



## 아시아 기타 게임 시장 동향

### ‘08 태국 온라인게임시장, 734억 규모로 ‘07년 대비 15% 성장

#### ● 태국 온라인게임 업체 True Digital Entertainment, FIFA Online 2 태국판 출시

- ◆ 태국의 최대 통신사업자인 True Corporation 산하 온라인게임 업체인 True Digital Entertainment Co.는 동남아 온라인게임 배급사인 IAHGames를 통해 EA의 FIFA Online 2 태국판을 지난 7월 21일 출시한다고 밝혔
- ◆ 이번에 출시되는 FIFA Online 2는 약 5만 명의 게이머를 모을 수 있을 것으로 기대됨
  - True Corporation은 태국 최대의 케이블 TV 사업자인 TrueVisions, 최대 인터넷서비스사업자인 TrueOnline, 3위 이동통신사업자인 TrueMove를 산하에 두고 있는 통신미디어대기업임

#### ● 2008 태국 온라인게임 시장, 734억 규모로 2007년 대비 15% 성장 전망

- ◆ True Digital Entertainment의 Isra Taulananda 이사는 태국의 침체된 경기와 온라인게임시장경쟁 심화에도 불구하고, True Digital Entertainment의 2008년 온라인게임 매출은 지난 2007년 2억 baht(60억 7,600만 원)에서 5억 baht(151억 9,000만 원)으로 2배 넘게 성장할 것으로 예상됨
  - 이러한 성장은 브로드밴드 가입자의 성장세와 ‘FIFA Online 2’와 같은 신규 게임의 지속적인 출시로 인한
- ◆ Isra Taulananda 이사는 2008년 태국 온라인게임 시장규모가 지난해 21억 baht(637억 원)에서 15%가량 성장한 24억 1,500만 baht(734억 원)에 달할 것으로 전망

#### ● 신규 게임 증가, 브로드밴드 가입자 증가, WiMAX 상용화로 성장 가속화 전망

- ◆ 신규 수입 게임과 브로드밴드 가입자가 늘어나고 무선 브로드밴드 기술인 WiMAX 상용화가 2009년부터 시작된다는 점을 감안하면, 이러한 성장세는 더욱 가속화될 것으로 전망
- ◆ 현재 태국의 온라인 게이머는 600만(전체 인구 6500만 명)에 달하며, True Digital Entertainment 온라인게임 이용자는 200만에 달하는 것으로 알려졌으며, 올해 2-3개의 신규 게임을 출시하면 더욱 늘어날 것으로 예상

- ◆ True Digital Entertainment는 향후 몇 년 안에 3G 브로드밴드 기반의 모바일게임을 개발, 출시할 계획

[출처] Bangkok Post, 2008.7.22

## 베트남 게이머, 게임 대행으로 국영 기업 수준 월급 벌어들여

### ● 베트남, 온라인게임 캐릭터 키워주는 '직업 게이머' 성행

- ◆ 온라인게임의 캐릭터를 주인 대신 육성해주거나 관련 아이템을 판매하는, 이른바 '작업장'이 베트남의 호치민에서도 성행할 조짐을 보이고 있음
- ◆ 이렇게 고용된 게이머가 하루 11시간씩 '작업'해 받는 월급은 평균 103 달러 가량이며, 개중에는 160 달러까지 버는 '직업 게이머'도 없지 않은 것으로 전해짐
- ◆ 160달러는 베트남 국영기업의 임금과 비교해도 떨어지지 않는 수준이고, 공무원 기준 최저임금에 비해서는 무려 네 배나 많은 액수여서 게임만으로도 생계 유지는 충분히 가능한 상황임

### ● 베트남 정부, 청소년 직업 게이머 등장으로 인한 악영향 우려

- ◆ 베트남 정부가 청소년의 온라인게임 플레이를 하루 최대 5시간으로 제한하고는 있지만, 게임 배급사의 웹사이트만 살펴도 우회로는 얼마든지 있는 탓에 소위 "꾼"들에게는 사실상 문제가 되지 않음
- ◆ 이에 현지 공무원들 사이에서는 "폭력성 짙은 게임에 대해 서비스 허가를 취소하는 등 특단의 조치가 절실"하다는 지적도 나오고 있음
- ◆ 온라인게임 때문에 학업을 등지는 청소년까지 있을 정도로 폐해가 이미 심각하다는 진단이 나오고 있음

[출처] VNUNET, 2008.7.7

## EA, 급성장하는 아시아 지역에서 인수할 현지 업체 물색 중

### ● 아시아 온라인게임시장, 향후 3년간 20~30% 성장 전망...EA

- ◆ 글로벌 게임개발사인 Electronic Arts(EA)에 따르면, 최근 전세계적인 경기 침체에도 불구하고 아시아 온라인게임 시장규모가 향후 3년간 20~30% 가량 성장할 것으로 낙관

- ◆ 글로벌 게임시장규모는 2007년 280억 달러 규모에서 향후 3년간 480억 달러 규모로 2배 가까이 성장할 것으로 전망
- ◆ EA는 2007년 중국과 한국의 온라인게임 시장규모를 각각 16억 달러, 15억 달러로 추정되며, 여기에 대만까지 합할 경우 이들 세 국가의 온라인게임 시장규모는 향후 3년간 성장률은 30%에 달할 것으로 전망
- ◆ 특히 인도 온라인게임과 패키지 게임 시장은 향후 2-3년간 60-80%로 고속 성장할 것으로 전망됨
  - Thompson은 “인도는 인구가 많기도 하지만, 크리켓, 음악, 온갖 종류의 모바일게임과 같은 다양한 엔터테인먼트를 즐기는 성향이 있어 시장성이 매우 높다”고 강조
- ◆ 대만, 베트남, 필리핀 등 여타 동남아시아 시장 또한 이동통신과 broadband 보급률이 증가함에 따라 게임 시장 규모가 증가할 것으로 예상됨

### EA, 아시아 지역 공략 위해 아시아 온라인게임 및 모바일게임 업체 탐색 중

- ◆ 아시아 시장은 EA의 올 1/4분기 11억 3,000만 달러의 순이익에서 5% 가량을 차지하고 있으며, 2012년까지 전체 매출액의 15-20%를 차지할 것으로 전망
- ◆ EA는 공격적인 마케팅과 신규 타이틀 출시에 따라 이번 회계연도(2008년4월-2009년3월) 글로벌 매출이 전년대비 30% 성장한 51억 달러에 달할 것으로 예상
- ◆ EA의 아시아 담당 부사장인 Chris Thompson은 EA는 현재 아시아 지역에서 게임개발사들과의 파트너십을 강화하고, 유망한 온라인게임 업체나 모바일게임 업체를 인수할 계획을 갖고 있다고 밝힘
- ◆ EA는 지난 2년간 아시아 지역 인수에 3억 5,000만 달러를 투자했으며, 최근 20억 달러 규모의 Take-Two 인수를 시도하고 있음

[출처] Reuters, 2008.7.24

## 필리핀, 청소년에게 ‘폭력적 게임’ 판매/대여 금지 법안 상정

### 필리핀 하원, 청소년 대상 폭력 게임 판매/대여 금지 법안 상정

- ◆ 필리핀 하원이 청소년들에게 폭력적인 게임을 판매하거나 대여하는 것을 제한하는 법안을 상정했다고 Asian Journal이 7월 14일 보도함
- ◆ 필리핀 ARC당은 Narciso Santiago 대변인을 통해 “규정을 어기는 업체에게는 1년 이하의 징역이나 10만 페소 이하의 벌금, 혹은 이 두 가지 패널티를 동시에 부과하도록 하는 하원 법안 4095을 상정할 예정”이라고 밝힘

### **폭력 게임, 반사회적이고 공격적인 성향 부추기는 연구결과 나와**

- ◆ Santiago 대변인은 성명을 통해 “최근 연구 결과, 폭력적인 게임에 노출된 청소년들이 폭력적이며 반사회적이고 공격적인 성향을 보이는 것으로 나타났다” 며 법안 상정의 취지를 설명
- ◆ 여기서 ‘폭력적인 게임’이란 게임 내에서 하나 이상의 인간 캐릭터가 또 다른 하나 이상의 인간 캐릭터를 죽이거나 심각한 부상을 입히는 내용이 포함된 게임을 의미함

[출처] Gamepolitics, 2008.7.14

## **中 온라인게임 개발사, 필리핀 온라인게임 운영사와 라이선싱 계약**

### **中 Perfect World, 현지 운영사 통해 ‘Zhu Xian’ 게임 필리핀 출시**

- ◆ “완미세계”로 이름을 높인 중국의 Perfect World가 "Zhu Xian"의 필리핀 출시를 위해 현지 온라인게임 운영사인 IP E-Game Ventures와 정식 계약 체결
- ◆ "Zhu Xian"은 동명의 온라인 판타지소설을 게임화한 작품으로 2007년 5월 출시돼 중국 내에서 상당한 호평을 거둠
- ◆ 지난 5월에는 확장팩("Samsara in the Six Realms")을 통해 다수의 신규 콘텐츠도 추가됐고, 이런 업데이트 내용은 필리핀에 출시될 영어 버전에도 상당 부분 반영될 전망
- ◆ 이와 관련 양사는 ‘국제적으로 통하는 우수한 게임성’과 ‘필리핀 현지에서의 확실한 운영력’을 거론하며 성공을 자신하고 있음

[출처] PR Newswire, 2008.6.25