

## ■ 전세계 게임시장의 형태별 매출액 규모 및 전망(2006~2015)

(단위: 백만 달러)

구분	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	평균매출액		CAGR(%)
											2006~2010	20011~2015	
하드웨어	4,527	12,095	16,157	12,610	10,686	8,588	6,923	4,640	3,386	2,530	11,215	5,213	-6.3
전년대비 증감률	761	167	34	-22	-15	-20	-19	-33	-27	-25	n/a	n/a	n/a
소프트웨어	2,335	10,468	18,538	17,933	19,159	16,999	14,163	10,223	6,892	4,545	13,687	10,564	7.7
전년대비 증감률	747	348	77	-3	7	-11	-17	-28	-33	-34	n/a	n/a	n/a
합계	6,862	22,563	34,695	30,543	29,845	25,587	21,086	14,863	10,278	7,075	24,902	15,778	0.3
전년대비 증감률	756	229	54	-12	-2	-14	-18	-30	-31	-31	n/a	n/a	n/a

※출처:DFC Intelligence(2010) 재정리

- 2010년 현재, 전세계 게임 하드웨어와 소프트웨어 매출액 규모는 298억 4,500만 달러이고 이 가운데 하드웨어는 106억 8,600만 달러(35.8%), 소프트웨어는 191억 5,900만 달러(64.2%)를 기록하였음
- 전세계 게임 하드웨어 및 소프트웨어 매출액은 지난 2008년을 정점으로 점차 감소 추세에 있으며 2015년에는 70억 7,500만 달러로 2010년 대비 23.7% 수준의 매출액을 기록할 것으로 예상됨