**[Summary in Korean]**

**모바일 게임 'Pokémon Go' 가 미국-호주-뉴질랜드에서 출시 되자마 전 세계를 강타하고 있습니다. 영화/만화 속에서만 상상하던 “포켓몬 포획”이 현실에서 발생하고 있기 때문입니다.**

* **게임소개:** 포켓몬스터 캐릭터들을 바탕으로 진행되는 “캐릭터 육성 & 팀 경쟁” 모바일 게임
  + **캐릭터 육성:** 게이머가 스마트폰 맵을 키고 길거리를 누비며, 수시로 출몰하는 몬스터들을 포획 & 강력한 캐릭터로 육성
  + **팀 경쟁:** 게이머는 전 세계 3개 팀 중 1개 팀에 소속되어, 타 팀과의 경쟁 통해 영토 확장
* **차별화 요소:** GPS/네이게이션 + 보물찾기/고스트 바스터즈 + 다마고찌 + 클래시 오브 클랜 요소가 결합되어 차별화 구현
  + **네이베이션:** 실제 전자지도 (구글맵 등) 상에서 게임이 진행되며, 지도에 게이머의 현 위치 및 Pockstop (아이템 보급처)/ Pokemon Gym (팀 경쟁 발생하는 영토)/캐릭터 위치가 표현
  + **보물찾기:** Pockstop으로 지정된 실제 장소 (건물, 조형물, 교회 등이 대다수 차지) 방문 시 아이템 (포켓몬 포획 가능한 볼 등) 무료 확보가 가능
    - 스탠포드 MBA 건물의 경우, 5~6개 스팟이 (도서관, 4개 조형물, 대형 강의동 입구) Pockstop으로 지정되어 있으며, Pockstop방문 시 아이템 충전 가능
  + **고스트 바스터즈**: 133종의 포켓몬스터 캐릭터들이 수시로 맵 상 & 증강현실로 출몰하며, 동일 캐릭터를 지속적으로 포획 시 업그레이드 된 캐릭터로 진화
    - 스탠포드 MBA 곳곳에서 약 10 종의 캐릭터가 출몰 중이며, 다른 단대/장소로 이동 시 다른 종류의 캐릭터 포획 가능 (예: 분수로 가면 어류 캐릭터 확보 가능)
  + **다마고찌:** 수시로 게임에 접속하여 캐릭터를 강화하는 것이 중요 (다마고찌와 티켓몬고의 차이점: 다마고찌는 1개 캐릭터를 육성하지만, 포멧몬고는 여러 캐익터를 포획/육성)
  + **클래시 오브 클랜 (땅따먹기):** 게이머들을 팀/커뮤니티 단위로 묶어주고, 팀 간 대결 통한 영토 확장 모드를 제공 (게이머는Instinct, Mystic 또는Valor 의 3개팀 중 1개 팀에 소속되며, 주변지역의 Pokemon Gym을 차지하기 위한 팀 경쟁 수행)
* **출시:** 2016년 3월 베타 테스트 시행 후, 같은 해 7월 6일 뉴질랜드, 호주, 미국에서 정식 서비스 오픈. 타 지역의 경우 서버 안정화 & 초기 버그 해결 후 출시될 예정
* **현재까지 성과:** 출시 후 약 1주일 간 미국 내 7.5M 다운로드 (Android, iOS) 달성, DAU 기준 Twitter 능가및 App store 에서만 in-app-purchase 로 하루 매출 기준 $1.6M 달성
* **참여사:** Nintendo, PokémonCompany, Niantic 가 co-developer 로 참여하였으며, 지배구조 관점에서 “Nintendo와 Google 간 협력”으로 인지되고 있음
  + **Nintendo:** 전 세계 최고의 게임 콘솔 & 게임 타이틀 (슈퍼마리오 등) 제작사로, 최근 콘솔시장 침체 + 모바일 게임 시장 내Nintendo의 고전으로 어려움 겪고 있었음
  + **Pokémon Company:** 포멧몬 캐릭터 관련 라이센스 권한을 보유한 회사로, Nintendo, Game Freak, Creatures 3사가 joint investment 하여 설립. 2014년 Retail 매출 $2B 달성.
  + **Niantic:** 증강현실 기반 게임/서비스 제작사로, Google 내 Google Earth/Google Map 담당 VP 였던 John Hanke 가 2010년 구글 사내 벤처로 설립 🡪 2015년 Google 의 알파벳 지주사 전환 계획 발표 후 계열 분리 (스핀오프) 진행 🡪 Google, Nintendo, Pokémon Company로 부터 Series A 펀딩 ($20M~$30M) 확보

**'Pokémon Go' 는 최근 모바일 게임 히트작 및 대박 App 들의 성공공식을 잘 반영하며, 고객들에게 엄청난 재미를 선사하고 있습니다.**

* **Easy to start, hard to upgrade 🡪** 클래쉬 오브 클랜, 캔디 크러시 등 최근 모바일 게임 히트작들의 공통점으로, 누구나 쉽게 시작할 수 있으나 시간 지날수록 게임 난이도 상승
  + 포켓몬고: 앱 다운로드 후 익히는 데 5~10초 정도 걸릴 정도로 매우 쉽게 제작 (예: 포멧몬스터 포획 시 손가락만 거들면 됨)
* **Freemium 🡪** 최근 대박 모바일 게임 / App 들의 공통점으로, 무료로도 충분히 즐길 수 있는 Quality 서비스를 제공하되, 아이템 구매/유료 결제 시 프리미엄 기능/서비스 제공
  + 포켓몬고: 무료 앱으로, Pockstop 에서의 아이템 충전 만으로도 재밌게 게임을 즐길 수 있으나, 아이템 구매 (in-app-purchase) 시 더욱 빠르고 강력하게 캐릭터 육성 가능
* **Location-based 🡪** 우버/에어비엔비/옐프 등 전 세계를 점령 중인 서비스들의 공통점으로, User 에게 각 지역의 대표 건물/상점/명소에 대한 정확한 위치 인식 기반의 부가 서비스 제공
  + 포켓몬고: 각 지역의 숨은 명소 (조형물, 건물 등)를Pockstop 으로 지정하였으며, 방문 시 관련 사진/설명을 제공함으로써, 게이머로 하여금 찾아다니는 재미 제공
* **Social 🡪** 전 세계 게임 및 서비스의 핵심 기능으로, 유저들을 community 로 이어주고, 유저들이 서로 협력/경쟁하는 재미를 즐길 수 있도록 기능을 설계
  + 포켓몬고: 3개 팀으로 나누어 각 팀 간 경쟁을 하도록 게임을 구성하였으며, Pockstop 및 Pockgym 에 사람들을 모이게 하여, 서로 친해지게 하는 포멧몬고 만의 Social 제공 🡪 Pockstop, Pockgym 에 사람들이 모여있는 사진이 트위터 등으로 전파되어 입소문 강화

**Pokémon Go’의 재미 구현은 세계적 수준의 기술, 데이터/자료, IP (캐릭터) 덕분에 가능할 수 있었습니다.**

* GPS, Location-based-service: 게이머의 위치를 전자지도에 정확히 mapping 하고, 실제 조형물을 Pockstop 으로 지도에 배치하여, 고객이 어려움 없이 Pockstop 을 찾아갈 수 있도록 유도
* 증강현실: 스마트폰 카메라 및 모바일 화면과 연동하여, 포켓몬 캐릭터들이 실제 게이머 앞에 나타난 것처럼 기능 구현
* 데이터/자료: Google map 을 통해 모은 방대한 자료/데이터를 바탕으로, 유저들이 자주 모이는 유동 지역에 Pockstop Pock gym을 배치하고, 실제 지역 사진과 연동할 수 있도록 기능 지원
* IP (캐릭터): 포켓몬스터에 등장하는 133종의 캐릭터 (예: 피카츄 등)는, 고객에게 만화에서만 보았던 포켓몬들을 실제 잡는 재미를 선사하며, 닌텐도가 보유한 무궁무진한 IP (예: 슈퍼마리오 등) 는 향후 엄청난 시너지로 작용할 것으로 예상

**'Pokémon Go' 는 단순 대박 게임을 넘어, Google, Faceboo 와 같은 플랫폼으로서 가치평가를 받고 있습니다.**

* **플랫홈 확장 가능 예:** 각 지역의 관광 명소와 연계 시 여행 플랫폼으로 진화 가능 + 다양한 IP 추가 가능하여, 새로운 캐릭터를 소개하는 플랫폼으로 진화 가능 + 우버와 연계하여 우버가 Pockstop 이 되어 다양한 아이템을 제공하는 우버 연계 플랫폼으로 진화 가능 + 유명 상점 / 리테일 스토어 등과 연계 시, 쇼핑 연계 플랫폼으로 진화 가능 + ….
* **가치 평가:** 이에, 닌텐도의 주가는 약 일주일 만에 24.5% (약 8조원 🡪 텐센트의 슈퍼셀 인수 금액) 상승 하였으며, 플랫폼으로서의 가치 반영 시 상승 폭은 향후 수십조원 수준이 될 가능성 존재

**포켓몬고 열풍은, IT & High tech 산업의 최근 트렌드인 “일본의 부활 + 미국의 전지전능함 + 중국발 쓰나미” 을 떠올리게 합니다.**

* **일본의 부활:** 도요타는 전기차/하이브리드 등 기술을 통해 전 세계 자동차 업계에서 또 한 번의 강력한 입지 구축 중이며, 소니/닌텐도 등은 콘텐츠력을 바탕으로 새로운 전기 마련 성공
* **미국의 전지전능함:** 미국의 Google, Facebook, Apple, Amazon 등은 플랫폼/데이터/서버를 장악하되, 초저가 High Quality 서비스를 제공하며 전 세계 독점 중
* **중국발 쓰나미:** 중국은, 슈퍼셀/블리자드 등 세계적 게임 회사를 인수하고, Lift / 스냅챗 등 서비스에 공격적으로 투자하며, IT 업계의 큰 손으로 급부상 & 미국 발 서비스를 견제 중

**동시에, 미/중/일 대비 경쟁력을 잃어가는 한국 IT 산업의 위기 극복 방법을 고민하도록 자극합니다.**

* 규제 상 제약으로, 글로벌 플랫폼들이 한국에 제한적으로 서비스를 제공 중 (예: Google map 은 한국에서 사용 어려움)인데, 이는 한국 Start-up 의 글로벌 플랫폼과의 연동성을 저해하는 요소로 작용
* 한국 발 IT 플랫폼은, 1) API 공유가 제한적이고, 2) Coverage 가 글로벌하지 않으며, 3) 전 세계 확장 보다는 비즈니스 출시에 집중하고 있어, 점차 글로벌 경쟁력 상실 중
* 이에, 1960년 대 제조업에서 일구웠던 한강의 기적 (삼성전자, 현대중공업 등)이 IT 산업에서는 나타나고 있지 않으며, 글로벌을 뒤흔드는 한국 발 IT 서비스 수가 급격히 감소 중

**Pokémon Go의 인기요소는 무엇일까요? Pokémon Go 를 가능하게 한 근원적 경쟁력은 무엇일까요? 우리나라 게임/IT 서비스는 어떻게 진화해 나가야 할까요?**

**Ringle Tutor 와 대화해 보시며, Pokémon Go 열풍을 직접 들어보시고, 영어교정 역시 받아보시기 바랍니다.**