

■ 세계 게임 시장의 규모 및 전망 ■

강중구 (KOCCA 통계정보팀 주임연구원)

세계 최대 규모의 다국적 회계·리서치 법인인 프라이스워터하우스쿠퍼스(PWC)는 매년 다양한 종류의 시장조사 보고서를 발표하고 있다. 그 중 6월에 발간되는 'Global entertainment and media outlook'은 미디어 및 엔터테인먼트 분야의 각국별 내수시장 규모를 가늠할 수 있는 가장 유용한 자료 중 하나이다. 통계정보팀에서는 지난 6월 15일 '통계브리핑 제13-10호(해외편)'을 통해 최근 발간된 PWC 보고서의 주요 내용을 분석했었는데, 이번 호에서는 게임 산업을 중심으로 권역별·장르별 내수시장 규모 및 향후 전망을 다루고자 한다.

그간 게임은 빠르게 성장하는 대표적인 산업으로 자리매김해 왔지만 2012년의 세계 게임 시장 규모는 634억 달러로 전년 대비 2.0% 성장하는 데 그쳤다. 이는 최근 5개년 중 가장 부진한 성장률로, 북미 게임 시장이 2011년 대비 -10.7% 역성장한 것에 큰 영향을 받았다. 북미 지역은 콘솔 게임의 비중이 60~70%에 달할 정도로 큰 편인데 PS3·엑스박스360의 세대교체가 2013년 말 예정되어 콘솔 및 타이틀 판매가 저조했고, 이에 따른 콘솔게임 성장률이 -18.9%로 매우 부진함에 따라 전체 게임 시장이 위축되는 모습을 보였다.

<표 1> 2008~2017 권역별 세계 게임 시장규모 및 전망 (단위: 백만 달러)

구분	2008	2009	2010	2011	2012p	2013	2014	2015	2016	2017	2013-17 CAGR
북미	16,063	16,028	16,321	16,282	14,540	15,364	16,600	17,611	18,708	19,588	6.1
증감률(%)	-	-0.2	1.8	-0.2	-10.7	5.7	8.0	6.1	6.2	4.7	
유럽·중동·아프리카	16,666	17,383	18,092	19,023	19,552	20,876	22,219	23,360	24,436	25,400	5.4
증감률(%)	-	4.3	4.1	5.1	2.8	6.8	6.4	5.1	4.6	3.9	
아시아태평양	18,441	20,998	23,533	25,588	27,877	30,232	32,655	34,935	37,242	39,537	7.2
증감률(%)	-	13.9	12.1	8.7	8.9	8.4	8.0	7.0	6.6	6.2	
라틴 아메리카	965	1,012	1,128	1,299	1,469	1,653	1,841	2,028	2,229	2,452	10.8
증감률(%)	-	4.9	11.5	15.2	13.1	12.5	11.4	10.2	9.9	10.0	
전체 시장 규모	52,135	55,421	59,074	62,192	63,438	68,125	73,316	77,933	82,614	86,977	6.5
증감률(%)	-	6.3	6.6	5.3	2.0	7.4	7.6	6.3	6.0	5.3	

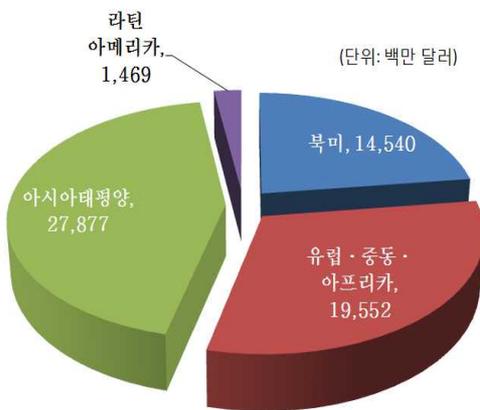
* 2012년은 추정치이고, 2013년 이후는 전망치임

※ 출처: PWC(2013), 한국콘텐츠진흥원 재구성

하지만 2013년 세계 게임 시장은 차세대 게임기의 발매 및 온라인·모바일게임 시장의 성장을 통해 7.4%의 빠른 성장률을 보일 것으로 예상된다. 2013년부터 2017년까지의 평균 성장률 역시 6.5%를 기록하면서 2017년에는 세계 게임 소비시장 규모가 870억 달러에 달할 것으로 PWC는 전망하고 있다.

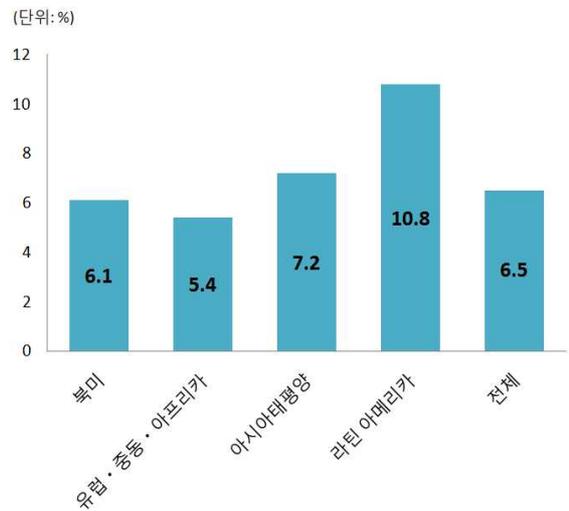
권역별로 나눈 2013~2017년 평균성장률은 라틴 아메리카(10.8%), 아시아태평양(7.2%), 북미(6.1%), 유럽·중동·아메리카(5.4%)의 순서로 예상되는데, 이중 라틴 아메리카는 타 권역의 10%에 못 미치는 시장 규모(2012년 147억 달러)를 보이고 있기 때문에 아시아태평양 지역의 높은 성장세가 세계 게임 시장의 성장을 이끌 것으로 보인다. 2012년 279억 달러로 세계 게임 시장의 44% 비중을 차지하고 있는 아시아태평양 지역은 2013년에는 8.4% 성장한 302억 달러를 기록할 것으로 예측되며, 이후에도 6~8%의 성장세가 지속되어 2017년에는 395억 달러에 달하는 내수시장 규모를 형성할 것으로 전망된다.

[그림 1] 2012년 권역별 게임 시장규모



※ 출처: PWC(2013), 한국콘텐츠진흥원 재구성

[그림 2] 2013~2017년 권역별 게임 시장 예상 성장률



※ 출처: PWC(2013), 한국콘텐츠진흥원 재구성

장르별 구분에 따른 2012년 게임 시장은 스마트폰의 보급에 따른 모바일게임의 성장률이 16%로 가장 높았고, 온라인게임 역시 12.2%의 높은 성장률을 기록하며 시장의 성장을 견인했다. 그러나 PC게임은 4% 성장에 그쳤고, 콘솔게임의 성장률은 -9.7%로 가장 부진했던 것으로 나타났다.

2013년 이후 5년간 가장 빠른 성장이 예상되는 분야는 단연 모바일게임으로 10.5%의 연평균성장률이 예상되며 온라인게임이 8.2%로 그 뒤를 잇고 있다. 지난 3년간 규모가 하락했던 콘솔게임은 차세대콘솔의 발매와 함께 평균 4.6%의 준수한 성장을 이어나갈 것으로 보이나 8.2%에 달하는 온라인게임의 시장 확대 추세에 따라 2017년에는 두 개 장르의 시장규모가 거의 비슷한 수준에 이를 것으로 PWC는 전망하고 있다.

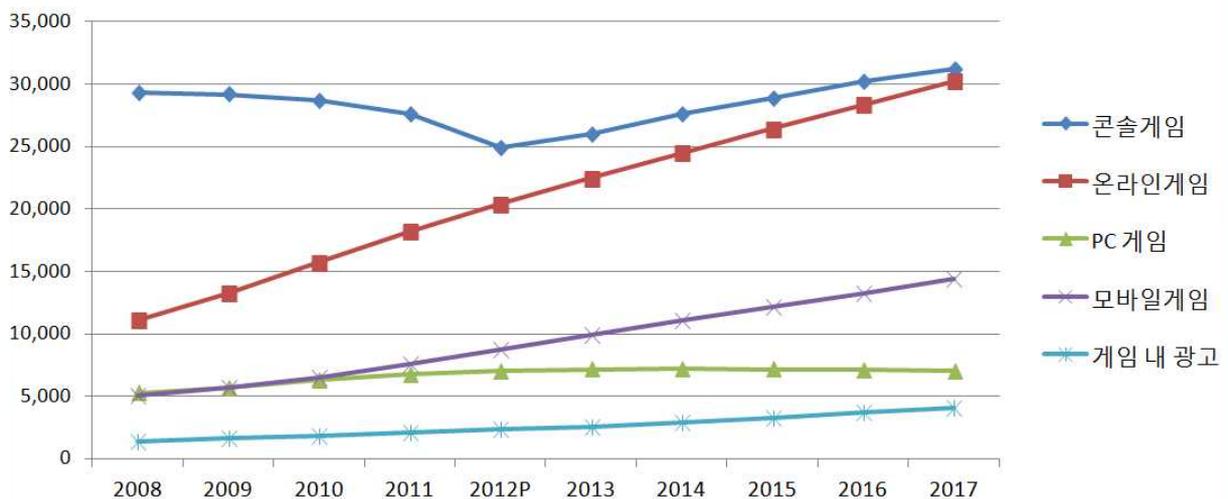
<표 2> 2008~2017 장르별 세계 게임 시장 규모 및 전망 (단위: 백만 달러)

구분		2008	2009	2010	2011	2012P	2013	2014	2015	2016	2017	2013-17 CAGR
콘솔게임 (가정용, 휴대용)	디지털	1,365	2,175	3,125	3,825	4,459	5,859	7,235	8,315	9,481	10,751	19.2
	패키지	27,985	27,024	25,596	23,791	20,468	20,118	20,393	20,583	20,750	20,469	0.0
	전체	29,350	29,199	28,721	27,616	24,927	25,977	27,628	28,897	30,231	31,221	4.6
	증감률(%)	-	-0.5	-1.6	-3.8	-9.7	4.2	6.4	4.6	4.6	3.3	-
온라인게임		11,110	13,235	15,724	18,187	20,407	22,476	24,522	26,439	28,358	30,270	8.2
	증감률(%)	-	19.1	18.8	15.7	12.2	10.1	9.1	7.8	7.3	6.7	-
PC게임	디지털	1,544	2,348	2,891	3,715	4,252	4,785	5,183	5,492	5,717	5,834	6.5
	패키지	3,711	3,337	3,427	3,030	2,764	2,362	2,000	1,669	1,382	1,161	-15.9
	전체	5,255	5,685	6,318	6,745	7,017	7,147	7,183	7,161	7,098	6,995	-0.1
	증감률(%)	-	8.2	11.1	6.8	4.0	1.9	0.5	-0.3	-0.9	-1.5	-
모바일게임		5,024	5,660	6,460	7,549	8,757	9,942	11,065	12,156	13,256	14,407	10.5
	증감률(%)	-	12.7	14.1	16.9	16.0	13.5	11.3	9.9	9.0	8.7	-
게임 소비지출 소계		50,739	53,779	57,224	60,098	61,108	65,541	70,399	74,653	78,944	82,893	6.3
	증감률(%)	-	6.0	6.4	5.0	1.7	7.3	7.4	6.0	5.7	5.0	-
게임 내 광고		1,396	1,642	1,850	2,094	2,330	2,584	2,917	3,280	3,671	4,084	11.9
	증감률(%)	-	17.6	12.7	13.2	11.3	10.9	12.9	12.4	11.9	11.3	-
전체 시장 규모		52,135	55,421	59,074	62,192	63,438	68,125	73,316	77,933	82,614	86,977	6.5
	증감률(%)	-	6.3	6.6	5.3	2.0	7.4	7.6	6.3	6.0	5.3	-

* 2012년은 추정치이고, 2013년 이후는 전망치임
 ※ 출처: PWC(2013), 한국콘텐츠진흥원 재구성

[그림 3] 2008~2017년 장르별 게임 세계 시장규모 및 전망 추이

(단위: 백만 달러)



※ 출처: PWC(2013), 한국콘텐츠진흥원 재구성

향후 가장 빠른 성장세를 보일 것으로 전망되는 모바일게임의 권역별 내수시장 규모를 보면 2012년 기준으로 아시아태평양 지역이 43억 달러로 가장 크고, 유럽·중동·아프리카 지역이 27억 달러, 북미 13억 달러, 라틴 아메리카 5억 달러로 추정된다. 모바일게임 장르는 2012년 16%에 이어 2013년에는 13.5%의 성장률을 보일 것으로 전망되며, 향후 5년간의 연평균성장률은 11%를 기록할 것으로 보인다. 권역별로는 라틴 아메리카(12.1%), 아시아태평양(11.3%), 유럽·중동·아프리카(10.1%), 북미(7.7%)의 순으로 빠르게 성장하여 2017년에는 144억달러의 시장규모를 형성할 것으로 PWC는 예측하고 있다.

<표 3> 2008~2017 권역별 모바일게임 시장규모 및 전망 (단위: 백만 달러)

구분	2008	2009	2010	2011	2012p	2013	2014	2015	2016	2017	2013-17 CAGR
북미	881	995	1,103	1,211	1,331	1,463	1,587	1,701	1,812	1,928	7.7
증감률(%)	-	12.9	10.9	9.8	9.9	9.9	8.5	7.2	6.5	6.4	-
유럽·중동·아프리카	1,416	1,654	1,929	2,299	2,689	3,028	3,372	3,686	4,008	4,352	10.1
증감률(%)	-	16.8	16.6	19.2	17.0	12.6	11.4	9.3	8.7	8.6	-
아시아태평양	2,466	2,726	3,089	3,638	4,265	4,900	5,483	6,076	6,675	7,293	11.3
증감률(%)	-	10.5	13.3	17.8	17.2	14.9	11.9	10.8	9.9	9.3	-
라틴 아메리카	261	285	339	402	472	551	623	693	761	834	12.1
증감률(%)	-	9.2	18.9	18.6	17.4	16.7	13.1	11.2	9.8	9.6	-
전체 시장 규모	5,024	5,660	6,460	7,549	8,757	9,942	11,065	12,156	13,256	14,407	11.0
증감률(%)	-	12.7	14.1	16.9	16.0	13.5	11.3	9.9	9.0	8.7	-

* 2012년은 추정치이고, 2013년 이후는 전망치임

※ 출처: PWC(2013), 한국콘텐츠진흥원 재구성

한국이 그간 강세를 보여 온 온라인게임 시장은 2012년 204억 달러 규모로 추정되며, 2013년에는 10.1% 증가한 225억 달러에 이를 것으로 보인다. 또한 향후 5년간은 라틴 아메리카가 17%의 매우 빠른 성장률을 보일 것으로 전망되나 시장 규모는 2017년 6억 달러로 크지 않은 수준이며, 이미 온라인게임 시장이 성숙한 타 권역은 7~8%대의 성장률을 기록하며 2017년에는 303억 달러 규모의 시장을 형성할 것으로 전망된다.

<표 4> 2008~2017 권역별 온라인게임 시장규모 및 전망 (단위: 백만 달러)

구분	2008	2009	2010	2011	2012p	2013	2014	2015	2016	2017	2013-17 CAGR
북미	1,407	1,676	1,925	2,177	2,406	2,628	2,868	3,084	3,291	3,510	7.8
증감률(%)	-	19.1	14.9	13.1	10.5	9.2	9.1	7.5	6.7	6.7	-
유럽·중동·아프리카	1,812	2,056	2,492	2,933	3,435	3,867	4,266	4,624	4,957	5,256	8.9
증감률(%)	-	13.5	21.2	17.7	17.1	12.6	10.3	8.4	7.2	6.0	-
아시아태평양	7,785	9,379	11,149	12,865	14,284	15,626	16,965	18,246	19,560	20,885	7.9
증감률(%)	-	20.5	18.9	15.4	11.0	9.4	8.6	7.6	7.2	6.8	-
라틴 아메리카	105	124	158	213	282	354	423	485	550	619	17.0
증감률(%)	-	18.1	27.4	34.8	32.4	25.5	19.5	14.7	13.4	12.5	-
전체 시장 규모	11,110	13,235	15,724	18,187	20,407	22,476	24,522	26,439	28,358	30,270	8.2
증감률(%)	-	19.1	18.8	15.7	12.2	10.1	9.1	7.8	7.3	6.7	-

* 2012년은 추정치이고, 2013년 이후는 전망치임

※ 출처: PWC(2013), 한국콘텐츠진흥원 재구성

이상과 같은 PWC의 전망은 세계시장의 권역별·장르별 흐름을 조망하기 위해 참고하기 좋은 자료이긴 하나, 경제성장률 및 기술의 발전 속도, 트렌드의 변화에 따라 추세가 달라질 수 있기에 미래에 대한 정확한 예측은 어려운 것이 사실이다. 또한 해당 보고서가 다양한 산업과 국가를 포괄적으로 다루다보니 개별 국가의 분야별 현황을 정확하게 반영하는 데에도 다소 한계가 있다. 이에 따라 PWC에서도 매년 보고서를 발간하며 과거 집계치 및 향후 전망을 지속적으로 수정하고 있으며, 우리도 이를 감안하여 현 시점에서 게임 시장을 바라보는 참고 지표 정도로 이 자료를 활용하는 것이 바람직할 것이다.