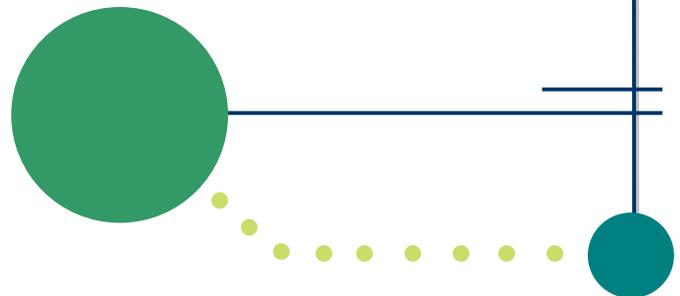




국내 게임 시장 동향

- 게임 내 광고 영향력, TV에 이어 2위
- MMORPG, 사회성 강화에 도움 돼
- 게임 관련 영업기밀 유출 피의자에 첫 징역형 선고
- 모바일게임 분야에서도 CBT 실시 사례 잇따라
- Epic Games, Unreal Engine 한글화 등 현지화 위해 韓 지사 설립
- **STAT** 국내 온라인게임 순위 (7월 넷째 주)
- **STAT** 온라인게임 포털 순위 (7월 첫째 주)
- **STAT** 국내 게임업체의 해외 진출 동향 (7월 셋째 주)



게임 내 광고 영향력, TV에 이어 2위

🌐 게임 내 광고에 대한 소비자 반응 조사 실시

- ◆ 게임 내 광고 전문업체 Massive는 음악 레이싱 게임 'R2Beat'와 FPS 게임 'Special Force' 2개의 게임에 2주에 걸쳐 게임 내 광고를 실시하고, 그 전후로 각각 설문 조사를 시행, '게임 내 광고에 대한 태도'와 '광고 노출로 인한 브랜드 인식 변화'를 조사해 지난 6월 30일 발표
 - 이번 조사는 지난해 9월 '헬게이트 런던' 1개 게임을 대상으로 실시했던 것과 달리, 2개의 게임을 조사했으며, 조사 규모 또한 1,000명에서 2,000명으로 늘려 조사했음

🌐 조사 결과

- ◆ [주목도] 조사 결과, 게임 내 광고에 노출된 유저의 47.1%가 他 매체 광고보다 주목도가 높다고 응답했고, 주목도가 낮다는 응답은 19.7%에 불과했음
 - 조사에 동원된 두 게임 모두 진행 속도가 빠르는데도 불구하고 이 같은 결과가 나온 것은 플레이 시간 내내 화면에 시선을 고정해야 하는 게임 자체의 특성과 무관하지 않은 결과로 풀이됨
- ◆ [인지도 및 구매의사] 게임 내 광고의 인지도가 비교적 높다는 응답은 53.6%로 조사됐고, 광고 노출 후 응답자의 51.7%는 관련 정보를 검색해볼 의향이 있다고 답했으며, 5.4%는 실제 구매 의향이 있다고 밝혔음
 - 실제 구매 의향을 밝힌 응답자는 광고 노출 전과 비교할 때 평균 28%, 경우에 따라 최대 91.7% 증가
- ◆ [영향력] 게임 내 광고를 가장 '영향력' 있는 광고라고 응답한 비율은 23.5%, 매체 브랜드/제품에 대한 '태도 개선'에 가장 적합한 매체라고 응답한 비율은 22.9%로 각각 조사돼 두 항목 모두 TV에 버금가는 점수를 나타냈음
- ◆ [브랜드 인식 변화] 브랜드 인식 변화 조사에서도 광고 인지도가 최대 79.4%, 보조 인지도와 선호도가 각각 최대 63.7%와 228.6% 증가하는 수치를 보였으며, 객관적 보기를 제시하지 않은 상황에서 떠오르는 브랜드를 측정하는 브랜드의 비보조 인지도 측정도 최대 200% 증가

 www.massivekorea.net

MMORPG, 사회성 강화에 도움 돼

● 온라인 게임과 사회성 발달 사이의 연관성 조사 실시

- ◆ 도영임 연세대 심리학과 박사가 지난 7월 8일 발표한 ‘온라인 게임세계 속에서 경험하는 자기인식과 자기변화’에 따르면, 그 동안 역기능이 강조되어왔던 온라인게임이 이용자들의 사회성 향상에 도움이 되는 것으로 나타남
 - 이 연구는 게임 내에서 유저들이 자신의 모습을 어떻게 인식하며, 시간이 흐름에 따라 어떠한 변화를 경험하는지를 알아보기 위한 연구로서, 넥슨의 MMORPG ‘마비노기’ 사용자를 대상으로 57개의 게임 행동 문항을 선정해 주된 행동양식을 평가

● 조사 결과 및 의의

- ◆ 유저들은 게임 초기에 게임 세계와 현실 세계를 서로 별개의 것으로 인식하는 경향이 있으나, 시간이 지나면서 ‘게임 세계의 경험도 현실 세계의 경험과 동일한 의미와 가치를 지닌다’는 인식을 갖게 됨
 - 이에 따라 게임 내 세계에 대한 인식도 ‘혼자만의 놀이 공간’에서 ‘새로운 인간관계의 장이자 신뢰와 예의가 현실만큼이나 중요한 곳’으로 바뀜
- ◆ 도영임 박사는 이번 조사는 ‘온라인게임의 역기능에 초점을 맞춘 종전 연구에서 벗어나 게임 사용자들의 자기인식 유형 및 변화 양상을 객관적으로 입증한 데 의의가 있다’고 자평
 - 단, 이번 조사가 일반 MMORPG에 비해 소프트한 성격을 지닌 ‘마비노기’ 유저를 대상으로 이루어졌다는 점에서, 이번 연구의 결과를 전체 온라인게임에 확대 적용하는 것은 무리가 있음

게임 관련 영업기밀 유출 피의자에 첫 징역형 선고

● 법원 ‘리니지3’ 영업비밀 유출 혐의 인정

- ◆ 서울지방법원은 ‘리니지3’ 전 개발 실장 박 모씨 외 전현직(前現職) 엔씨소프트 직원 6명에 대한 6월 26일 1심 공판에서 ‘영업비밀 유출 및 업무상 배임죄’를 인정, 핵심 혐의자인 박 모씨에게 징역 1년 6개월에 집행유예 2년의 실형을 선고
 - ‘리니지3’의 개발을 총괄했던 박 모씨는 프로젝트가 진행되던 2006년 당시 일본 게임업체인 Square Enix와 접촉, 투자 유치를 전제로 ‘리니지3’와 여타 신규 프로젝트의 기획문서 등을 유출했다는 혐의를 받아왔음

- 법원은 ‘유출 문서의 내용이 영업상 비밀에 해당한다는 사실을 충분히 인지하고 있었음에도 경쟁회사에 제공해 투자 유치를 꾀한 것은 엔씨소프트에 손해를 끼치려는 명백한 의도가 분명하며, ‘리니지3’의 리소스가 영업비밀에 해당한다는 것을 알면서도 퇴사 후 다른 업체의 신규 프로젝트에 참고한 것 역시 죄가 있다’고 판단
- ◆ 그러나 ‘리니지3’의 데이터가 조직적으로 ‘프로젝트S1’(박모 씨 등이 설립한 신규 개발사의 프로젝트)에 사용되었다는 혐의는 ‘증거가 충분하지 않다’는 이유로 혐의를 인정하지 않음
- 재판을 받은 일부 대상자들이 퇴사시, ‘리니지3’의 작업 데이터를 이동식 하드디스크에 담아서 나갔고, 이를 신생 회사에서 접근한 사실까지 확인되었지만, 신생 회사 내부적으로 ‘리니지3’의 데이터를 이용하지 말라는 지시를 내린 점 등을 참고해 조직적인 이용으로 보긴 어렵다고 판결

시사점

- ◆ 국내 법원이 게임업계 내의 기밀 유출 혐의에 대해 징역형을 선고하기는 이번이 처음으로 업계 종사자 일부의 모럴 헤저드에 경종을 울리고 있음
- 이에 대해 엔씨소프트는 ‘게임개발 노하우도 영업비밀로 인정을 받게 됐다’며 환영의 뜻을 비쳤고 피고인 측의 항소 여부는 아직 알려지지 않았음
- ◆ 이번 판결은 ‘형사 재판’에 관련된 것으로서, 지난 해 8월 엔씨소프트가 전 ‘리니지3’ 개발자 등을 상대로 제기한 65억 원 규모의 민사 소송과는 별개의 건
- 한편, 이번 판결로 3명이 징역형을 선고 받았지만, 모두 집행유예로 처리되어 실제 징역살이는 하지 않게 돼, 박모 씨가 신생 회사에서 개발 중인 MMORPG의 서비스에 직접적인 영향은 없을 전망

[출처] 디스이즈게임, 2009.6.26

모바일게임 분야에서도 CBT 실시 사례 잇따라

모바일게임, 고사양 게임 증가에 따라 CBT도 확산

- ◆ 게임의 완성도 제고를 위해 주로 온라인게임 업체들이 시행해온 클로즈 베타 테스트(이하 CBT)가 최근에는 모바일게임 부문에서도 확산되고 있음
- 휴대단말의 고성능화와 셀룰러망의 데이터 전송속도 향상에 따라 모바일게임도 종전의 단순한 형태에서 벗어나 고사양 게임으로 진화하는 추세

- 게다가 모바일게임의 경우, 일단 정식 출시된 이후에는 버그 수정 등의 후속조치가 거의 불가능하기 때문에 가급적 최대한 완성도를 높여 선보여야 한다는 점도 CBT 확산의 요인 중 하나

CBT 사례

- ◆ 컴투스 '이노티아 연대기2'(RPG) 출시를 앞두고 세 차례의 CBT를 통해 게임 콘텐츠에 대한 테스트를 실시했음
 - 7월 말 출시 예정인 '이노티아 연대기2'는 채팅/거래 등의 커뮤니티 기능과 공성시스템을 갖춘 RPG 게임
- ◆ 게임빌에서 공개한 '문질러' 역시 CBT로 유저들의 검증을 받았음
 - 휴대전화 키패드를 문지르는 방식의 이 게임은 총 8개의 미니게임으로 구성돼 7월 말 국내 3대 이동사에 동시 출시될 예정
- ◆ 엔소니의 액션 RPG '이터널사가3'는 CBT를 거쳐 이동통신 3사를 통해 이미 출시됐음

Epic Games, Unreal Engine 한글화 등 현지화 위해 韓 지사 설립

Epic Games, 최초의 아시아권 자회사 국내 설립

- ◆ 'Unreal Engine'으로 게임엔진 라이선싱 사업에 박차를 가하고 있는 美 Epic Games가 국내 자회사인 Epic Games Korea를 설립하고 지난 6월 29일 기자회견담회를 개최했음
 - Epic Games Korea는 Epic Games가 100% 출자한 아시아권 최초의 완전 자회사

'Unreal Engine' 채택한 국내 고객사 지원 위한 세 가지 역점 사항

- ◆ 현지화된 기술지원
 - 본사에서 언리얼 엔진 개발에 참여했던 시니어 프로그래머 잭 포터(Jack Porter) 부장이 한국지사에게 상주하며 '지원 요청이 빈번한 고난이도의 기술적 문제(코드 최적화, 베타 단계의 트러블 슈팅 등)' 해결에 나설 방침
 - 아울러 고객사의 요청에 있을 경우, 잭 부장이 일정 기간 개발 현장에 머무르며 고객사의 프로그래머와 공동작업을 진행하는 현장 서비스도 제공할 예정

◆ 엔진 한글화

- 최신 버전인 '언리얼 엔진3' 및 관련 매뉴얼의 한글화 작업은 이미 상당수준 진척된 상태이며 향후 업데이트에 맞춰 지속적인 추가 한글화 작업도 진행 예정
- Epic Games가 운영하는 전세계 언리얼 엔진 개발자 커뮤니티 'UDN(Unreal Developer Network)'의 한국어 지원 작업도 추진 중

◆ 개발자 커뮤니티 지원

- 국내 개발자들의 UDN 참여를 촉진하기 위해 홍보 및 지원활동(영어 번역 전담 인력 운영)을 병행할 예정
- 에픽게임스 코리아 주최로 정기적인 기술 세미나를 개최해 언리얼 엔진 및 글로벌 게임 기술 동향에 관한 최신 정보를 국내 개발자들과 공유할 방침

진출 배경

◆ 'Unreal Engine'은 당초 Epic이 자사 게임 'Unreal'에 적용하기 위해 개발한 것이나 지속적인 개량, 개발자간 커뮤니티 지원, 각종 개발 툴 제공 등을 강점으로 지금까지 다수의 게임 개발사에 채택됐음

- 국내에서도 엔씨소프트의 '리니지2', '블레이드앤소울', 게임하이의 '메탈레이지', 레드덕의 '아바', 예당온라인의 '프리스톤테일' 시리즈, 소프트맥스의 '마그나카르타' 시리즈, 누리엔의 '엠스타', 웹젠의 '뮤2' 등 여러 온라인게임들이 'Unreal Engine'을 기반으로 제작됐음
- Epic Games가 국내 고객사 대상의 '밀착 지원'에 나선 것은 단일시장으로서, 또한 아시아 여타 지역으로의 교두보로서 한국이 지니는 중요도가 그만큼 높다는 방증일 수 있음

STAT 국내 온라인게임 순위 (7월 넷째 주)

Table 국내 온라인게임 순위 (2009년 7월 21일 기준)

순위	게임명	장르	사용시간	일평균 (시간)	PC 방당 (분)	평균체류 (분)	PC 방수	
			점유율(%)					
1	-	아이온	RPG	15.48%	998,704	3,010	143	19,908
2	-	서든어택	FPS	10.32%	665,321	1,955	62	20,423
3	-	스타크래프트	RTS	7.45%	480,200	1,380	56	20,885
4	-	워크래프트 3	RTS	6.60%	425,515	1,305	71	19,572
5	-	월드 오브 워크래프트	RPG	5.12%	330,552	1,147	118	17,294
6	-	피파온라인 2	스포츠	4.62%	297,905	893	48	20,013
7	-	리니지 2	RPG	4.59%	296,183	1,098	145	16,191
8	-	스페셜포스	FPS	4.21%	271,721	916	81	17,798
9	▲1	리니지	RPG	3.80%	245,186	851	84	17,283
10	▼1	던전앤 파이터	RPG	3.51%	226,259	749	72	18,134

[출처] gametrics

STAT 온라인게임 포털 순위 (7월 첫째 주)

Table 온라인게임 포털 순위 (2009.6.29~7.6)

순위	변동	사이트	업체	주간UV	점유율	전주대비
1	-	hangame.com	NHN	3,529	36.2%	-2.1%
2	-	netmarble.net	CJ Internet	2,989	16.9%	-0.2%
3	-	sayclub.com	Neowiz	2,709	27.8%	2.7%
4	-	nexon.com	Nexon	2,297	15.7%	-0.2%
5	-	paran.com	KTH	295	3.4%	-0.7%

*주: UV(Unique Visitor)의 단위는 천이며, 점유율 및 전주대비의 단위는 %임

[출처] KoreanClick

STAT 국내 게임업체의 해외 진출 현황 (7월 셋째 주)

Table		국내 게임업체의 해외 진출 현황(7.7~7.20)				
게임	장르	게임업체	퍼블리셔	지역	계약 일자	비고
어나더데이	FPS	KTH	NHN USA	북미/유럽	2009.7.20	
쉴온라인	캐주얼액션 RPG	YNK 코리아	Winner Online (태국)	태국	2009.7.16 (OBT)	
타르타로스 온라인	MMORPG	위메이드 (인티브소프트 개발)	C&C Media Co. (일본)	일본	2009.7.17	
던전앤파이터	MORPG	네오플	Gamania	대만	2009.7.15 (상용화)	
아이온	MMORPG	엔씨소프트	NC Japan	일본	2009.7.17 (상용화)	7.7~17 (OBT 실시)
WE 온라인	MMORPG	구름인터랙티브 (꾸러기소프트 개발)	Soft-World	대만	2009.7.16	400 만 달러
천상비	MMORPG	하이원, GameOn	리자드인터랙티브	글로벌포털	2009.7.10	
로코	전략액션	KTH (다날 개발)	Burda:ic (독일)	유럽	2009.7.9	
로드워	전략 RPG 웹게임	에프엠스튜디오	조이맥스	글로벌포털	2009.7.10	
다크에덴	MMORPG	소프트엔터테인먼트	YNK 타이완 (대만)	대만/홍콩/마카오	2009.7.10	

[출처] 스트라베이스, 2009