

KGDI 동향보고서 07-002-1-5

# 2006 신흥게임시장조사 - 루마니아 -

2007. 3.



**(재)한국게임산업개발원**

# 목 차

<b>I. 게임 시장 조사 개요.....</b>	<b>3</b>
1장. 개요.....	4
2장. 추진 배경 및 목적.....	4
3장. 조사내용 및 대상.....	5
4장. 조사연구 결과.....	5
<b>II. 국가 일반 현황.....</b>	<b>6</b>
5장. 국가개요.....	7
6장. 문화 특성.....	8
7장. 국민 현황.....	9
8장. 경제 현황.....	9
9장. 종합.....	12
<b>III. 게임산업 인프라 환경 및 동향.....</b>	<b>14</b>
10장. 인터넷 환경 및 동향.....	15
11장. PC 환경 및 동향.....	19
12장. 모바일 환경 및 동향.....	20
13장. 아케이드 환경 및 동향.....	22
14장. 루마니아 인터넷과 게임 시장의 통합.....	23
<b>IV. 인터넷 게임 산업 동향.....</b>	<b>27</b>
15장. 게임산업 동향 및 전망.....	28
16장. 플랫폼별 게임산업 동향 및 전망.....	31

17장. 게임 업체 동향 및 전망.....	33
18장. 게임 이용자 동향 및 전망.....	36
<b>V. 게임 산업 시스템과 루마니아 정부의 IT 정책.....</b>	<b>42</b>
19장. 게임관련 법률 및 정책.....	43
20장. 게임관련 수출입 제도와 수출입 현황.....	44
21장. IT관련 외국인 투자 제도와 외자 진출 사례.....	45
22장. 게임시장 유통 및 수익구조.....	46
23장. 게임산업 관련 교육기관 및 인력현황.....	48
24장. 종합.....	49
<b>VI. 한국 기업의 게임시장 진출 전략 .....</b>	<b>53</b>
25장. 해외 진출 전략.....	54
<b>VII. 종합 .....</b>	<b>56</b>
26장. 결론.....	57
<b>VIII. 참고자료 .....</b>	<b>60</b>

## I. 게임 시장 조사 개요

## 1장. 개요

한국 게임산업이 90년대 후반부터 진행된 IT 산업 육성정책에 힘입어 세계적 수준으로 발전한 것은 주지의 사실이다. 그러나 국내 시장의 포화로 인해 게임 제품 제조 및 유통회사들은 해외 시장으로의 진출을 위한 노력에 박차를 가할 필요가 있으며, 이러한 노력은 장기적인 계획과 해외시장에 대한 세밀한 분석을 통해 진행되어야 한다.

루마니아는 동구권에서 폴란드와 함께 인구 2000만명이 넘는 비교적 큰 시장으로서, 한국의 게임시장 종사업체들이 동구권 진출을 위해 주목해야 할 필요가 있는 국가이다. 또한 동구권 문화의 중심국으로서 경제성장 지속여부에 따라 문화산업의 발전 가능성이 매우 큰 국가이다.

이하에서는 루마니아 게임산업의 현황 및 발전가능성, 주요 제도 등에 대한 검토를 통해 신흥게임시장으로서의 루마니아의 잠재성을 평가하고 바람직한 진출 경로들을 소개하고자 한다.

## 2장. 추진 배경 및 목적

루마니아 게임시장은 현재 동구권 국가들중 가장 시장성이 있는 지역임에도 불구하고, 한국업체의 진출은 매우 부진한 편이다. 이는 한국의 온라인 게임이 구동될 수 있는 IT 인프라 설비 발전수준이 비교적 낮은 상황이며, 루마니아의 게임시장성이 한국 업체들에게 널리 홍보되지 않았음에 기인한다고 볼 수 있다. 그러나 루마니아의 경제성장세가 지속, 국민들의 소득 수준 향상, 불법복제율 감소, 온라인 인프라의 발전 전망 등을 고려할 때, 루마니아 온라인 게임시장을 선점하기 위한 한국 업체들의 노력은 시작되어야 할 것이다. 특히 루마니아 시장은 타 동구권 국가에 대한 진출의 교두보로서의 활용가치가 매우 크다는 점도 진출을 고려해야 할 필요성 중의 하나이다.

### 3장. 조사내용 및 대상

루마니아 진출을 모색중인 한국 게임업체들이 활용할 수 있는 다양한 정보를 제공하기 위해, 일반현황, 게임산업 동향, 인프라 현황, 제도 및 법규, 진출 전략, 비즈니스 파트너로서 활용가능한 기관 및 업체 현황 등을 소개한다.

또한, 한국게임산업이 가장 큰 경쟁력을 보유하고 있는 온라인 게임 분야뿐만이 아니라 콘솔, 아케이드 등 전체적인 게임시장 현황을 분석한다.

### 4장. 조사연구 결과

본 보고서는 현재 인지도가 높지 않은 루마니아 게임시장을 한국 게임 업체들에게 알릴 수 있는 좋은 자료가 될 것이다. 한국 게임산업, 특히 온라인 게임 산업은 세계 시장에서도 기술력과 경쟁력을 인정받고 있으나 업체들의 정보획득 기회가 제한되어 있다는 약점이 두드러진 상황에서 루마니아 및 동구권 게임 시장 진출을 위한 자료로 적극 활용할 것을 권장한다.

## II. 국가 일반 현황

## 5장. 국가개요

### (1) 일반사항

**<표Ⅱ-1> 루마니아 국가개요**

국명	루마니아 (Romania)
위치	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 중부유럽의 남동쪽 흑해 연안, 발칸반도 북쪽에 위치(북위 46 도, 동경 25 도)</li> <li>- 대서양연안과 아시아와 구분되는 우랄산맥과의 중간쯤에 있음</li> <li>- 국경선 2,508km(불가리아, 헝가리, 몰도바, 세르비아, 우크라이나와 접경)</li> </ul>
면적	- 238.391 km <sup>2</sup> (한반도의 1.1 배, 남한면적의 2 배)
기후	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 대륙성기후로 봄, 가을은 짧고 여름, 겨울은 상대적으로 긴 편임</li> <li>- 일교차가 크며 습도가 낮아 쾌적하며 한국 기후와 흡사하나 집중 호우는 없음</li> <li>- 겨울은 춥고 날씨가 흐리며 눈이 많이 내림</li> <li>- 여름은 대부분 맑으나 소나기 및 폭풍우가 동반되기도 함</li> </ul>
수도	부쿠레슈티 (Bucuresti) 인구 2,016,000명
인구	21,584,000명
주요도시	IASI (35만 명), CONSTANTA (32.7만 명), TIMISOARA (33만 명), CLUJ-NAPOCA (33만 명), BRASOV (31.6만 명), ORADEA (31.4만 명)
민족	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 루마니아계 20,132 천명 (89.5%),</li> <li>- 헝가리 계 1,598 천명 (6.6%),</li> <li>- 집시 405 천명 (2.5%),</li> <li>- 기타 (1.4%)</li> </ul>
언어	- 공용어: 루마니아어(라틴 알파벳 사용), 지방에 따라 독일어, 헝가리어가 사용되며 상용어는 영어, 불어, 독일어
종교	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 그리스 정교회 86.8%,</li> <li>- 로마 카톨릭 4.7%,</li> <li>- 프로테스탄트 4.7%,</li> <li>- 기타, 그레코 가톨릭, 회교 등 (3.8%)</li> </ul>



건국(독립)일	12월 1일 (1차 세계대전의 승전과 트란실바니아 지역 합병을 이룬 1918년 12월 1일을 기념)
정부형태	대통령 중심제를 기본으로한 내각책임제 (프랑스식 의원집정부제)
국가원수 (실권자)	국가원수: Traian Basescu (트라이안 베세스쿠) 취임일 2004년12월28일
	총리: Calin Popescu Tariceanu 취임일 2004년12월 28일 2004.12.12일 총선에서 야당연합이 승리함에 따라 총리로 취임

자료원: 루마니아 통계청, EU 통계국 BNR(루마니아중앙은행) 2007년 2월 자료.

## 6장. 문화 특성

### ● 개요

루마니아 문화는 550년간의 열강의 식민통치로 슬라브 문화와 라틴문화, 합스부르크의 서구문화, 그리고 터키 문화가 혼합되어 있다. 로마의 지배로 인해 라틴 문화가 도입되었으며, 이 라틴 문화위에 동방정교회 문화가 성립되어 종교색이 큰 민족성을 보유하게 된다. 또한 오스만 투르크의 루마니아 진출은 터키문화까지 전파하여 루마니아에는 혼합적 문화색채가 다분히 존재하게 되었다. 또한 집시들의 방랑문화에서 기인한 낭만적 전통이 현대사회에도 많은 영향을 끼치고 있으며, 이러한 낭만적 전통과 샤머니즘이 결합하여 예술적 상상력이 뛰어나고 전예술의 본고장으로서의 명성도 높다.

### ● 종교

그리스 정교의 분파인 루마니아정교(87%)가 압도적이고, 그밖에 헝가리인이 가톨릭교(5%), 독일인이 프로테스탄트교(3.5%)를 믿고 있다.

### ● 언어

공용어는 루마니아어이며, 일부에서는 헝가리어 및 독일어를 사용하고 있다.

● 명절

- 부활절: 일요일 및 월요일이 공휴일이나 제조기업들에 따라서는 부활절 주의 금요일부터 다음주 화요일(혹은 수요일)까지 연휴이다.
- 성탄절: 카톨릭 성탄절과 동일하며 많은 제조업체가 보통 이때부터 새해 1월 2~3일경까지 연휴가 계속된다.
- National Day(1918년 단일국가 통합기념일): 12월 1일. 루마니아 통일 기념일로 1918년 1차 대전후의 영토 변경에 의해 오스트리아-헝가리제국의 영토였던 트란실바니아를 회복하여 이룬 통일 기념일이다.
- 부활절이 크리스마스보다 종교적으로는 중요시되고 있으나 실제로는 크리스마스가 현지 분위기나 온 국민이 즐기는 측면에서 보다 성대한 축제일임

## 7장. 국민 현황

루마니아 국민의 절대다수인 89.5%가 루마니아인이고, 헝가리인, 집시, 독일인 등의 소수민족이 살고 있다. 루마니아인은 기원전부터 트란실바니아 지방에 살고 있던 다키아인과 2세기초 로마제국에 의해 정복된 뒤 이탈리아로부터 이주해온 로마인과의 혼혈에 의해 이루어졌다. 루마니아인은 형질 및 언어면에서 라틴족에 가장 가까우나, 기타 종족, 특히 슬라브족과의 동화도 있었다.

인구는 흑해연안에서 평야를 거쳐 산지에 이르기까지 거의 균등하게 분포된 특색이 있다. 산지에는 유럽 역사의 초창기부터 정착한 주민들이 도시화를 겪지 않은 상태 그대로 살고 있어서, 1500m의 높이까지 취락이 형성되어 있고, 목장은 같은 높이까지, 농경지는 1,170~1,290m 높이까지 개발되어 있다. 부쿠레슈티 등 일부 주요 도시를 제외하면 인구 밀집지역은 거의 없다.

## 8장. 경제 현황

### 8.1. 루마니아 신정부의 주요 경제정책

IMF, 루마니아 신정부의 선거공약인 Sa trairi bine (경제 번영)에 따라 공무원 봉급을 현실화(약 20% 인상)하고 사업환경 개선을 위해 소득세와 법인세에 대해 단일세율인 16%로 하향 적용하였다 (과거

18~40%). 반면, 특별소비세를 기타 유럽국가 수준으로 인상(유류 및 에너지, 담배, 주류, 고가사치품 등)하였으며, 광원 6천명을 해고(10개 광산 폐쇄)하는 등, World Bank의 권고대로 노동시장을 탄력적으로 운영할 수 있도록 노동법을 개정하였다. 각 지역 전력공사를 민영화하였으며, 자본 자유화 일정에 따라 2005년 5월부터 외국인들의 은행 예치를 전면 자유화하였다.

## 8.2. 경제 개황

2004년 3월 말 NATO가입으로 경제 부문 전반에 걸쳐 기대심리가 확산되고 있으며, 2004년 12월 총선에서 야당인 연립자유민주당(D.A.) 승리로 구 사회주의 잔재 청산이 가속화되고 부패 및 관료주의 등이 점차 개선될 것으로 전망된다.

2005년부터 본격적인 EU가입의 준비 단계로 EU 지침에 따른 환경 및 위생 설비의 현대화를 요구하고 있으며, 이를 준수하지 못한 업체들의 제품에 대한 유통 규제를 강화하였다. 이에 따라 의약, 육류 및 유업, 농업 등 전반적인 산업에서 대규모 도산 및 구조 조정이 급속도로 이루어질 것으로 전망된다.

또한, 2005년 7월 루마니아 화폐의 디노미네이션(10,000 레이 -> 1 레이)을 단행하는등, 경제개혁에 박차를 가하고 있으며, 이와 같은 경제 성장과 개혁이 EU로부터 긍정적으로 평가 받고 있다.

## 8.3. 대외경제 동향

수출규모와 수입규모가 동반 상승하고 있지만 소득 증가에 따른 소비 수요 상승으로 수입이 수출에 비해 급격하게 증가하고 있다. 또한, 루마니아의 환율 강세도 루마니아의 수출을 어렵게 하고 수입을 증가시키는 요소로 작용하고 있다. 실제, '06년에는 경상수지 적자가 100억 달러를 초과하여 정부 당국이 매우 우려하는 상황이다.

한편, 신정부에서 단일세(16%)를 도입하면서 일반 소득자의 가처분 소득이 증가되고 기업의 법인세 부담이 경감되어 외국인 투자가 급증하는 추세를 보이고 있다. 단일세 도입으로 일부 서구 기업들은 법인세 혜택을 누리기 위해 본사를 루마니아로 옮기는 특이한 사례가 발생하

기도 했다. 그러나 루마니아 투자 유입액의 대부분은 국영기업의 매각에 따른 것으로 일정 기간이 지나면 투자 금액 유입이 한계에 달할 것으로 정부는 우려하고 있으며 이를 극복하기 제조업 분야의 투자에 보다 적극적으로 나선다는 입장이다.

#### 8.4. 경제지표

##### (1) 주요 거시경제 지표

<표II-2> 주요 거시경제 지표

GDP	96.9 bn Euro (11월)
실질경제성장률	7.6%(11월)
1인당 GDP	4.492 유로
실업률	5.2% (11월)
물가상승률	4.87% (11월)
화폐단위	Leu, 복수 Lei (RON)
환율	1RON = 3.38 Euro, 2.57 US\$ (2007.2월 15일기준)
외채	27.71 bn Euro
외환보유고	21.3 bn Euro
산업구조	금융(20.0%), 제조업(17.1%), 무역(11.8%), 운송(4.7%), 통신(4.2%), 건설업(5.5%), 광업(3.7%), 농수산업·임업(2.2%) (2006년)
교역규모	25.8 bn Euro(수출), 40.7 bn Euro (수입), 무역적자: 149 억Euro(2006년 11월)
교역 품	수출: 차량 및 부품, 석유가스, 원유, 광물, 목재, 항공기, 금
	수입: 차량 및 부품, 원유, 컴퓨터, 의료품, 석유 및 비석유제품, 엔진

자료원: 루마니아 통계청, 루마니아 중앙은행(BNR) 2007년 2월

(2) 무역통계

<표 II-3> 무역통계 현황

교역규모 (한-루)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 2003년 US\$ 171,329,732 (수출) /US\$ 64,860,441 (수입): 무역흑자 US\$ 106,469,291</li> <li>- 2004년 US\$ 254,264,918 (수출) /US\$ 146,405,186 (수입): 무역흑자 US\$ 107,859,732</li> <li>- 2005년 US\$ 387,251,709 (수출) /US\$ 86,955,166 (수입): 무역흑자 US\$ 300,296,543</li> <li>- 2006년 US\$ 608,647,949 (수출) /US\$50,846,048 (수입): 무역흑자 US\$ 527,801,901</li> </ul>
교역품	승용차, 무선통신기기, 자동차부품, 타이어, 합성수지, 철강 등(우리나라 수출)
	유연탄, 펄프, 알루미늄, 광물, 항공기, 사료, 육류, 석유화학, 원목 (수입)
투자교류	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 한국의 대 루마니아 투자                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 2006년 3분기 까지: 54건, US\$3억 6천만</li> <li>- 1968년~2006. 2분기 까지: 340건, US\$ 20억 2천만</li> </ul> </li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 루마니아의 대 한국 투자                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 2006년 3분기 까지: 44건, US\$ 6.3천만</li> <li>- 1962년~2006. 2분기 까지: 433건 US\$ 34억 7천만</li> </ul> </li> </ul>
교민	총 교민 수 약 250명 (일시 체류자 포함) (2006년)

자료원: 루마니아정부, 루마니아통계청, 한국외교통상부, KOTIS 2007년 2월

## 9장. 종합

루마니아는 인구 21,584,000명에 이르는 동유럽 지역에서 발전가능성이 큰 시장이다. 국민의 절대 다수가 루마니아인이며, 수도 부쿠레슈티에 가장 많은 약 200만명의 주민이 거주하고 있다. 라틴, 슬라브, 터키 문화가 혼합된 다문화 사회이며, 여가 생활을 중시하여 놀이 문화가 발달되어 있다.

2004년 신정부의 출범 이후, 경제성장 정책을 바탕으로 강력한

구조조정 정책 및 개방정책을 실시하고 있어 외국인 투자유치 활동이 과거에 비해 활발히 이루어지고 있다. 특히 감세 정책을 통해 경제성장을 추구하고 있으며, 교역규모도 점차 증가하고 있다. 그러나 수입규모의 증가도가 수출규모의 증가도에 비해 매우 커서 무역수지 적자가 점차 증가하고 있어 경제에 부담이 되고 있는데, 이 문제를 루마니아 정부는 외국인 투자유치를 통해 해결하고자 한다.

한국 교민은 약 250만명 수준이며, 한국은 2006년 3분기까지 총 54건(USD 3억6천만)의 투자를 현지에 실시하였고, 루마니아는 한국에 동기간까지 44건(USD 6천3백만)의 투자를 실시한 바 있다.

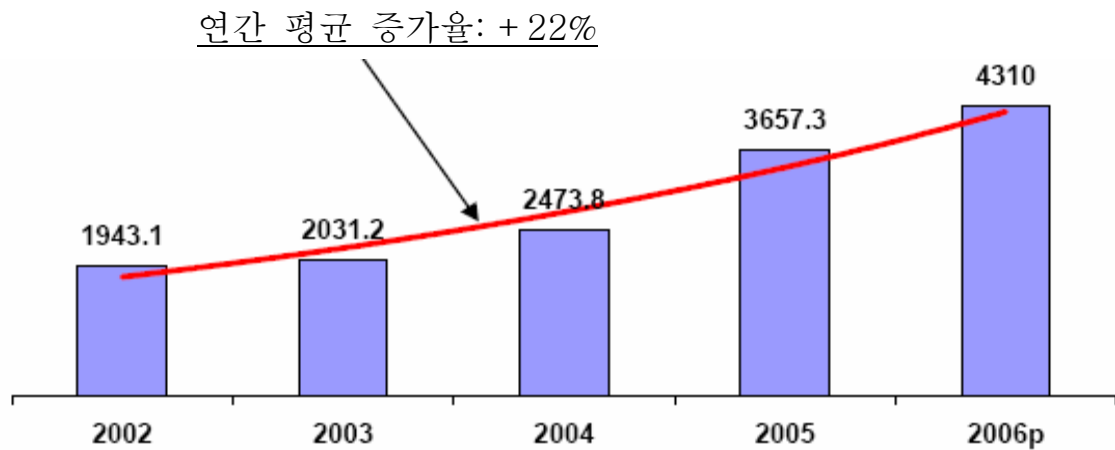
### Ⅲ. 게임산업 인프라 환경 및 동향

## 10장. 인터넷 환경 및 동향

루마니아 정보통신 시장의 총매출액 규모는 2002년 19억 유로, 2005년 36억 유로이었으며, 2006년에는 약 43억 유로가 될 것으로 전망되고 있다. 인터넷 분야 시장에만 국한했을 때, 총매출액 규모는 3억 7천 8백만 유로이며, 전체 정보통신기술 시장에서 인터넷 부분의 시장점유율은 약 9%이다.

<그림 III-1>루마니아 정보 통신 산업의 발전 과정

(million €)



출처: Interbiz Group, 2006

루마니아의 인터넷 이용자 수는 2002년 220만 명에서 2005년 510만 명으로 3년 간 두 배 이상 증가했으며, 2007년 인터넷 이용자수는 7백만 명에 육박할 것으로 예상된다. 루마니아의 브로드밴드 인터넷 서비스 보급률은 2006년 6월 5.5%를 기록했으며, 2007년 말이면 10%에 도달할 것으로 예상된다. ANCR이 작성한 인터넷 보급률의 예상치는 최근 브로드밴드 서비스와 이와 관련된 네트워크의 발전에 기초했다고 한다. ANRC에 따르면, 루마니아의 브로드밴드 인터넷 서비스 보급률의 증가는 유럽 지역 내에서도 가장 높은 수준인데, 2006년 6월 말, 루마니아의 브로드밴드 인터넷 접속은 110만 이상인 것으로 기록되었으며, 2005년 말에 비해 58% 증가한 것이다.



<표Ⅲ-1> 접속 유형별 인터넷 접속자수

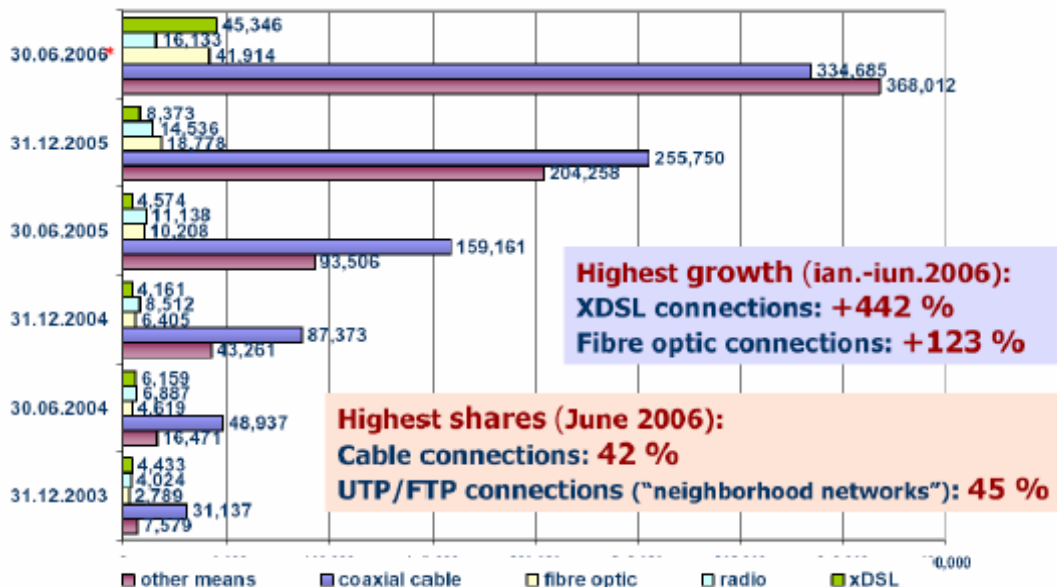
Indicator	2003년		2004년		2005년	
	가입자수	%	가입자수	%	가입자수	%
Dial-up fixed Lines	239,650	48.0	273,362	28.1	288,309	15.8
Dial-up mobile lines <sup>1</sup>	208,922	41.9	550,191	56.5	1,039,480	56.8
Coaxialcable	31,137	6.3	87,373	9.0	255,750	14.0
Optical fiber	2,789	0.6	6,405	0.7	18,778	1.0
Radio	4,024	0.8	8,512	0.9	14,536	0.8
Xdsl	4,433	0.9	4,161	0.4	8,373	0.5
기타 <sup>2</sup>	7,579	1.5	43,261	4.4	204,258	11.2
합계	498,534	100	973,265	100	1,829,484	100

<sup>1</sup> CDMA/EV-DO, GPRS/EDGE 포함

<sup>2</sup> UTP/FTP cable, satellite, leased lines, electrical cable

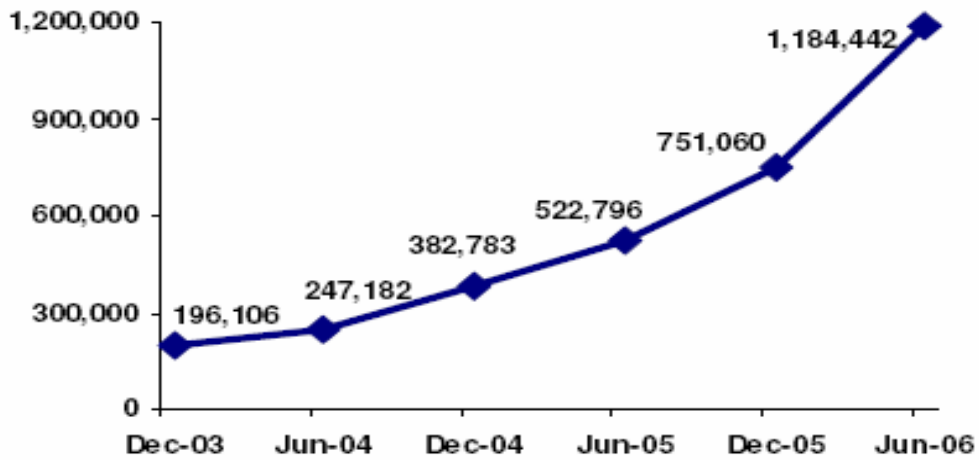
출처: ANRC, 2006 (국립 정보통신기술 조정 관리국)

<그림 Ⅲ-2> 루마니아 인터넷 서비스별 매출규모



출처: ANRC, (2006년 12월 21일 자료)

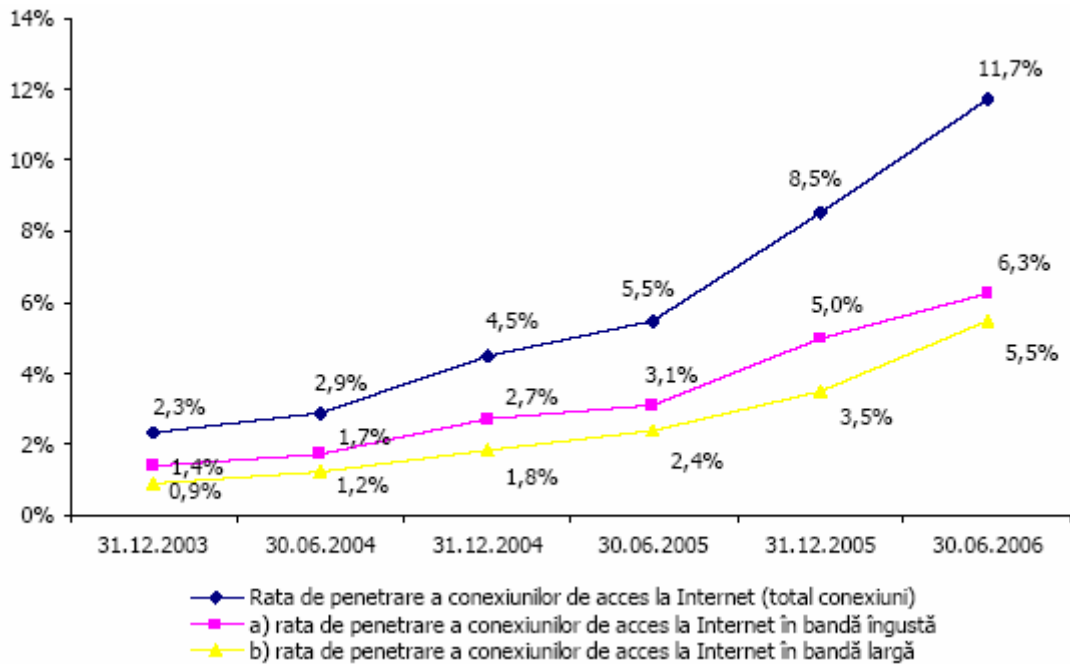
<그림 III-3> Broadband 가입자수 동향



출처: ANRC, (2006년 12월 21일 자료)

<그림 III-3> 대역별 인터넷 접속 및 보급율

- Narrowband (< 128 kbps)/
- Wideband(>128 kbps)



출처: ANRC, (2006년 12월 21일 자료)

<표 III-2> 인터넷 공급업체 수

연도	2003	2004	2005
연도별 공급 업체 수	233	515	981
접속 유형별 공급 업체 수			
- dial-up access	145	160	130
-coaxial cable	56	72	79
- optical fiber	52	109	217
- radio access	121	219	322
- xDSL access	65	93	93
- 기타 <sup>1</sup>	124	333	764
대역 간격 별 공급 업체 수			
- broad band	110	242	600

<sup>1</sup>UTP/FTP cable, satellite, leased lines, electrical cable

<표III-3> 루마니아 인터넷 사용 현황 및 예상추이

	2006	2007	2008	2009	2010	2011
인터넷 이용자수 (단위: 천 명)	6,000	7,300	8,300	9,000	9,600	10,000
인구 100명당 인터넷 이용자수	27.7	33.7	38.4	41.7	44.5	46.5
브로드밴드 가입자 수 (단위: 천 명)	1,400	2,160	2,600	2,800	3,240	3,650
인구 100명 당 브로드밴드 가입자 수	6	10	12	13	15	17

출처: Pyramid Research; IDC; Economist Intelligence Unit, 2006

## 11장. PC 환경 및 동향

최근 5년동안 루마니아 PC시장의 CAGR(연평균 복합 성장률)은 매출수량 측면에서 13.5%, 매출액 규모 측면에서는 10.0% 성장했다. IDC는 향후 특히 노트북이 가장 빠른 성장세를 나타낼 것으로 전망했다.

IDC는 당분간 가정용이나 사무용으로 데스크탑 시장의 성장은 느린 속도지만 계속될 것으로 본다고 전망한다. 또한 루마니아의 EU 가입으로 공공 인프라 구축에 대한 투자, 방위 체제나 의료, 공공 시설과 같이 EU 규정을 준수해야 하는 분야에 대한 신규 투자가 활발해 질것으로 본다. FDI의 증가와 같은 몇몇의 요소들, 꾸준한 경제 성장과 소비자들의 구매력 강화 또한 PC 수요 증가 요인이다.

### PC 시장 판매 대수 (데스크 탑, 노트북, servers x86)

2004년 : 439,000 대

2005년 : 608,000 대

출처: IDC, 2006

2005년, 루마니아는 502,629대의 데스크탑PC를 수입하였으며, 이는 전년 대비 31.1% 성장한 수치이다. 데스크탑 시장의 성장은 소매점이나 컴퓨터 전문 소매점에서 판매되는 저가 상품의 판매 증대에 기인한 것으로 보인다. 또한 교육 프로젝트와 정부의 브로처 계획으로 50,000대의 데스크탑 추가수요가 있을 것으로 예상된다.

루마니아인의 27%만이 인터넷 사용 가능 인구로 약 70% 이상의 국민이 기초적인 인터넷 사용 능력이 없는 것으로 나타났다. 2005년 가구당 PC 보급률은 16.3%로 2004년 보다 4% 증가 했다. 도시의 PC 보급률은 25.3%이며 그 외 지방은 4.6%로 도시와 비교해 상당히 낮은 것으로 나타났다.

<표Ⅲ-4> 루마니아 PC 환경 현황

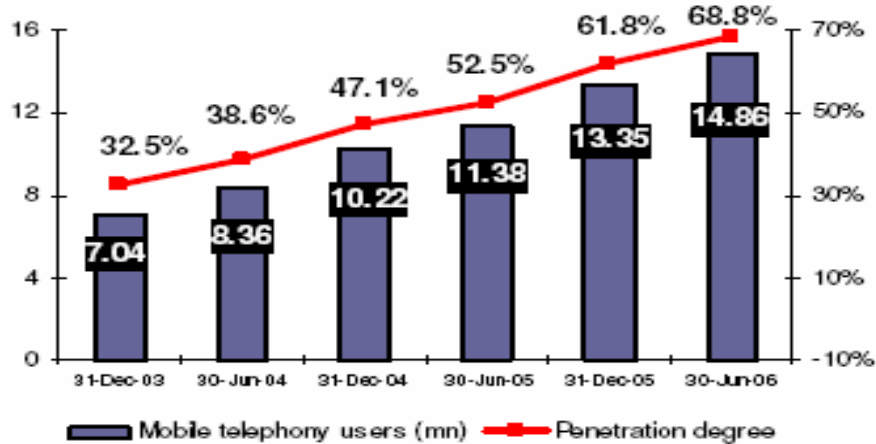
연 도	2006	2007	2008	2009	2010	2011
PC(개인용 컴퓨터) 1,000명당 보유 대수	180	220	250	280	300	320
Packaged software sales (US\$ m)	162	185	200	225	250	290
IT hardware spending (US\$ m)	879	980	1,070	1,180	1,240	1,390

출처: Pyramid Research; IDC; Economist Intelligence Unit, 2006

## 12장. 모바일 환경 및 동향

루마니아 이동통신 시장의 경쟁이 심화되면서, 이동통신 업체들간의 합병과 주요 업체들의 투자 증가가 예상 된다.

<그림 Ⅲ-3> 루마니아의 모바일 폰 사용현황: 이용자수와 보급률 정도



출처: ANRC, (2006년 12월 21일 자료)

**루마니아 이동통신 시장의 주요 GSM 업체:**

- Orange (프랑스)
- Vodafone (영국)

루마니아 이동통신 시장의 주도적 GSM 업체인 Orange와 Vodafone은 국제적 거대 통신기업으로 전세계 이용자들에게 넓고 다양한 서비스를 제공하고 있다.

Vodafone과 Orange는 Non-voice 서비스인 메시지 서비스(SMS, MMS), 무선 인터넷 서비스(WAP, GPRS, EDGE, 3G), 인터넷 데이터 서비스(모바일 단말기를 통한 인터넷 접속, 인터넷 전용 접속, VPN 등) 등의 패키지 상품을 제공하면서, 가입고객수가 급증세를 보이고 있다. 또한, 양사는 Java-based GSM 게임, Vodafone Campus, Orange Monitor 등 틈새서비스와 같은 기술적 접근을 통한 선호도를 통해 타 기업들과의 차별화를 도모하고 있는데, 이미 Vodafone사는 2005년 4월, 3G 서비스를 개시했으며, Orange사는 2004년 시장에 선보인 EDGE(GSM 개선을 위한 데이터 속도 강화 표준)를 기본으로 한 서비스를 우선적으로 제공해 왔다. 후발 주자로는 Cosmote, Zapp 등이 있다.

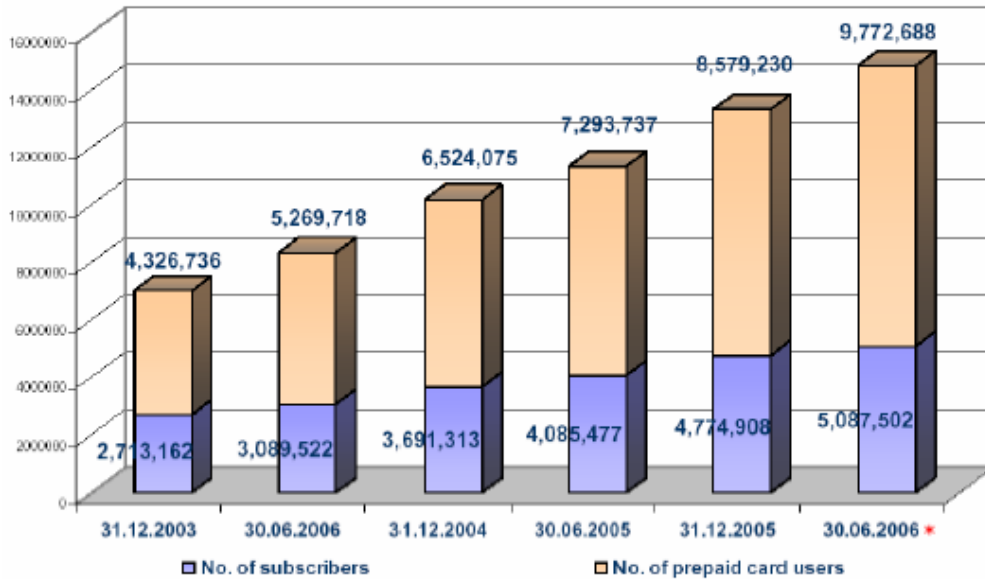
**<표III-5> 루마니아 이동통신 업체 현황**

**ROMANIA - mobile telephony market- a snapshot as of Sep 30, 2006**

Company	Number of clients		Coverage		Market Share
	Total	out of which, for 3G services	territory	population	
Orange	7,500,000	131,000	80%	97%	48.13%
Vodafone	7,155,000	230,000	81%	97%	45.92%
Cosmote	670,000	n/a	76%	92%	4.30%
Zapp	450,000	n/a	78%	95%	2.89%

Source: Ziarul Financiar, GO4IT, IntelliNews calculations

<그림 III-4> 루마니아의 이동통신 가입자와 선불 카드 이용자 수 현황



<표III-6> 루마니아 이동통신 시장의 동향

연 도	2006	2007	2008	2009	2010	2011
이동통신 가입자수 (단위:천명)	16,800	17,700	18,900	21,000	22,200	23,400
인구 100명당 이동통신 가입자수	77.6	81.8	87.5	97.2	102.8	108.8

출처: Pyramid Research; IDC; Economist Intelligence Unit, 2006

### 13장. 아케이드 환경 및 동향

루마니아 정부는 도박, 사행성 게임의 확장을 막기 위해 아케이드 게임장을 강력히 규제하고 있다. 정부의 강력한 규제에 따라, 업체들은 최소 5개 이상 슬롯 머신을 구비한 게임장의 경우 허가서를 받아야 하며 허가서의 유효 기간은 일년이다. 새로운 도박 관련 법규가 2007년 들어 더욱 강화될 것으로 예상된다

아케이드 게임장 하나에 투자되는 금액은 40만 유로 정도로, 슬롯 머신은 대당 최대 13,000~15,000유로, 임대료는 평방 미터 당 15~35유로, 간판, 조명 등 인테리어에 15,000유로가 소요된다. 하루 평균 고객 수는 50명이며, 투자액을 회수 하는데 걸리는 시간은 약 3~4년 정도이다. 기타 주요 특징은 다음과 같다.

- 2006년 10월 기준으로, 903개의 업체가 24,735개의 슬롯 머신 사업 허가서를 보유하고 있다.
- 아케이드 게임장의 평균 면적은 100~160 평방 미터 이다.
- 하루 평균 고객 수는 30~100명이다.
- 가장 인기 있는 기계는 Black Jack, Keno, Bingo, Poker 이다.
- 이스라엘인과 터키인이 이러한 게임 사업에 투자자로서, 운영자로서 가장 많이 연관 되어 있다.
- 90%의 업체가 5~20개의 슬롯 머신을 구비한 게임장을 소유하고 있다.

## 14장. 루마니아 인터넷과 게임 시장의 통합

루마니아의 인터넷 시장은 브로드밴드 시장의 고도 성장으로 특징지어 질 수 있다. 루마니아 시장의 브로드밴드 붐은 HSDPA와 3G와 같은 서비스를 통해 이동통신 업체들의 브로드밴드 시장으로의 활발한 진출에 기인한다. 또 다른 결정적인 이유로는 빠르게 성장하고 있는 관련 네트워크 제공 업체들의 등장이다. 이들은 현재 거대 업체들로부터 상당한 규모의 구매 제의를 받고 있다.

### 가. 주요 이동통신 업체

이동통신 업체들은 HSDPA, 3G, EDGE, GPRS 등 다양한 기술 지원을 통해 이동통신 단말기로도 인터넷 이용을 가능하게 하였으며, 전체 3G 서비스 이용자 수는 25만명 수준으로, 이동통신 업체들의 투자확대가 이용자 수 증가를 가져온 주요 요인이다. 최근 루마니아에 선보여진 HSDPA(고속하향패킷접속) 서비스는 기업과 개인 사용자 모두 사용



가능한 서비스로 Vodafone이 런칭했다. HSDPA는 초당 1.8메가 바이트의 속도로 데이터를 전송하며 이것은 3G 서비스보다 약 4배 정도 빠른 속도이다.

Orange Romania사 관계자는 비즈니스맨들은 주로 모바일 폰을 통해 인터넷에 접속한다고 언급하고 있으며, CDMA 업체인 Zapp은 현재 브로드밴드 접속이 가능한 “Zapp Internet Express Service”의 주요 이용 고객 중 4만 명 이상이 비즈니스 분야 종사자라고 전했다.

#### 나. 유선 인터넷 주요 업체

기존의 유선 인터넷 시장에서 활동 중인 주요 업체는 RCS&RDS로 가입자 수는 40만 명이고, 다음으로는 UPC-Astral로 가입자 수는 10만 명이다. 이 외에도 유선 인터넷 시장에 신규 진출한 Rometelecom이 있다. Rometelecom은 최다 유선 전화 가입자를 확보하고 있는 업체이며, 연말까지 인터넷 서비스인 “ClickNet”을 통해 150만 명까지 가입자 수를 증가시킬 계획을 갖고 있다.

#### 다. “NetCity” 프로젝트

부카레스트 시의 최근 프로젝트인 “Netcity”는 현재의 지상 케이블 시스템을 단일화하여 지하 터널로의 이전설치를 원하는 인터넷 업체들에게 영향을 미칠 것으로 본다. “Netcity”는 도시 전체에 걸쳐 있는 지상 케이블의 모습을 사라지도록 할 것이며, 이 프로젝트는 민·관 합동으로 진행될 예정으로, 지하로 옮겨진 통신 인프라는 인터넷 업체들에게 대여될 것이다.

해당 프로젝트에 대해 전문가들은 GPS를 기반으로 한 서비스군에 유리하게 작용하며, Instant Messaging, 블로그, 온라인 게임은 스마트폰 사용자들 사이에서 높은 인기를 얻을 것으로 예측한다.

루마니아 정보통신 시장에서 스마트 폰의 증가와 함께, 이동통신 업체들의 비즈니스 부분 서비스가 강화되고 3G 서비스에 대한 관심

이 증대될 것으로 보인다. 전문가들이 예상하는 또 다른 발전전망은 비록 루마니아 관리 당국이 이제 겨우 WiMAX의 유용성을 알리고 사용 허가를 위한 입찰을 구성하고 있는 단계이지만, 머지 않아 WiMAX 기술이 상용화가 이루어진다는 것이다.

시장의 동향에 따라, Microsoft사는 2007년, Entertainment & Device(E&D) 분야의 루마니아 진출 계획을 갖고 있는데, 해당 사업부 활동 중 비디오 게임과 게임기구의 수입 활동이 중요한 위상을 차지할 것으로 예상된다. Microsoft사는 2007년 연말, 루마니아 게임 시장에 Xbox 게임과, Zune 멀티미디어 플레이어 시판을 계획하고 있다.

루마니아 게임 시장의 주요 문제점은 바로 불법복제율이 높다는 것인데, IDC가 2006년 9월 발표한 자료에 따르면, 현재 감소하는 경향을 보이고 있으나 여전히 전체 불법복제율은 72%로 높은 편이며, 비디오 게임의 경우 약90%의 불법복제율을 보이고 있다.

라. 루마니아 게임 시장 규모

<표III-6> 루마니아 게임 시장 연간 매출액

2005	2006	2007
~ € 4 million	~ € 6 million	~€ 7 million

출처: Main game importers estimates

2005년 루마니아의 게임시장 매출액 규모는 4백만 유로였으며, 2006년, 루마니아 PC / Console 게임의 매출규모는 약 6백만 유로 정도로 추정된다(부품 시장 포함).

루마니아 게임 시장에서 PC 게임이 70% 수준의 시장점유율을 기록하며, 가장 선호도 높은 게임군으로 나타나고 있다. 그러나 이의

상당부분이 해적판 PC 게임 판매인데, PC 게임은 콘솔 게임에 비해 복제가 쉽고 하드웨어 보급률이 높은 관계로 불법 복제품으로부터의 보호가 잘 이루어지고 있지 않다.

루마니아 소비자들은 RPG 게임, FM과 같은 축구 시뮬레이션 게임, 액션 게임, 전략 게임 등을 선호한다. 게임 유통업자들에 따르면, Sims 시리즈가 큰 성공을 거두었는데, 그 이유는 남성과 여성 소비자층 모두에게 호응을 얻어 냈기 때문이라고 한다. 현재 여성 게임 이용자의 수는 남성에 비해 많이 적은 편이다.

## IV. 인터넷 게임 산업 동향

## 15장. 게임산업 동향 및 전망

2006년, 루마니아 게임 시장의 매출 규모는 약 6백만 유로 정도로 추정되며, 성장률은 20% 수준을 기록할 것으로 보인다. 게임 시장의 발전과 기업들의 매출액 증가에도 불구하고 90%에 달하는 불법 복제율로 인해 정품 게임의 수익성은 높지 않은 편이다.

루마니아의 EU 가입으로 인해 콘솔 게임의 가격은 약 25% 정도 감소했는데, 이는 게임 제품에 대한 관세가 감소했기 때문이다. 반면, 게임 제품의 가격은 상승할 것으로 예상되는데, 현재 루마니아에서 판매되고 있는 게임 제품의 가격이 타 EU회원국 내에서 판매되고 있는 것보다 낮기 때문이다.

현재 루마니아 시장에서는 “즐기고 배우고”라는 게임 테마가 발전하고 있는데 이는 하이퍼마켓과 슈퍼마켓 체인의 확장에 영향을 받았기 때문이다. 현재 이들 중대형 소매 체인에 게임 제품을 유통하고 있는 업체들은 광범위한 종류의 가족형 게임, 전략 게임, 교육용 게임을 공급하고 있다. 비디오 게임의 경우 가장 선호하는 것은 전략 게임으로는 World of Warcraft, 스포츠 게임으로는 FIFA 시리즈가 있다.

폭력적, 선정적 게임은 루마니아 시장에는 적합하지 않은 것으로 보인다. 해당 카테고리의 게임은 유럽의 타 국가들에서는 평균 60,000개 판매된 반면, 루마니아에서는 2,000개로 비교적 소량 판매되었다. 2006년 가장 판매량이 많았던 게임은 “World of Warcraft”로 일년 동안 정품 게임이 10,000개 이상 판매되었다.

**<표IV-1> 2005, 2006년 게임제품 판매 순위**

2005년 게임 제품 판매 순위	2006년 게임 제품 판매 순위
1. The Sims 2	1. World of Warcraft
2. The Sims 2-University	2. 2006 FIFA World Cup
3. World of Warcraft	3. The Sims 2 Family Fun

Alliance 4. NFS Underground 2 5. FIFA 2006 6. Need for Speed Most Wanted 7. The Sims 2-Nightlife 8. Harry Potter and the Goblet of Fire	Stuff 4. Ice Age 2: the Meltdown 5. Heroes of Might And Magic V 6. The Sims 2 7. The Sims 2 Open for Business 8. FIFA 2006 9. Need for Speed Most Wanted 10. The Sims 2 Nightlife
--	--

출처: Game importers

**<표Ⅳ-2> 국가별 게임 제품 수입 규모**  
(2005년 기준, 단위:1,000€)

\* HS Code 9504.10 기준

순위	국가명	수입액
1	중국	595
2	일본	51
3	대만	37
4	아랍에미레이트	14
5	홍콩	12
6	헝가리	10
7	영국	7
8	슬로베니아	7
9	독일	6
10	멕시코	4
	합계	748

출처: INSSE, 2007

\* HS Code 9504.30 기준

순위	국가명	수입액
1	스페인	10,788
2	오스트리아	3,229

3	미국	2,930
4	독일	1,082
5	슬로베니아	798
6	호주	642
7	헝가리	429
8	이탈리아	265
9	영국	262
10	불가리아	258
13	대만	123
14	일본	88
15	중국	79
26	한국	9
	합계	21,740

출처: INSSE, 2007

\* HS Code 9504.90 기준

순위	국가명	수입액
1	중국	1,254
2	슬로베니아	619
3	독일	259
4	홍콩	215
5	이탈리아	192
6	영국	97
7	유고슬라비아	79
8	스위스	60
9	미국	58
10	오스트리아	51
15	일본	25
29	한국	1
	합계	3,176

출처: INSSE, 2007

비디오 게임의 판매는 시즌의 영향을 많이 받는다. 예를 들면 12월의 판매액은 전체 판매액의 5분의 1을 차지한다. 게임 전용 방송국은 2006년 말 인터넷에 게임 방송을 런칭했으며, 독점적으로 게임 관련 방송을 하고 있다. 만약 이러한 게임 관련 인터넷 방송이 성공적인

반응을 얻어 낸다면, 루마니아의 게임 시장 성장은 더욱 가속화될 것이다.

루마니아 게임시장에서 루마니아 소비자들은 4.2~7.1유로 정도의 게임 CD를 주로 구매하며, 이 가격대의 게임들의 시장 점유율은 40% 정도이다. 현재 루마니아 게임시장은 발전하고 있지만, 아직 낮은 구매력 때문에 주기적 구매는 이루어 지지 않고 있다.

## 16장. 플랫폼별 게임산업 동향 및 전망

### 16.1. 플랫폼에 의한 루마니아 게임 시장 구분:

- PC games: 70%
- Play station 2: 20%
- Play Station Portable: 4%
- The rest with 1% each

루마니아의 소비자들은 콘솔 게임 보다는 PC 게임을 선호하는 편이다. 그 이유는 현재 200~300유로인 콘솔 게임의 가격은 루마니아 소비자의 소득 수준에서는 결코 낮은 수준이 아니며, 콘솔 게임의 복제가 쉽지 않아 PC 게임처럼 저렴한 가격에 복제품이 유통되지 않기 때문이다.

2006년 가장 많이 판매된 게임인 “World of Warcraft”는 루마니아에서 정품 게임으로서는 최초로 10,000개 이상이 판매된 게임이다. “World of Warcraft”가 가장 많이 팔린 PC 게임이라면, “Need for Speed Carbon”은 PS2 게임 중 가장 많이 판매된 게임이며, “Grand Theft Auto Liberty City Stories”는 PSP 게임 중 가장 많이 판매된 게임이다.



## 16.2. 콘솔게임시장 현황

- Sony: PlayStation 2 and PlayStation 3

Play Station2는 Best Distribution사가 루마니아에 유통하고 있으며, 전체 게임 시장 매출액의 20% 수준을 점유하고 있다. Best Distribution사는 Sony의 PlayStation3를 2007년 3월 이후 출시할 것이며 가격은 외국과 같은 수준인 500~600유로 선이 될 것이라고 한다. 한편, PlayStation3의 발매 이후 에도 PlayStation2의 판매는 계속할 것이라고 한다.

- Nintendo: Nintendo GameCube and Wii

Nintendo 콘솔 게임은 TNT Games가 루마니아에 유통하고 있다. TNT Games는 2006년 말 Nintendo Wii를 런칭했다. 그러나 Nintendo 사는 Nintendo Game Cube시장에서 Nintendo Wii를 퇴출시킬 방침인데 이유는 Nintendo Game Cube의 타제품들과 호환성이 있기 때문이다.

- Microsoft: Xbox and Xbox 360

시장의 동향에 따라, Microsoft사는 2007년, 엔터테인먼트 & 디바이스(E&D) 사업부를 루마니아에 진출 시킨다. E&D 사업부의 활동 분야는 비디오 게임과 기구의 수입이 될 것이다. Microsoft사는 2007년 연말, 루마니아 게임 시장에 Xbox 게임과, Zune 멀티미디어 플레이어 런칭을 계획하고 있다.

## 16.3. 모바일 게임

루마니아 모바일 폰 시장은 현재까지도 저사양 터미널 방식이 주도하고 있지만, 스마트 폰에 대한 수요가 증가한다는 것이 특징이다. 3G 기술의 도입으로 모바일폰 사용자들은 보다 높은 수준의 서비스에 접근할 것이다.

모바일 폰을 통한 영화 시청, 화상 회의, 쌍방향 게임, 초고속 인터넷

접속 등 새로운 기술이 제공하는 다양한 서비스들은 하이엔드폰 수요를 자극할 것이며, 모바일폰 게임 판매에 긍정적인 영향을 미칠 것으로 본다. GPRS 접속의 경우, Java 게임은 온라인 판매가 가능하며, 대부분 전쟁이나 전투, 스포츠, 경주, 보드게임, 어드벤처 게임, 버추얼 펫 (가상 애완 동물 키우기)등이 있다.

## 17장. 게임 업체 동향 및 전망

### \* 루마니아의 주요 게임 생산 업체 동향

루마니아 게임 시장은 크게 UbiSoft Electronics Arts와 Game Loft의 양사가 주도하고 있다. 이들 생산품은 전술한 바와 같이 루마니아 내수 시장보다는 해외 수출을 목적으로 하고 있다.

- Ubisoft: 프랑스 Ubisoft 사의 지점이자, 생산 센터로 Silent Hunter III, Blazing Angels 등이 루마니아에서 개발 되었다.)
- Gameloft 스튜디오는 Ubisoft 지사와 동일 지점에 소재해 있다. 현재 200 인 이상이 Gameloft 에 고용되어 있으며, Warrior Within 을 개발했다.
- 2005 년 7 월, 미국의 Electronic Arts(EA)는 루마니아를 모바일 폰 전용 게임 개발을 위한 거점으로 선택했고, 2006 년 173 만 유로를 투자하였다. 또한 Jamdat Movable(모바일 게임업체)을 인수한 EA 사는 런던, 도쿄, 호놀룰루, 몬트리올에 이어 부카레스트에 Jamdat 사무소를 개설했다. 현재 부카레스트 Jamdat 오피스에는 70 여 명의 프로그래머, 디자이너, 게임 테스터 등이 근무 하고 있다.
- 다른 미국 업체로는 Activision 이 있는데, 부카레스트에 위치한 루마니아의 소규모 게임 개발 업체인 Fun Labs 사를 통해 게임을 개발하고 있다.

\* 루마니아의 주요 게임 수입/유통 업체

- Best Distribution: 시장 점유율 70%
- TNT Games: 시장 점유율 10%

\* 주요 게임 수입업체 소개:

- ❖ BEST DISTRIBUTION : 루마니아의 최대 수입 및 유통 업체이다. Electronic Arts, Sony Computer Entertainment, Vivendi Universal Games, Virgin Interactive 등 의 독점 유통업체이다.

BEST DISTRIBUTION이 유통 중인 주요 업체 및 브랜드 목록:

- Electronic Arts ( EA Sports, Westwood, Bullfrog, Maxis, Lion head, Delphine, Origin, Jane's, LEGO, Disney Interactive, Looking Glass, FOX, DreamWorks),
- SONY Computer Entertainment - console
- Vivendi Universal Games(Sierra, Blizzard, Valve, NDA Productions, Majesco Entertainment)
- Virgin Interactive / Interplay / Titus and branches (Shiny Entertainment, Black Isle Studios, Digital Integration, Titus)
- Infogrames (Atari, Hasbro, Simis, Cavedog, Epic)
- Take 2 Interactive (Gathering of Developers, Epic, Terminal Reality, Talonsoft, Rockstar, Bono, Bungee, Croteam)
- Novalogic ; - Codemasters ; -Sold-Out Software ; - Empire Interactive ; - Eidos (Ion Storm, Core Design)
- ❖ TNT GAMES INTERNATIONAL 은 수입 및 유통업체로 Nintendo, Joytech, SEGA, NCSoft, Koch Media, Auralog 를 루마니아에 유통하고 있다.

- ❖ MONOSIT CONIMPEX 사는 수입 및 유통 업체인데, 유통에 보다 집중하고 있다.

- 수입 중인 업체 및 브랜드 명: Midway, THQ; Novalogic; Jowood; Disney; Activision; GSP; Empire ; Mastertronic; Ascaron; Monte Cristo Games; Lighthouse Interactive; Techland; Riverdeep; Dorling Kindsley; CDV Software; Fasttrak; Konami; Zoo Digital Publishing; Play IT; 505 Gamestreet; Mindscape; Magix
- 유통 중인 업체 및 브랜드 명: Microsoft, Sony, Electronic Arts, Sierra, Blizzard, Valve, Lucas Arts, Nintendo, Sega, Codemasters, Atari, Eidos, Take 2 Interactive

❖ SOFTWIN은 루마니아 국내 업체로 교육 게임 생산 업체이며 주로 루마니아 시장에서 활동하고 있다. - [www.intuitext.ro](http://www.intuitext.ro) .

**\* 주요 유통 체인:**

→ Best Distribution은 RTC holdings 계열로, 루마니아에서 가장 큰 소매 및 유통 업체 중 하나이다. RTC 그룹은 또한 Diverta라는 미디어 전문 체인점을 31개 도시에 80개 운영 중이다. 2007년, 10개의 지점이 새로 개점하면, 면적은 지점당 500~1,000 평방 미터 정도 되며 대부분 지역의 대형 상업 센터에 개점하게 된다. Best Distribution과 TNT games를 통해 수입된 게임은 Diverta 체인점을 통해 판매 된다.

→ 주요 IT 제품 판매 체인:

- FLAMINGO COMPUTERS 는 Flamingo 그룹 계열로, 3 개의 소매 체인 브랜드를 갖고 있다. : Flanco (가전, 전자 제품 전문점, 98 개 지점), Flamingo (IT&C 제품 전문점, 50 개 지점), Future Shop (모바일 제품 전문점)

- K TECH ELECTRONICS - ULTRA PRO 는 37 개 의 유통센터를 갖고 있고 70 개의 IT&C 전문 상점을 운영 중이다.

Microsoft사는 유통 전략의 일환으로 Flamingo, Scop, Tornado and Trend와 같은 IT&C유통 업체들과 계약을 맺었다.

→ 하이퍼 마켓 체인으로는Carrefour (6개 지점), Cora(3개 지점)가 있으며, Monosit and Best Distribution가 중대형 소매 체인점 게임 제품 주요 공급 업체이다.

→ 온라인 상점은 아래와 같다.

\* Best Distribution- [www.gameshop.ro](http://www.gameshop.ro)

\* Flamingo- [www.flamingo.ro](http://www.flamingo.ro)

\* K Tech- [www.ultramall.ro/jocuri-pc-console](http://www.ultramall.ro/jocuri-pc-console)

\* Monosit- [www.gamestore.ro](http://www.gamestore.ro)

\* Computer Games Online- <http://shop.computergames.ro>

\* Pop Store- [www.pop.store.ro/shop/p\\_q/NcSoft/tip/ Jocuri\\_PC/items/index.html](http://www.pop.store.ro/shop/p_q/NcSoft/tip/Jocuri_PC/items/index.html).

## 18장. 게임 이용자 동향 및 전망

PGL(Professional Games League)은 2002년 설립되었고, WCG(World Cyber Games)의 공식 파트너 이다. WCG 출전을 위한 루마니아 예선 대회 주최자는 WCG Mobile, Counter-Strike, Need for Speed, FIFA 2006 이다. PGL은 루마니아 PC 게임 대회들의 주 프로모터이자 주최자이다.

매년 4~5개 대회를 주최하는 PGL은 루마니아의 게이머 수를 약 700,000~800,000명 정도로 추정하고 있다. PGL은 Need for Speed, FIFA 2006, Counter-Strike등에 걸쳐 게임 대회를 개최하고 있으며, 매년 43주차 주말에 걸쳐 게이머들은 대회에 참여 하고 있다. 주요 게임 수입 업자들은 루마니아의 게이머 인구를 약 1 백만 명 정도로

보고 있다.

➤ PGL championships:

- National Championship of Counter-Strike: [www.counter-strike.ro](http://www.counter-strike.ro)
- National Championship of FIFA: <http://fifa.pgl.ro>
- National Championship of DOTA: <http://dota.pgl.ro>
- National Championship of PGL Mobile
- Warcraft3: [www.warcraft.ro](http://www.warcraft.ro)

PGL은 Counter Strike 와 World of Warcraft 의 커뮤니티에서 각각 약70,000명과 10,000명의 게이머들이 활동하고 있는 것으로 추정하고 있다. 2006 WCG 루마니아 지역 예선전은 이탈리아 Monza에서 개최된 2006WCG 의 예선 대회로서의 자격을 부여 받았다.

온라인 게임으로만 본다면, 루마니아의 온라인 게임 인구는 약 50.000명 정도로 추정된다. 이 수치는 아직 공식적 집계 자료가 없기 때문에 온라인 게임 업체의 의견을 기초로 한 것이다.

18.1. 루마니아 게이머 현황:

- 게이머의 대부분은 남성이며 여성은 13%를 차지 한다.
- 최초 비디오 게임을 접하는 시기는 2.5~3 세 이다.
- 게이머 수가 가장 많은 연령대는 18~25 세이며, 게이머 수의 과반수를 차지 한다.
- 온라인 게이머가 가장 빠르게 증가 하고 있으며, 온라인 게이머들의 평균 연령은 35~45 세이다.

18.2. 루마니아어판 온라인 게임 사이트:

아래의 사이트 들은 루마니아 사이트 들이지만 실제로는 국제적인 온라인 게임에 접속하는 사이트 들이며, 루마니아의 게이머들과 청소년을 비롯한 일반 유저들이 자주 사용하는 사이트들이다.

- <http://www.top66.ro/cat47/page1.html>
- <http://www.jucaushii.ro/gnews.html>
- <http://www.pixelrage.ro/news/Se-lucreaza-la-Lineage-III/2747.html>
- <http://www.toplinks.ro>
- <http://www.jocurionline.org/index.php?c=12> - 2.2kb
- <http://gangstaforum.3xforum.ro/userlist.php>
- <http://www.all-gamesonline.com/>
- <http://www.gamedesire.com/la-ro,dd-16,n-99.html>
- <http://portal.traficdublu.ro/top3.html>
- [http://www.minix.ro/v/jocuri/Memory+ 2.jpg.html?](http://www.minix.ro/v/jocuri/Memory+2.jpg.html?)

### 18.3. 루마니아어 한국게임 운영 온라인 사이트

루마니아에 한국 게임 프로그램이 온라인상 루마니아어로 운영되고 있다. 특히 세 온라인 한국산 게임이 루마니아에서 사용되고 있는데, 주로 게이머들이 많이 이용하고 있는 것은 리니지 게임이며, 뮤게임은 아직 잘 알려져 있지 않았다.

작년 11 월에 유럽시장 진출을 위해 계약에 성공한 포트리스 3 은 아직 알려져 있지 않고 게임 사이트들에서 조금씩 선전이 되고 게임관련 메체들에서도 조금씩 화제를 일으키고 있다. 출시 예정시기는 금년도 여름쯤으로 예상된다.

- 한국 프로그램 뮤 온라인 사이트: <http://www.muonline.ro/>
- 리니즈 게임을 운영하는 사이트: <http://www.linkmania.ro/>
- 리니즈와 뮤게임을 운영하는 사이트: <http://partytime.myforum.ro>

#### 18.4. 루마니아에서 온라인 한국 게임 소프트웨어 판매 업체

- 한국게임 프로그램 온라인 판매업체
  - \* 업체명: POP.STORE.RO
  - \* 웹주소: [http://www.pop.store.ro/shop/p\\_g/NcSoft/tip/Jocuri\\_PC/items/index.html](http://www.pop.store.ro/shop/p_g/NcSoft/tip/Jocuri_PC/items/index.html).
  - \* 티미쇼아라지사: Str. Silistra nr.28 Timisoara
  - \* 부쿠레슈티지사: Aleea Trestiana, Nr. 2, Bl. 17, Sc. 1, Ap. 4, Sector 4, Bucuresti

- 온라인상 판매되는 프로그램
  - 파트리시안-2, 3
    - 가격:(VAT 포함, 이하 모두 VAT 포함 가격): 24.49 RON/31.83 RON
    - 보증기한:1 달/ 분류: PC 게임 / PC 생산자(퍼블리셔): NCSoft

<그림 IV-1> 파트리시안-2



<그림 IV-2> 파트리시안-3



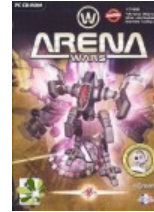
- Cossacks Back To War
  - 가격: 34.27 RON / 보증기한: 1 달 / 분류: PC 게임 / 생산자(퍼블리셔): NCSoft

<그림 IV-3> Cossacks Back To War





- 아레나 워게임  
가격: 31.83 RON / 보증기한: 1 달 / 분류: PC 게임 /  
생산자(퍼블리셔): NCSoft



<그림 IV-4> 아레나 워

- Big Mutha Truckers  
가격: 31.83 RON / 보증기한: 1달 / 분류: PC 게임  
생산자(퍼블리셔): NCSoft



<그림 IV-5> Big Mutha Truckers

- Lineage 2  
가격: 161.62 RON / 보증기한: 1 달 / 분류: PC 게임  
생산자(퍼블리셔): NCSoft



<그림 IV-6> Lineage 2

#### 18.5. 기타 루마니아 시장에서 판매되는 한국 게임 프로그램

- \* Blitzkrieg [G1248], 분류: PC 게임 / 제작사 NcSoft 31.83 RON
- \* Port Royale 2[G1803], 분류: PC 게임 / 제작사 NcSoft 31.83 RON
- \* Divine Divinity [G1354], 분류: PC 게임 / 제작사 NcSoft 34.27 RON

## 2006 신흥게임시장 조사 보고서

- \* American Conquest Fight Back [G1256], 분류: PC 게임 / 제작사 NcSoft 34.27 RON
- \* Project Nomads [G1356], 분류: PC 게임 / 제작사 NcSoft 34.27 RON
- \* Taxi 3 - Extreme Rush PC [G2228], 분류: PC 게임 / 제작사 NcSoft 39.17 RON
- \* Manhattan Chase PC [G2526], 분류: PC 게임 / 제작사 NcSoft 39.17 RON
- \* Kill Switch [G1966], 분류: PC 게임 / 제작사 NcSoft 58.76 RON
- \* Sacred Plus + Underworld [G1807], 분류: PC 게임 / 제작사 NcSoft 63.66 RON
- \* Tom Clancy`s - Counter Terrorism [G2525] Software / Jocuri PC NcSoft 68.57 RON
- \* Ascaron Collections [G2378], 분류: PC 게임 / 제작사 NcSoft 68.57 RON
- \* Special Forces [G2121], 분류: PC 게임 / 제작사 NcSoft 68.57 RON
- \* Pariah [G2119], 분류: PC 게임 / 제작사 NcSoft 83.25 RON
- \* Titan Quest [G2535], 분류: PC 게임 / 제작사 NcSoft 159.60 RON

## V. 게임 산업 시스템과 루마니아 정부의 IT 정책

## 19장. 게임관련 법률 및 정책

루마니아 정부는 현재 게임 산업 특정 법규 및 정책을 실행하고 있지 않고 있지만, 전반적 IT 산업 부흥을 위한 정책을 실시하고 있으며, 해당 정책분야 중 3가지가 게임 산업과 관계가 있다.

### 19.1. 불법 복제에의 대응

루마니아는 세계적으로도 높은 소프트웨어 불법 복제율을 나타내는 국가 중 하나이다. 동유럽에서는 CIS 지역인 우크라이나와 러시아에 이어 세 번째로 불법 복제율이 높다. 루마니아의 소프트웨어 복제율은 2005년, 72%를 기록했는데, 2004년에 비해 2% 정도 감소한 것이며, 연간 불법 복제품의 규모는 약 미화 1억 1천1백만달러로 추정된다. 비록 2003년과 2004년에 비해 감소된 복제율을 보이고 있지만 불법복제품의 규모는 꾸준히 증가 하고 있는데, 2003년에는 미화 4천 9백만 달러, 2004년에는 미화 6천 2백만 달러, 2005년에는 미화 1억 천백만 달러의 규모로 추정된다. 소프트웨어 중 게임 분야의 경우, 이러한 불법 복제에 상당한 영향을 받고 있으며, 게임 제품의 불법 복제율은 90%이다.

루마니아 정부는 “세계 위조 및 복제 방지 협의회”의 협조를 얻어 “동유럽 및 중앙 아시아 지역의 위조와 복제 방지 협의회”를 구성하였는데, “세계 위조 및 복제 방지를 위한 의회”는 2006년 7월 11~12일 46개국 관련 분야 대표가 참가한 규모 있는 위조 및 복제 방지에 대한 의회이다.

또한, 루마니아 정보통신기술 검열 기관(IGCTI)는 해당 분야의 32개의 비정부 기관과 함께 지능적 불법 복제에 대응한 협력 협정을 맺었다.

### 19.2. 인터넷 보급에 대한 지원

루마니아 정보 통신부는 세계 은행의 지원으로 인터넷과 정보통신

기술 보급을 목적으로 하는 다수의 지역 커뮤니티와 연결된 네트워크 구축을 위한 “Knowledge-Based Economy”(지식 기반 경제)라는 프로젝트를 시작 하였다. 이의 대표적인 사업이 전술한 “NetCity 프로젝트”이다.

### 19.3. IT 수출 증진을 위한 국가 브랜드 프로모션 활동

루마니아 정보통신부와 경제통상부는 브랜드 사업을 장려하고 이 사업에 대한 프로모션 전략 수행에 대한 최신 정보를 제공하고 있다. 루마니아 IT 산업의 새로운 브랜드인 “Romania IT”는 IT 분야의 모든 마케팅 및 프로모션 활동을 지원하게 될 것이다. “Romania IT” 로고는 2007년 3월 15~21일 독일 하노버에서 개최되는 Cebit에서 처음 사용될 예정이다.

#### <그림 V-1> “Romania IT” 로고



루마니아 정보통신부에 따르면, 루마니아 IT 산업 통합 브랜드인 “Romania IT”라는 브랜드를 가지고 약 9,000여 개의 업체로 구성된 IT 수출업체 공동체는 좀 더 개선되고 단일화된 인식을 갖고 외국 IT 시장에서 좋은 결과를 얻을 것으로 예상하고있다.

## 20장. 게임관련 수출입 제도와 수출입 현황

루마니아 IT 산업에서 게임 부분에 대한 수출입제도에는 특별한 규제나 특징은 없다. 게임 부분 수출 현황을 살펴 보면, 수출은 주로 외국 게임 생산업체의 루마니아 지사를 통해 이루어지고 있으며, 보통 이러한 외국 업체들은 루마니아 내수시장보다는 생산 기지로 인식

하고 있는데, 이와 같은 원인중 중요한 하나로 루마니아의 게임시장 내에서 광범위하게 유통되는 불법복제품을 들 수 있다.

현재 루마니아에 유통되고 있는 게임 제품들은 주로 수입된 것들이며, 불법 복제품이 다량 유통되고 있다.

<표 V-1> 2006년 수입 현황

HS Code	Product	Value - thousand €
9504.10	Video games of a kind used with a television receiver	748
9504.30	Games with screen	21,740
9504.90	Other games	3,176

출처: INSSE, 2006

## 21장. IT관련 외국인 투자 제도와 외자 진출 사례

거대 외국 기업들이 루마니아에 생산 라인을 만들거나 옮겨 온 이후, 이들 기업들은 루마니아에 기술 지원 센터나 “Intelligence services” 부서들을 설치하는 등 변화를 모색하고 있다. Microsoft나 IBM, Ericsson과 같은 굴지의 IT 기업들은 루마니아에 글로벌 지원 센터를 설립하였거나, 설립할 계획을 갖고 있다. 이들 기업들이 루마니아를 생산 기지뿐만 아니라 기술 개발 기지로 삼으려는 이유는 루마니아의 저렴하고 숙련된 노동력에 관심을 갖고 있기 때문이다.

Microsoft는 2007년 2월 초, 부쿠레슈티에 글로벌 기술지원 센터(Global Technological Support Centre: GTSC)를 개설하였다. GTSC 공식 투자액 규모에 대한 발표는 없지만, 전문가들은 약 1200만 유로 정도인 것으로 추정하고 있다. 한편 Microsoft는 GTSC 설립 첫 해인 2007년 150명을 고용할 계획을 갖고 있는데, GTSC는 유럽, 중동,

아프리카의 Windows 고객을 위한 기술적 지원을 제공할 것이다. 한편, Microsoft는 바이러스 방지 및 메일 관련 소프트웨어를 제조하는 루마니아 업체인 GeCAD를 2003년 매각했다.

Ubisoft 루마니아 지사는 2006년 현재 350명인 인력규모를 2007년 말까지 약 50% 증가시킬 계획을 갖고 있다. Unisoft 루마니아 지사의 직원들은 대부분 그래픽 디자이너, 프로그래머, 테스터들인데, Ubisoft의 루마니아 스튜디오는 본사 소재지인 프랑스 이외의 지역에 첫 번째로 문을 연 스튜디오로서, 루마니아 뿐만 아니라 동유럽 지역의 Ubisoft 사업 활동을 조정하게 된다.

현재 루마니아 부쿠레슈티에서 모바일 전용 게임을 생산하고 있는 주요 업체는 Electronic Arts, Gameloft의 루마니아 지사로서 100명 이상의 인원을 고용하고 있으며, 고용인원 20명 이하의 소규모 업체들이 양사와 아웃소싱 계약을 맺고 일하고 있다. Gameloft는 현재 450명을 고용 중이며, 루마니아에서 생산된 제품 중 99%가 외국으로 수출된다.

세계적 게임 개발업체인 Electronic Arts (EA)사는 2006년 173만 유로의 투자를 통해 부쿠레슈티에 유럽 시장을 위한 모바일 폰 전용 게임 생산공장을 설립했다. EA의 모바일 폰 전용 게임 개발 브랜드로 미국 LA에 본사를 두고 있는 Jamdat Mobile로 2005년 7월 이미 개발 스튜디오를 루마니아, 부카레스트에 개설했다. 현재 부쿠레슈티 Jamdat Mobile 스튜디오는 영국, 도쿄, 호놀룰루, 몬트리올의 스튜디오와 협력하고 있다. EA의 부카레스트 지사에는 현재 약 130여 명이 프로그래머, 디자이너, 아티스트, 테스터 등으로 일하고 있다.

## 22장. 게임시장 유통 및 수익구조

루마니아에서는 불법복제의 만연으로 인해 국가 이미지 개선 및 소프트웨어 시장의 성장에 큰 제약을 받고 있다. 불법 복제 현상은

단지 가격정책이나 다수 업체들이 이용하고 생산품에 직접 적용되는 보호제도만으로는 해결될 수 있는 문제가 아니다. 이들 정책들이 효과적으로 운용되기 위해서는 지적재산권을 보호하기 위한 공식적인 수단이 필요하고 소비자들의 구매력이 증대되어야 한다.

불법 복제를 감소시키기 위해서는 저작권법의 강화가 필요하며 또한 생산업체나 유통업체 측면에서 소비자들의 정품 구매를 촉진 시키기 위해 제품의 가치를 향상시키는 노력도 필요하다. 또 다른 전략으로는 베스트셀링 제품의 부분적 현지생산이다. 특히, Best Computer사는 3,000개의 게임 포트폴리오 중 80개의 타이틀에 대해 현지화 작업을 진행 중이다. 유통업체 제품의 표지나, 사용자 매뉴얼, 광고용 전단에 대한 그래픽 지원을 하고 있는데, 기능등을 맞춤화한 게임을 확보 하면서 진일보한 현지화 작업을 진행하고 있다.

루마니아에는 3~4개의 수입/유통 업체가 있으며, 주요 유통 체인은 독자 유통망을 확보하고 있는 대형유통업체, IT 전문 체인, 하이퍼마켓 체인, 온라인 상점 등을 들 수 있다.

이중 온라인 유통은 가격 경쟁력의 우위를 통해 소비자층을 점차 확보해나가고 있는데, 온라인에서 게임 제품은 일반 오프라인 상점보다 15~20% 인하 된 가격으로 판매 가능하다.

게임제품의 가격은 게임 시판 6개월 후에 제품의 가격은 50% 수준으로 인하되며, 1년 후에는 게임 출시 업체들은 새로운 표지와 흥미 있는 요소(초판을 새롭게 편집하거나, 영상을 더하거나, 게임 캐릭터를 개발)가 추가된 시리즈로 신판을 출시한다.

하지만 Blizzard의 Starcraft, Microsoft의 Age of Empires, 3Do의 Turn-based strategy Heroes of Might and Magic III등 과 같은 소수의 게임 타이틀들은 여전히 인기가 있다. 이 게임 타이틀들은 9유로에 출시된 이후 가격 변화없이 꾸준한 판매량을 기록중이다.



루마니아에서 가장 많이 팔린 게임 타이틀은 모두 5,000~10,000개 정도가 판매되었다. 아직까지도 이 게임 타이틀들이 게임 소매상들에게 인기가 있는 이유는, 원본 게임 CD하나로PC와 온라인 모두 사용 가능한 게임이기 때문이다.

### 23장. 게임산업 관련 교육기관 및 인력현황

현재 루마니아에는 게임 산업과 관련된 별도의 교육기관은 부재 상태이다. 이 역할을 대신 담당하는 유일한 곳으로 루마니아에서 게임 프로그램을 제작하는 외국계 게임 소프트웨어 제조업체들의 루마니아 지사들이 자체 교육 목적으로 운영하는 사내 교육센터가 전부라고 할 수 있다. 특히 Ubisoft사는 루마니아에 대규모의 게임 개발연구소를 가지고 있으나, 이 업체는 소프트웨어 제조 및 개발에 국한되어 있는 것이 아니라, 전반적인 엔터테인먼트 산업관련 업체이다.

Ubisoft사는 Silent Hunter III와 같은 잠수(함)게임이나 체스게임 PC형식만이 아니라 Xbox를 위한 Chessmaster 같이 한 게임을 개발할 수 있는 chess players 같은 시뮬레이션 형태의 게임들의 제작을 위한 엔지니어들을 고용하고 있다. 그러나 Ubisoft사의 시장 확대 전략은 노동력 공급의 부족으로 인해 지연되고 있다.

많은 루마니아의 소프트웨어 업체들은 컴퓨터 프로그래머들과 웹디자이너들의 대학 졸업자들이나 재학생들(undergraduate wonder kids)의 인력부족 현상으로 우수한 인재확보를 위해 지속적으로 신규채용을 실시하고 있다. 이 분야에 있어서 노동시장은 공급과 수요가 적절하게 맞아 떨어지지 않기 때문에 상시적으로 필요한 인력을 확보해야 수요에 따라 적절하게 인력을 활용할 수 있기 때문이다.

그러나 루마니아에서는 인력부족 현상이 만연되어 있다. 약 6만

여명의 인력이 IT분야에서 일하고 있지만 프로그래머 등의 전문 인력은 15.000-20.000명 정도에 불과하다.

매년 6천명의 IT & C 관련학과 졸업생들이 배출되지만, 지역 대학들이 실습위주의 교육보다는 이론 위주로 교육을 실시하기 때문에 업체들의 요구에 따라 곧바로 적응하는데 애로 사항이 있고 실제로 적절하게 교육을 받고 적재적소에 배치되어 일할 수 있는 자질을 갖고 있는 인력이 500명 정도 될 것으로 관련 업체들은 파악하고 있다.

컴퓨터 프로그램 및 소프트웨어 관련 대표적인 국내 교육기관은 부쿠레슈티 공과종합대학교 (University of Politehnics at Bucharest)가 있다. 총학생수는 23.843명인데, 컴퓨터공학부에 3.500명 전자공학부에 1.500명이 재학중이다.

- 컴퓨터 공학부: 해당 학부에서는 전자제어 및 컴퓨터 학부들이 관련 업종에서 일할 수 있도록 교육하고 있다. 주로 교육 분야는 컴퓨터 시스템 구조와 설계, 마이크로프로세서 컴퓨터 체계, 시스템 소프트웨어시스템, 응용 소프트웨어시스템, 인공지능, 시스템제어공학, 자동조종처리, 로봇트 시스템, 생명공학, 정보시스템(intelligent system) 및 산업자동화 등을 교육하고 있다.

- 전자, 통신 정보기술학부 : 해당 학부에서는 정보이론 Instrumentation & 시스템, 인공지능, 영상처리, 전산공학, 디지털 신호처리 시스템, 언어기술, 광전자학(Optoelectronics), VLSI 칩킷 및 시스템, 반도체 장비, 고급 모델링 & 시뮬레이션, 마이크로 시스템, 마이크로프로세서, 소형컴퓨터, 데이터 전송망, 마이크로웨이브 & 광통신, 모바일, 위성통신, LCD, 초전도체, 레이저 공학, 인증공학 등을 교육하고 있다.

## 24장. 종합

국제 게임 시장이 성숙기라면, 루마니아의 게임 시장은 아직 유아기라고 할 수 있다. 국제 게임 시장과 루마니아 게임 시장을 비교해 보면, 루마니아는 외국 게임 생산 업체들이 관심을 가질 수 있는 시장인데, 그 이유로는 다른 국가들에 비해 게임 제품 생산에 소요되는 비용이 절감 되기 때문에 가격적 측면에서 경쟁력을 가질 수 있기 때문이다.

현재 외국 게임 업체들이 루마니아를 판매 시장으로는 고려하고 있지 않지만, 루마니아의 내수시장은 충분한 발전 잠재력을 가지고 있다고 할 수 있다. 왜냐하면, 루마니아는 동유럽 국가들 중에서도 다인구 국가이기 때문이다. 그러나 현재 외국 업체들이 루마니아 시장의 내수시장을 중요하게 고려하고 있지 않은 이유는 불법복제품의 만연이다. 이것은 아직 루마니아 게임 시장에서 지적재산권이 확립되지 않았기 때문인 것으로 볼 수 있다. 하지만 루마니아 게임 시장에서 지적재산권이 보호받기 위해서는 장기간이 필요할 것으로 예상된다, 하지만 지적재산권이 인정된다면 루마니아는 생산 기지로서뿐만 아니라 판매시장으로도 매력을 갖게 될 것이다.

불법 복제 현상은 단지 가격정책이나 다수 업체들이 이용하고 생산품에 직접 적용되는 보호 제도 만으로는 해결될 수 있는 문제가 아니다. 이런 중요한 정책들이 효율적이기 위해서는 지적재산권을 보호하기 위한 공식적인 수단이나 소비자들의 구매력 증강이 보다 필요하다. 루마니아의 소비자들의 게임 제품 소비는 시즌의 영향을 많이 받으며, 많은 소비자들은 정품 보다는 불법적으로 생산, 유통되는 게임이나 게임 기구 구매를 더욱 선호하고 있다.

루마니아의 비디오게임 시장은 FPA, 판타지, 전략게임, 스포츠 시뮬레이션, 액션-어드벤처, 공포물 등 다양한 연령층과 소비자 구미를 맞춘 게임들로 역동적이며 복합적인 모습을 보이고 있다. 주요 게임 종류는 FPS 게임, 액션-어드벤처, 경주 게임인데 주 이용 연령층은 15세에서 35세 사이이다.

온라인 게임이 유행하고 있는 현재, 루마니아의 PC 게임 생산 업체들은 온라인 게임 개발 시작단계에 있다고 할 수 있다. 주요 송수화기 (핸드세트)업체들의 제품을 위해 루마니아에서 생산된 모바일 폰 전용 게임이 내장되어 있는 모바일 폰은 아직 루마니아 소비자들에게 잘 알려 지지 않았다.

프랑스에 본사를 두고 있는 모바일 전용 게임 개발 업체인 Gameloft와 Vodafone 루마니아는 루마니아의 Vodafone 이용자들에게 제공될 Java게임을 위해 Gameloft사의 6개 모바일 게임에 대한 계약을 체결했다. Prince of Persia, Harem Adventures, Gameloft Solitaire, Rayman 3 등 6개의 새로운 Java 게임이 제공되며, Java 게임용 송수화기(핸드세트)를 구비한 Vodafone 가입자라면 누구든지 이용 가능하다.

Gameloft는 Vodafone 이외에도 Orange 와 계약했으며, 이 게임들은 Nokia, Siemens, Motorola, Sony-Ericsson, LG, Sharp 송수화기가 있다면 이용 가능하다. 제공되는 게임으로는 Prince of Persia: The Sands of Time, Rayman 3, Tom Clancy's Splinter Cell Extended Ops, the blockbuster XIII가 있다.

엔드유저 측면에서 보았을 때 루마니아 게임 시장은 아직 유년기인데, 시장의 공급이 만족스럽지 못하기 때문이다. 불법 복제와 무료 불법 다운로드를 새로운 기술을 처음 접하는 어린 게이머들에게 그대로 전수 된다.

경제성장이 계속 되면, 통신 서비스에 대한 소비 증가가 가속화될 것이며, 특히 트리플 플레이 서비스 (3가지 이상의 서비스 염가 제공), 브로드밴드, 3세대 모바일 등 업체들이 제공하는 서비스들의 유형도 광범위해질 것이다.

모바일 게임 관련 업체들의 정보에 따르면, 루마니아 모바일 게임 시장은 연간 약 1백만 달러의 가치로 추정 될 수 있다고 한다. 또한

이러한 상승 추세가 계속 된다면 루마니아 모바일 게임 시장은 성숙기에 도달할 때까지 매년 두 배 정도의 성장을 보일 것이라고 한다. Java와 Brew US모바일 게임 붐은 앞으로 3~4년간 계속될 것으로 예상 된다.

온라인 게임은 게임 웹 페이지 링크를 통해 기업들의 프로모션의 수단으로도 사용될 수 있다. 광고 콘텐츠를 보유한 온라인 게임의 장점으로 불법 복제에 대한 동기가 결여되었다는 것이다. 온라인 게임 업체들은 될 수 있는 대로 많은 고객을 얻기 위해 여러 프로그램들을 내놓고 있으며, 베스트 게이머들에게 수상 하는 등 고객들을 신뢰할 수 있게 만들고 있다.

인터넷 보급 증가는 온라인 게임을 더욱 부흥시킬 것이다. PC게임의 장기간 게임 시장 지배가 계속될 것으로 보이나, Nintendo Wii 나 Microsoft XBOX 360와 같은 콘솔 게임의 등장은 게임 시장 확대와 간접적으로 불법 복제를 감소에 기여하게 될 것이다. 루마니아 게임 시장에서 콘솔 게임이 발전 하고 있음에도 불구하고, 앞으로 3~4년간 콘솔 게임의 시장 점유율은 30%를 넘지 못할 것 같다.

게임 시장의 성장 추세와 불법 복제품에 대항한 정부의 노력 그리고 루마니아 소비자들의 구매력 증강이라는 세가지 요소가 결합한다면, 루마니아 게임 시장은 몇 년 안에 튼튼한 발전기를 맞게 될 것이다. 물론 2008년 말까지 시장 가치가 1천만 유로를 넘지 않을 것으로 예상되고 있지만 루마니아의 게임 시장은 빠르게 발전할 것으로 보인다.

## VI. 한국 기업의 게임시장 진출 전략

## 25장. 해외 진출 전략

한국의 대표적인 게임 개발업체인 CCR (대표 윤석호) 의 “RF Online”이 2006년 7월, “포트리스 블루2”가 2006년 11월 루마니아, 러시아를 비롯한 동유럽 시장에의 진출에 성공하였다. .

CCR은 현지화 작업 및 업데이트 등 기술적인 제반사항을 맡기로 했을 뿐만 아니라 게임 팩토리는 마케팅 및 서비스를 책임진다고 했는데, 이들 기업의 성공 여부에 따라 향후 루마니아 게임시장의 판도가 새롭게 바뀔 것으로 전망된다.

국내에 비해 초고속망 보급이 더딘 동구권 등지에선 포트리스2 블루와 같은 캐주얼 게임의 성공 가능성이 상대적으로 높기 때문에 포트리스와 같이 간단한 키보드 조작만으로 즐길 수 있는 게임이므로 루마니아 게임 시장에서도 그 성과가 주목된다.

앞에서 루마니아 모바일 게임 시장이 연간 약 1백만 달러의 가치로 추정 될 수 있다고 언급한바 있듯이 이러한 상승 추세가 계속 된다면 루마니아 모바일 게임 시장은 성숙기에 도달할 때까지 매년 두 배 정도의 성장을 보일 것이라고 한다.

인터넷 보급 증가는 온라인 게임의 성장을 가속화할 환경요인이 될 수 있다. PC게임의 장기간 게임 시장 지배가 계속 될 것으로 보이나, Nintendo Wii 나 Microsoft XBOX 360와 같은 콘솔 게임의 등장은 게임 시장 확대와 간접적으로 불법 복제율 감소에 기여하게 될 것이다. 루마니아 게임 시장에서 콘솔 게임이 발전 하고 있음에도 불구하고, 앞으로 3~4년간 콘솔 게임의 시장 점유율은 30%를 넘지 못할 것 같다.

2005년 루마니아 게임 시장에 진출하여 현재 게이머 레벨이 250 / 200레벨을 가진 게이머들이 제법 등장하고 있는 “뮤”, “리니지2”의

양게임은 현재까지 루마니아 게임시장에서 많은 게이머를 확보하고 있다.

이런 이유에서 이 업체의 루마니아 게임시장 진출은 향후 우리 게임산업 관계자들에게 많은 지침을 제시해 주고 있다. 그것은 루마니아를 비롯한 동유럽 7개국의 인터넷 인프라 구축 현실에 적합한 제품의 마케팅하여 현지 게임 업체들에게 호평을 받고 있기 때문이다.



## VII. 종합

## 26장. 결론

루마니아는 인구가 약 2천만명에 이르는 동유럽 거대시장으로 라틴, 슬라브, 터키 문화가 혼합된 다문화 사회이며, 여가 생활을 중시하여 놀이문화가 발달되어 있다. 2004년 신정부 수립이후 빠른 경제성장을 이룩하고 있으며, 정부는 강력한 구조조정 정책 및 개방정책을 통하여 외국인 투자유치의 기반 마련에 힘쓰고 있다

루마니아의 정보통신기술은 급속도로 발전하여 2006년 정보통신시장의 규모는 약 43억 유로에 달한다. 루마니아의 인터넷 이용자 수는 2002년 220만 명에서 2005년 510만 명으로 3년간 두 배 이상 증가하였으며, 브로드밴드 인터넷 서비스 보급률은 2007년 말 10%에 달할 것으로 기대되고 있다. 이와더불어, 이동통신 시장의 경우 2003년부터 2006년 사이 모바일 폰 이용자수와 보급률이 2배 이상 증가하여 루마니아 게임산업의 성장 기반과 시장 잠재성을 보여주고 있다.

2006년 루마니아 게임 시장의 가치는 약 6백만 유로 정도로 추정되며, 성장률은 20~30%가 될 것으로 예상된다. 특히, 지난 8년 동안 비디오 게임의 판매가 약 500배 증가하여 비디오 게임 시장에 대한 관심이 커지고 있다. 콘솔게임의 경우 소니의 Playstation과 닌텐도의 Nintendo GameCube and Wii, 마이크로소프트의 Xbox가 큰 인기를 끌고 있으나 루마니아 소비자들은 콘솔게임 보다는 PC 게임을 더 선호하는 편이다. 루마니아 게이머의 대부분은 남성이며 게이머 수가 많은 연령대는 18~25세로 게이머의 과반수를 차지하고 있다. 최근 온라인 게이머의 수가 급속히 증가하고 있으며, 온라인 게이머들의 평균 연령은 35~45세이다.

루마니아 정부는 불법 복제 금지 정책, 인터넷 보급 지원, IT 수출 증진 지원 등 IT 산업 부흥을 위한 정책을 추진하고 있으며, 이러한 정책적 지원은 향후 국내 기업의 게임 산업 진출에 유리하게 작용할 것으로 보인다. 그러나 정부의 강력한 대응 정책에도 불구하고 루마니아의 불법 복제는 심각한 수준이며 이로 인하여 소프트웨어 자원의 가치가 퇴색되어가고 있다.

루마니아는 게임 산업의 성장 발판이 마련되어 있고, 향후 빠른 성장

이 기대되는 시장임에 틀림없다. 이미 2005년 한국 게임소프트웨어의 수입 총액은 10,000 유로 이상을 기록하여 루마이나 게임 시장의 가능성이 입증된 바 있다. 특히, 이미 진출해 있는 게임 업체는 향후 한국의 게임 관련자들에 진출 방향성을 제시해 줄 수 있는 초석이 될 수 있으리라 기대되고 있다. 그러나 무엇보다도 신흥 시장에서 성공여부를 결정할 요인은 철저한 사전 조사와 준비라는 것을 잊지 않아야 할 것이다.

## 참고 문헌 (Reference)

- 게임조선 2006/11/28 일자보도
- Adevarul: January 16<sup>th</sup> 2007, September 19<sup>th</sup> 2006, September 12<sup>th</sup> 2006
- PC World: February 8<sup>th</sup> 2007, February 2<sup>nd</sup> 2007, November 16<sup>th</sup> 2006, August 8<sup>th</sup> 2006
- Wall-Street: February 9<sup>th</sup> 2007
- Curentul: September 11<sup>th</sup> 2006
- Romnet: November 27<sup>th</sup> 2006
- Ziarul Financiar: January 5<sup>th</sup> 2007, November 22<sup>nd</sup> 2006, September 25<sup>th</sup> 2006, June 14<sup>th</sup> 2006
- Romania Online: February 9<sup>th</sup> 2006
- BMedia Communications- Buletin IT&C: September 18<sup>th</sup> 2006
- Evenimentul Zilei: January 5<sup>th</sup> 2007
- Capital: January 12<sup>th</sup> 2006
- Revista Presei On line: October 23<sup>rd</sup> 2006
- ANRC (The National Regulatory Authority for Communications and Information Technology) study, December 21<sup>st</sup> 2006
- EIU (European Intelligence Unit) Industry Wire: January 14<sup>th</sup> 2007, December 20<sup>th</sup> 2006
- INSSE (National Institute of Statistics and Economic Studies), 2007 Sursa: XtremPC 2007년 2월 20일 자료 (온라인)

## VIII. 참고자료

A. 게임관련 산업 업체명단

국가	ROMANIA	
기업명	BEST DISTRIBUTION	
분류	수입, 유통	
대표	Mr. Michel Allardin, General Director	
설립연도	1999년	
Tel	40-21-408.3090	
Fax	40-21-408.3091	
홈페이지	<a href="http://www.gameshop.ro">www.gameshop.ro</a>	
주소	25A, Bucurestii Noi Blvd, sector 1, code 012352, Bucharest	
자본금	€ 246,000	
직원 수	18명	
매출액 (2005)	€ 3 million	
담당자	이름	Mr. Mihail Stegaru
	부서/직위	Marketing Director
	Tel	40-21-408.3090
	Fax	40-21-408.3091
	E-mail	<a href="mailto:info@bestdistribution.ro">info@bestdistribution.ro</a>
기업 개요	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 특징: 루마니아의 가장 큰 수입상</li> <li>- 배경 및 역사: 직수입상, 유통업체, 생산자로 진출 예정</li> <li>- 기타 사항: 온라인 게임 샵 운영</li> </ul>	
사업 영역	플랫폼	PC, console- PS, PS2, GBA, X-BOX, GameCube, PSP, Nintendo Wii
	장르	FPS, STR, ADV, RTS, ARC, RPG, SIM, ACT, TBS, 3DS, EDU
취급 제품	<p>다음 게임의 유통</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Electronic Arts and branches ( EA Sports, Westwood, Bullfrog, Maxis, Lion head, Delphine, Origin, Jane's, LEGO, Disney Interactive, Looking Glass, FOX, DreamWorks),</li> </ul>	

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- SONY Computer Entertainment</li> <li>- Vivendi Universal Games and branches (Sierra, Blizzard, Valve, NDA Productions, Majesco Entertainment)</li> <li>- Virgin Interactive / Interplay / Titus and branches (Shiny Entertainment, Black Isle Studios, Digital Integration, Titus)</li> <li>- Infogrames and branches (Atari, Hasbro, Simis, Cavedog, Epic)</li> <li>- Take 2 Interactive and branches (Gathering of Developers, Epic, Terminal Reality, Talonsoft, Rockstar, Bono, Bungee, Croteam)</li> <li>- Novalogic ; - Codemasters ; -Sold-Out Software ; - Empire Interactive ; - Eidos (Ion Storm, Core Design)</li> </ul>
--	--

국가	ROMANIA	
기업명	UBISOFT SRL	
분류	생산, 수입, 유통	
대표	Mr. Sebastien Delen, General Director	
설립연도	1992년	
Tel	40-21-569.0661	
Fax	40-21-569.0699	
Home Page	<a href="http://www.ubisoft.com">www.ubisoft.com</a>	
Address	2, Expozitei Blvd, sector 1, code 012103, Bucharest	
자본금	€ 360,000	
직원 수	251명	
매출액 (2005)	€ 5.66 million	
담당자	이름	Mr. Remus Serban
	부서/직위	Sales Director
	Tel	40-21-305.2171
	Fax	40-21-569.0699
	E-mail	<a href="mailto:rserban@ubisoft.ro">rserban@ubisoft.ro</a>

기업 개요	- 특징: 게임의 생산, 수입, 유통 및 Hercules 소유 (사운드카드, 튜너, 웹캠, 라우터, 네트워크 카드) - 배경 및 역사: UbiSoft France 대표 및 생산업체 (Silent Hunter III, Blazing Angels와 같은 게임의 생산 센터) - 기타 사항: UbiSoft France의 지점을 보유하고 있음	
사업 영역	플랫폼	PC, console
	장르	ACT, ADV, SIM, STR, Sport, RPG
취급 제품	PLAYSTATION, PSP, Wii, Nintendo GameCube, Game Boy, Nintendo DS, PC Games	

국가	ROMANIA	
기업명	FLAMINGO COMPUTERS	
분류	수입, 유통	
대표	Mr. Dragos Cinca, General Director	
설립연도	1994년	
Tel	40- 21-236.2000	
Fax	40-21-222.5041	
Home Page	<a href="http://www.flamingo.ro">www.flamingo.ro</a>	
Address	4448, Calea Bucurestilor, FLAMINGO Bld, code 075100, Otopeni	
자본금	€ 720,000	
직원 수	688명	
매출액 (2005)	€ 73 million	
담당자	이름	Mr. Alexandru Cirlan
	부서/직위	Marketing Director
	Tel	40- 21-236.2000
	Fax	40-21-222.5041
	E-mail	<a href="mailto:office@flamingo.ro">office@flamingo.ro</a>



기업 개요	- 특징: 컴퓨터 및 전자 부품 조립, 오피스 전자제품 및 소프트웨어 유통 및 소매상 - 배경 및 역사: 주요 지역 IT&C 유통업체 - 기타 사항: Flanco retail chain(household retailer)와 합병, 온라인 샵 운영	
사업 영역	플랫폼	PC, console
	장르	RTS, STR, ADV, SIM, FPS, RPG, TBS
취급 제품	PC 게임: Microids, Microsoft, Electronic Arts, Ubisoft, Activision 콘솔 게임: Sony	

국가	ROMANIA	
기업명	K TECH ELECTRONICS	
분류	Importer, distributor	
대표	Mr. Cristian Fughina, General Director	
설립연도	1997년	
Tel	40-21-403.9000	
Fax	40-21-403.9005	
Home Page	<a href="http://www.ultrapro.ro">www.ultrapro.ro</a>	
Address	397, Calea Grivitei, sector 1, code 010722, Bucharest	
자본금	€ 3.1 million	
직원 수	543명	
매출액 (2005)	€ 60 million	
담당자	이름	Mr. Catalin Butolo
	부서/직위	Marketing Director
	Tel	40-21-224.1064
	Fax	40-21- 224.5586
	E-mail	<a href="mailto:office@ultrapro.ro">office@ultrapro.ro</a>

기업 개요	- 특징: PC, 컴퓨터의 부품, 주변장치, 액세서리, 소프트웨어의 직수입업체, 컴퓨터 시스템의 생산업체(서버, 워크스테이션, PC) - 배경 및 역사: 주요 국내 IT 유통업체 - 기타 사항: 온라인 샵 운영-  <a href="http://www.ultramall.ro/jocuri-pc-console">www.ultramall.ro/jocuri-pc-console</a>	
사업 영역	플랫폼	PS, console- PS, PS2
	장르	RPG, ADV, SIM, STR, 3DS, ARC, FPS, RTS, ACT, Sport
취급 업체	PC 게임: Microsoft, Infograme, Ubisoft 콘솔 게임: Sony	

국가	ROMANIA	
기업명	DOMO RETAIL	
분류	수입, 유통	
대표	Mr. Szarvadi Lorand, General Director	
설립연도	1994년	
Tel	40- 21-316.9393	
Fax	40-21-316.7373	
Home Page	<a href="http://www.domo.ro">www.domo.ro</a>	
Address	10A, Dimitrie Pompei Blvd, sector 2, code 020337, Bucharest	
자본금	€ 3.5 million	
직원 수	943명	
매출액 (2005)	€ 115 million	
담당자	이름	Mr. Vasile Bontas
	부서/직위	Import-Export Director
	Tel	40- 21-316.9393
	Fax	40-21-316.7373
	E-mail	<a href="mailto:vasile.bontas@domo.ro">vasile.bontas@domo.ro</a>

기업 개요	- 특징: 가전제품, 오디오-비디오, IT&C 체인에 특화된 Big 3 업체 중 하나 - 배경 및 역사: 110 개의 소매상 운영 - 기타 사항: 불가리아로 시장 확대	
사업 영역	플랫폼	PC
	장르	ADV, SIM, RPG, Arcade, EDU
취급 제품	- Novalogic Budget, Arthurs Thinking Games, Disney, Barbie, Gamer	

국가	ROMANIA	
기업명	ALTEX SRL	
분류	Producer, importer, distributor	
대표	Mr. Dan Ostahie, Managing Partner	
설립연도	1992년	
Tel	40-21-319.9931	
Fax	40-21-319.9939	
Home Page	<a href="http://www.mediagalaxy.ro">www.mediagalaxy.ro</a> / <a href="http://www.altex.ro">www.altex.ro</a>	
Address	10, Montreal Sq, sector 1, Bucharest	
자본금	€ 4 million	
직원 수	2201명	
매출액 (2005)	€ 274 million	
담당자	이름	Mr. Adrian Urda
	부서/직위	Executive Director
	Tel	40-21-224.3026
	Fax	40-21-224.4816
	E-mail	<a href="mailto:office@bucuresti.altex.ro">office@bucuresti.altex.ro</a>
기업 개요	- 특징(specialty): 규모가 가장 큰 가전제품, 오디오-비디오, IT&C 체인 업체 - 배경 및 역사: 120개의 스토어 운영 (Altex, Media Galaxy)	
사업 영역	플랫폼	PS, console- PS2, PSP
	장르	SIM, sport, RPG, AVD

취급 제품	- Sega, Electronic Arts, JoWood, Sony, Ubisoft
-------	--

국가	ROMANIA	
기업명	MONOSIT CONIMPEX	
분류	Importer, distributor	
대표	Mrs. Daniela Ghita, General Director	
설립연도	1992년	
Tel	40-21-318.6204	
Fax	40-21-318.6218	
Home Page	<a href="http://www.monosit.ro">www.monosit.ro</a>	
Address	4, Splaiul Unirii, sector 4, code 040031, Bucharest	
자본금	€18,000	
직원 수	10명	
매출액 (2005)	€ 450,000	
담당자	이름	Mr. Dragos Florea
	부서/직위	Commercial Director
	Tel	40-21-318.6219
	Fax	40-21-318.6218
	E-mail	<a href="mailto:office@monosit.ro">office@monosit.ro</a>
기업 개요	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 특징: 게임 및 소프트웨어의 수입 및 유통 업체</li> <li>- 배경 및 역사: 주요 소매 체인 업체 중 직수입업체, 유통업체</li> <li>- 기타 사항: 온라인 샵 운영 <a href="http://www.gamestore.ro">www.gamestore.ro</a></li> </ul>	
사업 영역	플랫폼	PC, console: Gameboy Advance, Gamecube, Nintendo DS, PSP, PS2, PS3, Xbox, Xbox360
	장르	ACT, ADV, ARC, EDU, RPG, 3DS, SIM, STR, Sport

취급 제품	수입제품: Midway, THQ; Novalogic; Jowood; Disney; Activision; GSP; Empire ; Mastertronic; Ascaron; Monte Cristo Games; Lighthouse Interactive; Techland; Riverdeep; Dorling Kindeslay; CDV Software; Fasttrak; Konami; Zoo Digital Publishing; Play IT; 505 Gamestreet; Mindscape; Magix 유통제품: Microsoft, Sony, Electronic Arts, Sierra, Blizzard, Valve, Lucas Arts, Nintendo, Sega, Codemasters, Atari, Eidos, Take 2 Interactive
-------	--

국가	ROMANIA	
기업명	KBC MEDIA GROUP	
분류	Importer, distributor	
대표	Mr. Adrian Niculescu, General Director	
설립연도	2002년	
Tel	40-21-304.6069	
Fax	40-21-345.0523	
Home Page	<a href="http://www.kbcsoft.ro">www.kbcsoft.ro</a>	
Address	218, Th. Pallady Blvd, sector 3, Bucharest	
자본금	€ 2,000	
직원 수	5명	
매출액 (2005)	€ 20,000	
담당자	이름	Mr. Adrian Niculescu
	부서/직위	General Director
	Tel	40-21-304.6069
	Fax	40-21-345.0523
	E-mail	<a href="mailto:office@kbcsoft.ro">office@kbcsoft.ro</a>

기업 개요	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 특징: 게임과 하드웨어 부품, 다른 IT 액세서리, 전자 제품들에 대한 수입 및 유통 업체</li> <li>- 배경 및 역사: 게임 시장에는 최근 진출</li> <li>- 기타 사항: PC 프로그램과 외국어 교육과 관련한 소프트웨어와 멀티미디어 유통 업체, KBC 게임 네트워크 브랜드 하에서 유통되고 있음.</li> </ul>	
사업 영역	플랫폼	PC, console- PSP
	장르	ADV, ACT, STR, SIM, EDU, racing, RPG, RTS, Tactical Shooter, Personal Shooter
취급 제품	<ul style="list-style-type: none"> <li>- PC 게임: Ubisoft</li> <li>- 콘솔 게임: Southpeak, Electronic Arts, Take2, THQ</li> </ul>	

국가	ROMANIA	
기업명	TNT GAMES INTERNATIONAL SRL	
분류	Importer, distributor	
대표	Mr. Doru Raduta, General Director	
설립연도	2004년	
Tel	40-21-330.1719	
Fax	40-21-330.1719	
Home Page	<a href="http://www.tntgames.ro">www.tntgames.ro</a>	
Address	10-14, Plugarilor St, Bucharest	
자본금	€ 60,000	
직원 수	2명	
매출액 (2005)	€ 300,000	
담당자	이름	Mr. Vlad Rosca
	부서/직위	Marketing Director
	Tel	40-21-330.1719
	Fax	40-21-330.1719

	E-mail	<a href="mailto:info@tntgames.ro">info@tntgames.ro</a>
기업 개요	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 특징: 게임 콘솔과 게임 수입 및 유통 업체</li> <li>- 배경 및 역사: 시장에 신규로 진출하였으나 특화된 수입업체로 인지도를 높이고 있음.</li> <li>- 기타 사항: TNT 게임의 51%를 최근 매입한 RHS의 국내 IT 유통업체</li> </ul>	
사업 영역	플랫폼	PC, console: GameBoy, Nintendo DS, GameCube, PS2, Xbox, PSP
	장르	ACT, Arcade, ADV, FPS, MMORPG, SIM, RTS, DIV
취급 제품	- Nintendo, Joytech, SEGA, NCSoft, Koch Media, Auralog	

국가	ROMANIA	
기업명	SOFTWIN	
분류	Producer, developer	
대표	Mr. Florin Talpes, General Director	
설립연도	1991년	
Tel	40-21-408.5600	
Fax	40-21-233.0780	
Home Page	<a href="http://www.softwin.ro/">www.softwin.ro/</a> <a href="http://www.intuitext.ro">www.intuitext.ro</a>	
Address	5, Fabrica de Glucoza St, Bucharest	
자본금	€ 1,000	
직원 수	802	
매출액 (2005)	€ 14 million	
담당자	이름	Mr. Sorin Guleac
	부서/직위	Marketing Director
	Tel	40-21-233.0780 ext 182
	Fax	40-21-233.0763
	E-mail	<a href="mailto:sguleac@softwin.ro">sguleac@softwin.ro</a>

기업 개요	-특징: e-퍼블리싱, 바이러스 예방(Bitdefender), 컨택트 센터. IT 헬프데스크, SAP, e-learning - 배경 및 역사: 2005년 이후 교육 소프트 분야의 Intuitext- Softwin division - 기타 사항: 루마니아 내 교육 소프트웨어 시장의 리더.	
사업 영역	플랫폼	on-line, PC
	장르	EDU
취급 제품	- interactive games and courses (educational soft)	

국가	ROMANIA	
기업명	COMPUTER GAMES ONLINE SRL	
분류	Importer, distributor	
대표	Mr. Silviu Stroie, General Director	
설립연도	2004년	
Tel	n/a	
Fax	n/a	
Home Page	<a href="http://www.computergames.ro">www.computergames.ro</a>	
Address	37-39, Cpt. Av. Alexandru Serbanescu St, Bucharest	
자본금	€ 1,000	
직원 수	1명	
매출액 (2005)	€100,000	
담당자	이름	Mr. Silviu Stroie
	부서/직위	General Director
	Tel	n/a
	Fax	n/a
	E-mail	<a href="mailto:sales@computergames.ro">sales@computergames.ro</a>



기업 개요	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 특징: PC게임의 유통업체, 루마니아 게이머들의 포럼 개최</li> <li>- 배경 및 역사: 게임 이벤트의 주요 개인 기획사</li> <li>- 기타 사항: 온라인 샵 운영 <a href="http://shop.computergames.ro/">http://shop.computergames.ro/</a></li> </ul>	
사업 영역	플랫폼	PC, online, console: PS, PS2, Xbox, Xbox 360, GameBoy Advance, Nintendo DS, Nintendo GameCube
	장르	ACT, ADV, MMOG, Racing, RTS, RPG, Shooter, SIM, sport, TBS
취급 제품	2K Games, Activision, Atari, CCP Games, Codemasters, Connect3D, Cyber Snipa, Deep Silver, Eidos, Electronic Arts, Empire Interactive, eVGA, Func Industries, GN Netcom, HIS, Joytech, Logitech, Majesco, Microsoft, NCSOFT, Nintendo, Plantronics, Raptor Gaming, Razer, Sapphire, SEGA, Sony, Speed Link, THQ, Ubisoft, VALVE, VU Games, X-ray, XFX, ZBoard	

국가	ROMANIA	
기업명	MEDIA 2ND	
분류	Web developer	
대표	Mr. Sorin Tarmure, General Director	
설립연도	2002년	
Tel	40-723-633.276	
Fax	40-31-409.0682	
Home Page	<a href="http://www.media2.ro">www.media2.ro</a>	
Address	328 Pantelimon Blvd, code 021657, Bucharest	
자본금	€1,000	
직원 수	1명	
매출액 (2005)	€ 50,000	
담당자	이름	Mr. Sorin Tarmure

	부서/직위	General Director
	Tel	40-723-633.276
	Fax	40-31-409.0682
	E-mail	<a href="mailto:office@media2.ro">office@media2.ro</a>
기업 개요	- 특징: 웹디자인, 서비스 개발 - 배경 및 역사: 전자 상거래, e-정부, e-교육 - 기타 사항: 2006년 3월 1일 루마니아 게이머들을 위해 루마니아인이 개발한 “The Attach in the Closet” 온라인 게임 서비스를 시작	
사업 영역	플랫폼	on-line
	장르	MMOG
취급 제품	- <a href="http://www.indebara.ro">www.indebara.ro</a>	

국가	ROMANIA	
기업명	ZIPP SOFTWARE SRL	
분류	Software developer, distributor	
대표	Mr. Alexandru Gurita, General Director	
설립연도	2004년	
Tel	40-722-667.758	
Fax	40-332-409.839	
Home Page	<a href="http://www.zipp.ro">www.zipp.ro</a>	
Address	9, Primaverii Blvd, Iasi, Iasi county	
자본금	€ 1,000	
직원 수	1명	
매출액 (2005)	€ 60,000	
담당자	이름	Mr. Alexandru Gurita
	부서/직위	General Director
	Tel	40-722-667.758
	Fax	40-332-409.839
	E-mail	<a href="mailto:info@zipp.ro">info@zipp.ro</a>

기업 개요	- 특징: 소프트웨어 개발업체, PC 게임 유통업체 - 배경 및 역사: 최근 개발 시장에 새롭게 진출하였음. - 기타 사항: 온라인 샵 운영 <a href="http://www.licentejocuri.ro">www.licentejocuri.ro</a>	
사업 영역	플랫폼	PC
	장르	ACT, ADV, arcade, EDU, FPS, RTS, RPG, SIM, Sport, SRT, TBS
취급 제품	- Ubisoft, Atari, Sold-Out Software, Cryo Interactive, VU Games, Activision, Electronic Arts, Empire Interactive	

국가	ROMANIA	
기업명	INFOMEDIA PRO	
분류	Software developer	
대표	Mr. Valeriu Giurgiulescu, General Director	
설립연도	1997년	
Tel	40-31-411.5154	
Fax	40-31-815.1656	
Home Page	<a href="http://www.infomediapro.ro">www.infomediapro.ro</a>	
Address	11, Ion Berindei St, sector 2, code 023555, Bucharest	
자본금	€ 1,000	
직원 수	9	
매출액 (2005)	€ 90,000	
담당자	이름	Mr. Valeriu Giurgiulescu
	부서/직위	General Director
	Tel	40-31-411.5154
	Fax	40-31-815.1656
	E-mail	<a href="mailto:office@infomediapro.ro">office@infomediapro.ro</a>
기업 개요	- 특징: MAC, PDA에 대한 교육 소프트웨어 제공 업체 - 배경 및 역사: 게임을 위한 소프트웨어, 국내 장치	

	들, 쌍방향 멀티미디어	
사업 영역	플랫폼	PC
	장르	EDU
취급 제품	- educational games for children: Piticlic, Dubluclic	

국가	ROMANIA	
기업명	C& C COMPUTERS	
분류	Importer, distributor	
대표	Mr. Marian Manea, General Director	
설립연도	1994년	
Tel	40-21-322.9080	
Fax	40-21-320.1011	
Home Page	<a href="http://www.netix.ro">www.netix.ro</a>	
Address	25, Sf. Vineri St, Bucharest	
자본금	€ 1,000	
직원 수	14명	
매출액 (2005)	€ 400,000	
담당자	이름	Mrs. Viorica Droasca
	부서/직위	Commercial Director
	Tel	40-21-322.9080
	Fax	40-21-320.1011
	E-mail	<a href="mailto:office@netix.ro">office@netix.ro</a>
기업 개요	- 특징: 컴퓨터와 소프트웨어, 컴퓨터 주변기기, 보조 부품 유통업체 - 기타 사항: 온라인 슝 운영	
사업 영역	플랫폼	PC
	장르	STR, RTS, ACT, ADV, EDU
취급 제품	- Activision, Gearbox Software, Microsoft, Empire, Eidos, Atari, Lionhead, Ubisoft, Sierra	

국가	ROMANIA	
기업명	ANIS- Employers' Association of the Software and Services Industry	
분류	Association	
대표	Mr. Liviu Dragan, President	
설립연도	1998년	
Tel	40-21-327.6366	
Fax	40-21-327.1546	
Home Page	<a href="http://www.anis.ro">www.anis.ro</a>	
Address	64, Unirii Blvd, Sector 3, code 030834, Bucharest	
자본금	-	
직원 수	-	
매출액 (2005)	-	
담당자	이름	Mrs. Valeria Dragomir
	부서/직위	Executive Director
	Tel	40-21-327.6366
	Fax	40-21-327.1546
	E-mail	<a href="mailto:v.dragomir@anis.ro">v.dragomir@anis.ro</a>
기업 개요	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 특징: 전문적 민영 조직, 비영리 조직</li> <li>- 배경 및 역사: 1998 설립</li> <li>- 기타 사항: 멤버 수 90명</li> </ul>	
사업 영역	플랫폼	-
	장르	-
주요 활동	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 컨퍼런스, 비즈니스 세미나, 트레이드 쇼 등 다양한 상업 진흥을 위한 이벤트를 개최하여 비즈니스 환경 진흥을 위하여 노력하고 있음</li> <li>- 시장 개발과 사업 기회 등 지식 공유 촉진 활동</li> <li>- IT 분야와 관계된 법적 문제 해결 노력; 소프트웨어 제품과 서비스 제공에 집중하여 국내 IT 정책 선진화를 위하여 정부와 협력하고 있으며, 기업의 HR 관리와 노동 법에 대한 컨설팅 지원</li> <li>- IT 업체와 대사관 및 해외의 다양한 조직들의 연계</li> </ul>	

	지원을 통하여 루마니아를 IT 강국으로 만들기 위한 노력을 하고 있음.
--	---

국가	ROMANIA	
기업명	PROFESSIONAL GAMERS LEAGUE- PGL	
분류	Association	
대표	Mr. Silviu Stroie, President	
설립연도	2002년	
Tel	-	
Fax	-	
Home Page	<a href="http://www.pgl.ro">www.pgl.ro</a>	
Address	37-39, Cpt. Av. Alexandru Serbanescu St, Bucharest	
자본금	-	
직원 수	-	
매출액 (2005)	-	
담당자	이름	Mr. Silviu Stroie
	부서/직위	President
	Tel	-
	Fax	-
	E-mail	<a href="mailto:silviu@pgl.ro">silviu@pgl.ro</a>
기업 개요	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 특징: 비영리 민간 단체</li> <li>- 배경 및 역사: 2002년 설립, 루마니아의 World Cyber Games 공식 파트너</li> <li>- 기타 사항: 스포츠 대회로 간주되는 컴퓨터 게임 이벤트 “electronic sport” 홍보 활동</li> </ul>	
사업 영역	플랫폼	-
	장르	-
주요 활동	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 루마니아의 World Cyber Games (WCG)의 기획 활동; WCG Mobile, Counter-Strike, Need for Speed, FIFA 2006.</li> <li>- 루마니아 PC 게임 대회의 주요 기획 업체이며 홍보 업체</li> </ul>	

KGDI 동향보고서 07-002-1-5

2006 신흥게임시장조사 - 루마니아

---

발행인 : 무종식

발행일 : 2007년 3월 30일

발행처 : 한국게임산업개발원

---

\* 본 보고서 내용의 무단전재를 금하며, 가공·인용할 때에는 반드시 출처를 밝혀주시기 바랍니다.