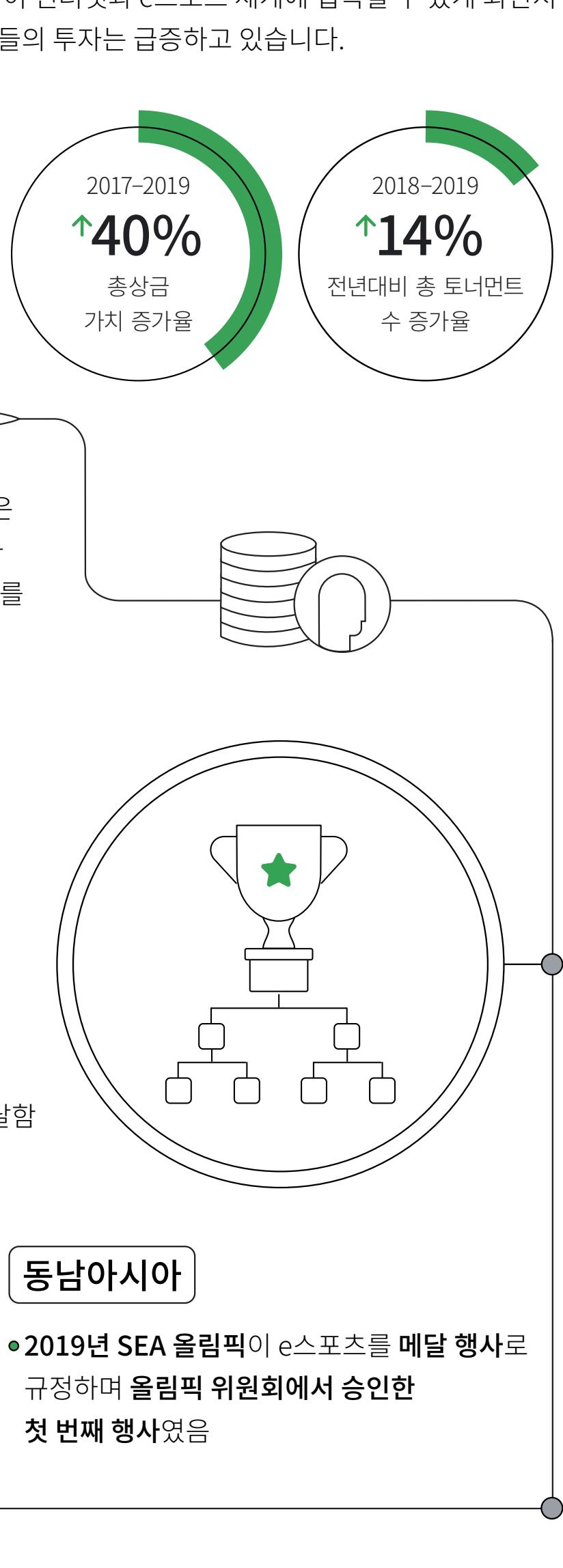


게임 플레이어 팬들의 급부상 : 아시아에서 확대되는 모바일 e스포츠 기회를 잡는 방법

자격을 갖춘 프로 팀이나 아마추어 선수들 사이의 조직적인 비디오 게임 대회인 e스포츠는 관중들에게 참가 자격을 부여함으로써 세계적인 규모의 게임으로 변모했습니다. 그러나 모바일 기술이 PC와 콘솔을 따라잡으면서 모바일 e스포츠가 빠르게 주목받게 되었고, 아시아의 게이머들이 급부상하고 있습니다.

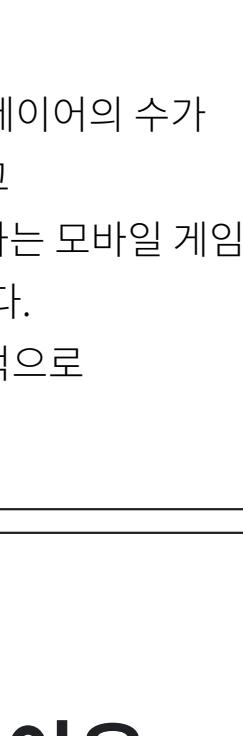
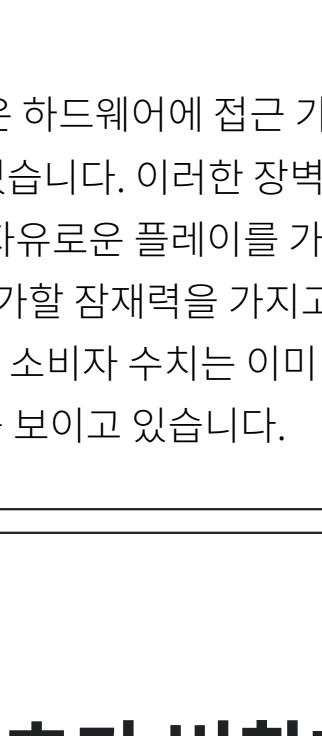
Google이 시장조사 전문 기업 니코 파트너스(Niko Partners)와의 제휴를 통해 제공하는 아시아의 게임 시장에 관한 인사이트 두 번째 시리즈에서는 모바일 e스포츠의 성장, 코로나19가 가정에서의 게임과 스트리밍에 미치는 영향과 게임 업계의 개발자와 경영진들이 게이머들의 연결, 경쟁, 공동체, 완성에 대한 욕구를 활용할 수 있는 방법에 대해 탐색해봅니다.



아시아 : e스포츠 팬덤의 중심지

첫 번째로 개최되었던 e스포츠 행사를 되돌아보면, 언젠가 선수들이 백만 달러의 상금을 놓고 경쟁하게 될 것이라는 걸 믿기 어렵습니다. 그러나 더 많은 사람들이 인터넷과 e스포츠 세계에 접속할 수 있게 되면서 광고주와 리테일 업체들의 투자는 급증하고 있습니다.

지난 몇 년 간의 글로벌 e스포츠



아시아보다 더 e스포츠가 인기를 얻고 있는 곳은 없습니다. 아시아에는 15억 명 이상의 게이머가 살고 있으며, 대한민국, 중국, 일본, 동남아시아를 포함한 주요 시장이 오랜 기간 동안 게임 업계의 선두를 달리고 있습니다.

대한민국

- 프로페셔널 e스포츠의 탄생지
- 2000년 이후 선수들이 전문 자격을 갖춤

중국

- 여러 플랫폼에 걸쳐 e스포츠 팬들이 35억에 달함
- 2019년 전 세계적으로 가장 높은 수익을 거둠

일본

- 2018년 일본 e스포츠 연합(JESU) 설립
- 2018년 상금 풀 규정 변경 후 e스포츠 수익 전년 대비 13배 증가

동남아시아

- 2019년 SEA 올림픽이 e스포츠를 메달 행사로 규정하며 올림픽 위원회에서 승인한 첫 번째 행사였음

커뮤니티 양성하기

아시아에 확실하게 자리 잡은 게임 인프라와 e스포츠에 대한 열정은 게임 자체를 넘어 수백만 명의 사람들과 연결될 수 있는 기회를 제공합니다. "포트나이트" 및 "모바일 레전드: 방방"과 같은 인기 타이틀은 열렬한 플레이어 팬인 소비자의 육성이 의미 있는 사용자 참여를 위한 지름길임을 보여 줍니다.

모바일 e스포츠 혁명 속으로

e스포츠의 세계적인 폭발에 이어 콘솔과 PC의 성공을 추구하는 모바일 게임 개발자들은 멀티플레이어 온라인 전투 경기장(MOBA), 슈터/배틀로얄 게임, 전략/자동 전투 선수 등 가장 인기 있는 e스포츠 장르로 초점을 옮겼습니다.

Tencent 腾讯

"Honor of Kings/펜타 스톰(Arena of Valor)"

MOONTON

"모바일 레전드: 방방"

2016년 이후 아시아에서 가장 높은 수익성과 높은 다운로드 수치를 보인 모바일 e스포츠 타이틀

몇 년 만에 아시아 전역의 수백만 명의 게이머들이 그 대열에 합류했고, 점점 늘어나는 커뮤니티와 대결하고 싶어했습니다.

2019년, 배틀 로얄 게임은 아시아(중국 제외)에서 가장 인기 있고 수익성이 높은 모바일 e스포츠 타이틀이었습니다.

커뮤니티 육성하기

PC 및 콘솔 e스포츠의 성장은 하드웨어에 접근 가능한 플레이어의 수가 적다는 점 때문에 제한적이었습니다. 이러한 장벽을 허물고 더 많은 관중들에게다가 자유로운 플레이를 가능하게 하는 모바일 게임은 전통적인 e스포츠 게임을 능가할 잠재력을 가지고 있습니다. 모바일 e스포츠 제작 및 게임 소비자 수치는 이미 전 세계적으로 PC e스포츠를 능가할 기세를 보이고 있습니다.

아시아에서 모바일 e스포츠가 번창하는 이유

아시아가 e스포츠 분야의 초기 리더로 자리매김한 데는 몇 가지 요인이 있습니다.

e스포츠 플레이어인 팬들의 확대와 강력한 인터넷 카페(icafe) 인프라,

주요 시장의 모바일 중심 소비자 등이 e스포츠의 발달을 뒷받침했습니다.

성장 중인 막대한 모바일 인구

모바일 사용률의 가파른 증가 속도는

모바일 e스포츠의 성장을 위한

강력한 촉매제가 되었습니다.

중국, 인도, 동남아시아와 같은 시장들은

이미 모바일 게임에 지대한 영향을

미치고 있습니다.

2019년의 중국+동남아시아

850억 모바일 게이머 수

+2800억 연간 모바일 게임 수익

2019년의 글로벌 모바일 e스포츠 매출의 68%가 아시아 내에서 발생했습니다. (133억 달러)

2019년의 모바일 e스포츠 대회로 인해 동남아시아의 e스포츠 토너먼트의 상금 평균 가치는 전년대비 244% 증가했습니다.

세계적인 모바일 기술과 인프라

PC와 콘솔 게임은 역사적으로 모바일보다 더 빠른 연결과 더 세밀한 그래픽을 자랑해 왔습니다. 그러나 더 나은 스마트폰 하드웨어, 클라우드 게임, 5G 네트워크를 포함한 새로운 기술의 발전은 모바일 게임의 이용률을 가속화시키고 있습니다.

초고속 디스플레이, 고속 프로세서 및 콘솔에서 영감을 받은 디자인과 같은

향상된 기능을 갖춘 게임 전용 휴대폰이 모바일 게이머에게 경쟁력을 부여합니다.

클라우드 게임 예: 플레이스테이션 나우, 마이크로소프트의 프로젝트 xCloud, 지포스나우(GeForce Now), 텐센트 인스턴트 플레이, 스타디아(Stadia)*은 모바일 게이머가 일반적인 하드웨어 없이 고성능 타이틀을 재생할 수 있도록 해줍니다.

*현재 아시아 미출시

대역폭이 넓어지고 다운로드 속도가 빨라지면

플랫폼 전체에 레벨 플레이 필드가 생성됩니다. 대부분의 동남아시아 국가들은 2020년에 5G를 출시할 계획입니다.

모바일 게임은 사회적 거리 두기 기간 동안 e스포츠 팬들의 연결을 지속시키는데 결정적인 역할을 해왔습니다. 외출금지 조치가 지속되면서 아시아 전역의 게이머들은 수년 동안 e스포츠 팬덤을 쌓아온 장소에 접근할 수 있게 될 것입니다.

모바일 게임은 여전히 모바일 게임의 주요 시장입니다. 그러나 더 나은 스마트폰 하드웨어, 클라우드 게임, 5G 네트워크를 포함한 새로운 기술의 발전은 모바일 게임의 이용률을 가속화시키고 있습니다.

모바일 게임은 여전히 모바일 게임의 주요 시장입니다. 그러나 더 나은 스마트폰 하드웨어, 클라우드 게임, 5G 네트워크를 포함한 새로운 기술의 발전은 모바일 게임의 이용률을 가속화시키고 있습니다.

모바일 게임은 여전히 모바일 게임의 주요 시장입니다. 그러나 더 나은 스마트폰 하드웨어, 클라우드 게임, 5G 네트워크를 포함한 새로운 기술의 발전은 모바일 게임의 이용률을 가속화시키고 있습니다.

모바일 게임은 여전히 모바일 게임의 주요 시장입니다. 그러나 더 나은 스마트폰 하드웨어, 클라우드 게임, 5G 네트워크를 포함한 새로운 기술의 발전은 모바일 게임의 이용률을 가속화시키고 있습니다.

모바일 게임은 여전히 모바일 게임의 주요 시장입니다. 그러나 더 나은 스마트폰 하드웨어, 클라우드 게임, 5G 네트워크를 포함한 새로운 기술의 발전은 모바일 게임의 이용률을 가속화시키고 있습니다.

모바일 게임은 여전히 모바일 게임의 주요 시장입니다. 그러나 더 나은 스마트폰 하드웨어, 클라우드 게임, 5G 네트워크를 포함한 새로운 기술의 발전은 모바일 게임의 이용률을 가속화시키고 있습니다.

모바일 게임은 여전히 모바일 게임의 주요 시장입니다. 그러나 더 나은 스마트폰 하드웨어, 클라우드 게임, 5G 네트워크를 포함한 새로운 기술의 발전은 모바일 게임의 이용률을 가속화시키고 있습니다.

모바일 게임은 여전히 모바일 게임의 주요 시장입니다. 그러나 더 나은 스마트폰 하드웨어, 클라우드 게임, 5G 네트워크를 포함한 새로운 기술의 발전은 모바일 게임의 이용률을 가속화시키고 있습니다.

모바일 게임은 여전히 모바일 게임의 주요 시장입니다. 그러나 더 나은 스마트폰 하드웨어, 클라우드 게임, 5G 네트워크를 포함한 새로운 기술의 발전은 모바일 게임의 이용률을 가속화시키고 있습니다.

모바일 게임은 여전히 모바일 게임의 주요 시장입니다. 그러나 더 나은 스마트폰 하드웨어, 클라우드 게임, 5G 네트워크를 포함한 새로운 기술의 발전은 모바일 게임의 이용률을 가속화시키고 있습니다.

모바일 게임은 여전히 모바일 게임의 주요 시장입니다. 그러나 더 나은 스마트폰 하드웨어, 클라우드 게임, 5G 네트워크를 포함한 새로운 기술의 발전은 모바일 게임의 이용률을 가속화시키고 있습니다.

모바일 게임은 여전히 모바일 게임의 주요 시장입니다. 그러나 더 나은 스마트폰 하드웨어, 클라우드 게임, 5G 네트워크를 포함한 새로운 기술의 발전은 모바일 게임의 이용률을 가속화시키고 있습니다.

모바일 게임은 여전히 모바일 게임의 주요 시장입니다. 그러나 더 나은 스마트폰 하드웨어, 클라우드 게임, 5G 네트워크를 포함한 새로운 기술의 발전은 모바일 게임의 이용률을 가속화시키고 있습니다.

모바일 게임은 여전히 모바일 게임의 주요 시장입니다. 그러나 더 나은 스마트폰 하드웨어, 클라우드 게임, 5G 네트워크를 포함한 새로운 기술의 발전은 모바일 게임의 이용률을 가속화시키고 있습니다.

모바일 게임은 여전히 모바일 게임의 주요 시장입니다. 그러나 더 나은 스마트폰 하드웨어, 클라우드 게임, 5G 네트워크를 포함한 새로운 기술의 발전은 모바일 게임의 이용률을 가속화시키고 있습니다.

모바일 게임은 여전히 모바일 게임의 주요 시장입니다. 그러나 더 나은 스마트폰 하드웨어, 클라우드 게임, 5G 네트워크를 포함한 새로운 기술의 발전은 모바일 게임의 이용률을 가속화시키고 있습니다.

모바일 게임은 여전히 모바일 게임의 주요 시장입니다. 그러나 더 나은 스마트폰 하드웨어, 클라우드 게임, 5G 네트워크를 포함한 새로운 기술의 발전은 모바일 게임의 이용률을 가속화시키고 있습니다.

모바일 게임은 여전히 모바일 게임의 주요 시장입니다. 그러나 더 나은 스마트폰 하드웨어, 클라우드 게임, 5G 네트워크를 포함한 새로운 기술의 발전은 모바일 게임의 이용률을 가속화시키고 있습니다.

모바일 게임은 여전히 모바일 게임의 주요 시장입니다. 그러나 더 나은 스마트폰 하드웨어, 클라우드 게임, 5G 네트워크를 포함한 새로운 기술의 발전은 모바일 게임의 이용률을 가속화시키고 있습니다.

모바일 게임은 여전히 모바일 게임의 주요 시장입니다. 그러나 더 나은 스마트폰 하드웨어, 클라우드 게임, 5G 네트워크를 포함한 새로운 기술의 발전은 모바일 게임의 이용률을 가속화시키고 있습니다.

모바일 게임은 여전히 모바일 게임의 주요 시장입니다. 그러나 더 나은 스마트폰 하드웨어, 클라우드 게임, 5G 네트워크를 포함한 새로운 기술의 발전은 모바일 게임의 이용률을 가속화시키고 있습니다.

모바일 게임은 여전히 모바일 게임의 주요 시장입니다. 그러나 더 나은 스마트폰 하드웨어, 클라우드 게임, 5G 네트워크를 포함한 새로운 기술의 발전은 모바일 게임의 이용률을 가속화시키고 있습니다.

모바일 게임은 여전히 모바일 게임의 주요 시장입니다. 그러나 더 나은 스마트폰 하드웨어, 클라우드 게임, 5G 네트워크를 포함한 새로운 기술의 발전은 모바일 게임의 이용률을 가속화시키고 있습니다.

모바일 게임은 여전히 모바일 게임의 주요 시장입니다. 그러나 더 나은 스마트폰 하드웨어, 클라우드 게임, 5G 네트워크를 포함한 새로운 기술의 발전은 모바일 게임의 이용률을 가속화시키고 있습니다.

모바일 게임은 여전히 모바일 게임의 주요 시장입니다. 그러나 더 나은 스마트폰 하드웨어, 클라우드 게임, 5G 네트워크를 포함한 새로운 기술의 발전은 모바일 게임의 이용률을 가속화시키고 있습니다.

모바일 게임은 여전히 모바일 게임의 주요 시장입니다. 그러나 더 나은 스마트폰 하드웨어, 클라우드 게임, 5G 네트워크를 포함한 새로운 기술의 발전은 모바일 게임의 이용률을 가속화시키고 있습니다.

모바일 게임은 여전히 모바일 게임의 주요 시장입니다. 그러나 더 나은 스마트폰 하드웨어, 클라우드 게임, 5G 네트워크를 포함한 새로운 기술의 발전은 모바일 게임의 이용률을 가속화시키고 있습니다.

모바일 게임은 여전히 모바일 게임의 주요 시장입니다. 그러나 더 나은 스마트폰 하드웨어, 클라우드 게임, 5G 네트워크를 포함한 새로운 기술의 발전은 모바일 게임의 이용률을 가속화시키고 있습니다.

모바일 게임은 여전히 모바일 게임의 주요 시장입니다. 그러나 더 나은 스마트폰 하드웨어, 클라우드 게임, 5G 네트워크를 포함한 새로운 기술의 발전은 모바일 게임의 이용률을 가속화시키고 있습니다.

모바일 게임은 여전히 모바일 게임의 주요 시장입니다. 그러나 더 나은 스마트폰 하드웨어, 클라우드 게임, 5G 네트워크를 포함한 새로운 기술의 발전은 모바일 게임의 이용률을 가속화시키고 있습니다.

모바일 게임은 여전히 모바일 게임의 주요 시장입니다. 그러나 더 나은 스마트폰 하드웨어, 클라우드 게임, 5G 네트워크를 포함한 새로운 기술의 발전은 모바일 게임의 이용률을 가속화시키고 있습니다.

모바일 게임은 여전히 모바일 게임의 주요 시장입니다. 그러나 더 나은 스마트폰 하드웨어, 클라우드 게임, 5G 네트워크를 포함한 새로운 기술의 발전은 모바일 게임의 이용률을 가속화시키고 있습니다.

모바일 게임은 여전히 모바일 게임의 주요 시장입니다. 그러나 더 나은 스마트폰 하드웨어, 클라우드 게임, 5G 네트워크를 포함한 새로운 기술의 발전은 모바일 게임의 이용률을 가속화시키고 있습니다.

모바일 게임은 여전히 모바일 게임의 주요 시장입니다. 그러나 더 나은 스마트폰 하드웨어, 클라우드 게임, 5G 네트워크를 포함한 새로운 기술의 발전은 모바일 게임의 이용률을 가속화시키고 있습니다.

모바일 게임은 여전