

■ 권역(국가)별 PC & 온라인게임 매출액 규모 및 전망(2006~2015)

(단위: 백만 달러)

국가명	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	평균매출액		CAGR (%)
											2006-2010	2011-2015	
북미	2,416	2,677	2,790	2,521	2,813	3,122	3,492	3,843	4,169	4,523	2,643	3,830	7.5
유럽	3,009	3,497	3,830	3,401	3,739	4,051	4,329	4,644	4,874	5,211	3,495	4,622	8.4
일본	222	295	380	430	527	624	681	753	796	834	371	738	21.3
아시아/기타국가	3,500	4,462	5,608	6,701	7,660	8,427	9,197	9,817	10,622	11,292	5,586	9,871	14.4
전체	9,147	10,931	12,608	13,053	14,740	16,225	17,699	19,056	20,462	21,859	12,096	19,060	11.0
전년대비 증감률(%)	21	20	15	4	13	10	9	8	7	7	n/a	n/a	n/a

※출처: DFC Intelligence(2010) 재정리

- 2010년 현재, 전세계 PC게임과 온라인게임 매출액을 합한 규모는 147억 4,000만 달러를 기록한 가운데 아시아권역을 포함한 기타국가가 76억 6,000만 달러(52.0%), 유럽권역 37억 3,900만 달러(25.4%), 북미권역 28억 1,300만 달러(19.1%), 일본 5억 2,700만 달러(3.6%) 순으로 나타남
- 한편, 글로벌 게임시장은 PC게임시장의 성장 하락에도 불구하고 온라인게임 매출액 성장의 견인에 힘입어 지속적인 성장세를 유지할 것으로 보이며 2015년 기준 218억 5,900만 달러의 매출액을 기록, 2010년 대비 48.3% 성장할 것으로 예상됨