

■ 권역(국가)별 온라인게임 매출액 추이 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	1,129	1,447	1,675	1,723	2,131	2,523	2,935	3,337	3,685	4,069	1,621	3,310	15.3
유럽	1,161	1,599	1,973	2,039	2,522	2,937	3,333	3,780	4,066	4,466	1,859	3,716	16.2
일본	222	295	380	430	527	624	681	753	796	834	371	738	15.8
아시아/기타국가	2,889	3,736	4,902	6,000	6,942	7,732	8,502	9,133	9,964	10,656	4,894	7,651	15.6
전체	5,401	7,077	8,931	10,192	12,123	13,816	15,452	17,003	18,511	20,025	8,745	16,961	15.7
전년대비 증감률(%)	34	31	26	14	19	14	12	10	9	8	n/a	n/a	n/a

※출처: DFC Intelligence(2010) 재정리

- 2010년 현재, 전세계 온라인게임 매출액 규모는 121억 2,300만 달러를 기록한 가운데 아시아권역을 포함한 기타국가가 69억 4,200만 달러(57.3%), 유럽권역 25억 2,200만 달러(20.8%), 북미권역 21억 3,100만 달러(17.6%), 일본5억 2,700만 달러(4.3%) 순으로 나타남
- 한편, 온라인게임시장은 PC게임시장과 달리 점차 시장규모가 확대될 것으로 보이는 가운데 2015년에는 200억 2,500만 달러 규모로 2010년 대비 65.2% 가량 성장할 것으로 예상됨