

코드스테이츠 AI 17기 이다인

게임 트렌드 분석 결과 보고서

게임 판매량 데이터 분석

코드스테이츠 AI 17기

Contact Me

leedain0301@gmail.com

<https://github.com/leedain0301>

leedain0301@gmail.com

github.com/leedain0301

CONTENTS

목차

다음 분기 게임 트렌트를 예측하여 정확한 설계를 돕는다.

STEP 1. 목표 이해 03

STEP 2. 데이터 전처리 06

STEP 3. 데이터 분석 및 시각화 08

STEP 4. 결론 정리 12

STEP 1.

목표 이해

-
- 데이터 조사 (게임 시장 규모 / 지역별 매출 규모)
 - 게임 설계 장르와 지역 목표 설정 (미국의 게임 트렌트)

// 다음 분기에 어떤 게임을 설계해야 할까 - 게임 설계 장르와 지역 목표 설정

STEP 1.

데이터 조사

다음 분기 게임 설계를 위한 현재 게임 시장 분석

1. 데이터 조사 - 글로벌 게임 시장 규모

글로벌 게임시장 조사업체 뉴주(Newzoo)

뉴주 "2024년 글로벌 게임시장 규모 226조원 전망"

김동욱 | 입력 2021.07.06 13:10 | 댓글 0



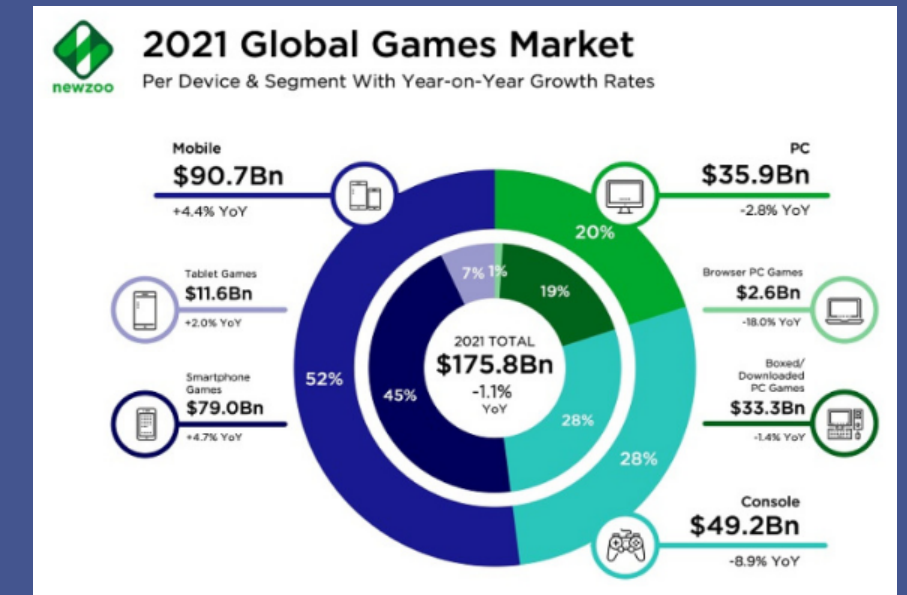
2019년부터 연평균 8.7% 꾸준한 성장

2024년 글로벌 게임 시장이 2187억 달러(약 247조 3497억 원)에 이를 것이라는 전망이 나왔다.

6일 글로벌 게임시장 조사업체 뉴주(Newzoo)가 발간한 '글로벌 게임 시장 보고서 2021'에 따르면 글로벌 게임 시장은 지난 2019년부터 연평균 성장률(CAGR) 8.7%로 2023년에는 2000억



165억 달러
증가



글로벌 게임시장 조사업체 뉴주(Newzoo)가 조사한 글로벌 게임 시장 규모는
2020년 총 약 1,593억 달러, 2021년 총 약 1,803억 달러로 매년 성장

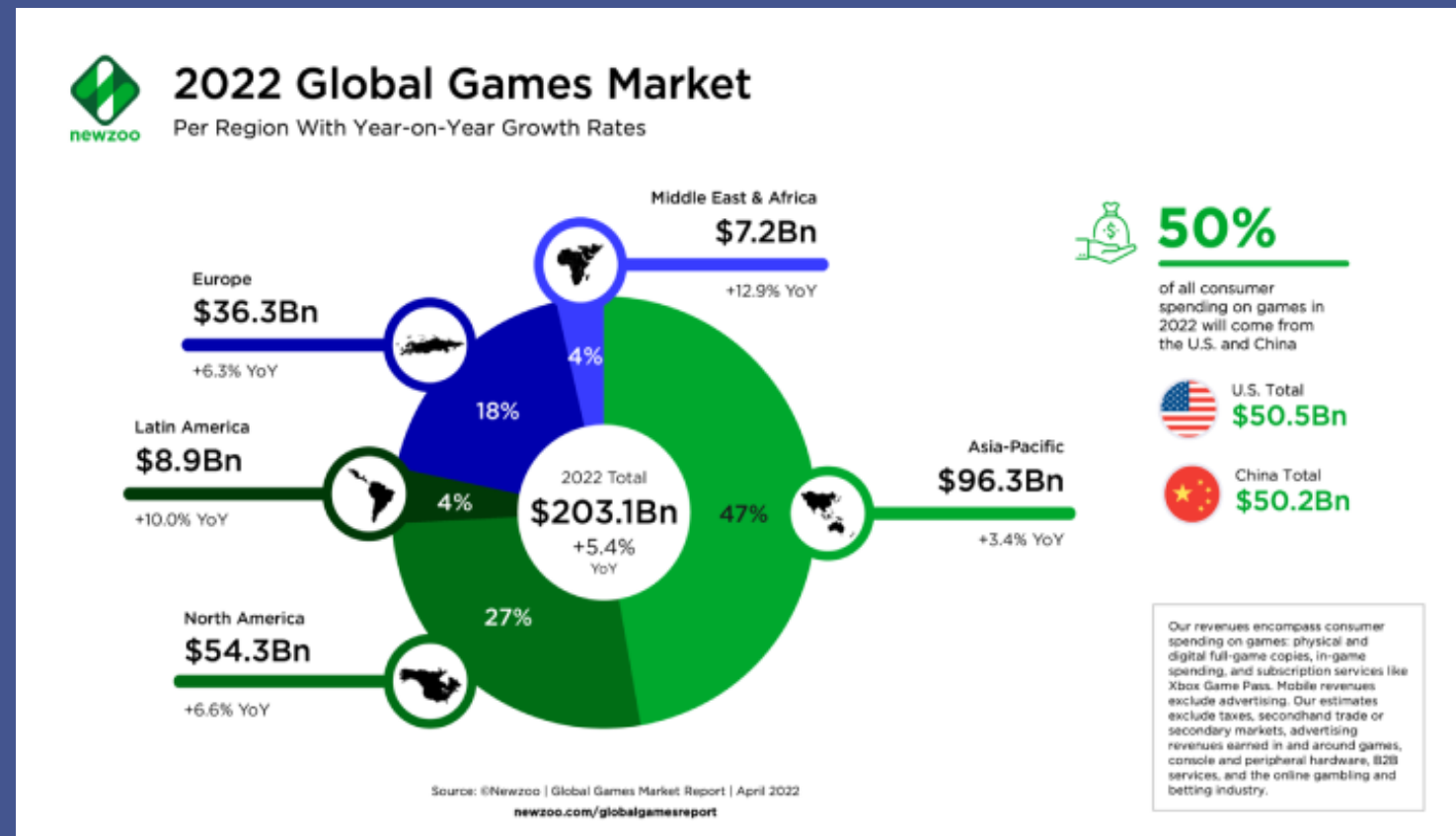
STEP 1.

데이터 조사

다음 분기 게임 설계를 위한 권역별, 지역별 현재 게임 시장 분석

2. 지역별 매출 규모 분석

글로벌 게임시장 조사업체 뉴주(Newzoo)



지역별 매출을 보면 아시아태평양의 비중이 전체 47%로 타지역을 압도
매출 규모에서는 미국은 505억 달러(약 64조 4,127억 원),
중국은 502억 달러(약 64조 301억 원)으로 미국과 중국이 1,2위를 다투고 있다.

STEP 2.

데이터 전처리

-
- 중복값, 결측치, 이상치 등의 부정확한 데이터 확인
 - 부정확한 데이터 정제

// 부정확한 데이터 확인 후 정제하여 결론의 오류를 최소화 한다.

STEP 2.

데이터 전처리

부정확한 데이터를 확인하여 정제한다.

1. 중복값, 결측치, 이상치 등의 부정확한 데이터 확인 및 정제

	Name	Platform	Year	Genre	Publisher	NA_Sales	EU_Sales	JP_Sales	Other_Sales
0	Candace Kane's Candy Factory	DS	2008.0	Action	Destineer	0.04	0	0	0
1	The Munchables	Wii	2009.0	Action	Namco Bandai Games	0.17	0	0	0.01
2	Otome wa Oanesama Boku ni Koi Shiteru Portable	PSP	2010.0	Adventure	Alchemist	0	0	0.02	0
3	Deal or No Deal: Special Edition	DS	2010.0	Misc	Zoo Games	0.04	0	0	0
4	Ben 10 Ultimate Alien: Cosmic Destruction	PS3	2010.0	Platform	D3Publisher	0.12	0.09	0	0.04



데이터 확인

- 중복되는 데이터 없음, 결측치 (Year 270 개, Genre 50 개, Publisher 58 개) 존재
- Sales(판매량)에 숫자 외에 문자(K,M) 존재

STEP 3.

데이터 분석 및 시각화

- 지역에 따라서 선호하는 게임 장르가 무엇인가?
- 연도별 게임의 트렌드가 있는가?

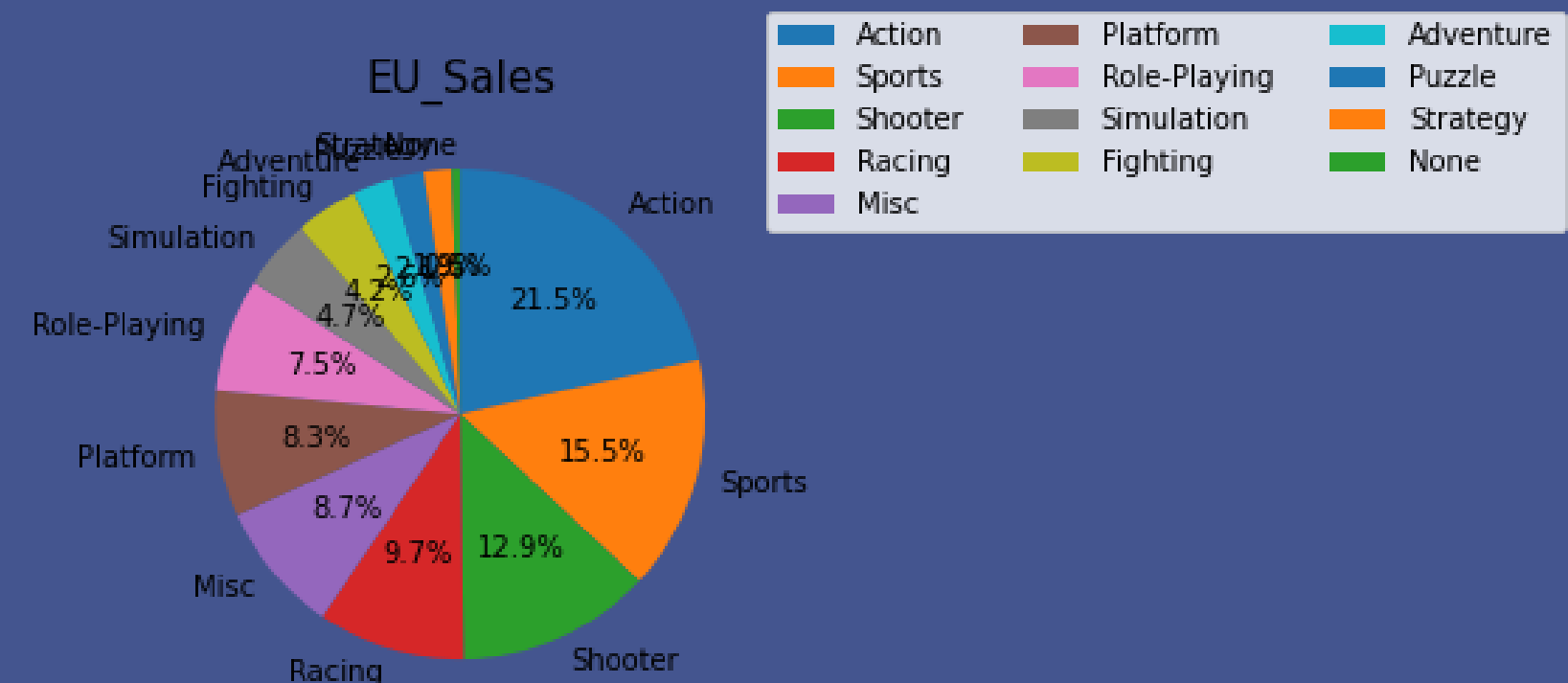
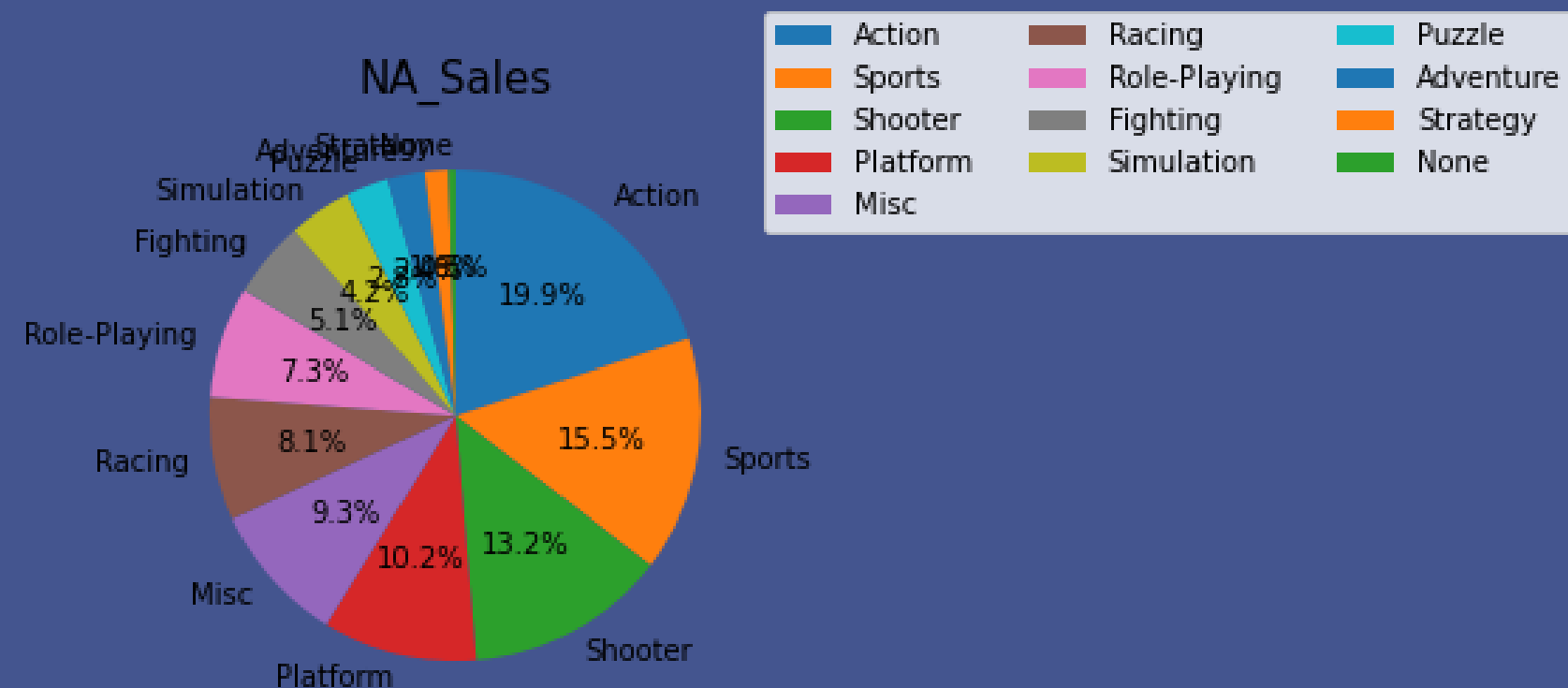
// 지역에 따라서 선호하는 게임 장르와 연도별 게임의 트렌드를 찾아보자

STEP 3.

데이터 분석 및 시각화

지역에 따라서 선호하는 게임 장르가 무엇인가?

1. 지역에 따라서 선호하는 게임 장르가 무엇인가?



데이터 분석

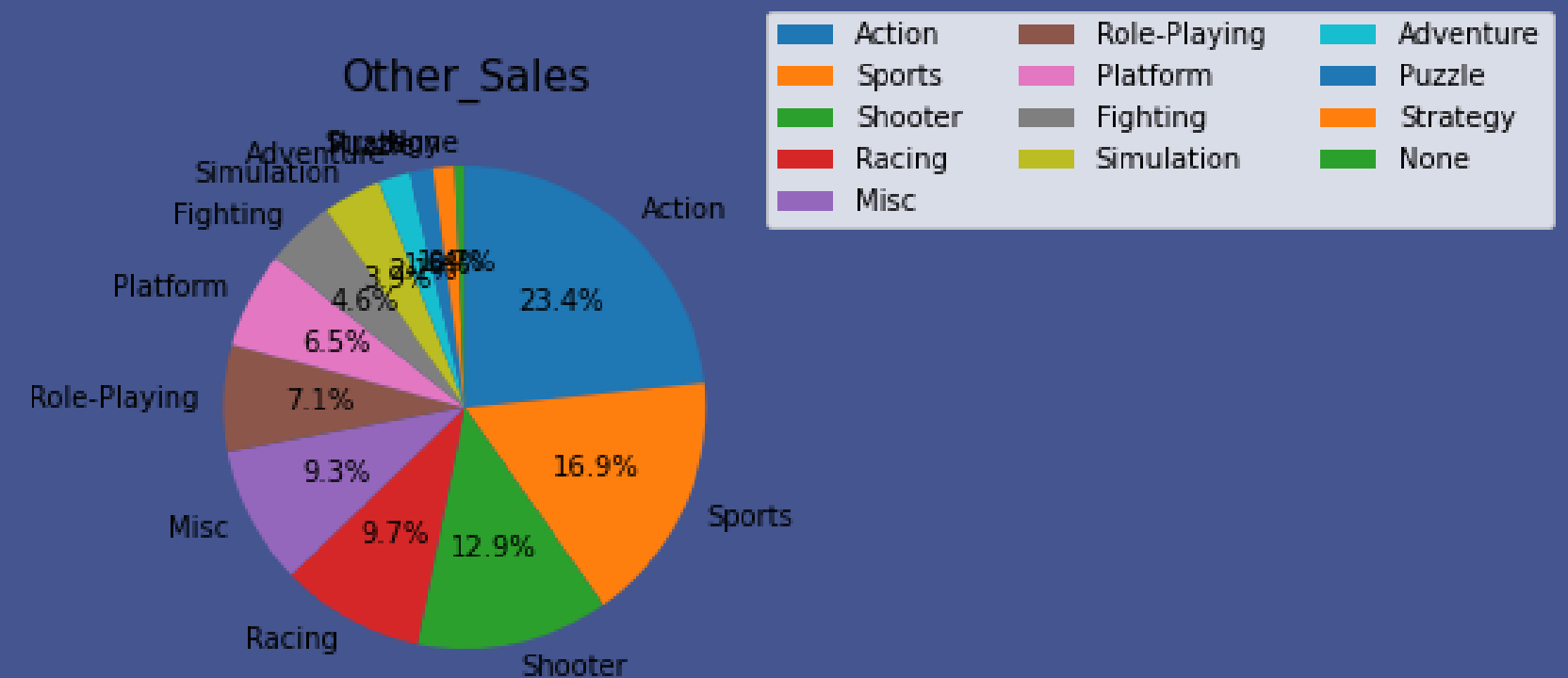
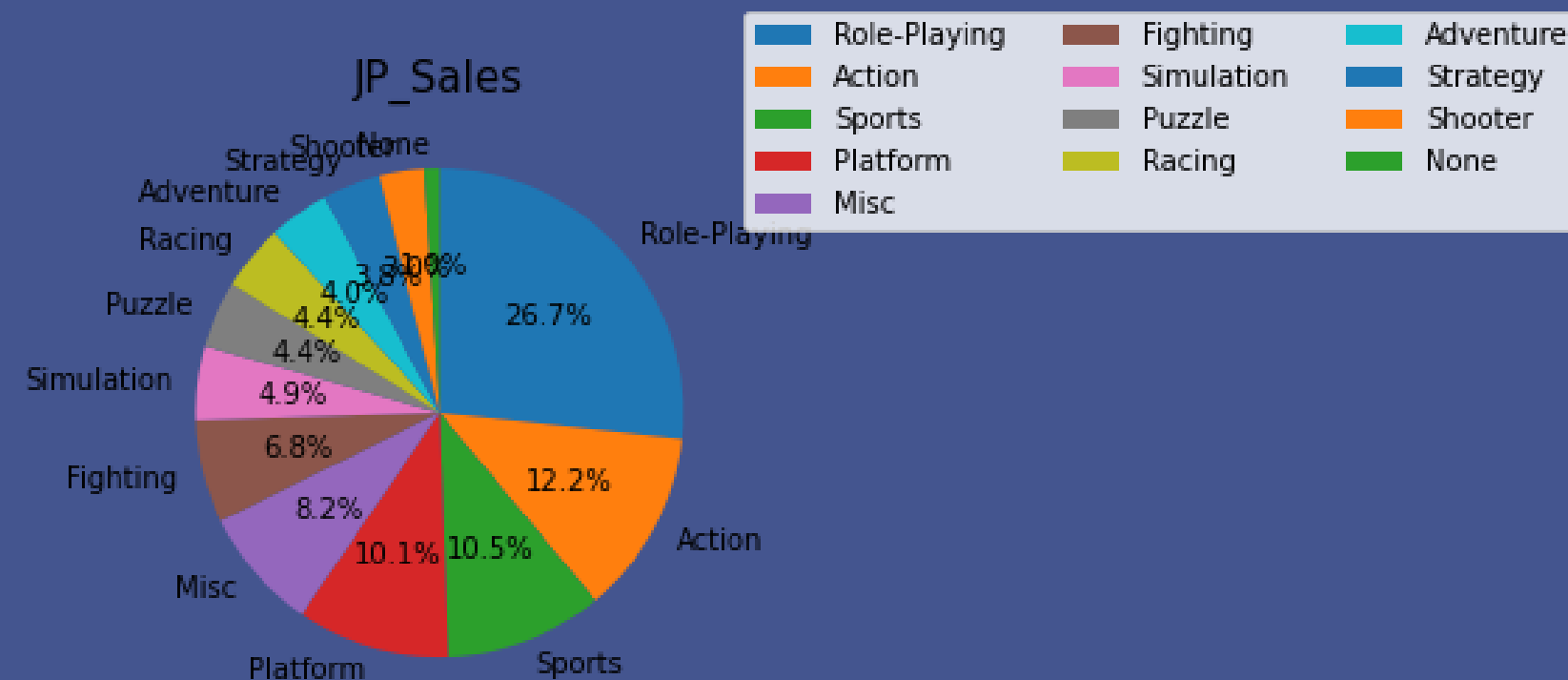
- 미국, 유럽 지역의 선호 게임 장르는 Action, Sport, Shooter, Platform, Misc 순으로 점유율이 높음

STEP 3.

데이터 분석 및 시각화

지역에 따라서 선호하는 게임 장르가 무엇인가?

1. 지역에 따라서 선호하는 게임 장르가 무엇인가?



데이터 분석

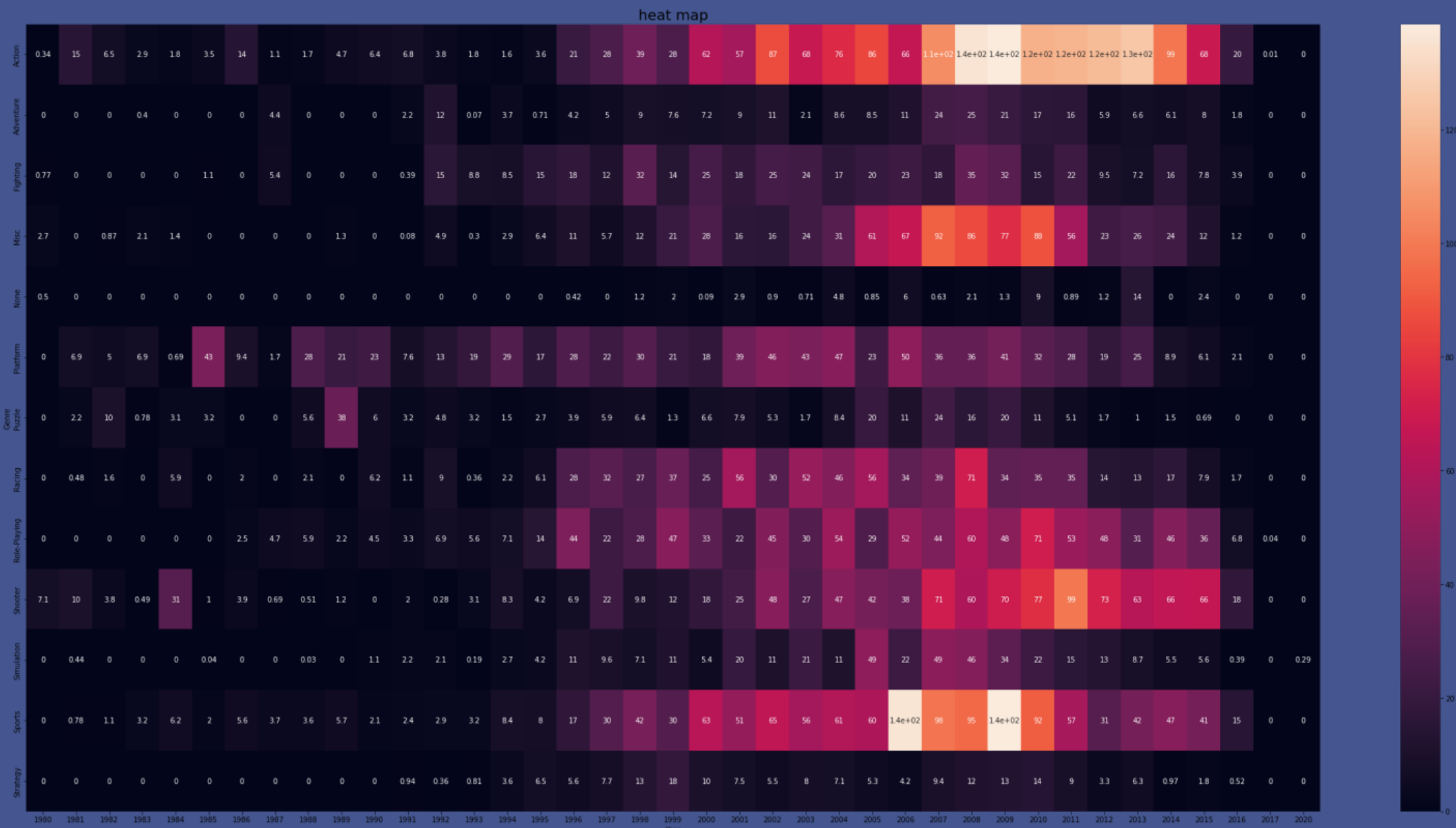
- 일본 지역은 Role-Playing, Action, Sport, Platform, Misc 순으로 점유율이 높음
- 그 외 다른 지역에서는 미국과 유럽의 점유율과 유사한 형태

STEP 3.

데이터 분석 및 시각화

글로벌 게임 시장의 역대 트렌트

2. 연도별 게임의 트렌드가 있는가?



✓ 게임 판매량 높은 연도

2000년대 판매율이
뚜렷한 차이를 보임

- 2006, 2008, 2009 년도에서 최고치 기록

✓ 게임 판매량 높은 장르

Action, Sport장르가
가장 높은 판매량을 보임

- 2006, 2008, 2009 년도에서 최고치 기록

STEP 4.

결론 정리

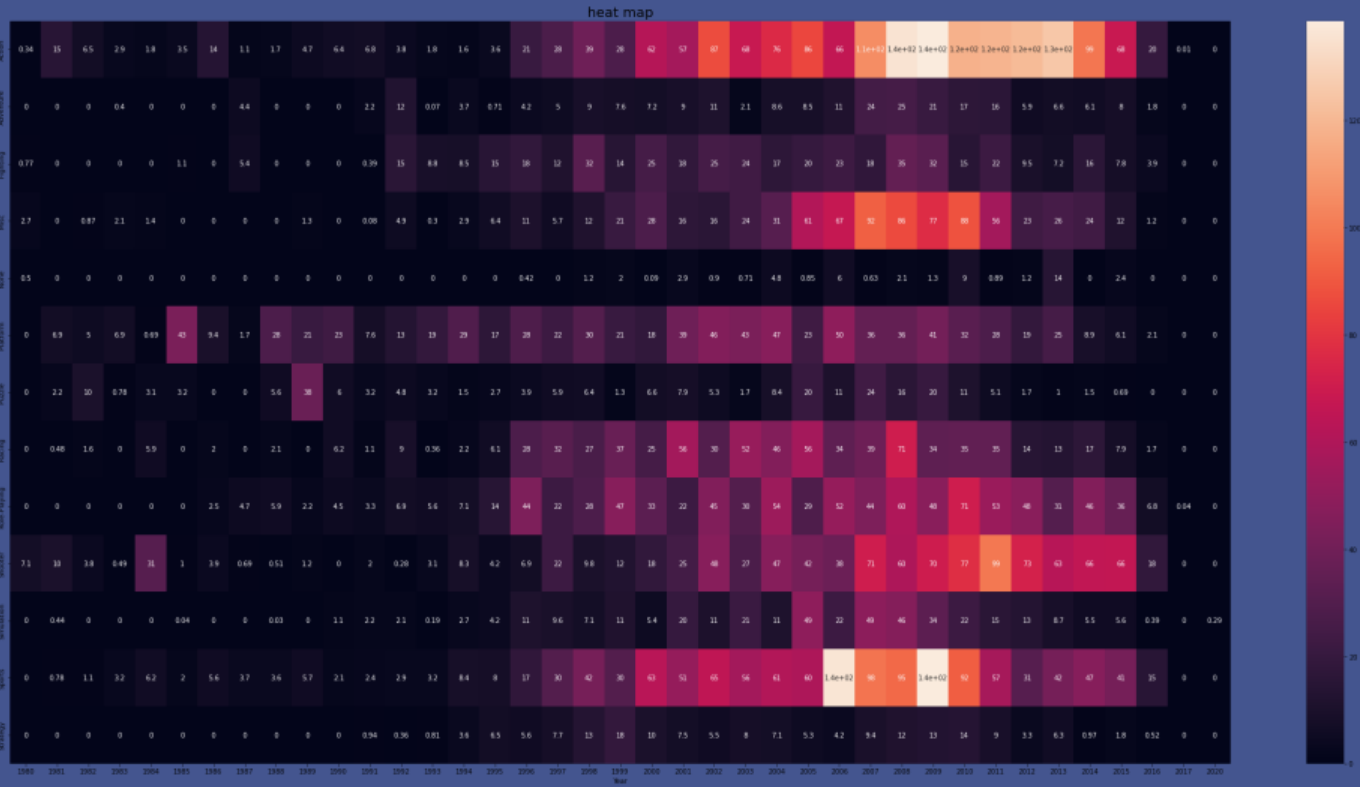
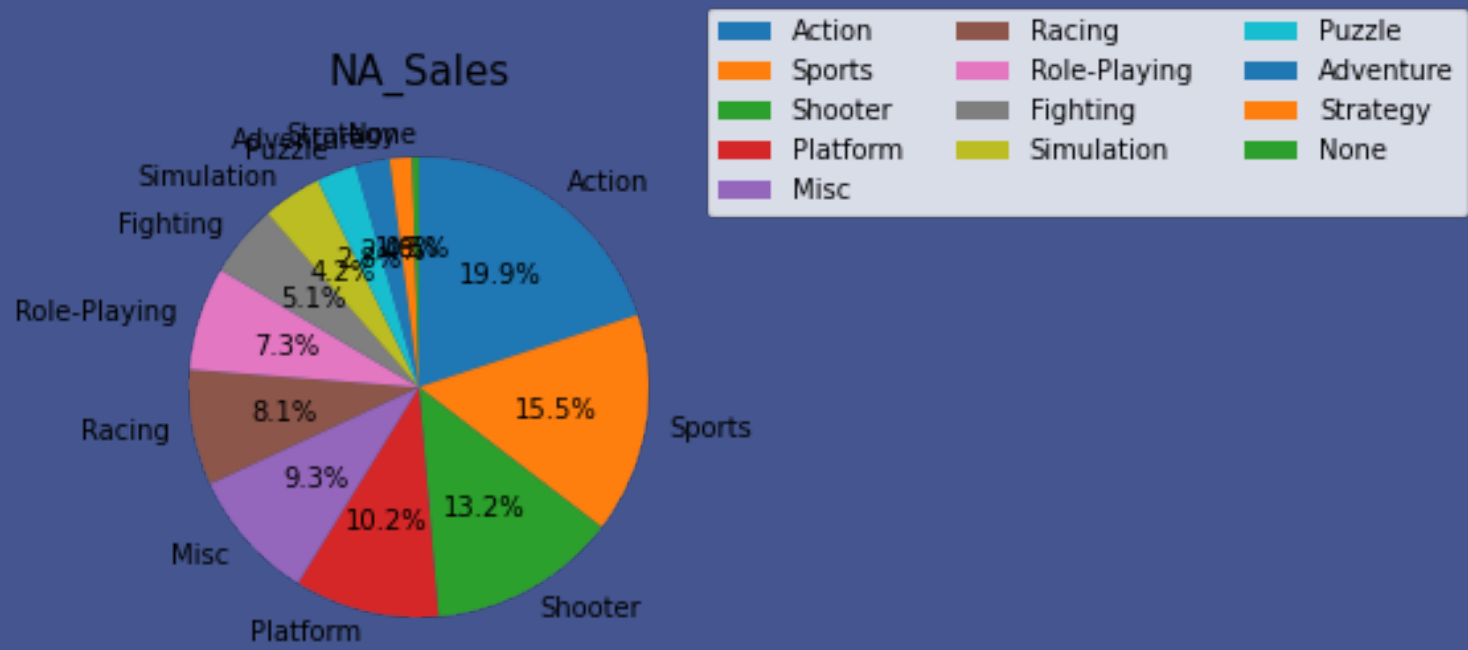
-
- 지역별 선호 장르는?
 - 최근 10년 간의 게임 트렌드는?

// 지역별 선호 장르는 Action, Sport 최근 10년 간 트렌트 Action

STEP 4.

결론 정리

1.인사이트



인사이트

- 판매량이 가장 많은 지역은 북미 지역이고 최근 10년 간 전세계 인기 장르는 'Action'이다.
- 다음 분기에 Action 장르의 게임을 북미지역에서 판매한다면 최고의 판매량을 얻을 수 있을 것으로 예상된다.



게임 판매량 데이터 분석

코드스테이츠 AI 17기

Contact Me

leedain0301@gmail.com

<https://github.com/leedain0301>

leedain0301@gmail.com

github.com/leedain0301