

2007 일본 온라인 게임 시장 진출전략

2007. 11. 9(금)

kotra
Korea Trade-Investment
Promotion Agency

 **KOGIA**
Korea Game Industry Agency

CONTENTS

목 차

I 일본 온라인 게임 시장 및 시장 동향 / 1

II 한국기업의 일본 진출 방안 및 현지업체와의 협력 방안 / 13

I

일본 온라인 게임 시장 및 시장 동향

일본 온라인 게임 협회 사무국장
주식회사 코라보 대표
카와구치 요지

일본 온라인 게임 시장 및 시장 동향

일본 온라인 게임 협회
주식회사 코라보
카와구치 요지

2006년 일본 온라인 게임 시장

온라인 게임 서비스 사업자
2005년/106사 2006년/136사

온라인 게임 타이틀
2005년/314 타이틀 2006년/474 타이틀

PC 온라인 게임 타이틀
2005년/204타이틀 2006년/264타이틀

PC 온라인 게임 타이틀 중 한국산 타이틀
2005년/69타이틀 2006년/107타이틀

2006년 일본 온라인 게임 시장

온라인 게임 분류 : 콘솔 & PC

액션	156타이틀
RPG	118타이틀
스포츠	60타이틀
시뮬레이션	48타이틀
테이블	45타이틀



2006년 일본 온라인 게임 시장

온라인 게임 분류 : PC

RPG	109타이틀
시뮬레이션	40타이틀
액션	36타이틀
테이블	30타이틀
스포츠	17타이틀



2006년 일본 온라인 게임 시장

PC 온라인 게임 국별 분류

MMO게임

한국	59타이틀
일본	25타이틀
미국	10타이틀
중국	3 타이틀



2006년 일본 온라인 게임 시장

PC 온라인 게임 국별 분류

캐주얼 게임

한국	47타이틀
일본	44타이틀
미국	14타이틀
중국	0타이틀



2006년 일본 온라인 게임 시장

온라인 게임 서비스 분류 : 콘솔 & PC

게임 소프트 무료 + 정액 과금 서비스
203타이틀

게임 소프트 무료 + 아이템 과금 서비스
115타이틀

게임 소프트 유료 + 무료 서비스
92타이틀



2006년 일본 온라인 게임 시장

온라인 게임 서비스 분류 : PC

게임 소프트 무료 + 아이템 과금 서비스
115타이틀

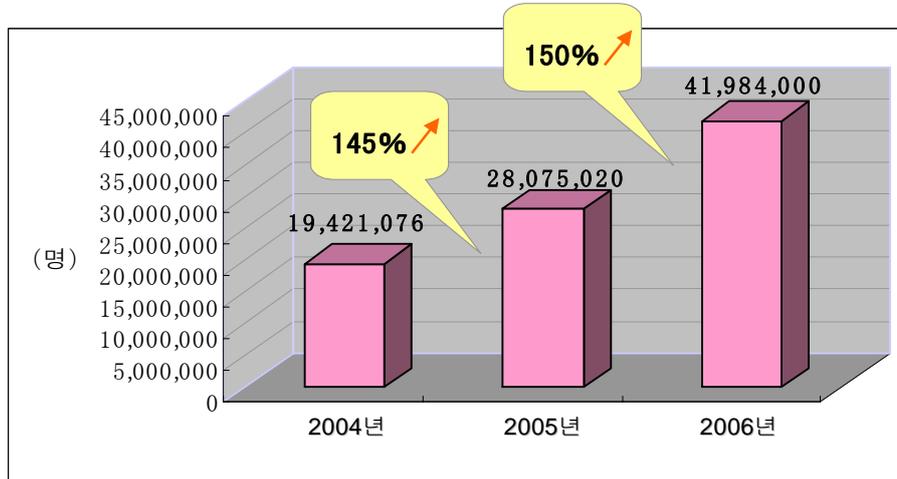
게임 소프트 유료 + 무료 서비스
67타이틀

게임 소프트 무료 + 서비스 정액 과금
33타이틀



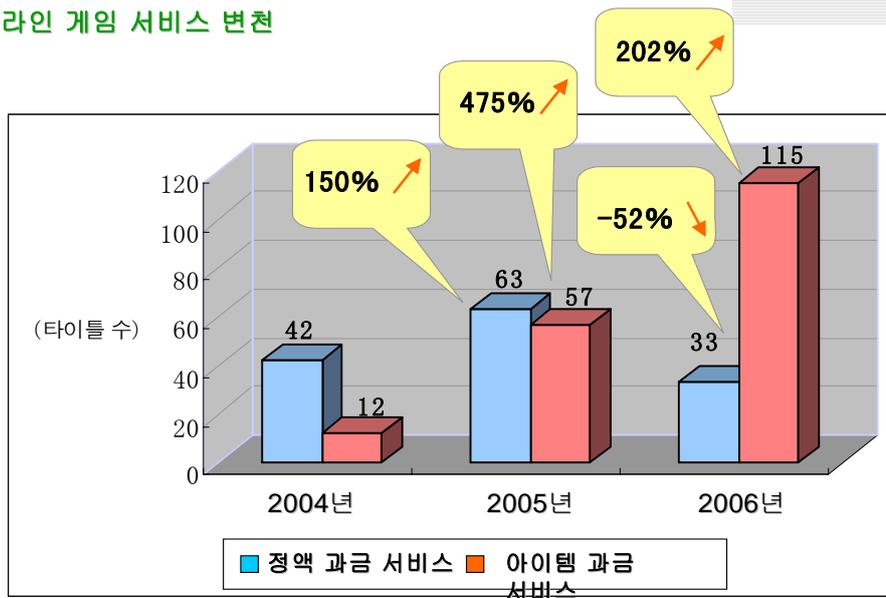
2006년 일본 온라인 게임 시장

온라인 게임 등록 유저 변천



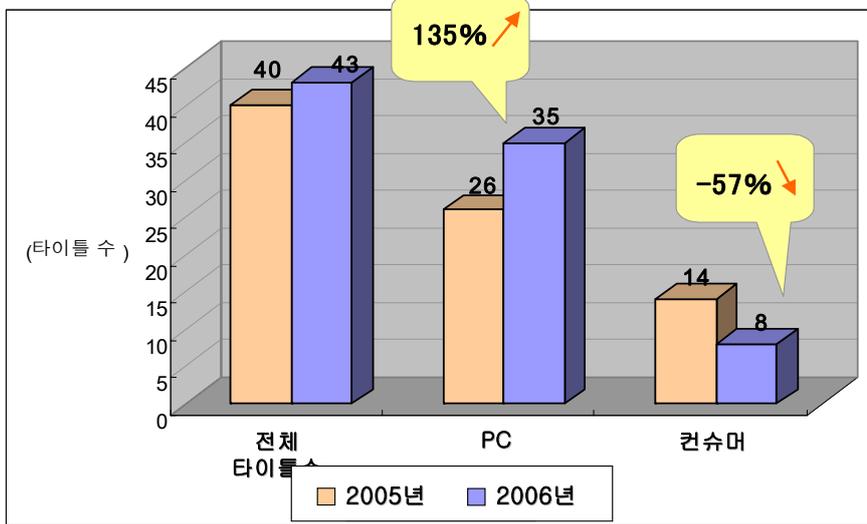
2006년 일본 온라인 게임 시장

온라인 게임 서비스 변천



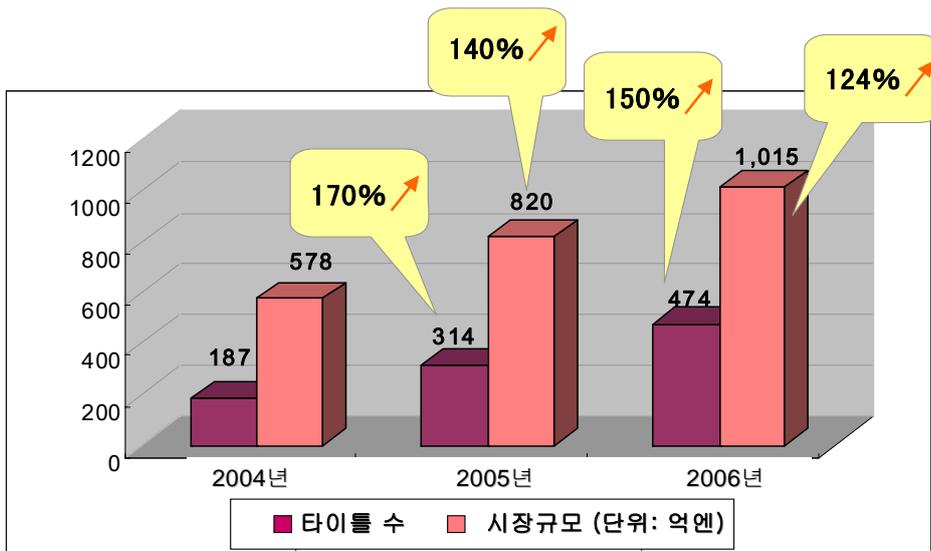
2006년 일본 온라인 게임 시장

온라인 게임 서비스 종료 타이틀 변천



2006년 일본 온라인 게임 시장

온라인 게임 시장 규모 변천



2007년 일본 온라인 게임 시장

최신 시장 동향 ①

온라인 게임 회사의 양극화

- 서비스 타이틀의 급증
- 비즈니스 모델의 급격한 변화
- 유능한 게임 서비스 운영자의 부족
- 유능한 마케팅 스텝의 부족
- 마케팅 비용의 급상승

온라인 게임 서비스 사업의 양도
온라인 게임 타이틀의 양도
게임 서비스 사업과 게임 개발 사업의 분리

2007년 일본 온라인 게임 시장

최신 시장 동향 ②

게임 서비스 모델의 변화

- 서비스 타이틀의 급증
- 아이템 과금 모델의 일반화
- 많은 고객을 기초로 하는 비즈니스 모델의 변화
- 아이템 과금 비즈니스 모델에 맞춘 서비스 제공

일정수의 고객을 설정하여 일인당 이용단가를
높이는 비즈니스 모델의 정착

2007년 일본 온라인 게임 시장

최신 시장 동향 ③

게임 내 광고 모색

- 2006년 후반부터 게임 내 광고전문회사설립 증가
- 「Second Life」의 인기
- 많은 광고 대리점, 광고주의 온라인 게임에 대한 이해부족
- 인터넷 광고 비즈니스로서 온라인 게임의 적절한 효과 측정지표 전무

개별 기업에 효과를 보인 게임 내 광고를 새로운 인터넷 광고모델로 폭 넓게 보급시켜 나갈 것

일본 온라인 게임 협회에 대해서

일본 온라인 게임 협회 설립 배경

경제산업성 산업클러스터 프로젝트

전국의 지역별로 특수산업의 사업환경정비, 기업연대지원, 신규사업촉진 등을 실시하여 지역산업의 활성화를 추진하는 경제산업성 프로젝트

수도권정보벤처 포럼

도쿄를 중심으로 관동 지역의 IT, 콘텐츠 벤처 기업을 지원하는 프로젝트
일본의 온라인 게임 회사의 약80%이상이 도쿄에 집중

온라인 게임 연구회

온라인 게임에 관한 세미나
정보교환 이벤트

2003년

온라인 게임 포럼

온라인 게임 기업지원활동
온라인 게임 시장통계조사(2005년~),
온라인 게임 가이드라인 책정(2006년6월)

2004년

일본 온라인 게임 협회

온라인 게임 회사에 의한 단체 설립

2007년



일본 온라인 게임 협회에 대해서

일본 온라인 게임 협회 개요

설립 / 2007년6월28일

참가기업 /

온라인 게임 운영 서비스 사업자(게임 팟, NHN재팬, 게임온, Cj인터넷 재팬, NC재팬, 넥슨 재팬, NeoWiz재팬, 엠게임재팬, JC Global, 감마니아 디지털 엔터테인먼트, 테크모, 지크레스트 등), 온라인 게임 주변 비즈니스 사업자(ISP, IDC, 결제대행회사, 넷 솔루션 회사, 넷 광고대리점 등/ 이사오, 덴트, 일본 베리사인 등)

34사 참가(9월 현재)



일본 온라인 게임 협회에 대해서

일본 온라인 게임 협회 활동 ①

일본 온라인 게임 협회에서는 온라인 게임 비즈니스에 관련된 문제 및 과제에 대하여 협의하고 해결하기 위해서 테마별로 분과회를 설치하여 활동하고 있음. 분과회에는 기본적으로 월1회 개최함

부정 접속 및 RTM 분과회

부정 접속 및 RTM에 관한 조사 및 협의를 실시하여 온라인 게임 협회의 입장을 업계에 전달

게임 광고 분과회

게임 내 광고 등 온라인 게임을 이용한 광고가 비즈니스 모델로 정착하기 위해 온라인 게임 회사와 광고대리점이 협의하여 게임 광고 규칙 및 시스템 구축을 해 나감

일본 온라인 게임 협회에 대해서

일본 온라인 게임 협회 활동 ②

인재육성 및 소개 분과회

산학연계를 통해 온라인 게임 비즈니스에 적합한 인재의 육성 및 인재 공급을 위한 시스템 구축

전자머니 및 포인트 분과회

장래 정비되어질 전자머니 및 포인트 관련 정책에 대하여 관련기관과 협력, 제안하여 업계 규칙 제정을 추진

시장통계조사 분과회

내년부터 시장통계조사보고서의 시판을 목표로 새로운 조사, 제작, 판매 시스템을 구축

II

한국기업의 일본 진출 방안 및 현지업체와의 협력 방안

- NHN의 일본 진출 사례를 통해서 본 -

NHN 저팬 대표
모리가와 아키라

한국 기업의 일본 진출 방안 및 현지업체와의 협력 방안
 -NHN의 일본 진출 사례를 통해서 본-



Copyright (C) 2007 NHN Japan Corporation. All Rights Reserved.

Service Index

누적 ID 수 ... 23,500,000 ID
 총 게임 수 ... 165 개
 완전 무료 게임 수 ... 128 개
 기본 무료 (부분유료) 게임 수 ... 33 개
 유료 게임 수 ... 4 개

최대 동시접속자수 ... 130,000 명
 회원구성/성별 ... 남성 70%, 여성 30%
 회원구성/연령 ... 10~20대가 50% 이상을 차지

(2007.09 기준)

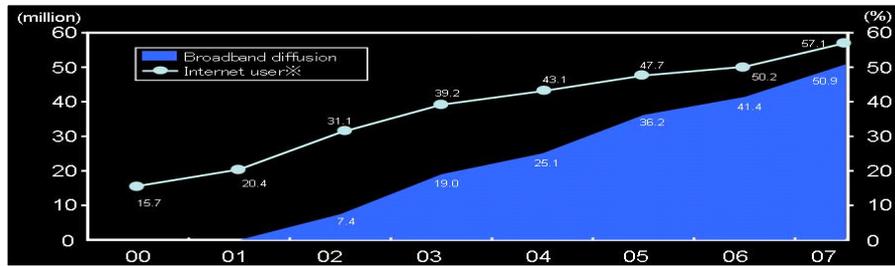
Internet Game Portal Site
HANgame



Copyright (C) 2007 NHN Japan Corporation. All Rights Reserved.

Background

브로드밴드 인프라가 보급되며 인터넷 이용 성향이 '실용성 중심'에서 '즐거움 추구'로 변화



Copyright (C) 2004 WATANABE ENTERTAINMENT CO., LTD. All Rights Reserved.



Copyright (C) 2007 NHN Japan Corporation. All Rights Reserved.

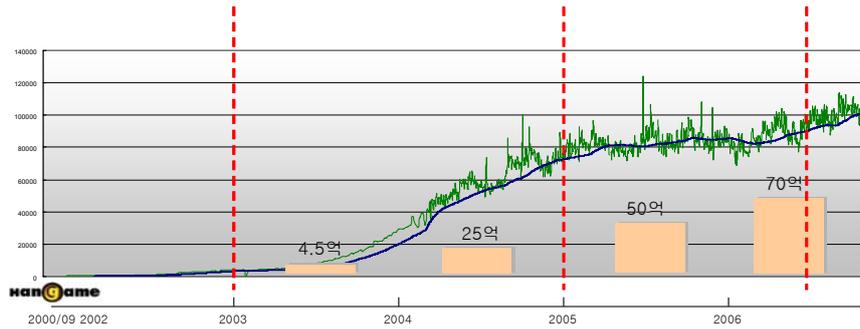
일본 한게임 서비스의 역사

Copyright (C) 2007 NHN Japan Corporation. All Rights Reserved.

서비스의 역사

History of Hangame

- 2000 ? 2002 가치 형성기
 - 2003 ? 2004 성장기
 - 2005 ? 2006 성숙기



Copyright (C) 2007 NHN Japan Corporation. All Rights Reserved.

가치형성기

History of Hangame

2000년 11월 서비스 개시

웹보드 게임 10종과 간단한 아바타 소개



Copyright (C) 2007 NHN Japan Corporation. All Rights Reserved.

가치형성기

History of Hangame

2002년 1월 유료 아바타 판매 개시

커뮤니티 성향 접목 시도에 대한 우려



Copyright (C) 2007 NHN Japan Corporation. All Rights Reserved.

성장기

History of Hangame

2003년 12월 캐주얼 게임 라인업 강화 (기본 이용 무료)

총 캐주얼 게임 수 : 약 45종



천상비



마작



파칭코



Hanafuda

일본 이용자 성향에 맞춘
독자적 캐주얼 게임 강화

Copyright (C) 2007 NHN Japan Corporation. All Rights Reserved.

성장기

History of Hangame

2004년 3월 ‘아바가차(아바타 뽑기)’ 서비스 개시
일본의 문화적 특성 반영한 판매 방법 시도



ガチャガチャGOLD ガチャる 価格:500円	ガチャガチャSILVER ガチャる 価格:200円	ガチャガチャBRONZE ガチャる 価格:100円
-------------------------------	---------------------------------	---------------------------------

아바가차



レトロダンエッグ 価格:180円 購入	アバたまVer.27 価格:200円 購入
---------------------------	-----------------------------

아바타마(아바타 알)



프리쇼 (아바타 사진 촬영)

Copyright (C) 2007 NHN Japan Corporation. All Rights Reserved.

???

History of Hangame

2004년 8월 일본 전국 규모로 첫 한게임 대규모 프로모션 실시
TV 광고를 포함한 브랜드 프로모션 캠페인 실시

비보조인지도 ... 25% 보조인지도 ... 50%



2004 Summer



www.hangame.co.jp



(C)butterfly-stroke.inc All rights Reserved
2005 April



2006 Summer

Copyright (C) 2007 NHN Japan Corporation. All Rights Reserved.

성장기

History of Hangame

2004년 12월 'Yahoo! Web of the Year' 엔터테인먼트 부문 첫 수상
2004- 2006 3년 연속 1위 수상
Hangame 1차 성숙기 진입



Copyright (C) 2007 NHN Japan Corporation. All Rights Reserved.

성숙기

History of Hangame

2005년 10월 최초의 본격 스포츠 액션 게임 'Free Style' 개시
가입회원수 ... 50만 이상 / 3개월



JC Entertainment

(c) 2004-2007 JC Entertainment. All Rights Reserved.
(c) 2007 JC Global. All Rights Reserved.

Copyright (C) 2007 NHN Japan Corporation. All Rights Reserved.

성숙기

History of Hangame

2006년 8월 반다이남코게임스와 첫 공동개발

가입회원수 ... 80만 이상 / 3개월



Online Family Stadium
1986 불후의 명작

Published by NHN Japan Corporation
(C)2006 2007 NBGI (社)日本野球機構承認 NPB BISプロ野球公式記? 使用
Copyright (C) 2007 NHN Japan Corporation. All Rights Reserved.

성숙기

History of Hangame

2006년 9월 도쿄게임쇼 참가

Hangame의 첫 도쿄게임쇼 참가

본격적으로 일본 게임 시장에 'Hangame' 브랜드 인지도 확산



Copyright (C) 2007 NHN Japan Corporation. All Rights Reserved.

제2차 성장기

History of Hangame

2006년 9월 본격적으로 게임 라인업 강화하며 2차 성장기 진입

Sep, 2006 ... 던전 앤 파이터(일본명 아라드 전기) (Action RPG)

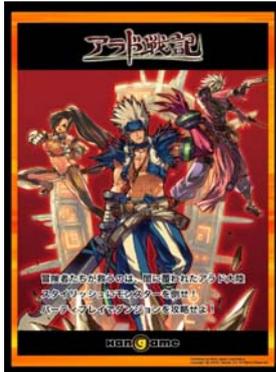
Nov, 2006 ... 스페셜 포스 (FPS)

May, 2007 ... 콘체르토 게이트 (Fantasy MMORPG)



Dragonfly GF

(C) 1998-2006 Dragonfly GF Co., Ltd.
(C) 2006 NHN Japan Corporation
Published by NHN Japan Corporation



Neople

Published by NHN Japan Corporation Copyright (C)
2006. Neople , Inc . All rights reserved.



SQUARE ENIX

Published by NHN Japan Corporation. Developed by ponsbic
(C) 2007 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

Copyright (C) 2007 NHN Japan Corporation. All Rights Reserved.

서비스 역사

History of Hangame

2007년 1월 누계 회원 ID 수 2,000만 돌파

누적 회원 ID 수 ... 20,000,000

동시접속자수 ... 128,000

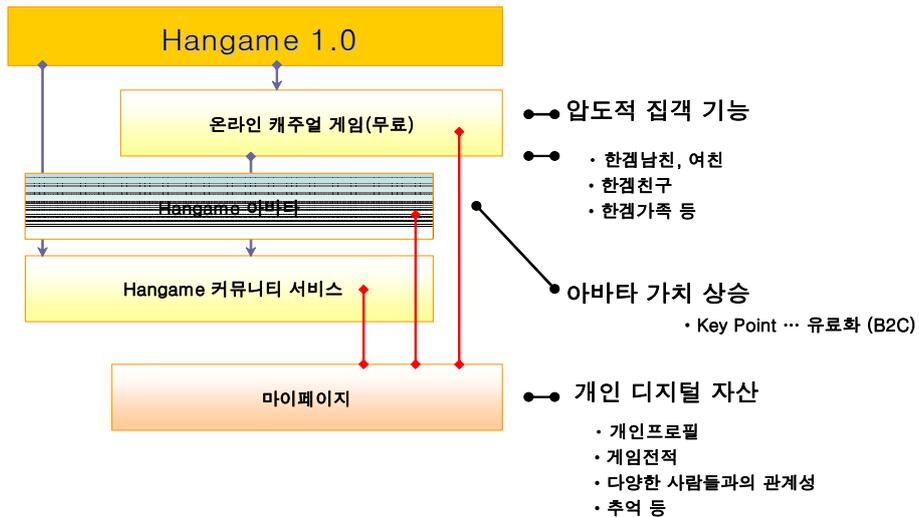
Copyright (C) 2007 NHN Japan Corporation. All Rights Reserved.

한게임의 비즈니스 포트폴리오 변화 추이

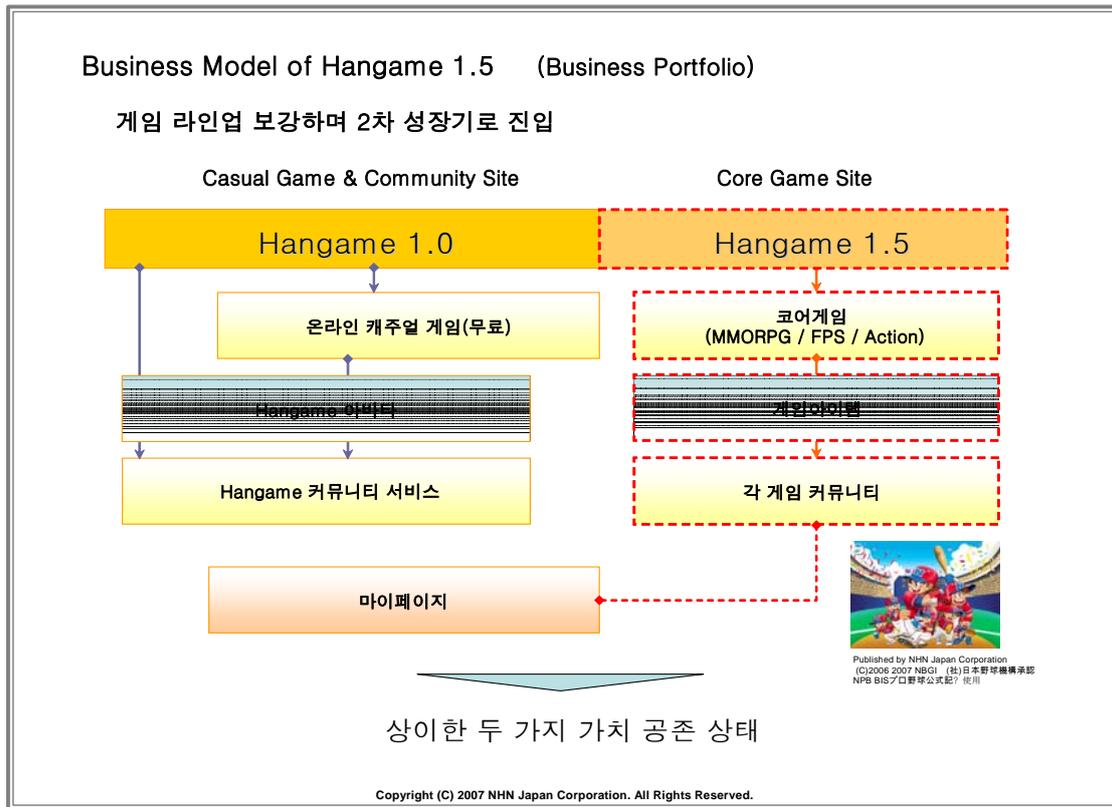
Copyright (C) 2007 NHN Japan Corporation. All Rights Reserved.

Business Model of Hangame 1.0 (Business Portfolio)

Casual Game & Community Site



Copyright (C) 2007 NHN Japan Corporation. All Rights Reserved.



타기업과의 협업체제

Copyright (C) 2007 NHN Japan Corporation. All Rights Reserved.

타기업과의 협업체제

협업사례

공동개발



Online Family Stadium
Bandai Namco Games
Published by NHN Japan Corporation
(C)2006-2007 NBGI (由)日本バンダイナムコ株式会社 NPB
株式会社の完全ライセンスで 使用

독점 퍼블리싱(일본, 한국)



Concerto Gate
SQUARE ENIX
Published by NHN Japan Corporation. Developed by
sonobic (C) 2007 SQUARE ENIX CO., LTD. All
Rights Reserved.



ARAD SENKI
Neople
Published by NHN Japan
Corporation Copyright (C) 2006,
Neople, Inc. All rights reserved.



SPECIAL FORCE
Dragonfly GF
(C)1998-2006 Dragonfly GF Co., Ltd.
Published by NHN Japan
Corporation



Schmdiva
ZEONIX
(C) Zeonix. All rights reserved.
Published by NHN Japan
Corporation.

마케팅 제휴 (채널링)



Maple Story
Publishing : Nexon Japan
Copyright Nexon Corporation and Nexon Japan
Co., Ltd. All rights reserved.



군주Online
Publishing : Gamepot
(C)2006 Ndoors Corporation. All rights reserved.
(C)2006 Gamepot Inc., All rights reserved



Holy Beast Online
Publishing: Gamania
© 2007 Gamania Digital Entertainment Co., Ltd. All
Rights Reserved © 2006-2007 EASYFUN
Entertainment Corp. All Rights Reserved.



CABAL Online
Publishing : Gamepot
(C) 2006 by E8Tsoft Corp. All rights reserved.
(C) 2006 Gamepot Inc., All rights reserved.



프로축구 클럽 만들기(사카츠크)Online
Publishing : SEGA
(C) SEGA



프로야구 팀 만들기(야큐츠크)Online
Publishing: SEGA
(C) SEGA (株) 日本野村
證券 株式会社の完全ライセンスで 使用



Xenepic Online
Publishing: Solid Networks
(C) 2006 INO Entertainment Inc. and Solid
Networks Inc. Provided by NHN Japan Corporation
and Solid Networks Inc.

Copyright (C) 2007 NHN Japan Corporation. All Rights Reserved.

타기업과의 협업체제

사이클 메커니즘 구축으로 수익성 향상

일본시장 동향 파악 · 장시간 플레이 · 높은 유료 전환률 · 높은 ARPU	압도적인 집객력을 보유한 “한게임” 누적 ID 수 ... 23,500,000
운영력 강화	일본시장을 위한 최적화 일본시장, 유저 동향 분석
플랫폼 개념 도입	퍼블리싱 플랫폼 도입 개발측 : 개발부담 경감, 현지화에 주력 ⇒ 신속한 대처

일본시장에 최적화된 한게임의 운영 노하우

Copyright (C) 2007 NHN Japan Corporation. All Rights Reserved.

성공요인

콘솔게임 시장이 주를 이루는 일본의 특수한 상황을 감안

Casual Game & Community
양국 비즈니스 모델 차별화

한국유저의 성향 · 경쟁의식 · 승패 여부 중시 · 능력치 강화 아이템 선호 ⇒ 게임머니 비즈니스	↔	일본 유저의 성향 · 경쟁보다 협력 선호 · 커뮤니케이션 중시 · 자신만의 오리지널리티 강조 ⇒ 아바타 비즈니스
--	---	--

서비스 초기 단계: 유저 커뮤니티 활성화에 주력
⇒ 새로운 가치인 Casual Game & Community 로 서비스 중심 이동

Organization
국가별 게임 커뮤니티 성향 차이 존재
현지화를 위한 사업적 판단과 서비스 적용 타이밍 중요

본사 지원
· 기본 시스템 도입 (아바타, 게임, 서버 등)
· 개발지원

[현지 의사결정]

Copyright (C) 2007 NHN Japan Corporation. All Rights Reserved.

2007 일본 온라인 게임 시장 진출전략

발행인 | 홍 기 화

편집인 | 민 경 선

발행처 | KOTRA

발행일 | 2007년 11월

주 소 | 서울시 서초구 염곡동 300-9

서초우체국 사서함 101호

전 화 | 3460-7114(대표)

홈페이지 | www.kotra.or.kr

* 낙장, 파본은 교환해 드립니다.