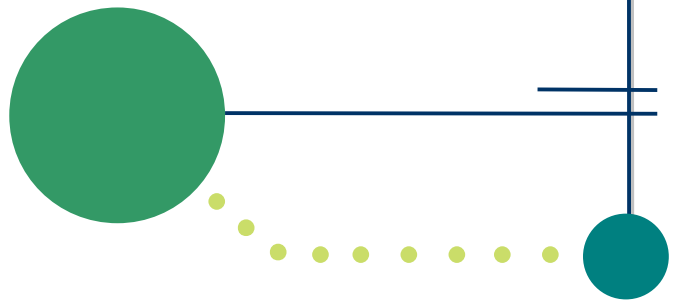




## 국내 게임 시장 동향

- 2009년 국내 온라인게임 시장 전망과 발전과제
- 2008년 온라인게임 보안 동향 및 이슈...안철수연구소
- 국내 게임업체 잇따라 특허 침해 소송 제기 당해
- 게임 IP 활용한 라이선스 사업 활발
- **STAT** 국내 온라인게임 순위
- **STAT** 국내 게임 SW 판매량(12월 둘째 주)
- **STAT** 온라인게임 포털 순위(12월 다섯째 주)



## 2009년 국내 온라인게임 시장 전망과 발전과제

### 2009년 국내 온라인게임 시장 전망

- ◆ [선두 게임업체 간의 경쟁 심화] 엔씨소프트가 ‘아이온’의 성공적인 국내 출시에 이어 해외 진출을 본격화하면서 NHN과 넥슨을 위협할 가능성이 높음
  - 엔플루토, 한게임, NHN게임즈, 웹젠 등의 광대한 게임사업군을 보유한 NHN과, 지난해 네오플을 인수한 데다 북미에서 좋은 실적을 거두고 있는 넥슨도 만만치 않은 경쟁력을 보일 것으로 전망
- ◆ [채널링 확대] 과포화상태에 달한 게임 신작 출시로 인해, 기존 마케팅 방식의 한계를 절감한 게임업체들이 경쟁사 플랫폼으로의 게임 출시가 활발해지고 있음
  - 채널링은 적은 비용으로 유저들의 DB 확보가 가능하고, 일정 매출 효과도 가능해 이 같은 경쟁사와의 코피티션(copetition = cooperation+competition)은 활발해질 전망
- ◆ [게임포털 시장의 지각 변동] 2009년 대작게임 출시가 잇따를 것으로 전망되면서, 기존의 한게임, 피망, 넷마블, 넥슨닷컴 중심의 게임포털 시장에 다양한 제품군을 확보하고 있는 중소 게임포털, ‘아이온’의 인기를 앞세운 플레이엔씨, 게임 시장에 진출하는 인터넷 포털의 위협으로 인해 지각변동이 예상됨
- ◆ [‘Starcraft II’ 출시] 한국 e스포츠의 태동과 성장을 이끌었던 ‘Starcraft’의 속편 ‘Starcraft II’가 발매되면서, 기존 게임 시장에 큰 반향을 일으킬 것으로 전망
  - 그러나 단순 3D 변환과 업그레이드 수준이라면, 판매 실적이 기대보다 낮을 수 있음
- ◆ [FPS의 반격] ‘아이온’ 출시로 주도권을 빼앗긴 FPS 게임들의 속편 및 신작이 잇따라 출시될 예정이어서, 기존 MMORPG와의 치열한 경쟁이 예상됨

### 발전 과제

- ◆ [업계와 학계의 긴밀한 공조] 게임엔진 등 원천기술에 대한 해외의존도가 높은 데다, 학계에서 배출된 게임학과 출신 인력이 업계에서 환영 받지 못하는 등 업계와 학계의 괴리가 여전해, 게임산업 성장에 걸림돌로 작용
  - 장기적인 온라인게임 종주국으로서 위상을 유지하기 위해, 게임엔진을 비롯한 각종 게임관련 원천기술 개발, 업계와의 활발한 교류를 통한 실무형 인력 양성, 게임이론 및 문화에 대한 심도 깊고 활발한 토론을 통한 게임산업의 체계화가 요구됨
- ◆ [요금제 다변화] 정액제와 부분유료화로 양분화된 기존 온라인게임 시장의 경직된 요금제가 게임 이용자들의 다양한 니즈를 충족시키지 못할 뿐 아니라, 게임 개발사 및 서비스업체들의 수익을 악화시킴

- 132개에 달하는 요금제가 있는 이동통신 서비스나 4~5개의 요금제를 제공하는 케이블TV 서비스 등의 사례를 참조, 정액제와 부분유료화의 결합 등 다양한 요금제 출시가 요구됨
- ◆ [QA 강화 정책] ‘게이머를 활용한 버그 테스트’ 수준에 그치고 있는 QA로 인해, 출시 게임의 품질이 낮아지면서, 게이머들의 외면을 받고 있음
- 단순한 버그 뿐만 아니라, 게임에 대한 게이머의 반응을 피드백 받을 수 있는 채널로서 QA를 체계화시켜야 하며, 게임 QA, 마케팅 QA, 기획 QA 등으로 전문화할 필요가 있음

## 2008년 온라인게임 보안 동향 및 이슈...안철수연구소

### 2008년 온라인게임 보안 동향 분석

- ◆ 국내 보안전문 업체인 안철수연구소에서 지난 12월 발표한 2008년 온라인게임 보안 동향 및 이슈 분석 자료에 따르면, 2008년에는 전용 해킹툴의 급증, 메모리 해킹의 증가, 오토플레이 제작 업체 수 증가, 해킹툴 도우미의 등장 등 갈수록 온라인게임 해킹툴이 지능화되고 있음
- 온라인게임 해킹툴이 대폭 감소했던 2007년에 비해, 2008년에는 506건으로 전년대비 2배 이상 증가한 것으로 나타났음

### 세부 동향

- ◆ [전용 해킹툴 급증] 범용 해킹툴보다 특정 게임을 대상으로 고도의 기술력이 접목된 전용 해킹툴이 급속도로 증가
- ◆ [메모리 해킹 증가] 메모리 코드나 데이터를 조작함으로써, 게임을 무력화시키는 메모리 해킹이 증가했으며, 특히 게임 내 함수를 직접 호출하거나, 메모리 상의 특정 데이터를 조작하는 등 변종 해킹툴이 다수 등장했으며, 지역적으로 중국, 미국을 중심으로 확산
  - 메모리 해킹툴은 대부분 인터넷에서 무료로 구할 수 있어, 해킹 초보자들이 많이 사용하고 있으며, 일반 게이머에게도 확산될 가능성이 높음
- ◆ [오토플레이 제작업체 증가] 사용자가 입력하는 키보드나 마우스의 움직임을 대신해 자동으로 게임을 할 수 있도록 지원하는 프로그램인 오토플레이(Auto-Play)는 아이템 전문 거래와 맞물려 전문제작업체가 증가하는 추세
  - 주로 웹사이트를 통해 소프트웨어 및 USB로 된 제품을 판매하고 있으며, 거래 가격도

## 글로벌 게임산업 Trend

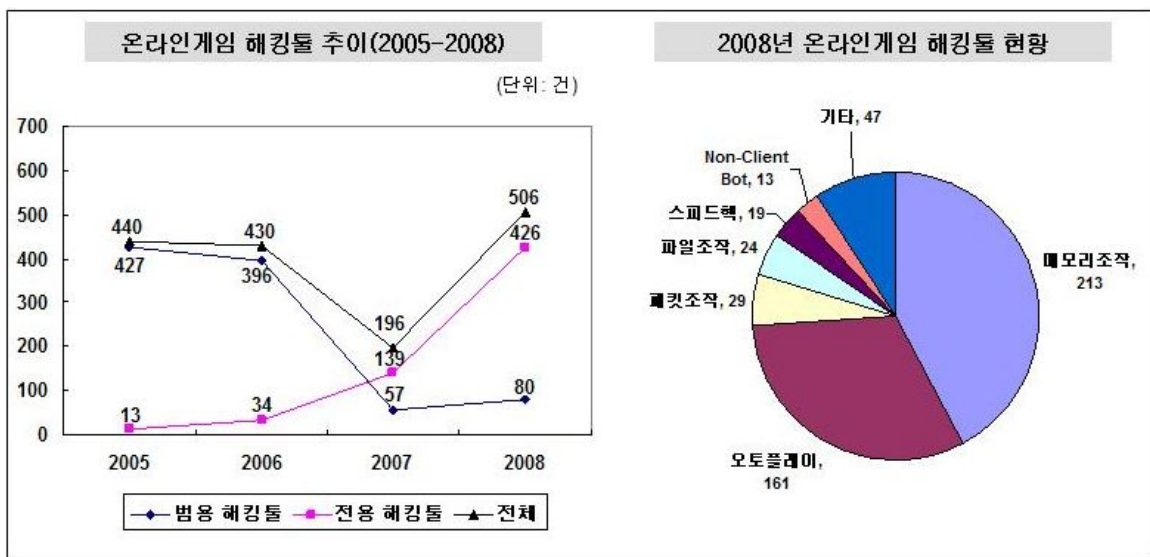
상승하고 있는 추세이며, 이에 따라 정부에서도 게임법 개정을 검토 중에 있으며, 게임관련 협회 및 기업에서도 오토플레이 근절을 위한 적극 대응에 나서고 있음

- ◆ [해킹툴 도우미 등장] 직접적으로 해킹 행위를 하지 않지만, 해킹툴과 함께 사용하여 해킹툴의 동작을 도와주는 역할을 하는 프로그램인 해킹툴 도우미가 20여 건 발견된 것도 주목할 만한 점

## 대응 방안

- ◆ 안철수연구소 게임보안 관계자는 “나날이 지능화되고 있는 온라인게임 해킹툴을 막기 위해서는 게임회사들도 온라인게임 전용 최신 보안 프로그램의 탑재 및 지속적인 보안위협 모니터링 강화 등과 같은 상시 대책을 통해 보다 안전한 게임 환경 구현이 필요하며, 특히 게임 이용자들도 오토플레이 등 해킹툴 사용을 금지해 공정하고 안전한 게임 환경을 만들어 나가야 한다”고 밝힘

Chart 국내 온라인게임 해킹툴 현황



주: 2008년 12월 22일 기준 자료이며, 해킹툴 통계에는 계정 탈취용 트로이목마는 제외됨  
[출처] 안철수연구소, 2008, 스트라베이스 재구성

# 국내 게임업체 잇따라 특허 침해 소송 제기 당해

## ● 메인 게임업체, 잇따라 국내 게임업체에 특허소송 제기

- ◆ 일본 게임업체 Konami가 지난 12월 23일 국내 게임업체인 펜타비전을 상대로 특허소송을 제기한 데 이어, 미국 3D 가상커뮤니티 개발업체인 Worlds.com이 지난 12월 24일 엔씨소프트를 상대로 특허침해 소송을 제기하면서 국내 주요 게임업체들이 해외 업체들과 특허분쟁에 휘말리고 있음

## ● 소송 내용

- ◆ Konami는 PC용과 PSP용으로 발매된 펜타비전의 리듬액션게임 ‘DJ맥스’ 시리즈가 자사 리듬게임 특허권을 침해했다고 주장하며, 해당 게임의 제조 및 판매를 중단하고 손해배상금을 지급할 것을 요구하는 소송을 지난 12월 23일 서울중앙지방법원에 제기
  - Konami는 지난 2001년 한국과 일본에 ‘음악연출 게임기, 음악연출 게임용 연출조작 지시시스템 및 게임용 프로그램이 기록된 컴퓨터 판독 가능한 기억매체’라는 명칭의 해당 특허를 출원 및 등록한 바 있음
  - Konami는 지난 2007년 7월 국내게임업체인 어뮤즈월드의 게임기 ‘이지투디제이(EZ2DJ)’가 자사 게임기 ‘비트매니아’를 표절했다며, 지적재산권 침해 소송을 제기해 117억 원의 손해배상금을 받고, ‘이지투디제이’ 사업권을 박탈한 바 있음
  - 뿐만 아니라, ‘펌프’ 시리즈를 배급하던 안다미로와의 소송에서 승리해 로열티를 받아낸 바 있으며, 네오플이 개발했던 ‘신야구’에 대한 소송은 기각된 바 있음
- ◆ 미국의 Worlds.com은 엔씨소프트 Texas 사무소를 상대로 ‘리니지2’, ‘시티오브히어로’, ‘길드워’ 등이 자사 지적재산권을 침해했다고 주장하며, 로열티 지급을 요구하는 소송을, 지난 12월 24일 美 Texas 동부 지방법원에 제기
  - Worlds.com가 엔씨소프트로부터 침해당한 것으로 주장하고 있는 특허는 1996년 11월 출원한 ‘사용자 수에 유연하게 대처하는 가상세계의 서버-클라이언트 시스템’이라는 명칭의 특허로, 인터넷 상의 3D 가상 서비스에서 이용자들의 위치가 서버와 클라이언트로 전송돼 이용자들에게 보여지는 시스템이며, 이는 ‘WoW’를 포함한 거의 대부분의 온라인게임에 적용됨
  - Worlds.com은 수 년 전부터 MMO게임 서비스업체들에게 특허소송을 제기하겠다는 입장을 표명해왔으나, 지난 12월 11일 자사 라이선스 대행사 General Patent가 지적재산권 법률 업체인 LDLKM과 계약을 맺으면서 처음으로 실행에 옮긴 것임
  - 소송이 진행될 美 Texas 동부 지방법원은 특허 재판을 전문으로 하며, 원고에게

우호적인 것으로 알려져 있으며, 엔씨소프트가 미국 업체가 아닌 점을 감안하면 소송 자체와 관계없이 불리한 여건인 것으로 보임

- 엔씨소프트 관계자는 “미국 지사를 통해 소송 여부를 확인하고 있지만, 아직 통보 받은 것이 없다”며, “소장을 받은 이후 구체적인 대응을 할 것”이라고 밝힘

### 소송 제기 배경

- ◆ 국내에서는 Konami의 특허소송 배경으로 펜타비전의 ‘DJ맥스 포터블’이 장수 게임으로 자리잡고 최근 일본 시장에까지 진출하면서 이를 견지하기 위한 움직임으로 해석하는 시각과, 실제 유사성이 있다고 평가하는 시각이 공존하는 상황
- ◆ Worlds.com가 보다 큰 규모의 Blizzard, EA가 아닌, 엔씨소프트를 목표로 삼은 데에는 다음과 같은 배경이 제기되고 있음
  - 초기 R&D 자료를 보관하지 않는 국내 온라인게임 업계의 허술한 특허 관리
  - 미국계 게임업체 소송시 발생하는 미국 내 여론의 반발을 무마하기 위해 한국 업체 선택
  - 상대적으로 규모가 크지 않아, 변호인단 구성 비용이 상대적으로 낮음
  - 동시에 엔씨소프트가 매출을 어느 정도 내고 있어, 일정 규모 이상의 로열티 수익을 기대할 수 있음

### 대응방안

- ◆ 특허청 관계자는 “게임 업체에서 지재권의 중요성을 인식하면서, 향후 출원 건수뿐만 아니라 분쟁도 증가할 전망”이라면서, 게임 업계의 특허 전쟁에 대비하기 위해 다음과 같은 요소를 염두에 뒀야 한다고 강조
  - 개발단계에서부터 특허권을 위한 노력
  - 특허 전담 인력 및 부서 확보
  - 국내뿐 아니라 적극적인 해외특허 출원
  - 장기적인 측면에서 특허권 확보

# 게임 IP 활용한 라이선스 사업 활발

## ● 게임 IP 활용 현황

- ◆ 국내 게임업체들이 자사 인기 게임의 IP(Intellectual Property)를 활용한 캐릭터, 애니메이션, 영화 등의 부가 콘텐츠를 통해 게임 자체 수익보다 더 많은 부가수익을 올리고 있음
- ◆ 넥슨은 라이선스 로열티 매출로 지난 2006년과 2007년 각각 40억 원대 매출을 올렸으며, 2004년에는 22억 원, 2005년 28억 원으로 이 부문 매출액이 지속적으로 증가
  - 주요 로열티 수입원은 '메이플스토리'로, 지난 해 TV애니메이션으로 제작, 지난해 일본에서 방영한 데 이어 국내에도 방영했으며, 일본에서는 '개구리중사 케로로' 등의 인기 애니메이션보다 높은 시청률을 기록하는 등 화제를 모은 바 있음
  - 이 외에도 캐릭터를 인형, 열쇠고리 등 각종 팬시 상품으로 개발하는 등 활발한 라이선스 사업을 통해 꾸준히 수익을 증대시키고 있음
- ◆ 예당온라인은 인기 무협작가인 야설록이 시나리오를 작성한 MMORPG게임 '패온라인'을 활용, 이 게임의 후속 스토리를 담은 드라마 시나리오를 집필, 조만간 방영될 예정
- ◆ CJ인터넷은 지난해 6월 온라인게임 '쿵야'를 뮤지컬로 제작키로 하고, 기획과 시나리오 작업에 돌입, 올 연말 첫 선을 보일 계획

## ● 시사점

- ◆ 국내 온라인게임 업계는 게임 IP 개발 및 활용이 해외에 비해 활발하지 못한 편이나, 향후 탄탄한 IP를 확보하고, 다양한 활용전략에 능숙한 일본이나 미국 업체들과의 경쟁에서 우위를 점하기 위해서는 이에 대한 철저한 대비가 요구됨
  - 일본 게임업체인 Nintendo의 'Mario' 시리즈의 IP는 게임뿐만 아니라, 애니메이션, 캐릭터 등으로 활용된 강력한 원천 IP 사례이며, 국내 업체들도 게임 기획 단계에서부터 이러한 IP 활용 전략을 염두에 둘 필요가 있음

[출처] 이투데이, 2008.12.23

**STAT** 국내 온라인게임 순위

**Table** 국내 온라인게임 순위 (2009년 1월 6일 기준)

순위	게임명	장르	사용시간	일평균 (시간)	PC 방당 (분)	평균체류 (분)	PC 방수
			점유율(%)				
1	아이온	RPG	19.87%	1,329,770	4,032	169	19,793
2	서든어택	FPS	10.44%	698,854	2,020	61	20,759
3	WoW	RPG	5.90%	394,999	1,324	122	17,903
4	스타크래프트	RTS	5.79%	387,541	1,116	56	20,843
5	워크래프트 3	RTS	5.14%	344,032	1,093	75	18,890
6	리니지 2	RPG	4.67%	312,438	1,176	152	15,950
7	스페셜포스	FPS	3.98%	266,503	890	74	17,976
8	리니지	RPG	3.95%	264,195	884	89	17,934
9	던전앤파이터	RPG	3.46%	231,685	777	67	17,903
10	피파온라인 2	스포츠	3.12%	208,675	647	45	19,362

[출처] gametrics

**STAT** 국내 게임 SW 판매량(12월 둘째 주)

**Table** 국내 게임 SW 판매 순위 (2008.12.5~12.11)

순위	게임명	플랫폼	지난주 순위	주간 판매량
1	하쿠나 마타타	PS3	New	200 개
2	레프트 4 데드	PC	New	120 개
3	월드 사커 위닝일레븐 2009	PS3	2(▼1)	100 개
4	풋볼 매니저 2009	PC	New	100 개
5	콜 오브 듀티 : 월드 앳 워	XB360	New	50 개
6	그랜스 세프트 오토 IV (GTA 4)	PC	New	50 개
7	콜 오브 듀티 : 월드 앳 워	PC	New	40 개
8	리틀 빅 플래닛	PS3	6(-)	25 개
9	빅히트 : 철권 Dark Resurrection	PSP	4(▼3)	22 개
10	별의 커비 : 울트라 슈퍼 디럭스	NDS	재진입	22 개

[출처] GAMECD

**STAT** 온라인게임 포털 순위(12월 다섯째 주)

**Table** 온라인게임 포털 순위 (2008.12.29~1.4) (단위: 대)

순위	사이트	12/15 ~12/21	12/22 ~12/28	12/29 ~1/4	전주 대비	07년 12월	08년 11월	08년 12월	MoM %	YoY %
1	Hangame	76.5	83.3	85.2	+2.3%	458.7	360.4	368.2	+2.2%	-19.7%
2	Netmarble	52.6	56.3	65.6	+16.6%	253.1	222.3	243.8	+9.7%	-3.6%
3	Nexon	49.0	52.0	54.4	+4.6%	273.3	116.6	188.1	+61.2%	-31.2%
4	Pmang	51.1	51.8	53.2	+2.7%	240.6	219.4	206.9	-5.7%	-14.0%
5	Plaync	31.4	34.2	33.7	-1.7%	28.6	137.1	143.8	+4.8%	+401.9%

[출처] KoreanClick