

## 머 리 말

지난 몇 년 간 중국, 일본을 포함한 동남아를 중심으로 불었던 한류열풍이 주춤하며 2006년 이후 우리 문화콘텐츠의 수출은 위축된 모습을 보이고 있습니다. 기존 한류 국가의 자국 문화산업 보호 조치로 인한 실질적인 무역장벽 강화, 그리고 현지의 반(反)한류 정서는 우리 문화콘텐츠 수출기업의 어려움을 한층 가중시키고 있습니다.

그러나 장기적 시각에서 보면, 기존 한류 시장에서의 이러한 위기가, 한류의 재도약을 위한 또 다른 기회일 수 있습니다. ‘한류 열풍’을 등에 업고 국내 콘텐츠의 마케팅에만 안주하던 것에서 벗어나, 콘텐츠 자체의 내실화에 힘쓰는 계기가 될 수 있습니다. 또한, 과거 시장이 중국, 일본 등 아시아 일부 지역에 편중되었던 한계를 극복하고 중남미, 중동, 동유럽 등 ‘신흥시장’에 진출함으로써 시장 편중 위험을 분산시키는 동시에 한류 성장의 저변을 넓히는 좋은 기회가 될 수도 있습니다.

실제로도, 지난해 방송분야 수출에서 일본이 차지하는 비중은 과거 60%에서 44%로 감소한 대신, 수출 지역이 싱가포르·말레이시아·태국 등 아시아 타 지역이나 멕시코·브라질 등 남미, 터키·요르단·이란 등 중동으로 확산되는 모습에서 한류의 재도약 가능성을 확인할 수 있습니다.

우리 KOTRA는 2006년 8월 한국 문화콘텐츠 기업의 해외시장 진출을 체계적으로 지원하기 위해 문화서비스산업팀을 신설하여 세계 주요 게임, 방송, 영화 등 관련 전시회 참가를 지원하고, 수출상담회 및 로드쇼를 개최함으로써 문화콘텐츠 수출지원에 힘써 왔습니다.

뿐만 아니라, 2006년 동남아 지역 10개국에서 운영되었던 서비스수출 거점무역관을 5개 대륙 9개국으로 분산, 운영함으로써, 한류 시장의 다변화 트렌드에도 적극적으로 부응하여 왔다고 자부합니다.

본 자료는 2007년 10개의 서비스수출 거점무역관에서 현지의 문화콘텐츠 시장 현황을 조사한 것으로, <캐릭터편>, <모바일게임편>, <방송콘텐츠편>, <공연편> 총 4가지 주제로 발간하게 되었습니다. 이번 자료가 한국 문화콘텐츠 기업의 해외 진출에 유용한 정보를 제공할 수 있기를 바랍니다.

앞으로도 우리 KOTRA 문화서비스산업팀은 한류의 새로운 도약을 위하여 국내 문화콘텐츠기업에 유용한 다양한 정보를 생산, 제공하기 위해 노력하겠습니다.

끝으로, 자료발간을 위해 조사에 힘써주신 10개 서비스수출 거점무역관과 문화서비스산업팀 관계자 여러분께 감사의 말씀을 드립니다.

2008년 1월  
KOTRA 전략마케팅본부장 황민하

# Contents

---

■ 머리말 .....	2
■ 대만편_타이베이 무역관 .....	7
■ 말레이시아편_콰라룸푸르 무역관 .....	39
■ 미국편_샌프란시스코, 로스앤젤레스 무역관 .....	69
■ 멕시코편_멕시코시티 무역관 .....	117

---

■ 인도네시아편_자카르타 무역관 .....	137
■ 일본편_도쿄 무역관 .....	161
■ 중국편_상하이 무역관 .....	191
■ 태국편_타이베이 무역관 .....	225
■ 프랑스편_파리 무역관 .....	255

---

# 대만 모바일게임 산업 조사

## 가. 대만 모바일게임 시장정보

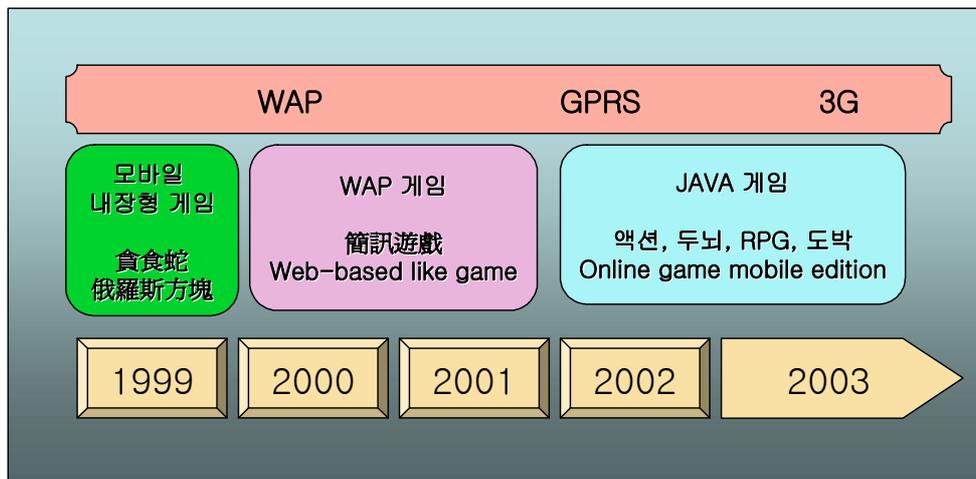
### □ 대만 모바일게임 산업 개황

- 대만 MIC(資策會資訊市場情報中心)의 자료에 의하면, 2000년도 전후로 무선통신 업체들이 모바일 관련 콘텐츠를 개발하기 시작하면서 모바일게임 산업도 본격적으로 발전하였으며, 01' 기준 대만의 모바일게임 시장 규모는 NT\$ 1,400만에 달함
- 02'에는 GPRS 시장의 발달로 느린 전송속도 및 높은 수수료 등 문제가 해소되면서, 모바일게임 산업의 규모는 01' 대비 5배가 증가해 총 산업규모가 NT\$ 7,000만에 달함
- 03'에는 JAVA 모바일게임 서비스의 확대로 모바일게임 산업 규모는 전년 대비 2.4배가 성장한 NT\$ 1.7억으로 집계되고 있으며, 이후 대만의 모바일게임 산업은 매년 50% 내외의 급속한 성장을 거듭하여 06'에는 총 산업규모가 NT\$ 5억원에 달할 것으로 예상
- 대만의 대표적인 모바일 통신업체인 '중화전신'에 따르면, 모바일게임 이용자의 급속한 증가와 게임 종류의 지속적인 확대로 06' 기준 동사의 모바일게임 콘텐츠 협력회사는 20개사에 달하며, 게임 종류 역시 400여 종 이상임. 台灣大哥大 및 遠傳 등 2~3위 통신업체 역시 서비스중인 모바일게임 종류가 400여 종에 달하고 있어 모바일게임은 모바일콘텐츠 중에서 최고의 인기 아이템으로 자리 잡음
- 대만 소비자들이 가장 즐겨하는 모바일게임은 『麻將(마작)』 및 『大幅翁』으로 대만에서 발달된 도박 문화를 반영한 게임이 성행하고 있음
- 모바일게임 시장의 지속적인 확대로 많은 대만의 PC 온라인게임 개발사들이 모바일게임 개발에도 참여하고 있는데, 온라인게임 개발사들의 모바일게임 개발 참여 이후 기존의 PC 게임을 간소화하여 모바일게임으로 재제작하는 사례가 늘고 있음. 이러한 게임들은 기존의 온라인게임 유저를 중심으로 높은 인기를 얻고 있음

## □ 대만 모바일게임 발달 개요

- 대만 최초 모바일게임은 1999년 Nokia 6110 핸드폰에 내장되어 출시된 『貪食蛇』으로, 동계임은 모바일 서비스의 ‘기능 확대’를 목적으로 시험적으로 출시되었음
- 2000년부터 대만의 통신업체는 ‘WAP’ 환경 및 “WEB-Based”의 게임을 출시하였으나, 느린 속도 및 높은 수수료로 인하여 소비자들에게 외면을 당하였음
- 2002년 대만 통신업체인 台灣大哥大에서 JAVA 게임이 지원 가능한 모바일을 출시하면서 遠傳 및 和信 통신업체 역시 연이어 JAVA 게임이 지원 가능한 모바일을 판매하기 시작함
- 이후, 모바일게임의 다운로드 횟수 증가에 힘입어 각종 모바일게임을 지원할 수 있는 업그레이드된 기능의 모바일이(칼라폰 포함) 연속적으로 출시되고 모바일게임 시장은 지속적으로 확대됨
- 2.5G/3G 모바일의 발달로 각종 부가 서비스 지원이 가능해 지면서, 모바일게임 산업은 모바일콘텐츠 오락 서비스 분야의 최대 부가가치 산업으로 부상

〈 1999-2003년도 모바일게임 시스템 변천사 〉



\*자료원 : 대만 산업발전 연구소

## □ 대만 모바일게임 유통현황

- 대만의 통신업체들은 대체로 JAVA게임을 서비스하고 있으며, 모바일 게임 소프트웨어 개발 업체에 외주하여 게임개발을 수행하고 있음. 대만의 대표적인 모바일게임 개발 업체로는 台灣光榮, 願景網訊 Skysoft, YesMobile, WalkGame 등이 있음
- 모바일게임은 전문적으로 모바일게임 콘텐츠를 지원하는 사이트 및 각 모바일 통신업체 사이트에서 다운로드할 수 있으며, 직접 다운로드 및 컴퓨터와 연결한 후 다운로드 2가지 방식을 활용 가능
- 모바일게임 이용 서비스 요금은 게임의 용량 및 ISP 전송사용료를 고려하여 게임 개발 업체에서 결정하고 있음
- 대만에서 현재 가장 보편화된 2.5G 모바일의 경우, 다운로드 1건당 평균 NT\$ 30-200(한화 1,000-6,000원) 사이이며, 요금은 핸드폰 요금 고지서에 합산 청구됨
- 다운로드 건당 발생하는 수수료 내역은 모바일 인터넷 사용료, 게임사용료 및 파일 전송료 등임
- 모바일게임을 이용하는 대다수의 소비자들은 서비스요금 제도에 대한 이해가 부족한 편으로 서비스 이용 후, 청구되는 고액의 요금으로 불만을 토로하는 소비자들이 많은 상황임

### 〈 통신사별 모바일게임 다운로드 요금 현황 〉

	통신사	모바일인터넷서비스	지불방식	요금 (NT\$)
1	中華電信	emome	건당(핸드폰 고지서에 합산청구)	30-90
2	遠傳	MyFETBravo	건당(핸드폰 고지서에 합산청구)	10-90
3	和信	i-mode	건당(핸드폰 고지서에 합산청구)	30-90
4	台灣大哥大	台灣大 Catch	건당(핸드폰 고지서에 합산청구)	30-70

\*자료원 : 각 통신업체 홈페이지 참조 ; 타이베이 무역관 정리

## 나. 대만 무선통신 및 인프라 정보

### □ 대만 모바일 통신사 정보

- 현재 대표적인 대만 모바일 통신업체는 총 6개사로, 전국구 서비스 업체인 4개사(中華電信·台灣大哥大·遠傳電信·和信電訊)와 단일 지역구 서비스 2개사(泛亞電信 및 東信電訊)로 나뉨
- 각 모바일 통신업체 중 中華電信이 31%를 차지하면서 최대 점유율을 차지하고 있으며, 다음으로는 台灣大哥大(26%)·遠傳電信(17%)·和信電訊(14%)·泛亞電信(9%) 및 東信電訊(3%)임

#### 〈 모바일 통신 서비스 업체 정보 〉

(단위 : 천 NT\$ ; %)

순위	통신회사명	시장점유율 (매출액기준)	매출액 (성장율)
1	中華電信股份有限公司 http://www.cht.com.tw/	31%	2007년 1분기 기준(1-3월) 45,317,935천 NT\$ (24.87%)
	- 中華電信은 대만 모바일 무선 통신 서비스 업체 중 최대 점유율 및 최대 이용자 가입수를 가지고 있는 업체임 - 동사는 최근 대만 대표적인 편의점(7-11)을 통한 핸드폰 번호 판매(門號)라는 마케팅 전략으로 가입자 수를 늘리는데 매진 중 - 한편 3G서비스를 시작하면서, 청소년들의 가입자 수가 늘고 있음		
2	台灣大哥大股份有限公司 http://www.twngsm.com.tw/	26%	N/A
	- 창조성이 강한 광고 전략으로 가입자의 70% 이상이 '광고' 만족으로 인한 서비스 이용 결정 - 대만 통신서비스 업체 중 유일하게 '광고상' 획득 - 최근 휴대전화 신규 가입 시, 각종 특혜(ex: 모바일인터넷 이용 가입비 무료) 제공 및 여타 통신사를 이용하는 고객들에게 유선을 통한 선전활동으로 가입자 수 증가		

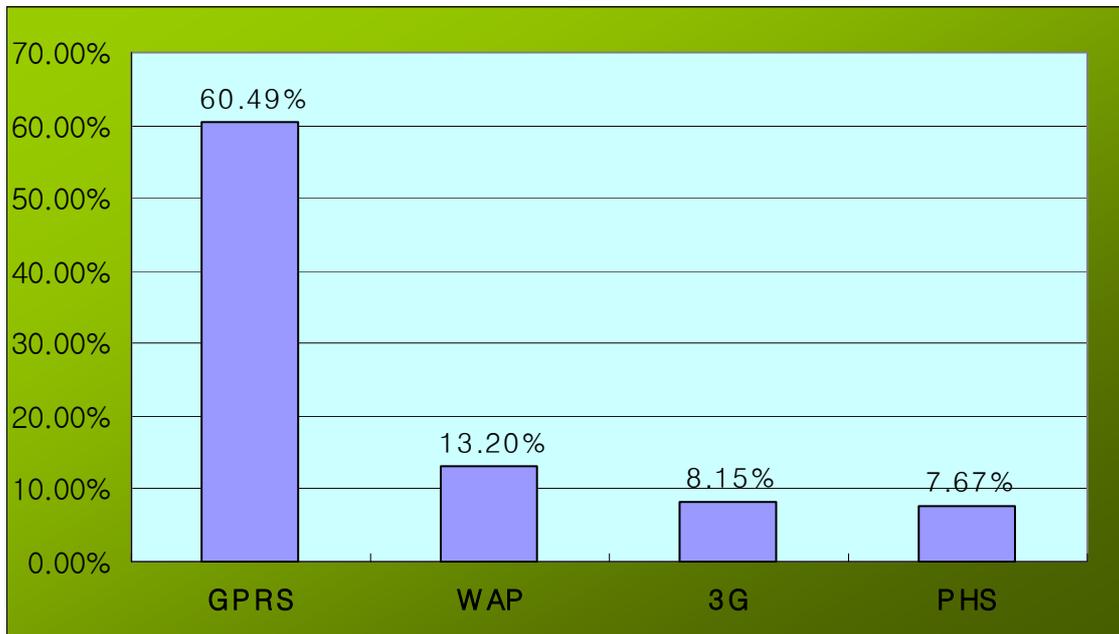
	遠傳電信股份有限公司 <a href="http://www.fetnet.net/">http://www.fetnet.net/</a>	17%	2007년 1분기 기준(1-3월) 10,854,366천 NT\$
3	- 2006년 4월 『QRCODE』 모바일 인터넷 서비스를 시작한 후, 잡지 및 기타 ON/OFF 채널 광고를 실시하면서, 청소년들의 가입자 수가 늘어남 - 동사의 모바일 이용요금은 여타 통신업체들의 이용요금보다 비싼 편으로 직장인 및 30대 이상의 가입자가 대다수임		
	和信電訊股份有限公司 <a href="http://www.kgt.com.tw/">http://www.kgt.com.tw/</a>	14%	N/A
4	- 『I-MODE』모바일 인터넷 서비스 실시 후, 일본 스타일의 모바일게임을 출시하면서, 젊은층의 가입자 수가 지속적으로 증가 - 모바일게임 이외, 벨소리 다운로드, 모바일 화면 PICTURE, 영화, 이벤트 등의 정보를 문자로 전송해 주는 서비스로 고객을 위한 서비스 전략으로 가입자 수 증가		

\*자료원 : 대만 경제 연구원 ; 대만관측처(상장업체정보검색) ; 타이베이 무역관 실사

## □ 무선통신 송신방법

- 대만의 무선통신 송신은 GPRS가 주류를 이루고 있음
- GPRS 송신방법을 이용하고 있는 소비자들이 전체 60.49%로 가장 높은 점유율을 보이고 있으며, 다음으로는 『WAP(13.20%)』, 『3G<WCDMA>(8.15%)』, 『PHS(7.67%)』임

〈 대만내 무선통신 방식 비율 〉



\*자료원 : 대만 경제 연구원

□ 대만 휴대폰 평균 사양 현황



- 대만에서 판매되고 있는 모바일 브랜드는 총 40여 종이며, 그중 노키아, 모토로라, 삼성전자, LG, BenQ 브랜드의 제품이 주류를 이루고 있음
- 대만에서 판매되고 있는 모바일은 기종 별 사양은 다르나 기본적으로 지원되고 있는 기능으로는 ▶ 벨소리 다운로드 ▶ JAVA ▶ 인터넷 지원 ▶ 카메라기능(평균 200만 화소 상하) ▶ 3GP(유성녹음기능▶ MP3 ▶ FM 라디오 ▶ WAP, GPRS 지원 ▶ USB ▶ 모바일게임 다운로드 등임
- 최근 대만 소비자들의 모바일 구매 결정에 있어, 가장 중요시 되고 있는 조건으로는 ▶고급스러운 디자인 및 슬림형 모바일(EX : Nokia 6300) ▶ 뮤직다기능형 모바일(EX:SE Walkman 및 NokiaMusic) ▶ 카메라 기능(EX : SE K550i) ▶ 가격 등임
- 또한, 대만은 기존 버튼을 이용한 문자입력 이외 손으로 직접 문자를 입력할 수 있는 모바일이 성행중임. 그 중 인기 모바일로 SONY 및 삼성전자 제품을 들 수 있음. 단순히 중문입력 기능으로 보면, SONY 제품이 사용방법이 간단하고 저렴한 가격으로 소비자들의 주목을 끌고 있으나, 문자기능 이외 다수 기능을 보유하고 있는 삼성전자 제품 역시 대만 소비자들의 사랑을 받고 있음

〈 SONY(Z558i) & SAMSUNG(E898) 사양 대조 〉

모델명	Sony Ericsson Z558i	삼성전자 E898
		
사이즈	87.5 × 45.5 × 20.5 mm	99.5 × 50 × 14.6 mm
중 량	95 g	82 g
모니터	1.9 인치 TFT `26 만컬러 176 × 144 pixels	2.3 인치 TFT `26만 컬러 QVGA pixels
카메라	130만 화소 CMOS	130만 화소 CMOS
문자입력기능	○	○
터치 커트룰	X	○
사운드 플레이어	○	○
특수기능	FM RDS 라디오	중문 및 영문 사전
		블루투스 모바일게임 및 A2DP 지원
		무선 프린트列印
		TV송출
메모리 용량	내장18 MB + M2	내장 80 MB + MicroSD
시장 단가	약 NT\$ 6,800	약 NT\$ 9,000

## □ 핸드폰 인기 순위(문의량, 2007년 3월 기준)

순위	모바일	단가-최저단가 (NT\$)	전월 순위 대비
1	Nokia 6300	9400	8 ↑
2	Sony Ericsson K800i	11800	2
3	Sony Ericsson W810i	8500	3
4	Sony Ericsson Z610i	9300	1 ↓
5	Nokia N73	15000	4 ↓
6	Sony Ericsson K550i	8600	16 ↑
7	Sony Ericsson K750i	6500	6 ↓
8	Sony Ericsson W850i	12300	5 ↓
9	Sony Ericsson K610i	6200	7 ↓
10	ASUS V80	5500	9 ↓
11	Sony Ericsson W880i	15700	NEW
12	Sharp WX-T91	15900	11 ↓
13	OKWAP i885	8000	19 ↑
14	Toshiba 906	11000	10 ↓
15	Dopod CHT9100	19000	17 ↑
16	Nokia 6288	9500	13 ↓
17	Nokia N70	9000	12 ↓
18	BenQ-Siemens EF71	7200	25 ↑
19	Motorola V3i	5800	21 ↑
20	Nokia 5300	7700	15 ↓

## □ 모바일 인터넷 서비스 정보

- 대만은 각 무선통신 업체별 모바일 인터넷 서비스를 운영하고 있으며, 모바일 인터넷 서비스를 이용하고자 하는 소비자들은 우선 GPRS 및 WAP 서비스 신청을 해야 함
- 대만 통사사별 모바일 인터넷 지원 서비스로는 中華電信의 emome, 遠傳의 MyFETBravo, 和信의 i-mode 및 台灣大哥大的 台灣大 Catch 등이 있음
- 대만의 대표 통신사인 中華電信 및 台灣大哥大는 GPRS를 이용한 인터넷 모바일 서비스 이외 3G(WCDMA) 서비스를 실시하고 있음
- MIC의 연구 결과에 따르면, 대만 15세 이상의 모바일 소지자 중, 47%이상이 모바일 인터넷 서비스를 이용하고 싶다는 답변을 해 주었으나, 실질 모바일 인터넷 서비스 이용자수는 대만 전체 모바일 이용자수의 8.58%에 그침
- 모바일 인터넷 서비스 운영

	통신사	모바일인터넷서비스	웹사이트
1	中華電信	emome	<a href="http://www.emome.net/">http://www.emome.net/</a>
2	遠傳	MyFETBravo	<a href="http://gx21.fetnet.net/gxmy-1.asp">http://gx21.fetnet.net/gxmy-1.asp</a>
3	和信	i-mode	<a href="http://www.imode.net.tw">www.imode.net.tw</a>
4	台灣大哥大	台灣大 Catch	<a href="http://tw.mobile.yahoo.com">http://tw.mobile.yahoo.com</a>

\*자료원 : 각 통신사별 홈페이지 / 타이페이 무역관 정리

○ 중화전신 모바일콘텐츠 서비스 내용

생활정보	오락정보	비즈니스 정보	지식정보	E-MAIL 서비스	고객서비스
신문	벨 서비스	은행	사전	메일 발송	고객서비스
주식	메인화면 이미지	주식	요리 가이드		업무 지원
선물	별자리	항공	레스토랑 가이드		아젠다
날씨	복권	호텔	주차장		각종 요금 서치
책력	영화	영화	호텔가이드		전화번호부
긴급구조	건강	온라인 도서구매	-		-
의료/보건	이벤트	-			
-	유머 게임				

○ 台灣大哥大 모바일콘텐츠 서비스 내용

비즈니스 정보	일반정보	생활정보	오락정보
증권투자	신문 / 날씨	레스토랑	별자리
은행서비스	교통	은행	채팅
택배	긴급호출	소비자정보	복권
구매	고객서비스	여행	게임
벼룩시장	의료	백과사전	영화

○ 遠傳電信 모바일콘텐츠 서비스 내용

신문	재정경제	생활정보	오락정보	티켓 구매	교통정보
주요	대만 주식정보	날씨	레스토랑	예술문예	교통
재정경제	국제 주식정보	복권	별자리	콘서트	기차시간표
국제	환율 정보	베스트셀러	영화	영화	항공 시간표
생활	선물지수	금주 이벤트	-	국내 비행기	국내 항공 시간표
체육	-	소비 정보		기차	-

○ 현지 모바일 다운로드 순위

순위	장르	게임명	요금
1	카드(마작)	正宗台灣16張麻將2	90 NT\$
2	퍼즐	由玩俄羅斯方塊2	70 NT\$
3	기타	環遊地球80天	70 NT\$
4	카드	決戰大老二	50 NT\$
5	육성	俠侶仙蹤	70 NT\$
6	미션	烈火高校	70 NT\$
7	기타	激手電車	70 NT\$
8	카드	真女優三缺一	50 NT\$
9	전략	世紀帝國II(中文)-微軟正版	90 NT\$
10	전략	三國群俠傳	70 NT\$

\* 자료원 : yahoo 모바일게임 서비스 (<http://tw.mobile.yahoo.com>) / 타이페이 무역관 정리

- 대만 모바일게임은 손쉽고 간단히 즐길 수 있는 게임 위주로 개발되고 있으며. 그 중 대만문화를 잘 반영한 ‘마작’ 게임이 순위 1위를 차지하고 있음
- 대만 경제부 산하 디지털 콘텐츠 산업부는 매년 모바일콘텐츠 개발사 가이드북을 발간하고 있으며, 업체 수는 매년 증가하고 있는 것으로 나타남
- 대만 모바일게임 콘텐츠 개발 업체들에 의하면, 전반적으로 대만의 문화 및 민족성을 살린 게임 및 만화 캐릭터 혹은 두뇌개발 형식의 콘텐츠 개발에 주력하고 있음

## □ 대만 주요 통신사별 모바일게임 다운로드 순위

○ 中華電信股份有限公司

	게임	게임 명칭	다운로드 가격	지원 모바일폰
1		蜘蛛人3	90NT\$	Toshiba, SHARP, LG, SonyEricsson, Nokia, Panasonic, Motorola, BENQ-SIEMENS, SAMSUNG, BenQ
2		正宗台灣16張麻將	90NT\$	NEC, Toshiba, SHARP, Sharp, HUAWEI, LG, Dopod, Amoi, SonyEricsson, Nokia, Motorola, Panasonic, CHT, BENQ-SIEMENS, ASUS, SAMSUNG, BenQ
3		龍戰士傳說	50NT\$	Motorola, Nokia, BENQ-SIEMENS, SAMSUNG, SonyEricsson, BenQ, ASUS
4		隨身愛貓	50NT\$	NEC, Toshiba, SHARP, HUAWEI, LG, SonyEricsson, Nokia, Motorola, Panasonic, BENQ-SIEMENS, SAMSUNG, BenQ
5		21點濕樂園	50NT\$	NEC, Toshiba, SHARP, SonyEricsson, Nokia, Panasonic, Motorola, BENQ-SIEMENS, SAMSUNG, ASUS, ASUS

\*자료원 : 중화전신

- 台灣大哥大股份有限公司

	게임	게임 명칭	다운로드 가격	지원 모바일폰
1		蜘蛛人3	90NT\$	Toshiba, SHARP, LG, SonyEricsson, Nokia, Panasonic, Motorola, BENQ-SIEMENS, SAMSUNG, BenQ
2		KONAMI DDR勁爆熱 舞	90NT\$	BenQ, BenQ-SIEMENS, HUAWEI, LG, MOTOROLA, NEC, NOKIA, Panasonic, SHARP, Samsung, Sony Ericsson, Toshiba
3		正宗台灣16 張麻將	90NT\$	NEC, Toshiba, SHARP, Sharp, HUAWEI, LG, Dopod, Amoi, SonyEricsson, Nokia, Motorola, Panasonic, CHT, BENQ-SIEMENS, ASUS, SAMSUNG, BenQ
4		大富翁2	70NT\$	MOTOROLA, NOKIA, Panasonic, SHARP, SIEMENS, Samsung, Sony Ericsson
5	-	勁爆都會賽車 3-極速再現	90NT\$	MOTOROLA, NOKIA, Panasonic, SHARP, Samsung, Sony Ericsson

## □ 전시정보

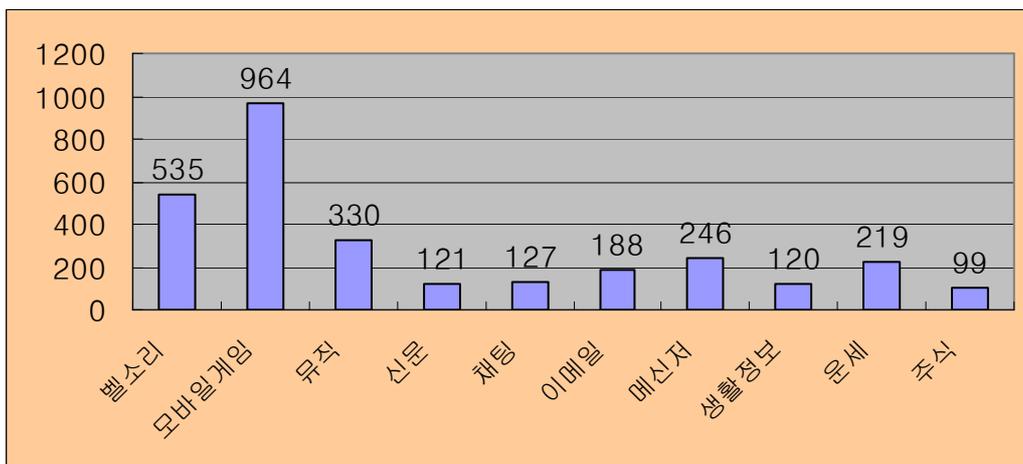
- 타이베이국제 TV, 영화 및 디지털콘텐츠박람회

타이베이국제 TV, 영화 및 디지털콘텐츠박람회			
개최국가/도시	대만/타이베이		
개최주기	매년	최초개최년도	2004년
개최기간	2007.11.22 ~2007.11.25	개최규모	12,750m <sup>2</sup>
전시장	Taipei World Trade Center Exhibition Hall		
참가국수	11개국	개최국 참가업체수	74개 업체
외국참가업체수	36업체	개최국 참관객수	20,000명
주요참가국	중국, 일본, 인도, 스페인, 한국, 미국, 홍콩, 태국, 말레이시아, 독일		
한국업체참가여부	YES	한국참가업체수	9개사
전체참관객수	20,401명	외국참관객수	401명
전시분야	방송, 통신, 애니메이션, 캐릭터, 영화, 게임		
부스당임차료(m <sup>2</sup> 당)	133,000원		
임차료수준	조립식 부스(US\$1,300 (VAT 포함))		
주최기관	Taipei TV & Film Festival Executive Committee		
주최기관 주소	5 Hsin-Yi Rd., Sec. 5, Taipei, 110, Taiwan, R.O.C.		
주최기관 TEL	(886-2) 2725-5200		
주최기관 팩스	(886-2) 2723-4374		
주최기관 URL	<a href="http://www.tfcom.com.tw">http://www.tfcom.com.tw</a>		
주최기관 이메일	mliu@taitra.org.tw		
전시품목	TV, 영화, 디지털콘텐츠 제작 및 발행권, 출판품 및 관련 설비		

## 다. 모바일게임 소비자 정보

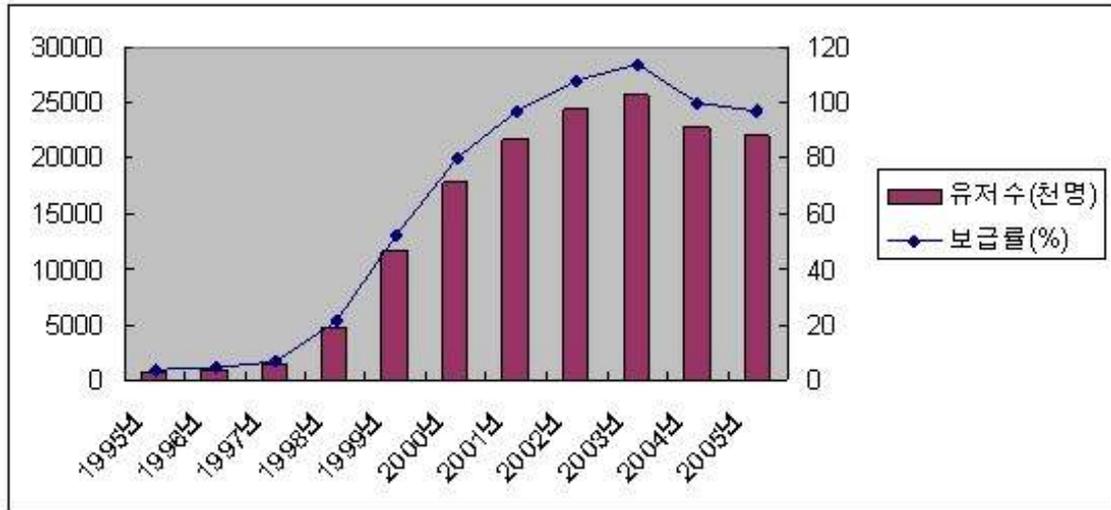
### □ 대만 휴대전화 보유 및 사용 성향

- 대만 휴대폰 이용자 수는 1998년부터 지속적인 증가로 2003년에는 대만 전체 휴대폰 이용자가 2,500만에 달하여 보급률 100%를 초과함. 2004년도 하반기부터 휴대폰 이용자수가 점증적으로 감소하여 전체 보급률 95%로 감소했다가 06' 3G 및 PHS 휴대폰 이용자수가 증가하면서, 2006년 말 기준, 대만 휴대전화 이용자수는 2,380만 명으로 재차 휴대전화 보급률 100% 초과현상을 재현함.
- 05' 하반기, 대만의 대표적인 4개사 휴대폰 통신 업체들이 3G 휴대폰 서비스를 시작한 이후, 3G 휴대폰 서비스에 대한 소비자들의 관심이 점점 증가하면서 3G 휴대폰의 판매가 증가하고 있음
- 대만 모바일콘텐츠 중, 모바일게임을 즐기는 이용자 수가 가장 많은 것으로 나타났으며, 그 다음으로는 벨소리 다운로드, 뮤직다운로드, E-mail 서비스 등임
- 대만 모바일콘텐츠 이용 서비스 순위



\*자료원 : 대만 Hinet 모바일콘텐츠 서비스  
(07' 4월 기준 총 다운로드 횟수: 2949회)

○ 대만 휴대전화 보급율



\*주: 휴대폰 유저는 2G, 3G, PHS의 총유저수

\*자료원: 대만 공업연구원 IEK

□ 모바일게임 플레이 성향

- 대만 휴대전화를 소지하고 있는 소비자 중 모바일 인터넷 서비스를 이용하고 있는 소비자는 약 38% 정도임
- 모바일 인터넷 서비스 이용자들은 대부분 통근시간을 이용하여 서비스를 즐기고 있으며, 사용시간 및 사용금액은 높지 않은 것으로 나타남
- 모바일게임을 즐기는 소비자는 청소년 (중/고등학생) 및 20-30대 젊은층이 주류를 이루고 있음
- 모바일게임을 주로 즐기는 젊은층은 대부분 교통수단 이용 시(지하철 및 버스) 및 약속시간 대기 중 등 남은 시간을 때우기 위해 모바일게임을 많이 이용하고 있으나, 학생들 사이에서는 온라인 게임과 마찬가지로, 유저간의 승부를 다루는 게임의 한 문화로 자리 잡고 있음

□ 모바일게임 다운로드 사이트

GAME COOL	<a href="http://gamecool.joypark.com.tw">http://gamecool.joypark.com.tw</a>
I-GAME	<a href="http://rank.igame.com.tw">http://rank.igame.com.tw</a>
Mygamespocket	<a href="http://mygamespocket.com">http://mygamespocket.com</a>

\*자료원 : 타이베이 무역관 실사

## 라. 한국 모바일게임 진출 정보

### □ 모바일게임 계약 절차(licensing process)

- 대만 모바일게임 개발사들의 게임 개발 유형은 크게 2가지로 나뉜. 첫째, 모바일게임 서비스 통신사 및 전문적으로 모바일게임을 서비스 하고 있는 업체와의 게임 지원 계약 체결이 안 된 상태에서 자체적으로 게임을 개발한 후, 개발 완료 후 판매하는 경우이며 두 번째로는 계약이 체결된 상태에서 게임을 개발하여 제공하는 경우임
- 전자의 경우, 온라인 게임에서 모바일게임으로 재개발된 게임에 해당하는 경우이며, 대부분 대만 모바일게임 개발 업체들은 후자의 방법을 채택하고 있음. 대만 업체들은 게임 개발 이전, 게임의 유형, 게임이 적용될 수 있는 모바일 사양 및 분기별 개발 가능 수량을 협력사에 계획안을 제출한 후, 계획안의 통과될 시, 게임 개발 시작
- 개발사에 지급되는 계약금은 없으며, 게임 서비스 이후, 게임 다운로드 비용의 일부를 개발사에게 추후 지급함

### □ 대만 현지 모바일게임 라이선싱 계약조건

- 대만 모바일게임의 라이선싱 계약은 주로 대금 지불 비중 조건을 위주로 작성을 하고 있으며, 일반적으로 러닝 개런티 방식으로 계약이 이루어지고 있음
- 통신업자는 가입자에게 다운로드 비용 수금 후, 다운로드 비용(1건당)의 10%-20% 정도를 개발사에게 추후 지급함

## □ 한국 모바일게임 진출 현황

- 대만 국내 모바일게임업체들의 주요 수입국은 유럽, 미국, 중국 및 일본이며, 한국 모바일게임은 대만 INSREA 온라인 게임 개발업체에서 한국 모바일게임 업체인 『EZnego』의 총판 획득 및 한국소프트웨어진흥원(KIPA)과 모바일게임 부분 공동 협조 계약을 체결한 것 이외 여타 업체의 한국 모바일게임은 수입은 아주 미비함
- 한편, 대만 지역 내 서비스 성공한 한국 온라인 게임인 리니지 1.2 및 RO 게임 등을 모바일게임으로 전환하여 서비스하고 있음
- 대만 모바일 개발 업체에 따르면, 대만 모바일게임 업체가 한국 모바일 게임 수입에 있어 여러 가지 어려운 사항들이 많으나, 그 최대 장애물은 다음과 같음.
  - 전반적으로 한글을 이용하여 만든 게임으로 서비스 이전 언어 교환이 필요
  - 대만 핸드폰과의 다른 시스템으로 서비스 이전 대만에서 이용이 가능한 시스템으로 전환 필요(한국 CDMA ; 대만 GPRS)
  - 대용량을 필요로 하는 게임이 대부분으로 대만 핸드폰의 사양으로 다룬 불가능한 점

## 마. 대만 모바일게임 바이어리스트

大宇資訊股份有限公司 SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC.		
연락처	Tel	02-8226-5677
	Fax	02-8226-5611
	Homepage	http://www.softstar.com.tw/index.aspx
	E-mail	meejeong@softstar.com.tw
담당자	이름	mee-jeong
	직책	korea part
회사 내역	설립년도	1988년
	연간 매출액	(2007년2월)NT\$17,249000
	자본금	NT\$520,450,000
	수입액	2005' 실수입액 50,000 USD
	대한국수입액	N/A
	주요수입국가	유럽, 미국, 한국
	직원수	약 300명
	주요품목	온라인 게임, 모바일게임
	특기사항	- 온라인 메이커 제조 및 자사의 제품 생산을 주축으로 하여, 유저의 요구, 성향에 의거 '仙劍奇俠傳'·'軒轅劍'·'大富翁'·'明星志願'·'天使帝國' 및 '正宗台灣16張麻將' 같은 여러 온라인 게임을 서비스하고 있으며, 기술 발전과 함께 PC 게임에서 콘솔게임·온라인게임·모바일게임 및 캐주얼게임으로 범위를 확대하여 서비스 - 온라인 게임 중 '大富翁'을 모바일게임으로 재개발하여, 서비스 이후 대만 모바일게임 전체 순위 5위를 차지하고 있음
참고 이미지		
수입 희망품목	- 3G 모바일에 응용 가능한 모바일게임	

中華網龍股份有限公司 ChineseGamer International Corp.		
연락처	Tel	02-2652-2689
	Fax	02-2653-8905
	Homepage	http://www.chineseGamer.net
	E-mail	chinesenet@chineseGamer.net
담당자	이름	Jack # 608
	직책	korea partc
회사 내역	설립년도	2000년 3월
	연간 매출액	N/A
	자본금	NT\$ 920,000,000
	수입액	N/A
	대한국수입액	2005' 실수입액 50,000 USD
	주요수입국가	일본
	직원수	약 300명
	주요품목	온라인 게임, 모바일게임, 모바일콘텐츠
	특기사항	- 온라인 게임 개발사로, 2006년 일본 KEMPO사의 모바일게임 6개를 도입하여 현재 일부 서비스 제공중이며, 일부는 2007년 하반기 서비스 제공 예정
참고 이미지		
수입 희망품목	- 온라인 콘텐츠 및 모바일게임 개발 협력	

寶石星球股份有限公司 GEMMY PLANET, INC.		
연락처	Tel	02-27025154
	Fax	02-2755-0202
	Homepage	http://www.gemmyplanet.com
	E-mail	info@gemmyplanet.com
담당자	이름	林柏志
	직책	CEO
회사 내역	설립년도	2002년
	연간 매출액	N/A
	자본금	NT\$ 12,000,000
	수입액	N/A
	대한국수입액	N/A
	주요수입국가	일본
	직원수	약20명
	주요품목	온라인 게임, 모바일게임, 모바일콘텐츠
	특기사항	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 온라인 게임 개발사로 뒤늦게 모바일게임 사업에 진입한 업체이나, 대만 대표적인 모바일 통신사 및 포털사이트에 서비스 진행 중으로 이용자수가 지속적으로 증가하고 있음</li> <li>- 일본 Hudson Soft 업체와 합작으로 각종 사진 및 모바일 캐릭터 서비스 진행 중</li> </ul>
참고 이미지		
수입 희망품목	- 각종 인터넷 및 모바일콘텐츠	

創易通科技股份有限公司 EZMOBO CORP		
연락처	Tel	02-2392-3030
	Fax	02-2322-5519
	Homepage	http://www.ezmobo.com
	E-mail	sales@ezmobo.com
담당자	이름	黃凱偉
	직책	CEO
회사 내역	설립년도	2000년
	연간 매출액	N/A
	자본금	NT\$ 30,000,000
	수입액	N/A
	대한국수입액	N/A
	주요수입국가	일본
	직원수	약25명
	주요품목	모바일콘텐츠(게임, 음악, 오락, 교육 등)
	특기사항	- 무선통신 서비스 콘텐츠 위주의 개발사로, 모바일 및 PDA 등의 무선통신 업체(中華電信·遠傳電信·台灣大哥大·泛亞電信·和信電信)와 협력 중 - 특히, 모바일을 이용한 광고 기획 위주
참고 이미지	 	
수입 희망품목	- 각종 모바일콘텐츠	

威瑟科技 Websurf Tech Co., Ltd.		
연락처	Tel	02-2366-0005
	Fax	02-2364-9758
	Homepage	www.websurf.com.tw
	E-mail	mobile@websurf.com.tw
담당자	이름	李效文
	직책	CEO
회사 내역	설립년도	2000년
	연간 매출액	N/A
	자본금	NT\$ 130,000,000
	수입액	N/A
	대한국수입액	N/A
	주요수입국가	N/A
	직원수	약60명
	주요품목	모바일콘텐츠(모바일게임)
	특기사항	- IT 소프트웨어 프로그램 개발을 하고 있는 업체로, 2003년 정식 모바일콘텐츠 사업에 진입하여, 중화권(대만, 중국(상해 및 북경))지역에 서비스 중 - 주요 서비스 품목으로는 모바일게임 위주
참고 이미지		
수입 희망품목	- 모바일게임 대리 서비스	

安帝亞媒體科技股份有限公司 Coozy Media co.,LTD.		
연락처	Tel	02-2875-5567
	Fax	02-2875-6923
	Homepage	http://www.coozy.com.tw/
	E-mail	michael_lai@coozy.com.tw
담당자	이름	熊大誠
	직책	CEO
회사 내역	설립년도	2002년12월
	연간 매출액	N/A
	자본금	NT\$ 80,000,000
	수입액	N/A
	대한국수입액	N/A
	주요수입국가	N/A
	직원수	약 8명
	주요품목	모바일게임
	특기사항	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 온라인 게임(캐주얼게임)개발 이후, 모바일게임 사업에 진입하여 대만 대표 포탈 사이트인 Yahoo, Yam, Hinet 에 서비스 제공 중</li> <li>- 모바일콘텐츠 서비스 항목은 Java 게임 위주</li> </ul>
참고 이미지		
수입 희망품목	- 3G 핸드폰에서 서비스 가능한 모바일게임	

中華行動娛樂股份有限公司 CHINESE MOBILE VALUE SERVICE CORP.		
연락처	Tel	02-2327-9428
	Fax	02-2327-9144
	Homepage	www.cmvs.com
	E-mail	partnership@cmvs.com
담당자	이름	Mr. 何祥瑾
	직책	CEO
회사 내역	설립년도	2002년
	연간 매출액	N/A
	자본금	NT\$ 20,000,000
	수입액	N/A
	대한국수입액	N/A
	주요수입국가	유럽, 미국, 일본, 한국
	직원수	약10명
	주요품목	모바일콘텐츠 (모바일게임 위주)
	특기사항	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 전문적으로 유럽, 미국, 일본, 한국의 모바일콘텐츠를 수입하여 대만 모바일 통신사에 서비스 중</li> <li>- 서비스 품목으로는 MMS Gateway, Payment Gateway, Mobile Games, Mobile Content임</li> </ul>
참고 이미지		
수입 희망품목	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 한국의 특색 있는 모바일콘텐츠</li> </ul>	

華電數位科技有限公司 WaGame Technology CO., LTD.		
연락처	Tel	02-8964-2697
	Fax	02-8964-5119
	Homepage	http://www.wagame.com.tw
	E-mail	sales@wagame.com.tw
담당자	이름	朱榮敏
	직책	CEO
회사내역	설립년도	2003년
	연간 매출액	N/A
	자본금	NT\$ 3,000,000
	수입액	N/A
	대한국수입액	N/A
	주요수입국가	N/A
	직원수	약 9 명
	주요품목	모바일게임
	특기사항	- 대만 청소년 소비자들을 겨냥한 온라인 게임 개발로 대만 유명 모바일 통신 서비스 업체인 中華電信·遠傳電信·台灣大哥大·泛亞電信·東信電信에 모바일게임 제공 중 - 서비스 제공 중인 게임 유형으로는 2 D /Real Time 3D Game·Line Game·Java Game 등임
참고 이미지	 	
수입 희망품목	- 오락성 및 예술성이 강한 모바일게임	

屏訊科技股份有限公司 ISCREEN CORPORATION		
연락처	Tel	02-2703-7888
	Fax	02-2703-8088
	Homepage	http://www.iscreen.com
	E-mail	service@iScreen.com
담당자	이름	周培宗
	직책	CEO
회사 내역	설립년도	1999년
	연간 매출액	N/A
	자본금	NT\$ 100,000,000
	수입액	N/A
	대한국수입액	N/A
	주요수입국가	일본
	직원수	약 30명
	주요품목	모바일게임
	특기사항	- 한국 및 일본의 모바일 관련 콘텐츠를 이용한 서비스 시작 - 현 협력업체로는 SEGA·XING·NEOMTEL·DELPHI·MONOLITH 등 - 동일 서비스 품목으로 중국대륙 시장 진입 계획 중
참고 이미지		
수입 희망품목	- 유망 모바일콘텐츠 개발 업체들과의 기술합작 및 관련 모바일콘텐츠 대리 서비스	

勤創科技股份有限公司 Bestis Technology Co., Ltd.		
연락처	Tel	02-2655-0361
	Fax	02-2655-0374
	Homepage	http://www.e-bestis.com.tw/
	E-mail	bestis@mail.e-bestis.com.tw
담당자	이름	陳國彬
	직책	CEO
회사 내역	설립년도	2000년
	연간 매출액	N/A
	자본금	NT\$ 17,000,000
	수입액	N/A
	대한국수입액	N/A
	주요수입국가	N/A
	직원수	24명
	주요품목	모바일 관련 콘텐츠(모바일게임 위주)
	특기사항	- 각종 모바일 관련 콘텐츠(WAP·SMS·MMS·IVR·JAVA) 개발 및 에이전트
참고 이미지		
수입 희망품목	- 각종 모바일콘텐츠(게임, 벨소리, 캐릭터 등)	

# 말레이시아 모바일게임 산업 조사

## 가. 모바일게임 산업 현지 동향

### □ 현지 모바일게임 산업 개황

- 말레이시아 통신 산업 시장은 국내의 안정적인 비즈니스 환경 조성으로 동남아시아 시장에서도 특히 급속도의 성장세를 보이며 브로드 밴드 이용률이나 3G 서비스 등을 통해 마켓 점유율을 높이려는 각 통신사들의 노력에 힘입어 안정적으로 활성화 되어가고 있다.
- 이런 시장성의 확대로 자연스럽게 통신 네트워크를 기반으로 한 IT관련 산업이나 모바일과 관련된 콘텐츠 산업에 긍정적인 영향을 미치면서 통신 산업과 관련하여 총체적으로 시장이 다면화 되고 있다.

#### 〈 아시아 태평양 지역 비즈니스 환경 순위 〉

국가	경제-LT Risk	통신산업 완속도	통신산업잠재 성장성	경쟁 환경	면허/규제	종합평가 지수
말레이시아	7.5(8)	6(6)	5(5)	6(7)	6(7)	36.5
한국	8(8)	-	-	-	-	43
싱가포르	8.5(8.5)	8(8)	2(2)	6(8)	8(8)	40
인도네시아	6.5(6.5)	3(2)	9(9)	5(6)	6(6)	34.5
태국	7(7)	3(3)	7(7)	5(5)	7(7)	35

\*자료처: BMI(Business Monitor International)

-Malaysia Telecommunication Report Q3 2006

- 말레이시아의 모바일 시장의 규모는 2006년 말 현재 무선 전화 이용자가 가입자 1900만 명 그리고 3G 이용자 가입건수 40만을 뛰어 넘으며 매년 급속한 성장세를 보이고 있는 현상에 힘입어 모바일게임 등의 콘텐츠 관련 시장 역시 지속적인 성장세를 보이며 현지 유력 무선 통신 3사인 Maxis Communication Berhad(이하 Maxis), DiGi Communication Berhad(이하 Digi) 그리고 Celcom(이하 Celcom)뿐만 아니라 휴대폰 제조사, 모바일게임업체들까지 전략적으로 모바일게임시장의 확장을 통해 수익을 창출하기 위한 끊임없는 시도 중이다.

- 또한 각 통신사들은 신세대 이용자뿐만 아니라 기존의 이용자들에게 진보된 모바일 서비스와 초고속 인터넷을 통해 비디오 통신, 방송 프로그램의 제공, 비디오 클립, 음악과 모바일게임의 다운로드등과 같은 다양한 콘텐츠를 제공할 기반을 마련함으로써 기업 이익 확충에 박차를 가하고 있다.
- 3G 사업으로는 2010년 말에는 전체 모바일 시장의 16%의 해당하는 4백만으로 그 이용자수가 증가할 것으로 사업자들은 3G 네트워크 안정을 위해 자본을 확충하고 3G에 상응하는 핸드셋 등의 생산 산업을 권장함으로써 국내 산업의 활성화에 이바지하고 이용자들에게 더 많은 시간을 모바일에 투자하도록 유도하는 성향도 주목할 내용이다.
- 특히 고사양 일반 단말기 보급과 함께 3D 게임 단말기의 보급이 점차 증가함에 따라 모바일게임이 일반화 되면서 모바일 게이머들이 모바일 게임의 완성도에 따라 통신사를 결정하는 현상이 나타나고 있는 것도 하나의 현상이다.
- 이런 확장세에 힘입어 온라인이나 콘솔게임 유저가 모바일게임으로 자연스럽게 흡수되는 현상도 증가하고 있어 업계는 긍정적인 반응을 보이고 있다.
- 또한 모바일게임 서비스 포털의 경쟁적인 등장으로 양과 질적으로 소비자에게 어필하는 다양한 게임들을 공급함으로써 이용자는 좀 더 많은 채널을 통해 구매하며 시장의 규모를 확대를 꾀하고 있다.

## □ 현지 모바일게임 유통현황

- 개발사와 이동통신사가 주가 되는 2단계 구조가 보편적이지만 개발사 그리고 퍼블리셔, 이동통신사의 일반적인 3단계 구조 그리고 개발사, 퍼블리셔/ 퍼블리셔, 이동 통신사의 4단계 구조도 존재하는 특이성이 있다.

- 이유는 대부분의 퍼블리셔들이 말레이시아 주재가 아닌 제3국(홍콩이나 싱가포르)에 주재하고 있고 4단계구조로 거래를 하는 경우에는 개발사는 거의 공개되지 않는 상황이어서 정확한 거래구조를 추적하기란 어려운 점이 있다.
- 초기에는 모바일게임의 유형이 전문성이 떨어지는 싱글형 캐주얼 게임이 주류를 이루었으나 대작 RPG나 네트워크 모바일게임이 좋은 반응을 얻으며 모바일게임에도 커뮤니티 그룹이나 매니아 층이 차츰 증가하고 있는 추세이다.
- 1회 다운로드 1건당 비용은 게임에 따라 약간의 차이는 있지만 링깃 RM 5-8(한화 1500-2400원 정도)이며 소비자 결제 방식은 다운로드 시 즉시 비용이 인출 된다.
- 말레이시아 모바일 관련 업체는 약 10개 사로(MDEC에 MSC 등록회사) 조사되었으나 자체 개발 활동이 미약함에 따라 주로 Ozura나 glu 등과 같은 해외개발 업체에서 게임 타이틀을 수입하는 경우가 다반사였으나 Macera Technology Sdn Bhd, UnrealMind Interactive Bhd 등과 같은 모바일게임 현지 업체들이 게임을 제공하고 있어 개발 업계와 통신 양 업계에 긍정적인 신호로 받아들여지고 있다.
- 그러나 아직도 미성숙 상태의 게임 개발력은 주요 이동 통신 3사가 해외 게임 개발 업체에서 인기게임 대부분을 수입할 수밖에 없는 실정으로 이는 말레이시아가 모바일게임 산업을 육성하기 위하여서는 모바일 콘텐츠 업체의 실력을 향상시켜 경쟁력 있는 창작 게임을 육성에 재투자라는 길만이 말레이시아가 모바일게임 선진국으로 갈수 있는 길이라는 주론이다.
- 게임의 질을 높이고 모바일콘텐츠의 품질을 향상 시려는 노력과 동시에 이에 따른 요금증가의 부담을 이용자들에게 이해시키고 조정하는 것도 모바일 업계가 풀어야 할 과제라 할 수 있다.

## 나. 현지 무선통신/휴대폰 인프라 정보

□ 무선통신 송식 방식은 GSM(Global System for Mobile Communication)을 채택하고 있으며 이런 주요 이유 때문에 소니 에릭슨, 노키아 등의 GSM 휴대폰 업체들이 주도권을 잡고 있다.

### □ 주요 무선통신서비스업체 일반 정보

통신 회사명	시장 점유율 (매출액 기준)	특징
Maxis Communications	44.4%	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 2006년 수입액:2,020(백만 US\$)</li> <li>- 2006년 총 41억 링깃의 영업비를 인도네시아 사업에 11억, 인도 사업에 17억 그리고 말레이시아 사업에 13억 비용 배분</li> <li>- 말레이시아 최대 이동통신회사</li> <li>- 1995년 GSM 네트워크를 런칭 으로 사업 개시</li> <li>- 80% 개인 지분/ 20%상장 지분으로 구성</li> <li>- 2003년 3G License 지정사로 150,000의 사용자 확보. 3G 모바일 데이터 서비스가 큰 호응</li> <li>- 서비스 이용자 수는 8.5 백만</li> <li>- 인디아 통신마켓(Aircel)과 인도네시아 NST(PT Natrindo Telepon Seluler)에 투자로 국제시장에서 적극적인 경영 정책</li> <li>- 인도 Aircel의 경우 40%에 가까운 지분 확보</li> <li>- 인도네시아 NST의 경우 51%지분 확보</li> <li>- 스리랑카에서 다이얼로그 5번째 서열의 통신업자로 비딩</li> <li>- Postpaid는 Maxis, Prepaid는 Hotlink로 별도사업</li> <li>- Postpaid 사용자의 수가 감소</li> <li>- 인도네시아 NST에의 투자로 말레이시아에서 자금 확보의 문제가 대두됨</li> <li>- 특히 링톤, 뮤직 다운로드, 게임과 음성SMS 등의 모바일 데이터 베이스와 관련된 수익이 29% 늘어난 RM 111백만 규모</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>-2005년 독일 지멘스 커뮤니케이션 (Siemens Communication)에 3년 계약 조건으로 3G/ W-CDMA 라디오설비를 클렝벨리 지역과 말레이시아 북부 지역에 설치</li> <li>-2005년 클렝벨리 지역의 3G사업 확장과 관련한 "3년간 10억 투자 계획"의 일환으로 유럽 유수의 휴대폰 제조업체인 에릭슨(Ericsson)과 계약 체결. 이와 동시에 에릭슨은 모바일 브로드 밴드의 좀 더 진보된 서비스를 위해 Maxis의 서비스를 HSDPA로 업그레이드 예정</li> </ul>
Celcom	37.4%	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 2006년 수입액:1,700(백만 US\$)</li> <li>- 일반 전화선 오퍼레이터인 Telekom Malaysia의 자회사</li> <li>- 2006년 이용자수가 7.6mn을 넘으며 이용자 수에서도 전체 시장의 35%를 육박</li> <li>- 2005년 링깃 3억을 투자하여 클렝 벨리, 페낭, 조호바루, 말라카와 쿨림 하이테크 파크에 3G 서비스 런칭</li> <li>- 2006년 3G 이용자수가 150,000에 달함</li> <li>- 2005년 USD 1600만 가치의 계약을 Logica CMG와 맺으므로 Celcom의 5백만 선불제 이용자를 위한 모바일 메세징과 모바일 결제 업그레이드 실행. 3G 네트워크 확장사업도 포함됨</li> </ul>
DiGi Tele-Communications	18.2%	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 2006년 수입액: 820(백만 US\$)</li> <li>- 노르웨이 텔레콤 회사인 Telenor에 61%지분이 있는 외국계회사로, 현지 버자야 그룹 (Berjaya Group)이 20%의 지분 소유, 19%는 상장됨</li> <li>- 말레이시아 최초의 디지털 셀룰러 네트워크 운공사</li> <li>- 해외 사업 확장계획 없음</li> <li>- 말레이시아 내 GSM Evolution(EDGE) 기술에 사업의 중심</li> <li>- 2004년 지멘스(Siemens) 에릭슨(Ericsson)을 두 번째 EDGE인프라 관련 공급업체로 지정</li> <li>- 2006년 말 에릭슨의 EDGE 네트워크 업그레이드로 전체 인구의 60%에 달하는 지역을 커버하는 성과를 기대함</li> <li>- 말레이시아 정부가 3G 사업자 선정 시 외국계기업이라는 이유로 선정에서 제외</li> </ul>

## □ 휴대폰 평균 사양

- GSM 방식의 휴대폰 메이커인 노키아(Nokia)나 소니 에릭슨(Sony Ericsson)의 말레이시아 내 시장 점유율은 상기 2개사가 말레이시아 단독으로 시장 점유율을 공시한 것이 아니라 아시아/태평양 지역에 대한 시장 점유율만을 공시하였기 때문에 그 수치를 직접 파악하기에는 어려웠으며 참고로 아시아 태평양 지역의 GSM방식 국가에서의 시장 점유율은 노키아가 18.8% 그리고 소니 에릭슨이 30%의 시장을 점유한다고 밝힘.
- 이외에 한국 기업으로는 삼성전자(Samsung Malaysia Electronics (SME) Sdn Bhd)와 LG 전자(LG Electronics Sdn Bhd)가 틈새시장을 성공적으로 공략함으로써 삼성전자는 전체 시장의 20%를 LG전자는 5%를 점유하고 있다.
- 현재 삼성전자 무선 전화기 사양 중 가장 인기 있는 제품은 SGHE250으로 링깃 RM 600(한화 180,000원 정도)의 적당한 가격에 외장 메모리 등의 기능을 갖추고 있어 젊은 층에 인기가 있으며 LG전자의 경우는 블랙라벨 시리즈인 Chocolate KG 800으로 제품의 고급이미지로 어필하여 현지 시장을 성공적으로 공략하였다.
- 노키아의 경우에는 Nokia 6288, Nokia N73이 가장 인기 있는 사양이고 소니 에릭슨의 경우에는 Sony Ericsson K800과 Sony Ericsson W810이 현재 인기 있는 사양이다.
- 컬러 액정 휴대폰은 전체 휴대폰 이용자의 30%이며 나머지 70%는 아직도 흑백 화면 휴대폰이다.
- 벨소리 다운로드와 무선 인터넷 서비스 또한 아직은 유아기 단계이기는 하나 점차 확산 추세이다.
- 현재 각 통신사 별로 500개 정도의 통화 연결음을 3RM(링깃)선에서 다운로드 받을 수 있으며 일반 링톤과 화음 링톤 다운로드가 가능.

- 무선인터넷 서비스의 경우 모바일 뱅킹이나 휴대폰을 이용한 인터넷 이용, 상대방 위치 확인, 주식 시장 정보, 스포츠 뉴스, 각 지역 정보 등의 다양한 서비스를 제공하고 있으나 정보 이용률이 낮은 이유는 사용 요금이 고가인 점이 가장 주요 이유로 정보이용의 보편화를 위해 가격 하향조정이 필요하다는 의견이 있다.

## □ 모바일 인터넷 서비스 정보

- 대표적인 현지 모바일 인터넷 서비스 포털로는 Maxis(맥시스)의 일반 모바일 인터넷 서비스 포털인 My Maxis Mobile Portal 그리고 3G 포털인 Maxis3G가 있다.

	My Maxis Mobile Portal	Maxis3G																
내 용	<ul style="list-style-type: none"> <li>-AP(Wireless Application Protocol)에 접속하여 이용</li> <li>-WAP over GPRS (General Packet Radio Service)</li> <li>-WAP over CSD (Circuit Switched Data)</li> <li>-WAP device를 통해 각종 다양한 서비스를 제공</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-3G를 위한 전문 포털</li> <li>-다양한 고객층의 확보를 위해 데이터 패키지(Data Package) 요금제 운영(3G 외에도 GPRS, EDGE도 가능)</li> <li>-휴대폰을 모뎀으로 이용하거나, 휴대폰을 통해 맥시스 포털을 이용하지 않고 서비스를 이용하거나 EMO push email이나 Stock Live등의 서비스를 이용하고자하는 층에 유리한 요금 제도</li> </ul> <table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>월 단위</th> <th>Peak Hour</th> <th>Off Peak Hour</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>사용건수당</td> <td>-</td> <td>1sen/kB</td> <td>0.5sen/kB</td> </tr> <tr> <td>5MB*</td> <td>RM 25</td> <td>0.5sen/kB**</td> <td>05.sen/kB**</td> </tr> <tr> <td>Unlimited*</td> <td>RM120</td> <td>-</td> <td>-</td> </tr> </tbody> </table> <p>*후불 요금제 사용 고객에만 해당 **초과이용료는 5MB 이상 일시만 적용 Off Peak Hour-오전 12시~오전 7시</p>		월 단위	Peak Hour	Off Peak Hour	사용건수당	-	1sen/kB	0.5sen/kB	5MB*	RM 25	0.5sen/kB**	05.sen/kB**	Unlimited*	RM120	-	-
	월 단위	Peak Hour	Off Peak Hour															
사용건수당	-	1sen/kB	0.5sen/kB															
5MB*	RM 25	0.5sen/kB**	05.sen/kB**															
Unlimited*	RM120	-	-															

	My Maxis Mobile Portal	Maxis3G
콘 텐 츠	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Music Unlimited : Caller Ringtones, Full Songs Ringtone, True Tune, Wallpaper</li> <li>-Game Zone : MAXGAMES, Game Central, Games Multiplayer, Wap Games</li> <li>-TV : Video Live, Sports</li> <li>-Sports Zone : Video on Demand, MMS Alerts, SMS Alerts, News &amp; Results</li> <li>-Lifestyle : Traffic Check, Travel, Food, Entertainment, Personal</li> <li>-News&amp;Biz : Headlines, Business, Astro News, Finance</li> <li>-Community : MBlog, Chinese Portal Zon Melayu, Indian Portal Islamic Portal, Her Maxis</li> <li>-Movie Mania : Cinema Guide, Movies List, Movie News, Movie Stars</li> <li>-Reach Out : Friend Finder, Family Finder, MMS Greetings, Voice SMS, SMS Email, Mobile Email, Traffic Check</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Music :10000여곡 정도가 제공됨 Ringtones, Caller Ringtones Full Song Download</li> <li>-Games :200여 가지의 게임 제공 Multiplayer Games, Games Zone</li> <li>-TV</li> <li>-Sports :테니스, EPL, 골프, 경기 결과 등이 제공 Video EasyAlerts Barclay's EPL Video EasyAlerts Tiger Woods Mania Video EasyAlerts SNTV Video EasyAlerts Golf Majors Video EasyAlerts Tennis GranSlam</li> <li>-Life Style</li> <li>-Biz&amp;News :주식 시세, 경제 관련 뉴스, 글로벌 뉴스, 현지 뉴스 업데이트, Stock JAVA Application,M-Quotes Video Live-CNN, CNBC Asia Video On Demand-Astro News Nanyang Online</li> <li>-Community :M Blog</li> <li>-Movie Mania</li> <li>-On the Move: 교통정보(Traffic Check)-Klang Valley, Penang, Johor Bahru</li> </ul>

○ 각 서비스 이용료 (Maxis 3G기준)

서비스	콘텐츠	비용
음악 서비스	벨소리 (Ringtones)	RM 2.50-RM4.00/1곡
	콜러링 (Caller Ringtones)	RM 2.00-RM 3.00/1곡
	전곡 다운로드	RM 5.00/1곡
게임 서비스	멀티 플레이어 게임	RM 8.00/ 50 크레딧 사용당
	게임존	RM 5.00 ~ RM 8.00
스포츠 서비스	Video EasyAlerts Barclay's EPL	RM 15.00 / 1개월
	Video EasyAlerts Tiger Woods Mania	RM 10/ 1개월
	Video EasyAlerts SNTV	RM 10.00 / 1개월 (1개월 무료체험)
	Video EasyAlerts Golf Majors	RM 10.00 / 1개월
	Video EasyAlerts Tennis Grand Slams	RM 10.00 / 1개월 (1개월 무료체험)
	Video EasyAlerts DLGA	RM 10.00 / 1개월
비즈니스 서비스	주식 JAVA 어플리케이션	RM 20.00/ 1개월 (1개월 무료체험)
	M-Quotes	RM 10.00 / 1개월 (1개월 무료체험)
뉴스 서비스	Video Live Package1 -CNN, CNBC Asia	RM 15.00/ 1개월 (1개월 무료체험)
	Video Live Package2 -BBC World, Bloomberg	RM 15.00/ 1개월 (1개월 무료체험)
	Video On Demand-Astro News	RM 8.00/ 1개월 (1개월 무료체험)
	Video EasyAlerts-Nanyang Online	RM 10.00/ 1개월
커뮤니티 서비스	M Blog-22564,2BLOG를 통해 본인의 블로그를 보낼 경우	RM 0.35/ SMS RM 0.70/ MMS
	M Blog- 웹을 통하여 개인 앨범이나 커뮤니티 블로그로 송신	RM 0.75/ MMS
영화 서비스	교통 정보 -Klang Valley, Penang, Johor Bahru	RM 10.00/ 1개월 (실시간 동영상)
		RM 0.50/ 건 (고정이미지)
	원격 검열- 카메라 패키지	RM 20.00/ 1개월 (건당 3분 이내 사용 기준으로 건수에 제한 없음, 데이터 사용료 없음)
		RM 1.00/ 건 (3분 이용 기준)

- 소비자의 서비스 이용도는 아직 시장이 활성화 되어 있지 않지만 모바일 인터넷 서비스 이용으로만 발생한 수익은 2006년 말 전년도 대비 29%성장한 링깃(RM)1억 1,100만에 해당하며 말레이시아 전체 시장의 40%이상의 점유율을 기록하였다.

### □ 모바일게임 다운로드 정보

- 다운로드 시 직접 휴대폰으로 게임을 다운로드 받거나 해당 통신사의 홈페이지에서 다운로드 받는 방법 모두 가능하고 선불 요금제(Prepaid)이용 고객은 다운로드 시 바로 휴대폰 구좌에서 해당 이용료가 인출되며 후불 요금제(Postpaid)이용 고객은 서비스 이용 후 해당 이용료가 청구 된다.

### □ 모바일게임 다운로드 TOP 10 (2007년 4월말 현재)

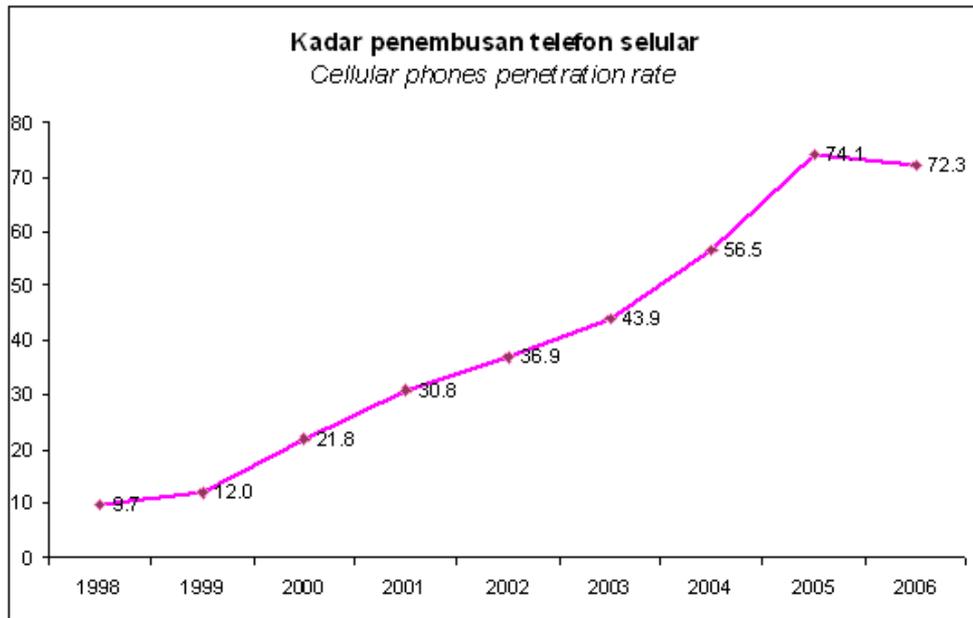
	맥시스 (Maxis)			디지 (DiGi)		
	게임명	퍼블리셔	장르	게임명	퍼블리셔	장르
1	Project Gotham Racing Mobile	Glu	스포츠 레이싱	Project Gotham Racing Mobile	Glu	스포츠 레이싱
2	V-Rally 3D	Glu	스포츠 레이싱	V-Rally 3D	Glu	스포츠 레이싱
3	The Fast and The Furios TM-Tokyo	I-Play	레이싱	Penguin Fever	In-Fusio	플랫폼
4	Penguin Fever	In-Fusio	플랫폼	Silver Bullet	Zed	스크린 게임
5	Age of Empires II -Deluxe	In-Fusio	전략 RPG	Age of Empires II -Deluxe	In-Fusio	전략 RPG
6	Super K.O Boxing	Glu	복싱	Super K.O Boxing	Glu	복싱
7	Asterix And The Vikings	In-Fusio	카툰	Asterix And The Vikings	In-Fusio	카툰
8	Mid Town Madness 3-3D	In-Fusio	레이싱	Surf the Tube	Zed	스크린 게임
9	Insaniquarium Deluxe	Glu	전략	Mid Town Madness 3-3D	In-Fusio	레이싱
10	Cobra 11	In-Fusio	액션	Cobra 11	In-Fusio	액션

## 다. 말레이시아 모바일게임 소비자 정보

### □ 말레이시아 현지 휴대 전화 보유 및 사용 성향

- 말레이시아에서 가능한 디지털 플랫폼은 012,013,014,016,017,019이며 선불제 그리고 후불제 모두 이용할 수 있다.
- 휴대폰 전체 이용자중 15.9%는 후불제(Postpaid)를 이용하고 있고 나머지 84.1%의 이용자는 선불제(Prepaid)를 이용하고 있다.
- 휴대폰을 이용한 인터넷 서비스 이용자는 전체 사용자의 18.4%의 비중을 차지하였다.
- 말레이시아 휴대폰 보급률
  - 2006년 말레이시아 통신/멀티미디어부(MCMC)는 2006년 1월-12월31일까지 모든 선불제(Prepaid) 이용자는 실명으로 이용 번호를 등록하는 규제를 발표하고 2007년 3월 그 결과를 발표하였다.
  - 규제 발표 이전 선불제 이용자들은 별다른 규제 없이 여러 개의 번호를 손쉽게 구입하여 이용하였으나 2007년부터는 선불제 번호 구입시 반드시 해당 통신회사에 실명으로 그 번호를 등록하게 유도함으로써 과도한 거품 사용을 줄이고 실질적인 이용자의 관리가 가능해졌다고 밝혔다.
  - 1800만의 이용자중 75%에 해당하는 15,767,087명의 이용자가 등록을 하였고 15%에 해당하는 2,793,913명의 이용번호가 등록되지 않았음.
  - 통신/멀티미디어 부는 이 결과에 대해 동남아시아 국가 중 실질적으로 가장 높은 등록률이라고 밝히며 등록되지 않은 번호는 사용할 수 없도록 번호를 말소 시킬 것이라 확인함. 또한 이 등록 규제는 변동 없이 시행하고 이로 정부의 관련 법규시행이나 업계의 향후 사업계획에 있어 도움이 될 것이라고 주장함.

- 통신/멀티미디어부의 내부 분석에 따르면 매해 성장세를 보이던 전화 이용률이 2006년 말에 갑자기 감소한 이유는 번호 등록제의 마감시기가 다가오면서 여러 개의 번호를 이용하던 고객이 1개나 2개의 번호만을 등록시키고 나머지는 등록하지 않았거나 후불제로 그 사용 방법을 바꾼 것이 주요 이유로 판단됨.

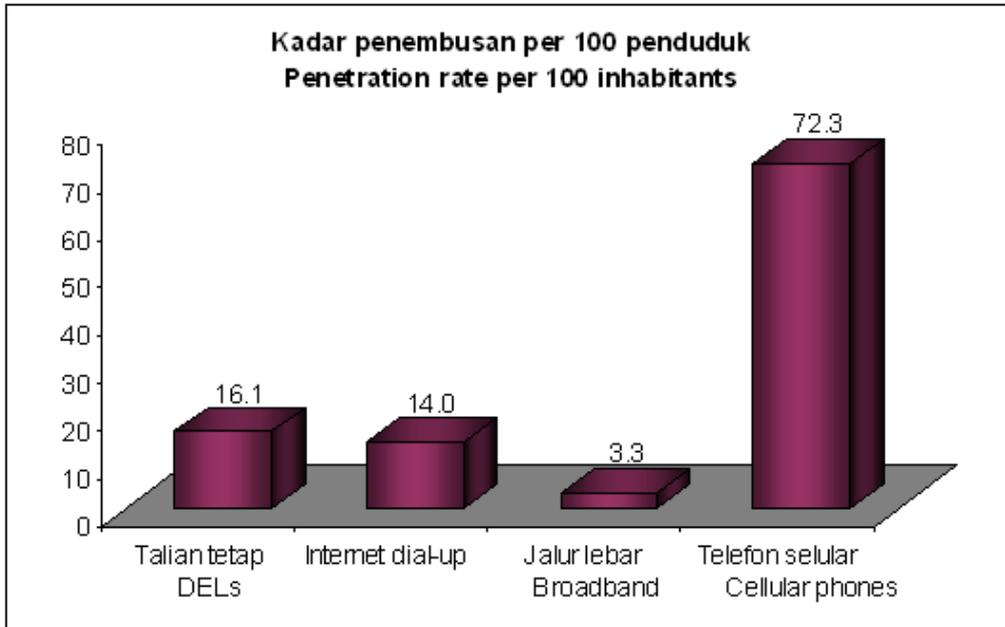


**Telefon selular**  
Cellular phones

Tahun	Suku	Pasca bayar	Pra bayar	Jumlah ('000)	Kadar pertumbuhan (%)	Kadar penembusan (%)
2005	1	2,628	13,201	15,829	8.3	60.9
	2	2,787	13,764	16,551	4.6	63.3
	3	2,896	14,655	17,551	6.0	66.8
	4	2,925	16,620	19,545	11.4	74.1
2006	1	2,983	17,607	20,590	5.3	77.7
	2	3,162	18,358	21,520	4.5	80.8
	3	3,292	18,561	21,853	1.5	81.6
	4	3,368	16,096	19,464	-10.9	72.3

Year	Qtr	Postpaid	Prepaid	Total ('000)	Growth rate (%)	Penetration rate
------	-----	----------	---------	--------------	-----------------	------------------



○ 모바일게임 플레이 성향

- 말레이시아 현지 사정도 크게 다르지 않아 모바일게임은 단순히 시간 때우기의 목적이 대부분이다. 주요 게이머 층은 18세-25세 전후이 대부분이다.

## 라. 외국 업체 모바일게임 진출 정보

### □ 말레이시아 유명 모바일게임 다운로드 사이트

- <http://www.hotlink.com.my>
- <http://www.gamesunlimited.com.my>
- <http://www.digi.com.my/downloads/games>

### □ 한국산 모바일게임 진출 사례

- 한국 모바일 엔터테인먼트 브랜드인 A사는 모바일게임 전문 개발 업체/퍼블리셔로 말레이시아 시장에는 2000년 말레이시아 통신사 B사와 직거래를 시작한 이래 현재 퍼블리셔를 통해 모바일게임을 공급하는 것으로 조사 되었다. 그러나 A사에 직접 확인해 본 결과 한국 퍼블리셔인 C사와 거래하는 관계로 C사가 실질적으로 A사의 모바일게임을 말레이시아에 실제로 판매하였는지는 확인하지 않은 상태는 아니라고 하였다.
- A사는 직접 그 여부를 확인하지 않은 이유가 말레이시아 시장 환경상 투자에 비해 수익이 상대적으로 미미해 업체 측에서도 한국측 퍼블리셔에게 판매 후 말레이시아 시장에 어떤 모바일게임이 말레이시아 시장에 판매가 되었는지 확인해 본적은 없다고 한다.
- 그동안 공식적으로 말레이시아 시장에 판매된 모바일게임은 총 10여개라고 하며 이미 위에서 언급하였듯이 이 경우 한국 개발사/한국 퍼블리셔/말레이시아 퍼블리셔/말레이시아 이동통신사의 구조로 인해 한국 개발사의 게임이 실질적으로 이동통신사에 판매가 되었는지조차도 정확히 파악이 안되는 상황이어서 한국 업체 진출 사례의 정확한 분석과 계약 조건 등은 파악하기가 어려웠다.

- 역시 한국 모바일게임 개발 업체인 D사 역시 말레이시아 시장 진출을 꾀하였으나 해외 투자비는 다른 지역과 동일하나 수익성이 적고 한국산 모바일게임의 수준이 현지 휴대폰 사양과는 괴리가 있었다는 점 그리고 D사의 주요 바이어가 미국과 유럽업체이기 때문에 말레이시아 시장 개척보다는 주요 마켓에 충력을 두었다는 설명이 있었다.
- C사는 현재 말레이시아 대표이동통신 3사중 하나의 MCP(Main Contents Provider)로 모바일게임 부분은 아니지만 현지에 컬러링(Ring Back Tone)서비스를 공급하여 110만 이용자를 확보한 성공사례라 할 수 있다. 2004년 말레이시아의 시장성과 이를 교두보로 동남아시아 지역에까지 사업영역을 확장하기 시작하였으며 컬러링 서비스의 성공으로 모바일게임 영역 등의 다른 모바일콘텐츠로의 사업 기회 확장을 꾀하고 있다.
- C사의 대표자는 IT와 콘텐츠 관련 업계가 말레이시아에서 당면한 문제는 시장 자체의 영세성과 중국계/인도계/말레이계 등으로의 분할화가 가장 큰 단점이라 지적하고 또한 선진국에 대한 정보 흡수력이 타국에 비해 높은 점도 항상 긍정적으로만 작용하는 것은 아니라고 설명 하였다.이런 이유에 시장성은 영세하나 요구 조건이 높아 사업 진행에 과다한 In-Put이 요구된다고 밝혔다. 그러나 그는 이러한 조건에서도 당사가 성공할 수 있었던 이유는 이통사와의 비즈니스를 투자자와 함께 운영 투자인 관점에서 비즈니스 모델로 삼았고 현지 사정을 충분히 이해하고 현지 투자 (법인)방식을 취한 것이 성공의 열쇠라 하였다.
- 자국 산업을 육성하려는 말레이시아 정부의 의도에 맞게 한국 지분/말레이시아 지분 50/50으로 구성 하였으며 이런 현지화/토착화로 인해 말레이시아에서 사업의 기회를 얻기가 용이하였다 설명 하였다.
- 제품의 성격상 B2B, B2G에 주력을 하는 것이 효율적이고 한국에서는 투자 모델의 계기로 투자를 확보 하는 것이 용이하다고 하였다. 그러나 2004년 사업 개시 당시와는 다르게 현지 기업들의 한국제품에 대한 호감도가 높아졌다는 것이 주목할 만한 변화라 할 수 있다고 하였다.
- 입찰시 총 18개 업체 중 15개 업체가 한국 업체였을 만큼 이미 말레이시아 대한 관심이 높았었고 이 치열한 경쟁에서 C사는 당당한 MCP가 되었다.

- 현재 엔지니어 13명을 포함한 총 28명일 직원을 두고 있다.
- 주요 투자자인 한국의 모바일 솔루션 서비스 업체 E사는 2004년 말레이시아 콘텐츠 서비스 제공을 위한 투자 및 수익 모델 확보를 위해 수익분배 방식 투자 형식(투자+시스템 구입까지)으로 C사에 USD 150만(한화 17억 상당)달러를 3년(Commercial Launching, 2004.08-2007.08)+3년 기한 변동 가능성)으로 투자하였다.
- 110만의 말레이시아의 가입자를 확보한 C사의 컬러링 서비스는 B사가 수익 배분 투자를 요구함으로써 월정비는 50(C사)/50(B사) 그리고 콘텐츠 다운로드는 70(C사)/30(B사)의 형식으로 배분하게 되며 C사와 투자자인 E사와의 수익 분배 방식은 E사가 월정비 수익의 40%를 분배받는 조건으로 되어 있다.
- 현재 B사와 다른 콘텐츠 공급을 조건으로 가입자 프로모션을 기획 중.
- 조사 중 업체들이나 현지 게임 전문가들의 주요 의견은 한국뿐만 아니라 외국 기업들이 당면한 상황이 투자비와 가용비를 포함한 전체 사업비를 TURN OVER하는데 장기간이 소요된다는 점과 말레이시아 모바일게임 시장이 빠르게 성장하고 있고 향후 그 사업의 기회가 많은 것은 사실이나 아직도 모바일게임 인구가 투자비나, 환율 이슈 등의 과제를 해결할 수 있을 만큼의 시장 규모가 형성이 안 되어 있다는 점이 한국 기업들이 투자하기를 꺼리는 주요 이유 중의 하나라고 한다.
- 또한 한국 모바일게임이 CDMA방식에 호환되지만 말레이시아가 유럽식인 GSM 방식을 사용하기 때문에 GSM으로 호환시 실질적으로 그 안정성이 검증이 안 되었다는 분위기 등에서 기업들이 사업의 가능성보다는 현실성에 그 중점을 두는 비중이 크다.
- 또한 내부적으로는 게임 등의 콘텐츠의 주요 이용 층이 경제 활동을 하지 않는다는 점을 감안하면 서비스 이용료가 고가인 점도 문제로 대두되고 있다.

## 마. 관련 바이어 리스트

MAXIS COMMUNICATIONS		
연락처	Tel	+60 3 2330 7000
	Fax	+60 3 2330 0318(Marketing Dept)
	Homepage	www.maxis.com.my
	E-mail	
담당자	이름	Encik Kamarul
	직책	Content Manager
회사 내역	설립년도	1995
	연간 매출액	MYR 7.07 Billion
	자본금	N/A
	수입액	N/A
	대한국수입액	N/A
	주요수입국가	유럽
	직원수	2955
	주요품목	무선통신 서비스업체 - 모바일콘텐츠
	특기사항	말레이시아 최대 이동통신사로 3G 사업자이며 모바일 인터넷 서비스를 중점사업으로 확장하고 있음.
참고 이미지		

CELCOM		
연락처	Tel	+60 3 2688 3939,019-331-1689
	Fax	+60 3 2681 0343
	Homepage	www.celcom.com.my
	E-mail	rohaizad@celcom.com.my
담당자	이름	Mr.Rohaizad Embond
	직책	
회사 내역	설립년도	1988
	연간 매출액	MYR 5.983 Billion
	자본금	N/A
	수입액	N/A
	대한국수입액	Dream Chorus
	주요수입국가	Europe
	직원수	4000
	주요품목	Mobile Communication Service Provider-모바일콘텐츠
	특기사항	말레이시아 2위서열의 이동통신사로 모바일콘텐츠 서비스 운영. 3G사업자이며 일반 전화선 운영사인 Telekom Malaysia의 자회사, Vodafone 모바일 커뮤니티 현지 파트너
참고 이미지		
수입 희망품목		

DIGI TELECOMMUNICATIONS		
연락처	Tel	+60 3 5721 1800,016-666-0051
	Fax	+60 3 5721 1857
	Homepage	www.digi.com.my
	E-mail	
담당자	이름	Cik Aziz
	직책	
회사 내역	설립년도	1994
	연간 매출액	MYR 2.88 Billion
	자본금	N/A
	수입액	N/A
	대한국수입액	N/A
	주요수입국가	유럽
	직원수	1,400
	주요품목	Mobile Communication Service Provider-모바일콘텐츠
	특기사항	말레이시아 서열 3위의 외국계 이동통신사로 EDGE Technology가 사업의 중심
참고 이미지		

UNREALMIND INTERACTIVE BHD		
연락처	Tel	+60 3 2161 3725
	Fax	+60 3 2161 8837
	Homepage	www.unrealmind.com
	E-mail	
담당자	이름	Mr.Tan Swee Yeong
	직책	CEO
회사 내역	설립년도	2001
	연간 매출액	N/A
	자본금	N/A
	수입액	N/A
	대한국수입액	N/A
	주요수입국가	N/A
	직원수	50
	주요품목	Mobile services and solutions
	특기사항	말레이시아 이동통신 3사에 서비스를 제공하는 현지 주요 모바일 서비스 제공 업체, MSC 등록회사

MACERA TECHNOLOGY SDN BHD		
연락처	Tel	+60 3 8945 3888
	Fax	+60 3 8942 4878
	Homepage	<a href="http://www.macera.com.my">www.macera.com.my</a>
	E-mail	info@macera.com.my
담당자	이름	Mr. Chew Vin See
	직책	Business Development Manager
회사 내역	설립년도	2005
	연간 매출액	N/A
	자본금	N/A
	수입액	N/A
	대한국수입액	N/A
	주요수입국가	N/A
	직원수	20-30
	주요품목	Interactive Mobile Games
	특기사항	말레이시아 최대의 모바일게임 개발 업체, MSC 등록 회사

PHOENIX GAMES SDN BHD		
연락처	Tel	+60 3 2780 8101
	Fax	+60 3 2780 8108
	Homepage	www.phoenix-gamestudio.com
	E-mail	yoke_chin@phoenix-gamestudios.com
담당자	이름	Mr.Dan Yoke Chin
	직책	Project Director
회사 내역	설립년도	2001
	연간 매출액	MYR 1.6 Million
	자본금	MYR 901,500.00(Paid Up Capital)
	수입액	N/A
	대한국수입액	N/A
	주요수입국가	N/A
	직원수	32
	주요품목	Mobile Content
	특기사항	말레이시아 대표 게임 Developer

OZURA SDN BHD		
연락처	Tel	+60 3 7493 1388
	Fax	+60 3 7493 1466
	Homepage	www.ozura.com
	E-mail	gameplay@ozura.com
담당자	이름	Mr.Lion Peh
	직책	Biz Devp Director
회사 내역	설립년도	2004
	연간 매출액	N/A
	자본금	N/A
	수입액	N/A
	대한국수입액	N/A
	주요수입국가	N/A
	직원수	30-40
	주요품목	모바일콘텐츠
	특기사항	세계적으로 명성 있는 전문 모바일게임 개발 업체. 싱가포르에 본사를 둠

SOULBIZ ENTERTAINMENT SDN BHD		
연락처	Tel	+60 16 996 8681
	Fax	+60 3 7806 5973
	Homepage	www.soulbiz-ent.com
	E-mail	boon@soulbiz-ent.com
담당자	이름	Mr.Boon
	직책	Biz Development Manager
회사 내역	설립년도	2005
	연간 매출액	N/A
	자본금	N/A
	수입액	N/A
	대한국수입액	N/A
	주요수입국가	N/A
	직원수	5
	주요품목	
	특기사항	Mobile Content Developer/Publisher

FOREST INTERACTIVE SDN BHD		
연락처	Tel	+60 3 2162 2728
	Fax	+60 3 2162 2729
	Homepage	www.forest-interactive.com
	E-mail	joe@forest-interactive.com
담당자	이름	Mr. Johary Mustapha
	직책	CEO
회사 내역	설립년도	2006
	연간 매출액	MYR 180,000.00
	자본금	MYR 100,000.00
	수입액	N/A
	대한국수입액	N/A
	주요수입국가	N/A
	직원수	7
	주요품목	Mobile Content
	특기사항	

MYGO SOLUTION SDN BHD		
연락처	Tel	+60 3 6203 3805
	Fax	+60 3 6203 3804
	Homepage	www.mygozone.com
	E-mail	bun@mygozone.com
담당자	이름	Mr. Mohdlrman Nawawi
	직책	CEO
회사 내역	설립년도	2001
	연간 매출액	N/A
	자본금	N/A
	수입액	N/A
	대한국수입액	N/A
	주요수입국가	
	직원수	10-15
	주요품목	Interactive Entertainment Developer
	특기사항	MSC 등록 회사

## 바. 자료원

- Maxis Communication Berhard  
Level 18, Menara Maxis, KLCC ,KL 50088  
T) +603 2330 7000  
www.maxis.com.my  
www.hotlink.com.my
- Ozura Mobile www.ozura.com
- Business Monitor International Ltd  
Malaysia Telecommunication Report Q3 2006 Including 5 year  
industry forecasts: Part of BMI'S Industry Survey & Forecasts  
Series
- DiGi Telecommunications  
Lot 30 Jalan Delima 1/3 Subang Hi-Tech Industrial Park  
Shah alam Selangor 40000  
T) +603 5721 1800  
www.digi.com.my
- Celcom  
20/F, Menara Celcom 161B Jalan Ampang KL 50450  
T) +603 262 3900  
www.celcom.com.my
- MDEC Innovation Center (MSC Headquarters)  
Industry Development  
2360 Persiaran APEC  
63000 Cyberjaya, Selangor, Malaysia  
Tel : 1-800-88-8338

- Malaysian Communications and Multimedia Commission  
Contents Department  
T)03-8688-8000  
Mr. Mohd Faizal Azizan
  
- Hand Phone Users Survey 2006  
Published by Malaysian Communications and Multimedia  
Commission  
T)03-8688-8000
  
- Samsung Malaysia Electronics(SME) Sdn Bhd  
T)03-2263-6600, 03-8026-7188
  
- LG Electronics Malaysia  
Marketing Dept for Mobile Devision  
Mr.Melvin  
T)03-7491-2888
  
- Encik.Adelina Iskandar  
Head of Corporate Communications  
MCMC(Malaysian Communications and Multimedia Commission  
T)03-8688-8256  
F)03-8688-1007

# 미국 모바일게임 산업 조사

## 가. 모바일게임 시장동향

### □ 모바일게임의 정의 및 특징

- 모바일게임기로는 휴대폰(mobile phone), 데이터 프로세싱(Data Processing) 기능을 강화하고 키보드까지 휴대폰에 붙여 놓은 블랙베리(Black Berry)와 같은 스마트폰(Smart phone), PDA 같이 호주머니에 들어갈 정도의 소형 컴퓨터, Sony사의 PSP 등을 포함한다.
- 그러나 이 보고서에서 다룰 모바일게임은 스마트폰을 포함한 휴대폰을 게임기로 활용하는 부분으로 그 범위를 좁혀 살펴보고자 한다.

### □ 종류

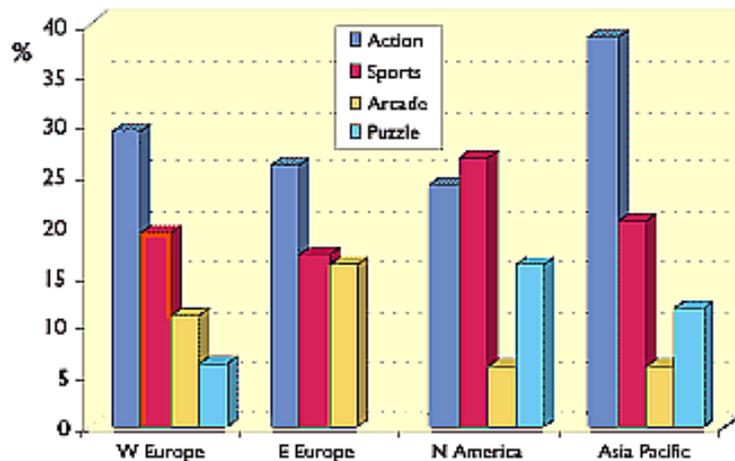
- 멀티 플레이어 게임 (Multi player games):
  - 온라인 게임을 통해 이미 확립된 소비자 층을 모바일게임시장으로까지 끌어 들일 수 있음.
  - 이런 유형의 게임은 좋은 디자인과 꾸준한 관리가 성공의 필수 조건.
- 콘텐츠 베이스 게임 (Content-based games):
  - 이미 누군가가 지적 소유권을 보유하고 있고 기존의 팬 층을 확보하고 있는 영화나 유명인사 등을 이용해 게임 콘텐츠를 만드는 경우이다. 이 경우는 오리지널 콘텐츠의 질, 퀄리티(quality)가 어느 정도 성공의 열쇠를 쥐고 있다.
- 하이 임팩트 비주얼 게임 (High-impact visual games):
  - PC나 비디오 게임의 경우 2D에서 3D로 하드웨어와 콘텐츠가 이미 진화되었다. 모바일게임 역시 같은 경로를 걸을 것임. 이런 종류의 게임이 앞으로 가장 많이 개발될 것으로 전망되며 개발팀은 시각 효과

를 위한 전문 인력을 반드시 필요로 한다.

- 내용별로는 일반 비디오 게임과 마찬가지로 카드/카지노, 아케이드 (Arcade), 퍼즐, 액션/어드벤처, 스포츠, 시뮬레이션 (Simulation) 게임 등 다양한 종류가 시중에 유통되고 있다.

## □ 시장 규모

Downloadable games genres 2005



- 2006년 기준, 게임을 해 본 사람은 전체 모바일 이용자중 24.2%에 불과하지만 이들로부터 나온 게임수익은 벌써 5억 5600만 달러에 이릅니다.
- 그러나, 모바일게임 소비자 인지도는 아직까지 아케이드(Arcades) 게임이나 카드 게임이 가장 보편적인 추세이고 기타 다운로드 게임의 경우는 이제 막 사용자들이 존재 자체를 인식해 가는 현황이라고 볼 수 있음.
- 아직까지 모바일게임이 대중화 되지 못한 이유로는 다음과 같은 몇 가지 선결 과제가 남아 있기 때문이라고 볼 수 있음.
  - 첫째, 휴대폰의 고유 기능과 다른 콘텐츠를 위한 기능에 게임 콘솔 (Console)로서의 추가 기능까지 작은 하드웨어에 담아야 하기 때문에 기술적 문제로 인하여 복잡한 게임은 제작 및 플레이가 쉽지 않음.

- 둘째, 게임 및 게임의 정보공유 시 휴대폰의 작은 액정과 텍스트 라인(text lines)의 한계로 인해 충분한 전달이 어려움.
- 마지막으로, 일반 소비자가 다운로드 게임을 하려고 할 때, 하드웨어인 휴대폰 자체를 새로 구입해야 하는 경우가 많다. 휴대폰의 교체로 인한 가격 부담을 느낄 수 있음.
- 미국의 모바일게임 산업의 성장속도는 느리면서도 꾸준히 성장하는 추세를 보여주고 있음. 업계는 개척 단계에 있는 미국의 모바일게임 산업을 미래에 전망 있는 사업으로 판단, 모바일게임의 개발과 퍼블리싱(publishing)에 본격적으로 돌입했으며 위의 문제점들을 타파하기 위해 노력하고 있음.

## □ 시장 현황

- 모바일게임 산업은 현재 비디오나 음악 같은 다른 모바일콘텐츠 산업과 맞물려 시장 경쟁 관계를 형성할 것으로 보임. 그러나 가입자 중 한 달 평균 이용률이 1%도 안 되는 모바일 비디오 혹은 그 외 다른 모바일콘텐츠와의 경쟁보다는 모바일게임 업체 간의 경쟁이 더 심화될 것이라는 의견이 지배적이다.
- Red Herring에 따르면, 현재 모바일게임시장은 90여 게임 퍼블리셔(Publisher)들로 형성 되어 있지만 앞으로 수익을 올리면서 장기간 유지해 나갈 업체는 10여 개 정도에 불과할 것으로 분석하고 있다.
- 업체 간 합병도 이미 진행 중인데 비디오 게임을 비롯해, PC게임, 포터블(Portable) 게임까지 모두 다루는 게임 계의 거대 기업 중 하나인 EA (Electronic Art)사는 작년엔 6억 8000만 달러에 Jamdat을 인수하고 벌써 모바일 업계의 선두 주자로 나섰다. 또한 금년 4월에는 한국의 네오위즈에 1억 1천만 달러를 투자, 지분의 19%를 확보함으로써 2대 주주로 등극함.
- 미국에서 가장 큰 모바일게임 업체 중 하나인 Glu Mobile은 작년 4월 영국의 모바일게임 퍼블리셔인 iFone을 인수 후 그 해 12월에 상장했다.

- 포털사이트 모바일게임 매출액 및 소비자수 (단위: 백만)

	2005 4분기	2006 1분기	2006 2분기	2006 3분기	2006 4분기	성장률
분기별 매출액	\$94	\$134	\$141	\$140	\$151	61%
다운로드 소비자 수	12.0	12.8	13.5	15.7	17.4	45%

\*자료: Telephia Mobile Game Report, Q4 2006

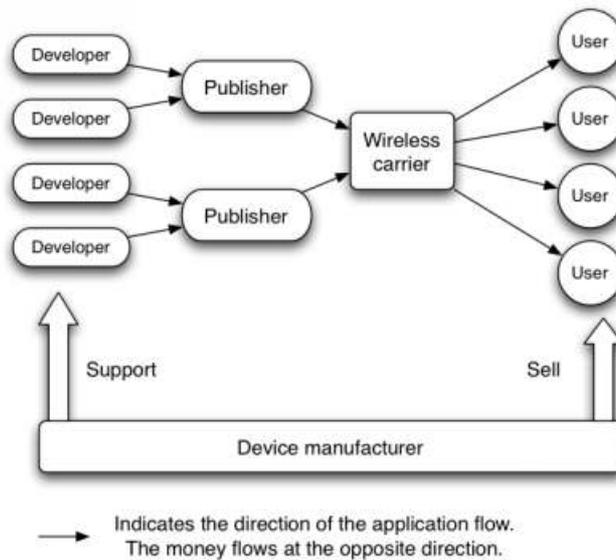
- IDC사의 US Wireless Gaming 2006-2010 Forecast에 의하면 모바일 게임을 구입하는 소비자의 수가 2007년에서 2010년까지 매년 16% 이상 증가해 2010년에는 그 수가 5000만이 넘을 거라 예상을 했고 기술 산업 전문 마켓 리서치 회사인 ABI Research에 의하면 미국의 모바일 시장의 규모는 2008년까지 모바일게임이 첫 선보인 1997년의 총 매출액보다 2.5배가 넘는 15억 달러가 될 것이라고 2006년 전망했음.
- 모바일게임 수요 증가의 원인으로서는 핸드폰의 보급 증가, 모바일게임 회사들과 무선통신 회사들의 예전보다 더 적극적인 마케팅, 새로운 게임과 휴대폰의 기술 발전으로 인한 소비자의 향상된 게임 체험, 그리고 보다 편리하고 유연성 있는 결제구조 등의 요소가 있겠으며 또 장소와 시간에 구애 받지 않는 모바일게임의 고유의 이동성과 비교적 싼 가격 등도 큰 역할을 하고 있는 것으로 보임.
- 벤처캐피털, 투자전문은행, 대형 미디어 회사들 또한 모바일콘텐츠의 가능성을 높게 보고 인수합병, 지분투자 등으로 발 빠르게 시장에 뛰어 들고 있음.
- 샌프란시스코에 있는 모바일게임 개발 및 공급업체인 Digital Chocolate사의 경우, 2006년 실리콘밸리 지역 벤처캐피털로부터 2,250만 달러의 투자를 확보하였고 2003년 설립 때에는 실리콘밸리 지역 유망 벤처캐피털로부터 4,380만 달러를 유치하는데 성공하였음.
- Digital Chocolate 사는 현재 AT&T, Sprint, T-Mobile와 Verizon Wireless 등 250개의 무선통신서비스 회사 (carrier) 들을 통해 콘텐츠를 제공하고 있음.

- 또 세계 최대 게임 업체인 미국의 Electronic Arts 사는 모바일게임 산업의 시장성과 잠재성을 내재하고 캘리포니아 모바일게임 업체였던 Jamdat을 2005년말에 6억 8000만 달러란 거액에 인수를 하며 모바일게임 시장에 대담한 도전을 했고, 최근에는 한국 업체 네오위즈에 1억 500만 달러를 투자했음.
- 그 외의THQ, Activision, Konami, Microsoft사 등 많은 거대 console 게임 업체들이 모바일게임 산업에 진출을 했거나, 진출을 앞서 서두르고 있음.
- 이들 게임 업체들은 수십 년 동안의 게임 기술 및 경험, 노하우를 보유하고 있어 모바일게임 시장에서도 추후 큰 영향권을 가지게 될 것이라 보고 있음.

## 나. 현지 모바일게임 유통 현황

- 모바일게임 유통에서의 핵심은 무선 통신 서비스 업체이며, 이들 네트워크 오퍼레이터(Network Operator)가 90%의 시장을 지배한다. 개발사(developer)나 퍼블리셔(publisher)는 이들을 거치지 않고서 시장에 게임을 직접 내다 팔 수 없기 때문에 서비스 업체는 개발사나 퍼블리셔에게 막대한 영향력을 주고 있다.

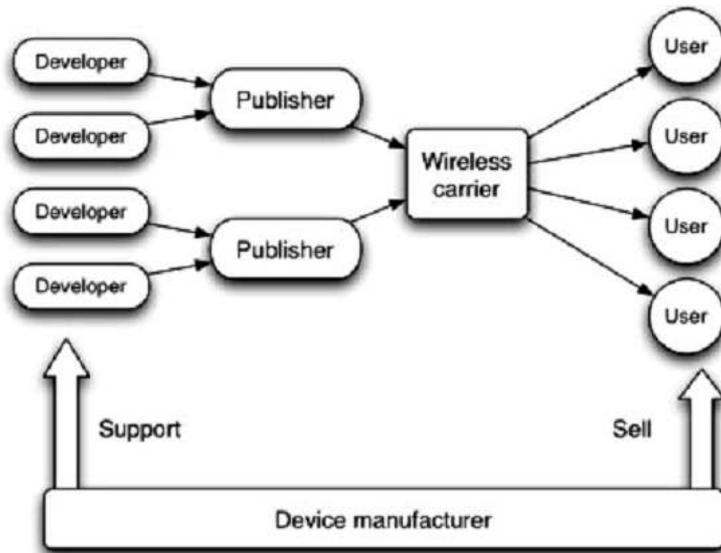
### □ 산업 구조



- 개발업체 (Developer):  
게임 어플리케이션(application)을 만드는 소프트웨어 개발자를 뜻한다. 그러나 대부분의 경우, 이들은 대중을 상대로 하는 마케팅의 여력이 없고 소비자와 직접적으로 연결해 주는 배급 채널이 부족하므로 퍼블리셔를 통해 개발한 게임을 유통하는 경우가 많다.
- 퍼블리셔 (Publisher):  
퍼블리셔는 개발자로부터 게임 타이틀을 모아 브랜드를 확립하고, 기술적인 문제들을 해결하며, 홍보를 담당한다. 또한 무선 통신 서비스 업체와 비즈니스를 통해 유통시키며, 개발업체를 위해 수익 계산 및 이익의 분배를 대행해 주기도 한다.

- 무선 통신 서비스 업체 (Wireless carrier):  
 모바일콘텐츠 유통의 중심에 있는 무선 통신 서비스 업체는 네트워크를 장악하고 있을 뿐 아니라 소비자 정보 또한 보유하고 있다. 어떤 장치를 이용하여 어떤 서비스를 지원할 것인지까지도 모두 이들의 결정에 달려 있기 때문에 전체 모바일게임 수익에서 많은 부분을 가져가고 서비스 계약 조건을 통해 소비자들에게 직접 청구서를 발행하기도 한다.
- 휴대폰 제조 업체 (Wireless device manufacturers):  
 새로운 하드웨어를 만들어서 게임 플랫폼(platform) 개발을 지원한다. 이들은 모바일게임의 하드웨어인 휴대폰을 제조함으로써 서비스 업체와 소비자들 사이에서 독립적인 영향력을 과시하기도 한다.
- 소비자 (Consumer):  
 가치 사슬(Value Chain)의 최종 단계에 위치한 소비자 계층은 위의 업체들에게 궁극적인 수익을 제공하며 퍼블리셔의 웹사이트나 무선 통신 서비스 업체를 통해 게임을 구입할 수 있다.

□ 미국 모바일게임 및 콘텐츠의 유통 구조



\*자료: JavaWorld 2003

- 유통에 있어 무선통신서비스 업체들이 행사하는 영향권은 막대함.
- Telephia 소비자 정보 공급업체에서 출간한 한 조사에 따르면 모바일 게임이 각 이동통신사들의 "Carrier deck"(소비자들이 게임을 구입하려 웹서핑할 때 눈에 쉽게 들어오는 자리)에 올려지는지의 여부에 따라 매출 차이가 엄청난 것으로 나타났음.
- 여러 Mobile carrier사의 "New" "Featured" "Best Seller" 등의 칸에 올려질 경우 그렇지 않은 게임보다 매출이 90% 높았음.
- 또 첫 면에 나온 게임들이 그 다음 면에 나오는 게임들 보다 다운로드 수가 53% 높은 것으로 드러났음.
- 2006년 3분기의 판매된 모바일게임의 74% 또한 Carrier deck에 올려진 게임들이었던 것으로 분석되었음.
- 게임 퍼블리셔들에겐 게임을 "Top shelf"에 올리기 위해 치열한 경쟁이 급선무임.
- 또 시중에 판매되는 휴대폰에 모바일게임을 미리 포함시켜 파는 pre-loaded game 또한 모바일게임의 판매를 증가시킬 수 있는 지름길의 하나가 되고 있음.
- 이외에 웹 서비스를 이용한 모바일게임의 유통도 이루어지고 있음.
- 시애틀의 Movaya라는 모바일콘텐츠 유통/서비스 회사는 e-commerce 나 블로그 등의 웹사이트에서 자사의 모바일게임을 판매할 수 있도록 하는 PlugNPlay라는 유통 서비스를 2007년 3월에 출시했음.
- 이 서비스는 여태까지 효과적인 유통경로의 부족으로 겪어왔던 장애를 극복하고 게임 개발업체나 다른 유통업체들이 보다 쉽게 소비자에게 직접 게임을 판매할 수 있는 경로를 제공하는 편임.
- 결제 프로세싱이나 A/S 등은 Movaya에서 맡아서 하게 됨.

## □ 다운로드 용이성

- 컴퓨터를 이용하여 퍼블리셔 혹은 무선통신 서비스 업체의 웹사이트에서 게임 다운로드를 할 경우 전화번호, 이동 통신사, 휴대폰 모델명 등을 입력해야 하고, 지불 방식을 선택해야 한다. 휴대폰 인터넷 서비스를 이용 직접 다운로드 역시 가능하다.

## □ 다운로드 1건당 평균 요금 및 결제 방식

- 2006년 기준으로 가장 높게 나온 게임 1건당 평균 가격은 스프린트(Sprint)사가 \$5.62이고 버라이즌(Verizon Wireless)사가 \$6.72였다. 그러나 전체적으로 모바일게임 평균 가격은 2006년 상반기에는 \$3.79, 그리고 하반기에는 \$4.41라는 보고도 있다. 요금의 지불은 신용 카드를 이용, 다운로드 시 바로 결제하거나 휴대폰 청구서와 함께 나오게 할 수 있는 선택권은 소비자에게 있다.

### ○ 다운로드 접속료 :

- 전화기로 게임을 다운로드 받을 경우 접속료는 따로 지불.
- 현지에서 가장 많은 가입자를 보유한 AT&T의 경우 1 cent/kb의 접속료가 있고 정액제 상품으로는 한 달에 \$4.99를 지불할 경우 1메가바이트(MB), \$14.99의 경우 5메가바이트, 그리고 \$19.99를 지불하면 무제한 다운로드가 가능하다.

□ 현지 모바일게임 다운로드 순위 Top 10

순위	게임명	Publishers	장르	Share of Revenue
1	Tetris	EA Mobile	Puzzle/Strategy	5.1%
2	PAC-MAN	Namco	Classic/Arcade	3.0%
3	Bejeweled	EA Mobile	Puzzle/Strategy	2.8%
4	Ms. PAC-MAN	Namco	Classic/Arcade	2.3%
5	World Poker Tour Texas Hold 'Em	Hands-On Mobile	Card/Casino	2.2%
6	Deer Hunter	Glu Mobile	Sports/Racing	1.9%
7	The Sims 2	EA Mobile	Puzzle/Strategy	1.8%
7	Tetris Deluxe	EA Mobile	Puzzle/Strategy	1.8%
8	Monopoly Tycoon	Hands-On Mobile	Puzzle/Strategy	1.7%
9	Sonic the Hedgehog	Sega Mobile	Action/Adventure	1.6%
10	Need for Speed Most Wanted	EA Mobile	Sports/Racing	1.5%

\*자료: Telephia Mobile Game Report, Q2 2006

## □ 현지 모바일게임 관련 전시회

- E3 Expo (Website: [www.e3expo.com](http://www.e3expo.com))
  - 3000~4000여명의 주요 게임 관계자들이 캘리포니아의 산타모니카에 모여 전 세계 게임인들이 관심을 갖는 전시회이며 웹사이트로 참가 신청이 가능하다. 매년 5월에 로스앤젤레스에서 열리던 행사가 올해는 7월 산타모니카로 바뀌었고 일반에게 공개되었던 전시회도 없어졌다. (LA와 산타모니카는 차로 30분 거리임) 대신 관계자들을 중심으로 좀더 비즈니스에 집중할 수 있도록 E3 Media and Business Summit이 열린다.
  - 일시 : 2007년 7월 11~13일
- Game Developers Conference  
(Website: [www.gdconf.com](http://www.gdconf.com))
  - 게임 개발자들의 컨퍼런스 및 전시회. 올해는 샌프란시스코에서 개최되었으며 12,500명 이상의 참관객들이 방문하였다.
  - 일시 : 2007년 3월 5~9일, 2008년 2월 18~22일 예정

## 다. 현지 무선통신/휴대폰 인프라 정보

### Wireless Quick Facts

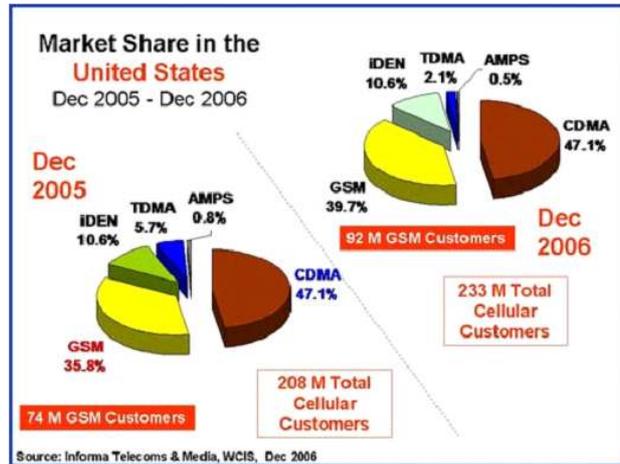
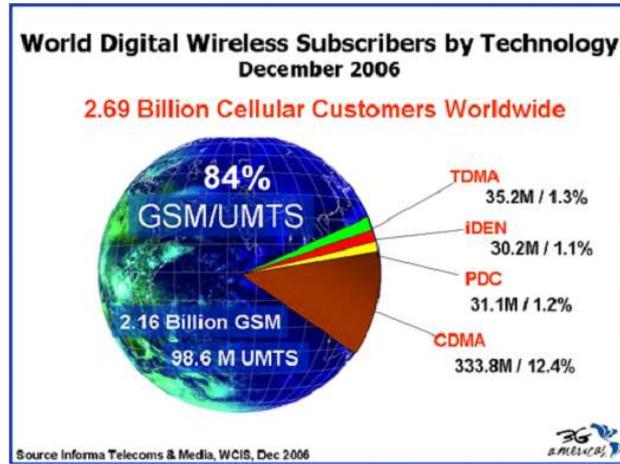
2006년 12월

주제	통계
2007년 말 무선통신 가입자	\$ 233 million
전체 인구중 무선 통신 가입자율	미국 전체 인구중 76% 이상
무선통신만 쓰는 가구의 비율	미국 전체 가구수중 10.5%
무선 통신 서비스 업체	180 업체
고용 창출	253,000개 이상 창출
무선 통신 업체 6개월 지불 금로 총액	70억 달러 이상
무선 통신 이익 총액	2005년 7월부터 12월까지 587억 달러 2006년 7월부터 12월까지 12.1% 오른 658억 달러.
무선 통신 데이터 수입	2005년 7월부터 12월까지 48억 달러 2006년 7월부터 12월 까지 82% 오른 87억 달러
2005년 말 기준 자본 투자 총액	\$199 billion
2006년 자본투자 증가율	2006년 1월부터 6월사이 투입된 자본금 100억 달러 이상 2006년 7월부터 12월사이 투입된 자본금 140억 달러이상
이용시간 (단위:분)	소비자들은 2006년 7월부터 12월사이 육개월 동안 1995년 보다 15% 많이 사용해 9400억분 사용

### □ 무선통신 송신방식

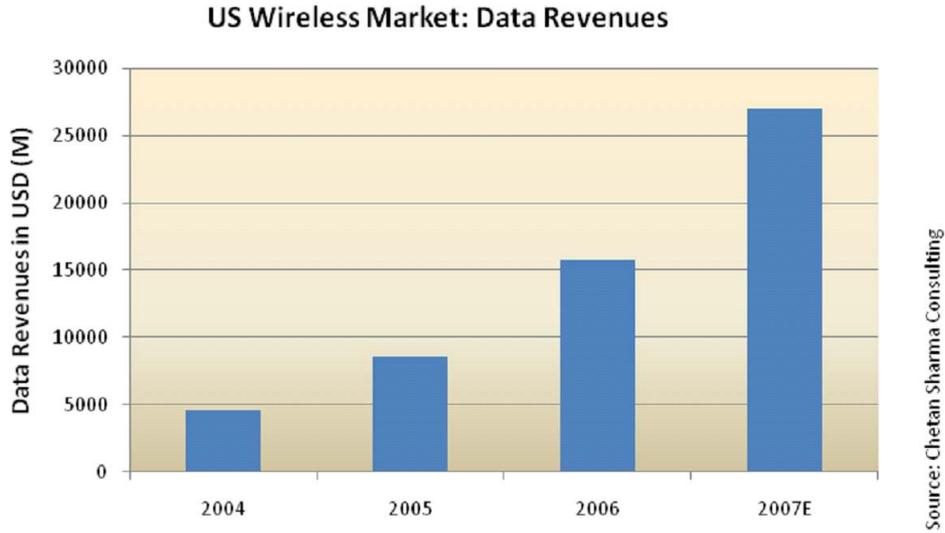
- 현재 미국의 무선 네트워크는 대부분이 CDMA나 GSM의 송신방식으로 되어있음.
- 지난 2006년 12월 조사결과를 보면 CDMA의 시장 점유율 (market share) 이 47.1%로 가장 높았고 그 다음으로는 GSM가 39.7% 그리고 iDEN, TDMA, AMPS가 각각 10.6%, 2.1%, 그리고 0.5%를 기록.
- 마켓 리서치 회사인 In-Stat/MDR의 보고서에 따르면 2007년 미국은 GSM 방식 대신 CDMA 방식을 앞으로도 계속 선호 할 것이며 TDMA의 운영은 서서히 수요가 줄고 결국 없어질 것이라고 예상함.

□ 전 세계와 미국의 송신방식 시장 비율

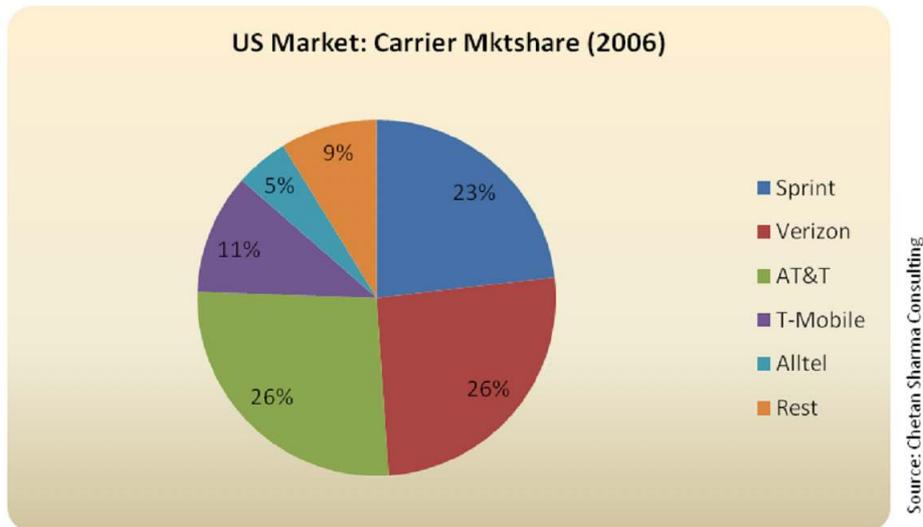


\*자료: Informa Telecom & Media, Dec. 2006.

□ 무선통신 서비스 시장



- 미국의 무선 통신 데이터 서비스 산업 시장은 지속적인 성장 추세를 보이고 있다. 수익에 따른 시장 규모는 2006년 \$158억 달러로 2005년 보다 거의 85%가 성장했으며 이런 추세라면 2007년에는 \$270억 달러는 무난히 넘길 수 있을 것으로 보임.



- 현재는 네 개 업체가 주도적인 시장 점유율을 보이고 있음. 2005년 Yankee Group, TNS Telecoms에 의하면 시장점유율은 AT&T Mobility가 28%, Verizon 24%, Sprint Nextel 21%, T-Mobile 9%

이며 나머지 작은 업체들의 시장 점유율은 모두 합쳐야 18% 정도 된다고 발표함.

- 이중 2006년 가장 돋보이는 성장을 보여준 업체는 Verizon사로 2005년과 비교해 두 배의 수익을 올렸다고 발표했으며, ARPU(단위당 평균 수익/ Average revenue per unit) 역시 Verizon이 16%로 최고. 사실상, CDMA 무선통신 송신 방식의 채택이 Verizon의 ARPU를 높여 주었다고 보여지며, Verizon은 앞으로도 계속 주도적인 시장 점유율을 보여줄 것으로 예상됨.
- 참고로, CMDA/EV-DO 서비스 업체의 ARPU는 GSM/WCDMA방식을 사용하는 업체보다 21% 높음.

□ 무선통신 서비스업체 일반 정보

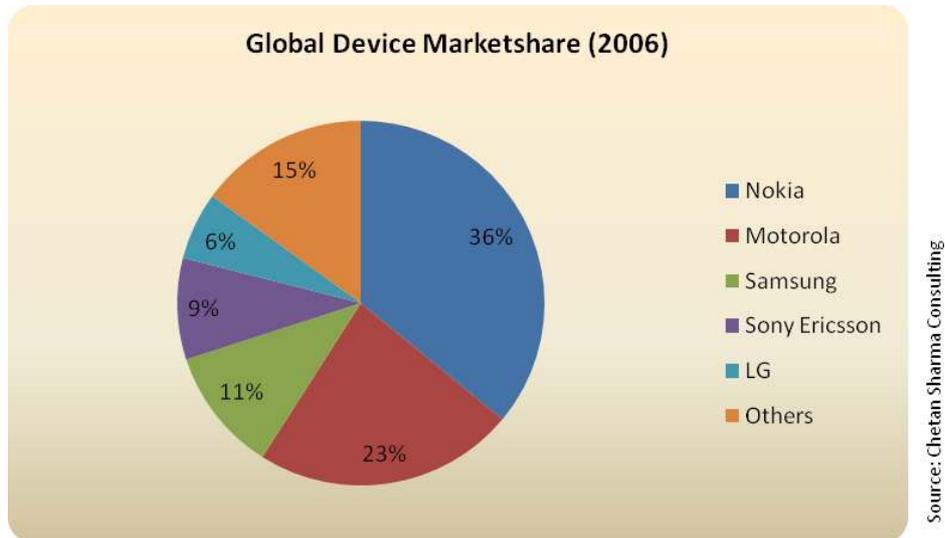
<b>AT&amp;T Mobility LLC</b> 5565 Glenridge Connector Atlanta, GA 30342 www.cingular.com	
설립연도	2000
CEO	Stanley T. Sigman
직원수	70,300명 ('06년)
작년 매출액	\$375억 ('06년)
매출 성장률	10%
가입자수	61 million ('06년)
가입자증가율	13%
제품과 서비스	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ HSDPA, UMTS, W-CDMA, EDGE, GPRS, GSM, TDMA, AMPS, Wireless Data Services (Media Net), Two-way messaging, Push to Talk</li> </ul>
기업소개	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 미국 최대의 무선 디지털 음성 정보 네트워크 기업.</li> <li>○ 기존에는 AT&amp;T Inc.와 BellSouth의 합작회사였던 Cingular Wireless였으나 2006년 12월 AT&amp;T가 BellSouth를 인수하면서 Cingular이라는 브랜드의 사용은 2007년도 중순까지만 연장될 예정.</li> <li>○ Verizon Wireless와 Sprint Nextel의 EV-DO 네트워크를 겨냥한 Broadband Connect란 무선 인터넷과 Mobitex란 무선 정보 서비스 네트워크 제공.</li> <li>○ 현재 Blackberry란 스마트 휴대폰 서비스의 미국내 최대 서비스사이며 Apple사의 CEO는 AT&amp;T가 미국의 유일한 Apple iPhone 취급회사가 될 것이라고 발표한 바 있음.</li> <li>○ AT&amp;T가 판매하는 인기 모바일게임에는 Electronic Arts사의 Need for Speed: Underground 2 등이 있다.</li> </ul>

<b>Verizon Wireless Inc. (Cellco Partnership)</b> 1 Verizon Way Basking Ridge, NJ 07920 www.verizonwireless.com	
설립연도	2000
CEO	Ivan G. Seidenberg
직원수	55,700명 ('06년)
작년 매출액	\$380억 ('06년)
매출 성장률	17.8%
가입자수	59.1 million ('06년)
가입자증가율	15%
제품과 서비스	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ CDMA2000 1x and EV-DO (wireless voice and data services), SMS (text messaging), MMS (picture messaging), Video on Demand (V CAST), Mobile TV (V CAST Mobile TV), location-based services, BREW (Get It Now), Push to Talk, AMPS, Global Phone Rental/Sales (via Vodafone) (GSM/CDMA Hybrid Phones), Satellite Phone Rental/Sales (via Vodafone)</li> </ul>
기업소개	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Verizon Wireless 브랜드의 통신사를 경영하는 Cellco Partnership은 Verizon Communications와 Vodafone Group의 합작투자자로 이루어진 회사임. (지분률 : Verizon 55% : Vodafone 45%)</li> <li>○ 현재 미국에서 5900만 명 가입자에 통신 서비스를 공급하며 AT&amp;T Mobility에 이은 2위 이동통신업체</li> <li>○ 위키토키 형식의 push-to-talk (PTT)를 포함한 모바일 음성 서비스를 제공하고 있으며 텍스트나 사진 메시지, 모바일 게임을 포함한 멀티미디어 콘텐츠 (V CAST) 및 모바일인터넷 서비스를 제공하고 있다.</li> <li>○ Verizon Wireless는 미국에서 CDMA를 사용하는 7개의 이동통신업체 (Sprint PCS, ALLTELL, U.S. Cellular, Cricket, Midwest Wireless, Metro PCS) 중 하나이며 매년 CDMA 네트워크를 미국 전 지역으로 확대하기 위해 60억 달러씩 투자하고 있음.</li> </ul>

<p><b>Sprint Nextel Corporation</b>                  2001 Edmund Halley Dr. Reston, VA 20191 www.sprint.com</p>	
설립연도	2005
CEO	Gary D. Forses
직원수	64,600명 ('06년)
작년 매출액	\$351억 ('06년)
매출 성장률	57%
가입자수	53 million ('06년)
가입자증가율	12%
제품과 서비스	<ul style="list-style-type: none"> <li>Wireless: (Sprint PCS): A-GPS, CDMA, EV-DO, WiMax, QChat, ReadyLink, WiFi, VoIP, Java, (Nextel): GPS, iDEN, WiDEN, Flash-OFDM, Push to talk, Mobitex, Long distance, Internet services, BlackBerry</li> </ul>
기업소개	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sprint Nextel은 3위 Sprint와 5위 Nextel Communications이 합쳐져 탄생한 총규모 미국 3위의 무선통신 업체.</li> <li>Sprint Nextel은 현재 Sprint PCS와 Nextel이란 브랜드로 무선통신 서비스를 제공하고 있으며 Boost Mobile이란 브랜드로 선불 휴대폰 서비스도 제공하고 있다. Sprint Nextel의 Sprint PCS는 CDMA 기준인 1xRTT를 사용한 3G 무선 네트워크에서 작동되며 EV-DO 기술을 사용한 보다 빠른 무선 네트워크 구현을 추진중임.</li> <li>EV-DO를 사용한 Sprint's Power Vision 옵션에는 Sprint TV, Sprint Radio Stations, Sprint Music Store, Sprint On-Demand, 무제한 웹 사용, 동영상, 사진 메일, 무선 채팅, 게임 등이 있음.</li> </ul> <div style="text-align: center;">  <p><b>Sprint</b> Together with NEXTEL</p> </div>

<b>T-Mobile USA, Inc.</b> 12920 SE 38thSt. Bellevue, WA 98006 www.t-mobile.com	
설립연도	2001
CEO	Robert P. Dotson
직원수	29,000명 ('05년)
작년 매출액	\$171억 ('06년)
매출 성장률	16%
가입자수	25 million ('06년)
가입자증가율	16%
기업소개	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ T-Mobile USA는 독일에서 가장 큰 통신 회사인 Deutsche Telekom에 속한 회사로 인수 전까지는 VoiceStream Wireless라는 회사였음.</li> <li>○ T-Mobile USA사는 미국에서 네 번째로 큰 무선 통신 업체이며 주로 경쟁적인 가격과 새로운 기능, 그리고 낮은 연령의 소비자들을 대상으로 Sidekick과 같은 제품을 선보이며 마케팅을 하고 있다.</li> <li>○ T-Mobile USA는 현재 GSM 1900 MHz 주파수를 사용하고 있음.</li> </ul> 

□ 휴대폰 평균사양



- 제조 업체를 주도해 나가고 있는 Nokia는 3억 4천 700만여 개의 휴대폰 판매에 힘입어 10억 개의 출하를 넘겼다. 스마트 휴대폰 역시 느리지만 판매율이 올라가고 있고 Verizon과 Sprint Nextel의 공격적인 홍보로 3G 가입율도 지속적인 성장과 함께 2006년 말 10% 점유율이 보고되었음.
- 2006년 휴대폰 제조업체 시장은 역시 Nokia가 36%의 시장 점유율을 유지함으로써 1위에 있고 뒤를 이어 Motorola가 4% 성장해 23%의 시장 점유율, 삼성은 11%로 약간 떨어졌으며, Sony Ericsson이 9%로 성장하면서 6%로까지 떨어진 LG를 제치고 4위로 점유율을 올렸다.
- 2007년 휴대폰 제조 업체의 가장 큰 관심사 중 하나는 Apple의 iPhone의 첫 출시이며, Apple을 바라보는 소비자 기대치에 대한 부응 여부이다. 또한, 모바일 업계가 휴대폰으로 소비자와 비주얼 콘텐츠를 이어줄 수 있는 장치와 기술을 확보할 수 있는지에 관해서도 주목 받고 있다.

## □ 널리 유통되는 휴대폰 사양

- 미국의 휴대폰 소비자들은 한국의 소비자에 비해 유행에 둔감한 편이기 때문에 소수 매니아 층을 제외하면 일반적으로 신제품이 나왔다고 해서 휴대폰을 새로 구입하는 일이 흔하지 않다.
- 무선 통신 서비스 업체에 새로 가입을 하게 되는 경우에는 휴대폰을 실제 소매가격보다 싸게 구입할 수도 있고 신제품이 아닌 경우에는 공짜로 받기도 한다. 이 가입은 보통 2년의 계약을 기준으로 하고 있기 때문에 소비자가 이런 식으로 휴대폰을 한번 구입하고 나면 계약 중간에 소매가격으로 새 제품을 다시 구입하는 경우는 많지 않다.

○ 휴대폰 베스트셀러 TOP 4

<p>Motorola RAZR V3</p>	<p>가장 잘 팔리고 있는 전화로 Verizon, AT&amp;T, T-Mobile 세 군데 모두에서 서비스를 받을 수 있다. 소비자 가격은 \$249.99이지만 Verizon, AT&amp;T, T-Mobile에 새로 가입하는 경우 디스카운트와 일정 금액을 전화기 구입시 지불하게 되어 있지만, 나중에 우편으로 돌려받는 rebate 후에는 무료로 제공되고 있다.</p>
<p>Nokia 6102</p>	<p>매출이 좋은 휴대폰 중 하나로AT&amp;T에서 서비스를 받을 수 있다. 소비자 가격은 \$299.99이지만 AT&amp;T에 새로 가입하는 경우디스카운트와 일정 금액을 전화기 구입시 지불하게 되어 있지만, 나중에 우편으로 돌려받는 rebate 후에는 무료로 제공되고 있다.</p>
<p>Sony Ericsson W600i</p>	<p>매출이 좋은 휴대폰 중 하나로AT&amp;T에서 서비스를 받을 수 있다. 소비자 가격은 \$199.99이지만 AT&amp;T에 새로 가입하는 경우디스카운트와 일정 금액을 전화기 구입시 지불하게 되어 있지만, 나중에 우편으로 돌려받는 rebate 후에는 무료로 제공되고 있다.</p>
<p>BlackBerry Pearl</p>	<p>블랙베리는 이메일과 이메일 첨부파일을 잘 볼 수 있어 비즈니스를 하는 사람들 사이에서 가장 인기 있는 휴대폰이다. 현재 소비자 가격은 \$299.99이지만 AT&amp;T 가입 시에는 디스카운트와 일정 금액을 전화기 구입시 지불하게 되어 있지만, 나중에 우편으로 돌려받는 rebate 후에는 무료로 제공되고 있다.</p>

## □ 모바일 인터넷 서비스 정보

- 인터넷 서비스와 인지도: 무선 통신 업체는 위에 언급한 대로 정액제와 킬로바이트 (kb)당 사용료를 받고 서비스를 시행하고 있으나 현재까지는 한국보다 인지도나 사용률 면에서 낮은 편이라고 볼 수 있다.
- 다음은 M:Metrics에서 2006년 3월 한 달간 모바일 가입자들을 대상으로 모바일의 통화 기능 외 다른 콘텐츠나 어플리케이션(Application)의 사용에 대한 조사의 통계이다. 전화를 다른 용도로 사용하는 경우는, 문자 메시지, 뉴스 검색, 벨 소리 구입, 이메일 확인, IM(Instant Messenger), 바탕 화면 구입과 게임 등이다.

U.S. Mobile Subscriber Monthly Consumption of Content and Applications M:Metrics Benchmark Survey: March 2006			
Activity	Subscribers (000s)	Percent U.S. Mobile Subscribers	Percent Change
Sent Text Message	64,834	34.9%	0.8%
Used Photo Messaging	20,186	10.9%	2.7%
Browsed News and Information	18,471	9.9%	(1.9%)
Purchased Ringtone	18,349	9.9%	(1.5%)
Used Personal E-Mail	13,297	7.1%	(3.0%)
Used Mobile Instant Messenger	11,710	6.3%	(3.0%)
Used Work E-Mail	7,592	4.1%	(7.0%)
Purchased Wallpaper or Screensaver	6,968	3.7%	(4.4%)
Downloaded Mobile Game	4,957	2.7%	(9.7%)

Source: M:Metrics, Inc., Copyright © 2006. Survey of U.S. mobile subscribers. Data based on three-month moving average for period ending 31 March 2006, n= 35,500.

## 라. 현지 모바일게임 소비자 정보

- 모바일게임이 처음 선보였을 때는 여가시간이 많고 게임을 좋아하며 최신 전자제품에 호기심이 많은 18-24세의 학생들이나 젊은 사람들이 주요 소비자층을 이루었으나 시간이 지나고 모바일게임에 대한 대중의 인지도가 높아지면서 남녀노소 할 것 없이 직장인이나 주부들을 포함한 소비자들도 점점 늘어나고 있음.
- 샌프란시스코의 통신과 모빌 매체 마켓에 관한 소비자 수요 정보를 제공하는 Telephia에 의하면 2006년에 판매된 모든 모바일게임의 65%를 여성 소비자가 차지했고, 연령면에서는 40%는 25세에서 36세 사이의 소비자가 지한 것으로 나타났음.

### □ 휴대폰 보유 및 사용 성향

- 휴대폰 가입자 수
  - 2006년 현지 무선 통신 업계의 소비자는 2천 300만 명이 새롭게 가입했고 이는 한 달 평균 192만 명의 소비자가 증가를 의미한다.
  - 현재까지 무선 통신 시장이 전체인구의 78%까지 침투했고 이로 인해 시장 규모의 성장률 자체는 앞으로 줄어들기 시작할 것이라는 예측도 있음.

〈 미국 휴대폰 사용자 (단위: 백만) 〉

	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015
휴대폰 가입자	231.3	243.9	255.0	264.7	273.1	280.4	286.8	292.3	297.3

\*자료: International Telecommunications Union/World Bank/Trade Sources/Euromonitor International

- 일 평균 휴대폰 사용시간
  - 휴대폰을 한 달에 1000분 이상 사용하는 휴대폰 사용자는 전체 사용자 중 13%에 불과하다는 통계가 발표됨.
  - 즉, 이 13%만이 하루 평균 30분 이상 휴대폰을 사용하고 있으며 46%가 한 달 평균 500분이나 그 이하의 사용량을 보임.
- 모바일게임 외 기능 사용 여부
  - 현재 미국의 휴대폰 보유자중 35%가 문자 메시지를 사용하고 있다. 68%의 사용자가 자신들이 가장 좋아하는 휴대폰 기능은 내장 되어 있는 MP3 player, GPS 시스템 등이라고 밝혔다.
  - 이들 사용자중 63%가 휴대폰을 이용해 하루에 1~15장의 사진을 찍는다는 발표도 있어 카메라 기능의 인기 역시 증명해 주었다.
  - 모바일 비디오는 아직 대중화 전이지만 모바일 비디오 사용자 역시 존재한다. 모바일 비디오 사용자 중 30%는 점심시간인 12시에서 오후 4시 사이에 이용하고, 31%는 퇴근 시간인 오후 4시에서 8시 사이에 이용한다고 밝혀졌다.

## □ 모바일게임 플레이 성향

- 모바일게임은 밖에서 더 많은 시간을 보내는 현대인들에게 새로운 놀이 문화를 제공한다는 강점 때문에 세계 게임 콘텐츠 시장에서 새롭게 뜨거워진 이슈로 주목 받고 있다.
- ZDNet Research는 모바일게임은 현재 3G 이용자가 많은 아시아 지역이 성공적으로 자리 잡아 15억 6천만 달러의 수익을 올리고 있으며 2G 이용자에 비해 3G이용자의 경우 70%이상 모바일게임을 더 한다고 한다.

- 그러나 미국에서는 G3의 보급이 한국보다 느리다. 현재 휴대폰 보유자의 11%만이 모바일 인터넷을 사용하고 있으므로 모바일콘텐츠가 아직은 대중적으로 자리 잡았다고 볼 수는 없음.
- 게다가, 대중교통이 보편화 되어 있는 한국과 달리 직접 운전하는 비율이 훨씬 높고, 약속을 먼저 잡고 만나는 미국 문화는 모바일게임 이용률이 높은 대기 시간이 없는 시스템이기 때문에 모바일게임 대중화에 도움이 되지 못하고 있다.
- 또한, 익숙하지 않은 작은 버튼과 상대적으로 열악한 비디오와 오디오 퀄리티에 관한 기술적 문제는 기존의 게임 플레이어들로 하여금 눈과 손의 피로에 대하여 불평을 야기하고 있다.
- 그러나 호기심과 도전정신이 강한 젊은 세대가 모바일게임에 관심을 보이기 시작했으므로 게임 업계는 모바일게임 산업의 미래 시장 가능성은 높다고 보고 있으며 기술적 결함에 대한 해결책 마련에 지속적인 노력을 하고 있다.

## □ 미국인이 선호하는 모바일 게임 장르

- 현재 미국에서 유통되고 있는 모바일게임 중에서는 아케이드 게임(Arcades)나 카드 게임의 경우 18~34세의 남성이 선호하고 있어 가장 대중적이다. 참고로, 18~34세의 남성은 전체 휴대폰 이용자 중 30%를 차지한다.

〈 2006년 미국에서 핸드폰으로 다운로드된 게임의 장르별 비율 〉

장르	다운로드수(단위: 천)
아케이드게임	7,463
카드	4,612
카지노	4,131
추억의 아케이드 게임류	3,414
전략 게임	2,634
자료원: m:metrics	

○ 일반 다운로드 게임 소비자 통계

- M:Metrics는 모바일 가입자중 2.7%가 2006년 3월 한 달 동안 게임을 다운로드 받았다고 밝히고 있다. 그러나 중요한 것은 그 2.7%에서 30%는 처음으로 다운로드를 해 보았고 처음 다운로드를 해본 사람 중 20%~30%는 다시 다운로드 게임을 구입한다는 사실이다.

〈 2006년 3월 모바일게임 이용 실태 〉

활동	응답자수 (단위: 천)	핸드폰 보유자수 대비 비율
모바일게임 플레이함	45,042	24.2%
모바일게임을 다운로드하여 플레이함	15,514	8.3%
1달 이내에 모바일게임을 다운로드함	4,957	2.7%
모바일게임을 처음으로 다운로드 받음	1,520	0.8%

- 앞에서 언급한 이유 외에도 모바일 다운로드 게임 시장이 성장을 저해하는 이유는 몇 가지가 더 있다. 아래의 통계에서는 좋아하는 게임을 다운로드 받은 후에는 한동안 다른 게임을 받지 않게 되고, 다운로드 가격 또한 이용하기에 부담이 있으며 일반 소비자의 관심도 부족을 문제점이라고 밝히고 있다.

U.S.: March 2006		
Top Reasons for Not Purchasing New Game in March 2006*	Subscribers (000's)	Percent of Subs Not Purchasing Downloaded Game
Already have downloaded games I like	4,483	39.72%
Games were too expensive	2,350	20.82%
Not interested	1,958	17.35%

## 마. 한국 모바일게임 진출정보

### □ 유명 모바일게임 다운로드 사이트

<b>Jamster</b> www.jamster.com	
	<ul style="list-style-type: none"><li>- Jamba라는 독일에 있는 모바일콘텐츠 서비스 회사에 속해 있는 회사로 현재 호주, 아일랜드, 뉴질랜드, 영국, 그리고 미국으로 서비스하고 있음.</li><li>- 모바일게임을 비롯해 ringtone, wallpaper, 뮤직비디오 등을 인터넷으로 제공하고 있음.</li></ul>
<b>Gameloft</b> www.gameloft.com	
	<ul style="list-style-type: none"><li>- 유럽 최대의 모바일게임 업체인 Gameloft 사는 Java, Brew, Symbian 자회사의 게임 등을 공급하며 가장 인기 있는 타이틀에는 Asphalt 3: Street Rules♦, Mission Impossible♦ III, Midnight Hold'em♦ Poker 등이 있음.</li></ul>
<b>EA Mobile</b> www.eamobile.com	
	<ul style="list-style-type: none"><li>- EA Mobile은 미국의 유명한 게임 업체인 Electronic Arts 사의 모바일게임 개발 스튜디오임.</li><li>- EA Mobile이 판매하는 게임 중 가장 잘 알려진 타이틀 중에는 Bejeweled, Tetris, 그리고 EA Sports 시리즈가 있음.</li></ul>

## □ 미국 계약 절차 및 계약조건

- 가장 일반적인 모바일게임 수출 구조는 국내 개발사와 해외 이동통신사 사이에 해외의 퍼블리셔를 두는 것이지만 실제로는 다른 다양한 경로를 통해서도 이루어질 수 있음.
- 예를 들어 아래 그림의 세 주체 외에 해외 퍼블리셔 대신 국내 퍼블리셔가 있을 수도 있고 또 퍼블리셔 없이 직접 해외 이동통신사와 거래를 하는 경우도 있음.
- 먼저 국내 개발사가 해외 시장에 수출을 하려면 현지에서 활동하고 있는 해외/국내 퍼블리셔들과의 접촉이 우선적으로 이루어져야 함.
- 매년 열리는 E3를 비롯한 Game Developers Conference 등의 게임 박람회나 비즈니스 상담회를 통해서 첫 접촉을 이루고 추후에 관심을 갖게 된 퍼블리셔와 보다 직접적인 상담을 통하여 비즈니스 관계를 형성하여 현지 시장 진출을 꾀하는 것이 가장 바람직함.
- 미국의 대형 퍼블리셔들 중에는 대표적으로 EA, Glu Mobile, Gameloft, Hands-On Mobile, Namco 등이 있으며, 국내 기업들이 해외 통신사와 직접 거래하는 것은 여러모로 쉽지 않기 때문에 앞서 언급한 현지 퍼블리셔들을 통해 진출하는 게 대부분임.
- 최근에는 수출 경험이 풍부한 국내 퍼블리셔를 통한 진출도 하나의 대안으로 떠오르고 있음.
- 이 방안을 택할 경우 국내 개발사가 현지가 아닌 국내에서 수출을 해결할 수 있는 경로를 마련해 줌.
- 현재 해외를 중심으로 퍼블리싱 사업을 하고 있는 기업 중엔 컴투스나 스코넷엔터테인먼트가 있음.

## □ 협상

- 해외 퍼블리셔와의 만남에서 어느 정도의 성과가 있었다면 그 다음은 조금 더 실질적인 비즈니스에 관한 논의로 발전시켜야 할 것임.
- 또 본격적인 논의에 다다르게 되는 시점에서 향후 양사에서 거론되는 기밀사항들을 외부로부터 노출되는 것을 방지하기 위해 NDA (Non-Disclosure Agreement)나 법적 구속력은 없지만 양사가 조금 더 책임감을 갖고 논의에 임할 수 있도록 하는 MOU (Memorandum of Understanding)를 체결하는 경우도 있음.
- 이는 정식계약에 앞서 쌍방의 의견을 조율하고 서로의 의사를 확인하는 상징적 차원에서 이루어지고 있으며 NDA나 MOU는 필수적으로 해야 하는 것은 아니므로 이런 절차를 거치지 않고 바로 계약에 들어가는 기업들도 많이 있음.

## □ 계약

- 계약서 작성에 있어서 일반적으로 수많은 개발사들을 관리하고 또 그들과의 거래를 통해 다듬어지고 표준화된 계약서를 보유하고 있는 해외의 퍼블리셔들이 주로 그 일을 맡아서 함.
- 따라서 국내 개발사들은 현지 퍼블리셔에서 제시하는 계약서를 검토한 후 수정이나 추가 의견을 제시하고 양자간 조율을 통해 최종 확정 짓는 역할을 하게 됨.
- 하지만 엠드립사와 같이 국내 개발사에게 좀더 유리한 형태의 계약서를 직접 작성해서 활용하는 예도 있음.

## □ 미니멈 개런티 (Minimum Guarantee, M/G)

- 계약의 조건은 진출하려는 국가와 현지 파트너, 게임에 따라 달라지며 M/G 계약에 있어서는 M/G가 있는 경우도 없는 경우도 있음.

- M/G를 받을 경우, 이익을 분배 받는 비율이 작아지지만 개발사 입장에서는 게임 판매 미달에 따른 리스크를 줄일 수 있는 방안이므로 M/G 계약을 선택하는 경우가 많음.

## □ 수익 분배 (Revenue Share, R/S)

- 미국의 경우 이동통신사가 가입자에게 수금 후, 개발사에게 다운로드 요금의 대략 20% ~ 35%의 수수료를 지급하게 하고 있는 것으로 추정됨.
- 매출의 이익 분배에 있어서는 통신사 수수료를 제외한 부분을 국내 개발사와 현지 퍼블리셔가 5:5나 6:4 정도의 비율로 이루어지는 것이 대부분이지만 이는 M/G를 받는지, 계약금이 있는지 또는 협상력이 얼마나 있는지 등의 요소에 따라 다르게 적용됨.
- 주로 계약금이 있는 경우, 퍼블리셔가 수익금 중 더 큰 비율을 요구함.
- 다운로드의 건수 등의 실적은 현지 통신사에서 받은 자료를 퍼블리셔가 개발사에게 제공해 주는 방식으로 확인함.
- 현지 퍼블리셔를 통해 전달받는 실적이 타당한지를 판단하기 위해 현지 이동통신사의 게임 순위 등을 참고하는 방법이 있으나 직접 실적을 체크할 수 있는 시스템이 현재로서는 세계 어느 국가에도 존재하지 않다고 함.
- 그럼으로 현지 퍼블리셔 선정에 있어서 신뢰할 수 있는 파트너를 찾는 것은 필수임.

## 바. 외산 모바일게임 성공 사례

### □ A사 성공사례

- 한국 모바일 서비스 업체인 A사는 모바일 시장 형성 초기인 2000년에 설립되어 2006년 2월 LA에 지사를 설립했다.
- A사의 대표 B씨는 ‘미국 업체들이 크고 화려한 게임을 잘 만들지만 모바일게임의 특성을 잘 살릴 수 있는 섬세한 면에는 약하기 때문에 국내 모바일게임이 미국 시장에서 성공할 가능성이 높다’라며 미주지역 진출 성공요인을 밝혔다.
- A사는 이처럼 차별화된 콘텐츠로 무장하고 2004년부터 북미 시장 진출을 모색해 왔고 2006년 현지 최대 가입자를 자랑하는 이동 통신 업체 Cingular와 모바일게임 공급 계약을 체결하는데 성공했다.
- 현재 A사의 진출 현황

업체	상황
T-Mobile	모바일게임 2종 서비스
JAMDAT	모바일게임 1종 퍼블리싱 (publishing)
Mforma	모바일게임 3종 퍼블리싱 (publishing)
Centerscore	3종 퍼블리싱 (publishing)
Cingular	계약 체결
Helio	계약체결
Qualcomm Brew	개발자
iPlay	모바일게임 퍼블리싱 (publishing)
Disney	모바일게임

- 이와 같이 한국 업체의 현지 모바일게임시장 진출은 다른 문화 콘텐츠의 진출에 비해 전망이 훨씬 밝은 편이며 시장 개척의 일부분으로 활약하고 있다. 시장 성격상 문화적, 인종적, 언어적인 벽이 많이 높지 않고, 게임이 얼마나 재미있는지와 이용하기에 얼마나 편리한지가 관건이다.
- 또한 게임 업계가 예전의 2D에서 3D게임의 개발을 더 지향하듯이 대중은 점점 더 화려한 비주얼을 원하게 되었다. 이렇게 대중에게 어필할 수 있는 모바일게임 비주얼의 개발 또한 중요하다.
- 그리고 성공의 열쇠 중 하나는 시장 분석이다. 모바일게임 미국 시장 진출에 성공한 또 하나의 업체 C사의 대표가 언급했듯이, 게임의 개발 시점부터 한국시장뿐 아니라 미국을 포함 세계시장을 타겟으로 소비자경향과 업계가 원하는 게임을 만들어야 한다.
- 더욱 활발한 진출을 위한 대안 중 하나는 한국의 휴대폰 제조사와의 연계이다. 삼성과 엘지의 휴대폰은 이미 현지 시장에서 인지도를 얻었고 그들이 게임 플랫폼을 제조하기 때문에 모바일게임 업계에서의 영향력을 가지고 있다.
- 이들과의 기술 정보 및 현지 업계와의 네트워크(network) 공유로 무선 통신 장비와 무선 통신 콘텐츠가 함께 만들어 진다면 한국은 미국 시장뿐만 아니라 세계 시장에서 중심이 될 수 있을 것이다.
- 또한 모바일게임은 현지시장에서 인지도를 더 올려야 할 필요성이 있기 때문에 가능할 경우, 새로운 게임이 휴대폰의 신제품 출시와 함께 진출해서 함께 마케팅을 해 나가는 것도 방법이 될 수 있다고 본다.

## □ B사의 미국 시장 진출 사례 '02-'05

- 지난 몇 년간 한정된 시장과 심화된 업체간의 경쟁, 또 PSP등의 휴대 기기들이 다양화되면서 분산되어버린 모바일게임의 수요 등으로 둔화되었던 미국의 모바일게임 시장 속에 B사는 크지 않은 규모지만 높은 생산성을 보여옴.
- B사는 모바일게임 시장에 2000년 진출하여 이후 꾸준한 성과를 올리며 C사 등과 함께 업계 상위 자리를 지키며 수출 분야에서, 특히 미국과 중국으로, 선도적인 역할을 해왔다.
- 초기에는 수출 대상 지역으로 일본, 유럽, 중국 등의 지역을 고려했으나 유럽 같은 경우 통신사 수수료 비중이 높고 수익 구조가 맞지 않아 진출 시기를 늦췄으며 반면에 미국은 당시 모바일 시장이 형성되기 시작한 시기였고 전반적으로 성숙한데다, 잠재력이 크다고 판단되었기에 그쪽으로는 진출을 우선적으로 추진하게 되었다고 함.
- 마침 미국 시장 진출은 2002년 세계의 관심이 집중되는 월드컵과 맞물렸고 그 계기로 미국 시장에 발을 들여놓게 되었다. 국제 게임쇼에서 전부터 만나 미국 Jamdat사 및 E사와 관계를 맺고 있던 B사는 2001 두 업체와 만나 1년 후에 있을 2002년 한일 월드컵과 관련한 이벤트를 공동 기획하게 되었다. 이벤트는 예정대로 진행되어서 B사는 FIFA의 브랜드로 축구게임을 개발하게 되었으며 월드컵 기간에 맞춰 KTF에서 판매했고 이 과정에서 쌓인 J사와의 신뢰 관계는 향후 미국 시장에 본격적으로 진출할 수 있는 자산이 되었다.
- 모토로라의 휴대폰 기종 중에 하나만을 서비스했음에도 불구하고 이 게임으로 1억 8천만원 정도의 매출을 올렸다. 통신사 수수료가 미국에서 국내보다 20~35% 정도 높게 형성되어 있는 점을 감안하면 B사가 이런 성과를 대충 짐작할 수 있다. 그렇지만 B사가 미국 시장에 진출한 이후 전성기를 맞이한 것은 Bandai사와 함께 사업을 수행하면서부터였다.

- Jamdat사와의 관계는 초기 시장을 선점하는데 큰 도움이 되었지만 B사와 Jamdat사의 사례가 국내에 알려지면서 많은 국내 기업들은 Jamdat을 통해 미국으로 진출하려 했고, 이런 과정에서 국내 게임들의 공급이 늘어나며 B사에게는 자연스럽게 거래 조건이 악화되었고 B사에게는 새로운 파트너가 필요했다. B사는 예전부터 두터운 친분관계였던 Bandai 회사와 2003년부터 구체적인 비즈니스 관계로 발전하여 2004년 3월부터 게임과 서비스를 제공하게 되었다. Safari Hunter로 성공을 거둔 이후에도 Dragon Edge Pinball 과 Double Dragon, Double Dragon EX으로 B사의 게임은 미국에서 꾸준한 인기를 얻었다.
- B사 관계자는 이번 성과를 통해 현지 파트너와의 인간적 유대가 얼마나 중요한지를 절감했다고 했다. Jamdat과 같은 미국 회사와는 문화적인 차이 때문에 어려움이 있었으나 Bandai 회사와는 함께 일하면서 끈끈한 유대 관계를 형성할 수 있었고 그로 인해 사업의 진보에도 큰 영향을 주는 업무의 효율성도 높일 수 있었다고 했다.
- B사가 미국에서 성공할 수 있었던 또 다른 요인으로 현지의 게임 트렌드와 현지 게임 시장의 철저한 시장 조사 및 분석을 통해 현지 특성에 맞는 게임을 내놓았던 점을 크게 손꼽았다. 미국의 게임 이용자들은 스포츠, 슈팅, 액션 게임과 같은 조작 등이 단순하고 직선적인 모바일 게임을 선호했고 B사는 이러한 현지 취향에 맞는 게임을 집중적으로 개발하며 미국 게임 이용자들로부터 높은 호응을 이끌어 낼 수 있었다고 했다.
- B사는 계속해서 현지 취향과 변해가는 미국 시장의 트렌드에 맞는 게임을 제작하고 새롭게 개발되는 3D 게임 등을 해외에 수출하기 위해 지속적인 노력을 기울이고 있다고 했다. 그리고 이미 미국 수출에서 축적된 경험과 시장의 이해나 게임 개발에 대한 노하우를 바탕으로 새로운 시장에 도전을 할 예정이다.

## 사. 미국 모바일게임 바이어리스트

### □ 모바일게임 퍼블리셔

ELECTRONIC ARTS, INC		
연락처	Tel	650-628-1500
	Fax	650-628-1422
	주소	209 Redwood Shores Pkwy. Redwood City, CA 94065
	Homepage	www.ea.com
담당자	이름	Marchetti, Michael
	직책	Senior Vice President and General Manager of EA Mobile
회사 내역	설립연도	1982
	연간매출액	\$ 2,951 million
	직원 수	7,200
	주요 품목	EA SPORTS™ EA SPORTS BIG™ EA™ POGO EA MOBILE™
플랫폼	Playstation/PSP/Wii/Xbox/Plug-n-Play/Nintendo/컴퓨터/ 모바일PC, 모바일을 위한 게임 개발 및 퍼블리싱	
참고 이미지		

JAMDAT MOBILE		
연락처	Tel	310-636-3100
	주소	3415 S Sepulveda Blvd # 700 Los Angeles, CA 90034
	Homepage	<a href="http://www.eamobile.com/Web/Catalog">www.eamobile.com/Web/Catalog</a> www.jamdat.com
담당자	이름	Bob Aiello
	직책	VP Marketing
회사 내역	설립연도	2006년 EA에서 인수(Change In Control)
	연간매출액	\$ 28.1 million
	직원 수	400
	주요 품목	링톤(ringtone), 이미지, 게임 및 기타 엔터테인먼트 콘텐츠 서비스
	플랫폼	모바일게임/기타 모바일콘텐츠 개발 및 퍼블리싱
참고 이미지	 <p>AMDAT SPORTS NBA 2006</p>	

GLU MOBILE INC.		
연락처	E-mail	<a href="mailto:developers@glu.com">developers@glu.com</a> (게임 개발자를 위한 연락처)
	Tel	650-571-1550
	Fax	650-571-5698
	주소	1800 Gateway Dr. 2nd Fl.San Mateo, CA 94404
담당자	Homepage	<a href="http://www.glu.com">www.glu.com</a>
	이름	Robert Hayes
	직책	VP, Corporate Development; Managing Director, Asia-Pacific
회사 내역	설립연도	2001
	연간매출액	\$ 46 million
	직원 수	226
	주요 품목	클래식/아케이드/ 스포츠 게임 등
	플랫폼	모바일을 위한 게임 퍼블리싱
참고 이미지	 <p>다양한 종류의 모바일게임</p>	

HANDS-ON MOBILE		
연락처	Tel	415-848-0400
	Fax	415-399-1666
	주소	580 California St. Ste. 600 San Francisco, CA 94104
담당자	Homepage	www.mforma.com/
	이름	Gilbert Kim
	직책	General Manager, Hands-On Mobile Korea
회사 내역	설립연도	2001
	연간매출액	\$ 70.2 million
	직원 수	817
	주요 품목	링톤/ 게임과 기타 모바일 콘텐츠
	플랫폼	모바일을 위한 콘텐츠 개발 및 퍼블리싱
참고 이미지	 <p>출시된 모바일게임</p>	

□ 직접 계약 가능한 무선 통신 업체

AT&T MOBILITY		
연락처	Tel	404-236-6000
	Fax	404-236-6005
	주소	Glenridge Highlands Two 5565 Glenridge Connector Atlanta, GA 30342
담당자	Homepage	www.cingular.com
	이름	Glenn Lurie
회사 내역	직책	President—National Distribution
	설립연도	2004년에 AT&T와 합병 (Change In Control)
	연간매출액	\$ 37.5 billion
	직원 수	64,000
	업체 분류	무선 통신 서비스 업체
참고 이미지	 <p>싱글 모바일게임 다운로드 사이트</p>	

VERIZON WIRELESS (Cellco Partnership)		
연락처	Tel	908-559-7000
	Fax	908-306-6927
	주소	1 Verizon Way Basking Ridge, NJ 07920
담당자	Homepage	www.verizowireless.com
	이름	Margaret P. (Molly) Feldman
회사 내역	직책	VP Business Development
	설립연도	1995년
	연간매출액	\$ 38 billion
	직원 수	55,700
	업체 분류	무선 통신 서비스 업체
참고 이미지	 <p style="text-align: center;">버라이즌 모바일게임 다운로드 사이트</p>	

SPRINT NEXTEL		
연락처	Tel	703-433-4000
	주소	2001 Edmund Halley Dr. Reston, VA 20191
담당자	Homepage	www.sprint.com
	이름	Atish Gude
회사내역	직책	SVP, Mobile Broadband Operations
	설립연도	1938년
	연간매출액	\$ 43.6 billion
	직원 수	79,900
	업체 분류	무선 통신 서비스 업체
참고 이미지	 <p><b>Games</b></p>  <p>Have a little fun on the go with games that you might just want to play all the time. With hundreds of games to choose from, like sports, puzzles and classic favorites, you'll find the games that are just right for you.</p> <p>스프린트 모바일게임 다운로드 사이트</p>	

T-MOBILE USA INC.		
연락처	Tel	425-378-4000
	Fax	425-378-4040
	주소	12920 SE 38th St. Bellevue, WA 98006
	Homepage	www.t-mobile.com
담당자	이름	John Clelland
	직책	SVP, Marketing
회사 내역	설립연도	1990년
	연간매출액	\$ 162 billion (추정치)
	직원 수	29,000
	업체 분류	무선통신 서비스 업체
참고 이미지	 <p>티모빌 모바일게임 다운로드 사이트</p>	

\* 출처: 웹사이트

## 6. 자료원 (괄호는 조사날짜)

### □ 일반 정보

- [www.en.wikipedia.org](http://www.en.wikipedia.org) (4/18/07)
- [www.hoovers.com](http://www.hoovers.com) (4/18/07)

### □ 업체 홈페이지

- [www.cingular.com](http://www.cingular.com) (4/24/07)
- [www.verizon.com](http://www.verizon.com) (4/24/07)
- [www.sprint.com](http://www.sprint.com) (4/24/07)
- [www.tmobile.net](http://www.tmobile.net) (4/24/07)
- [www.alltel.com](http://www.alltel.com) (4/24/07)
- [www.gameloft.com](http://www.gameloft.com) (4/26/07)
- [www.gamevil.com](http://www.gamevil.com) (5/3/07)

### □ 유통/소매

- [www.wirefly.com](http://www.wirefly.com) (4/19/07, 4/25/07)
- [www.cellforcash.com](http://www.cellforcash.com) (4/20/07)
- [www.cellularfactory.com](http://www.cellularfactory.com) (4/20/07)

### □ 컨설팅/조사/뉴스 기관

- [http://wp.bitpipe.com/resource/org\\_1087482373\\_918/GMM\\_synd.pdf?site\\_cd=bp&asrc=ORG\\_OSE\\_GOOGUS](http://wp.bitpipe.com/resource/org_1087482373_918/GMM_synd.pdf?site_cd=bp&asrc=ORG_OSE_GOOGUS) (4/19/07)
- Chetan Sharma Consulting [www.chetansharma.com](http://www.chetansharma.com) (4/25/07)
- ZDNet Research [www.zdnet.com](http://www.zdnet.com) (4/25/07)
- YankeeGroup [www.yankeegroup.com](http://www.yankeegroup.com) (4/26/07)
- Telephia (4/26/07)

- Jupiter Research [www.jupiterresearch.com](http://www.jupiterresearch.com) (4/26/07)
- [www.mmetrics.com](http://www.mmetrics.com) (4/25/07)
- [www.pcb007.com](http://www.pcb007.com) (4/26/07)
- [www.redherring.com](http://www.redherring.com) (4/27/07, 5/1/07)
- [www.edery.org](http://www.edery.org) (4/27/07)
- [www.gamerankings.com](http://www.gamerankings.com) (4/30/07)
- mbn 매일 경제 신문 : [mbn.mk.co.kr/news/](http://mbn.mk.co.kr/news/) (4/30/07)
- Yahoo Finance [in.us.biz.yahoo.com/](http://in.us.biz.yahoo.com/) (5/1/07)
- <http://www.javaworld.com> (5/4/07)

## □ 관련 단체

- [www.e3expo.com](http://www.e3expo.com) (4/30/07)
- [www.gdconf.com](http://www.gdconf.com) (4/30/07)
- International Game Developers Association [www.igda.org](http://www.igda.org)  
(5/1/07)

# 멕시코 모바일게임 산업 조사

## 가. 모바일게임 산업 현지 동향

### □ 멕시코 모바일게임 산업 개황

- 가입자 4,300만 명의 멕시코 최대 이동통신사인 Telcel의 경우 모바일 콘텐츠를 이용하는 사용자는 15%인 645만 명이며 모바일게임 이용자는 4%인 26만 명 규모인 것으로 나타나 모바일게임시장은 아직 보편화 되지 않은 것으로 나타남.
- 하지만 모바일콘텐츠 시장의 70%가 이미지 다운로드 및 벨소리 시장으로 구성되어 있어 아직 모바일게임시장은 개척 여지가 있음.

## 나. 현지 모바일게임 유통현황

- 멕시코에서는 주로 유통되는 게임 장르는 액션, 스포츠, 레이싱, 테이블 게임(체스 등) 순으로 퍼즐게임은 약세를 보임
- 예전에는 관련 잡지 광고를 통한 SMS 방식으로 많이 유통되었으나 현재는 작년부터 도입된 WAP 방식으로 단말기를 통한 직접 다운로드와 인터넷 웹사이트를 통한 유통이 점점 활발해지고 있는 추세임
- 경제적 환경이 좋은 소비자들의 경우 새로운 방식을 더욱 많이 이용하고 있음
- <WAP : Wireless Application Protocol, 무선 응용 통신규약>
  - 휴대폰, 무선호출기 등과 같은 무선 전파환경에서 데이터를 효율적으로 전송할 수 있도록 실시되는 국제기준으로 GSM, TDMA, CDMA, CDPD 등 다양한 무선 환경에서 동작이 가능하다.

□ GSM 사용 고객이 압도적

- 휴대폰 단말기를 통해 다운로드 후 이용, 이동통신사에 따라 전송방식과 전송망이 다름.
- Telcel과 Telefonica 경우 GSM 방식을 사용하고 있으며 Iusacell, Unefon은 CDMA 방식을 사용하고 있음. GSM과 CDMA 고객수는 5,040만 명대 341만 명으로 GSM 가입자가 압도적임.
- 문자 메시지 발송을 통한 콘텐츠 다운로드 보편화
  - 인터넷 사이트를 통한 직접 다운로드 방식이 존재하나 보편적이지 않음.
  - 문자메세지 발송을 통한 콘텐츠 다운로드가 보편적임. 각각의 모바일 콘텐츠는 고유의 코드를 가지고 있어 사용자가 원하는 콘텐츠의 번호를 문자메세지로 보내면 콘텐츠 제공업체가 콘텐츠를 발송하는 과정으로 이루어짐. 결제 시스템 상, 각 단말기에 대한 데이터베이스가 구축되지 않은 상황이기때문에 휴대폰 단말기로 수신된 메시지를 통한 본인 확인이 있어야만 다운로드가 가능함.

〈 그림 : 만화잡지 Conexión Manga에 실린 모바일게임 광고 〉



- 상기 게임을 다운 받기 위해서는 각각 ‘JUEGO45 KOKICK2’/‘JUEGO45 DREAM’을 문자메시지로 ‘21321’로 보내면 됨.

□ 모바일게임 유통가격

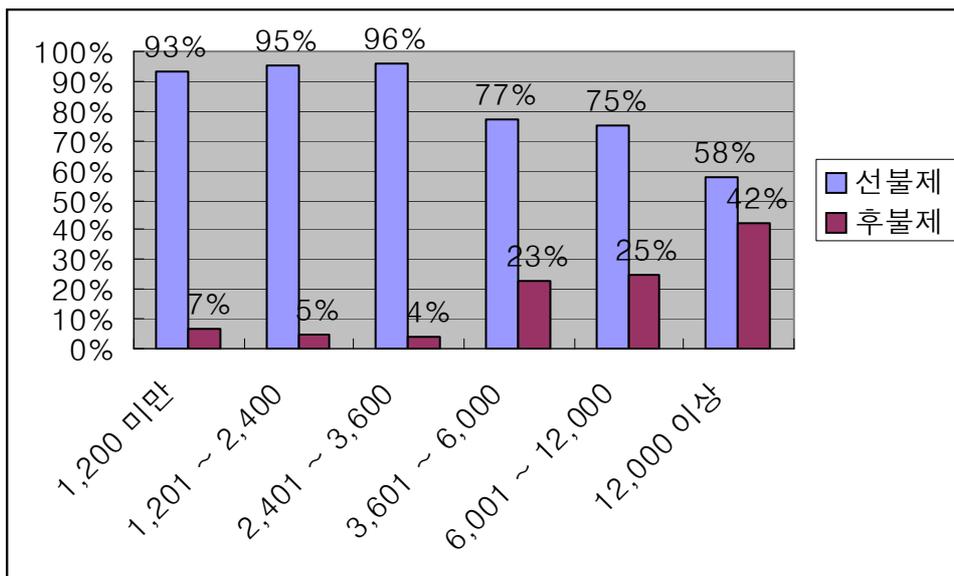
- 일반 모바일게임가격(부가세를 포함)은 건당 30 PESO(USD 2.75)이며 프리미엄 모바일게임(슈퍼맨, 킹콩 등 로열티를 지급하는 게임)은 46 PESO(USD 4.21) 수준임.

□ 결제방식

- 컨설팅 기업인 Parametrix에 의하면 멕시코 이동통신시장은 한국(98% 후불제)과 다르게 82% 이상의 단말기가 선불제로 이용됨. 이용자는 일반적으로 100 PESO(USD 9), 300 PESO(USD 27), 500 PESO(USD 45)의 선불카드를 구입, 단말기에 일정 시간을 배정받는 방식으로 이용하고 있음. 동 결제 시스템으로 모바일게임 구입이 가능한 데 결제 시 금액만큼 선불제 카드에서 결제액이 빠져나감.
- 다운로드 시 접속료는 따로 부과 되지 않으며, 다운로드를 신청하는 문자서비스 전송료(1 PESO)는 추가 부과

〈 소득 수준에 따른 핸드폰 결제방식 현황 〉

단위 : PESO (USD 1 = 약 11 Peso)



\*자료원 : Parametrix, '06년 1월

## 다. 현지 무선통신/휴대폰 인프라 정보

### □ 무선통신 송신방식

- 시장점유율의 대부분을 차지하는 TELCEL과 MOVISTAR는 GSM 방식을 사용. Iusacell과 Unefon은 CDMA를 사용.

### □ 무선통신서비스업체(통신회사) 일반 정보

통신회사명	시장점유율 (매출액 기준)	특징
1위 TELCEL	79.4%	<ul style="list-style-type: none"> <li>- '06년 매출액 \$128,267 백만 페소 (약 11,723 백만 달러)</li> <li>- 4천3백만 명 가입자 중 약 6백만 명이 고급 단말기 사용 유저임</li> <li>- 모바일게임 판매 시 SMS 방식을 사용, 작년 부터 WAP 방식도 도입.</li> <li>- 온라인 유통 및 TV 광고를 하고 있으며 모바일게임 광고 및 해당 코드를 관련 잡지에 게재하여 판매함</li> <li>- 전송망은 GPRS망을 사용, 속도가 느려서 현재 100kb까지만 전송 가능함</li> <li>- GSM 방식 사용</li> </ul>
2위 Telefonica Moviles Mexico (MOVISTAR)	13.9%	<ul style="list-style-type: none"> <li>- '05년 매출액 10,529백만 페소 (약 957 백만 달러)</li> <li>- 스페인 계열 회사로 총 740만의 가입자 중 약 150만 명이 고급 단말기 사용유저</li> <li>- SMS 방식으로 모바일게임 판매</li> <li>- GSM 방식 사용</li> </ul>

<p>3위 IUSACELL</p>	<p>4.1%</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- '06년 매출액 \$5,613백만 페소 (약 513 백만 달러)</li> <li>- 총 200만의 가입자 중 약 30만 명이 고급 단말기 사용유저</li> <li>- WAP 방식으로 모바일게임 판매</li> <li>- CDMA 방식 사용</li> </ul>
<p>4위 UNEFON</p>	<p>2.6%</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- '06년 매출액 \$2,747백만 페소 (약 249 백만 달러)</li> <li>- 총 141만의 가입자 중 약 30만 명이 고급 단말기 사용유저</li> <li>- WAP 방식으로 모바일게임 판매</li> <li>- CDMA 방식 사용</li> </ul>
<p>5위 NEXTEL de MEXICO</p>	<p>-</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- '06년 매출액 \$10,609백만 페소 (약 964 백만 달러)</li> <li>- 이동통신 서비스 및 단말기 간 무전기 기능을 가진 라디오 서비스 제공</li> <li>- 143만의 가입자 중 기업고객이 78%이고 일반고객이 22%임</li> </ul>

\*자료원 : 매출액, 가입자 수 - 격주간지 CRAIN'S MÉXICO,  
시장점유율 - Scotiabank, 2006.9, Movilaction SA de CV 인터뷰 종합

## □ 휴대폰 평균 사양

- 이동통신사별 고급단말기 사용유저의 숫자는 상기 표 참고.
- 멕시코 사람들은 핸드폰 구매 시 매력적인 디자인이 가장 중요한 구매 결정 요소이며, TV 광고를 통해 대중들에게 인지도가 높은 제품을 선호함.

## □ 현지 모바일게임 관련 전시회 정보

- EXPO COMM MÉXICO 2007 <Expo M[ó]vil>
  - 일시 : 2월 27일 ~ 3월 2일 15:00 ~ 21:00
  - 장소 : Centro Banamex, Cd. de MÉXICO  
Av. del Conscripto N° 311 Col. Lomas de Sotelo  
C.P. 11200 MÉxico, D.F
  - 전시규모 : 20,000sqm 전시공간에 40여개국에서 2만명이 넘는 바이어들이 참가
  - 특징 : 통신 산업 첨단 기술의 전시장 및 관련 산업 전시 향후 무선 통신 산업 발전의 방향을 보여주는 최첨단 기술제품 전시회
  
- Electronic Game Show 2006
  - 일시 : 2006. 10. 27 ~ 10. 29
  - 장소 : World Trade Center  
[www.electronicgameshow.com.mx](http://www.electronicgameshow.com.mx)
  - 주최기관 : Oelli SA de CV([www.oelli.com.mx](http://www.oelli.com.mx))
  - 전시규모 : 2006년 13,000sqm 전시공간에 총 45개의 게임관련기업이 참가하였으며 28,000여명의 관람객이 다녀간 것으로 집계
  - 특징 : 4번째로 개최된 2006년 전시회에는 온라인 게임 및 모바일게임을 전시한 한국 업체가 없었고 주로 콘솔 제조업체의 신규 제품 출시 홍보와 게임 유통업체들의 홍보를 위주로 한 B2C 성격의 전시회였음.

## □ 모바일 인터넷 서비스 정보

- 한국과 같은 모바일 인터넷서비스가 제공되지만, 뉴스, 유머, 운세 수신 등에 제한되어 있으며 상용화 되어 있지 못함.
  
- 모바일 인터넷 서비스에 대한 소비자 인지도는 낮은 편으로 발전 여지가 많은 네트워크 인프라에 원인이 있음.

## □ 현지 모바일게임 다운로드 정보

- 게임 하나 당 다운로드 소요시간은 1분 내외.
- 휴대폰에서 직접 무선인터넷으로 접속하여 다운받거나 혹은 홈페이지 검색이나 관련 잡지에 있는 접속코드를 통하여 다운로드할 수 있으나 결제 시스템 상 휴대폰에서 받는 문자메시지를 통한 비밀번호 확인하는 절차가 필요함

## □ 현지 모바일게임 다운로드 순위

- 현지 3대 다운로드 사이트상 다운로드 순위 (2007년 4월 현재)

### - [IDEASTELCEL - PRIMIUM GAME]

순위	장르	게임명	개발사
1	레이싱	2007 XBOX PGR Racing	
2	스포츠	Adidas All-Star Football	
3	액션	King Kong, El Juego Oficial para Móviles de la Película	
4	액션	Zuma	
5	스포츠	And 1 Street Basketball	

### - [Chikabum]

순위	장르	게임명	개발사
1	비행 액션	Air Warrior	
2	퍼즐	Bubble Gun	
3	스크롤 액션	Claustrophobia	
4	스포츠	college basketball	
5	입체 체스	Karpov X3D Ajedrez	

- [ESMAS MÓVIL]

순위	장르	게임명	개발사
1	스포츠	Dominadas	
2	스크롤 액션	Mar Hopper	
3	레이싱	Mobile Grand prix 2	
4	복합	Crazy dog	
5	복합	Cats in love	

## 다. 현지 모바일게임 소비자 정보

### □ 현지 휴대전화 보유 및 사용성향

- 2006년 휴대폰 보급률은 전년(4천7백만 명)보다 19.9% 증가를 기록하여 인구대비 48.8%를 기록함.
- 통화나 문자메세지 등 통신 목적 외에 다른 용도로 사용하는 경우는 고급 단말기의 부족, 모바일 서비스에 대한 인지도 부족으로 매우 낮은 수준임.

### □ 모바일게임 플레이 성향

- 아직까지 모바일콘텐츠 시장 접근에 대한 보편화가 되어 있지 않아 지하철, 버스 등 공공장소에서 모바일게임을 즐기는 모습을 보기는 극히 드뭄.
- 멕시코에서는 퍼즐은 약세이고 스크롤 액션게임이 인기를 얻고 있음. 주로 유통되는 게임 장르는 액션, 레이싱, 스포츠, 테이블 게임(체스 등)
- 미국문화의 큰 영향으로 미국 인기영화(킹콩, 슈퍼맨) 및 게임 등 유명 타이틀을 지닌 게임이 인기를 끌고 있음.

## 라. 한국 모바일게임 진출 정보

### □ 멕시코 3대 모바일게임 다운로드 사이트

- <http://www.ideastelcel.com>
- <http://www.chikabum.com>
- <http://www.esmas.com/movil>

### □ 현지 모바일게임 라이선싱 계약조건

- 주로 러닝 개런티 방식(다운로드 1건당)으로 계약함
- 대금 지급 기간은 보통 계약 후 2개월이며 통신사 별 계약조건이 다름
- 주요 이동통신사 별 게임 제공 수수료
  - TELCEL : 총 게임 가격의 60%을 수수료로 가져감.
  - IUSACELL : 총 게임 가격의 20%를 가져감. 18%는 쉐콤에 로열티 지불, 게임공급업체는 62%의 이윤을 가져감.

### □ 한국산 모바일게임 진출 현황

- 네트워크 환경 수준차이와 수익발생의 기간의 짧지 않은 이유로 한국산 모바일게임 진출의 희박한 상태임.
- 현재 KTF의 WIZ커뮤니케이션에서 10여개의 게임 투자 수출하고 있지만 단기적인 수익은 올리지 못하는 상태임.

## 마. 한국 모바일게임 성공사례

- 한국의 A사는 라틴아메리카 큰 시장의 관문으로서 멕시코 시장에 주목하여 선점효과를 노리고 진출함.
- 2003년 9월 진출, 2004년 4월부터 서비스 제공 실시.
- Telcel의 6번째 납품회사로 등록  
(초기 진출 회사는 5:5의 수익 배분 계약을 유지하고 있음)
- 사업 초기에는 한국기업(서울통신, Movil.net 등)의 게임을 수입하여 판매하였으나 시장 미성숙, 인지도 부족 등으로 수익성이 좋지 않았음.
- GSM 방식과 JAVA 게임 플랫폼에서 구동되는 100kbyte 이하 메모리 게임이라는 한계점은 한국 게임 진출의 걸림돌로 작용.
- 반면의 계약금을 요구하지 않는 스페인 기업들의 게임을 주로 수입하여 납품하고 있음.
- 초기에는 변화가와 학교 주변에서 행사 위주 프로모션을 많이 실시하였지만 효과성이 적어 배너 광고 위주의 마케팅 실시, 현재는 TV 광고 진출을 위해 노력 중.
- 초기에는 한국기술자가 시스템을 구축 하였으나 현재는 현지화 과정을 통해 WAP 플랫폼 등을 자체 개발, 기술 판매 수익을 올리고 있음.
- 현재 Telcel에 128개의 게임을 납품 중에 있는 멕시코 10대 모바일게임업체 중 하나로 MSN Mexico와 단독계약을 맺어 모바일콘텐츠 100%를 단독 제공하고 있음.
- 모바일게임 외에 다양한 모바일콘텐츠를 제공하고 있으며 그 중 가라오케가 당사 유일 상품으로 경쟁력을 갖고 있음.
- TV AZTECA, MVS 그룹과 업무협정을 맺어 방송 콘텐츠 공급을 논의 중에 있으며 기타 중남미 시장으로 진출하려는 계획을 갖고 있음.

## 바. 시장 진출 관련 TIP

### □ 타 RPT 이동통신사 결정

- 시장 점유율 76%를 자랑하는 Telcel은 고객의 수가 많은 대신 65%의 높은 수수료 징수, 100kb의 게임 용량 제한, GSM 방식, JAVA 게임 플랫폼의 게임 개발 등의 난관이 있음.
- 반면 IUSACELL, Unefon 사는 두 회사의 가입자가 400만 명으로 비교적 낮은 수치이지만 WAP 게임 구매 방식 활성화, CDMA 방식으로 국내 휴대폰과 호환성, 38%의 비교적 낮은 수수료 징수 등의 매력이 있다. 하지만 이 두 통신사의 시장 확대 가능성이 크지 않은 상황임.

### □ 멕시코 모바일 시장 진출 방안

- 멕시코 시장은 그 자체의 시장성과 라틴 아메리카 전역으로 퍼질 수 있는 지리적 이점으로 보아 큰 잠재력을 가진 곳임에는 틀림없으나 현재 모바일콘텐츠 시장은 매우 작은 시점이며, 네트워크 환경과 소비자들의 인식이 변화되기까지는 인내심이 요구되는 상황임. 따라서 단기적인 투자이익을 원하는 기업에게는 적합하지 않으며 장기적인 안목의 지속적인 투자를 통하여 시장에 진출하려는 전략이 요구됨.
- 한국에서 2~3년 지난 게임 중 GSM 방식, JAVA 게임 플랫폼에서 구동되는 100kb 이하의 게임을 다수 수출하여 시장에서 한국게임의 브랜드화를 먼저 이루는 것이 적절할 것임.
- 모바일콘텐츠 중 한국상품의 독특성을 가진 상품을 중심으로 수출하는 것도 좋은 진출방안임. ex) 가라오케

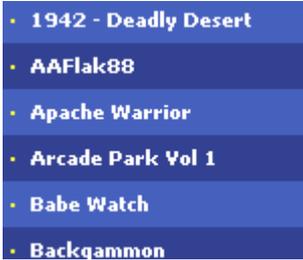
## 사. 멕시코 모바일게임 바이어 리스트

MOVILACTION SA de CA		
연락처	Tel	(52 55) 5543-8955
	Fax	(52 55) 5543-6297
	Homepage	www.movilaction.com
담당자	이름	Monica Islas Coss
	직책	Director Operativo
	E-mail	Monica@movilaction.com
회사 내역	설립년도	2003
	연간 매출액	약 120만 달러
	자본금	약 130만 달러
	수입액	N/A
	대한국수입액	N/A
	주요수입국가	스페인
	직원수	약 11명
	주요 품목	모바일콘텐츠 개발 및 공급
	특기사항	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 멕시코 최대 이동통신사 Telcel의 모바일콘텐츠 자회사인 Ideas Telcel에 콘텐츠 납품.</li> <li>- MSN Mexico와 라틴아메리카 비즈니스 계약을 체결, 모든 모바일콘텐츠 납품함.</li> <li>- TV Azteca와 MVS 그룹과 업무협정, 방송국 안에 모바일콘텐츠 제공 논의 중</li> </ul>
참고 이미지	 <p>가라오케 이미지</p>	 <p>모바일게임 이미지</p>
	수입 희망품목	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 각종 모바일게임 및 콘텐츠 수입 파트너사 물색중</li> <li>- 콘텐츠 세부 내역에 따라 공동사업 가능성을 내비침</li> <li>- GSM 방식과 게임 플랫폼, Java 구동 게임공급업체 물색 중</li> </ul>

ESPACIO PREFERENTE (MOVILTEKA)		
연락처	Tel	(52 55) 5663-0306
	Fax	(52 55) 5663-0306
	Homepage	www.movilteka.com
	E-mail	chema@espaciopreferente.com
담당자	이름	Jose Ma Rodriguez
	직책	과장
회사 내역	설립년도	
	연간 매출액	N/A
	자본금	N/A
	수입액	N/A
	대한국수입액	N/A
	주요수입국가	N/A
	직원수	N/A
	주요 품목	모든 모바일콘텐츠
	특기사항	- TELCEL에 모든 콘텐츠를 공급 중 (GSM, JAVA 게임플랫폼) - 성인전용 콘텐츠를 다수 공급 중
참고 이미지	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>인기 모바일게임</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>인기 이미지 다운로드</p> </div> </div>	
수입 희망품목	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 게임 상세정보 송부 요청</li> <li>- 액션, 스포츠, 보드 게임 등 다양한 게임을 취급하고 있음</li> <li>- 상세 게임 정보는 홈페이지 참조 요망</li> </ul>	

ENFASYS DIGITAL (CHIKABUM)		
연락처	Tel	(52 55) 5254-4499
	Fax	(52 55) 5254-4499
	Homepage	www.chikabum.com
담당자	이름	David Merekansky
	직책	Director General
	E-mail	david@enfasys.com.mx
회사 내역	설립년도	2002
	연간 매출액	N/A
	자본금	N/A
	수입액	N/A
	대한국수입액	N/A
	주요수입국가	미국
	직원수	N/A
	주요 품목	모든 모바일콘텐츠
	특기사항	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 약 60개의 외산 캐릭터 라이선스를 갖고 있으며 미국 캐릭터가 다수임.</li> <li>- 홈페이지 접속률 2위를 기록 중인 인기 사이트 운영.</li> <li>- Telcel에 콘텐츠를 공급 중이며 모바일콘텐츠 개발에 주력함.</li> <li>- 사용자가 각자의 이미지와 사진을 올릴 수 있는 UCC(user created contents) 프로그램 제공중.</li> </ul>
참고 이미지	 <p style="text-align: center;">UCC 프로그램</p>	 <p style="text-align: center;">인기 모바일게임</p>
	수입 희망품목	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 게임 상세정보 송부 요청</li> <li>- 액션, 스포츠, 퍼즐, 통계 등 다양한 게임과 풍부한 모바일 콘텐츠를 취급하고 있음</li> </ul>

IDEAS TELCEL		
연락처	Tel	(52 55) 2581-3700
	Fax	(52 55) 2581-3736
	Homepage	www.ideastelcel.com
담당자	이름	Roberto Lopez
	직책	과장
	E-mail	N/A
회사내역	설립년도	2002
	연간 매출액	N/A
	자본금	N/A
	수입액	N/A
	대한국수입액	N/A
	주요수입국가	N/A
	직원수	N/A
	주요 품목	프리미엄 모바일게임 및 모든 콘텐츠
	특기사항	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 멕시코 최대의 이동통신사 TELCEL이 모바일 서비스 목적으로 2002년 설립한 자회사임</li> <li>- Telcel 모바일 서비스를 독점하고 있음</li> <li>- 주요 서비스로는 벨소리, PDA 콘텐츠 제공, 모바일게임, 뉴스서비스 제공 등이 있음</li> <li>- King Kong, Medieval Combat 등 액션게임, 2006 Real FootBall 등 스포츠 게임 등 모든 종류의 게임을 핸드폰 단말기 종류에 맞게 공급하고 있음</li> <li>- 슈퍼맨, 킹콩과 같이 로열티를 지불하는 프리미엄 게임을 다수 공급하고 있음.</li> </ul>
참고 이미지	 <p>인기 프리미엄 모바일게임 - 킹콩</p>	
수입 희망품목	- 현재 약 70개 정도의 모바일콘텐츠를 납품하는 회사와 계약을 맺고 있으며, 폭 넓게 다양한 종류의 콘텐츠를 원함	

BIN BIT		
연락처	Tel	(52 81) 8335-0115
	Fax	
	Homepage	www.binbit.com
담당자	이름	Monica Gallage
	직책	Marketing specialist
	E-mail	mgallage@binbit.com
회사내역	설립년도	N/A
	연간 매출액	N/A
	자본금	N/A
	수입액	N/A
	대한국수입액	N/A
	주요수입국가	N/A
	직원수	약 80 여명
	주요 품목	모든 모바일콘텐츠
	특기사항	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Telcel에 콘텐츠를 공급 중</li> <li>- 게임보다는 엔터테인먼트 중심의 다양한 콘텐츠 보유</li> </ul>
참고 이미지	 <p>인기 모바일게임 리스트</p>	 <p>운세 콘텐츠 다운로드</p>
	수입 희망품목	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 게임 상세정보 송부 요청</li> <li>- 이미지, 벨소리 등을 주로 취급</li> </ul>

# 인도네시아 모바일게임 산업 조사

## 가. 모바일게임산업 현지 동향

### □ 현지 모바일게임 산업 개황

- 인도네시아 모바일게임 사용자는 2006년 말에 30만에 머물고 있는 것으로 나타났고, 시장규모가 모바일콘텐츠 전체를 포함해도 3500만 불에 머무는 것으로 나타나 아직 시장이 성장기에 있는 상태라고 할 수 있음.
- 이에 비해 2006년에 링톤 서비스 사용자만 3백만에 배경화면 (Wallpaper) 서비스 사용자가 1백만으로 아직까지 휴대폰 부가서비스로는 기본적인 서비스 사용단계에 머물고 있음.
- 그러나 지난 해 말부터 본격적으로 3G 통신시장이 열리면서 모바일게임에 대한 관심이 높아지고 있고, 일부 모바일콘텐츠 업체들이 온라인 형태로 보다 저렴하게 플레이 할 수 있는 게임을 개발하는 중이라고 하므로 시장의 성장가능성이 크다고 할 수 있음.
- 인도네시아 이동통신서비스 가입자가 지난해 6500만을 넘어섰고, 젊은 층이 휴대폰을 보유하는 비율이 빠르게 늘면서 모바일게임이 활성화될 것으로 보임.

### □ 현지 모바일게임 유통현황

- 모바일콘텐츠 회사에서 게임을 개발하거나 수입해서 통신 서비스회사에 납품.
- 통신서비스 제공 모바일게임 중에서 소비자가 선택해서 유료로 다운로드 받아 게임 사용하는 구조임.
- 통신서비스 회사에서 게임을 다운로드 받는 경우, 게임이 단순하고 가격이 저렴한 편인데, 1건당 평균 요금은 200KB 정도의 게임을 기준으로 10,000~20,000루피아임.

- 좀더 특별한 모바일게임을 다운로드 받으려면 모바일게임 포털사이트에 접속해 컴퓨터를 통해 다운로드 받는데, 5불에서 19불선까지 다양하며 사이즈는 1M까지 올라가면서 다양한 선택이 가능하다고 함.
- 소비자의 가격 지불 방식은 통신서비스업체로부터 휴대폰으로 바로 다운로드 받는 경우에는 선불제 카드에서 요금이 빠져 나가거나 후불제 결제방식이면 휴대폰 요금고지서에 합산 청구됨.
- 다운로드 시, 접속료는 따로 부과되지 않으나 접속에 실패하면 접속했던 것으로 간주되어 요금이 청구되는데, 이런 상황이 많이 발생해 통신서비스 업체들이 원성을 듣고 있음.

## 나. 현지 무선통신/휴대폰 인프라 정보

### □ 인도네시아 무선통신 송신방식

- 인도네시아에서는 GSM이 주력이고, 최근에 CDMA가 시장에 도입되어 성장하는 상황에 있음.
- 따라서 주된 통신방식은 GSM과 관련이 있는 TDMA이며, CDMA가 확산되고 있는 것으로 분석할 수 있음.

□ 무선통신서비스업체(통신회사) 일반 정보

통신회사명	시장점유율 (매출액기준)	특징
1위 Telkomsel (텔콤셀)	54%	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 매출액 : 약 20조 루피아 (2006)</li> <li>- 자본금 : 14조 8990억 루피아 (2006)</li> <li>- 한국의 KT과 유사한 이미지의 국영 통신업체</li> <li>- 요금이 기타업체에 비하여 비쌈</li> <li>- 안정적 서비스, 많은 부가서비스와 고급 이미지를 바탕으로 높은 시장점유율 유지</li> <li>- 주로 중장년층 가입자가 많음</li> </ul>
2위 Indosat (인도샷)	24%	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 매출액 : 9조 2275억 루피아(2006년)</li> <li>- 제 2위 통신회사로 국영기업에서 싱가포르 테마섹에 지분을 팔아 민영화됨.</li> <li>- 자바섬 지역에서 강하고, 경쟁력 있는 요금체계를 가지고 특히 국제전화 부문에서 인기가 있음.</li> <li>- 다양한 패밀리 그룹패키지 통화 프로그램을 제공하고 있음.</li> </ul>
3위 Excelcomindo (엑셀콤)	15%	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 매출액 : 4조 4371억 루피아(2006년)</li> <li>- 상대적으로 신규 서비스 업체이며 통화 품질이 더 좋은 것으로 알려짐.</li> <li>- 지역 로밍 무료서비스를 처음 도입하여 소비자들로부터 호응을 얻었음.</li> <li>- 현재 GSM통신서비스 중 가장 저렴함</li> </ul>

\* 2006년 매출액은 순수 이동통신 분야 매출만 정리한 것임

## □ 휴대폰 평균 사양

- 인도네시아에서는 노키아나 소니에릭슨이 삼성이나 모토롤라보다 널리 유통이 되고 있는데, 이는 이들 제품들이 이전부터 진출해왔기 때문.
- 노키아 모델 중에서 N70, N73, N95 등이 최근 유행이며, 소니에릭슨 모델 중에서는 K800, K800E(Semi PDA type) 등인데, 주요 사양으로는 아래와 같은 것들을 들 수 있음
  - Network GSM Triband
  - 칼라 액정
  - 디지털카메라
  - 문자메시지 기능(SMS/MMS)
  - 링톤 기능 : Polyphonic, MP3,
  - 부가기능 :GPRS, HSCSD, Bluetooth, irDa, wifi
  - 특징 : Stereo FM radio/ music, Movie recorder, Realone player
  - 메모리 용량 : 512 KB-1 MB

## □ 현지 모바일게임 관련 전시회 정보

- <Indonesia Toy and Game Expo>
  - 일 시 : 2007년 12월 21일 ~ 23일
  - 장 소 : 자카르타 컨벤션센터 어셈블리홀 1, 2, 3
  - 전시규모 : 참가업체 150-200 개사
  - 참고사항 : 이 전시회는 인도네시아의 대표적인 게임전시회로 모바일 게임업체들도 일부 참가하고 있음.

## □ 모바일 인터넷 서비스 정보

- Mobile 8의 'Fren'이나 Bakrie Telecom의 'Esia' 그리고 인도샷의 'Star One'과 같은 CDMA서비스에서만 인터넷 서비스가 가능함.
- 이 중에서 Mobile 8의 인터넷 서비스가 Kbyte당 5루피아로 가장 저렴한 수준이라고 함. (다른 서비스는 7-15루피아라고 함)
- 삼성의 장비와 기술을 전수받은 Mobile 8의 네트워크가 다른 서비스에서 비해 안정적이고 광역을 커버한다고 함.

## □ 현지 모바일게임 다운로드 정보

- 모바일게임 다운로드 시 자바기반의 게임의 경우, 200KB 기준으로 10-20분 정도가 소요된다고 하며, 1MB의 경우에는 1시간이 넘어간다고 함. (200KB 수준의 단순한 게임이 유행하는 이유이기도 하다고 함)
- 따라서 모바일게임 다운로드 방식도 200KB 이하의 간단한 게임은 통신서비스 업체에 접속해 다운로드 받는 것이 빠르고 저렴하므로 이 방식을 이용하고, 1MB 이상의 세밀한 게임은 홈페이지 검색 후 다운로드 하는 방법을 사용한다고 함.
- 통신서비스 업체를 통해 다운로드를 받으려면, 정해진 오퍼레이터 번호로 정해진 게임 코드를 문자메시지로 보내면 자동으로 게임을 다운로드 시켜주고 완료 메시지가 오게 됨.
- 그리고 1MB이상의 모바일게임은 컴퓨터로 인터넷 사이트에 접속해 다운로드 받거나 게임업체가 배포한 CD에서 파일을 다운로드하여 사용한다고 함.

□ 현지 모바일게임 다운로드 순위

- 인도네시아 모바일콘텐츠 사이트들은 자사 콘텐츠를 위주로 홍보를 하기 때문에 전체시장의 순위와 다를뿐더러 제대로 순위표를 공개하는 사이트도 없는 상황임.
- 따라서 모바일게임을 다운로드 해 주는 휴대폰 상점들이 집중해 있는 망가두아의 Roxy라는 지역에서 설문조사한 결과를 아래 표로 정리하였음.

〈 모바일게임 다운로드 순위 Top 10 〉

순위	장르	게임명	개발사
1	퍼즐	Puzzle Buble	
2	퍼즐	Tetris	
3	퍼즐	Pacman	
4	기타	Pokemon	
5	퍼즐	Bizz Word	
6	전략/슈팅	Burning Armor Code E	Max Studio
7	어드벤처	Pirates of Caribbean	
8	전략/액션	War of the Worlds	
9	카드	Poker	
10	기타	Jewel Quest	Cryptologic (캐나다)

## 다. 현지 모바일게임 소비자 정보

### □ 현지 휴대전화 보유 및 사용성향

- 인도네시아 휴대폰 보유율은 전체 인구 2억 4천만 중 2006년말 기준으로 6천5백만의 가입자가 있는 것으로 파악되었으므로 27%의 보유율로 분석됨.
- 하루 평균 휴대폰 사용시간은 주로 문자메시지(SMS)를 사용하고 있고, 통화료가 비싸서 자 사용하지 않지만 그래도 평균 사용시간은 1-2시간 정도가 된다고 함. (특히 CDMA 서비스를 사용하는 사람들이 상대적으로 사용료가 싸서 많이 사용하는 편이라고 함)
- 통화나 문자메세지 등 통신 목적 외에 폰뱅킹을 사용하는 계층은 젊은 직장인들에 한정되어 있고, 모바일게임도 20대 전후의 직장인이나 대학생들이 주 사용계층으로 점점 사용자가 늘고 있는 추세임.

### □ 모바일게임 플레이 성향

- 인도네시아에서도 모바일게임 소비자는 주로 남는 시간 때우기로 사용하는 데, 버스 혹은 기차 안에서나, 점심식사 직후 혹은 커피 브레이크, 강의시간 사이에 플레이를 한다고 함.

## 라. 한국 모바일게임 진출 정보

### □ 유명 모바일게임 다운로드 사이트

- 대중적인 인지도를 가진 모바일콘텐츠 사이트는 아래의 2개 정도가 존재하고 있는 것으로 파악이 되었음.
- 대부분의 게임들은 인도네시아 통신사정 때문에 기본적인 자바기반의 단순한 게임들이 유행하고 있고, 이 게임들을 통신서비스업체들이 저렴하게 다운로드 할 수 있게 해주므로 별도의 모바일게임 다운로드 사이트가 발달하지 못한 구조임.
- 이구아나 모바일 (Iguana Mobile)
  - 모바일콘텐츠 공급업체의 하나이면서 수백 개의 자사 모바일게임을 다운로드할 수 있는 사이트를 운영하고 있음.
  - 주소 : [www.iguanamobile.com](http://www.iguanamobile.com)
- 클릭 게이머 (Click gamer)
  - Iguana와 달리 다른 회사의 모바일콘텐츠도 제공을 하고 있는 사이트로 사이즈가 큰 특별한 게임들도 취급을 하고 있어, 인지도가 높은 사이트라고 함
  - 주소 : [www.clickgamer.com](http://www.clickgamer.com)

## □ 현지 계약 절차(licensing process)

- 모바일게임을 개발하면 우선 어떤 방식으로 모바일게임을 사용자에게 공급할 것인지를 결정해야 함.
- 자체적으로 포털사이트를 만들어 사용자에게 다운로드를 하거나 CD를 배포해 게임을 이용하도록 할 수 있을 것이나 이런 모델은 수익성이 떨어진다는 단점이 있음.
- 지속적인 수익창출과 신속한 사용자 확대를 위해서는 통신 서비스업체나 휴대폰 단말기 업체에 모바일게임을 공급하는 방식을 고려해야 함.
- 이 경우가 라이선싱 계약에 해당이 되는데, 라이선싱 계약에 앞서 지적재산권 보호를 위해 제품을 등록하는 절차를 거쳐야 하는데 인도네시아 특허청에 해당이 되는 HAKI에 등록을 해야 함.
- 인도네시아 국내외 개발업체의 라이선싱 절차는 대동소이하며 아래의 단계에 따라 진행됨.
- HAKI에 등록은 개인이 직접 할 수도 있으며, 변리사 등을 위임해서 등록절차를 진행할 수도 있는데 그럴 경우에 아래의 서류와 등록비를 준비해야 함.
  - 공식 위임장
    - 회사 대표자 신분증 사본
    - 납세자번호 사본(NPWP :Number of Tax Register)
    - 회사 사업자등록증(Company legal paper) 사본
    - 캐릭터의 사진이나 디자인 30장(2x2 cm 에서 9x9 cm 사이의 크기)
    - 등록비 (130만 루피아)
  - 법무부(Ministry of Justice)의 Inspection 및 인증

이 검토기간은 2년이나 소요되는 데, 일단 HAKI 등록 후 자동으로 진행되는 절차로 별도의 비용이 추가되지는 않는다고 함.

## □ 현지 모바일게임 라이선싱 계약조건

- 모바일게임의 경우, 통신서비스 업체에 게임을 공급하는 경우에는 일반적으로 러닝 개런티 방식(다운로드 1건당)이 체결된다고 함.
- 고객이 지불하는 다운로드 비용 중 25~30%의 금액이 개발사에게 지급된다고 함.

## □ 한국산 모바일게임 진출 현황

- 한국산 모바일게임은 인도네시아 수준에는 아직 잘 안 맞기 때문에 활성화가 안 되고 있다고 함.
- 인도네시아에서 유통되는 핸드폰들은 가격이 저렴하다보니 메모리 용량이 적어서 한국의 큰 용량의 모바일게임들에 적합하지 않다는 것도 한 요인으로 판단됨.

## 마. 외산 모바일게임 성공사례

### □ Jewel Quest 성공사례

- 이 게임은 Cometa mobile사가 캐나다에서 수입한 게임으로 아케이드형 게임이라고 함
- 이 게임은 Yahoo 또는 MSN에서 맛보기로 플레이가 가능한 게임이어서 홍보가 용이하였고 이미 인지도가 있는 게임이었다고 함.
- 게다가 이 게임이 도박 분야에서도 이용된다는 소식과 도박이 금지된 인도네시아에서 이 게임은 합법적으로 즐길 수 있다는 점 때문에 이 게임에 대한 관심이 더 커졌다는 분석도 있음.
- 원래 이 게임은 아케이드 게임버전으로 수입되었으나 순식간에 해적판 PC버전이 유행하면서 게임 사용자가 급증했다고 함.
- 이런 방식으로 게임에 익숙한 사용자가 늘어나서 결과적으로 모바일게임 버전에 대한 인기로 전이가 되었음.
- 이 게임은 남녀노소 구별 없이 일반적으로 즐길 수 있는 구조로 되어 있었다는 것도 한 성공요소가 되고 있음.

## 바. 인도네시아 모바일게임 바이어 리스트

IGUANA MOBILE		
연락처	Tel	(62 21) 5680 502
	Fax	(62 21) 5680 604
	Homepage	www.iguanamobile.com
	E-mail	mira@iguanamobile.com
담당자	이름	Ms. Mira
	직책	Marketing
회사 내역	설립년도	2003년
	연간 매출액	3-5백만 불
	자본금	N/A
	수입액	N/A (100개 이상 제품 수입 중)
	대한국수입액	수입실적 없음
	주요수입국가	싱가포르, 말레이시아, 타이완
	직원수	약 30명
	주요 품목	모바일게임 및 모바일콘텐츠 전반
	특기사항	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 말레이시아에 본사를 두고 인도네시아에서는 지사를 두어 서비스(Mobile Infotainment Service)를 하고 있음.</li> <li>- 가장 널리 알려진 모바일게임 사이트</li> <li>- 혼자 플레이하는 Stand alone형과 다수가 함께 즐기는 Network 게임의 2종류를 모두 공급하고 있음.</li> </ul>
참고 이미지	  <p>Iguana 모바일게임 홈페이지      대표 게임: 매지컬다이스</p>	
수입 희망품목	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 매지컬 다이스와 같은 퍼즐, 보드게임</li> <li>- 포켓몬과 같은 대결형 구도의 인터랙션 게임</li> </ul>	

MAX STUDIO		
연락처	Tel	(62 21) 536 70543
	Fax	(62 21) 536 0808
	Homepage	www.max-studio.net
	E-mail	ricky@max-studio.net
담당자	이름	Mr. Ricky S
	직책	Marketing Manager
회사 내역	설립년도	2004년
	연간 매출액	USD 300,000 ~500,000 (추정치)
	자본금	USD 10,000
	수입액	수입 없고 수출 위주
	대한국수입액	없음
	주요수입국가	없음
	직원수	약 15명
	주요 품목	모바일게임
	특기사항	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 이 회사는 국내 모바일게임을 직접 개발하는 회사로 해외로 수출도 하고 있음.</li> <li>- 이 회사 게임은 사이즈가 커서 주로 PDA형 모바일에서 플레이가 됨.</li> <li>- 말레이시아나 일본 회사들이 합작과 현지 사무소 개소를 제안할 정도로 비중있는 회사임.</li> </ul>
참고 이미지	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>Max studio의 로고</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Max studio의 대표게임 (Burning Armor)</p> </div> </div>	
수입 희망품목	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 신규 게임 개발을 공동으로 수행할 파트너 물색 중 (전략 및 전투게임 종류에 특화된 기업임)</li> </ul>	

JATI PIRANTI SOLUSINDO. PT		
연락처	Tel	(62 21) 529 62338
	Fax	(62 21) 5296 2337
	Homepage	www.jatismobile.com
	E-mail	Erik.rivai@jatismobile.com
담당자	이름	Mr. Erik Rivai
	직책	Managing Director
회사 내역	설립년도	1997년
	연간 매출액	3-5백만불
	자본금	N/A
	수입액	N/A (70%의 콘텐츠를 수입중이라고 함)
	대한국수입액	없음 (한국에서는 배경화면만 수입경험 있음)
	주요수입국가	말레이시아, 싱가포르, 일본, 미국
	직원수	약 150명
	주요 품목	전자상거래 및 모바일게임
	특기사항	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 2006부터 모바일게임을 개발하고 있으며, MMORPG나 퍼즐/보드 장르의 온라인 모바일게임을 개발 중임.</li> <li>- 여성 게이머에도 관심을 가지고 제품개발 및 마케팅에 반영 중임.</li> </ul>
참고 이미지	 <p>자티스 모바일게임 로고</p>	
수입 희망품목	- 온라인 모바일게임 제품	

PT. BRAINCODE SOLUTION		
연락처	Tel	(62 21) 7028 8683
	Fax	(62 21) 8779 2446
	Homepage	www.braincodesolution.com
	E-mail	marketing@braincodesolution.com
담당자	이름	Mr. Herjuno
	직책	Project Manager
회사 내역	설립년도	2003년
	연간 매출액	USD 2,000,000 ~ 3,000,000 (추정치)
	자본금	N/A
	수입액	N/A
	대한국수입액	없음
	주요수입국가	싱가포르, 말레이시아
	직원수	약 25명
	주요 품목	모바일콘텐츠, 모바일게임
	특기사항	- 이 회사는 모바일게임 개발과 유력 통신서비스 업체 Telkomsel에 콘텐츠 납품을 하는 업체이며, CDMA서비스를 하는 Mobile 8에도 모바일콘텐츠를 납품 중임.
참고 이미지	 <p>대표 모바일게임 (Drangon Strike Back)</p>	
수입 희망품목	- 전략 및 전투형 모바일게임	

BOLEH NET INDONESIA		
연락처	Tel	(62 21) 526 9559
	Fax	(62 21) 526 9625
	Homepage	mobile.boleh.com
	E-mail	astrid@boleh.com
담당자	이름	Ms. Astrid
	직책	Marketing
회사 내역	설립년도	1998년
	연간 매출액	USD 5,000,000(추정치)
	자본금	N/A
	수입액	N/A
	대한국수입액	N/A
	주요수입국가	한국
	직원수	약 100명
	주요 품목	온라인게임, 모바일게임 및 인터넷포탈
	특기사항	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 온라인게임 퍼블리셔로 한국계 게임회사로 가장 크고 안정된 현지법인임.</li> <li>- 링톤과 문자메시지 서비스로 인기를 모으고 있고, 인도네시아 온라인게임 시장의 개척자임.</li> <li>- 모바일콘텐츠를 포탈사이트인 자사 홈페이지에 게시해 다운로드를 할 수 있도록 오픈함.</li> </ul>
참고 이미지	N/A	
수입 희망품목	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 각종 모바일게임 및 콘텐츠 수입 파트너사 물색중</li> <li>- 벨소리, 모바일게임</li> <li>- 감각있는 디자인의 신규 콘텐츠 계속해서 물색중</li> <li>- 향후 3G폰 개시 일정에 맞춰 신규 파트너사 고려 중</li> </ul>	

PT. TRIKOMSEL YAHOH		
연락처	Tel	(62 21) 391 8614
	Fax	(62 21) 392 9910
	Homepage	www.123xfun.com
	E-mail	meity@123xfun.com
담당자	이름	Ms. Meity
	직책	Marketing Manager
회사 내역	설립년도	2000년
	연간 매출액	N/A
	자본금	N/A
	수입액	N/A
	대한국수입액	N/A
	주요수입국가	싱가포르, 말레이시아, 미국
	직원수	약 30명
	주요 품목	모바일콘텐츠
	특기사항	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 모바일콘텐츠 유통업체로 '123xfun'이라는 브랜드 이름을 라벨로 붙여서 모바일콘텐츠 유통</li> <li>- 젊은 층에게 인기가 많으며, 전략게임이나 퍼즐게임 등에 강하다고 함.</li> <li>- 20대 이하의 여성 게이머를 전략적으로 마케팅하고 있다고 함.</li> </ul>
참고 이미지	 <p>대표 게임 : 원더 버블</p>	
수입 희망품목	- 퍼즐/보드게임이나 전략 게임형 모바일게임 수입 희망	

SURYA GENTA PERCASA		
연락처	Tel	(62 21) 569 74458
	Fax	(62 21) 569 74456
	Homepage	www.mobiletren.com
	E-mail	info@mobiletren.com
담당자	이름	Mr. Wildan
	직책	Marketing Manager
회사 내역	설립년도	2002년
	연간 매출액	USD 2,000,000
	자본금	USD 50,000
	수입액	N/A
	대한국수입액	N/A
	주요수입국가	N/A
	직원수	약 30명
	주요 품목	모바일콘텐츠 수입/유통
	특기사항	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 모바일콘텐츠 중에서 모바일게임에 주력하는 회사로 카드/시뮬레이션/퍼즐 게임을 주력게임으로 한다고 함.</li> <li>- 중간수준의 모바일게임 회사로 현재 취급중인 게임 숫자는 그리 많지 않음.</li> </ul>
참고 이미지	 <p>대표 게임 : 하트브레이커</p>	
수입 희망품목	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 모바일 온라인 게임 수입 파트너사 물색중 (테코 온라인이나 라그나로크 계열의 모바일게임 선호)</li> </ul>	

M TOUCHE INDONESIA		
연락처	Tel	(62 21) 630 4166
	Fax	(62 21) 630 4167
	Homepage	www.mtouche.com
	E-mail	info@mtouche.com
담당자	이름	Mr. Johan
	직책	Marketing
회사내역	설립년도	2002년
	연간 매출액	N/A
	자본금	N/A
	수입액	N/A
	대한국수입액	N/A
	주요수입국가	싱가포르, 미국
	직원수	약 35명
	주요 품목	모바일솔루션 업체
	특기사항	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 가장 대표적인 서비스는 링백톤과 Wallpaper이고, 모바일게임 매출은 전체매출의 25%를 차지한다고 함</li> <li>- 게임 사용자들이 대부분 여성이라고 함.</li> <li>- 게임 다운로드 가격이 통신서비스업체처럼 저가로 1~2만루피아 수준이라고 함.</li> </ul>
참고 이미지	N/A	
수입 희망품목	- 모바일 온라인 게임 및 퍼블/보드 등 일반 모바일게임 선호	

ELASITAS MULTI KREASI		
연락처	Tel	(62 21) 4658 74001
	Fax	(62 21) 4584 2231
	Homepage	www.elasitas.com
	E-mail	info@elasitas.com
담당자	이름	Mr. Budi
	직책	Marketing
회사내역	설립년도	2003년
	연간 매출액	150만불
	자본금	N/A
	수입액	N/A
	대한국수입액	N/A
	주요수입국가	싱가포르, 미국
	직원수	약 25명
	주요 품목	모바일게임
	특기사항	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 이 회사는 모바일게임에 주력하는 회사로 다양한 장르(시뮬레이션, 어드벤처, 퍼즐, 레이싱 등)의 게임을 서비스 하고 있는데, 특히 퍼즐과 레이싱 쪽에서 인기를 얻고 있다고 함.</li> <li>- 이 회사는 게임 다운로드를 통신서비스 업체를 통해서 하도록 하고 있다고 함.</li> </ul>
참고 이미지	 <p>대표 게임 : 오픈시즌</p>	
수입 희망품목	- 각종 모바일게임(레이싱 게임 등) 수입 희망	

COMETA MOBILE		
연락처	Tel	(62 21) 660 3800
	Fax	상동
	Homepage	www.cometa-mobile.com
	E-mail	satria@cometa-mobile.com
담당자	이름	Mr. Satria
	직책	Marketing Manager
회사내역	설립년도	2001년
	연간 매출액	N/A
	자본금	N/A
	수입액	N/A
	대한국수입액	N/A
	주요수입국가	싱가포르, 말레이시아
	직원수	약 20명
	주요 품목	모바일콘텐츠
	특기사항	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 엑셀 코만도와 밀접하게 관련되어 모바일콘텐츠를 납품하는 회사라고 함.</li> <li>- 특별히 인기 작품은 없지만 전체 모바일콘텐츠 시장이 성장함에 따라 꾸준히 사용자가 증가중이라고 함.</li> </ul>
참고 이미지	 <p>대표 게임 : 주얼퀘스트 (퍼즐/보드)</p>	
수입희망 품목	- 각종 모바일 온라인 게임 및 콘텐츠 수입 파트너사 물색중	

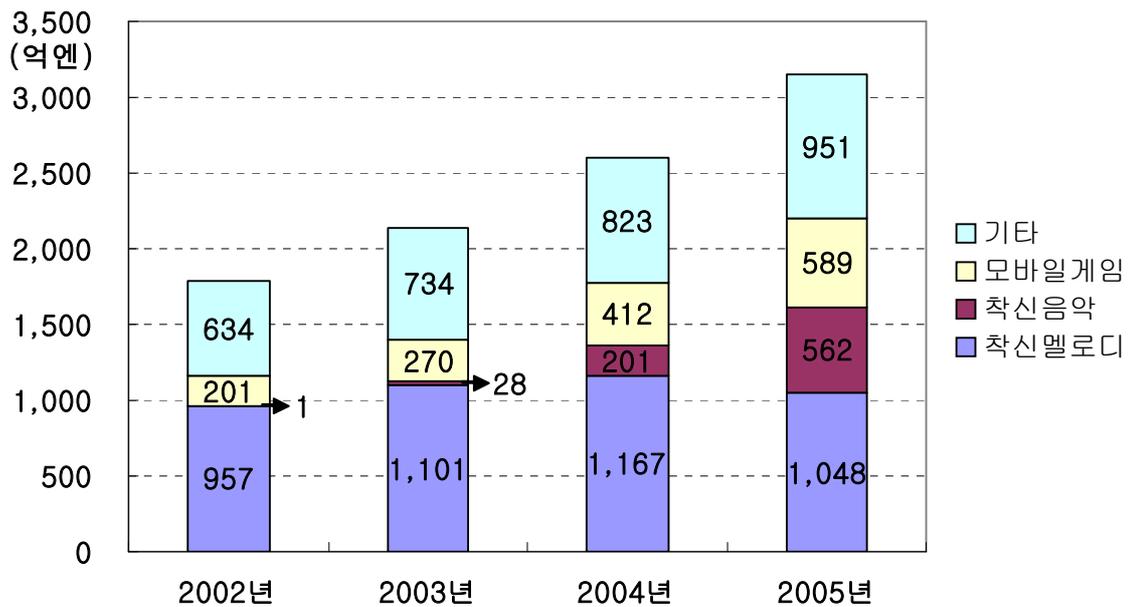
# 일본 모바일게임 산업 조사

## 가. 모바일게임 산업 동향

### □ 일본 모바일콘텐츠 시장규모

- 일본의 모바일콘텐츠 시장은 3,150억 엔(2005년)으로 작년대비 21%의 고성장을 기록하고 있음. 특히, 모바일게임 시장은 589억 엔으로 작년대비 43%의 성장을 보이면서 성장했음. 이는 3G 단말기의 보급과 인터넷 정액제 회원 증가 등의 영향으로 회원 수의 급격한 증가를 들 수 있으며, RPG, 시뮬레이션, 미니게임 등 콘텐츠의 다양화도 시장규모 확대를 견인했음

〈 일본 모바일콘텐츠 시장 규모 〉



모바일콘텐츠 시장	2002년	2003년	2004년	2005년
착신멜로디	957	1,101	1,167	1,048
착신음악	1	28	201	562
모바일게임	201	270	412	589
기타	634	734	823	951
합계	1,793	2,133	2,603	3,150

\*자료원 : 모바일콘텐츠 포럼 HP

## □ 일본 모바일게임 산업 개황

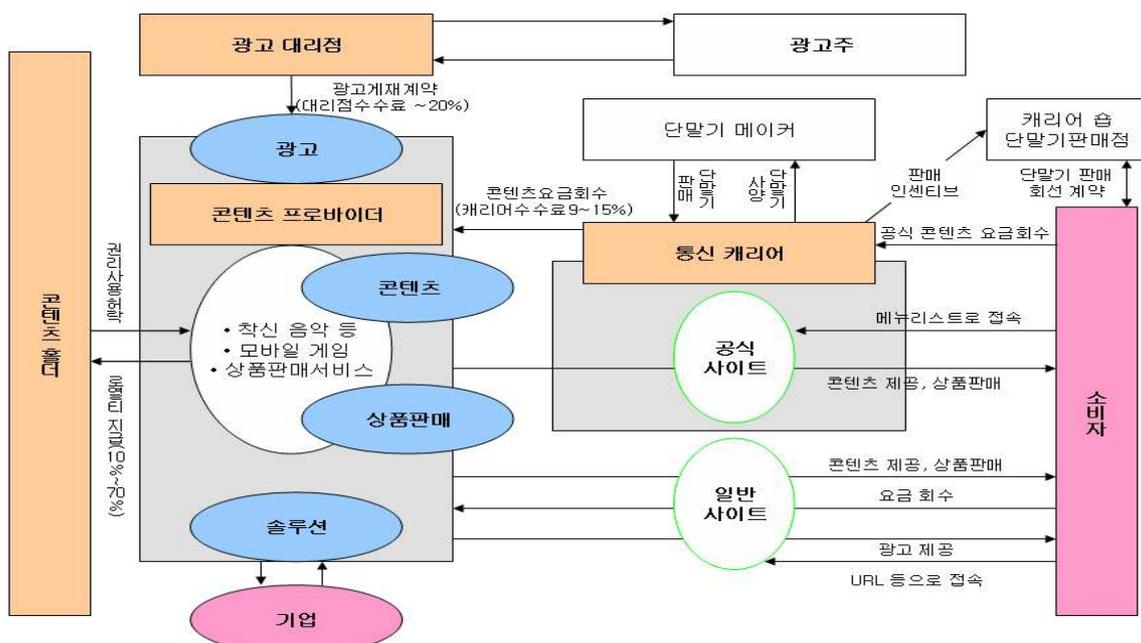
- 2006년 9월 도쿄 게임쇼에서 가장 돋보인 것은 변호 이동체를 앞두고 NTT 도코모, KDDI, 소프트뱅크 모바일이 각각 참가하여 3G단말기를 이용한 다양한 게임 콘텐츠 서비스를 선보였던 것임
- 2001년 1월 NTT 도코모에서 JAVA를 탑재한 단말기를 발표하면서 모바일게임시장의 가능성을 열었으며, 2003년 12월 3G 단말기의 등장으로 큰 전환점을 맞았음. 미니게임의 종합화와 기존 인기게임의 모바일화가 진행되는 가운데 나무코, 세가, 코나미 등 기존의 패키지(콘솔) 게임 업체의 대거 모바일 시장 참여로 그 경쟁은 가속화 되어 가고 있는 추세임
- 2004년 이전에는 중소 모바일게임개발/운영사가 모바일게임시장의 약 50% 이상을 점유했으나, 2004년 기존의 대형 패키지 게임 업체의 시장 진입으로 2006년초 약 90% 이상을 이들 대형 게임 업체가 점유하게 되었고, 나머지 10%를 중소 모바일 개발/운영사가 차지하는 것으로 나타났음

## 나. 일본 모바일게임 유통현황

### □ 유통 현황

- 모바일게임을 비롯한 모바일콘텐츠는 단말기의 높은 보급률을 바탕으로 이용자에게 소액요금(100엔~500엔)으로 서비스를 제공하고 있음. 광고수입을 바탕으로 한 PC 사이트와는 다른 사업모델로 중소규모의 콘텐츠 프로바이더가 이 시장에 진출하고 있음
- 그러나 최근에는 인터넷 정액제의 보급과 통신 캐리어의 포털사이트 서비스(KDDI의 Google 서비스 연동, NTT 도코모와 14개 포털사이트 연동, 소프트뱅크의 Yahoo! 연동) 개시로 인하여 광고수입을 목적으로 하는 사업모델이 대두되고 있는 실정임
- 캐리어 3사의 공식사이트에 서비스를 제공하고 있는 콘텐츠 프로바이더의 수는 매년 증가하고 있는 추세이나 2007년 이후 리치 콘텐츠의 사용 권리를 가진 콘텐츠 홀더를 제외한 많은 기업이 도태될 전망이다

〈 모바일콘텐츠 유통구조 〉



\*자료원 : 모바일콘텐츠 포럼

## □ 일본의 모바일게임 요금

- 휴대전화 인터넷 통신의 경우는 주로 데이터량으로 가격이 산출됨. 일본은 일찍이 데이터 통신(패킷 통신)의 정액제를 도입하여 실시하였으며 그 가입자도 꾸준한 증가 추세에 있음
- 게임 1회 다운로드시(접속료별로 부과 : 정액요금제인 경우 부과되지 않음) 가격대는 미니게임의 경우 100엔~300엔, RPG 등의 경우 300엔~ 500엔으로 다양함. 어플리케이션(통칭 ‘어플리’라고 함)을 다운로드 받아서 비접속 상태에서 게임을 하는 방식이 주류를 이루고 있으며 정액제 가입자를 위한 다중접속 대전게임 등도 계속해서 증가하고 있는 추세임. 또한, 모바일게임 포털 사이트에 접속을 해서 무료로 다양한 게임을 즐기고 광고를 보는 형식의 인터넷 형 수익모델도 증가하고 있음
- 2007년 1~2월 CESA(사단법인 컴퓨터엔터테인먼트협회)에서 일반 생활자 1,100명을 대상으로 조사한 결과에 의하면 월평균 모바일게임 이용료는 716엔으로 나타났으며, 특히 남성 25-39세의 경우 1,747엔으로 가장 많은 모바일게임을 이용하는 것으로 조사되었음

### 〈 모바일게임 콘텐츠 이용요금(유료게임) (단위 : 엔)〉

	모바일게임 콘텐츠 이용요금
<b>전 체</b>	<b>716</b>
남 성	970
3-14세	308
15-24세	775
<b>25-39세</b>	<b>1,747</b>
40-59세	315
60-79세	0
여 성	450
3-14세	315
15-24세	472
25-39세	461
40-59세	465
60-79세	300

\*자료원 : CESA(사단법인 컴퓨터엔터테인먼트협회)

## 다. 일본 무선통신 및 휴대폰 인프라 정보

### □ 일본의 무선통신규격

- 한국과 마찬가지로 일본에서도 제2세대휴대전화(2G)에서 세계적인 주류인 GSM 방식을 채택하지 않았음. 일본에서는 2G에서 독자 방식인 PDC 방식이 주류였기 때문에 독자적인 단말기나 서비스만이 가능하여 해외 단말 메이커의 시장 진입과 국제 로밍 서비스의 진행이 느려져 “쇄국”적인 상태에 있었음

#### < 일본의 무선통신규격 >

2G	3G	3.5G
PDC, cdmaOne	W-CDMA, CDMA2000	HSDPA, CDMA2000 1x

\*자료원 : 휴대전화 백서 2007

- 제3세대 휴대전화에서는 세계적으로 2G에서 주류를 이룬 GSM방식에서 이행한 W-CDMA 방식이 주류를 이룰 전망이며 일본에서는 ‘NTT 도코모’, ‘소프트뱅크 모바일’이 방식을 채택하고 있음. 또한 CDMA2000 방식은 남북아메리카·아시아 지역의 일부에서 채용되어 있으며 일본에서는 유일하게 au (KDDI)가 채택하고 있음
- 그리고, 일본의 cdmaOne 및 CDMA2000 방식은UHF 텔레비전 방송과 간섭 회피를 위해 오름과 내리막의 주파수가 타국과 반대로 되어있기 때문에 일부의 국제 로밍 대응 단말을 제외하고 타국과의 호환성이 없음

〈 일본의 휴대전화 주파수 대역 이용현황 〉

주파수 영역	서비스 회사명
800MHz대	NTT도코모: mova(PDC), FOMA(W-CDMA, 플러스 지역) au: cdmaOne, CDMA2000 1x(EV-DO포함)
1.5GHz대	NTT도코모: PDC(mova듀얼밴드, 관동 동해 시티폰, 관서 시 티오) 소프트뱅크모바일: SoftBank 6-2시리즈(PDC) TUKA: PDC
1.7GHz대	이모바일: W-CDMA(HSDPA) NTT도코모: FOMA(W-CDMA, 동북/나고야/오사카지역)
2GHz대 (FDD:상1.9/하2.1)	NTT도코모: FOMA(W-CDMA, 플러스 지역 제외) au: CDMA2000 1x (W02H, A5515K 및 2006년 이후 일부 WIN단말기) 소프트뱅크모바일: SoftBank 3G(W-CDMA)
2GHz대 (TDD:2.0)	TD-CDMA: 아이비 모바일 잠입 계획 중

\*자료원 : 휴대전화 백서 2007

## □ 무선통신서비스업체(통신회사) 일반 정보

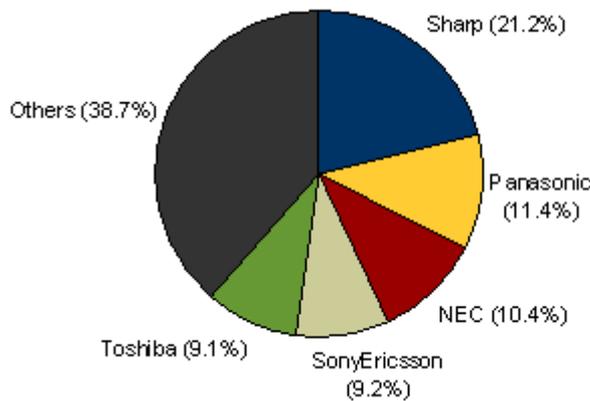
통신회사명	시장점유율 (계약자 기준)	특징
1위 NTT도코모	55.0% (5221만3800명)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 2006년 매출액 47,658억엔</li> <li>- 일본 최대의 통신업체인 NTT그룹의 최대 수익원으로 압도적인 브랜드 인지도를 자랑함</li> <li>- 요금이 기타업체에 비하여 비쌈</li> <li>- 안정적 서비스, 많은 부가서비스와 고급 이미지를 바탕으로 높은 시장점유율 유지</li> <li>- 주로 중장년층 가입자가 많음</li> </ul>
2위 au(KDDI)	27.2% (2579만8100명)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 2006년 매출액 25,103억엔</li> <li>- 업계 최초로 제3세대 휴대폰 서비스를 시작했으며, 고속통신을 이용한 음악 콘텐츠 다운로드 서비스로 젊은 층을 중심으로 계약자가 대폭 증가하고 있는 추세</li> <li>- 요금이 타사에 비해 중간 정도임 .</li> </ul>
3위 소프트뱅크모바일	16.3% (1549만6500명)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 2006년 매출액 14,693억엔</li> <li>- 2006년 초 '일본 보다폰'을 인수하여 이동통신사업에 진입함</li> <li>- 인터넷 접속 서비스 '야후BB'로 500만명의 회원을 보유. 고객자산과 다양한 콘텐츠를 활용하여 제3세대 휴대폰 시장에 진입</li> <li>- 다양한 요금제 서비스를 전개하며 파격적인 마케팅을 전개 중임.</li> <li>- 인터넷 서비스에 전통적으로 강점이 있는 업체로서 모바일콘텐츠 서비스가 호평을 받고 있음</li> </ul>

\*자료원 : 각사 홈페이지 참조 KOTRA TOKYO 작성

## □ 일본 휴대폰 평균 사양

- 일본은 폴더형의 휴대폰이 일반적이며, 카메라 기능, 적외선 통신 기능, 메모리카드, 모바일 인터넷 사용 등이 기능이 거의 모든 휴대폰에서 사용 가능함. 최근에는 지상파 TV 시청이 가능한 모델, 신용결제기능, 방수 기능 등 다기능 고성능의 휴대폰이 계속적으로 개발/등장.
- 다양한 신규 단말기의 출하로 지속적인 성장세를 보이고 있는 휴대폰화 제조 업계는 ‘샤프’가 장년층을 겨냥한 휴대폰화와 TV시청가능 휴대폰화로 지속적인 판매 호조를 보이고 있음

〈 2006년 4/4분기 휴대폰 출하대수 비율 〉



\*자료원 : IDC JAPAN

〈 2007년 4월 기준 일본 휴대폰 판매 순위 〉

순위	NTT도코모	au(KDDI)	소프트뱅크 모바일
1	SH903i	W51S	705SH
2	FOMA락크락크폰III (F882iES)	W51CA	911SH
3	SH903iTV	W44K	911T
4	N903i	W51SH	812SH
5	N703i□□	A5523T	810SH

\*자료원 : 일본 마케팅 회사 GfK Japan의한 전국 가전양판점 POS데이터 집계치

○ 각 통신사의 판매순위 1위 모델의 상세사항은 아래의 표와 같음

〈 휴대전화 판매순위 1위 기종의 사양표 〉

기종	SH903i	W51S	705SH
참고 사진			
제조사	샤프	소니 에릭슨	샤프
통신사	NTT도코모	au(KDDI)	소프트뱅크 모바일
사이즈 (폭×높이×두께)	50×108×20mm	약48×105×19.3mm	약50×101×17mm
무게	129g	약115g	104g
연속통화 시간	약140분 (화상통화: 약90분)	약210분	약140분(W-CDMA), 약230분(GSM)
충전지 시간	약520시간(정지시), 약400시간(이동시)	약270시간	약310시간(W-CDMA), 약300시간(GSM)
아웃 카메라	AF대응의 320만화소CCD	유효 약201만화소CMOS	유효 약200만화소CMOS
인 카메라	11만화소의 CMOS	-	유효 약11만화소CMOS
외부 메모리	microSD	메모리 스틱Duo, 메모리스틱PRO Duo(별매)	microSD(별매)
메인디스플레이	2.8인치 약26만2114색 모바일ASV액정 (240×400픽셀)	2.7인치와이드QVGA 액정(240×432픽셀)	2.2인치(320×240픽셀) 최대26만색 모바일 ASV액정
서브디스플레이	-	약0.9인치액정 (120×27픽셀)	2행 전각6문자 (72×26픽셀) 흑백 액정

\*자료원 : 각 통신사 홈페이지 참조 KOTRA 도쿄무역관 작성

## □ 일본 모바일게임 관련 전시회 정보

- Tokyo Game Show
  - 기간 : 매년 9월중 3일간
  - 장소 : Makuhari Messe
  - 주최 : 컴퓨터 엔터테인먼트협회(CESA)\*공동개최: 닛케이 BP사
  - URL : <http://tgs.cesa.or.jp/index.html>
  - 입장객 : 15만명 이상
  - 특징 및 내용 :
    - 1996년부터 개최된 일본 최대 게임업계 전시회.
    - B2B와 B2C를 병행 개최하며 게임에서 그치지 않고 애니메이션, 캐릭터, 모바일 등의 분야서도 참가함
  
- Tokyo Contents Market
  - 기간 : 매년 10월말 2일간
  - 장소 : 롯폰기 힐즈(아카데미 힐즈)
  - 주최 : 독립행정법인 중소기업기반정비기구 관동지부
  - URL : <http://tcm2006.smrj.go.jp>
  - 입장객 : 약 2000명 / 출전회사 80사
  - 특징 및 내용 :
    - 다양한 콘텐츠 견본시으로써 우수작품의 선정과 함께 심포지엄 개최 등 콘텐츠 개발자와 구입자에게 유익한 전시회로 2006년에는 80개의 콘텐츠 제작사가 참여하였음

## □ 모바일 인터넷 서비스 정보

- 1999년 NTT DoCoMo에서 독자적인 모바일 인터넷 서비스 i-mode를 실시하면서 동년에 au(KDDI)의 EZweb, 제이폰(현 소프트뱅크 모바일)의 J-sky 인터넷 서비스도 시작되었음
  
- 2007년 3월 시점으로 인터넷환경에 접속 가능한 휴대전화는 8천만대를 돌파하였음. 이는 전체 휴대전화의 90%를 넘는 수치임

- 또한, 일본의 휴대전화 이용자가 가장 많이 사용하는 기능으로는 카메라 기능이 1위를 차지하였고, 그 뒤로 게임, 동영상 재생, 음악재생/ 다운로드 등 인터넷 접속 서비스를 이용하는 것으로 나타나 휴대전화 인터넷 서비스에 대한 높은 인지도를 보이고 있음

〈 휴대폰 I P 접속 서비스수 〉

서비스	회사명	2005년 3월	2006년 3월	2007년 3월
i-mode	NTT DoCoMo	44,021,000	46,360,000	47,574,000
EZweb	au(KDDI)	18,259,000	20,523,000	23,533,200
Yahoo!	소프트뱅크	12,874,000	12,875,000	13,264,600
합계		75,157,000	79,758,000	84,371,800

\*자료원 : 사단법인 전기통신사업자협회

□ 일본 모바일게임 및 모바일게임 사이트 순위

- 제3세대 이동통신의 서비스 시작과 함께 대용량의 메가 모바일게임 서비스가 가능해 지면서 기존 대형 게임 개발사의 시장 진입과 함께 인기게임의 모바일화로 모바일게임 시장은 혼전을 겪고 있음.

〈 NTT도코모(i-mode) 인기 게임 순위 (2007년 5월 기준) 〉

순위	게임명	제작사
1위	모바일 파워풀 프로야구 MEGA	Konami Digital Entertainment Co., Ltd
2위	기동전사 간담SEED	BANDAI NETWORKS
3위	록크만 X	CAPCOM CO., LTD.
4위	성검전설	SQUARE ENIX CO., LTD.
5위	모모타로 전철 JAPAN 호화판	HUDSON SOFT

\*자료원 : NTT 도코모 i-mode 홈페이지 참조

〈 2006년 12월말 현재 이용하고 있는 모바일게임 장르 〉



\*자료원 : NTT 도코모

## 라. 일본 모바일게임 소비자 정보

### □ 일본 휴대전화 보유 및 사용성향

- 일본의 휴대전화 가입자 수는 총 9493만5천9백 대로 전체인구의 약 80% 이상(인구 1억1천7백8십5만 기준)의 보급률을 보이고 있으며 2005년도에 9000만 계약을 달성한 이후 계속적으로 완만한 증가세를 보이고 있음

〈 통신사별 가입자 수 2006년12월 기준 〉

회사명	회원누계(점유율)
NTT도코모	52,213,800(55.0%)
au(KDDI)	25,798,100(27.2%)
TUKA	1,427,500(1.5%)
소프트뱅크	15,496,500(16.3%)
계	94935900

\*자료원 : 사단법인 전기통신사업자협회

- 일본의 휴대전화 사용자는 카메라 기능 다음으로 인터넷 접속을 이용한 다양한 서비스를 이용하고 있음. 특히, 어플리케이션을 다운로드 받아서 이용이 가능한 모바일게임 이용자는 2006년 전체 휴대폰 인구에 42.7%로 나타났음. 그리고 이들 모바일게임 이용자의 68%가 주당 60분 미만의 비교적 짧은 시간의 이용률을 나타냈음

〈 휴대전화 단말 이용기능 2006년 〉

이용하고 있는 기능	이용률(%)
카메라 기능	87.2
어플리케이션 기능	42.7
바코드 리더 기능	25.4
동영상 재생 기능	20.9
음악 재생 기능	13.6
화상통화 기능	8.5
GPS/ 내비게이션 기능	7.8
인터넷 검색 기능	7.4
TV 시청 기능	6.2
기타 기능	21.5
이용하고 있지 않음	8.5

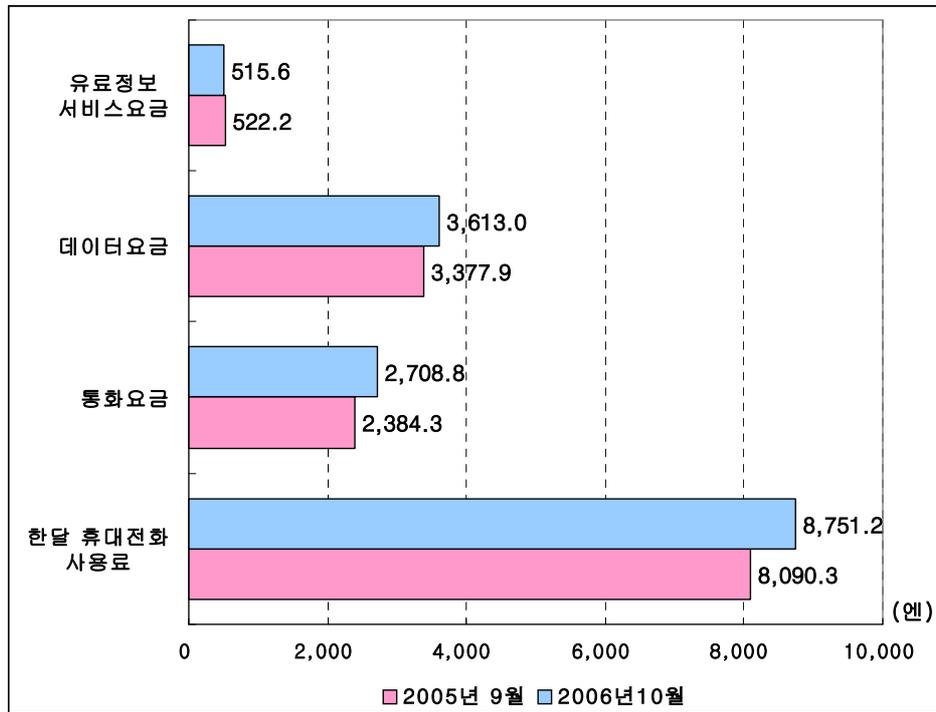
\*자료원 : 정보통신백서 2006

〈 주당 모바일게임 이용시간 (단위 : %) 〉

이용시간	1분 -30분	31분 -60분	61분 -120분	121분 -180분	181분 -240분	241분 -300분	301분 -360분	361분-
전체	39.3	28.7	15.6	2.5	6.6	0.8	0	6.6
남성	36.4	34.8	18.2	0	4.5	1.5	0	4.5
여성	42.9	21.4	12.5	5.4	8.9	0	0	8.9

\* 자료원 : CESA(사단법인 컴퓨터 엔터테인먼트협회)

〈 일본 소비자의 월간 휴대전화사용요금 평균액 〉



\*자료원 : 휴대전화 백서 2007

□ 모바일게임 플레이 성향

- 일본의 게임이용자는 여가시간을 이용해서 휴대전화를 사용하는 횟수가 가장 많은 것으로 나타났으며 그 중 전자메일, 카메라 사진촬영이 가장 많은 것으로 조사되었고 특히, 이런 현상은 여성의 경우에 더 활발한 것으로 나타났음
- 퍼즐과 같이 간단하고 쉽게 배울 수 있는 미니 모바일게임에 대한 선호도가 높으며, 특히 대부분의 이용자가 집, 이동시간, 대기시간 등 시간이 남을 경우에 그 짬을 이용해서 게임을 즐기는 것으로 나타났음

## 라. 모바일게임 진출 정보

### □ 한국 모바일게임 진출 정보

- 모바일게임 다운로드 사이트 목록(NTT 도코모 i-mode 기준)
  - 기존 인기 게임의 모바일게임화로 인해 다양한 게임 포털 사이트의 등장으로 포털사이트의 월정액 회원으로 가입할 시에 그 사이트에서 제공하는 다양한 게임을 즐길 수 있는 서비스도 인기를 모으고 있는 추세임

〈 NTT도코모(i-mode) 인기 게임 사이트 순위 (2007년 5월 기준) 〉

순위	사이트명	내용
1위	게임으로 놀자! <a href="http://www.aranch.info/~game/">http://www.aranch.info/~game/</a>	미니게임, 롤플레이, 스포츠, 퍼즐 등을 다운받을 수 있는 포털사이트
2위	반다이 채널 <a href="http://www.b-ch.com/">http://www.b-ch.com/</a>	반다이 네트워크가 제공하는 콘텐츠를 이용할 수 있는 사이트
3위	Get!! 부치어플리 <a href="http://www.g-mode.jp/service/">http://www.g-mode.jp/service/</a>	인기 테트리스, 테코모다케 등의 미니게임을 이용할 수 있는 사이트
4위	SIMPLE100 시리즈 <a href="http://www.d3p.co.jp/simple100/main.html">http://www.d3p.co.jp/simple100/main.html</a>	105엔으로 80개 이상의 게임을 전부 즐길 수 있는 사이트
5위	나무코 스테이션 <a href="http://appli.channel.or.jp/namco/pc/">http://appli.channel.or.jp/namco/pc/</a>	오락실용, 가정용 인기게임을 모바일로 즐길 수 있는 사이트

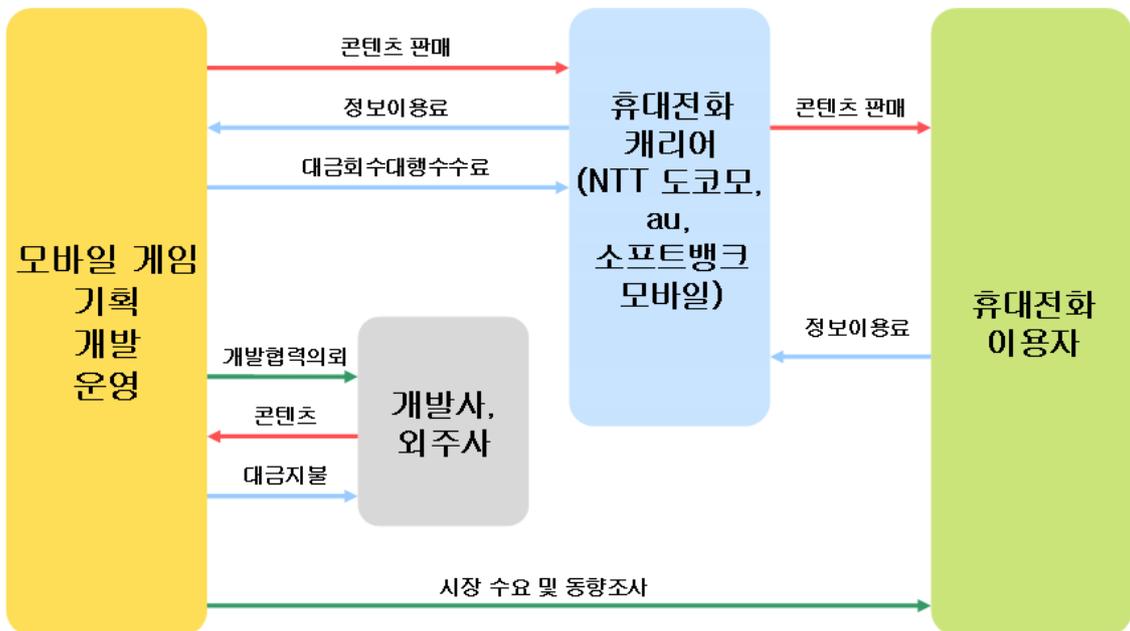
\*자료원 : NTT 도코모 i-mode 홈페이지 참조

### □ 일본 모바일게임 계약 절차(licensing process)

- 1단계 일본 모바일게임시장 조사
  - 일본 기업의 한국 모바일게임에 대한 평가는 아주 높은 편이며, 통신사 3사의 치열한 고객확보 경쟁으로 우수 콘텐츠 확보에 힘을 기울이고 있음

- 2단계 모바일게임 콘텐츠 공급사(CP) 계약
  - 라이선스 계약 체결 : 게임 개발비(계약금), 이용료 비율, 서비스 권역 설정, 로열티의 비율, 게임의 일본어 번역작업, 상품의 개발, 기획/디자인 검토 등이 사전에 검토되며 라이선스 사용권을 콘텐츠 프로바이더에 양도함
- 3단계 베타버전 확인 및 서비스 실시
  - 콘텐츠 공급사는 모바일게임의 품질, 디자인 등 계약 지침에 따라 게임화 되었는지를 확인하고 통신사를 이용한 서비스 실시

< 일본 모바일게임 계약 절차도 >



\*자료원 : KOTRA TOKYO 작성

- 일본 모바일게임 라이선싱 계약조건
  - 다양한 형식의 계약조건이 존재하나 다운로드에 따른 러닝 개런티 방식과 계약금+개런티 방식의 계약이 주류를 이루고 있음
  - 개런티의 경우 다운로드 1건당 콘텐츠 프로바이더와 통신사 수수료를 제외한 수수료(콘텐츠 요금의 10~70% 사이)를 지급 받음

- 한국산 모바일게임 진출 현황
  - 현재 수많은 한국산 모바일게임이 일본에서 서비스 되고 있으며, 일본에 진출한 온라인 게임 기업의 인기 온라인 게임의 모바일게임 서비스도 활발하게 전개되고 있음
  - 2005년에는 일본의 'Sammy Networks'와 한국의 'Daum'사가 모바일콘텐츠의 일본 및 중국 서비스에 관한 포괄적 계약을 체결하였으며, 'Daum'이 한국에서 서비스를 하고 있는 '삼국지 무장전MX' 등 인기 모바일게임 서비스 권리를 획득하여 일본 및 중국에서 사업을 전개하고 있음
  - 또한, 최근 일본의 중견 온라인 게임 기업 '가라'에서 한국의 '웹이엔지코리아'에서 최초로 개발한 모바일 리얼타임 네트워크 게임 3개의 일본어판 라이선스를 획득하여 서비스를 시작할 예정에 있음

### □ 모바일게임 일본 진출 시 유의점

- 한국 게임이 일본에서 서비스 되려면 이동통신업체의 심사를 통과하여야 함. 저작권 침해 여부와 함께 게임 내용에 있어서도 동물학대, 잔학 표현, 야한 표현 등은 심사를 통과하기 어려움
- 일본에서 서비스 되는 게임들의 공통적인 특징으로는 크게 3가지임. 우선 모바일의 특성을 이용한 조작이 간편한 게임이어야 하고, 둘째, 그래픽 수준이 우수해야 하며, 마지막으로 시나리오와 게임시스템의 독창성이 있어야 함
- 또한, 기발한 발상의 미니게임과 퍼즐, 아케이드 장르 게임을 좋아하는 일본 모바일 게이머들의 성향도 잘 반영하는 것이 일본 시장에 진출하는데 있어서 중요한 요소라고 할 수 있음

## 다. 일본지역 모바일게임 바이어 리스트

DWANGO CO. LTD		
연락처	Tel	(81-3) 3664-5477
	Fax	(81-3) 3664-5478
	Homepage	http://info.dwango.co.jp/
	E-mail	webmaster@dwango.co.jp
담당자	이름	N/A
	직책	N/A
회사 내역	설립년도	1997
	연간 매출액	약 168억 엔
	자본금	약 100억 달러
	수입액	N/A
	대한국수입액	N/A
	주요수입국가	N/A
	직원수	약 328명
	주요 품목	네트워크 게임, 모바일게임, 시스템 개발 등
	특기사항	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 일본 모바일콘텐츠 전문업체로 일본 내에서의 사업이 활발하며 해외사업 전개에도 적극적임</li> <li>- 특히, 휴대폰 벨소리에 대한 매출 비중이 높으나 최근에는 다양한 모바일콘텐츠에 사업 비중을 늘려가고 있음</li> </ul>
참고 이미지	  <p>쌍마의 서(모바일게임)      Air Hockey(모바일게임)</p>	
수입 희망품목	- 각종 온라인 게임 및 모바일게임 및 콘텐츠 수입 파트너사 물색 중	

GALA INCORPORATED		
연락처	Tel	(81-3) 5778-0321
	Fax	(81-3) 5778-0340
	Homepage	http://www.gala.jp/
	E-mail	<a href="mailto:gala-info@gala.jp">gala-info@gala.jp</a>
담당자	이름	N/A
	직책	N/A
회사 내역	설립년도	1993
	연간 매출액	약 5.9억 엔
	자본금	약 1.2억 엔
	수입액	N/A
	대한국수입액	N/A
	주요수입국가	N/A
	직원수	약253명
	주요 품목	온라인 게임 운영, 인터넷 사업, 모바일게임 등
	특기사항	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 온라인 게임 관련 사업을 적극적으로 전개하며 한국의 많은 업체와 교류가 있음</li> <li>- 최근 한국의 ‘웹이엔지코리아’와 모바일게임 계약을 맺음</li> </ul>
참고 이미지	 <p>“모바일게임 더 즐겨”</p>	
수입 희망품목	- 각종 온라인 게임 및 모바일게임 및 콘텐츠 수입 파트너사 물색 중	

FOR-SIDE.COM CO. LTD		
연락처	Tel	(81-3) 5339-5211
	Fax	(81-3) 5339-5212
	Homepage	http://www.for-side.com/
	E-mail	ir-info@for-side.com
담당자	이름	N/A
	직책	N/A
회사 내역	설립년도	2000
	연간 매출액	약 90억 엔
	자본금	약 1.5억 엔
	수입액	N/A
	대한국수입액	N/A
	주요수입국가	N/A
	직원수	약157명
	주요 품목	디지털 콘텐츠 유통, 모바일콘텐츠 개발 유통 등
	특기사항	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 모바일콘텐츠 개발 및 유통, 디지털 콘텐츠 유통 등 2개의 사업부로 구성되어 있음</li> <li>- 최근 해외 유력 모바일콘텐츠 업체의 인수를 통해 해외시장 거점을 확보하며 적극적인 마케팅을 펼치고 있음</li> </ul>
참고 이미지	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>작신음 다운로드 사이트</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>만화 콘텐츠 사이트</p> </div> </div>	
수입 희망품목	- 각종 온라인 게임 및 모바일게임 및 콘텐츠 수입 파트너사 물색 중	

CYBIRD CO. LTD		
연락처	Tel	(81-3)-5785-6134
	Fax	(81-3) 5785-9327
	Homepage	http://www.cybird.co.jp/
	E-mail	sp@cybird.co.jp
담당자	이름	N/A
	직책	N/A
회사 내역	설립년도	1998
	연간 매출액	약 154억 엔
	자본금	약 54억 엔
	수입액	N/A
	대한국수입액	N/A
	주요수입국가	N/A
	직원 수	약 622명
	주요 품목	인터넷 솔루션 및 모바일콘텐츠
	특기사항	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 1998년 설립되어 현재까지 모바일콘텐츠 사업, 마케팅 솔루션 사업, 기술관련 사업 등을 전개하고 있음</li> <li>- 이중 모바일콘텐츠 사업이 전체 매출의 60% 이상을 차지하고 있음</li> </ul>
참고 이미지	 <p>다양한 미니게임 사이트</p>	 <p>퍼즐 모바일게임</p>
	수입 희망품목	- 각종 온라인 게임 및 모바일게임 및 콘텐츠 수입 파트너사 물색 중

INDEX CORPORATION		
연락처	Tel	(81-3) 5779-5050
	Fax	(81-3) 3664-5478
	Homepage	www.indexweb.co.jp/
	E-mail	info@indexweb.co.jp
담당자	이름	N/A
	직책	N/A
회사 내역	설립년도	1995
	연간 매출액	약 391억 엔
	자본금	약 1억 엔
	수입액	N/A
	대한국수입액	N/A
	주요수입국가	N/A
	직원 수	약 180명
	주요 품목	모바일콘텐츠, 모바일 솔루션, 마케팅 솔루션 등
	특기사항	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 전 세계에 자회사를 통해 다양한 모바일콘텐츠를 제공하고 있음</li> <li>- 모바일콘텐츠 사업이 전체 매출액의 60% 이상을 차지하며 그 이외에도 CS방송국을 운영하는 등 폭 넓은 분야에서 사업을 전개하고 있음</li> </ul>
참고 이미지	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div> <p style="text-align: center;">인기 만화 캐릭터 배신 및 심리테스트 게임</p>	
수입 희망품목	- 각종 온라인 게임 및 모바일게임 및 콘텐츠 수입 파트너사 물색 중	

BANDAI NETWORKS CO.,LTD		
연락처	Tel	(81-3) 6215-7650
	Fax	(81-3) 3572-1306
	Homepage	http://www.bandai-net.com/
	E-mail	press@net.bandai.co.jp
담당자	이름	N/A
	직책	N/A
회사 내역	설립년도	2000
	연간 매출액	약 101억 엔
	자본금	약 1.1억 엔
	수입액	N/A
	대한국수입액	N/A
	주요수입국가	N/A
	직원수	약 113명
	주요 품목	모바일콘텐츠, 모바일게임, 수신대기화면 등
	특기사항	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 반다이 그룹의 자회사로 모바일콘텐츠, 웹 콘텐츠, 이 커머스, 솔루션 등 4개 사업부로 구성되어 있음</li> <li>- 모바일콘텐츠 사업부는 주로 아시아를 무대로 활동하고 있으며 콘텐츠를 직접개발 유통에 주력하고 있음</li> </ul>
참고 이미지	 <p>태고의 달인</p>	 <p>Tales of Wahrheit</p>
	수입 희망품목	- 각종 온라인 게임 및 모바일게임 및 콘텐츠 수입 파트너사 물색 중

G-MODE CO. LTD		
연락처	Tel	(81-3) 5302-0606
	Fax	(81-3) 5302-0608
	Homepage	http://www.g-mode.co.jp
	E-mail	info@g-mode.co.jp
담당자	이름	N/A
	직책	N/A
회사 내역	설립년도	2000
	연간 매출액	약 36만 USD (추정치)
	자본금	약 32만 USD (추정치)
	수입액	N/A
	대한국수입액	N/A
	주요수입국가	N/A
	직원 수	약 124명
	주요 품목	모바일게임, 착신음악, PC게임 등
	특기사항	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 모바일게임의 개발, 운영, 유통을 주로 하는 기업으로 다양한 게임 콘텐츠를 보유하고 있음</li> <li>- 한국 그라비티(Gravity)사 개발하여 일본에서는 '경호'에서 서비스를 하고 있는 인기온라인 게임 '라그나로크'의 모바일게임 서비스를 2007년 6월에 개시할 예정에 있음</li> </ul>
참고 이미지	 <p>이색 인생 시뮬레이션 게임      라그나로크 모바일게임</p>	
수입 희망품목	- 각종 온라인 게임 및 모바일게임 및 콘텐츠 수입 파트너사 물색 중	

SAMMY NETWORKS CO. LTD		
연락처	Tel	(81-3) 6230-2081
	Fax	(81-3) 6230-2088
	Homepage	http://www.sammy-net.jp
	E-mail	info@sammy-net.jp
담당자	이름	N/A
	직책	N/A
회사 내역	설립년도	2000
	연간 매출액	약 62억 엔
	자본금	약 22억 엔
	수입액	N/A
	대한국수입액	N/A
	주요수입국가	N/A
	직원 수	약 216명
	주요 품목	PC게임, 모바일게임, 어뮤즈먼트게임 등
	특기사항	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 어뮤즈먼트 사업부, 사운드커뮤니케이션 사업부, 국제사업부, 솔루션 사업부의 총 4개 사업부로 구성되어 있음</li> <li>- 최근에는 해외 진출과 모바일콘텐츠에 주력하고 있음</li> </ul>
참고 이미지	<p>사미 777타운게임 사미 카지노 타운 게임</p>	
수입 희망품목	- 각종 온라인 게임 및 모바일게임 및 콘텐츠 수입 파트너사 물색 중	

HUDSON SOFT COMPANY, LIMITED		
연락처	Tel	(81-3) 3542-4622
	Fax	(81-3) 3542-4623
	Homepage	http://www.hudson.co.jp
	E-mail	master@www.hudson.co.jp
담당자	이름	N/A
	직책	N/A
회사 내역	설립년도	1973
	연간 매출액	약 10억 달러 (추정치)
	자본금	약 7억 달러 (추정치)
	수입액	N/A
	대한국수입액	N/A
	주요수입국가	N/A
	직원 수	약 463명
	주요 품목	온라인 콘텐츠(모바일게임), 컨슈머 콘텐츠
	특기사항	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 모바일게임, 온라인 게임, 휴대용 게임 소프트웨어 등을 기획, 개발, 운용, 유통하는 게임 전문 기업임</li> <li>- ‘모모타로 전철’등 다양한 인기 밀리언셀러 게임을 보유하고 있음</li> </ul>
참고 이미지	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>모모타로 전철</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>축구 시뮬레이션 게임</p> </div> </div>	
수입 희망품목	- 각종 온라인 게임 및 모바일게임 및 콘텐츠 수입 파트너사 물색 중	

MTI LTD.		
연락처	Tel	(81-3) 5333-6789
	Fax	(81-3) 5333-6791
	Homepage	http://www.mti.co.jp/
	E-mail	info@mti.co.jp
담당자	이름	n.a
	직책	n.a
회사 내역	설립년도	1996년
	연간 매출액	약 125억 달러
	자본금	약 24억 달러
	수입액	n.a
	대한국수입액	n.a
	주요수입국가	n.a
	직원 수	약 311명
	주요 품목	디지털 콘텐츠, 미디어용 광고사업
	특기사항	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 모바일용 음악정보 사이트인 music.jp 사이트를 운용하고 있으며, 내비게이션, 날씨 등 각종 생활 정보사이트를 운영 중에 있음</li> <li>- 또한 자사 사이트를 이용한 광고 사업에도 힘을 기울이고 있음</li> </ul>
참고 이미지	 <p>mobile music download site      mobile navigation site</p>	
수입 희망품목	- 각종 온라인 게임 및 모바일게임 및 콘텐츠 수입 파트너사 물색 중	

# 중국 모바일게임 산업 조사

## 가. 모바일게임산업 현지 동향

### □ 현지 모바일게임 산업 개황

- 휴대폰 데이터 전송 및 처리능력이 향상되면서 대형기업들이 모바일게임시장에 진출하고 있음. 2003년 1,000만 달러에 불과했던 중국 모바일게임 서비스 시장규모는 2006년 사용자수가 1억명을 돌파 하드웨어, 소프트웨어, 부가 서비스 등 관련 매출액이 약 2억 달러 규모에 달할 것으로 전망되고 있음.
- 모바일게임은 PC게임에 비하여 개발원가가 적고 개발주기가 짧으며 또한, (일반 휴대폰의 경우) 화면이 적고 버튼 등이 게임에 적합하지 않아, 최근 들어 게임업체들은 모바일 하드웨어에 적합한 게임 전용모델을 출시하는데 전력하고 있음. Sega, Ubisoft와 같은 대형 게임업체들은 모바일게임 개발전담 부서를 두고 있으며, 노키아, 모토로라 등 핸드폰 업체들도 모바일게임 및 플랫폼의 개발 투자를 강화하고 있음. 특히, 노키아의 N-Gage는 휴대폰 기능을 넘어 게임기능을 핵심기능으로 하는 단말기제품으로 발전했음.
- 중국의 모바일게임산업은 네트워크 환경의 개선, WAP, JAVA, BREW 등 기술플랫폼의 개발 및 기능 확장과 함께 시장이 점차 확대되고 있음. 중국국내 통신사업자들과 SP(무선통신 부가서비스 제공회사)들도 모바일게임시장에 진출하기 시작했음.
- 2003년 5월 China Mobile(中国移动通信회사, 중국의 일위인 무선통신 회사)이 JAVA기반의 百宝箱시범서비스를 선보이고, 9월부터 상용화하기 시작했으며, China Unicom(中国联通회사, 중국의 2위인 무선통신 회사)는 BREW서비스를 제공하면서 북경, 상해 등 6개 도시에서 대대적인 판촉행사를 통해 2003년 하반기 JAVA서비스를 출시했음. SP(무선통신 부가서비스 제공회사)들도 각자 특성에 맞춰 SMS게임, WAP게임, JAVA게임, BREW게임 등 시장에 대한 투자를 진행하고 있음.

- 중국 모바일게임은 주로 SMS, WAP, JAVA/BREW 등 3가지 플랫폼을 기반으로 하고 있는데, 2004년 중국 모바일게임산업은 성장발전단계에 진입 모바일게임시장규모가 6억 위안에 달했음. 향후, SMS게임은 SMS시장이 안정세를 보이면서 성장이 둔화될 것이며, 상대적으로 WAP, JAVA, BREW 게임은 기술이 발전과 함께 큰 성장세를 보일 것으로 전망되고 있음.
- 2006년 3G가 상용화되면서 모바일게임의 시장은 18.5억 위안 규모로 성장했고, 2007년의 모바일게임산업 및 사용자규모가 지속적으로 확대, 2008년의 시장규모는 31억 위안을 초과할 것으로 전망되고 있음.



\*자료원: 计世资讯(CCW Research)

- 시장조사기관 掌控网의 조사에 의하면, 2006년 말까지, 운영중인 모바일게임 아이탬은 《屠魔》, 《武林播》, 《无限乾坤》, 《大话三国》, 《神役》, 《三界传说》, 《TeveQ》 등 18개를 초과했으며, 모바일게임 개발/운영 중국 로컬 및 외국회사도 점차 증가하고 있음.

〈 현지 주요 모바일게임 개발/운영회사 〉

순번	중국모바일게임 개발/운영사	외국모바일게임 개발/운영사
1	盛大数位红 (ShanDa)	Digi Telecommunications
2	魔龙无线	Gravity
3	北京掌讯	IN-FUSIO公司
4	美通无线	NEXONMOBILE
5	上海网村	AwareDreams
6	邦邦网	Mobile Game
7	联梦娱乐	Microjocs
8	空中猛码	G-MODE
9	广州掌控	iMagic Mobile
10	道隆科技	Nikita
11	杭州天畅	SQUARE•ENIX
12	上海畅网科技	SEGA
13	上海摩帆数码	SENSEAIN MOBILE
14	羽蛇科技	CipSoft GmbH
15	杭州平治	Daydream
16	派欧	IPERG
17	数字鱼	
18	新浪无线/北京掌上明珠	
19	北京掌讯	
20	网易	
21	中科奥	
22	网上行	
23	空中网	
24	天择科技	

\*자료 원: 北京诺达咨询有限公司 (<http://www.ndcchina.com.cn/>)

## □ 현지 모바일게임 유통현황

- 모바일게임 다운로드 지불방식은 온라인상태에서 사용자의 휴대폰번호로 게임을 구입하여 무선통신회사가 대신 비용을 징수하거나, 혹은 点卡(게임을 구매하는 충전카드)를 구매하는 방식이 대부분이며, 点卡는 휴대폰 통신비로 납부하거나 혹은 은행카드로 결제가 가능함. 대부분 사용자는 휴대폰으로 직접 구입하는 방식을 선호하고 있음.
- 현지의 모바일게임 개발회사(혹은 외국산 모바일게임회사)가 현지의 모바일게임 운영회사 혹은 무선통신 부가서비스 제공회사(SP)에 게임을 판매하며, 현지의 SP는 무선통신회사를 거쳐 end user에게 제공함. end user가 게임을 다운로드 할 때, 무선통신사가 대신 게임의 다운요금을 징수(혹은 은행카드로 결제)하여 추후 개발사에게 게임요금을 지급하는 방식임. SP회사와 모바일게임 운영회사는 동일 회사인 경우가 많음.

모바일게임 개발회사 → 모바일게임 운영회사 →  
무선통신 부가서비스 제공회사(SP) → 무선통신회사(플랫폼)  
→ 최종사용자(End User)

모바일게임 개발회사 → 무선통신 부가서비스 제공회사(SP)  
→ 무선통신회사(플랫폼) → 최종사용자(End User)

## □ 다운로드 방식

- China Mobile(中国移动)통신사의 사용자일 경우, 百宝箱서비스를 사영하여 다운하거나, China Unicom(中国联通)통신사의 CDMA사용자일 경우 “神奇宝典”경로로 게임을 다운로드함.
- 요금 : WAP에서 게임을 검색하는 이용량+게임다운로드 시 부가서비스이용량+모바일게임 다운로드 요금(휴대폰통신회사가 요금 대신 징수하여 추후 게임 개발사에 지불).

- 현재 휴대폰으로 사용하여 WAP를 등록하여 다운하는 방식은 통신요금이 가장 많이 나가는 방식이며, GPRS의 접속료는 0.03위안/Kb이며, 휴대폰사용자가 월당 요금을 정액제로 지불하는 경우는 아래 표준요금이 적용됨.
- o 게임당 평균 WAP 이용량이 65Kb정도이며, 게임의 다운로드요금은 평균 건당 5위안 정도이므로, 한 건당 게임 다운로드 평균 소요금액은 8~10위안 정도임.

GPRS요금	월당 요금(정액제) (단위: 위안)	이용량 (단위: MB)	이용량 초과된 부분의 요금표준(단위: 위안/KB)
표준요금	0	0	0.03
20위안 정액제	20	50	0.01
100위안 정액제	100	800	0.01
200위안 정액제	200	2000	0.01 , 최고 500위안

※ 中国移动通信集团上海有限公司 (<http://www.sh.chinamobile.com/>)

- o 휴대폰으로 원하는 게임의 이름을 메시지로 발송하여 다운하는 방식도 있음.
- 요금 : 메시지 발송요금(0.1위안~0.15위안) + 게임다운로드 시 부가서비스이용량+모바일게임 다운로드 요금(휴대폰통신회사가 요금 대신 징수하여 게임 개발사로 지불). WAP에서 게임을 검색하는 이용량이 없으며, 게임 운영회사는 메시지요금을 무료로 하는 형태가 많음. 건당 게임 다운로드 요금은 5~8위안 정도임.
- o 시장조사기관인 赛迪顾问股份有限公司가 모바일게임의 요금지불방식에 대하여 수요자를 대상으로 실시한 설문조사 결과에 의하면, 대부분 사용자는 은행카드를 통하여 인터넷에서 지불하는 방식과, 수요자가 휴대폰으로 메시지를 발송하여 휴대폰의 통신비에서 지불하는 2가지의 방식을 가장 선호하는 것으로 나타남. 80%의 사용자는 모바일게임의 사용은 무료이며, 게임을 사용할 때 수요되는 아이템을 유료로 구매하는 운영방식을 선호하고 있음. 현재 시장에 유통되는 게임은 무료 다운로드가 점차 증가하고 있음.

## 나. 현지 무선통신/휴대폰 인프라 정보

### □ 현지 무선통신방식은 GSM, GPRS, CDMA방식임.

- China Mobile는 GSM, GPRS통신방식을 사용하며,
- China Unicom은 GSM, CDMA방식을 사용하고 있음.

#### 〈 무선통신서비스업체(통신회사) 〉

통신회사명	시장점유율 (매출액 기준)	특징
1위 China Mobile (中国移动)	77%	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 한국의 SK Telecom과 유사한 이미지의 통신 업체임.</li> <li>- 요금이 China Unicom통신사보다 조금 비쌈</li> <li>- 안정적 서비스, 많은 부가서비스와 고급 이미지를 바탕으로 높은 시장점유율 유지.</li> <li>- 2006년 사용자수는 30120만 명이며, 매출액은 RMB 2953.6억 위안으로 2005년 동 분기대비 21.5% 증가됨.</li> </ul>
2위 China Unicom (中国联通)	23%	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 저가가격으로 무선통신시장을 전개하여 저 소득층의 인기를 얻음.</li> <li>- 통신품질은 China Mobile보다 떨어짐.</li> <li>- CDMA통신서비스는 China Unicom이 출시한 월서비스 정액제로 수신자 비용이 없는 통화요금으로 인기를 많이 얻었음.</li> <li>- 2006년 말, 휴대폰사용자수는 14,236.6명이며, 그중 GSM 사용자수는 10,587.3만 명, CDMA 사용자수는 3,649.3만 명임.</li> <li>- 2006년의 무선통신 부가서비스업무의 수입은 168.6억 위안, 총 매출액은 864.6억 위안임.</li> </ul>

\*자료원 : China Mobile(中国移动), China Unicom(中国联通)

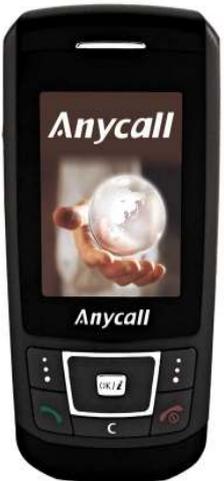
## □ 휴대폰 평균 사양

- 현지에 유통되는 휴대폰의 평균사양은 컬러 액정, 벨소리 화음과 百宝箱(GPRS&JAVA서비스, 무선 인터넷서비스와 기능이 유사함)서비스기능이 기본 갖고 있어야 하며, 그 외 외관은 slide(滑盖)형, flip(翻盖)형, 회전 slide(旋盖)형 사양이 인기가 높으며, 제품의 사이즈는 대부분 초 slim(超薄)형으로 발전되고 있음.
- 전문조사기관인 中矣村在线의 통계에 따르면, 현재 판매되는 휴대폰의 주요 기능은 크게 카메라 기능, mms 기능, mp3 기능, 지능화기능임. 카메라기능은 전체 휴대폰시장의 가장 큰 비율을 차지하고 있으며, 현재 130만 화소 사양의 판매율이 가장 높음.
- 조사기관中矣村在线의 통계에 따르면, 2006년말까지 현지 휴대폰시장에서 Nokia, Motorola, Sony Ericsson, 한국의 삼성, 최근 들어 LG 등 브랜드가 전체시장의 주류를 이끌고 나가며 소비자들로부터 가장 많은 인기를 얻고 있음.

### 〈 2006년 중국현지 인기 휴대폰 사양 〉

(2006년12월 기준)

휴대폰 모델	사양
MOTOROLA A1200	

<p>Sony Ericsson K750c</p>	 <p>The image shows a silver Sony Ericsson K750c mobile phone standing upright. The screen displays a bridge over water. Below the phone are a pair of silver earbuds with a black cord. The 'eNet.com.cn' logo is visible in the bottom right corner of the image area.</p>
<p>Nokia N70</p>	 <p>The image shows a silver Nokia N70 mobile phone standing upright. Next to it is a closed, light-colored flip phone. The 'eNet.com.cn' logo is visible in the bottom right corner of the image area.</p>
<p>삼성 SGH-D908</p>	 <p>The image shows a black Samsung SGH-D908 mobile phone. The screen displays the word 'Anycall' at the top and a hand holding a globe in the center. Below the screen, the 'Anycall' logo is visible. The 'eNet.com.cn' logo is visible in the bottom right corner of the image area.</p>

LG KG90c



Nokia 3230



Sony Ericsson W550



Sony Ericsson W550i



<p>Nokia 3250</p>	 <p>A pink Nokia 3250 mobile phone is shown from a three-quarter perspective. The screen is dark, and the keypad is visible. The eNet logo is in the bottom right corner.</p>
<p>Nokia N73</p>	 <p>A silver Nokia N73 mobile phone is shown vertically. The screen displays a short message from 'Smith John' with the text 'Hi, looking forward to seeing you soon :)'. The eNet logo is in the bottom right corner.</p>
<p>Motorola ROKR E2</p>	 <p>A black Motorola ROKR E2 mobile phone is shown vertically. The screen displays a colorful graphic of a person in a dynamic pose. The eNet logo is in the bottom right corner.</p>

\* 자료원: eNet

## □ 모바일 인터넷 서비스 정보

- 현지의 모바일 인터넷서비스는 WAP방식으로 제공되고 있으며, 제공자는 무선통신회사 China mobile과 China unicom임.
  - China mobile(中国移动)통신사의 사용자일 경우, Wap(무선 인터넷 서비스)혹은 百宝箱(GPRS&JAVA서비스, 무선 인터넷서비스와 기능이 유사함)서비스를 이용하여 멀티미디어 서비스를 이용함,
  - China unicom(中国联通)통신사의 경우, CDMA 휴대폰만 “神奇宝典” 서비스로 인터넷서비스를 이용할 수 있음.
- 모바일 인터넷 서비스에 대한 젊은층의 인지도는 TV/버스정거장 등 공공장소 및 인터넷 등의 마케팅의 효과로 점차 높아지고 있음.

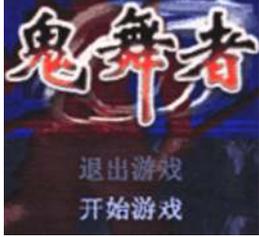
□ 현지 모바일게임 관련 전시회 정보

전시회	第五届中国国际数码互动娱乐产品及技术应用展览会-2007China Joy
일시	2007년7월12일~15일
장소	上海新国际博览中心(Shanghai New International Expo Centre)
주소	上海市龙阳路2345号, (邮编: 201204) No. 2345 Longyang Road, Pudong, Shanghai (Zip: 201204)
전시규모	2006년의 ChinaJoy전시회의 경우, 전시면적은 30000M2
참가규모	<p>2006년의 ChinaJoy전시회의 경우, 전시회 부스 참가업체는 161개 사, 그중 미국 EA, Intel, Motorola, 일본의 Sony, Konami, SEGA, 프랑스의 In-Fusio회사, 한국의 Wemade, Webzen, SIDUS회사, 홍콩무역발전국(香港贸易发展局), 호주의 Bigworld회사, 캐나다의 ATI회사, 중국내의 第九城市(The 9 City), 上海盛大(ShanDa), 征途科技, 上海光通娱乐, 世纪天成, 天联世纪, 网易(Netease), 搜狐(Sohu), 盛宣鸣, 悠游网, 腾讯(Tencent), 金山(KingSoft)등 중국 및 해외 유명기업들이 참가하였음.</p> <p>1,117명 기자가 전시회현장에 참가하여 뉴스레터 및 관련보도를 했음.</p>  <p>2006년 China Joy의 전시장면</p>
특징	1년 1회 개최되며 중국내 게임산업의 최대규모의 전시회로, 전시회 외에도 게임관련 포럼(forum), 게임경기, 게임작품 전시, 멀티미디어 제품 디스플레이 등 다양한 부대행사가 있어, 중국내 및 외국의 유명게임업체 및 참관바이어와 일반 참관객의 주목을 끌고 있음.
홈페이지	<a href="http://www.chinajoy.net/">http://www.chinajoy.net/</a>

□ 모바일 인터넷 서비스 정보

〈 중국 모바일게임 weekly top 10 〉

(07년 4월 네 번째 주 기준)

순위	장르	게임명 회당 다운 요금	캐릭터	개발사
1	전략	鬼武士 8위안/회		北京元乐源
2	현장장면 게임	西游记大富翁 8위안/회		岩浆数码
3	전략	鬼舞者 8위안/회		中国. 风线数码
4	전략	香格里拉传奇2 9위안/회		掌中米格
5	RPG	梦幻中餐厅 8위안/회		捷通华声

순위	장르	게임명 회당 다운 요금	캐릭터	개발사
6	동작/전략	兔狼大战 5위안/회		岩浆数码
7	전략	魔鬼天使 8위안/회		掌趣科技
8	스포츠	06足球实况 8위안/회		美通无线
9	지력 캐주얼	美女拼图 5위안/회		岩浆数码
10	RPG	如果·爱 9위안/회		格锐数码

\*자료원 : 17173 (<http://games.17173.com/games/>)

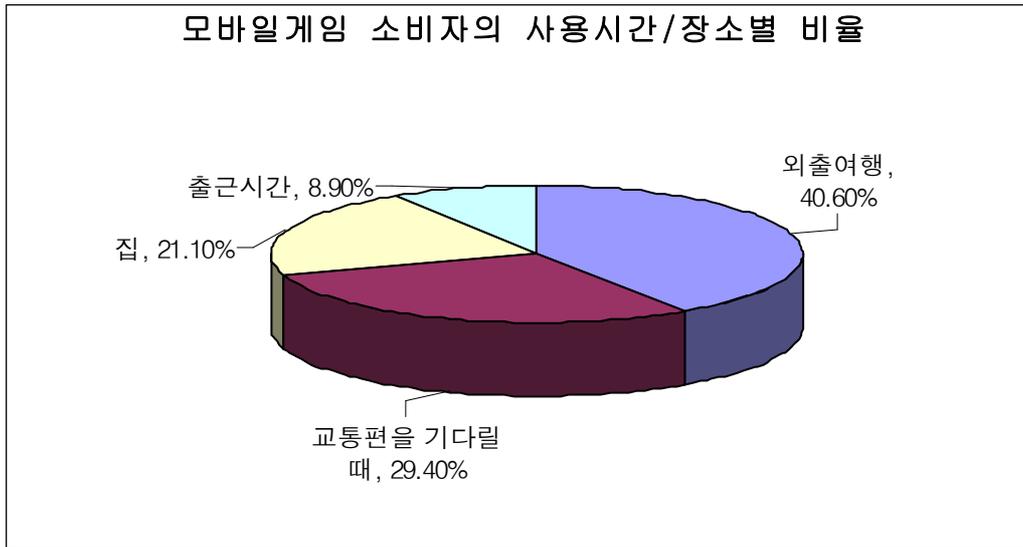
## 다. 현지 모바일게임 소비자 정보

### □ 현지 휴대전화 보유 및 사용성향

- 중국의 92.8%의 휴대폰사용자는 모바일게임을 접촉한 바 있으며, 중국 정보산업부(信息产业部)의 통계에 의하면, 2007년 1월31일 현재중국 휴대폰사용자는 4.67억 명에 달했으며, 휴대폰 보유율은 35.3%였음.
- 시장조사기관인 51report의 조사결과에 의하면, 2006년 중국내 WAP 사용자수는 1.1억 명, 시장규모는 100억 위안, 2008년의 WAP사용자 수는 2.3억 명으로 시장규모는 220억 위안에 다름 전망임.
- 현지의 무선통신사용자의 주요 사용목적은 통화와 문자메시지이며, 그 외에 WAP 인터넷 접속, 칼라메시지, 모바일콘텐츠, 모바일 캐릭터, 모바일게임, 폰뱅킹 등의 사용자도 지속적으로 증가되고 있음.

### □ 모바일게임 플레이 성향

- 중국현지의 모바일게임 소비자는 주로 시간 때우기를 목적으로 사용함.
  - 모바일게임의 소비자의 사용주기를 보면, 51.4%의 소비자는 하루당 평균 1회를 사용하며, 20.9%의 소비자는 하루 당 다회를 사용하며, 6.7%의 소비자는 평균 매 3일당 1회를 사용하며, 0.5%의 소비자는 매 1주일 당 1회를 사용하며, 20.6%의 소비자는 특정 주기 없이 시간이 되는대로 사용하는 것으로 조사되었음.
  - 모바일게임 소비자의 사용시간/장소는 외출여행 혹은 교통편 혹은 사람을 기다릴 때 많이 사용되며, 외출여행에서 사용되는 사용자수는 40.6%점유, 버스/지하철/기차/비행기 등 교통편을 기다릴 때 사용자수는 29.4%를 점유, 집에서 사용하는 비율은 21.1%, 출근시간에 사용하는 비율은 8.9%임.



\*자료원 : 赛迪顾问 2006 , 11

### □ 유명 모바일게임 다운로드 사이트

사이트 이름	사이트 주소
捉鱼 (Joyes)	<a href="http://www.joyes.com/">http://www.joyes.com/</a>
17173.com	<a href="http://games.17173.com/">http://games.17173.com/</a>
手游天下 (GameZero.Cn)	<a href="http://www.gamezero.cn/">http://www.gamezero.cn/</a>
中国手机游戏中心 (GAME1313)	<a href="http://www.game1313.com">http://www.game1313.com</a>

\*자료원 : 무역관 실사

### □ 현지 계약 절차(licensing process)

#### ○ 기술수입계약登記규칙

- 모바일게임 및 모바일 애니메이션은 기술수입에 포함되므로 관세가 0%임. 중국에 수출시 기술등록을 해야 함
- 등록전 기업은 <중국기술수입금지관련목록> 禁止进口限制进口技术管理辦法에 근거하여 적합여부를 조사하고 기술수입금지 품목에 한하여 반드시 국가상무부 과학기술사의 심사를 진행해야함

○ 등록담당기관

- 상해시 대외경제무역위원회(上海市对外经济贸易委员会)
- 과학기술발전과 기술무역처(科学技术发展科技贸易处)
- 주소 : 上海市长宁区娄山关路55号新虹桥大厦23楼2304室
- 담당 : 郑锋(정봉)/부처장
- 전화 : 86-21-62752200\*314

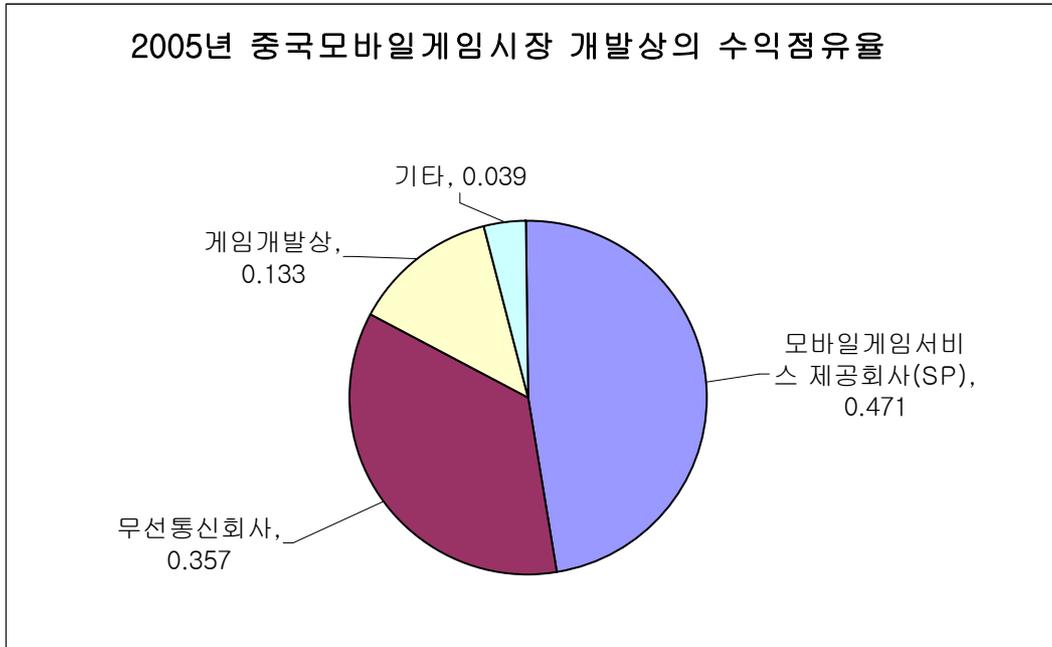
○ 구비서류

1. <기술수입계약 등록증서>심 사표 (샘플은 첨부파일 참조, 인쇄 후 사용, 서명)
2. 데이터 표, 신청표( 회사 인감 날인)
3. 계약부분 혹은 복사본(중문번역본 첨부)
4. 영업허가증 복사본
5. 비준증서 복사본(삼자기업 제공) 혹은 자격증서복사본(외국무역대리 회사 혹은 수출입경영권 회사 제공)

## □ 현지 모바일게임 라이선싱 계약조건

- 일부분 모바일게임 개발회사는 자체적으로 게임을 개발하거나 혹은 이미 인지도가 높은 게임을 휴대폰단말기에 적용하여 판매함.
- 대다수 모바일게임 개발상은 무선통신회사/무선통신 포털 사이트를 통하여 SP가 게임서비스를 제공하며, 다운로드 횟수를 근거로 일정한 비용을 받으며 합작회사와 수익을 계약비율로 분배하여 받음.
- 일부분은 라이선싱 계약을 하여 일정한 로열티를 받거나 혹은 일시에 라이선싱비를 받고 사용권과 판권을 판매하는 방식으로 진행됨.
- IT전문컨설팅인 iResearch艾瑞市场咨询의 분석에 의하면, 2005년 중국모바일게임시장의 수익비율 중 SP의 수익이 47.1%로 가장 많았고, 그 뒤에는 무선통신회사의 수익이 35.7%로 되었고, 게임개발상(CP)의 수익은 13.3%정도 됨.

- 즉 고객이 지불하는 다운로드 비용은 먼저 무선통신회사가 수금 후, 개발사로 다운로드요금의 15%정도를 추후 지급함.

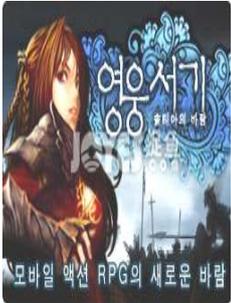


\*자료원 : iResearch 艾瑞市场咨询

## 라. 한국 모바일게임 진출 정보

- PC 온라인게임이 한국산 게임의 영향을 많이 받은 것과 같이 모바일게임 시장도 한국기업의 선전이 예상되고 있음. 또한 한국산의 모바일게임은 3G 운영환경과 성숙된 시장 노하우를 바탕으로 중국 향후 3G의 시장에서 일정한 영향력을 발휘할 것으로 기대되고 있음.
- 현지에 한국산 모바일게임보다 온라인게임 진출이 월등히 많고 온라인 게임 파생상품으로서의 모바일게임 응용 사례가 많음. 대표적인 사례는 아래와 같음.

게임명	한국 개발사	중국 운영사	진출시기 및 운영상황
水浒传	MDOCKS	北京四海天地公司	2003년10월 양사가 《水浒传》의 합작계약을 체결했고, 2003년 12월말에 China Unicom의 wap 플랫폼에서 정식운영하게 되며, 1개월 후에 사용자수가 1만명을 초과 2004년 1월 China Unicom에서 SP평가순위에서 北京四海天地公司회사는 9위를 차지함
大长今 	LION-LOGICS	Shanghai SOCO SOFT	2005년 드라마 대장금의 중국내 성공적인 방송에 따라, 한국의 MBC방송국의 판권을 받아, 2005년 10월 모바일게임 ‘대장금’을 출시 (kjava.sohu.com/dcj/)

게임명	한국 개발사	중국 운영사	진출시기 및 운영상황
<p>冒险企鵝</p> 	<p>Mteksoft</p>	<p>北京联丰通信</p>	<p>2005년 12월 한국의 카툰 ‘Simin Quegul’의 내용을 바탕으로 China Mobile의 百宝箱서비스에 출시됨.</p>
<p>英雄书记</p> 	<p>Mobile Game</p>	<p>北京掌讯远景 数码信息技术有限公司</p>	<p>2006년 1월4일, 북경의 北京掌讯 (Handinfo) 회사가 1위안으로 미화 \$300만의 상당한 한국의 Mobile Game회사의 모바일게임 《英雄书记》(英雄书记)의 版权구입협약서를 체결했음.</p> <p>英雄书记는 중국내 최초 정식 수입 외국산 모바일게임으로 현재 준비단계이며 조만간 정식 출시 예정임.</p>

\*자료원 : 新浪游戏 (<http://games.sina.com.cn>)

## 마. 외산 모바일게임 성공사례

### □ 한국산 모바일게임의 진출에 성공사례

- 2003년부터 중국 내의 무선통신 부가서비스 시장이 활발해지면서 2004년 무선통신부가서비스의 사용자수가 WAP, JAVA, BREW의 기술로 바탕으로 거대한 시장 잠재력을 보이고 있음.
- 한국의 모바일게임 개발상은 중국의 거대한 시장을 주목하기 시작했고, 중국의 SP를 물색하고 있음.
- 2003년 10월, 한국의 모바일게임 개발회사 A사와 중국의 무선통신 부가서비스 제공업체(SP)인 B사가 모바일게임 《水浒传》의 합작계약을 체결했음. 《水浒传》은 2003년 12월말에 China Unicom의 WAP 플랫폼에서 정식운영을 개시하였으며 그로부터 1개월 후에 사용자수가 1만 명을 초과, 2004년 1월 China Unicom에서 SP평가순위에서 北京四海天地公司회사는 9위를 차지하였음.
- 北京四海天地公司사는 기술지원, 시장개척, 고객관리 등 부분에 경쟁력을 입증하면서 성공적으로 한국의 모바일게임을 도입하는 첫 사례로 평가되고 있음.
- 北京四海天地公司회사는 한국의 OLARKS, MOBILECA, HELLONET의 모바일게임 선두개발회사와 MOU를 체결한 바 있으며, WAP 게임, brew게임을 수입해왔음.

## 바. 중국 모바일게임 바이어 리스트

北京掌中米格信息技术有限公司	
주소	北京朝阳区东三环中路39号建外SOHO 8号楼 1203室
홈페이지	www.mig.com.cn
이메일	wang.hui@mig.com.cn
전화	86-10-58690540
팩스	86-10-58690549
담당자	王卉(Wang Hui)/제품 담당
설립년도	2002년
직원수	100명
자본금	RMB 1,000만
수입희망품목	모바일 바탕화면, 모바일게임
회사내역	<ul style="list-style-type: none"> <li>동사는 아시아지역 대표적인 모바일 응용서비스 공급업체로 10여개 국가와 지역의 우수제품을 서비스하고 있음. 북경, 상해, 홍콩에 지사를 두고 있고 2002년부터 무선통신부가서비스를 시작했으며 JAVA콘텐츠 전문 제공업체임.</li> <li>동사는 게임품질을 중시하고 노키아, 모토로라, 다탕, NEC 등 JAVA단말기용 제품을 개발하고 국외 우수게임제품을 도입하여 현지화 개편으로 진행하고 있음. 액션게임, 퍼즐게임, 스포츠게임, 시뮬레이션게임 등 게임유형 다양화를 시도하고 있음.</li> <li>통신사업자와 좋은 협력관계를 갖고 있으며 주로 China Mobile를 이용해 서비스를 전개하고 있음.</li> </ul>
참고이미지	

北京空中信使信息技术有限公司	
주 소	北京市海淀区西外大街168号藤大大厦33楼
우편번호	100044
홈페이지	www.kongzhong.com
이 메 일	helen@kongzhong.com
전 화	86-10-88576000*6829
팩 스	86-10-88575900
담 당 자	金海英(Jin HaiYing)/(한국부담당, 한국어가능)
설립년도	2003년
직원수	100명
자 본 금	RMB 500만
수입희망품목	모바일 바탕화면, 모바일게임
회사내역	<ul style="list-style-type: none"> <li>동사는 2.5G시장에서 MMS, WAP 등 서비스를 중점적으로 발전시키고 있음. 주로 오프라인서비스를 제공하고 있음. 15~35세 사용자들을 타겟고객으로 하고 있음. 2004년 1분기 KongZhong (空中网)의 MMS 사용자수는 50만명에 달했음.</li> <li>협력을 증시하고 차이나모바일과 긴밀한 협력관계를 맺고 있으며 차이나모바일의 포털을 자사 WAP, MMS 서비스의 마케팅채널로 활용함. 기존의 매체들과 콘텐츠분야에서 광범위하게 협력하고 있음.</li> </ul>
참고이미지	 

数字鱼有限公司	
주 소	深圳市南山软件园西座19楼1902室
우편번호	518052
홈페이지	www.digifun.cn
이 메 일	zhouxiaoxin@digifun.cn
전 화	86-755-26510877
팩 스	86-755-26978931
담 당 자	周小昕(Zhou XiaoXin)/영업담당
설립년도	2003년
직원수	50명
자 본 금	RMB 200만
수입희망품목	모바일 바탕화면, 모바일게임
회사내역	<ul style="list-style-type: none"> <li>동사는 百宝箱, WAP, MMS 등 무선통신 응용플랫폼을 기반으로 하는 엔터테인먼트 콘텐츠제공업체임. 현재 모바일게임 제품은 대부분 Nokia 플랫폼을 기반으로 개발되고 있음. 통신사업자와 좋은 협력관계를 유지하고 있고 China Mobile 포털을 자사의 JAVA 마케팅채널로 활용하고 있음.</li> </ul>
참고이미지	

明日空间信息技术有限公司	
주 소	深圳市南山区南山大道1110号中油大厦2110室
우편번호	518054
홈페이지	www.mfun86.com
이 메 일	yangqiubo@mfun86.com
전 화	0755-26523372
팩 스	0755-26528021
담 당 자	杨秋波(Yang QiuBo)/영업부 담당
설립년도	2003년
직원수	20명
자 본 금	RMB 100만
수입희망품목	모바일 배경화면, 벨소리, 모바일게임
업체 반응	<ul style="list-style-type: none"> <li>동사는 전문화한 이동통신 부가서비스 SP로 서비스를 시작했고 중국 남방지역에서 일정한 브랜드인지도와 사용자군을 가지고 있음. 주로 엔터테인먼트와 트렌드 제품에 관심있는 젊은 이들을 타겟고객으로 하고 있음</li> <li>K-JAVA게임에 대해 비교적 많이 투입했음. 여러 가지 협력 방식을 통해 게임제품을 적극 개발하고 현재, 이미 20여종의 게임을 출시했음. mfun86 포털사이트를 통하여 특유 서비스를 제공하고 있음. 이메일로 접촉하길 희망함</li> </ul>
참고 이미지	

北京数位红软件应用技术有限公司 (DIGITAL RED MOBILE SOFTWARE CO.,LTD)		
설립일	2000년	
전화	86-10-88793211	
팩스	86-10-88793211	
홈페이지	http://www.worldup.com, http://www.javagame.cn/	
주소	北京市八大处高科技园区实兴东街11号南楼	
자본금	-	
직원수	120명	
담당자	이름	강해영 (교포)
	부서명/직책	ShanDa한국부/Manager
	전화	86-21-5050-4740 ext)8621 / 138-1894-0805
	팩스	86-21-5027-0037
	E-mail	jianghaiying@snda.com
수입희망품목	모바일게임 개발, 운영	
회사내역	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 동사는 2004년 ShanDa회사가 인수합병을 하고, 중국내 최초로 설립한 모바일게임 개발회사임.</li> <li>○ 동사는 K-Java 게임 400개, Symbian 게임 60개의 라이선싱을 보유하고 있으며, K-java·Symbian·Brew·Windows Mobile의 모바일게임 플랫폼을 가지고 있음.</li> <li>○ 현재 북미, 홍콩, 대만, 노르웨이, 영국, 프랑스, 독일 등 지역에 대리점을 운영중임.</li> <li>○ 2005년에 무선통신 오락 운영 플랫폼 “game-V”을 설립하여, 전문 모바일게임 개발회사로부터 종합 무선오락운영회사로 변신하고 있음.</li> </ul>	
참고 이미지		

Shanghai Everstar Online Entertainment Co.,Ltd.(9You)			
분야	개발사, 퍼블리셔, 투자사		
대표자	Wang Zi Jie (王子杰)		
설립일	2003년		
전화	86-21-6351-7280	팩스	86-21-7280*301
홈페이지	www.9you.com, http://mobile.9you.com/		
주소	6F, No.18 Xizang(Middle) Road, Shanghai		
자본금	RMB 2,500만 위안		
직원수	500명		
담당자	이름	이건우 (중국 교포)	
	부서명/직책	해외사업부/Manager	
	전화	86-21-6351-7280 ext)718	
	팩스	86-21-6351-7252	
	E-mail	jianyu_li@staff.9you.com	
회사내역	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 회사특징: 중국 최초의 온라인게임, 디지털엔터테인먼트, 모바일게임부가서비스를 일체로 한 9you를 운영.</li> <li>○ 회사 연혁 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 2005년5월 “O2jam Online”은 중국 최초 그린 온라인게임으로 선정.</li> <li>- 2005년7월 “O2jam Online”, “Audition Online”은 중국문화부로부터 미성년자에게 적합한 게임으로 선정.</li> </ul> </li> </ul>		
수입희망품목	플랫폼	온라인, 모바일게임	
	장르	MMORPG, 캐주얼	
참고이미지			

EA中国(Electronic Arts Inc.)		
분야	개발사, 퍼블리셔, 투자사	
대표자	Sun Juan (孙隽)	
설립일	2006년	
전화	86-21-6132-1417	
팩스	86-21-6340-6177	
홈페이지	www.ea.com.cn	
주소	Rm 301~304, BLD 1, No.222 Hubin Road, Shanghai	
자본금	N/A	
직원수	80명	
담당자	이름	허용천 (교포)
	부서명/직책	BD / Manager
	전화	86-21-6132-1417 / 137-6469-3078
	팩스	86-21-6340-6177
	E-mail	yxu@ea.com
회사내역	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 회사 특징 : 개발, 퍼블리싱, 투자</li> <li>○ 회사 연혁                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 2006년 설립</li> </ul> </li> <li>○ 기타                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 현재 캐주얼 게임에 관심이 많음</li> </ul> </li> </ul>	
수입희망품목	플랫폼	온라인, 모바일, PC
	장르	캐주얼
주요 게임 참고 미지	<p>* 현지 퍼블리싱 게임 : “PlayStations2”, “PSP”, “Xbox”, “Xbox360”, “GameCube”, “DS” 등</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div>	

广州光通通信发展有限公司(Guangzhou Optisp Co.,Ltd.)		
분야	퍼블리셔	
대표자	梁咏伦 (Liang Yong Lun)	
설립일	1999년2월	
전화	86-21-5448-0077	
팩스	86-21-5448-9799	
홈페이지	www.optisp.com	
주소	BLD 5, No.25 Cangwu Road, Shanghai	
자본금	RMB 3,000만	
직원수	600명	
담당자	이름	김춘길 (교포)
	부서명/직책	상무부 / Manager
	전화	86-21-5448-0077 ext)2934
	팩스	86-21-5448-9799
	E-mail	chunjijin@game.optisp.com
회사내역	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 회사 특징 : 엔터테인먼트 소프트웨어 개발, 퍼블리싱</li> <li>○ 회사 연혁                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 2003년3월 온라인게임산업에 진출</li> <li>- 2003년3월 “리니지3” 대리권 획득</li> <li>- 2005년7월 한국 Alea사의 “SOS” 대리권 획득</li> <li>- 2006년 초 CCP사의 “EVE Online” 대리권</li> <li>- 2006년 현재 한국 Sonokong사의 “Shaiya”, “Come on baby”, 한국 Aragon 사의 “Shine Online” 대리권 획득</li> </ul> </li> </ul>	
수입희망품목	플랫폼	온라인, 모바일게임
	장르	MMORPG, 캐주얼
주요 게임 참고 이미지	<p>* 현지 퍼블리싱 게임 : “리니지3”, “SOS”, “EVE Online”, “Shaiya”, “Come on Baby”, “Shine Online” 등</p> 	

天联世纪信息技术(上海)有限公司 T2CN Information Technology(Shanghai) Co.,Ltd.		
분야	퍼블리셔	
대표자	Deng Run Ze (邓润泽)	
설립일	2004년9월	
전화	86-21-5427-8388	
팩스	86-21-5426-2830	
홈페이지	fsa.fsjoy.com	
주소	5F, No.88 Qinjiang Road, Shanghai	
자본금	RMB 100만	
직원수	200명	
매출액	N/A	
담당자	이름	Wu Jun (吴骏)
	부서명/직책	게임테스트부 / 팀장
	전화	86-21-5427-8388 ext)8028
	팩스	86-21-5426-2830
	E-mail	jun.wu@t2cn.com
회사 소개	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 회사 특징 : 퍼블리셔와 합작 기술제공</li> <li>○ 회사 연혁                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 2004년 9월 설립</li> <li>- 2005년 10월 “街头篮球” 내부 테스트</li> <li>- 2005년 12월 “街头篮球” 오픈 베타</li> <li>- 2006년 2월 “街头篮球” 동시 접속 회원이 30만명</li> </ul> </li> </ul>	
수입희망품목	플랫폼	온라인
	장르	캐주얼
주요 게임	<p>* 현지 퍼블리싱 게임 : “街头篮球”, “Free Style”, “Rush”, “Pang Ya”, “N Steam”, “Tantra”, “W.Y.D”, “SP”, “Shenmue” 등</p> <div style="display: flex; flex-wrap: wrap;"> <div style="width: 50%; text-align: center;">  </div> <div style="width: 50%; text-align: center;">  </div> <div style="width: 50%; text-align: center;">  </div> <div style="width: 50%; text-align: center;">  </div> </div>	

Hangzhou Tianchang Network Technology Co.,Ltd.		
분야	개발사, 투자사	
대표자	郭羽 (Guo Yu)	
설립일	2004년	
전화	86-571-2892-6866	
팩스	86-571-2892-6857	
홈페이지	www.tcgame.com.cn	
주소	4F, No.90 Wensan Road, Hangzhou, Zhejiang	
자본금	RMB 2,000만	
직원수	320명	
담당자	이름	程朝辉 (Cheng Chao Hui)
	부서명/직책	영업부 / 팀장
	전화	86-571-6866 ext)8601~4
	팩스	86-571-2892-6857
	E-mail	chaohui.cheng@fyplay.com
회사내역	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 3D 기술 보유, R&amp;V(Reality&amp;Virtuality) 모듈 창조</li> <li>○ 2004년 설립하여, 2005년11월 “大唐风云”은 중국민족온라인 게임출판공사 프로젝트 기업에 선정, 2005년12월 “大唐风云” Cosplay 대상 수상.</li> </ul>	
수입희망품목	플랫폼	온라인, 모바일게임
	장르	MMORPG
주요 게임	<p>* 주요 개발 게임 : “大唐风云”, “新笑傲江湖”, “梦幻水浒”</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center; margin-top: 10px;">   </div>	

# 태국 모바일게임 산업 조사

## 가. 모바일게임 산업 현지 동향

### □ 현지 모바일게임 산업 개황

#### ○ 시장 규모 및 일반

- 06년도 기준 연간 시장규모 약 US 8백만 달러, 전체 모바일콘텐츠 시장의 약 1.5% 이상, 전체 게임 시장의 약 15% 이상 점유중임.
- 태국 Mobile Game Motion 사에 따르면 '05년 기준 모바일게임 인구는 약 40만 명 이상으로 추산되며 동 인구는 매년 두 배 이상 증가전망
- 게임을 다운로드할 수 있는 스마트폰의 인기가 증가 추세에 있어 모바일게임의 시장규모도 성장 가능성이 높은 것으로 전망
- 태국산 모바일게임은 전체 시장의 약 15% 정도만을 차지하고 있고 나머지 85%는 외산 게임임
- 모바일게임 도입 초기부터 태국시장에 서비스를 제공한 Advance Vision Systems사에 따르면 태국 업체의 경우 게임 개발에서 판매까지 약 3개월이 소요되어 신속히 수입되는 외국산 게임에 비해 신속성이 떨어지는 상황임

## 나. 현지 모바일게임 유통현황

### □ 유통 구조

- 태국 모바일콘텐츠 시장의 유통 구조는 크게 콘텐츠 공급사, 서비스 공급사, 오퍼레이터(operator)의 3단계로 구분
- AIS, Dtac 등 이동통신 업체가 모바일 서비스를 사용자에서 직접 전달하는 오퍼레이터로 기능하고 있고, 서비스 공급사는 콘텐츠 공급사가 개발한 콘텐츠를 이동통신 업체에 공급
- 오퍼레이터인 이동통신업체는 AIS, Dtac, Truemove, Hutch, Thai Mobile 등 주요 4개사가 있음
- 서비스 공급사는 링톤, 배경화면, 게임 등 개별 서비스만을 공급하는 소규모 회사와, 여러 서비스를 함께 제공하는 포털업체로 구분
- 태국 내 포털 규모의 서비스공급사는 shinee, mobilelife, siamdiary, lemononline 등 약 20여 개 사가 있음
- shinee.com은 AIS사의 자회사이며, mobile life는 AIS가 직접 운영
- 콘텐츠 공급사 중 태국 회사의 비중은 20% 수준이며, 한국, 일본으로부터 대부분의 콘텐츠가 수입
- 콘텐츠 공급사 중 규모가 큰 회사는 콘텐츠 복합기업으로 분류되며 이들 대규모 회사는 이동통신업체에 직접 콘텐츠를 제공하는 경우도 있음

## □ 다운로드 1건당 평균 요금 및 소비자 결제 방식

- 태국 모바일게임 다운로드 1건당 요금은 약 40~60baht (1~1.6달러) 수준이며, 패키지(게임 다운로드 3회) 요금은 약 100baht(2.7달러) 수준임 ('06년도 하반기~'07년도 현재)
  - 이는 05년도부터 유지돼온 요금 수준으로 2년간 적은 가격 상승폭을 나타내고 있음
- 모바일과 인터넷 웹사이트를 통해 결제하는 두 가지 방식이 있으나 태국 모바일게임 유저들은 주로 모바일 결제를 선호함
- 모바일 결제시 다운로드당 부과 요금을 모바일 결제요금(선불방식의 경우 선불 결제금액에서 부과)에 합산하는 방식
- 휴대폰 인터넷 접속 방식을 거의 사용하지 않아, 다운로드 접속료는 따로 부과되지 않음

## 다. 현지 무선통신/휴대폰 인프라 정보

### □ 무선통신 송신방식

- 태국의 무선통신 시스템은 GSM (900, 1800 MHz), CDMA 가 병존하는 형태임.
  - AIS, Dtac 등 대부분의 통신회사가 GSM 시스템을 채택하고 있고, Hutch가 CDMA 방식을 채택하고 있음
- 선불 (Pre-paid) 휴대폰의 사용비율 높음
  - 전체 휴대폰 사용자중 약 80%가 선불전화 시스템을 이용
  - 선불시스템, 평균수익률은 낮으나 성장 가능성은 높음
    - 휴대폰 평균사용료 : 선불시스템 500Baht, 후불시스템 1000 Baht

### □ 무선통신 서비스업체(통신사) 일반 정보

이동통신사	특징	점유율 (06년)
1위 AIS (Advanced Info Service Public Co. Ltd.)	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 태국 최대 이동통신 회사</li> <li>- 후불제 Cellular900, GSM Advance 제공</li> <li>- 선불제 One-2-Call 서비스 제공</li> <li>- 6개 분야 비음성 정보 서비스 실시 중 (mobilelife, mBangking, mInfo, mChat, mMessageing, mNetlink, mBroker)</li> <li>- 매출액 : 약 20억 USD ('06년초 집계)</li> </ul>	58%
2위 DTAC (Total Access Communication Public Co. Ltd.)	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 태국 2위 이동통신사 (800, 1800Mhz 주파수대 서비스 제공)</li> <li>- 비음성 서비스 별도 사이트 운영</li> <li>- 현재 Tigermob, U-nee, EO Mobile.com, MOBi Club.net, 등의 회사들로부터 콘텐츠를 제공받고 있음</li> <li>- 매출액 : 약 11억 USD ('06년초 집계)</li> </ul>	30%

<p>3위 TrueMove</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 태국 True사와 Orange 합병회사</li> <li>- 06년도 True, Orange사 합병</li> <li>- 태국 3위의 이동통신사로 모바일콘텐츠 서비스 운영</li> <li>- 매출액 : 약 5억 USD ('06년초 집계)</li> </ul>	<p>9%</p>
<p>4위 Hutch (Hutchison CAT Wireless Multimedia Ltd.)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 태국 공영 통신사인 CAT Telecom Public Co. Ltd.과 Hutchison Wireless Multimedia Holding Ltd.의 합작투자 법인</li> <li>- CDMA 2000 1X 기술을 기반으로 한 서비스 제공 계약을 획득</li> <li>- 태국에서 CDMA 기술을 사용하는 유일한 이동통신 업체임</li> <li>- 매출액 : 약 1억5천만 USD ('06년 초)</li> </ul>	<p>2%</p>

## □ 휴대폰 평균 사양

- 저가 제품의 시장은 포화상태, 칼라폰, 카메라폰 등 고가제품 시장은 추가 성장 여력 있음
- 노키아, 삼성전자, 모토로라, 소니 에릭슨사 등 태국휴대폰시장 점유
  - 2005년도 상반기 기준 점유율은 노키아 50%, 삼성전자 16%, 모토로라 8%, 지멘스 4%, 소니 에릭슨 4% 등의 순이었음
  - 그러나 노키아의 태국 등 아시아 지역을 주요 성장 동력으로 파악, 신 모델 출시 등 동 시장에 대한 공략을 강화마케팅과 모토로라의 레이저V3 시리즈의 인기몰이로 브랜드별 점유율 변화
    - 2006년도 시장 점유율은 하기 표와 같음
  - Nokia는 일반 휴대폰, Samsung은 고기능 휴대폰 위주 전략

〈 2006년도 태국 휴대폰 브랜드별 시장점유율 〉

브랜드	시장 점유율 (%)
Nokia	63%
Motorola	10%
Samsung	9%
I-mobile	9%
Sony Ericsson	6%
Others	3%

\* 자료원 : *Business Bangkok Newspaper, Page 8, March 21, 2007*

- 현재 태국 휴대폰 사용자들은 최고기능 고가 제품이나 최저가 제품을 선호하는 경향이 큰 편임.
- 고가 제품의 경우 컬러액정, GPRS, MP3 등의 기능을 탑재하고 있음. 그러나 저가 제품의 경우 통화 기능과 단순 콘텐츠 이용 서비스에 한정되어 있음

〈 2007년도 상반기 태국 휴대폰 인기 모델 〉

				
<b>O2 Atom Life</b> 32,900 Baht	<b>Sony E. W880i</b> 18,900 Baht	<b>Samsung i600</b> 18,900 Baht	<b>BlackBerry 8100</b> 18,000 Baht	<b>Nokia E65</b> 16,300Baht
				
<b>Samsung P310</b> 14,900 Baht	<b>Samsung Z720</b> 14,900 Baht	<b>Samsung D900i</b> 14,900 Baht	<b>LG Black Label II</b> 11,900 Baht	<b>Motorola K1 Black</b> 10,600 Baht
				
<b>Sony E. K550i</b> 9,900 Baht	<b>LG KE600</b> 9,900 Baht	<b>Sony E. W200i</b> 5,990 Baht	<b>V3 Miami Pink</b> 5,800 Baht	<b>i-mobile 516</b> 4,990 Baht
				
<b>Samsung C300</b> 2,990 Baht	<b>Samsung C250</b> 2,990 Baht	<b>Samsung C260</b> 2,590 Baht	<b>Samsung C140</b> 1,990 Baht	<b>Motorola F3</b> 1,590 Baht

\*자료원 : Siam Phone 태국 인기모델 가격리스트 (2007.3월)

\*주 : 2007년 4월현재 환율 US 1달러 당 34.5 Baht

## □ 현지 모바일게임 관련 전시회 정보

- Thailand Mobile Expo 2007
  - 일시 : 2007년 2월 8-11일
  - 장소 : 태국 방콕 씨리깃센터 전시회장
  - 주요 품목은 전시 모바일 관련 전 품목 및 콘텐츠. 게임의 경우 온라인 자바 게임, 전종류 Application 등
  - Mail Zone, Brand Zone, Hardware Zone, Software Zone 등으로 구성
  - 전시장 및 주관 기관 연락처 (2008년 전시회 자세한 일정 미정)
    - 회사명 : M-Vision Co., Ltd
    - Tel : (66-2) 734-7707
    - Fax : (66-2) 734-7710
    - Web site : www.thailandmobileexpo.com
    - E-mail : info@thailandmobileexpo.com

## □ 모바일 인터넷 서비스 정보

- 태국의 경우 한국 네이트온과 같은 무선 데이터 서비스는 현재 소비자에게 인지도가 낮음.
  - 태국 GSM 방식에 기초한 무선데이터 방식인 GPRS(general packet radio service)서비스의 인지도 도입 및 확산 단계임

## □ 현지 모바일게임 다운로드 정보

- 다운로드에 걸리는 시간은 휴대폰 사양에 따라 차이가 크며 한국과 비교할 때 오래 걸리는 편이 아님.

- 휴대폰의 인터넷 접속을 통한 다운로드 방식이 아닌 다운로드 책자를 통해 게임을 지정, 고유번호를 입력하여 게임을 다운로드 받는 방식임

□ 현지 모바일게임 다운로드 순위 Top10

- 현지 모바일게임 다운로드 순위는 웹사이트와 장르별로 차이가 있으나, 다음은 관련자료원의 순위를 종합한 순위임.

순위	장르	게임명	콘텐츠 공급 / 개발사
1	액션슈팅	Gost Recon	Gameloft
2	레이싱	PT Kart	Hitech
3	퍼즐	Small Faces	Hitech
4	어드벤처	Moki's Adventure	Hitech
5	슈팅	Echelon wing	Hitech
6	어드벤처 RPG	Garfield 2	-
7	퍼즐	Classics Solitaire	Hitech
8	액션	Egg Bomb	Monomania
9	액션 RPG	Ragnarok swordsman	-
10	액션 RPG	The Sin	-

\*자료원 : u-nee.com, shinee.com, Truehit 집계순위 종합

## 라. 현지 모바일게임 소비자 정보

### □ 현지 휴대전화 보유 및 사용성향

- 휴대폰 보유율 (가입자수)
  - 2006년 현재 태국 휴대폰 사용자 수는 약 800만명으로 추정되며, 스마트폰과 PDA폰의 수가 점차 증가하고 있는 추세임
  - (\*스마트폰 : 프로그램 구동 및 데이터 통신, PC 연동 등의 기능을 제공하는 고기능 이동통신단말기, 일반 휴대폰과 PDA의 장점을 결합시킨 복합형 무선통신기기임)

#### 〈 연도별 태국 휴대폰 사용자 수 〉

(단위 :만명)

연도	2004	2005	2006	2007(예상)
사용자수	580	650	800	960

\*자료원 : Post Today Newspaper, October 6, 2006

#### 〈 태국 PDA 및 스마트폰 사용자수 전망 〉

(단위 :명)

연도 \ 품목	PDA	PDA 폰	스마트폰	합계
2005	18,712	86,952	1,219,390	1,325,054
2006	14,653	135,426	1,548,000	1,698,079
2007	11,000	170,600	1,673,000	1,854,600
2008	10,100	212,000	1,920,000	2,142,100
2009	9,800	243,500	2,232,000	2,485,300
2010	7,300	250,600	2,535,000	2,792,900

\* 자료원 : International Data Corp(IDC) Thailand (2006년12월 통계자료)

- 모바일콘텐츠 관련 매출규모는 각 이동통신 회사별로 약 15%선이며, 장기적으로 모바일콘텐츠의 매출이 이동통신 업체의 주 수입원이 될 것으로 전망
- 태국인이 즐겨 사용하는 모바일콘텐츠는 SMS, 사진 다운로드, 벨소리 다운로드, 모바일게임 다운로드, WAP/GPRS의 순임 (Kasikorn Research Center, '05년도 설문결과)
- 메시지
  - 연간 시장규모 약 4억달러, 전체 모바일콘텐츠 시장의 약 79% 점유
  - 태국에서 가장 보편적으로 사용되는 모바일콘텐츠는 문자메시지 (SMS)로 전체 휴대폰 사용자중 약 87%가 SMS 서비스를 이용하고 있음
  - SMS 서비스는 연간 약 15% 증가 추세에 있음.
- 엔터테인먼트
  - 연간 시장규모 약 9천만 달러, 전체 모바일콘텐츠 시장의 약 18% 점유
  - 오락분야에서는 벨소리 및 사진 다운로드의 이용비중이 매우 높음

## □ 모바일게임 플레이 성향

- 태국인들은 주로 대중교통을 이용하는 시간에 모바일게임을 하며 시간을 보내는 것으로 조사된 바 있음
  - 현지 시내 교통상황에 따른 대중교통 이용률이 높음

## 마. 한국 모바일게임 진출 정보

### □ 유명 모바일게임 다운로드 사이트 목록

사이트명	주소
유니닷컴	http://www.u-nee.com
시니닷컴 (AIS의 자회사)	http://www.shinee.com
싸이얌폰닷컴 (Tigermob)	http://www.siamphone.com
벅투모바일닷컴	http://www.bug2mobile.com
모가모닷컴	http://www.mogamo.com

### □ 현지 계약 절차

- 현지 모바일게임 라이선싱 절차

\* 태국 애니메이션 개발업체 Debuz사 등 관련기업담당자 인터뷰결과

- 1) 개발업체의 경우, 태국 지재권부에 모바일콘텐츠(모바일게임) Source Code를 직접 등록. 국내외산 콘텐츠 동일하게 적용되며 등록에 소요되는 기간은 약 50~60일 가량임
- 2) 게임콘텐츠의 사용 조건(수익분배율) 합의
- 3) 조건 합의시, 라이선싱 계약 체결, 이후 대금 송금

## □ 현지 모바일게임 라이선싱 계약조건

- 태국 국내 기업간이나 해외기업과의 라이선싱 계약조건 모두 계약금 + 개런티 방식을 선호함
- 서비스공급사에게 콘텐츠를 제공할 경우 통상 이동통신업체 (50%), 서비스공급사 (25%), 콘텐츠 공급사 (25%) 3자간 이익을 배분하는 구조임
- Operator(이동통신사)에게 직접 콘텐츠를 제공한 경우, 이익배분은 콘텐츠의 종류, 판매 규모 등에 따라 상이하나 통상적으로 이동통신회사, contents provider간 50 : 50으로 분배됨.
- 또한 모바일에 고유번호를 입력하여 게임을 다운로드 받는 방식인 IVR 식과 모바일이나 인터넷 등의 웹을 통해 다운로드 받는 방식인 WAP 식의 경우 이익배분율에 차이가 있음. (하기 표 참조)

### 〈 다운로드 방식에 따른 판매수익 배분 구조 〉

	Operator (이동통신사)	Service/Contents Provider
IVR	50 %	50 %
WAP	20 %	80 %

\*자료원 : 태국 콘텐츠 개발 유통업체 Debuz사 담당자 인터뷰

〈 Hutchison사의 모바일콘텐츠 판매수익 배분구조 〉

파트너 유형	서비스 예시	콘텐츠 공급사 : 통신사	
		콘텐츠 공급사가 서버를 관리	통신사가 서버를 관리
디지털 액세서리 파트너	벨소리, 스크린세이버, 배경화면, 노래방	60:40	40:60
정보 서비스 파트너	뉴스, 스포츠, 음악, 라이프스타일,	60:40	N/A
비즈니스 서비스 파트너	은행, 브로커, 모바일결제, 기타 기업서비스	50:50	N/A
다운로드 어플리케이션 파트너	1. 모든 BREW 예) 게임, 벨소리, 노래방, 사진, 정보 등	N/A	50:50
	2. 모든 자바 (예) 게임	60:40	50:50
IVR 서비스 파트너	Song4U, Starbless, SaybyHutch, 음성뉴스	50:50	40:60
VDO 서비스 파트너 (스트리밍, 다운로드)	모든 VDO 서비스 - 어플리케이션	N/A	50:50
	모든 VDO 서비스 - 콘텐츠	N/A	30:70

\*자료원 : Hutchison CAT Wireless Multimedia Limited

## □ 한국산 모바일게임 진출 현황

### ○ 일반 현황

- 모바일콘텐츠 관련 기업은 서비스업 형태로 현지에 진출하게 되나, 태국의 경우 서비스업은 외국인에게 개방되어 있지 않음
- 따라서 합작투자 형태로만 진출이 가능하며 한국기업의 지분은 최대 49%로 제한되어 있어 형식적으로 외국 투자기업이 아닌 태국 법인의 형태가 됨
- 모바일콘텐츠 관련 기업 중 한국인 및 한국기업이 49% 범위 내에서 합작 투자한 기업은 MDM I&C, True Internet Data Center 등 2개사와, 별도 법인의 형태는 아니나 삼성에서 운영하고 있는 Samsung Fun Club등이 있음

### ○ MDM I & C Co., Ltd.

- MDM I & C Co. Ltd.사는 태국에서 콘텐츠 및 서비스 공급사로 활동하고 있는 포털 업체로서 2001년에 설립되었음. 한국 모바일게임 등 콘텐츠 개발업체인 A사의 콘텐츠를 태국 현지에 서비스 중임
- 주요 모바일콘텐츠는 링톤 (단음, 화음 벨소리 및 통화 연결음), 포토 (로고, 통화그룹 아이콘, 포토 메시지, 스크린세이버, 컬러 배경화면, 움직이는 배경화면 등), 자바 어플리케이션 (자바게임, 노래방 등), 메시지 서비스 (웹 SMS, 대량 SMS 및 인터넷 팩스) 등임
- 웹사이트 (www.tuktuk.in.th)를 통해 서비스 제공

- True Internet Data Center Co., Ltd. (True IDC)
  - True Internet Data Center사는 AsiaNet (Thailand), DACOM Corporation, Korean Internet Data Center(KIDC) 3개사의 합작 투자 법인으로서 2003년에 설립
  - True IDC사는 온라인, 모바일콘텐츠 공급사로서 기능
  - 지분의 70%는 태국 파트너인 AsiaNet이 소유
  
- Samsung Fun Club
  - Samsung Fun Club은 삼성전자에서 삼성 핸드폰 사용자들만을 위해 제공하는 서비스로서 주로 콘텐츠는 링톤, 이미지, 모바일게임 등임
    - 서비스 사이트 : <http://th.samsungmobile.com>
  - 이어서 LG 휴대폰도 현지진출 이후 사용자들을 위한 콘텐츠 제공 서비스를 시작한 바 있음
    - 서비스 사이트 : <http://th.lgmobile.com>
  
- 그 외 인기 한국산 온라인게임의 경우 현지 한국온라인게임 유통사와 현지 모바일게임 개발사가 콘텐츠 저작권을 계약, 한국산 온라인게임 캐릭터로 모바일게임을 개발 및 유통
  - 한국산 게임 Ragnarok, Mu online 등이 있음

## 마. 외산 모바일게임 성공 사례

### □ 미국 Gameloft사 모바일게임 선호

- 세계적인 모바일, PC게임 개발 및 유통업체인 Gameloft사는 미국업체로서 현재 16개국에 지사를 보유하고 있음
- 태국의 경우 Gameloft사의 현지 개봉 할리우드영화 관련 모바일게임과 퍼즐, 액션, 카드 게임분야에서 큰 인기를 끌고 있음
- 태국은 현재 소프트웨어 불법 도용률이 높아 일반 Java게임 콘텐츠의 서비스 포화상태인 이유로 계속해서 업그레이드되고 있는 gameloft사의 3D게임의 다운로드 수가 점차 증가 중에 있음
- 태국 현지 서비스 유통업자들은 아시아의 gameloft지사 혹은 본사를 통해 라이선싱 계약을 맺고 콘텐츠를 서비스 중에 있음
  - 동사의 라이선싱 규제가 엄격하여 불법도용 사례가 타 콘텐츠에 비해 낮은 것 또한 현지 시장 성공 요인 중 하나임

## 바. 태국 모바일게임 관련 바이어 리스트

### 1. 모바일 서비스업체 (이동통신사)

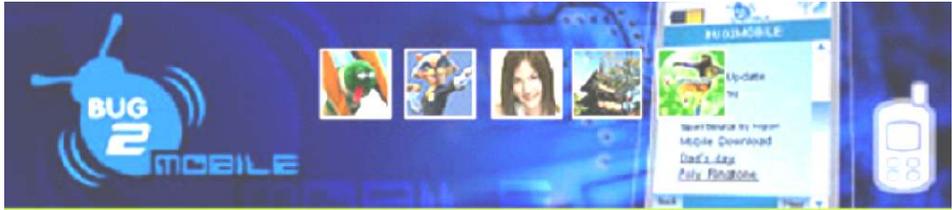
ADVANCED INFO SERVICE PLC.	
연락처	· Tel : (66-2) 271-9181
	· Fax : (66-2) 271-9090
	· Homepage : www.ais.co.th
	· E-mail : cpcc@ais.co.th
담당자	· 이름 : Mr. Suree Tamdee
	· 직책 : Content provider Supervisor
회사 내역	· 설립년도 : 1986년
	· 연간 매출액 : 약 21억 달러
	· 자본금 : 약 1300만 달러
	· 수입액 : N/A
	· 대 한국수입액 : N/A
	· 주요수입국가 : N/A
	· 직원수 : 약 5,000명
	· 주요 품목 : 벨소리, 배경화면 등
	· 특기사항 :
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 태국 최대 규모 이동 통신 회사</li> <li>- 후불제 Cellular900, GSM Advance 제공</li> <li>- 선불제 One-2-Call 서비스 제공</li> <li>- 6개 분야 비음성 정보 서비스 제공 (mobilelife, mBangking, mInfo, mChat, mMessageing, mNetlink, mBroker)</li> </ul>
   <p>SM Advance(후불), One-2-Call(선불)    GSM1800(후불)</p>	
수입 희망품목	· 3G폰 모바일콘텐츠
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 현재 AIS는 모바일콘텐츠 관련 자회사가 설립되어 있음</li> <li>- 자회사로부터 콘텐츠 제공받아 서비스 중</li> <li>- 향후 태국 3G 모바일 서비스 개시에 맞춰 콘텐츠 수입 및 합작 회사 모색 계획</li> </ul>

TOTAL ACCESS COMMUNICATION PLC. (DTAC)	
연락처	· Tel : (66-2) 202-8000 (#30607)
	· Fax : (66-2) 202-8653
	· Homepage : www.dtac.co.th
	· E-mail : mukda@dtac.co.th
담당자	· 이름 : Ms. Mukda Sanitiyayon
	· 직책 : Director
회사 내역	· 설립년도 : 1989년
	· 연간 매출액 : 약 10억 달러
	· 자본금 : 약 7000만 달러
	· 수입액 : N/A
	· 대 한국수입액 : N/A
	· 주요수입국가 : 한국, 일본, 유럽, 홍콩 등
	· 직원수 : 약 2,500명
	· 주요 품목 : 배경화면, 벨소리, 모바일게임 등
	· 특기사항 :
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 태국 2위의 이동 통신사 (800, 1800Mhz 주파수대 서비스 제공)</li> <li>- 비음성 서비스 별도 사이트 운영(vas.dtac.co.th)</li> <li>- 현재 Tigermob, U-nee, EO Mobile.com, MOBi Club.net, Cheese Mobile, Mobiclub 등의 회사들로부터 콘텐츠를 제공받고 있음</li> <li>- 모바일콘텐츠 분야 사업 확장 계획중</li> </ul>
   	
수입 희망품목	· 3G폰 모바일콘텐츠
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 현재 DTAC은 수입 포화 상태(현재 외국기업 약10개사 이상 거래중)</li> <li>- 한국의 3G 모바일 서비스에 관심</li> <li>- 향후 태국 3G폰 서비스 개시에 맞춘 수입 희망</li> </ul>

TRUEMOVE CORPORATION	
연락처	· Tel : (66-2) 647-4332
	· Fax : (66-2) 647-4330
	· Homepage : www.trueworld.net
	· E-mail : salitta_sub@truecorp.co.th
담당자	· 이름 : Ms. Salitta
	· 직책 : Co-ordinator
회사 내역	· 설립년도 : 2003년
	· 연간 매출액 : 약 10억 달러
	· 자본금 : 약 7억 달러
	· 수입액 : N/A
	· 대 한국수입액 : N/A
	· 주요수입국가 : N/A
	· 직원수 : 약 2,000명
	· 주요 품목 : 모바일콘텐츠 전 종류 및 영상물, Financial
	· 특기사항 : <ul style="list-style-type: none"> <li>- 태국 True사와 이동통신사인 Orange 합병 통신 회사</li> <li>- 태국 3위의 이동통신사로 모바일콘텐츠 서비스 운영</li> <li>- 한국 NC소프트사의 라그나로크 모바일게임 운영 개시</li> <li>- Trueworld.net 사이트를 통한 모바일콘텐츠 및 각종 영상물과 Financier 콘텐츠 서비스 제공</li> </ul>
	 <p>라그나로크 모바일게임</p>
수입 희망품목	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 각종 모바일콘텐츠 수입 및 파트너사 물색 <ul style="list-style-type: none"> <li>- Wallpaper, Ringtone, Mobile Game</li> <li>- 감각있는 디자인의 신규 콘텐츠 계속해서 물색중</li> <li>- 향후 3G폰 개시 일정에 맞춰 신규 파트너사 고려 중</li> </ul> </li> </ul>

HUTCHISON CAT WIRELESS MULTIMEDIA LTD	
연락처	· Tel : (66-2) 288-9439
	· Fax : (66-2) 257-0135
	· Homepage : www.hutch.co.th
	· E-mail : prpakorn.l@hcwml.com
담당자	· 이름 : Mr. Prapakorn Lipikorn
	· 직책 : Assistant Manager
회사 내역	· 설립년도 : 1996년
	· 연간 매출액 : 약 2억 달러
	· 자본금 : 약 2500만 달러
	· 수입액 : N/A
	· 대 한국수입액 : N/A
	· 주요수입국가 : 한국, 일본, 유럽, 중국등
	· 직원수 : 약 900명
	· 주요 품목 : Wallpaper, Ringtone, Mobile Game 등
	· 특기사항 :
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- CAT Telecom Public Co.,Ltd.와 Hutchison Wireless Multimedia Holding Ltd.의 합작투자 법인</li> <li>- CDMA2000 1X 기술 기반 서비스 제공계약을 획득</li> <li>- 태국에서 CDMA 기술을 사용하는 유일한 이동통신 업체</li> <li>- 동사에서 제공하는 모바일콘텐츠는 Digital Accessories, Information services, 비즈니스 서비스, 다운로드 어플리케이션, IVR 서비스, VDO 서비스 등으로 분류</li> </ul>
<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>선불제</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>후불제</p> </div> </div>	
수입 희망품목	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Wallpaper, Ringtone, Mobile Game (JAVA Game) <ul style="list-style-type: none"> <li>- 현재 한국 파트너사와 거래 중에 있음</li> <li>- 새로운 콘텐츠 물색중</li> <li>- 3G폰 겨냥한 게임 콘텐츠 개발 파트너사 접촉 희망</li> </ul> </li> </ul>

## 2. 모바일콘텐츠 공급업체/ 서비스 공급업체

SAMART INFO MEDIA CO. LTD	
연락처	· Tel : (66-2) 502-8356
	· Fax : (66-2) 502-6909
	· Homepage : www.bugmode.com
	· E-mail : preecha@samartbug.com
담당자	· 이름 : Mr. Preecha Khunnatamstit
	· 직책 : Content&Product Development Manager
회사 내역	· 설립년도 : 1997년
	· 연간 매출액 : 약 1500만 달러
	· 자본금 : 약 520만 달러
	· 수입액 : N/A
	· 대 한국수입액 : N/A
	· 주요수입국가 : N/A
	· 직원수 : 약 230명
	· 주요 품목 : SMS, 바탕화면, 벨소리, Java Game, E-card
· 특기사항 : - Samart i-Mobile Plc.사의 자회사 - 태국내 최대 규모의 콘텐츠 공급사 - 'BUG2Mobile'라는 서비스를 제공	
	
수입 희망품목	· Java game, Wallpaper - 신규 콘텐츠 파트너사 물색 중

SHINEEDOTCOM CO, LTD	
연락처	· Tel : (66-2) 619-1123 (#405)
	· Fax : (66-2) 619-0344
	· Homepage : www.shinee.com
	· E-mail : sumethaneev@shinee.com
담당자	· 이름 : Ms. Sumethanee
	· 직책 : Business development manager
회사 내역	· 설립년도 : 1999년
	· 연간 매출액 : 약 1300만 달러
	· 자본금 : 약 500만 달러
	· 수입액 : N/A
	· 대 한국수입액 : N/A
	· 주요수입국가 : 한국, 싱가포르, 말레이시아
	· 직원수 : 약 30명
	· 주요 품목 : Wallpaper, Ringtone, Java Game, E-card
	· 특기사항 :
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Shin Corporation의 자회사</li> <li>- 태국내 최대 규모의 service provider</li> <li>- AIS관련 서비스에 주력하고 있음</li> <li>- 콘텐츠 Provider 업무 외에 개발에도 주력 하고 있음</li> </ul>
	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>Wallpaper Theme(한국 캐릭터)</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Java games</p> </div> </div>
수입 희망품목	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 캐릭터 콘텐츠, Java 게임</li> <li>- 현재 게임 관련 한국 파트너사와 거래 중</li> <li>- 한국의 3G폰 활성화에 맞춰 개발되는 모바일콘텐츠에 관심</li> </ul>

MAXITE NETWORK CO. LTD	
연락처	· Tel : (66-2) 743-4310 (#709)
	· Fax : (66-2) 743-4301
	· Homepage : www.maxitenetwork.com
	· E-mail : simon@maxitenetwork.com
담당자	· 이름 : Mr. Thanongsak Pradit
	· 직책 : Sales & Marketing Director
회사 내역	· 설립년도 : 1999년
	· 연간 매출액 : 약 200만 달러
	· 자본금 : 약 125만 달러
	· 수입액 : N/A
	· 대 한국수입액 : N/A
	· 주요수입국가 : N/A
	· 직원수 : 약 30명
	· 주요 품목 : 모바일게임
	· 특기사항 : <ul style="list-style-type: none"> <li>- 태국의 대규모 소프트웨어 개발사</li> <li>- 주로 ES7000 Unisys Server에 사용될 수 있는 콘텐츠를 개발</li> <li>- 개발 업무 외에 하드웨어 및 소프트웨어 Provider사업 중</li> <li>- 온라인 게임과 모바일게임 개발 및 공급</li> </ul>
수입 희망품목	· 모바일게임, PC 및 web contents <ul style="list-style-type: none"> <li>- 희망 품목 관련 신규 사업 파트너 물색 중</li> </ul>

TIGERMOB CO. LTD	
연락처	· Tel : (66-2) 627-1999
	· Fax : (66-2) 653-3412
	· Homepage : www.tigermob.com
	· E-mail : chanodom@samclick.com
담당자	· 이름 : Mr. Chanodom
	· 직책 : Commercier manager
회사 내역	· 설립년도 : 2002년
	· 연간 매출액 : 약 100만 달러
	· 자본금 : 약 6만 5천 달러
	· 수입액 : N/A
	· 대 한국수입액 : N/A
	· 주요수입국가 : 프랑스
	· 직원수 : 약 100명
	· 주요 품목 : 배경화면, 벨소리, Java Game, E-card, VDO
	· 특기사항 : <ul style="list-style-type: none"> <li>- 대규모 콘텐츠 및 서비스 Provider</li> <li>- 주로 유럽 캐릭터 콘텐츠 수입을 하고 있음</li> <li>- DTAC에 콘텐츠 제공하고 있음</li> <li>- VDO 모바일콘텐츠 수입 및 서비스 제공에 주력 중</li> </ul>
수입 희망품목	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 모바일 Java 게임</li> <li>- 한국의 신규 게임 수입 희망</li> <li>- 다양한 동영상 콘텐츠 수입 희망</li> <li>- 향후 3G폰 관련 모바일콘텐츠 수입에도 관심</li> </ul>

E - MEDIA CO. LTD	
연락처	· Tel : (66-2) 206-0246
	· Fax : (66-2) 206-0646
	· Homepage : www.emedia.co.th / www.celesite.com
	· E-mail : napha@emedia.co.th
담당자	· 이름 : Ms. Napha
	· 직책 : Manager (모바일콘텐츠 섹션)
회사 내역	· 설립년도 : 1999년
	· 연간 매출액 : 약 52만 달러
	· 자본금 : 약 13만 달러
	· 수입액 : N/A
	· 대 한국수입액 : N/A
	· 주요수입국가 : 홍콩, 유럽, 일본
	· 직원수 : 약 20명
	· 주요 품목 : 웹사이트 디자인 및 개발, 모바일콘텐츠
	· 특기사항 : <ul style="list-style-type: none"> <li>- 웹 디자인 및 개발 업무가 주력 사업</li> <li>- 모바일콘텐츠 시장의 성장으로 콘텐츠 Provider 시작</li> <li>- 다양한 웹상의 이벤트 보유</li> <li>- 다양한 제휴사 보유</li> </ul>
	 <p style="text-align: center;">Java 게임 서비스</p>
수입 희망품목	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 모바일콘텐츠 전 종류</li> <li>- 특히 Wallpaper, Java Game 수입 희망</li> <li>- 한국에 미리 개발된 3G폰용 모바일콘텐츠 수입 희망</li> </ul>

<b>GMM Digital Domain Co.,Ltd</b>	
<b>연락처</b>	· Tel : (66-2) 669-9300
	· Fax : (66-2) 669-9697
	· Homepage : www.gmmember.com
	· E-mail : thanaprasert@gmmdigital.com
<b>담당자</b>	· 이름 : Mr. Thanaprasert
	· 직책 : Licensing director
<b>회사 내역</b>	· 설립년도 : 2004년
	· 연간 매출액 : 약 52만 달러
	· 자본금 : 약 130만 달러
	· 수입액 : N/A
	· 대 한국수입액 : N/A
	· 주요수입국가 : N/A(자사 음악 콘텐츠 제공)
	· 직원수 : 약 25명
	· 주요 품목 : 벨소리, 배경화면, 자바 노래방 기능
	· 특기사항 : <ul style="list-style-type: none"> <li>- GMM Grammy Plc.사의 자회사</li> <li>- GMM Grammy사가 소유한 콘텐츠를 모바일 상에서 제공</li> <li>- 주요 콘텐츠인 다양한 Ringtone 개발 및 서비스</li> <li>- Java 노래방 등 음악 콘텐츠 서비스에 주력</li> </ul>
	   
Screen Saver    Java Karaoke    Color Logo    Wallpaper	
<b>수입 희망품목</b>	· 배경화면, 벨소리
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 새로운 캐릭터 배경화면 및 스크린 세이버 수입 희망</li> <li>- GMM 그래미사와 계약된 한국 음악 링톤 서비스 중이며 그 외 신규 개발 링톤 콘텐츠 수입 희망</li> </ul>

※ 자료원

1) 모바일게임 및 콘텐츠 산업 관련업체 인터뷰

- Infomedia Communication (Thailand) Co., Ltd. (Marketing Officer)
- Bangkok Online Co., Ltd. (Secretary of Managing Manager)
- Total Access Communication Plc.(Manager, Partner Alliance)
- Advanced Info Service (AIS) (Supervisor, Content Provider Contact Center)
- Hutchison CAT Wireless Multimedia Limited (Assistant Manager, Content and Business Partnership)

2) 관련 홈페이지

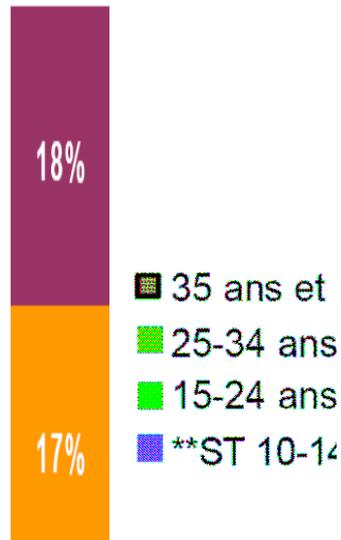
- [www.djuice.co.th](http://www.djuice.co.th),
- [www.hutch.co.th](http://www.hutch.co.th)
- [www.shinee.com](http://www.shinee.com)
- [www.bangkokbizweek.com](http://www.bangkokbizweek.com)
- [www.manager.co.th](http://www.manager.co.th)
- [www.maxitenetwork.com](http://www.maxitenetwork.com)
- [www.bkkonline.com](http://www.bkkonline.com)
- [www.gmember.com](http://www.gmember.com)
- <http://th.samsungmobile.com>
- [www.bol.co.th](http://www.bol.co.th)

# 프랑스 모바일게임 산업 조사

## 가. 프랑스 모바일게임산업 현황

### □ 모바일게임 시장 개황

- 프랑스 모바일게임시장은 아직 맹아 단계에 있지만 지속적인 발전 가능성이 있는 잠재력을 지님.
- 그러나 아직까지는 캐주얼게임이 시장의 가장 중요한 부분을 구성하고 있을 만큼 게임 매니아들이 많지 않은 상황임. 아울러 향후에도 당분간은 캐주얼게임이 컴퓨터 게임 플레이어들로부터 지속적인 인기를 유지할 전망.
- 주요 게임 사용자층은 15세에서 24세 사이의 청소년들이 모바일게임을 이용하고 있으며 최근에는 청소년들의 모바일게임 중독 우려에 대한 목소리도 나오기 시작하고 있는 것을 보면 모바일게임 사용비중이 계속 높아지고 있다고 볼 수 있다.
- 아울러 모바일게임 이용자중 여성비율이 46%로, 여성사용자 비중도 높은 편임.
- 2006년에는 10백만 개의 모바일게임이 다운로드 되었는데 이는 휴대폰 소유자의 2-3% 정도만이 사용한 것으로 나타나고 있다. 휴대폰 또는 PDA를 통한 게임비중은 20%정도로서 아직은 다른 플랫폼을 보충하는 게임으로서 활용되고 있을 만큼 일반 소비자 층으로까지 확산되지 않고 있는 상황이다.



1) 자료원 : AFJV , 2) ans : 연령을 의미

□ 프랑스 게임산업 내 플랫폼별 게임비중

(단위 : %)

구분	PC	콘솔	휴대폰/PDA	휴대용콘솔	기타
비중	70	64	20	16	4

\* 자료원 : AFJV

## 나. 모바일게임 유통현황

### □ 유통 채널 현황

- 프랑스는 3개의 이동통신 운영업체(Orange, SFR, Bouygues)를 통해 다운로드 서비스가 되고 있으며 전국 1,683개에 통신망이 구축되어 있음.
- 이동통신사 이외에 자체적인 WAP 모바일게임 서비스를 하는 유일한 업체로는 게임로프트(Gameloft)사가 있으나 신용카드 결제 및 사용방법이 다소 복잡한데다 동사의 자체서비스 비중도 전체매출액에서 매우 적은 비중을 차지하고 있어 조사대상에서 제외하였음.
- 모바일게임 유통경로를 살펴보면 게임제작업체와 이동통신 운영업체간에 계약된 게임을 이동통신 운영업체들이 휴대폰의 특정메뉴를 통해 접속하여 소비자들이 다운로드 받아서 사용하도록 하고 있음.

### □ 모바일게임 결제정보

- 모바일게임 다운로드 비용은 1건당 3-5유로 정도이며 결제방식은 휴대폰 요금고지서에 합산하여 청구됨.
- 아울러 소비자들은 이동통신 가입시 옵션계약(Forfait)을 통해 동 서비스를 받을 수 있음. 그러므로 게임 다운로드 비용 이외에 접속료는 이동통신요금의 하나로 볼 수 있음.
- 이러한 옵션계약은 각 이동통신사 및 옵션계약 종류에 따라 다르며 특히 옵션계약의 경우 사용자 유치를 위해 매우 다양한 옵션들이 계속 등장하고 있다. 예를 들면 특정 옵션계약에 포함되는 게임은 다른 게임보다 저렴한 가격으로 공급하는 것 등이다. 반대로 옵션계약에서 벗어난 게임은 다운로드 요금을 상대적으로 비싸게 책정됨.

## 다. 프랑스 무선통신 인프라 현황

### □ 무선통신 송신방식

- 프랑스는 GSM/GPRS 표준을 사용하며 3G cellular network의 일종인 W-CDMA(Wideband Code Division Multiple Access) 기술을 사용하고 있다.

### □ 이동통신 서비스 업체 현황

- 프랑스에는 3개의 이동통신 서비스업체가 있으며 이중 Orange사는 프랑스뿐만 아니라 타 유럽국가에도 많은 가입자를 보유하고 있는 다국적기업이다.

통신회사	시장점유율 (가입자수 기준)	특 징
Orange	46.4%	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 프랑스텔레콤의 무선통신 서비스 회사</li> <li>- 전세계에 160백만 명의 가입자를 갖추고 있으며 이중 2/3가 Orange브랜드로 사용중임.</li> <li>- 프랑스 내 23백만의 가입자 보유</li> <li>- 매출액 99억 유로(2006년)</li> </ul>
SFR	36.1%	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 17.9백만 명의 프랑스 내 가입자 보유</li> <li>- 4백만 건의 모바일게임 판매(3G)(2006년)</li> <li>- 매출액 86억 유로(2006년)</li> </ul>
Bouygues Telecom	17.5%	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 8.7백만 명의 프랑스 내 가입자 보유</li> <li>- 매출액 45억 유로</li> </ul>

### □ 휴대폰 판매현황

- 각 모바일 회사의 보안유지를 위해 가장 널리 유통되는 휴대폰에 관한 공식적 통계는 입수하기 힘들.

- 다만 LES ECHOS지(레제코 07.1.15자, 경제전문 일간지)에 게재된 기사에 따르면 2006년 1-11월까지를 기준으로 할 경우 물량기준으로는 삼성(24%), 노키아(22.5%), SAGEM(17.4%)순으로 나타나고 있으며 금액기준으로는 삼성(35%), 노키아(20%), 소니에릭슨(10.8%) 순이다. SAGEM은 프랑스의 유일한 휴대폰 제조업체이기도 함.
- 모바일게임의 경우 각 휴대폰 사양에 따라 사용이 가능하도록 해야 하기 때문에 특히 최근 게임일수록 휴대폰에 따른 버전을 다양하게 적용하고 있어 한 개의 게임을 출시하기 위한 테스트를 위해서는 약 800여 개의 버전을 적용하기도 함.
- 3년 전부터 컬러 액정 핸드폰이 시장에 선을 보이고 있으며, hi-fi 및 polyphonic 벨소리도 가능하며 무선 인터넷은 WAP 혹은 GPRS 방식에 의해 가능하다.
- 아울러 WI-FI 혹은 WI-MAX 방식의 무선 인터넷 연결 방식도 곧 선보일 예정이라고 함.

## □ 모바일게임 관련 전시회 정보

- 현재 프랑스에는 모바일게임과 관련한 전문 전시회는 존재하지 않는다. 그러나 몇몇 전시회 내에 모바일게임 스페이스를 마련하여 소개되고 있음.
- MEDPI : 매년 모나코에서 열리는 전시회(07년: 5.29-6.1)
  - www.medpi.com (정보, 전화, A/V, 비디오게임, 인터넷 관련전시회)
  - 모바일게임 시장 전문가들은 이 전시회를 권유하지 않는 편
- Mondial du Gaming: 매년 파리에서 열리는 전시회(07년: 7.5-8일)
  - www.mondialdugaming.com
  - Games Services'회사에서 Orange(이동통신서비스업체)를 파트너로 하여 전시회를 개최하며 이 전시회 내에 모바일게임 스페이스를 마련

- 3GSM:

- 2005년까지 프랑스 칸에서 개최되었으나 2006년부터 바르셀로나에서 개최되고 있는 세계적 유명전시회

## □ 모바일 인터넷 서비스 정보

- 프랑스에서는 3개 이동통신 운영업체(Orange, SFR, Bouygues Telecom)를 통해서 모바일 인터넷 콘텐츠를 서비스하고 있다. 서비스되는 콘텐츠는 게임뿐만 아니라 로고, 동물로고, 벨소리, 노래, TV 프로그램 등 다양한 콘텐츠들이 있음
- 아울러 각 콘텐츠 제작업체들도 다수 있으며 모바일게임의 경우에는 프랑스에서 가장 규모가 큰 게임로프트(Gameloft)사가 독자적인 다운로드 서비스를 하고 있으나 결제시스템 및 사용방법이 복잡하여 주요 매출비중은 역시 이동통신 운영업체를 통한 서비스 비중이 높다.
- 다운로드 사이트
  - Orange사: [www.orange.fr](http://www.orange.fr)
  - SFR사: <http://live.proximus.be/fr/Vodafone/index.html>
  - Bouygues Telecom사: [www.imode.fr](http://www.imode.fr)
  - 게임로프트사 모바일게임 전문사이트 : [www.gameloft.fr](http://www.gameloft.fr)
- 인터넷 서비스 인지도의 경우 프랑스는 유럽 내 다른 국가들의 평균을 약간 상회하는 수준이라고 볼 수 있음.
- 아울러 인터넷 서비스의 사용 요금이 아직은 비싼 편으로 이용자들의 양적인 급속확대에는 한계가 있으나 새로운 콘텐츠 업체들의 지속적인 증가로 인해 콘텐츠 사용가격은 계속 하락추세에 있으며 전문가들의 일반적 견해로는 2007년 말경이면 가격이 현재보다 대폭 낮아질 것으로 예상함.
- 현지 모바일게임 다운로드 방식을 살펴보면 휴대폰을 통해 무선인터넷으로 접속하여 다운로드 받는 방식이다.

## □ 모바일게임 다운로드 순위 (GFK 사이트)

순위	장르	게임명	개발사
1	퍼즐	Tetris	
2	아케이드	Ice Age 2Arctic Slide	
3	아케이드	Sonic The Hedgehog Part 1	
4	시뮬레이션	Tamagotchi	Namco-Bandai
5	시뮬레이션	The Sims 2	EA
6	블록	Block breaker Deluxe	
7	스포츠	EA Sports Tiger Woods PGA Tour Golf 2005	EA
8	퍼즐	Jewel Quest	
9	스포츠	Midnight Bowling	
10	NC	Tower Bloxx	

\*자료원: AFJV제공(GFK)

## □ 모바일게임 다운로드 순위(WAP in Europe)

순위	장르	게임명	개발사
1	퍼즐	Brain juice banana	Digital Chocolate
2	퍼즐	Tetris	EA
3	시뮬레이션	The Sims 2 Pets	EA
4	퀴즈	Deal or No deal	Gameloft
5	스포츠	Need for speed carbon	EA
6	퍼즐	Brain challenge	Gameloft
7	스포츠	FIFA 2007	EA
8	NC	Tornado mania	Digital Chocolate
9	퍼즐	Lemmings return	Glu
10	퍼즐	Tetris Mania	EA

\*자료원: AFJV제공(Portal WAP in Europe, 07년 4월기준)

## 라. 모바일게임 소비자 현황

### □ 통신시장 규모

- 프랑스 통신시장 규모는 모바일 서비스 시장규모가 유선전화서비스 규모보다 크다. 오히려 유선전화서비스 시장은 하향추세에 있는 반면 모바일서비스 및 인터넷 시장은 완만한 증가세를 유지하고 있음.
- 프랑스 통신시장 규모(단위: 10억 유로)

구분	2004	2005	2006
유선	12.0	11.5	11.0
인터넷 및 데이터	5.0	5.4	5.8
모바일서비스	16.8	17.8	18.6
계	33.8	34.7	35.4

\*자료원: AFJV 제공

### □ 휴대폰 보급현황

- 프랑스는 다른 유럽국가와 마찬가지로 유선보다 휴대폰의 가입자 수가 월등히 앞서고 있다. 이는 유선인프라 구조가 취약함에 따라 휴대폰 시장이 형성되면서부터 상대적으로 투자비가 적게 드는 휴대폰 시장이 급속히 성장해 왔기 때문이라고 볼 수 있다.
- 프랑스 총인구는 2006년 현재 61백만 명으로 총인구수 기준 가입자 수가 50백만으로 전체인구의 약 82%를 차지하고 있다.
- 프랑스 유/무선통신 가입자 현황 (단위: 백만명)

	2004	2005	2006
유선	33.6	33.1	32.2
휴대폰	43.1	46.5	50.0

\*자료원: AFJV

- 프랑스인들의 휴대폰 사용시간은 월평균 2시간 44분(다운로드 시간 포함, 라디오, 음악 듣는 시간 및 게임을 하는 시간은 미포함, ARCEP자료)으로 집계하고 있다.
- 아울러 통화나 문자 메시지 등 통신 목적 외에 다른 용도로 사용하는 경우는 매우 다양한 양태를 보이는데 음악의 유료 다운로드, 인터넷 서핑, 게임 등임.
- 그러나 콘텐츠의 다운로드를 제외하고 아직은 한국과 같이 폰뱅킹이나 특별주문서비스 등 다양한 형태의 유료화된 부가서비스 이용은 활성화 되지 않은 편이라고 볼 수 있다(공식 통계자료 부재)
- 모바일게임 플레이 성향은 공식 집계된바 없으나 한국과 같이 시간 때우기'를 목적으로 주로 이용되고 있다. 특히 일반적으로 대중교통을 이용하는 시간이나 공공기관에서의 대기 시간 중에 게임의 이용률이 높다. 이에 따라 게임종류도 캐주얼 게임과 같이 배우기 쉽고 게임시간이 오래 걸리지 않는 종류를 많이 선호함.

## 마. 외국 모바일게임 진출정보

### □ 프랑스 모바일게임 다운로드 사이트

- 프랑스는 3개의 이동통신 운영업체에서 운영하는 다운로드 사이트가 있다.
  - Orange사 (Orange World): [www.orange.fr](http://www.orange.fr)
  - SFR사 (vodafone): <http://live.proximus.be/fr/Vodafone>
  - Bouygues Telecom사(i-mode): [www.imode.fr](http://www.imode.fr)

### □ 현지 계약 절차

- 모바일게임 개발에서 대금 수취까지의 절차는 다른 콘솔이나 컴퓨터 게임 계약 절차와 동일하게 운영하고 있다.
- 게임 제작업체들은 개발한 게임을 이동통신사에 제공하면 이동통신사에서는 동 게임의 다운로드 횟수에 따라 계약된 지급비율에 근거한 금액을 개발업체에 지급한다. 즉 통신사업자가 가입자에게 수금 후 개발사에 제공하는 방식이다. 그러나 접속료는 전액 이동통신사의 수익으로 됨.

### □ 현지 모바일게임 라이선싱 계약 조건

- 라이선스를 계약할 때, 로열티의 일부를 선금으로 지급하는 것이 일반적이며 그 외 다른 조건은 콘솔이나 컴퓨터 게임 라이선싱 계약 조건과 같다.
- 고객이 지불하는 다운로드 비용 중 개발사에게 지급되는 비율은 개발사와 이동통신사간의 계약조건에 따라 다르나 보통은 다운로드 비용의 25~40% 사이를 개발사에 지급하고 있다.

## □ 외국산 모바일게임 성공사례

- 모바일게임의 주요 성공요인을 살펴보면 제작 및 배급업체의 인지도에 따른 홍보능력이 무엇보다 중요하다.
- 그러므로 세계적으로 유명한 게임제작/배급업체와 현지의 유명한 제작/배급업체가 합작투자 또는 독점을 통한 시장공략이 주요한 전략이라 할 수 있다.
- 그러나 인지도가 미흡한 외국기업의 경우 소비자들의 선호에 맞는 게임을 개발하여 공급하는 것도 주요 시장진출 성공요인이라고 볼 수 있다.
- 일본의 Hudsonsoft사의 경우 세계적인 인지도는 미흡하나 'Bomberman' 게임시리즈를 통해 세계 게임시장에 진출하고 있다.
- Bomberman 게임시리즈는 일본 업체인 Hudsonsoft사에서 개발된 멀티 플레이어 게임으로 1990년경부터 NEC의 PC엔진을 통하여 프랑스에 콘솔게임으로 진출하였다.
- 동 게임의 주요 성공요인은 매년 새로운 버전으로 업그레이드하는 한편 다양한 플랫폼을 통해 사용될 수 있도록 제공하고 있기 때문에 다수의 사용자를 보유하고 있다고 볼 수 있다. 아울러 기술적으로 구현하기 용이하지 않은 5명 이상이 동시에 사용하는 멀티플레이어 게임이 소비자들에게 인기를 끌고 있다.
- 그러나 무엇보다 중요한 것은 소비자들의 선호를 정확히 파악하여 가능한 게임방식을 단순하고 쉽게 하면서도 보너스부여 등 보다 재미있는 게임이 될 수 있도록 소비자들의 취향을 반영한 것이다. 현재 Bomberman 시리즈 중 모바일용 게임은 휴대폰 다운로드용으로 Bomberman special, Super bomberman이 있으며, 휴대용 PlayStation으로 Panic Bomberman이 있다.



## 바. 프랑스 모바일게임 바이어리스트

- 다음 리스트의 업체들 모두 잠재적 바이어임. 동 리스트 외에도 대형미디어업체들인 TF1, Canal+, France Television, M6, Lagardre, Hachette Filipacchi 및 Orange, Bouygues, SFR 등의 이동통신사 역시 간과할 수 없는 잠재 바이어임.

FILAO		
연락처	Tel	33 1 70 08 69 2
	Fax	33 1 70 08 69 5
	Homepage	http://www.filaomobile.com
	email	sales@filaomobile.com
담당자	이름	Francois Clemencea
	직책	Head of Sales and Business Development
회사 정보	설립연도	2000
	연간매출액	500,000 유로
	자본금	853,417 유로
	직원수	30
기업 소개	주요품목	   <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Advanced Brain Trainer</li> <li>○ Solitaire Classic</li> <li>○ Mahjong Classic</li> <li>○ Fruit Factory</li> <li>○ Twin Spin</li> <li>○ Shoota Delic</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Raging Thunder</li> <li>○ Filao Fried Chicken</li> <li>○ The Penguin Menace</li> <li>○ 휴대폰, 스마트폰, PDA, 메모리카드, 씨디롬 등의 적용제품을 취급</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 게임제작, 수입 및 유통업체인 FILAO는 핸드폰 게임뿐만이 아닌 전자사전이나 전자백과사전도 취급함.</li> <li>○ FILAO의 메모리카드용 제품은 터미널제조업체의 브랜드 인지도를 높여주며 이동통신사업자들에게는 구매력이 큰 소비자들의 소비를 고무시키는 새로운 수단임.</li> <li>○ Java, Symbian S60, Symbian UIQ, Palm OS, Windows Mobile Pocket PC et Smartphone Editions, BlackBerry 등 모든 시스템에 적용될 수 있는 FILAO의 게임 카탈로그는 휴대폰 터미널 제조업체, 이동통신사업자, 게임 유통업체, 그리고 주요 인터넷 판매처를 통해 공급함.</li> <li>○ FILAO의 주요 협력업체로는 Atari, Arvato, Bouygues Telecom, EA Games, Esmertec, Freescale Semiconductors Inc., HandangoTM, Motorola Inc., Microsoft, Motricity, Nokia, O2 UK, Orange, Palm Inc., Polarbit, QPass, Sony Ericsson, TCL &amp; Alcatel 휴대폰, TeliaSonera, TwistBox 등이 있음.</li> <li>○ FILAO는 Paris(France)에 본사가 있으며, 미국(Campbell과 Boston)과 중국(Chengdu)에 지사가 있음</li> </ul>

IN FUSIO		
연락처	Tel	+33 5 57 77 38 0
	Fax	+33 5 56 40 05 4
	Homepage	http://www.infusio.com/
	email	info@in-fusio.com
담당자	이름	Giles CORBET
	직책	CEO
회사 정보	설립연도	1998
	연간매출액	3,500,000 유로 (2002)
	자본금	4,773,197 유로
	직원수	10
기업 소개	주요품목	모바일게임
		<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 휴대폰용으로 다운로드 게임을 처음으로 시도한 선두업체임.</li> <li>○ 오늘날 IN-FUSIO는 다운로드용 게임에 있어서는 세계적인 리더 중의 하나이며 이동통신업자들에게 턴키 게임서비스를 공급하는 업체임.</li> <li>○ IN-FUSIO는 다음 서비스를 제공               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 플랫폼 서비스</li> <li>- IN-FUSIO 게임 카달로그 (업데이트된 게임 포트폴리오 사용권 부여).</li> <li>- 게임센터 경영(게임콘텐츠, 상품, 플레이어 순위도 디스플레이 등의 방법을 통하여 게임 플레이어들의 사기 고무)</li> </ul> </li> <li>○ IN-FUSIO는 차세대 게임 테크놀로지 (EGE, Entertainment and Gaming Extensions for MIDP2.0 handsets)를 위하여 주요 게임제조업체들과 파트너십을 갖고 있음.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ IN-FUSIO의 게임은 현재 전 세계적으로 130여개의 모바일 오퍼레이터 및 포털에서 취급하고 있음.</li> <li>○ 동 업체가 세계시장의 리더가 된 계기는 2001년 7월에 시작한 다운로드 게임 ExEn(Execution Engine)임. IN-FUSIO의 다운로드 게임의 보급비율은 ExEn 핸드셋 보유인구 기준으로 평균 65%임.</li> <li>○ 동 업체는 또한 2004년 8월에 국제 투자자들 (Insight Venture Partners, Banexi Ventures, Partech International, VPSA and Innoven)로부터 차세대 게임 테크놀로지-Entertainment and Gaming Extension의 개발 및 해외 마케팅 확장 등을 위하여 22,5백만(USD 27백만)의 재무원조를 받기로 하였음.</li> <li>○ IN-FUSIO는 현재 20여 개국에 260명을 고용하고 있음.</li> </ul>
--	---

ACUTE MOBILE		
연락처	Tel	+33 1 44 88 99 2
	Fax	+33 1 44 88 99 2
	Homepage	http://www.urban-rivals.com/
	email	marketing@urban-rivals.com
담당자	이름	Jean-Etienne Belicar
	직책	president
회사 정보	설립연도	2005년
	연간매출액	140,000 유로 (2005)
	자본금	83,538 유로
	직원수	9
기업 소개	주요품목	<p>Urban Rival, Clint Puzzle, Love Party 등</p> 
		<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Acute는 웹 및 모바일용 멀티 플레이어 게임 전문업체임.</li> <li>○ 주요품목인 Urban Rivals은 온라인으로 수집하는 카드게임임. iMode를 통한 Clint Battlezone 이라는 마크의 멀티 플레이어 게임서비스도 있음</li> <li>○ 모바일용 멀티 플레이어 게임 수입 희망</li> </ul>

GAMELOFT		
연락처	Tel	+33 1 58 16 20 4
	Fax	+33 1 58 16 20 4
	Homepage	http://www.gameloft.com/
	email	monia.anane@gameloft.com
담당자	이름	Gonzague de Valloi
	직책	해외마케팅
회사 정보	설립연도	2000
	연간매출액	36,000,000 유로 (2005)
	자본금	3,537,829 유로
	직원수	45
기업 소개	주요품목	Asphalt Urban GT Block Breaker Deluxe Midnight Billard New York Nights: success in the City 2006 Real Football
		<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Gameloft는 세계적인 모바일콘텐츠업체로 Java, Brew, Symbian 테크놀로지를 이용한 게임을 제작 공급함.</li> <li>○ Gameloft사는 Ubisoft, Universal Pictures, Viacom, FifPro, Lamborghini, FHM, Vans, l'Equipe, Derek Jeter, Vijay Singh, Geoff Rowley 등 대형 라이선스 업체와 파트너십을 맺고 있음. 고유브랜드로 Block Breaker Deluxe, Asphalt: Urban GT, New York Nights 등이 있음.</li> <li>○ Gameloft는 이동통신사, 휴대폰제조사, 모바일콘텐츠 전문 유통사 및 독자적 웹사이트를 통해 65개국에 게임을 공급.</li> <li>○ Gameloft는 뉴욕, 샌프란시스코, 몬트리올, 부에노스아이레스, 파리, 런던, 뒤셀도르프, 밀라노, 바르셀로나, 뉴델리, 서울, 북경, 홍콩, 동경에 지사가 있으며 파리 증시에도 상장되어 있음</li> <li>○ 다양한 모바일게임 콘텐츠 수입희망</li> </ul>

MEDIAPLAZZA		
연락처	Tel	+33 1 56 47 57 56
	Fax	+33 1 56 47 57 58
	Homepage	http://www.mediaplazza.com/
	email	f.sibert@mediaplazza.com
담당자	이름	Frederic Sibert
	직책	Contents and Games Director
회사 정보	설립연도	2000
	연간매출액	9,100,000 유로 (2006)
	자본금	76,225 유로
	직원수	35 ~ 40
기업 소개	주요품목	Crazy Frog, Black Eyes Peas, OM, Mobidogs, Sudoku, Crazy Football 2006, Quest for Alliance, Mekamorf, E-Brid, Ghost Force, Speed Addict Underground
		<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 동 업체는 모바일콘텐츠 개발업체로 Java-Doja를 포함하여 40개 이상의 게임 개발함.</li> <li>○ 모바일콘텐츠뿐만 아니라 모바일 솔루션, 모바일 마케팅 서비스도 제공함. (DB 운영, push SMS, e-mail 등)</li> <li>○ MEDIAPLAZZA는 인터넷을 통한 모바일콘텐츠 가입 프로그램 1위 업체임. <ul style="list-style-type: none"> <li>- 10만 콘텐츠가 넘는 카탈로그</li> <li>- 65개국에 진출</li> <li>- 20여 개 국어로 번역된 프로그램</li> <li>- 155개 이동통신업체와 파트너십</li> </ul> </li> </ul>

MOBITWEEN		
연락처	Tel	+33 1 47 08 27 85
	Fax	+33 1 47 08 27 85
	Homepage	http://www.mobitween.com/
	email	info@mobitween.com
담당자	이름	Philippe Chassan
	직책	CEO
회사 정보	설립연도	2004
	연간매출액	70,000 유로 (2004)
	자본금	37,960 유로
	직원수	7
기업 소개	주요품목	모바일게임
		<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 모바일콘텐츠 개발업체인 MOBITWEEN은 Flash 콘텐츠 시장의 선두주자임</li> <li>○ 2005년에 80개가 넘는 카탈로그를 확보했으며 2006년에는 이동통신업체 Orange 및 미국의 Verizon Wireless와 계약 체결함</li> <li>○ 플래쉬 콘텐츠 수입희망</li> </ul>

VIVENDI GAMES MOBILE		
연락처	Tel	+33 1 46 01 48 00
	Fax	+33 1 46 01 48 01
	Homepage	http://www.vugames.fr/
	email	accueil@vu-games.com
담당자	이름	Ludovic Barra
	직책	VP Publishing & WW Studios - Vivendi Mobile Game
회사 정보	설립연도	2006
	연간매출액	804,000,000 유로 (2006) - 해외매출포함
	자본금	933,120 유로
	직원수	240
기업소개	주요품목	모바일게임
		<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 60여 개국의 인터넷 포털 및 90개 이상의 이동통신업체에 자체적으로 개발한 게임 및 Sierra Entertainment의 게임을 세계 각국에 공급함.</li> <li>○ 동 업체는 2006년에야 설립되었으나 이미 성공을 거둔 게임이 다수 있으며 특히 2006년 12월에 SWAT Force라는 게임은 Spike TV에서 Best Game으로 선정되었음.</li> <li>○ M.M.O games를 포함한 다양한 모바일게임 콘텐츠</li> </ul>

EXTRA LIVE		
연락처	Tel	+33 1 71 73 15 20
	Fax	+33 1 71 73 15 35
	Homepage	http://www.extra-live.com/
	email	licensing@extra-live.com
담당자	이름	Jerome Bell
	직책	사장
회사 정보	설립연도	2004
	연간매출액	N/A
	자본금	28,100 euro
	직원수	N/A
기업 소개	주요품목	모바일콘텐츠 및 솔루션
		<p>○ EXTRA LIVE는 mass market용 휴대폰 콘텐츠 및 솔루션 개발 및 유통업체로 자바 게임 개발, 모바일 애니메이션, 그리고 주로 2.5G ~ 3G 서비스에 주력함</p> 

WONDER PHONE		
연락처	Tel	+33 1 47 12 65 65
	Fax	+33 1 47 12 93 57
	Homepage	http://www.wonderphone.com/
	email	games@wonder-phone.com
담당자	이름	Michael Fuller
	직책	Mobile Gaming, Product and Marketing
회사 정보	설립연도	2004
	연간매출액	N/A
	자본금	37,000 euro
	직원수	N/A
기업 소개	주요품목	비디오게임, 휴대폰게임
		<ul style="list-style-type: none"> <li>○ WonderPhone은 유럽 최대의 모바일 TV 개발업체 이며 휴대폰 비디오 게임업체 리더격임. 동 업체는 매달 5000 개 이상의 모바일용 비디오 프로그램을 개발함.</li> <li>○ WonderPhone은 40개국에 진출해 있으며 70여 개의 이동통신사에 게임을 공급하며 Vodafone, Orange, Telefonica, Tmobile 등의 그룹과 파트너십을 맺음.</li> <li>○ WonderPhone이 제공하는 모바일게임 (주로 자바 게임) 카탈로그의 게임들은 정기적으로 이동통신업체들의 게임 판매 순위권에 듦.</li> <li>○ WonderPhone은 최근 Vivendi Universal Games와 모바일게임에 대한 글로벌 마케팅 계약을 맺음</li> </ul>

IP4U		
연락처	Tel	+33 3 27 41 70 77
	Fax	+33 3 27 45 98 06
	Homepage	http://www.ip4u.fr/
	email	contact@ip4u.fr
담당자	이름	Lahcen BAHIJ
	직책	사장
회사 정보	설립연도	2004
	연간매출액	N/A
	자본금	154,000 유로
	직원수	N/A
기업 소개	주요품목	Java 환경 게임
		<ul style="list-style-type: none"> <li>○ IP4U는 다음과 같은 모바일게임 분야 개발에 중점을 두고 활동하고 있음. <ul style="list-style-type: none"> <li>- Java 환경 게임 개발 및 환경 개선</li> <li>- 현존하고 있는 게임들을 Java 환경에 적용</li> <li>- 2D 및 3D 그래픽 개발</li> <li>- 게임 개발업체들과 협력, 소비자들에게 대한 공급방식 개선 및 개발</li> </ul> </li> <li>○ 2.5G와 3G 하이 스피드 적용 방식 개발</li> </ul>