

■ 전세계 콘솔게임 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	51	77	105	97	156	337	491	683	1,029	1,178	97.2	743.6	41.7%
FPS/액션	174	258	442	843	1,149	1,256	1,541	1,699	1,812	2,020	573.2	1,665.6	31.3%
스포츠/레이싱	80	157	278	420	613	759	937	1,098	1,342	1,532	309.6	1,133.6	38.8%
전략/시뮬레이션	1	3	18	28	56	119	149	178	224	258	21.2	185.6	85.3%
MMOG Lite	0	1	6	96	201	389	487	603	703	807	60.8	597.8	130.9%
캐주얼	40	80	211	189	225	304	371	429	489	537	149	426	38.4%
합계	347	576	1,060	1,673	2,399	3,164	3,976	4,690	5,599	6,332	1,211	4,752.2	38.1%

※출처: DFC Intelligence(2010) 재정리

- 2010년 기준 전세계 콘솔게임 총 매출액은 23억 9,900만 달러를 기록한 가운데 장르별 매출액을 살펴보면 FPS(First Person Shooter)/액션이 11억 4,900만 달러(47.9%), 스포츠/레이싱 6억 1,300만 달러(25.6%), 캐주얼 2억 2,500만 달러(9.4%), MMOG Lite 2억 100만 달러(8.4%), MMOG(Massively Multiplayer Online Game, 멀티플레이어 온라인 게임)가 1억 5,600만 달러(6.5%), 전략/시뮬레이션이 5,600만 달러(2.3%)의 순이었음
- 한편, 2015년 전세계 콘솔게임 매출액은 63억 3,200만 달러로 예상되고 PC게임과는 달리 FPS/액션, 스포츠/레이싱 등의 장르가 우세할 것으로 전망됨