

## ■ 전세계 PC게임 매출액(2006~2015)

(단위: 백만 달러)

구분	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	평균 매출액		CAGR
											2006~2010	2011~2015	
북미	1,129	1,447	1,675	1,723	2,131	2,523	2,935	3,337	3,685	4,069	1,621	3,309.8	15.3%
증감율	-	28%	16%	3%	24%	18%	16%	14%	10%	10%	17%	13%	
유럽	1,161	1,599	1,973	2,039	2,522	2,937	3,333	3,780	4,066	4,466	1,858.8	3,716.4	16.1%
증감율	-	38%	23%	3%	24%	16%	13%	13%	8%	10%	21%	11%	
일본	222	295	380	430	517	624	681	753	796	834	368.8	737.6	15.8%
증감율	-	33%	29%	13%	20%	21%	9%	11%	6%	5%	23%	8%	
기타지역	2,889	3,736	4,902	6,000	6,942	7,732	8,502	9,133	9,964	10,656	4,893.8	9,197.4	15.6%
증감율	-	29%	31%	22%	16%	11%	10%	7%	9%	7%	25%	8%	
전세계	5,401	7,077	8,931	10,192	12,123	13,816	15,452	17,003	18,511	20,025	8,744.8	16,961.4	15.7%
증감률	-	31%	26%	14%	19%	14%	12%	10%	9%	8%	22%	10%	

※출처: DFC Intelligence(2010) 재정리

- 2010년 기준 전세계 PC게임 매출액은 121억 2,300만 달러를 기록하였고 이 가운데 유럽지역이 25억 2,200만 달러(20.8%), 북미지역이 21억 3,100만 달러(17.6%), 일본이 5억 1,700만 달러(4.3%)를 기록하였음
- 특히 유럽과 북미지역의 매출액 증가율이 2009년 대비 24% 증가하였고 2015년 PC게임 매출액은 200억 2,500만 달러로 전망됨