

# 호주 콘텐츠산업 동향

(2024년 호주 게임산업 현황)

2024년 4호







## 심층이슈

### I. 호주 게임산업 현황

#### 작성 순서

1. 배경
2. 호주 게임산업 현황
3. 결론 및 함의

누구나 콘텐츠로 일상을 풍요롭게

KOCCA

#### 1 배경



호주의 2023년 명목 국내총생산(GDP)이 1조 7,000억 달러에 달해 세계 13위의 경제 대국으로 자리매김하고 있으며, 2024년 현재 호주 총인구는 약 2,672<sup>1)</sup>만 명으로 세계 인구의 0.3%에 불과하지만 세계 경제의 1.7%를 차지하고 있음. 호주무역투자위원회(Australian Trade and Investment Commission)의 2024년 보고서<sup>2)</sup>에 따르면 호주 경제는 2019년부터 2024년까지 연평균성장률 11.1% 성장이 예상되고 이는 선진국 평균인 7.8%를 훨씬 뛰어넘는 수준임. 국제통화기금(IMF)은 호주의 경제 성장이 향후 5년 동안 선진국을 계속 앞지를 것으로 예측함

호주의 견고한 경제 성장 추세는 호주의 게임산업에도 큰 영향을 미치고 있음. 성장일로인 호주의 경제는 소비자의 가처분소득 수준을 높여 비디오 게임, 온라인 게임, e스포츠 등을 포함한 엔터테인먼트에 대한 소비자 지출 증가로 이어지고 있으며, 세계 13위의 호주 경제는 자국 게임 개발사와 해외 게임 개발사 모두가 시장에 진출할 충분한 기회를 부여해 호주 게임산업은 숙련된 노동력을 활용해 고품질 게임 제작이 가능해짐. 또한 강력한 경제 지표는 호주 게임시장을 투자자들에게 매력적으로 만들어 게임 스튜디오 오와 스타트업에 대한 자금 지원 증가로 이어져 게임업계의 혁신과 확장을 촉진함

이에 호주 정부는 게임산업 성장을 촉진하기 위해 다양한 프로그램과 이니셔티브를 마련해 운영하고 있음. 주요 재정적 인센티브로는 인터랙티브 게임 펀드(IGF, Interactive Game Fund)와 PDV 인센티브(Post, Digital, Visual Effects Incentive) 등이 있으며, 이외에 지원 프로그램으로는 연구 개발 보조금, 기술 개발 및 교육, 마케팅 및 수출 지원, 게임산업의 규제 절차 간소화 등이 있음

본 보고서는 호주의 게임, 게임산업 생태계를 조사하고 소비자의 게임 이용 현황을 조명하여 국내 콘텐츠 기업들의 호주 시장 진출·확장 시 유용한 정보로 제공하고자 함

1) worldometer, 2024년 8월 1일 데이터 기준

2) 'Why Australia, Benchmark Report 2024', 호주무역투자위원회

## 2 호주 게임산업 현황



### 1. 호주 게임시장 규모 및 주요 이슈

- ✔ 글로벌 컨설팅 기업인 PwC의 최근 보고서인 'PwC Global Entertainment & Media Outlook 2019~2028'에 따르면 2024년 호주의 (e 스포츠 포함) 게임시장 규모는 39억 2,900만 달러로 2023년 36억 6,300만 달러 대비 7.3% 상승할 것으로 예상함. 2024년 이후 향후 5년간 연평균성장률(CAGR)은 3.9%로 2028년에는 45억 8,700만 달러에 이를 것으로 전망됨
- ✔ 최근 5년간 게임 부문별 연평균성장률은 e 스포츠 부문이 18%로 가장 높았으며, 다음으로 소셜/캐주얼 부문 5.6%, 콘솔 게임 부문 4.4%, 통합 광고 부문 3.7%로 뒤를 이음. 한편 PC 부문은 -1.6%로 감소 추세를 보임
- ✔ 향후 5년간 연평균성장률은 e 스포츠 부문이 9.3%로 가장 높으며 뒤를 이어 소셜/캐주얼 부문 6.1%, 통합 광고 부문 3.3%, PC 부문 2% 등으로 성장할 것으로 전망되며, 콘솔 부문은 -0.3%로 정체할 것으로 예상함

구분		2019	2020	2021	2022	2023	2024	2025	2026	2027	2028
비디오 게임	소셜/캐주얼	1,450	1,894	1,987	2,116	2,188	2,354	2,534	2,699	2,849	2,979
	콘솔	860	952	952	1,011	1,044	1,132	1,180	1,176	1,148	1,119
	PC	374	403	392	364	371	379	386	394	402	411
	통합 광고	39	40	41	43	45	47	48	50	52	53
e 스포츠		9	9	11	13	15	17	20	22	23	25
합계		2,732	3,298	3,383	3,547	3,663	3,929	4,168	4,341	4,474	4,587

| 표 1 | 호주 게임시장 규모 및 전망 (단위: 백만 달러, 출처: PwC)

- ✔ 2023년 호주 게임의 총 59.7%를 차지하며 가장 큰 비중을 보인 소셜/캐주얼 게임은 2024년에 전년 대비 7.5% 증가한 23억 5,400만 달러에 이를 것으로 전망됨. 2024년 소셜/캐주얼 게임의 세부 분야별 흐름은 다음과 같음
  - '인앱 게임 광고'가 가장 큰 폭의 성장세를 보이며 전년 대비 11.5% 증가한 10억 6,400만 달러를 기록하여 최초로 10억 달러를 넘어설 것으로 예상함. '인앱 게임 광고'는 향후 5년간 연평균성장률 9%를 기록하며 2028년에는 15억 달러를 넘어서 '앱 기반 소셜/캐주얼 게임' 규모를 앞설 것으로 전망됨
  - '앱 기반 소셜/캐주얼 게임'은 전년 대비 4.8% 증가한 12억 8,000만 달러를 기록하며 꾸준한 증가세를 이어갈 것으로 예상되고, 향후 5년간 연평균성장률은 3.5%를 기록하며 2028년에는 14억 6,700만 달러에 이를 것으로 전망됨
  - '브라우저 기반 소셜/캐주얼 게임'은 전년과 같은 1천만 달러 수준을 유지할 것으로 예상하지만

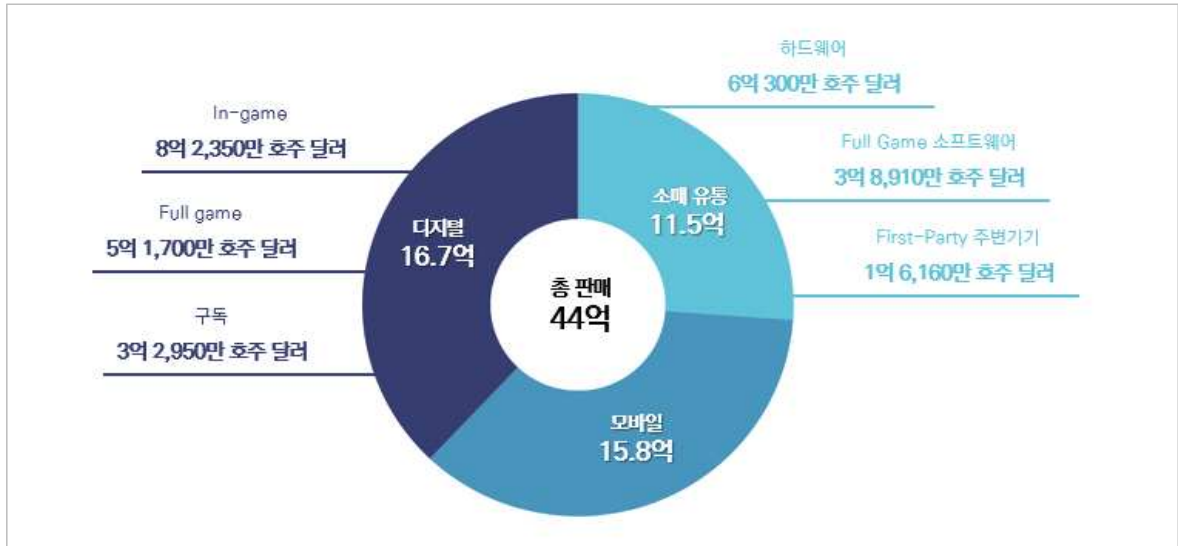
향후는 점진적으로 감소할 것으로 전망됨



그림 1 | 소셜/캐주얼 게임 세부 분야별 및 증감 추이 (출처: PwC)

- ☑ 글로벌 게임시장은 팬데믹 이후 냉각되기 시작하면서 일부 모바일 게임 퍼블리싱 회사는 인앱 광고로 전환하기도 함. 광고 수익화는 주로 캐주얼 게임에서 발생하지만 소비자 지출 둔화를 보상해야 할 필요성으로 인해 퍼블리싱 회사는 수익 기반을 다각화함. 많은 퍼블리싱 회사는 다른 게임에서 타이틀을 홍보하는 데 큰 비용을 지출함에 따라 모바일 게임의 마케팅 지출이 급증함
- ☑ 콘솔, PC 게임 등 전통 게임 부문은 호주 게임시장에서 큰 입지를 유지하고 있으며, 2023년에는 14억 1,500만 달러 규모에서 2024년에는 전년 대비 6.8% 증가한 15억 1,100만 달러로 성장할 것으로 예상함. 전통 게임 부문은 2024년부터 연평균성장률 3%로 2026년까지 꾸준히 증가할 것으로 그 이후부터 점진적으로 감소할 것으로 전망됨
- ☑ e스포츠의 경우 2023년 는 1,500만 달러였으며 이후 연평균성장률 10.1%로 증가해 2028년에는 2,500만 달러에 달할 것으로 예상함. 호주 e스포츠는 다양한 소비자층에서 더 광범위하게 참여함에 따라 그 인기는 상승하고 있음. e스포츠의 팬 기반이 커질수록 조회 수도 늘어나고 방송사의 중계권 가치 또한 증가함에 따라 미디어 중계 권리에 대한 매출도 동반 증가할 것으로 전망됨. 그러나 트위치(Twitch)의 경우 전 세계적으로 e스포츠를 위한 주요 온라인 방송사로 자리매김하고 있으나 글로벌 접근성으로 인해 호주 자체의 미디어 권리 매출의 미래 성장에는 걸림돌이 될 수 있음. 세계 최고의 스포츠 리그 중 다수는 다양한 국가에서 다양한 TV 계약을 통해 엄청난 수익을 창출하지만, 현재 e스포츠는 현재 이를 활용할 수 없음
- ☑ 2023년 호주의 e스포츠 팀에 대한 투자는 1천만 호주 달러에 달했으며, 인텔, 레드불, 텔스트라 등 여러 브랜드의 스폰서십 계약이 증가하고 있음. 또한 2018년 이후 호주 내 프로 e스포츠 선수와 스태프의 수는 두 배로 증가함
- ☑ 한편, 호주·뉴질랜드의 게임협회 격인 IGEA(Interactive Game & Entertainment Association)가 발간한 보고서인 'Australian Consumer Video Game Sales 2023'에 따르면 2023년 기준 호주 소비자들은 게임 기기, 소프트웨어, 주변기기 등 비디오 게임을 위해 총 44억

호주 달러를 지출하였으며 이는 전년 대비 5% 증가한 수치임



| 그림 2 | 2023년 호주 비디오 게임 판매 규모 (단위: 호주 달러, 출처: IGEA)

- ✔ 2023년 비디오 게임의 부문별 판매 규모는 디지털 부문이 전년 대비 11% 증가한 16억 7천만 호주 달러로 가장 많았고, 이어 모바일 부문은 1% 증가한 15억 8천만 호주 달러, 소매유통 부문은 0.5% 증가한 11억 5천만 호주 달러 등임

  - 전통적 소매유통 부문의 경우 Full Game 소프트웨어의 판매는 전년 대비 6% 감소했지만, 하드웨어는 닌텐도 스위치의 판매 감소가 있었으나 플레이스테이션 5의 판매 증가로 인해 균형을 이루며 전년과 유사한 수준을 보임. 'Hogwarts Legacy'는 2023년에 호주에서 가장 많이 팔린 타이틀로 꼽힘
  - 디지털 부문은 게임 구독의 경우 2022년 대비 31%, 2021년 대비 55% 증가한 수치를 보이며 비디오 게임 시장 성장을 선도해왔으며, Full Game 소프트웨어와 게임 내 구매(In-Game) 등도 판매 실적이 크게 개선됨. 또한 2023년에는 온라인 소매유통을 지원하기 위해 수많은 AAA 타이틀이 시장에 출시됨
- ✔ 한편 호주 게임산업에서 전통 게임 개발에 인공지능(AI, Artificial Intelligence)이 도입되며 게임 개발에 긍정적 영향을 미칠 것으로 전망되고 있음. 현재 게임개발자들은 사람이 수행해야 하는 개발 절차를 자동화하여 게임 개발의 효율성을 높이고, 소규모 게임 스튜디오도 AI를 활용하여 게임 개발 역량을 극대화하고자 함. 그러나 게임업계에서의 AI 활용은 저작권 소유자의 승인 없이 자료를 사용한 AI 모델 훈련 혹은 AI 모델을 통한 결과물 등에서 잠재적인 저작권 침해와 같은 법적 문제가 발생할 우려가 있을 것으로 예상함
- ✔ AI는 개발자가 더 뛰어나고 몰입감 있는 게임을 만들 수 있는 도구를 제공함으로써 게임산업에서 중요한 역할을 하고 있으나, AI가 인간 디자이너를 대체할 가능성에 대한 우려가 있어 일부 개발자는 생성 AI가 게임에서 동질성을 초래하고 창의적인 방향성이 부족할 수 있다고 우려를 표함
- ✔ 호주에서 AI를 게임 개발에 적극적으로 적용하고 있는 대표적인 게임 스튜디오로는 애들레이드(Adelaide)에 있는 Mighty Kingdom Ltd로 현재까지 50개 이상의 게임을 출시한



호주 최대의 독립 게임 스튜디오 중 한 곳으로, 레고(LEGO) 및 디즈니(Disney)와 같은 유명 브랜드와의 협업으로 유명함

- 2021년 4월 호주 증권거래소(ASX)에 상장된 Mighty Kingdom은 애들레이드 대학교 부설 호주 머신러닝연구소(AIML, Australian Institute for Machine Learning)와 협력하여 게임 개발에 AI를 활용할 수 있는 소프트웨어 도구를 개발함. 이 도구는 게임 장면과 환경에 대한 간단한 설명으로 3D 모델로 변환할 수 있는 챗봇이며, 'blob out tool'이라고 불리는 이 기술의 장기적인 목표는 게임 환경을 빠르게 스케치하며 게임의 각 장면에서 무엇이 작동하고 무엇이 작동하지 않는지 확인하는 것임. Mighty Kingdom에 따르면 이 기술은 게임 개발 시간을 획기적으로 절감하고 AI를 인간의 창의성을 대체하는 것이 아니라 인간 능력을 증강하는 것임

## 2. 호주 게임 개발사 현황과 주요 이슈

- IGEA(Interactive Game & Entertainment Association)가 2023년 말 발간한 보고서인 'Australian Game Development Survey'에 따르면 2023년 호주 현지 게임 개발사들의 총매출은 3억 4,550만 호주 달러(AUD)로 전년 대비 21% 증가했고, 2019년부터 2023년까지 최근 5년간 연평균성장률(CAGR) 25%를 기록하며 고속 성장해 옴
- 한편 최근 5년간 호주의 게임업계는 팬데믹을 기점으로 소규모 회사의 재정 건전성 저하, 대기업의 독립 스튜디오 인수 등과 같은 산업 환경 변화로 인해 현지 개발사의 수는 감소 추세를 보였으나 총종사자 수는 최근 5년간 연평균성장률 18%로 꾸준히 증가해 2023년 현재 최소 2,458명이 현지 게임 개발사에서 근무 중임

구분	2016	2017	2019	2020	2021	2022	2023
매출(백만 호주 달러)	114.8	118.5	143.5	184.6	226.5	284.4	345.5
게임 개발사 수	63	114	143	97	187	102	111
총종사자 수(명)	842	928	1,275	1,245	1,327	2,104	2,458

표 2 | 호주 현지 게임 개발사 매출 및 현황 (단위: 호주 달러, 출처: IGEA)

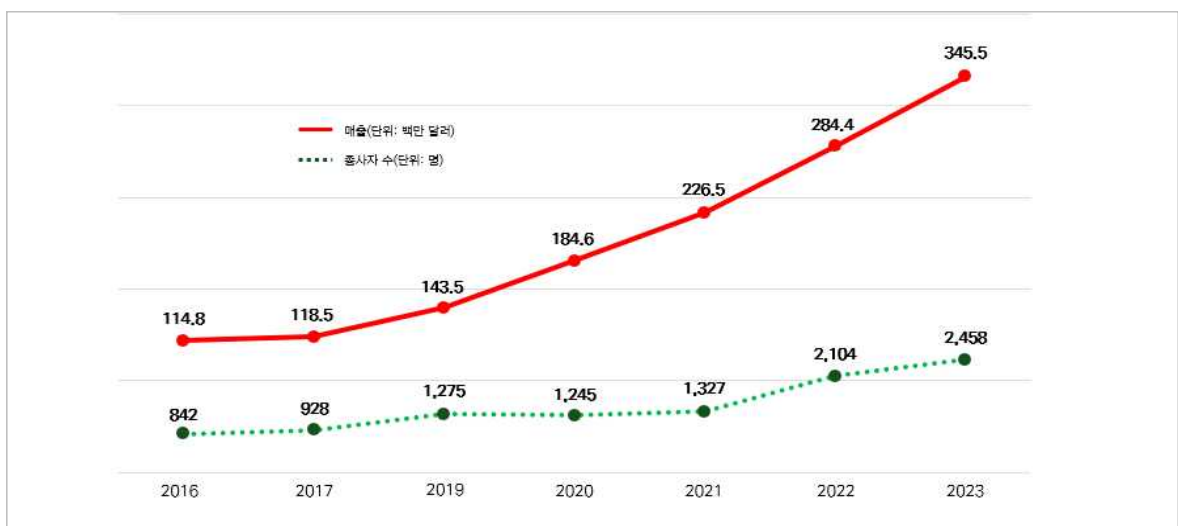
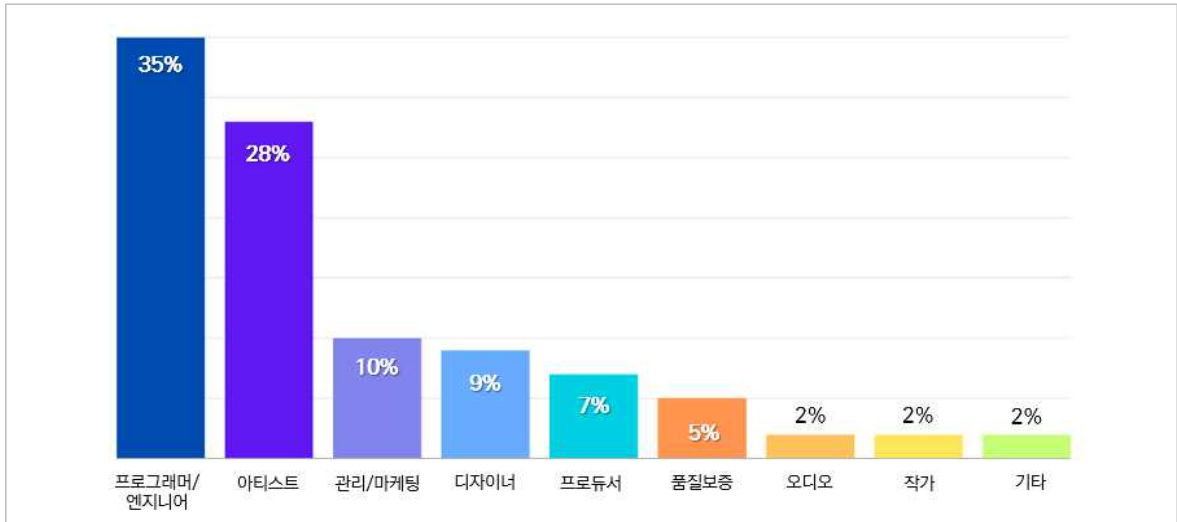


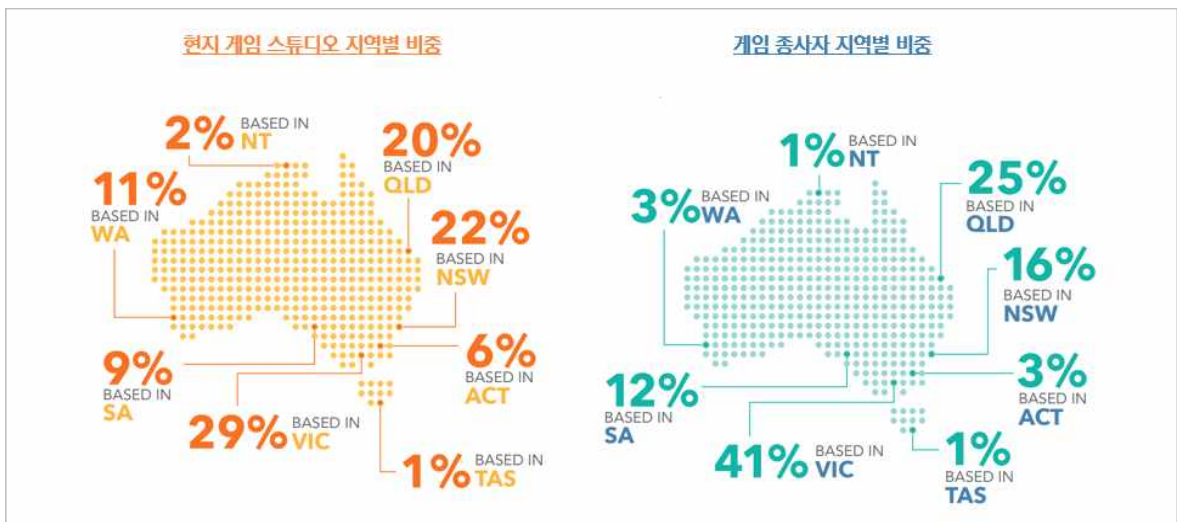
그림 3 | 호주 현지 게임 개발사 매출 및 종사자 수 추이 (출처: IGEA)

- 2023년 현재 호주 현지 게임 개발사의 업무별 종사자 구성은 프로그래머·엔지니어 부문이 35%로 가장 많으며, 이어 아티스트 28%, 관리·마케팅 10%, 디자이너 9%, 프로듀서 7%, 품질보증(QA) 5% 등임. 한편 오디오, 작가 및 기타 등은 각각 2% 수준임
- 게임 개발사 종사자 중 29%는 게임 개발을 처음 했으며 23%는 10개 이상의 게임을 개발한 경험이 있는 것으로 나타남. 종사자의 성별 구성비는 남성 69%, 여성 26%, 성소수자 5% 등임



| 그림 4 | 2023년 호주 게임 개발사 업무별·성별 인력 구성비 (출처: IGEA)

- 호주 게임 개발사 중 71%는 주 정부의 세금 혜택 및 보조금 프로그램이 많은 빅토리아주, 뉴사우스웨일스주, 퀸즐랜드주 등 3개 주에 본사를 두고 있음. 2023년 현재 빅토리아주가 29%로 가장 높은 비중을 차지했지만 2022년(39%) 대비 10%가 감소했으며, 뉴사우스웨일스주도 전년 대비 3% 감소한 22%를 기록함. 그러나 서부 호주의 경우 2022년 4%에서 11%로 증가하였고 남부 호주 또한 2022년 6%에서 9%로 증가함. 반면 게임 정직원의 지역별 분포는 빅토리아주(41%), 퀸즐랜드주(25%), 뉴사우스웨일스주(16%), 남부 호주(12%) 순임



| 그림 5 | 2023년 호주 게임 개발사 및 정직원 지역별 분포 (출처: IGEA)



- 호주 현지 게임 개발사 중 45%는 설립 5년 이하이며, 23%는 6~9년, 설립 10년 이상은 32%에 달함. 한편 게임 개발사 중 79%는 20명 이하의 고용인력으로 운영되고 있음

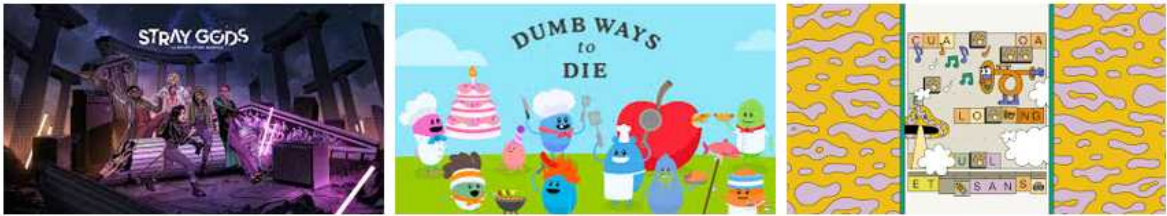


| 그림 6 | 2023년 호주 게임 개발사 업력 분포 (출처: IGEA)

- 2023년 호주 게임업계는 성과와 현실의 명암이 극명하게 갈리는 한 해였음. 주요 성과로는 호주 멜버른(Melbourne)에 본사를 둔 독립 게임 개발 스튜디오인 Summerfall Studios가 2023년 출시한 롤플레이팅 뮤지컬 어드벤처 게임인 'Stray Gods: The Roleplaying Musical'이 2024년 그래미상(Grammy Awards)에서 호주산 비디오 게임으로는 최초로 후보 지명되며 큰 주목을 받음. 2023년 8월 10일 닌텐도 스위치, 플레이스테이션 4, 플레이스테이션 5, Xbox One, Xbox Series X/S 및 MS Windows에서 출시된 이 게임은 2023년 Australian Game Developer Awards에서 '올해의 게임' 수상, Golden Joystick Awards에서 '최고 오디오' 후보, 2024년 Independent Games Festival Awards에서 '오디오 부문 우수상'과 '내러티브 부문 우수상'을 수상했으며, 제 24회 Game Developers Choice Awards에서 '최우수 데뷔 상'을 수상하는 등 많은 국내외 행사에서 수상 후보로 지명되며 유명세를 치름
- 2011년 멜버른에서 설립된 PlaySide Studios는 30개 이상의 고유 IP 게임을 출시하며 2023년 11월 현재 300명 이상의 직원을 보유한 호주 최대 인디 게임 개발사로 성장함. PlaySide Studios는 2021년 호주 Metro<sup>3)</sup>가 2012년 공익 광고 캠페인용으로 개발한 IP인 'Dumb Ways to Die'를 225만 호주 달러에 인수한 후, 틱톡(TikTok)을 통한 마케팅 전략이 적중하면서 PlaySide Studios가 제작한 'Dumb Ways to Die'의 틱톡 콘텐츠는 조회 수 10억 회를 넘었고 2023년 한 해에만 사용자생성콘텐츠(UGC, User Generated Contents)가 60억 개를 넘어서며 호주 게임업계의 거인으로 발돋움함
- 또한 멜버른의 소규모 게임 개발사인 Studio Folly가 출시한 단어 맞추기 게임인 'Gubbins'는 2023년 11월에 전 세계적으로 출시되며 주목받게 됨. 호주 연방정부와 빅토리아주의 개발 보조금 지원 대상으로 선정된 이 게임은 미국에 출시 당시 단어 게임 중 가장 큰 인기를 얻고 있었던 뉴욕

3) 멜버른 광역 철도망

타임스(NewYork Times)의 ‘Wordle’을 제치고 iPod 차트 상위권에 진입하며 엄청난 사용자 수를 확보하며 호주와 전 세계 게임업계의 주목을 받음



| 그림 7 | (왼쪽부터) Stray Gods, Dumb Ways to Die, Gubbins

- ✔ 한편 2023년 호주 게임업계는 위와 같은 괄목할만한 성과에도 불구하고 경제 상황 악화, 금리 상승 등으로 인해 투자자와 퍼블리싱 회사의 투자 규모 감축이 이어지며 호주의 많은 게임 스튜디오가 한계에 이르렀다는 시장 평가가 우세함. 이로 인해 유명한 대규모 게임 스튜디오는 성장 대신 구조조정을 단행해야 했으며, 수많은 중소 규모 독립 게임 개발사도 폐업하거나 대대적인 해고 사태를 피해갈 수 없었음
- ✔ 일례로 호주 최대 규모의 인디 비디오 게임 개발사인 League of Geeks는 2023년 11월 추가 투자금 유치에 실패하면서 직원의 약 절반인 31명을 해고했으며, 이는 2023년 호주 게임업계에서 가장 큰 규모의 해고 조치 중 하나로 업계의 큰 쟁점이 됨
- ✔ 이러한 현상 분석을 위해서는 2019년 12월부터 시작된 일련의 게임업계 흐름을 되돌아보아야 함. 2020년 초 팬데믹이 확산하면서 게임업계는 호황을 누리게 됨에 따라 투자자들은 공격적인 투자를 감행하면서 대형 스튜디오뿐만 아니라 투자 대비 고수익이 예상되는 중소 스튜디오들은 자금이 넘쳐나기 시작함. 이에 현금이 넘쳐나는 많은 스튜디오가 규모를 키울 수 있었음
- ✔ IGEA의 ‘Australian Game Development Survey’ 보고서에 따르면 호주 게임산업의 정규직 근로자는 2021년 1,327명에서 2022년 2,104명으로 63% 증가했으며, 이는 2016년 IGEA의 조사가 시작된 이래 가장 큰 증가 폭을 보임. 또한 게임 개발사들은 2023년 300명 이상의 신규 직원의 고용을 계획함. 그러나 2023년 들어서며 게임업계가 수백 명의 직원을 해고하면서 일종의 조정이 있었으며, 업계 관계자들은 이러한 조정의 배경으로 우크라이나 전쟁, 호주 달러 약세, 금리 상승 등을 주요 요인으로 꼽음
- ✔ 호주 게임업계에서 큰 쟁점이 된 League of Geeks 외에도 멜버른 거점의 모바일 게임 개발사인 Firemonkeys가 2023년 6월에 총직원의 약 66%를 해고했으며, Uppercut Games는 ‘생존’을 위해 2023년 초에 선발한 직원 대부분을 2023년 6월에 해고하는 등 많은 기업이 2023년에 대규모 해고를 단행함

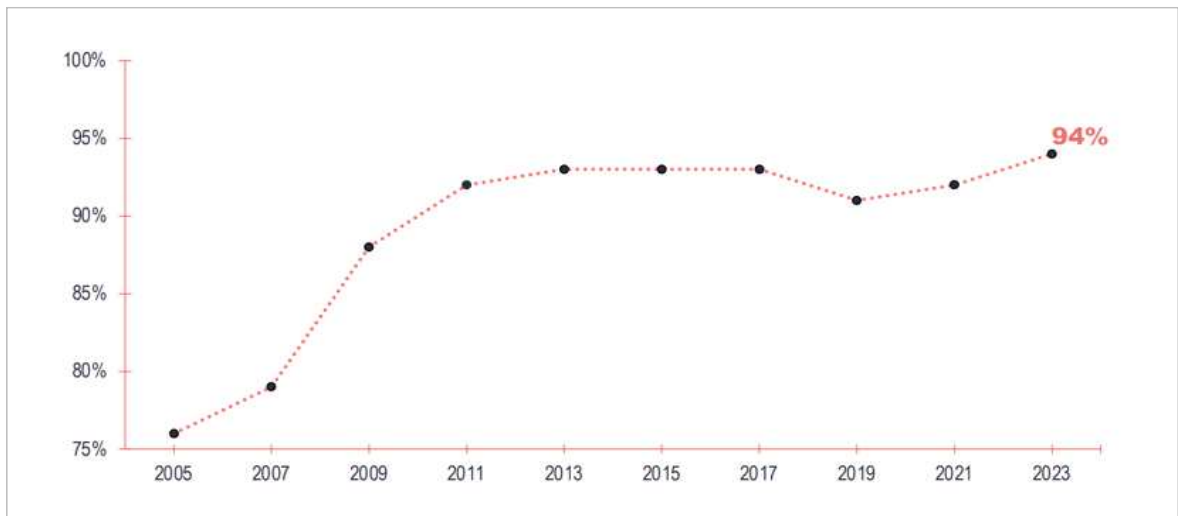


| 그림 8 | 2023년 구조조정 단행 주요 호주 게임 개발사 이미지

- ✔ 호주 게임 관련 전문가들은 2024년 호주의 게임업계가 어떻게 될지는 불확실하지만, 시장이 점진적으로 회복할 것으로 전망하고 있음. 이는 게임산업, 특히 운영 및 마케팅 분야에서 생성형 인공지능이 많은 관심을 받음에 따라 인공지능 관련 기술자들의 유입이 기대되고 있으며, 호주 연방 및 지방정부의 보조금·기금을 활용한 개발 프로젝트 증가 등에 기인함

### 3. 게임 이용 현황

- ✔ IGEA와 본드 대학교(Bond University)가 공동으로 진행한 설문 조사 결과 보고서인 ‘Australia Play 2023<sup>4)</sup>’에 따르면 2023년 현재 호주의 총가구 수는 약 1,000만 가구이며, 그중 94%인 940만 가구에서 비디오 게임을 즐기는 것으로 나타남. 2007년 총가구의 79%에서 2009년 88%로 급증한 이후 2010년부터 10년 동안 90% 이상을 유지해왔으며, 팬데믹 중반인 2021년 92%에서 2023년에는 2%(80만 가구) 증가한 94%로 사상 최고치를 기록함

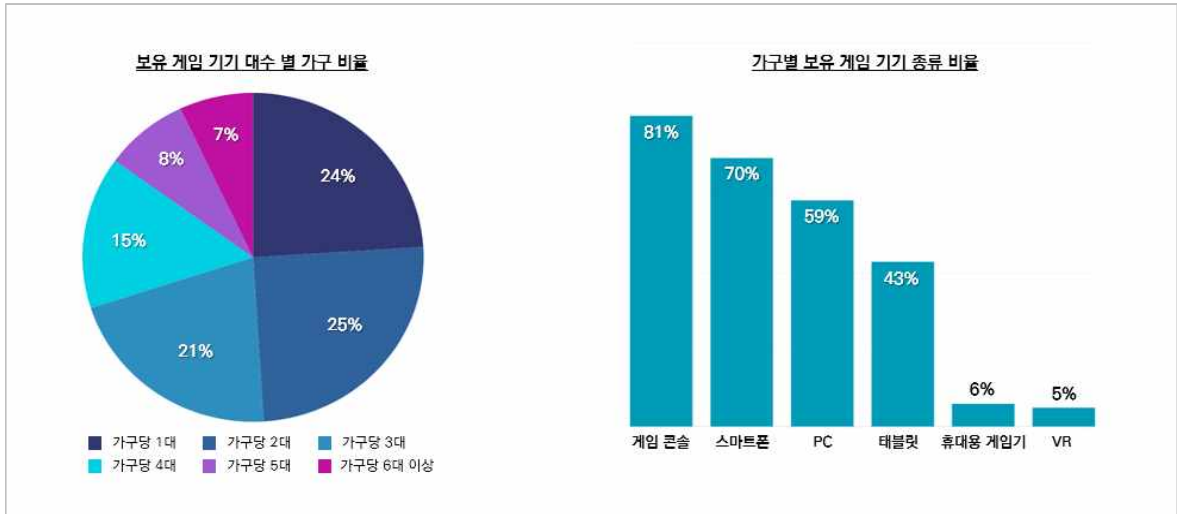


| 그림 9 | 호주 비디오 게임 사용 가구 비율 추이 (출처: IGEA·본드 대학교)

- ✔ 지난 2년 동안 호주의 게임 사용자는 가장 많이 증가함. 2021년 총인구의 67%인 약 1,700만 명에서 2023년에는 14%(4백만 명) 증가한 81%인 2,100만 명으로 나타남. 이는 2020년 확산한 팬데믹으로 인해 더 많은 사람이 홈 엔터테인먼트를 선호함에 따라 게임의 인기를 상당히 가속하여 이전에 게임을 해 본 적 없는 사람들을 포함해 신규 게임 사용자가 급증함. 또한 모바일 게임의 부상으로도 인해 더 많은 사용자에게 쉽게 접근이 가능해지고 이러한 환경에서 게임업계는 다양한 장르와 경험을 제공하며 더 광범위한 사용자를 끌어모음
- ✔ 호주의 게임을 즐기는 940만 가구 중 게임 기기를 3대 이상 보유한 가구는 51%에 이르며 5대 이상 보유 가구 비율도 15%에 달함. 보유 기기별로는 게임 콘솔이 81%로 가장 높았으며, 이어 스마트폰 70%, PC 59%, 태블릿 43% 등임. 또한 휴대용 게임기(handheld Game)<sup>5)</sup>은 6%, VR 게임기는 5% 등으로 나타남

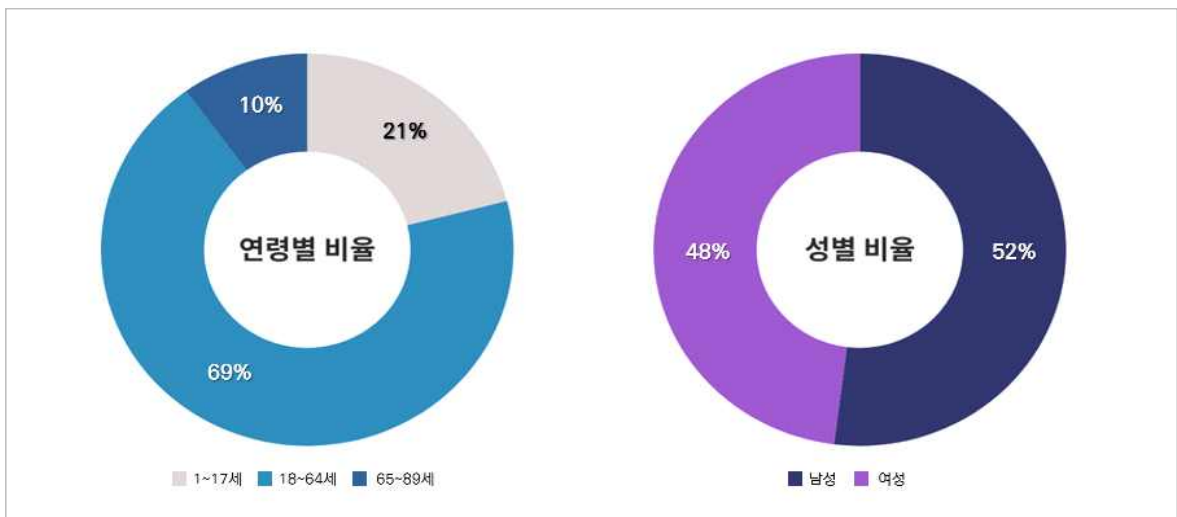
4) 호주 전역의 1,219개 가구를 대상으로 2023년 4월에 설문 조사 진행

5) Handheld Game Console): 닌텐도 스위치, 플레이스테이션 포터블, XBOX 클라우드 등



| 그림 10 | 호주 가구별 보유 게임기 대수 및 종류별 비율 (출처: IGEA·본드 대학교)

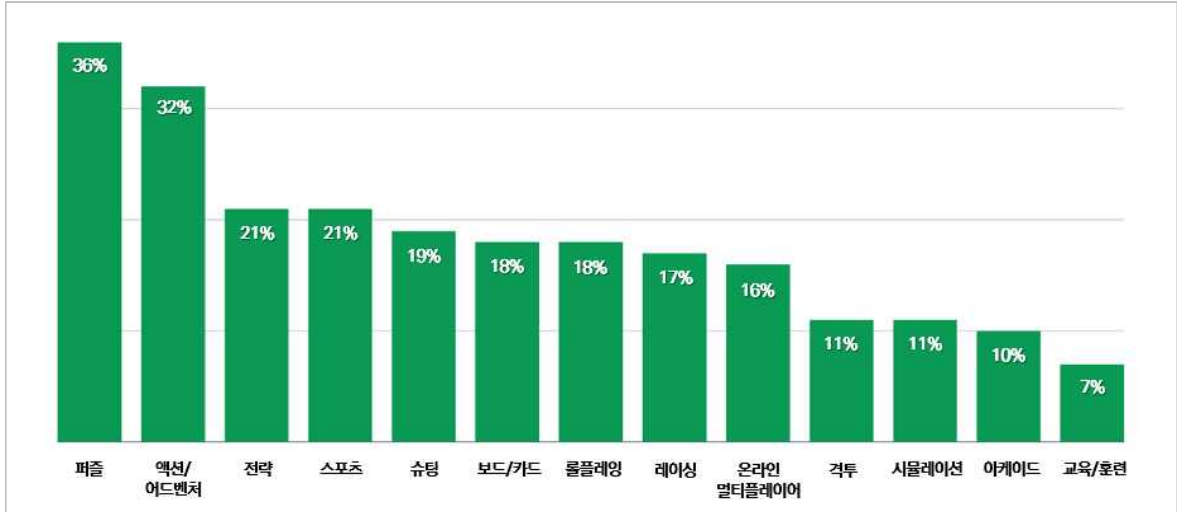
- 2023년 현재 호주 게임 사용자의 평균 연령은 35세로, 이는 2023년 기준 호주의 중위 연령이 36.75세<sup>6)</sup>와 유사함. 이는 나이가 게임을 즐기는 데 장애가 되지 않고 있음을 의미함
- 게임 사용자의 연령 비중은 18~64세가 69%로 가장 높고, 1~17세가 21%, 65세 이상 10% 등임. 게임 사용자의 성별로는 남성이 52%로 여성(48%)보다 소폭 높은 것으로 나타났으며 여성의 게임 사용자 비율은 최근 몇 년간 점진적으로 증가해 사상 최고치를 기록함



| 그림 11 | 게임 사용자 연령별·성별 비율 (출처: IGEA·본드 대학교)

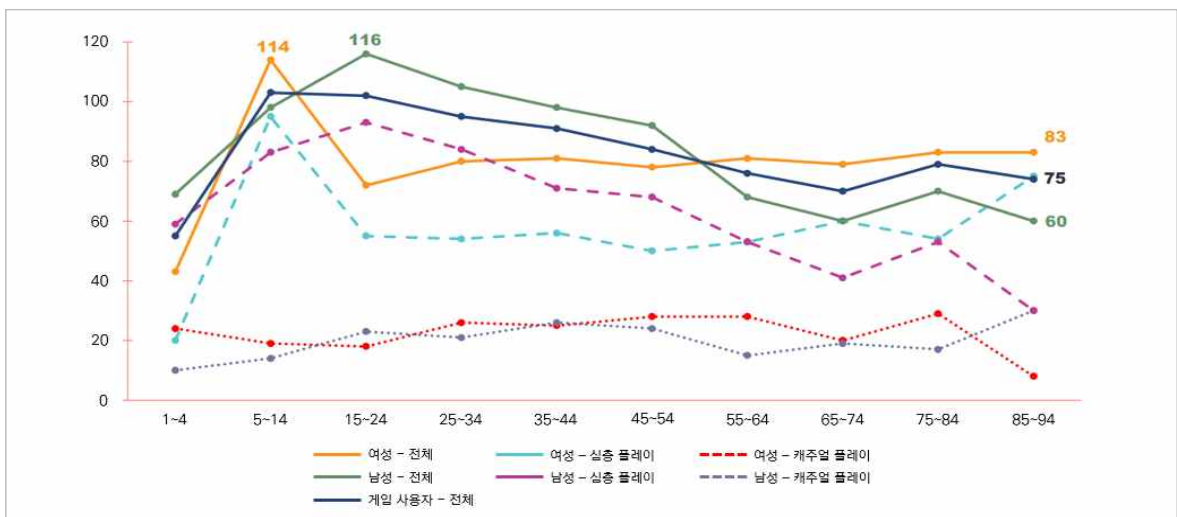
- 'Australia Play 2023' 보고서에 따르면 호주 응답자들이 본인과 가족들이 가장 즐기는 게임 장르로는 퍼즐 게임이 36%로 가장 많았으며, 액션·어드벤처 게임 32%, 전략과 스포츠 게임이 각각 21% 등으로 2위와 3위권을 형성함. 뒤를 이어 슈팅 게임 19%, 보드·카드와 롤플레이팅 게임이 각각 18%, 자동차경주(레이싱) 게임 17%, 온라인 멀티플레이어 게임 16%, 격투(Fight)와 시뮬레이션 게임이 각각 11%, 아케이드 게임 10% 등으로 나타남

6) 출처: 호주 통계청



| 그림 12 | 게임 장르별 사용 비율 (출처: IGEA·본드 대학교)

- ✔ 호주인들의 비디오 게임 사용 시간은 일일 평균 90 분이며, 성별로는 남성의 경우가 97 분으로 여성(81 분)보다 16 분 많음. 그러나 5~14 세와 55 세 이상의 여성의 경우 동일 연령대의 남성보다 게임 사용 시간이 많은 것으로 나타남. 특히 55 세 이상 여성의 경우 20~50 세의 여성 사용자보다 평균 사용 시간이 많음
- ✔ 호주의 55 세 이상 여성의 게임 사용 시간이 남성보다 높은 것은 여러 가지 요인에 기인함. 비디오 게임을 하는 호주 여성의 비율은 수년에 걸쳐 꾸준히 증가해 왔으며, 55 세 이상의 게임 사용자는 치매 예방 등과 같은 정신 건강을 위해 게임을 접하는 경우가 많음
- ✔ 남성의 경우 15~24 세의 게임 사용 시간은 116 분으로 가장 많았으며 연령대가 높아질수록 일일 평균 사용 시간은 줄어들

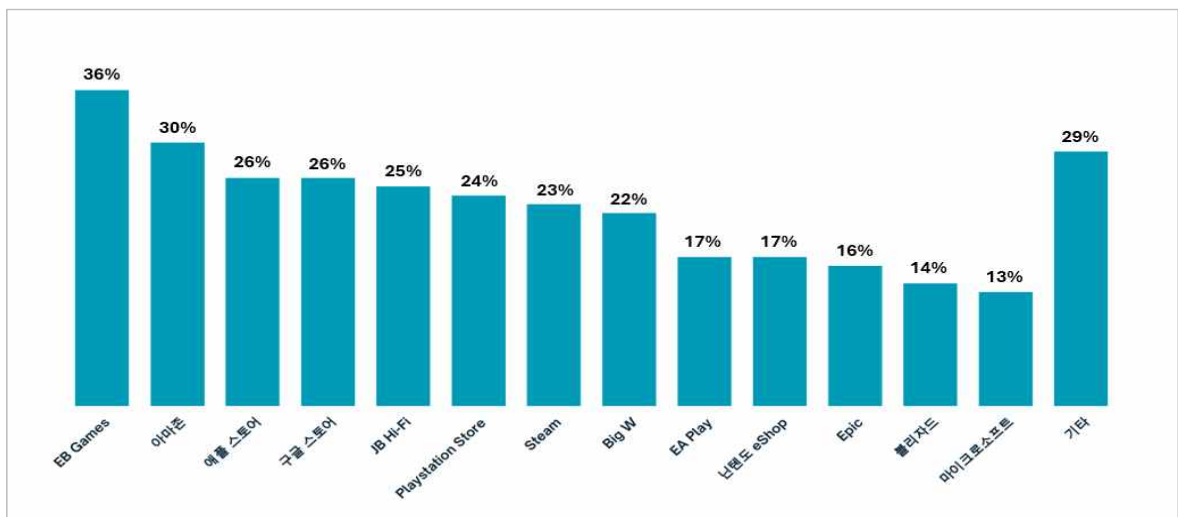


| 그림 13 | 호주 게임 사용자 연령별 사용 시간 비율 (출처: IGEA·본드 대학교)

- ✔ 연령대별 게임 사용 현황은 다음과 같음
  - 18~34 세 게임 사용자
    - 호주의 해당 연령 중 게임 사용자 비율은 89%이며, 성별 비율은 남성 95%, 여성 83%임



- 게임을 위해 즐겨 사용하는 기기는 모바일 38%, 콘솔 27%, 컴퓨터 21% 등임
- 가장 즐기는 게임 장르는 액션·어드벤처 43%, 슈팅 30%, 스포츠 28% 등임
- 35~64 세 게임 사용자
  - 해당 연령 중 게임 사용자 비율은 80%이며, 성별 비율은 남성 79%, 여성 80%임
  - 게임을 위해 즐겨 사용하는 기기는 모바일 46%, 콘솔 23%, 컴퓨터 20% 등임
  - 가장 즐기는 게임 장르는 퍼즐 49%, 전략 28%, 액션·어드벤처 27% 등임
- 65 세 이상 게임 사용자
  - 해당 연령 중 게임 사용자 비율은 68%이며, 성별 비율은 남성 61%, 여성 76%임
  - 게임을 위해 즐겨 사용하는 기기는 모바일 49%, 컴퓨터 39%, 콘솔 9% 20% 등임
  - 가장 즐기는 게임 장르는 퍼즐 67%, 보드·카드 47%, 전략 20% 등임
- ✔ Statista 의 2024 년 7 월 자료에 따르면 호주인들 비디오 게임을 구매하기 위해 주로 사용하는 매장은 EB Games 가 36%로 가장 높았으며, 이어 아마존(Amazon) 30%, 애플 스토어/애플 아케이드와 구글 스토어가 각각 26%, JB Hi-Fi 25%, 플레이스테이션(Playstation Store) 24%, Steam 23%, Big W 22% 등으로 나타남



| 그림 14 | 호주 내 판매 브랜드별 게임 구매 비율 (출처: Statista)

- ✔ Statista 자료에 따르면, 2024 년 6 월 마지막 주 현재 호주에서 가장 많이 판매된 주간 Top 10 에 ‘Elden Ring: Shadow of The Erdtree’가 1 위에 올랐으며, 이어 ‘Grand Theft Auto V’가 2 위, ‘EA Sports FC 24’가 3 위에 오름

순위	타이틀	장르	플랫폼
1	Elden Ring: Shadow of The Erdtree	롤플레이팅, 어드벤처, 격투	플레이스테이션, Xbox 외
2	Grand Theft Auto V	1 인칭 슈팅 게임	플레이스테이션 시리즈
3	EA Sports FC 24	스포츠(축구)	플레이스테이션, 닌텐도



4	Dragon Age: Inquisition	롤플레이팅, 어드벤처, 격투	플레이스테이션, Xbox 외
5	Dragon Age 2	롤플레이팅, 어드벤처, 격투	플레이스테이션, Xbox 외
6	Elden Ring	롤플레이팅, 어드벤처, 격투	플레이스테이션 시리즈
7	Grand Theft Auto Online	1 인칭 슈팅 게임	플레이스테이션, Xbox 외
8	Dragon Age Origins	롤플레이팅, 어드벤처, 격투	플레이스테이션, Xbox 외
9	Hogwarts Legacy	롤플레이팅	플레이스테이션, 닌텐도
10	Call of Duty: Modern Warfare III	1 인칭 슈팅 게임	플레이스테이션, Xbox 외

| 표 3 | 2024년 6월 4주차 판매 Top 10 (출처: Statista)

### 3 결론 및 함의



호주의 게임산업은 최근 몇 년간 큰 성장과 진화를 거듭해옴. 호주의 게임시장 규모는 꾸준히 증가할 것으로 전망되는 가운데 게임산업은 호주의 문화 및 경제의 중요한 구성 요소로 자리매김하고 있음. 증가는 게임에 대한 대중의 관심과 참여를 유도했을 뿐만 아니라, 일자리 창출과 투자 기회로 이어져 옴. 호주 시장에 국내외 퍼블리싱 회사들의 유입은 성장과 혁신을 위한 건전한 환경을 의미함

하지만 호주 게임 개발사들의 위상은 좀 더 미묘한 양상을 보임. IGEA(Interactive Game & Entertainment Association)가 2023년 말 발간한 보고서인 'Australian Game Development Survey'의 결과는 개발사들 사이에 낙관론이 존재하지만 몇 가지 시스템적인 문제가 지속되고 있음을 보여주고 있으며, 주요 문제는 자금 조달의 한계, 파편화된 규제 환경, 운영 규모 확대와 관련된 어려움 등임. 특히, 호주의 많은 현지 개발회사는 유능한 인력 확보와 자금에 대한 치열한 경쟁에 직면하고 있으며, 글로벌 대형 스튜디오의 인센티브 패키지, 경력 관리 기회 제공 등과 같은 인재 유치 전략으로 인해 호주 현지 인재를 끌어들이고 있음에 따라 숙련된 인력을 확보하고 유지하기 위해 고군분투하는 소규모 개발회사들의 성장을 억압하고, 이로 인해 산업 내 혁신과 다양성에 영향을 미칠 위험이 있음

호주 게임 사용자의 소비 형태에 변화가 진행되어 옴. 호주의 비디오 게임은 연령대와 계층을 더욱 폭넓게 아우르며 점점 주류 엔터테인먼트 형태로 인식되고 있음. 특히 모바일 게임의 성장은 호주인들이 게임에 참여하는 방식을 재형성했으며, 젊은 시청자들은 휴대할 수 있고 접근가능한 게임 경험에 끌리고 있음. 그러나 게임 사용 시간의 증가와 과도한 게임 활동과 관련된 정신 건강에 대한 우려는 지속적인 지역 사회에 과제로 대두되고 있음

호주 비디오 게임산업은 여전히 큰 잠재력을 가지고 있으며, 이를 위해 호주 정부 및 산업계는 인재에 대한 전략적 투자, 다양성 육성 및 건전한 게임 문화 증진을 통한 지속 가능한 성장에 초점을 맞추어 중장기 전략 수립에 집중하고 있음. 국내 기업들은 호주의 게임산업 생태계에 대한 이해를 높임과 동시에 게임 사용자의 고유한 특성에 적응하고 대응할 수 있어야 함

인도네시아비즈니스센터 담당자 연락처

김영수 센터장	+62-21-252-3151	yskim@kocca.kr
김은지 대리	+62-21-252-3151	milykim@kocca.kr

호주 콘텐츠산업 동향

2024년

주관기관 한국콘텐츠진흥원

감수 김영수 (인도네시아비즈니스센터장) 김은지 (인도네시아비즈니스센터 대리)

집필자 이현석 (PT EPIN 팀장)

발행인 조현래 (한국콘텐츠진흥원장)

발행일 2024년 08월 12일

발행처 한국콘텐츠진흥원

주소 전라남도 나주시 교육길 35 (빛가람동 351)

전화 1566-1114

홈페이지 www.kocca.kr

ISSN 2733-5798 (비매품)

- 본 보고서는 한국콘텐츠진흥원(www.kocca.kr)의 <콘텐츠지식>에 게재되는 보고서로, 인용하실 때에는 반드시 출처를 밝혀주시기 바랍니다.

(문의) 콘텐츠종합지원센터 “콘텐츠에 대해 알고 싶은 모든 것! 1566-1114”