

제 2 장

플랫폼별 이용자 동향

이
용
자
동
향

제 절 게임 이용자별 게임이용 관련 생활 동향

본 장에서는 게임플랫폼(온라인게임, 모바일 게임, PC게임, 비디오게임, 아케이드게임)별로 이용자의 특성과 게임이용 실태를 알아보고자 한다. 구체적인 내용은 전체 응답자 1,500명 가운데 현재 게임을 이용하고 있다고 응답한 집단에 대하여 '주로 이용하는 게임 분야'에서 나타난 1순위 응답을 기준으로 집단을 나누어 분석하였으며, 이 결과로 볼 때 각 게임분야별 응답자 수는 온라인게임 626명, 모바일게임 60명, PC게임 171명, 비디오게임 42명, 아케이드게임 17명이다. 이를 기준으로 하여 게임이용실태를 살펴보면 다음과 같다.

1. 게임분야별 남녀 및 연령 분포

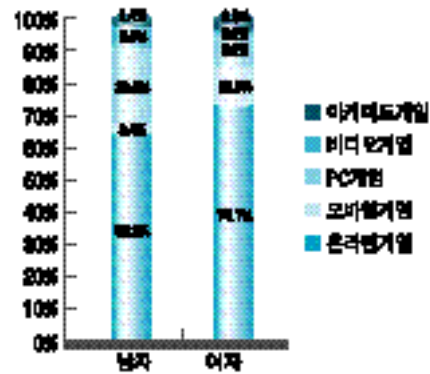
성별로 게임이용 구성(1순위)을 살펴보면, 남녀 모두 '온라인게임'의 비율이 각각 65.2%, 74.1%로 가장 높게 나타났다. 남자의 경우 여자에 비해 'PC게임'과 '비디오게임'의 비율이 높고(PC게임 23.5%, 비디오게임 6.6%), 반면 여자의 경우에는 '아케이드게임'과 '모바일게임'의 비율이 남자보다 높게 나타났다(아케이드게임 2.8%, 모바일게임 12.3%).

또한 게임분야별로 성별 구성(1순위)을 살펴보면, 모바일게임의 경우에는 여성이용자가

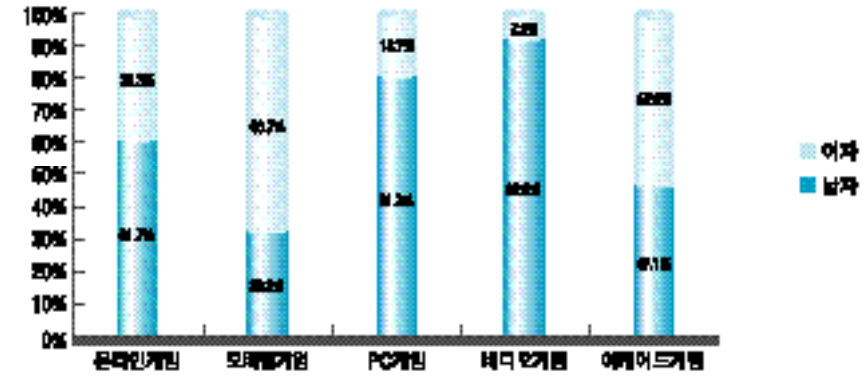
66.7%로 월등히 우세하며, 비디오게임의 경우에는 남성이용자가 전체의 92.9%를 차지하고 있어 성별에 따라 플랫폼의 선호에 차이가 나는 것을 볼 수 있다.

각 게임분야별 연령 분포를 살펴보면, 우선 온라인게임의 경우 모든 연령층이 대체로 고른 분포를 보여주는 가운데, 연령이 낮아질수록 점차 높은 비율을 나타냄을 알 수 있다. 모바일게임은 10대 중반(26.7%)의 비율이 가장 높았고, PC게임의 경우는 20대 전체(20대 초반 18.1%, 20대 중반 21.6%)에서 높은 비율을 나타냈다. 비디오게임은 20대 초반(31.0%)과 30대 초반(21.4%)에서 높은 이용률을 보여주었으며, 30대 후반 이후로는 비디오게임의 이용이 매우 저

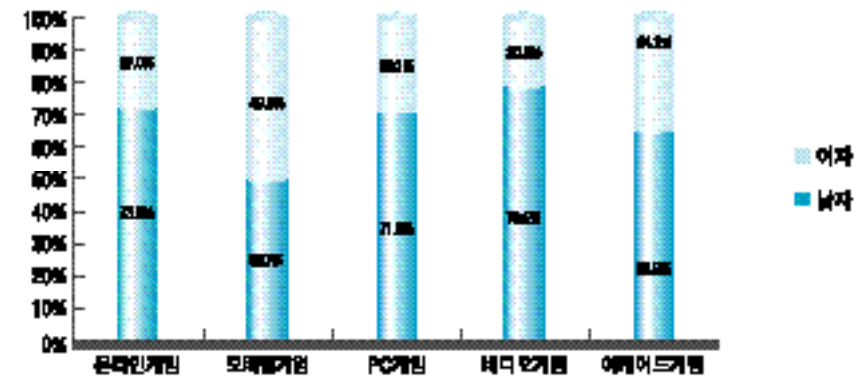
〈그림 2-2-1-01〉 성별 게임이용자 구성 (1순위)



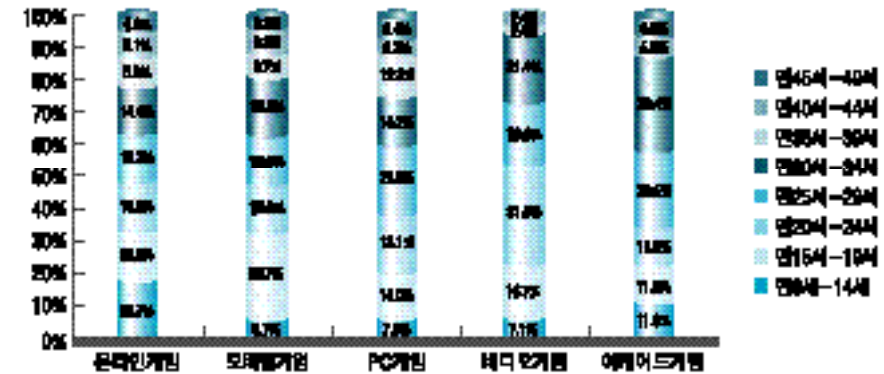
〈그림 2-2-1-02〉 게임이용자별 성별 구성 (1순위)

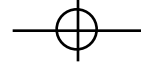


〈그림 2-2-1-03〉 게임이용자별 성별 구성(2순위)

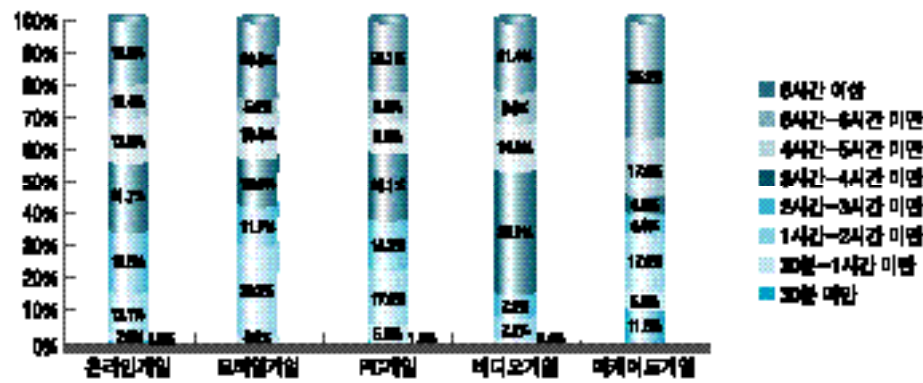


〈그림 2-2-1-04〉 게임분야별 연령 분포





〈그림 2-2-1-05〉 게임이용자별 하루 평균 여가시간



조한 것으로 나타났다. 한편 아케이드게임은 30대 초반과 20대 후반이 각각 29.4%, 23.5%로 높은 비율을 차지했다.

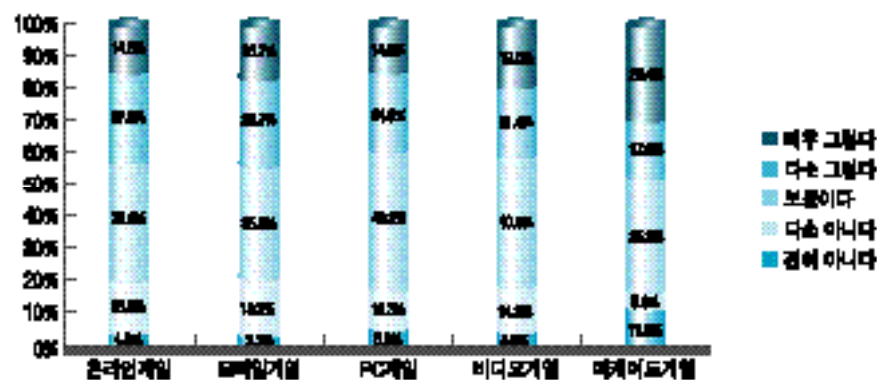
2 여가시간 활용방식 및 견해

게임이용자별 하루 평균 여가시간을 알아본 결과, 전반적으로 '3시간~4시간 미만'과 '6시간 이상'의 비율이 높게 나타났다. 모바일게임 이용자의 경우 '1시간~2시간 미만'이 28.3%의 비율로 가장 높고, 비디오게임 이용자는 '3시간

~4시간 미만'이 38.1%의 높은 비율을 차지했다. 반면 아케이드게임 이용자의 경우는 장시간인 '6시간 이상'이 35.3%로 월등히 높은 비율을 나타냈다.

여가활동에 대한 견해를 알아보기 위해 여가와 관련된 5가지 질문, 즉 '여가활동에 참여하는 것은 시간을 현명하게 활용하는 것이다', '여가활동을 더 잘하기 위해 관련 모임에 참여하고 싶다', '여가활동을 잘하기 위해 시간과 노력을 기울이겠다', '금전적 여유가 있다면 여가활동에 필요한 물품과 장비를 구입 하겠다',

〈그림 2-2-1-06〉 여가활동에 참여하는 것은 시간을 현명하게 활용하는 것이다



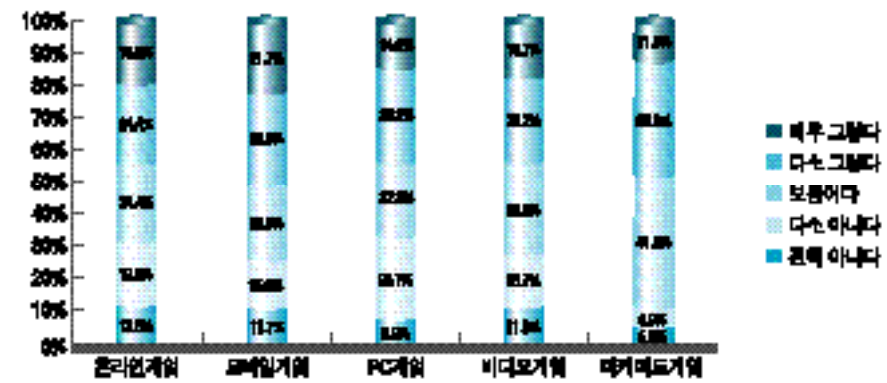
'여가활동은 타인과 사귀 수 있는 좋은 기회이다' 등을 질문하고 이에 대한 응답결과를 살펴 보았다.

우선 '여가활동에 참여하는 것은 시간을 현명하게 활용하는 것이다'라는 질문에서는 '보통이다', '다소 그렇다'는 응답이 높은 비율로 나타나 대체로 여가활동을 긍정적으로 인식하고 있음을 보여주었다. 특히 아케이드게임 이용자는 29.4%가 '매우 그렇다'고 응답함으로써 여가활동에 대한 인식이 매우 긍정적임을 알 수 있다.

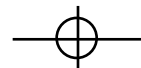
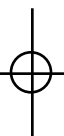
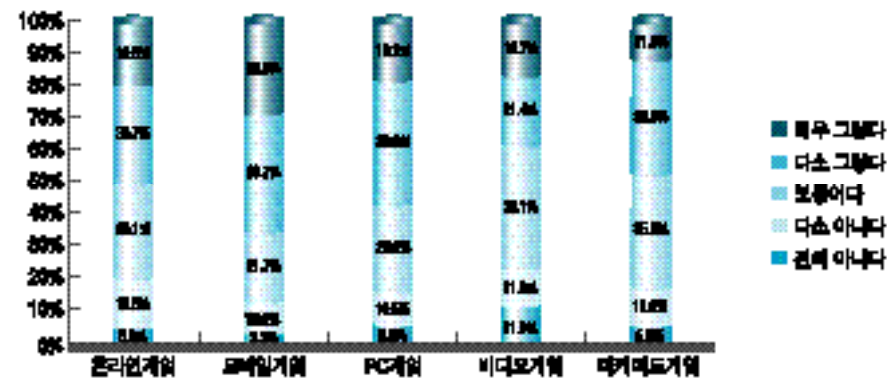
'여가활동을 더 잘하기 위해 관련 모임에 참여하고 싶다'는 문항 역시 '보통이다'와 '다소 그렇다'는 응답이 전반적으로 높은 비율을 나타냈는데, PC게임 이용자의 경우에는 타 게임 이용자들에 비해 '다소 아니다'라는 응답이 높게 나타났고, 온라인게임 이용자는 '다소 아니다'와 '전혀 아니다'가 모두 상대적으로 높은 비율을 보여 이들이 여가활동을 위한 모임참여에 대해서는 소극적임을 알 수 있다.

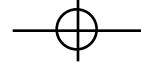
'여가활동을 잘하기 위해 시간과 노력을 기

〈그림 2-2-1-07〉 여가활동을 더 잘하기 위해 관련 모임에 참여하고 싶다

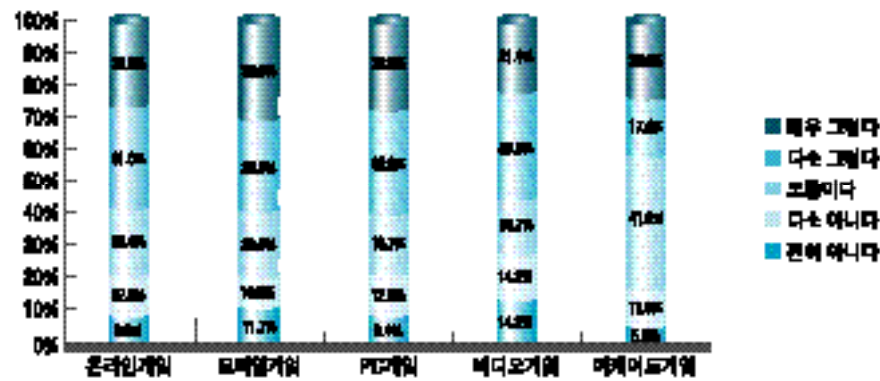


〈그림 2-2-1-08〉 여가활동을 잘하기 위해 시간과 노력을 기울이겠다

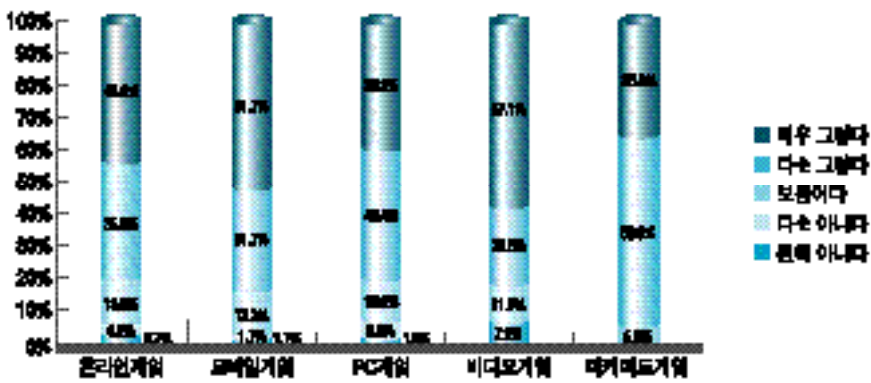




〈그림 2-2-1-09〉 금전적 여유가 있다면 여가활동에 필요한 물품과 장비를 구입하겠다



〈그림 2-2-1-10〉 여가활동은 타인과 사귄 수 있는 좋은 기회이다



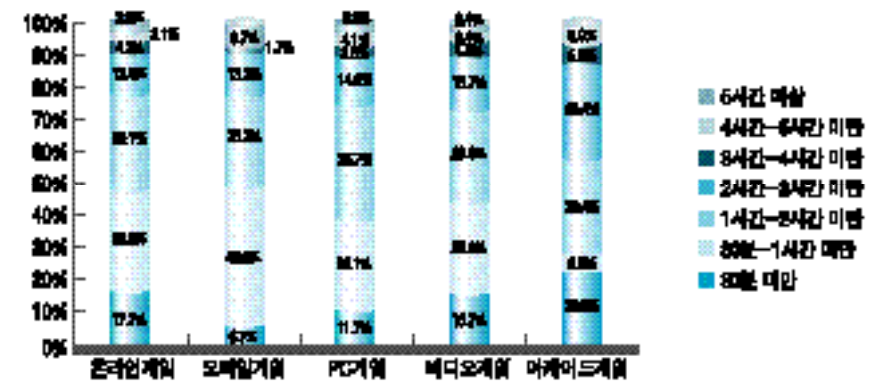
을이겠다'는 문항에서도 대체로 여가활동을 긍정적으로 인식하고 있음을 알 수 있다. 특히 모바일게임 이용자의 경우에는 28.3%가 매우 그렇다고 답함으로써 적극적으로 여가활동을 즐기고자 하는 태도를 보여주었다.

'금전적 여유가 있다면 여가활동에 필요한 물품과 장비를 구입 하겠다'는 문항에서도 긍정적인 응답률이 높은 것으로 조사되었다. 전체적으로 볼 때, '매우 그렇다'는 의견이 약 24~30%를 차지하며 여가활동에 대한 강한 투자 의향을 나타냈다. 반면, 아케이드게임 이용

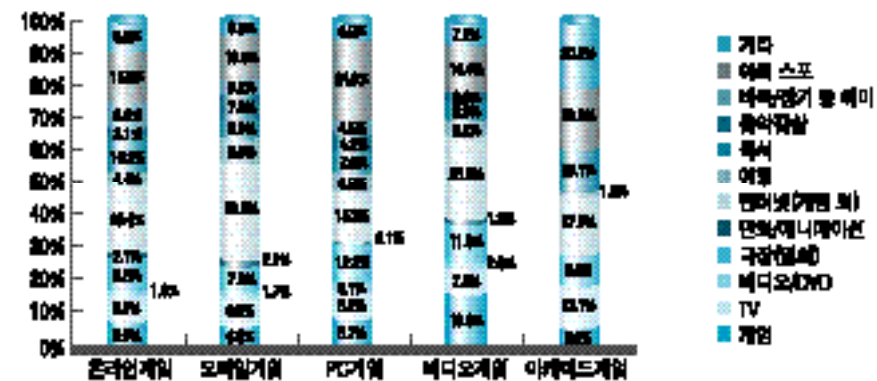
자는 타 플랫폼에 비해 긍정적인 응답률이 낮은 것으로, 여가활동을 위한 투자 측면에서 소극적인 태도를 보였다.

다음으로 '여가활동은 타인과 사귄 수 있는 좋은 기회이다'라는 문항에 대해서는 '다소 그렇다'와 '매우 그렇다'가 절대적인 비율을 차지함으로써 이전 항목들보다 긍정적인 견해를 나타냈다. 여가활동이 사회관계를 넓힐 수 있는 기회라는 점에 대해 부정적인 응답률은 모든 플랫폼에서 매우 저조하게 나타나, 커뮤니케이션을 확대할 수 있는 방식으로서 여가활동을 인식

〈그림 2-2-1-11〉 하루 평균 이동시간



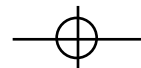
〈그림 2-2-1-12〉 여가시간에 즐겨하는 활동 (2개 선택)

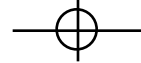


하는 수준이 매우 높음을 알 수 있다.

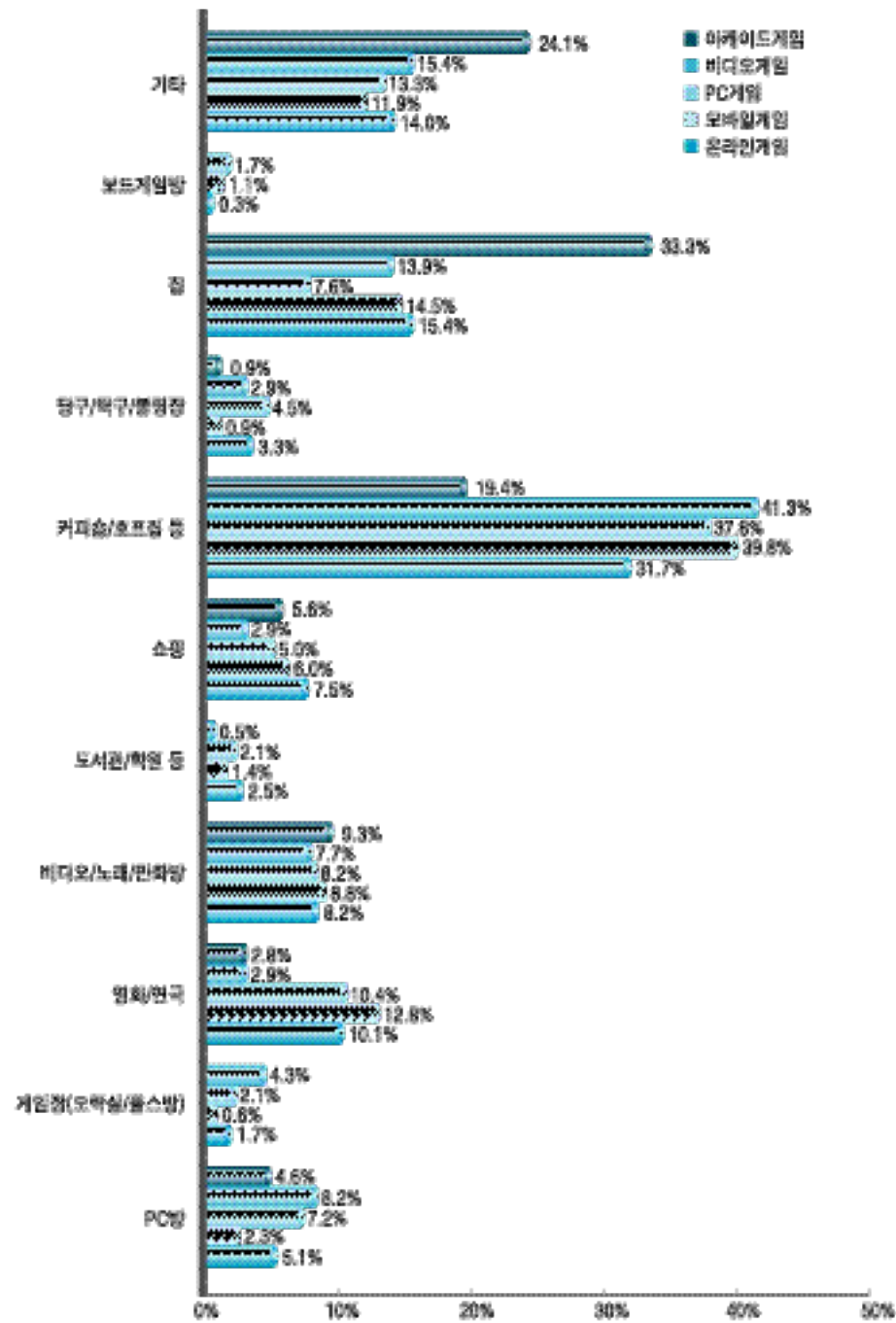
게임이용자별 하루 평균 이동시간을 살펴보면, 전반적으로 '30분~1시간 미만'과 '1시간~2시간 미만'이라는 응답비율이 가장 높았다. 모바일게임 이용자의 경우 타 게임이용자에 비해 '30분 미만'의 비율이 낮은 반면, '5시간 이상'의 비율은 높게 나타났다. 아케이드게임 이용자는 하루 평균 '30분 미만', 그리고 '2~3시간 미만'을 이동하는 경우가 타 게임이용자보다 많은 것으로 나타나고 있다.

다음으로, 여가시간에 즐기는 활동을 알아본 결과, 전반적으로 '게임 외 인터넷'과 '야외 스포츠'를 가장 많이 즐기는 것으로 나타났다. 온라인게임 이용자와 모바일게임 이용자는 '게임 외 인터넷', '야외 스포츠'의 순서였고, PC게임 이용자는 반대로 '야외스포츠' 그리고 '게임 외 인터넷'의 순서로 응답하였다. 비디오게임 이용자는 '게임 외 인터넷'과 '게임'의 비율이 높았고, 아케이드게임 이용자는 'TV'와 '독서'의 비율이 다른 플랫폼에 비해 높은 것으로 나타났다.





〈그림 2-2-1-13〉 이용자별 친구(동료)들과 주로 가는 장소 (2개 선택)



2

한편, 게임이용자별로 여가를 보내는 장소를 알아보기 위해 '친구(동료)들과 주로 가는 장소 (2개 선택)'를 질문한 결과, 우선 온라인게임 이용자의 경우 커피숍/호프집의 비율이 가장 높았고(31.7%), 다음으로 '집' (15.4%), '영화/연극' (10.1%) 등의 순으로 나타났다.

모바일게임 이용자 역시 온라인 게임 이용자와 유사한 응답결과를 보이고 있는데, 커피숍/호프집 (39.8%), '집' (14.5%), '영화/연극' (12.8%) 등의 순이었다.

친구나 동료들과 주로 가는 장소에 있어 PC게임 이용자는 커피숍/호프집 (37.8%), '영화/연극' (10.4%), '비디오/노래/만화방' (8.2%), '집' (7.6%) 등의 순으로 응답하였고, 비디오게임 이용자는 '커피숍/호프집' (41.3%), '집' (13.9%), 'PC방' (8.2%) 등을 자주 이용한다고 답하였다.

아케이드게임 이용자의 경우는 '집'이 33.3%로 가장 높은 비율을 차지했으며 또한 '기타'의 응답률이 24.1%로 나타났는데, 이러한 점으로 볼 때, 이들의 여가 활용 방식이 타 게임이용자들과 차별화되어 있음을 알 수 있다.

3. 컴퓨터 및 PC방 이용 실태

게임이용자별 컴퓨터 이용 목적을 살펴보면, 전반적으로 '게임'이 가장 높은 비중을 차지한 가운데, 모바일게임 주 이용자의 경우만 '정보검색'이 28.3%로 가장 주된 PC이용 목적으로 나타났고, 비디오게임이용자의 경우 타 플랫폼 이용자에 비해 '음악/영화/만화'가 16.7%로 높은 비중을 차지하여 차이를 보였다. 2순위를 종합해 보면, 온라인게임 이용자와, 모바일게임 이용자, PC게임 이용자의 경우 '커뮤니티(블로

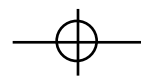
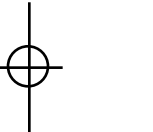
그포함)의 빈도가 높아지는 것을 볼 수 있다.

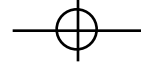
게임이용자별로 인터넷 이용 장소가 어디인지를 묻는 질문에서는 전반적으로 '집'의 응답률이 높았다. 특히 모바일게임 이용자와 비디오게임 이용자는 90% 이상이 '집'에서 인터넷을 이용한다고 응답했으며, '집' 외의 장소로는 온라인게임 이용자, PC게임 이용자의 경우 '학교/사무실'에서 인터넷을 이용하는 비율이 높았다.

게임이용자별로 PC방 이용여부를 조사한 결과 모바일게임 이용자의 PC방 이용이 30%로 가장 저조하였고, 비디오게임 이용자가 PC방을 이용한다고 응답한 경우는 57.1%로 가장 높았다.

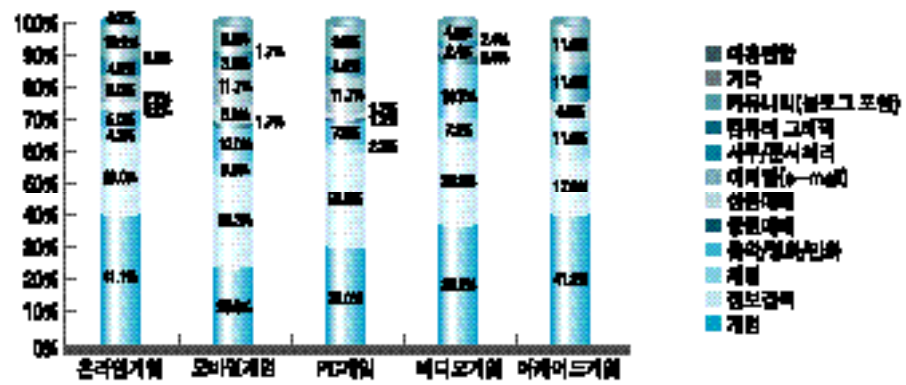
한편, 게임이용자별로 PC방에서 주로 하는 일(2가지)을 알아보면, 모든 플랫폼에서 '게임'을 주로 하는 것으로 나타나고 있다. '게임을 위해 PC방을 이용하는 비율은 비디오게임 이용자(72.7%), 아케이드게임 이용자(71.4%), PC게임 이용자(65.4%), 온라인게임 이용자(63.1%), 모바일게임 이용자(55.9%)의 순으로 높았으며, 모바일게임 이용자의 경우는 '게임'의 비율이 낮은 대신 '정보검색'이 높은 비율로 나타났다. 한편, 아케이드게임 이용자의 경우에는 '채팅' (14.3%)이 타 게임이용자에 비해 높은 비율을 차지했다.

PC방을 이용하는 이유로는 전반적으로 '친구/동료들과 어울리기 위해서'라고 응답한 경우가 가장 높은 비율로 나타났다. 모바일게임 이용자와 PC게임 이용자는 '내 컴퓨터가 없어서 PC방을 찾는다는' 응답률이 타 게임이용자에 비해 높았으며, 또한 모바일게임 이용자들은 '집에서 이용을 못하게 하므로 PC방을 이용하는 경우도 많은 것으로 조사되었다. 아케이드게임 이용자는 'PC시설(사양, 속도)이 좋아서'라

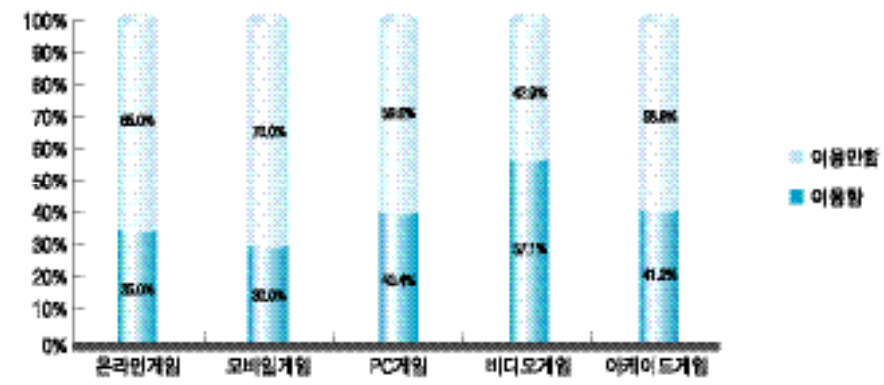




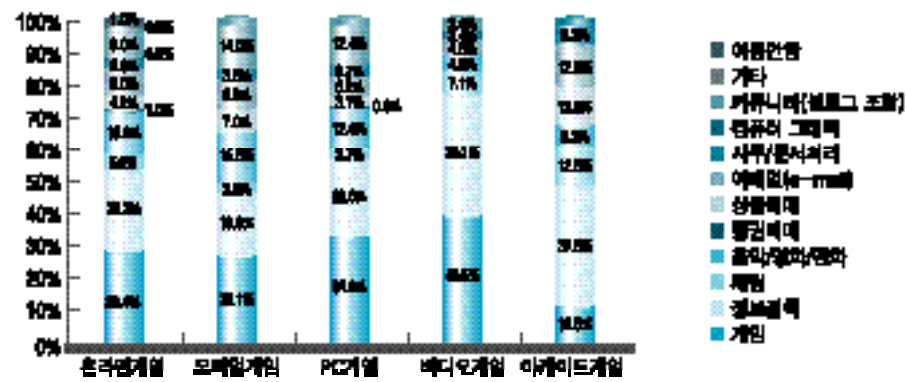
〈그림 2-2-1-14〉 게임 이용자별 컴퓨터 이용목적 (1순위)



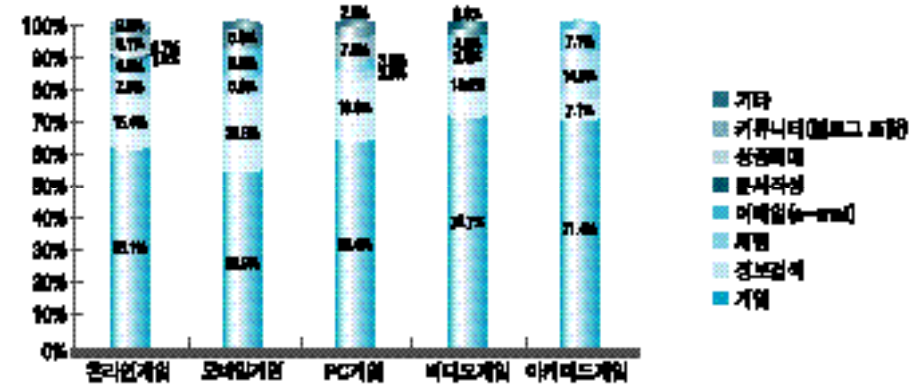
〈그림 2-2-1-17〉 게임 이용자별 PC방 이용여부



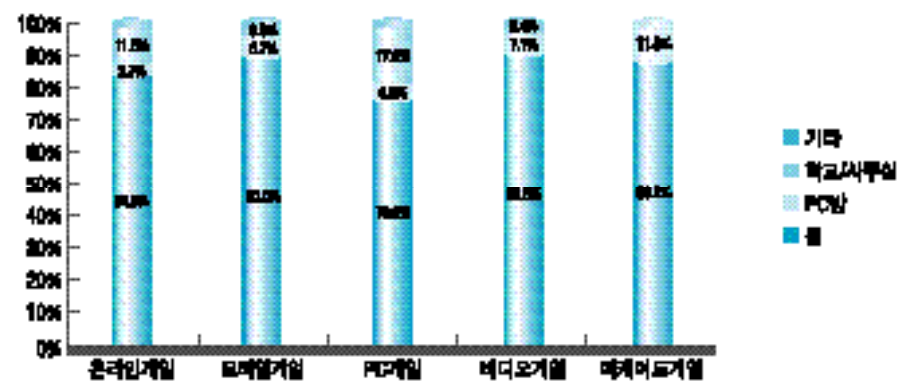
〈그림 2-2-1-15〉 게임 이용자별 컴퓨터 이용목적 (2순위)



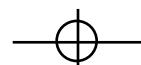
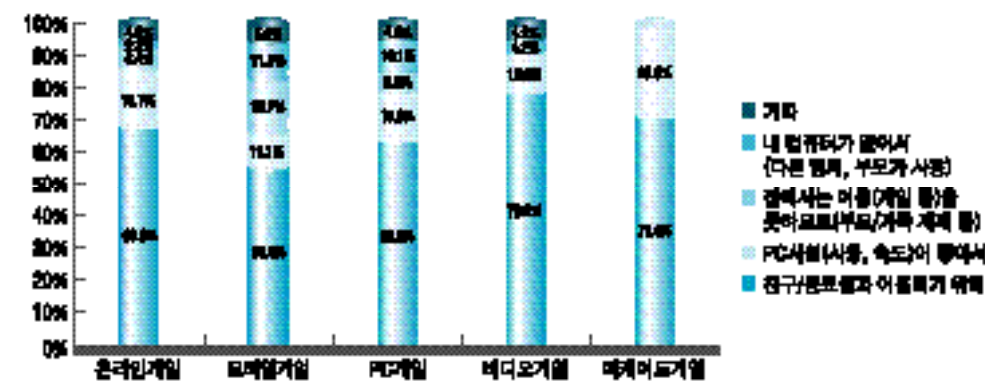
〈그림 2-2-1-18〉 게임 이용자별 PC방 이용목적 (2가지)

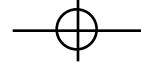


〈그림 2-2-1-16〉 게임 이용자별 인터넷 이용 장소

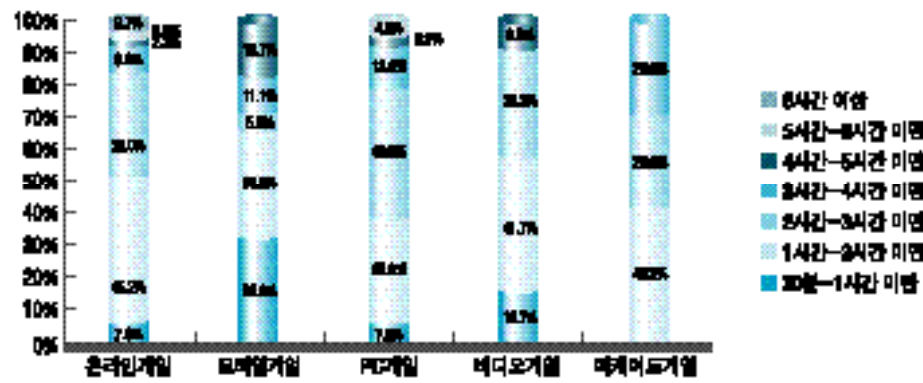


〈그림 2-2-1-19〉 PC방을 이용하는 이유

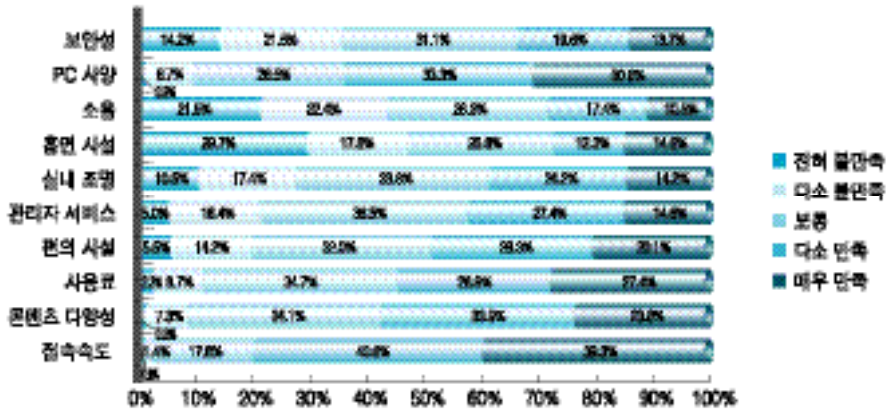




〈그림 2-2-1-20〉 게임 이용자별 PC방 1회 방문시 이용시간



〈그림 2-2-1-21〉 온라인게임 이용자의 PC방에 대한 견해



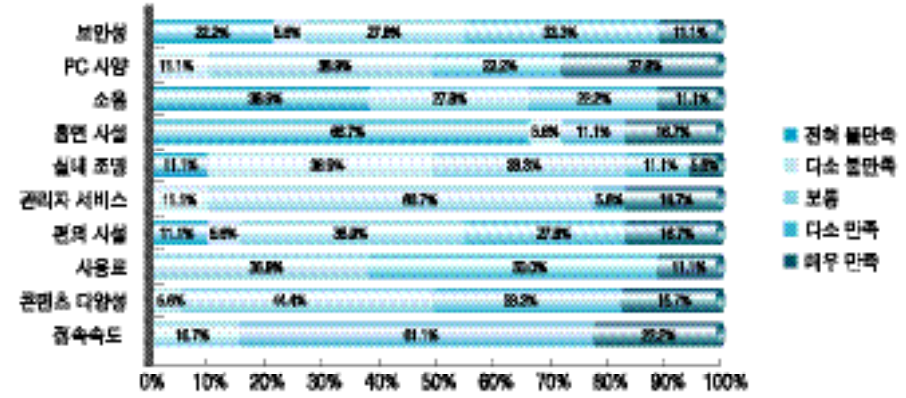
는 이유가 높은 비중을 차지하고 있다.

게임이용자별로 1회 방문 시 PC방 평균 이용 시간을 살펴보면, 플랫폼별로 각기 다른 결과를 알 수 있다. 모바일게임 이용자를 제외한 모든 플랫폼에서 '1시간~2시간 미만' 과 '2시간~3시간 미만' 인 경우가 전체의 70% 이상을 차지하고 있으나, 모바일게임 이용자의 경우는 '30분~1시간 미만' 이 높은 비율을 차지했고, '4시간~5시간 미만' 의 비율도 타 게임이용자에 비해 높게 나타났다. 3시간 이상의 장시간을 이용하는 경우는 비디오게임 이용자에게서 가장 적

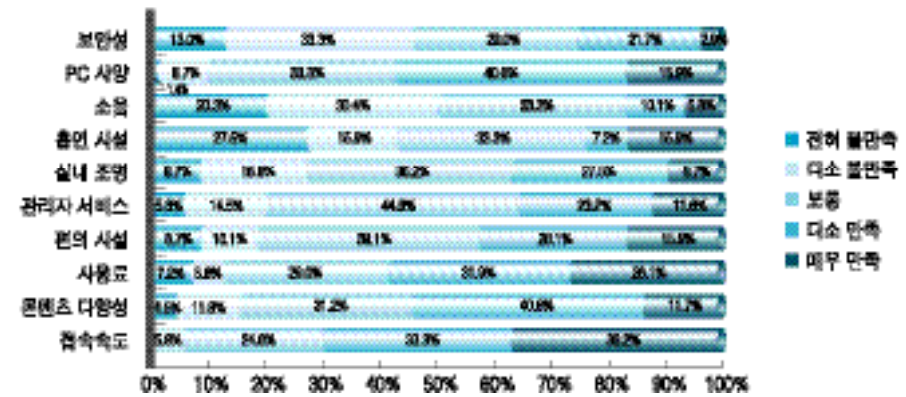
게 나타나고 있다.

게임이용자별로 PC방에 대한 견해(접속속도, 콘텐츠 다양성, 사용료, 편의시설, 관리자 서비스, 실내조명, 흡연시설, 소음, PC사양, 보안성)를 알아본 결과, 전반적으로 그 비율을 고려할 때 '접속속도', '콘텐츠 다양성', 'PC사양', '사용료' 의 차원에서는 만족('매우 만족', '다소 만족') 포함한다는 의견이 불만족('매우 불만족', '다소 불만족') 포함한다는 의견보다 높고, 반면 '흡연시설', '소음', '보안성' 의 항목은 불만족스럽다는 의견이 높은 것으로 분석됐다.

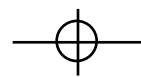
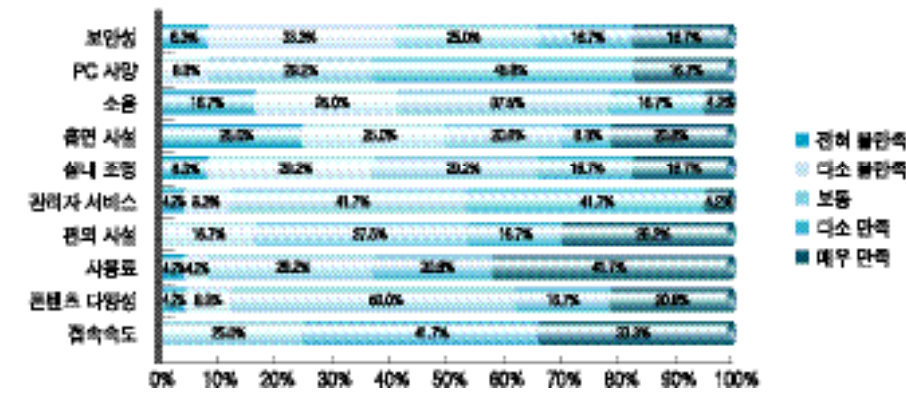
〈그림 2-2-1-22〉 모바일게임 이용자의 PC방에 대한 견해

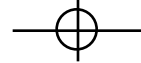


〈그림 2-2-1-23〉 PC게임 이용자의 PC방에 대한 견해

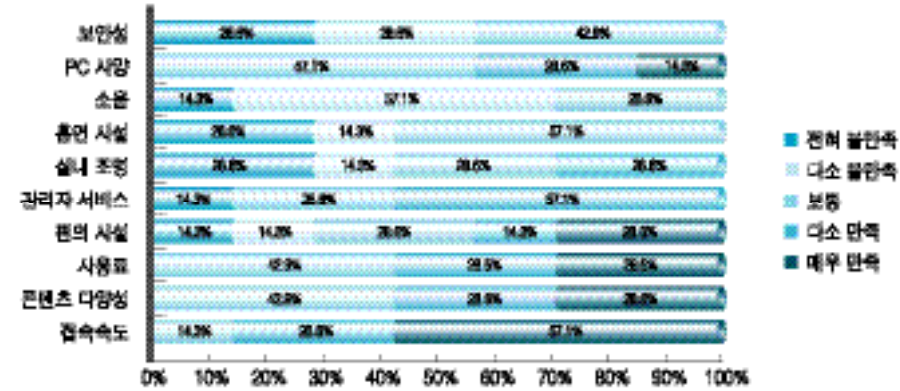


〈그림 2-2-1-24〉 비디오게임 이용자의 PC방에 대한 견해





〈그림 2-2-1-25〉 아케이드게임 이용자의 PC방에 대한 견해



한편으로, 각 플랫폼 가운데 온라인게임 이용자와 PC게임 이용자는 만족도 및 불만족도에 있

어 대체로 유사한 비율분포를 보여 PC방에 대한 견해에 상당부분 일치하고 있음을 알 수 있다.

제2절 게임이용자별 게임이용 실태

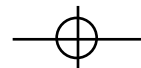
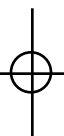
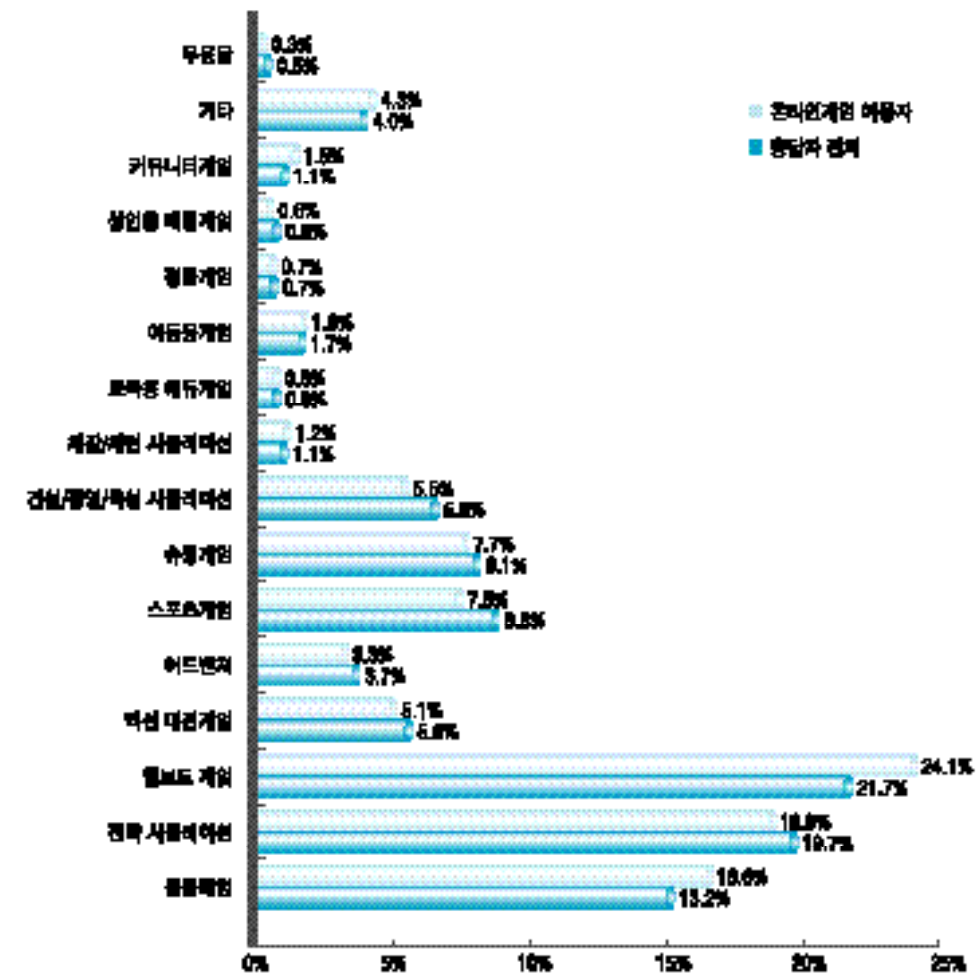
1. 게임이용자별 선호게임 장르

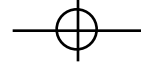
선호 플랫폼과 선호 장르 간의 상관관계를 알아보기 위해 교차표를 구성하였다. 선호 장르에 대한 응답형태가 복수응답이었다는 것을 감안하여 선호 플랫폼별 선호 장르에 대한 상관관계를 살펴보기 위해 각 값을 직접 비교하는 것 보다 전체 선호 평균값과 해당 플랫폼 이용자의 응답 비율을 비교해보는 것이 더 타당할 것이다. 이렇게 전체 평균값과 비교해 보면, '온라인게임'을 선호하는 사람의 경우와 '모바일게임을 선호하는 사람의 경우 '웹보드게임'을 선호하는 경향이 높으며, 'PC게임' 이용자의 경우 '전략 시뮬레이션 게임'을, '비디오게임과 '아케이드게임' 이용자의 경우 '스포츠게임'을 선호하는 경향이 있음을 볼 수 있다.

2 게임 이용 장소 및 시간

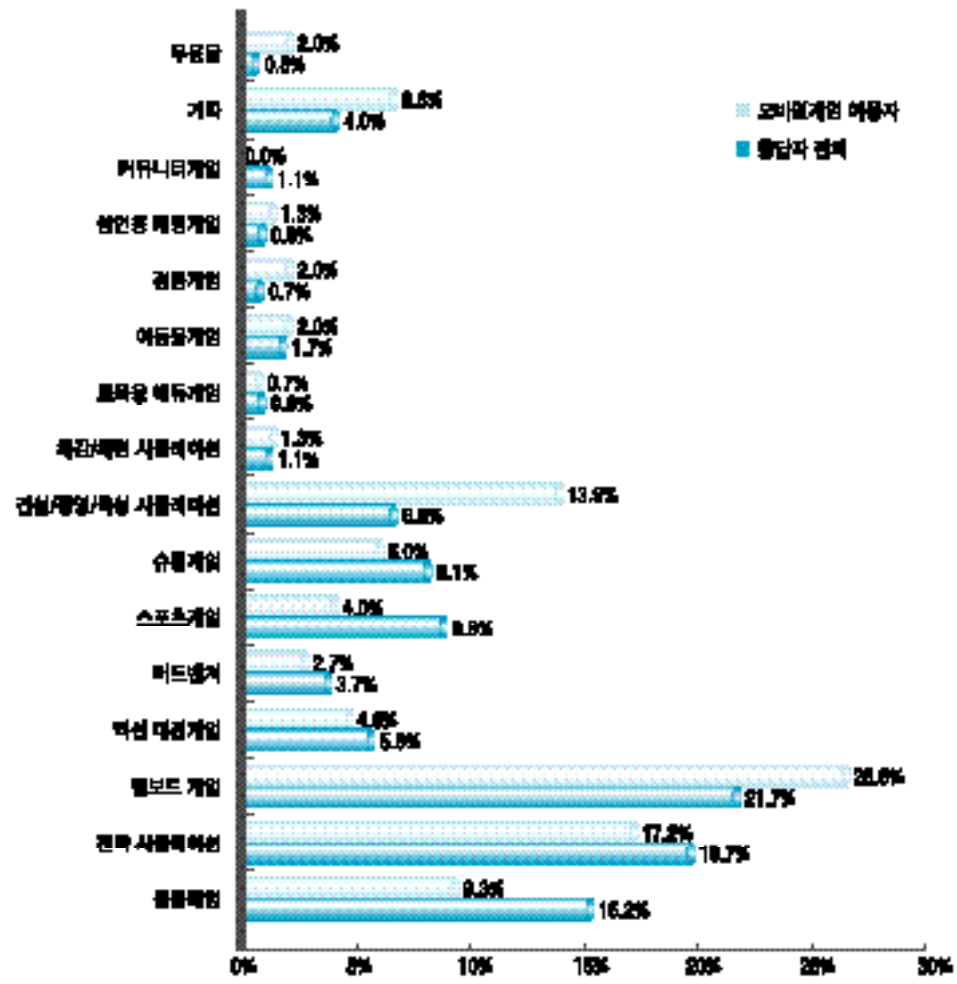
게임이용자별로 주로 어디에서 게임을 하는지를 알아본 결과, 전반적으로 '집'에서 한다는 응답이 절대적이었다. 모바일게임 이용자와 비디오게임 이용자에서는 '장소 제한 없음'의 응답률도 비교적 높게 나타났다. 아케이드게임 이용자는 '오락실'에서 게임을 하는 경우가 타 게임이용자에 비해 많았고, 게임을 위해 'PC방'을 이용하는 경우는 드문 것으로 나타났다.

〈그림 2-2-2-01〉 온라인게임 이용자의 선호게임 장르 (복수 선택)

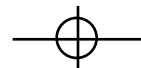
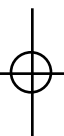
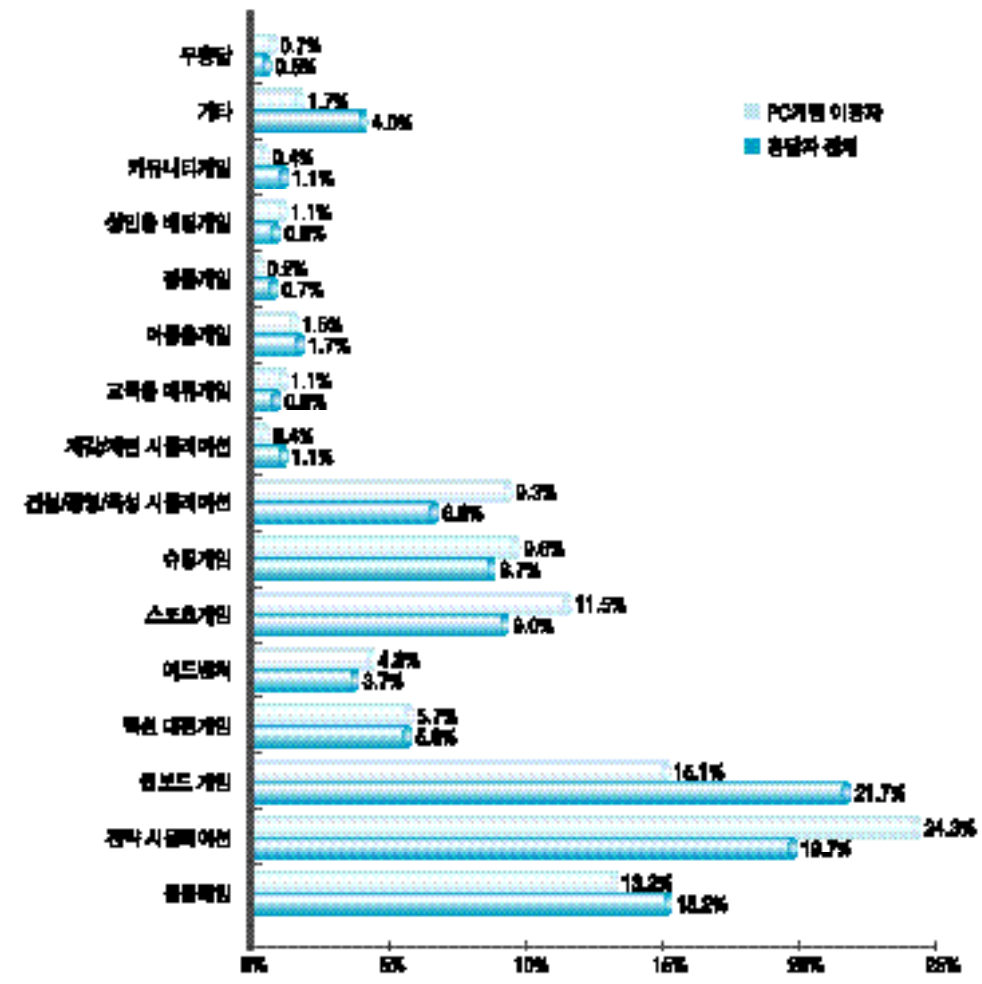


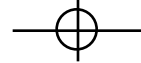


〈그림 2-2-2-02〉 모바일게임 이용자의 선호게임 장르 (복수 선택)

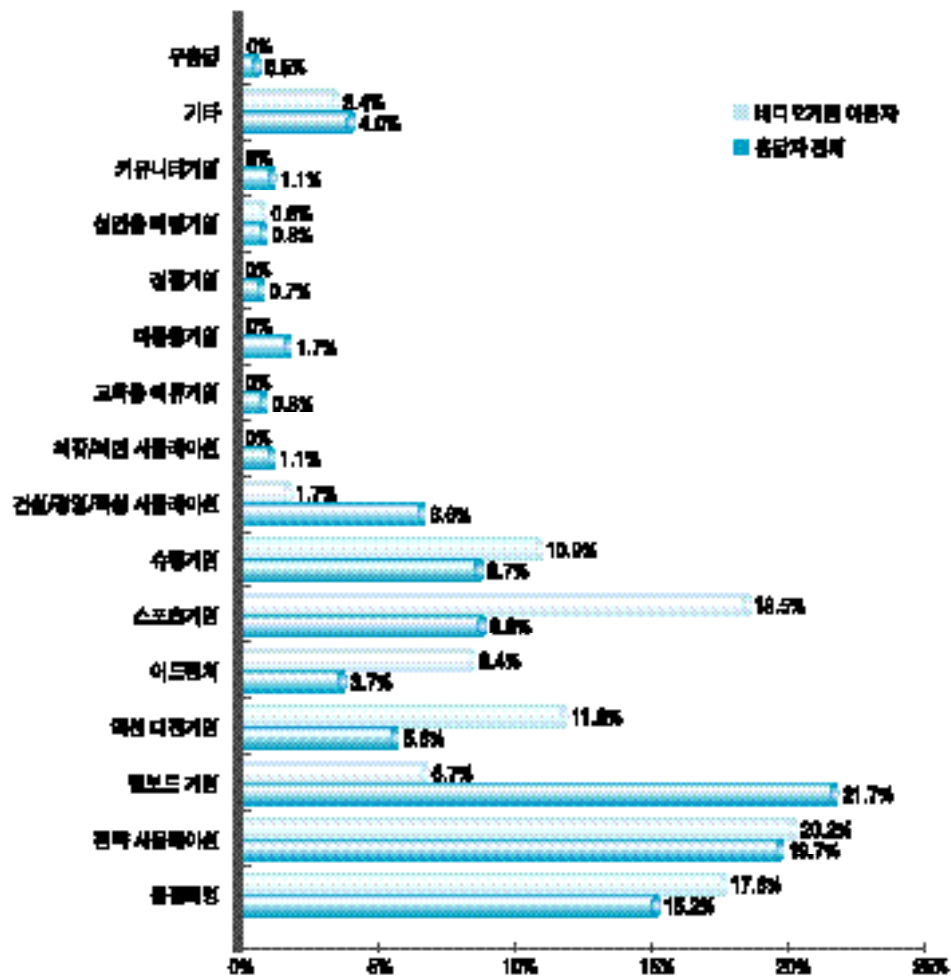


〈그림 2-2-2-03〉 PC게임 이용자의 선호게임 장르(복수선택)





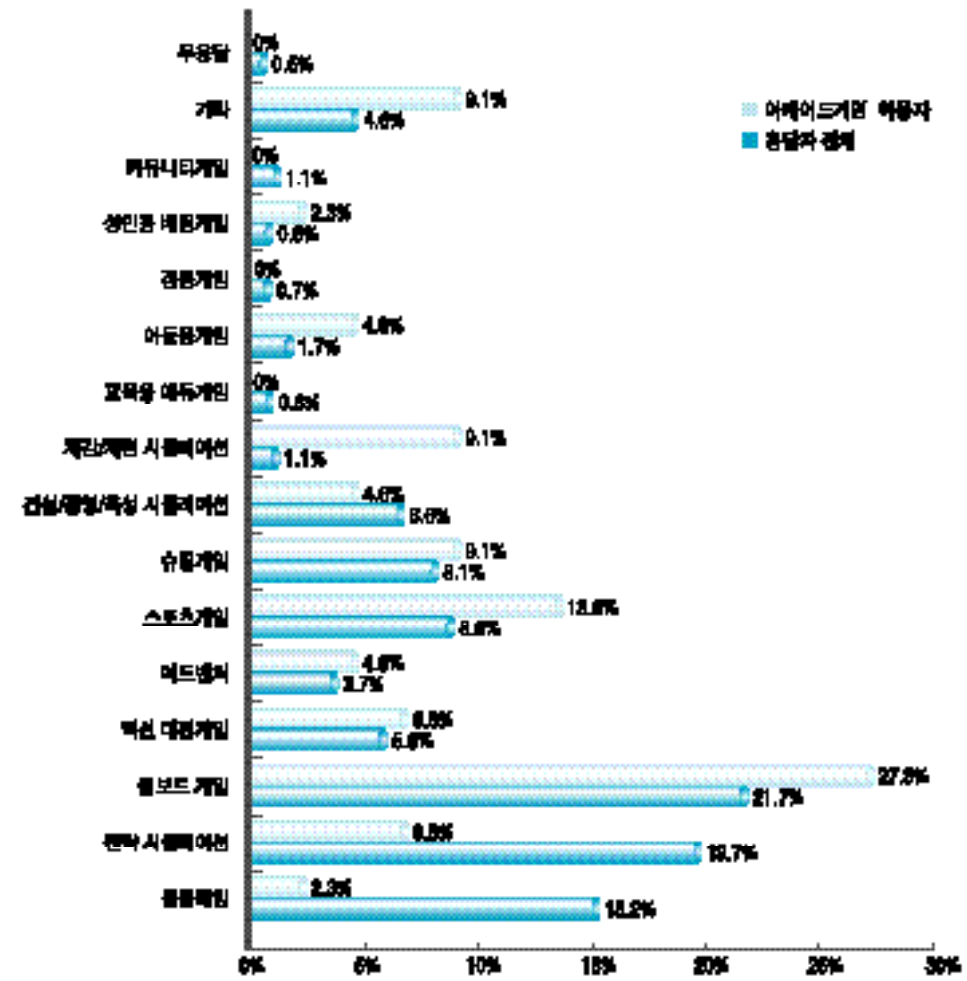
〈그림 2-2-2-04〉 비디오게임 이용자의 선호게임 장르 (복수 선택)



한편, 게임이용자별로 언제 게임을 주로 하는지를 질문한 결과, 대체로 '저녁 6시~밤 10시'와 '밤 10시~새벽 2시'가 게임이용을 가장 많이 하는 시간대임을 알 수 있었다. 특히 비디오 게임 이용자는 약 57.1%가 밤 시간(밤 10시~새벽 2시)을 이용해 게임을 하는 것으로 나타났

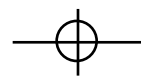
다. 그 외 시간에 게임을 하는 경우를 살펴볼 때, 온라인게임 이용자는 '저녁 6시~밤 10시'의 비율이 상대적으로 높았으며, 모바일게임 이용자는 '아침 6시~낮 12시'와 '새벽 2시~아침 6시'에 게임을 하는 경우가 타 게임이용자에 비해 다소 높았다.

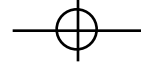
〈그림 2-2-2-05〉 아케이드게임 이용자의 선호게임 장르 (복수 선택)



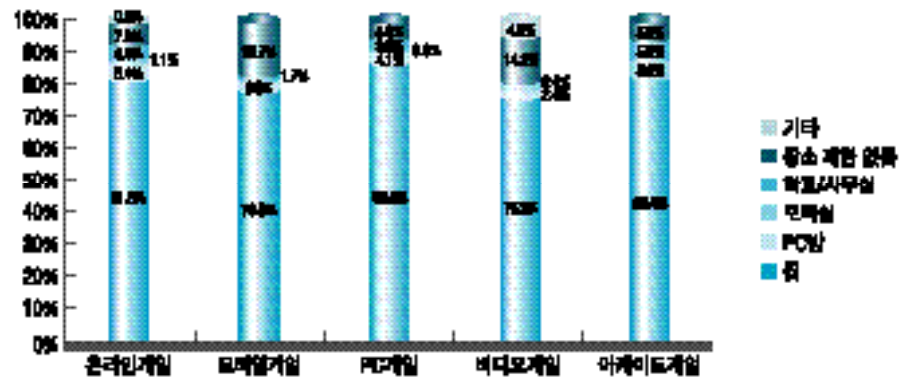
한 달 게임이용 횟수를 살펴보면, 대체로 '16~20회'라는 응답 비율이 가장 높게 나타났다. 온라인게임 이용자는 '16~20회', '26~30회'가 많은 수를 차지했고, 모바일게임 이용자는 '6~10회', '1~5회', '16~20회'의 순이었다. PC게임 이용자는 '16~20회', '1~5회',

'6~10회', '26~30회'의 순으로 높은 비율을 보였으며, 비디오게임 이용자는 '1~5회', '6~10회', '26~30회', 아케이드게임 이용자는 '6~10회', '16~20회'인 경우가 가장 많았다. 한달에 21회 이상 게임을 하는 경우는 온라인게임 이용자와 PC게임 이용자에게서 높은 비율로

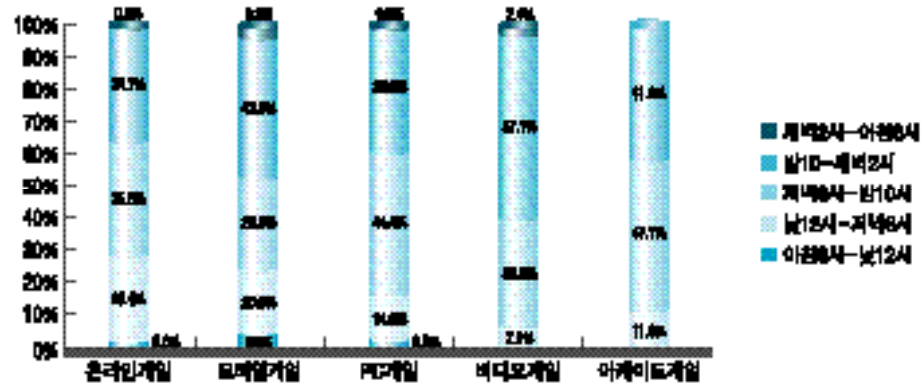




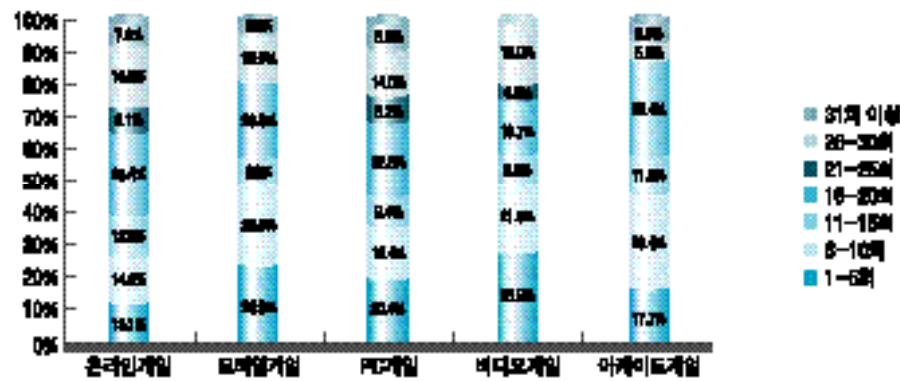
〈그림 2-2-2-06〉 게임 이용자별 게임장소



〈그림 2-2-2-07〉 게임 이용자별 게임이용 시간대



〈그림 2-2-2-08〉 한 달 게임 이용 횟수



나타났다.

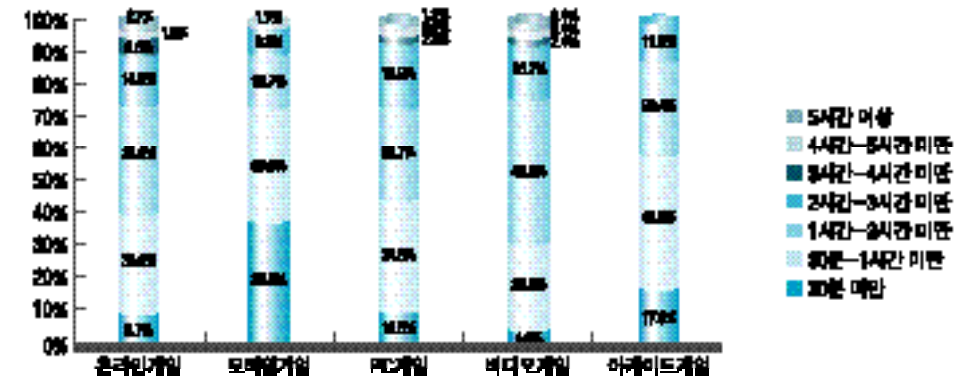
다음으로 1회 평균 게임이용시간의 조사 결과 온라인게임 이용자, PC게임 이용자, 비디오 게임 이용자는 '30분~1시간 미만', '1시간~2시간 미만', '2시간~3시간 미만' 에서 고르게 높은 비율을 나타내, 하루 평균 게임이용시간에 있어 비슷한 양상을 보여주었다. 모바일게임 이용자의 경우는 1시간 미만 이용자가 약 73%를 차지함으로써 타 게임분야보다 해당 게임을 즐기는 시간이 짧은 것으로 조사되었다. 또한 아

케이드게임 이용자는 2시간 이상의 게임을 이용한다는 응답이 11.8%에 그쳐, 1회당 장시간 게임을 하는 경우가 드문 것으로 나타났다.

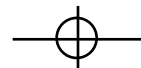
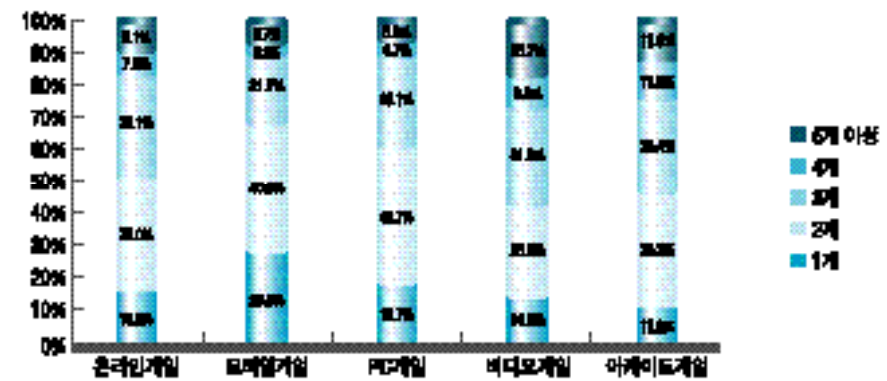
현재 주로 하는 게임 개수를 알아보면, 모든 플랫폼에서 2개와 3개의 비율이 가장 높았다. 모바일게임 이용자의 경우는 1개의 게임을 하는 비율이 28.3%로 높게 나타났고, 비디오게임 이용자와 아케이드게임 이용자는 4개, 그리고 5개 이상의 게임을 하는 경우도 많았다.

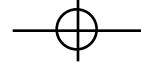
게임관련 정보를 얻는 곳에 대한 질문에는 주

〈그림 2-2-2-09〉 게임 이용자별 1회 평균 게임 이용시간



〈그림 2-2-2-10〉 현재 주로 하는 게임 갯수





로 '인터넷 과 '친구/주변인 소개' 를 통해 정보를 얻는다고 응답하였다. 비디오게임의 경우는 게임관련 잡지가 정보원이 되는 비율도 높게 나타났고, 아케이드게임은 '점원의 설명' 를 통해 정보를 얻게 되는 경우도 다소 있는 것으로 보인다.

모바일게임을 주로 이용하는 시기에 대해서는 '이동 중' 과 '기다리는 시간' 이 가장 높은 응답률을 차지했다. 모바일게임을 이용하지 않는다고 응답한 경우는 아케이드게임 이용자에게서 높은 수치로 나타났다.

3. 게이미용자별 게임취향

게이미용자별로 게임취향을 알아보기 위해 동영상, 그래픽, 시나리오, 사운드, 접근성, 게임속도, 게임분위기, 목표설정, 난이도, 입체표현, 인칭설정의 항목으로 1점~7점 중 표기하게 한 후 나누어 분석해 본 결과는 다음과 같다.

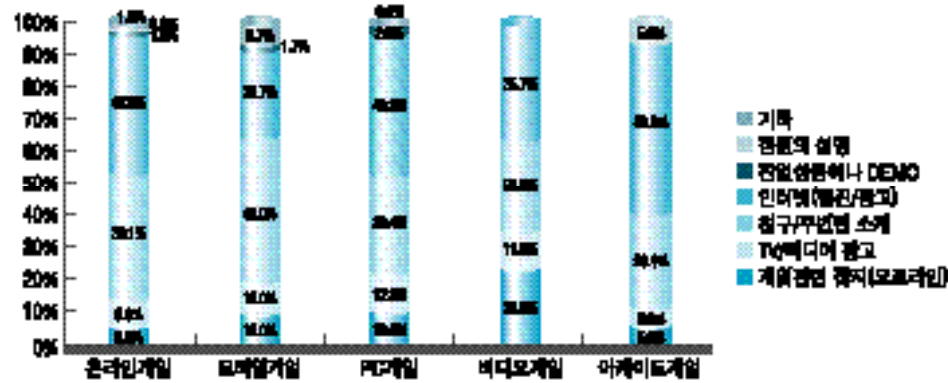
'동영상(테모)' 에 대한 취향에서는 비디오게임 이용자가 타 게임플랫폼 이용자에 비해 관심이 더 높은 것으로 나타났고, '그래픽' 관련 취향에서도 비디오게임 이용자가 타 게임플랫폼

이용자에 비해 단순한 것 보다는 화려한 그래픽을 선호하는 것으로 나타났다. 또한 '시나리오' 에 대한 취향을 살펴본 결과, 비디오게임 및 PC 게임 이용자가 타 게임플랫폼 이용자에 비해 복잡한 시나리오를 더 선호하는 취향을 보였다. '사운드' 부분의 취향은 비디오게임과 PC 게임 및 온라인게임 이용자가 상대적으로 빠르고 신나는 음악에의 선호도가 높았고, '접근성' 에 대한 문항에서도 이들 이용자가 타 게임플랫폼 이용

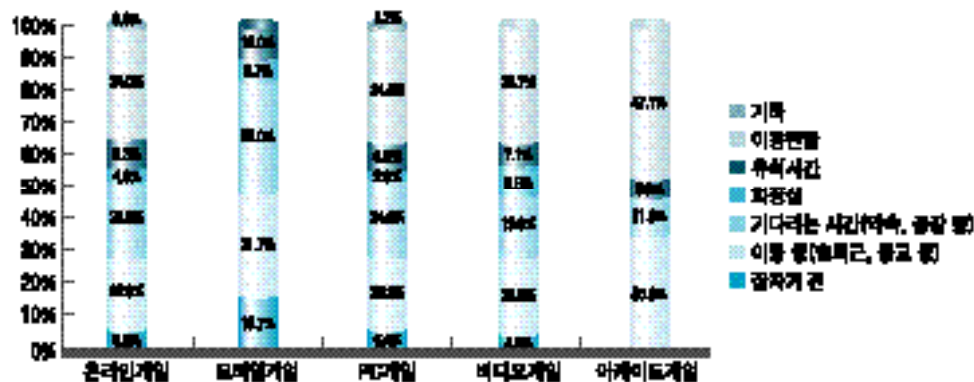
자에 비해 처음부터 새롭게 배워야 하는 게임을 더 선호하는 것으로 나타났다. 기박감 있고 빠른 속도감을 선호하는 취향은 PC게임 이용자가 가장 높았고, 아기자기한 게임은 모바일게임 이용자가, 웅장한 게임은 비디오게임 이용자의 평균점수가 가장 높았다. 한편, 모바일게임과 PC 게임 이용자는 환상적인 게임보다 현실적인 게임을 더 선호하였고, 비디오게임 이용자는 한 가지 목표만 설정되어있는 게임보다 새 목표가



<그림 2-2-2-11> 게임관련 정보 얻는 곳



<그림 2-2-2-12> 모바일게임의 주 이용 시기



<표 2-2-2-01> 동영상(테모) 관련 취향

| 구분 | 전혀 관심없 다(1점) ~ 매우 관심이 있다(7점) | | | | |
|-------|------------------------------|--------|-------|--------|---------|
| | 온라인 게임 | 모바일 게임 | PC 게임 | 비디오 게임 | 아케이드 게임 |
| 평균 점수 | 4.11 | 4.08 | 4.77 | 4.95 | 4.06 |

<표 2-2-2-02> 그래픽 관련 취향

| 구분 | 단순한 그래픽(1점) ~ 화려한 그래픽(7점) | | | | |
|-------|---------------------------|--------|-------|--------|---------|
| | 온라인 게임 | 모바일 게임 | PC 게임 | 비디오 게임 | 아케이드 게임 |
| 평균 점수 | 5.20 | 5.05 | 5.55 | 6.29 | 4.65 |

<표 2-2-2-03> 시나리오 관련 취향

| 구분 | 단순한 시나리오(1점) ~ 복잡한 시나리오(7점) | | | | |
|-------|-----------------------------|--------|-------|--------|---------|
| | 온라인 게임 | 모바일 게임 | PC 게임 | 비디오 게임 | 아케이드 게임 |
| 평균 점수 | 4.52 | 4.87 | 5.26 | 5.76 | 4.47 |

<표 2-2-2-04> 사운드 관련 취향

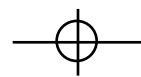
| 구분 | 느리고 잔잔한 음악(1점) ~ 빠르고 신나는 음악(7점) | | | | |
|-------|---------------------------------|--------|-------|--------|---------|
| | 온라인 게임 | 모바일 게임 | PC 게임 | 비디오 게임 | 아케이드 게임 |
| 평균 점수 | 4.66 | 4.50 | 4.68 | 5.02 | 3.53 |

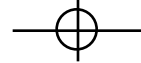
<표 2-2-2-05> 접근성 관련 취향

| 구분 | 배우기 쉽고 익숙한 게임(1점) ~ 처음부터 배워야 하는 새로운 게임(7점) | | | | |
|-------|--------------------------------------------|--------|-------|--------|---------|
| | 온라인 게임 | 모바일 게임 | PC 게임 | 비디오 게임 | 아케이드 게임 |
| 평균 점수 | 4.07 | 3.80 | 4.35 | 4.12 | 4.00 |

<표 2-2-2-06> 게임 속도 관련 취향

| 구분 | 차분히 즐기는 게임(1점) ~ 긴박감 있고 빠른 게임(7점) | | | | |
|-------|-----------------------------------|--------|-------|--------|---------|
| | 온라인 게임 | 모바일 게임 | PC 게임 | 비디오 게임 | 아케이드 게임 |
| 평균 점수 | 4.54 | 4.35 | 4.77 | 4.45 | 3.82 |





〈표 2-2-2-07〉 게임분위기(웅장한 게임/아기자기한 게임) 관련 취향

| 구분 | 웅장한 게임(1점) - 아기자기한 게임(7점) | | | | |
|-------|---------------------------|--------|-------|--------|---------|
| | 온라인 게임 | 모바일 게임 | PC 게임 | 비디오 게임 | 아케이드 게임 |
| 평균 점수 | 3.97 | 4.25 | 4.02 | 3.10 | 3.82 |

〈표 2-2-2-08〉 게임분위기(환상적인 게임/현실적인 게임) 관련 취향

| 구분 | 환상적인 게임(1점) - 현실적인 게임(7점) | | | | |
|-------|---------------------------|--------|-------|--------|---------|
| | 온라인 게임 | 모바일 게임 | PC 게임 | 비디오 게임 | 아케이드 게임 |
| 평균 점수 | 3.77 | 4.08 | 4.22 | 3.50 | 3.47 |

〈표 2-2-2-09〉 게임분위기(진지하고 무거운 게임/밝고 명쾌한 게임) 관련 취향

| 구분 | 진지하고 무거운 게임(1점) - 밝고 명쾌한 게임(7점) | | | | |
|-------|---------------------------------|--------|-------|--------|---------|
| | 온라인 게임 | 모바일 게임 | PC 게임 | 비디오 게임 | 아케이드 게임 |
| 평균 점수 | 4.56 | 4.32 | 4.31 | 4.29 | 4.53 |

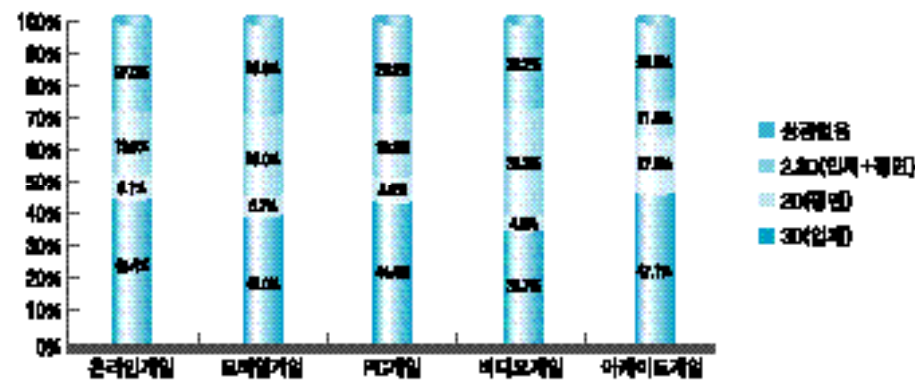
〈표 2-2-2-10〉 목표설정 관련 취향 구분

| 구분 | 한가지 목표만 설정한 게임(1점) - 새 목표가 연속으로 제시되는 게임(7점) | | | | |
|-------|---------------------------------------------|--------|-------|--------|---------|
| | 온라인 게임 | 모바일 게임 | PC 게임 | 비디오 게임 | 아케이드 게임 |
| 평균 점수 | 4.86 | 5.05 | 5.25 | 5.57 | 4.41 |

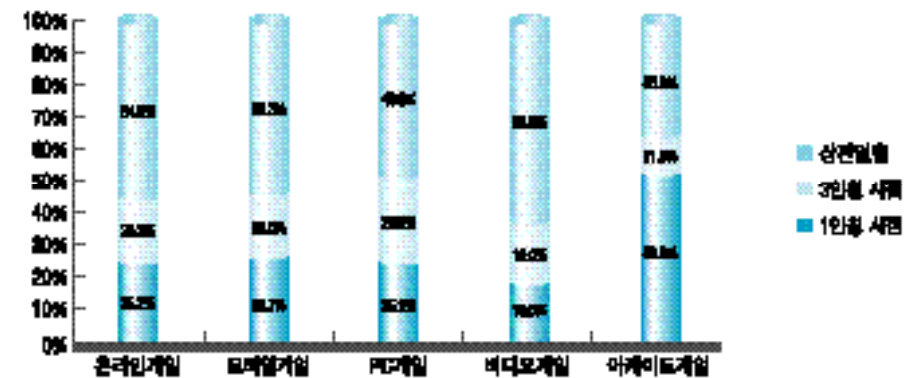
〈표 2-2-2-11〉 난이도 관련 취향

| 구분 | 진지하고 쉬운 게임(1점) - 밝고 어려운 게임(7점) | | | | |
|-------|--------------------------------|--------|-------|--------|---------|
| | 온라인 게임 | 모바일 게임 | PC 게임 | 비디오 게임 | 아케이드 게임 |
| 평균 점수 | 4.15 | 4.00 | 4.41 | 4.36 | 3.76 |

〈그림 2-2-2-13〉 이용자별 입체표현에 대한 선호



〈그림 2-2-2-14〉 이용자별 인칭설정에 대한 선호



연속으로 제시되는 게임을 선호하였다. 또한 비디오 게임과 온라인 게임 및 PC 게임 이용자는 난이도가 어려운 게임을 더 선호하였다.

제3절 게임이용자별 게임에 대한 견해

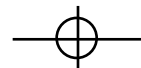
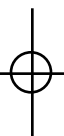
1. 게임 이용자별 게임에 대한 견해

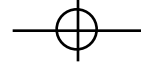
게임이용자별 게임에 대한 견해를 보면, 긍정적인 견해(‘매우 긍정적’, ‘다소 긍정적’)가 부정적인 견해(‘다소 부정적’, ‘매우 부정적’)보다 훨씬 높은 비율로 나타나, 게임을 즐기는 이용자들에게 있어 게임에 대한 인식이 비교적 긍정적임을 알 수 있다. 또한 이용자별로 살펴보면, 비디오 게임 이용자의 경우 게임에 대한 긍정적인 응답이 61.9%로 가장 높았고 아케이드 게임 이용자가 긍정적 응답이 35.3%로 가장 낮았다.

2. 게임 이용자별 게임몰입에 대한 견해

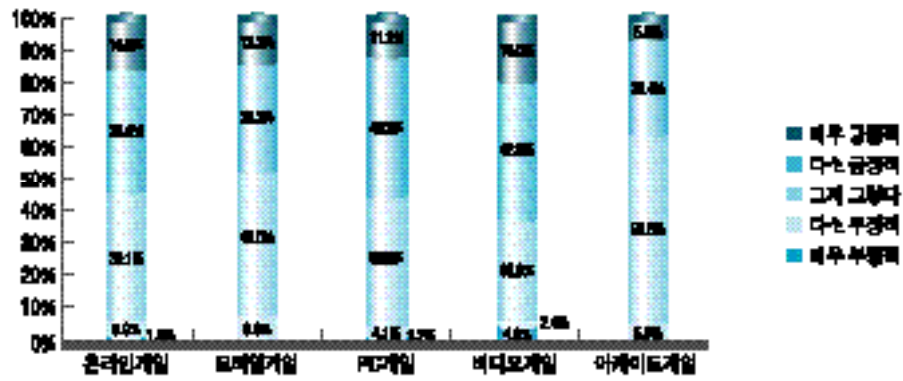
게임에 몰입하는 정도에 대하여 게임이용자별로 알아본 결과, 먼저 ‘게임을 하느라 숙제/업무 등 해야 할 일을 못한 적이 있다’라는 항목에서는 전체적으로 ‘그렇지 않다’는 의견이 강한 것으로 나타났다. PC 게임 이용자의 경우 ‘그렇다’는 쪽의 응답률이 타 게임이용자에 비해 다소 높았고, 모바일 게임 이용자와 아케이드 게임 이용자는 ‘그렇지 않다’는 쪽의 의견이 보다 높았다.

‘게임 때문에 주위 사람들에게 거짓말을 한 적이 있다’는 문항에서는 ‘그렇지 않다’는 응답이





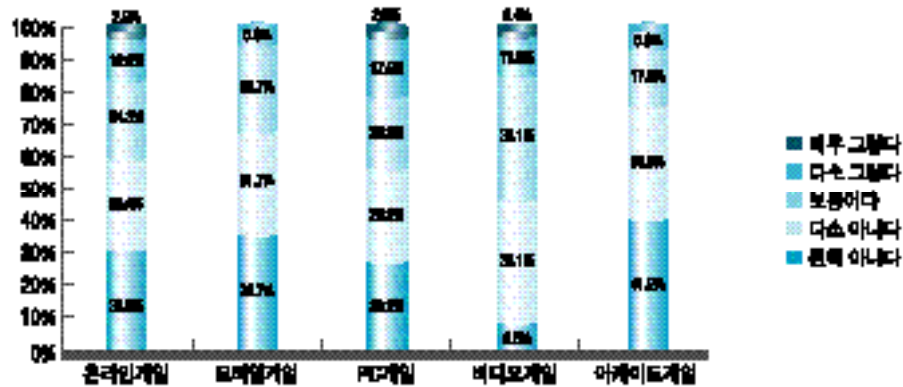
〈그림 2-2-3-01〉 게임이용자별 게임에 대한 견해



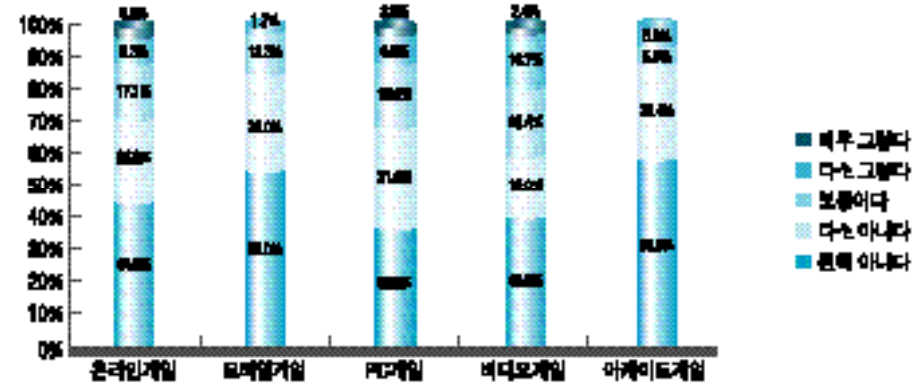
훨씬 많았는데, 비디오게임 이용자의 경우는 '그렇다'는 비율이 타 게임이용자에 비해 높았다. 게임 때문에 친구/동료들과 보내는 시간이 줄었다'는 문항 역시 '그렇지 않다'는 응답률이 높은 비율을 차지했다. 이러한 부정적 응답은 온라인게임 이용자, PC게임 이용자, 비디오게임 이용자에 비해 모바일게임 이용자, 아케이드게임 이용자에게서 강하게 나타났다. 한편, 게임의 긍정적 영향과 관련한 문항으로

서 '게임을 함으로써 컴퓨터 및 인터넷을 능숙하게 다룰 수 있게 되었다'는 질문에 대해서는 모바일게임 이용자, 아케이드게임 이용자를 제외하고 '그렇다'는 쪽의 비율이 높게 나타났다. 게임을 함으로써 자신감 및 집중력이 향상되었다'는 문항은 '그렇지 않다'는 의견이 많았는데, 이러한 부정적 응답률은 아케이드게임 이용자에게서 더욱 높았다. 게임을 통해서 친구/동료들과 대화 기회가

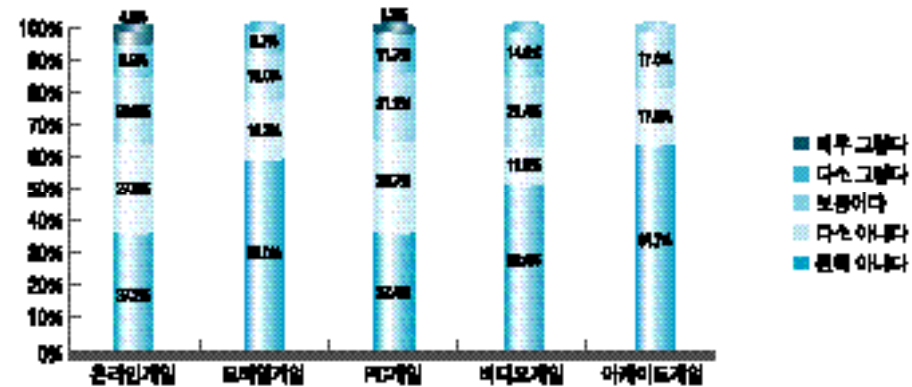
〈그림 2-2-3-02〉 게임을 하느라 숙제/업무 등 해야 할 일을 못한 적이 있다



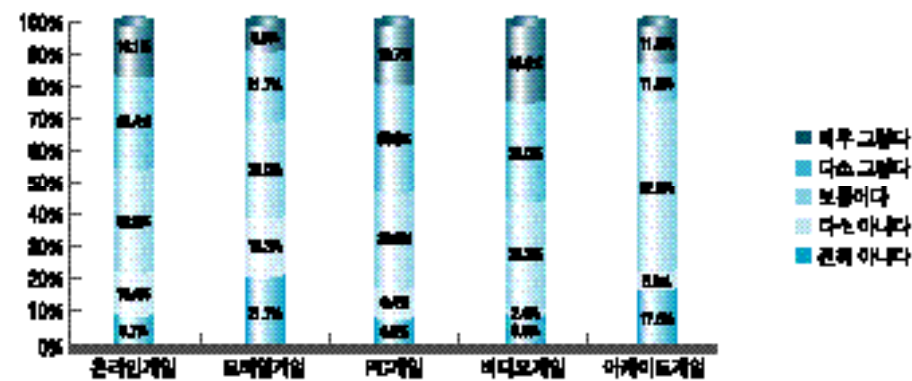
〈그림 2-2-3-03〉 게임 때문에 주위 사람들에게 거짓말을 한 적이 있다



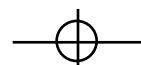
〈그림 2-2-3-04〉 게임 때문에 친구/동료들과 보내는 시간이 줄었다

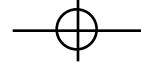


〈그림 2-2-3-05〉 게임을 함으로써 컴퓨터 및 인터넷을 능숙하게 다룰 수 있게 되었다

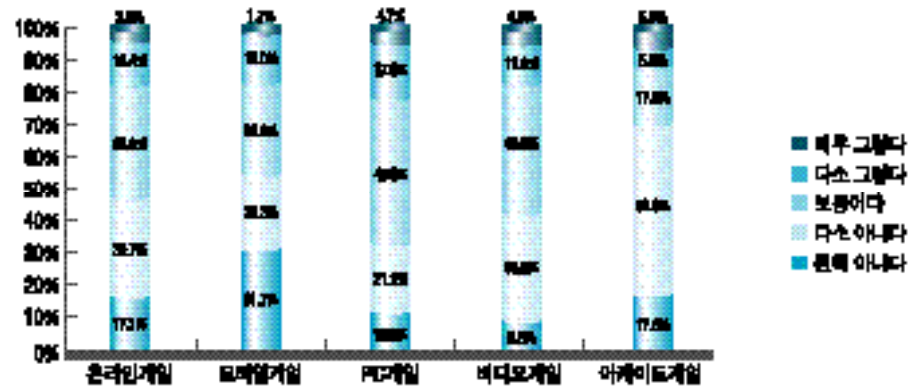


2

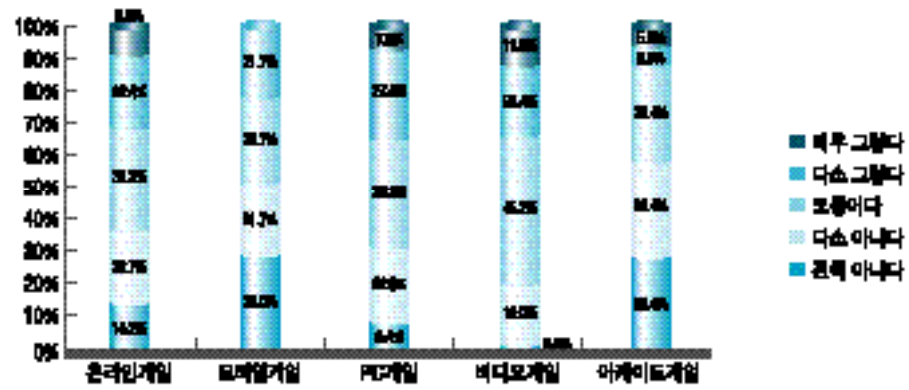




〈그림 2-2-3-06〉 게임을 함으로써 자신감 및 집중력이 향상되었다



〈그림 2-2-3-07〉 게임을 통해서 친구/동료들과 대화 기회가 늘었다



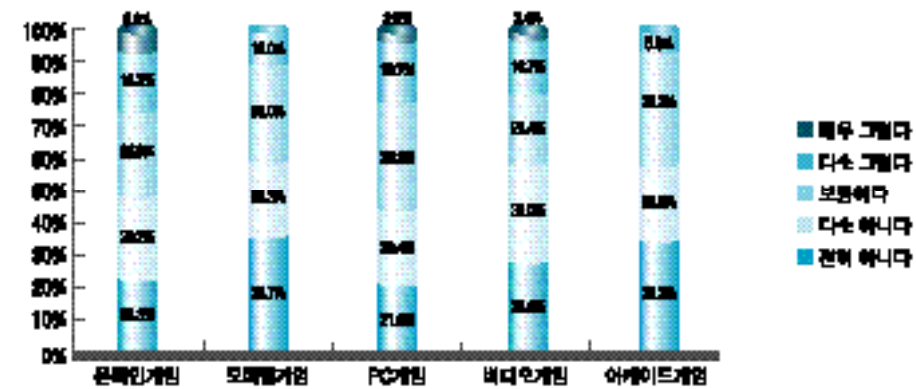
늘었다는 문항에서는 PC게임 이용자와 비디오게임 이용자의 경우 긍정적 응답률이, 그리고 모바일게임 이용자와 아케이드게임 이용자의 경우는 부정적 응답률이 높게 나타남으로써 대조적인 견해를 보여주었다.

‘게임하는 시간을 줄이려고 했지만 실패했다’는 문항의 응답결과는 ‘그렇지 않다’는 쪽으로 기울었으나, 온라인게임 이용자와 PC게임 이용자는 타 게임이용자에 비해 ‘그렇다’는 응답에 다소 높은 비율을 나타냈다.

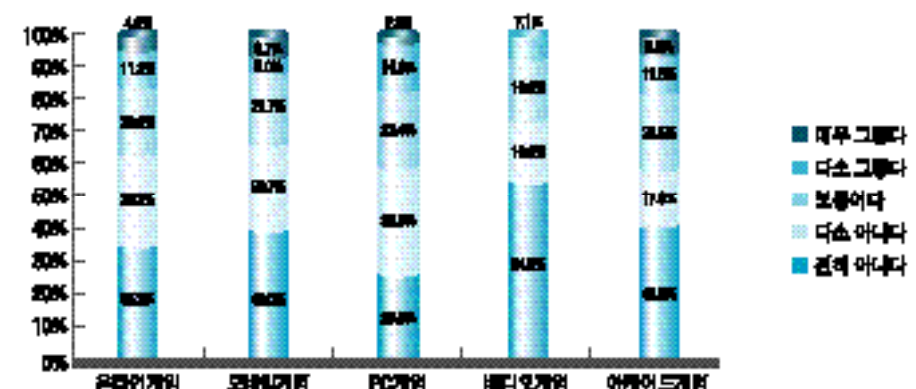
‘게임에 지게 되면 억울하고 화가 나서 다른 일이 손에 잡히지 않는다’와 ‘게임을 하지 않을 때는 기분이 우울하고 신경질적이다가 게임을 하면 이런 감정들이 사라진다’는 모두 ‘그렇지 않다’는 응답이 높은 비율을 차지했다.

‘게임을 하지 않을 때에도 게임에 대한 생각이나 상상을 한다’는 문항에 대해서는 ‘그렇지 않다’는 응답률이 높은 가운데, 비디오게임 이용자의 경우 ‘그렇다’는 의견이 타 게임이용자에 비해 많았다.

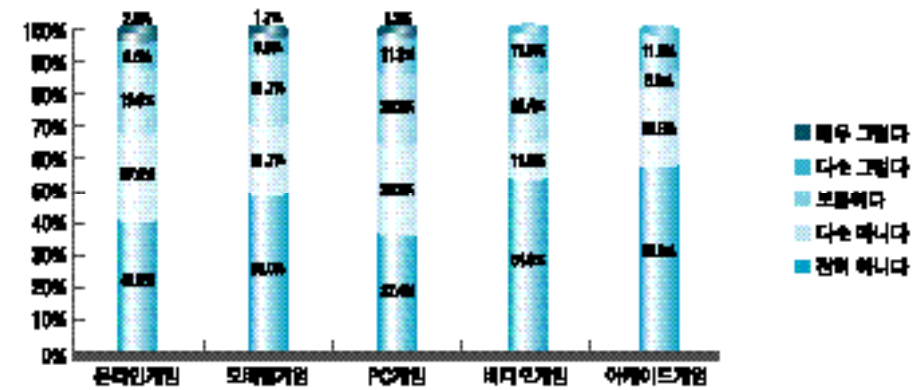
〈그림 2-2-3-08〉 게임하는 시간을 줄이려고 했지만 실패했다



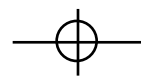
〈그림 2-2-3-09〉 게임에 지게 되면 억울하고 화가 나서 다른 일이 손에 잡히지 않는다

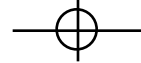


〈그림 2-2-3-10〉 게임을 하지 않을 때는 기분이 우울하고 신경질적이다가 게임을 하면 이런 감정들이 사라진다

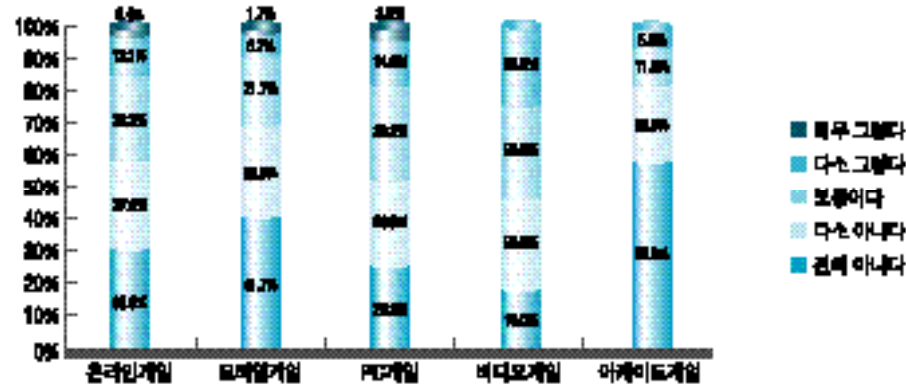


2

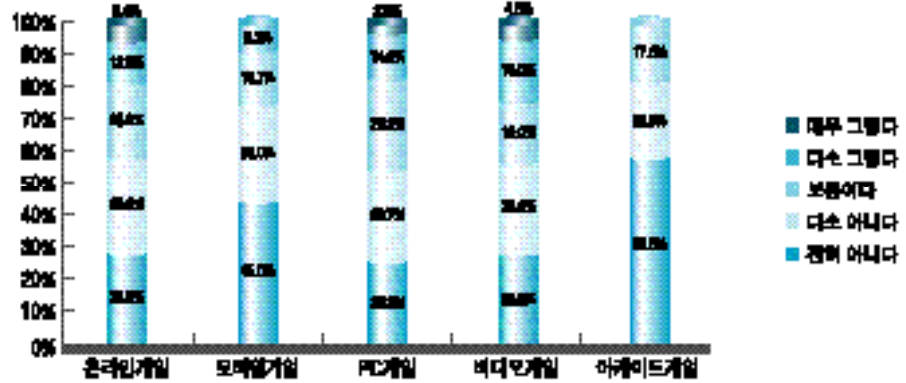




〈그림 2-2-3-11〉 게임을 하지 않을 때에도 게임에 대한 생각이나 상상을 한다



〈그림 2-2-3-12〉 여가 시간의 대부분을 게임하는 데 할애한다



여가 시간의 대부분을 게임하는 데 할애한다'는 문항 역시 '그렇지 않다'는 응답이 많았으나, 온라인게임 이용자, PC게임 이용자, 비디오게임 이용자의 경우는 '그렇다'는 응답도 일정 정도의 비율을 차지하고 있다.

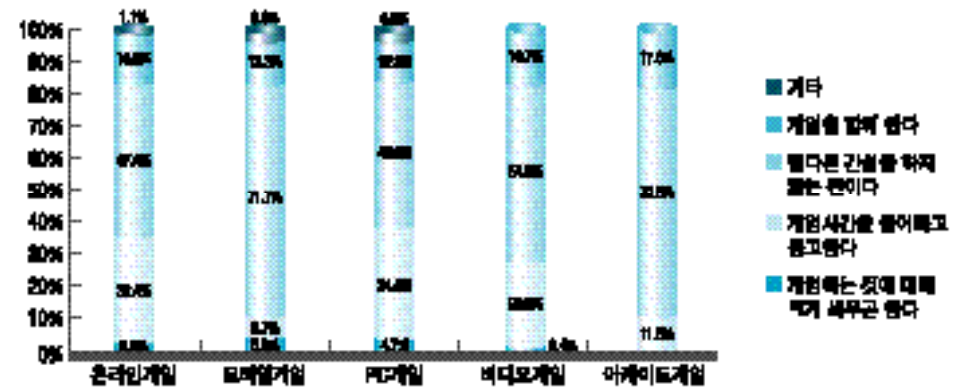
본인의 게임에 대한 주변인들의 의견을 살펴 보면, 온라인게임 이용자와 PC게임 이용자의 경우에는 '게임을 즐이라고 칭찬한다'는 응답이 각각 32.4%, 34.5%로 높게 나타났다.

3. 게임선택 결정 요소 및 관심 부문에 대한 견해

(1) 게임선택 결정 요소

게임 선택의 결정적인 요소가 무엇인가에 대한 질문에서는 '좋아하는 장르'라고 답한 비율이 모든 플랫폼에서 가장 높게 나타났다. 그 다음으로 결정적인 요소는 온라인게임 이용자와 모바일게임 이용자의 경우 '게임을 해 본 사람들의 추천', 그리고 비디오게임 이용자와

〈그림 2-2-3-13〉 본인의 게임이용에 대한 주변 의견

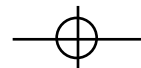
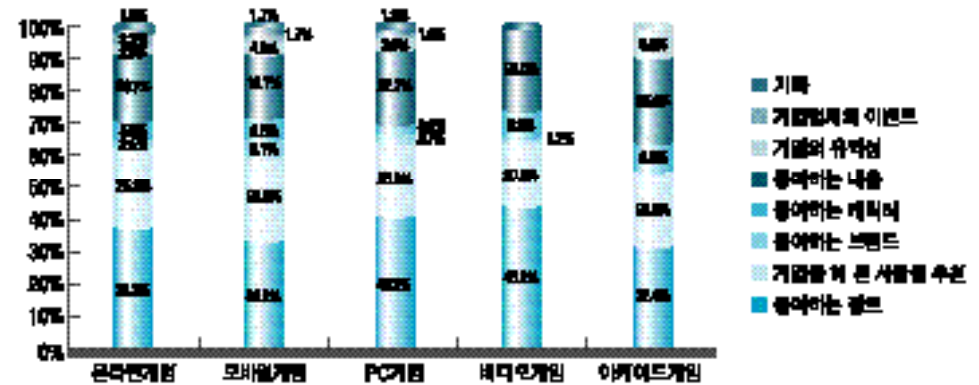


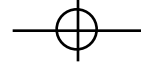
아케이드게임 이용자의 경우 '좋아하는 내용'인 것으로 조사되었다. PC게임 이용자에게는 '게임을 해 본 사람들의 추천'과 '좋아하는 내용'이 비슷한 수치로 높게 나타났다. 아케이드게임 이용자의 경우는 '게임을 해 본 사람들의 추천'을 고려하는 비율이 타 게임이용자에 비해 높았다.

(2) 개발 희망 장르 및 게임요소별 중요도에 관한 견해

향후 개발되기를 희망하는 게임장르에 대해 질문한 결과, 모든 플랫폼에서 '기능성게임'과 '퓨전게임'의 비율이 가장 높았고, 그 밖에 비디오게임 이용자와 아케이드게임 이용자의 경우 '체감형 게임', 그리고 모바일게임 이용자와 아케이드게임 이용자에서는 '교육용 에듀게임'의 비율도 높은 것으로 나타났다.

〈그림 2-2-3-14〉 게임 이용자별 게임선택의 결정 요소





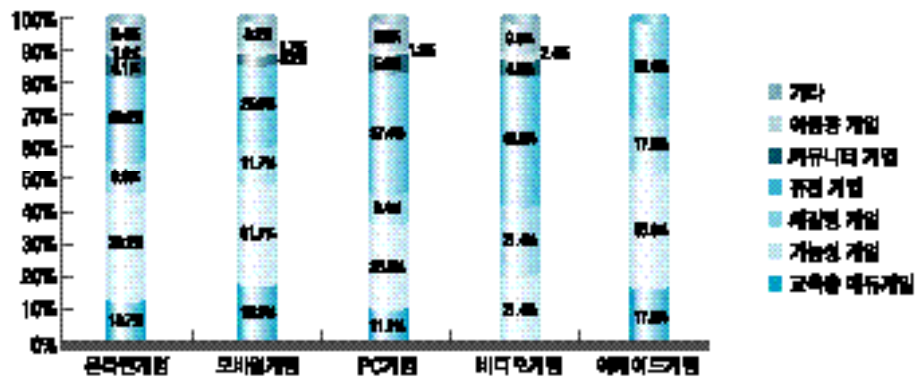
게임을 하면서 가장 관심있게 보는 부분에 대한 응답결과(1순위)를 살펴보면, 모든 플랫폼에서 '스토리'의 비율이 가장 높게 나타나고, 다음으로 'CG그래픽'이 많은 비율을 차지함을 알 수 있다. 그밖에 높은 응답률을 보인 항목으로는 온라인게임 이용자와 PC게임 이용자의 경우는 '기획', 모바일게임 이용자는 '기획'과 '연출력', 그리고 비디오게임 이용자, 아케이드게임 이용자는 '연출력'이다.

4. 게임이용자별 불만사항 및 경쟁력에 대한 견해

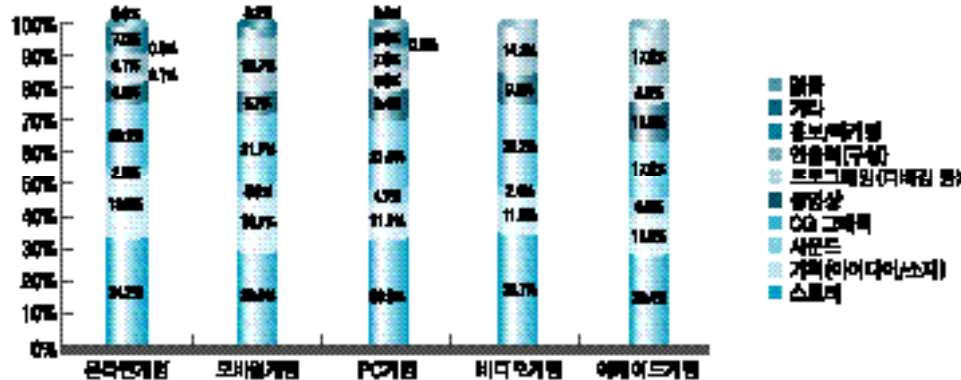
(1) 게임 이용자별 게임 이용시 불만사항

게임을 하면서 느끼는 가장 큰 불만사항을 게임이용자별로 살펴보면, 지난해의 조사결과와 마찬가지로 '가격이 너무 비싸다'는 의견이 가장 많았다.

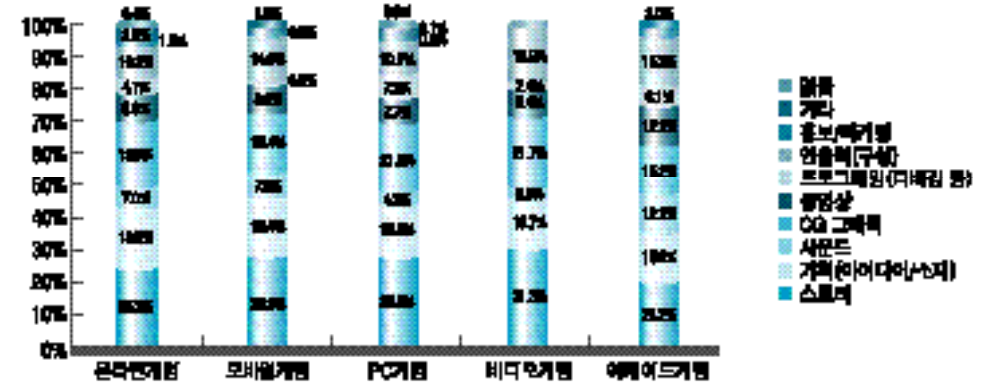
〈그림 2-2-3-15〉 게임 이용자별 향후 개발되길 바라는 게임장르



〈그림 2-2-3-16〉 게임 이용자별 게임시 가장 관심 있게 보는 부분 (1순위)



〈그림 2-2-3-17〉 게임 이용자별 게임시 가장 관심 있게 보는 부분 (복수 선택)



온라인게임 이용자는 '가격이 너무 비싸다'는 응답 다음으로 '컴퓨터(게임기)요구사항이 너무 높음', 그리고 '버그에 따른 문제를 지적함', '전체적인 완성도 저하', '장르가 다양하지 못함'의 순이었다.

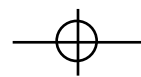
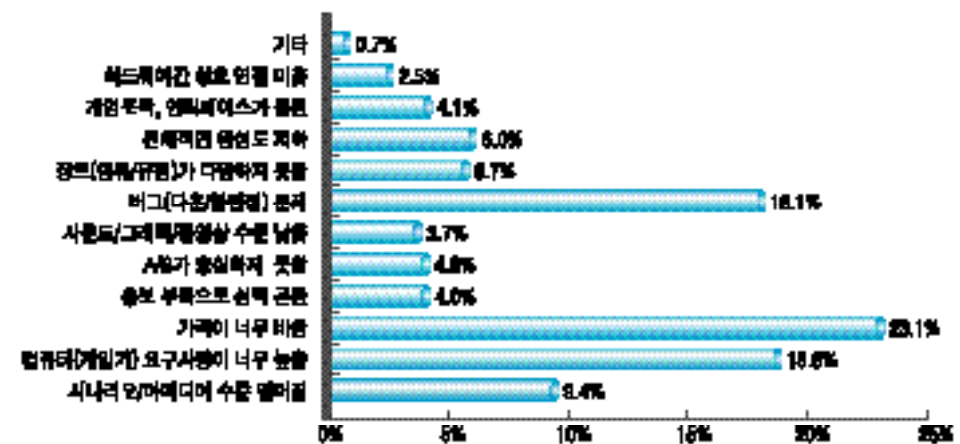
모바일게임 이용자는 '가격이 너무 비쌌'의 응답률이 가장 높고, '버그 문제', '컴퓨터(게임기) 요구사항이 너무 높음', '시나리오/아이디

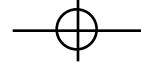
어수준 떨어짐, '게임조작, 인터페이스가 불편' 등의 내용이 높은 비율을 차지했다.

PC게임 이용자의 경우는 '가격이 너무 비쌌'이 월등히 높았으며, '컴퓨터 요구사항이 너무 높음', '버그 문제', '시나리오/아이디어수준 떨어짐'이 다음으로 높은 응답률을 보였다.

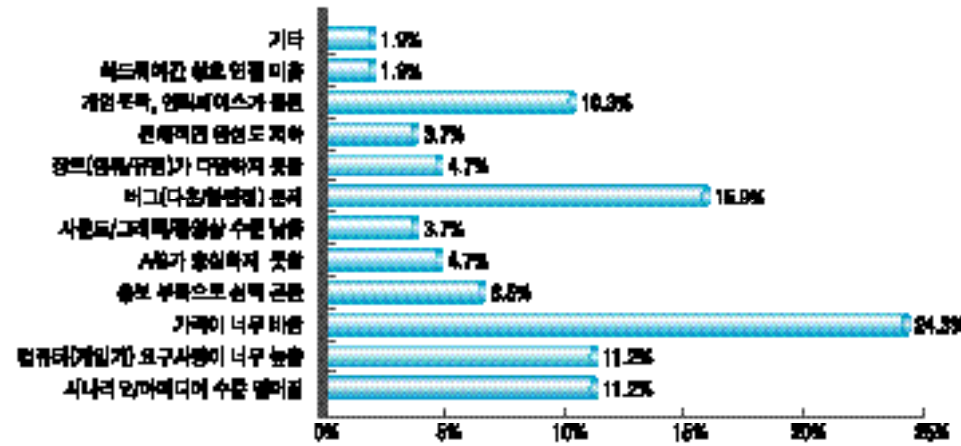
비디오게임 이용자는 '가격이 너무 비쌌'의 응답률이 가장 높은 가운데, '버그 문제', '시나리오/아이디어수준 떨어짐', '컴퓨터 요구사항

〈그림 2-2-3-18〉 온라인게임 이용자의 게임 이용시 가장 큰 불만사항 (복수 선택)

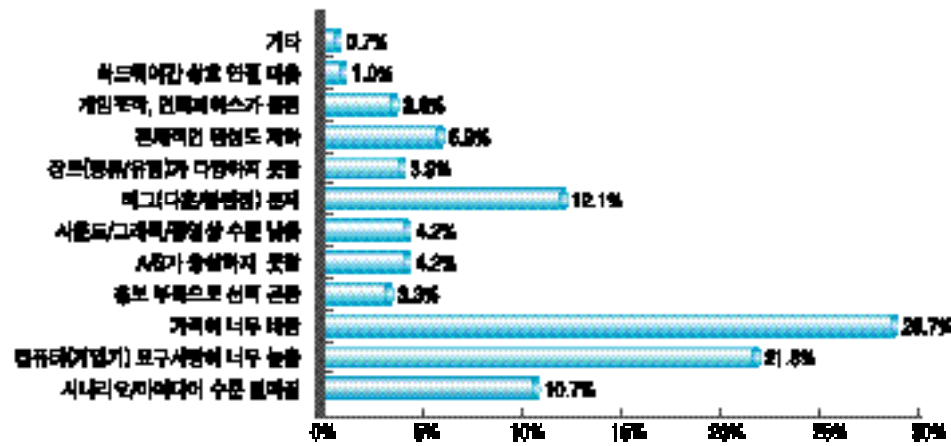




〈그림 2-2-3-19〉 모바일게임 이용자의 게임 이용 시 가장 큰 불만사항 (복수 선택)



〈그림 2-2-3-20〉 PC게임 이용자의 게임 이용 시 가장 큰 불만사항 (복수 선택)



이 너무 높음, '전체적인 완성도 저하'에 대한 지적이 비슷한 수치들로 그 뒤를 이었다.

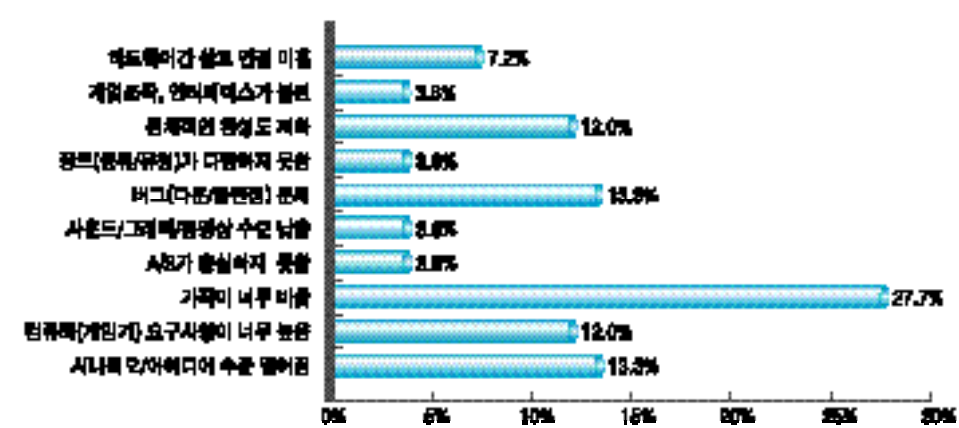
아케이드게임 이용자 역시 '가격이 너무 비쌌'을 가장 큰 불만으로 지적했으며, 다음으로 '컴퓨터 요구사항이 너무 높음'의 응답률이 높았고, '사운드/그래픽/동영상 수준 낮음', '버그 문제', '게임조작, 인터페이스가 불편'의 세 항목이 같은 수치로 나타났다.

(2) 게임 이용자별 국내 게임의 부족한 부분 및 경쟁 요인에 대한 견해

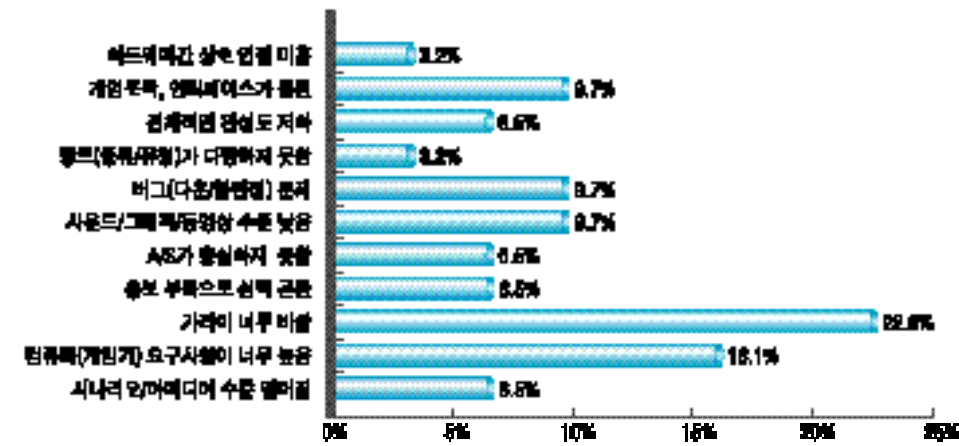
국내 게임의 부족한 부분이 무엇인지에 있어서는 전반적으로 '기획', '연출력', '스토리'의 응답률이 높게 나타남으로써 이 부분들에 대한 개선의 필요성을 말해주고 있다.

구체적인 내용을 보면, 온라인게임 이용자와 PC게임 이용자는 유사한 결과를 나타내는데,

〈그림 2-2-3-21〉 비디오게임 이용자의 게임 이용 시 가장 큰 불만사항 (복수 선택)



〈그림 2-2-3-22〉 아케이드게임 이용자의 게임 이용 시 가장 큰 불만사항 (복수 선택)

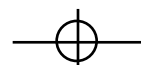


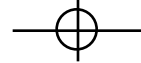
'기획', '연출력', '스토리', '홍보/마케팅', 'CG그래픽'의 순으로 높은 비율을 보였다. 모바일게임 이용자의 경우는 '연출력', '스토리', '기획', '홍보/마케팅', 'CG그래픽'의 순으로 부족한 부분을 지적하였다.

비디오게임 이용자는 '기획'과 '스토리'를 동일하게 부족한 부분으로 꼽았으며, 그 밖에 '연출력', 'CG그래픽'의 순으로 높은 비율을

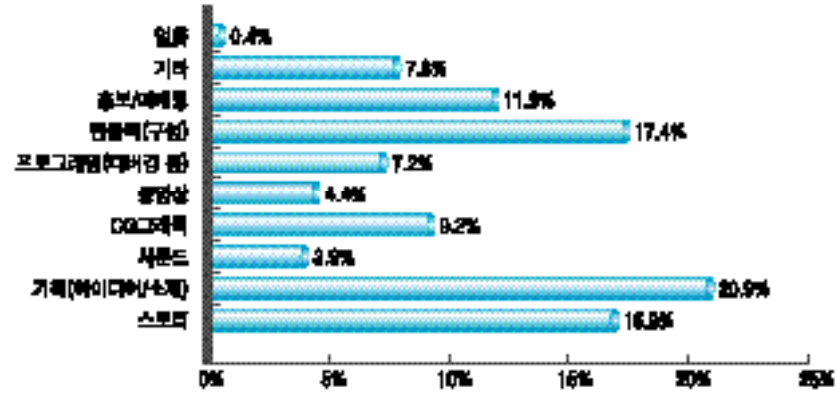
나타냈다. 아케이드게임 이용자는 '기획'의 부족을 가장 많이 지적했고, 다음으로 '스토리'와 '홍보/마케팅'이 동일한 비율로 나타났으며, '연출력'이 그 뒤를 이었다.

국내 게임이 외국 게임보다 앞서서 경쟁요인이 무엇이라고 생각하는지에 대한 질문의 응답결과에서는 'CG그래픽', '가격경쟁력', '기획', '스

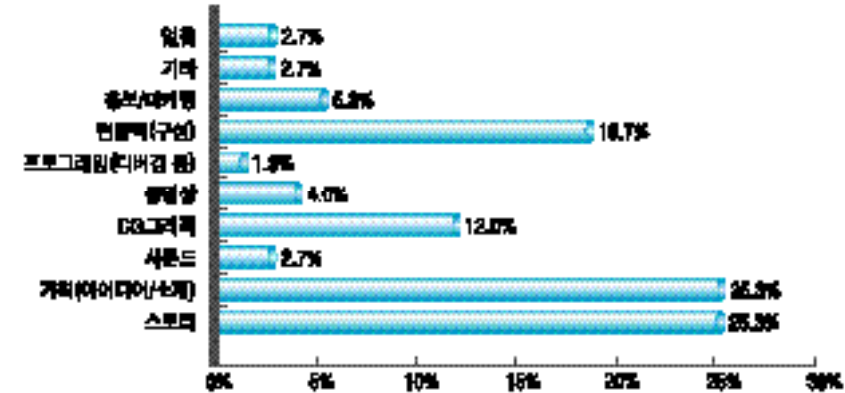




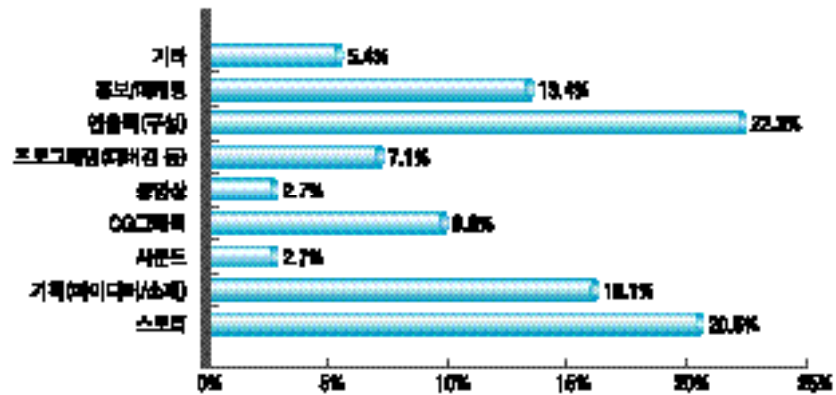
〈그림 2-2-3-23〉 온라인게임 이용자의 국내게임의 부족한 부분 (복수 선택)



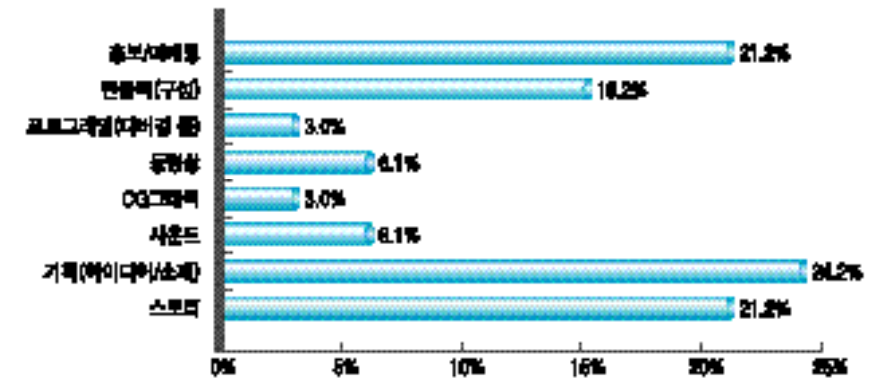
〈그림 2-2-3-26〉 비디오게임 이용자의 국내게임의 부족한 부분 (복수 선택)



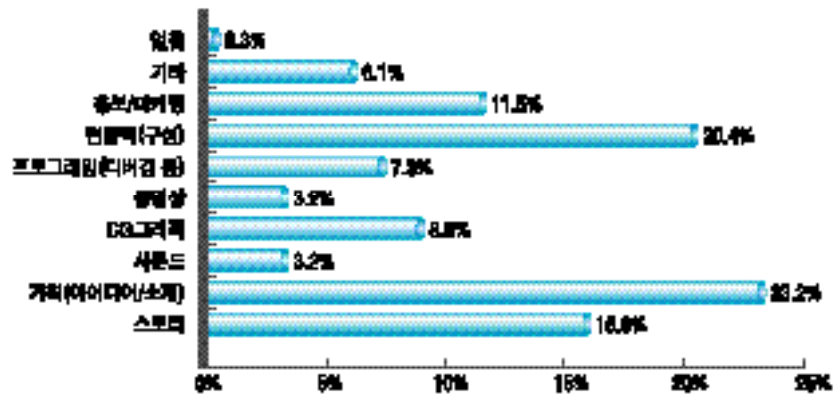
〈그림 2-2-3-24〉 모바일게임 이용자의 국내게임의 부족한 부분 (복수 선택)



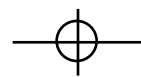
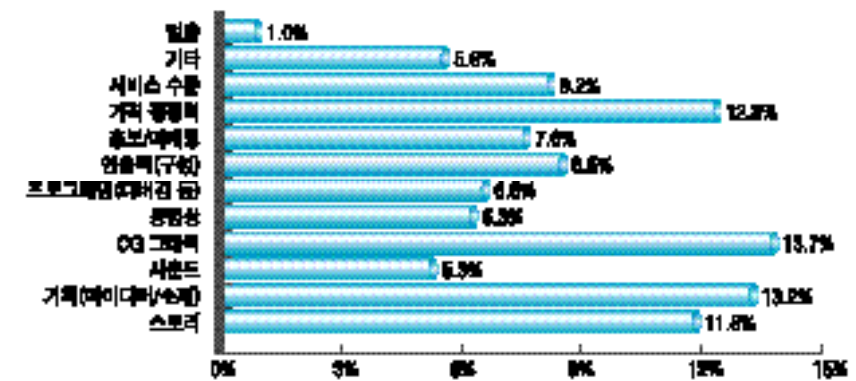
〈그림 2-2-3-27〉 아케이드게임 이용자의 국내게임의 부족한 부분 (복수 선택)

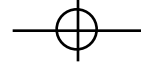


〈그림 2-2-3-25〉 PC게임 이용자의 국내게임의 부족한 부분 (복수 선택)

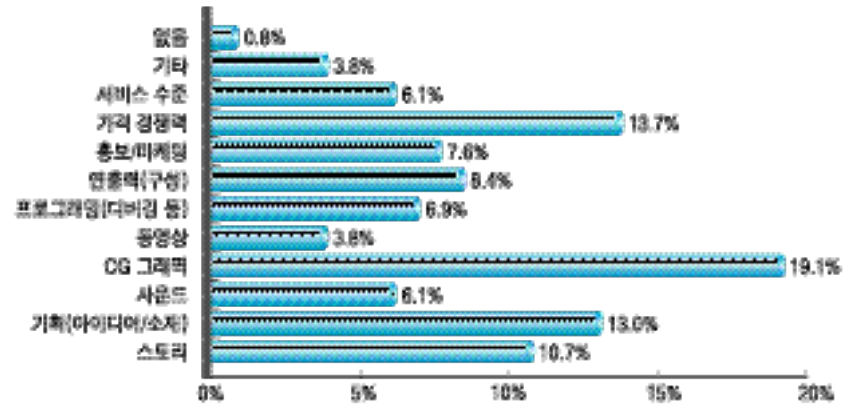


〈그림 2-2-3-28〉 온라인게임 이용자의 국내게임의 경쟁요인 (복수 선택)

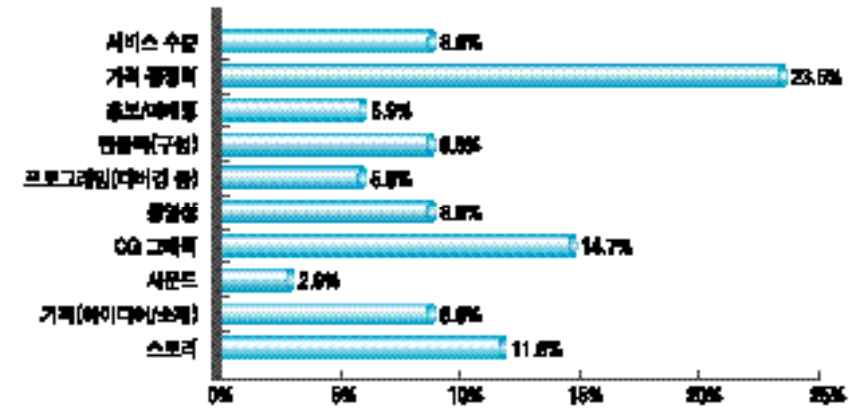




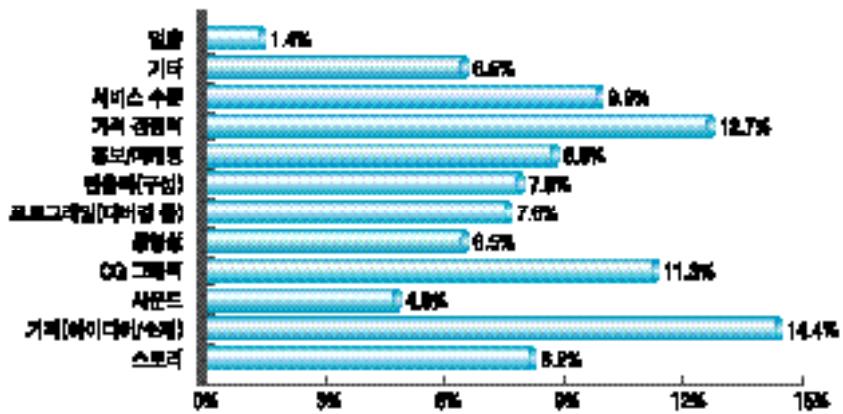
〈그림 2-2-3-29〉 모바일게임 이용자의 국내게임의 경쟁요인 (복수 선택)



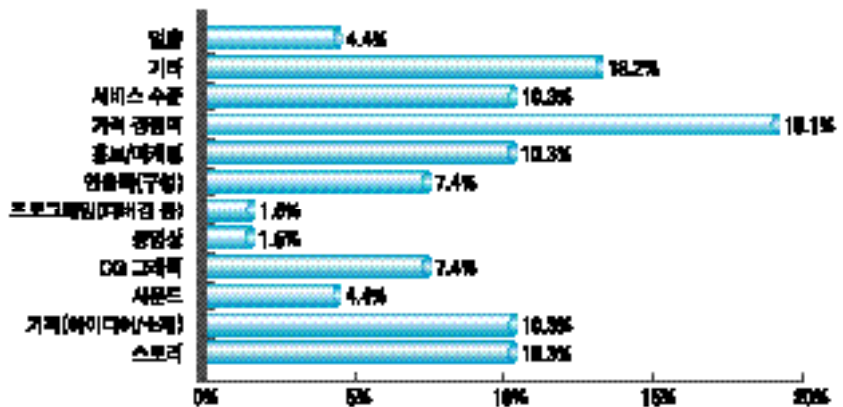
〈그림 2-2-3-32〉 아케이드게임 이용자의 국내게임의 경쟁요인 (복수 선택)



〈그림 2-2-3-30〉 PC게임 이용자의 국내게임의 경쟁요인 (복수 선택)



〈그림 2-2-3-31〉 비디오게임 이용자의 국내게임의 경쟁요인 (복수 선택)



토리' 등의 비율이 가장 높았다.

먼저 온라인게임 이용자의 경우는 'CG그래픽', '기획', '가격경쟁력', '스토리'의 순으로 나타났고, 모바일게임 이용자는 'CG그래픽', '가격경쟁력', '기획', '스토리'의 순이었다. PC게임 이용자는 '기획', '가격경쟁력', 'CG그래픽', 그리고 '서비스 수준'과 '홍보/마케팅'이 차례대로 높은 비율을 나타냈으며, 비디오게임 이용자의 경우에는 '가격경쟁력'이 가장 높고, 다음으로 '서비스수준', '홍보/마케팅', '기획', '스토리'가 모두 동일한 비율을 보였다. 아케이드게임 이용자에서는 '가격경쟁력'이 월등히 높은 비율을 차지했으며, 다음으로 'CG그래픽', '스토리'의 순이었다.

이용자가 유사한 견해를 보여주고 있는 반면, 비디오게임 이용자는 '다소 완화'의 의견에 높은 수치를 보였으며, 아케이드게임 이용자의 경우는 '강화(다소강화)', '매우강화'해야 한다는 의견을 약 76% 이상의 비율로 강하게 나타나고 있다.

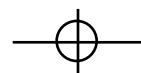
한편, 플랫폼별 게임 등급분류에 대한 견해에서 온라인게임 이용자와 모바일게임 이용자의 경우는 '엄격하게 시행해야 한다'는 의견이 가장 많았고, '등급분류 완화하되 사후관리는 강화, '현행대로 유지', '업체 자율심의로 넘겨야 한다'는 응답이 다음으로 이어졌다.

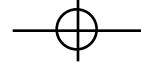
PC게임 이용자는 '등급분류 완화, 사후관리 강화'와 '엄격하게 시행'의 비율이 비슷한 수치로 높게 나타났으며, '업체 자율심의로 넘겨야', '현행대로 유지'의 순으로 응답하였다.

비디오게임 이용자는 '업체 자율심의로 넘겨야', '등급분류 완화, 사후관리 강화'가 동일하게 높은 비율로 나타났고, '엄격하게 시행'의 의견이 다음으로 많았다. 또한 '기타'의 의견이 높게 나타남으로써 뚜렷한 견해를 가지고 있지

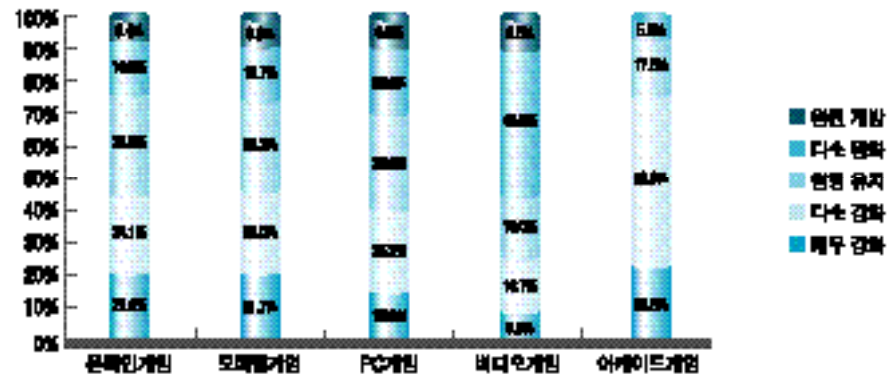
5. 게임 이용자별 게임등급분류에 대한 견해

18세 이용가 등급기준에 대해서는 전체적으로 '강화'의 응답률이 '현행 유지'나 '완화' 혹은 '개방' 보다 높게 나타났다. 이에 대하여 온라인게임 이용자, 모바일게임 이용자, PC게임

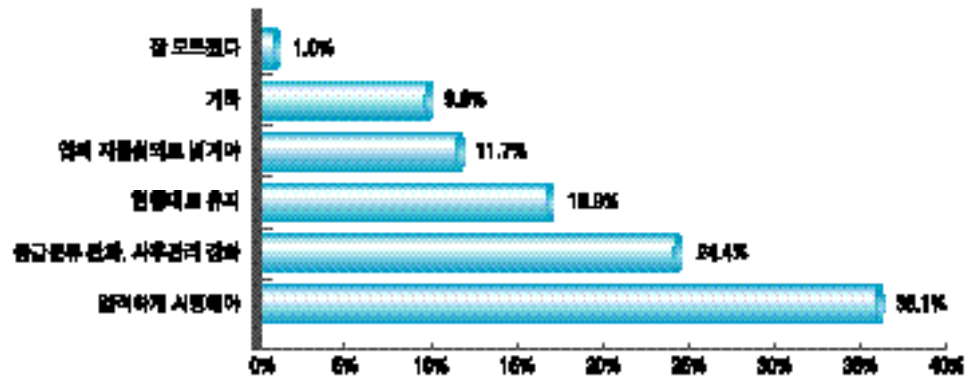




〈그림 2-2-3-33〉 게임 이용자별 18세 이용가 등급기준에 대한 견해



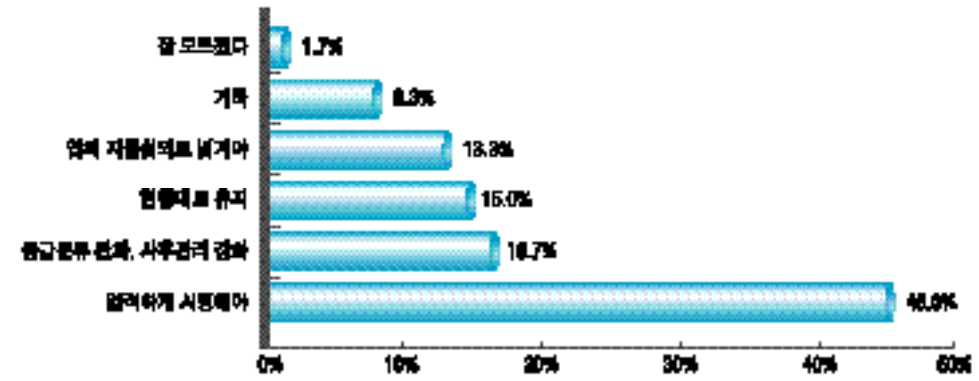
〈그림 2-2-3-34〉 온라인게임 이용자의 현재 게임 등급분류에 대한 견해



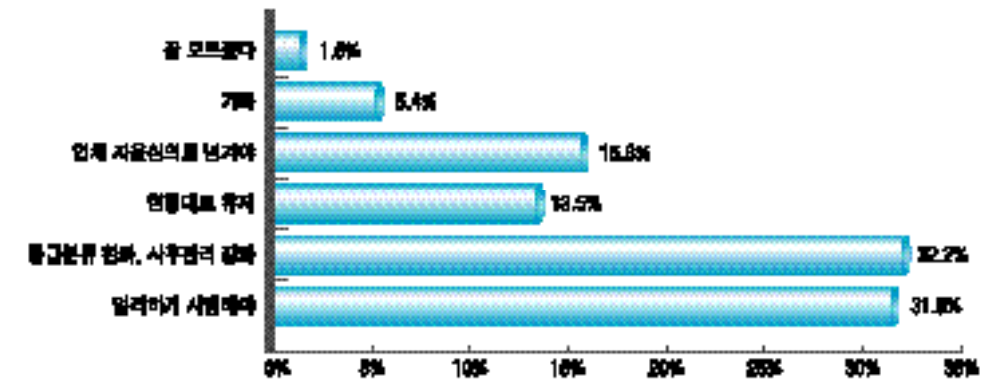
않은 경우도 많은 것으로 여겨진다.
아케이드게임 이용자의 경우는 '엄격하게 시행해야 한다'는 의견이 월등히 높게 나타나, 앞

서 성인등급심의에 대한 의견과 유사하게 보수적인 입장을 보여주고 있다.

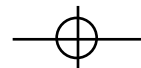
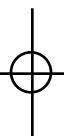
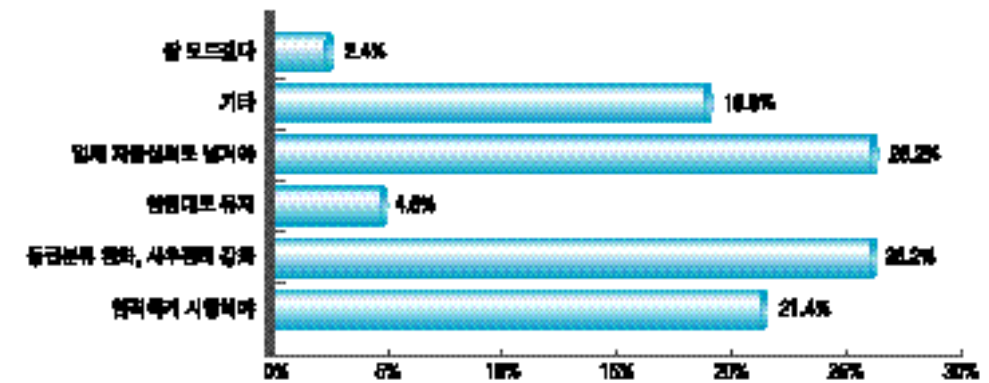
〈그림 2-2-3-35〉 모바일게임 이용자의 현재 게임 등급분류에 대한 견해

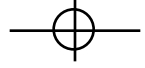


〈그림 2-2-3-36〉 PC게임 이용자의 현재 게임 등급분류에 대한 견해



〈그림 2-2-3-37〉 비디오게임 이용자의 현재 게임 등급분류에 대한 견해





이
용
자
동
향

〈그림 2-2-3-38〉 아케이드게임 이용자의 현재 게임 등급분류에 대한 견해

