

러시아 콘텐츠 산업동향

러시아 게임산업 동향

2022년 02호

러시아 콘텐츠 산업동향

CONTENT INDUSTRY TREND OF RUSSIA

2022년 02호

구분	제 목	Key Word
심층 이슈	<p>▶ 러시아 게임시장 분석</p> <ol style="list-style-type: none">1. 러시아 게임시장 현황2. 러시아에서 한국게임의 성공3. 러시아 게임시장의 특성4. 게임 플랫폼별 분석5. Appendix	<ul style="list-style-type: none">▶ 러시아▶ 가격경쟁력▶ 시장분석
부록	<p>▶ APPENDIX</p> <ol style="list-style-type: none">1. 플랫폼과 성별에 따른 선호 게임장르 조사2. 러시아 소셜네트워크 현황3. 러시아 게임순위4. 러시아 App Store 게임 순위	<ul style="list-style-type: none">▶ PC 게임▶ 모바일게임▶ 콘솔게임▶ Google Play▶ App Store

작성 | 한국콘텐츠진흥원 러시아 마케터

배포 | 2022.07.19

※ 본 보고서는 외부 전문가에 의뢰하여 작성된 것으로 한국콘텐츠진흥원의 입장과 다를 수 있습니다.



심층 이슈

I. 2022 러시아 게임산업 동향

작성 순서

1. 러시아 게임시장 현황
2. 러시아에서 한국게임의 성공
3. 러시아 게임시장의 특성
4. 게임 플랫폼별 분석
5. APPENDIX

누구나 콘텐츠로 일상을 풍요롭게

KOCCA

1 러시아 게임시장 현황



❑ 러시아 게임시장 분석

- 러시아 게임 시장은 2021년까지 인터넷과 스마트폰의 높은 보급률을 바탕으로 꾸준히 성장해 규모면으로 세계 13위(유럽 6위), 전 세계 게임시장의 약 2.1%를 차지하고 있다.¹⁾ 러시아 게임시장은 크게 PC 게임, 모바일 게임, 콘솔 게임으로 구분되며 각각의 시장 점유율은 47.2%, 16%, 15%이다.²⁾ 최근 러시아 국내 개발 온라인 게임 보급이 커지고 기존의 글로벌 온라인 게임 사용률은 유지 중이기 때문에 전체 시장규모는 계속 확대되어왔다.³⁾

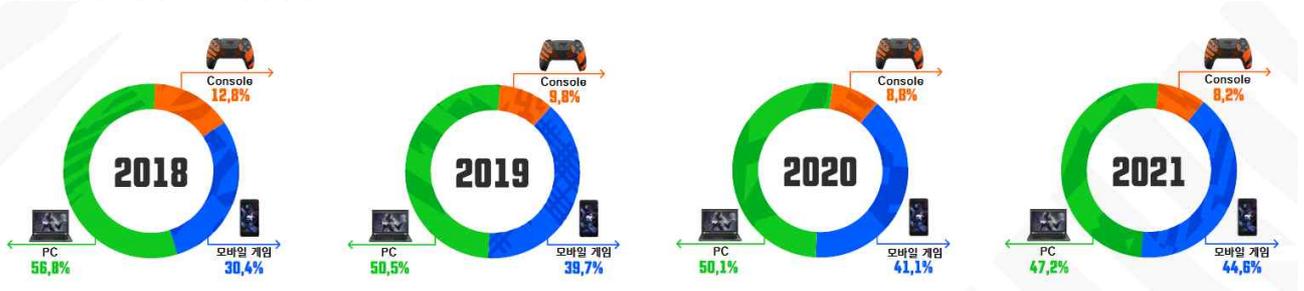


그림 1. 러시아 게임시장 플랫폼별 매출 추이

출처: MyGames Research, "Russia Gaming Market Size in 2021" 일부 편집

- 2020 년에서 2021 년 사이에 러시아의 인터넷 사용자 수는 600 만 명(YoY+ 5.1%) 증가했으며 인터넷 보급률은 85%에 도달했다. 스마트폰은 인터넷 접속의 주요 장치로 러시아

1) PwC Global Entertainment & Media Outlook 2021-2025

(<https://moscow-creative.ru/assets/content/yurfizpdf/2021-11-15-pwc-aki-video-games-publichnaya-versiya.pdf>)

2) MyGames Research, "Russia Gaming Market Size in 2021"

3) WebCanape, "Internet and Social Networks in Russia in 2021 - all statistics"

인구의 67%가 스마트폰으로 인터넷에 접속을 하고 있으며, PC는 51%를 차지한다.⁴⁾

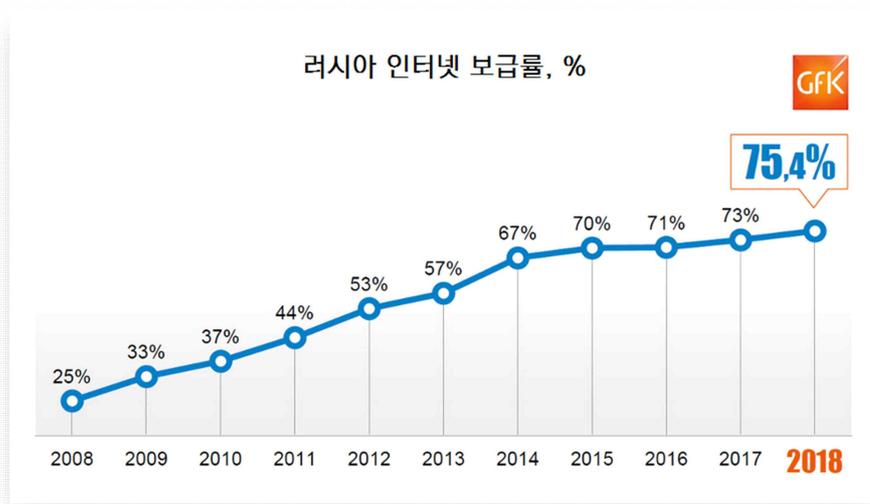


그림 2. 러시아 인터넷 보급률, %

출처: GfK Russia Internet Coverage Research, 2019 자료 일부 편집

- 2021년 1월 1일 기준 러시아 연방의 인구는 1억 4,590만 명이다. 이 중 53.6%가 여성이고 46.4%가 남성이다. 러시아 연방 인구의 74.9%는 도시에 거주하고 25.1%는 농촌 지역에 거주하는 것으로 집계된다.⁵⁾ 사용자들은 주로 중국의 보급형 핸드폰 모델을 사용하고 있는 것으로 집계되었다. Xiaomi (25%), Huawei (13%)는 총 38% 시장의 점유율을 가지고 있으며 삼성(24%) 또는 애플(22%) 그 뒤를 잇고 있다. iOS(20%)보다 안드로이드(78%) 사용자가 훨씬 많다.⁶⁾
- 최근 통계 연구 및 지식 경제 연구소(Institute for Statistical Research and Economics of Knowledge)에서 실시한 설문 조사⁷⁾에 따르면 러시아의 14세 이상의 인터넷 사용자는 3개월 동안 모두 컴퓨터, 모바일 또는 콘솔에서 게임을 한 적이 있는 것으로 집계됐다. PC 및 모바일 게임은 광범위한 청중을 위한 라이프스타일 요소가 되었다. 다양한 소식통에 따르면 러시아에는 3000만~7400만 명의 활성 플레이어가 있다.⁸⁾ 러시아 게이머는 평균적으로 주 4~6시간을 게임에 소비하며, 이는 전 세계 평균인 주 6.5시간과 비슷하다.
- 지난해 발간된 PwC Global Entertainment & Media Outlook 2021-2025에 따르면 러시아의 게임 시장은 2021년부터 2025년까지 지속적인 성장이 기대된다는 전망을 내놨다.

4) TASS, "Study: almost 70% of Russians use a smartphone to access the Internet"

5) Statcounter, Russia Vendor Market Share 2021

6) My.Games, Russian Gamer Portrait in 2020

7) <https://dcenter.hse.ru/data/2data/2020/07/27/1599127653/Индустрия компьютерных игр-2020.pdf>

8)

<https://3dnews.ru/1054616/po-prognozam-issledovateley-iz-visshey-shkoli-ekonomiki-obyom-igrovoy-industrii-v-rossii-dostignet-28-milliarda-k-2024-godu>

또한, 총 250-300의 게임 개발사, 17,000명의 종사자가 게임 업계에서 일하는 것으로 조사되었다.⁹⁾

- 조사마다 약간의 수치적 차이가 있더라도, 러시아 게임 시장은 5년 동안 거의 2배 가까이 성장한 것으로 확인된다.

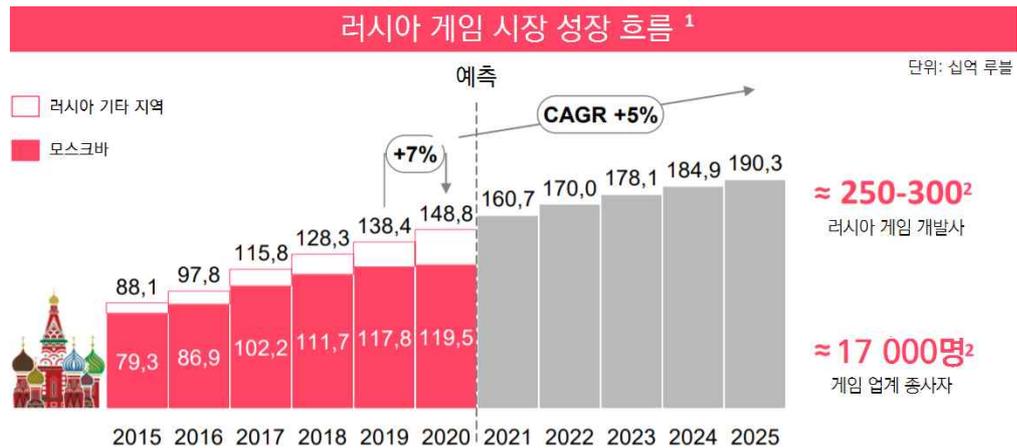


그림 3. 러시아 게임시장 성장 흐름
| 출처: PwC Global Entertainment & Media Outlook 2021-2025

- PwC는 2020년 결과 전망 리포트에서 러시아 온라인 게임 시장이 향후 4년간 연평균 5.1%씩 성장해 2024년까지 28억 달러 규모를 달성할 것이라고 전망했다. 분석에 따르면, 러시아 게임 매출의 약 80%는 모스크바에서 발생한다. My.Games에 따르면 코로나 영향으로 2019년 대비 2020년 러시아 게임 시장은 약 +35% 급성장했다.¹⁰⁾



플랫폼 별 러시아 게임 시장 성장

단위: 십억 루블

모바일 게임				PC게임				콘솔 게임			
2018	2019	2020	2021	2018	2019	2020	2021	2018	2019	2020	2021
32,4	48,1	67,1	73,8	60,5	61,3	81,9	78,1	13,6	11,9	14,4	13,6
↑ +49% ↑ +39% ↑ +10%				↑ +1% ↑ +34% ↓ -4,6%				↓ -12% ↑ +20% ↓ -5%			

그림 4. 러시아 게임 시장 규모
| 출처: MyGames Research, "Russia Gaming Market Size in 2021"

9) Wargaming & SuperData, Most Profitable Games in Russia 2020

10) My.Games, Portrait of Russian Gamer in 2021 (<https://cloud.mail.ru/public/aUzH/giZL15DNG>)

❖ 러시아 게임시장 전망

- 이처럼, 러시아 게임 산업은 매우 빠르게 발전해왔다. COVID19 및 현 위기 상황 이전에 발표된 자료에 따르면, 게임 시장은 꾸준히 연간 6~10% 성장을 예측한 바 있다. 하지만 최근 유럽연합 집행위원회(EC)에 따르면, 러시아 경제가 2022년에 10.4% 하락한 뒤 2023년부터 다시 성장할 것으로 예측한 바가 있다.¹¹⁾ 따라서, 러시아 평균 구매력 하락은 거의 불가피한 것이므로 단기적으로 게임시장 성장이 어려울 수 있지만 러시아 게임시장에 있어서 F2P 게임 영향이 커질 수 있는 기회의 창이 될 수 있다. 전반적으로 성장흐름을 볼 때 러시아에서 전통적으로 강한 PC 부문은 지속적으로 성장할 것으로 보이며 모바일게임 폭발적인 성장에 밀릴 수도 있다. 하지만, 현재 Apple Store / Google Play에서 러시아 이 결제할 수 없어 단기적으로 모바일게임 시장은 침체기에 빠질 것이다. 콘솔도 기기 수입이 어려워져 단기적으로 미래가 밝지 않다.
- 하지만 최근 우크라이나 사태 이후 서방의 제재와 게임기업의 보이콧으로 러시아 게임 산업은 어려운 상황에 처하게 되었다. 러시아에서 [Apple]과 [Google]의 유료/결제 서비스가 중단된 것을 비롯하여 [Visa], [Mastercard]와 같은 신용카드와 일부 러시아 은행의 SWIFT 제외 여파로 모바일 게임의 매출이 크게 줄어들었다. 또한 콘솔게임의 [Microsoft(Xbox)]와 [Sony(Playstation)]가 시장을 떠났으며¹²⁾ [Steam] 플랫폼에서도 결제가 불가능한 상황이다.¹³⁾
- 이처럼 우크라이나 사태 이후 러시아 게임시장은 대혼란을 겪고 있지만 많은 경쟁자가 시장을 떠난 만큼 한국의 게임 개발사들에게는 오히려 지금이 기회의 창이 될 수도 있다.

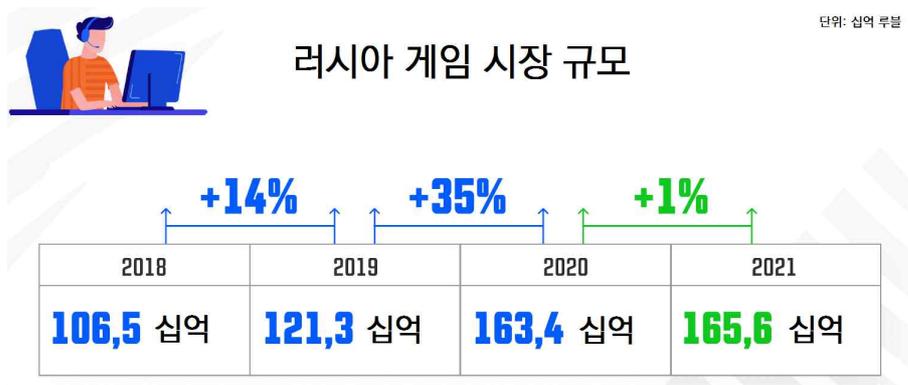


그림 5. 러시아 게임 시장 규모

출처: MyGames Research, "Russia Gaming Market Size in 2021"

11) <https://tass.ru/ekonomika/14633583>

12)

<https://www.ixbt.com/news/2022/06/13/rossijskij-rynok-konsolnej--vse-rossijane-massovo-izbavljajutsja-ot-playstation-i-xbox.html>

13) https://www.igromania.ru/news/114035/Rossiyane_bolshe_ne_mogut_oplachivat_igry_v_Steam_kartami.html

2 러시아에서 한국게임의 성공



✓ 한국게임의 성공사례

- 러시아 온라인 게임의 발전과 함께 한국 게임도 러시아 시장에 알려지기 시작했다. 인기 있는 한국 게임은 <Ragnarok Online> (2002), <Lineage II> (2003), <TERA> (2011), <Blade & Soul> (2012), <ArcheAge> (2014), <PUBG> (2016), <Lost Ark> (2019)가 있다. Vkontakte 그룹 구독자수 자료를 통해 한국 게임이 러시아에서 매우 큰 인기가 있다는 것을 간접적으로 체감할 수 있다.

표1. Vkontakte 구독자 수 (2022.05.10기준)

게임 명	구독자 수
<PUBG>	899,160명
<ArcheAge>	165,077명
<TERA>	145,521명
<Lineage II>	132,674명
<Blade & Soul>	131,048명
<Lost Ark>	115,680명
<Ragnarok Online>	17,473명

- 특히 MMORPG 장르에서 한국게임은 러시아에서 대단히 성공적이라 말할 수 있다. 유명 러시아 게임 웹사이트 <goha.ru> 의 2021년 기사에 따르면, DAU(Daily Active User) 기준 러시아의 상위 10 MMORPG 게임 중 한국게임이 5개(검은사막, 리니지2, 길드워2, 블레이드앤소울, 아키에이지)를 차지¹⁴⁾ 하고 있으며 러시아 게임평점 사이트(<https://mmo13.ru/games/top/ganre-2-MMORPG>) 에서도 한국게임에 대한 게이머들의 좋은 평가를 확인할 수 있다.
- 특히 <Lineage II>는 러시아의 국민게임이라 불릴 만큼 오랫동안 큰 성공을 거두고 있다. <Lineage II>는 러시아에서 최초로 출시(2008년)된 MMORPG 중 하나였고 러시아 게이머들이 선호하는 다양한 요소(다크 판타지 스타일, 고품질의 3D 그래픽, 길드의 형성, PVP 콘텐츠 등)¹⁵⁾로 러시아 최대 게임 잡지 <Igromania> 선정 2007년 TOP10 게임 중 2위, 2009년 DAU는 약 200만명을 달성했다.¹⁶⁾ 또한 출시된 지 14년이 된 지금까지도 매월 새로운 사설 서버가 생기고 있으며¹⁷⁾ 2021년 3월 신규 광고를 선보이는 등 러시아에서 여전히 전한 인기를 누리고 있다.¹⁸⁾

14) <https://www.goha.ru/samye-populyarnye-mmorpg-v-rossii-4wqAL8>

15) <https://danieldefo.ru/threads/pochemu-lineage-2-stala-populjarna-v-azii-i-sng-ch-2.732/>

16) <https://vev.ru/samye-populyarnye-mmorpg/>

17)

<https://www.cybersport.ru/tags/games/mertvaya-mmorpg-ili-komyuniti-starykh-piratov-kak-pozhivaet-lineage-ii-v-2020-godu>

18) <https://www.youtube.com/watch?v=UrWCdtTPke4>

❖ 러시아 게임시장 진출 방법

- 러시아 게임시장 진출을 위해 러시아 현지 게임 유통 업체와 협력하는 방안을 우선 생각해 볼 수 있다. 게임을 성공적으로 퍼블리싱하기 위해서는 현지화를 위한 작업, 결제시스템 마련, 마케팅, 온라인 게임과 같은 경우 현지 QA 서비스 등이 필수적이며, 특히 현지화를 위해서는 번역에 있어서 현지 문화와 트렌드, 현대인의 언어 습관(속어, 방언, 유모 등), 게이머 심리 상태까지 반영이 필요하며, 경우에 따라서는 현지 전문 성우 까지 섭외해야 하기에 현지 업체와의 협력없이 독자적으로 게임 시장에 진출하기에는 여러가지 까다로운 부분이 존재한다.
- 현지 배급사와의 협력 시 가장 큰 장점은 결제 시스템에서 찾아볼 수 있다. 코트라 '러시아 온라인 게임시장 트렌드 및 전망' 보고서에 따르면, Yandex.Money 사는 전문화된 인터넷 결제시스템을 갖추고 있으며 최근 온라인 게임 제작사와의 협력을 도모하고 있으며, 현재 까지 러시아 게이머들은 Paypal 이나 일반적인 신용카드 결제시스템에 익숙해져 있으나 Yandex.Money, QIWI Wallet, WebMoney 등에서 개발 중인 전자지갑이 곧 상용화될 전망이다. 따라서 배급사를 통해 러시아 게임 결제 시스템의 안정화를 추구할 수 있다.
- 한국 게임과 같은 경우 Lineage II, Ragnarok Online, Blade and Soul, Black Desert 등은 Innova 를 통해서 퍼블리싱 되었으며¹⁹⁾ Lost Ark 는 My.Games 를 통해 퍼블리싱된다.²⁰⁾

표 2. 러시아 주요 게임 로컬라이저 및 배급사

회사명	주소	이메일	홈페이지
My.Games	Russia, 125167, Moscow, Leningradsky Prospect Ave., 39, bldg.79	bizdev@my.games	https://my.games
Innova Systems	Russia, 109240, Moscow, Ulitsa Nikiloyamskaya str., 24, Bldg. 1	bizdev@inn.ru	https://inn.ru
Alavar	Russia, 630128, Novosibirsk, Ulitsa Kutateladze str., 4G, Office 451	bizdev@alawar.com	https://www.alawar.ru
Nival	Russia, 195248, Saint-Petersburg, Prospect Energetikov Ave., 3A	info@nival.com	https://en.nival.com
Esprit Games	Russia, 129110, Moscow, Pereulok Orlovo-Davydkovsky Lane, 1, Bldg. III	biz@espritgames.ru	https://espritgames.ru
Buka Entertainment	Russia, 115230, Moscow, Kashirskoe Shosse Str., 1, Bldg. 2	cooperation@buka.ru	https://www.buka.ru

| 출처: KOTRA 모스크바 무역관

19) <https://ru.4game.com>

20) https://store.my.games/play/game/lost_ark/?lang=en_US

3 러시아 게임시장의 특성



✔ Free-To-Play!

- 러시아 시장의 흐름을 보면 무료 게임(F2P: Free-to-play) 모델이 굉장한 인기를 끌어 왔다는 것을 볼 수 있다. 2021년 기준 F2P 게임의 매출은 러시아 전체 게임 시장 규모의 84.7%에 해당한다.²¹⁾ 플레이어가 고정된 가격으로 구매해야 하는 유료 게임 (P2P: Pay-to-play) 모델과 달리 Free-to-play 게임은 무료로 다운로드가 가능해 플레이어의 접근성이 높다는 점, 또한 유저의 선호도에 따라 향후 플레이 여부를 스스로 결정할 수 있다는 점이 러시아 유저들에겐 매력적인 부분이다.
- Yandex.Money가 2019년 9월 실시한 조사²²⁾에 따르면 러시아 유저 대다수는 (91%) 무료 게임을 선호하는 것으로 집계되었다. 이들 중 50%가량이 F2P를 주로 이용했고, 나머지 50%는 월 1000~5000루블(\$15~75)을 지불했다. 유저의 평균 연령대는 36세이며 ARPPU²³⁾는 \$41이다.



그림 6. 2019년 러시아 게이머 지표
| 출처: Yandex.Checkout, Russian Gamer in 2019

✔ 가격 경쟁력

- <Steam>의 2021년 사업 결과보고서에 따르면 월 방문 플레이어가 1억3200만 유저로 러시아어권 유저는 전체의 약 11%로 집계된다.²⁴⁾ 영어 및 중국어권 유저가 각각 38.2% 및 22.1%로 집계된 것을 바탕으로 인구수 대비 <Steam>은 러시아에서 엄청난 인기를 끌고 있는 것을 확인할 수 있다.

21) Statista, Market share of free-to-play (F2P) games in Russia from 2018 to 2021 (<https://www.statista.com/statistics/1230205/f2p-games-market-share-russia/>)

22) <https://venturebeat.com/2020/01/22/yandex-russian-game-market-doubled-in-five-years-to-2-billion/>

23) Average Revenue Per Paying User, 지출을 한 유저 1인당 평균 결제 금액

24) Statista, Most common main languages of Steam gaming platform users in November 2021

- 이러한 성공의 비결은 가격의 현지화를 꼽을 수 있다. 2011년 9월 러시아에 <Steam>이 처음 등장했을 때, 자사의 게임뿐만 아니라 다른 게임 퍼블리셔에게 권고하는 러시아 판매가는 전세계 가격의 50% 였다.²⁵⁾ 게임 해외 정가가 \$60 였다면 900루블 (그 당시 환율은 달러당 약 30루블)로 팔아야 한다는 가이드라인으로 러시아 게이머들은 약 2배 저렴한 가격에 게임을 즐길 수 있는 파격적인 가이드라인이었다.
- 2021년2월23일 기준 <Steam> 가격 가이드라인은 다음과 같다.²⁶⁾ 참고로, 당시 환율은 1달러당 74루블이었다. 대부분의 게임사는 해당 가이드라인을 준수하는 것으로 <Steam> 플랫폼에서 확인할 수 있다. 물론, 모든 게임사가 해당 가이드라인을 꼭 준수할 필요는 없었다. 단지 Valve의 권고였을 뿐이다.

표3. <Steam> 스토어 러시아 및 미국 가격 차이

미국 가격	러시아 가격	차이, %
\$60	1085 루블	24,4%
\$40	725 루블	24,5%
\$30	515 루블	23,2%
\$25	465 루블	25,1%
\$20	435 루블	29,4%
\$10	259 루블	35%
\$5	133 루블	36%

출처: Steam Russia Regional Pricing Recommendation

- 2022년 2월 출시해 전 세계적으로 엄청난 인기를 끌고 있는 <Elden Ring> 은 러시아 가격으로 2,499 루블에 판매되었다.²⁷⁾ 당시 환율인 1달러당 약 81루블로 계산해 보면 Steam 가이드라인을 준수하지 않았지만, \$60짜리 게임을 \$30에 판매한 셈이다. 이러한 가격 설정은 러시아의 평균 구매력을 고려한 전략이다.
- Ceicdata에 따르면 2020년 기준으로 러시아인 평균 월급은 월 USD 841로 나타난다.²⁸⁾ 이는 러시아 게이머의 낮은 구매력을 보여주며 직접적인 지표이며 러시아 시장 총 매출의 84,7%를 무료 게임(F2P: Free-to-play)이 차지하는 것으로 유효한 상관관계를 볼 수 있다.²⁹⁾ 2020년 기준 러시아 PC 게임 유저의 ARPU³⁰⁾는 1,811루블(\$26), 콘솔 게임 유저

25) Igromania, Russian Steam Lowers Prices

(https://www.igromania.ru/news/41263/Rossiyskiy_Steam_snizhaet_ceny.html)

26) DTF.RU, Publishers and regional prices in Russia

(<https://dtf.ru/flood/651816-izdateli-i-regionalnye-ceny-v-rossii>)

27) VGTimes, Elden Ring Pre-orders Have Officially Opened

(<https://vgtimes.ru/news/82358-otkrylis-predzakazy-elden-ring-v-steam-igra-stoit-2499-rublej.html>)

28) Ceicdata, 2020 Russia GDP Per Capita (<https://www.ceicdata.com/en/indicator/russia/gdp-per-capita>)

29) My.Games, 2021년 러시아 게임 시장 규모

(https://www.cnews.ru/news/line/2022-03-30_obem_rossijskogo_rynka)

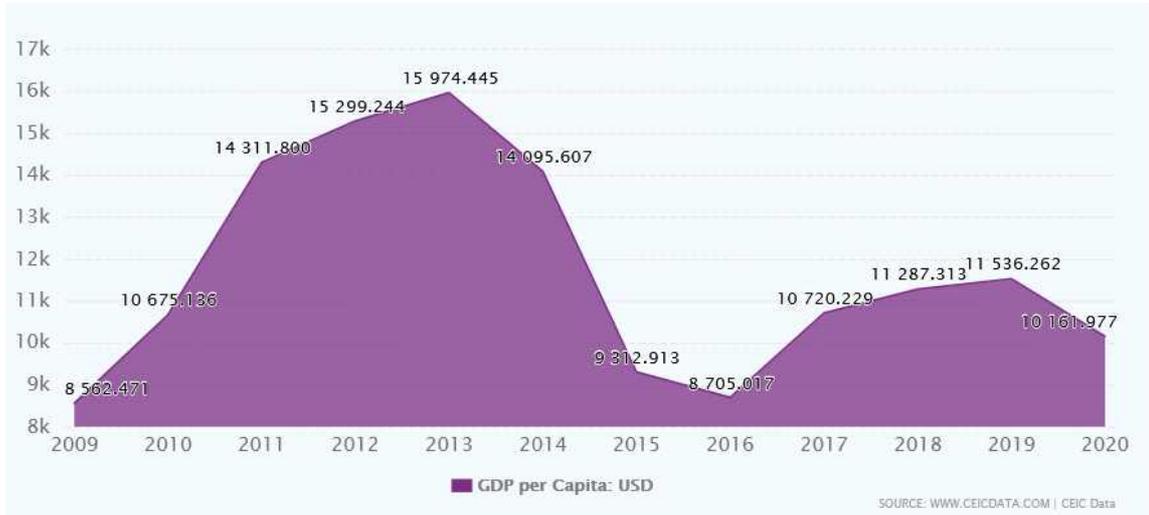


그림 7. 러시아 1인당 국내총생산
출처: Ceicdata, 2020 Russia GDP Per Capita

의 ARPU는 3,002루블(\$42)로 집계되었다. 한편, 모바일 게임 플레이어는 2020년 기준 3,580만명으로³¹⁾ 모바일 게임 유저의 ARPU는 940 루블(\$13) 이다.³²⁾ 대부분의 온라인 게이머(91%)들은 F2P을 선호하는 것으로 확인된다.³³⁾

- 러시아 루블/미국 달러의 환율은 러시아 게임 시장에 큰 영향을 미친다. 게임 퍼블리셔는 게임 가격을 ‘현지화’하기 위해서 가격을 낮출 수 있지만 유저 입장에서 더 큰 문제는 게임을 실행할 수 있는 기기의 구매력이 떨어진다는 것이다. 러시아에서 PC/콘솔/단말기가 생산되지 않고 수입품이기 때문에 환율에 따라 가격변동이 심해 구매자의 부담으로 다가올 수 있기 때문이다(러시아에서 환율변동이 매우 심한 나라이지만 1인당 GDP는 함께 오르지 않기 때문). 이에 따라 게임에 대한 수요 감소와 불법 복제물 다운로드 수가 증가될 우려가 있다.

4 게임 플랫폼별 분석



☑ PC 게임

- 러시아 게임 시장은 전통적으로 PC를 중심으로 볼 수 있다. PC게임은 2000년대 초반에 성장하기 시작했고, 초기에 인터넷 보급률이 낮아 주로 PC방을 중심으로 발전했으며 모바일 게임 비중이 계속 증가하고 있으나, 아직 PC 게임의 비율이 압도적이다.
- 러시아의 경제력 및 인터넷 보급률의 향상으로 PC 구매력도 함께 증가하게 되었다. 이로

30) Average Revenue Per User, 유저당 평균 결제액

31) Statista, Russia Mobile Game Market Statistics

32) My.Games, Portrait of Russian Gamer in 2020

(<https://skillbox.ru/media/gamedev/mygames-predstavila-portret-rossiyskogo-geymera-2020-goda/>)

33) Tadviseer, Computer and Video Games (Russian market)

인해 PC방의 필요성이 사라져 2020년 4월 기준 600개 만 남아 있다.

표4. 러시아 PC 방 수 (2020.04.01.기준)

	도시	인구	PC방 수
1	모스크바	12 615 279	250
2	마하치칼라	601 286	100
3	상트페테르부르크	5 383 890	63
4	그로즈니	301 253	41
5	로스토브나도누	1 133 307	26

출처: 2020, 러시아 고등경제대학 컴퓨터 게임 시장 분석

- 러시아 게임 산업의 큰 변화는 2000년대 초반의 MMORPG 게임 등장과 함께 시작되었다. 전 세계적으로 큰 인기를 얻은 MMORPG(2002년 <Ragnarok Online>, 2003년 <Lineage II>, 2004년 <World of Warcraft> (WoW))가 연달아 출시되었다. 하지만 해당 게임들이 러시아 시장에 공식적으로 진출하는 데에는 비교적 오랜 시간이 걸렸다. <Ragnarok Online>는 2005년10월, <Lineage II> 2008년12월, <World of Warcraft>는 2008년8월에 러시아에서 출시되었다. 정식 출시 전 러시아 플레이어는 사설 서버를 통해서 혹은 높은 핑(latency)를 감수하면서 외국 서버를 통해 플레이해야 했다.
- 전러시아여론조사센터 2019년 9월 조사에 따르면,³⁴⁾ 러시아 인구 중 '자유롭게 영어를 구사할 수 있다'라고 답변한 비율은 5%로 매우 낮은 수치를 보여줬다. 또한 2021년 러시아 EF English Proficiency Index 지수는 511(중급)으로 러시아어로 현지화가 되지 않으면 유저의 게임에 대한 접근성이 현저히 떨어질 가능성이 있다고 해석할 수 있다. 러시아 게임 유저들은 현지 제작 게임 또는 높은 현지화 수준의 게임을 선호한다. 이는 글로벌 트렌드보다 언어적·문화적 접근성을 중시하는 경향이 있는 것으로 보인다.
- 러시아 시장에서 주목해야 할 또 다른 특징은 높은 충성도이다. 러시아에서 한번 성공한 게임은 매우 긴 생명력을 지녀 유사한 신규게임이 출시되더라도 유저가 쉽사리 유출되지 않는다. <Counter-Strike>의 세계적인 성공은 <Fortnite>의 등장으로 하락세를 겪었지만 러시아는 예외였다.³⁵⁾ 또한 <Dota2>가 <League of Legends>로 세계적인 추세가 변하던 시기에도 러시아에서는 많은 플레이어가 꾸준히 <Dota2>를 플레이 했다.³⁶⁾ 이러한 경향은 낮은 사양의 컴퓨터로 플레이 가능하다는 점과 단순한 규칙과 높은 접근성 등으로 인기를 유지할 수 있었던 것으로 추측된다.

34) 전러시아여론조사센터, 2019년9월기준 전러시아 영어 사용률에 대한 설문 조사

35) Cyber.Sports.ru, Infographic: how CS:GO and Fortnite grew in popularity compared to the Premier League and NBA (<https://cyber.sports.ru/tribuna/blogs/gdnews/2486085.html>)

36) Cyber.Sports.ru, League of Legends in the CIS is dead - is Dota 2 to blame for everything? (<https://www.cybersport.ru/tags/league-of-legends/league-of-legends-v-sng-mertva-vo-vsyom-li-vinovata-dota-2>)

✔ 콘솔 게임

- 러시아 콘솔 시장의 형성은 1990년대 중반에 시작되었다. 그 이전에 콘솔은 소련에서 매우 드물었다. 90년대 중반까지 시장은 저렴한 <Dendy>, 중간 가격대의 <Sega> (Genesis 또는 Megadrive) 및 높은 가격대의 <Super Nintendo>와 같이 세 가지 가격대로 구분되었다.³⁷⁾
- <Sony>가 <PlayStation>을 출시하면서 전세계적으로 게임 시장의 힘의 균형이 바뀌기 시작했다. 러시아에서 <PlayStation>은 1997-1998년에 인기를 얻기 시작했다.³⁸⁾ 불법 복제물 CD의 대량 생산이 시작되고 점차 안정되는 경제 상황으로 적극적으로 <PlayStation> 콘솔을 구매하기 시작했다. 그 결과, 다소 저렴한 가격으로 최신의 3D 게임을 즐길 수 있는 <PlayStation>은 러시아에서 굉장한 인기를 끌었으며 지금의 <Sony>의 러시아 게임 시장 장악의 밑바탕이 되었다.
- 일부 경쟁 콘솔 회사들(주로 Sega Dreamcast)이 적극적으로 러시아 시장에 진출하려고 도전하였으나 번번이 실패했으며³⁹⁾, Sony가 콘솔 시장을 독점했다. 대부분 <Sony>의 거대한 게임 라이브러리에 비해 게임 수가 적었고 이미 구축된 불법 복제물 유통망을 이기기 어렵지 않았기 때문이다.
- 콘솔게임 시장은 2001년 <Microsoft>가 <Xbox> 콘솔을 출시하면서 다시 한 번 전환점을 맞이한다. <Microsoft>는 수많은 게임 개발사들의 지원을 받아 독점게임(<HALO>, <Gears of War>)를 출시함으로써 글로벌 시장에서 <Sony>와 경쟁할 수 있었다. 그럼에도 불구하고 러시아에서 이미 확고해진 일본 콘솔을 앞설 순 없었다.⁴⁰⁾
- 2000년 <Sony PlayStation 2>가 출시되었다. 러시아에서는 상당한 광고 예산이 투입되었고, 출시되는 게임 일부가 러시아어로 번역되었다. 러시아를 정복하기 위한 콘솔 기업의 경쟁은 날이 치열해지고 있었다. 2005년에서 2007년 사이로, 콘솔 시장의 주요 기업들은 새로운 세대의 기기를 선보였다. 2007년 봄, 닌텐도는 혁신적인 <Wii>를 선보이며 러시아 시장에 재진출했다. 2007년 3월에는 <Sony PlayStation 3>이 출시되었고 2007년 12월에는 <Xbox 360>의 러시아 공식 판매가 시작되었다.
- 또한 2000년대 중반 이후 휴대용 게임 기기가 큰 호황을 누렸다. 휴대용 및 대형콘솔 시장의 리더는 <Nintendo>와 <Sony>가 제조한 일본 제품인 <Nintendo DS>(나중에 DSi 및 3DS)와 <PlayStation Portable>이 있다. PSP는 닌텐도 기기보다 훨씬 인기였다.⁴¹⁾ 전

37) <https://habr.com/ru/company/vk/blog/225387/>

38) <https://habr.com/ru/company/vk/blog/225387/>

39) <https://habr.com/ru/post/432286/>

40) <https://zen.yandex.ru/media/gamepull/xbox-original-pomnite-5d3aec6bd5135c00ad1393ab>

통적으로 PlayStation이 적극적인 마케팅 및 가격 현지화로 러시아에서 굳건한 기반을 다질 수 있었기 때문이다.

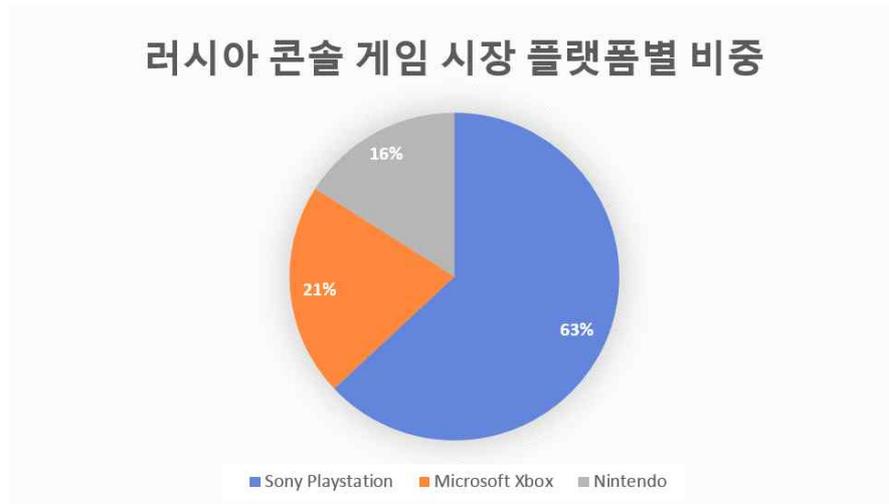


그림 8. 2021년 러시아 콘솔 게임 시장 플랫폼별 비중
| 출처: Yandex.Market

- 러시아 시장에서 <PlayStation>이 <Xbox>보다 인기 있었던 이유로 3가지를 꼽을 수 있다.
 - 1) <Sony>가 <Xbox>가 출시되기 7년 전에 시장을 정복하기 시작한 점, <PlayStation 4>는 글로벌 출시와 함께 러시아에서 출시 되었지만 <Xbox One>은 거의 1년이나 뒤늦게 나왔다는 점을 고려해야 한다. <PS4>는 러시아에서 2013년 11월, <Xbox One>은 2014년 9월에 출시되었다.
 - 2) 콘솔 구입 원동력 중 하나는 독점 타이틀이 있다는 것이다. 하지만, 러시아는 전통적으로 PC중심 시장이기 때문에 Xbox의 독점 게임이 동시에 PC에도 출시되는 점을 감안하면 Xbox를 구입해야 되는 장점이 사라진다. 설문 조사에 따르면, <PlayStation>에서 Exclusive 게임이 없다면 해당 기기 유저의 53%가 콘솔을 구매할 이유가 없다는 결과가 나타났다.⁴²⁾
 - 3) 출시 초창기에 온라인으로 게임 접속시 PlayStation은 부가적인 요금이 없었다. 이전에 <Sony>는 <World of Tanks> 또는 <Apex Legends>와 같이 무료로 온라인 플레이가 가능했다. 추후 PlayStation Plus 요금을 내야 하는 구독 서비스가 생겼지만, 루블화로 결제 가능했으며 가격은 글로벌보다 저렴했다. 반대로 Xbox는 온라인에서 플레이하기 위해 <Live Gold> 유료 서비스를 구독해야 했으며, 결제는 달러로 진행됐다.⁴³⁾

41) Overclockers, Let's Recall the legendary "PSP" with its two serious shortcomings and its main competitor, the Nintendo DS

<https://yandex.ru/turbo/overclockers.ru/s/blog/G1ALG1A/show/39416/vspominaem-legendarnuju-psp-s-ee-dvumya-sereznyimi-nedostatkami-i-ee-glavnogo-konkurenta-nintendo-ds>

42) GameMag, PlayStation Games On PC One Day Would You Stop Buying Their Consoles (<https://gamemag.ru/news/149952/playstation-games-on-pc-day-one-would-you-stop-buying-their-consoles/page/3>)

✔ 모바일 게임

- 모바일 게임 시장은 핸드폰의 등장과 함께 했다. 1997년에 출시된 핸드폰 Nokia97모델의 펌웨어에 추가된 ‘Snake’ 게임은 초창기 인기있는 모바일 게임 중 하나로 매우 단순한 게임 이었다. 본격적으로 러시아를 포함한 모바일 게임 판도는 스마트폰의 등장과 함께 바뀌었다고 할 수 있다. 애플은 2007년 6월 아이폰을 출시하고 2008년 7월 애플의 앱스토어를 런칭했다.
- 러시아 모바일 게임 애플리케이션 다운로드 수는 유럽 국가 중 선두에 위치하지만, 러시아 사용자는 유료 콘텐츠보다 무료 버전을 선호하는 편이다. 유료 모바일 게임 앱은 단기간에 수익을 낼 수 있으나 무료 모바일 앱은 더 많은 사용자를 끌어들이 수 있으며 장기간의 광고 및 구매로 더 많은 수익을 창출할 수 있다. 2022년2월25일 기준⁴⁴⁾, <Google Play> 매출 상위 TOP 200에 유료 게임은 1개 뿐(Minecraft)이다. App Store에서는 유료 게임은 6개이다. 나머지는 전부 F2P 게임이다.
- My.Games 분석에 따르면⁴⁵⁾, 모바일 게임을 선택하는 주 원인은 F2P 나 저렴한 가격, 광고의 부재, 그리고 부분적으로 인터넷 없이 플레이가 가능하다는 점이다.

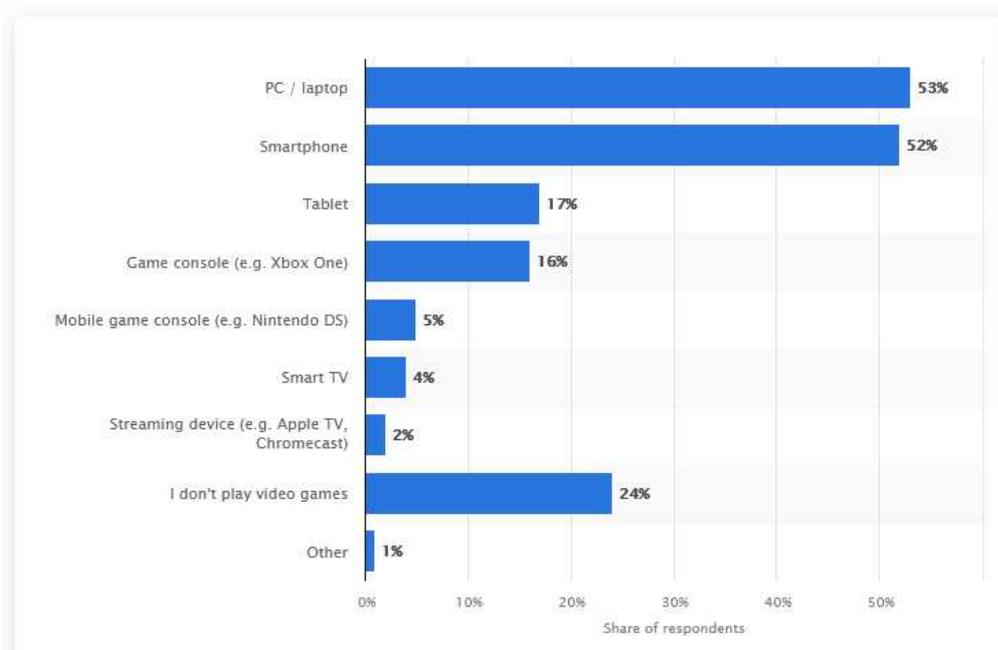


그림 9. 러시아 게이머가 선호하는 기기
| 출처: Statista, 2021 Video Game Usage By Device in Russia

- 러시아에는 수많은 게임 개발사가 있으며 주로 모바일 게임을 개발하는 것으로 확인된

43) CQ.RU, Why Playstation is More Popular than Xbox in Russia
(<https://cq.ru/articles/gaming/pochemu-playstation-popularnee-xbox-v-rossii>)

44) SensorTower.com 분석 기관, 2022년2월25일 기준

45) My.Games, Portrait of Russian Gamer in 2020
(<https://skillbox.ru/media/gamedev/mygames-predstavila-portret-rossiyskogo-geymera-2020-goda/>)

다.⁴⁶⁾ 대부분 개발사는 해외 시장 지향적이고, 실제로 해외 시장에서 성공을 거두고 있다. Forbes 에 따르면, 전 세계 매출 순위에서 Playrix 제품이 2 위를 차지한 만큼, 러시아 게임사들이 우수한 개발력을 지니고 있으나, 국내가 아닌 주로 해외 유저를 대상으로 제품을 개발하는 것을 볼 수 있다.

- 전문가에 따르면 오늘날 러시아에는 6500 만 명이 넘는 모바일게임 플레이어가 있다. Yandex 분석 결과에 따르면 러시아 플레이어의 평균 나이는 36 세 이다.⁴⁷⁾ 스마트폰 사용 인구는 2020 년 기준 약 9500 만명에 달하며 2 명 중 1 명은 모바일 게임을 즐기고 있다는 것으로 확인된다.⁴⁸⁾
- 모바일 게임 시장은 2018년에서 2021년까지 3년 동안 2배 가까이 폭발적인 성장을 했다. 똑같은 기간 동안 PC게임 시장은 약 +30% 성장했으며 콘솔 게임은 비슷한 수준을 유지하고 있다. 콘솔 게임의 부진한 성장 원인은 달러/루블 환율에 따른 콘솔기기 및 게임 가격 폭등으로 보인다.

✔ VR 게임

- 전세계에서 2016 년 Oculus Rift VR 헤드셋 출시되면서 러시아에서도 VR/AR 관련 기술이 주목을 받기 시작했다. 하지만 아직 VR 시장은 성장 단계에 있다. TMT Consulting 에 따르면 2020 년 VR 시장 매출은 14 억 루블에 불과하며 그 중 VR/AR 게임 관련 매출은 약 10%로 시장에서 차지하는 비중이 매우 적은 것을 알 수 있다.⁴⁹⁾ TMT Consulting 및 Huawei 사가 발표한 보고서에 따르면, 러시아의 AR/VR 시장은 향후 연평균 37% 성장할 것으로 예상된다.
- VR 게임 시장의 경우 앞서 언급했듯 러시아 국민의 낮은 1인당 GDP 대비 현재 높은 하드웨어 가격(평균 \$500⁵⁰⁾)과 적은 수의 게임이 매출에 부정적인 영향을 미치고 있다. 또한 PC 중심 시장 러시아 게임 시장이 가진 특수성으로 당분간 VR 과 해당 콘솔 시장은 PC, 모바일 게임 시장에 비해 발전이 더딜 것으로 판단된다. 당분간은 모바일 게임이 성장하는 글로벌 트렌드에서 러시아도 또한 크게 벗어나지 않을 것으로 보인다.
- 러시아 정부에서 VR/AR 관련 기술에 대한 높은 관심도를 볼 수 있으나 아직까지는 게임

46) Forbes, The Company of Billionaire Brothers from Vologda became the second in the Ranking of Game Publishers in terms of Player Spending

46) https://hsbi.hse.ru/programs/vocational_retraining/menedzhment-igrovyykh-internet-proektov/v-domestic-companies/

47) 러시아 고등경제 대학교, Russia Game Market Study 2020

48) https://www.gazeta.ru/tech/news/2019/12/23/n_13848662.shtml

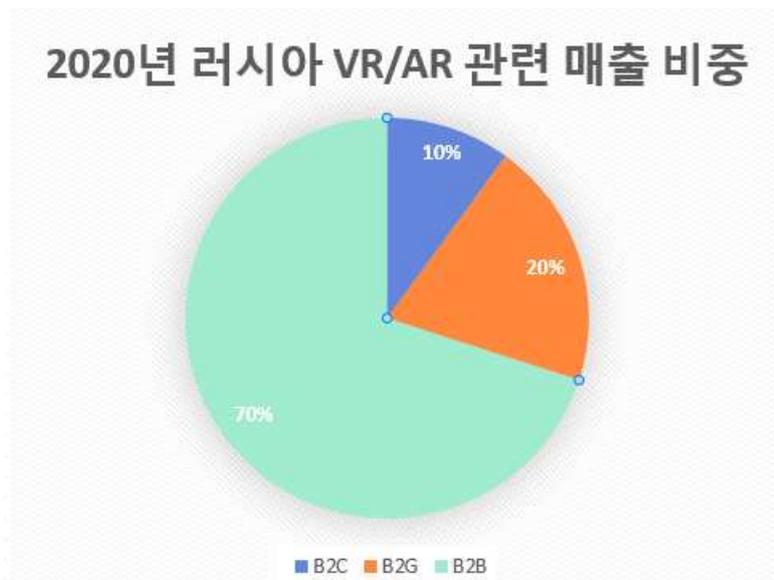
49) https://www.tadviser.ru/index.php/Статья:Рынок_устройств_виртуальной_и_дополненной_реальности

50) <https://vc.ru/future/359160-vr-ar-v-rossii-vozmozhnye-scenarii-razvitiya>

과 관련된 분야에는 정부의 관심이 확대되지 않은 것을 볼 수 있다. 2021년 7월 러시아 연방 우주국 (Roscosmos)에 따르면⁵¹⁾, Roscosmos XR-1 VR 헤드셋이 개발 중이며, 이는 다양한 Roscosmos 기술을 테스트하도록 설계된 것으로 전해지고 있다. 일반 소비자를 위한 기기 아닌 것으로 판단된다.

- 또한 러시아 증강 및 가상 현실 협회(Association of Augmented and Virtual Reality)에 따르면 현재 러시아에는 가상 현실 분야와 관련된 회사는 대략 400여개로 파악된다. 데이터에 따르면 이 중,VR/AR 관련 기기 생산에 종사하는 기업은 극소수에 불과하며 200개에 달하는 대부분 기업들이 AR/VR SW 개발(게임 콘텐츠 및 그 외 마케팅, 의료, 산업, 문화, 소매 및 교육 관련 B2B SW 개발)을 하고 있다.⁵²⁾ 그림 24와 같이 러시아의 VR/AR 관련 매출은 주로 B2B(70%) 및 B2G(10%) 부문에서 발생하는 것으로 볼 때 아직은 개인 보다는 정부 기관 및 기업(주로 연료 및 에너지 기업)의 수요가 많은 것으로 확인 된다. 게임 관련 매출은 주로 VR 방에서 발생하는 것으로 조사되었다.⁵³⁾

그림 10. 2020년 러시아 VR/AR 관련 매출 비중
출처: Tadviser



51) <https://vr-game.ru/all-news/vr-russia/854-anonsirovan-rossijskij-vr-shlem-ot-roskosmos.html>

52) 러시아 고등경제 대학교, Russia Game Market Study 2020

53) 러시아 고등경제 대학교, Russia Game Market Study 2020

5 APPENDIX



📌 플랫폼과 성별에 따른 게임장르 선호도

- My.Games 에서 2020년 12월 기준, 15세~44세 1,500명 이상을 대상으로 ‘러시아 게이머의 초상 2020’ 여론 조사 결과

성별에 따른 PC게임 장르 선호도



그림 11. 성별에 따른 PC게임 장르 선호도
| 출처: My.Games, Russia Gamer Portrait in 2020

성별에 따른 모바일 게임 장르 선호도

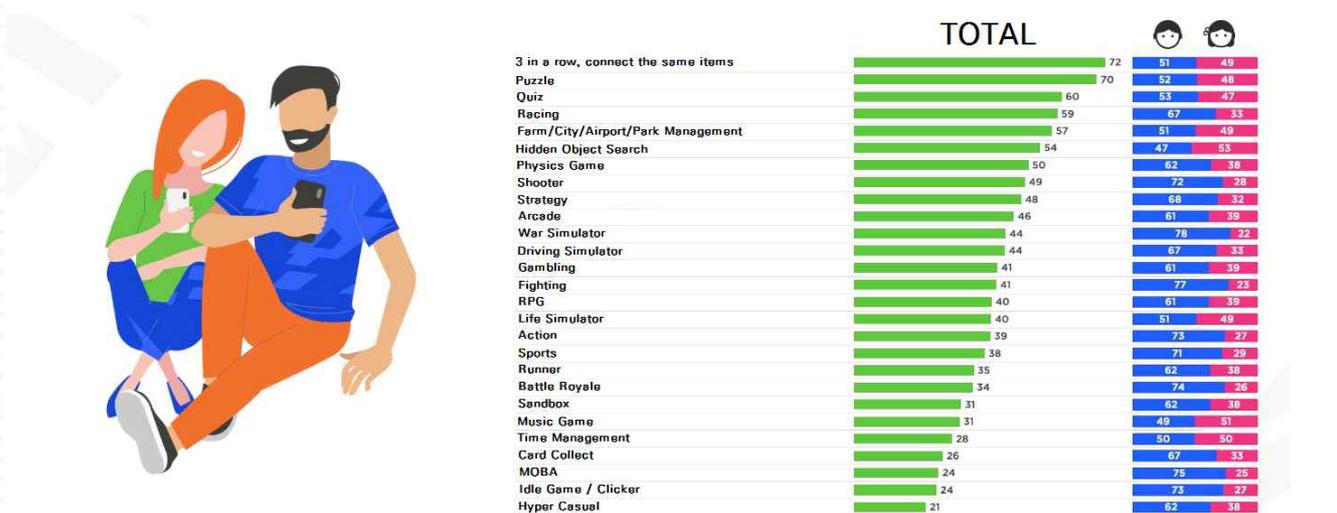


그림 12. 성별에 따른 모바일 게임 장르 선호도
| 출처: My.Games, Russia Gamer Portrait in 2020

성별에 따른 콘솔 게임 장르 선호도



그림 13. 성별에 따른 콘솔 게임 장르 선호도

출처: My.Games, Russia Gamer Portrait in 2020

러시아 소셜네트워크

- 2021년 러시아 SNS별 방문 통계에 따르면 VKontakte는 월평균 58%, 일평균 31%로 1위를, 인스타그램이 각각 49%와 24%로 2위를 차지했다. 뒤이어 Tiktok은 월평균 32%, 일평균 13%였다. 사용자 대부분은 모바일 장치에서 SNS를 사용하는 것으로 확인됐다. 전 플랫폼의 피크 타임은 21:00~23:00이다.

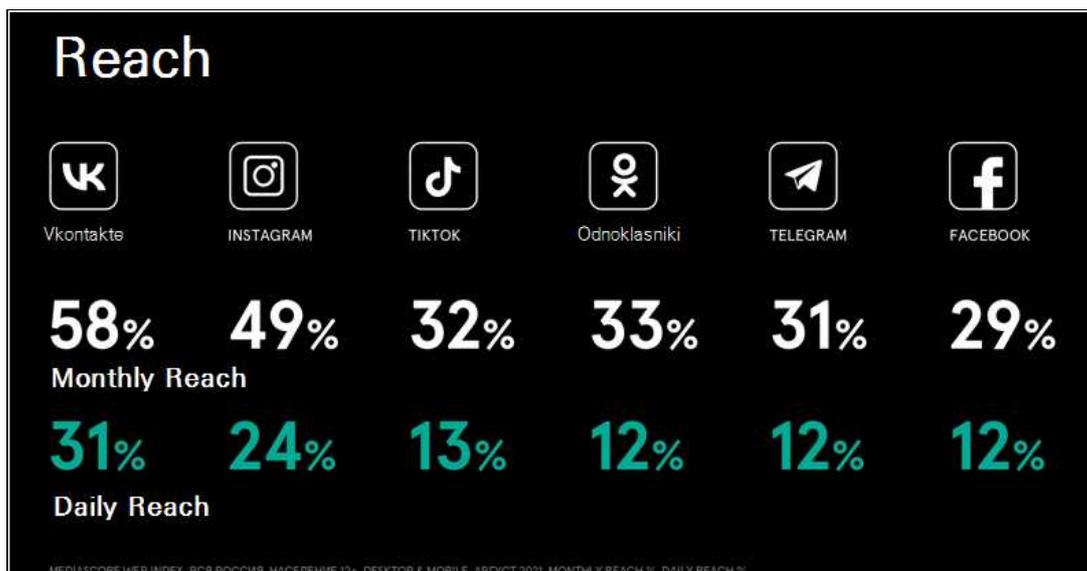


그림 14. 월별, 일별 SNS 방문 비율

출처: Mediascope, 2021 August Web Index Research 일부 편집



러시아 게임순위

❑ 러시아 PC F2P 게임 순위

순위	게임명	게임 장르	국가	출시일
1	World of Tanks	MMO Tank Battle	벨라루스	2010.08
2	CS:GO	MMOFPS	미국	2012.08
3	Warface	MMOFPS	우크라이나	2012.04
4	Fortnite	Battle Royale, FPS	미국	2017.07
5	Roblox	MMO	미국	2006.09
6	Dota 2	MOBA	미국	2013.07
7	World of Warships	MMO Ship Battle	벨라루스	2015.09
8	Crossfire	MMOFPS	한국	2007.05
9	Path of Exile	Action/RPG	뉴질랜드	2013.10
10	Apex Legends	MMOFPS	미국	2019.02

※출처: Wargaming 및 SuperData 분석 기관, 2020년6월 기준

❑ 러시아 PC 유료게임 순위

순위	게임명	게임 장르	국가	출시일
1	Borderlands 3	RPG FPS	미국	2019.09
2	Doom Eternal	FPS	미국	2020.03
3	Red Dead Redemption 2	Action-Adventure	미국	2018.10
4	Grand Theft Auto V	Action-Adventure	미국	2013.09
5	Call of Duty: Modern Warfare	FPS	미국	2019.10
6	The Sims 4	Life-Simulation	미국	2014.09
7	Half-Life: Alyx	VR FPS	미국	2020.03
8	PlayerUnknown's Battlegrounds	Battle Royale FPS	한국	2017.12
9	Tom Clancy's The Division 2	MMOFPS	미국	2019.02
10	Tom Clancy's Rainbow Six Siege	MMOFPS	미국	2015.11

※출처: Wargaming 및 SuperData 분석 기관, 2020년6월 기준

❖ 러시아 콘솔 F2P 게임 순위

러시아 콘솔 F2P 게임 순위

순위	게임명	게임 장르	국가	출시일
1	Fortnite	RPG FPS	미국	2019.09
2	Apex Legends	FPS	미국	2020.03
3	Destiny 2	Action-Adventure	미국	2018.10
4	World of Tanks Console	Action-Adventure	미국	2013.09
5	Warframe	FPS	미국	2019.10
6	Warface	Life-Simulation	미국	2014.09
7	Brawlhalla	VR FPS	미국	2020.03
8	Crossout	Battle Royale FPS	한국	2017.12
9	Warthunder	MMOFPS	미국	2019.02
10	Neverwinter	MMOFPS	미국	2015.11

※출처: Wargaming 및 SuperData 분석 기관, 2020년6월 기준

❖ 러시아 콘솔 유료 게임 순위

순위	게임명	게임 장르	국가	출시일
1	Borderlands 3	RPG FPS	미국	2019.09
2	Doom Eternal	FPS	미국	2020.03
3	Red Dead Redemption 2	Action-Adventure	미국	2018.10
4	Grand Theft Auto V	Action-Adventure	미국	2013.09
5	Call of Duty: Modern Warfare	FPS	미국	2019.10
6	The Sims 4	Life-Simulation	미국	2014.09
7	Half-Life: Alyx	VR FPS	미국	2020.03
8	PlayerUnknown's Battlegrounds	Battle Royale FPS	한국	2017.12
9	Tom Clancy's The Division 2	MMOFPS	미국	2019.02
10	Tom Clancy's Rainbow Six Siege	MMOFPS	미국	2015.11

※출처: Wargaming 및 SuperData 분석 기관, 2020년 6월 기준

❖ 러시아 안드로이드 앱마켓 무료 게임 순위

순위	게임명	게임 장르	국가	출시일
1	Brawl Stars	Action	핀란드	2017.06
2	Homescapes	Casual	러시아	2017.08
3	Words of Wonders: Crossword	Word	터키	2018.04
4	Gardenscapes	Casual	러시아	2016.07
5	PUBG Mobile	Battle Royale	한국	2018.02
6	ROBLOX	Adventure	미국	2006.09
7	Standoff 2	Action	러시아	2017.04
8	Durak Online	Cards	러시아	2014.11
9	World of Tanks Blitz	Strategy	벨라루스	2010.08
10	Clash of Clans	Strategy	핀란드	2012.08

※출처: SensorTower.com 분석 기관, 2022년 2월 25일 기준

❖ 러시아 안드로이드 앱마켓 유료 게임 순위

순위	게임명	게임 장르	국가	출시일
1	Minecraft	Sandbox	미국	2011.08
2	Earn to Die	Action	미국	2014.11
3	Ultimate Custom Night	Horror	미국	2018.06
4	The Sun: Origin	FPS	러시아	2017.10
5	Peace, Death!	Arcade	러시아	2017.03
6	RFS - Real Flight Simulator	Flight Simulator	이탈리아	2019.07
7	Geometry Dash	Arcade	스웨덴	2013.08
8	Five Nights at Freddy's	Horror	미국	2014.08
9	Five Nights at Freddy's 2	Horror	미국	2014.11
10	Grand Theft Auto: Vice City	Action	미국	2012.12

※출처: SensorTower.com 분석 기관, 2022년 2월 25일 기준

❖ 러시아 안드로이드 앱마켓 게임 매출 순위

순위	게임명	게임 장르	국가	출시일
1	Standoff 2	Action	러시아	2017.04
2	PUBG Mobile	Battle Royale	중국	2018.02
3	Gardenscapes	Casual	러시아	2016.07
4	Brawl Stars	Action	핀란드	2017.06
5	World of Tanks Blitz	Strategy	벨라루스	2010.08
6	Homescapes	Casual	러시아	2017.08
7	ROBLOX	Adventure	미국	2006.09
8	Empires & Puzzles: RPG	Puzzle	핀란드	2017.08
9	Genshin Impact (원신)	RPG	중국	2020.09
10	Fishdom	Puzzle	러시아	2008.06

※출처: SensorTower.com 분석 기관, 2022년 2월 25일 기준

❖ 러시아 iOS 앱마켓 무료 게임 순위

순위	게임명	게임 장르	국가	출시일
1	DOP 2: Delete One	Puzzle	벨라루스	2020.12
2	Brawl Stars	Action	핀란드	2017.06
3	Fashion Universe	Strategy	프랑스	2021.11
4	Durak Online	Cards	러시아	2014.11
5	PUBG Mobile	Battle Royale	중국	2018.02
6	Subway Surfers	Platformer	덴마크	2012.05
7	Homescapes	Casual	러시아	2017.08
8	Words of Wonders: Crossword	Word	터키	2018.04
9	Twerk Race 3D	Arcade	러시아	2021.09
10	Standoff 2	Action	러시아	2017.04

※출처: SensorTower.com 분석 기관, 2022년 2월 25일 기준

❖ 러시아 iOS 앱마켓 무료 게임 순위

순위	게임명	게임 장르	국가	출시일
1	Minecraft	Sandbox	미국	2011.08
2	Plague Inc.	Strategy	영국	2012.05
3	Earn to Die 2	Action	미국	2014.11
4	Battle Chasers: Nightwar	RPG	미국	2017.10
5	Ultimate Custom Night	Horror	미국	2018.06
6	The Secret Elevator	Horror	러시아	2016.10
7	Five Nights at Freddy's 2	Horror	미국	2014.11
8	Five Nights at Freddy's	Horror	미국	2014.08
9	Doodle Jump	Platformer	미국	2009.04
10	My Child Lebensborn	Quest	노르웨이	2018.05

※출처: SensorTower.com 분석 기관, 2022년 2월 25일 기준

❖ 러시아 iOS 앱마켓 게임 매출 순위

순위	게임명	게임 장르	국가	출시일
1	Brawl Stars	Action	핀란드	2017.06
2	Homescapes	Casual	러시아	2017.08
3	PUBG Mobile	Battle Royale	중국	2018.02
4	Gardenscapes	Casual	러시아	2017.08
5	Standoff 2	Action	러시아	2017.04
6	Genshin Impact (원신)	RPG	중국	2020.09
7	ROBLOX	Adventure	미국	2006.09
8	World of Tanks Blitz	Strategy	벨라루스	2010.08
9	Fishdom	Puzzle	러시아	2008.06
10	State of Survival: Zombie War	Strategy	중국	2019.08

※출처: SensorTower.com 분석 기관, 2022년 2월 25일 기준

러시아 마케터 담당자 연락처

김시우 과장

+7(968)943-45-71

cu@kocca.kr

러시아 콘텐츠 산업동향

2022년 02호

주관기관 한국콘텐츠진흥원

감수 김시우 (러시아 마케터)

집필자 Evgenii Aleksandrovich

발행인 조현래 (한국콘텐츠진흥원장)

발행일 2022년 7월 19일

발행처 한국콘텐츠진흥원

주소 전라남도 나주시 교육길 35 (빛가람동 351)

전화 1566-1114

홈페이지 www.kocca.kr

ISSN 2733-5798 (비매품)

- 본 보고서는 한국콘텐츠진흥원(www.kocca.kr)의 <콘텐츠지식>에 게재되는 보고서로, 인용하실 때에는 반드시 출처를 밝혀주시기 바랍니다.

(문의) 콘텐츠종합지원센터 “콘텐츠에 대해 알고 싶은 모든 것! 1566-1114”