

1. (KONAMI) 분석

"IP 활용의 선구자, 그러나 AAA급 개발력 회복이 과제"

(1) 어떤 사업을 하고 있는지

코나미는 게임, 카지노, 스포츠, 엔터테인먼트의 4가지 핵심 사업을 운영하는 일본의 대표적인 종합 엔터테인먼트 기업이다.

① 게임 사업 (디지털 엔터테인먼트)

- 주요 콘솔 & PC 게임
- 메탈기어 시리즈, 사일런트 힐, 위닝일레븐(eFootball), 유희왕 등 인기 IP 보유
- 최근에는 IP 리메이크 및 모바일 시장 확대에 집중 (예: 사일런트 힐 2 리메이크, 메탈기어 솔리드 Δ)
- 모바일 & 온라인 게임
- 유희왕 마스터 듀얼, 프로야구 스피리츠 등의 라이브 서비스 운영
- 아케이드 & 파칭코
- 비마니(BEMANI) 시리즈 (리듬게임), 메달 게임, 슬롯 머신 등 운영

② e스포츠 & 미디어 사업

- 위닝일레븐, 유희왕 기반의 e스포츠 리그 운영
- 게임 IP를 활용한 애니메이션, 굿즈, 영화 제작

③ 카지노 & 슬롯 머신 사업

- 북미 및 유럽 중심으로 슬롯 머신 및 카지노 게임 개발 (Konami Gaming, Inc.)

④ 스포츠 & 피트니스 사업

- 일본 내 헬스클럽 운영 (Konami Sports Club)

(2) 어떤 사업적 리스크를 가지고 있는지

1. AAA급 게임 개발력 약화

- 캡콤, 반다이 남코와 달리 오리지널 신작 개발이 부족
- 최근 주력하는 리메이크 작품 (메탈기어 솔리드 Δ, 사일런트 힐 2)이 실패하면 타격이 큼

2. 모바일 & 라이브 서비스 의존도 증가

- 유희왕 마스터 듀얼 등 일부 게임은 성공했지만, 안정적인 수익원이 되지 못하면 리스크

3. e스포츠 시장에서 경쟁력 부족

- 반다이 남코(철권), 캡콤(스트리트 파이터) 대비 글로벌 대회 인지도 낮음

4. 카지노 사업의 글로벌 규제 위험

- 북미, 유럽에서 규제 강화 가능성

(3) 경쟁사는 어떤 곳인지

기업명	주요 IP 및 강점	코나미 대비 차별점
캡콤	바이오하자드, 몬헌, 스트리트 파이터	AAA급 신작 개발력 강함
반다이 남코	철권, 드래곤볼, 원피스	미디어 믹스 & IP 확장 능력 우수
스퀘어 에닉스	파이널 판타지, 드래곤 퀘스트	RPG 및 오리지널 IP 개발 강점
세가	소닉, 페르소나, 용과 같이	콘솔 & PC 게임 시장 공략 강점

(4) 경쟁사와 비교한 강점과 단점

강점

- 강력한 IP 보유 → 메탈기어, 사일런트 힐, 위닝일레븐, 유희왕 등
- 멀티플랫폼 사업 운영 → 게임 + 카지노 + 스포츠 다각화
- 리듬게임 & 아케이드 분야에서 강세

단점

- AAA급 신작 부족 → 콘솔 게이머층 이탈 우려
- e스포츠 경쟁력 부족
- 모바일 게임 편중 & 서구권 퍼블리셔 대비 브랜드 파워 약함

(5) 경영자의 키워드와 나의 키워드 매치성

코나미 경영 철학

- IP 활용 & 멀티플랫폼 전략
- e스포츠, 모바일, 디지털 콘텐츠 중심의 사업 운영

나의 강점과 매칭 포인트

- + IP 확장 & 스토리텔링 경험 → 기존 IP를 활용한 신사업 기획 가능
- + e스포츠 및 유튜브 트렌드 이해 → 유희왕 & 위닝일레븐 기반 콘텐츠 마케팅 기획 가능
- + 스토리텔링 기획력 → 사일런트 힐 같은 내러티브 게임 기획 참여 가능
- + 새로운 것에 대한 도전과 창조 & 다양한 것에 대한 관심 -> 다양한 시장에 대한 도전 가능

(6) 자유분석 - 앞으로의 업계

- IP 활용 미디어 믹스 확대 (게임 → 애니메이션 → 영화 → 굿즈)
- 구독형 서비스 (PS Plus, Xbox Game Pass)와 클라우드 게임 증가
- e스포츠 및 라이브 서비스 시장 확대

(7) 자유분석 - 회사의 전망

- AAA 신작 부족 문제가 해결되지 않으면 코어 게이머층 유지가 어려움
- e스포츠와 라이브 서비스 강화 시 모바일·디지털 분야에서 지속 성장 가능

2. 세가(SEGA) 분석

“다양한 장르에서 강점을 가진 종합 게임사, 그러나 글로벌 시장에서의 입지 강화가 필요”

(1) 어떤 사업을 하고 있는지

세가는 일본을 대표하는 게임 회사 중 하나로, 콘솔·PC 게임, 모바일 게임, 아케이드 게임, IP 라이선싱 사업 등을 운영하고 있다. 특히, 다양한 장르의 IP를 보유하고 있으며, 글로벌 시장에서도 인지도가 높은 기업이다.

① 콘솔 & PC 게임 사업

- 대표 IP: 소닉, 페르소나, 용과 같이, 샤이닝 시리즈, 전장의 발큐리아
- RPG, 액션, 리듬게임, 시뮬레이션 등 다양한 장르에서 강세
- 페르소나 시리즈는 글로벌 시장에서도 높은 평가 (페르소나 5가 특히 성공)

② 모바일 게임 사업

- 약함
푸요푸요 퀘스트, 메가드라이브 클래식 컬렉션 등 모바일 기반 IP 확장
- 다만 모바일 게임 시장에서의 성과는 제한적 (경쟁사 대비 글로벌 히트작 부족)

③ 아케이드 & 게임센터 사업

- 일본 내에서 성장가능 UFO 캐처(크레인 게임), 음악 게임, 메달 게임 등 다양한 아케이드 게임 운영
- 마이클럽(クラブ セガ) 등 오락실 운영 (최근 점차 감소 추세)

④ IP 라이선싱 및 미디어 사업

- 대표 캐릭터인 소닉을 활용한 영화, 애니메이션, 굿즈 판매
- 소닉 더 헤지혹 영화 (2020, 2022년)이 글로벌 흥행 성공 → IP 확장 가능성

(2) 어떤 사업적 리스크를 가지고 있는지

1. 글로벌 시장에서의 IP 확장 부족

- 소닉을 제외하면 글로벌 메이저 IP가 부족 (페르소나, 용과 같이는 팬층이 강하지만 아직 대중적이지 않음)
- 미국·유럽 시장에서 캡콤, 반다이 남코 대비 인지도 약함

2. 모바일 게임 시장에서의 약세

- 캡콤(몬헌 모바일, 스트리트 파이터 듀얼), 반다이 남코(아이돌마스터, 드래곤볼 Z 도칸배틀) 등 경쟁사 대비 매출 기여도가 낮음
- 페르소나 같은 IP의 모바일 활용도 부족

3. 아케이드 사업의 쇠퇴

- 일본 내 게임센터(오락실) 시장이 축소 중 → 코로나 이후 폐점하는 오락실 증가

(3) 경쟁사는 어떤 곳인지

기업명	주요 IP 및 강점	세가 대비 차별점
캡콤	바이오하자드, 몬스터헌터, 스트리트 파이터	글로벌 IP 강세 & AAA 게임 개발력 우위
반다이 남코	철권, 드래곤볼, 원피스, 아이돌마스터	미디어 믹스 & 모바일 게임 성공
코나미	위닝일레븐, 유희왕, 메탈기어	스포츠 게임 및 모바일 사업 강점
스퀘어 에닉스	파이널 판타지, 드래곤 퀘스트	RPG 장르에서 압도적 존재감

(4) 경쟁사와 비교한 강점과 단점

강점

- 다양한 장르의 강력한 IP 보유 (소닉, 페르소나, 용과 같이)
- 콘솔 & PC 게임에서 RPG, 액션, 리듬게임 등 강세
- 소닉 IP의 글로벌 활용 가능성 → 영화·애니메이션 확대 가능

단점

- 글로벌 브랜드 파워 부족 → 캡콤, 반다이 남코 대비 인지도 낮음
- 모바일 게임 경쟁력 약화 → 글로벌 모바일 히트작 부족
- 아케이드 사업의 점진적 축소 → 전통적으로 강한 오락실 시장이 줄어드는 중

(5) 경영자의 키워드와 나의 키워드 매치성

세가 경영 철학

- IP 확장 & 글로벌 시장 공략
- 다양한 장르에서 혁신적인 게임 개발

나의 강점과 매칭 포인트

- + IP 확장 & 스토리텔링 경험 → 페르소나, 용과 같이 같은 내러티브 중심 게임 기획 기여 가능
 - + 글로벌 콘텐츠 기획 역량(로컬라이징경험)→ 일본뿐만 아니라 해외 시장을 타겟팅한 프로젝트 가능
 - + 스토리텔링 & e 스포츠 & 디지털 콘텐츠 이해 → 새로운 방식으로 IP를 확장하는 기획 가능
 - + 새로운 분야에 도전하는 경험과 **트렌드 수용능력**
-

(6) 자유분석 - 앞으로의 업계

- 일본 게임사들의 글로벌 시장 확장 필수 → 캡콤처럼 AAA 게임 개발력 확보 필요
 - 구독형 서비스 (PS Plus, Xbox Game Pass) 증가 → 기존 IP 활용 가능
 - IP 미디어 믹스 전략 중요 → 소닉 같은 캐릭터 활용도 증가
-

(7) 자유분석 - 회사의 전망

- 페르소나, 용과 같이, 소닉 같은 IP를 제대로 활용하면 캡콤, 반다이 남코와 경쟁 가능 (인지도가필요)
- 모바일 시장에서의 입지를 넓히거나 신규 AAA 게임 개발이 필요
- 소닉 영화 성공을 계기로 미디어 믹스 사업을 확대해야 함

3. 코에이 테크모(KOEI TECMO) 분석

“역사 & 전략 게임의 최강자, 그러나 글로벌 시장 확장과 AAA 급 신작 개발이 과제”

(1) 어떤 사업을 하고 있는지

코에이 테크모는 역사 시뮬레이션 게임, 액션 게임, RPG, 모바일 게임을 중심으로 사업을 운영하는 일본의 대표적인 게임 회사다. 특히, 역사 기반 콘텐츠 개발에 강점을 가지고 있으며, 핵심 IP를 활용한 다양한 장르의 게임을 출시하고 있다.

① 콘솔 & PC 게임 사업

코에이 테크모는 다양한 게임 장르에서 강점을 보인다.

- 역사 시뮬레이션 게임: 삼국지 시리즈, 노부나가의 야망 → 전통적인 전략 게임의 강자
 - 전 세계 전략 게임 팬들에게 인지도 높음
 - 무쌍(無雙) 액션 게임: 진·삼국무쌍, 전국무쌍 → 빠른 액션과 대규모 전투가 특징
 - 일본 내에서도 전통적인 IP로 자리 잡음
 - RPG & 액션 게임: 닌자 가이덴, 데드 오어 얼라이브, 라이자의 아틀리에 등
 - 액션, RPG 장르에서도 탄탄한 팬층 보유
 - 협업 게임 개발: 닌텐도와 협업한 젤다무쌍, 파이어 엠블렘 무쌍, 반다이 남코와 협업한 원피스 해적무쌍
- > 타 게임사의 IP를 활용한 콜라보 게임 개발력이 뛰어남

② 모바일 게임 사업

- 삼국지 전략판, 신무쌍 시리즈, 대항해시대 오리진 등
- 역사 IP를 활용한 모바일 게임 개발에 집중
- 하지만 모바일 시장에서의 성과는 반다이 남코나 코나미에 비해 부족한 편

③ 글로벌 시장 확장 노력

- 중국 및 아시아 시장에서 삼국지 시리즈의 인기가 높음
- 서구권 시장에서는 닌자 가이덴, 아틀리에 시리즈 등 특정 장르에서만 강세

(2) 어떤 사업적 리스크를 가지고 있는지

1. AAA 급 신작 부족

- 코에이 테크모는 강력한 IP를 보유하고 있지만, 대규모 개발비를 투자한 신작(AAA 게임)이 부족
- 캡콤 (바이오하자드, 몬헌), 반다이 남코 (엘든 링) 같은 글로벌 대작이 없음

2. 모바일 시장에서의 경쟁력 약화

- 삼국지 전략판 등 일부 성공작이 있지만, 반다이 남코(아이돌마스터, 드래곤볼)나 코나미(유희왕, 프로야구 스피리츠) 대비 글로벌 히트작 부족

3. 글로벌 브랜드 파워 부족

- 캡콤, 반다이 남코처럼 전 세계적으로 인지도가 높은 IP가 적음
- 서구권에서는 닌자 가이덴 정도만 인지도 높음

(3) 경쟁사는 어떤 곳인지

기업명	주요 IP 및 강점	코에이 테크모 대비 차별점
캡콤	바이오하자드, 몬스터헌터, 스트리트 파이터	AAA 급 글로벌 히트작 보유
반다이 남코	철권, 드래곤볼, 원피스	IP 활용 및 미디어 믹스 강점
세가	소닉, 페르소나, 용과 같이	스토리 중심 게임 강점
코나미	메탈기어, 사일런트 힐, 유희왕	모바일 & 카지노 사업 강점

(4) 경쟁사와 비교한 강점과 단점

강점

- 역사 & 전략 게임 시장에서 독보적인 존재 (삼국지, 노부나가의 야망)
- 무쌍(無双) 액션 게임 개발 능력 (진·삼국무쌍, 전국무쌍)
- 타사 IP와 협업한 게임 개발력 우수 (젤다무쌍, 파이어 엠블렘 무쌍)

단점

- AAA 급 신작 부족 → 대형 글로벌 히트작 없음
- 모바일 게임 경쟁력 약화 → 경쟁사 대비 모바일 시장 성과 미흡
- 글로벌 브랜드 파워 부족 → 일본 및 아시아 시장에 편중

(5) 경영자의 키워드와 나의 키워드 매치성코에이 테크모 경영 철학

역사 기반 콘텐츠 개발 & IP 활용 / 협업을 통한 새로운 게임 개발 / 전략 & 시뮬레이션 게임 중심의 개발 철학

나의 강점과 매칭 포인트

[역사 & 스토리 기반 콘텐츠 기획을 중요시하는 성격]

내 성격:

- 새로운 것을 배우고 경험하는 것을 즐기며, 역사 & 스토리텔링에 관심이 많음
- 지역 특산품과 같은 스토리가 있는 콘텐츠에 주목하는 습관이 있음
- 유튜브, 영화, 게임 등의 스토리 해석을 좋아하며, 콘텐츠의 기획 의도를 분석하는 것을 즐김

● 코에이 테크모와의 매칭:

코에이 테크모는 삼국지, 노부나가의 야망 등 역사적 배경을 기반으로 한 게임을 만드는 기업

역사적 요소를 활용한 콘텐츠 기획 & 스토리텔링을 강화할 수 있는 성격과 잘 맞음

게임 기획 시, 스토리적 요소를 보강하거나, 역사적 사실을 바탕으로 흥미로운 경험을 제공하는 역할을 할 수 있다고 생각.

[전략적 사고 & 분석을 즐기는 성격]

내 성격:

- 문제 해결을 논리적으로 접근하며, 변수 대응 능력이 뛰어남
- 계획을 철저하게 세우지는 않지만, 상황 변화에 유연하게 대처하는 능력이 있음
- 게임, 영상, 콘텐츠를 분석하며 기획자의 의도를 파악하는 것을 좋아함

● 코에이 테크모와의 매칭:

삼국지, 노부나가의 야망 같은 전략 게임은 전략적 사고를 요구하는 게임

게임을 단순히 즐기는 것이 아니라, 분석하고 전략적으로 접근하는 성향이 강한 사람이 필요
게임 내 시스템 기획, 전략적 요소 설계, 유저 경험 분석 등의 역할에서 강점 포인트 가능..

[IP 활용 & 콜라보레이션을 좋아하는 성격]

내 성격:

- IP 기반 콘텐츠를 좋아하며, 굿즈, 특산품, 마스코트 등 브랜드 확장을 즐김
- 새로운 상품이나 브랜드의 기획 의도를 파악하는 것을 좋아하고 평가하는 습관이 있음
- 다양한 장르가 조합된 게임이나, 협업 콘텐츠(콜라보 게임 등)에 흥미를 느낌

● 코에이 테크모와의 매칭:

코에이 테크모는 IP를 활용한 게임 기획 & 협업 프로젝트가 강점인 회사

젤다무쌍, 파이어 엠블렘 무쌍 같은 협업 프로젝트 기획에 관심을 가질 가능성이 높음

타사 IP를 활용한 게임 기획 & 브랜드 확장 전략을 기획하는 업무에서 강점 발휘 가능

[글로벌 감각 & 로컬라이징 이해도가 높은 성격]

내 성격:

- 해외 경험이 많고, 문화적 차이를 이해하고 존중하는 성향
- 통번역 프로젝트 경험을 통해 한국어와 일본어의 뉘앙스를 비교하고 조율하는 경험이 있음
- 해외 취업 & 글로벌 커뮤니케이션에 대한 관심이 높으며, 현지화 & 로컬라이징을 중요하게 생각함

● 코에이 테크모와의 매칭:

코에이 테크모는 일본 기반 게임사이지만, 글로벌 시장 확대를 목표로 하고 있음

삼국지, 노부나가의 야망 같은 역사 게임은 특히 지역별 문화적 차이에 맞는 현지화 작업이 중요

게임 로컬라이징 & 글로벌 마케팅 기획 업무에서 강점 발휘 가능

[커뮤니티 운영 & 사람과의 교류를 좋아하는 성격]

내 성격:

- 새로운 사람을 만나는 것을 좋아하고, 유학생 커뮤니티 활성화 경험이 있음
- 의견을 주고받고, 커뮤니케이션을 통해 문제를 해결하는 것을 즐김
- SNS, 유튜브, 게임 스트리밍 등 디지털 콘텐츠를 통한 커뮤니케이션을 중요하게 생각함

● 코에이 테크모와의 매칭:

코에이 테크모는 팬 커뮤니티 운영 및 글로벌 유저와의 소통이 중요한 게임사

디지털 마케팅 & 커뮤니티 관리, IP 확장 관련 업무에서 기여 가능

(6) 자유분석 - 앞으로의 업계

- 역사 기반 콘텐츠의 미디어 믹스 중요성 증가
- 삼국지, 전국무쌍 같은 IP를 활용한 애니메이션, 드라마, 영화화 가능성
- 전략 & 시뮬레이션 게임의 새로운 방향성 모색 필요
- 서구권 시장에서도 인기가 높은 4X 전략 게임(문명, 크루세이더 킹즈) 같은 형태로 확장 가능

(7) 자유분석 - 회사의 전망

- 삼국지, 노부나가의 야망 같은 기존 IP가 강하지만, 새로운 글로벌 IP 확보가 필요
- AAA 신작 개발이 성공하면 캡콤, 반다이 남코와 경쟁 가능
- 모바일 게임 시장에서 글로벌 히트작을 확보하는 것이 과제