

## ■ 전세계 게임소프트웨어 시장규모 및 전망(2006~2015)

(단위: 백만 달러)

국가명	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	평균매출액		CAGR (%)
											2006~2010	2011~2015	
북미	7,480	10,334	13,307	11,835	11,474	10,132	9,047	9,341	9,757	9,652	10,886	9,586	2.9
유럽	7,796	10,183	14,389	12,505	12,206	11,244	9,769	8,546	8,637	9,552	11,416	9,550	2.3
일본	2,749	3,340	3,498	3,053	2,777	2,371	2,186	2,471	2,938	3,252	3,083	2,644	1.9
기타국가	1,257	1,587	2,295	2,349	2,361	2,265	2,125	1,870	1,714	1,594	1,970	1,914	2.7
합계	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
전년대비 증감율	2%	32%	32%	-11%	-3%	-10%	-11%	-4%	4%	4%	n/a	n/a	n/a

※출처: DFC Intelligence(2010) 재정리

- 2010년 현재, 글로벌 게임소프트웨어 시장규모는 288억 1,900만 달러로 전체 게임시장 규모인 457억 6,100만 달러의 63.0%를 차지한 가운데 게임하드웨어 시장규모의 두배를 기록함
- 2010년 현재, 유럽은 122억 600만 달러, 북미는 114억 7,400만 달러, 일본 27억 7,700만 달러 규모를 나타내 전세계 게임소프트웨어 시장의 91.8%를 점유하는 것으로 나타남