

# AI\_16 Section1 Project

## Agenda : 다음 분기에 어떤 게임을 설계해야 할까?

### 목차

- 당사의 현 상황
  - 신사업으로 게임 산업에 뛰어들 생각이다
  - 국내보다는 해외 시장에 먼저 출시를 할 예정이다
  - 안정적인 자금확보를 위해 성공률이 높은 게임을 제작할 예정이다
- 전체 게임 시장의 규모와 연도별 게임 트렌드
  - 전체 게임 시장에서의 시장 규모와 앞으로의 추이
  - 연도별 게임 트렌드
  - 출고량이 높은 게임 및 장르에 대한 분석
- 각 지역에서의 게임 산업 동향 및 게임 시장 규모
  - 각 지역(북미, 유럽, 일본)에서의 게임 시장 규모
  - 각 지역에서의 선호 게임 장르
- 당사에게 맞는 Cash Cow 상품 기획

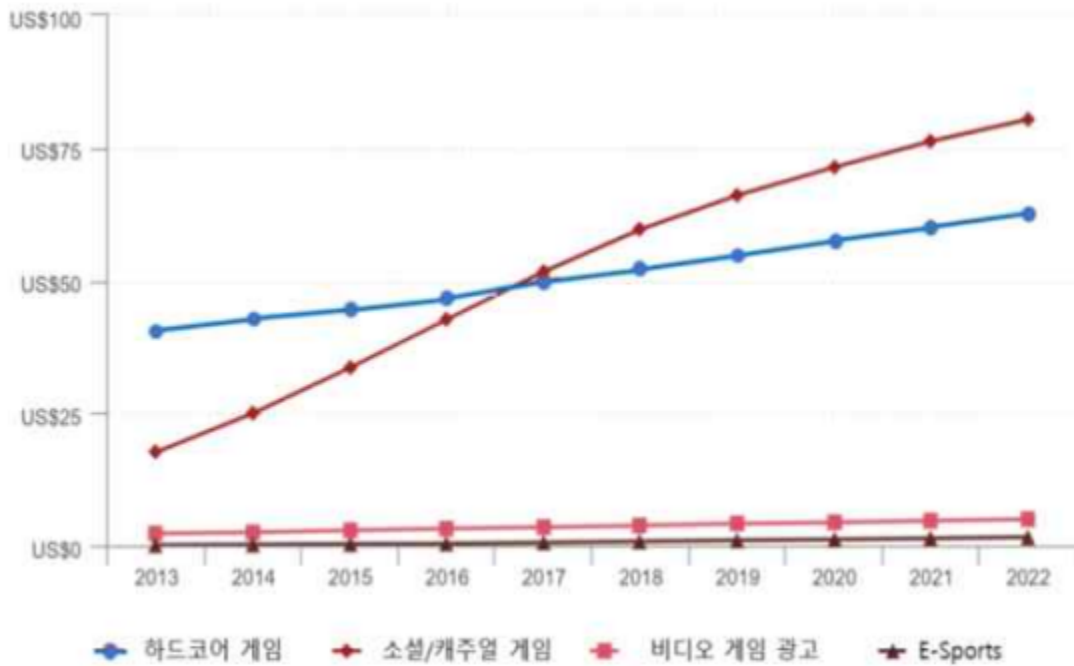
---

### 당사의 현 상황

1. 신사업으로서의 게임 산업
2. 국내보다 해외 시장에서 우선 출시
3. 안정적인 자금확보를 위해 성공률이 높은 게임 제작

### 전체 게임 시장의 규모와 연도별 게임 트렌드

#### 전체 게임 시장의 규모



출처: PwC Global Entertainment & Media Outlook: 2018-2022, PwC, Ovum

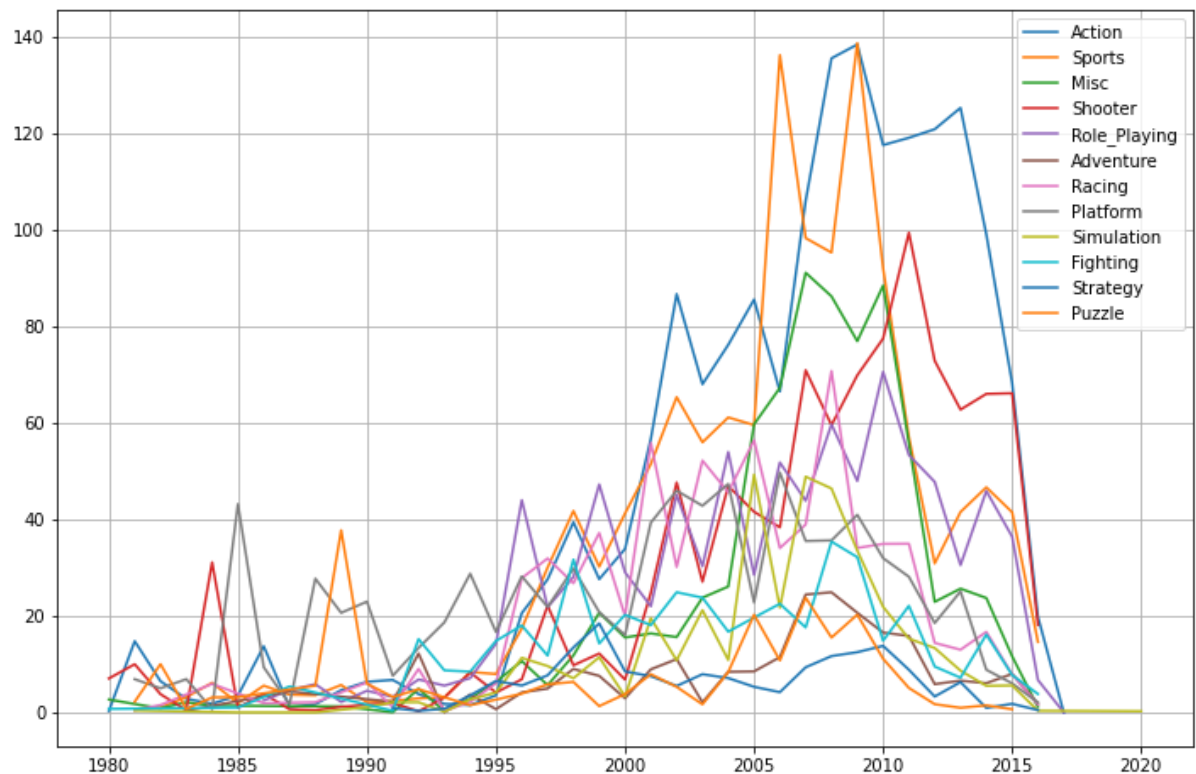
회계감사기업 PwC에 따르면 글로벌 게임 시장은 2022년까지 지속적으로 성장할 것으로 전망된다.

## 게임 시장의 트렌드

콘텐츠 플랫폼 회사 Unity에 의하면 코로나 이후의 게임산업에서는 ‘크로스 플랫폼’이 대세가 될 것이라는 예측이 나왔다. ‘크로스플랫폼’이란 모바일, PC, 콘솔 이용자가 한 자리에, 동일한 서버에서 게임을 즐길 수 있는 멀티 플랫폼이다. 즉, 동일한 아이디로 PC, 콘솔, 모바일 등 다양한 플랫폼에 접속할 수 있는 것이다. 실제로 거대 게임사인 넷마블, 엔씨소프트, 넥슨에서도 크로스플랫폼의 적용하려는 움직임을 보이고 있다.

출처 : 코로나19 이후 게임시장, ‘크로스플랫폼’이 대세  
(<https://www.etnews.com/20210330000195> / 전자신문)

## 연도별 게임 트렌드



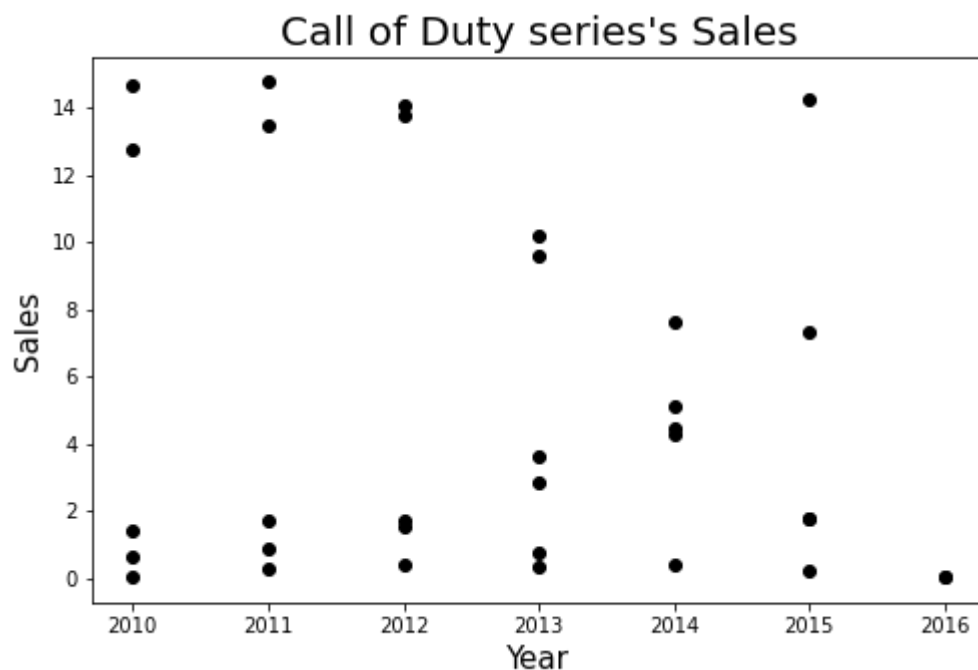
위 그래프는 당사가 보유한 데이터에 근거하여 1980년부터 2020년까지의 게임 장르 트렌드를 분석한 결과입니다.

1980년대 초반에는 Platform, Shooter 장르의 게임이 인기가 있었으며, 1980년대 후반에는 Platform, Sports장르의 게임이 강세를 보이고 있습니다. 이후 1995년 이후에는 모든 게임 장르가 성장하는 모습을 확인할 수 있습니다. 이러한 성장세는 2010년까지 이어지며, 그 중에서도 Action 장르에서 두드러집니다. 2000년대 초반에는 Action 장르가 2000년대 후반에는 Action 장르와 Sports 장르가 인기있는 모습을 확인할 수 있습니다. 마지막으로 2010년대 초반에는 Action 장르와 Shooter 장르가 인기를 끌고 있는 모습을 확인할 수 있다.

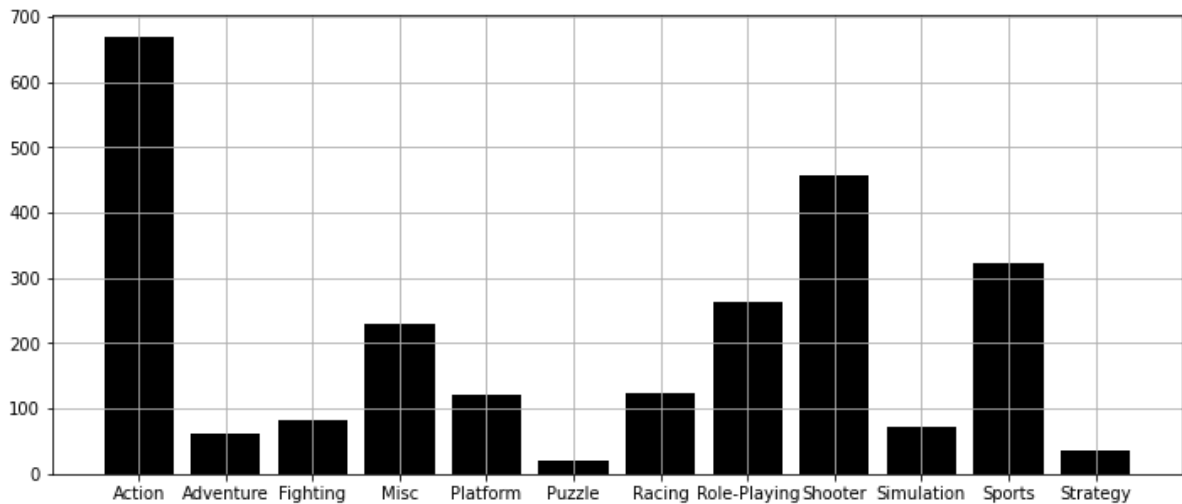
## 출고량이 높은 게임에 대한 분석

	Name	Genre	All_Sales	NA_Sales	EU_Sales	JP_Sales	Other_Sales
0	Grand Theft Auto V	Action	55.92	23.46	23.04	1.39	8.03
1	Call of Duty: Modern Warfare 3	Shooter	30.84	15.58	11.29	0.62	3.35
2	Call of Duty: Black Ops II	Shooter	29.73	14.08	11.05	0.72	3.88
3	Call of Duty: Black Ops	Shooter	29.41	17.01	8.69	0.59	3.12
4	Call of Duty: Ghosts	Shooter	27.37	14.92	9.05	0.48	2.92
5	Call of Duty: Black Ops 3	Shooter	25.30	11.89	9.56	0.43	3.42
6	Minecraft	Misc	23.75	10.82	8.85	1.15	2.93
7	Call of Duty: Advanced Warfare	Shooter	21.89	10.44	8.18	0.34	2.93
8	Kinect Adventures!	Misc	21.82	14.97	4.94	0.24	1.67
9	The Elder Scrolls V: Skyrim	Role-Playing	19.28	8.73	7.66	0.35	2.54

당사의 데이터에 의하면 2010년 이후에 가장 많이 출고된 게임은 Grand Theft Auto V(이하 GTA5)이다. GTA5는 모든 지역에서 높은 출고량을 보여주고 있다. 하지만 출고량 기준으로 상위 10개의 게임을 살펴보면 6개가 Shooter 장르의 게임인 것을 확인할 수 있다. 해당 표를 확인해보면 Shooter 장르의 출고량이 가장 많은 것으로 추측된다. 특히 Call of Duty 시리즈가 인기가 있는 것을 보인다.



하지만 위의 산포도를 보면 Call of Duty 시리즈 작품 중 몇몇 작품만 성공을 하고 다른 작품들은 예상만큼 좋은 성적을 거두지 못한 것을 확인할 수 있다.

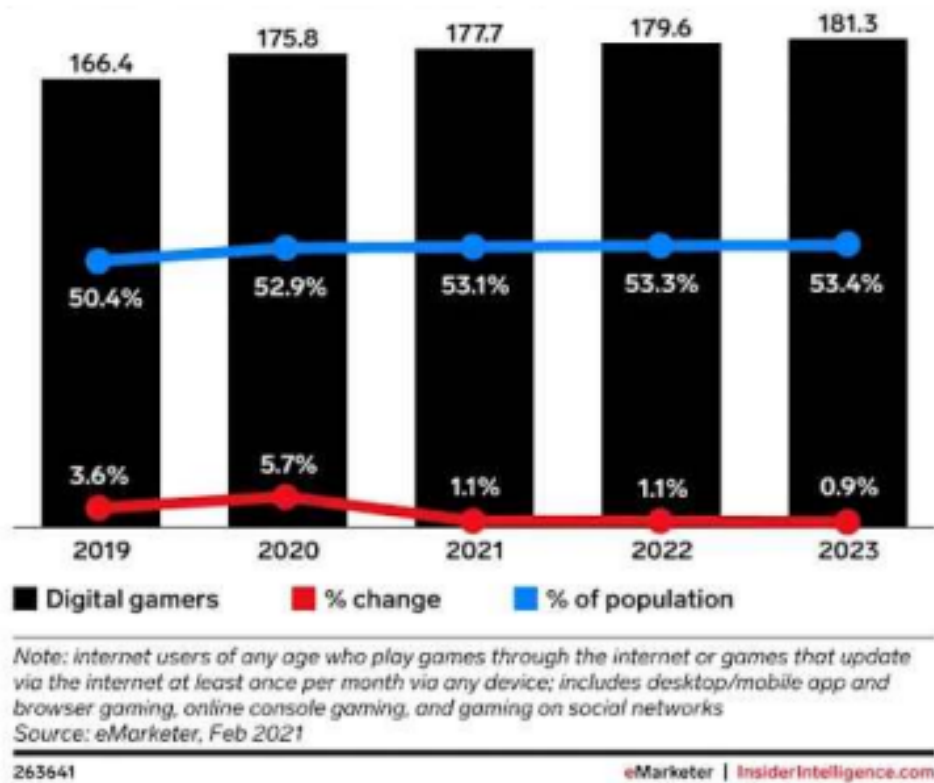


그리고 위의 그래프를 확인해보면 Action 장르의 출고량이 가장 많다는 것을 확인할 수 있다. 이는 Action 장르의 게임이 가장 잘 판매가 된다는 것이라 해석할 수 있다.

## 각 지역에서의 게임 산업 동향 및 게임 시장 규모

### 각 지역에서의 게임 시장 규모

#### 미국



| 그림 1 | 2019~2023년 미국 디지털 게임인구 규모 변화 추이 및 전망  
(단위: 백만 명, %, 출처: 인사이더 인텔리전스)

<인사이더 인텔리전스>에 따르면 한 달에 최소 1번 이상 인터넷을 통해 게임을 한 미국의 디지털 게임 인구는 21년 기준으로 약 1억 8천만명에 이른다고 한다. 또한 산업 동향 조사기업 IBIS World의 21년 보고서 <Video Game in the US>에 따르면 22년 미국의 비디오게임 산업이 954억 달러(135조원 규모) 규모에 달할 예정이며 이는 전년대비 11% 성장한 수치이다.

<참고 문헌 : 22년 미국 비디오 게임 산업 현황 및 전망 / 출처 : 한국콘텐츠진흥원>

## 유럽

21년 영국 게임산업협회가 발표한 영국 게임 시장 연간 평가에 따르면, 게임 소프트웨어가 19~20년 창출한 수익은 45.5억 파운드로 15.7% 증가

한국콘텐츠진흥원의 <21년 독일 게임산업 현황 보고서>에 따르면 독일은 유럽에서 가장 큰 규모의 게임 시장을 가지고 있으며, 세계적으로 다섯번째의 규모의 게임시장을 보유하고 있다. 독일 게임 시장 매출은 19년 대비 20년에 32% 상승한 85.31억 유로의 매출을 기록하였다.

프랑스의 경우에는 21년 게임시장 규모가 약 56억 유로로 전년대비 1.6% 상승하였다.

<참고 문헌 : 21년 영국 게임산업 동향 / 출처 : 한국콘텐츠진흥원>

<참고 문헌 : 21년 독일 게임산업 현황 보고서 / 출처 : 한국콘텐츠진흥원>

<참고 문헌 : 21년 프랑스 게임산업 현황 보고서 / 출처 : 한국콘텐츠진흥원>

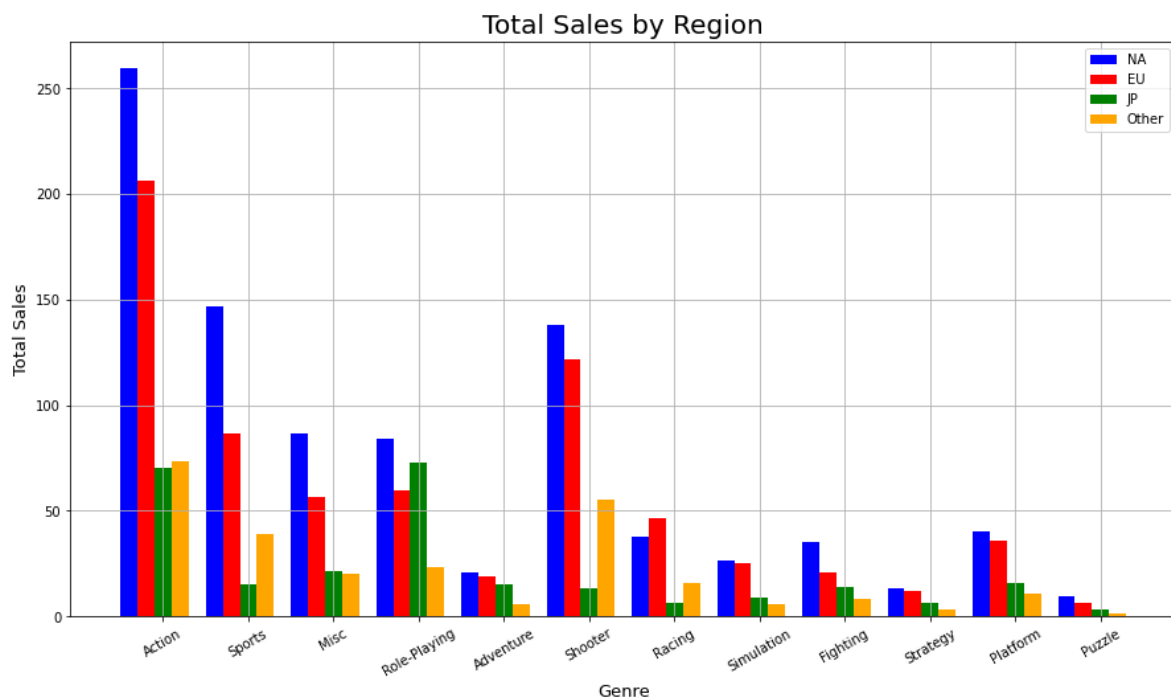
## 일본

일본 게임 시장의 경우, 10년 연속 성장 중이며 2019년에는 과거 최대 규모인 1조 7,330억 엔을 기록

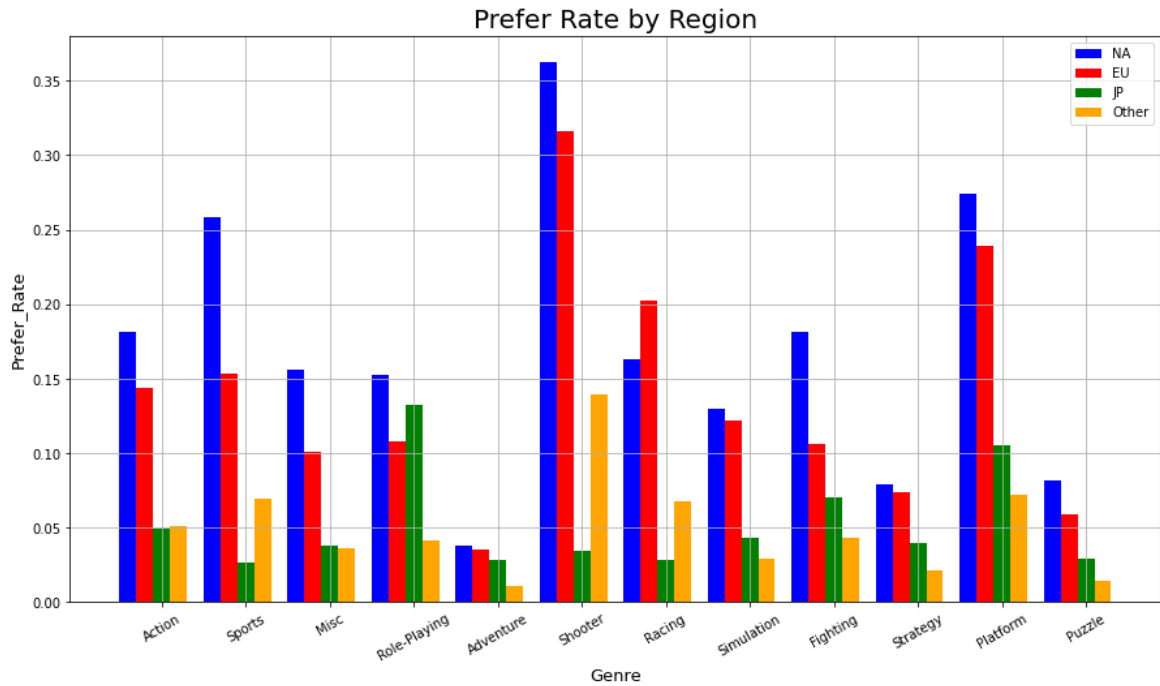
<참고 문헌 : 일본 모바일 게임 산업 동향 / 출처 : 한국콘텐츠진흥원>

## 각 지역에서 선호되는 게임 장르(2010년 이후)

인기있는 몇몇 게임이 장르 선호도에 영향을 미치는 것을 방지하기 위해 3백만 이상의 출고량을 가진 게임의 데이터는 제외하였다. 이는 전체 데이터량의 약 1%에 미치지 않는 부분이기 때문에 결과에 큰 영향을 미치지 않을 것이라 판단하였다.

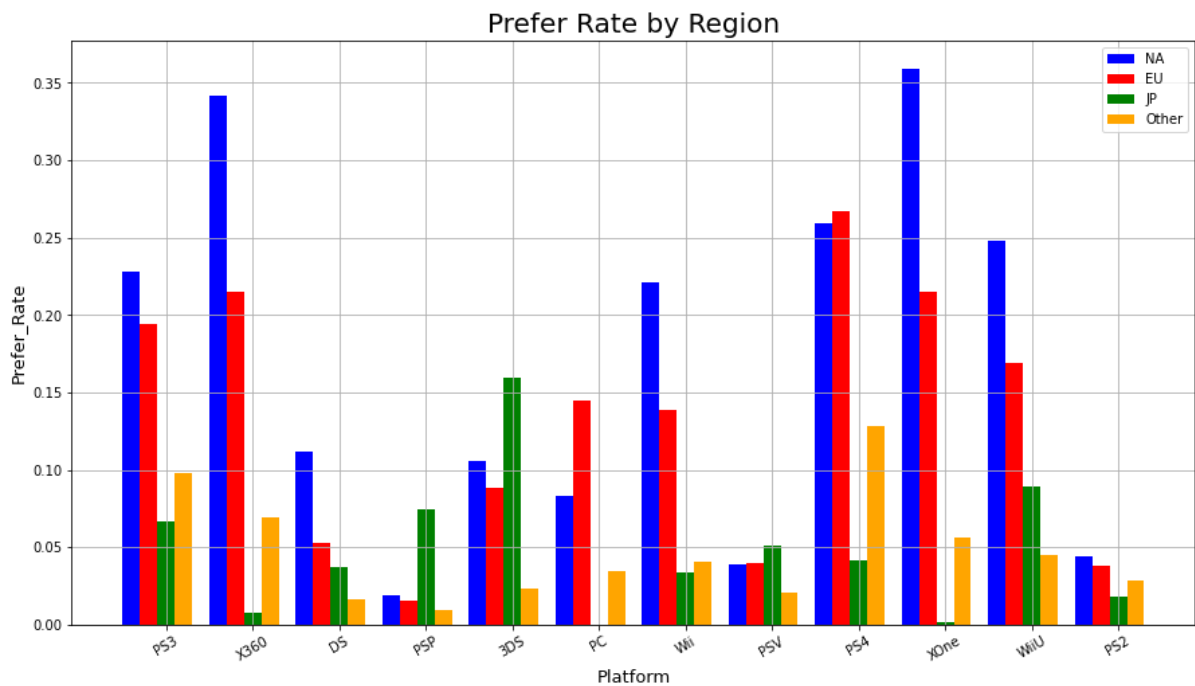


위의 그래프는 장르별 출고량을 각 지역마다 표현한 것이다. 그래프를 보면 북미와 유럽에서 가장 많이 출고된 게임 장르는 Action이며, 두번째로 많이 출고된 게임 장르는 Shooter이다. 일본에서 가장 많이 출고된 게임 장르는 Role-Playing이고, 두번째로 많이 출고된 게임 장르는 Action이다. 이 그래프만 보면 북미와 유럽에서는 Action이, 일본에서는 Role-Playing 장르가 선호되는 것처럼 보인다.



하지만 장르별 평균 출고량과 전환율로 만든 선호도 그래프를 보면 결과가 다르다는 것을 알 수 있다. 위 그래프를 확인해보면 Shooter 장르가 북미와 유럽에서 가장 선호되고, 일본에서는 Role-Playing 장르가 선호되고 있다는 것을 확인할 수 있다.

#### **+추가사항** 각 지역에서 선호되는 게임 플랫폼

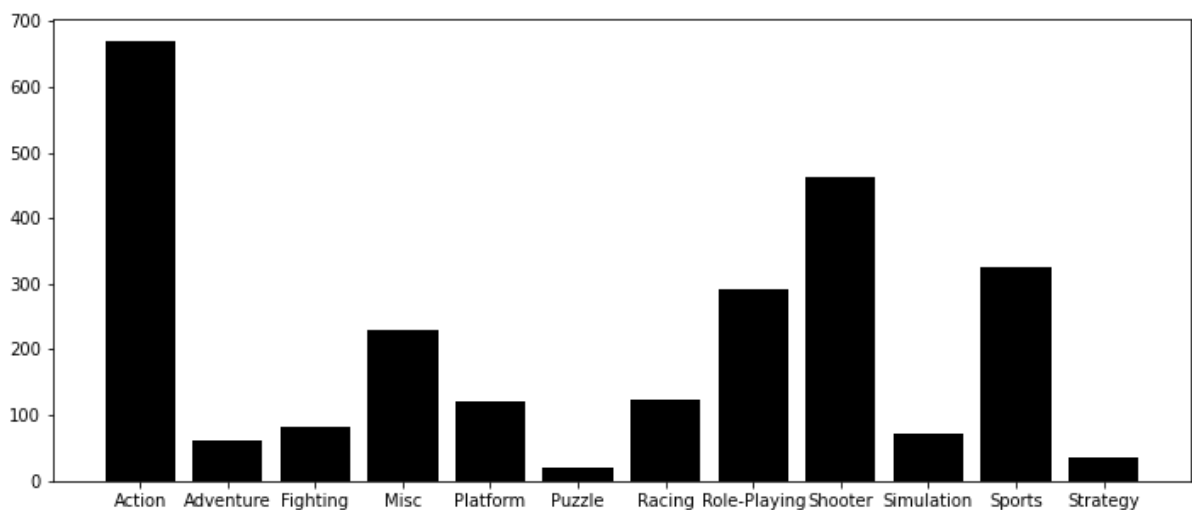




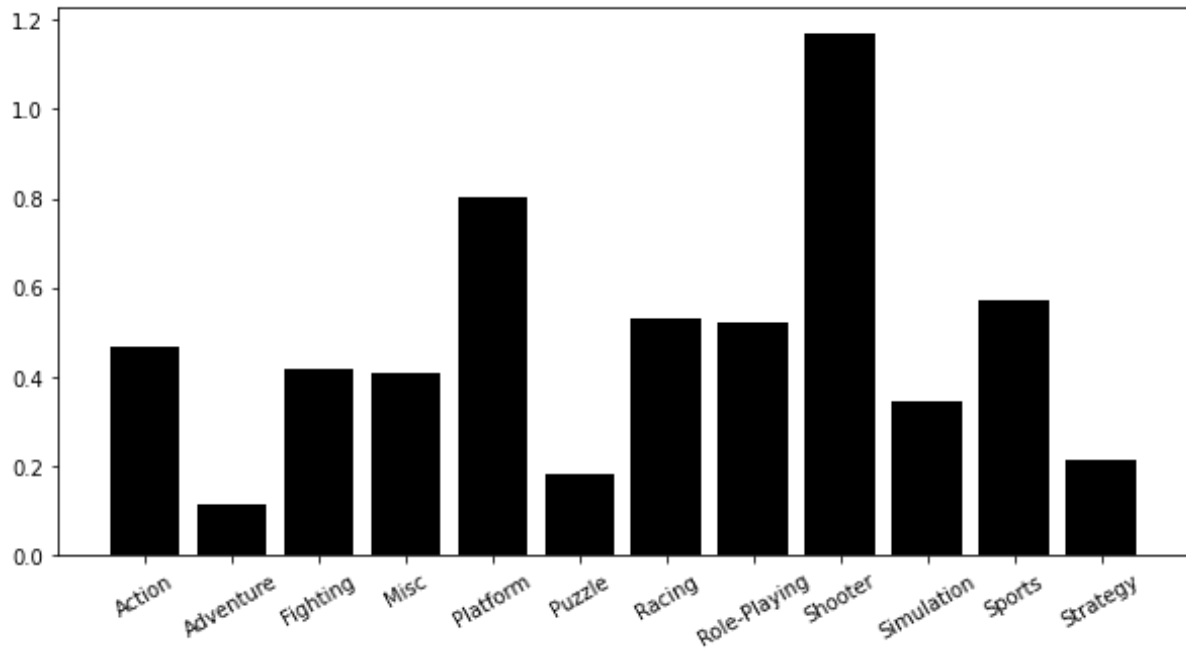
현재 게임 산업의 추세가 ‘크로스플랫폼’이지만, ‘크로스플랫폼’이 코로나19 이후에 새롭게 도입되는 것을 감안하여 일반 소비자들에게 정착되기까지 시간(약 3~5년)이 걸릴 것으로 판단된다. 그렇기 때문에 우선적으로 각 지역에서 선호되는 게임플랫폼에 맞게 게임을 개발할 필요가 존재한다.

각 지역에서 선호되는 게임 플랫폼을 살펴보면 미국의 경우, XOne, X360 등 Xbox사를 선호한다. 반면 유럽의 경우에는 PS4를 가장 선호하지만, XOne, X360, PS3도 많이 사용하는 것을 확인할 수 있다. 마지막으로 일본의 경우에는 닌텐도 3DS를 가장 선호하는 것을 확인할 수 있다.

## 당사에 맞는 Cash Cow 상품 기획



2010년 이후 출시된 게임 장르의 총 출고량



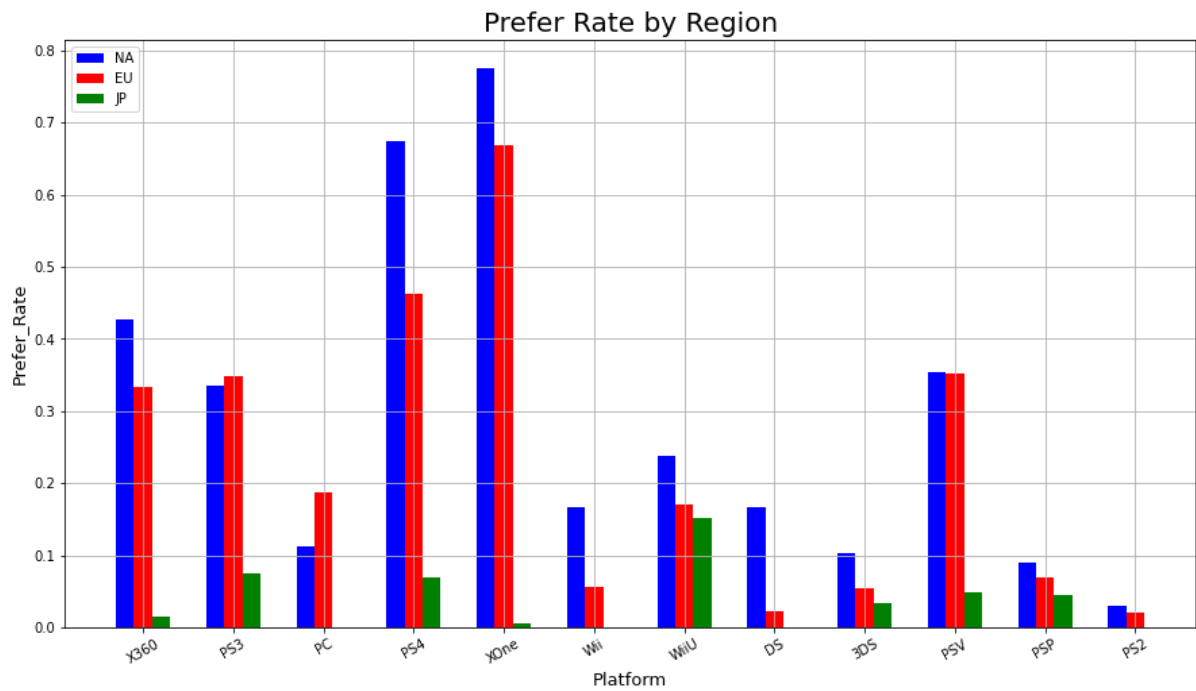
2010년 이후 출시된 게임 장르의 평균 출고량

데이터 분석 결과(PCA & 가설검증), 2010년 이후 출시된 게임의 평균 출고량, 총 출고량 데이터가 다음 분기에 개발할 게임 장르를 결정하는데 많은 중요한 역할을 한다. 그래서 위 그래프에 대한 분석을 통해 다음 분기에는 Shooter 장르의 게임을 우선적으로 개발해야 한다는 결정을 내릴 수 있다.



각 지역별 시장의 상관계수 히트맵 도표

Shooter 장르의 게임을 개발할 때에는 해당 게임을 출시할 지역을 고려해야 한다. 이를 위해 Shooter 장르의 총 출고량과 각 지역(NA\_북미, EU\_유럽, JP\_일본)에서의 출고량의 상관 관계를 확인해본 결과, 북미 지역과 유럽 지역이 연관성이 높은 것을 확인할 수 있다.(위의 도표 참고) 그렇기 때문에 게임이 개발 시에 북미와 유럽 지역에서 흥미를 끌 수 있는 요소를 추가해야 한다.



그리고 북미와 유럽지역에서 선호하는 게임 플랫폼을 고려하여 XOne과 PS4에서 게임을 이용할 수 있도록 게임을 개발해야 한다.