

포켓몬 GO 게임 분석

INDEX

1	분석 개요.....	4
2	게임 정보.....	4
3	서비스 현황.....	4
4	SWOT 분석.....	5
4.1	강점(Strengths).....	12
4.2	약점(Weaknesses).....	12
4.3	기회(Opportunities).....	12
4.4	위협(Threats).....	13
5	게임 주요 특징.....	5
5.1	게임 주요 특징 파악.....	5
5.2	각 특징 별 기획 의도 파악 및 효과 분석:.....	5
6	게임 진행 플로우.....	6
6.1	게임 시작 및 아바타 생성:.....	7
6.2	포켓몬 탐색:.....	7
6.3	포켓몬 포획:.....	7
6.4	포켓스탑 방문:.....	7
6.5	체육관 대결 및 점령:.....	7
6.6	포켓몬 육성 및 진화:.....	7
6.7	알 부화:.....	8
6.8	아이템 사용 및 관리:.....	8
6.9	소셜 기능:.....	8
6.10	이벤트 참여:.....	8
6.11	레이드 배틀:.....	8
7	게임 플레이 순환 구조 분석.....	9
7.1	포켓스탑과 체육관:.....	9
7.2	포켓몬 포획:.....	9
7.3	포켓몬 육성:.....	9


7.4	레이드 배틀:	9
7.5	교환과 우정도:	9
7.6	GO로켓단과의 전투:	9
7.7	이벤트 참여:	10
7.8	상점과 포켓코인:	10
8	게임 내 주요 시스템 및 콘텐츠 별 기획의도	6
8.1	포켓몬 탐색 및 포획	6
8.2	포켓스탑 및 체육관	6
8.3	포켓몬 육성 및 진화	6
8.4	레이드 배틀	6
8.5	이벤트 및 업데이트	6
9	수익모델 소개 및 분석	11
9.1	주요 수익 모델 분류 및 기획 의도	11
9.2	평가 및 분석	11
10	분석 및 개선방안	12
11	참조	16

1 분석 개요

포켓몬 GO는 증강 현실(AR)과 위치 기반 게이밍의 혁신적인 결합을 통해 플레이어들이 실제 세계를 탐험하며 포켓몬을 찾고 포획하는 경험을 제공합니다. 또한, 포켓몬 GO의 누적 매출은 7조원을 넘어서며, 한국 내 월 평균 유저 수는 약 200만 명에 달합니다. 이는 게임의 인기가 현재까지도 유지되고 있음을 보여줍니다. 이에 그치지 않고, 나이앤틱은 지속적인 콘텐츠 업데이트와 편의성 개선을 통해 플레이어의 만족도를 높이고 있습니다. 예를 들어, 새로운 포켓몬 추가, 이벤트 개최, 게임 내 기능 개선 등이 포함됩니다. 또한, 코로나 19 상황에서도 이용자 활동을 유지하기 위해 다양한 시스템을 도입하여, 플레이어들이 집에서도 게임을 즐길 수 있도록 한 변화는 포켓몬 고의 대중적인 성공을 불러왔습니다. 2016년 7월에 출시된 이 게임은 초기부터 큰 인기를 끌며, 증강 현실 게임의 선두주자로 자리매김하였습니다.

하지만, 2023년의 연간 수익은 5억 6638만 달러로, 2016과 비슷한 것으로 보입니다. 허나 지난 몇 년간의 인플레이션까지 고려한다면, 사실상 해당 수치는 2017년의 역대 최저치에 근접하다고 할 수 있습니다. 매출이 감소한 이유를 분석하고, 개선 방향을 제안합니다.

2 게임 정보

장르	증강 현실(AR), 위치 기반 게임	
대상	모든 연령대	
서비스 플랫폼	iOS, Android	
엔진	Unity	
시점	실시간 3인칭	
그래픽 스타일	실제 세계에 오버레이 된 가상 포켓몬	
조작 방식	터치스크린 및 GPS 기반 이동	
게임 플레이	실세계 탐험, 포켓몬 포획, 체육관 배틀	
출시일	2016년 7월	

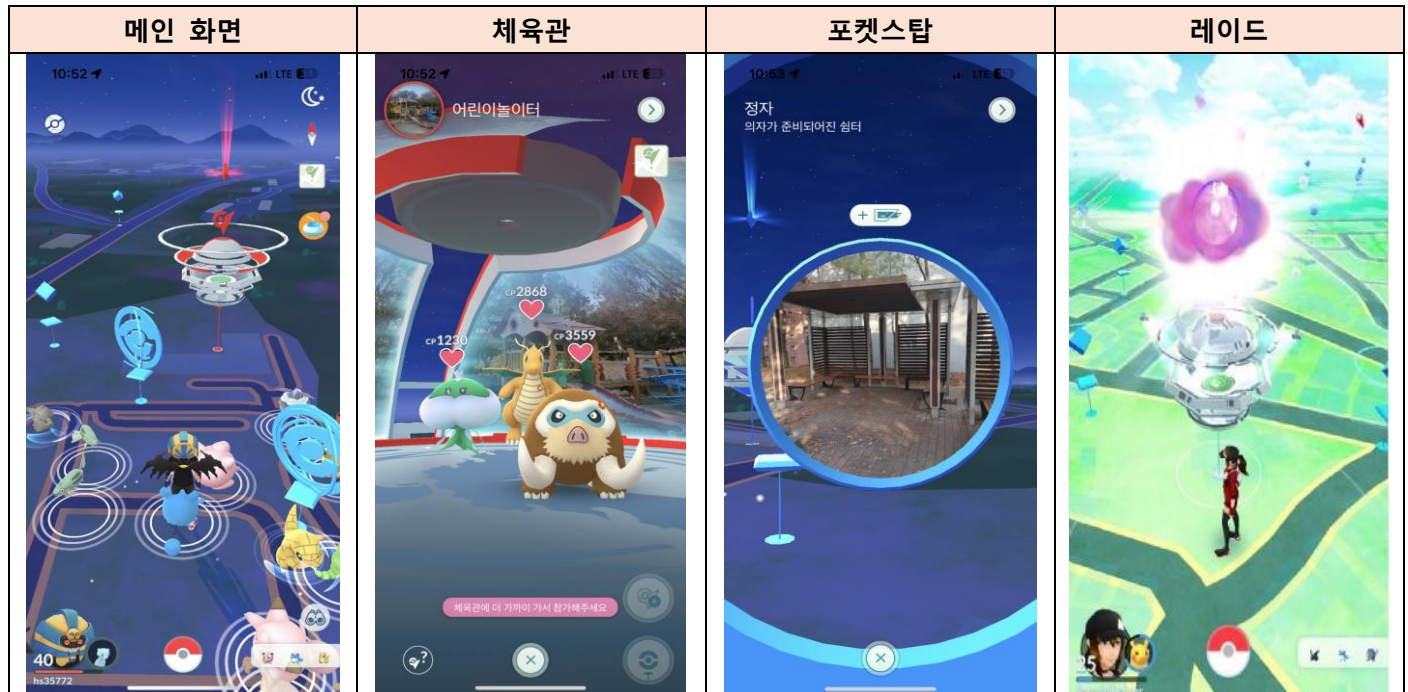
3 서비스 현황

누적 다운로드 및 매출 성과	7조원 이상의 누적 매출
월별 다운로드 및 매출 추이	한국 내 월 평균 유저 수(MAU) 약 200만 명
업데이트 진행 현황 및 주요 업데이트 이슈	지속적인 콘텐츠 업데이트와 편의성 개선
유저 동향 및 서비스 이슈	코로나19 상황에서도 커뮤니티 발달

4 게임 주요 특징

4.1 게임 주요 특징 파악

"포켓몬 GO"의 대표적인 특징은 AR 기술과 GPS를 활용한 실세계 체험입니다. 이는 플레이어에게 새로운 경험을 제공하며, 실제 위치에서 포켓몬을 찾는 재미를 줍니다



4.2 각 특징 별 기획 의도 파악 및 효과 분석:

"포켓몬고"는 포켓몬스터 애니메이션 시리즈를 기반으로 한 스토리텔링과 비주얼을 제공합니다. 특징은 AR 기술을 사용하여, 실세계에서 포켓몬을 찾고 포획하는 경험을 제공합니다. 이러한 특징은 플레이어가 실제 포켓몬 트레이너가 된 듯한 경험을 제공하며, GPS는 플레이어가 실제로 움직여야 하는 동기를 부여합니다.

플레이어는 게임에 접속하여 주변의 포켓스탑이나 체육관을 방문하며 포켓몬을 잡고, 교환하고, 대결합니다. 이는 플레이어를 포켓몬을 잡고, 육성하며, 다른 플레이어와 교류하게 만드는 시스템으로, 결과적으로 플레이어에게 같이 플레이하는 유저들과의 접점을 만들어 게임 커뮤니티 형성을 하게 만듭니다. 커뮤니티는 플레이어가 지속적으로 게임을 플레이하는 역할을 합니다.

5 게임 내 주요 시스템 및 콘텐츠 별 기획의도

5.1 포켓몬 탐색 및 포획

- **기획 의도:** 실제 세계를 탐험하며 포켓몬을 찾고 포획하는 과정은 플레이어에게 모험의 즐거움을 제공하고, 일상 속에서 새로운 발견을 경험하게 합니다.
- **장점:** 플레이어가 실제로 움직이며 건강을 증진시키고, 게임과 현실 세계의 경계를 허무는 독특한 경험을 제공합니다.
- **단점:** 중독성이 있으며, 일상 생활에 영향을 줄 수 있고, 때로는 안전 문제를 야기할 수 있습니다.

5.2 포켓스탑 및 체육관

- **기획 의도:** 지역의 역사적 또는 문화적 장소를 포켓스탑으로 설정함으로써, 플레이어가 자신의 주변 환경에 대해 더 잘 알고 관심을 가질 수 있도록 유도합니다.
- **장점:** 지역 사회와의 연결을 강화하고, 문화적 장소에 대한 인식을 높입니다.
- **단점:** 일부 지역에 포켓스탑이 집중되어 있어 접근성에 차이가 발생할 수 있습니다.

5.3 포켓몬 육성 및 진화

- **기획 의도:** 포켓몬을 육성하고 진화시키는 과정은 플레이어에게 재미와 성취감을 제공하며, 장기적인 게임 플레이를 유도합니다.
- **장점:** 플레이어의 참여와 헌신을 장려하고, 게임에 대한 몰입도를 높입니다.
- **단점:** 고레벨 포켓몬을 얻기 위한 경쟁이 스트레스를 유발할 수 있습니다

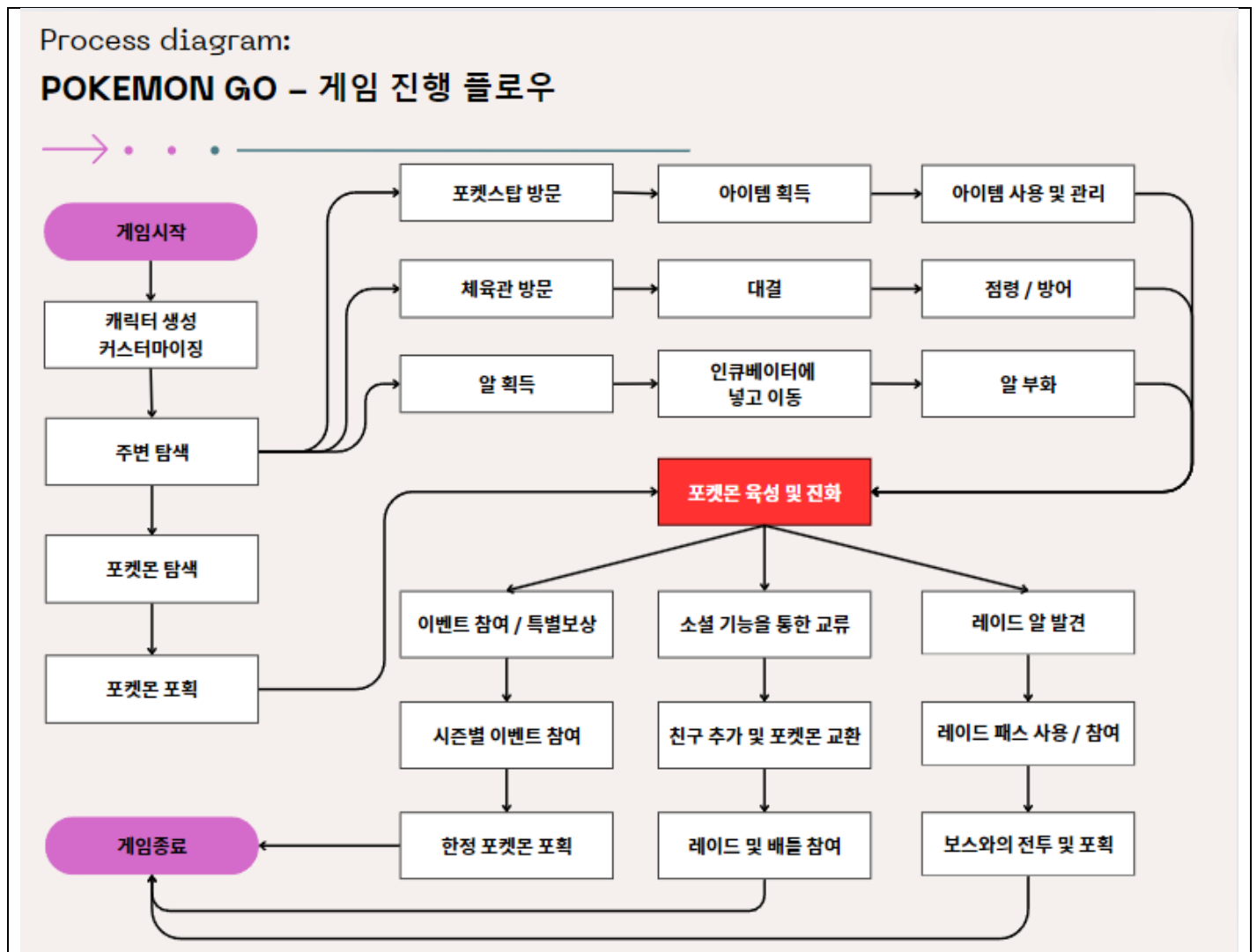
5.4 레이드 배틀

- **기획 의도:** 다른 플레이어와 협력하여 강력한 포켓몬에 도전하는 레이드 배틀은 커뮤니티 형성을 증가시키고, 팀워크와 협동의 가치를 강조합니다.
- **장점:** 플레이어 간의 협력을 증가시켜, 추가적인 참여를 유도합니다.
- **단점:** 높은 레벨의 레이드는 특정 지역이나 시간에 제한되어 있어 모든 플레이어가 참여하기 어려울 수 있습니다.

5.5 이벤트 및 업데이트

- **기획 의도:** 정기적인 이벤트와 게임 업데이트는 플레이어가 지속적으로 게임에 관심을 가지고 참여하도록 유지합니다.
- **장점:** 게임의 신선함을 유지하고, 플레이어에게 새로운 도전을 제공합니다.
- **단점:** 일부 이벤트는 지역이나 시간에 제한되어 모든 플레이어가 참여하기 어려울 수 있습니다.

6 게임 진행 플로우



6.1 게임 시작 및 아바타 생성:

사용자는 게임을 시작하고 자신의 아바타를 만들어 게임 세계에 입문합니다.

6.2 포켓몬 탐색:

실제 세계를 돌아다니며 GPS 기능을 사용해 포켓몬을 찾습니다.

6.3 포켓몬 포획:

발견한 포켓몬에게 몬스터볼을 던져 포획합니다.

6.4 포켓스탑 방문:

지도상의 특정 장소인 포켓스탑을 방문해 아이템을 수집합니다.

6.5 체육관 대결 및 점령:

체육관에서 다른 플레이어의 포켓몬과 싸워 승리하고 체육관을 점령합니다.

6.6 포켓몬 육성 및 진화:

포획한 포켓몬을 훈련시켜 레벨을 올리고, 진화시킬 수 있습니다.

6.7 알 부화:

걸으면서 포켓몬의 알을 부화시켜 새로운 포켓몬을 얻습니다.

6.8 아이템 사용 및 관리:

수집한 아이템을 관리하고 필요에 따라 사용합니다.

6.9 소셜 기능:

다른 플레이어와 교류하며 친구를 맺고, 포켓몬을 교환하거나 함께 레이드에 참여합니다.

6.10 이벤트 참여:

정기적으로 열리는 이벤트에 참여하여 특별한 포켓몬을 포획하거나 보상을 받습니다.



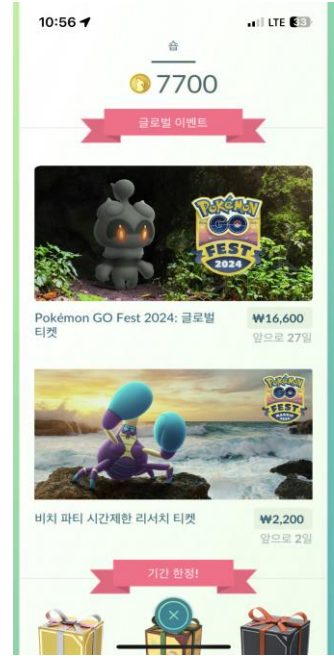

6.11 레이드 배틀:

강력한 레이드 보스에 도전하여 다른 플레이어와 협력하고, 보스를 쓰러뜨린 후 포획의 기회를 얻습니다.

"포켓몬 GO"가 제공하는 다양한 게임 경험을 바탕으로, 플레이어는 게임의 세계에 몰입하고 지속적으로 참여하게 됩니다. 각 단계는 플레이어에게 새로운 도전과 보상을 제공하며, 실제 세계를 탐험하는 독특한 재미를 선사합니다.

7 게임 플레이 순환 구조 분석

"포켓몬 GO"의 게임플레이 순환 구조는 게임 내 재화인 포켓코인과 아이템을 중심으로 이루어집니다. 이 순환 구조는 플레이어가 게임을 통해 재화를 획득하고, 이를 사용하여 게임 내에서 다양한 활동을 수행하는 과정을 포함합니다. 다음은 게임 내 재화를 중심으로 한 "포켓몬 GO"의 게임플레이 순환 구조입니다:

포켓스탑	포켓몬 포획 시 재화획득	상점	포켓코인
			

7.1 포켓스탑과 체육관:

플레이어는 포켓스탑과 체육관을 방문하여 포토디스크를 돌려 '몬스터볼', '나무열매', 진화에 필요한 아이템 등을 획득할 수 있습니다.

7.2 포켓몬 포획:

획득한 '몬스터볼'을 사용하여 포켓몬을 포획하고, 이를 통해 경험치와 포켓몬 사탕을 얻습니다.

7.3 포켓몬 육성:

포획한 포켓몬을 육성하고 진화시키기 위해 사탕과 별의모래를 사용합니다. 이 과정에서 포켓몬의 CP(Combat Power)를 높이고, 강력한 포켓몬을 얻을 수 있습니다.

7.4 레이드 배틀:

레이드 배틀에 참여하기 위해 '레이드패스'가 필요하며, 이는 포켓코인으로 구매하거나 일일 무료 패스로 획득할 수 있습니다. 레이드에서 승리하면 희귀한 포켓몬을 포획할 기회와 추가 보상을 얻습니다.

7.5 교환과 우정도:

다른 플레이어와 포켓몬을 교환하거나 우정도를 높여 추가 보너스를 받을 수 있습니다. 이 과정에서 별의모래가 소모됩니다.

7.6 GO로켓단과의 전투:

GO로켓단과의 전투를 통해 '그림자 포켓몬'을 구하고, 이를 정화하는 데에도 별의모래와 사탕이 필요합니다.

7.7 이벤트 참여:

정기적으로 열리는 이벤트에 참여하여 특별한 포켓몬을 포획하고, 이벤트 기간 동안 증가하는 보상을 획득할 수 있습니다.

7.8 상점과 포켓코인:

게임 내 상점에서는 포켓코인을 사용하여 추가 아이템을 구매할 수 있습니다. 포켓코인은 게임 내 활동을 통해 얻거나, 실제 화폐로 구매할 수 있습니다.

이 순환 구조는 게임의 지속적인 플레이를 유도하고, 플레이어가 게임 내에서 활동을 계속하도록 동기를 부여하는 데 중요한 역할을 합니다. 그러나 유저들의 만족도를 유지하고 이탈을 방지하기 위해서는 게임 내 재화 시스템의 균형과 공정성을 지속적으로 관리하고 개선해야 합니다.

8 수익모델 소개 및 분석

"포켓몬 GO"의 수익 모델은 주로 게임 내에서의 인앱 구매(In-App Purchases, IAP), 광고, 이벤트 주최, 그리고 하드웨어 판매를 통해 이루어집니다. 이 게임은 프리미엄 모델을 기반으로 운영되며, 플레이어는 무료로 게임을 다운로드하고 플레이할 수 있지만, 게임 진행을 가속화하거나 특별한 아이템을 얻기 위해 과금을 하게 됩니다.

8.1 주요 수익 모델 분류 및 기획 의도

8.1.1 인앱 구매

- **분류:** 포켓코인 구매, 특별 아이템, 루어 모듈, 추가 인벤토리 공간 등
- **기획 의도:** 게임의 몰입도를 높이고, 플레이어가 게임 내에서 더 많은 시간을 보내도록 유도합니다. 또한, 플레이어가 게임 진행에 필요한 편의성을 판매하여 추가 수익을 창출합니다.

8.1.2 광고

- **분류:** 스폰서 위치, 브랜드 파트너십
- **기획 의도:** 기업들이 게임 내에서 자신들의 위치를 스폰서로 설정함으로써, 실제 세계의 트래픽을 유도하고, 이를 통해 수익을 창출합니다.

8.1.3 이벤트 주최

- **분류:** 실제 이벤트 및 특별 게임 내 이벤트
- **기획 의도:** 커뮤니티를 활성화하고, 다양한 게임 경험을 제공하여 플레이어의 참여를 유도합니다.

8.1.4 하드웨어 판매

- **분류:** 포켓몬 GO Plus, AR 기기
- **기획 의도:** 게임 경험을 향상시키고, 플레이어에게 새로운 상호작용 방식을 제공합니다.

8.2 평가 및 분석

8.2.1 인앱 구매:

- 이는 "포켓몬 GO"의 주요 수익원으로, 플레이어가 게임에 더욱 몰입하게 만드는 강력한 동기를 제공합니다. 그러나, 과도한 인앱 구매는 플레이어에게 부담을 줄 수 있으며, 게임의 균형을 해칠 수 있습니다.

8.2.2 광고:

- 스폰서 위치는 비즈니스에게 유익한 트래픽을 유도하지만, 게임의 몰입도를 방해할 수 있는 광고로 인식될 위험이 있습니다.

8.2.3 이벤트 주최:

- 이벤트는 플레이어 참여를 증가시키고, 게임에 대한 관심을 유지하는 데 효과적입니다. 그러나 이벤트의 지역적 제한은 일부 플레이어에게 접근성 문제를 야기할 수 있습니다.

8.2.4 하드웨어 판매:

- 추가 하드웨어는 게임 경험을 향상시키지만, 모든 플레이어가 구매 하는 것은 아닙니다.

"포켓몬 GO"의 수익 모델은 플레이어 참여를 증가시키고 지속적인 수익을 창출하는 데 성공했습니다. 그러나 이러한 모델은 플레이어 경험과 게임의 균형에 영향을 줄 수 있으므로 신중한 관리가 필요합니다.

9 SWOT 분석

9.1 강점(Strengths)

- 강력한 브랜드 가치
- 글로벌 팬덤
- 위치 기반 서비스(LBS)

포켓몬이라는 강력한 브랜드 가치는 "포켓몬 GO"의 가장 큰 강점입니다. 전 세계적으로 인지도가 높은 포켓몬 브랜드는 다양한 연령대의 플레이어에게 친숙하며, 충성도 높은 팬층을 보유하고 있습니다. 또한, "포켓몬 GO"는 AR 기술을 대중화한 최초의 게임 중 하나로, 플레이어에게 새로운 경험을 제공합니다. 실제 세계를 탐험하며 게임을 즐길 수 있는 위치 기반 서비스는 다른 게임들과 차별화된 독특한 게임 플레이를 제공합니다.

9.2 약점(Weaknesses)

- 기술적 한계
- 데이터 프라이버시 우려
- 안전사고

AR 기술의 초기 단계로 인한 기술적 한계는 "포켓몬 GO"의 약점 중 하나입니다. 이로 인해 AR 구현의 정확도와 플레이어 경험에서 개선의 여지가 있습니다. 또한, 위치 기반 서비스는 플레이어의 개인정보 보호와 관련된 우려를 낳을 수 있습니다. 위치 정보를 활용함으로써 발생할 수 있는 데이터 프라이버시 이슈는 중요한 문제로 대두되고 있습니다. 게임에 몰두하여 발생할 수 있는 안전사고에 대한 우려도 있습니다. 실제로 게임을 플레이하는 동안 주위를 살피지 않아 사고를 당하는 경우가 보고된 바 있으며, 이는 플레이어 안전에 대한 중요한 문제로 인식되고 있습니다. 게임에 몰두하여 발생할 수 있는 안전사고에 대한 우려도 있습니다. 실제로 게임을 플레이하는 동안 주위를 살피지 않아 사고를 당하는 경우가 보고된 바 있으며, 이는 플레이어 안전에 대한 중요한 문제로 인식되고 있습니다.

9.3 기회(Opportunities)

- 기술 발전
- 협업 및 파트너십
- 글로벌 확장
- 소셜 기능 강화

AR 및 위치 기반 기술의 계속된 발전은 "포켓몬 GO"의 기능과 플레이어 경험을 향상시킬 수 있는 기회를 제공합니다. 새로운 기술을 도입함으로써 게임의 몰입도를 높이고, 플레이어에게 더욱 현실감 있는 경험을 제공할 수 있습니다. 또한, 다양한 브랜드와의 협업 및 파트너십을 통해 새로운 콘텐츠와 이벤트를 제공함으로써 플레이어에게 신선한 경험을 지속적으로 제공할 수 있습니다. 글로벌 확장을 통한 새로운 시장 진입과 현지화 전략도 중요한 기회로 작용할 수 있습니다. 이를 통해 더 많은 플레이어 기반을 확보하고, 다양한 문화권의 플레이어들에

게 맞춤형 경험을 제공할 수 있습니다. 마지막으로, 소셜 기능을 강화하여 플레이어 간의 상호작용을 촉진하고 커뮤니티를 활성화함으로써 게임의 지속적인 인기를 유지할 수 있습니다.

9.4 위협(Threats)

- 경쟁 심화
- 기술적 문제
- 규제 및 법적 이슈
- 플레이어 피로도

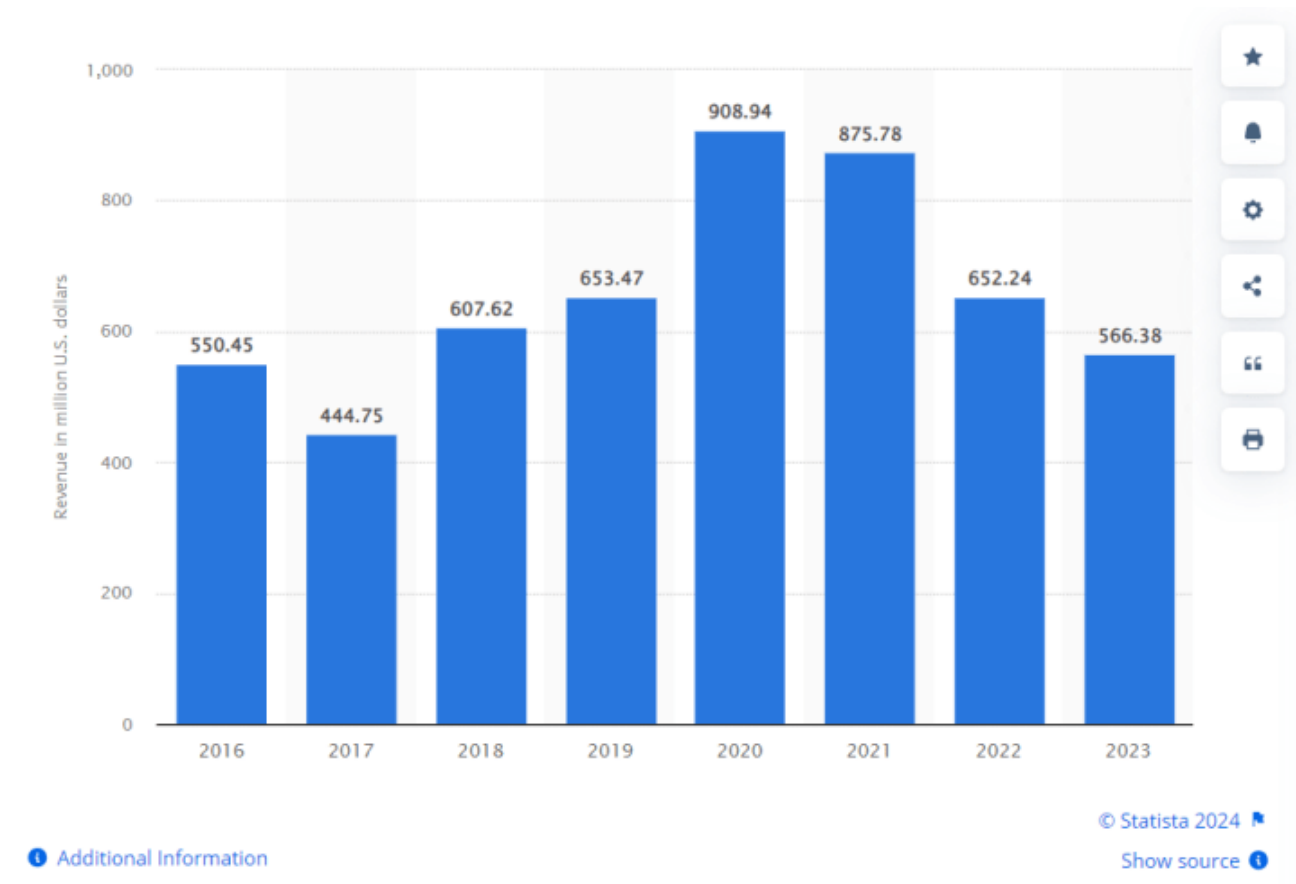
유사한 장르의 게임이 증가함에 따라 "포켓몬 GO"는 경쟁이 심화될 수 있습니다. 새로운 경쟁자가 나타나면서 플레이어 유입이 어려워질 수 있으며, 이는 매출 감소로 이어질 수 있습니다. 또한, 서버 문제나 버그 발생 시 플레이어 경험이 저하될 수 있으며, 이는 플레이어 만족도와 충성도에 부정적인 영향을 미칠 수 있습니다. 개인정보 보호법이나 AR 기술과 관련된 규제는 게임 운영에 영향을 미칠 수 있으며, 이에 따른 법적 이슈는 게임의 지속 가능성에 위협이 될 수 있습니다. 마지막으로, 반복적인 게임 플레이로 인해 플레이어 피로도가 증가할 수 있으며, 이는 플레이어 이탈로 이어질 수 있습니다. 이러한 위협을 효과적으로 관리하기 위해서는 지속적인 기술 개선, 플레이어 피드백 반영, 법적 대응 전략 등이 필요합니다.

이와 같이, "포켓몬 GO"는 AR 기술과 위치 기반 서비스를 결합한 게임으로, 강력한 브랜드 가치와 글로벌 팬덤을 바탕으로 큰 성공을 거두었습니다. 지속적인 기술 발전과 다양한 협업을 통해 새로운 기회를 창출할 수 있으며, 소셜 기능 강화를 통해 플레이어 간의 상호작용을 촉진할 수 있습니다. 그러나 기술적 한계, 데이터 프라이버시 우려, 안전사고 등의 약점과 경쟁 심화, 기술적 문제, 규제 및 법적 이슈, 플레이어 피로도 등의 위협을 효과적으로 관리하는 것이 중요합니다.

10 분석 및 개선방안

"포켓몬 GO"는 증강 현실(AR)과 위치 기반 게임의 혁신적인 결합을 통해 플레이어들에게 실제 세계를 탐험하며 포켓몬을 찾고 포획하는 경험을 제공하는 게임입니다. 게임의 누적 매출이 7조원을 넘어서고, 한국 내 월 평균 유저 수가 약 200만 명에 달하는 것은 게임의 지속적인 인기를 증명합니다. 나이앤틱은 새로운 포켓몬 추가, 이벤트 개최, 게임 내 기능 개선 등을 통해 지속적인 콘텐츠 업데이트와 편의성 개선에 주력하고 있습니다.

그러나 2023년의 연간 수익은 5억 6638만 달러로, 2016년과 비슷한 수준으로 보이며, 인플레이션을 고려하면 실질적으로는 2017년의 역대 최저치에 근접한 수치입니다. 이러한 매출 감소의 원인은 다음과 같이 분석될 수 있습니다:



-출처: [statista](#)

원인 분석 및 해결방안:

게임의 콘텐츠 부족은 큰 문제 중 하나입니다. 단순한 플레이 방식과 제한된 콘텐츠는 플레이어들이 쉽게 흥미를 잃게 만듭니다. 이를 해결하기 위해 지속적인 콘텐츠 업데이트와 새로운 게임 모드의 추가가 필요합니다. 다양한 콘텐츠를 통해 플레이어들의 흥미를 유지하고, 게임에 대한 지속적인 관심을 유도할 수 있습니다.

또한, 게임 내 공정성 문제도 심각한 이슈입니다. 특히 지역에 따른 불공정성 문제로 인해 일부 지역의 플레이어들이 불리한 상황에 처하게 됩니다. 이를 해결하기 위해 게임 내 밸런스를 조정하고, 다양한 포켓몬이 사용될 수 있도록 해야 합니다. 이를 통해 플레이어들에게 다양한 선택지를 제공하고, 공정한 경쟁을 보장할 수 있습니다.

지역별 공정성 문제를 해결하기 위해 포켓스탑과 체육관의 분포를 조정하는 것도 중요합니다. 시골 지역의 플레이어들에게도 공평한 기회를 제공하기 위해, 이들 지역에 더 많은 포켓스탑과 체육관을 배치하는 것이 필요합니다. 이를 통해 모든 플레이어들이 동일한 조건에서 게임을 즐길 수 있도록 해야 합니다.

최근 리모트 레이드패스의 가격 인상과 참여 횟수 제한 문제도 플레이어들 사이에서 큰 논란이 되고 있습니다. 이를 해결하기 위해 유연한 정책을 적용하는 것이 필요합니다. 예를 들어, 플레이어들이 게임 플레이 스타일과 선호도에 따라 참여 횟수 증가와 보상 증가 중 선택할 수 있도록 하거나, 정기적인 특별 이벤트를 개최하여 리모트 레이드패스 사용자들에게 추가 보상을 제공하는 방안을 고려할 수 있습니다. 이를 통해 플레이어들이 기존 패스와 비교하여 느끼는 부정적인 인식을 개선하고, 게임에 대한 만족도를 높일 수 있습니다.

이처럼 다양한 문제들을 해결하기 위한 개선 방향을 통해, 게임은 더 나은 방향으로 발전할 수 있을 것입니다. 지속적인 업데이트와 유연한 정책 적용을 통해 모든 플레이어들이 공평하게 게임을 즐길 수 있도록 하고, 다양한 콘텐츠를 통해 게임의 흥미를 유지함으로써 플레이어들의 게임에 대한 흥미를 잃지 않게 할 수 있을 것입니다.

11 참조

- (1) 게임 유저 이탈 원인 분석하기 : 네이버 블로그. https://m.blog.naver.com/coresight_company/222198695763.
- (2) 문제 해결 — Pokémon GO 도움말 센터 - Helpshift. <https://niantic.helpshift.com/hc/ko/6-pokemon-go/section/45-troubleshooting/>.
- (3) 계정정지에 대한 이의제기 — Pokémon GO도움말 센터 - Helpshift. <https://niantic.helpshift.com/hc/ko/6-pokemon-go/faq/135-submitting-a-ban-appeal/>.
- (4) "Pokémon GO" 리모트 레이드 업데이트. <https://pokemongolive.com/post/remote-raid-passes-update-2023/?hl=ko>.
- (5) [포켓몬고 업데이트] "리모트 패스" 가격인상, 하루 최대 5회 제한
<https://blog.naver.com/PostView.nhn?blogId=koreafnp&logNo=223060534203>.
- (6) "Pokémon GO" 리모트 레이드 업데이트.
<https://bing.com/search?q=%ed%8f%ac%ec%bc%93%eb%aa%ac+GO+%eb%a6%ac%eb%aa%a8%ed%8a%b8+%eb%a0%88%ec%9d%b4%eb%93%9c%ed%8c%a8%ec%8a%a4+%ea%b0%80%ea%b2%a9+%eb%b3%80%ed%99%94>.
- (7) 포켓몬 GO 원격 레이드패스 업데이트: 변경된 사항과 획득 방법 <https://new.atsit.in/3880/>.
- (8) "Pokémon GO" 리모트 레이드 업데이트. <https://pokemongolive.com/ko/post/remote-raid-passes-update-2023/>.
- (9) [모바일 게임 분석/리뷰] 포켓몬 고(Pokemon Go) : 네이버 블로그.
<https://blog.naver.com/PostView.nhn?blogId=star7sss&logNo=221025931385>.
- (10) [AR] 포켓몬 고 (Pokemon Go) 분석 (2016-2017) – 비전공자를 위한 <https://www.designer-note.com/ar-%ed%8f%ac%ec%bc%93%eb%aa%ac-%ea%b3%a0pokemon-go-%eb%b6%84%ec%84%9d-2016-2017/>.
- (11) <포켓몬GO>의 인기요인과 스토리텔링 분석 - Korea Science.
<https://koreascience.kr/article/JAKO201631642278500.pdf>.
- (12) [논문]<포켓몬GO>의 인기요인과 스토리텔링 분석 - 사이언스온.
<https://scienceon.kisti.re.kr/srch/selectPORSrchArticle.do?cn=JAKO201631642278500>.
- (13) <포켓몬GO>의 인기요인과 스토리텔링 분석 - 한국게임학회 논문지
<https://www.dbpia.co.kr/Journal/articleDetail?nodeId=NODE07438029>.
- (14) 포켓몬고 리모트 레이드 패스 사용하는 법(+ 취소하는 법
<https://blog.naver.com/PostView.naver?blogId=dldbfks829&logNo=223095344710&noTrackingCode=true>.
- (15) "Pokémon GO" 리모트 레이드 업데이트.
<https://bing.com/search?q=%ed%8f%ac%ec%bc%93%eb%aa%ac+GO+%eb%a6%ac%eb%aa%a8%ed%8a%b8%ed%8c%a8%ec%8a%a4+%eb%a0%88%ec%9d%b4%eb%93%9c+%ec%b0%b8%ec%97%ac+%ed%9a%9f%ec%88%98+%eb%b3%80%ea%b2%bd>.
- (16) '포켓몬GO', 리모트 레이드 참가 횟수 제한...유저 반발 예상돼
<https://www.khgames.co.kr/news/articleView.html?idxno=211269>.
- (17) '포켓몬 고', 리모트 레이드패스 가격 올리고 참여횟수 제한

<https://www.gamevu.co.kr/news/articleView.html?idxno=26626>.

(18) 포켓몬고 리모트 레이드패스 가격 올린다?.

<https://rihan2.tistory.com/entry/%ED%8F%AC%EC%BC%93%EB%AA%AC%EA%B3%A0-%EB%A6%AC%EB%AA%A8%ED%8A%B8-%EB%A0%88%EC%9D%B4%EB%93%9C%ED%8C%A8%EC%8A%A4-%EA%B0%80%EA%B2%A9-%EC%98%AC%EB%A6%B0%EB%8B%A4>.

(19) 추락하는 '포켓몬GO'는 5가지가 없다 | 비즈한국. <https://www.bizhankook.com/bk/article/12914>.

(20) 포켓몬고, 누적 매출 7조원 이상·이용자 수 1위 '비결' 살펴보니

<https://www.economidaily.com/view/20220817165915059>.

(21) '포켓몬 GO', 2020년 매출 1조원 돌파...역대 최대 연매출 기록

<https://m.post.naver.com/viewer/postView.nhn?volumeNo=29876776&memberNo=34059480>.

(22) 6년째 황금기, '포켓몬 고'는 대체할 수 없다 < 취재·기획 > 기사

<https://www.gameple.co.kr/news/articleView.html?idxno=203264>.

(23) undefined. <http://m.inven.co.kr/webzine/wznews.php?idx=198303>.

(24) undefined. <http://www.coresight.io/>.