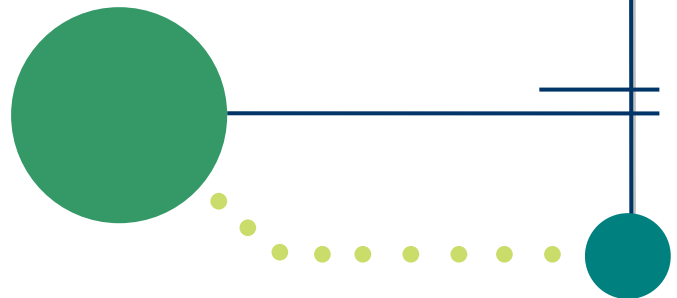




## 중남미 게임 시장 동향

- 2008년 브라질 게임시장 규모 8,750만 달러
- 멕시코 게임 시장 2010년 10억 달러에 육박할 것
- 브라질, PS2 현지 생산 허가로 PS2 가격 대폭 인하될 듯
- 브라질 온라인 게임업체, 수익 전략 변화



### 2008년 브라질 게임시장 규모 8,750만 달러



#### 2008년 브라질 게임 시장규모

- ◆ 브라질게임개발협회인 ABragames의 최근 조사에 따르면, 올해 브라질의 게임 제작은 8,750만 달러 규모로, 작년 7,650만 달러보다 16.6% 성장한 것으로 나타남
  - 1억 8,500만 명 규모의 인구가 살고 있는 브라질은 최근 국제 원자재 가격의 급등에 따라 많은 달러가 유입되면서 구매 잠재력이 높은 매력적인 시장으로 부상 중
  - 이미 다수의 국내 게임업체들이 현지 업체와 파트너십을 맺고 서비스를 제공 중인 가운데, 현재 브라질에는 26개의 MMO가 서비스를 진행중인 상황
- ◆ ABragames의 대표인 Digital Tectoy의 Andrew Penha GM은 "브라질 게임 산업은 시장 확장과 게임 수출이라는 두 가지 숙제를 떠안고 있다"고 밝힘

#### 게임산업 성장의 장애요인 #1 - 불법 해적판

- ◆ 브라질의 게임 산업이 아직 전세계 총 수입의 0.16%에 불과한데, 이는 브라질 게임산업의 90%를 해적판이 점유하고 있기 때문
- ◆ 정부의 높은 관세를 포함한 세금 정책으로 인한 높은 게임기 가격이 불법 해적판의 원인이 되고 있음
  - 실제로 닌텐도 Wii는 750 달러(약 83만 원), Xbox360은 950 달러(약 1백만 원), PS3는 850 달러(약 94만 원)에 이릅니다

#### 게임산업 성장의 장애요인 #2 - 열악한 인프라

- ◆ 빈부 격차로 브라질 국민의 24%인 5,900만 명만이 인터넷을 접속하고 있으며, broadband 이용자 수는 750만 명(4%)에 불과함
- ◆ 게다가 인프라가 낙후되어 ADSL 1MB 서비스 요금은 월간 42 달러(약 46,000 원), 8MB는 121 달러(약 134,000 원)으로 통신비가 비싼 편임
- ◆ 브라질 현지에서 게이머들이 뚱뚱하고 못생겼다는 왜곡된 사회적 인식 또한 게임시장 성장의 장애가 되고 있음

#### 대안 - 해외 게임 수출

- ◆ 브라질게임업계는 만연한 해적판에 대해 게임 수출이 해결책이 될 수 있다고 인식, 2006년부터 수출 증대를 위해 노력, 연간 300만 달러 수출 실적을 올리고 있는 것으로 나타남

- 브라질의 게임 소프트웨어 및 서비스 수출은 2007년 28.7%에서 올해는 43.3%로 그 비중이 크게 늘어난 것으로 조사됨
- 브라질의 해외 시장 진출은 2006년 브라질 무역투자진흥공사인 Apex의 기금 지원과 SOFTEX의 공동 경영으로 본격적인 게임 소프트웨어 수출 지원 프로그램이 운영되면서 본격적으로 시작됨

 [www.abragames.org](http://www.abragames.org)

## 멕시코 게임 시장 2010년 10억 달러에 육박할 것

### ● 게임 인구 증가에 따른 시장 규모 확대

- ◆ 시장조사업체인 Research and Markets의 조사에 따르면, 2010년 멕시코의 게임 시장이 10억 달러 규모로 성장할 것으로 조사됨
- ◆ 멕시코의 게임 산업은 굵직한 규모의 신규 마케팅 투자를 비롯해 세계적인 게임 퍼블리셔들의 지점 설립도 속속 진행돼, 폭발적으로 성장할 것으로 예상됨
- ◆ 멕시코는 불법복제가 만연한 나라로 알려져 지금까지 큰 주목을 끌지 못했지만, 게임인구의 증가에 따라 (불법복제에도 불구하고) 합법 게임 시장도 이미 상당 규모 형성돼 게임 퍼블리셔들의 이목을 끌기 시작함

### ● 미혼 남녀 게이머 증가에 따른 시장 확대

- ◆ 특히 대개 결혼 전까지 부모님과 함께 살기 때문에 주머니 사정이 넉넉한 편인 멕시코의 젊은 미혼 게이머들이 늘어나고 있는 것으로 나타나, 게임 시장 규모 확대가 가속화될 것으로 전망됨
- ◆ 게다가 멕시코 미혼남녀의 결혼연령도 높아지고 있어, 지출 여력이 풍부한 도시 젊은이들을 중심으로 게임의 핵심 소비층 연령대가 10세 가량 상승한 것으로 조사됨
  - 1995년 남녀 각각 23살과 20살이었던 평균 결혼 연령이 불과 10년 만에 28살과 25살로 각기 상승함

## 브라질, PS2 현지 생산 허가로 PS2 가격 대폭 인하될 듯

### ● 브라질 Manaus 산업지구에서 PS2 현지 생산 승인 발표

- ◆ 브라질 Suframa(Manaus 자유 무역 지구 감독국)는 8월 28일, Manaus 자유 무역 지구에서의 PS2 생산을 승인함
  - 이로서 Sony는 매년 50만 달러, 총 880만 달러 규모의 투자를 할 수 있게 됐으며, 첫째 45만 대 생산을 시작으로 3년 째 되는 해에는 52만 대 생산을 목표로 하고 있음
  - 이번 계약으로 인해 74종의 새로운 직업이 생겨나는 등 브라질 경제에도 긍정적인 영향을 미칠 전망이다
  - 그러나 구체적인 생산 시작 시기는 밝히지 않음

### ● 브라질의 콘솔게임기 보급 가속화될 전망

- ◆ 게임 제품에 대한 수입 관세와 공업 제품 세율이 높아 콘솔게임기가 보급되기 힘들고, 불법 복제율이 높았음
  - 콘솔 하드웨어의 경우 수입 관세가 80%이고 한 개의 비디오 게임을 수입하는데 부과되는 세금을 합산하면 114%에 이를 정도로 중남미 8개국 중 수입 관세가 가장 높아 닌텐도 Wii는 750 달러, Xbox360은 950 달러, PS3는 850달러에 이를 정도임
  - 높은 세금의 영향으로 공식적인 수입을 통해서만 밀수품과 경쟁이 사실상 불가능해, 불법 복제율이 90%를 상회하는 것으로 나타남
- ◆ 현지 생산으로 수입 관세를 피할 수 있게 되면 정품 콘솔게임기 가격을 낮출 수 있어 게임기 보급률과 불법 복제 및 밀수 제품 감소에도 영향을 미칠 것으로 기대됨

## 브라질 온라인 게임업체, 수익 전략 변화



### ● 브라질, 부분유료화 및 광고 모델 증가

- ◆ 브라질의 인터넷 성장으로 기존의 정액제 중심에서 무료게임을 통한 광고 수익 모델이나 아이템 판매를 통한 부분유료화 모델 등을 도입하는 사례가 늘어나고 있음

### ● 사례 #1 - 라그나로크

- ◆ 브라질 게임업체 Level Up을 통해 서비스되고 있는 그라비티의 라그나로크 게임은 지난 6월 이용자 수가 50만 명에 달하며, 주 연령대는 10대에서 20대인 것으로 알려짐
- ◆ Level Up은 등록된 고객이 5백만 명에 이르며, 매월 100시간 이상 게임을 즐기는 이용자들도 상당수에 달해, TV시청보다도 게임을 즐기는 시간이 많은 이들을 대상으로 한 광고 마케팅의 효과가 클 것으로 기대하고 있음
- ◆ 또 2005년 포르투갈어 버전을 출시한 라그나로크는 옷이나 무기 등의 아이템을 최고 100헤알(6만 3,600원)에 판매하고 있음
  - 전세계적으로 아이템 구매 게이머 비율이 평균 15%에 달하는 데 비해, 브라질의 경우 10%에 달해 점차 성장하고 있음

### ● 사례 #2 - Taikodom

- ◆ 우주를 배경으로 한 전략 MMORPG인 Taikodom 게임을 개발한 브라질 게임업체인 Hoplon Infotainment은 현재 몇몇 광고회사와 계약을 추진 중임

 [www.hoplon.com](http://www.hoplon.com)