

Chapter II



이용자 동향

제1장 게임이용자의 일반적 동향

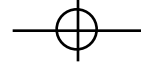
- 제1절 인구학적 특성 및 게임이용 관련 생활
- 제2절 게임 이용 실태
- 제3절 게임에 대한 견해

제2장 플랫폼별 이용자 동향

- 제1절 게임이용자별 게임이용 관련 생활 동향
- 제2절 게임이용자별 선호게임 장르
- 제3절 게임 이용자별 게임에 대한 견해

제3장 게임이용자별 동향

- 제1절 게임 이용에 따른 이용자 분류
- 제2절 게임이용자별
(핵심/일반/휴면/잠재 이용자) 동향
- 제3절 핵심/일반 이용자 동향
- 제3절 휴면/잠재 이용자 동향



제 1 장

이
용
자
동
향

게임이용자의 일반적 동향

본 장에서는 게임이용자의 성향을 살펴봄으로써 게임 수요자의 이용실태와 미래의 게임시장을 전망해보고자 한다. 분석 자료는 2005년 3월 <한국게임산업개발원>에서 실시한 게임인식 및 소비자 의식 실태조사를 기반으로 하였다.

본 조사는 만 9세 이상부터 만 49세 이하의 일반인 1,500명을 대상으로 면접조사방식으로 진행되었으며, 면접설문내용은 이용자의 컴퓨터

및 여가 이용실태와 게임 이용실태 및 선호하는 게임 플랫폼(온라인게임, 모바일게임, PC게임, 비디오게임, 아케이드게임)과 게임 장르를 중심으로 구성되었다. 또한 본 조사결과 게임을 해본 경험이 있는지에 대해서는 77.7%가 '있다'고 응답하여 2004년도 조사에 비해 게임 경험자가 약간 증가한 것으로 나타났다.

제1절 인구학적 특성 및 게임이용 관련 생활

1. 조사대상자의 인구학적 특성

조사대상자의 남녀 비율은 각각 50.8%와 49.2%로 비교적 균등한 분포를 이루고 있으며, 연령구성은 각 범주별로 약 12% 내외이다. 지역별로는 인구밀집도가 가장 높은 서울이 798명, 부산 286명, 대구 195명, 광주 108명 그리고 대전 113명으로 전체 인구 분포를 반영하여 고르게 조사하였다.

2 게임이용과 관련한 생활기준 통계

(1) 여가시간 활용 실태

하루 평균 여가시간에 대해서는 '3~4시간 미만'이라는 응답이 20.9%로 가장 높은 비율을

차지했고, '2~3시간 미만'이 19.1%로 그 뒤를 이었다. '6시간 이상'이라는 응답은 16.9%로 나타났고, '1~2시간 미만'이라고 응답한 비율은 15.5%, '4~5시간 미만'이라고 응답한 비율은 11.3%, '5~6시간 미만'이라고 응답한 사람은 8.9%, '30분~1시간 미만' 응답자는 4.9%, '30분 미만'으로 응답한 사람은 2.6% 순으로 나타났다.

연령별로 여가시간 분포를 살펴보면, 40대를 제외한 전 연령대별로 '1~2시간 미만'과 '2~3시간 미만'으로 응답한 비율이 40% 이상을 차지하고 있다. 여가 시간이 가장 적은 것으로 나타난 연령대는 30대로 '1시간 미만'의 응답률이 다른 연령대에 비해서 높았고, 5시간 이상의 응답률이 30~34세 20.5%, 35~39세 14%

로 낮게 나타났다. 성별로는 남성과 여성 간에 큰 차이를 보이지는 않았다. 남성의 경우 '3~4시간 미만'이라고 응답한 비율이 21.8%로 가장 높았고, 다음은 '2~3시간 미만'이 20.3%, '6시간 이상'은 17.5%의 순으로 나타났다. 여성은 '3~4시간 미만'이라고 응답한 사람이 19.9%, '2~3시간 미만'이 17.8%, '6시간 이상'과 '1~2시간 미만'이 각각 16.3%의 순으로 비슷한 경향을 보였다.

한편 하루 평균 여가시간에 대한 응답을 '게임 경험이 있는' 사람과 '게임 경험이 없는' 사람으로 나누어 살펴봤는데, 게임 경험이 있는 응답자의 경우 '3~4시간 미만'과 '6시간 이상', '2~3시간 미만'이 각각 22.0%, 17.8%, 17.6%로 나타났고, '1~2시간 미만'이라고 응

답한 비율이 15.0%였다. 게임 경험이 없는 응답자는 '2~3시간 미만'이 24.2%로, '1~2시간 미만'은 17.4%로, '3~4시간 미만'은 16.8%로 게임 경험이 있는 집단의 여가 시간이 다소 긴 것을 알 수 있다.

출퇴근 또는 등하교 시간 등을 포함한 하루 평균 이동시간에 대한 응답 결과, '1~2시간 미만'이라는 응답이 29.1%로 가장 많았고, 다음은 '30분~1시간 미만'이 28.4%로 근소한 차이를 보였다. '30분 미만'은 19.2%, '2~3시간 미만'은 13.8% 순으로 나타났다.

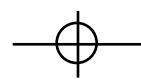
한 달 여가비용에 대해서는 '5~10만원 미만'이라는 응답이 38.3%로 가장 많았다. 그 다음으로는 '5만원 미만(23.7%)', '16~20만원 미만(12.4%)', '21~30만원 미만(9%)', '11~15만원 미만(8.2%)' 순이다. 한 달 여가비용을 연령별



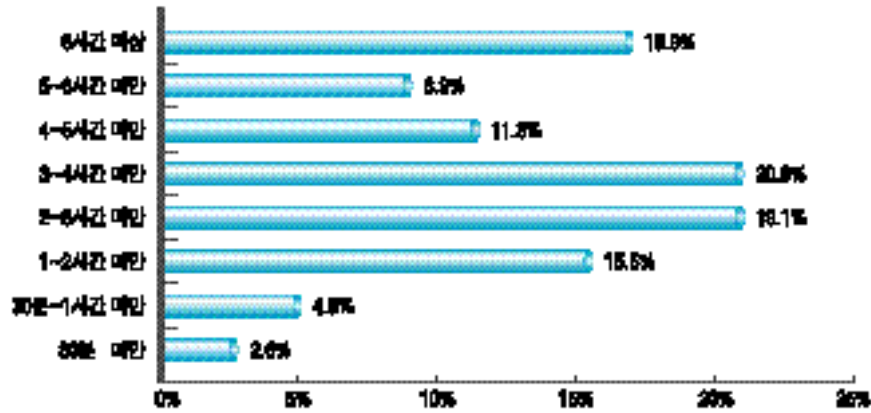
<표 2-1-1-01> 조사대상자의 인구학적 특성

구 분	구 성	
	사례수	%
전 체	1,500	100.0%
성 별	남 자	762 50.8%
	여 자	738 49.2%
연 령 별	9세-14세	174 11.6%
	15세-19세	192 12.8%
	20세-24세	198 13.2%
	25세-29세	204 13.6%
	30세-34세	214 14.3%
	35세-39세	186 12.4%
	40세-44세	182 12.1%
학 령 별	45세-49세	150 10.0%
	초재학/졸업	83 5.5%
	중재학/졸업	149 9.9%
	고재학/졸업	379 25.3%
	대학교(전문대 포함)재학	227 15.1%
	대학교(전문대 포함)졸업	551 37.1%
결 혼	대학원(석사) 이상	111 7.4%
	기혼	861 57.4%
여 부 별	기혼	635 42.3%
	100만원 미만	90 6.0%
가 계 소득별	100-200만원	292 19.5%

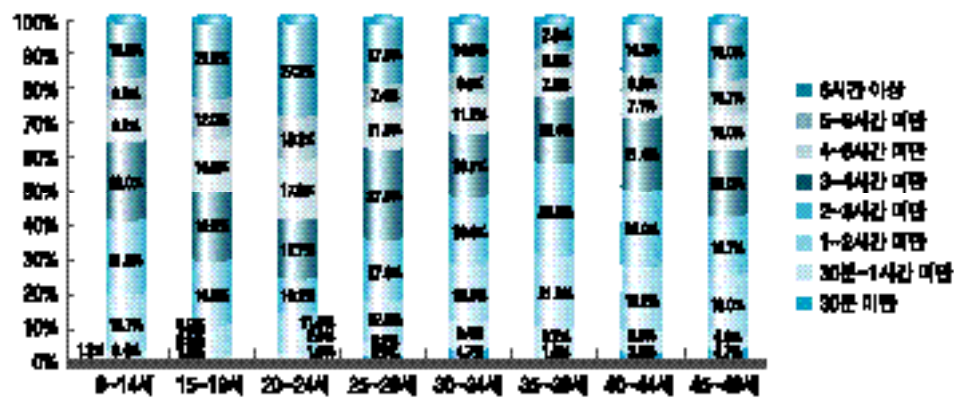
구 분	구 성	
	사례수	%
가 계 소득별	200-300만원	450 30.0%
	300-400만원	351 23.4%
	400-500만원	163 10.9%
	500만원 이상	154 10.3%
지 역	서울	798 53.2%
	부산	286 19.1%
	대구	195 13.0%
	광주	108 7.2%
	대전	113 7.5%
직업별	전문/연구직	157 10.5%
	사무직/관리직	206 13.7%
	판매/서비스직	56 3.7%
	생산/기술직	56 3.7%
	농/임/어업	3 0.2%
	공무원/교원/경찰	49 3.3%
	자영업자	80 5.3%
	학생	599 39.9%
	주부	243 16.2%
	무직	35 2.3%
기타	16 1.1%	



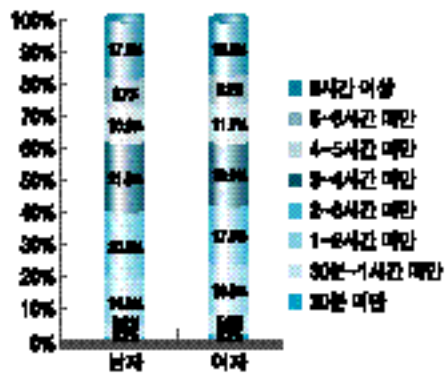
<그림 2-1-1-01> 하루 평균 여가시간



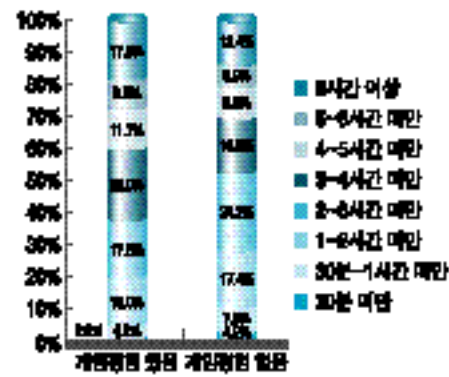
<그림 2-1-1-02> 연령별 하루 평균 여가시간



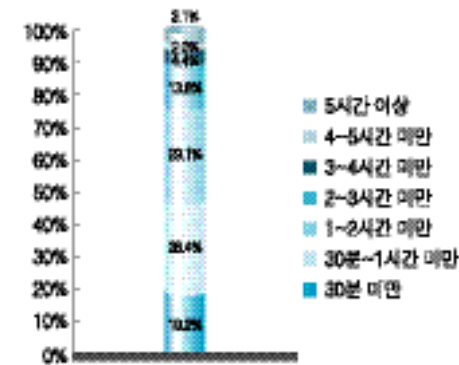
<그림 2-1-1-03> 성별 하루 평균 여가시간



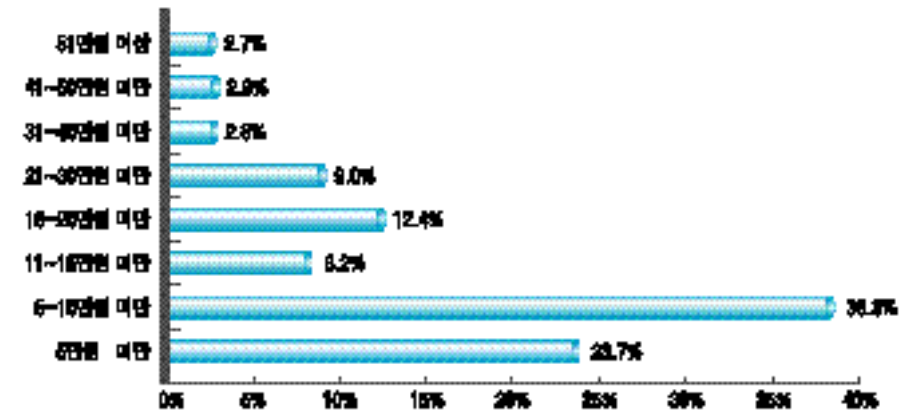
<그림 2-1-1-04> 게임경험 유무에 따른 평균 여가시간



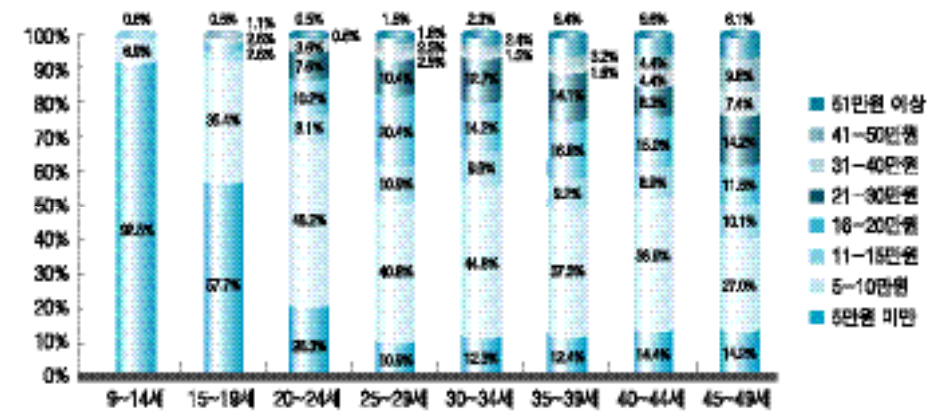
<그림 2-1-1-05> 하루 평균 이동시간



<그림 2-1-1-06> 한 달 여가비용



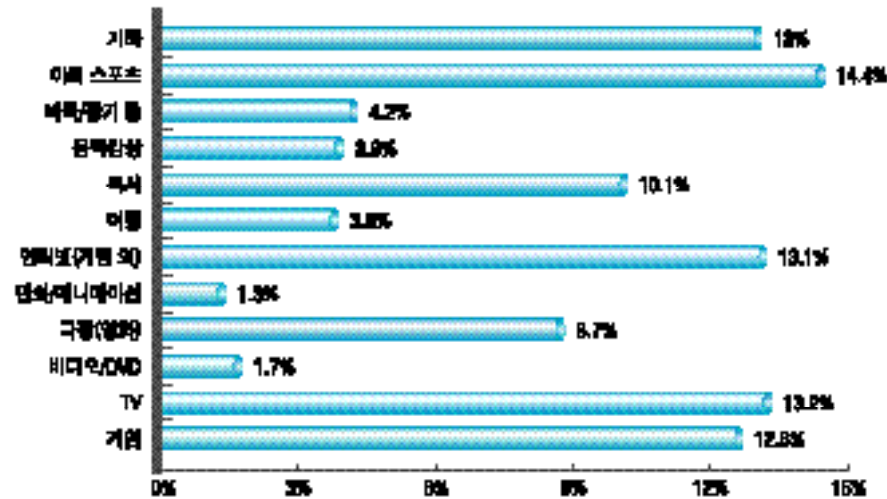
<그림 2-1-1-07> 연령별 한 달 여가비용



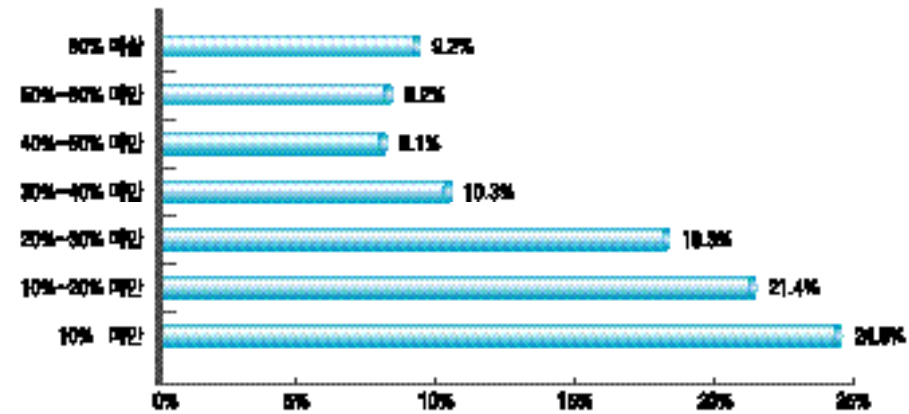
로 살펴보면, '5만원 미만'은 92.5%로 9~14세의 응답자에 집중되어 있으며, 15~19세는 여가비용을 매달 10만원 이하로 지출하는 경우가 전체의 91.1%를 차지하고 있다. 25세 이상에서 30대는 거의 유사한 결과를 보이고 있는데 5~10만원'이 약 40% 정도를 차지하고 있다. 40대의 경우는 여가비용이 다른 연령대에 비해 높은 것으로 나타나는데, 특히 45~49세는 21만원 이상이 거의 40%에 이르는 것을 볼 수 있다. 이는 경제력이 없는 10대 연령층의 용돈 수준과 30대 이상의 본격적 노동 가능 집단의



〈그림 2-1-1-08〉 여가시간에 즐기는 활동(2개 선택)



〈그림 2-1-1-09〉 여가활동 중 게임이용 비율



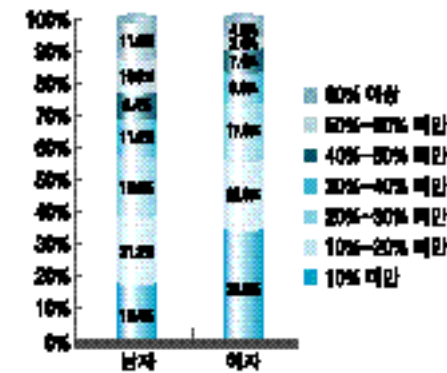
경제력이 반영된 것으로 볼 수 있다.

다음으로 여가 시간에 주로 어떤 활동을 하는지에 대한 조사 결과인데, 즐기는 활동 2가지를 선택하도록 한 결과 '야외 스포츠'라는 응답이 14.4%로 가장 높은 빈도를 보였다. 다음 순위로는 'TV 시청'과 '게임 외 인터넷'이 각각 13.2%와 13.1%로 나타났고, '기타' 의견이 13%를 차지하였다. '게임'은 12.6%, '독서'는

10.1%, '극장(영화)'는 8.7%, '바둑/장기'는 4.2%, '음악감상'은 3.9%, '여행'은 3.8%의 응답빈도를 보였다. 소수 의견은 '비디오/DVD(1.7%)', '만화/애니메이션(1.3%)' 순으로 나타났다. 이러한 결과는 2004년 조사 결과에 비해 '야외 스포츠'의 빈도가 크게 늘어난 것이며, '게임'의 빈도가 다소 줄어든 것이다.

여가 활동 중 게임 이용 비율의 경우, '10% 미

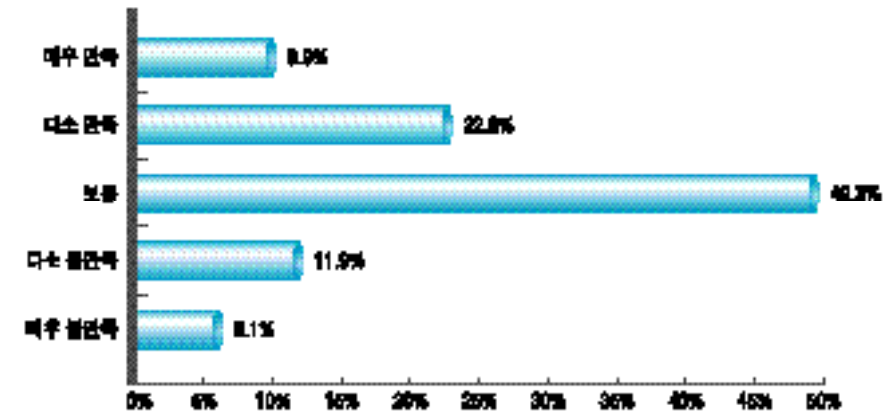
〈그림 2-1-1-10〉 성별 여가활동 중 게임이용 비율



만이라고 응답한 결과가 24.5%로 가장 높았고, '10~20% 미만'이 21.4%를 차지하였다. 다음으로는 '20~30% 미만'이 18.3%, '30~40% 미만'은 10.3%, '60% 이상'이라고 응답한 사람은 9.2%로 나타났다.

성별로 여가활동 중 게임이용 비율을 살펴보면 전반적으로 남성이 여성보다 게임이용 비율이 높은 것을 알 수 있다. 남성은 각 구간별로 여성에 비해 고르게 응답을 하였는데, '10~20% 미만'이라고 응답한 비율이 21.3%로 가장 높았고, '20~30% 미만', '10% 미만', 은 각각

〈그림 2-1-1-11〉 여가생활에 대한 만족도

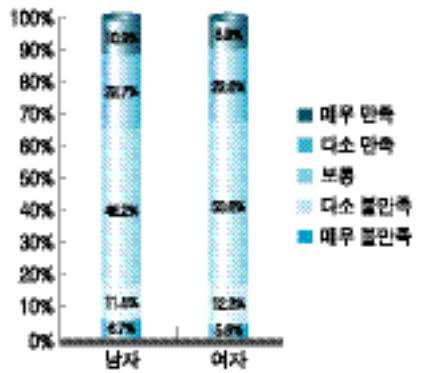


18.6%, 18.4%로 응답하였다. '60% 이상'이라고 응답한 사람도 11.5%에 이르렀다. 반면 여성의 경우는 '10% 미만'이 35.5%를 차지하였고, '10~20% 미만', '20~30% 미만'이 각각 21.6%, 17.9%로 나타났다. 또한 그 비율이 높아질수록 응답률이 낮아지는 경향을 보였다.

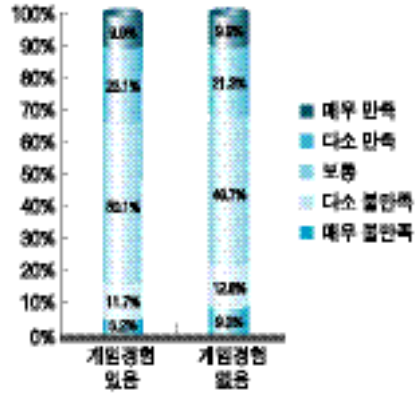
여가생활에 대한 만족도를 알아본 결과, 전체 응답자 가운데 49.3%가 '보통'이라고 답하였고, '다소 만족'과 '매우 만족'을 포함하는 긍정적인 응답이 32.7%, '다소 불만족'이거나 '매우 불만족'으로 답한 부정적인 응답이 18%의 비율로 나타나 전체적인 여가생활 만족도는 높은 편이라고 볼 수 있다. 여가생활 만족도를 성별로 살펴보면, 남성의 경우는 긍정적인 응답률이 33.6%, 부정적인 응답률이 18.2%였고, 여성의 경우는 각각 31.5%, 17.9%로, 비슷한 결과가 나타났다. 여가생활 만족도를 연령별 범주로 분석해 볼 때, 9~14세의 만족도가 가장 높고, 그 이후부터 30대 중반까지 만족도가 점차 낮아지는 경향을 볼 수 있다. 전반적으로 30~34세의 여가 생활 만족도가 타 연령층에 비해 낮으며, 40~44세는 긍정적 응답률보다



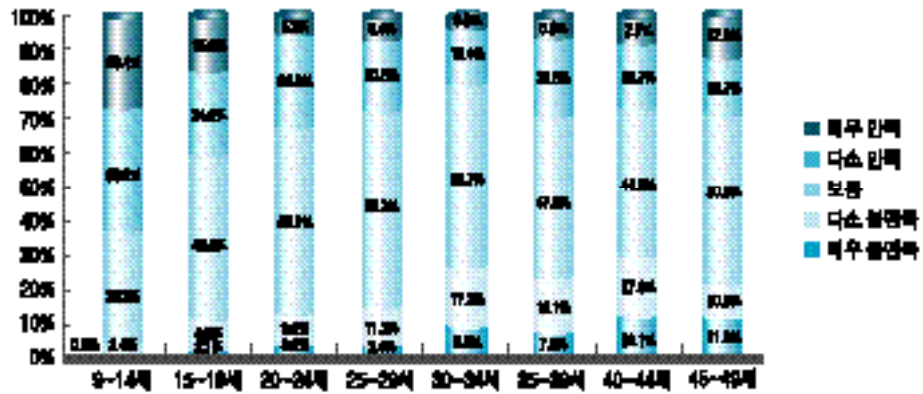
〈그림 2-1-1-12〉 성별 여가생활에 대한 만족도



〈그림 2-1-1-14〉 게임경험 유무에 따른 여가생활 만족도



〈그림 2-1-1-13〉 연령별 여가생활에 대한 만족도

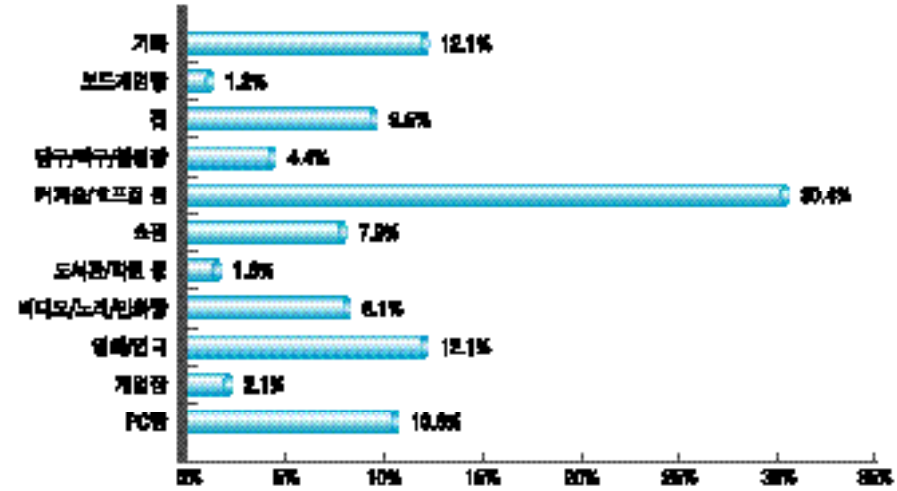


부정적 응답률이 다소 높았다. 다음으로는 여가 생활에 대한 만족도를 게임경험 유무와 관련하여 비교해 보았다. 게임경험이 있는 사람의 긍정적 응답률은 33%, 부정적인 응답률은 16.9%이고, '게임경험이 없는' 사람의 긍정적 응답률은 31.2%, 부정적인 응답률은 22.1%로 나타나 '게임이용 경험'이 있는 경우가 여가 생활 만족도가 더 높은 경향을 알 수 있다.

친구들과 어울려서 주로 가는 장소에 대한 문항(복수 선택)에서는 '커피숍, 호프집'이

30.4%로 가장 높은 빈도를 보였으며, 그 다음으로는 '기타'가 12.1%, '영화, 연극'은 12.1%, 'PC방' 10.6%, '집'이라고 응답한 비율이 9.5%, '비디오, 노래방, 만화방 등'은 8.1%의 응답빈도를 보였다. '쇼핑'은 7.9%, '당구장, 탁구장, 볼링장 등'은 4.4%, '게임장' 2.1%, '보드게임방'은 1.2%의 순이었다. 이를 성별로 살펴보면, 남성은 '커피숍, 호프집 등' (29.5%), 'PC방' (18.7%), '기타' (16.3%)의 순인 것에 비하여, 여성은 '커피숍, 호프집 등

〈그림 2-1-1-15〉 친구들과 어울려서 주로 가는 장소(복수 선택)

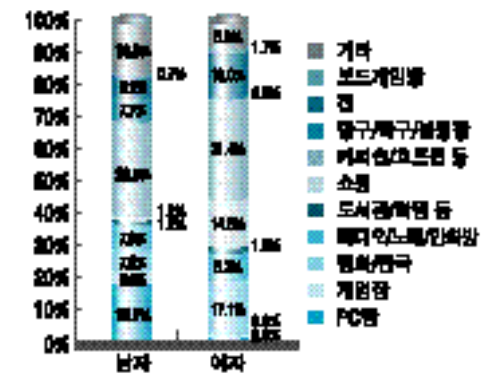


(31.4%), '영화/연극' (17.1%), '쇼핑' (14.8%)의 순으로 나타나고 있다. 친구들과 어울리는 장소는 연령별로도 뚜렷한 차이가 있다. 연령층이 높아질수록 'PC방'과 '게임장'의 비율이 점차 감소하고 있으며, 따라서 이 두 공간의 이용은 10대와 20대의 연령층에서 가장 활발함을 알 수 있다. 20대 이후부터 가장 많이 가는 장소가 '커피숍, 호프집'으로 나타났다. 한편 '집'은 9~14세에서 21.4%의 비율로 높은 비중을 차지하는 장소이며, 20대에서는 낮은 비율을 보이다가 30세 이후 다시 그 비율이 증가하고 있다.

(2) 컴퓨터 및 PC방 이용 실태

컴퓨터 이용시 주로 하는 일에 대한 조사에서는 '정보검색'이라는 응답이 29.9%로 가장 많았다. 그 다음으로 '게임' (22.6%), '이메일' (10.5%), '커뮤니티' (9.8%), '음악, 영화, 만화' (9.4%), '상품구매' (4.6%), '사무, 문서처리' (4.7%), '채팅' (4.1%), '기타' (2.5%), '증권매

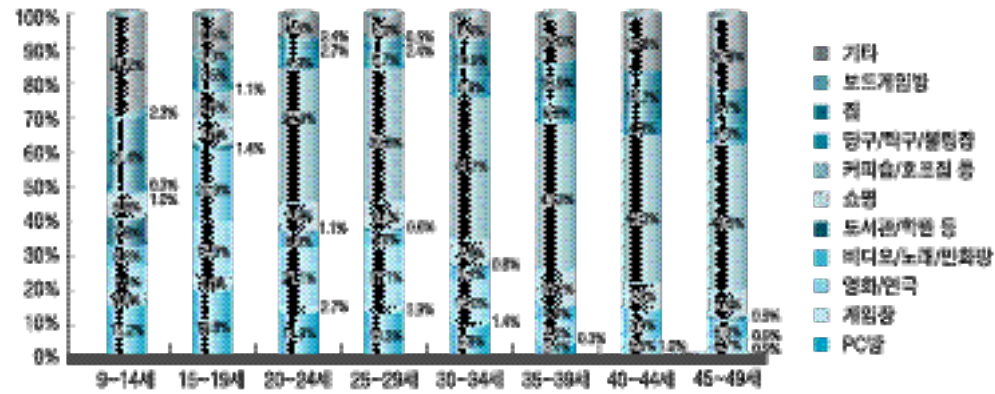
〈그림 2-1-1-16〉 성별 친구들과 어울려서 주로 가는 장소(복수 선택)



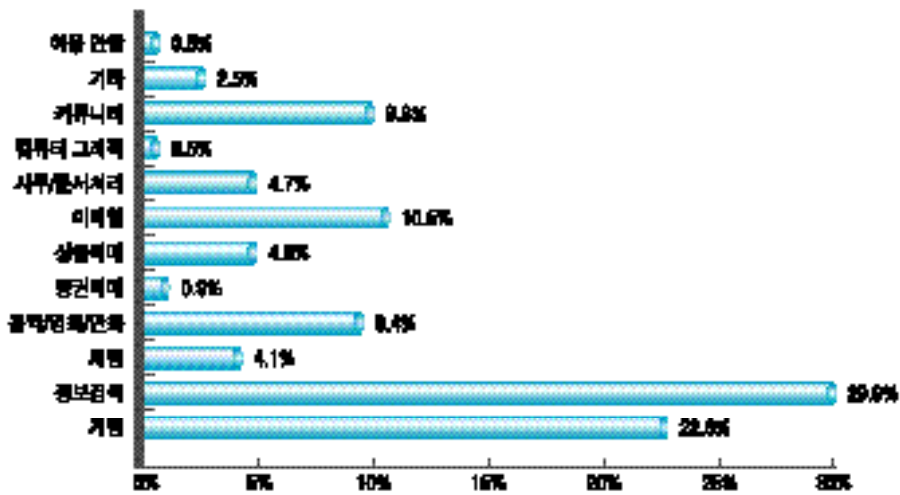
매 (0.9%), '컴퓨터그래픽' (0.5%) 등의 순으로 나타났다. 성별 컴퓨터 이용을 살펴보면, 남성은 '게임'이 31.1%로 가장 높으며, 다음으로 '정보검색'이 28.1%로 나타났다. 반면 여성은 '정보검색'이 31.7%로 다른 일에 비해 높게 나타났다. '게임'과 '이메일', '커뮤니티'가 각각 13.7%, 13.5%, 12.6%로 고르게 나타났다. 컴퓨



〈그림 2-1-1-17〉 연령별 친구들과 어울려서 주로 가는 장소(복수 선택)



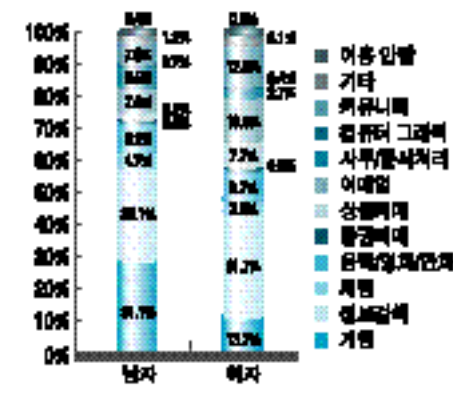
〈그림 2-1-1-18〉 컴퓨터 이용 시 주로 하는 일(복수 선택)



터 이용 시 주로 하는 일을 연령별로 살펴보았을 때, 높은 연령층으로 갈수록 '게임', '채팅', '음악, 영화, 만화' 감상 등은 감소하고, '정보 검색'과 '사무, 문서처리' 등은 증가하여 연령층이 높을수록 엔터테인먼트 및 커뮤니케이션의 목적보다는 업무적인 면에서 컴퓨터를 이용하고 있는 것을 알 수 있다. '이메일'의 경우는 전 연령층에서 고르게 이용하고 있는 것을 볼

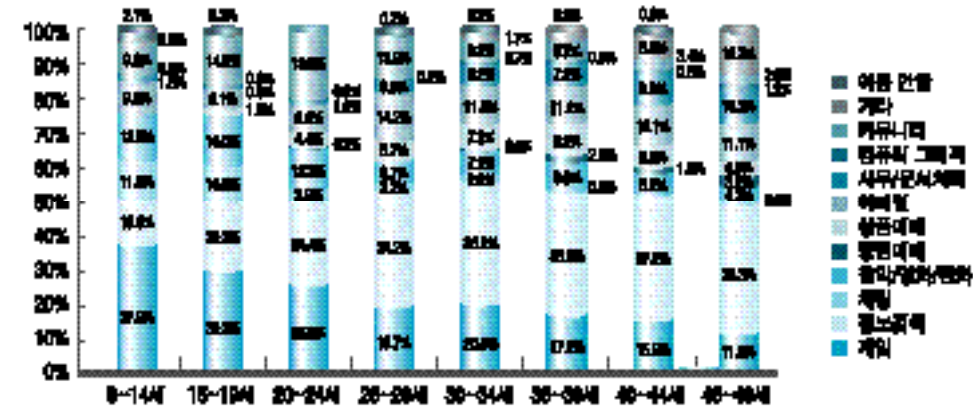
수 있다. 한편, 주로 어디에서 인터넷을 이용하는지에 대한 조사 결과, 응답자의 78.1%가 '집'이라고 응답하였고, 그 밖의 장소로는 '학교, 사무실'이 13.8%, '기타'가 4.7%, 'PC방'은 3.4%였다. 성별로 인터넷 이용 장소를 비교해보면, 남성은 73.2%가 '집', 18.2%가 '학교/사무실', 5.2%가 'PC방'이라고 응답하였고, 여성은

〈그림 2-1-1-19〉 성별 컴퓨터 이용시 주로 하는 일(복수 선택)

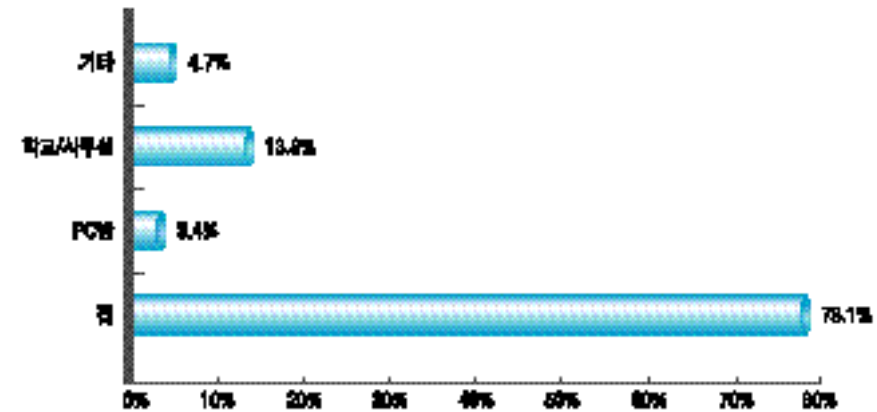


83.4%가 '집', 9.3%가 '학교/사무실', 1.5%만 'PC방'이라고 응답하였다. 'PC방' 이용이 남성을 중심으로 이루어지고 있음을 볼 수 있다. 연령별로 인터넷 이용 장소를 살펴볼 때, 9~14세와 15~19세의 연령층은 95% 가량이 '집'에서 인터넷을 이용하는 것으로 조사되었고, 다른 연령층에서도 집에서 인터넷을 이용하는 비율이 가장 높았다. 다만 25세 이상 연령층에서는 '학교, 사무실'이라고 응답한 비율이 증가하는 추세로 35~39세에서는 28.1%에 달했다.

〈그림 2-1-1-20〉 연령별 컴퓨터 이용시 주로 하는 일(복수 선택)



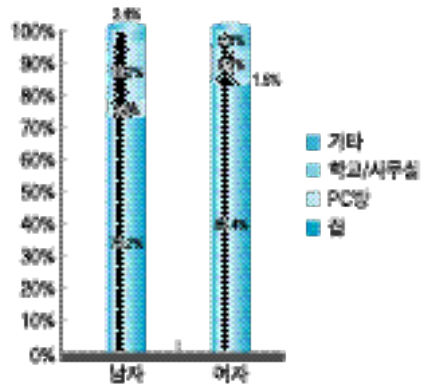
〈그림 2-1-1-21〉 인터넷 이용 장소



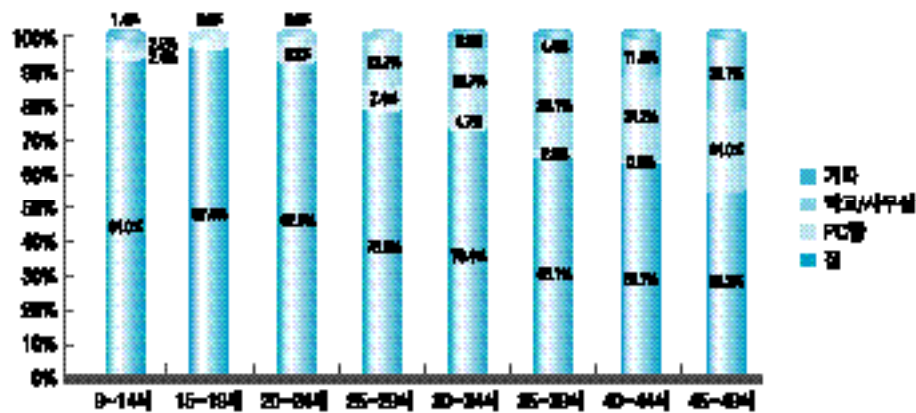
다음은 응답자들의 PC방 이용 여부에 대한 조사 결과 전체 응답자 중 24.3%가 PC방을 이용한다고 답하였고, 나머지 75.7%는 이용하지 않는 것으로 나타나 전년도 조사와 비교했을 때, 이용한다는 빈도가 약간 줄었다.

PC방의 한 달간 방문 빈도는 평균 8.5회이고, '월 3~4회' 방문한다고 응답한 비율이 22.3%로 가장 많았다. PC방의 한 달 평균 이용 횟수는 성별로 다소 차이를 보이는데, 남성은 한달 평균 이용횟수가 9.3회이며, '3~4회' 라는 응답이 22%로 가장 많았고, '5~6회' 가 16.3%,

〈그림 2-1-1-22〉 성별 인터넷 이용 장소



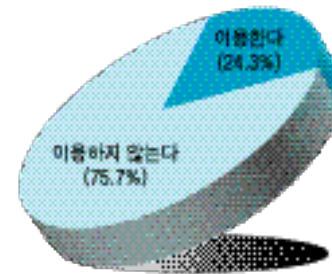
〈그림 2-1-1-23〉 연령별 인터넷 이용 장소



16회 이상이 16%를 차지하였다. 한편 여성의 한 달 평균 PC방 이용횟수는 5.9회이며, '1~2회' 가 34.1%, '3~4회'가 23.2%를 차지해 남성들의 PC방 이용 빈도가 높은 것을 알 수 있다. 연령별로 한 달 평균 PC방 이용 횟수를 비교해 보면, 9~14세는 '1~2회' 가 36.2%, '3~4회' 가 25.9%에 이르러 62.1%의 응답자가 일주일에 한번 꼴로 PC방을 이용하는 것을 알 수 있다. 15~19세와 20~24세의 경우는 유사한 응답 경향을 보이고 있는데, 특히 20~24세의 경우 16회 이상 이용한다는 응답이 23.7%로 이틀에 한번 꼴로 PC방을 이용하는 이용자가 가장 많이 분포함을 알 수 있다. 45~49세 연령층은 PC방을 이용한다는 응답자가 없었으며, 40~44세 연령층도 75%의 응답자가 4회 이하의 이용을 하고 있는 것으로 나타났다.

PC방에서 주로 하는 일에 대한 질문에 대한 응답(1순위)을 살펴보면, '게임' 이라고 응답한 비율이 81.9%로 월등하게 높았고 그 다음으로 '정보검색' (7.7%), '채팅' (3.3%), '이메일' (2.7%) 순으로 응답빈도가 높았다. 1순위와 2순위를 함께 고려한 결과는 '게임' 이 60.8%, '정

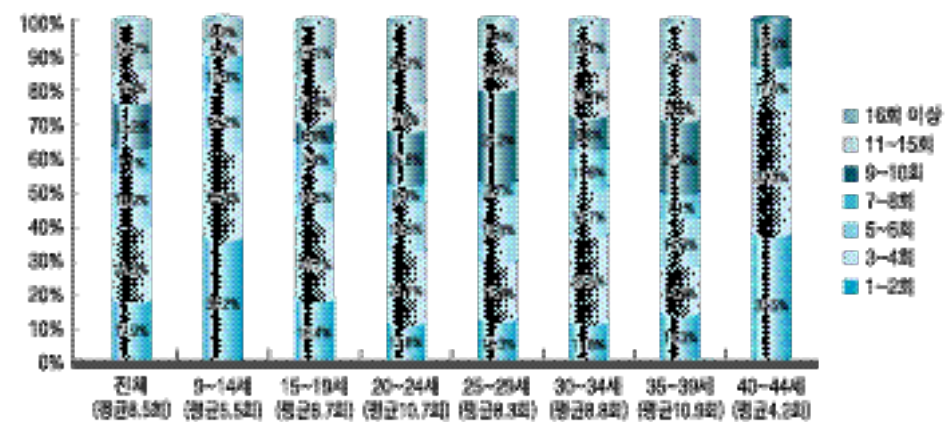
〈그림 2-1-1-24〉 PC방 이용 여부



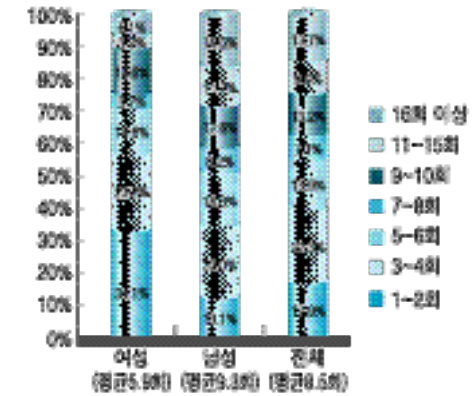
보검색' 은 17.2%, '채팅' 7.2%, '이메일' 이 5.6%의 순으로 나타났다. 이를 성별로 나누어 살펴보면(1순위+2순위), '게임' 에 남성은 65.4%, 여성은 45.6%가 응답하여 여성보다는 남성들이 게임을 많이 하는 것으로 나타났다.

한편, PC방에서 주로 하는 일을 연령별로 비교해 본 결과, '게임' 의 응답률은 각 연령층에서 51%에서 많게는 65%의 수준으로 고르게 나타났다. 그러나 다른 항목들은 연령별로 각각의 차이를 보이고 있다. 예를 들어 '정보검색' 의

〈그림 2-1-1-26〉 연령별 한 달 평균 PC방 이용 횟수



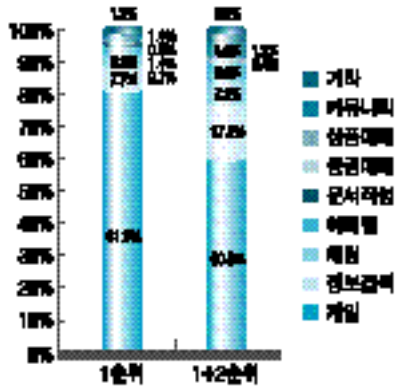
〈그림 2-1-1-25〉 성별 한 달 평균 PC방 이용 횟수



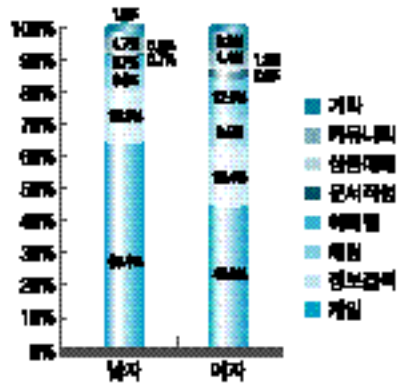
경우 연령이 높아질수록 응답률이 증가하는 경향을 보이고 있다. 반면 '채팅' 이나 '이메일', '커뮤니티' 등은 35세 이상의 연령대에서는 응답이 없다.

PC방을 이용하는 응답자의 1회 방문 시 이용 시간에 대한 조사결과, '1~2시간 미만' 이 41.8%로 가장 높았고, 다음은 '2~3시간 미만' 30.5%, '30분~1시간 미만' 11.8%, '3~4시간 미만' 8.5%의 순이었다. 2004년 조사 결과와 비교해보면, 1회 방문 시 이용시간이 다소 증가

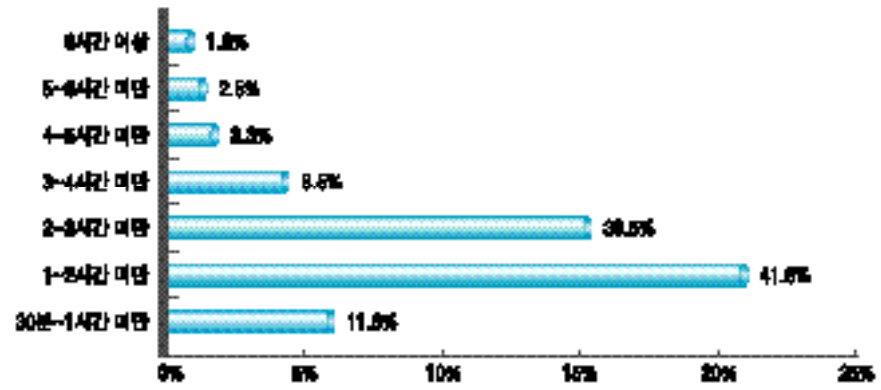
〈그림 2-1-1-27〉 PC방에서 주로 하는 일



〈그림 2-1-1-28〉 성별 PC방에서 주로 하는 일(1+2순위)



〈그림 2-1-1-30〉 1회 방문시 PC방 이용시간



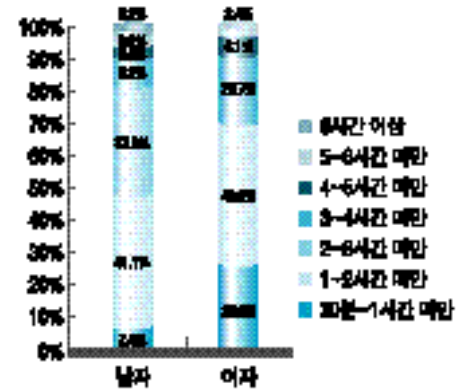
하는 경향을 보이고 있음을 알 수 있다. 성별로 1회 방문시 PC방 이용 시간에 대해 살펴보면, 남성은 '1~2시간 미만'이 41.1%, '2~3시간 미만'은 33.3%로 나타났고, 여성은 43.9%가 '1~2시간 미만'으로 응답하였고, '30분~1시간 미만'이 26.8%, '2~3시간 미만'은 20.7%로 응답하여, 남성의 PC방 1회 방문 시간이 상대적으로 길다는 것을 알 수 있다.

해'라고 응답하여, PC방을 친구들과 어울리는 놀이공간으로 생각하는 경향이 큰 것을 알 수 있다. 그 밖의 이유로는 'PC시설이 좋아서'가 17.6%로 비교적 높은 빈도를 보였다.

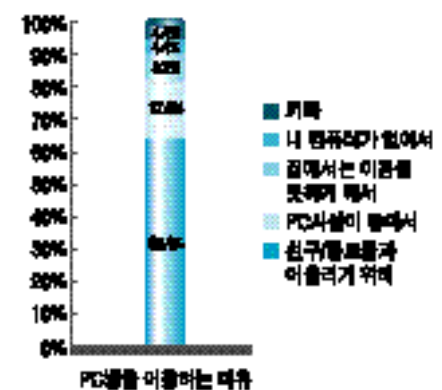
PC방을 이용하는 가장 큰 이유에 대한 조사 결과는 65.4%가 '친구, 동료들과 어울리기 위

한편, PC방의 각종 서비스 및 시설에 대한 만족도를 알아본 결과에서는 접속속도 및 콘텐츠의 다양성에 있어서는 만족한다는 의견이 불만족스럽다는 의견보다 높았으나, 흡연시설, 소음, 보안성에서는 부정적인 견해의 비율이 각각 49.7%, 47%, 37.3%로 높게 나타났다. 그 외에

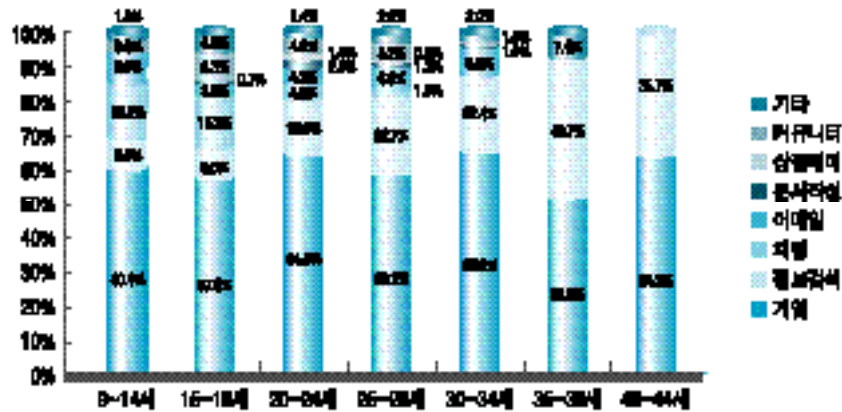
〈그림 2-1-1-31〉 성별 1회 방문 시 PC방 이용시간



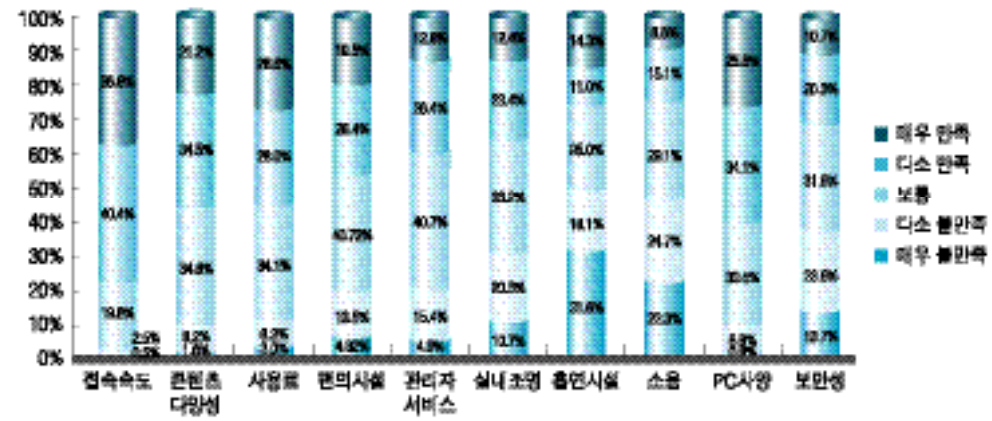
〈그림 2-1-1-32〉 PC방을 이용하는 이유



〈그림 2-1-1-29〉 연령별 PC방에서 주로 하는 일(1+2순위)



〈그림 2-1-1-33〉 PC방의 각종 서비스 및 시설에 대한 의견



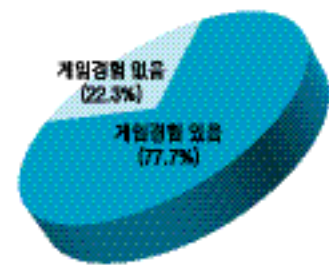
도 실내조명, 관리자 서비스, 편의시설 등에 대해서도 다소 부정적인 응답이 높은 것으로 나타났다.

제2절 게임 이용 실태

1. 게임 이용 여부 및 게임분야 선호도

게임 경험여부에 대한 질문에서 '게임을 해본 경험이 있다'고 응답한 비율이 77.7%로 전년도 조사의 75.3%에 비해 증가하였다. 성별로 구분해 보면 남성의 경우 전년도 83.9%에서 다소 증가한 89%가 '게임을 해본 경험이 있다(과거에 게임을 해 보았거나, 현재 이용하고 있는 경우)'로 응답하였고, 여성의 경우도 전년도 65.9%에서 66.1%로 다소 증가했음을 알 수 있다. 또한 남성의 경우 여성보다 게임 경험률이 높을 뿐 아니라 현재 게임을 이용하고 있는 비율에 있어 앞서고 있다. 연령별로는 연령이 낮을수록 게임경험과 '현재 게임을 이용하고 있다'고 응답한 비율이 높다. 특히 10대는 95%가

〈그림 2-1-2-01〉 게임 경험 여부

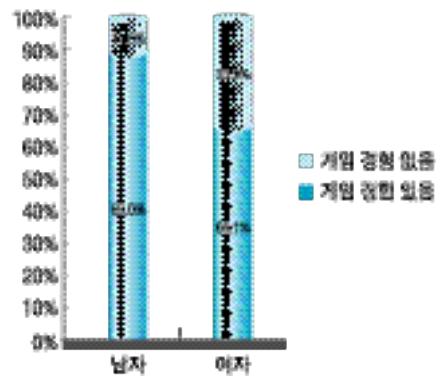


량이 '게임경험이 있다'고 응답하였고, 30대 중반 이후부터는 현저하게 경험의 비율이 낮아지고 있다. 특히 45~49세 연령층은 '게임경험이 없다'고 응답한 비율이 56.7%에 이르렀다.

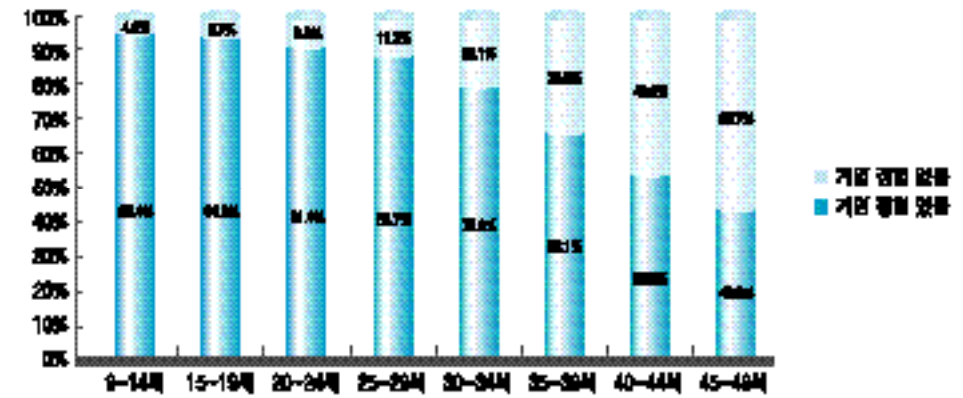
게임을 이용하지 않는다고 응답한 사람들에게 게임을 이용하지 않는 이유를 조사한 결과, '흥미를 끄는 내용이 없어서'가 41.5%로 가장 높게 나타났으며, '여유 시간이 없어서'와 '기타'의 견이 각각 22%를 차지하였다. 게임에 대한 주위 인식이 안 좋아서'는 5.6%로 빈도가 낮았으며, '게임이 너무 어려워서', '시력저하 및 피로가 느껴져서'라는 의견도 각각 5.1%, 3.8%로 미미하여, 게임에 대한 인식이나 접근성보다는 게임 내용의 흥미가 주요인임을 알 수 있다.

한편 게임이용자를 대상으로 게임을 이용하

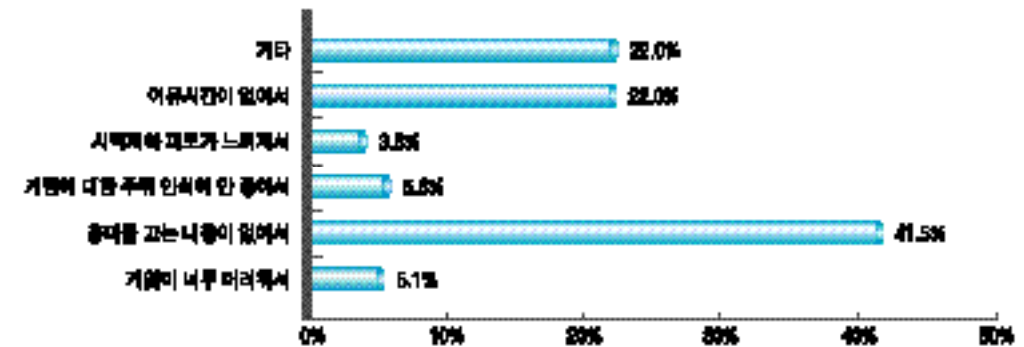
〈그림 2-1-2-02〉 성별 게임 경험 여부



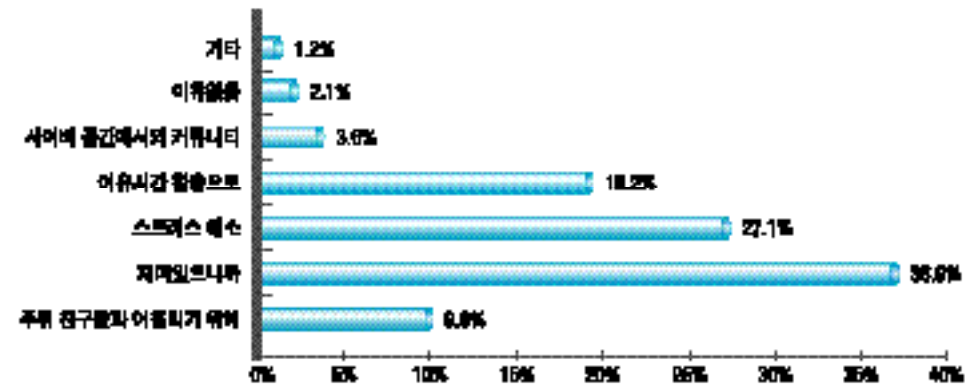
〈그림 2-1-2-03〉 연령별 게임 경험 여부



〈그림 2-1-2-04〉 게임을 이용하지 않는 이유



〈그림 2-1-2-05〉 게임 이용 동기(복수 선택)

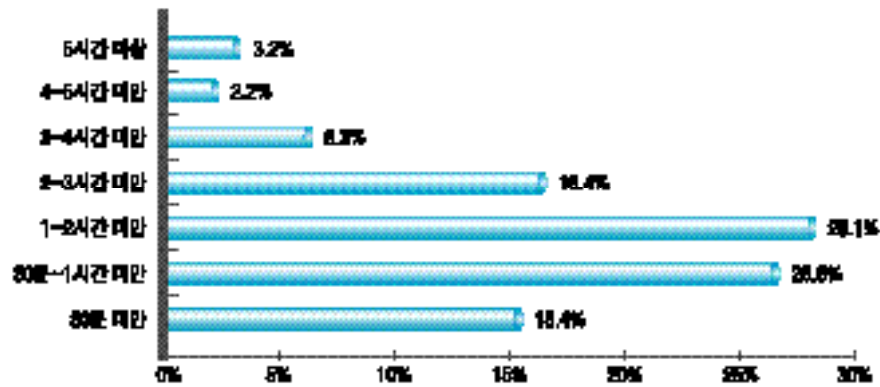


게 된 동기에 대해서 질문한 결과, '재미있으니까' (36.9%), '스트레스 해소' (27.1%), '여유시간 활용' (19.2%)이 높은 빈도를 보였다. 이러한 결과를 통해 게임의 엔터테인먼트 기능이 게임을 이용하는 가장 중요한 요인임을 유추해 볼 수 있다.

게임이용자의 하루 평균 게임 이용시간은 '1~2시간 미만'이 28.1%로 가장 높은 빈도를 차지했고, '30분~1시간 미만'은 26.5%이 그 뒤를 이어, 전체적으로 2시간 미만 이용자가 70%를 차지하고 있다. 성별 하루 평균 게임 이용 시간을 살펴보면, 남성은 '1~2시간 미만'이 28.9%로 가장 높은 빈도를 차지했으며, 2시간 이상 이용자가 33.7%인 반면, 여성의 경우 '30분~1시간 미만'이 32.1%로 가장 많았고, 2시간 이상 이용자가 23.1%로 남성이 여성보다 하루 평균 게임시간이 길다는 것을 알 수 있다.

또한 연령별로 하루 평균 게임 이용 시간을 비교해 보면, 10대의 경우 '3~4시간 미만' 응답이 다른 연령층에 비해 높게 나타나는데, 9~14세 16.7%, 15~19세 19.4%로 높다. 특히 15~19세의 경우는 '5시간 이상' 게임을 이용

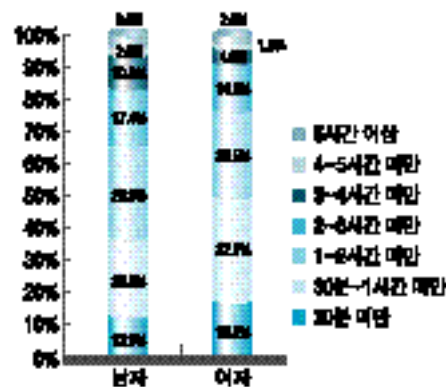
〈그림 2-1-2-06〉 하루 평균 게임 이용 시간



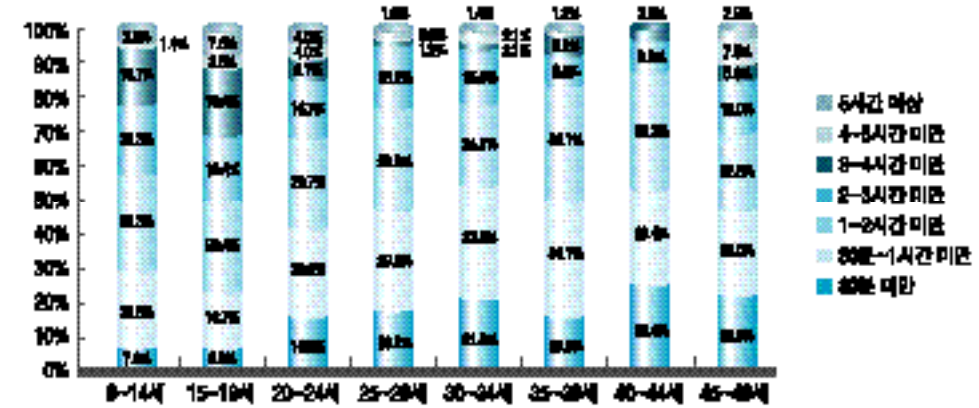
한다는 의견도 7.6%에 이르러 heavy user가 가장 많은 연령층임을 알 수 있다. 연령이 높아질수록 하루 평균 게임시간이 '30분 미만'이라는 응답이 늘어나는 경향도 발견할 수 있다.

게임을 처음 접해 본지 얼마나 되었는지에 대한 조사결과 '5~6년' 전이 27.2%로 가장 높은 빈도를 차지했고 다음으로는 '11년 이상'이 21.6%였다. 성별로 게임을 접한 기간을 살펴보면, 남성은 '5~6년'이 25.7%로 가장 많았고, 근소한 차이로 '11년 이상'이 25.3%로 응답하였다. 반면 여성은 '5~6년'이 29.9%로 가장 많

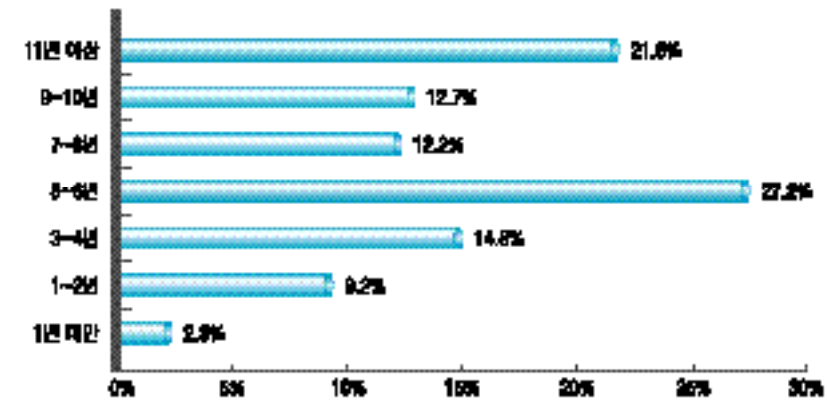
〈그림 2-1-2-07〉 성별 하루 평균 게임 이용 시간



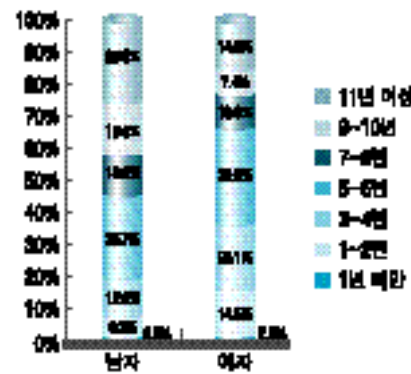
〈그림 2-1-2-08〉 연령별 하루 평균 게임 이용 시간



〈그림 2-1-2-09〉 게임을 접한 기간



〈그림 2-1-2-10〉 성별 게임을 접한 기간



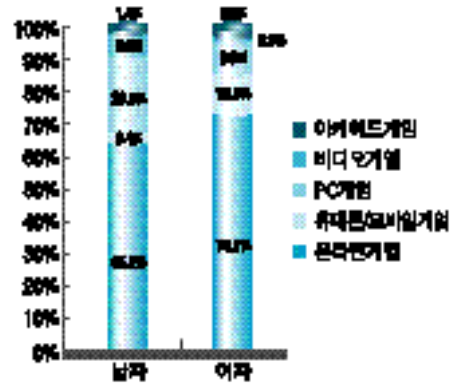
았고, '3~4년'이 20.1%로 다음을 차지하였다.

주로 이용하는 게임 분야(1순위)에 대해서 1순위는 '온라인 게임'으로 68.3%를 차지했고, 'PC게임'은 18.7%, '휴대폰, 모바일 게임'은 6.6%, '비디오 게임'은 4.6%, '아케이드 게임'은 1.9%의 순으로 나타났다. 2004년 조사와 비교했을 때, '온라인 게임'과 '휴대폰/모바일 게임'의 비율이 증가했고, '아케이드 게임'이나 'PC 게임', '비디오 게임'의 비율은 오히려 감소한 것을 볼 수 있다. 응답 결과를 성별로 구분

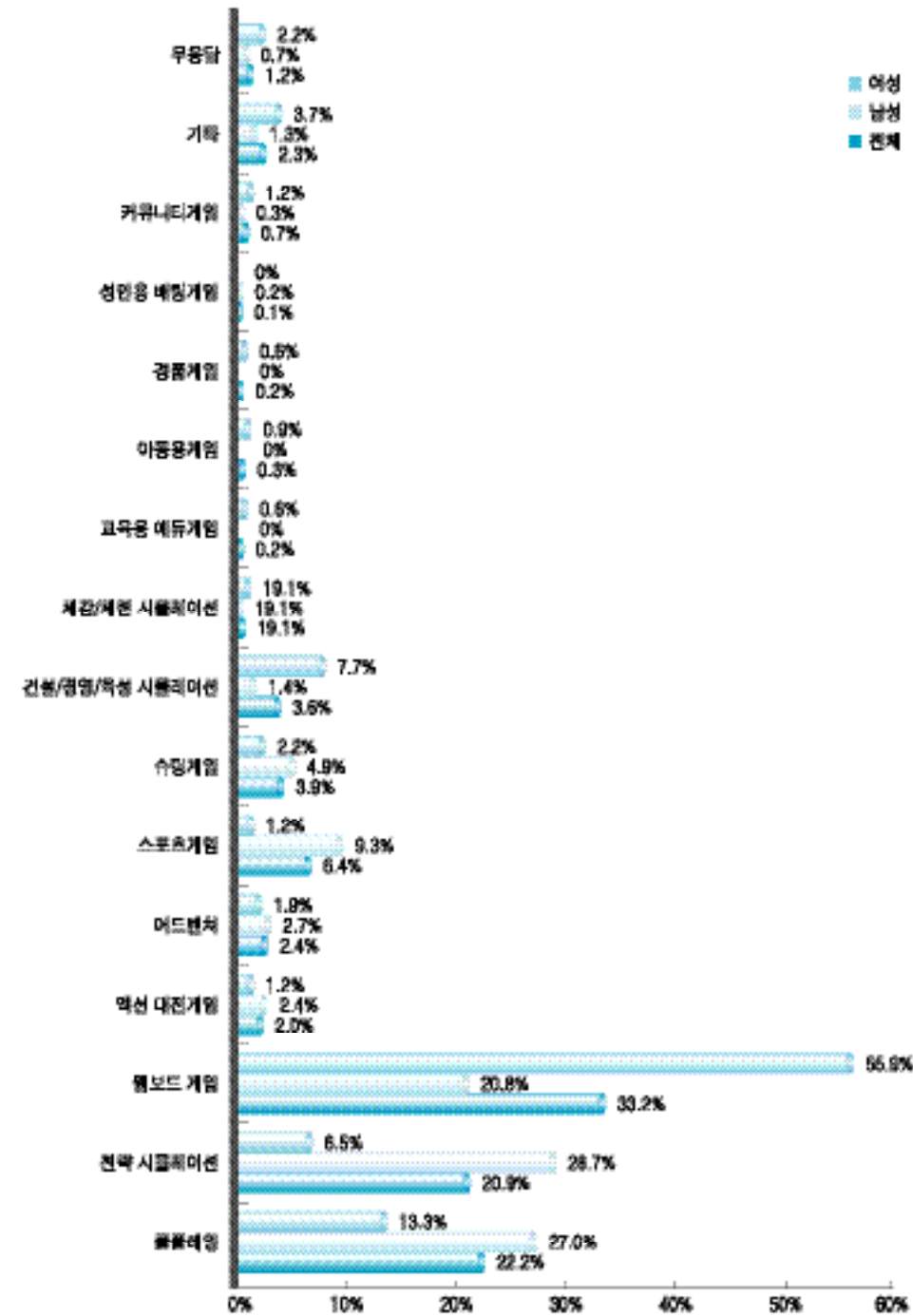


해 보면, 남성은 '온라인 게임' 65.2%, 'PC 게임' 23.5%, '비디오 게임' 6.6%의 순이었으며, 여성은 '온라인 게임' 74.1%, '휴대폰/모바일 게임' 12.3%, 'PC 게임' 9.9% 순으로 남녀 공히 '온라인 게임'의 선호도가 높은 반면, 여성의 경우 '휴대폰/모바일 게임' 선호도가 남성에 비해 상대적으로 높아 성별 간 차이를 보였다. 각 연령별 게임 이용도를 살펴보면, '온라인 게임'의 경우 전 연령층에서 고르게 많이 이용하는 것을 볼 수 있다. 'PC 게임'의 경우는 '온라

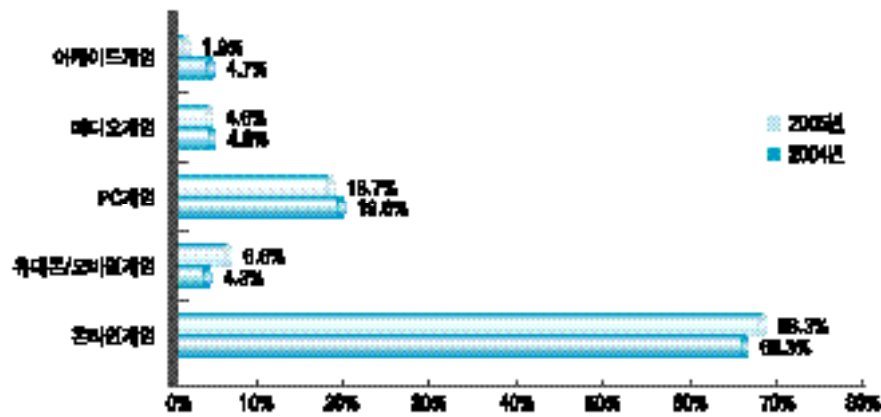
〈그림 2-1-2-12〉 성별 주로 이용하는 게임분야(1순위)



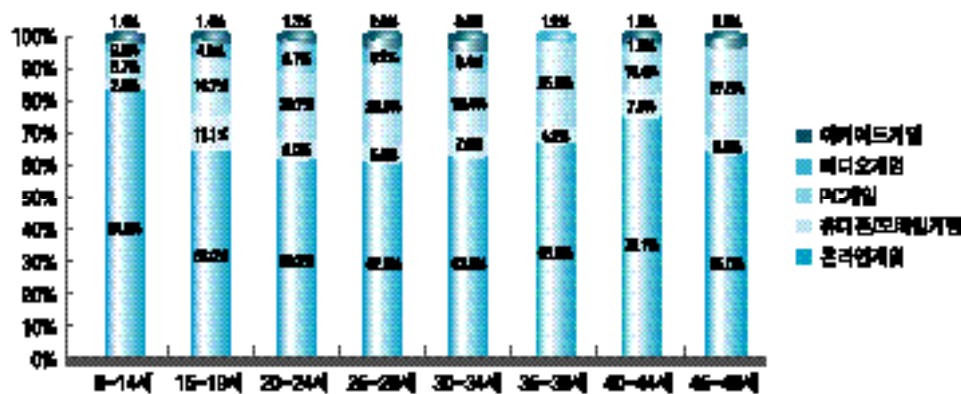
〈그림 2-1-2-14〉 성별 주로 이용하는 게임 장르(1순위)



〈그림 2-1-2-11〉 주로 이용하는 게임 분야(1순위)



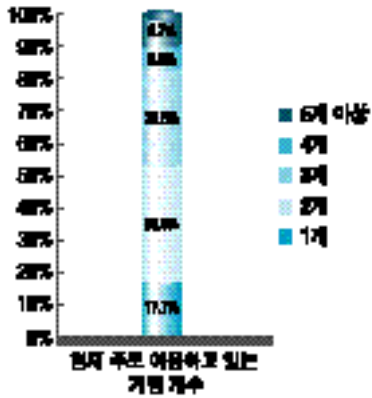
〈그림 2-1-2-13〉 연령별 주로 이용하는 게임분야(1순위)



〈표 2-1-2-01〉 연령별 선호 게임 장르(순위)

	9-14세	15-19세	20-24세	25-29세	30-34세	35-39세	40-44세	45-49세
롤플레이팅	31.2%	32.6%	20.8%	27.4%	18.4%	7.9%	9.5%	6.0%
전략시뮬레이션	17.4%	22.9%	24.7%	21.5%	26.2%	24.8%	10.9%	0.0%
웹보드 게임	18.1%	15.3%	30.1%	28.1%	38.3%	52.9%	60.4%	81.1%
액션 대전게임	4.3%	1.4%	2.1%	1.4%	2.1%	2.8%	0.0%	0.0%
어드벤처	4.3%	2.1%	0.7%	1.5%	3.5%	4.3%	0.0%	6.0%
스포츠 게임	7.2%	10.4%	10.8%	5.9%	3.5%	1.6%	5.0%	0.0%
슈팅 게임	1.4%	5.6%	5.3%	5.3%	4.3%	2.9%	3.4%	0.0%
건설/경영/육성 시뮬레이션	8.7%	5.6%	4.1%	2.1%	0.7%	2.8%	2.0%	0.0%
체감/체현 시뮬레이션	1.4%	0.7%	0.0%	0.7%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
교육용 에듀게임	0.0%	0.7%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	1.4%	0.0%
아동용 게임	0.7%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	2.0%	3.5%
경품 게임	0.0%	0.0%	0.0%	0.7%	0.0%	0.0%	0.0%	3.4%
성인용 베링 게임	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	1.9%	0.0%
커뮤니티 게임	0.7%	0.7%	0.7%	2.1%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
기타	4.3%	2.1%	0.7%	3.3%	2.8%	0.0%	3.5%	0.0%
합계	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%

〈그림 2-1-2-15〉 현재 주로 하는 게임 개수



인게임' 다음으로 모든 연령층에서 고른 선호도가 나타났다. '휴대폰/모바일게임'의 경우 15~19세와 30~34세 연령층에서 각각 11.1%, 7.8%로 높은 이용율을 보였다.

주로 이용하는 게임 장르에 대한 문항에서는 '웹보드 게임'이 33.2%(2004년 조사 29.9%)로 가장 높았고, 그 다음으로는 '롤플레이팅 게임(22.2)', '전략시뮬레이션 게임(20.9%)의 순으로

나타났다. 주로 이용하는 게임 장르에 대한 응답 결과를 성별로 살펴보면 남성의 경우 '전략시뮬레이션 게임(28.7%)', '롤플레이팅 게임(27.0%)'에 대해 높은 선호를 보이는 반면, 여성의 경우는 '웹보드 게임(55.9%)', '롤플레이팅 게임(13.3)', '건설/육성/시뮬레이션 게임(7.7%)' 순의 선호를 보인다.

연령별로는 연령이 낮을수록 '롤플레이팅 게임'에 대한 선호가 높고, 20대를 중심으로 '전략시뮬레이션 게임'의 선호가 높으며, 30대 중반 이상부터 고 연령층으로 갈수록 '웹보드 게임'의 선호가 높다.

선호 장르에 대한 연도별 추세를 살펴보면 전체적으로 웹보드게임'에 대한 선호가 증가하고 있음을 볼 수 있다. 남성의 경우 2004년 조사에서 '웹보드게임' 선호가 17.0%이던 것이 올해 20.8%로 증가 추세를 보였고, '전략시뮬레이션 게임'과 '롤플레이팅 게임'의 선호가 작년 30% 이상을 차지하던 것이 20%대로 후퇴하였

다. 여성의 경우도 마찬가지로 작년 51.3%의 '웹보드게임' 선호 비율이 올해 55.9%로 상승하였고, 이는 연령별로도 같은 경향을 보이고 있다.

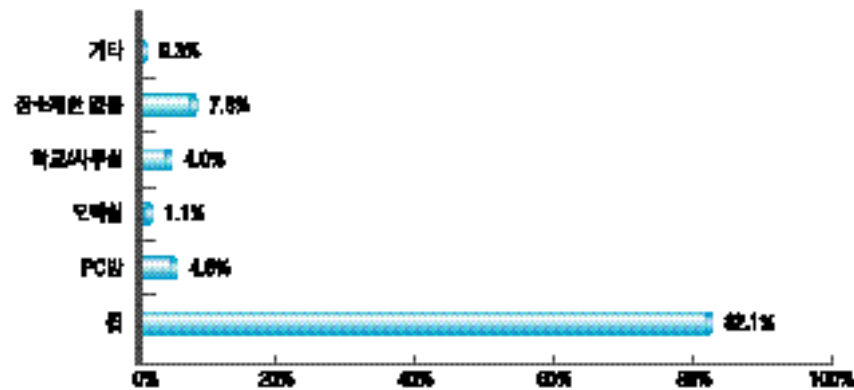
게임 경험이 있는 응답자를 대상으로 현재 주로 하는 게임의 개수에 대한 조사 결과, 응답자의 36.5%가 '2개'라고 답하였고, 30.6%가 '3개'라고 응답하였다.

2 게임이용 장소 및 시간

(1) 게임장소, 시간대 및 이용시간

게임을 하는 장소에 대한 문항에서는 82.1%가 '집'이라고 응답하였는데, 이는 전년도 조사 결과 77.0%에 비해 응답빈도가 증가한 것으로 가정 내 인터넷 보급률 증가와 관련이 있는 것으로 보인다. 이러한 경향은 연령별 응답에도 반영되어 있는데, '웹보드게임'을 많이 이용하는 고 연령층이 주로 게임을 이용하는 장소가 '집'이라는 것을 통해서도 간접적으로 파악할

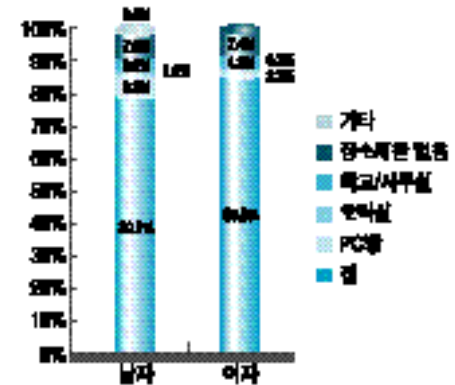
〈그림 2-1-2-16〉 게임 이용 장소



수 있다.

게임을 주로 이용하는 시간대에 대한 조사 결과에서는, '저녁 6시~밤 10시'와 '밤 10시~새벽 2시'가 각각 37%로 게임 이용이 가장 활발한 것으로 나타났다. 다음으로는 '낮 12시~저녁 6시'는 22.5%였다. '아침 6시~낮 12시'와 '새벽 2시~아침 6시'와는 각각 2.6%, 와 0.9%로 낮은 비율을 보였다. 게임 이용 시간대의 성별 차이를 비교해 보면 남성은 '저녁 6시~

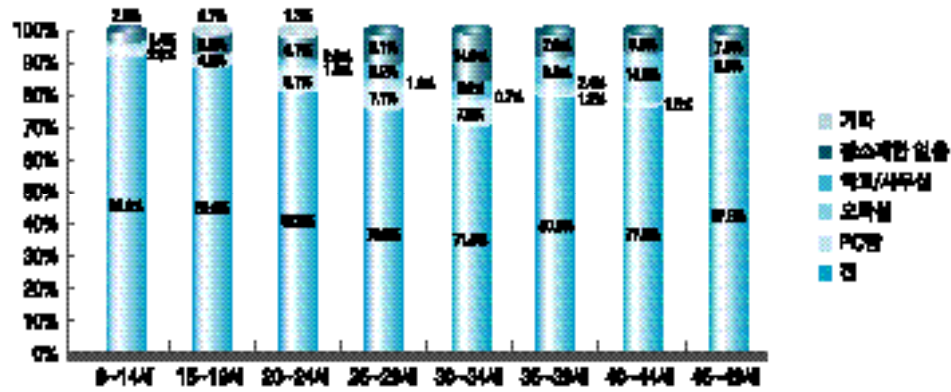
〈그림 2-1-2-17〉 성별 게임 이용 장소



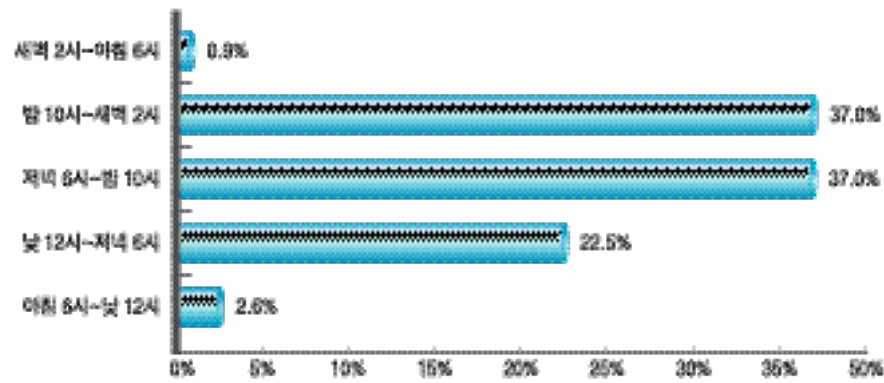
밤10시와 '밤 10시~새벽 2시'의 비율이 각각 39.4%, 38.2%로 대부분을 차지하였고, '낮 12시~저녁 6시'가 19.6%로 응답하였다. 여성도와 유사한 경향으로 응답하였는데, '낮 12시~저녁 6시'에 게임을 이용한다는 응답이 27.8%로 남성보다 다소 높게 나타났다. 연령별 게임 이용 시간대를 살펴보면, 9~14세는 낮 12시~저녁 6시의 비율이 54.3%로 다른 연령층에 비해 높았고, 20대 이후로는 밤 10시~새벽 2시 시간대에 다른 시간대보다 게임을 많이 이용하

는 것으로 나타났다. 45~49세의 연령층은 '낮 12시~저녁 6시', '저녁 6시~밤 10시', '밤 10시~새벽 2시'의 시간대가 각각 20%, 35%, 37.5%로 다른 연령층에 비해 고르게 나타났다. 또한 한 달 평균 게임빈도는 20.6회이며, 한 달 평균 '16회에서 20회 정도 게임을 한다는 응답이 24.5%로 가장 높았다. 성별로는 '여성'의 평균이 18.4회로, '남성'의 21.7회보다 낮았고, 연령별로는 '15세~19세'가 27.9회로 가장 높았다. 또한 1회 평균 게임시간은 '1~2시간 미

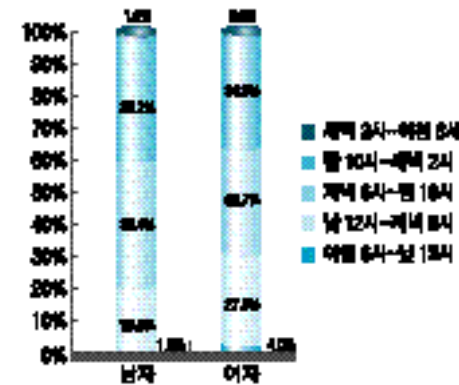
〈그림 2-1-2-18〉 연령별 게임 이용 장소



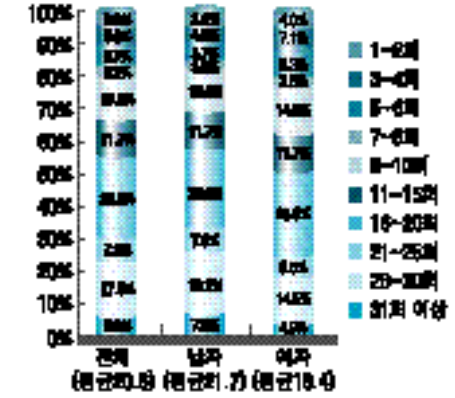
〈그림 2-1-2-19〉 게임 이용 시간대



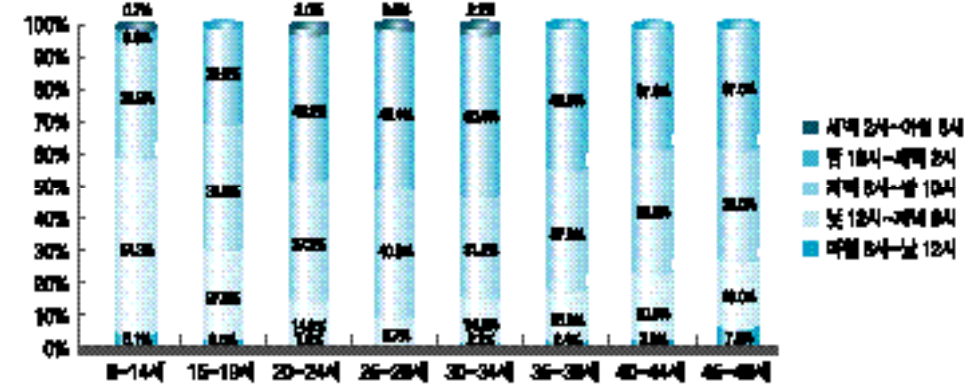
〈그림 2-1-2-20〉 성별 게임 이용 시간대



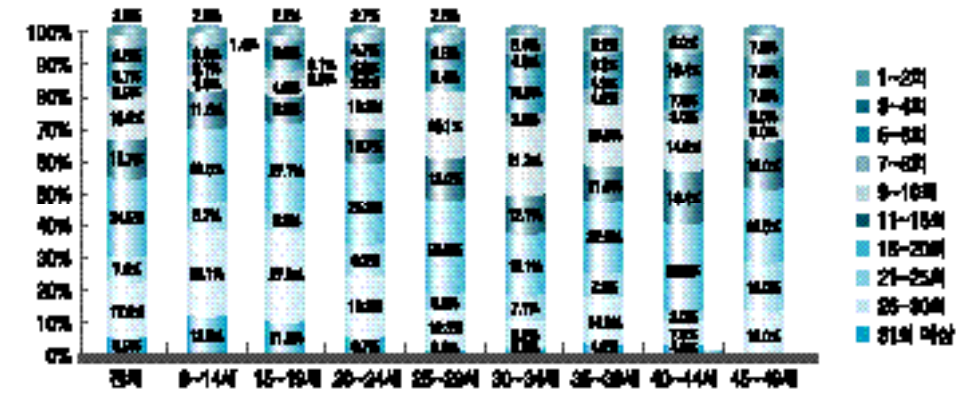
〈그림 2-1-2-22〉 성별 한 달 게임 이용 횟수



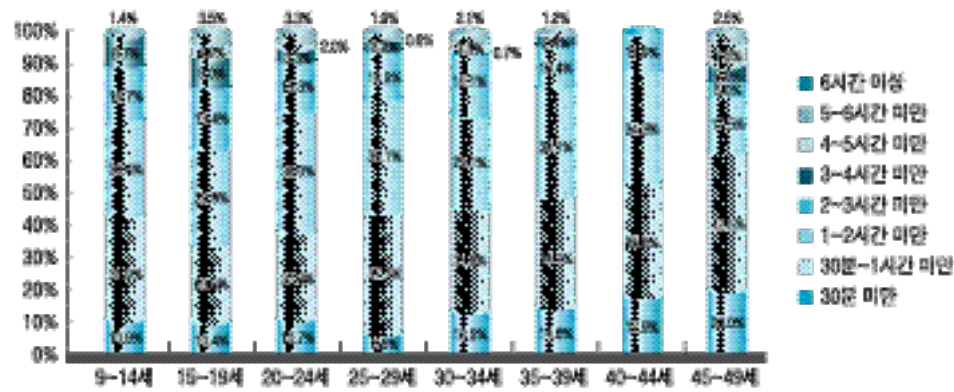
〈그림 2-1-2-21〉 연령별 게임 이용 시간대



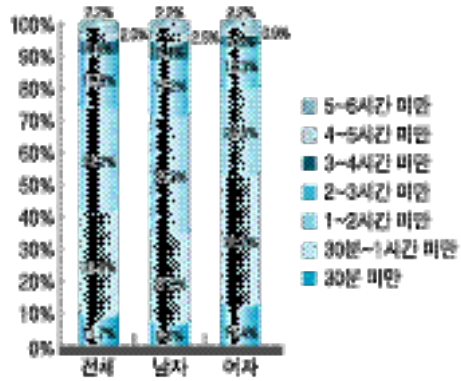
〈그림 2-1-2-23〉 연령별 한 달 게임 이용 횟수



〈그림 2-1-2-24〉 연령별 1회 평균 게임 이용 시간



〈그림 2-1-2-25〉 성별 1회 평균 게임 이용 시간



만 이 가장 높은 응답률(32.2%)을 보였고, 그 다음은 '30분~1시간미만' 이 31.8%, '2~3시간 미만' 15.8% 순으로 나타나고 있으며, 남성이 여성보다 1회 평균 게임이용시간이 길 것으로 나타나고 있다.

(2) 게임분야별 이용기간(온라인게임, PC게임, 비디오게임, 모바일게임)

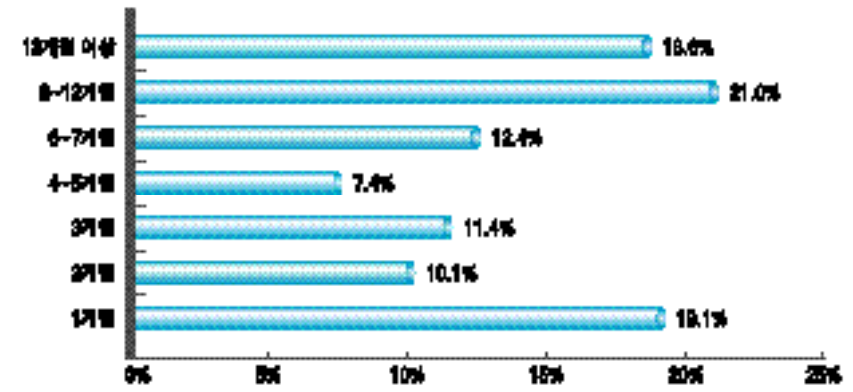
하나의 게임을 즐기는 기간에 대한 질문에서, 우선 온라인게임은 '8~12개월' 이라고 응답한

사람이 21%로 가장 높았고, '1개월' 이 19.1%, '13개월 이상' 은 18.6%, '6~7개월' 은 12.4%, '3개월' 은 11.4%, '2개월' 은 10.1%, '4~5개월' 은 7.4%의 순으로 나타났다. PC게임의 경우, '1개월' 의 경우가 50.7%로 과반수를 차지하였고, '13개월 이상', '8~12개월', '2개월' 응답이 각각 11.8%, 10%, 9.1%의 순으로 비슷한 응답을 차지하였다. 다음으로는 '3개월' 이라고 응답한 비율이 7.6%, '6~7개월' 은 6.7%, '4~5개월' 은 4.1%로 가장 낮은 응답이었다.

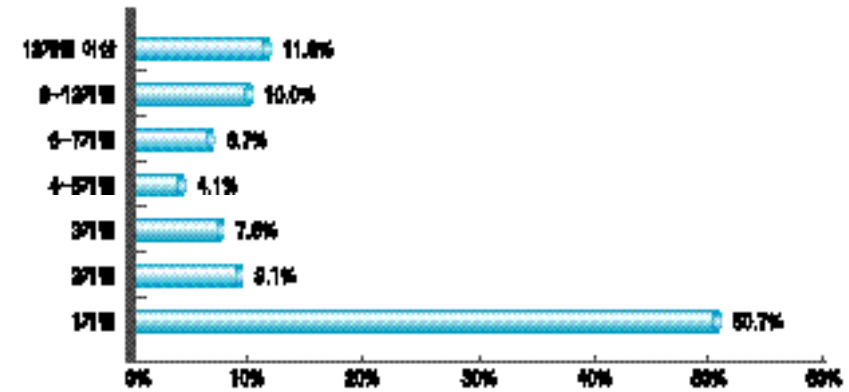
비디오게임의 경우 온라인게임이나 PC게임과는 달리 게임을 즐기는 기간이 '1개월' 이라고 응답한 사람이 72.3%에 이르렀다. 나머지 범주는 비슷한 응답율을 보이는데, '3개월' 이 6.4%, '2개월' 이 5.7%로 짧은 기간을 이용하는 것으로 나타났다. 모바일게임의 경우도 비디오게임과 비슷한 응답유형을 나타내고 있다. 즉 '1개월' 이라고 응답한 비율이 62.1%로 현저히 높게 나타났고, '3개월' 은 9.1%, '8~12개월' 은 7.6%, '2개월' 은 6.9%의 순으로 나타났다.

한편, 최근 6개월 내에 자신이 이용하던 게임

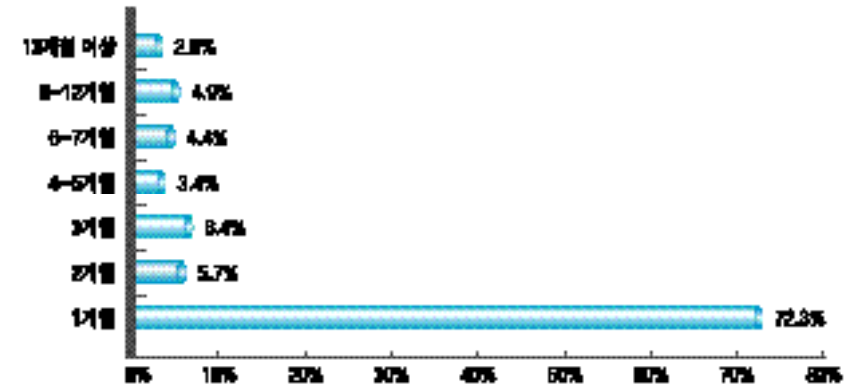
〈그림 2-1-2-26〉 온라인게임 이용자가 온라인게임을 즐기는 기간(1개 기준)



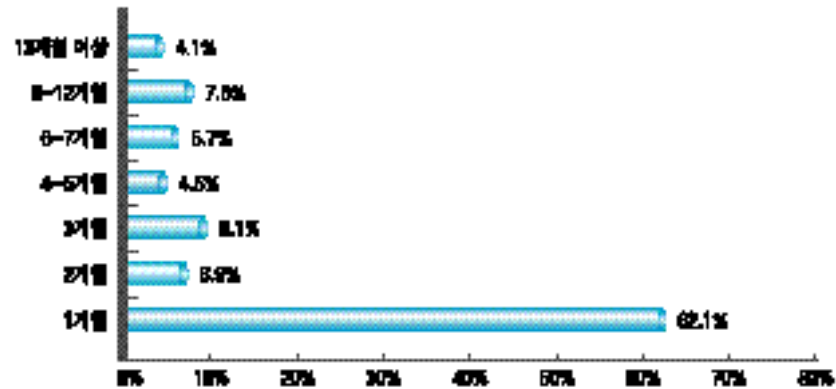
〈그림 2-1-2-27〉 PC게임 이용자가 PC게임을 즐기는 기간(1개 기준)



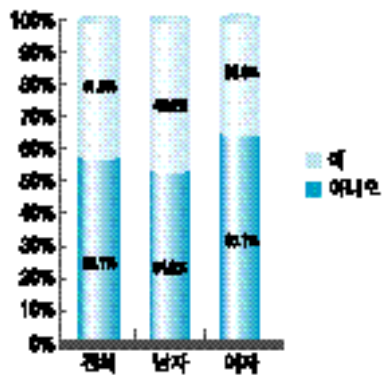
〈그림 2-1-2-28〉 비디오게임 이용자가 비디오게임을 즐기는 기간(1개 기준)



〈그림 2-1-2-29〉 모바일게임 이용자가 모바일게임을 즐기는 기간(1개 기준)



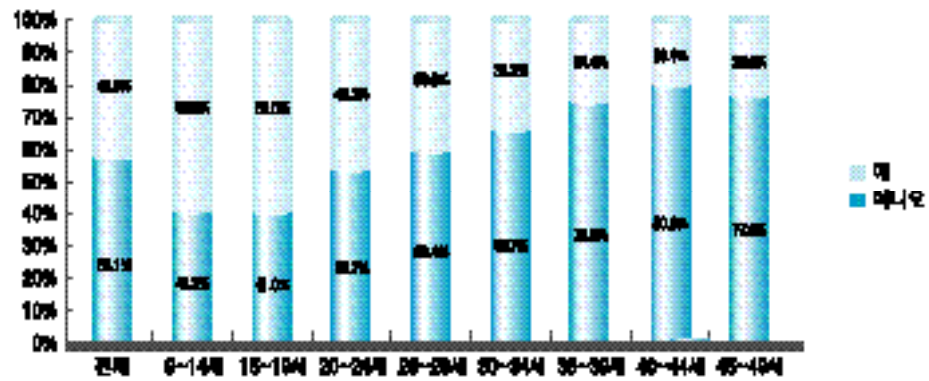
〈그림 2-1-2-30〉 최근 6개월 이내에 게임을 바꾼 경험(성별)



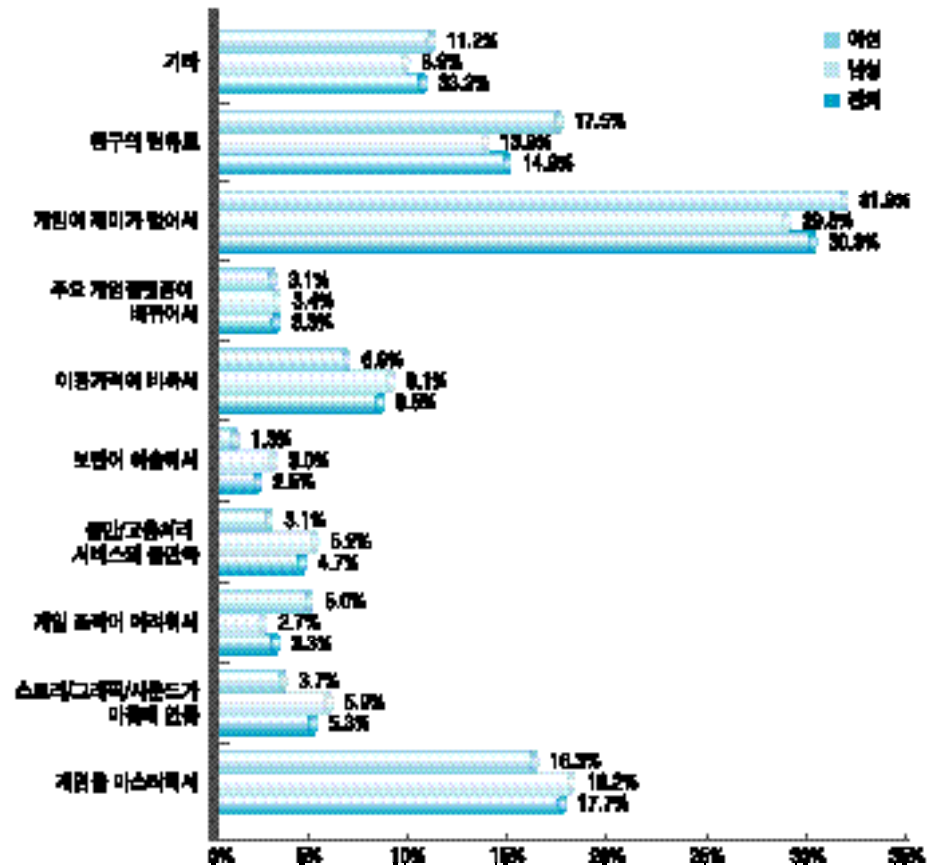
을 다른 게임으로 바꾼 경험이 있는지를 묻는 설문결과, 약 41.9%가 이용 게임을 바꾼 경험이 있는 것으로 나타났다. 이는 2004년 조사 결과인 52.5%에 감소한 추세이다. 성별로는 남성이 여성보다 게임을 바꾼 경험이 더 많은 것으로 나타나고 있으며, 연령별로는 연령이 낮을수록 게임을 바꾼 경험이 많은 것으로 보인다.

게임을 바꾼 이유에 대해서는 30.3%가 '재미가 없어서', 17.7%가 '게임을 마스터해서', 14.9%가 '친구의 권유'로 응답하고 있으며, '이용가격이 비싸서'도 8.5%의 빈도를 보이고

〈그림 2-1-2-31〉 연령별 최근 6개월 이내에 게임을 바꾼 경험



〈그림 2-1-2-32〉 게임을 바꾼 이유(복수 선택)



있다. 특히 저 연령층일수록 게임의 재미에 민감하며, 20대의 경우 '게임을 마스터 해서'라는 응답 비율이 높다.

먼저, 아케이드게임장(오락실)을 이용하는 비용은 '2천원 이하'가 16.3%로 가장 많았고, '4천원 이하'가 4.1%, '6천원 이하'가 3.8%로 나타났다. 오락실을 이용하는 사람들의 한달 평균 이용 비용은 5,932원이 지출되는 것으로 나타났다.

3. 게임 이용(구입) 비용, 구입시기 및 구입장소

(1) 게임 이용(구입) 비용

한 달간 게임분야별 평균 이용 비용에 대한 조사 결과, 게임 이용(구입) 비용은 각 게임분야별로 그 지출수준이 조금씩 다르게 나타났다.

PC방 이용 비용은 '5천원 이하'의 비율이 12.6%로 가장 높았으며, 다음으로는 '1만원 이하' 7.1%, '2만원 이하' 4.0%, '3만원 이하' 3.0% 등의 순으로 나타났다. PC방을 이용하는 사람들의 한달 평균 PC방 이용 비용은 1만 6천

2005년 게임백서

원으로 나타났다.

또한 온라인게임을 이용하는 비용에서는 5천원 이하가 6.1%, 3만원 이하는 5.8%, 2만원 이하가 3.9%, 1만원 이하가 3.3%의 순으로 나타났다.

PC게임 한달 구입비에 대한 조사 결과는 1만원 이하가 7.8%로 가장 높았고, 5천원 이하가 5.0%, 4만원 초과가 3.1%에 이르렀다.

비디오게임의 한달 구입비 결과를 살펴보면,

4만원 초과 이용자가 5.3%로 높은 빈도를 나타냈고, 다음은 '2만원 이하'가 2.4%, '1만원 이하', '3만원 이하'가 각각 2.0%의 순으로 나타났다.

휴대폰/모바일 게임 한달 다운로드 비용을 살펴보면, '5천원 이하'가 31.4%, '1만원 이하'가 4.1%로 응답하였다.

휴대용게임 구입을 위한 비용에서는 96.5%의 응답자가 이용하지 않는다고 응답하였다. 이용

〈표 2-1-2-02〉 아케이드게임장(오락실) 한달 게임비

이용 비용	이용하지 않음	2천원 이하	4천원 이하	6천원 이하	8천원 이하	1만원 이하	2만원 이하	2만원 초과	합계
비율	70.2%	16.3%	4.1%	3.8%	0.2%	3.2%	0.7%	1.5%	100.0%

〈표 2-1-2-03〉 PC방 한달 이용비

이용 비용	이용하지 않음	5천원 이하	1만원 이하	1만원 5천원 이하	2만원 이하	3만원 이하	4만원 이하	4만원 초과	합계
비율	66.3%	12.6%	7.1%	2.4%	4.0%	3.0%	1.7%	2.7%	100.0%

〈표 2-1-2-04〉 온라인게임 한달 이용비(인터넷 사용료 제외)

이용 비용	이용하지 않음	5천원 이하	1만원 이하	1만원 5천원 이하	2만원 이하	3만원 이하	4만원 이하	4만원 초과	합계
비율	78.1%	6.1%	3.3%	0.6%	3.9%	5.8%	0.4%	1.7%	100.0%

〈표 2-1-2-05〉 PC게임 한달 구입비(CD, 패키지)

이용 비용	이용하지 않음	5천원 이하	1만원 이하	1만원 5천원 이하	2만원 이하	3만원 이하	4만원 이하	4만원 초과	합계
비율	76.6%	5.0%	7.8%	0.5%	2.8%	2.3%	1.9%	3.1%	100.0%

〈표 2-1-2-06〉 비디오게임(PS2 등+게임DVD) 한달 구입비

이용 비용	이용하지 않음	5천원 이하	1만원 이하	1만원 5천원 이하	2만원 이하	3만원 이하	4만원 이하	4만원 초과	합계
비율	86.4%	1.3%	2.0%	0.4%	2.4%	2.0%	0.2%	5.3%	100.0%

〈표 2-1-2-07〉 휴대폰/모바일 게임 한달 다운로드 비용

이용 비용	이용하지 않음	5천원 이하	1만원 이하	1만원 5천원 이하	2만원 이하	3만원 이하	4만원 이하	4만원 초과	합계
비율	61.9%	31.4%	4.1%	0.5%	0.6%	0.8%	0.2%	0.3%	100.0%

〈표 2-1-2-08〉 휴대용 게임(게임보이 등+롬팩) 한달 구입비

이용 비용	이용하지 않음	5천원 이하	1만원 이하	1만원 5천원 이하	2만원 이하	3만원 이하	4만원 이하	4만원 초과	합계
비율	96.5%	1.3%	0.5%	0.1%	0.3%	0.3%	0.2%	0.7%	100.0%

자의 1.3%가 5천원 이하로 응답하였고, 4만원 초과라고 응답한 비율은 0.7%로 나타났다.

(2) 게임 구입 장소 및 불법복제

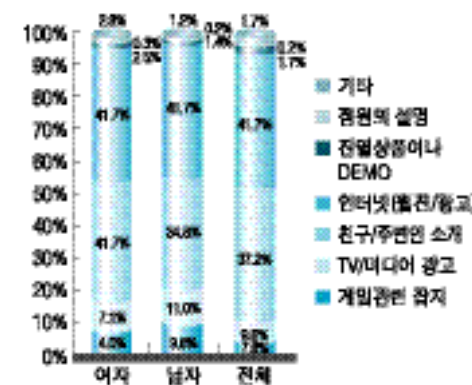
게임관련 정보를 주로 얻는 방법에 대한 조사에서는 '인터넷(웹진/광고)'를 통해 정보를 얻

는다고 응답한 비율이 41.7%로 가장 높았고, '친구/주변인의 소개'라는 응답도 37.2%로 그 뒤를 따르고 있다.

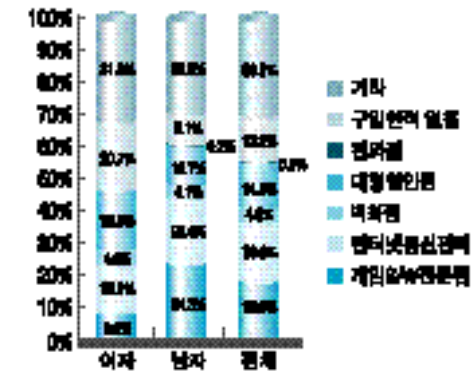
한편, 게임을 주로 구입하는 장소에 대한 조사결과, '게임S/W 전문점' 및 '인터넷 통신판매'의 비율이 각각 18.9%, 18.6%으로 주된 구



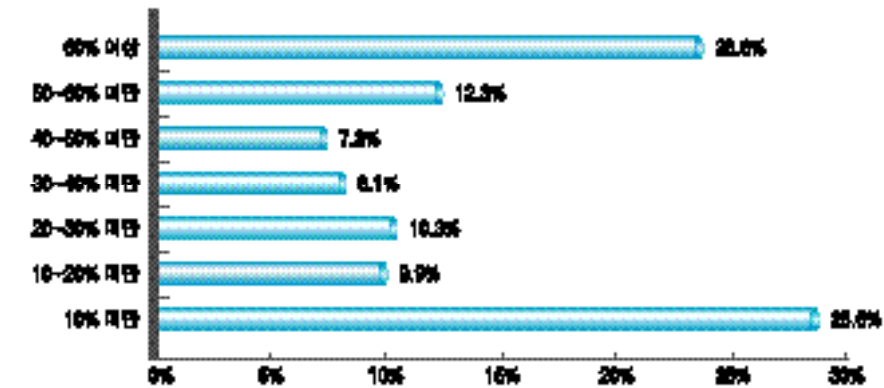
〈그림 2-1-2-33〉 게임관련 정보 얻는 곳



〈그림 2-1-2-34〉 게임 구입 장소



〈그림 2-1-2-35〉 주위 친구(동료)들이 사용하는 게임물(CD/DVD, 롬팩)의 복제품 비율(추정치)



매처로 볼 수 있다.

주위 친구(동료)들이 사용하는 게임물(CD/DVD, 롬팩) 중 복제품이 어느정도 있다고 생각 하는지를 질문한 결과, '60% 이상' 이라고 답한 응답자가 23.6%를 차지하고 있어 우리나라 게임산업 발전에 있어 여전히 불법복제가 문제가 되고 있음을 알 수 있다.

4. 게임 구입 개수

(1) 비디오게임

국산과 외산게임을 포함하는 비디오게임 구입 현황 결과를 보면, 구입하지 않은 경우는 82.3%로 나타났다. 국산 및 외산 비디오게임의 구입개수는 '1~2개'가 7.8%로 가장 많았고, '3~4개' 응답이 4.6%, '5~6개'가 2.1%에 이르렀고, 평균 구입 개수는 5.12개였다.

(2) 온라인게임

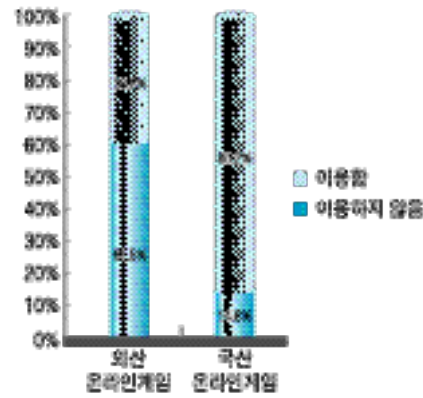
다음으로 1년 동안 이용한 국산 및 외산 온라인게임에 대해 살펴보면, 외산 온라인게임을 이용한 경우는 38.5%이고, 이용하지 않은 경우는 61.1%였다. 국산 온라인게임의 경우는 이용했다고 응답한 경우가 85.2%로 현저하게 높은 것으로 조사되었다.

외산 온라인게임 이용개수를 보면, '1~2개'가 27.8%로 가장 높은 비율을 차지했고, 다음으로는 '3~4개'가 5.6%, '5~6개'가 2% 등의

〈표 2-1-2-09〉 비디오 게임(DVD) : 외산+국내 게임 구입개수(1년)

이용 비율	구입하지 않음	1~2개	3~4개	5~6개	7~8개	9~10개	1개 이상	합계	평균 (단위개)
비율	82.3%	7.8%	4.6%	2.1%	1.1%	0.5%	1.6%	100.0%	5.12

〈그림 2-1-2-36〉 국산 및 외산 온라인 게임 이용 여부



순이었다. 1년동안 이용한 외산 온라인게임 평균 개수는 2.1개였다.

국산 온라인게임 역시 '1~2개'를 이용한 경우가 42.7%로 가장 높았으며, '3~4개'가 20.2%, '5~6개'가 10.4%의 순으로 응답하였다. 국산 온라인게임의 평균 이용 개수는 3.4개였다.

(3) 모바일게임

국산과 외산 게임을 포함하는 모바일게임 다운로드 현황 결과를 보면, 우선 모바일게임의 이용여부에 대해 이용하지 않는다는 경우가 50.8%로 나타났다.

국산 및 외산 모바일게임 다운로드 개수는 '1~2개'가 24.6%로 가장 높았고, 다음으로는 '3~4개'가 12.6%, '5~6개'가 6.1%의 순으로 응답하였다. 지난 1년간 모바일게임의 평균 다운로드 개수는 3.9개로 조사되었다.

〈표 2-1-2-10〉 1년동안 이용한 온라인 게임개수(외산게임 수)

이용비율	구입하지 않음	1~2개	3~4개	5~6개	7~8개	9~10개	11개 이상	합계	평균 (단위개)
비율	61.1%	27.8%	5.6%	2.0%	1.2%	1.3%	1.0%	100.0%	2.1

〈표 2-1-2-11〉 1년동안 이용한 온라인게임개수(국산게임 수)

이용비율	구입하지 않음	1~2개	3~4개	5~6개	7~8개	9~10개	11개 이상	합계	평균 (단위개)
비율	19.3%	42.7%	20.2%	10.4%	2.8%	2.6%	2.0%	100.0%	3.4

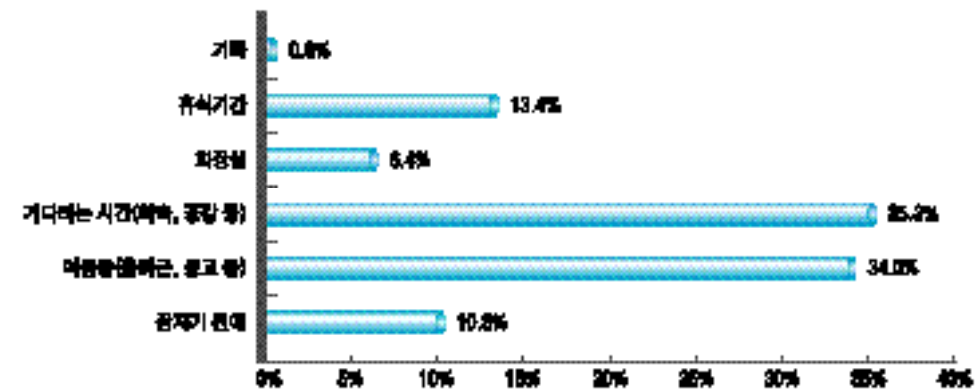
〈표 2-1-2-12〉 모바일게임(다운로드) : 외산+국내 게임 구입개수(1년)

이용비율	구입하지 않음	1~2개	3~4개	5~6개	7~8개	9~10개	11개 이상	합계	평균 (단위개)
비율	50.8%	24.6%	12.6%	6.1%	1.6%	2.2%	2.2%	100.0%	3.9

〈표 2-1-2-13〉 모바일게임(다운로드) : 국내 게임 구입개수(1년)

이용비율	구입하지 않음	1~2개	3~4개	5~6개	7~8개	9~10개	11개 이상	합계	평균 (단위개)
비율	51.6%	25.4%	12.2%	5.8%	1.3%	2.1%	1.5%	100.0%	3.60

〈그림 2-1-2-37〉 휴대폰/모바일 게임 주이용 시기

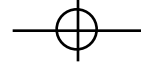


한편, 국산 모바일게임 다운로드 현황을 살펴 보면, 이용하지 않는 경우는 51.6%로 외산과 국산 게임을 합한 결과와 매우 비슷하게 나타났다. 가장 높은 비율은 '1~2개'로 25.4%였고, '3~4개'가 12.2%, '5~6개'는 5.8%의 순으로

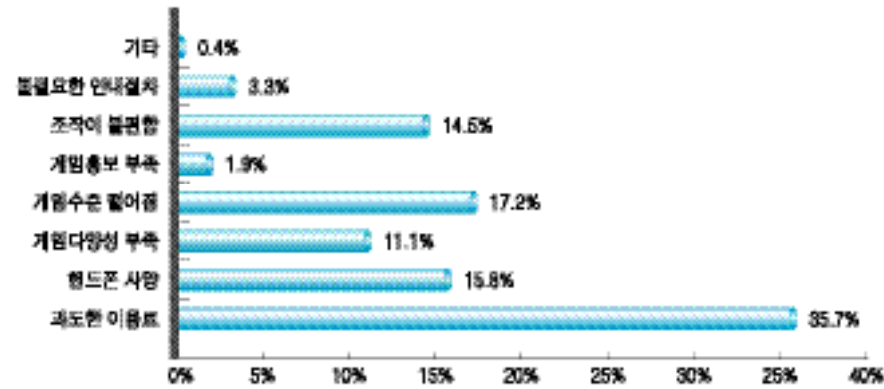
나타났고, 평균 구입개수는 3.6개였다.

이와 관련하여, 모바일게임을 주로 이용하는 시기를 질문하였는데, '기다리는 시간(야차, 등교 등)'이 35.3%로 가장 많았고, '이동 중(출퇴근, 등교 등)'에 게임을 하게 되는 경우도 34%로

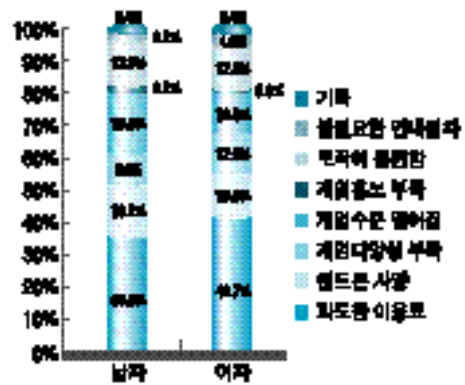




〈그림 2-1-2-38〉 휴대폰/모바일 게임 사용에 있어서 가장 큰 문제점에 대한 견해(복수 선택)



〈그림 2-1-2-39〉 성별 모바일 게임의 문제점에 대한 견해



이에 대한 성별 간의 차이를 살펴보면, 남성은 '과도한 이용료'가 36.6%, '게임수준 떨어짐'이 18.8%, '핸드폰 사양' 16.2%, '조작이 불편함'을 13.9%의 순으로 응답한 반면, 여성의 경우 42.7%가 '과도한 이용료', '핸드폰 사양', '조작이 불편함', '게임다양성 부족', '게임수준 떨어짐'의 순서로 약 13%의 응답을 고르게 하고 있음을 볼 수 있다.

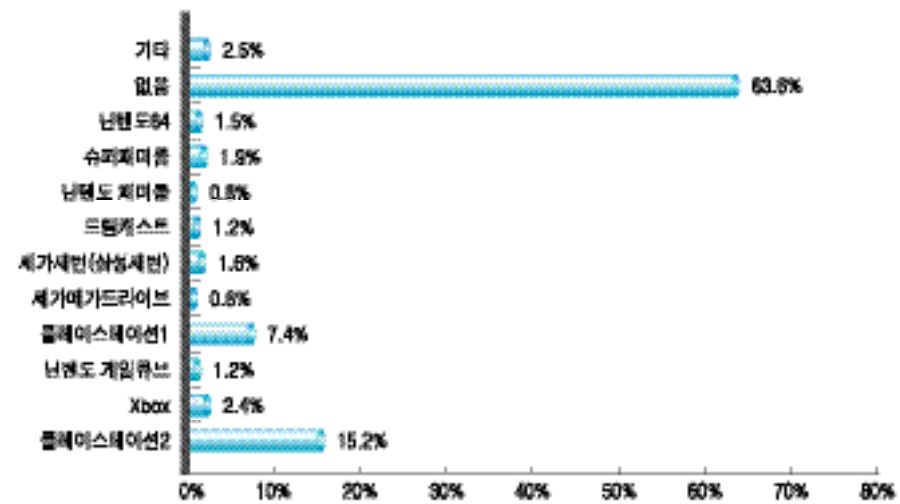
5. 게임전용기기 이용 실태

(1) 비디오게임기

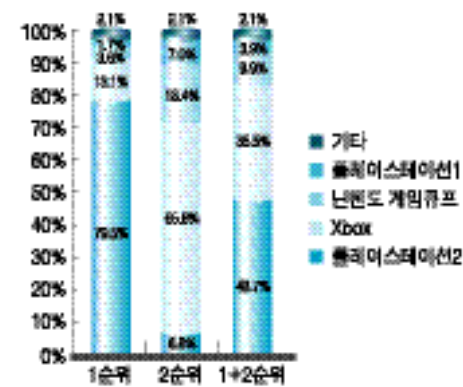
현재 보유하고 있는 비디오게임기의 종류를 조사한 결과에서는, '플레이스테이션 2'가 15.2%로 가장 많았고, 그 다음으로 '플레이스테이션 1'이 7.4%, 'Xbox'가 2.4%, '슈퍼패미컴' 1.9%, '세가사턴' (삼성사턴)은 1.6%, '닌텐도 64'가 1.5%라고 응답하였다.

한편 앞으로 구입하고 싶은 비디오게임기에 대하여 살펴보면, 먼저 1순위는 '플레이스테이션 2'가 79.5%로 매우 높은 인기를 알 수 있고, 'Xbox' 13.1%, '닌텐도 게임큐브' 3.6%, '플레

〈그림 2-1-2-40〉 비디오 게임기 보유 현황



〈그림 2-1-2-41〉 앞으로 구입하고 싶은 비디오 게임기 (순위별)



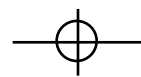
이스테이션 1' 1.7%로 응답하였다. 2순위의 경우는 'Xbox' 65.8%, '닌텐도 게임큐브' 18.4%, '플레이스테이션 1' 7.0%, '플레이스테이션 2'는 6.8%의 순으로 나타났다. 1순위와 2순위를 모두 포함한 결과에서는 '플레이스테이션 2'가 48.7%, 'Xbox' 35.5%, '닌텐도 게임큐브' 9.9%, '플레이스테이션 1' 3.9%의 순으로 구입희망 비율이 나타나고 있다.

(2) 휴대용 게임기

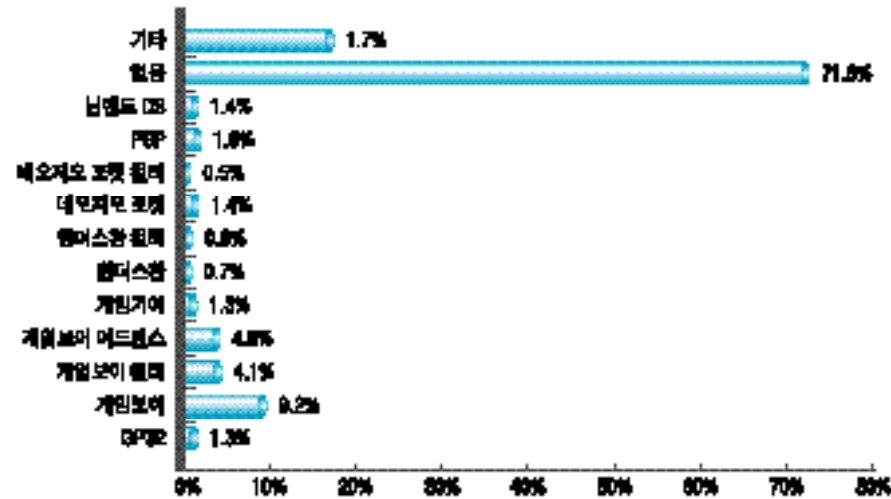
휴대용 게임기 보유 현황에 대한 조사에서는, 현재 보유한 게임기가 없다고 응답한 비율이 71.8%로 약 10명 중 3명만이 휴대용 게임기를 보유하고 있는 것으로 나타났다.

보유하고 있는 게임기의 종류를 살펴보면, '게임보이 어드밴스'가 9.2%로 가장 높았고, 그 밖에 '게임보이 컬러' 4.1%, '게임보이 어드밴스'가 4.0%, PSP(플레이스테이션 포터블)가 1.8%의 비율이었다.

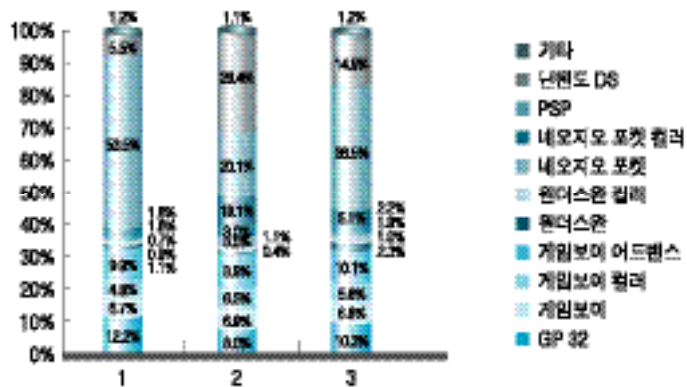
한편, 앞으로 구입하고 싶은 휴대용 게임기에 대한 질문에서는, 1순위로 'PSP'가 53.5%로 월등하게 높았고, 다음은 'GP32' 12.2%, '게임보이 어드밴스' 9.9%, '게임보이 컬러' 6.7%, '닌텐도 DS' 5.5%, '게임보이 컬러' 4.8%로 나타났다. 2순위에서는 '닌텐도 DS'가 26.4%로 가장 많았고, 다음은 PSP가 20.1%로 다음 순위를 차지하였다. '게임보이 어드밴스' 10.4%, '네오지오 포켓컬러' 9.1%, 'GP32'는 8%의 순으로 나타났다. 1순위와 2순위를 모두 포함했을



〈그림 2-1-2-42〉 휴대용 게임기 보유현황



〈그림 2-1-2-43〉 앞으로 구입하고 싶은 휴대용 게임기(순위별)



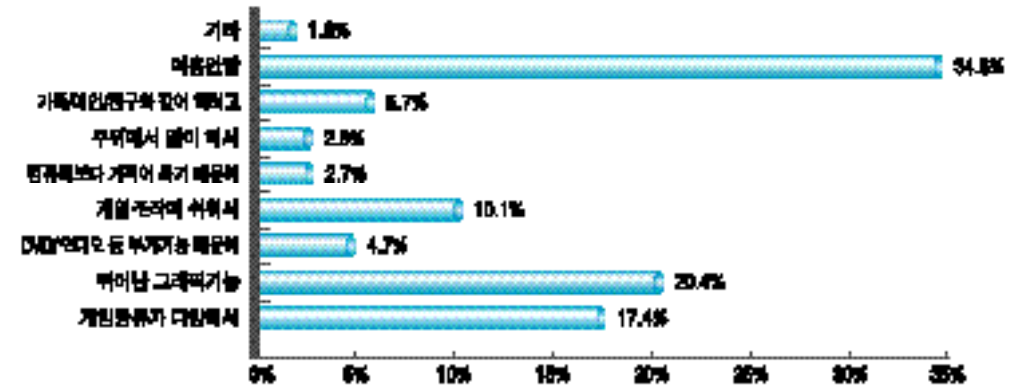
때에는 PSP가 38.5%, '닌텐도 DS'가 14.9%, 'GP32'가 10.3%, '게임보이 어드밴스'가 10.1%로 높은 비율을 차지하였다.

(3) 게임전용기기 이용 이유

비디오게임기나 휴대용게임기 같은 게임전용기기를 이용하는 이유를 살펴본 결과, '뛰어난 그래픽 기능'이 20.4%로 가장 높았고, '게임종

류가 다양해서'라는 의견은 17.4%를 차지하였다. '게임 조작이 쉬워서'다. '가족, 애인, 친구와 같이 하려고'는 5.7%가 응답하였다. 'DVD나 오디오 등 부가 기능 때문'이라는 의견이 4.7%, '컴퓨터보다 가격이 싸기 때문'은 2.7%, '주위에서 많이 해서'라는 의견이 2.6%의 순서로 조사되었다.

〈그림 2-1-2-44〉 게임전용기기(비디오게임기, 휴대용게임기)를 이용하는 이유(복수 선택)



제3절 게임에 대한 견해

1. 게임에 대한 일반적인 견해

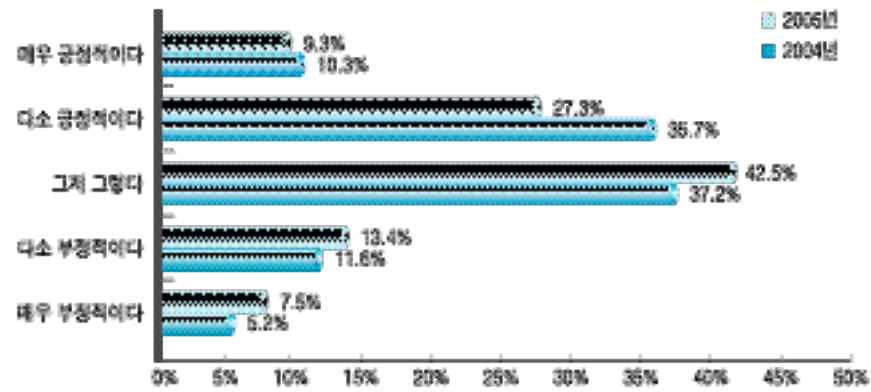
게임이 일상생활에 어떤 영향을 주는가에 대한 질문에서는, 긍정적이라는 평가가 36.6%(매우 긍정적이다 9.3%, 다소 긍정적이다 27.3%), 부정적이라는 평가가 20.9%(다소 부정적이다 13.4%, 매우 부정적이다 7.5%)로, 게임을 긍정적으로 평가하는 경향이 다소 높은 것으로 나타났다. 지난 2004년의 조사결과와 비교해 보면, 긍정적인 편으로 응답하는 비율은 약간 줄어든 반면, 부정적이라는 응답의 비율은 다소 증가하여 전반적으로 게임에 대한 부정적인 시각이 증가한 것을 볼 수 있다.

성별 게임에 대한 견해를 살펴보면, 남성의 경우 '매우 긍정적'이라고 응답한 비율이 15%

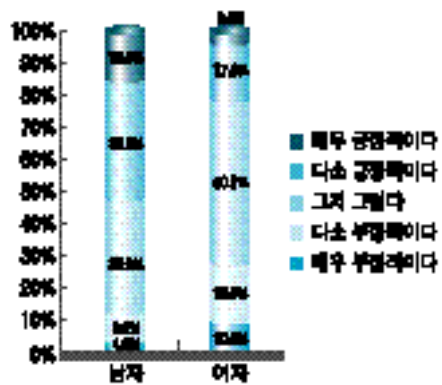
로 높았고 '다소 긍정적'이라는 의견도 36.5%였으며, 여성의 경우 '매우 긍정적'이라는 의견이 3.5%, '다소 긍정적'이라는 의견이 17.8%에 이르러, 남성이 여성보다 게임을 더 긍정적으로 평가하는 것을 알 수 있다.

또한 이를 연령 범주별로 구분하여 분석한 결과, 전반적으로 연령대가 낮을수록 게임을 보다 긍정적으로 평가하는 것으로 나타났다. 특히 10대와 20대의 경우 '매우 긍정적'으로 평가하는 비율이 10% 또는 10% 이상이며, 그에 반해 '매우 부정적'인 의견은 5% 이하에 불과하였다. 최고령인 45~49세의 경우 '매우 부정적'이라는 의견은 19.3%, '다소 부정적'이라는 의견은 22.7%로 게임에 대한 부정적인 의견을 가지고 있음을 알 수 있다.

〈그림 2-1-3-01〉 게임에 대한 견해

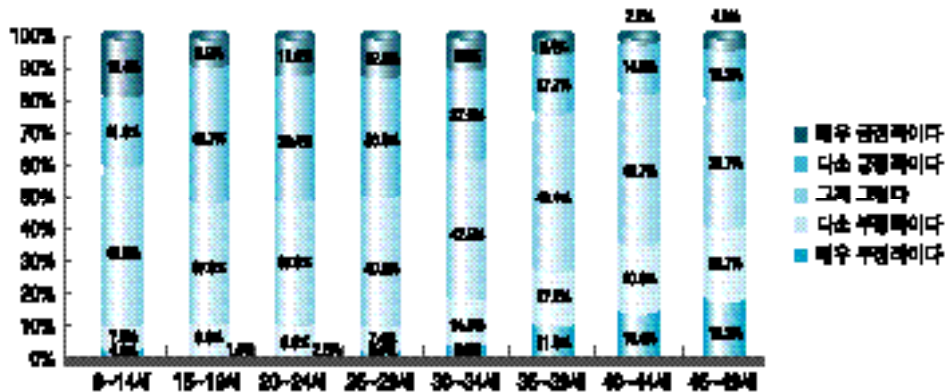


〈그림 2-1-3-02〉 성별 게임에 대한 견해



문화 콘텐츠로서의 게임에 대한 이미지는 '문화 콘텐츠와 관련해서, 귀하의 생각을 1점(매우 나쁨)~10점(매우 좋음)의 점수로 매겨 주십시오' 라는 질문에 대한 응답을 통해 조사하였다. 조사결과를 살펴보면, 영화와 게임, 애니메이션, 음악, 만화책, 캐릭터 등을 대상으로 비교했을 때, 게임 분야는 문화콘텐츠로서의 '이미지 측면에서는 영화나 애니메이션 및 음악에 비해 낮은 것으로 나타났으나 향후 성장가능성에 대한 응답에서는 영화 다음으로 높게 나타나, 일반적인 사회적 인식은 높지 않다 하더라도

〈그림 2-1-3-03〉 연령별 게임에 대한 견해



〈표 2-1-3-01〉 문화콘텐츠에 대한 이미지 (평균점수, 범위 : 1-10점)

문화콘텐츠	전체	남자	여자	게임경험 있음	게임경험 없음
영화	7.07	2001년	2001년	2001년	2001년
게임	5.52	6.26	4.75	6.06	3.62
애니메이션	5.79	5.86	5.71	5.97	5.14
음악	7.18	6.93	7.44	7.19	7.14
만화책	5.15	5.33	4.95	5.33	4.52
캐릭터	5.07	5.03	5.11	5.14	4.81

〈표 2-1-3-02〉 연령별 문화콘텐츠에 대한 이미지 (평균점수, 범위 : 1-10점)

문화 콘텐츠	9-14세	15-19세	20-24세	25-29세	30-34세	35-39세	40-44세	45-49세
영화	6.97	7.71	7.60	7.49	7.14	6.87	6.36	6.05
게임	6.79	6.57	6.32	5.83	5.32	4.82	4.16	3.99
애니메이션	6.91	6.45	5.90	5.94	5.75	5.29	5.28	4.54
음악	7.25	7.94	7.60	7.27	6.90	6.73	6.90	6.76
만화책	5.47	6.20	5.54	5.34	5.00	4.80	4.45	4.12
캐릭터	6.08	5.44	5.13	5.04	4.79	4.60	4.82	4.68

〈표 2-1-3-03〉 문화콘텐츠에 대한 향후 성장 가능성 (평균점수, 범위 : 1-10점)

문화콘텐츠	전체	남자	여자	게임경험 있음	게임경험 없음
영화	7.71	7.59	7.84	7.80	7.41
게임	7.37	7.65	7.08	7.56	6.68
애니메이션	6.87	6.79	6.96	6.87	6.88
음악	7.12	6.76	7.49	7.09	7.22
만화책	5.57	5.49	5.66	5.59	5.51
캐릭터	6.21	6.09	6.34	6.21	6.23

〈표 2-1-3-04〉 연령별 문화콘텐츠에 대한 향후 성장 가능성 (평균점수, 범위 : 1-10점)

문화 콘텐츠	9-14세	15-19세	20-24세	25-29세	30-34세	35-39세	40-44세	45-49세
영화	7.52	8.02	8.13	7.94	7.79	7.76	7.15	7.17
게임	7.31	7.18	7.76	7.69	7.46	7.59	6.92	6.83
애니메이션	6.86	6.82	6.70	7.02	7.06	6.87	6.97	6.60
음악	7.24	7.50	7.27	7.00	7.00	6.84	7.15	6.95
만화책	5.83	6.00	5.59	5.34	5.47	5.63	5.40	5.29
캐릭터	6.22	6.14	5.98	6.21	6.30	6.48	6.25	6.11

도 산업적인 측면에서의 전망은 밝은 것으로 평가되고 있음을 알 수 있다. 이를 성별로 분리해서 살펴보면, 남성이 좀 더 게임을 문화 콘텐츠로서 긍정적으로 파악하고, 문화라고 간주하는 경향이 높은 반면에 여성은 게임을 문화 콘텐츠

로서 보는데 있어 더 유보적인 태도를 보이고 있다.



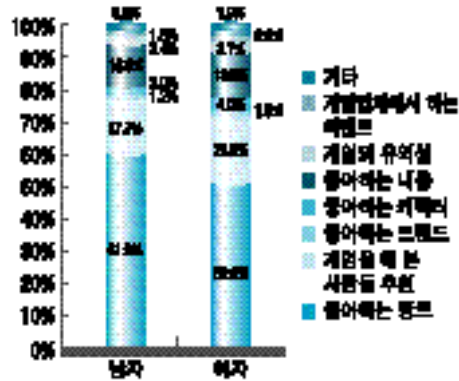
2 게임선택 결정요소 및 불안사항

(1) 게임선택 결정요소 및 향후 개발 희망 게임 장르

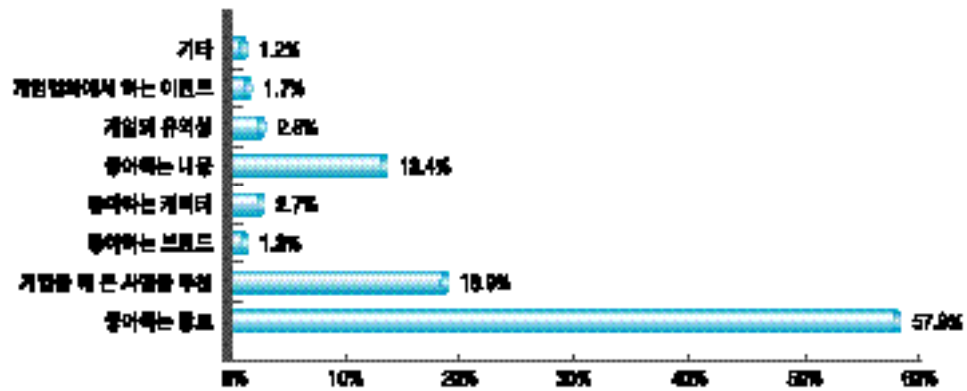
게임을 선택하는 결정요소가 무엇인지에 대한 질문에서는 '좋아하는 장르'라고 응답한 비율이 57.9%로 매우 높은 응답율을 보였고, 다음은 '게임을 해 본 사람들의 추천'이 18.9%, '좋아하는 내용'은 13.4%, '게임의 유의성' 2.8%, '좋아하는 캐릭터' 2.7%의 순으로 나타났다.

게임 선택의 결정요소를 성별로 살펴보면 남성은 61%가 '좋아하는 장르'로 선택하였고,

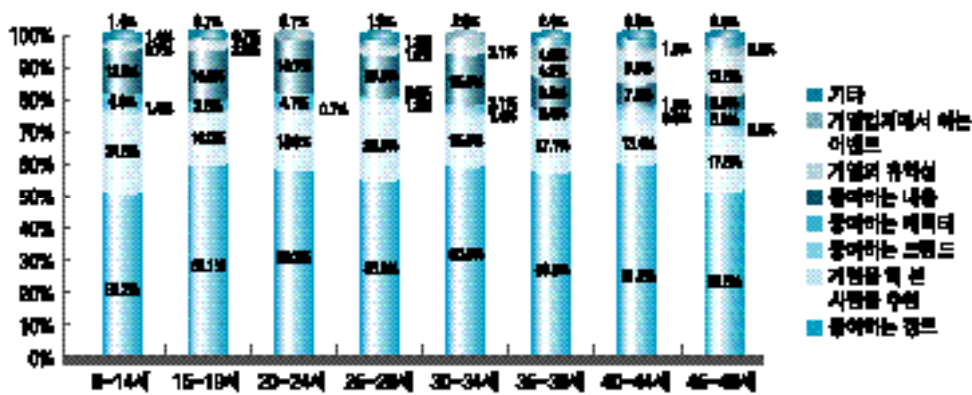
〈그림 2-1-3-05〉 성별 게임 선택의 결정요소



〈그림 2-1-3-04〉 게임 선택의 결정요소



〈그림 2-1-3-06〉 연령별 게임 선택의 결정요소



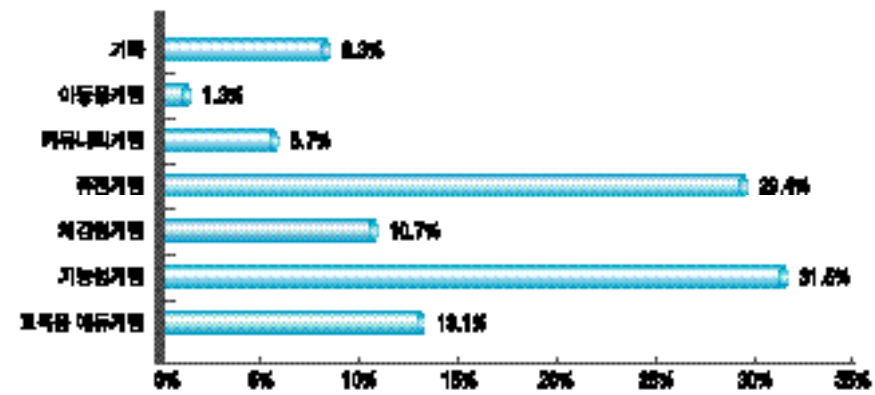
'게임을 해 본 사람들의 추천'이 17.7%, '좋아하는 내용'이 13.3%를 차지하였다. 여성의 경우도 이와 비슷한 응답 경향을 보이는데, 좋아하는 장르'가 52.2%, '게임을 해 본 사람들의 추천'이 21%, '좋아하는 내용'은 13.6%를 차지하였고, '좋아하는 캐릭터'와 '게임의 유의성'이 각각 4%, 3.7%로 응답하였다.

연령별 게임 선택의 결정요소를 살펴보면, '좋아하는 장르'와 '게임을 해 본 사람들의 추천'의 비율이 전 연령에 걸쳐 70% 이상을 차지하고 있다. 다음으로는 '좋아하는 내용'의 비율이 높는데, 9~14세는 13.8%, 15~19세는 15.3%, 20~24세는 16.7%, 25~29세는 13%, 30~34세는 15.6%로 나타났다. 반면, '게임의 유의성' 항목에서는 35~39세가 4.9%, 40~44세가 9%, 45~49세가 12.5%로 저연령층의 응답에 비해 다소 높은 응답을 보였다.

(2) 개발희망 게임 장르 및 게임요소별 중요도에 관한 견해

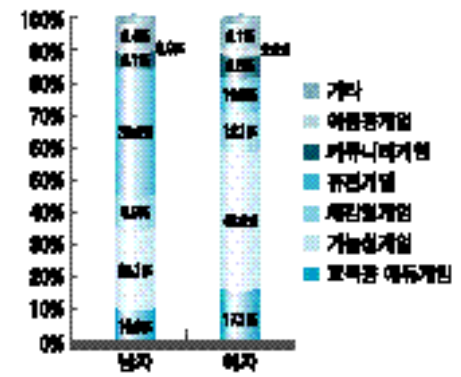
앞으로 개발되었으면 하는 게임이 무엇인가에 대해서는 '기능성 게임'이 전체의 31.5%로

〈그림 2-1-3-07〉 향후 개발희망 게임 장르

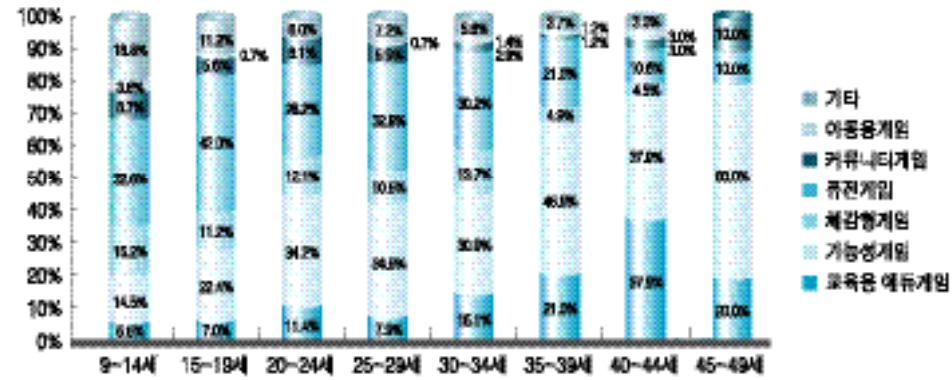


가장 높은 비율을 차지했으며, '휴먼 게임'도 29.4%로 나타났다. 그밖에 '교육용 에듀 게임'이 13.1%, '체감형 게임'이 10.7%, 기타 의견은 8.3%, 커뮤니티 게임은 5.7%의 순으로 응답하였다. 성별로 향후 개발을 희망하는 게임 장르에 대해 살펴보면, 남성은 '휴먼 게임'이 39.8%로 가장 높았고, '기능성 게임'은 25.1%, '교육용 에듀 게임'은 10.9%, '체감형 게임'은 9.9%의 순으로 응답하였다. 반면, 여성의 경우, '기능성 게임'이 43.2%로 가장 높았고, '교육용 에듀 게임'이 17.1%, '체감형 게임'은 12.1%, '휴

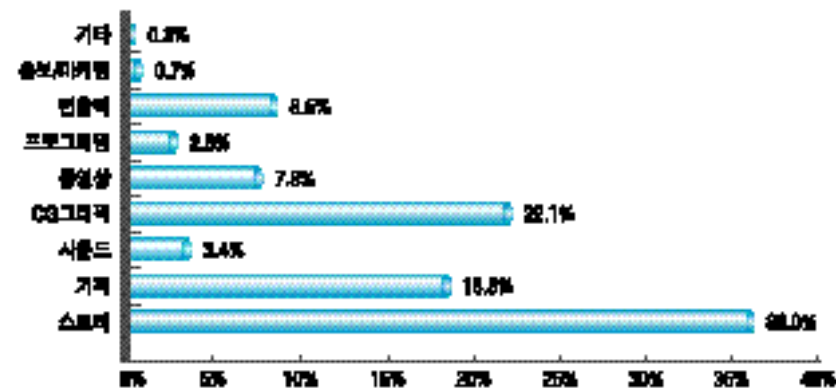
〈그림 2-1-3-08〉 성별 향후 개발희망 게임 장르



〈그림 2-1-3-09〉 연령별 향후 개발희망 게임 장르



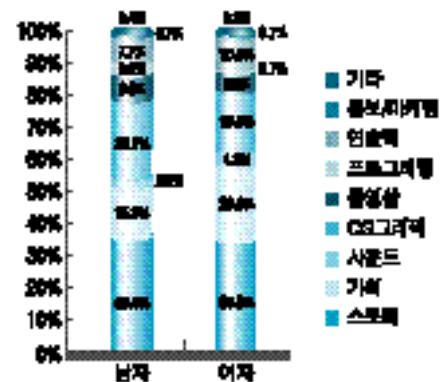
〈그림 2-1-3-10〉 게임이용시 가장 관심있게 보는 부분



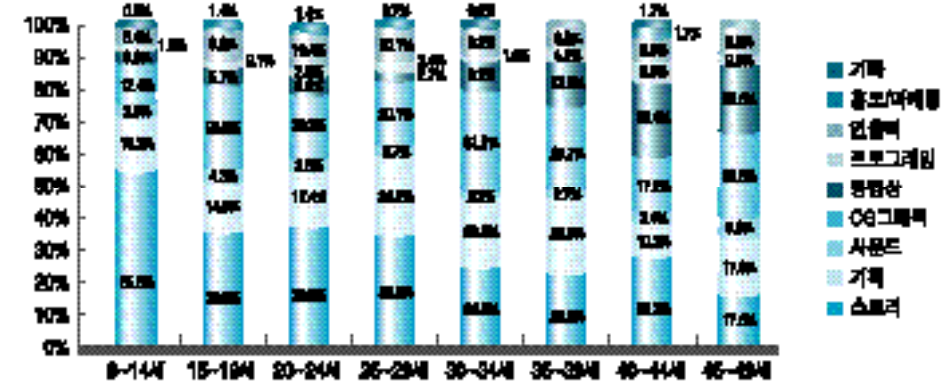
전 게임이 10.6%로 남성과 다른 응답 경향을 보이고 있다.

연령별로 향후 개발희망 게임 장르를 살펴보면, 10대에는 '휴전 게임'이 9~14세 32.6%, 15~19세 42%로 가장 높은 반면, 연령이 높아질수록 '기능성 게임'에 대한 희망이 높아지는 것을 알 수 있다. 특히 35~39세의 경우 46.9%, 45~49세의 경우는 60%가 '기능성 게임'이 개발되기를 희망하였고, 40~44세의 경우 '교육용 에듀 게임'과 '기능성 게임' 각각 37.9%로 높은 비율을 차지하였다.

〈그림 2-1-3-11〉 성별 게임이용시 가장 관심있게 보는 부분



〈그림 2-1-3-12〉 연령별 게임이용시 가장 관심있게 보는 부분

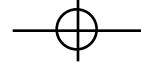


게임을 할 때 가장 관심 있게 보는 부분에 대한 조사결과에서는, '스토리'가 36%로 가장 높았고, 'CG 그래픽' 응답이 22.1%를 차지하였다. '기획'은 18.5%, '연출력'은 8.5%, '동영상'은 7.8%, '사운드' 3.4%, '프로그래밍' 2.8%의 순으로 응답하였다. 이를 성별로 살펴보면, 남성은 '스토리'가 36.4%, 'CG 그래픽'이 23.7%, '기획'이 15.9%, '동영상' 8.6%의 순으로 나타났고, 여성은 '스토리' 35.3%, '기획' 23.3%, 'CG 그래픽' 19%, '연출력' 10%의 순으로 응답하였다.

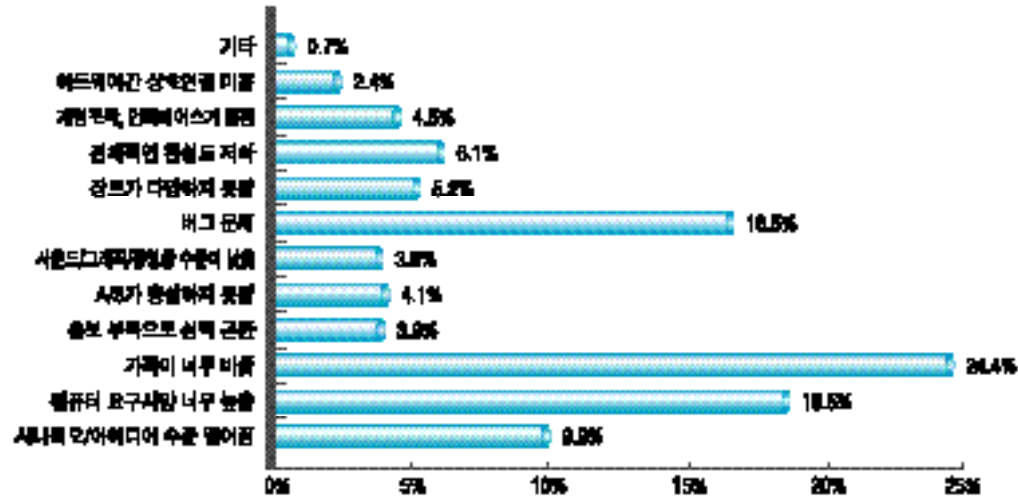
게임 이용시 가장 관심 있게 보는 부분에 대한 연령별 비교를 해 보면, 연령이 높아질수록 '스토리'의 응답율이 낮아진다는 점이다. 이에 반해 '동영상'의 응답이 증가하는 것을 볼 수 있다. 특히 9~14세의 경우 55.8%가 '스토리'를 가장 관심 있게 본다고 응답하였고, 다음은 '기획'이 16.3%, 'CG 그래픽' 12.4%의 순으로 응답하였고, 40~44세, 45~49세의 경우 '동영상'이나 'CG 그래픽'의 응답율이 높았는데, 45~49세의 경우 'CG 그래픽'이 26.5%, '동영상'은 20.6%, '스토리'와 '기획'은 각각 17.6%의 순으로 응답하였다.

(3) 게임 이용시 불만사항

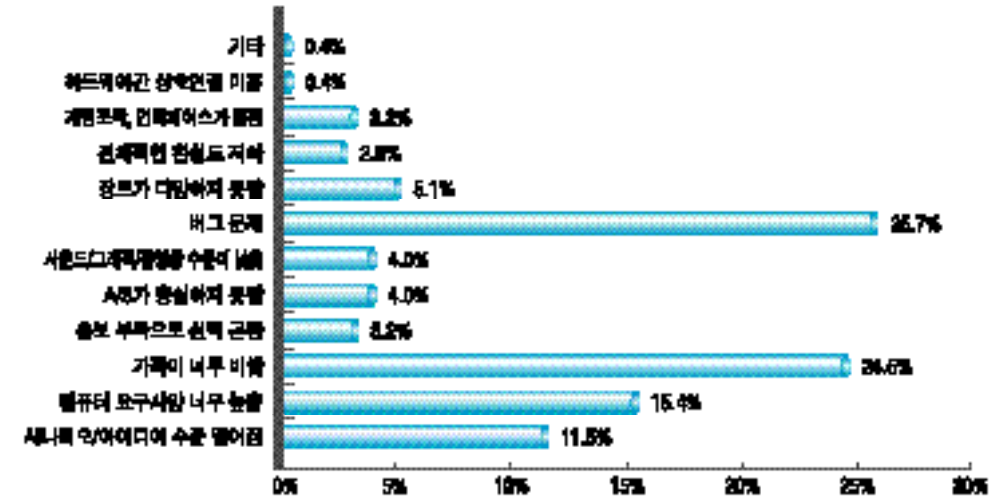
게임을 이용할 때 가장 큰 불만사항이 무엇인지에 대해 질문한 결과, '가격이 너무 비싸다'는 의견이 24.4%로 가장 많았고, '컴퓨터 요구 사양이 너무 높다'는 의견이 18.5%를 차지하였다. 뒤를 이어 '버그 문제'가 16.5%, '시나리오, 아이디어가 떨어진다'는 의견도 9.9%를 차지하였다. '전체적인 완성도 저하' 6.1%, '장르가 다양하지 못하다' 5.2%, '게임조작, 인터페이스가 불편하다'는 의견도 4.5%에 이르렀다. 성별 게임 이용시 불만 사항을 살펴보면, 남성과 여성 모두 '가격이 너무 비싸다'는 의견이 24.5%, 24.1%로 가장 높았다. 다음은 남성은 19.8%가 '컴퓨터 요구 사양이 너무 높다'고 응답했고, 여성의 18.9%가 '버그 문제'를 꼽았다. 세 번째로 많은 응답은 남성은 '버그 문제'가 15.2%, 여성은 '컴퓨터 요구 사양이 너무 높다'는 의견으로 16%를 차지하였다. '시나리오, 아이디어의 수준이 떨어진다'는 의견에 대해서는 남성이 10.7%, 여성은 8.4%로 나타났다. 연령별로 살펴본 게임 이용시 불만사항으로는, 9~14세의 연령층은 '버그 문제'가 25.7%로 가장



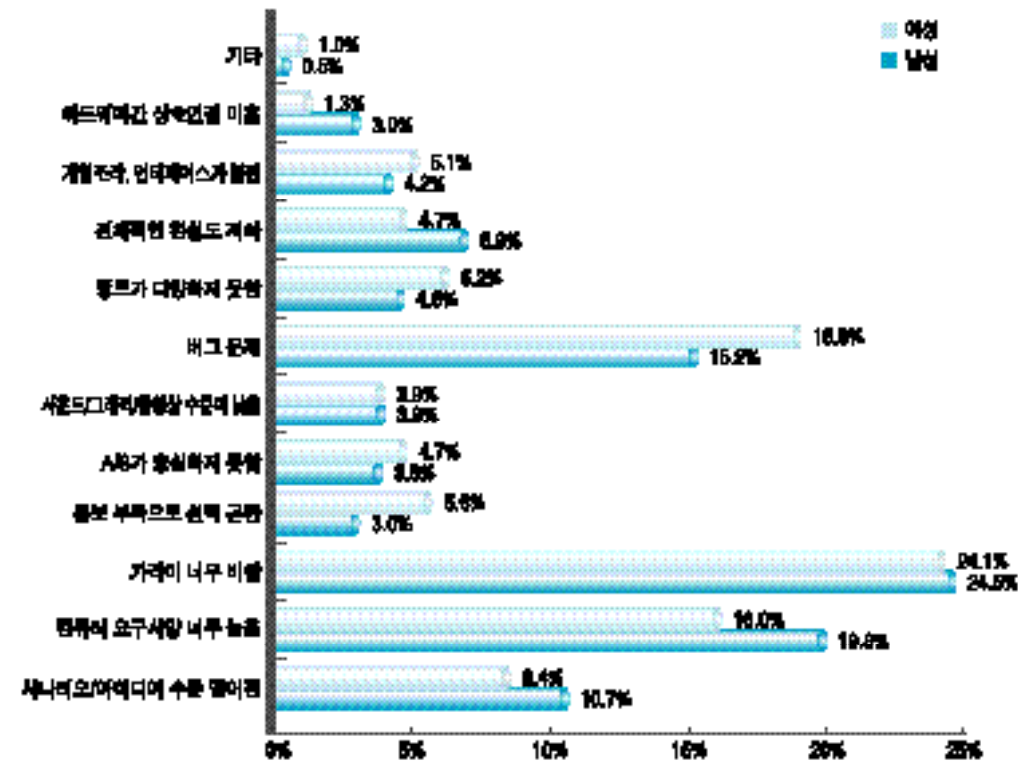
〈그림 2-1-3-13〉 게임 이용시 불만사항



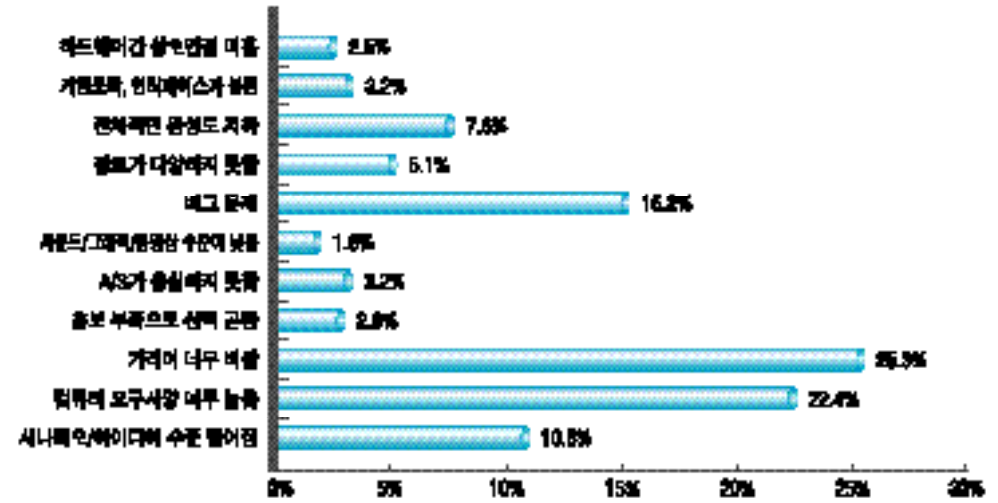
〈그림 2-1-3-15〉 9-14세 응답자의 게임 이용시 불만사항



〈그림 2-1-3-14〉 성별 게임 이용시 불만사항

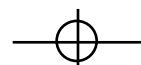


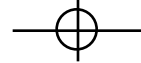
〈그림 2-1-3-16〉 15-19세 응답자의 게임이용시 불만사항



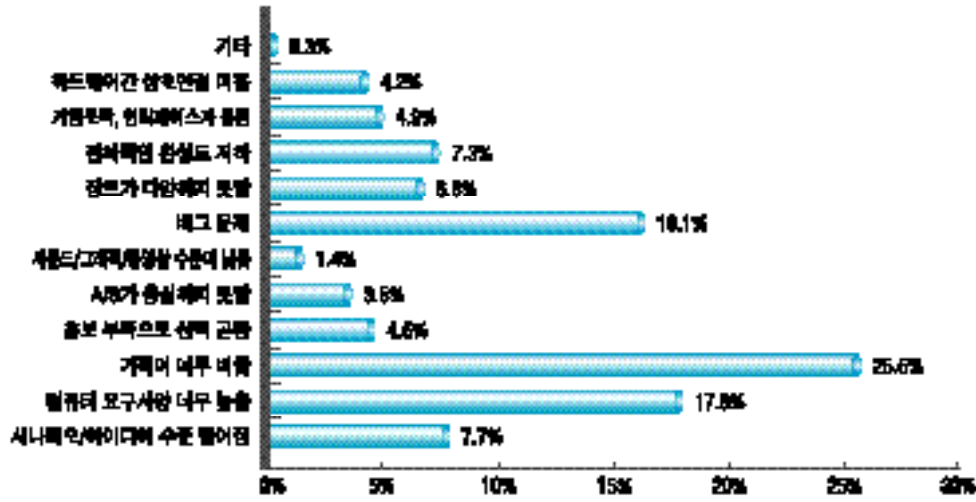
장 많았고, 45~49세도 22.5%로 '버그 문제' 를 선택하였다. 나머지 연령층에서는 '컴퓨터 가 격이 너무 비싸다' 는 의견이 가장 높았는데,

15~19세는 25.3%, 20~24세는 25.5%, 25~29 세는 22.4%, 30~34세는 24.5%, 35~39세는 25.2%, 40~44세는 25%로 나타났다.

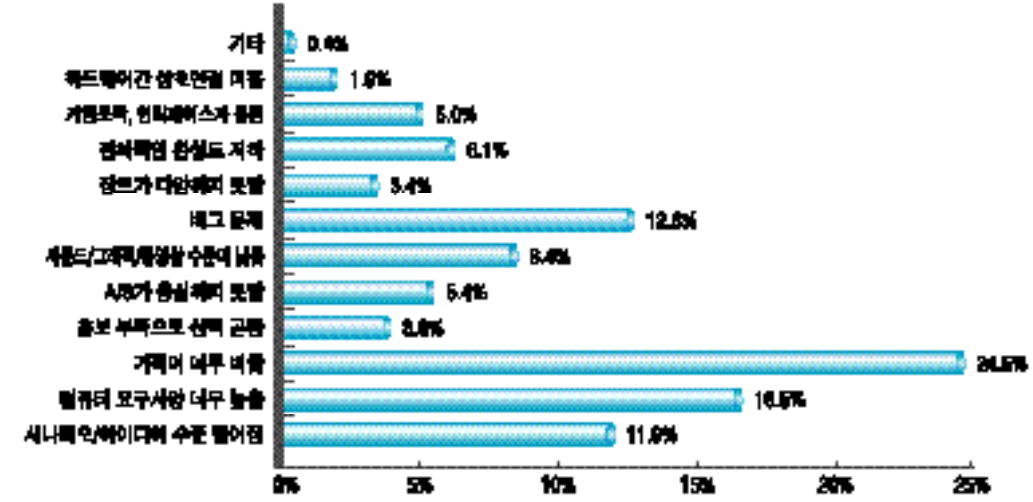




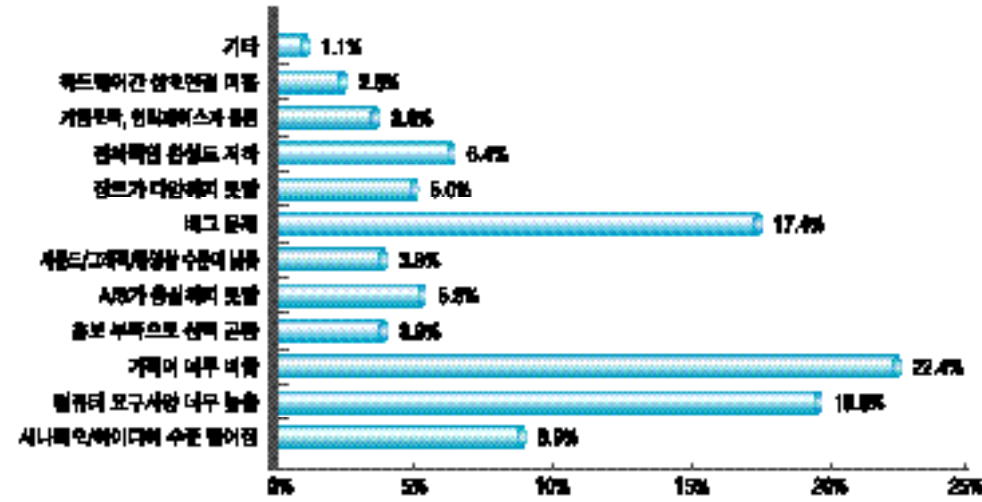
〈그림 2-1-3-17〉 20-24세 응답자의 게임이용시 불만사항



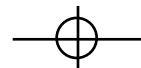
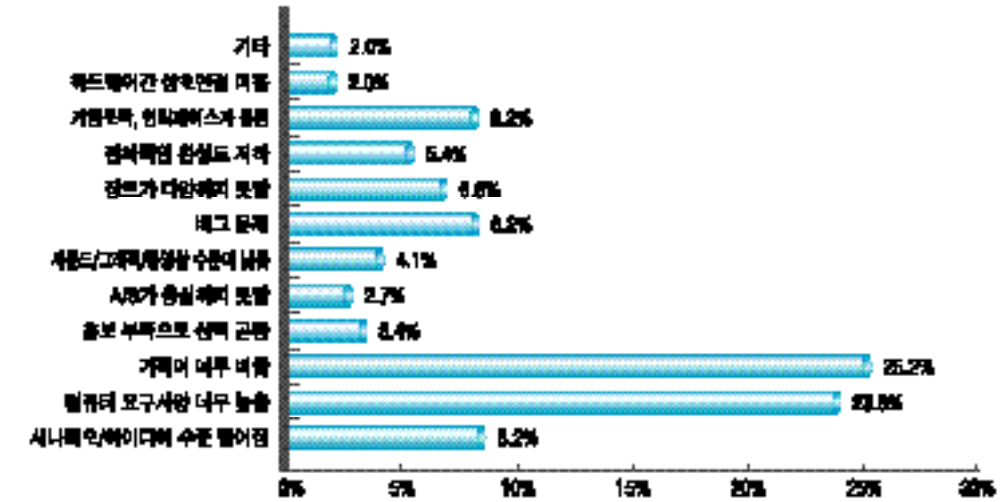
〈그림 2-1-3-19〉 30-34세 응답자의 게임이용시 불만사항

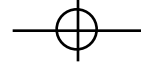


〈그림 2-1-3-18〉 25-29세 응답자의 게임이용 시 불만사항

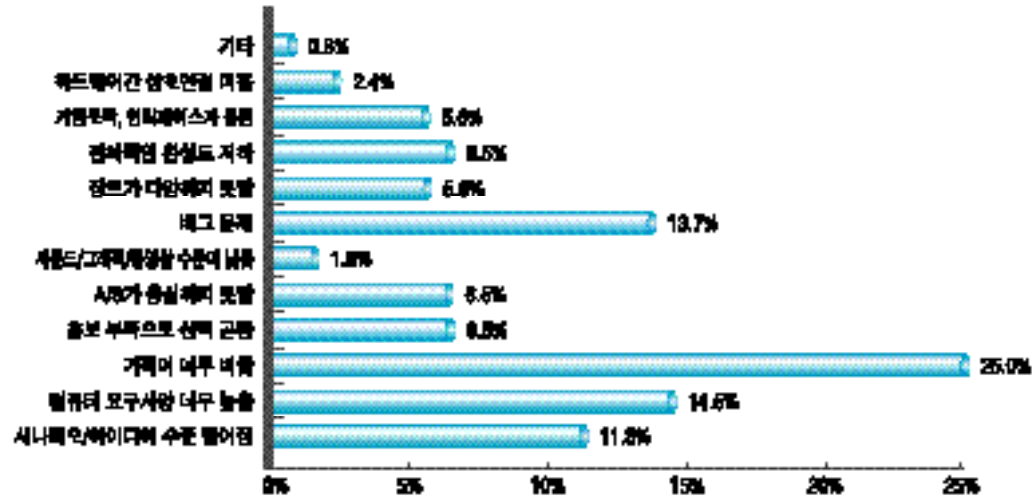


〈그림 2-1-3-20〉 35-39세 응답자의 게임이용시 불만사항

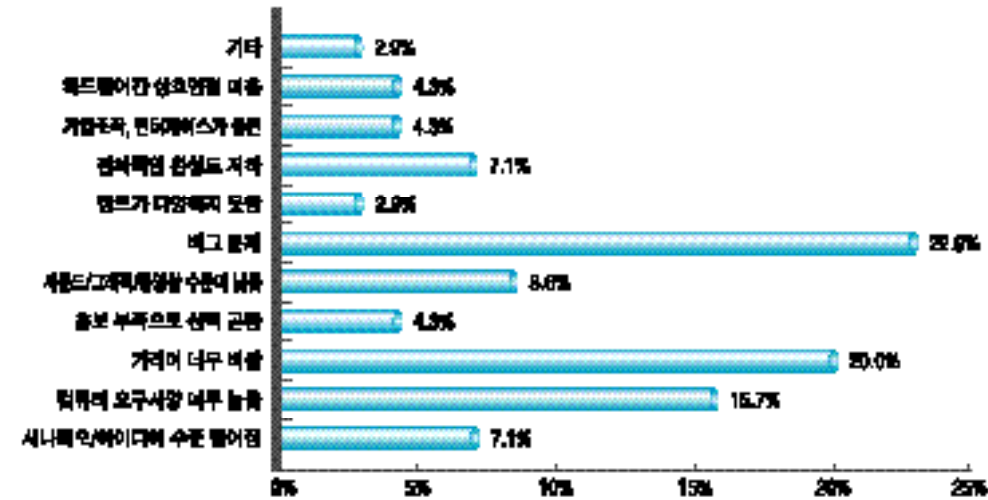




〈그림 2-1-3-21〉 40-44세 응답자의 게임이용시 불만사항



〈그림 2-1-3-22〉 45-49세 응답자의 게임이용시 불만사항



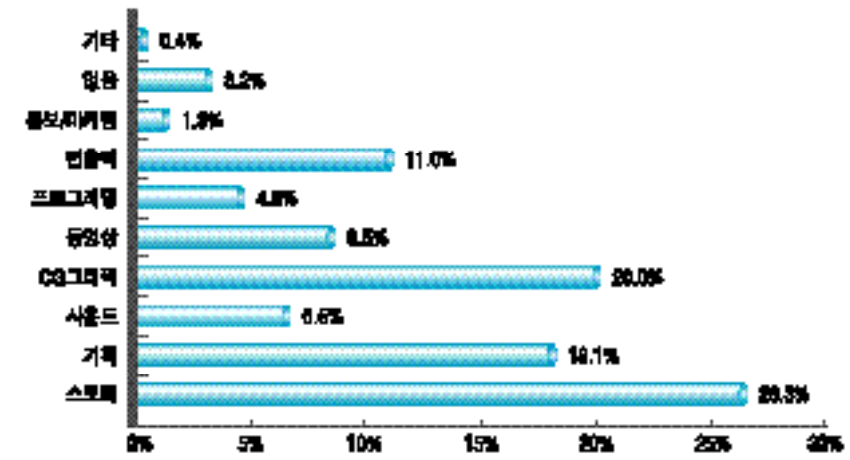
(4) 국산 게임의 부족한 부분 및 경쟁요인에 대한 견해

국산 게임의 부족한 부분에 대해 질문한 결과, '스토리'가 26.3%, 'CG 그래픽' 20%, '기획'은 18.1%, '연출력' 11%로 높은 비율을 차지

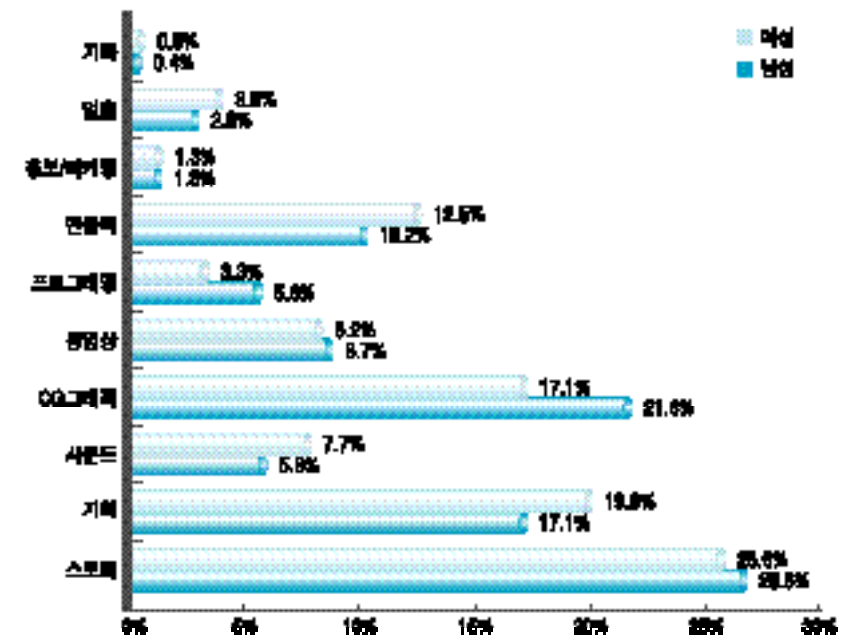
하였다. 뒤를 이어 '동영상' 8.5%, '사운드' 6.5%, '프로그래밍' 4.8%, '없음'은 3.2%, '홍보, 마케팅' 1.3%의 순으로 응답하였다.

반면, 국산 게임의 부족한 부분에 대한 견해를 성별로 살펴보면, 남성은 '스토리' 26.6%,

〈그림 2-1-3-23〉 국산 게임의 부족한 부분에 대한 견해(복수 선택)



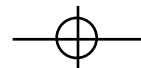
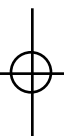
〈그림 2-1-3-24〉 성별 국산 게임의 부족한 부분에 대한 견해(복수 선택)



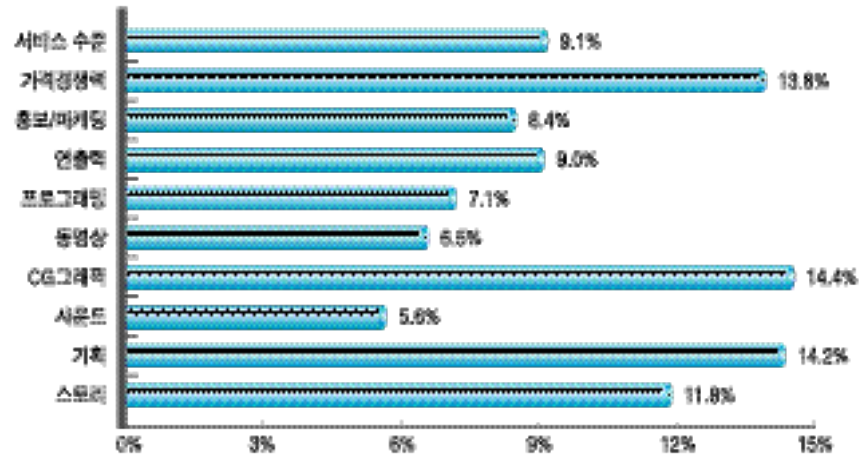
'CG 그래픽' 21.6%, '기획' 17.1%, '연출력' 10.2%의 순으로 응답하였고, 여성은 '스토리' 25.6%, '기획' 19.9%, 'CG 그래픽' 17.1%, '연

출력' 12.5%의 순으로 다소 의견 차이가 나는 것을 알 수 있다.

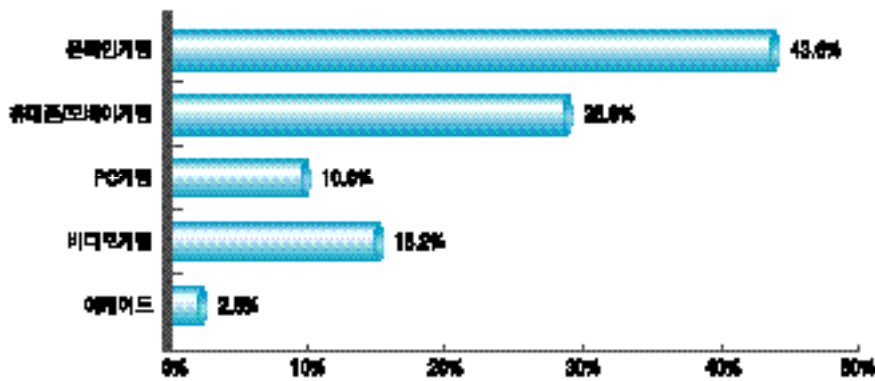
한편, 국내 게임의 경쟁요인이 무엇이라고 생



〈그림 2-1-3-25〉 국내 게임이 외국 게임보다 앞서는 경쟁요인에 대한 견해(복수 선택)



〈그림 2-1-3-26〉 향후 주도적 역할을 담당할 것으로 예상되는 게임사업 분야(복수 선택)



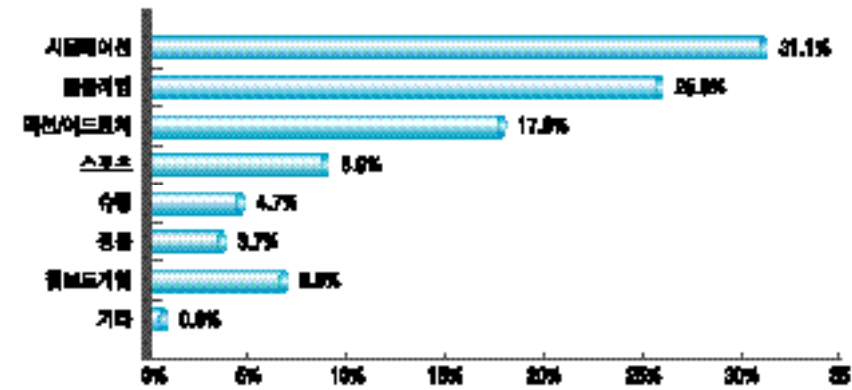
각하는지에 대한 견해를 묻는 질문에서 'CG 그래픽'은 14.4%, '기획'이 14.2%, '가격 경쟁력'이 13.8%, '스토리'는 11.8%로 높은 응답률을 보였고, 그 밖에 '서비스 수준' 9.1%, '연출력' 9%, '홍보, 마케팅' 8.4%, '프로그래밍' 7.1%, '동영상' 6.5%, '사운드' 5.6%의 순서로 응답하였다.

향후 국내 게임시장의 발전 과정에서 주도적인 역할을 담당할 것으로 예상되는 게임사업 분

야를 알아본 결과로는, '온라인게임'이 43.6%로 가장 높은 비율을 차지했고, 다음으로는 '휴대폰/모바일게임'이 28.8%, '비디오게임'은 15.2%, 'PC게임'은 10%, '아케이드게임'은 2.5% 순이었다.

또한 향후 주도적인 역할을 담당할 것 같은 게임 장르는 '시뮬레이션 게임'이 31.1%로 가장 많았고, '롤플레이' 25.9%, '액션/어드벤처'가 17.9%, '스포츠 게임'은 8.9%, 웹보드

〈그림 2-1-3-27〉 향후 주도적 역할을 담당할 것으로 예상되는 게임장르(복수 선택)



게임'은 6.9%, '슈팅 게임'은 4.7%, '경품 게임'은 3.7%의 순으로 응답율이 높았다.

(5) 게임취향

여기서는 게임을 구성하는 구체적인 각 요인에 대해서 게임이용자들은 어떻게 생각하고 있는지에 대한 조사를 통해 이용자가 희망하는 게임을 개발하는데 있어 어떤 요인에 중점을 두어야 하는지를 도출하고자 하였다. 게임의 구성요인은 '동영상(테모)', '그래픽', '시나리오', '사운드', '접근성', '게임속도', '게임분위기', '목표설정', '난이도'의 항목으로 나누어 수준 및 난이도 등을 기준으로 7점 척도를 이용하여 조사하였다.

응답을 살펴보면, 동영상에 관해서는 '관심이 있다'고 응답한 비율이 '관심이 없다'고 한 비율보다 높다. 또한 아주 근소한 차이지만 남성이 여성보다 동영상에 관심이 더 많은 경향이 있음을 볼 수 있다. 그래픽의 경우는 '단순한 그래픽'보다는 '화려한 그래픽'을 선호하는 경향이 훨씬 높으며, 성별별로는 역시 남성이 '화려한 그래픽'을 더욱 선호하고 있다. 시나리오

의 경우는 56.1%가 '복잡한 시나리오'를 선호한다고 응답하였고, 남성(60%)이 여성(49.1%)보다 '복잡한 시나리오'를 선호하는 비율이 높다. 연령별로는 10대 중반부터 30대 중반까지의 연령층이 '복잡한 시나리오'를 선호하는 것을 알 수 있다. 사운드의 경우는 '빠르고 신나는 음악'을 선호하는 비율이 52.2%로 '느리고 잔잔한 음악'을 선호하는 20.5%보다 높은 빈도를 보이고 있다. 접근성 항목에서는 남성의 경우 '처음부터 배워야하는 새로운 게임'의 빈도가 45.6%로 높은 편이고, 여성의 경우 '배우기 쉽고 익숙한 게임'을 선호하는 빈도가 42%로 우세하다.

게임속도는 '긴박감 있고 빠른 게임'을 선호하는 경향이 강하다. 또한 게임분위기는 남성의 경우 '웅장한 게임(42.9%)'을 선호하고, 여성의 경우 '아기자기한 게임(44.8%)'을 선호하며, '환상적인 게임(42.8%)'을 선호하는 경향이 우세하다. 내용면에서는 '진지하고 무거운 게임'보다는 '밝고 명랑한 게임'을 선호하는 비율이 각각 25.6%와 46.9%로 밝고 명랑한 게



〈표 2-1-3-05〉 동영상(데모) 관련 취향

구분 (점수)	전혀 관심없다 ←				→ 매우 관심이 있다				평균값
	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)		
전체(100%)	13.5%	7.1%	6.8%	26.6%	17.0%	15.6%	13.3%	4.3	
남자(100%)	12.7%	8.1%	6.1%	25.8%	16.7%	15.4%	15.2%	4.3	
여자(100%)	15.1%	5.2%	8.0%	28.1%	17.6%	16.0%	9.9%	4.2	

〈표 2-1-3-06〉 그래픽 관련 취향

구분 (점수)	간소한 그래픽 ←				→ 화려한 그래픽				평균값
	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)		
전체(100%)	5.2%	2.9%	4.4%	16.7%	14.7%	27.4%	28.6%	5.3	
남자(100%)	4.2%	2.4%	4.2%	13.9%	13.7%	28.9%	32.8%	5.5	
여자(100%)	7.1%	4.0%	4.6%	21.9%	16.7%	24.7%	21.0%	5.0	

〈표 2-1-3-07〉 시나리오 관련 취향

구분 (점수)	간소한 시나리오 ←				→ 복잡한 시나리오				평균값
	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)		
전체(100%)	6.3%	5.7%	7.8%	24.1%	17.9%	20.4%	17.8%	4.7	
남자(100%)	4.1%	5.1%	7.1%	23.8%	16.9%	21.3%	21.8%	5.0	
여자(100%)	10.5%	6.8%	9.0%	24.7%	19.8%	18.8%	10.5%	4.4	

〈표 2-1-3-08〉 사운드 관련 취향

구분 (점수)	느리고 잔잔한 음악 ←				→ 빠르고 신나는 음악				평균값
	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)		
전체(100%)	5.7%	6.8%	8.0%	27.4%	16.4%	20.4%	15.4%	4.7	
남자(100%)	4.9%	6.4%	6.9%	28.2%	14.7%	21.1%	17.7%	4.8	
여자(100%)	7.1%	7.4%	9.9%	25.9%	19.4%	19.1%	11.1%	4.5	

〈표 2-1-3-09〉 접근성 관련 취향

구분 (점수)	배우기 쉽고 익숙한 게임 ←				→ 처음부터 배워야 하는 새로운 게임				평균값
	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)		
전체(100%)	12.0%	10.9%	10.3%	25.2%	16.0%	14.0%	11.6%	4.1	
남자(100%)	10.3%	10.0%	8.1%	26.0%	17.4%	15.4%	12.8%	4.3	
여자(100%)	15.1%	12.7%	14.2%	23.8%	13.6%	11.4%	9.3%	3.8	

〈표 2-1-3-10〉 게임 속도 관련 취향

구분 (점수)	차분히 즐기는 게임 ←				→ 긴박감 있고 빠른 게임				평균값
	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)		
전체(100%)	7.2%	7.2%	8.1%	24.6%	19.8%	19.5%	13.6%	4.6	
남자(100%)	6.6%	5.7%	7.4%	23.5%	19.4%	21.8%	15.5%	4.7	
여자(100%)	8.3%	9.9%	9.3%	26.5%	20.4%	15.4%	10.2%	4.3	

〈표 2-1-3-11〉 게임분위기(웅장한 게임/아기자기한 게임) 관련 취향

구분 (점수)	웅장한 게임 ←				→ 아기자기한 게임				평균값
	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)		
전체(100%)	15.0%	12.7%	11.1%	22.3%	12.9%	14.5%	11.6%	4.0	
남자(100%)	16.9%	14.9%	11.1%	21.3%	10.1%	14.9%	10.8%	3.8	
여자(100%)	11.4%	8.6%	11.1%	24.1%	17.9%	13.9%	13.0%	4.2	

〈표 2-1-3-12〉 게임분위기2(환상적인 게임/현실적인 게임) 관련 취향

구분 (점수)	환상적인 게임 ←				→ 현실적인 게임				평균값
	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)		
전체(100%)	14.6%	14.3%	11.4%	23.7%	12.4%	13.4%	10.2%	3.9	
남자(100%)	14.4%	13.3%	11.1%	23.5%	12.3%	14.4%	11.0%	3.9	
여자(100%)	15.1%	16.0%	11.7%	24.1%	12.7%	11.7%	8.6%	3.7	

〈표 2-1-3-13〉 게임분위기3(진지하고 무거운 게임/밝고 명랑한 게임) 관련 취향

구분 (점수)	진지하고 무거운 게임 ←				→ 밝고 명랑한 게임				평균값
	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)		
전체(100%)	7.3%	6.0%	12.3%	27.4%	14.7%	16.4%	15.8%	4.5	
남자(100%)	7.1%	7.4%	12.8%	31.8%	13.0%	14.4%	13.5%	4.3	
여자(100%)	7.7%	3.4%	11.4%	19.4%	17.9%	20.1%	20.1%	4.8	

〈표 2-1-3-14〉 목표설정 관련 취향

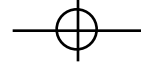
구분 (점수)	한가지 목표만 설정한 게임 ←				→ 새 목표가 연속으로 제시되는 게임				평균값
	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)		
전체(100%)	6.0%	5.1%	7.2%	19.3%	15.6%	23.4%	23.4%	5.0	
남자(100%)	5.4%	4.4%	6.8%	19.8%	14.2%	23.8%	25.7%	5.1	
여자(100%)	7.1%	6.5%	8.0%	18.5%	18.2%	22.5%	19.1%	4.8	

〈표 2-1-3-15〉 난이도 관련 취향

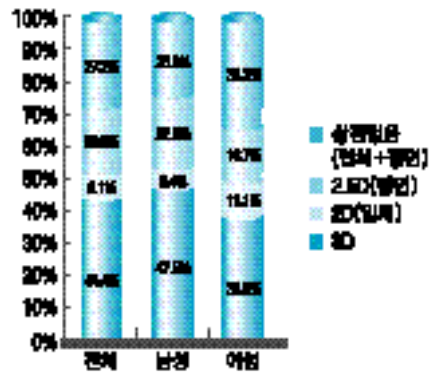
구분 (점수)	쉬운 게임 ←				→ 어려운 게임				평균값
	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)		
전체(100%)	7.5%	6.3%	10.7%	34.9%	21.1%	14.1%	5.3%	4.2	
남자(100%)	6.3%	5.9%	8.6%	34.0%	23.1%	16.2%	5.9%	4.3	
여자(100%)	9.9%	7.1%	14.5%	36.7%	17.3%	10.2%	4.3%	3.9	

임을 선호하는 빈도가 더 높다. 특히 이러한 경향은 연령이 어릴수록 강한 것을 볼 수 있다.

입체표현방식은 3D가 44.4%로 가장 선호형식으로 나타났다.



〈그림 2-1-3-28〉 입체표현(3D, 2D, 2.5D)관련 취향

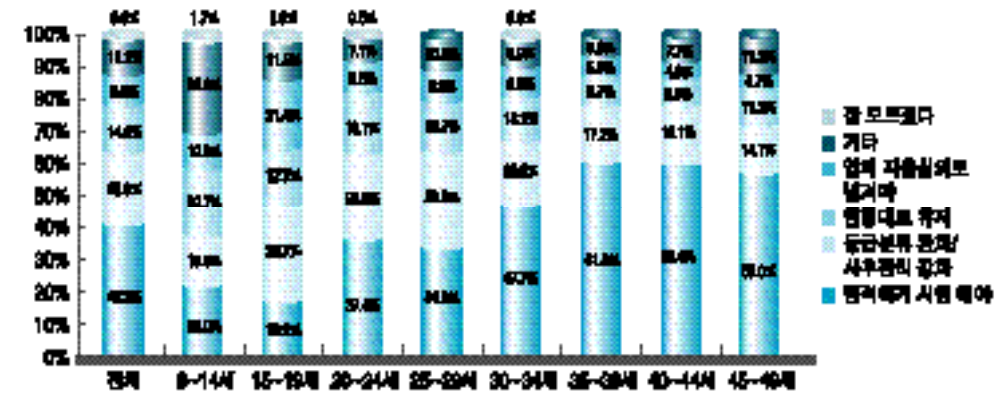


(6) 게임 등급분류에 대한 견해

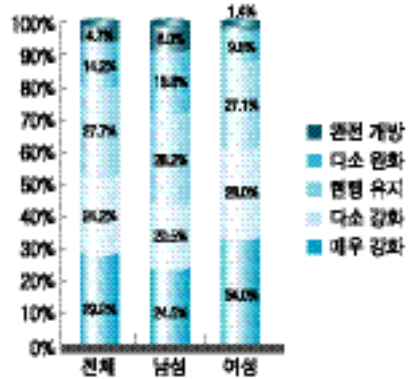
성인등급심의(18세)에 대한 의견을 묻는 문항에서는 전체 응답자의 53.4%(매우강화 29.2%+다소강화 24.2%)가 현행보다 강화해야 한다고 답하고 있으며, 여성의 경우와 고 연령층에서 현행보다 강화해야 한다는 의견이 더 지배적으로 나왔다.

또한 게임등급분류제도의 시행에 관해서도 42.2%가 '엄격하게 시행해야한다'고 답하였고, 뒤이어 21.9%가 '등급분류 완화/사후관리

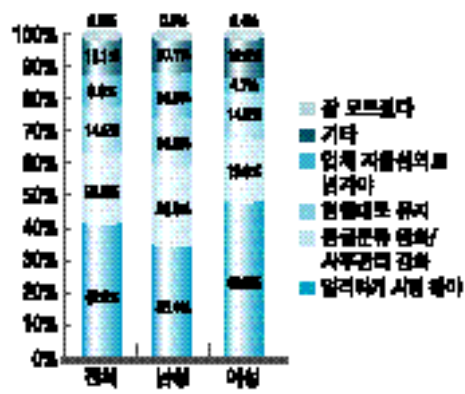
〈그림 2-1-3-32〉 연령별 성별 게임 등급분류제도에 대한 견해



〈그림 2-1-3-29〉 성별 게임 성인등급심의(18세)에 대한 견해



〈그림 2-1-3-31〉 성별 게임 등급분류제도에 대한 견해



강화' 라고 답하고 있다. 특히 여성의 경우는 49.2%가 게임등급제도를 '엄격하게 시행해야 한다'고 답했다.

〈그림 2-1-3-30〉 연령별 게임 성인등급심의(18세)에 대한 견해

