

■ 전세계 주요 비디오게임콘솔의 소프트웨어 매출액 추이 및 전망(2006~2015)

(단위: 백만 달러)

구분	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	평균매출액		CAGR (%)
											2006~2010	2011~2015	
PS3	125	2,193	4,805	5,380	6,433	6,516	5,848	4,453	3,425	2,358	3,787	4,520	38.6
Wii	383	4,309	8,655	7,711	8,130	6,673	5,324	3,612	2,117	1,296	5,838	3,804	14.5
X360	1,826	3,966	5,077	4,841	4,596	3,810	2,990	2,159	1,349	891	4,061	2,240	-7.7

※출처: DFC Intelligence(2010) 재정리

- 2010년 현재, 닌텐도社의 ‘Wii’ 소프트웨어(타이틀) 매출액이 81억 3,000만 달러를 기록 주요 비디오게임콘솔 시장의 42.4%의 가장 높은 비중을 기록하였고 그 다음으로 소니社의 ‘PS3’ 소프트웨어가 64억 3,300만 달러(33.6%), 마이크로소프트社의 ‘X360’ 소프트웨어가 45억 9,600만 달러(24.0%)를 기록하였음
- 비디오게임콘솔의 소프트웨어 시장도 하드웨어와 동일하게 2010년을 기점으로 시장규모가 축소될 것으로 예상되는 가운데 2015년에는 PS3 > Wii > X360 순으로 매출규모가 감소할 것으로 예상됨