

Great Games, amazing Stories

아스모디코리아 회사 소개서

ASMDEE GROUP & ASMDEE KOREA





ASMODEE GROUP

"Great games, Amazing stories"

아스모디 그룹은 프랑스 기앙쿠르에 본사를 둔 세계적인 보드게임 출판 및 유통 회사로, 유럽, 북미, 아시아 등 세계 곳곳에 위치한 보드게임 개발 스튜디오 및 유통 지사를 바탕으로 전세계에 보드게임 문화를 전파하고 있습니다.

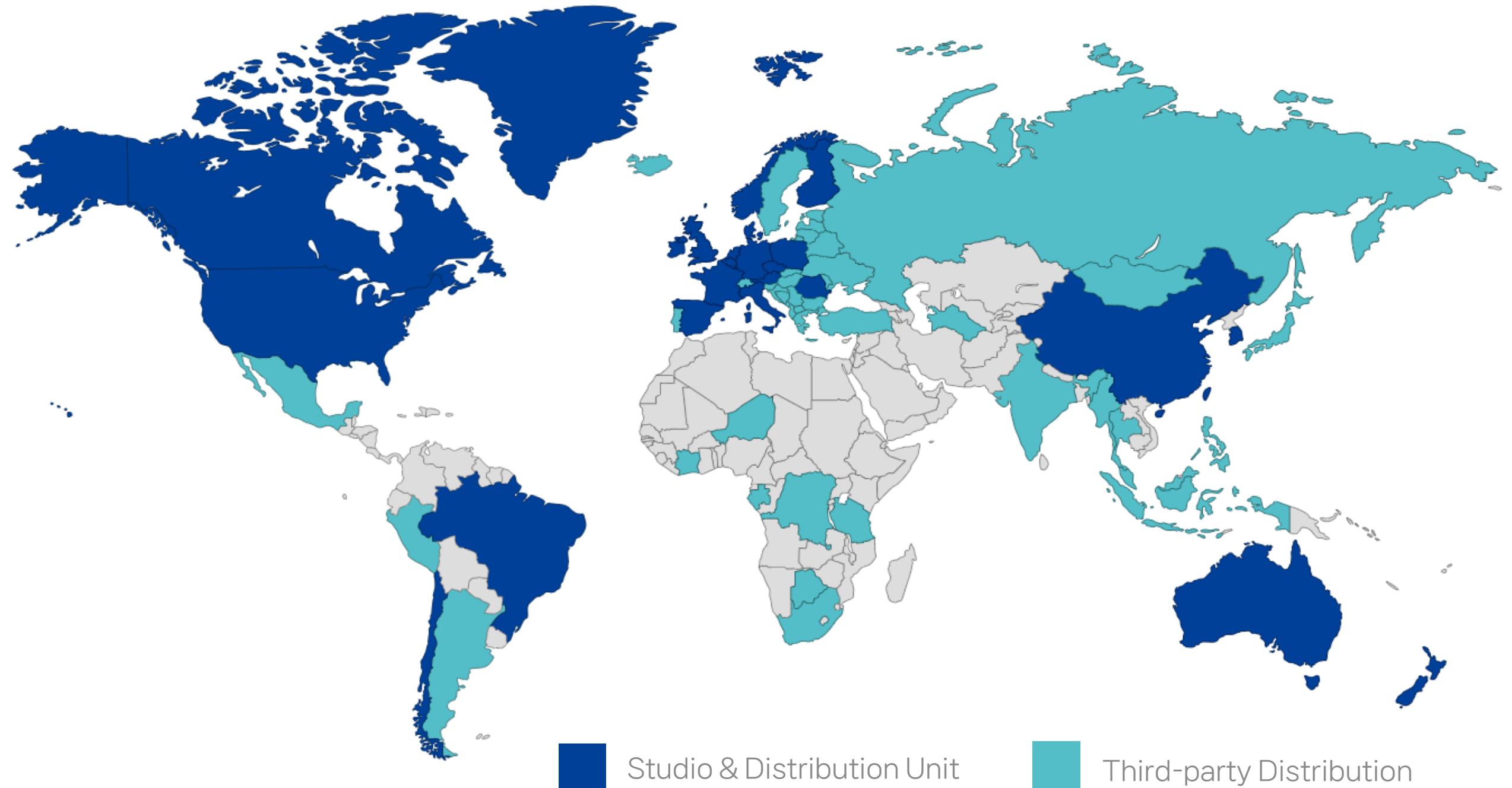
300개 이상의 탄탄한 보드게임 IP를 활용해 전세계 소비자들에게 놀라운 경험을 선사하는 콘텐츠를 제작, 전파하고 있으며 기존의 보드게임 사업에서 한 단계 나아가 디지털 게임과 미디어와 서적 등의 출판물로도 사업 영역을 확대해 나가고 있습니다.



ASMOTEE GROUP 전세계 진출 현황

전세계 50개국 이상에
아스모디 보드게임 유통

20개국 이상에
게임 개발 스튜디오 및
유통 지사 설립



ASMODEE GROUP

사업 분야



보드게임 출판/유통

- 테이블탑 보드게임
- 카드게임 (TCG 등)



디지털 게임 개발/배급

- 유명 테이블탑 보드게임을 PC, 모바일, 콘솔 등 디지털 매체로 이식



엔터테인먼트

- 보드게임 IP를 기반으로 한 만화, TV 시리즈, 영화, 소설 등의 콘텐츠 개발



사회적 효능 전파 (CSR)

- 보드게임 다목적 활용 연구
- 교육, 치료용 보드게임 개발

ASMODEE GROUP 주요 보드게임 IP



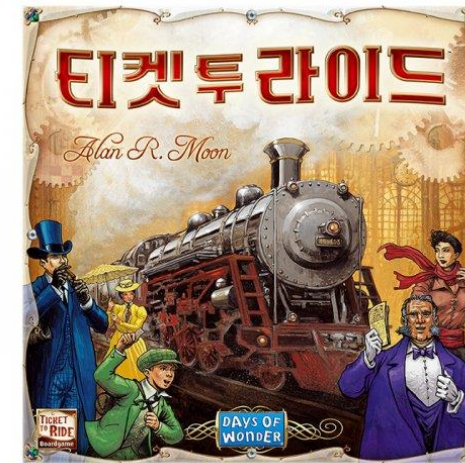
도블

전세계 누적 판매 2000만 개 이상,
연간 판매 200만 개 이상



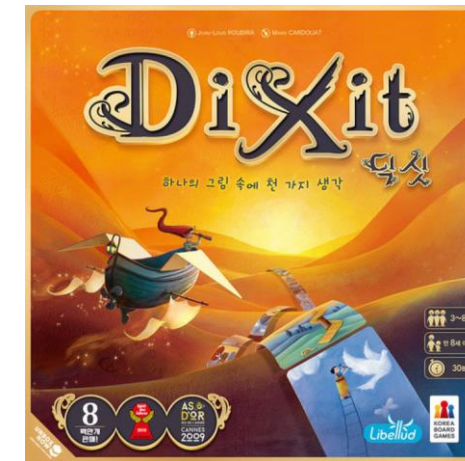
스플렌더

전세계 누적 판매 수량 100만+
국내 누적 판매 20만+



티켓 투 라이드

전세계 누적 판매
1000만 개 이상



딕싯

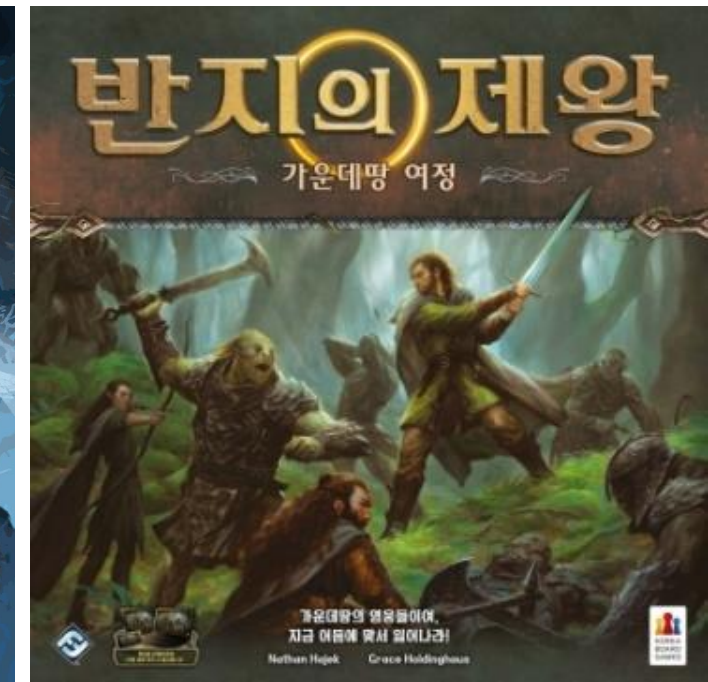
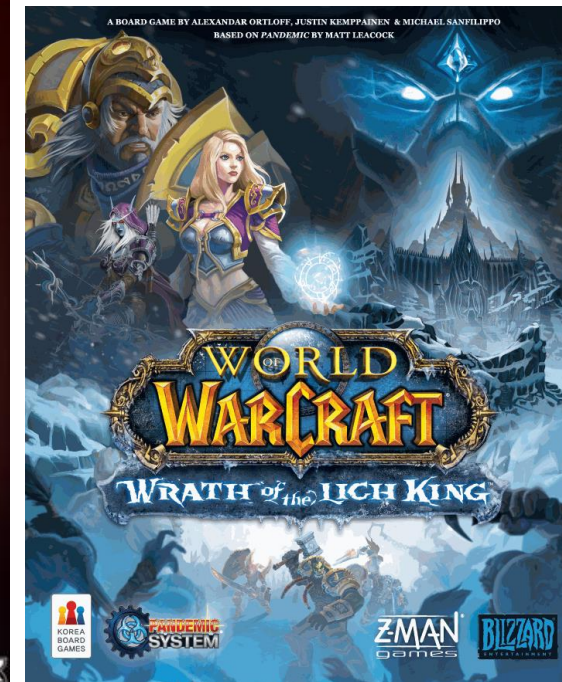
전세계 누적 판매
800만 개 이상

300개 이상의 보드게임 IP 보유

- 7 원더스 시리즈
- 팬데믹 시리즈
- 언락 시리즈
- 센추리 시리즈
- 아컴호러 시리즈
- 아줄 시리즈 등

ASMODEE GROUP

전세계 유명 IP 및 브랜드와 협업 제품 개발 및 유통



ASMODEE GROUP

보드게임의 사회적 효능 전파



Supporting Game Research

- 보드게임의 효용성에 대한 과학적 연구 지원
- 연구 단체 및 개인 활동 지원 및 정보 공유의 장 마련
- 연구 성과 발표를 위해 전세계 곳곳에서 심포지엄 개최



Adapted games for Healthcare

- 전문적인 연구를 바탕으로 한 치료 목적 보드게임 개발





ASMODEE KOREA

아스모디 코리아는 2021년 1월에 설립된 아스모디 그룹의 한국 지사로 도블, 티켓 투 라이드, 스플렌더, 딕싯 등 아스모디 그룹의 주요 IP 제품은 물론, 국내외 유명 보드게임 퍼블리셔들의 보드게임을 국내에 소개하고 있습니다. 또한 세계 최초 트레이딩 카드 게임 (TCG) '매직 더 개더링' 의 국내 유통사이기도 합니다.

아스모디 코리아는...

해외 제품 현지화 및 유통

- 보드게임
- 트레이딩 카드게임(TCG)
- 도서
- 퍼즐

라이선스 보드게임 기획

- 해외 보드게임 IP와 국내 유명 라이선스를 결합한 제품을 기획하여 제작 및 유통

보드게임 행사

- 보드게임 박람회 참여
- 자체 보드게임 행사 운영
- 보드게임 활용 프로그램 운영

사회적 효능 전파

- 교육 프로그램 개발 지원
- 보드게임 활용 연구 지원

아스모디 코리아 사업 분야 보드게임 수입 및 유통

보드게임

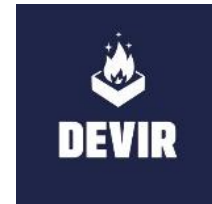
- 아스모디 그룹 및 해외 유명 퍼블리셔의 보드게임 수입, 현지화 및 직·간접 유통/판매
- 300종 이상의 SKU 보유

보드게임 주요 파트너사

(국내)



(해외)



도서

- 해외 보드게임 관련 도서 번역 및 출판
- 게임북
- 보드게임 IP 기반의 소설



퍼즐

- 직소 퍼즐
- 문제 해결식 퍼즐



TCG

- 매직 더 개더링 국내 유통





아스모디 코리아 사업 분야 라이선스 제품 기획

아스모디 그룹 또는 해외 유명 보드게임과
국내 인기 라이선스를 결합한 제품을 기획하여
생산 및 유통



COOKIE RUN



교육사업팀을 중심으로 한

보드게임의 사회적 효능 전파



Game in Lab

보드게임을 통한 치료 및 교육 효과
연구 성과 발표를 위한 심포지엄 개최
(한국임상게임놀이학회 공동 주관)



Access+

아스모디 그룹의 기능성 보드게임
Access+ 국내 런칭 및 고령층 대상
프로그램 보급 (2023년 9월 예정)



기타

- 게임과몰입 치료를 위한 프로그램 개발
- 학습능력 향상을 위한 보드게임
커리큘럼 개발
- 보드게임 지도사, 방문지도사, 교사
대상 워크숍 진행





Mikaël Le Bourhis
Asmodee CSR 대표

엑세스 플러스

우리는 모두가 그들이 처한 **조건에 관계없이** 보드게임이 주는 **즐거움**과 **이득**, 그리고 그 **과정에서의 행복**을 접할 수 있어야 한다고 생각합니다. 그러한 목표를 이루기 위해 우리는 **엑세스 플러스(access+)**를 시작했습니다.

이 프로젝트의 게임들이 최대한 보편적으로 활용되고, **인지 장애**를 가진 사람들도 즐길 수 있는 게임으로 만들기 위해, 여러 명의 **의료 전문가**들과 함께 일하고 있습니다.

엑세스 플러스 사용 대상



지적장애를 가진 어린이들
치매 또는 우울증을 겪는 노인들
상담사, 치료자, 요양보호사



즐거움이 필요한 모든 사람

노인과 인지장애를 가진 사람 모두를 위해 재구성한 아스모디의 대표 게임 3종



1. 엑세스 플러스 도블



도블 *Dobble*

- 인원: 2-8명
- 시간: 15분
- 연령: 6세 이상



도블이란?

- 2013' La Ludoteca Ideale Children's Game 등 다수의 수상 내역 보유
- 쉽고, 빠른 진행과 높은 몰입도
- 전 세계 35개 언어로 번역
- 연간 200만개 판매
- 디즈니, 포켓몬, 쿠키런 등 인기 라이선스를 결합한 특별 에디션 출시



게임방법

- 두 장의 카드를 비교해 한 쌍의 같은 그림을 먼저 찾는 사람이 승리
- 파노 평면 수학 원리를 적용한 간단한 규칙을 토대로 다양한 응용 게임으로 활용 가능

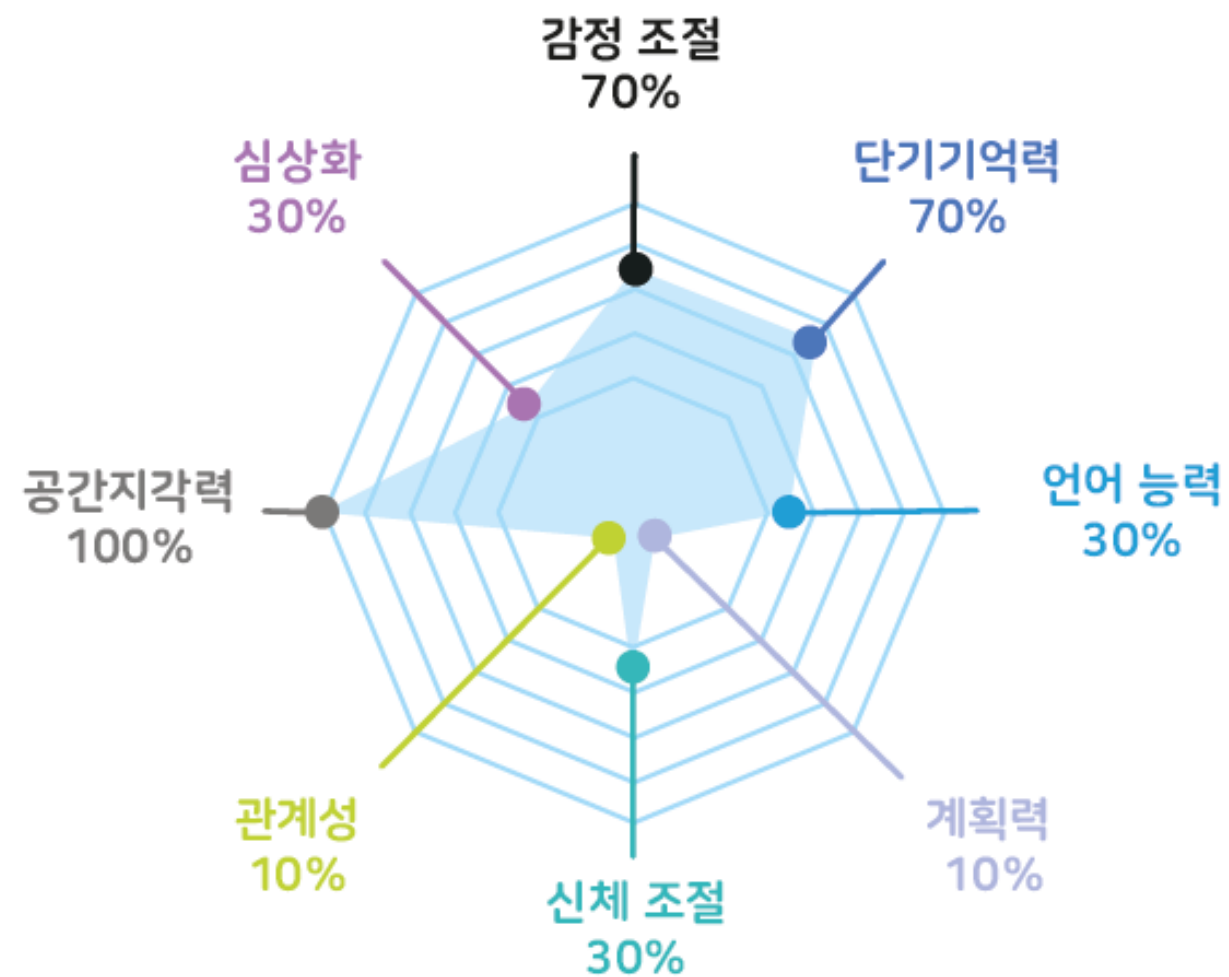


엑세스 플러스 도블 *Dobble access+*

- 인원: 1-4명
- 시간: 10분
- 연령: 6세 이상



사용하는 인지기능



특징

- 카드 변경: 크기 확대, 방수 재질로 변경
- 3단계 난이도 구성
- 기본 도블보다 구분이 쉬운 기호 선정 및 배치
- 대상에 따라 난이도를 조절하며 진행 가능한 1인용 게임 규칙
- 전문가들의 추천사 수록



엑세스 플러스 도블 *Dobble access+*

- 인원: 1-4명
- 시간: 10분
- 연령: 6세 이상



기대 효과

- 감정 조절 연습으로 스트레스 관리, 타인과의 상호작용
- 단기 기억 능력을 자극하여 집중력 향상
- 흥미를 유발하는 게임을 통한 능동적 학습

활용 방안

- 인지기능 향상 프로그램
- 사회성 향상 프로그램
- 자율 이용 프로그램



2. 엑세스 플러스 타임라인



타임라인 *Timeline*

- 인원: 2-8명
- 시간: 15분
- 연령: 8세 이상



타임라인이란?

- 역사적 사건의 발생 순서를 배열하는 기억력 게임
- 발명, 과학과 발견, 한국사 등 다양한 버전으로 출시



게임방법

- 공개된 사건 카드를 기준으로, 다양한 사건 카드의 발생 시기를 비교하여 시간 순으로 배치
- 자신의 카드를 시간 순에 맞게 가장 많이 배치한 사람이 승리

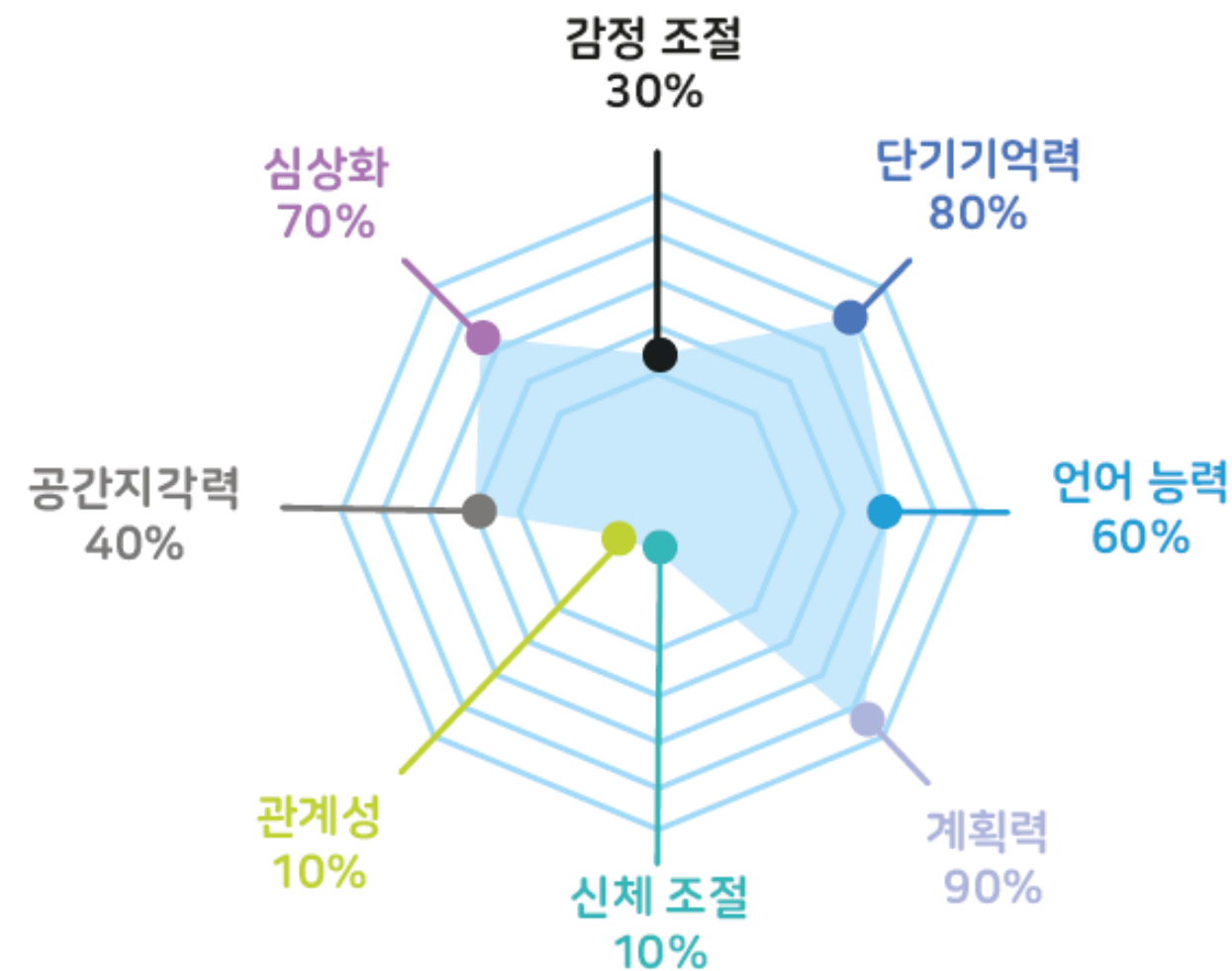


엑세스 플러스 타임라인 *Timeline access+*

- 인원: 1-4명
- 시간: 15분
- 연령: 8세 이상



사용하는 인지기능



특징

- 카드 변경: 크기 확대, 방수 재질로 변경
- 기본 타임 라인 게임 규칙으로 즐길 수 있는 2종류 테마 카드
- 엑세스 플러스 특수 규칙용 추억하기 카드 포함
- 대상에 따라 난이도를 조절하며 진행 가능한 1인용 게임 규칙
- 전문가들의 추천사 수록



엑세스 플러스 타임라인 *Timeline access+*

- 인원: 1-4명
- 시간: 15분
- 연령: 8세 이상



기대 효과

- 시간·장소·사건을 파악하고 적절한 위치에 배치함으로써 지남력, 기억력 강화
- 문장으로 표현하고, 타인의 표현을 경청함으로써 언어능력 및 자기표현능력, 의사소통능력 향상
- 추상적 개념을 이해 및 설명
- 긍정 기억 회상을 통한 정서적 안정감 증진
- 대화를 통한 타인과의 상호작용으로 사회성 향상

활용 방안

- 인지기능 향상 프로그램
- 정서 지원 프로그램



2. 엑세스 플러스 코텍스



코텍스 Cortex

- 인원: 2-6명
- 시간: 15분
- 연령: 7세 이상



코텍스란?

- 두뇌의 다양한 영역을 자극하는 8가지 문제 유형으로 구성
- 기억력, 언어와 색깔 인지, 빈도, 미로, 같은 그림 찾기, 논리, 신체 협응력, 촉감 문제

게임방법

- 각 문제를 가장 먼저 해결하는 사람이 카드를 획득, 가장 많은 카드를 획득하는 사람이 승리
- 논리 : 빈칸에 맞는 모양의 도형 찾기
- 미로 : 미로에서 출구로 향하는 길 찾기
- 같은 그림 찾기 : 중복되는 그림 찾기
- 언어와 색깔 인지 : 일치되는 색깔 이름 찾기
- 기억력 : 카드에 그려진 사물 이름 기억해 말하기
- 신체 협응력 : 색깔과 번호로 지정된 행동하기
- 빈도 : 가장 많이 보이는 숫자 찾기
- 촉감 : 촉감만으로 그림 맞추기

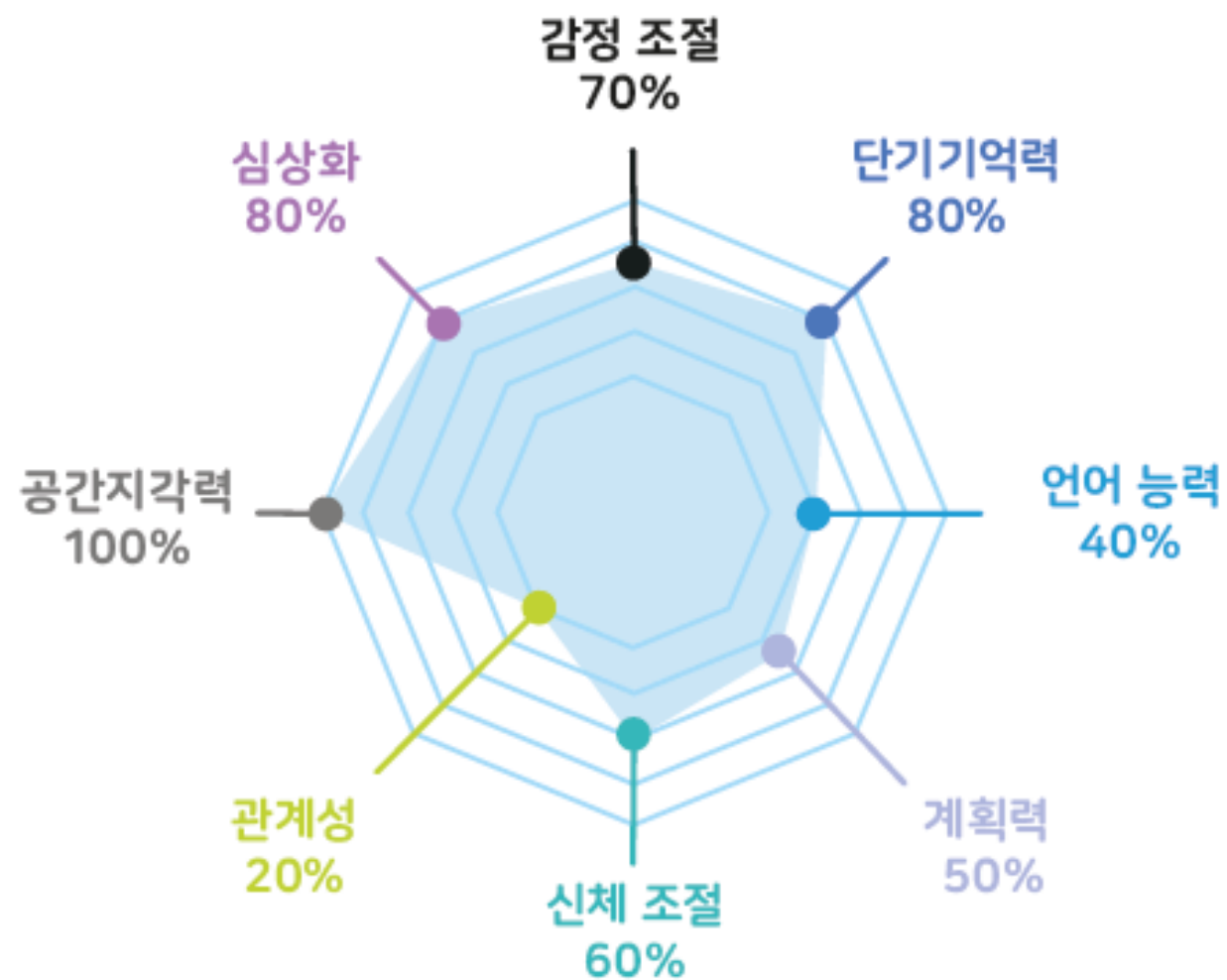


엑세스 플러스 코텍스 *Cortex access+*

- 인원: 1-4명
- 시간: 20분
- 연령: 8세 이상



사용하는 인지기능



특징

- 카드 변경: 크기 확대, 방수 재질로 변경
- 대상에 맞춰진 문제 구성
- 2단계 난이도 구성
- 대상에 따라 난이도를 조절하며 진행 가능한 1인용 게임 규칙
- 전문가들의 추천사 수록



엑세스 플러스 코텍스 *Cortex access+*

- 인원: 1-4명
- 시간: 20분
- 연령: 8세 이상



기대 효과

- 다양한 동작 수행으로 신체와 두뇌 동시 자극 및 협응 유도
- 간단한 과제 수행 및 성공 경험을 통한 자기효능감 증진
- 단기 몰입형 과제를 단계적으로 수행하여 집중력 향상

활용 방안

- 인지기능 향상 프로그램
- 자율 이용 프로그램



전문가 의견

엑세스 플러스 게임들은 수, 단어, 공간, 속도, 색깔, 모양 등과 같이 인지학습에 필요한 기본 개념을 포함해 지속적 집중, 감각 통합, 표현, 작업 기억, 사고력, 문제 해결력을 촉진할 수 있도록 게임 메커니즘을 구성한 점이 매우 의미 있다고 판단되었습니다.

일반 대상은 물론 특히 실행기능이 떨어지는 발달장애나 치매환자를 위한 비약물치료 도구로 난이도를 선택해 활용할 수 있어 심리적 안정감을 도모하고, 언어적 표현의 촉진, 실행 기능 향상을 위해 매우 유용하게 활용될 수 있을 것으로 여겨집니다.



박성옥 교수
대전대학교 아동교육상담학과 교수
한국임상게임놀이학회 학회장

엑세스 플러스 사용자 의견

엑세스 플러스는 집중력이 필요해요.
손과 머리가 함께 일해야 하죠.



엑세스 플러스는 우리를 끊임없이 기억하게 만듭니다.
그게 바로 우리 노인들에게 가장 필요한 부분이거든요!
우리의 기억은 천천히 사라지고 있어요. 때로는 빠르게요.



난 이렇게 노는 걸 좋아해요.
근심, 걱정이 없도록 나의 주의를
다른 데로 돌려주거든요!



