

# 제2장 플랫폼별 사용자 동향

본 장에서는 게임플랫폼(온라인게임, 모바일 게임, PC게임, 비디오게임, 아케이드게임)별로 이용자의 특성과 게임이용실태를 알아본다. 게임플랫폼별 이용자는 전체 조사대상자 1,700명 중 현재 게임을 하고 있다고 응답한 집단에 대하여 '주로 이용하는 게임 분야'에서 나타난 1순위 응답을 기준으로 집단을 나누어 분석하였다. 물론 한 가지 이상의 게임분야를 중복적으

로 이용하는 경우도 있겠으나 실제 게임구입, 이용 빈도를 고려해 보았을 때 그 비중이 크지 않은 것으로 판단해 1순위만을 고려하였다. 이러한 결과 각 게임분야별 주 이용자 수는 온라인게임 634명, 휴대폰/모바일게임 62명, PC게임 142명, 비디오게임 30명, 아케이드게임 24명이다. 이를 기준으로 하여 게임분야별 이용실태를 살펴보면 다음과 같다.

## 제1절 게임 이용자별 게임이용 관련 생활 동향

### 1. 게임분야별 남녀 및 연령분포

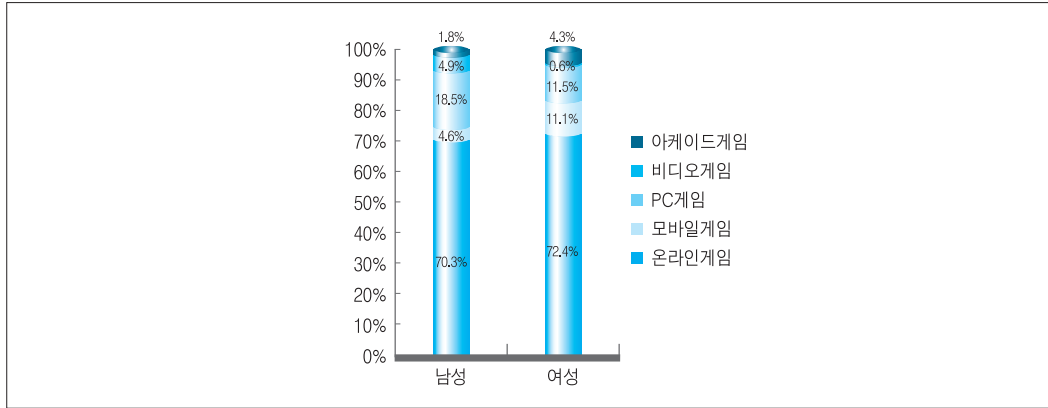
성별로 게임이용 구성(1순위)을 살펴보면, 남녀 모두 '온라인게임'의 비중이 각각 70.3%, 72.4%로 가장 높았으며, 전년 조사결과 대비 남성의 경우 '온라인게임'의 선호가 더욱 증가한 것으로 나타났다. 남성의 경우 여성에 비해 'PC게임'과 '비디오게임'의 선호비중이 각각 18.5%, 4.9%로 높은 반면 여성의 경우 '모바일게임'과 '아케이드게임' 선호 비중이 각각 11.1%, 4.3%로 남성에 비해 높은 것으로 나타났다.

한편 게임분야별로 성별구성을 살펴보면 '모바일게임'과 '아케이드게임'의 경우 여성이 각각 58.1%, 58.3%로 우세한 반면 사례수가 적어 일반화하기는 다소 어려우나 'PC게임'과 '비디

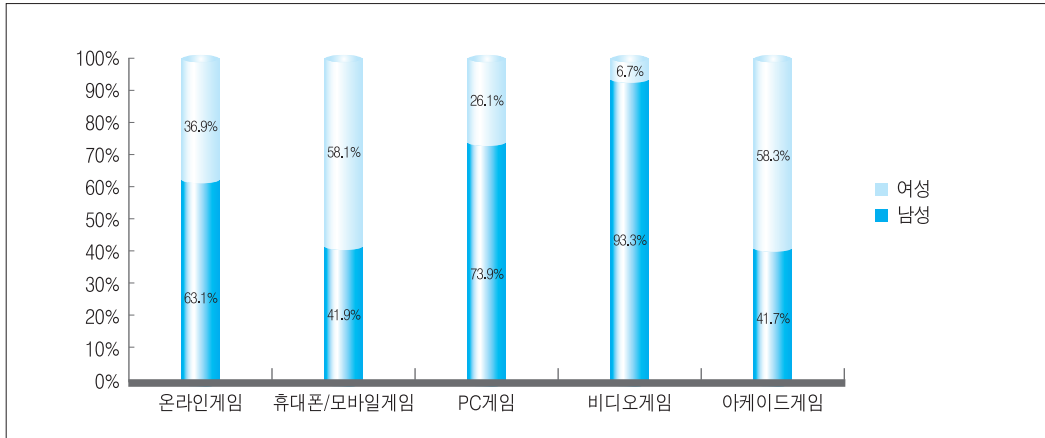
오게임'의 경우 남성이 73.9%, 93.3%로 월등히 우세해 성별에 따라 선호 플랫폼이 다르게 나타나는 것을 알 수 있다.

각 게임분야별 이용자의 연령분포를 살펴보면 '온라인게임'의 경우 모든 연령층이 비교적 고르게 나타나는 가운데 30세를 기점으로 연령이 높아질수록 비중이 낮아지는 경향이 있다. '모바일게임'과 '비디오게임'의 경우 이용자 중 '20~24세'의 비중이 각각 25.8%, 26.7%로 현저히 높았고, 'PC게임'의 경우 '25~29세', '30~34세'의 90년대 초반에 PC게임을 처음 접했던 연령층의 선호가 두드러졌다. '아케이드게임'의 경우는 '9~14세'의 저 연령층과 '20~24세'의 비중이 각각 33.3%, 29.2%로 높았다.

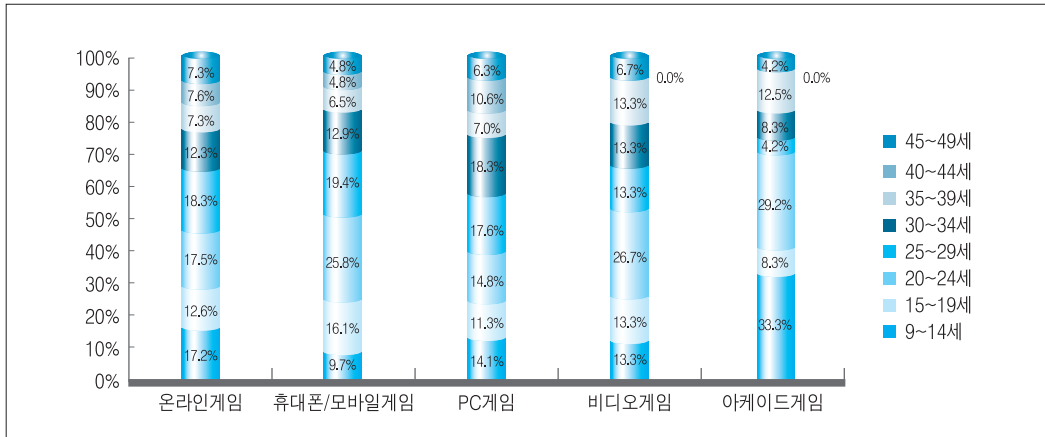
〈그림 2-2-1-01〉 성별 게이미용자 구성(1순위)



〈그림 2-2-1-02〉 게이미용자별 성별 구성(1순위)



〈그림 2-2-1-03〉 게임분야별 연령분포(1순위)



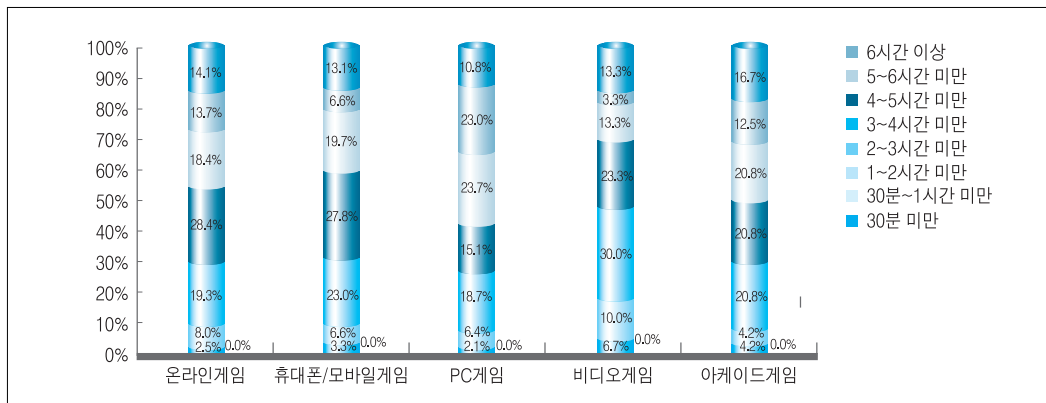
## 2. 여가시간 활용 방식

게임이용자별 여가생활에 관한 사항을 비교해 본 결과 우선 하루 평균 여가시간은 이용자별로 차이가 나타났다. 온라인게임 이용자와 모바일게임 이용자의 주중 하루 평균 여가시간은 '3~4시간'의 비중이 각각 28.4%, 27.8%로 가장 높았던 반면 PC게임 이용자의 경우 '4~5시간 미만'과 '5~6시간 미만'의 비중이 23.7%, 23.0%로 가장 높아 전반적으로 PC게임이용자의 주중 여가시간이 가장 긴 것으로 나타났다. 비디오게임이용자의 경우 '2~3시간 미만'의

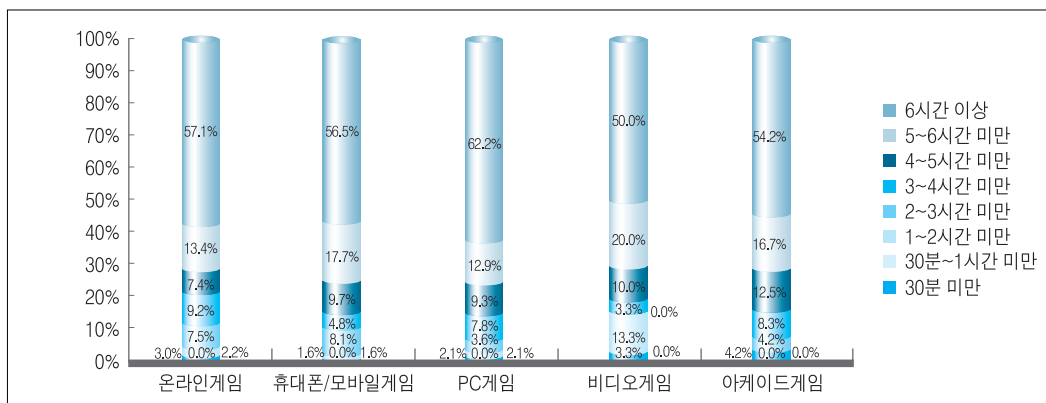
응답비중이 30.0%로 가장 높았으며, 아케이드게임이용자는 '2~3시간 미만', '3~4시간 미만', '4~5시간 미만'의 비중이 각각 20.8%로 조사되어 여가시간 분포가 비교적 고르게 분포하는 것으로 나타났으며, 주중 평균 여가시간이 '4시간 이상'인 경우가 50%로 PC게임 이용자 다음으로 여가시간이 많았다.

주말 평균 여가시간 역시 PC게임이용자가 전반적으로 가장 긴 것으로 나타났는데, '6시간 이상'의 경우가 62.2%나 되었다. 또한 비디오게임이용자의 경우가 주중 평균 여가시간과 마찬가지로 주말 평균 여가시간도 가장 짧았다.

〈그림 2-2-1-04〉 게임이용자별 주중 하루 평균 여가시간



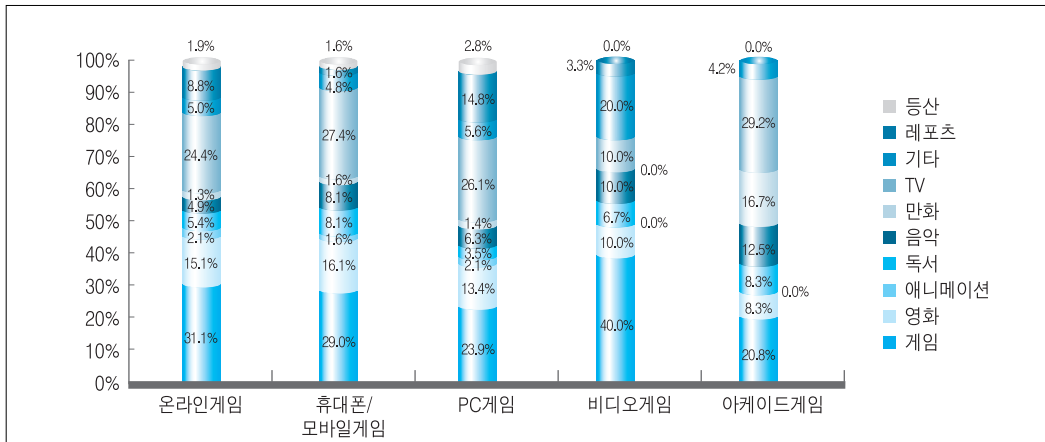
〈그림 2-2-1-05〉 게임이용자별 주말 하루 평균 여가시간



다음으로 여가시간에 주로 하는 활동을 조사한 결과 PC게임, 아케이드게임이용자를 제외한 나머지 게임이용자의 경우에는 '게임'의 비중이 가장 높았다. 온라인게임이용자의 경우에는 31.1%가 여가시간에 '게임'을 주로 이용한다고 응답하였고, 'TV'를 시청한다는 응답이 24.4%로 그 뒤를 잇고 있다. 모바일게임이용자의 경우는 29.0%가 '게임'을 주로 하고 있으며, 'TV시청'이 27.4%로 근소한 차를 보이고 있다. PC게임이용자의 경우는 'TV시청'이 26.1%로 가

장 많았고, 다음이 '게임', '레포츠'의 순으로 각각 23.9%, 14.8%의 응답비율을 보이고 있다. PC게임이용자의 여가활동이 보다 다양하게 나타나는 이유는 PC게임 주이용자의 연령이 20대 후반에서 30대 중반에 걸쳐 있기 때문으로 풀이된다. 비디오게임이용자의 경우 여가시간에 주로 '게임'을 이용한다는 응답이 40.0%로 가장 많았으며, 아케이드게임이용자의 경우 'TV(29.2%)', '게임(20.8%)', '만화(16.7%)'의 순으로 응답비중이 높았다.

〈그림 2-2-1-06〉 게임이용자별 여가시간에 즐겨하는 문화콘텐츠 관련 활동



한편 여가활동 중 극장, 노래방, 비디오방, 전시회, 독서, 여행, 야외스포츠 등 아날로그 문화활동이 차지하는 비중이 얼마나 되는지를 조사한 결과 5%미만에 해당하는 소수의 응답만이 '80%초과' 되는 것으로 나타났다. 특히 모바일 게임이용자를 제외한 나머지 게임이용자들의 경우 아날로그 문화활동이 여가시간 중 차지하는 비중이 '10%이하'라는 응답이 가장 많았다. 반면 게임, 인터넷 영화, 인터넷 음악 다운로드, 개인블로그 꾸미기, 온라인 동호회 활동 등 온라인과 관련된 디지털 문화활동의 비중은 아날

로그 문화활동에 비해 다소 그 비중이 높은 것으로 조사되었다.

전년 대비 여가활동 중 아날로그 활동과 디지털 활동이 시간과 비용을 고려했을 때 변화가 있었는지를 조사한 결과 우선 이용시간면에서 게임이용자별로 다소 차이가 나타났다. 우선 온라인게임이용자의 경우 아날로그 문화활동이 전년 대비 '변화없다'는 응답이 45.6%로 가장 많았고 '감소했다'는 응답이 27.6%로 '증가했다'는 응답 26.8%에 비해 0.8% 많았다. 모바일 게임이용자 역시 '변화없다'는 응답이 35.5%로

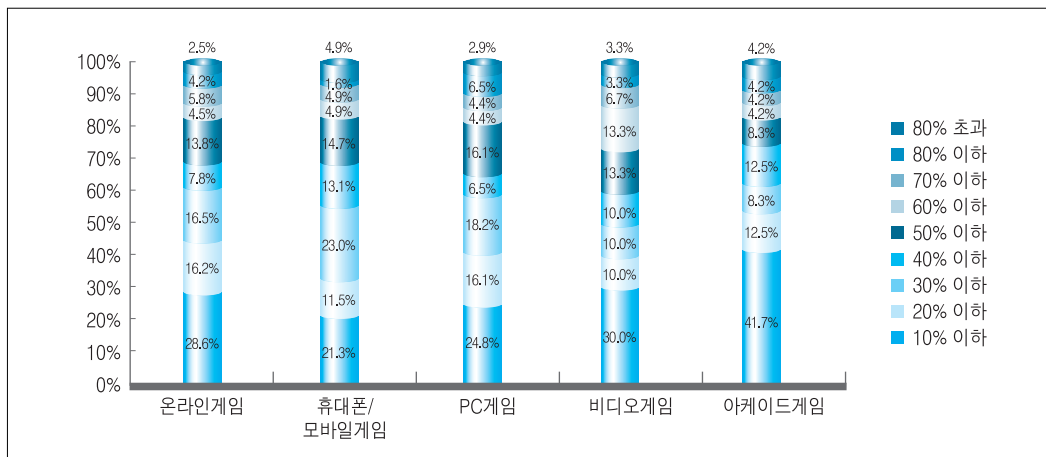
가장 많았으나 '감소했다'는 응답이 '증가했다'는 응답보다 3.3%가량 많았다. PC게임과 비디오게임이용자의 경우에는 '감소했다'는 응답이 각각 38.0%, 36.7%로 가장 많았던 반면 아케이드게임이용자는 오히려 '증가했다'는 응답이 41.7%로 가장 많았다.

그러나 비용면에서는 또 다른 응답경향이 나타났는데 온라인게임이용자의 경우는 '변화없다'는 응답이 47.9%로 가장 많은 가운데 오히려 '증가했다'는 응답이 31.1%로 '감소했다'는 응답 21.0%에 비해 10%가량 많아 이용시간은 감소한 경향이 있으나 오히려 비용은 늘어난 것으로 나타났다. 모바일게임이용자 역시 마찬가지로 비용면에서 '변화없다'는 응답이 41.9%로 가장 많았으나 역시 '증가했다'는 응답이 33.9%로 '감소했다'는 응답 24.2%에 비해 9.7% 많아 이용시간은 감소한 반면 비용은 증가한 것으로 나타났다. PC게임이용자의 경우는 아날로그 문화활동의 이용시간은 전반적으로

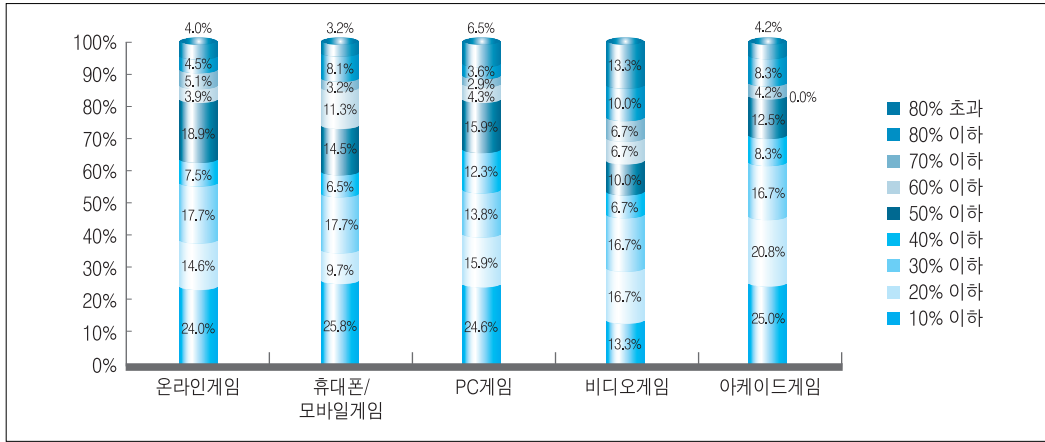
감소한 반면 비용은 변화없거나 오히려 증가한 것으로 나타났으며, 비디오게임이용자는 비용이 '감소했다'는 응답이 46.7%로 시간과 비용 모두 감소한 것으로 조사되었다. 아케이드게임 이용자는 비용이 '감소했다'는 응답이 41.7%로 아날로그 문화활동의 이용시간은 증가한 반면 비용은 오히려 감소했다는 응답이 많았다.

디지털 문화활동의 경우 전년대비 이용시간과 비용 모두 '증가했다'는 응답이 우세한 경향을 보이고 있다. 온라인게임, 모바일게임, PC게임이용자의 경우 시간과 비용 모두 '변화없다'는 응답이 가장 많고 '감소했다'는 응답보다는 '증가했다'는 응답비중이 다소 높았고, 비디오게임이용자의 경우는 시간과 비용 모두 '증가했다'는 비중이 높았던 반면 아케이드게임이용자의 경우만 반대로 이용시간은 감소한 반면 비용은 늘었다는 응답이 다소 많아 차이를 보이고 있다.

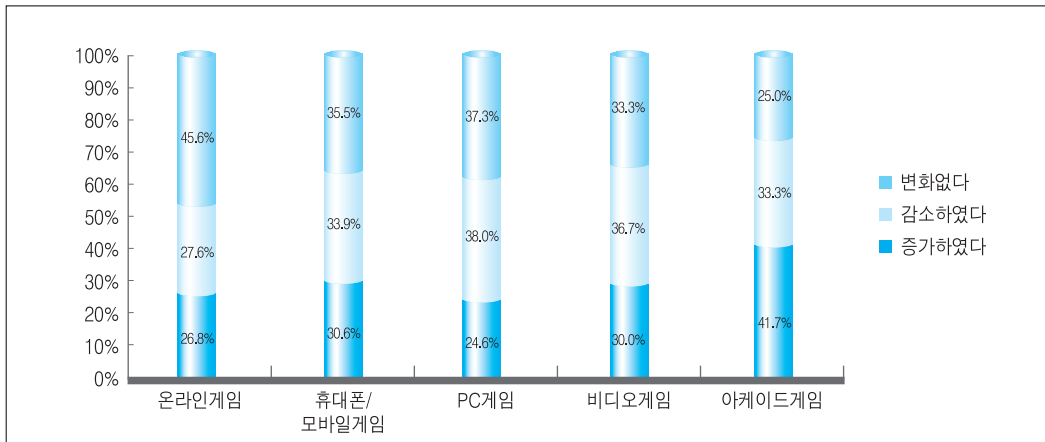
〈그림 2-2-1-07〉 게임이용자별 여가시간 중 아날로그 문화활동이 차지하는 비중



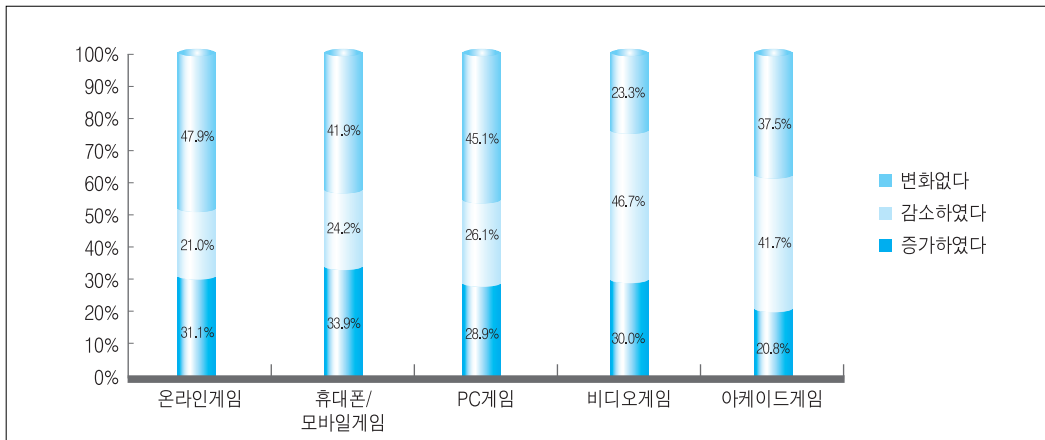
〈그림 2-2-1-08〉 게임이용자별 여가시간 중 디지털 문화활동이 차지하는 비중



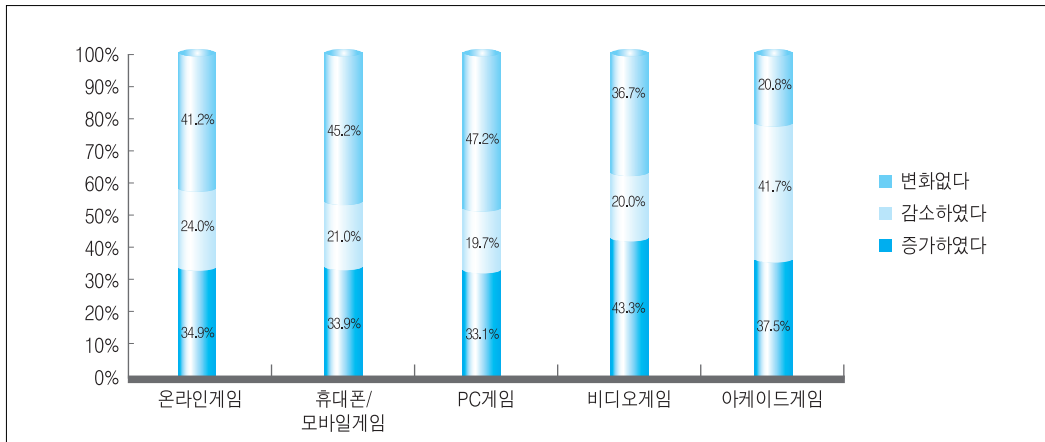
〈그림 2-2-1-09〉 게임이용자별 아날로그 여가활동 시간변화



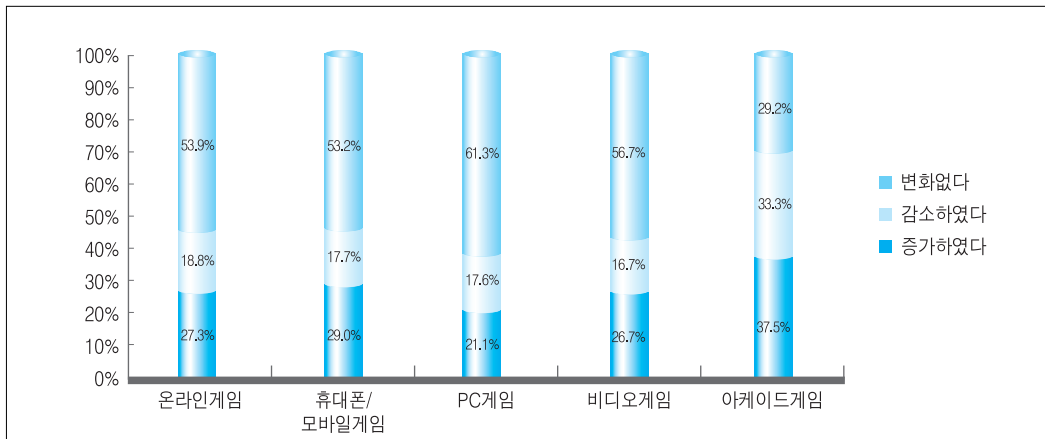
〈그림 2-2-1-10〉 게임이용자별 아날로그 여가활동 비용변화



〈그림 2-2-1-11〉 게임이용자별 디지털 여가활동 시간변화



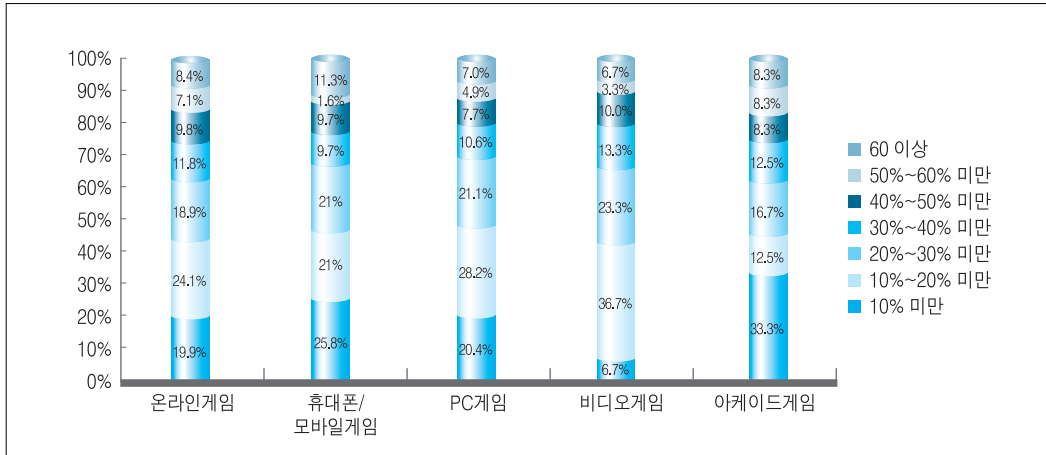
〈그림 2-2-1-12〉 게임이용자별 디지털 여가활동 비용변화



게임이용자별로 여가활동 중 게임비중을 비교해 보면 온라인게임이용자의 경우 '10~20% 미만'이라는 응답비중이 24.1%로 가장 높았고, 다음은 '10%미만'이 19.9%, '20~30%미만' 18.9%의 순이었다. 모바일게임이용자는 '10% 미만'의 응답비중이 25.8%로 가장 높고, '10~20%미만', '20~30%미만'이 각각 21.0%였으며, 여가시간이 가장 길었던 PC게임이용자의 경우 '10~20%미만' 28.2%, '20~30%미

만' 21.1%, '10%미만'이 20.4%의 응답비율을 보여 게임비중이 '30%미만'이라는 응답이 타 게임이용자들에 비해 가장 많았다. 비디오게임 이용자는 '10~20% 미만'의 응답비중이 36.7%로 현저히 높았고, 다음은 '20~30%미만' 23.3%, '30~40%미만' 13.3%의 순이었다. 아케이드게임이용자는 '10%미만'의 응답비중이 33.3%로 가장 높았다.

〈그림 2-2-1-13〉 게임이용자별 여가활동 중 게임비중

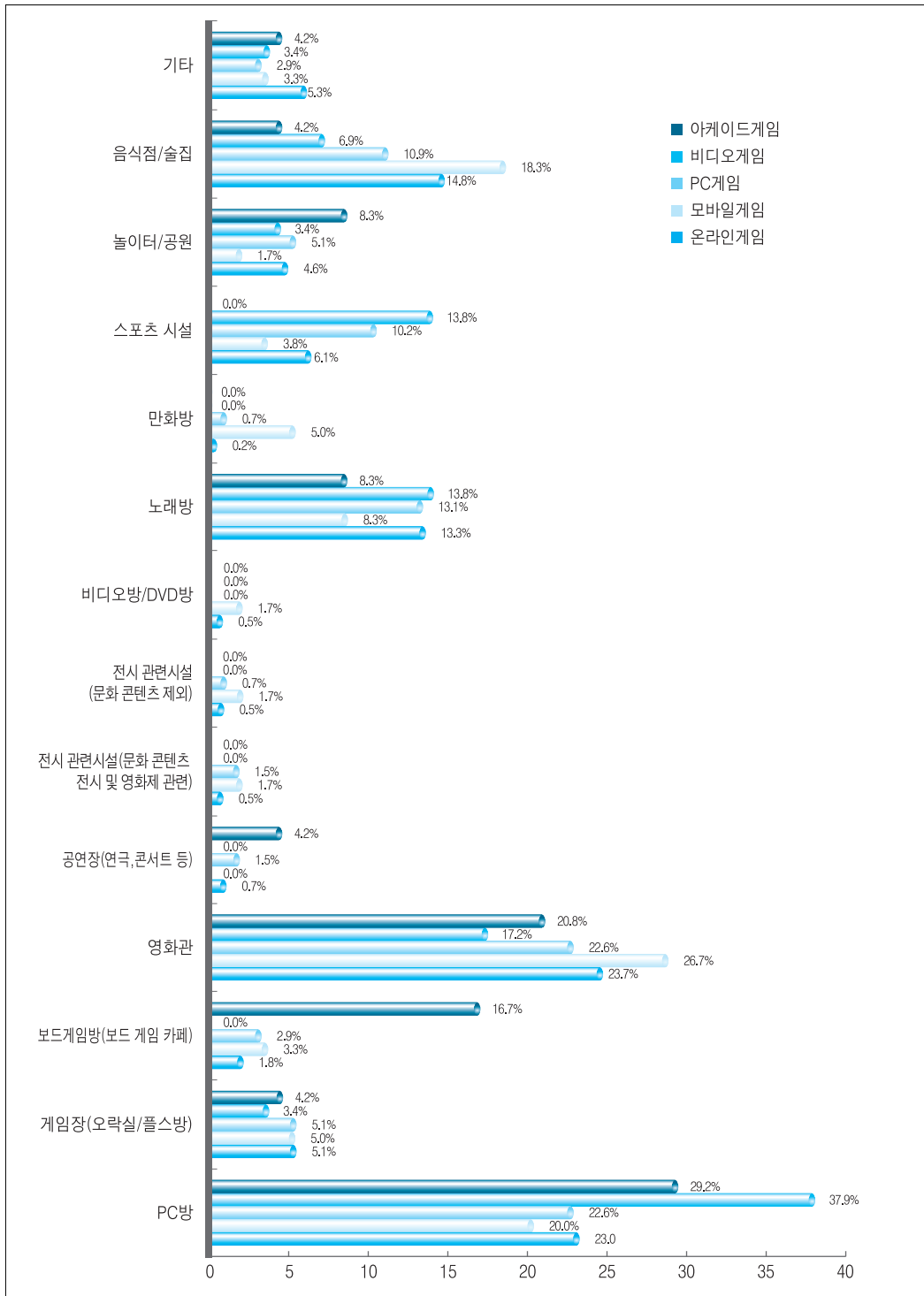


게임이용자별로 여가를 보내는 주요 장소를 파악하기 위해 ‘친구(동료)들과 주로 가는 장소가 어디인지(2개 선택)’를 조사한 결과 우선 1순위는 온라인게임이용자의 경우 ‘영화관(23.7%)’, ‘PC방(23.0%)’, ‘음식점/술집(14.8%)’의 순으로 나타났다. 모바일게임이용자 역시 ‘영화관’의 응답비중이 26.7%로 가장 높았고, 다음으로 ‘PC방’ 20.0%, ‘음식점/술집’ 18.3%의 순이었다. PC게임이용자는 ‘PC방’과 ‘영화관’의 응답비중이 각각 22.6%로 가장 높았다. 비디오게임이용자의 경우는 ‘PC방’의 응답비중이 37.9%로 현저히 높았으며, 아케이드게임이용자 역시 ‘PC방’의 응답비중이 29.2%로 높은 가운데, ‘보드 게임방’이라고 응답한 경우가 16.7%로 다른 이용자들에 비해 많았다. 편차는 다소 있으나 게임이용자들의 경우 친구들과 주로 어울려가는 장소에 대한 응답 1순위와 2순위를 합해 보면 온라인게임이용자와

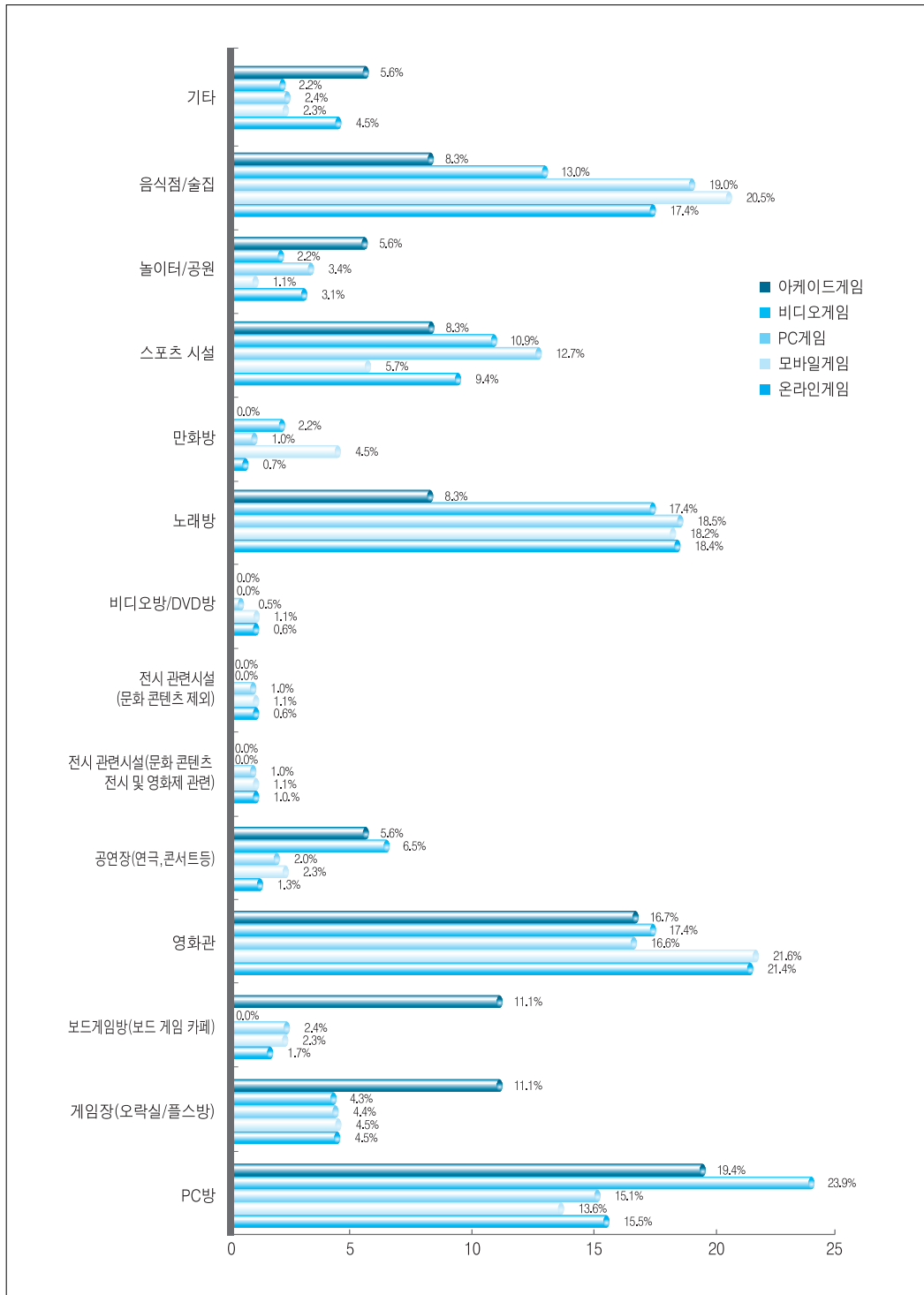
모바일게임이용자가 유사한 응답유형을 보이고 있는데, 이들 모두 ‘영화관’의 응답비중이 각각 21.4%, 21.6%로 가장 높고, 다음으로는 온라인게임이용자의 경우 ‘노래방’의 응답비중이 각각 18.4%로 다음 순을 잇고 있고, 모바일게임이용자는 ‘음식점/술집’이 20.5%, 다음으로 ‘노래방’이 18.2%인 것으로 조사되었다. PC게임이용자의 경우는 ‘음식점/술집’이라는 응답이 19.0%로 가장 많았고, ‘노래방’이 18.5%로 다음 순이었다. 비디오게임이용자는 ‘PC방’의 응답비중이 23.9%로 가장 높았고, 다음은 ‘노래방’, ‘영화관’이 각각 17.4%의 응답비율을 보였다. 아케이드게임이용자 역시 친구들과 즐거가는 장소는 ‘PC방’이라는 응답이 19.4%로 가장 많았고, 다음은 ‘영화관’ 16.7%, ‘게임장(오락실/플스방)’, ‘보드 게임방(보드 게임 카페)’도 각각 11.1%로 타 게임이용자에 비해 높은 비중을 보이고 있다.



〈그림 2-2-1-14〉 게임이용자별 친구들과 주로 가는 장소(1순위)



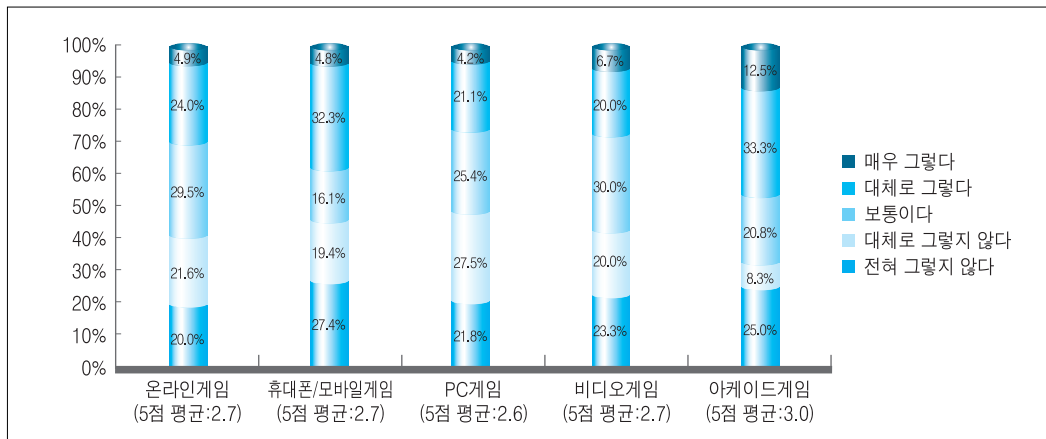
〈그림 2-2-1-15〉 게임이용자별 친구들과 주로 가는 장소(1+2순위)



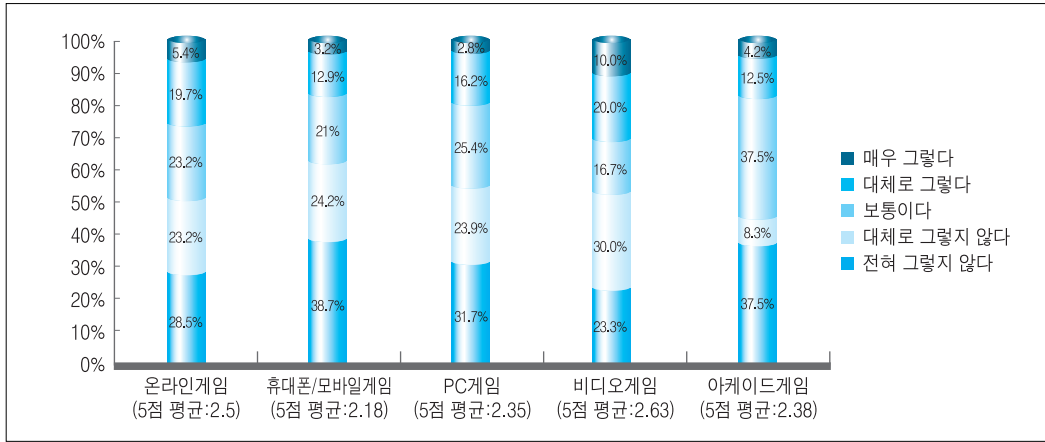
게임과 다른 문화콘텐츠 관련 활동 간의 관계를 알아보기 위해 게임을 하게 되면서 영화, 음악, TV, 독서활동에 변화 여부를 조사하였다. 각 응답은 '전혀 그렇지 않다' 1점 ~ '매우 그렇다' 5점으로 5점 척도로 구성되어 5점에 가까울수록 게임을 하게 되면서 다른 문화콘텐츠 활동 빈도가 줄어들었음을 의미한다. 영화와 음악의 경우 모든 게임이용자 평균이 3점 이하로 거의 영향이 없는 것으로 나타났다. 특히 영화의 경우 PC게임이용자의 경우가 평균 2.6점, '전혀 그렇지 않다'와 '대체로 그렇지 않다'를 합해 절반에 가까운 49.3%로 가장 영향 정도가 적은 것으로 나타났으며, 음악은 모바일게임이용자의 경우가 5점 평균 2.18점, 그렇지 않다는

응답이 62.9%로 가장 영향 정도가 적은 것으로 조사되었다. 이용자별로는 아케이드게임이용자가 게임을 하면서 다른 문화활동 빈도변화에 있어 가장 영향정도가 큰 것으로 나타났다. 게임을 하면서 활동빈도가 전체적으로 가장 많이 줄어든 분야는 독서였으며, 다음은 TV시청이었다. 게임을 하면서 TV시청빈도가 가장 많이 줄어든 집단은 비디오게임이용자로 5점 평균 3.27이었으며, 아케이드게임이용자의 경우에는 독서 빈도가 줄었다는 항목의 5점 평균이 3.83이나 되었다. 전반적으로 아케이드게임이용자의 경우가 게임을 하게 되면서 다른 문화콘텐츠 관련활동 빈도가 가장 많이 줄어 든 것으로 나타났다.

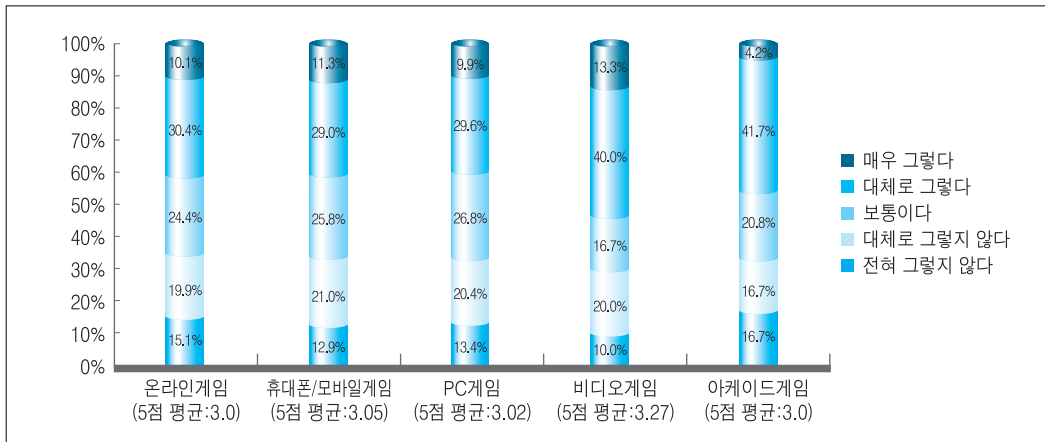
〈그림 2-2-1-16〉 게임을 하게 되면서 영화를 보는 빈도가 줄었다



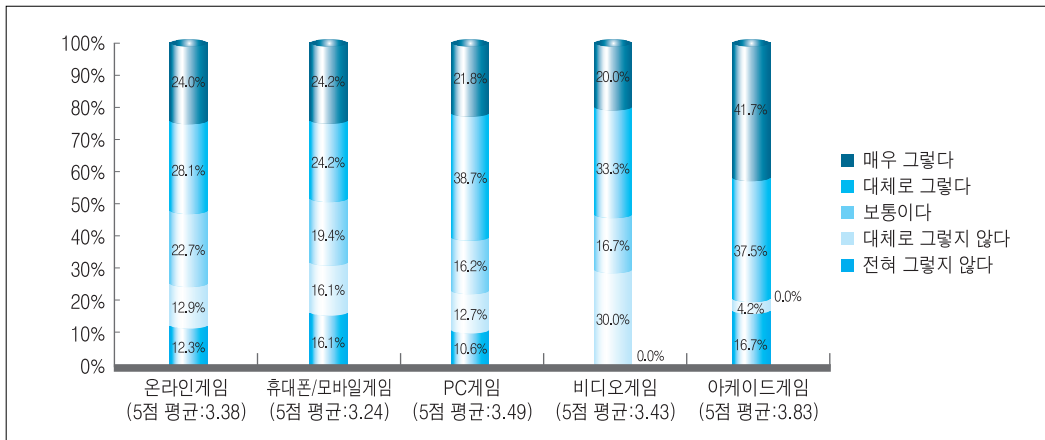
〈그림 2-2-1-17〉 게임을 하게 되면서 음악을 듣는 빈도가 줄었다



〈그림 2-2-1-18〉 게임을 하면서 TV보는 빈도가 줄었다



〈그림 2-2-1-19〉 게임을 하면서 독서하는 빈도가 줄었다



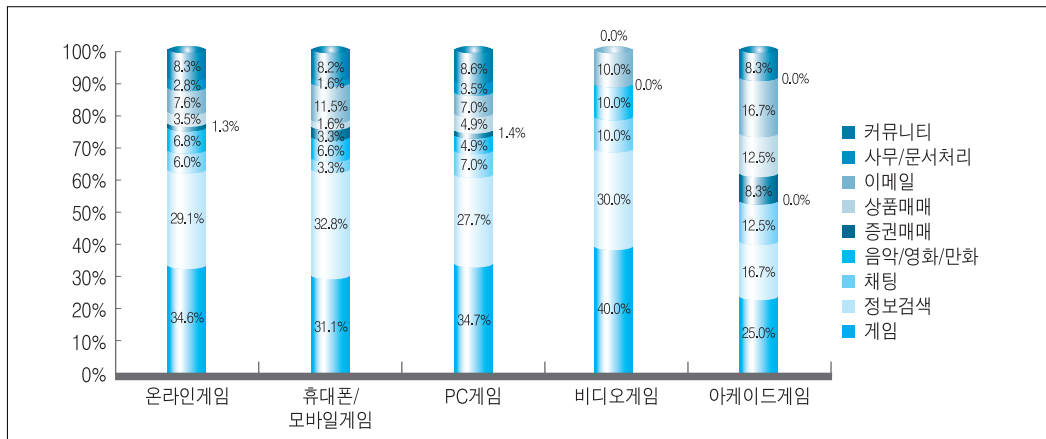
### 3. 컴퓨터 및 PC방 이용 실태

게임이용자별로 컴퓨터 이용목적은 조사한 결과 2005년 조사결과와 마찬가지로 전반적으로 '게임'이 가장 우세한 가운데, 모바일게임이용자의 경우만 '정보검색'의 비중이 32.8%로 가장 높았고, 비디오게임이용자의 경우가 타 게임이용자에 비해 '음악/영화/만화'의 비중이 상대적으로 높았다.

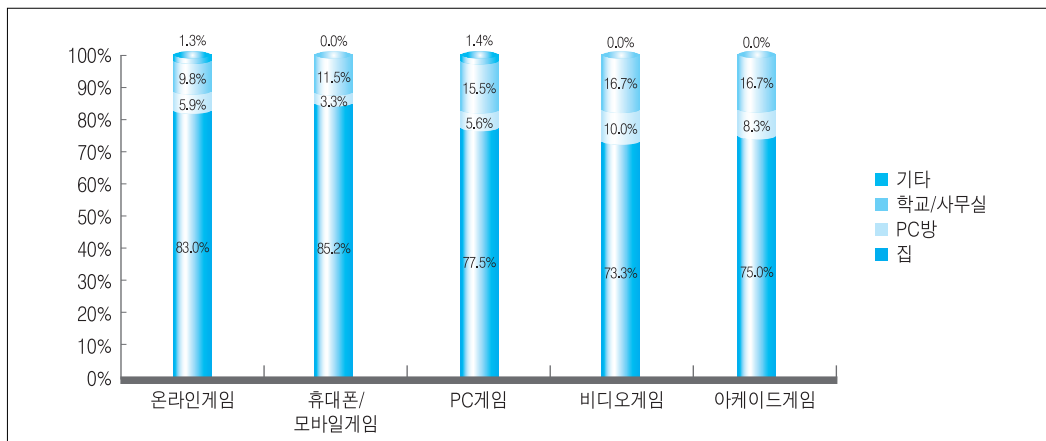
게임이용자별로 인터넷 주 이용장소가 어디 인지를 비교해 보면 전반적으로 '집'의 응답비

중이 현저히 높다. 그러나 응답 비율면에서는 전년 조사결과에 비해 다소 '집'의 비율이 줄어 들었는데, 2005년의 경우 '집'의 응답비중이 90%대에 달한 반면 올해 조사결과 'PC방'과 '학교/사무실'의 응답비중이 다소 늘면서 '집'의 비중이 다소 감소한 경향을 보이고 있다. 특히 비디오게임이용자와 아케이드게임이용자의 경우 '학교/사무실'이라는 응답비중이 각각 16.7%로 타 게임이용자들에 비해 높은 것으로 조사되었다.

〈그림 2-2-1-20〉 게임 이용자별 컴퓨터 이용목적(1순위)



〈그림 2-2-1-21〉 게임이용자별 인터넷 주 이용 장소



게임이용자별 PC방 이용여부를 살펴보면 작년 조사결과와 유사한 분포를 보이고 있다. PC 게임이용자와 모바일게임이용자가 PC방을 이용한다고 응답한 경우가 각각 33.8%, 33.9%로 가장 적었고, 비디오게임이용자의 경우 53.3%가 PC방을 이용하고 있다고 응답해 가장 이용자 비중이 높은 것으로 나타났다.

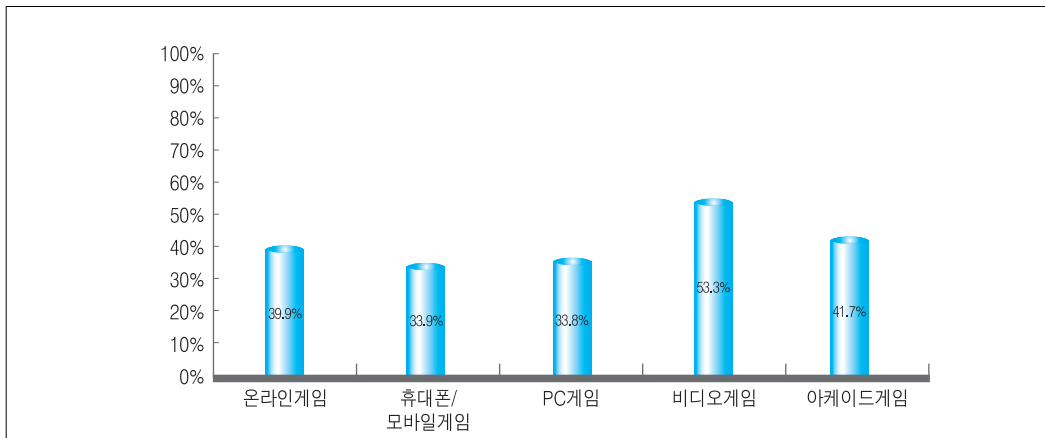
한편, 게임이용자별로 PC방을 이용하는 이유를 비교해 보면 전반적으로 '친구/동료들과 어울리기 위해서'라는 응답이 가장 많았다. 특히 PC방을 가장 적게 이용하는 집단중 하나인 모바일게임이용자의 경우 '친구/동료들과 어울리기 위해서'라는 응답이 76.2%로 현저히 많았다. 비디오게임이용자와 아케이드게임이용자의 경우에는 다른 게임 이용자들에 비해 'PC시설이 좋아서'라는 응답이 많았다. 전반적으로 가정 내 PC보급률이 높아지면서 PC방을 이용하는 주 이유가 또래 친구들과 어울리기 위해서

로 집중되는 경향이 있다. 특히 저연령층의 경우 PC방 환경과 PC이용 주 연령층이 20대가 되면서 오히려 가정 내에서 PC를 사용하게 하는 경향이 늘어 '집에서는 사용을 못하게 해서'라는 응답은 점차 줄어들고 있는 추세이다.

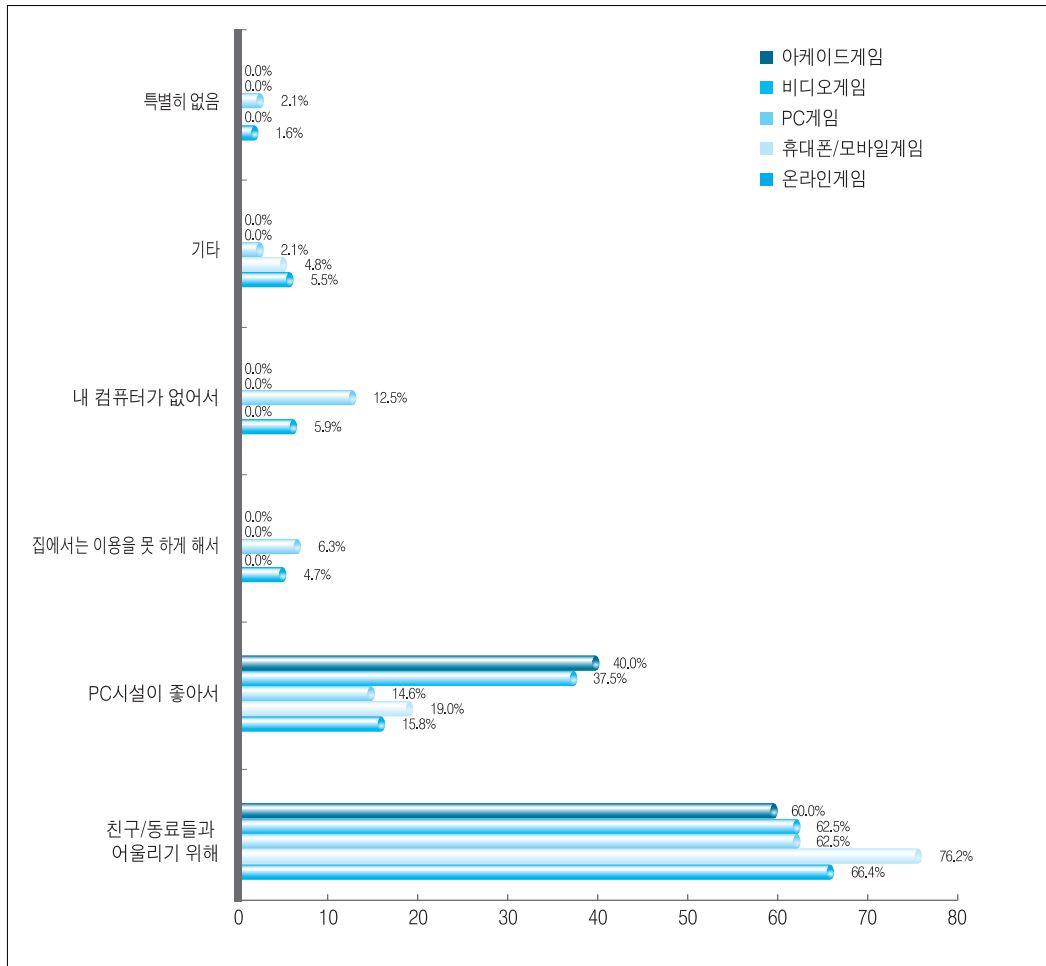
게임이용자별로 한달 평균 PC방 이용빈도 조사결과를 비교해보면 비디오게임이용자, PC게임이용자, 온라인게임이용자, 모바일게임이용자, 아케이드게임이용자의 순으로 이용빈도가 높은 것으로 나타났다.

한편 게임이용자별로 PC방 1회 방문시 이용시간을 비교해 보면 PC게임이용자의 경우가 1회 평균 3.1시간을 이용하는 것으로 나타나 가장 방문시간이 길었으며, 온라인게임이용자와 비디오게임이용자가 각각 2.8시간, 모바일게임이용자 2.4시간, 아케이드게임이용자 2.2시간의 순이었다.

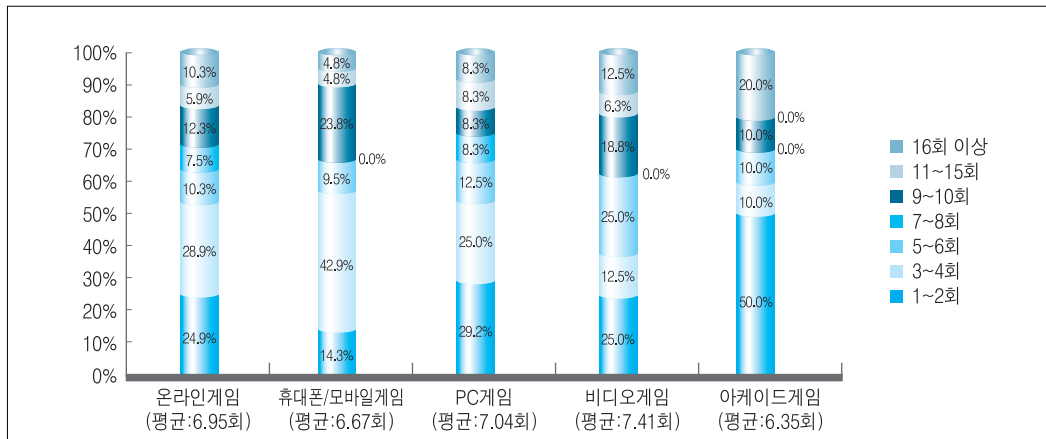
〈그림 2-2-1-22〉 게임이용자별 PC방 이용 비중



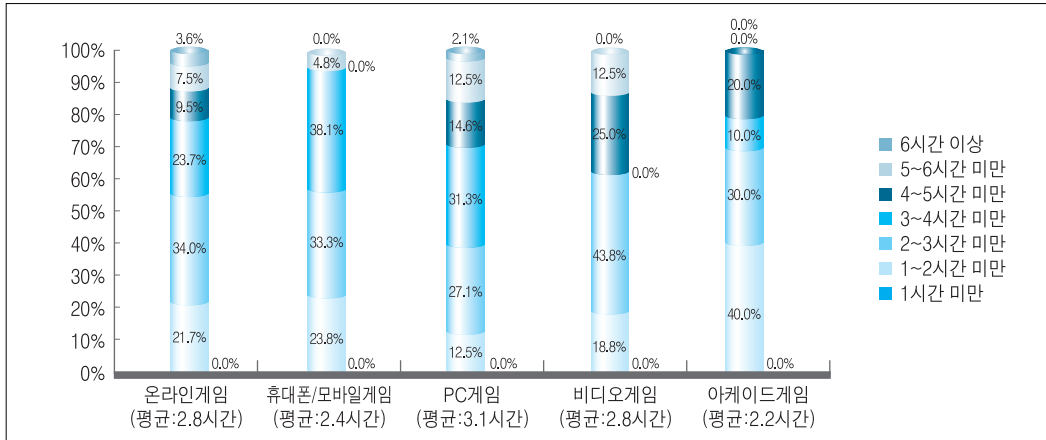
〈그림 2-2-1-23〉 게임이용자별 PC방을 이용하는 이유



〈그림 2-2-1-24〉 게임이용자별 PC방 한달 이용 빈도



〈그림 2-2-1-25〉 게임이용자별 PC방 1회 방문 시 이용 시간



## 제2절 게임이용자별 게임이용 실태

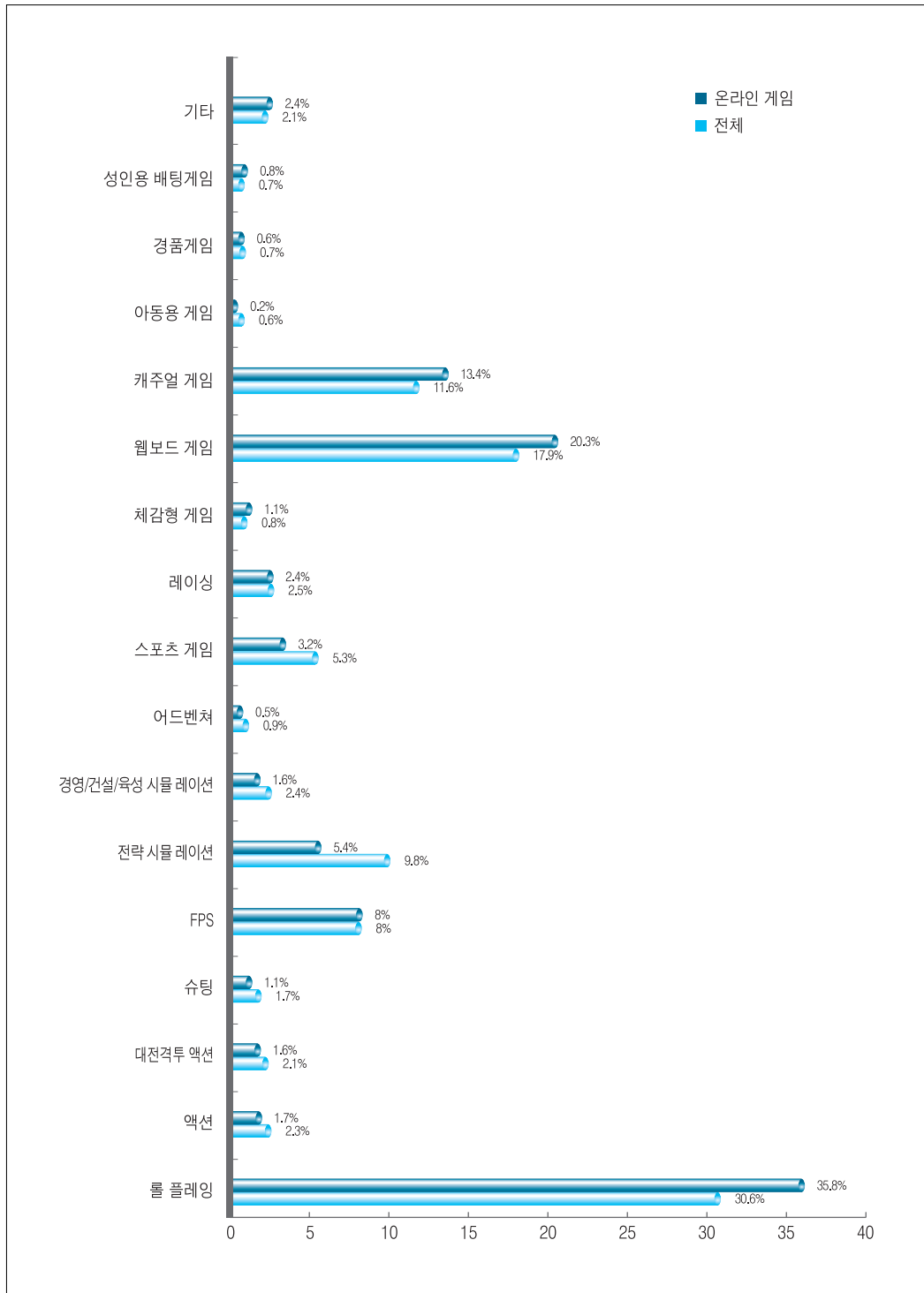
### 1. 게임이용자별 선호 게임장르

선호 플랫폼과 선호 장르 간의 상관관계를 알아보기 위해 교차표를 구성하였다. 선호장르에 대한 응답형태가 복수응답이었다는 것을 감안하여 선호 플랫폼별 선호장르에 대한 상관관계를 살펴보려면 각 값을 직접 비교하는 것 보다 전체 선호 평균값과 해당 플랫폼 선호자의 응답 비율을 비교해보는 것이 더 타당할 것이다. 이렇게 전체 평균값과 비교해 보면, ‘온라인게임’을 선호하는 사람의 경우 ‘롤플레이게임’, ‘웹보드게임’을 선호하는 경향이 높으며, ‘모바일 게임’ 이용자의 경우 ‘캐주얼게임’, ‘웹보드게

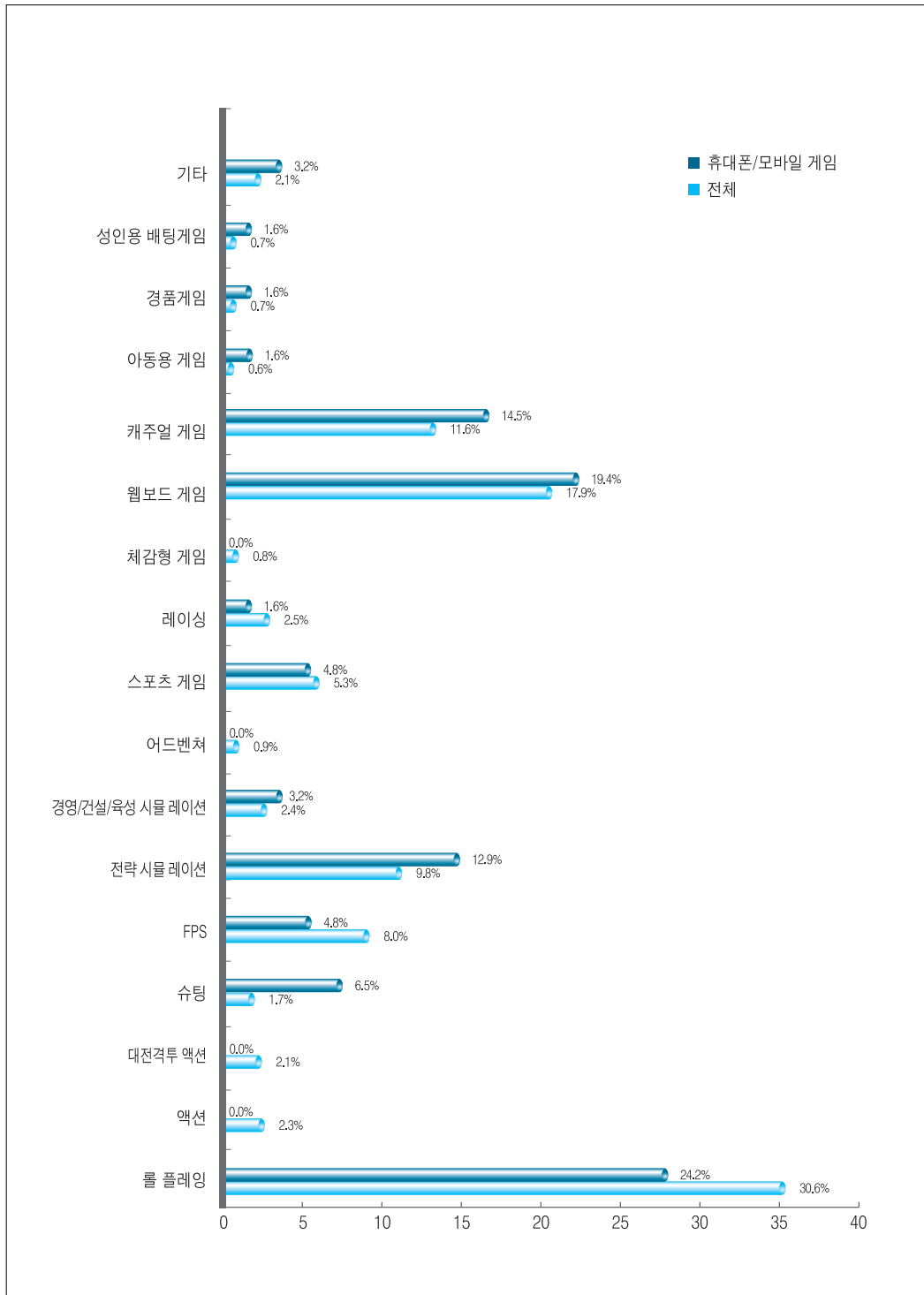
임’의 선호가 다른 플랫폼 선호자의 경우보다 높았고, ‘PC게임’ 이용자의 경우 ‘전략시뮬레이션 게임’을, ‘비디오게임’은 ‘스포츠게임’, ‘액션게임’을, ‘아케이드게임’ 이용자의 경우 ‘웹보드게임’을 선호하는 경향이 있음을 볼 수 있다. 이러한 경향을 통해 ‘비디오게임’ 플랫폼 환경이 ‘스포츠게임’, ‘대전/액션’과 같이 동작 수행성이 높은 게임에 적합하며, ‘온라인 게임’ 플랫폼 환경이 ‘웹보드게임’에, ‘PC게임’의 이용환경이 ‘전략시뮬레이션게임’과 같은 사고/판단 수행성이 높은 게임에 적합함을 짐작해 볼 수 있다.



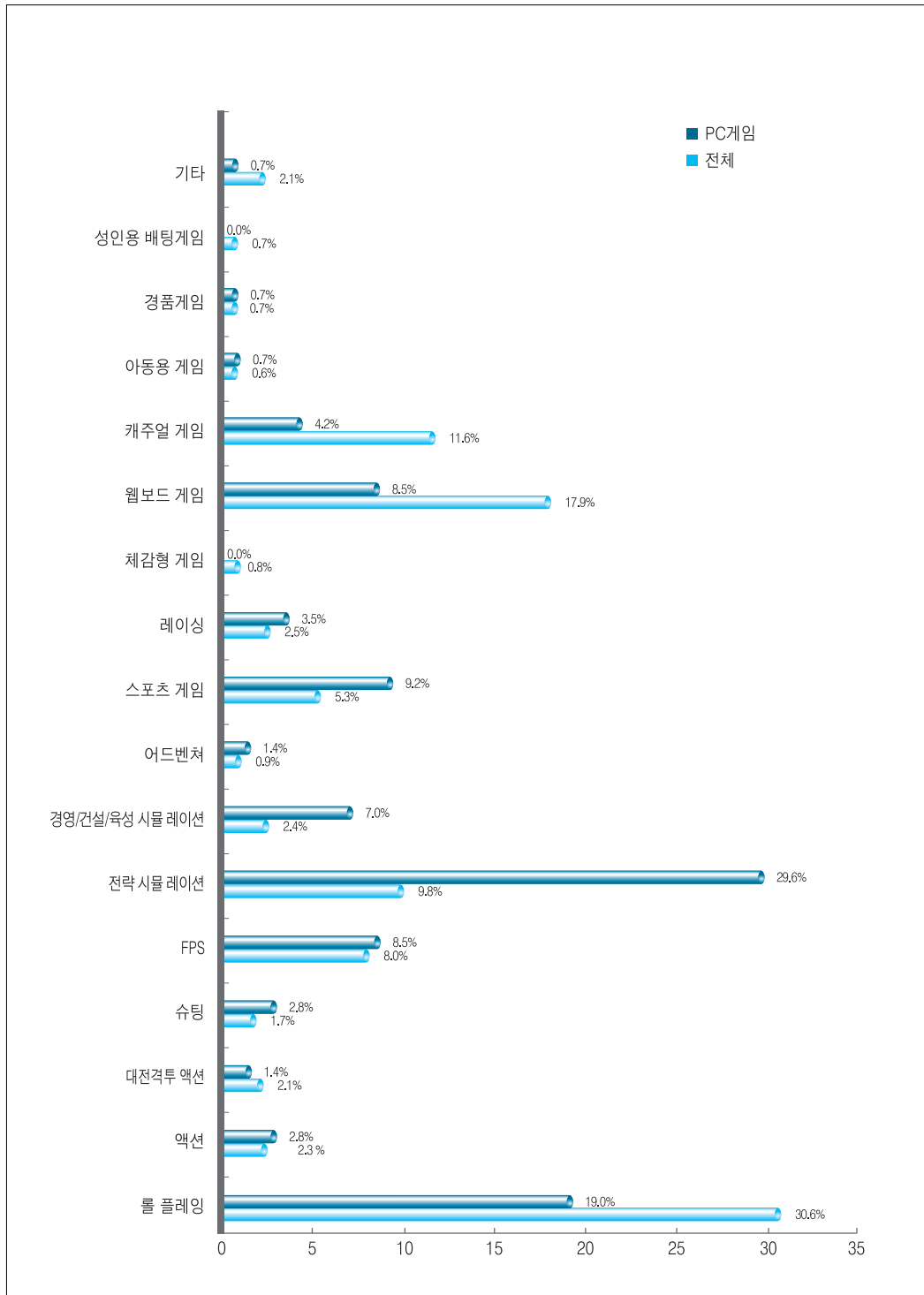
〈그림 2-2-2-01〉 온라인게임 이용자의 선호 장르



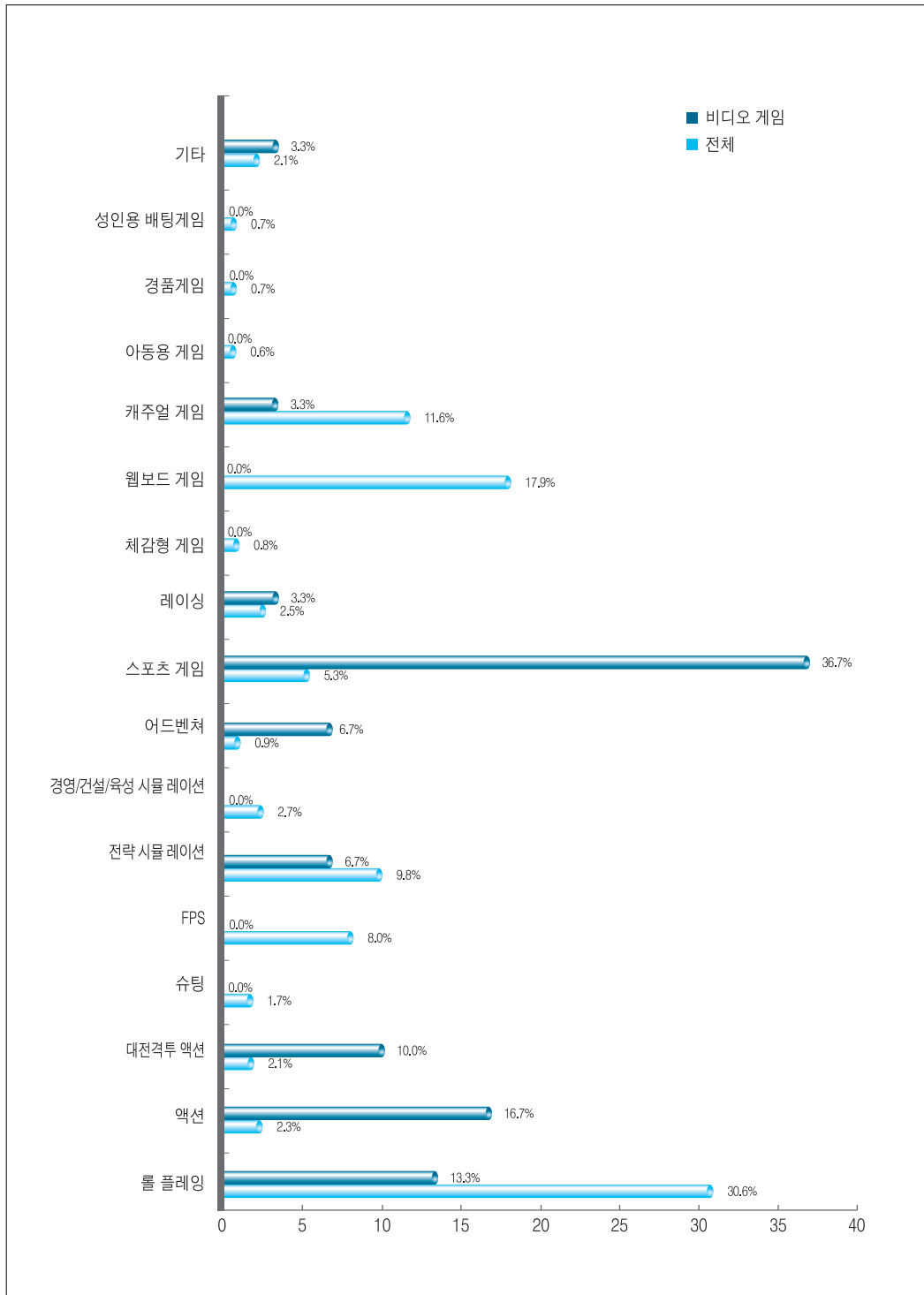
〈그림 2-2-2-02〉 휴대폰/모바일 게임이용자의 선호 장르



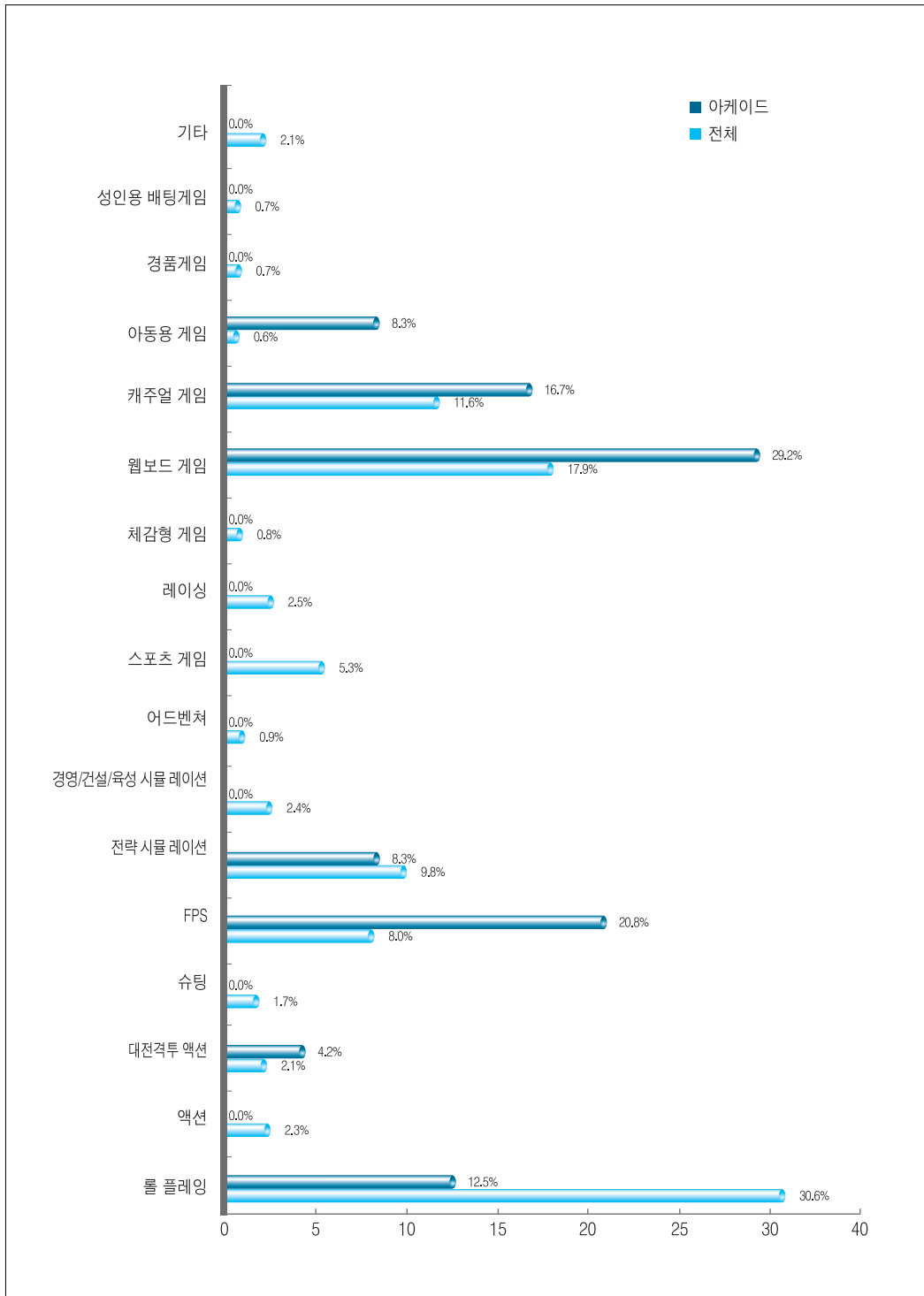
〈그림 2-2-2-03〉 PC게임 이용자의 선호 장르(1순위)



〈그림 2-2-2-04〉 비디오게임 이용자의 선호 장르(1순위)



〈그림 2-2-2-05〉 아케이드게임 이용자의 선호 장르(1순위)



## 2. 게임 이용장소 및 시간

게임이용자별로 주로 어디에서 게임을 이용하는지를 조사한 결과, 역시 '집'이라는 응답비중이 절대적으로 높았다. 특히 PC게임이용자의 경우 83.1%가 '집'에서 게임을 이용하고 있는 것으로 나타났다. 온라인게임이용자의 경우에는 모바일게임이용자나 PC게임이용자에 비해 다소 'PC방'의 응답비중이 높았고, 모바일게임이용자의 경우 타 게임이용자들에 비해 '장소 제한 없음'의 비중이 12.9%로 높아 차이를 보이고 있다. 아케이드게임이용자의 경우는 '오락실'의 비중이 근소하지만 타 게임이용자보다 높은 것으로 나타나 선호 게임분야와 게임이용장소 간에 어느 정도 상관관계가 있는 것으로 나타났다.

게임이용자별 게임이용시간대를 비교해 보면 전체적으로 '저녁6시~밤10시'의 비중이 가장 높았고, 다음으로는 '밤10시~새벽2시'의 빈도가 높아 저녁부터 심야까지가 주 게임이용시간대인 것으로 조사되었다.

한 달 평균 게임이용횟수를 살펴보면 온라인 게임이용자가 18.4회로 가장 많았고, 비디오게임이용자 17.5회, 모바일게임이용자 17.1회, 아케이드게임이용자 16.4회, PC게임이용자 16.3회의 순이었다. 전반적으로 이틀에 한번 꼴로 게임을 이용하고 있는 셈이었다. '31회 이상'이라고 응답한 거의 매일 게임을 이용하고 있는 경우는 아케이드게임이용자의 8.3%, 모바일게임이용자 6.5%로 다른 게임이용자집단에 비해 비중이 높았다.

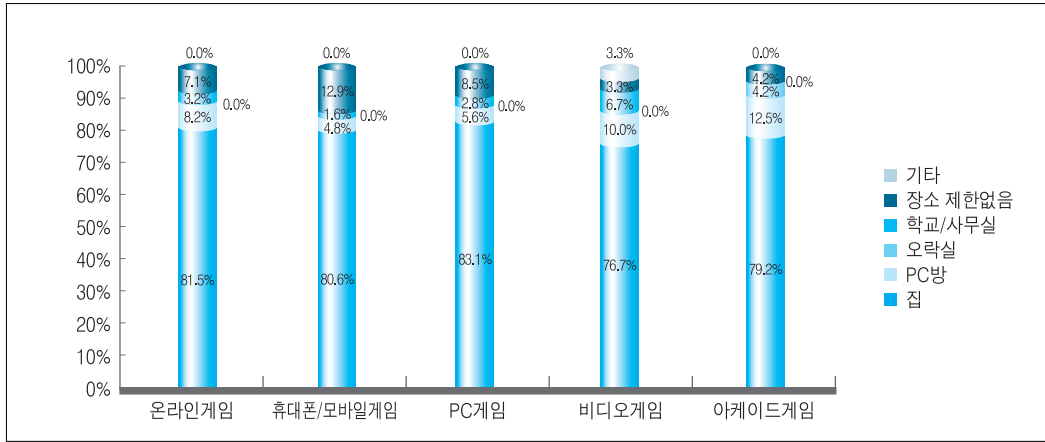
다음으로 1회 평균 게임 이용시간을 비교해

보면 모바일게임이용자의 1회 평균 게임이용시간이 3.2시간으로 가장 길었고, 아케이드게임이용자 2.9시간, 온라인게임이용자 2.7시간, PC게임이용자 2.5시간, 비디오게임이용자 2.4시간의 순으로 모바일게임이용자의 1회 평균 게임이용시간이 가장 긴 것으로 나타났다. 그러나 4시간이상 과다 사용자의 비중을 따져보면 아케이드게임이용자 25%, 온라인게임이용자의 경우 응답자의 18.3%가 4시간 이상 이용한다고 응답해 다른 게임이용자들에 비해 과다 사용자의 비중이 높은 것으로 나타났다.

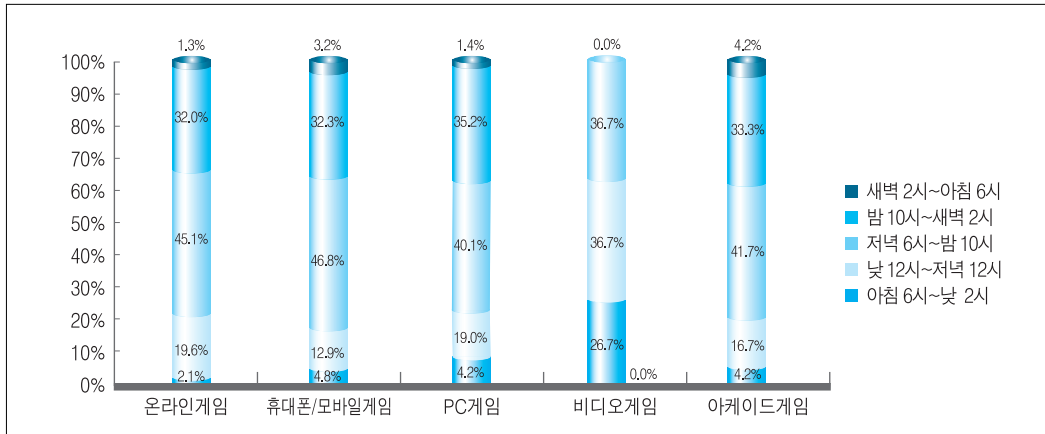
게임이용자별 현재 이용하는 게임개수는 아케이드게임이용자가 평균 2.96개로 가장 많은 게임을 이용하고 있는 것으로 나타났으며, 온라인게임이용자가 2.6개로 가장 적은 수의 게임을 이용하고 있었다.

게임관련정보를 얻는 곳은 게임이용자별로 다소 차이가 있었는데 온라인게임이용자, 모바일게임이용자, PC게임이용자, 비디오게임이용자의 경우에는 '인터넷'의 비중이 각각 45.3%, 46.8%, 45.8%, 56.7%로 가장 높았고, 아케이드게임이용자의 경우에는 '친구/주변인의 소개'의 비중이 50%로 가장 높았다. 또한 다음 순으로는 온라인게임, 모바일게임, PC게임이용자의 경우에는 '친구/주변인의 소개'의 비중이 높았던 반면, 비디오게임이용자의 경우에는 다른 집단에 비해 '게임관련 잡지'의 비중이 23.3%로 높아 차이를 보이고 있다. 즉 비디오게임이용자의 경우 게임관련잡지를 찾아보면서 적극적으로 정보를 수집하는 경우가 다른 게임이용자 집단에 비해 많은 것으로 나타났다.

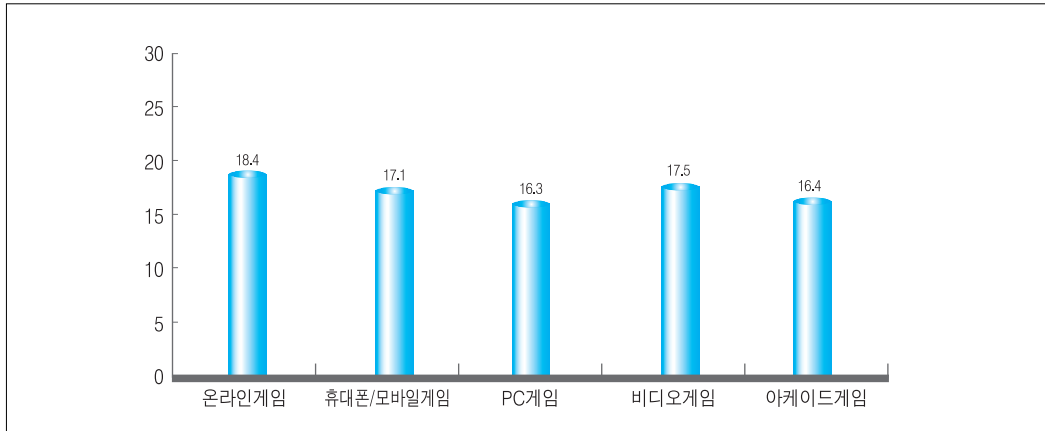
〈그림 2-2-2-06〉 게임이용자별 게임이용 장소



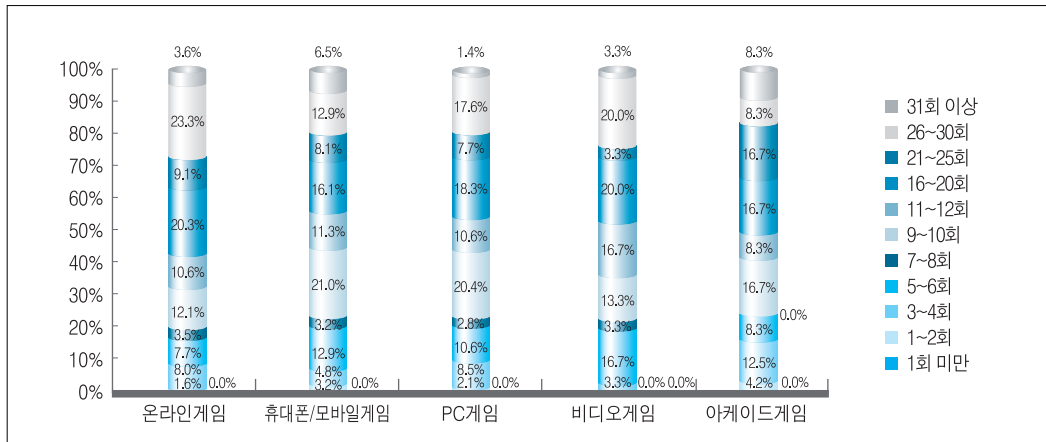
〈그림 2-2-2-07〉 게임이용자별 게임이용 시간대



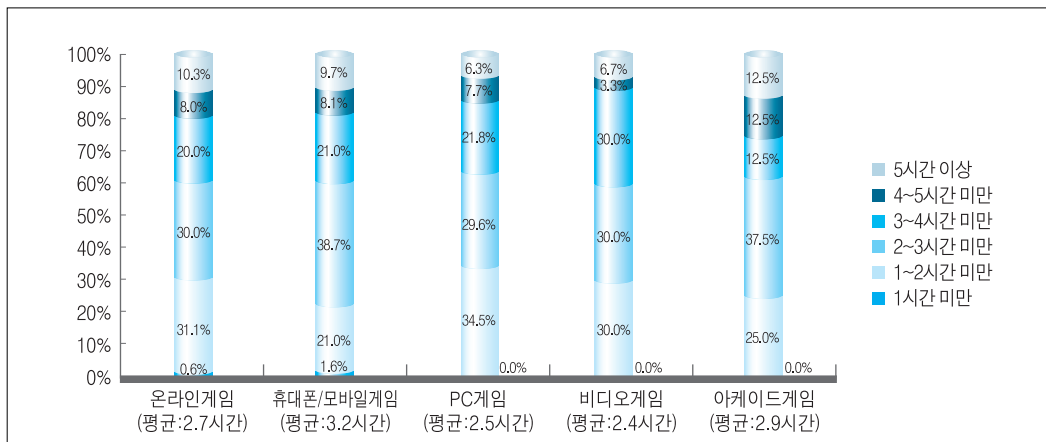
〈그림 2-2-2-08〉 게임이용자별 한 달 평균 게임 이용 횟수



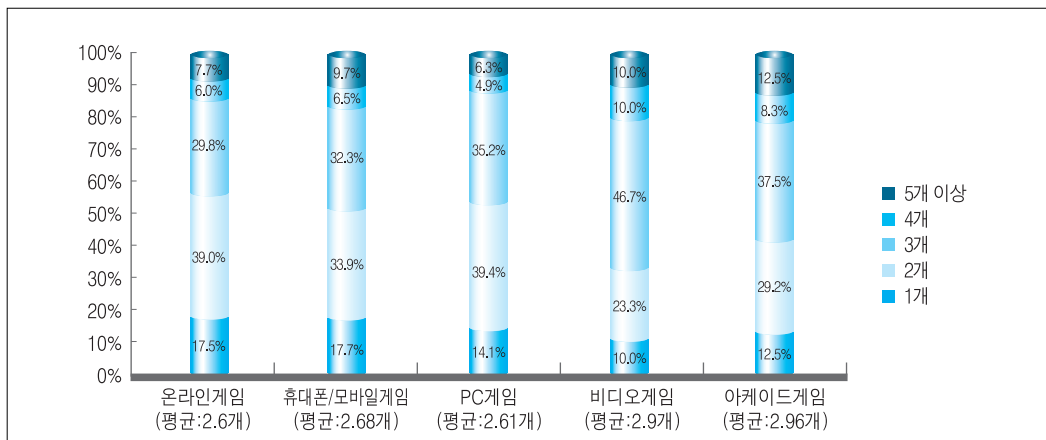
〈그림 2-2-2-09〉 게임이용자별 한 달 게임 이용 횟수



〈그림 2-2-2-10〉 게임이용자별 1회 평균 게임 이용시간

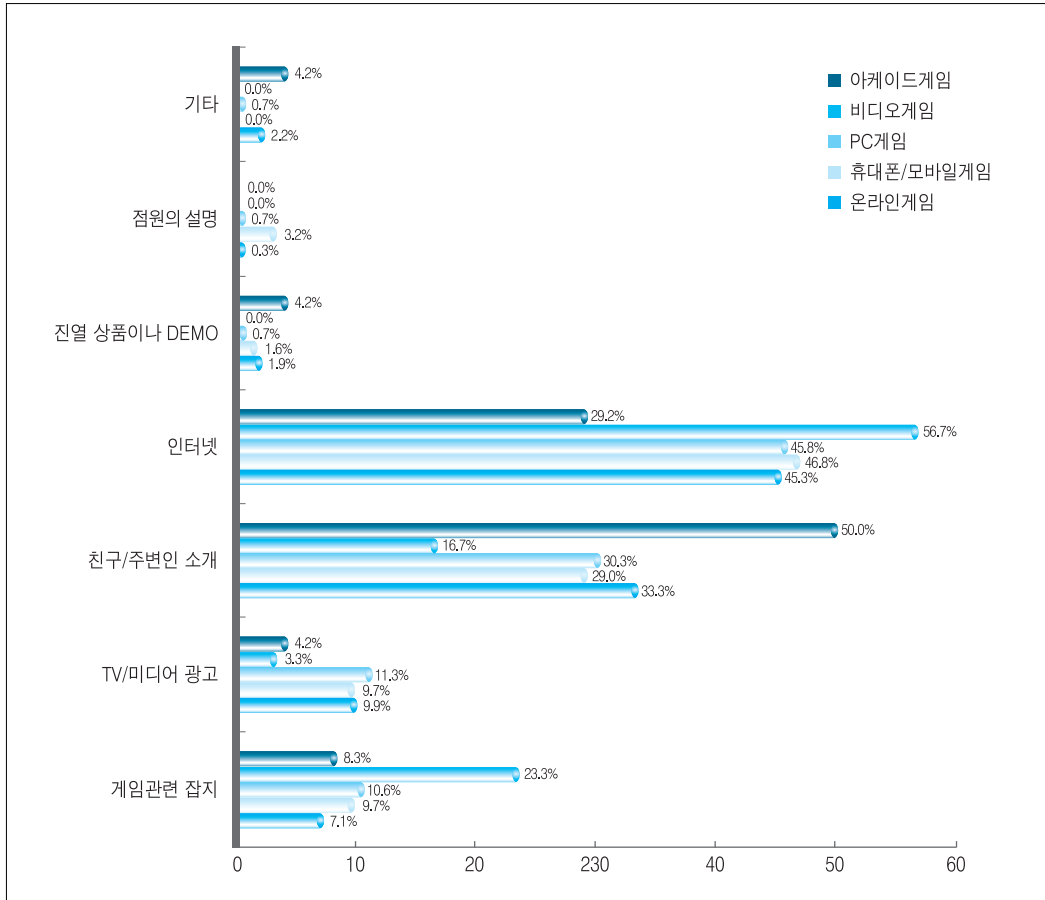


〈그림 2-2-2-11〉 게임이용자별 현재 주로 하는 게임 개수



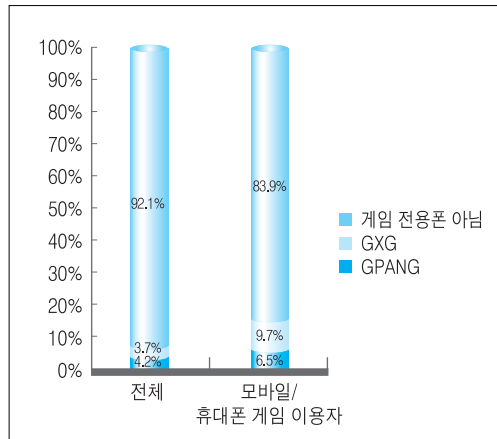


〈그림 2-2-2-12〉 게임이용자별 게임 관련 정보를 얻는 곳



모바일게임이용자를 대상으로 현재 사용하고 있는 휴대폰 종류를 조사한 결과 전체 조사대상자에 비해 게임전용폰을 사용하는 빈도가 10% 가까이 많은 것으로 조사되었으나, 아직까지 게임전용폰이 모바일게임이용자에게조차 일반적인 것을 아닌 것으로 나타났다. 브랜드별로는 모바일게임이용자의 경우 전체 이용자에 비해 'GXG'의 선호가 다소 우세했다.

〈그림 2-2-2-13〉 현재 사용하고 있는 휴대폰 종류



### 3. 게임이용비용

게임이용자별로 한 달 평균 게임이용비용을 비교해 보면 우선 PC방 이용비용은 PC방을 가장 빈번하게 이용하고 있는 아케이드게임이용자의 경우가 24,667원으로 가장 높았으며, PC방 이용자 비중이 가장 높았던 비디오게임이용자의 경우 실제 이용금액에 있어서는 5천원 이하의 비중이 높고, 전체 사례수도 적어 매우 낮은 7,086원 수준으로 조사되었다.

온라인게임이용자의 온라인게임이용비용과

온라인게임아이템구매 비용을 살펴보면 온라인 게임이용 비용면에서는 전체 조사 대상자에 비해 한 달 평균 이용비용이 다소 높았으나, 오히려 '무료이용'의 비중이 높았고, 아이템거래비용도 전체 이용자에 비해 낮은 것으로 나타났다.

모바일게임이용자의 경우 모바일게임을 다운로드해 이용하는 비중은 전체 이용자 27.0%에 비해 현저히 높은 69.4%인 것으로 나타났으며, 한달 평균 이용비용은 9,542원으로 전체 이용자 평균 이용비용에 비해 다소 높은 것으로 나타났다.

〈표 2-2-2-01〉 게임이용자별 한달 평균 PC방 이용비용

(단위 : %,원)

	이용하지 않음	5천원 이하	1만원 이하	1만 5천원 이하	2만원 이하	3만원 이하	4만원 이하	4만원 초과	잘 모름	계	평균 (원)
온라인게임이용자	73.7	5.8	4.1	0.5	2.4	2.7	0.8	3.2	6.9	100	23,924
휴대폰/ 모바일게임이용자	74.2	6.5	3.2	0.0	0.0	3.2	0.0	1.6	11.3	100	21,889
PC게임이용자	81.7	4.9	3.5	0.7	1.4	0.0	0.0	1.4	6.3	100	20,294
비디오게임이용자	66.7	10.0	13.3	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	10.0	100	7,086
아케이드게임이용자	70.8	8.3	8.3	0.0	4.2	0.0	0.0	4.2	4.2	100	24,667

〈표 2-2-2-02〉 온라인게임 이용자의 한 달 평균 온라인게임 이용비용(인터넷 사용료 제외)

(단위 : %,원)

	이용하지 않음	무료 이용	5천원 이하	1만원 이하	1만 5천원 이하	2만원 이하	3만원 이하	4만원 이하	4만원 초과	잘 모름	계	평균 (원)
전체	4.7	68.6	6.8	4.8	1.2	2.9	8.2	1.1	1.7	0.1	100.0	21,060
온라인게임 이용자	0.0	70.3	7.0	5.4	1.4	3.2	10.1	0.9	1.7	0.0	100.0	21,915

〈표 2-2-2-03〉 온라인게임 이용자의 한 달 평균 아이템 구입비용

(단위 : %,원)

	이용하지 않음	5천원 이하	1만원 이하	1만 5천원 이하	2만원 이하	3만원 이하	4만원 이하	4만원 초과	잘 모름	계	평균 (원)
전체	83.1	7.1	2.7	0.6	1.7	2.2	0.3	2.3	0.1	100.0	24,342
온라인게임 이용자	83.4	6.5	3.0	0.5	1.9	2.1	0.3	2.4	0.0	100.0	23,890

PC게임이용자의 경우도 전체 이용자에 비해 PC게임을 구입하는 비중이 두 배 이상 높았으나 실제 이용금액은 오히려 전체 사용자 평균에 비해 낮은 것으로 나타났다. 이는 PC게임을 주로 이용하는 층이 고가의 정품제품보다는 1만

원이하의 염가 제품을 이용하는 비중이 높기 때문인 것으로 풀이된다.

아케이드게임이용자의 경우 한 달 평균 이용비가 전체 사용자 평균의 6,974원의 3배에 달하는 18,281원으로 조사되었다.

〈표 2-2-2-04〉 모바일게임 이용자의 한 달 평균 모바일/휴대폰 게임 다운로드 비용 (단위 : %,원)

	이용하지 않음	5천원 이하	1만원 이하	1만 5천원 이하	2만원 이하	3만원 이하	4만원 이하	4만원 초과	잘모름	계	평균 (원)
전체	73.0	20.9	3.5	0.3	0.9	0.3	0.1	0.8	0.1	100.0	7,344
모바일게임 사용자	30.6	58.1	3.2	0.0	3.2	1.6	0.0	3.2	0.0	100.0	9,542

〈표 2-2-2-05〉 PC게임 이용자의 한 달 평균 PC게임 구입비용(CD, 패키지) (단위 : %,원)

	이용하지 않음	5천원 이하	1만원 이하	1만 5천원 이하	2만원 이하	3만원 이하	4만원 이하	4만원 초과	잘모름	계	평균 (원)
전체	82.9	3.9	3.7	0.9	2.4	2.2	0.9	3.1	0.1	100.0	24,958
PC게임 사용자	68.3	9.9	4.2	2.8	5.6	4.9	0.7	3.5	0.0	100.0	22,582

〈표 2-2-2-06〉 아케이드게임 이용자의 한 달 평균 아케이드게임장(오락실) 게임비 (단위 : %,원)

	1천원 이하	2천원 이하	4천원 이하	6천원 이하	8천원 이하	1만원 이하	2만원 이하	2만원 초과	잘모름	계	평균 (원)
전체	23.4	15.2	10.2	15.7	0.5	10.5	1.8	4.2	18.4	100	6,974
아케이드게임 사용자	0.0	20.8	4.2	16.7	0.0	12.5	0.0	12.5	33.3	100	18,281

## 4. 게임이용자별 게임취향

게임이용자별로 게임취향을 알아보기 위해 동영상, 그래픽, 시나리오, 사운드, 접근성, 게임속도, 게임분위기, 목표설정, 난이도의 항목에 대해 1~7점 척도를 매기도록 한 결과 게임이용자별 게임취향에 있어 차이가 나타나고 있었다. 전반적으로 비디오게임이용자의 경우 동영상, 그래픽, 사운드에 민감했으며, 모바일게임이용자의 경우 동영상, 그래픽, 사운드에 관

심이 별로 없었으며, 온라인게임이용자와 PC게임이용자의 경우 게임의 목표설정이나 내용의 복잡성을 주로 보고 있었다.

우선 ‘동영상’에 관한 취향은 7점에 가까울수록 관심도가 높은 것인데, 비디오게임이용자의 경우 평균점수가 4.5점으로 가장 높아 타 게임이용자들에 비해 동영상에 대한 관심이 가장 높은 것으로 나타났으며, 모바일게임이용자의 경우 3.63점으로 게임이용 시 동영상에 가장 무관심한 것으로 조사되었다. ‘그래픽’ 관련 취

향에서도 역시 비디오게임이용자가 단순한 그래픽보다는 화려한 그래픽을 가장 선호하는 것으로 나타났으며, 역시 모바일게임이용자가 화려한 그래픽에 대한 선호가 가장 적었다. 시나리오 역시 비디오게임이용자와 PC게임이용자가 단순한 시나리오보다는 복잡한 시나리오를 선호했으며, 모바일게임이용자와 아케이드게임이용자의 경우 단순한 시나리오 선호가 경향이 높았다.

빠르고 신나는 사운드를 가장 선호하는 게임 이용자집단은 아케이드게임이용자인 것으로 나타났다. 처음부터 배워야하는 난이도가 높은 게임을 선호하는 집단은 비디오게임이용자였으며, 모바일게임이용자의 경우 배우기 쉽고 익숙한 게임을 선호하는 것으로 볼 수 있다. 게임속

도에 대해서는 전반적으로 차분히 즐기는 게임 보다는 긴박감 있고 빠른 게임을 선호하는 것으로 나타났으며, 특히 아케이드게임이용자의 경우 평균 5.43점으로 빠른 게임을 선호하는 것으로 나타났다.

게임분위기는 전반적으로 아기자기하고, 밝고 명랑하며, 현실적인 게임 선호가 높았으며, 목표설정 에 관해서는 새목표가 연속적으로 제시되는 게임의 선호가 매우 높았다. 특히 비디오게임이용자의 경우 새목표가 연속적으로 제시되는 되는 게임의 선호가 가장 높았다.

난이도는 비디오게임, PC 게임, 온라인게임 이용자의 경우에는 어려운 게임의 선호가 우세한 반면 모바일게임이용자의 경우에는 쉬운 게임의 선호가 두드러졌다.

〈표 2-2-2-07〉 동영상(데모)관련 취향

(단위 : 점)

구분	전혀 관심없다(1점) - 매우 관심이 있다(7점)				
	온라인게임	모바일게임	PC게임	비디오게임	아케이드게임
2005(평균점수)	4.11	4.08	4.77	4.95	4.06
2006(평균점수)	3.90	3.63	4.30	4.50	4.17

〈표 2-2-2-08〉 그래픽 관련 취향

(단위 : 점)

구분	단순한 그래픽(1점)~화려한 그래픽(7점)				
	온라인게임	모바일게임	PC게임	비디오게임	아케이드게임
2005(평균점수)	5.20	5.05	5.55	6.29	4.65
2006(평균점수)	5.00	4.68	5.25	5.47	5.00

〈표 2-2-2-09〉 시나리오 관련 취향

(단위 : 점)

구분	단순한 시나리오(1점) - 복잡한 시나리오(7점)				
	온라인게임	모바일게임	PC게임	비디오게임	아케이드게임
2005(평균점수)	4.52	4.87	5.26	5.76	4.47
2006(평균점수)	4.49	4.45	4.90	5.27	4.46

〈표 2-2-2-10〉 사운드 관련 취향

(단위 : 점)

구분	느리고 잔잔한 음악(1점)~빠르고 신나는 음악(7점)				
	온라인게임	모바일게임	PC게임	비디오게임	아케이드게임
2005(평균점수)	4.66	4.50	4.68	5.02	3.53
2006(평균점수)	4.68	4.08	4.65	4.83	5.21

〈표 2-2-2-11〉 접근성 관련 취향

(단위 : 점)

구분	배우기 쉽고 익숙한 게임(1점) ~ 처음부터 배워야 하는 새로운 게임(7점)				
	온라인게임	모바일게임	PC게임	비디오게임	아케이드게임
2005(평균점수)	4.07	3.80	4.35	4.12	4.0
2006(평균점수)	4.26	3.77	4.15	4.50	4.0

〈표 2-2-2-12〉 게임속도 관련 취향

(단위 : 점)

구분	차분히 즐기는 게임(1점) ~ 긴박감 있고 빠른 게임(7점)				
	온라인게임	모바일게임	PC게임	비디오게임	아케이드게임
2005(평균점수)	4.54	4.35	4.77	4.45	3.82
2006(평균점수)	4.67	4.26	4.65	4.93	5.43

〈표 2-2-2-13〉 게임분위기1(웅장한 게임/아기자기한 게임) 관련 취향

(단위 : 점)

구분	웅장한 게임(1점) -아기자기한 게임(7점)				
	온라인게임	모바일게임	PC게임	비디오게임	아케이드게임
2005(평균점수)	3.97	4.25	4.02	3.10	3.82
2006(평균점수)	4.22	4.31	4.60	4.03	3.83

〈표 2-2-2-14〉 게임분위기2(환상적인 게임/현실적인 게임) 관련 취향

(단위 : 점)

구분	환상적인 게임(1점) -현실적인 게임(7점)				
	온라인게임	모바일게임	PC게임	비디오게임	아케이드게임
2005(평균점수)	3.77	4.08	4.22	3.50	3.47
2006(평균점수)	4.12	4.15	4.41	4.40	3.92

〈표 2-2-2-15〉 게임분위기3(진지하고 무거운 게임/밝고 명랑한 게임)관련 취향

(단위 : 점)

구분	진지하고 무거운 게임(1점) ~ 밝고 명랑한 게임(7점)				
	온라인게임	모바일게임	PC게임	비디오게임	아케이드게임
2005(평균점수)	4.56	4.32	4.31	4.29	4.53
2006(평균점수)	4.40	4.48	4.54	4.43	4.38

〈표 2-2-2-16〉 목표설정 관련 취향 구분

(단위 : 점)

구분	한 가지 목표만 설정한 게임(1점) ~ 새 목표가 연속으로 제시되는 게임(7점)				
	온라인게임	모바일게임	PC게임	비디오게임	아케이드게임
2005(평균점수)	4.86	5.05	5.25	5.57	4.41
2006(평균점수)	4.80	4.97	4.78	5.60	4.25

〈표 2-2-2-17〉 난이도 관련 취향

(단위 : 점)

구분	쉬운 게임(1점) ~ 어려운 게임(7점)				
	온라인게임	모바일게임	PC게임	비디오게임	아케이드게임
2005(평균점수)	4.15	4.00	4.41	4.36	3.76
2006(평균점수)	4.21	3.76	4.40	4.57	4.08

## 제3절 게이미용자별 게임에 대한 견해

### 1. 게이미용자별 게임에 대한 견해

게이미용자별 게임에 대한 견해를 살펴보면, 긍정적인 견해가 부정적인 견해보다는 훨씬 높게 나타나 게임을 이용하는 경우가 게임을 이용하지 않는 경우보다 게임에 대한 인식이 긍정적임을 알 수 있다. 주요 이용분야별로 나누어보면 우선 '매우 긍정적'이라는 응답이 가장 많은 경우는 아케이드게이미용자로 12.5%가 매우 긍정적으로 평가하고 있는 것으로 나타났으며, 다음은 PC게이미용자로 11.3%가 '매우 긍정적'이라고 응답했다. 반면 부정적인 응답('매우 부정적' + '다소 부정적')이 많은 경우는 모바일게이미용자로 부정적인 응답비중이 22.6%로 다른 이용자들에 비해 가장 높았다.

한편 문화콘텐츠로서 게임에 대한 견해를 조사한 결과 전반적으로 '좋다'는 응답보다는 '나쁘다'는 응답이 우세했다. 게임에 대한 견해보다 문화콘텐츠로서의 게임에 대한 견해가 더 부정적인데는 문화콘텐츠라고 정의했을 때 상당히 고급문화의 개념이 강해 오락의 성격이 강한 게임에 대해서는 오히려 부정적인 평가를 내리기 때문인 것으로 풀이된다. 특히 PC게이미용자와 온라인게이미용자의 경우 '좋다'는 응답에 비해 '나쁘다'는 응답이 두 배 가량 많았다. 반면에 문화콘텐츠로서 게임의 발전가능성에 대해서는 전반적으로 '좋다'는 응답이 현저히 많았다.

### 2. 게이미용자별 게임몰입 정도

게임에 대해 몰입하는 정도에 대해 2006년 조사부터는 보다 세부적으로 게임의 의존행동, 통제력저하, 과민성, 기능저하, 몰입과 같은 심리적인 과몰입 항목을 중심으로 보다 자세한 범주로 조사를 하였다. 게임과몰입 증상에 대한 측정항목은 다음과 같다.

게이미용자의 게임과몰입 정도는 3점 척도를 비교했을 때 점수가 0에 가까울수록 증상 경험이 없음을 의미하고 3에 가까울수록 그러한 증상을 심하게 느끼고 있음을 의미한다. 1.5점의 경우가 중앙값으로 1.5점 이하의 경우 증상이 거의 없다고 볼 수 있다. 우선 게임의존행동 정도를 측정한 결과 중앙값을 넘는 항목이 전혀 없었으며, 게임을 하느라 가족과 이야기하는 시간이 줄었다는 항목값이 1.06으로 가장 높았다. 게임과몰입 증상으로 자기통제력 저하와 과민성을 경험한 경우가 가장 많은 것으로 조사되었는데 특히 '처음에 생각했던 것 보다 더 오래 게임을 하게 된다'는 항목은 중앙값을 넘는 1.64점이었다. 한편 과민성항목에서는 '게임을 하는 동안 원하는 대로 되지 않으면 짜증이 난다'는 항목 값이 1.52로 가장 높았다. 한편 게임과몰입에 대해 학부모가 가장 우려하는 기능저하 항목은 전체적으로 1이 넘지 않는 범위로 실제 게임과 기능저하는 크게 관련이 없는 것으로 나타났다. 즉 게임 몰입을 통한 일상생활이나 성격의 변화는 크게 나타나지 않는 것으로 볼 수 있다.

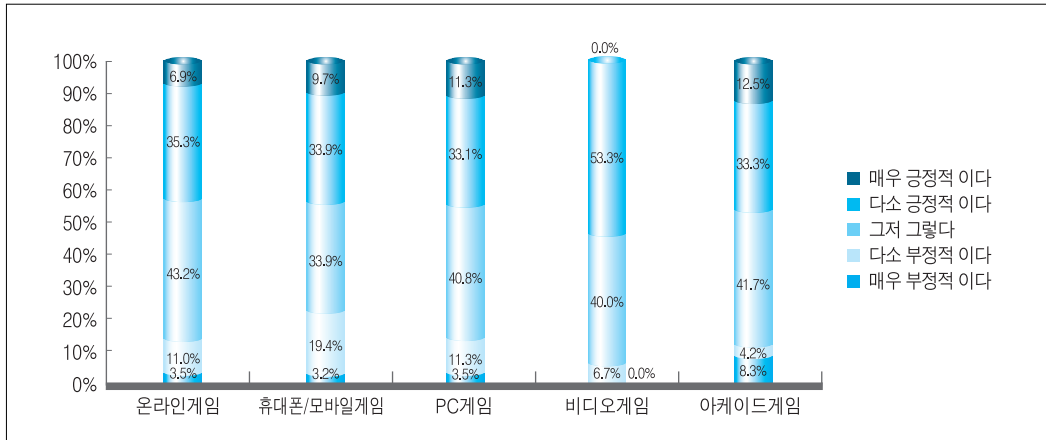


이용자별로 나누어 살펴보면 사례수가 적어 일반화 하기는 어렵지만 아케이드게임이용자의 경우 자기통제력저하 항목에서 과몰입 성향을 나타낸 빈도가 다소 높게 나타났으며, 모바일게임이용자의 경우 모든 항목에서 반응이 거의 나타나지 않았다.

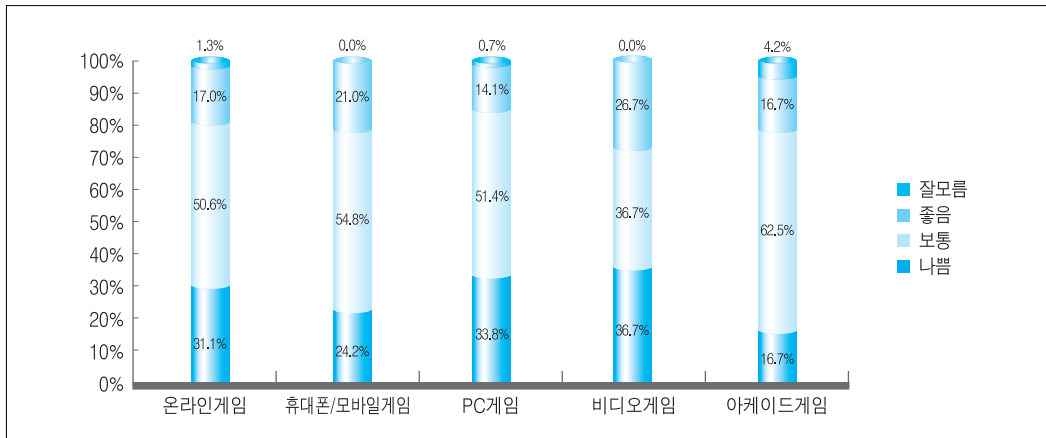
한편 게임이용자별로 본인의 게임에 대한 주

변인들의 의견을 비교해 보면 과몰입증상이 비교적 많이 나타나고 있었던 아케이드게임이용자의 경우 '게임 시간을 줄이라고 나에게 충고를 하곤 한다' 는 응답비중이 54.2%로 가장 많았고, 타 게임이용자들의 경우에는 '별다른 간섭을 하지 않는 편이다' 라는 응답이 가장 많았다.

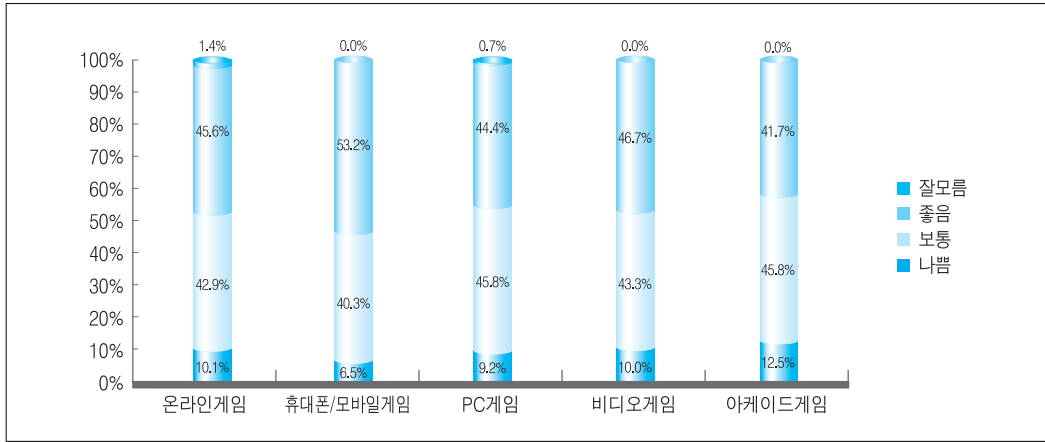
〈그림 2-2-3-01〉 게임이용자별 게임에 대한 견해



〈그림 2-2-3-02〉 게임이용자별 문화콘텐츠로서 게임에 대한 견해



〈그림 2-2-3-03〉 게임이용자별 문화콘텐츠로서 게임의 발전가능성에 대한 견해

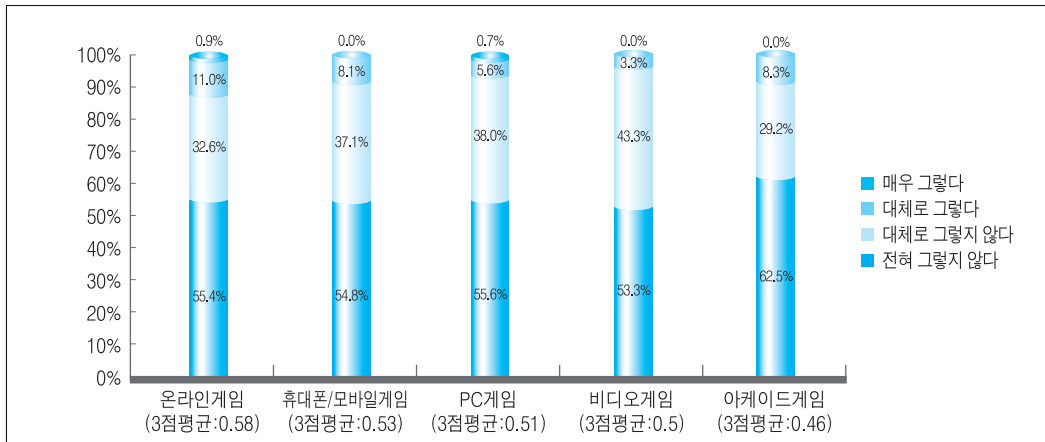


〈표 2-2-3-01〉 한국 게임과몰입 증상에 대한 측정항목

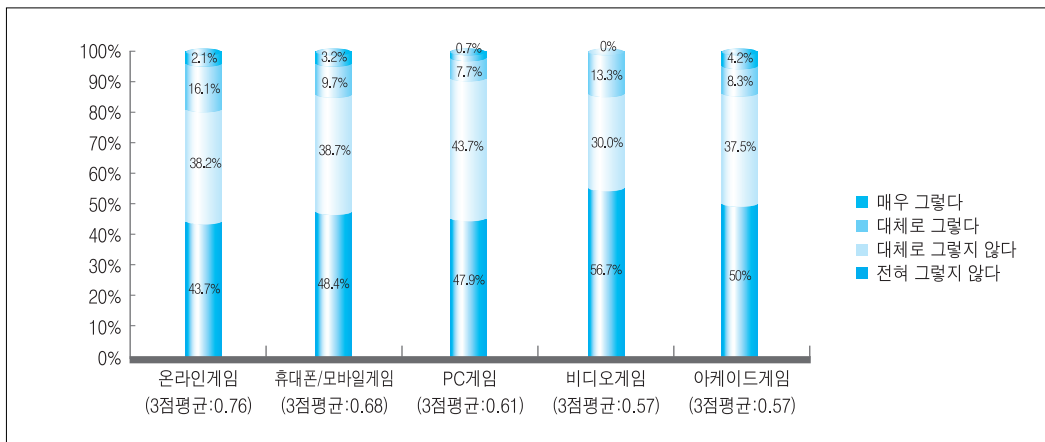
중분류	세부 설문내용
게임 의존 행동	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 하루라도 게임을 하지 않으면 다른 일을 하기가 어렵다.</li> <li>- 내가 하는 이야기는 대부분 게임과 관련되어 있다.</li> <li>- 나는 요즘 게임에서 (이전과 동일한 만족감을 얻기 위해서) 점점 많은 시간을 쓰게 되는 것 같다.</li> <li>- 게임을 하느라 가족과 이야기하는 시간이 줄었다.</li> </ul>
자기 통제력저하	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 게임을 하는 도중에 이제 그만 일어나야지라고 생각하면서도 계속 게임을 하게 된다.</li> <li>- 게임을 하는 시간을 줄이려고 노력해 보았지만 실패했다.</li> <li>- 처음에 생각했던 것 보다 더 오래 게임을 하게 된다.</li> <li>- 다른 할 일보다 먼저 게임부터 한다.</li> </ul>
과민성	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 게임을 하는 중에 방해가 받으면 짜증이 나서 참기가 어렵다.</li> <li>- 게임을 할 때 옆에서 귀찮게 하면 심하게 화를 낸 적이 있다.</li> <li>- 게임을 하는 동안 원하는 대로 되지 않으면 짜증이 난다.</li> <li>- 게임을 하는 동안 잘 되지 않을까봐 불안하고 조마조마 하다.</li> </ul>
기능저하	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 게임 때문에 나의 식습관이 변했다(예 : 게임을 하면서 샌드위치를 먹거나 김밥을 먹는다)</li> <li>- 다른 일을 하려고 하면 게임 생각이 나서 일에 집중하기 어렵다.</li> <li>- 게임을 하기 전보다 성적이 떨어졌다.</li> <li>- 게임을 하기 전보다 모든 학업에 불성실 해졌다.</li> </ul>
몰입	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 나는 사람들이 게임에 대해 이야기하는 것에 관심이 많고 게임관련 프로는 꼭 시청한다.</li> <li>- 나는 게임을 하면서 몰입감을 느끼곤 한다.</li> <li>- 며칠 이상 게임을 할 수 없는 곳으로 가는 것은 싫다.</li> <li>- 나는 새로운 게임을 처음 사용하는 사람이 되고 싶다.</li> </ul>



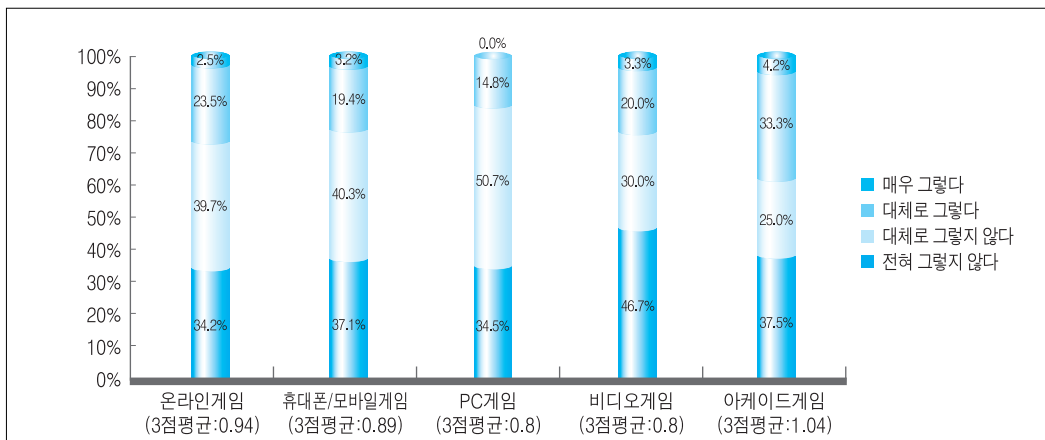
〈그림 2-2-3-04〉 하루라도 게임을 하지 않으면 다른 일을 하기 어렵다



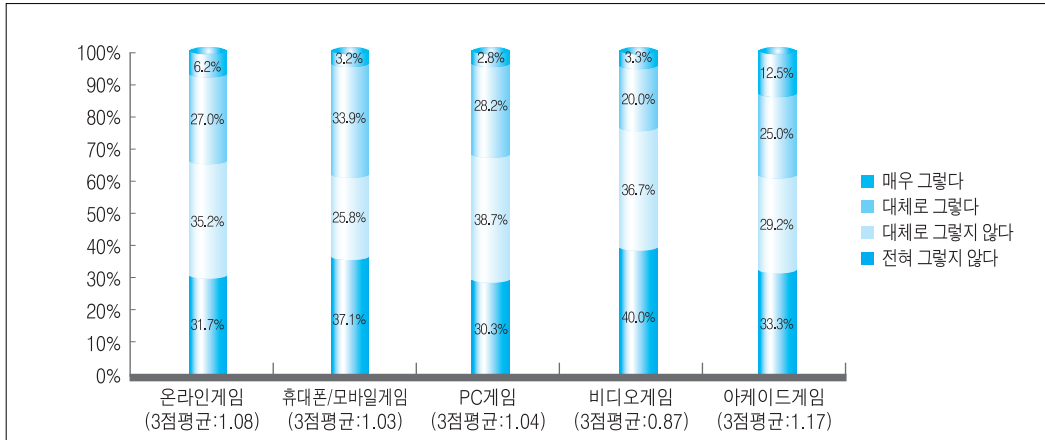
〈그림 2-2-3-05〉 내가 하는 이야기는 대부분 게임과 관련되어 있다.



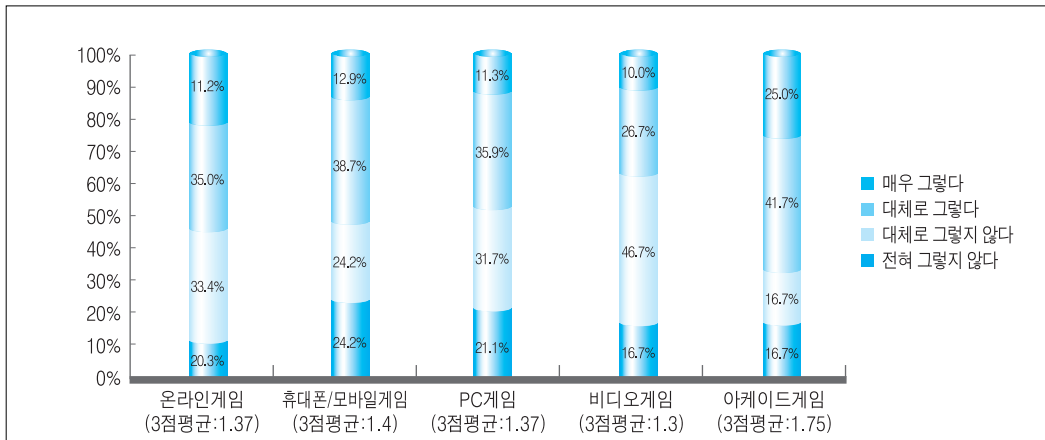
〈그림 2-2-3-06〉 나는 요즘 게임에서 (이전과 동일한 만족감을 얻기 위해서) 점점 많은 시간을 쓰게 되는 것 같다.



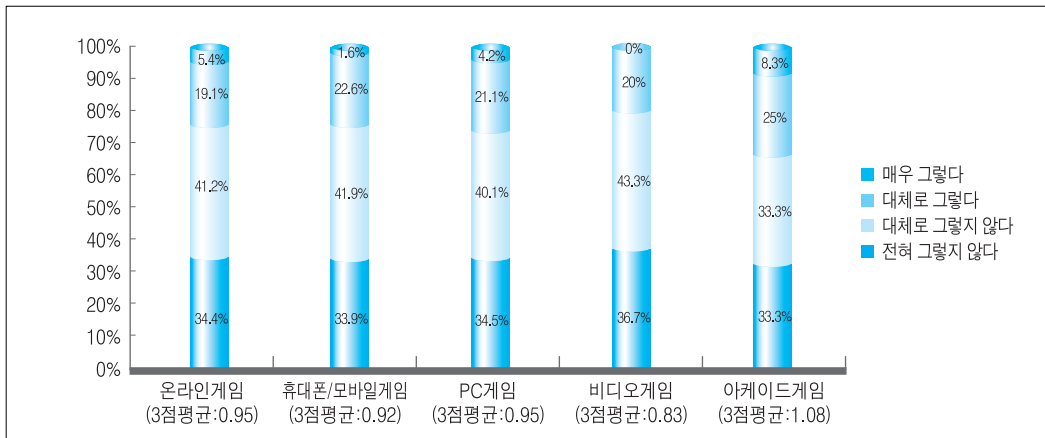
〈그림 2-2-3-07〉 게임을 하느라 가족과 이야기하는 시간이 줄었다.



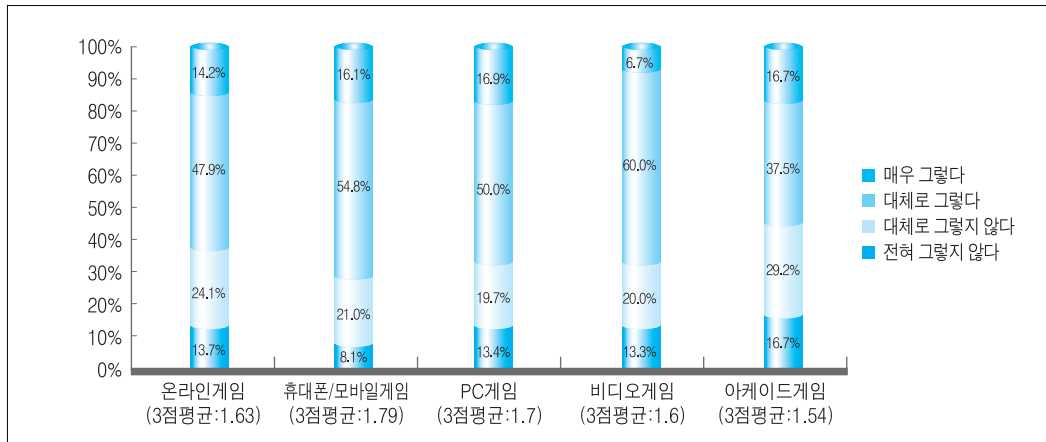
〈그림 2-2-3-08〉 게임을 하는 도중 이제 그만 일어나야지 생각하면서도 계속하게 된다.



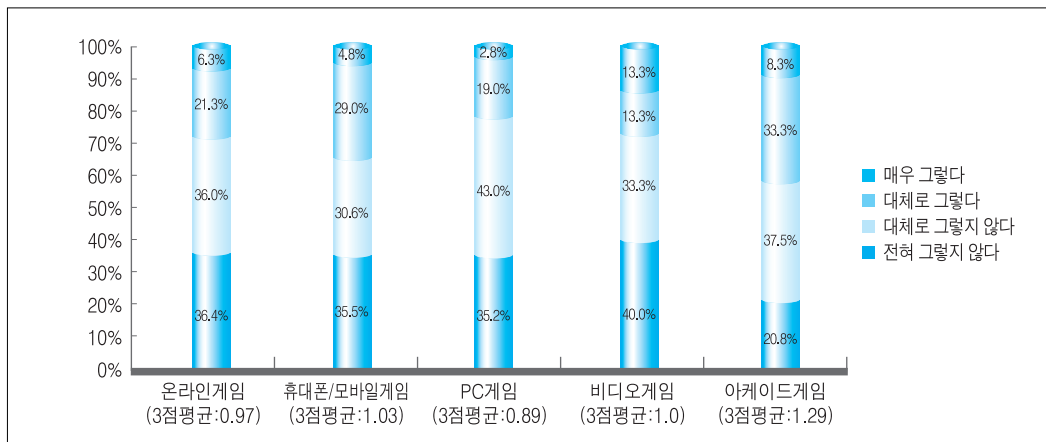
〈그림 2-2-3-09〉 게임하는 시간을 줄이려는 노력을 했지만 실패했다.



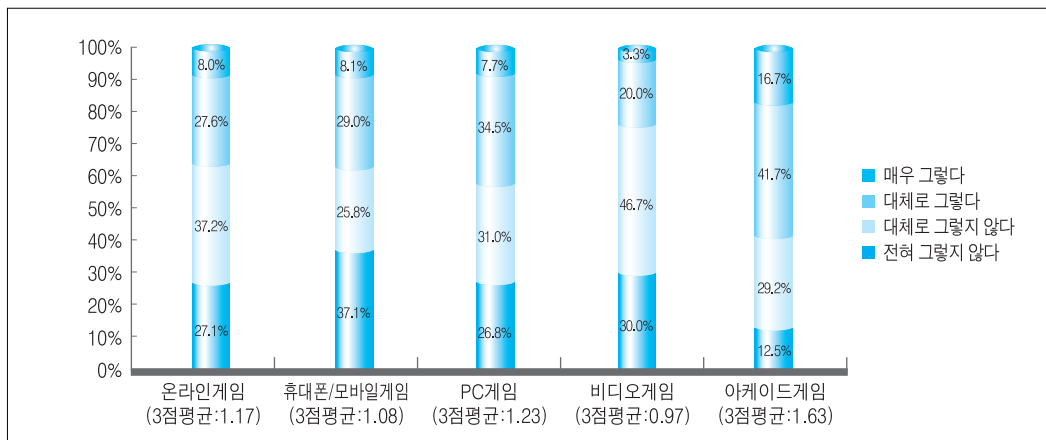
〈그림 2-2-3-10〉 처음에 생각했던 것보다 더 오래 게임을 하게 된다.



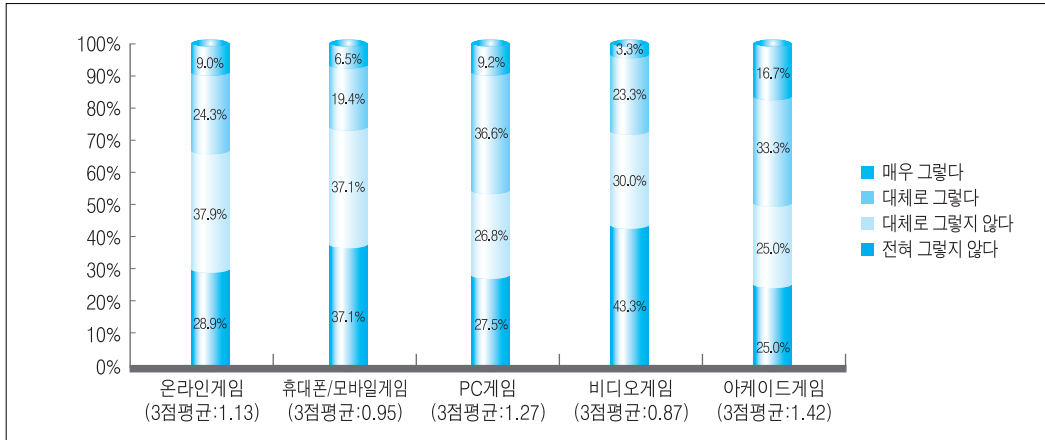
〈그림 2-2-3-11〉 다른 할 일보다 먼저 게임부터 한다.



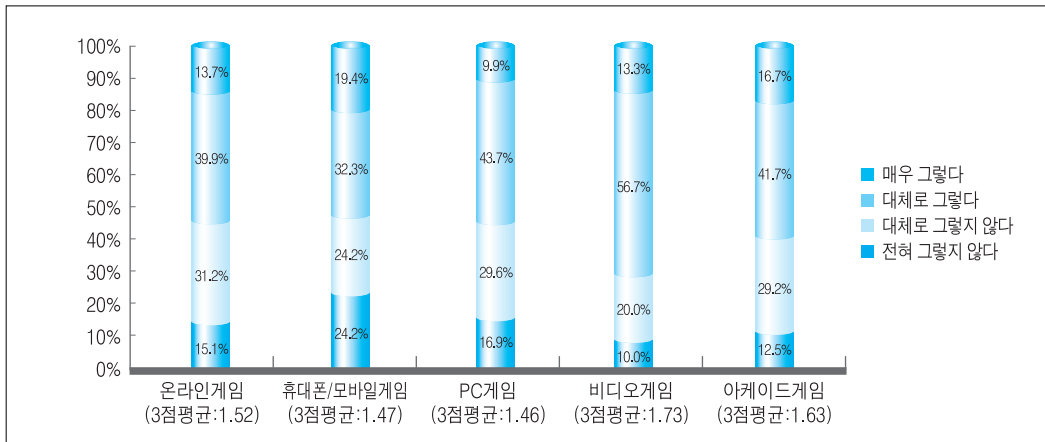
〈그림 2-2-3-12〉 게임을 하는 도중에 방해를 받으면 짜증이 나서 참기가 어렵다.



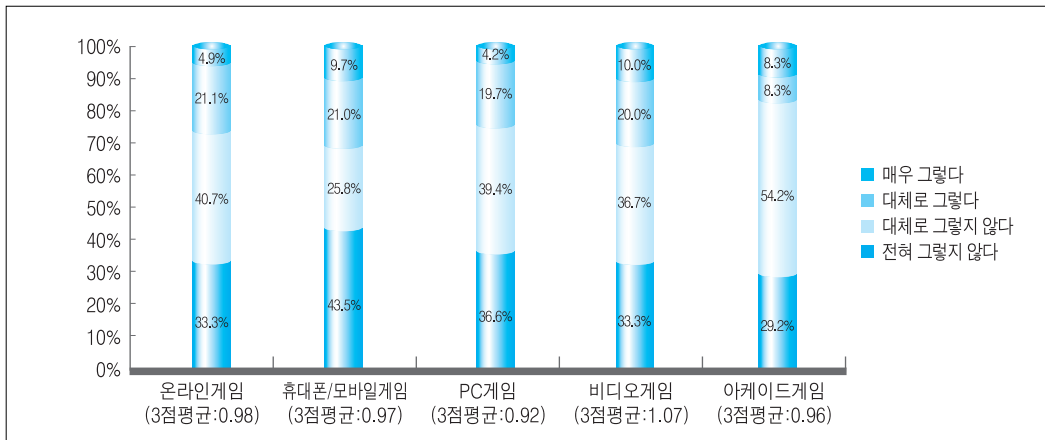
〈그림 2-2-3-13〉 게임을 할 때 옆에서 귀찮게 하면 심하게 화를 낸 적이 있다.



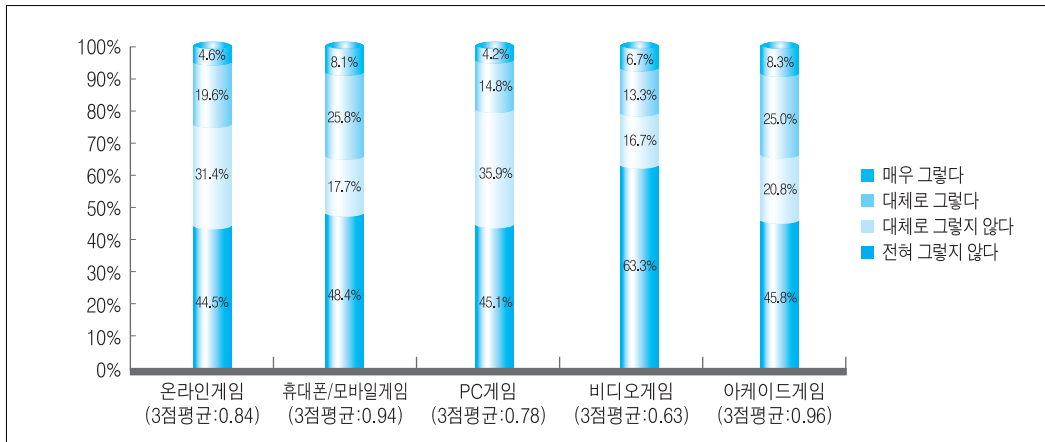
〈그림 2-2-3-14〉 게임을 하는 동안 원하는 대로 되지 않으면 짜증이 난다.



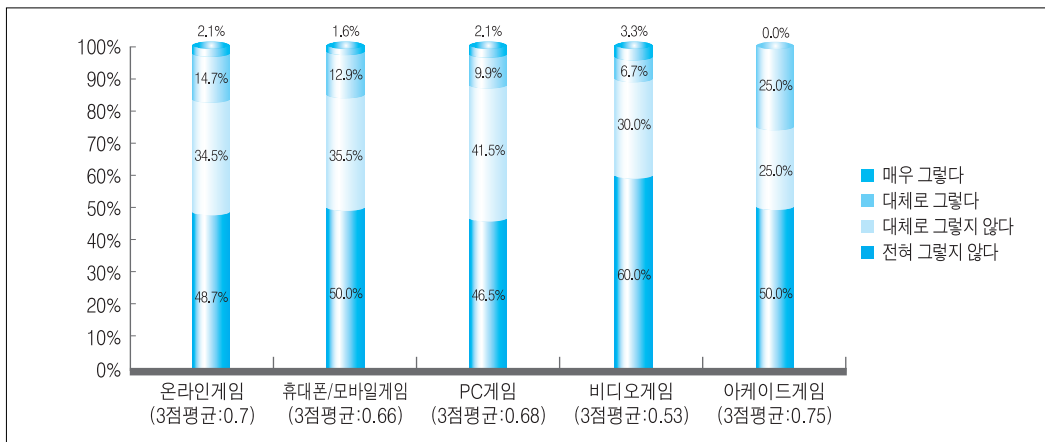
〈그림 2-2-3-15〉 게임을 하는 동안 원하는대로 되지 않을까봐 불안하고 조마조마하다.



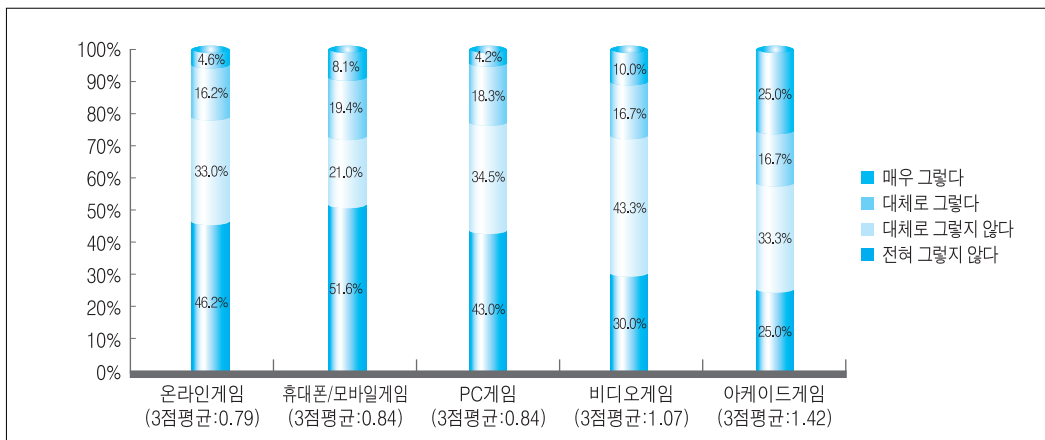
〈그림 2-2-3-16〉 게임 때문에 나의 식습관이 변했다(예: 게임을 하면서 샌드위치를 먹거나 김밥을 먹는다)



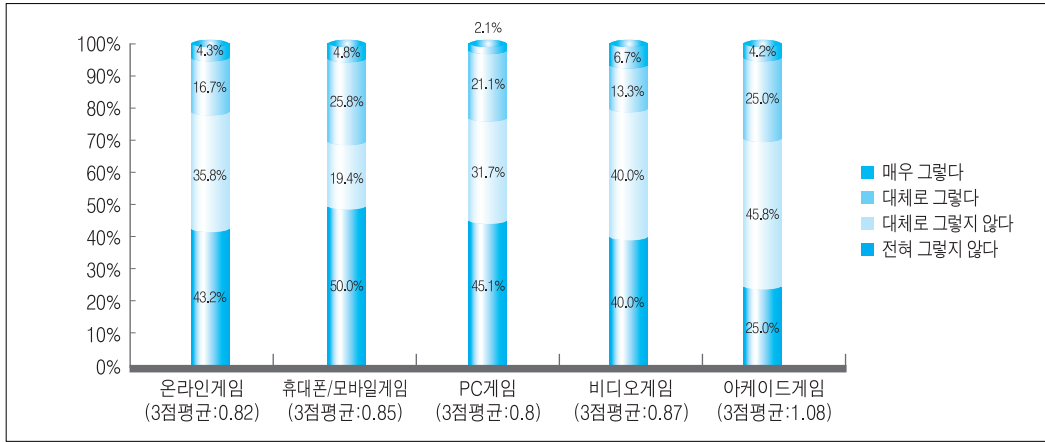
〈그림 2-2-3-17〉 다른 일을 하려고 하면 게임 생각이 나서 일에 집중하기 어렵다.



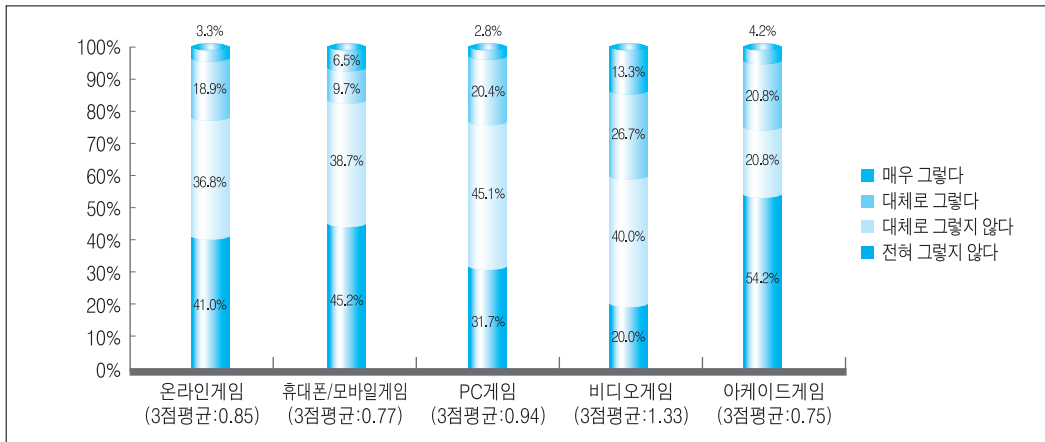
〈그림 2-2-3-18〉 게임을 하기 전보다 성적이 떨어졌다.



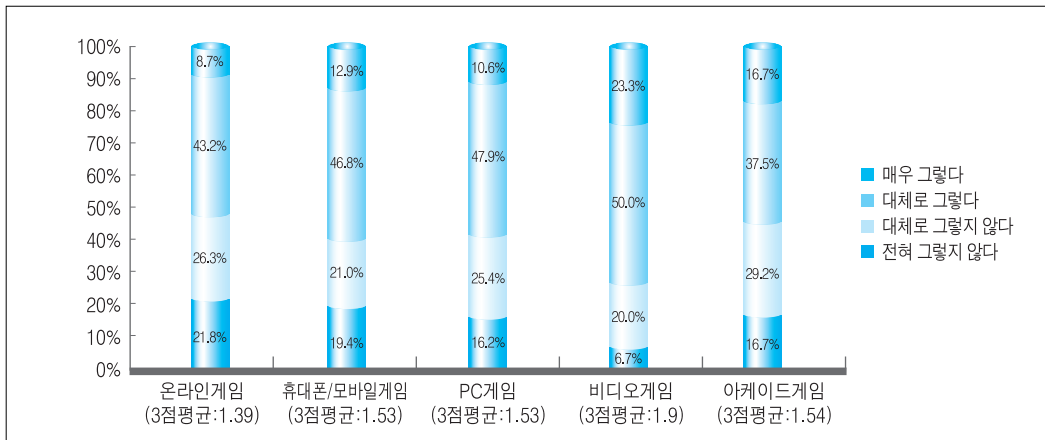
〈그림 2-2-3-19〉 게임을 하기 전보다 모든 학업에 불성실해졌다



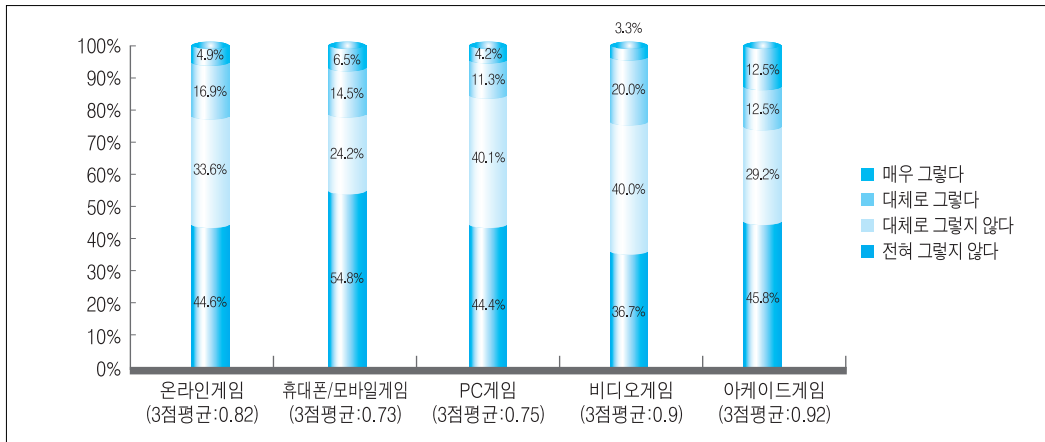
〈그림 2-2-3-20〉 나는 사람들이 게임에 대해 이야기하는 것에 관심이 많고 게임관련 프로그램은 꼭 시청한다.



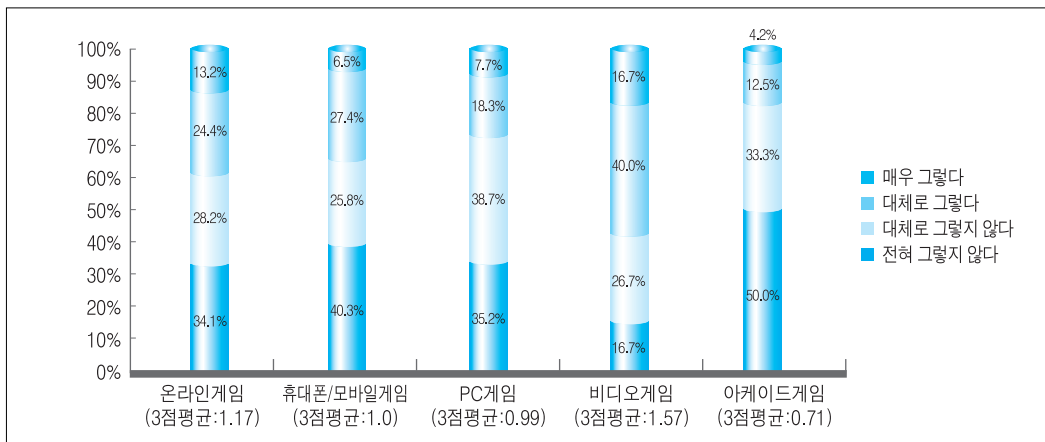
〈그림 2-2-3-21〉 나는 게임을 하면서 몰입감을 느끼곤 한다.



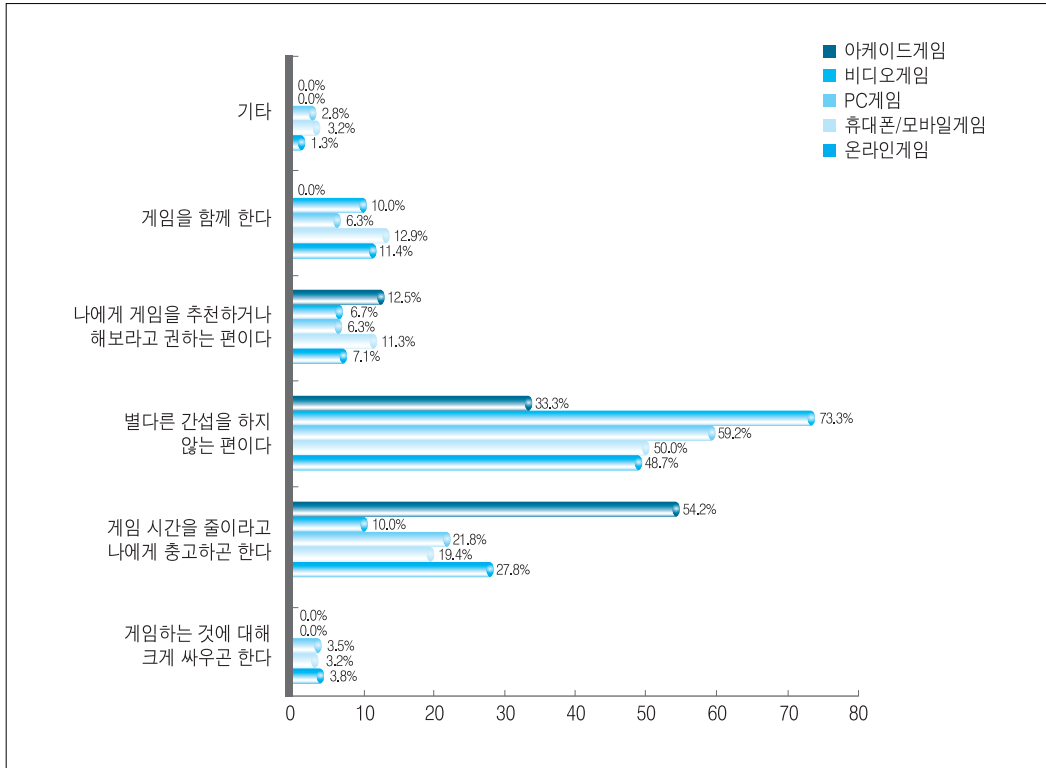
〈그림 2-2-3-22〉 며칠 이상 게임을 할 수 없는 곳으로 가는 것은 싫다.



〈그림 2-2-3-23〉 나는 새로운 게임을 처음 사용하는 사람이 되고 싶다.



〈그림 2-2-3-24〉 본인의 게임이용에 대한 주변 의견



### 3. 게임선택 결정 요소 및 관심 부분에 대한 견해

#### (1) 게임선택 결정 요소

게임선택시 가장 결정적인 요소가 무엇인지를 조사한 결과 아케이드게임이용자를 제외한 모든 경우에 ‘좋아하는 장르’라는 응답비중이 가장 높았다. 그 다음으로는 ‘게임을 해본 사람들의 추천’, ‘좋아하는 내용’의 순이었다. 아케이드게임이용자의 경우에는 ‘게임을 해본 사람들의 추천’이 가장 주된 요인인 것으로 나타났다.

#### (2) 개발 희망 장르 및 게임요소별 중요도에 관한 견해

향후 게임과 결합되기를 희망하는 장르는 게임이용자별로 차이가 드러났는데, 온라인게임 이용자와 모바일게임이용자의 경우에는 ‘교육’의 응답비중이 각각 26.7%, 35.5%로 가장 높았고, 다음으로는 ‘커뮤니티’, ‘심리’의 순이었다. 반면 PC게임이용자의 경우에는 마찬가지로 ‘교육’이 26.8%로 가장 많았으나, ‘심리’, ‘체감성’의 순으로 차이를 보였다. 비디오게임이용자의 경우는 ‘교육’ 다음으로 ‘체감성’을 꼽았으며, 아케이드게임이용자의 경우에는 ‘체감성’과 ‘커뮤니티’의 응답비중이 각각 25.0%로 가장 높았다. 즉 플랫폼별로 게임시 고려하는 요소의 차이가 있는 것으로 나타났다.

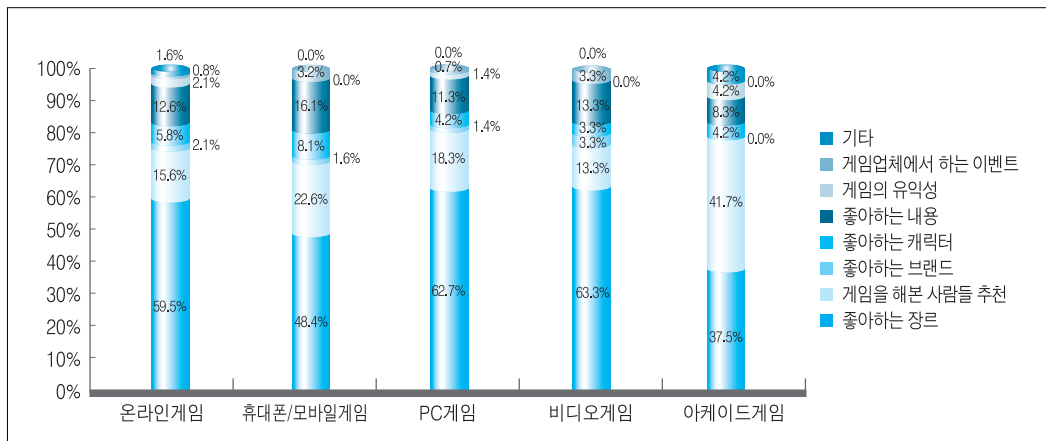


이러한 경향은 게임시 가장 관심 있게 보는 요소에서도 드러나고 있는데 온라인게임이용자와 모바일게임이용자의 경우에는 '스토리'를 가장 중요하게 보고 있으며, 다음으로는 'CG그래픽', '기획'의 순이었고, PC게임이용자와 비디오게임이용자, 아케이드게임이용자 모두 '스토리'를 가장 중요하고 본다고 응답하였으나 PC게임이용자와 아케이드게임이용자의 경우에는 '동영상'을 타 게임이용자집단에 비해 많이 고려하고 있는 것으로 나타났으며, 비디오게임이용자의 경우에는 '연출력'을 관심있게 보는 것으로 조사되었다. 또한 아케이드게임이용자의 경우는 '서비스 수준'도 다른 게임이용자들에 비해 상대적으로 많이 고려하는 것을 볼 수 있다.

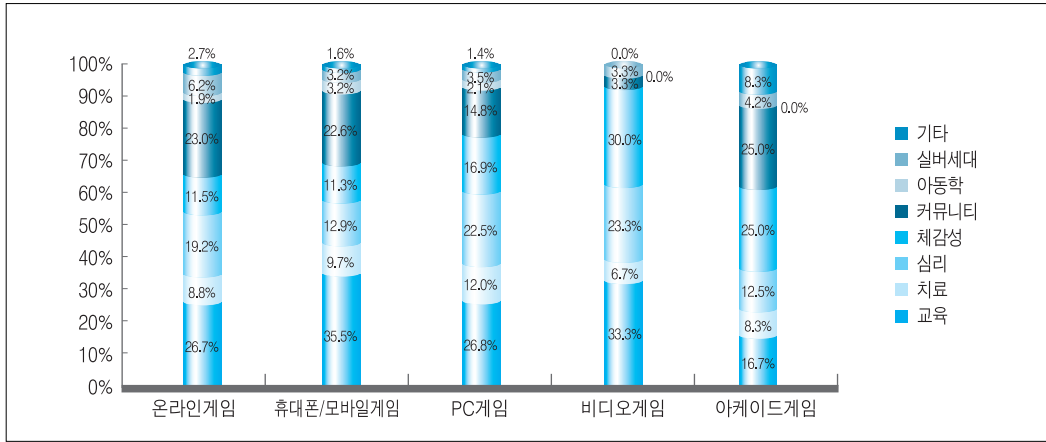
한편 게임을 하면서 느끼는 불만사항(복수응답)을 게임이용자별로 살펴보면, 전반적으로 '가격이 너무 비싸다'는 응답이 가장 많았다.

게임이용자별로 살펴보면 온라인게임이용자의 경우에는 '버그(다운/불안정)' 문제를 가장 불만 사항으로 지적했으며, 다음으로는 '컴퓨터(게임기) 요구사항이 너무 높음'이라는 응답도 많았다. 모바일게임이용자(1순위 응답)의 경우에는 '가격이 너무 비싸다'는 응답이 32.3%로 가장 많았고, '컴퓨터(게임기) 요구사항이 너무 높음', '버그(다운/불안정)' 문제가 각각 22.6%, 16.1%의 순이었다. PC게임이용자의 경우 온라인게임이용자와 마찬가지로 역시 '컴퓨터(게임기) 요구사항이 너무 높음'이 가장 큰 불만 사항이었고, 다음은 '가격이 너무 비싸다'는 것이었다. 비디오게임이용자의 경우는 '가격이 너무 비싸다'는 응답이 33.3%로 가장 많았고, 다음은 '시나리오/아이디어가 많이 떨어진다'는 것이었다. 아케이드게임이용자 역시 '가격이 너무 비싸다'는 응답이 가장 많았다.

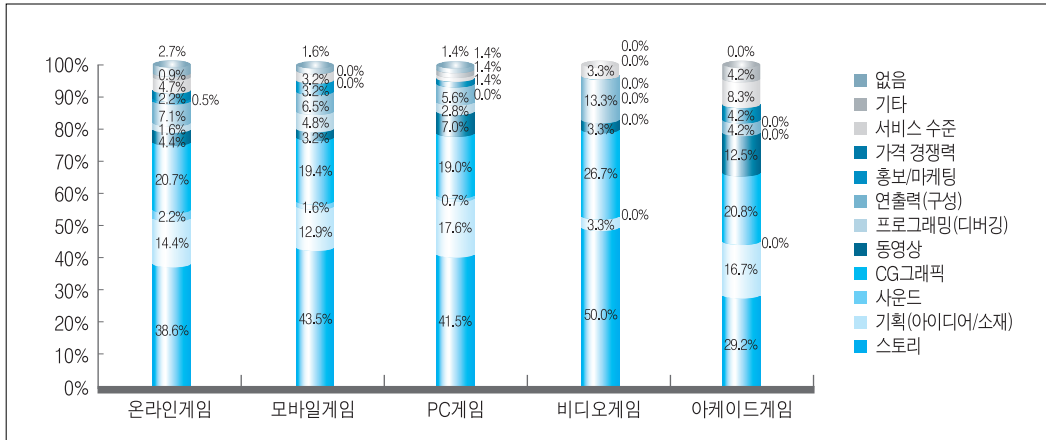
〈그림 2-2-3-25〉 게임이용자별 게임선택시 주요 결정 요인



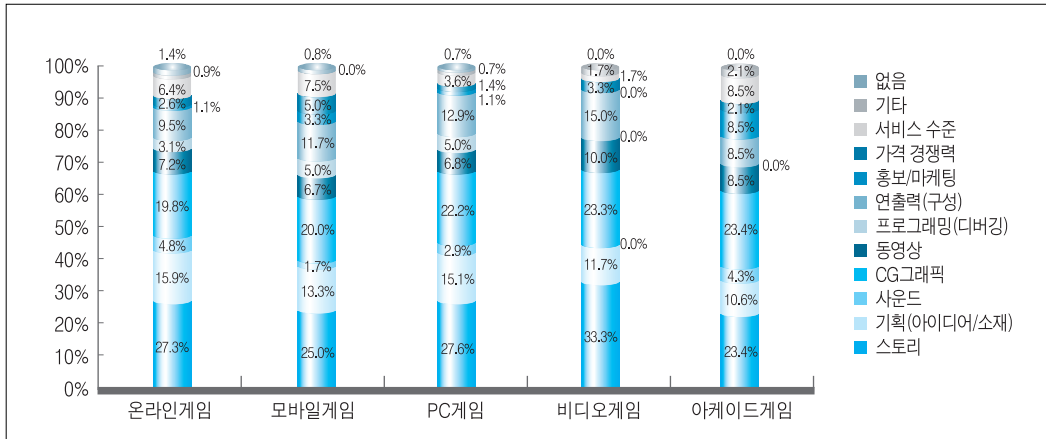
〈그림 2-2-3-26〉 게임이용자별 향후 게임과 결합되기 희망하는 장르



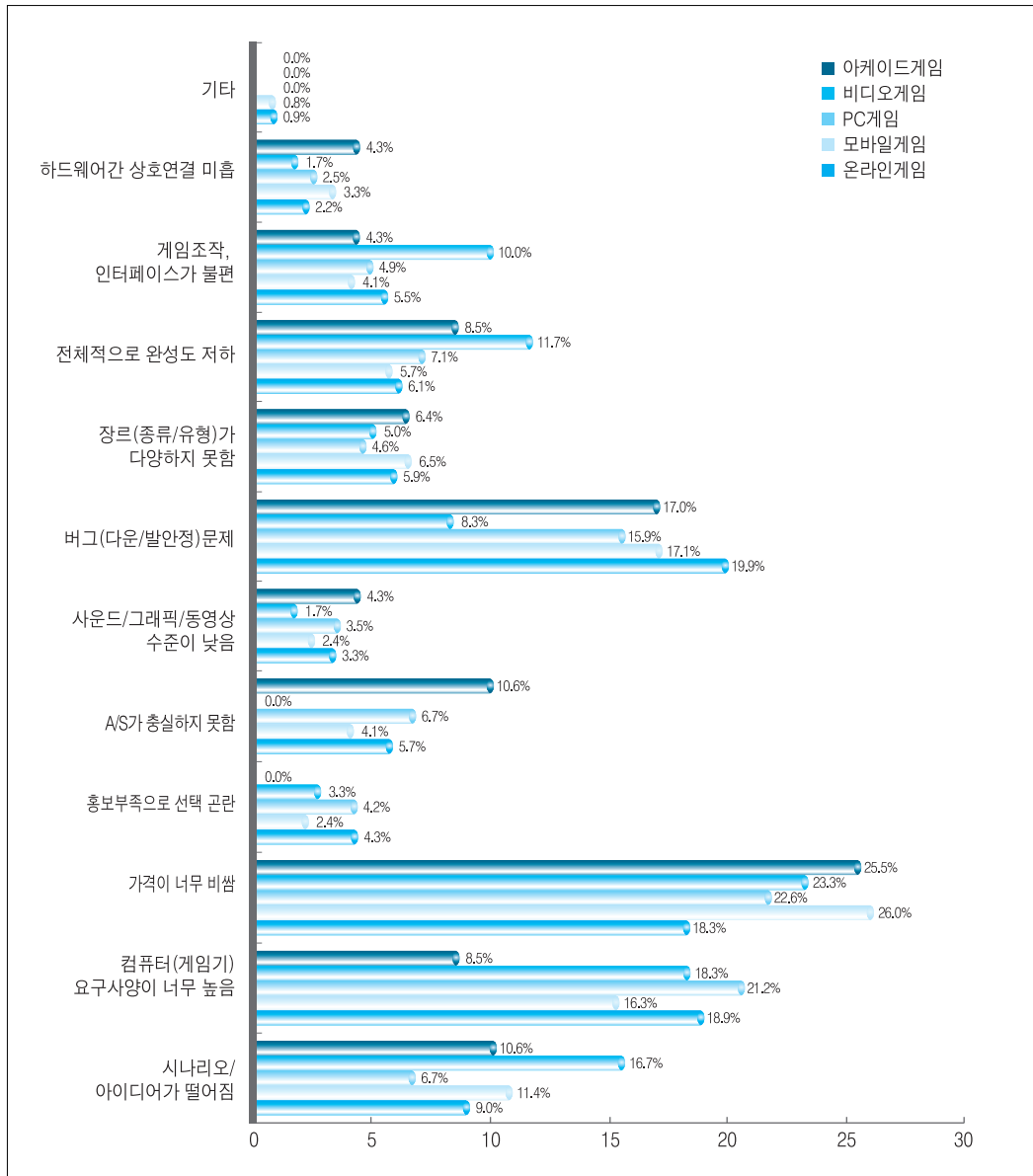
〈그림 2-2-3-27〉 게임이용자별 게임시 가장 관심 있게 보는 요소(1순위)



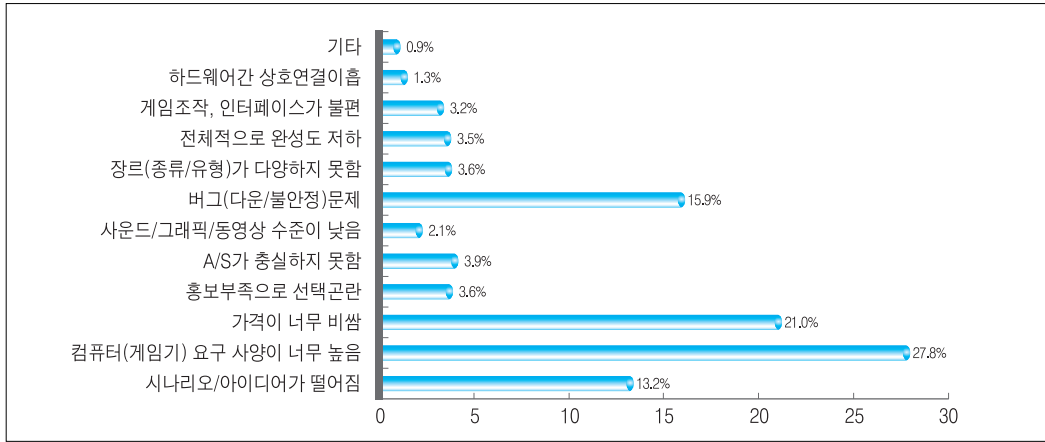
〈그림 2-2-3-28〉 게임이용자별 게임시 가장 관심 있게 보는 요소(복수응답)



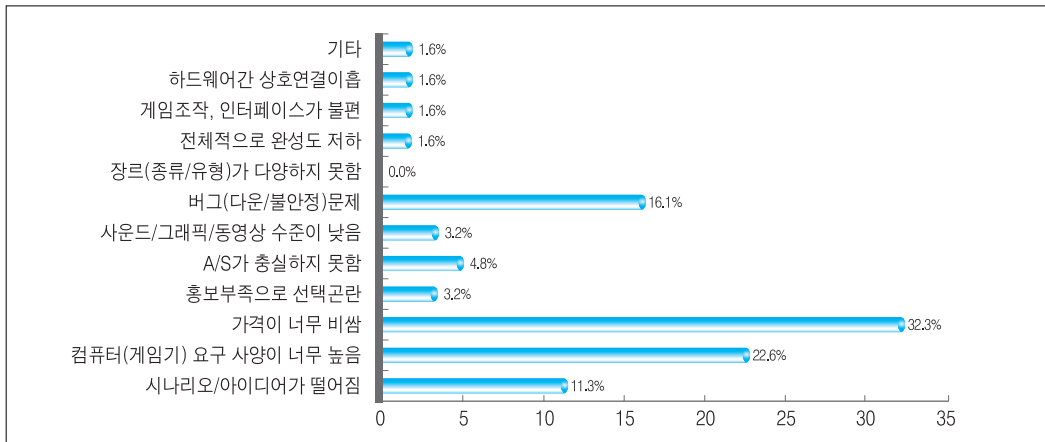
〈그림 2-2-3-29〉 게임이용자별 게임 이용시 가장 큰 불만사항(복수응답)



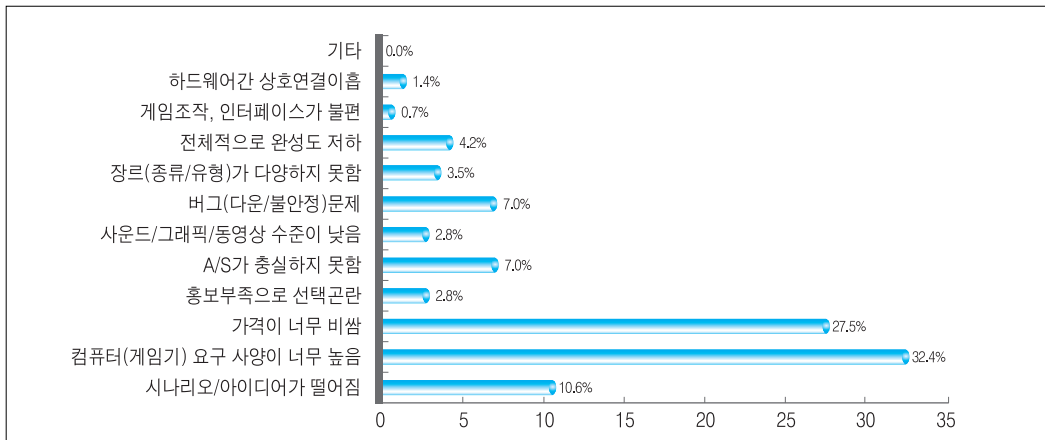
〈그림 2-2-3-30〉 온라인게임이용자의 게임 이용시 가장 큰 불만사항(1순위)



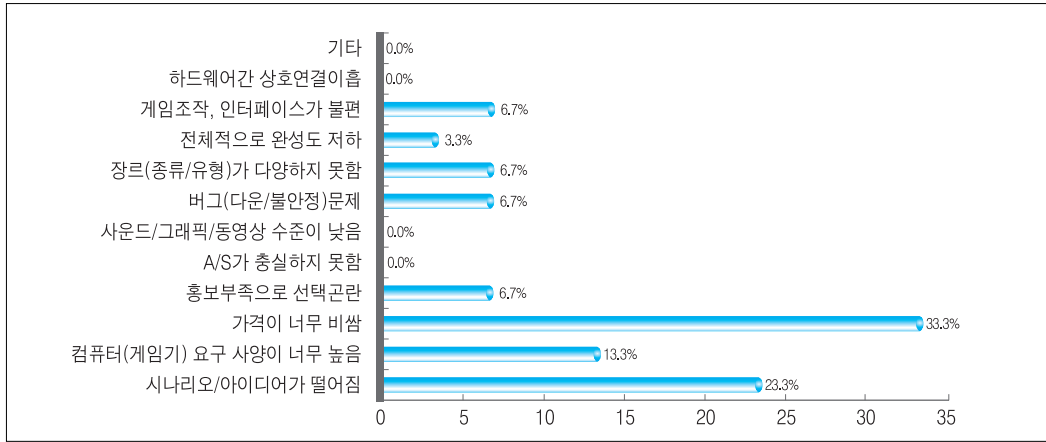
〈그림 2-2-3-31〉 모바일이용자의 게임 이용시 가장 큰 불만사항(1순위)



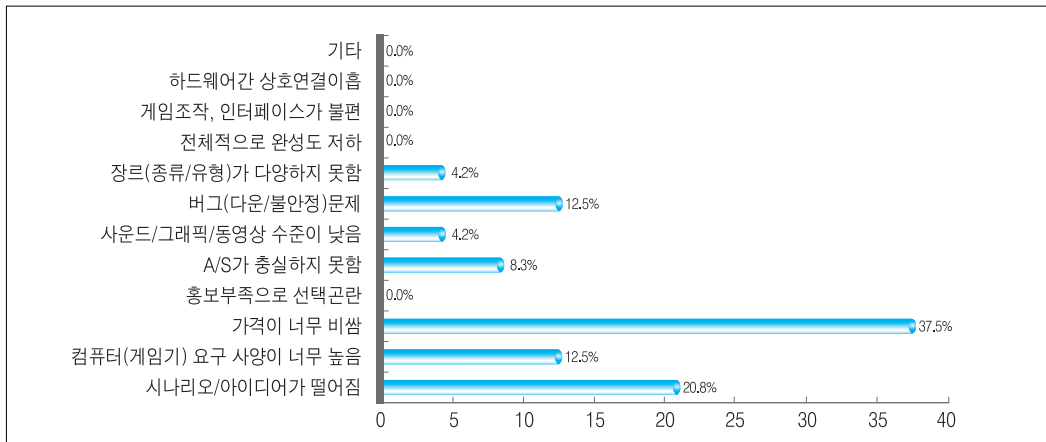
〈그림 2-2-3-32〉 PC게임이용자의 게임 이용시 가장 큰 불만사항(1순위)



〈그림 2-2-3-33〉 비디오게임이용자의 게임 이용시 가장 큰 불만사항(1순위)



〈그림 2-2-3-34〉 아케이드게임이용자의 게임 이용시 가장 큰 불만사항(1순위)



#### 4. 게임이용자별 국내 게임의 부족한 부분 및 경쟁요인에 대한 견해

국내게임의 부족한 부분이 무엇인지를 조사한 결과 전반적으로 ‘스토리’, ‘기획’, ‘연출력’이 부족한 것으로 지적하고 있다. 이러한 요소들은 게임 선택시 일반적으로 중요하게 고려되는 요소이기도 해 이 분야에 대한 끊임없는 투자가 필요한 것으로 나타났다. 게임이용자별로

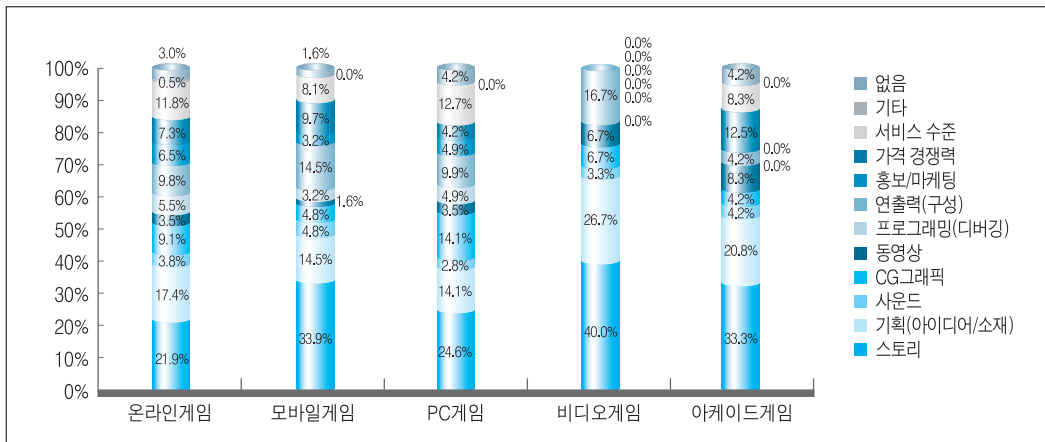
살펴보면 우선 온라인게임이용자의 경우에는 ‘스토리’의 응답비중이 21.9%로 가장 높았고, ‘기획’ 17.4%, ‘서비스수준’ 11.8%의 순으로 지적하였다. 특히 온라인게임의 경우 여타 게임 분야에 비해 웹상에서의 서비스 수준이 중요한 요소로 고려되고 있어 시장이 과열됨과 함께 고려해야 할 부분인 것으로 판단된다. 모바일게임 이용자의 경우도 마찬가지로 33.9%가 ‘스토리’가 가장 부족하다고 지적하고 있으며, ‘기

획'과 '연출'이 각각 14.5%로 높은 비중을 차지했다. 비디오게임이용자 역시 마찬가지로 '스토리', '기획', '연출'의 순으로 부족하다고 보고 있으며, PC게임이용자는 온라인게임이용자와 유사하게 '스토리', '기획', '서비스수준'을 지적했다. 아케이드게임이용자도 마찬가지로

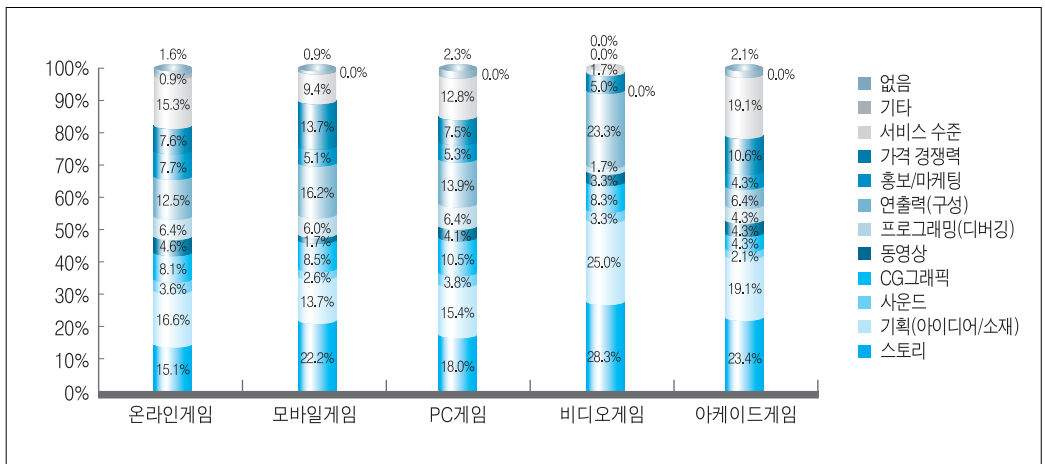
'스토리'가 가장 부족하다고 보았고, '기획'과 '가격경쟁력'도 부족하다고 응답했다.

반면에 국내게임의 경쟁력을 모두 선택하게 한 결과 'CG그래픽'의 경쟁력이 가장 큰 것으로 응답했다. 또한 '기획'과 '홍보/마케팅'도 우위에 있는 것으로 인식하고 있었다.

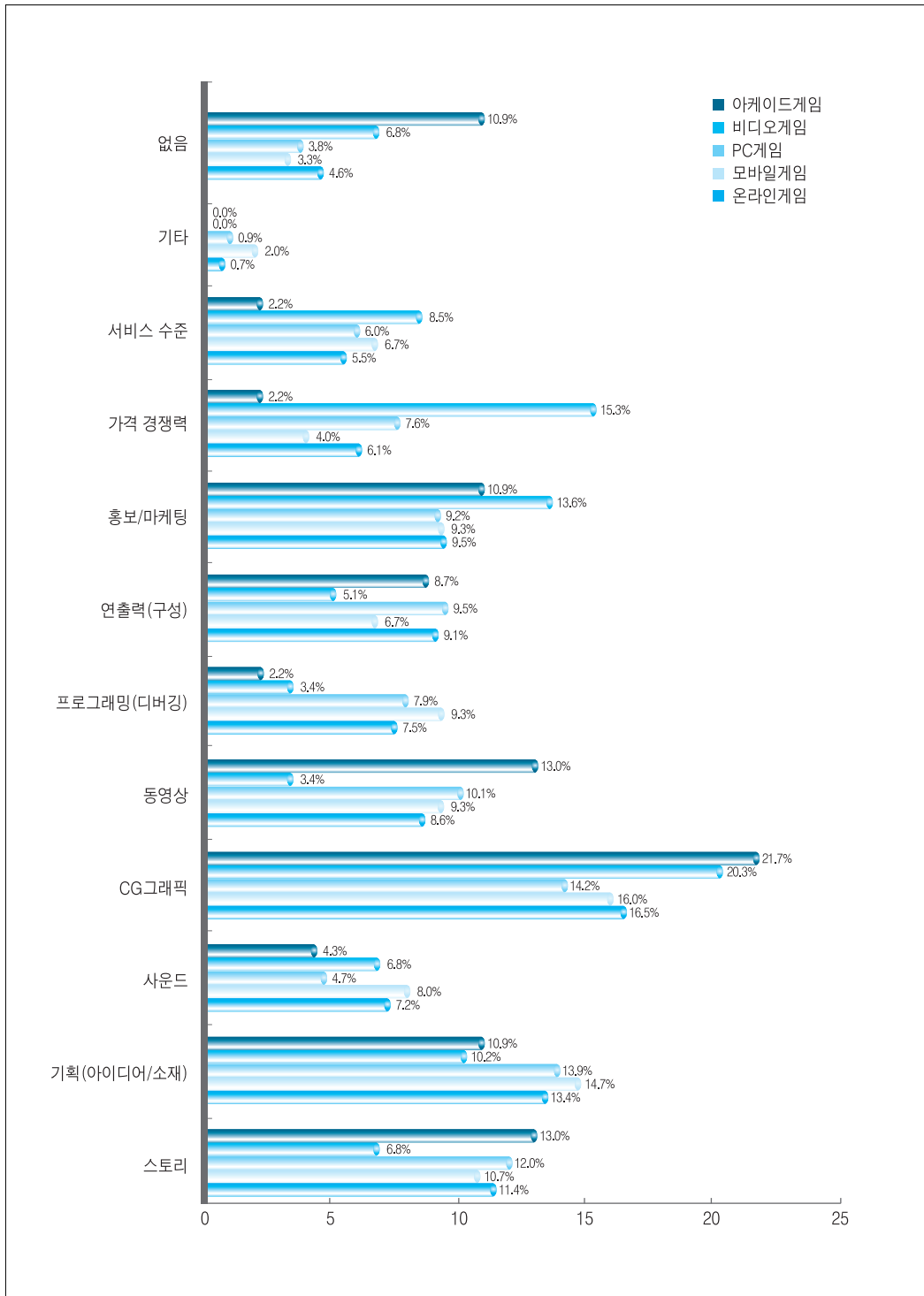
〈그림 2-2-3-35〉 게임이용자별 국내게임의 부족한 부분에 대한 견해(1순위)



〈그림 2-2-3-36〉 게임이용자별 국내게임의 부족한 부분에 대한 견해(1+2순위)



〈그림 2-2-3-37〉 게이미용자별 국내 게임의 경쟁요인에 대한 의견(복수응답)

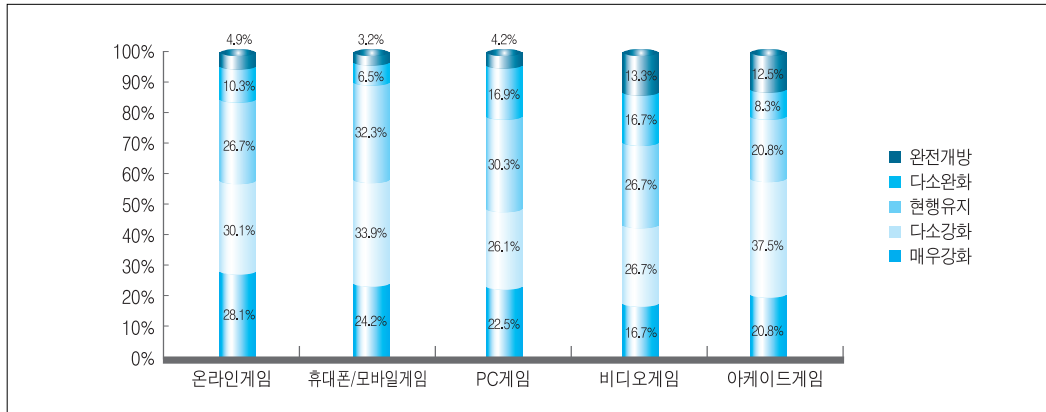


## 5. 게이미용자별 게임등급분류에 대한 견해

현재의 성인등급심의 제도에 대한 의견을 조사한 결과 전체적으로 ‘현행유지’와 ‘강화’해야 한다는 응답비중이 높았다. 특히 온라인게이미용자, 모바일게이미용자, 아케이드게이미용자의 경우에는 ‘다소강화’와 ‘매우강화’를 합해 강화해야한다는 응답이 60%에 달했으며,

PC게이미용자와 비디오게이미용자의 경우에는 강화해야한다는 응답이 절반을 넘은 가운데 ‘현행유지’의 응답비중이 각각 30.3%, 26.7%로 가장 높았다. 또한 게임등급분류제도에 대해서는 비디오게이미용자를 제외한 게이미용자 전체가 ‘엄격하게 시행해야한다’는 응답비중이 절반가량 되었으며, 비디오게이미용자의 경우에는 ‘등급분류완화, 사후관리 강화’의 응답비중이 40.0%로 가장 높았다.

〈그림 2-2-3-38〉 게이미용자별 성인등급심의에 대한 의견





〈그림 2-2-3-39〉 게임이용자별 게임등급분류제도에 대한 의견

