중남미 게임 시장 동향

- 콘솔게임기 Zeebo, 브라질서 공식 출시
- 아르헨티나 정부, 日 성인 게임 'Rapelay' 발매 금지
- 광고용 게임, 브라질서 마케팅 툴로 부상

콘솔게임기 Zeebo, 브라질서 공식 출시

Zeebo, 3G 기반 콘솔게임 출시

- 브라질 콘솔게임 제조사 TecToy는 오랫동안 기대를 모아왔던 3G 네트워크 지원 휴대용 콘솔게임기 Zeebo를 브라질에서 249달러에 공식 출시한다고 지난 5월 27일 밝힘
  - Zeebo 콘솔 게임기의 브라질 내 유통 및 마케팅은 Tectoy가 직접 맡아, Rio de Janeiro의 200여 개 매장에서 판매를 시작해 연말에는 브라질 전역으로 판매처를 확대, 이후에는 멕시코와 중국, 인도 등지에 진출할 계획
  - 6월 말까지 15개 이상의 게임 타이틀이 출시될 예정이며, 게임은 ZeeboNet 네트워크를 통해 다운로드할 수 있음
  - 콘솔 구매 시 3개의 게임(EA의 'FIFA 2009', 'Need For Speed Carbon', Gameloft의 'Brain Challenge')이 기본적으로 포함되어 있고, 게이머는 3G 무선 인터넷을 이용해 추가로 게임 3개(3D Realms/Machineworks의 'Prey Evil', Id Software의 'Quake I', 'Quake II')를 다운받을 수 있음

콘솔게임기 Zeebo 특징

- Zeebo는 3G 네트워크를 통해 게임을 다운로드하는 방식으로, 브라질 특유의 높은 세금을 적용 받지 않으며, 유통 비용이 거의 들지 않아 낮은 가격으로 게임을 제공할 수 있으며 암시장을 통한 불법복제를 피할 수 있음
  - 브라질에서는 높은 세금과 물류 비용 때문에 콘솔게임 타이틀이 110 달러, PC게임 타이틀이 70 달러의 가격으로 판매되고 있으며, 브라질의 1인당 국민 소득이 9천 달러 수준인 것을 감안하면, 여타 시장에 비해 19배 가량 높은 가격
  - 그러나 Zeebo 콘솔게임기의 가격은 249달러($499 Brazilian Reais)로 Nintendo Wii의 1/3 정도 가격이며, Zeebo 게임의 가격은 4.45 달러에서 13.10 달러 선으로 책정돼 게이머가 다양한 게임을 저렴한 가격으로 이용할 수 있을 것으로 기대됨

콘솔게임기 Zeebo 사양

- Zeebo는 Qualcomm 기술 기반 전용 GPU를 이용, PSP나 OpenGL|ES(OpenGL Embedded System) 1.0 버전 호환 기기와 비슷한 수준의 성능을 가지고 있으며, 3G 모바일 네트워크인 HSUPA는 물론, 2.5G(EDGE)나 2G(GPRS)도 지원 가능

- 옵션으로 Qualcomm의 휴대 단말용 어플리케이션 개발 플랫폼인 BREW 4.0을 운영 체제로 채택, 3개의 조이스틱과 주변 기기 장착용 USB 포트, 1개의 SD Card 포트, 스테레오 오디오를 지원하는 composite video가 장착 가능
- 스크린 해상도는 640 x 480로, SD(Standard Definition) 디스플레이를 지원함

www.tectoy.com.br www.zeebo.com.br

아르헨티나 정부, 日 성인 게임 'Rapelay' 발매 금지

강간 성인 게임 'Rapelay' 금지 결정

◆ 아르헨티나 지방 의회에서 日 게임업체 Illusion Soft의 성인게임 'Rapelay'을 '성추행을 조장하는' 게임으로 보고, 판매를 금지할 움직임이 있는 것으로 지난 4월 9일 알려짐

- 아르헨티나 국회의원 Miguel Serralta은 한 쇼핑센터에 현지인을 보내 'RapeLay'의 판매 실태를 파악하기 위한 조치를 취했으며, 아동권리 옴부즈맨 제도를 통해 'RapeLay'를 불법 판매하는 사업자들에 대해 항의함
- 심리학자 Andrew Gottfried는 'RapeLay류의 성인 게임은 사회의 암적인 존재로 인성에 악영향을 미친다'고 지적함

'Rapelay'는

◆ 'Rapelay' 라는 타이틀 제목은 '강간'을 뜻하며, 게이머는 감옥에서 막 출소한 강간범으로 게임에서는 기차나 주차장 등지에서 상대방의 옷을 벗기거나, 자신이 옷을 벗는 등의 행위가 가능함

- 현재 日 성인 게임 'RapeLay'은 합법적으로 판매되고 있지 않지만, 불법 복제 게임 타이틀과 인터넷 다운로드를 통해 유통되고 있음

www.illusion.co.jp

광고용 게임, 브라질서 마케팅 툴로 부상

브라질 700만 명, 온라인게임 이용

- 700만 명에 달하는 광범위한 브라질 온라인게임 이용자 기반을 이용한 광고용 게임이 마케팅 수단으로 부상하기 시작한 것으로 알려짐
  - 브라질 방송국 Rede Globo(Globo Network)는 자사 드라마 'Três Irmãs(Three Sisters)'의 게임 'Surfínia'을 제공해 해당 콘텐츠를 TV 플랫폼에서 웹사이트 접속 및 게임 이용으로 확장하면서, 자사 콘텐츠 이미지 재고와 신규 이용자 창출에 성공한 것으로 평가됨
  - 브라질 시장조사업체 Ibope에 따르면, 약 700만 명의 브라질인이 온라인게임을 이용하고 있으며 주당 평균 게임 이용시간이 18시간(18세~35세)인 것으로 나타남
  - 한편 게이머의 70%가 캐주얼 게임을 즐기고, 남성 게이머의 57%, 여성 게이머의 43%가 25~45세로 나타나, 광고용 게임을 이용한 마케팅의 효과가 높을 것으로 기대됨

광고용 게임의 장점

- 광고용 게임은 TV나 인쇄매체에 비해 광고 노출 시간이 길고, 거부감이 상대적으로 적은 것으로 나타남
  - 광고용 게임(advergame) 개발사 Webcore Games에 따르면, TV/라디오의 광고 노출 시간이 30초~1분인데 반해, 광고용 게임의 광고 노출시간은 5분~30분으로 상대적으로 긴 것으로 나타남
  - 2008년도 Nielson의 조사 결과에 따르면, 설문 대상자 중 82%는 게임내광고가 재미있어서 광고에 거부감을 느끼지 않았다고 답했으며, 70%는 관련 브랜드 친숙도가 높아졌다고 답함

surfinia.tresirmas.globo.com www.ibope.com.br