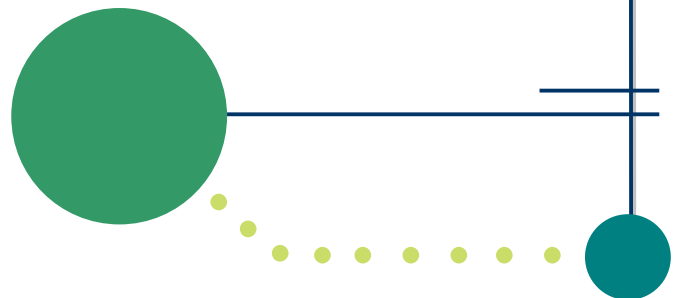




## 국내 게임 시장 동향

- 국내 아케이드게임 산업의 위기와 전망
- 2009년 온라인게임, SF와 액션이 부상
- 해외 유명 게임엔진사, 한국 기점으로 아시아 시장 공략
- 임박한 iPhone App Store 국내 출시와 예상되는 파장
- 오락실 격투게임, e스포츠로 부활
- **STAT** 국내 온라인게임 순위
- **STAT** 국내 게임 SW 판매량(2월 둘째 주)
- **STAT** 온라인게임 포털 순위(2월 셋째 주)



## 국내 아케이드게임 산업의 위기와 전망

### 5,000억 원 규모 아케이드 게임 시장, 시장 위기

- ◆ 한 때 5,000억 원 규모에 이르던 아케이드게임 시장이 2006년 ‘바다이야기’ 사태 이후 800억 원 대 규모로 축소되면서 아케이드게임이 한국 시장에서는 생존 위기에 처해 있음
  - 지난 2월 24일 상암동 문화콘텐츠센터에서 개최된 ‘아케이드 게임산업 활성화 대토론회’에서 아케이드 게임산업 활성화 방안에 대한 정부기관 및 부처, 업계 당사자와 학계, 언론계 등의 정책 대안이 논의됨

Table 아케이드 게임산업 활성화 방안 입장 비교

사회적 인식 제고가 가장 시급 : 사행성 게임(도박)과 건전 게임을 철저히 구분하여 규제 VS 지원이 이원화되어야 함	
사회적 합의와 업계 자정이 우선	형평성에 맞는 규제 개선이 우선
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 많은 수의 게임기가 사행성으로 인해 등급거부를 받았으나, 불법 개/변조하는 경우가 다수 발생하였음</li> <li>■ 게임물등급위원회는 최근 경찰청으로부터 심의 중단 요청을 받기도 함</li> <li>■ 경품용 게임기 수용 여부는 규제 완화라는 제도적 장치에 앞서 사회적 합의가 선결되어야 하며, 이를 위해서는 업계의 지속적인 자정 노력이 요구됨</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 건전 게임과 사행성 도박은 구분되어야 함</li> <li>■ 아케이드게임 = 사행성 (도박)게임이라는 시각에서 지나치게 규제가 강화되었음</li> <li>■ 건전한 경품용 게임기(Redemption 게임기)를 운영할 수 있는 제도적 지원 장치가 시급함</li> <li>■ 경품은 사행이 아니라, 게임의 결과물에 대한 ‘보상’이며, 온라인게임과 비교해서 지원/규제 차원의 형평성에 어긋남</li> </ul>

[출처] 토론회 내용; 스트라베이스 재구성

## 2009년 온라인게임, SF와 액션이 부상

### 액션 장르 온라인게임 잇따라 출시

- ◆ ‘블레이드 앤 소울’, ‘드래곤 네스트’, ‘Diablo 3’ 등 화려한 액션이 가미된 신작이 잇따라 출시 예정되어 있어 2009년에는 액션 장르가 큰 인기를 얻을 전망
  - 뛰어난 그래픽, 정교한 전투 장면을 동반한 액션성이 부각됨에 따라 캐주얼게임뿐 아니라 MMORPG에서도 화려한 액션이 필수 요소로 자리잡을 전망

### 기존 판타지 장르 포함에 따른 SF 게임 출시

- ◆ 블록버스터급 기대작이 SF를 세계관으로 채택하면서 이들 게임의 성공 여부에 따라 판타지 중심의 시장에 트렌드 변화가 일어날 전망

## 글로벌 게임산업 Trend

- 판타지는 문화권에 따라 이질감이 조성될 수 있으나, SF는 전세계 공통 정서를 전달할 수 있기 때문에 해외진출을 염두에 둔 개발사와 퍼블리셔에게 매력적인 소재가 됨
- SF는 장르 차원이 아닌 세계관의 배경으로 적용할 수 있기 때문에 장르의 변형이 용이하다는 것도 장점으로 꼽힘(FPS, 메카닉 액션, RPG 등의 장르 개발 중)

Shots		현재 진행/서비스 중 액션 중시 게임 및 SF 배경 게임 일부	
Nexon의 'Dragon Nest'	Activision-Blizzard 'Diablo 3'		
KTH Allstar의 'Another Day'	Bioware의 'Star Wars : Old Republic'		

## 해외 유명 게임엔진사, 한국 기점으로 아시아 시장 공략

### ● 아시아 시장의 수요 증가에 따라 글로벌 엔진 업체 잇따라 진출

- ◆ 최근 Crytek, Unreal, Gamebryo 등 유명 글로벌 게임엔진 업체들이 잇따라 국내 시장 진출을 발표함에 따라, 국내 업체들에 대한 기술 지원 개선이 기대됨
- 엔진 구매부터, 불편 사항 건의 등의 과정에서 현지 본사와의 커뮤니케이션 문제를 겪은 국내 개발자들에게 보다 원활한 소통의 기회가 제공될 것으로 기대

- 높은 기술력을 지닌 한국 업체와의 제휴는 자사 엔진의 테스트를 검할 수 있기 때문에 적극적으로 진출 검토 중인 것으로 분석됨
- 한편, 외산 게임엔진의 도입에서 그치는 것이 아니라 국내에서도 엔진개발에 대한 투자가 필요하다는 문제제기도 있음

 [www.crytek.com](http://www.crytek.com)  [www.epicgames.com](http://www.epicgames.com)  [www.emergent.net](http://www.emergent.net)

Table 주요 게임 엔진의 한국 진출 현황		
게임 엔진	국내 사업 현황	채택 업체/게임
Crytek	한국지사 설립 독일 본사에 한국 인력 파견하여 기술 지원 게임 엔진 비즈니스와 게임 개발 병행 예정	엔씨소프트의 '아이온' XL 게임즈의 '듀얼 데스티니' Reloaded 스튜디오 'The Day'
Unreal (Epicgames)	한국지사 설립 긍정 검토 언리얼 엔진 3 한글화 검토	티엔터테인먼트, 애니파크, 드래곤플라이 등
Gamebryo (Emergent)	한국총판 게임베이스를 통해 진출 신규 브랜드 구축 고려 중	넥슨, 엔씨소프트, 네오위즈게임즈 등

## 임박한 iPhone App Store 국내 출시와 예상되는 파장

### 🌐 모바일게임 유통 구조 Changer로서 App Store의 가능성

- ◆ 이통사 종속 구조를 벗어나 모바일게임 업체의 직접 유통이 가능한 App Store의 본격 서비스는 업계 전반에 큰 변화를 가져올 전망
  - Apple이 작년 7월 오픈한 App Store는 지난 1월 기준 전세계적으로 2만개 이상의 애플리케이션이 등록되어 있으며, 약 5억 누적 다운로드를 기록 중이며, 그 중에서도 게임 관련 애플리케이션이 가장 각광받고 있음
  - 기존의 모바일 게임은 SKT, KTF, LGT의 망을 통해서만 게임을 제공할 수 있었지만 iPhone은 WiFi를 통해서 직접 받을 수 있기 때문에 모바일게임 업체 입장에서는 단순 CP(Content Provider) 역할에서 벗어나 직접 유통이 가능해짐

### 🌐 App Store를 통한 글로벌 시장 공략 가능성

- ◆ 게임업체 수익분배율은 이통사 모델과 같거나 더 낮지만, 추가 비용 없이 전세계 iPhone, iPod Touch 이용자라는 거대 시장에 진출할 수 있음
  - 기존 이통사 유통 구조의 경우 게임업체의 수익분배율이 70~90%였으나, App Store는 70% 고정이라는 점에서는 큰 이득이 없으나, 잘 기획된 게임은 추가 비용 없이 세계 시장에서 바로 판매할 수 있다는 장점이 있음

- App Store에 \$99 혹은 \$250만 지불하면 개발자로 가입하여 자유롭게 애플리케이션을 올릴 수 있으며, 전세계 이용자를 대상으로 판매할 수 있어 최근 한국의 한 개발자가 올린 'Heavy Mach'라는 게임은 판매순위 3위 안에 오르는 성과를 거두기도 하였음
- ◆ 한편, App Store를 통한 자유로운 게임 다운로드는 게임물등급위원회의 영향권을 벗어날 수 있기 때문에, 등급위원회의 새로운 대응방안이 필요할 수 있음
- App Store가 본격적으로 운영되면, 전세계에서 개발된 수많은 애플리케이션을 등급위원회가 모두 심의하는 것이 현실적으로 불가능하기 때문에 새로운 대응책 마련이 시급하다는 지적
- 또 현재 국내 App Store는 이용에 한계가 있으나, 이미 많은 수의 iPod Touch 이용자가 미국, 일본 계정을 발급 받아 다양한 게임을 이용하고 있으며 이러한 방법은 iPhone이 출시되고 이용자층이 확대되면 더욱 증가할 전망

 [www.apple.com/iphone/appstore](http://www.apple.com/iphone/appstore)

## 오락실 격투게임, e스포츠로 부활



### ● '철권6'와 '스트리트파이터4', e스포츠로 부활

- ◆ 출시 20년을 맞은 '스트리트 파이터'의 신작과, 고전 격투 게임으로 꼽히는 '철권'이 각각 극장과 게임 방송을 통해 20~30대에게 인기를 끌고 있음
- 온라인게임을 통해 함께 즐기는 Lan Party와 같은 트렌드가 아케이드게임에 접목되면서 복고 향수에 힘입은 인기
- 격투 게임의 고전으로 꼽히는 두 신작의 e스포츠 대회가 침체된 아케이드게임 시장의 새로운 활력소로 기대
- ◆ “게임”을 대표했던 아케이드게임장인 오락실이 90년대 말 이후로 온라인 게임/PC방의 등장, '바다이야기' 사건 등으로 급격하게 위축되었으나, 최근 e스포츠 열기를 통해 부활할 가능성이 엿보임

Table 아케이드 게임의 e스포츠 진출 현황

철권6	스트리트파이터4
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ MBC 게임에서 'TEKKEN CRASH'를 매주 수요일 저녁 방송</li> <li>■ 국내 첫 정식 대회로서, 16 강 토너먼트를 거쳐 한일전 대표 선발전의 성격을 띠</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 서울 용산 전자랜드 내 랜드시네마에서 결승전 개최 예정, DAUM에서 실시간 방송</li> <li>■ 결승전에는 제작자 Ono Yoshinori 프로듀서가 직접 참석하여 분위기를 고조시킬 예정</li> </ul>

**STAT** 국내 온라인게임 순위

**Table** 국내 온라인게임 순위 (2009년 3월 3일 기준)

순위	게임명	장르	사용시간		일평균 (시간)	PC 방당 (분)	평균체류 (분)	PC 방수
			점유율(%)					
1	-	아이온	RPG	18.20%	1,124,981	3,455	159	19,541
2	-	서든어택	FPS	12.04%	744,108	2,148	58	20,790
3	-	스타크래프트	RTS	7.40%	457,243	1,317	54	20,843
4	▲1	WoW	RPG	5.79%	358,001	1,233	112	17,420
5	▼1	워크래프트 3	RTS	5.57%	344,256	1,093	71	18,900
6	-	리니지 2	RPG	4.87%	300,965	1,118	158	16,149
7	-	스페셜포스	FPS	4.00%	247,125	843	75	17,598
8	▲1	던전앤파이터	RPG	3.44%	212,614	744	90	17,157
9	▼1	리니지	RPG	3.15%	194,937	653	65	17,924
10	-	피파온라인 2	스포츠	2.80%	172,781	548	43	18,932

[출처] gametrics

**STAT** 국내 게임 SW 판매량(2월 둘째 주)

**Table** 국내 게임 SW 판매 순위 (2009.2.6~2.12)

순위	게임명	플랫폼	지난주 순위	주간 판매량
1	스트리트 파이터 4	PS3	New	200 개
2	스트리트 파이터 4	X360	New	85 개
3	닌자 블레이드	X360	New	50 개
4	스타크래프트: 엔솔로지	PC	5 (▲1)	30 개
5	소닉 : 얼티메이트 제네시스 컬렉션	PS3	New	25 개
6	월드 사커 위닝일레븐 2009	PSP	2 (▼4)	21 개
7	그란 튜리스모 5 : 프롤로그	PS3	재진입	17 개
8	DJ Max 포터블: 블랙 스퀘어	PSP	4 (▼4)	16 개
9	빅히트 - 철권 : Dark Resurrection	PSP	재진입	14 개
9	하쿠나 마타타	PS3	재진입	14 개

[출처] GAMECD

**STAT** 온라인게임 포털 순위(2월 셋째 주)

**Table** 온라인게임 포털 순위 (2009.2.16~2.22) (단위: 백만 분)

순위	사이트	2/2 ~2/8	2/9 ~2/15	2/16 ~2/22	전주 대비	08년 1월	08년 12월	09년 1월	MoM %	YoY %
1	Hangame	78.1	77.0	86.0	+11.7%	485.9	368.2	345.3	-6.2%	-28.9%
2	Netmarble	58.8	60.2	58.3	-3.2%	272.4	243.8	290.1	+19.0%	+6.5%
3	Nexon	76.6	82.2	91.5	+11.4%	305.0	188.1	278.5	+48.1%	-8.7%
4	Pmang	49.6	49.5	50.3	+1.6%	255.5	206.9	221.7	+7.2%	-13.2%
5	plaync	38.3	34.3	37.0	+7.9%	21.1	143.8	155.2	+8.0%	+635.5%

\*주: MoM(전월대비)와 YoY(전년대비)의 수치는 2009년 1월 기준으로 산정

[출처] KoreanClick