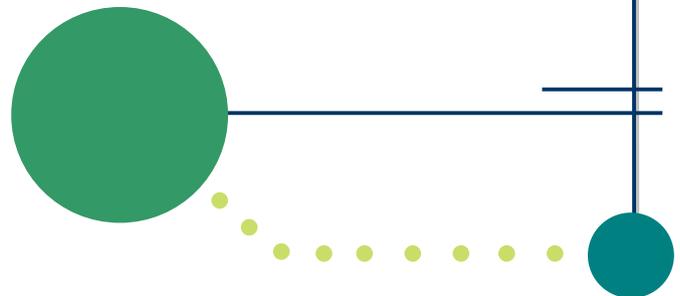




국내 게임 시장 동향

- 법원, 게임머니 재산가치 인정으로 논란 촉발
- EA 코리아, 디지털 게임유통 오프라인 매장으로 확대
- 네오위즈 '피망', 7월 기준 게임포털 인기순위 1위 최초 등극
- 한국판 18기금 등장...총 100억 원 규모의 게임펀드 발족
- 국내 시장 모바일게임 고급화 가속... 역대 최초 4,000원대 게임도 등장
- **STAT** 국내 온라인게임 순위 (9월 첫째 주)
- **STAT** 온라인게임 포털 순위 (8월 셋째 주)
- **STAT** 국내 게임업체의 해외 진출 동향 (9월 첫째 주)



법원, 게임머니 재산가치 인정으로 논란 촉발

● 법원, 온라인게임머니의 재산가치 인정

- ◆ 지난 9월 4일, 서울행정법원이 게임머니로 얻은 소득에 대한 부가가치세 취소 청구소송과 관련해 ‘게임머니는 재산가치가 있는 거래의 객체이고 재화에 해당되므로 부가세법에 따라 10%의 세금을 내야 한다’며 원고 패소 판결을 내렸음
 - 소송을 제기한 문씨 등은 지난 2003년부터 2년 동안 게임머니를 매수한 뒤 이용자에게 되팔았으며 과세표준을 4,629만원으로 산정해 간이과세자로서 2% 세율을 적용한 부가세를 신고하고 세금을 납부했음
 - 이는 ‘재화와 용역의 대가가 4,800만 원 미만인 개인사업자를 간이과세자로 규정해 2%의 세율을 적용’하는 부가세법에 따른 것
 - 그러나 강동세무서는 ‘문씨 등이 판매한 게임머니의 원 공급가액이 약 46억 2,000만 원으로 간이과세자에 해당되지 않기 때문에 과세표준에 따라 10%의 세금을 내야 한다’고 고지
 - 이에 문씨 등은 ‘게임머니의 경우 실질적인 재산가치가 없는 단순한 컴퓨터 코드에 불과하기 때문에 부가세법이 정한 재화에 해당하지 않는다’며 소송을 냈지만 법원은 원고 패소판결을 내렸음
 - 정부가 지난 2007년 1월부터 시행하고 있는 온라인통신판매업자에 대한 부가가치세법에 따르면 ‘6개월 동안 10회 이상의 거래로 1,200만 원 이상의 매출을 올린 자는 반드시 부가가치세를 내야 하며, 1억 원 이상의 매출을 올리게 되면 10%의 세율이 적용’됨

● 논란 예상

- ◆ 대부분의 게임업체들이 약관을 통해 게임머니의 거래를 금지하고 있을 뿐만 아니라 게임산업진흥법 역시 게임의 결과로 재산상의 이익이나 손해가 초래돼선 안 된다고 규정하고 있기 때문에 이번 판결로 적지 않은 논란이 예상됨
 - 게임머니가 게임업체의 소유물인지 게이머의 몫인지에 대한 명확한 결론이 없는 상태에서 재산가치를 인정할 경우 서비스 종료에 따른 환불 문제 등도 불거질 전망
- ◆ 아울러 아이템거래 업체에 대한 세금 부과는 이 업종을 사실상 합법적으로 인정한 셈이라는 점에서 게임사업자들의 반발 여지도 있음

EA코리아, 디지털 게임유통 오프라인 매장으로 확대



EA코리아, 패키지 상물에 다운로드 서비스 결합

- ◆ EA코리아가 디지털 게임 다운로드 서비스를 오프라인으로 확대, 9월부터 대형마트 등 주요 유통채널을 통해 관련 제품을 판매할 계획이라고 더게임즈가 9월 3일 보도함
 - 이는 기존 오프라인 제품과 동일한 형태의 패키지 안에 다운로드 받을 수 있는 시리얼 번호가 적인 카드를 넣어서 판매하는 방식
 - EA코리아는 해당 타이틀의 가격을 1만원에서 1만 5,000원 정도로 책정할 계획이며 구작에서 신작들로 라인업을 점차 확대해나간다는 방침
 - 한편, EA는 싱가포르 등 오프라인 소매점에서 디지털 버전 게임을 직접 다운로드 받는 형태의 신규 서비스를 아시아 일부 시장에서 시범 출시한 바 있음

전략 및 전망

- ◆ EA코리아는 지난 6월 출시된 'The Sims 3'의 선전에 힘입어 디지털 유통 개시 두 달 만에 1년치 매출목표인 2억 원을 달성했음
 - 게임 콘텐츠의 디지털 유통은 중고게임 유통, 불법복제 등 기존 오프라인 유통의 피해를 우회하기 위한 대안으로 게임업계의 주목을 받고 있음
- ◆ 오프라인에서 판매되는 '다운로드권'은 오프라인 매장에 익숙한 소비자를 자연스럽게 디지털 스토어로 끌어들이는 수단으로 기능할 수 있음
- ◆ 그러나 오프라인 매장에서 판매되는 다운로드 제품은 출시된 지 1년 정도가 지난 타이틀로만 한정돼 있고 이른바 '주얼게임'으로 불리는 구작게임의 저가판에 비해 가격상의 이점이 큰 것도 아니어서 소비자 호응 여부 불투명

 www.ea.co.kr

네오위즈 '피망', 7월 기준 게임포털 인기순위 1위 최초 등극



네오위즈 '피망', 서비스 개시 이후 최초로 게임포털 1위

- ◆ 인터넷 리서치업체인 코리아 클릭과 랭키닷컴에 따르면 네오위즈의 게임포털 '피망'이 지난 7월에 '넥슨닷컴'과 '한게임'을 제치고 2003년 개장 이후 최초로 1위를 차지했음
 - '피망'은 7월 기준 총 방문횟수 91,760,669회를 기록해 전체 사이트 순위에서도 전달의 73위에서 11위로 62계단 수직 상승
 - '넥슨닷컴'은 방문횟수에서는 비록 2위에 그쳤으나 순방문자수(7,381,896명), 1일 평균 순방문자수(1,216,350명), 페이지뷰(588,238,456)에서 모두 1위를 휩쓸었음('마비노기'의 수치는 포함되지 않음)
 - NHN의 '한게임'은 총방문횟수에서 1,2위와 큰 격차를 보이며 25개월 만에 게임포털 1위에서 물러났으나 순방문자수(6,410,933명)에서는 1위인 '피망'을 앞섰고, CJ인터넷의 '넷마블'과 엔씨소프트의 '플레이엔씨'는 각각 4위와 5위를 차지

분석 및 전망

- ◆ '한게임'과 '넷마블'이 고평류 게임에 대한 정부규제 및 자율규제 강화에 따라 유저 이탈을 겪은 반면, 청소년 유저 비중이 높은 '피망'과 '넥슨닷컴'은 여름방학 특수를 맞은 것으로 풀이됨
 - '피망'의 1위 등극은 '스페셜포스'의 지속적인 성장세와 프로리그 실시에 따른 동접자 증가, 'FIFA Online 2', '슬러거' 등 스포츠 게임을 통한 신규 유저 유치 등에 힘입은 바가 큰 것으로 분석됐음
 - '넥슨닷컴'의 경우, '메이플스토리', '카트라이더' 등 기존 인기작과 '마비노기 영웅전', '허스키 익스프레스', '드래곤네스트', '에어라이더' 등 신작게임 모두가 非 웹보드 게임이어서 여타 주요 포털들과는 차이가 있음
- ◆ 그러나 'C9', '테라' 등으로 무장한 '한게임'의 1위 탈환 가능성이 적지 않은 데다 여타 게임포털에 비해 풍부한 콘텐츠와 탄탄한 유저 커뮤니티를 갖춘 '플레이엔씨'의 추격도 만만치 않아 3분기 게임포털 순위 경쟁은 더욱 치열해질 전망

www.pmag.com

한국판 18기금 등장...총 100억 원 규모의 게임펀드 발족

100억 원 규모의 게임펀드 조성

- ◆ 한국모태펀드, 드래곤플라이, 컴퍼니케이파트너스 게임전문 투자조합이 중소기업개발사의 자금조달 지원을 목적으로 100억 원 규모의 펀드를 조성했다고 지난 8월 30일 밝혔
- 이번 펀드는 드래곤플라이가 50억 원, 한국모태펀드와 컴퍼니케이파트너스가 각각 40억 원과 10억 원을 출자했음
- 한국모태펀드는 지난 2005년 4월 문화관광부, 중소기업진흥 및 산업기반기금 등 정부재정으로 조성된 펀드이며, 컴퍼니케이파트너스는 한국모태펀드의 2009년 2차 출자 심사에서 게임분야 투자자로 선정됐음

의의

- ◆ 이번에 출범한 신규 펀드는 독립 스튜디오가 대다수인 중소 게임개발사에 대해 자금, 사업환경 분석, 전략 수립, 관리업무 지원 등의 다각적 혜택을 제공한다는 점에서 중국 Shanda가 출범시킨 '18기금'과 유사한 성격
- Shanda의 18기금은 온라인게임 개발에 필요한 제반 지원을 총괄적으로 제공하는 30억 위안(6,000억 원) 규모의 초대형 펀드로 게임 개발사와 퍼블리셔간 상생(리스크/수익 공유) 방향을 제시하고 있음
- ◆ 펀드 조성에 한 축을 담당한 드래곤플라이 측은 '신규 게임펀드가 게임산업 전반에 새로운 동력을 제공할 수 있을 것'이라며 자사 역시 이를 통해 경쟁력 강화와 신규사업 창출을 꾀할 수 있을 것이라고 피력

국내 시장 모바일게임 고급화 가속... 역대 최초로 4,000원대 타이틀도 등장

● 모바일게임, 고가형 타이틀 속속 등장

- ◆ 컴투스 와 게임빌 등 모바일게임 선두 업체들이 최근 대형 신작 타이틀을 출시하며 가격(정보이용료)을 4,000원으로 설정하는 등 모바일게임의 고급화 추세가 가속화되고 있음
 - 가장 먼저 3,000원대의 벽을 허문 컴투스의 '이노티아연대기 2'는 기존 모바일게임과는 달리 제작 기간만 1년 8개월, 개발비용도 15억 원이 투입된 대작 게임으로, 큰 용량(4.3MB) 탓에 압축된 파일을 내려 받아 인스톨하는 다소 번거로운 설치방식과 가격 부담에도 불구하고 서비스 출시 40여 일만에 총 21만 건의 다운로드 건수를 기록할 정도로 높은 인기를 얻고 있음
 - 게임빌의 '제노니아 2'(8/27 출시) 역시 지난 9월 1일 하루 만에 2만 5,000건이 다운로드 됐으며 다양한 아이템과 코스튬, 각종 스킬 및 PvP 기능으로 여타 모바일게임과의 차별화를 꾀하고 있음

● 휴대전화의 발전, 모바일게임의 고급화 견인

- ◆ 국내 모바일게임 시장은 2007년 1,260억 원에서 2,000억 원 대를 향해 성장하고 있으며 휴대단말의 발전에 힘입어 장르의 다양화, 고품질화, 대용량화되고 있는 추세임
 - 게임빌의 축구게임 '워너스사커'는 3D 그래픽으로 제작돼 PSP 등의 휴대용 게임기 못지않은 현장감을 보여주고 있다는 평가를 받았으며, Capcom 타이틀을 한글화한 넥슨모바일의 '역전재판 2'의 경우 편당 용량이 5MB(총 3편으로 이루어짐)에 달함
- ◆ 고사양 게임을 기반으로 국내 모바일게임 업체의 해외 오픈마켓 진출도 더욱 활발해지고 있음
 - 게임빌의 '제노니아 2' 개발 담당자는 '개발 초기부터 스마트폰에 맞춰 고사양으로 만들었다'며 Apple App Store를 통한 해외 시장 진출 가능성을 시사
 - 넥슨모바일 역시 지난 4월 출시 이후 5개월 만에 100만 다운로드를 돌파한 '메이플스토리:해적편'의 터치폰 버전을 9월 10일 출시하고 향후 iPhone, Android 등 앱스토어에도 자사의 대표 타이틀을 선보일 계획

STAT 국내 온라인게임 순위 (9월 둘째 주)

Table 국내 온라인게임 순위 (2009년 9월 7일 기준)

순위		게임명	장르	사용시간	일평균 (시간)	PC 방당 (분)	평균체류 (분)	PC 방수
				점유율(%)				
1	-	아이온	RPG	17.59%	958,023	2,916	168	19,719
2	-	서든어택	FPS	8.66%	471,832	1,387	64	20,412
3	-	스타크래프트	RTS	6.63%	361,133	1,041	59	20,811
4	-	워크래프트 3	RTS	5.84%	317,992	1,004	76	19,005
5		월드 오브 워크래프트	RPG	5.81%	316,114	1,124	120	16,874
6	▲1	리니지 2	RPG	5.33%	290,318	1,088	148	16,013
7	▲2	리니지	RPG	4.51%	245,705	848	88	17,388
8	▲2	스페셜포스	FPS	4.05%	220,768	774	80	17,126
9	▼1	피파온라인 2	스포츠	3.49%	189,771	596	46	19,110
10	▼4	던전앤 파이터	RPG	3.42%	186,375	631	73	17,735

[출처] gametrics

STAT 온라인게임 포털 순위 (8월)

Table 온라인게임 포털 순위 (2009.8)

순위	도메인	순방문자 (*1000)	도달률 (%)
1	www.nexon.com	7,363	22.77
2	www.hangame.com	6,572	20.32
3	www.pmang.com	6,348	19.63
4	www.netmarble.net	4,944	15.29
5	www.gameangel.com	2,595	8.02

[출처] KoreanClick

STAT 국내 게임업체의 해외 진출 현황 (9월 둘째 주)

Table		국내 게임업체의 해외 진출 현황(8.21~9.3)				
게임	장르	게임업체	퍼블리셔	지역	일자	내용
아틀란티카	MMORPG	엔도어즈	엔도어즈	유럽	2009.9.4	CBT
삼국지천	MMORPG	한빛소프트	레드바나	대만	2009.9.4	계약 체결
SP1	MMORPG	넥슨 (실버포션 개발)	Gamania (대만)	대만/홍콩/ 마카오	2009.8.28	상용화
아틀란티카	MMORPG	엔도어즈	ASIASOFT	태국	2009.8.27	CBT
서든어택	FPS	게임하이	GAMEHI	미국	2009.8.20	OBT

[출처] 스트라베이스, 2009