

■ 전세계 게임하드웨어&소프트웨어 시장규모 추이 및 전망

(단위: 백만 달러)

| 국가명 | 2006 | 2007 | 2008 | 2009 | 2010 | 2011 | 2012 | 2013 | 2014 | 2015 | 평균매출액 | | CAGR (%) |
|-------------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|-----------|-----------|----------|
| | | | | | | | | | | | 2006-2010 | 2011-2015 | |
| 북미 | 12,442 | 18,296 | 22,900 | 19,937 | 18,463 | 16,315 | 15,099 | 15,318 | 16,394 | 16,562 | 18,408 | 15,938 | 3.2 |
| 유럽 | 11,940 | 18,628 | 24,683 | 20,246 | 19,161 | 17,386 | 16,010 | 13,500 | 15,410 | 17,353 | 18,932 | 15,932 | 4.2 |
| 일본 | 5,302 | 6,750 | 6,229 | 5,215 | 4,646 | 4,186 | 3,981 | 5,361 | 5,895 | 6,116 | 5,628 | 5,108 | 1.6 |
| 기타국가 | 1,728 | 2,542 | 3,949 | 3,630 | 3,492 | 3,275 | 3,177 | 2,738 | 2,659 | 2,505 | 3,068 | 2,871 | 4.2 |
| 합계 | 31,412 | 46,216 | 57,760 | 49,029 | 45,761 | 41,162 | 38,268 | 36,917 | 40,358 | 42,536 | 46,036 | 39,848 | 3.4 |
| 전년대비 증감률 | 13% | 47% | 25% | -15% | -7% | -10% | -7% | -4% | 9% | 5% | n/a | n/a | n/a |

※출처: DFC Intelligence(2010) 재정리

- 2010년 현재, 글로벌 게임하드웨어 및 소프트웨어 시장규모는 457억 6,100만 달러인 가운데 연속 2개년 마이너스 성장률을 기록, 전년 대비 -7% 감소한 반면 2014년부터는 플러스 성장률로 돌아설 것으로 예상됨
- 한편, 2010년 현재, 유럽은 191억 6,100만 달러, 북미는 184억 6,300만 달러, 일본 46억 4,600만 달러 규모를 나타내 전세계 게임하드웨어 및 소프트웨어 시장의 92.4%를 점유하는 것으로 나타남