

(4) 게임

2013년 칠레 게임시장은 경제성장과 지식정보의 높은 성장에 힘입어 전년대비 15.4% 성장한 9,000만 달러로 집계되었다. 디지털 통신망의 확대와 무선 모바일 통신 커버리지의 확대는 게임 시장 성장에 커다란 기폭제가 될 것으로 보여 향후 5년간 연평균 10.2%의 높은 성장률을 보이며 2018년에는 1억 4,600만 달러에 달하는 시장이 형성될 것으로 전망된다.

제1절

1. 미국

2. 캐나다

제2절

1. 브라질

2. 멕시코

3. 아르헨티나

4. 칠레

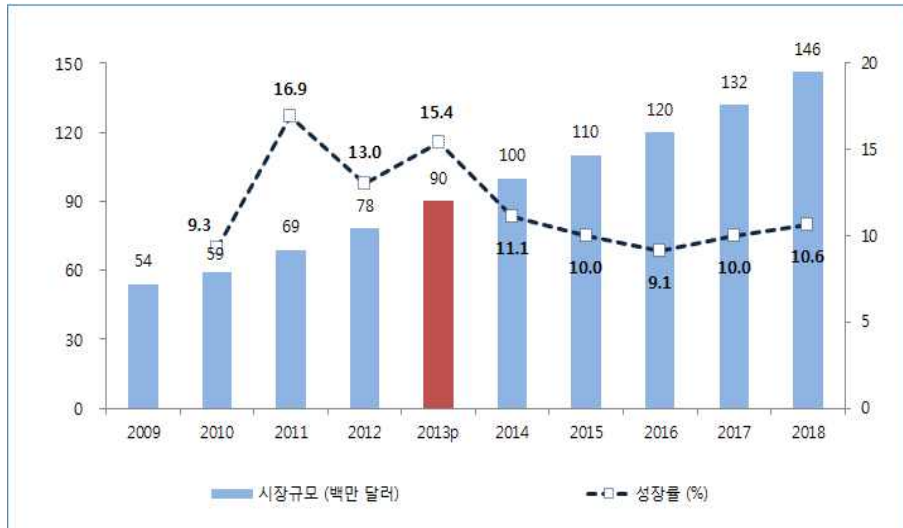
[표 7-8] 칠레 게임시장 규모 및 전망, 2009-2018

[단위 : 백만 달러, %]

구분	2009	2010	2011	2012	2013p	2014	2015	2016	2017	2018	2013-18 CAGR
게임 광고	1	1	2	3	3	4	4	5	6	7	16.8
콘솔 게임	8	8	10	10	11	13	15	17	20	24	16.8
디지털	-	-	-	1	2	2	3	4	6	8	36.6
오프라인	8	8	9	9	10	10	12	13	15	17	11.7
온라인 게임	4	6	8	11	14	15	17	19	21	23	11.3
PC 게임	8	8	10	10	10	10	9	9	8	8	△4
디지털	-	-	-	1	2	3	4	4	5	5	17.9
오프라인	8	8	9	9	8	7	5	4	4	3	△15.5
모바일 게임	33	35	39	44	52	58	64	70	76	83	9.9
합계	54	59	69	78	90	100	110	120	132	146	10.2

출처 : PwC(2014)

[그림 7-18] 칠레 게임시장 규모 및 성장률, 2009-2018

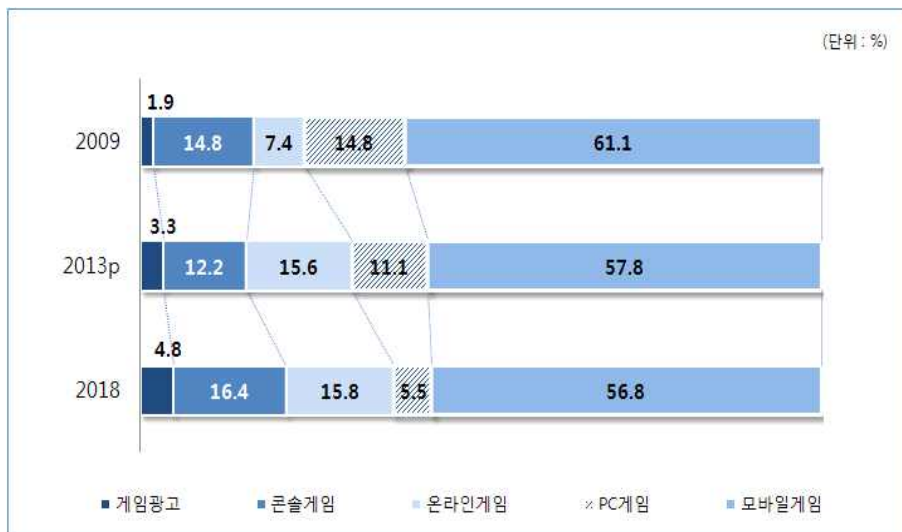


출처 : PwC(2014)

칠레 게임시장은 모바일 게임이 주도하고 있는 것으로 나타났다. 모바일 게임시장은 2009년 61.1%의 높은 시장점유율을 보였는데 이후 온라인 게임시장의 성장으로 2013년 그 비중이 줄어

들었다. 향후 모바일 게임시장은 콘솔 게임과 광고시장 확대로 2018년 56.8%로 소폭 축소될 것으로 전망된다. 2009년 모바일 게임의 뒤를 잇던 PC 게임시장은 2009년 이후 점유율이 축소되어 2018년에는 5.5%의 점유율을 보일 것으로 예상된다. 콘솔 게임시장은 PC 게임시장과 비슷한 점유율을 보였지만, 2013년 다소 축소되었다. 하지만, 콘솔 게임의 인기가 되살아나 2018년에는 16.4%로 점유율이 늘어날 것으로 전망된다. 온라인 게임은 꾸준히 성장해 2009년과 비교하여 2018년에는 약 8.4%p 성장한 15.8%의 시장점유율을 보일 것으로 전망된다.

[그림 7-19] 칠레 게임시장 분야별 비중 비교, 2009 vs. 2013 vs. 2018



출처 : PwC(2014)

가. 콘솔 게임

2013년 칠레 콘솔 게임시장은 전년대비 10% 성장한 1,100만 달러로 집계되었다. 2014년 월드컵에 대한 인기와 신작 플레이스테이션 4의 출시로 콘솔 게임에 대한 인기가 높아졌으며 ‘피파 월드컵 (FIFA Worldcup)’과 ‘위닝 (Winning)’ 시리즈의 신작 출시로 콘솔에 대한 인기가 크게 상승하여 향후 5년간 연평균 16.8%의 성장률을 보이며 2018년에는 2,400만 달러 규모의 시장이 형성될 것으로 전망된다.

제1절

1. 미국

2. 캐나다

제2절

1. 브라질

2. 멕시코

3. 아르헨티나

4. 칠레

제1절

1. 미국

2. 캐나다

제2절

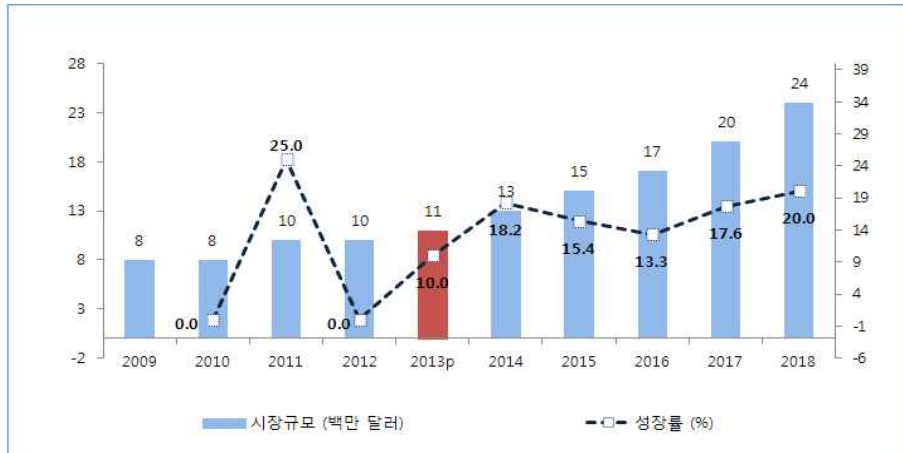
1. 브라질

2. 멕시코

3. 아르헨티나

4. 칠레

[그림 7-20] 칠레 콘솔 게임시장 규모 및 성장률, 2009-2018

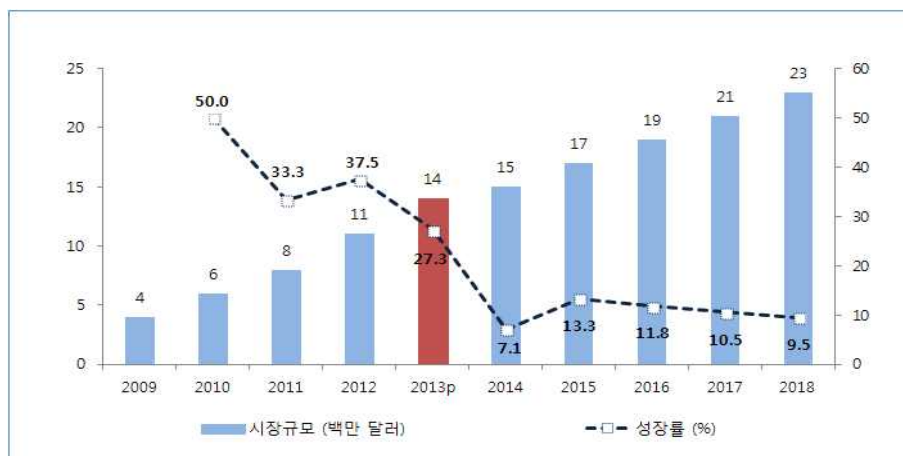


출처 : PwC(2014)

나. 온라인 게임

2013년 칠레 온라인 게임시장은 전년대비 27.3% 성장한 1,400만 달러로 집계되었다. 브라질, 아르헨티나와 마찬가지로 MMO게임이 대우행을 겪으면서 ‘리그 오브 레전드’와 같은 게임이 인기를 얻고 있다. 향후 5년간 칠레의 온라인 게임시장은 연평균 11.3%의 성장세를 보이며 2018년에는 2,300만 달러에 달할 것으로 전망된다.

[그림 7-21] 칠레 온라인 게임시장 규모 및 성장률, 2009-2018



출처 : PwC(2014)

제1절

1. 미국

2. 캐나다

제2절

1. 브라질

2. 멕시코

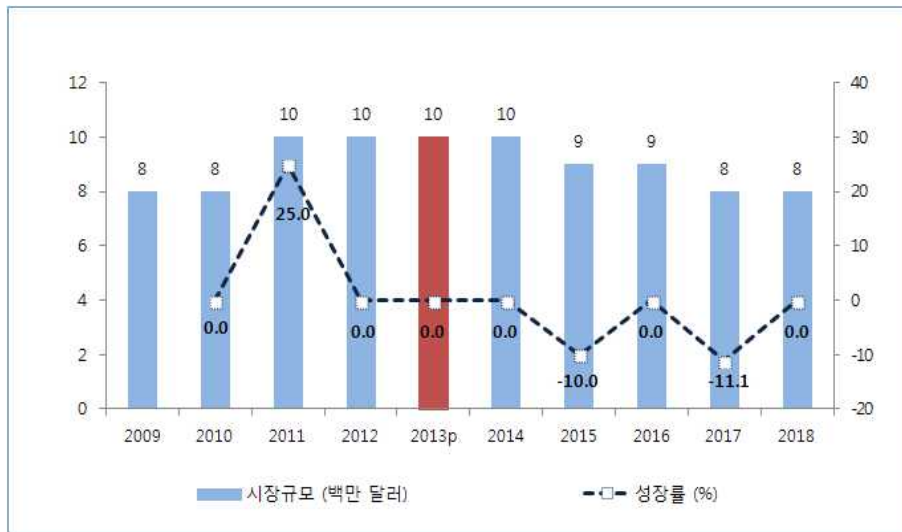
3. 아르헨티나

4. 칠레

다. PC 게임

2013년 칠레 PC 게임시장은 전년과 동일한 1,000만 달러의 시장을 형성하였다. 불법복제 게임 유통과 모바일 및 온라인 게임시장 성장으로 향후 5년간 칠레 PC 게임시장은 연평균 4.0%의 하락세를 보이며 2018년 800만 달러에 머물 것으로 전망된다.

[그림 7-22] 칠레 PC 게임시장 규모 및 성장률, 2009-2018

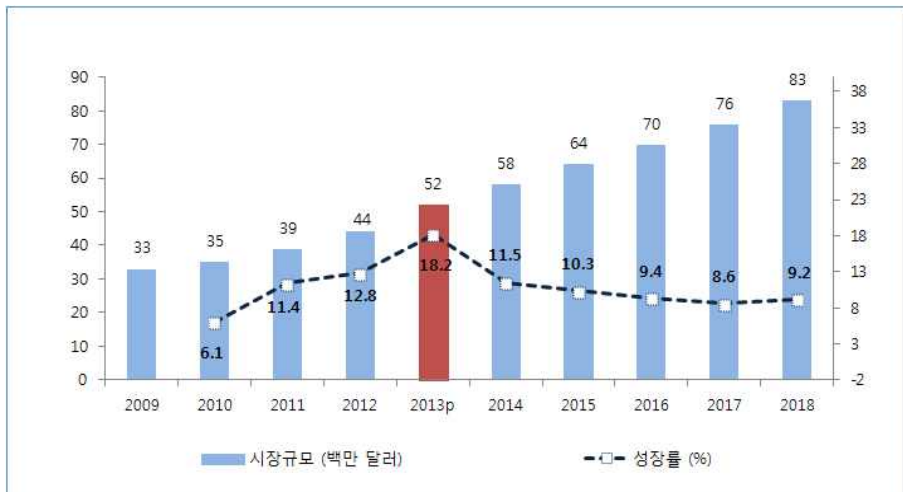


출처 : PwC(2014)

라. 모바일 게임

2013년 칠레의 모바일 게임시장은 전년대비 18.2% 성장한 5,200만 달러로 집계되었다. 모바일 게임의 경우 풍부한 3G망과 커버리지를 확장하고 있는 4G 고속통신망을 통해 이용자층이 크게 증가하고 있어 향후 5년간 연평균 9.9%의 높은 성장세를 보이며 2018년에는 8,300만 달러까지 성장할 것으로 전망된다.

[그림 7-23] 칠레 모바일 게임시장 규모 및 성장률, 2009-2018



출처 : PwC(2014)