

2014. 12

# 게임 이용 트렌드 분석 이슈페이퍼





## I. 서 론

1. 필요성 및 목적

1

2

## II. 2014 게임과몰입 종합 실태조사 주요 결과

1. 조사개요	4
2. 게임행동유형	4
3. 학교급별 게임행동유형 차이	5
4. 지역규모별 게임행동유형 차이	6
5. 성별 게임행동유형 차이	7
6. 하루 평균 게임시간별 게임행동유형	8
7. 일일 최대 게임시간별 게임행동유형	9
8. 게임행동유형별 실행 게임 플랫폼	10
9. 게임행동유형별 실행 게임 장르	11
10. 가족경제 수준별 게임행동유형	12
11. 결과 종합	13

## III. 2012~2014 게임과몰입 트렌드 분석 결과

1. 게임행동유형변화	16
2. 학교급에 따른 게임행동유형	17
3. 학년에 따른 게임행동유형의 변화	19
4. 많이 이용하는 게임 플랫폼	22
5. 성별 게임행동유형	23
6. 하루 평균게임시간별 게임행동유형	25
7. 게임행동유형별 주이용 게임 플랫폼	26
8. 게임행동유형별 실행 게임 장르	28
9. 결과 종합	32

## IV. 결론

참고문헌

33

36



## 표 차례

〈표 II-1〉 학교급별 지역규모별 모집단분포, 표본분포, 가중사례수	4
〈표 II-2〉 전체 응답자 게임행동유형: 전체학교급	5
〈표 II-3〉 학교급별 게임행동유형 차이	5
〈표 II-4〉 지역규모별 게임행동유형 차이	6
〈표 II-5〉 성별 게임행동유형	7
〈표 II-6〉 하루 평균 게임시간별 게임행동유형	8
〈표 II-7〉 일일 최대 게임시간별 게임행동유형	9
〈표 II-8〉 게임행동유형별 실행 게임 플랫폼	10
〈표 II-9〉 게임행동 유형별 실행 게임 장르	11
〈표 II-10〉 가족경제수준별 게임행동유형	12
〈표 III-1〉 연도별 게임행동유형 변화	16
〈표 III-2〉 연도별 학교급별 게임행동유형	17
〈표 III-3〉 연도별 학년별 게임행동유형	19
〈표 III-4〉 연도별 많이 이용하는 게임 플랫폼	22
〈표 III-5〉 연도별 성별 게임행동유형	23
〈표 III-6〉 연도별 하루 평균 게임시간별 게임행동유형	25
〈표 III-7〉 연도별 게임행동유형별 주이용 게임 플랫폼	26
〈표 III-8〉 연도별 게임행동유형별 실행 게임 장르	28



[그림 II-1] 전체 응답자 게임행동유형: 전체학교급	5
[그림 II-2] 학교급별 게임행동유형 차이	6
[그림 II-3] 지역규모별 게임행동유형 차이	7
[그림 II-4] 성별 게임행동유형	7
[그림 II-5] 하루 평균 게임시간별 게임행동유형	8
[그림 II-6] 일일 최대 게임시간별 게임행동유형	9
[그림 II-7] 게임행동유형별 실행 게임 플랫폼	10
[그림 II-8] 게임행동 유형별 실행 게임 장르	11
[그림 II-9] 가족경제수준별 게임행동유형	12
[그림 III-1] 연도별 게임행동유형 변화	16
[그림 III-2] 연도별 학교급별 게임행동유형 : 과몰입군	18
[그림 III-3] 연도별 학교급별 게임행동유형 : 과몰입위험군	18
[그림 III-4] 연도별 학교급별 게임행동유형 : 게임선용군	18
[그림 III-5] 연도별 학년별 게임행동유형 : 과몰입군	21
[그림 III-6] 연도별 학년별 게임행동유형 : 과몰입위험군	21
[그림 III-7] 연도별 학년별 게임행동유형 : 게임선용군	22
[그림 III-8] 연도별 많이 이용하는 게임 플랫폼	23
[그림 III-9] 연도별 성별 게임행동유형 : 남학생	24
[그림 III-10] 연도별 성별 게임행동유형 : 여학생	24
[그림 III-11] 연도별 하루 평균 게임시간별 게임행동유형	26
[그림 III-12] 연도별 게임행동유형별 주이용 게임 플랫폼	27
[그림 III-13] 연도별 게임행동유형별 실행 게임 장르 : 과몰입군	30
[그림 III-14] 연도별 게임행동유형별 실행 게임 장르 : 과몰입위험군	30
[그림 III-15] 연도별 게임행동유형별 실행 게임 장르 : 게임선용군	31
[그림 III-16] 연도별 게임행동유형별 실행 게임 장르 : 과몰입군 + 과몰입위험군	31

## 게임 이용 트렌드 분석 이슈페이퍼



서 론

I

# I 서 론

## 1. 필요성 및 목적

2012년도 우리나라의 인터넷 이용자 수는 3,701만명(77.8%)으로 전년 대비 43만명이 증가한 것으로 나타났으며(한국인터넷진흥원, 2011; 한국교육개발원, 2012재인용). 하루 1회 이상 인터넷을 이용하는 10대 청소년은 97.8%로 인터넷 이용이 일상화가 된 것을 알 수 있다(통계청, 2011). 청소년의 인터넷 이용이 보편화가 됨으로써 다양한 사회 병리 현상도 발생하고 있다. 인터넷 중독 실태 조사에 따르면 청소년의 인터넷 중독률은 전체 청소년의 10.7%인 약 75만명에 달하고 있으며(한국청소년상담복지개발원, 2013), 인터넷 게임을 하는 청소년 중 91.3%가 9~14세에 해당되는 것으로 조사됨에 따라(한국콘텐츠진흥원, 2011), 인터넷 게임 이용의 저연령화가 심각한 사회적 이슈가 되고 있다(오혜영 외, 2011; 한국정보화진흥원, 2009). 여성가족부는 게임시간을 조절하기위한 정책으로서 ‘게임시간선택제’와 ‘인터넷게임 제공시간 제한제(셧다운제)’ 등을 도입하였으며, 인터넷 중독을 예방·치유하기위해 인터넷 중독 치유 프로그램 및 상담 전문 인력을 양성하여 전국 여성가족부 산하의 상담센터에 배치하였다. 학계와 언론에서는 인터넷의 과도한 사용, 특히 게임과몰입을 예방하기위해서는 학교와 가정에서 교육을 통해 올바른 게임사용방법을 터득할 수 있도록 해야 하며, 게임과 몰입 및 과몰입위험군에 대한 상담과 치유가 필요함을 주장하였다(한국교육개발원, 2012).

한국게임문화재단은 게임과몰입 예방 및 치유를 위해 게임과몰입상담사를 운영하였으며, 게임과 몰입 예방·치유 프로그램 등을 보급·지원하였다. 한국 콘텐츠진흥원에서는 매년 게임이용 종합 실태를 분석하여 게임이용 행태를 진단하고 게임과몰입의 문제에 대응하기위해 다양한 방안을 마련해왔다.

본 보고서는 청소년을 대상으로 한 2014년 게임과몰입 실태 조사의 주요 결과를 정리(2014 게임과몰입 종합실태조사의 자세한 내용은 「2014 게임과몰입 종합 실태조사」에 수록함)하고 2012~2014년까지 조사된 게임 실태 결과에 대한 트렌드를 분석하여 이에 따른 핵심 이슈를 정리함으로써 게임과몰입 예방 및 해소와 관련된 체계적인 대책 수립을 위한 정책 자료로 활용하려 한다.

게임 이용 트렌드 분석 이슈페이퍼



2014 게임과몰입  
종합 실태조사  
주요 결과

II

# II 2014 게임과몰입 종합 실태조사 주요 결과

## 1. 조사개요

2014년 게임과몰입 종합 실태조사에서는 전국 748개교 초, 중, 고교생 총 272,054명이 표집되었다. 유충 표집이 아닌 자발적인 조사 참여 방식으로 표본을 선정함에 따라 학교급별, 지역규모별 학생 수의 모수치를 추정하기 위하여 가중치를 적용하여 분석하였다.

〈표 II-1〉 학교급별 지역규모별 모집단분포, 표본분포, 가중사례수

구 분	초등학교	중학교	일반고	특성화고	자율고	특목고	전체	
모 집 단	특별시	469,392	304,251	225,493	50,768	43,804	14,058	1,107,766
	광역시	676,090	457,234	327,027	92,354	52,877	20,458	1,626,040
	중소도시	1,175,238	779,122	615,259	122,705	38,748	21,907	2,752,979
	읍면	439,255	249,729	179,825	52,061	13,696	10,676	945,242
	전체	2,759,975	1,790,336	1,347,604	317,888	149,125	67,099	6,432,027
표 본	특별시	9,200	7,604	404	238	0	0	17,446
	광역시	40,077	55,492	10,040	5,554	4,713	840	116,716
	중소도시	41,221	61,931	11,278	1,245	2,075	176	117,926
	읍면	8,872	7,393	3,127	215	0	359	19,966
	전체	99,370	132,420	24,849	7,252	6,788	1,375	272,054
가 중 사 례 수	특별시	469,392	304,251	225,493	50,768	0	0	1,049,904
	광역시	676,090	457,234	327,027	92,354	52,877	20,458	1,626,040
	중소도시	1,175,238	779,122	615,259	122,705	38,748	21,907	2,752,979
	읍면	439,255	249,729	179,825	52,061	0	10,676	931,546
	전체	2,759,975	1,790,336	1,347,604	317,888	91,625*	53,041*	6,360,469*

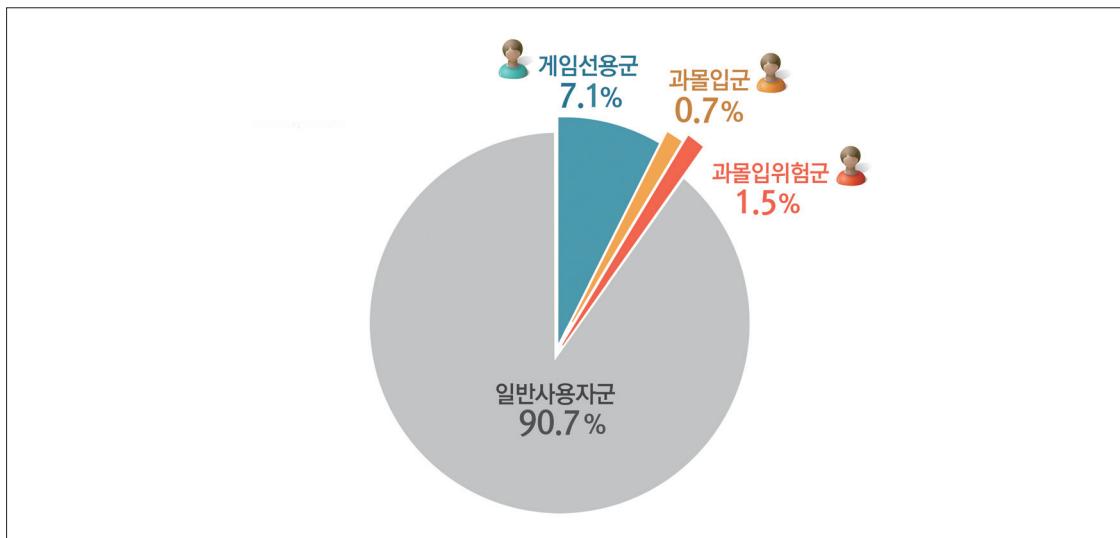
\* 가중사례수 합계가 모집단 사례수 합계와 일치하지 않는 이유는 일부 지역규모에서 자율고, 특목고가 표집되지 않았기 때문임.

## 2. 게임행동유형

〈표 II-2〉는 초등학교, 중학교, 일반고, 특성화고, 자율고, 특목고 전체 응답자의 게임행동 유형 비율을 나타낸다. 전체적으로 과몰입군이 0.7%, 과몰입위험군이 1.5%, 일반사용자군이 90.7%, 게임선용군이 7.1%로 나타났다.

〈표 II-2〉 전체 응답자 게임행동유형: 전체학교급

구 분	빈도	%
과몰입군	47,013	.7
과몰입위험군	98,378	1.5
일반사용자군	5,766,163	90.7
게임선용군	448,915	7.1
합계	6,360,469	100.0



〔그림 II-1〕 전체 응답자 게임행동유형: 전체학교급

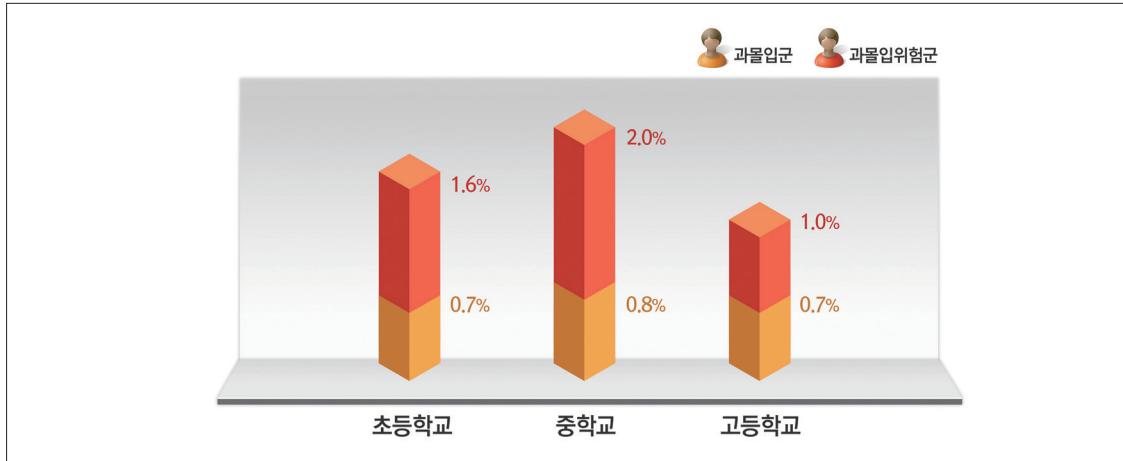
### 3. 학교급별 게임행동유형 차이

〈표 II-3〉은 학교급별 게임행동유형 차이 분석 결과이다. 과몰입군은 초등학교 0.7%, 중학교 0.8%, 고등학교 0.7%로 학교급별로 차이가 없으며, 과몰입위험군은 초등학교 1.6%, 중학교 2.0%, 고등학교 1.0%로 중학교 과몰입위험군이 가장 많은 것으로 나타났다.

〈표 II-3〉 학교급별 게임행동유형 차이

구 分		과몰입군	과몰입위험군	일반사용자군	게임선용군	전체	X <sup>2</sup>
초등학교	빈도	20,580	44,180	2,520,080	175,135	2,759,975	20493.522***
	%	.7%	1.6%	91.3%	6.3%	100.0%	
중학교	빈도	13,841	35,261	1,579,672	161,562	1,790,336	
	%	.8%	2.0%	88.2%	9.0%	100.0%	
고등학교	빈도	12,592	18,936	1,666,412	112,218	1,810,158	
	%	.7%	1.0%	92.1%	6.2%	100.0%	
전체	빈도	47,013	98,377	5,766,164	448,915	6,360,469	
	%	.7%	1.5%	90.7%	7.1%	100.0%	

\*\*\*p< .001, \*\* p< .01, \* p< .05 (이후 동일)



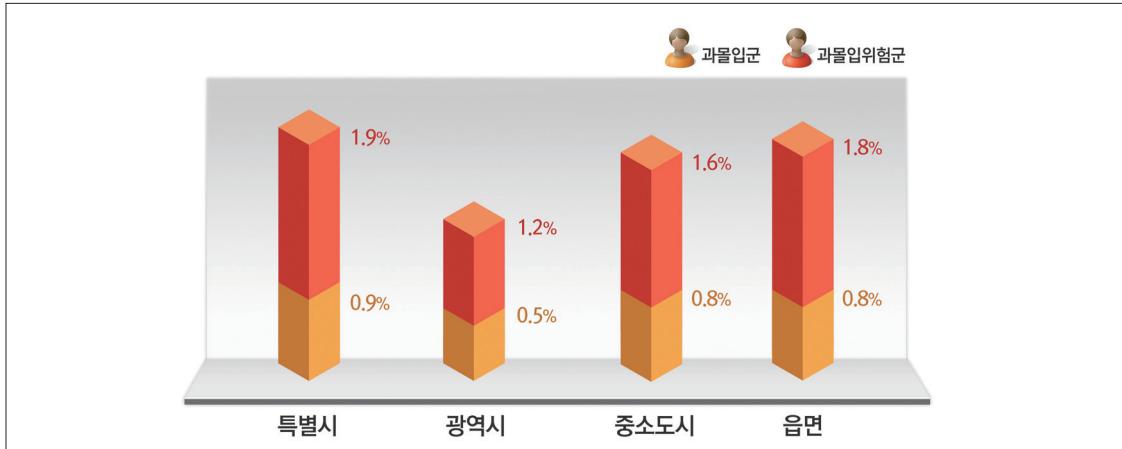
[그림 II-2] 학교급별 게임행동유형 차이

#### 4. 지역규모별 게임행동유형 차이

〈표 II-4〉는 지역규모별 게임행동유형 차이 분석 결과이다. 전체적으로 특별시가 타 지역보다 과몰입군과(0.9%) 과몰입위험군 비율(1.9%)이 다소 높은 경향이 나타났고, 과몰입군과 과몰입 위험군 비율은 대체로 특별시, 읍면, 중소도시, 광역시 순으로 나타났다.

〈표 II-4〉 지역규모별 게임행동유형 차이

구 분		과몰입군	과몰입위험군	일반사용자군	게임선용군	전체	$\chi^2$
특별시	빈도	9,963	19,492	928,615	91,834	1,049,904	14234.298a ***
	%	.9%	1.9%	88.4%	8.7%	100.0%	
광역시	빈도	7,991	18,354	1,438,362	87,998	1,552,705	
	%	.5%	1.2%	92.6%	5.7%	100.0%	
중소도시	빈도	20,731	43,066	2,437,953	190,575	2,692,325	
	%	.8%	1.6%	90.6%	7.1%	100.0%	
읍면	빈도	7,803	16,361	827,232	69,474	920,870	
	%	.8%	1.8%	89.8%	7.5%	100.0%	
전체	빈도	46,488	97,273	5,632,162	439,881	6,215,804	
	%	.7%	1.6%	90.6%	7.1%	100.0%	



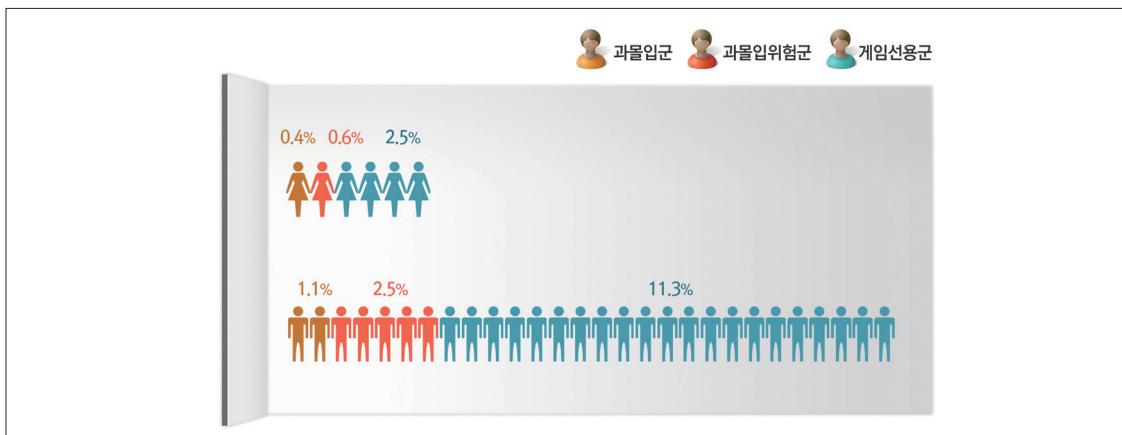
[그림 II-3] 지역규모별 게임행동유형 차이

## 5. 성별 게임행동유형

〈표 II-5〉는 청소년 전체 응답자의 성별 게임행동유형을 나타낸다. 전체적으로 남학생이 여학생보다 과몰입군(남자 1.1%, 여자 0.4%)과 과몰입위험군 비율(남자 2.5%, 여자 0.6%)이 더 높은 것으로 나타났다.

〈표 II-5〉 성별 게임행동유형

구 분		과몰입군	과몰입위험군	일반사용자군	게임선용군	전체	$\chi^2$
남	빈도	35,125	80,552	2,798,846	371,621	3,286,144	206747.602 ***
	%	1.1%	2.5%	85.2%	11.3%	100.0%	
여	빈도	10,692	15,508	2,472,533	64,874	2,563,607	
	%	.4%	.6%	96.4%	2.5%	100.0%	
전체	빈도	45,817	96,060	5,271,379	436,495	5,849,751	
	%	.8%	1.6%	90.1%	7.5%	100.0%	



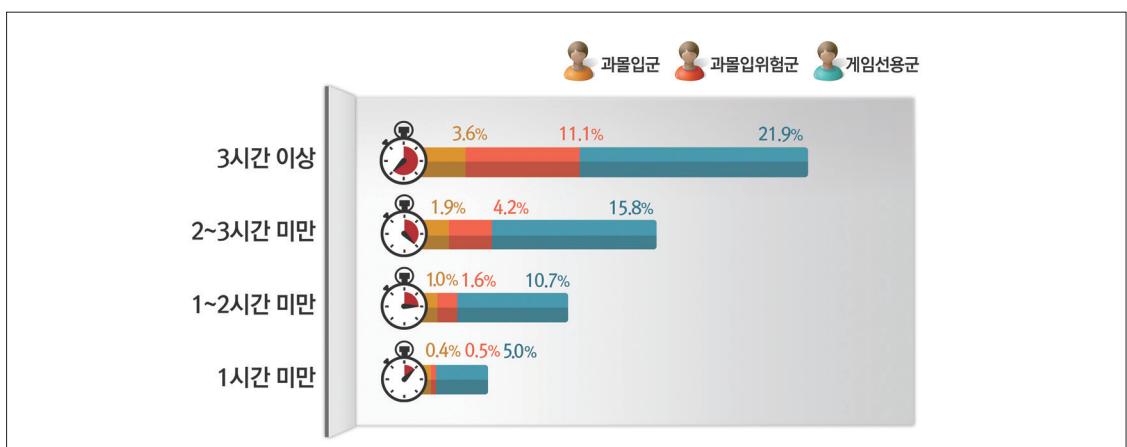
[그림 II-4] 성별 게임행동유형

## 6. 하루 평균 게임시간별 게임행동유형

〈표 II-6〉은 하루 평균 게임시간별 게임행동유형을 나타낸다. 전체적으로 하루 평균 게임시간이 증가할수록 과몰입군과 과몰입위험군 비율이 증가하는 경향이 나타났다.

〈표 II-6〉 하루 평균 게임시간별 게임행동유형

구 분		과몰입군	과몰입위험군	일반사용자군	게임선용군	전체	$\chi^2$
1시간 미만	빈도	9,261	13,828	2,387,008	125,923	2,536,020	395753.541 ***
	%	.4%	.5%	94.1%	5.0%	100.0%	
1~2시간 미만	빈도	14,232	23,538	1,266,915	156,291	1,460,976	395753.541 ***
	%	1.0%	1.6%	86.7%	10.7%	100.0%	
2~3시간 미만	빈도	9,762	22,008	407,513	82,560	521,843	395753.541 ***
	%	1.9%	4.2%	78.1%	15.8%	100.0%	
3시간 이상	빈도	11,824	36,370	206,635	71,458	326,287	395753.541 ***
	%	3.6%	11.1%	63.3 %	21.9%	100.0%	
전체	빈도	45,079	95,744	4,268,071	436,232	4,845,126	395753.541 ***
	%	.9%	2.0%	88.1%	9.0%	100.0%	



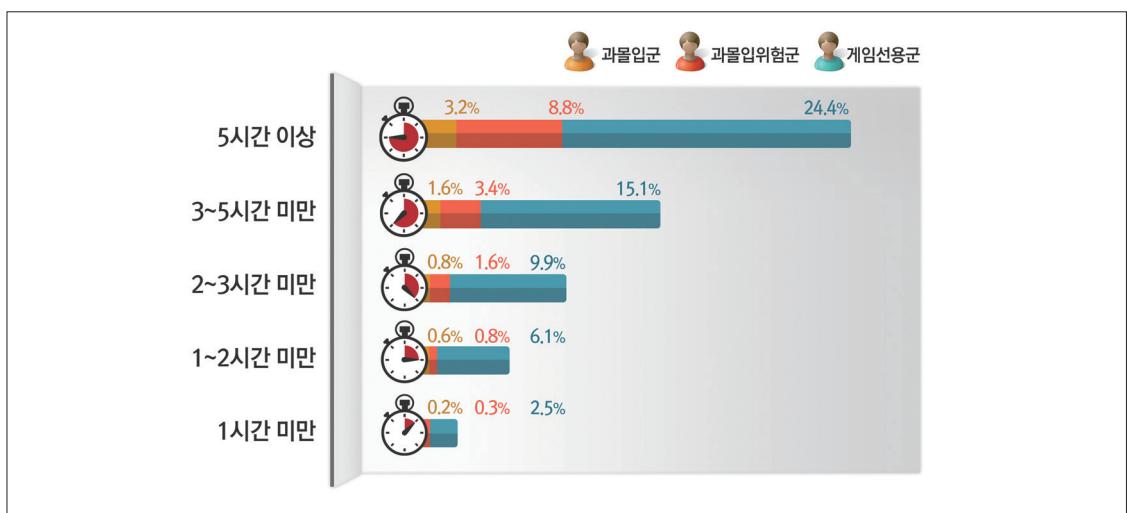
[그림 II-5] 하루 평균 게임시간별 게임행동유형

## 7. 일일 최대 게임시간별 게임행동유형

〈표 II-7〉은 전체 응답자의 일일 최대 게임시간별 게임행동유형을 나타낸다. 전체적으로 일일 최대 게임 시간이 길수록 과몰입군과 과몰입위험군 비율이 큰 폭으로 증가하는 경향이 나타났다.

〈표 II-7〉 일일 최대 게임시간별 게임행동유형

구 분		과몰입군	과몰입위험군	일반사용자군	게임선용군	전체	$\chi^2$
1시간 미만	빈도	2,879	3,438	1,333,576	34,436	1,374,329	467342.191 ***
	%	.2%	.3%	97.0%	2.5%	100.0%	
1~2시간 미만	빈도	8,496	11,154	1,255,551	83,434	1,358,635	
	%	.6%	.8%	92.4%	6.1%	100.0%	
2~3시간 미만	빈도	7,083	14,033	746,687	84,635	852,438	
	%	.8%	1.6%	87.6%	9.9%	100.0%	
3~5시간 미만	빈도	12,325	26,670	632,277	119,663	790,935	
	%	1.6%	3.4%	79.9%	15.1%	100.0%	
5시간 이상	빈도	14,699	40,452	293,999	112,426	461,576	
	%	3.2%	8.8%	63.7%	24.4%	100.0%	
전체	빈도	45,482	95,747	4,262,090	434,594	4,837,913	
	%	.9%	2.0%	88.1%	9.0%	100.0%	



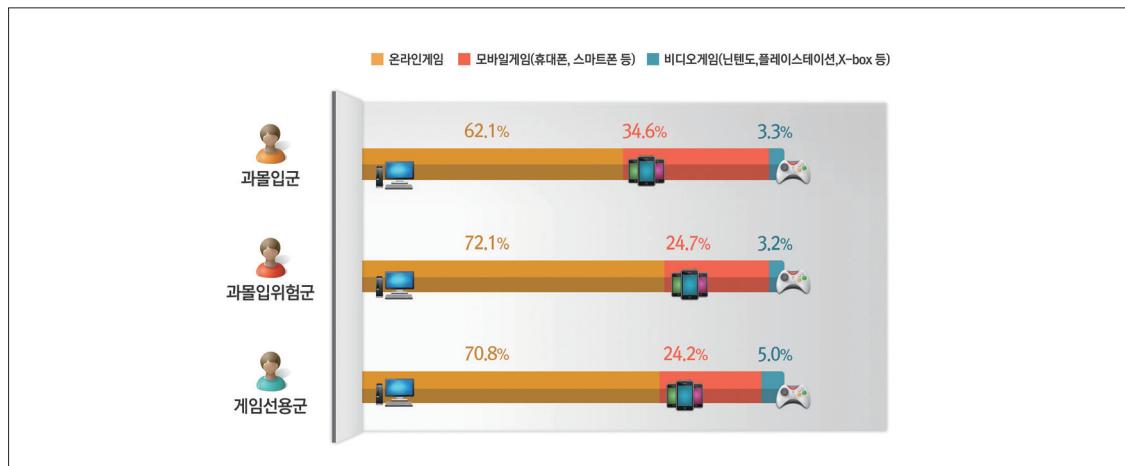
[그림 II-6] 일일 최대 게임시간별 게임행동유형

## 8. 게임행동유형별 실행 게임 플랫폼

〈표 II-8〉은 전체 응답자의 게임행동유형별 실행 게임 플랫폼을 나타낸다. 전체적으로 과몰입군, 과몰입위험군 및 게임선용군 청소년 중 온라인게임을 하는 비율이 가장 높았고, 다음으로 모바일게임, 비디오게임의 순으로 나타났다.

〈표 II-8〉 게임행동유형별 실행 게임 플랫폼

구 분		온라인게임	모바일게임 (휴대폰, 스마트폰 등)	비디오게임 (닌텐도, PlayStation, X-box 등)	전체
과몰입군	빈도	27,777	15,506	1,475	44,758
	%	62.1%	34.6%	3.3%	100.0%
과몰입위험군	빈도	67,186	22,981	3,013	93,180
	%	72.1%	24.7%	3.2%	100.0%
일반사용자군	빈도	1,847,903	2,263,933	154,689	4,266,525
	%	43.3%	53.1%	3.6%	100.0%
게임선용군	빈도	305,615	104,304	21,480	431,399
	%	70.8%	24.2%	5.0%	100.0%
전체	빈도	2,248,481	2,406,724	180,657	4,835,862
	%	46.5%	49.8%	3.7%	100.0%



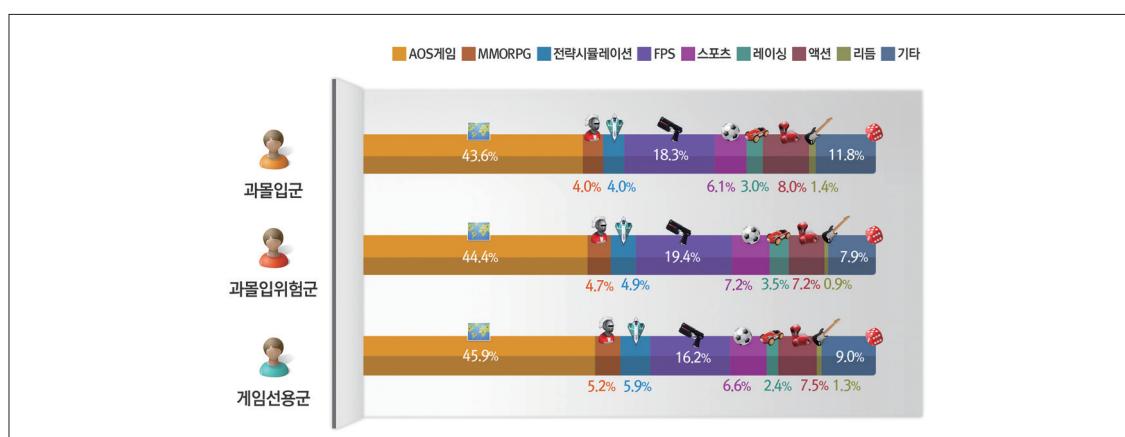
[그림 II-7] 게임행동유형별 실행 게임 플랫폼

## 9. 게임행동유형별 실행 게임 장르

게임행동유형별 실행 게임 장르 분석 결과, 전체적으로 과몰입군 청소년 중에는 AOS게임(리그오브레전드 등)을 하는 비율이 가장 높았고, 다음으로 FPS(서든어택 등), 액션게임(던전앤파이터 등) 등의 순으로 나타났다. 과몰입위험군 청소년 중에는 AOS게임(리그오브레전드 등)을 하는 비율이 가장 높았고, 다음으로 FPS(서든어택 등), 스포츠게임(FIFA 등) 등의 순으로 나타났다.

〈표 II-9〉 게임행동유형별 실행 게임 장르

구 분		과몰입군	과몰입위험군	일반사용자군	게임선용군	전체
AOS게임	빈도	13,886	32,447	777,982	151,129	975,444
	%	43.6%	44.4%	35.6%	45.9%	37.2%
MMORPG (롤플레이팅)	빈도	1,258	3,464	74,226	17,243	96,191
	%	4.0%	4.7%	3.4%	5.2%	3.7%
전략시뮬레이션	빈도	1,257	3,547	94,562	19,437	118,803
	%	4.0%	4.9%	4.3%	5.9%	4.5%
FPS	빈도	5,821	14,150	304,236	53,245	377,452
	%	18.3%	19.4%	13.9%	16.2%	14.4%
스포츠게임	빈도	1,946	5,242	278,858	21,826	307,872
	%	6.1%	7.2%	12.8%	6.6%	11.8%
레이싱게임	빈도	949	2,547	100,482	7,862	111,840
	%	3.0%	3.5%	4.6%	2.4%	4.3%
액션게임	빈도	2,539	5,261	151,120	24,571	183,491
	%	8.0%	7.2%	6.9%	7.5%	7.0%
리듬게임	빈도	434	640	55,752	4,167	60,993
	%	1.4%	0.9%	2.6%	1.3%	2.3%
기타	빈도	3,741	5,759	348,010	29,779	387,289
	%	11.8%	7.9%	15.9%	9.0%	14.8%
전체	빈도	31,831	73,057	2,185,228	329,259	2,619,375
	%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%



[그림 II-8] 게임행동 유형별 실행 게임 장르

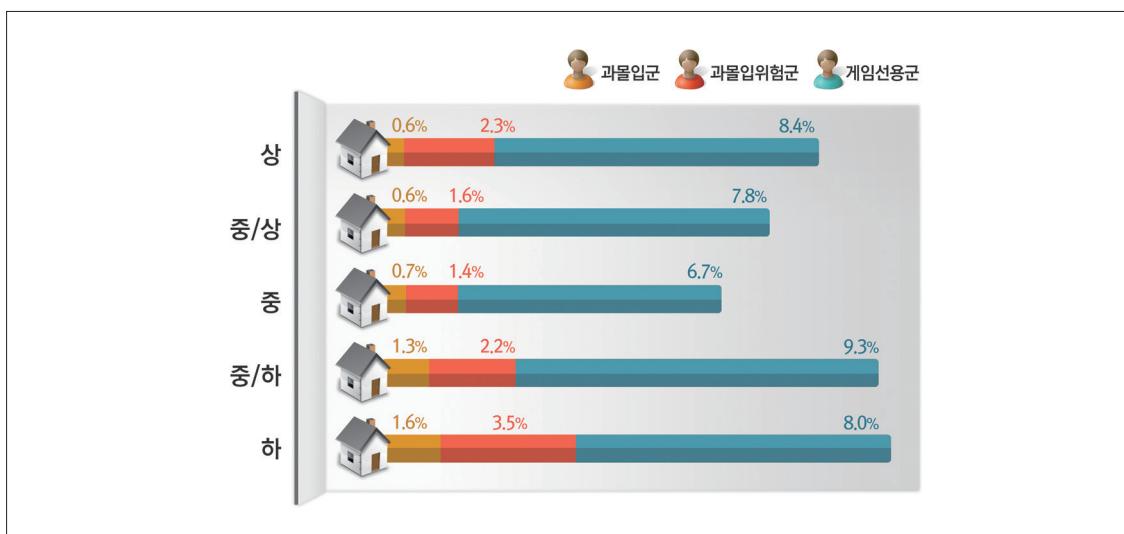
## 10. 가족경제 수준별 게임행동유형

〈표 II-10〉은 전체 응답자의 가족경제수준별 게임행동유형을 나타낸다. 전체적으로 가족의 경제수준이 낮을수록 과몰입군 비율이 높은 경향이 나타냈다. 과몰입위험군의 경우 가족의 경제수준이 하위, 상위, 중하위, 중상위, 중위 순으로 비율이 높은 경향이 있는 것으로 나타났다.

〈표 II-10〉 가족경제수준별 게임행동유형

구 분	과몰입군	과몰입위험군	일반사용자군	게임선용군	전체	$\chi^2$
하	빈도	2,939	6,388	157,569	14,485	181,381
	%	1.6%	3.5%	86.9%	8.0%	100.0%
중/하	빈도	8,596	14,668	585,533	62,179	670,976
	%	1.3%	2.2%	87.3%	9.3%	100.0%
중	빈도	22,499	41,716	2,759,392	203,107	3,026,714
	%	.7%	1.4%	91.2%	6.7%	100.0%
중/상	빈도	8,940	23,536	1,366,299	118,205	1,516,980
	%	.6%	1.6%	90.1%	7.8%	100.0%
상	빈도	2,450	8,923	342,871	32,664	386,908
	%	.6%	2.3%	88.6%	8.4%	100.0%
전체	빈도	45,424	95,231	5,211,664	430,640	5,782,959
	%	.8%	1.6%	90.1%	7.4%	100.0%

842.635  
\*\*\*



[그림 II-9] 가족경제수준별 게임행동유형

## 11. 결과 종합

2014 게임과몰입 실태 조사의 주요 결과는 다음과 같다.

- 가. 청소년 전체 응답자의 게임행동 유형 비율조사 결과, 과몰입군 0.7%, 과몰입위험군 1.5%, 일반 사용자군 90.7%, 게임선용군 7.1%로 일반사용자군, 게임선용군, 과몰입위험군, 과몰입군의 순으로 나타났다.
- 나. 학교급별 게임행동 유형의 차이 조사 결과, 초등학교와 고등학교의 과몰입군 비율은 유사하였으며, 중학교 과몰입군 비율은 초등학교와 고등학교보다 약간 높게 나타났다. 과몰입 위험군 또한 초등학교에서 중학교로 가면서 높아지는 경향을 보이다가 고등학교에서 다시 낮아지는 것으로 나타났다.
- 다. 지역규모별 과몰입 유형조사 결과, 전체적으로 특별시가 타 지역보다 과몰입군과 과몰입위험군의 비율이 다소 높게 나타났으며, 과몰입군과 과몰입위험군 비율은 대체로 특별시, 읍면, 중소도시, 광역시 순으로 나타났다.
- 라. 성별 게임 행동 유형 조사 결과, 남학생이 여학생보다 과몰입군과 과몰입위험군 비율이 높게 나타났다.
- 마. 하루 평균 게임시간별 게임행동유형 조사 결과, 하루 평균 게임시간이 증가할수록 과몰입군과 과몰입위험군 비율이 증가하는 경향이 나타났다.
- 바. 일일 최대 게임시간별 게임행동 유형조사 결과, 일일 최대 게임 시간이 길수록 과몰입군과 과몰입위험군 비율이 큰 폭으로 증가하는 경향이 나타났다.
- 사. 응답자의 게임행동유형별 실행 게임 플랫폼 조사 결과, 과몰입군, 과몰입위험군 및 게임선용군 청소년들은 온라인게임, 모바일게임, 비디오게임의 순으로 게임을 많이 이용하는 것으로 나타났다.
- 아. 게임행동유형별 실행 게임 장르 분석 결과 과몰입군 및 과몰입위험군 모두 AOS게임(리그 오브레전드 등)을 가장 많이 하는 것으로 나타났다.
- 자. 응답자의 가족경제수준별 게임행동유형 조사 결과, 가족의 경제수준이 낮을수록 과몰입군 비율이 높아졌으며, 과몰입위험군은 가족의 경제수준이 하위, 상위, 중하위, 중상위, 중위 순으로 비율이 높은 경향이 있는 것으로 나타났다.



## 게임 이용 트렌드 분석 이슈페이퍼



III. 2012~2014  
게임 이용 트렌드  
분석 결과

III

# III

## 2012~2014 게임 이용 트렌드 분석 결과

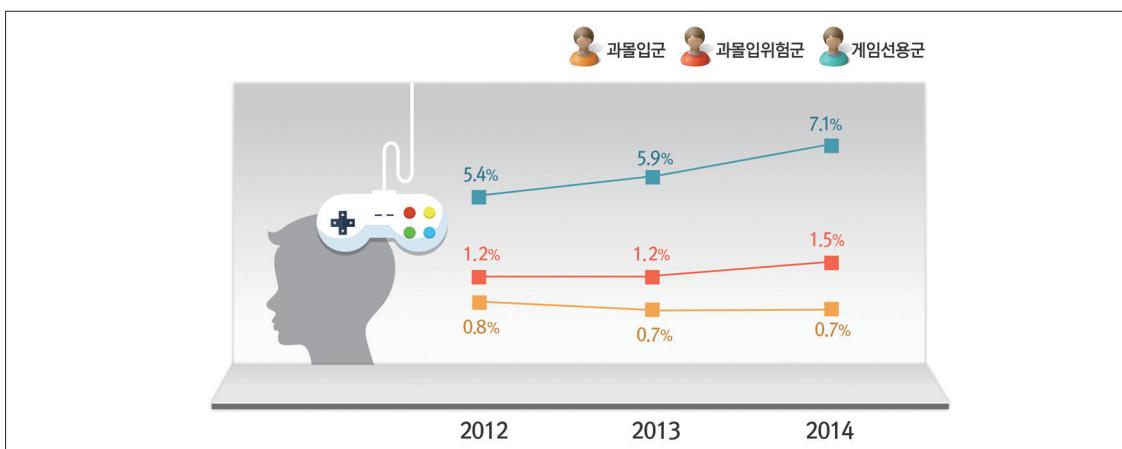
2012년, 2013년 및 2014년에 실시된 게임과몰입 트렌드 분석 결과는 다음과 같다.

### 1. 게임행동유형 변화

과몰입군은 2012년 0.8%, 2013년 0.7%로 오차 범위 내에서 연차적으로 감소하다가 2014년 0.7%로 2013년과 유사하게 나타났다. 과몰입위험군은 2012년 1.2%에서 2013년 1.2%로 유사하게 유지되다가 2014년에는 1.5%로 약간 증가한 것으로 나타났다. 게임선용군은 연차적으로 증가하는 경향을 나타냈다. 2012~2014년 게임행동유형 비율 분석 결과, 과몰입위험군 및 게임선용군 모두 약간씩 증가추세임을 알 수 있다.

〈표 III-1〉 연도별 게임행동유형 변화

구분	2012		2013		2014		2014 (게임을 하지 않는 응답자 제외)	
	빈도	%	빈도	%	빈도	%	빈도	%
과몰입군	993	.8	867	.7	47,012	.7	44,759	.9
과몰입위험군	1,425	1.2	1,421	1.2	98,377	1.5	93,179	1.9
일반사용자군	111,461	92.6	110,778	92.2	5,766,163	90.7	4,266,525	88.2
게임선용군	6,506	5.4	7,143	5.9	448,914	7.1	431,399	8.9
합계	120,385	100.0	120,209	100.0	6,360,469	100.0	4,835,862	100.0



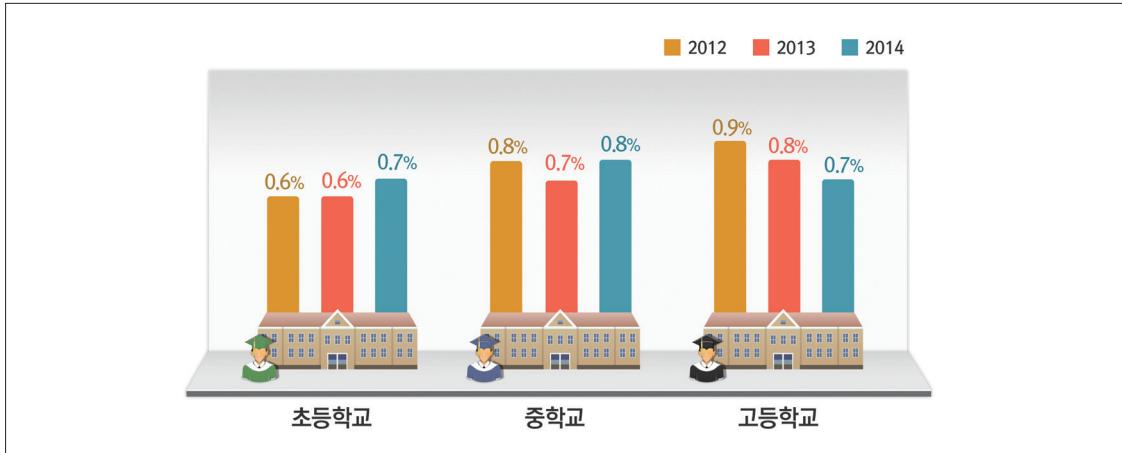
〔그림 III-1〕 연도별 게임행동유형 변화

## 2. 학교급에 따른 게임행동유형

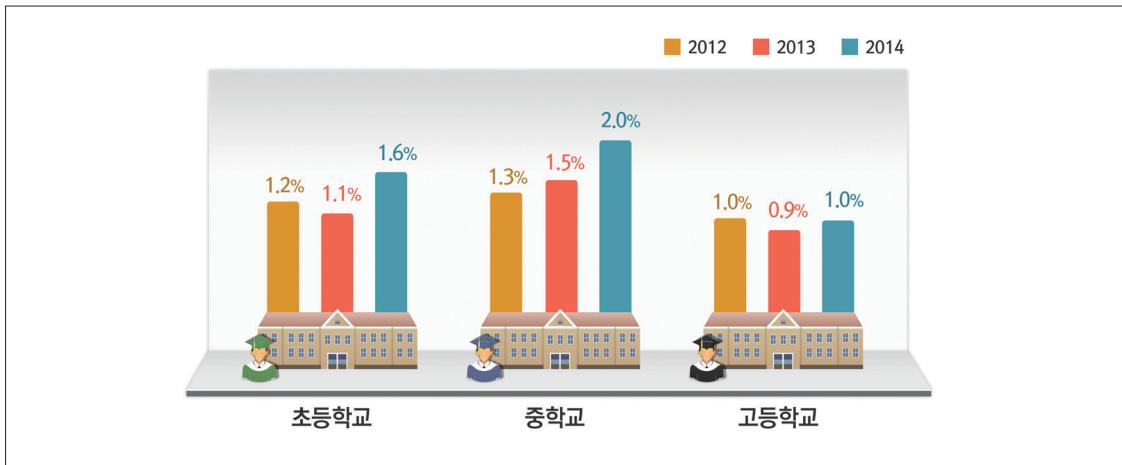
〈표 III-2〉은 연도별 학교급별 게임행동유형을 나타낸다. 과몰입군은 초등학교(2012년 0.6%, 2013년 0.6%, 2014년 0.7%)와 중학교(2012년 0.8%, 2013년 0.7%, 2014년 0.8%)는 연차별로 대체로 유사한 비율로 나타났고, 고등학교(2012년 0.9%, 2013년 0.8%, 2014년 0.7%)는 약간 감소하는 경향이 나타났다. 과몰입 위험군은 초등학교는 2013년 약간 감소하는 경향을 나타내다가 2014년 다시 증가하는 경향이 나타났으며, 중학교는 연차적으로 약간 증가하는 경향을 보였다. 고등학교는 연차별로 유사한 비율로 나타났다. 초·중학교 과몰입 위험군이 증가하는 추세이므로 게임과몰입 예방교육 및 상담을 초·중학교에 강화해야하며, 게임과몰입 프로그램도 연령대에 맞게 보급·활용되어야한다. 또한 과몰입위험군 청소년은 약간의 자극에도 과몰입군 또는 게임선용군으로 바뀔 소지가 있으므로 학교에서의 게임 예방 교육 뿐만 아니라 가정에서도 청소년에게 관심을 가지고 게임에 대해 지도해야 할 필요가 있다.

〈표 III-2〉 연도별 학교급별 게임행동유형

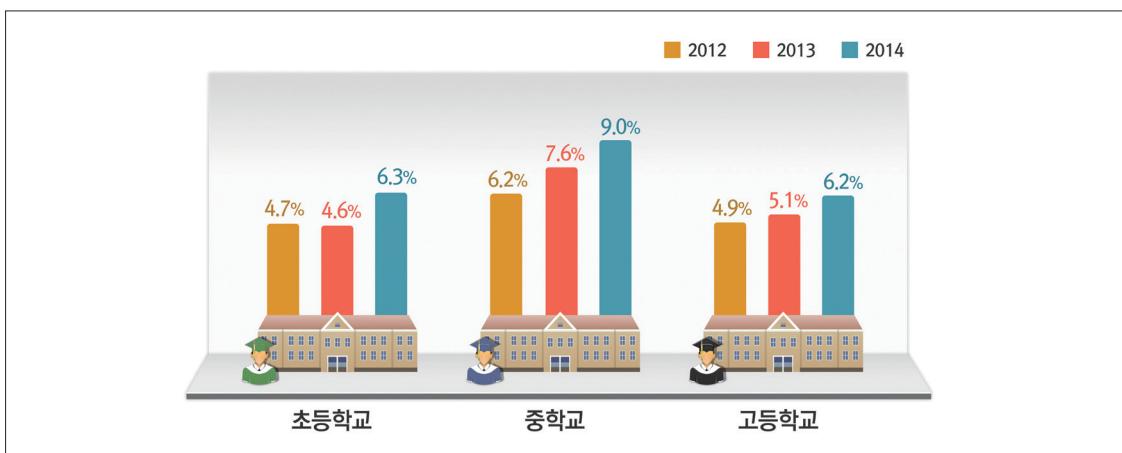
구 분		과몰입군	과몰입위험군	일반사용자군	게임선용군	전체
2012	초등학교	빈도	192	360	27,682	1,380
		%	.6%	1.2%	93.5%	4.7%
	중학교	빈도	425	663	45,855	3,111
		%	.8%	1.3%	91.6%	6.2%
	고등학교	빈도	376	402	37,924	2,015
		%	.9%	1.0%	93.1%	4.9%
	전체	빈도	993	1,425	111,461	6,506
		%	.8%	1.2%	92.6%	5.4%
2013	초등학교	빈도	201	359	31,746	1,553
		%	.6%	1.1%	93.8%	4.6%
	중학교	빈도	351	707	43,101	3,618
		%	.7%	1.5%	90.2%	7.6%
	고등학교	빈도	315	355	35,931	1,972
		%	.8%	.9%	93.2%	5.1%
	전체	빈도	867	1,421	110,778	7,143
		%	.7%	1.2%	92.2%	5.9%
2014	초등학교	빈도	20,580	44,180	2,520,080	175,135
		%	.7%	1.6%	91.3%	6.3%
	중학교	빈도	13,841	35,261	1,579,672	161,562
		%	.8%	2.0%	88.2%	9.0%
	고등학교	빈도	12,592	18,936	1,666,412	112,218
		%	.7%	1.0%	92.1%	6.2%
	전체	빈도	47,013	98,377	5,766,164	448,915
		%	.7%	1.5%	90.7%	7.1%



[그림 III-2] 연도별 학교급별 게임행동유형 : 과몰입군



[그림 III-3] 연도별 학교급별 게임행동유형 : 과몰입위험군



[그림 III-4] 연도별 학교급별 게임행동유형 : 게임선용군

### 3. 학년에 따른 게임행동 유형의 변화

〈표 III-3〉은 연도별 학년별 게임행동유형 차이를 나타낸다. 과몰입군과 과몰입위험군 및 게임선용군의 경우 초등학교 6학년까지 증가추세를 보이다가 중학교에 진학을 하면서 감소하는 경향을 보였다. 또한 중학교 3학년까지 증가하다가 고등학교 진학과 동시에 감소하였다. 이러한 추세는 2012년부터 2014년까지 대체로 유사하게 나타났다. 2014년 게임행동유형의 특징은 고등학교 시기의 과몰입군과 과몰입위험군의 급격한 감소이다. 고등학교 시기의 과몰입군과 과몰입위험군의 감소는 대학 입시 등으로 인해 게임을 할 시간이 줄었기 때문으로 추측된다.

〈표 III-3〉 연도별 학년별 게임행동유형

구 분			과몰입군	과몰입위험군	일반사용자군	게임선용군	전체	
2012	초등학교	4학년	빈도	48	75	8,359	290	8,772
			%	.5%	.9%	95.3%	3.3%	100.0%
		5학년	빈도	53	114	8,746	342	9,255
			%	.6%	1.2%	94.5%	3.7%	100.0%
		6학년	빈도	69	116	9,063	594	9,842
			%	.7%	1.2%	92.1%	6.0%	100.0%
	중학교	전체	빈도	170	305	26,168	1,226	27,869
			%	.6%	1.1%	93.9%	4.4%	100.0%
		1학년	빈도	73	141	12,000	700	12,914
			%	.6%	1.1%	92.9%	5.4%	100.0%
	고등학교	2학년	빈도	95	154	11,213	723	12,185
			%	.8%	1.3%	92.0%	5.9%	100.0%
		3학년	빈도	113	135	11,506	692	12,446
			%	.9%	1.1%	92.4%	5.6%	100.0%
		전체	빈도	281	430	34,719	2,115	37,545
			%	.7%	1.1%	92.5%	5.6%	100.0%
		1학년	빈도	118	133	12,554	709	13,514
			%	.9%	1.0%	92.9%	5.3%	100.0%
		2학년	빈도	117	112	11,337	561	12,127
			%	1.0%	.9%	93.5%	4.6%	100.0%
		3학년	빈도	70	93	7,625	376	8,164
			%	.9%	1.1%	93.4%	4.6%	100.0%
		전체	빈도	305	338	31,516	1,646	33,805
			%	.9%	1.0%	93.2%	4.9%	100.0%

구 분			과몰입군	과몰입위험군	일반사용자군	게임선용군	전체	
2013	초등학교	4학년	빈도	55	89	10,365	328	10,837
			%	.5%	.8%	95.6%	3.0%	100.0%
		5학년	빈도	52	88	9,777	438	10,355
			%	.5%	.8%	94.4%	4.2%	100.0%
		6학년	빈도	93	179	11,474	777	12,523
			%	.7%	1.4%	91.6%	6.2%	100.0%
	중학교	전체	빈도	200	356	31,616	1,543	33,715
			%	.6%	1.1%	93.8%	4.6%	100.0%
		1학년	빈도	82	167	12,210	810	13,269
			%	.6%	1.3%	92.0%	6.1%	100.0%
2014	고등학교	2학년	빈도	119	250	14,006	1,257	15,632
			%	.8%	1.6%	89.6%	8.0%	100.0%
		3학년	빈도	148	283	16,685	1,526	18,642
			%	.8%	1.5%	89.5%	8.2%	100.0%
		전체	빈도	349	700	42,901	3,593	47,543
			%	.7%	1.5%	90.2%	7.6%	100.0%
	고등학교	1학년	빈도	102	141	14,466	727	15,436
			%	.7%	.9%	93.7%	4.7%	100.0%
		2학년	빈도	172	206	15,550	1,073	17,001
			%	1.0%	1.2%	91.5%	6.3%	100.0%
	중학교	3학년	빈도	128	112	15,706	749	16,695
			%	.8%	.7%	94.1%	4.5%	100.0%
		전체	빈도	402	459	45,722	2,549	49,132
			%	.8%	.9%	93.1%	5.2%	100.0%
2014	초등학교	4학년	빈도	4,405	6,269	597,728	22,535	630,937
			%	.7%	1.0%	94.7%	3.6%	100.0%
		5학년	빈도	6,804	15,961	922,771	71,620	1,017,156
			%	.7%	1.6%	90.7%	7.0%	100.0%
		6학년	빈도	8,869	21,251	884,471	79,350	993,941
			%	.9%	2.1%	89.0%	8.0%	100.0%
	중학교	전체	빈도	20,078	43,481	2,404,970	173,505	2,642,034
			%	.8%	1.6%	91.0%	6.6%	100.0%
		1학년	빈도	3,198	7,454	390,848	35,575	437,075
			%	.7%	1.7%	89.4%	8.1%	100.0%
		2학년	빈도	5,620	15,805	624,336	71,674	717,435
			%	.8%	2.2%	87.0%	10.0%	100.0%
		3학년	빈도	4,849	11,418	443,289	52,441	511,997
			%	.9%	2.2%	86.6%	10.2%	100.0%
		전체	빈도	13,667	34,677	1,458,473	159,690	1,666,507
			%	.8%	2.1%	87.5%	9.6%	100.0%

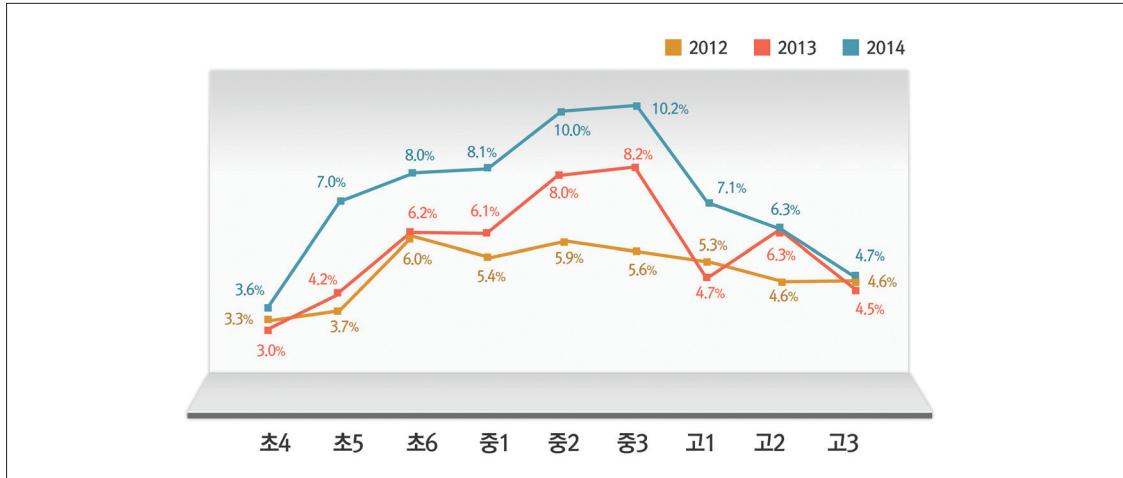
구 분			과몰입군	과몰입위험군	일반사용자군	게임선용군	전체	
2014	고등학교	1학년	빈도	7,288	9,122	794,093	62,350	872,853
			%	.8%	1.0%	91.0%	7.1%	100.0%
		2학년	빈도	4,076	7,630	602,194	41,156	655,056
			%	.6%	1.2%	91.9%	6.3%	100.0%
		3학년	빈도	1,171	1,619	140,628	7,066	150,484
			%	.8%	1.1%	93.5%	4.7%	100.0%
		전체	빈도	12,535	18,371	1,536,915	110,572	1,678,393
			%	.7%	1.1%	91.6%	6.6%	100.0%



[그림 III-5] 연도별 학년별 게임행동유형 : 과몰입군



[그림 III-6] 연도별 학년별 게임행동유형 : 과몰입위험군



[그림 III-7] 연도별 학년별 게임행동유형 : 게임선용군

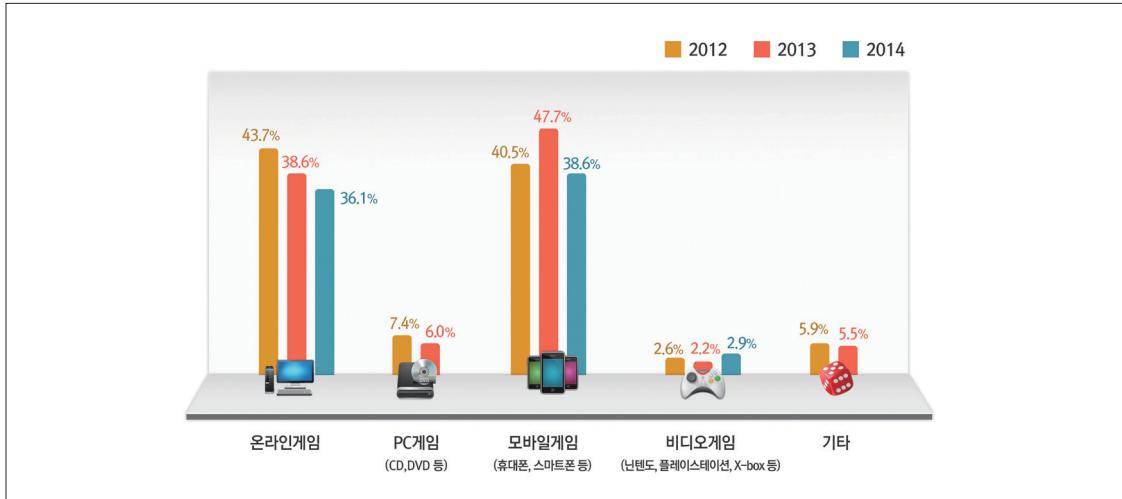
#### 4. 많이 이용하는 게임 플랫폼

<표 III-4>는 연도별 많이 이용하는 게임 플랫폼을 나타낸다. 2012년에는 온라인게임(43.7%), 모바일게임(40.5%)의 순으로 많이 이용한다고 응답하였으나, 2013년에는 모바일게임(47.7%), 온라인게임(38.6%)의 순으로 많이 이용한다고 응답하였다. 2014년도에도 마찬가지로 모바일게임(38.6%), 온라인게임(36.1%)의 순으로 많이 한다고 응답하였다. 응답자들은 온라인게임과 모바일게임을 가장 많이 하고 있으며, 게임 플랫폼이 온라인게임에서 모바일게임으로 변화되었음을 살펴볼 수 있다.

<표 III-4> 연도별 많이 이용하는 게임 플랫폼

구분	2012		2013		2014	
	빈도	%	빈도	%	빈도	%
온라인게임	49,614	43.7	45,531	38.6	2,248,481	36.1
PC게임(CD, DVD)	8,365	7.4	7,068	6.0	-	-
모바일게임 (휴대폰, 스마트폰 등)	45,972	40.5	56,203	47.7	2,406,724	38.6
비디오게임(닌텐도, PlayStation, X-box 등)	2,965	2.6	2,643	2.2	180,657	2.9
기타	6,725	5.9	6,457	5.5	-	-
게임 이용 안함	-	-	-	-	1,399,721	22.4
합계	113,641	100.0	117,902	100.0	6,235,582	100.0

\* 주: 공란은 설문지 내용 변경으로 해당 연도에 조사되지 않은 항목임



[그림 III-8] 연도별 많이 이용하는 게임 플랫폼

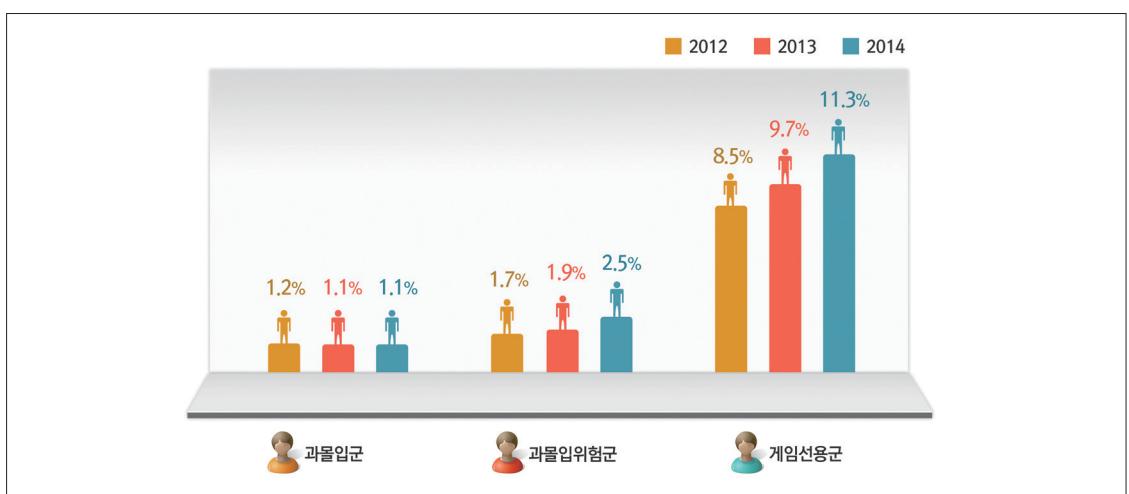
## 5. 성별 게임행동유형

〈표 III-5〉은 연도별 성별 게임행동유형을 나타낸다. 2012~2014년 모두 남학생이 여학생 보다 과몰입군과 과몰입위험군, 게임선용군의 비율이 더 높은 것으로 나타났다. 남학생 중 과몰입군의 비율은 연차별로 대체로 유사한 비율로 나타났으나(2012년 1.2%, 2013년 1.1%, 2014년 1.1%), 과몰입위험군(2012년 1.7%, 2013년 1.9%, 2014년 2.5%)과 게임선용군(2012년 8.5%, 2013년 9.7%, 2014년 11.3%)의 비율은 증가하는 경향을 나타냈다. 여학생의 경우 과몰입군의 비율은 연차별로 대체로 유사한 비율로 나타났으나(2012년 0.4%, 2013년 0.3%, 2014년 0.4%), 과몰입위험군(2012년 0.4%, 2013년 0.4%, 2014년 0.6%)은 2014년 다소 증가하였고, 게임선용군(2012년 1.7%, 2013년 1.6%, 2014년 2.5%)의 비율은 거의 유사하게 유지되다가 2014년 증가하는 경향을 나타냈다. 학교급별 분석에서도 초등학교, 중학교, 고등학교에서 모두 남학생의 과몰입군 비율이 여학생의 과몰입군 비율보다 높게 나타나 남학생들에 대한 맞춤형 게임과몰입 예방 방안이 필요함을 시사한다.

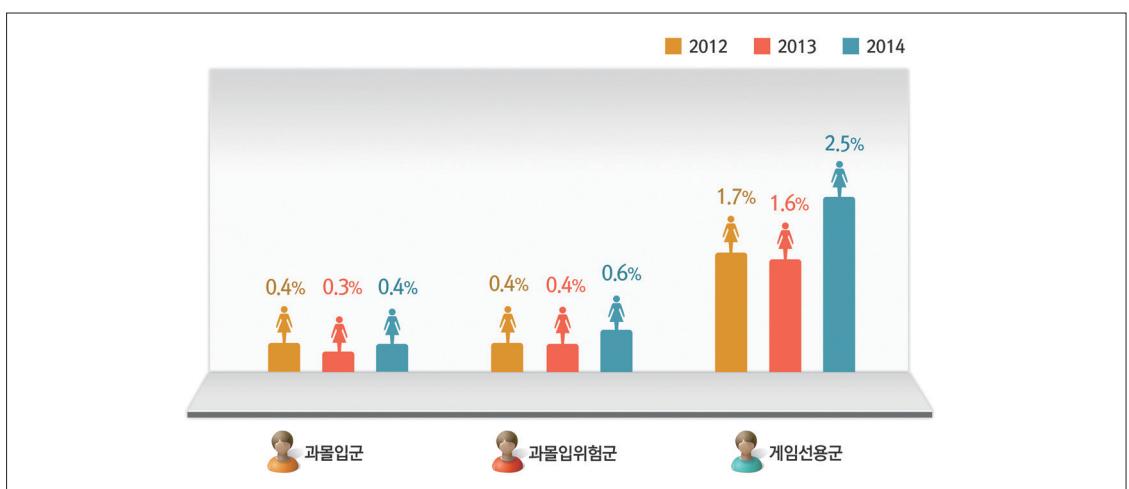
〈표 III-5〉 연도별 성별 게임행동유형

구 분		과몰입군	과몰입위험군	일반사용자군	게임선용군	전체	$\chi^2$
2012	남	빈도	731	1,069	54,554	5,208	61,562
		%	1.2%	1.7%	88.6%	8.5%	100.0%
	여	빈도	199	224	53,552	926	54,901
		%	.4%	.4%	97.5%	1.7%	100.0%
전체	빈도	930	1,293	108,106	6,134	116,463	3485.43 ***
	%	.8%	1.1%	92.8%	5.3%	100.0%	

구 分		과몰입군	과몰입위험군	일반사용자군	게임선용군	전체	X <sup>2</sup>
2013	남	빈도	688	1,184	55,014	6,134	63,020
		%	1.1%	1.9%	87.3%	9.7%	100.0%
	여	빈도	162	215	54,873	912	56,162
		%	.3%	.4%	97.7%	1.6%	100.0%
	전체	빈도	850	1,399	109,887	7,046	119,182
		%	.7%	1.2%	92.2%	5.9%	100.0%
2014	남	빈도	35,125	80,552	2,798,846	371,621	3,286,144
		%	1.1%	2.5%	85.2%	11.3%	100.0%
	여	빈도	10,692	15,508	2,472,533	64,874	2,563,607
		%	.4%	.6%	96.4%	2.5%	100.0%
	전체	빈도	45,817	96,060	5,271,379	436,495	5,849,751
		%	.8%	1.6%	90.1%	7.5%	100.0%



[그림 III-9] 연도별 성별 게임행동유형 : 남학생



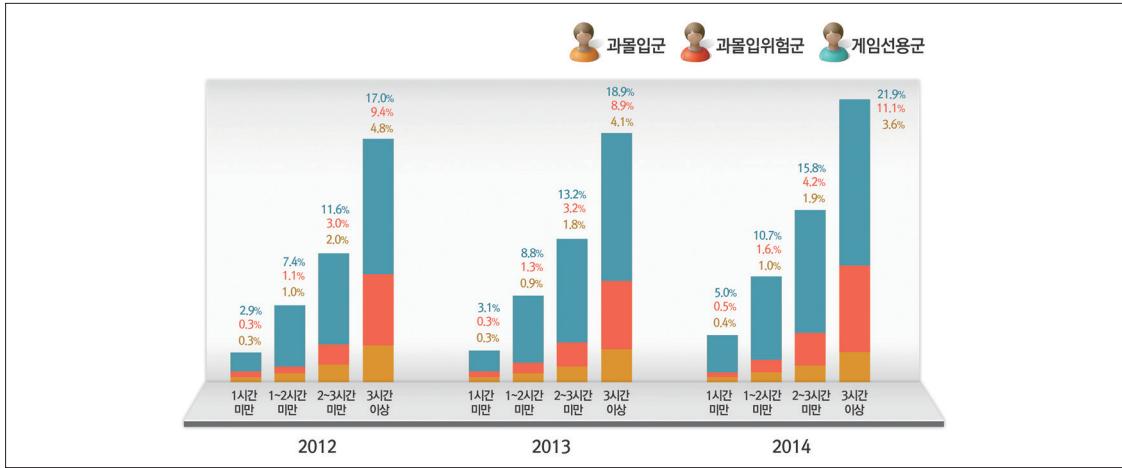
[그림 III-10] 연도별 성별 게임행동유형 : 여학생

## 6. 하루 평균 게임시간별 게임행동유형

〈표 III-6〉은 연도별 하루 평균 게임시간별 게임행동유형을 나타낸다. 2012~2014년 모두 전 체적으로 하루 평균 게임시간이 증가할수록 과몰입군과 과몰입위험군 비율이 증가하는 경향이 있 는 것으로 나타났다. 게임시간을 줄이기 위해서는 청소년이 게임 대신 즐길 수 있는 긍정적인 대 체활동(프로그램)이 마련되어야 할 것으로 보인다.

〈표 III-6〉 연도별 하루 평균 게임시간별 게임행동유형

구 분		과몰입군	과몰입위험군	일반사용자군	게임선용군	전체	
2012	1시간 미만	빈도	218	230	71,274	2,137	73,859
		%	.3%	.3%	96.5%	2.9%	100.0%
	1~2시간 미만	빈도	273	287	24,085	1,977	26,622
		%	1.0%	1.1%	90.5%	7.4%	100.0%
	2~3시간 미만	빈도	180	264	7,445	1,039	8,928
		%	2.0%	3.0%	83.4%	11.6%	100.0%
	3시간 이상	빈도	248	486	3,559	880	5,173
		%	4.8%	9.4%	68.8%	17.0%	100.0%
	전체	빈도	919	1,267	106,363	6,033	114,582
		%	.8%	1.1%	92.8%	5.3%	100.0%
2013	1시간 미만	빈도	217	245	74,024	2,365	76,851
		%	.3%	.3%	96.3%	3.1%	100.0%
	1~2시간 미만	빈도	238	341	23,789	2,342	26,710
		%	.9%	1.3%	89.1%	8.8%	100.0%
	2~3시간 미만	빈도	169	296	7,676	1,240	9,381
		%	1.8%	3.2%	81.8%	13.2%	100.0%
	3시간 이상	빈도	234	512	3,911	1,083	5,740
		%	4.1%	8.9%	68.1%	18.9%	100.0%
	전체	빈도	858	1,394	109,400	7,030	118,682
		%	.7%	1.2%	92.2%	5.9%	100.0%
2014	1시간 미만	빈도	9,261	13,828	2,387,008	125,923	2,536,020
		%	.4%	.5%	94.1%	5.0%	100.0%
	1~2시간 미만	빈도	14,232	23,538	1,266,915	156,291	1,460,976
		%	1.0%	1.6%	86.7%	10.7%	100.0%
	2~3시간 미만	빈도	9,762	22,008	407,513	82,560	521,843
		%	1.9%	4.2%	78.1%	15.8%	100.0%
	3시간 이상	빈도	11,824	36,370	206,635	71,458	326,287
		%	3.6%	11.1%	63.3%	21.9%	100.0%
	전체	빈도	45,079	95,744	4,268,071	436,232	4,845,126
		%	.9%	2.0%	88.1%	9.0%	100.0%



[그림 III-11] 연도별 하루 평균 게임시간별 게임행동유형

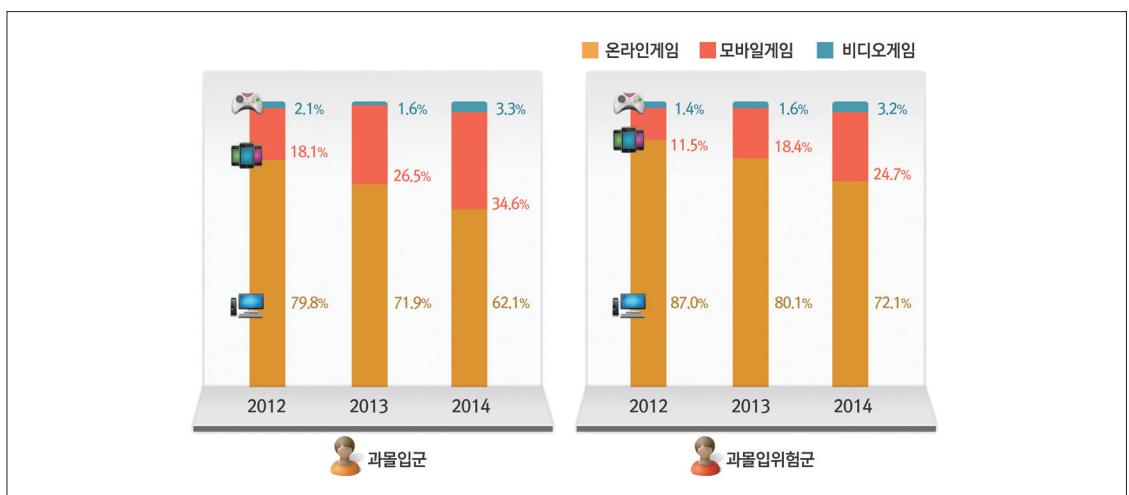
## 7. 게임행동유형별 주이용 게임 플랫폼

〈표 III-7〉은 연도별 게임행동유형별 주이용 게임 플랫폼을 나타낸다. 과몰입군의 대부분은 온라인 게임 이용자(2012년 79.8%, 2013년 71.9%, 2014년 62.1%)인 것으로 나타났으며, 모바일게임 이용자(2012년 18.1%, 2013년 26.5%, 2014년 34.6%)가 뒤를 이었다. 연차별로는 과몰입군 중 온라인게임 이용자 비율(2012년 79.8%, 2013년 71.9%, 2014년 62.1%)이 줄어드는 경향이 나타난 반면에 과몰입군 중 모바일게임 이용자 비율(2012년 18.1%, 2013년 26.5%, 2014년 34.6%)은 늘어나는 경향이 있는 것으로 나타났다. 이와 같은 추이는 과몰입위험군과 게임선용군에서도 동일하게 나타났다. 반면 일반사용자군은 온라인 게임 이용자보다 모바일 게임 이용자의 비율이 더 높게 나타났다. 과몰입군, 과몰입위험군, 게임선용군이 가장 많이 이용하는 게임 플랫폼은 온라인 게임이지만, 온라인 게임 이용자의 비율은 점차 줄어들고, 모바일 게임 이용자의 비율이 점차 증가하고 있음을 나타낸다.

〈표 III-7〉 연도별 게임행동유형별 주이용 게임 플랫폼

구 분		온라인게임		모바일게임 (휴대폰, 스마트폰 등)		비디오게임 (닌텐도, PlayStation, X-box 등)		전체	
2012	과몰입군	빈도	614	139	16	769			
		%	79.8%	18.1%	2.1%	100.0%			
	과몰입위험군	빈도	906	120	15	1,041			
		%	87.0%	11.5%	1.4%	100.0%			
	일반사용자군	빈도	43,989	45,008	2,775	91,772			
		%	47.9%	49.0%	3.0%	100.0%			
	게임선용군	빈도	4,105	705	159	4,969			
		%	82.6%	14.2%	3.2%	100.0%			
	전체	빈도	49,614	45,972	2,965	98,551			
		%	50.3%	46.6%	3.0%	100.0%			

구 분		온라인게임	모바일게임 (휴대폰, 스마트폰 등)	비디오게임 (닌텐도, PlayStation, X-box 등)	전체
2013	과몰입군	빈도	542	200	12
		%	71.9%	26.5%	1.6% 100.0%
	과몰입위험군	빈도	955	219	19 1,193
		%	80.1%	18.4%	1.6% 100.0%
	일반사용자군	빈도	39,239	54,675	2,446 96,360
		%	40.7%	56.7%	2.5% 100.0%
	게임선용군	빈도	4,795	1,109	166 6,070
		%	79.0%	18.3%	2.7% 100.0%
	전체	빈도	45,531	56,203	2,643 104,377
		%	43.6%	53.8%	2.5% 100.0%
2014	과몰입군	빈도	27,777	15,506	1,475 44,758
		%	62.1%	34.6%	3.3% 100.0%
	과몰입위험군	빈도	67,186	22,981	3,013 93,180
		%	72.1%	24.7%	3.2% 100.0%
	일반사용자군	빈도	1,847,903	2,263,933	154,689 4,266,525
		%	43.3%	53.1%	3.6% 100.0%
	게임선용군	빈도	305,615	104,304	21,480 431,399
		%	70.8%	24.2%	5.0% 100.0%
	전체	빈도	2,248,481	2,406,724	180,657 4,835,862
		%	46.5%	49.8%	3.7% 100.0%



[그림 III-12] 연도별 게임행동유형별 주이용 게임 플랫폼

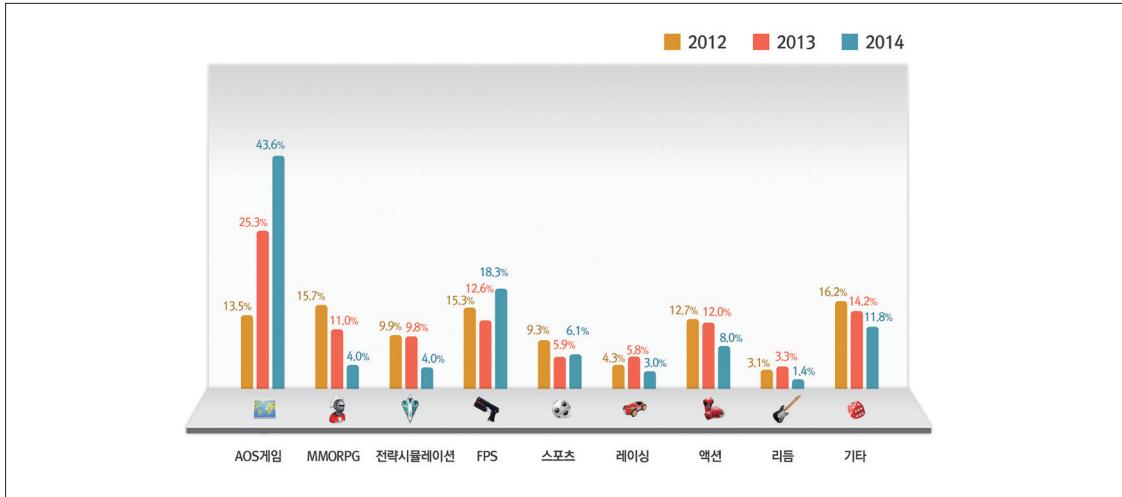
## 8. 게임행동유형별 실행 게임 장르

〈표 III-8〉는 연도별 게임행동유형별 실행 게임 장르를 나타낸다. 2013년 이후 과몰입군, 과몰입위험군 및 게임선용군에서 AOS게임(리그오브레전드 등)을 하는 청소년 비율이 가장 높았고, 다음으로 FPS(서든어택 등), 액션게임(던전앤파이터 등) 등의 순으로 나타났다. 과몰입군, 과몰입위험군 및 게임선용군 청소년들 중 기타 게임을 이용한다는 비율이 높게 나타나, 차후 실시하는 실태 조사에서는 기타에 속하는 게임에 대한 보다 구체적인 탐색이 필요하다.

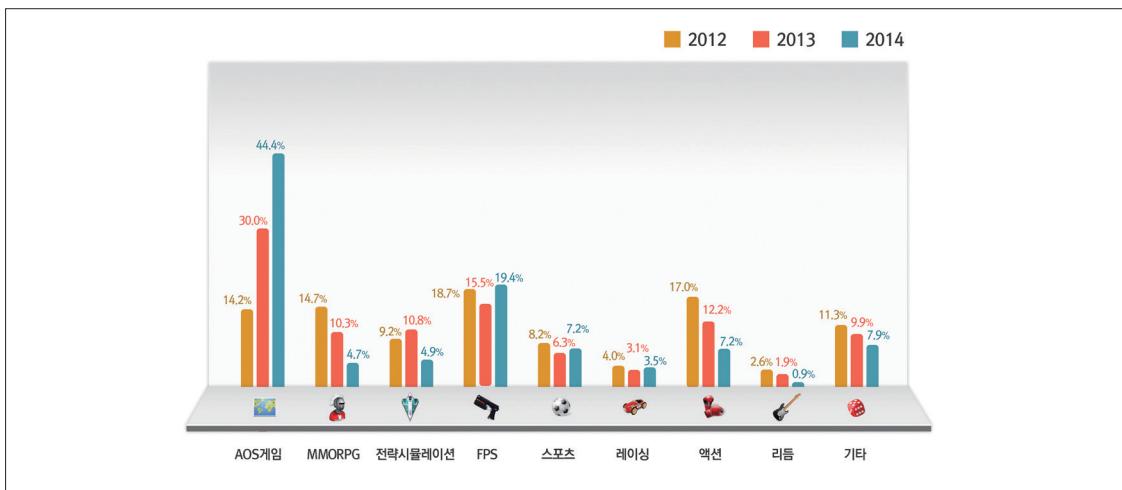
〈표 III-8〉 연도별 게임행동 유형별 실행 게임 장르

구 분		과몰입군	과몰입위험군	일반사용자군	게임선용군	전체
2012	AOS게임	빈도	121	170	5,444	983
		%	13.5%	14.2%	5.2%	16.9%
	MMORPG (롤플레이)	빈도	140	177	7,648	842
		%	15.7%	14.7%	7.4%	14.5%
	전략 시뮬레이션	빈도	88	111	7,278	671
		%	9.9%	9.2%	7.0%	11.6%
	FPS	빈도	137	225	7,981	920
		%	15.3%	18.7%	7.7%	15.9%
	스포츠게임	빈도	83	99	14,449	623
		%	9.3%	8.2%	13.9%	10.7%
	레이싱게임	빈도	38	48	5,519	199
		%	4.3%	4.0%	5.3%	3.4%
	액션게임	빈도	113	204	10,079	725
		%	12.7%	17.0%	9.7%	12.5%
	리듬게임	빈도	28	31	9,521	177
		%	3.1%	2.6%	9.2%	3.1%
	기타	빈도	145	136	35,944	660
		%	16.2%	11.3%	34.6%	11.4%
	전체	빈도	893	1,201	103,863	5,800
		%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%

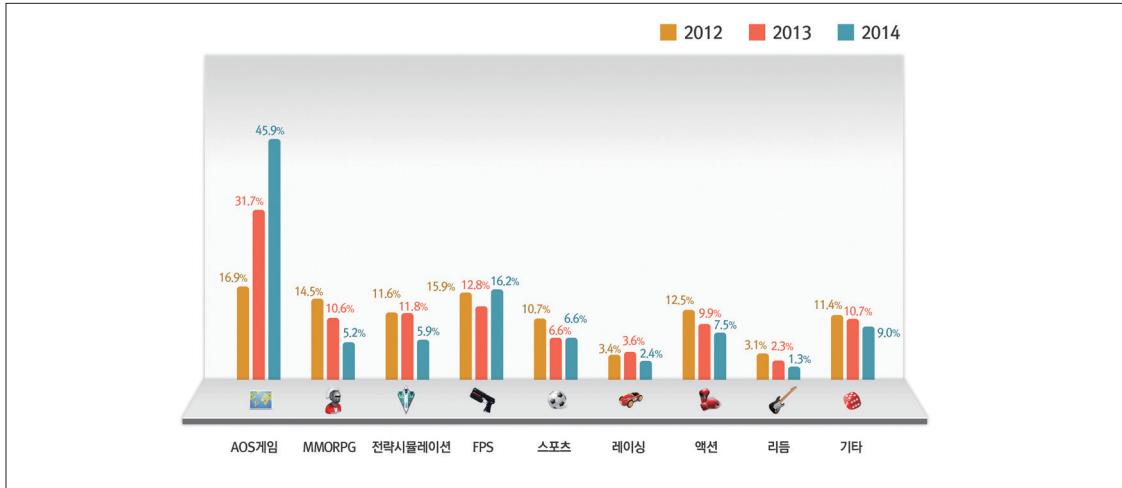
구 분		과몰입군	과몰입위험군	일반사용자군	게임선용군	전체
2013	AOS게임	빈도	213	407	11,001	2,189
		%	25.3%	30.0%	10.3%	31.7%
	MMORPG (롤플레이)	빈도	93	140	6,353	735
		%	11.0%	10.3%	5.9%	10.6%
	전략 시뮬레이션	빈도	83	147	7,737	817
		%	9.8%	10.8%	7.2%	11.8%
	FPS	빈도	106	210	7,821	881
		%	12.6%	15.5%	7.3%	12.8%
	스포츠게임	빈도	50	85	10,439	455
		%	5.9%	6.3%	9.8%	6.6%
	레이싱게임	빈도	49	42	8,019	250
		%	5.8%	3.1%	7.5%	3.6%
	액션게임	빈도	101	165	9,131	682
		%	12.0%	12.2%	8.5%	9.9%
	리듬게임	빈도	28	26	8,908	158
		%	3.3%	1.9%	8.3%	2.3%
	기타	빈도	120	135	37,498	739
		%	14.2%	9.9%	35.1%	10.7%
	전체	빈도	843	1,357	106,907	6,906
		%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%
2014	AOS게임	빈도	13,886	32,447	777,982	151,129
		%	43.6%	44.4%	35.6%	45.9%
	MMORPG (롤플레이)	빈도	1,258	3,464	74,226	17,243
		%	4.0%	4.7%	3.4%	5.2%
	전략 시뮬레이션	빈도	1,257	3,547	94,562	19,437
		%	4.0%	4.9%	4.3%	5.9%
	FPS	빈도	5,821	14,150	304,236	53,245
		%	18.3%	19.4%	13.9%	16.2%
	스포츠게임	빈도	1,946	5,242	278,858	21,826
		%	6.1%	7.2%	12.8%	6.6%
	레이싱게임	빈도	949	2,547	100,482	7,862
		%	3.0%	3.5%	4.6%	2.4%
	액션게임	빈도	2,539	5,261	151,120	24,571
		%	8.0%	7.2%	6.9%	7.5%
	리듬게임	빈도	434	640	55,752	4,167
		%	1.4%	0.9%	2.6%	1.3%
	기타	빈도	3,741	5,759	348,010	29,779
		%	11.8%	7.9%	15.9%	9.0%
	전체	빈도	31,831	73,057	2,185,228	329,259
		%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%



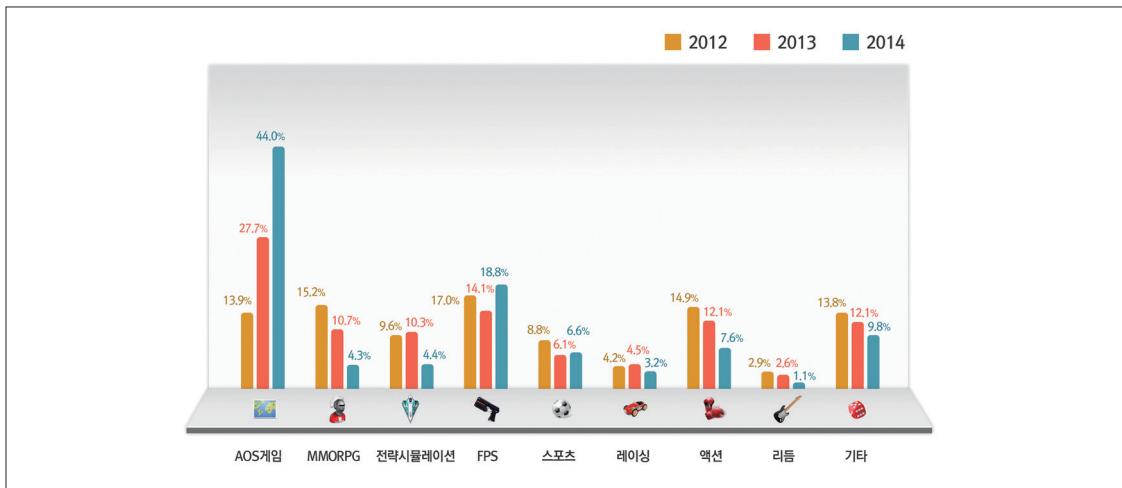
[그림 III-13] 연도별 게임행동 유형별 실행 게임 장르 : 과몰입군



[그림 III-14] 연도별 게임행동 유형별 실행 게임 장르 : 과몰입위험군



[그림 III-15] 연도별 게임행동 유형별 실행 게임 장르 : 게임선용군



[그림 III-16] 연도별 게임행동 유형별 실행 게임 장르 : 과몰입군 + 과몰입위험군

## 9. 결과 종합

2012~2014 연도별 게임과몰입 트렌드 분석 결과는 다음과 같다.

- 가. 2012~2014 연도별 게임행동유형 조사 결과, 과몰입군, 과몰입위험군 및 게임선용군 비율은 매년 증감을 반복하다가 2014년에 약간 증가한 것으로 나타났다. 특히 과몰입위험군이 증가하는 것은 한국정보화진흥원에서 수행한 인터넷중독 실태조사 결과와 비슷한 경향인 것으로 나타났다. 한국정보화진흥원은 만 5~49세 이하 15,000명을 대상으로 조사를 실시한 결과, 청소년의 인터넷중독률은 최근 5년내 최초로 증가하였으며, 고위험군은 감소하였지만, 잠재적 위험군은 2011년 대비 증가하였다고 보고하였다(한국정보화진흥원, 2013).
- 나. 2012~2014 연도별 학교급별 게임행동유형 조사 결과, 과몰입군은 연도별로 큰 폭의 증감은 보이지 않았으나, 과몰입위험군은 초·중학교에서 증가하는 추세를 보였다.
- 다. 2012~2014 연도별 학년별에 따른 게임행동 유형 조사 결과, 과몰입군, 과몰입위험군 및 게임선용군의 경우 초등학교 6학년까지 증가추세를 보이다가 중·고등학교 때 감소하는 경향을 보였다.
- 라. 2012~2014 연도별 많이 이용하는 게임 플랫폼 조사 결과, 응답자들은 온라인게임과 모바일게임을 가장 많이 하고 있으며, 2013년 이후 온라인게임보다 모바일게임을 더 많이 하는 것으로 나타났다.
- 마. 2012~2014 연도별 성별 게임행동유형 조사 결과, 남학생이 여학생보다 과몰입군, 과몰입위험군 및 게임선용군의 비율이 더 높은 것으로 나타났다. 남학생은 과몰입위험군과 게임선용군의 비율이 증가하는 반면 여학생은 과몰입위험군의 비율이 소폭 증가하는 것으로 나타났다.
- 바. 2012~2014 연도별 하루 평균 게임시간별 게임행동 유형 조사 결과, 전체적으로 하루 평균 게임시간이 증가할수록 과몰입군과 과몰입위험군 비율이 증가하는 경향이 있는 것으로 나타났다.
- 사. 2012~2014 연도별 게임행동 유형별 주이용 게임 플랫폼 조사 결과, 과몰입군, 과몰입위험군 및 게임선용군의 온라인 게임 이용률은 감소하고 모바일게임 이용률은 증가하는 추세인 것으로 나타났다.
- 아. 2012~2014 연도별 게임행동유형별 실행 게임 장르 조사 결과, 2013년 이후 과몰입군, 과몰입위험군 및 게임선용군에서 AOS게임(리그오브레전드 등)을 하는 청소년 비율이 가장 높았고, 다음으로 FPS(서든어택 등), 액션게임(던전앤파이터 등) 등의 순으로 나타났다. 청소년들이 ‘기타’로 기재한 게임에 대한 탐색이 필요하다.

## 게임 이용 트렌드 분석 이슈페이퍼



결 론

IV

# IV 결 론

2014년 게임과몰입 실태 조사 및 2012~2014 연도별 게임과몰입 트렌드분석 결과, 다음과 같은 결론을 도출하였다.

- 가. 2012~2014 게임과몰입 트렌드 분석 결과, 과몰입군과 과몰입 위험군이 소폭 증가하고 있는 추세인 것으로 나타났다. 2012년 한국정보화진흥원에서 수행한 인터넷 중독 실태조사에서도 청소년의 인터넷 중독률은 최근 5년 내 최초로 증가하였으며, 고위험군은 감소하였지만, 잠재적 위험군은 2011년 7.5%에서 2012년 7.9%로 약간 증가한 것으로 나타났다. 잠재적 위험군과 과몰입위험군을 진단한 척도는 다르지만 그들이 가진 심리적 공통점을 다음과 같이 살펴볼 수 있다. 첫째, 잠재적 위험군(과몰입위험군)은 고위험군(과몰입군)에 비해서 인터넷(게임)의 중독성은 약하지만, 비합리적(역기능적) 신념을 가지고 있는 것으로 조사되었다(한국청소년상담원, 2011). 둘째, 잠재적 위험군(과몰입위험군)은 가정과 학교의 적응문제를 가지고 있다. 고위험군(과몰입군)이 정신건강측면에서 공존병리를 가진 게 특징이라면, 잠재적 위험군(과몰입위험군)은 현재 드러나지는 않지만 이들을 방치할 경우, 추후 심각한 병리적 소인을 가질 수 있는 소인을 가지고 있는 청소년이다. 결국 잠재적 위험군(과몰입위험군)이 증가한다는 것은 청소년이라는 가장 중요한 시기에 이들에 대한 가정, 사회 등의 환경적 지지체계가 약화되고 있음을 의미한다. 과몰입위험군이 초·중학교에서 증가추세임에 따라 초·중학교를 대상으로 한 연령별 게임과몰입 예방 정책 및 프로그램이 개발·운영되어야한다. 현재까지 개발된 인터넷 중독 또는 게임과몰입 예방 프로그램의 대부분은 학부모나 가족을 대상으로 집단 상담의 형태를 띤 것이 많으며, 전 학년을 대상으로 하고 있어서 연령별로 구분되어 있지 않다(오혜영 외, 2011). 또한 여학생에 비해 남학생의 과몰입, 과몰입위험군의 수가 많으므로, 성별로 특화된 게임과몰입 예방교육 및 대처방법이 마련되어야한다.
- 나. 게임을 하는 시간이 길면 길수록 과몰입군과 과몰입위험군이 될 가능성이 높은 것으로 조사되어, 가정에서 자녀의 게임시간에 관심을 가지고 자녀가 게임시간을 스스로 조절하는 방법을 교육해야함을 시사하고 있다.
- 다. 과몰입군 비율은 읍면지역과 특별시에서 높게 나타났으며, 가족의 경제 수준이 낮을수록 과몰입군의 비율이 높은 것으로 나타났다. 2012년 한국정보화진흥원에서 수행한 인터넷 중독 실태조사에서도 경제적 요인 및 가정·환경적 요인이 취약할수록 인터넷 중독률이 높아진다고 보고한 바 있어서 인터넷 사용과 가정경제의 관계를 짐작할 수 있다. 결론적으로

맞벌이 가정, 한부모 가정 및 조손가정 등 가정 경제가 취약한 청소년은 경제적으로 여유가 있는 가정의 청소년에 비해 상대적으로 가족의 보살핌이 적을 수 있어서, 한번 인터넷에 빠지면 과몰입 또는 과몰입위험군이 될 소지가 있다. 일단 중독(과몰입)이 되면 ‘학업곤란’, ‘심리적 불안정’, ‘자기조절’, ‘낮은 수준의 자신감’ 등의 증상(조미현 외, 2004) 뿐만 아니라 정신질환 또는 두 개 이상의 정신질환을 동시에 가지는 경우도 발생하므로(한국청소년상담원, 2011) 과몰입이 되지 않도록 사전에 예방할 수 있는 대책이 필요하다.

- 라. 온라인게임 이용자의 경우, 과몰입군 비율은 정체되어 있는 반면 과몰입위험군 비율을 계속 증가 추세에 있으며, 모바일게임 이용자는 과몰입군과 과몰입위험군 비율이 모두 매년 증가하는 것으로 나타났다. 과몰입군과 과몰입위험군은 아직은 온라인게임 이용자의 비율이 높으나 매년 모바일게임 이용자의 비율이 눈에 띄게 증가하고 있다. 2012년 한국정보화진흥원에서 수행한 인터넷중독 실태조사에서도 인터넷중독의 심각성에 대한 인지도는 79.1%인 반면 모바일 (스마트 미디어) 중독의 심각성은 69.1%로 나타남에 따라 모바일 중독의 심각성을 제대로 인식하지 못한 것으로 생각된다(한국정보화진흥원, 2013). 모바일(스마트미디어) 중독 및 모바일(스마트미디어)기반의 게임 중독의 예방 · 해소를 위한 연구가 진행되어야 할 것이며, 본 보고서에서 도출된 결과 및 개선방안이 검증되는 후속연구도 병행되어야 할 것으로 여겨진다.

## 참고문헌

- 오혜영, 이은경, 송수민, 이윤희(2011). 초등학교 인터넷중독 예방에 관한 인식. 청소년상담연구, 19(1), 143–167.
- 전인식(2012). 게임과몰입 예방·상담·치료를 위한 Wee 프로젝트 모델 발전방안 연구. 한국교육개발원.
- 조미현, 신경선(2004). 초등학교 인터넷중독 현황 및 원인. 한국컴퓨터교육학회논문지, 7(5), 45–55.
- 최훈석, 김교현, 용정순(2009). 게임이용에 대한 인식 및 행동진단 모델 연구. 한국콘텐츠진흥원.
- 한국교육개발원(2011). Wee 프로젝트 운영 성과분석 및 발전계획 수립 연구. 한국교육개발원.
- 한국교육개발원(2013). Wee 프로젝트 매뉴얼 2 위기유형별 상담. 한국교육개발원.
- 한국정보화진흥원(2009). 2009 인터넷중독실태조사. 한국정보화진흥원.
- 한국정보화진흥원(2013). 2013 국가정보화백서. 한국정보화진흥원.
- 한국청소년상담원(2011). 인터넷게임중독 청소년의 실태 및 개선과제. 청소년희망센터 희망소식 vol. 2. 한국청소년상담원.
- 한국청소년상담복지개발원(2013). 2013 청소년 인터넷 중독예방·해소사업운영보고서.
- 한국콘텐츠진흥원(2009). 게임이용에 대한 인식 및 행동진단 척도 개발(2차년도). 한국콘텐츠진흥원.
- 한국콘텐츠진흥원(2011). 2011 게임이용자 종합 실태조사. 한국콘텐츠진흥원.
- 한국콘텐츠진흥원(2012). 2012 게임과몰입 종합 실태조사. 한국콘텐츠진흥원.
- 한국콘텐츠진흥원(2013). 2013 게임과몰입 종합 실태조사. 한국콘텐츠진흥원.
- 한국콘텐츠진흥원(2014). 2014 대한민국게임백서. 한국콘텐츠진흥원.





## 게임 이용 트렌드 분석 이슈페이퍼

연구책임자 : 전인식 (한국교육개발원)

공동연구자 : 김소아 (한국교육개발원)

홍미리 (한국교육개발원)

이고은 (한국교육개발원)

이은경 (명지대학교)

장미경 (한국방송통신대학교)

발행인 : 송성각

발행일 : 2014년 12월 31일

발행처 : 한국콘텐츠진흥원

발행담당자 : 게임산업팀 김일 팀장, 이윤진 주임

전라남도 나주시 교육길 35(빛가람동)

한국콘텐츠진흥원

Tel : 061-900-6275 / Fax : 061-900-6035

e-mail : yunjin@kocca.kr

I S B N : 978-89-6514-407-6 (93600)

---

【비매품】

※ 본 보고서 내용의 무단전재를 금하며, 가공·인용할 때에는 반드시 출처를 밝혀주시기 바랍니다.

