

■ 전세계 게임하드웨어 시장규모 추이 및 전망(2006~2015)

(단위: 백만 달러)

구분	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	평균매출액		CAGR (%)
											2006-2010	2010-2015	
북미	4,962	7,904	9,420	7,636	6,420	5,558	5,395	6,483	7,120	7,364	7,268	6,384	4.5
유럽	4,623	8,954	10,744	7,661	6,690	5,753	5,719	5,818	7,582	8,545	7,734	6,683	7.1
일본	2,603	3,469	2,790	2,220	1,931	1,875	1,854	2,948	3,013	2,920	2,603	2,218	1.3
기타국가	471	955	1,653	1,282	1,131	1,010	1,053	868	945	911	1,098	827	7.6
합계	12,659	21,282	24,608	18,799	16,172	14,197	14,020	16,116	18,660	19,740	18,704	14,552	5.1
전년대비 증감율	35%	68%	16%	-24%	-14%	-12%	-1%	15%	16%	6%	n/a	n/a	n/a

※출처: DFC Intelligence(2010) 재정리

- 2010년 현재, 글로벌 게임하드웨어 시장규모는 161억 7,200만 달러로 전체 게임시장 규모인 457억 6,100만 달러의 35.3%를 차지한 가운데 게임소프트웨어 시장규모의 절반을 기록함
- 2010년 현재, 유럽은 66억 9,000만 달러, 북미는 64억 2,000만 달러, 일본 19억 3,100만 달러 규모를 나타내 전세계 게임하드웨어 시장의 93.0%를 점유하는 것으로 나타남