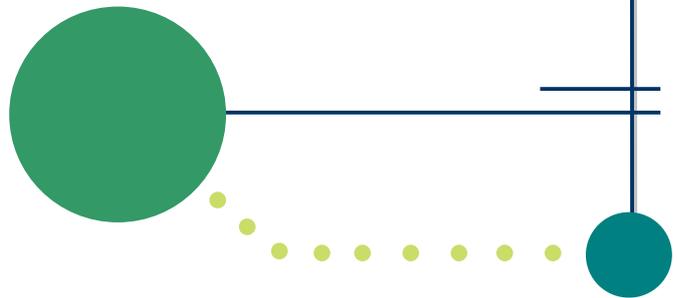




국내 게임 시장 동향

- 국내 게임업계, 실적 부실게임 대규모 구조조정
- 연말 맞아 게임업계도 잇따른 기부문화 동참
- EA, 국내 온라인게임 개발사 제이투엠소프트 인수
- 국내 모바일게임 업계, 스마트폰용 게임 잇따라 출시
- WIPI 탑재 의무 제도 폐지 결정과 파급효과 분석
- 리뉴얼 게임 인기...신규회원 유치 및 매출 증가에 긍정적 효과
- **STAT** 국내 온라인게임 순위
- **STAT** 국내 게임 SW 판매량(12월 첫째 주)
- **STAT** 온라인게임 포털 순위(12월 셋째 주)



국내 게임업계, 실적 부실게임 대규모 구조조정

● 선두 업체 중심으로 대규모 구조조정 추진

- ◆ 글로벌 경제위기에도 불구하고 내수와 수출에서 사상 최대의 실적을 기록했던 국내 게임업계가 선두 업체들을 중심으로 내년의 불황에 대비, 구조조정과 조직개편을 단행하고 있음
 - 올해 연매출 4,000억 원으로 엔씨소프트와 NHN을 제치고 업계 1위로 올라선 넥슨은 창사이래 최대 규모의 구조조정을 추진하고 있는데, 경영성과가 미진했던 사업부 위주로 조직개편과 동시에 감원을 진행하고 있으며, 해외사업과 퍼블리싱 사업을 맡아온 데이비드 리 넥슨 재팬 대표도 퇴사절차를 밟고 있음
 - 12분기 연속 두 자릿수 매출 성장을 해온 CJ인터넷은 지난 11월 초 투자대비 성과가 미미했던 개발스튜디오 DJIG를 중심으로, 전체 직원의 15%를 감원
 - 이외에 YNK코리아가 최근 조직을 정비하면서 마케팅본부의 일부 직원을 감원했으며, 엔씨소프트와 NHN의 한게임도 구조조정설이 제기되고 있음

● 사업성이 부실한 게임도 대거 종료

- ◆ 메이저급 게임업체들이 신년을 앞두고 성과가 부진한 게임들의 서비스를 대거 종료하고 있음
 - 상반기 동안 10여 종의 게임 서비스를 정지했던 NHN은 12월 22일부터 레이스 게임인 '고고씽'의 서비스를 종료했으며, 한게임의 그라비티 존을 통해 서비스되는 채널링 게임들도 대거 정리할 계획
 - 넥슨은 한 때 대작으로 각광받았던 '제라'의 서비스 종료를 결정한 데 이어 캐주얼 게임인 '우당탕탕 대청소'도 12월 31일 서비스를 중단할 계획
 - 한빛소프트는 하반기 중에 '밀맨2'와 '테이크다운'의 서비스를 종료했으며, CJ인터넷도 '스톤에이지2'의 서비스를 종료할 계획인 것으로 알려짐

● 구조조정과 부실게임 정리로 내실 다져

- ◆ 이처럼 게임업체들이 구조조정을 단행하고 부실게임을 정리하는 것은 글로벌 경제위기로 인해 내년 시장상황의 불확실성이 점점 더 커지고 있기 때문
 - 올해 국내 게임업계는 환율급등으로 인한 환차익으로 해외매출에서 이익을 봤지만 내년 시장은 예측 불가능하며, 대다수 업체들이 내년에 기대되는 신작 라인업은 갖지 못한 채 고정비용만 지속적으로 증가함에 따라 구조조정이 불가피한 상황
 - 지난 2~3년간 신작의 흥행이 부진했던 것 역시 관련 인력들의 감원으로 이어지고 있음

연말 맞아 게임업계도 잇따른 기부문화 동참

● 게임 업체들의 사회공헌 활동, 게임에 대한 부정적 시각 개선에 일조

- ◆ 기업의 사회적 책임을 다하는 동시에 게임에 대한 부정적인 인식을 개선할 수 있다는 점에서 게임 업체들의 사회공헌 활동이 지속적으로 증가하고 있음
 - 온라인게임의 주 이용자들이 10~20대 청소년들이라는 점에서 게임 업체들의 기부를 포함한 사회공헌 활동은 사회 전반의 공헌 활동 확산에 적은 않은 영향을 미치고 있음

● 주요 게임 업체, 일시적인 행사보다는 지속적인 사회공헌에 나서

- ◆ NHN은 긴급의료비가 필요한 17명의 어린이와 노인을 후원하기 위해 1억 기부 프로젝트를 12월 28일까지 진행하고 있음
 - 한게임 회원의 참여에 따라 최종 모금된 후원금은 NHN 사회공헌기금으로 환원돼 각 후원대상에게 지급됨
 - NHN은 또한 12월 30일까지 ‘한게임’내 ‘신맛고’, ‘맛고’ 등에서 획득한 사이버 머니를 기부할 수 있는 ‘사랑 나눔 프로젝트’도 진행하고 있음
- ◆ 네오위즈게임즈는 지난해 창립 10주년을 맞아 사회공헌 ‘원년’을 선포하면서 ‘마법나무(www.magictree.org)’라는 사회공헌 프로그램을 선보였음
 - 고객들이 ‘마법나무’에 올려진 사연을 보고 클릭을 하거나 응원하는 글을 남기면, 네오위즈가 그 정성들을 모아 후원금을 전달하거나 직접 자원봉사 활동을 펼치고 있음
 - 네오위즈는 또한 어려운 이웃에게 연탄을 나눠주는 ‘사랑의 연탄 나눔 운동’, 가정형편이 어려운 학생들에게 교복이나 참고서 등을 지원하는 ‘새 학기 물품 나눔 이벤트’, 해비타트와 함께 하는 ‘사랑의 집 고치기’ 캠페인, 만원으로 세상을 살펴보고 아이디어를 재미있게 실행하는 ‘만원의 마법’, 청소년 직업체험 캠프인 ‘커리어 워크’ 등 지속적인 사회공헌 활동을 진행하고 있음
- ◆ CJ인터넷은 임직원들의 자발적이고 비정기적이던 사회공헌활동을 지난해부터 경영방침화하면서 사회공헌 전담 직원을 채용하는 등 전문성과 효율성을 확보해 나가고 있음
 - 특히, CJ인터넷은 문화 소외지역 학생들의 여가문화를 위한 사회공헌 프로그램을 런칭하기 위해 준비중인 것으로 알려짐
- ◆ 이외에도 넥슨이 지난 11월 ‘사랑의 책 나누기’ 행사를 통해 서울 장위 희망 아동센터에 도서 500권을 기증했으며, 예당온라인, 엠게임 등의 게임 업체들도 사회공헌 활동에 적극 나서고 있음

EA, 국내 온라인게임 개발사 제이투엠소프트 인수

EA, J2M 인수 통해 아시아 시장 공략 본격화

- ◆ EA는 지난 12월 3일 국내 온라인게임 개발사인 제이투엠소프트(J2M)를 인수
 - J2M은 온라인 레이싱 게임인 ‘레이시티’를 비롯, 슈팅 대전 게임인 ‘탄’, 리듬 댄스 게임인 ‘데뷰’ 등을 연이어 선보인 업체로, 특히 ‘레이시티’는 태국에서 서비스 4주 만에 가입자 50만 명을 기록하는 등 아시아 지역에서 높은 성과를 보이고 있음
 - EA가 J2M을 인수한 배경에는 이처럼 J2M이 레이싱, 슈팅, 댄스 등 다양한 장르의 게임을 개발한 경험 및 개발력을 확보하고 있고, 아시아 지역에서 인기 있는 게임을 구비하고 있다는 점이 크게 작용했음
 - J2M은 향후 EA의 온라인게임 개발 스튜디오로서, EA 프랜차이즈의 온라인게임 개발은 물론, EA가 추진해 오던 새로운 온라인게임 개발도 담당하게 될 것으로 예상됨

인수 배경

- ◆ EA의 J2M 인수는 ‘온라인게임을 통한 아시아 시장 공략’이라는 전략에 따른 것으로, EA는 그 동안 기존의 패키지 게임이 아닌 온라인게임을 통해 아시아 시장에 진출하기 위한 다양한 행보를 보여 왔음
 - EA는 이번 인수에 앞서 네오위즈에 대한 지분투자를 통해 ‘FIFA 온라인’을 비롯한 온라인게임을 공동으로 개발, 아시아 시장에 제공해 왔으며, 현재 ‘워해머 온라인-에이지 오브 레코닝’, ‘NBA 스트리트 온라인’, ‘배틀필드 온라인’ 등 차기작 준비를 통해 온라인게임 사업을 강화하고 있음
 - EA는 또한 지난 2005년 아시아 현지화를 위해 EA 싱가포르 스튜디오도 설립했는데, 이번에 인수한 J2M을 EA 싱가포르 스튜디오와 연계시킴으로써 아시아에서의 입지를 보다 확대할 것으로 예상됨

THQ 등 다른 글로벌 게임사의 국내 시장 진출도 줄이어

- ◆ 글로벌 게임업체인 THQ도 국내 게임 개발사인 버티고우게임즈와의 제휴를 통해 자사 유명 콘솔게임인 ‘스맥다운 대 로우’를 온라인게임으로 개발 중임
 - 독일의 크라이텍은 최근 한국지사를 설립했으며, 다국적 미디어 그룹인 IAC도 국내 게임 개발업체에 투자 결정
- ◆ 이처럼 글로벌 업체들이 국내 온라인게임 시장에 관심을 보이는 이유는 국내 온라인게임 시장이 커졌기 때문이기도 하지만, 이 과정에서 축적한 기술력이 매력적으로 작용하고 있기 때문으로 분석됨

국내 모바일게임 업계, 스마트폰용 게임 잇따라 출시

컴투스-게임빌, iPhone용 게임 출시

- ◆ 국내 최대 모바일게임 업체인 컴투스는 12월 5일 Apple의 iPhone과 iPod Touch용 게임을 제공하기 위해 App Store에 3종의 게임을 제공할 계획
 - 이번에 출시되는 게임은 ‘크레이지 핫도그(Crazy Hotdogs)’, ‘더 크로니클 오브 이노티아: 레전드 오브 페노아(The Chronicles of Inotia: Legend of Fearor)’, ‘트랩트: 언데드 인페션(Trapped: Undead Infection)’ 3가지로, 컴투스는 “휴대폰 서비스를 통해 게임성을 인정받은 게임들을 엄선해 iPhone이나 iPod Touch에 어울리는 높은 퀄리티의 게임으로 재구성했기 때문에 최고의 인기 게임으로 자리잡을 수 있을 것”으로 기대하고 있음
 - 이들 3종의 게임은 12월 중 판매가 시작될 예정이며, 컴투스는 2009년에도 10여 개의 라인업을 준비하는 등 보다 공격적인 전략으로 App Store 시장을 공략해 나갈 계획
 - App Store는 애플의 온라인 마켓플레이스로, 전세계 iPhone과 iPod Touch 사용자들에게 게임을 비롯한 각종 콘텐츠를 제공하고 있으며, 오픈한 지 2달 만인 지난 9월 기준으로 누적 1억 건 이상의 다운로드를 기록할 정도로 인기를 얻고 있음
- ◆ 게임빌 역시 ‘베이스볼 슈퍼스타즈(Baseball Superstars) 2009’를 앱스토어에 제공했으며, 12월 중으로 iPhone 및 iPod Touch 이용자들에게 판매가 시작될 예정
 - ‘베이스볼 슈퍼스타즈 2009’는 국내 히트작 ‘2008 프로야구’를 미국 시장에 맞게 현지화한 작품으로, iPhone의 특징인 풀 터치 스크린에 적합한 UI로 새롭게 디자인했음
 - 게임빌은 앞으로도 흥행 타이틀 위주로 App Store에 지속적으로 게임을 제공할 예정
- ◆ 한편, 컴투스와 게임빌 외에도 지오인터랙티브, 인터세이브 등 중견 모바일게임 업체들도 내년 상반기 출시를 목표로 App Store용 게임을 개발 중인 것으로 알려짐

게임빌, 구글폰용 게임 출시

- ◆ 게임빌은 iPhone용 게임 외에 국내 최초로 구글 안드로이드폰용 게임인 ‘삼국쟁패(Path of a Warrior: Imperial Blood)’와 ‘베이스볼 슈퍼스타즈 2008’ 출시
 - ‘Path of a Warrior’는 국내 흥행작인 ‘삼국쟁패’를 미국 시장에 맞게 판타지 RPG로 다시 제작한 게임으로, 안드로이드 마켓에서 리뷰 평점 3.5점(5점 만점)을 받았으며, ‘베이스볼 슈퍼스타즈 2008’은 4.0점의 평점을 받는 등 호평을 받고 있음
 - 이미 Blackberry와 Windows Mobile용 게임 10여 개를 출시하며 스마트폰 시장에서 발빠른 행보를 보여온 게임빌이 iPhone에 이어 구글폰용 게임까지 제공함에 따라 향후 글로벌 시장에서의 경쟁력을 더욱 강화시킬 수 있을 것으로 예상됨

WIPI 탑재 의무 제도 폐지 결정과 파급효과 분석

2009년 4월, WIPI 탑재 의무화 폐지

- ◆ 방송통신위원회는 제42차 회의에서 WIPI를 모든 휴대폰에 의무적으로 탑재하도록 규정한 조항을 삭제하는 방식으로 '전기통신설비 상호접속기준'을 개정기로 지난 12월 10일 의결
 - 방통위 관계자는 "휴대폰의 범용 OS가 대중화되는 추세에 맞춰 WIPI 의무화 규정을 폐지하기로 했다"고 배경을 설명
 - 이로써 2009년 4월 1일부터 이동통신사업자들은 자율적인 플랫폼 선택 가능

파급효과 -일반

- ◆ [외산 휴대폰 유입] 이번 폐지 결정에 따라, 그 동안 WIPI 기준으로 인해 진입하기 어려웠던 Nokia, Sony Ericsson, Apple 등 세계 시장에서 인기를 끄는 외산 휴대폰들이 대거 유입돼, 무한 경쟁이 펼쳐질 전망
 - 실제로 SKT, KTF 등은 iPhone으로 유명한 Apple을 비롯한 Nokia, Sony Ericsson과의 협의를 진행, 2009년 4월부터는 외산폰들의 출시가 잇따를 전망
- ◆ [외산 OS 유입] WIPI의 경쟁 OS인 Symbian, Windows Mobile, OS X, Linux, Android 등의 유입도 가속화될 전망이며, 실제로 Qualcomm은 지난 12월 10일 자사 신형 OS인 'Brew Mobile Platform(BMP)' 발표회를 열고, 한국 시장 공략 강화를 선언
 - 특히 올 상반기 전세계 휴대폰 시장의 10%를 차지하던 iPhone, Android폰을 비롯한 스마트폰의 비중이 2010년에는 유럽시장 기준으로 50%까지 증가할 전망
- ◆ [외산 콘텐츠 유입] Apple의 App Store, Google Store등의 오픈 마켓플레이스를 통해 해외 콘텐츠들이 대거 유입돼, 경쟁은 더욱 격화될 전망
 - 물론, 게임물등급위원회의 등급 부여 없이 게임을 유통할 수 없다는 점이 변수로 작용하고 있지만, 자본력을 갖춘 글로벌 게임사들이 자사의 인기 게임을 컨버팅 작업을 통해 대거 출시할 경우 일부 국내 시장 잠식은 피하기 어려울 것으로 보임

파급효과 -모바일게임업체

- ◆ [국내용 모바일게임 개발비 상승] 통합 플랫폼으로 인한 개발비 절감과 그에 따른 게임 퀄리티 상승 등의 WIPI의 긍정적인 효과가 사라져, 다양한 플랫폼에 맞춘 추가 컨버팅 비용을 감당할 수 있는 자금력을 갖춘 일부 대형 모바일게임 업체를 제외한 중소 모바일게임 업체들의 생존이 더욱 어려워질 전망

- ◆ [해외 출시용 모바일게임 개발비 절감] 한편 해외 진출을 활발히 해 왔던 업체들 입장에서는 그 동안 해외의 여러 플랫폼으로 컨버팅하기 위해 투입된 추가 비용을 절감할 수 있으며, 궁극적으로 국내 업체들의 글로벌 경쟁력을 강화시킬 수 있어, WIPI 폐지를 긍정적으로 평가

🌐 파급효과 -이용자

- ◆ [이용자 선택권 확대] 이용자 입장에서는 iPhone, BlackBerry 등 해외 유명 스마트폰을 포함한 다양한 휴대폰을 구매할 수 있으며, 국내 단말 제조사의 경쟁이 강화돼 단말 가격도 떨어질 것으로 예상
 - 뿐만 아니라, App Store, Google Store 등의 오픈 마켓플레이스가 잇따라 출시되면서, 이용할 수 있는 콘텐츠도 다양해질 것으로 전망

🌐 파급효과 -이동통신사업자

- ◆ [서비스 중심으로 전환] 국내 이동통신사업자들은 이번 폐지를 계기로 다양한 단말기 라인업을 확보할 수 있을 뿐만 아니라, 마케팅 비용을 절감할 수 있어 순익 확대 효과를 얻을 것으로 기대
 - 뿐만 아니라 단말 제조사 중심에서 서비스 중심으로 전환되면서, 무선인터넷 시장 이용이 활성화돼 ARPU를 증가시킬 수 있을 것으로 기대

🌐 파급효과 -단말 제조사

- ◆ 해외 단말 제조사들의 잇단 진출로 인해 경쟁이 격화될 것으로 전망되지만, 국내 단말 제조사들이 해외 시장에서도 선전하고 있는 점을 감안하면, 타격이 크지는 않을 전망

🌐 파급효과 -인터넷 포털

- ◆ 인터넷 콘텐츠를 제공하고 있는 포털의 경우, 이번 WIPI 폐지로 인해 해외 스마트폰 유입이 강화되면서, 자사 콘텐츠 이용자 저변이 확대될 가능성이 높아질 것으로 기대

*주: WIPI는 국내 이동통신 업체들이 표준화된 플랫폼으로 응용 프로그램이 호환될 수 있도록 해 비용 낭비를 막고 소프트웨어(SW) 업계의 판로를 열어주기 위해 지난 2001년 WIPI 개발을 개시, 2003년 6월 LG전자가 처음으로 WIPI를 탑재한 휴대전화를 출시한 바 있으며, 2005년 4월부터 WIPI 탑재를 의무화해, 현재 전체 휴대폰의 86%(약 3,000만 대)에 내장

리뉴얼 게임 인기...신규회원 유치 및 매출 증가에 긍정적 효과

🌐 게임 리뉴얼, 실패 게임에서 대작 게임으로 확대

- ◆ 과거에는 실패한 게임이 리뉴얼을 통해 부활을 시도했으나, 최근에는 소위 대작게임 반열에 올랐던 온라인게임도 리뉴얼을 진행 중이거나 검토 중
 - 이 같은 리뉴얼 게임은 비주얼 측면이 강화되고 게임의 완성도가 높아지기 때문에 접속자 수 증가와 이에 따른 매출 확대로 이어짐

🌐 리뉴얼 게임 사례

- ◆ 소노브이는 지난 4월 서비스를 종료한 '라이프온라인'을 약 7개월간의 리뉴얼 작업을 거쳐, 11월 12일부터 '네오온라인'이라는 이름으로 부활시킴
 - '네오온라인'은 현재 프리 오픈테스트 중이며, 리뉴얼 버전이지만 신작의 느낌이 날 수 있도록 완성도를 높이는데 집중했으며, 게임명도 아예 변경함
 - '네오온라인' 외에 게임명과 시스템을 모두 리뉴얼한 게임으로는 '루나리버스', '바스티안 리턴즈', '디오' 등이 있음
- ◆ 리자드인터랙티브는 '크로노스'의 게임명은 변경하지 않고 게임 시스템만 리뉴얼한 버전을 선보임
 - 리자드인터랙티브는 지난 6월 '크로노스'의 대규모 업데이트를 통해 리뉴얼 버전인 '크로노스 이노베이션'을 선보였는데, 게이머 인터페이스(UI)와 그래픽 효과 변경 등을 통해 접속자가 2배 이상 증가하는 등 좋은 반응을 얻었음

 www.gamespot.co.kr

STAT 국내 온라인게임 순위

Table 국내 온라인게임 순위 (2008년 12월 23일 기준)

순위	게임명	장르	사용시간	일평균 (시간)	PC 방당 (분)	평균체류 (분)	PC 방수
			점유율(%)				
1	아이온	RPG	19.90%	1,258,222	3,874	174	19,488
2	서든어택	FPS	9.22%	582,730	1,694	58	20,643
3	WoW	RPG	6.12%	386,709	1,317	120	17,619
4	스타크래프트	RTS	6.05%	382,452	1,103	55	20,811
5	워크래프트 3	RTS	5.33%	336,846	1,080	73	18,711
6	리니지 2	RPG	4.75%	300,632	1,122	151	16,086
7	스페셜포스	FPS	4.09%	258,453	894	73	17,346
8	리니지	RPG	4.08%	258,016	887	97	17,451
9	피파온라인 2	스포츠	3.43%	216,819	677	46	19,226
10	던전앤파이터	RPG	3.27%	206,463	708	63	17,493

[출처] gametrics

STAT 국내 게임 SW 판매량(12월 첫째 주)

Table 국내 게임 SW 판매 순위 (2008.11.28~12.4)

순위	게임명	플랫폼	지난주 순위	주간 판매량
1	로코로코 2	PSP	New	194 개
2	월드사커 워닝일레븐 2009	PS3	1(▼1)	31 개
3	기어스 오브 워 2	Xbox360	3(-)	24 개
4	빅히트: 철권 Dark Resurrection	PSP	6(▲2)	20 개
5	심즈 2 아이템: 나의집 and 나의 정원	PC	New	18 개
6	리틀 빅 플래닛	PS3	재진입	16 개
6	라스트 램넛	Xbox360	New	16 개
7	플래티넘 히트: 어쌔신 크리드	Xbox360	재진입	15 개
7	모터스툼 2: 퍼시픽 리프트	PS3	10(▲3)	15 개
8	라스트 램넛	Xbox360	New	14 개

[출처] GAMECD

STAT 온라인게임 포털 순위(12월 셋째 주)

Table 온라인게임 포털 순위 (2008.12.15~12.21) (단위: 백만 분)

순위	사이트	12/1 ~12/7	12/8 ~12/14	12/15 ~12/21	전주 대비	07년 11월	08년 10월	08년 11월	MoM %	YoY %
1	Hangame	77.3	80.2	76.5	-4.6%	400.2	455.9	360.4	-21.0%	-9.9%
2	Netmarble	49.6	54.7	52.6	-3.7%	257.0	229.7	222.3	-3.2%	-15.5%
3	Nexon	27.9	35.7	49.0	+37.3%	160.0	124.7	116.6	-6.5%	-27.1%
4	Pmang	38.5	38.3	51.1	+33.3%	208.5	204.4	219.4	+7.3%	+5.2%
5	plaync	29.6	31.0	31.4	+1.3%	17.5	35.8	137.1	+283.2%	+683.0%

[출처] KoreanClick