

제5절 오세아니아권

1. 오세아니아권 게임 시장의 개요

2009년 15억 4,200만 달러 규모였던 오세아니아권 게임 시장은 2010년에 15억 9,500만 달러를 기록하며 전년 대비 3.4%의 성장을 보였다. 그리고 오세아니아권 게임 시장은 향후 5년간 연평균 7.3%의 성장세를 기록하며 2015년에는 22억 6,700만 달러에 이를 것으로 전망된다.

<표 III-33> 오세아니아 게임 시장규모 추이(2005~2015)

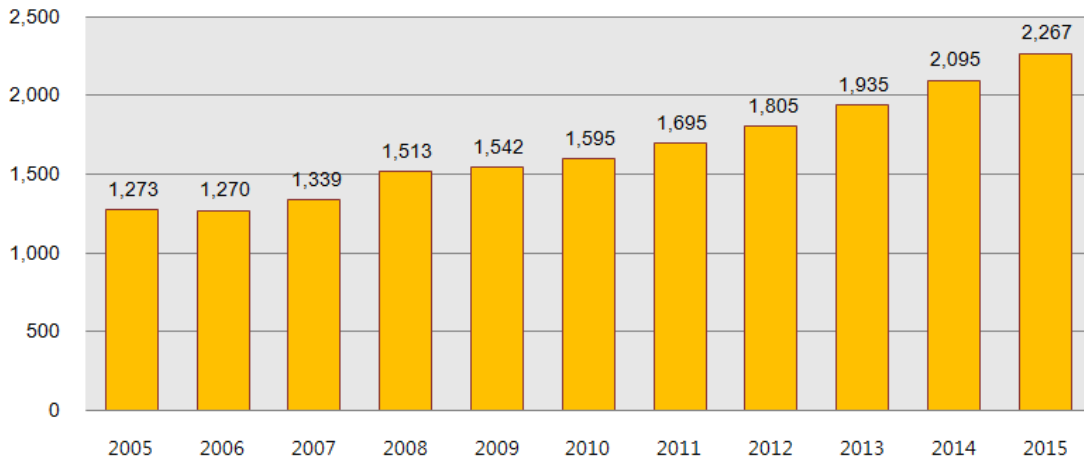
(단위: 백만 달러)

구분	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	10-15 CAGR
콘솔	437	435	560	677	729	766	843	925	1,033	1,167	1,297	11.1%
아케이드	574	523	411	413	341	301	266	234	207	183	161	-11.7%
온라인	103	129	150	168	181	195	213	230	247	271	294	8.5%
모바일	78	105	140	180	218	259	299	341	373	400	441	11.2%
PC	81	77	78	75	73	74	74	74	75	74	74	0.2%
합계	1,273	1,270	1,339	1,513	1,542	1,595	1,695	1,805	1,935	2,095	2,267	7.3%

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-88] 오세아니아 게임 시장규모 추이(2005~2015)

(단위: 백만 달러)

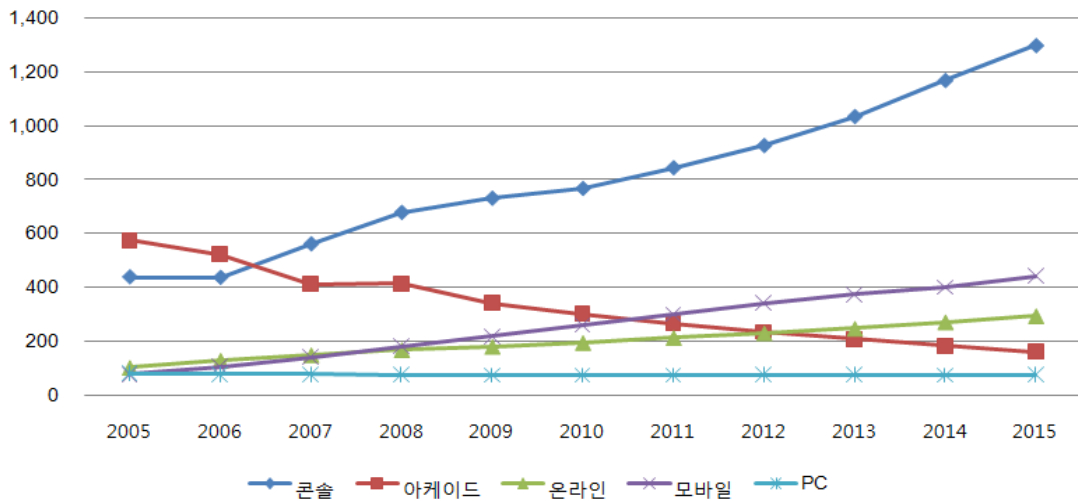


자료원: DFC(2010); Enterbrain(2010); Gartner(2010); IDC(2008~2009); Informa(2007); In-Stat(2006); iResearch(2010); Jamma(2007~2009); JOGA(2009); Kaufman Bros.(2010); NPD(2010); Playmeter(2008~2009); PWC(2010); Wireless Forum(2006); 게임백서(2007~2010); 삼정KPMG(2010)

오세아니아권 게임 시장의 분야별 규모 추이를 살펴보면, 아케이드게임 시장을 제외한 모든 플랫폼에서 성장세가 예상된다. 연평균 11.2%로 빠르게 성장하는 모바일게임 시장과 2011년에 8.5%의 성장률을 기록할 것으로 예상되는 온라인게임 시장은 2013년을 기점으로 -11.7%의 급감세를 기록하는 아케이드 게임 시장을 앞지를 전망이다.

[그림 III-89] 오세아니아 게임 시장 플랫폼별 규모 추이(2005~2015)

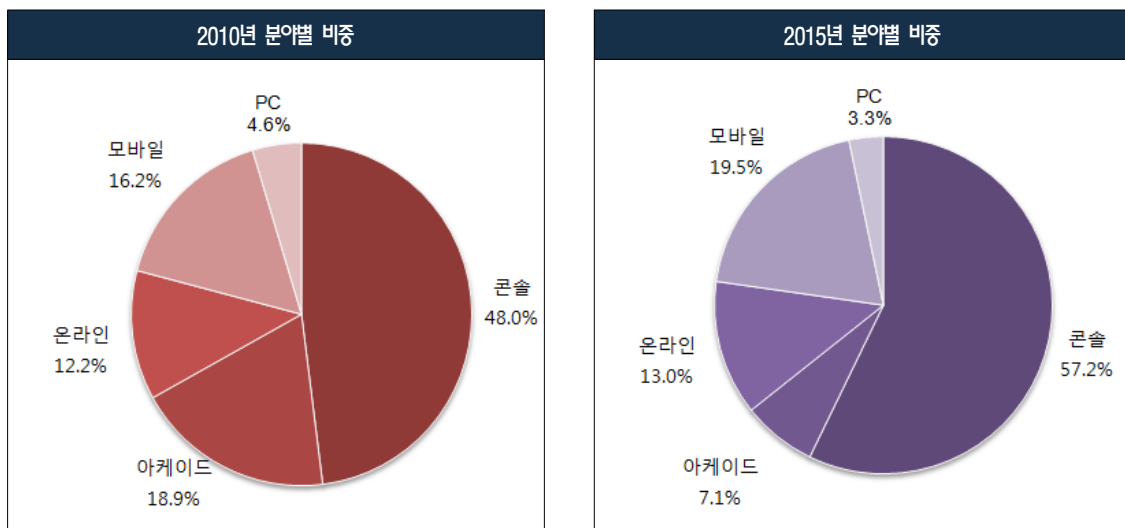
(단위: 백만 달러)



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 오세아니아권 게임 시장의 분야별 비중을 살펴보면 콘솔게임 시장이 48.0% 로 가장 큰 비중을 차지하고 있으며, 다음으로 아케이드게임 18.9%, 모바일게임 16.2%, 온라인게임 12.2%, PC 게임 4.6% 의 순으로 나타난다. 2015년에는 콘솔게임 시장이 57.2%, 온라인게임 시장이 13.0%, 모바일게임 시장이 19.5%로 성장하는 반면 아케이드게임 시장은 7.1%로 감소할 것으로 예상된다

[그림 III-90] 2010년과 2015년 오세아니아 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)

2. 호주 게임 시장

가. 호주 게임 시장 규모 및 전망

2009년 13억 9,200만 달러 규모였던 호주 게임 시장은 2010년에 14억 7,800만 달러를 기록하며 전년 대비 6.2%의 성장을 보였다. 그리고 호주 게임 시장은 향후 5년간 연평균 8.4%의 성장세를 기록하며 2015년에는 22억 800만 달러에 이를 것으로 전망된다.

<표 III-34> 호주 게임 시장규모 추이(2005~2015)

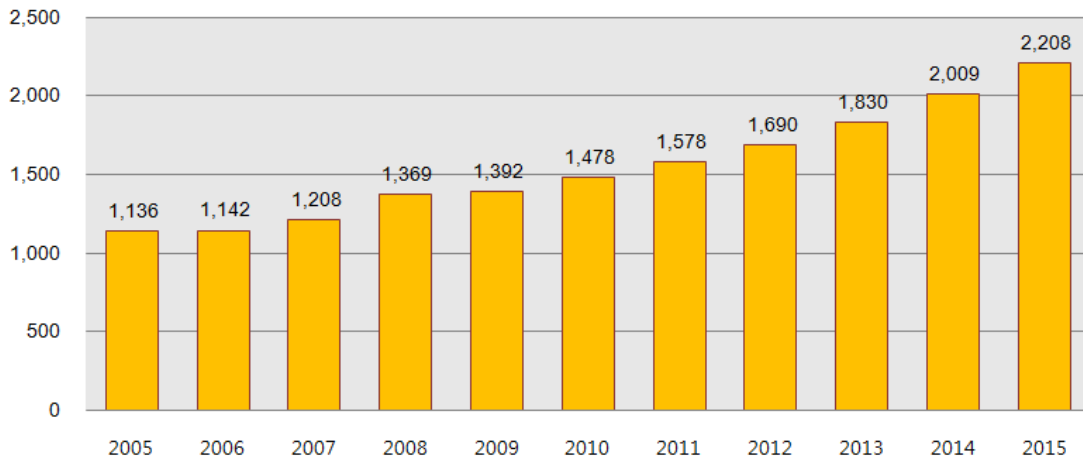
(단위: 백만 달러)

구분	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	10-15 CAGR
콘솔	400	404	523	637	684	756	839	931	1,055	1,212	1,375	12.7%
아케이드	512	470	371	373	307	272	240	212	187	166	146	-11.6%
온라인	87	109	124	138	148	159	172	185	198	218	236	8.3%
모바일	66	89	119	153	186	222	257	292	320	343	378	11.2%
PC	71	70	71	68	67	70	70	70	70	71	72	0.6%
합계	1,136	1,142	1,208	1,369	1,392	1,478	1,578	1,690	1,830	2,009	2,208	8.4%

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-91] 호주 게임 시장규모 추이(2005~2015)

(단위: 백만 달러)

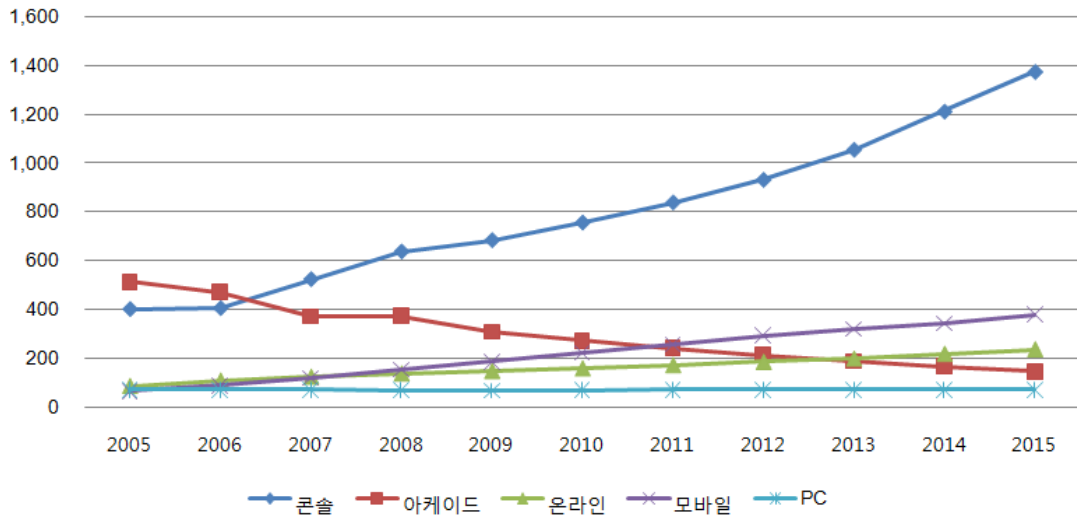


자료원: DFC(2010); Enterbrain(2010); Gartner(2010); IDC(2008~2009); Informa(2007); In-Stat(2006); iResearch(2010); Jamma(2007~2009); JOGA(2009); Kaufman Bros.(2010); NPD(2010); Playmeter(2008~2009); PWC(2010); Wireless Forum(2006); 게임백서(2007~2010); 삼정KPMG(2010)

호주 게임 시장의 분야별 규모 추이를 살펴보면, 아케이드게임 시장을 제외한 모든 플랫폼에서 성장세가 예상된다. 연평균 11.2%로 빠르게 성장하는 모바일게임 시장은 2011년을 기점으로 -11.6%의 급감세를 기록하는 아케이드게임 시장을 앞지를 전망이다. 온라인게임 시장은 2014년을 기점으로 아케이드게임을 앞지르고 세 번째로 큰 플랫폼의 자리에 오를 전망이다.

[그림 III-92] 호주 게임 시장 플랫폼별 규모 추이(2005~2015)

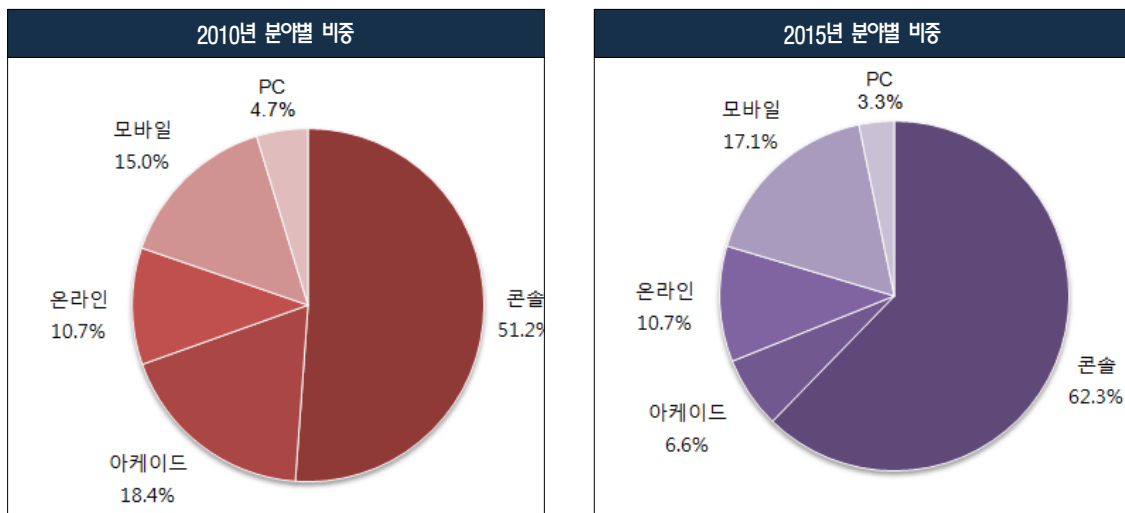
(단위: 백만 달러)



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 호주 게임 시장의 분야별 비중을 살펴보면 콘솔게임 시장이 51.2%로 가장 큰 비중을 차지하고 있으며, 다음으로 아케이드게임 18.4%, 모바일게임 15.0%, 온라인게임 10.7%, PC 게임 4.7%의 순으로 나타난다. 2015년에는 콘솔게임 시장이 62.3%, 모바일게임 시장이 17.1%로 성장하는 반면 아케이드게임 시장은 6.6%, PC게임 시장은 3.3%로 감소할 것으로 예상된다.

[그림 III-93] 2010년과 2015년 호주 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)

나. 호주 게임 시장의 이슈 및 트렌드

1) 인기 게임

2010년 1월 판매량을 기준으로 호주의 인기 콘솔게임을 살펴보면 Wii 게임이 6 개로 압도적인 비중을 차지하고 있다. 그 외에는 'Call of Duty'가 6위와 8위에 오르면서 FPS 게임의 인기를 반영했다.

<표 III-35> 호주 콘솔게임 순위(2010년 1월)

순위	게임명	플랫폼	퍼블리셔	장르
1	Wii Fit Plus	Wii	Nintendo	건강
2	Mario Kart	Wii	Nintendo	레이싱
3	Wii Sports Resort	Wii	Nintendo	스포츠
4	New Super Mario Bros.	Wii	Nintendo	액션
5	Wii Play	Wii	Nintendo	스포츠
6	Call of Duty: Modern Warfare 2	PS3	Activision Blizzard	FPS
7	Just Dance	Wii	Nintendo	댄스
8	Call of Duty: Modern Warfare 2	Xbox360	Activision Blizzard	FPS
9	Darksiders	PS3	THQ	액션
10	Army of Two	Xbox360	Electronic Arts	FPS

자료원: Gfk(2010); 삼정KPMG(2010)

호주의 인기 PC게임을 살펴보면, 'Call of Duty: Modern Warfare 2'가 1위를 차지했으며, 나머지 8개는 WoW와 The Sims 시리즈가 각각 4개씩 차지했다.

<표 III-36> 호주 PC게임 순위(2010년 1월)

순위	게임명	퍼블리셔	장르
1	Call of Duty: Modern Warfare 2	Activision Blizzard	FPS
2	The Sims 3	Electronic Arts	시뮬레이션
3	The Sims 3: World Adventures	Electronic Arts	시뮬레이션
4	World of Warcraft: Wrath of the Lich King	Activision Blizzard	RPG
5	The Sims 2: Double Deluxe	Electronic Arts	시뮬레이션
6	World of Warcraft	Activision Blizzard	RPG
7	World of Warcraft Battlechest	Activision Blizzard	RPG
8	The Sims 2: Seasons	Electronic Arts	시뮬레이션
9	Age of Empire 3	THQ	전략
10	World of Warcraft: Burning Crusade	Activision Blizzard	RPG

자료원: NPD(2010); 삼정KPMG(2010)