

## ■ 전 세계 게임시장 규모(2006~2015)

(단위: 백만 달러)

구분	2006	2007	2008	2009	2010p	2011	2012	2013	2014	2015	2011-2015 CAGR(%)
콘솔게임	20,041	25,793	30,690	28,817	28,066	28,605	29,626	30,832	32,326	34,815	4.4
온라인게임	5,458	7,500	9,866	11,858	14,190	16,327	18,945	21,972	25,224	28,396	14.9
모바일게임	3,203	4,105	5,522	6,486	7,527	8,492	9,595	10,652	11,735	12,684	11.0
PC게임	4,746	4,604	4,297	3,900	3,902	3,794	3,747	3,707	3,637	3,574	-1.7
게임광고	660	1,032	1,361	1,574	1,845	2,075	2,310	2,530	2,765	2,967	10.0
합계	34,108	42,944	51,736	52,635	55,530	59,293	64,223	69,693	75,687	82,436	8.2

※출처: 2011 해외 콘텐츠시장조사(2011) 재구성

- 2010년 전 세계 게임시장 규모는 555억 3천만 달러로 전년 대비 5.5% 성장률을 기록했고 2011~2015년 연평균 8.2% 성장하여 2015년에는 824억 3,600만 달러의 시장규모를 기록할 것으로 예상됨
- 분야별로 게임시장 규모를 살펴보면, 콘솔게임이 280억 6,600만 달러(50.5%),로 1위를 차지했으며 온라인게임 141억 9,000만 달러(25.6%), 모바일게임 75억 2,700만 달러(13.6%), PC게임 39억 200만 달러(7.0%), 게임광고 18억 4,500만 달러(3.3%) 순으로 나타남
- 2011년~2015년 사이 5년간 연평균성장률은 온라인게임 분야가 14.9%로 가장 높은 성장을 보일 것으로 전망되며 모바일게임 11.0%, 게임광고 10.0%, 콘솔게임 4.4%의 성장을 거듭할 것으로 예상되는 반면 PC게임은 -1.7%의 감소세가 예상됨