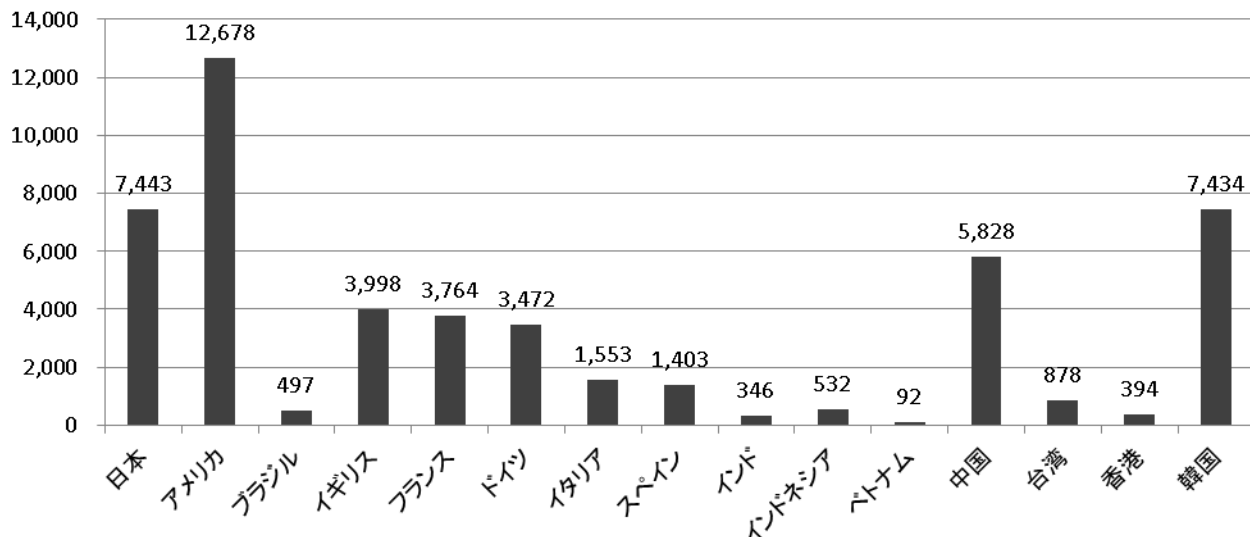


各国のゲーム市場規模（2007～2011年）

（億円）



（億円）	日本	アメリカ	ブラジル	イギリス	フランス	ドイツ	イタリア	スペイン	インド	インドネシア	ベトナム	中国	台湾	香港	韓国
2011年	7,443	12,678	497 (Br①)	3,998	3,764	3,472 (D②)	1,553	1,403 (S①②)	346	532	92	5,828 (C①)	878	394	7,434
2010年	6,688	13,960	508 (Br①)	3,108	2,716	1,827 (D②)	1,618	1,595 (S①②)	291	534	88	5,073 (C①)	566	260	4,384
2009年	5,660	12,145	504 (Br①)	3,958	2,091	2,143 (D②)	1,619	1,451 (S①②)	200	515	84	4,187 (C①)	881	258	4,484
2008年	6,082	15,674	519 (Br①)	6,507	1,749	2,636 (D②)	1,816	1,814 (S①②)	160	505	82	2,122 (C①)	967	297	4,972
2007年	5,562	12,686	478 (Br①)	5,281	1,380	1,980 (D②)	1,775	1,780 (S①②)	122	490	76	1,712 (C①)	722	258	5,358

出典：ヒューマンメディア調べ

- ・ ゲーム市場は、家庭用ゲームソフト、PCオンラインゲーム、その他の携帯電話・スマートフォン向けゲームやPCゲームからなる。
- ・ 上位は、アメリカ約1.3兆円、日本7443億円とつづき、3位は韓国が日本ほぼ変わらない7434億円となっている。韓国は、他の分野に比べてゲームの市場の規模が大きくなっている。
- ・ 中国は5828億円で4位、そのほとんどがオンラインゲームで、その金額は急速に拡大している。
- ・ 欧州各国は1500～4000億円程度で固まっており、新興国は1000億円以下の規模でゲーム市場は小さいものとなっている。