

## ■ 전세계 게임장르별 광고 매출액(2006~2015)

(단위: 백만 달러)

구분	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	평균 매출액		CAGR	
											2006~2010	2011~2015		
콘솔게임	소극적 게임이용자	1	2	7	9	13	23	24	31	32	36	6.4	29.2	48.9%
	일반게임이용자	26	56	110	105	127	170	186	212	242	263	84.8	214.6	29.3%
	적극적 게임이용자	17	30	36	50	59	80	105	122	134	146	38.4	117.4	27.0%
PC게임	소극적 게임이용자	221	327	367	396	463	488	510	541	574	603	354.8	543.2	11.8%
	일반 게임이용자	85	137	174	223	263	317	353	380	409	438	176.4	379.4	20.0%
	적극적 게임이용자	66	87	106	117	127	149	160	170	181	190	100.6	170	12.5%
합계	416	639	800	900	1,052	1,226	1,338	1,456	1,572	1,676	761.4	1,454	16.7%	

※출처: DFC Intelligence(2010) 재정리

- 2010년 기준 전세계 게임광고 매출액은 10억 5,200만 달러를 기록하였고 PC게임 전체 광고 매출액은 8억 5,300만 달러로 전체의 81.1%를 차지한 반면 콘솔게임은 1억 9,900만 달러로 18.9%를 차지함
- 한편, 2015년 전세계 게임광고 매출액은 16억 7,600만 달러로 예산되는 가운데 PC게임 광고매출액은 12억 3,100만 달러(73.5%)로 2010년에 비해 비중은 다소 감소하지만 여전히 콘솔게임 4억 4,500만 달러(26.5%)에 비해 비중이 높을 것으로 예상함