

■ 전세계 게임 유형별 이용자수 현황 및 전망(2006~2015)

(단위: 백만 명)

구분	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	평균이용자수		CAGR (%)
											2006~2010	2011~2015	
온라인게임	256.4	307.1	357.7	388.6	417.6	442.7	464.0	489.9	516.5	543.6	345.5	491.3	8.7
PC게임	246.3	286.5	324.2	346.0	367.1	386.1	403.6	423.2	444.5	464.6	314.0	424.4	7.3
비디오게임	10.2	20.6	33.5	42.6	50.6	56.6	60.4	66.7	72.2	79.0	31.5	67.0	25.5
합계	512.9	614.2	715.4	777.2	835.3	885.4	928	979.8	1,033.2	1,087.2	n/a	n/a	8.7

※출처: DFC Intelligence(2010) 재정리

- 전세계 게임유형은 온라인게임, PC게임, 비디오게임 등으로 구성되어 있음
- 2010년 현재, 전세계 게임이용자수는 8억 3,530만 명을 기록, 2006년 대비 62.9% 증가하였고 연평균 8.7%의 성장률을 기록하여 2015년에는 10억 8,720만 명에 이를 것으로 추정됨
- 특히, 유형별 게임이용자를 살펴보면, 온라인게임 이용자가 2010년 4억 1,760만 명으로 전체의 50.0%를 기록하는 한편 PC게임은 3억 6,710만 명(44.0%), 비디오게임은 5,060만 명(6.0%)를 기록하였음