

온라인 게임 이용 행태 분석 보고서



Turning eVision into Reality

2008.06

*** Research Overview**

1. Online Game Site Overview

2. Game Application Overview

3. Game Genre Analysis

4. Special Theme

1. 조사 목적

본 조사는 국내 인터넷사용자의 게임 사이트 방문 행태 및 애플리케이션 이용 행태를 분석하여 온라인 게임 비즈니스 기업들의 효과적인 e-Business전략과 인터넷 마케팅 전략 수립의 지원을 목적으로 합니다.

2. 조사 설계

가. 조사대상: Random sampling으로 선정한 코리안클릭 패널

나. 인터넷 접속장소: 가정 및 직장

다. 전체 인터넷 사용 인구 추정 (PC방 등 공용 PC 사용 인구 제외)

- 2006년 3월: 29,677,539명
- 2007년 3월: 30,611,551명
- 2008년 3월: 32,251,657명

라. 조사지역: 전국

마. 조사기간: 2007년 6월 ~ 2008년 5월

바. 주요조사내용

- 주요 측정 지표 별 국내 온라인 게임 사이트 및 게임 애플리케이션 이용 현황
- 온라인 게임 사이트 및 게임 애플리케이션 인구통계학적 특성
- 유입경로, 사이트 간 주 이용 추이

3. 적용된 가정 및 용어

가. 적용된 가정

1. 본 데이터는 국내 인터넷 사용자(TNS Korea와 코리안클릭의 공동 조사 결과 기준임)의 전체 규모를 추정하여 이 중 PC방 및 공용인터넷 접속자를 제외한 사용자를 국내 전체 인터넷 사용자로 정의한 후 통계적으로 추정하여 산출한 것임.
2. PC방 인터넷 사용자 및 공용 인터넷 접속자를 제외한 인터넷 사용자를 국내 인터넷사용자 모집단으로 정의한 후, 모집단의 특성이 축소된 패널을 무작위로 선정하여 구성한 후 인터넷 사용 행태 데이터를 수집할 수 있는 소프트웨어(iTrack)를 패널의 PC에 설치하여 데이터를 수집한 후 통계적으로 처리하여 산출함.

나. 용어 정의

1. 순방문자(Unique Visitors:UV): 측정 기간 중 1회 이상 해당 사이트에 방문한 중복되지 않은 방문자. 즉, 특정한 인터넷 사용자가 지난 달에 특정 사이트에 1회 방문하거나 100회를 방문해도 유니크하게 방문한 한 사람으로 카운트함.
2. 총 체류시간(Total Time Spent: TTS) 측정 기간 중 해당 사이트 방문자들이 머무른 총 체류시간.
3. 총 페이지뷰(Page View: PV): 측정 기간 중 해당 사이트에서 열람된 총 페이지 수.
4. 평균체류시간(Average Duration): 측정 기간 중 순방문자가 해당 사이트에서 체류한 평균 체류시간.
5. 평균재방문일수(Average Frequency): 측정 기간 중 순방문자 해당 사이트를 재방문한 평균 일수.
6. 검색 쿼리수(# of Query): 검색 이용자가 검색창에 키워드를 입력한 후 검색을 한 총 '횟수'.

4. 측정의 한계

이 문서는 인터넷 미디어 리서치와 컨설팅 서비스를 제공하는 코리안클릭이 작성한 것으로 특정 기업의 미래 사업이나 재정적인 측면에 영향을 미칠 수 있는 전망자료를 포함하고 있으나, 전망과 다른 결과를 초래할 수 있는 다양한 변수들이 존재한다는 점을 유념하시기 바랍니다. 또한, 코리안클릭은 표본을 통해 국내 인터넷 사용자의 행태에 대한 통계적 추정치를 제공하고 있습니다. 따라서 표본 오차 그리고 추정치와 다른 결과를 초래할 수 있는 다양한 변수들이 존재할 수 있으며, Site centric 또는 Browser centric 방법과는 측정 대상('학교' 또는 'PC방' 과 같은 공공장소 및 해외 발생 트래픽 제외 등) 및 측정기준(페이지요청 기준이 아닌 페이지완료 기준 등)의 불일치로 조사결과의 차이가 발생할 수 있다는 점을 유의하시기 바랍니다

✓ 게임 사이트의 정의

- 본 보고서에서 언급하는 온라인 게임 사이트는 인터넷을 통해 게임 콘텐츠를 제공하고 있는 사이트를 지칭함.
- 각 분야의 분류 기준은 코리안 클릭의 분류 기준을 따름.
- 분류기준이 불명확한 사이트는 일반인들이 지각하고 있는 인지도에 근거함.

✓ 장르 정의(2008년 5월 기준)

- Role Playing - 메이플스토리, 던전&파이터, 월드오브워크래프트, 리니지 등 롤플레이밍 게임
- Board - 신맞고, 뉴포커, 핑크맞고 등 고스톱, 포커 게임류
- Simulation - 스타크래프트, 워크래프트3 등 시뮬레이션
- Shooting - 서든어택, 스페셜포스, 워록, 크로스파이어 등 FPS게임 및 포트리스2블루 등 슈팅 게임 포함
- Action - 크레이지아케이드, 오디션, 갯앰프드, 미니파이터, SD건담캡슐파이터 등 아케이드, 액션 게임 포함
- Racing - 카트라이더, 테일즈런너, 알투비트, 스키드러쉬, 레이시티, 라이딩스타 등 경주 게임
- Sports - 피파온라인2, 마구마구, 프리스타일, 슬러거 등 스포츠 소재 게임

1. Online Game Site Overview

2. Game Application Overview

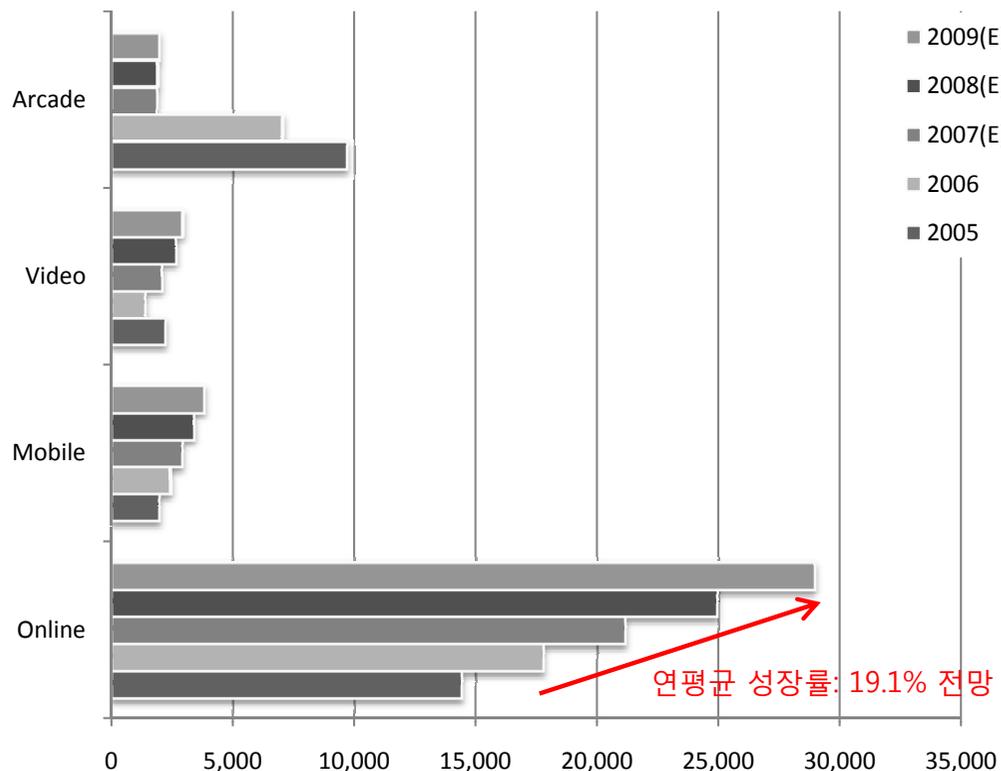
3. Game Genre Analysis

4. Special Theme

사행성 게임물에 대한 규제 강화로 아케이드 게임 시장 규모가 축소되면서 전체 게임 시장 규모는 '07년까지 축소됐으나 '08년 이후 온라인게임과 모바일게임 시장 확대로 성장세가 회복될 것으로 전망됨. 한편 온라인게임 분야는 일본, 중국, 미국 중심으로 수출 주도세를 이어나가 다국적 대형 게임업체들이 온라인게임 시장에 진출하면서 세계 시장 점유율은 감소할 것으로 전망됨.

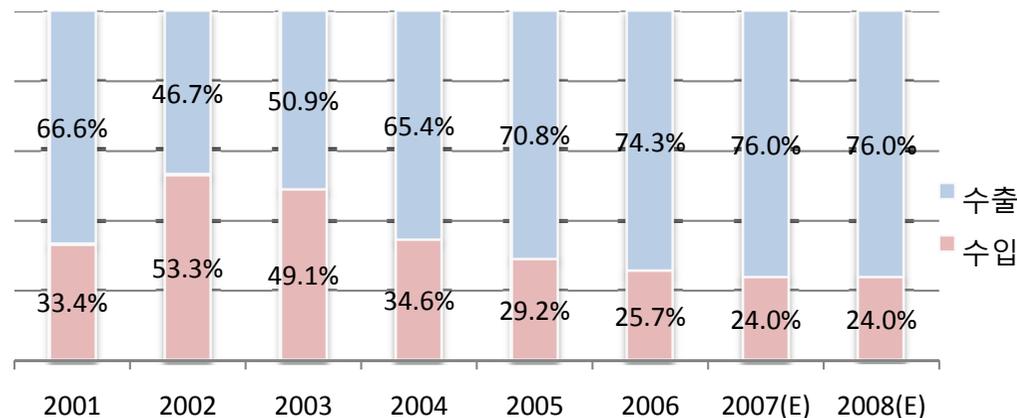
~게임 플랫폼별 국내 시장규모~

(단위: 억 원)

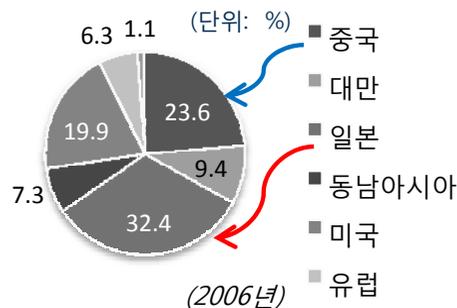


~게임 수출입 현황 및 전망~

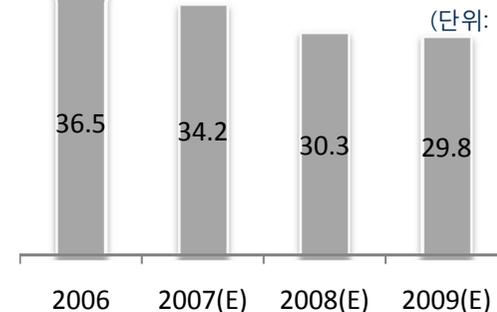
~ 게임 수출입 비중 및 전망 ~



~ 게임 해외수출 국가별 비중 ~



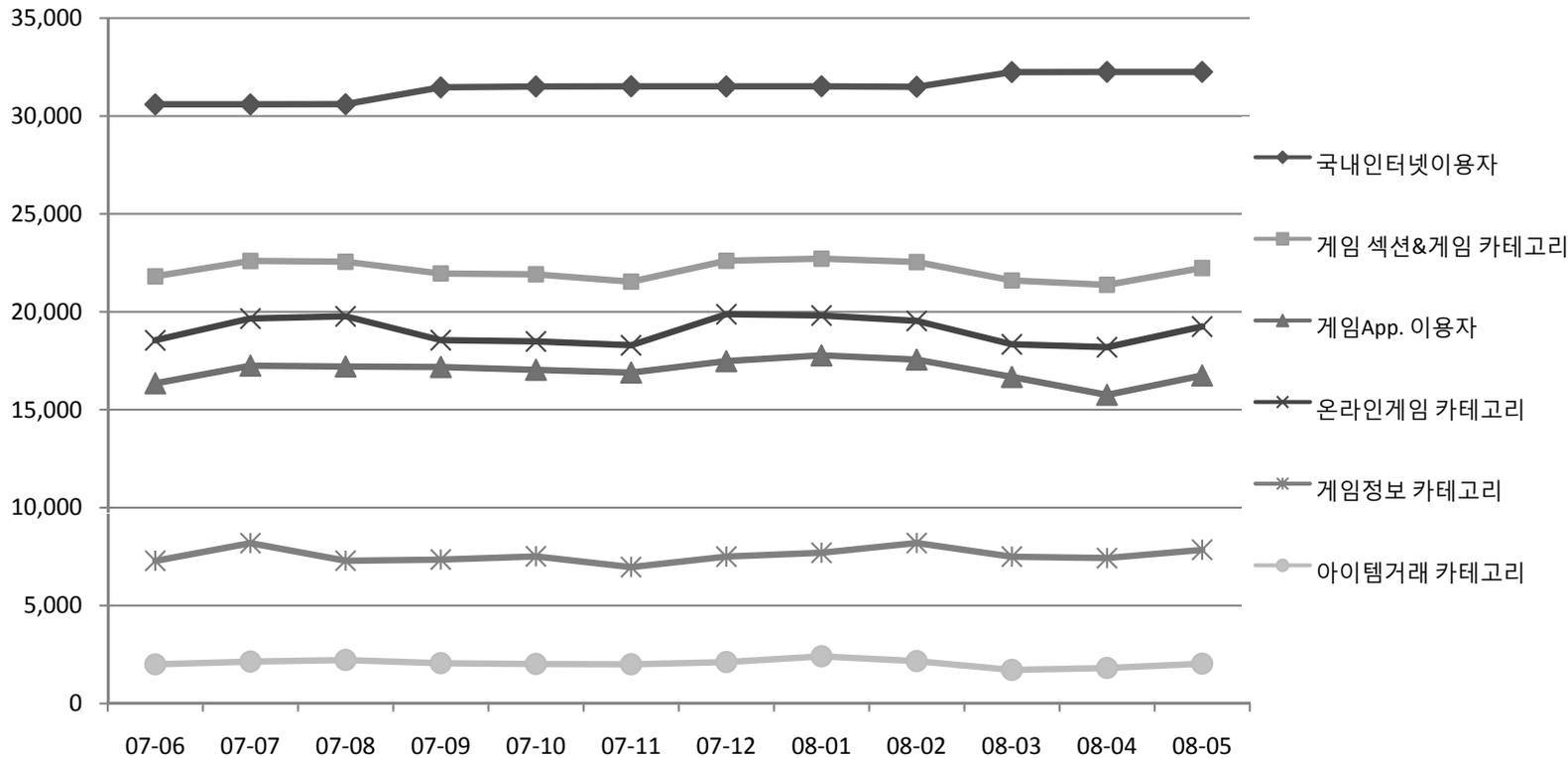
~ 온라인 게임의 세계 시장 점유 전망 ~



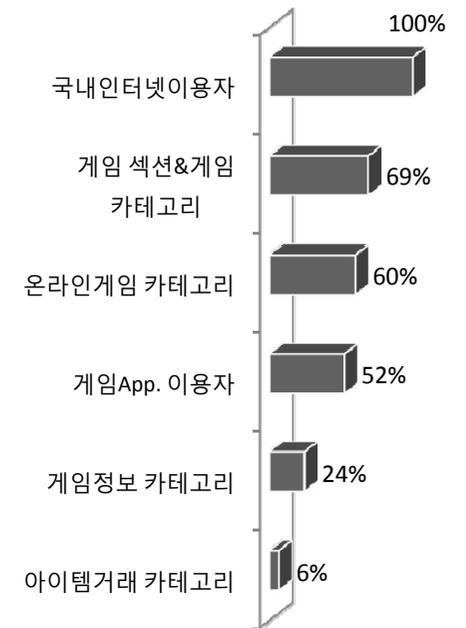
학생층이 이용도가 높은 온라인게임 특성상 방학, 개학 등 학사일정에 따른 방문자 규모의 등락이 반복됨. 5월 온라인게임 관련 웹사이트 방문자는 전체 인터넷 이용자의 69%, 게임 애플리케이션 이용자는 52%를 기록함.

~ 온라인 게임 분야별 UV Trend ~

(단위: 천 명)



~ 국내 인터넷 이용자 대비 비중 ~



4대 게임포털의 시장점유율이 77.6%를 기록하면서 온라인게임 시장을 주도하는 가운데 'Hangame'은 보드게임 성과가 향상되면서 전년 동월 대비 방문자수가 +8.5% 증가한 반면 'Netmarble'은 방문자수가 -3.0% 감소하면서 게임 포털 순위가 변경됨. 'Paran[Game]'은 '십이지천2' 성과 향상으로 뛰어난 질적 성과를 보임.

~ 게임 사이트 Key Measures ~

| | UV | Visits | TTS(천 분) | DT(분) | PV | *M/S |
|-----------------|-----------|-------------|----------|--------|-------------|-------|
| Hangame | 8,260,343 | 101,299,493 | 437,762 | 53.0 | 674,654,353 | 33.4% |
| (전년 동월 대비 증감) → | 8.4% | 16.4% | 12.4% | 3.7% | -1.3% | 5.1% |
| Netmarble | 7,589,765 | 85,032,114 | 212,943 | 28.1 | 435,706,097 | 16.2% |
| | -3.0% | -3.8% | -27.6% | -25.4% | -21.6% | -5.1% |
| Nexon | 6,218,454 | 48,105,826 | 166,809 | 26.8 | 309,279,744 | 12.7% |
| | 1.6% | 15.1% | 0.4% | -1.1% | -4.3% | 0.6% |
| Pmang | 5,308,096 | 76,457,706 | 199,710 | 37.6 | 351,992,706 | 15.2% |
| | -11.1% | -5.5% | -0.1% | 12.4% | -3.9% | -0.7% |
| Gameangel | 3,178,630 | 10,159,285 | 105,840 | 33.3 | 52,694,429 | 8.1% |
| | -17.2% | -22.2% | -27.0% | -11.9% | -31.2% | -2.5% |
| Goorm | 1,807,817 | 3,670,848 | 12,716 | 7.0 | 21,319,741 | 1.0% |
| | 316.3% | 418.1% | 574.6% | 62.0% | 218.1% | 0.8% |
| Mgame | 1,537,650 | 16,022,500 | 93,557 | 60.8 | 117,699,712 | 7.1% |
| | -43.7% | -43.6% | -13.7% | 53.4% | -43.2% | -0.7% |
| Plaync | 1,276,535 | 5,164,495 | 21,767 | 17.1 | 51,773,744 | 1.7% |
| | 107.5% | 114.0% | 140.8% | 16.0% | 177.6% | 1.0% |
| Freechal[Game] | 1,087,828 | 5,630,538 | 21,283 | 19.6 | 26,509,623 | 1.6% |
| | 25.2% | 40.8% | 12.4% | -10.2% | 33.6% | 0.2% |
| Paran[Game] | 768,700 | 9,172,483 | 38,444 | 50.0 | 75,837,798 | 2.9% |
| | -52.1% | -17.4% | -8.9% | 90.2% | 15.6% | -0.1% |

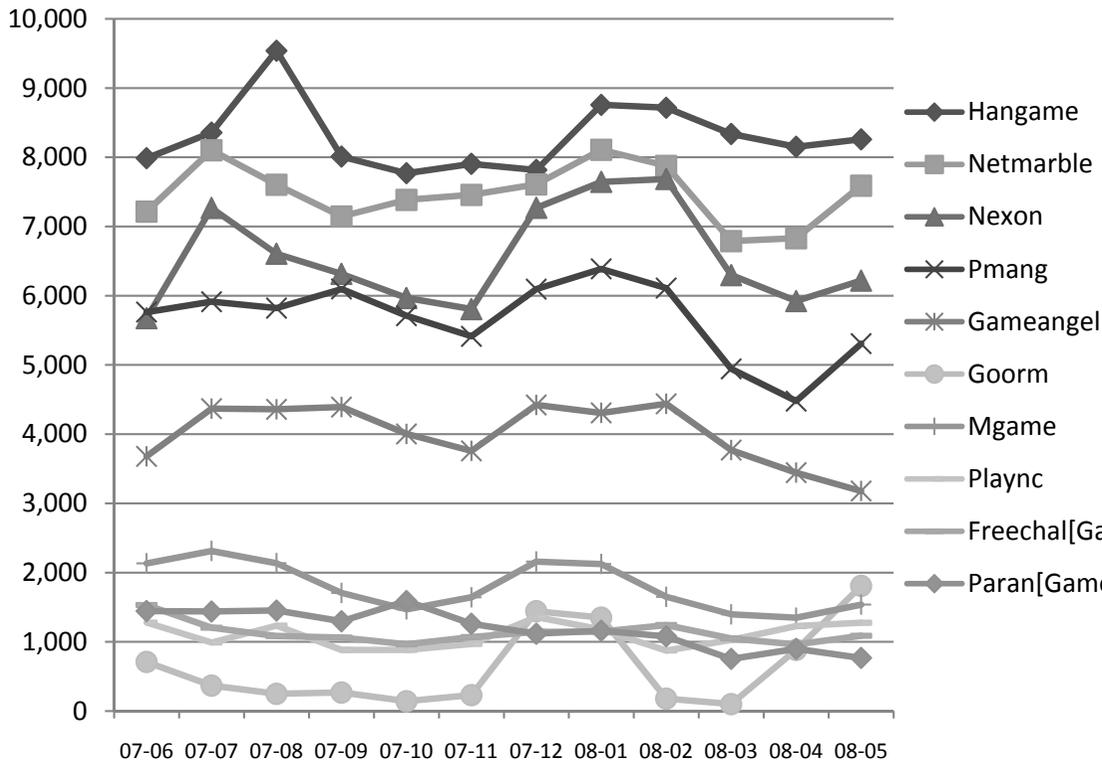
(77.6%)

* M/S: 해당 사이트 및 게임 섹션들의 각 TTS 총합 대비 각 사이트의 TTS 비중

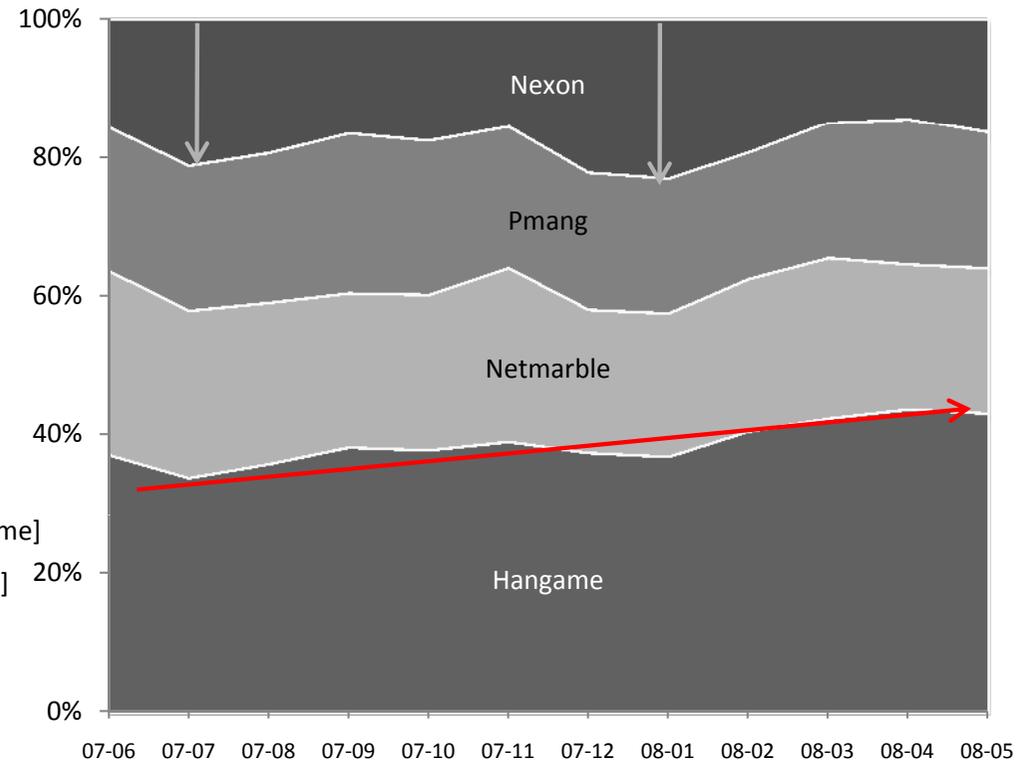
'07년 6월 이후 'Hangame'과 'Netmarble' 방문자 순위가 바뀌면서 1,2위 구도가 유지되는 한편 상위 게임 사이트의 순위가 고착화됨. 'Hangame' 시장점유율 증가세가 지속되는 가운데 저연령층 선호 게임이 많은 'Nexon'은 방학기간 시장점유율이 크게 증가하는 모습이 나타남.

~ UV trend ~

(단위: 천 명)



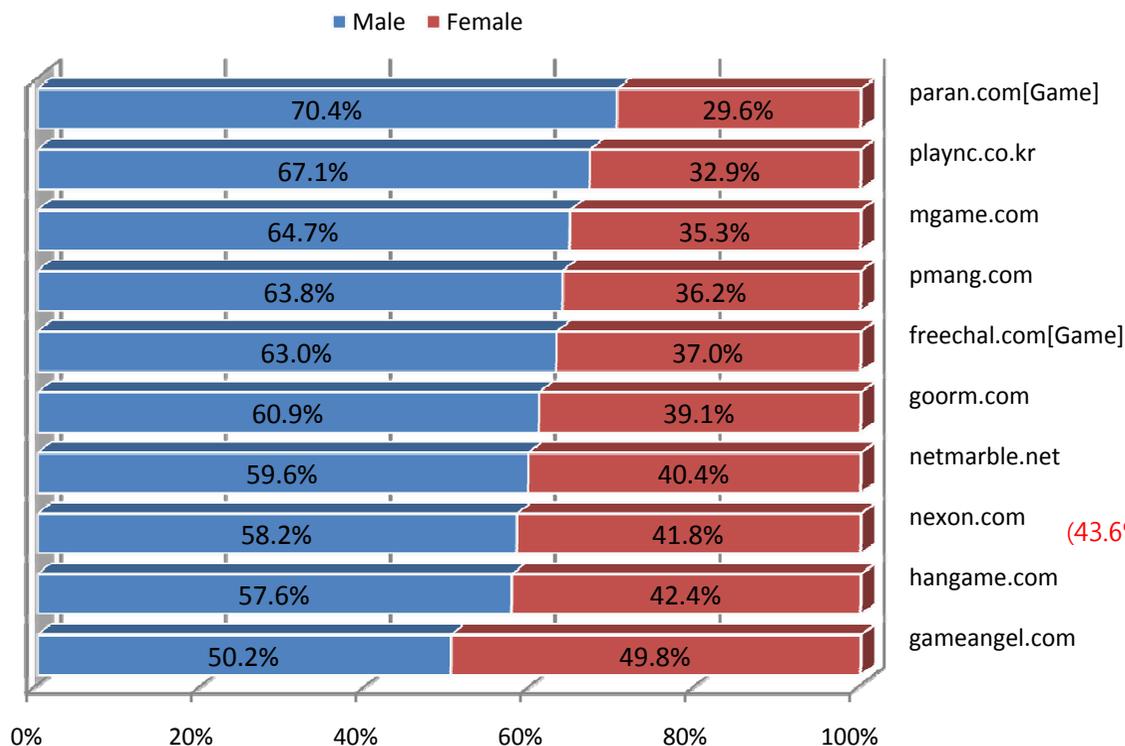
~ *Market Share Trend ~



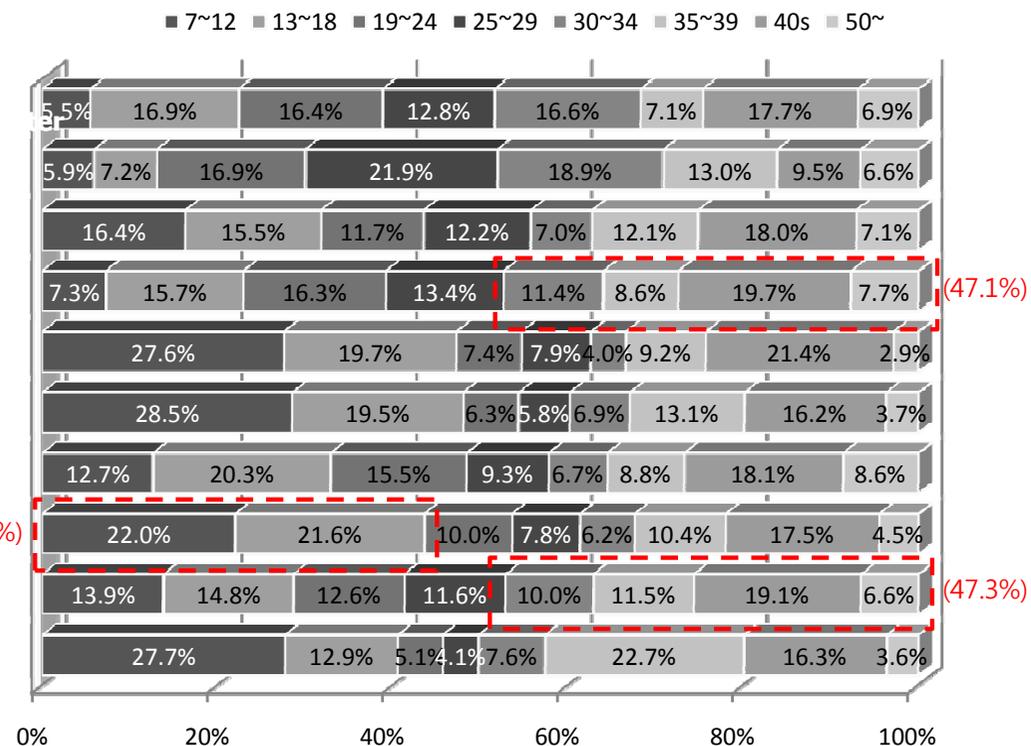
MMORPG 게임의 비중이 높은 'Paran[Game]', 'Plaync'는 65% 이상의 높은 남성 비중을 보이는 반면 캐주얼한 플래시 게임 위주인 'Gameangel'은 여성 비중이 50%에 근접함. 4대 게임 포털 가운데 'Nexon'이 10대 비중이 43.6%로 가장 높고 'Pmang'과 'Hangame'은 30대 이상 비중이 각각 47.1%, 47.1%를 차지함.

~ Demographics Analysis ~

~ 성별 ~

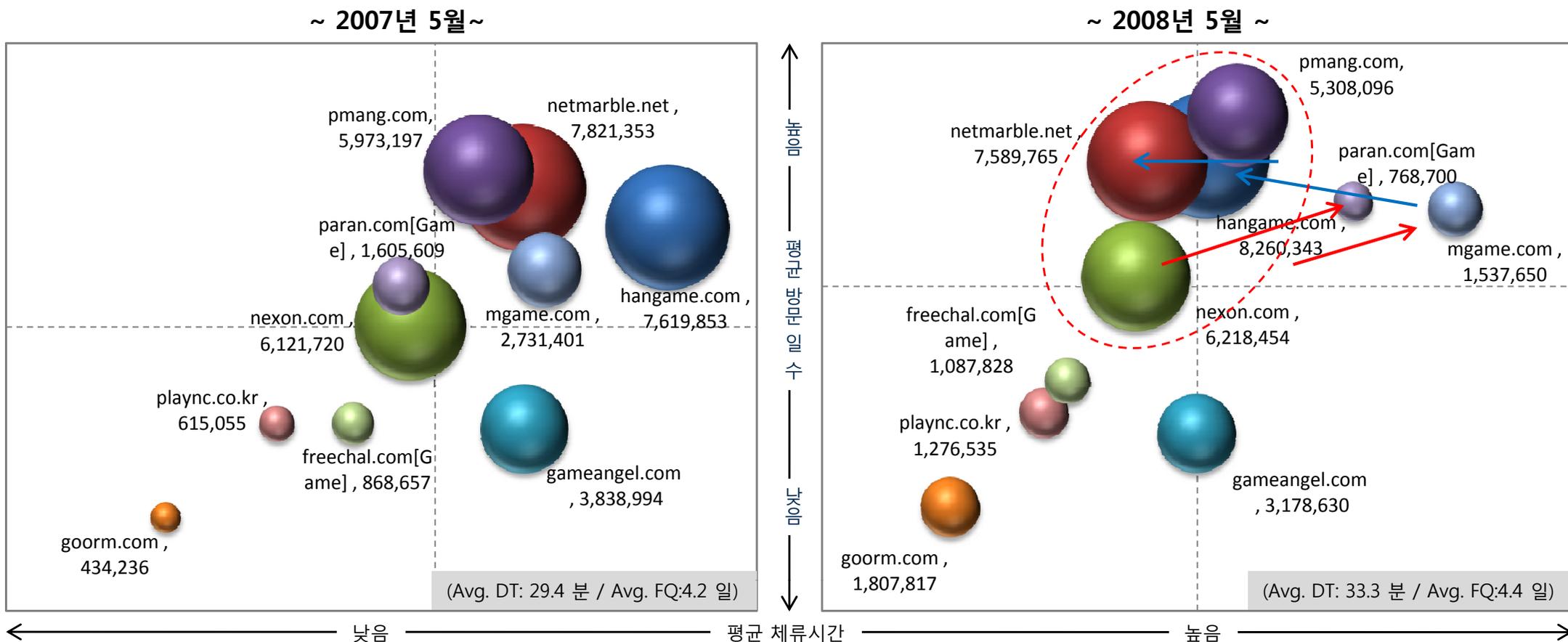


~ 연령별 ~



'08년 5월 'Pmang'을 제외한 상위 3대 게임 포털은 평균 체류시간에서 상대적 성과 하락이 나타나면서 전년 동월 대비 4대 게임포털이 평균 체류시간의 평균점으로 수렴하는 모습을 보임. 한편 '십이지천2'의 'Paran[Game]'과 만화서비스 성과 향상된 'Mgame'은 적은 방문자 규모이지만 높은 질적성과를 보임.

~ Stickiness Trace ~



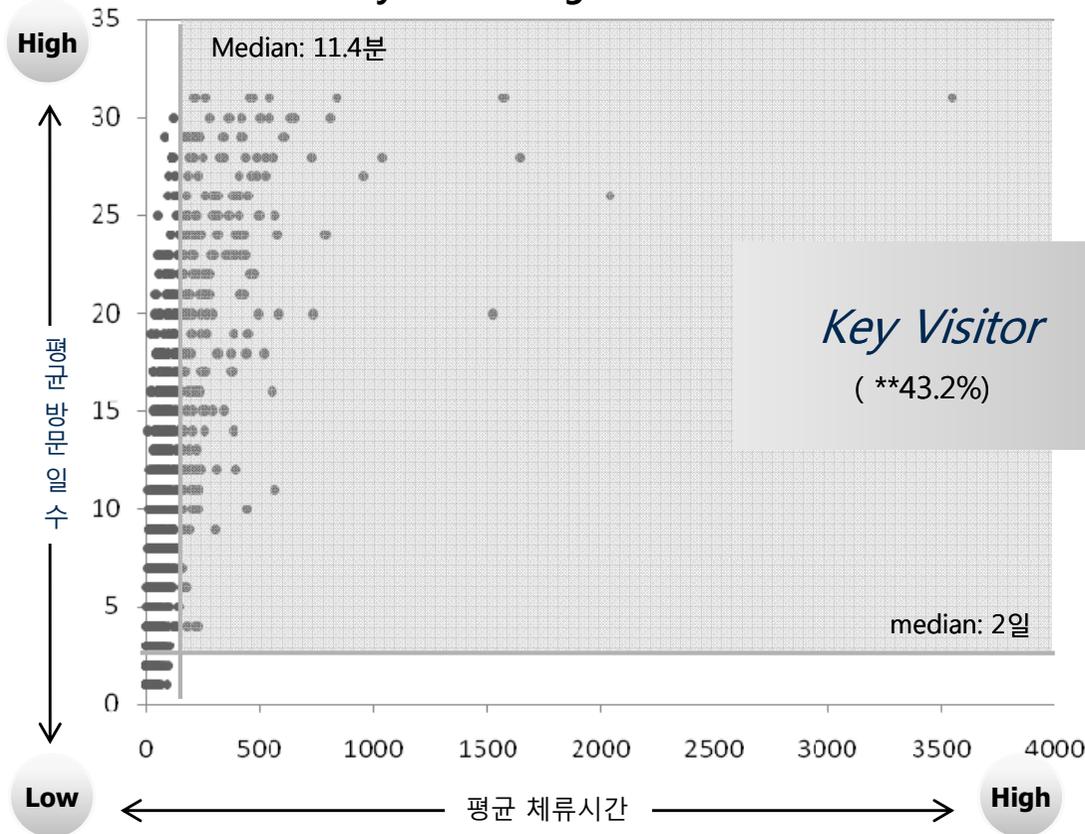
거품크기: 추정 방문자 수

KoreanClick Log Data

'Hangame' 평균 체류시간과 방문일수가 각각 11.4분, 2일 이상인 Key Visitor는 총 방문자의 43.2%를 차지함. 핵심 게임인 'Dungeon&Fighter'와 '신맛고'의 영향으로 10대 남자 학생층과 40대 남자 화이트칼라가 Key Visitor의 1/4 이상을 유지함.

~ Hangame *Key Visitor Analysis ~

~ Key Visitor Segmentation ~



~ Key Visitor Demographics Top 10 ~

| | Sex | Age | Job | UV | Ratio |
|----|--------|-------|-------|---------|-------|
| 1 | Male | 13~18 | 학생 | 345,460 | 9.7% |
| 2 | Male | 7~12 | 학생 | 326,964 | 9.2% |
| 3 | Male | 40s | 화이트칼라 | 259,320 | 7.3% |
| 4 | Male | 19~24 | 학생 | 225,751 | 6.4% |
| 5 | Female | 7~12 | 학생 | 201,503 | 5.7% |
| 6 | Female | 25~29 | 화이트칼라 | 151,343 | 4.3% |
| 7 | Female | 13~18 | 학생 | 146,669 | 4.1% |
| 8 | Female | 19~24 | 학생 | 140,010 | 3.9% |
| 9 | Male | 35~39 | 화이트칼라 | 136,680 | 3.8% |
| 10 | Female | 40s | 전업주부 | 133,469 | 3.8% |

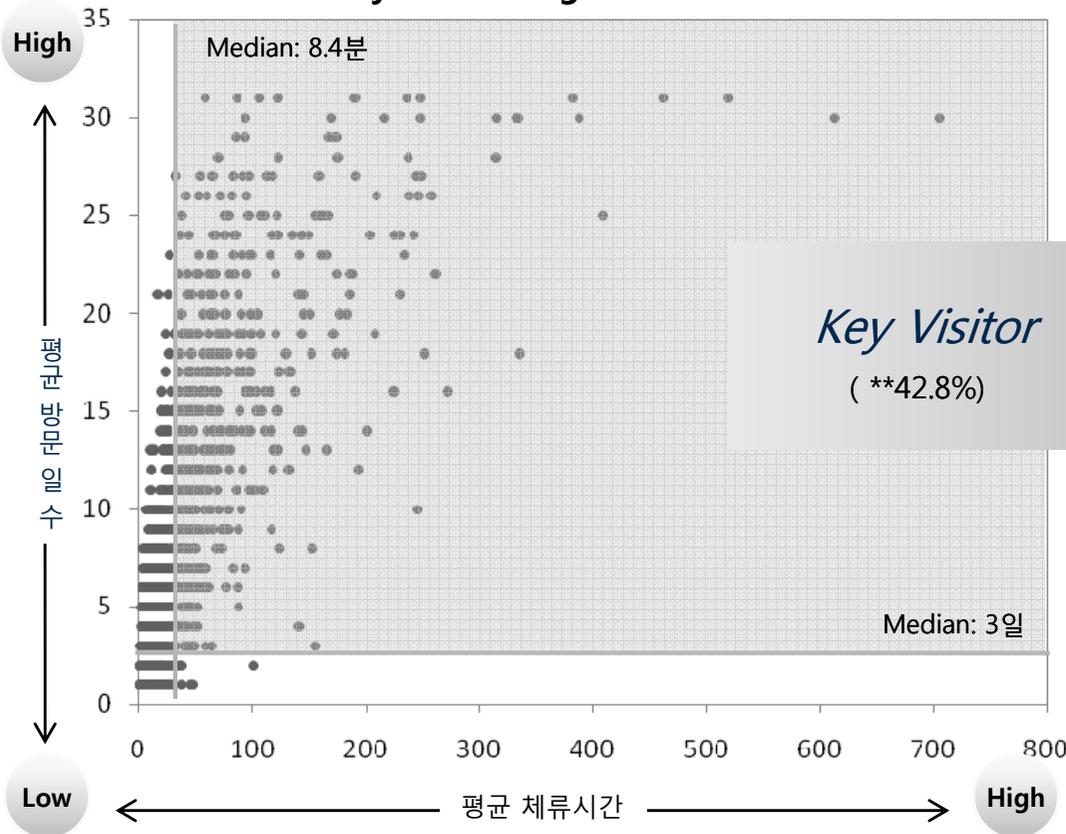
*Key Visitor: 체류시간과 이용자수 모두 중간값 이상인 우수한 핵심 방문자

**사이트 전체 방문자 대비 키 방문자 비중

사이트 방문자의 42.5%가 평균 체류시간과 방문일수가 8.4분, 3일 이상을 기록한 Key Visitor로 나타남. 'SuddenAttack'의 높은 비중으로 인해 남자 학생층이 Key Visitor Top3를 차지하며 36.8%의 비중을 기록함.

~ Netmarble *Key Visitor Analysis ~

~ Key Visitor Segmentation ~



~ Key Visitor Demographics Top 10 ~

| | Sex | Age | Job | UV | Ratio |
|----|--------|-------|-------|---------|-------|
| 1 | Male | 13~18 | 학생 | 484,169 | 14.9% |
| 2 | Male | 7~12 | 학생 | 427,711 | 13.2% |
| 3 | Male | 19~24 | 학생 | 283,734 | 8.7% |
| 4 | Female | 13~18 | 학생 | 224,019 | 6.9% |
| 5 | Female | 40s | 전업주부 | 173,497 | 5.3% |
| 6 | Female | 19~24 | 학생 | 146,854 | 4.5% |
| 7 | Male | 40s | 화이트칼라 | 125,369 | 3.9% |
| 8 | Male | 50~ | 자영업 | 91,153 | 2.8% |
| 9 | Male | 25~29 | 화이트칼라 | 89,935 | 2.8% |
| 10 | Female | 7~12 | 학생 | 86,515 | 2.7% |

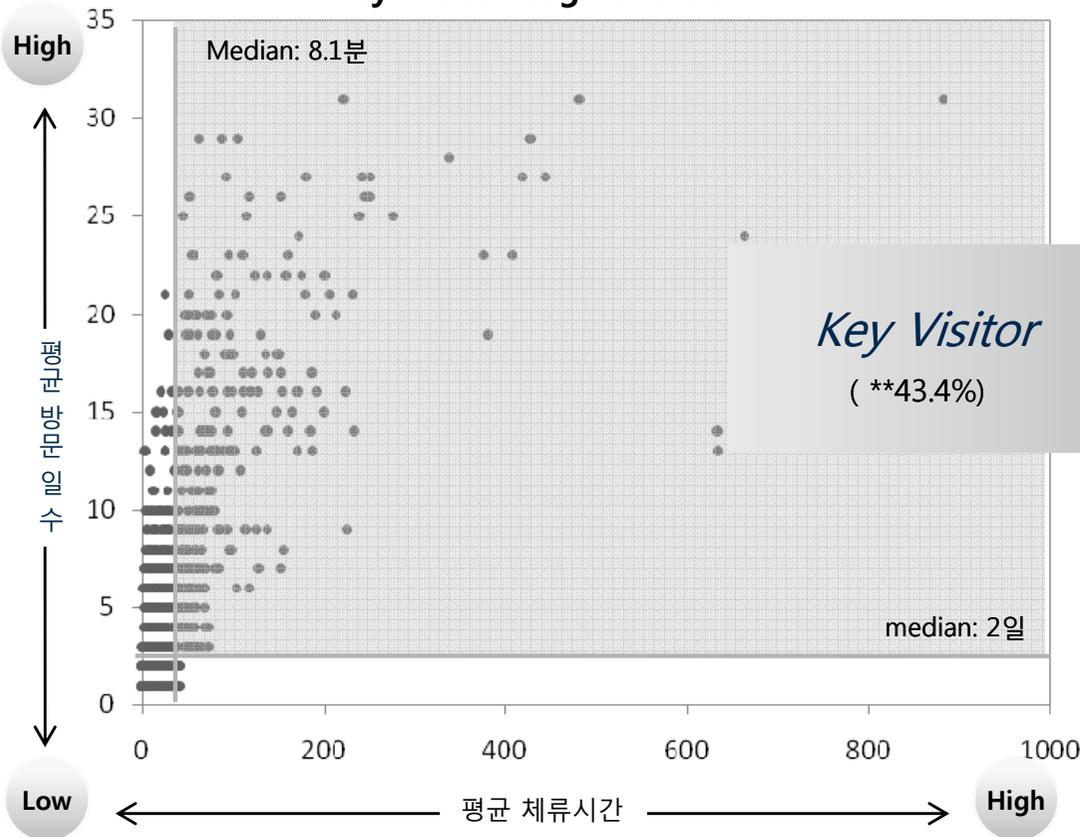
*Key Visitor: 체류시간과 이용자수 모두 중간값 이상인 우수한 핵심 방문자

**사이트 전체 방문자 대비 키 방문자 비중

평균 체류시간과 방문일수가 8.1분, 2일 이상으로 구성된 'Nexon'의 Key Visitor는 4대 포털 가운데 가장 낮은 성과를 기록함. 'MapleStory', 'CrazyArcade', 'Kartrider'에 집중된 게임 포트폴리오의 영향으로 학생층이 Key Visitor의 53.8%를 기록하면서 상위 순위를 차지함.

~ Nexon *Key Visitor Analysis ~

~ Key Visitor Segmentation ~



~ Key Visitor Demographics Top 10 ~

| | Sex | Age | Job | UV | Ratio |
|----|--------|-------|-------|---------|-------|
| 1 | Male | 7~12 | 학생 | 576,240 | 21.3% |
| 2 | Male | 13~18 | 학생 | 433,999 | 16.1% |
| 3 | Female | 13~18 | 학생 | 262,342 | 9.7% |
| 4 | Female | 7~12 | 학생 | 182,168 | 6.7% |
| 5 | Male | 40s | 화이트칼라 | 131,493 | 4.9% |
| 6 | Male | 19~24 | 학생 | 104,670 | 3.9% |
| 7 | Female | 40s | 전업주부 | 102,691 | 3.8% |
| 8 | Female | 35~39 | 전업주부 | 95,844 | 3.5% |
| 9 | Male | 35~39 | 화이트칼라 | 78,044 | 2.9% |
| 10 | Male | 25~29 | 화이트칼라 | 72,789 | 2.7% |

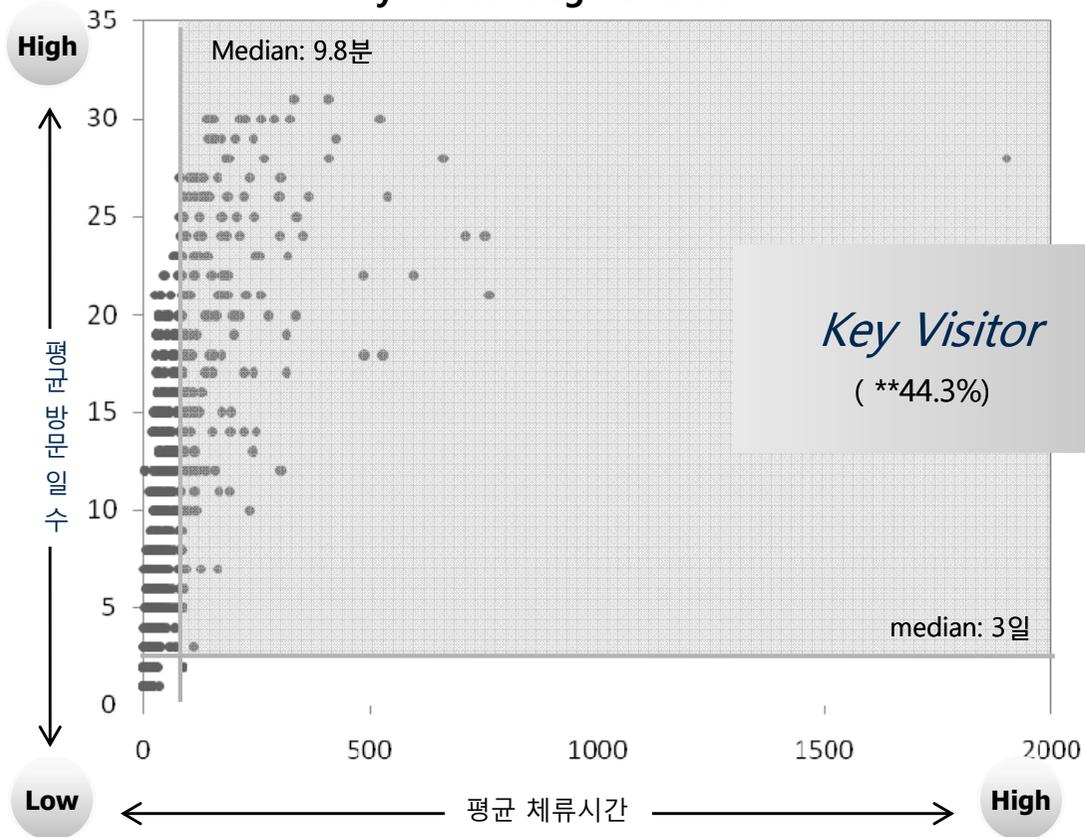
*Key Visitor: 체류시간과 이용자수 모두 중간값 이상인 우수한 핵심 방문자

**사이트 전체 방문자 대비 키 방문자 비중

'Pmang'은 'FIFA Online2'와 '뉴맛고'를 중심으로 다양한 포트폴리오를 구성하면서 Key Visitor의 규모는 4대 포털 가운데 가장 적으나 활동성은 2번째로 높은 성과를 기록함. Key Visitor 역시 다양한 연령과 직업의 계층으로 고른 분포를 보임.

~ Pmang *Key Visitor Analysis ~

~ Key Visitor Segmentation ~



~ Key Visitor Demographics Top 10 ~

| | Sex | Age | Job | UV | Ratio |
|----|--------|-------|-------|---------|-------|
| 1 | Male | 13~18 | 학생 | 271,571 | 11.5% |
| 2 | Male | 19~24 | 학생 | 239,593 | 10.2% |
| 3 | Male | 40s | 화이트칼라 | 226,728 | 9.6% |
| 4 | Male | 25~29 | 화이트칼라 | 117,531 | 5.0% |
| 5 | Female | 40s | 전업주부 | 103,826 | 4.4% |
| 6 | Male | 7~12 | 학생 | 98,938 | 4.2% |
| 7 | Female | 13~18 | 학생 | 96,992 | 4.1% |
| 8 | Male | 30~34 | 화이트칼라 | 74,918 | 3.2% |
| 9 | Female | 19~24 | 학생 | 72,387 | 3.1% |
| 10 | Female | 35~39 | 전업주부 | 69,478 | 3.0% |

*Key Visitor: 체류시간과 이용자수 모두 중간값 이상인 우수한 핵심 방문자

**사이트 전체 방문자 대비 키 방문자 비중

'07년 6월 이후 'Hangame'이 방문자수에서 'Netmarble'을 역전하면서 타 게임포털의 'Hangame'과의 중복 이용률이 증가한 반면 'Netmarble'은 단독 이용률이 증가함. 한편 'Hangame'은 '08년 이후 30% 이상의 주 이용률을 기록했으나 'Pmang'은 2월 이후 20% 미만의 낮은 성과를 보임.

~ Duplication Analysis ~

(단위: %)

~ 2007년 5월 ~

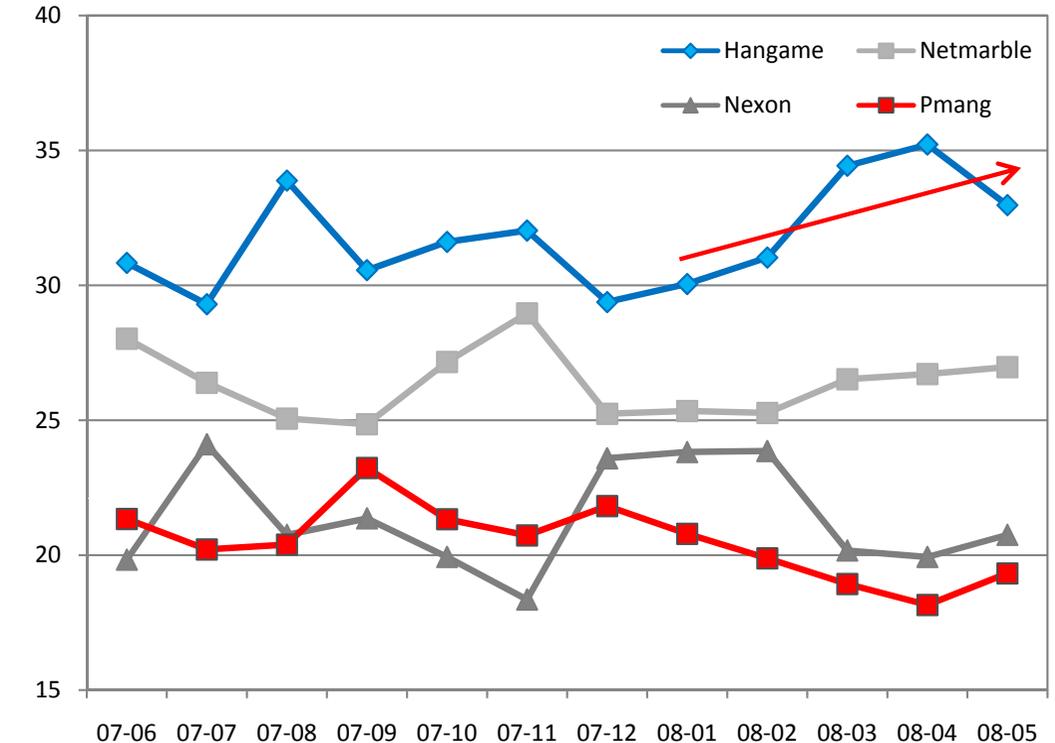
| | Hangame | Netmarble | Nexon | Pmang |
|-----------|---------|-----------|-------|-------|
| Hangame | 38.0 | 40.3 | 32.0 | 25.9 |
| Netmarble | 39.2 | 31.1 | 36.0 | 33.5 |
| Nexon | 39.9 | 45.9 | 30.2 | 28.2 |
| Pmang | 33.1 | 43.8 | 28.9 | 34.5 |

~ 2008년 5월 ~

| | Hangame | Netmarble | Nexon | Pmang |
|-----------|---------|-----------|-------|-------|
| Hangame | 37.8 | 37.7 | 34.6 | 24.2 |
| Netmarble | 41.0 | 33.7 | 34.7 | 29.0 |
| Nexon | 45.9 | 42.3 | 29.7 | 24.3 |
| Pmang | 37.7 | 41.4 | 28.5 | 34.0 |

~ Main Use Trend ~

(단위: %)



* Main User는 해당사이트 단독방문자 + 비교사이트간 중복이용 경우 체류시간이 높은 사이트를 주 이용 사이트로 정함.

** Main Use Rate의 분모가 비교대상 사이트들의 합집합UV로 대상사이트 3개의 합은 100%

1. Online Game Site Overview
- 2. Game Application Overview**
3. Game Genre Analysis
4. Special Theme:

'08년 5월 게임 애플리케이션의 총 이용자 규모는 전체 인터넷 이용자의 51.9%이며 평균 이용게임수는 2.5개로 조사됨. 13~18세 계층은 두 번째 큰 이용규모를 기록하고 다양한 게임을 즐기고 있지만 평균 이용시간은 저조함. 과거 온라인게임 시장을 주도하던 13~24세 이용자가 지속적으로 감소하면서 온라인게임 시장 전체의 침체를 가져온 것으로 판단됨.

~ Game Application Usage ~

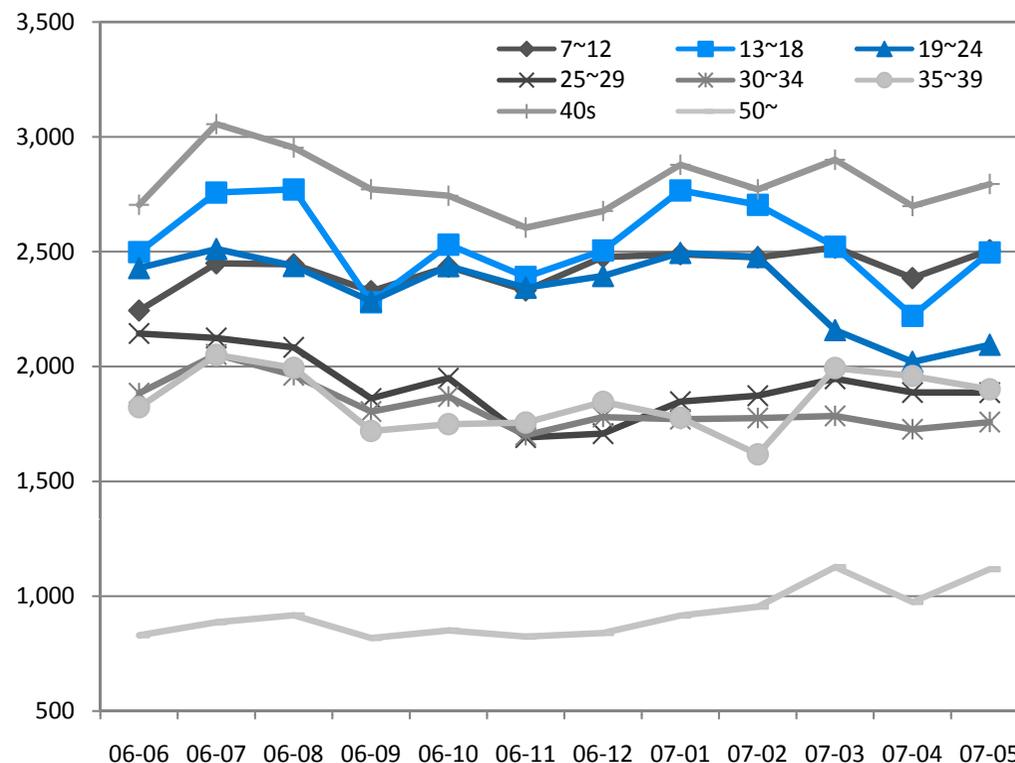
~ Key Measures ~

| | 이용자수 | 도달률(%) | 평균이용 게임수 | 평균 재이용일수 | 평균 이용시간 |
|--------|------------|--------|-------------|-------------|------------|
| ALL | 16,748,060 | 51.9 | 2.5 | 13.7 | 1,849.2 |
| Male | 9,785,171 | 30.3 | 2.7 | 15.2 | 2,189.7 |
| Female | 6,962,889 | 21.6 | 2.3 | 11.5 | 1,370.5 |
| 7~12 | 2,194,704 | 6.8 | 2.7 | 12.1 | 1,074.5 |
| 13~18 | 2,739,521 | 8.5 | 3.0 | 14.1 | 1,454.5 |
| 19~24 | 2,072,161 | 6.4 | 2.8 | 15.6 | 2,092.4 |
| 25~29 | 1,871,481 | 5.8 | 2.6 | 15.6 | 2,815.7 |
| 30~34 | 1,522,585 | 4.7 | 2.3 | 15.7 | 3,173.0 |
| 35~39 | 1,647,582 | 5.1 | 2.4 | 13.4 | 1,637.8 |
| 40s | 3,330,122 | 10.3 | 2.1 | 11.7 | 1,578.4 |
| 50~ | 1,369,904 | 4.3 | 2.1 | 12.6 | 1,631.9 |

KoreanClick Log Data (2008.5)

~ 연령별 전체 이용자 Trend ~

(단위: 천 명)



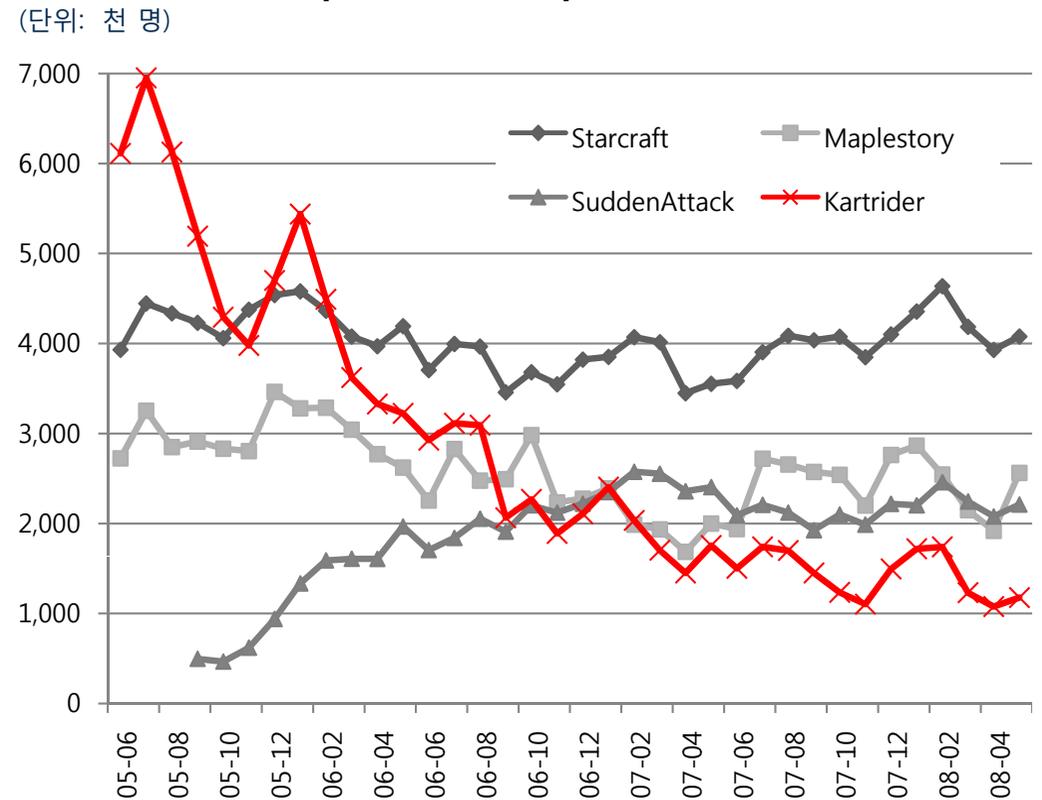
Top3 게임의 구성이 거의 유사하게 유지되는 가운데 'SuddenAttack'과 'Dungeon&Fighter'는 성장한 반면 '05년 이용자 규모 1위를 기록한 'Kartrider'는 급격히 이용자가 이탈되면서 '08년 5월 7위를 기록함.

~ Game Application Usage ~

| | 2005-05 | 2006-05 |
|----|----------------------|----------------------|
| 1 | Kartrider | Starcraft |
| 2 | Starcraft | Kartrider |
| 3 | Maplestory | Maplestory |
| 4 | Pmang 뉴맞고 | SuddenAttack |
| 5 | CrazyArcade | CrazyArcade |
| 6 | Hangame 신맞고 | Pmang 뉴맞고 |
| 7 | Ntamin Freestyle | Hangame 신맞고 |
| 8 | Pmang 맞고 | Netmarble Tetrisplus |
| 9 | Pmang Specialforce | Pmang Specialforce |
| 10 | Netmarble Tetrisplus | Dungeon&Fighter |

| | 2007-05 | 2008-05 |
|----|-----------------|-----------------|
| 1 | Starcraft | Starcraft |
| 2 | SuddenAttack | Maplestory |
| 3 | Maplestory | SuddenAttack |
| 4 | CrazyArcade | CrazyArcade |
| 5 | Kartrider | Dungeon&Fighter |
| 6 | Pmang 뉴맞고 | Hangame 신맞고 |
| 7 | Hangame 신맞고 | Kartrider |
| 8 | Dungeon&Fighter | Pmang 뉴맞고 |
| 9 | FIFA Online | Warcraft3 |
| 10 | Warcraft3 | FIFA Online2 |

~ Top 3 Game Unique User Trend ~

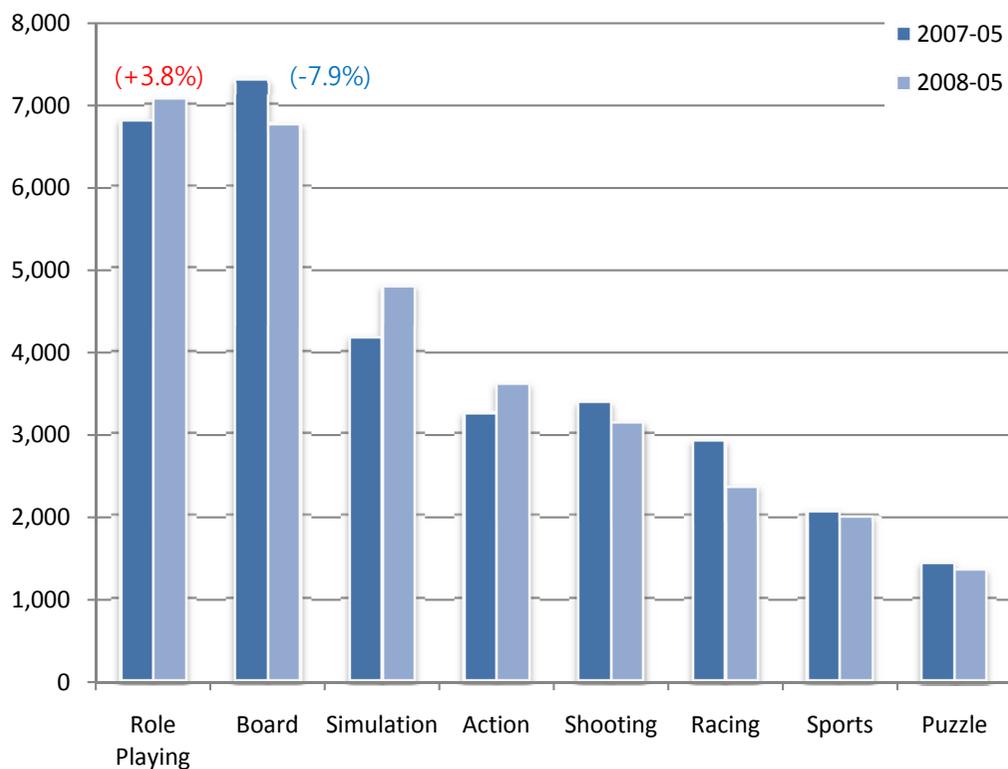


1. Online Game Site Overview
2. Game Application Overview
- 3. Game Genre Analysis**
4. Special Theme

'MapleStory'와 'Dungeon&Fighter' 같은 캐주얼 MMORPG 게임의 이용자 증가로 RPG 장르 이용자 규모와 평균 체류시간이 전년 동월 대비 +3.8% 증가함. Board 게임장르는 'Pmang 뉴맞고', 'Daum 뉴맞고'의 이용자 규모가 -7.9% 감소했으나 Light 이용자의 이탈로 평균 체류시간은 +25.4% 증가함.

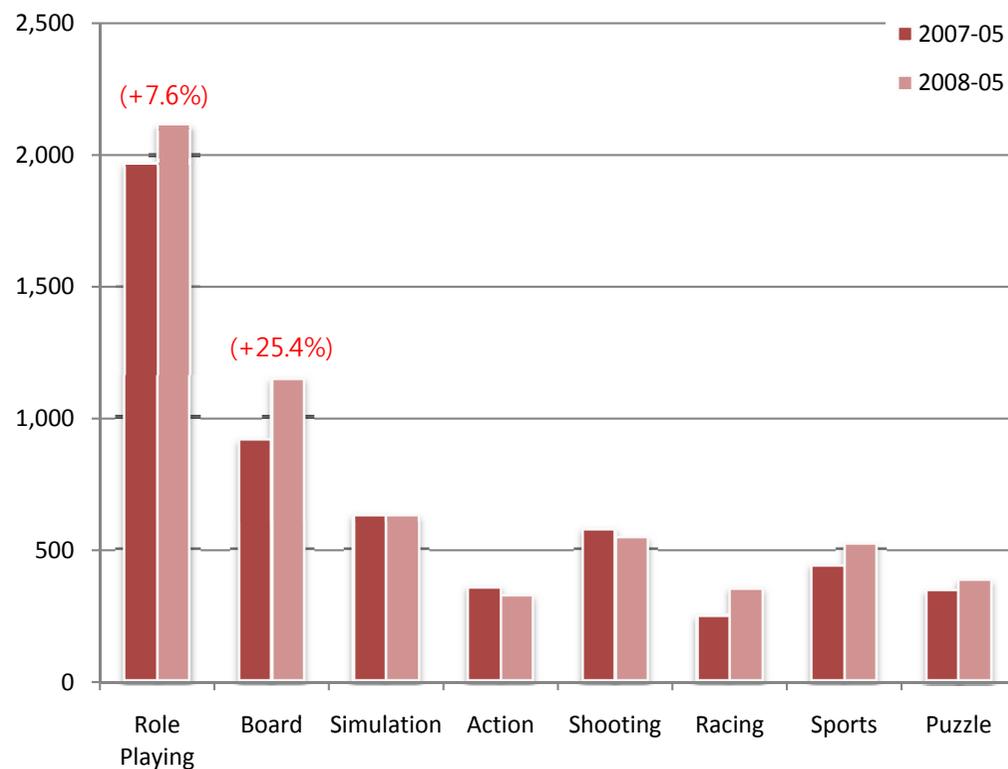
~ 장르별 이용자 규모 ~

(단위: 천 명)



~ 장르별 평균 체류시간 ~

(단위: 분)

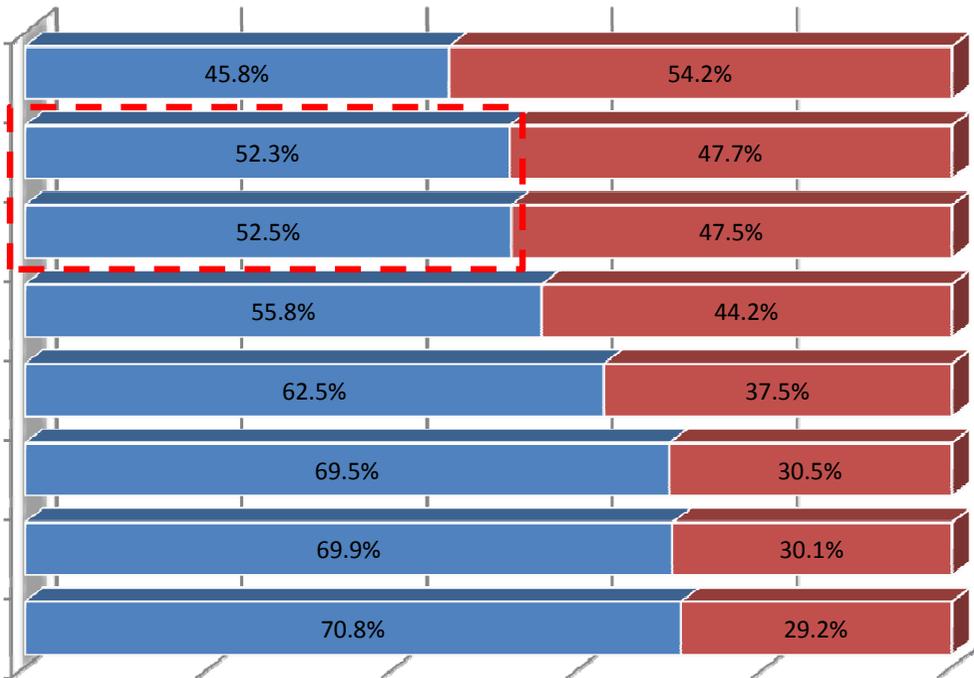


캐주얼한 게임으로 구성된 Racing과 Action 게임 장르는 여성 이용자 비중이 45% 이상, 10대가 40% 이상의 높은 구성비를 기록함. 한편 고스톱 게임들이 포함된 Board 게임장르는 30대 이상 이용자 비중이 55% 이상을 차지함.

~ Demographics ~

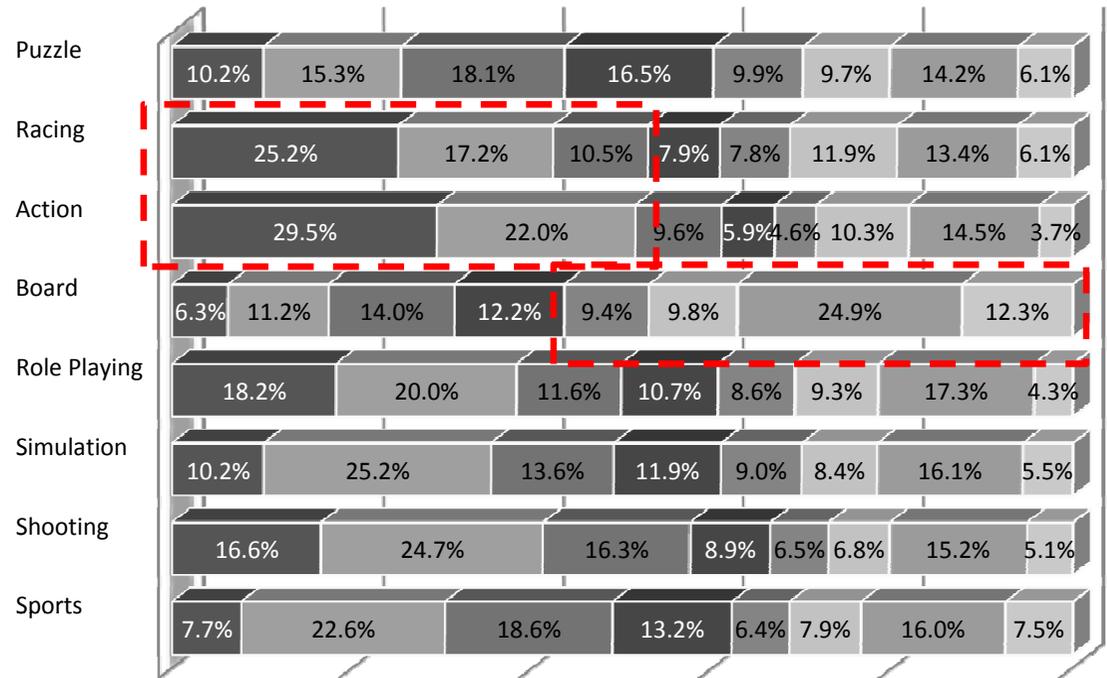
~ 성별 ~

■ Male ■ Female



~ 연령별 ~

■ 7~12 ■ 13~18 ■ 19~24 ■ 25~29 ■ 30~34 ■ 35~39 ■ 40s ■ 50~

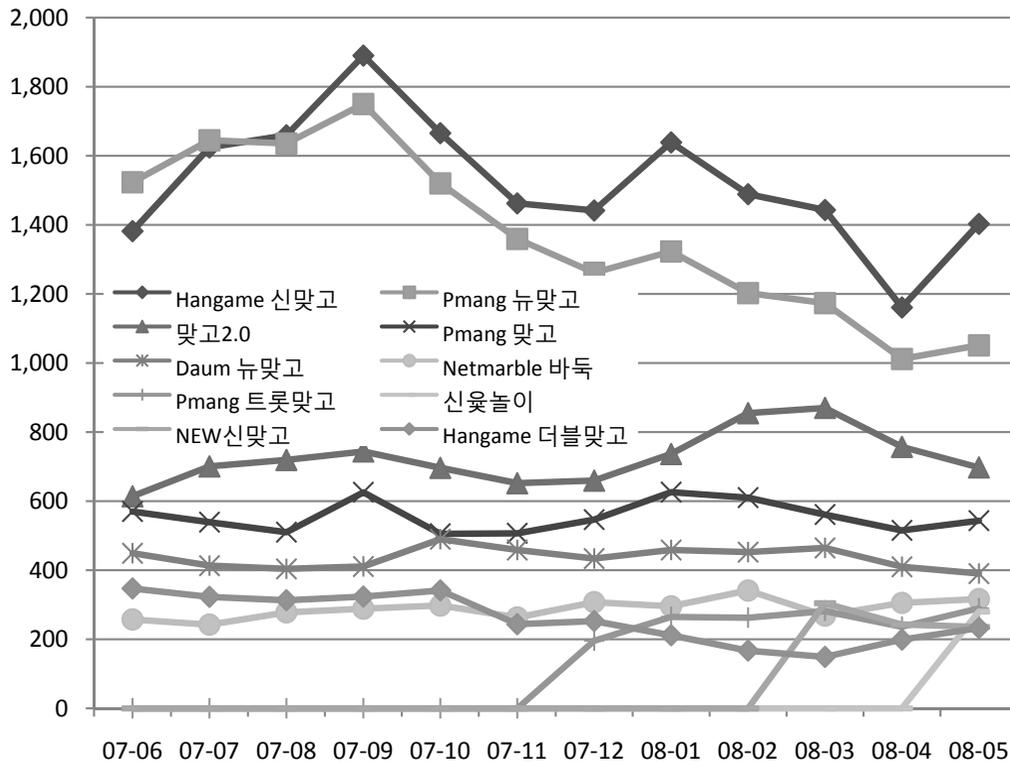


KoreanClick Log Data (2008.5)

고스톱 관련 게임이 Board 게임의 Top10 내 8개를 차지하는 가운데 'Hangame 신맞고'와 'Pmang 뉴맞고'는 작년 추석 기간을 정점으로 이용자 규모가 감소하고 있으며 '08년 1월 30% 이상을 보인 시장 점유율이 '08년 5월 20% 수준으로 하락함.

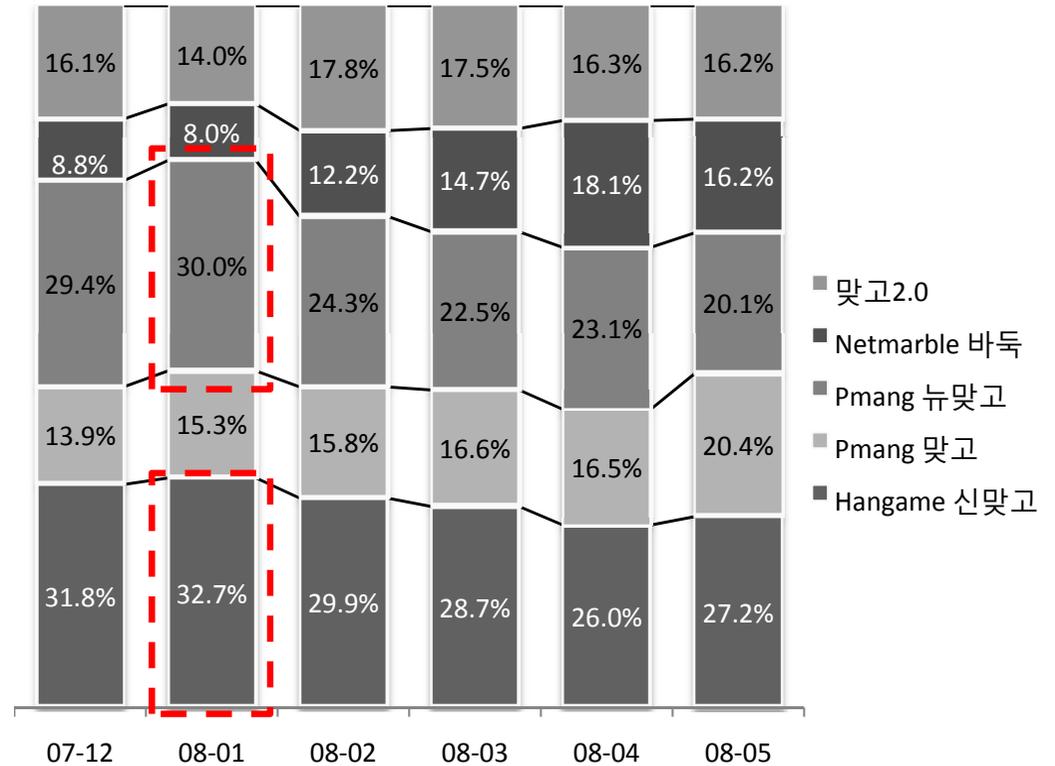
~ Unique User Trend ~

(단위: 천 명)



핑크맞고와 대박맞고는 2008년 2월 이후 맞고2.0으로 변경됨.

~ Top 5 *Market Share ~

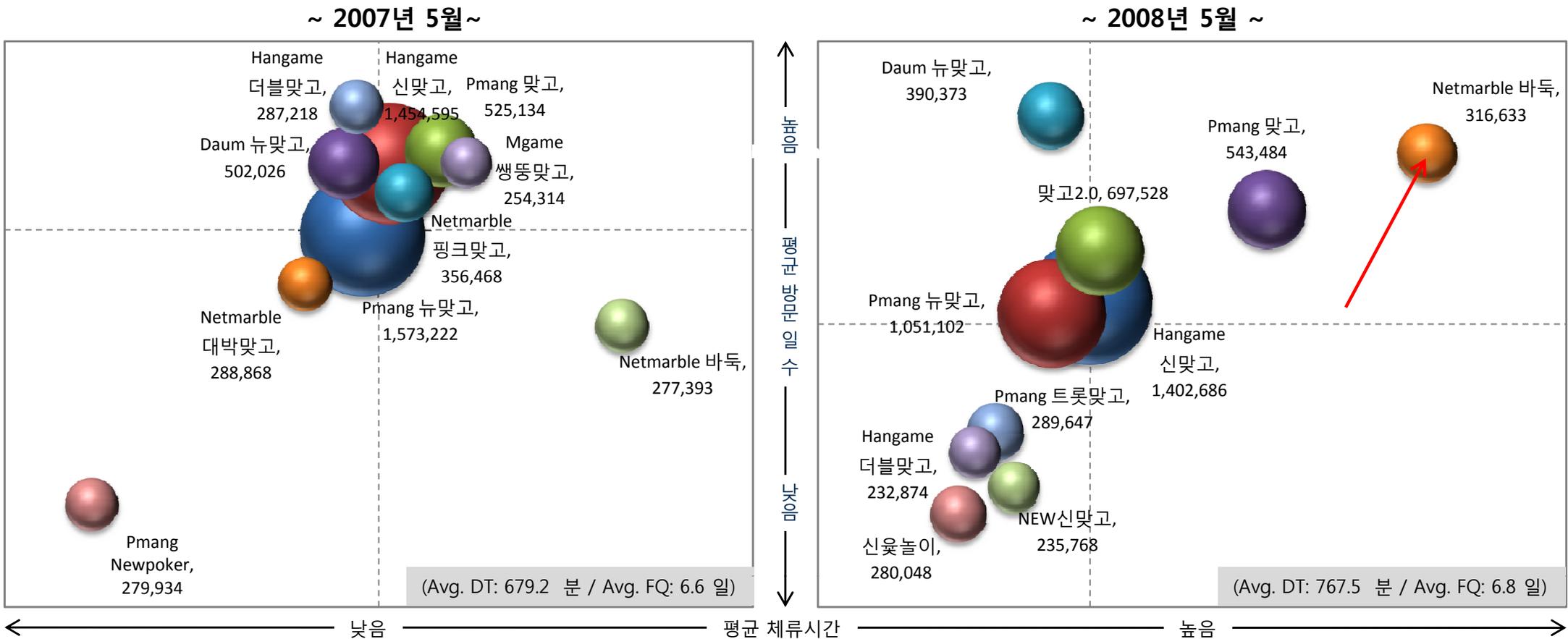


KoreanClick Log Data

* Market Share: 각 게임 애플리케이션의 총 체류시간의 비중

'07년 5월 고스톱 게임들은 체류시간과 방문일수의 평균값으로 수렴한 분포를 보였으나 '08년 이후 새롭게 출시된 고스톱 게임과 기존 고스톱게임으로 경쟁 구도가 분리된 양상을 보임. 'Netmarble 바둑'은 양적, 질적 성과가 향상되면서 1st tier를 기록함.

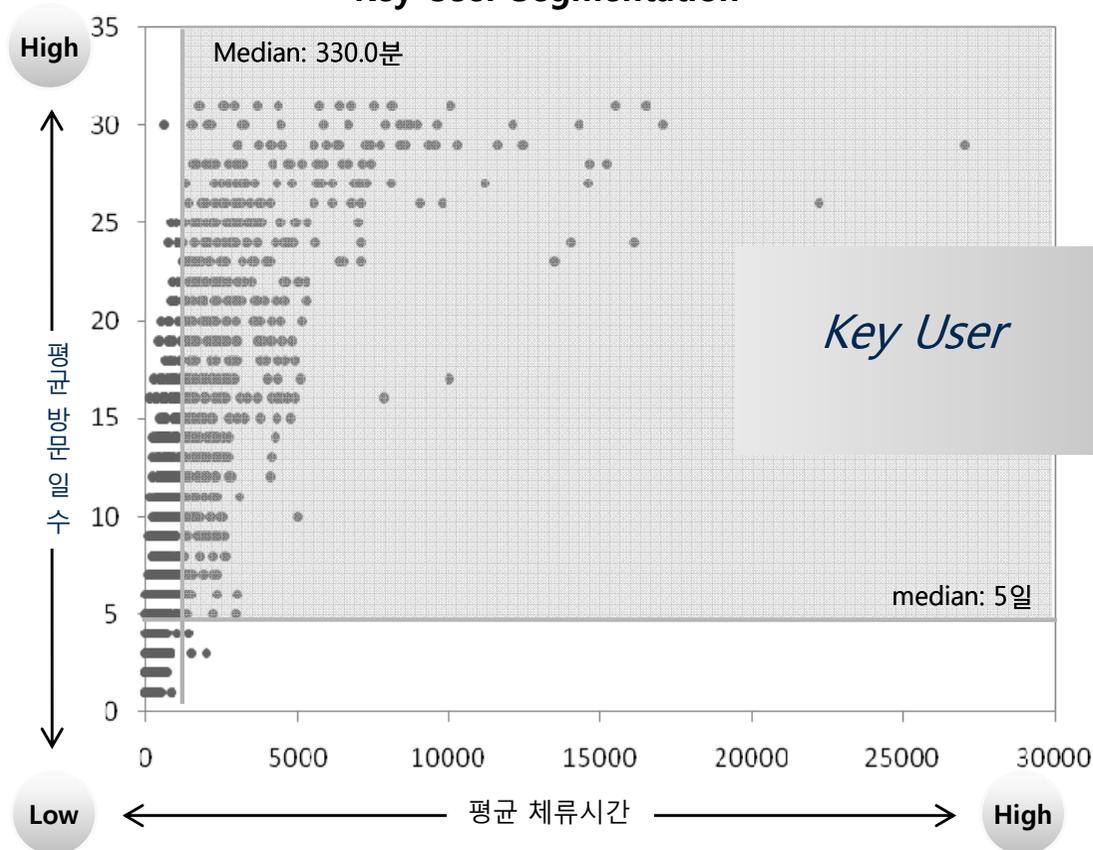
~ Stickiness Trace ~



평균 체류시간 및 방문일수가 각각 330분, 5일 이상인 이용자들이 Board 게임 장르의 Key User를 구성함. 고스톱 중심으로 게임 포트폴리오가 구성되면서 Key User의 상위권을 직장인과 전업주부 계층이 차지함.

~ Board Game Key User Analysis ~

~ Key User Segmentation ~



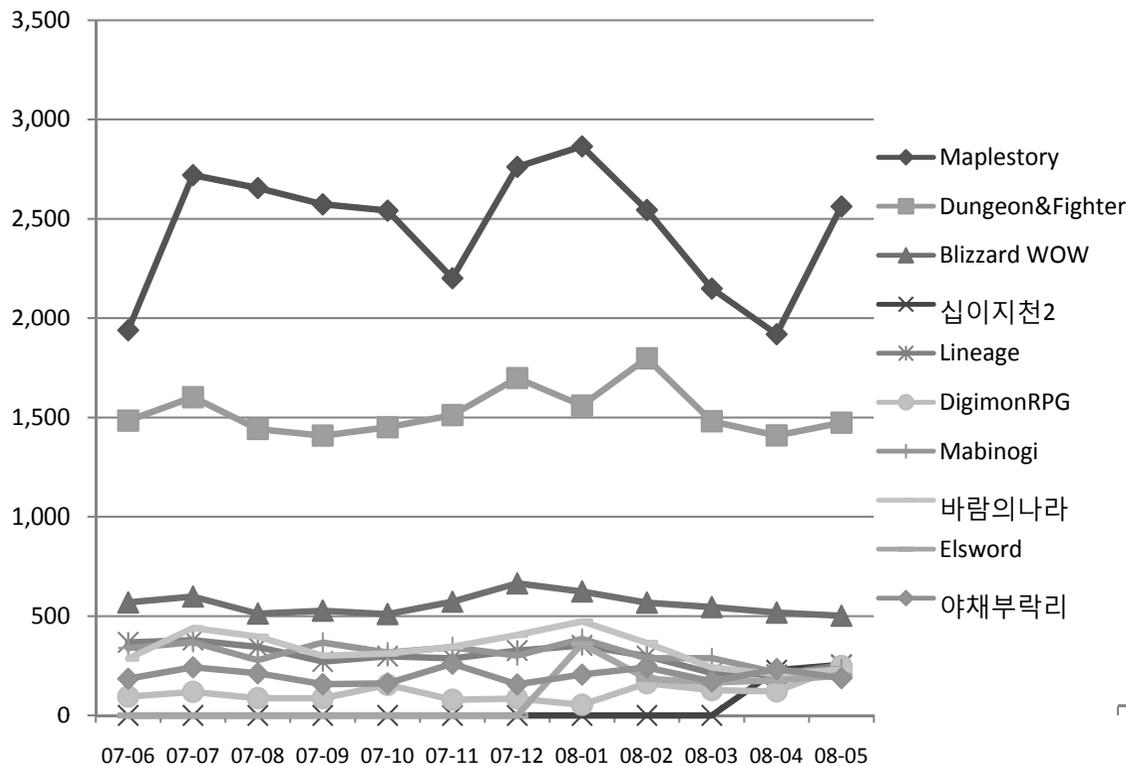
~ Key Visitor Demographics Top 10 ~

| | Sex | Age | Job | UV | Ratio |
|----|--------|-------|-------|---------|-------|
| 1 | Male | 40s | 화이트칼라 | 371,092 | 12.4% |
| 2 | Female | 40s | 전업주부 | 205,294 | 6.8% |
| 3 | Male | 19~24 | 학생 | 170,700 | 5.7% |
| 4 | Female | 25~29 | 화이트칼라 | 150,334 | 5.0% |
| 5 | Male | 50~ | 화이트칼라 | 137,020 | 4.6% |
| 6 | Female | 19~24 | 학생 | 125,645 | 4.2% |
| 7 | Male | 35~39 | 화이트칼라 | 119,143 | 4.0% |
| 8 | Male | 13~18 | 학생 | 118,957 | 4.0% |
| 9 | Male | 30~34 | 화이트칼라 | 117,051 | 3.9% |
| 10 | Male | 50~ | 자영업 | 116,166 | 3.9% |

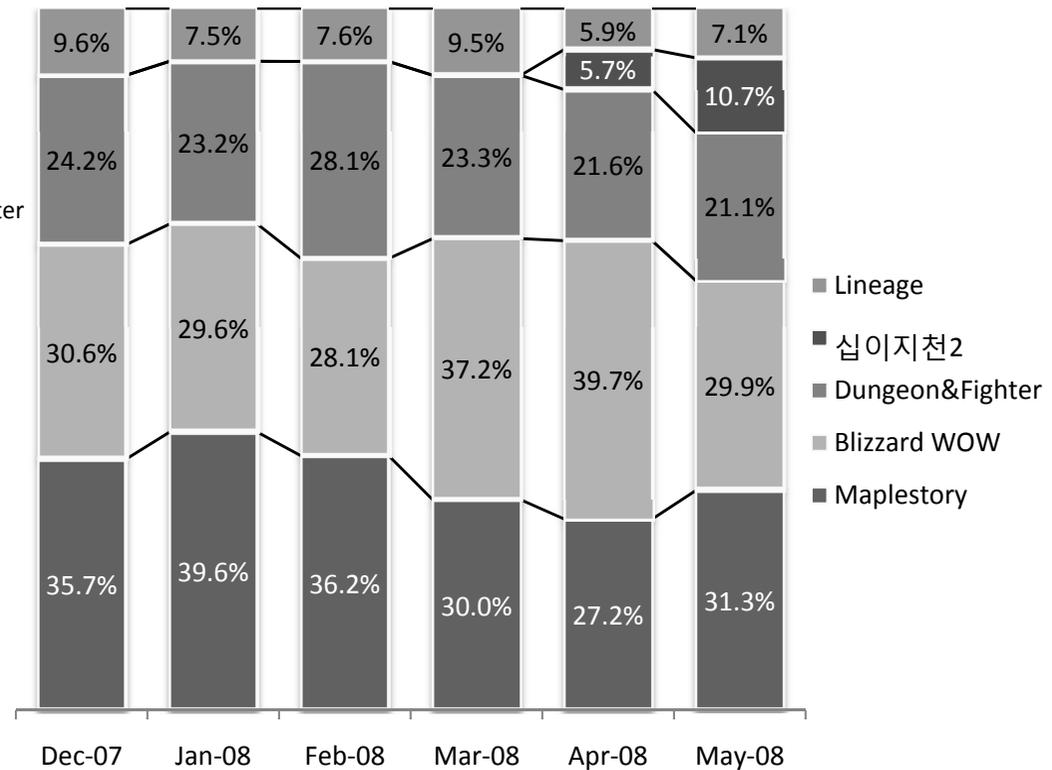
Top3 게임의 구도가 변화가 없는 가운데 학생층의 비중이 높은 'MapleStory'는 학사일정에 따른 변동성이 크게 나타나면서 1위를 유지함. 게임의 몰입성이 높은 'WoW'는 상위 2개 게임에 비해 월등한 체류시간을 보이면서 높은 시장 점유율을 기록함.

~ Unique User Trend ~

(단위: 천 명)



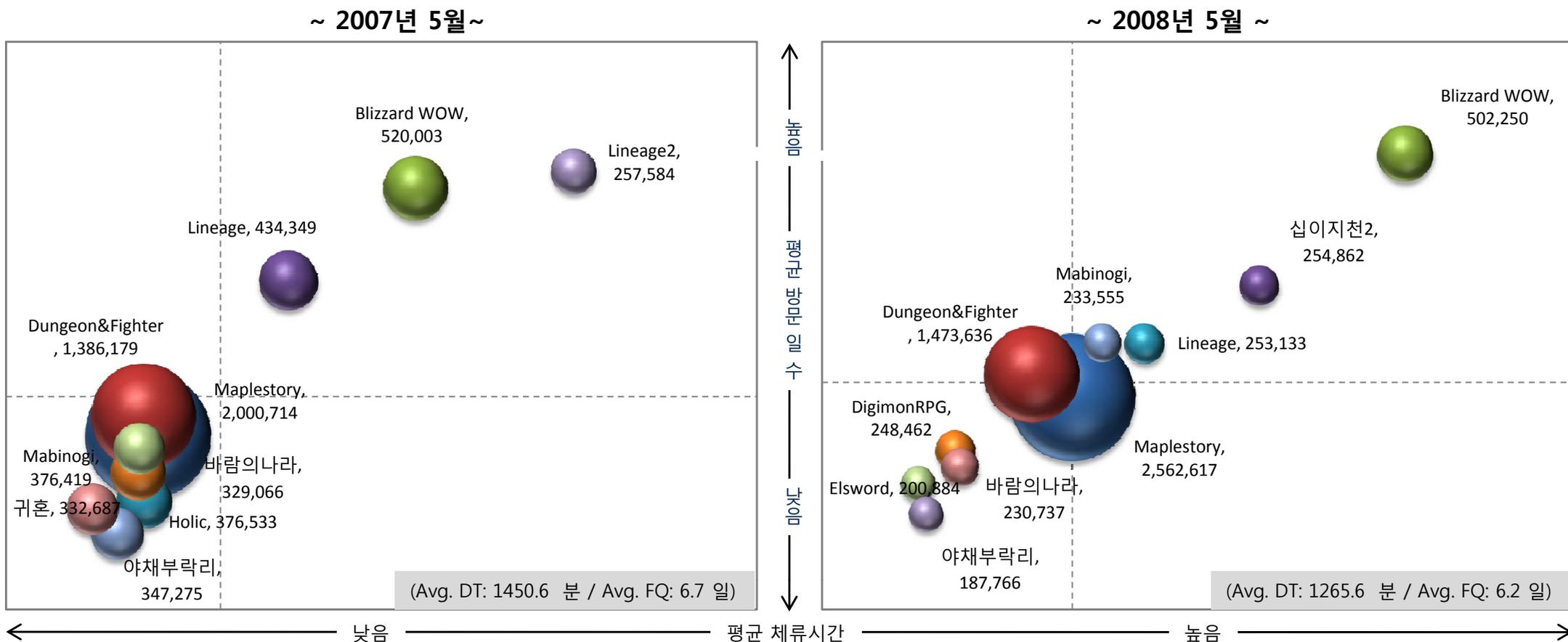
~ Top 5 Market Share ~



KoreanClick Log Data

'07년 5월 하드코어 게임과 캐주얼 게임으로 양분되는 모습을 보였으나 '08년 5월 체류시간과 방문일수의 평균점으로 수렴하는 모습이 나타남. 'WoW'는 뛰어난 질적 성과로 독주체제를 보이는 가운데 4월 오픈한 '십이지천2'이 이용자 규모는 적지만 높은 활동성을 보임.

~ Stickiness Trace ~



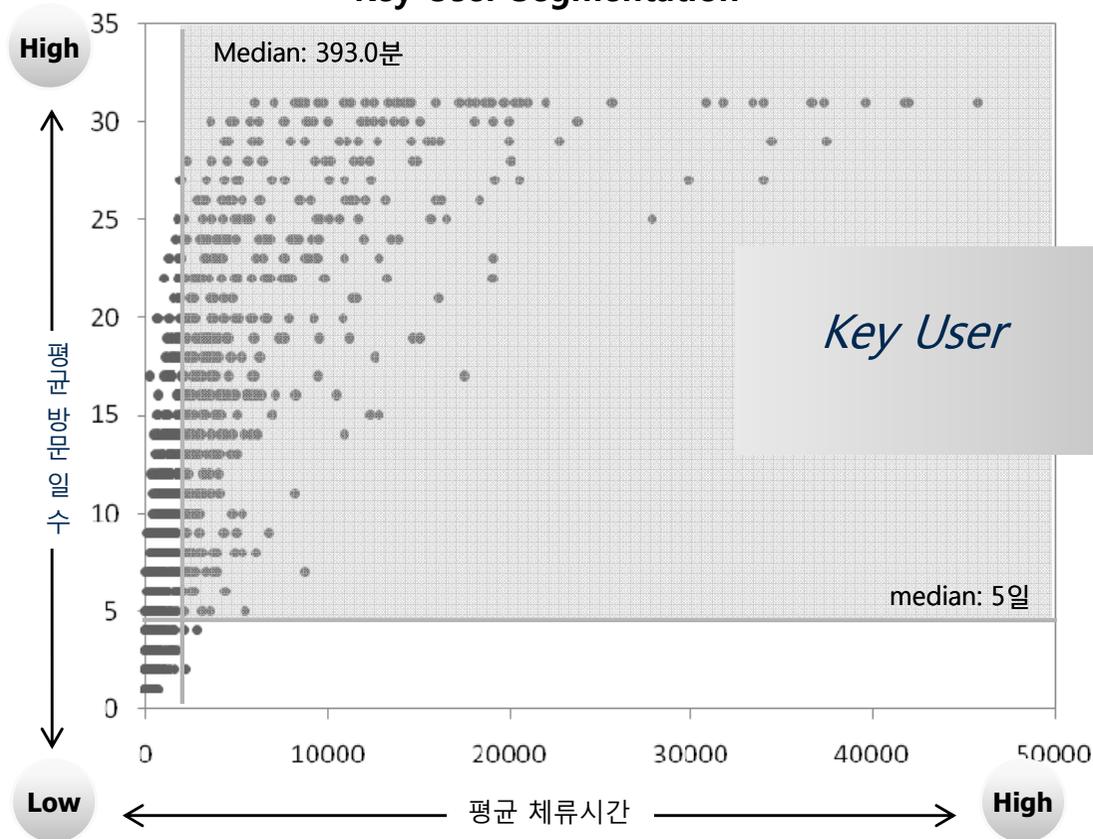
거품크기: 추정 방문자 수

KoreanClick Log Data

RPG 게임장르 Key User의 평균 체류시간과 방문일수는 각각 393분과 5일 이상으로 타 게임 장르보다 월등히 우수한 수치를 기록함. 활동성이 가장 높은 학생 계층이 Key User의 37.6%를 기록하면서 Top3를 구성함.

~ Role Playing Game Key User Analysis ~

~ Key User Segmentation ~

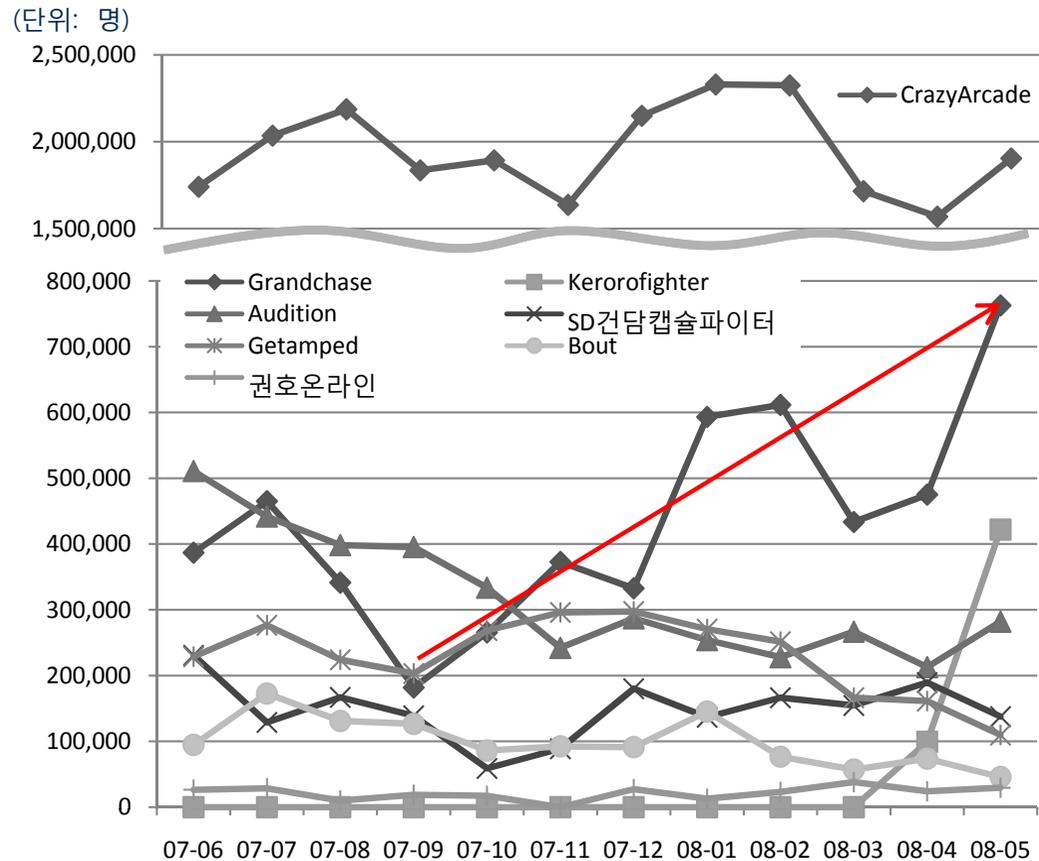


~ Key User Demographics Top 10 ~

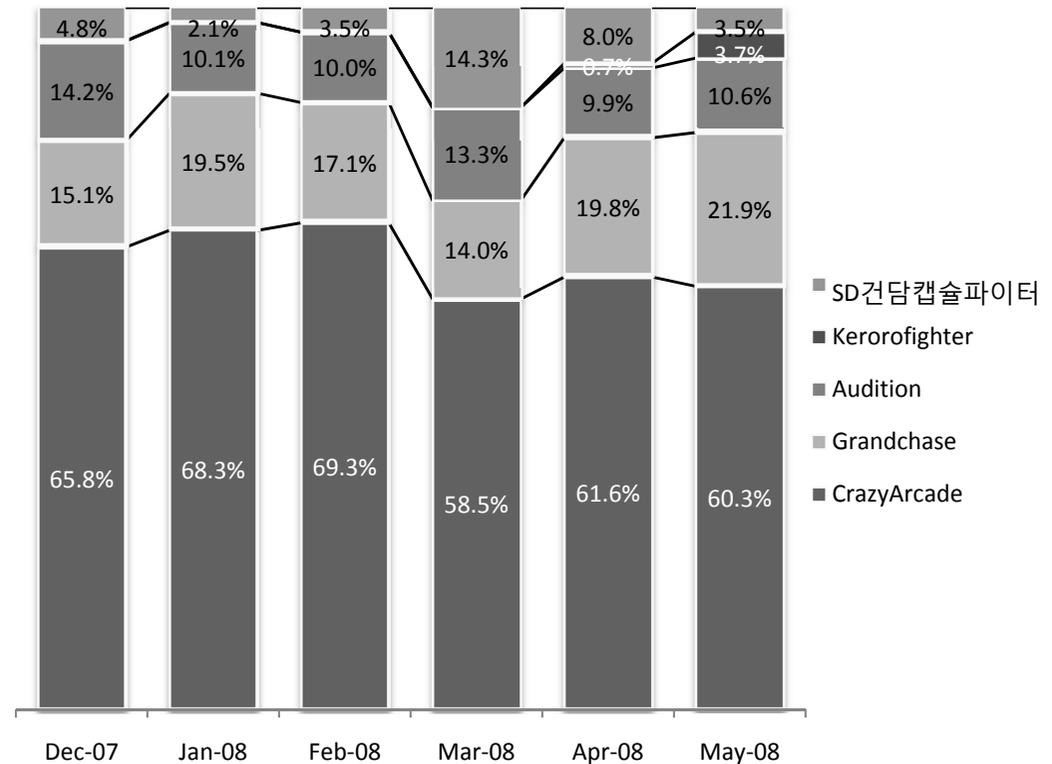
| | Sex | Age | Job | UV | Ratio |
|----|--------|-------|-------|--------|-------|
| 1 | Male | 13~18 | 학생 | 515044 | 16.4% |
| 2 | Male | 7~12 | 학생 | 392748 | 12.5% |
| 3 | Male | 19~24 | 학생 | 271256 | 8.7% |
| 4 | Male | 30~34 | 화이트칼라 | 155740 | 5.0% |
| 5 | Female | 13~18 | 학생 | 150588 | 4.8% |
| 6 | Male | 40s | 화이트칼라 | 135593 | 4.3% |
| 7 | Male | 35~39 | 화이트칼라 | 130578 | 4.2% |
| 8 | Female | 40s | 전업주부 | 113325 | 3.6% |
| 9 | Female | 7~12 | 학생 | 111986 | 3.6% |
| 10 | Male | 25~29 | 화이트칼라 | 90015 | 2.9% |

'CrazyArcade'가 이용자 규모와 총 이용시간에서 압도적으로 1위를 기록하면서 3월을 제외하고 시장 점유율이 60% 이상을 차지함. 'Grandchase'는 방문자 규모가 빠르게 증가하면서 'CrazyArcade'의 시장 점유율을 잠식함.

~ Unique User Trend ~

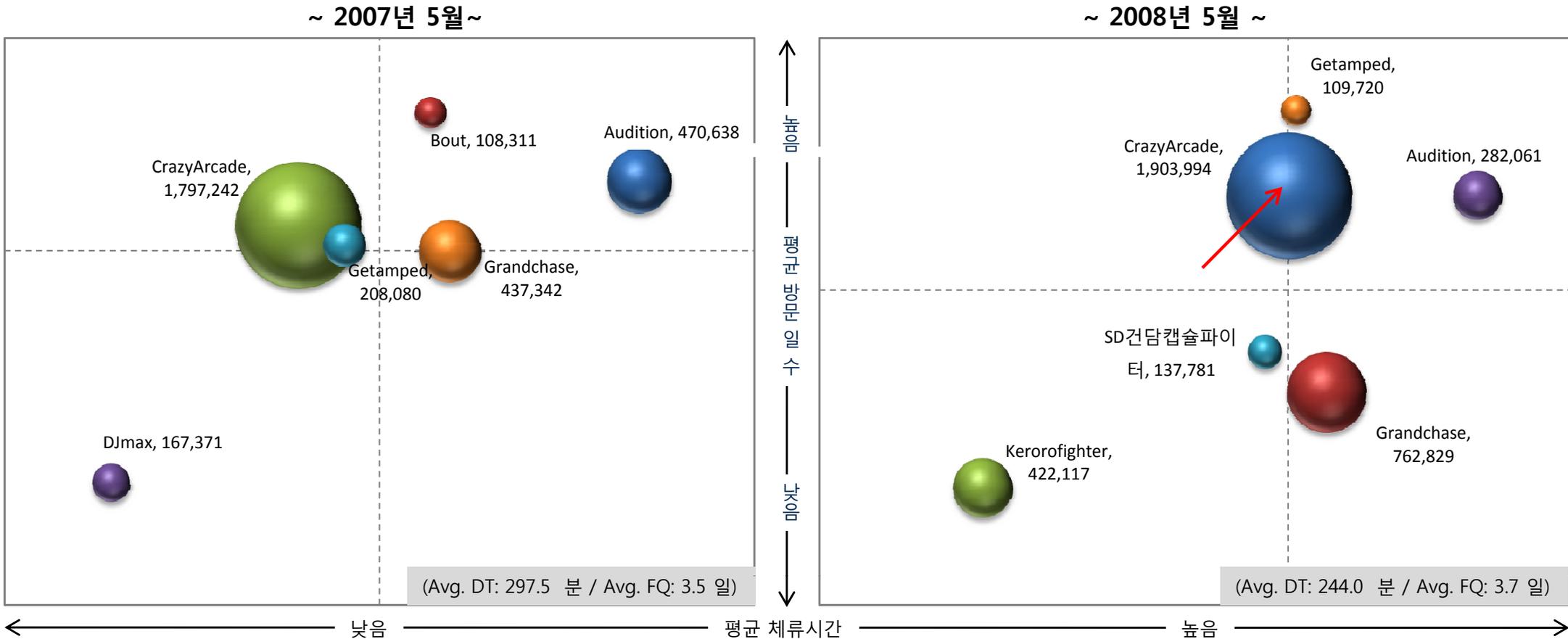


~ Top 5 Market Share ~



Action 게임 장르의 상위 게임들의 평균 체류시간이 '08년 5월 전년 동월 대비 -18.0% 감소함. 'CrazyArcade'는 이용자 규모와 상대적 체류시간, 방문일수에서 성과가 향상된 반면 'Grandchase'는 Light한 이용자 유입이 높아지면서 평균 체류시간 성과 하락이 나타남. 새롭게 오픈한 'Kerorofighter'는 양적 성과에 비해 질적 성과가 미미함.

~ Stickiness Trace ~



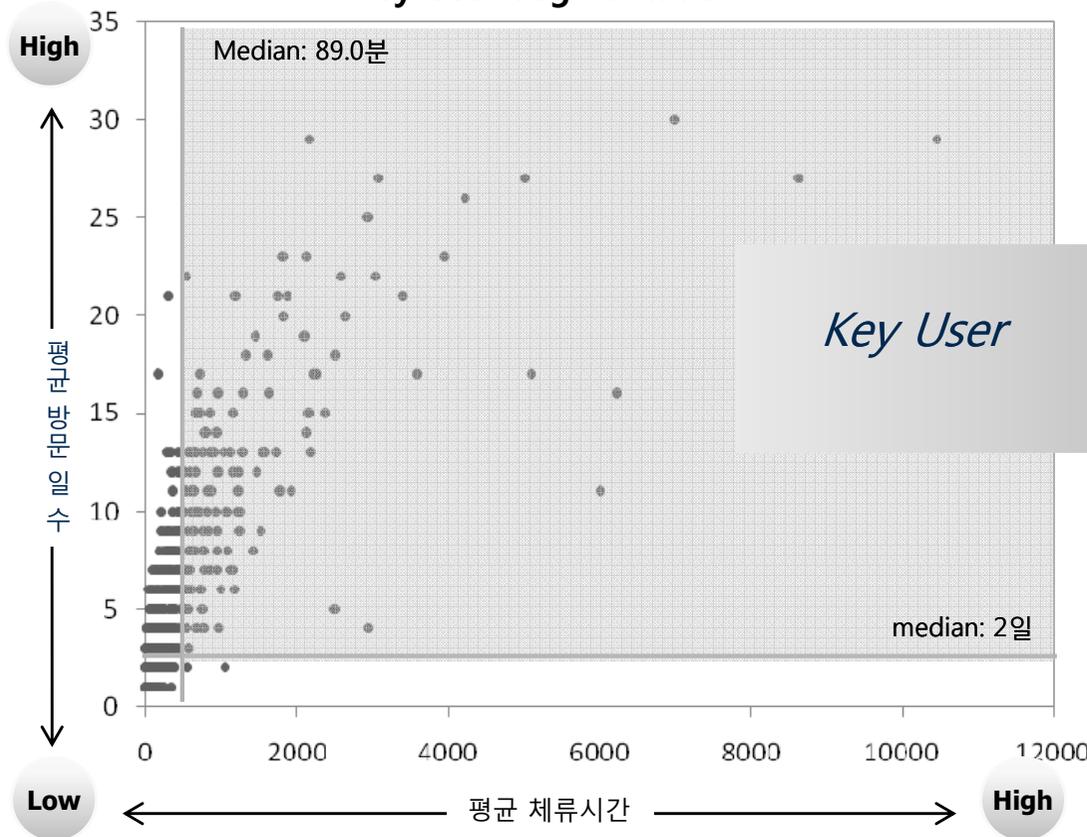
거품크기: 추정 방문자 수

KoreanClick Log Data

Action 게임 장르의 Key User는 평균 체류시간 89분, 방문일수 2일로 모든 게임 장르 중 가장 낮은 성과를 기록함. 캐주얼한 게임들의 특성상 10대 학생층이 Key User의 Top 4를 기록하면서 Action 게임 장르 Key User의 53%를 기록함.

~ Action Game Key User Analysis ~

~ Key User Segmentation ~

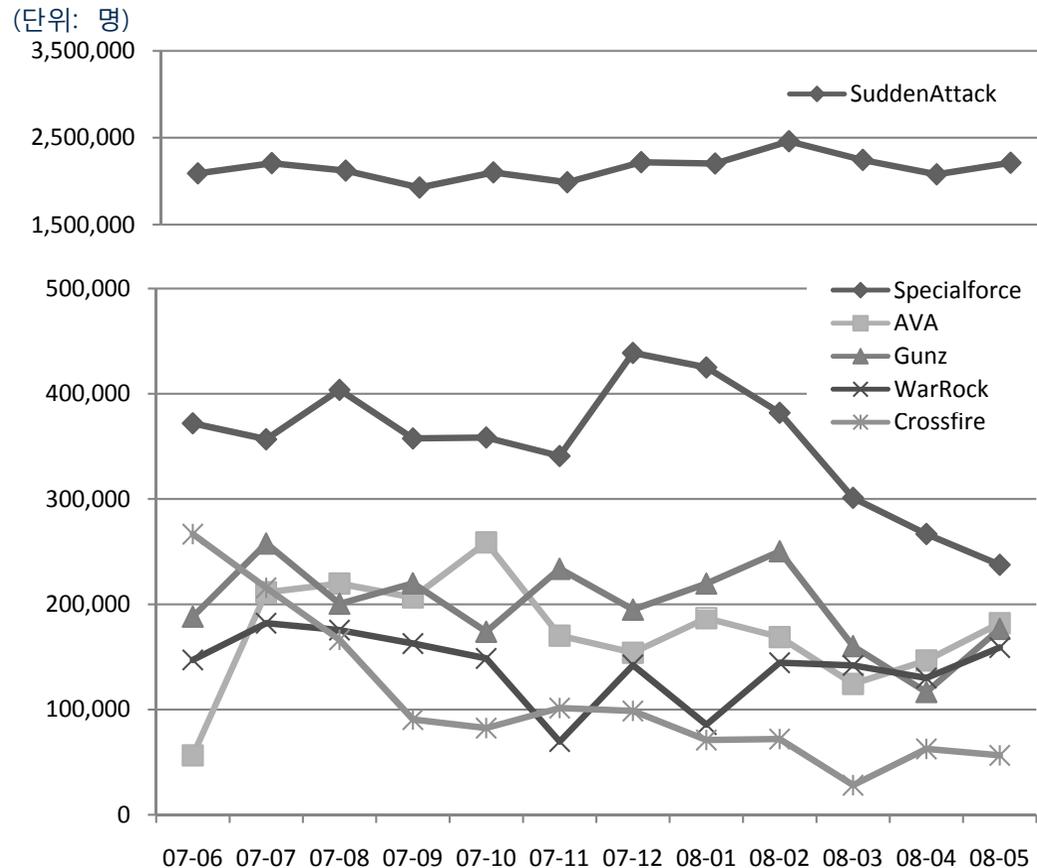


~ Key User Demographics Top 10 ~

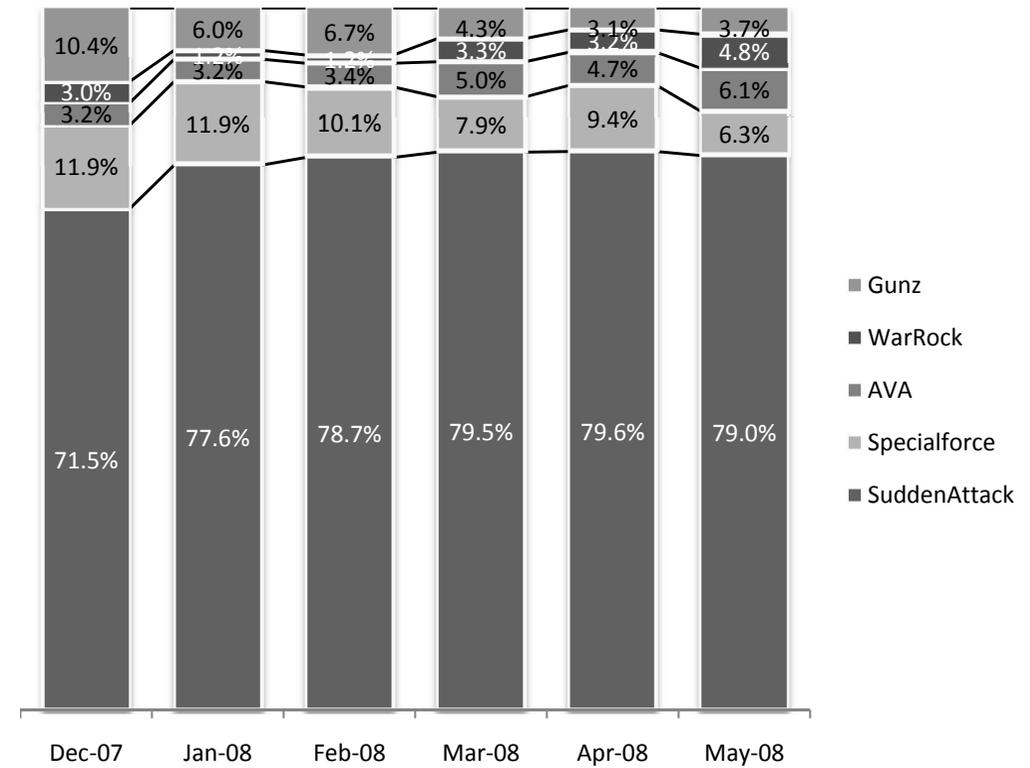
| | Sex | Age | Job | UV | Ratio |
|----|--------|-------|-------|--------|-------|
| 1 | Female | 7~12 | 학생 | 238194 | 15.0% |
| 2 | Male | 7~12 | 학생 | 224718 | 14.1% |
| 3 | Female | 13~18 | 학생 | 215322 | 13.5% |
| 4 | Male | 13~18 | 학생 | 164498 | 10.4% |
| 5 | Male | 40s | 화이트칼라 | 76736 | 4.8% |
| 6 | Female | 35~39 | 전업주부 | 71780 | 4.5% |
| 7 | Male | 19~24 | 학생 | 69133 | 4.4% |
| 8 | Female | 40s | 전업주부 | 56463 | 3.6% |
| 9 | Male | 30~34 | 화이트칼라 | 50608 | 3.2% |
| 10 | Male | 25~29 | 화이트칼라 | 44692 | 2.8% |

'SuddenAttack'의 독주가 유지되는 가운데 '07년 러쉬를 이루었던 FPS장르의 신규게임 중 'AVA'를 제외하고 모두 이용자 규모가 미미함. 'SuddenAttack'은 Shooting 게임 장르에서 70% 이상의 시장 점유율을 지속적으로 확대하는 반면 'Specialforce'는 이용자 규모 축소로 점유율이 하락함.

~ Unique User Trend ~



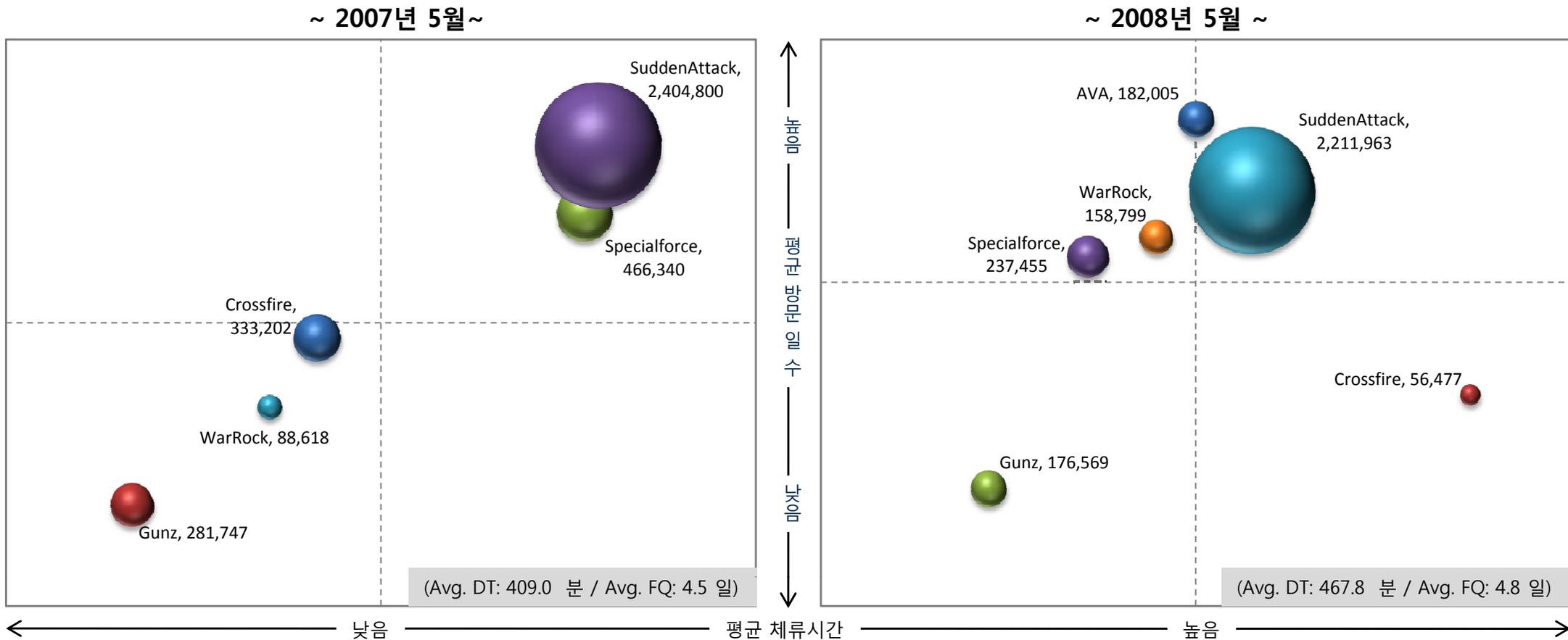
~ Top 5 Market Share ~



KoreanClick Log Data

'07년 'SuddenAttack'과 'Specialforce'는 유사한 질적성으로 Leading Group을 구성했으나 '08년 Shooting 게임장르는 'SuddenAttack'으로 이용자가 집중되는 모습이 나타남. 'AVA'는 이용자 규모는 적으나 방문일수에서 높은 충성도를 보임.

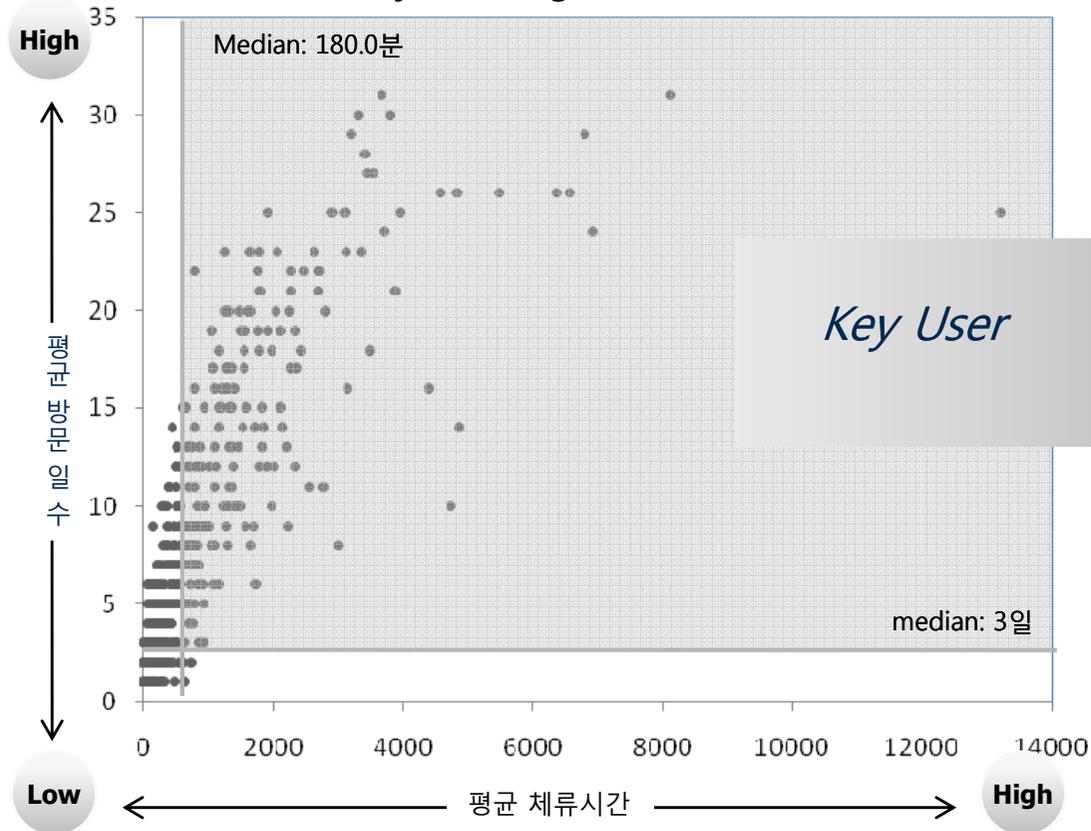
~ Stickiness Trace ~



평균 체류시간 180분, 방문일수 3일 이상을 기록한 이용자들이 Shooting 게임장르의 Key User를 구성함. 남성 학생 선호가 높은 'SuddenAttack'의 비중이 높기 때문에 Key User의 Top3가 남성 학생으로 50% 이상 높은 비중을 보임.

~ Shooting Game Key User Analysis ~

~ Key User Segmentation ~



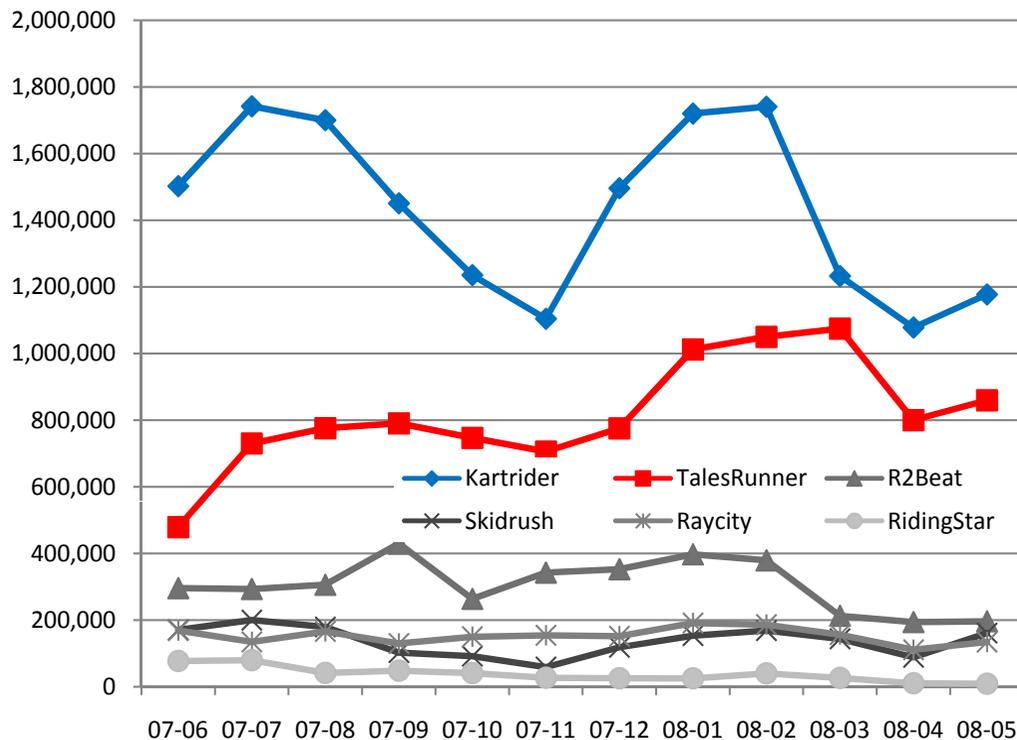
~ Key User Demographics Top 10 ~

| | Sex | Age | Job | UV | Ratio |
|----|--------|-------|-------|--------|-------|
| 1 | Male | 13~18 | 학생 | 303957 | 21.4% |
| 2 | Male | 7~12 | 학생 | 281004 | 19.8% |
| 3 | Male | 19~24 | 학생 | 161904 | 11.4% |
| 4 | Female | 13~18 | 학생 | 79387 | 5.6% |
| 5 | Male | 25~29 | 화이트칼라 | 70651 | 5.0% |
| 6 | Male | 40s | 화이트칼라 | 63946 | 4.5% |
| 7 | Male | 30~34 | 화이트칼라 | 53453 | 3.8% |
| 8 | Female | 40s | 전업주부 | 52646 | 3.7% |
| 9 | Female | 19~24 | 학생 | 41692 | 2.9% |
| 10 | Female | 35~39 | 전업주부 | 24629 | 1.7% |

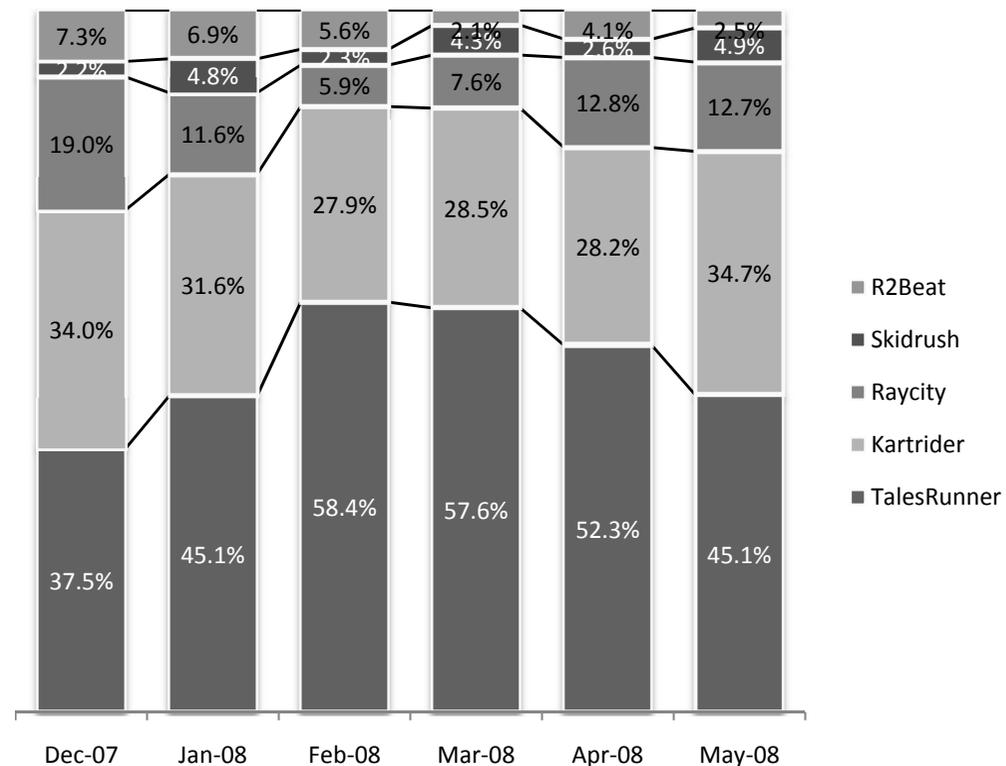
Racing 게임 시장을 확대시킨 'Kartrider'의 이용자 규모 이탈이 지속되고 'TalesRunner'의 이용자가 확대되면서 양강 체제가 형성됨. 'Kartrider'와 'TalesRunner'의 시장 점유율 간격은 최고 30.5%p에서 최근 10.4%p으로 축소됨.

~ Unique User Trend ~

(단위: 명)



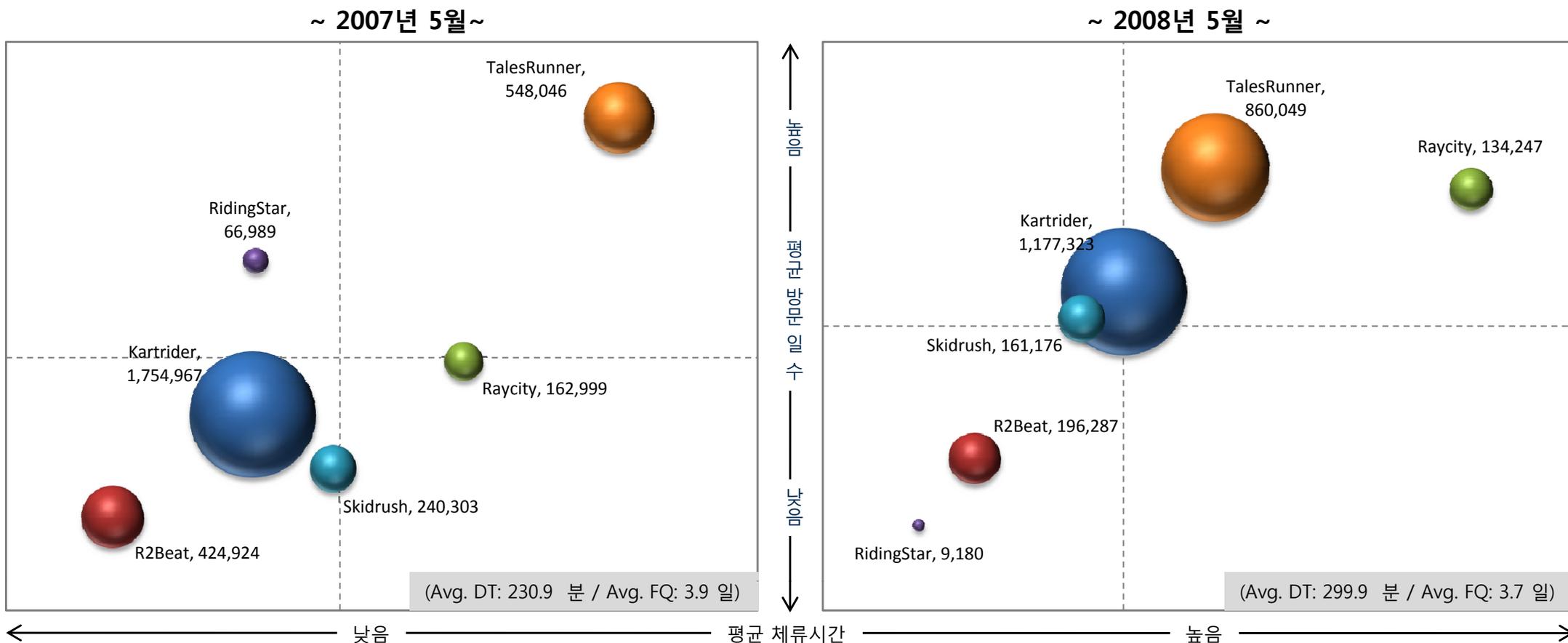
~ Top 5 Market Share ~



KoreanClick Log Data (2008.5)

'07년 5월에 비해 Racing 게임장르 이용자 규모가 축소되면서 활동성이 낮은 이용자가 이탈되어 평균 체류시간이 +29.9% 증가함. 'Kartrider'는 Light 이용자의 이탈로 질적 성과가 향상되고 'TalesRunner'는 이용자수 확대로 평균 체류시간이 감소하면서 이전 독주체제가 양강체제로 변함.

~ Stickiness Trace ~



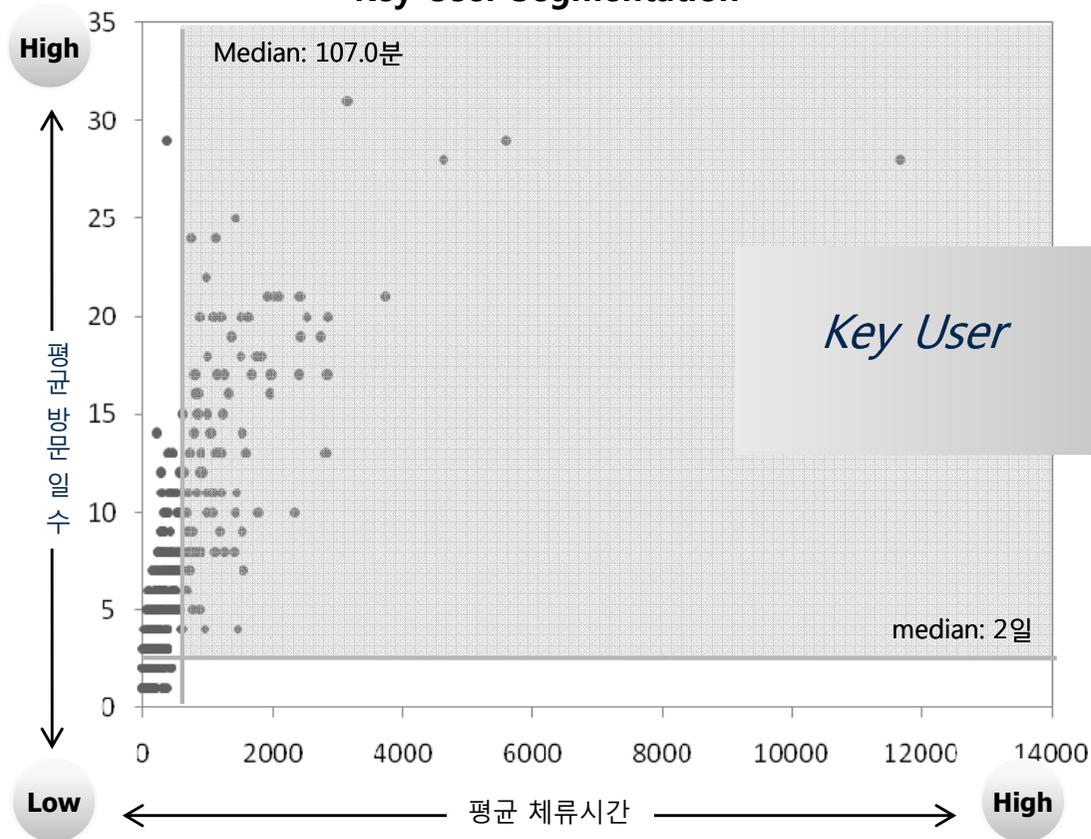
거품크기: 추정 방문자 수

KoreanClick Log Data (2008.5)

Racing 게임장르의 Key User는 체류시간 107분 이상, 방문일수 2일 이상인 이용자로 낮은 활동성을 보임. 여성 저연령층의 선호도가 높은 'TalesRunner'의 영향으로 여성 7~12세 이용자가 Key User 비중 1위를 기록하면서 7~12 학생층이 전체 Key User의 1/4를 차지함.

~ Racing Game Key User Analysis ~

~ Key User Segmentation ~



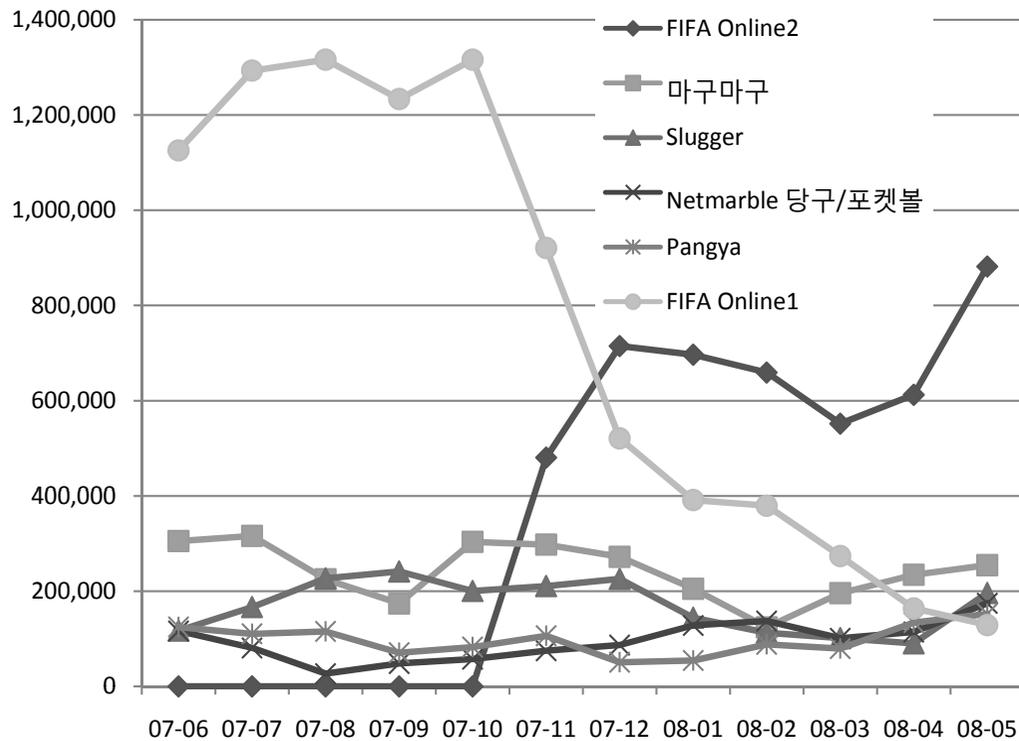
~ Key User Demographics Top 10 ~

| | Sex | Age | Job | UV | Ratio |
|----|--------|-------|-------|--------|-------|
| 1 | Female | 7~12 | 학생 | 144104 | 13.8% |
| 2 | Male | 7~12 | 학생 | 137444 | 13.2% |
| 3 | Female | 13~18 | 학생 | 99522 | 9.5% |
| 4 | Male | 30~34 | 화이트칼라 | 60398 | 5.8% |
| 5 | Male | 35~39 | 화이트칼라 | 53262 | 5.1% |
| 6 | Male | 25~29 | 화이트칼라 | 52376 | 5.0% |
| 7 | Female | 35~39 | 전업주부 | 51096 | 4.9% |
| 8 | Male | 13~18 | 학생 | 47074 | 4.5% |
| 9 | Male | 19~24 | 학생 | 37621 | 3.6% |
| 10 | Female | 40s | 전업주부 | 37616 | 3.6% |

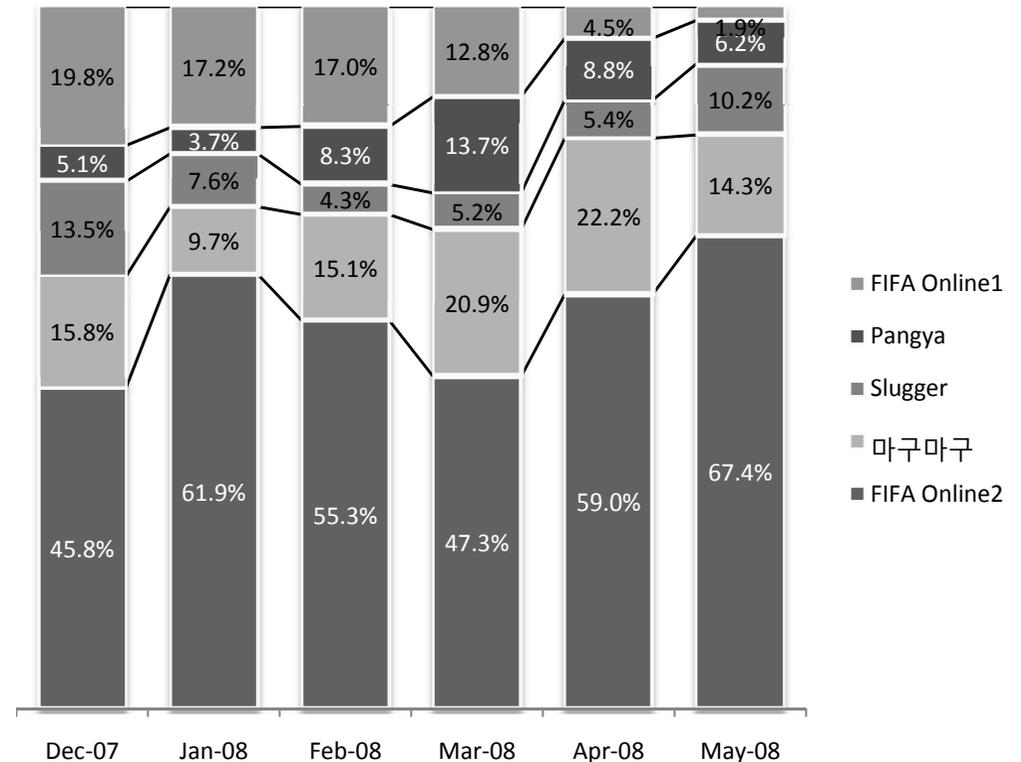
'FIFA Online'이 '07년 11월 이후 'FIFA Online2'로 분리, 통합되는 과정을 거치면서 아직 과거 이용자 규모로 회복하지는 못함. Sports 게임장르는 프로야구 시즌, UEFA 챔피언스리그, 유로 2008 등 시기적인 스포츠 이슈와 트래픽 변화의 상관성이 높음.

~ Unique User Trend ~

(단위: 명)



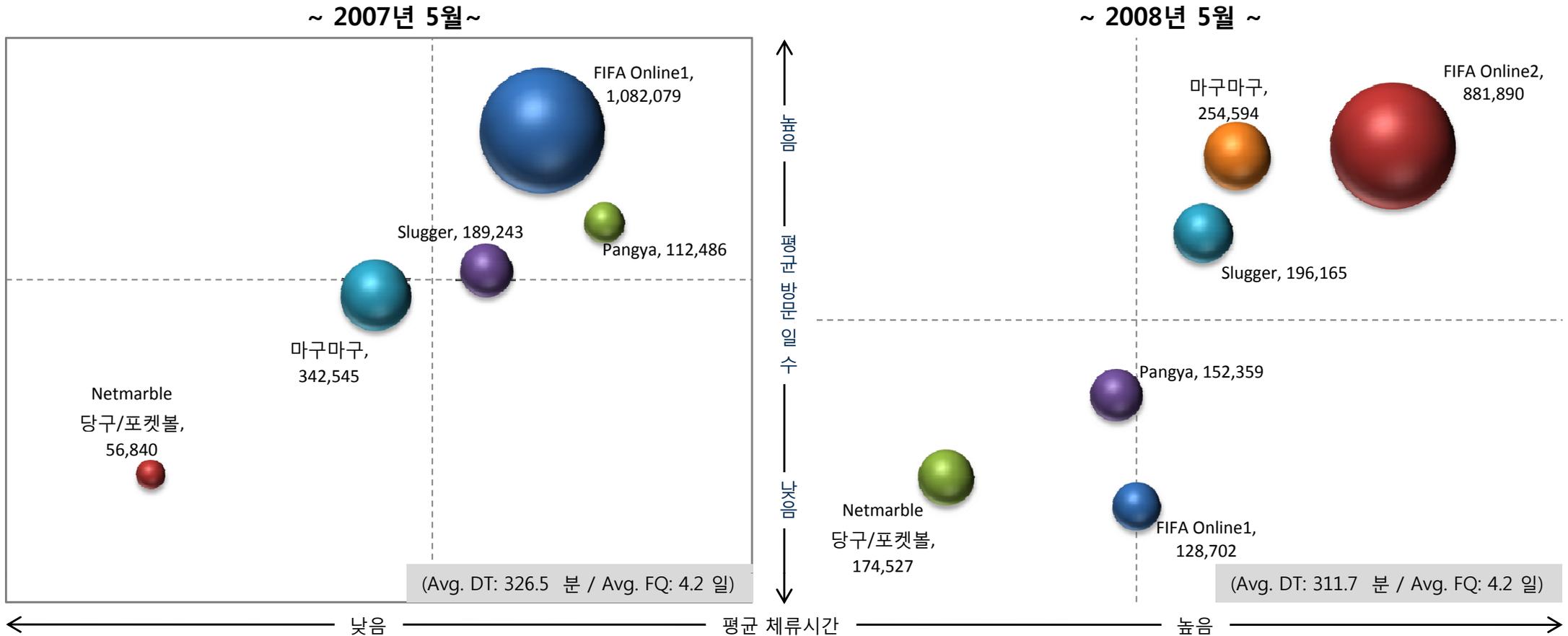
~ Top 5 Market Share ~



KoreanClick Log Data (2008.5)

'08년 5월 'FIFA Online2'는 전년 동월의 'FIFA Online'에 비해 이용자 규모는 축소되었으나 높은 활동성으로 독주체제를 형성함. 한편 최근 프로야구 인기의 영향으로 '마구마구'와 'Sluggger'는 질적 지표 향상으로 2nd Group을 구성함.

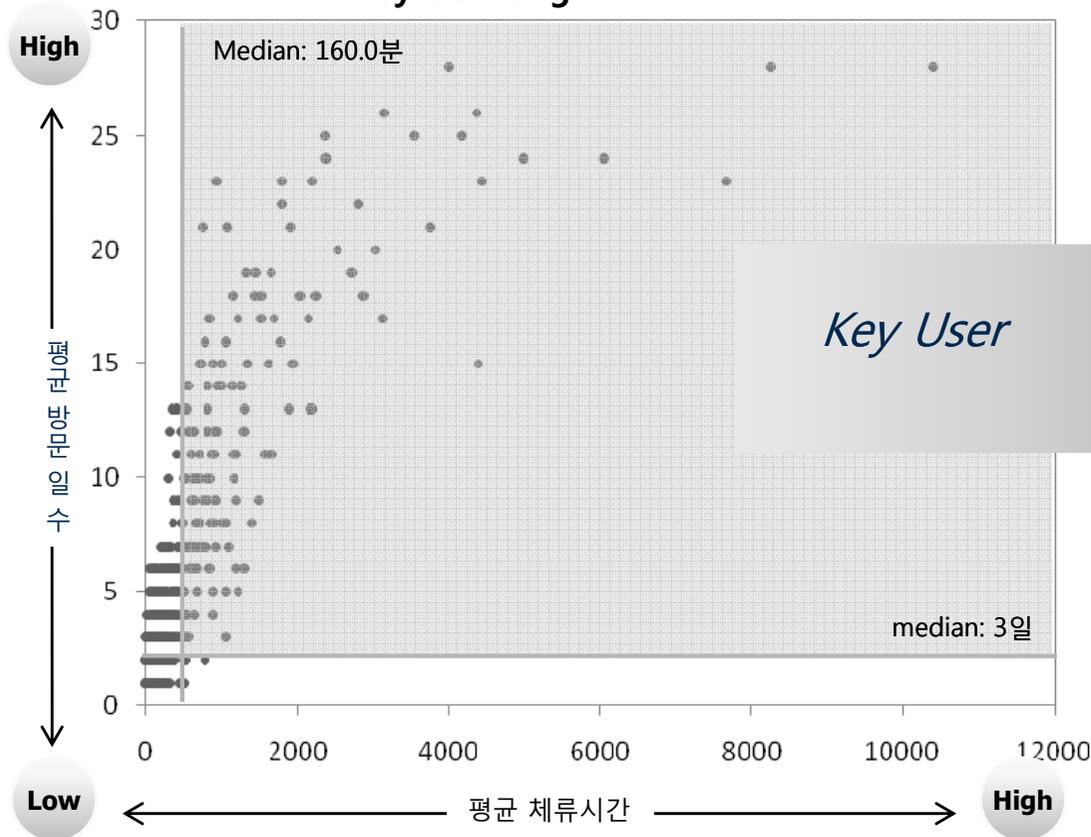
~ Stickiness Trace ~



평균 체류시간과 방문일수가 160분, 3일 이상인 이용자로 구성된 Sports 게임장르의 Key User는 남성 선호도가 높은 Sports의 특성이 반영되어 Key User 역시 성별 편향성이 나타남.

~ Sports Game Key User Analysis ~

~ Key User Segmentation ~



~ Key User Demographics Top 10 ~

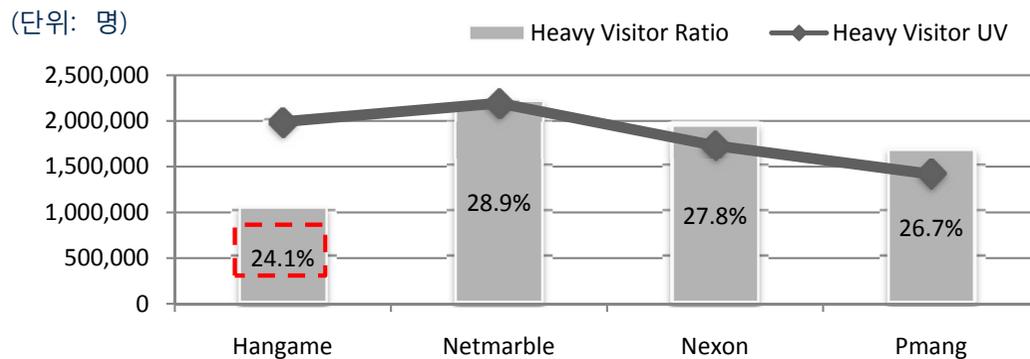
| | Sex | Age | Job | UV | Ratio |
|----|--------|-------|-------|--------|-------|
| 1 | Male | 13~18 | 학생 | 179007 | 20.1% |
| 2 | Male | 19~24 | 학생 | 151206 | 17.0% |
| 3 | Male | 7~12 | 학생 | 61349 | 6.9% |
| 4 | Male | 25~29 | 화이트칼라 | 56648 | 6.4% |
| 5 | Male | 35~39 | 화이트칼라 | 51068 | 5.7% |
| 6 | Male | 40s | 화이트칼라 | 49718 | 5.6% |
| 7 | Female | 13~18 | 학생 | 37425 | 4.2% |
| 8 | Male | 30~34 | 화이트칼라 | 32773 | 3.7% |
| 9 | Female | 50~ | 전업주부 | 32606 | 3.7% |
| 10 | Female | 19~24 | 화이트칼라 | 23211 | 2.6% |

1. Online Game Site Overview
2. Game Application Overview
3. Game Genre Analysis
4. **Special Theme:**
 1. 4대 게임 포털 사이트 Heavy Visitor 분석
 2. 신규 게임 현황과 향후 전망

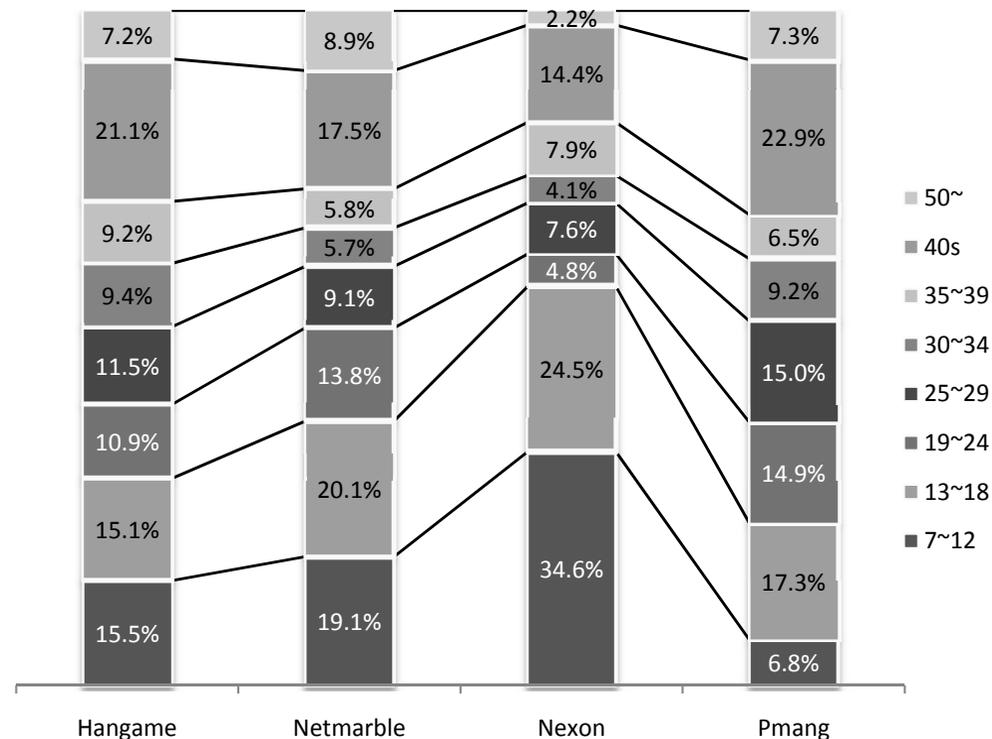
'Hangame' 총 체류시간의 80%를 발생시키는 방문자는 24.1%로 4대 게임 포털 가운데 Heavy Visitor 의 의존도가 가장 높은 반면 'Netmarble'은 방문자의 28.9%로 의존도가 가장 낮음. Board 게임의 강 접을 지닌 'Hangame'과 'Pmang'의 Heavy Visitor는 40대 이상의 비중이 높고 저연령층 게임 이용도가 높은 'Nexon'은 10대 비중이 높음.

~ Heavy Visitor Analysis ~

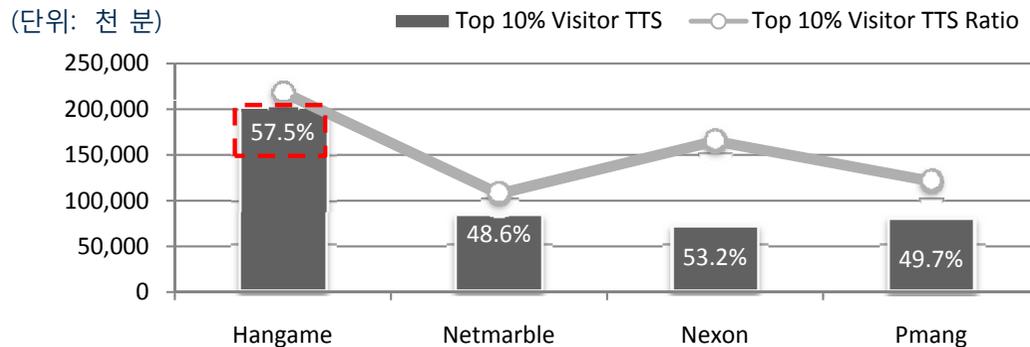
~ *Heavy Visitor UV~



~ Heavy Visitor Demographics ~



~ **Top 10% Visitor TTS~



* Heavy Visitor: 해당 사이트 총 체류시간의 80%를 발생시킨 상위 방문자들

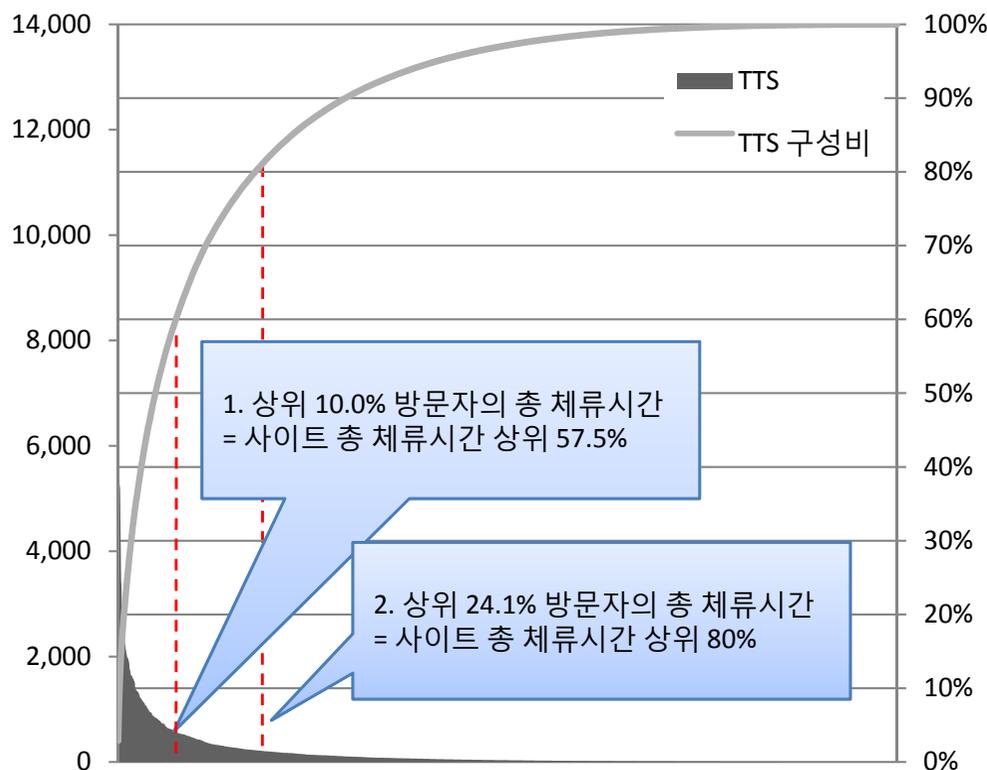
** Top 10% Visitor: 체류시간 순 상위 10% 방문자들

4대 포털 가운데 체류시간 기준 상위 방문자의 활동성이 가장 높은 'Hangame'의 Heavy Visitor 중 비중이 가장 큰 40대 계층이 총 체류시간의 20.7%를 차지하는 한편 19~24세 계층은 적은 방문자 비중에 비해 페이지뷰의 18.3%를 발생시킴. 선호 게임은 'Dungeon&Fighter', '신맛고', 'Starcraft' 순으로 조사됨.

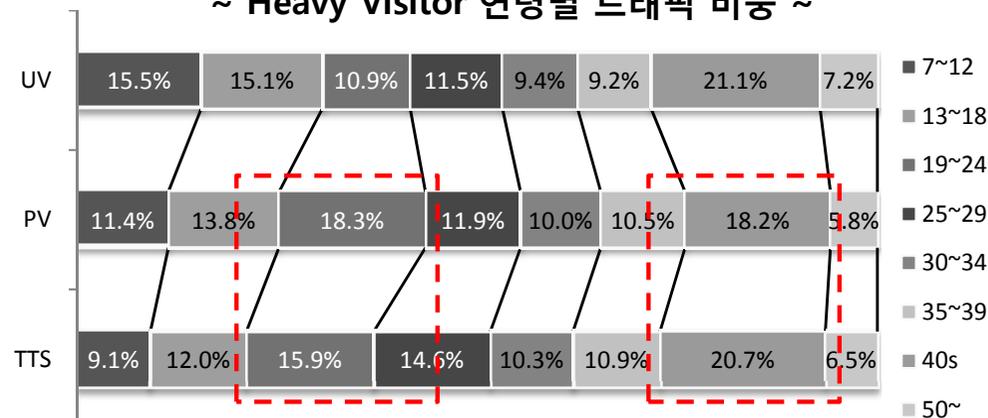
~ *Heavy Visitor Analysis ~

(단위: 천 분)

~ TTS ABC Analysis ~



~ Heavy Visitor 연령별 트래픽 비중 ~



~ Heavy Visitor 이용게임 순위 ~

| | Game | UV | **Ratio(%) |
|---|-----------------|---------|------------|
| 1 | Dungeon&Fighter | 939,634 | 47.3% |
| 2 | Hangame 신맛고 | 863,136 | 43.4% |
| 3 | Starcraft | 552,121 | 27.8% |
| 4 | Maplestory | 472,128 | 23.8% |
| 5 | SuddenAttack | 466,785 | 23.5% |

* Heavy Visitor: 해당 사이트 총 체류시간의 80%를 발생시킨 상위 방문자들

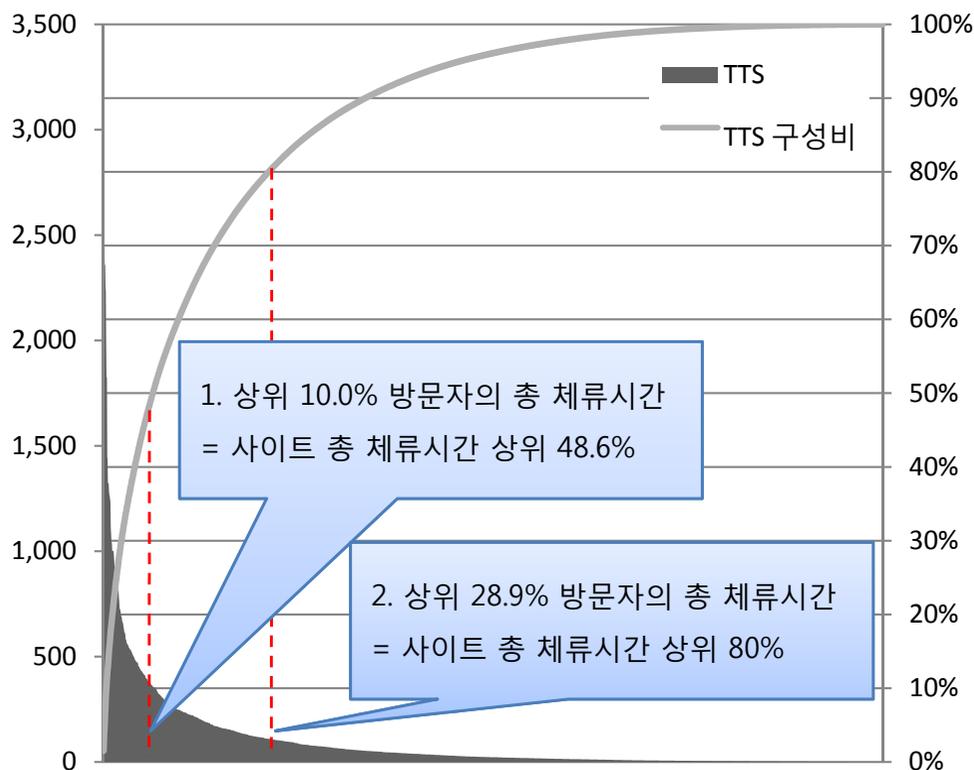
** Heavy Visitor 중 각 게임 이용자의 비중(중복이용포함)

4대 포털 가운데 총 방문자들의 체류시간 분산도가 가장 높은 'Netmarble'의 Heavy Visitor 가운데 13~24세 이용자와 40대 이용자들의 질적 성과가 우수함. 자사 게임 중 'SuddenAttack'의 이용 비중이 61%, 'Grandchase'의 이용 비중이 25.3%를 기록함.

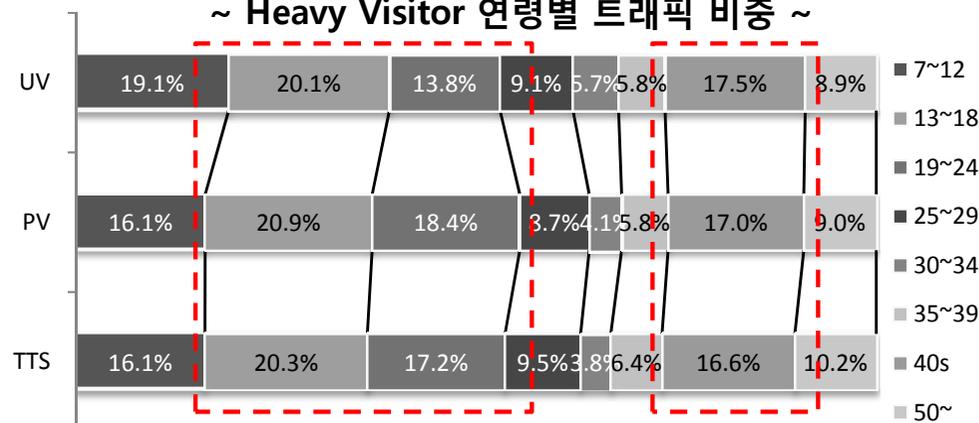
~ Heavy Visitor Analysis ~

(단위: 천 분)

~ TTS ABC Analysis ~



~ Heavy Visitor 연령별 트래픽 비중 ~



~ Heavy Visitor 이용게임 순위 ~

| | Game | UV | Ratio(%) |
|---|-----------------|-----------|----------|
| 1 | SuddenAttack | 1,337,267 | 61.0% |
| 2 | Starcraft | 759,933 | 34.7% |
| 3 | Maplestory | 753,478 | 34.4% |
| 4 | Grandchase | 555,508 | 25.3% |
| 5 | Dungeon&Fighter | 448,737 | 20.5% |

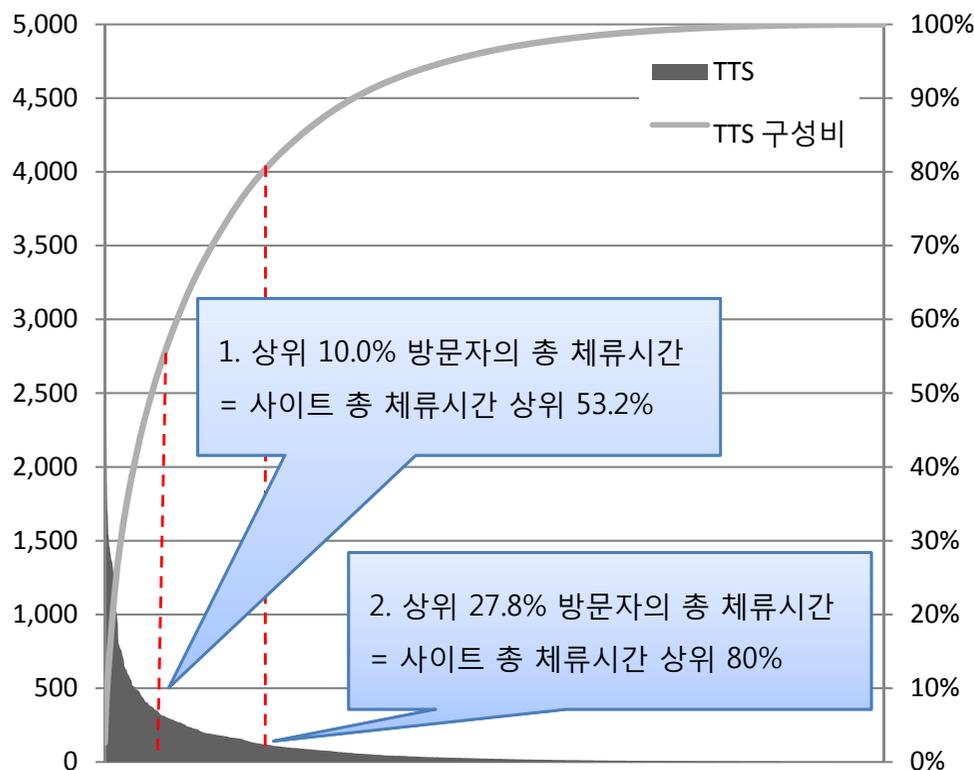
KoreanClick Log Data (2008.5)

상위 10% 방문자가 발생시키는 총 체류시간의 절대량이 가장 적은 'Nexon'은 Heavy Visitor 가운데 10대의 비중이 50% 이상으로 페이지뷰와 총 체류시간의 절반 이상을 발생시킴. Heavy Visitor의 90% 이상이 'Maplestory'를 이용하는 집중화 현상이 나타남.

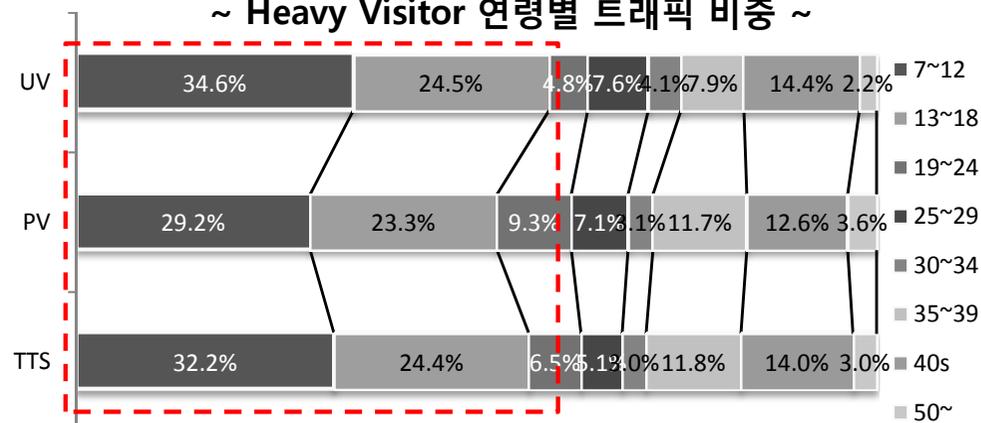
~ Heavy Visitor Analysis ~

(단위: 천 분)

~ TTS ABC Analysis ~



~ Heavy Visitor 연령별 트래픽 비중 ~



~ Heavy Visitor 이용게임 순위 ~

| | Game | UV | Ratio(%) |
|---|-----------------|-----------|----------|
| 1 | Maplestory | 1,588,421 | 91.7% |
| 2 | SuddenAttack | 621,593 | 35.9% |
| 3 | Starcraft | 612,344 | 35.4% |
| 4 | Dungeon&Fighter | 458,826 | 26.5% |
| 5 | CrazyArcade | 415,284 | 24.0% |

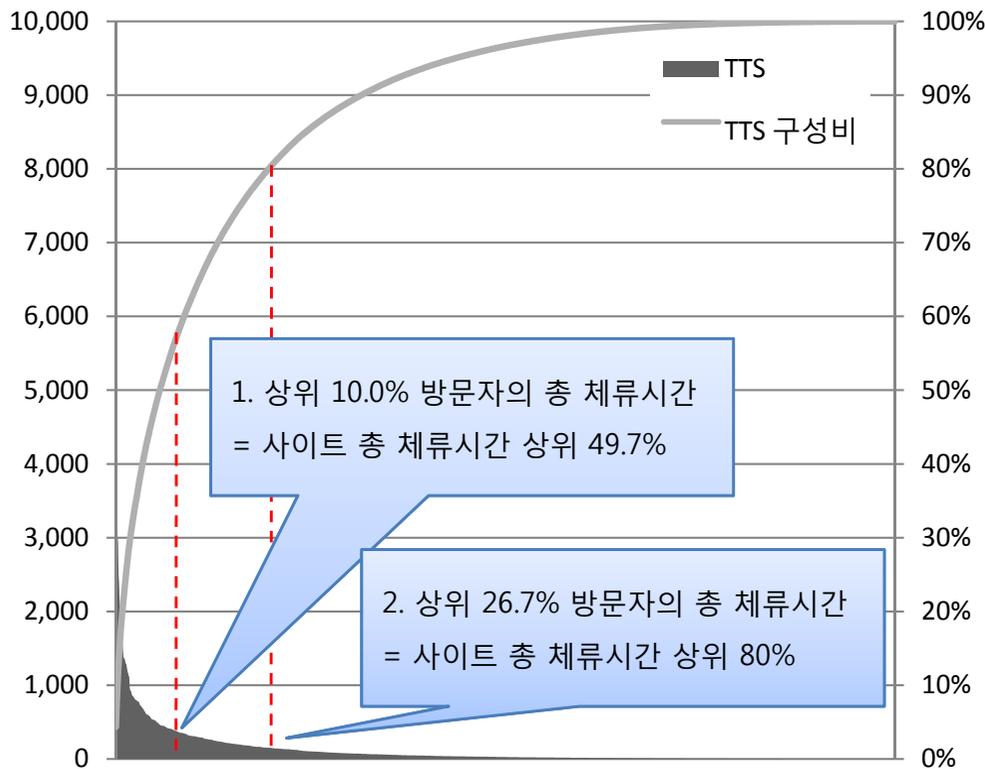
KoreanClick Log Data (2008.5)

Heavy Visitor의 방문자 규모가 가장 적은 'Pmang'의 Heavy Visitor는 10대, 20대, 40대의 고른 분포를 보이는 가운데 19~24세는 방문자 규모는 작지만 높은 활동성을 보임. 자사 선호 게임은 '뉴맛고', 'FIFA Online2', '맞고'로 조사됨.

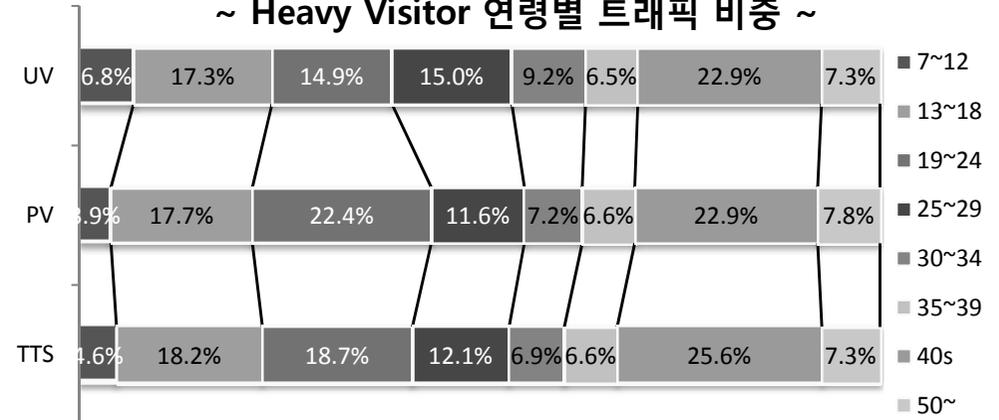
~ Heavy Visitor Analysis ~

(단위: 천 분)

~ TTS ABC Analysis ~



~ Heavy Visitor 연령별 트래픽 비중 ~



~ Heavy Visitor 이용게임 순위 ~

| | Game | UV | Ratio(%) |
|---|--------------|---------|----------|
| 1 | Pmang 뉴맛고 | 546,624 | 38.5% |
| 2 | Starcraft | 483,945 | 34.1% |
| 3 | FIFA Online2 | 423,738 | 29.9% |
| 4 | Pmang 맞고 | 283,409 | 20.0% |
| 5 | Maplestory | 283,254 | 20.0% |

1. Online Game Site Overview

2. Game Application Overview

3. Game Genre Analysis

4. Special Theme:

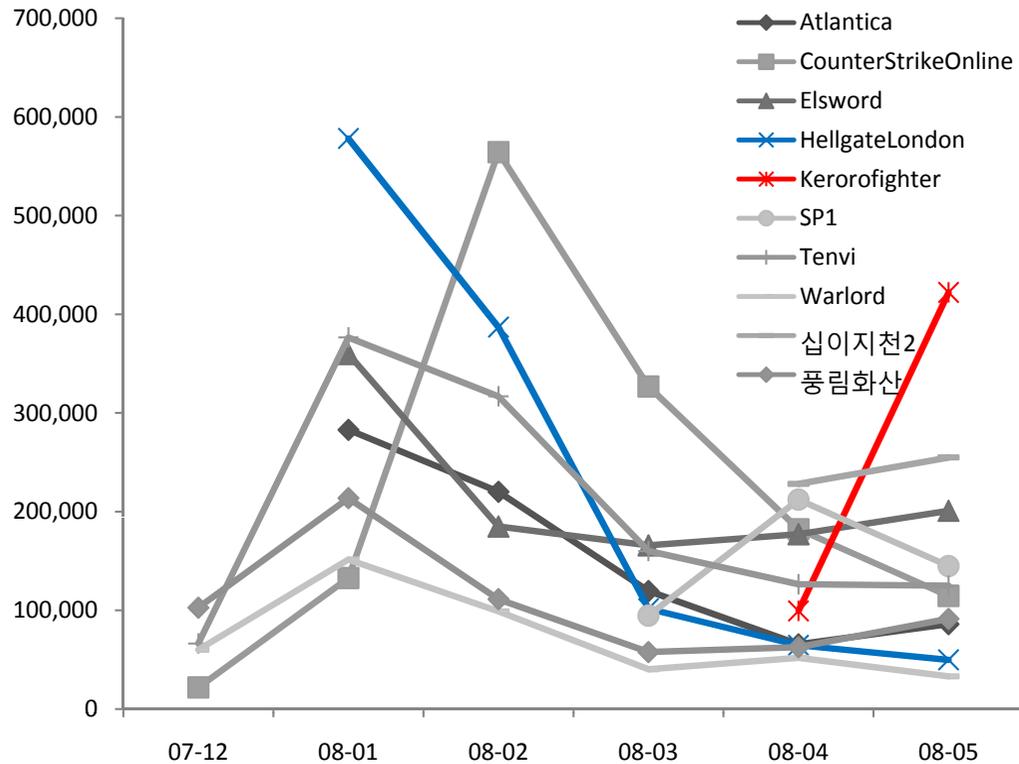
1. 4대 게임 포털 사이트 Heavy Visitor 분석

2. 신규 게임 현황과 향후 전망

'07년 12월 이후 신규게임들은 초기 이용자들이 프로모션 종료, 유료화의 시작 이후 급속히 이탈되는 현상이 반복되면서 기존 시장 구도의 변동을 야기하지 못함. 신작 게임은 초기 탐색적 이용자들의 규모가 크기 때문에 이용자 규모와 평균 이용시간 사이 역의 상관관계가 뚜렷함.

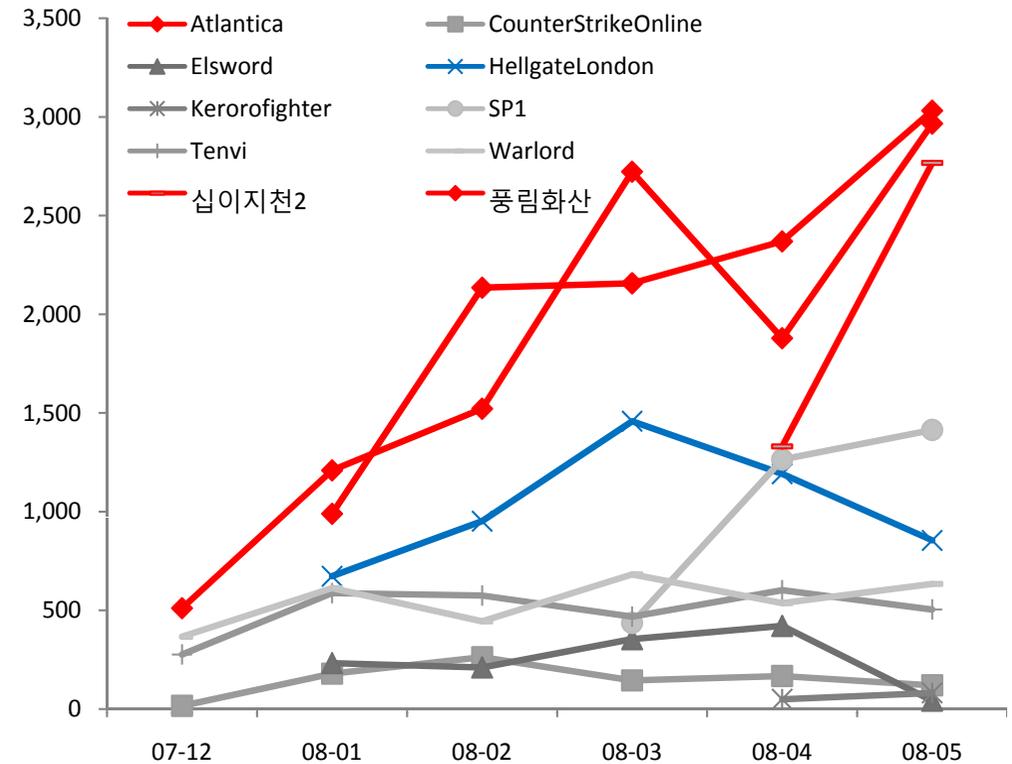
~ New Games UV Trend ~

(단위: 명)



~ New Games DT Trend ~

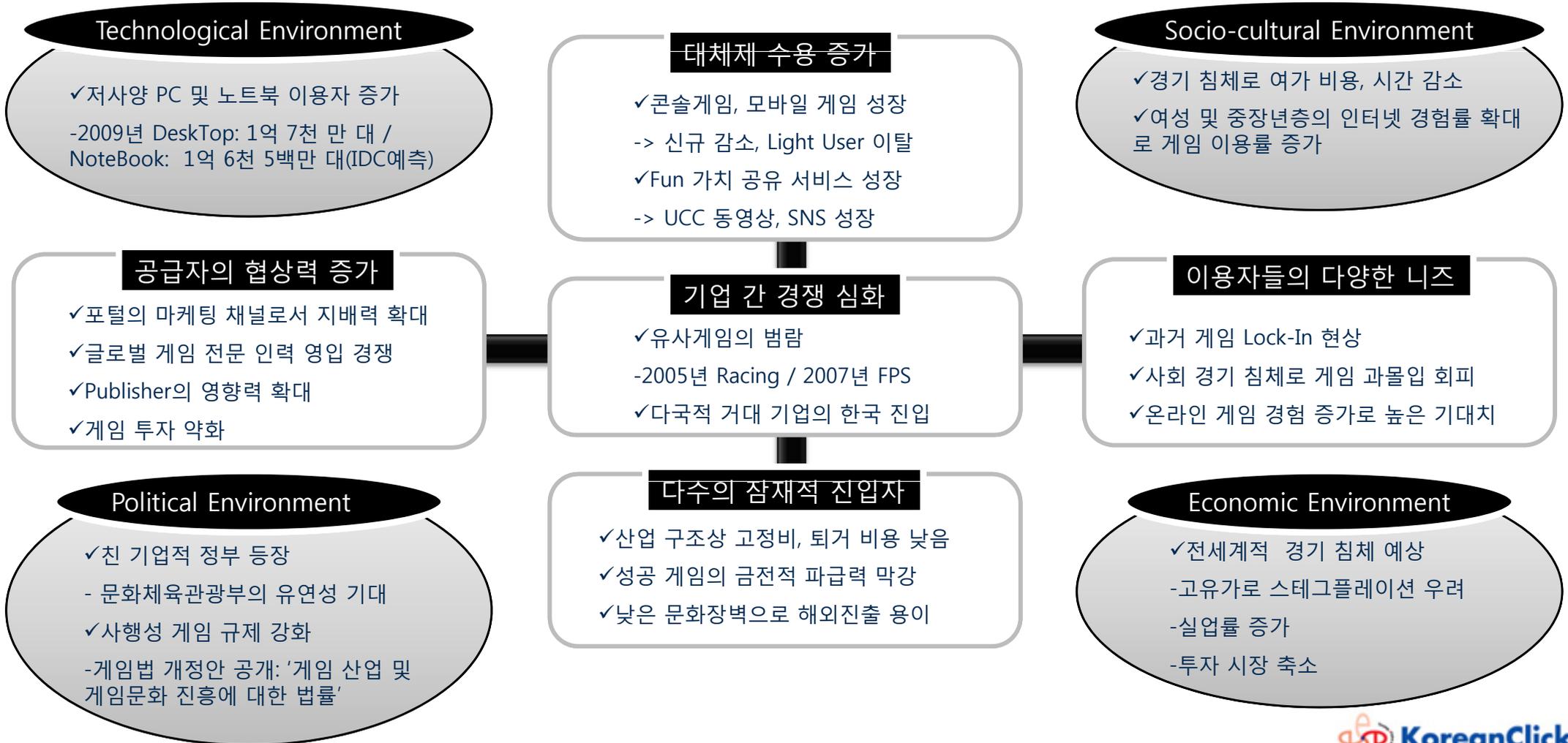
(단위: 분)



KoreanClick Log Data

* 2007년 12월 이후 OBТ 시작한 주요 게임들

경기침체와 사행성 게임 규제 강화로 게임 산업이 위축된 상황에서 상대적 저사양 PC의 비중이 증가하고 게임의 과몰입에 대한 거부감이 확대되면서 캐주얼한 게임 선호도가 높아짐. 혁신적 게임의 부재 속에서 기업 간의 경쟁이 첨예해지고 글로벌 거대 게임기업들이 온라인 게임에 진입하면서 국내 게임 시장은 레드오션 상황이 심화됨.

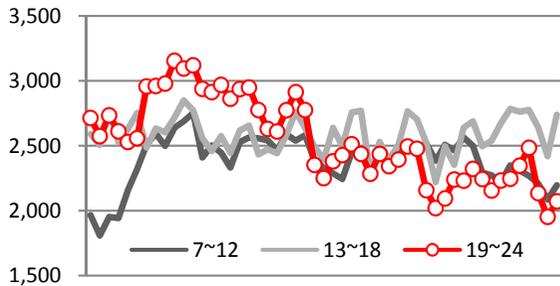


게임 주 이용층의 이탈과 타 게임 플랫폼 및 인터넷 서비스의 성장으로 온라인 게임 시장의 위협 요인이 확산되어 성장세로의 전환은 아직 기대하기 어려운 상황임. 기획부터 최종 서비스까지 글로벌 시장을 타겟으로 이용자들의 다양한 니즈를 선도하는 혁신적 서비스를 통해 하반기 시장 성장을 모색해야 함.

Thread

1. 경기 침체로 핵심 게임 이용층 이탈

(단위: 천 명)



2. 타 플랫폼 게임으로 이탈

- '07년1월 이후 닌텐도DS - 140만 대
- '06년2월 이후 XBOX360 - 13만 대
- '07년6월 이후 PS3 - 5만 대
- '08년4월 Will 4만 대

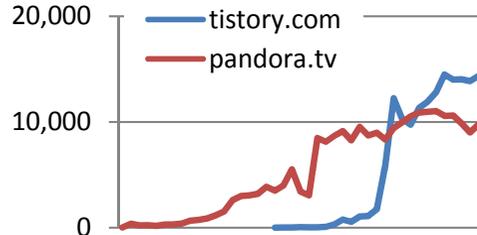
3. 게임 이용자들의 신규 게임 기대치 향상



→ 장르별 선도 게임 이후 유사 게임들의 실패

4. FUN 가치의 확장

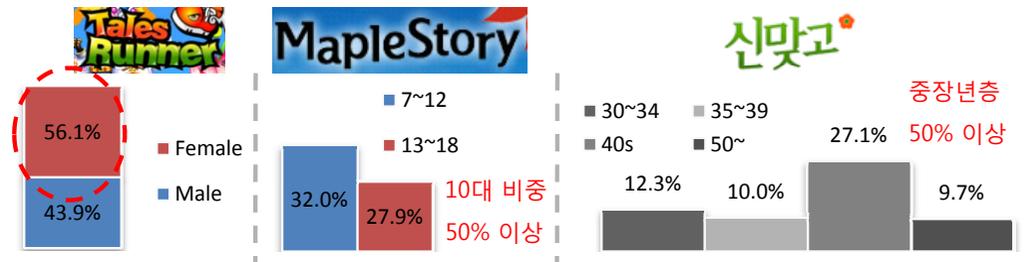
(단위: 천 명)



Opportunity

1. 게임 계층의 범위 확대

- 여성, 10대, 30대 이상 계층 중심의 게임 성공



2. 언어, 문화적 장벽 낮음

- 문화 콘텐츠 사업 중 해외진출 용이
- 해외 시장 공략만으로 성공 가능



- 10년 매출액: 1조 414억 원
- 전세계 회원수 - 4300만 명



- 국내 게임 이용자 외면
- '07년 매출액 192억 원 (해외 매출 80% 이상)
- 전세계 회원수 - 1500만 명

<보고서에 대한 문의>
코리안클릭 산업분석 2팀 이승훈
shlee@koreanclick.com

KoreanClick, known as a company whose expertise is in providing knowledge and information, collects and analyzes information regarding the behaviors of domestic Internet user. Through these activities KoreanClick offers local and foreign companies information about the internet industry, media research results, consulting services and search engine marketing information.

