



모바일 게임 & 퍼블리싱

# 목차

## 가. 모바일게임의 현황

1. 2011년 시장 규모
2. 2011년 시장 동향
3. 향후 시장 전망

## 나. 퍼블리싱의 중요성 및 실적

1. 퍼블리싱 사업의 정의
2. 퍼블리싱사업의 중요성
3. 퍼블리싱 사업의 실적

# 모바일게임의 현황

국내 모바일게임의 시장규모 및 성장률 추이(2007~2014)									단위:억 원
구분	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012(E)	2013(E)	2014(E)
시장 규모	2,390	2,518	3,050	2,608	3,167	4,236	6,328	9,180	12,580
성장률	23.3 %	5.4%	21.1%	-14.5%	21.4 %	33.8%	49.4%	45.1%	37.0%

출처: 2012 대한민국 게임백서

2011 년 **4,236억 원** 의 시장 규모를 형성, 전년대비 **33.8%**의 큰 성장

# 2011

## 모바일 게임의 전망

2012-01-03

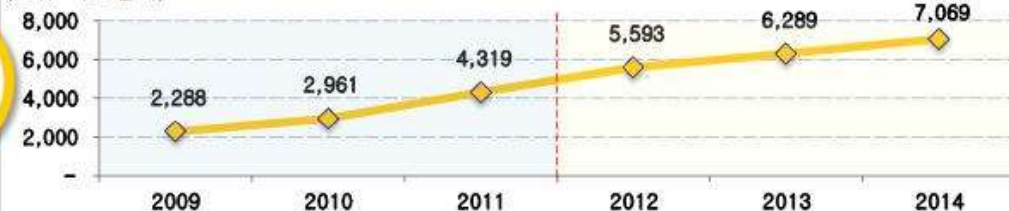
### 2011년 시장결산 및 2012년 전망 시리즈 ② - 모바일게임

#### 2011년 시장 결산

#### 2012년 시장 전망

성장추이

(단위: 백만 달러)



(자료: ThinkEquity)

- 2012년 글로벌 모바일게임 시장 규모는 약 56억 달러로 추정
- 연평균성장률(10년~14년)은 약 24% 이상으로 지속적인 성장
- 성장의 주요 동인은 스마트폰과 태블릿 PC 등 스마트 기기 보급의 확산

기술동향

앱 (App) 게임

웹(Web) 게임

#### 앱(App) 중심의 모바일게임

- 모바일게임 이용 방식은 앱스토어에서 다운받아 이용하는 단말 의존형 네이티브(native) 방식이 널리 활용
- 웹 의존형 모바일게임은 무선 네트워크 속도의 한계와 기술부족으로 인해 활성화되지 못함
- Android와 iOS의 모바일 OS 과점 현상 심화

모바일OS	제공방식	HTML5
iOS	Web	지원
	App	지원
Android OS	Web	지원
	App	지원
Windows Phone 8	Web	지원
	App	지원
BlackBerry BBX OS	Web	지원
	App	지원

#### 웹(Web) 중심의 모바일게임

- 4G 무선 네트워크와 HTML5 확산으로 모바일 OS와 단말에 제약 받지 않는 모바일 웹 게임이 널리 활용
- 모바일게임 에코시스템 Value Chain이 HTML5를 중심으로 재정의될 가능성이 높음
- Zynga, Disney 등 게임 업체들의 HTML5 개발업체 인수 활발 전망

# 2011

## 모바일 게임 트렌드

### 1. 新 트렌드 소셜 게임

가. 상기 팜형 스타일 고착화 상태, 소재의 '다양화' + '차별화'부여  
(Social + ETC.... FIFA SUPERSTARS, 20120 SUPERSOCCER)

### 2.RPG 계열 게임의 다양성

가. 플랫폼에 상관없이 스마트폰라인의 블루오션 시장

나. 네트워크 처리 부분 및 지연 방지, 고 수익성, 충성도 必

### 3. 퍼블리싱 체제 강화 온라인 게임사 게임 개발 해외 게임사들의 국내 진출

가.퍼블리셔와 개인 개발자와의 연계 증대

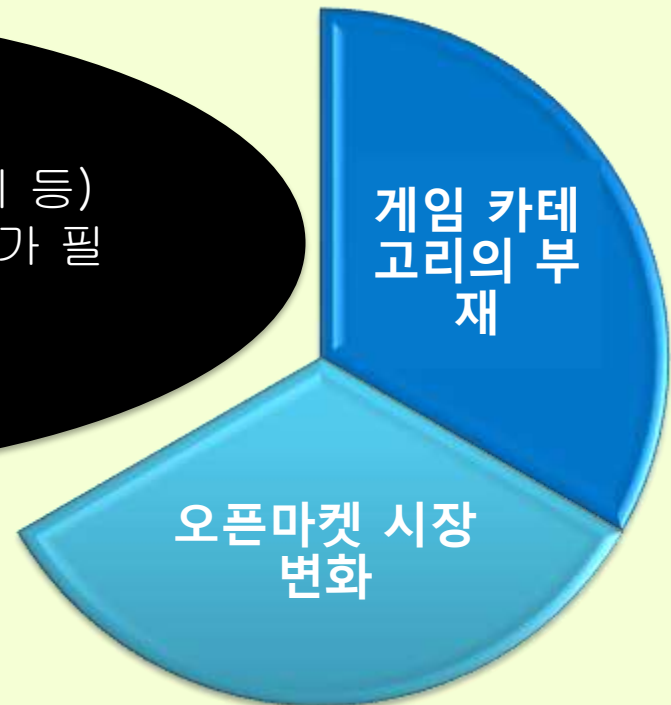
나. 모바일 전문 개발사 + 온라인 개발사 직접 활동

가. 국외 업체들의 해외 진출. 국경 없는 경쟁

# 2011

## 퍼블리싱이란?

니즈(마케팅, 번역, 유저 DB관리 등)  
를 해결해 줄 수있는 '퍼블리셔'가 필  
요한 개발자



애플:-2011.11.02

안드로이드-2011.11.29

# 글로벌 퍼블리싱 용역

국내 우수 모바일 게임 글로벌 경쟁력 강화 및 수출 증대

Developer: 자금 걱정없이 게임 개발에 치중할 수 있도록  
퍼블리셔의 전격 지원, 1억 미만의 MG 선급  
기존 50의 수익구조에서 80의 수익구조 확보



Publisher: 많은 마케팅 경험을 토대로 개발자에게 기술 전수  
짧은 시간 다양한 게임을 접할 수 있음  
자사 유저 풀 대량 확보, KOCCA에게 지원 받음

# 2011

## 퍼블리싱 사업 내용

1. 게임 개발 컨설팅, 품질관리(QA, QC)
2. 인프라 지원(네트워크, 서버)
3. 현지화 지원(번역)
4. 홍보마케팅
5. 고객관리
6. 퍼블리싱 노하우 업계 전파



# 2011 퍼블리싱 사업 실적

1. 총 매출 37억 및 글로벌 퍼블리싱 16개 게임 선정 및 계약
2. 일자리 창출 효과 50명
3. 본 사업 개발사 대상 사업만족도 조사 결과 89% '만족' 평가





발표 준비를 하면서

글로벌 퍼블리싱 용역 사업의 대한 이해와  
모바일게임의 전망에 대해서 알수있었습니다

부족한 Presetation이지만  
경청해주셔서 감사합니다

인턴 蔡政錫