



아시아 기타 게임 시장 동향

인도 온라인게임 업계, 방송사 파업 사태로 역수혜

● 인도, TV 파업으로 여성 캐주얼 게임 붐

- ◆ 인도 방송 제작 인력이 11월 초 파업에 돌입하면서, 인기 드라마의 방영이 중단되고 재방송이 잇따르면서, 주 시청자였던 여성들이 온라인 캐주얼게임 포털로 몰리고 있다고 인도 게임업체인 Zapakgirls.com의 Rohit Sharma CEO가 밝힘
 - 지난 11월 초 서부 인도 영화 노동자 연합(FWICE: The Federation of Western India Cine Employees)이 보험 가입 및 임금 인상 등의 근로 조건 개선을 위해 파업에 돌입했으며, 지난 11월 19일 극적인 타협안에 동의함으로써 파업이 종료됨
 - Zapakgirls.com은 2,000개 이상의 캐주얼 게임을 서비스하는 포털로, 월 PV가 1,000만에 달하며, 전체 다운로드 유저의 70%가 여성 구매자인 것으로 알려짐
- ◆ Zapak은 이번 파업이 여성 게이머의 저변을 확대하는 계기가 될 것으로 기대하며, 여성을 겨냥한 프로모션을 계획
 - 이 프로모션에 따르면, 11월 24일부터 12월 8일까지 여성들은 Zapak이 운영중인 게임 카페를 하루에 최대 한 시간 무료로 이용 가능



www.zapakgirls.com

대만 게임업체 IGS, 2009년 아케이드게임 매출 20~30% 증가 전망

● 동유럽 시장 공략 통해, 아케이드게임 수출량 2-30% 증가 예상

- ◆ 대만 아케이드게임 업체인 International Games System(IGS)는 자사의 2009년 아케이드게임기 수출량이 전년대비 20~30% 가량 증가할 것으로 전망
 - IGS는 신흥 시장인 동부 유럽의 수요에 맞춘 수출용 신규 모델을 적어도 20개 개발하여, 2009년에는 수출량이 5만 대를 넘어설 것으로 전망
 - 그러나 게임기 한 대 당 가격은 오히려 전년보다 낮아질 것으로 보임
- ◆ 한편 온라인게임 서비스도 겸하고 있는 IGS는 자체 개발한 3D MMORPG를 2009년 출시할 계획이라고 밝힘



www.igs.com.tw

Intel, 독자적인 아시아 게임리그 조직 계획

Intel, WCG에 버금가는 아시아 게임리그 개최할 전망

- ◆ Intel은 한국 지사가 주도하는 세계적인 e스포츠 대회 'WCG(World Cyber Games)' 수준의 아시아 지역 대상 아시아게임리그를 내년 상반기 중 개최하는 내용을 골자로 하는 계획을 수립 중인 것으로 알려짐
 - 현재 Intel 본사 및 지사들과 협의 중이며 내년 초 개최가 결정되면 상반기 내 대회를 시작할 계획

기획 배경

- ◆ Intel이 e스포츠 대회 개최에 관심을 갖게 된 것은 Intel 제품을 홍보할 수 있는 세계 정상급 e스포츠 대회가 요구된다는 판단에 따른 것임
 - 지금까지 'CPL(Cyberathlete Professional League)', 'WCG' 등을 후원해 온 Intel은 현재 유럽, 북미, 아시아 지역을 중심으로 'Counter Strike', 'World of Warcraft' 등의 게임을 다루는 'Intel 익스트림 마스터즈' 만 후원하고 있음
 - Intel은 이 대회의 규모가 미미하다고 판단, 'WCG' 규모로 매년 개최하는 새로운 게임 리그 구상 중

예상되는 난관

- ◆ 새로운 게임리그가 시작될 경우 'WCG'와 유럽의 'ESWC', 다이렉트TV의 'CGS(Championship Gaming Series)'와 같은 기존의 e스포츠 대회와의 마찰이 불가피할 것으로 보임
 - 기존 게임리그 뿐 아니라 국제 e스포츠 연맹이 준비하고 있는 '국제 e스포츠 대회', 서울시의 'e스타즈' 등의 입지에도 영향을 미칠 전망
- ◆ 또한 새로운 리그가 예산 부담 및 기존 대회와의 경쟁으로 인한 비용 대비 효과가 저조할 가능성도 있음
 - 현재 개최하는 'Intel 익스트림 마스터즈' 대회 규모를 확대하는 것이 효율적이라는 의견도 제기됨

 www.wcg.com

베트남에서 온라인게임 중독 청소년 대상 재활센터 개소

베트남 1호 게임중독 재활센터 개소

- ◆ 베트남 남부 청소년 센터는 베트남 최초로 게임 중독자 재활 센터를 호치민市에 개소
 - 재활 센터를 설립한 남부 청소년 센터의 Huynh Hong Hiep 대표에 따르면 “많은 부모들이 아이들을 컴퓨터로부터 떼어놓기 힘들어하고 있다”며 센터 설립 배경을 밝힘
 - 이 센터는 게임 중독자 뿐만 아니라, 채팅과 같은 각종 컴퓨터 관련 중독자들을 대상으로 하고 있음
 - 2004년 베트남에 처음 온라인게임이 도입된 후, 현재 600여 만 명이 게임을 즐기고 있으며, 이중 대부분은 13세~18세의 십대인 것으로 알려짐
- ◆ 이 재활 센터에서는 사회적인 일과 음악, 그림, 춤, 스포츠 등의 활동을 통해 인성을 계발하며, 심리학자들의 상담도 제공
 - 현재 50명의 십대 청소년들이 이 센터의 8주 과정 재활 프로그램에 참여하고 있음