

UAE 게임 이용자들의 주 이용 및 최근 이용 게임 장르 순위

- 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>

- ▶ (PC 및 온라인 게임) UAE 게임 이용자들을 대상으로 주 이용 PC 및 온라인 게임 장르에 대해 조사한 결과, 1순위 응답 기준 '레이싱'의 응답률이 24.1%로 가장 높게 나타남
- 성별로 보면, '레이싱'에 대한 응답률은 여성이 24.3%로 남성(24%)보다 높은 것으로 파악됨
 - 40대의 경우 '레이싱'에 대한 응답률이 29.8%로 타 연령대에 비해 높은 것으로 나타남

[UAE 게임 이용자의 주 이용 PC/온라인 게임 장르 1순위]

	사례수	레이싱	대규모 멀티 플레이어	대전액션	스포츠	롤플레이	온라인 롤플레이	슈팅
■ 전체 ■	(232)	24.1	20.3	15.9	8.6	7.8	7.8	4.3
성별	남성	(121)	24.0	24.8	19.0	12.4	2.5	4.1
	여성	(111)	24.3	15.3	12.6	4.5	13.5	4.5
연령대	만15~19세	(28)	0.0	28.6	0.0	21.4	0.0	7.1
	20대	(66)	24.2	25.8	18.2	0.0	9.1	10.6
	30대	(48)	29.2	16.7	12.5	8.3	4.2	12.5
	40대	(47)	29.8	23.4	14.9	8.5	6.4	2.1
	50대 이상	(43)	27.9	7.0	27.9	14.0	16.3	4.7

[Unit: %]

	사례수	오픈 월드 액션	실시간 전략 시뮬레이션	턴제 전략 시뮬레이션	액션 어드벤처	리듬액션	인디
■ 전체 ■	(232)	4.3	2.6	1.7	0.9	0.9	0.9
성별	남성	(121)	6.6	1.7	1.7	0.0	0.0
	여성	(111)	1.8	3.6	1.8	1.8	1.8
연령대	만15~19세	(28)	14.3	14.3	7.1	0.0	0.0
	20대	(66)	6.1	3.0	0.0	0.0	3.0
	30대	(48)	0.0	0.0	4.2	0.0	0.0
	40대	(47)	4.3	0.0	0.0	4.3	0.0
	50대 이상	(43)	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

[Unit: %]

출처: 한국콘텐츠진흥원, '2022 해외 시장의 한국 게임 이용자 조사 (서남아시아 및 중동)', 604p.

- ▶ UAE 게임 이용자의 주 이용 PC 및 온라인 게임 장르에 대해 1~3순위 응답 합산 시 '대전액션'이 35.8%의 가장 높은 응답률을 기록함
 - '대전액션'에 대한 응답률은 남성이 39.7%로 여성(31.5%)보다 높은 것으로 조사되었으며, '대전액션'에 대한 응답률은 40대가 42.6%로 타 연령대에 비해 높은 것으로 집계됨

[UAE 게임 이용자의 주 이용 PC/온라인 게임 장르 1+2+3순위]

		사례수	대전액션	레이싱	대규모 멀티 플레이어	스포츠	슈팅	실시간 전략 시뮬레이션	온라인 롤플레이밍	오픈 월드 액션
■ 전체 ■		(232)	35.8	35.3	28.9	28.0	26.3	26.3	19.0	17.7
성별	남성	(121)	39.7	33.9	32.2	33.9	26.4	24.0	15.7	23.1
	여성	(111)	31.5	36.9	25.2	21.6	26.1	28.8	22.5	11.7
연령	만15~19세	(28)	14.3	14.3	35.7	42.9	14.3	35.7	7.1	35.7
	20대	(66)	39.4	33.3	31.8	15.2	12.1	34.8	19.7	21.2
	30대	(48)	37.5	37.5	25.0	25.0	33.3	20.8	29.2	12.5
	40대	(47)	42.6	40.4	38.3	29.8	40.4	23.4	23.4	8.5
	50대 이상	(43)	34.9	44.2	14.0	39.5	32.6	16.3	9.3	16.3

[Unit: %]

		사례수	롤플레이밍	액션 어드벤처	캐주얼	경영 시뮬레이션	턴제 전략 시뮬레이션	리듬액션	인디
■ 전체 ■		(232)	16.4	16.4	7.3	6.9	5.2	4.7	1.7
성별	남성	(121)	10.7	12.4	6.6	7.4	6.6	6.6	2.5
	여성	(111)	22.5	20.7	8.1	6.3	3.6	2.7	0.9
연령	만15~19세	(28)	7.1	7.1	21.4	0.0	7.1	14.3	7.1
	20대	(66)	15.2	21.2	9.1	9.1	6.1	7.6	0.0
	30대	(48)	12.5	20.8	4.2	12.5	8.3	0.0	0.0
	40대	(47)	19.1	14.9	2.1	6.4	0.0	0.0	0.0
	50대 이상	(43)	25.6	11.6	4.7	2.3	4.7	4.7	4.7

[Unit: %]

출처: 한국콘텐츠진흥원, '2022 해외 시장의 한국 게임 이용자 조사 (서남아시아 및 중동)', 605p.

- ▶ (모바일 게임) UAE 게임 이용자가 주로 이용하는 모바일 게임 장르로는, 1순위 응답 기준으로 ‘스포츠’가 22.6%로 가장 높게 조사됨
- 남성의 ‘스포츠’에 대한 응답률이 35.3%로 여성(9.3%)보다 높은 것으로 집계되었으며, 연령별로는 30대의 ‘스포츠’에 대한 응답률이 33.3%로 타 연령대보다 높게 나타남

[UAE 게임 이용자의 주 이용 모바일 게임 장르 1순위]

		사례수	스포츠	롤플레이밍	슈팅	아케이드	보드	액션	퍼즐	러닝액션
■ 전체 ■		(265)	22.6	15.5	12.8	11.7	9.8	4.2	3.8	3.4
성별	남성	(136)	35.3	14.0	13.2	5.9	6.6	5.9	1.5	2.2
	여성	(129)	9.3	17.1	12.4	17.8	13.2	2.3	6.2	4.7
연령대	만15~19세	(36)	22.2	16.7	27.8	16.7	5.6	0.0	0.0	0.0
	20대	(61)	19.7	16.4	3.3	23.0	3.3	8.2	3.3	1.6
	30대	(66)	33.3	12.1	12.1	9.1	15.2	3.0	0.0	6.1
	40대	(53)	18.9	17.0	15.1	3.8	13.2	1.9	7.5	3.8
	50대 이상	(49)	16.3	16.3	12.2	6.1	10.2	6.1	8.2	4.1

[Unit: %]

		사례수	샌드박스 오픈월드	전략시물 레이션	시물 레이션	카드	레이싱	타워 디펜스	퀴즈	캐주얼
■ 전체 ■		(265)	3.4	2.3	2.3	2.3	1.9	1.5	1.5	1.1
성별	남성	(136)	4.4	1.5	3.7	2.9	1.5	1.5	0.0	0.0
	여성	(129)	2.3	3.1	0.8	1.6	2.3	1.6	3.1	2.3
연령대	만15~19세	(36)	0.0	0.0	0.0	5.6	0.0	5.6	0.0	0.0
	20대	(61)	3.3	6.6	6.6	0.0	1.6	0.0	3.3	0.0
	30대	(66)	0.0	3.0	0.0	6.1	0.0	0.0	0.0	0.0
	40대	(53)	3.8	0.0	1.9	0.0	3.8	3.8	3.8	1.9
	50대 이상	(49)	10.2	0.0	2.0	0.0	4.1	0.0	0.0	4.1

[Unit: %]

출처: 한국콘텐츠진흥원, '2022 해외 시장의 한국 게임 이용자 조사 (서남아시아 및 중동)', 622p.

- ▶ UAE 게임 이용자의 주 이용 모바일 게임 장르에 대해 1~3순위 응답 합산 결과 ‘슈팅’ 장르에 대한 응답률이 37%로 가장 높게 나타남
 - ‘슈팅’에 대한 남성의 응답률은 42.6%로 여성(31%)보다 높은 것으로 조사되었으며, 만 15~19세의 응답률은 50%로 타 연령대보다 높은 것으로 조사됨

[UAE 게임 이용자의 주 이용 모바일 게임 장르 1+2+3순위]

		사례수	슈팅	스포츠	액션	롤플레이	퍼즐	아케이드	레이싱	보드	퀴즈
■ 전체 ■		(265)	37.0	32.1	26.0	21.5	21.9	20.4	19.2	19.6	15.1
성별	남성	(136)	42.6	43.4	34.6	19.9	15.4	14.0	20.6	16.9	6.6
	여성	(129)	31.0	20.2	17.1	23.3	28.7	27.1	17.8	22.5	24.0
연령	만15~19세	(36)	50.0	27.8	11.1	16.7	11.1	27.8	5.6	38.9	11.1
	20대	(61)	29.5	24.6	23.0	29.5	36.1	31.1	18.0	9.8	19.7
	30대	(66)	39.4	42.4	33.3	18.2	9.1	15.2	15.2	21.2	12.1
	40대	(53)	45.3	35.8	26.4	24.5	20.8	11.3	18.9	20.8	15.1
	50대 이상	(49)	24.5	26.5	30.6	16.3	30.6	18.4	36.7	14.3	16.3

[Unit: %]

		사례수	샌드박스 오픈월드	카드	전략시물 레이션	캐주얼	러닝액션	타워 디펜스	시물 레이션	리듬	위치기반 게임
■ 전체 ■		(265)	14.0	10.6	10.6	8.7	8.3	7.2	6.8	2.3	0.8
성별	남성	(136)	16.9	9.6	13.2	7.4	8.8	4.4	9.6	2.9	0.0
	여성	(129)	10.9	11.6	7.8	10.1	7.8	10.1	3.9	1.6	1.6
연령	만15~19세	(36)	22.2	5.6	16.7	0.0	0.0	5.6	5.6	11.1	0.0
	20대	(61)	9.8	9.8	9.8	6.6	3.3	6.6	9.8	3.3	0.0
	30대	(66)	12.1	12.1	15.2	6.1	21.2	6.1	9.1	0.0	0.0
	40대	(53)	17.0	9.4	3.8	20.8	3.8	11.3	1.9	0.0	3.8
	50대 이상	(49)	12.2	14.3	8.2	8.2	8.2	6.1	6.1	0.0	0.0

[Unit: %]

출처: 한국콘텐츠진흥원, '2022 해외 시장의 한국 게임 이용자 조사 (서남아시아 및 중동)', 623p.

- ▶ (콘솔 게임) UAE 게임 이용자에게 주 이용 콘솔 게임 장르에 대해 조사한 결과, 1순위 응답 기준으로 '슈팅' 장르에 대한 응답률이 14.6%로 가장 높게 나타남
- '슈팅'에 대한 응답률은 남성이 19.3%로 여성(8.6%)보다 높은 것으로 조사되었으며, 50대 이상이 25%로 타 연령대에 비해 높은 것으로 파악됨

[UAE 게임 이용자의 주 이용 콘솔 게임 장르 1순위]

		사례수	슈팅	롤플레이밍	스포츠	액션	레이싱	시뮬레이션	어드벤처	시뮬레이션 RPG
■ 전체 ■		(158)	14.6	13.9	13.3	8.9	8.2	8.2	5.1	5.1
성별	남성	(88)	19.3	18.2	17.0	9.1	3.4	8.0	2.3	6.8
	여성	(70)	8.6	8.6	8.6	8.6	14.3	8.6	8.6	2.9
연령대	만15~19세	(16)	12.5	25.0	37.5	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	20대	(37)	13.5	5.4	18.9	10.8	5.4	2.7	5.4	10.8
	30대	(46)	8.7	8.7	8.7	13.0	8.7	26.1	0.0	0.0
	40대	(35)	17.1	22.9	5.7	5.7	8.6	0.0	11.4	5.7
	50대 이상	(24)	25.0	16.7	8.3	8.3	16.7	0.0	8.3	8.3

[Unit: %]

		사례수	액션 RPG	실시간 전략게임	대전격투	보드	퍼즐	교육	리듬	기타
■ 전체 ■		(158)	5.1	4.4	3.8	3.2	2.5	1.3	1.3	1.3
성별	남성	(88)	2.3	3.4	4.5	3.4	0.0	2.3	0.0	0.0
	여성	(70)	8.6	5.7	2.9	2.9	5.7	0.0	2.9	2.9
연령대	만15~19세	(16)	12.5	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	12.5
	20대	(37)	5.4	8.1	0.0	8.1	5.4	0.0	0.0	0.0
	30대	(46)	4.3	4.3	8.7	4.3	0.0	4.3	0.0	0.0
	40대	(35)	5.7	5.7	0.0	0.0	5.7	0.0	5.7	0.0
	50대 이상	(24)	0.0	0.0	8.3	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

[Unit: %]

출처: 한국콘텐츠진흥원, '2022 해외 시장의 한국 게임 이용자 조사 (서남아시아 및 중동)', 640p.

- ▶ UAE 게임 이용자들을 대상으로 주 이용 콘솔 게임 장르에 대해 조사한 결과, 1~3순위 응답 합산 시 ‘스포츠’ 장르가 32.3%로 가장 높게 나타남
- ‘스포츠’에 대한 응답률은 남성이 37.5%로 여성(25.7%)보다 높은 것으로 파악되며, 20대가 40.5%로 타 연령대에 비해 높은 것으로 집계됨

[UAE 게임 이용자의 주 이용 콘솔 게임 장르 1+2+3순위]

		사례수	스포츠	슈팅	레이싱	롤플레이	액션RPG	액션	대전격투	어드벤처	보드
■ 전체 ■		(158)	32.3	29.1	27.2	24.1	22.2	19.0	19.0	19.0	17.7
성별	남성	(88)	37.5	35.2	28.4	28.4	22.7	19.3	20.5	15.9	18.2
	여성	(70)	25.7	21.4	25.7	18.6	21.4	18.6	17.1	22.9	17.1
연령	만15~19세	(16)	37.5	50.0	12.5	25.0	37.5	0.0	12.5	37.5	25.0
	20대	(37)	40.5	37.8	27.0	16.2	13.5	10.8	27.0	16.2	16.2
	30대	(46)	34.8	13.0	34.8	21.7	21.7	26.1	17.4	13.0	21.7
	40대	(35)	22.9	31.4	20.0	31.4	25.7	20.0	11.4	22.9	22.9
	50대 이상	(24)	25.0	29.2	33.3	29.2	20.8	29.2	25.0	16.7	0.0

[Unit: %]

		사례수	실시간 전략게임	시뮬레이션 RPG	시뮬레이션	퍼즐	교육	카드	리듬	기타
■ 전체 ■		(158)	16.5	14.6	14.6	13.9	5.1	2.5	1.3	1.3
성별	남성	(88)	13.6	11.4	17.0	6.8	4.5	0.0	0.0	0.0
	여성	(70)	20.0	18.6	11.4	22.9	5.7	5.7	2.9	2.9
연령	만15~19세	(16)	0.0	0.0	12.5	12.5	0.0	0.0	0.0	12.5
	20대	(37)	18.9	29.7	8.1	16.2	0.0	0.0	0.0	0.0
	30대	(46)	13.0	4.3	34.8	17.4	13.0	4.3	0.0	0.0
	40대	(35)	20.0	20.0	5.7	11.4	5.7	5.7	5.7	0.0
	50대 이상	(24)	25.0	12.5	0.0	8.3	0.0	0.0	0.0	0.0

[Unit: %]

출처: 한국콘텐츠진흥원, '2022 해외 시장의 한국 게임 이용자 조사 (서남아시아 및 중동)', 641p.