

2010 World Game Market Overview Seminar

국내 온라인 게임 시장 결산 및 전망

January 28, 2010



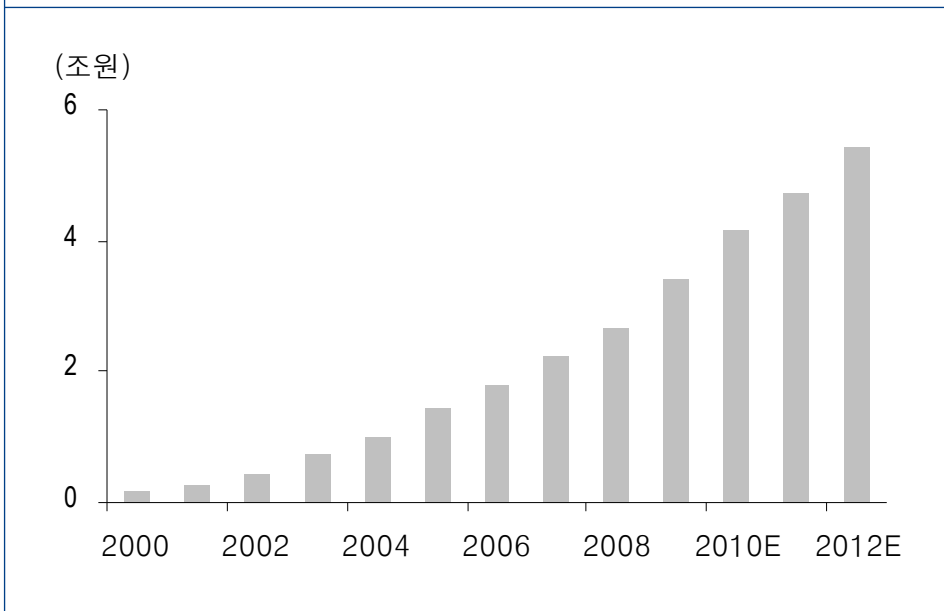
최경진
신한금융투자 연구위원
인터넷/ 게임/ SW
Tel: 02-3772-2558
E-mail: pump@goodi.com



국내 게임시장, 온라인 중심 성장 지속

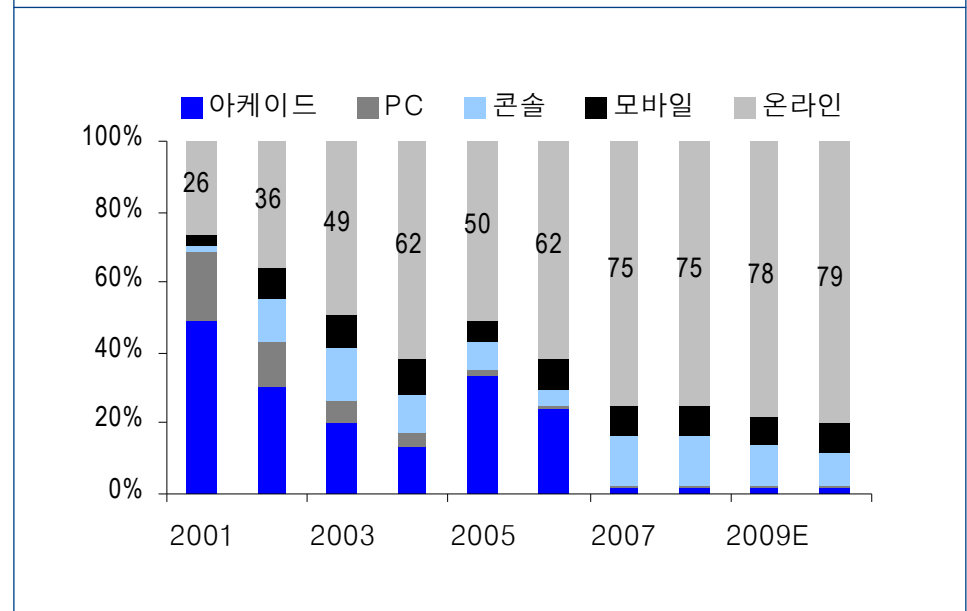
- 2009년 국내 온라인 게임 시장 3조 4,171억원 전망 (YoY 26.9%)
- 국내 인터넷 인구 3천 2백만명, 게임 인구 1천 8백만명 (게임 이용률 56%)
- 플랫폼 비중 78% 전망, 온라인 게임 중심의 성장세 지속

국내 온라인 게임 시장규모



자료: KOCCA, 신한금융투자 추정

국내 게임시장 플랫폼 비중

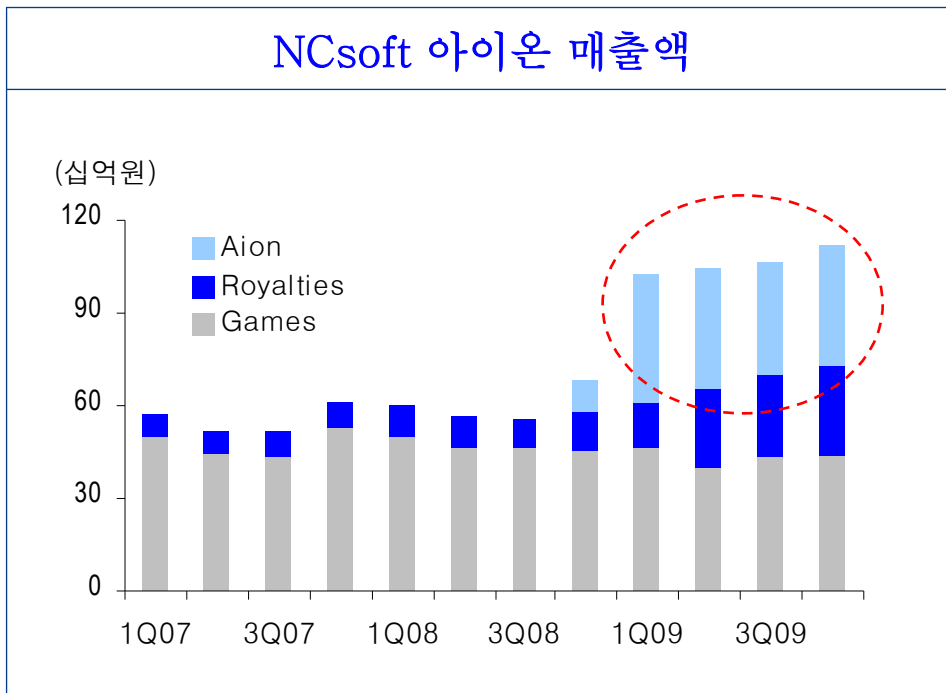


자료: KOCCA, 신한금융투자 추정
 주: PC방 및 게임장 매출 제외한 플랫폼 비중

RPG :大作 출시 통한 장르 성장

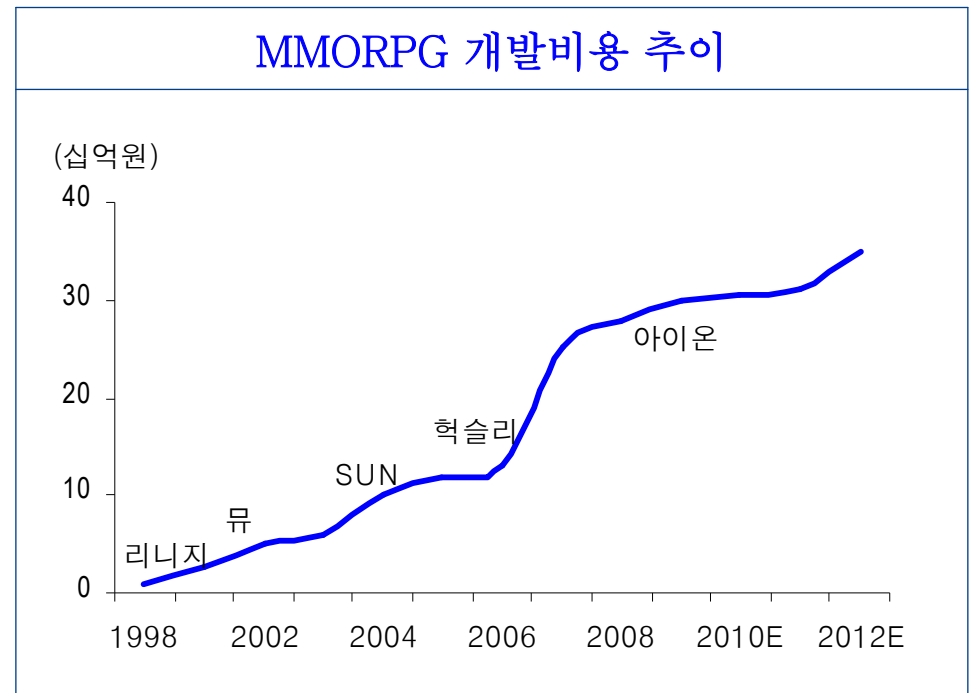
- Aion (엔씨소프트), C9 (NHN): 2009년 성공적 시장 진입
- TERA, 워해머 온라인, AOC 등 개발 게임 대형화 → 2010년 출시 예정
- 개발 및 유통 경쟁 대형화 추세 불구, 메인 장르로서 경쟁력 여전히 높아

NCsoft 아이온 매출액



자료: 엔씨소프트, 신한금융투자 추정

MMORPG 개발비용 추이

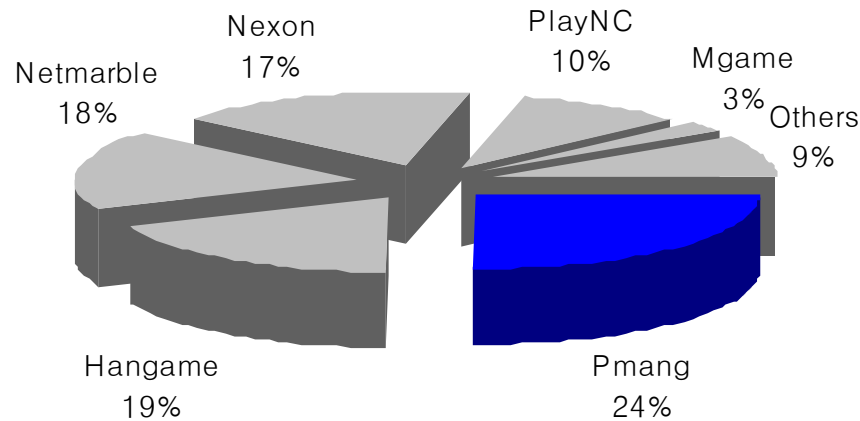


자료: 신한금융투자 추정

게임포털, 4강 구도 안착

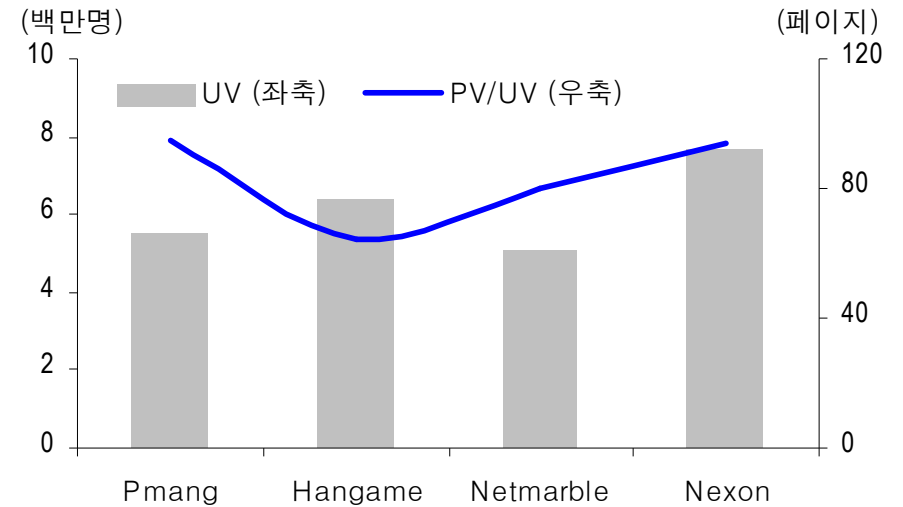
- 국내 게임 포털 점유율 격차 축소 (온라인 게임의 다양성 반영)
- 웹보드 게임 : 업계 self clean + 제도적 정비
- 사행요소 논란 → 사회적 합의 속에 안정적 성장 지속

국내 게임포털 점유율



자료: Rankey.com, 신한금융투자

월간 순방문자(UV) 및 1인당 페이지뷰(PV)

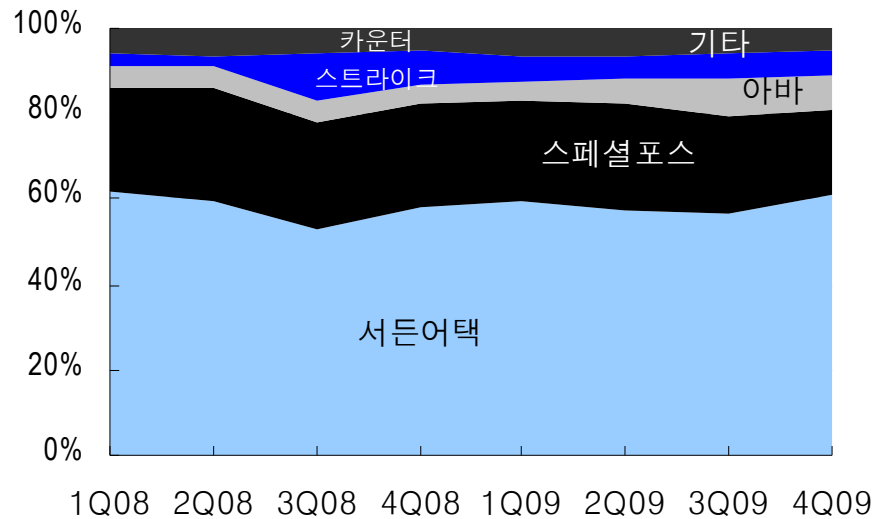


자료: KoreanClick, 신한금융투자

캐주얼 게임 : 장르 다변화 통한 성장세

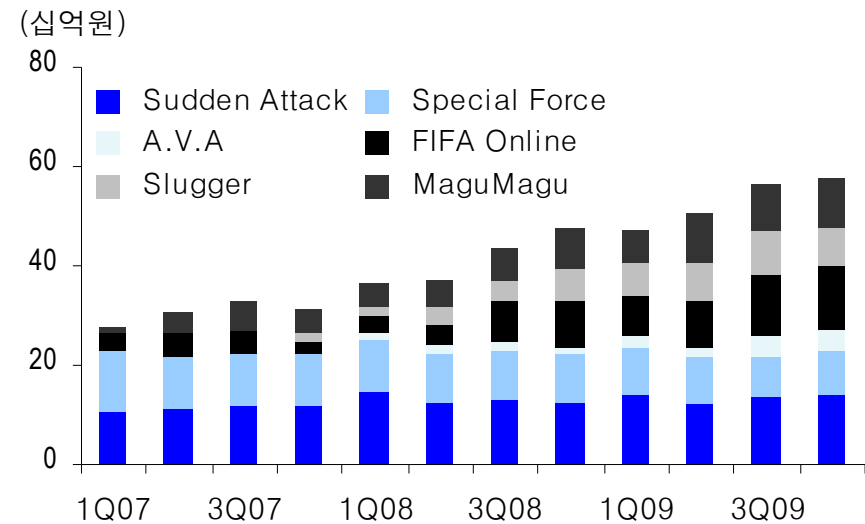
- FPS, 스포츠, 리듬액션 등 온라인 게임 장르 다변화 지속
- 야구, 축구, 등 스포츠 게임 괄목상대 → 게임업계 비수기 매출 방어
- 특히 스포츠 게임은 오프라인 시즌과 연동하는 시너지 창출

국내 FPS, 게임 장르 점유율



자료: Gametrics, 신한금융투자

주요 캐주얼 게임, 분기매출 추이

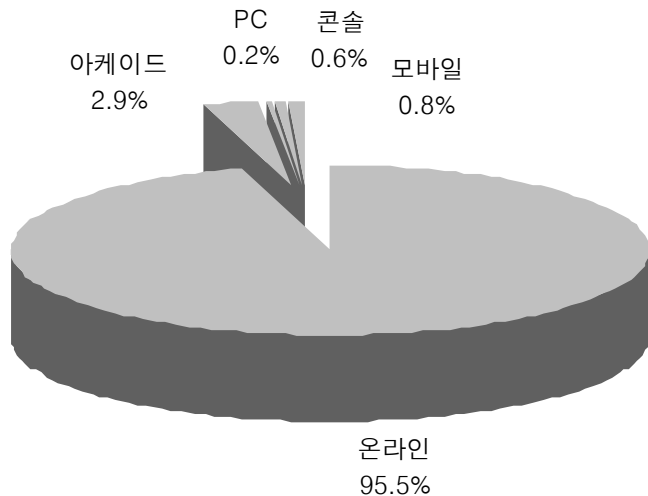


자료: 각사, 신한금융투자 추정

해외 수출, 국내 게임 산업 성장 driver

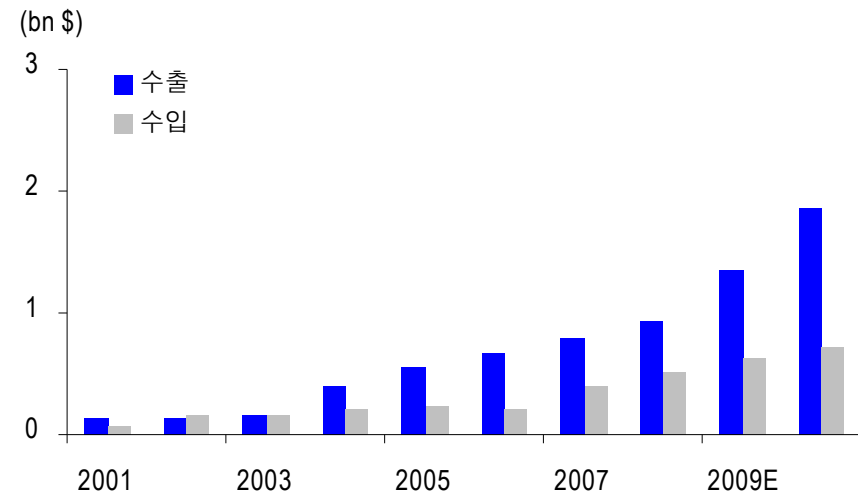
- 2009년 게임 산업 수출액 14억 9천만 달러 전망 (YoY 35.8%)
- 2009년 게임 산업 무역수지 11억 3천만 달러 전망 (YoY 59.3%)
- 해외 온라인 게임 시장 확대에 따른 수출 증가 본격화

한국, 플랫폼별 게임 수출 비중



자료: KOCCA, 신한금융투자

한국, 게임 콘텐츠 수출 및 수입액

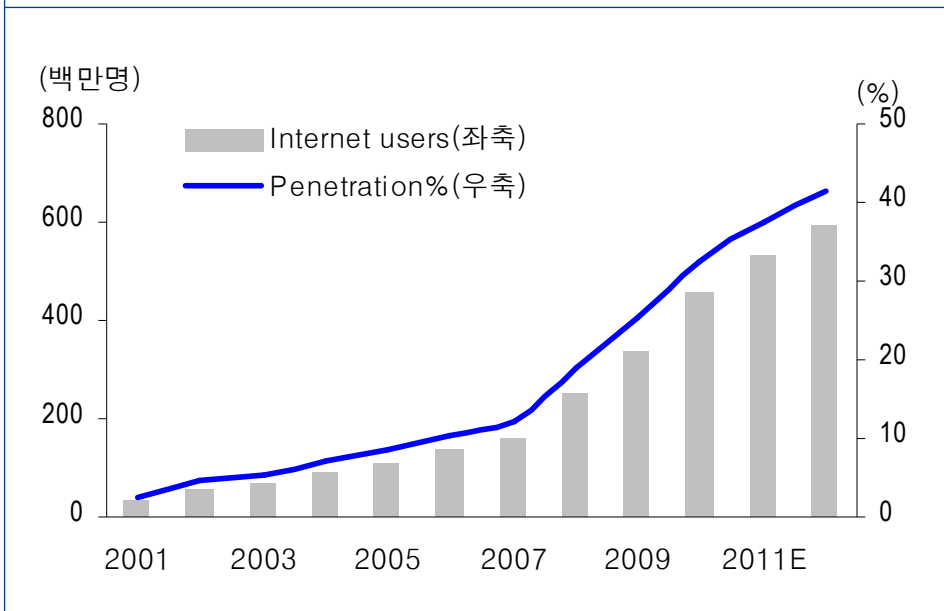


자료: KOCCA, 신한금융투자 추정

인터넷 인프라 확대가 성장 배경

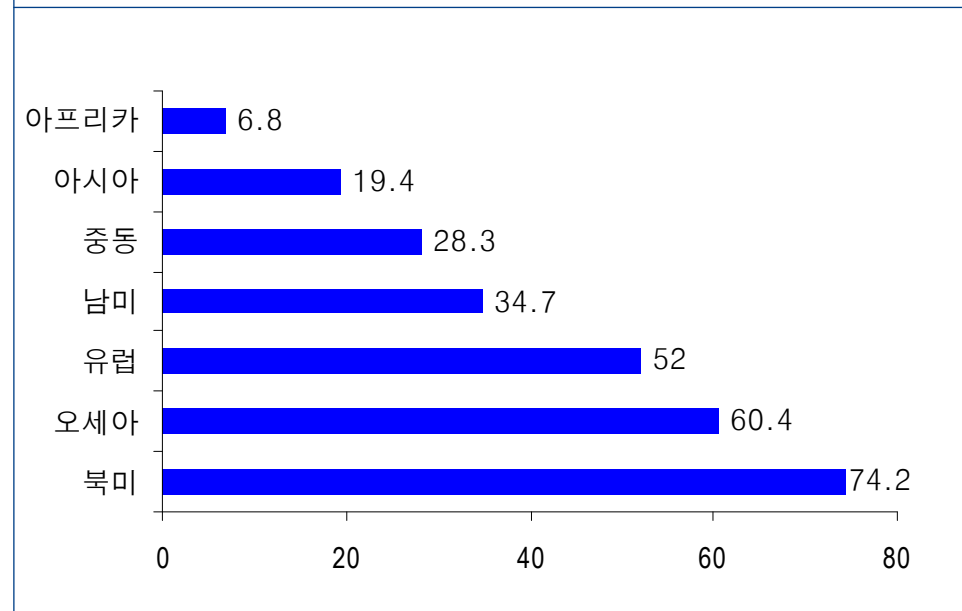
- 중국 온라인 게임 시장 : 2009년 37억 달러 전망 (259억 위안, 30.2%)
- 중국 인터넷 이용률 : 인터넷 인구 338백만 명, penetration 25.3%
- Internet penetration 50% 근접 수준까지 빠른 속도 확산 전망

중국, 인터넷 이용률 급증세 전망



자료: CNNIC, 신한금융투자

지역별 인터넷 이용률(Internet penetration)

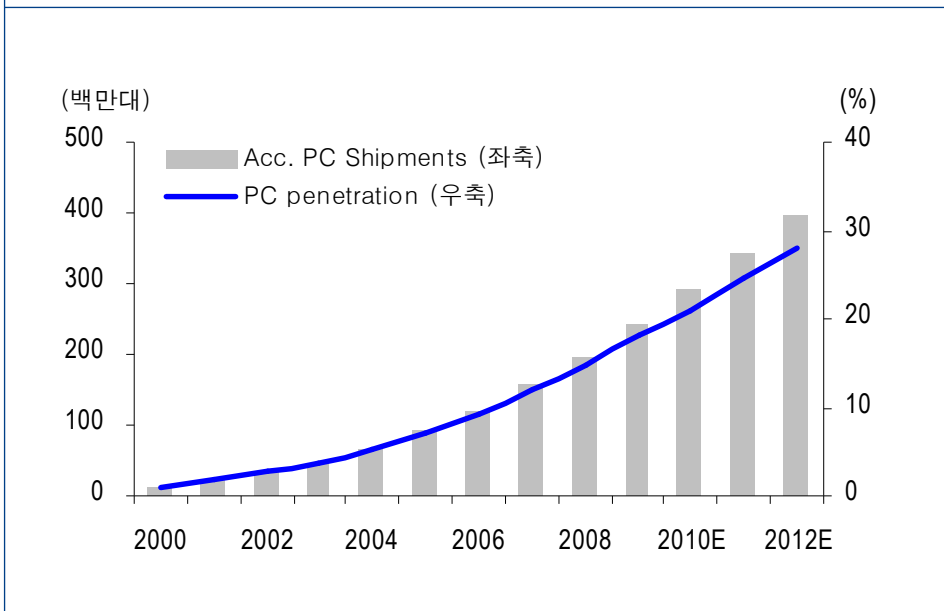


자료: ITU, Nielsen, US Census Bureau, 신한금융투자

소득 향상에 따른 ICT 지출 증가

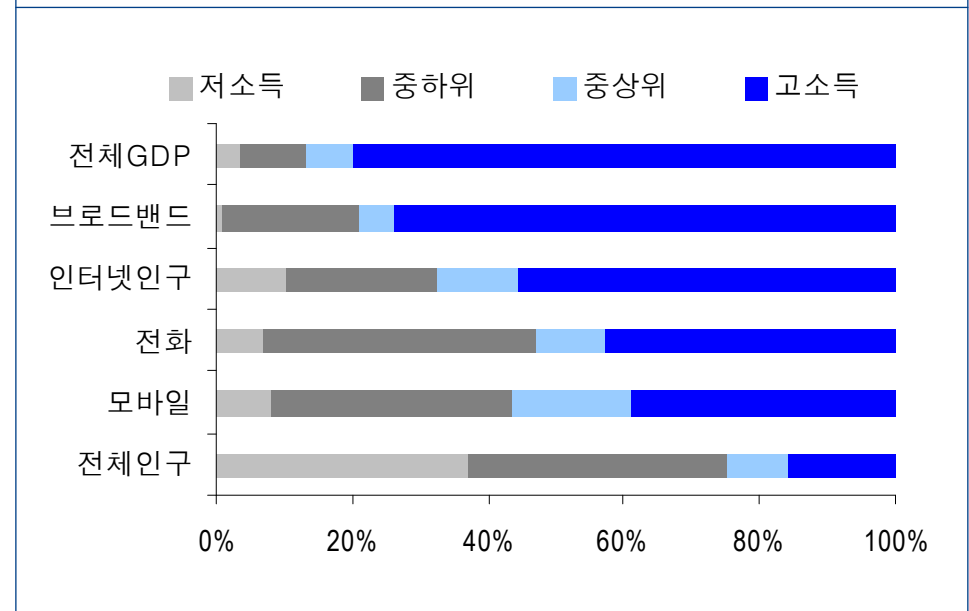
- 경제 규모 성장 따른 ITC 비중 증가 뚜렷 (브로드밴드, 인터넷 인구 등)
- 2009년 中 GDP 성장률 8.7%, 2010년 9.0% 전망 (IMF)
- 인터넷 및 온라인 시장 성장은 강력한 인프라 확대가 배경

중국 PC 보급률 추이



자료: IDC, US Census Bureau, 신한금융투자 추정

중국 GDP 전망

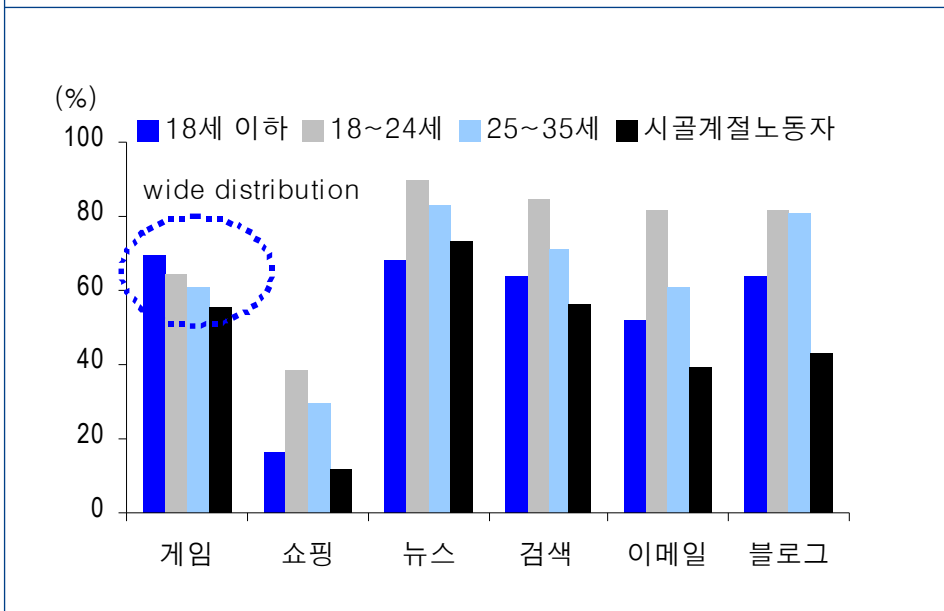


자료: ITU, 신한금융투자

온라인 게임 접촉률 빠르게 증가

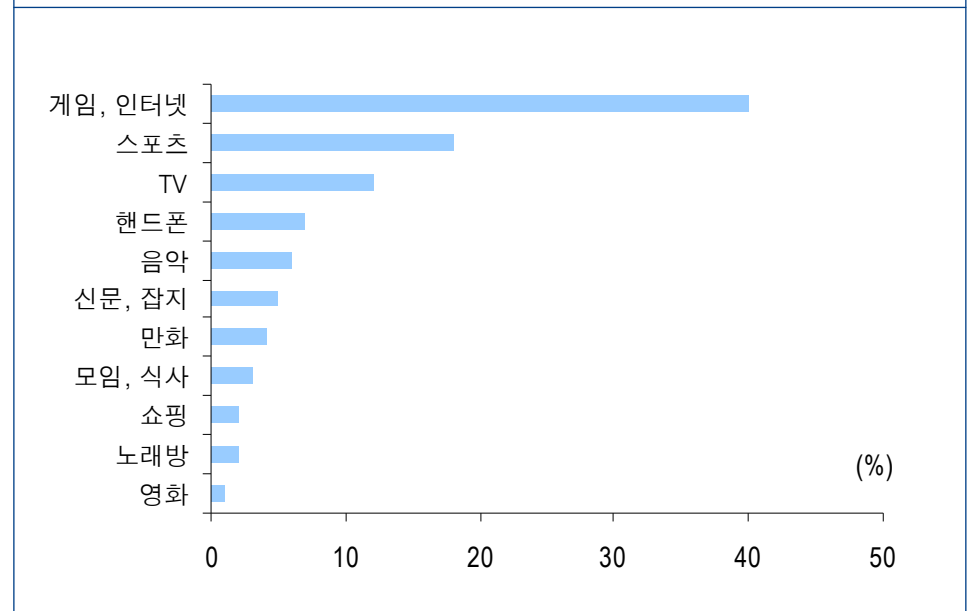
- 2009년 온라인 게임인구 6,931만명 (YoY 24.9%)
- 2009년 온라인 게임 이용률 (YoY 20.5%)
- 콘텐츠별 demography, 온라인 게임 고른 확산 두르러져

중국 콘텐츠별 인터넷 이용률, Demography



자료: CNNIC, 신한금융투자

중국, 여가 활동 비중 (북경, 14~24세 대상)

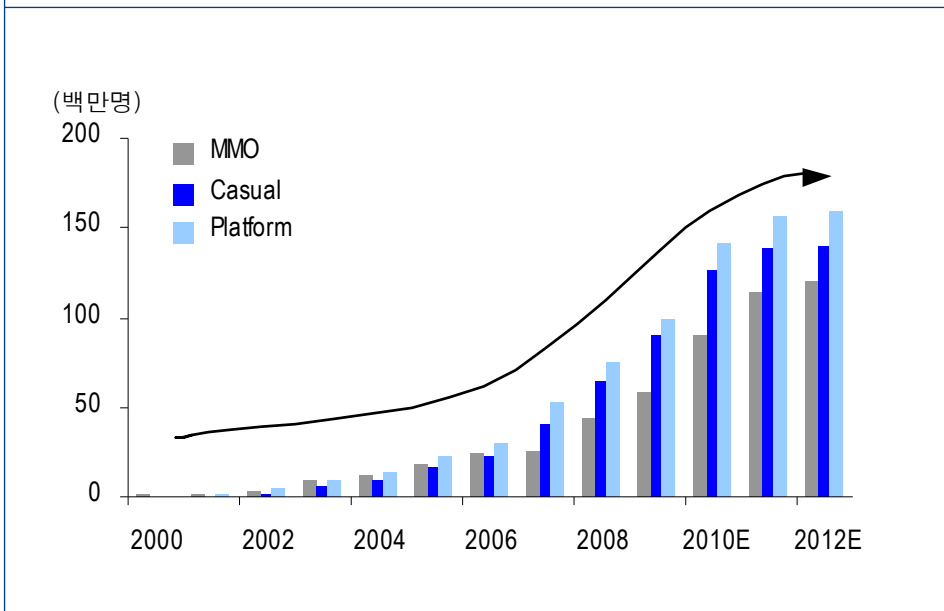


자료: 중국인민대학교, 신한금융투자

고속 성장하는 중국 온라인 게임 시장

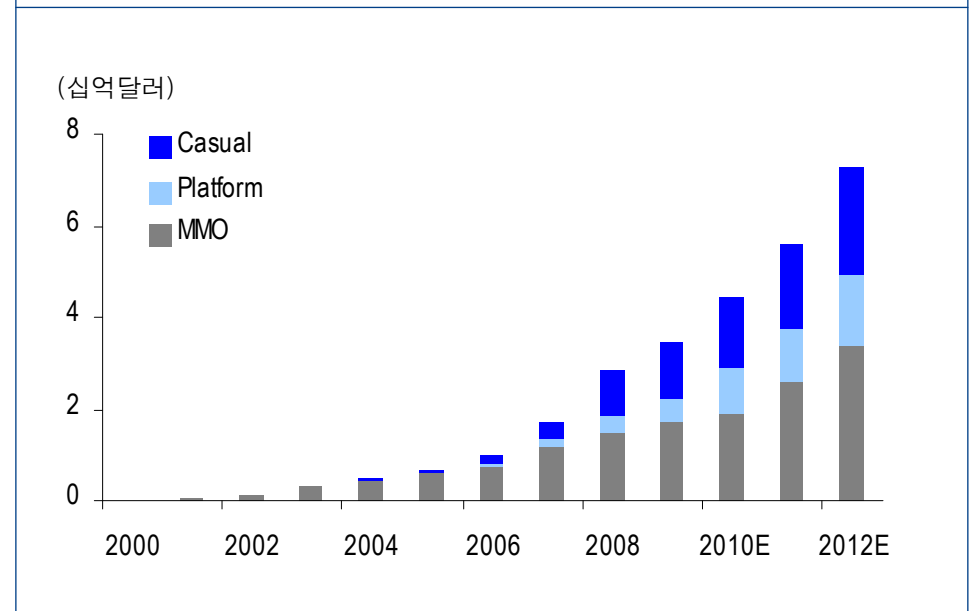
- 2008년부터 폭발적인 성장세 시작, 2012년까지 연평균 성장률 27% 전망
- 중국 온라인 게임, MMORPG 중심에서 캐주얼 게임으로 장르 다변화 전망
- 중국 캐주얼 게임 성장과정은 한국과 매우 유사

중국, 장르별 온라인 게임 이용 인구



자료: CNNIC, CCID, iResearch, 신한금융투자 추정

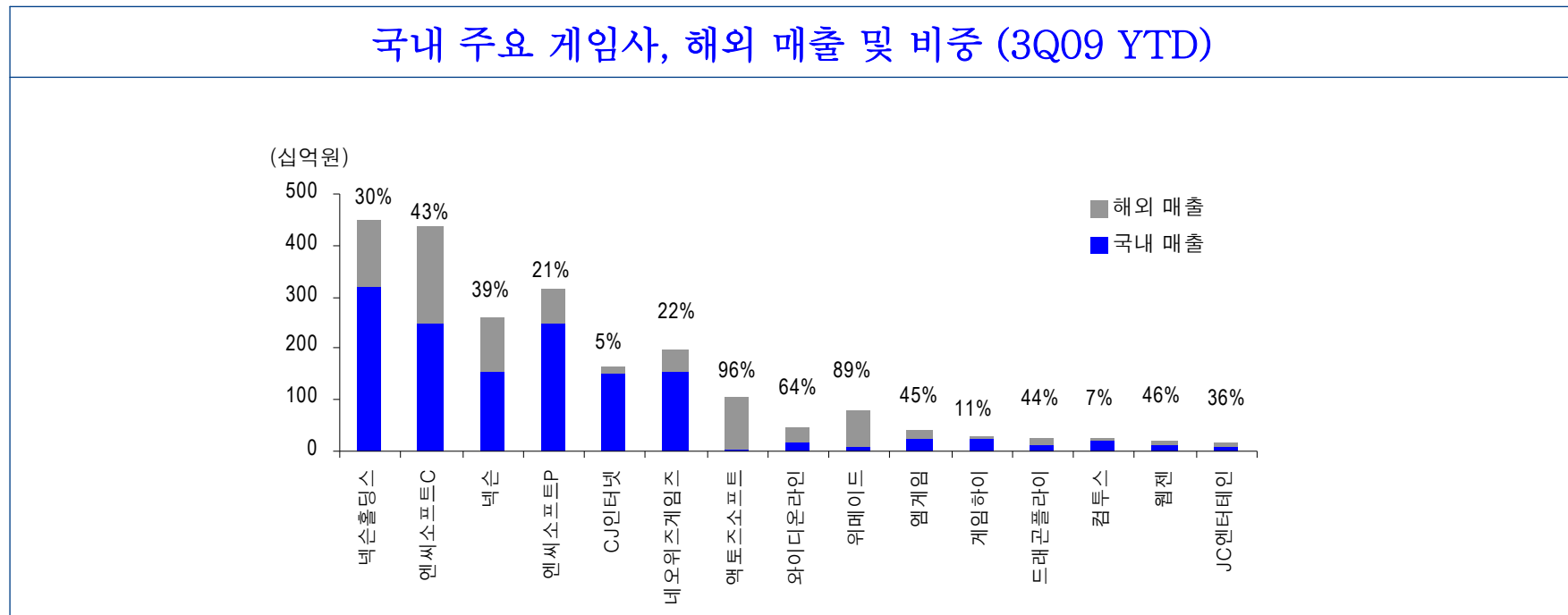
중국, 장르별 온라인 게임 시장 규모



자료: CNNIC, CCID, iResearch, 신한금융투자 추정

세계 시장을 주도하는 한국 온라인 게임

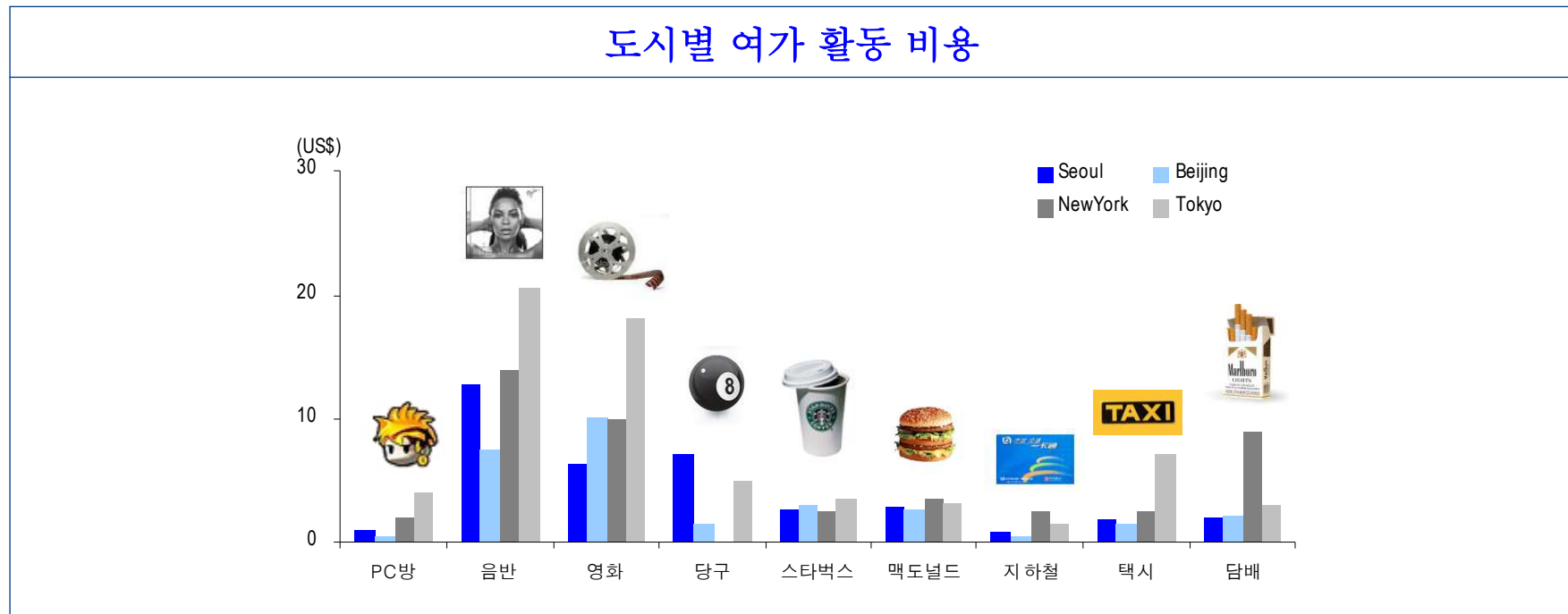
- 한국 게임 시장은 개발 및 유통 모두 온라인 플랫폼 중심의 고성장 지속
- 게임 수출액 : 2010년 39% 증가한 18억 7천만 달러로 성장세 지속 전망
- 한국 게임 수출 플랫폼 비중은 온라인 게임이 96%를 차지



자료 : 각사, 신한금융투자

저렴한 여가 활동, 선호도 높아

- 여가 활동 선호도는 Life style 뿐 아니라, 지불 비용도 중요
- 국가별 물가 수준 고려해도 PC방 및 온라인 게임 이용료는 매우 저렴
- Free to play 중심의 BM은 콘텐츠 경쟁력 높아 → 성장 전망 긍정적



자료: 신한금융투자

세대별 온라인 게임 비교

2010 World Game Market Overview Seminar

세대별 온라인 게임 비교

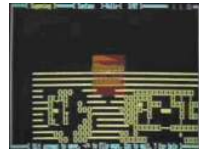
구분	주요 제품			특징
1세대	 <p>1962년 Spacewar! (최초 2인용 게임)</p>	 <p>1962년 Spacewar! (PDP-1 기반)</p>	 <p>1961~1969년 PDP 및 PLATO 中</p>	<p>1961년 ~ 1969년</p> <p>Univ. lab game 메인프레임 기반 네트워크 실험용</p>
2세대	 <p>1974년 Star Trek (텍스트게임)</p>	 <p>1977년 Adventure (ARPANET 기반)</p>	 <p>1978년 DECWAR (10인 이상 플레이)</p>	<p>1970년 ~ 1978년</p> <p>메인프레임 기반 Multi User Game 텍스트 게임 CBBS 등장</p>
3세대	 <p>1979년 Essex MUD (최초의 MUD)</p>	 <p>1981년 Wizardry (dungeon RPG)</p>	 <p>1982년 ADVENT (Osborne 기반)</p>	<p>1979년 ~ 1983년</p> <p>메인프레임 기반 text MUD 등장 상용 서비스 준비</p>

자료: 신한금융투자

세대별 온라인 게임 비교

2010 World Game Market Overview Seminar

4세대



1985년 Island of Kesmai
(ASCII 그래픽)



1985년 QuantumLink
(네트워크 상용서비스)



1989년 MIDI Maze
(최초의 3D슈팅)

1984년 ~ 1989년
8bit 컴퓨터 기반
MUD 상용화
온라인서비스 시작
BBS 등장
MUD 확대

5세대



1991년 Neverwinter Nights
(최초 그래픽 MRPG)



1992년 Paradise City
(Monochrome BBS)



1994년 INN (1989 TSN)
(월정액 게임서비스)

1990년 ~ 1995년
graphic RPG 등장
BBS 서비스 확대
32bit 컴퓨터 등장
인터넷 보급 시작
월정액 모델 도입

6세대



1996년 The Kingdom of the Winds
(2D MUD)



1997년 Ultima Online
1998년 Lineage



2002년 The Sims Online
2004년 World of Warcraft

1996년 ~ 2004년
인터넷 보급 확대
2D MUG 게임
2D, 3D RPG 등장
MMORPG 개념
한국 시장 성장

7세대



2004년 Kart Rider
(캐주얼 게임 대중화)



2006년 FIFA Online
(FPS, 스포츠 등)



2008년 Aion
(HQ graphic)

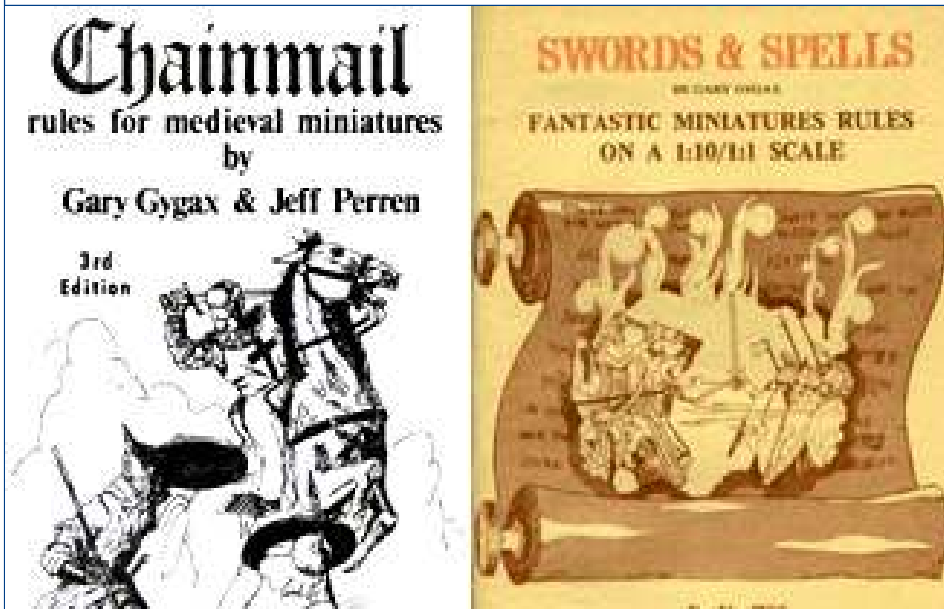
2005년 ~ 현재
MMORPG 성장
캐주얼 대중화
장르 다변화
High Quality Game
아시아 시장 성장

자료: 신한금융투자

온라인 게임 역사는 네트워크 게임부터 시작

- 1962년 Spacewar! 최초의 2인용 네트워크 게임
- 1974년 던전앤드래곤, RPG 게임의 효시(嚆矢)
- 1974년 텍스트 게임 스타트렉, 1979년 Essex MUD 등장

Dungeons & Dragons, 보드게임 매뉴얼 북



자료: DnD Archive, 신한금융투자

Dungeons & Dragons, 네트워크 텍스트 게임

A Dungeons and Dragons game pitting the players against the evil forces lurking within the dark and dangerous Dungeons. The Object: Seek out the Orb and Grail, and enter the Hall of Fame.

3789147 Dungeon Trips Thus Far

Adventurers Retired to HOF: 125

The Dungeon Hall of Fame

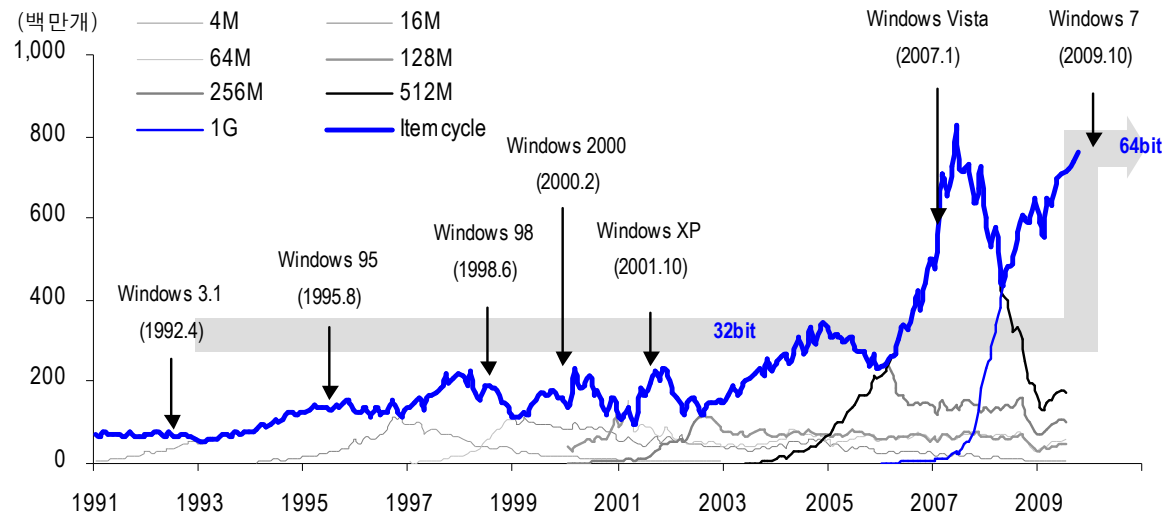
Name	Level	Order
Martin Peloquin	151	Oaken Staff
Steve Gordon md	112	Unicorn
No WMD -spidey	219	White Lady
G. Bush	116	Unicorn
woof	217	Titan Lords

자료: A history of RPG, 신한금융투자

고사양 PC기반 온라인 게임은 콘솔 시장 흡수할 전망

- 게임 콘텐츠와 Computing power 상관관계 : 상호 발전을 견인
- MS, 최소사양 DRAM이 충분히 공급된 시점에서 신규 OS 출시
- PC 고사양화는 온라인 게임 발전의 Key Infra → Game quality 세대 발전 전망

Windows OS 출시 및 DRAM item cycle



자료: WSTS, 신한금융투자

Windows OS vs. System requirements

2010 World Game Market Overview Seminar

Windows OS 버전에 따른 시스템 사양 변화				
Release	OS version	M / R	System requirements	
			CPU	Memory
1992.4	Windows 3.1	M	286	640K
		R	386	1MB
1995.8	Windows 95	M	386	4MB
		R	486	8MB
1998.6	Windows 98	M	486	16MB
		R	Pentium (66Mhz)	24MB
2000.2	Windows 2000	M	133Mhz	64MB
		R	Pentium2 (233Mhz)	128MB
2000.9	Windows Me	M	150Mhz	32MB
		R	300Mhz	64MB
2001.10	Windows XP	M	233Mhz	64MB
		R	300Mhz	128MB
2007.1	Windows Vista	M	800Mhz	512MB
		R	1Ghz	1GB
2009.10	Window 7 (32bit 기준)	M	1Ghz	1GB
		R	1Ghz	2GB
2009.10	Window 7 (64bit 기준)	M	1Ghz	2GB
		R	1Ghz	4GB

자료: Microsoft, Intel, 신한금융투자

주: 1. CPU는 Intel x86 계열, OS는 Microsoft Windows 기준

2. M(Minimum requirements, 최소 사양), R(Recommended requirements, 권장 사양)

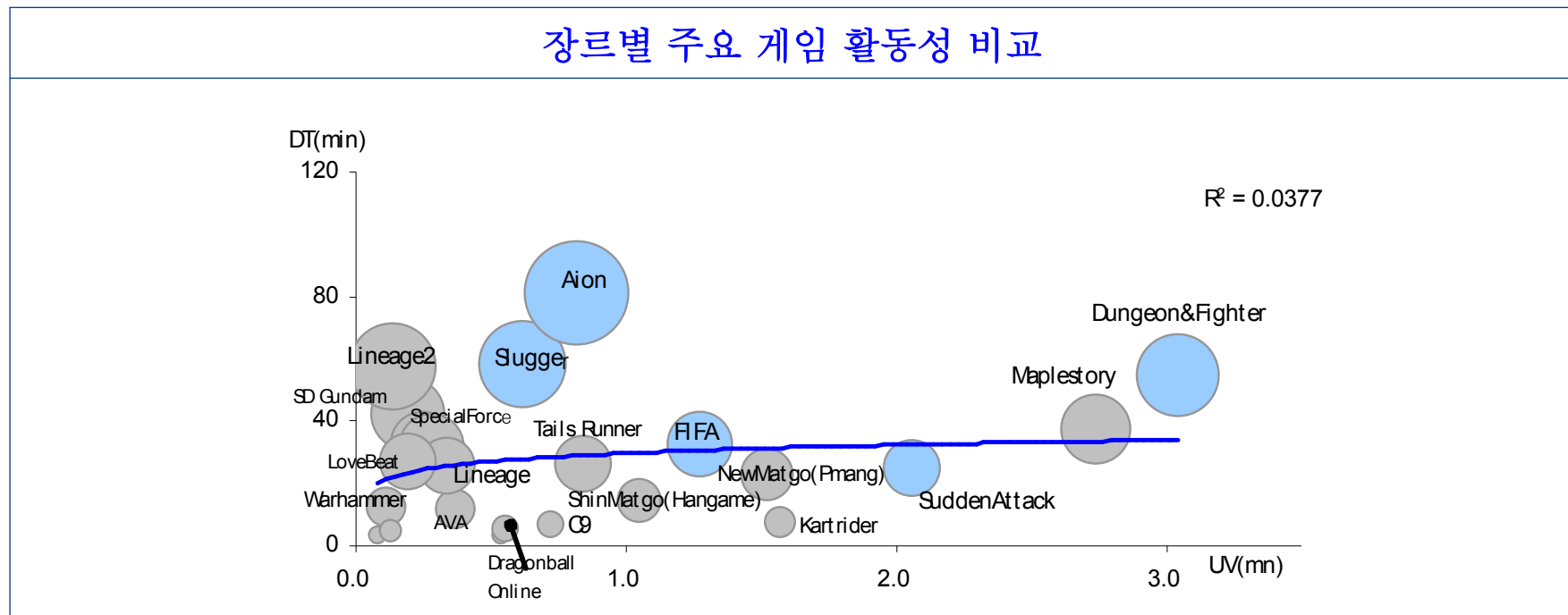
주요 온라인 게임, PC 권장 사양 비교			
게임명	최소 사양	권장 사양	출시일
길드워 (Guild War)			
CPU	Pentium3 800MHz	Pentium3 1Ghz	2004.10
Memory	256MB	512MB	
Graphic	GRAM 32MB	GRAM 64MB	
HDD	500MB	500MB	
와우 (WoW; World of Warcraft)			
CPU	Pentium3 800MHz	Pentium4 1.5Ghz	2005.1
Memory	512MB	1GB	
Graphic	GRAM 32MB	GRAM 64MB	
HDD	10GB	10GB	
피파온라인 (FIFA Online)			
CPU	Pentium3 1.3Ghz	Pentium4 1.8Ghz	2006.8
Memory	256MB	512MB	
Graphic	Geforce4	Geforce 5200	
아바 (A.V.A)			
CPU	Pentium4 2.4Ghz	Pentium4 3.0Ghz	2007.7
Memory	1G	1GB	
Graphic	Geforce6600	Geforce7500	
아이온 (Aion)			
CPU	Pentium4 2.8G	Pentium Dual Core	2008.11
Memory	1GB	2GB	
Graphic	Geforce 6600	Geforce 7600	
HDD	30GB	30GB	

자료: 엔씨소프트, 네오위즈게임즈, Blizzard, 신한금융투자



장르 점유율 상위 게임의 강세 현상 지속

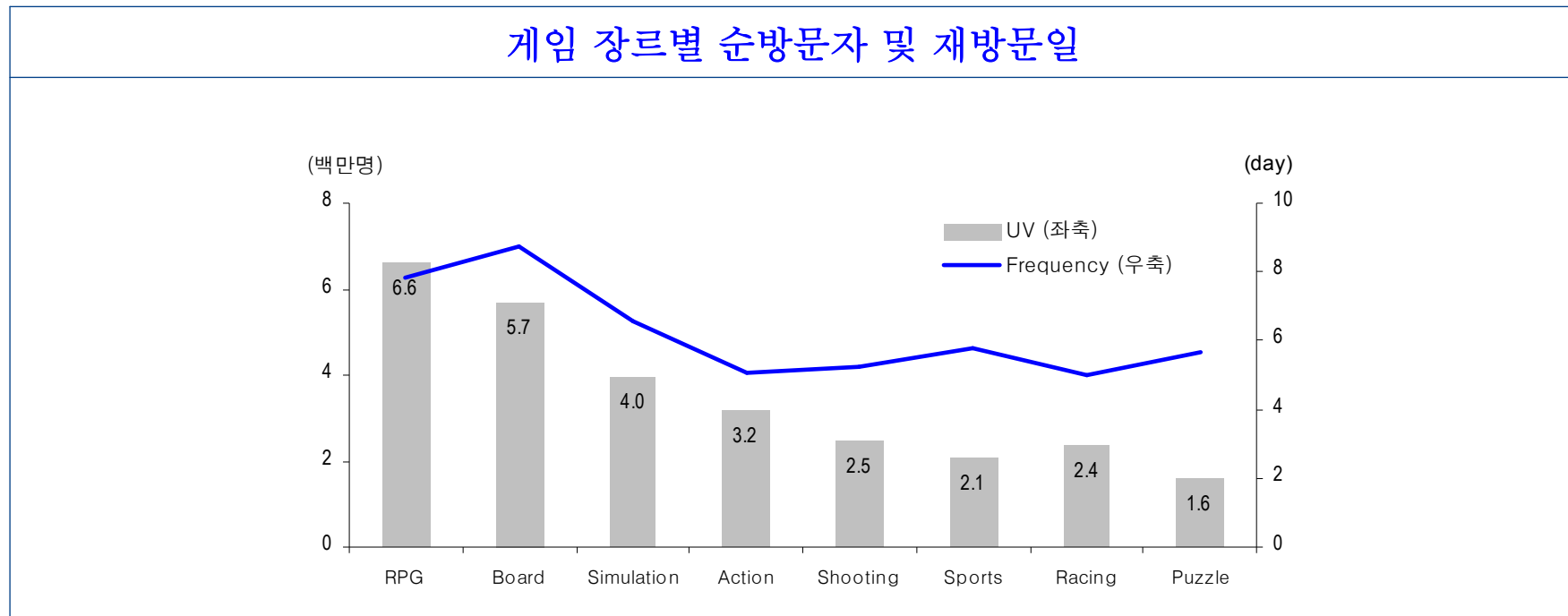
- 장르 점유율 상위 게임에 대한 재방문 및 활동성이 지속 전망
- 다수의 이용자가 동시에 이용하고 커뮤니티 기능이 중요시되는 온라인 게임 특성
- 2009년은 아이온, C9, 아바, 슬러거 등의 활동성 증가가 두드러졌음



자료: KoreanClick, 신한금융투자
 주: 원형 도표 크기는 게임별 평균 체류시간(DT)에 비례

장르별 대작게임 출시로 유통시장 활성화 전망

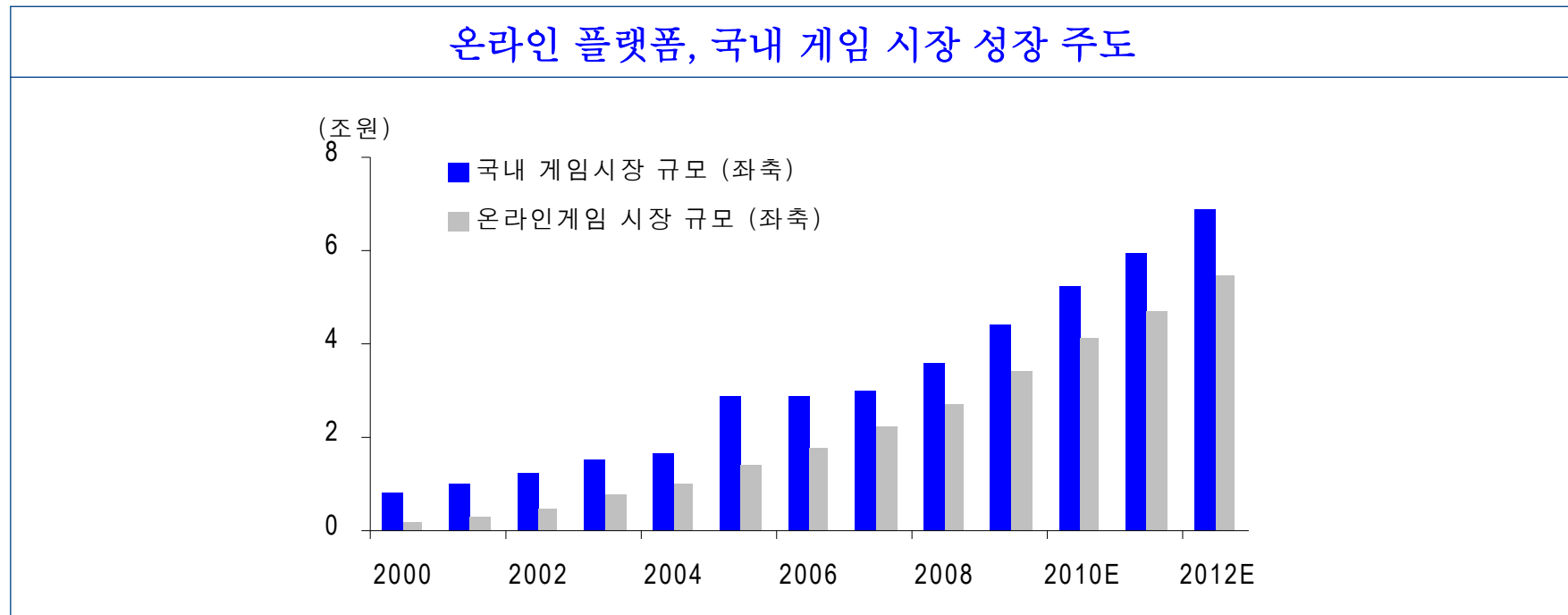
- TERA, 마비노기 영웅전, 패 온라인, AOC 등 RPG 대작 경쟁 본격화
- KUF II, Blade & Soul, 워해머 등 하반기 이후 Line-up 예정
- 신규 대작 출시에 따른 시장 활성화 기능 부각될 전망



자료: KoreanClick, 신한금융투자

세계 시장을 주도하는 한국 온라인 게임

- 국내 시장, 온라인 게임 중심의 고성장 지속 전망, 2010년 온라인 플랫폼 비중 79%
- 2010년 국내 온라인 게임 시장규모 4조 1,421억원 (21.2%) 전망
- 국내 게임 시장 전체 규모는 2010년과 2011년 각각 6조 8,776억원과 7조 8,846억원 수준 전망

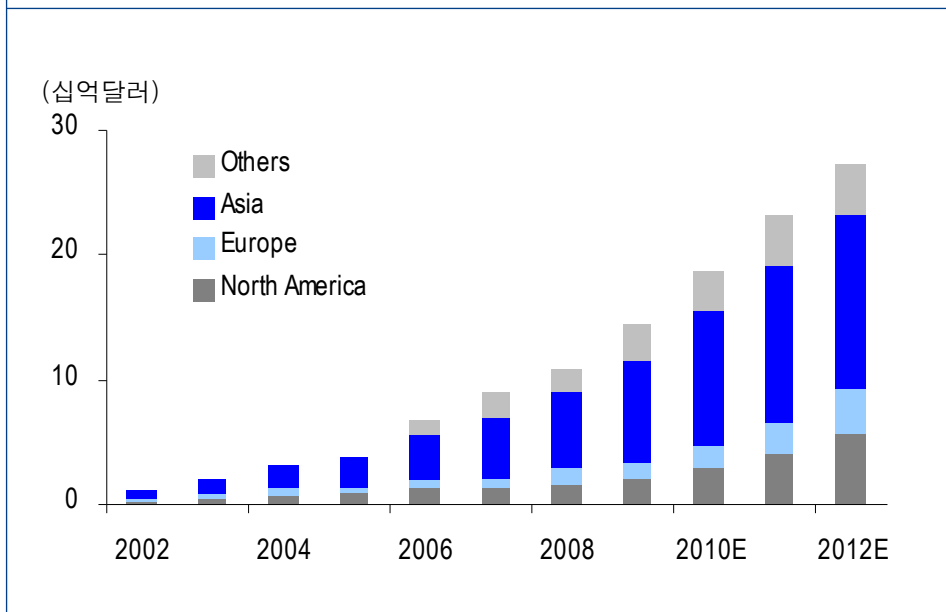


자료: KOCCA, 신한금융투자 추정
 주: 게임 시장 규모는 게임장 제외한 게임 매출액 기준

국내 온라인 게임, 수출 전망 긍정적

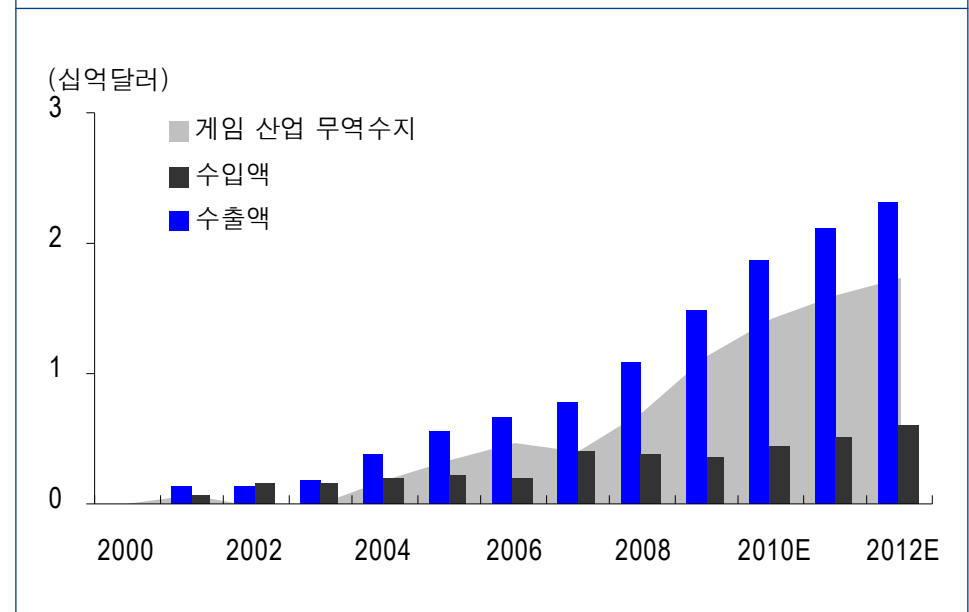
- 2010년 국내 게임 수출 18억 7천만 달러 (YoY 26%), 무역수지 14억 2천만 달러 전망
- 세계 시장, 브로드밴드 고도화에 따라 온라인 게임 보급도 빨라질 전망
- 게임 머니, 아이템, 아바타 등 온라인 화폐 및 상품(virtual money & goods) 구매 증가 전망

지역별 온라인 게임 시장 규모



자료: DFC, IDC, 신한금융투자 추정

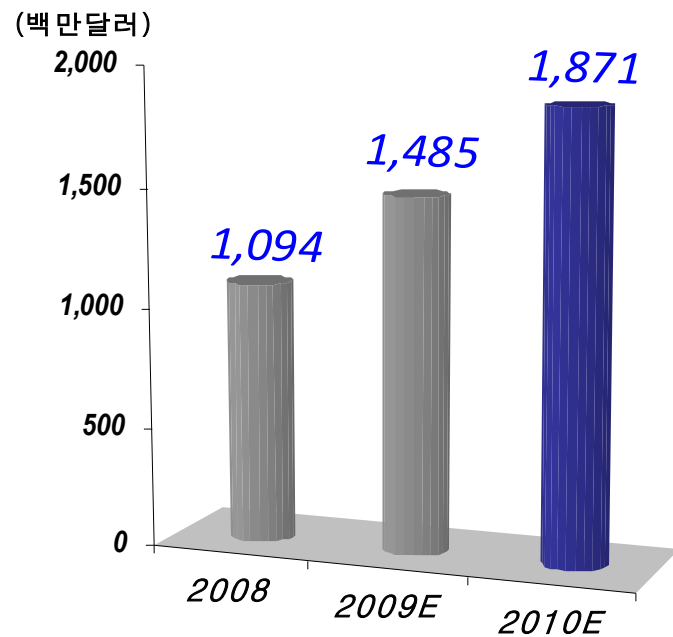
국내 게임 산업 무역수지



자료: KOCCA, 신한금융투자 추정

2010년 게임 수출액은?

국내 게임 산업 수출액



휴대폰 1,439만대

2009E 삼성전자 2억대 (7.2%)
(ASP \$130 기준)



40" LCD TV 234만대

2009E 글로벌 2,300만대 (10.2%)
(ASP \$799 기준)



아반테 19만대

2009E 현대차 47만대 (39.3%)
(ASP \$10,027 기준)