

3월 온라인게임 애플리케이션 이용 실태 분석

■ 게임별 이용자수 현황(중복포함)

게임종류	이용자수(천명)	도달률(%)
상위 15개 전체	12,601	100.0
스타크래프트	4,283	34.0
피망 맞고	3,496	27.7
크레이지 아케이드	3,135	24.9
메이플 스토리	2,421	19.2
한게임 맞고	1,646	13.1
넷마블 테트리스+	1,598	12.7
다음 맞고	1,006	8.0
피망 고스톱	940	7.5
갯애플드	775	6.2
넷마블 대박맞고	773	6.1
한게임 신맞고	661	5.2
넷마블 카르마온라인	631	5.0
한게임 고스톱	616	4.9
피망 홀라	603	4.8
넷마블 맞고	560	4.4

* 도달률 : 상위 15개 게임 애플리케이션 순이용자 대비 도달률

* 리니지1, 2와 뮤는 조사대상에 포함되지 않음

■ 게임별 이용시간 현황

게임종류	이용자수(천명)	도달률(%)
라그나로크	2,214.92	305
트라비아	1,471.93	156
엠게임 M바둑	910.49	210
다음 홀라	894.92	135
메이플 스토리	845.04	2,421
Warcraft III	774.10	541
맞고 & 3인고	753.24	317
한게임 신맞고	668.25	661
스타크래프트	649.57	4,283
엠파스 강호동맞고	583.81	390
한게임 고스톱	583.49	616
Diablo II	574.6	512
넷마블사천성	513.27	356
피망 맞고	489.74	3,496
야후 고스톱	479.88	304

* 리니지1, 2와 뮤는 조사대상에 포함되지 않음

사용자 편의를 위해 웹사이트에 접속하지 않아도 서비스를 이용할 수 있도록 별도 프로그램을 설치하는 온라인 애플리케이션의 경우 이제까지 제대로 된 인터넷 조사가 어려웠다.

그러나 많은 웹서비스 업체들이 인터넷 이용자가 서비스를 보다 편리하게 이용할 수 있도록 하기 위해 애플리케이션 방식을 선택하고 있어, 그 중요성이 부각되고 있다. 또한 과거에 비해 인터넷 접속환경이 크게 향상됨에 따라 온라인 상으로 연동돼 이용할 수 있는 게임과 멀티미디어, 커뮤니

케이션 애플리케이션이 속속 개발돼 출시되고 있다.

최근 코리안클릭이 발표한 인터넷 이용자의 온라인 애플리케이션 이용도를 측정 한 리포트를 통해 가장 오랜 기간 대중적으로 이용되고 있는 게임 애플리케이션의 이용도를 살펴봤다.

리포트에 따르면 상위 15개 게임의 순사용자수는 1,260만명으로 전체 인터넷 사용자 대비 47.7%의 도달률을 나타냈다. 게임별로 보면 스타크래프트가 428만명으로 15개 게임의 순사용자 중 34%의 도달률을

나타내며 1위를 차지했고, 뒤를 이어 피망 맞고, 크레이지아케이드, 메이플스토리, 한게임 맞고 순으로 이용자가 많았다.

연령별로 보면 20대 비중이 40% 이상을 차지하는 스타크래프트와 피망 맞고, 10대 비중이 40% 이상을 차지하는 크레이지아케이드와 메이플스토리 등이 상위를 차지하는 것을 통해 10대와 20대의 높은 게임 이용률을 확인할 수 있다. 맞고, 고스톱, 홀라 등 카드류 보드게임도 상위에 다수 포진하면서 '킬러콘텐츠'의 하나로 자리를 굳히고 있음을 알 수 있었다.

이용시간을 기준으로 보면 이용자당 평균이용시간은 라그나로크가 2,215분으로 가장 높게 나타났으며, 트라비아(베타서비스) 1,472분, 엠게임 M바둑 910분, 다음 홀라 895분, 메이플스토리 845분 순으로 나타났다.

라그나로크, 트라비아, 메이플스토리 등이 높은 이용시간을 보이는 것에 주목해 보면 국내 온라인 게임에서 MMORPG의 식지 않는 인기를 볼 수 있다.

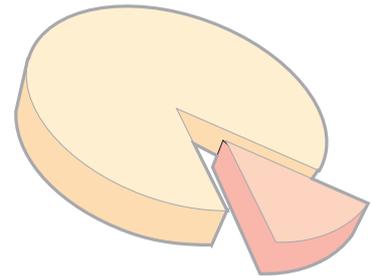
비교적 이용 방법이 쉬운 크레이지아케이드나 넷마블테트리스+, 갯애프드 등의 캐주얼 게임의 경우 이용자수는 많지만 이용자당 평균 이용시간은 낮게 나타났다.

고연령층의 게임 이용을 이끈 고스톱 관

련 게임의 경우 피망, 넷마블, 한게임을 중심으로 치열한 경쟁 속에 다음, MSN, 야후, 엠파스 등의 대형 포털의 가세로 향후 판도에 귀추가 주목된다.

전체적으로 이전의 PC 네트워크 게임이 대세를 이룰 때와 비교해 웹 기반의 온라인 게임이 확대되고 다양한 웹보드 게임이나 캐주얼 게임이 등장하면서 이용자수의 증가와 연령층의 다양화가 이뤄졌다. 상반기 예정된 대형 게임의 출시와 더불어 종합포털의 게임시장 가세, 넥슨, 엔씨소프트, 웹젠 등 전문 게임업체들의 게임포털 사업 추진 등으로 앞으로 게임 애플리케이션의 더욱 치열한 경쟁이 예상된다. 

자료 : 코리안클릭



■ 이통사별 모바일게임 다운로드 순위 (2004년 4월 26일 기준)

SKT		KTF		LGT	
순위	게임명	순위	게임명	순위	게임명
1위	삼국지영웅전4	1위	짜요짜요 타이쿤	1위	강아지키우기
2위	VS틀린그림찾기	2위	RPG 이카리아Ep2	2위	짜요짜요 타이쿤
3위	짜요짜요 타이쿤	3위	배틀개논	3위	격투오인용
4위	테트리스	4위	맛쟁맛고	4위	이지넷고스톱
5위	2004프로야구	5위	마그나카르타M	5위	전설의 맛고
6위	고로고로츨	6위	폰고도리 네맛고	6위	부루마블
7위	생과일 타이쿤	7위	사이버포물러	7위	팡팡숨은그림찾기
8위	레이보우식스	8위	창세기전 외전 - 크로우	8위	라면왕타이쿤
9위	놈	9위	클래식 테트리스	9위	한국프로야구
10위	동전쌓기2	10위	맛고 타이쿤	10위	이지넷맛고

〈자료 : www.mplug.co.kr〉