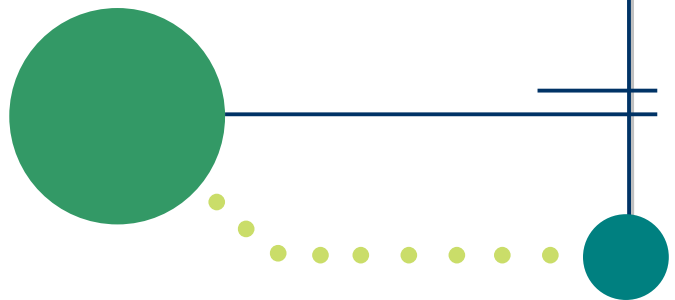




국내 게임 시장 동향

- 국내 게임내 광고 업계, 해외 진출 활발
- '메이플스토리' 전세계 사용자 1억 명 육박
- 부상하고 있는 교육용 게임 시장
- 미래에셋, 온라인게임 공격적 투자 행보
- 국내 게임업체, 그룹형 기업으로 진화
- **STAT** 국내 온라인게임 순위 (5월 넷째 주)
- **STAT** 온라인게임 포털 순위 (5월 둘째 주)



국내 게임내 광고 업계, 해외 진출 활발

🌐 IGA Works, 한중일 3개국 서비스

- ◆ 국내 게임내 광고 업체인 IGA Works는 지난 3월 일본에서 게임내 광고 서비스를 시작한 데 이어 최근 상해 지사를 설립하며 중국 시장에도 진출하는 등 국내 게임 광고 전문업체로는 처음으로 한중일 3개국에서 동시에 게임내 광고 서비스를 개시
 - 일본 시장에서는 광고 노출량 및 시간을 정확히 수집하는 솔루션을, 중국 시장에서는 공동 프로모션 통한 광고를 진행하는 등 각 지역의 특성에 맞는 광고를 진행할 계획
 - 일본에서는 Sony의 인터넷 서비스 자회사인 So-net Entertainment, 日 온라인게임 퍼블리셔인 Gamepot과 지난해 11월 일본 '게임내광고' 시장 개척을 위한 제휴를 맺은 바 있음
 - IGA Works는 IGA 판매 대행과 기술지원을 맡게되며, So-net은 일본 광고시장에서 미디어 세일즈와 프로모션, Gamepot은 IGA를 탑재할 온라인게임을 제공하는 모델

🌐 Dbros, 서구 시장 공략

- ◆ Dbros는 브라질 게임광고 전문업체인 Massivo Interactiva와 게임내 광고 기술에 대한 MOU를 체결하고 본격적인 해외시장 진출을 시도하고 있는 것으로 알려짐
 - Dbros는 이번 제휴를 통해 인터넷 사용자 수 기준으로 세계 11위이자 온라인게임의 신흥 국가로 떠오르고 있는 브라질의 게임내 광고 시장을 선점하고, 주변 남미 시장 진출의 거점을 마련할 수 있을 것으로 기대
 - 이외에도 Dbros는 독일에서 '라그나로크', '오디션' 등의 국산 인기 온라인게임을 퍼블리싱하는 독일 미디어 그룹 Burdatic와 제휴를 추진하고 있는 것으로 지난 5월 12일 알려짐



www.igaworks.com



www.so-net.ne.jp



www.dbros.co.kr

'메이플스토리' 전세계 사용자 1억 명 육박

🌐 '카트라이더', '던전앤파이터', '미르의 전설2'에 이어 1억 명 돌파할 전망

- ◆ 넥슨아메리카가 5월 7일 '메이플스토리' 미국 서비스 4주년을 기념하여 발표한 자료에 따르면, '메이플스토리' 전세계 사용자 수는 9,200만 명이고, 이 중 미국과 유럽 사용자는 600만 명으로 나타났음
 - 지금까지 국산 온라인게임 가운데 가입자 1억 명을 돌파했던 게임은 '카트라이더'(넥슨)와 '던전앤파이터'(넥슨), '미르의전설2'(액토즈) 등이 있으며, '메이플스토리'의 회원이 1억 명을 돌파할 경우, 넥슨은 회원 수 1억 명이 넘는 게임을 3종이나 보유하게 됨

- 넥슨 측은 아직 정식 서비스 중이 아닌 중동지역과 러시아에 진출하면 '카트라이더', '던전앤파이터'에 이어 1억 명 돌파도 무난할 것이라 기대
- 특히 지금까지 1억 명 회원들 달성한 게임은 모두 중국 회원 기반인데 반해, '메이플스토리'는 북미 유럽 등 영어권 사용자들이 다수 포함돼 있다는 점에서 남다른 의미를 갖게 될 전망
- ◆ '메이플스토리'는 넥슨 산하 위젯스튜디오에서 개발하여 현재 한국, 미국, 일본, 중국, 브라질, 베트남, 유럽 등 전세계 60개국에 서비스되고 있음



www.maplestory.com

부상하고 있는 교육용 게임 시장

● 영어 뿐 아니라 한자, 공익 등 다양한 분야의 교육용 게임 출시 잇따라

- ◆ NHN, 학습 교재와 교육 게임을 결합한 저연령층 대상 한자 교육 게임 '한자마루' 서비스
 - 성균관대 한문교육학자와 서울대 심리학과 관계자들이 기획 단계부터 참여, 저연령층을 대상으로 높은 효과를 볼 수 있도록 콘텐츠를 개발, 게임을 즐기면서 자연스럽게 한자를 암기할 수 있는 특징을 가진
- ◆ 한빛소프트, 1,000개의 일상생활 필수 문장 암기를 주 목표로 하는 영어 체험 게임 '오디션 잉글리시' 서비스
 - 단순한 발음 따라 읽기에서 벗어나 아바타의 레벨 향상 등 흥미 요소를 가미하여 'G-Star 2008'에서 처음 공개된 이후 인기를 끌고 있음
- ◆ 엔씨소프트, UN 세계식량계획기구에서 개발한 세계 기아 문제 및 긴급 구호 활동 홍보 게임 '푸드포스' 서비스

● 교육용 게임 시장에 게임업계 진출 및 공교육 도입 시도도 이어짐

- ◆ NHN, 대교와 함께 교육용 온라인 게임 개발하는 한편 교육용 게임 개발에 총 100억 원의 예산 배정한 것으로 알려짐
- ◆ 문화체육관광부, 온라인게임을 교육용 게임으로 재구성해 실제 학교 수업과정에 적용하는 'G게임' 올해 공교육에 시범 도입 예정
 - 초등학교 영어와 수학 과목을 대상으로 주 16시간씩 온라인게임 통해 진행하며, 2010년 1학기말까지 시범적으로 도입할 예정

미래에셋, 온라인게임 공격적 투자 행보

● 미래에셋, 예당온라인 인수에 이어 엔씨소프트 주식도 매입

- ◆ 지난 3월 초 ‘오디션’ 개발사 예당온라인 지분 36.48%를 매입, 최대주주가 된 미래에셋은 엔씨소프트 주식을 지속적으로 매입, 현재 17.99%의 지분을 확보한 것으로 알려짐
 - 미래에셋맵스자산운용의 미래에셋PEF가 예당온라인의 지분 36.48%를 주당 9,500원 총 542억원(54,25,803,000 원)에 인수하였으며, 이는 3월 3일 종가인 6,780원 보다 40.1%의 프리미엄이 가산된 금액
 - 미래에셋은 지난 1월 30일 엔씨소프트 전체 주식의 5.9%인 120만 주 가량 매입한 것을 시작으로 엔씨소프트 주가가 고공행진을 펼치며 15만원에 육박하는 동안에도 십여 차례 주식을 추가 매입했으며, 5월 6일 기준 엔씨소프트 주식은 전체 주식의 17.99% 보유
 - 이는 엔씨소프트 김택진 대표 지분이 26.74%임을 감안하면 매우 높은 지분율로, 이를 위해 투자된 자금 규모는 예당온라인 인수자금보다 큰 것으로 알려짐
- ◆ 게임 전문 퍼블리셔의 투자가 사라진 상황에서 대규모 투자가 이루어진 점은 긍정적이거나, 증권사 투자는 중장기가 아닌, 단기 차익 실현을 목적으로 한다는 점에서 우려의 목소리도 제기되고 있음

 www.ydonline.co.kr  mapsim.miraeasset.com/main/index.do

국내 게임업체, 그룹형 기업으로 진화

● 넥슨, 관계사 20개로 구성된 ‘넥슨 그룹’ 형성

- ◆ 넥슨은 지난 4월 3일 클래식RPG 스튜디오, 큐플레이 스튜디오, 스튜디오 별 등 내부 개발 스튜디오 세 곳을 분리하며 20개의 자회사와 계열사로 구성된 ‘넥슨 그룹’을 형성함
 - 지주회사인 넥슨 홀딩스, 국내 게임 사업을 총괄하는 넥슨 한국법인, 넥슨 해외지사들의 모회사 역할을 하는 넥슨 일본법인이 그룹에서 중심적 역할을 하고 있음
 - 넥슨의 100% 자회사는 지난 4월 분리한 개발 스튜디오 스튜디오 별을 비롯하여 아케이드게임을 담당하는 넥슨DD, 고객지원 서비스업체 넥슨SD, 모바일게임을 담당하는 넥슨 모바일, SI업체 제오젠, ‘SP1’ 개발사인 실버포션, 지난해 인수한 ‘던전앤파이터’의 네오플 등 총 7개로 구성됨

- 넥슨은 일본법인을 필두로, 올해 초 폐쇄한 캐나다의 넥슨퍼블리싱노스아메리카를 제외하고 넥슨 아메리카, 넥슨 유럽, 넥슨 중국 지사 등 총 4개를 보유하고 있음
- 넥슨이 지분을 일부 보유한 관계사는 최근 분리한 클래식RPG 스튜디오, 큐플레이 스튜디오를 비롯하여 주식교환 방식으로 주식을 보유하고 있는 NHN, 2005년 지분 4.8%를 인수한 그라텍, 넥슨 게임을 대만에서 서비스하는 감마니아, '나나이모' 개발사인 탐픽, 솔루션 업체인 이노티브 등 7개로 알려짐
- ◆ 넥슨은 경제위기에도 불구하고 기회가 오면 해외 스튜디오를 강화할 것이며, 특히 중국 시장에 직접 진출할 기회를 살피고 있는 것으로 알려짐

엔씨소프트, 8개의 해외법인 보유하며 해외 역량 강화에 중점

- ◆ 엔씨소프트는 최근 설립한 북미와 유럽 통합법인 엔씨웨스트를 비롯하여 8개의 해외법인으로 구성되어 '리니지', '길드워' 등의 해외 진출에 중점을 두고 있음
- 엔씨소프트의 해외법인은 북미지역을 총괄하는 엔씨인터랙티브, '길드워' 개발사인 아레나넷, 소프트뱅크와 합작하여 도쿄에 설립한 엔씨재팬, 오사카의 일본 현지 스튜디오 엔씨소프트 재팬, 유럽 지역의 엔씨유럽, 중국 지역의 엔씨차이나, 태국의 엔씨트루, 최근 설립한 엔씨웨스트 등 총 8개로 구성되어 있음
- 엔씨소프트의 100% 자회사는 RPG '아르피아' 개발사인 제이인터랙티브, 솔루션업체인 오라이언 소프트로 총 두 곳이며, 지분을 일부 보유한 관계사는 '편치몬스터' 개발사인 넥스트플레이, '러브비트' 개발사인 크레이지다이아몬드의 두 곳으로 알려짐

네오위즈게임즈, 게임뿐만 아니라 인터넷 서비스도 포괄

- ◆ 네오위즈게임즈는 커뮤니티 사이트 '세이클럽'을 운영하는 네오위즈 인터넷, 음악 사이트 '벅스'의 네오위즈벅스 등 인터넷 관련 그룹 네오위즈의 자회사로, 해외법인 네 곳과 국내 자회사 한 곳으로 구성됨
- 네오위즈게임즈의 해외법인은 아시아 지역 담당 네오위즈아시아, 미국지역 담당 네오위즈 미국법인, 일본을 담당하는 게임온, 미국 개발사인 히든팩스엔터테인먼트로, 총 네 곳이며, 리듬액션게임 'DJMAX' 개발사 펜타비전을 2006년 인수, 자회사로 보유하고 있음

STAT 국내 온라인게임 순위 (5월 넷째 주)

Table 국내 온라인게임 순위 (2009년 5월 25일 기준)

순위	게임명	장르	사용시간	일평균 (시간)	PC 방당 (분)	평균체류 (분)	PC 방수	
			점유율(%)					
1	-	아이온	RPG	19.76%	1,020,803	3,090	158	19,824
2	-	서든어택	FPS	9.14%	472,452	1,385	66	20,475
3	-	스타크래프트	RTS	6.92%	357,415	1,030	61	20,832
4	▲1	월드 오브 워크래프트	RPG	6.24%	322,187	1,150	122	16,811
5	▼1	워크래프트 3	RTS	5.63%	291,030	943	79	18,512
6	-	리니지 2	RPG	5.21%	269,131	1,022	143	15,803
7	-	스페셜포스	FPS	4.58%	236,871	808	73	17,588
8	▲2	리니지	RPG	4.07%	210,440	747	89	16,916
9	-	피파온라인 2	스포츠	3.01%	155,498	500	44	18,648
10	▼2	던전앤 파이터	RPG	2.88%	148,596	534	72	16,695

[출처] gametrics

STAT 온라인게임 포털 순위 (5월 둘째 주)

Table 온라인게임 포털 순위 (2009.5.4~5.10) (단위: 백만 분)

순위	사이트	4/20 ~4/26	4/27 ~5/3	5/4 ~5/10	전주 대비	08년 4월	09년 3월	09년 4월	MoM %	YoY %
1	Hangame	55.7	62.8	57.5	-8.3%	403.4	280.7	249.7	-11.0%	-38.1%
2	Netmarble	41.3	45.4	49.0	+8.0%	193.1	204.6	181.2	-11.4%	-6.2%
3	Nexon	45.9	51.8	49.9	-3.6%	133.7	228.2	188.3	-17.5%	+40.8%
4	Pmang	43.2	48.8	53.2	+8.9%	189.8	200.7	197.4	-1.6%	+4.0%
5	plaync	23.0	24.2	30.6	+26.2%	22.9	141.6	114.1	-19.4%	+398.1%

*주: MoM(전월대비)와 YoY(전년대비)의 수치는 2009년 5월 기준으로 산정

[출처] KoreanClick