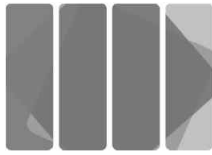


2014.7

2014 게임이용자 조사보고서





목 차

제1부 국내 게임이용자 조사 1

제1절 조사개요 3

- 1. 조사목적 3
- 2. 조사방법 3
- 3. 조사대상자의 인구사회학적 특성 4
- 4. 용어 정의 5

제2절 조사결과 요약 7

제3절 조사결과 11

- 1. 게임 일반에 대한 이용행태 11
 - 1) 인터넷 이용 여부 11
 - 2) 인터넷 접속 시 이용기기 12
 - 3) 인터넷 접속 시 주 이용기기 13
 - 4) 인터넷 이용서비스 14
 - 5) 인터넷 주 이용 장소 21
 - 6) PC방 이용실태 22
 - 7) 게임 이용 분야 27
- 2. 게임 일반에 대한 인식 29
 - 1) 게임을 통해 겪은 변화 29
 - 2) '셧다운제도' 인지도 및 필요성 평가 30
- 3. 온라인게임 이용 현황 및 특성 35
 - 1) 온라인게임 이용자 특성 35
 - 2) 온라인게임 평균 이용 시간 37
 - 3) 온라인게임 이용 개수 38
 - 4) 온라인게임 한 개당 이용 지속기간 40
 - 5) 온라인게임 월 이용/구입 비용 41
 - 6) 온라인게임 이용/구입 비용 결제 방식 43
 - 7) 온라인게임 아이템 현금거래 인지도 44
 - 8) 온라인게임 아이템 현금거래 1회 평균 금액 45
 - 9) 온라인게임 아이템 현금거래 방식 46
 - 10) 온라인게임 아이템 현금거래 인식도 47
 - 11) 온라인게임 주 이용 장르 48
- 4. 패키지게임 이용 현황 및 특성 50

1) 패키지게임 이용자 특성	50
2) 패키지게임 평균 이용 시간	52
3) 패키지게임 한 개당 이용 지속기간	53
4) 패키지게임 이용 개수	54
5) 패키지게임 구입 비용	56
6) 정품 외 패키지게임 이용 경험	57
7) 패키지게임 주 이용 장르	58
5. 모바일게임 이용 현황 및 특성	60
1) 모바일게임 이용자 특성	60
2) 모바일게임 이용기기	62
3) 모바일게임 다운로드 방법	63
4) 모바일게임 주 이용 분야	64
5) 모바일게임 분야별 이용 비중	65
6) 모바일게임 평균 이용 시간	66
7) 모바일게임 한 개당 이용 지속기간	67
8) 모바일게임 주 이용 시간대	68
9) 모바일게임 주 이용 장소	69
10) 모바일게임 이용 개수	70
11) 모바일게임 주 이용 장르	72
12) 모바일게임 월 이용/구입 비용	74
13) 모바일게임 아이템 구입 이유	76
14) 모바일게임 이용/구입 비용 결제 방식	77
15) 모바일게임 이용년수	78
16) 모바일게임 하는 이유	79
6. 비디오콘솔게임 이용 현황 및 특성	80
1) 비디오콘솔게임 이용자 특성	80
2) 비디오콘솔게임 평균 이용 시간	82
3) 비디오콘솔게임 한 개당 이용 지속기간	83
4) 비디오콘솔게임 이용 개수	84
5) 비디오콘솔 게임기 및 게임DVD 구입 비용	86
6) 비디오콘솔게임 이용 시 네트워크 접속 비율	87
7) 비디오콘솔게임 주 이용 장르	88
7. 휴대용콘솔게임 이용 현황 및 특성	90
1) 휴대용콘솔게임 이용자 특성	90
2) 휴대용콘솔게임 평균 이용 시간	92
3) 휴대용콘솔게임 한 개당 이용 지속기간	93
4) 휴대용콘솔게임 이용 개수	94
5) 휴대용콘솔 게임기 및 게임DVD 구입 비용	96
6) 휴대용콘솔게임 주 이용 장르	97
8. 아케이드게임 이용 현황 및 특성	99
1) 아케이드게임 이용자 특성	99

2) 아케이드게임 평균 이용 시간	101
3) 아케이드게임장 한 달 평균 방문 횟수	102
4) 아케이드게임 월평균 지출 비용	103
5) 아케이드게임 이용 개수	104
6) 아케이드게임 주 이용 장르	106

제2부 한·일 게임이용자 조사 109

제1장 한 · 일 게임이용 현황 종합비교 111

제1절 한 · 일 게임이용 특성 비교 111

1. 게임 일반에 대한 이용행태	111
2. 주요 게임 플랫폼별 이용특성 비교분석	111

제2절 한·일 사회 기초자료 및 정보화 비교 113

1. 한국	113
1) 인구조사와 총인구	113
2) 교육제도	113
3) 입사 및 정년	113
4) 국경일 및 휴일	113
5) 가계의 소비지출	114
6) 인터넷, 휴대전화 보급현황	114
7) 단말기별 인터넷 이용현황	115
2. 일본	115
1) 인구조사와 총인구	115
2) 교육제도	115
3) 입사 및 정년	115
4) 국경일 및 휴일	116
5) 가계의 소비지출	117
6) 인터넷, 브로드밴드 보급상황	117
7) 휴대전화, PHS 보급상황	117

제2장 한국 게임이용자의 현황 및 특성 118

제1절 조사개요 118

1. 조사목적	118
2. 조사방법	118
3. 조사대상자의 인구사회학적 특성	119
4. 용어 정의	120

제2절 조사결과	121
1. 게임 일반에 대한 이용행태	121
1) 인터넷 기기별 이용 서비스	121
2. 게임 일반에 대한 인식	125
1) 게임을 통해 겪은 변화	125
2) 게임 이용 분야	126
3. PC게임 이용 현황 및 특성	128
1) 온라인게임 이용자 특성	128
2) 패키지게임 이용자 특성	129
3) 온라인게임 이용 개수	130
4) 패키지게임 이용 개수	131
5) 온라인게임 아이템 현금거래 인지도	132
6) 온라인게임 아이템 현금거래에 대한 견해	133
4. 콘솔게임 이용 현황 및 특성	134
1) 비디오콘솔게임 이용자 특성	134
2) 휴대용콘솔게임 이용자 특성	135
3) 비디오콘솔게임 주이용 장르	136
4) 휴대용콘솔게임 주이용 장르	137
5. 모바일게임 이용 현황 및 특성	138
1) 모바일게임 이용자 특성	138
2) 모바일게임 월 이용/구입 비용	139
6. 아케이드게임 이용 현황 및 특성	141
1) 아케이드게임 이용자 특성	141
2) 아케이드게임 주이용 장르	142

제3장 일본 게임이용자의 현황 및 특성 143

제1절 조사개요	143
1. 조사목적	143
2. 조사방법	143
3. 자료처리 및 분석방법	143
4. 조사대상자의 인구사회학적 특성	144

제2절 조사결과 요약 145

제3절 조사결과	147
1. 게임 일반에 대한 이용행태	147
1) 게임 이용률	147
2) 여가시간에 즐겨하는 활동	149
2. 게임 일반에 대한 인식 및 전망	150

1) 게임에 대한 호감	150
2) 게임 이용자에 대한 이미지	151
3) 게임 영향 및 효과에 대한 이미지	152
3. PC게임 이용 현황 및 특성	153
1) PC게임 이용 경험	153
2) 아이템 현금거래에 대한 인지도	154
3) 아이템 현금거래에 대한 견해	155
4) 향후 PC게임 이용 의향	156
4. 비디오게임(콘솔게임) 이용 현황 및 특성	157
1) 보유 중인 비디오게임기	157
2) 비디오게임기 가동 상황	158
3) 좋아하는 비디오게임 장르	159
4) 향후 가정용게임기로 가정용비디오게임 이용 의향	160
5. 모바일게임(스마트폰, 태블릿용 게임) 이용 현황 및 특성	161
1) 모바일게임 이용 경험	161
2) 모바일게임 유료 이용 상황	162
3) 향후 모바일게임 이용 의향	163
6. 아케이드게임 이용 현황 및 특성	164
1) 아케이드게임 이용 경험	164
2) 좋아하는 아케이드게임 종류	165
3) 향후 아케이드게임 이용 의향	166

부록. 2014 한국 및 일본 게임이용자 조사 설문지	167
--	------------

표 목 차

<표 1-1-1> 응답자 특성별 인터넷 접속 시 이용기기	12
<표 1-1-2> 응답자 특성별 인터넷 접속 시 주 이용기기	13
<표 1-1-3> 응답자 특성별 인터넷 이용기기별 이용서비스	14
<표 1-1-4> 응답자 특성별 'PC/노트북/넷북'의 인터넷 이용서비스-'자료 및 정보 습득'	16
<표 1-1-5> 응답자 특성별 'PC/노트북/넷북'의 인터넷 이용서비스-'커뮤니케이션'	16
<표 1-1-6> 응답자 특성별 'PC/노트북/넷북'의 인터넷 이용서비스-'여가활동'	16
<표 1-1-7> 응답자 특성별 'PC/노트북/넷북'의 인터넷 이용서비스-'경제활동'	16
<표 1-1-8> 응답자 특성별 '이동전화'의 인터넷 이용서비스-'자료 및 정보 습득'	18
<표 1-1-9> 응답자 특성별 '이동전화'의 인터넷 이용서비스-'커뮤니케이션'	18
<표 1-1-10> 응답자 특성별 '이동전화'의 인터넷 이용서비스-'여가활동'	18
<표 1-1-11> 응답자 특성별 '이동전화'의 인터넷 이용서비스-'경제활동'	18
<표 1-1-12> 응답자 특성별 '태블릿 PC'의 인터넷 이용서비스-'자료 및 정보 습득'	20
<표 1-1-13> 응답자 특성별 '태블릿 PC'의 인터넷 이용서비스-'커뮤니케이션'	20
<표 1-1-14> 응답자 특성별 '태블릿 PC'의 인터넷 이용서비스-'여가활동'	20
<표 1-1-15> 응답자 특성별 '태블릿 PC'의 인터넷 이용서비스-'경제활동'	20
<표 1-1-16> 응답자 특성별 인터넷 주 이용 장소	21
<표 1-1-17> 응답자 특성별 PC방 이용 여부	22
<표 1-1-18> 응답자 특성별 PC방 월평균 이용 횟수	23
<표 1-1-19> 응답자 특성별 PC방 1회 이용 시간	24
<표 1-1-20> 응답자 특성별 PC방에서 주로 하는 활동	25
<표 1-1-21> 응답자 특성별 PC방에서 게임을 하는 이유	26
<표 1-1-22> 응답자 특성별 게임 이용 분야	27
<표 1-1-23> 응답자 특성별 게임 분야별 이용 비중	28
<표 1-2-1> 응답자 특성별 게임을 통해 겪은 변화-긍정 비율	29
<표 1-2-2> 응답자 특성별 '셧다운제도' 인지도	30
<표 1-2-3> 응답자 특성별 '셧다운제도'에 대한 평가-'시간 제한'	31
<표 1-2-4> 응답자 특성별 '셧다운제도'에 대한 평가-'연령 제한'	35
<표 1-2-5> 응답자 특성별 '선택적 셧다운제도' 인지도	33
<표 1-2-6> 응답자 특성별 '선택적 셧다운제도' 필요성	34
<표 1-3-1> 응답자 특성별 게임이용자 중 온라인게임 이용률	36
<표 1-3-2> 온라인게임 평균 이용 시간-구간별	37
<표 1-3-3> 응답자 특성별 온라인게임 평균 이용 시간	37
<표 1-3-4> 응답자 특성별 온라인게임 이용 개수	38
<표 1-3-5> 응답자 특성별 온라인게임 한 개당 이용 지속기간	40

<표 1-3-6> 응답자 특성별 온라인게임 월 이용/구입 비용	42
<표 1-3-7> 응답자 특성별 온라인게임 이용/구입 비용 결제 방식	43
<표 1-3-8> 응답자 특성별 온라인게임 아이템 현금거래 인지도	44
<표 1-3-9> 응답자 특성별 온라인게임 아이템 현금거래 1회 평균 금액	45
<표 1-3-10> 응답자 특성별 온라인게임 아이템 현금거래 방식	46
<표 1-3-11> 응답자 특성별 온라인게임 아이템 현금거래 인식도	47
<표 1-3-12> 응답자 특성별 온라인게임 주 이용 장르	49
<표 1-4-1> 응답자 특성별 게임이용자 중 패키지게임 이용률	51
<표 1-4-2> 패키지게임 평균 이용 시간-구간별	52
<표 1-4-3> 응답자 특성별 패키지게임 평균 이용 시간	52
<표 1-4-4> 응답자 특성별 패키지게임 한 개당 이용 지속기간	53
<표 1-4-5> 응답자 특성별 패키지게임 이용 개수	55
<표 1-4-6> 응답자 특성별 패키지게임 구입 비용	56
<표 1-4-7> 응답자 특성별 정품 외 패키지게임 이용 경험	57
<표 1-4-8> 응답자 특성별 패키지게임 주 이용 장르	59
<표 1-5-1> 응답자 특성별 게임이용자 중 모바일게임 이용률	61
<표 1-5-2> 응답자 특성별 모바일게임 이용기기	62
<표 1-5-3> 응답자 특성별 모바일게임 다운로드 방법	63
<표 1-5-4> 응답자 특성별 모바일게임 주 이용 분야	64
<표 1-5-5> 응답자 특성별 모바일게임 분야별 이용 비중	65
<표 1-5-6> 모바일게임 평균 이용 시간-구간별	66
<표 1-5-7> 응답자 특성별 모바일게임 평균 이용 시간	66
<표 1-5-8> 응답자 특성별 모바일게임 한 개당 이용 지속기간	67
<표 1-5-9> 응답자 특성별 모바일게임 주 이용 시간대	68
<표 1-5-10> 모바일게임 주 이용 장소	69
<표 1-5-11> 응답자 특성별 모바일게임 이용 개수	71
<표 1-5-12> 응답자 특성별 모바일게임 주이용 장르	73
<표 1-5-13> 응답자 특성별 모바일게임 월 이용/구입 비용	75
<표 1-5-14> 응답자 특성별 모바일게임 아이템 구입 이유	76
<표 1-5-15> 응답자 특성별 모바일게임 이용/구입 비용 결제 방식	77
<표 1-5-16> 응답자 특성별 모바일게임 하는 이유	79
<표 1-6-1> 응답자 특성별 게임이용자 중 비디오콘솔게임 이용률	81
<표 1-6-2> 비디오콘솔게임 평균 이용 시간-구간별	82
<표 1-6-3> 응답자 특성별 비디오콘솔게임 평균 이용 시간	82
<표 1-6-4> 응답자 특성별 비디오콘솔게임 한 개당 이용 지속기간	83
<표 1-6-5> 응답자 특성별 비디오콘솔게임 이용 개수	85
<표 1-6-6> 응답자 특성별 비디오콘솔게임 최근 구입 비용	86
<표 1-6-7> 응답자 특성별 비디오콘솔게임 이용 시 네트워크 접속 평균 비율	87
<표 1-6-8> 응답자 특성별 비디오콘솔게임 주 이용 장르	89

<표 1-7-1> 응답자 특성별 게임이용자 중 휴대용콘솔게임 이용률	91
<표 1-7-2> 휴대용콘솔게임 평균 이용 시간-구간별	92
<표 1-7-3> 응답자 특성별 휴대용콘솔게임 평균 이용 시간	92
<표 1-7-4> 응답자 특성별 휴대용콘솔게임 한 개당 이용 지속기간	93
<표 1-7-5> 응답자 특성별 휴대용콘솔게임 이용 개수	95
<표 1-7-6> 응답자 특성별 휴대용콘솔 게임기 및 게임DVD 구입 비용	96
<표 1-7-7> 응답자 특성별 휴대용콘솔게임 주 이용 장르	98
<표 1-8-1> 응답자 특성별 게임이용자 중 아케이드게임 이용률	100
<표 1-8-2> 아케이드게임 평균 이용 시간-구간별	101
<표 1-8-3> 응답자 특성별 아케이드게임 평균 이용 시간	101
<표 1-8-4> 응답자 특성별 아케이드게임장 한 달 평균 방문 횟수	102
<표 1-8-5> 응답자 특성별 아케이드게임 월평균 지출 비용	103
<표 1-8-6> 응답자 특성별 아케이드게임 이용 개수	105
<표 1-8-7> 응답자 특성별 아케이드게임 주 이용 장르	107
<표 2-1-1> 응답자 특성별 '이동전화'의 인터넷 이용서비스(여가활동) - 한국	122
<표 2-1-2> 응답자 특성별 'PC/노트북/넷북'의 인터넷 이용서비스(여가활동) - 한국 ..	123
<표 2-1-3> 응답자 특성별 '태블릿 PC'의 인터넷 이용서비스(여가활동) - 한국	124
<표 2-2-1> 응답자 특성별 게임을 통해 겪은 변화-긍정 비율 - 한국	125
<표 2-2-2> 응답자 특성별 게임 분야별 이용 비중 - 한국	127
<표 2-3-1> 응답자 특성별 온라인게임 아이템 현금거래 인지도 - 한국	132
<표 2-3-2> 응답자 특성별 온라인게임 아이템 현금거래 인식도 - 한국	133
<표 2-4-1> 응답자 특성별 비디오콘솔게임 주이용 장르 - 한국	136
<표 2-4-2> 응답자 특성별 휴대용콘솔게임 주이용 장르 - 한국	137
<표 2-5-1> 응답자 특성별 모바일게임 월 이용/구입 비용 - 한국	140
<표 2-6-1> 응답자 특성별 아케이드게임 주이용 장르 - 한국	142
<표 3-1-1> 게임 이용률 - 일본	148
<표 3-2-1> 게임에 대한 호감 - 일본	150
<표 3-3-1> PC게임 이용 경험 - 일본	153
<표 3-3-2> 아이템 현금거래에 대한 인지도 - 일본	154
<표 3-3-3> 아이템 현금거래에 대한 견해 - 일본	155
<표 3-3-4> 향후 PC게임 이용 의향 - 일본	156
<표 3-4-1> 비디오게임기 가동 상황 - 일본	158
<표 3-4-2> 향후 비디오게임 이용 의향 - 일본	160
<표 3-5-1> 모바일게임 이용 경험 - 일본	161
<표 3-5-2> 모바일게임 유료 이용 상황 - 일본	162
<표 3-5-3> 향후 모바일게임 이용 의향 - 일본	163
<표 3-6-1> 아케이드게임 이용 경험 - 일본	164
<표 3-6-2> 향후 아케이드게임 이용 의향 - 일본	166

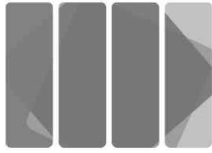


그림 목 차

<그림 1-1-1> 게임 이용자의 인터넷 이용 여부	11
<그림 1-1-2> 인터넷 접속 시 이용기기(중복응답)	12
<그림 1-1-3> 인터넷 접속 시 주 이용기기	13
<그림 1-1-4> 인터넷 이용기기별 이용서비스(중복응답)	14
<그림 1-1-5> 'PC/노트북/넷북'의 인터넷 이용서비스(중복응답)	15
<그림 1-1-6> '이동전화'의 인터넷 이용서비스(중복응답)	17
<그림 1-1-7> '태블릿 PC'의 인터넷 이용서비스(중복응답)	19
<그림 1-1-8> 인터넷 주 이용 장소	21
<그림 1-1-9> PC방 이용 여부	22
<그림 1-1-10> PC방 월평균 이용 횟수	23
<그림 1-1-11> PC방 1회 이용 시간	24
<그림 1-1-12> PC방에서 주로 하는 활동	25
<그림 1-1-13> PC방에서 게임을 하는 이유	26
<그림 1-1-14> 게임 이용 분야(중복응답)	27
<그림 1-1-15> 게임 분야별 이용 비중	28
<그림 1-2-1> 게임을 통해 겪은 변화	29
<그림 1-2-2> '셋다운제도' 인지도	30
<그림 1-2-3> '셋다운제도'의 '시간 제한'에 대한 평가	31
<그림 1-2-4> '셋다운제도'의 '연령 제한'에 대한 평가	32
<그림 1-2-5> '선택적 셋다운제도' 인지도	33
<그림 1-2-6> '선택적 셋다운제도' 필요성	34
<그림 1-3-1> 게임이용자 중 온라인게임 이용률	35
<그림 1-3-2> 온라인게임 이용자의 성·연령별 분포	35
<그림 1-3-3> 온라인게임 평균 이용 시간	37
<그림 1-3-4> 온라인게임 총 이용 개수	38
<그림 1-3-5> 온라인게임 주 이용 개수	38
<그림 1-3-6> 온라인게임 한 개당 이용 지속기간	40
<그림 1-3-7> 온라인게임 비용 지출 여부	41
<그림 1-3-8> 온라인게임 월 이용/구입 비용	41
<그림 1-3-9> 온라인게임 이용/구입 비용 결제 방식	43
<그림 1-3-10> 온라인게임 아이템 현금거래 인지도	44
<그림 1-3-11> 온라인게임 아이템 현금거래 1회 평균 금액	45
<그림 1-3-12> 온라인게임 아이템 현금거래 방식(중복응답)	46
<그림 1-3-13> 온라인게임 아이템 현금거래 인식도	47

<그림 1-3-14> 온라인게임 주 이용 장르(1순위 응답 기준)	48
<그림 1-3-15> 온라인게임 주 이용 장르(1+2순위 응답 기준)	49
<그림 1-4-1> 게임이용자 중 패키지게임 이용률	50
<그림 1-4-2> 패키지게임 이용자의 성·연령별 분포	50
<그림 1-4-3> 패키지게임 평균 이용 시간	52
<그림 1-4-4> 패키지게임 한 개당 이용 지속기간	53
<그림 1-4-5> 패키지게임 총 이용 개수	54
<그림 1-4-6> 패키지게임 주 이용 개수	54
<그림 1-4-7> 패키지게임 구입 비용	56
<그림 1-4-8> 정품 외 패키지게임 이용 경험	57
<그림 1-4-9> 패키지게임 주 이용 장르(1순위 응답 기준)	58
<그림 1-4-10> 패키지게임 주 이용 장르(1+2순위 응답 기준)	59
<그림 1-5-1> 게임이용자 중 모바일게임 이용률	60
<그림 1-5-2> 모바일게임 이용자의 성·연령별 분포	60
<그림 1-5-3> 모바일게임 이용기기(중복응답)	62
<그림 1-5-4> 모바일게임 다운로드 방법(중복응답)	63
<그림 1-5-5> 모바일게임 주 이용 분야	64
<그림 1-5-6> 모바일게임 분야별 이용 비중	65
<그림 1-5-7> 모바일게임 평균 이용 시간	66
<그림 1-5-8> 모바일게임 한 개당 이용 지속기간	67
<그림 1-5-9> 모바일게임 주 이용 시간대	68
<그림 1-5-10> 모바일게임 주 이용 장소	69
<그림 1-5-11> 모바일게임 총 이용 개수	70
<그림 1-5-12> 모바일게임 주 이용 개수	70
<그림 1-5-13> 모바일게임 주 이용 장르(1순위 응답 기준)	72
<그림 1-5-14> 모바일게임 주이용 장르(1+2순위 응답 기준)	73
<그림 1-5-15> 모바일게임 비용 지출 여부	74
<그림 1-5-16> 모바일게임 월 이용/구입 비용	74
<그림 1-5-17> 모바일게임 아이템 구입 이유	76
<그림 1-5-18> 모바일게임 이용/구입 비용 결제 방식	77
<그림 1-5-19> 모바일게임 이용년수(현재연령-시작연령)	78
<그림 1-5-20> 모바일게임 하는 이유	79
<그림 1-6-1> 게임이용자 중 비디오콘솔게임 이용률	80
<그림 1-6-2> 비디오콘솔게임 이용자의 성·연령별 분포	80
<그림 1-6-3> 비디오콘솔게임 평균 이용 시간	82
<그림 1-6-4> 비디오콘솔게임 한 개당 이용 지속기간	83
<그림 1-6-5> 비디오콘솔게임 총 이용 개수	84
<그림 1-6-6> 비디오콘솔게임 주 이용 개수	84
<그림 1-6-7> 비디오콘솔게임 최근 구입 비용	86

<그림 1-6-8> 비디오콘솔게임 이용 시 네트워크 접속 평균 비율	87
<그림 1-6-9> 비디오콘솔게임 주 이용 장르(1순위 응답 기준)	88
<그림 1-6-10> 비디오콘솔게임 주 이용 장르(1+2순위 응답 기준)	89
<그림 1-7-1> 게임이용자 중 휴대용콘솔게임 이용률	90
<그림 1-7-2> 휴대용콘솔게임 이용자의 성·연령별 분포	90
<그림 1-7-3> 휴대용콘솔게임 평균 이용 시간	92
<그림 1-7-4> 휴대용콘솔게임 한 개당 이용 지속기간 - 한국	93
<그림 1-7-5> 휴대용콘솔게임 총 이용 개수	94
<그림 1-7-6> 휴대용콘솔게임 주 이용 개수	94
<그림 1-7-7> 휴대용콘솔 게임기 및 게임DVD 구입 비용	96
<그림 1-7-8> 휴대용콘솔게임 주 이용 장르(1순위 응답 기준)	97
<그림 1-7-9> 휴대용콘솔게임 주 이용 장르(1+2순위 응답 기준)	98
<그림 1-8-1> 게임이용자 중 아케이드게임 이용률	99
<그림 1-8-2> 아케이드게임 이용자의 성·연령별 분포	99
<그림 1-8-3> 아케이드게임 평균 이용 시간	101
<그림 1-8-4> 아케이드게임장 한 달 평균 방문 횟수	102
<그림 1-8-5> 아케이드게임 월평균 지출 비용	103
<그림 1-8-6> 아케이드게임 총 이용 개수	104
<그림 1-8-7> 아케이드게임 주 이용 개수	104
<그림 1-8-8> 아케이드게임 주 이용 장르(1순위 응답 기준)	106
<그림 1-8-9> 아케이드게임 주 이용 장르(1+2순위 응답 기준)	107
<그림 2-1-1> 인터넷 접속 시 주 이용기기 - 한국	121
<그림 2-1-2> '이동전화'의 인터넷 이용서비스(중복응답) - 한국	122
<그림 2-1-3> 'PC/노트북/넷북'의 인터넷 이용서비스(중복응답) - 한국	123
<그림 2-1-4> '태블릿 PC'의 인터넷 이용서비스(중복응답) - 한국	124
<그림 2-2-1> 게임을 통해 겪은 변화 - 한국	125
<그림 2-2-2> 게임 이용 분야 - 한국	126
<그림 2-2-3> 게임 분야별 이용 비중 - 한국	126
<그림 2-3-1> 게임이용자 중 온라인게임 이용률 - 한국	128
<그림 2-3-2> 온라인게임 이용자의 성·연령별 분포 - 한국	128
<그림 2-3-3> 게임이용자 중 패키지게임 이용률 - 한국	129
<그림 2-3-4> 패키지게임 이용자의 성·연령별 분포 - 한국	129
<그림 2-3-5> 온라인게임 총 이용개수 - 한국	130
<그림 2-3-6> 온라인게임 주 이용개수 - 한국	130
<그림 2-3-7> 패키지게임 총 이용개수 - 한국	131
<그림 2-3-8> 패키지게임 주 이용개수 - 한국	131
<그림 2-3-9> 온라인게임 아이템 현금거래 인지도 - 한국	132
<그림 2-3-10> 온라인게임 아이템 현금거래 인식도 - 한국	133
<그림 2-4-1> 게임이용자 중 비디오콘솔게임 이용률 - 한국	134

<그림 2-4-2> 비디오콘솔게임 이용자의 성·연령별 분포 - 한국	134
<그림 2-4-3> 게임이용자 중 휴대용콘솔게임 이용률 - 한국	135
<그림 2-4-4> 휴대용콘솔게임 이용자의 성·연령별 분포 - 한국	135
<그림 2-4-5> 비디오콘솔게임 주이용 장르(1순위) - 한국	136
<그림 2-4-6> 휴대용콘솔게임 주이용 장르(1순위) - 한국	137
<그림 2-5-1> 게임이용자 중 모바일게임 이용률 - 한국	138
<그림 2-5-2> 모바일게임 이용자의 성·연령별 분포 - 한국	138
<그림 2-5-3> 모바일게임 비용 지출 여부 - 한국	139
<그림 2-5-4> 모바일게임 월 이용/구입 비용 - 한국	139
<그림 2-6-1> 게임이용자 중 아케이드게임 이용률 - 한국	141
<그림 2-6-2> 아케이드게임 이용자의 성·연령별 분포 - 한국	141
<그림 2-6-3> 아케이드게임 주이용 장르(1순위) - 한국	142
<그림 3-1-1> 게임 이용률 - 일본	147
<그림 3-1-2> 여가시간에 즐겨하는 활동 - 일본	149
<그림 3-2-1> 게임에 대한 호감 - 일본	150
<그림 3-2-2> 게임 이용자에 대한 이미지 - 일본	151
<그림 3-2-3> 게임 영향 및 효과에 대한 이미지 - 일본	152
<그림 3-3-1> PC게임 이용 경험 - 일본	153
<그림 3-3-2> 아이템 현금거래에 대한 인지도 - 일본	154
<그림 3-3-3> 아이템 현금거래에 대한 견해 - 일본	155
<그림 3-3-4> 향후 PC게임 이용 의향 - 일본	156
<그림 3-4-1> 보유 중인 비디오게임기 - 일본	157
<그림 3-4-2> 비디오게임기 가동 상황 - 일본	158
<그림 3-4-3> 좋아하는 비디오게임 장르 - 일본	159
<그림 3-4-4> 향후 비디오게임 이용 의향 - 일본	160
<그림 3-5-1> 모바일게임 이용 경험 - 일본	161
<그림 3-5-2> 모바일게임 유료 이용 상황 - 일본	162
<그림 3-5-3> 향후 모바일게임 이용 의향 - 일본	163
<그림 3-6-1> 아케이드게임 이용 경험 - 일본	164
<그림 3-6-2> 좋아하는 아케이드게임 종류 - 일본	165
<그림 3-6-3> 향후 아케이드게임 이용 의향 - 일본	166



제1부 국내 게임이용자 조사



제1절 조사개요

1. 조사목적

- 이 조사는 한국의 게임산업 현황 및 동향의 전반을 파악하기 위해 실시되었음.
- 이 조사를 통해 게임산업의 최종 소비자인 일반국민의 게임에 대한 인식 및 게임 관련 생활실태와 게임 이용현황의 추이를 살펴보고자 함.
- 또한 게임콘텐츠 이용자와 관련된 합리적인 정책수립과 기업의 비즈니스 마케팅 활동을 지원하는 근거지표로 활용하기 위해 실시됨.

2. 조사방법

- 본 조사 대상자는 2013년 7월 이후 게임(온라인, 모바일, 비디오, 아케이드 게임 등) 이용 경험자이며, 2014년 3월 18일~25일까지 약 1주일 동안 1,000명을 조사함.
- 조사 방법은 조사전문기관 (주)마크로밀엠브레인 99만 온라인패널 중 만13~59세에 해당하는 패널을 표집틀로 활용하여 온라인 조사를 실시하였으며, 만10~12세 연령대는 개별면접조사로 진행됨.

① 조사 대상	○ 국내 게임이용 경험자 ▪ 2013년 7월 이후 게임(온라인, 모바일, 비디오, 아케이드 게임 등) 이용자 ○ 전국 만 10세 이상 60세 미만의 남녀
② 표본 크기	○ 1,000명
③ 조사 방법	○ 구조화된 웹설문지를 통한 온라인 조사 ▪ 만10~12세의 경우 면접조사 실시
④ 표집틀	○ 제안사가 보유한 전국 조사 패널 999,911명을 마스터샘플로 활용
⑤ 표본 추출 방법	○ 지역/성/연령별 인구크기를 고려한 비례할당 후 연령별 게임이용률 반영하여 최종 표본을 추출함
⑥ 자료처리 방법	○ 수집된 자료는 Editing-Coding-Key-in-programming 과정을 거쳐 통계패키지인 SPSS에 의해 통계처리
⑦ 조사 기간	○ 2014년 3월 18일~3월 25일

- 조사 표본은 기본적으로 통계청 '2010 인구주택총조사' 결과 자료를 활용하여 지역/성/연령별 인구비에 비례하여 할당함.
- 일반적으로 연령별 게임이용률이 다른 점을 감안하여 10대와 50대 연령대의 경우 해당 연령대별 게임이용률을 반영하여 최종 표본을 할당함.

제1부 국내 게임이용자 조사

- 초등학교 고학년, 중학생, 고등학생의 경우 조사 수행기관인 (주)마크로밀엠브레인에서 자체적으로 수행한 2012년 11월 '자녀 게임이용현황 조사' 결과 자료¹⁾를 반영했음.
- 50대의 경우 한국인터넷진흥원 '2013년 인터넷이용실태조사 결과'의 50대 이동전화 게임 이용률 자료²⁾를 반영함.

3. 조사대상자의 인구사회학적 특성

		응답자수(명)	비율(%)
전체		(1000)	100.0
성	남자	(508)	50.8
	여자	(492)	49.2
연령	만10~18세	(175)	17.5
	만19~29세	(232)	23.2
	만30~39세	(256)	25.6
	만40~49세	(274)	27.4
	만50~59세	(63)	6.3
거주지역	서울	(229)	22.9
	부산	(64)	6.4
	대구	(52)	5.2
	인천	(55)	5.5
	광주	(28)	2.8
	대전	(28)	2.8
	울산	(22)	2.2
	경기도	(252)	25.2
	강원도	(27)	2.7
	충청북도	(28)	2.8
	충청남도	(34)	3.4
	전라북도	(32)	3.2
	전라남도	(30)	3.0
	경상북도	(46)	4.6
	경상남도	(61)	6.1
	제주도	(12)	1.2

1) '자녀 게임이용현황 조사' 결과 게임이용률 : 초등학교 고학년 91.2%, 중학생 88.3%, 고등학생 83.7%.

2) '2013년 인터넷이용실태조사 결과'의 50대 이동전화 게임 이용률 : 29.9%.

		응답자수(명)	비율(%)
직업	농업/임업/어업	(2)	0.2
	자영업	(52)	5.2
	판매/서비스직	(40)	4.0
	기능/숙련직	(16)	1.6
	일반작업직	(9)	0.9
	사무/기술직	(357)	35.7
	경영/관리직	(32)	3.2
	전문/자유직	(64)	6.4
	가정주부	(111)	11.1
	초중고생	(163)	16.3
	대학생	(122)	12.2
	무직	(32)	3.2
학력	초등학교 재학/졸업	(54)	5.4
	중학교 재학/졸업	(55)	5.5
	고등학교 재학/졸업	(200)	20.0
	대학교 재학/졸업	(624)	62.4
	대학원 재학/졸업	(67)	6.7
월평균 가구소득	200만원 미만	(134)	13.4
	200~300만원 미만	(182)	18.2
	300~400만원 미만	(204)	20.4
	400~500만원 미만	(214)	21.4
	500~600만원 미만	(109)	10.9
	600~700만원 미만	(48)	4.8
	700만원 이상	(89)	8.9
	모름	(20)	2.0

4. 용어 정의

○ 본 조사 진행시 게임 관련 용어에 대해 다음과 같은 정의를 제시함.

용어	설명
게임	온라인게임, 모바일게임, PC게임(CD패키지), 비디오게임, 아케이드게임, 휴대용 게임기 등을 이용하여 즐기는 놀이를 말하며, 호텔 카지노, 경마장 관람 등은 게임에 해당되지 않음
온라인게임	CD패키지의 인스톨없이 PC를 통해 인터넷에 접속하여 이용하는 게임 ▪ 클라이언트 기반 게임(별도의 클라이언트 프로그램을 다운로드 받아 이용) ▪ 웹브라우저 기반 게임(별도의 클라이언트 프로그램의 다운로드 없이 인터넷 상에서 바로 이용) ▶ 예시 : MMORPG, 웹보드게임 등
모바일게임	스마트폰, 일반휴대폰(피쳐폰), 태블릿PC 등의 휴대용 기기를 통해 이용하는 게임 ▶ 예시 : APP형태로 제공되는 앵그리버드, 애니팡, 타이니팜 등

용어	설명
PC용 패키지게임	CD 또는 파일형태로 게임 소프트웨어를 구입/대여료를 지불하여 이용하는 게임 ▶ 예시 : 스타크래프트, 디아블로, 문명 등
비디오콘솔게임	게임 전용기기(콘솔)를 TV와 같은 디스플레이와 연결하여 가정 또는 콘솔게임장에서 주로 이용하는 게임(온라인 연결 포함) ▶ 예시 : 플레이스테이션, Wii, X-BOX 등
휴대용콘솔게임	휴대용 게임 전용기기를 통해 이용하는 게임 ▶ 예시 : PSP, 닌텐도DS 등
아케이드게임	흔히 오락실이라고 하는 게임기 업소에서 즐기는 전자오락 게임 ▶ 예시 : 철권, 하우스오브더데드, 태고의 달인 등

제2절 조사결과 요약

1. 게임 일반에 대한 이용행태

- 인터넷에 접속할 때 주로 사용하는 기기는 '이동전화'가 48.8%로 가장 높고, 다음으로 '데스크톱 PC'(33.7%), '노트북/넷북'(15.3%), '태블릿 PC'(2.2%) 순으로 나타남.
- 'PC/노트북/넷북'을 통한 인터넷 이용 서비스는 '이메일'(80.9%), '뉴스'(76.1%), '쇼핑'(73.8%), '게임'(73.5%), '동영상'(67.3%), '뱅킹'(62.8%) 등의 순임.
- '이동전화'를 통한 인터넷 이용 서비스는 '게임'이 78.2%로 가장 높고, 다음으로 '메신저'(75.9%), '뉴스'(71.9%), '음악'(63.2%), '생활정보'(62.9%) 등의 순으로 나타남.
- 평균 주 1회 이상 PC방 이용자는 24.1%이고, 한달 평균 이용 횟수는 5.4회. PC방에서 주로 하는 것은 '게임'이 91.7%(중복응답)로 가장 높고, 다음으로 '정보검색'(48.1%), '커뮤니티/블로그 활동'(17.4%), '사무처리/문서작성'(12.0%), '이메일'(9.1%), 등의 순으로 나타남.
- 최근 이용하고 있는 게임 분야로 '모바일게임'이 87.2%(중복응답)로 가장 높고, 다음으로 '온라인게임'(61.5%), 'PC용 패키지게임'(25.5%), '휴대용콘솔게임'(14.2%), '비디오 콘솔게임'(11.1%), '아케이드게임'(11.0%) 순으로 나타남.
- 게임 분야별 이용 비중(합이 100%)은 '모바일게임'(55.1%), '온라인게임'(31.9%), 'PC용 패키지게임'(6.7%), '휴대용콘솔게임'(2.8%), '비디오콘솔게임'(2.1%), '아케이드 게임'(1.4%) 순임.

2. 게임에 대한 인식 및 태도

- 게임을 통해 얻은 효과로 '스트레스 해소'(82.0%)가 가장 높고, 다음으로 '몰입 경험'(77.3%), '여가시간의 유용한 활용'(71.5%), '생활의 활기'(59.7%), '게임 기술 발휘를 통해 자긍심을 느낌'(44.9%) 등의 순으로 나타남.
- 게임이용자의 49.7%가 '셋다운제도'의 명칭과 내용을 모두 알고 있었고, '선택적 셋다운 제도'의 명칭과 내용을 모두 알고 있는 응답자는 13.3%였음.
- '셋다운제도'에 대해 연령별로 뚜렷한 차이를 보임. 시간 및 연령 제한 모두 본 제도의 해당 연령이 속하는 10~18세의 연령대에서 완화해야 한다는 응답자 비중이 상대적으로 높고, 연령대가 높을수록 강화해야 한다는 비율이 높음.
- '선택적 셋다운제도'의 필요성에 대해 전체 64.5%가 필요하다고 응답함.

3. 게임 플랫폼별 이용행태

1) 온라인게임 이용 현황 및 특성

- 게이미용자 중 온라인게임 이용률은 전체 61.5%로 나타남.
- 1회 평균 온라인게임 이용 시간은 주중 101분, 주말 160분으로 나타남.
- 온라인게임 다운로드 후 실제 이용한 게임 개수는 평균 3.0개, 이중 주로 이용하는 게임은 평균 1.8개이며, 온라인게임 하나를 즐기는 기간은 평균 11.3개월로 나타남.
- 온라인게임 이용시 통신비 및 데이터 요금을 제외한 비용 지출이 있는 경우는 46.5%이며, 나머지 53.5%는 무료로 게임을 이용하는 것으로 나타남.
 - 비용 지출이 있는 응답자 중 게임머니/아이템 구매 등 게임내 결제비용이 발생하는 경우는 75.5%임.
 - 게임 이용시 비용 지출이 있는 응답자의 총 비용은 평균(median) 20,000원, 게임내 결제비용은 평균(median) 9,500원으로 나타남.
 - 게임 내 결제비용이 발생한다는 응답자의 결제 방식은 '본인 신용카드'가 32.9%로 가장 높고, '문화상품권/해피머니상품권 등 각종 상품권'(24.8%)이 다음 순으로 나타남.
- 주로 이용하는 온라인게임 장르로 '롤플레이팅 게임'이 35.3%(1순위 응답)로 가장 높고, 다음으로 '웹/보드 게임'(12.8%), 'FPS/TPS'(8.9%), '레이싱'(7.3%) 등의 순으로 나타남.

2) 패키지게임 이용 현황 및 특성

- 게이미용자 중 패키지게임 이용률은 전체 25.5%로 나타남.
- 1회 평균 패키지게임 이용 시간은 주중 55분, 주말 91분으로 나타남.
- 패키지게임 구입 후 실제 이용한 게임 개수는 평균 2.9개, 이 중 주로 이용하는 게임은 평균 2.0개였으며, 패키지게임 하나를 즐기는 기간은 평균 10.2개월로 나타남.
- 주로 이용하는 패키지게임 장르로 '경영/건설/육성 시뮬레이션 게임'이 24.3%(1순위 응답)로 가장 높고, 다음으로 '롤플레이팅 게임'(19.2%), '액션 게임'(14.9%), '스포츠 게임'(14.9%), 'FPS/TPS 게임'(9.8%) 등의 순임.

3) 모바일게임 이용 현황 및 특성

- 게이미용자 중 모바일게임 이용률은 전체 87.2%로 나타남.
- 모바일게임 이용기기는 '스마트폰'이 97.7%로 가장 높았으며, '태블릿PC' 13.9%, '일반 휴대폰'이 2.4%로 나타남.
- 모바일게임을 '구글플레이(Google Play)'에서 직접 다운로드 받는다는 응답이 67.1%로 가장 높고, 다음으로 '카카오톡(KakaoTalk)' 49.9%, '통신사 마켓' 20.9%, '애플 앱스토어' 18.6% 등의 순으로 나타남.
- 주로 이용하는 모바일게임 분야는 중복응답(1+2순위) 기준, '기록 경신 게임'이 77.3%로 가장 높았으며, '혼자서 즐기는 게임'(59.4%), '육성시뮬레이션 게임'(33.6%), '대전 게임'(17.9%) 순으로 나타남.
- 1회 평균 모바일게임 이용 시간은 주중 87분, 주말 115분.
- 모바일게임 다운로드 후 실제 이용한 게임 개수는 평균 5.1개, 이중 주로 이용하는 게임은

평균 2.7개였으며, 하나의 모바일게임을 즐기는 기간은 평균 14.6주(약 3~4개월)로 나타남.

- 주로 이용하는 모바일게임 장르로 '캐주얼 게임'이 35.6%(1순위 응답)로 가장 높고, 다음으로 '경영/건설/육성 시뮬레이션 게임'(14.0%), '웹/보드 게임'(11.4%), '롤플레이 게임'(9.3%), '러닝 게임'(9.2%) 등의 순임.
- 모바일게임 이용시 통신비 및 데이터 요금을 제외한 비용 지출이 있는 경우는 18.6%이며, 나머지 81.4%는 무료로 게임을 이용하는 것으로 나타남. 비용 지출이 있는 응답자 중 게임내 결제비용이 발생하는 경우는 72.8%임.
 - 게임 이용시 비용 지출이 있는 응답자의 총 비용은 평균(median) 5,000원, 게임내 결제비용은 평균(median) 3,000원으로 나타남.
 - 모바일게임 이용시 게임 내 결제비용이 발생한다는 응답자의 결제 방식은 '본인 명의의 휴대폰 과금'이 45.8%로 가장 높고, '본인의 신용카드'(37.3%)가 다음 순으로 나타남.
- 모바일게임을 즐기는 이유로 '시간을 때우기 위해서'가 61.5%(중복응답)로 가장 높고, 다음으로 '어디서든 편리하게 즐길 수 있어서'(56.4%), '스트레스 해소를 위해'(34.9%), '게임친구와 경쟁하는 재미가 있어서'(13.9%), '다양한 종류의 게임을 즐길 수 있어서'(12.6%) 등의 순으로 나타남.

4) 비디오콘솔게임 이용 현황 및 특성

- 게임이용자 중 비디오콘솔게임 이용률은 전체 11.1%로 나타남.
- 1회 평균 비디오콘솔게임 이용 시간은 주중 46분, 주말 75분으로 나타남.
- 비디오콘솔게임 구입 후 실제 이용한 게임 개수는 평균 3.6개, 이중 주로 이용하는 게임은 평균 2.4개였으며, 비디오콘솔게임 하나를 즐기는 기간은 평균 7.3개월로 나타남.
- 비디오콘솔게임 이용 시 네트워크에 접속하는 비율은 '온라인'이 29.8%, '오프라인'이 70.2%로 나타남.
- 주로 이용하는 비디오콘솔게임 장르로 '스포츠 게임'이 33.3%(1순위 응답)로 가장 높고, 다음으로 '롤플레이 게임'(14.4%), '액션 게임'(13.5%), '대전격투 게임'(11.7%), '레이싱 게임'(8.1%) 등의 순임.

5) 휴대용콘솔게임 이용 현황 및 특성

- 게임이용자 중 휴대용콘솔게임 이용률은 전체 14.2%로 나타남.
- 1회 평균 휴대용콘솔게임 이용 시간은 주중 39분, 주말 54분으로 나타남.
- 휴대용콘솔게임 구입 후 실제 이용한 게임 개수는 평균 2.7개, 이중 주로 이용하는 게임은 평균 2.0개였으며, 휴대용콘솔게임 하나를 즐기는 기간은 평균 6.6개월로 나타남.
- 2013년 7월 이후 휴대용콘솔게임기 및 게임DVD 구입 비용은 평균(median) 50,000원으로 나타났으며, 비용 지출이 없는 응답자는 54.2%로 절반 수준임.
- 주로 이용하는 휴대용콘솔게임 장르로 '롤플레이 게임'이 29.6%(1순위 응답)로 가장 높고, 그 다음으로 '경영/건설/육성 시뮬레이션 게임'(14.1%), '레이싱 게임'(12.0%), '스포츠 게임'(12.0%), '교육용 게임'(11.3%) 등의 순으로 나타남.

6) 아케이드게임 이용 현황 및 특성

- 게임이용자 중 아케이드게임 이용률은 전체 11.0%.
- 1회 평균 아케이드게임 이용 시간은 주중 27분, 주말 45분으로 나타남.
- 아케이드게임장 한 달 평균 방문 횟수는 '1회'가 58.2%로 가장 높았고, 평균 2.5회로 나타남.
- 아케이드게임 월 평균 지출 비용은 평균(median) 5,000원으로 나타났고, 아케이드게임 이용 개수는 평균 3.3개, 이중 주로 이용하는 게임은 평균 2.3게임.
- 주로 이용하는 아케이드게임 장르로 '대전격투 게임'이 36.4%(1순위 응답)로 가장 높고, 다음으로 '캐주얼 게임'(17.3%), '슈팅 게임'(14.5%), '액션 게임'(11.8%), '리듬 게임'(7.3%) 등의 순임.

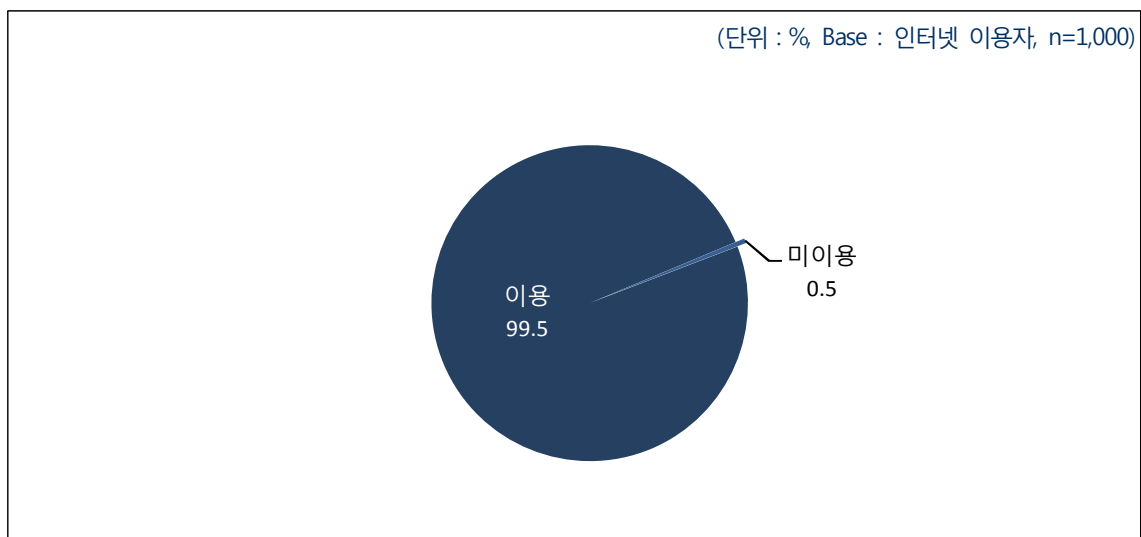
제3절 조사결과

1. 게임 일반에 대한 이용행태

1) 인터넷 이용 여부

○ 게임 이용자의 99.5%가 인터넷을 이용하고 있음.

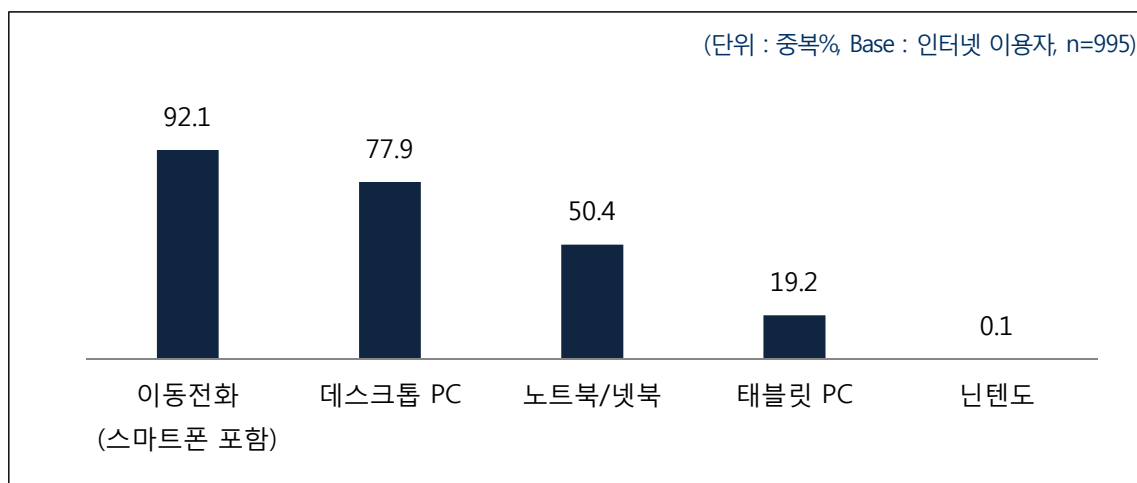
〈그림 1-1-1〉 게임 이용자의 인터넷 이용 여부



2) 인터넷 접속 시 이용기기

- 업무/학업 외 목적으로 인터넷에 접속할 때 사용하는 기기로 '이동전화'가 92.1%(중복 응답)로 가장 높고, 다음으로 '데스크톱 PC'(77.9%), '노트북/넷북'(50.4%), '태블릿 PC'(19.2%), '닌텐도'(0.1%) 순임.

〈그림 1-1-2〉 인터넷 접속 시 이용기기(중복응답)



- 응답자 특성별로 살펴보면, 남자와 여자 모두 '이동전화'가 가장 높게 나타난 가운데, '데스크톱 PC'와 '태블릿PC'는 남자가 상대적으로 높게 나타남. 연령별로는 50대를 제외한 나머지 연령대에서 '이동전화'가 가장 높고, 50대는 '이동전화'와 함께 '데스크톱 PC' 이용자 비중이 높게 나타남. '노트북/넷북'의 경우 19~29세 연령대에서, '태블릿 PC'는 30대에서 상대적으로 높음.

〈표 1-1-1〉 응답자 특성별 인터넷 접속 시 이용기기(중복응답)

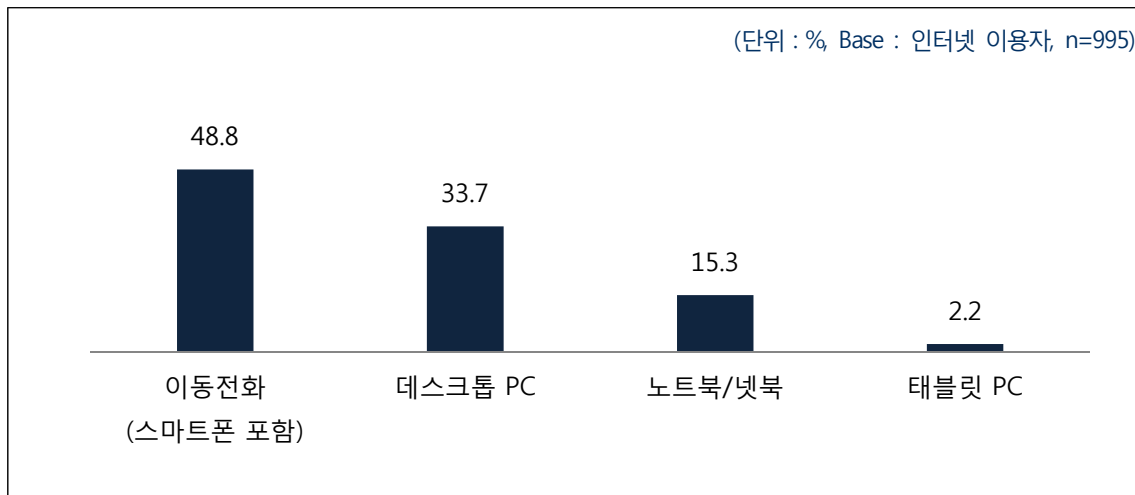
(단위 : 중복%)

		사례수 (명)	이동전화 (스마트폰 포함)	데스크톱 PC	노트북/넷북	태블릿 PC	닌텐도
전체		(995)	92.1	77.9	50.4	19.2	0.1
성별	남자	(508)	89.6	82.9	50.6	22.4	0.0
	여자	(487)	94.7	72.7	50.1	15.8	0.2
연령	만10~18세	(173)	91.3	75.7	27.7	8.1	0.0
	만19~29세	(231)	93.1	80.5	63.2	18.6	0.0
	만30~39세	(256)	94.9	76.6	59.4	25.4	0.0
	만40~49세	(274)	90.9	77.0	45.3	20.1	0.4
	만50~59세	(61)	83.6	83.6	50.8	23.0	0.0

3) 인터넷 접속 시 주 이용기기

- 인터넷에 접속할 때 주로 사용하는 기기 역시 '이동전화'가 48.8%로 가장 높고, 다음으로 '데스크톱 PC'(33.7%), '노트북/넷북'(15.3%), '태블릿 PC'(2.2%) 순으로 나타남.

〈그림 1-1-3〉 인터넷 접속 시 주 이용기기



- － 응답자 특성별로 살펴보면, 남자는 '이동전화'와 '데스크톱 PC'가 비슷한 비율로 나타난 반면, 여자는 '이동전화' 이용자 비중이 '데스크톱 PC'보다 2배 이상 높게 나타남. 연령별로는 50대를 제외한 나머지 연령대에서 '이동전화'가 가장 높고, 50대는 '데스크톱 PC' 이용자 비중이 '이동전화'보다 2배 가까이 높음.

〈표 1-1-2〉 응답자 특성별 인터넷 접속 시 주 이용기기

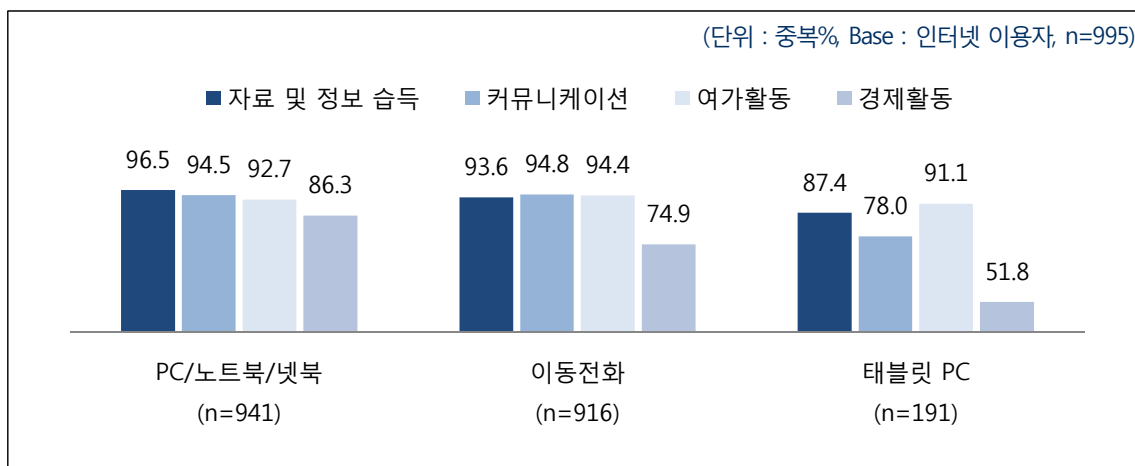
(단위 : %)

		사례수 (명)	이동전화 (스마트폰 포함)	데스크톱 PC	노트북/넷북	태블릿 PC
전체		(995)	48.8	33.7	15.3	2.2
성별	남자	(508)	39.4	40.9	17.5	2.2
	여자	(487)	58.7	26.1	12.9	2.3
연령	만10~18세	(173)	62.4	28.9	8.7	0.0
	만19~29세	(231)	51.5	31.2	15.2	2.2
	만30~39세	(256)	47.7	32.4	16.8	3.1
	만40~49세	(274)	43.8	35.8	17.2	3.3
	만50~59세	(61)	27.9	52.5	19.7	0.0

4) 인터넷 이용서비스

- 기기별 인터넷 이용서비스는 PC/노트북/넷북과 이동전화는 응답자의 90% 이상이 '자료 및 정보 습득', '커뮤니케이션', '여가활동'을 하고 있으며, '경제활동'은 이동전화와 PC/노트북/넷북보다 이용 비중이 낮음. 태블릿PC는 '여가활동'에서는 91.1%로 다른 기기와 큰 차이가 없으나, '자료 및 정보 습득', '커뮤니케이션', '경제활동'은 상대적으로 낮게 나타남.

〈그림 1-1-4〉 인터넷 이용기기별 이용서비스(중복응답)



〈표 1-1-3〉 응답자 특성별 인터넷 이용기기별 이용서비스(중복응답)

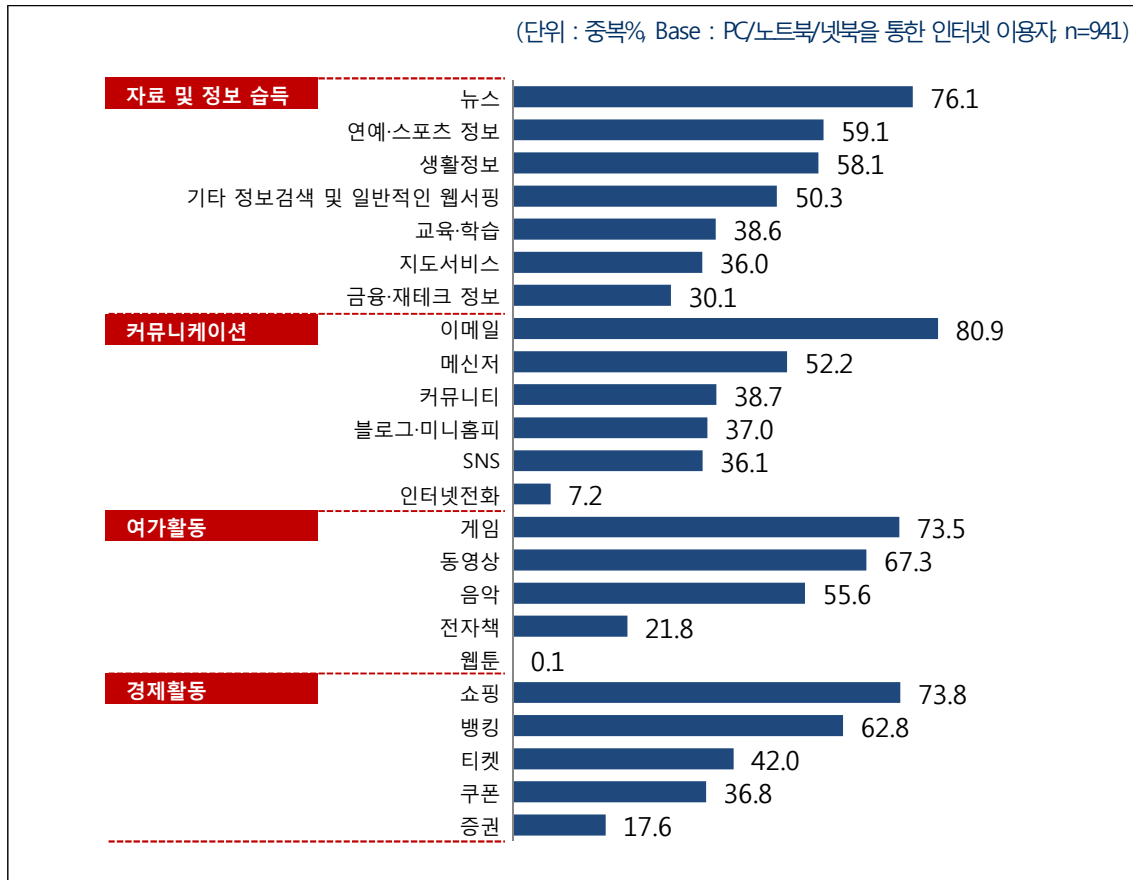
(단위 : 중복%)

		PC/노트북/넷북 (n=941)				이동전화 (n=916)				태블릿 PC (n=191)			
		자료 및 정보 습득	커뮤니케이션	여가 활동	경제 활동	자료 및 정보 습득	커뮤니케이션	여가 활동	경제 활동	자료 및 정보 습득	커뮤니케이션	여가 활동	경제 활동
전체		96.5	94.5	92.7	86.3	93.6	94.8	94.4	74.9	87.4	78.0	91.1	51.8
성별	남자	96.5	94.7	94.3	83.0	93.6	93.2	94.9	71.4	86.8	79.8	90.4	49.1
	여자	96.5	94.2	90.9	89.8	93.5	96.3	93.9	78.3	88.3	75.3	92.2	55.8
연령	만10~18세	87.7	77.3	93.5	48.7	77.2	91.1	98.1	39.2	71.4	64.3	92.9	35.7
	만19~29세	96.9	98.2	97.3	91.2	96.3	97.7	96.7	83.3	83.7	76.7	93.0	46.5
	만30~39세	98.0	97.6	87.1	93.5	97.9	94.2	90.1	82.7	87.7	83.1	92.3	61.5
	만40~49세	99.6	98.0	92.9	96.5	97.2	94.4	94.0	81.9	94.5	74.5	90.9	47.3
	만50~59세	98.3	96.6	94.8	91.4	94.1	98.0	96.1	78.4	85.7	85.7	78.6	57.1

가) 'PC/노트북/넷북'의 인터넷 이용서비스

- 'PC/노트북/넷북'을 통한 인터넷 이용 서비스는 '이메일'이 80.9%로 가장 높고, 그 다음으로 '뉴스'(76.1%), '쇼핑'(73.8%), '게임'(73.5%), '동영상'(67.3%), '뱅킹'(62.8%) 등의 순으로 나타남.

〈그림 1-1-5〉 'PC/노트북/넷북'의 인터넷 이용서비스(중복응답)



- － 응답자 특성별로 살펴보면, '자료 및 정보 습득'에서 가장 높은 '뉴스'는 남자가 여자보다 높게 나타났고, 30대 이상의 연령대에서 80% 이상으로 상대적으로 높음. '커뮤니케이션'의 '이메일' 역시 30대 이상에서 10~20대보다 높음. '여가활동'의 '게임'은 남자가 여자보다 높았으며, 10~20대와 50대에서 상대적으로 높게 나타남. '경제활동'에서는 '증권'을 제외한 나머지 서비스에서 30대의 이용이 상대적으로 높았고, '쇼핑'의 경우 10~18세를 제외한 나머지 연령대에서 80% 내외의 이용률을 보임.

제1부 국내 게이미용자 조사

〈표 1-1-4〉 응답자 특성별 'PC/노트북/넷북'의 인터넷 이용서비스-'자료 및 정보 습득'(중복응답)
(단위 : 중복%)

		사례수 (명)	뉴스	연예·스포 츠 정보	생활정보	기타 정보검색 및 일반적인 웹서핑	교육·학습	지도 서비스	금융· 재테크 정보
전체		(941)	76.1	59.1	58.1	50.3	38.6	36.0	30.1
성별	남자	(489)	82.8	56.6	56.0	48.5	35.4	41.1	36.4
	여자	(452)	68.8	61.7	60.4	52.2	42.0	30.5	23.2
연령	만10~18세	(154)	49.4	38.3	33.1	39.0	50.0	12.3	3.9
	만19~29세	(226)	77.9	66.8	56.6	49.1	34.5	36.3	15.9
	만30~39세	(248)	82.7	63.7	69.0	49.2	39.9	43.1	44.4
	만40~49세	(255)	82.4	62.4	63.9	56.9	36.1	40.8	40.8
	만50~59세	(58)	84.5	50.0	58.6	60.3	29.3	46.6	46.6

〈표 1-1-5〉 응답자 특성별 'PC/노트북/넷북'의 인터넷 이용서비스-'커뮤니케이션'(중복응답)
(단위 : 중복%)

		사례수 (명)	이메일	메신저	커뮤니티	블로그· 미니홈피	SNS	인터넷전화
전체		(941)	80.9	52.2	38.7	37.0	36.1	7.2
성별	남자	(489)	82.2	49.7	39.7	36.2	36.6	9.2
	여자	(452)	79.4	54.9	37.6	37.8	35.6	5.1
연령	만10~18세	(154)	59.7	40.3	23.4	30.5	29.9	9.7
	만19~29세	(226)	75.7	57.1	50.4	38.5	48.7	6.6
	만30~39세	(248)	87.9	58.9	43.5	39.1	33.1	4.4
	만40~49세	(255)	89.4	48.6	32.2	38.0	31.4	7.1
	만50~59세	(58)	89.7	51.7	41.4	34.5	37.9	15.5

〈표 1-1-6〉 응답자 특성별 'PC/노트북/넷북'의 인터넷 이용서비스-'여가활동'(중복응답)
(단위 : 중복%)

		사례수 (명)	게임	동영상	음악	전자책	웹툰
전체		(941)	73.5	67.3	55.6	21.8	0.1
성별	남자	(489)	81.2	70.3	56.4	24.7	0.2
	여자	(452)	65.3	63.9	54.6	18.6	0.0
연령	만10~18세	(154)	77.3	49.4	54.5	20.8	0.6
	만19~29세	(226)	77.0	81.0	71.2	24.8	0.0
	만30~39세	(248)	65.3	68.5	54.4	23.4	0.0
	만40~49세	(255)	74.1	67.1	45.9	20.4	0.0
	만50~59세	(58)	82.8	56.9	44.8	12.1	0.0

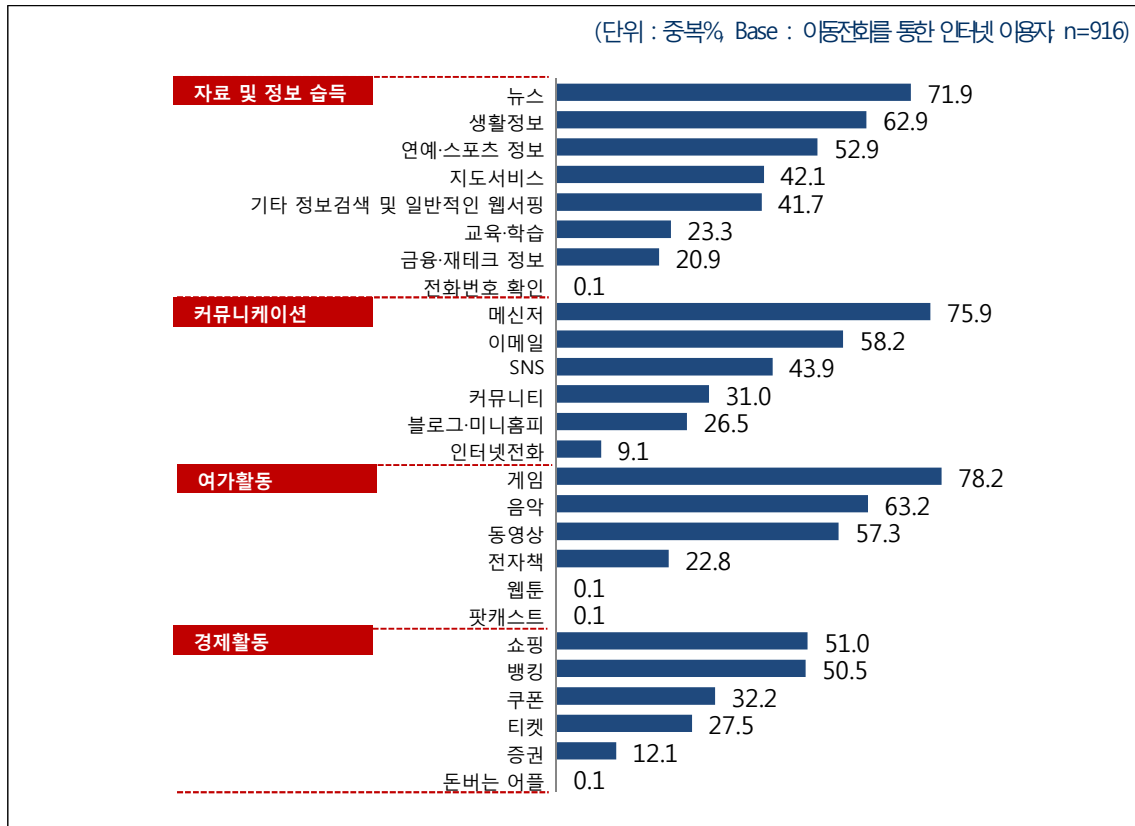
〈표 1-1-7〉 응답자 특성별 'PC/노트북/넷북'의 인터넷 이용서비스-'경제활동'(중복응답)
(단위 : 중복%)

		사례수 (명)	쇼핑	뱅킹	티켓	쿠폰	증권
전체		(941)	73.8	62.8	42.0	36.8	17.6
성별	남자	(489)	70.8	62.2	38.7	32.5	23.1
	여자	(452)	77.0	63.5	45.6	41.4	11.7
연령	만10~18세	(154)	40.3	9.7	18.2	14.9	1.9
	만19~29세	(226)	78.3	63.7	45.6	38.1	7.1
	만30~39세	(248)	81.9	80.6	50.4	45.2	24.2
	만40~49세	(255)	80.8	74.1	45.9	40.4	27.8
	만50~59세	(58)	79.3	74.1	37.9	37.9	27.6

나) '이동전화'의 인터넷 이용서비스

- '이동전화'를 통한 인터넷 이용 서비스는 '게임'이 78.2%로 가장 높은 비중을 차지함.
 ※ 'PC/노트북/넷북'에서는 '이메일'이 80.9%, '태블릿PC'는 '동영상'이 72.8%로 가장 높은 순위를 차지함.

〈그림 1-1-6〉 '이동전화'의 인터넷 이용서비스(중복응답)



- 응답자 특성별로 살펴보면, '자료 및 정보 습득'에서 가장 높은 '뉴스'는 남자가 여자보다 높게 나타났고, 19세~29세, 30대, 40대에서 10대와 50대에 비해 높음. '커뮤니케이션'의 '메신저'는 여자가 남자에 비해 높고, 전 연령대에서 70% 이상의 이용률을 나타냄. '여가활동'의 '게임'은 성별에 따른 큰 차이는 없으며, 연령별로는 50대에서 상대적으로 높았음. '경제활동'의 '쇼핑'은 여자가 남자보다 높았고, 10~18세를 제외한 나머지 연령대에서 '쇼핑'과 '뱅킹'은 50% 이상의 이용률을 보임.

제1부 국내 게임이용자 조사

〈표 1-1-8〉 응답자 특성별 '이동전화'의 인터넷 이용서비스-자료 및 정보 습득(중복응답)

(단위 : 중복%)

		사례수 (명)	뉴스	생활정보	연예·스포츠 정보	지도서비스	기타 정보 검색 및 일반적인 웹서핑	교육·학습	금융·재테크 정보	전화번호 확인
전체		(916)	71.9	62.9	52.9	42.1	41.7	23.3	20.9	0.1
성별	남자	(455)	76.0	59.1	50.3	45.1	36.5	21.1	26.6	0.0
	여자	(461)	67.9	66.6	55.5	39.3	46.9	25.4	15.2	0.2
연령	만10~18세	(158)	43.7	38.0	34.8	20.9	31.0	22.2	1.3	0.0
	만19~29세	(215)	80.0	67.4	62.8	43.7	47.0	24.2	12.6	0.0
	만30~39세	(243)	79.8	69.1	63.0	49.0	44.4	26.3	29.6	0.4
	만40~49세	(249)	77.5	68.7	51.8	45.4	39.8	21.3	29.3	0.0
	만50~59세	(51)	60.8	62.7	25.5	52.9	49.0	17.6	33.3	0.0

〈표 1-1-9〉 응답자 특성별 '이동전화'의 인터넷 이용서비스-커뮤니케이션(중복응답)

(단위 : 중복%)

		사례수 (명)	메신저	이메일	SNS	커뮤니티	블로그·미니 홈피	인터넷전화
전체		(916)	75.9	58.2	43.9	31.0	26.5	9.1
성별	남자	(455)	71.2	58.7	46.2	29.0	22.6	9.2
	여자	(461)	80.5	57.7	41.6	33.0	30.4	8.9
연령	만10~18세	(158)	77.8	41.1	38.0	22.2	25.9	9.5
	만19~29세	(215)	79.1	61.4	61.9	40.9	27.0	12.1
	만30~39세	(243)	76.5	60.5	41.6	38.3	32.9	9.1
	만40~49세	(249)	71.5	61.8	33.3	22.1	20.9	6.4
	만50~59세	(51)	74.5	68.6	49.0	25.5	23.5	7.8

〈표 1-1-10〉 응답자 특성별 '이동전화'의 인터넷 이용서비스-여가활동(중복응답)

(단위 : 중복%)

		사례수 (명)	게임	음악	동영상	전자책	웹툰	팟캐스트
전체		(916)	78.2	63.2	57.3	22.8	0.1	0.1
성별	남자	(455)	79.3	61.5	59.1	22.2	0.2	0.2
	여자	(461)	77.0	64.9	55.5	23.4	0.0	0.0
연령	만10~18세	(158)	77.8	67.7	57.6	21.5	0.6	0.0
	만19~29세	(215)	78.1	77.2	67.4	27.0	0.0	0.5
	만30~39세	(243)	74.1	62.1	58.8	23.5	0.0	0.0
	만40~49세	(249)	80.7	52.2	49.0	22.1	0.0	0.0
	만50~59세	(51)	86.3	49.0	47.1	9.8	0.0	0.0

〈표 1-1-11〉 응답자 특성별 '이동전화'의 인터넷 이용서비스-경제활동(중복응답)

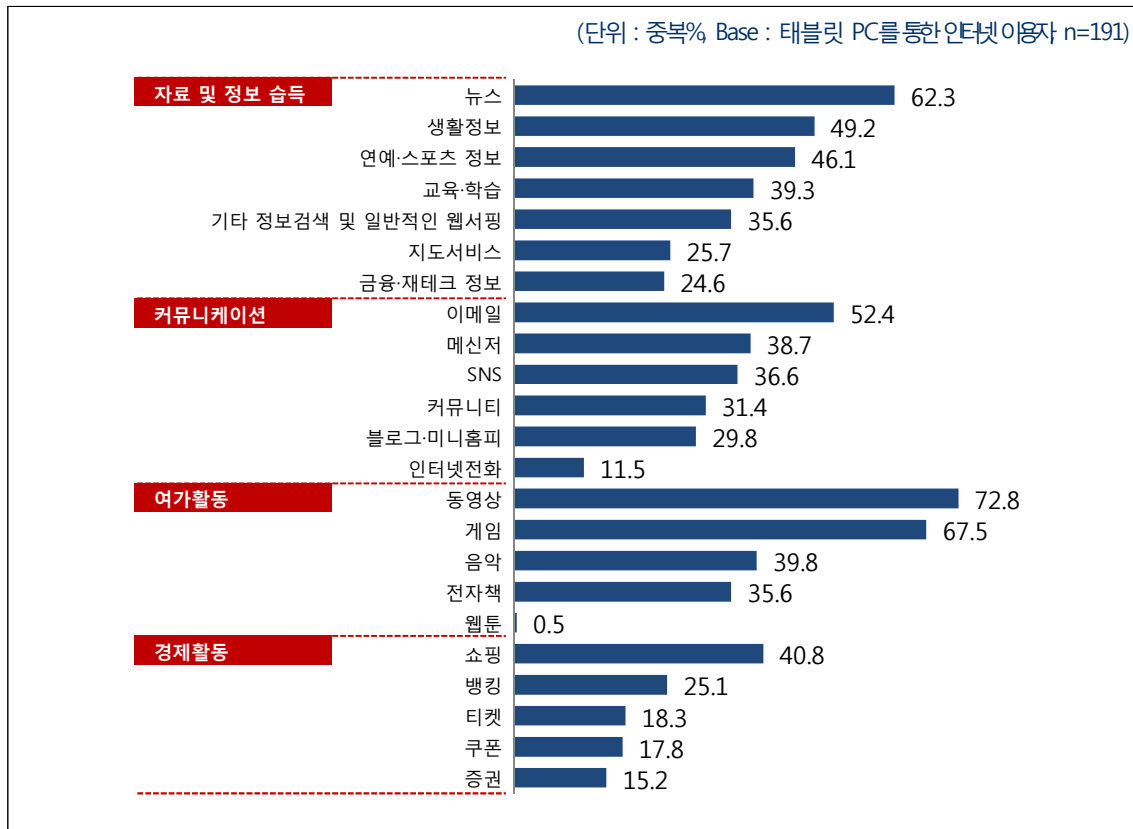
(단위 : 중복%)

		사례수 (명)	쇼핑	뱅킹	쿠폰	티켓	증권	돈버는 어플
전체		(916)	51.0	50.5	32.2	27.5	12.1	0.1
성별	남자	(455)	46.2	51.2	27.5	23.3	16.0	0.0
	여자	(461)	55.7	49.9	36.9	31.7	8.2	0.2
연령	만10~18세	(158)	29.7	9.5	13.3	13.3	0.6	0.6
	만19~29세	(215)	54.4	65.6	39.5	31.6	7.9	0.0
	만30~39세	(243)	57.6	60.5	37.0	32.9	16.9	0.0
	만40~49세	(249)	55.0	52.6	33.7	26.5	16.9	0.0
	만50~59세	(51)	51.0	56.9	29.4	33.3	19.6	0.0

다) '태블릿 PC'의 인터넷 이용서비스

○ '태블릿PC'를 통한 인터넷 이용 서비스는 '동영상'이 72.8%로 가장 높고, 그 다음으로 '게임'(67.5%), '뉴스'(62.3%), '이메일'(52.4%) 등의 순으로 나타남.

〈그림 1-1-7〉 '태블릿 PC'의 인터넷 이용서비스(중복응답)



- 응답자 특성별로 살펴보면, '자료 및 정보 습득'에서 가장 높은 '뉴스'와 '커뮤니케이션'에서 가장 높은 '이메일'의 경우 남자가 여자보다 높게 나타남. '여가활동'의 '동영상'과 '음악'은 여자가 남자보다 높았으며, '게임'과 '전자책'은 남자가 높게 나타남. '경제활동'에서 '쇼핑'과 '뱅킹'은 상대적으로 30대에서 높게 나타났으며, '티켓'과 '증권'은 50대가 다른 연령대 대비 높게 나타남.

제1부 국내 게임이용자 조사

〈표 1-1-12〉 응답자 특성별 '태블릿 PC'의 인터넷 이용서비스-'자료 및 정보 습득'(중복응답)

(단위 : 중복%)

		사례수 (명)	뉴스	생활정보	연예· 스포츠 정보	교육·학습	기타 정보검색 및 일반적인 웹서핑	지도서비스	금융· 재테크 정보
전체		(191)	62.3	49.2	46.1	39.3	35.6	25.7	24.6
성별	남자	(114)	65.8	48.2	47.4	37.7	38.6	27.2	27.2
	여자	(77)	57.1	50.6	44.2	41.6	31.2	23.4	20.8
연령	만10~18세	(14)	21.4	21.4	28.6	21.4	7.1	7.1	0.0
	만19~29세	(43)	65.1	39.5	60.5	44.2	30.2	18.6	14.0
	만30~39세	(65)	63.1	55.4	41.5	50.8	40.0	30.8	33.8
	만40~49세	(55)	76.4	58.2	45.5	27.3	41.8	32.7	29.1
	만50~59세	(14)	35.7	42.9	42.9	35.7	35.7	14.3	21.4

〈표 1-1-13〉 응답자 특성별 '태블릿 PC'의 인터넷 이용서비스-'커뮤니케이션'(중복응답)

(단위 : 중복%)

		사례수 (명)	이메일	메신저	SNS	커뮤니티	블로그· 미니홈피	인터넷전화
전체		(191)	52.4	38.7	36.6	31.4	29.8	11.5
성별	남자	(114)	57.9	41.2	37.7	28.1	26.3	10.5
	여자	(77)	44.2	35.1	35.1	36.4	35.1	13.0
연령	만10~18세	(14)	35.7	21.4	35.7	21.4	14.3	21.4
	만19~29세	(43)	51.2	44.2	41.9	32.6	30.2	20.9
	만30~39세	(65)	56.9	41.5	46.2	32.3	32.3	4.6
	만40~49세	(55)	50.9	36.4	25.5	30.9	29.1	12.7
	만50~59세	(14)	57.1	35.7	21.4	35.7	35.7	0.0

〈표 1-1-14〉 응답자 특성별 '태블릿 PC'의 인터넷 이용서비스-'여가활동'(중복응답)

(단위 : 중복%)

		사례수 (명)	동영상	게임	음악	전자책	웹툰
전체		(191)	72.8	67.5	39.8	35.6	0.5
성별	남자	(114)	70.2	73.7	37.7	40.4	0.0
	여자	(77)	76.6	58.4	42.9	28.6	1.3
연령	만10~18세	(14)	78.6	78.6	57.1	35.7	0.0
	만19~29세	(43)	67.4	72.1	53.5	30.2	2.3
	만30~39세	(65)	83.1	69.2	33.8	46.2	0.0
	만40~49세	(55)	67.3	60.0	34.5	27.3	0.0
	만50~59세	(14)	57.1	64.3	28.6	35.7	0.0

〈표 1-1-15〉 응답자 특성별 '태블릿 PC'의 인터넷 이용서비스-'경제활동'(중복응답)

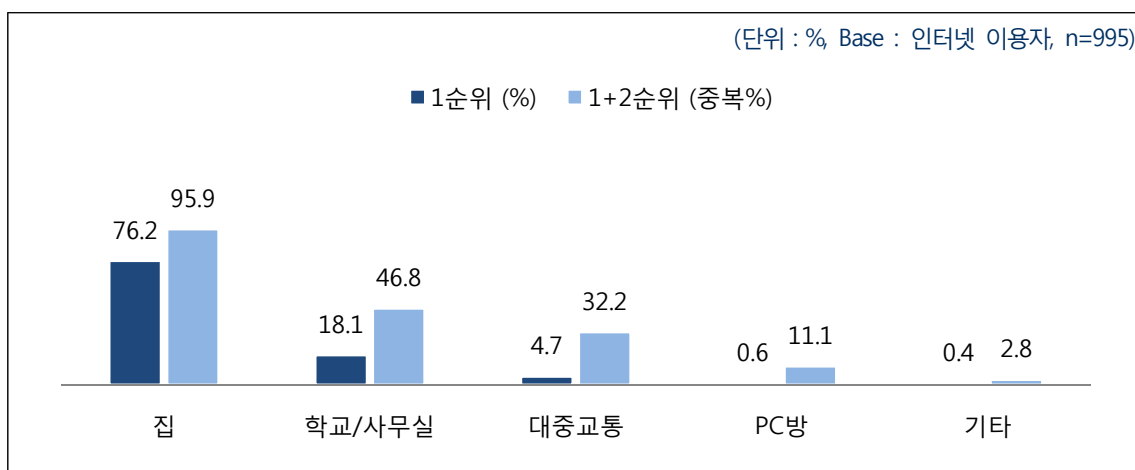
(단위 : 중복%)

		사례수 (명)	쇼핑	뱅킹	티켓	쿠폰	증권
전체		(191)	40.8	25.1	18.3	17.8	15.2
성별	남자	(114)	36.8	28.1	16.7	15.8	17.5
	여자	(77)	46.8	20.8	20.8	20.8	11.7
연령	만10~18세	(14)	35.7	14.3	7.1	14.3	7.1
	만19~29세	(43)	32.6	23.3	16.3	16.3	14.0
	만30~39세	(65)	52.3	30.8	23.1	18.5	18.5
	만40~49세	(55)	40.0	21.8	14.5	21.8	9.1
	만50~59세	(14)	21.4	28.6	28.6	7.1	35.7

5) 인터넷 주 이용 장소

○ 인터넷을 주로 이용하는 장소로 '집'이 95.9%(1+2순위 응답)로 가장 높고, 다음으로 '학교/사무실'(46.8%), '대중교통'(32.2%), 'PC방'(11.1%) 등의 순으로 나타남.

〈그림 1-1-8〉 인터넷 주 이용 장소



〈표 1-1-16〉 응답자 특성별 인터넷 주 이용 장소(중복응답)

(단위 : 중복%/1+2순위)

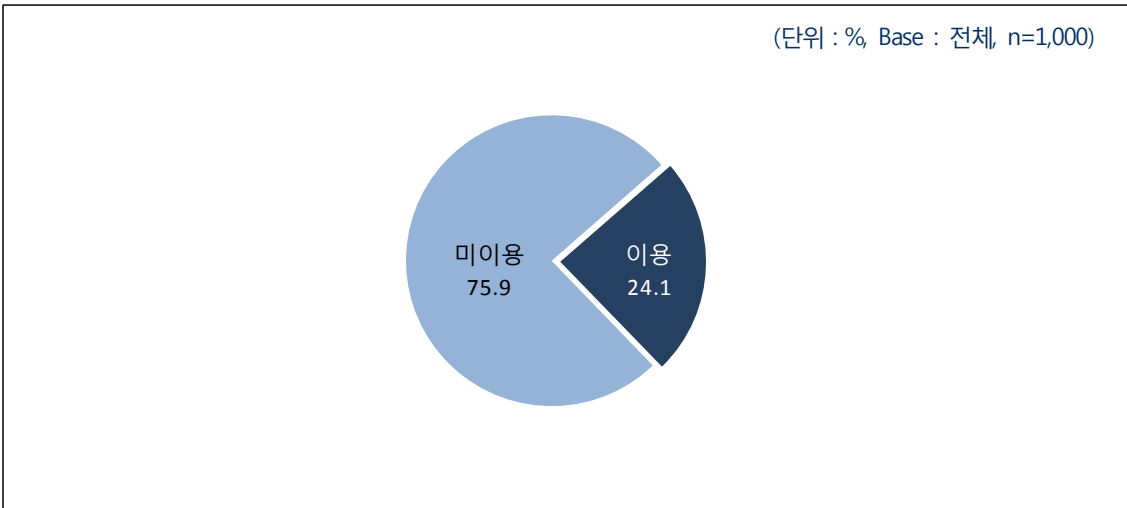
		사례수 (명)	집	학교/사무실	대중교통	PC방	기타
전체		(995)	95.9	46.8	32.2	11.1	2.8
성별	남자	(508)	96.3	53.3	24.0	17.9	1.4
	여자	(487)	95.5	40.0	40.7	3.9	4.3
연령	만10~18세	(173)	98.3	32.4	25.4	23.7	4.0
	만19~29세	(231)	93.5	39.4	40.7	16.5	3.0
	만30~39세	(256)	94.9	53.1	35.5	6.6	2.7
	만40~49세	(274)	97.1	56.2	27.0	3.6	1.5
	만50~59세	(61)	96.7	47.5	27.9	6.6	4.9

6) PC방 이용실태

가) PC방 이용 여부

○ 평균 주 1회 이상 PC방을 이용한다는 응답은 24.1%로 나타남.

〈그림 1-1-9〉 PC방 이용 여부



－ 남자가 여자보다 PC방 이용률이 2배 이상 높고, 연령별로는 19~29세 연령대가 상대적으로 높음.

〈표 1-1-17〉 응답자 특성별 PC방 이용 여부

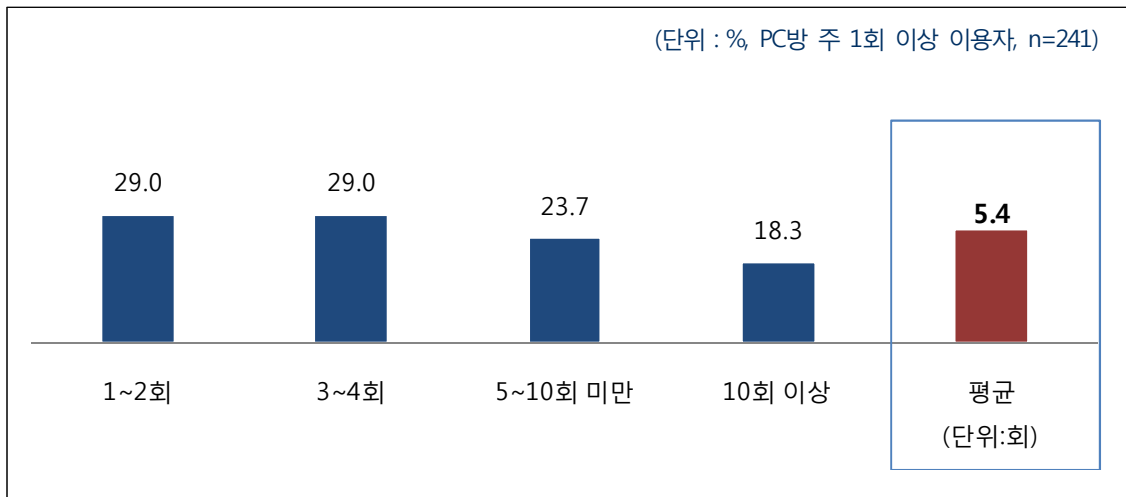
(단위 : %)

		사례수 (명)	이용	미이용
전체		(1000)	24.1	75.9
성별	남자	(508)	34.1	65.9
	여자	(492)	13.8	86.2
연령	만10~18세	(175)	26.3	73.7
	만19~29세	(232)	34.5	65.5
	만30~39세	(256)	22.7	77.3
	만40~49세	(274)	17.5	82.5
	만50~59세	(63)	14.3	85.7

나) PC방 월평균 이용 횟수

○ 한달 평균 이용 횟수는 5.4회로 나타났으며, 10회 이상 이용자는 18.3%임.

〈그림 1-1-10〉 PC방 월평균 이용 횟수



－ 남자(5.9회)가 여자(4.3회)에 비해 이용 횟수가 많았으며, 연령별로는 19~29세와 30대, 40대에서 상대적으로 높게 나타남

〈표 1-1-18〉 응답자 특성별 PC방 월평균 이용 횟수

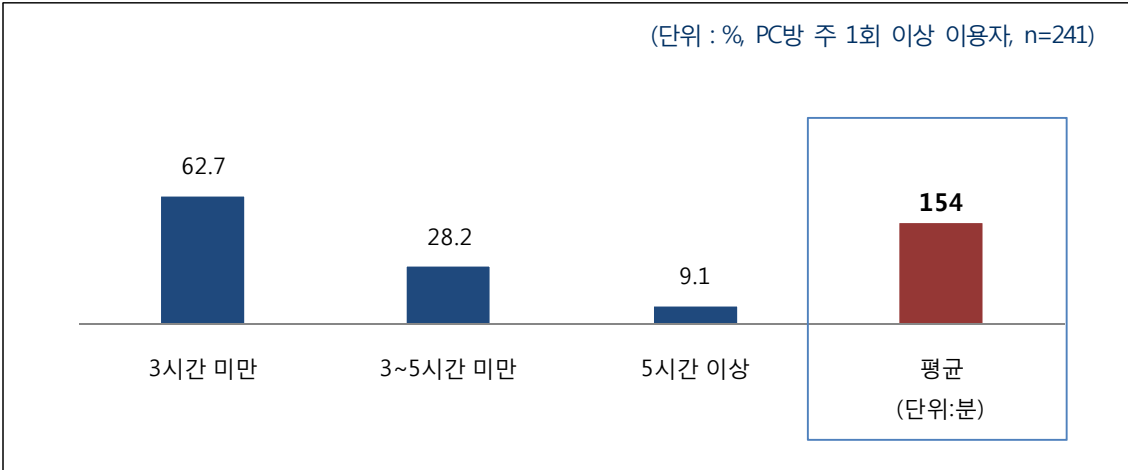
(단위 : %)

		사례수 (명)	1~2회	3~4회	5~10회 미만	10회 이상	계	평균(회)
전체		(241)	29.0	29.0	23.7	18.3	100.0	5.4
성별	남자	(173)	22.0	27.7	29.5	20.8	100.0	5.9
	여자	(68)	47.1	32.4	8.8	11.8	100.0	4.3
연령	만10~18세	(46)	41.3	23.9	19.6	15.2	100.0	4.5
	만19~29세	(80)	31.3	22.5	25.0	21.3	100.0	5.7
	만30~39세	(58)	19.0	37.9	25.9	17.2	100.0	5.7
	만40~49세	(48)	25.0	31.3	22.9	20.8	100.0	6.0
	만50~59세	(9)	33.3	44.4	22.2	0.0	100.0	3.6

다) PC방 1회 이용 시간

○ PC방 1회 이용시 평균 이용 시간은 154분(2시간 34분)으로 나타남. 전체 62.7%가 3시간 미만 이용자임.

〈그림 1-1-11〉 PC방 1회 이용 시간



- 남자가 여자보다 평균 35분 더 이용하고 있고, 연령별로는 19~29세에서 다른 연령대 대비 이용 시간이 더 길게 나타남.

〈표 1-1-19〉 응답자 특성별 PC방 1회 이용 시간

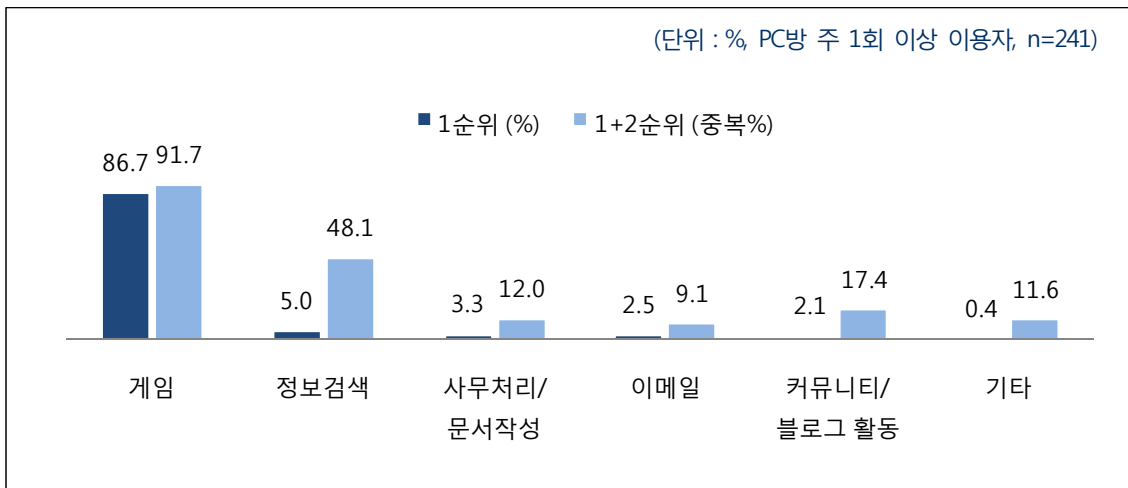
(단위 : %)

		사례수 (명)	3시간 미만	3~5시간 미만	5시간 이상	계	평균(분)
전체		(241)	62.7	28.2	9.1	100.0	154
성별	남자	(173)	56.6	32.9	10.4	100.0	164
	여자	(68)	77.9	16.2	5.9	100.0	129
연령	만10~18세	(46)	65.2	26.1	8.7	100.0	144
	만19~29세	(80)	48.8	33.8	17.5	100.0	179
	만30~39세	(58)	70.7	27.6	1.7	100.0	141
	만40~49세	(48)	66.7	27.1	6.3	100.0	145
	만50~59세	(9)	100.0	0.0	0.0	100.0	117

라) PC방에서 주로 하는 활동

○ PC방에서 주로 하는 것은 '게임'이 91.7%(중복 응답)로 가장 높고, 다음으로 '정보검색'(48.1%), '커뮤니티/블로그 활동'(17.4%), '사무처리/문서작성'(12.0%), '이메일'(9.1%), 등의 순으로 나타남.

〈그림 1-1-12〉 PC방에서 주로 하는 활동



－ 성별, 연령별로도 '게임'이 가장 높게 나타났으며, 특히 남자와 30대 이하의 연령대에서 '게임'을 이용한다는 응답자 비중이 상대적으로 높음.

〈표 1-1-20〉 응답자 특성별 PC방에서 주로 하는 활동

(단위 : 중복%/1+2순위)

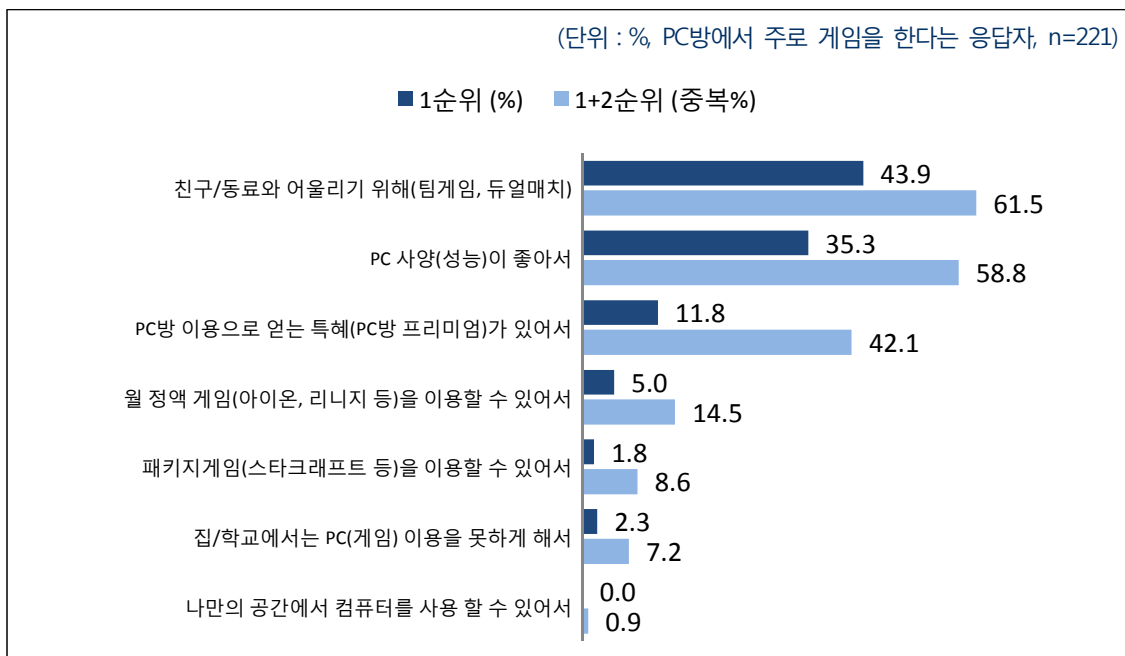
		사례수 (명)	게임	정보검색	커뮤니티/ 블로그 활동	사무처리/ 문서작성	이메일	기타 ³⁾
전체		(241)	91.7	48.1	17.4	12.0	9.1	11.6
성별	남자	(173)	97.1	51.4	14.5	6.4	9.8	11.0
	여자	(68)	77.9	39.7	25.0	26.5	7.4	13.2
연령	만10~18세	(46)	95.7	43.5	8.7	4.3	6.5	10.9
	만19~29세	(80)	93.8	52.5	17.5	13.8	6.3	8.8
	만30~39세	(58)	93.1	53.4	15.5	10.3	10.3	13.8
	만40~49세	(48)	85.4	41.7	25.0	20.8	8.3	14.6
	만50~59세	(9)	77.8	33.3	33.3	0.0	44.4	11.1

3) 기타 응답으로 '채팅', '동영상 보기' 등이 있었음.

마) PC방에서 게임을 하는 이유

- PC방에서 '친구/동료와 어울리기 위해서' 게임을 한다는 응답이 61.5%(중복응답)로 가장 높고, 다음으로 'PC 사양이 좋아서'(58.8%), 'PC방 이용으로 얻는 특혜가 있어서'(42.1%), '월정액 게임을 이용할 수 있어서'(14.5%) 등의 순으로 나타남.

〈그림 1-1-13〉 PC방에서 게임을 하는 이유



- 남자는 '친구/동료와 어울리기 위해서' 게임을 한다는 응답이 가장 높은 반면, 여자는 'PC 사양이 좋아서' PC방을 이용한다는 응답이 가장 높음. 연령별로는 상위 순위에 속하는 3개 이유가 PC방 이용 요인으로 작용하고 있으며, 30~40대의 경우 '월정액 게임(아이온, 리니지 등)을 이용할 수 있어서' 이용한다는 응답이 다른 연령대 대비 높은 특징을 보임.

〈표 1-1-21〉 응답자 특성별 PC방에서 게임을 하는 이유

(단위 : 중복%/1+2순위)

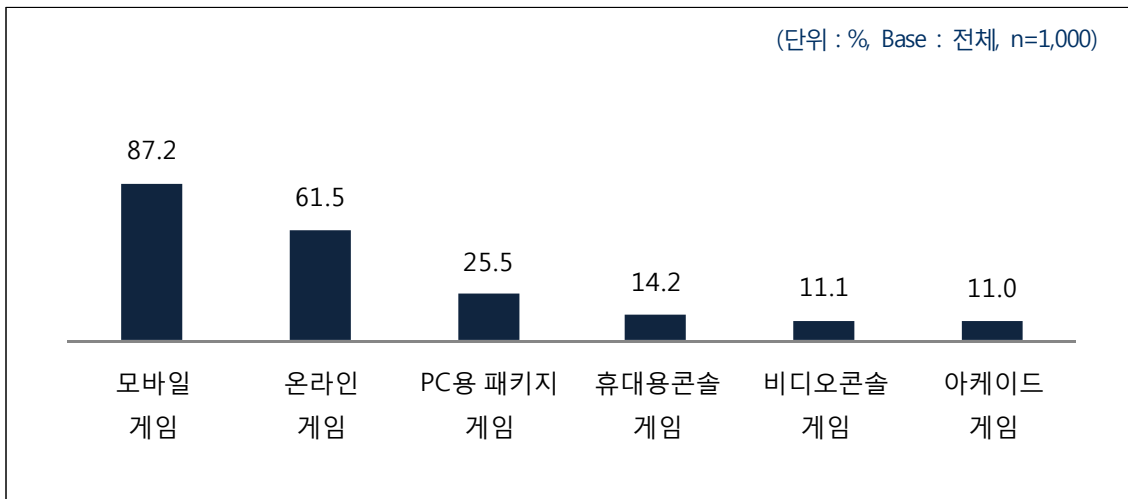
	사례수 (명)	친구/동료와 어울리기 위해(팀게임, 듀얼매치)	PC 사양(성능)이 좋아서	PC방 이용으로 얻는 특혜(PC방 프리미엄)가 있어서	월정액 게임(아이온, 리니지 등)을 이용할 수 있어서	패키지게임(스타크래프트 등)을 이용할 수 있어서	집/학교에서 는 PC(게임) 이용을 못하게 해서	나만의 공간에서 컴퓨터를 사용 할 수 있어서
전체	(221)	61.5	58.8	42.1	14.5	8.6	7.2	0.9
성별								
남자	(168)	67.3	55.4	39.3	14.3	8.3	9.5	1.2
여자	(53)	43.4	69.8	50.9	15.1	9.4	0.0	0.0
연령								
만10~18세	(44)	65.9	68.2	52.3	4.5	0.0	4.5	0.0
만19~29세	(75)	70.7	52.0	49.3	12.0	4.0	5.3	1.3
만30~39세	(54)	64.8	51.9	37.0	20.4	11.1	5.6	1.9
만40~49세	(41)	41.5	65.9	22.0	24.4	22.0	14.6	0.0
만50~59세	(7)	28.6	85.7	57.1	0.0	14.3	14.3	0.0

7) 게임 이용 분야

가) 게임 이용 분야

- 최근 이용하고 있는 게임 분야로 '모바일게임'이 87.2%(중복응답)로 가장 높고, 다음으로 '온라인게임'(61.5%), 'PC용 패키지게임'(25.5%), '휴대용콘솔게임'(14.2%), '비디오콘솔게임'(11.1%), '아케이드게임'(11.0%) 순으로 나타남.

〈그림 1-1-14〉 게임 이용 분야(중복응답)



- － 가장 많이 이용하는 '모바일게임'은 여성이 남성보다 높고, 연령별로는 50대를 제외한 나머지 연령대에서 80% 이상으로 높게 나타남. '온라인게임', 'PC용 패키지게임', '비디오콘솔게임', '아케이드게임'은 남자가 여자보다 높음. 온라인게임은 20대 이하의 연령대에서, PC용 패키지게임은 19~29세에서 상대적으로 높게 나타남.

〈표 1-1-22〉 응답자 특성별 게임 이용 분야(중복응답)

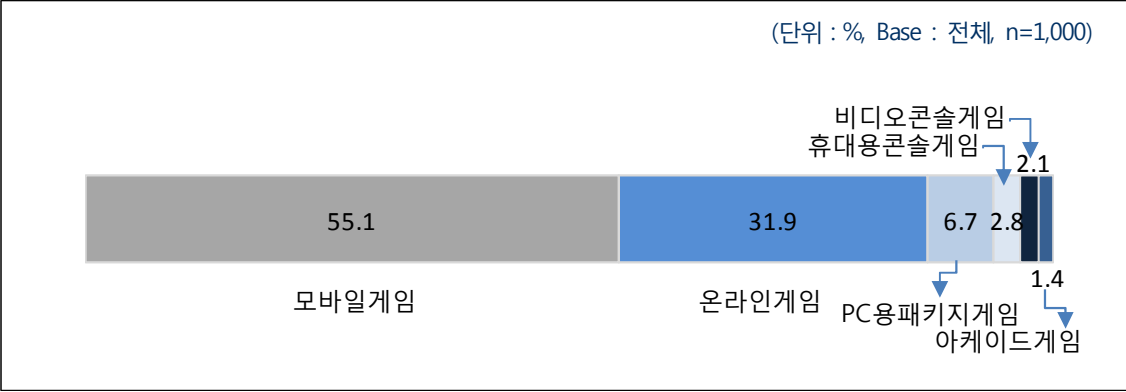
(단위 : 중복%)

		사례수 (명)	모바일 게임	온라인 게임	PC용 패키지 게임	휴대용콘솔 게임	비디오콘솔 게임	아케이드 게임
전체		(1000)	87.2	61.5	25.5	14.2	11.1	11.0
성별	남자	(508)	82.5	74.8	37.2	14.0	14.6	13.2
	여자	(492)	92.1	47.8	13.4	14.4	7.5	8.7
연령	만10~18세	(175)	86.3	75.4	21.1	14.9	5.7	6.9
	만19~29세	(232)	89.2	74.1	37.5	15.5	12.9	18.5
	만30~39세	(256)	91.8	53.5	27.0	13.3	14.1	14.1
	만40~49세	(274)	84.7	48.2	19.3	14.2	10.9	5.5
	만50~59세	(63)	74.6	66.7	14.3	11.1	7.9	6.3

나) 게임 분야별 이용 비중

○ 최근 이용하고 있는 게임 분야별 이용 비중은 '모바일게임'(55.1%), '온라인게임'(31.9%), 'PC용 패키지게임'(6.7%), '휴대용콘솔게임'(2.8%), '비디오콘솔게임'(2.1%), '아케이드게임'(1.4%) 순으로 나타남.

〈그림 1-1-15〉 게임 분야별 이용 비중



- 이용 비중이 가장 높은 '모바일게임'은 여자(68.9%)가 남자(41.8%)보다 높고, 남자는 '온라인게임' 이용 비중이 여자의 2배 정도임. 연령별로 10~18세와 50대 연령대는 '모바일게임'과 '온라인게임' 이용 비중이 비슷하게 나타났고, 나머지 연령대에서는 '모바일게임' 이용 비중이 높음.

〈표 1-1-23〉 응답자 특성별 게임 분야별 이용 비중

(단위 : %)

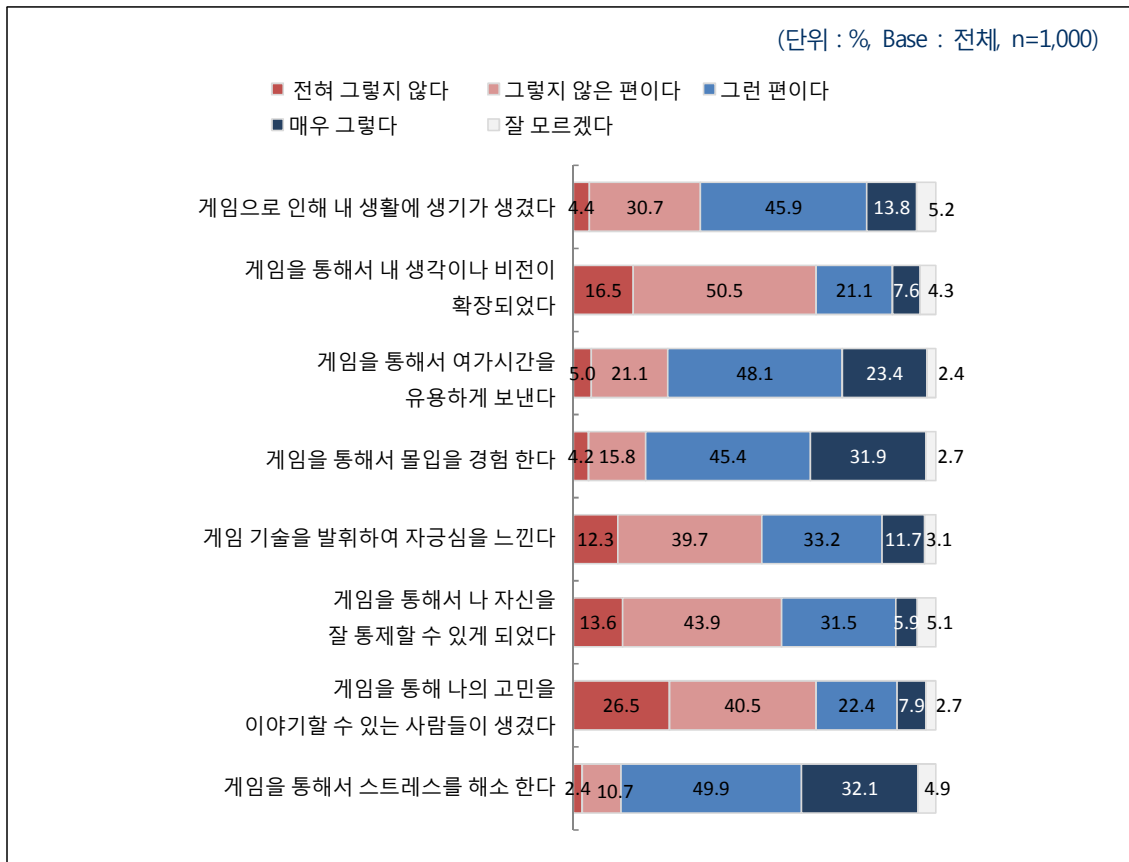
		사례수 (명)	모바일 게임	온라인 게임	PC용 패키지 게임	휴대용콘솔 게임	비디오콘솔 게임	아케이드 게임
전체		(1000)	55.1	31.9	6.7	2.8	2.1	1.4
성별	남자	(508)	41.8	41.9	9.8	2.2	2.9	1.4
	여자	(492)	68.9	21.5	3.6	3.4	1.2	1.4
연령	만10~18세	(175)	46.4	42.0	5.8	3.0	2.0	0.9
	만19~29세	(232)	50.0	35.8	8.6	1.9	1.7	1.9
	만30~39세	(256)	63.3	24.0	6.5	2.1	2.6	1.4
	만40~49세	(274)	59.6	26.5	6.1	4.4	2.1	1.2
	만50~59세	(63)	45.4	44.4	6.0	1.7	1.1	1.4

2. 게임 일반에 대한 인식

1) 게임을 통해 겪은 변화

- 게임을 통해 겪은 변화로 긍정비율(그런 편이다+매우 그렇다) 기준, '스트레스 해소'(82.0%)가 가장 높고, 다음으로 '몰입 경험'(77.3%), '여가시간의 유용한 활용'(71.5%), '생활의 활기'(59.7%), '게임 기술 발휘를 통해 자긍심을 느낌'(44.9%) 등의 순으로 나타남.

〈그림 1-2-1〉 게임을 통해 겪은 변화



〈표 1-2-1〉 응답자 특성별 게임을 통해 겪은 변화-긍정 비율(그런 편이다 + 매우 그렇다)

(단위 : %)

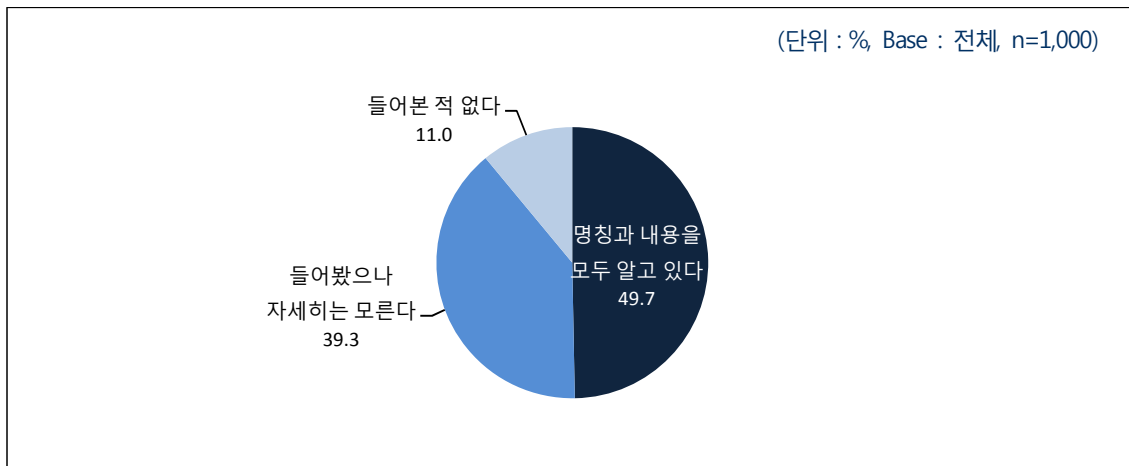
	사례수 (명)	게임으로 인해 내 생활에 생기가 생겼다	게임을 통해서 내 생각이나 비전이 확장되었다	게임을 통해서 여가시간을 유용하게 보낸다	게임을 통해서 몰입을 경험 한다	게임 기술을 발휘하여 자긍심을 느낀다	게임을 통해서 나 자신을 잘 통제할 수 있게 되었다	게임을 통해 나의 고민을 이야기할 수 있는 사람들이 생겼다	게임을 통해서 스트레스를 해소 한다
전체	(1000)	59.7	28.7	71.5	77.3	44.9	37.4	30.3	82.0
성별	남자	(508)	65.6	36.6	77.0	80.7	49.8	40.7	84.1
	여자	(492)	53.7	20.5	65.9	73.8	39.8	33.9	79.9
연령	만10~18세	(53)	92.5	67.9	81.1	77.4	64.2	64.2	83.0
	만19~29세	(175)	69.7	45.7	72.0	73.1	60.0	48.6	79.4
	만30~39세	(232)	62.9	27.6	72.0	82.8	51.7	38.4	81.9
	만40~49세	(256)	61.7	26.2	74.2	78.1	45.3	37.1	85.2
	만50~59세	(274)	50.0	19.3	67.2	74.8	29.9	30.7	81.4

2) '셋다운제도'⁴⁾ 인지도 및 필요성 평가

가) '셋다운제도' 인지도

- 게임이용자의 49.7%가 '셋다운제도'의 명칭과 내용을 모두 알고 있는 것으로 나타남. '들어봤으나 내용을 자세히는 모른다'는 응답이 39.3%, '들어본 적 없다'는 11.0%임.

〈그림 1-2-2〉 '셋다운제도' 인지도



- 응답자 특성별로 살펴보면, '셋다운제도' 인지도는 남자가 여자보다 높고, 20대 이하의 연령대에서 상대적으로 인지도가 높게 나타남.

〈표 1-2-2〉 응답자 특성별 '셋다운제도' 인지도

(단위 : %)

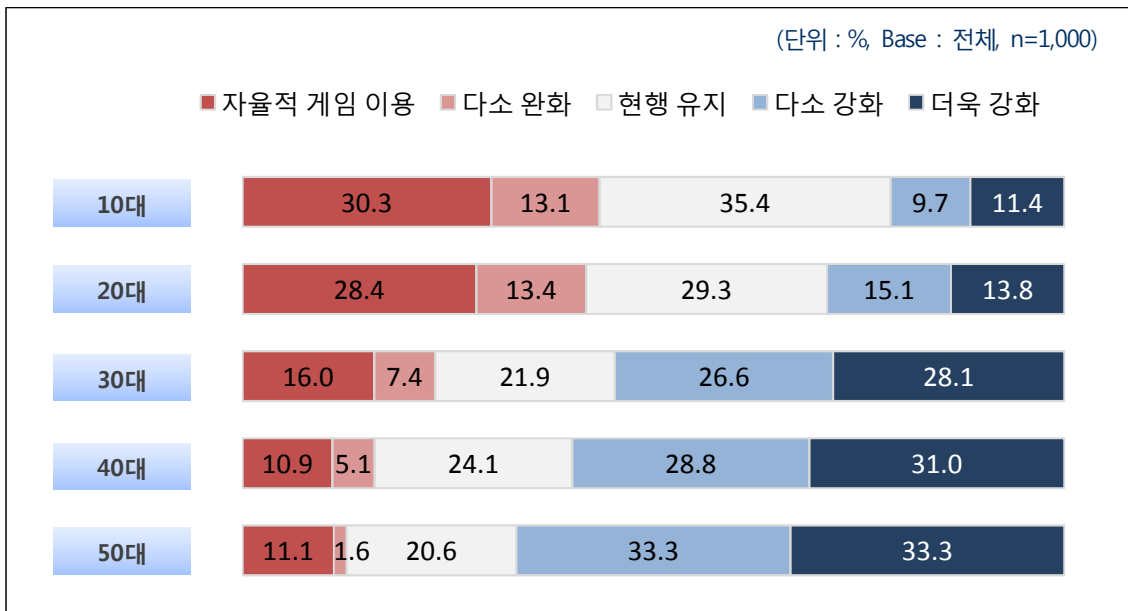
		사례수 (명)	명칭과 내용을 모두 알고 있다	들어봤으나 자세히는 모른다	들어본 적 없다
전체		(1000)	49.7	39.3	11.0
성별	남자	(508)	58.7	36.0	5.3
	여자	(492)	40.4	42.7	16.9
연령	만10~18세	(175)	64.0	16.0	20.0
	만19~29세	(232)	69.0	25.9	5.2
	만30~39세	(256)	41.4	48.8	9.8
	만40~49세	(274)	36.5	51.8	11.7
	만50~59세	(63)	30.2	60.3	9.5

4) 셋다운제도로란 오전 0시부터 오전 6시까지 만16세 미만 청소년의 인터넷게임 접속을 차단하는 제도로 2011년 11월 20일부터 시행되어 현재 실시되고 있음.

나) '셧다운제도'에 대한 평가

- '셧다운제도'에 대해 연령별로 뚜렷한 차이를 보임. 시간 및 연령 제한 모두 본 제도의 해당 연령이 속하는 10~18세의 연령대에서 완화해야 한다는 응답자 비중이 상대적으로 높고, 연령대가 높을수록 강화해야 한다는 비율이 높음.

〈그림 1-2-3〉 '셧다운제도'의 '시간 제한'에 대한 평가

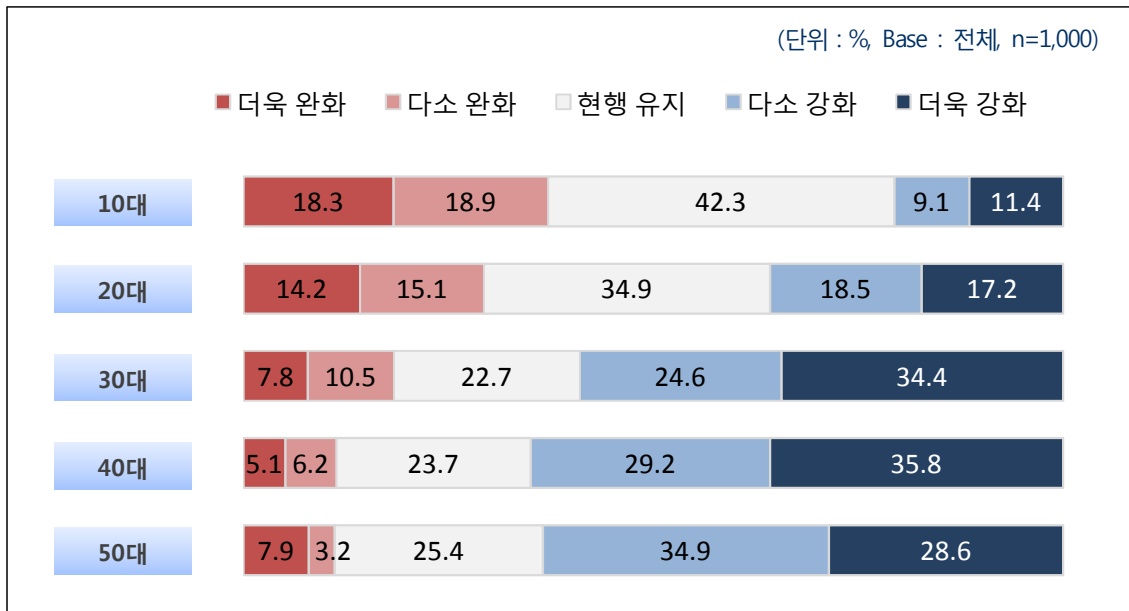


〈표 1-2-3〉 응답자 특성별 '셧다운제도'의 '시간 제한'에 대한 평가

(단위 : %)

		사례수 (명)	청소년들이 자율적으로 게임을 이용하도록 해야한다	시간 제한을 다소 완화해야 한다	현행대로 유지해야 한다	시간 제한을 다소 강화해야 한다	시간 제한을 더욱 강화해야 한다	계
전체		(1000)	19.7	8.8	26.5	22.0	23.0	100.0
성별	남자	(508)	24.4	10.6	25.0	18.9	21.1	100.0
	여자	(492)	14.8	6.9	28.0	25.2	25.0	100.0
연령	만10~18세	(175)	30.3	13.1	35.4	9.7	11.4	100.0
	만19~29세	(232)	28.4	13.4	29.3	15.1	13.8	100.0
	만30~39세	(256)	16.0	7.4	21.9	26.6	28.1	100.0
	만40~49세	(274)	10.9	5.1	24.1	28.8	31.0	100.0
	만50~59세	(63)	11.1	1.6	20.6	33.3	33.3	100.0

〈그림 1-2-4〉 '셋다운제도'의 '연령 제한'에 대한 평가



〈표 1-2-4〉 응답자 특성별 '셋다운제도'의 '연령 제한'에 대한 평가

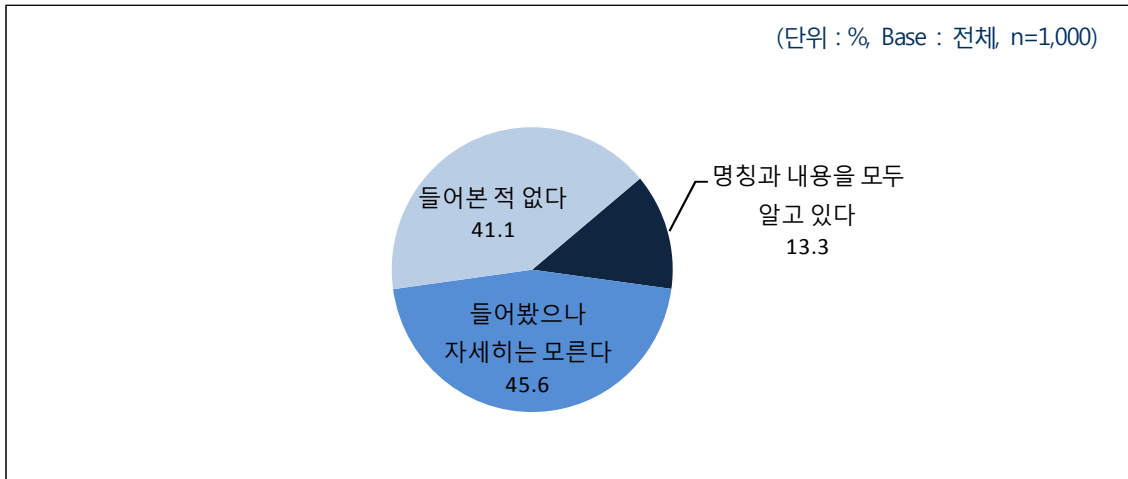
(단위 : %)

		사례수 (명)	연령 제한을 더욱 완화해야 한다	연령 제한을 다소 완화해야 한다	현행대로 유지해야 한다	연령 제한을 다소 강화해야 한다	연령 제한을 더욱 강화해야 한다	계
전체		(1000)	10.4	11.4	29.4	22.4	26.4	100.0
성별	남자	(508)	14.2	11.4	30.3	20.3	23.8	100.0
	여자	(492)	6.5	11.4	28.5	24.6	29.1	100.0
연령	만10~18세	(175)	18.3	18.9	42.3	9.1	11.4	100.0
	만19~29세	(232)	14.2	15.1	34.9	18.5	17.2	100.0
	만30~39세	(256)	7.8	10.5	22.7	24.6	34.4	100.0
	만40~49세	(274)	5.1	6.2	23.7	29.2	35.8	100.0
	만50~59세	(63)	7.9	3.2	25.4	34.9	28.6	100.0

다) '선택적 셧다운제도'⁵⁾ 인지도

- '선택적 셧다운제도'의 명칭과 내용을 모두 알고 있다는 응답자는 13.3%, '들어봤으나 내용을 자세히는 모른다' 45.6%, '들어본 적 없다' 41.1%로 나타남.

〈그림 1-2-5〉 '선택적 셧다운제도' 인지도



- － 응답자 특성별로 살펴보면, '선택적 셧다운제도' 인지도는 남자가 여자보다 높고, 20대 이하의 연령대에서 상대적으로 인지도가 높게 나타남.

〈표 1-2-5〉 응답자 특성별 '선택적 셧다운제도' 인지도

(단위 : %)

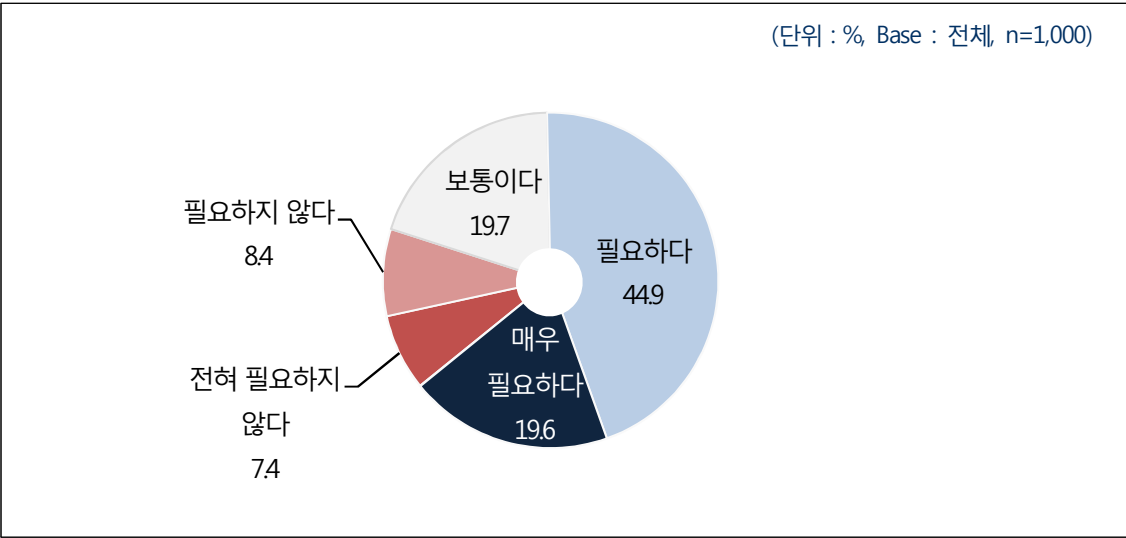
		사례수 (명)	명칭과 내용을 모두 알고 있다	들어봤으나 자세히는 모른다	들어본 적 없다
전체		(1000)	13.3	45.6	41.1
성별	남자	(508)	16.1	44.9	39.0
	여자	(492)	10.4	46.3	43.3
연령	만10~18세	(175)	17.7	25.7	56.6
	만19~29세	(232)	16.8	41.8	41.4
	만30~39세	(256)	10.9	50.8	38.3
	만40~49세	(274)	11.3	54.4	34.3
	만50~59세	(63)	6.3	55.6	38.1

5) '선택적 셧다운제도'란 만18세 미만의 자녀를 둔 부모가 게임회사에 요청해 자녀의 게임이용시간을 설정할 수 있도록하여 자녀의 특정시간대 게임 접속을 막을 수 있는 제도로 2011년 11월 20일부터 시행되어 현재 실시되고 있음.

라) '선택적 섯다운제도' 필요성

○ '선택적 섯다운제도'의 필요성에 대해 필요하다(필요+매우필요)는 응답이 전체 64.5%로 나타났고, 필요하지 않다는 응답은 15.8%임.

〈그림 1-2-6〉 '선택적 섯다운제도' 필요성



－ 필요하다(필요+매우필요)는 응답률은 여자(71.0%)가 남자(58.2%)보다 높고, 20세 이하 연령대 대비 30대 이상의 연령대에서 높게 나타남.

〈표 1-2-6〉 응답자 특성별 '선택적 섯다운제도' 필요성

(단위 : %)

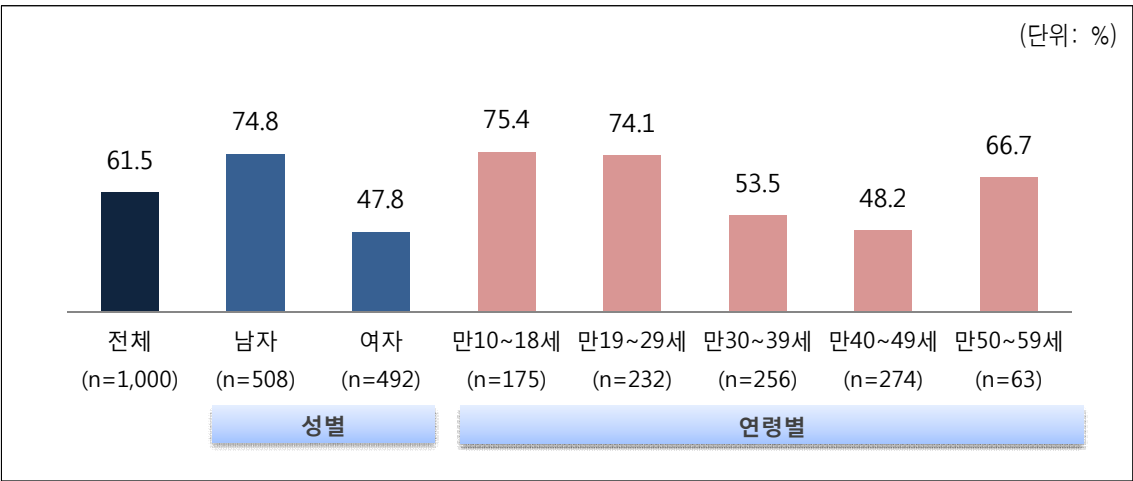
		사례수 (명)	전혀 필요하지 않다	필요하지 않다	보통이다	필요하다	매우 필요하다
전체		(1000)	7.4	8.4	19.7	44.9	19.6
성별	남자	(508)	10.8	9.4	21.5	41.5	16.7
	여자	(492)	3.9	7.3	17.9	48.4	22.6
연령	만10~18세	(175)	14.3	10.9	20.0	46.9	8.0
	만19~29세	(232)	10.8	11.6	23.7	39.2	14.7
	만30~39세	(256)	5.5	6.6	19.5	43.0	25.4
	만40~49세	(274)	2.9	6.9	17.5	48.5	24.1
	만50~59세	(63)	3.2	3.2	14.3	52.4	27.0

3. 온라인게임 이용 현황 및 특성

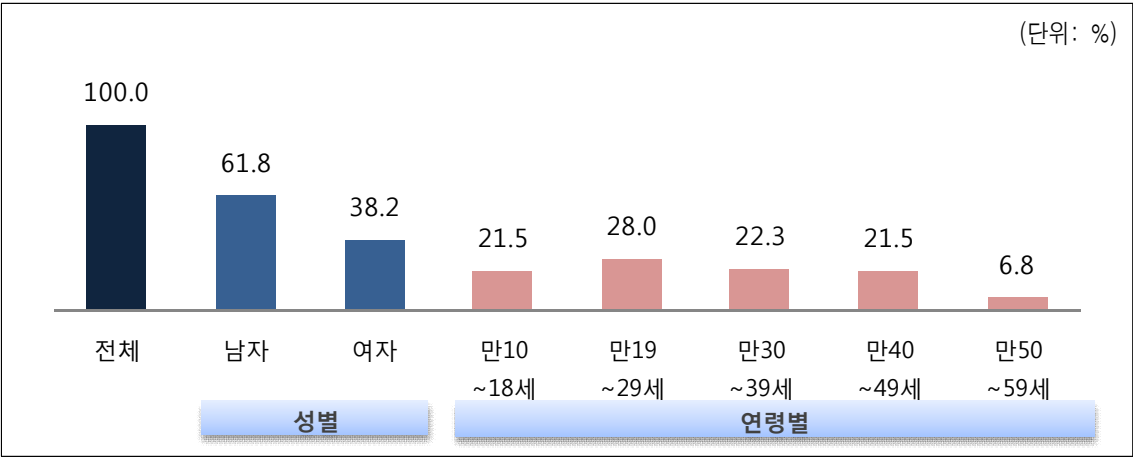
1) 온라인게임 이용자 특성

- 게임이용자 중 온라인게임 이용률은 전체 61.5%로 나타났고, 남자가 74.8%로 여자 (47.8%)보다 27.0%p 높았으며, 연령별로는 20대 이하에서 74% 이상으로 높게 나타남.
- 온라인게임 이용자의 성별 분포는 남자 61.8%, 여자 38.2%이며, 연령대 분포는 만 10~18세 21.5%, 만19~29세 28.0%, 30대 22.3%, 40대 21.5%, 50대 6.8%로 나타남.

〈그림 1-3-1〉 게임이용자 중 온라인게임 이용률



〈그림 1-3-2〉 온라인게임 이용자의 성·연령별 분포



제1부 국내 게임이용자 조사

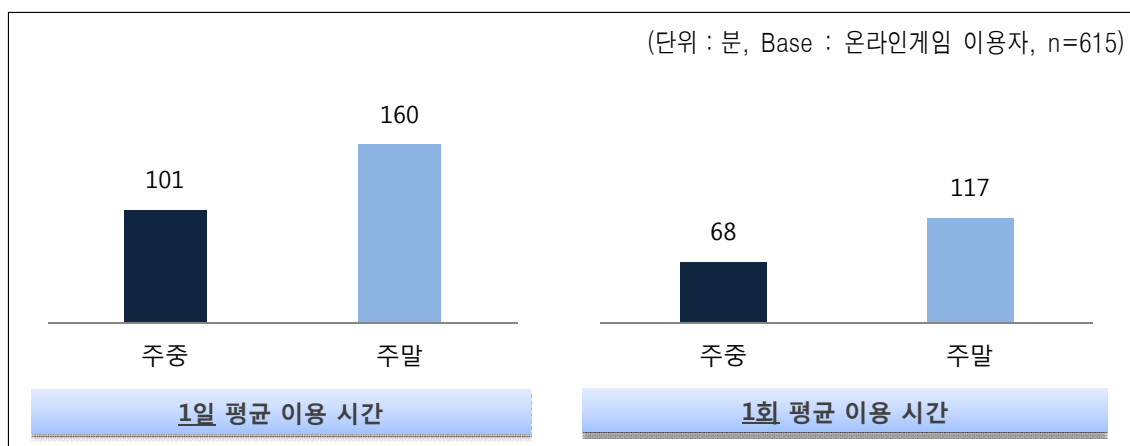
〈표 1-3-1〉 응답자 특성별 게임이용자 중 온라인게임 이용률

		전체 게임이용자 사례수(명)	온라인게임 이용자 사례수(명)	게임이용자 중 온라인게임 이용률(%)
전체		(1000)	(615)	61.5
결혼여부	미혼	(557)	(395)	70.9
	기혼	(443)	(220)	49.7
직업	농업/임업/어업	(2)	(2)	100.0
	자영업	(52)	(38)	73.1
	판매/서비스직	(40)	(20)	50.0
	기능/숙련직	(16)	(10)	62.5
	일반작업직	(9)	(7)	77.8
	사무/기술직	(357)	(196)	54.9
	경영/관리직	(32)	(19)	59.4
	전문/자유직	(64)	(33)	51.6
	가정주부	(111)	(46)	41.4
	초중고생	(163)	(121)	74.2
	대학생	(122)	(102)	83.6
	무직	(32)	(21)	65.6
학력	초등학교 재학/졸업	(54)	(35)	64.8
	중학교 재학/졸업	(55)	(43)	78.2
	고등학교 재학/졸업	(200)	(132)	66.0
	대학교 재학/졸업	(624)	(373)	59.8
	대학원 재학/졸업	(67)	(32)	47.8
월평균 가구 소득	200만원 미만	(134)	(83)	61.9
	200~300만원 미만	(182)	(125)	68.7
	300~400만원 미만	(204)	(119)	58.3
	400~500만원 미만	(214)	(129)	60.3
	500~600만원 미만	(109)	(60)	55.0
	600~700만원 미만	(48)	(31)	64.6
	700만원 이상	(89)	(51)	57.3
	모름	(20)	(17)	85.0

2) 온라인게임 평균 이용 시간

- 1회 평균 온라인게임 이용 시간은 주중 101분, 주말 160분으로 나타남.
- 1회 평균 이용 시간은 주중 68분, 주말 117분임.
- 구간별로 살펴보면, 일평균 2시간 이상 이용자 비중은 주중 33.3%, 주말 63.7%로 나타났다으며, 1회 평균 2시간 이상 이용자는 주중 17.7%, 주말 46.5%를 기록함.

〈그림 1-3-3〉 온라인게임 평균 이용 시간



〈표 1-3-2〉 온라인게임 평균 이용 시간-구간별

(단위 : %, n=615)

		1시간 미만	1~2시간 미만	2~3시간 미만	3시간 이상	이용하지 않음
1일 기준	주중	16.6	41.1	16.9	16.4	8.9
	주말	8.3	25.5	25.2	38.5	2.4
1회 기준	주중	31.5	41.8	11.5	6.2	8.9
	주말	14.5	36.6	24.4	22.1	2.4

- 응답자 특성별로 살펴보면, 남자가 여자보다 이용시간이 길고, 연령별 특이점은 만 19~29세의 연령대가 타 연령대 대비 이용시간이 길게 나타남.

〈표 1-3-3〉 응답자 특성별 온라인게임 평균 이용 시간

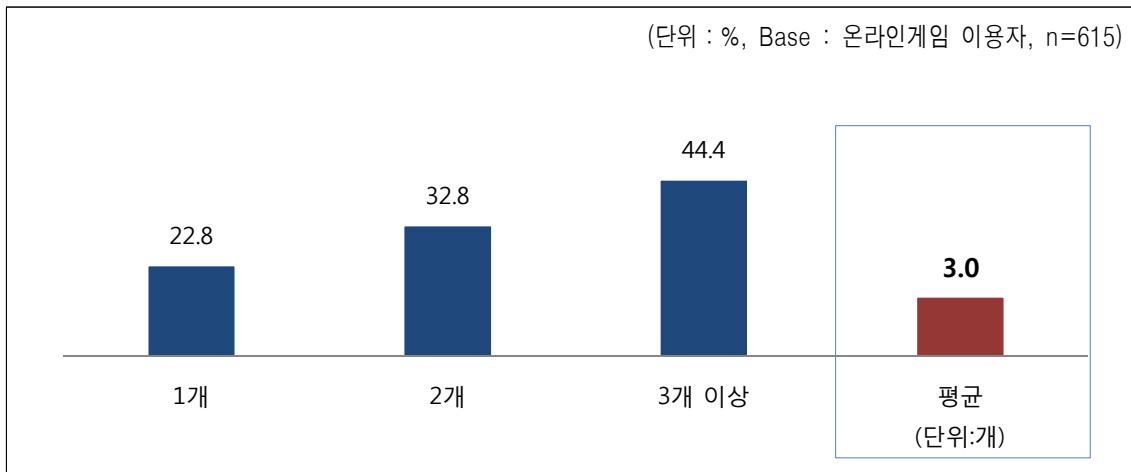
(단위 : 분)

		사례수 (명)	1일 평균 이용 시간		1회 평균 이용 시간	
			주중	주말	주중	주말
전체		(615)	101	160	68	117
성별	남자	(380)	113	172	77	126
	여자	(235)	83	139	54	102
연령	만10~18세	(132)	77	135	56	109
	만19~29세	(172)	121	214	87	165
	만30~39세	(137)	105	158	62	105
	만40~49세	(132)	97	123	61	82
	만50~59세	(42)	97	135	69	94

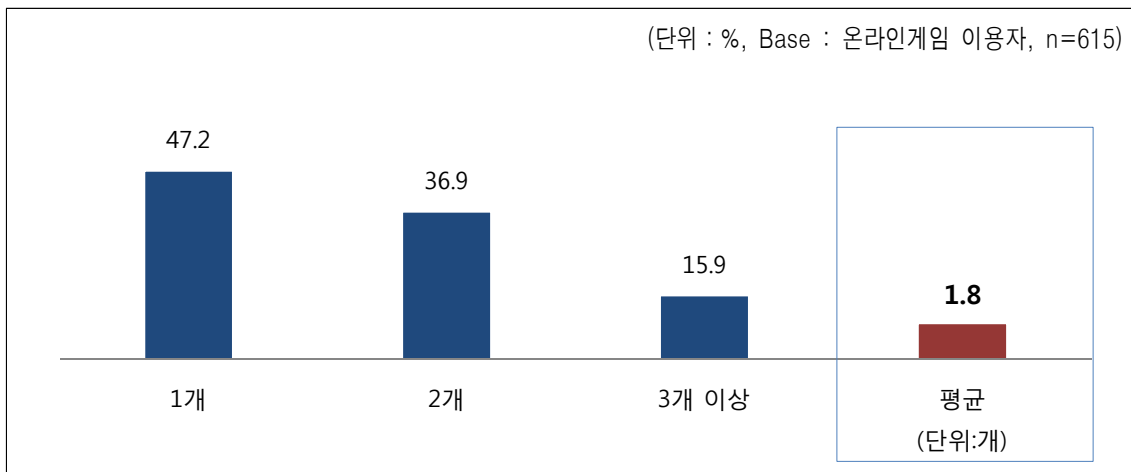
3) 온라인게임 이용 개수

- 온라인게임 다운로드 후 실제 이용한 게임 개수는 평균 3.0개로 나타났으며, 이중 주로 이용하는 게임은 평균 1.8게임.

〈그림 1-3-4〉 온라인게임 총 이용 개수



〈그림 1-3-5〉 온라인게임 주 이용 개수



- 총 이용 개수와 주 이용 개수는 각각 3.0개, 1.8개로 남녀 동일하게 나타났고, 연령대 별로 큰 차이를 보이지 않으며, 전반적으로 총 이용 개수는 3개 수준이고, 이중 2개 정도를 주로 이용하고 있음.

〈표 1-3-4〉 응답자 특성별 온라인게임 이용 개수

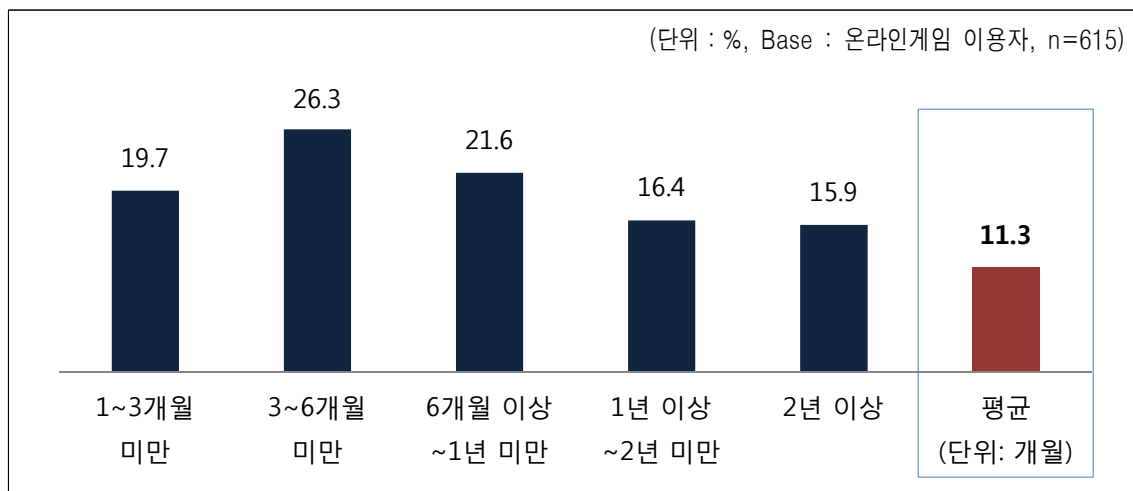
(단위 : %)

		사례수 (명)	총 이용 개수 (2013년 7월 이후 다운로드 후 실제 이용한 개수)				평균 (단위:개)	주 이용 개수 (2013년 7월 이후 다운로드 후 주로 이용하는 개수)				평균 (단위:개)
			1개	2개	3개 이상	계		1개	2개	3개 이상	계	
전체		(615)	22.8	32.8	44.4	100.0	3.0	47.2	36.9	15.9	100.0	1.8
성별	남자	(380)	22.6	30.5	46.8	100.0	3.0	45.5	37.9	16.6	100.0	1.8
	여자	(235)	23.0	36.6	40.4	100.0	3.0	49.8	35.3	14.9	100.0	1.8
연령	만10~18세	(132)	19.7	32.6	47.7	100.0	2.9	45.5	37.9	16.7	100.0	1.8
	만19~29세	(172)	18.6	34.9	46.5	100.0	3.1	47.7	41.3	11.0	100.0	1.7
	만30~39세	(137)	27.0	29.9	43.1	100.0	3.1	48.9	34.3	16.8	100.0	1.8
	만40~49세	(132)	25.0	38.6	36.4	100.0	2.7	48.5	34.8	16.7	100.0	1.8
	만50~59세	(42)	28.6	16.7	54.8	100.0	3.2	40.5	31.0	28.6	100.0	2.2

4) 온라인게임 한 개당 이용 지속기간

- 온라인게임 하나를 즐기는 기간은 '3개월 이상 6개월 미만'이 26.3%로 가장 높았고, 평균 11.3개월로 나타남.

〈그림 1-3-6〉 온라인게임 한 개당 이용 지속기간



- 남자(13.0개월)가 여자(8.6개월)보다 평균 지속기간이 길고, 연령별로는 만19~29세 연령대에서 상대적으로 길게 나타남.

〈표 1-3-5〉 응답자 특성별 온라인게임 한 개당 이용 지속기간

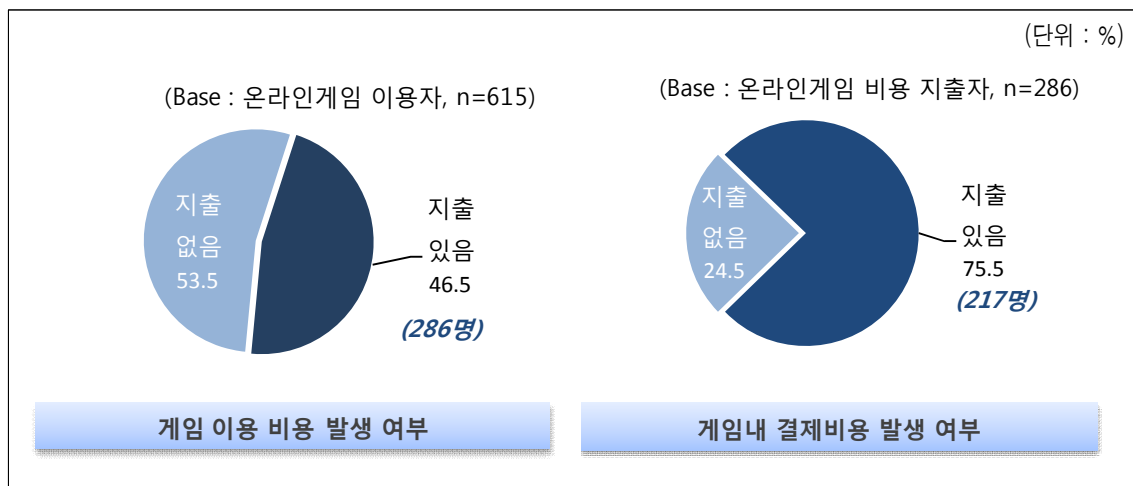
(단위 : %)

		사례수 (명)	1~3개월 미만	3~6개월 미만	6개월~ 1년 미만	1년 이상~ 2년 미만	2년 이상	계	평균 (단위:개월)
전체		(615)	19.7	26.3	21.6	16.4	15.9	100.0	11.3
성별	남자	(380)	14.2	25.0	20.8	21.6	18.4	100.0	13.0
	여자	(235)	28.5	28.5	23.0	8.1	11.9	100.0	8.6
연령	만10~18세	(132)	(132)	18.9	31.1	16.7	15.9	17.4	10.1
	만19~29세	(172)	(172)	20.3	24.4	18.6	15.7	20.9	13.7
	만30~39세	(137)	(137)	16.8	24.1	28.5	19.0	11.7	9.1
	만40~49세	(132)	(132)	18.9	26.5	23.5	16.7	14.4	11.9
	만50~59세	(42)	(42)	31.0	26.2	21.4	11.9	9.5	10.6

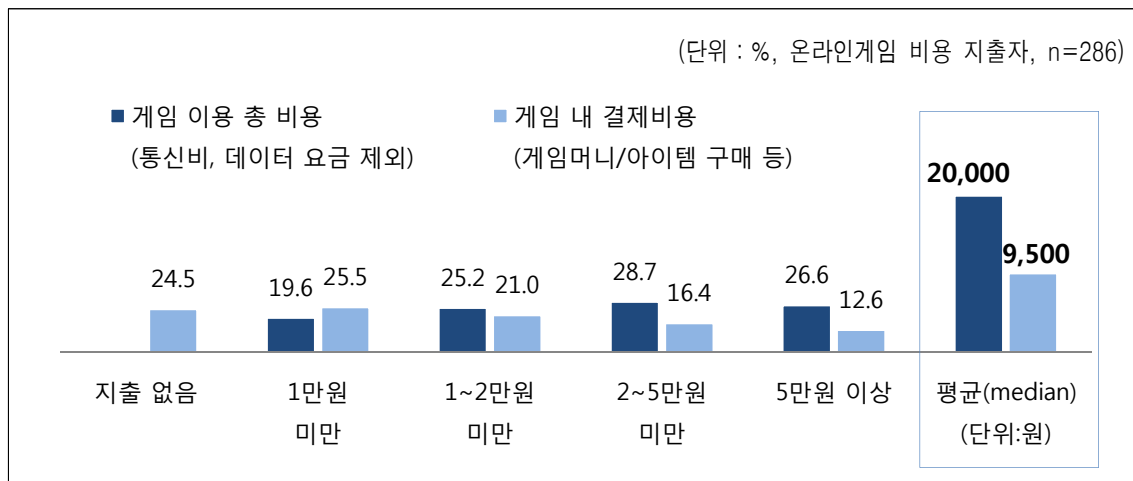
5) 온라인게임 월 이용/구입 비용⁶⁾

- 온라인게임 이용시 통신비 및 데이터 요금을 제외한 비용 지출이 있는 경우는 46.5%이며, 나머지 53.5%는 무료로 게임을 이용하는 것으로 나타남. 비용 지출이 있는 응답자 중 게임머니/아이템 구매 등 게임내 결제비용이 발생하는 경우는 75.5%임.
- 게임 이용시 비용 지출이 있는 응답자의 총 비용을 중앙값(median)으로 산출한 결과, 평균 20,000원, 게임내 결제비용은 평균 9,500원으로 나타남.

〈그림 1-3-7〉 온라인게임 비용 지출 여부



〈그림 1-3-8〉 온라인게임 월 이용/구입 비용



- 응답자 특성별로 살펴보면, 게임 이용 평균 총비용은 남자(20,000원)와 여자(20,000원) 차이가 없으며, 게임 내 결제비용은 남자(10,000원)가 여자(8,000원)보다 높음.

6) 평균 비용은 중앙값(median)으로 산출됨. 소득이나 비용 등은 극단치 때문에 중앙값을 주로 이용함.

제1부 국내 게임이용자 조사

〈표 1-3-6〉 응답자 특성별 온라인게임 월 이용/구입 비용

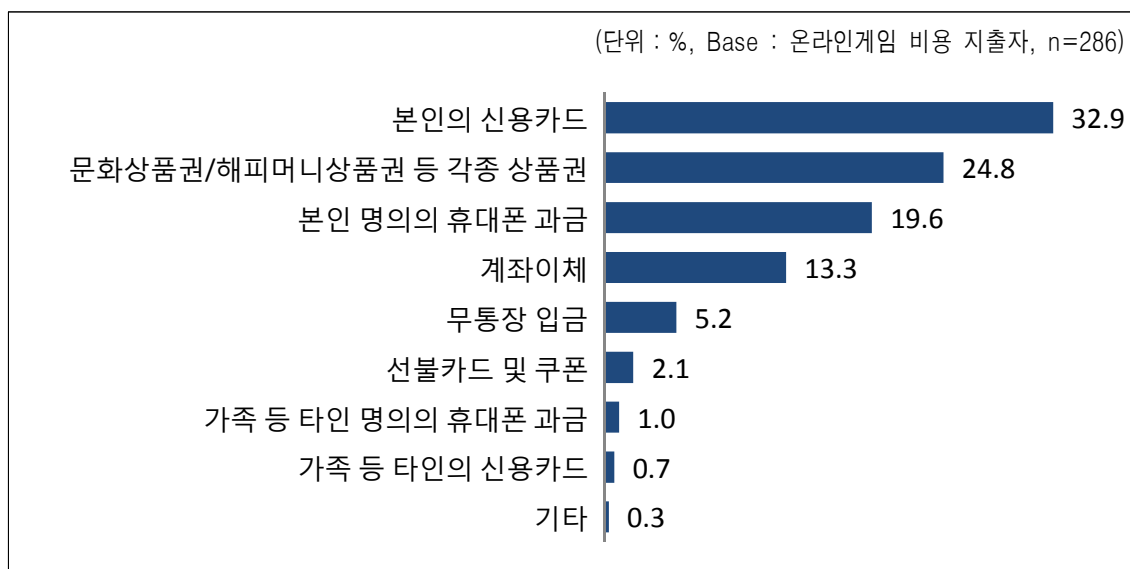
(단위 : %)

		사례수 (명)	게임 이용 총비용 (게임 계정 이용료, 게임머니/아이템구입, 게임 목적의 PC방 이용료 등 포함. 통신비, 데이터 요금은 제외)					평균 (median) (단위:원)	게임 내 결제비용 (게임머니/아이템구입 등)						평균 (median) (단위:원)
			1만원 미만	1~2 만원 미만	2~5 만원 미만	5만원 이상	계		지출 없음	1만원 미만	1~2 만원 미만	2~5 만원 미만	5만원 이상	계	
전체		(286)	19.6	25.2	28.7	26.6	100.0	20,000	24.5	25.5	21.0	16.4	12.6	100.0	9,500
성별	남자	(201)	16.4	26.4	29.4	27.9	100.0	20,000	22.9	24.9	21.4	16.9	13.9	100.0	10,000
	여자	(85)	27.1	22.4	27.1	23.5	100.0	20,000	28.2	27.1	20.0	15.3	9.4	100.0	8,000
연령	만10~18세	(34)	29.4	26.5	38.2	5.9	100.0	12,500	17.6	32.4	29.4	20.6	0.0	100.0	7,500
	만19~29세	(89)	18.0	25.8	28.1	28.1	100.0	20,000	29.2	21.3	21.3	14.6	13.5	100.0	5,000
	만30~39세	(83)	18.1	28.9	21.7	31.3	100.0	20,000	26.5	28.9	20.5	8.4	15.7	100.0	5,000
	만40~49세	(60)	16.7	21.7	31.7	30.0	100.0	30,000	23.3	23.3	16.7	25.0	11.7	100.0	10,000
	만50~59세	(20)	25.0	15.0	35.0	25.0	100.0	20,000	10.0	25.0	20.0	25.0	20.0	100.0	12,500

6) 온라인게임 이용/구입 비용 결제 방식

- 온라인게임 이용시 게임 내 결제비용이 발생한다는 응답자의 결제 방식은 '본인 신용카드'가 32.9%로 가장 높고, '문화상품권/해피머니상품권 등 각종 상품권'(24.8%)이 다음 순으로 나타남.

〈그림 1-3-9〉 온라인게임 이용/구입 비용 결제 방식



- '본인의 신용카드'로 결제한다는 응답자의 남녀 비율은 차이가 없고, 연령별로 만10~18세가 '문화상품권/해피머니상품권 등 각종 상품권'으로 결제한다는 응답이 타 연령대 대비 높음.

〈표 1-3-7〉 응답자 특성별 온라인게임 이용/구입 비용 결제 방식

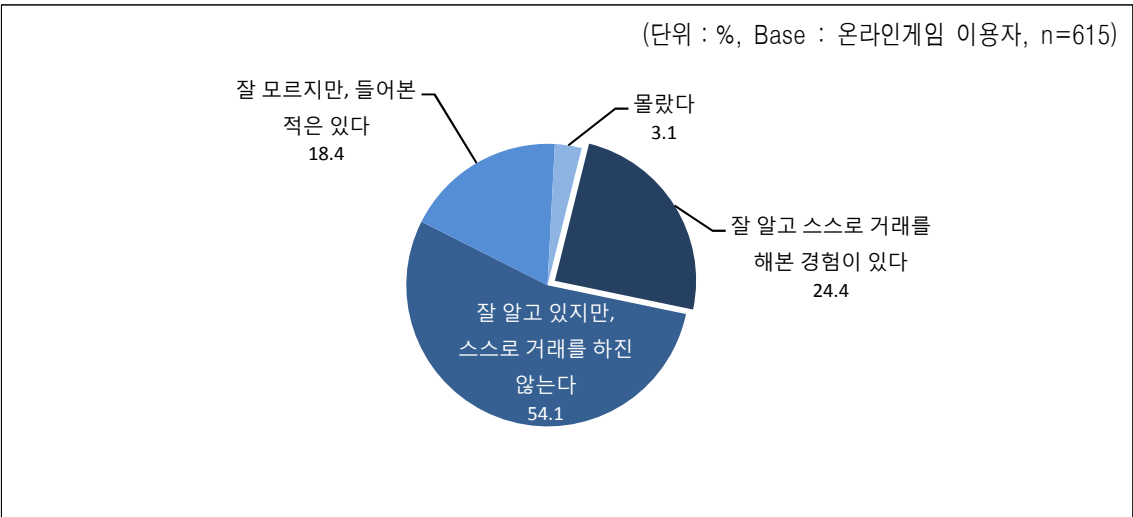
(단위 : %)

		사례수 (명)	본인의 신용 카드	문화 상품권/ 해피머 니상품 권 등 각종 상품권	본인 명의의 휴대폰 과금	계좌 이체	무통장 입금	선불 카드 및 쿠폰	가족 등 타인 명의의 휴대폰 과금	가족 등 타인의 신용 카드	기타 (적립금)
전체		(286)	32.9	24.8	19.6	13.3	5.2	2.1	1.0	0.7	0.3
성별	남자	(201)	32.8	26.9	18.9	12.4	5.5	1.5	1.5	0.5	0.0
	여자	(85)	32.9	20.0	21.2	15.3	4.7	3.5	0.0	1.2	1.2
연령	만10~18세	(34)	0.0	76.5	5.9	2.9	11.8	2.9	0.0	0.0	0
	만19~29세	(89)	37.1	19.1	12.4	20.2	7.9	1.1	1.1	1.1	1
	만30~39세	(83)	39.8	9.6	31.3	13.3	2.4	1.2	1.2	0.0	0
	만40~49세	(60)	36.7	26.7	16.7	10.0	3.3	3.3	1.7	1.7	2
	만50~59세	(20)	30.0	20.0	35.0	10.0	0.0	5.0	0.0	0.0	0

7) 온라인게임 아이템 현금거래 인지도

○ 온라인게임 아이템 현금거래 인지도를 살펴보면, '잘 알고 있지만, 스스로 거래를 하진 않는다'는 응답이 54.1%로 가장 높고, '잘 알고 스스로 거래를 해본 경험이 있다' 24.4%, '잘 모르지만 들어본 적 있다' 18.4%임.

〈그림 1-3-10〉 온라인게임 아이템 현금거래 인지도



- 남자(31.6%)가 여자(12.8%)보다 온라인게임 아이템 현금거래 경험률이 높고, 연령별로 보면 만19~29세와 30대 현금거래 경험률이 타 연령대 대비 높음.

〈표 1-3-8〉 응답자 특성별 온라인게임 아이템 현금거래 인지도

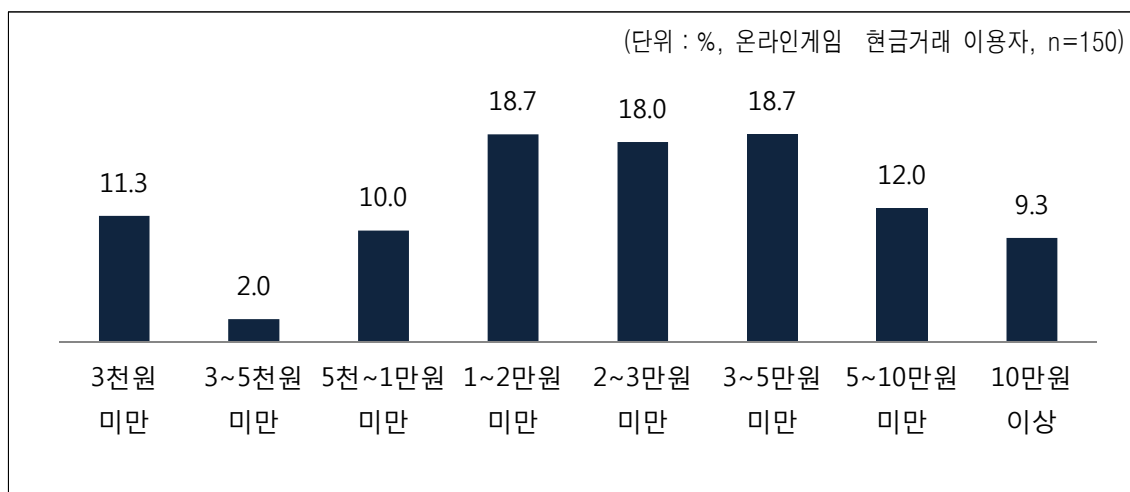
(단위 : %)

		사례수 (명)	잘 알고 스스로 거래를 해본 경험이 있다	잘 알고 있지만, 스스로 거래를 하진 않는다	잘 모르지만, 들어본 적은 있다	몰랐다
전체		(615)	24.4	54.1	18.4	3.1
성별	남자	(380)	31.6	51.3	15.3	1.8
	여자	(235)	12.8	58.7	23.4	5.1
연령	만10~18세	(132)	11.4	53.8	26.5	8.3
	만19~29세	(172)	32.0	54.7	11.6	1.7
	만30~39세	(137)	32.8	54.0	13.1	0.0
	만40~49세	(132)	23.5	53.0	22.0	1.5
	만50~59세	(42)	9.5	57.1	26.2	7.1

8) 온라인게임 아이템 현금거래 1회 평균 금액

- 온라인게임 아이템 현금거래 1회 평균 금액은 '1만원~2만원 미만', '2만원~3만원 미만', '3만원~5만원 미만' 구간이 각각 18%대의 응답 분포를 보였으며, 5만원 이상이 21.3%였음.

〈그림 1-3-11〉 온라인게임 아이템 현금거래 1회 평균 금액



〈표 1-3-9〉 응답자 특성별 온라인게임 아이템 현금거래 1회 평균 금액

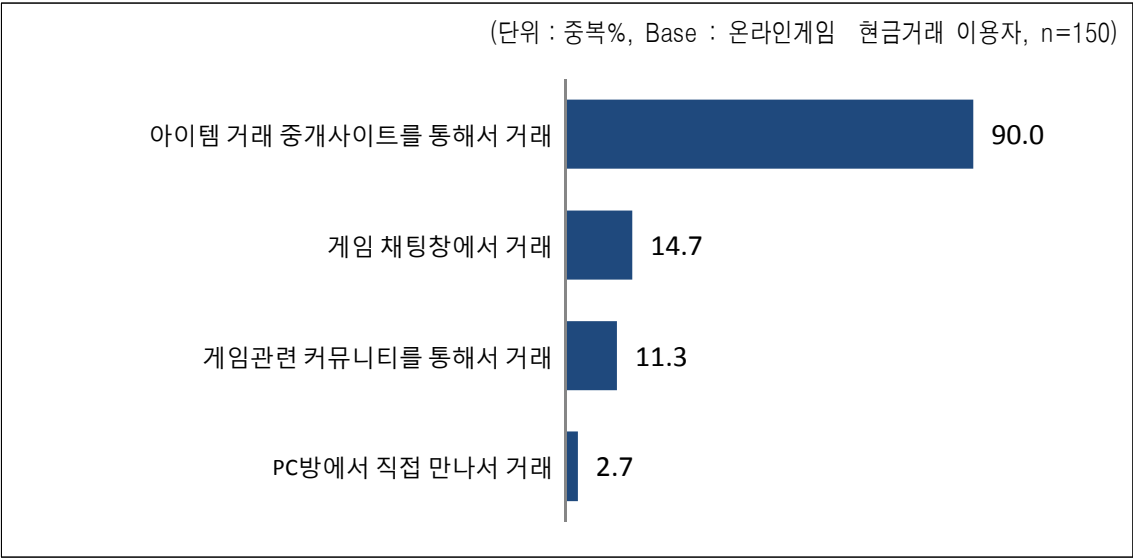
(단위 : %)

		사례수 (명)	3천원 미만	3~5천원 미만	5천원~ 1만원 미만	1~2만원 미만	2~3만원 미만	3~5만원 미만	5~10 만원 미만	10만원 이상
전체		(150)	11.3	2.0	10.0	18.7	18.0	18.7	12.0	9.3
성별	남자	(120)	9.2	2.5	10.8	17.5	17.5	20.0	11.7	10.8
	여자	(30)	20.0	0.0	6.7	23.3	20.0	13.3	13.3	3.3
연령	만10~18세	(15)	33.3	0.0	6.7	6.7	26.7	6.7	13.3	6.7
	만19~29세	(55)	3.6	1.8	10.9	18.2	16.4	18.2	14.5	16.4
	만30~39세	(45)	11.1	2.2	4.4	24.4	22.2	24.4	6.7	4.4
	만40~49세	(31)	16.1	3.2	16.1	16.1	12.9	16.1	12.9	6.5
	만50~59세	(4)	0.0	0.0	25.0	25.0	0.0	25.0	25.0	0.0

9) 온라인게임 아이템 현금거래 방식

○ 온라인게임 이용시 아이템 현금거래 방식은 '아이템거래 중개사이트(아이템베이 등)를 통한 거래'가 90.0%로 가장 높게 나타남.

〈그림 1-3-12〉 온라인게임 아이템 현금거래 방식(중복응답)



〈표 1-3-10〉 응답자 특성별 온라인게임 아이템 현금거래 방식

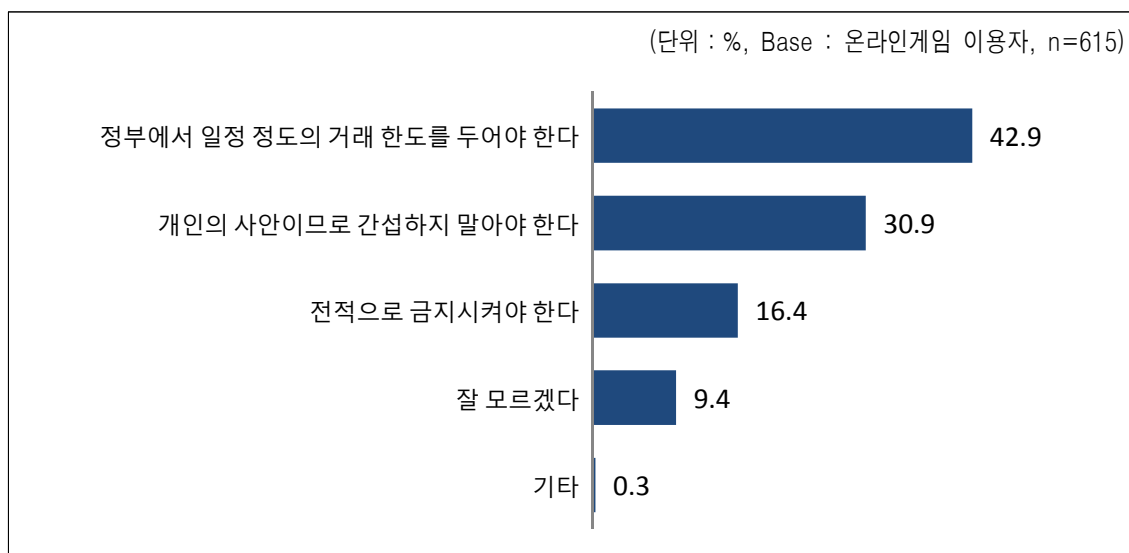
(단위 : 중복%)

		사례수 (명)	아이템 거래 중개사이트 (아이템베이 등)를 통해서 거래	게임 채팅창에서 거래	게임관련 커뮤니티를 통해서 거래	PC방에서 직접 만나서 거래
전체		(150)	90.0	14.7	11.3	2.7
성별	남자	(120)	92.5	13.3	9.2	2.5
	여자	(30)	80.0	20.0	20.0	3.3
연령	만10~18세	(15)	80.0	20.0	26.7	0.0
	만19~29세	(55)	96.4	12.7	7.3	3.6
	만30~39세	(45)	95.6	15.6	13.3	2.2
	만40~49세	(31)	83.9	6.5	9.7	3.2
	만50~59세	(4)	25.0	75.0	0.0	0.0

10) 온라인게임 아이템 현금거래 인식도

- 온라인게임 아이템 현금거래에 대해 '정부에서 일정 정도의 거래 한도를 두어야 한다'는 의견이 42.9%로 가장 높고, '개인의 사안이므로 간섭하지 말아야 한다' 30.9%, '전적으로 금지시켜야 한다'가 16.4%로 나타남.

〈그림 1-3-13〉 온라인게임 아이템 현금거래 인식도



〈표 1-3-11〉 응답자 특성별 온라인게임 아이템 현금거래 인식도

(단위 : %)

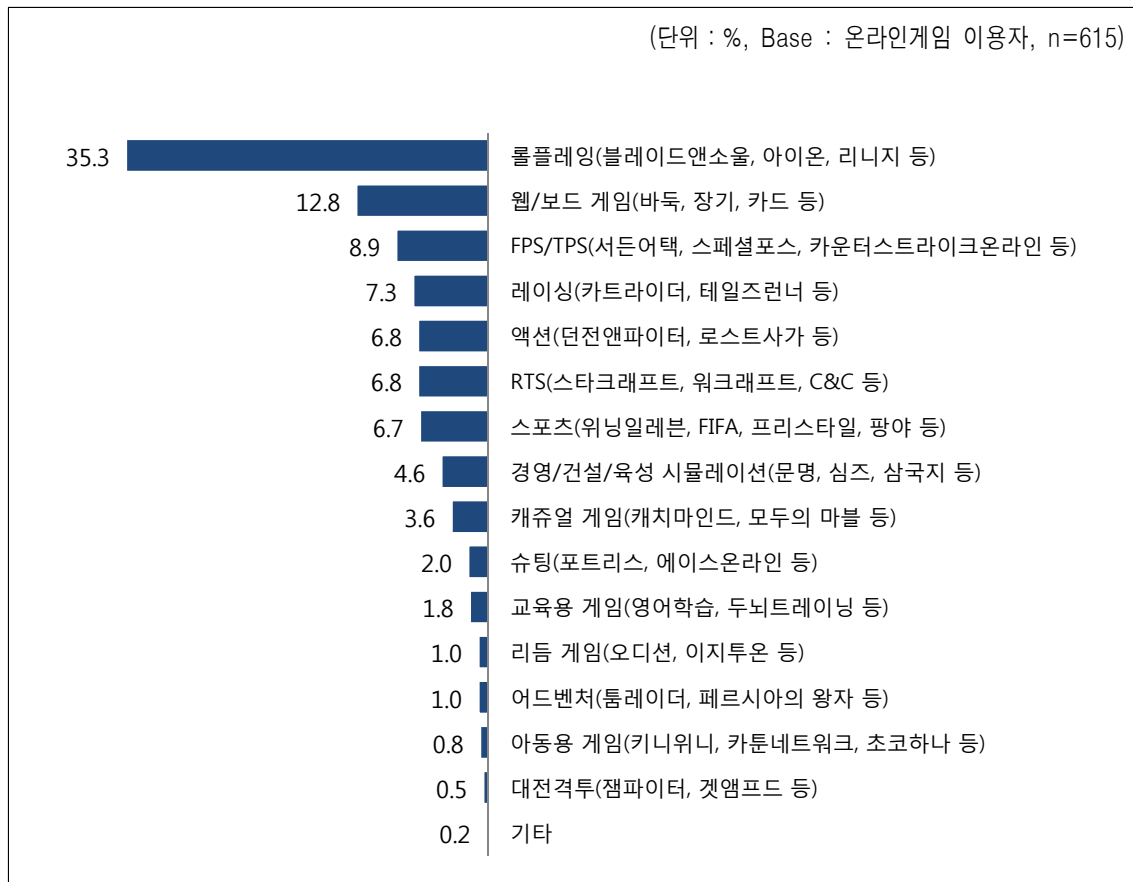
		사례수 (명)	정부에서 일정 정도의 거래 한도를 두어야 한다	개인의 사안이므로 간섭하지 말아야 한다	전적으로 금지시켜야 한다	잘 모르겠다	기타 ⁷⁾
전체		(615)	42.9	30.9	16.4	9.4	0.3
성별	남자	(380)	45.0	31.8	15.0	7.9	0.3
	여자	(235)	39.6	29.4	18.7	11.9	0.4
연령	만10~18세	(132)	31.8	32.6	18.2	17.4	0.0
	만19~29세	(172)	51.7	37.2	4.1	6.4	0.6
	만30~39세	(137)	49.6	27.0	17.5	5.1	0.7
	만40~49세	(132)	35.6	28.8	25.8	9.8	0.0
	만50~59세	(42)	42.9	19.0	28.6	9.5	0.0

7) 기타 의견으로 '거래 안정성을 보장해야 한다'가 있었음.

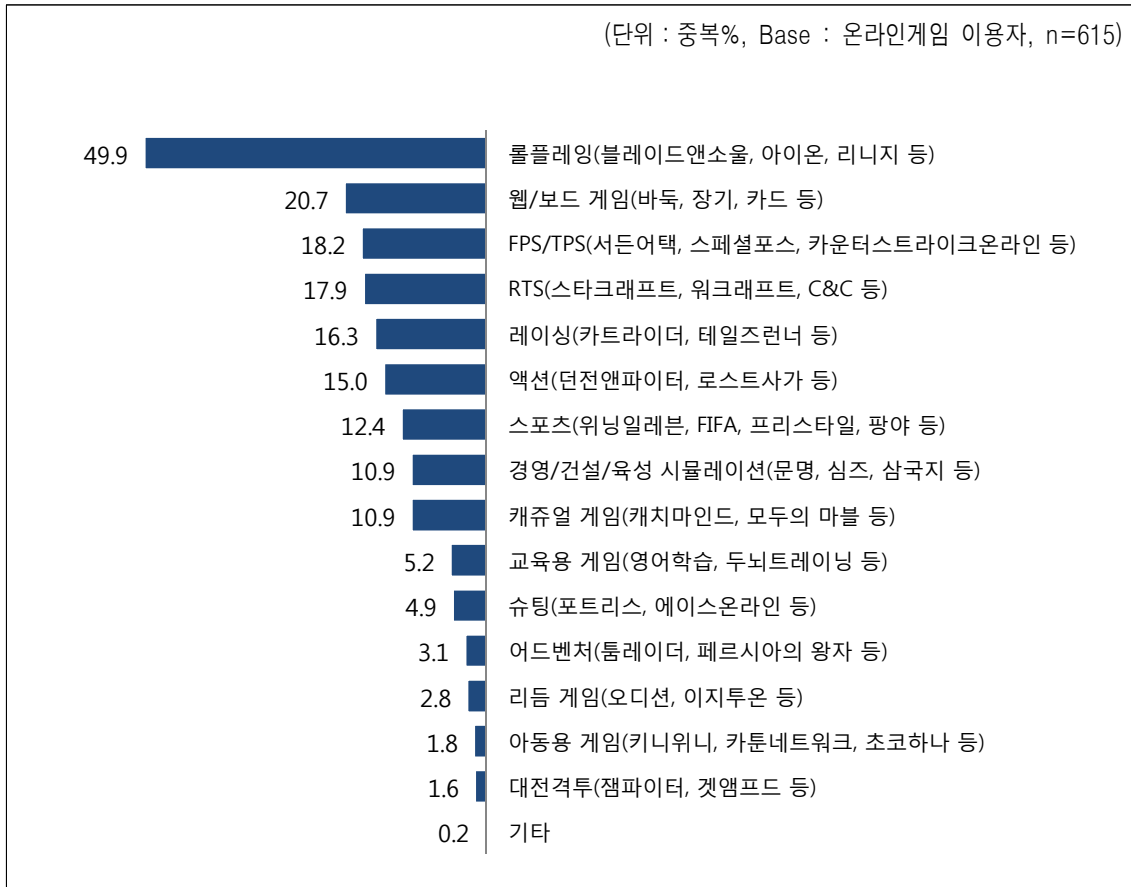
11) 온라인게임 주 이용 장르

- 주로 이용하는 온라인게임 장르로 '롤플레이нг 게임'이 35.3%(1순위 응답)로 가장 높고, 중복응답 기준으로는 49.9%로 2명 중 1명 꼴로 롤플레이нг 게임을 선호하고 있음.
- 다음으로 1순위 응답 기준, '웹/보드 게임'(12.8%), 'FPS/TPS'(8.9%), '레이싱'(7.3%) 등의 순으로 나타남.

〈그림 1-3-14〉 온라인게임 주 이용 장르(1순위 응답 기준)



〈그림 1-3-15〉 온라인게임 주 이용 장르(1+2순위 응답 기준)



- 응답자 특성별로 살펴보면, 남녀 모두 '롤플레이 게임'이 가장 높은 가운데 남자는 '롤플레이 게임'과 'FPS/TPS 게임', 여자는 '웹/보드 게임'과 '레이싱 게임' 선호 비중이 상대적으로 높게 나타남. 연령별 특이점은 만10~18세는 '롤플레이 게임'과 '레이싱', 만19~29세와 30대는 '롤플레이 게임' 40~50대는 '웹/보드 게임' 선호 비중이 상대적으로 높음.

〈표 1-3-12〉 응답자 특성별 온라인게임 주 이용 장르

(단위 : %/1순위)

		사레수 (명)	롤플 레이	웹/ 보드	FPS/ TPS	레이싱	액션	RTS	스포츠	경영/ 건설/ 육성 시뮬레 이션	캐주얼	슈팅	교육용 게임	리듬 게임	어드 벤처	아동용 게임	대전 격투	기타 ⁸⁾
전체		(615)	35.3	12.8	8.9	7.3	6.8	6.8	6.7	4.6	3.6	2.0	1.8	1.0	1.0	0.8	0.5	0.2
성별	남자	(380)	43.9	9.7	10.8	2.6	6.6	8.7	10.5	2.6	0.8	1.6	0.8	0.3	0.3	0.0	0.8	0.0
	여자	(235)	21.3	17.9	6.0	14.9	7.2	3.8	0.4	7.7	8.1	2.6	3.4	2.1	2.1	2.1	0.0	0.4
연령	만10~18세	(132)	35.6	0.8	10.6	17.4	13.6	3.0	5.3	5.3	0.8	1.5	0.0	3.0	0.8	1.5	0.0	0.8
	만19~29세	(172)	48.8	4.7	10.5	4.1	4.7	4.7	11.0	5.8	3.5	0.6	0.0	0.6	1.2	0.0	0.0	0.0
	만30~39세	(137)	40.9	15.3	9.5	5.1	2.2	8.0	6.6	2.9	2.2	0.7	3.6	0.7	0.0	0.0	2.2	0.0
	만40~49세	(132)	21.2	25.0	7.6	2.3	6.8	12.1	3.0	3.0	6.8	4.5	3.0	0.0	2.3	2.3	0.0	0.0
	만50~59세	(42)	4.8	38.1	0.0	11.9	9.5	7.1	4.8	7.1	7.1	4.8	4.8	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

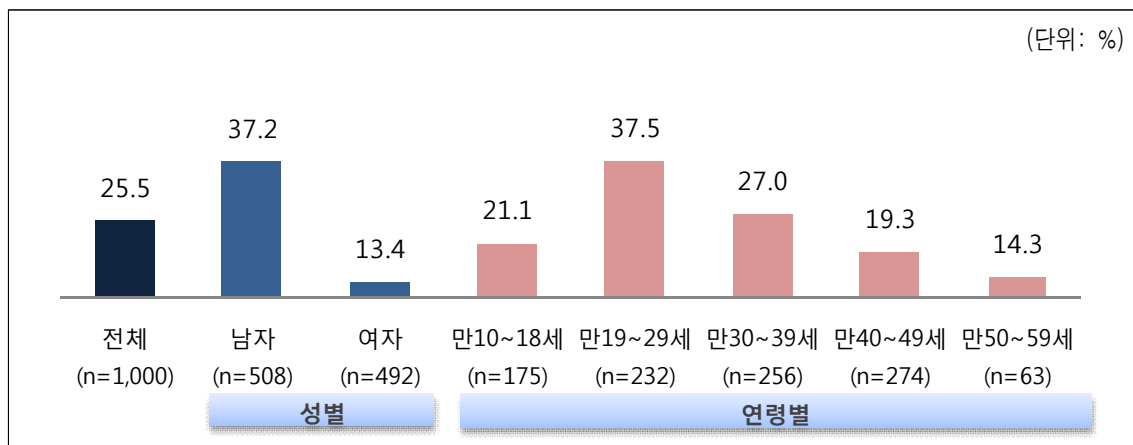
8) 기타 게임 장르는 '소셜네트워크게임'임.

4. 패키지게임 이용 현황 및 특성

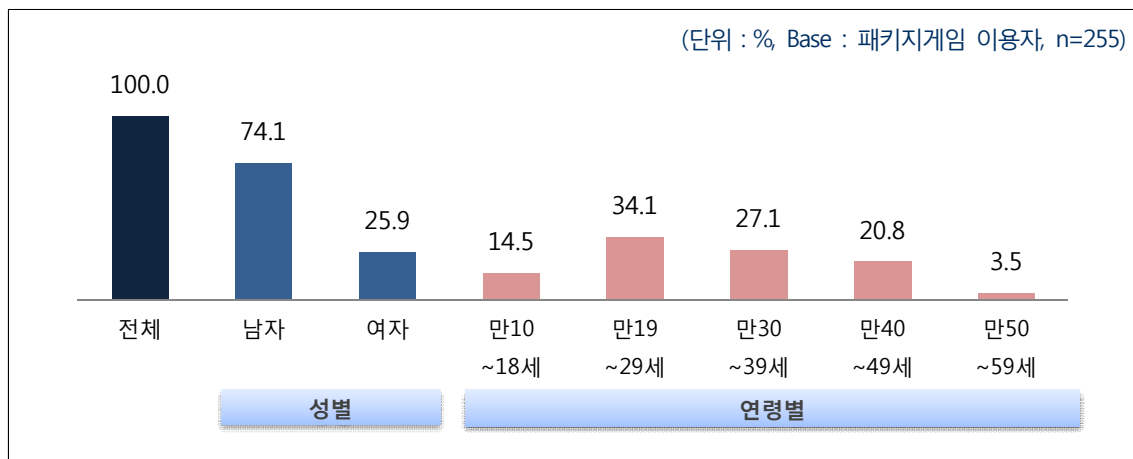
1) 패키지게임 이용자 특성

- 게임이용자 중 패키지게임 이용률은 전체 25.5%로 나타났고, 남자가 37.2%로 여자(13.4%)보다 3배 가까이 높았으며, 연령별로는 만19~29세에서 37.5%로 가장 높았음.
- 패키지게임 이용자의 성별 분포는 남자 74.1%, 여자 25.9%이며, 연령대 분포는 만10~18세 14.5%, 만19~29세 34.1%, 30대 27.1%, 40대 20.8%, 50대 3.5%로 나타남.

〈그림 1-4-1〉 게임이용자 중 패키지게임 이용률



〈그림 1-4-2〉 패키지게임 이용자의 성·연령별 분포



〈표 1-4-1〉 응답자 특성별 게임이용자 중 패키지게임 이용률

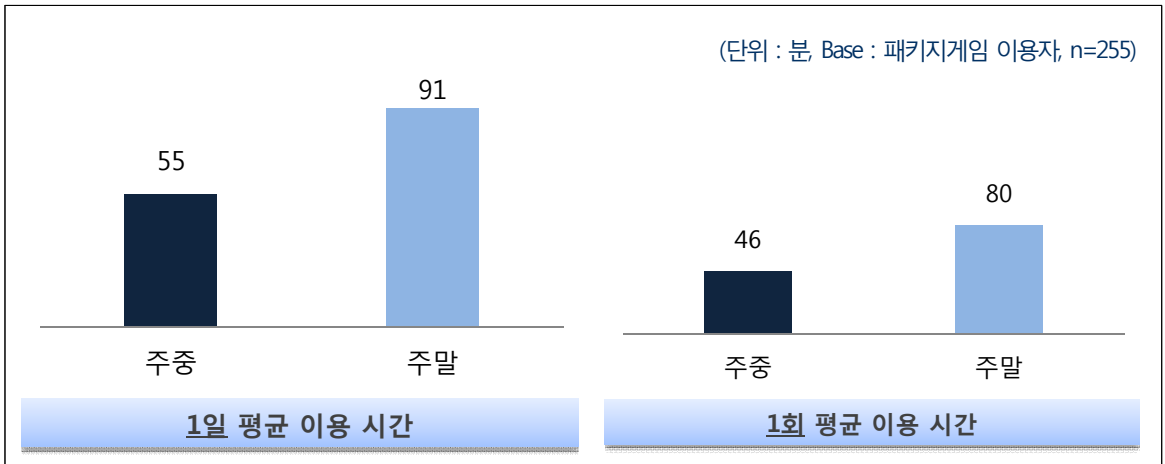
(단위 : %/1순위)

		전체 게임이용자 사례수(명)	패키지게임 이용자 사례수(명)	게임이용자 중 패키지게임 이용률(%)
전체		(1000)	(255)	25.5
결혼여부	미혼	(557)	(165)	29.6
	기혼	(443)	(90)	20.3
직업	농업/임업/어업	(2)	(0)	0.0
	자영업	(52)	(17)	32.7
	판매/서비스직	(40)	(6)	15.0
	기능/숙련직	(16)	(6)	37.5
	일반작업직	(9)	(1)	11.1
	사무/기술직	(357)	(102)	28.6
	경영/관리직	(32)	(13)	40.6
	전문/자유직	(64)	(14)	21.9
	가정주부	(111)	(7)	6.3
	초중고생	(163)	(34)	20.9
	대학생	(122)	(48)	39.3
	무직	(32)	(7)	21.9
학력	초등학교 재학/졸업	(54)	(7)	13.0
	중학교 재학/졸업	(55)	(12)	21.8
	고등학교 재학/졸업	(200)	(40)	20.0
	대학교 재학/졸업	(624)	(181)	29.0
	대학원 재학/졸업	(67)	(15)	22.4
월평균 가구 소득	200만원 미만	(134)	(30)	22.4
	200~300만원 미만	(182)	(50)	27.5
	300~400만원 미만	(204)	(39)	19.1
	400~500만원 미만	(214)	(58)	27.1
	500~600만원 미만	(109)	(29)	26.6
	600~700만원 미만	(48)	(18)	37.5
	700만원 이상	(89)	(24)	27.0
	모름	(20)	(7)	35.0

2) 패키지게임 평균 이용 시간

- 1회 평균 패키지게임 이용 시간은 주중 55분, 주말 91분으로 나타남.
- 1회 평균 이용 시간은 주중 46분, 주말 80분임.
- 구간별로 살펴보면, 일평균 2시간 이상 이용자 비중은 주중 12.2%, 주말 28.6%로 나타났으며, 1회 평균 2시간 이상 이용자는 주중 7.4%, 주말 23.2%를 기록함.

〈그림 1-4-3〉 패키지게임 평균 이용 시간



〈표 1-4-2〉 패키지게임 평균 이용 시간-구간별

(단위 : %, n=255)

		1시간 미만	1~2시간 미만	2~3시간 미만	3시간 이상	이용하지 않음
1일 기준	주중	36.1	34.5	6.3	5.9	17.3
	주말	23.1	44.3	13.7	14.9	3.9
1회 기준	주중	40.8	34.5	3.5	3.9	17.3
	주말	29.0	43.5	11.4	11.8	4.3

- 응답자 특성별로 살펴보면, 주중에는 남자가, 주말에는 여자가 이용시간이 길고, 연령별로는 만19~29세의 연령대가 타 연령대 대비 이용시간이 길게 나타남.

〈표 1-4-3〉 응답자 특성별 패키지게임 평균 이용 시간

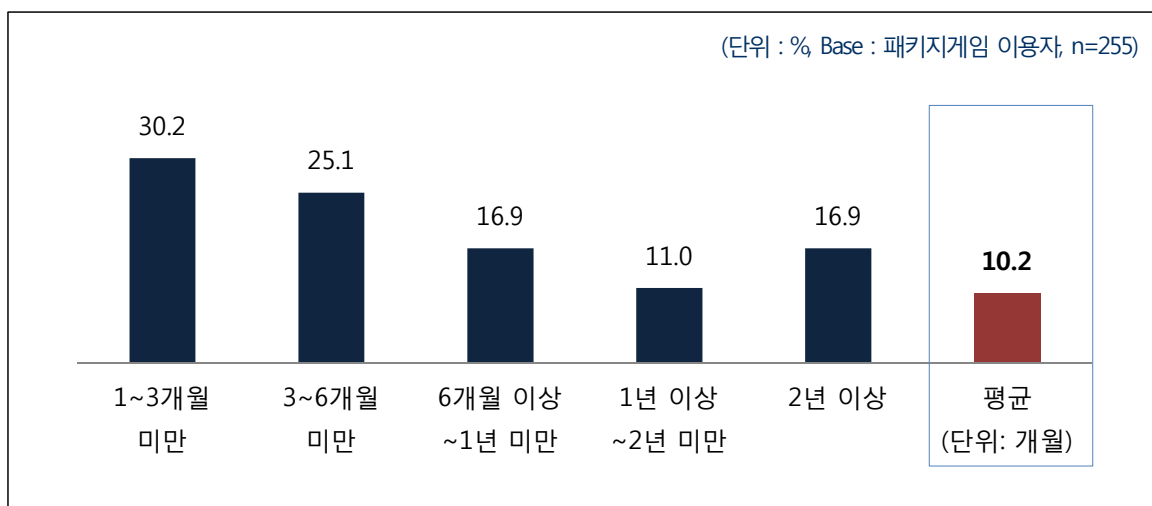
(단위 : 분)

		사례수 (명)	1일 평균 이용 시간		1회 평균 이용 시간	
			주중	주말	주중	주말
전체		(255)	55	91	46	80
성별	남자	(189)	58	88	50	78
	여자	(66)	45	97	36	86
연령	만10~18세	(37)	48	75	47	70
	만19~29세	(87)	65	113	54	98
	만30~39세	(69)	50	95	43	82
	만40~49세	(53)	51	64	38	57
	만50~59세	(9)	40	59	39	56

3) 패키지게임 한 개당 이용 지속기간

- 패키지게임 하나를 즐기는 기간은 '1개월~3개월 미만'이 30.2%로 가장 높고, 평균 10.2개월로 나타남.

〈그림 1-4-4〉 패키지게임 한 개당 이용 지속기간



〈표 1-4-4〉 응답자 특성별 패키지게임 한 개당 이용 지속기간

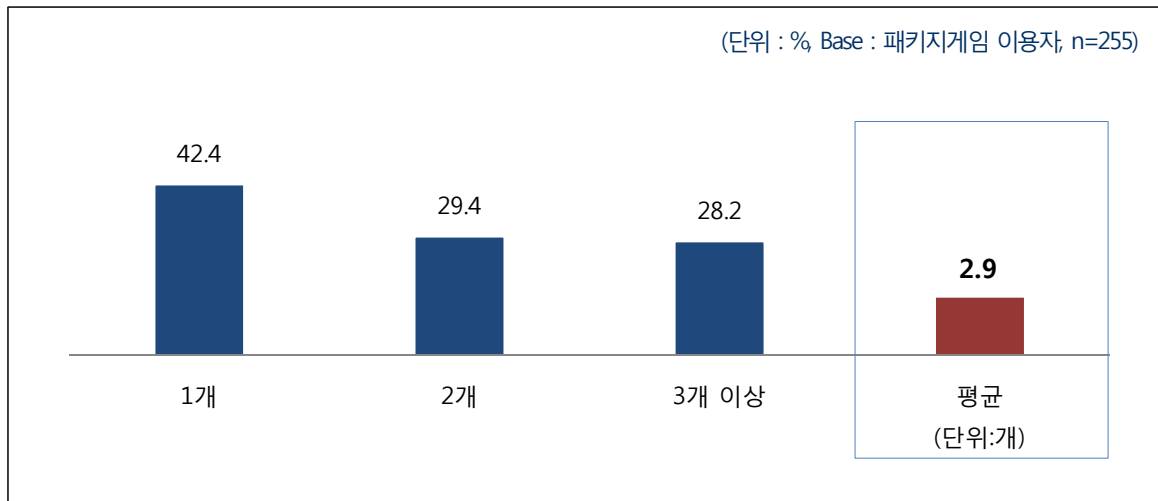
(단위 : %)

		사례수 (명)	1~3개월 미만	3~6개월 미만	6개월~ 1년 미만	1년 이상~ 2년 미만	2년 이상	계	평균 (단위:개월)
전체		(255)	30.2	25.1	16.9	11.0	16.9	100.0	10.2
성별	남자	(189)	30.2	24.3	16.4	12.2	16.9	100.0	10.3
	여자	(66)	30.3	27.3	18.2	7.6	16.7	100.0	9.7
연령	만10~18세	(37)	32.4	29.7	10.8	8.1	18.9	100.0	9.5
	만19~29세	(87)	37.9	25.3	8.0	11.5	17.2	100.0	10.4
	만30~39세	(69)	20.3	26.1	29.0	8.7	15.9	100.0	9.9
	만40~49세	(53)	26.4	22.6	18.9	13.2	18.9	100.0	11.5
	만50~59세	(9)	44.4	11.1	22.2	22.2	0.0	100.0	4.8

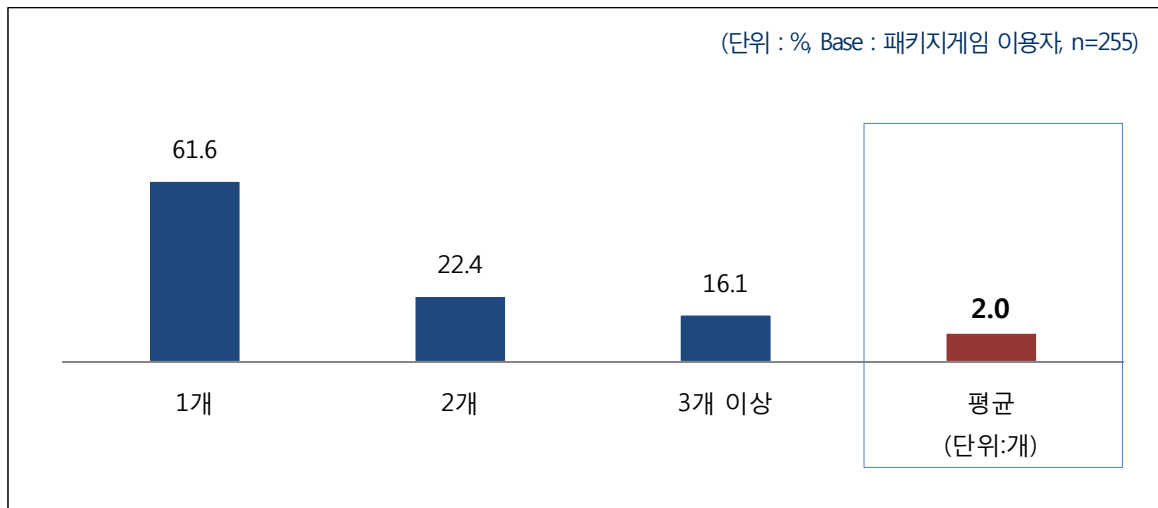
4) 패키지게임 이용 개수

- 패키지게임 구입 후 실제 이용한 게임 개수는 평균 2.9개로 나타났으며, 이 중 주로 이용하는 게임은 평균 2.0게임.

〈그림 1-4-5〉 패키지게임 총 이용 개수



〈그림 1-4-6〉 패키지게임 주 이용 개수



- 총 이용 개수는 남녀 모두 2.9개로 동일하게 나타났고, 주 이용 개수는 남자가 2.1개로 여자(1.7개)보다 높게 나타남.

〈표 1-4-5〉 응답자 특성별 패키지게임 이용 개수

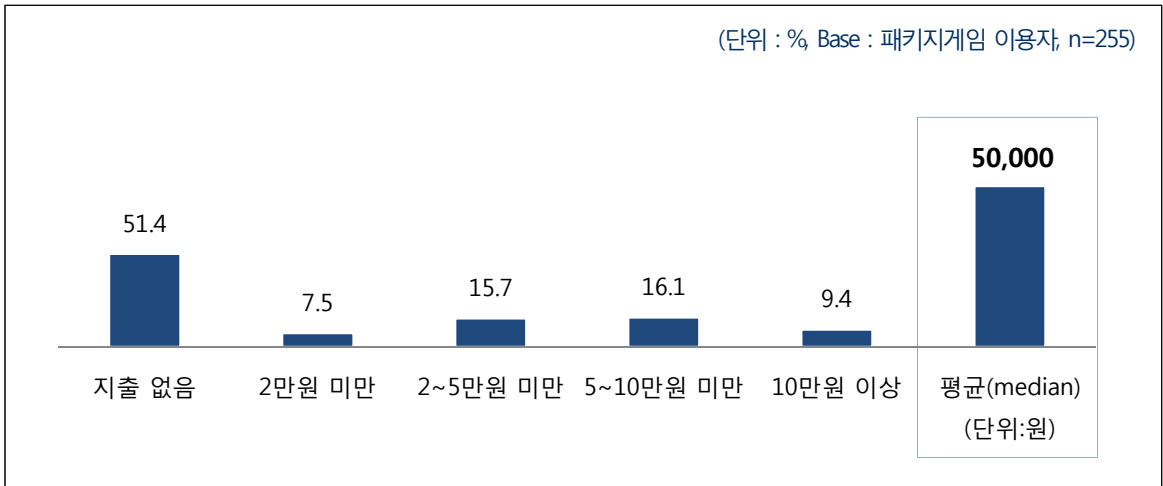
(단위 : %)

		사례수 (명)	총 이용 개수 (2013년 7월 이후 구입 후 실제 이용한 개수)				평균 (단위:개)	주 이용 개수 (2013년 7월 이후 구입 후 주로 이용하는 개수)				평균 (단위:개)
			1개	2개	3개 이상	계		1개	2개	3개 이상	계	
전체		(255)	42.4	29.4	28.2	100.0	2.9	61.6	22.4	16.1	100.0	2.0
성별	남자	(189)	39.7	31.7	28.6	100.0	2.9	59.8	23.8	16.4	100.0	2.1
	여자	(66)	50.0	22.7	27.3	100.0	2.9	66.7	18.2	15.2	100.0	1.7
연령	만10~18세	(37)	35.1	29.7	35.1	100.0	3.0	59.5	16.2	24.3	100.0	2.3
	만19~29세	(87)	41.4	32.2	26.4	100.0	3.1	59.8	26.4	13.8	100.0	2.2
	만30~39세	(69)	44.9	23.2	31.9	100.0	3.2	62.3	15.9	21.7	100.0	2.0
	만40~49세	(53)	45.3	37.7	17.0	100.0	2.0	64.2	28.3	7.5	100.0	1.5
	만50~59세	(9)	44.4	0.0	55.6	100.0	3.0	66.7	22.2	11.1	100.0	1.4

5) 패키지게임 구입 비용⁹⁾

○ 패키지게임 구입 비용이 발생하는 응답자의 평균 비용을 중앙값(median)으로 산출한 결과, 50,000원으로 나타남. 비용 지출이 없는 응답자는 51.4%로 절반 수준임.

〈그림 1-4-7〉 패키지게임 구입 비용



- 응답자 특성별로 살펴보면, 게임 구입 비용은 남자(50,000원)와 여자(50,000원) 간에 차이가 없으며, 연령별로는 만19세~29세와 30대에서 비용이 상대적으로 높게 나타남.

〈표 1-4-6〉 응답자 특성별 패키지게임 구입 비용

(단위: %)

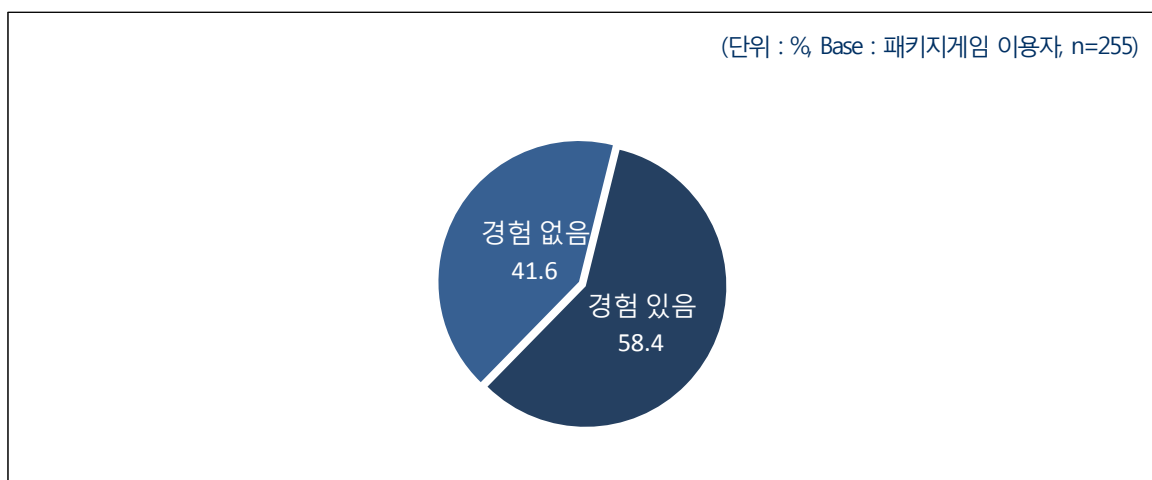
		사례수 (명)	게임 구입 총비용 (PC방 이용료는 제외)						평균 (median) (단위:원)
			지출 없음	2만원 미만	2~5만원 미만	5~10만원 미만	10만원 이상	계	
전체		(255)	51.4	7.5	15.7	16.1	9.4	100.0	50,000
성별	남자	(189)	49.7	5.8	17.5	16.9	10.1	100.0	50,000
	여자	(66)	56.1	12.1	10.6	13.6	7.6	100.0	50,000
연령	만10~18세	(37)	54.1	5.4	18.9	8.1	13.5	100.0	47,000
	만19~29세	(87)	54.0	5.7	10.3	24.1	5.7	100.0	50,000
	만30~39세	(69)	40.6	8.7	20.3	13.0	17.4	100.0	50,000
	만40~49세	(53)	58.5	9.4	17.0	11.3	3.8	100.0	30,000
	만50~59세	(9)	55.6	11.1	11.1	22.2	0.0	100.0	35,000

9) 평균 비용은 비용 지출이 있는 응답자만 포함하여 중앙값(median)으로 산출됨. 소득이나 비용 등은 극단치 때문에 중앙값을 주로 이용함.

6) 정품 외 패키지게임 이용 경험

- 패키지게임 이용자 중 58.4%가 정품 외 패키지게임을 이용해 본 경험이 있는 것으로 나타남.

〈그림 1-4-8〉 정품 외 패키지게임 이용 경험



- 남자가 63.5%로 여자(43.9%)보다 정품 외 패키지게임 이용 경험률이 높고, 30대 이하의 연령대에서 60%대의 비율을 보이며 상대적으로 높게 나타남.

〈표 1-4-7〉 응답자 특성별 정품 외 패키지게임 이용 경험

(단위: %)

		사례수 (명)	있다	없다
전체		(255)	58.4	41.6
성별	남자	(189)	63.5	36.5
	여자	(66)	43.9	56.1
연령	만10~18세	(37)	62.2	37.8
	만19~29세	(87)	69.0	31.0
	만30~39세	(69)	62.3	37.7
	만40~49세	(53)	37.7	62.3
	만50~59세	(9)	33.3	66.7

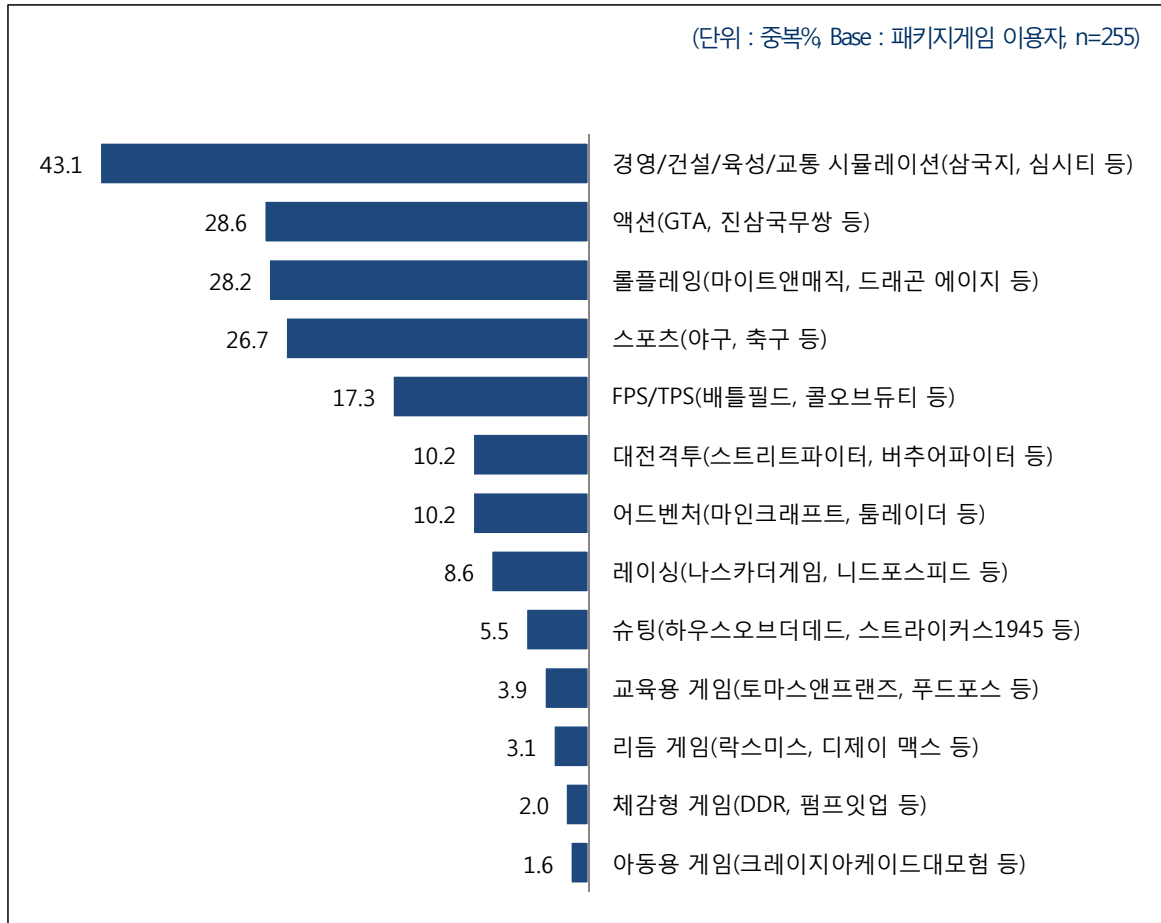
7) 패키지게임 주 이용 장르

- 주로 이용하는 패키지게임 장르로 '경영/건설/육성 시뮬레이션 게임'이 24.3%(1순위 응답)로 가장 높고, 중복응답 기준으로 43.1%로 가장 높게 나타남.
- 다음으로 1순위 응답 기준, '롤플레이нг 게임'(19.2%), '액션 게임'(14.9%), '스포츠 게임'(14.9%), 'FPS/TPS 게임'(9.8%) 등의 순임.

〈그림 1-4-9〉 패키지게임 주 이용 장르(1순위 응답 기준)



〈그림 1-4-10〉 패키지게임 주 이용 장르(1+2순위 응답 기준)



- － 응답자 특성별로 살펴보면, 남자는 '액션 게임', '스포츠 게임', 'FPS/TPS 게임'에서, 여자는 '경영/건설/육성/교통 시뮬레이션 게임'에서 선호 비중이 상대적으로 높게 나타남.

〈표 1-4-8〉 응답자 특성별 패키지게임 주 이용 장르

(단위 : %/1순위)

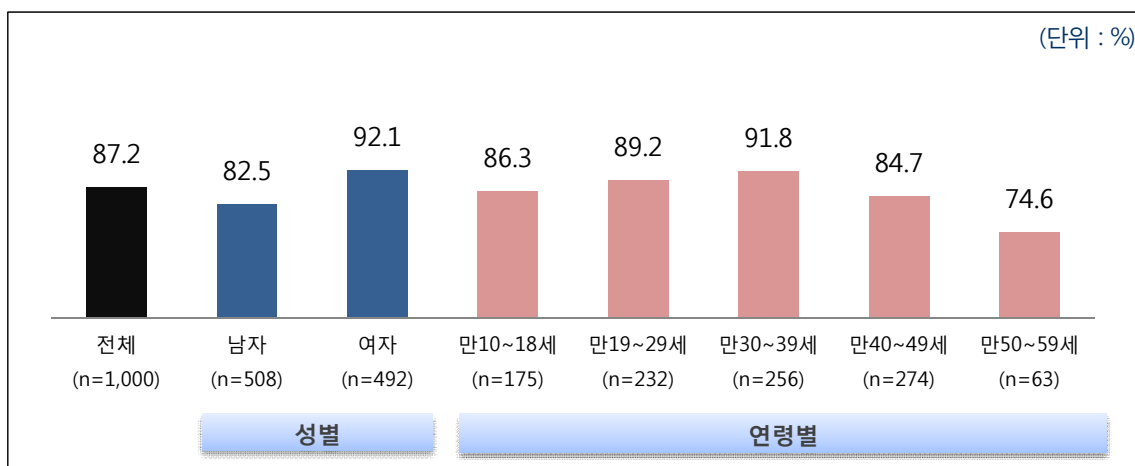
		사례수 (명)	경영/ 건설/ 육성/ 교통 시뮬레 이션	롤플 레이	액션	스포츠	FPS/ TPS	레이싱	대전 격투	어드 벤처	슈팅	교육용 게임	리듬 게임	아동용 게임	체감형 게임
전체		(255)	24.3	19.2	14.9	14.9	9.8	4.7	4.3	3.9	1.6	1.2	0.4	0.4	0.4
성별	남자	(189)	16.9	20.1	17.5	18.5	12.7	4.2	4.8	3.7	1.1	0.5	0.0	0.0	0.0
	여자	(66)	45.5	16.7	7.6	4.5	1.5	6.1	3.0	4.5	3.0	3.0	1.5	1.5	1.5
연령	만10~18세	(37)	21.6	8.1	27.0	10.8	16.2	0.0	5.4	5.4	2.7	0.0	2.7	0.0	0.0
	만19~29세	(87)	32.2	25.3	18.4	9.2	9.2	2.3	2.3	1.1	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	만30~39세	(69)	15.9	26.1	7.2	23.2	11.6	4.3	2.9	2.9	2.9	0.0	0.0	1.4	1.4
	만40~49세	(53)	20.8	11.3	11.3	17.0	5.7	11.3	9.4	7.5	1.9	3.8	0.0	0.0	0.0
	만50~59세	(9)	44.4	0.0	11.1	11.1	0.0	11.1	0.0	11.1	0.0	11.1	0.0	0.0	0.0

5. 모바일게임 이용 현황 및 특성

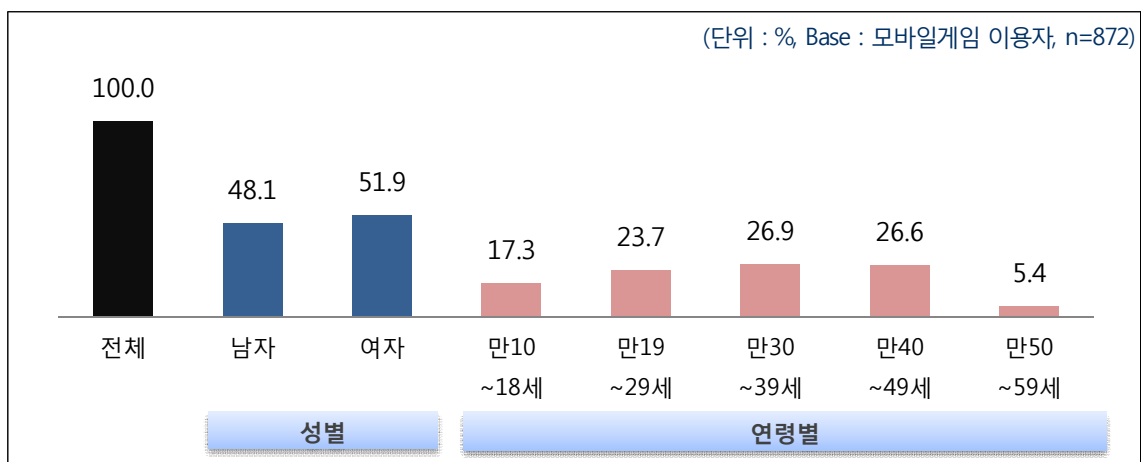
1) 모바일게임 이용자 특성

- 게임이용자 중 모바일게임 이용률은 전체 87.2%로 나타났고, 여자가 92.1%로 남자(82.5%)보다 10%p 정도 높았으며, 연령별로는 30대에서 91.8%로 가장 높았음.
- 모바일게임 이용자의 성별 분포는 남자 48.1%, 여자 51.9%이며, 연령대 분포는 만 10~18세 17.3%, 만19~29세 23.7%, 30대 26.9%, 40대 26.6%, 50대 5.4%로 나타남.

〈그림 1-5-1〉 게임이용자 중 모바일게임 이용률



〈그림 1-5-2〉 모바일게임 이용자의 성·연령별 분포



〈표 1-5-1〉 응답자 특성별 게임이용자 중 모바일게임 이용률

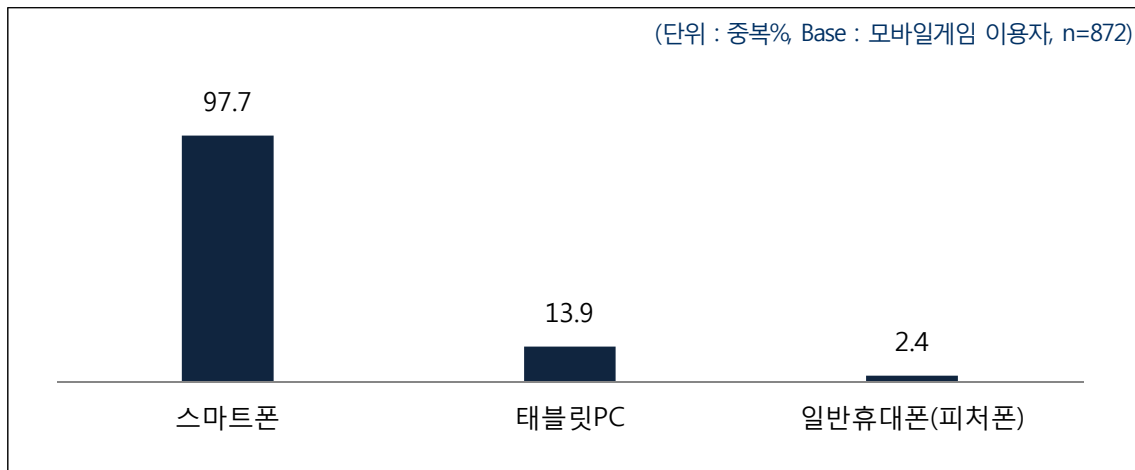
(단위 : %)

		전체 게임이용자 사례수(명)	모바일게임 이용자 사례수(명)	게임이용자 중 모바일게임 이용률(%)
전체		(1000)	(872)	87.2
결혼여부	미혼	(557)	(481)	86.4
	기혼	(443)	(391)	88.3
직업	농업/임업/어업	(2)	(1)	50.0
	자영업	(52)	(44)	84.6
	판매/서비스직	(40)	(40)	100.0
	기능/숙련직	(16)	(14)	87.5
	일반작업직	(9)	(8)	88.9
	사무/기술직	(357)	(316)	88.5
	경영/관리직	(32)	(25)	78.1
	전문/자유직	(64)	(57)	89.1
	가정주부	(111)	(94)	84.7
	초중고생	(163)	(143)	87.7
	대학생	(122)	(105)	86.1
	무직	(32)	(25)	78.1
학력	초등학교 재학/졸업	(54)	(48)	88.9
	중학교 재학/졸업	(55)	(46)	83.6
	고등학교 재학/졸업	(200)	(168)	84.0
	대학교 재학/졸업	(624)	(550)	88.1
	대학원 재학/졸업	(67)	(60)	89.6
월평균 가구 소득	200만원 미만	(134)	(107)	79.9
	200~300만원 미만	(182)	(162)	89.0
	300~400만원 미만	(204)	(178)	87.3
	400~500만원 미만	(214)	(190)	88.8
	500~600만원 미만	(109)	(90)	82.6
	600~700만원 미만	(48)	(45)	93.8
	700만원 이상	(89)	(83)	93.3
	모름	(20)	(17)	85.0

2) 모바일게임 이용기기

- 모바일게임 이용기기는 '스마트폰'이 97.7%로 가장 높았으며, '태블릿PC' 13.9%, '일반휴대폰'이 2.4%로 나타남.

〈그림 1-5-3〉 모바일게임 이용기기(중복응답)



- － 응답자 특성별로 살펴보면, 모든 그룹에서 스마트폰이 95% 이상의 이용률을 보이며 성별, 연령별 큰 차이가 없었으며, 태블릿PC는 남자(16.5%)가 여자(11.5%)보다 이용자 비율이 더 높게 나타남.

〈표 1-5-2〉 응답자 특성별 모바일게임 이용기기(중복응답)

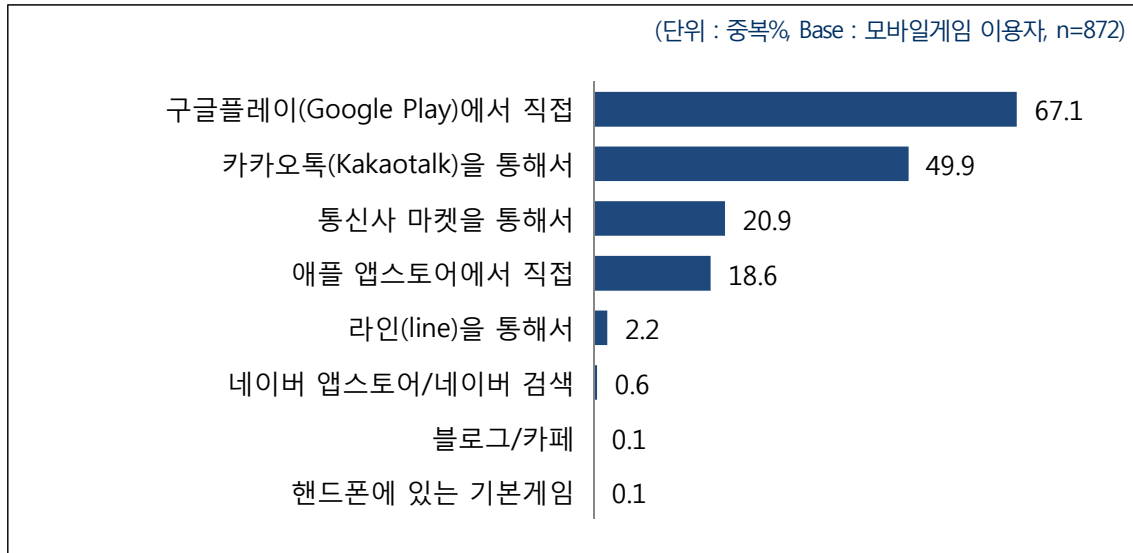
(단위 : 중복%)

		사례수 (명)	스마트폰	태블릿PC(아이패드/ 아이팟, 갤럭시탭 등)	일반휴대폰(피쳐폰)
전체		(872)	97.7	13.9	2.4
성별	남자	(419)	97.1	16.5	2.6
	여자	(453)	98.2	11.5	2.2
연령	만10~18세	(151)	99.3	4.6	2.6
	만19~29세	(207)	97.6	13.5	1.0
	만30~39세	(235)	98.3	17.9	3.4
	만40~49세	(232)	95.7	15.5	2.6
	만50~59세	(47)	100.0	17.0	2.1

3) 모바일게임 다운로드 방법

- 모바일게임을 '구글플레이(Google Play)'에서 직접 다운로드 받는다는 응답이 67.1%로 가장 높고, 다음으로 '카카오톡(Kakaotalk)'을 통하는 경우가 49.9%, '통신사 마켓' 20.9%, '애플 앱스토어' 18.6% 등의 순으로 나타남.

〈그림 1-5-4〉 모바일게임 다운로드 방법(중복응답)



- － 응답자 특성별로 살펴보면, 남자는 '구글플레이(Google Play)', 여자는 '카카오톡(Kakaotalk)'을 이용하여 다운로드 받는다는 응답이 상대적으로 높고, 연령별로는 10대와 20대는 '구글플레이(Google Play)' 이용이 30대 이상 연령대 대비 높게 나타났다, 30대 이상 연령대는 '카카오톡(Kakaotalk)' 이용이 상대적으로 높음.

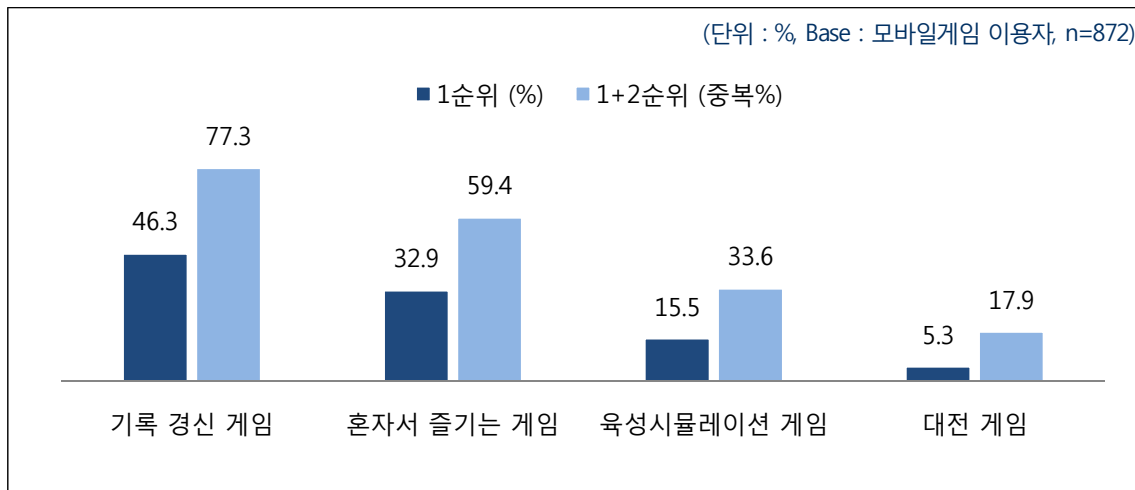
〈표 1-5-3〉 응답자 특성별 모바일게임 다운로드 방법(중복응답)

(단위 : 중복%)

	사례수 (명)	구글 플레이 에서 직접	카카오톡 을 통해서	통신사 마켓을 통해서	애플 앱스토어 에서 직접	라인 (line)을 통해서	네이버 앱스토어 /네이버 검색	블로그/ 카페	핸드폰에 있는 기본게임
전체	(872)	67.1	49.9	20.9	18.6	2.2	0.6	0.1	0.1
성별	남자	(419)	71.8	42.2	23.4	18.1	2.4	1.0	0.2
	여자	(453)	62.7	57.0	18.5	19.0	2.0	0.2	0.0
연령	만10~18세	(151)	78.1	35.8	23.2	6.0	0.0	2.6	0.0
	만19~29세	(207)	76.3	47.8	19.8	21.7	1.9	0.0	0.0
	만30~39세	(235)	66.0	53.2	18.7	24.7	1.7	0.4	0.0
	만40~49세	(232)	56.9	56.9	21.1	19.0	4.3	0.0	0.4
	만50~59세	(47)	46.8	53.2	27.7	12.8	2.1	0.0	0.0

4) 모바일게임 주 이용 분야

- 주로 이용하는 모바일게임 분야는 중복응답(1+2순위) 기준, '기록 경신 게임'이 77.3%로 가장 높았음. 다음으로 '혼자서 즐기는 게임'(59.4%), '육성시뮬레이션 게임'(33.6%), '대전 게임'(17.9%) 순으로 나타남.

〈그림 1-5-5〉 모바일게임 주 이용 분야¹⁰⁾

- － 응답자 특성별로 살펴보면, 남자와 여자 모두 '기록 경신 게임'이 가장 높은 가운데, 남자는 '혼자서 즐기는 게임'과 '대전 게임'이, 여자는 '기록 경신 게임'이 상대적으로 높게 나타남. 연령별로는 50대를 제외한 모든 연령대에서 '기록 경신 게임'이 가장 높고, 50대는 '혼자서 즐기는 게임'이 가장 높게 나타남. 한편 '육성시뮬레이션 게임'의 경우 10대와 20대에서 40% 이상의 비율을 기록하며 타 연령대 대비 높음.

〈표 1-5-4〉 응답자 특성별 모바일게임 주 이용 분야(중복응답)

(단위 : 중복%/1+2순위)

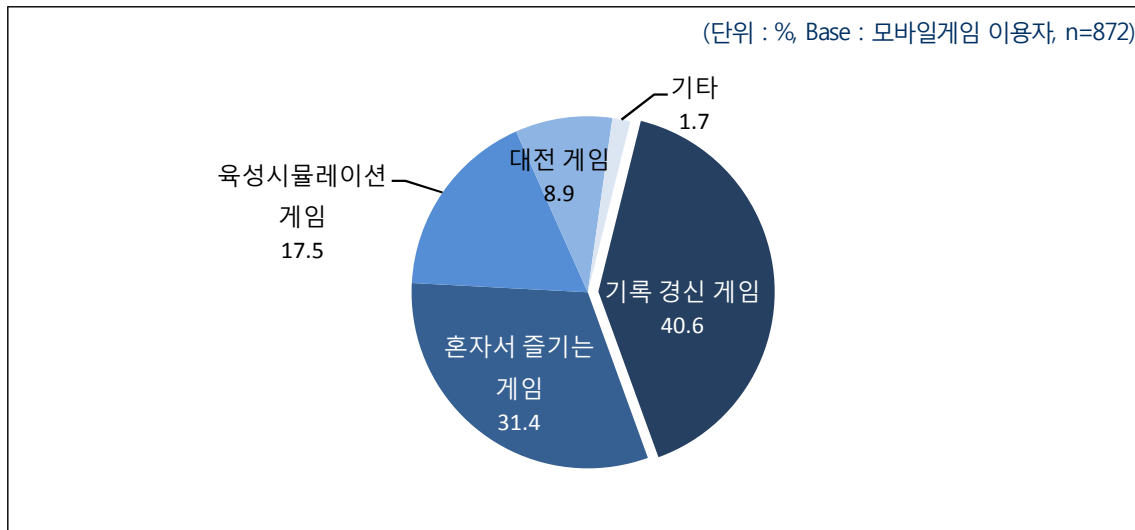
		사례수 (명)	기록 경신 게임	혼자서 즐기는 게임	육성시뮬레이션 게임	대전 게임
전체		(872)	77.3	59.4	33.6	17.9
성별	남자	(419)	73.3	62.1	32.0	21.5
	여자	(453)	81.0	57.0	35.1	14.6
연령	만10~18세	(151)	77.5	60.3	41.1	12.6
	만19~29세	(207)	75.8	52.2	47.3	16.9
	만30~39세	(235)	77.0	54.9	31.5	22.1
	만40~49세	(232)	79.3	65.9	22.0	15.9
	만50~59세	(47)	74.5	78.7	17.0	27.7

- 기록 경신 게임 : 네트워크를 통해 친구/지인들과 기록 경쟁을 하는 게임. 애니팡, 윈드러너 등
- 혼자서 즐기는 게임 : 네트워크 연결 없이 혼자만 하는 게임. 앵그리버드, 아스팔트 등
- 육성시뮬레이션 게임 : 캐릭터 혹은 회사/도시 등을 키우며 레벨업 시키는 게임. 타이니팜, 아이러브커피 등
- 대전 게임 : 네트워크를 통해 상대방과 1:1 혹은 다수로 경쟁하는 게임. 가로세로 낱말 맞추기, 모두의 마블 등

5) 모바일게임 분야별 이용 비중

- 모바일게임 분야별 이용 비중(합계 100%)을 살펴보면, '기록 경신 게임'(40.6%) 이용 비중이 가장 높고, 다음으로 '혼자서 즐기는 게임'(31.4%), '육성시뮬레이션 게임'(17.5%), '대전 게임'(8.9%), '기타'(1.7%) 순임.
- 앞서 모바일게임 1순위 주 이용 분야 결과와 유사한 패턴을 보임.

〈그림 1-5-6〉 모바일게임 분야별 이용 비중



- 응답자 특성별로 살펴보면, 남자와 여자 모두 '기록 경신 게임' 이용 비중이 가장 높고, 남자는 '혼자서 즐기는 게임'과 '대전 게임', 여자는 '기록 경신 게임' 이용 비중이 상대적으로 높게 나타남. 연령별로는 40대와 50대는 '혼자서 즐기는 게임', 만 19~29세는 '육성시뮬레이션 게임' 이용 비중이 타 연령대 대비 높음.

〈표 1-5-5〉 응답자 특성별 모바일게임 분야별 이용 비중

(단위 : %/평균)

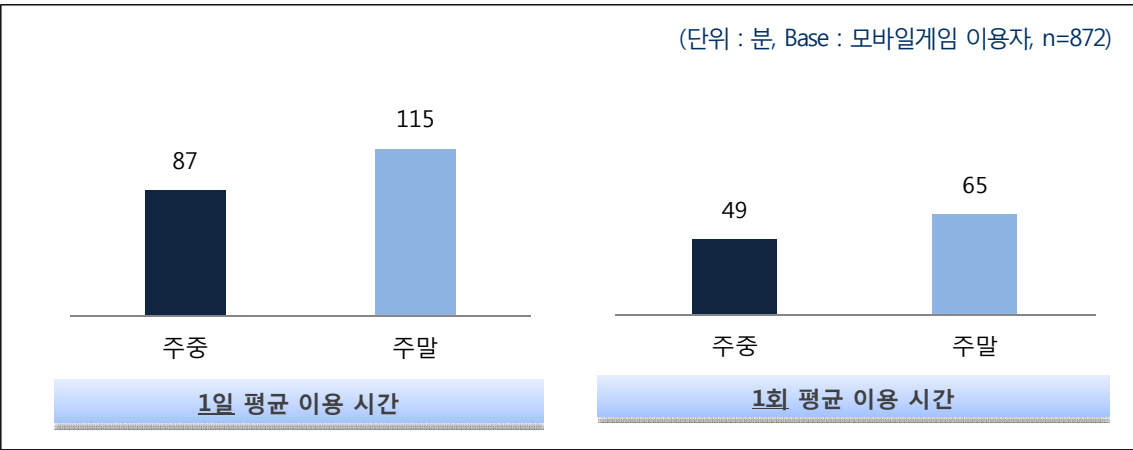
		사례수 (명)	기록 경신 게임	혼자서 즐기는 게임	육성 시뮬레이션 게임	대전 게임	기타 ¹¹⁾
전체		(872)	40.6	31.4	17.5	8.9	1.7
성별	남자	(419)	37.4	33.7	16.3	10.4	2.1
	여자	(453)	43.5	29.2	18.6	7.5	1.3
연령	만10~18세	(151)	41.4	30.0	19.9	7.8	1.0
	만19~29세	(207)	38.6	26.9	23.7	8.5	2.3
	만30~39세	(235)	41.7	28.5	18.7	8.8	2.3
	만40~49세	(232)	41.6	37.3	10.8	9.2	1.1
	만50~59세	(47)	36.3	40.8	9.5	12.7	0.7

11) 기타 이용 게임으로 '장기', '카드', '스도쿠(sudoku)' 게임이 있었음.

6) 모바일게임 평균 이용 시간

- 1회 평균 모바일게임 이용 시간은 주중 87분, 주말 115분으로 나타남.
- 1회 평균 이용 시간은 주중 49분, 주말 65분임.
- 구간별로 살펴보면, 일평균 2시간 이상 이용자 비중은 주중 30.6%, 주말 46.4%로 나타났으며, 1회 평균 2시간 이상 이용자는 주중 11.3%, 주말 17.9%를 기록함.

〈그림 1-5-7〉 모바일게임 평균 이용 시간



〈표 1-5-6〉 모바일게임 평균 이용 시간-구간별

(단위 : %, n=872)

		1시간 미만	1~2시간 미만	2~3시간 미만	3시간 이상	이용하지 않음
1일 기준	주중	29.2	38.8	18.2	12.4	1.4
	주말	21.1	30.8	22.9	23.5	1.6
1회 기준	주중	60.2	26.0	7.5	3.8	2.5
	주말	47.7	31.9	9.1	8.8	2.5

- 응답자 특성별로 살펴보면, 여자가 남자보다 이용시간이 길고, 연령별로는 만19~29세의 연령대가 타 연령대 대비 이용시간이 길게 나타남.

〈표 1-5-7〉 응답자 특성별 모바일게임 평균 이용 시간

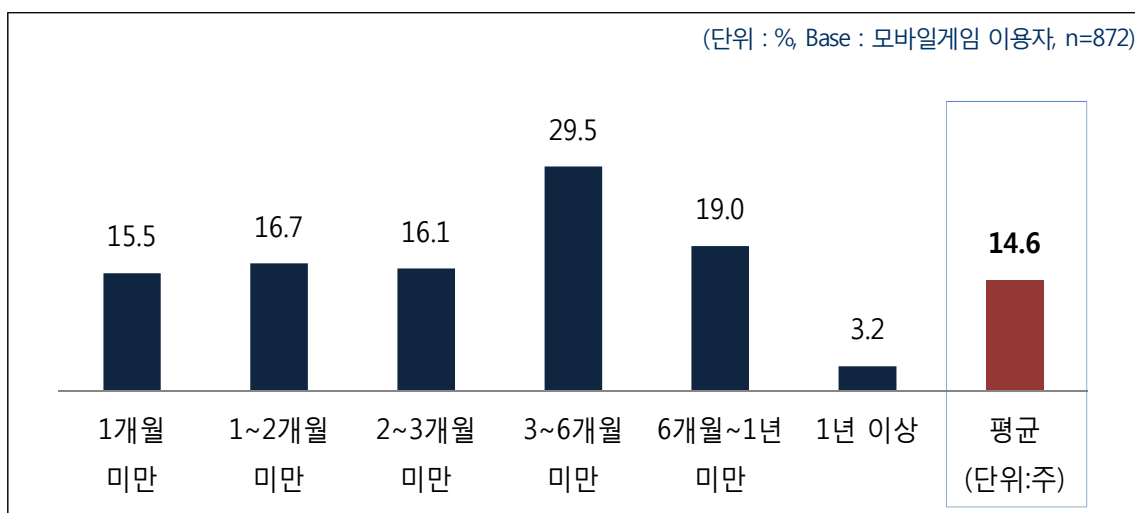
(단위 : 분, n=872)

		사례수 (명)	1일 평균 이용 시간		1회 평균 이용 시간	
			주중	주말	주중	주말
전체		(872)	87	115	49	65
성별	남자	(419)	79	111	44	59
	여자	(453)	94	119	54	71
연령	만10~18세	(151)	55	96	34	47
	만19~29세	(207)	106	146	55	79
	만30~39세	(235)	95	114	53	65
	만40~49세	(232)	82	102	50	62
	만50~59세	(47)	88	116	50	72

7) 모바일게임 한 개당 이용 지속기간

- 모바일게임 하나를 즐기는 기간은 '3개월 이상 6개월 미만'이 29.5%로 가장 높았고, 평균 14.6주(약 3~4개월)로 나타남.

〈그림 1-5-8〉모바일게임 한 개당 이용 지속기간



- 여자(15.1주)가 남자(14.0주)보다 평균 지속기간이 길고, 연령별로는 30대에서 상대적으로 길게 나타남.

〈표 1-5-8〉응답자 특성별 모바일게임 한 개당 이용 지속기간

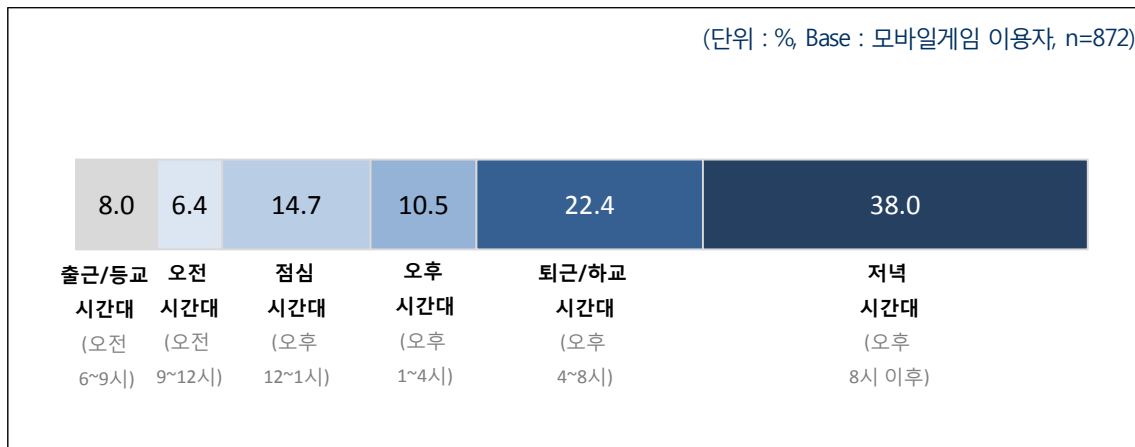
(단위 : %)

		사례수 (명)	1개월 미만	1~2개 월 미만	2~3개 월 미만	3~6개 월 미만	6개월~ 1년 미만	1년 이상	계	평균 (단위:주)
전체		(872)	15.5	16.7	16.1	29.5	19.0	3.2	100.0	14.6
성별	남자	(419)	17.2	17.2	16.7	28.6	16.7	3.6	100.0	14.0
	여자	(453)	13.9	16.3	15.5	30.2	21.2	2.9	100.0	15.1
연령	만10~18세	(151)	22.5	11.3	13.2	27.8	22.5	2.6	100.0	15.2
	만19~29세	(207)	20.3	20.3	16.4	25.6	15.5	1.9	100.0	12.1
	만30~39세	(235)	9.8	15.3	15.7	32.8	20.9	5.5	100.0	16.9
	만40~49세	(232)	12.1	17.7	16.8	32.3	18.5	2.6	100.0	14.5
	만50~59세	(47)	17.0	21.3	21.3	21.3	17.0	2.1	100.0	12.4

8) 모바일게임 주 이용 시간대

- 모바일게임 주 이용시간대는 '저녁 시간대'가 38.0%로 가장 높고, '퇴근/하교 시간대'(22.4%)가 뒤를 이룸.

〈그림 1-5-9〉 모바일게임 주 이용 시간대



- － 응답자 특성별로 살펴보면, 성별 큰 차이는 없었으며, 연령별로는 10대의 경우 연령 특성상 '오후 시간대' 이후 이용 비중이 높고, 만19세에서 49세까지 연령대는 유사한 패턴을 보였으며, 50대는 '점심 시간대' 이용이 타 연령대 대비 높게 나타남.

〈표 1-5-9〉 응답자 특성별 모바일게임 주 이용 시간대

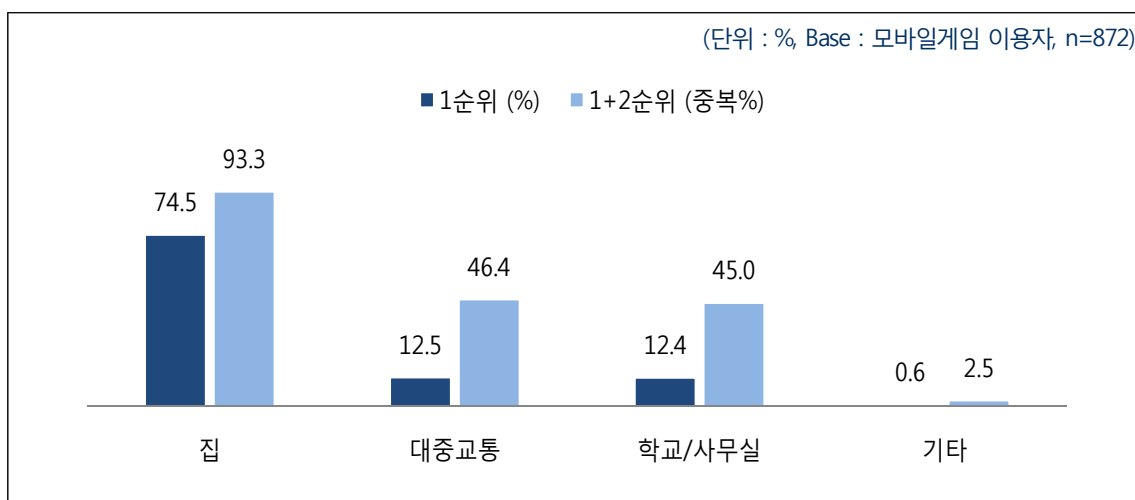
(단위 : 중복%/평균)

		사례수 (명)	출근/등교 시간대 (오전 6~9시)	오전 시간대 (오전 9~12시)	점심 시간대 (오후 12~1시)	오후 시간대 (오후 1~4시)	퇴근/하교 시간대 (오후 4~8시)	저녁 시간대 (오후 8시 이후)
전체		(872)	8.0	6.4	14.7	10.5	22.4	38.0
성별	남자	(419)	9.5	5.5	16.7	9.2	23.5	35.6
	여자	(453)	6.7	7.2	12.8	11.6	21.4	40.3
연령	만10~18세	(151)	4.2	2.5	6.9	18.0	33.8	34.6
	만19~29세	(207)	10.6	6.8	15.5	9.3	20.0	37.8
	만30~39세	(235)	9.3	7.2	15.1	7.5	22.2	38.6
	만40~49세	(232)	7.1	7.6	17.3	9.2	17.7	41.1
	만50~59세	(47)	7.3	7.8	20.4	12.4	20.1	32.0

9) 모바일게임 주 이용 장소

○ 주로 모바일게임을 하는 장소로 1순위 응답 기준, '집'(74.5%)이 가장 높고, '대중교통' 12.5%, '학교/사무실'이 12.4%로 나타남.

〈그림 1-5-10〉 모바일게임 주 이용 장소



〈표 1-5-10〉 모바일게임 주 이용 장소

(단위 : %/1+2순위)

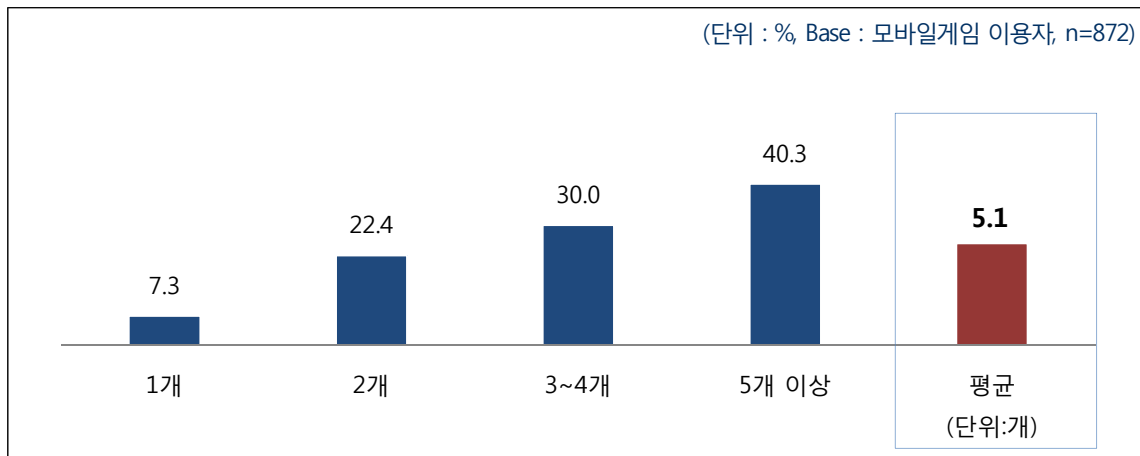
		사례수 (명)	집	대중교통	학교/사무실	기타 ¹²⁾
전체		(872)	93.3	46.4	45.0	2.5
성별	남자	(419)	90.7	43.7	54.4	1.7
	여자	(453)	95.8	49.0	36.2	3.3
연령	만10~18세	(151)	96.7	41.1	40.4	2.0
	만19~29세	(207)	90.8	51.2	45.9	1.9
	만30~39세	(235)	92.3	51.1	45.5	3.4
	만40~49세	(232)	94.8	39.7	48.3	1.7
	만50~59세	(47)	91.5	53.2	36.2	6.4
직업	농업/임업/어업	(1)	100.0	100.0	0.0	0.0
	자영업	(44)	88.6	45.5	54.5	4.5
	판매/서비스직	(40)	92.5	45.0	52.5	2.5
	기능/숙련직	(14)	92.9	42.9	64.3	0.0
	일반작업직	(8)	75.0	12.5	75.0	0.0
	사무/기술직	(316)	93.0	41.8	57.3	1.9
	경영/관리직	(25)	92.0	40.0	52.0	0.0
	전문/자유직	(57)	87.7	57.9	43.9	0.0
	가정주부	(94)	100.0	66.0	0.0	6.4
	초중고생	(143)	97.2	40.6	39.9	2.1
	대학생	(105)	89.5	49.5	53.3	1.9
	무직	(25)	96.0	48.0	0.0	8.0

12) 기타 장소로 '카페', '가게', '야외/길거리' 등이 있었음.

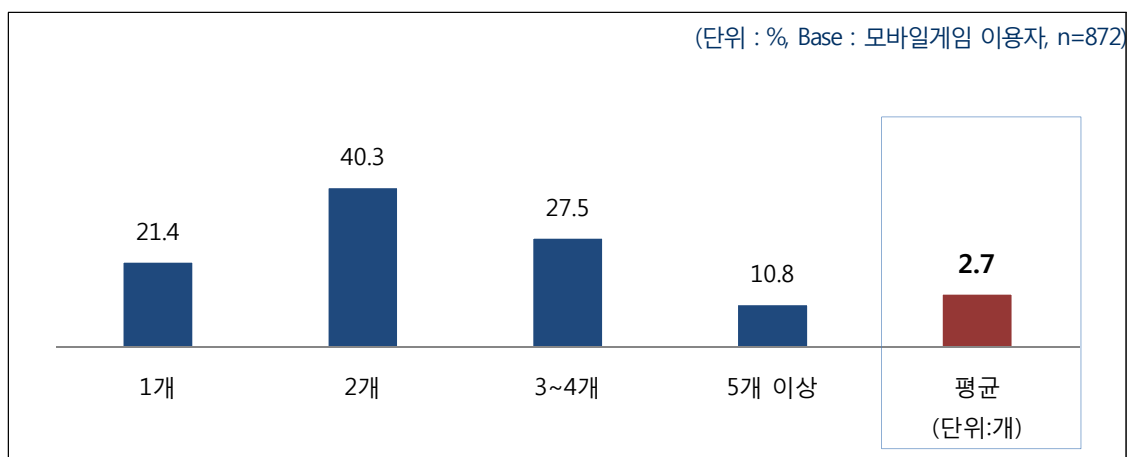
10) 모바일게임 이용 개수

- 모바일게임 다운로드 후 실제 이용한 게임 개수는 평균 5.1개로 나타났으며, 이중 주로 이용하는 게임은 평균 2.7개였음.

〈그림 1-5-11〉 모바일게임 총 이용 개수



〈그림 1-5-12〉 모바일게임 주 이용 개수



- 총 이용 개수는 남자(평균 5.5개)가 여자(평균 3.7개)보다 많았고, 주 이용 개수는 남자와 여자 모두 2.7개로 나타남. 만19세~29세와 30대 연령에서 총 이용 개수가 6개 정도(각각 5.9개, 5.8개)로 타 연령대 대비 많았으며, 이 중 절반인 3개 정도(각각 3.0개, 2.8개)를 주로 이용하고 있음.

〈표 1-5-11〉 응답자 특성별 모바일게임 이용 개수

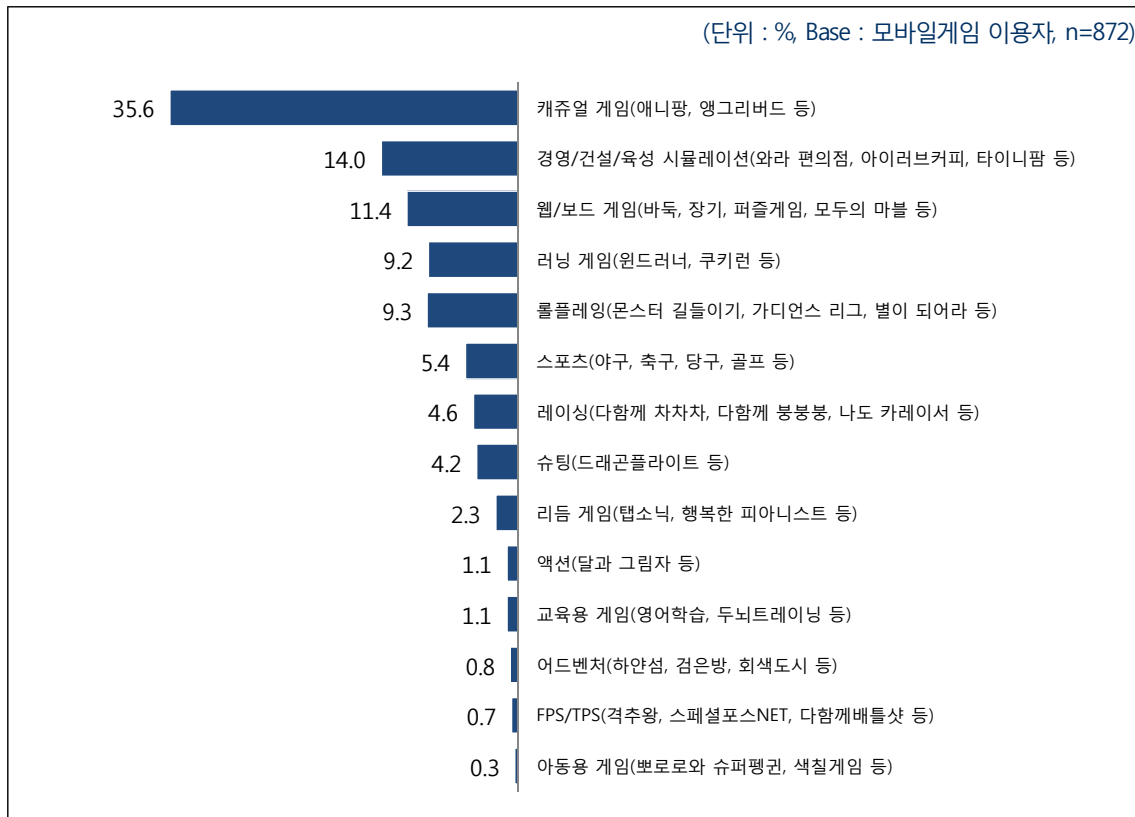
(단위 : %)

		사례수 (명)	총 이용 개수 (2013년 7월 이후 다운로드 후 실제 이용한 개수)					평균 (단위:개)	주 이용 개수 (2013년 7월 이후 다운로드 후 주로 이용하는 개수)					평균 (단위: 개)
			1개	2개	3~4 개	5개 이상	계		1개	2개	3~4 개	5개 이상	계	
전체		(872)	7.3	22.4	30.0	40.3	100.0	5.1	21.4	40.3	27.5	10.8	100.0	2.7
성별	남자	(419)	7.9	21.0	25.8	45.3	100.0	5.5	22.7	36.0	30.1	11.2	100.0	2.7
	여자	(453)	4.5	13.6	50.0	31.8	100.0	3.7	20.3	44.2	25.2	10.4	100.0	2.7
연령	만10~18세	(151)	4.6	31.1	34.4	29.8	100.0	4.6	21.2	55.0	17.2	6.6	100.0	2.4
	만19~29세	(207)	4.8	18.8	27.5	48.8	100.0	5.9	21.7	36.2	30.0	12.1	100.0	3.0
	만30~39세	(235)	7.7	20.9	23.4	48.1	100.0	5.8	21.3	35.3	28.5	14.9	100.0	2.8
	만40~49세	(232)	10.8	23.3	32.8	33.2	100.0	4.2	22.8	38.8	29.7	8.6	100.0	2.5
	만50~59세	(47)	8.5	12.8	46.8	31.9	100.0	4.2	14.9	42.6	34.0	8.5	100.0	2.7

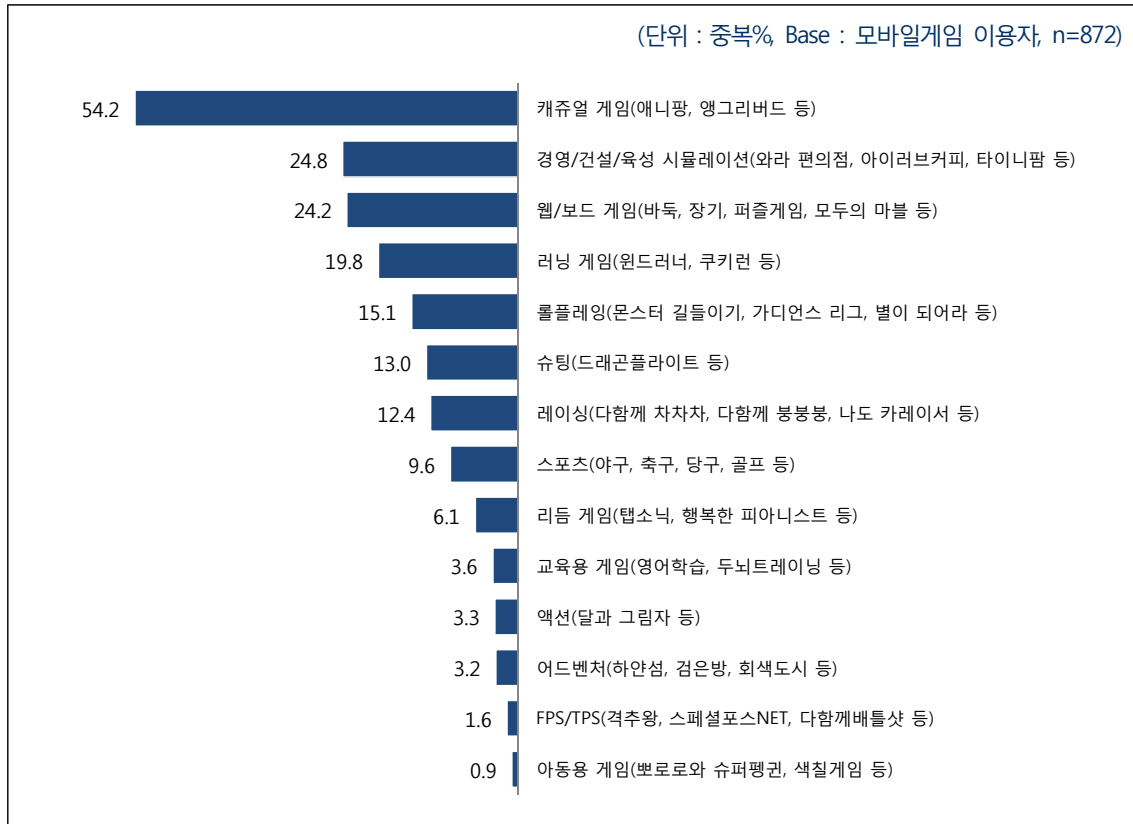
11) 모바일게임 주 이용 장르

- 주로 이용하는 모바일게임 장르로 '캐주얼 게임'이 35.6%(1순위 응답)로 가장 높고, 중복응답 기준으로는 54.2%로 2명 중 1명 꼴로 캐주얼 게임을 선호하고 있음.
- 다음으로 1순위 응답 기준, '경영/건설/육성 시뮬레이션 게임'(14.0%), '웹/보드 게임'(11.4%), '롤플레이 게임'(9.3%), '러닝 게임'(9.2%) 등의 순임.

〈그림 1-5-13〉 모바일게임 주 이용 장르(1순위 응답 기준)



〈그림 1-5-14〉 모바일게임 주이용 장르(1+2순위 응답 기준)



- 응답자 특성별로 살펴보면, 남자는 ‘롤플레이팅 게임’과 ‘스포츠 게임’, 여자는 ‘캐주얼 게임’과 ‘경영/건설/육성 시뮬레이션 게임’ 선호 비중이 상대적으로 높게 나타남. 연령 별 특이점은 만10~18세는 ‘러닝게임’, 만19~29세는 ‘경영/건설/육성 시뮬레이션 게임’과 ‘롤플레이팅 게임’, 50대의 경우 ‘웹/보드 게임’ 선호 비중이 상대적으로 높음.

〈표 1-5-12〉 응답자 특성별 모바일게임 주이용 장르

(단위 : %/1순위)

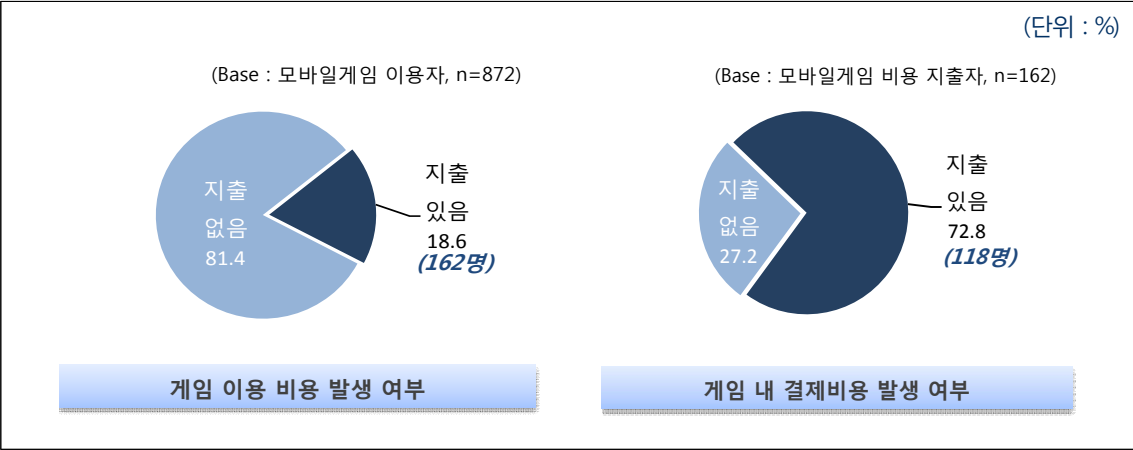
		사례수 (명)	캐주얼 게임	경영/ 건설/ 육성 시뮬레 이션	웹/보드 게임	롤플레 잉	러닝 게임	스포츠	레이싱	슈팅	리듬 게임	기타 ¹³⁾
전체		(872)	35.6	14.0	11.4	9.3	9.2	5.4	4.6	4.2	2.3	4.1
성별	남자	(419)	25.5	10.3	12.4	14.3	10.5	9.8	4.3	6.0	1.7	5.3
	여자	(453)	44.8	17.4	10.4	4.6	7.9	1.3	4.9	2.6	2.9	3.1
연령	만10~18세	(151)	23.2	17.9	4.6	7.3	23.2	2.6	8.6	0.0	9.3	3.3
	만19~29세	(207)	29.5	20.3	10.6	16.4	8.2	5.8	3.9	1.0	2.9	1.4
	만30~39세	(235)	39.6	13.6	9.4	11.5	4.7	5.5	2.6	7.7	0.0	5.5
	만40~49세	(232)	44.0	8.6	15.1	3.9	6.5	5.6	4.3	6.0	0.0	6.0
	만50~59세	(47)	40.4	2.1	27.7	0.0	4.3	10.6	6.4	6.4	0.0	2.1

13) 기타 게임 장르는 ‘액션 게임’, ‘교육용 게임’, ‘어드벤처 게임’, ‘FPS/TPS’, ‘아동용 게임’임.

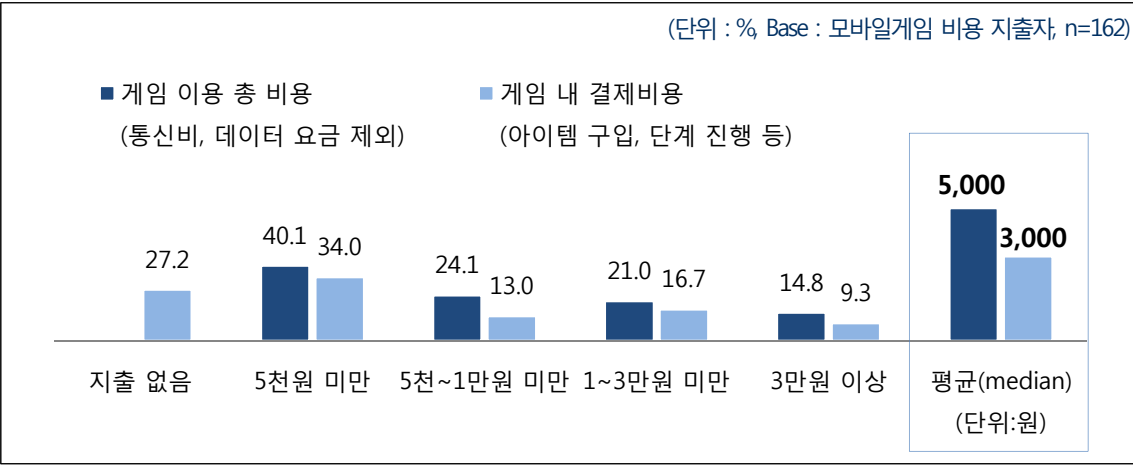
12) 모바일게임 월 이용/구입 비용¹⁴⁾

- 모바일게임 이용시 통신비 및 데이터 요금을 제외한 비용 지출이 있는 경우는 18.6%이며, 나머지 81.4%는 무료로 게임을 이용하는 것으로 나타남. 비용 지출이 있는 응답자 중 게임내 결제비용이 발생하는 경우는 72.8%임.
- 게임 이용시 비용 지출이 있는 응답자의 총 비용을 중앙값(median)으로 산출한 결과, 평균 5,000원, 게임내 결제비용은 평균 3,000원으로 나타남.

〈그림 1-5-15〉 모바일게임 비용 지출 여부



〈그림 1-5-16〉 모바일게임 월 이용/구입 비용



14) 평균 비용은 중앙값(median)으로 산출됨. 소득이나 비용 등은 극단치 때문에 중앙값을 주로 이용함.

- 응답자 특성별로 살펴보면, 게임 이용 평균 총비용은 남자(5,000원)와 여자(5,000원) 차이가 없으며, 게임 내 결제비용도 남자(3,000원), 여자(3,000원) 차이 없음. 연령별로는 30대에서 비용이 상대적으로 높게 나타남.

〈표 1-5-13〉 응답자 특성별 모바일게임 월 이용/구입 비용

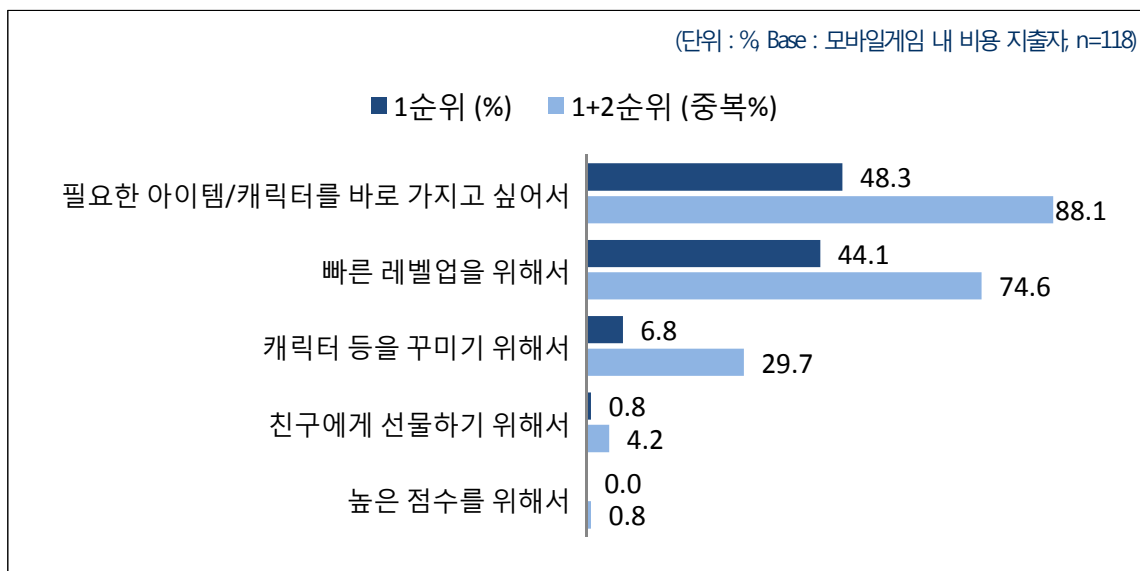
(단위 : %)

		사례수 (명)	게임 이용 총비용 (게임 다운로드, 아이템구입, 단계진행 등 포함. 통신비, 데이터 요금은 제외)					평균 (median) (단위:원)	게임 내 결제비용 (아이템 구입, 단계 진행 등)						평균 (median) (단위:원)
			5천원 미만	5천~ 1만원 미만	1~ 3만원 미만	3만원 이상	계		지출 없음	5천원 미만	5천~ 1만원 미만	1~ 3만원 미만	3만원 이상	계	
전체		(162)	40.1	24.1	21.0	14.8	100.0	5,000	27.2	34.0	13.0	16.7	9.3	100.0	3,000
성별	남자	(96)	36.5	29.2	20.8	13.5	100.0	5,000	29.2	33.3	12.5	15.6	9.4	100.0	3,000
	여자	(66)	45.5	16.7	21.2	16.7	100.0	5,000	24.2	34.8	13.6	18.2	9.1	100.0	3,000
연령	만10~18세	(4)	50.0	50.0	0.0	0.0	100.0	3,100	75.0	0.0	25.0	0.0	0.0	100.0	0
	만19~29세	(31)	32.3	32.3	25.8	9.7	100.0	5,000	25.8	29.0	29.0	9.7	6.5	100.0	3,000
	만30~39세	(55)	36.4	18.2	25.5	20.0	100.0	5,500	20.0	30.9	9.1	25.5	14.5	100.0	4,000
	만40~49세	(58)	43.1	27.6	15.5	13.8	100.0	5,000	36.2	36.2	8.6	12.1	6.9	100.0	2,000
	만50~59세	(14)	57.1	7.1	21.4	14.3	100.0	3,500	7.1	57.1	7.1	21.4	7.1	100.0	2,500

13) 모바일게임 아이템 구입 이유

- 모바일게임 이용시 게임 내 결제비용이 발생한다는 응답자의 아이템 구입 이유로 1순위 응답 기준, '필요한 아이템/캐릭터를 바로 가지고 싶어서'(48.3%)와, '빠른 레벨업을 위해서'(44.1%)라는 응답이 비슷한 비율을 기록하며 전체 90% 이상으로 나타남.
- 중복응답 기준으로 '캐릭터 등을 꾸미기 위해서' 구입한다는 응답이 29.7%로 우선 순위는 아니나 일정부분 구입 요인으로 작용하고 있었음.

〈그림 1-5-17〉 모바일게임 아이템 구입 이유



- 중복응답 기준, 성별 특성을 살펴보면, 남자는 '빠른 레벨업을 위해서', 여자는 '캐릭터 등을 꾸미기 위해서' 구입한다는 응답이 상대적으로 높게 나타남.

〈표 1-5-14〉 응답자 특성별 모바일게임 아이템 구입 이유

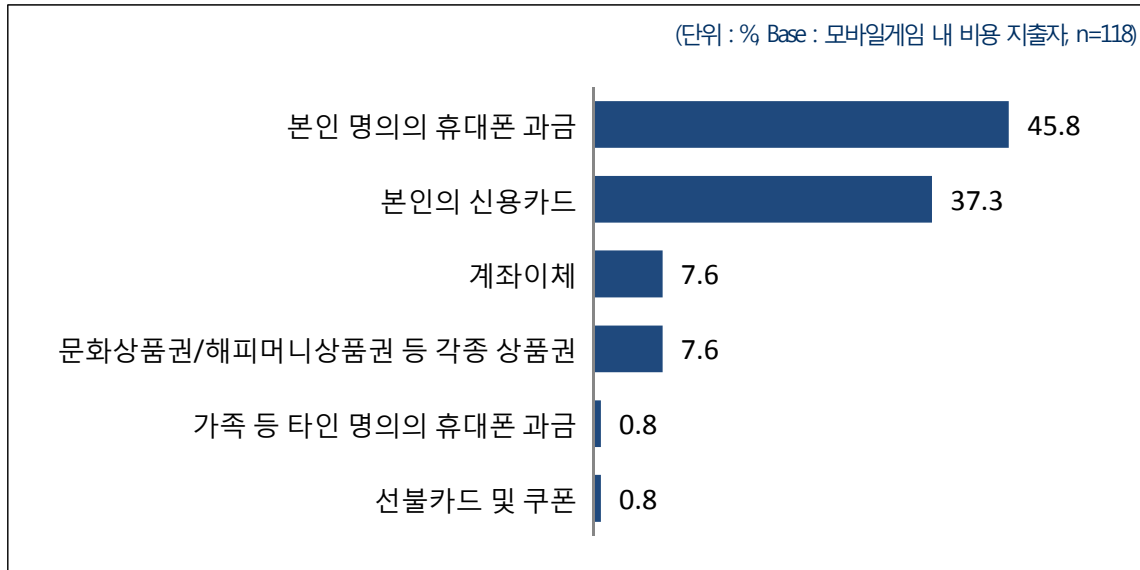
(단위 : 중복%/1+2순위 기준)

		사례수 (명)	필요한 아이템/캐릭터 를 바로 가지고 싶어서	빠른 레벨업을 위해서	캐릭터 등을 꾸미기 위해서	친구에게 선물하기 위해서	높은 점수를 위해서
전체		(118)	88.1	74.6	29.7	4.2	0.8
성별	남자	(68)	86.8	77.9	26.5	4.4	1.5
	여자	(50)	90.0	70.0	34.0	4.0	0.0
연령	만10~18세	(1)	100.0	100.0	0.0	0.0	0.0
	만19~29세	(23)	91.3	78.3	30.4	0.0	0.0
	만30~39세	(44)	93.2	75.0	27.3	2.3	2.3
	만40~49세	(37)	83.8	67.6	35.1	5.4	0.0
	만50~59세	(13)	76.9	84.6	23.1	15.4	0.0

14) 모바일게임 이용/구입 비용 결제 방식

- 모바일게임 이용시 게임 내 결제비용이 발생한다는 응답자의 결제 방식은 '본인 명의의 휴대폰 과금'이 45.8%로 가장 높고, '본인의 신용카드'(37.3%)가 다음 순으로 나타남. 기타 '계좌이체'(7.6%), '문화상품권/해피머니상품권 등 각종 상품권'(7.6%) 등이 있었음.

〈그림 1-5-18〉 모바일게임 이용/구입 비용 결제 방식



〈표 1-5-15〉 응답자 특성별 모바일게임 이용/구입 비용 결제 방식

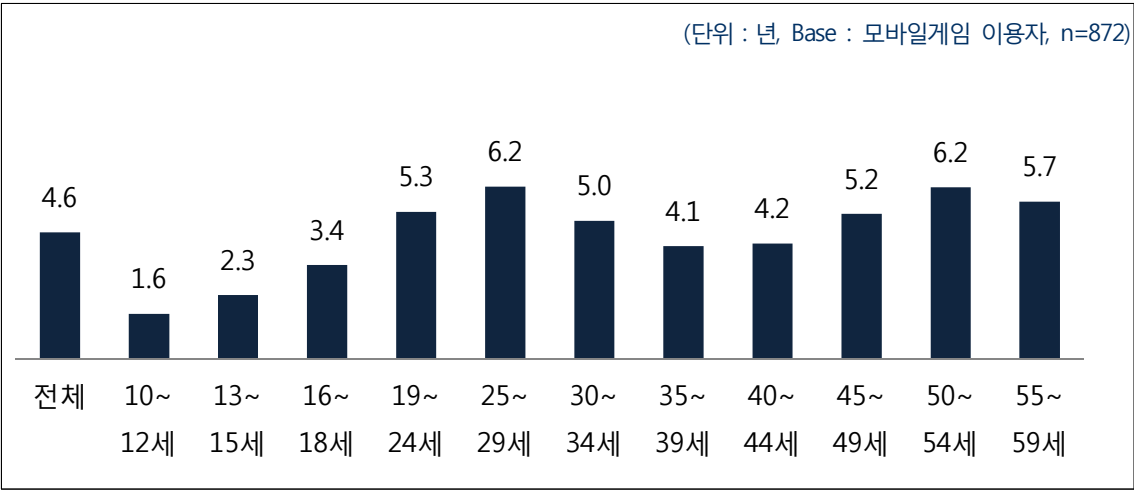
(단위 : %)

		사례수 (명)	본인 명의의 휴대폰 과금	본인의 신용카드	계좌이체	문화상품 권/해피머 니상품권 등 각종 상품권	가족 등 타인 명의의 휴대폰 과금	선불카드 및 쿠폰
전체		(118)	45.8	37.3	7.6	7.6	0.8	0.8
성별	남자	(68)	42.6	39.7	5.9	10.3	1.5	0.0
	여자	(50)	50.0	34.0	10.0	4.0	0.0	2.0
연령	만10~18세	(1)	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	만19~29세	(23)	34.8	52.2	4.3	4.3	4.3	0.0
	만30~39세	(44)	52.3	40.9	6.8	0.0	0.0	0.0
	만40~49세	(37)	43.2	29.7	10.8	13.5	0.0	2.7
	만50~59세	(13)	46.2	23.1	7.7	23.1	0.0	0.0

15) 모바일게임 이용년수

○ 모바일게임 이용년수는 전체 평균 4.6년으로 나타났으며, 20대 후반(만25~29세)과 50대 초반(만50~54세) 연령대에서 6.2년으로 타 연령대 대비 높음.

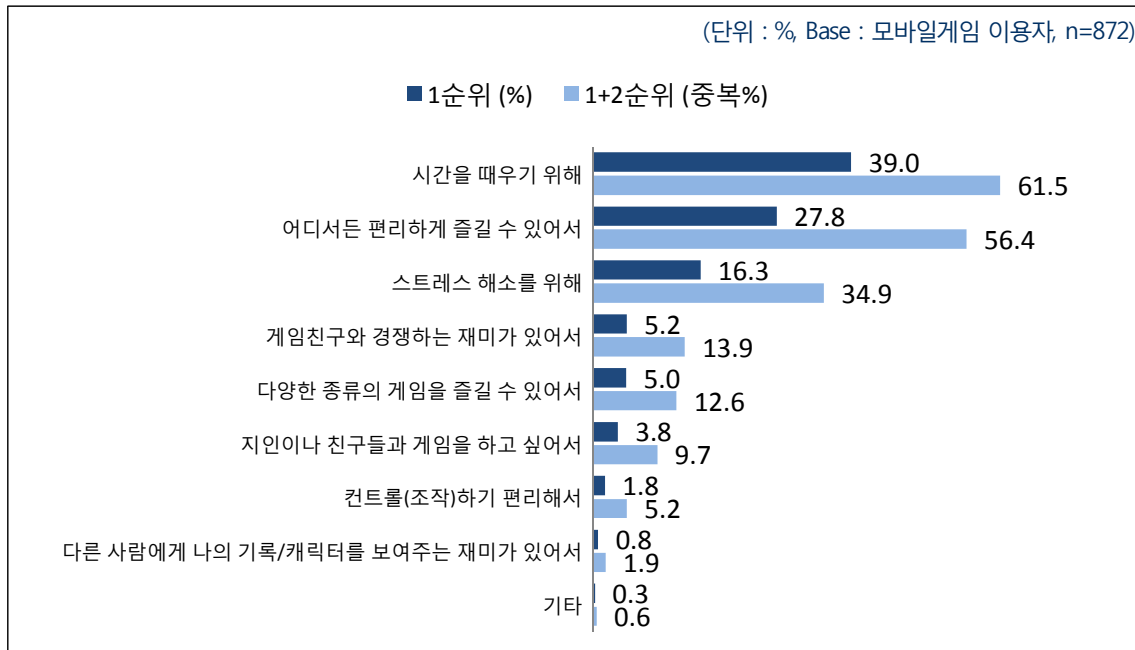
〈그림 1-5-19〉 모바일게임 이용년수(현재연령-시작연령)



16) 모바일게임 하는 이유

- '시간을 때우기 위해' 모바일게임을 한다는 응답이 중복응답 기준 61.5%로 가장 높고, 다음으로 '어디서든 편리하게 즐길 수 있어서'(56.4%), '스트레스 해소를 위해'(34.9%), '게임친구와 경쟁하는 재미가 있어서'(13.9%), '다양한 종류의 게임을 즐길 수 있어서'(12.6%) 등의 순으로 나타남.

〈그림 1-5-20〉 모바일게임 하는 이유



- － 응답자 특성별로 살펴보면, 남녀간 큰 차이는 없었으며, 연령별로 만10~18세는 '게임친구와 경쟁하는 재미가 있어서', 30대는 '어디서든 편리하게 즐길 수 있어서', 40대와 50대는 '스트레스 해소를 위해' 즐긴다는 응답이 상대적으로 높았음.

〈표 1-5-16〉 응답자 특성별 모바일게임 하는 이유

(단위 : 중복%/1+2순위)

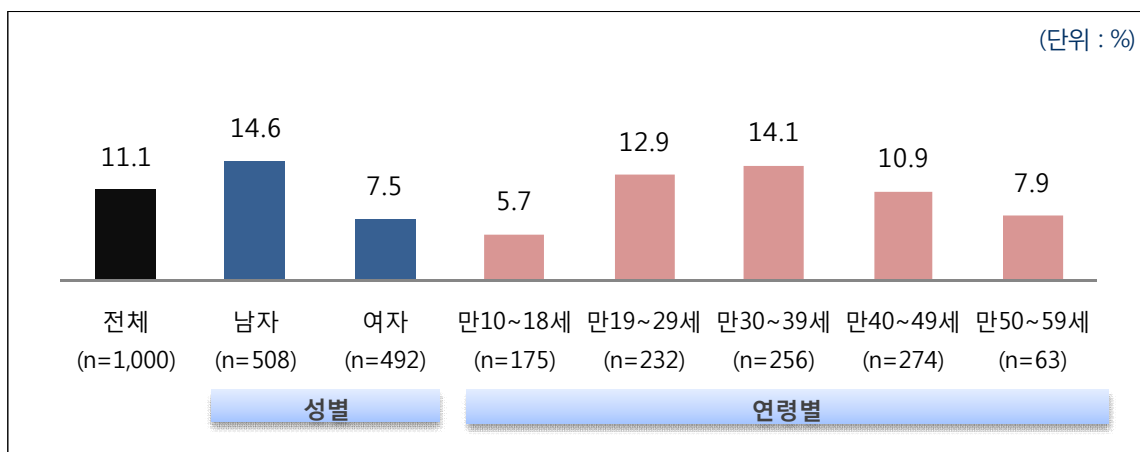
		사례수 (명)	시간을 때우기 위해	어디서든 편리하게 즐길 수 있어서	스트레스 해소를 위해	게임 친구와 경쟁하는 재미가 있어서	다양한 종류의 게임을 즐길 수 있어서	지인이나 친구들과 게임을 하고 싶어서	컨트롤 (조작)하기 편리해서	다른 사람에게 나의 기록/ 캐릭터를 보여주는 재미가 있어서
전체		(872)	61.5	56.4	34.9	13.9	12.6	9.7	5.2	1.9
성별	남자	(419)	61.3	58.9	33.9	13.4	11.2	10.7	5.7	2.1
	여자	(453)	61.6	54.1	35.8	14.3	13.9	8.8	4.6	1.8
연령	만10~18세	(151)	43.0	54.3	27.8	23.2	19.2	7.9	12.6	5.3
	만19~29세	(207)	66.2	56.0	30.0	12.1	15.9	9.7	4.8	2.4
	만30~39세	(235)	61.7	64.3	32.3	13.6	8.5	10.6	4.3	0.4
	만40~49세	(232)	69.0	51.7	45.3	10.3	7.3	10.8	2.2	0.9
	만50~59세	(47)	61.7	48.9	40.4	10.6	23.4	6.4	2.1	2.1

6. 비디오콘솔게임 이용 현황 및 특성

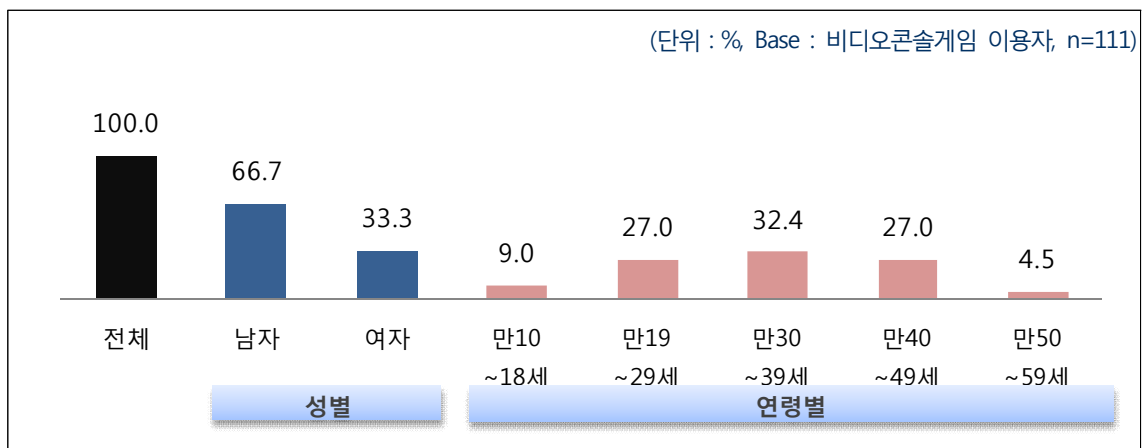
1) 비디오콘솔게임 이용자 특성

- 게임이용자 중 비디오콘솔게임 이용률은 전체 11.1%로 나타났고, 남자가 14.6%로 여자(7.5%)보다 약 2배 높았으며, 연령별로는 30대에서 14.1%로 가장 높았음.
- 비디오콘솔게임 이용자의 성별 분포는 남자 66.7%, 여자 33.3%이며, 연령대 분포는 만 10~18세 9.0%, 만19~29세 27.0%, 30대 32.4%, 40대 27.0%, 50대 4.5%로 나타남.

〈그림 1-6-1〉 게임이용자 중 비디오콘솔게임 이용률



〈그림 1-6-2〉 비디오콘솔게임 이용자의 성·연령별 분포



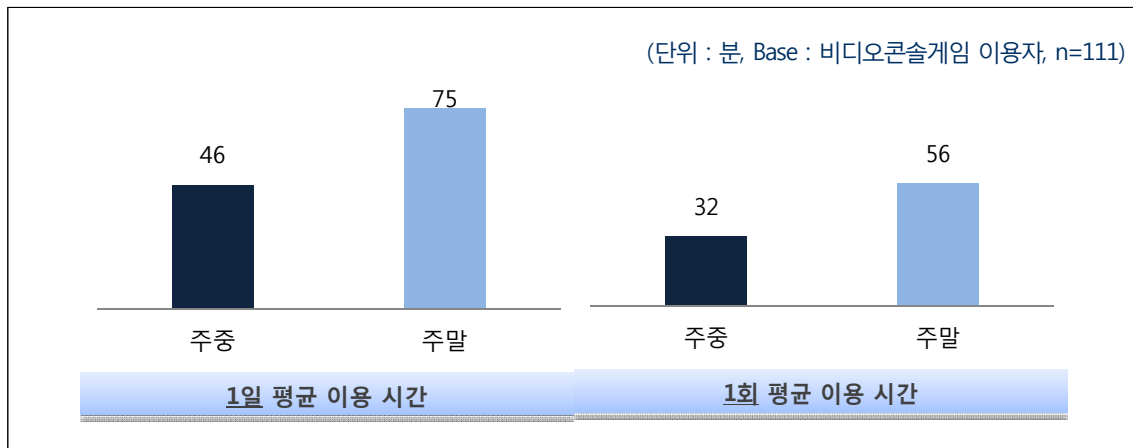
〈표 1-6-1〉 응답자 특성별 게임이용자 중 비디오콘솔게임 이용률

		전체 게임이용자 사례수(명)	비디오콘솔게임 이용자 사례수(명)	게임이용자 중 비디오콘솔게임 이용률(%)
전체		(1000)	(111)	11.1
결혼여부	미혼	(557)	(57)	10.2
	기혼	(443)	(54)	12.2
직업	농업/임업/어업	(2)	(0)	0.0
	자영업	(52)	(6)	11.5
	판매/서비스직	(40)	(3)	7.5
	기능/숙련직	(16)	(2)	12.5
	일반작업직	(9)	(1)	11.1
	사무/기술직	(357)	(50)	14.0
	경영/관리직	(32)	(6)	18.8
	전문/자유직	(64)	(7)	10.9
	가정주부	(111)	(10)	9.0
	초중고생	(163)	(9)	5.5
	대학생	(122)	(13)	10.7
	무직	(32)	(4)	12.5
학력	초등학교 재학/졸업	(54)	(0)	0.0
	중학교 재학/졸업	(55)	(7)	12.7
	고등학교 재학/졸업	(200)	(8)	4.0
	대학교 재학/졸업	(624)	(88)	14.1
	대학원 재학/졸업	(67)	(8)	11.9
월평균 가구 소득	200만원 미만	(134)	(8)	6.0
	200~300만원 미만	(182)	(12)	6.6
	300~400만원 미만	(204)	(16)	7.8
	400~500만원 미만	(214)	(30)	14.0
	500~600만원 미만	(109)	(11)	10.1
	600~700만원 미만	(48)	(13)	27.1
	700만원 이상	(89)	(20)	22.5
	모름	(20)	(1)	5.0

2) 비디오콘솔게임 평균 이용 시간

- 1회 평균 비디오콘솔게임 이용 시간은 주중 46분, 주말 75분으로 나타남.
- 1회 평균 이용 시간은 주중 32분, 주말 56분임.
- 구간별로 살펴보면, 일평균 2시간 이상 이용자 비중은 주중 8.1%, 주말 25.2%로 나타났으며, 1회 평균 2시간 이상 이용자는 주중 4.5%, 주말 15.3%를 기록함.

〈그림 1-6-3〉 비디오콘솔게임 평균 이용 시간



〈표 1-6-2〉 비디오콘솔게임 평균 이용 시간-구간별

(단위 : %, n=111)

		1시간 미만	1~2시간 미만	2~3시간 미만	3시간 이상	이용하지 않음
1일 기준	주중	47.7	25.2	4.5	3.6	18.9
	주말	36.0	36.0	18.9	6.3	2.7
1회 기준	주중	55.0	21.6	4.5	0.0	18.9
	주말	46.8	34.2	10.8	4.5	3.6

- 응답자 특성별로 살펴보면, 남녀간 이용시간에 큰 차이가 없었고, 연령별로는 주중에는 만19~29세의 연령대가, 주말에는 30대가 타 연령대 대비 이용시간이 길게 나타남.

〈표 1-6-3〉 응답자 특성별 비디오콘솔게임 평균 이용 시간

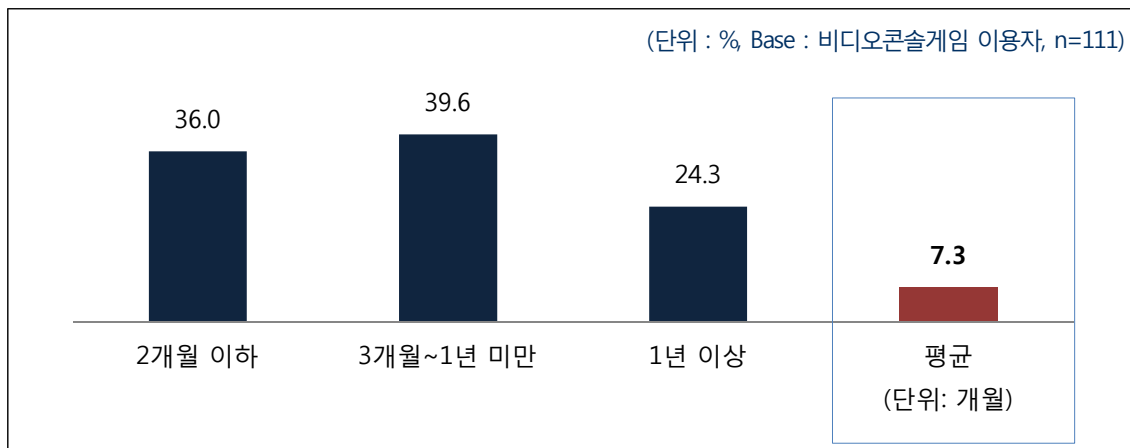
(단위 : 분)

		사례수 (명)	1일 평균 이용 시간		1회 평균 이용 시간	
			주중	주말	주중	주말
전체		(111)	46	75	32	56
성별	남자	(74)	46	76	31	56
	여자	(37)	47	73	34	57
연령	만10~18세	(10)	50	70	38	64
	만19~29세	(30)	64	79	41	53
	만30~39세	(36)	46	85	31	67
	만40~49세	(30)	30	61	24	46
	만50~59세	(5)	36	78	21	42

3) 비디오콘솔게임 한 개당 이용 지속기간

- 비디오콘솔게임 하나를 즐기는 기간은 '3개월 이상 1년 미만'이 39.6%로 가장 높았고, 평균 7.3개월로 나타남.

〈그림 1-6-4〉 비디오콘솔게임 한 개당 이용 지속기간



- 여자(7.9개월)가 남자(6.9개월)보다 평균 지속기간이 길게 나타남.

〈표 1-6-4〉 응답자 특성별 비디오콘솔게임 한 개당 이용 지속기간

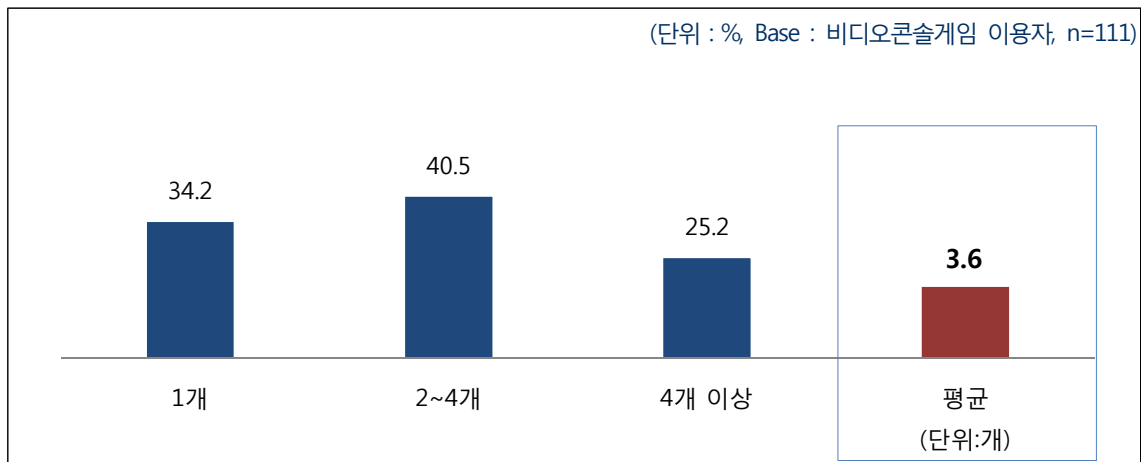
(단위 : %)

		사례수 (명)	2개월 미만	3개월~1년 미만	1년 이상	계	평균 (단위:개월)
전체		(111)	36.0	39.6	24.3	100.0	7.3
성별	남자	(74)	32.4	45.9	21.6	100.0	6.9
	여자	(37)	43.2	27.0	29.7	100.0	7.9
연령	만10~18세	(10)	50.0	20.0	30.0	100.0	10.0
	만19~29세	(30)	50.0	30.0	20.0	100.0	7.7
	만30~39세	(36)	36.1	44.4	19.4	100.0	5.8
	만40~49세	(30)	16.7	50.0	33.3	100.0	7.7
	만50~59세	(5)	40.0	40.0	20.0	100.0	7.4

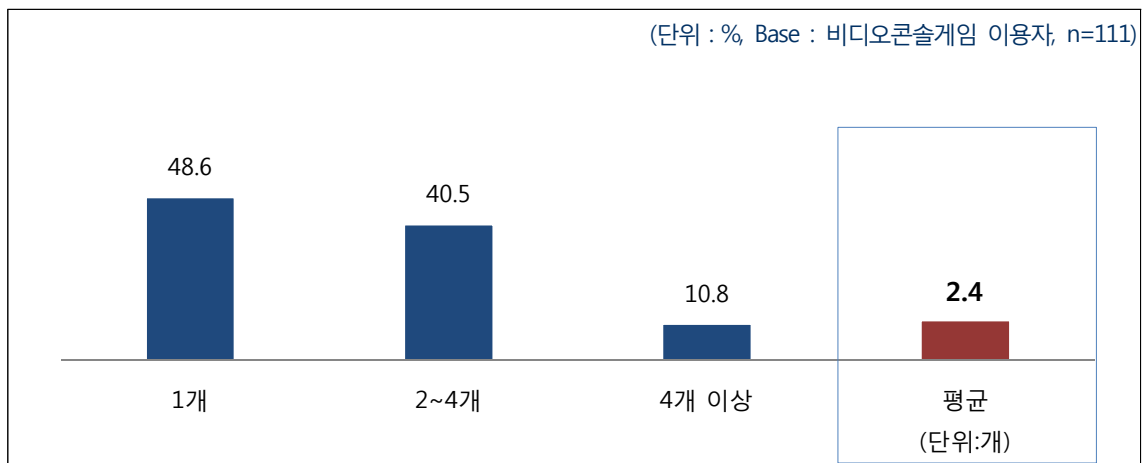
4) 비디오콘솔게임 이용 개수

- 비디오콘솔게임 구입 후 실제 이용한 게임 개수는 평균 3.6개로 나타났으며, 이중 주로 이용하는 게임은 평균 2.4게임.

〈그림 1-6-5〉 비디오콘솔게임 총 이용 개수



〈그림 1-6-6〉 비디오콘솔게임 주 이용 개수



- － 총 이용 개수는 남자(평균 3.9개)가 여자(평균 3.1개)보다 많았고, 주 이용 개수도 남자가 2.6개로 여자(1.8개)보다 많은 것으로 나타남.

〈표 1-6-5〉 응답자 특성별 비디오콘솔게임 이용 개수

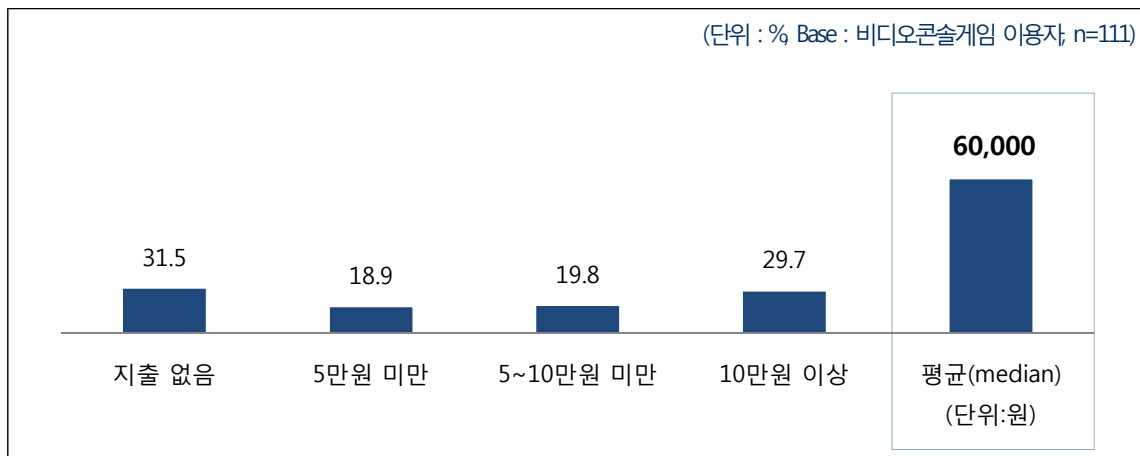
(단위 : %)

		사례수 (명)	총 이용 개수 (2013년 7월 이후 구입 후 실제 이용한 개수)				평균 (단위:개)	주 이용 개수 (2013년 7월 이후 구입 후 주로 이용하는 개수)				평균 (단위:개)
			1개	2~4개 미만	3개 이상	계		1개	2~5개 미만	5개 이상	계	
전체		(111)	34.2	40.5	25.2	100.0	3.6	48.6	40.5	10.8	100.0	2.4
성별	남자	(74)	32.4	41.9	25.7	100.0	3.9	43.2	43.2	13.5	100.0	2.6
	여자	(37)	37.8	37.8	24.3	100.0	3.1	59.5	35.1	5.4	100.0	1.8
연령	만10~18세	(10)	10.0	40.0	50.0	100.0	5.4	10.0	50.0	40.0	100.0	4.4
	만19~29세	(30)	33.3	36.7	30.0	100.0	4.1	46.7	40.0	13.3	100.0	2.7
	만30~39세	(36)	33.3	44.4	22.2	100.0	3.8	50.0	41.7	8.3	100.0	2.3
	만40~49세	(30)	40.0	40.0	20.0	100.0	2.7	56.7	40.0	3.3	100.0	1.6
	만50~59세	(5)	60.0	40.0	0.0	100.0	1.6	80.0	20.0	0.0	100.0	1.2

5) 비디오콘솔 게임기 및 게임DVD 구입 비용¹⁵⁾

○ 비디오콘솔게임 구입 비용이 발생하는 응답자의 평균 비용을 중앙값(median)으로 산출한 결과, 60,000원으로 나타남. 비용 지출이 없는 응답자는 31.5%임.

〈그림 1-6-7〉 비디오콘솔게임 최근 구입 비용



— 응답자 특성별로 살펴보면, 게임 구입 비용은 남자(60,000원)와 여자(60,000원) 간에 차이가 없는 것으로 나타남.

〈표 1-6-6〉 응답자 특성별 비디오콘솔게임 최근 구입 비용

(단위 : %)

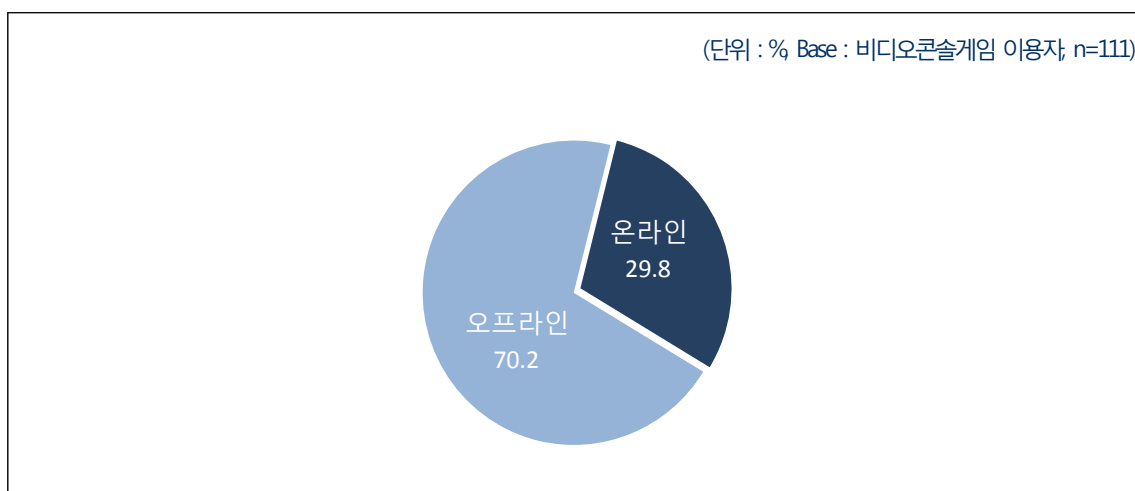
		사례수 (명)	게임 구입 총비용 (게임방 이용료는 제외)					평균 (median) (단위:원)
			지출 없음	5만원 미만	5~10만원 미만	10만원 이상	계	
전체		(111)	31.5	18.9	19.8	29.7	100.0	60,000
성별	남자	(74)	28.4	20.3	18.9	32.4	100.0	60,000
	여자	(37)	37.8	16.2	21.6	24.3	100.0	60,000
연령	만10~18세	(10)	40.0	10.0	20.0	30.0	100.0	105,000
	만19~29세	(30)	36.7	10.0	23.3	30.0	100.0	80,000
	만30~39세	(36)	33.3	13.9	13.9	38.9	100.0	100,000
	만40~49세	(30)	23.3	33.3	20.0	23.3	100.0	50,000
	만50~59세	(5)	20.0	40.0	40.0	0.0	100.0	45,000

15) 평균 비용은 비용 지출이 있는 응답자만 포함하여 중앙값(median)으로 산출됨. 소득이나 비용 등은 극단치 때문에 중앙값을 주로 이용함.

6) 비디오콘솔게임 이용 시 네트워크 접속 비율

- 비디오콘솔게임 이용 시 네트워크에 접속하는 비율은 ‘온라인’이 29.8%, ‘오프라인’이 70.2%로 나타남.

〈그림 1-6-8〉 비디오콘솔게임 이용 시 네트워크 접속 평균 비율



- 남자와 여자 모두 ‘오프라인’ 이용 비중이 높음.

〈표 1-6-7〉 응답자 특성별 비디오콘솔게임 이용 시 네트워크 접속 평균 비율

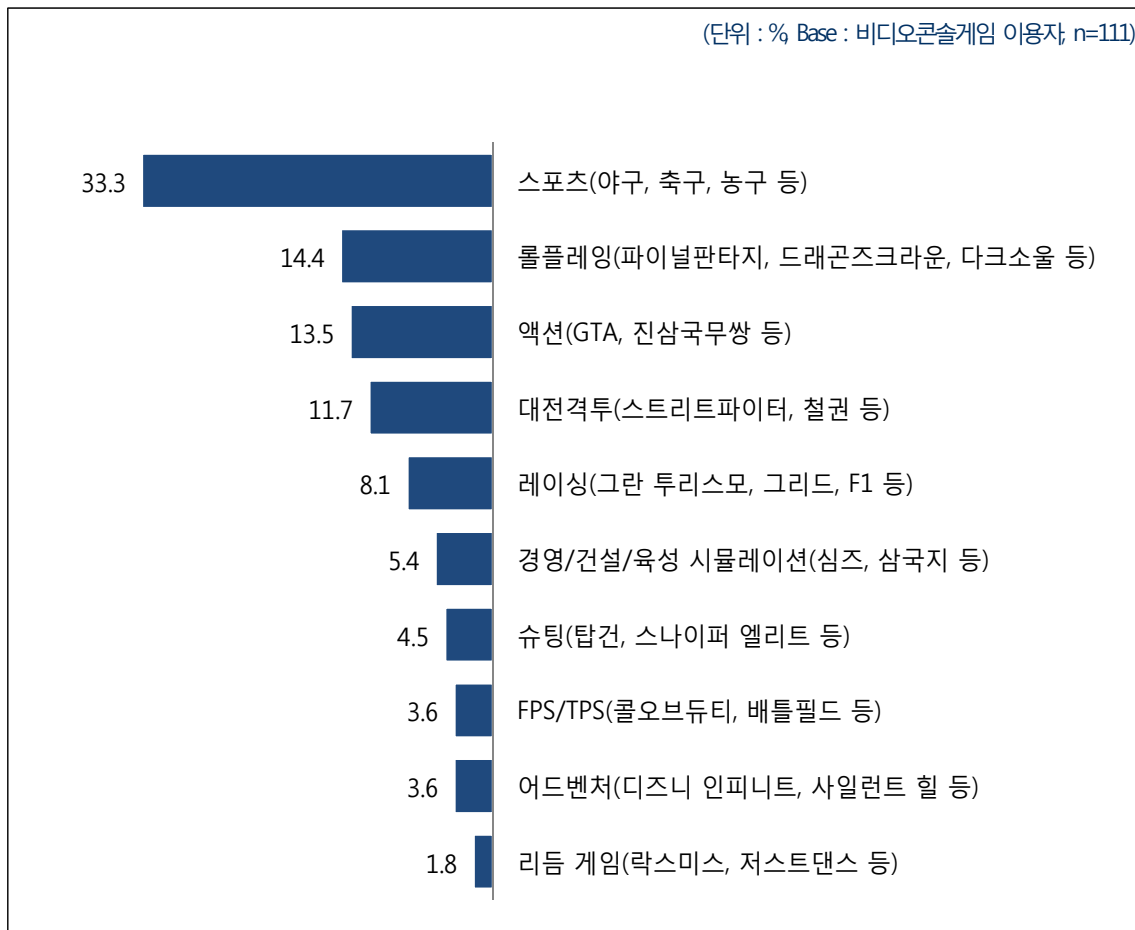
(단위 : %)

		사례수 (명)	온라인	오프라인
전체		(111)	29.8	70.2
성별	남자	(74)	30.1	69.9
	여자	(37)	29.2	70.8
연령	만10~18세	(10)	33.5	66.5
	만19~29세	(30)	33.3	66.7
	만30~39세	(36)	24.5	75.5
	만40~49세	(30)	22.7	77.3
	만50~59세	(5)	82.0	18.0

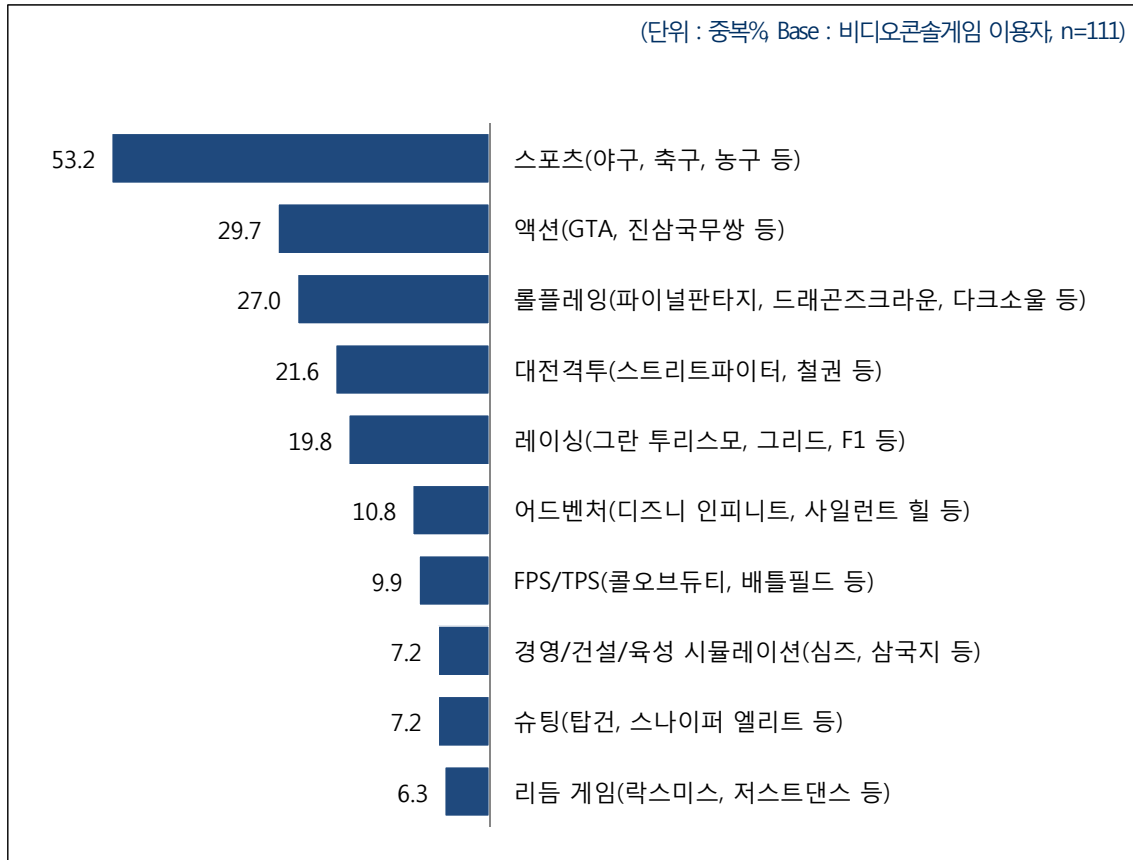
7) 비디오콘솔게임 주 이용 장르

- 주로 이용하는 비디오콘솔게임 장르로 '스포츠 게임'이 33.3%(1순위 응답)로 가장 높고, 중복응답 기준으로는 53.2%로 2명 중 1명 꼴로 스포츠 게임을 선호하고 있음.
- 다음으로 1순위 응답 기준, '롤플레이нг 게임'(14.4%), '액션 게임'(13.5%), '대전격투 게임'(11.7%), '레이싱 게임'(8.1%) 등의 순임.

〈그림 1-6-9〉 비디오콘솔게임 주 이용 장르(1순위 응답 기준)



〈그림 1-6-10〉 비디오콘솔게임 주 이용 장르(1+2순위 응답 기준)



－ 응답자 특성별로 살펴보면, 남녀 모두 ‘스포츠 게임’ 선호 비중이 상대적으로 높음.

〈표 1-6-8〉 응답자 특성별 비디오콘솔게임 주 이용 장르

(단위 : %/1순위)

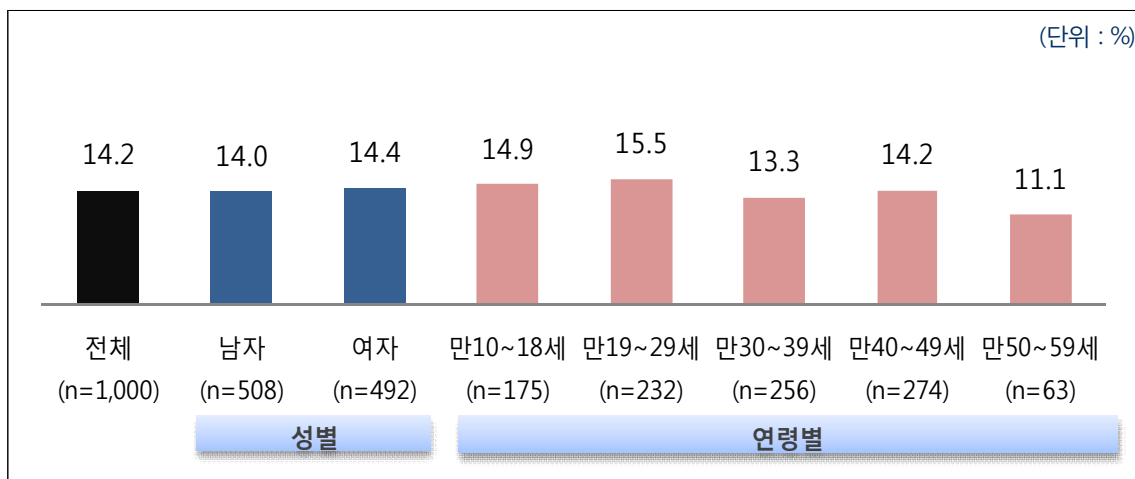
		사례수 (명)	스포츠	롤플 레이팅	액션	대전 격투	레이싱	경영/ 건설/ 육성 시뮬레 이션	슈팅	FPS/ TPS	어드 벤처
전체		(111)	33.3	14.4	13.5	11.7	8.1	5.4	4.5	3.6	3.6
성별	남자	(74)	33.8	14.9	16.2	13.5	5.4	2.7	4.1	5.4	4.1
	여자	(37)	32.4	13.5	8.1	8.1	13.5	10.8	5.4	0.0	2.7
연령	만10~18세	(10)	0.0	10.0	40.0	10.0	10.0	10.0	0.0	10.0	10.0
	만19~29세	(30)	36.7	23.3	13.3	16.7	3.3	0.0	0.0	3.3	3.3
	만30~39세	(36)	25.0	19.4	11.1	11.1	11.1	8.3	11.1	2.8	0.0
	만40~49세	(30)	53.3	0.0	10.0	10.0	6.7	3.3	3.3	3.3	3.3
	만50~59세	(5)	20.0	20.0	0.0	0.0	20.0	20.0	0.0	0.0	20.0

7. 휴대용콘솔게임 이용 현황 및 특성

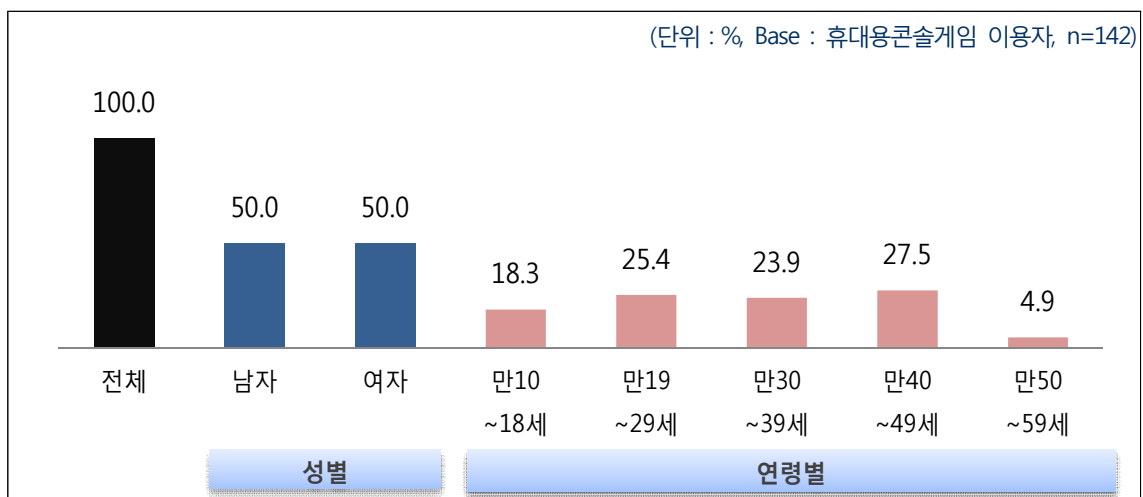
1) 휴대용콘솔게임 이용자 특성

- 게임이용자 중 휴대용콘솔게임 이용률은 전체 14.2%이고, 남녀 모두 14%대로 나타났으며(각각 14.0%, 14.4%), 연령별로는 만19세~29세에서 15.5%로 가장 높았음.
- 휴대용콘솔게임 이용자의 성별 분포는 남녀 각각 50.0%이며, 연령대 분포는 만10~18세 18.3%, 만19~29세 25.4%, 30대 23.9%, 40대 27.5%, 50대 4.9%로 나타남.

〈그림 1-7-1〉 게임이용자 중 휴대용콘솔게임 이용률



〈그림 1-7-2〉 휴대용콘솔게임 이용자의 성·연령별 분포



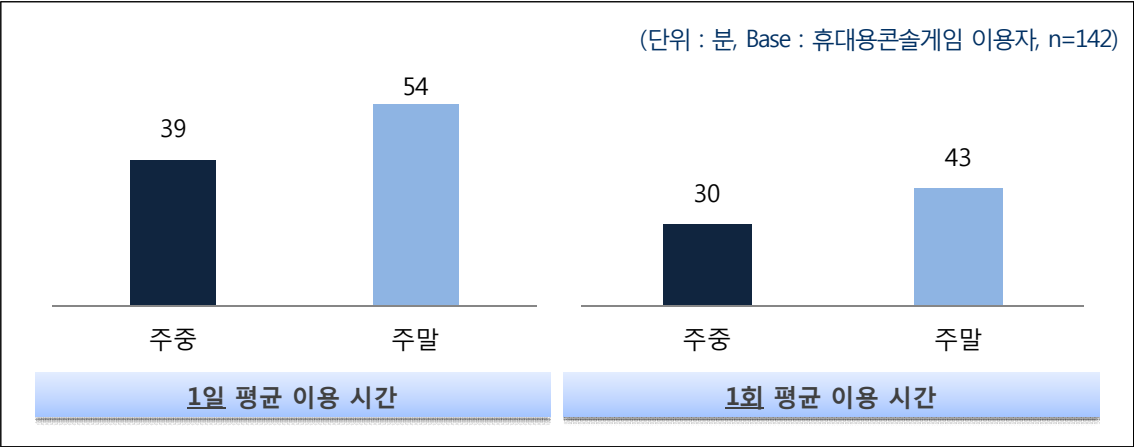
〈표 1-7-1〉 응답자 특성별 게임이용자 중 휴대용콘솔게임 이용률

		전체 게임이용자 사례수(명)	휴대용콘솔게임 이용자 사례수(명)	게임이용자 중 휴대용콘솔게임 이용률(%)
전체		(1000)	(142)	14.2
결혼여부	미혼	(557)	(76)	13.6
	기혼	(443)	(66)	14.9
직업	농업/임업/어업	(2)	(0)	0.0
	자영업	(52)	(8)	15.4
	판매/서비스직	(40)	(6)	15.0
	기능/숙련직	(16)	(2)	12.5
	일반작업직	(9)	(1)	11.1
	사무/기술직	(357)	(49)	13.7
	경영/관리직	(32)	(6)	18.8
	전문/자유직	(64)	(8)	12.5
	가정주부	(111)	(17)	15.3
	초중고생	(163)	(23)	14.1
	대학생	(122)	(20)	16.4
	무직	(32)	(2)	6.3
학력	초등학교 재학/졸업	(54)	(1)	1.9
	중학교 재학/졸업	(55)	(14)	25.5
	고등학교 재학/졸업	(200)	(18)	9.0
	대학교 재학/졸업	(624)	(100)	16.0
	대학원 재학/졸업	(67)	(9)	13.4
월평균 가구 소득	200만원 미만	(134)	(16)	11.9
	200~300만원 미만	(182)	(19)	10.4
	300~400만원 미만	(204)	(14)	6.9
	400~500만원 미만	(214)	(39)	18.2
	500~600만원 미만	(109)	(19)	17.4
	600~700만원 미만	(48)	(11)	22.9
	700만원 이상	(89)	(17)	19.1
	모름	(20)	(7)	35.0

2) 휴대용콘솔게임 평균 이용 시간

- 1회 평균 휴대용콘솔게임 이용 시간은 주중 39분, 주말 54분으로 나타남.
- 1회 평균 이용 시간은 주중 30분, 주말 43분임.

〈그림 1-7-3〉 휴대용콘솔게임 평균 이용 시간



〈표 1-7-2〉 휴대용콘솔게임 평균 이용 시간-구간별

(단위 : %, n=142)

		1시간 미만	1~2시간 미만	2~3시간 미만	3시간 이상	이용하지 않음
1일 기준	주중	50.7	26.8	4.2	0.7	17.6
	주말	50.7	30.3	11.3	2.8	4.9
1회 기준	주중	58.5	19.7	3.5	0.0	18.3
	주말	57.0	29.6	8.5	0.0	4.9

- 응답자 특성별로 살펴보면, 주중에는 남자가, 주말에는 여자가 이용시간이 길고, 연령별로는 만19~29세의 연령대가 타 연령대 대비 이용시간이 길게 나타남.

〈표 1-7-3〉 응답자 특성별 휴대용콘솔게임 평균 이용 시간

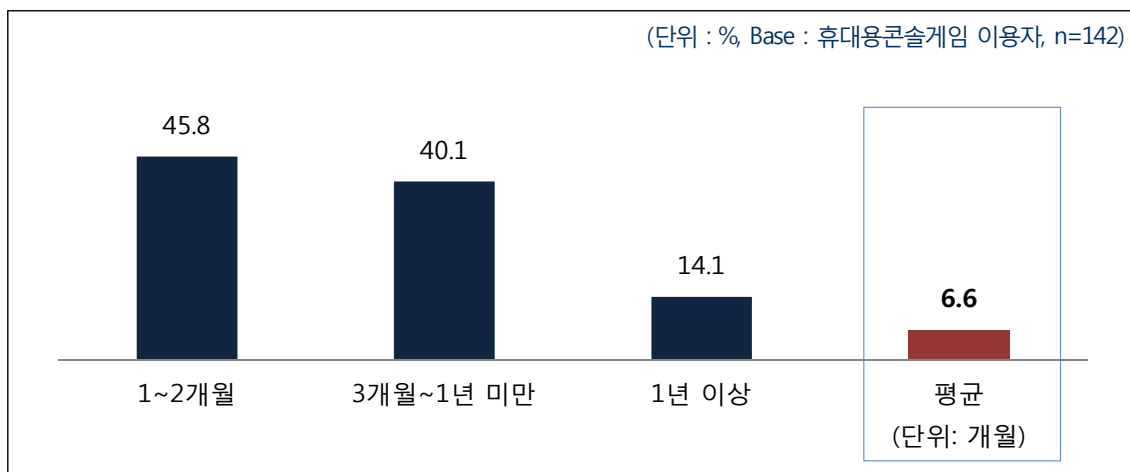
(단위 : 분)

		사례수 (명)	1일 평균 이용 시간		1회 평균 이용 시간	
			주중	주말	주중	주말
전체		(142)	39	54	30	43
성별	남자	(71)	46	53	31	39
	여자	(71)	33	55	28	47
연령	만10~18세	(26)	42	46	31	37
	만19~29세	(36)	56	68	36	48
	만30~39세	(34)	33	60	26	49
	만40~49세	(39)	32	43	28	38
	만50~59세	(7)	19	50	19	41

3) 휴대용콘솔게임 한 개당 이용 지속기간

- 휴대용콘솔게임 하나를 즐기는 기간은 '1~2개월'이 45.8%로 가장 높았고, 평균 6.6개월로 나타남.

〈그림 1-7-4〉 휴대용콘솔게임 한 개당 이용 지속기간 - 한국



〈표 1-7-4〉 응답자 특성별 휴대용콘솔게임 한 개당 이용 지속기간

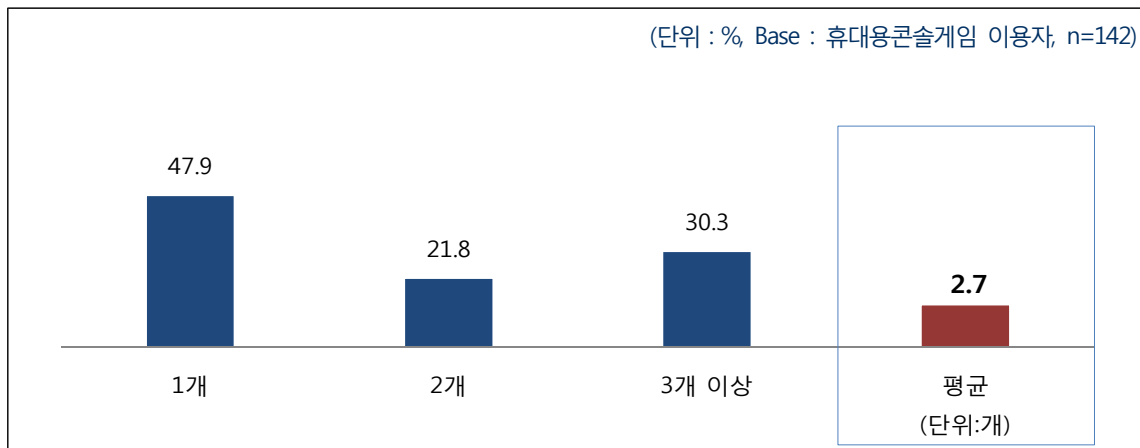
(단위 : %)

		사례수 (명)	2개월 미만	3개월~1년 미만	1년 이상	계	평균 (단위:개월)
전체		(142)	45.8	40.1	14.1	100.0	6.6
성별	남자	(71)	52.1	35.2	12.7	100.0	6.7
	여자	(71)	39.4	45.1	15.5	100.0	6.5
연령	만10~18세	(26)	50.0	38.5	11.5	100.0	6.6
	만19~29세	(36)	52.8	33.3	13.9	100.0	5.7
	만30~39세	(34)	50.0	38.2	11.8	100.0	5.9
	만40~49세	(39)	30.8	51.3	17.9	100.0	8.7
	만50~59세	(7)	57.1	28.6	14.3	100.0	3.3

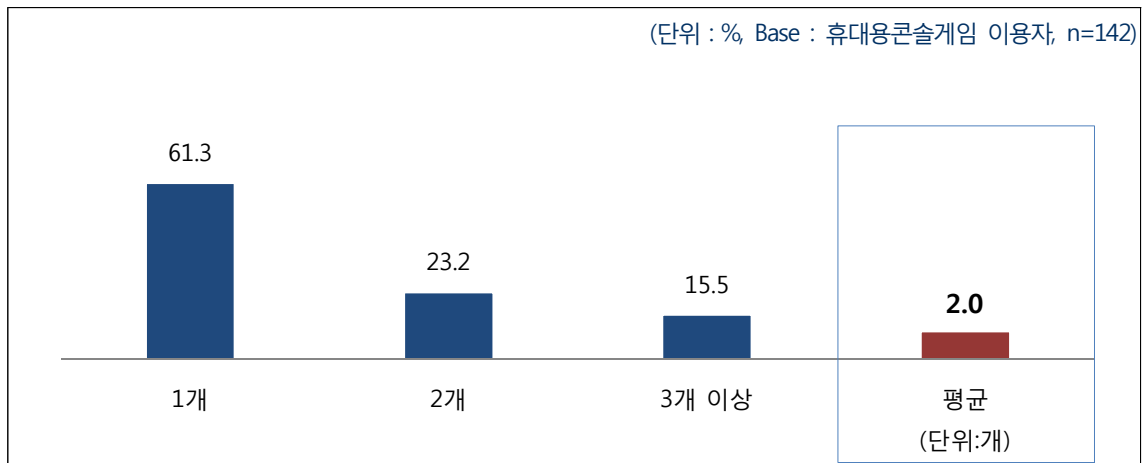
4) 휴대용콘솔게임 이용 개수

- 휴대용콘솔게임 구입 후 실제 이용한 게임 개수는 평균 2.7개로 나타났으며, 이중 주로 이용하는 게임은 평균 2.0개였음.

〈그림 1-7-5〉 휴대용콘솔게임 총 이용 개수



〈그림 1-7-6〉 휴대용콘솔게임 주 이용 개수



- 총 이용 개수는 남자(평균 3.1개)가 여자(평균 2.3개)보다 많았고, 주 이용 개수는 남자와 여자 2개 정도로 큰 차이 없음.

〈표 1-7-5〉 응답자 특성별 휴대용콘솔게임 이용 개수

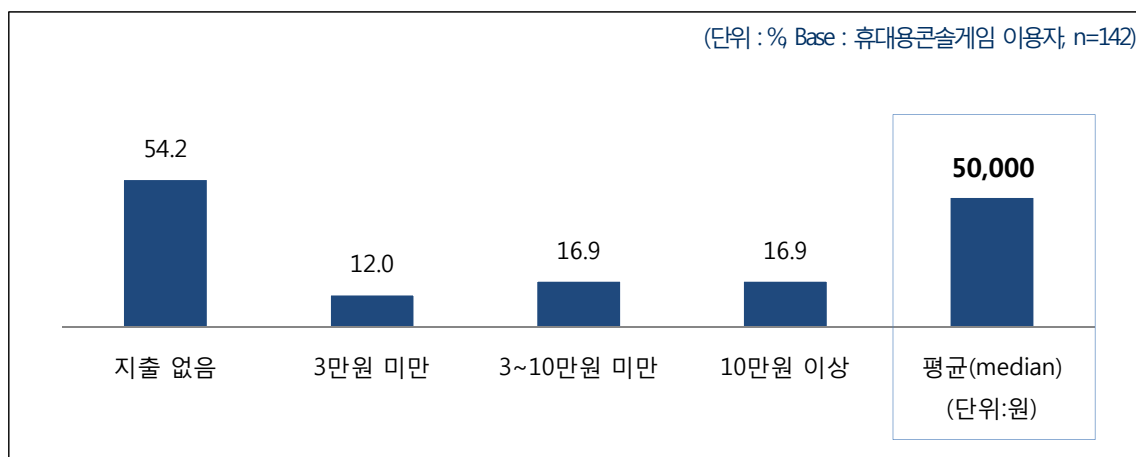
(단위 : %)

		사례수 (명)	총 이용 개수 (2013년 7월 이후 구입 후 실제 이용한 개수)				평균 (단위:개)	주 이용 개수 (2013년 7월 이후 구입 후 주로 이용하는 개수)				평균 (단위:개)
			1개	2개	3개 이상	계		1개	2개	3개 이상	계	
전체		(142)	47.9	21.8	30.3	100.0	2.7	61.3	23.2	15.5	100.0	2.0
성별	남자	(71)	46.5	19.7	33.8	100.0	3.1	57.7	25.4	16.9	100.0	2.0
	여자	(71)	49.3	23.9	26.8	100.0	2.3	64.8	21.1	14.1	100.0	1.9
연령	만10~18세	(26)	34.6	23.1	42.3	100.0	3.3	57.7	23.1	19.2	100.0	1.9
	만19~29세	(36)	50.0	27.8	22.2	100.0	3.2	61.1	30.6	8.3	100.0	2.4
	만30~39세	(34)	47.1	26.5	26.5	100.0	2.2	58.8	23.5	17.6	100.0	1.8
	만40~49세	(39)	56.4	12.8	30.8	100.0	2.2	64.1	17.9	17.9	100.0	1.7
	만50~59세	(7)	42.9	14.3	42.9	100.0	3.0	71.4	14.3	14.3	100.0	2.1

5) 휴대용콘솔 게임기 및 게임DVD 구입 비용¹⁶⁾

- 휴대용콘솔 게임기 및 게임DVD 구입 비용이 발생하는 응답자의 평균 비용을 중앙값(median)으로 산출한 결과, 50,000원으로 나타남. 비용 지출이 없는 응답자는 54.2%로 절반 수준임.

〈그림 1-7-7〉 휴대용콘솔 게임기 및 게임DVD 구입 비용



- － 응답자 특성별로 살펴보면, 게임 구입 비용은 남자(50,000원)가 여자(47,000원)보다 약간 높게 나타남.

〈표 1-7-6〉 응답자 특성별 휴대용콘솔 게임기 및 게임DVD 구입 비용

(단위 : %)

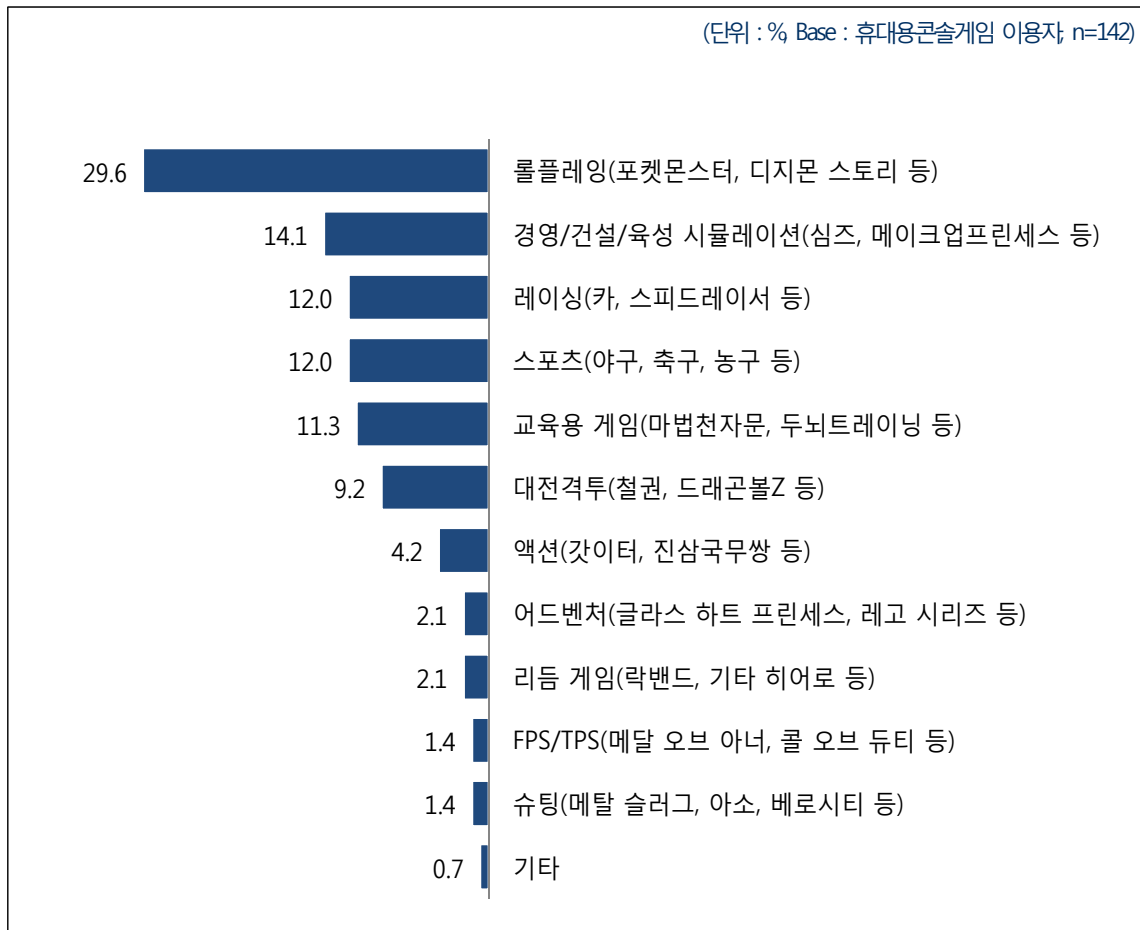
		사례수 (명)	게임 구입 총비용					평균 (median) (단위:원)
			지출 없음	3만원 미만	3~10만원 미만	10만원 이상	계	
전체		(142)	54.2	12.0	16.9	16.9	100.0	50,000
성별	남자	(71)	45.1	15.5	18.3	21.1	100.0	50,000
	여자	(71)	63.4	8.5	15.5	12.7	100.0	47,000
연령	만10~18세	(26)	69.2	7.7	7.7	15.4	100.0	82,000
	만19~29세	(36)	47.2	11.1	22.2	19.4	100.0	50,000
	만30~39세	(34)	52.9	5.9	20.6	20.6	100.0	60,000
	만40~49세	(39)	53.8	15.4	15.4	15.4	100.0	30,000
	만50~59세	(7)	42.9	42.9	14.3	0.0	100.0	10,000

16) 평균 비용은 비용 지출이 있는 응답값만 포함하여 중앙값(median)으로 산출됨. 소득이나 비용 등은 극단치 때문에 중앙값을 주로 이용함.

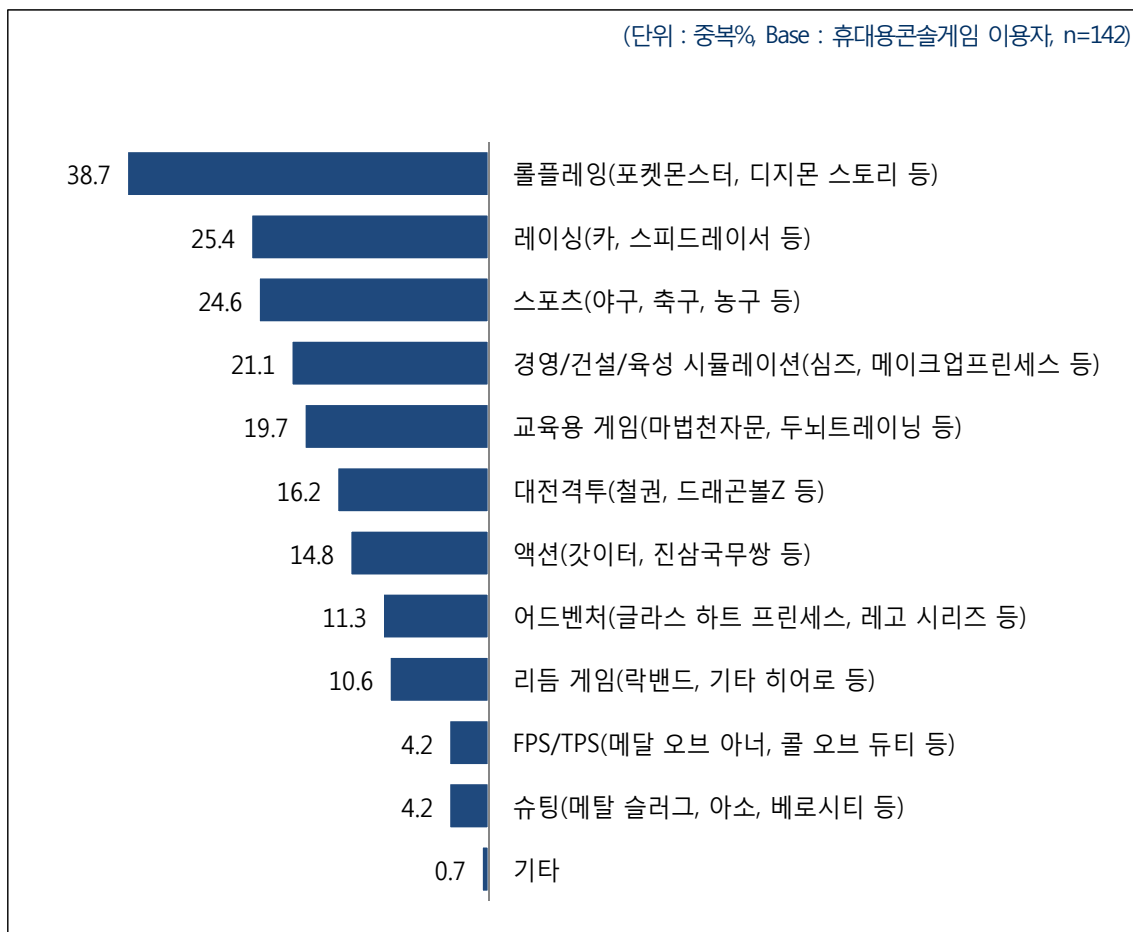
6) 휴대용콘솔게임 주 이용 장르

- 주로 이용하는 휴대용콘솔게임 장르로 '롤플레이нг 게임'이 29.6%(1순위 응답)로 가장 높고, 중복응답 기준으로도 롤플레이нг 게임이 38.7%로 가장 높음.
- 그 다음으로 1순위 응답 기준, '경영/건설/육성 시뮬레이션 게임'(14.1%), '레이싱 게임'(12.0%), '스포츠 게임'(12.0%), '교육용 게임'(11.3%) 등의 순으로 나타남.

〈그림 1-7-8〉 휴대용콘솔게임 주 이용 장르(1순위 응답 기준)



〈그림 1-7-9〉 휴대용콘솔게임 주 이용 장르(1+2순위 응답 기준)



- 남자는 '롤플레이팅 게임', 여자는 '경영/건설/육성 시뮬레이션 게임' 선호 비중이 상대적으로 높게 나타남.

〈표 1-7-7〉 응답자 특성별 휴대용콘솔게임 주 이용 장르

(단위 : %/1순위)

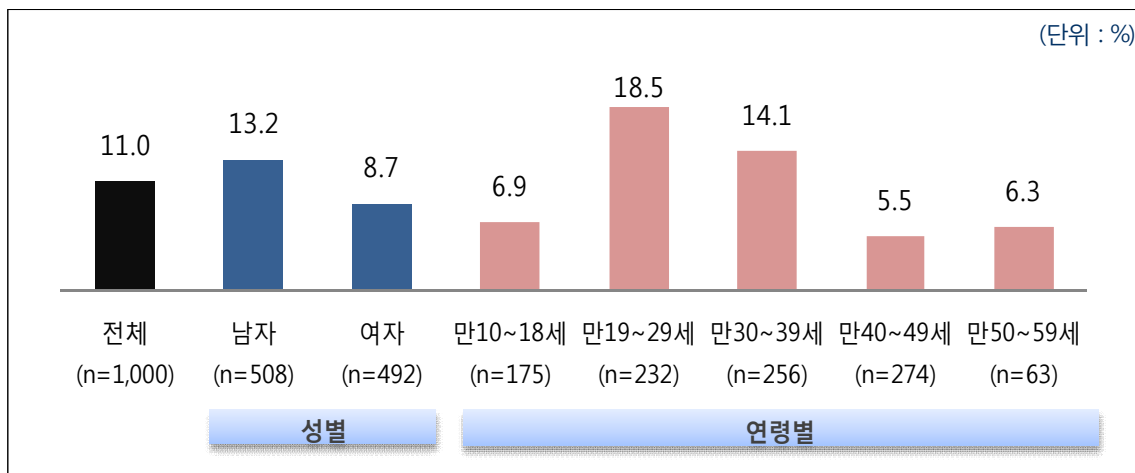
		사례수 (명)	롤플레이	경영/ 건설/ 육성 시뮬레이션	레이싱	스포츠	교육용 게임	대전 격투	액션	어드벤처	리듬 게임 (락밴드 , 기타 히어로 등)	FPS/ TPS	슈팅	기타
전체		(142)	29.6	14.1	12.0	12.0	11.3	9.2	4.2	2.1	2.1	1.4	1.4	0.7
성별	남자	(71)	35.2	2.8	14.1	19.7	1.4	12.7	7.0	1.4	1.4	2.8	1.4	0.0
	여자	(71)	23.9	25.4	9.9	4.2	21.1	5.6	1.4	2.8	2.8	0.0	1.4	1.4
연령	만10~18세	(26)	23.1	15.4	11.5	11.5	7.7	7.7	7.7	7.7	0.0	7.7	0.0	0.0
	만19~29세	(36)	41.7	19.4	11.1	5.6	2.8	5.6	2.8	2.8	5.6	0.0	2.8	0.0
	만30~39세	(34)	32.4	8.8	11.8	11.8	14.7	14.7	0.0	0.0	2.9	0.0	0.0	2.9
	만40~49세	(39)	20.5	10.3	10.3	20.5	20.5	7.7	7.7	0.0	0.0	0.0	2.6	0.0
	만50~59세	(7)	28.6	28.6	28.6	0.0	0.0	14.3	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

8. 아케이드게임 이용 현황 및 특성

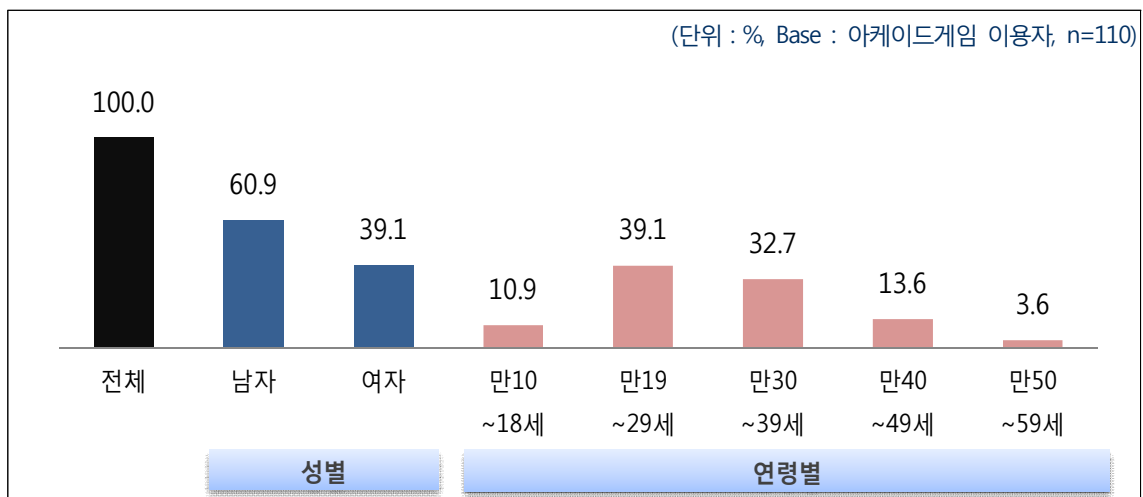
1) 아케이드게임 이용자 특성

- 아케이드게임 이용률은 전체 11.0%로 나타났고, 남자가 13.2%로 여자(8.7%)보다 5%p 정도 높았으며, 연령별로는 만19~29세에서 18.5%로 가장 높았음.
- 아케이드게임 이용자의 성별 분포는 남자 60.9%, 여자 39.1%이며, 연령대 분포는 만 10~18세 10.9%, 만19~29세 39.1%, 30대 32.7%, 40대 13.6%, 50대 3.6%로 나타남.

〈그림 1-8-1〉 게임이용자 중 아케이드게임 이용률



〈그림 1-8-2〉 아케이드게임 이용자의 성·연령별 분포



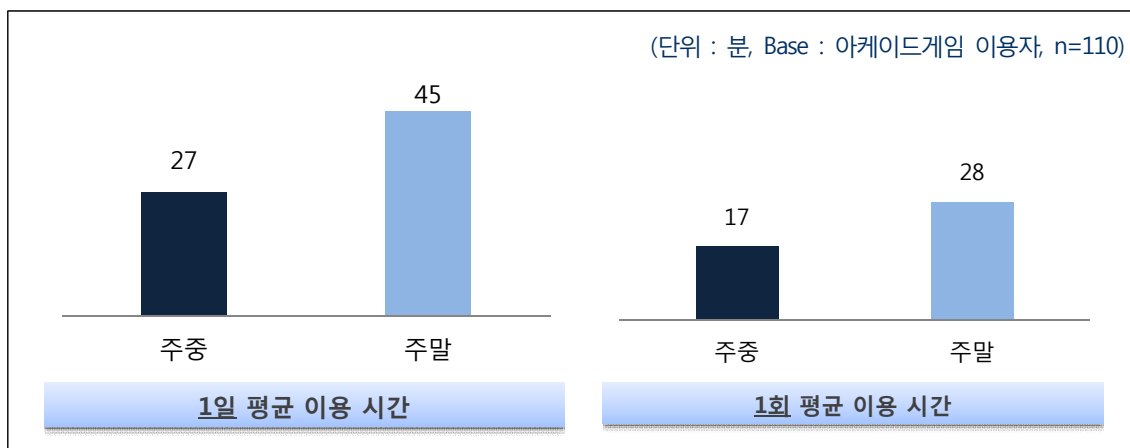
〈표 1-8-1〉 응답자 특성별 게임이용자 중 아케이드게임 이용률

		전체 게임이용자 사례수(명)	아케이드게임 이용자 사례수(명)	게임이용자 중 아케이드게임 이용률(%)
전체		(1000)	(110)	11.0
결혼여부	미혼	(557)	(72)	12.9
	기혼	(443)	(38)	8.6
직업	농업/임업/어업	(2)	(0)	0.0
	자영업	(52)	(8)	15.4
	판매/서비스직	(40)	(4)	10.0
	기능/숙련직	(16)	(1)	6.3
	일반작업직	(9)	(0)	0.0
	사무/기술직	(357)	(36)	10.1
	경영/관리직	(32)	(6)	18.8
	전문/자유직	(64)	(14)	21.9
	가정주부	(111)	(5)	4.5
	초중고생	(163)	(12)	7.4
	대학생	(122)	(19)	15.6
	무직	(32)	(5)	15.6
학력	초등학교 재학/졸업	(54)	(0)	0.0
	중학교 재학/졸업	(55)	(5)	9.1
	고등학교 재학/졸업	(200)	(18)	9.0
	대학교 재학/졸업	(624)	(81)	13.0
	대학원 재학/졸업	(67)	(6)	9.0
월평균 가구 소득	200만원 미만	(134)	(9)	6.7
	200~300만원 미만	(182)	(18)	9.9
	300~400만원 미만	(204)	(18)	8.8
	400~500만원 미만	(214)	(24)	11.2
	500~600만원 미만	(109)	(13)	11.9
	600~700만원 미만	(48)	(10)	20.8
	700만원 이상	(89)	(17)	19.1
	모름	(20)	(1)	5.0

2) 아케이드게임 평균 이용 시간

- 1회 평균 아케이드게임 이용 시간은 주중 27분, 주말 45분으로 나타남.
- 1회 평균 이용 시간은 주중 17분, 주말 28분임.
- 구간별로 살펴보면, 일평균 2시간 이상 이용자 비중은 주중 1.8%, 주말 10.9%로 나타남.

〈그림 1-8-3〉 아케이드게임 평균 이용 시간



〈표 1-8-2〉 아케이드게임 평균 이용 시간-구간별

(단위 : %, n=110)

		1시간 미만	1~2시간 미만	2~3시간 미만	3시간 이상	이용하지 않음
1일 기준	주중	50.0	15.5	0.9	0.9	32.7
	주말	70.0	15.5	8.2	2.7	3.6
1회 기준	주중	51.8	14.5	0.0	0.0	31.6
	주말	72.7	23.6	0.0	0.0	3.6

- 여자가 남자보다 이용시간이 길고, 만19~29세의 연령대가 타 연령대 대비 이용시간이 길게 나타남.

〈표 1-8-3〉 응답자 특성별 아케이드게임 평균 이용 시간

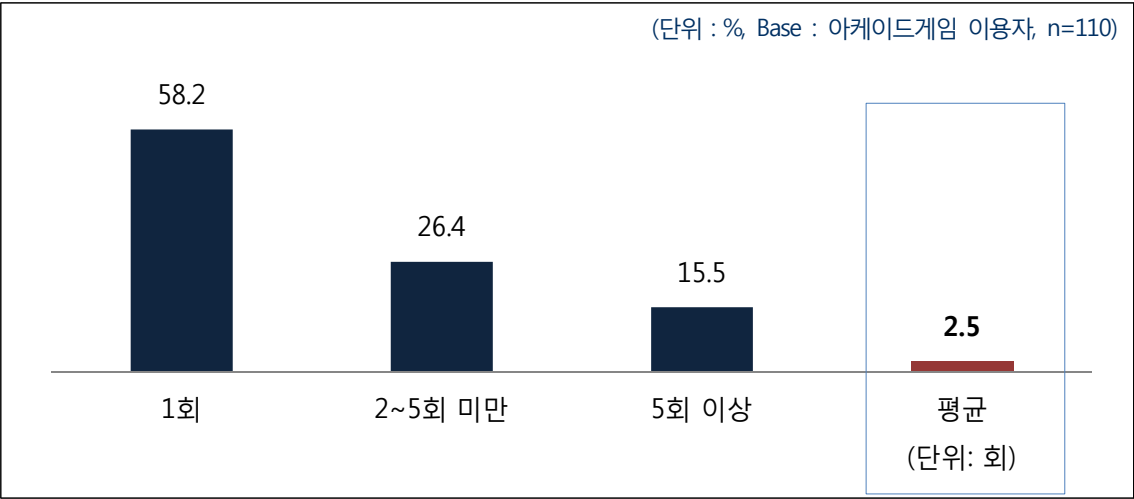
(단위 : 분)

		사례수 (명)	1일 평균 이용 시간		1회 평균 이용 시간	
			주중	주말	주중	주말
전체		(110)	27	45	17	28
성별	남자	(67)	27	42	15	25
	여자	(43)	27	51	21	32
연령	만10~18세	(12)	12	37	7	20
	만19~29세	(43)	39	56	19	30
	만30~39세	(36)	19	34	16	27
	만40~49세	(15)	28	43	28	29
	만50~59세	(4)	28	75	10	38

3) 아케이드게임장 한 달 평균 방문 횟수

○ 아케이드게임장 한 달 평균 방문 횟수는 '1회'가 58.2%로 가장 높았고, 평균 2.5회로 나타남.

〈그림 1-8-4〉 아케이드게임장 한 달 평균 방문 횟수



－ 남자(2.8회)가 여자(2.1회)보다 평균 방문 횟수가 많음.

〈표 1-8-4〉 응답자 특성별 아케이드게임장 한 달 평균 방문 횟수

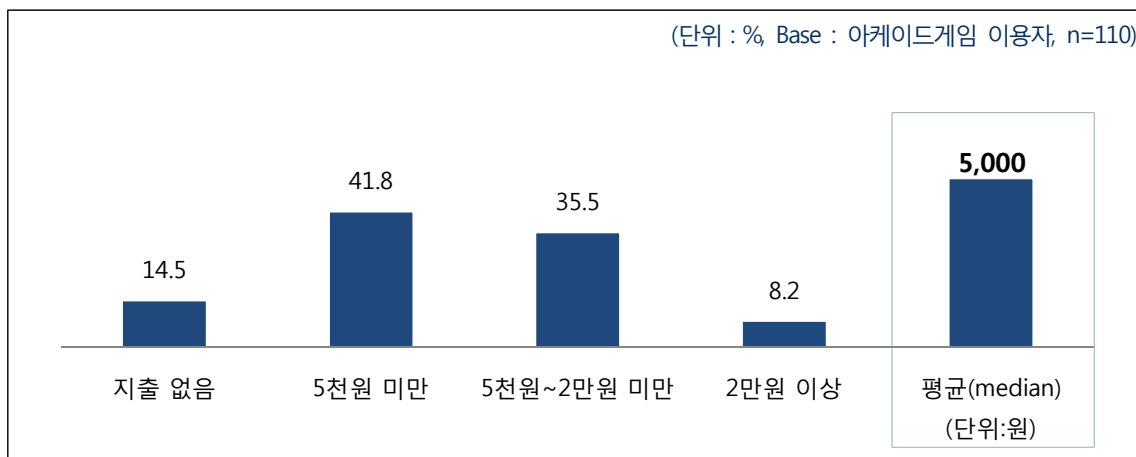
(단위 : %)

		사례수 (명)	1회	2~5회 미만	5회 이상	계	평균 (단위: 회)
전체		(110)	58.2	26.4	15.5	100.0	2.5
성별	남자	(67)	53.7	28.4	17.9	100.0	2.8
	여자	(43)	65.1	23.3	11.6	100.0	2.1
연령	만10~18세	(12)	41.7	41.7	16.7	100.0	3.7
	만19~29세	(43)	62.8	16.3	20.9	100.0	2.8
	만30~39세	(36)	69.4	19.4	11.1	100.0	1.8
	만40~49세	(15)	26.7	60.0	13.3	100.0	2.9
	만50~59세	(4)	75.0	25.0	0.0	100.0	1.8

4) 아케이드게임 월평균 지출 비용¹⁷⁾

- 아케이드게임 비용이 발생하는 응답자의 월 평균 지출 비용을 중앙값(median)으로 산출한 결과, 5,000원으로 나타남.

〈그림 1-8-5〉 아케이드게임 월평균 지출 비용



- － 응답자 특성별로 살펴보면, 게임 지출 비용은 남자(5,000원)와 여자(5,000원) 간에 차이가 없는 것으로 나타남.

〈표 1-8-5〉 응답자 특성별 아케이드게임 월평균 지출 비용

(단위 : %)

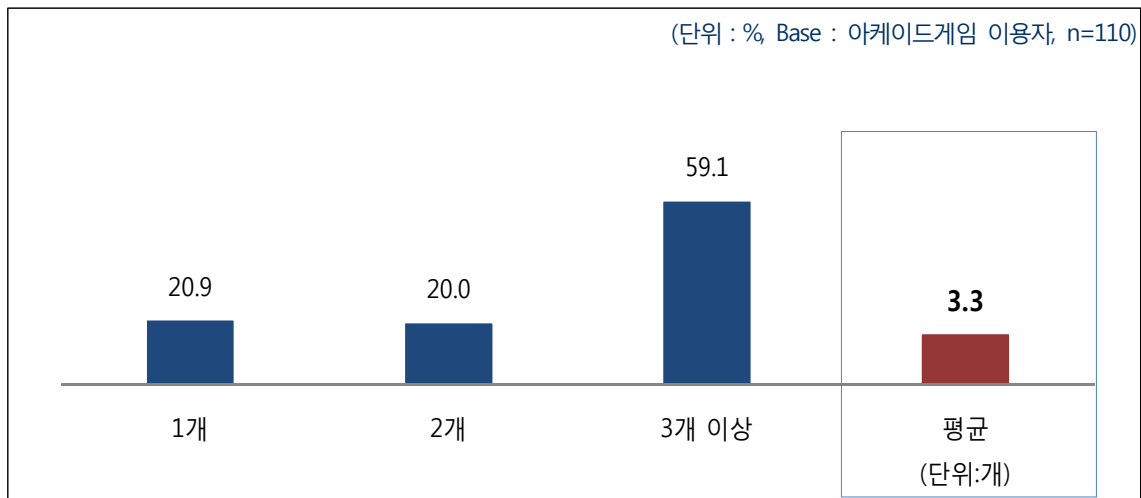
		사례수 (명)	월평균 지출 비용					평균 (median) (단위:원)
			지출 없음	5만원 미만	5천원~2만원 미만	2만원 이상	계	
전체		(110)	14.5	41.8	35.5	8.2	100.0	5,000
성별	남자	(67)	14.9	38.8	35.8	10.4	100.0	5,000
	여자	(43)	14.0	46.5	34.9	4.7	100.0	5,000
연령	만10~18세	(12)	16.7	50.0	33.3	0.0	100.0	3,500
	만19~29세	(43)	14.0	48.8	32.6	4.7	100.0	3,000
	만30~39세	(36)	11.1	38.9	44.4	5.6	100.0	5,000
	만40~49세	(15)	20.0	20.0	26.7	33.3	100.0	7,500
	만50~59세	(4)	25.0	50.0	25.0	0.0	100.0	2,000

17) 평균 비용은 비용 지출이 있는 응답값만 포함하여 중앙값(median)으로 산출됨. 소득이나 비용 등은 극단치 때문에 중앙값을 주로 이용함.

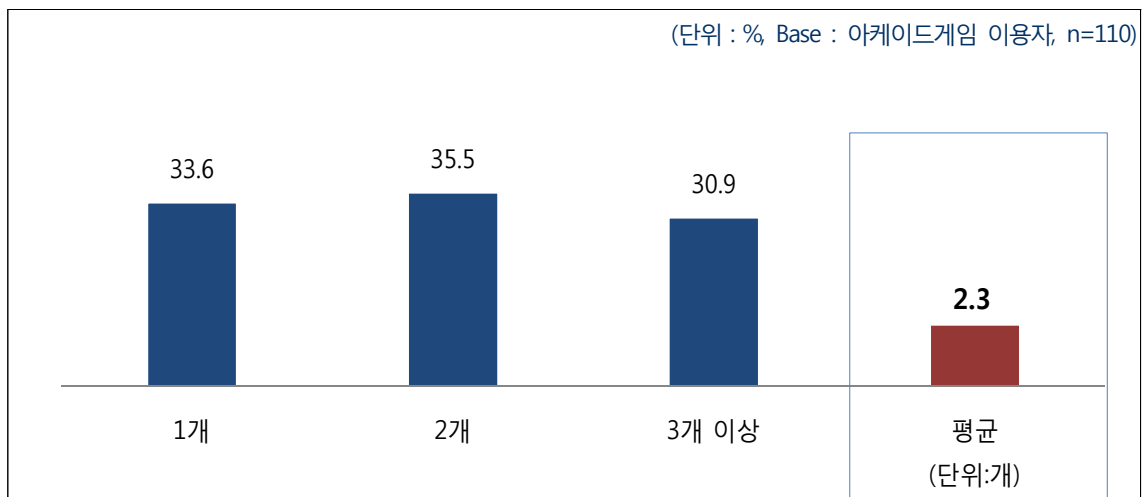
5) 아케이드게임 이용 개수

- 아케이드게임 이용 게임 개수는 평균 3.3개로 나타났으며, 이중 주로 이용하는 게임은 평균 2.3게임.

〈그림 1-8-6〉 아케이드게임 총 이용 개수



〈그림 1-8-7〉 아케이드게임 주 이용 개수



- － 총 이용 개수는 여자(평균 3.4개)와 남자(평균 3.2개)가 큰 차이가 없으며, 주 이용 개수도 평균 2.3개로 동일함.

〈표 1-8-6〉 응답자 특성별 아케이드게임 이용 개수

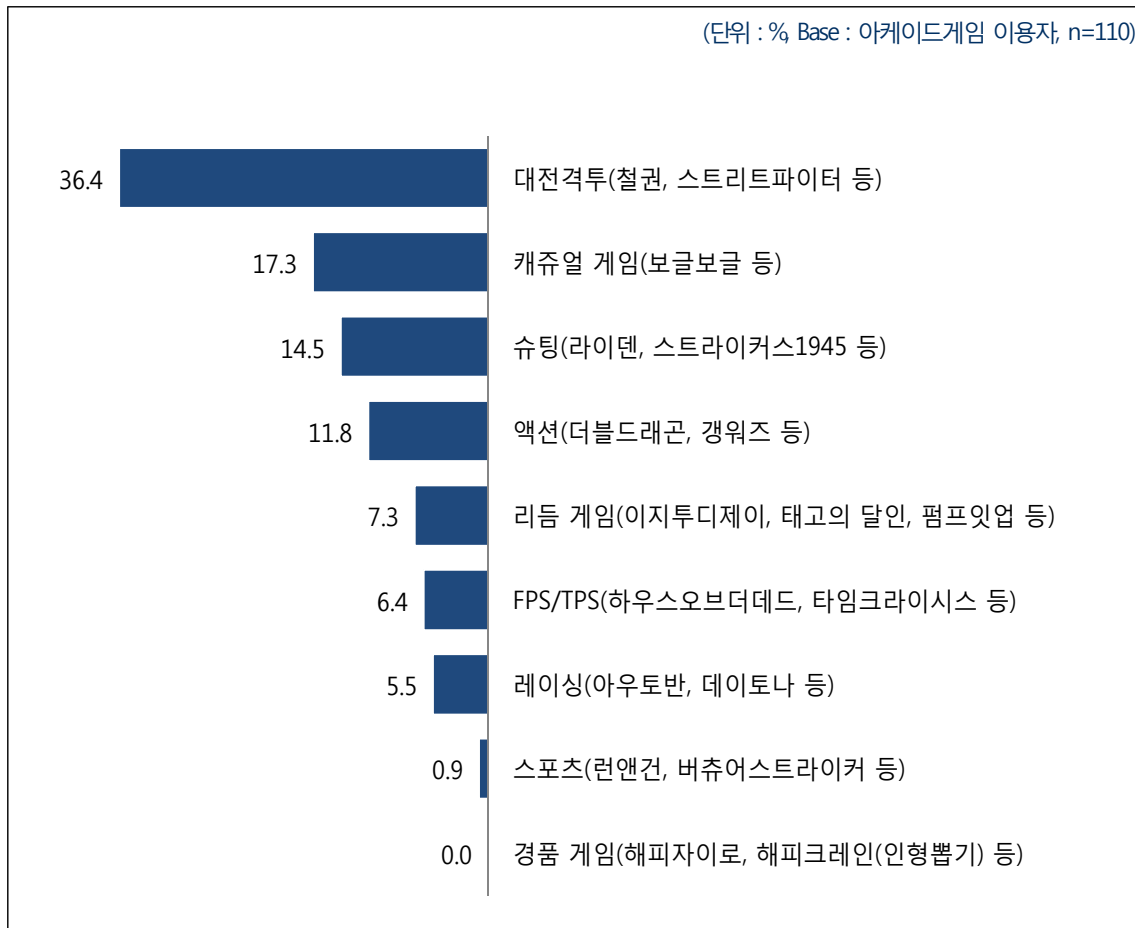
(단위 : %)

		사례수 (명)	총 이용 개수 (2013년 7월 이후 실제 이용한 개수)				평균 (단위:개)	주 이용 개수 (2013년 7월 이후 주로 이용하는 개수)				평균 (단위:개)
			1개	2개	3개 이상	계		1개	2개	3개 이상	계	
전체		(110)	20.9	20.0	59.1	100.0	3.3	33.6	35.5	30.9	100.0	2.3
성별	남자	(67)	23.9	22.4	53.7	100.0	3.2	34.3	40.3	25.4	100.0	2.3
	여자	(43)	16.3	16.3	67.4	100.0	3.4	32.6	27.9	39.5	100.0	2.3
연령	만10~18세	(12)	8.3	41.7	50.0	100.0	2.8	41.7	33.3	25.0	100.0	1.8
	만19~29세	(43)	30.2	16.3	53.5	100.0	3.1	44.2	34.9	20.9	100.0	2.0
	만30~39세	(36)	22.2	11.1	66.7	100.0	3.4	27.8	33.3	38.9	100.0	2.5
	만40~49세	(15)	0.0	33.3	66.7	100.0	4.1	13.3	40.0	46.7	100.0	2.7
	만50~59세	(4)	25.0	25.0	50.0	100.0	3.0	25.0	50.0	25.0	100.0	2.3

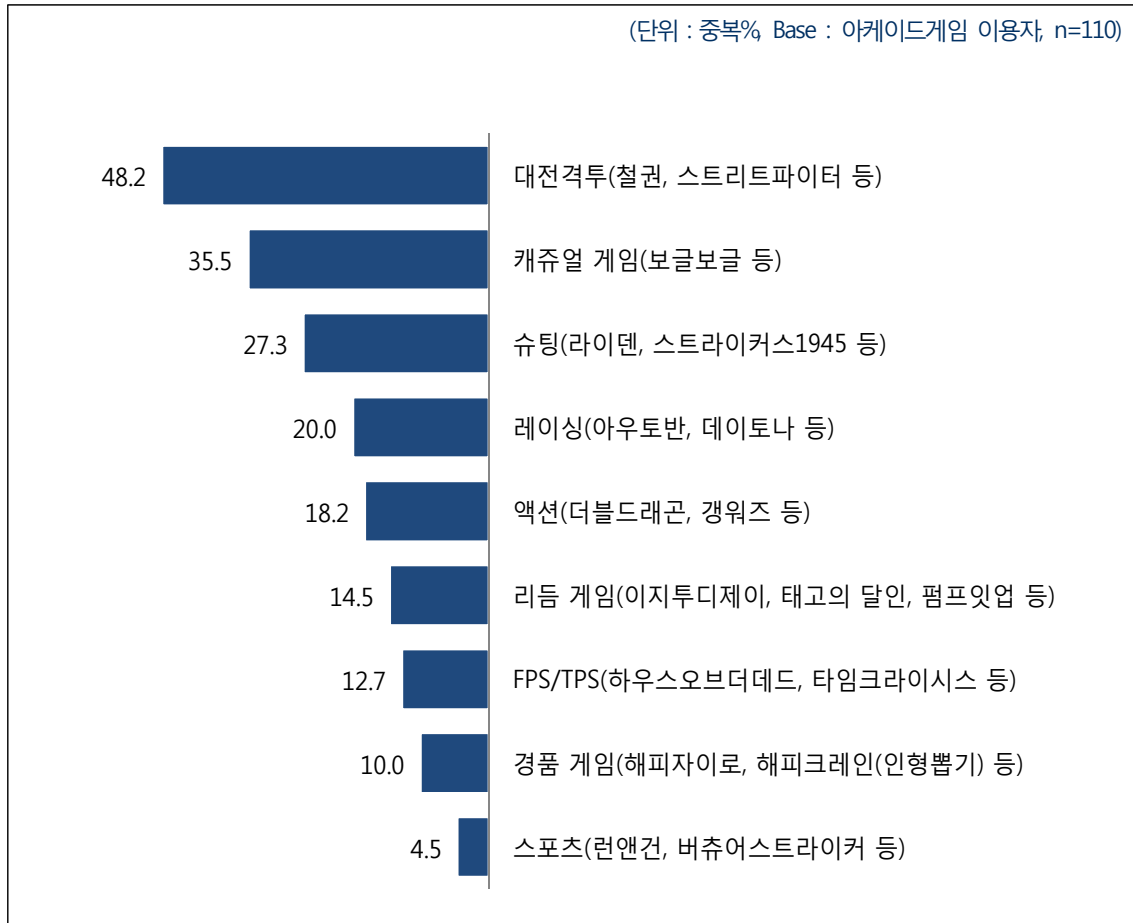
6) 아케이드게임 주 이용 장르

- 주로 이용하는 아케이드게임 장르로 '대전격투 게임'이 36.4%(1순위 응답)로 가장 높고, 중복응답 기준으로 48.2%로 나타나 2명 중 1명은 '대전격투 게임'을 선호하고 있음.
- 다음으로 1순위 응답 기준, '캐주얼 게임'(17.3%), '슈팅 게임'(14.5%), '액션 게임'(11.8%), '리듬 게임'(7.3%) 등의 순임.

〈그림 1-8-8〉 아케이드게임 주 이용 장르(1순위 응답 기준)



〈그림 1-8-9〉 아케이드게임 주 이용 장르(1+2순위 응답 기준)



- 응답자 특성별로 살펴보면, 남자는 '대전격투 게임', 여자는 '캐주얼 게임' 선호 비중이 상대적으로 높게 나타남.

〈표 1-8-7〉 응답자 특성별 아케이드게임 주 이용 장르

(단위 : %/1순위)

		사례수 (명)	대전 격투	캐주얼 게임	슈팅	액션	리듬 게임	FPS/ TPS	레이싱	스포츠
전체		(110)	36.4	17.3	14.5	11.8	7.3	6.4	5.5	0.9
성별	남자	(67)	44.8	6.0	16.4	14.9	6.0	6.0	4.5	1.5
	여자	(43)	23.3	34.9	11.6	7.0	9.3	7.0	7.0	0.0
연령	만10~18세	(12)	50.0	8.3	16.7	8.3	16.7	0.0	0.0	0.0
	만19~29세	(43)	39.5	16.3	16.3	9.3	11.6	4.7	2.3	0.0
	만30~39세	(36)	33.3	13.9	13.9	11.1	2.8	13.9	11.1	0.0
	만40~49세	(15)	20.0	33.3	13.3	20.0	0.0	0.0	6.7	6.7
	만50~59세	(4)	50.0	25.0	0.0	25.0	0.0	0.0	0.0	0.0



제2부 한·일 게이미용자 조사

제1장 한·일 게임이용 현황 종합비교

제1절 한·일 게임이용 특성 비교

1. 게임 일반에 대한 이용행태

- 여가시간을 활용한 활동은 조사 방식과 선택 항목의 차이로 정확한 비교는 어렵지만, 한국은 인터넷 기기를 활용한 활동의 경우 게임이 각 기기별 1위(이동전화 78.2%) 또는 상위권(PC/노트북/넷북 73.5%, 태블릿PC 67.5%)을 차지한 반면, 일본은 영화 및 연극 관람과 드라마 시청(45.1%), 여행(36.7%), 음악 감상(36.3%) 등이 상위권을 차지함.
- 게임을 통해 얻은 효과 부문에서 긍정적 응답만을 비교해 보았을 때, 한국은 게임을 통해 스트레스를 해소하며(82.0%), 몰입을 경험한다(77.3%)는 응답 비율이 크고, 일본은 단계를 완료하였을 때 느끼는 만족감과 충실감(44.1%)에 대한 응답이 높았음.

2. 주요 게임 플랫폼별 이용특성 비교분석

- PC게임은 한국에서 이용률이 높은 주요 플랫폼으로 전체 게임이용자의 61.5%(온라인 게임), 25.5%(패키지게임)가 이용하고 있음. 반면 일본은 9.1%만이 현재도 지속적으로 이용 중이라고 답변함.
- 아이템 현금거래에 대해 한국 게임이용자들은 '잘 알고 있지만 스스로 거래를 하진 않는다'는 응답이 54.1%, '잘 알고 스스로 거래를 해본 경험이 있다'는 응답이 24.4%로 대부분의 이용자가 아이템 현금거래를 알고 있는 반면, 일본 게임이용자들은 '모른다'는 의견이 65.7%로 다수를 차지함. 아이템 현금거래에 대한 견해에서도 한국은 '정부에서 일정 정도의 거래 한도를 두어야 한다'는 응답이 42.9%, '개인의 사안이므로 간섭하지 말아야 한다'가 30.9%인 반면, 일본에서는 '엄격한 기준을 마련하여 청소년의 이용을 막아야 한다'가 39.2%, '전면적으로 금지해야 한다'는 의견이 24.3%로 부정적인 견해가 많은 것으로 나타남.
- 콘솔게임은 일본에서 '계속적으로 가동하고 있다'는 응답이 79.6%를 차지할 정도로 가장 인기 있는 게임 플랫폼임. 반면 한국에서는 게임이용자 중 비디오콘솔게임 이용률이 11.1%, 휴대용 콘솔게임은 14.2%에 그침. 선호하는 비디오게임 장르의 경우 일본과 한국(휴대용콘솔게임) 모두 '롤플레이'에 대한 응답률이 25.8%로 가장 높고, 한국 비디오 콘솔게임에서는 '스포츠'가 33.3%로 가장 선호되는 장르임.

- 모바일게임은 한국 게이미용자 중 87.2%가 이용하는 게임으로 가장 이용률이 높음. 반면 일본에서는 현재까지 한 번도 이용해 보지 않은 이용자가 59.2%를 차지함. 이용 및 구입 비용과 관련하여서는 일본은 무료 게임만 한다는 비율이 73.5%, 유료 게임을 하는 비율이 26.5%를 차지함. 한국은 18.6%가 모바일게임 이용 시 비용 지출을 하는 것으로 나타났으며, 비용 지출이 있는 응답자 중 게임 내 결제 비용이 발생하는 경우는 72.8%로 나타남.
- 아케이드게임은 한국 11.0%, 일본 11.3%로 비슷한 정도의 이용률을 보임. 아케이드게임의 주 이용 장르로 한국은 '대전격투게임'이 36.4%로 1위에 오른 한편, 일본은 '크레인게임'이 73.9%로 가장 높게 나타남.

제2절 한·일 사회 기초자료 및 정보화 비교

1. 한국

1) 인구조사와 총인구

- 5년마다 인구조사를 실시
 <2010년 인구주택총조사 결과>
【총인구】 4,941만 명 **【세대수】** 1,733만 세대
【성별비】 남자: 50.1%(2,475만 명) / 여자: 49.9%(2,465만 명)
- 통계청 <연령별 (전국) 추계인구>(2014년)
【총인구】 50,423천 명(남자: 25,219천 명 / 여자: 25,204천 명)
 * 2010년 인구주택 총조사 결과를 기초로 인구변동요인(출생, 사망, 국제이동)별 실적 자료 추이를 반영하여 작성한 장래인구 추계결과임
 * 참고: 통계청(Korea National Statistical Office) <http://kostat.go.kr/>

2) 교육제도

- 유치원 - 초등학교(6년) - 중학교(3년) - 고등학교(3년) - 대학(2,4년)
 * 초등학교, 중학교까지는 의무교육
 * 2년제 대학은 주로 전문대학교
- 초등학교 입학연령: 6세(한국의 나이로는 8세)

3) 입사 및 정년

- 징병제도(주로 2년 정도 복무, 군별에 따라 3개월~3년 정도까지 기간 상이)가 있기 때문에 남자의 경우 대학 졸업 후 곧바로 입사하는 연령이 평균 26세 정도(대부분이 군대기간을 포함해 3년 정도 휴학)
- 일반기업의 정년은 법률로 정해져 있지 않기 때문에 각 기업의 사규로 정함. 일반적으로 55세가 정년이지만, 장기불황의 영향으로 조기퇴직이나 구조조정이 늘어 최근에는 40대 중반 퇴직도 많이 있음

4) 국경일 및 휴일

- 「관공서의 휴일에 관한 규정」에 따라 정해져 있는 관공서의 휴일은 아래와 같음
 1. 일요일
 2. 국경일(법률로 정한 국민의 기념일: 3.1절, 광복절, 개천절, 한글날)

3. 1월 1일
 4. 설날 전날, 설날, 설날 다음날(음력 12월 말일, 1월 1일, 1월 2일)
 5. 석가탄신일(음력 4월 8일)
 6. 5월 5일(어린이날)
 7. 6월 6일(현충일)
 8. 추석 전날, 추석, 추석 다음날(음력 8월 14일, 15일, 16일)
 9. 12월 25일(크리스마스)
 10. 기타 정부가 임시로 지정한 날
- * 2005년 7월 1일부터 행정기관 주40시간 근무제의 도입과 균형을 맞춰, 공직 및 사회전반의 효율성을 유지하기 위해 관공서의 휴일 가운데 2006년부터 식목일(4월 5일), 제헌절(7월 17일)이 제외됨
- * 한글날은 1991년에 국경일에서 제외되었다가 2013년부터 다시 국경일로 지정됨
- * 2014년 대체공휴일제의 도입으로 설날, 추석 연휴 및 어린이날이 다른 공휴일과 겹치는 경우, 그날 다음의 첫 번째 비공휴일이 공휴일로 지정됨

5) 가계의 소비지출

- 소비지출(월 평균액): 2,480,700원 (2013년 전 세대 평균)
- 그 중 식재료비(월 평균액): 348,200원(2013년 전 세대 평균)
 - 엡겔지수(소비에서 차지하는 식재료 비율): 14.0%
 - * 참고: 통계청(Korea National Statistical Office) <http://kostat.go.kr/>

6) 인터넷, 휴대전화 보급현황

- 인터넷 이용자 수(만 3세 이상): 40,080,000명(만3세 이상 전체인구의 82.1%)
 - * 참고: 한국인터넷진흥원, <2013년 인터넷이용실태조사>(2013. 7.)
- 초고속인터넷 가입자 수: 18,733,223명
 - * 참고: 방송통신위원회, <초고속인터넷가입자 현황>(2013. 9.)
- 휴대전화 가입자 수: 53,639,633명
 - SKT : 27,041,972명(점유율: 50.4%)
 - KT : 16,607,734명(점유율: 31.0%)
 - LGU+ : 9,989,927명(점유율: 18.6%)
- 모바일 인터넷 가입자수: 49,945,278명
 - SKT : 24,793,941명(점유율: 49.6%)
 - KT : 15,925,942명(점유율: 31.9%)

LGU+ : 9,225,395명(점유율: 18.5%)

* 참고: 방송통신위원회, <유무선 가입자 통계현황>(2013. 1.)

7) 단말기별 인터넷 이용현황

○ 가구 인터넷 접속 기기

이동전화(99.9%), 데스크탑 컴퓨터(75.5%), 노트북 컴퓨터(27.8%), 인터넷 접속가능 TV(22.7%), 스마트패드(8.0%), 인터넷 접속가능 게임기(3.9%)

2. 일본

1) 인구조사와 총인구

○ 5년마다 인구 조사 실시

<2010년 「국세조사」 결과>(총무성 통계국 2010년 10월 1일 현재)

【총인구】 1억 2,805만 7천 명 【세대수】 5,195만 세대

【성별비】 남자: 48.7%, 여자: 51.3%

○ 2013년 10월 1일 현재 추계 인구(총무성 통계국)

【총인구】 1억 2,730만 명(남자: 6,191만 명, 여자: 6,539만 명)

* 참고: 총무성 통계국 <http://www.stat.go.jp/>

2) 교육제도

○ 유치원 - 초등학교(6년) - 중학교(3년) - 고등학교(3년) - 대학(4년)

* 초등학교, 중학교까지는 의무교육

○ 초등학교 입학연령 6 세

3) 입사 및 정년

○ 졸업자 취업률(문부과학성 2011년도 「학교 기본조사」)

중학교 졸업자: 0.4%(전년 대비 ±0)

고등학교(전일제·정시제) 졸업자: 17.0%(전년 대비 +0.2 포인트)

단기대학교 졸업자: 73.5%(전년 대비 +2.7 포인트)

고등전문학교 졸업자: 58.0%(전년 대비 +0.4 포인트)

대학교(학부) 졸업자: 67.3%(전년 대비 +3.4 포인트)

대학원(석사과정) 수료자: 73.7%(전년 대비 +0.4 포인트)

대학원(박사과정) 수료자: 65.8%(전년 대비 +1.5 포인트)

- 대부분의 일반기업은 정년제를 도입하고 있으며, 일반적으로 정년 나이는 60세. 그러나 인구 구성의 고령화가 급속하게 진행되고 연금수급연령이 65세로 올라감에 따라 고 연령자의 고용 확보 요청이 계속해서 증가하고 있음. 이에 고 연령자 고용안정법이 개정되어 정년 나이가 65세로 조정되었으며, 기업에는 계속고용제도의 도입과 정년제 폐지 중 어느 하나의 조치를 취해야만 하는 의무가 부과됨

* 2012년 8월, 고연령자 고용안정법이 개정되어 60세 정년 이후 희망자 전원을 65세까지 고용할 수 있도록 의무화. 이 개정법은 2013년 4월부터 시행.

4) 국경일 및 휴일

- 축일(「국민 축일에 관한 법률」)

1월 1일: 설날

1월 제2월요일: 성인의 날

2월 11일: 건국기념일

춘분(예년 3월 20일 전후): 춘분날

4월 29일: 쇼와(昭和)의 날

5월 3일: 헌법기념일

5월 4일: 녹색(みどり)의 날(식목일)

5월 5일: 어린이날

7월 제3월요일: 바다의 날

9월 제3월요일: 경로의 날

추분(예년 9월 23일 전후): 추분의 날

10월 제2월요일: 체육의 날

11월 3일: 문화의 날

11월 23일: 근로감사의 날

12월 23일: 천황탄생일

* 「국민 축일」이 일요일인 경우, 그 날짜로부터 가장 가까운 「국민 축일」이 아닌 날을 휴일로 함. 일례로 5월 3일(헌법기념일)이 일요일인 경우, 5월 6일이 휴일이 됨

* 전날 및 다음 날이 「국민 축일」인 경우(「국민 축일」이 아닌 날에 한함)는 휴일로 함. 일례로 9월 셋째 주 월요일(경로의 날)이 9월 21일, 추분이 9월 23일(추분의 날)인 경우, 9월 22일은 휴일이 됨

- 기타 휴일: 많은 기업, 관공서, 학교에서 완전 주2휴일제(토일 휴무)가 채택

또한 기업이나 업종에 따라 다르지만, 대부분 연말·연시 휴가(12월 29일~1월 3일 전후)와 봉야스미(お盆休み: 일본의 추석) 제도를 도입하고 있음

5) 가계의 소비지출

- 이 중 식료품비(월 평균액): 58,500엔(2012년 총 세대 평균)[전년 대비 각 항목 0.2% 증가, 실질적으로는 $\pm 0.1\%$ 증가]
 - 엔겔계수(소비지출 중에서 식료품비가 차지하는 비율): 23.6%
 - * 「총세대」: 「2인 이상 세대」와 「단독 세대」를 합친 세대
(평균 세대 인원: 2.45명, 세대주 평균 연령: 57.5세)
 - * 참고: 총무성 <가계조사연보(2011년)>

6) 인터넷, 브로드밴드 보급상황

- 인터넷 이용자수: 9,652만 명[인구보급률: 79.5%, 전년대비 0.4% 증가](2012년 12월 말)
 - 《이용단말기별 보급률》
 - 가정 내 컴퓨터: 59.5%(2012년 12월 말)
 - 휴대전화: 42.8%(2012년 12월 말)
 - 가정 이외의 컴퓨터: 34.1%(2012년 12월 말)
 - 가정용 게임기·기타: 6.2%(2012년 12월 말)
 - 태블릿 단말기: 7.9%(2012년 12월 말)
 - 인터넷 연결 가능한 TV: 4.0%(2012년 12월 말)

7) 휴대전화, PHS 보급상황

- 휴대전화 계약수: 13,656만 계약(2013년 12월 말)
 - 《사업자별》
 - NTT 도코모: 6,218만 계약[점유율: 45.5%](2013년 12월 말)
 - au: 3,962만 계약[점유율: 29.0%](2013년 12월 말)
 - 소프트뱅크: 3,476만 계약[점유율: 25.5%](2013년 12월 말)
 - * 2011년 12월부터 e Access 주식회사(EMOBILE) 정보제공 중단
- 휴대 IP접속 서비스 계약수: 10,822만 계약(2013년 12월 말)
 - 《서비스별》
 - NTT 도코모 【i모드/sp모드】: 5,010만 계약[점유율: 46.3%](2013년 12월 말)
 - au 【EZweb/ISNET】: 3,142만 계약[점유율: 29.0%](2013년 12월 말)
 - 소프트뱅크 【Yahoo! ケータイ(Yahoo! 휴대폰) 등】: 2,670만 계약[점유율: 24.7%](2013년 12월 말)
- 무선 호출기(pager, bleeper, pocket bell) 계약수: 15만 계약(2013년 12월 말)

제2장 한국 게이미용자의 현황 및 특성

제1절 조사개요

1. 조사목적

- 이 조사는 한국의 게임산업 현황 및 동향의 전반을 파악하기 위해 실시되었음.
- 이 조사를 통해 게임산업의 최종 소비자인 일반국민의 게임에 대한 인식 및 게임 관련 생활실태와 게임 이용현황의 추이를 살펴보고자 함.
- 또한 게임콘텐츠 이용자와 관련된 합리적인 정책수립과 기업의 비즈니스 마케팅 활동을 지원하는 근거지표로 활용하기 위해 실시됨.

2. 조사방법

- 본 조사 대상자는 2013년 7월 이후 게임(온라인, 모바일, 비디오, 아케이드, 휴대용 게임기 등) 이용 경험자이며, 2014년 3월 18일~25일까지 약 1주일 동안 1,000명을 조사함.
- 조사 방법은 조사전문기관 (주)마크로밀엠브레인 99만 온라인패널 중 만13~59세에 해당하는 패널을 표집틀로 활용하여 온라인 조사를 실시하였으며, 만10~12세 연령대는 개별면접조사로 진행됨.

① 조사 대상	○ 국내 게이미용 경험자 ▪ 2013년 7월 이후 게임(온라인, 모바일, 비디오, 아케이드, 휴대용 게임기 등) 이용자 ○ 전국 만 10세 이상 60세 미만의 남녀
② 표본 크기	○ 1,000명
③ 조사 방법	○ 구조화된 웹설문지를 통한 온라인 조사 ▪ 만10~12세의 경우 면접조사 실시
④ 표집틀	○ 제안사가 보유한 전국 조사 패널 999,911명을 마스터샘플로 활용
⑤ 표본 추출 방법	○ 지역/성/연령별 인구크기를 고려한 비례할당 후 연령별 게이미용률 반영하여 최종 표본을 추출함
⑥ 자료처리 방법	○ 수집된 자료는 Editing-Coding-Key-in-programming 과정을 거쳐 통계패키지인 SPSS에 의해 통계처리
⑦ 조사 기간	○ 2014년 3월 18일~3월 25일

- 조사 표본은 기본적으로 통계청 ‘2010 인구주택총조사’ 결과 자료를 활용하여 지역/성/연령별 인구비에 비례하여 할당함.
- 일반적으로 연령별 게임이용률이 다른 점을 감안하여 10대와 50대 연령대의 경우 해당 연령대별 게임이용률을 반영하여 최종 표본을 할당함.
 - 초등학교 고학년, 중학생, 고등학생의 경우 조사 수행기관인 (주)마크로밀엠브레인에서 자체적으로 수행한 2012년 11월 ‘자녀 게임이용현황 조사’ 결과 자료¹⁸⁾를 반영했음.
 - 50대의 경우 한국인터넷진흥원 ‘2013년 인터넷이용실태조사 결과’의 50대 이동전화 게임 이용률 자료¹⁹⁾를 반영함.

3. 조사대상자의 인구사회학적 특성

		응답자수(명)	비율(%)
전체		(1000)	100.0
성	남자	(508)	50.8
	여자	(492)	49.2
연령	만10~18세	(175)	17.5
	만19~29세	(232)	23.2
	만30~39세	(256)	25.6
	만40~49세	(274)	27.4
	만50~59세	(63)	6.3
거주지역	서울	(229)	22.9
	부산	(64)	6.4
	대구	(52)	5.2
	인천	(55)	5.5
	광주	(28)	2.8
	대전	(28)	2.8
	울산	(22)	2.2
	경기도	(252)	25.2
	강원도	(27)	2.7
	충청북도	(28)	2.8
	충청남도	(34)	3.4
	전라북도	(32)	3.2
	전라남도	(30)	3.0
	경상북도	(46)	4.6
	경상남도	(61)	6.1
	제주도	(12)	1.2

18) ‘자녀 게임이용현황 조사’ 결과 게임이용률 : 초등학교 고학년 91.2%, 중학생 88.3%, 고등학생 83.7%.

19) ‘2013년 인터넷이용실태조사 결과’의 50대 이동전화 게임 이용률 : 29.9%.

		응답자수(명)	비율(%)
직업	농업/임업/어업	(2)	0.2
	자영업	(52)	5.2
	판매/서비스직	(40)	4.0
	기능/숙련직	(16)	1.6
	일반작업직	(9)	0.9
	사무/기술직	(357)	35.7
	경영/관리직	(32)	3.2
	전문/자유직	(64)	6.4
	가정주부	(111)	11.1
	초중고생	(163)	16.3
	대학생	(122)	12.2
	무직	(32)	3.2
학력	초등학교 재학/졸업	(54)	5.4
	중학교 재학/졸업	(55)	5.5
	고등학교 재학/졸업	(200)	20.0
	대학교 재학/졸업	(624)	62.4
	대학원 재학/졸업	(67)	6.7
월평균 가구소득	200만원 미만	(134)	13.4
	200~300만원 미만	(182)	18.2
	300~400만원 미만	(204)	20.4
	400~500만원 미만	(214)	21.4
	500~600만원 미만	(109)	10.9
	600~700만원 미만	(48)	4.8
	700만원 이상	(89)	8.9
	모름	(20)	2.0

4. 용어 정의

○ 본 조사 진행시 게임 관련 용어에 대해 다음과 같은 정의를 제시함.

용어	설명
게임	온라인게임, 모바일게임, PC게임(CD패키지), 비디오게임, 아케이드게임, 휴대용 게임기 등을 이용하여 즐기는 놀이를 말하며, 호텔 카지노, 경마장 관람 등은 게임에 해당되지 않음
온라인게임	CD패키지의 인스톨없이 PC를 통해 인터넷에 접속하여 이용하는 게임 ▪ 클라이언트 기반 게임(별도의 클라이언트 프로그램을 다운로드 받아 이용) ▪ 웹브라우저 기반 게임(별도의 클라이언트 프로그램의 다운로드 없이 인터넷 상에서 바로 이용) ▶ 예시 : MMORPG, 웹보드게임 등
모바일게임	스마트폰, 일반휴대폰(피쳐폰), 태블릿PC(아이패드/아이팟, 갤럭시탭 등)의 휴대용 기기를 통해 이용하는 게임 ▶ 예시 : APP형태로 제공되는 앵그리버드, 애니팡, 타이니팜 등

용어	설명
PC용 패키지게임	CD 또는 파일형태로 게임 소프트웨어를 구입/대여료를 지불하여 이용하는 게임 ▶ 예시 : 스타크래프트, 디아블로, 문명 등
비디오콘솔게임	게임 전용기기(콘솔)를 TV와 같은 디스플레이와 연결하여 가정 또는 콘솔게임장에서 주로 이용하는 게임(온라인 연결 포함) ▶ 예시 : 플레이스테이션, Wii, X-BOX 등
휴대용콘솔게임	휴대용 게임 전용기기를 통해 이용하는 게임 ▶ 예시 : PSP, 닌텐도DS 등
아케이드게임	흔히 오락실이라고 하는 게임기 업소에서 즐기는 전자오락 게임 ▶ 예시 : 철권, 하우스오브더데드, 태고의 달인 등

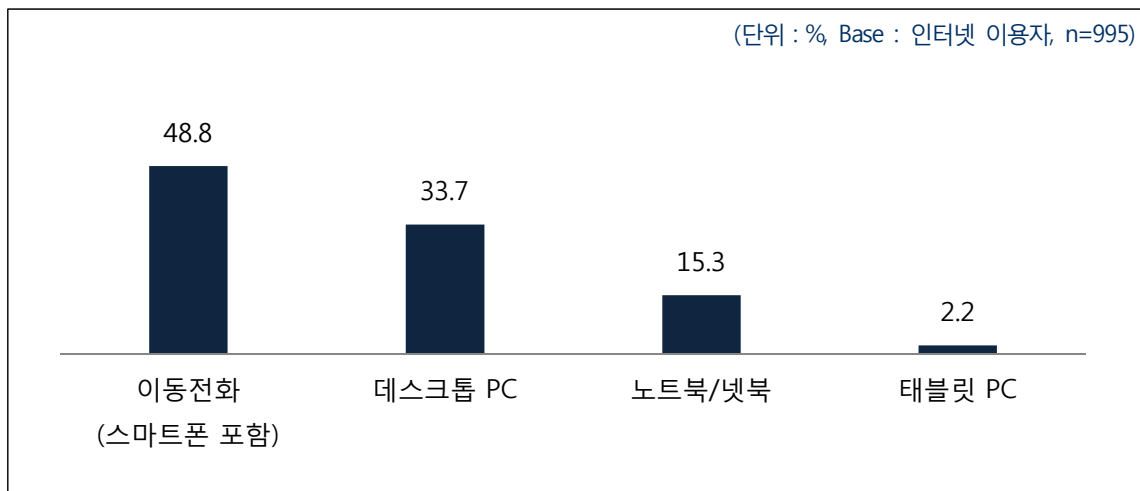
제2절 조사결과

1. 게임 일반에 대한 이용행태

1) 인터넷 기기별 이용 서비스

- 게임 이용자의 99.5%가 인터넷을 이용하고 있음.
- 업무/학업 외 목적으로 인터넷에 접속할 때 사용하는 기기로 ‘이동전화’가 92.1%(중복 응답)로 가장 높고, 다음으로 ‘데스크톱 PC’(77.9%), ‘노트북/넷북’ (50.4%), ‘태블릿 PC’(19.2%), ‘닌텐도’(0.1%) 순임.
- 인터넷에 접속할 때 주로 사용하는 기기 역시 ‘이동전화’가 48.8%로 가장 높고, 다음으로 ‘데스크톱 PC’(33.7%), ‘노트북/넷북’(15.3%), ‘태블릿 PC’(2.2%) 순으로 나타남.

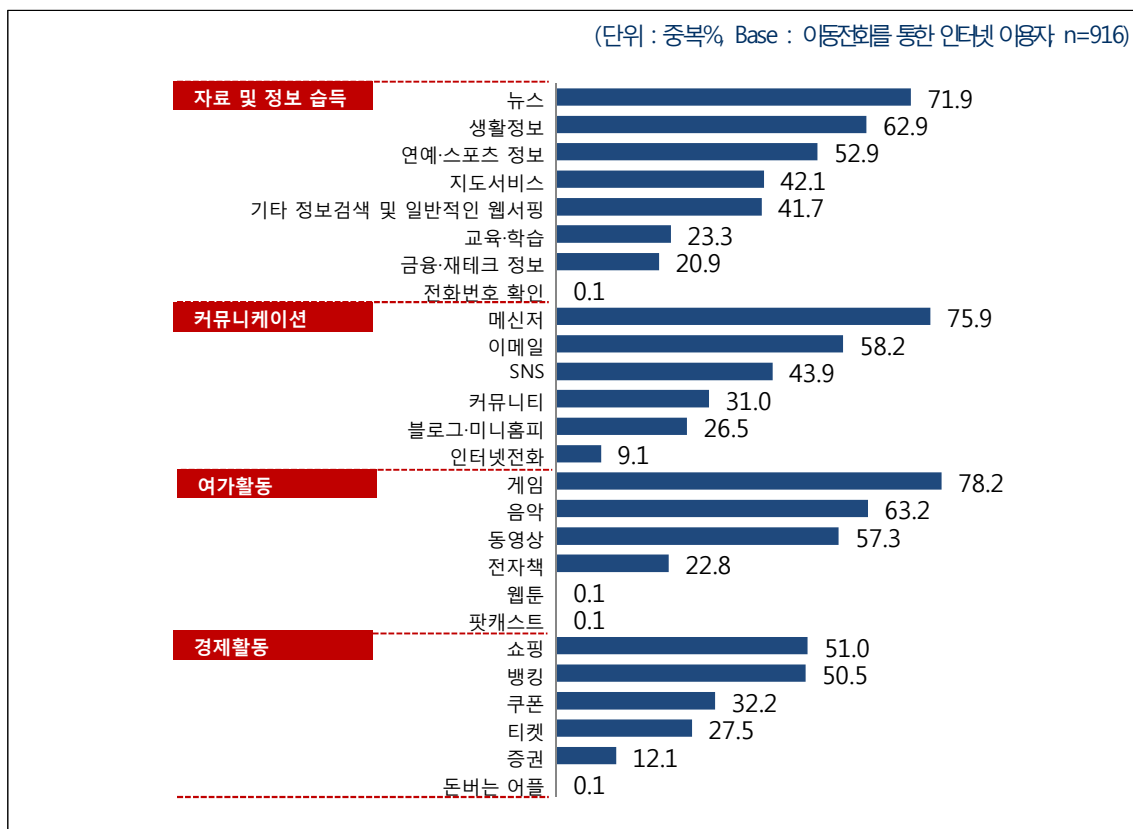
〈그림 2-1-1〉 인터넷 접속 시 주 이용기기 - 한국



제2부 한·일 게임이용자 조사

- ‘이동전화’를 통한 인터넷 이용 서비스는 ‘게임’이 78.2%로 가장 높은 비중을 차지, ‘PC/노트북/넷북’에서는 ‘이메일’이 80.9%, ‘태블릿PC’는 ‘동영상’이 72.8%로 가장 높은 순위를 차지함.

〈그림 2-1-2〉 ‘이동전화’의 인터넷 이용서비스(중복응답) - 한국



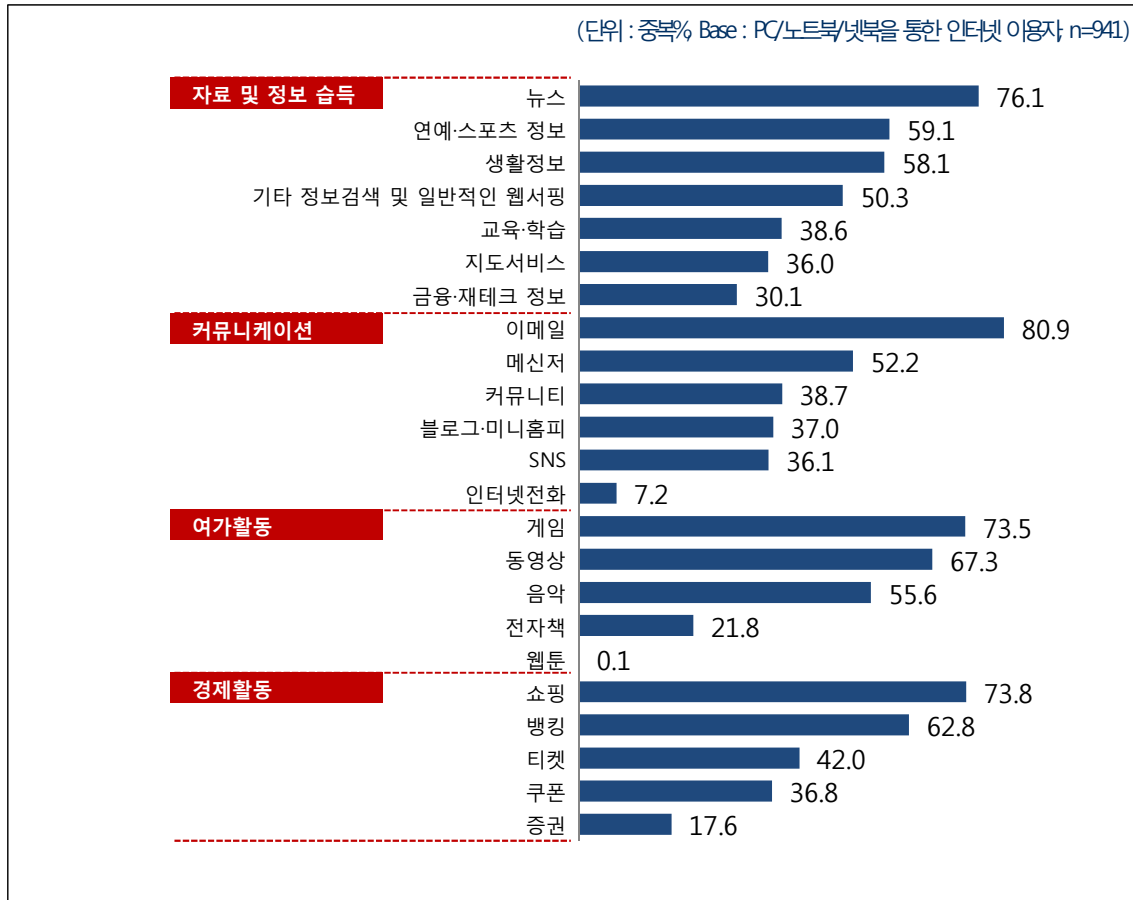
- ‘이동전화’를 통한 인터넷 이용 서비스 중 ‘여가활동’ 부분의 ‘게임’과 관련하여 응답자 특성을 살펴보면, 성별에 따른 큰 차이는 없으며 연령별로는 50대에서 상대적으로 높은 것으로 나타남.

〈표 2-1-1〉 응답자 특성별 ‘이동전화’의 인터넷 이용서비스(여가활동)(중복응답) - 한국

(단위 : 중복%)

		사례수 (명)	게임	음악	동영상	전자책	웹툰	팟캐스트
	전체	(916)	78.2	63.2	57.3	22.8	0.1	0.1
성별	남자	(455)	79.3	61.5	59.1	22.2	0.2	0.2
	여자	(461)	77.0	64.9	55.5	23.4	0.0	0.0
연령	만10~18세	(158)	77.8	67.7	57.6	21.5	0.6	0.0
	만19~29세	(215)	78.1	77.2	67.4	27.0	0.0	0.5
	만30~39세	(243)	74.1	62.1	58.8	23.5	0.0	0.0
	만40~49세	(249)	80.7	52.2	49.0	22.1	0.0	0.0
	만50~59세	(51)	86.3	49.0	47.1	9.8	0.0	0.0

〈그림 2-1-3〉 ‘PC/노트북/넷북’의 인터넷 이용서비스(중복응답) - 한국



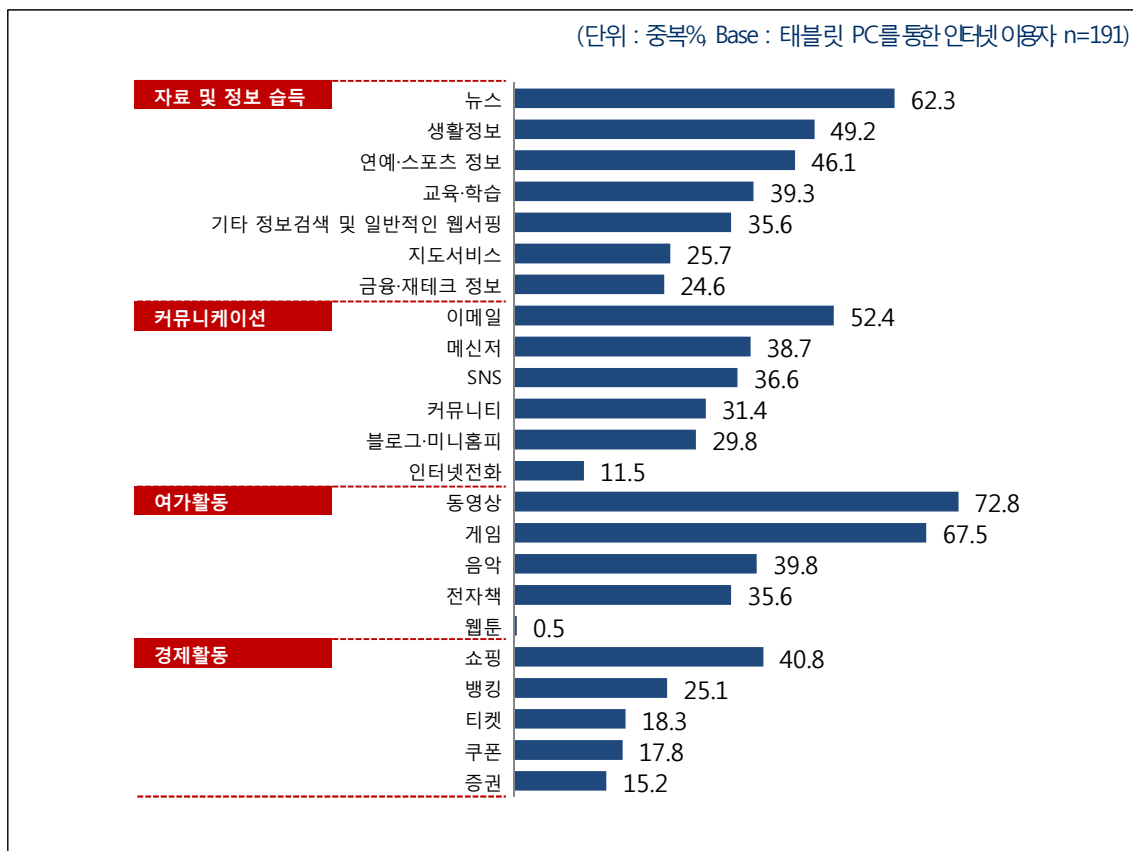
- ‘PC/노트북/넷북’을 통한 인터넷 이용 서비스 중 ‘여가활동’ 부문의 ‘게임’과 관련하여 응답자 특성을 살펴보면, 남자가 여자보다 높게 나타났고, 10~20대와 50대에서 상대적으로 높게 나타남.

〈표 2-1-2〉 응답자 특성별 ‘PC/노트북/넷북’의 인터넷 이용서비스(여가활동)(중복응답) - 한국

(단위 : 중복%)

		사례수 (명)	게임	동영상	음악	전자책	웹툰
전체		(941)	73.5	67.3	55.6	21.8	0.1
성별	남자	(489)	81.2	70.3	56.4	24.7	0.2
	여자	(452)	65.3	63.9	54.6	18.6	0.0
연령	만10~18세	(154)	77.3	49.4	54.5	20.8	0.6
	만19~29세	(226)	77.0	81.0	71.2	24.8	0.0
	만30~39세	(248)	65.3	68.5	54.4	23.4	0.0
	만40~49세	(255)	74.1	67.1	45.9	20.4	0.0
	만50~59세	(58)	82.8	56.9	44.8	12.1	0.0

〈그림 2-1-4〉 ‘태블릿 PC’ 의 인터넷 이용서비스(중복응답) - 한국



- ‘태블릿 PC’를 통한 인터넷 이용 서비스 중 ‘여가활동’ 부문의 ‘게임’과 관련하여 응답자 특성을 살펴보면, 남자가 여자보다 높게 나타났고, 10대에서 상대적으로 높게 나타남.

〈표 2-1-3〉 응답자 특성별 ‘태블릿 PC’ 의 인터넷 이용서비스(여가활동)(중복응답) - 한국
(단위 : 중복%)

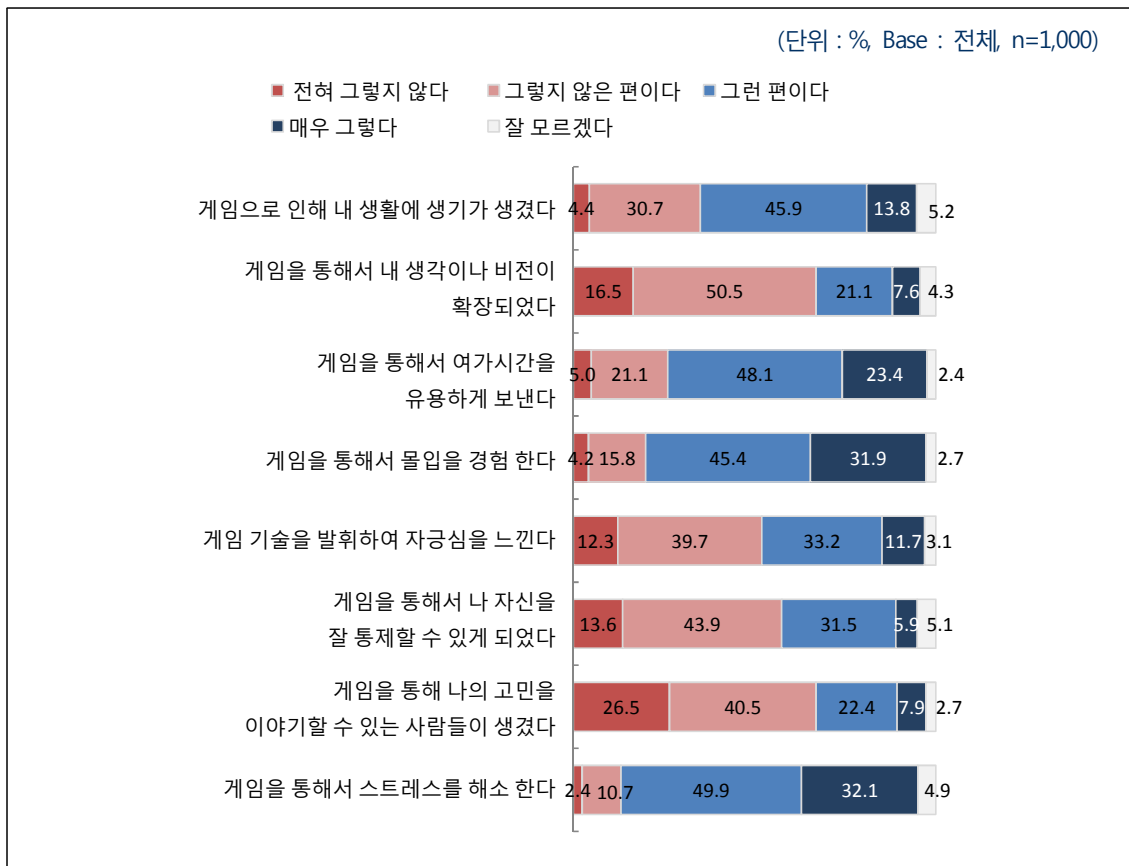
		사례수 (명)	동영상	게임	음악	전자책	웹툰
전체		(191)	72.8	67.5	39.8	35.6	0.5
성별	남자	(114)	70.2	73.7	37.7	40.4	0.0
	여자	(77)	76.6	58.4	42.9	28.6	1.3
연령	만10~18세	(14)	78.6	78.6	57.1	35.7	0.0
	만19~29세	(43)	67.4	72.1	53.5	30.2	2.3
	만30~39세	(65)	83.1	69.2	33.8	46.2	0.0
	만40~49세	(55)	67.3	60.0	34.5	27.3	0.0
	만50~59세	(14)	57.1	64.3	28.6	35.7	0.0

2. 게임 일반에 대한 인식

1) 게임을 통해 겪은 변화

○ 게임을 통해 겪은 변화로 긍정비율(그런 편이다+매우 그렇다) 기준, '스트레스 해소'(82.0%)가 가장 높고, 다음으로 '몰입 경험'(77.3%), '여가시간의 유용한 활용'(71.5%), '생활의 활기'(59.7%), '게임 기술 발휘를 통해 자긍심을 느낌'(44.9%) 등의 순으로 나타남.

〈그림 2-2-1〉 게임을 통해 겪은 변화 - 한국



〈표 2-2-1〉 응답자 특성별 게임을 통해 겪은 변화-긍정 비율(그런 편이다 + 매우 그렇다) - 한국

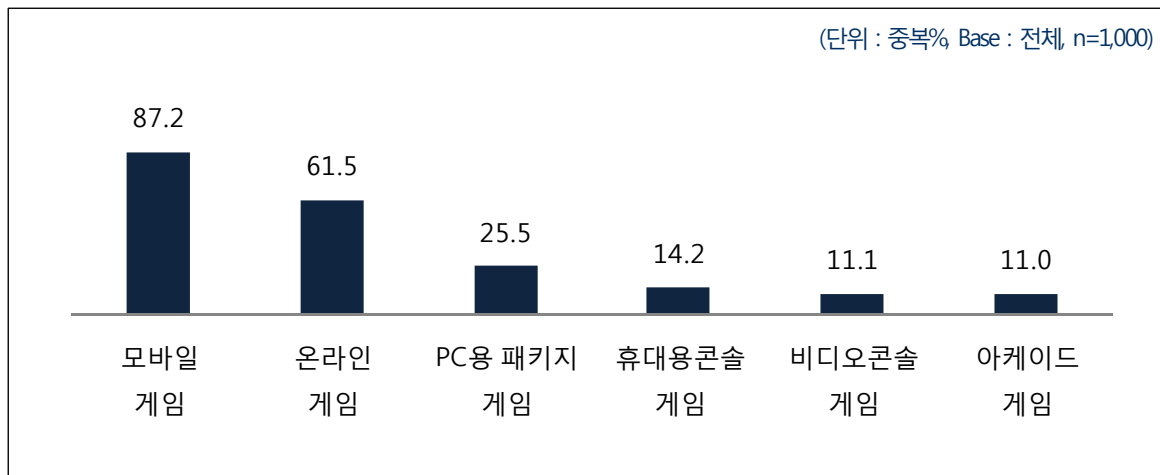
(단위 : %)

	사례수 (명)	게임으로 인해 내 생활에 생기가 생겼다	게임을 통해서 내 생각이나 비전이 확장되었다	게임을 통해서 여가시간을 유용하게 보낸다	게임을 통해서 몰입을 경험 한다	게임 기술을 발휘하여 자긍심을 느낀다	게임을 통해서 나 자신을 잘 통제할 수 있게 되었다	게임을 통해 나의 고민을 이야기할 수 있는 사람들이 생겼다	게임을 통해서 스트레스를 해소 한다
전체	(1000)	59.7	28.7	71.5	77.3	44.9	37.4	30.3	82.0
성별	남자 (508)	65.6	36.6	77.0	80.7	49.8	40.7	38.2	84.1
	여자 (492)	53.7	20.5	65.9	73.8	39.8	33.9	22.2	79.9
연령	만10~18세 (53)	92.5	67.9	81.1	77.4	64.2	64.2	71.7	83.0
	만19~29세 (175)	69.7	45.7	72.0	73.1	60.0	48.6	42.3	79.4
	만30~39세 (232)	62.9	27.6	72.0	82.8	51.7	38.4	32.3	81.9
	만40~49세 (256)	61.7	26.2	74.2	78.1	45.3	37.1	29.3	85.2
	만50~59세 (274)	50.0	19.3	67.2	74.8	29.9	30.7	20.8	81.4

2) 게임 이용 분야

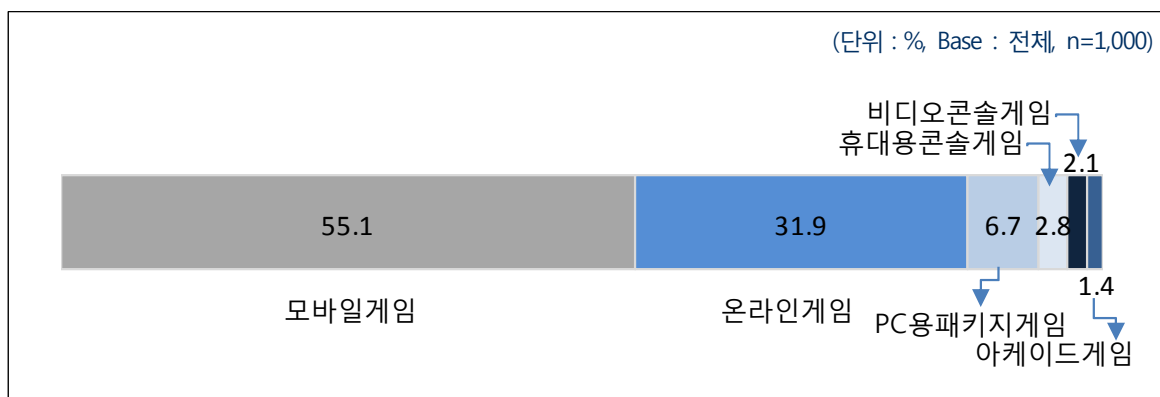
- 최근 이용하고 있는 게임 분야로 ‘모바일게임’이 87.2%(중복응답)로 가장 높고, 다음으로 ‘온라인게임’(61.5%), ‘PC용 패키지게임’(25.5%), ‘휴대용콘솔게임’(14.2%), ‘비디오콘솔게임’(11.1%), ‘아케이드게임’(11.0%) 순으로 나타남.

〈그림 2-2-2〉 게임 이용 분야 - 한국



- 최근 이용하고 있는 게임 분야별 이용 비중은 ‘모바일게임’(55.1%), ‘온라인게임’(31.9%), ‘PC용 패키지게임’(6.7%), ‘휴대용콘솔게임’(2.8%), ‘비디오콘솔게임’(2.1%), ‘아케이드게임’(1.4%) 순으로 나타남.

〈그림 2-2-3〉 게임 분야별 이용 비중 - 한국



- 이용 비중이 가장 높은 ‘모바일게임’은 여자(68.9%)가 남자(41.8%)보다 높고, 남자는 ‘온라인게임’ 이용 비중이 여자의 2배 정도임. 연령별로 10~18세와 50대 연령대는 ‘모바일게임’과 ‘온라인게임’ 이용 비중이 비슷하게 나타났고, 나머지 연령대에서는 ‘모바일게임’ 이용 비중이 높음.

〈표 2-2-2〉 응답자 특성별 게임 분야별 이용 비중 - 한국

(단위: %)

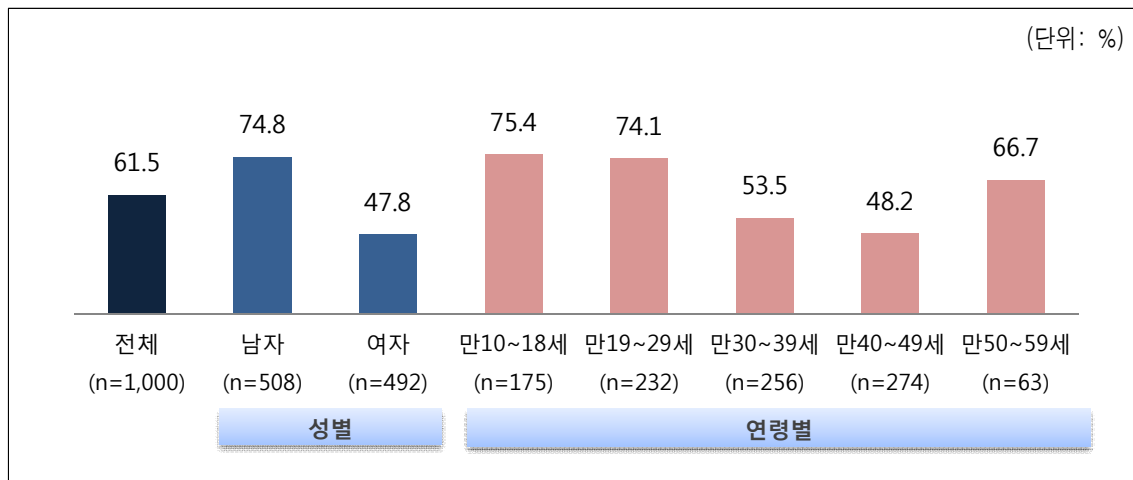
		사례수 (명)	모바일 게임	온라인 게임	PC용 패키지 게임	휴대용콘솔 게임	비디오콘솔 게임	아케이드게 임
전체		(1000)	55.1	31.9	6.7	2.8	2.1	1.4
성별	남자	(508)	41.8	41.9	9.8	2.2	2.9	1.4
	여자	(492)	68.9	21.5	3.6	3.4	1.2	1.4
연령	만10~18세	(175)	46.4	42.0	5.8	3.0	2.0	0.9
	만19~29세	(232)	50.0	35.8	8.6	1.9	1.7	1.9
	만30~39세	(256)	63.3	24.0	6.5	2.1	2.6	1.4
	만40~49세	(274)	59.6	26.5	6.1	4.4	2.1	1.2
	만50~59세	(63)	45.4	44.4	6.0	1.7	1.1	1.4

3. PC게임²⁰⁾ 이용 현황 및 특성²¹⁾

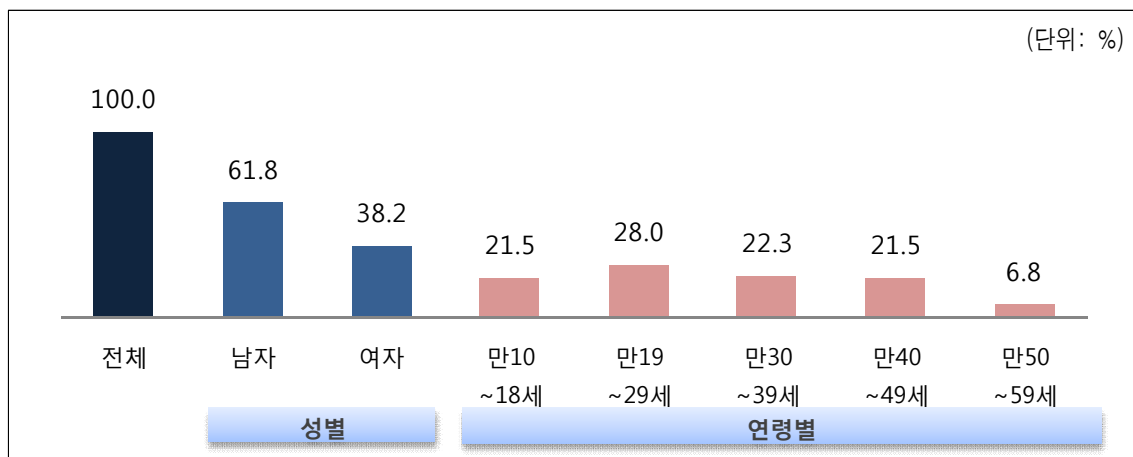
1) 온라인게임 이용자 특성

- 게임이용자 중 온라인게임 이용률은 전체 61.5%로 나타났고, 남자가 74.8%로 여자(47.8%)보다 27%p 높았으며, 연령별로는 20대 이하에서 74% 이상으로 높게 나타남.

〈그림 2-3-1〉 게임이용자 중 온라인게임 이용률 - 한국



〈그림 2-3-2〉 온라인게임 이용자의 성·연령별 분포 - 한국



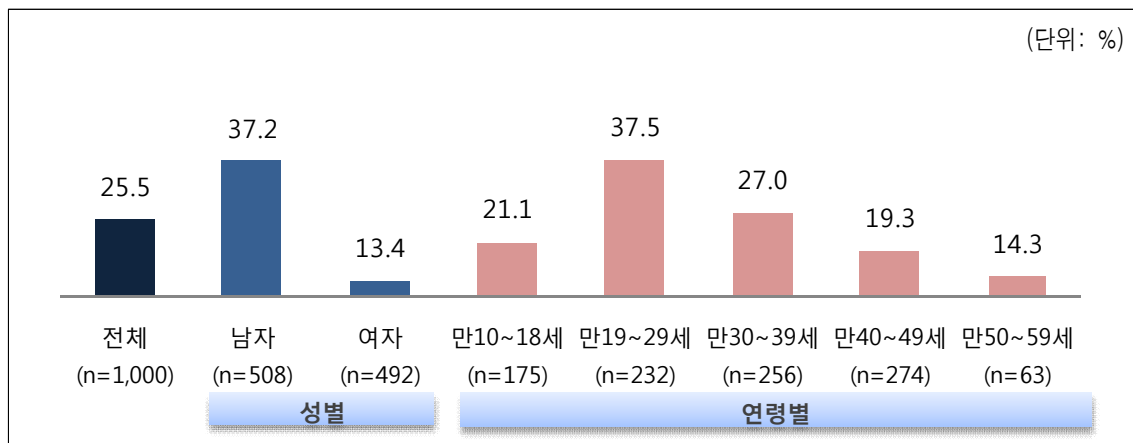
20) PC게임에 온라인게임과 패키지게임을 포함함.

21) 전체 조사대상자(1,000명) 중 온라인게임 이용자(615명), 패키지게임 이용자(255명) 대상으로 조사한 결과임.

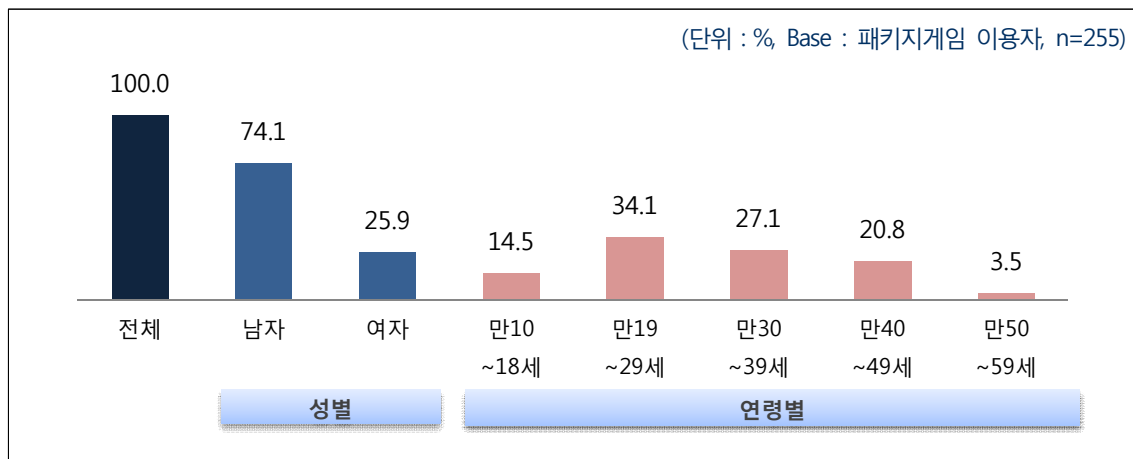
2) 패키지게임 이용자 특성

- 게임이용자 중 패키지게임 이용률은 전체 25.5%로 나타났고, 남자가 37.2%로 여자(13.4%)보다 3배 가까이 높았으며, 연령별로는 만19~29세에서 37.5%로 가장 높았음.

〈그림 2-3-3〉 게임이용자 중 패키지게임 이용률 - 한국



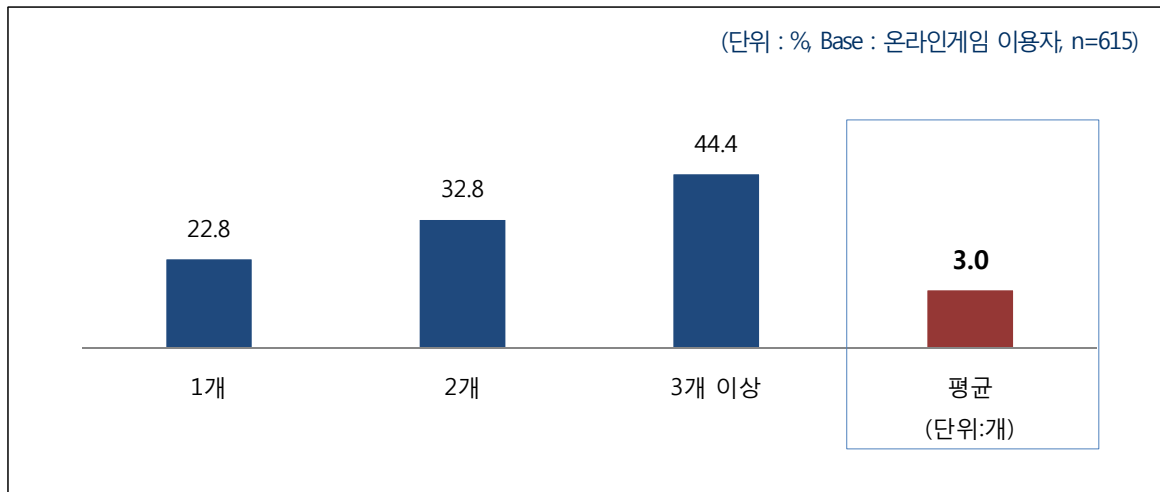
〈그림 2-3-4〉 패키지게임 이용자의 성·연령별 분포 - 한국



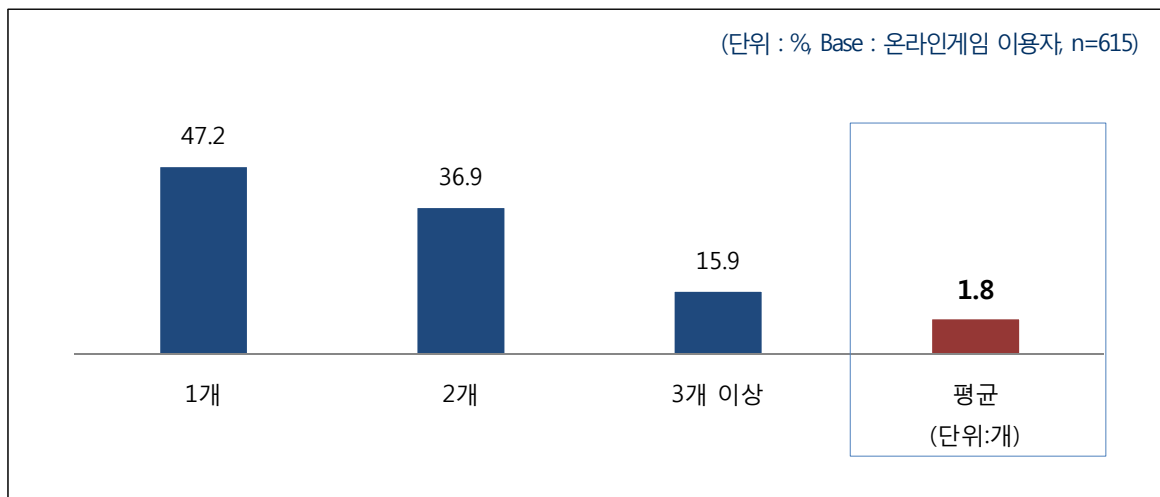
3) 온라인게임 이용 개수

○ (온라인게임) 다운로드 후 실제 이용한 온라인게임 개수는 평균 3.0개로 나타났으며, 이중 주로 이용하는 게임은 평균 1.8게임.

〈그림 2-3-5〉 온라인게임 총 이용개수 - 한국



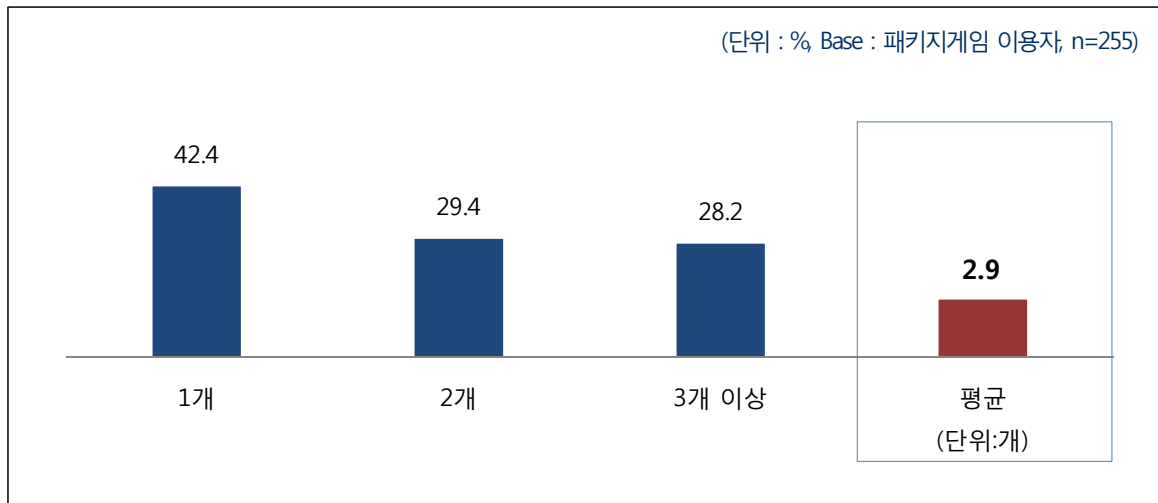
〈그림 2-3-6〉 온라인게임 주 이용개수 - 한국



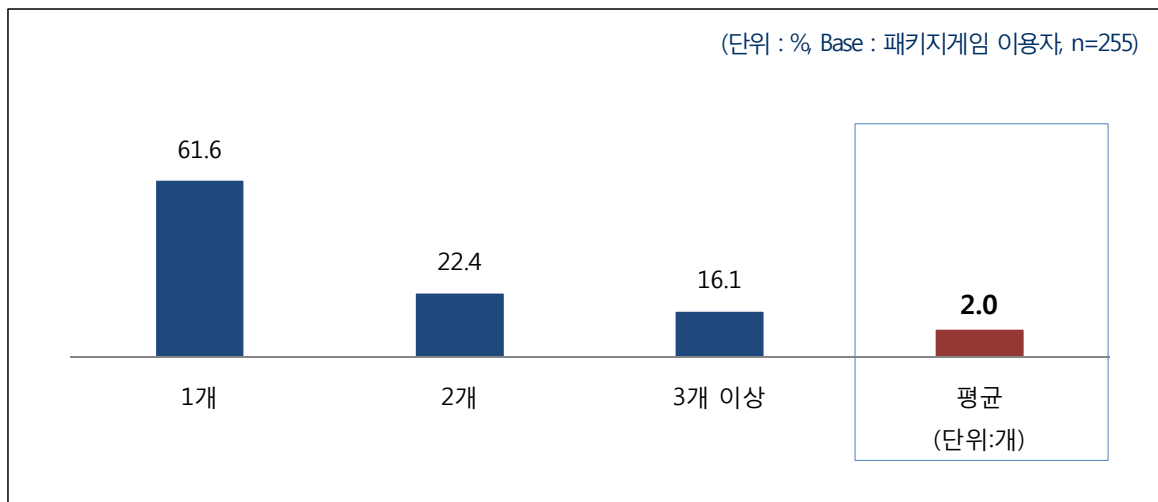
4) 패키지게임 이용 개수

- 구입 후 실제 이용한 패키지게임 개수는 평균 2.9개로 나타났으며, 이 중 주로 이용하는 게임은 평균 2.0게임.

〈그림 2-3-7〉 패키지게임 총 이용개수 - 한국



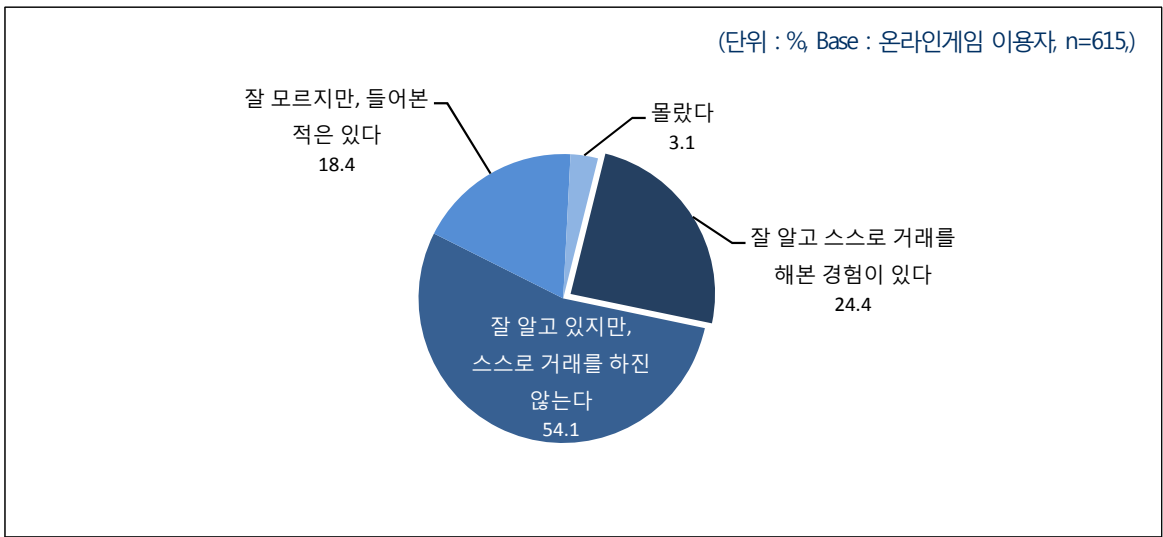
〈그림 2-3-8〉 패키지게임 주 이용개수 - 한국



5) 온라인게임 아이템 현금거래 인지도

- 온라인게임 아이템 현금거래 인지도를 살펴보면, ‘잘 알고 있지만, 스스로 거래를 하진 않는다’는 응답이 54.1%로 가장 높고, ‘잘 알고 스스로 거래를 해본 경험이 있다’ 24.4%, ‘잘 모르지만 들어본 적은 있다’ 18.4%임.
- 남자(31.6%)가 여자(12.8%)보다 온라인게임 아이템 현금거래 경험률이 높고, 연령별로 보면 만19~29세와 30대 현금거래 경험률이 타 연령대 대비 높음.

〈그림 2-3-9〉 온라인게임 아이템 현금거래 인지도 - 한국



〈표 2-3-1〉 응답자 특성별 온라인게임 아이템 현금거래 인지도 - 한국

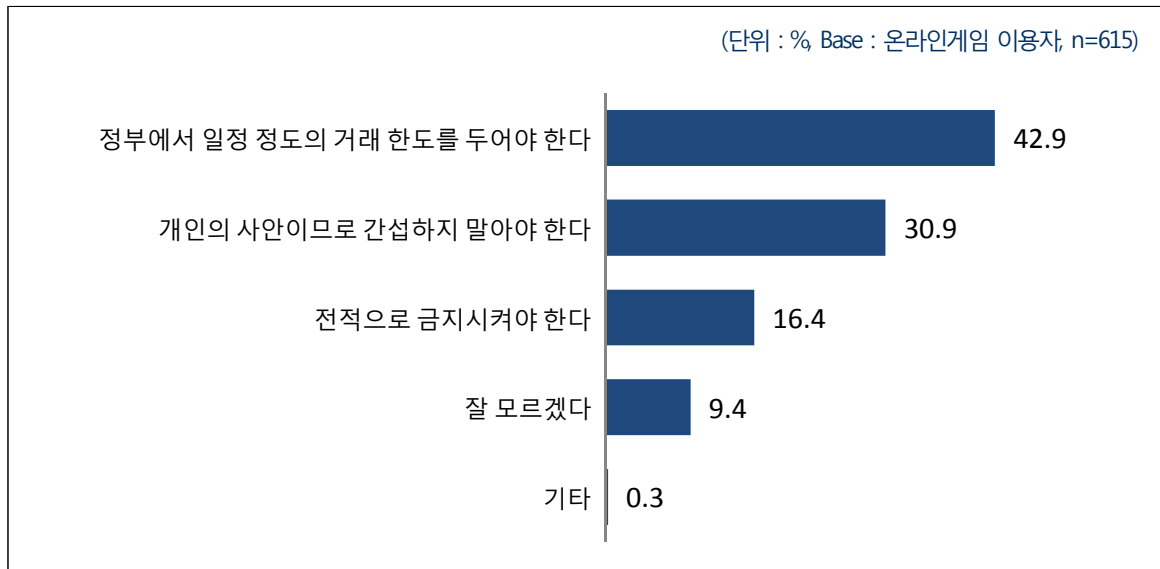
(단위: %)

		사례수 (명)	잘 알고 스스로 거래를 해본 경험이 있다	잘 알고 있지만, 스스로 거래를 하진 않는다	잘 모르지만, 들어본 적은 있다	몰랐다
전체		(615)	24.4	54.1	18.4	3.1
성별	남자	(380)	31.6	51.3	15.3	1.8
	여자	(235)	12.8	58.7	23.4	5.1
연령	만10~18세	(132)	11.4	53.8	26.5	8.3
	만19~29세	(172)	32.0	54.7	11.6	1.7
	만30~39세	(137)	32.8	54.0	13.1	0.0
	만40~49세	(132)	23.5	53.0	22.0	1.5
	만50~59세	(42)	9.5	57.1	26.2	7.1

6) 온라인게임 아이템 현금거래에 대한 견해

- 온라인게임 아이템 현금거래에 대해 ‘정부에서 일정 정도의 거래 한도를 두어야 한다’는 의견이 42.9%로 가장 높고, ‘개인의 사안이므로 간섭하지 말아야 한다’ 30.9%, ‘전적으로 금지시켜야 한다’가 16.4%로 나타남.

〈그림 2-3-10〉 온라인게임 아이템 현금거래 인식도 - 한국



〈표 2-3-2〉 응답자 특성별 온라인게임 아이템 현금거래 인식도 - 한국

(단위: %)

		사례수 (명)	정부에서 일정 정도의 거래 한도를 두어야 한다	개인의 사안이므로 간섭하지 말아야 한다	전적으로 금지시켜야 한다	잘 모르겠다	기타 ²²⁾
전체		(615)	42.9	30.9	16.4	9.4	0.3
성별	남자	(380)	45.0	31.8	15.0	7.9	0.3
	여자	(235)	39.6	29.4	18.7	11.9	0.4
연령	만10~18세	(132)	31.8	32.6	18.2	17.4	0.0
	만19~29세	(172)	51.7	37.2	4.1	6.4	0.6
	만30~39세	(137)	49.6	27.0	17.5	5.1	0.7
	만40~49세	(132)	35.6	28.8	25.8	9.8	0.0
	만50~59세	(42)	42.9	19.0	28.6	9.5	0.0

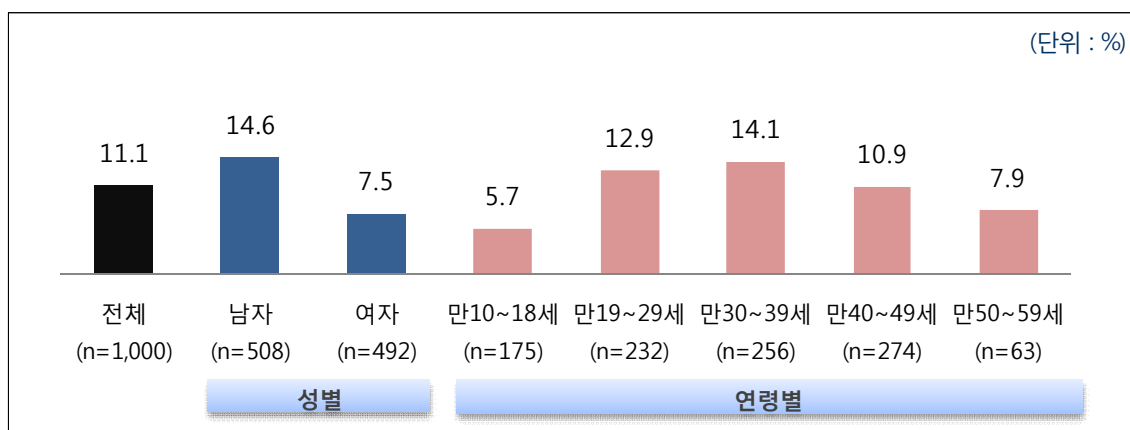
22) 기타 의견으로 '거래 안정성을 보장해야 한다'가 있었음.

4. 콘솔게임²³⁾ 이용 현황 및 특성²⁴⁾

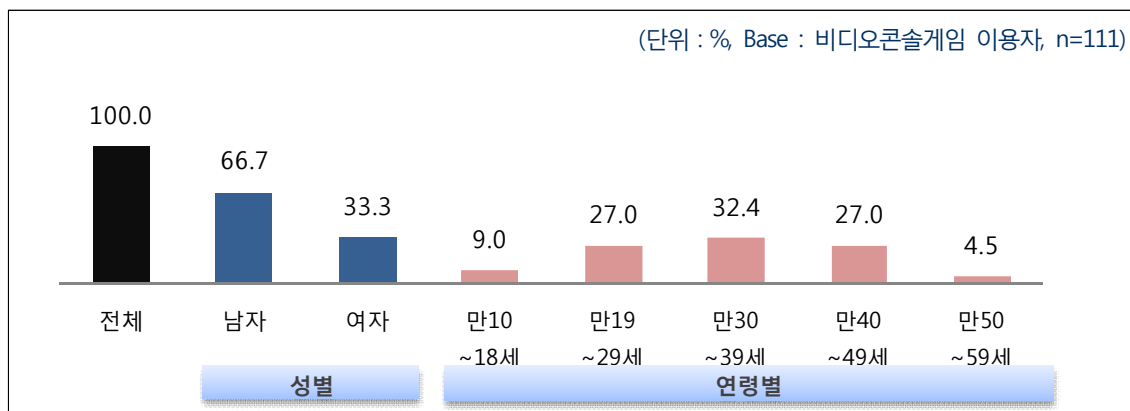
1) 비디오콘솔게임 이용자 특성

- 게임이용자 중 비디오콘솔게임 이용률은 전체 11.1%로 나타났고, 남자가 14.6%로 여자(7.5%)보다 약 2배 높았으며, 연령별로는 30대에서 14.1%로 가장 높았음.
- 비디오콘솔게임 이용자의 성별 분포는 남자 66.7%, 여자 33.3%이며, 연령대 분포는 만 10~18세 9.0%, 만19~29세 27.0%, 30대 32.4%, 40대 27.0%, 50대 4.5%로 나타남.

〈그림 2-4-1〉 게임이용자 중 비디오콘솔게임 이용률 - 한국



〈그림 2-4-2〉 비디오콘솔게임 이용자의 성·연령별 분포 - 한국



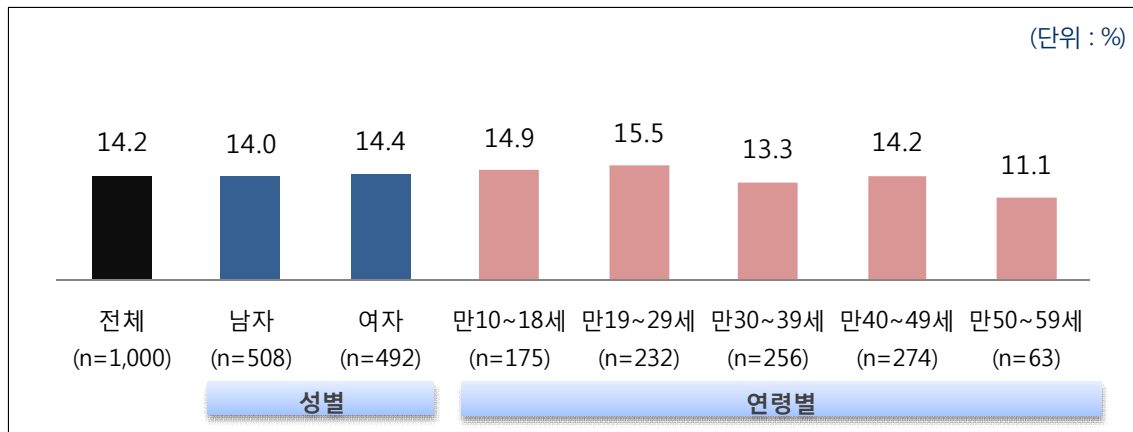
23) 콘솔게임에는 비디오콘솔게임과 휴대용콘솔게임을 포함함.

24) 전체 조사대상자(1,000명) 중 비디오콘솔게임 이용자(111명), 휴대용콘솔게임 이용자(142명) 대상으로 조사한 결과임.

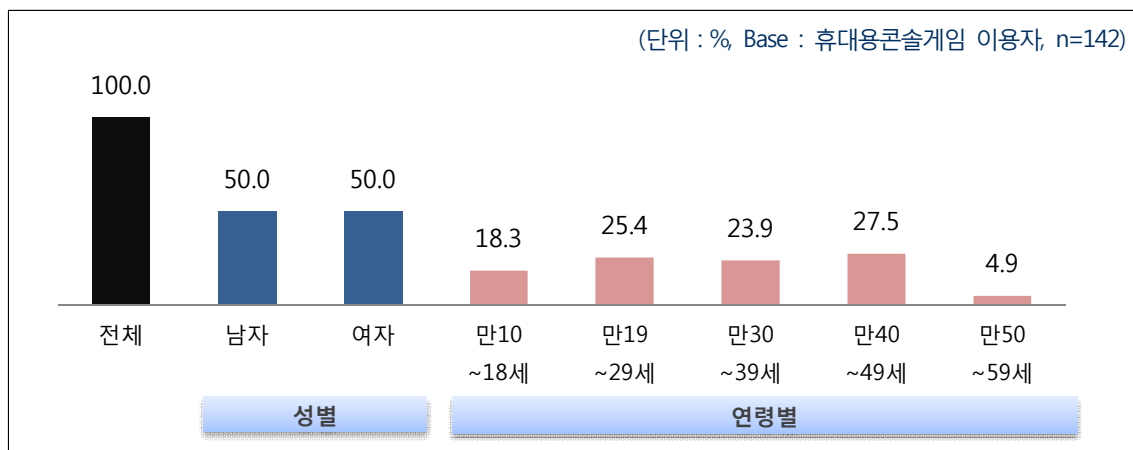
2) 휴대용콘솔게임 이용자 특성

- 게임이용자 중 휴대용콘솔게임 이용률은 전체 14.2%이고, 남녀 모두 14%대로 나타났으며(각각 14.0%, 14.4%), 연령별로는 만19세~29세에서 15.5%로 가장 높았음.
- 휴대용콘솔게임 이용자의 성별 분포는 남녀 각각 50.0%이며, 연령대 분포는 만10~18세 18.3%, 만19~29세 25.4%, 30대 23.9%, 40대 27.5%, 50대 4.9%로 나타남.

〈그림 2-4-3〉 게임이용자 중 휴대용콘솔게임 이용률 - 한국



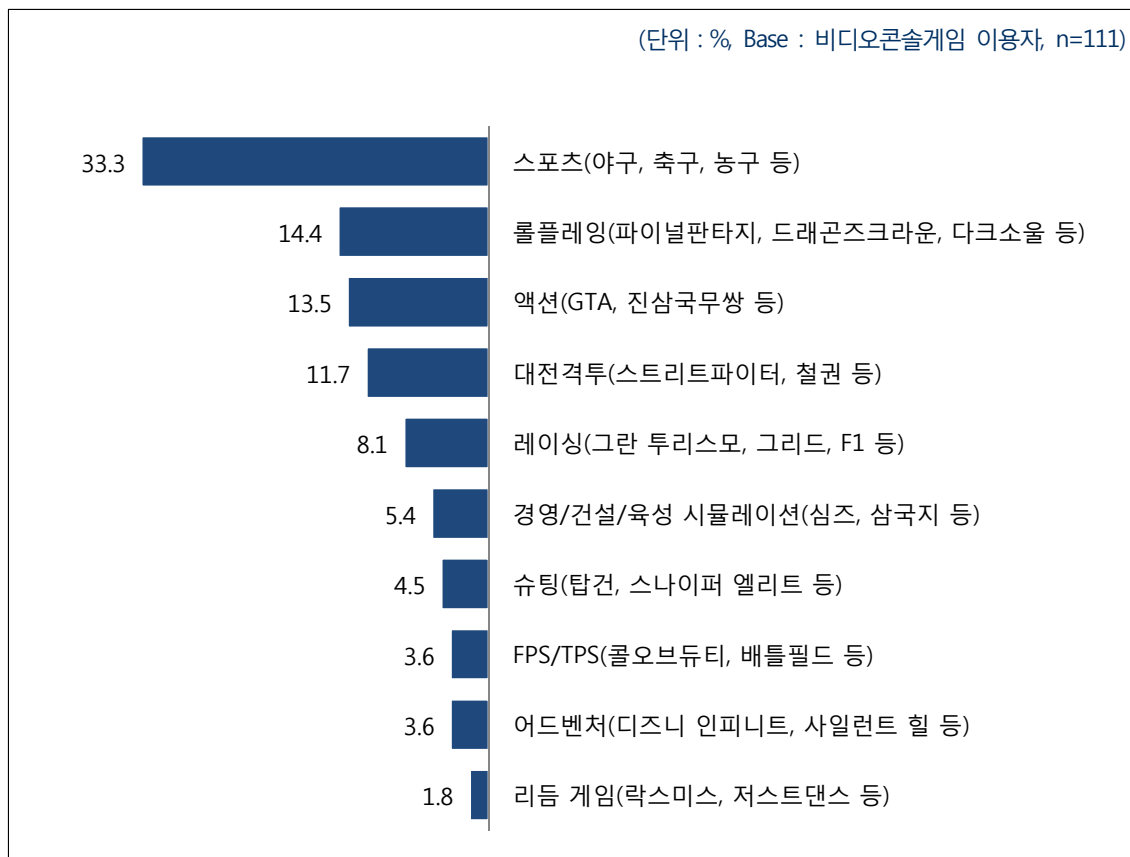
〈그림 2-4-4〉 휴대용콘솔게임 이용자의 성·연령별 분포 - 한국



3) 비디오콘솔게임 주이용 장르

- 주로 이용하는 비디오콘솔게임 장르로 ‘스포츠 게임’이 33.3%(1순위 응답)로 가장 높음. 다음으로 ‘롤플레이нг 게임’(14.4%), ‘액션 게임’(13.5%), ‘대전격투 게임’(11.7%), ‘레이싱 게임’(8.1%) 등의 순임.
- 응답자 특성별로 살펴보면, 남녀 모두 ‘스포츠 게임’ 선호 비중이 상대적으로 높음.

〈그림 2-4-5〉 비디오콘솔게임 주이용 장르(1순위) - 한국



〈표 2-4-1〉 응답자 특성별 비디오콘솔게임 주이용 장르 - 한국

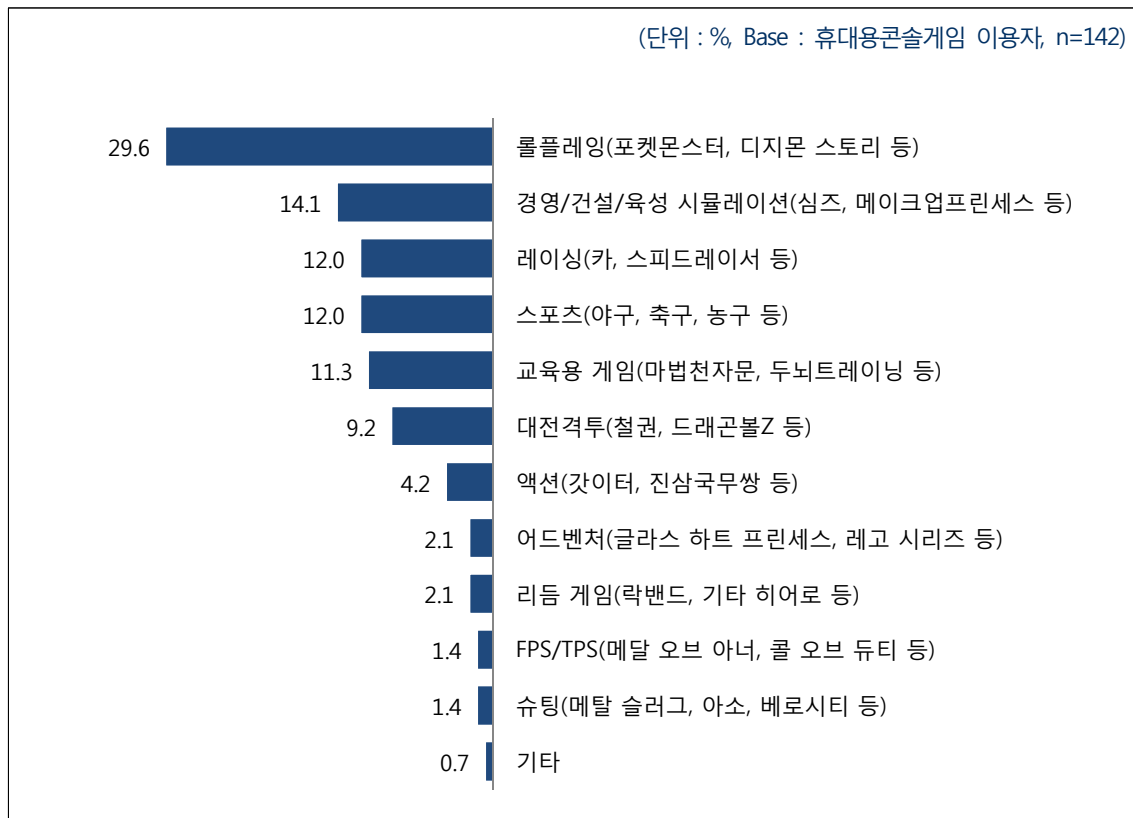
(단위: %/1순위)

		사례수 (명)	스포츠	롤플 레이	액션	대전 격투	레이싱	경영/ 건설/ 육성 시뮬레 이션	슈팅	FPS/ TPS	어드 벤처	리듬 게임
전체		(111)	33.3	14.4	13.5	11.7	8.1	5.4	4.5	3.6	3.6	1.8
성별	남자	(74)	33.8	14.9	16.2	13.5	5.4	2.7	4.1	5.4	4.1	0.0
	여자	(37)	32.4	13.5	8.1	8.1	13.5	10.8	5.4	0.0	2.7	5.4
연령	만10~18세	(10)	0.0	10.0	40.0	10.0	10.0	10.0	0.0	10.0	10.0	0.0
	만19~29세	(30)	36.7	23.3	13.3	16.7	3.3	0.0	0.0	3.3	3.3	0.0
	만30~39세	(36)	25.0	19.4	11.1	11.1	11.1	8.3	11.1	2.8	0.0	0.0
	만40~49세	(30)	53.3	0.0	10.0	10.0	6.7	3.3	3.3	3.3	3.3	6.7
	만50~59세	(5)	20.0	20.0	0.0	0.0	20.0	20.0	0.0	0.0	20.0	0.0

4) 휴대용콘솔게임 주이용 장르

- 주로 이용하는 휴대용콘솔게임 장르로 ‘롤플레이 게임’이 29.6%(1순위 응답)로 가장 높음. 다음으로 ‘경영/건설/육성 시뮬레이션 게임’(14.1%), ‘레이싱 게임’(12.0%), ‘스포츠 게임’(12.0%), ‘교육용 게임’(11.3%) 등의 순으로 나타남.
- 남자는 ‘롤플레이 게임’, 여자는 ‘경영/건설/육성 시뮬레이션 게임’ 선호 비중이 상대적으로 높게 나타남.

〈그림 2-4-6〉 휴대용콘솔게임 주이용 장르(1순위) - 한국



〈표 2-4-2〉 응답자 특성별 휴대용콘솔게임 주이용 장르 - 한국

(단위: %/1순위)

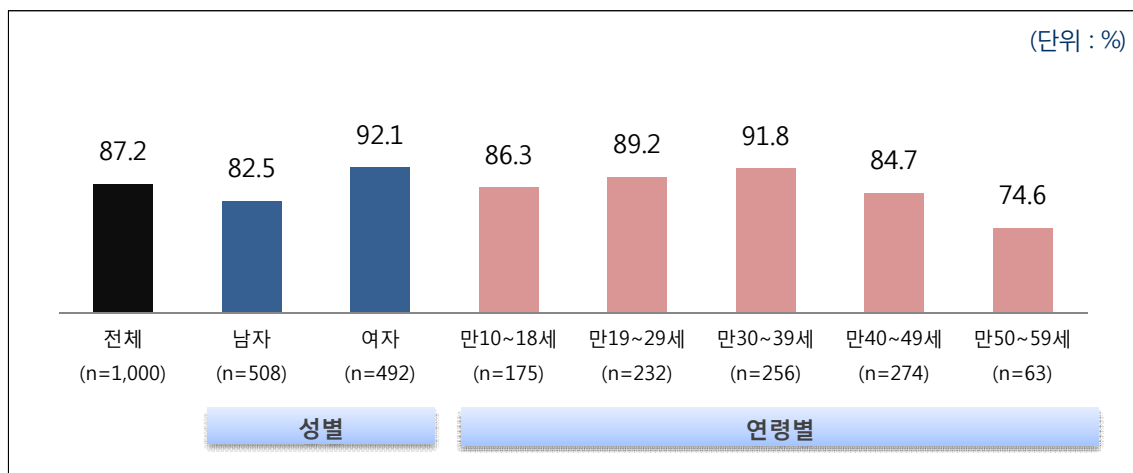
		사례수 (명)	롤플 레이	경영/ 건설/ 육성 시뮬레 이션	레이싱	스포츠	교육용 게임	대전 격투	액션	어드벤 처	리듬 게임 (락밴드, 기타 히어로 등)	FPS/ TPS	슈팅	기타
전체		(142)	29.6	14.1	12.0	12.0	11.3	9.2	4.2	2.1	2.1	1.4	1.4	0.7
성별	남자	(71)	35.2	2.8	14.1	19.7	1.4	12.7	7.0	1.4	1.4	2.8	1.4	0.0
	여자	(71)	23.9	25.4	9.9	4.2	21.1	5.6	1.4	2.8	2.8	0.0	1.4	1.4
연령	만10~18세	(26)	23.1	15.4	11.5	11.5	7.7	7.7	7.7	7.7	0.0	7.7	0.0	0.0
	만19~29세	(36)	41.7	19.4	11.1	5.6	2.8	5.6	2.8	2.8	5.6	0.0	2.8	0.0
	만30~39세	(34)	32.4	8.8	11.8	11.8	14.7	14.7	0.0	0.0	2.9	0.0	0.0	2.9
	만40~49세	(39)	20.5	10.3	10.3	20.5	20.5	7.7	7.7	0.0	0.0	0.0	2.6	0.0
	만50~59세	(7)	28.6	28.6	28.6	0.0	0.0	14.3	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

5. 모바일게임 이용 현황 및 특성²⁵⁾

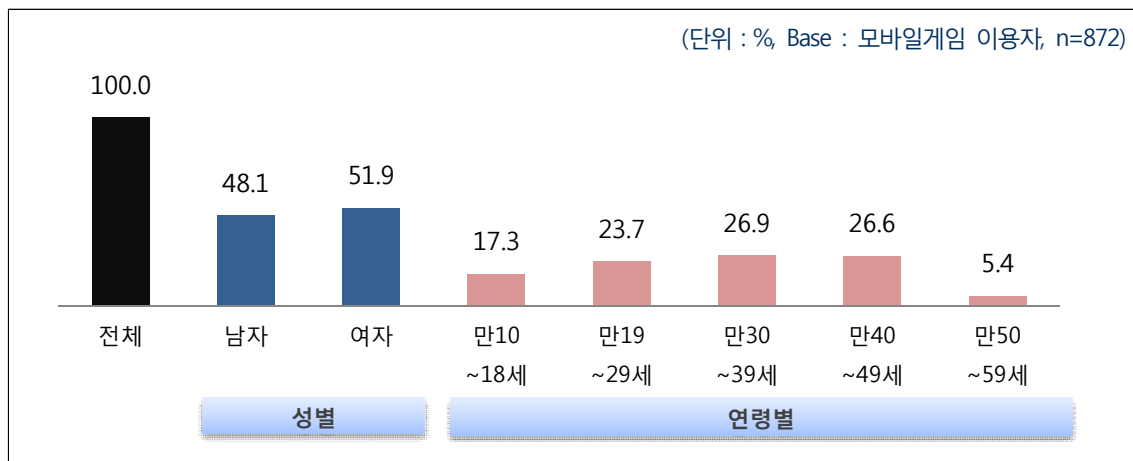
1) 모바일게임 이용자 특성

- 게임이용자 중 모바일게임 이용률은 전체 87.2%로 나타났고, 여자가 92.1%로 남자(82.5%)보다 10%p 정도 높았으며, 연령별로는 30대에서 91.8%로 가장 높았음.
- 모바일게임 이용자의 성별 분포는 남자 48.1%, 여자 51.9%이며, 연령대 분포는 만 10~18세 17.3%, 만19~29세 23.7%, 30대 26.9%, 40대 26.6%, 50대 5.4%로 나타남.

〈그림 2-5-1〉 게임이용자 중 모바일게임 이용률 - 한국



〈그림 2-5-2〉 모바일게임 이용자의 성·연령별 분포 - 한국

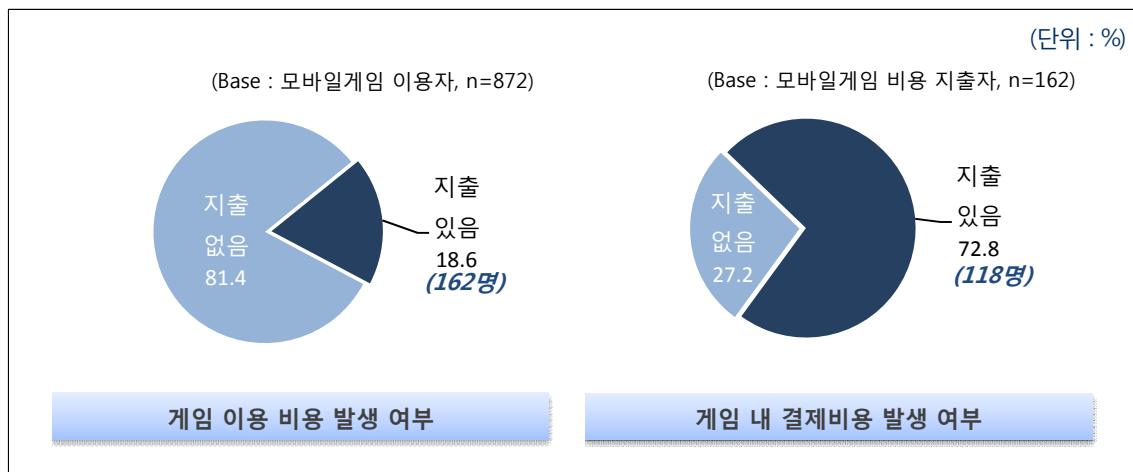


25) 전체 조사대상자(1,000명) 중 모바일게임 이용자(872명) 대상으로 조사한 결과임.

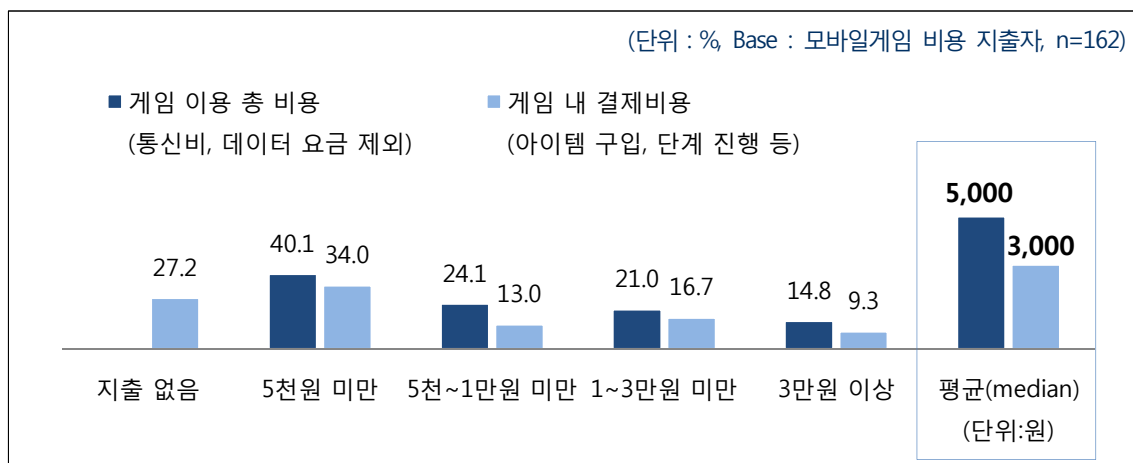
2) 모바일게임 월 이용/구입 비용²⁶⁾

- 모바일게임 이용시 통신비 및 데이터 요금을 제외한 비용 지출이 있는 경우는 18.6%이며, 나머지 81.4%는 무료로 게임을 이용하는 것으로 나타남. 비용 지출이 있는 응답자 중 게임내 결제비용이 발생하는 경우는 72.8%임.
- 게임 이용시 비용 지출이 있는 응답자의 총 비용을 중앙값(median)으로 산출한 결과, 평균 5,000원, 게임내 결제비용은 평균 3,000원으로 나타남.

〈그림 2-5-3〉 모바일게임 비용 지출 여부 - 한국



〈그림 2-5-4〉 모바일게임 월 이용/구입 비용 - 한국



26) 평균 비용은 중앙값(median)으로 산출됨. 소득이나 비용 등은 극단치 때문에 중앙값을 주로 이용함.

제2부 한·일 게임이용자 조사

- 응답자 특성별로 살펴보면, 게임 이용 평균 총비용은 남자(5,000원)와 여자(5,000원) 차이가 없으며, 게임 내 결제비용도 남자(3,000원), 여자(3,000원) 차이 없음. 연령별로는 30대에서 비용이 상대적으로 높게 나타남.

〈표 2-5-1〉 응답자 특성별 모바일게임 월 이용/구입 비용 - 한국

(단위 : %)

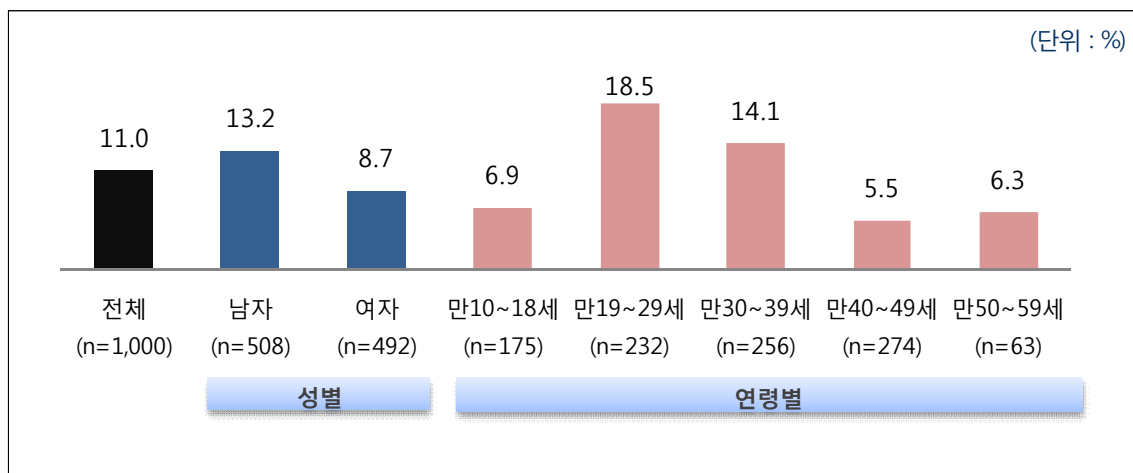
		사례수 (명)	게임 이용 총비용 (게임 다운로드, 아이템구입, 단계진행 등 포함. 통신비, 데이터 요금은 제외)					평균 (median) (단위:원)	게임 내 결제비용 (아이템 구입, 단계 진행 등)					평균 (median) (단위:원)	
			5천원 미만	5천~ 1만원 미만	1~ 3만원 미만	3만원 이상	계		지출 없음	5천원 미만	5천~ 1만원 미만	1~ 3만원 미만	3만원 이상		계
전체		(162)	40.1	24.1	21.0	14.8	100.0	5,000	27.2	34.0	13.0	16.7	9.3	100.0	3,000
성별	남자	(96)	36.5	29.2	20.8	13.5	100.0	5,000	29.2	33.3	12.5	15.6	9.4	100.0	3,000
	여자	(66)	45.5	16.7	21.2	16.7	100.0	5,000	24.2	34.8	13.6	18.2	9.1	100.0	3,000
연령	만10~18세	(4)	50.0	50.0	0.0	0.0	100.0	3,100	75.0	0.0	25.0	0.0	0.0	100.0	0
	만19~29세	(31)	32.3	32.3	25.8	9.7	100.0	5,000	25.8	29.0	29.0	9.7	6.5	100.0	3,000
	만30~39세	(55)	36.4	18.2	25.5	20.0	100.0	5,500	20.0	30.9	9.1	25.5	14.5	100.0	4,000
	만40~49세	(58)	43.1	27.6	15.5	13.8	100.0	5,000	36.2	36.2	8.6	12.1	6.9	100.0	2,000
	만50~59세	(14)	57.1	7.1	21.4	14.3	100.0	3,500	7.1	57.1	7.1	21.4	7.1	100.0	2,500

6. 아케이드게임 이용 현황 및 특성²⁷⁾

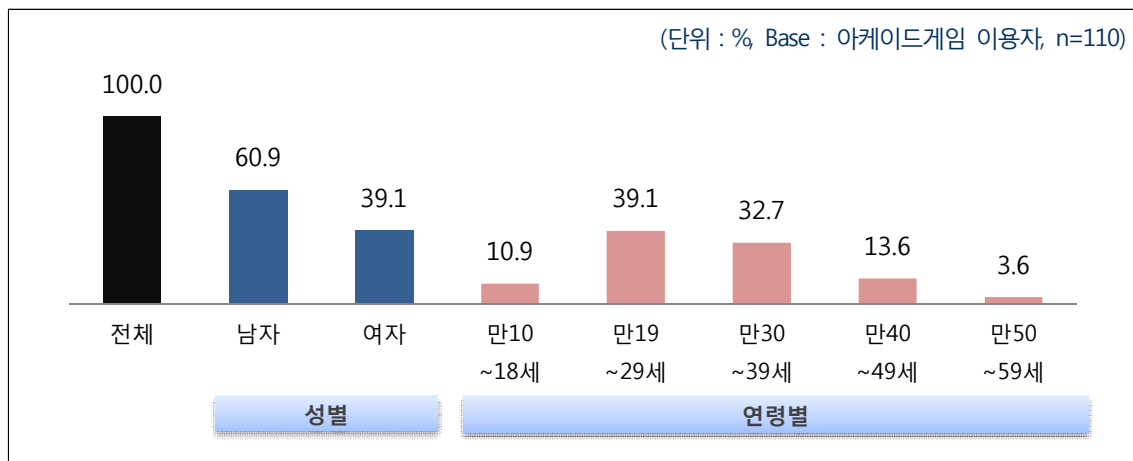
1) 아케이드게임 이용자 특성

- 게임이용자 중 아케이드게임 이용률은 전체 11.0%로 나타났고, 남자가 13.2%로 여자(8.7%)보다 5%p 정도 높았으며, 연령별로는 만19~29세에서 18.5%로 가장 높았음.
- 아케이드게임 이용자의 성별 분포는 남자 60.9%, 여자 39.1%이며, 연령대 분포는 만10~18세 10.9%, 만19~29세 39.1%, 30대 32.7%, 40대 13.6%, 50대 3.6%로 나타남.

〈그림 2-6-1〉 게임이용자 중 아케이드게임 이용률 - 한국



〈그림 2-6-2〉 아케이드게임 이용자의 성·연령별 분포 - 한국

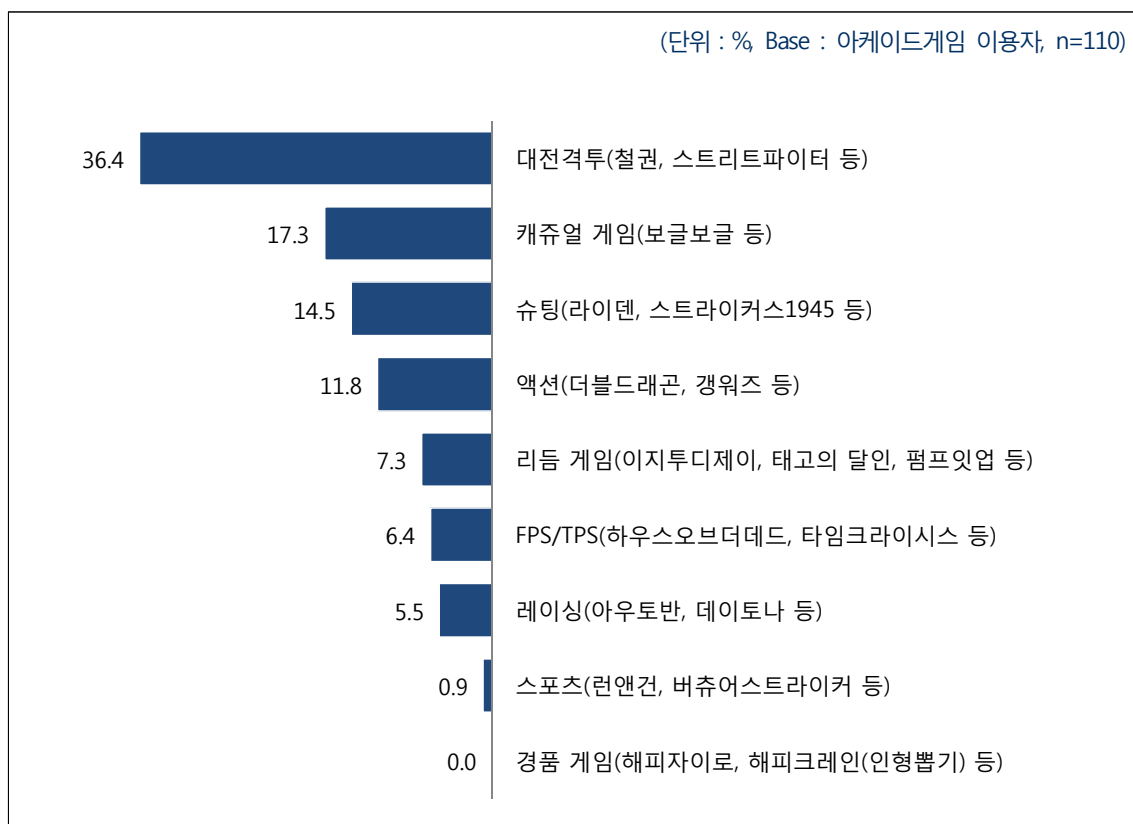


27) 전체 조사대상자(1,000명) 중 온라인게임 이용자(729명)를 대상으로 조사한 결과임.

2) 아케이드게임 주이용 장르

- 주로 이용하는 아케이드게임 장르로 ‘대전격투 게임’이 36.4%(1순위 응답)로 가장 높음. 다음으로 ‘캐주얼 게임’(17.3%), ‘슈팅 게임’(14.5%), ‘액션 게임’(11.8%), ‘리듬 게임’(7.3%) 등의 순임.
- 응답자 특성별로 살펴보면, 남자는 ‘대전격투 게임’, 여자는 ‘캐주얼 게임’ 선호 비중이 상대적으로 높게 나타남.

〈그림 2-6-3〉 아케이드게임 주이용 장르(1순위) - 한국



〈표 2-6-1〉 응답자 특성별 아케이드게임 주이용 장르 - 한국

(단위: %/1순위)

		사례수 (명)	대전 격투	캐주얼 게임	슈팅	액션	리듬 게임	FPS/ TPS	레이싱	스포츠
전체		(110)	36.4	17.3	14.5	11.8	7.3	6.4	5.5	0.9
성별	남자	(67)	44.8	6.0	16.4	14.9	6.0	6.0	4.5	1.5
	여자	(43)	23.3	34.9	11.6	7.0	9.3	7.0	7.0	0.0
연령	만10~18세	(12)	50.0	8.3	16.7	8.3	16.7	0.0	0.0	0.0
	만19~29세	(43)	39.5	16.3	16.3	9.3	11.6	4.7	2.3	0.0
	만30~39세	(36)	33.3	13.9	13.9	11.1	2.8	13.9	11.1	0.0
	만40~49세	(15)	20.0	33.3	13.3	20.0	0.0	0.0	6.7	6.7
	만50~59세	(4)	50.0	25.0	0.0	25.0	0.0	0.0	0.0	0.0

제3장 일본 게임이용자의 현황 및 특성

제1절 조사개요

1. 조사목적

- 이 조사는 일본의 게임산업 현황 및 동향의 전반을 파악하기 위해 실시되었음.
- 이 조사를 통해 게임산업의 최종 소비자인 일반 국민들의 게임에 대한 인식 및 게임 관련 생활실태와 게임 이용현황의 추이를 살펴보고자 함.
- 또한 게임 수용자의 이용행태를 파악하고, 향후 게임시장의 모습을 예측하는데 필요한 기초자료를 제공하기 위해 실시되었음.

2. 조사방법

- 조사대상: 3~79세 일반 국민.
- 조사방법: 우편에 의한 자기 기술식 양케이트.
- 조사지역: 수도권, 코우신, 관동, 일본 중부 및 북부, 홋카이도, 토호쿠, 시코쿠, 큐슈 등
- 조사기간: 2014년 1월 29일(수) ~ 2월 18일(화).
- 표본수: 총 2,515명 (유효회수율: 41.2%).
- 표본추출방법: 지역, 성, 연령별 인구크기를 고려한 비례할당추출법.

3. 자료처리 및 분석방법

- 수집된 자료는 각 질문 항목의 결과를 집계, 응답자 속성(성, 연령, 거주지 등)의 크로스 집계(cross)를 중심으로 상세한 분석을 하고, 이를 기반으로 보고서를 작성했다.

4. 조사대상자의 인구사회학적 특성

		응답자수(명)	비율(%)
전체		(2,515)	100.0
성	남자	(1,219)	49.6
	여자	(1,296)	50.4
연령	3~9세	(194)	7.7
	10~14세	(248)	9.9
	15~19세	(96)	3.8
	20~24세	(109)	4.3
	25~29세	(137)	5.4
	30~34세	(171)	6.8
	35~39세	(184)	7.3
	40~49세	(440)	17.5
	50~59세	(341)	13.6
	60~69세	(380)	15.1
	70~79세	(215)	8.5
거주지역	수도권	(448)	17.8
	코우신, 관동	(926)	36.8
	일본 중부, 북부	(375)	14.9
	홋카이도, 토호쿠	(309)	12.3
	시코쿠, 큐슈 등	(460)	18.3
직업	유아	(133)	5.3
	초, 중학생	(198)	7.9
	고등학생	(95)	3.6
	대학생	(88)	3.5
	기타학생	(18)	0.7
	회사원/공무원(사무직)	(216)	8.6
	회사원/공무원(기술직)	(198)	7.9
	회사원/공무원(기타)	(176)	7.0
	회사임원/자영업	(208)	8.3
	자유업/전문직	(120)	4.8
	시간제/파견직	(374)	14.9
	전업주부, 주부	(369)	14.7
	무직	(278)	11.1
	기타	(43)	1.7
가정용 게임 이용자 분류	현재 이용자	(650)	25.9
	휴면 이용자	(529)	21.1
	잠재적 이용자	(191)	7.6
	비수용층	(1134)	45.2
	불분명층	(5)	0.2
생활비 외 월평균 용돈	없음/미결정	(264)	10.5
	3천 엔 미만	(143)	5.7
	3천~5천 엔 미만	(120)	4.8
	5천~1만 엔 미만	(314)	12.5
	1만~3만 엔 미만	(813)	32.4
	3만~5만 엔 미만	(407)	16.2
	5만~7만 엔 미만	(105)	4.2
	7만~10만 엔 미만	(60)	2.4

제2절 조사결과 요약

1. 게임 일반에 대한 이용행태

- 전체 일반인(게임 이용자 및 비이용자 둘다 포함) 중 '현재 게임을 하고 있다'는 응답자는 42.4%임.
- 여가시간에 즐겨하는 활동 1순위는 '영화/연극/드라마'(45.1%)가 가장 높고, 다음으로 '여행'(36.7%), '음악 감상'(36.3%), '독서'(35.4%), '컴퓨터/인터넷'(32.1%)등의 순으로 나타남.

2. 게임에 대한 인식 및 태도

- 전체 응답자를 대상으로 게임의 영향 및 효과에 대해 조사한 결과, '시력이 나빠진다'라는 응답이 73.9%로 가장 높게 나타남. 다음으로 '클리어 했을 때 만족감, 충족감을 얻을 수 있다'(44.1%), '두통, 어깨 결림을 유발한다'(41.2%), '곧 리셋할 수 있다는 안이한 생각이 든다'(33.2%) 등의 순서를 나타남.
- 게임을 이용하지 않은 비이용자를 대상으로 게임에 대한 호감 여부를 조사한 결과, 게임에 대한 부정적 감정이 47.5%(싫어함 19.7%, 싫어하는 편임 27.8%)로, 긍정적 감정인 16.9%(좋아함 3.9%, 좋아하는 편임 10.7%)보다 높았음.

3. 게임 플랫폼별 이용행태

1) PC게임 이용 현황 및 특성

- PC게임 이용 경험자는 36.3%('1~2번 정도 이용해 봤다' 27.2%, '현재도 지속적으로 이용중이다' 9.1%)로 나타났고, '지금까지 한 번도 한 적이 없다'라는 응답이 46.4%임.
- 향후 PC게임 이용 의향에 대해 '전혀 해볼 생각이 없다'라는 응답 비율이 44.3%, '별로 해 볼 생각이 없다' 27.6%, '재미있는 소프트웨어가 있으면 해보고 싶다' 24.9%, '적극적으로 즐기고 싶다' 3.2%로 나타나, 전반적으로 향후에 PC게임을 이용할 의향이 낮음.

2) 비디오게임(콘솔게임) 이용 현황 및 특성

- 보유하고 있는 비디오게임 하드웨어 중에서는 '해당사항 없음'(50.5%)을 제외하고, '닌텐도 DS'라는 응답이 32.7%로 가장 많았음. 다음으로 'Wii'(27.7%), '닌텐도 3DS'(20.4%), 'PSP'(18.8%) 등의 순으로 나타남.
- 비디오게임 하드웨어를 가동했는지의 여부를 질문한 결과, 전체 응답자의 79.6%는 계속적으로 가동하고 있고, 10.7%는 다시 가동하기 시작했으며, 9.6%는 가동한지 1년

정도 되었다고 응답함.

- 좋아하는 비디오게임 장르로 '롤플레이'가 26.8%로 가장 많은 비중을 차지함. 다음은 '스포츠'(10.3%), '육성/목표달성형 시뮬레이션', '액션'(8.3%), '어드벤처'(7.1%) 등의 순임.
- 향후 가정용비디오게임 이용 의향에 대해서는 '재미있는 소프트웨어가 있으면 해보고 싶다'는 응답이 26.4%, '해 볼 생각이 전혀 없다'는 응답이 43.8%로 나타남.

3) 모바일게임 이용 현황 및 특성

- 모바일게임(스마트폰, 태블릿용 게임) 이용 경험자는 40.8%, 이들 중 '지금도 지속적으로 이용하고 있다'는 응답은 23.0%, '1~2번 정도 이용해 보았다' 10.8%, '지금은 거의 이용하고 있지 않다' 7.0%로 나타남.
- 유료 플레이 상황을 알아본 결과, '유료 게임을 하고 있다'는 응답은 26.5%, '무료 게임만 한다'는 응답은 73.5%로 나타남.
- 향후 모바일게임 이용 의향을 질문한 결과, '전혀 해 볼 생각이 없다'는 응답이 42.7%, '나에게 재미있는 소프트웨어가 있으면 해보고 싶다' 29.2%, '별로 해 볼 생각이 없다' 19.4%의 순이었음. '적극적으로 즐기고 싶다'는 응답은 8.6%였음.

4) 아케이드게임 이용 현황 및 특성

- 아케이드게임 이용 경험자는 76.8%로 이들 중 '1~2번 정도 이용해 보았다' 37.4%, '이전에는 자주 이용하였지만 지금은 거의 이용하고 있지 않다' 28.1%, '지금까지 한 번도 이용해 보지 않았다' 23.2% 등의 순서를 보임.
- 좋아하는 아케이드게임으로 '크레인게임'이 73.9%로 가장 높았음. 다음으로 '메달게임'(50.2%), '가챠가챠, 가샤폰 등의 판매기'(46.0%)의 순으로 나타남.
- 향후 아케이드게임 이용 의향에 대한 긍정적인 응답은 28.1%(적극적으로 즐기고 싶다 4.4%, 재미있는 소프트웨어가 있으면 해보고 싶다 23.7%)로, 부정적 응답은 71.9%(해볼 생각이 별로 없다 29.9%, 해볼 생각이 전혀 없다 42.0%)로 나타남.

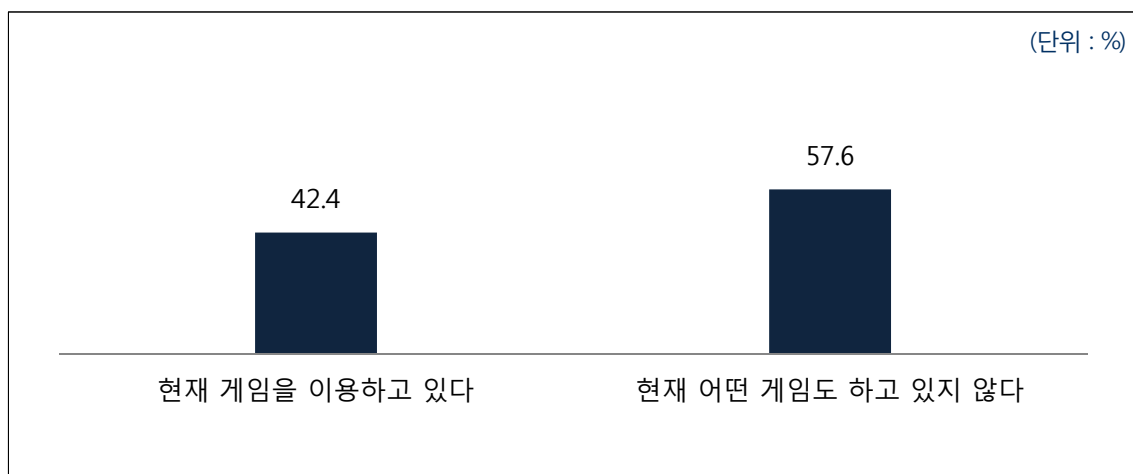
제3절 조사결과

1. 게임 일반에 대한 이용행태

1) 게임 이용률

- 전체 응답자들 중에서 '현재 게임을 이용하고 있다'는 응답자가 42.4%, '현재 어떤 게임도 하고 있지 않다'고 답한 응답자가 57.6%로 나타나, 게임을 이용하지 않는 응답자의 비율이 15.2% 더 높았음.

〈그림 3-1-1〉 게임 이용률 - 일본



제2부 한·일 게임이용자 조사

- 남자는 47.2%, 여자는 37.6%로 남자가 여자보다 게임 이용 비율이 높음. 연령별로는 10~14세의 응답자들이 85.5%로 가장 높은 비율을 보였고, 다음으로 15~19세(75.6%), 3~9세(70.9%), 25~29세(69.9%) 등의 순이었음.
- 50세 이후부터는 게임 이용률이 급격히 낮아져 70~79세의 이용률은 3.8%로 나타남.

〈표 3-1-1〉 게임 이용률 - 일본

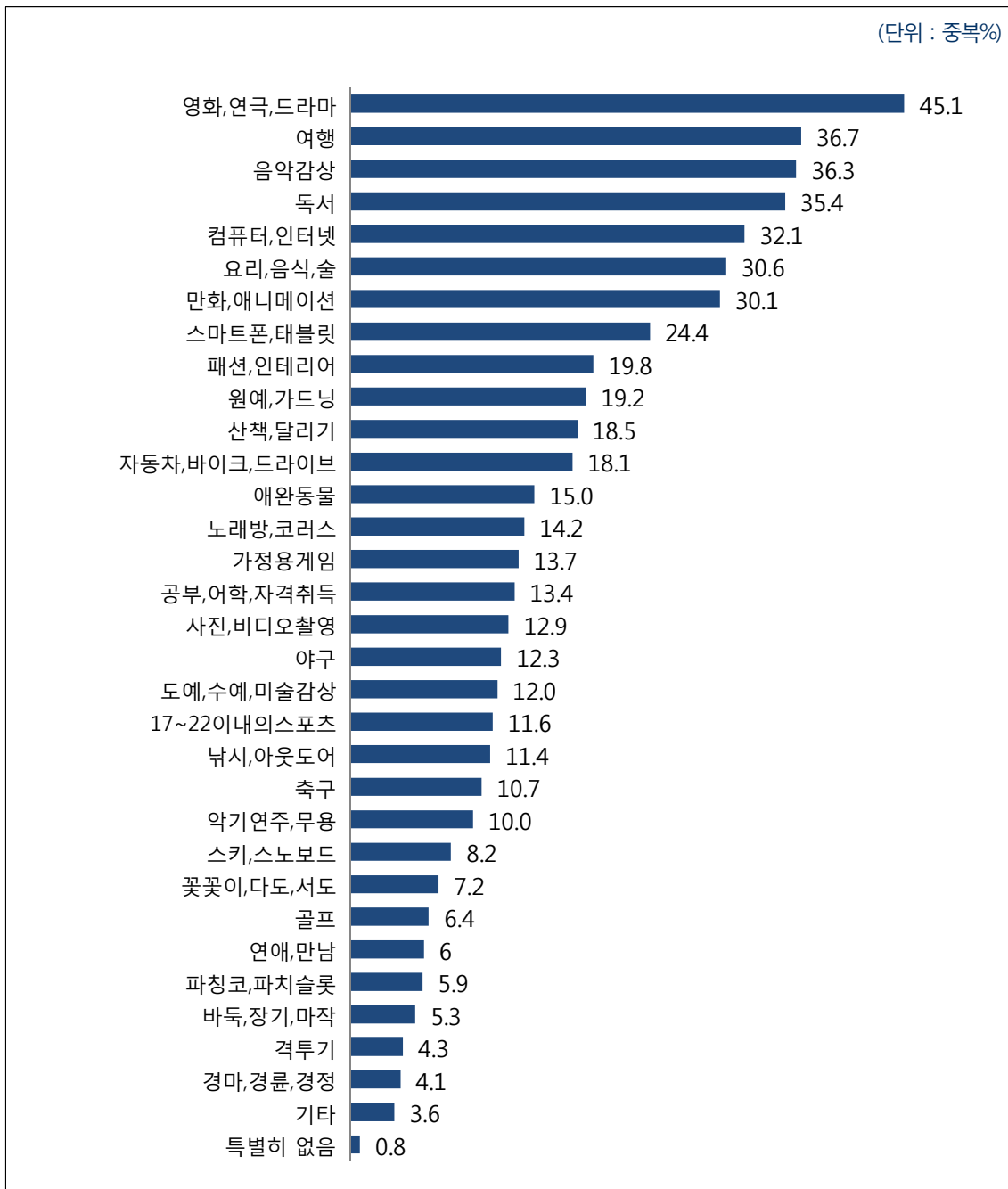
(단위: %, n=2,515)

		현재 게임을 이용하고 있다	현재 어떤 게임도 하고 있지 않다
전체		42.4	57.6
성별	남자	47.2	52.8
	여자	37.6	62.4
연령	3~9세	70.9	29.1
	10~14세	85.5	14.5
	15~19세	75.6	24.4
	20~24세	69.5	30.5
	25~29세	69.9	30.1
	30~34세	65.9	34.1
	35~39세	60.4	39.6
	40~49세	42.9	57.1
	50~59세	18.2	81.8
	60~69세	9.1	90.9
	70~79세	3.8	96.2

2) 여가시간에 즐겨하는 활동

- 여가시간에 즐겨하는 활동 1순위는 '영화/연극/드라마'(45.1%)로 나타났으며, 다음으로 '여행'(36.7%), '음악 감상'(36.3%), '독서'(35.4%), '컴퓨터/인터넷'(32.1%)등의 순서를 보였음.
- '바둑/장기/마작'(5.3%), '격투기'(4.3%), '경마/경륜/경정'(4.1%) 등의 활동은 상대적으로 저조한 편임.

〈그림 3-1-2〉 여가시간에 즐겨하는 활동 - 일본

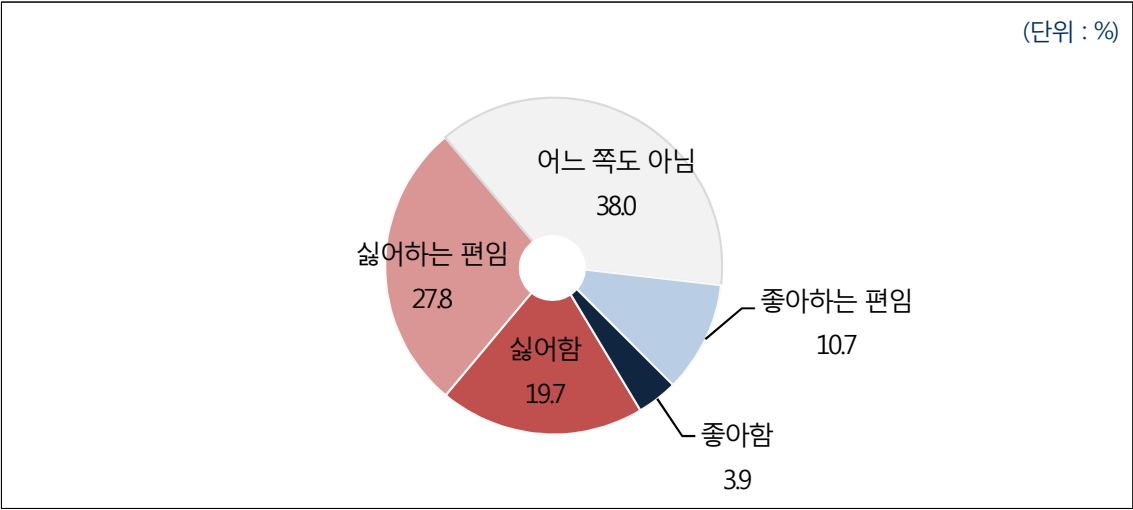


2. 게임 일반에 대한 인식 및 전망

1) 게임에 대한 호감

○ 게임을 이용하지 않은 비이용자를 대상으로 게임에 대한 호감 여부를 물어본 결과, 게임에 대한 부정적 감정이 47.5%(싫어함 19.7%+싫어하는 편임 27.8%)로, 긍정적 감정을 14.6%(좋아함 3.9%+좋아하는 편임 10.7%)보다 높았음.

〈그림 3-2-1〉 게임에 대한 호감 - 일본



- 남자(16.8%)가 여자(13.7%)보다 게임에 대해 긍정적인 감정을 갖는 비율이 높았고, 여자(49.3%)가 남자(42.9%)보다 부정적인 감정을 갖는 비율이 높았음.
- 게임에 대한 부정적 감정은 3~14세 연령대에서 24.1%, 60~79세 연령대에서 56.1%로 나타났고, 전반적으로 연령이 높아질수록 게임에 대해 부정적인 감정도 높았음.

〈표 3-2-1〉 게임에 대한 호감 - 일본

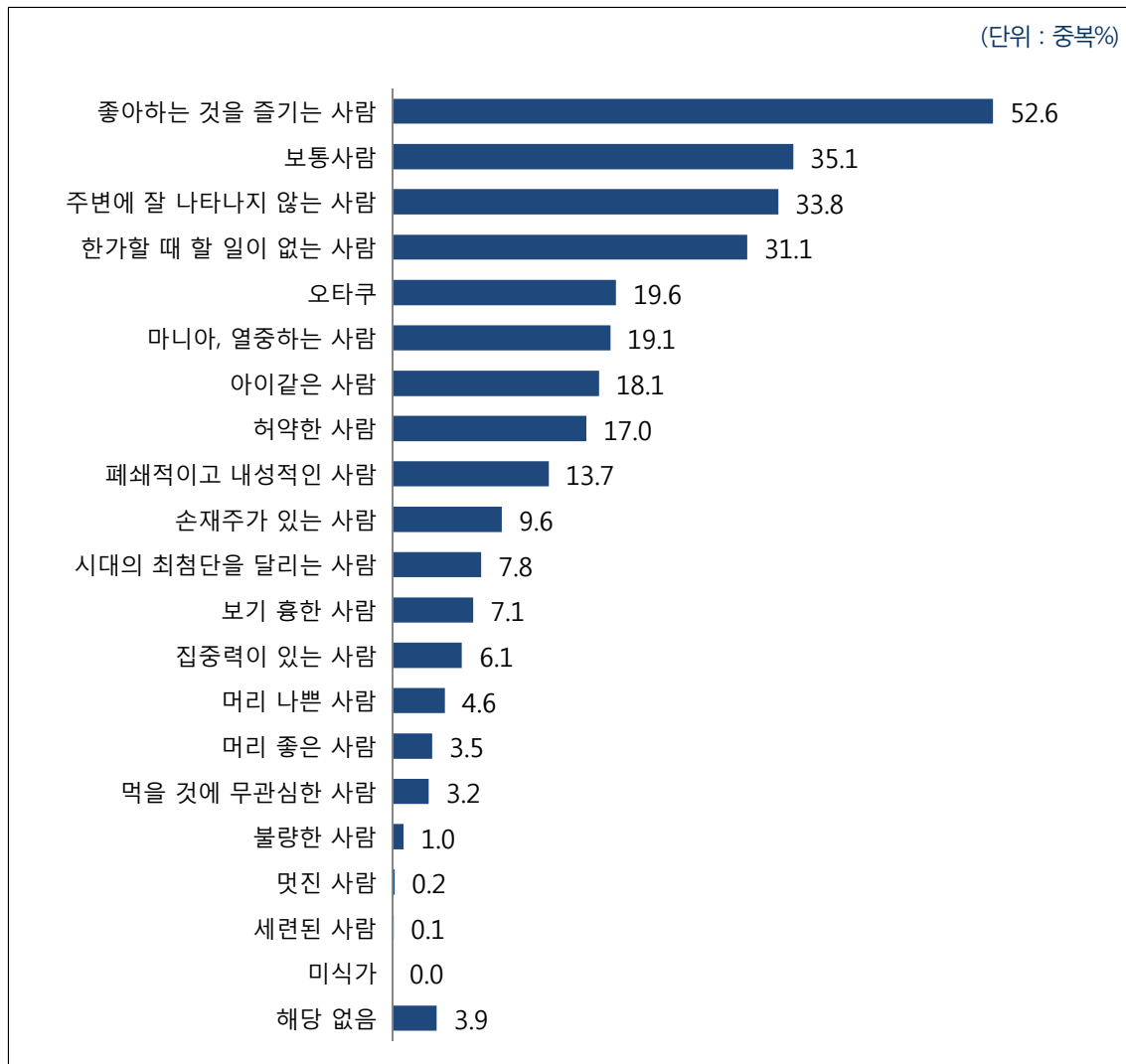
(단위: %, n=1,287)

		사례수 (명)	좋아함	좋아하는 편임	어느 쪽도 아님	싫어하는 편임	싫어함
전체		(1,287)	3.9	10.7	38.0	27.8	19.7
성별	남자	(600)	4.5	12.3	40.2	23.6	19.3
	여자	(687)	3.6	10.1	37.1	29.5	19.8
연령	3~14세	(94)	2.8	29.2	43.9	13.4	10.7
	15~24세	(64)	27.6	22.2	45.1	4.4	0.8
	25~39세	(176)	4.8	19.6	41.6	16.1	17.9
	40~59세	(474)	2.4	7.5	38.5	31.1	20.1
	60~79세	(479)	2.2	6.1	35.5	32.8	23.3

2) 게임 이용자에 대한 이미지

- 게임 비이용자들이 게임 이용자에 대해 갖고 있는 이미지를 살펴 본 결과, 52.6%가 '좋아하는 것을 즐기는 사람'이라 생각한다고 응답함. 다음으로 '보통사람'(35.1%), '주변에 잘 나타나지 않는 사람'(33.8%), '한가할 때 할 일이 없는 사람'(31.1%), '오타쿠'(19.6%) 등의 순서를 보임.

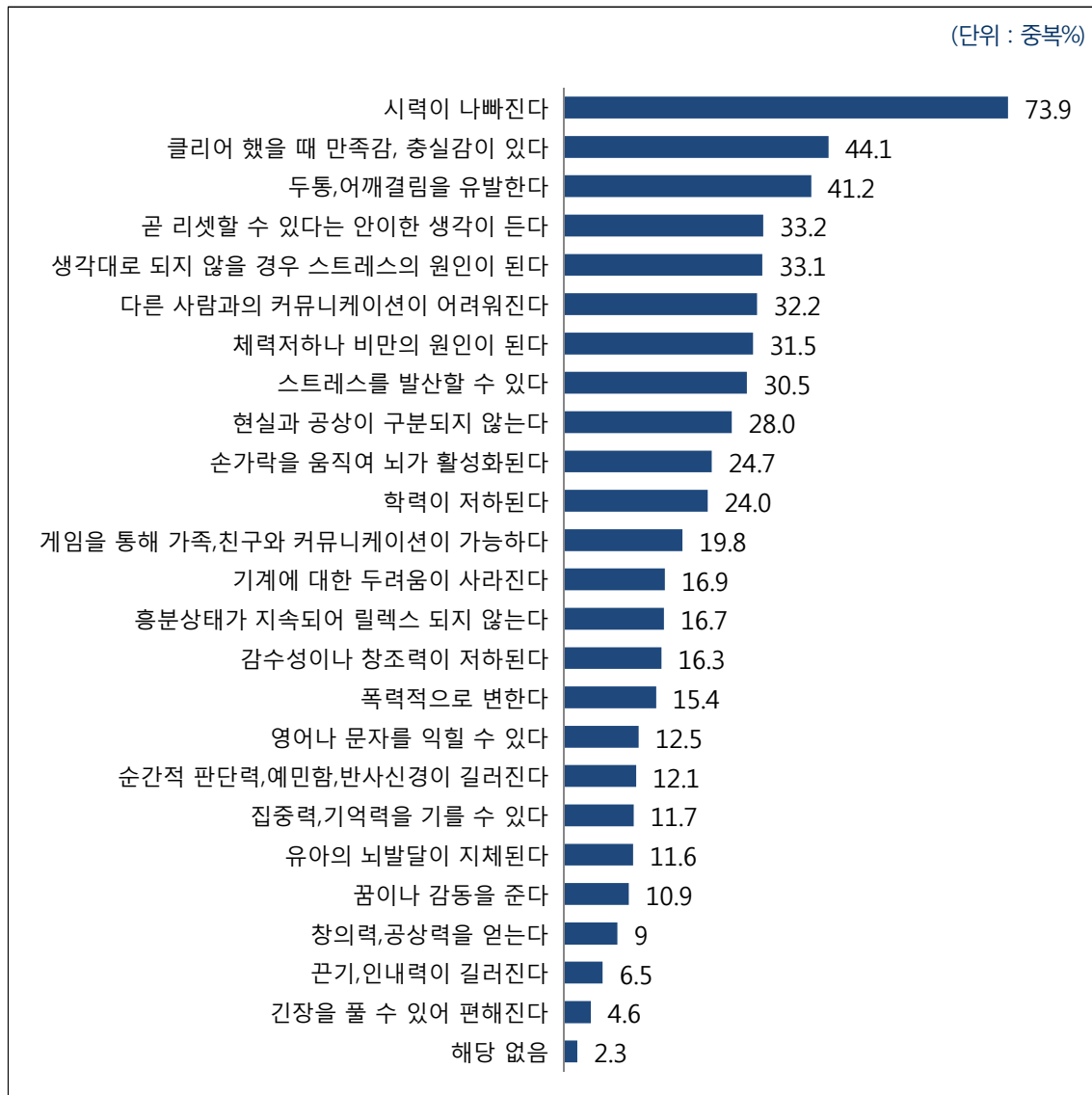
〈그림 3-2-2〉 게임 이용자에 대한 이미지 - 일본



3) 게임 영향 및 효과에 대한 이미지

- 전체 응답자를 대상으로 게임의 영향 및 효과에 대해 조사한 결과, '시력이 나빠진다'라는 응답이 73.9%로 가장 높게 나타났다. 다음으로 '클리어 했을 때 만족감, 충족감을 얻을 수 있다'(44.1%), '두통, 어깨 결림을 유발한다'(41.2%), '곧 리셋할 수 있다는 안이한 생각이 든다'(33.2%) 등의 순서를 나타냄.

〈그림 3-2-3〉 게임 영향 및 효과에 대한 이미지 - 일본

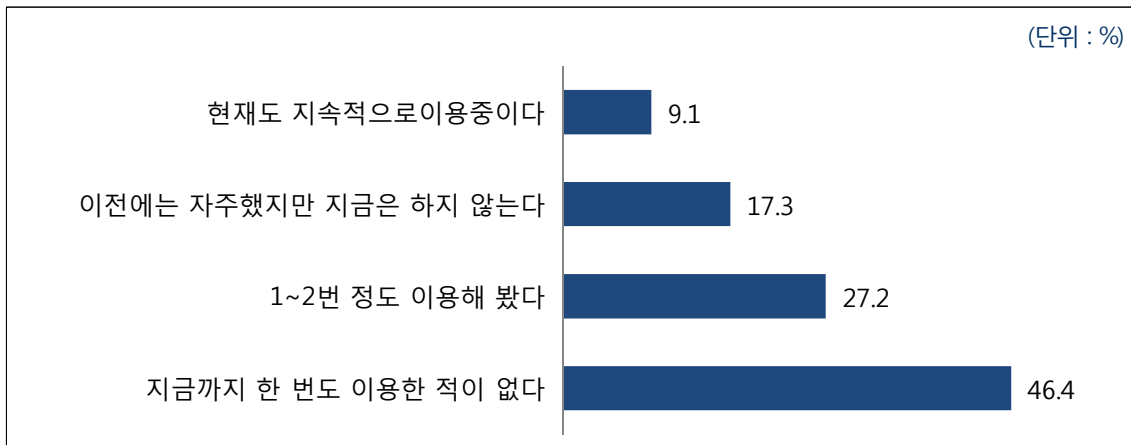


3. PC게임 이용 현황 및 특성

1) PC게임 이용 경험

- PC게임 이용 경험에 대해 '지금까지 한 번도 한 적이 없다'라는 응답이 46.4%로 나타남. '1~2번 정도 이용해 봤다'(27.2%), '현재도 지속적으로 이용중이다'(9.1%)는 응답은 상대적으로 낮았음.

〈그림 3-3-1〉 PC게임 이용 경험 - 일본



- PC게임을 이용한 경험이 없다는 응답은 여자(51.6%)가 남자(41.2%)보다 더 높았음. 현재 PC게임을 지속적으로 하고 있다고 답한 비율은 남자(10.8%)가 여자(7.4%)보다 높게 나타났음.
- 60~79세 연령대의 응답자들 사이에서는 PC게임을 경험하지 않은 비율이 70% 이상으로 높았음. 이 연령대에서는 PC게임에 대한 인지도뿐만 아니라 PC게임의 이용 경험도 매우 낮은 것을 알 수 있음.

〈표 3-3-1〉 PC게임 이용 경험 - 일본

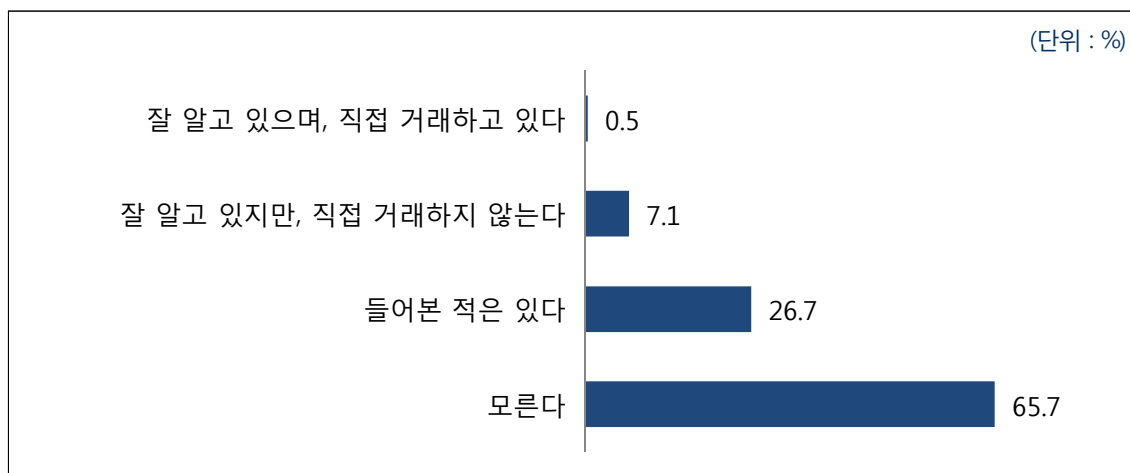
(단위: %, n=2,515)

	사례수 (명)	현재도 지속적으로 이용중이다	이전에는 자주 했지만 지금은 하지 않는다	1~2번 정도 이용해 봤다	지금까지 한 번도 이용한 적이 없다
전체	(2,515)	9.1	17.3	27.2	46.4
성별					
남자	(1,219)	10.8	17.8	30.2	41.2
여자	(1,296)	7.4	16.8	24.2	51.6
연령					
3~9세	(194)	7.2	9.8	28.1	54.9
10~14세	(248)	16.5	27.3	28.0	28.2
15~19세	(96)	10.5	30.5	30.8	28.2
20~24세	(109)	21.4	27.5	40.3	10.8
25~29세	(137)	10.8	30.2	41.1	17.9
30~34세	(171)	8.5	23.1	32.1	36.3
35~39세	(184)	7.9	18.9	30.5	42.7
40~49세	(440)	7.0	21.4	37.2	34.4
50~59세	(341)	9.7	15.1	26.2	49.0
60~69세	(380)	6.4	8.3	14.9	70.3
70~79세	(215)	7.0	6.4	11.1	75.5

2) 아이템 현금거래에 대한 인지도

- 아이템 현금거래에 대해서는 '모른다'는 응답이 65.7%로 가장 높음. '들어본 적은 있다'가 26.7%, '잘 알고 있지만, 직접 거래하지 않는다'가 7.1%로 나타남.

〈그림 3-3-2〉아이템 현금거래에 대한 인지도 - 일본



- 3~9세, 60세 이상 연령대를 제외하면 대체로 아이템 현금거래에 대해 인지하고 있음.

〈표 3-3-2〉아이템 현금거래에 대한 인지도 - 일본

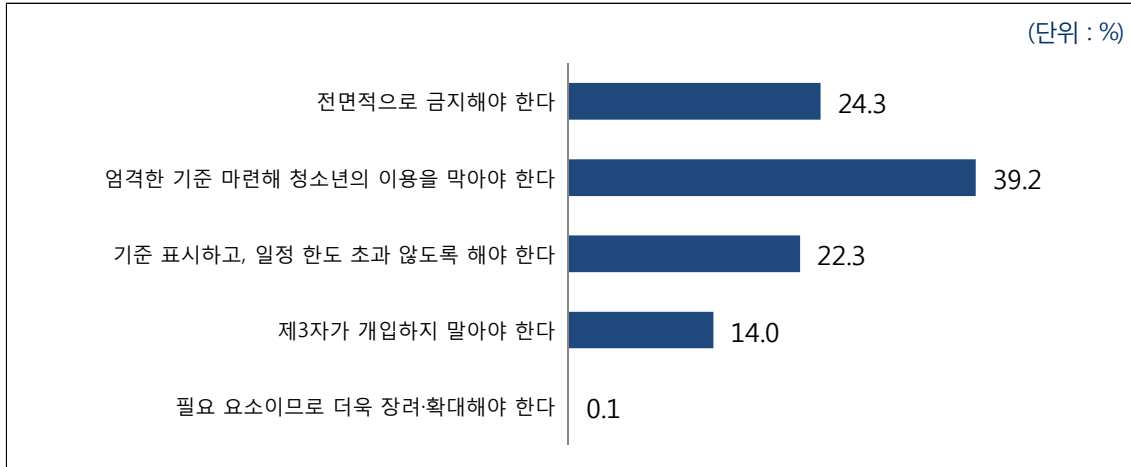
(단위: %, n=2,498)

		사례수 (명)	잘 알고 있으며, 직접 거래 하고 있다	잘 알고 있지만, 거래하지 않는다	들어본 적은 있다	모른다
전체		(2,498)	0.5	7.1	26.7	65.7
성별	남자	(1,215)	1.0	9.8	28.7	60.5
	여자	(1,283)	0	4.4	24.6	71.0
연령	3~9세	(194)	0.5	7.1	26.7	65.7
	10~14세	(248)	0.3	2.9	11.0	85.8
	15~19세	(96)	0.4	4.8	23.2	71.7
	20~24세	(109)	1.7	18.0	31.4	49.0
	25~29세	(137)	4.2	30.9	24.5	40.4
	30~34세	(170)	1.0	13.6	28.5	56.8
	35~39세	(183)	0.3	10.0	33.9	55.8
	40~49세	(434)	0.5	7.8	34.2	57.5
	50~59세	(337)	0	8.7	33.5	57.8
	60~69세	(377)	0.2	3.1	30.5	66.1
	70~79세	(213)	0	0.6	26.6	72.8

3) 아이템 현금거래에 대한 견해

- 아이템 현금거래에 대해 '엄격한 기준 마련해 청소년의 이용을 막아야 한다'는 응답이 39.2%로 가장 높음. '전면적으로 금지해야 한다'는 응답은 24.3%, '제3자가 개입하지 말아야 한다'는 응답은 14.0%로 나타남.

〈그림 3-3-3〉 아이템 현금거래에 대한 견해 - 일본



- 40~59세 연령대에서는 '엄격한 기준을 마련하고 청소년의 이용을 막아야 한다'는 의견이 44.8%로 가장 높게 나타남. 반면에 20~24세 연령대에서는 '이용자 스스로 결정한 문제이므로 제3자가 개입해서는 안된다'라는 응답이 25.3%로 비교적 높음.

〈표 3-3-3〉 아이템 현금거래에 대한 견해 - 일본

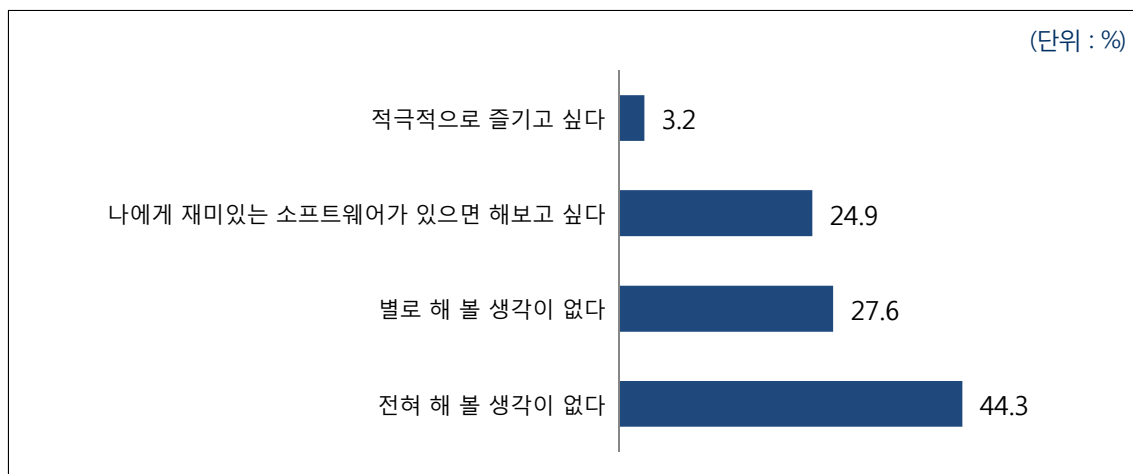
(단위: %, n=2,453)

	사례수 (명)	전면적으로 금지해야 한다	엄격한 기준 마련해 청소년의 이용을 막아야 한다	기준 표시하고, 일정 한도 초과 않도록 해야 한다	제3자가 개입하지 말아야 한다	필요 요소이므로 더욱 장려·확대해야 한다
전체	(2,453)	24.3	39.2	22.3	14.0	0.1
성별						
남자	(1,196)	24.7	37.4	21.5	16.1	0.2
여자	(1,257)	23.8	41.1	23.1	11.9	0
연령						
3~9세	(194)	19.8	47.0	20.6	12.6	0
10~14세	(246)	24.1	45.5	23.4	6.1	0.8
15~19세	(95)	19.6	31.6	34.3	14.0	0.4
20~24세	(106)	9.8	32.9	32.1	25.3	0
25~29세	(136)	14.2	25.8	41.3	18.3	0.5
30~34세	(168)	25.9	33.2	23.6	17.4	0
35~39세	(183)	20.4	39.1	26.0	14.2	0.3
40~49세	(432)	19.3	44.8	21.6	14.2	0.1
50~59세	(329)	22.0	44.8	23.7	9.4	0
60~69세	(363)	36.6	38.9	13.2	11.3	0
70~79세	(201)	36.8	34.2	11.2	17.8	0

4) 향후 PC게임 이용 의향

- 향후 PC게임 이용 의향에 대해 질문한 결과, '전혀 해볼 생각이 없다'라는 응답 비율이 44.3%로 나타남. '별로 해 볼 생각이 없다'(27.6%), '재미있는 소프트웨어가 있으면 해보고 싶다'(24.9%), '적극적으로 즐기고 싶다'(3.2%) 등으로 나타나, 전반적으로 향후에 PC게임을 이용할 의향이 낮은 것을 확인할 수 있음.
- '전혀 해볼 생각이 없다'는 응답은 여자가 47.2%, 남자가 41.5%를 기록했다. '적극적으로 즐기고 싶다'는 응답은 남자가 4.6%로 여자의 1.9%보다 높음. 향후에 남자가 여자보다 PC게임을 즐길 가능성이 높을 것으로 예상할 수 있음.

〈그림 3-3-4〉 향후 PC게임 이용 의향 - 일본



- '적극적으로 즐기고 싶다'는 응답은 20~24세와 25~29세 연령대에서 각각 17.6%, 6.8%로 가장 높았음. '나에게 재미있는 소프트웨어가 있으면 해보고 싶다'는 응답은 15~19세와 20~24세 연령대에서 각각 41.6%, 35.6%로 가장 높았음.

〈표 3-3-4〉 향후 PC게임 이용 의향 - 일본

(단위: %, n=2,473)

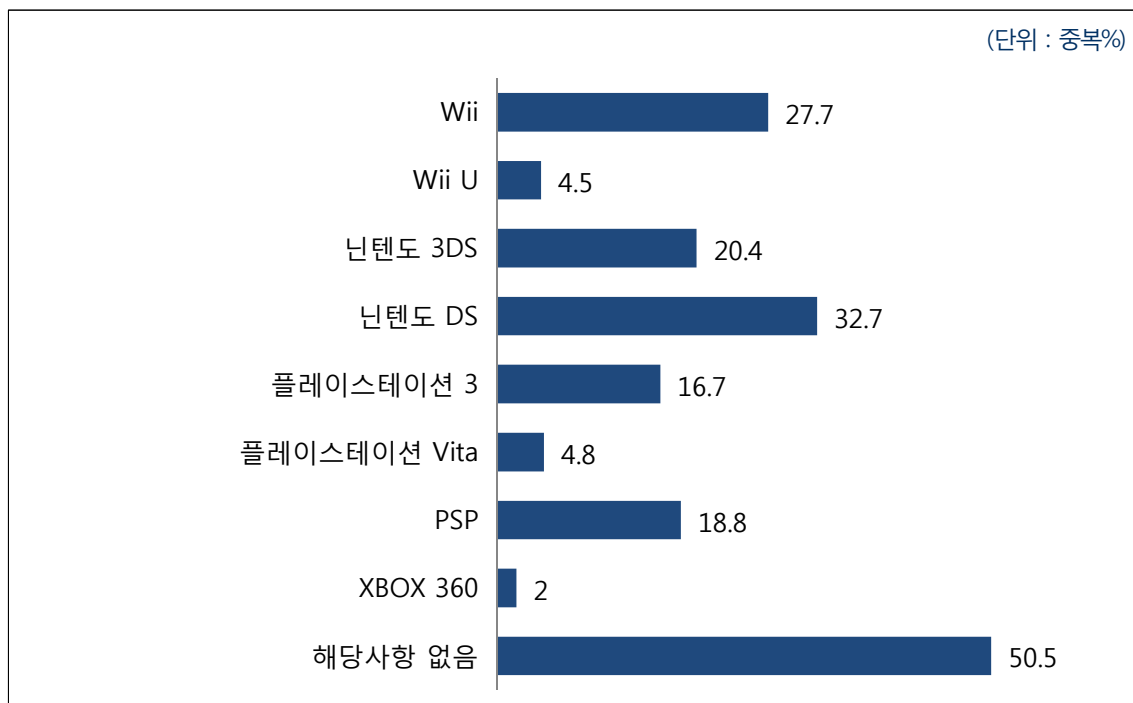
		사례수 (명)	적극적으로 즐기고 싶다	나에게 재미있는 소프트웨어가 있으면 해보고 싶다	별로 해 볼 생각이 없다	전혀 해 볼 생각이 없다
전체		(2,473)	3.2	24.9	27.6	44.3
성별	남자	(1,204)	4.6	27.4	26.5	41.5
	여자	(1,269)	1.9	22.3	28.6	47.2
연령	3~9세	(191)	3.4	35.9	28.3	32.4
	10~14세	(247)	4.7	40.9	28.5	25.9
	15~19세	(96)	4.0	46.4	18.3	31.3
	20~24세	(109)	17.6	41.6	15.2	25.6
	25~29세	(137)	6.8	35.6	25.8	31.7
	30~34세	(168)	3.0	24.9	40.3	31.8
	35~39세	(183)	4.1	20.7	27.9	47.4
	40~49세	(431)	1.7	23.6	30.1	44.6
	50~59세	(336)	1.2	23.3	31.0	44.4
	60~69세	(370)	0.7	11.8	27.8	59.7
	70~79세	(205)	0.9	10.9	22.4	65.9

4. 비디오게임(콘솔게임) 이용 현황 및 특성

1) 보유 중인 비디오게임기

○ 보유하고 있는 비디오게임 하드웨어 중에서는 '해당사항 없음'(50.5%)을 제외하고, '닌텐도 DS'라는 응답이 32.7%로 가장 많음. 다음으로는 'Wii'(27.7%), '닌텐도 3DS'(20.4%), 'PSP'(18.8%) 등의 순으로 나타남.

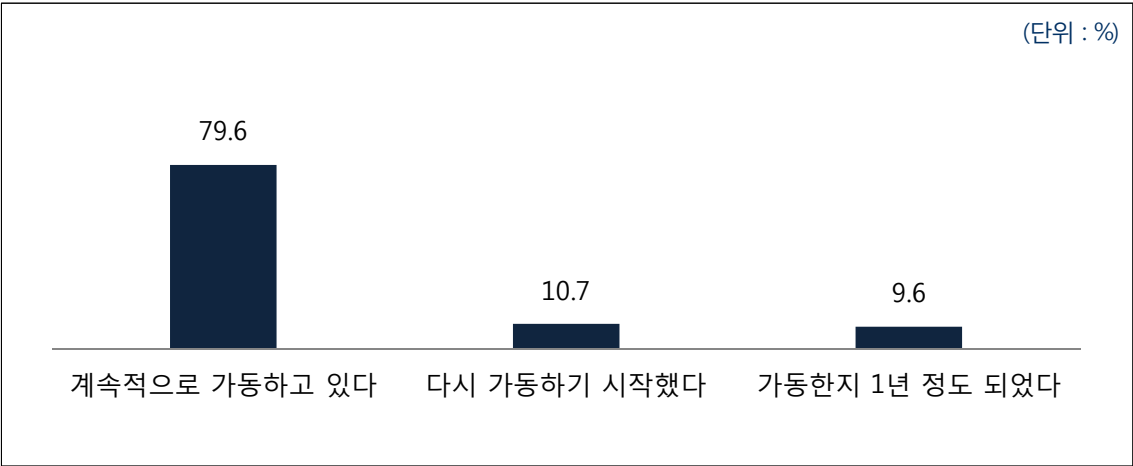
〈그림 3-4-1〉 보유 중인 비디오게임기 - 일본



2) 비디오게임기 가동 상황

○ 비디오게임 하드웨어를 가동했는지의 여부를 질문한 결과, 전체 응답자의 79.6%는 계속적으로 가동하고 있다고, 10.7%는 다시 가동하기 시작했으며, 9.6%는 가동한지 1년 정도 되었다고 응답함. 계속적으로 가동하고 있는 이들이 절반 이상임을 확인할 수 있음.

〈그림 3-4-2〉 비디오게임기 가동 상황 - 일본



- 10~14, 50~59세의 경우 94.4%가 계속적으로 비디오게임기를 가동하고 있다고 답했음. 다음으로 40~49세(93.8%), 25~29세(86.3%), 20~24세(84.3%) 등의 순이었음. 전반적으로 연령대가 높아지면서 가동률도 낮아짐.

〈표 3-4-1〉 비디오게임기 가동 상황 - 일본

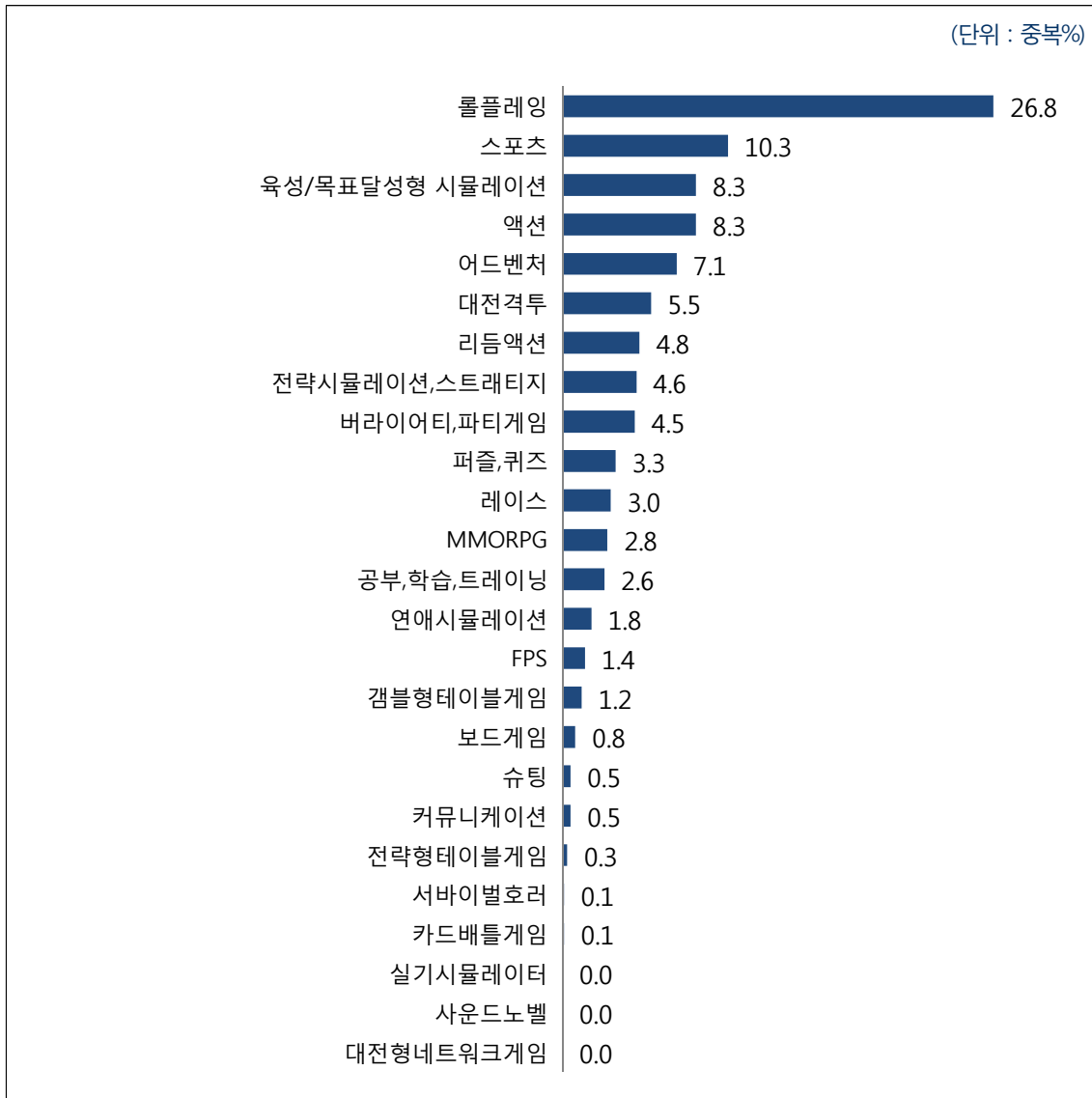
(단위: %, n=463)

		사례수 (명)	계속적으로 가동하고 있다	다시 가동하기 시작했다	가동한지 1년 정도 되었다
전체		(463)	79.6	10.7	9.6
연령	3~9세	(84)	60.5	3.8	35.6
	10~14세	(143)	94.4	4.5	1.2
	15~19세	(20)	83.9	16.1	0
	20~24세	(34)	84.3	12.2	3.5
	25~29세	(42)	86.3	13.7	0
	30~34세	(35)	72.8	27.2	0
	35~39세	(33)	77.0	18.7	4.2
	40~49세	(46)	93.8	3.9	2.3
	50~59세	(14)	94.4	5.9	0
	60~69세	(11)	67.2	32.8	0
	70~79세	(1)	100	0	0

3) 좋아하는 비디오게임 장르

○ 좋아하는 비디오게임 장르를 묻는 질문에는 '롤플레이'이라는 응답이 26.8%로 가장 많은 비중을 차지함. 다음은 '스포츠'(10.3%), '육성/목표달성형 시뮬레이션', '액션'(8.3%), '어드벤처'(7.1%) 등의 순이었고, '대전격투'이라는 응답도 5.5%로 높은 편임.

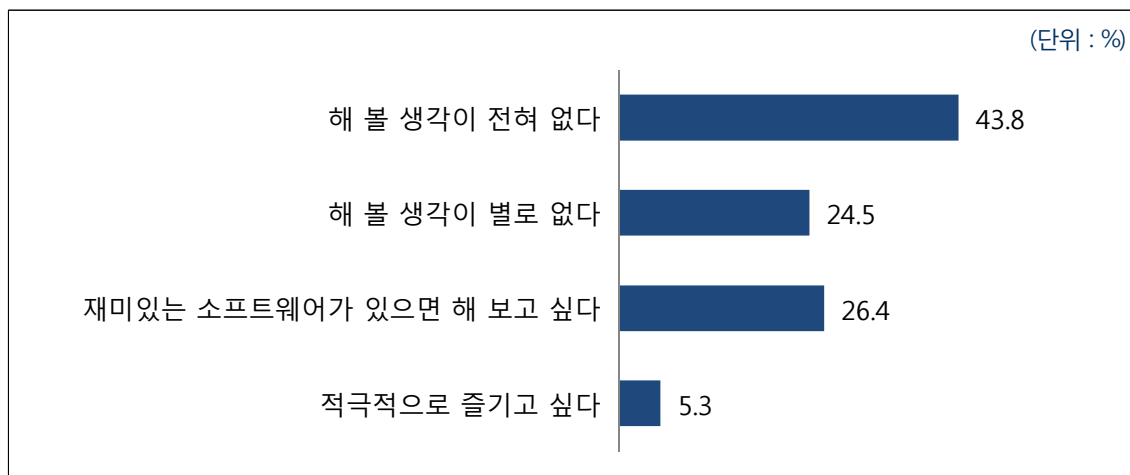
〈그림 3-4-3〉 좋아하는 비디오게임 장르 - 일본



4) 향후 가정용게임기로 가정용비디오게임 이용 의향

- 향후 가정용게임기로 가정용비디오게임 이용 의향에 대해 알아본 결과, '해 볼 생각이 전혀 없다'는 응답이 43.8%, '재미있는 소프트웨어가 있으면 해보고 싶다'는 응답이 26.4%로 나타남. 향후 이용에 대한 부정적인 의견이 긍정적인 의견보다 다소 많음을 알 수 있음.

〈그림 3-4-4〉 향후 비디오게임 이용 의향 - 일본



- 여자는 남자에 비해 향후 비디오게임 이용에 대해 부정적인 의견이 긍정적인 의견보다 약간 높은 것으로 나타남.
- 적극적으로 비디오게임을 이용할 의향이 가장 높은 연령은 3~9세(20.5%)였음. 연령이 높아질수록 전반적으로 비디오게임의 이용 의향이 낮아지는 것으로 나타남.

〈표 3-4-2〉 향후 비디오게임 이용 의향 - 일본

(단위: 명/%, n=2,456)

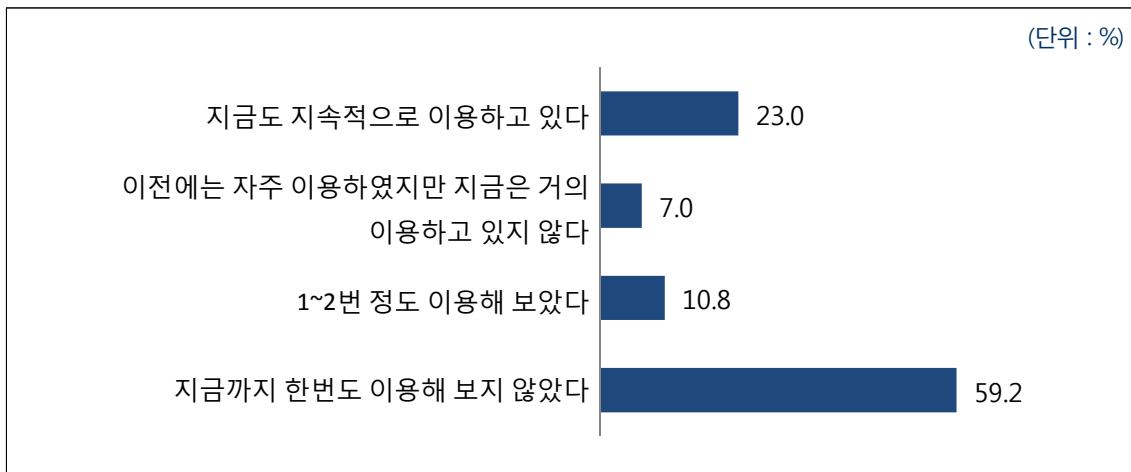
		사례수 (명)	적극적으로 즐기고 싶다		재미있는 소프트웨어가 있으면 해 보고 싶다		해 볼 생각이 별로 없다		해 볼 생각이 전혀 없다	
			명	%	명	%	명	%	명	%
전체		(2,456)	6,002	5.3	30,037	26.4	27,848	24.5	49,822	43.8
성별	남자	(1,185)	3,906	7.0	16,709	29.9	12,171	21.8	23,109	41.3
	여자	(1,271)	2,096	3.6	13,328	23.1	15,677	27.1	26,714	46.2
연령	3~9세	(187)	1,929	20.5	4,658	49.5	1,856	19.7	971	103
	10~14세	(236)	823	14.8	2,625	47.1	1,299	23.3	828	14.9
	15~19세	(92)	601	11.2	2,549	47.5	1,089	20.3	1,129	21.0
	20~24세	(103)	1,173	19.5	2,663	44.4	595	9.9	1,573	26.2
	25~29세	(135)	388	5.7	2,867	42.0	1,580	23.2	1,988	29.1
	30~34세	(166)	369	5.0	3,383	45.4	2,104	28.3	1,588	21.3
	35~39세	(183)	334	3.7	3,093	34.2	3,085	34.1	2,539	28.1
	40~49세	(432)	262	1.5	4,988	28.5	4,909	28.1	7,319	41.9
	50~59세	(336)	96	0.6	1,619	10.8	4,540	30.3	8,704	58.2
	60~69세	(378)	27	0.1	1,191	6.5	4,125	22.6	12,876	70.7
	70~79세	(208)	0	0.0	402	3.0	2,667	19.9	10,307	77.1

5. 모바일게임(스마트폰, 태블릿용 게임) 이용 현황 및 특성

1) 모바일게임 이용 경험

- 모바일게임(스마트폰, 태블릿용 게임) 이용 경험에 대한 조사 결과를 살펴보면, 비경험자가 59.2%로 절반 이상이며, '지금도 지속적으로 이용하고 있다'는 응답은 23.0%임.

〈그림 3-5-1〉 모바일게임 이용 경험 - 일본



- 여자(62.0%)가 남자(56.3%)보다 비이용의 정도가 높았음. 다만, 15~34세는 다른 연령대에 비해 현재 모바일게임을 활발하게 이용하고 있는 것으로 조사되었음.

〈표 3-5-1〉 모바일게임 이용 경험 - 일본

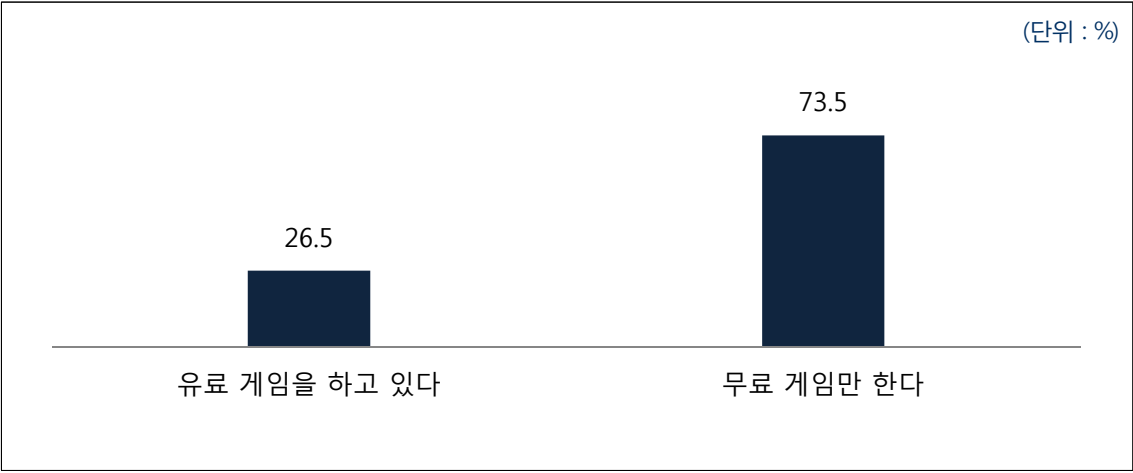
(단위: %, n=2,515)

		사례수 (명)	지금도 지속적으로 이용하고 있다	이전에는 자주 이용하였지만 지금은 거의 이용하고 있지 않다	1~2번 정도 이용해 보았다	지금까지 한번도 이용해 보지 않았다
전체		(2,515)	23.0	7.0	10.8	59.2
성별	남자	(1,219)	26.3	6.2	11.2	56.3
	여자	(1,296)	19.6	7.9	10.5	62.0
연령	3~9세	(194)	30.6	8.8	19.9	40.7
	10~14세	(248)	39.0	8.4	24.8	27.8
	15~19세	(96)	65.3	12.4	7.1	15.2
	20~24세	(109)	41.8	24.1	11.4	22.7
	25~29세	(137)	41.9	16.3	23.7	18.1
	30~34세	(171)	41.5	12.5	12.1	33.8
	35~39세	(184)	30.4	9.1	11.3	49.2
	40~49세	(440)	25.3	6.6	14.8	53.3
	50~59세	(341)	9.5	2.5	8.1	79.9
	60~69세	(380)	1.6	1.0	2.0	95.4
70~79세	(215)	0.2	0	1.8	98.0	

2) 모바일게임 유료 이용 상황

○ 유료 플레이 상황을 알아본 결과, '유료 게임을 하고 있다'는 응답은 26.5%, '무료 게임만 한다'는 응답은 73.5%로 나타남.

〈그림 3-5-2〉 모바일게임 유료 이용 상황 - 일본



- 남자(32.1%)는 여자(18.0%)에 비해 유료 게임을 즐기는 정도가 높음. 3~14세 연령대에서는 '유료 게임을 하고 있다'는 응답의 정도가 최고 16.7%로 높지 않은 반면, 15~79세 연령대에서는 '유료 게임을 하고 있다'는 응답의 정도가 최고 38.7%로 높은 편임.
- 대부분 학생 신분을 유지하면서 구매나 지불이 부모의 경제력에 영향 받을 확률이 높은 저연령대에 비해, 경제활동을 영위하고 구매나 지불을 자신의 의사로 결정하기 시작하는 15세 이상 연령대가 모바일게임의 유료 이용에 상대적으로 더 적극적일 수 있다고 추론해 볼 수 있음.

〈표 3-5-2〉 모바일게임 유료 이용 상황 - 일본

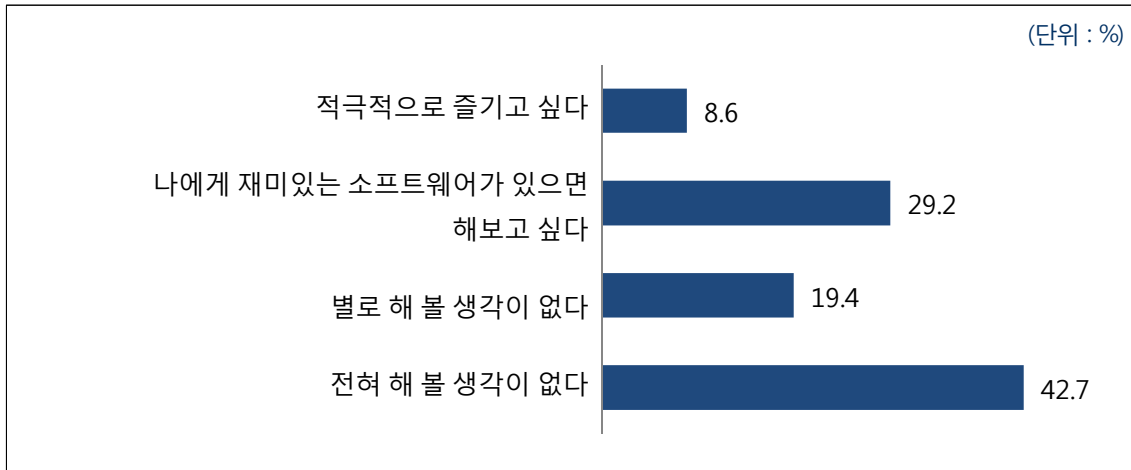
(단위: %, n=433)

		사례수 (명)	유료 게임을 하고 있다	무료 게임만 한다
전체		(433)	26.5	73.5
성별	남자	(217)	32.1	67.9
	여자	(216)	18.0	82.0
연령	3~14세	(106)	16.7	83.3
	15~24세	(77)	28.4	71.6
	25~39세	(144)	38.7	61.3
	40~59세	(102)	25.0	75.0
	60~79세	(4)	0	100.0

3) 향후 모바일게임 이용 의향

- 향후 모바일게임(스마트폰, 태블릿용 게임) 이용 의향을 질문한 결과, '전혀 해 볼 생각이 없다'는 응답이 42.7%로 가장 많았음. 다음으로 긍정적인 응답인 '나에게 재미있는 소프트웨어가 있으면 해보고 싶다'(29.2%), '별로 해 볼 생각이 없다'(19.4%)의 순이었음. '적극적으로 즐기고 싶다'는 응답은 8.6%로 나타남.

〈그림 3-5-3〉 향후 모바일게임 이용 의향 - 일본



- 향후 모바일게임 이용을 긍정적으로 고려하는 정도('나에게 재미있는 소프트웨어가 있으면 해보고 싶다', '적극적으로 즐기고 싶다')는 3~39세 연령대에서 높게 나타났다.

〈표 3-5-3〉 향후 모바일게임 이용 의향 - 일본

(단위: %, n=2,455)

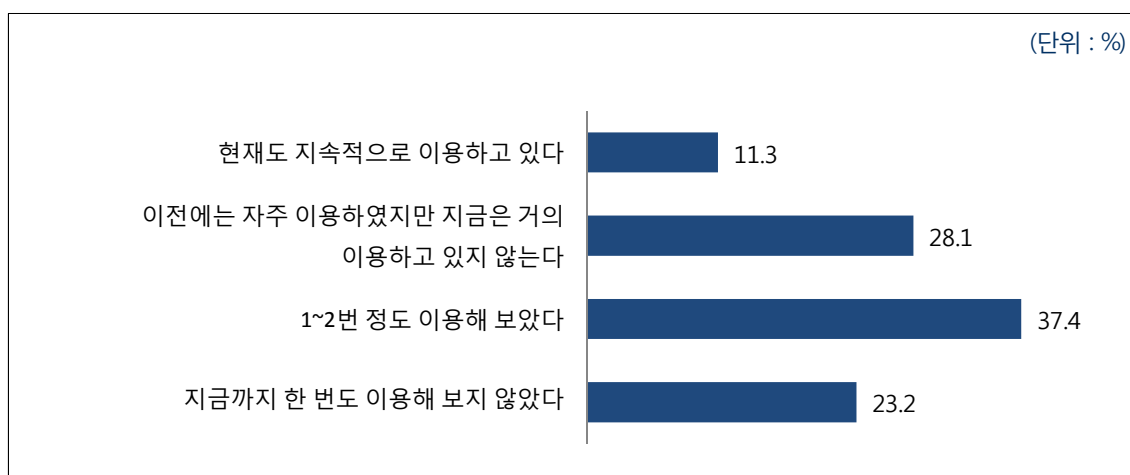
		사례수 (명)	적극적으로 즐기고 싶다	나에게 재미있는 소프트웨어가 있으면 해보고 싶다	별로 해 볼 생각이 없다	전혀 해 볼 생각이 없다
전체		(2,455)	8.6	29.2	19.4	42.7
성별	남자	(1,195)	9.8	29.5	18.5	42.1
	여자	(1,260)	7.3	28.8	20.3	43.6
연령	3~9세	(193)	13.4	47.5	18.3	20.8
	10~14세	(247)	13.8	53.0	16.6	16.5
	15~19세	(96)	24.0	59.0	7.8	9.2
	20~24세	(107)	15.8	63.0	7.7	13.5
	25~29세	(137)	18.1	54.4	7.3	20.2
	30~34세	(170)	10.9	49.0	25.3	14.9
	35~39세	(183)	13.9	31.4	23.0	31.6
	40~49세	(432)	7.7	29.6	22.1	40.7
	50~59세	(329)	3.9	11.2	30.8	54.1
	60~69세	(362)	0.2	6.0	21.8	72.0
	70~79세	(199)	0	0.8	12.8	56.4

6. 아케이드게임 이용 현황 및 특성

1) 아케이드게임 이용 경험

- 아케이드게임 이용 경험은 응답자의 37.4%가 '1~2번 정도 이용해 보았다'라고 답해 가장 많았음. 다음으로 '이전에는 자주 이용하였지만 지금은 거의 이용하고 있지 않다'(28.1%), '지금까지 한 번도 이용해 보지 않았다'(23.2%) 등의 순서를 보임.

〈그림 3-6-1〉 아케이드게임 이용 경험 - 일본



- 아케이드게임의 현 이용 비율은 3~9세(36.0%)가 가장 높았음. 10~14세가 27.3%로 뒤를 이었고 15~19세는 24.4%로 나타났음. '지금까지 한 번도 이용해 보지 않았다'에는 70~79세가 77.0%로 가장 많이 응답함.

〈표 3-6-1〉 아케이드게임 이용 경험 - 일본

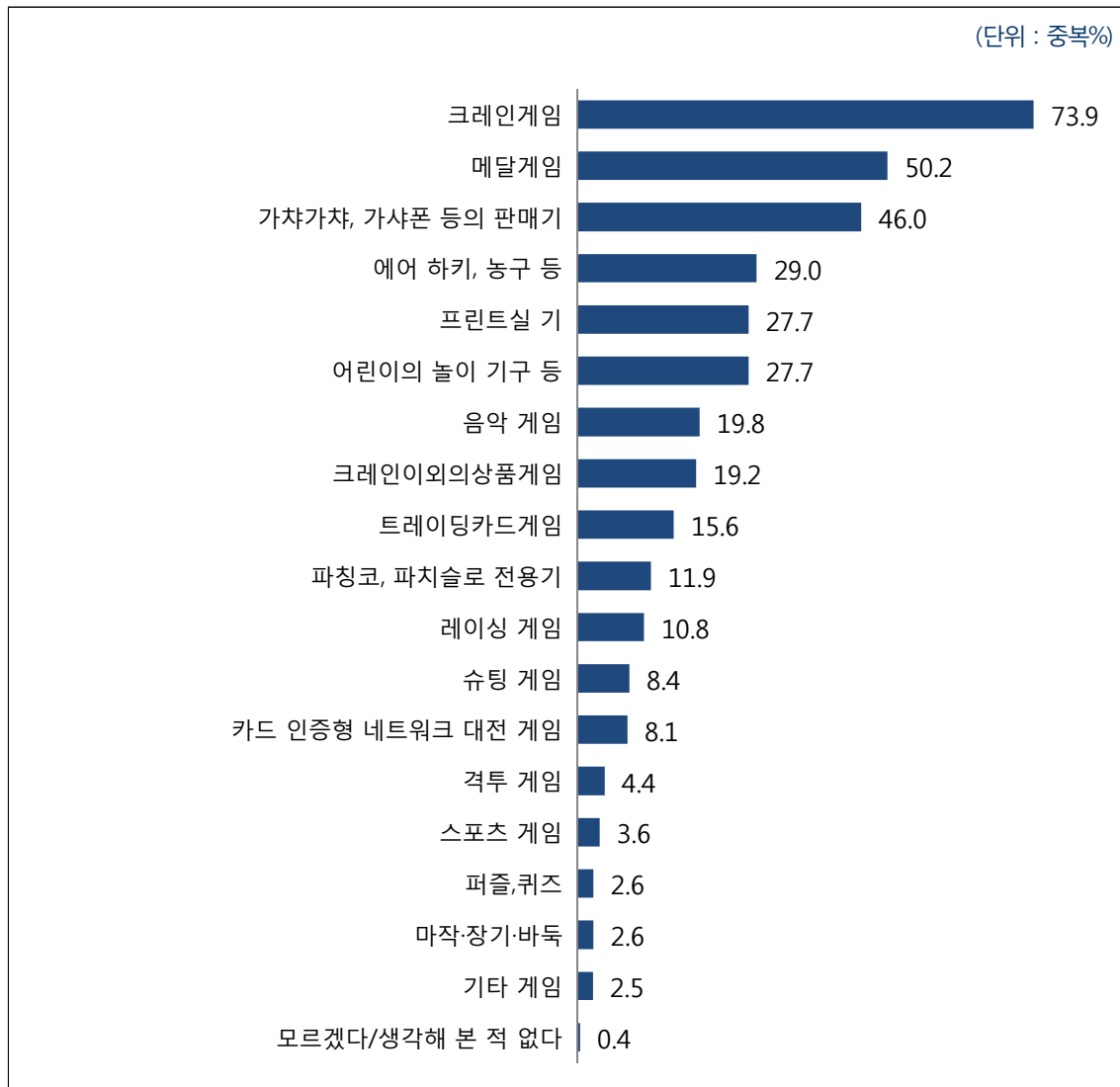
(단위: %, n=2,515)

		사례수 (명)	현재도 지속적으로 이용하고 있다	이전에는 자주 이용하였지만 지금은 거의 이용하고 있지 않는다	1 ~ 2 번 정도 이용해 보았다	지금까지 한 번도 이용해 보지 않았다
전체		(2,515)	11.3	28.1	37.4	23.2
성별	남자	(1,219)	12.4	37.3	31.0	19.4
	여자	(1,296)	10.3	19.2	43.7	26.9
연령	3~9세	(194)	36.0	18.0	37.8	8.2
	10~14세	(248)	27.3	31.0	36.1	5.6
	15~19세	(96)	24.4	42.9	32.1	0.5
	20~24세	(109)	13.4	53.1	31.1	2.4
	25~29세	(137)	15.5	40.7	42.7	1.0
	30~34세	(171)	15.9	49.1	21.4	11.0
	35~39세	(184)	12.6	39.8	35.6	12.0
	40~49세	(440)	10.3	37.6	42.5	9.6
	50~59세	(341)	2.2	28.9	52.6	16.2
	60~69세	(380)	1.1	7.9	42.1	48.8
	70~79세	(215)	0.0	4.7	18.3	77.0

2) 좋아하는 아케이드게임 종류

- 좋아하는 아케이드게임으로 '크레인게임'을 선택한 비율이 73.9%로 가장 높았음. 다음으로 '메달게임'(50.2%), '가챠가챠, 가샤폰 등의 판매기'(46.0%)의 순서를 보임.
- '퍼즐/퀴즈', '마작/장기/바둑'(2.6%), '스포츠 게임'(3.6%), '격투 게임'(4.4%) 등을 선택하는 비율은 상대적으로 낮게 나타남.

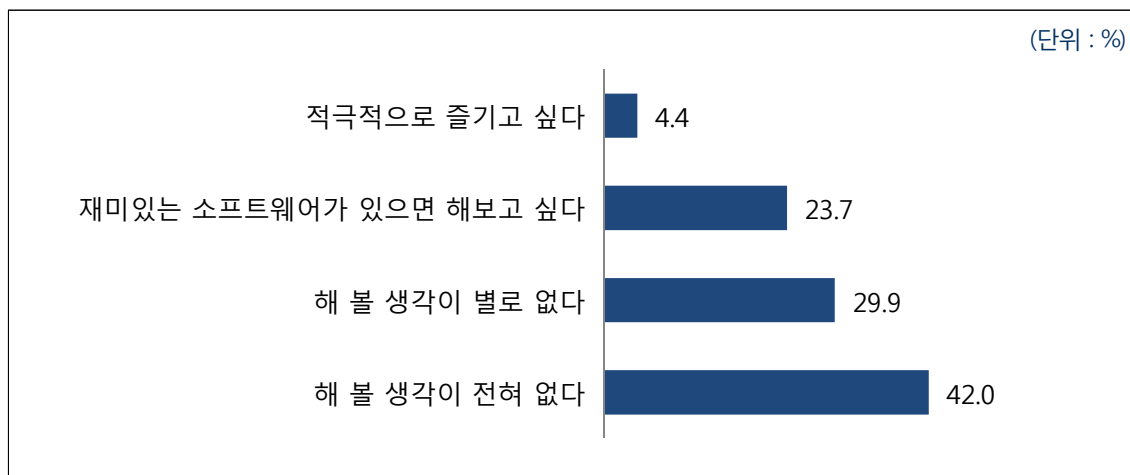
〈그림 3-6-2〉 좋아하는 아케이드게임 종류 - 일본



3) 향후 아케이드게임 이용 의향

- 향후 아케이드게임 이용 의향에 대한 긍정적인 응답은 28.1%(적극적으로 즐기고 싶다 4.4%, 재미있는 소프트웨어가 있으면 해보고 싶다 23.7%)로, 부정적 응답은 71.9%(해볼 생각이 별로 없다 29.9%, 해볼 생각이 전혀 없다 42.0%)로 나타남. 긍정적 응답과 부정적 응답의 정도는 남자와 여자가 크게 다르지 않았음.

〈그림 3-6-3〉 향후 아케이드게임 이용 의향 - 일본

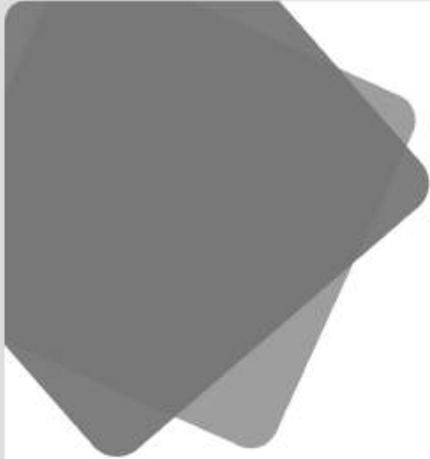


- 3~34세에 이르는 연령대에서는 아케이드게임에 대한 향후의 이용 의향이 다른 연령대에 비해 비교적 높은 편이었음. 35세 이상 연령대부터는 향후 아케이드게임의 이용에 대해 부정적인 의견의 비중이 높아짐.

〈표 3-6-2〉 향후 아케이드게임 이용 의향 - 일본

(단위: %, n=2,471)

		사례수 (명)	적극적으로 즐기고 싶다	재미있는 소프트웨어가 있으면 해보고 싶다	해 볼 생각이 별로 없다	해 볼 생각이 전혀 없다
전체		(2,471)	4.4	23.7	29.9	42.0
성별	남자	(1,204)	5.2	24.6	29.2	41.0
	여자	(1,267)	3.6	22.8	30.5	43.0
연령	3~9세	(194)	18.3	51.0	17.2	13.5
	10~14세	(248)	8.0	46.5	29.8	15.8
	15~19세	(96)	6.7	48.3	25.9	19.1
	20~24세	(108)	7.8	48.1	30.5	13.7
	25~29세	(136)	7.8	32.2	31.1	28.9
	30~34세	(169)	6.0	31.1	33.3	29.6
	35~39세	(183)	4.7	19.9	36.4	39.0
	40~49세	(431)	2.2	21.2	41.3	35.3
	50~59세	(334)	0.1	13.6	38.5	47.9
	60~69세	(369)	0.8	6.7	26.2	66.3
	70~79세	(203)	0	4.5	13.4	82.1



부 록



2014년 게임이용자조사

ID

안녕하십니까?

한국콘텐츠진흥원에서는 게임에 대한 이용 현황과 인식에 관한 연구를 수행하고 있습니다.

본 설문조사의 결과는 연구수행에만 사용할 것이며, **통계법 33조에 의해 비밀이 보장됨을 약속드리니**,
바쁘시더라도 본 설문에 참여하여 주시면 대단히 감사하겠습니다.

※응답내용에 대해서는 『개인정보보호법』 및 『정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률』에 따라 누출, 변조, 훼손 등이 되지 않음을 알려드립니다.

2014년 3월

일반 사항

SQ1) 귀하께서는 **게임**을 이용하고 계십니까?

여기서 “게임”이란 온라인, 모바일, PC게임(CD패키지), 비디오게임, 아케이드게임, 휴대용 게임기 등을 이용하여 즐기는 놀이를 말하며, **호텔 카지노, 경마장 관람 등은 게임에 해당되지 않습니다.**

1. 최근 (2013년 7월 이후) 이용 경험이 있다
2. 과거에 이용했으나, 최근(2013년 7월 이후)에는 전혀 이용하지 않고 있다
3. 해본적은 없으나 기회가 되면 해보겠다
4. 해본적 없고, 앞으로도 안할 것 같다

SQ2) **현재** 귀하께서 **거주하시는 지역**은 어디십니까?

- | | | | | |
|-------------|----------|----------|----------|----------|
| 1. 서울특별시 | 2. 부산광역시 | 3. 대구광역시 | 4. 인천광역시 | 5. 광주광역시 |
| 6. 대전광역시 | 7. 울산광역시 | 8. 경기도 | 9. 강원도 | 10. 충청북도 |
| 11. 충청남도 | 12. 전라북도 | 13. 전라남도 | 14. 경상북도 | 15. 경상남도 |
| 16. 제주특별자치도 | | | | |

SQ3) 귀하의 **성별**은 무엇입니까?

1. 남자
2. 여자

SQ4) 귀하의 현재 **연령**은 **만으로** 몇 세이십니까?(2014년 본인 나이에서 생일이 지났으면 -1, 안지났으면 -2를 해주세요)
만() 세

게임 이용자의 여가활동 실태에 대한 질문입니다.

A1) 귀하께서는 평소 **인터넷**을 이용하고 있습니까?

1. 예 2. 아니오

A2) **업무(학업) 외 목적으로** 인터넷에 접속할 때 **사용하는 기기**는 무엇입니까? **모두 선택**해 주십시오.

1. 데스크톱 PC 2. 노트북/넷북 3. 이동전화(스마트폰 포함) 4. 태블릿 PC(아이패드, 갤럭시탭 등)
5. 기타()

A2-1) **업무(학업) 외 목적으로** 인터넷에 접속할 때 사용하는 기기 중 **가장 많이 사용하는 기기**는 무엇입니까?

1. 데스크톱 PC 2. 노트북/넷북 3. 이동전화(스마트폰 포함) 4. 태블릿 PC(아이패드, 갤럭시탭 등)
5. 기타()

A3) **인터넷 이용 시 주로** 하는 것을 이용 기기별로 **모두 선택**해 주십시오.

항 목	PC·노트북/ 넷북	이동전화 (스마트폰 포함)	태블릿PC (갤럭시탭, 아이패드 등)
(1) 자료 및 정보 습득			
① 뉴스	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
② 생활정보(날씨, 건강, 요리 등)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
③ 연애·스포츠 정보	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
④ 금융·재테크 정보(주식, 부동산 등)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
⑤ 교육·학습(인터넷 강의, 사전 등)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
⑥ 지도서비스	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
⑦ 기타 정보검색 및 일반적인 웹서핑	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(2) 커뮤니케이션			
① 이메일	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
② 메신저(네이트온, 카카오톡 등)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
③ SNS(트위터, 페이스북 등)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
④ 블로그·미니홈피	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
⑤ 커뮤니티(카페·클럽)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
⑥ 인터넷전화(스카이프, 수다폰 등)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
⑦ 기타(적어 주십시오:)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(3) 여가활동			
① 음악(벨소리, MP3, 라디오방송 등)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
② 동영상(영화, TV프로그램 등)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
③ 게임	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
④ 전자책(소설, 만화, 잡지 등)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
⑤ 기타(적어 주십시오:)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(4) 경제활동			
① 쇼핑(상품·서비스 구매)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
② बैं킹(은행거래)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
③ 증권(주식거래)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
④ 쿠폰(할인쿠폰, 기프티콘 등)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
⑤ 티켓(예약·예매 및 발권)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
⑥ 기타(적어 주십시오:)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

A4) **업무(/학업) 외 목적으로 인터넷을 주로 이용하는 장소**는 어디입니까? 우선 순위로 2가지를 선택해 주십시오.

1순위(____), 2순위(____)

1. 집 2. PC방 3. 학교/사무실 4. 대중교통 이용 등 이동시
5. 기타(_____)

A5) **2013년 평균 주 1회 이상** PC방을 이용하셨습니까?

1. 예 2. 아니오

A5-1) **한 달에** PC방은 몇 회 정도 이용하십니까?

회

A5-2) PC방을 **1회** 이용할 때 **평균** 어느 정도 이용하십니까?

시간 분

A5-3) **PC방에서 주로 이용하는 것**은 무엇입니까? 우선 순위로 2가지를 선택해 주십시오.

1순위(____), 2순위(____)

1. 게임 2. 정보검색 3. 이메일 4. 사무처리/문서작성 5. 커뮤니티/블로그 활동
6. 채팅 7. 기타(_____)

A5-4) **[A5-3의 1번 응답자만]** **PC방에서 게임을 하는 이유**는 무엇입니까? 우선 순위로 2가지를 선택해 주십시오.

1순위(____), 2순위(____)

1. 친구/동료와 어울리기 위해(팀게임, 듀얼매치)
2. PC 사양(성능)이 좋아서
3. PC방 이용으로 얻는 특혜(PC방 프리미엄)가 있어서
4. 패키지게임(스타크래프트 등)을 이용할 수 있어서
5. 월 정액 게임(아이온, 리니지 등)을 이용할 수 있어서
6. 집/학교에서는 PC(게임) 이용을 못하게 해서
7. 기타(_____)

게임 이용실태에 대한 질문입니다.

B1) 귀하께서 최근(2013년 7월 이후) 이용하신 게임 분야는 무엇입니까? 모두 선택해 주십시오.

게임 분야	게임 설명	예시
① 온라인 게임	CD패키지의 인스톨없이 PC를 통해 인터넷에 접속하여 이용하는 게임 <ul style="list-style-type: none"> 클라이언트 기반-별도의 클라이언트 프로그램을 다운로드 받아 이용하는 게임 웹브라우저 기반-별도의 클라이언트 프로그램의 다운로드 없이 인터넷 상에서 바로 이용가능한 게임 	MMORPG, 웹보드게임 등
② 모바일 게임	스마트폰, 일반휴대폰(피쳐폰), 태블릿PC(아이패드/아이팟, 갤럭시탭 등)의 휴대용 기기를 통한 게임	APP형태로 제공되는 앵그리버드, 애니팡, 타이니팜 등
③ PC용 패키지 게임	CD 또는 파일형태로 게임 소프트웨어를 구입/대여료를 지불하여 이용하는 게임	스타크래프트, 디아블로, 문명 등
④ 비디오콘솔 게임	게임 전용기기(콘솔)를 TV와 같은 디스플레이와 연결하여 가정 또는 콘솔게임장에서 주로 이용하는 게임(온라인 연결 포함)	플레이스테이션, Wii, X-BOX 등
⑤ 휴대용콘솔 게임	휴대용 게임 전용기기를 통해 이용하는 게임	PSP, 닌텐도DS 등
⑥ 아케이드 게임	흔히 오락실이라고 하는 게임기 업소에서 즐기는 전자오락 게임	철권, 하우스오브더데드, 태고의달인 등
⑦ 기타()		

B2) 귀하께서 최근(2013년 7월 이후) 이용하신 게임들의 분야별 비중은 어떻게 되십니까? 합이 100%가 되게 작성해 주십시오.

게임 분야	이용 비중
1. 온라인 게임(MMORPG, 웹보드게임 등)	_____ %
2. 모바일 게임(스마트폰, 일반휴대폰, 태블릿PC를 이용하는 게임)	_____ %
3. PC용 패키지 게임(스타크래프트, 디아블로, 문명 등)	_____ %
4. 비디오콘솔 게임(플레이스테이션, Wii, X-BOX 등)	_____ %
5. 휴대용콘솔 게임(PSP, 닌텐도DS 등)	_____ %
6. 아케이드 게임(오락실 게임)	_____ %
7. 기타()	_____ %
계	100.0%

다음은 온라인 게임 이용실태에 대한 질문입니다.

온라인 게임 : CD패키지의 인스톨없이 PC를 통해 인터넷에 접속하여 이용하는 게임

- 웹브라우저 기반-별도의 클라이언트 프로그램의 다운로드 없이 인터넷 상에서 바로 이용가능한 게임 (예, 오게임, 트라비안, 이카리엄 등)
- 클라이언트 기반-별도의 클라이언트 프로그램을 다운로드 받아 이용하는 게임(예, 리니지, 아이온 등)

CC1) 귀하께서는 온라인 게임을 어느 정도 이용하십니까? 주중과 주말 구분하여 응답해 주십시오.

주중 하루 평균 시간 분
주말 하루 평균 시간 분

CC2) 귀하께서는 온라인 게임을 한 번 시작하면 평균 어느 정도 이용하십니까? 주중과 주말 구분하여 응답해 주십시오.

주중 1회 평균 시간 분
주말 1회 평균 시간 분

C1) 귀하께서 **2013년 7월 이후** 이용한 온라인 게임의 종류는 **모두 몇 개**입니까? ()개

C1-1) 귀하께서 **2013년 7월 이후** 이용한 온라인 게임 중 **주로 이용하시는 게임**은 몇 개입니까? ()개

C2) 귀하께서 **온라인게임 하나**를 즐기는 기간은 어느 정도입니까?(더 이상을 플레이를 하지 않을 때까지 지속되는 기간)
※게임버전이 다를 경우(예, 스타크래프트1, 스타크래프트2) 별개의 게임으로, 확장팩의 경우는 동일 게임으로 응답해 주십시오.

개월

C3) 온라인 게임 이용/구입 비용은 **한 달 평균** 어느 정도입니까? **가정에서의** 인터넷 사용료는 제외하고 말씀해 주십시오.
(게임 계정이용료, 게임 머니/아이템 구매, 게임을 위한 목적의 PC방 이용료 등 포함)
※지출하지 않는 경우 0원으로 응답해 주십시오.

원

C3-1) 그렇다면, **한 달 평균** 온라인 게임 이용/구입 비용 중에서 **게임 머니/아이템 구입비용**은 어느 정도입니까?
※지출하지 않는 경우 0원으로 응답해 주십시오.

원

C3-2) 게임 머니/아이템 구입비용 등 **온라인 게임 이용/구입 비용**은 주로 **어떻게 지불**하십니까?

- | | |
|------------------|---------------------------|
| 1. 본인의 신용카드 | 2. 가족 등 타인의 신용카드 |
| 3. 무통장 입금 | 4. 계좌이체 |
| 5. 본인 명의의 휴대폰 과금 | 6. 가족 등 타인 명의의 휴대폰 과금 |
| 7. 선불카드 및 쿠폰 | 8. 문화상품권/해피머니상품권 등 각종 상품권 |
| | 9. 기타() |

C4) 온라인 게임 머니/아이템 등을 개인이나 중개사이트를 통해 현금으로 매매하는 '**아이템 현금거래**'에 대해 알고 계십니까?

1. 잘 알고 스스로 거래를 해본 경험이 있다
2. 잘 알고 있지만, 스스로 거래를 하진 않는다
3. 잘 모르지만, 들어본 적은 있다
4. 몰랐다

C4-1) [C4의 1번 응답자만] **아이템 현금거래**의 **1회 평균 거래 금액**은 어느 정도입니까?

- | | |
|----------------|---------------|
| 1. 3천원 미만 | 2. 3천원~5천원 미만 |
| 3. 5천원~1만원 미만 | 4. 1만원~2만원 미만 |
| 5. 2만원~3만원 미만 | 6. 3만원~5만원 미만 |
| 7. 5만원~10만원 미만 | 8. 10만원 이상 |

C4-2) [C4의 1번 응답자만] **아이템 현금거래**는 **어떤 방식**으로 하십니까? **모두 선택**해 주십시오.

1. 아이템 거래 중개사이트(아이템베이 등)를 통해서 거래
2. 게임 채팅창에서 거래
3. 게임관련 커뮤니티를 통해서 거래
4. PC방에서 직접 만나서 거래
5. 기타()

C5) **아이템 현금거래**에 대해 **어떻게 생각**하십니까?

1. 전적으로 금지시켜야 한다
2. 정부에서 일정 정도의 거래 한도를 두어야 한다
3. 개인의 사안이므로 간섭하지 말아야 한다
4. 잘 모르겠다
5. 기타()

C6) **주로 이용**하시는 **온라인 게임** 장르를 **순서대로 2가지만** 말씀해 주십시오. 1순위(____), 2순위(____)

1. 롤플레이팅(블레이드앤소울, 아이온, 리니지 등)
2. 액션(던전앤파이터, 로스트사가 등)
3. 대전격투(잼파이터, 갯애프드 등)
4. 슈팅(포트리스, 에이스온라인 등)
5. FPS/TPS(서든어택, 스페셜포스, 카운터스트라이크온라인 등)
6. RTS(스타크래프트, 워크래프트, C&C 등)
7. 경영/건설/육성 시뮬레이션(문명, 심즈, 삼국지 등)
8. 어드벤처(툼레이더, 페르시아의 왕자 등)
9. 스포츠(위닝일레븐, FIFA, 프리스타일, 광야 등)
10. 레이싱(카트라이더, 데일즈런너 등)
11. 웹/보드 게임(바둑, 장기, 카드 등)
12. 캐주얼 게임(캐치마인드, 모두의 마블 등)
13. 교육용 게임(영어학습, 두뇌트레이닝 등)
14. 아동용 게임(키니위니, 카툰네트워크, 초코하나 등)
15. 리듬 게임(오디션, 이지투온 등)
16. 기타()

모바일 게임 이용실태에 대한 질문입니다.

모바일 게임 : 스마트폰, 일반휴대폰(피쳐폰), 태블릿PC(아이패드/아이팟, 갤럭시탭 등)의 휴대용 기기를 통한 게임(예, APP형태로 제공되는 앵그리버드, 애니팡, 타이니팜 등)

D1) 귀하께서는 **어떤 모바일 기기를 이용**해서 게임을 하고 계십니까? **모두 선택**해 주시기 바랍니다.

1. 스마트폰
2. 일반휴대폰(피쳐폰)
3. 태블릿PC(아이패드/아이팟, 갤럭시탭 등)
4. 기타()

D2) 최근 이용하고 계시는 **모바일 게임은 어떻게 다운로드** 받고 계십니까? **모두 선택**해 주시기 바랍니다.

1. 구글플레이(Google Play)에서 직접
2. 애플 앱스토어에서 직접
3. 카카오톡(KakaoTalk)을 통해서
4. 라인(line)을 통해서
5. 통신사 마켓을 통해서(올레마켓, T스토어, U+스토어 등)
6. 기타()

D3) **주로 이용**하시는 **모바일 게임 분야**는 무엇입니까? **순서대로 2가지만** 응답해 주십시오. 1순위(____), 2순위(____)

1. 혼자서 즐기는 게임(네트워크 연결 없이 혼자만 하는 게임, 앵그리버드, 아스팔트 등)
2. 기록 경신 게임(네트워크를 통해 친구/지인들과 기록 경쟁을 하는 게임, 애니팡, 윈드러너 등)
3. 육성시뮬레이션 게임(캐릭터 혹은 회사/도시 등을 키우며 레벨업 시키는 게임, 마이독스, 타이니팜, 스머프마을, 아이러브커피 등)
4. 대전 게임(네트워크를 통해 상대방과 1:1 혹은 다수로 경쟁하는 게임: 가로세로 낱말 맞추기, 고스톱, 모두의 마블, 전국민 알까기, 몬스터 길들이기 등)
5. 기타()

D4) 이용하시는 **모바일 게임의 분야별 비중**은 어떻게 되십니까? 합이 100%가 되게 작성해주시기 바랍니다.

게임 분야	이용 비중
1. 혼자서 즐기는 게임 (네트워크 연결 없이 혼자만 하는 게임, 앵그리버드, 아스팔트 등)	_____ %
2. 기록 경신 게임 (네트워크를 통해 친구/지인들과 기록 경쟁을 하는 게임, 애니팡, 윈드러너 등)	_____ %
3. 육성시뮬레이션 게임 (캐릭터 혹은 회사/도시 등을 키우며 레벨업 시키는 게임, 마이독스, 타이니팜, 스머프마을, 아이러브커피 등)	_____ %
4. 대전 게임 (네트워크를 통해 상대방과 1:1 혹은 다수로 경쟁하는 게임: 가로세로 낱말 맞추기, 고스톱, 모두의 마블, 전국민 알까기, 몬스터 길들이기 등)	_____ %
5. 기타	_____ %
계	100%

D5) 귀하께서는 **모바일 게임을 어느 정도 이용**하십니까? **주중과 주말 구분**하여 응답해 주십시오.
(육성 시뮬레이션 게임(타이니팜, 아이러브커피 등), 기록 경신 게임(애니팡, 윈드러너 등)은 전체 이용시간 기준)

주중 하루 평균 시간 분
주말 하루 평균 시간 분

DD5) 귀하께서는 **모바일 게임을 한 번** 시작하면 평균 **어느 정도 이용**하십니까? **주중과 주말 구분**하여 응답해 주십시오.

주중 1회 평균 시간 분
주말 1회 평균 시간 분

D6) 귀하께서 **모바일게임 하나**를 즐기는 기간은 어느 정도입니까?(더 이상을 플레이를 하지 않을 때까지 지속되는 기간)
※게임버전이 다를 경우 별개의 게임으로, 확장팩의 경우는 동일 게임으로 응답해 주십시오.
(1개월은 4주, 2개월은 8주, 3개월은 12주)

주

D7) 귀하께서 **주로 모바일 게임을 하는 시간대**는 언제입니까? 각 시간대별로 비중을 응답해 주십시오. 합이 100%가 되도록 적어 주십시오. ※이용하지 않는 시간대는 0을 응답해 주십시오.

시간대	비중
1. 출근/등교 시간대(오전 6시~9시)	_____ %
2. 오전 시간대(오전 9시~12시)	_____ %
3. 점심 시간대(오후 12시~1시)	_____ %
4. 오후 시간대(오후 1시~4시)	_____ %
5. 퇴근/하교 시간대(오후 4시~8시)	_____ %
6. 심야 시간대(오후 8시 이후)	_____ %
계	100%

D8) 귀하께서 **주로 모바일 게임을 하는 장소**는 어디입니까? **순서대로 2가지만** 응답해주십시오. 1순위(____), 2순위(____)

1. 집
2. 학교/사무실
3. 대중교통 이용 등 이동시
4. 기타()

D9) 귀하께서 **2013년 7월 이후** 다운로드 후 **실제 이용**한 모바일 게임의 종류는 **모두 몇 개**입니까? ()개

D9-1) 귀하께서 **2013년 7월 이후** 다운로드 후 **실제 이용**한 모바일 게임 중 **주로 이용하시는 게임**은 몇 개입니까? ()개

D10) 주로 이용하시는 모바일 게임 장르를 순서대로 2가지만 응답해 주십시오. 1순위(____), 2순위(____)

1. 롤플레이팅(몬스터 길들이기, 가디언스 리그, 별이 되어라 등)
2. 액션(달과 그림자 등)
3. 슈팅(드래곤플라이트 등)
4. FPS/TPS(격추왕, 스페셜포스NET, 다함께배틀샷 등)
5. 경영/건설/육성 시뮬레이션(와라 편의점, 아이러브커피, 타이니팜 등)
6. 어드벤처(하얀섬, 검은방, 회색도시 등)
7. 스포츠(야구, 축구, 당구, 골프 등)
8. 레이싱(다함께 차차차, 다함께 붕붕붕, 나도 카레이서 등)
9. 웹/보드 게임(바둑, 장기, 퍼즐게임, 모두의 마블 등)
10. 캐주얼 게임(애니팡, 앵그리버드 등)
11. 러닝 게임(원드러너, 쿠키런 등)
12. 교육용 게임(영어학습, 두뇌트레이닝 등)
13. 아동용 게임(뽀로로와 슈퍼펍, 색칠게임 등)
14. 리듬 게임(탭소닉, 행복한 피아니스트 등)
15. 기타()

D11) 모바일 게임 이용/구입 비용은 한 달 평균 어느 정도 입니까? 통신비와 데이터 요금은 제외하고 말씀해 주십시오.
유료게임다운로드, 게임 아이템 구매 등 원 단위로 입력해 주시기 바랍니다(500원, 1250원, 19530원 등)
※지출하지 않는 경우 0원으로 응답해 주십시오.

원

D11-1) 그렇다면, 한 달 평균 모바일 게임 이용/구입 비용 중에서 게임 내 결제비용(아이템 구입, 단계 진행 등)은 어느 정도 입니까?
※지출하지 않는 경우 0원으로 응답해 주십시오.

원

D11-2) 귀하께서 모바일 게임 아이템을 구입하시는 이유는 무엇입니까? 순서대로 2가지만 응답해 주십시오. 1순위(____), 2순위(____)

1. 빠른 레벨업을 위해서
2. 필요한 아이템/캐릭터를 바로 가지고 싶어서
3. 친구에게 선물하기 위해서
4. 캐릭터 등을 꾸미기 위해서
5. 기타()

D11-3) 모바일 게임 관련 이용/구입 비용은 주로 어떻게 지불하십니까?

1. 본인의 신용카드
2. 가족 등 타인의 신용카드
3. 무통장 입금
4. 계좌이체
5. 본인 명의의 휴대폰 과금
6. 가족 등 타인 명의의 휴대폰 과금
7. 선불카드 및 쿠폰
8. 문화상품권/해피머니상품권 등 각종 상품권
9. 기타()

D12) 귀하께서 처음 모바일 게임을 시작한 연령은 몇세였습니까? ()세

D13) 귀하께서 모바일 게임을 하는 이유는 무엇입니까? 순서대로 2가지만 응답해 주십시오. 1순위(____), 2순위(____)

1. 시간을 때우기 위해
2. 어디서든 편리하게 즐길 수 있어서

- 3. 스트레스 해소를 위해
- 4. 컨트롤(조작)하기 편리해서
- 5. 다양한 종류의 게임을 즐길 수 있어서
- 6. 지인이나 친구들과 게임을 하고 싶어서(관계를 유지하기 위해서)
- 7. 게임친구와 경쟁하는 재미가 있어서
- 8. 다른 사람에게 나의 기록/캐릭터를 보여주고 자랑하는 재미가 있어서
- 9. 기타()

패키지 게임 이용실태에 대한 질문입니다.

패키지게임 : CD 또는 파일형태로 게임 소프트웨어를 구입/대여료를 지불하여 이용하는 게임(예, 스타크래프트, 디아블로, 문명 등)

EE1. 귀하께서는 패키지 게임을 어느 정도 이용하십니까? 주중과 주말 구분하여 응답해 주십시오.

주중 하루 평균	<input type="text"/>	시간	<input type="text"/>	분
주말 하루 평균	<input type="text"/>	시간	<input type="text"/>	분

EE2. 귀하께서는 패키지 게임을 한 번 시작하면 평균 어느 정도 이용하십니까? 주중과 주말 구분하여 응답해 주십시오.

주중 1회 평균	<input type="text"/>	시간	<input type="text"/>	분
주말 1회 평균	<input type="text"/>	시간	<input type="text"/>	분

E1) 귀하께서 패키지 게임 하나를 즐기는 기간은 어느 정도입니까?(더 이상을 플레이를 하지 않을 때까지 지속되는 기간)
※게임버전이 다른 경우(예, 철권5, 철권6) 별개의 게임으로, 확장팩의 경우는 동일 게임으로 응답해 주십시오.

개월

E2) 귀하께서 2013년 7월 이후 이용한 패키지 게임의 종류는 모두 몇 개입니까? ()개

E2-1) 귀하께서 2013년 7월 이후 이용한 패키지 게임 중 주로 이용하시는 게임은 몇 개입니까? ()개

E3) 2013년 7월 이후 패키지 게임 구입 비용은 어느 정도입니까? PC방 이용료는 제외하고 말씀해주십시오.
※지출하지 않는 경우 0원으로 응답해 주십시오.

원

E4) 귀하께서는 정품이 아닌 복제한 패키지 게임을 이용해 본 경험이 있습니까?

- 1. 있다
- 2. 없다

E5) 주로 이용하시는 패키지게임 장르를 순서대로 2가지만 말씀해주십시오. 1순위(____), 2순위(____)

- 1. 롤플레이팅(마인트앤매직, 드래곤 에이지 등)
- 2. 액션(GTA, 진삼국무쌍 등)
- 3. 대전격투(스트리트파이터, 버추어파이터 등)
- 4. 슈팅(하우스오브더데드, 스트라이커스1945 등)
- 5. FPS/TPS(배틀필드, 콜오브듀티 등)
- 6. 경영/건설/육성/교통 시뮬레이션(삼국지, 심시티, 프린세스메이커, 플라이트시뮬레이터 등)
- 7. 어드벤처(마인크래프트, 톨레이더 등)
- 8. 스포츠(야구, 축구 등)
- 9. 레이싱(나스카더게임, 니드포스피드 등)
- 10. 교육용 게임(토마스엔프랜즈, 푸드포스 등)

11. 아동용 게임(크레이지아케이드대모험 등)
12. 리듬 게임(락스미스, 디제이 맥스 등)
13. 체감형 게임(DDR, 펌프잇업 등)
14. 기타()

비디오콘솔 게임 이용실태에 대한 질문입니다.

비디오콘솔 게임 : 게임 전용기기(콘솔)를 TV와 같은 디스플레이와 연결하여 가정 또는 콘솔게임장에서 주로 이용하는 게임(온라인 연결 포함)(예, 플레이스테이션, Wii, X-BOX 등)

FF1. 귀하께서는 비디오콘솔 게임을 어느 정도 이용하십니까? 주중과 주말 구분하여 응답해 주십시오.

주중 하루 평균 시간 분
주말 하루 평균 시간 분

FF2. 귀하께서는 비디오콘솔 게임을 한 번 시작하면 평균 어느 정도 이용하십니까? 주중과 주말 구분하여 응답해 주십시오.

주중 1회 평균 시간 분
주말 1회 평균 시간 분

F1) 귀하께서 비디오콘솔 게임 하나를 즐기는 기간은 어느 정도입니까?(더 이상을 플레이를 하지 않을 때까지 지속되는 기간)
 ※게임버전이 다를 경우(예, MLB 11: 더쇼, MLB 12: 더쇼) 별개의 게임으로, 확장팩의 경우는 동일 게임으로 응답해 주십시오.

개월

F2) 귀하께서 2013년 7월 이후 이용한 비디오콘솔 게임의 종류는 모두 몇 개입니까? ()개

F2-1) 귀하께서 2013년 7월 이후 이용한 비디오콘솔 게임 중 주로 이용하시는 게임은 몇 개입니까? ()개

F3) 2013년 7월 이후 비디오콘솔 게임기 및 게임DVD 이용/구입 비용은 어느 정도입니까? 게임방 이용료는 제외하고 말씀해 주십시오. ※지출하지 않는 경우 0원으로 응답해 주십시오.

원

F4) 귀하께서 비디오콘솔 게임을 할 때, 네트워크에 접속하는 비율은 보통 얼마나 되십니까?

접속유형	이용비율
온라인	<input type="text"/> %
오프라인	<input type="text"/> %
	100%

F5) 주로 이용하시는 비디오콘솔 게임 장르를 순서대로 2가지만 말씀해 주십시오. 1순위(), 2순위()

1. 롤플레이(파이널판타지, 드래곤즈크라운, 다크소울 등)
2. 액션(GTA, 진삼국무쌍 등)
3. 대전격투(스트리트파이터, 철권 등)
4. 슈팅(탑건, 스나이퍼 엘리트 등)
5. FPS/TPS(콜 오브 듀티, 배틀필드 등)
6. 경영/건설/육성 시뮬레이션(심즈, 삼국지 등)
7. 어드벤처(디즈니 인피니트, 사일런트 힐 등)
8. 스포츠(야구, 축구, 농구 등)
9. 레이싱(그란 투리스모, 그리드, F1 등)
10. 리듬 게임(락스미스, 저스트댄스 등)
11. 기타()

휴대용콘솔 게임 이용실태에 대한 질문입니다.

휴대용콘솔 게임 : 휴대용 게임 전용기기를 통해 이용하는 게임(PSP, 닌텐도DS)

GG1. 귀하께서는 **휴대용콘솔 게임**을 어느 정도 이용하십니까? **주중과 주말 구분**하여 응답해 주십시오.

주중 하루 평균	<input type="text"/>	시간	<input type="text"/>	분
주말 하루 평균	<input type="text"/>	시간	<input type="text"/>	분

GG2. 귀하께서는 **휴대용콘솔 게임**을 한 번 시작하면 평균 어느 정도 이용하십니까? **주중과 주말 구분**하여 응답해 주십시오.

주중 1회 평균	<input type="text"/>	시간	<input type="text"/>	분
주말 1회 평균	<input type="text"/>	시간	<input type="text"/>	분

G1) 귀하께서 **휴대용콘솔 게임 하나**를 즐기는 기간은 어느 정도입니까?(더 이상을 플레이를 하지 않을 때까지 지속되는 기간)
※게임버전이 다를 경우(예, MLB 11: 더쇼, MLB 12: 더쇼) 별개의 게임으로, 확장팩의 경우는 동일 게임으로 응답해 주십시오.

개월

G2) 귀하께서 **2013년 7월 이후** 이용한 휴대용콘솔 게임의 종류는 **모두 몇 개**입니까? ()개

G2-1) 귀하께서 **2013년 7월 이후** 이용한 휴대용콘솔 게임 중 **주로 이용하시는 게임**은 몇 개입니까? ()개

G3) **2013년 7월 이후** 휴대용 게임기 및 게임DVD **이용/구입 비용**은 어느 정도입니까?
※지출하지 않는 경우 0원으로 응답해 주십시오.

원

G4) **주로 이용**하시는 **휴대용콘솔 게임** 장르를 **순서대로 2가지만** 말씀해 주십시오. 1순위(____), 2순위(____)

1. 롤플레이팅(포켓몬스터, 디지몬 스토리 등)
2. 액션(갯이터, 진삼국무쌍 등)
3. 대전격투(철권, 드래곤볼Z 등)
4. 슈팅(메탈 슬러그, 아소, 베로시티 등)
5. FPS/TPS(메달 오브 아너, 콜 오브 듀티 등)
6. 경영/건설/육성 시뮬레이션(심즈, 메이크업프린세스 등)
7. 어드벤처(글라스 하트 프린세스, 레고 시리즈 등)
8. 스포츠(야구, 축구, 농구 등)
9. 레이싱(카, 스피드레이서 등)
10. 교육용 게임(마법천자문, 두뇌트레이닝 등)
11. 리듬 게임(락밴드, 기타 히어로 등)
12. 기타()

아케이드 게임 이용실태에 대한 질문입니다.

아케이드 게임 : 흔히 오락실이라고 하는 게임기 업소에서 즐기는 전자오락 게임(예, 철권, 하우스오브더데드, 태고의달인 등)

HH1. 귀하께서는 아케이드 게임을 어느 정도 이용하십니까? 주중과 주말 구분하여 응답해 주십시오.

<u>주중</u> 하루 평균	<input type="text"/>	시간	<input type="text"/>	분
<u>주말</u> 하루 평균	<input type="text"/>	시간	<input type="text"/>	분

HH2. 귀하께서는 아케이드 게임을 한 번 시작하면 평균 어느 정도 이용하십니까? 주중과 주말 구분하여 응답해 주십시오.

<u>주중 1회</u> 평균	<input type="text"/>	시간	<input type="text"/>	분
<u>주말 1회</u> 평균	<input type="text"/>	시간	<input type="text"/>	분

H1) 귀하께서 한 달에 보통 아케이드 게임장(오락실)에 몇 번 정도 가십니까? 회

H2) 아케이드 게임 이용 비용은 한 달 평균 어느 정도입니까?

※지출하지 않는 경우 0원으로 응답해 주십시오.

원

H3) 귀하께서 2013년 7월 이후 이용한 아케이드 게임의 종류는 모두 몇 개입니까? ()개

H3-1) 귀하께서 2013년 7월 이후 이용한 아케이드 게임 중 주로 이용하시는 게임은 몇 개입니까? ()개

H4) 주로 이용하시는 아케이드게임 장르를 순서대로 2가지만 말씀해주십시오. 1순위(), 2순위()

1. 액션(더블드래곤, 갱워즈 등)
2. 대전격투(철권, 스트리트파이터 등)
3. 슈팅(라이덴, 스트라이커스1945 등)
4. FPS/TPS(하우스오브더데드, 타임크라이시스 등)
5. 스포츠(런앤건, 버추어스트라이커 등)
6. 레이싱(아우토반, 데이토나 등)
7. 캐주얼 게임(보글보글 등)
8. 경품 게임(해피자이로, 해피크레인(인형뽑기) 등)
9. 리듬 게임(이지투디제이, 태고의 달인, 펌프잇업 등)
10. 기타()

게임 인식 및 태도에 대한 질문입니다.

11) 귀하께서는 ‘**셋다운제도**’에 대해 알고 계십니까?

1. 명칭과 내용을 모두 알고 있다
2. 들어봤으나 자세히는 모른다
3. 들어본 적 없다

셋다운제도는 **오전 0시부터 오전 6시까지 만16세 미만 청소년**의 인터넷게임 접속을 차단하는 제도로 2011년 11월 20일부터 시행되어 현재 실시되고 있습니다.

11-1) **셋다운제도의 “시간 제한”**에 대한 귀하의 의견은 어떠하십니까?

1. 시간 제한을 더욱 강화해야 한다
2. 시간 제한을 다소 강화해야 한다
3. 현행대로 유지해야 한다
4. 시간 제한을 다소 완화해야 한다
5. 청소년들이 자율적으로 게임을 이용하도록 해야한다

11-2) **셋다운제도의 “연령 제한”**에 대한 귀하의 의견은 어떠하십니까?

1. 연령 제한을 더욱 강화해야 한다
2. 연령 제한을 다소 강화해야 한다
3. 현행대로 유지해야 한다
4. 연령 제한을 다소 완화해야 한다
5. 청소년들이 자율적으로 게임을 이용하도록 해야한다

12) 귀하께서는 “**선택적 셋다운제도**”에 대해 알고 계십니까?

1. 명칭과 내용을 모두 알고 있다
2. 들어봤으나 자세히는 모른다
3. 들어본 적 없다

12-1) 선택적 셋다운제도는 만18세 미만의 자녀를 둔 부모가 게임회사에 요청해 자녀의 게임이용시간을 설정할 수 있도록하여 자녀의 특정시간대 게임 접속을 막을 수 있는 제도로 2011년 11월 20일부터 시행되어 현재 실시되고 있습니다. 이러한 **선택적셋다운제도는 필요**하다고 생각하십니까?

전혀 필요하지 않다	필요하지 않다	보통이다	필요하다	매우 필요하다
①	②	③	④	⑤

13) 다음 각 문항별로 귀하의 생각과 일치하는 곳에 표시해 주십시오.

항 목	전혀 그렇지 않다	그렇지 않은 편이다	그런 편이다	매우 그렇다	잘 모르겠다
1. 게임으로 인해 내 생활에 생기가 생겼다	①	②	③	④	⑤
2. 게임을 통해서 내 생각이나 비전이 확장되었다	①	②	③	④	⑤
3. 게임을 통해서 여가시간을 유용하게 보낸다	①	②	③	④	⑤
4. 게임을 통해서 몰입을 경험 한다	①	②	③	④	⑤
5. 게임 기술을 발휘하여 자긍심을 느낀다	①	②	③	④	⑤
6. 게임을 통해서 나 자신을 잘 통제할 수 있게 되었다	①	②	③	④	⑤
7. 게임을 통해 나의 고민을 이야기할 수 있는 사람들이 생겼다	①	②	③	④	⑤
8. 게임을 통해서 스트레스를 해소 한다	①	②	③	④	⑤

통계처리를 위한 질문입니다.

J1) 귀하의 직업은 무엇입니까?

1. 농업/임업/어업
2. 자영업(상업, 소규모 상업, 개인택시 등)
3. 판매/서비스직(점원, 영업 등)
4. 기능/숙련직(운전사, 선반, 목공 등)
5. 일반작업직(현장작업, 청소, 경비 등)
6. 사무/기술직(차장 이하 사무직, 기술직, 교사 등)
7. 경영/관리직(부장 이상 사무직, 5급 이상 공무원 등)
8. 전문/자유직(변호사, 의사, 건축사, 교수 등)
9. 가정주부(가사 전담)
10. 초등학생
11. 중학생
12. 고등학생
13. 대학생
14. 무직
15. 기타()

J2) 귀하께서는 결혼을 하셨습니까?

1. 미혼
2. 기혼(이혼, 사별 포함)

J3) 귀하께서 자녀가 있으시다면, 해당하는 연령대의 자녀를 모두 선택해 주십시오.

1. 7세 이하(미취학)
2. 8~10세(초등학교 저학년)
3. 11~13세(초등학교 고학년)
4. 14~16세(중학생)
5. 17~19세(고등학생)
6. 20~24세
7. 25세 이상
8. 자녀가 없음

J3-1) [J3의 2,3,4,5 응답자만] 귀하께서는 자녀의 게임 이용에 대해 어떻게 대응하십니까?

1. 절대 못하게 한다
2. 못하게 한다
3. 지켜보는 편이다
4. 권장한다
5. 적극적으로 권장한다

J3-2) [J3의 2,3,4,5 응답자만] 게임이 자녀의 학업에 방해를 주고 있다고 생각하십니까?

1. 전혀 그렇지 않다
2. 별로 그렇지 않다
3. 그런 편이다
4. 매우 그렇다
5. 잘 모르겠다

J3-3) [J3의 2,3,4,5 응답자만] 귀하는 자녀와 함께 게임을 하십니까?

1. 전혀 안한다
2. 거의 안한다
3. 가끔한다
4. 자주한다
5. 상당히 자주 한다

J4) 현재 함께 살고있는 귀하의 가족 구성원을 모두 응답해주시시오

- | | | | |
|-------------|------------------|---------------|------------|
| 1. (외)할아버지 | 2. (외)할머니 | 3. 본인의 아버지 | 4. 본인의 어머니 |
| 5. 본인의 형제자매 | 6. 배우자 | 7. 자녀 | |
| 8. 배우자의 아버지 | 9. 배우자의 어머니 | 10. 배우자의 형제자매 | |
| 11. 손자녀 | 12. 친척(삼촌, 사촌 등) | 13. 기타() | |

J5) [J1의 10,11,12 응답자 제외] 귀하의 최종학력은 어떻게 되십니까?

- | | | | |
|-----------|-----------|-----------|-----------|
| 1. 초졸 | 2. 중졸 | 3. 고졸 | 4. 대학교 재학 |
| 5. 대학교 졸업 | 6. 대학원 재학 | 7. 대학원 졸업 | |

J6) 귀하의 한달 총 가구소득은 얼마나 되십니까?

- | | | | |
|-----------------|-----------------|-----------------|-----------------|
| 1. 100만원 미만 | 2. 100~200만원 미만 | 3. 200~300만원 미만 | 4. 300~400만원 미만 |
| 5. 400~500만원 미만 | 6. 500~600만원 미만 | 7. 600~700만원 미만 | 8. 700만원 이상 |
| 9. 모름 | | | |

J7) [J1의 10,11,12 응답자만] 귀하의 한 달 용돈은 얼마입니까?

(※ 용돈 : 교통비, 식비 등 일과 관련한 비용을 제외하고 순수하게 오락 및 문화콘텐츠에 소비하는 비용)

- | | | | |
|---------------|----------------|-----------------|-----------------|
| 1. 1만원 미만 | 2. 1만원~2만원 미만 | 3. 2만원~3만원 미만 | 4. 3만원~5만원 미만 |
| 5. 5만원~7만원 미만 | 6. 7만원~10만원 미만 | 7. 10만원~15만원 미만 | 8. 15만원~20만원 미만 |
| 9. 20만원 이상 | | | |

소중한 시간 내시어 응답해 주셔서 감사합니다.

「あなたご自身」についてお伺いします

【すべての方に】

問1 あなたの(1)性別、(2)年齢、(3)未婚の別、(4)お住いの都道府県をお知らせください。

(1)性別 (○は1つだけ)	(2)年齢	(3)未婚(○は1つだけ)	(4)都道府県
1 男 性		1 未 婚	都道
2 女 性	才	2 既婚(離別・死別含む)	府県

【すべての方に】

問2 あなたのご職業もしくは、学生の方は現在通っている学校をお知らせください。(○は1つだけ)

1 幼 児	6 会社員・公務員(事務系)	11 パート・アルバイト・派遣社員
2 小・中学生	7 会社員・公務員(技術系)	12 専業主婦・主夫
3 高校生	8 会社員・公務員(その他)	13 無 職
4 大学生	9 会社役員・自営業	14 その他
5 その他学生	10 自由業・専門職	

【すべての方に】

問3 あなたの趣味、または関心を持っている事は何ですか。(○はいくつでも)

1 映画・演劇・ドラマ	12 写真・ビデオ撮影	23 17～22 以外のスポーツ
2 マンガ・アニメ	13 家庭用ゲーム	24 釣り・アウトドア
3 読 書	14 囲碁・将棋・麻雀	25 車・バイク・ドライブ
4 パソコン・インターネット	15 パチンコ・パチスロ	26 旅 行
5 スマートフォン・タブレット端末	16 競馬・競輪・競艇	27 ペット
6 音楽鑑賞	17 散歩・ランニング	28 ファッション・インテリア
7 楽器演奏・舞踏	18 野球	29 料理・グルメ・酒
8 カラオケ・コーラス	19 サッカー	30 恋愛・出会い
9 華道・茶道・書道	20 ゴルフ	31 勉強・語学・資格取得
10 園芸・ガーデニング	21 格闘技	32 その他
11 陶芸・手芸・美術鑑賞	22 スキー・スノーボード	33 特になし

【すべての方に】

問4 あなたが生活費以外に自由に使えるお金は、平均すると月にいくらくらいですか。(○は1つだけ)

1 なし 一次ページ問6へ	5 1万～3万円未満	9 10万円以上
2 3千円未満	6 3万～5万円未満	10 特に金額は決まっていない
3 3千～5千円未満	7 5万～7万円未満	
4 5千～1万円未満	8 7万～10万円未満	

【問4で「2～10」(自由に使えるお金がある)とお答えの方に】

問5 あなたが、家庭用ゲーム機／パソコン／スマートフォン／タブレット／携帯電話／ゲームセンターのゲームにお使いになる金額は、平均すると月にいくらくらいですか。(○は1つだけ)

1 なし	5 1万～3万円未満	9 10万円以上
2 3千円未満	6 3万～5万円未満	10 特に金額は決まっていない
3 3千～5千円未満	7 5万～7万円未満	
4 5千～1万円未満	8 7万～10万円未満	

「家庭用ゲーム」についてお伺いします

ご注意 ここでは「家庭用ゲーム」とは、以下の[問6]にあるような、
ゲーム専用の機器を使ってプレイするゲームのことをさします。

【すべての方に】

問6 家庭用ゲーム機についてお伺いします。

- (a) あなたのご家庭にあるものをすべてお選びください。(○はいくつでも)
 (b) (a)で回答した中で、あなたご自身がお持ちのものをすべてお選びください。(○はいくつでも)
 (c) (a)で回答した中で、昨年(2013年)にご購入になったものをすべてお選びください。
 また、それぞれについて購入した月をご記入ください。(○はいくつでも)
 (d) あなたご自身がゲームをプレイすることがあるものをすべてお選びください。(○はいくつでも)

(a)～(d)についてのご注意 2013年12月31日の時点でご家庭にあったものについてお答えください。 今年(2014年1月以降)に購入されたものは含みません。 (それぞれ○はいくつでも)	(a) 家庭にあるもの ↓	(b) 自分で 持っているもの ↓	(c) 昨年 購入したもの ↓	(d) プレイすること があるもの ↓
Wii	1	1	1 (月)	1
Wii U	2	2	2 (月)	2
ニンテンドー3DS(LL含む)	3	3	3 (月)	3
ニンテンドーDS(Lite/DSi/LL含む)	4	4	4 (月)	4
プレイステーション3	5	5	5 (月)	5
プレイステーション Vita(Vita TV含む)	6	6	6 (月)	6
PSP(PSP go 含む)	7	7	7 (月)	7
Xbox360	8	8	8 (月)	8
あてはまるものはない	9	9	9	9

【すべての方に】

問7 以下のそれぞれのゲーム機の購入について、あなたのご家庭にあてはまるものをお選びください。
(それぞれ○は1つずつ)

※既にお持ちのゲーム機の買い替え・買い増しも含みます。

	必ず 購入する	購入を 検討中	今のところ 購入予定はない
(それぞれ○は1つずつ)			
a) Wii →	1	2	3
b) Wii U →	1	2	3
c) ニンテンドー3DS(LL含む) →	1	2	3
d) プレイステーション3 →	1	2	3
e) プレイステーション Vita(Vita TV含む) →	1	2	3
f) PSP(PSP go 含む) →	1	2	3
g) Xbox360 →	1	2	3
h) プレイステーション4(2014年2月22日発売予定) →	1	2	3
i) Xbox One(2014年発売予定) →	1	2	3

【すべての方に】

問8 あなたは、問6に挙げたような家庭用ゲーム機を使ってゲームをしたことがありますか。(○は1つだけ)

- | | | |
|---|----------------------|-------------|
| 1 | 現在も継続的にしている | |
| 2 | 以前はよくしていたが、今はほとんどしない | → 5ページ 問14へ |
| 3 | 1～2度試したことがある程度 | → 6ページ 問15へ |
| 4 | 今まで1度もしたことがない | |

【問8で「1 現在も継続的にしている」とお答えの方に】

問9 あなたの「家庭用ゲーム」のプレイ状況に最も近いものをお選びください。(○は1つだけ)

- | | |
|---|-------------------------------------|
| 1 | (1年以上前から)継続的にプレイしている |
| 2 | (1年以上プレイしていなかったが)再びプレイし始めた |
| 3 | (ゲームをプレイしたことはなかったが)ここ1年でプレイするようになった |

【問8で「1 現在も継続的にしている」とお答えの方に】

問10 (1)あなたは、家庭用ゲームを週(または月)に何日くらいしていますか。(○は1つだけ)

- | | | | | | |
|---|--------|---|--------|---|---------|
| 1 | ほとんど毎日 | 4 | 週に1日 | 7 | それ以下の頻度 |
| 2 | 週に4～5日 | 5 | 月に2～3日 | | |
| 3 | 週に2～3日 | 6 | 月に1日 | | |

(2)あなたは、家庭用ゲームを1回あたり何分くらいしていますか。平日・休日それぞれご記入ください。

※平日・休日いずれかだけにしている場合は、していない方に「0(ゼロ)」とご記入ください。

平日：1回あたり

--	--	--

分くらい

休日：1回あたり

--	--	--

分くらい

【問8で「1 現在も継続的にしている」とお答えの方に】

問11 あなたは、昨年(2013年)1年間に、家庭用ゲーム機用のゲームソフトを購入しましたか。

以下のそれぞれのソフトに分けてお答えください。(それぞれ○は1つつ)

※昨年(2013年1～12月)に購入されたものをお答えください。

今年(2014年1月以降)に購入されたものは含みません。

※パッケージソフトとは、店頭や通販などで購入したゲームソフトをさします。

※ダウンロードソフトとは、ゲーム機でダウンロード購入したゲームソフトをさします。

店頭でダウンロードカード/コードを購入したものも含みます。

		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12 本以上
(それぞれ○は1つつ)		本	本	本	本	本	本	本	本	本	本	本	本	
新品 パッケージソフト														
a) Wii 用	→	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
b) Wii U 用	→	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
c) ニンテンドー3DS用	→	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
d) ニンテンドーDS用	→	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
e) プレイステーション3用	→	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
f) プレイステーション Vita 用	→	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
g) PSP用	→	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
h) Xbox360 用	→	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
中古 パッケージソフト														
i) 中古パッケージソフト(合計)	→	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
有料ダウンロードソフト														
j) ニンテンドーe ショップなど 任天堂のゲーム機での購入 (Wii/Wii U/DS/3DS)	→	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
k) プレイステーションストア での購入(PS3/PSP/Vita)	→	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
l) Xbox LIVE マーケットプレイス での購入(Xbox360)	→	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

【問8で「1 現在も継続的にしている」とお答えの方に】

問12 あなたは、昨年(2013年)1年間に、有料の追加ダウンロードコンテンツを、家庭用ゲーム機専用のダウンロード販売サービスで購入しましたか。(○は1つだけ)

※昨年(2013年1～12月)に購入されたものをお答えください。

今年(2014年1月以降)に購入されたものは含みません。

※追加ダウンロードコンテンツとは、既存の家庭用ゲームに追加する、アイテム、ステージ、シナリオ、音楽などをさします。

※ダウンロード販売サービスとは、ニンテンドーe ショップ、Wii ショッピングチャンネル、プレイステーションストア、Xbox Live マーケットプレイスなどをさします。

1 ダウンロード購入した

2 ダウンロード購入しなかった

【問8で「1 現在も継続的にしている」とお答えの方に】

問13 (1)以下のうち、あなたの好きな家庭用ゲームのジャンルをいくつかもお教えください。(○はいくつでも)

1 ロールプレイング	12 FPS(一人称視点のシューティング)	21 実機シミュレーター(パチンコ・パチスロなど)
2 育成・目標達成型シミュレーション	13 スポーツ	22 MMORPG(多人数参加型オンラインロールプレイング)
3 戦略シミュレーション・ストラテジー	14 レース	23 対戦型ネットワークゲーム
4 恋愛シミュレーション	15 パズル・クイズ	24 勉強・学習・トレーニング
5 アドベンチャー	16 カードバトルゲーム	25 コミュニケーション
6 アクション	17 ボードゲーム(すごろくなど)	26 占い
7 サバイバルホラー	18 パラエティ・パーティゲーム	27 この中に好きなゲームジャンルはない
8 リズムアクション(音楽・ダンスなど)	19 戦略型テーブルゲーム(囲碁・将棋・チェスなど)	
9 サウンドノベル(音付きの小説形式ゲーム)	20 ギャンブル型テーブルゲーム(花札・麻雀・トランプなど)	
10 対戦格闘		
11 シューティング		

(2)上記(1)で○をつけた好きな家庭用ゲームのジャンルのうち、最も好きなのはどのジャンルですか。番号をひとつだけお書きください。

番

→ここまでお答えいただいた方は、次ページ問16にお進みください

【問8で「2 以前はよくしていたが、今はほとんどしない」とお答えの方に】

問14 家庭用ゲームをしなくなった代わりに、どのようなことをしている時間が増えましたか。

以下のうち当てはまるものをいくつかもお答えください。(○はいくつでも)

1 仕事	11 テレビを見る	19 携帯電話・PHS でゲームをする
2 勉強	12 読書(書籍・雑誌・マンガを含む)	20 携帯電話・PHS での通話・メール・ネット
3 家事・育児・介護	13 スポーツ・散歩	21 ゲームセンターでゲームをする
4 アルバイト	14 ドライブ・ツーリング	22 パチンコ・パチスロ
5 部活動・サークル活動	15 パソコンでゲームをする	23 その他(具体的に)
6 友人と過ごす	16 パソコン・インターネット	
7 家族と過ごす	17 スマートフォンでゲームをする	
8 映画館での映画鑑賞	18 スマートフォンでの通話・メール・ネット	
9 DVD・ビデオの鑑賞		
10 音楽鑑賞		

【問8で「2～4」(現在は家庭用ゲームをしていない)とお答えの方に】

問15 あなたが家庭用ゲームをしない、またはしなくなった理由は何ですか。

1～51のうち、あてはまるものをすべてお選びください。(○はいくつでも)

1面白そうなソフトがない(少ない)	5ゲームの内容が子供っぽい	Aゲームの内容に不満がある	
2どんなゲームがあるかわからない	6過激なシーンが多い		
3ソフトの種類が多すぎる	7マニア化していそう		
4ゲームの内容が複雑になりすぎ	8昔のゲームの方がよかった		
9ゲームの操作がわかりにくい・複雑そう	12新しいゲーム機を揃えるのが大変	Bゲームの操作性や手間の面に不満がある	
10ゲームがうまくできない	13いちいちセッティングするのが面倒		
11クリアするまでに時間がかかりすぎる	14ゲーム機が場所をとる(片付けてある)		
15ゲームソフトの値段が高い	16ゲームハードの値段が高い	Cゲームの価格が高い	
17ゲームのことを考えたこともない	20ゲームからは何も得られない	Dゲームに対して興味・関心がない	
18ゲーム自体に悪いイメージを持っている	21ゲームをすることが虚しい		
19ゲームの面白さが理解できない	22ゲームに飽きてしまった		
23ゲームはゲームセンターでできる	25ゲームは携帯電話でできる	E家庭用ゲーム機以外でゲームはできる	
24ゲームはパソコンでできる	26ゲームはスマートフォンでできる		
27仕事が忙しくゲームをする時間がない	Fゲームをしたいがする時間がない	Gゲームを購入したり参加するのに遠慮してしまう	
28勉強・塾が忙しくゲームをする時間がない			
29部活動や、クラブ・サークルなどの課外活動が忙しくゲームをする時間がない			
30家事・育児が忙しくゲームをする時間がない			
31ゲームソフトを買うのが恥ずかしい	H他にやりたいことや欲しい物がある	I身体面・精神面に悪影響がありそう	
32男性主体のイメージがあり女性が参加しづらい			
33子供や若い人達と一緒にやるのが照れくさい			
34他の遊びの方が面白い	36ゲームの他に欲しい物がある	J周囲の影響や反対による	
35他にやりたいことがある			
37目が疲れる・視力が悪くなる	42善悪の判断がつかなくなる		Kその他
38肩や手が疲れる	43勉強がおろそかになる		
39姿勢が悪くなる	44室内にこもりがちになる		
40現実感に乏しくなる	45暴力的になる		
41情緒不安定になる	46「ゲーム脳」になる		
47家族から反対されている	49家族や友人と一緒に遊べない		
48ゲームに触れる機会がなかった	50周囲で話題にならなくなった		
51その他(具体的に)			

(2) 上記 1～51 の理由を、A～Kの11個に分類しました。このA～Kのうち、家庭用ゲームをしない、またはしなくなった一番の理由はどれですか。A～Kのうちひとつだけご記入ください。

【すべての方に】

問16 あなたは、今後、家庭用ゲーム機でゲームをしたいと思いますか。(○は1つだけ)

1 積極的に楽しんでいきたい	3 あまりしたいとは思わない
2 自分にとって面白いゲームがあればしたい	4 全くするつもりはない

「パソコンやスマートフォンなどの電子機器」についてお伺いします

【すべての方に】

問17 以下のそれぞれの機器についてお伺いします。

(a)あなたのご家庭にあるものをすべてお選びください。(○はいくつでも)

(b)(a)で回答した中で、あなたご自身がお持ちのものをすべてお選びください。(○はいくつでも)

(c)(a)で回答した中で、昨年(2013年)にご購入になったものをすべてお選びください。

また、それぞれについて購入した月をご記入ください。(○はいくつでも)

(a)～(c)についてのご注意 2013年12月31日の時点でご家庭にあったものについてお答えください。 今年(2014年1月以降)に購入されたものは含みません。 (それぞれ○はいくつでも)	(a) 家庭にあるもの ↓	(b) 自分で 持っているもの ↓	(c) 昨年 購入したもの ↓
パソコン(ノート型・デスクトップ型)	1	1	1 (月)
iPhone	2	2	2 (月)
Android スマートフォン	3	3	3 (月)
その他のスマートフォン	4	4	4 (月)
携帯電話(スマートフォンは除く)	5	5	5 (月)
iPad(mini/Air 含む)	6	6	6 (月)
Android タブレット	7	7	7 (月)
その他のタブレット	8	8	8 (月)
iPod Touch	9	9	9 (月)
あてはまるものはない	10	10	10

【すべての方に】

問18 以下のそれぞれの機器の購入について、あなたのご家庭にあてはまるものをお選びください。

(それぞれ○は1つずつ)

※既にお持ちの機器の買い替え・買い増しも含みます。

	必ず購入する	購入を検討中	今のところ 購入予定はない
(それぞれ○は1つずつ)			
a) パソコン(ノート型・デスクトップ型) →	1	2	3
b) iPhone →	1	2	3
c) Android スマートフォン →	1	2	3
d) その他のスマートフォン →	1	2	3
e) 携帯電話(スマートフォンは除く) →	1	2	3
f) iPad(mini/Air 含む) →	1	2	3
g) Android タブレット →	1	2	3
h) その他のタブレット →	1	2	3
i) iPod Touch →	1	2	3

「パソコンのゲーム」についてお伺いします

【すべての方に】

問19 あなたはパソコンでゲームをしたことがありますか。(○は1つだけ)

- | | |
|--|------------|
| 1 現在も継続的にしている
2 以前はよくしていたが、今はほとんどしない
3 1～2度試したことがある程度
4 今まで1度もしたことがない | → 次ページ問23へ |
|--|------------|

【問19で「1 現在も継続的にしている」とお答えの方に(パソコンのゲームを継続的にしている方)】

問20 あなたが 2013 年に遊んだ、パソコンのゲームをお選びください。(○はいくつでも)

- | | |
|---|---|
| 1 有料のパッケージソフトをお店や通販で購入して遊ぶゲーム
2 有料のダウンロードソフトを購入して遊ぶゲーム
3 月額課金制のゲーム
4 基本プレイ無料／アイテム課金制のゲーム
5 完全無料のゲーム
6 その他のゲーム(具体的に
7 わからない／覚えていない |) |
|---|---|

【問20で「4 基本プレイ無料／アイテム課金制のゲーム」とお答えの方に】

問21 あなたは 2013 年に、パソコンのゲームで、アイテム課金をしましたか。(○は1つだけ)

- | | |
|--------|-----------|
| 1 課金した | 2 課金していない |
|--------|-----------|

【問19で「1 現在も継続的にしている」とお答えの方に(パソコンのゲームを継続的にしている方)】

問22 あなたは 2013 年に、パソコンのゲームでどのように遊びましたか。(○はいくつでも)

- | | |
|--|---|
| 1 オンラインでの、多人数による対戦や協力プレイ
2 オンラインでの、少人数や1対1による対戦や協力プレイ
3 オフラインでの1人プレイ
4 その他(具体的に
5 わからない／覚えていない |) |
|--|---|

「スマートフォン／タブレットのゲーム」についてお伺いします

【すべての方に】

問23 あなたはスマートフォン／タブレットでゲームをしたことがありますか。(○は1つだけ)

- | | | |
|---|----------------------|------------|
| 1 | 現在も継続的にしている | |
| 2 | 以前はよくしていたが、今はほとんどしない | |
| 3 | 1～2度試したことがある程度 | → 次ページ問27へ |
| 4 | 今まで1度もしたことがない | |

**【問23で「1 現在も継続的にしている」とお答えの方に
(スマートフォン／タブレットのゲームを継続的にしている方)】**

問24 あなたが 2013 年に遊んだ、スマートフォン／タブレットのゲームをお選びください。(○はいくつでも)

[アプリをダウンロードするタイプ]

- 1 アプリをダウンロードするタイプの有料のゲーム
- 2 アプリをダウンロードするタイプの月額課金制のゲーム
- 3 アプリをダウンロードするタイプの基本プレイ無料／アイテム課金制のゲーム
- 4 アプリをダウンロードするタイプの完全無料のゲーム

[ブラウザで表示するタイプ]

- 5 ブラウザで表示するタイプの有料のゲーム
- 6 ブラウザで表示するタイプの月額課金制のゲーム
- 7 ブラウザで表示するタイプの基本プレイ無料／アイテム課金制のゲーム
- 8 ブラウザで表示するタイプの完全無料のゲーム
- 9 その他のゲーム(具体的に)
- 10 わからない／覚えていない

【問24で「3」または「7」(基本プレイ無料／アイテム課金制のゲームを遊んだ)とお答えの方に】

問25 あなたは 2013 年に、スマートフォン／タブレットのゲームで、アイテム課金をしましたか。

(○は1つだけ)

- | | |
|--------|-----------|
| 1 課金した | 2 課金していない |
|--------|-----------|

**【問23で「1 現在も継続的にしている」とお答えの方に
(スマートフォン／タブレットのゲームを継続的にしている方)】**

問26 あなたは 2013 年に、スマートフォン／タブレットのゲームでどのように遊びましたか。

(○はいくつでも)

- | | | |
|---|--------------------------------------|--|
| 1 | 実際の友人との協力・対戦・ランキング争いなど | |
| 2 | ネット上やゲーム内で知り合ったフレンドとの協力・対戦・ランキング争いなど | |
| 3 | 不特定のゲーム参加者との協力・対戦・ランキング争いなど | |
| 4 | 他のプレイヤーと関わらない 1 人プレイ | |
| 5 | その他(具体的に) | |
| 6 | わからない／覚えていない | |

「携帯電話のゲーム」についてお伺いします

【すべての方に】

問27 あなたは携帯電話でゲームをしたことがありますか。(○は1つだけ)

- | | | | |
|---|----------------------|--|------------|
| 1 | 現在も継続的にしている | | |
| 2 | 以前はよくしていたが、今はほとんどしない | | → 次ページ問31へ |
| 3 | 1～2度試したことがある程度 | | |
| 4 | 今まで1度もしたことがない | | |

【問27で「1 現在も継続的にしている」とお答えの方に(携帯電話のゲームを継続的にしている方)】

問28 あなたが 2013 年に遊んだ、携帯電話のゲームをお選びください。(○はいくつでも)

- | | | | |
|---|---------------------|--|---|
| 1 | 有料のゲーム | | |
| 2 | 月額課金制のゲーム | | |
| 3 | 基本プレイ無料／アイテム課金制のゲーム | | |
| 4 | 完全無料のゲーム | | |
| 5 | その他のゲーム(具体的に | |) |
| 6 | わからない／覚えていない | | |

【問28で「3 基本プレイ無料／アイテム課金制のゲーム」とお答えの方に】

問29 あなたは 2013 年に、携帯電話のゲームで、アイテム課金をしましたか。(○は1つだけ)

- | | |
|--------|-----------|
| 1 課金した | 2 課金していない |
|--------|-----------|

【問27で「1 現在も継続的にしている」とお答えの方に(携帯電話のゲームを継続的にしている方)】

問30 あなたは 2013 年に、携帯電話のゲームでどのように遊びましたか。

(○はいくつでも)

- | | | | |
|---|--------------------------------------|--|---|
| 1 | 実際の友人との協力・対戦・ランキング争いなど | | |
| 2 | ネット上やゲーム内で知り合ったフレンドとの協力・対戦・ランキング争いなど | | |
| 3 | 不特定のゲーム参加者との協力・対戦・ランキング争いなど | | |
| 4 | 他のプレイヤーと関わらない 1 人プレイ | | |
| 5 | その他(具体的に | |) |
| 6 | わからない／覚えていない | | |

「ゲームセンター／ゲームコーナーのゲーム」についてお伺いします

【すべての方に】

問31 あなたはゲームセンター／ゲームコーナーでゲームをしたことがありますか。(○は1つだけ)

- | | |
|---|--|
| <p>1 現在も継続的にしている</p> <p>2 以前はよくしていたが、今はほとんどしない</p> <p>3 1～2度試したことがある程度</p> <p>4 今まで1度もしたことがない</p> | <div style="border: 1px solid black; width: 150px; height: 20px; margin-bottom: 5px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 150px; height: 20px; margin-bottom: 5px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 150px; height: 20px;"></div> |
|---|--|
- 次ページ問33へ

【問31で「1 現在も継続的にしている」とお答えの方に

(ゲームセンター／ゲームコーナーのゲームを継続的にしている方に)】

問32 あなたが 2013 年に遊んだ、ゲームセンター／ゲームコーナーのゲームをお選びください。

(○はいくつでも)

- | | |
|--|---|
| <p>1 カード認証型ネットワーク対戦ゲーム
(「機動戦士ガンダム 戦場の絆」
「頭文字 D ARCADE STAGE」シリーズ、
「ガンズリンガーストラトス」「ボーダーブレイク」など)</p> <p>2 トレーディングカードゲーム
(「機動戦士ガンダム 0079 カードビルダー」
「ロード オブ ヴァーミリオン」シリーズ、「アイカツ！」
「ポケモンバトル」「三国志大戦」「オレカバトル」など)</p> <p>3 メダルゲーム
(「グランドクロス」などのメダル落下型、
キッズメダル、スロット、カジノ、スターホース、
海物語ラッキーマリンシアターなど)</p> <p>4 クレーンゲーム (「UFO キャッチャー」など)</p> <p>5 クレーン以外のプライズ(景品)ゲーム
(「スウィートランド」など)</p> | <p>6 プリントシール機 (「プリント倶楽部」など)</p> <p>7 ガチャガチャ、ガシャポンなどの販売機</p> <p>8 エアホッケー、バスケットボール、
モグラたたきなど</p> <p>9 子ども向けの乗り物など</p> <p>10 格闘ゲーム</p> <p>11 シューティングゲーム</p> <p>12 音楽ゲーム</p> <p>13 レーシングゲーム</p> <p>14 スポーツゲーム</p> <p>15 パズル・クイズ</p> <p>16 麻雀・将棋・囲碁</p> <p>17 パチンコ・パチスロの転用機</p> <p>18 その他のゲーム
(具体的に)</p> <p>19 わからない／覚えていない</p> |
|--|---|

「ゲームに対するお考え」についてお伺いします

【すべての方に】

問33 あなたは、今後、以下のそれぞれの機器や場所でゲームをしたいと思いますか。
(それぞれ○は1つつ)

		積極的に 楽しんでいき たい	自分にとっ て面白いゲー ムがあれ ばしたい	あまりし たいと思 わない	全くする つもりは ない
	(それぞれ○は1つつ)				
a)	パソコン(ノート型・デスクトップ型)	→ 1	2	3	4
b)	スマートフォン/タブレット	→ 1	2	3	4
c)	携帯電話	→ 1	2	3	4
d)	ゲームセンター/ゲームコーナー	→ 1	2	3	4

【すべての方に】

問34 あなたは、ゲームのアイテム(武器・防具などの装備品、アクセサリ等)を、
個人間で実際の現金によって売買する「リアル・マネー・トレード(RMT)」というものをご存知ですか。
(○は1つだけ)

1 よく知っており、自分で取引をしている	3 詳しくは知らないが、聞いたことはある
2 よく知っているが、自分で取引はしていない	4 知らなかった

【すべての方に】

問35 あなたは「リアル・マネー・トレード(RMT)」についてどうお考えですか。(○は1つだけ)

1 全面的に禁止すべき
2 厳格な基準を設けて青少年の利用を防ぐべき
3 目安を示して、一定限度を超えないようにすべき
4 利用者自らが決める問題で、第三者が介入すべきでない
5 ゲームに必要な要素なので、さらに奨励・拡大すべき

「ゲーム全般」についてお伺いします

※以降では、ゲーム全般のことについてお伺いいたします。
下にある条件をお読みいただき、該当する設問へお進みください。

- ・3ページ 問8(家庭用ゲーム機のゲームで遊んでいるか)
- ・8ページ 問19(パソコンのゲームで遊んでいるか)
- ・9ページ 問23(スマートフォン／タブレットのゲームで遊んでいるか)
- ・10ページ 問27(携帯電話のゲームで遊んでいるか)
- ・11ページ 問31(ゲームセンター／ゲームコーナーのゲームで遊んでいるか)

上記のいずれかの質問で、1つでも「1 現在も継続的にしている」とお答えの方
(現在何らかのゲームをしている方)
→問36へ

上記のすべての質問で「1 現在も継続的にしている」とお答えでない方
(現在全くゲームをしていない方)
→15ページ 問40へ

【現在、何らかのゲームをされている方に】

問36 以下のゲームのうち、あなたがよくプレイする順に3位まで選んで、以下に番号を記入してください。

- 1 携帯型ゲーム機(ニンテンドー3DS、プレイステーション Vita など)のゲーム
- 2 据え置き型ゲーム機(Wii U、プレイステーション 3、Xbox360 など)のゲーム
- 3 パソコンのゲーム
- 4 スマートフォン／タブレットのゲーム
- 5 携帯電話のゲーム
- 6 ゲームセンター／ゲームコーナーのゲーム

1位

2位

3位

【現在、何らかのゲームをされている方に】

問37 以下のa)～h)について、あなたご自身にあてはまるものを、それぞれお選びください。
(それぞれ○は1つずつ)

(それぞれ○は1つずつ)		全 く な い	時 々 あ る	よ く あ る	そ い つ も あ る
a)	ゲームによって生活に張り合いができた →	1	2	3	4
b)	ゲームを通して物の考え方や視野が広がった →	1	2	3	4
c)	ゲームによって余暇時間を有意義に使うことができる →	1	2	3	4
d)	ゲームの世界にすっかり入り込むような経験ができる →	1	2	3	4
e)	ゲームのテクニックを発揮できたとき、自分を誇らしく思う →	1	2	3	4
f)	ゲームを通して自制心が働くようになった →	1	2	3	4
g)	ゲームを通して悩みを話せる人ができた →	1	2	3	4
h)	ゲームによってストレスを解消できている →	1	2	3	4

【現在、何らかのゲームをされている方に】

問38 次のそれぞれの項目に対して、あなたご自身にもっともあてはまるものをお選びください。
(それぞれ○は1つずつ)

		まったく そう思う	まあ そう思う	あまり そう 思わない	まったく そう 思わない
(それぞれ○は1つずつ)					
a) 自分が目を付けたゲームは後になって流行ることが多い	→	1	2	3	4
b) ゲーム系の最新情報を積極的に調べている	→	1	2	3	4
c) ゲームソフト選びにはこだわりを持っている	→	1	2	3	4
d) 自由な時間は大体テレビゲームをしている	→	1	2	3	4
e) 自分はテレビゲームが大好きだ	→	1	2	3	4
f) ゲームの情報や話題を積極的に他の人に伝えている	→	1	2	3	4

【現在、何らかのゲームをされている方に】

問39 (1)「YouTube」や「ニコニコ動画」などの動画サイトにアクセスして、ゲームのプレイ動画を見たことがありますか。(○は1つだけ)

1 よく見ている	
2 過去に見たことがある	
3 今まで見たことはないが、動画がアップロードされていることは知っている	
4 今まで見たこともないし、アップロードされていることも知らなかった	→ 次ページ問43へ

【問39(1)で「1～2」(ゲームのプレイ動画を見たことがある)とお答えの方に】

(2)ゲームのプレイ動画を見たことで、そのゲームソフトが欲しくなって実際に買ったことはありますか。(○は1つだけ)

1 買ったことがある	2 買ったことはない
------------	------------

【問39(1)で「1～2」(ゲームのプレイ動画を見たことがある)とお答えの方に】

(3)あなた自身は、自分のプレイ動画を動画サイトにアップロードしたことがありますか。(○は1つだけ)

1 よくアップロードしている	3 アップロードしたことはない
2 過去にアップロードしたことがある	

→ここまでお答えいただいた方は、次ページ問43にお進みください

【現在全くゲームをされていない方に】

問40 あなたは、ゲームそのものは好きですか、それとも嫌いですか。(○は1つだけ)

1 好 き	3 どちらともいえない	4 どちらかといえば嫌い
2 どちらかといえば好き	5 嫌 い	

【現在全くゲームをされていない方に】

問41 以下のうち、あなた自身にあてはまることをいくつでもお選びください。(○はいくつでも)

1 テレビで、ゲームのCMを見たことがある
2 新聞や雑誌で、ゲームの広告や記事を見たことがある
3 家族や友人の間でゲームについて話題になることがある
4 ゲームをしている家族や友人がいる
5 外出中に、携帯型ゲーム機(ニンテンドー3DS・PS Vita など)や携帯電話、スマートフォンなどでゲームをしている人を見かける
6 この中にあてはまるものはない

【現在全くゲームをされていない方に】

問42 あなたは、ゲームをしている人に対してどんなイメージを持っていますか。いくつでもお選びください。(○はいくつでも)

1 普通の人	8 格好悪い	15 頭がいい
2 オタク	9 時代の最先端	16 頭が悪い
3 好きなことを楽しんでいる	10 子供っぽい	17 オシャレ
4 暇で、他にやることがない	11 集中力がある	18 不潔
5 マニア・凝り性	12 周りが見えていない	19 グルメ
6 閉鎖的・内向的	13 手先が器用	20 食事には無頓着
7 格好いい	14 不健康	21 あてはまるものはない

【すべての方に】

問43 あなたは、以下の a)～e)の年代の子どもたちがゲームをすることについてどのようにお考えですか。あなたのお気持ちに最もよくあてはまるものをお選びください。(それぞれ○は1つずつ)

		賛成	どちらかといえば賛成	どちらともいえない	どちらかといえば反対	反対
(それぞれ○は1つずつ)						
a) 未就学	→	1	2	3	4	5
b) 小学校低学年	→	1	2	3	4	5
c) 小学校高学年	→	1	2	3	4	5
d) 中学生	→	1	2	3	4	5
e) 高校生	→	1	2	3	4	5

【すべての方に】

問44 (1)あなたに、お子様はいらっしゃいますか。また、そのお子様はゲームをしていますか。(○は1つだけ)

- | | |
|-----------------------------------|----------|
| 1 子供がおり、ゲームをしている | →問44(4)へ |
| 2 子供はいるが、ゲームはしていない(しているかどうかわからない) | |
| 3 子供はいない | →問45へ |

【問44(1)で「1 子供がおり、ゲームをしている」とお答えの方に】

(2)あなたは、ご自分のお子様ゲームをする際、どのように対応していますか。(○は1つだけ)

- | | | |
|-----------|-----------|--------------|
| 1 おおおいに制約 | 3 どちらでもない | 4 勧めている |
| 2 少し制約 | | 5 おおおいに勧めている |

【問44(1)で「1 子どもがおり、ゲームをしている」とお答えの方に】

(3)あなたは、ご自分のお子様と一緒にゲームをしますか。(○は1つだけ)

- | | | |
|--------------|------------------|----------------|
| 1 いつも一緒にしている | 3 たまに一緒にしている | 5 一緒にしたことは全くない |
| 2 よく一緒にしている | 4 一緒にすることはほとんどない | |

【問44(1)で「1～2」(子どもがいる)とお答えの方に】

(4)あなたは、今後、ご自分のお子様と一緒にゲームをしたいと思いますか。(○は1つだけ)

- | | |
|----------------------|---------------------|
| 1 一緒に楽しんでいきたい | 3 あまり一緒にしてみようとは思わない |
| 2 一緒にできるソフトがあればしてみたい | 4 全く一緒にしようとは思わない |

【すべての方に】

問45 あなたは、「ゲーム」にはどんな影響または効果があると思いますか。(○はいくつでも)

- | | |
|------------------------------|-------------------------|
| 1 クリアしたときに満足感・充実感が得られる | 13 根気・忍耐力が培われる |
| 2 すぐ「リセット」という安易な考えが生まれる | 14 頭痛・肩こりなどを起こす |
| 3 夢や感動を与えてくれる | 15 創造力・空想力が身に付く |
| 4 暴力的になる | 16 現実と空想の区別が付かなくなる |
| 5 指を動かすことにより脳が活性化される | 17 機械モノに対する苦手意識がなくなる |
| 6 幼児の脳の発達が遅れる | 18 体力の低下や肥満の原因になる |
| 7 ストレスが発散できる | 19 瞬間の判断力・俊敏性・反射神経が養われる |
| 8 思うように進まないとストレスの原因になる | 20 感受性や創造力が低下する |
| 9 ゲームを通じて家族・友人とコミュニケーションができる | 21 英語や文字を覚えらる |
| 10 人とコミュニケーションがとれなくなる | 22 学力が低下する |
| 11 集中力・記憶力が養われる | 23 緊張が解けリラックスできる |
| 12 視力が低下する | 24 興奮状態が長く続きリラックスできない |
| | 25 この中であてはまるものはない |

【すべての方に】

問46 以下のa)～e)の映像についてはそれぞれ倫理審査機関があり、映像の審査をしています。
あなたはこのことをご存知でしたか。(それぞれ○は1つずつ)

		知 っ て い た	知 ら な か っ た
	(それぞれ○は1つずつ)		
a) 映画…「映画倫理委員会」(映倫)	→	1	2
b) ビデオ…「映像倫理機構」(映像倫)	→	1	2
c) パソコンソフト…「コンピュータソフトウェア倫理機構」(ソフ倫)	→	1	2
d) ゲームセンターのゲーム…「日本アミューズメントマシン協会」(JAMMA)	→	1	2
e) 家庭用ゲームソフト…「コンピュータエンターテインメントレーティング機構」(CERO)	→	1	2

【すべての方に】

問47 (1)家庭用ゲームソフトに「レーティングマーク」が表示されていることをご存知でしたか。(○は1つだけ)

- 1 知っていて、実際にマークがついた商品を見たことがある
- 2 知っているが、実際にマークがついた商品を見たことはない
- 3 知らなかった →問48へ

【問47(1)で「1～2」(レーティングマークが表示されていることを知っている)とお答えの方に】

(2)「レーティングマーク」がどのような内容を表示しているかをご存知ですか。(○は1つだけ)
また、ご存知の方はその内容をお書きください。

1 よく知っている	2 だいたい知っている	3 あまり知らない	4 全く知らない
<div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 100px; margin: 10px 0;"></div>		<div style="border: 1px solid black; width: 200px; height: 20px; padding: 2px;">ご存知の内容:</div>	

【問47(1)で「1～2」(レーティングマークが表示されていることを知っている)とお答えの方に】

(3)レーティングマークに「Z(18才以上のみ対象)」という区分があることをご存知ですか。(○は1つだけ)

- 1 知っていて、実際にマークがついた商品を見たことがある
- 2 知っているが、実際にマークがついた商品を見たことはない
- 3 知らなかった

【すべての方に】

問48 家庭用ゲームに「ペアレンタル・コントロール」機能があることをご存知でしたか。(○は1つだけ)

※ペアレンタル・コントロールとは、お子様がプレイする時間や使用できる範囲を、
保護者がパスワードをかけて管理できるような機能をさします。

- 1 知っていて、実際に「ペアレンタル・コントロール」機能を利用している
- 2 知っているが、実際に「ペアレンタル・コントロール」機能を利用していない
- 3 知らなかった

【すべての方に】

問49 優れたコンピュータエンターテインメントソフトウェア作品を選考し表彰する「日本ゲーム大賞」という賞があります。あなたはこの賞をご存知でしたか。(○は1つだけ)

1 よく知っている

2 聞いたことはある



3 知らなかった

【すべての方に】

問50 あなたがゲームを単に遊ぶ以外の目的で使うとしたら、どんな使い方をして世の中に良い影響を与えたいと思いますか。なにかアイデアがございましたら、ご自由にお書きください。

【すべての方に】

問51 ゲームメーカー、クリエイター、流通・販売店、ゲームソフト、その他ゲーム業界に関して、期待することや不満なことなど、ご意見・ご要望がございましたら、ご自由にお書きください。

 ご協力誠にありがとうございました。

恐れ入りますが 2月14日(金) までに同封の返信用封筒にてご投函の
ほどよろしくお願いいたします。

2014 게임이용자 조사보고서

집필진

한국콘텐츠진흥원

감수 이기현 (정책연구실 실장), 윤호진 (산업정보팀 팀장)

연구진행 조영기 (산업정보팀 책임연구원)

최원진 (산업정보팀 주임연구원)

외부기관

조사기관 차민석 팀장 (마크로밀엠브레인), 이은숙 과장 (마크로밀엠브레인)

발행인 흥상표

발행일 2014년 7월 31일

발행처 한국콘텐츠진흥원

전라남도 나주시 교육길 35 (520-350)

ISBN : 978-89-6514-368-0 93600

가격 : 비매품

본 보고서는 한국콘텐츠진흥원(<http://www.kocca.kr>)의 <콘텐츠지식/연구보고서>에 게재되는 보고서로 인용하실 때에는 반드시 출처를 밝혀 주시기 바랍니다.

(문의) 콘텐츠종합지원센터 “콘텐츠에 대해 알고 싶은 모든 것! 1566-1114”