



아시아 기타 게임 시장 동향

호주 등급위, 모바일게임으로의 권한 확대 요청

모바일게임, 아직은 호주 등급심의 사각지대

- ◆ 호주 등급위원회(Classification Board)의 Donald McDonald 국장이 지난 10월 호주 상원 국정 평가 회의에서 "그 동안 휴대전화에 다운받아 이용하는 모바일 콘텐츠가 등급 심의 대상에서 빠져 있다"며 문제를 제기

전망

- ◆ 호주 등급위는 15세 이용가 등급을 초과하는 모든 게임의 판매를 일괄 금지하는 과도한 규제를 고수하고 있어 모바일게임으로의 심의 권한 확대 시도를 게임업체가 반기기는 쉽지 않은 상황
 - 최근 Valve와 Electronic Arts이 출시한 'Left 4 Dead 2'는 인간 사체의 훼손 장면 등 미성년자에게 부적절한 영상이 있다는 이유로 MA15+ 등급을 받지 못해 현재 호주에서는 MA15+ 등급을 받은 수정판만 판매 가능
- ◆ 설령 모바일 콘텐츠에 대한 등급심의권이 확보되더라도 호주 등급위의 기존 인력만으로는 업무 처리에 한계가 불가피해 실시 여부는 불확실한 상황
 - iPhone 애플리케이션 트래킹 사이트 Apptism의 통계에 따르면, iPhone 전용 애플리케이션의 개수는 약 9만 여 개에 이르며, 그 중 18,000여 개가 게임임
 - 그러나 등급위가 2008~2009년 동안 심사한 게임 수는 고작 1,000여 개에 불과
 - 북미 연령등급제인 ESRB가 iPhone용 게임의 등급 심사에 이용될 가능성도 제기되었으나, 호주 정부가 법적 강제력이 없는 ESRB를 공식 표준으로 택할지는 미지수

인도 방송사 NDTV, 자사 프로그램 소재 온라인게임 출시

● NDTV, 온라인게임 포털 Zapak과 제휴 체결



- ◆ 인도 방송사 NDTV Imagine이 온라인게임 포털 Zapak.com과 제휴를 체결, 자사의 TV 프로그램 ‘Pati, Partni Aur Woh’를 온라인게임으로 출시해 시청률을 높이는 데 사용할 계획이라고 현지언론 IndianTelevision이 지난 10월 21일 보도함
 - ‘Pati, Partni Aur Woh’ 게임은 적절한 시간에 우유를 먹고 기저귀를 갈아주며 장난감 등을 이용해 아기를 즐겁게 만드는 게임으로, 아기의 만족도가 높을수록 높은 점수를 받을 수 있음
 - 해당 TV 프로그램에서는 유명인사 다섯 커플을 초청해 주어진 환경에서 한 달 동안 아기를 키우면서 부모가 되어 생활하는 모습을 카메라에 담아 시청자들에게 보여줌

● 인의



- ◆ NDTV의 Nikhi Madhok 마케팅 부사장은 ‘인터넷은 잠재 시청자에게 다가갈 수 있는 중요한 매개체’라며 ‘특히 게임은 별다른 저항 없이 이들 시청자를 불러모을 수 있는 상당히 좋은 방법’이라고 설명
- ◆ Zapak의 Arun Mehra CEO는 ‘TV 프로그램 소재의 이 게임은 유저들에게 신선하고 흥미진진한 경험을 맛볼 수 있게 해줄 것’이라며 ‘TV와 영화를 원작으로 제작된 기존 Zapak 게임들이 그러했듯 이 게임 역시 향후 큰 성공을 거둘 것이 확실하다’고 소감을 밝힘

 www.ndtvimagine.com

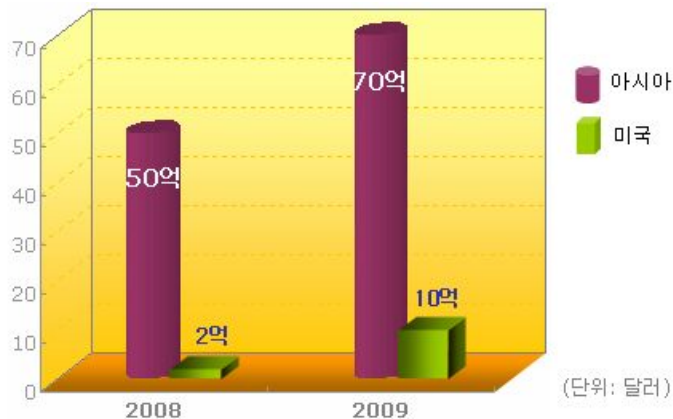
 www.zapak.com

아시아 가상상품 시장, 2009년에만 70억 달러 규모...Plus Eight Star

2008년 50억 달러에서 올해 70억 달러로 성장 예상

- ◆ 지난 10월 29일부터 30일까지 이틀간 美 샌프란시스코에서 개최된 Virtual Goods Summit 2009에서 아시아 가상상품 시장 규모가 지난해 50억 달러에서 올해 70억 달러로 성장할 것이라는 전망이 제기됐음
 - 시장조사업체 Plus Eight Star(+8*)의 Benjamin Joffe CEO는 ‘아시아 시장의 인터넷 및 휴대전화 사용자 수는 이미 미국과 유럽을 합친 것보다 많다’며 특히 한/중/일 3국의 시장 현황을 강조했다
 - 그에 의하면, 이들 3국은 미국 시장과 매우 상이한데다 규모도 커서 가령 중국 온라인게임 시장만 하더라도 그 규모가 올해 35억~40억 달러에 이를 것으로 전망했음
 - 일본에서는 모바일 전용 SNS 서비스 업체 두 군데가 자사 매출의 70%를 가상 아이템으로부터 얻고 있으며, 이 지역 1위 SNS 서비스 업체인 Gree의 경우 광고수입(25%)을 제외한 대부분(75%)의 매출을 게임에서 얻고 있는 것으로 알려짐
 - 반면 미국의 가상상품 시장은 아직 초기 단계로 올해 10억 달러 수준에 머물 것으로 예상되나 시장 잠재력은 30억~350억 달러 수준이라고 Joffe CEO는 주장
 - 그는 아울러 ‘Facebook 기반의 상위 소셜게임들이 현재 서구에서 개발되고 있지만 머지않아 아시아 업체들도 속속 경쟁에 뛰어들 것’이라며 ‘월 실질유저 면에서 상위 10위 퍼블리셔 중 하나인 6Waves는 홍콩에 본사를 둔 업체이고 중국의 Reko와 Elex는 30위와 36위를 각각 차지하고 있다’고 설명

Chart 아시아와 미국의 가상상품 시장 규모 비교



[출처] Inside Virtual Goods

STAT 호주&뉴질랜드 게임 SW 판매순위(10월 넷째 주)

순위	호주 (10.19~10.25)	뉴질랜드 (10.19~10.25)
1	Forza Motorsport 3 (X360)	Forza Motorsport 3 (X360)
2	Mario Kart W/Wheel (Wii)	SmackDown! VS RAW 2010 (PS2)
3	Wii Fit Plus Bundle (Wii)	Uncharted 2 Among Thieves (PS3)
4	Uncharted 2 Among Thieves (PS3)	Mario Kart W/Wheel (Wii)
5	Borderlands (X360)	Borderlands (X360)
6	SmackDown! VS RAW 2010 (PS2)	Halo 3 ODS (X360)
7	Mario & Sonic at Olympic Winter Games (Wii)	SmackDown! VS RAW 2010 (PS3)
8	Borderlands (PS3)	Wii Play W/Remote (Wii)
9	Wii Sports Resort + Wii Motion Plus (Wii)	Need For Speed: Shift (PS3)
10	SmackDown! VS RAW 2010 (PS3)	Borderlands (PS3)

[출처] Media Control Gfk International