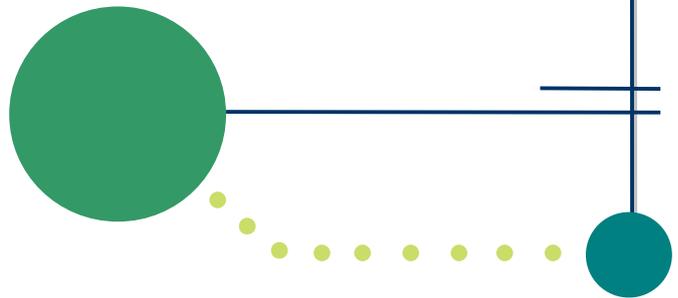




중남미 게임 시장 동향

- 아르헨티나 정부, 온라인 댁블링 금지 법안 추진
- 브라질 게임테스터 한 달 수입, 1,300달러에 달해
- 모바일게임업체 Gameloft, 브라질 게임개발자 20명 해고



아르헨티나 정부, 온라인 gambling 금지 법안 추진

아르헨티나 부에노스아이레스, 온라인 gambling 금지 법안 발의

- ◆ 최근 아르헨티나의 부에노스아이레스에서 PC와 휴대폰을 통한 온라인 gambling 일체를 금지하는 내용의 법안이 발의된 것으로 알려짐
 - 이 법안이 통과될 경우, 아르헨티나 내 모든 통신사업자는 온라인 gambling 관련 사이트로의 접근을 의무적으로 차단해야 하며, 불법 영업으로 적발된 업체는 부에노스아이레스 지역에서 취득한 매출의 10~20배에 달하는 벌금을 물게 됨

법안 발의 배경

- ◆ 법안을 발의한 Liliana Piani 의원은 현 아르헨티나 정부가 온라인 gambling 관련 문제들에 충분히 대응하지 못하고 있으며, 기존 게임 관련법에는 관련 항목이 전무한 실정이라고 지적
 - 그는 또한 “도박 행위를 관리/감독하기 위해서는 온라인 도박을 근절시키는 것이 필수적인 조치이며, 이는 시민 건강, 공공 질서, 소수자 보호 등의 근본적인 가치를 지켜내기 위한 일”이라고 주장

온라인 gambling 금지 법안의 문제점

- ◆ 그러나 이번 법안은 공공가치를 위해 어느 정도 수준 이하로 제한하는 ‘규제’를 목적으로 하기보다 ‘전면 금지’를 목적으로 하고 있어, 도리어 암시장의 활성화를 초래하는 등의 부작용을 초래할 가능성도 상존하고 있음
- ◆ 최근 미국 정부가 불법 인터넷 도박 금지법(The Unlawful Internet Gambling Enforcement Act, 이하 UIGEA) 발효에 따라, 런던 증권거래소에 상장된 합법적인 업체인 PartyCasino, 888 Casino 등의 온라인 gambling 업체들을 자국 시장에서 몰아낸 조치가 비슷한 사례
 - 그러나 합법적인 사업자들이 미국 시장에서 철수한 이후, 무허가 온라인 gambling 업체들이 난립하기 시작했고, 현재는 해당 법안 발효 이전보다 훨씬 열악한 상황에 놓인 것으로 알려짐
 - 뿐만 아니라, 소비자들이 불공정한 gambling에 피해 입을 확률이 높아짐
- ◆ 반면 영국의 경우 자국 내 온라인 gambling 사업에 대해 ‘전면 금지’보다 ‘규제’를 선택, 해당 업체들에게 책임을 부여하는 쪽을 선택함

 casino.pokernews.com

브라질 게임테스터 한 달 수입, 1,300달러에 달해

● 브라질 남부 Santa Catarina州, 게임 산업 활성화

- ◆ 브라질 남부 Santa Catarina州에서는 완성된 게임의 오류 및 버그를 찾아내기 위해 테스트 플레이를 수행하는 '테스터'가 1,300달러의 월 수입을 올리며, 직접 게임의 제작에 관여하는 숙련된 게임 디자이너의 경우 연봉 1만 5,000달러까지도 받는 것으로 알려짐
 - 이 같은 좋은 조건의 일자리로 인해 브라질 남부 Santa Catarina州 경제의 상당 부분을 게임 산업에 의존하고 있으나, 아직까지 관련 인력이 부족함.
 - 브라질 정부에서도 이를 지원하기 위해 Catarina 게임 위원회를 구성, 게임 산업 전반에 필요한 인력 양성을 지원하고 있음

● 관련 사례

- ◆ 가장 대표적인 성공 사례로는 Santa Catarina州의 Florianópolis에 위치한 Hoplon으로, 이 업체는 4년간 1,500만 달러의 자금과 70여 명의 개발진을 투입, MMO게임인 'Taikodom'을 지난 10월 15일 출시
 - 'Taikodom'의 PM인 Carlos Knippschild는 "처음에는 15명으로 시작했던 프로젝트가 이젠 70명에 육박하며, 여전히 빠르게 성장하는 이 프로젝트를 관리하는 것은 매우 큰 도전"이라고 밝힘
- ◆ Denis Kerr Coelho씨(27세)의 경우 모바일게임 업체인 PalmSoft에서 모바일게임을 개발, 해외로 수출하고 있으며, 최근에는 브라질 축구연합(CBF)의 독점 라이선스를 소유한 회사의 게임을 개발
 - 그는 "브라질 게임 시장에 붐이 일고 있으며, 다양한 분야의 인력이 부족한 상황"이라고 덧붙임

● 대표적인 게임 관련 인력

- ◆ 게임 디자이너 - 아이디어를 취합, 캐릭터의 액션 등의 규칙이나 효과를 설계
 - 월 수입은 1,000~3,000달러이며, 경력 있는 전문 디자이너의 경우 연봉 1만 5,000달러 정도를 벌어들이며, 브라질에 관련 교육을 제공하는 15개 대학이 있음
- ◆ 테스터 - 테스트 플레이를 통해 프로그램 오류나 버그 발견
 - 매우 광대한 범위에서 테스트를 진행하며, 가능한 모든 상황을 설정하여 버그의 가능성을 찾아내게 되며, 수입은 매월 1,300달러 정도

모바일게임업체 Gameloft, 브라질 게임개발자 20명 해고

● Gameloft, 브라질 스튜디오 개발 인원 20명 감축

- ◆ 글로벌 모바일게임 업체인 Gameloft는 최근 자사 브라질 스튜디오 개발 인원 20여 명을 감축한 것으로 확인됐으나, 브라질 시장에서 사업을 접을 계획은 없는 것으로 알려짐

● 인원 감축 배경과 전망

- ◆ Gameloft의 Anne-Laure Descleves 커뮤니케이션 매니저는 “Gameloft 직원 4,000여 명 중 80% 가량이 개발(production) 관련 업무를 담당하고 있으며, 개발 조직의 정비를 목적으로 브라질 내 20여 개의 개발업체를 대상으로 비용절감 조치를 취할 계획”이라고 설명
 - 즉 1,200여 종의 휴대단말과 180개 관련 업체에 300여 개의 게임을 제공하는 시장이다 보니, 때로는 일정 수준의 조정도 불가피해 이번과 같은 인력 감축을 단행했으나, 그다지 심각한 것은 아니라는 의미
- ◆ 그러나 최근 남미 시장의 모바일게임 성장 가능성이 크게 거론되고 있는 점을 감안하면 이처럼 보수적인 행보는 다소 의외
 - 이에 대해 Descleves는 “브라질 시장의 중요성을 충분히 인식, 브라질을 포함한 남미 시장에서의 매출 확대 방안을 꾀하고 있으며 앞으로도 브라질 휴대폰 사용자 전반을 대상으로 게임 출시를 계속할 것”이라고 밝힘
 - Gameloft의 ‘Ferrari World Championship’을 개발한 브라질 스튜디오는 지난 9월 기준 iPhone 기반 게임을 포함 총 5개의 신규 타이틀을 개발하고 있는 것으로 알려짐
- ◆ 아울러 Descleves는 자사의 최근 행보가 향후의 대규모 인원감축을 전제한 것은 전혀 아니며, 일각의 인원 감축설을 일축
 - 현재 보유한 3,300명의 개발 인력은 고품질의 게임을 개발하고 시장별 니즈에 맞춰 출시하는 데 필수적이며, 더구나 최근에는 우수 인력에 대한 투자가 과거 어느 때보다 중요해졌다고 강조