

# 미국 콘텐츠 산업동향 8 호 요약본

## CONTENTS INDUSTRY TREND OF USA

### 2022년 미국 게임 산업 동향

- 미국 게임 산업은 2021년 기준 901억 달러의 시장 규모로 성장하여 세계 최고의 게임 시장인 중국의 뒤를 이어 2위에 랭크됨. 중국의 수입이 더 크기는 하지만, 활동하는 게이머 수까지 고려하면 미국 시장의 1인당 소비금액은 훨씬 더 큰 것으로 유추되어 실질적으로는 전 세계 최대의 게임 시장이 미국이라고 볼 수 있음
- 게임 산업이 꾸준히 성장해 온 것을 사실이며 앞으로의 성장도 예상됐으나, 2019년 이후 3년 동안 게임 산업에 가장 큰 영향을 미친 요소는 팬데믹이었음. 여러 활동이 제한되고 고용이 불안정했던 팬데믹 상황에서도 오히려 흑자 성장하고 고용 상황도 개선할 수 있었을 만큼 게임 산업은 팬데믹에 대한 저항성이 높은 산업임
- 현재 미국 게임 산업에서 가장 인기 있는 플랫폼은 모바일로, 전체 게임 인구의 절반 이상이 모바일 플랫폼으로 게임을 플레이함. 그러나 게임 산업을 이끄는 게임 개발자들 사이에서 가장 인기가 있는 플랫폼은 PC로 조사됨
- 게임 산업 내 플랫폼 세분 시장은 PC, 모바일, 콘솔, VR/AR 콘솔로 크게 나눌 수 있는데, 기존의 시장 참여자들의 입지가 공고한 나머지 새로운 경쟁자가 진입하기 어려운 구조를 가지고 있음. 콘솔의 경우 플레이스테이션과 엑스박스가 오랫동안 경쟁해왔고, 포터블/핸드헬드 콘솔의 경우 닌텐도 스위치가 절대적인 우위를 점하고 있음. 밸브 소프트웨어에서 닌텐도에 도전하는 스팀 덱을 내놓기는 했으나 여러 가지 스펙에서 닌텐도 스위치가 우위를 점하고 있어서 스팀 덱이 시장에 성공적으로 안착할 수 있을지는 회의적임
- 게임 산업은 규모도 물론이지만 게이머 수도 크게 성장하고 있음. 게임 산업이 성장하고 성숙함에 따라 산업에서 사회의 성격을 찾을 수 있게 됐는데, 이에 따라 사회적으로 다양성과 포용성을 요구하는 움직임이 나타나고 있음
- 사회가 요구하는 다양성과 포용성은 여러 가지 방법으로 실현되고 있는데, 장애가 있는 사람들도 비장애인과 똑같이 게임을 즐길 수 있는 게임 접근성, 게임 안에서 캐릭터를 표현할 때, 백인/청년/남자가 아니라 유색인종, LGBTQ로 표현하는 등 소수자와 약자에 대한 표현과 노출의 증가, 사회적 인식의 개선을 위한 캠페인 등 다양한 방법으로 실현되고 있음
- 또한 이 외에도 기후변화, 인종문제 등 사회적 이슈에 대해 게임 스튜디오와 게임 콘텐츠가 무관심하지 않고 관여도 높은 태도를 보여줄 것이 요구되고 있음