

# 2023 신사업 아이템 제안서

게임 시장분석 중심

기획부 김슬기 프로

# 목차

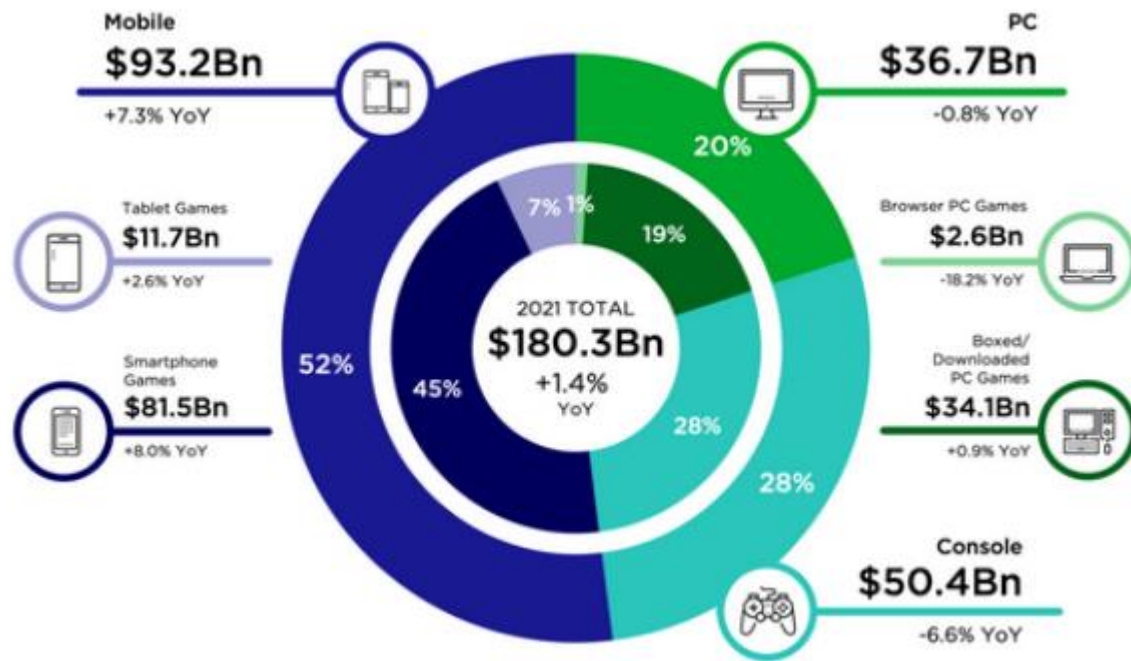
- 
1. 자사 현황
  2. 2021 게임 글로벌 시장
  3. 우리나라 게임 시장
  4. 콘솔 시장 및 장점
  5. 메타버스와 게임
  6. 데이터 분석
  7. 결론

# 1. 자사 현황

## Our company

STRONG	WEAK
VR기기 시장 초기 진출 기술력 및 사업성 인정 > 국내 2위 매출액 달성	컨텐츠 직접 제작x > 컨텐츠 한계 및 적합성 부족
OPPORTUNITY	THREATEN
여러 게임사의 메타버스화 *MS사의 게임회사 인수 자사의 제품에 맞는 게임컨텐츠 제작	VR기기에 대한 관심 감소 및 부정적 시야 부상

## 2. 2021 게임 글로벌 시장



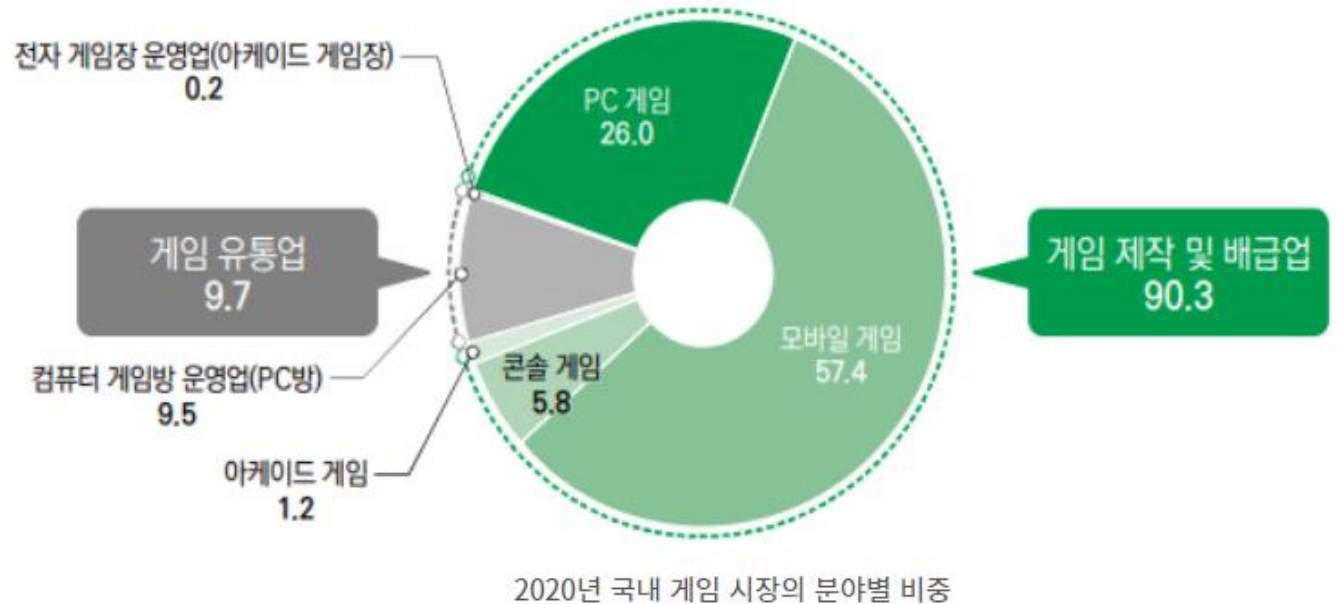
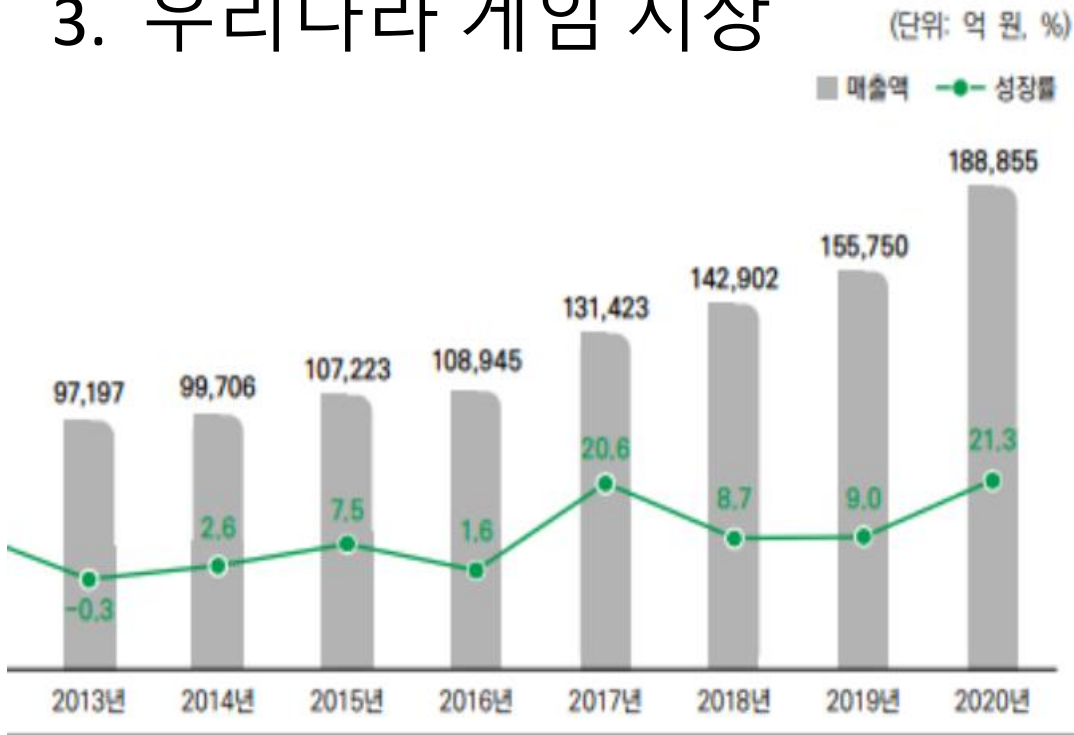
2021년 전 세계 게임시장  
1803억달러(약 213조 9600억원)

기종별로 보면  
모바일 게임은 52%(932억 달러, 약 110조 6000억원)로 가장 비중이 높으며,

콘솔 게임은 28%  
(504억 달러, 약 59조 8000억원)

PC 게임은 20%  
(367억 달러, 약 43조 5000억원)를 차지

### 3. 우리나라 게임 시장



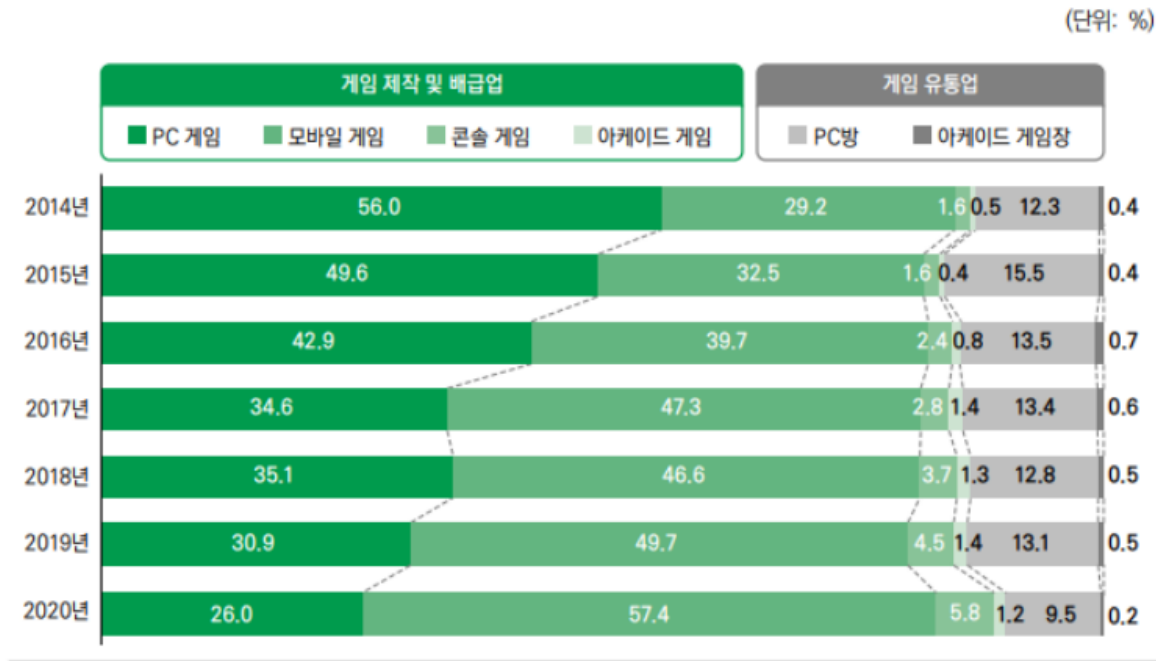
코로나19 영향으로

PC방과 아케이드 게임장의 성장률이 각각 -11.9%, -48.1로 대폭 하락 했으나

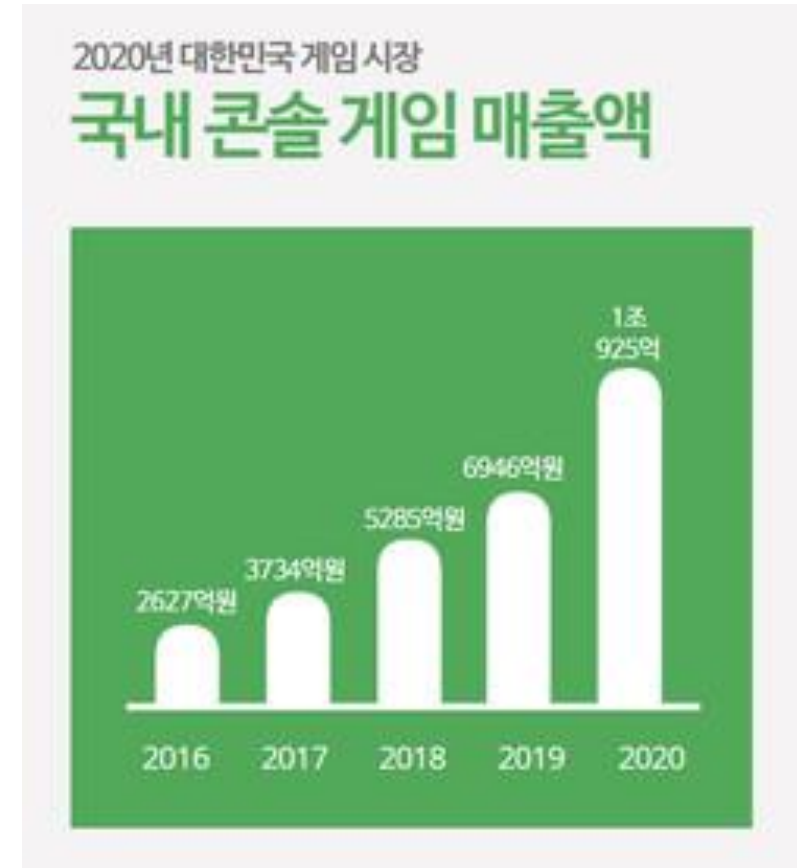
집에 머무는 시간이 늘면서 자연스럽게 게임을 즐기는 인구와 시간이 늘어났었고,

이런 악재를 극복하여 높은 성장률을 기록한 이유는 콘솔 시장과 모바일 게임 시장의 약진 덕분  
2020년 대한민국 게임 시장은 21.3% 성장(약 19억)

## 4-1. 콘솔게임 시장



국내 게임 시장의 분야별 비중 추이(최근 7개년)



특히 콘솔 시장의 경우 2019년에 비해 무려 57.3%의 성장률  
매출액의 경우 처음으로 1조원 초과  
2023년의 경우 콘솔 시장이 약 2조원으로 커질 것으로 예측

## 4-2. 게임용 콘솔의 장점

### **간단한 설치, 쉬운 사용법 및 저렴한 비용**

조립하는 시간이나 기술 지식 필요 없으며 콘솔 비용이 게임용 PC보다 저렴

### **하드웨어를 업그레이드할 필요 없음**

PC 게임의 경우 진화할수록 PC를 업그레이드해야 하지만 콘솔은 필요한 시스템 요건을 갖추어 출고

### **멀티플레이어 기능의 개선을 통해 게임을 대중화함**

콘솔은 멀티플레이어 게임용으로 고안

PC 게임은 온라인 멀티플레이어 기능이 좋으나, 콘솔은 게임 내 커뮤니케이션과 온라인 게임 공유 기능을 개선하는데 역점을 두어 친구들과 플레이하기에 적합

### **콘솔만의 타이틀**

PC로 플레이할 수 없고 콘솔로만 즐길 수 있는 게임들로 독점권

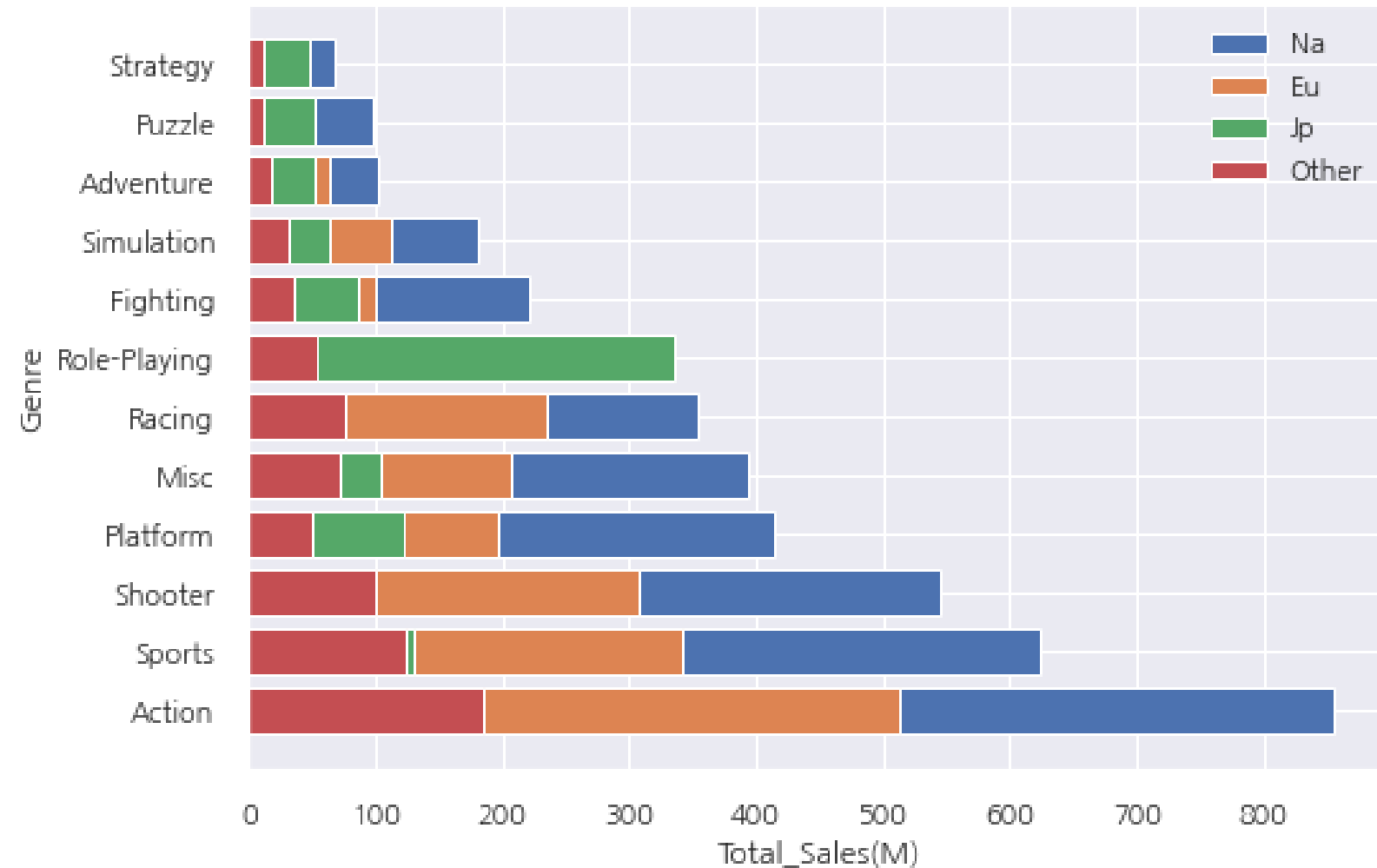
### **무선 컨트롤러**

무선 컨트롤러를 이용하여 편하고 활동적인 육체 활동을 동반한 게임 가능

## 5. 데이터 분석



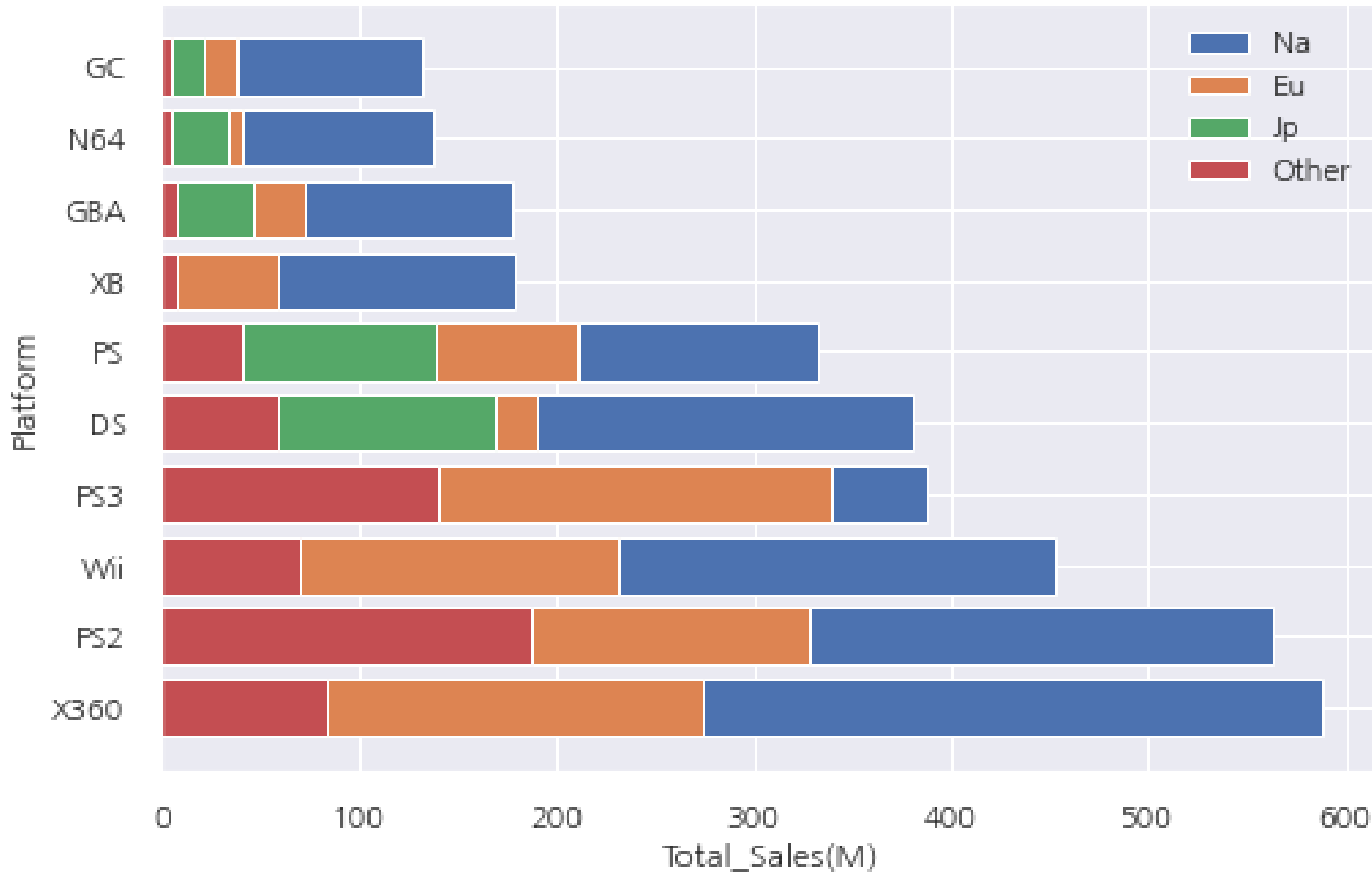
지역별 장르에 따른 게임 출고량



Action, Sports, Shooter순으로  
글로벌 출고량 차지

Role-playing의 경우 JP에서 강세

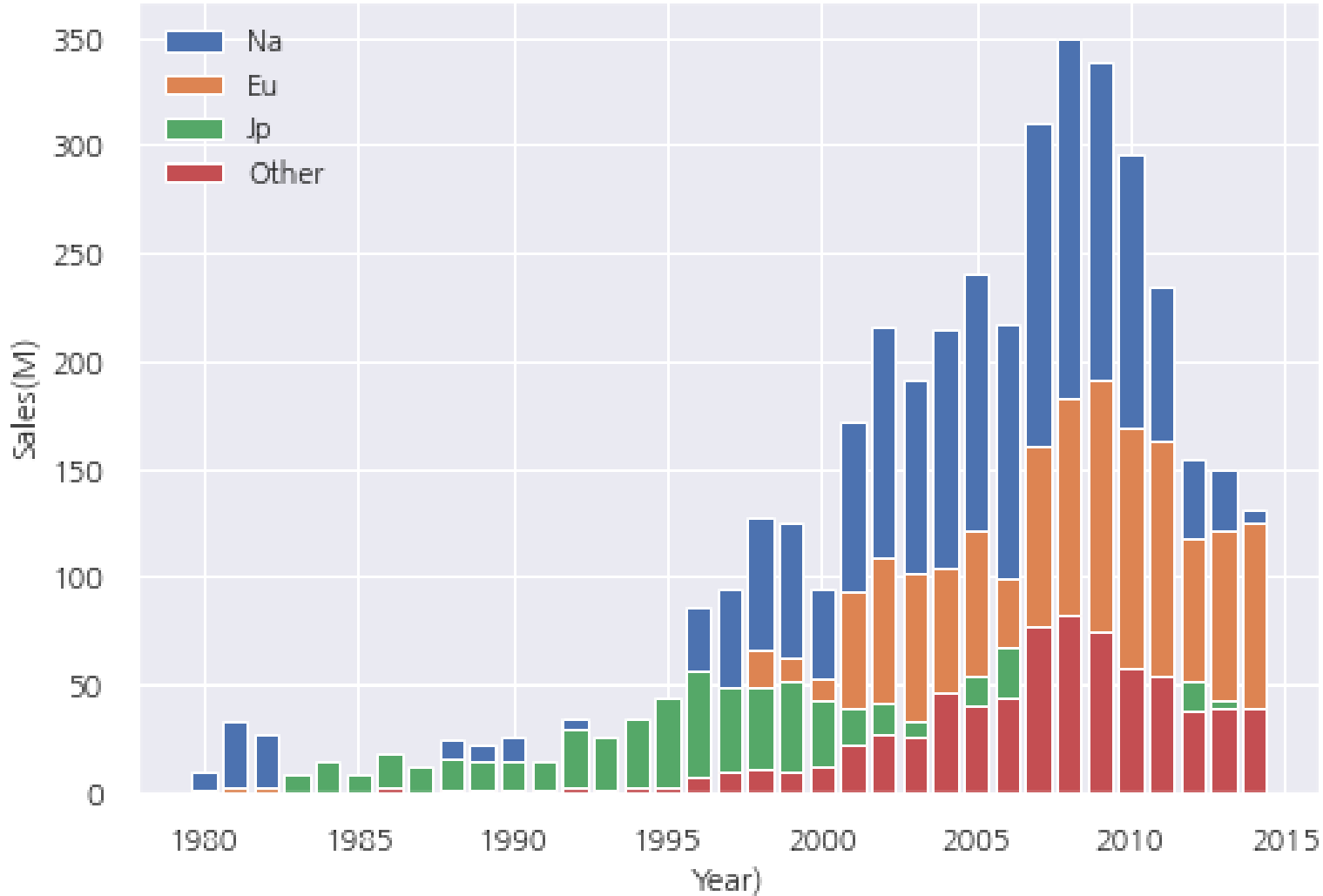
지역별 플랫폼에 따른 게임 출고량



X360,PS2,Wii,PS3,DS,PS 순으로  
글로벌 출고량 차지

DS,PS의 경우 JP에서 강세

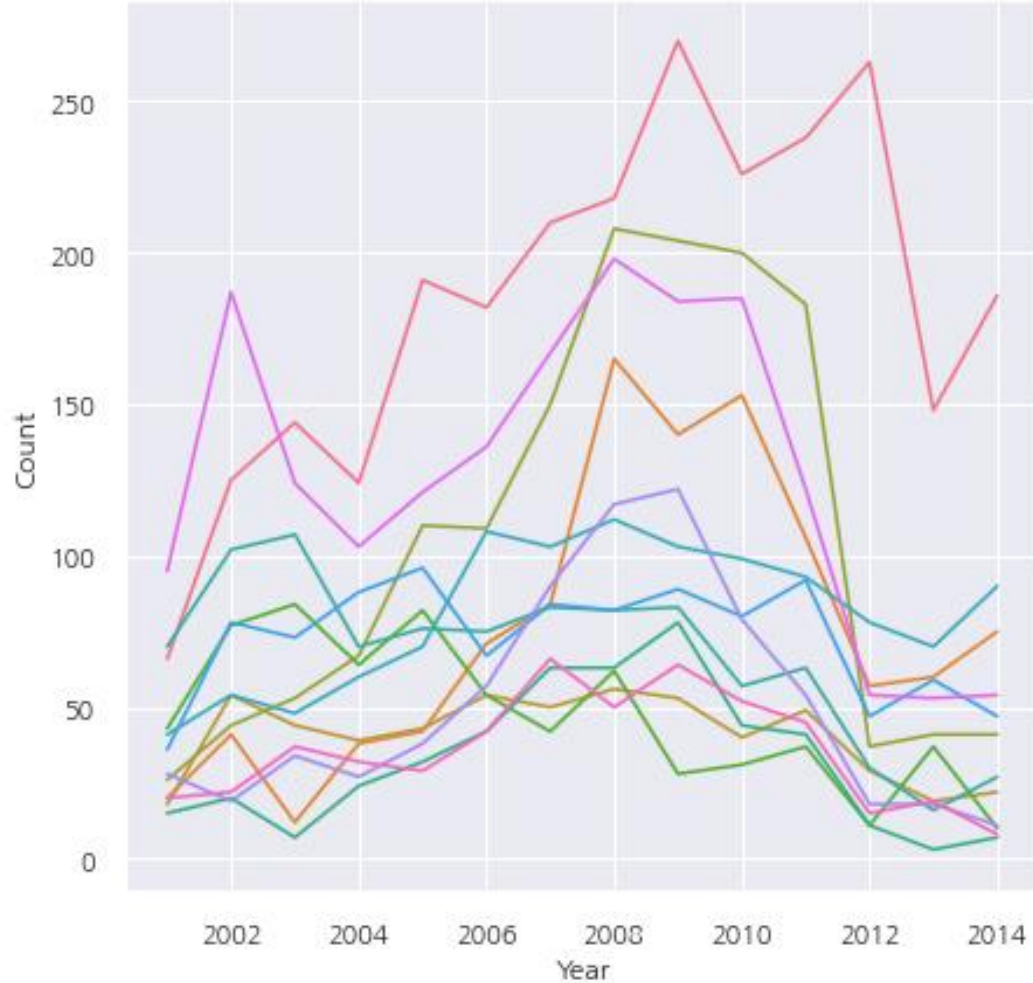
연도별 지역에 따른 게임 출고량



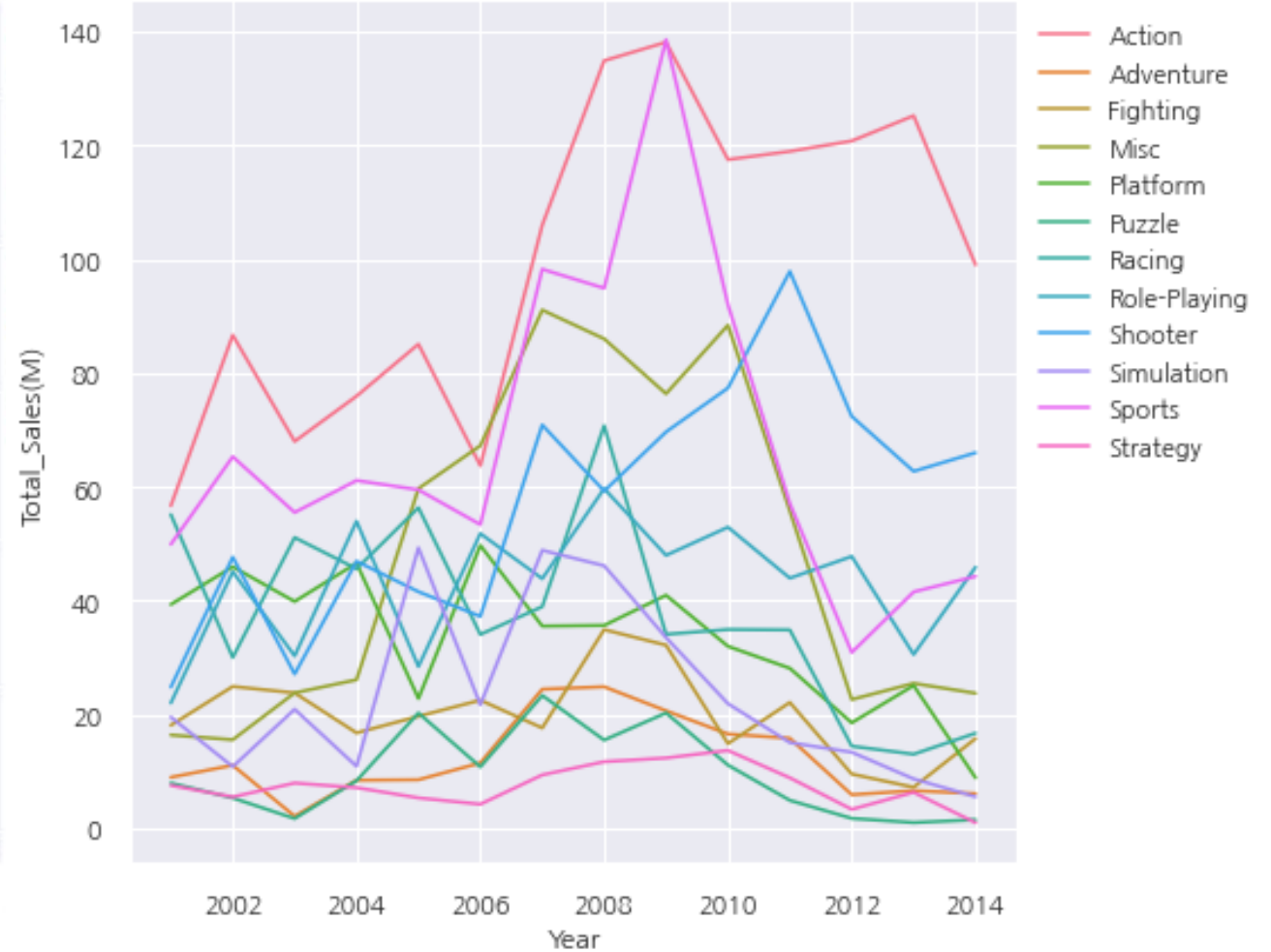
2005~2010  
세계적으로 게임 출고량이 가장  
높았던 시기

JP의 경우  
2000년 전까지 우세하였으나 이후  
NA,EU에 비해 눈에 띄지 못함

시기별 출시 게임 장르수



시기별 장르에 따른 게임 출고량



2014년 기준

출시 게임수는 Action > Role-Playing>Adventure>Sports>Shooter 순이었으나

출고량은 Action > Shooter > Role-playing > Sports 순

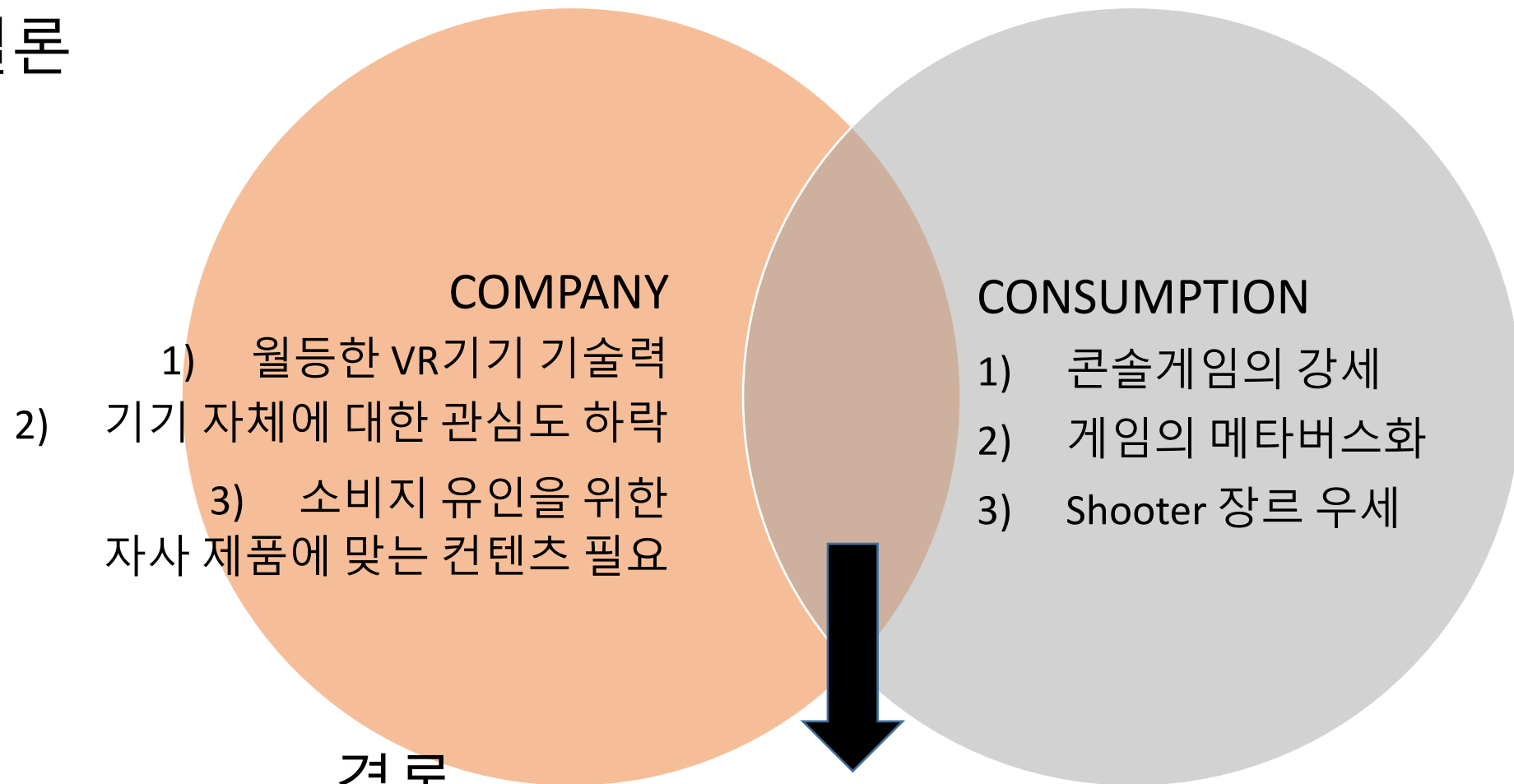
## 6. 메타버스와 게임

- 게임을 메타버스로 활용하는 플랫폼 게임(Gaming-as-a-Platform)  
분야가 크게 발전 중
- 게임 내에서 오락뿐만 아니라 가상 생활·커뮤니케이션 분야의  
기능이 확대되고 발전하며 게임 자체가 또 다른 사회로 발전

\*메타버스란 가상과 현실이 상호작용하며 가상 환경 내에서 사회·문화·경제 활동이 이루어지고 새로운 가치를 창출하는 세상을 의미

- 메타버스의 발전을 주도하고 있는 게임 업계에서는 이러한 변화에 발맞추어
  - ①재미있는 게임,
  - ②이용자들의 게임 내 교류 유도,
  - ③현실과 가상 세계를 넘나드는 지속성이라는 세 가지 가치를 동시에 확보하려는 노력을 지속

## 7. 결론



### 결론

- VR기기를 콘솔처럼 사용하여 가상의 게임을 즐길 수 있도록 자사 제품에 적합한 콘텐츠를 제작
- 초창기에는 수요가 많은 shooter 장르로 북미, 유럽 진출 목표
- 제품과 콘텐츠 동시 판매를 통한 매출액 상승 기대

감사합니다