

## 멕시코 당국, 대대적 단속 통해 불법게임 9만 건 단속

### ● 멕시코 정부, 20톤 가량의 불법 게임 압류

- ◆ 美 엔터테인먼트 소프트웨어 협회(ESA: Entertainment Software Association)에 따르면, 최근 멕시코 사법 및 정보기관이 실시한 불법 게임 합동 단속을 통해 20톤이 넘는 밀수품을 차압한 것으로 알려짐
  - 이번 단속은 멕시코의 Jalisco州的 주도(州都)인 Guadalajara의 가장 큰 시장 중 하나인 San Juan de Dios 시장을 대상으로 했으며, 이 곳은 다양한 플랫폼의 해적판 게임 등 불법 복제품의 메카로 알려져 있음
  - 이번 합동 단속을 통해, 9만 1,200개의 불법 복제 게임, 13만개의 게임 표지, 3,200개의 게임 박스를 압수
- ◆ 멕시코 정부는 멕시코 최대 베흐시장으로 유명한 Tepito 지역에서도 유사한 단속을 실시 상당량의 불법복제 게임을 압수한 바 있음
  - 당시 게임 복제 시설과 창고를 단속, 약 290개의 DVD/CD 라이터, 28,800개의 해적판 게임, 90만개의 게임 표지를 압수한 바 있음

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

## 멕시코 게임쇼 Electronic Game Show, 2만 6,000명 참가해

### ● 라틴 아메리카 게임 이용자층...젊은 남성 中心에서 탈피

- ◆ 멕시코의 수도 Mexico City의 Expo Bancomer Santa Fe 전시관에서 지난 10월 24일~26일까지 열린 Electronic Game Show 2008(EGS 2008)가 2만 6,000명의 방문객을 끌어 모으며 성공적으로 개최된 것으로 알려짐
  - 올해 이 행사에는 Sony, Microsoft, Electronic Arts, Konami, Atari, Lucas Arts, Midway, Sega 등이 참여했으며, 'Gears of War 2', 'Little Big Planet', 'Star Wars: The Clone Wars', 'Pro Evolution Soccer 2009' 등 기대작들이 공개된 것으로 알려짐
  - EGS 2008은 칵테일파티 등을 통해 업체 간 네트워크 형성의 기회를 제공했으며, 스포츠 선수를 포함한 유명인사가 2,000명 이상 방문한 것으로 알려짐
- ◆ 이번 행사를 주최한 Oelli社의 CEO인 Jorge Lizarraga는 “게임산업이 라틴 아메리카 지역에서 성장함에 따라, 젊은 남성 위주였던 게임의 소비자층이 다변화되고 있으며, EGS에서도 이러한 현상을 관찰할 수 있었다”고 밝힘

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

## 덴마크 SGI, 남미 사회 문제 배경으로 한 기능성 게임 출시

### 남미 사회 문제 배경의 게임 'Global Conflicts: Latin America' 출시

- ◆ 덴마크 게임업체인 Serious Games Interactive(SGI)는 전세계 분쟁을 소재로 다룬 'Global Conflicts' 시리즈의 후속작인 'Global Conflicts: Latin America(GC:LA)'를 지난 10월 23일 PC와 Mac버전으로 출시
  - Serious Games Interactive는 지난 2007년 7월 팔레스타인 분쟁을 소재로 한 'Global Conflicts: Palestine(GC:P)'이 출시한 바 있음
  - 이번에 출시된 'GC:LA'는 폭력과 가난 문제가 가장 심각한 지역 중 하나인 라틴 아메리카 전반의 대량학살, 부패, 원주민 착취 문제를 중점적으로 다루고 있음

### 게임 소개

- ◆ GC:LA는 게임을 통해 세계를 이해하고자 하는 비판적인 게이머를 대상으로 지난 10월 23일부터 영어, 독일어, 프랑스어, 스페인어, 덴마크어, 스웨덴어, 노르웨이어로 서비스
  - GC:LA는 롤플레이팅과 어드벤처의 복합 장르로 이용자는 게임을 통해 라틴 아메리카 국가들의 중요한 문제들을 폭로하려는 프리랜서 기자가 되어 무자비한 현대판 지주, 부패한 경찰과 공무원, 피로 손을 적신 학살 범죄자들, 악질 범죄 집단, 임금 착취를 일삼는 사업가들과 만나게 됨
  - 자신의 악행을 털어놓지 않는 이들을 포착, 당황시키고, 이들의 범죄를 대중에게 알리는 것이 이 게임의 목표
- ◆ Serious Games Interactive의 CEO인 Simon Egenfeldt-Nielsen은 “허구보다 현실이 잔인할 때도 있다는 점에서 오크나 에일리언을 죽이는 것 이상의 게임을 만들고 싶었다”며, 'Global Conflicts: Latin America'의 개발 배경을 밝힘

### Serious Games Interactive는

- ◆ Serious Games Interactive는 엔터테인먼트 이상의 게임을 추구하는 게임 개발업체로, 2006년 덴마크 코펜하겐에서 설립, 전 세계의 분쟁을 살펴보는 3D 롤플레이팅 게임인 Global Conflicts 시리즈를 개발해옴
  - 이 시리즈는 CNN과 BBC에 보도된 바 있으며 현재 50여개국에서 판매 중임

 [www.globalconflicts.eu](http://www.globalconflicts.eu)  [www.seriousgames.dk](http://www.seriousgames.dk)