

프랑스의 게임산업

2015410075 임경섭

목 차

- ▶ 프랑스 게임산업의 기동
 - 유비소프트
 - 게임로프트
 - ▶ 게임산업, 한국과 어떻게 다른가?
 - 기업들, 그 초점은?
 - 정부, 그 관점은?
 - ▶ 어떻게 바뀌어야 하는가?
 - ▶ 참조 및 출처
-



프랑스 게임산업의 기동



Ubisoft

- ▶ 1986년, 길모트 5형제가 소프트웨어 배급회사로서 설립함
- ▶ 게임업계 선두주자들과 계약을 맺고 차츰 성장함
- ▶ 몽트뢰유와 루마니아 부쿠레슈티에 첫 내부 제작 스튜디오를 설립
- ▶ 미셸 앙셀이 디자인한 <레이맨>이 선풍적인 인기를 끄
- ▶ 이후 회사가 성장하면서 여러 기업들을 인수합병하여 크기를 늘림
- ▶ 타이틀 발행 수 1000개 이상
- ▶ 유럽에서 두 번째, 북미에서 다섯 번째, 일본을 제외한 세계에서 네 번째로 잘 나가는 회사가 됨
- ▶ 대표 게임타이틀
 - 레이맨
 - 레인보우 식스
 - 어쌔신 크리드
 - 파크라이



Gameloft

- ▶ 1999년, 길모트5형제 중 한명인 마이클 길모트가 설립함
- ▶ 프랑스 파리에 본점을 두고 있음
- ▶ 모바일게임을 주로 취급하며 ubisoft의 작품을 모바일 플랫폼으로 옮기거나 영화와 제휴를 맺어 게임을 내기도 함
- ▶ 2007년, IGN으로부터 최고의 전략게임상, 최고의 스토리상을 수상하였으며 Spike TV Game Awards 2007에서 올해의 모바일게임상 외 3개의 모바일게임부문에서 상을 수상함
- ▶ 현재 2015년 first quarter 실적은 6560만(한화 약 800억) 유로를 달성함
- ▶ 대표 게임타이틀
 - 갱스터 베가스
 - 아스팔트 시리즈
 - 오더&카오스 온라인



게임산업, 한국과 어떻게 다른가?



기업들, 그 초점은?

프랑스

- ▶ PC 및 콘솔 게임
- ▶ DLC 등을 팔아서 이익을 남김
- ▶ 시리즈를 연결하며 스토리를 중시

한국

- ▶ 온라인게임
- ▶ 유료아이템을 팔아서 이익을 남김
- ▶ 스토리보단 게임의 상업성을 중시

정부, 그 초점은?

프랑스

- ▶ 프랑스 밀리아 게임쇼
- ▶ Ubisoft와 협약

한국

- ▶ G-star
 - ▶ 여성가족부의 게임규제
-



어떻게 바뀌어야 하는가?



정부와 기업, 게이머 모두의 각성이 필요

▶ 정부

게임을 하나의 문화로써 인식하고 게임산업의 성장을 방해하는 규제를 폐지하는 것과 동시에 국가적 차원에서 협력관계가 되어야 한다.

▶ 기업

기업으로써 이윤을 추구하는 것도 좋지만 게임의 질이 낮아질 수 있으므로 독창적이고 양질의 게임을 제작하도록 노력해야 한다.

▶ 게이머

프로게이머가 아닌 이상 게임을 취미 이상의 것으로 생각하지 않도록 하고 게임제작자들이 잘못된 인식을 갖지 않도록 목소리를 확실하게 낼 수 있어야 한다.



참조 및 출처

- ▶ Ubisoft로고 - 게임메카 gamemeca.com
- ▶ Ubisoft 설명 - 위키백과 ko.wikipedia.com
- ▶ Gameloft로고 - 위키백과
- ▶ Gameloft 설명 - Gameloft 공식 홈페이지 www.gameloft.com/corporate
위키백과 영문판 en.wikipedia.org
- ▶ 기타 정보들 - 인벤 www.inven.co.kr

