

## ■ 미국 게임시장 규모 및 전망(2006~2015)

(단위: 백만 달러)

구분	2006	2007	2008	2009	2010p	2011	2012	2013	2014	2015	2011~2015 CAGR(%)
콘솔게임	6,462	8,714	10,997	9,900	9,400	9,600	9,800	10,000	10,400	11,300	3.8
온라인게임	1,104	1,399	1,605	1,722	1,879	2,045	2,200	2,347	2,498	2,657	7.2
모바일게임	507	384	767	833	911	990	1,066	1,138	1,211	1,283	7.1
PC게임	969	826	701	541	557	550	540	531	521	509	-1.8
게임광고	300	500	650	750	860	950	1,025	1,100	1,180	1,265	8.0
합계	9,342	11,823	14,720	13,746	13,607	14,135	14,631	15,116	15,810	17,014	5.3

※출처: 2011 해외 콘텐츠시장조사(2011) 재구성

- 2010년 미국 게임시장 규모는 136억 700만 달러로 전년대비 1.0%로 하락했으며 연평균성장률이 8.0%로 2015년에는 170억 1,400만 달러의 시장규모가 예상됨
- 미국 게임시장을 분야별로 살펴보면, 콘솔게임이 94억 달러(69.1%)로 1위, 이어 온라인게임 18억 7,900만 달러(13.8%), 모바일게임 9억 1,100만 달러(6.7%), 게임광고 8억 6천만 달러(6.3%), PC게임 5억 5,700만 달러(4.1%)의 순이었음
- 미국 게임시장의 연평균 성장률(2011~2015)이 높게 예상되는 분야는 게임광고(8%), 온라인게임(7.2%), 모바일게임(7.1%)등의 순이 전망됨