

2021.07

# INCROSS

## Digital Media Trend Story

Mobile & Convergence Leading Company Incross.

The contents of this material are confidential and proprietary to Incross Corporation and may not be reproduced, published, or disclosed to others without the prior written consent of Incross.

incross

© 2015 INCROSS, CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED. INCROSS CORPORATION,  
THE INCROSS LOGOS AND ALL OTHER INCROSS PRODUCT OR SERVICE NAMES ARE TRADEMARKS OF INCROSS CORPORATION.

## Report Insight

---

- 2021 북미 콘솔 게임 이용자 현황·시장 현황
- 2021 국내 콘솔 게임 이용자 현황·시장 현황

## 북미 콘솔게임 이용자 현황 · 시장 현황 Summary

- 2021년 1월 기준 북미 지역 콘솔 게임 유저 210.0백만 명에 이룸
- 콘솔 게임 이용자는 남성(62.0%) 비중이 높으며, 주 연령대는 20대, 30대로 연령대별 64%의 비율을 보임
- 콘솔 기기 OS 점유율은 PlayStation(57.8%), Xbox(42.2%), Nintendo(0.03%) 순으로 나타남
- 콘솔 게임/비디오 게임에서 주로 플레이하는 장르는 '캐주얼 싱글플레이(85.2%)'
- 비디오 게임을 이용하는 시간은 주에 2-4시간 이용하는 비율이 19.2%로 가장 높음
- 콘솔 게임 시장의 전체 규모는 2021년 4월 기준 약 4.6십억 달러로 2020년 7월 대비 약 10억 달러 성장 (2020년 7월 3.6십억 달러)
- PlayStation 5의 경우 지난 11월 출시 직후 폭발적인 인기를 끌며 114.4만 대가 판매되어 1위 달성  
 같은 시기 출시한 Xbox Series X/S는 83.6만 대 판매, 2020년 12월에는 NS > PS5 > XSX 순으로 판매량이 높았음
- PlayStation과 Xbox 모두 '레지던트 이블: 빌리지'가 판매량 1위를 차지. 플랫폼에 관계 없이 인기를 끈 게임 콘텐츠로 평가  
 닌텐도의 경우 'New Pokemon Snap'이 판매량 1위를 차지하며 포켓몬 시리즈의 건재함을 알림
- 비디오 게임 관련 지출액은 2020년 동기간 대비 30% 성장한 14.9십억 달러 기록
- TV를 통해 광고를 집행하는 콘솔 브랜드의 광고비 비중은 2021년 1월 기준 PlayStation, Nintendo 순으로 높았음  
 PlayStation 신세대 출시 전인 2020년 8월의 경우 Nintendo, PlayStation 순으로 TV 광고비가 많았음

(2021년 1월~6월 데이터 기준, 항목별 상이)

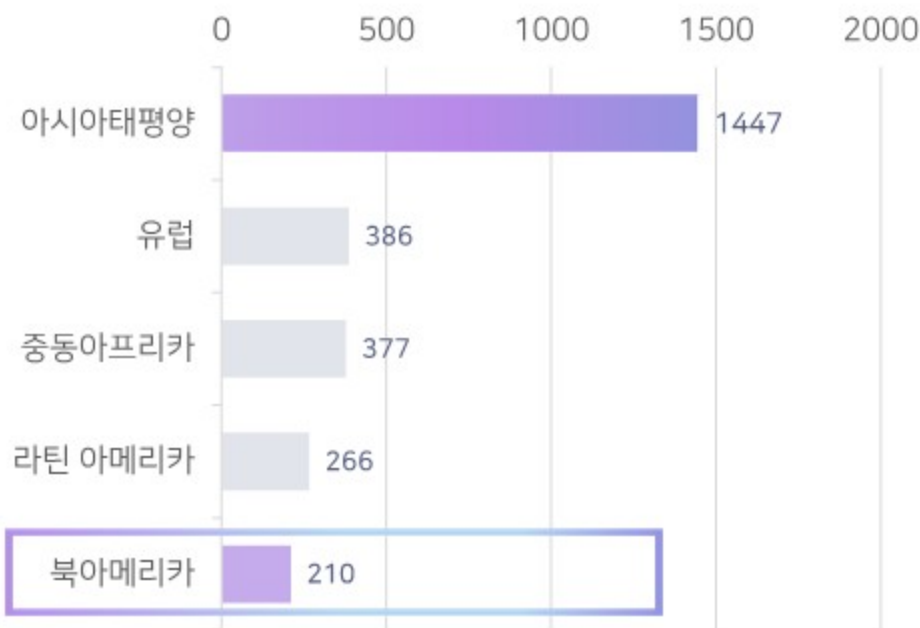
## 2021년 북미권 콘솔 게임 이용자 수와 자주 이용하는 기기는?

북미권 콘솔 게임 이용자 수 210백만 명에 달해, 비디오 게임을 할 때 '모바일 기기' 가장 많이 이용

- 지역별 콘솔 게임 이용자 수를 살펴본 결과, 아시아태평양 지역(1,447백만 명) 이용자 수가 가장 많았으며, 북미권 이용자 수는 210만 명 정도임
- 비디오 게임을 할 때 가장 자주 이용하는 기기는 모바일 기기(2.3점)였으며, PC(1.5점), 콘솔(1.5점), 태블릿(1.1점) 순으로 이어짐

[ 지역별 콘솔 게임 이용자 수 ]

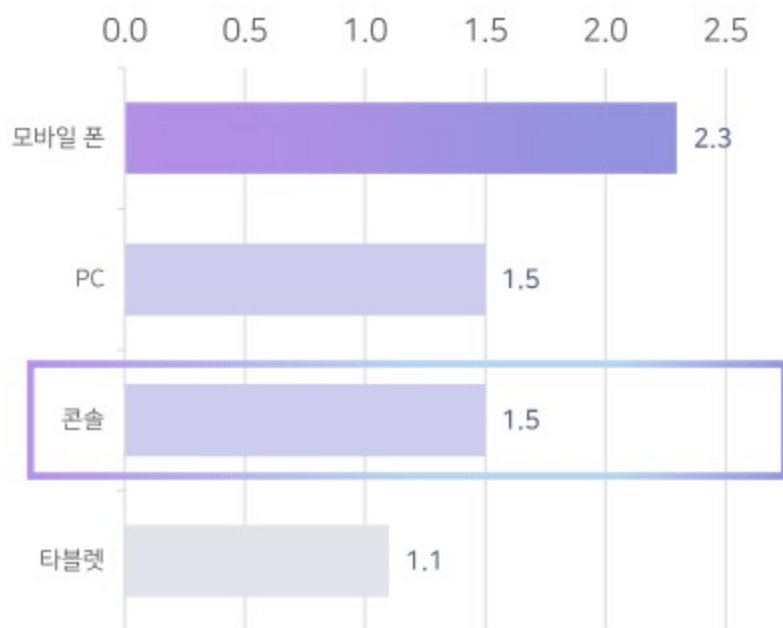
(Unit: 백만명)



출처: Newzoo (2020)

[ 비디오 게임을 할 때 자주 이용하는 기기 ]

(Unit: 4점만점)



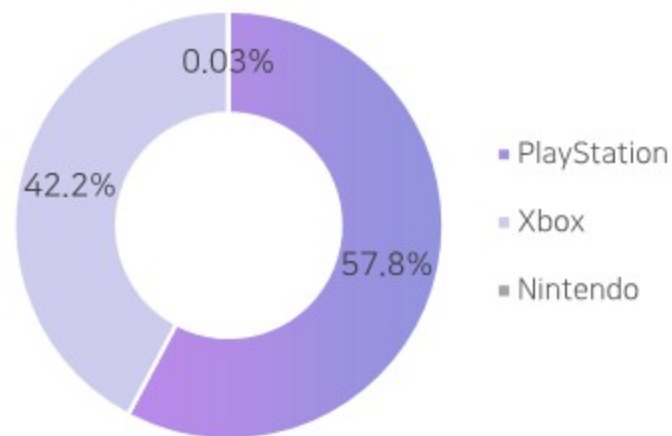
출처: limelightNetwork (2021.03)

## 콘솔 기기 OS 점유율과 가장 많이 플레이하는 비디오 게임 장르는?

콘솔 기기 OS 점유율 1위는 PlayStation, 가장 많이 플레이한 비디오 게임 장르는 '캐주얼 싱글 플레이' 장르

- 콘솔 기기 네트워크 시장 점유율 순위는 'PlayStation(57.8%)', 'Xbox (42.2%)', 'Nintendo(0.03%)' 순임
- 비디오 게임 장르별 플레이 시간 비율은 '캐주얼 싱글 플레이' 장르가 85.2%로 가장 높았고 '캐주얼 멀티 플레이(66.4%)', 'FPS(57.8%)' 순으로 이어짐

[ 글로벌 콘솔 기기 네트워크 시장 점유율 ]



출처: Statcounter (2021.05)

[ 미국 비디오 게임 장르별 플레이 시간 비율 ]



출처: limeightNetwork (2021.03)

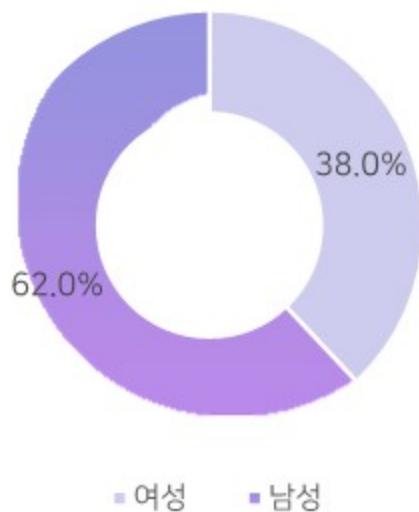


## 어떤 사람들이 콘솔 게임을 이용할까

여성보다 **남성이**, **2030 세대들이** 콘솔 게임을 가장 많이 이용함

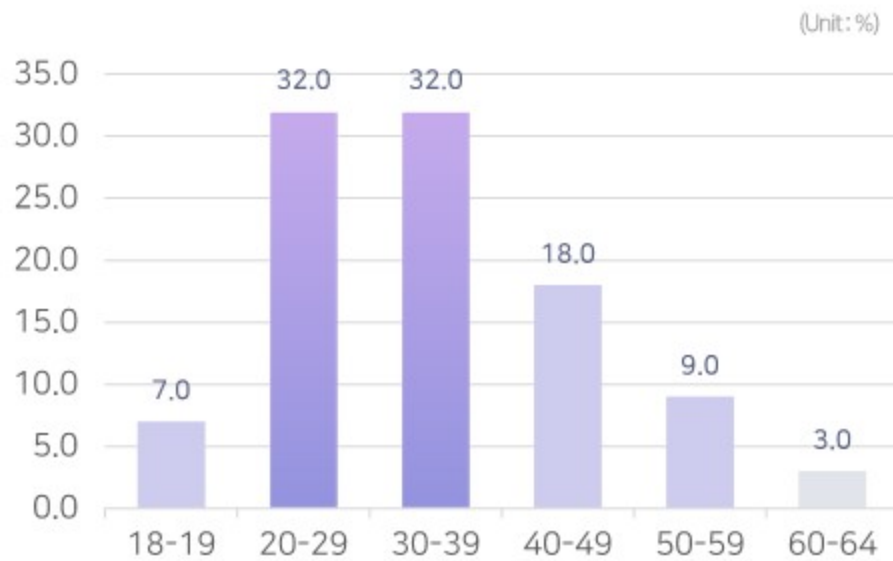
- 미국 콘솔 게임 이용자들을 기준으로 할 때 여성(38.0%)보다 남성(62.0%)이 콘솔 게임을 더 많이 이용하는 것으로 나타남
- 미국 콘솔 게임 주 이용자 연령대는 '20-29세대', '30-39세대'로 각각 32.0%의 비율을 보임

[ 미국 성별 콘솔 게임 이용자 비율 ]



출처: Statista(2021.03)

[ 미국 연령대별 콘솔 게임 이용자 비율 ]



출처: Statista(2021.03)

## 미국의 비디오 게임 이용 시간은 어떨까?

비디오 게임은 **주당 2-4시간 이용**하는 비율이 가장 높았으며, **한 번 플레이할 때 3-5시간 정도** 플레이

- '한 주에 2-4시간' 이용하는 비율이 19.2%로 가장 높았으며, 다음으로 '한 주에 1-2시간(18.0%)', '한 주에 4-7시간(18.0%)' 순으로 높았음
- 비디오 게임을 1회 플레이할 때 3-5시간 정도 플레이하는 비율이 26.2%로 가장 많았으며, 5-10시간이 23.8%, 1-3시간이 23.0% 정도의 비율을 차지함

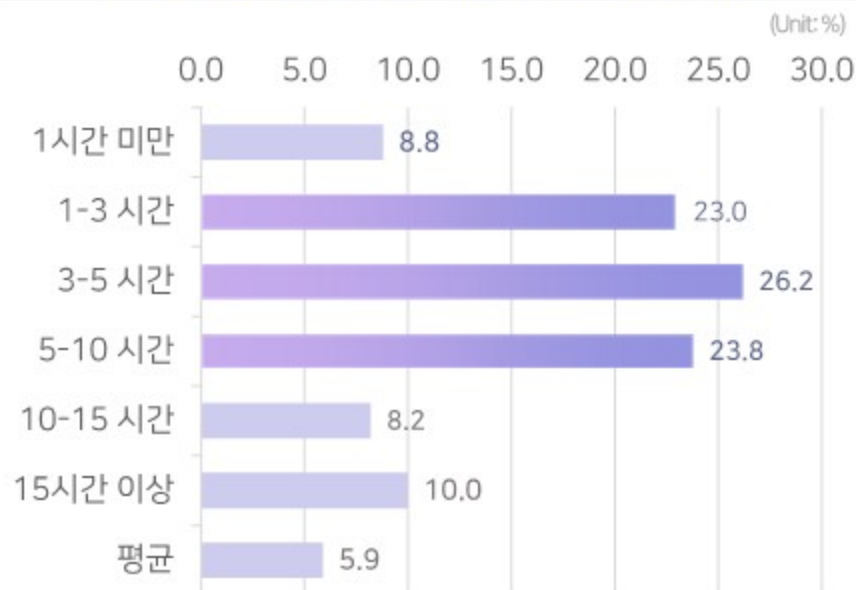
[ 미국, 비디오 게임 이용 시간 ]

비디오 게임 주당 평균 이용 시간



출처: LimelightNetwork (2021.03)

비디오 게임을 연속적으로 가장 오래 플레이한 시간



출처: LimelightNetwork (2021.03)

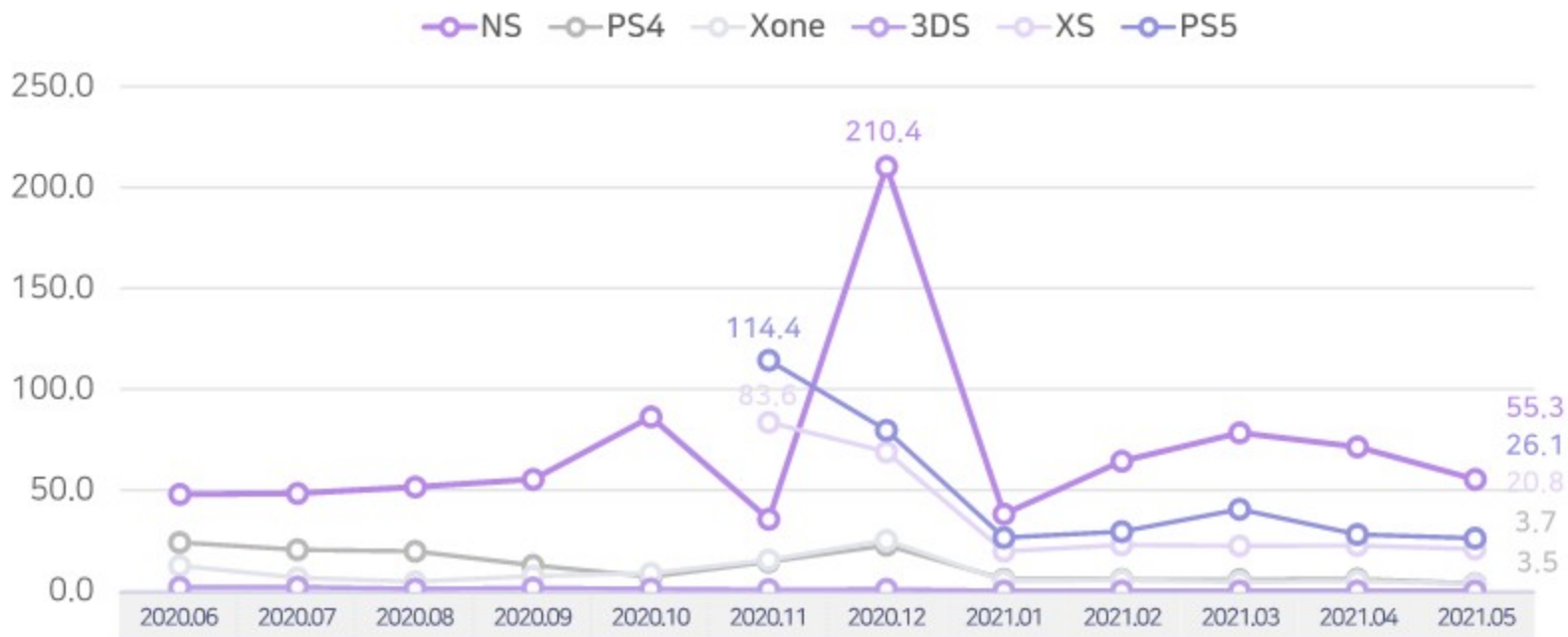
## 콘솔 기기를 몇 대나 구입했을까

2021년 5월 닌텐도 스위치, PlayStation 5, Xbox Series X/S 순으로 많이 팔려

- 콘솔 게임기 판매 성수기인 2020년 12월 기준으로 미국에서 닌텐도 스위치가 210.4만 대 판매됨
- 지난 2021년 5월 기준으로 볼 때, 닌텐도 스위치가 55.3만 대, PS5가 26.1만 대, Xbox Series X가 20.8만 대 판매됨. PlayStation 구세대 PS4와 Xbox 구세대 Xone은 각각 3.7만 대, 3.5만 대가 판매됨

[ 지난 1년 간 미국 콘솔 게임기 월별 판매 대수 ]

(Unit:만대)



출처: Vgchartz (2021.06)



## 비디오 게임에 얼마를 소비했을까?

2021년 1분기 비디오 게임 관련 지출액은 **14.9십억 달러**, 비디오 게임 분야별 **소비 증가율 더 커져**

- 2021년 1분기 비디오 게임 관련 지출액은 전년 동기 대비 30% 증가한 14.9십억 달러로 집계됨
- 분야별 소비 증가율도 커지는 추세임. 2020년 4분기에 모든 분야에서 양의 성장률을 보인 것에 더해, 2021년 1분기에도 게임 콘텐츠 분야에서 25%의 소비 증가율을 보임. 같은 시기 하드웨어 분야에서 81%, 액세서리 분야에서 42% 소비가 증가함

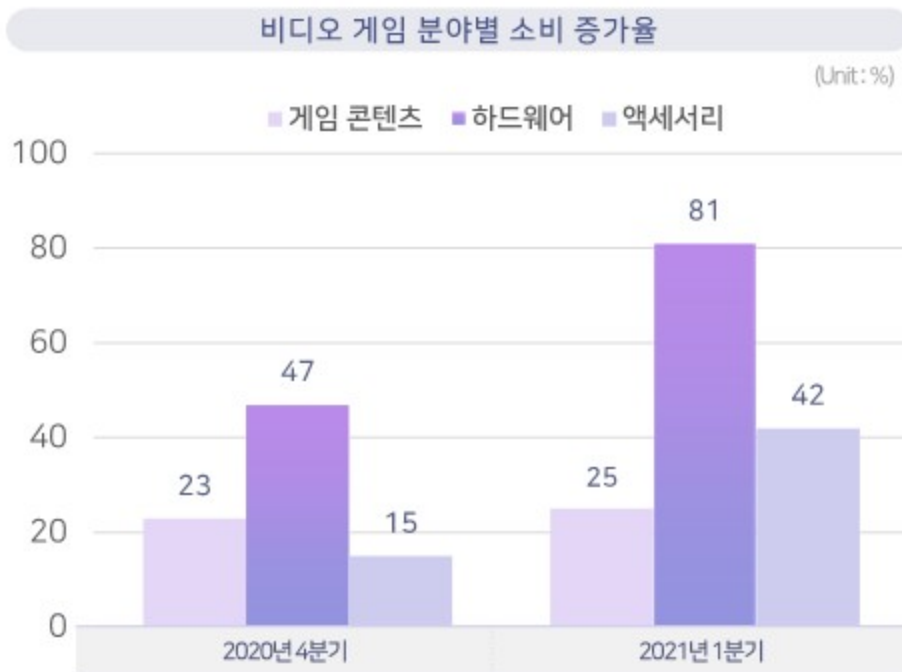
[ 미국 비디오게임 관련 지출액 변화 ]

2021년 1분기 비디오 게임 관련 지출액



출처: npd.com (2021.04)

비디오 게임 분야별 소비 증가율



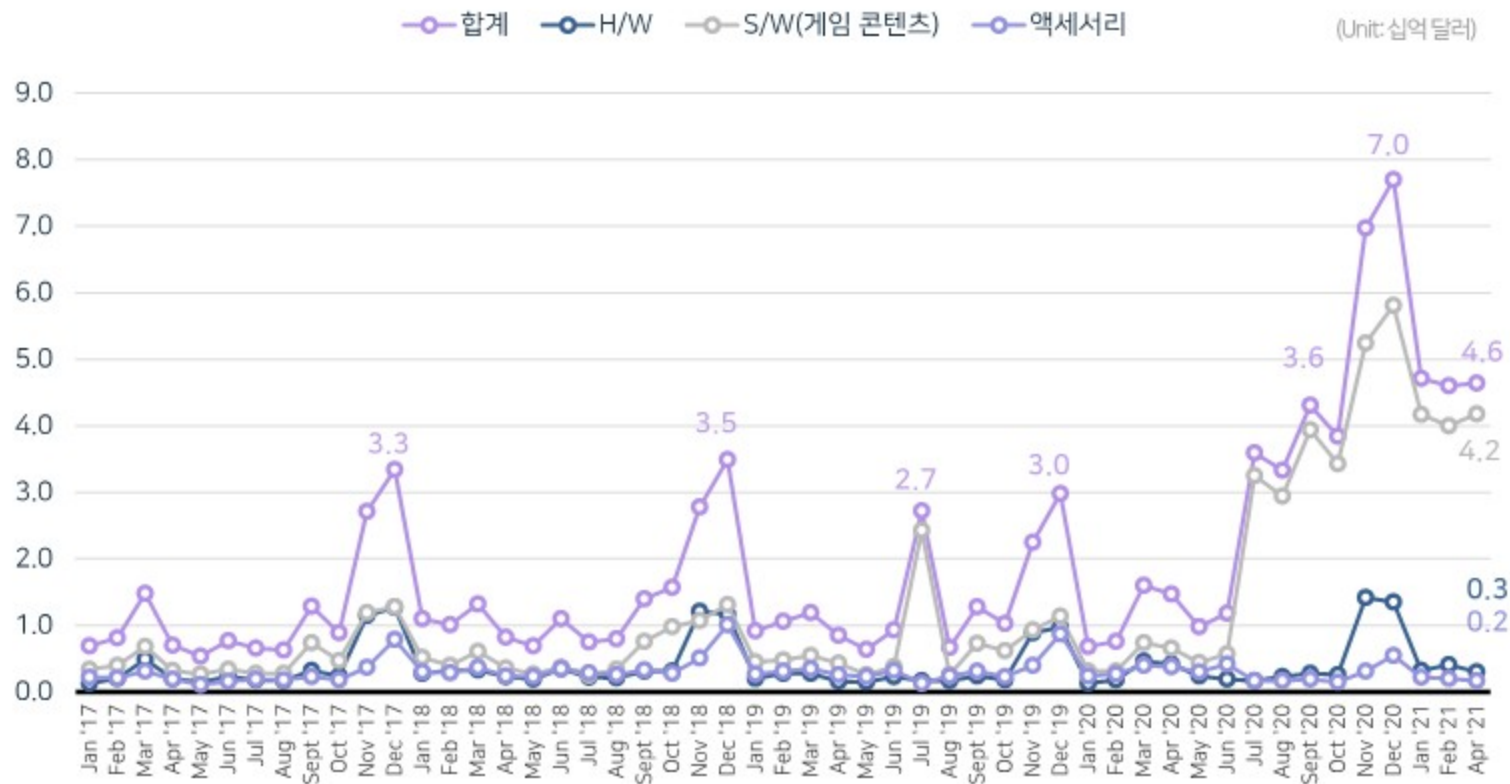
출처: npd.com (2021.04)

## 북미권 콘솔 시장 전체 규모는?

2021년 4월 기준 **합계 4.6십억 달러** 규모로 나타남

- 콘솔 게임 전체 시장 규모는 2021년 4월 기준 4.6십억 달러를 기록함
- 이중 하드웨어 시장 규모는 0.3십억 달러 정도의 규모이며, 게임 콘텐츠 시장 규모는 4.2십억 달러, 게임 액세서리 관련분야는 0.2십억 달러 규모를 보임

[ 콘솔 게임 전체 시장 규모 (2017-2021) ]



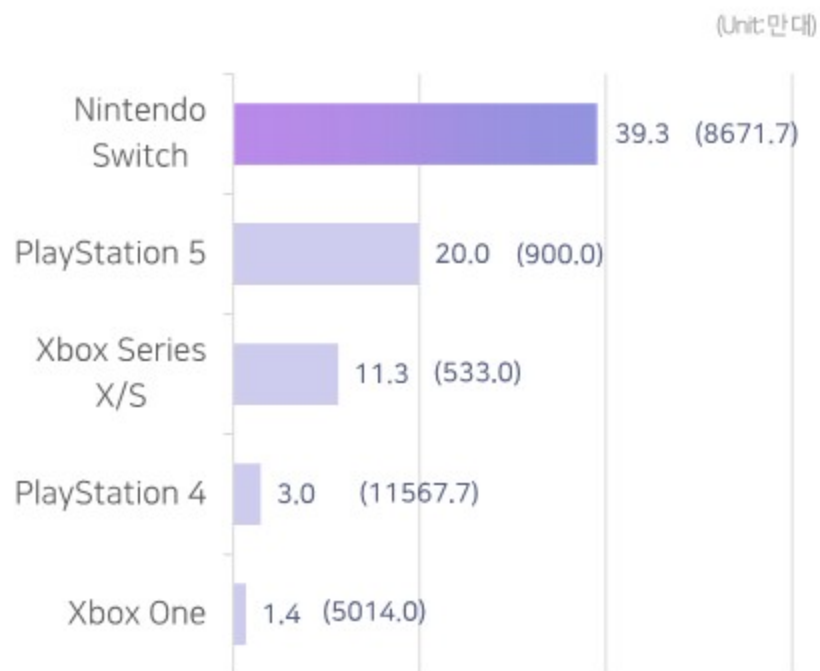
출처: venturebeat.com (2021.05)

## 세계/북미에서 가장 많이 팔린 콘솔 기기는?

2021년 6월 글로벌 판매량 1위는 닌텐도 스위치, 같은 기간 북미권 판매량 1위도 닌텐도 스위치

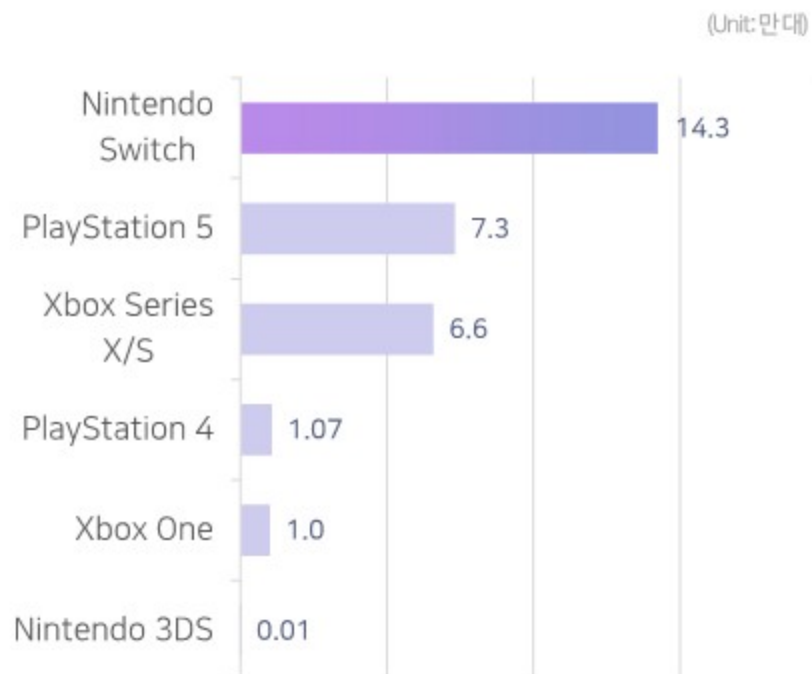
- 2021년 6월 글로벌 콘솔 기기 판매량은 '닌텐도 스위치'가 39.3만 대로 1위 차지. 해당 기간까지의 누적 판매량은 8671.7만 대로 집계됨
- 2021년 6월 북미권 콘솔 기기 판매량은 '닌텐도 스위치'가 14.3만 대로 1위 차지. 2위는 PS5 (7.3만 대), 3위는 Xbox Series X/S (6.6만 대)가 차지

[ 글로벌 콘솔 기기별 판매량(누적 판매량) ]



출처: Vgchartz (2021.06 4주차 기준)

[ 북미 콘솔 기기별 판매량 ]



출처: Vgchartz (2021.06 4주차 기준)

## 세계에서 가장 잘 팔리는 플레이스테이션 모델은?

2021년 1분기 기준 PlayStation 5 세대 판매량이 2.83백만 대 기록

- 2021년 1분기 기준 PlayStation 5 Family의 글로벌 판매량은 2.83백만 대를 기록함
- PlayStation 게이밍 소프트웨어 판매량은 2020년 3분기 104.2백만 장으로, 2019년도부터 2020년도까지의 추이 중 가장 높은 판매량을 보임

[ 글로벌 PlayStation 시장 규모 ]

2021년 1분기 PlayStaton 콘솔 기기 판매량



PlayStation 5 Family

2.83백만대

출처: Ampere Games (2021.05)

PlayStation 게이밍 소프트웨어 판매량

(Unit: 백만장)



출처: Sony (2021.04)

## 세계에서 가장 잘 팔리는 Xbox 모델은?

새로 출시된 Xbox Series X/S의 글로벌 콘솔 기기 판매량이 1.31백만 대로 집계됨

- 2021년 1분기 Xbox Series X/S의 판매량은 1.31백만 대로 집계됨
- Xbox Series X/S의 콘솔 기기 판매량 추이를 살펴본 결과, 콘솔 게임 성수기인 2020년 11월 경 1.7백만 대가 판매된 것으로 나타났으며, 최근 2021년 5월에는 0.4백만 대가 판매된 것으로 나타남

[ 글로벌 XBOX 시장 규모 ]

2021년 1분기 XBOX 콘솔 기기 판매량

2020년-2021년 XBOX Series X/S 콘솔 기기 판매량

(Unit: 백만대)



Xbox Series X/S  
1.31백만대

출처: Ampere Games (2021.05)



출처: VGChartz (2021.06)



## 세계에서 가장 잘 팔리는 닌텐도 모델은?

2021년 1분기 기준 닌텐도 스위치 글로벌 콘솔 기기 판매량 5.86백만 대

- 2021년 1분기 닌텐도 스위치의 판매량은 약 5.86백만 대로 집계됨
- 2020년부터 2021년까지의 닌텐도 스위치 콘솔 기기 판매량을 살펴본 결과, 2020년 12월 6.0백만 대가 판매되어 가장 높은 판매고를 보였으며, 최근 2021년 5월 1.6백만 대의 판매량을 보임

[ 글로벌 XBOX 시장 규모 ]

2021년 1분기 닌텐도 스위치 콘솔 기기 판매량



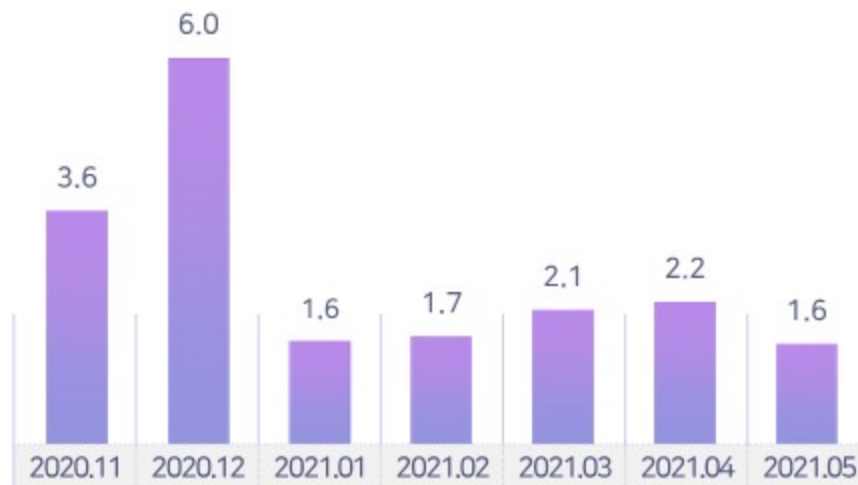
닌텐도스위치Family

5.86백만 대

출처: Ampere Games (2021.05)

2021년 닌텐도 스위치 콘솔 기기 판매량

(Unit: 백만대)



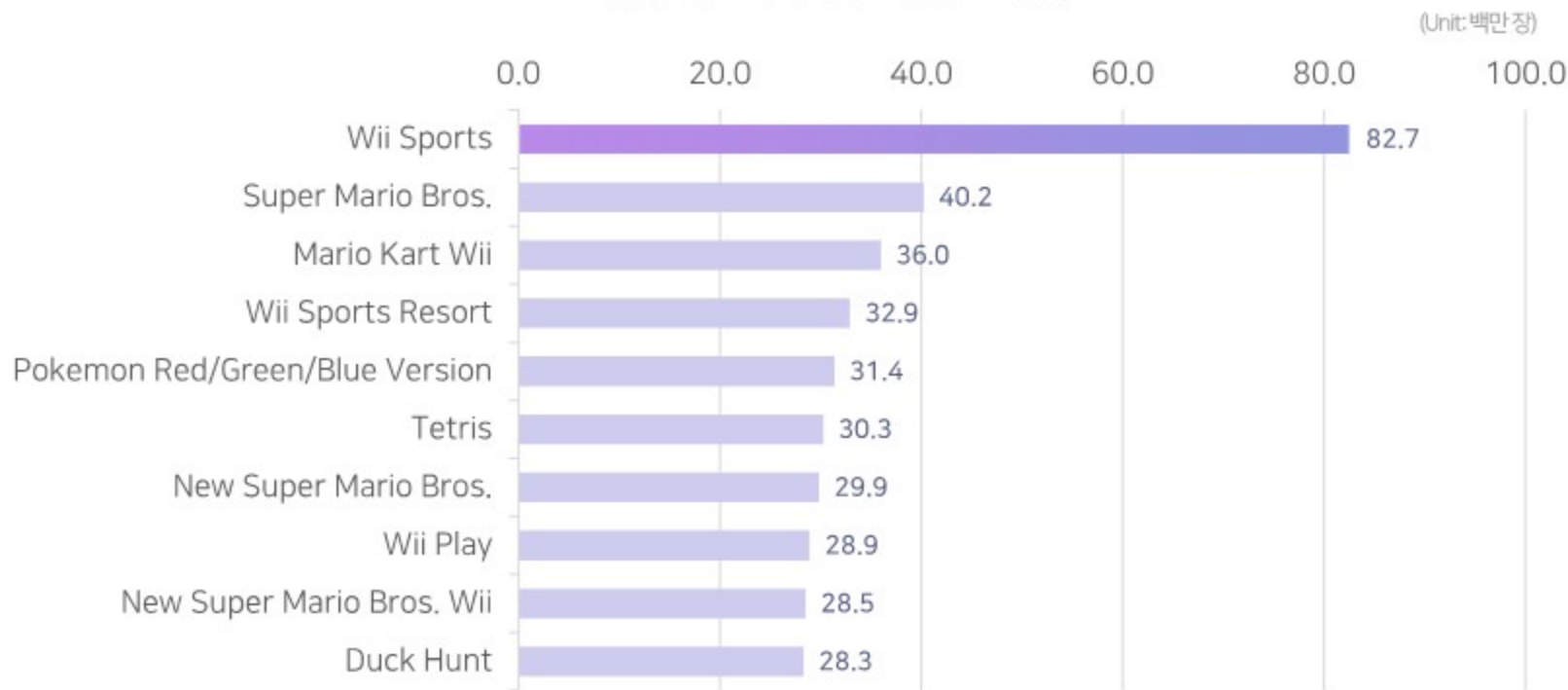
출처: VGChartz (2021.06)

## 세계에서 가장 많이 팔린 게임 타이틀은?

1위는 'Wii Sports(약 82.7백만 장)' 2위는 'Super Mario Bros.(약 40.2백만 장)' 로 닌텐도의 강세

- 세계에서 가장 많이 팔린 게임 타이틀은 닌텐도의 'Wii Sports(약 82.7백만 장)'로, 다른 타이틀보다 판매량이 압도적으로 많음
- 순위권에 오른 게임 타이틀은 대부분 닌텐도의 게임임

[ 글로벌 인기 타이틀 순위 및 판매량 ]



출처: vgchartz.com(2021.01)

## 미국에서 가장 많이 팔린 PlayStation 게임 타이틀은?

1위는 'Resident Evil: Village', 2위는 'MLB: The Show 21', 3위는 'Call of Duty: Black Ops: Cold War'

- 2021년 5월 기준 미국에서 가장 높은 판매고를 보인 PlayStation 게임은 Capcom USA사의 'Resident Evil: Village'임
- 판매량 2위는 Sony의 'MLB: The Show 21', 3위는 'Call of Duty: Black Ops: Cold War'로 나타남

[ 미국 PlayStation 인기 타이틀 순위 TOP 10\* ]

	게임명	발행사
1	Resident Evil: Village	Capcom USA
2	MLB: The Show 21	Sony (Corp)
3	Call of Duty: Black Ops: Cold War	Activision Blizzard (Corp)
4	Returnal	Sony (Corp)
5	Marvel's Spider-Man: Miles Morales (Sony)	Sony (Corp)
6	Mortal Kombat 11	Warner Bros. Interactive
7	Biomutant*	Nordic Games
8	Call of Duty: Modern Warfare (2019)	Activision Blizzard (Corp)
9	It Takes Two	Electronic Arts
10	Assassin's Creed: Valhalla	Ubisoft

출처: npd.com (2021.05)

\*디지털 판매량은 집계에 포함되지 않음

## 미국에서 가장 많이 팔린 Xbox 게임 타이틀은?

1위는 'Resident Evil : Village', 2위는 'Call of Duty : Black Ops.: Cold War'

- 2021년 5월 기준 미국에서 가장 높은 판매고를 보인 Xbox 게임은 Capcom USA사의 'Resident Evil : Village'임
- 판매량 2위는 Activision Blizzard의 'Call of Duty: Black Ops: Cold War', 3위는 'Mortal Kombat 11'로 나타남

[ 미국 XBOX 인기 타이틀 순위 TOP 10\* ]

	게임명	발행사
1	Resident Evil: Village	Capcom USA
2	Call of Duty: Black Ops: Cold War	Activision Blizzard (Corp)
3	Mortal Kombat 11	Warner Bros. Interactive
4	Call of Duty: Modern Warfare (2019)	Activision Blizzard (Corp)
5	MLB: The Show 21*	Sony (Corp)
6	It Takes Two	Electronic Arts
7	Assassin's Creed: Valhalla	Ubisoft
8	Biomutant*	Nordic Games
9	Forza Horizon 4	Microsoft (Corp)
10	UFC 4	Electronic Arts

출처: npd.com (2021.05)

\*디지털 판매량은 집계에 포함되지 않음

## 미국에서 가장 많이 팔린 Nintendo 게임 타이틀은?

미국에서 가장 많이 팔린 닌텐도 타이틀은 'New Pokemon Snap'

- 2021년 5월 기준 미국에서 가장 높은 판매고를 보인 닌텐도 게임은 'New Pokemon Snap'임
- 판매량 2위는 'Mario Kart 8', 3위는 'Animal Crossing: New Horizons'로 나타남

[ 미국 닌텐도 인기 타이틀 순위 TOP 10\* ]

	게임명	발행사
1	New Pokemon Snap	Nintendo
2	Mario Kart 8	Nintendo
3	Animal Crossing: New Horizons	Nintendo
4	Super Mario 3D World	Nintendo
5	Super Smash Bros. Ultimate	Nintendo
6	Monster Hunter: Rise	Capcom USA
7	The Legend of Zelda: Breath of the Wild	Nintendo
8	Pokemon: Sword/Shield	Nintendo
9	Miitopia	Nintendo
10	Super Mario Party	Nintendo

출처: npd.com (2021.05)

\*디지털 판매량은 집계에 포함되지 않음



## 2021년 비디오 게임 베스트셀러 TOP 10은?

2021년 5월까지의 판매량을 기준으로 볼 때 'Call of Duty: Black Ops: Cold War'가 1위를 차지함

- 'Activision Blizzard'사의 'Call of Duty: Black Ops: Cold War'가 2021년 1월부터 5월까지의 판매량 기준 베스트셀러 1위를 차지함
- Capcom USA의 'Resident Evil: Village'가 판매량 2위, Sony의 'MLB: The Show 21'이 3위를 차지함

[ 2021 게임 베스트셀러 TOP 10 ]

	게임명	발행사
1	Call of Duty: Black Ops: Cold War	Activision Blizzard (Corp)
2	Resident Evil: Village	Capcom USA
3	MLB: The Show 21^	Sony (Corp)
4	Super Mario 3D World*	Nintendo
5	Monster Hunter: Rise	Capcom USA
6	Marvel's Spider-Man: Miles Morales	Sony (Corp)
7	Outriders	Square Enix Inc (Corp)
8	Mario Kart 8*	Nintendo
9	Assassin's Creed: Valhalla	Ubisoft
10	Minecraft	Multiple Video Game Manufacturers

출처: npd.com (2021.05)

\*Xbox 디지털 판매량은 집계에 포함되지 않음

2021년 1분기  
콘솔게임 리포트  
자료와 동일

## 비디오게임 광고 시장 현황은?

비디오 게임 광고 시장은 **꾸준히 증가**하는 추세

- 비디오 게임 광고 시장 규모는 2015년부터 꾸준히 증가하는 추세를 보임
- 2021년 추산 4.2십억 달러 규모가 될 것으로 예측됨

[ 비디오 게임 광고 시장 현황 (2010-2020) ]



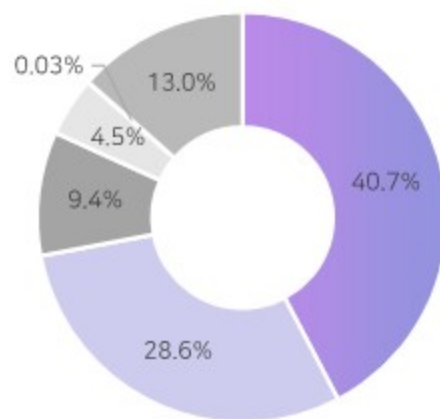
## TV 광고비가 가장 많은 콘솔 브랜드는?

'PlayStation(40.7%)'가 가장 큰 비율을 차지, 2위는 Nintendo(28.6%)

- 콘솔 게임 TV 광고비 중 가장 큰 비중을 차지하는 콘솔 브랜드는 'PlayStation'로 총 40.7%를 차지
- 2위는 Nintendo로 전체 중 28.6%의 비중을 차지함. 3위는 'Xbox(9.4%)'가 차지함
- 'PlayStation'의 TV 광고비 점유율이 큰 편. 2020년 11월 PlayStation 5의 출시가 광고비에 영향을 미쳤을 것으로 예상됨

[ 브랜드별 콘솔 게임 TV 광고비 현황(2020) ]

- PlayStation
- Nintendo
- Xbox
- Square Enix
- EA Sports
- Other



출처: Newzoo, iSpott (2020)

## Report Insight

---

- 2021 북미 콘솔 게임 이용자 현황·시장 현황
- 2021 국내 콘솔 게임 이용자 현황·시장 현황

## 국내 콘솔 게임 이용 현황과 특성은?

2021년 1분기 게임 결제량 재작년 동기 대비 272.0% 증가해, 콘솔 게임 유저 중 2030 여성 비율 늘어

- 2019년 동기 대비 2021년 1분기 게임 결제량 증감률을 살펴본 결과, 게임 콘솔 관련 결제량 증감률이 272.0%로 가장 컸음. 다음으로 PC/모바일 게임에서의 증감률이 64.0%로 나타남. 코로나19의 영향으로 이용이 제한된 PC방의 경우 -42.0%의 감소세를 보임
- 콘솔 게임 이용자의 인구 통계를 살펴본 결과, 2030 여성의 콘솔 게임 이용자 비율이 2019년 1분기 67.0%에서 2021년 1분기 73.0%로 확대됨. 같은 시기 PC/모바일 게임에서의 2030 여성 비율은 79.0%에서 85.0%로 증가함

[ 국내 콘솔 게임 이용 현황·특성 ]

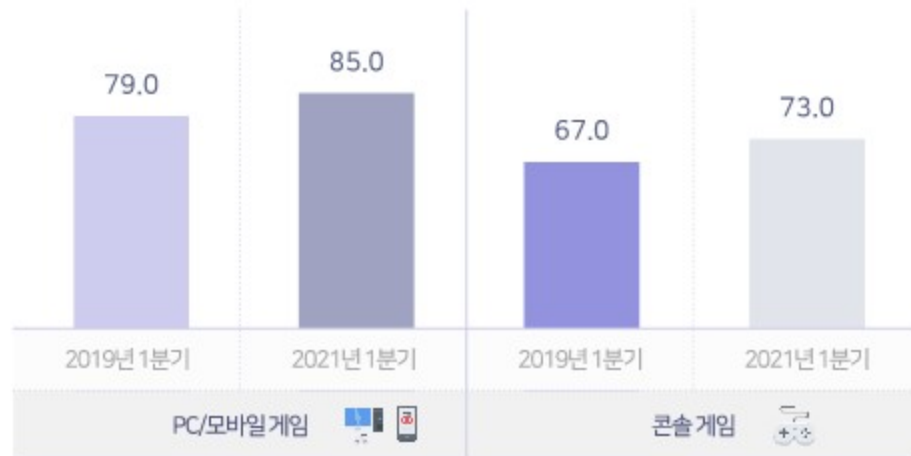
2019년 동기 대비 2021년 1분기 게임 결제량 증감률

(Unit: %)



2030대 여성 콘솔 게임 이용자 비율 변화

(Unit: %)





## 국내 콘솔 게임 시장 규모는?

전년 대비 **24.9% 성장해 2020년 매출 8,676억 원 규모**, 2021년 1조 2,037억 원 규모로 전망됨

- 국내 콘솔 게임 시장 규모는 2019년 6,946억 원을 기록함. 2020년은 2019년 대비 24.9% 증가해 8,676억 원 정도의 매출 보임
- 국내 콘솔 게임 시장은 지속적으로 성장할 것으로 전망되며, 2021년 1조 2,037억 원 정도의 매출 규모를 보일 것으로 전망

[ 국내 콘솔 게임 시장 규모 ]



출처: 한국콘텐츠진흥원, 2020대한민국 게임백서  
 \*은 추정치

## 세계 콘솔 시장 현황과 한국 콘솔 게임 시장의 비중은?

세계 콘솔 게임 시장 규모 **2021년 586억 달러 전망** 2019년 **국내 콘솔 게임 비중은 4.5%**를 차지해

- 2020년 세계 콘솔 게임 시장은 539억 달러 규모. 2021년 세계 콘솔 게임 시장 규모는 586억 달러에 이를 것으로 보임
- 2019년 게임 플랫폼별 비중을 살펴본 결과, 북미권의 콘솔 게임 플랫폼 비중이 38.4%로 가장 높았으며, 아시아권의 콘솔 게임 플랫폼 비중은 8.6%, 한국의 콘솔 게임 플랫폼 비중은 4.5%로 나타남

[ 국가별, 플랫폼별 콘솔 시장 규모 ]

세계 콘솔 게임 시장 규모

(Unit: 억달러)



출처: 앰페어 애널리시스

2019년 게임 플랫폼별 비중

(Unit: %)



출처: 한국콘텐츠진흥원

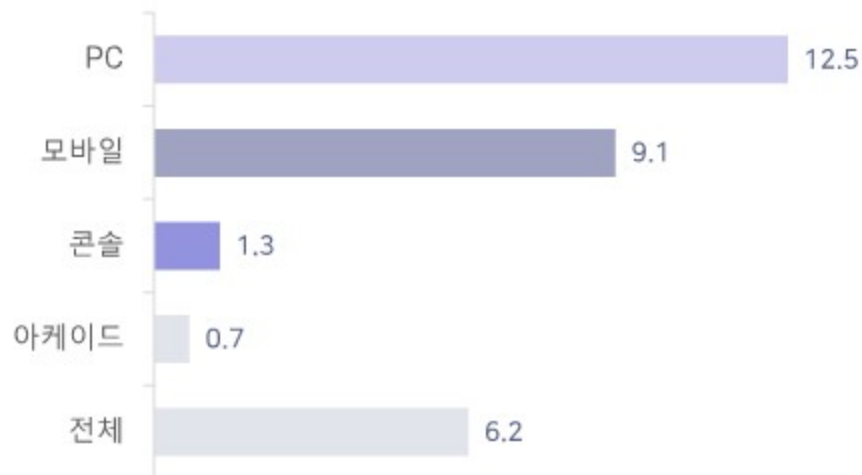
## 국내 콘솔 게임의 세계 시장 점유율은 어떨까?

2019년 기준 국내 콘솔 게임 시장은 세계 시장 중 1.3% 정도를 차지. 국산 콘솔 게임 다수 출시 예정

- 2019년 기준 국내 게임 업계의 세계 시장 점유율을 살펴본 결과, 국내 콘솔 게임 시장이 세계 시장에서 차지하는 비중은 1.3% 정도였음. PC 게임 점유율이 12.5%로 가장 높았으며, 국내 게임 시장의 세계 시장 점유율은 6.2% 정도임
- 엔씨소프트, 넥슨 등 국내 게임 업계에서 콘솔 게임을 출시하려는 움직임이 있음. 엔씨소프트는 '프로젝트 TL'이라는 PC·콘솔 크로스플레이 게임을 올해 하반기 출시 예정이며, 넥슨에서는 올해 하반기 '카트라이더 드리프트' 출시 예정

[ 2019년 국내 게임 업계 세계 시장 점유율 ]

(Unit: %)



출처: 한국콘텐츠진흥원, 2020 대한민국 게임백서

[ 출시 예정 콘솔 게임 ]

회사명	게임명	지원 플랫폼	출시 목표일
엔씨소프트	프로젝트 TL	PC · 콘솔 크로스플레이	올해 하반기
넥슨	카트라이더 드리프트	PC · 콘솔 크로스플레이	올해 하반기
풀어비스	붉은사막	PC · 콘솔	올해 하반기
스마일게이트	크로스파이어X	콘솔	올해 하반기
라인게임즈	프로젝트 하우스홀드	콘솔	미정

출처: 서울경제

## 국내 콘솔 플랫폼별 시장 전략은?

'오리지널'에 집중하는 닌텐도 스위치, 플레이스테이션5는 '독점', 엑스박스 시리즈 X/S는 '통합'을 전략으로

- 2017년 3월 출시된 '닌텐도 스위치'는 '모여봐요 동물의 숲', '젤다의 전설: 야생의 숨결' 등의 대표작들을 보유하고 있으며, 보유한 IP를 최대한 활용하는 것을 전략으로 하고 있음
- 플레이스테이션 5와 엑스박스 시리즈 X/S는 2020년 11월 출시 됨. 플레이스테이션 5의 주요 전략은 독점작의 런칭으로, 타플랫폼에서는 플레이하지 못하는 게임으로 이용자들을 유인함
- 엑스박스 시리즈 X/S의 주요 전략은 '통합'으로, 구독형 비즈니스 모델을 통해 한 플랫폼에서 다양한 게임을 즐길 수 있도록 함

### [ 콘솔별 전략 현황 ]

	닌텐도스위치	플레이스테이션5	엑스박스 시리즈 X/S
출시일	2017년 3월	2020년 11월	2020년 11월
대표작	모여봐요 동물의 숲 젤다의 전설: 야생의 숨결	파이널 판타지 16 갓오브워: 라그나로크	세누아의 전설: 헬블레이드2 헤일로 인피니트
특징	'오리지널' 마리오, 젤다 등 기존 IP를 활용한 게임 콘텐츠 다수 제작	'독점' 다수의 '독점 콘텐츠' 출시 예정	'통합' 구독형 비즈니스 모델 통해 저렴한 가격으로 다양한 게임 플레이 가능

출처: 조선일보, 녹색경제신문

## 국내 PlayStation 4 관련 기기 출하량 현황은?

국내 PlayStation 4 및 주변 기기 출하량은 **110만 대** 정도로 추산

- 오리지널 PlayStation 4, 듀얼쇼크 4, PlayStation 카메라의 경우, 2019년까지의 누적 출하량은 1억 1,590만 대로 추정됨
- 국내 출하량은 110만 대 정도로 집계됨

[ 2019년 PlayStation 4 관련 기기 누적 출하량 현황 ]

	오리지널 PlayStation 4, 듀얼쇼크 4, PlayStation 카메라
종류	가정용 거치형 게임기
누적 출하량	1억 1,590만 대
한국 판매량	110만 대

출처: IDG 컨설팅, Media Create



## Xbox One 출하량은 어떨까

2019년 미국의 Xbox One 기기 누적 출하량이 가장 많았으며, **한국에서 6만 대 정도 출하됨**

- 2019년 기준 미국의 기기 누적 출하량이 2,752.0만 대 정도로 1위를 차지함
- 한국은 2019년도까지 누적 6.0만 대 정도가 출하된 것으로 나타남

[ 2019년 Xbox One 기기 누적 출하량 현황 ]

(Unit:만대)



출처: IDG 컨설팅, Media Create

## 2020년 닌텐도 스위치 판매량은 어떨까

2020년 4분기 기준 닌텐도 스위치의 **하드웨어 판매량은 80.7만 대, 소프트웨어 판매량은 241.1만 대** 정도

- 대원미디어의 국내 닌텐도 스위치 하드웨어 판매량은 2020년 4분기 기준 80.7만 대, 소프트웨어 판매량은 241.1만 대임
- 대원미디어는 국내 닌텐도 스위치 하드웨어 유통의 약 50%를 담당하고 있으며, 이에 따르면 2020년 4분기 국내 닌텐도 스위치 판매량은 약 160만 대 정도일 것으로 추정됨

[ 대원미디어 유통 국내 닌텐도 스위치 H/W 및 S/W 누적 판매량 ]

(Unit: 만대)

	하드웨어	소프트웨어
2020년 1분기	50.6	144.4
2020년 2분기	59.7	177.0
2020년 3분기	69.2	205.8
2020년 4분기	80.7	241.1

출처: ktb 투자증권  
 \*대원미디어는 국내 닌텐도 스위치 H/W 유통의 약 50% 정도를 담당하고 있음

## 플레이스테이션 기반 게임 TOP 3는?

플레이스테이션 5 기반 판매량 1위 게임은 '마블스 스파이더맨: 마일즈 모랄레스'

- 국내 PlayStation 5 기반 게임 중 판매량 Top3를 알아본 결과, '마블스 스파이더맨: 마일즈 모랄레스'가 1위였으며, '콜 오브 듀티: 블랙 옵스 콜드 워'가 2위, '데몬즈 소울'이 3위를 차지함
- PlayStation 4 기반 게임 1위는 '킹덤 컴: 딜리버런스 로열 에디션'이었음. '콜 오브 듀티: 블랙 옵스 콜드 워'가 2위, 'E풋볼 PES 2021 시즌 업데이트'가 3위를 차지함

[ 국내 PlayStation 기반 게임 판매량 Top 3 ]

PlayStation 5 기반 Top 3

순위	게임명	발매일
1	마블스 스파이더맨 마일즈 모랄레스	2020.11.12
2	콜 오브 듀티: 블랙 옵스 콜드 워	2020.11.13
3	데몬즈 소울	2020.11.12

PlayStation 4 기반 Top 3

순위	게임명	발매일
1	킹덤 컴: 딜리버런스 로열 에디션	2021.01.14
2	콜 오브 듀티: 블랙 옵스 콜드 워	2020.11.13
3	E풋볼 PES 2021 시즌 업데이트	2020.09.15

출처: KORRANK (2021.01)

## 국내 Xbox 기반 게임 인기 랭킹은?

'MS XBOX ONE NBA 2K21 스탠다드 에디션 한글판' 이 1위를 차지

- 2021년 국내 Xbox 게임 타이틀 1위는 'MS XBOX ONE NBA 2K21'임
- 2위는 'MS XBOX 포르자 호라이즌4'이며, 3위는 'MS XBOX Kingdom Under Fire HEROES'임

### [ 국내 Xbox 기반 게임 Top3 ]

#### Xbox 게임 타이틀 2021 인기랭킹

순위	게임명	발매일
1	MS XBOX ONE NBA 2K21	2020.09.04
2	MS XBOX 포르자 호라이즌4	2018.09.28
3	MS XBOX Kingdom Under Fire HEROES	2005.09.20

출처: 쿠팡 (2021.03)

## 국내 닌텐도 시장 규모는 어떨까?

2021년 닌텐도 스위치 게임 타이틀 인기 랭킹 1위는 '모여봐요 동물의 숲'

- 닌텐도 스위치 게임 타이틀 1위는 '모여봐요 동물의 숲'으로 나타남
- 2위는 '링 피트 어드벤처'이며, 3위는 '마리오 카트 8 디럭스'임

### [ 닌텐도 스위치 기반 게임 TOP3 ]

닌텐도 스위치 게임 타이틀 2021 인기랭킹

순위	게임명	발매일
1	모여봐요 동물의 숲	2020.03.20
2	링 피트 어드벤처	2019.10.18
3	마리오 카트 8 디럭스	2017.04.28

출처: KORRANK (2021.01)



## 2021년 6월 1주차 게임 타이틀 판매 랭킹은?

국내 콘솔 게임 타이틀 판매 랭킹 1위는 **액션 RPG 게임 '스칼렛 스트링스'**로 나타남

- 1위는 액션 RPG 장르 게임인 '스칼렛 스트링스'로 나타남. 플레이 가능한 기종은 PS5, PS4, XSX/S, Xbox 가 있음
- 2위는 '성검전설 레전드 오브 마나'로 1위와 마찬가지로 액션 RPG 장르이며, PS4와 닌텐도 스위치로 플레이 가능
- 3위는 '마리오 골프 슈퍼 러시'로 스포츠 장르이며 닌텐도 스위치 기반으로 플레이 가능함

[ 국내 콘솔 게임 타이틀 판매 랭킹 ]

순위	게임명	기종	장르
1	스칼렛 스트링스	PS5, PS4, XSX/S Xbox	브레인펍크 액션 RPG
2	성검전설 레전드 오브 마나	PS4, NSW	액션 RPG
3	마리오 골프 슈퍼 러시	NSW	스포츠

콘솔리X한우리 (2021년6월 1주차)

THANK YOU

정기구독하기

incross