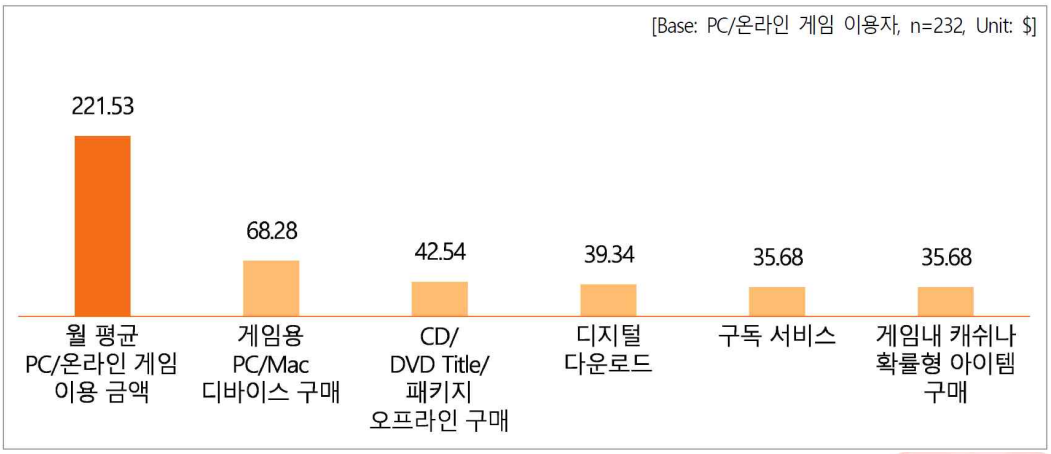
UAE 게임 이용자들의 월평균 게임 이용 금액

- 국가: UAE
- 장르: 게임
- 출처: 한국콘텐츠진흥원, '2022 해외 시장의 한국 게임 이용자 조사 (서남아시아 및 중동)'
  https://www.kocca.kr/kocca/bbs/view/B0000147/2001824.do?menuNo=204153

▶ UAE 게임 이용자의 월 평균 PC/온라인 게임 이용 금액에 대해 조사한 결과, 월 평균 금액은 $221.53로 조사됨

- 이용 금액이 가장 많은 이용처는 '게임용 PC/Mac 디바이스 구입($68.28)'으로 나타남

[UAE 게임 이용자의 월 평균 PC/온라인 게임 이용 금액]



출처: 한국콘텐츠진흥원, '2022 해외 시장의 한국 게임 이용자 조사 (서남아시아 및 중동)', 611p.

▶ 성별 및 연령별 현황으로 보면, 남성의 월평균 PC/온라인 게임 이용 금액이 $238.27로 여성($203.28)보다 높았으며, 30대의 이용 금액은 $361로 타 연령대와 비교하였을 때 압도적으로 많은 것으로 나타남

[UAE 게임 이용자의 성별/연령별 월 평균 PC/온라인 게임 이용 금액]

		사례수	월 평균 PC/온라인 게임 이용 금액	게임용 PC/Mac 디바이스 구매	CD/ DVD Title/ 패키지 오프라인 구매	디지털 다운로드	구독 서비스	게임내 캐쉬나 확률형 아이템 구매
■ 전체 ■		(232)	221.53	68.28	42.54	39.34	35.68	35.68
성별	남성	(121)	**238.27**	82.96	43.12	44.49	34.22	33.49
	여성	(111)	203.28	52.29	41.92	33.73	37.27	38.07
연령별	만15~19세	(28)	238.25	165.18	32.71	11.79	10.79	17.79
	20대	(66)	222.32	58.65	41.95	43.76	46.00	31.95
	30대	(48)	**361.00**	72.17	69.83	70.92	69.25	78.83
	40대	(47)	143.66	29.38	36.70	37.13	15.28	25.17
	50대 이상	(43)	138.86	58.16	25.77	17.67	20.88	16.37

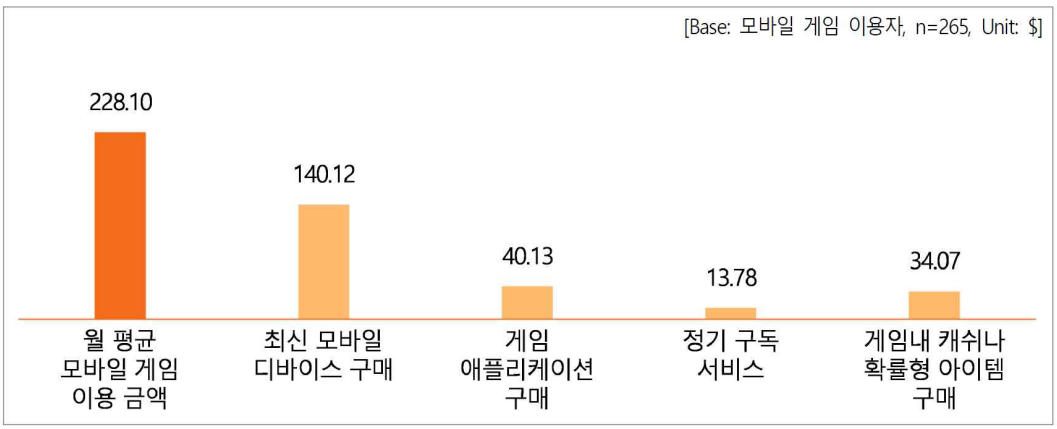
[Unit: $]

출처: 한국콘텐츠진흥원, '2022 해외 시장의 한국 게임 이용자 조사 (서남아시아 및 중동)', 611p.

▶ UAE 게임 이용자의 월 평균 모바일 게임 이용 금액에 대해 조사한 결과, 월 평균 금액은 $228.1로 나타남

- 이용 금액이 많은 이용처는 '최신 모바일 디바이스 구매($140.12)'로 조사됨

[UAE 게임 이용자의 월 평균 모바일 게임 이용 금액]



출처: 한국콘텐츠진흥원, '2022 해외 시장의 한국 게임 이용자 조사 (서남아시아 및 중동)', 630p.

▶ 성별로 보면, 남성의 월평균 모바일 게임 이용 금액은 $255.69로 여성($199.02)보다 높았으며, 연령별로 보면, 30대의 이용 금액은 $394.68로 타 연령대와 비교하였을 때 압도적으로 많은 것으로 나타남

[UAE 게임 이용자의 성별/연령별 월 평균 모바일 게임 이용 금액]

		사례수	월 평균 모바일 게임 이용 금액	최신 모바일 디바이스 구매	게임 애플리케이션 구매	정기 구독 서비스	게임내 캐쉬나 확률형 아이템 구매
■ 전체 ■		(265)	228.10	140.12	40.13	13.78	34.07
성별	남성	(136)	**255.69**	165.76	39.29	14.14	36.49
	여성	(129)	199.02	113.09	41.01	13.40	31.51
연령별	만15~19세	(36)	196.28	164.08	6.67	14.53	11.00
	20대	(61)	209.97	123.02	44.52	13.72	28.71
	30대	(66)	**394.68**	229.56	80.91	14.61	69.61
	40대	(53)	154.68	87.36	28.26	12.40	26.66
	50대 이상	(49)	129.10	80.43	17.14	13.69	17.84

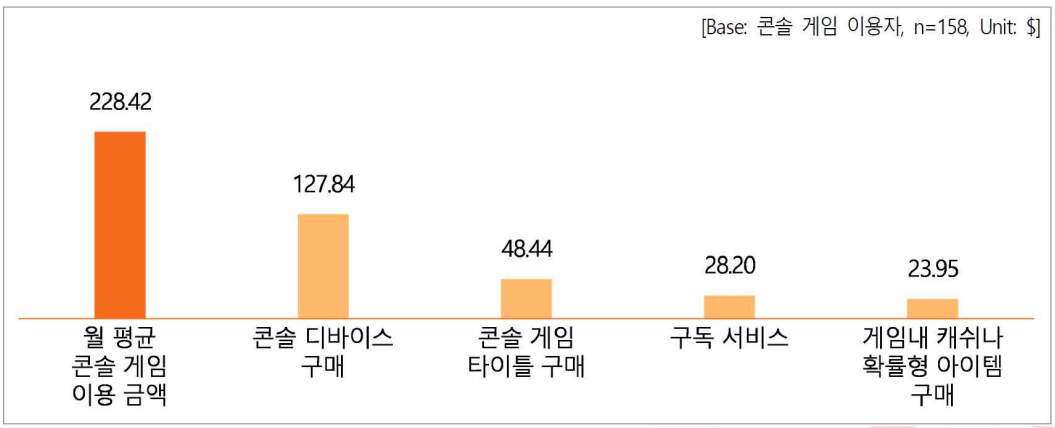
[Unit: $]

출처: 한국콘텐츠진흥원, '2022 해외 시장의 한국 게임 이용자 조사 (서남아시아 및 중동)', 630p.

▶ UAE 게임 이용자의 월 평균 콘솔 이용 금액에 대해 조사한 결과, 월 평균 금액은 $228.42로 나타남

- 이용 금액이 많은 이용처는 '콘솔 디바이스 구매($127.84)'로 조사됨

[UAE 게임 이용자의 월 평균 콘솔 게임 이용 금액]



출처: 한국콘텐츠진흥원, '2022 해외 시장의 한국 게임 이용자 조사 (서남아시아 및 중동)', 648p.

▶ 남성의 월평균 콘솔 게임 이용 금액이 $289.69로 여성($151.4)보다 높았으며, 연령별로 보았을 때, 만15~19세의 이용 금액은 $393.75로 타 연령대와 비교하였을 때 압도적으로 많은 것으로 나타남

[UAE 게임 이용자의 성별/연령별 월 평균 콘솔 게임 이용 금액]

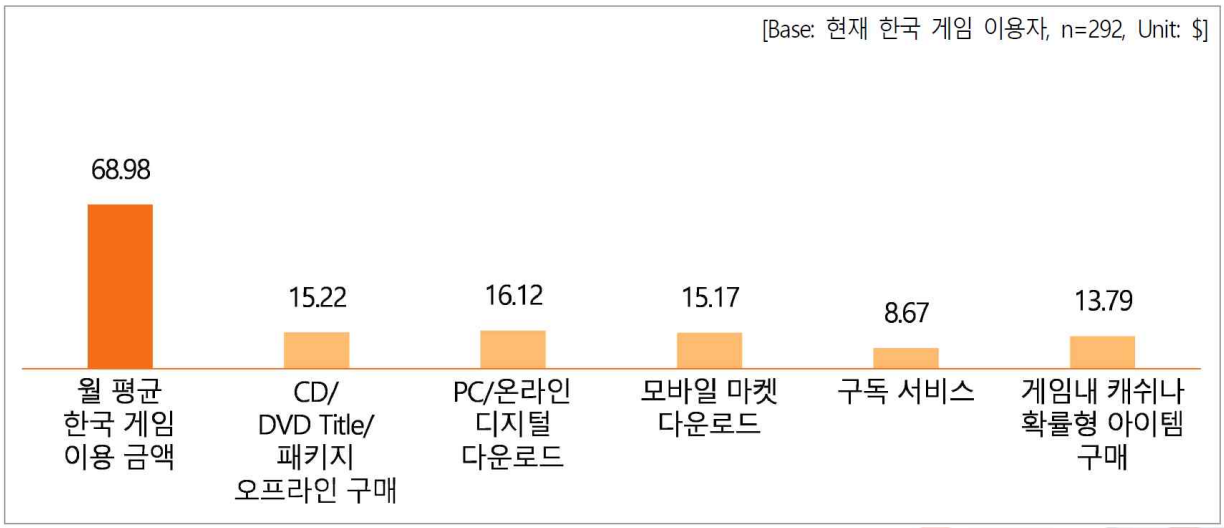
		사례수	월 평균 콘솔 게임 이용 금액	콘솔 디바이스 구매	콘솔 게임 타이틀 구매	구독 서비스	게임내 캐쉬나 확률형 아이템 구매
■ 전체 ■		(158)	228.42	127.84	48.44	28.20	23.95
성별	남성	(88)	**289.69**	165.86	61.61	32.76	29.45
	여성	(70)	151.40	80.04	31.87	22.46	17.03
연령별	만15~19세	(16)	**393.75**	306.94	62.19	18.38	6.25
	20대	(37)	262.11	143.19	57.95	34.86	26.11
	30대	(46)	191.30	87.04	45.33	29.28	29.65
	40대	(35)	180.06	93.00	34.46	27.63	24.97
	50대 이상	(24)	207.96	113.79	50.96	23.21	20.00

[Unit: $]

출처: 한국콘텐츠진흥원, '2022 해외 시장의 한국 게임 이용자 조사 (서남아시아 및 중동)', 648p.

▶ UAE 게임 이용자의 한국 게임에 대한 월 평균 이용 금액에 대해서 조사한 결과, $68.98로 나타났으며, 이용 금액이 가장 많은 이용처는 'PC/온라인 디지털 다운로드($16.12)'로 조사됨

[UAE 게임 이용자의 월 평균 한국 게임 이용 금액]



출처: 한국콘텐츠진흥원, '2022 해외 시장의 한국 게임 이용자 조사 (서남아시아 및 중동)', 664p.

▶ 성별 및 연령별 현황으로 보면, 남성의 한국 게임 이용 금액이 $80.01로 여성($57.95)보다 높았으며, 30대의 이용 금액은 $88.49로 타 연령대보다 많은 것으로 나타남

[UAE 게임 이용자의 성별/연령별 월 평균 한국 게임 이용 금액]

		사례수	월 평균 한국 게임 이용 금액	CD/ DVD Title/ 패키지 오프라인 구매	PC/온라인 디지털 다운로드	모바일 마켓 다운로드	구독 서비스	게임내 캐쉬나 확률형 아이템 구매
■ 전체 ■		**(292)**	**68.98**	**15.22**	**16.12**	**15.17**	**8.67**	**13.79**
성별	남성	(146)	**80.01**	17.33	16.36	16.97	11.09	18.26
	여성	(146)	57.95	13.11	15.89	13.37	6.25	9.33
연령별	만15~19세	(38)	36.53	16.79	4.79	1.95	1.74	11.26
	20대	(72)	86.88	21.13	21.26	18.04	11.03	15.42
	30대	(68)	**88.49**	12.74	24.07	23.65	11.03	17.00
	40대	(60)	65.57	13.73	16.05	15.48	8.03	12.27
	50대 이상	(54)	47.19	11.02	7.31	9.63	8.15	11.07

[Unit: $]

출처: 한국콘텐츠진흥원, '2022 해외 시장의 한국 게임 이용자 조사 (서남아시아 및 중동)', 664p.

▶ UAE 게임 이용자의 라마단 기간 동안 게임 이용 비용 변화에 대해 조사한 결과, '증가했다(증가한 편이다+매우 증가했다)'의 응답률이 47%로 '감소했다(감소한 편이다+매우 감소했다, 21.7%)'에 비해 높게 나타남

[UAE 게임 이용자의 라마단 기간 동안 게임 이용 비용 변화]

출처: 한국콘텐츠진흥원, '2022 해외 시장의 한국 게임 이용자 조사 (서남아시아 및 중동)', 690p.

▶ 라마단 기간 중 게임 이용 비용이 '증가했다'의 응답한 남성의 비중은 51.3%로 여성(42.7%)보다 높은 것으로 나타났으며, 연령별로는 이용 비용이 증가한 40대 응답률이 55%로 타 연령대에 비해 높은 것으로 조사됨

[UAE 게임 이용자의 성별/연령별 라마단 기간 동안 게임 이용 비용 변화]

		사례수	매우 감소 했다	감소한 편이다	변화 없다 (이전과 같다)	증가한 편이다	매우 증가 했다	라마단 기간 동안 게임한 경험 없음	【감소 했다】	【변화 없다】	【증가 했다】	【경험 없음】
■ 전체 ■		**(300)**	**6.0**	**15.7**	**30.0**	**33.0**	**14.0**	**1.3**	**21.7**	**30.0**	**47.0**	**1.3**
성별	남성	(150)	8.0	14.7	26.0	38.7	12.7	0.0	22.7	26.0	**51.3**	0.0
	여성	(150)	4.0	16.7	34.0	27.3	15.3	2.7	20.7	34.0	42.7	2.7
연령별	만15~19세	(42)	14.3	9.5	47.6	23.8	4.8	0.0	23.8	47.6	28.6	0.0
	20대	(72)	2.8	15.3	30.6	37.5	11.1	2.8	18.1	30.6	48.6	2.8
	30대	(72)	2.8	25.0	25.0	22.2	25.0	0.0	27.8	25.0	47.2	0.0
	40대	(60)	10.0	13.3	18.3	43.3	11.7	3.3	23.3	18.3	**55.0**	3.3
	50대 이상	(54)	3.7	11.1	35.2	37.0	13.0	0.0	14.8	35.2	50.0	0.0

[Unit: %]

출처: 한국콘텐츠진흥원, '2022 해외 시장의 한국 게임 이용자 조사 (서남아시아 및 중동)', 690p.