

■ 주요 국가별 게임시장 규모(2006~2015)

(단위: 백만 달러)

구분	2006	2007	2008	2009	2010p	2011	2012	2013	2014	2015	2011-2015 CAGR(%)
미국	9,342	11,823	14,720	13,746	13,607	14,135	14,631	15,116	15,810	17,014	5.3
일본	5,489	6,467	6,495	6,772	7,029	6,933	7,433	8,150	8,909	9,607	6.4
중국	1,106	2,006	3,297	4,408	5,819	7,161	8,783	10,703	12,771	14,841	20.6
영국	2,692	3,447	4,144	3,826	3,668	3,825	4,027	4,246	4,479	4,821	5.6
프랑스	2,195	2,667	3,182	3,149	3,181	3,317	3,473	3,642	3,810	4,059	5
독일	1,829	2,244	2,609	2,567	2,595	2,674	2,867	3,067	3,325	3,463	5.9
호주	778	983	1,388	1,496	1,637	1,810	1,983	2,167	2,355	2,555	9.3
이탈리아	882	1,059	1,260	1,229	1,283	1,363	1,461	1,571	1,677	1,798	7
브라질	233	290	360	374	392	425	459	493	530	567	7.7
인도	46	60	93	120	181	236	302	360	428	489	22
10개국 합계	24,592	31,046	37,548	37,687	39,392	41,879	45,419	49,515	54,094	59,214	8.5
전 세계	34,108	42,944	51,736	52,635	55,530	59,293	64,223	69,693	75,687	82,436	8.2

※출처: 2011 해외 콘텐츠시장조사(2011) 재구성

- 2010년 전세계 게임시장 규모는 555억 3천만 달러이며 상위 10개국의 규모는 393억 9,200만 달러로 전체의 70.9%를 차지하였음
- 전세계 게임시장은 다른 분야에 비해 상대적으로 고성장이 예견되는 분야로서 2011~2015년 사이 연평균 8.2%가 성장하여 2015년에는 824억 3,600만 달러의 시장규모가 예상됨
- 주요 국가별 게임시장 규모를 살펴보면 미국이 136억 700만 달러(24.5%)로 가장 큰 비중을 차지했으며 일본 70억 2,900만 달러(12.7%), 중국 58억 1,900만 달러(10.5%), 영국 36억 6,800만 달러(6.6%), 프랑스 31억 8,100만 달러(5.7%) 등의 순으로 나타남