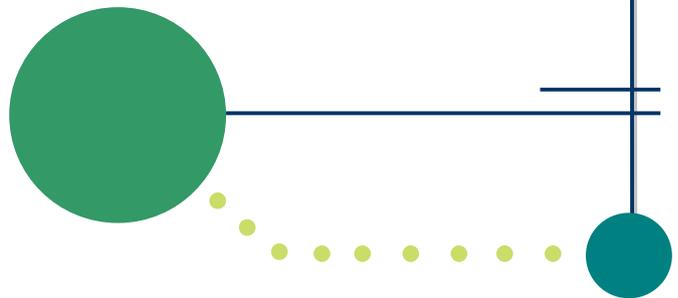




국내 게임 시장 동향

- e스포츠 강국으로 우뚝 서는 대한민국
- 온라인게임 비즈모델, 부분유료화로 정착
- MS, 국내 '글로벌 게임허브센터' 계획 첫발
- **STAT** 국내 온라인게임 순위
- **STAT** 국내 전체 플랫폼 게임 판매 순위
- **STAT** 온라인게임 포털 순위(6월)



e스포츠 강국으로 우뚝 서는 대한민국

'e스타즈서울', 글로벌 게임대회로 발돋움

● 'e스타즈서울', 전세계 1억 명 시청

- ◆ 서울시와 중앙일보가 공동주최하고 지난 7월 24~27일 나흘간 개최된 'e스타즈서울 2008'이 글로벌 게임 대회로 굳게 자리잡으며 성공리에 막을 내림
- ◆ e스타즈서울 2008은 한국어·중국어·영어 등 3개 국어로 전세계에 동시 생중계되었으며, 대회를 지켜본 게이머만도 전세계에서 약 1억 명에 달한 것으로 조사됨

● 중국 시장의 폭발적인 반응

- ◆ 중국에서는 포털 사이트 시나닷컴(sina.com), 톰닷컴(tom.com), 리플레이스닷컴(replays.net) 등이 e스타즈서울을 생중계함
- ◆ 중국의 영웅 리샤오핑과 함께 중국에서 최고 인기를 누리고 있는 장재호가 동양팀으로 출전하는 빅이벤트에서는 최고 동시 접속자수가 약 150만 명을 넘어섬
 - 중국 내 인터넷 생중계 최고 동시접속자 150만 명은 자국에서 가장 인기를 얻고 있는 게임리그 PGL 결승전 최고 동시 접속자 40만 명의 4배에 가까운 수치임
- ◆ 국산 게임의 글로벌화를 위해 도입한 아시아챔피언십도 수치상 많은 기록을 작성함
 - 서든어택의 경우 중국내 오프라인 예선 당시 1400개 팀이 참가했고, e스타즈 대회 기간 중 일본팀과 중국팀이 맞붙은 온라인농구게임 프리스타일의 4강전에서 중국팀이 일본팀에 0-3 으로 완패하자 중국 최대 게임 포털 17173.com에 무려 50만 건의 댓글이 달리기도 함

● 해외 미디어들의 뜨거운 취재 열기: 대회의 높아진 위상을 증명

- ◆ 미국의 최대 e스포츠 미디어인 갓프렉닷컴의 마크체번 편집장과 독일의 다니엘 젠슨 리드모어사이트 편집장이 대회 나흘간 e스타즈서울을 취재함
- ◆ 스웨덴 최대 e스포츠 사이트 프랙바이트는 사진 기자를 포함한 3명의 기자를 서울에 파견했으며, 이 밖에도 중국 시나닷컴의 투시앙페이 기자, 톰닷컴의 리우웨이이 기자 등이 취재 경쟁을 벌임
- ◆ 전 세계 80만명의 회원과 월 평균 1억 6,500만 노출 회수를 가진 유럽 최고 e스포츠 방송사 ESL TV와 독일의 지하철 내 TV 파가스트티비에도 대회가 소개됨
 - 독일 파가스트티비의 다니엘 엔슨 리드모어 편집장(사진)은 "e스타즈서울을 통해 세계 최고의 선수들의 일상과 연습장면, 경기 현장 등을 밀착 취재할 수 있어서 좋았다" 며 "e스포츠 경기뿐 아니라 10대 소년팬에서부터 가족 단위 관객의 모습은 다른 어느 나라에서도 볼 수 없는 신선한 장면이었다"고 소감을 밝힘

국제 e스포츠 기구통해 국산 게임 종목 채택 가능성 고양

'leSF' 발족 예정

- ◆ 한국게임산업진흥원과 한국 e스포츠협회는 오는 8월 11일, 부산 벅스코 전시장에서 개최하는 '국제 e스포츠 심포지엄'을 통해 국제 e스포츠 기구 'leSF'를 발족할 예정임
- ◆ '국제 e스포츠 심포지엄'에는 한국을 비롯해 일본·대만·중국·일본·덴마크·영국 등 11개국의 e스포츠 관련 협단체 관계자들이 참석할 전망이며 이들 국가 중 상당수는 ISEF 창설에 참여하기로 결정한 상태임
 - 국제 e스포츠 심포지엄은 지난 2006년부터 매년 한국에서 개최된 e스포츠 관련 학술 행사로 올해로 3회째를 맞음
 - 한국의 e스포츠협회가 매년 이를 개최했고 이번 ISEF 창설에도 능동적인 움직임을 보여왔음

leSF의 향후 운영 일정

- ◆ leSF는 오는 11월 중 총회를 개최하고 초대 조직위원장을 선임하는 한편 각종 정관을 제정해 본격적인 활동에 들어갈 예정이며 2009년 이후 leSF가 개최하는 국제리그를 운영할 전망임
 - 기구 창설 준비에 참여하고 있는 한 관계자는 "한국이 조직 결성을 위해 적극적인 움직임을 보인만큼 한국에서 초대 회장을 맡을 가능성이 크다"고 말한 바 있으며, 이에 따라, 현재 한국 e스포츠협회를 맡고 있는 김신배 SK텔레콤 회장이 초대 leSF 위원장을 맡을 것이 유력한 상태임
 - 리그 종목은 참여국가들간의 협의를 통해 결정되며, 게임산업진흥원 관계자는 "한국의 경우 아마추어 e스포츠 핵심종목으로 육성하고 있는 '서든어택' '스페셜포스' '피파온라인2' '카트라이더' '프리스타일' 등 국산게임이 정식종목으로 채택되도록 노력할 예정"이라고 밝힘

그 동안 외산게임 '스타크래프트' 일색의 운영으로 비판을 받았던 한국의 e스포츠는 국제기구 창설과 이를 기반으로 한 활동을 통해 국산 게임의 세계화를 노린다는 전략임

- 그간 WCGL나 ESWC처럼 'e스포츠 올림픽'을 표방하는 e스포츠 기구가 존재해 왔으나 이들이 개최하는 대회는 특정기업이 주도하는 형태로 진행돼 왔음
- 한국게임산업진흥원은 leSF 창설을 통해 특정기업과 자본에 좌우되지 않는 공신력 있는 기구를 만들겠다는 포부를 밝힘
- leSF를 통해 한국의 e스포츠가 '스타크래프트' 편중이라는 고질적인 문제점을 벗어날 수 있을지 귀추가 주목됨

온라인게임 비즈모델, 부분유료화로 정착

● 부분유료화 도입 가속화

- ◆ 그간 국내 온라인게임 시장의 정액제 게임들이 무료로 접속한 뒤 유료로 아이템을 구입하는 형태의 부분 유료화 결제 방식으로 비즈모델을 속속 전환해 왔으며, 최근에는 정액제로 큰 인기를 끌던 게임들도 부분유료화로의 전환을 시도하고 있음
- ◆ 넥슨이 유일하게 정액제로 서비스하던 온라인게임 '마비노기'에 부분유료화를 도입함
 - 넥슨은 현재 하루 2시간만 무료로 접속할 수 있고 월정액 1만 9,800원을 지불해야 시간제한 없이 이용할 수 있는 정액제로 운영되던 캐주얼 게임 '마비노기'의 챗터3 업데이트를 기념해 8월 1일부터 무료로 접속할 수 있도록 요금제를 변경키로 함
 - 이로써 넥슨의 모든 온라인게임은 부분유료화 방식을 채택하게 됨
- ◆ 엔씨소프트도 '리니지'에도 부분 유료화 방식을 가미한 변형 정액제를 도입키로 함
 - 엔씨소프트는 '리니지'와 '리니지2'의 기존 정액제에 아이템을 추가하는 변형 정액제를 적용, 월 2만 9,700원인 요금제를 사용시간과 아이템에 따라 선택할 수 있는 3종의 요금제로 세분화함
- ◆ NHN은 월정액 방식으로 서비스하는 'R2'에 7월 31일부터 무료 서버 1개를 추가하기로 함
 - 다른 서버는 기존대로 정액제를 유지하되 무료 서버 한 곳은 부분 유료화를 도입하는 것으로, 정육 NHN 게임사업본부장은 "R2의 아이템 3,000여 개 중 무료 서버에서는 40여 개를 유료로 판매할 예정"이라고 밝힘

● 월정액과 부분유료화 모델 비교

- ◆ 게임 이용자가 매달 일정 금액을 내는 월정액제는 게임회사로서는 안정적인 수익원이 될 수 있지만 게임이 일정 수준 이하라면 매출 발생이 어려울 수 있음
 - 6월 26일부터 공개서비스를 시작한 한게임의 '반지의 제왕 온라인', 한빛소프트의 '헬게이트 런던'이 정액제를 도입했으며, 앞으로 선보일 엔씨소프트의 MMORPG '아이온'과 웹젠의 다중접속1인칭슈팅(MMOFPS)게임인 '혁슬리'도 정액제 도입을 검토 중인 것으로 전해짐
- ◆ 유료 아이템 판매를 하는 부분 유료화의 경우 게임회사의 수익은 아이템 판매에서 나오기 때문에 게임이 재미있고 이용자가 많아지면 아이템 판매도 늘어나게 됨
 - 월정액 요금과 각 아이템 값을 비교하면 아이템 가격이 낮지만 더 많이 팔 수 있다는 박리다매 전략을 통해 진입 장벽을 낮춰 게이머를 확보하고 더 나은 수입을 올리기 위한 방법임

MS, 국내 '글로벌 게임허브센터' 계획 첫발

● '게임 인큐베이션 랩' 개설

- ◆ 한국게임산업진흥원(KOGIA)은 7월 30일 서울 논현동 게임아카데미에 '게임 인큐베이션 랩'을 개설했다고 밝힘
- ◆ '게임 인큐베이션 랩'은 지난 5월 빌 게이츠 전 회장 방한 시 맺은 글로벌 게임허브센터 구축 업무 협약에 따른 '글로벌 게임 허브 센터'의 첫 번째 사업임
 - 지난 5월 빌 게이츠 회장 방한 당시 향후 3년간 다중플랫폼게임 전문 개발자를 교육한다는 목표로 본 프로젝트에 총 2,300만 달러가 투자될 것으로 알려진 바 있음
 - 마이크로소프트가 랩 구축과 운영에 필요한 기자재, 솔루션, 인력 등 대부분을 부담하며, 랩에서는 다중 플랫폼 게임과 관련 솔루션을 개발하는 한국 업체를 위해 기술 및 교육 프로그램 등을 지원할 계획임

● 글로벌 게임허브센터의 목표

- ◆ 글로벌 게임허브센터는 다중 플랫폼 게임 시장 창출을 통해 IPTV의 보급과 다양한 멀티미디어 서비스의 확대 등 시장과 기술의 변화에 적극 대응함으로써 한국 게임산업의 글로벌 재도약을 이루는 것을 목표로 하고 있음
- ◆ 한국게임산업진흥원과 한국마이크로소프트는 이를 위해 9월말까지 글로벌 게임 허브 센터의 중장기 계획을 공동으로 수립하고, 연말까지 다중 플랫폼 게임 전문인력 양성을 위한 교육 프로그램 개발과 교수 인력 양성에 주력할 방침임

● 다중 플랫폼 전문인력 양성 계획

- ◆ 한국게임산업진흥원과 한국마이크로소프트는 공동 협력을 통해 다중 플랫폼 교육 과정 개발 및 교수인력을 양성 사업을 추진하면서 국내 게임 관련 아카데미와 정규교육기관을 대상으로 '다중 플랫폼 전문인력 양성' 교육기관을 지정하여 2012년까지 2,000여명의 다중 플랫폼 게임 개발 전문인력을 양성할 계획임
- ◆ 특히 '게임 인큐베이션 랩'에 이어 금년 8월 중 한국마이크로소프트와 함께 XNA를 기반으로 하는 다중 플랫폼 게임 공모전을 개최하기로 함
 - 공모전 결과는 11월에 발표할 예정이며 수상자에게는 상금과 함께 해외진출 지원 혜택을 제공함

한국게임산업 진흥원 최규남 원장은 "게임 인큐베이션 랩은 한국 게임산업이 게임강국으로 재도약하는 첫걸음이 될 것"이라고 의미를 부여하면서, "한국 마이크로소프트와 긴밀한 협력 관계를 통하여 다중 플랫폼 게임 콘텐츠 분야에서 세계 게임시장을 주도할 수 있도록 만전을 기할 것"이라고 의지를 밝힘

STAT 국내 온라인게임 순위

Table 온라인 게임 순위 (2008년 7월 27일 기준)

순위	게임명	장르	사용시간	일평균 (시간)	PC 방당 (분)	평균체류 (분)	PC 방수
			점유율(%)				
1	서든어택	FPS	12.87%	907,018	2,610	61	20,853
2	스타크래프트	RTS	8.64%	609,016	1,747	56	20,916
3	WoW	RPG	7.12%	501,768	1,657	126	18,176
4	워크래프트 3	RTS	7.03%	495,347	1,592	71	18,669
5	리니지 2	RPG	6.68%	470,750	1,595	128	17,714
6	스페셜포스	FPS	5.39%	380,235	1,238	78	18,428
7	리니지	RPG	4.46%	314,441	1,038	101	18,176
8	피파온라인 2	스포츠	4.39%	309,251	934	45	19,866
9	던전앤파이터	RPG	3.99%	280,949	898	63	18,774
10	메이플 스토리	RPG	2.40%	169,313	567	54	17,913

[출처] gametrics, 2008.7

STAT 국내 전체 플랫폼 게임 판매 순위

Table 전체 플랫폼 게임 판매 순위 (2008.7.11~7.17)

순위	게임명	플랫폼	지난주 순위	주간 판매량
1	다함께! 말랑말랑 두뇌 교실	Wii	신규	43
2	위닝일레븐 2008	PS2	5(▲3)	40
3	메탈 기어 솔리드 4	PS3	1(▼2)	30
4	스타크래프트 : 배틀체스트	PC	재진입	27
5	빅히트 : 철권 5	PS2	재진입	25
6	위닝일레븐 2008	PS3	재진입	24
7	유희왕 월드 챔피언쉽 2008	NDS	재진입	24
8	빅히트 : 철권 DR	PSP	4(▼4)	22
9	그리드	PS3	신규	21
10	닌텐도 마리오와 소닉 베이징 올림픽	NDS	2(▼7)	21

[출처] GAMECD, 2008.7

STAT 온라인 게임 포털 순위(6월)

Table 온라인 게임 포털 순위 (2008.6)

순위	도메인	순방문자 (단위: 천 명)	도달률(%)
1	www.hangame.com	8,407	26.07
2	www.netmarble.net	6,525	20.23
3	www.nexon.com	5,751	17.83
4	www.gameangel.com	2,644	8.2
5	www.migame.tv	2,589	8.03

[출처] KoreanClick, 2008.6