

■ 전세계 게임시장규모 및 전망(2006~2015)

(단위: 백만 달러)

국가명	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	평균매출액		CAGR (%)
											2006~2010	2011~2015	
소프트웨어 (소매)	19,281	25,444	33,489	29,742	28,819	26,011	23,127	22,229	23,047	24,051	27,355	23,693	2.5
하드웨어(소매)	12,659	21,282	24,608	18,799	16,172	14,197	14,020	16,116	18,660	19,740	18,704	16,547	5.1
온라인	5,747	7,653	9,991	11,865	14,522	16,981	19,428	21,692	24,110	26,357	9,955	21,714	18.4
합계	37,687	54,378	68,087	60,406	59,513	57,189	56,576	60,037	65,816	70,147	56,014	61,953	7.2

※출처: DFC Intelligence(2010) 재정리

- 2010년 현재, 글로벌 게임 시장규모는 595억 1,300만 달러이고 소프트웨어, 하드웨어, 온라인시장 규모를 모두 포함한 수치임
- 글로벌 게임 시장규모에서 가장 많은 비중을 차지하는 분야는 소프트웨어시장으로 2010년 현재 288억 1,900만 달러로 48.4%의 비율을 보이고 있고 그 다음으로 하드웨어가 161억 7,200만 달러(27.2%), 온라인 145억 2,200만 달러(24.4%) 순인 것으로 나타남
- 글로벌 게임시장 가운데 온라인 게임시장은 과거 2006년에 비해 연평균 18.4%의 높은 성장률을 기록, 2015년에는 263억 5,700만 달러로 하드웨어시장은 물론이고 소프트웨어시장 규모를 넘어설 것으로 예상됨