

# 미국 콘텐츠 산업동향

CONTENTS INDUSTRY TREND OF USA

한국콘텐츠진흥원  
미국사무소



## 주간 심층이슈

### 『PC 시장의 급감과 태블릿 시장의 성장』

#### ◎ 작성취지

- 하드웨어/소프트웨어 플랫폼의 빠른 진화로 모바일 플랫폼 개발, 클라우드 기반의 게임 등 점차 높은 퀄리티 게이밍 환경으로 빠르게 전환하는 현재 추세를 이해하고 향후 한국콘텐츠 개발을 위한 정보자료로 활용하고자 함

#### ◎ 작성순서

- 들어가기
- 태블릿 시장 및 모바일 게임 시장의 성장
- 정리 및 시사점

## 1. 들어가기

### ■ PC 시장에서의 모바일 PC 급성장

- 퍼스널 컴퓨터(Personal Computer)를 일컫는 PC는 전 세계적인 사용 인구가 늘어나면서 보급률을 확대, 급속한 성장을 기록해 오
- 2011년 전 세계 PC 판매는 3억 7,220만 대에 달할 것으로 추정되고 있으며, 이 중 노트북 컴퓨터와 태블릿 기기를 중심으로 한 모바일 PC의 판매가 2억 2,790만대로 61%에 달함
- 이것은 1995년의 17.2%에 비해 세배가 넘게 증가한 비중
- 2005년에는 약 6,300만대가 판매된 모바일 PC가 올해 2억 2,790만대로 급성장함

- 이는 아이패드 등 PC 시장의 성장이 큰 역할을 함
- 모바일 PC의 성장에 힘입어 2015년에는 총 5억 1,760만 대의 PC 판매 중 71.4%에 달하는 모바일 PC가 4억여 대로 추정됨

**Table 1.2 U.S. and Worldwide PC Market Segments**

| Unit Sales                      | 1990 | 1995 | 2000 | 2005  | 2008  | 2011  | 2015  |
|---------------------------------|------|------|------|-------|-------|-------|-------|
| U.S. PC Server Sales (#M)       | 0.04 | 0.51 | 2.5  | 3.6   | 4.1   | 4.1   | 4.5   |
| U.S. Desktop PC Sales (#M)      | 8.4  | 16.8 | 33.1 | 36.0  | 32.0  | 28.2  | 27.0  |
| U.S. Mobile PC Sales (#M)       | 1.1  | 4.1  | 10.4 | 22.4  | 34.9  | 63.1  | 91.0  |
| Worldwide PC Server Sales (#M)  | 0.06 | 0.94 | 5.6  | 10.5  | 14.1  | 15.0  | 16.9  |
| Worldwide Desktop PC Sales (#M) | 21.7 | 47.1 | 97.8 | 130.4 | 138.1 | 129.3 | 131.2 |
| Worldwide Mobile PC Sales (#M)  | 2.4  | 10.0 | 28.5 | 66.3  | 126.1 | 227.9 | 369.5 |

- 통계 조사기관인 IDC에 따르면 올해 태블릿의 판매는 5,350~6,250만대에 달하고, 이는 올해 약 3% 정도 성장하여 3.57억대에 달하는 전체 PC 시장에서 17.5%에 달하는 크기로 급성장함

## 2. 태블릿 시장 및 모바일 게임 시장의 성장

### ■ 저무는 인텔 CPU의 독점 시대

- Wintel로 불리던 윈도 PC와 인텔 CPU의 밀월 관계는 매킨토시가 PowerPC에서 인텔로 프로세서를 변경하면서 PC의 표준이 더욱 인텔 혹은 인텔 호환 CPU로 고착화되는 듯했음
- 하지만 애플이 ARM 계열의 프로세서를 기반으로 한 스마트폰을 출시하며 같은 계열의 프로세서로 아이패드를 내놓으면서 이러한 분위기는 급반전됨
- ARM 아키텍처 계열의 프로세서는 ARM에 의해 설계되고, 이를 라이선스한 애플, 브로드콤, 인텔, 마벨, Nvidia, 퀄컴, 삼성, TI 등이 칩셋을 개발 중임

- 이들은 초저전력으로 높은 클럭 스피드를 제공, 준 PC급의 성능을 제공함으로써 스마트폰의 등장과 발전의 원동력이 됨
- 모바일 컴퓨팅의 부상으로 저전력, 고효율의 ARM 계열 프로세서를 채택하는 기기는 스마트폰을 넘어 태블릿에서도 표준으로 사용되기에 이룸



- 이러한 트렌드로 인해 10년 이상 인텔 프로세서만 지원해왔던 마이크로소프트조차 2012년 발표가 예상되는 Windows 8 부터 ARM 프로세서 지원 버전을 발표하기에 이룸
- 멀티미디어 지원과 고성능 그래픽 지원을 핵심으로 한 nVidia의 테그라 프로세서는 최근 ARM Cortex-A9 기반의 테그라 3, 일명 Kal-El 쿼드코어 프로세서를 발표함
- 이 프로세서는 1.4GHz 속도의 코어 4개를 장착했고, 12 코어의 그래픽 코어, 2560 x 1600 고해상도를 지원할 뿐 아니라 PC, 콘솔 이상급의 그래픽가속을 지원  
(관련 비디오 데모 링크 <http://www.youtube.com/watch?v=C30ShWQm5pI>)
- 현재 업계에는 애플이 iOS를 기반으로 한 맥북 에어를 이미 내부에서 테스트했으며, 차기, 혹은 차차기 모델에 ARM 기반의 맥북

- 에어 랩탑을 출시할 것으로 예상 중
- 결국 인텔 중심의 프로세서 시대는 데스크탑은 인텔, 모바일은 ARM 계열로 분화되는 양상을 보일 것으로 예상

### ■ 모바일 게임시장의 지속적 성장

- 애플의 아이폰 판매 시작과 앱스토어의 보급으로 가장 큰 수혜를 입은 SW 분야는 게임분야임
- 엄청난 속도로 발전하는 모바일 프로세서와 그래픽 지원으로 게임의 퀄리티는 하루가 다르게 발전 중이며, 닌텐도 DS, 소니 PSP에 준하거나 그 이상의 퀄리티의 게임들이 스마트폰, 태블릿용으로 이식되거나 새로 개발되어 출시 중
- 실제로 2009년 휴대용 게임기 시장에서 70%의 시장을 점유하던 닌텐도 DS와 11%의 소니 PSP에 비해 iOS와 안드로이드는 19% 만을 차지하고 있었음
- 하지만 2011년에는 iOS, 안드로이드의 모바일 OS가 58%의 시장을 차지하며 36%의 닌텐도 DS와 6%의 소니 PSP를 합친 것 보다 더 큰 시장을 형성한 것으로 나타남
- 작년인 2010년의 전 세계 모바일 게임시장 규모는 약 56억불 수준으로 아직은 PC/콘솔 시장에 비해서는 작은 편임
- 하지만 스마트폰과 태블릿의 빠른 보급률 증가와 이머징 마켓의 성장으로 빠르게 동반 성장할 것으로 예상하며 2014년 시장 규모는 114억불로 2010년 대비 두 배 이상 증가 예상

### ■ 2011년 3분기 주요 모바일 게임업체 iOS/ 안드로이드 게임 매출

#### ○ 주요 상장업체 3분기 매출

- Glu Mobile (글루 모바일)
  - 2011년도 매출은 970만 불이며, 작년 동기대비 4배 이상 성장함
  - 미국 3위의 모바일 게임사인 Glu Mobile은 iOS용 게임에서 4위에 랭크되는 회사로 알려짐



- 주요 타이틀로는 The Nightworld, Blood & Glory, Toy Village, Star Blitz, Men Vs Machines, Bug Village, Big Time Gangsta 등이 있으며, 2011년 Contract Killer: Zombies는 180만 불의 매출을 기록했고 Gun Bros은 150만 불의 매출을 기록했음

- Cap.com (캡콤)

- 2011년도 매출은 1,760만 불이며 2분기의 1,550만 불 보다 상승
- 주요 타이틀은 Zombie Cafe, Maxplosion, Who Wnats to Be a Millionaire?, Planet Work, Minute to Win it, KenKen: Train Your Brain 등이 있으며, Smurf's Village로 약 100만 인스톨을 기록했으며, Monster Pet Shop가 있음



- Gamevil (게임빌)

- 2011년도 매출은 710만 불로 전년도 대비 497% 증가했으며 전 분기의 560만 불 대비 27% 증가함
- 주요 타이틀로는 Air Penguin, Zenonia, Baseball Superstars, Last War, Cartoon Wars Gunner, Advena, Destina 등이 있으며, Colosseum Heroes는 애플 앱스토어 RPG 장르 무료 게임 순위를 차지하는 등 굉장한 인기를 끌었음



- EA (이에이)

- 2011년도 매출은 5,500만 불이며, 전년도 대비 12% 증가했으며, 다만 스마트폰 실적을 구분하지 않은 것으로 피쳐폰 비즈니스 감소를 의미함



- 주요 타이틀로는 Bejeweled Blitz, Plants vs. Zombies, Madden NFL 12, Tetris, Fifa Superstars, The Sims Medieval, Restaurant City, Spy Mouse, Shift 2 등

- Gameloft (게임로프트)

- 2011년도 총 매출은 5,590만 불이며, 스마트폰 및 태블릿 분야 매출은 1,900만불로 전년도 대비 60% 증가함
- 주요 타이틀로는 Modern Combat 3, Order and Chaos Online, Block Breaker, Brain Challenge, Eternal Legacy, Ferrari GT, Gangster: West Coast Hustle 등



○ 일본 모바일 게임 플랫폼

- DeNA (디나)



- 순매출은 4,494억 불, 순이익은 1,061억 불이며, 이는 전년도 대비 매출 28%임
- 시가총액은 52.9억 불을 기록함



- Gree (그리)



- 순매출은 3,943억불, 순이익은 1,224억불이며, 전년도 대비 매출 145%, 전 분기 대비 44% 증가했으며, 순익도 전년대비 156% 증가함
- 시가총액은 82.2억 불임

○ 미상장 회사

| 회사 이름            | 매출             | 주요 타이틀  |
|------------------|----------------|---|
| Pocket Gems      | 미공개            | Tap Zoo, Tap Pet Hotel, Tap Petshop   |
| Zynga            | 3,068억불 (전체매출) | Words with Friends, Hanging with Friends, Zynga Poker                             |
| Storm8           | 미공개            | World War, Fashion Story, iMobsters, Bakery Story, Restaurant Story, Vampire Live |
| Rovio            | 미공개            | Angry Birds   |
| Game Insight     | 미공개            | Paradise Island, My Country   |
| Backflip Studios | 미공개            | Dragonvale, Paper   |

|                |                        |                                      |
|----------------|------------------------|--------------------------------------|
|                |                        | Toss                                 |
| Funzio         | 미공개                    | Crime City                           |
| TinyCo         | 미공개                    | Tiny Zoo Friends                     |
| CrowdStar      | 미공개                    | Top Girl                             |
| The Playforge  | 미공개                    | Zombie Farm                          |
| Red Robot Labs | 미공개                    | Life is Crime                        |
| Booya          | 미공개                    | My Town 2                            |
| Happylatte     | 미공개, (7월 매출<br>100만 불) | High Noon                            |
| Addmired       | 미공개                    | Global War, Original<br>Gangstaz     |
| Kama Games     | 미공개                    | Texas Poker                          |
| Z2Live         | 미공개                    | Trade Nations,<br>MetalStorm: Online |

### 3. 정리 및 시사점

#### ■ 게임 플랫폼 성장 추세

- 현재 모바일 게임 시장은 하드웨어/소프트웨어 플랫폼의 빠른 진화와 기기에 대한 빠른 보급으로 대단히 빠르게 성장하고 있는 섹터임
- 일회용 캐주얼 게임이 주도하던 모바일 게임 시장은 플랫폼의 발전으로 점차 높은 퀄리티 게임으로 빠르게 전환되고 있음
- 자본적인 뒷받침이 되는 대형 게임 개발사들에게 유리한 방향으로 바뀌어가는 안정화 단계의 시장으로 변화 중임
- 기존의 스마트폰 게임 정도로만 인식되던 모바일 게임 시장은 스마트폰에서 태블릿, 새로운 랩탑 대응의 모바일 PC 형태로 그 플랫폼이 확대되면서 기존과는 비교할 수 없는 빠른 속도로 시장을 넓혀갈 것으로 예측

- 주로 PC기반의 온라인 게임 시장을 중심으로 성장해왔던 한국 온라인 게임 개발사들에게는 개발 플랫폼의 변화로 인한 충격과 축소되는 인텔 계열 PC 시장에 대비가 반드시 필요
- 이들 모바일 PC들은 이후 클라우드 기반의 게이밍 환경에도 적합한 터미널로서의 역할을 동시에 수행할 것이기 때문에, 개발사는 모바일 플랫폼 개발과 함께 플랫폼에 독립된 HTML5의 브라우저 기반, 클라우드 기반 게이밍과 같은 분야에 집중하는 것이 올바른 선택이 될 것임