

SPRi Issue Report

2016. 7. 26. (2016-006호)

포켓몬GO의 성공요인과 파급효과

소프트웨어정책연구소 양병석 연구원
(fstory97@spri.kr)

임영모 책임연구원

추형석 선임연구원

김태호 선임연구원

서영희 연구원

- 본 보고서는 「미래창조과학부 정보통신진흥기금」을 지원받아 제작한 것으로 미래창조과학부의 공식의견과 다를 수 있습니다.
- 본 보고서의 내용은 연구진의 개인 견해이며, 본 보고서와 관련한 의문사항 또는 수정·보완할 필요가 있는 경우에는 아래 연락처로 연락해 주시기 바랍니다.
 - 소프트웨어정책연구소 양병석 연구원(fstory97@spri.kr)

《 Executive Summary 》

나이언틱이 개발하고, 닌텐도의 캐릭터를 더한 모바일게임 포켓몬GO는 출시와 동시에 모바일게임 분야의 1위에 등극하고, 그동안 출시된 모바일 게임과 서비스들의 각종 기록을 갱신하며 모바일앱의 새로운 신화를 쓰고 있다.

포켓몬GO는 GPS기술을 이용한 위치기반의 증강현실(Augmented Reality) 게임으로 국내에서도 일부지역에서 게임이 가능하다는 소식이 전해져, 출시 이전부터 큰 화제를 모으는 등 전세계적인 포켓몬GO 열풍이 불고 있다.

이러한 포켓몬GO의 성공요인은 네가지로 들 수 있다.

첫 번째, 포켓몬스터 캐릭터의 이야기는 게임컨셉과 일치했기 때문에 전세계의 다양한 연령층에 걸친 포켓몬스터 팬들의 큰 호응을 이끌 수 있었다.

두 번째, 전세계 단위의 지도서비스를 경험한 구글 사내 벤처, 나이언틱의 기술력은 고속 성장을 하는 포켓몬GO의 안정된 서비스를 가능하게 하였다.

세 번째, 전작인 인그레스에서 클라우드 소싱을 통해 확보한 양질의 데이터는 포켓몬GO의 글로벌 서비스 시작의 원천 데이터가 되었다.

네 번째, AR기술을 이용한 포켓몬 포획 스크린샷을 소셜네트워크에 공유함으로써 바이럴 효과를 통한 빠른 고객 모집효과를 가져왔다.

포켓몬GO의 파급효과는 게임이 IoT, O2O, 헬스케어 등 다양한 서비스 플랫폼으로 동작할 수 있는 크로스플랫폼의 가능성을 제시했으며 VR/AR 산업의 활성화와 기술 발전을 가속화하는 요인으로 작용할 것으로 보인다.

포켓몬GO 성공요인의 분석을 통한 대한민국의 시사점은 아래와 같다.

포켓몬GO는 대표적인 기술과 콘텐츠의 융합사례로 콘텐츠 산업의 지속적 발전과 함께, 기술과 콘텐츠의 융합 촉진 정책이 필요하다.

포켓몬GO와 같이 기존에 없던 새로운 성공사례 발굴을 위해서는 상업적 성공 가능성과 무관한 다양한 시도가 가능한 게임시장을 구축해야 한다.

마지막으로, 정부주도의 신기술 확보 수준을 넘어 포켓몬GO와 같은 의미 있는 성공을 위해서는 R&D 기술의 사업화에 대한 노하우 축적과 사내벤처나 경력자 창업활성화를 통해 실력있는 기술 창업들을 활성화 해야 하겠다.

《 목 차 》

1. 포켓몬GO 열풍	1
2. 포켓몬GO의 성공요인과 전망	3
(1) 성공요인	3
(2) 포켓몬GO의 향후 전망	5
3. 포켓몬GO의 파급효과	7
4. 시사점	10
※ 부록	
1. 포켓몬스터의 영향력	12
2. 올레캐치캐치와 포켓몬GO의 비교	13

1. 포켓몬GO 열풍

- 포켓몬GO는 미국내 출시 하루 만에 모바일 게임 1위를 차지하고 각종 기록을 경신
 - 안드로이드 사용자의 사용율이 트위터의 3%를 초과한 3.5% 도달¹⁾함
 - 출시 6일 만에, 일간 사용자 수가 2,100만명에 달하여 미국내 최대 모바일 흥행 게임인 2013년 캔디크러시 사가의 기록 갱신²⁾
 - 포켓몬 하루 사용시간은 43분으로 페이스북, 왓츠앱을 넘어섬³⁾
 - 일간 매출은 iOS만 기준하여 약 18억원, 최근 가장 인기 있는 모바일 게임인 클래시로얌(Clash Royal)의 4억원 대비 4.5배 수준
 - 포켓몬 저작권을 소유한 닌텐도 주식은 게임 출시 이후 약 2.2배 급등 (14,380 JPY →31,770 JPY, 16.7.19 기준)
 - 포켓몬GO는 GPS와 카메라 기반의 AR게임으로, 게임의 캐릭터가 출현하는 장소에 사람들이 운집하는 현상이 빚어져 북미, 오세아니아, 유럽 지역에서 사회현상으로 급부상

증강현실(Augmented Reality)의 정의와 포켓몬GO

국내에는 증강현실에 대한 정의를 “현실의 이미지나 배경에 3차원 가상 이미지를 겹쳐서 하나의 영상으로 보여주는 기술”로 정의하여 이미지나 표현의 범위를 영상에 한정하고 있음 그러나, 영문 위키피디아에서는, “직접 혹은 간접적으로 보는 실세계의 실시간 화면을 컴퓨터의 센서를 통해 수집된 정보(소리, 영상, GPS데이터 등)로 추가적인 처리를 하는 것”으로 정의함

따라서, 포켓몬GO나 인그레스(Ingress)처럼 실시간 지도를 이용한 가상 게임은 “간접적으로 보는 실세계”에 해당될 수 있어 카메라 기반 증강현실과 무관하게 AR로 분류할 수 있으며, 해외에서는 카메라를 쓰지않는 게임인 인그레스도 AR게임으로 불리우고 있음

1) 'Pokémon GO' Is About To Surpass Twitter In Daily Active Users On Android (Fobes, SimilarWeb 2016-07-10)

2) Pokémon Go installed on more devices than Candy Crush, LinkedIn, Lyft, Tinder & more (Techcrunch 2016-07-14)

3) Pokémon GO: The Data Behind America's Latest Obsession (similarWeb, 2016-07-10)

- 국내는 공식 출시가 되지 않았으나, 일부 지역에 게임이 가능하다는 정보가 소셜네트워크를 통해 확산되며 큰 화제를 모음
 - 속초시는 포켓몬GO를 지역 관광홍보에 이용⁴⁾하는 등 지역경제에 파급효과⁵⁾가 발생
 - 포켓몬GO 사용자들로 인한 속초행 버스 매진 사례 발생⁶⁾
 - 속초 시내 편의점 CU는 주요상품 매출이 2배 상승⁷⁾
 - 비공식 경로의 다운로드를 통해 큰 인기를 모으는 중
 - 2016년 7월 17일, 국내 정식 마켓을 거치지 않고, 인터넷을 통해 apk파일을 직접 설치한 사용자가 약 126만 명으로 조사⁸⁾
 - 국내 앱 게임 랭킹으로 4위, 게임-어드벤처 장르에서는 1위

- 포켓몬GO의 열풍은 모바일 앱과 게임산업, 차세대 VR시장에까지 전 방위적으로 영향을 미칠 것으로 예상되어 이에 대한 면밀한 분석 필요
 - **(성공요인 및 전망 분석)** 포켓몬GO에 사용된 닌텐도의 포켓몬스터IP와 AR기술을 이용했던 전 전략게임을 비교 분석함으로써 포켓몬GO의 성공과 향후 전망 분석
 - **(파급효과 분석)** 포켓몬GO의 성공을 다양한 시장의 측면에서 각각의 영향력과 신기술이 불러오는 사회적 현상을 분석
 - **(시사점 도출)** 최종적으로 분석 결과를 기반으로 국내 소프트웨어 산업에 필요한 시사점을 도출해봄

4) '포켓몬 고' 가능 소식에 속초 홍보 효과 '톡톡' (2016-07-13, 연합뉴스)

5) 속초, 때아닌 '포켓몬 고 특수'(2016-07-14, 한국경제)

6) "포켓몬 고 성지로 가자" ...속초행 버스 매진 (2016-07-13, 경향신문)

7) 포켓몬GO 열풍에 속초 편의점도 '특수' (2016-07-14, 연합뉴스)

8) 와이즈앱 (<http://www.wiseapp.co.kr/app/detail/8a5f4726f7453c77b8d93615cedb556d>)

2. 포켓몬GO의 성공요인과 전망

(1) 성공요인

- 포켓몬GO는 위치정보 기반 게임인 잉그레스(Ingress)의 시스템에 AR 기술을 사용하여 포켓몬스터를 포획하는 경험을 더한 게임
 - 포켓몬GO 개발사인 나이언틱은 2013년부터 구글 지도를 활용한 위치기반 게임인 잉그레스를 출시하여 1천만건 이상의 다운로드를 기록
 - 잉그레스는 두 세력 중 하나로 참가한 플레이어가 거점 점령을 통해 세력의 땅을 넓히는 형태의 게임
 - 포켓몬GO는 닌텐도의 포켓몬스터 게임이 아닌 세계 각지의 명소에 사람들이 모여 함께 게임을 진행하는 잉그레스의 게임 룰을 사용
 - (GPS지도와 카메라 기반 AR) 사용자 위치를 실시간으로 반영하는 지도를 사용하는 포켓몬GO필드는 실제 유명 건축물에 해당되는 포켓스탑(게임 아이템을 얻는 곳)과 체육관(다른 포켓몬과 전투하는 곳)이 존재하며, 지도상에 나타난 포켓몬은 포획 시 카메라를 통해 AR형식으로 볼 수 있음
 - (수집과 이동 독려) 지도에 나타나는 151종의 다양한 포켓몬스터를 수집하고, 포켓몬알을 부화시키려면 사용자의 실제 이동을 필요로 함
 - (온라인게임) 플레이어는 3개 진영중 하나로 참가하여, 체육관이라고 불리는 거점을 공격하여 점령하거나 수비하여 세력을 겨루도록 되어 있음

나이언틱이 밝힌 포켓몬GO의 목표⁹⁾

- ① 피트니스(Exercise) : 포켓몬의 육성이라는 보상으로 사용자를 움직이게 함
- ② 모험(To see the world with new eyes) : 주변의 멋진 랜드마크나 역사적인 장소를 게임 플레이에 포함시켜, 게이머들에게 모험을 하는 경험을 선사
- ③ 커뮤니티(Breaking the ice) : 여러 명이 함께 도전해야만 하는 미션을 주어 게이머들이 사람들과 함께 시간을 보낼 수 있도록 하게함

9) The CEO behind 'Pokémon Go' explains why it's become such a phenomenon (Busunessinider, 2016-07-11)

- 20년 역사와 다양한 연령층에 영향력을 가진 포켓몬스터 캐릭터와 세계 최고 수준의 기술력을 가진 구글의 사내벤처 팀의 협력이 성공요인
 - **(포켓몬스터 캐릭터)** 포켓몬스터는 여행과 만남을 테마로 하고 있어 위치기반 AR게임 컨셉은 포켓몬을 좋아하는 사용자들의 욕구에 바로 들어 맞아 포켓몬GO의 성공의 절대적 요인으로 평가
 - 1996년 등장한 포켓몬스터는 20년 동안 전세계 다양한 연령층에게 사랑받아온 콘텐츠임
 - 출시 이후, 2억 8천만장의 비디오게임, 95개국에 방영된 애니메이션, 74개국 210억장의 트레이드 카드 판매, 수천 개의 파생상품 등으로 약 50조원의 누계 매출 달성¹⁰⁾
 - **(위치기반 게임 기술력)** 구글지도와 Ingress를 통해 확보된 기술력은 전세계 단위의 폭발적 성장에도 불구하고 안정된 서비스가 가능하게 함
 - 나이언틱의 대표인 존 행케는 2004년 구글에 인수된 키홀(Keyhole)의 공동 창업자로 구글 지도 이미지 서비스인 '구글어스'를 성공시켰으며, 구글 지도의 제품관리 부사장 역임
 - 나이언틱은 2010년 구글의 사내 스타트업으로 시작하여 2015년 분사
 - 2013년부터 운영한 Ingress는 전세계 단위의 위치기반게임 서비스
 - **(클라우드 소싱)** 인그레스의 사용자에게 기반한 클라우드소싱을 통해 축적한 전 세계 명소 위치정보는 글로벌 규모의 포켓몬GO 개발이 가능하게 함
 - 인그레스 사용자가 본인들이 사는 동네에서 역사적인 장소, 건축적 의미가 있는 곳 등의 사진을 찍어 게임 속의 장소로 사용할 수 있게 해달라고 제출하면 게임 상의 주요 포인트로 만들어 줌
 - 인그레스 게임 팬들이 보내준 1,500만건의 장소 중 500만건을 승인했고 이 중 가장 유명한 곳들은 포켓몬GO의 포인트로 활용
 - **(SNS 바이럴 효과)** AR을 이용한 포켓몬스터의 포획 스크린샷이 SNS 상에 퍼지면서 신규 사용자를 불러 모아 엄청난 성장 속도의 원인으로 작용¹¹⁾

10) 참고 자료 : [부록] 1. 포켓몬스터의 영향력

11) What's made Pokémon GO such a viral success? (TheConveration.com, 2016-07-13)

(2) 포켓몬GO의 향후 전망

- 포켓몬GO가 지속적으로 성장하기 위해서는 포켓몬스터 고유 게임 요소의 보완이 필요
 - 기존 포켓몬스터 사용자들 사이에서는 포켓몬GO가 진화, 사용자간 교환, 전투 등의 요소가 부재하거나 약하여 포켓몬스터의 가치를 잘 살리지 못 했다는 평가 존재
 - (수집) 속성과 등급별로 출현빈도와 포획 난이도가 다른 다양한 포켓몬스터를 몬스터볼로 포획
 - (육성) 수집한 포켓몬스터를 진화를 통해 업그레이드 하거나, 교배를 통해 새로운 자식 몬스터 생성
 - (교환) 수집하고 육성한 포켓몬스터를 플레이어간 교환
 - (전투) 턴제(turn-based) 전투 방식으로, NPC나 플레이어간의 대결이 가능하며 전투로 경험치나 아이템을 얻어 포켓몬의 능력치를 강화하거나 육성

[표 1] 포켓몬스터, 인그레스, 포켓몬GO 비교

구분	포켓몬스터	인그레스	포켓몬GO
출시년도	1996	2014.7	2016. 7
매출	50조원 (IP포함)	누적 12.5억원 (All)	일 18억(iOS)
장르	턴제 육성 RPG게임	AR온라인게임	AR온라인게임
게임 요소	배경	가상지도	AR지도
	수집	가상지도내 아바타 이동 통한 포켓몬 포획	실제 사용자의 이동 AR 통한 포켓몬 포획
	육성	레벨업, 진화, 교배	레벨업
	교환	사용자간 교환	-
	전투	NPC와 턴제 대결	단체 대결
	멀티 플레이	사용자간 대전	거점 점령

- 151종의 한정된 개수의 포켓몬스터 수집이 가능한 포켓몬GO는 온라인 게임으로서 콘텐츠 한계를 드러낼 수 있어 추가 적인 캐릭터, 시나리오, 미션 등의 지속적 추가가 필요

- 포켓몬GO의 성공으로 인해 닌텐도의 모바일 전략 변화 가능성 높아짐
- 닌텐도의 모바일 전략은 스마트폰과 휴대용게임기의 병행전략이었으나 포켓몬GO의 성공은 닌텐도의 휴대용게임기 시장에 영향을 줄 것으로 보임
 - 스마트폰 시장 진출을 위해 포켓몬GO를 개발한 나이언틱에 225억원을 투자¹²⁾하였으며, 2016년을 기점으로 1천만 다운로드를 기록한 미모토를 시작으로 하반기에는 3종의 RPG게임을 발매 예정¹³⁾
 - 휴대용 게임기용으로 2016년 하반기에 포켓몬스터의 공식 후속작을 포함한 3종의 게임을 출시예정 이었으며, 2017년에는 닌텐도의 대표게임 중 하나인 젤다의 전설과 함께 차세대 휴대용 게임기 닌텐도NX를 출시 예정¹⁴⁾
 - 닌텐도는 휴대용 게임기 시장의 부진을 타계하기도 전에 포켓몬GO의 엄청난 성장을 맞아 주식가격이 폭등했으며, 이로인해 모바일 전략이 스마트폰으로 기울 가능성이 높아짐
 - 닌텐도는 독자적인 휴대용게임기 생태계를 포기하고, 소프트웨어와 콘텐츠 플랫폼회사로 변모할 가능성도 있음
 - 닌텐도가 스마트폰용 물리 컨트롤러를 만들고 있다는 루머¹⁵⁾도 있었으며, 보유한 하드웨어 기술은 포켓몬GO와 같이 스마트폰 주변기기로 활용 가능함

12) 구글-닌텐도-포켓몬, ‘포켓몬 고’ 개발사에 200억 투자 (ZDnet, 2015-10-16)

13) 닌텐도, 생존 위해 모바일게임 공짜로 준다 (연합뉴스, 2016-05-12)

14) 기델 곳은 ‘차세대 게임기 NX’뿐…닌텐도 매출, 게임기 판매량 모두 하락 (IT조선, 2016-04-28)

15) Nintendo Considering Creating Physical Controllers for Smartphones and Tablets (MacRumors, 2016-07-05)

3. 포켓몬GO의 파급효과

- (게임기반 크로스플랫폼) 포켓몬GO는 모바일게임을 넘어 IoT, O2O, 헬스케어까지 다양한 게임기반 크로스플랫폼¹⁶⁾의 가능성을 제시
 - (IoT) 포켓몬GO를 다양하게 즐길 수 있게 하는 다양한 하드웨어들이 지속적으로 출현 중
 - 포켓몬의 출현을 알려주는 웨어러블 기기인 포켓몬GO 플러스¹⁷⁾
 - 스마트폰과 연동하여 걸어서 이동 불가능한 지역의 포켓몬을 잡는 드론¹⁸⁾
 - 게임시 빠르게 소진되는 배터리 문제 해결을 위한 포켓몬GO 전용 케이스¹⁹⁾
 - (O2O) GPS지도 기반 AR게임은 온라인 콘텐츠에 따라 게이머의 유동인구를 변화시켜 오프라인 커머스에 영향을 끼치는 O2O플랫폼으로 활용
 - 포켓스탑 주변에는 포켓몬스터와 아이템 출현빈도가 높아 포켓몬스터를 잡고자 하는 게이머들이 모여드는 효과 존재
 - 오프라인 상점을 포켓스탑으로 지정하고, 포켓스탑의 능력 강화 아이템을 유료로 판매하여 O2O마케팅 플랫폼으로 활용할 수 있도록 함²⁰⁾
 - (헬스케어) 운동의 동기를 강화하고 사용자의 운동량을 추적 하여 개인의 건강관리에 활용하는 디지털헬스케어 플랫폼으로서의 활용 가능성 제시
 - 디지털헬스케어 서비스는 게이미피케이션을 통한 운동의 동기강화하고, 웨어러블 기기를 통해 개인의운동량을 측정 하고자하는 다양한 시도를 지속해옴
 - 포켓몬GO는 게임을 즐기기 위해 스스로 이동을 하는 직접적인 동기를 제공하고, 게이머의 이동 기록은 실시간으로 서버에 기록되어 운동량 측정에 활용할 수 있음

16) 크로스플랫폼은 하나의 소프트웨어가 둘 이상의 컴퓨터 플랫폼에서 동작한다는 용어이나, 여기서는 둘 이상의 다른 비즈니스 플랫폼과 연계 동작할 수 있는 서비스라는 의미로 사용하였음

17) <http://www.pokemongo.com/en-us/pokemon-go-plus/>

18) POKÉDRONE GIVES YOU THE POWER TO CATCH 'EM ALL (trndlabs, 2016-07-13)

19) 배터리 걱정 없는, '포켓몬 고' 스마트폰 케이스 (ZDnet, 2016-07-19)

20) 포켓몬GO열풍에 해외 음식점, 포켓스탑 적극 홍보 나서 (아시아투데이, 2016-07-13)

- **(VR/AR 산업 활성화)** 포켓몬GO의 대중적 성공은 AR과 VR 기술의 상업적 성공 가능성을 확인시켜줘 관련 투자와 개발이 활발해질 것으로 예상
- **(AR게임 장르 정착)** 포켓몬GO는 모바일 기반의 AR경험을 대중에게 각인시켜 본격적인 AR시장을 열었다고 평가 가능하며, 모바일 AR게임은 모바일 게임시장의 주요 장르로 자리 잡을 것으로 예상됨
 - **(VR 기술 발전 가속화)** 모바일 기반 AR기술은 VR산업과 기술 공유를 통해 발전 속도가 가속화되며 시장 활성화를 위한 기술적 장벽이 빠르게 해소될 전망
 - 포켓몬GO의 AR은 GPS, 자이로센서, 가속도 센서 정보를 이용하여, 카메라 라이브화면에 포켓몬이 실제 존재하는 것처럼 비추어 보여주는 과정이 기술적으로 VR과 동일하며, 이를 이용한 VR용 실내 AR서비스도 있음
 - 포켓몬GO 플레이어들은 원활한 게임진행을 위해 진보된 컴퓨팅 파워, 정밀한 센서, 오래가는 배터리, 실내를 포함한 정확한 측위기술 등을 요구하고 있음
 - **(진보된 AR기술 예정)** 현실세계에 가상정보를 3차원 수준에서 자연스럽게 합성하여 증강현실과 가상현실의 경험을 아우르는 경험을 제공하는 혼합 현실(Mixed Reality)등 새로운 기술의 등장이 가속화될 전망
 - 구글은 스마트폰이나 태블릿 카메라를 이용하여 주변을 3차원 가상정보로 재구성하고, 가상물체를 겹치는 AR기술인 Tango를 발표하였으며, SKT에서도 관련 기술 확보 및 플랫폼 개발을 진행 중
 - 마이크로소프트는, 윈도우즈10을 탑재한 고글형 AR기기인 홀로렌즈를 런칭 예정이며, 구글의 매직리프도 유사방식으로 추정

- (사회적 부작용 논란 증대) 포켓몬GO와 같은 가상현실 서비스가 사회에 미치는 영향에 대한 논의와 부작용에 대한 대책 마련 요구가 증대
- 포켓몬GO는 사람을 만나고 야외 활동을 증진시켜 체중 감량, 우울증 치료 등 긍정적인 효과가 있음
 - 포켓몬 플레이어는 외부 활동이 평균 2시간 이상 증가, 플레이어의 43%가 평균 1.45kg의 체중감량에 효과를 봤다고 답함²¹⁾
 - 포켓몬 고처럼 야외 활동을하며 낯선 이들과 흥미를 공유하는 것은 우울증 치료에 무척 효과적 (美 정신건강 전문가, 존 그러홀 박사)
 - 하지만 포켓몬GO는 위험지역의 이동을 요구하거나, 이동 중 사용자 주의를 분산시켜 안전사고를 발생 시킬 수 있음
 - 포켓몬 플레이어중 85%가 운전 중 플레이를 해본 경험 있으며 포켓몬GO로 인한 교통사고나, 출입금지 지역에 침입하는 안전사고 발생²²⁾
 - 포켓몬GO에서 포켓몬이 나타나면 안전한 곳으로 이동 후, 포켓몬을 포획할 수 있도록 권고하고 해당 기능을 제공하고 있음
 - 현실로 나온 가상현실 게임의 사용자들이 실제범죄의 위협에 노출되는 사례 발생
 - 인그레스와 포켓몬GO같은 개인 위치정보의 기반 게임은 사용자의 위치별 행동 기록이 남아, 개인의 집이나 직장, 평소의 이동경로를 추정할 여지 존재
 - 포켓스탑을 찾아오는 플레이어들을 상대로 범죄를 저지르거나 플레이어를 스토킹하다가 인적이 없는 곳에서 범죄를 저지르는 일 발생

21) Analytics firms show how Pokémon Go became a phenomenon (venturebeat, 2016-07-14)

22) ‘포켓몬’ 잡으러 원전·지뢰밭까지 침입…피카츄 찾다 저승사자 만날라 (dongA.com, 2016-07-20)

4. 시사점

- (기술과 콘텐츠 융합 촉진) 포켓몬GO는 콘텐츠의 매력을 우수한 기술로 잘 살린 사례로 기술과 콘텐츠의 융합을 통해 상호시너지를 만드는 다양한 시도를 활성화 할 수 있는 정책 필요
 - 한국의 AR기술은 2010년부터 다양한 형태의 서비스들이 출현하였으나 이른 시장진입과 사용자가치를 만들어내지 못하여 대중화에는 실패²³⁾
 - 국내에도 SKT의 오브제, KT의 올레캐치캐치, 인텔에 인수된 올라웁스의 스캔서치 등 다양한 AR서비스가 존재했으나 사업적 성과는 부족
 - 삼성전자의 기어VR은 전세계에 가장 널리 보급된 VR기기이며, SKT는 구글과 협력하여 차세대 AR기술을 이용한 플랫폼을 개발하고 있으며 최근 VR기술의 관심 집중에 따라 관련 스타트업들도 활발히 활동 중
 - 국내도 뽀로로 같은 글로벌 수준의 IP가 존재 하나, 포켓몬스터에 비하여 역사가 짧고 연령층도 제한적으로, 보다 다양한 글로벌 수준의 캐릭터와 콘텐츠가 필요
 - 캐릭터 IP의 가치 확대를 위해서는 게임, 애니메이션, 웹툰, 영화, 캐릭터 상품 등 다양한 OSMU²⁴⁾사업 활성화가 필요
 - 국내의 우수 기술력과 다양한 콘텐츠의 융합시도를 독려하여 사용자 가치를 발굴하고, 산업간 시너지를 창출해야 함
 - 포켓몬GO는 단순하게 서비스의 홍보수단으로서 캐릭터를 활용한 것이 아니라, 콘텐츠가 본래 가지고 있는 이야기를 기술로 표현함으로써 사용자 가치를 극대화 함
 - 국내는 AR/VR 기술개발은 미래부, 콘텐츠는 문체부로 이원화되어 있어 기술과 콘텐츠의 융합정책을 위한 두 부처의 협력과 역할이 중요

23) 참고 자료 : [부록] 2.올레캐치캐치와 포켓몬GO의 비교

24) OSMU(One source multi use) : 하나의 콘텐츠를 영화, 게임, 책 등의 다양한 방식으로 개발하여 판매하는 전략

- (게임 시장의 다양성 확대) 포켓몬GO와 같이 상업적으로 검증되지 않은 시도도 지속적으로 해볼 수 있는 환경 구축이 필요
 - 국내 게임 시장은 상업적으로 검증된 온라인 게임이나 모바일의 특정형식의 쏠림 비중이 높아 AR게임 같은 새로운 형식출현이 어려움
 - 상업적 성공 가능성과는 별개로 문화적, 기술적 측면에서의 다양하고 새로운 시도들을 독려하여 창작자의 의욕을 고취하며, 풍부하고 다양한 게임시장을 구축해야 함

- (기술 창업 활성화) R&D기술의 사업화에 대한 노하우 확보, 사내 벤처나 경력자 창업 등의 기술 창업 활성화가 필요함
 - 국내는 새로운 기술의 출현때마다 정부중심의 발빠른 R&D를 통해 기술을 확보하나, 사업화까지 이르지 못하는 못하고 시연에 수준에 머무는 경우가 많음. 시장 중심의 R&D수요 발굴과 R&D의 결과물에 대한 사업화에 대한 노하우 확보 필요
 - 나이언틱 같은 사내벤처는 대기업에서 실행하기 힘든 다양한 아이디어 실현과 함께, 스타트업이 갖는 위험도를 낮춤으로 기술 경력자가 다양한 도전을 안전하게 해볼 수 있는 장점이 있음
 - 아이디어 중심의 청년 창업보다 비용은 높지만 실패 위험이 낮은 경력자 중심의 기술 창업을 독려할 필요가 있음

※ 부록

1. 포켓몬스터의 영향력

(1) 글로벌 캐릭터 포켓몬스터

□ 글로벌 규모의 성공을 거둔 20년 역사의 비디오 게임

- 2016년 까지 2억 8천만장이 팔린 비디오 게임²⁵⁾
 - (20년 역사의 비디오 게임) 1996년 닌텐도에서 개발한 비디오 게임으로 2016년 7월, 현재까지 총 15종의 타이틀이 존재
 - (다양하고 잘짜여진 캐릭터) 151종에서 시작한 캐릭터는, 현재 721종에 달하며, 수많은 캐릭터의 개성과 능력치의 균형이 성공요인으로 평가
 - (e스포츠) 2009년부터 시작, 30개국에서 참여하는 포켓몬 월드챔피언쉽은 총 상금이 5억 5,000만원에 달함

□ 다양한 OSMU사업에 활용된 포켓몬스터 지적재산권(IP)

- (애니메이션) 275화가 제작 95개국에 방영
- (트레이딩 카드게임) 11개언어, 74개국, 전세계 210억장의 카드 판매
- (극장 영화) 19편 제작, 8200억원의 수익
- (캐릭터 라이선싱) 400개 회사와 5,000개의 라이선스 상품 제작 판매

□ 포켓몬스터 IP의 주요 사업 성과

- (매출) 2016년 까지, 포켓몬스터의 매출은 IP수익을 포함하여, 51조원
- (글로벌 브랜드) 95개 국가에 상품을 판매한 글로벌 브랜드
- (전 연령층 소비물) 20년간 수천개의 상품을 생산한 포켓몬스터는 10대에서 40대까지 소비할 수 있는 세대구별 없이 통용가능한 IP

25) Pokémon market size (2016-03, Pockemon company)

2. 올레 캐치캐치와 포켓몬GO의 비교

□ 올레 캐치캐치의 실패 비교

2011년 출시한 올레 캐치캐치는 포켓몬GO의 AR기술과 컨셉이 흡사하여, 실패의 원인에 대한 세부 비교를 해봄

[표 2] 올레 캐치캐치와 포켓몬GO의 비교

		올레 캐치캐치	포켓몬GO
개발 개요	컨셉	GPS와 카메라 증강현실 기술을통해 몬스터를 잡는 게임	
	시작년월	2011.1	2016.7.6
	서비스 단위	국내	글로벌
	잠재 고객 수	1,000만 (2011.3 한국 스마트폰사용자)	20억명 (2016년 전세계 스마트폰사용자) ²⁶⁾
	개발/운영	이동통신사, KT 프로모션 팀 총괄 마케팅 전문기업, 넥스브레인 외주개발 광고대행사, JS에드컴 외주운영	지도와 AR전문 구글 사내 벤처 나이언틱 개발,운영
서 비 스	성격	마케팅 플랫폼	온라인 게임
	AR기술	게이미피케이션의 부가 수단	게임 자체의 컨셉
	사용자 기대가치	게임을 통해 얻는 쿠폰	게임의 즐거움
	캐릭터 (IP)	광고주의 특색에 맞는 스킨으로 차별화한 한정된 몬스터 종류	151종의 개성이 풍부한 글로벌 IP인 포켓몬스터 활용
결 과	사용자 수	120만명 (9개월 운용, 2011.9)	2주만에 3,000만명 ²⁷⁾
	매출	알려져 있지 않음	2주만에 400억원 이상
	결과	2013년 5월 1일 서비스 종료	1~2년후 3조 4,000억원 매출 예상 ²⁸⁾
	투자 기간	28개월	48개월 (Ingress 클로즈 베타 기준)

- (이른 시장 진입) 올레캐치캐치는 2011년 한국에 한정된 서비스로 시작하여 당시 스마트폰 사용자는 1,000만명 수준이었음
 - 글로벌을 타겟한 포켓몬GO가 서비스를 시작한 현재는 전세계 스마트폰 사용자는 20억명에 추산되어 200배의 차이가 있음
- (외주 개발 운용) 올레 캐치캐치는 KT가 총괄, 개발과 운용은 외주 개발로 진행하였으며, 게임개발이 아닌 마케팅 관련 전문조직과 기업으로 구성
 - 포켓몬GO는 구글 지도를 만들었던 최고급 인력으로 구성된 AR게임 전문

26) Number of smartphone users worldwide from 2014 to 2019 (in millions) (statista,2016)

27) Pokémon GO Becomes the Fastest Mobile Game to 10 Million Worldwide Downloads (sensortower, 2016-07-19)

28) 포켓몬고 광풍, 애플 매출에 공헌...1~2년안에 30억달러 (OSEN, 2016-07-21)

사내 벤처로 적극적인 운용과 빠른 개선이 가능했을 것으로 추측됨

- **(AR경험은 목적이 아닌 수단)** 올레 캐치캐치는 AR기술을 마케팅의 이색경험 제공 수단으로만 접근, 사용자의 가치가 AR게임이 아닌 쿠폰획득에 있었음
 - 포켓몬GO는 사용자의 목적이 AR을 통한 포켓몬 수집, 곧 AR게임 경험 이 되게 하여 이에 대한 욕구를 지속하게 함
- **(약한 캐릭터 저작물)** 올레 캐치캐치에 이용된 캐릭터는 광고주별로 스킨을 변경한 수준이 대부분, 캐릭터의 성격이 약하고 다양성을 기대하기 어려워 사용자의 감정이입 요소가 없음
 - 포켓몬GO는 151종에 달하는 방대한 캐릭터셋과 잘짜여진 시나리오를 가진 20년 역사의 캐릭터로 사용자의 감정이입이 용이함
- **(짧은 투자 기간)** 올레 캐치캐치 서비스는 유의미한 매출 달성에 실패하여 28개월만에 서비스를 종료하였음
 - 포켓몬GO의 전신인 Ingress는 2014년 7월부터 시작하여, 포켓몬GO가 성공을 거두기까지 48개월간의 운영기간이 있었음

1. 국내문헌

- 포켓몬 고 성지로 가자...속초행 버스 매진 (2016-07-13, 경향신문)
- '포켓몬 고' 가능 소식에 속초 홍보 효과 '톡톡' (2016-07-13, 연합뉴스)
- 속초, 때아닌 '포켓몬 고 특수'(2016-07-14, 한국경제)
- 포켓몬GO 열풍에 속초 편의점도 '특수' (2016-07-14, 연합뉴스)
- 와이즈앱 (<http://www.wiseapp.co.kr/app/detail/8a5f4726f7453c77b8d93615cedb556d>)
- 닌텐도, 생존 위해 모바일게임 공짜로 준다 (연합뉴스, 2016-05-12)
- 기델 곳은 '차세대 게임기 NX'뿐...닌텐도 매출, 게임기 판매량 모두 하락 (IT조선, 2016-04-28)
- 구글-닌텐도-포켓몬, '포켓몬 고' 개발사에 200억 투자 (ZDnet, 2015-10-16)
- 포켓몬고 광풍, 애플 매출에 공헌...1~2년안에 30억달러 (OSEN, 2016-07-21)
- 배터리 걱정 없는, '포켓몬 고' 스마트폰 케이스 (ZDnet, 2016-07-19)
- 포켓몬GO 열풍에 해외 음식점, 포켓스탑 적극 홍보 나서 (아시아투데이, 2016-07-13)
- '포켓몬' 잡으러 원전·지리밭까지 침입...피카츄 찾다 저승사자 만날라 (dongA.com, 2016-07-20)
- 구글-닌텐도-포켓몬, '포켓몬 고' 개발사에 200억 투자 (ZDnet, 2015-10-16)
- 닌텐도, 생존 위해 모바일게임 공짜로 준다 (연합뉴스, 2016-05-12)
- 기델 곳은 '차세대 게임기 NX'뿐...닌텐도 매출, 게임기 판매량 모두 하락 (IT조선, 2016-04-28)

2. 국외문헌

- 'Pokémon GO' Is About To Surpass Twitter In Daily Active Users On Android (Fobes, SimilarWeb 2016-07-10)
- Pokémon Go installed on more devices than Candy Crush, LinkedIn, Lyft, Tinder & more (Techcrunch 2016-07-14)
- Pokémon GO: The Data Behind America's Latest Obsession (similarWeb, 2016-07-10)
- Pokémon market size (2016-03, Pockemon company)
- What's made Pokémon GO such a viral success? (TheConveration.com, 2016-07-13)
- Nintendo Considering Creating Physical Controllers for Smartphones and Tablets (MacRumors, 2016-07-05)
- Number of smartphone users worldwide from 2014 to 2019 (in millions) (statista, 2016)
- Pokémon GO Becomes the Fastest Mobile Game to 10 Million Worldwide Downloads (sensortower, 2016-07-19)
- POKÉDRONE GIVES YOU THE POWER TO CATCH 'EM ALL (trndlabs, 2016-07-13)
- Virtual Reality : Wikipedia
- Analytics firms show how Pokémon Go became a phenomenon (venturebeat, 2016-07-14)
- What is Nintendo's next move after Pokémon Go? (Siliconrepublic, 2016-07-19)
- Meet Endgame: Proving Ground - Google's AR Mobile Game (2015-03-16, tom's guide)
- Pokemon GO! has made \$14M already (2016-07-11, SuperDataResearch)
- Ingress player tries to start fight (2014-07-13, youtube)

주 의

1. 이 보고서는 소프트웨어정책연구소에서 수행한 연구보고서입니다.
2. 이 보고서의 내용을 발표할 때에는 반드시 소프트웨어정책연구소에서 수행한 연구결과임을 밝혀야 합니다.