

- 2013년 일본 스마트폰 게임 시장규모 5468 억엔 - 전년대비 178% 성장
- 일본 전체 게임 시장의 약 절반 차지
- CyberZ 스마트폰 게임 시장동향조사 - 네이티브앱·웹 게임별 시장규모 발표

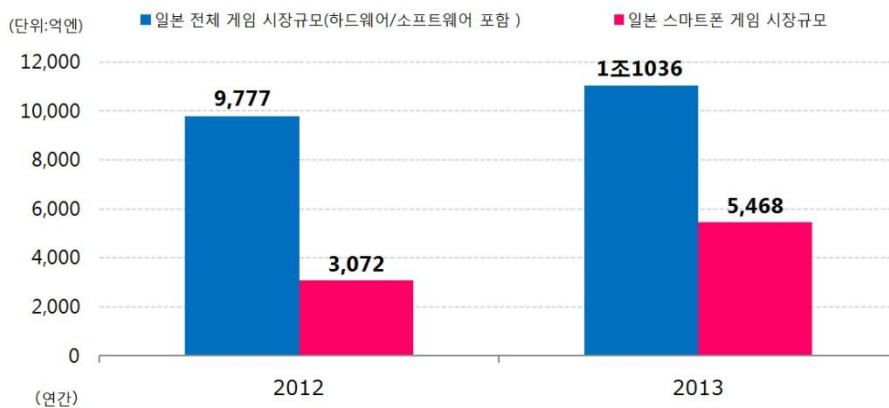
주식회사 사이버에이전트(대표: 후지타 스스무)의 자회사인 주식회사 CyberZ(대표: 야마우치 다카히로)는 주식회사 시드플래닝(대표: 우메다 요시오)과 공동으로 사단법인 일본온라인게임협회와 협력해 실시한 2013년 일본 스마트폰 게임 시장동향 및 전망 결과를 발표했다. CyberZ는 스마트폰 게임을 '네이티브앱'과 '웹 게임'으로 분류해\*1 2013년 시장규모\*2를 조사했다.

**2013년 일본 스마트폰 게임 시장규모 5468 억엔 - 전년 대비 178% 성장**

스마트폰의 급속한 보급에 따라 2013년 일본 스마트폰 게임 시장도 확대됐다.

특히 애플 앱스토어, 구글플레이와 같은 앱마켓에서 추가 과금으로 수익을 얻는 무료 다운로드 스마트폰 게임의 약진이 두드러졌다. 네이티브앱은 퀴즈나 퍼즐같은 간단한 게임부터 본격적인 롤플레이게임(RPG)까지 다양한 장르의 타이틀이 증가해 핵심 사용자뿐 아니라 여성 및 중년 등 새로운 사용자의 폭넓은 지지를 받아 사용자 수가 늘어났다. 웹 게임은 카드배틀 게임을 중심으로 핵심 사용자가 피쳐폰에서 스마트폰으로 이동하면서 변함없는 지지를 얻었다. 이에 힘입어 2013년 일본 스마트폰 게임시장 규모는 5468 억엔으로 전년 대비 178% 성장했다. 이는 일본 전체 게임 시장의 약 절반을 차지하며 일본 가정용 게임 소프트웨어 시장 규모 2537 억엔\*3의 약 2.2 배에 달한다.

일본 전체 및 스마트폰 게임 시장규모



일본 스마트폰 게임 시장규모 Cyber Z / 시드플래닝 공동조사  
 \*일본 전체 게임 시장규모는 KADOKAWA사 「파이팅게임백서2013」 인용(2013 수치는 2013년 3월 기준 예측)

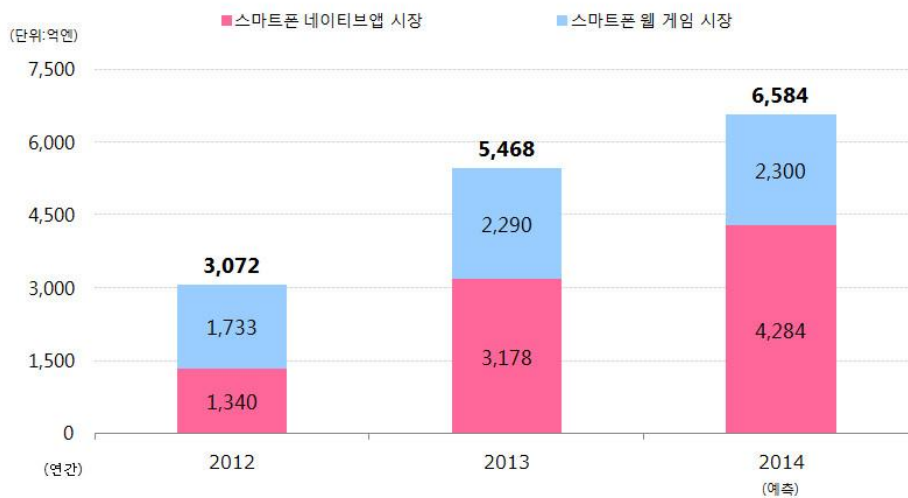
### 2013년 스마트폰 네이티브앱 시장규모 3178 억엔 - 전년 대비 237.2% 성장 .

유명 타이틀을 풍부하게 보유한 컨슈머(가정용/개인용) 게임사를 비롯해 게임 운영 노하우를 지닌 온라인 게임사, 소셜게임사(SAP) 등이 스마트폰 네이티브앱 시장에 참여해 각자의 강점을 살린 다양한 게임을 제공하고 있다. 2012년 등장한 퍼즐형 RPG는 2013년 대히트를 치며 국민적 인기를 모았다.

간편히 즐길 수 있는 퍼즐과 퀴즈를 담은 스마트폰 게임, 삼국지·전국시대를 모티브로 한 타이틀, 컨슈머 게임의 주요 타이틀이 스마트폰에도 최적화되면서 스마트폰 네이티브앱은 많은 사용자를 끌어모았다. 유럽을 비롯한 해외에서 개발된 세계적인 타이틀도 많이 제공됐다. 이런 게임들은 소셜미디어, 리뷰사이트, TV 광고, 스마트폰 광고 등을 통해 사용자에게 널리 알려졌다.

이에 따라 2013년 스마트폰 네이티브앱 시장은 큰 폭으로 성장, 2012년 1340 억엔 대비 237.2% 증가한 3178 억엔을 기록했다. 2013년 스마트폰 네이티브앱은 아이템 과금 모델과 함께 게임 내에서 플레이어의 기능을 강화했다. 또한 게임을 계속 진행하기 위해 필요한 과금 모델도 널리 보급되고 많은 사용자가 일정 금액을 지출함으로써 스마트폰 네이티브앱 시장은 급성장했다.

일본 스마트폰 게임 시장규모(네이티브앱/웹 게임별)



CyberZ / 시드플래닝 공동조사  
Copyright © 2014 CyberZ, Inc. All Rights Reserved.

### 2013년 스마트폰 웹 게임 시장규모 2290 억엔 - 전년 대비 132.2% 성장

2009년부터 급속히 보급되며 소셜 게임으로 시장을 확대한 피쳐폰용 웹 게임은 사용자 대부분이 2013년 스마트폰으로 이동했다. 스마트폰 웹 게임은 네이티브앱에 비해 월평균 과금액이 높은 사용자와 게임을 지속적으로 즐기는 사용자가 많아 꾸준한 지지를 얻고 있다.<sup>\*\*4</sup> 스마트폰 사용자의 게임 구입경로는 앱스토어와 구글플레이 등의 앱마켓이 주로 차지했다. 게임 표현력과 조작성이 좋고 인터넷 통신 환경의 제약을 크게 받지 않는 네이티브앱이 사용자에게 폭넓게 받아들여지고 있다. 따라서 단기적으로는 스마트폰 웹용 게임을 제공해 온 많은 게임사가



네이티브앱의 개발 및 공급에 비중을 높일 것으로 전망된다.

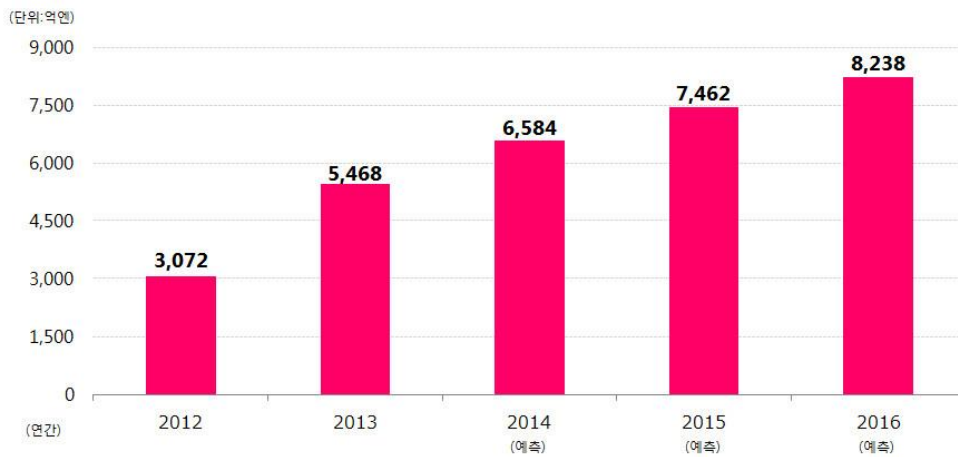
장기적으로는 HTML5\*\*5를 활용한 게임이 네이티브앱 게임을 능가하는 지지를 얻을 가능성도 엿보인다. 장소와 단말기에 구애받지 않고 게임을 즐길 수 있는 클라우드 게임이 보급돼 웹 만의 특성을 살린 새로운 게임 환경을 제공할 가능성도 기대된다.

### 2014년 스마트폰 게임 시장 규모 6584억엔 전망 - 전년 대비 120.4% 성장

스마트폰 게임 시장은 계속해서 높은 성장을 기록할 것이다. 2014년 초부터 게임회사들은 TV 광고로 적극적인 프로모션을 하고 있으며 폭 넓은 사용자의 이용이 전망된다.

2014년은 여러 사용자가 실시간 함께 즐길 수 있는 게임이 보급되고 스마트폰 네이티브앱 시장은 계속해서 높은 성장률을 기록할 것이다. 스마트폰 웹 게임 시장은 피쳐폰에서 스마트폰으로 이동할 때 사용자 일부를 잃을 가능성도 있지만 핵심 사용자의 변함 없는 지지가 예상된다.

일본 스마트폰 게임 시장규모(네이티브앱/웹 게임 합계)



CyberZ / 시드플래닝 공동조사  
Copyright © 2014 CyberZ, Inc. All Rights Reserved.

### 2016년 스마트폰 게임 시장규모 8000억엔 전망

2015년 이후도 스마트폰 게임 시장은 높은 성장률을 유지할 것으로 예상된다. 현재 일본 게임 업체는 일본뿐 아니라 글로벌 시장에 진출하며 일본 콘텐츠 산업 가운데 높은 국제 경쟁력을 지닌 산업으로 발전하고 있다. CyberZ는 앞으로도 스마트폰 게임 시장 발전에 기여하기 위해 노력할 방침이다.



※1 본 조사에서 스마트폰 게임의 정의 및 상품구분은 다음과 같다.

- 스마트폰 게임: 사용자가 스마트폰 단말기에서 플레이하는 게임을 말한다. 태블릿 PC에서 플레이하는 게임도 포함된다.
- 스마트폰 네이티브앱: 앱스토어, 구글플레이 등의 앱마켓을 통해 제공되는 게임을 말한다. 또한 웹앱도 포함된다.
- 스마트폰 웹 게임: 게임포털에 로그인한 후 마이페이지에서 즐기는 게임을 말한다. 스마트폰 단말기의 웹에서 제공된다. 또한 일본에서 일반적으로 '가와 네이티브'라 불리는 앱 자체는 네이티브앱에서 콘텐츠를 웹에서 취득하는 형식의 게임에 대해서도 과금이 웹 게임 플랫폼에 의존하는 경우 '웹 게임'의 매출에 가산했다.

※2 본 조사는 스마트폰 게임 산업 관련 사업자와의 청취, 공개정보, 조사기관과 시드플래닝이 보유한 데이터 등을 참고했다. 본 조사의 시장규모 정의는 다음과 같다.

스마트폰 게임을 즐기기 위해 사용자가 게임사에 지출하는 금액의 합계. 결제수수료 및 앱마켓, 게임 플랫폼에게 지불하는 수수료도 포함된다. 또한 스마트폰 웹 게임 시장규모는 대기업 게임 플랫폼 사업자가 공개하는 매출액에서 전체 매출액을 추산하고, 각 사가 제공하는 가상화폐의 유통액 비율을 전체 매출액에 곱해 산출했다.

※3 게임 종합 정보 미디어'파미통'의 2014년 1월 발표자료에서 인용.

※4 2013년 12월 당사 '스마트폰 게임 사용자 동향조사'의 월평균 과금액 동향에서 인용.

※5 웹 페이지 기술에 이용하는 마크업 언어 HTML의 버전 5.

## ■ 조사 개요

조사 주체: 주식회사 CyberZ

조사 시기: 2013년 1월부터 2014년 3월

조사 방법: 스마트폰 게임업계 관계자 청취,  
조사주체 및 조사기관이 보유한 데이터, 공개 정보 수집

조사 대상: 스마트폰 게임 시장

조사 기관: 주식회사 시드플래닝

※ 본 조사 내용을 게재 및 이용할 경우 저작권(Copyright © 2014 CyberZ, Inc All Rights Reserved.)을 기재해 주십시오.

## ■ 회사 소개

회사명: 주식회사 CyberZ <http://cyber-z.co.jp/>

소재지: 도쿄도 시부야구 도겐자카 1쵸메 12번 1호 시부야마크시티 16층

설립: 2009년 4월 1일

대표: 아마우치 타카히로

사업내용: 스마트폰 광고사업

## ■ 보도자료 문의

주식회사 CyberZ 홍보담당: 가바시마(梶嶋)

E-mail: [press@cyber-z.co.jp](mailto:press@cyber-z.co.jp)

Tel: +81-3-5459-6276 Fax: +81-3-5428-2318

## ■ SNS 계정

Facebook <http://www.facebook.com/CyberZ.inc>

Blog <http://ameblo.jp/cyberz-pr/>