

■ 전세계 PC게임 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	2,372	2,755	3,304	3,147	3,419	3,873	4,222	4,632	4,959	5,414	2999.4	4620.0	9.6%
FPS/액션	427	703	849	999	1,184	1,431	1,604	1,786	1,978	2,144	832.4	1788.6	19.6%
스포츠/레이싱	428	550	691	810	974	1,138	1,277	1,437	1,602	1,780	690.6	1446.8	17.2%
전략/시뮬레이션	221	305	380	685	875	1,028	1,174	1,328	1,470	1,646	493.2	1329.2	25.0%
MMOG Lite	874	1,453	2,038	3,083	3,877	4,511	5,042	5,553	6,061	6,473	2265.0	5528.0	24.9%
캐주얼	1,079	1,311	1,669	1,469	1,794	1,836	2,133	2,268	2,441	2,567	1464.4	2249.0	10.1%
합계	5,401	7,077	8,931	10,192	12,123	13,816	15,452	17,003	18,511	20,025	8744.8	16961.4	15.7%

※출처: DFC Intelligence(2010) 재정리

- 2010년 기준 전세계 PC게임 총 매출액은 121억 2,300만 달러를 기록한 가운데 장르별 매출액을 살펴보면 MMOG Lite 38억 7,700만 달러(32.0%), MMOG(Massively Multiplayer Online Game, 멀티플레이어 온라인 게임)가 34억 1,900만 달러(28.2%), 캐주얼 17억 9,400만 달러(14.8%), FPS(First Person Shooter)/액션이 11억 8,400만 달러(9.8%), 스포츠/레이싱 9억 7,400만 달러(8.0%), 전략/시뮬레이션이 8억 7,500만 달러(7.2%)의 순이었음
- 한편, 2015년 전세계 PC게임 매출액은 200억 2,500만 달러로 예상되고 MMOG Lite, MMOG 등의 장르가 여전히 우세할 것으로 전망됨