

■ 최신 해외정보 - 브라질 ■

브라질 게임시장, 2014년까지 2천억 원 규모로 성장할 것으로 예측

시장조사기관 슈퍼데이터(SuperData)에 따르면 2011년 현재 브라질 소셜게임 시장의 규모는 1억 3천6백만 헤알(약 1천6백3억 원) 정도이고, 게임인구는 5천만 명 이상에 달한다고 합니다. 이는 중남미 소셜게임 중 35%의 매출 규모를 차지하는 규모이며, 세계 시장 5위에 랭크되기에 이릅니다. 브라질 소셜게임 산업이 떠오르고 있는 이러한 현상은 대대로 남성 유저 중심으로 게임시장이 발달해 온 브라질의 과거 모습과는 달리 여성뿐만 아니라 청소년을 비롯한 비게임 사용자들이 SNS를 통해 소셜게임을 어렵지 않게 접하게 된 상황에 기인합니다. 나아가 모바일기기 등 새로운 플랫폼이 대중화되었다는 점도 또 하나의 요소라고 할 수 있습니다. 전반적으로 페이스북을 비롯해 현지 SNS 업체들이 유료 게임아이템과 보너스 게임 제공, 광고 게재 등으로 수익을 올리고 있는 만큼, 소셜게임 시장규모도 동반 상승할 것으로 예상됩니다.

브라질, 초고속 인터넷 보급률의 비약적 증가 예상

브라질 정부는 초고속 인터넷 보급률을 확대하는 프로그램인 PNB의 목표 달성 년도를 당초 예정보다 1년 앞당겨진 2014년 말로 변경하였습니다. 지우마 정부 초기 브라질 초고속 인터넷 보급률은 27%에 불과했으나 현재는 40%로 상승하였고, 당초 예상대로 계획이 실천될 경우, PNB가 종료되는 2014년에는 초고속인터넷 보급률이 70%로 늘어나게 될 것입니다. 정부의 이와 같은 요구에 따라 통신부(Anatel)는 2016년까지 계획된 통신분야 투자액을 1,045억 헤알에서 1,394억 헤알로 상향 조정하는 방안을 모색 중인 것으로 알려졌습니다. 한편, 정부는 통신부와 함께 통신업체들의 저항으로 지난 수년간 실현되지 못했던 통신 인프라 망 공유 문제의 해결책으로 통신 인프라 망 공유 관련 법령을 승인하였고, 이번 달 말부터 동법의 효력이 발생하게 될 것입니다.