

■ 전세계 게임 장르별 매출액(2006~2015)

(단위: 백만 달러)

구분	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	평균 매출액		CAGR
											2006~2010	2011~2015	
MMOG	2,424	2,832	3,409	3,244	3,575	4,210	4,713	5,315	5,989	6,592	3,096.8	5,363.8	11.8%
FPS/액션	600	961	1,291	1,842	2,333	2,687	3,145	3,484	3,789	4,164	1,405.4	3,453.8	24%
스포츠/레이싱	508	707	968	1,230	1,587	1,897	2,214	2,535	2,945	3,312	1,000.0	2,580.6	23.2%
전략/시뮬레이션	223	308	398	713	931	1,147	1,322	1,505	1,694	1,904	514.6	1,514.4	26.9%
MMOG Lite	874	1,454	2,044	3,179	4,078	4,901	5,529	6,156	6,763	7,280	2,325.8	6,125.8	26.6%
캐주얼	1,119	1,391	1,880	1,658	2,018	2,140	2,504	2,697	2,929	3,104	1,613.2	2,674.8	12%
합계	5,747	7,653	9,991	11,865	14,522	16,981	19,428	21,692	24,110	26,357	9,955.6	21,713.6	18.4%

※출처: DFC Intelligence(2010) 재정리

- 2010년 기준 전세계 (전체)게임 총 매출액은 145억 2,200만 달러를 기록한 가운데 장르별 매출액을 살펴보면 MMOG Lite 40억 7,800만 달러(28.1%), MMOG(Massively Multiplayer Online Game, 멀티플레이어 온라인 게임)가 35억 7,500만 달러(24.6%), FPS(First Person Shooter)/액션이 23억 3,300만 달러(16.1%), 캐주얼 20억 1,800만 달러(13.9%), 스포츠/레이싱 15억 8,700만 달러(10.9%), 전략/시뮬레이션이 9억 3,100만 달러(6.4%)의 순이었음
- 한편, 2015년 전세계 (전체)게임 매출액은 263억 5,700만 달러로 예상되고 MMOG Lite, MMOG 등의 장르가 여전히 우세할 것으로 전망됨