

■ 전세계 콘솔 게임이용자수(2006~2015)

(단위: 백만 명)

구분	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	평균 게임이용자수		CAGR
											2006-2010	2011-2015	
소극적 게임이용자	0.4	1.2	3.6	5.5	7.9	10.7	11.3	13.3	13.6	15.4	3.72	12.86	50.0%
증감율	107%	178%	213%	51%	44%	35%	6%	18%	2%	14%	111%	10%	
일반 게임이용자	7.6	15.7	24.9	29.6	33.9	36.1	36.7	39.5	43.9	47.4	22.34	40.72	22.6%
증감율	61%	107%	58%	19%	15%	6%	2%	8%	11%	8%	45%	7%	
적극적 게임이용자	2.2	3.7	4.9	7.5	8.7	9.8	12.4	13.9	14.7	16.2	5.4	13.4	24.8%
증감율	20%	71%	34%	52%	16%	13%	26%	12%	6%	10%	41%	13%	
전체	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%
전년대비 증감률(%)	51%	102%	63%	27%	19%	12%	7%	10%	8%	9%	119%	9%	

※ 출처: DFC Intelligence(2010) 재정리

- 2010년 전세계 콘솔 게임이용자수는 전년 대비 19% 증가한 5,060만 명을 기록하였으며 이용 빈도에 따라 적극적(hardcore) 게임이용자는 870만 명(17.2%), 일반(moderate) 게임이용자는 3,390만 명(67.0%), 소극적(light) 게임이용자는 790만 명(15.6%)에 달하는 것으로 나타남
- 전세계 콘솔 게임이용자수는 매년 7~12%씩 증가하여 2015년에는 7,900만 명에 달할 것으로 전망되지만 이용 몰입에 따른 분포는 크게 달라지지 않을 것으로 예상함

