

## (4) 게임

2009년 이후 미국 게임시장은 온라인 게임과 모바일 게임의 성장에도 불구하고 가장 큰 시장인 콘솔 게임시장의 침체로 2013년까지 연평균 0.9% 감소한 142억 4,100만 달러의 규모를 보였다.

향후 미국 게임시장은 소니(Sony)와 마이크로소프트(Microsoft: MS)사의 신규 콘솔 게임 등장과 새로운 비즈니스모델로서 그 성공을 입증한 MMORPG<sup>7)</sup>에 대한 지속적 관심, 그리고 캐주얼 게임의 다양화가 계속될 것으로 예측되며, 특히 스마트폰 및 태블릿의 보급률 정체에도 불구하고 단말 교체주기가 짧아지면서 모바일 게임시장의 성장잠재력은 여전히 높을 것으로 전망되고 있다. 또한 2014년 전체 유저의 30%에 달할 정도로 성장하고 있는 여성 게이머의 부상으로 새로운 소비계층이 형성되고 있으며, 이러한 경향은 타겟팅(Targeting) 광고를 선호하는 광고주들의 기대와 맞물려 게임 광고시장의 성장을 연평균 12.1%까지 끌어올릴 것으로 예측된다. 미국 게임시장은 2018년까지 5년간 연평균 6.2% 증가한 192억 1,900만 달러에 이를 것으로 전망되고 있다.

---

7) MMORPG : Massively Multi-player Online Role Playing Game

[표 2-8] 미국 게임시장 규모 및 전망, 2009-2018

[단위 : 백만 달러, %]

구분	2009	2010	2011	2012	2013p	2014	2015	2016	2017	2018	2013-18 CAGR
게임 광고	628	681	757	842	921	1,029	1,158	1,302	1,458	1,632	12.1
콘솔 게임	10,802	10,610	10,265	8,456	8,754	9,482	10,012	10,552	11,024	11,515	5.6
디지털	902	1,210	1,465	1,756	2,232	2,750	3,154	3,612	4,071	4,590	15.5
오프라인	9,900	9,400	8,800	6,700	6,521	6,732	6,858	6,940	6,953	6,925	1.2
온라인 게임	1,584	1,828	2,075	2,297	2,511	2,744	2,953	3,155	3,368	3,596	7.4
PC 게임	849	882	849	811	735	714	693	671	651	636	△2.9
디지털	169	182	399	431	478	500	527	557	560	563	3.3
오프라인	680	700	450	380	257	214	166	114	91	73	△22.3
모바일 게임	902	1,001	1,097	1,204	1,321	1,430	1,531	1,629	1,731	1,840	6.9
합계	14,765	15,002	15,043	13,609	14,241	15,399	16,347	17,309	18,233	19,219	6.2

출처 : PwC(2014)

전 세계에서 가장 큰 규모를 보이고 있는 미국 콘솔 게임시장은 2009년 73.2%의 점유율을 보였으나 2013년에 61.5%로 영향력이 감소하였다. 그러나 이후 새로운 콘솔 게임의 등장과 디지털 콘솔 게임의 성장이 콘솔 게임 타이틀의 판매 감소를 상쇄하면서 2018년까지 비교적 현재와 비슷한 시장점유율을 유지할 것으로 전망된다.

2009년 전체 게임시장 10.7%를 차지한 온라인 게임시장은 MMORPG의 큰 성공에 힘입어 2013년 현재 17.6%의 시장점유율을 보이며 비중이 높아졌다. 모바일 게임 또한 스마트폰 보급 확대와 거실 친화적인(living room-friendly) 단말의 선호도가 높아지면서 해당 시장의 점유율이 소폭 증가하였으나 PC 게임시장을 축소시키는 현상을 야기하였다. 때문에 PC 게임시장은 2018년 경 3.3%에 불과한 비중으로 감소할 전망이다.

온라인 게임과 모바일 게임의 지속적인 성장이 예측됨에도 불구하고 미국의 게임시장은 향후 5년간은 여전히 콘솔 게임이 시장을 주도할 것으로 예측되며 온라인과 모바일 게임의 성장에 따라 타깃 접근이 가능한 게임 광고시장 규모는 점차 확대될 것으로 분석된다.

제1절

1. 미국

2. 캐나다

제2절

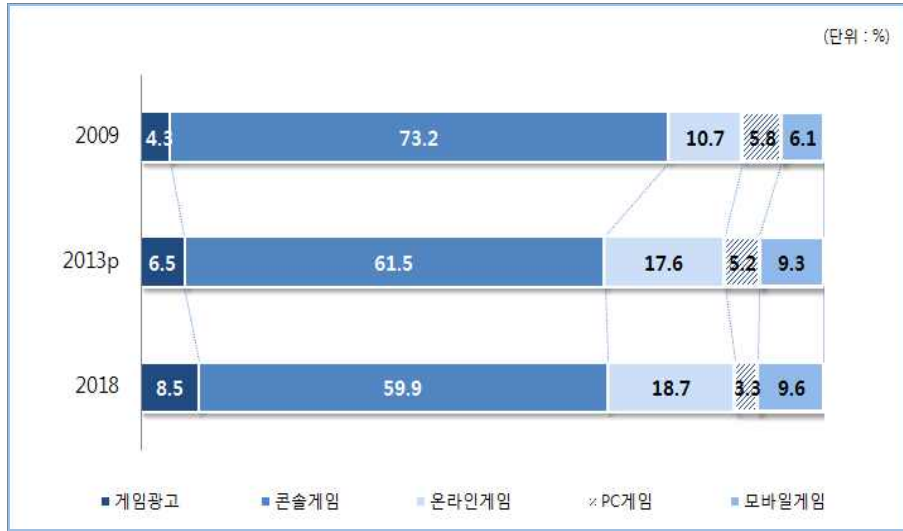
1. 브라질

2. 멕시코

3. 아르헨티나

4. 칠레

[그림 2-20] 미국 게임시장 분야별 비중 비교, 2009 vs. 2013 vs. 2018



출처 : PwC(2014)

### 가. 콘솔 게임

2012년 17.6%까지 급격하게 하락한 콘솔 게임시장은 2013년 말, 소니(Sony)와 마이크로소프트(Microsoft)의 신규 콘솔 '플레이스테이션 4'와 '엑스박스 원' 출시 및 락스타 게임즈(Rockstar Games)의 신규 타이틀 'Grand Theft Auto V'가 출시되면서 콘솔 게임시장은 다소 회복된 87억 5,400만 달러를 기록하였다. 소니와 MS사가 가입형 온라인 서비스 강화에 나서고 있으며, 닌텐도 역시 3DS를 통해 포터블 게임 분야에서 강세를 이어갔으나 스마트폰과 앱 기반 게임의 영향으로 2013년 콘솔 게임시장의 더딘 회복세를 보였다. 그러나 향후 소니와 MS사의 새로운 전략이 콘솔 게임시장에 활력을 불어 넣을 것으로 기대되면서 2018년에는 예년의 시장 규모를 회복할 것으로 전망되고 있다.

2014년 1월 소니는 클라우드 게임 서비스 'PS 나우'를 출시하여 PS4, PS3, Vita, BraviaTV 등에서 플레이스테이션 게임을 이용할 수 있게 하였다. MS가 출시한 엑스박스 원은 셋톱 및 TV와 연결할 수 있는 HDMI 단자가 포함되어 있어 UI와 정보가 TV 방송 영상 위에 같이 보일 수 있게 디자인 되어있다. 이 때문에 넷플릭스 등의 OTT 서비스를 이용할 경우 엑스박스가 TV 시청의 컨트롤 포인트가 될 수 있도록 하였다. 향후 콘솔 게임시장은 오프라인 콘솔 게임의 낮은 성장에도 불구하고 클라우드 게임 서비스와 새로운 디지털 기술 적용에 따라 2018년까지 디지털 콘솔 게임시장이 연평균 15.5%나 성장하면서 콘솔 게임시장의 성장을 견인하여 2018년 미국 콘솔 게임시장 규모는 115억 1,500만 달러에 달할 것으로 전망된다.

제1절

1. 미국

2. 캐나다

제2절

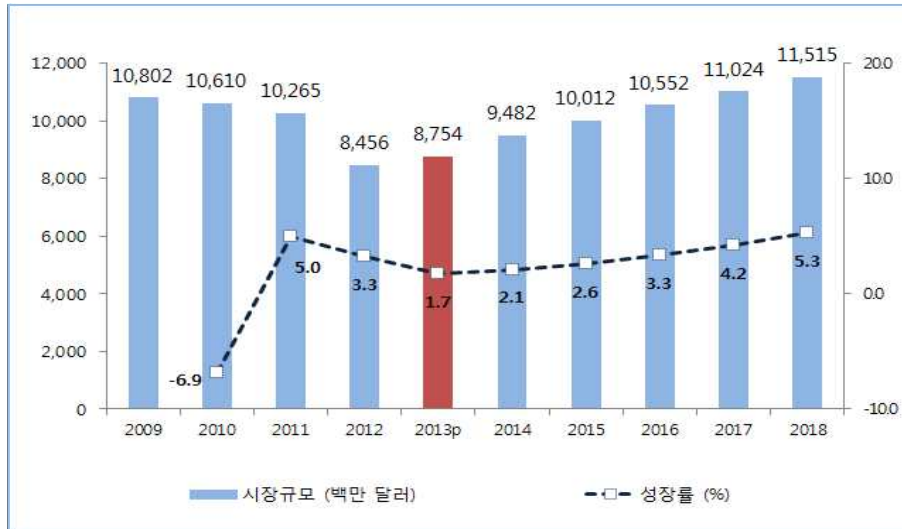
1. 브라질

2. 멕시코

3. 아르헨티나

4. 칠레

[그림 2-21] 미국 콘솔 게임시장 규모 및 성장률, 2009 - 2018



출처 : PwC(2014)

## 나. 온라인 게임

온라인 게임시장은 2009년 15억 8,400만 달러에서 2013년 25억 1,100만 달러로 꾸준히 성장 중에 있는 것으로 나타났다. 이는 MMORPG의 새로운 물결이 광범위한 비즈니스모델을 만들어 냈기 때문이며, 리그 오브 레전드, 퍼즐 드래곤, 마인크래프트의 인기가 온라인 게임시장 성장에 영향을 미친 것으로 보인다.

특히 리그 오브 레전드, 퍼즐 드래곤의 경우 기존 게임과 달리 무료로 다운로드해서 즐길 수 있지만 아이템구입 또는 레벨 업을 위해서는 비용을 지불하도록 설계되어 있으며, 이들 게임을 통해 추정되는 이익은 하루 2백만에서 5백만 달러에 이를 것으로 추정되고 있다. 리그 오브 레전드의 경우 하루 2,700만 명의 플레이어들이 게임을 즐기고 있으며, 약 9백만 명이 한 번 정도 플레이를 해봤다고 보도될 정도로 인기가 있는 것으로 나타나고 있다. 이와 더불어 마인크래프트는 2013년 9월까지 3,300만 개가 다운로드된 것으로 집계되고 있다. 최근 이러한 게임의 인기는 향후 계속되어 온라인 게임시장 성장에 긍정적 영향을 미칠 것으로 보인다. 온라인 게임은 MMORPG의 계속된 성공이 캐주얼 게임, 소셜 게임의 성장과 결합하여 2018년까지 5년간 연평균 7.4%가 성장한 35억 9,600만 달러에 육박할 것으로 전망된다.

### 제1절

#### 1. 미국

#### 2. 캐나다

### 제2절

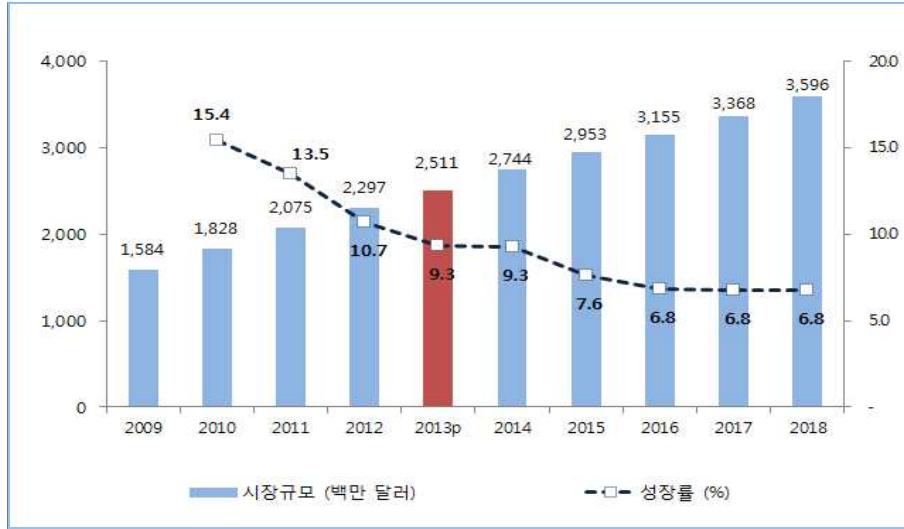
#### 1. 브라질

#### 2. 멕시코

#### 3. 아르헨티나

#### 4. 칠레

[그림 2-22] 미국 온라인 게임시장 규모 및 성장률, 2009 - 2018



출처 : PwC(2014)

### 다. PC 게임

PC 게임시장은 온라인과 모바일 게임으로의 소비자 이탈 영향으로 2010년 이후 지속적으로 하락하여 2013년 현재 전년대비 9.4% 감소한 7억 3,500만 달러의 규모를 보였으며, 이후 하향세는 계속되어 2018년까지 연평균 2.9% 감소한 6억 3,600만 달러로 축소될 것으로 전망된다.

2014년 CES를 통해 공개된 밸브(Valve)의 새로운 '스팀 머신(Steam Machines)'이 2015년 출시를 예정하면서 PC 게임시장에 활력소 역할을 할 것으로 기대를 모으고 있으나 태블릿 기반의 게임시장의 영향으로 큰 영향을 주지 못할 것이라는 우려도 제기되고 있다. 이와 더불어 에일리언 웨어(Alienware), 팔콘(Falcon) 등 12개 제조사의 프로토타입 및 오쿨러스(Oculus)의 오쿨러스 리프트(Oculus Rift) 등이 미국 PC 게임시장에 긍정적인 영향을 미칠 것으로 보고 있다.

제1절

1. 미국

2. 캐나다

제2절

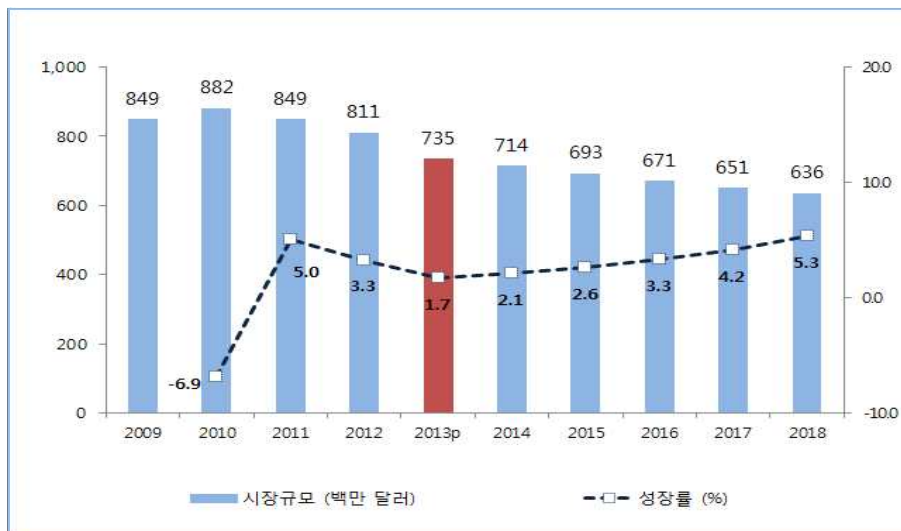
1. 브라질

2. 멕시코

3. 아르헨티나

4. 칠레

[그림 2-23] 미국 PC 게임시장 규모 및 성장률, 2009 - 2018



출처 : PwC(2014)

## 라. 모바일 게임

2009년 9억 200만 달러로 미국 전체 게임시장의 6.1%에 불과하던 모바일 게임시장은 스마트폰과 태블릿 사용자의 증가로 지속적으로 성장하여 2013년 13억 2,100만 달러를 기록했다. 특히 단말 교체주기가 18개월로 짧아지고 이동통신사들의 보조금 제공이 활발해짐에 따라 잠재 이용자의 수가 급속히 증가되어 새로운 게임을 위한 기회가 급속히 확대되고 있는 추세이다.

모바일 게임의 대표업체인 엔비디아(Nvidia)의 핸드헬드 게임기 '실드(Shield)'의 공개는 모든 안드로이드 게임과 엔비디아의 그래픽 카드를 통해 유통되는 PC 게임을 플레이할 수 있다는 점에서 모바일 게임시장의 활력소로 작용할 수 있을 것으로 기대된다.

또한 2014년 8월 현재 애플 아이폰 앱스토어와 구글 플레이 게임의 매출 1위를 기록한 '클래시 오브 클랜(Clash of Clans)'의 열풍과 '캔디 크러시 사가(Candy Crush Saga)', '게임 오브 워(Game of War)' 등 다양한 모바일 게임의 인기 확대와 2014년 말 엔터테인먼트 제작 배급사 라이온게이트(LionGate)와 카밤(Kabam)이 공동으로 영화 '헝거 게임(Hunger Game)'을 모바일 게임으로 개발·출시할 것을 발표 하는 등 신규 게임의 등장이 기대되면서 2018년까지 연평균 6.2% 증가한 18억 4,000만 달러에 육박할 것으로 전망된다.

### 제1절

1. 미국

2. 캐나다

### 제2절

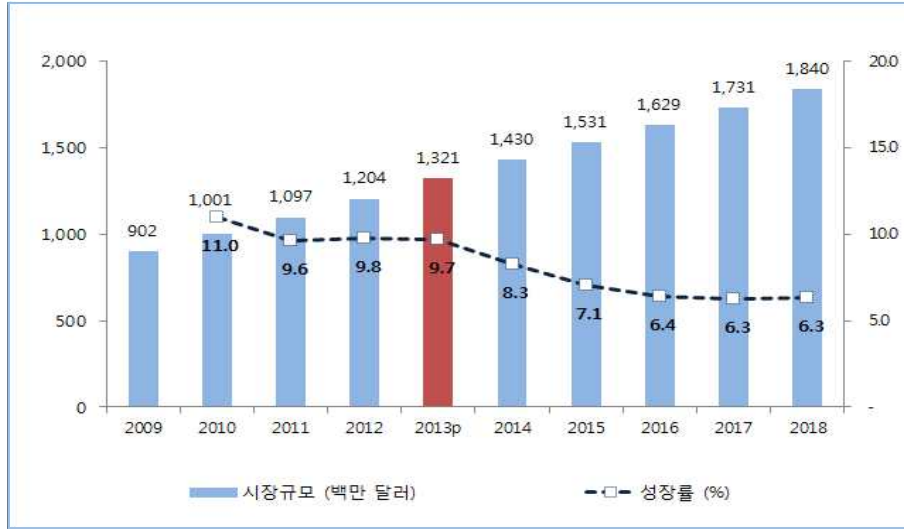
1. 브라질

2. 멕시코

3. 아르헨티나

4. 칠레

[그림 2-24] 미국 모바일 게임시장 규모 및 성장률, 2009 - 2018



출처 : PwC(2014)

### 마. 게임 광고

미국 게임 광고시장은 2009년 6억 2,800만 달러에서 연평균 10%씩 증가하여 2013년 현재 9억 2,100만 달러의 규모를 보였다. 이러한 성장은 미국 브랜드 광고시장이 TV나 온라인 광고와 같이 직접 타겟에 접근할 수 있는 새로운 경로를 탐색하게 되면서 주요 광고시장으로 관심이 집중되고 있기 때문으로 분석된다. 이러한 흐름이 이후 급격하게 증가될 것으로 예측되며 이후 2018년까지 연평균 12.1%의 성장을 보이며 16억 3,200만 달러까지 증대될 것으로 기대된다.

제1절

1. 미국

2. 캐나다

제2절

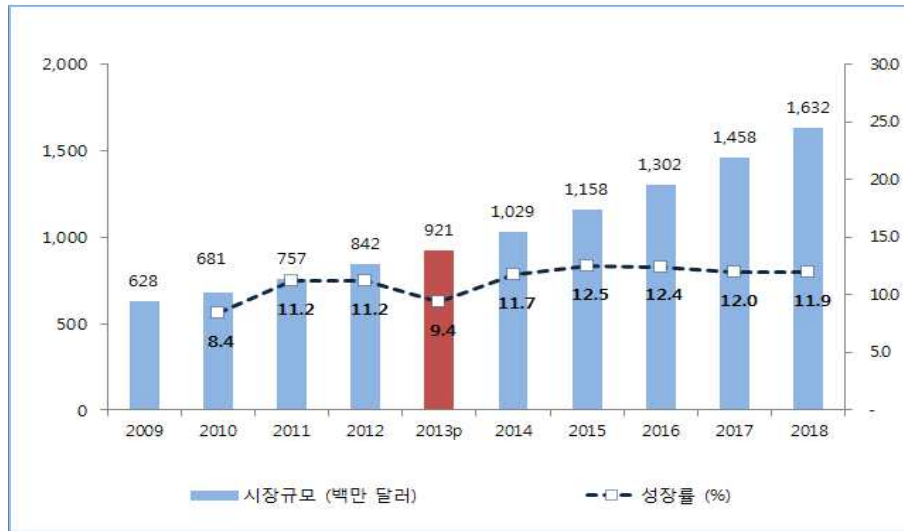
1. 브라질

2. 멕시코

3. 아르헨티나

4. 칠레

[그림 2-25] 미국 게임 광고시장 규모 및 성장률, 2009 - 2018



출처 : PwC(2014)