

## ■ 전세계 PC 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	180.1	207.8	232.3	244.9	258.4	270.9	282.6	296.8	312	326.6	224.7	297.78	6.8%
증감율	18%	15%	12%	5%	6%	5%	4%	5%	5%	5%	14%	5%	
일반 게임이용자	49	59	69	76.1	81.6	86.5	90.9	95	99.6	103.8	66.94	95.16	8.7%
증감율	24%	20%	17%	10%	7%	6%	5%	5%	5%	4%	15%	5%	
적극적 게임이용자	17.1	19.7	23	25	27	28.7	30.1	31.3	32.7	34.1	22.36	31.38	8.0%
증감율	16%	15%	17%	9%	8%	6%	5%	4%	4%	4%	12%	4%	
전체	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%
전년대비 증감률(%)	19%	16%	13%	7%	6%	5%	5%	5%	5%	5%	11%	5%	

※ 출처: DFC Intelligence(2010) 재정리

- 2010년 전세계 PC 게임이용자수는 전년 대비 6% 증가한 3억 6,710만 명을 기록하였으며 이용 빈도에 따라 적극적(hardcore) 게임이용자는 2,700만 명(7.4%), 일반(moderate) 게임이용자는 8,160만 명(22.2%), 소극적(light) 게임이용자는 2억 5,840만 명(70.4%)에 달하는 것으로 나타남
- 전세계 PC 게임이용자수는 매년 5%씩 증가하여 2015년에는 4억 6,460만 명에 달할 것으로 전망되지만 이용 몰입에 따른 분포는 크게 달라지지 않을 것으로 예상함