-11-16, Shibadaimon, Minato-ku, Tokyo (東京都港区芝大門2丁目11番16号 YSビル2階)		

특징	<ul style="list-style-type: none"> - 한국온라인게임회사 GameHi의 일본 자회사 - 기타 자회사로 게임회사 JALECO를 09년도부터 완전자회사 하고 있음 		
주요 서비스 온라인 게임	Sudden Attack	Dekaron	Tekki
			

○ 온라인 게임회사 ⑫ : ESTsoft Japan

회사명	ESTsoft Japan 주식회사	
설립일	2007년 9월 13일	
자본금	5,000만엔	
이사	대표이사 홍 병기 (ByoungKi Hong)	
주소	5F, daini diamond Building, 5-5-6, Nishishinjuku, Shinjuku-ku, Tokyo (東京都新宿區西新宿5-5-6 第二ダイヤモンドビル5階)	
특징	- ALZIP 개발회사로 MMORPG 「CABAL Online」 서비스 중	
주요 서비스 온라인 게임	CABAL	
		

○ 온라인 게임회사 ⑬ : NDOORS Entertainment

회사명	주식회사 NDOORS Entertainment		
설립	2008년 4월 8일		
자본금	990만엔		
이사	대표이사 조 성원(趙 誠願)		
종업원 수	24명(2010년 1월 현재)		
주소	7F, Sanyo Bldg., Naitomachi, Shinjuku-ku, Tokyo (東京都新宿區新宿2丁目3番地15号 大橋御苑ビル10階)		
특징	<ul style="list-style-type: none"> - 「군주online」 서비스 중 - 2010년12월말, LIENS서비스 중지 발표 		
주요 서비스 온라인 게임	군주	CORUM	전략 삼국지



□ 한국 온라인게임 기업 일본철수 관련 현황

- GRAVITY는 SoftBank 그룹계열사인 경호엔터테인먼트사에 「RAGNAROK 온라인」의 게임 서비스 라이선스 계약후, 일본내에서 폭발적인 인기를 누리자 TV애니메이션 제작 등을 위한 RO프로덕션 등 자회사를 설립, 활발한 사업을 실시하였으나, 2005년 8월 당시 GRAVITY社 지분 주식 약 52.4%를 일본 SoftBank 그룹계열 투자사인 테크노그루브사에 넘김으로서 SoftBank 산하가 되었음
 - ※ "라그나로크"는 동시접속자수 8만9 천명으로 큰 인기를 누리고 있었음
- Cykan Entertainment는 2006년 설립과 동시, 06년도 도쿄게임쇼에 대형 부스 출전 및 법인설립을 하였으나 그 직후 일본에서 철수
- Neowiz는 일본법인을 2002년 3월에 설립, 온라인게임포털사이트 및 '데카론' 등 온라인게임을 서비스하였으나, 영업부진 등을 이유로 2008년 6월 26일 GameOn에 합병 흡수되었음

3. 한국 온라인게임 서비스 현황

□ 게임 포털사이트

- 일본에 진출한 13개사 중, 8개사는 게임 포털사이트를 운영, NHN과 NEXON의 2개사는 휴대폰 모바일사이트도 운영하고 있음

회사명	종류	URL	특징
NHN Japan	게임포털	www.hangame.co.jp	180개 이상의 무료 게임
	블로그	www.cururu.jp	커뮤니티 사이트
	모바일사이트	Hange.jp	휴대폰에서 HanGame이 가능
GameOn	게임포털	www.gamechu.jp	RPG 7개, FLASH게임 10개와 커뮤니티
CJ Internet	게임포털	www.netmarble.jp	RPG 10개, FLASH게임 41개와 커뮤니티

NC Japan	게임포털	www.plaync.jp	RPG 7개, FLASH게임 6개와 커뮤니티
NEXON	게임포털	www.nexon.co.jp	RPG 13개, FLASH게임 20개와 커뮤니티
	모바일사이트	nexon.jp	휴대폰에서 NEXON 게임이 가능
Hanbit	게임포털	www.clubhanbit.jp	RPG 5개를 서비스
MGAME	게임포털	www.mgame.jp	RPG 8개, FLASH게임 55개, 기타 게임 30개와 커뮤니티
GAME YAROU	게임포털	www.redbanana.jp	슈팅, 레이싱, 시뮬레이션, RPG 등 온라인게임 6개

□ 게임 서비스 제공 및 연계

회사명	타이틀	*제공처 ** 파트너	비고
NC Japan	- 리니지 & 리니지 II - Guild Wars - The TowerofAION	*SoftBank	블로그Plaync 운영 blog.plaync.jp
YNK JAPAN	- Seal Online - 신생R.O.H.A.N - 천지대란(天地大亂) - 마경괴담(魔境奇談) - 쿠루린(くるりん) - STING	*excite	YNK게임의 통합ID 시스템 채용
JC Global	- 프리스타! -Street Basketball- - Heroes in the Sky	**NHN Japan	-
ESTsoft	- CABAL Online	**Gamepot	-
NDOORS	- 「군주online」	**Gamepot	-

□ 한국 온라인게임 진출 방안

- 한국에서 새로이 온라인게임으로 일본에 진출하고자 할 시에는 일본 현지에서 퍼블리셔를 하고 있는 회사나 지사를 구축, 실서비스를 하는 방법이 있음
 - 일본에서 포털사이트를 구축하고 있는 한국 게임회사의 현지법인에 서비스를 할 경우에는 한국의 본사와 협의가능하기 때문에 가장 손쉽게 하는 방법으로 자리잡고 있음
 - 이와 별도로 일본 회사 등 현지에 직접 서비스를 할 경우에는 직접 컨택을

통한 비즈니스 상담을 통해 서비스를 하는 것이 대부분임

- 최근 현지에서의 수익을 관리하고자 서비스는 제3자에게 맡기더라도 서비스 협력을 위한 지사를 설립 추진하고 있는 회사도 등장하고 있어, 일본 진출시 어떤 형태로 진출하는 것이 맞는지 철저한 검토가 필요하겠음
- 한편, 일본에서는 2007년 6월에 일본온라인게임협회(JOGA)가 발족, 총 43개 회원사중 이사회에 GameOn와 NHN Japan 2개사, 정회원 8개사가 한국 온라인게임사의 현지법인으로, 일본의 온라인 게임 시장을 한국 온라인 게임 기업이 견인해 왔다고 볼 수 있음

(사)온라인게임협회(JDGA)

○ 설립연도 : 2007년

○ 회원사수 : 43개사(정회원 22, 준회원 19, 참조회원 2)

※ 일본 최대 온라인게임회사인 경호엔터테인먼트(SoftBank 계열)는 미참여

4. 시사점

- 일본의 콘솔게임의 시장규모는 약 2250억 엔으로, 온라인게임 시장규모의 2배로 여전히 콘솔게임 시장이 강하나, 일본에서의 온라인게임은 2009년도 약 1300억 엔의 시장으로 성장하였으며, 최근 성장속도가 둔화되기는 하였지만 꾸준히 서비스 타이틀 수 및 시장은 성장하고 있는 추세임
- '라그나로크'가 일본에 소개된 이후, 가장 인기가 높은 온라인게임으로 발돋움하였으며, '리니지II', '뮤', '실온라인' 등이 기대 이상의 성과를 거두고 있어 국산게임들이 아직 초기단계인 일본 온라인게임시장을 확장시키는 역할을 하고 있음
- 초창기 일본의 온라인게임시장의 경우는 한국과 마찬가지로 MMORPG가 주류였으나, 최근 SNS서비스의 인기에 힘입어 스마트폰용 게임 및 웹게임 등도 온라인게임의 한 장르로 부각되고 있으며, 중국세도 증가 추세에 있어, 새로운 서비스와 현지 인기 콘텐츠와의 Collaboration의 시도도 필요시 되고 있음