



GAME:E

23년도 게임설계 방향 수립을 위한 데이터분석

■ 발표자 : 임나래



1

개요

분석배경 / 목적 / 데이터 정보

2

지역별 분석

지역별 장르와 플랫폼에 따른 출고량 변화 분석

3

연도별 분석

연도별 장르와 플랫폼에 따른 출고량 변화 분석

4

2010년대 데이터 분석

최근 데이터를 통한 인기 제품 분석

5

결론

게임 개발 방향 제안

GAME:E



개요



분석 배경

설립 3년 차 GAME:E, 현재까지는 내수 시장에만 집중

글로벌 게임 시장은 지속적으로 성장 중

글로벌 시장 점유율 55% 달성을 위한 세계 게임 시장의 데이터 분석 필요

분석 목적

24년 1분기 출시를 목표로, 글로벌 게임 시장 점유율 확대를 위한 게임 설계 방향 수립

도표1. GAME:E 의 국가별 시장 점유율(%)

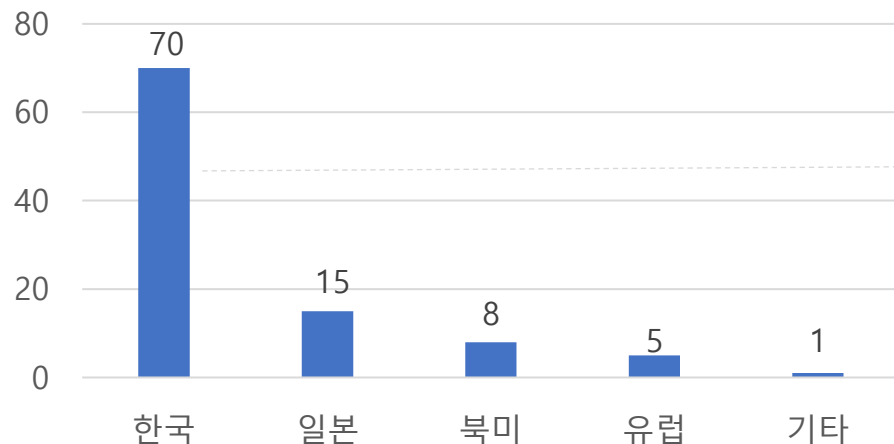
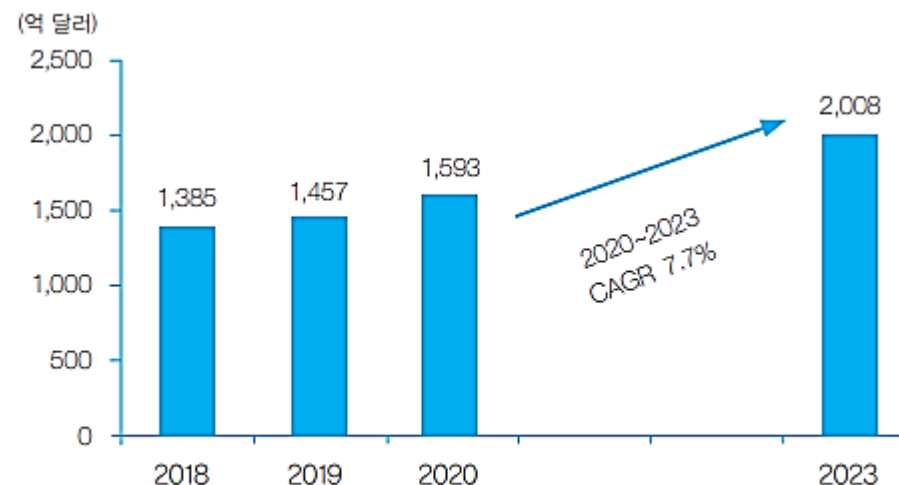


도표2. 글로벌 게임 시장 전망



자료: Newzoo, SK증권

GAME:E



데이터 정보

- 데이터 : 세계 게임시장 정보 데이터(vgames2.csv)
- 출처 : CODE 빅데이터 플랫폼
- 주요 정보 : 장르/출시연도/플랫폼에 따른 북미/유럽/일본/기타 국가에서의 출고량

데이터 전처리

- 총 16,140개의 게임 종류별 데이터로 분석 (결측치 및 1개의 데이터를 가진 2020년 데이터 제거)
- 시장 : 북미/유럽/일본/그 외 4개로 분류
- 출시연도 : 1980년대/1990년대/2000년대/2010년 이후 4개로 분류
- 시장별 장르/출시연도/플랫폼에 따른 출고량 분석을 통해 글로벌 트렌드에 맞는 설계 방향 도출

GAME:E

2

지역별 분석



지역별 총 출고량 분석

▶ 각 지역별 게임 시장의 크기와
시장에 따른 게임 수요도 예측 가능

▶ 북미와 유럽을 포함한 서구 시장이
글로벌 게임 시장에서
큰 비중을 차지함 (77%)

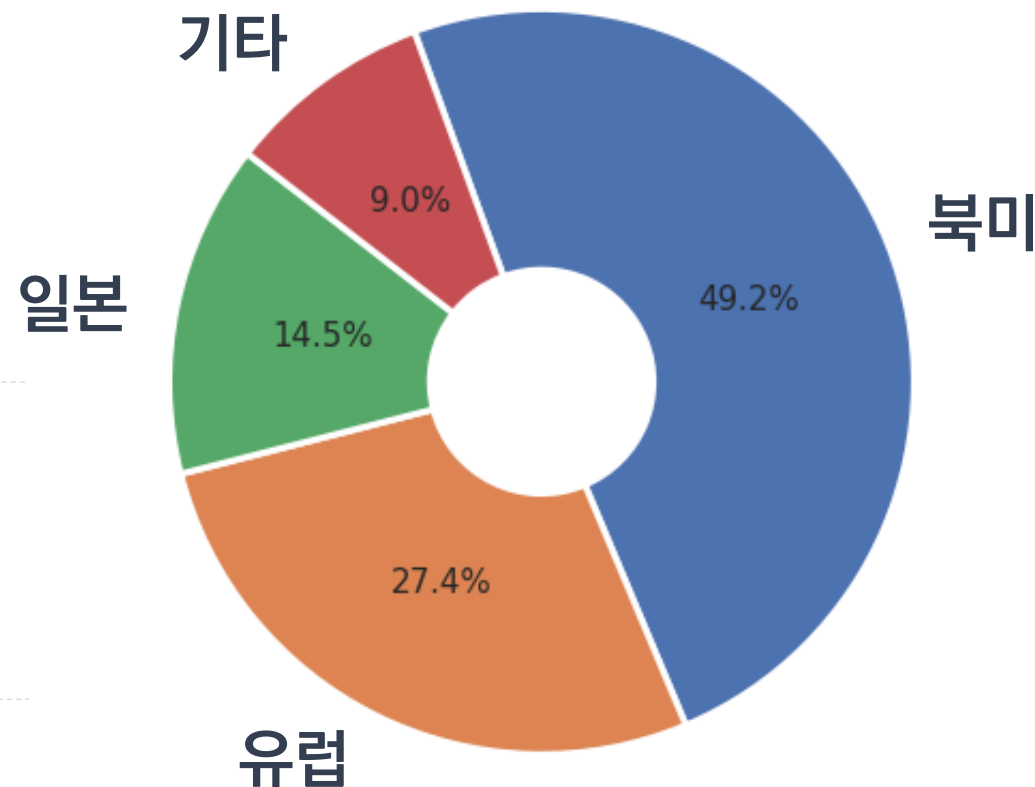


도표3. 지역별 총 출고량



북미 시장의 장르별 출고량 분석

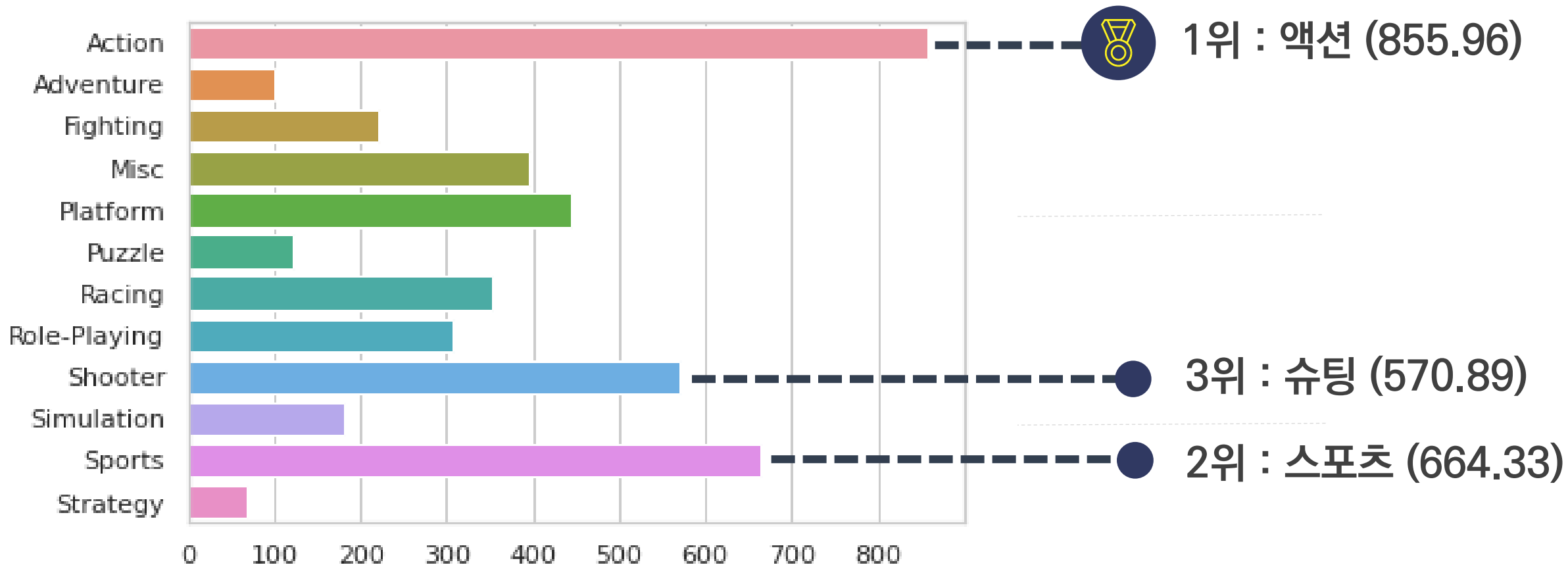


도표4.

1980년-2017년, 북미 시장의 장르별 출고량



유럽 시장의 장르별 출고량 분석

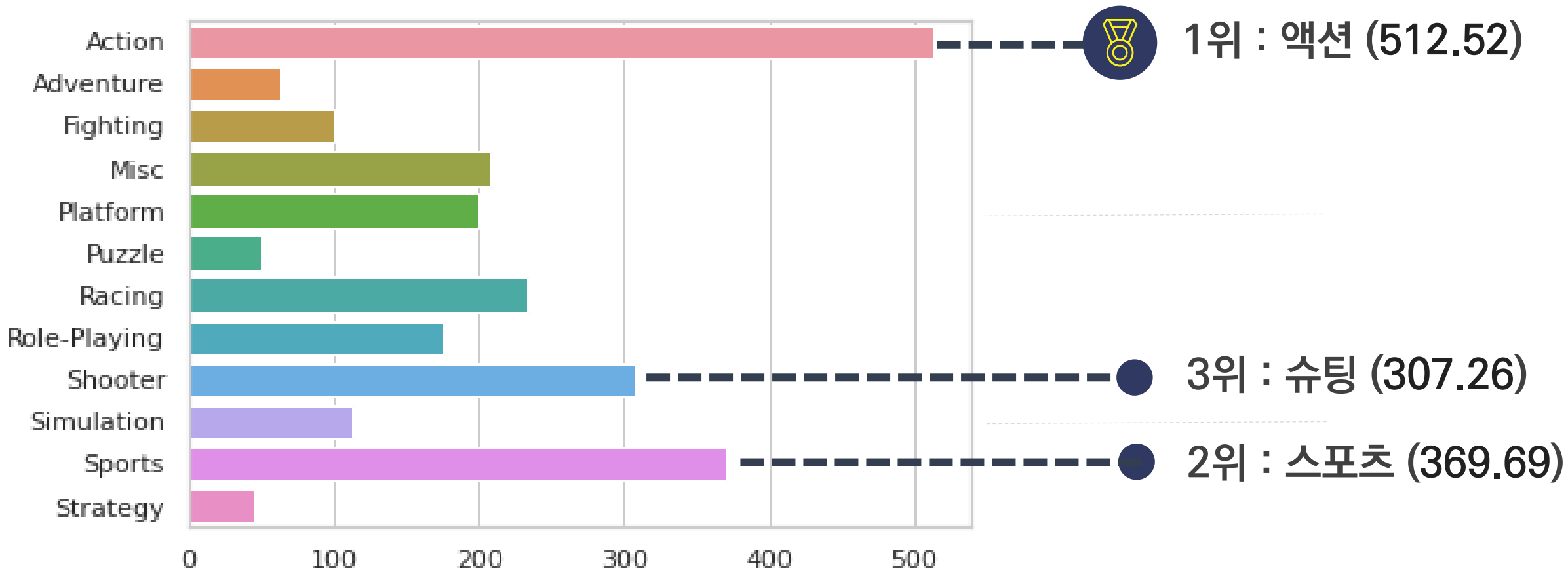


도표5.

1980년-2017년, 유럽 시장의 장르별 출고량



일본 시장의 장르별 출고량 분석

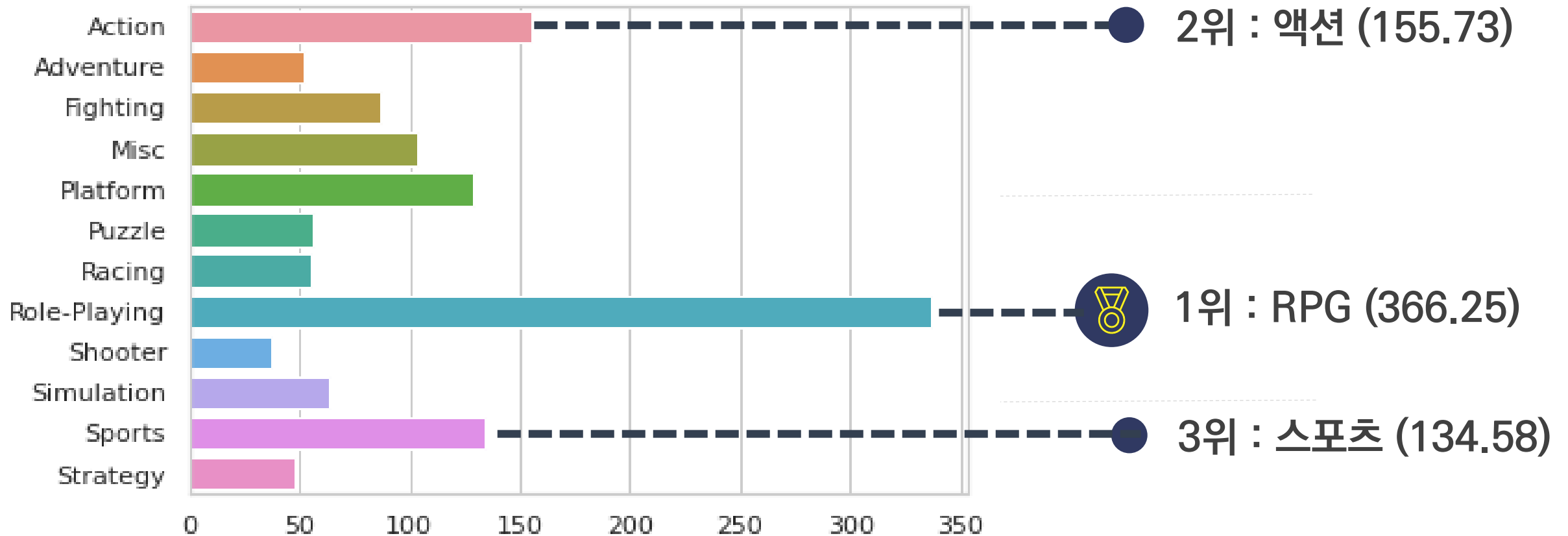


도표6

1980년-2017년, 일본 시장의 장르별 출고량



그 외 시장의 장르별 출고량 분석

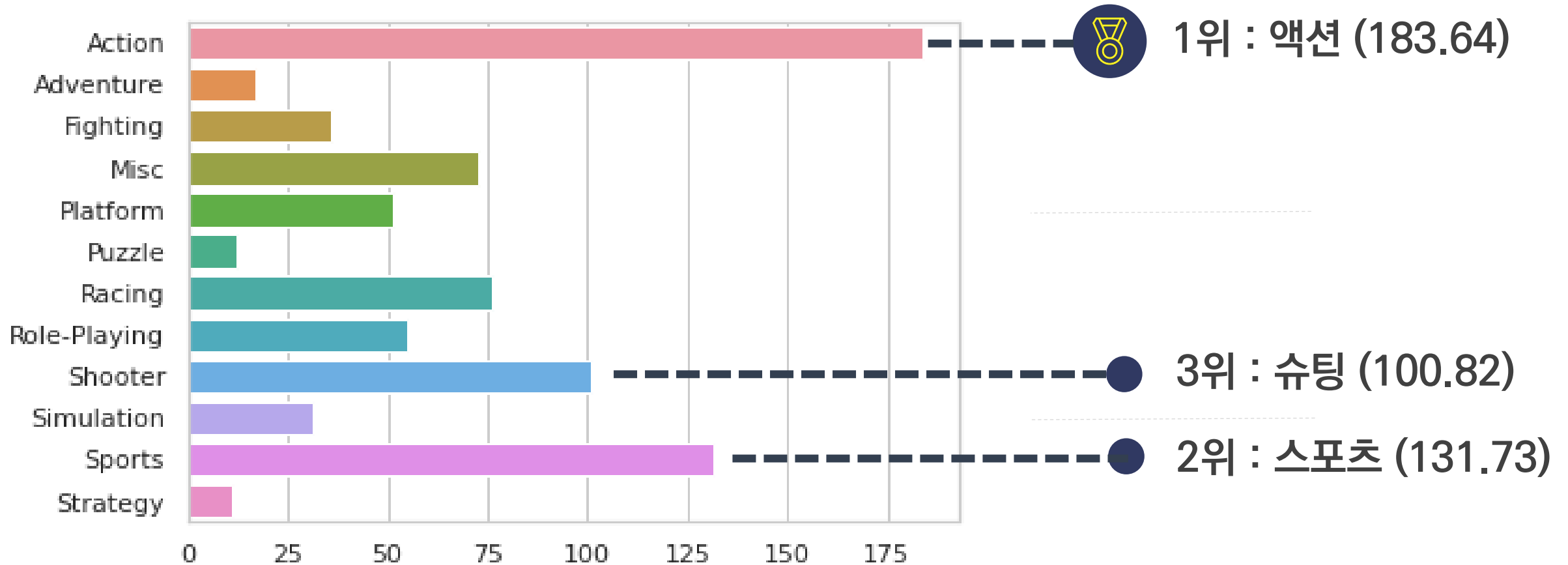
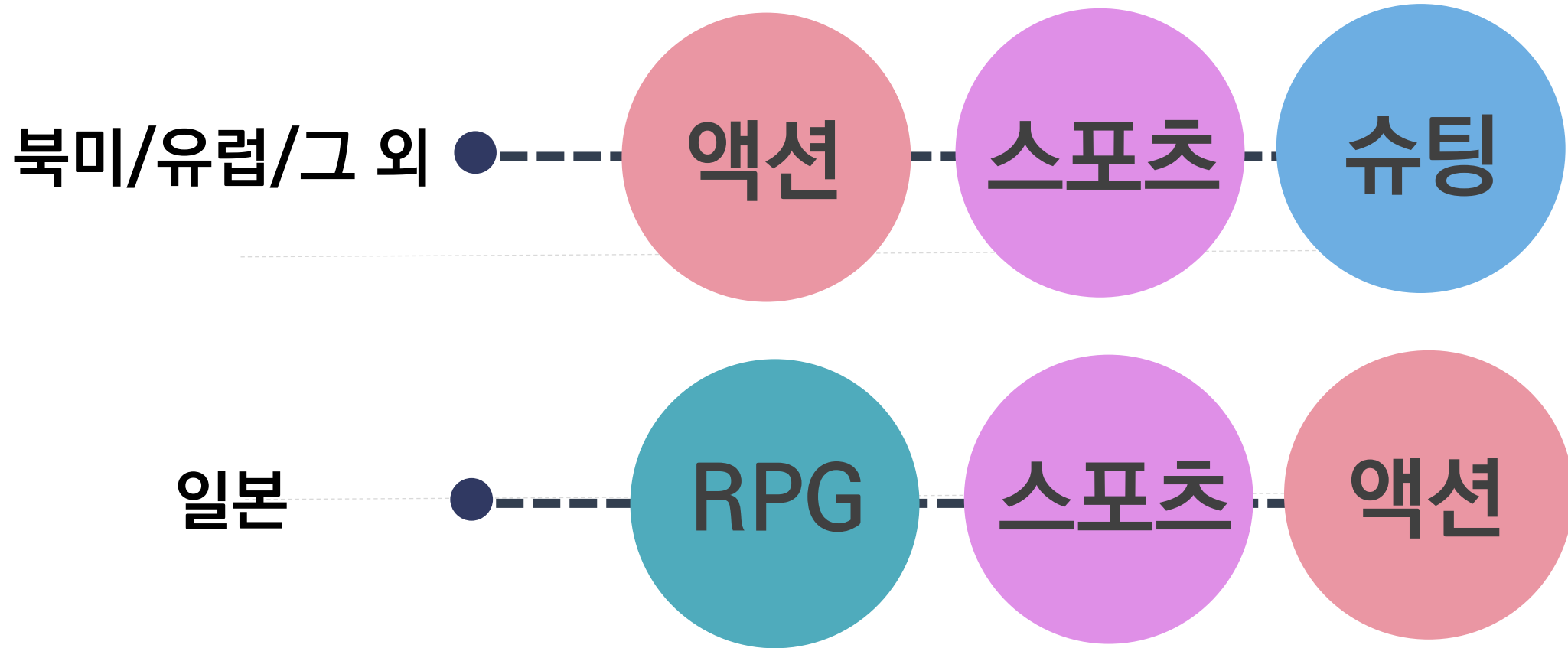


도표7.

1980년-2017년, 그 외 시장의 장르별 출고량

장르별 출고량 TOP 3



GAME:E

3

연도별 분석



출시연도에 따른 장르별 총 출고량 분석

- ▶ 2000년대 부터,
그래프가 급격히 상승하는 양상
➡ 게임 이용자(수요자)의 증가
- ▶ 2000년대 이후 액션, 스포츠,
RPG, 슈팅, 어드벤처, 기타 장르
의 수요가 높음

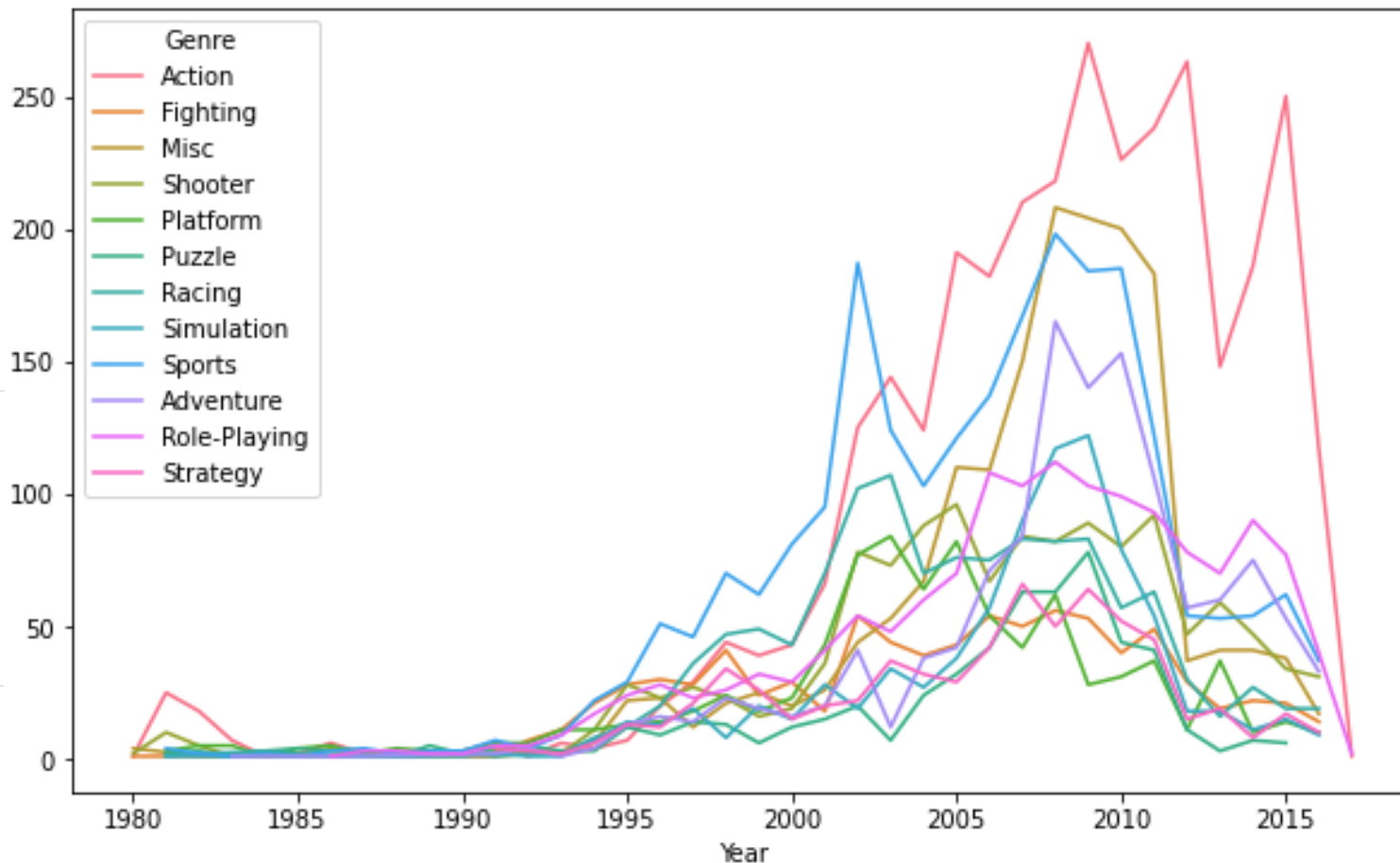


도표8. 출시연도에 따른 장르별 글로벌 총 출고량



출시연도에 따른 플랫폼 별 총 출고량 분석

	PS_total
플레이스테이션X	59.73
플레이스테이션O	40.27

- ▶ 상위 버전 출시로 인해 플랫폼이 분리되었으나, 전체 기간동안 플레이스테이션의 점유율이 가장 높음 (전체의 40%)
- ▶ 2000년대 초반 부터, 닌텐도 플랫폼의 그래프가 급격히 상승

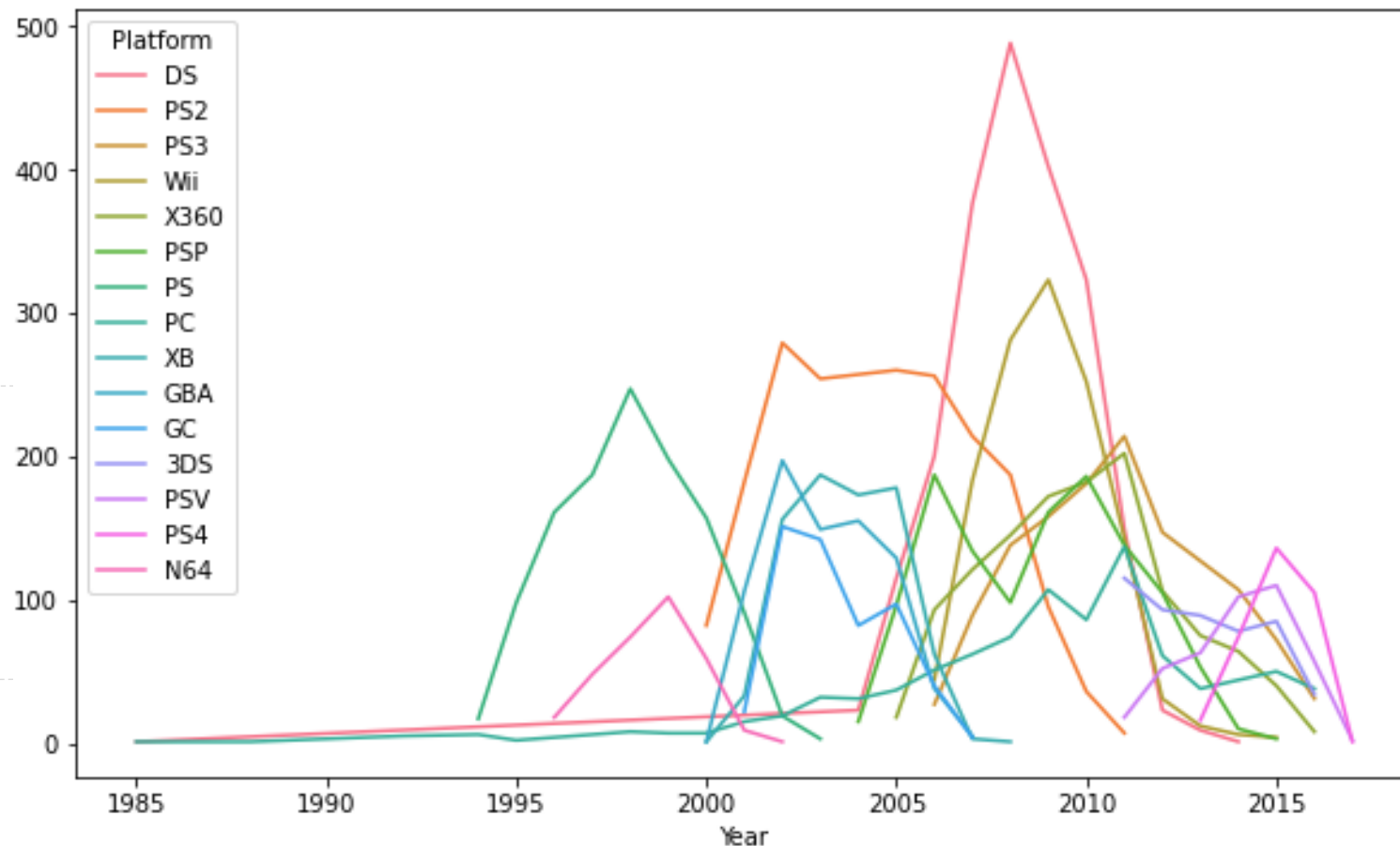


도표9.

출시연도에 따른 플랫폼별 글로벌 총 출고량



출시연도별 장르에 따른 출고량 TOP3

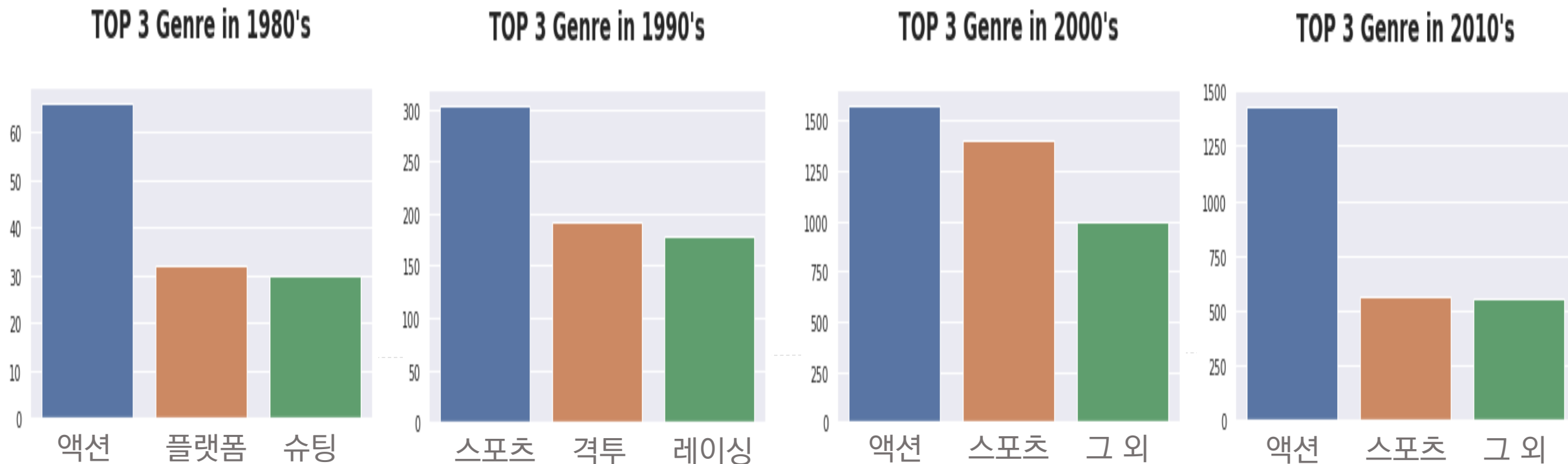


도표10. 출시연도별 장르의 총 출고량 TOP3



출시연도별 플랫폼에 따른 출고량 TOP3

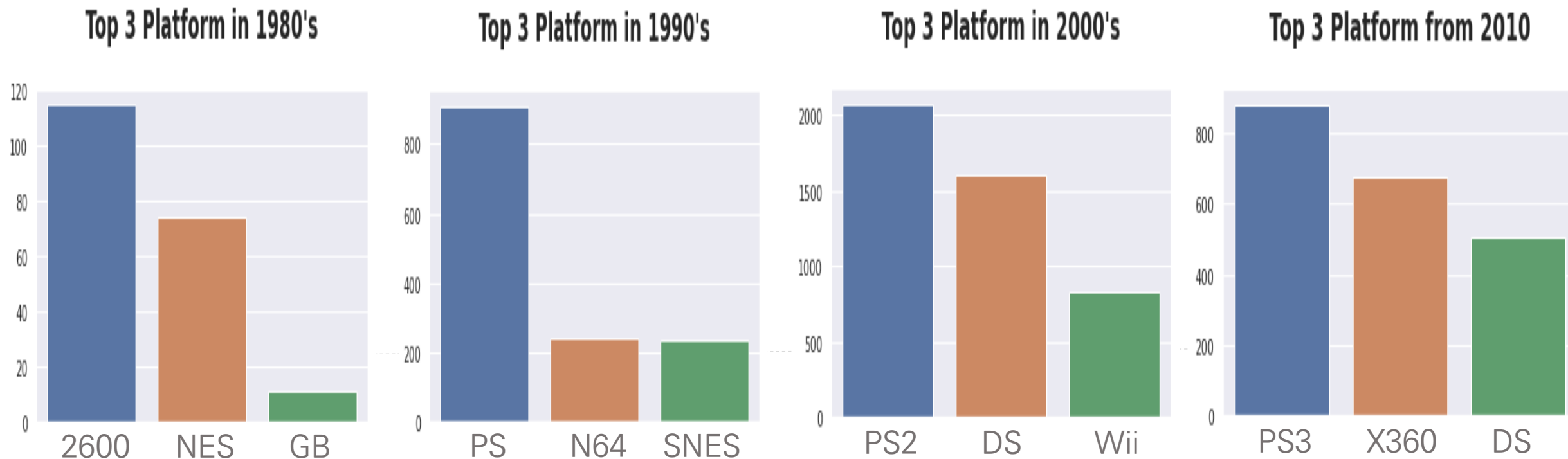


도표11

출시연도별 플랫폼의 총 출고량 TOP3



플랫폼과 장르의 상관관계 (이원 카이제곱검정 실시)

- 귀무가설(H_0) : 장르와 플랫폼은 서로 연관관계에 있지 않다.
- 대립가설(H_1) : 장르와 플랫폼은 서로 연관관계에 있다.
- ▶ 이원 카이제곱검정 결과, $p\text{-value} < 0.05$ 이면 귀무가설 기각하고 대립가설 채택

Test Statistic: 385.89621582391067
p-value: 6.018958308385363e-76
Degree of Freedom: 11



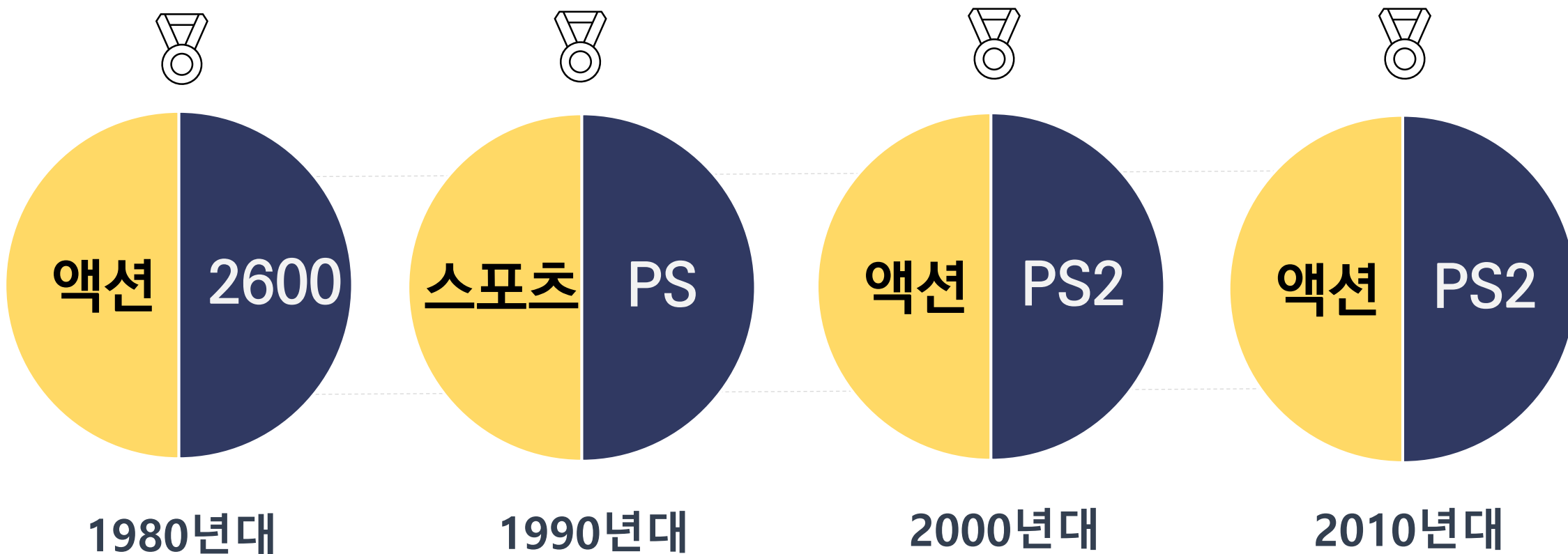
$p\text{-value} < 0.05$ 이므로
귀무가설 기각, 대립가설 채택

“ 장르와 플랫폼은 서로 연관관계에 있다 ”



출시연도에 따른 트렌드

출시연도를 80/90/00/10년대로 그룹화하여 연도별 1위 장르와 플랫폼 도출



GAME:E

4

2010년대 분석



2010년대의 장르별/플랫폼별 글로벌 총 출고량

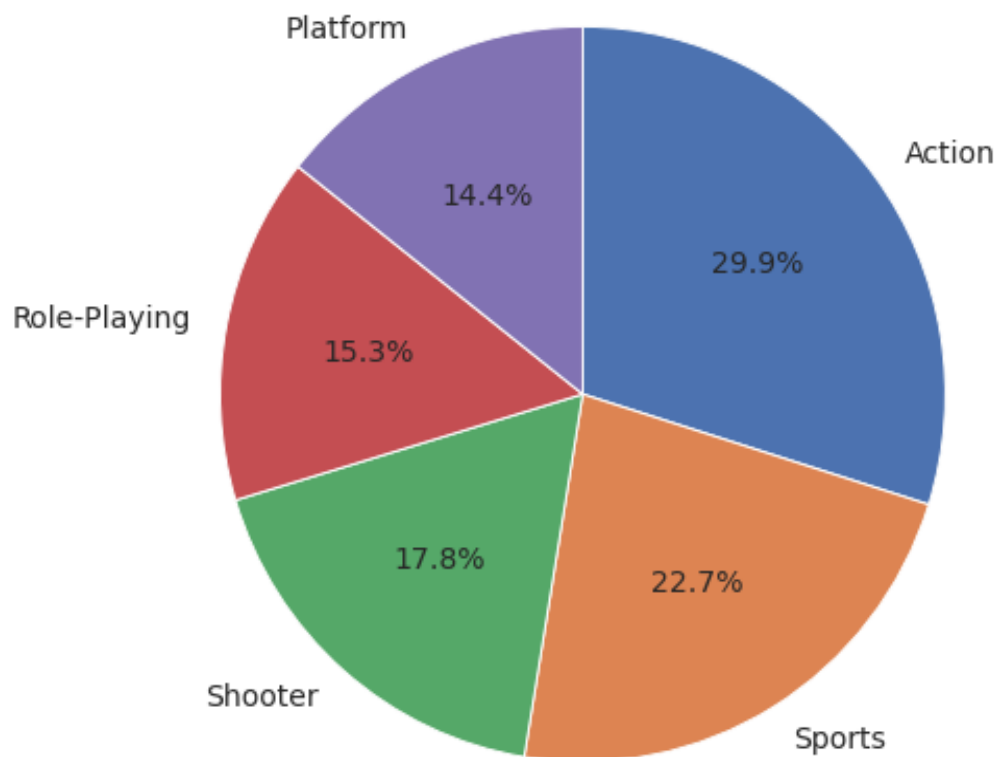


도표 12. 2010년부터의 장르별 글로벌 총 출고량

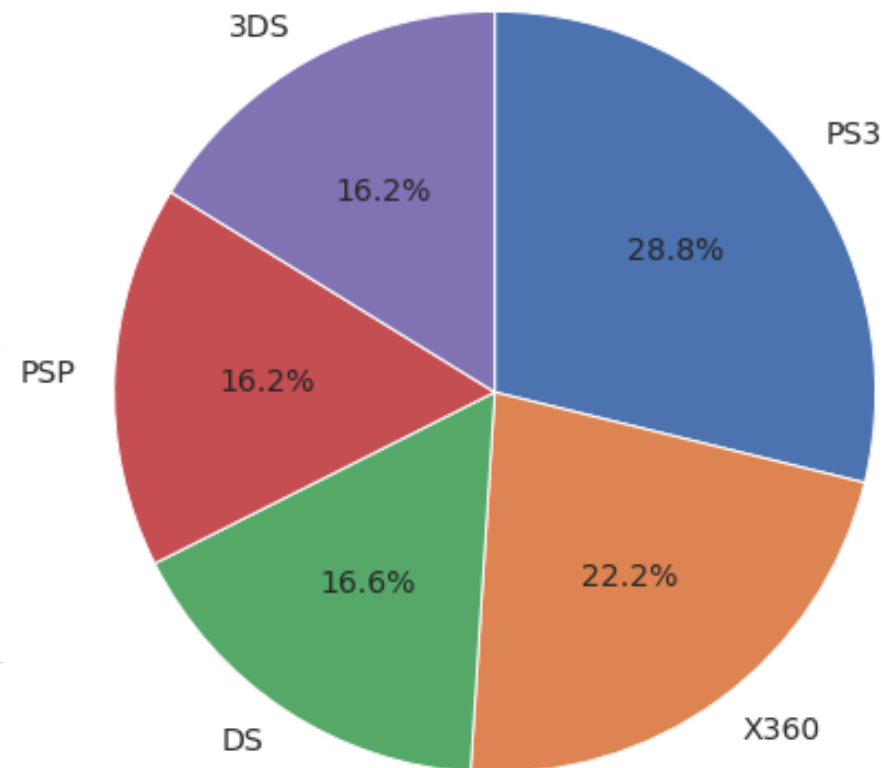
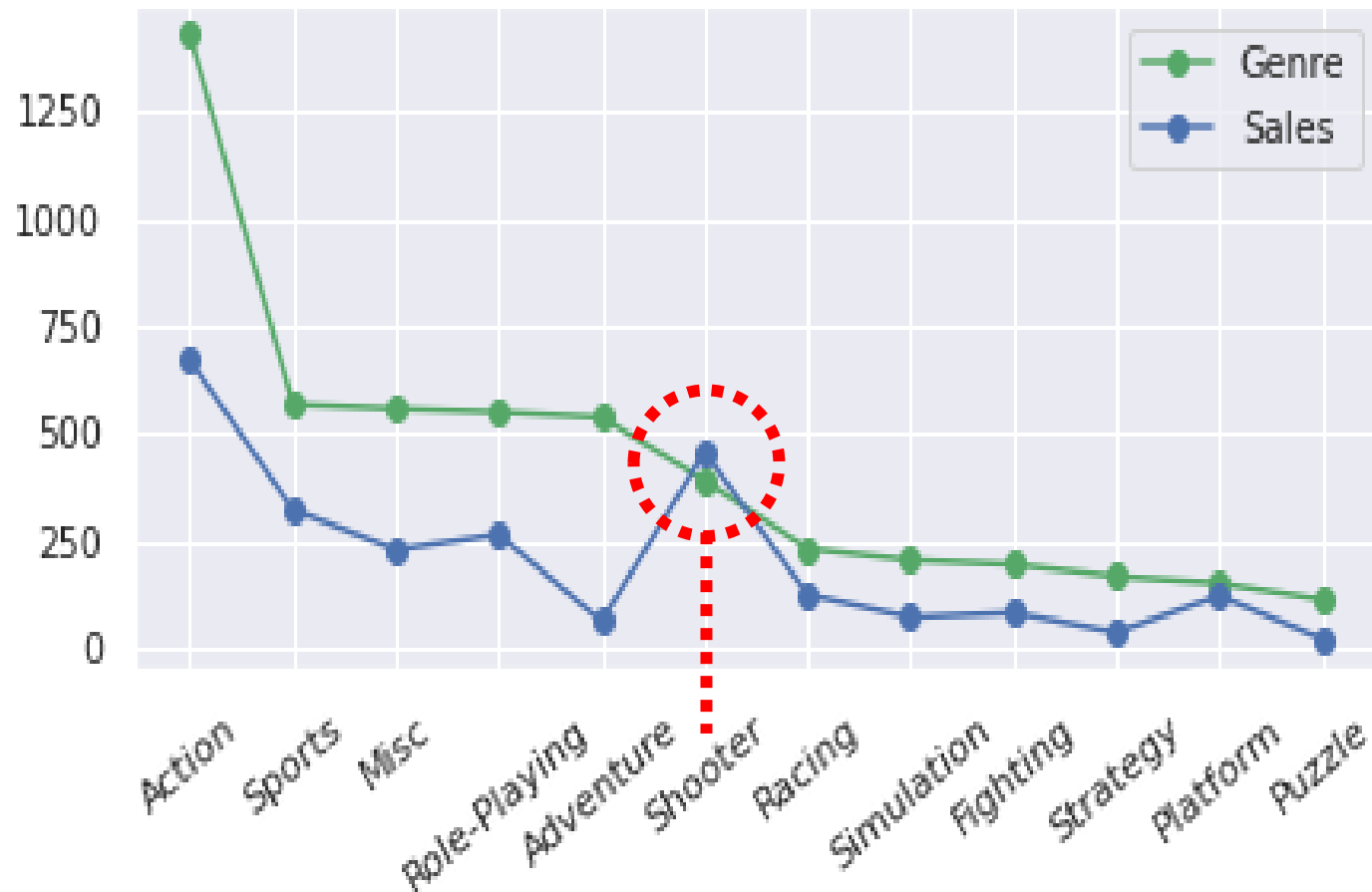


도표 13. 2010년부터의 플랫폼별 글로벌 총 출고량



2010년대의 장르별 출시량과 출고량



- 2010년대의 장르별 출시량
- 2010년대의 장르별 출고량

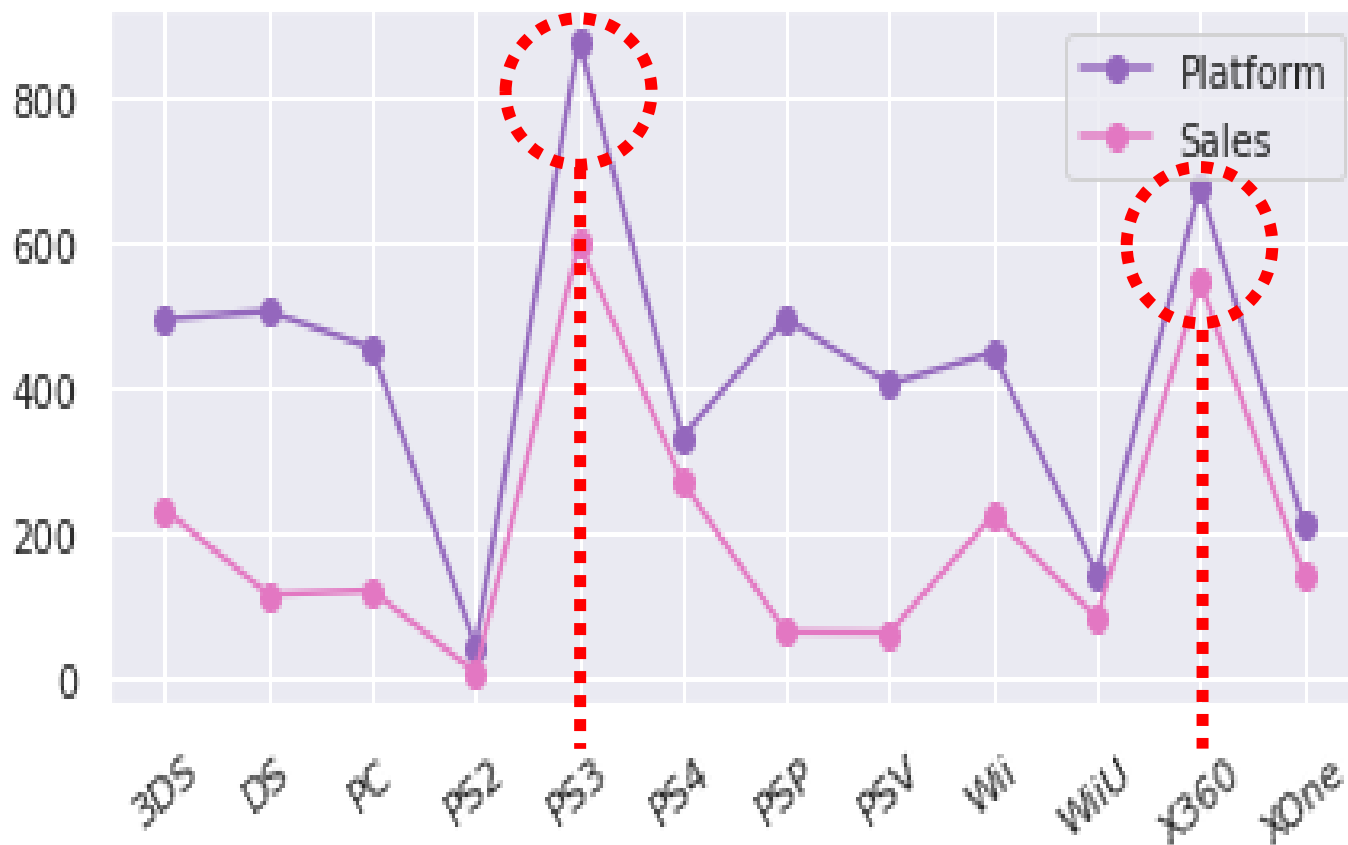
출시량과 출고량 사이의
간격을 통해
수요와 공급의 격차 예측 가능

“슈팅 장르”

도표 14. 2010년대의 장르별 게임 출시량과 글로벌 총 출고량



2010년대의 플랫폼별 출시량과 출고량



- 2010년대의 플랫폼별 출시량
- 2010년대의 플랫폼별 출고량

출시량과 출고량이
동일하게 상승하는 부분에서
해당 시기의 인기 플랫폼 파악 가능



“PS3 & X360”

도표 15. 2010년대의 플랫폼별 게임 출시량과 글로벌 총 출고량

GAME:E



결론



북미/유럽
/그 외

타겟 시장

북미와 유럽의 경우
전체 출고량이 가장 많은 시장이며,
장르 및 플랫폼의 데이터가 유사함

슈팅

장르

북미/유럽/그 외 시장에서
총 출고량 3위에 달하는 인기 장르로,
2010년대 기준 출시량에 비해
출고량이 높아 경쟁률 낮음

PS3

플랫폼

2010년대 기준 플랫폼별 출시량과
출고량이 동일하게 큰 상승폭을 보임.
출고량(이용율) 높은 플랫폼이 고객
접근성이 좋음



GAME:E

경청해 주셔서 감사합니다 !