Japan Mobile Game Overview

2014

Contents

* About Japan mobile game market

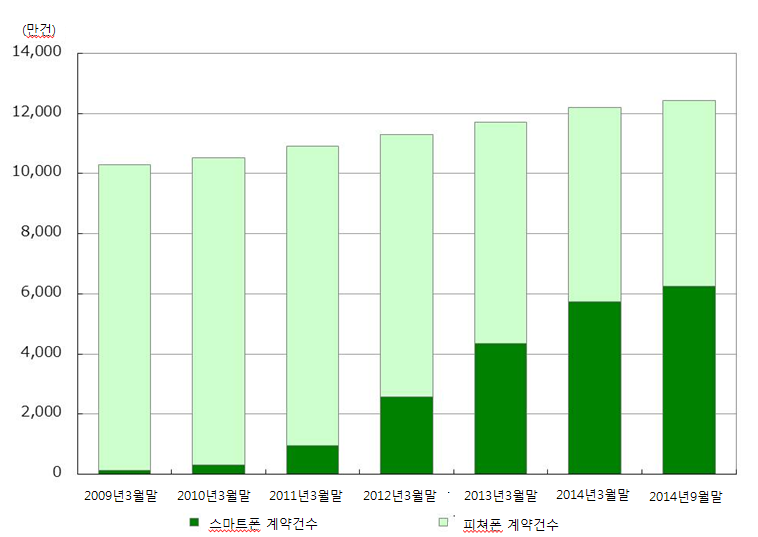
1. 일본 모바일 시장 조사
   * 이동통신 시장 점유율 변화
   * 스마트폰 모바일 사용 기기 변화
   * 성장 배경 Insight
2. 2014 일본 모바일 게임 시장 현황
   * 매출, 시장 규모
   * 앱 마켓, 마케팅
   * 모바일 게임 순위
3. Market Insight
   * <Monster Strike> 의 북미 버전 출시한 믹시의 해외 진출 본격화
   * 야후재팬, 모바일게임 퍼블리싱 사업 진출
   * 겅호, 게임 동영상 공유 기술 개발 벤처에 출자

**1.일본 모바일 시장 조사**

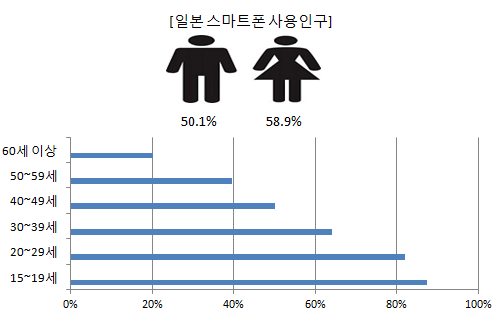
* App Annie 에 따르면 일본은 이미 2013년 10월을 기점으로 미국을 제치고 전 세계에서 가장 큰 모바일 앱 시장으로 성장. **2014년 일본의 스마트폰 앱 시장 규모는 약 60억달러로 추정**되며, 이는 2012년의 13억 달러에서 4배 이상의 성장.
* 2014년 10월 기준, 일본 내 스마트폰 계약건수 6248만 건 으로, 휴대전화(피쳐폰)의 6175만을 뛰어넘어 50.3% 돌파

1. MM총연에 따르면 2014년 10월 말 기준 NTT Dococmo, au, 소프트뱅크모바일, 와이모바일 4개의 통신사와 더불어 MNO(가상이동통신망사업자, 주요 이동통신망사업자의 통신망을 임대해 독자적인 이동통신서비스를 제공하는 사업체)가 제공하는 SIM카드를 이용한 휴대전화 단말 계약수를 포함 한 개체수로 따졌을 때 이미 **스마트폰 이용률이 50%를 돌파함**
   * 단, 주요 통신사의 스마트폰 기본 음성통화 월 정액이 2700엔, 데이터 통신요금을 포함한 경우의 약 7187엔으로 피쳐폰인 3213엔에 비해 가격차이가 있어 주저하는 소비자도 적지 않음.

[그림] 일본 스마트폰 시장 점유율 변화



* + 또한 연령대 별로 15~19세 사이의 일본 **청소년들의 스마트폰 보급율을 87.3%**로 매우 높으나 30대 64%, 50대 39.7%, 60대 이상 20.3%로 나이가 들수록 매우 낮은 수치를 보이고 있으며 여성의 보유율 58.9%로 이 남성50.1%에 비해 더 높음



[표] 일본 스마트폰 사용 모바일 기기

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **2. 모바일 기기 정보(2014년 1Q 기준)** | | | | |
| Order | Carrier | Manufacturer | Product | **Sales Share(%)** |
|
| 1 | SoftBank | Apple | iphone5s | 16만 명 |
| 2 | Au | Apple | iphone5s | 16만 명 |
| 3 | NTT DoCoMo | Apple | iphone5s | 12만 명 |
| 4 | NTT DoCoMo | Sony Mobile | Xperia Z1 | 2만 명 |
| 5 | Au | Apple | iphone5s | 2만 명 |
| 6 | SoftBank | ZTE | 3 202z | 2만 명 |
| 7 | Softbank | Apple | iphone 5c | 2만 명 |
| 8 | Au | Sony Mobile | Xperia Z1 | 2만 명 |
| 9 | Au | Kyocera Corporation | Gratina | 2만 명 |
| 10 | NTT DoCoMo | Panasocnic Mobile | P-01f | 2만 명 |
|  | Iphone 5S 통합 | | | 45만 명 |
|  | Iphone 5C 통합 | | | 6만 명 |

1. 일본 모바일 게임 시장의 성장 배경
   * 2013년 후반기 피쳐폰 게임의 대표 퍼블리셔인 디엔에이와 그리의 매출 하락이 급성장 출발의 신호탄
     + 2013년 후반기 그리의 매출은 전년동기 6.8%, 다앤애아는 20.3% 하락

(단위: 십억 엔)

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 구분 | | 2013.4Q | 2013.3Q | QoQ | 2012.4Q | YoY |
| 그리 | 매출액 | 32.6 | 35.3 | -2.7% | 39.4 | -6.8% |
| 영업이익 | 9.2 | 9.8 | -0.6% | 14.3 | -5.1% |
| 디엔에이 | 매출액 | 41.7 | 47.6 | -12.4% | 52.3 | -20.3% |
| 영업이익 | 11.4 | 15.1 | -24.5% | 19.9 | -42.7% |

* 일본의 모바일 시장이 피쳐폰에서 스마트폰으로 변화하고 겅호 온라인엔터네이먼트의 <Puzzle & Dragon> 이 디엔에이와 그리 같은 모바일 소셜 플랫폼을 사용하지 않고도 큰 성공을 거두면서 디엔에이, 그리와 같은 플랫폼의 사용이 줄고 게임회사들의 수수료를 줄이면서 영업이익이 높아졌고 그만큼 스마트폰 게임 산업이 활성화됨
  + 이전에는 이통사에 13%, 소셜 플랫폼에 26.1% **총 39.1%**의 수수료를 지불해야 하지만 직접 유통할 경우 **30%**의 수수료만 지불함
  + 소규모 게임개발 업체의 게임 유통이 간편해 지며 소,중 규모의 업체들의 활성화

.

**2.일본 모바일게임 시장 현황**

* **일본의 모바일 시장은 약 6조원으로 세계에서 가장 큰 시장을 보유**
  + 유저 지불률 및 지불 금액도 가장 높음
* 선호하는 모바일 게임은 서서히 변화하고 있지만 크게 RPG, 퍼즐류의 게임이 강세이며 최근 미드 코어 게임들의 출시가 이어지고 있음
* 고품질의 IP를 이용한 게임들이 많이 출시 되고 있으며 동영상 광고, CPI 광고, TV 광고 등의 마케팅 채널이 많아지고 영향력이 점점 높아지면서 **마케팅 비율이 급상승.**

1. 일본의 2014 모바일 게임시장 매출은 전년도 비해 9% 성장한 60억 달러 (6조원) 으로 세계에서 가장 큰 모바일 게임 시장을 형성
   * 일본의 모바일 게임 ARPPU 는 **월 50달러**로 세계에서 가장 높음.
   * 전체 모바일 게이머중 실제 비용을 지불하는 BU 역시 37.9%로 한국(34.2%)와 중국(22.6%) 보다 높은 것으로 나타남.
   * 안드로이드 이용률은 43%, IOS 이용률은 37%
   * 모바일 게임 장르별 인기 순위는 롤플레잉게임이 1위 이후 퍼즐게임, 시뮬레이션게임, 액션/어드벤처 게임 등이 그 뒤를 이음

[그림] 일본 모바일 게임 시장 규모 추이

1. 2014년 9월 기준 일본 구글 플레이 의 상위 인기 앱 중에서 게임과 엔터테이먼트가 전체 비중의 81.9%를 차지함.
   * 개임 장르 중, **롤플레잉이 가장 많은 비중을 차지 (18.6%).** 과거 일본 게임시장의 주류였던 카드장르는 하락하는 추세
   * 캐주얼 및 시뮬레이션게임은 각각 **9.7%**와 **9.6%**의 비중으로 롤플레잉게임의 뒤를 이었으며 카드게임은 **9.2%**로 4위에 그침
   * 이용자 일 인당 평균 수익 ARPU 역시 롤플레잉과 카드류의 게임이 가장 높은 것으로 조사됨.

[그래프] 일본 구글 플레이 장르별 순위

1. SNS, CPI, 사전예약, Video 등의 마케팅 채널이 다양해 졌으며 이는 마케팅 비용의 상승으로 직결
   * SNS 의 경우 Line 의 유저가 가장 많으며 Line Freecoin, 동영상, 고아고 등 모바일 앱 광고를 제공하면서 일본 내 최대 CPI 소진 가능 매체
   * 일본 내 매출 Top 100 안에 드는 신규 게임 중 사전게임을 집행한 게임은 71개로, 사전 예약 서비스는 중요한 프로모션 방법 중 하나.
   * 동영상의 경우 일본 내 광고 유형별 영향력 지수에서 TV가 100이라면 모바일 동양상이 65로 동영상을 통한 홍보가 더욱이 중요해지고 있다.

[그림] Puzzle & Dragond 으로 살펴본 TV 광고 효과

**일본 모바일 게임 플랫폼별 게임 순위**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **순위** | **애플 아이폰 앱스토어** | | | **구글 구글플레이** | | |
|  | **유료** | **무료** | **매출** | **유료** | **무료** | **매출** |
| **1** | CRヱヴァ8  [FutureScope] | Q..  [lilac.inc] | 몬스터 스트라이크  [MIxi] | CRヱヴァ8  [FutureScope] | Q..  [lilac.inc] | 몬스터 스트라이크  [MIxi] |
| **2** | Minecraft – Pocket Edition  [Mojang] | 몬스터 스트라이크  [Mixi] | 퍼즐엔 드래곤  [Gungho] | Minecraft – Pocket Edition  [Mojang] | Candy Crush Soda Saga  [King.com] | 퍼즐엔 드래곤  [Gungho] |
| **3** | Radiation Island  [Atypical Games] | Candy Crush Soda Saga  [King.com] | LINE：ディズニー ツムツム  [Line Corporation] | こだわりラーメン館  [Kairosoft] | Elune Saga  [GameVil] | LINE：ディズニー ツムツム  [Line Corporation] |
| **4** | Deemo  [Rayark inc] | 箱ねこスライダー  [Appliking] | 剣と魔法のログレス いにしえの女神◆人気の本格オンラインRPG  [Marvelous] | [パチスロ黄門ちゃま 喝](http://www.appannie.com/apps/ios/app/pachisuro-huang-menchama-he/)  [CommSeed] | Clash of Kings  [Elex inc] | 剣と魔法のログレス いにしえの女神◆人気の本格オンラインRPG  [Marvelous] |
| **5** | Plague inc.  [Ndemic Creations] | LINE：ディズニー ツムツム  [Line Corporation] | 白猫プロジェクト [Colopl] | ドラゴンクエストV 天空の花嫁  [Square Enix] | ドラゴンボールZ ドッカンバトル  [Banddai Namco] | 剣と魔法のログレス いにしえの女神◆人気の本格オンラインRPG  [Colopl] |
| **6** | [ドラゴンクエストV 天空の花嫁](http://www.appannie.com/apps/ios/app/doragonkuesutov-tian-kongno/)  [Square Enix] | Lane Changing  [Makoto Nishiyama] | クイズRPG 魔法使いと黒猫のウィズ  [Colopl] | パチスロ 押忍！サラリーマン番長  [株式会社ディーピー] | BRAVELY ARCHIVE D's report  [Square Enix] | 白猫プロジェクト  [Colopl] |
| **7** | Cytus  [Rayark.inc] | 車なごコレクション  [Autoc one KK] | FINAL FANTASY Record Keeper  [DeNA] | アナザーゴッドハーデス-奪われたZEUSver | LINE Get Rich  [Line Corporation] | LINE PokoPoko  [Line Corporation] |
| **8** | [パチスロ化物語](http://www.appannie.com/apps/ios/app/pachisuro-hua-wu-yu/)  [Sammy Networks] | 七つの大罪 ポケットの中の騎士団  [DeNA Co] | ドラゴンクエストモンスターズ　スーパーライト  [Square Enix] | 沖ドキ！  [株式会社ユニバーサ] | バハムートクライシス【瞬撃リアルタイムバトル/RPG】  [enis] | ブレイブフロンティア【無料本格RPG-ブレフロ】  [Alim] |
| **9** | [パチスロ黄門ちゃま 喝](http://www.appannie.com/apps/ios/app/pachisuro-huang-menchama-he/)  [CommSeed] | ポコロンダンジョンズ  [Grenge] | 戦国炎舞 -KIZNA-  [Sumzap] | Modern Combat 4: Zero Hour  [Modern Combat] | モンスターストライク  [Mixi] | スクールガールストライカーズ  [Squre Enix] |
| **10** | アナザーゴッドハーデス-奪われたZEUSver.  [ARUZE Media] | 一筆書き！キミのIQが今試される！byだーぱん  [swagApp] | ONE PIECE トレジャークルーズ  [Bandai Nanco] | ドラゴンクエストVIII 空と海と大地と呪われし姫君  [Square Enix] | LINE：ディズニー ツムツム  [Line Corporaton] | FINAL FANTASY Record Keeper  [Final Fantasy] |

\*2015.02.03 기준

\*음영처리는 앱 상위 랭크에 오래 안착되어 있는 게임들.

**3. 상세 Market Insight**

1. <Monster Strike> 의 북미 버전 출시한 믹시의 해외 진출 본격화
   * 지난 2014년 10월 23일, 일본 소셜네트워크 서비스업체 믹시(mixi)가 일본 내 인기 스마트폰게임으로 자리매김한 <Monster Stirke> 를 북미 지역에 출시
     1. 북미판 는 미국 뿐만 아니라 캐나다 지역에서도 서비스되며, 안드로이드는 2.3.3 버전 이상, 아이폰 (IOS) 는 6.0 이상에서만 이용 가능
     2. 믹시는 이미 2014년 5월에 대만에서의 게임을 출시하면서 해외 시장 진출을 본격 전개했으며, 그에 앞선 2월에는 중국 인터넷 서비스 사업자인 텐센트(Tencent)와의 제휴를 통한 중국 시장 진출 계획도 언급
   * 2014년 10월 18일에는 일본 코나미디지털엔터테인먼트(KONAMI Digital Entertainment)와 공동으로 개발한 의 아케이드게임 버전을 공개함으로써 아케이드 게임시장으로도 진출

[그림] 2014년 11월 한국에 진출한 몬스터 스트라이크



1. 야후재팬, 모바일게임 퍼블리싱 사업 진출
   * 게임산업 컨설턴트 셀칸 토토(Serkan Toto)에 의하면 야후재팬(Yahoo Japan)은 최근 모바일 게임시장 진출을 위해 게임 프로듀서와 디자이너를 모집
     1. 야후 재팬은 일본 내 가장 규모가 큰 인터넷 서비스 업체로 자사의 플랫폼을 통해 야후 재팬 게임을 수년간 운영한 노하우가 있음.
     2. 2010년도에는 디엔에이(DeNA)와 제휴를 통해 일본 내 가장 규모가 큰 PC 기반 소셜게임 플랫폼 야후모바게(Yahoo Mobage)를 설립, 또한, 디엔에이의 경쟁 업체 그리(GREE)와 유사한 파트너쉽 계약을 맺고 게임 벤처업체 지엑스와이제트(GxYz)를 설립한 경험이 있음

[그림] 야후 일본 게임 사이트



* + 야후재팬의 모회사인 일본 이통사 소프트뱅크(SoftBank)는 를 개발한 겅호온라인(GungHo Online)과 의 개발사 슈퍼셀(Supercell)의 지분을 보유하고 있어, 야후재팬의 모바일 게임시장 진출은 글로벌 게임산업의 지각 변동을 몰고 올 전망

1. 겅호, 게임 동영상 공유 기술 개발 벤처에 출자
   * 겅호온라인엔터테인먼트(Gungho Online Entertaiment, 이하 겅호)가 게임 실황 동영상 공유 플랫폼을 운영하는 미국 캠코드(Kamcord)의 주식을 매수
     1. 캠코드는 게임 동영상을 녹화해 페이스북(Facebook)이나 유튜브(YouTube)와 같은 소셜 미디어 플랫폼에 전송 및 공유할 수 있는 기능을 구현하는 스마트폰용 SDK를 개발해 제공 중
     2. 최근 일본 게임업계에서는 스마트폰게임의 실황 동영상 시청률이 증가하고 있으며, 직접 녹화한 동영상을 투고하는 게이머들도 늘어나고 있는 상황
   * 업계에서는 겅호가 이번 자본 투자를 계기로 자사의 인기 게임 타이틀에 동영상 공유 기능을 추가할 것이라는 가능성을 제기
     1. 겅호의 대표 게임 타이틀인 는 이용자들이 직접 게임 플레이 동영상을 제작해 공유하는 경우가 많기 때문에, 게임 자체에 동영상 공유 및 전송 기능이 탑재되면 큰 호응을 얻을 수 있을 것으로 예상