

(4) 게임

6.
태국

7.
베트남

8.
인도네시아

2013년 호주 게임시장은 콘솔 게임과 모바일 게임 성장세가 두드러졌을 뿐만 아니라 게임 광고 부문도 큰 폭의 성장세를 기록하면서 전년대비 16.3% 성장한 11억 7,300만 달러로 집계되었다. 향후 호주 게임시장은 일반 콘솔 게임시장 정체와 오프라인 PC 게임 매출 감소로 성장세가 다소 완화되어 2018년까지 연평균 4.3%의 성장률을 보이며 14억 4,700만 달러의 시장을 형성할 것으로 전망된다.

제1절

1. 일본

2. 중국

3. 인도

4. 호주

5. 대만

6. 태국

7. 베트남

8. 인도네시아

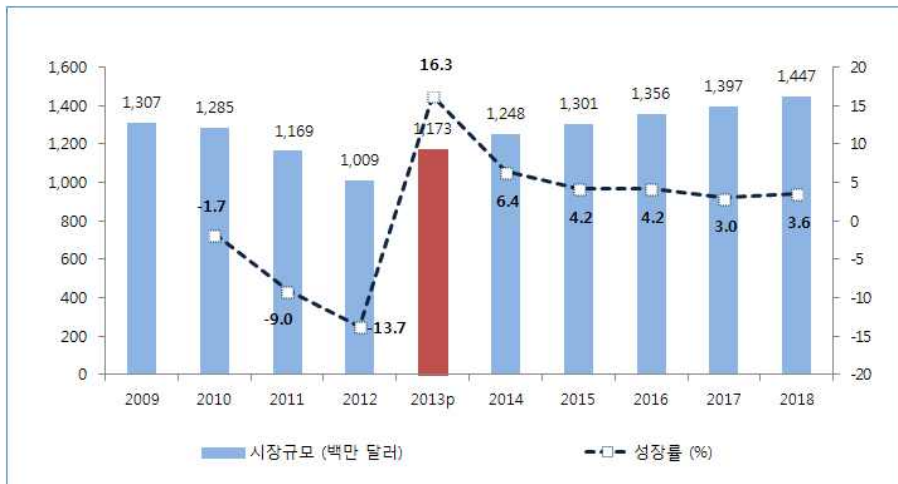
[표 5-10] 호주 게임시장 규모 및 전망, 2009-2018

[단위 : 백만 달러, %]

구분	2009	2010	2011	2012	2013p	2014	2015	2016	2017	2018	2013-18 CAGR
게임 광고	16	19	23	27	30	34	38	41	45	49	9.9
콘솔 게임	1,057	973	870	689	838	898	935	975	1,000	1,032	4.2
디지털	44	64	75	87	129	174	208	244	285	332	20.7
오프라인	1,013	908	795	601	709	724	727	731	715	700	△0.3
온라인 게임	56	60	65	71	77	84	90	97	104	112	7.6
PC 게임	118	166	138	142	138	135	132	129	126	123	△2.3
디지털	11	37	49	63	72	79	86	89	89	89	4.3
오프라인	107	129	89	79	67	56	47	40	37	35	△12.2
모바일 게임	60	67	73	81	89	97	106	114	122	132	8.2
합계	1,307	1,285	1,169	1,009	1,173	1,248	1,301	1,356	1,397	1,447	4.3

출처 : PwC(2014)

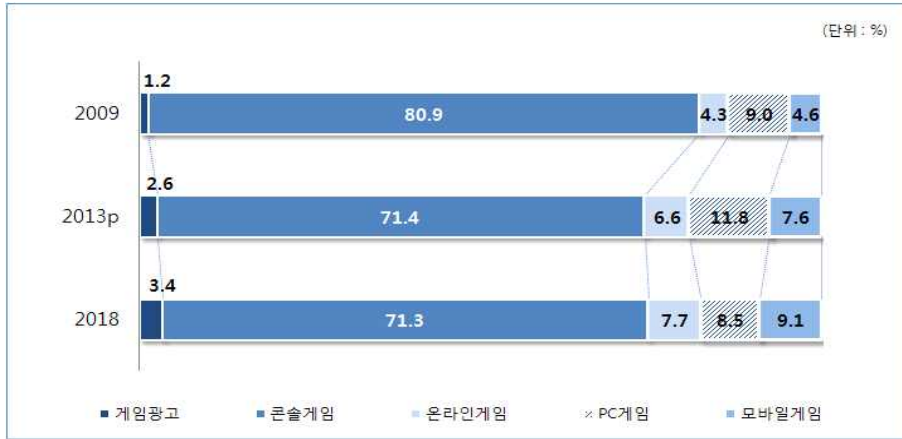
[그림 5-18] 호주 게임시장 규모 및 성장률, 2009 - 2018



출처 : PwC(2014)

2009년 80.9%의 점유율을 보인 콘솔 게임은 모바일과 온라인 게임의 시장점유율이 높아지면서 2013년 71.4%까지 축소되었다. 2009년 9%의 비중을 보였던 PC 게임은 2013년 11.8%까지 증가하였으나 오프라인 게임에 대한 수요 감소 및 불법복제로 2018년에는 8.5%까지 감소될 것으로 전망된다. 반면 2009년 4.6%에 불과하던 모바일 게임은 스마트기기 확산에 힘입어 2013년 7.6%의 점유율을 보였으며, 2018년에는 9.1%까지 확대될 것으로 보인다.

[그림 5-19] 호주 게임시장 분야별 비중 비교, 2009 vs. 2013 vs. 2018



출처 : PwC(2014)

제1절

가. 콘솔 게임

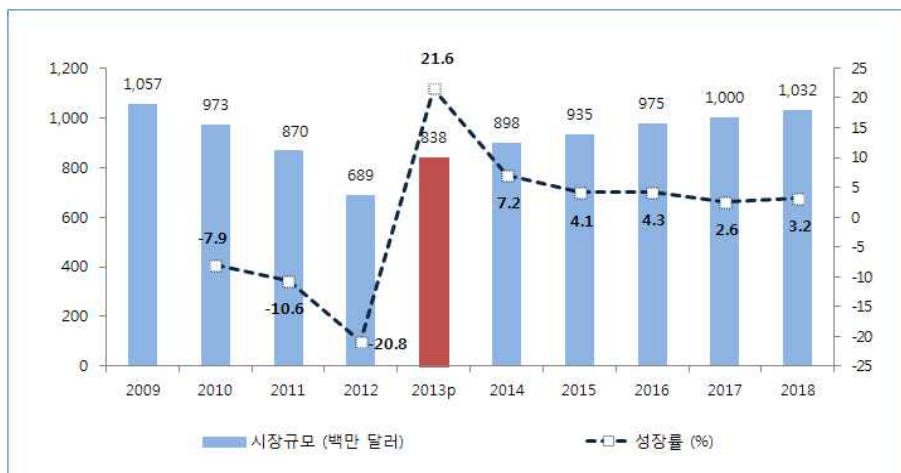
1. 일본

2013년 호주 콘솔 게임시장은 플레이스테이션4가 역대 최고 판매량을 기록하면서 전년대비 21.6% 증가한 8억 3,800만 달러로 집계되었다. 소니 오스트레일리아는 플레이스테이션 게임 활성화를 위해 호주에 플레이스테이션 TV를 도입하고, '야후7'과 제휴를 통해 게임 생방송도 진행할 것으로 알려졌다. 향후 5년간 호주 콘솔 게임시장은 연간 4.2% 성장세를 보이며 2018년 10억 3,200만 달러에 달할 것으로 전망된다.

2. 중국

3. 인도

[그림 5-20] 호주 콘솔 게임시장 규모 및 성장률, 2009 - 2018



출처 : PwC(2014)

4. 호주

5. 대만

6. 태국

7. 베트남

8. 인도네시아

제1절

1. 일본

2. 중국

3. 인도

4. 호주

5. 대만

6. 태국

7. 베트남

8. 인도네시아

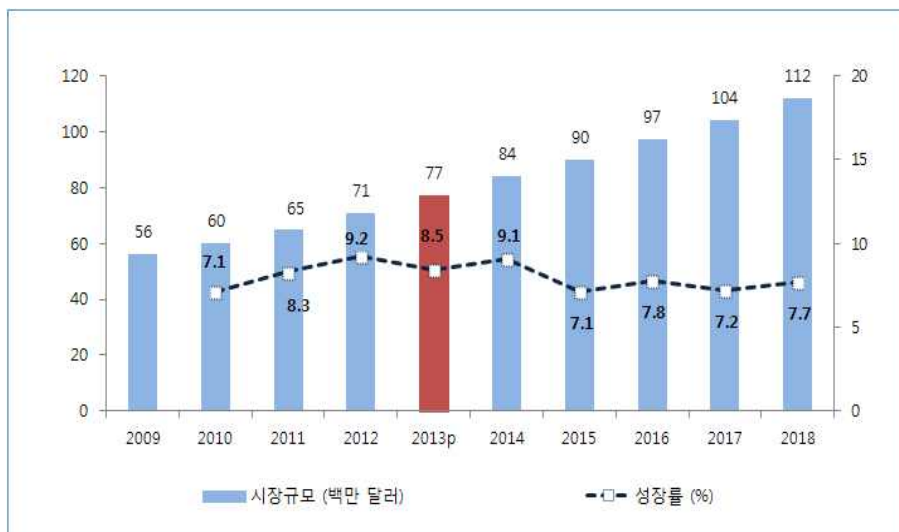
나. 온라인·모바일 게임

2013년 호주의 온라인·모바일 게임시장은 스마트폰과 태블릿 보급이 확산되면서 전년대비 각각 8.5%, 9.9% 성장한 7,700만, 8,900만 달러를 기록하였다.

특히 호주는 스마트폰용 모바일 게임이 빠른 성장세 보이고 있는데 쿠모비우스(Kumobius Pty Ltd)에서 제작한 듀엣 게임(Duet Game)은 2013년 3월 7일 미국 앱 스토어에서 유료순위 2위를 기록하기도 하였다. 또한 덴마크 유니티 테크놀로지(Unity Technologies)에서 개발한 유니티 엔진(Unity Engine)을 사용해 모바일, 온라인 게임을 개발하는 호주 개발자가 2014년 23만 5,000명까지 늘어났다.

향후 호주 온라인과 모바일 게임시장은 2018년까지 연평균 7%가 넘는 성장세를 보이며 시장이 확대될 것으로 전망된다.

[그림 5-21] 호주 온라인 게임시장 규모 및 성장률, 2009 - 2018



출처 : PwC(2014)

제 1 절

1. 일본

2. 중국

3. 인도

4. 호주

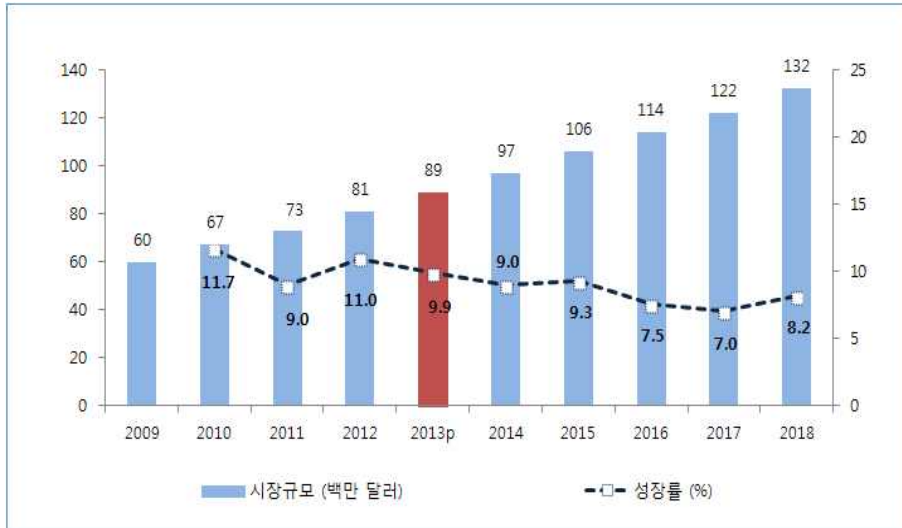
5. 대만

6. 태국

7. 베트남

8. 인도네시아

[그림 5-22] 호주 모바일 게임시장 규모 및 성장률, 2009 - 2018

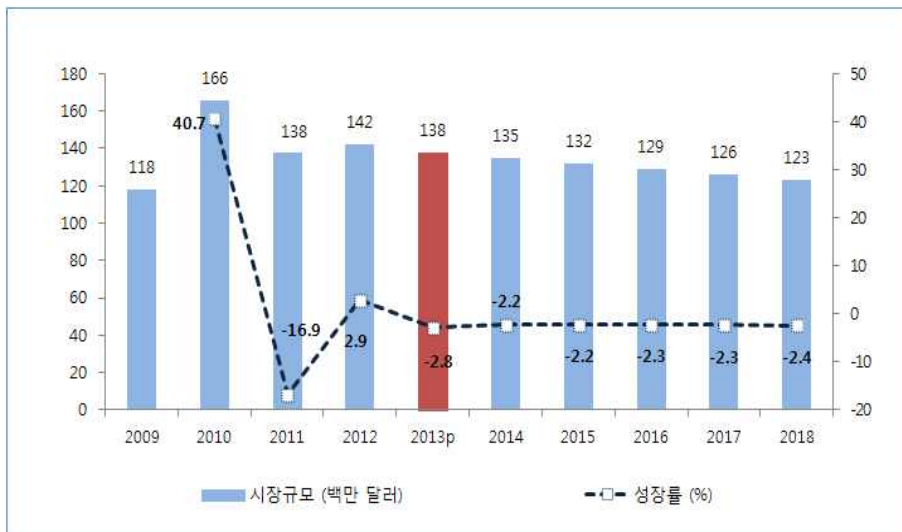


출처 : PwC(2014)

다. PC 게임

2013년 호주의 PC 게임시장은 온라인 판매가 활성화 되어있지 않고 불법복제율이 높아 전년대비 2.8% 하락한 1억 3,800만 달러에 그쳤다. 호주의 오프라인 PC 게임은 이비 게임즈(Electronics Boutique and EB World), 일반 전자제품 매장 JB 하이파이(JB Hifi), 디크 스미스(Dick smith)를 통해 판매된다. 이비 게임즈는 소비자가 구입한 게임을 1주일 안에 환불할 수 있는 정책을 펼치고 있으며 나머지 매장들도 유사한 환불 정책을 펼치고 있어 불법복제를 야기하는 주된 원인으로 꼽히고 있기도 하다. 향후 호주의 PC 게임시장은 불법복제와 온라인 및 모바일 게임으로 소비자 수요가 옮겨가면서 향후 5년간 연평균 2.3%의 하락세를 보이며 2018년에는 1억 2,300만 달러까지 감소할 것으로 전망된다.

[그림 5-23] 호주 PC 게임시장 규모 및 성장률, 2009 - 2018



출처 : PwC(2014)