

제6절 중동/아프리카권

1. 중동/아프리카권 게임 시장의 개요

2009년 2억 4,800만 달러 규모였던 중동/아프리카 게임 시장은 2010년에 2억 5,300만 달러를 기록하며 전년 대비 2.0%의 성장을 보였다. 그리고 중동/아프리카 게임 시장은 향후 5년간 연평균 7.5%의 성장세를 기록하며 2015년에는 3억 6,200만 달러에 이를 것으로 전망된다.

<표 III-37> 중동/아프리카 게임 시장규모 추이(2005~2015)

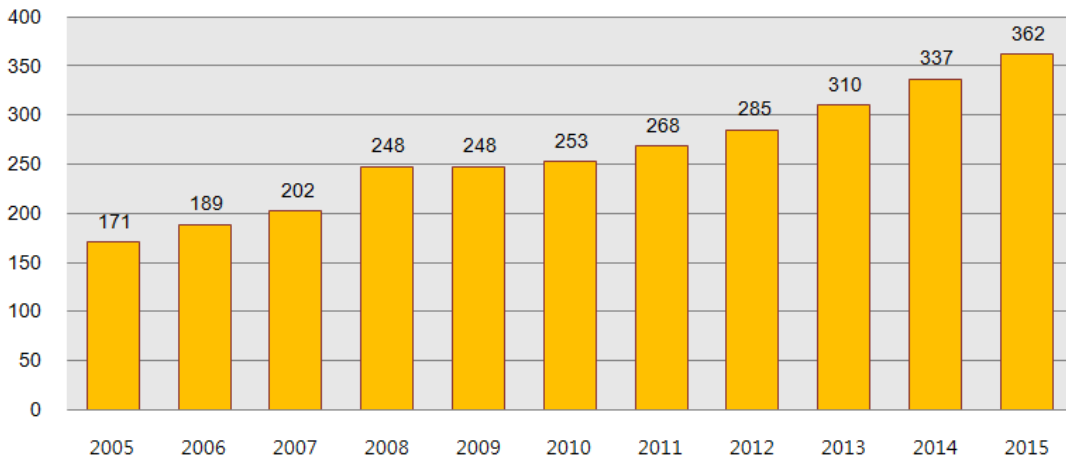
(단위: 백만 달러)

구분	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	10-15 CAGR
콘솔	67	74	96	127	131	137	149	162	181	204	226	10.6%
아케이드	77	78	62	68	55	48	42	36	32	28	24	-12.8%
온라인	5	8	9	12	15	18	20	24	26	26	27	8.9%
모바일	9	16	22	29	35	38	45	50	58	65	71	13.4%
PC	13	13	13	12	12	12	13	13	13	13	14	1.6%
합계	171	189	202	248	248	253	268	285	310	337	362	7.5%

자료원: DFC(2010); Enterbrain(2010); Gartner(2010); IDC(2008~2009); Informa(2007); In-Stat(2006); iResearch(2010); Jamma(2007~2009); JOGA(2009); Kaufman Bros.(2010); NPD(2010); Playmeter(2008~2009); PWC(2010); Wireless Forum(2006); 게임백서(2007~2010); 삼정KPMG(2010)

[그림 III-94] 중동/아프리카 게임 시장규모 추이(2005~2015)

(단위: 백만 달러)

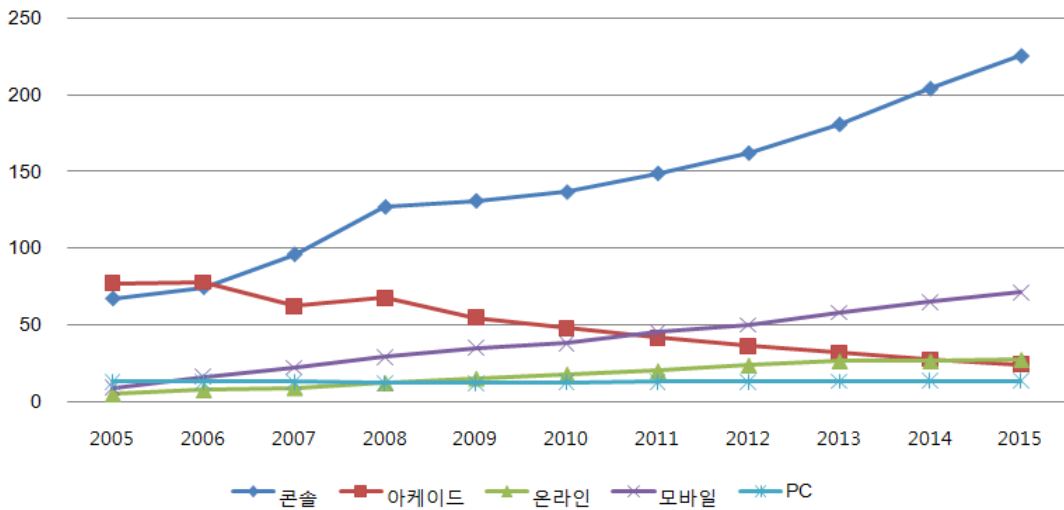


자료원: DFC(2010); Enterbrain(2010); Gartner(2010); IDC(2008~2009); Informa(2007); In-Stat(2006); iResearch(2010); Jamma(2007~2009); JOGA(2009); Kaufman Bros.(2010); NPD(2010); Playmeter(2008~2009); PWC(2010); Wireless Forum(2006); 게임백서(2007~2010); 삼정KPMG(2010)

중동/아프리카 게임 시장의 분야별 규모 추이를 살펴보면 아케이드게임 시장을 제외한 모든 플랫폼에서 성장세가 예상된다. 연평균 13.4%로 빠르게 성장하는 모바일게임 시장은 2011년을 기점으로 -12.8%의 급감세를 기록하는 아케이드게임 시장을 앞지를 전망이다.

[그림 III-95] 중동/아프리카 게임 시장 플랫폼별 규모 추이(2005~2015)

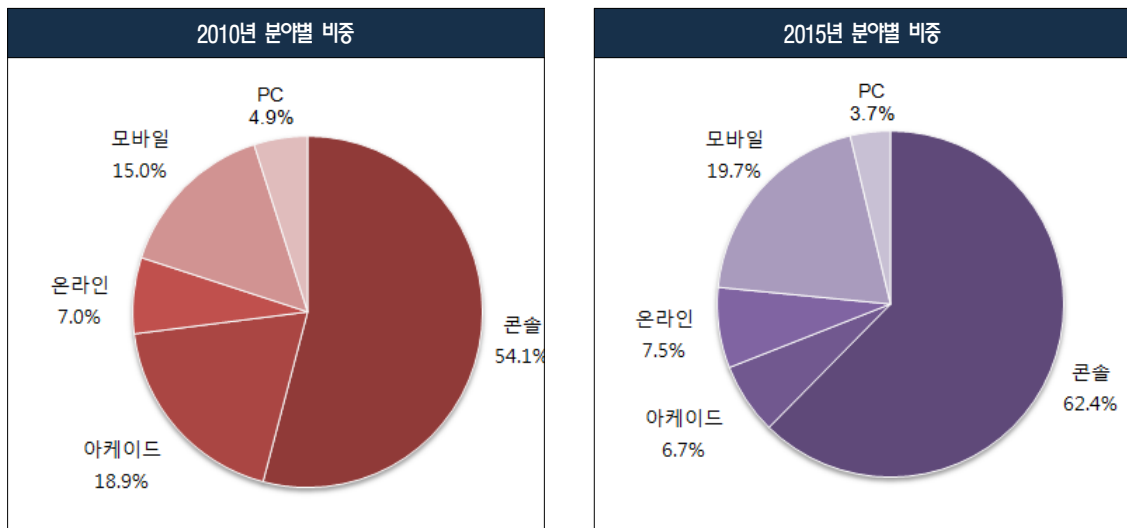
(단위: 백만 달러)



자료원: DFC(2010); Enterbrain(2010); Gartner(2010); IDC(2008~2009); Informa(2007); In-Stat(2006); iResearch(2010); Jamma(2007~2009); JOGA(2009); Kaufman Bros.(2010); NPD(2010); Playmeter(2008~2009); PWC(2010); Wireless Forum(2006); 게임백서(2007~2010); 삼정KPMG(2010)

2010년 중동/아프리카 게임 시장의 분야별 비중을 살펴보면 콘솔게임 시장이 54.1%로 가장 큰 비중을 차지하고 있으며, 다음으로 아케이드게임 18.9%, 모바일게임 15.0%, 온라인게임 7.0%, PC 게임 4.9%의 순으로 나타난다. 2015년에는 콘솔게임 시장이 62.4%, 모바일게임 시장이 19.7%, 온라인게임 시장이 7.5%로 성장하는 반면 아케이드게임 시장은 6.7%, PC 게임 시장은 3.7%로 감소할 것으로 예상된다

[그림 II-96] 2010년과 2015년 중동/아프리카 게임 시장 분야별 비중



자료원: DFC(2010); Enterbrain(2010); Gartner(2010); IDC(2008~2009); Informa(2007); In-Stat(2006); iResearch(2010); Jamma(2007~2009); JOGA(2009); Kaufman Bros.(2010); NPD(2010); Playmeter(2008~2009); PWC(2010); Wireless Forum(2006); 게임백서(2007~2010); 삼정KPMG(2010)