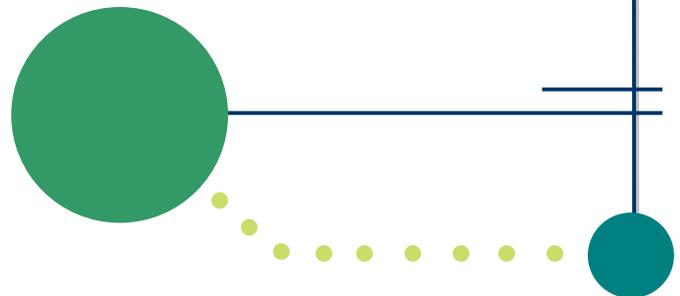




중남미 게임 시장 동향

- Sony, 남미 13개국에 PS3, PS2, PSP 출시
- 브라질, 유망 게임시장으로 부상
- **STAT** 2008 멕시코 콘솔게임 시장 Briefing



Sony, 남미 13개국에 PS3, PS2, PSP 출시

● 남미 시장은 향후 캐나다보다 큰 시장 될 것...Sony

- ◆ SCEA(Sony Computer Entertainment America) 는 남미 시장이 향후 캐나다보다도 큰 게임 시장이 될 것으로 예측하고 본격적으로 게임 사업을 전개할 것으로 알려짐
 - SCEA의 Ian Jackson 부사장의 최근 발표에 따르면 진출 전략은 다음과 같음
 - 1단계: 칠레, 아르헨티나, 콜롬비아, 페루
 - 2단계: 코스타리카, 에콰도르, 엘살바도르, 과테말라, 온두라스, 니카라과, 파나마, 베네수엘라
 - 3단계: 우루과이, 파라과이, 브라질
- ◆ SCEA는 Sony Latin America와 협력하여 하드웨어/소프트웨어뿐만 아니라, 현지화 작업을 거친 PlayStation Network 및 공식사이트(PlayStation.com)을 구축할 예정이나 현지 시장의 85%가 넘는 불법 복제에 대한 대응이 가장 큰 관건이 될 전망
 - 특히 출시 9년째인 PS2의 저렴한 가격을 내세워 상대적인 저소득 국가를 공략할 예정
 - 남미 지역에서 가장 많이 팔린 게임기는 Gamboy Advance SP와 PlayStation2이며, 차세대 콘솔기기는 비싼 가격으로 인해 판매량이 저조한 상황

 www.us.playstation.com

브라질, 유망 게임시장으로 부상



● 2008년 브라질 게임 시장규모 7,200만 달러

- ◆ 2008년 브라질 게임 시장규모는 7,200만 달러로 전세계 게임시장의 0.1%에 불과하지만, 폭넓은 연령층으로 구성된 게임 시장의 폭발적인 잠재력으로 인해 글로벌 게임업체의 러시가 잇따르고 있음
 - 브라질 게임개발자 협회(Abragames)의 Andre Penha 회장은 2009년 한해 동안 브라질 게임 시장은 2배 이상 성장할 것이라고 전망
 - 평균 연령 35세로 구성된 브라질 게임시장은 다양한 연령층의 게이머가 캐주얼게임부터 하드코어 게임까지 폭넓게 분포되어 있는 시장

- 이와 같은 성장 잠재력 때문에 Electronic Arts, Ubisoft와 같은 글로벌 게임업체는 이미 브라질 시장에 진출해 있으며, Ubisoft의 경우 최근 브라질 게임업체 Southlogic Studio를 인수하기도 하였음
- 또한 Activision Blizzard Latin America는 최근 브라질 시장 진출을 공식 발표하였으며, 동사의 John Dillulo 디렉터는 브라질을 멕시코 다음의 전략적 시장이라고 밝힌 바 있음.

🌐 브라질 게임 시장의 주요 문제점

- ◆ 내수 산업 보호를 위한 높은 관세, 높은 불법 복제율, 낮은 브로드밴드 보급률이 브라질 게임시장 성장의 걸림돌
 - 브라질 정부는 자국 기업 보호를 위해 수입 상품에 높은 관세를 책정하여 콘솔 게임기 가격이 Wii 750 달러, Xbox360 950 달러, PS3 850 달러에 이르고 있음
 - 高 관세 정책은 소프트웨어에도 적용되고 있으며, 80~90%에 가까운 불법 복제율을 더욱 높이는 요인이 된다는 비판을 받고 있음
 - 불법 복제를 해결하기 위해 온라인 다운로드 판매가 대안으로 제시되고 있으나, 빈부 격차로 전체 국민의 24%인 6,000 만 명이 인터넷을 이용할 수 있으며 그 중에서도 750 만 명만이 브로드밴드에 접속할 수 있기 때문에 온라인 다운로드 역시 단기적인 대안은 될 수 없음

 www.abragames.org

STAT 2008 멕시코 콘솔게임 시장 Briefing



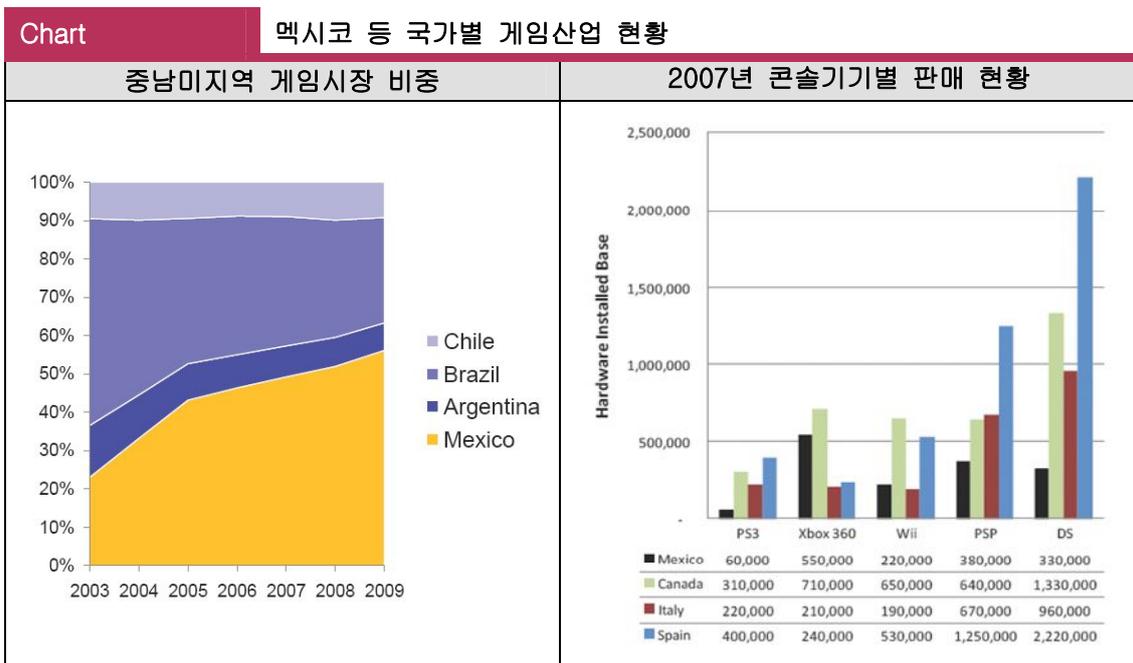
🌐 세계 5위권 멕시코 콘솔게임 시장

- ◆ 멕시코는 높은 시장 잠재력을 지니고 있으며, 2011년 세계 게임시장의 4%를 차지할 것으로 전망
- ◆ 글로벌 시장조사업체 IDG(International Development Group)에 따르면 라틴아메리카의 2007년도 콘솔게임 하드웨어 및 소프트웨어 매출이 전세계 시장의 약 2%인 10억 달러를 차지하고 있으며, 2011년에는 4% 증가할 전망
 - 멕시코는 미국, 영국, 캐나다, 일본 다음으로 Xbox360의 판매가 많은 국가이지만 PS3와 Wii는 10위 밖에 위치해 있으며, 콘솔기기의 가정 내 보급률도 7% 미만에 그쳐 미래 성장 가능성이 높은 시장

글로벌 게임산업 Trend

- 콘솔게임과 PC게임 모두 상위 5개 유통 업체가 시장을 장악하고 있으며, 특히 Blockbuster나 WalMart 같은 전국적인 유통 채널은 게임 타이틀의 구매 접근성을 증대시켜 시장 확대에 기여할 것으로 전망
- 85%에 육박하는 높은 불법 복제율은 성장의 큰 장애물이 될 수 있으나 최근 EA, Take-Two, Activision-Blizzard 등 글로벌 업체의 진출이 잇따르면서 가격 정상화 및 적극적인 마케팅을 통해 시장 구조가 점차 양성화될 것으로 기대

www.idgconsulting.com



[출처] International Development Group

Chart 게임 소프트웨어 유통업체 현황(2007년)

Console Software			PC Software		
Retailer	Mkt Shr	Outlets	Retailer	Mkt Shr	Outlets
	27%	75		24%	80
	26%	63		21%	110
	10%	80		15%	148
	7%	319		11%	53
	5%	119		10%	63
Others	25%		Others	19%	
Total	100%		Total	100%	

[출처] International Development Group