

■ 전세계 게임이용자수(2006~2015)

(단위: 백만 명)

구분	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	평균 게임이용자수		CAGR
											2006-2010	2011-2015	
PC 게임이용자	246.3	286.5	324.2	346	367.1	386.1	403.6	423.2	444.3	464.6	314.02	424.36	7.3%
증감율	19%	16%	13%	7%	6%	5%	5%	5%	5%	5%	11%	5%	
콘솔 게임이용자	10.2	20.6	33.5	42.6	50.6	56.6	60.4	66.7	72.2	79	31.5	66.98	25.5%
증감율	51%	102%	63%	27%	19%	12%	7%	10%	8%	9%	49%	9%	
합계	256.4	307.1	357.7	388.6	417.6	442.7	464	489.9	516.5	543.6	345.48	491.34	8.7%
증감율	20%	20%	16%	9%	7%	6%	5%	6%	5%	5%	13%	5%	

※출처: DFC Intelligence(2010) 재정리

- 2010년 기준, 전세계 게임이용자는 4억 1,760만 명으로 추정되며 이 가운데 PC 게임이용자는 3억 6,710만 명으로 전체의 87.9%을 차지하였고 콘솔 게임이용자는 5,060만 명(12.1%)을 기록하였음
- 전세계 게임이용자수는 매년 5~6% 증가가 예상되며 2015년에는 5억 4,360만 명에 달할 것으로 전망됨. 장르별로는 여전히 PC 게임이용자수가 4억 6,460만 명(85.5%)으로 월등한 비중을 차지할 것으로 보이고 반면, 콘솔 게임이용자수는 7,900만 명으로 14.5%에 불과할 것으로 예상됨