

IT

I. 핀란드 게임시장 동향

1.

PC , 가
,
가 , 10
() 가
가
가
가
Nokia 가
70%가
가
FIM 2 5 (US\$ 6)
Console FIM 8 ~9 Board Board Console
FIM 1 6
~1 7
가 가 ,
, 2001 2001 가
1999 가
(I or II) 2000 11
II

가 , 1999 FIM
 9,690 (US\$ 1,700) . Nintendo 가
 1/3 .
 , Board Game ,
 100 ,
 2~3% 가

(1999)

Game	Sales (FIM)
PlayStation	96,9 million
PC-games	59,6 million
PC Multimedia	27.7 million

: (FIGMA)

가 .
 , 가 M-Tv, Sonera, Radiolinja .
 가
 , PC
 board
 ,
 Nokia
 70% .

2.

가.

Nokia ,
 () .
 가
 ,
 가 Fish X-man 10
 ,
 가 .

X-men
Riot Entertainment X-men Titan A.E battle game SMS, WAP
. 2000 2 가 (LA), , , 가
100 10 ,
Riot 2000 Nokia Venture US\$
1,900 , 가 Carlyle Group
CIPE(Caryle Internet partners Europe) US\$ 1,500
CDB WebTech, Stratos Ventures, Iago Venture
Riot
, TV
가
RIOTE
7 , 2001 2 가 ,
20 FOX(20th Century Fox) Marvel Enterprise Inc
TV,
Riot 2 Radiolinja X-Men
, M-men Marvel Xmen
FIM2.92(600) .
X-Men WAP SMS, Text
, Titan A.E.
Springtoys
Nokia PC microbrowser (WAP and i-
mode), SMS, J2ME, SymbianOS and PalmOS , 2000 1
1 Sonera
Housemartique, Eqvitec partners
G-cluster Inc 2000 1

ringing tones, icons, logos, picture messages and other audio-visual content
Wireless Entertainment Services Finland Ltd(WES)

PC, DVD, CD
 II, Plan 1, Tech Data, Gamedog, Sega가 가
 Batman, Harvest Moon, Jade (ALE), Killer Loop (ALE), Ultimate Fight. Champ., Pipemania 3D (ALE), Carmageddon (ALE), Rayman (ALE), Aku Ankka, Dukes of Hazzard 2, Batman, Rainbow Six (ALE), Mort The Chicken, El Dorado, Tiggers Honey Hunt, Tom & Jerry, Mike Tyson Boxing, Speedball 2100
 II, JungleBook Groove, Kengo, Armored Core 2, Evergrace, F1 Racing, Eternal Ring, Rayman Revolution, Donald Duck, Disney's Dinosaur, Wild Wild Racing
 가 가
 outdoor activity
 Plan 1, 1990, 가
 Condemasters, Empire, Ubi Soft()
 Tech Data, 1974, Computer 2000, 胎 馆, 140, FIM 1,152 (US\$177), 2000, Tech Data Inc
 Gamedog, 1994, PC, Dreamcast, Gameboy, Peripherals, 400
 Guillemot, Nuko, Sun, Electroic Arts, CDV-software, Fanatec, Datel, Prima Games, Hemming
 (US\$26), Nelostuote Oy, Peliko Oy 가, Agerex Oy, Brio, Kirjalito
 FIM 160-170

(playing cards and collecting cards)

가 , 가

Nelostuote 1967 50
 , FIM 36 (US\$ 550) Tactic 300 가
 가

Tactic Nelostuote Oy Neltac AB,
 Tactic Norge AS 3 가 Denmark,
 Estonia, Latvia, Russia

Peliko 1985 9
 , cut and paste materials

Hasbro가 가 , OEM

. PC

PC 100 가 5

가

PC , Housemartique, Remedy Entertainment
 PC , Housemartique 1995
 20 , EUR90 , Remedy 1995
 25 1
 15

PC
 17% 가 가 9% 가
 가 Sega Nintendo 64
 가 PC
 가

PC ,
 가 DVD ,
 , PC 가 가 .
 PC Nordic Games Oy ,
 Gameboy 1994 PC TV
 ,
 Toptronics .
 Nordic Games Oy Mr. Tomas Eklund
 99%
 , 2001 .
 Toptronics Oy PC ,
 , Plan 1 Oy, Egmont
 Entertainment, Tech Data Oy .
 PC
 ,
 . Max Payne 가 PC .

II. 스웨덴 IT 산업 동향

현재 스웨덴에서는 세계적으로 성장한 정보통신 기업이 줄을 잇고 있으며, 소프트웨어 산업, 인터넷산업 등 IT분야의 벤처기업들이 유망 벤처산업으로 자리 매김하고 있다.

1990년대 초 위기를 겪었던 스웨덴 경제가 이들 유망 벤처산업의 성장으로 인해 완전한 회복을 이루어 가고 있는데, 스웨덴이 정보 통신 분야에 있어서 이렇게 활기차며, 경쟁력 있는 국가로 발전하게 된 비결을 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 통신 수단에 대한 깊은 관심과 높은 기술 수준을 들 수 있다. 스웨덴에서는 예로부터 통신이 매우 중요한 역할을 했다. 광활한 땅덩어리에 적은 인구가 흩어져 살았기 때문에 전통적으로 통신 수단이 매우 발달되어 왔으며, 상대적으로 풍부한 지원을 받고 있는 교육 제도는 스웨덴 기술 수준을 세계적 수준으로 향상시켰다.

둘째, 신기술에 대한 높은 수용력과 상업적 사고 방식을 들 수 있다. 이는 유선통신과 무선통신 부문 공히 세계 최대의 보급률을 자랑하는 것만 보아도 알 수 있다. 미국의 한 첨단 기술 전문가는 무선 및 광대역 통신 분야에 있어서 스웨덴은 지구상에서 가장 잘 발달된 소비자 시험대이며, 다른 유럽 국가들이나 미국보다 훨씬 앞서 있다고 말한다.

스웨덴의 유망 벤처산업인 정보통신산업은 유형별로 무선통신산업, 소프트웨어산업,

뉴미디어와 인터넷 컨설팅산업, 정보통신산업 등 4가지 영역으로 구분할 수 있다.

1. 무선통신 산업

스웨덴 정보 통신 산업을 논의함에 있어 그 핵심은 무선 통신 관련 사업이다. 흔히 들 스웨덴, 핀란드를 일컬어 무선 밸리 (Wireless Valley)라고 부르는 데에서도 알 수 있듯이 스웨덴은 무선 통신과 관련된, 특히 GSM 기술과 관련하여서는 세계 최고의 기술을 보유하고 있다. Telecom 관련 장비 수출은 세계 최고의 수준이며, 금액상 비교하더라도 미국, 독일에 이어 세계 3위의 수준이다.

무선 통신과 관련된 기업으로서는 먼저 에릭슨을 들 수 있다. 현재 에릭슨은 핀란드의 노키아, 미국의 모토로라와 함께 세계 무선 통신 시장을 장악하고 있는 3대 거인 중의 하나이다. 이로 인해 스웨덴에 진출해 있는 대부분의 세계적 기업들도 무선 통신 기술과 연관된 연구 개발을 하고 있다. 미국의 인텔, 앤더슨 컨설팅, 휴렛 팩커드, 선 마이크로 시스템스, 오라클사등 대부분의 기업들이 스웨덴의 높은 기술 수준을 인정하고 있다.

2. 소프트웨어 산업

스웨덴의 소프트웨어 산업은 현재 급속한 성장세를 보이고 있으며, e-business applications, 금융 시스템 그리고 보안과 관련된 소프트웨어에 있어서는 세계적인 기술을 보유하고 있다. 예를 들어, 1999년에 The European IT prize가 주관한 소프트웨어 경진 대회에서 스웨덴은 최종 결선 진출사 25개사 중 모든 유럽 국가 중 가장 많은 5개 기업이 최종 결선에 진출하는 쾌거를 이룩했으며, 그중 C technologies, Cypak 그리고 Effnet 등 3개 기업의 Grand Prize Winners에 선정되었다.

또한 ERP systems(enterprise resources planning systems)의 세계 3대 공급자는 모두 스웨덴 기업이다. Intenia International, IFS(Industrial & Financial Systems), 그리고 IBS(International Business Systems) 등 3사가 그 주인공들이다. 특히, IBS사는 Java-based business system platform 개발과 관련된 IBM사 프로젝트의 주 파트너사이다.

3. 뉴 미디어와 인터넷 컨설팅 산업

인터넷 컨설팅사업은 개별기업들이 인터넷과 같은 뉴미디어를 기업경영에 할 수 있도록 도와주는 역할을 한다. 특히 오늘날과 같이 복잡한 기업 경영에 인터넷을 활용하기 위해서는 인터넷 컨설팅 기업과 같은 전문가를 고용하지 않으면 안된다.

스웨덴의 인터넷 컨설팅 산업은 발달된 인터넷 기술과 일반 사용자(기업)들의 높은 수용력을 바탕으로 눈부신 성장을 이룩하였다. 비단 유럽에서 뿐만이 아니라 미국을 비롯한 세계 시장에서 그 경쟁력을 인정받고 있다.

또한 스웨덴의 다른 산업과 마찬가지로 일찍부터 해외 시장 진출에 적극적으로 매진함으로써, 많은 해외 투자자로부터 매력적인 투자 상대로 인식되어오고 있다. 특히 무선 통신에 관한 한 세계적인 기술을 보유하고 있는 스웨덴에 존재함으로써, 동 분야에 대한 컨설팅에 대해서는 높은 장점을 가지고 있다.

4. 스웨덴내의 주요 정보통신 사업자들

스웨덴 투자진흥협회(ISA)에 따르면, 연매출액 규모가 천만불 이상인 IT 기업이 현재 스웨덴에 약 250 여개사가 있으며, 폭발적인 성장세를 보이고 있다고 한다. 주요 기업으로 Ericsson, Telia, WM-data, Enator, Scribona 등이 있다.