

# 제2장

## 플랫폼별 이용자 동향

# 2

본 장에서는 게임 플랫폼(온라인게임, 모바일 게임, PC게임, 비디오게임, 아케이드게임, 휴대용게임)별로 이용자의 특성과 게임이용실태를 알아본다. 게임 플랫폼별 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 게임 분야

를 중복적으로 이용하는 경우도 있었으나 실제 게임구입, 이용빈도를 고려해 보았을 때 그 비중이 크지 않은 것을 판단해 1순위만을 고려하였다. 이러한 결과 게임 분야별 주 이용자수는 온라인게임(665명), 모바일게임(28명), PC게임(118명), 비디오게임(32명), 아케이드게임(11명), 휴대용게임(12명)이다. 이를 기준으로 하여 게임분야별 이용 실태를 살펴보면 다음과 같다.

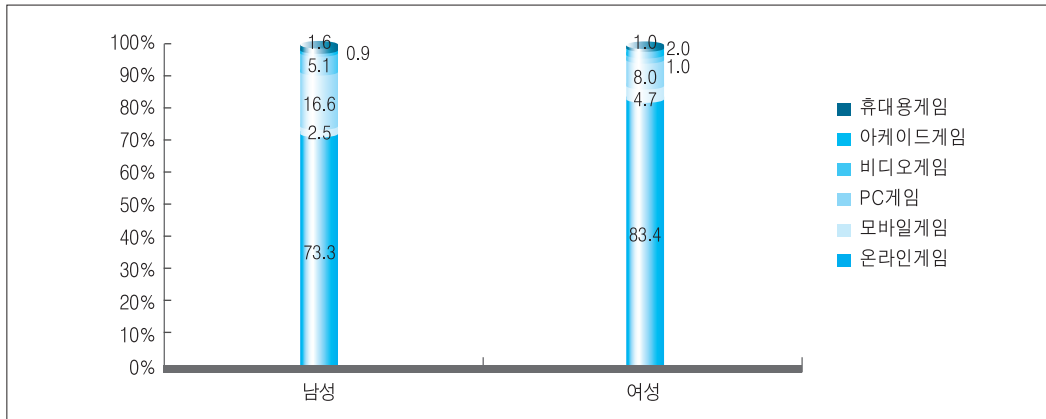
### ■ 제1절 게임 이용자별 게임이용 관련 생활 동향

#### 1. 게임분야별 남녀 및 연령분포

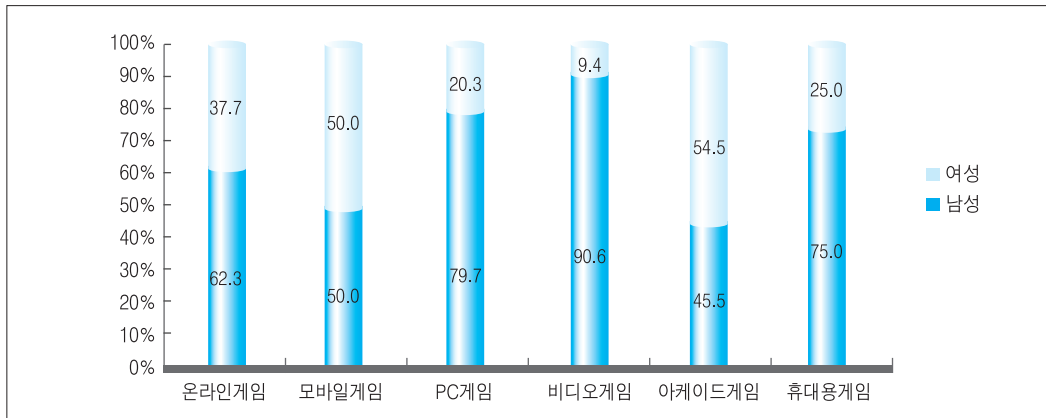
성별로 게임이용 구성(1순위)를 살펴보면, 남녀 모두 '온라인게임'을 가장 많이 이용하고 있는 것으로 나타나는데, 남성이 73.3%, 여성이 83.4%를 차지하고 있다. 전년 조사 결과와 비

교해서, 여성의 온라인게임 이용 비율이 11% 증가한 것으로 조사되었다. 또한 남성은 여성에 비해 비디오게임을 이용하고 있는 비율이 가장 높게 나타났으며, 여성은 남성에 비해 아케이드 게임을 조금 더 많이 이용하고 있다.

〈그림 2-2-1-01〉 성별 게임이용자 구성(1순위)



〈그림 2-2-1-02〉 게임이용자별 성별 구성(1순위)

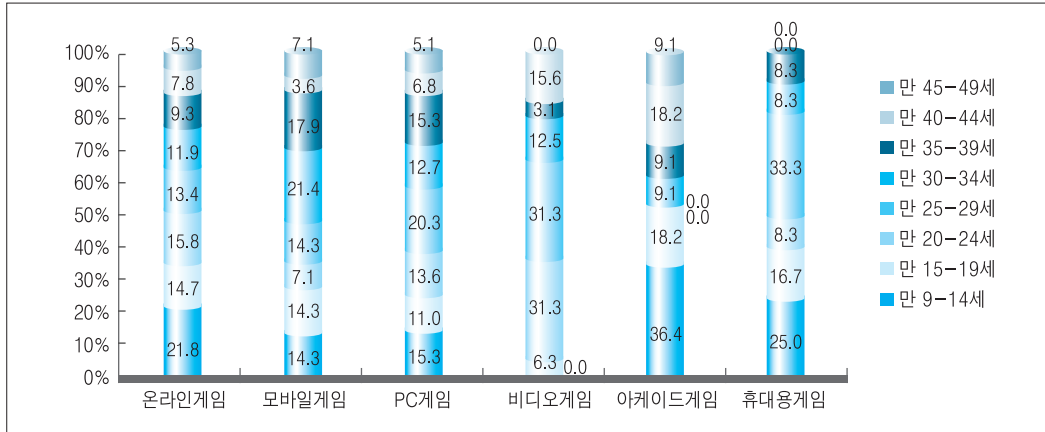


게임분야별 성별 구성을 살펴보면, 모바일게임과 아케이드게임의 경우 여성의 비율이 각각 50.0%와 54.5%로 남성과 같거나 높은 비율을 나타냈고, 비디오게임은 남성이 90.6%로 절대 다수를 차지하고 있다. PC게임과 휴대용게임 역시 남성의 비율이 75.0% 이상을 차지하고 있으며, 온라인게임은 남성이 62.3%, 여성이

37.7%로 나타났다. 여성 게임이용자 중 온라인 게임을 이용하는 비율이 크게 증가했음에도 불구하고, 전체 온라인게임 이용자 중 여성의 비율이 전년(36.9%)에 비해 크게 증가하지 않은 것은 온라인게임 전체 이용자의 수가 증가하였기 때문인 것으로 판단된다.



〈그림 2-2-1-03〉 게임분야별 연령분포(1순위)



각 게임분야별 이용자의 연령분포를 살펴보면, 온라인게임이 다른 게임 플랫폼에 비해 비교적 연령층이 고르게 분포되어 있음을 확인할 수 있다. 9~14세가 21.8%로 온라인게임 이용자 중 가장 많은 비율을 차지하고 있으며 그 다음으로 20~24세(15.8%), 15~19세(14.7%), 25~29세(13.4%), 30~34세(11.9%)의 순으로 조사되었다. 모바일게임은 30~34세의 비율이 21.4%로 가장 많았고, 35~39세도 17.9%로 나타나 30대 이상의 게임이용자가 가장 많은 플랫폼으로 나타났다. PC게임은 25~29세가 20.3%로 가장 많은 비율을 차지하고 있었으며, 40대를 제외한 나머지 연령대에서 고른 분포를 보이고 있는 특성을 나타냈다. 비디오게임의 경우 10대의 이용비율이 현저하게 낮았으며, 20대의 이용 비율이 62.6%로 대부분을 차지하고 있는 것으로 조사되었다. 아케이드게임을 이용하고 있다고 응답한 20대는 없는 것으로 조사되었고, 10대와 40대 이상의 연령대가 아케이드게임을 이용하고 있는 주연령층으로 나타났다. 휴대용게임은

25세~29세가 33.3%로 가장 많은 비율을 차지하고 있었다.

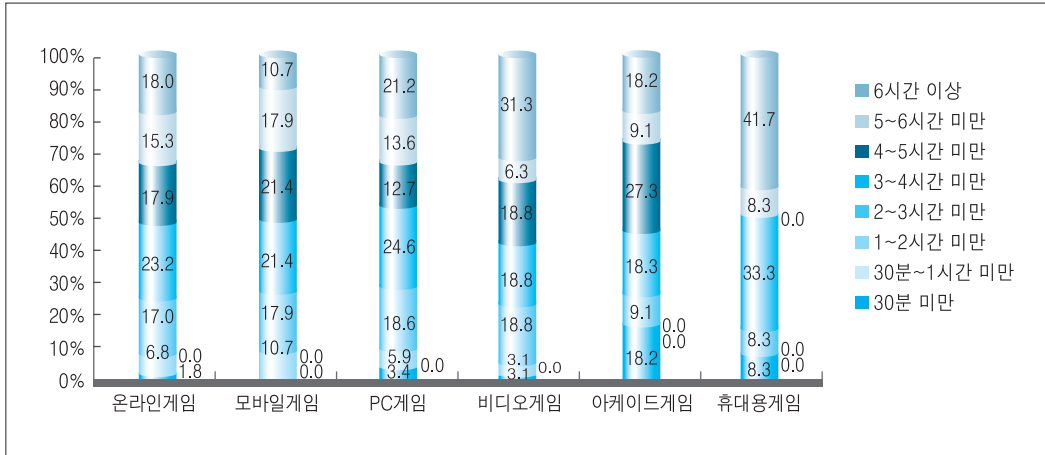
## 2. 여가시간 활용 방식

게임이용자별 여가생활에 관한 사항을 비교해 본 결과 우선 하루 평균 여가시간은 이용자별로 차이가 나타났다. PC게임 이용자와 온라인게임 이용자의 주중 하루 평균 여가시간은 '3~4시간'의 비중이 각각 24.6%, 23.2%로 가장 높았던 반면, 아케이드게임 이용자의 경우 '4~5시간'의 비중이 27.3%로 가장 높았고, 휴대용게임 이용자와 비디오게임 이용자는 '6시간 이상'의 비중이 각각 41.7%와 31.3%로 높아 이 두 집단의 주중 여가시간이 가장 긴 것으로 조사되었다. 모바일게임 이용자의 경우 '3~4시간'과 '5~6시간'의 항목이 모두 21.4%로 조사되어 여가시간 분포가 다른 집단에 비해 비교적 고르게 나타나는 것으로 보인다.

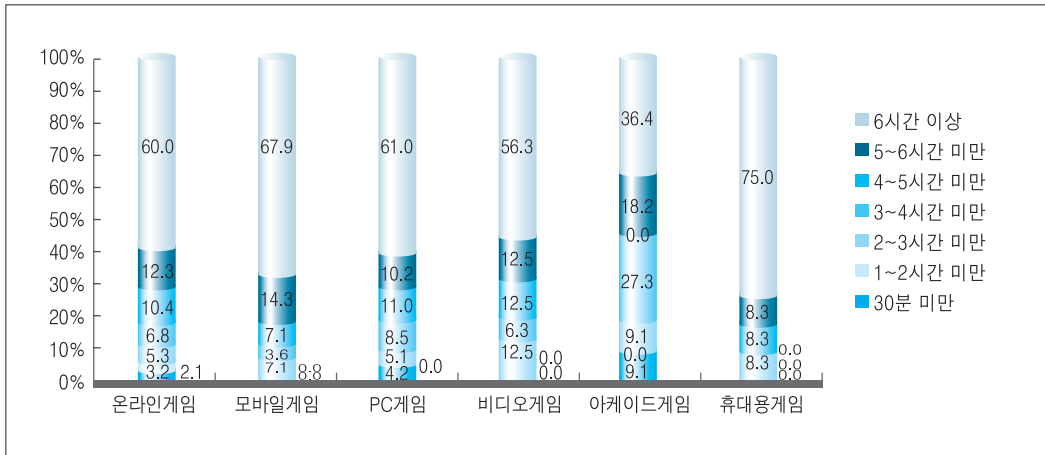
주말 평균 여가시간을 살펴보면 휴대용게임 이용자가 역시 '6시간 이상'의 경우가 75%나



〈그림 2-2-1-04〉 게임이용자별 주중 하루 평균 여가시간



〈그림 2-2-1-05〉 게임이용자별 주말 하루 평균 여가시간



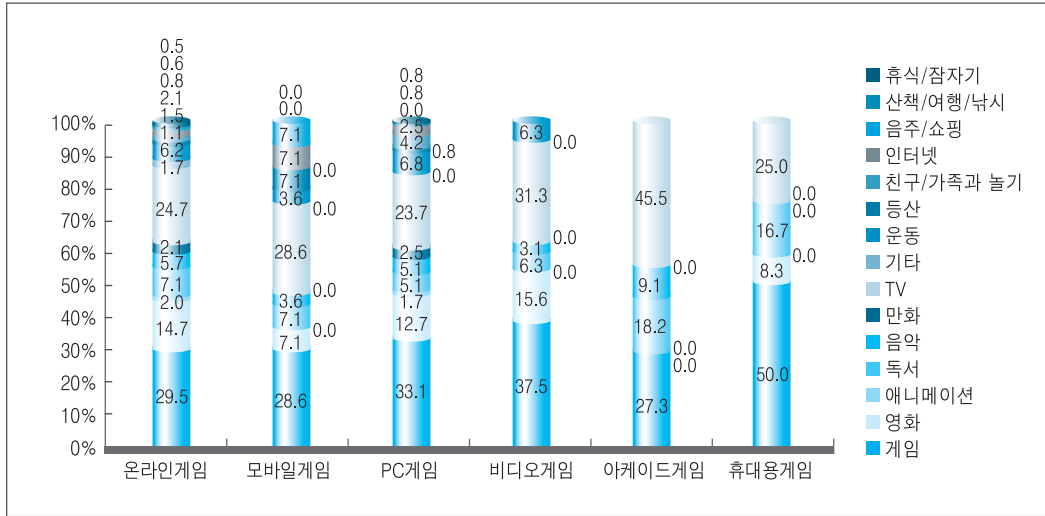
되어 가장 긴 것으로 나타났으며, 또한 모바일 게임 이용자의 경우도 67.9%로 다음으로 높게 조사되었다.

여가시간에 주로 하는 활동을 조사한 결과 아케이드게임 이용자를 제외한 나머지 전 집단에서 '게임'이 가장 많은 활동으로 응답되었고, 'TV'를 시청한다는 응답이 그 뒤를 잇고 있다. 모바일게임 이용자의 경우에는 '게임'과 'TV

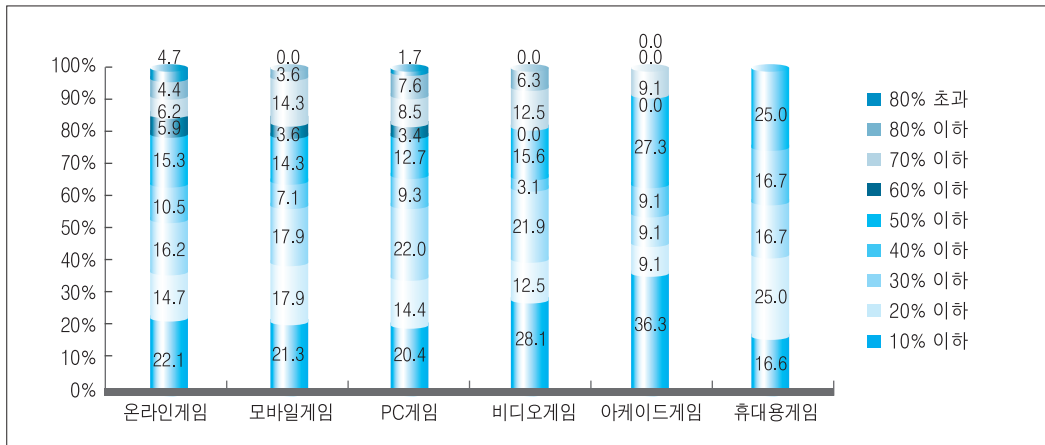
시청'이 28.6%로 같은 수준에서 이용되고 있으며, 온라인게임과 PC게임 이용자의 경우, 비교적 다양한 여가활동을 즐기고 있는 것으로 보인다. 휴대용게임 이용자의 경우 여가시간에 주로 '게임'을 한다는 응답이 50.0%로 가장 많았으며, 아케이드게임 이용자의 경우, '독서'를 한다는 응답이 18.2%로 다른 집단에 비해 가장 높게 나타나기도 했다. 또한, 'TV' 시청이



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



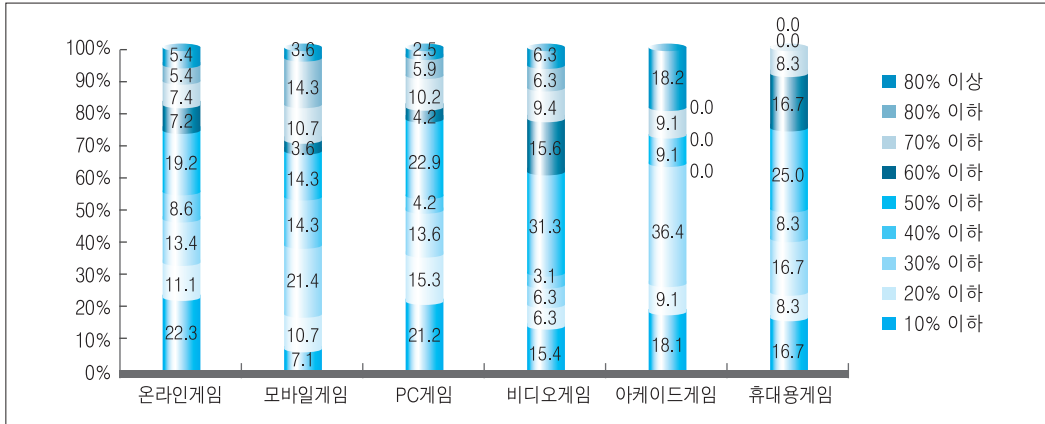
〈그림 2-2-1-07〉 게임이용자별 여가시간 중 아날로그 문화 활동이 차지하는 비중



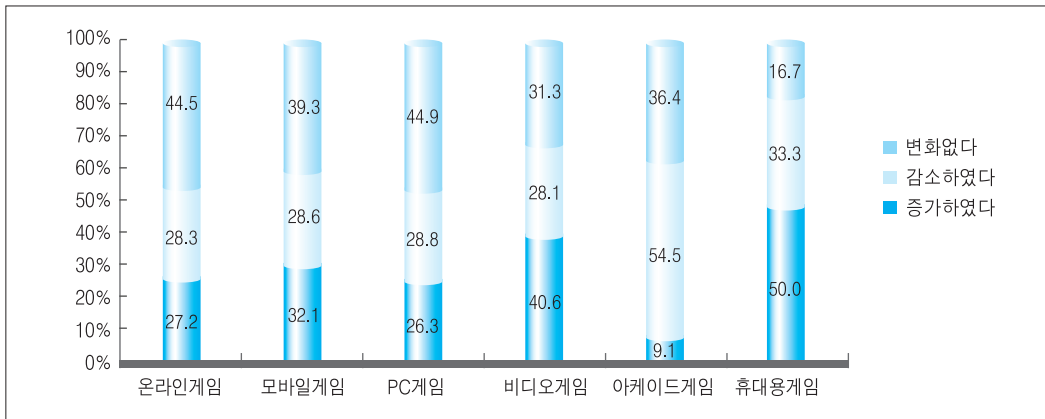
45.5%로 다른 플랫폼 게임을 이용하는 응답자보다 높았다. 아케이드게임은 가정에서 이용하기 어렵기 때문에, 보통의 여가시간은 가정에서 영위할 수 있는 여가활동으로 채워진다고 할 수 있다. 이를 통해, 주 이용 게임 플랫폼에 따라 여가시간의 활용 및 활동에도 차이가 발생할 수 있음을 유추해 볼 수 있다.

한편 여가활동 중 극장, 노래방, 비디오방, 전시회, 독서, 여행, 야외 스포츠 등 아날로그 문화 활동이 차지하는 비중이 얼마나 되는지를 조사한 결과 5% 미만에 해당하는 소수의 응답만이 '80% 초과'에 해당되는 것으로 나타났다. PC게임과 휴대용게임 이용자를 제외한 나머지 전 집단 이용자들의 경우 아날로그 문화 활동이

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



〈그림 2-2-1-09〉 게임이용자별 아날로그 여가활동 시간변화



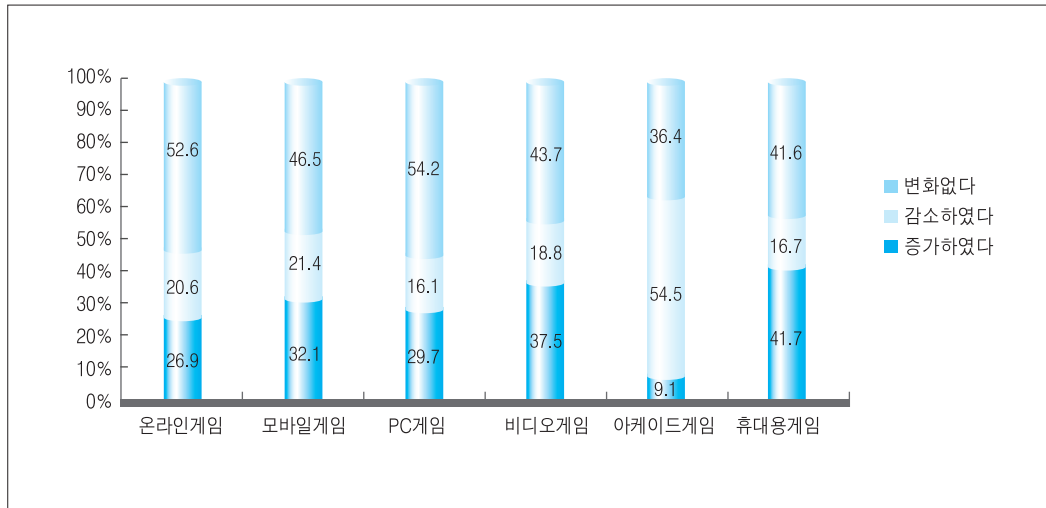
여가시간 중 차지하는 비중이 '10% 이하' 라는 응답이 가장 많았다. 반면 게임, 인터넷 영화, 인터넷 음악 다운로드, 개인 블로그 꾸미기, 온라인 동호회 활동 등 온라인과 관련된 디지털 문화 활동 비중은 아날로그 문화 활동에 비해 다소 그 비중이 높은 것으로 조사되었다.

전년 대비 여가활동 중 아날로그 활동과 디지털 활동의 시간과 비용을 고려했을 때 아날로그 활동에 어떠한 변화가 있었는지를 조사한 결과

우선 이용시간 면에서 게임이용자별로 다소 차이가 나타났다. 우선 온라인게임 이용자의 경우 '변화없다' 는 응답이 44.5%로 가장 많았고, '감소했다' 는 응답이 28.3%로 '증가했다' 는 응답 27.2%에 비해 다소 높았다. 모바일게임 이용자 역시 '변화 없다' 는 응답이 39.3%로 가장 높았으나 '증가했다' 는 응답이 32.1%로 '감소했다' 는 응답 28.6%보다 3.5%가량 더 높았다. PC게임의 경우에는 '감소했다' 는 응답이 더 높아 전



〈그림 2-2-1-10〉 게임이용자별 아날로그 여가활동 비용변화



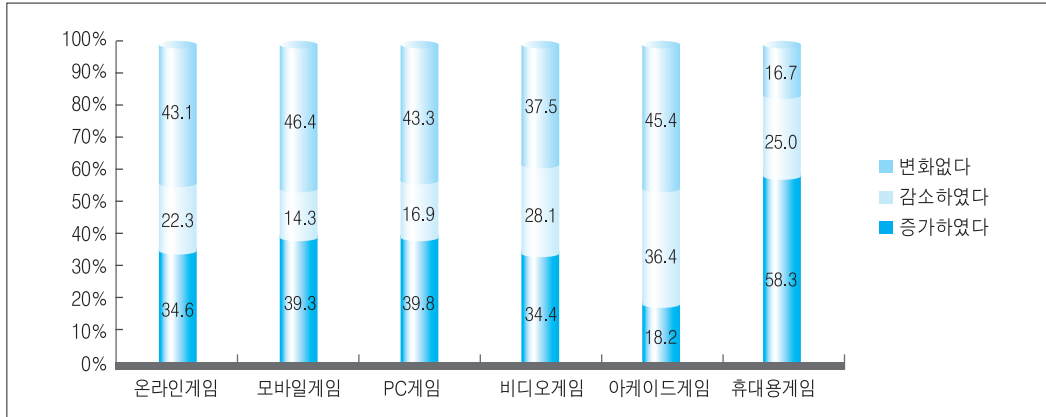
체적으로 온라인게임 이용자와 비슷한 패턴을 보인 가운데, 비디오게임 이용자의 경우는 '증가했다'는 응답이 40.6%로 가장 높게 나타남을 볼 수 있었다. 아케이드게임 이용자의 경우는 '감소했다'는 응답이 54.5%로 가장 높았다.

그러나 비용면에서는 다른 응답경향이 나타났는데 온라인게임 이용자의 경우에는 '변화없다'는 응답이 52.6%로 가장 높은 가운데 '증가했다'는 응답이 26.9%로 '감소했다'는 응답 20.6%에 비해 더 높게 나타나 이용시간은 감소한 반면 오히려 비용은 늘어난 것으로 나타났다. 모바일게임 이용자는 비용면에서 '변화없다'는 응답이 46.5%로 가장 높았으나 '증가했다'는 응답이 32.1%로 '감소했다'는 응답 21.4%에 비해 높게 나타나 이용시간과 비용 모두 증가한 것으로 나타났다. PC게임 이용자의 경우는 아날로그 문화 활동의 이용시간이 전반적으로 감소한 반면 비용은 변화가 없거나 오히려 증가한 것으로 나타났으며, 비디오게임 이용

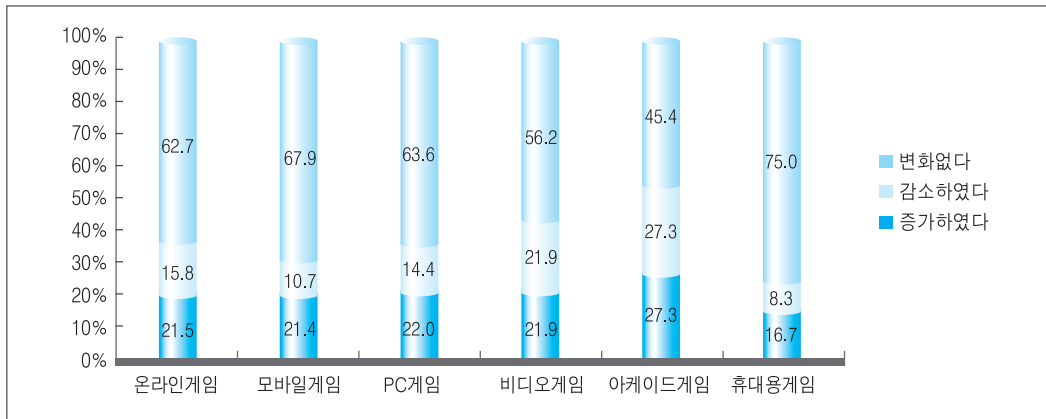
자는 비용이 '증가했다'는 응답이 37.5%로 시간과 비용이 모두 증가한 것으로 조사되었다. 아케이드게임 이용자는 비용이 '감소했다'는 응답이 54.5%로 이용시간과 비용 모두 감소했다는 응답이 높게 나타난 편이었다.

디지털 문화 활동의 경우 전년 대비 이용시간과 비용 모두 '증가했다'는 응답이 우세한 경향을 보이는 가운데 온라인게임, 모바일게임, PC게임, 비디오게임 이용자 모두 시간과 비용 면에서 '변화없다'는 응답이 가장 많았고, '감소했다'는 응답보다 '증가했다'는 응답 비중이 다소 높았다. 아케이드게임 이용자의 경우 시간면에서는 '증가했다'는 응답보다 '감소했다'는 응답이 더 높았으나 비용면에서는 두 응답이 모두 같은 수치를 나타냈다. 휴대용게임 이용자는 시간 면에서 '증가했다'는 응답이 가장 많았고, 비용면에서는 '변화없다'는 응답이 주를 이루었다.

〈그림 2-2-1-11〉 게임이용자별 디지털 여가활동 시간변화



〈그림 2-2-1-12〉 게임이용자별 디지털 여가활동 비용변화



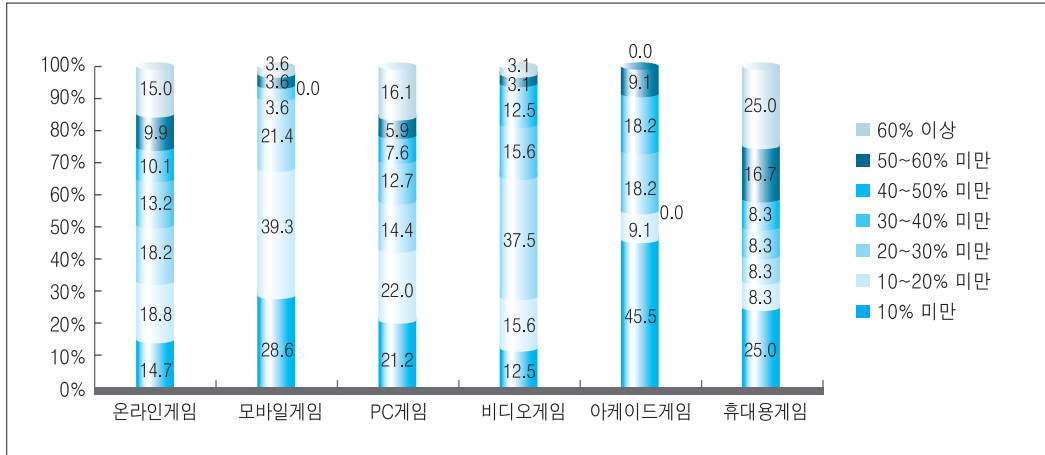
게임이용자별로 여가활동 중 게임비중을 비교해 보면 온라인게임 이용자의 경우 '10~20% 미만'이라는 응답비중이 18.8%로 가장 높았고, 다음은 '20~30% 미만'이 18.2%, '10% 미만'이 14.7%의 순이었다. 모바일게임 이용자는 '10~20% 미만'이 39.3%로 가장 높고, 다음으로 '10% 미만' 28.6%, '20~30% 미만' 21.4%의 순으로 나타났다. PC게임 이용자의 경우는 '10~20% 미만'이 22.0%, '10% 미만'이

21.2%, '60% 이상'이 16.1%의 순으로 조사되었으며, 비디오게임의 경우 '20~30% 미만'이라는 응답비중이 37.5%로 가장 높은 것으로 나타났다. 아케이드게임 이용자의 경우 '10% 미만'이라는 응답이 45.5%로 가장 높았고, 여가시간이 가장 긴 것으로 조사되었던 휴대용게임 이용자의 경우 가장 낮은 비율인 '10% 미만'과 가장 높은 비율인 '60% 이상'이 25.0%로 우세한 경향을 보였다.

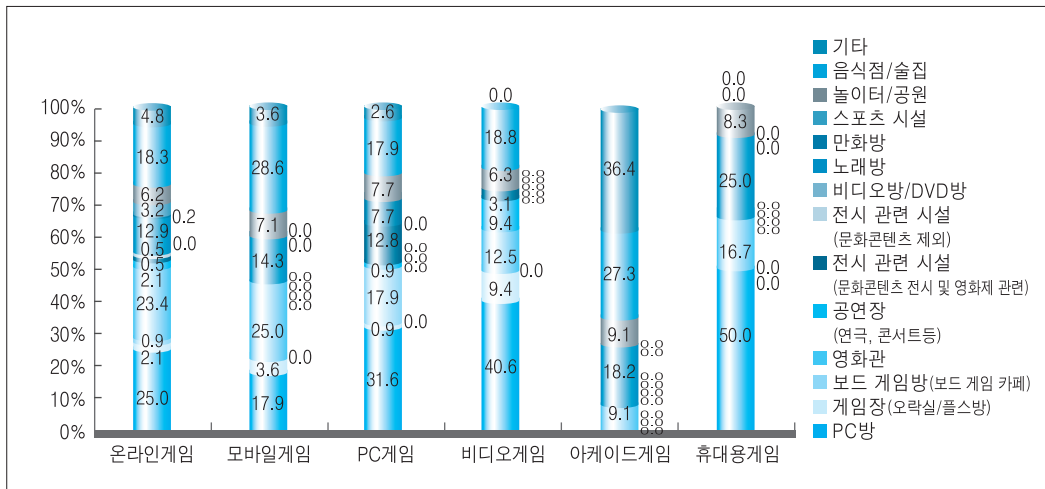




<그림 2-2-1-13> 게임이용자별 여가활동 중 게임비중



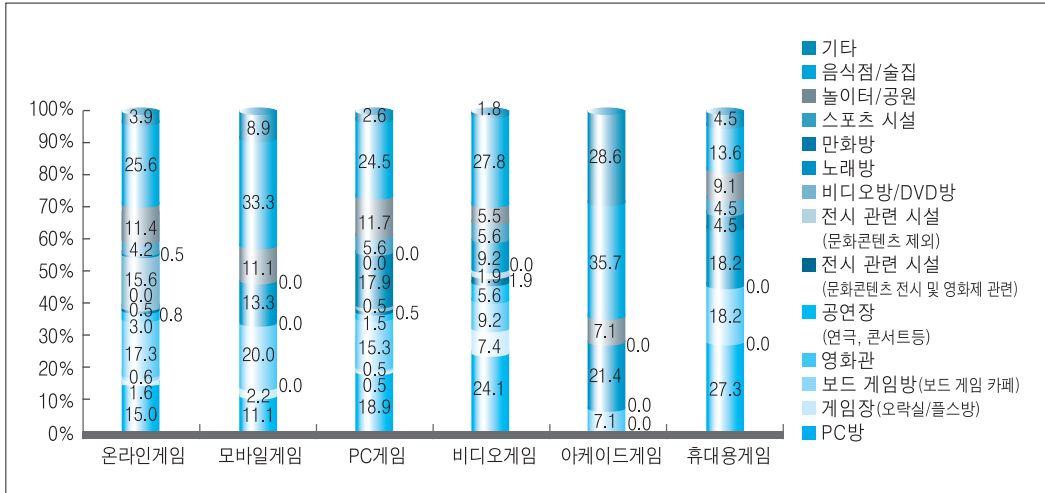
<그림 2-2-1-14> 게임이용자별 친구/동료들과 주로 가는 장소(1순위)



온라인게임 이용자는 친구나 동료들과 PC방에 주로 간다고 응답한 비율은 25.0%로 가장 많았고, 영화관(23.4%), 음식점/술집(18.3%), 노래방(12.9%) 순으로 친구들과 어울리며 찾아가는 장소라고 응답하였다. 모바일게임 이용자의 경우에는 음식점/술집이 28.6%로 가장 많

은 비율을 나타냈고, 그 다음으로 영화관이 25.0%로 가장 많았으며, PC방 17.9% 순이었다. PC게임 이용자의 경우는 PC방이 31.6%로 가장 높았으며, 영화관, 음식점/술집이 각각 17.9%였다. 비디오게임, 휴대용게임을 이용하는 이용자들은 친구를 만나면 주로 PC방으로

〈그림 2-2-1-15〉 게임이용자별 친구/동료들과 주로 가는 장소(1순위+2순위)



가는 것으로 나타나, 주로 이용하는 게임 플랫폼과 상관없이 친구들과 어울릴 수 있는 공간인 PC방을 선호하고 있음을 알 수 있다.

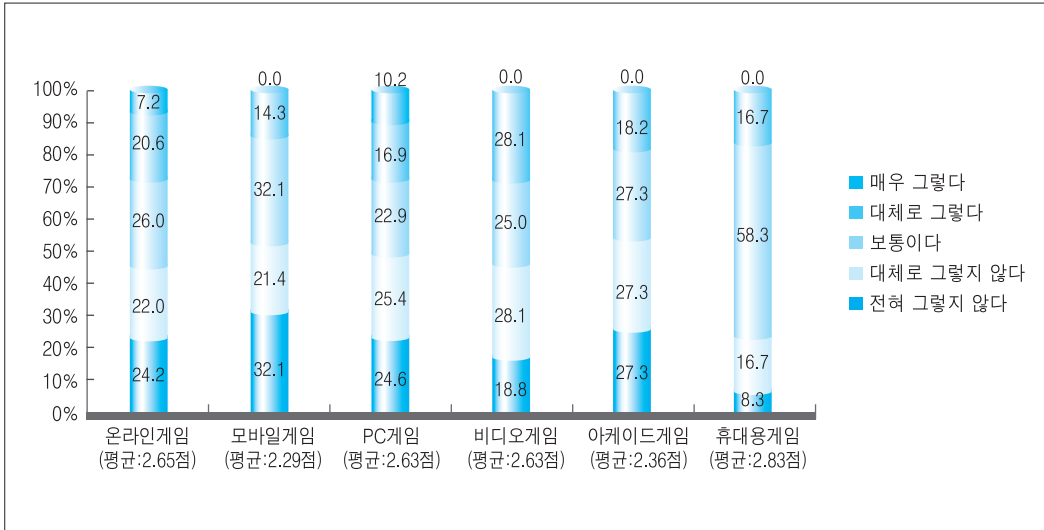
친구 및 동료와 주로 가는 장소를 2순위까지 합계를 내어 알아본 결과 역시 플랫폼별로 음식점/술집이 가장 많은 비율을 차지하였으며, 아케이드게임을 제외한 나머지 게임플랫폼에서 PC방이 영화관과 대동소이한 적은 비율을 나타냈다.

게임과 다른 문화콘텐츠 활동간의 관계를 알아보기 위해 게임을 하게 되면서 영화, 음악, TV, 독서활동의 변화 여부를 조사하였다. 각 응답은 '전혀 그렇지 않다' 1점 ~ '매우 그렇다' 5점으로 5점 척도로 구성되어 있으며, 5점에 가까울수록 게임을 하게 되면서 다른 문화콘텐츠 활동 빈도가 줄어들었음을 의미한다. 영화와 음악의 경우 모든 게임이용자 평균이 3점 이하로 거의 영향이 없는 것으로 나타났다.

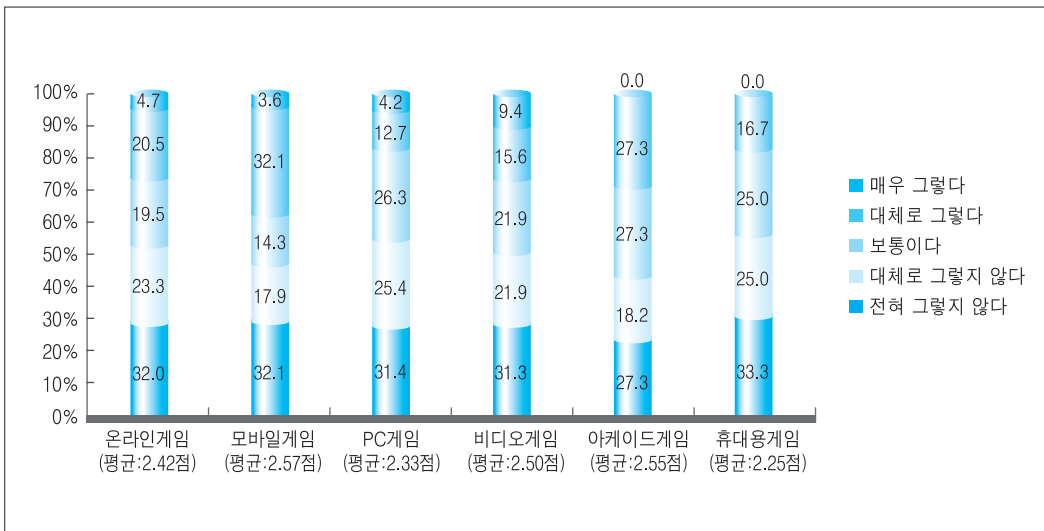
특히 영화의 경우 아케이드게임 이용자가 '전혀 그렇지 않다'와 '대체로 그렇지 않다'를 합해 54.6%로 가장 영향 정도가 적은 것으로 나타났다으며, 음악의 경우에는 휴대용게임 이용자가 5점 평균 2.25점, 그렇지 않다는 응답이 58.3%로 가장 영향 정도가 적은 것으로 조사되었다. 이용자별로는 영화에서는 휴대용게임 이용자가, 음악에서는 모바일게임 이용자가 게임을 하면서 다른 문화활동 빈도변화에 있어 영향 정도를 가장 크게 받는 것으로 나타났다. 게임을 하게 되면서 활동 빈도가 전체적으로 가장 많이 줄어든 분야는 독서였으며, 다음은 TV시청이었다. 게임을 하면서 TV시청 빈도가 가장 많이 줄어든 집단은 비디오게임 이용자로 평균 점수가 3.53이었으며, 휴대용게임 이용자의 경우에는 독서 빈도가 줄었다는 항목의 평균이 3.58이었다.



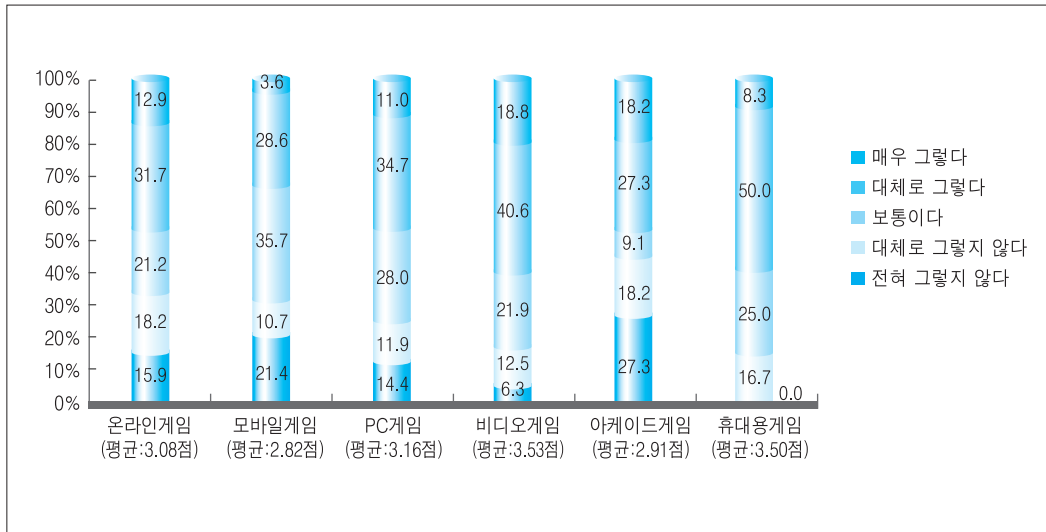
〈그림 2-2-1-16〉 게임을 하게 되면서 영화를 보는 빈도가 줄었다



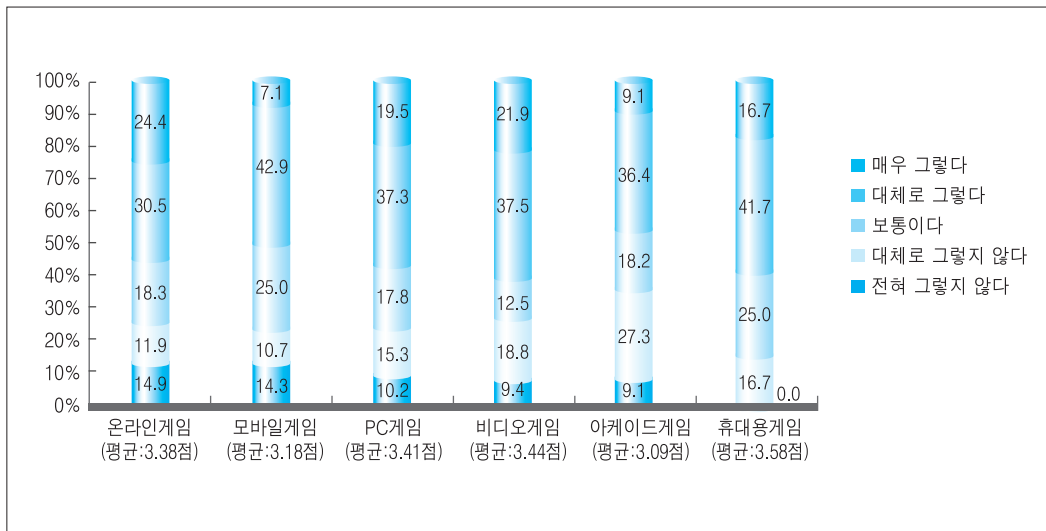
〈그림 2-2-1-17〉 게임을 하게 되면서 음악을 듣는 빈도가 줄었다



〈그림 2-2-1-18〉 게임을 하게 되면서 TV를 보는 빈도가 줄었다



〈그림 2-2-1-19〉 게임을 하게 되면서 독서하는 빈도가 줄었다





### 3. 컴퓨터 및 PC방 이용 실태

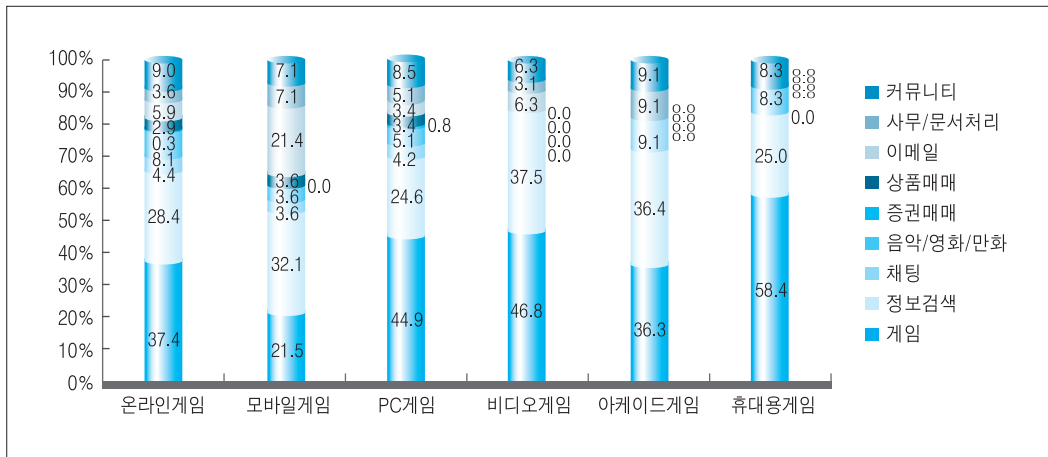
게임이용자별로 컴퓨터 이용목적은 조사한 결과 2006년 조사결과와 마찬가지로 전반적으로 ‘게임’이 가장 우세한 가운데, 모바일게임 이용자의 경우 ‘정보검색’의 비중이 32.1%로 가장 높았고, ‘이메일’의 비중도 21.4%로 다른

이용자 집단에 비해 높게 나타났다.

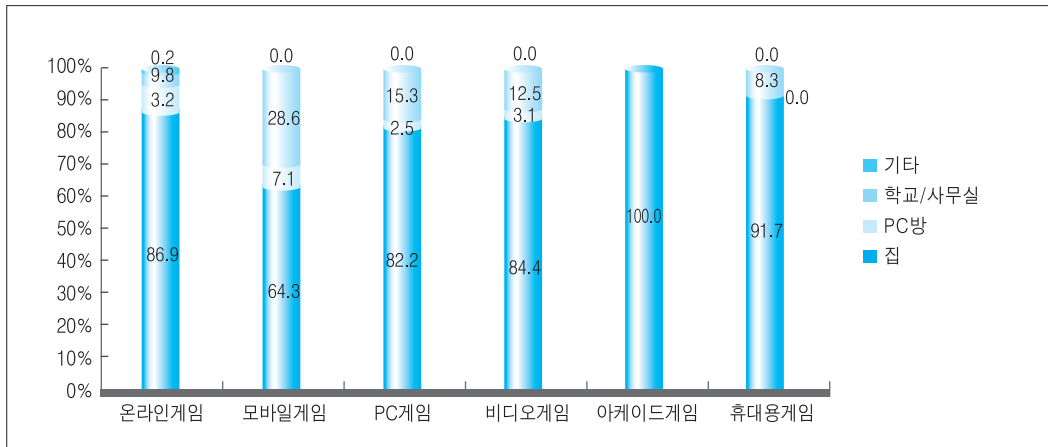
게임이용자별로 인터넷 주 이용 장소는 대부분 ‘집’인 것으로 나타났는데, 이용자별로 자세히 알아보면 모바일게임 이용자의 경우가 64.3%로 ‘집’이라고 응답하여 비율이 낮았으며, ‘학교/사무실’의 비중이 다른 집단에 비해 28.6%로 높게 나타났다.



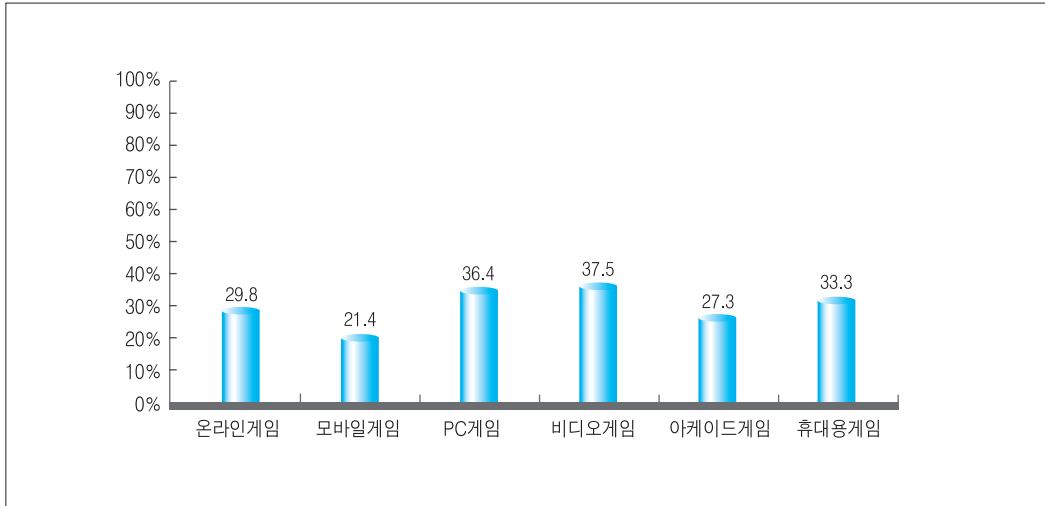
〈그림 2-2-1-20〉 게임 이용자별 컴퓨터 이용목적(1순위)



〈그림 2-2-1-21〉 게임이용자별 인터넷 주 이용 장소



〈그림 2-2-1-22〉 게임이용자별 PC방 이용 비중



게임이용자별 PC방 이용비중을 살펴보면 지난해 조사결과와 유사한 분포를 보이는 가운데 비디오게임 이용자와 PC게임 이용자의 경우 각각 37.5%와 36.4%로 비교적 높게 나타났고, 모바일게임 이용자가 21.4%로 가장 낮게 나타났다.

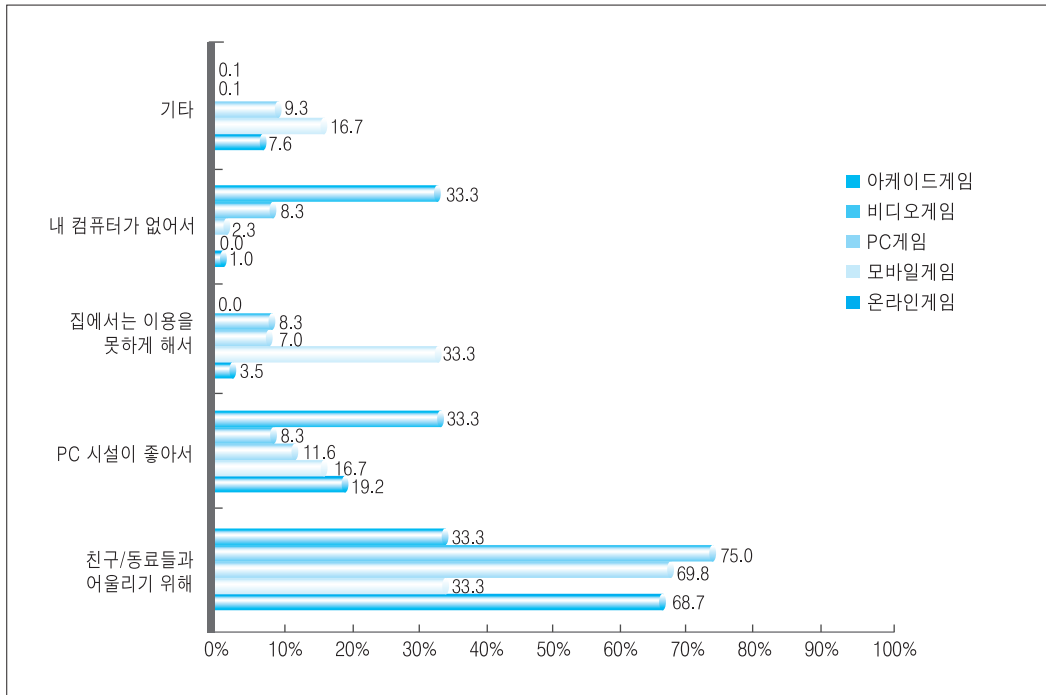
한편, 게임이용자별로 PC방을 이용하는 이유를 비교해 보면 전반적으로 ‘친구/동료들과 어울리기 위해서’라는 응답이 가장 많았다. 온라인게임 이용자와 아케이드게임 이용자의 경우에는 다른 게임 이용자에 비해 ‘PC시설이 좋아서’라는 응답이 많았다. 전반적으로 가정 내 PC보급률이 높아지면서 PC방을 이용하는 주

이유가 또래 친구들과의 사교 및 친목을 위해서로 집중되는 경향이 있다. 특히 저연령층의 경우 PC방 환경 이유와 PC이용 주 연령층이 20대가 되면서 오히려 가정 내에서 PC를 사용하게 하는 경향이 늘어 ‘집에서는 사용을 못하게 해서’라는 응답은 점차 줄어드는 추세이다.

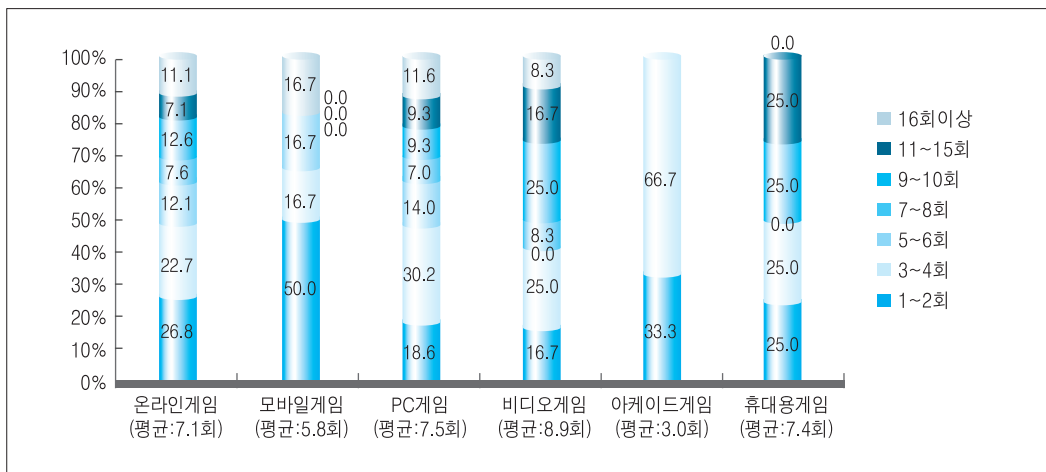
게임이용자별로 한달 평균 PC방 이용 빈도 조사결과를 비교해 보면 비디오게임 이용자, PC게임 이용자, 휴대용게임 이용자, 온라인게임 이용자, 모바일게임 이용자, 아케이드게임 이용자 순으로 이용 빈도가 높은 것으로 나타났다.



〈그림 2-2-1-23〉 게임이용자별 PC방 이용하는 이유



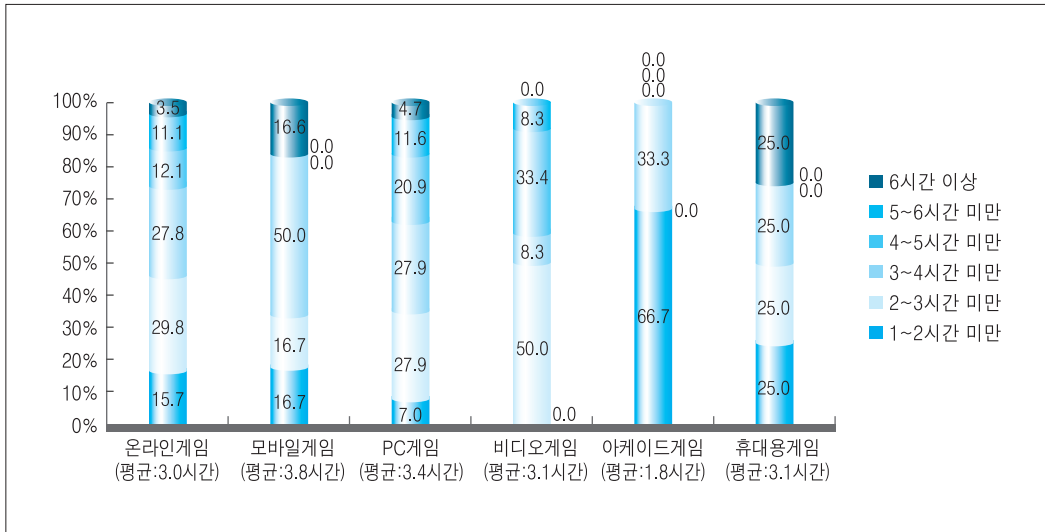
〈그림 2-2-1-24〉 게임이용자별 PC방 한달 이용 빈도



한편, 게임이용자별로 PC방 1회 방문 시 이용시간을 비교해 보면 모바일게임 이용자가 1회 평균 3.8시간을 이용하는 것으로 나타나 가장 방문시간이 길었으며, 다음으로 PC게임 이

용자가 3.4시간, 비디오게임 이용자와 휴대용 게임 이용자가 3.1시간, 온라인게임 이용자 3시간, 아케이드게임 이용자 1.8시간 순으로 조사되었다.

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



## 제 2 절 게임이용자별 게임이용 실태

### 1. 게임이용자별 선호 게임장르

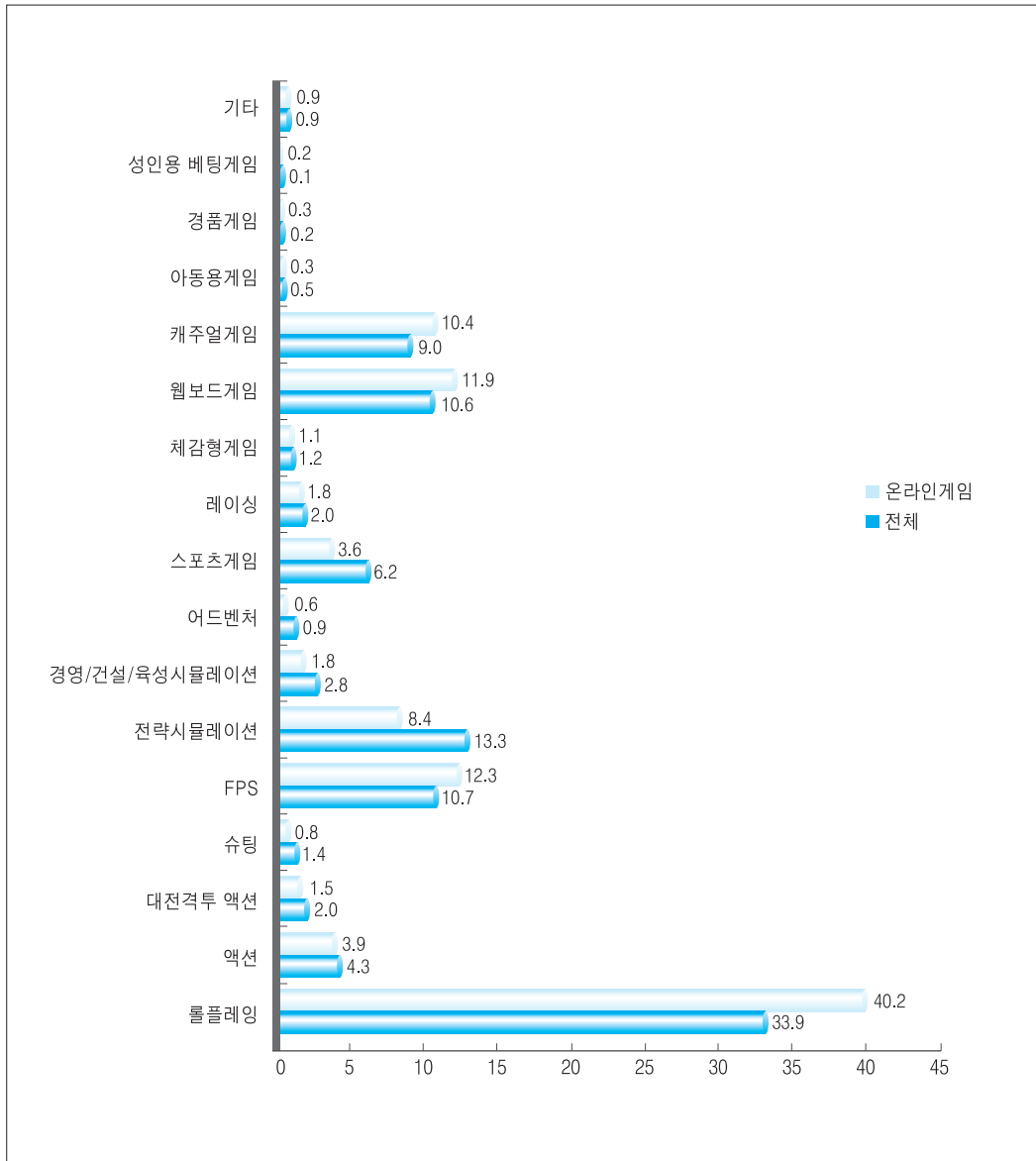
게임이용자별 선호 게임장르를 비교해 보면, '온라인게임'을 좋아하는 사람의 경우 '롤플레잉 게임', 'FPS 게임', '웹보드 게임'을 선호하는 경향이 있었으며, '모바일게임' 이용자의 경우 '웹보드 게임', '캐주얼 게임'의 선호가 다른 플랫폼 선호자에 비해 높았다. 'PC게임' 이용자

의 경우 '전략시뮬레이션 게임'을, '비디오게임'의 이용자의 경우 '스포츠 게임', '액션 게임'을, '아케이드게임' 이용자의 경우 '슈팅', '롤플레잉게임'을 선호하는 경향을 보였다. '휴대용게임' 이용자의 경우는 '롤플레잉 게임'과 '전략시뮬레이션'을 선호하는 모습을 보이고 있었다.

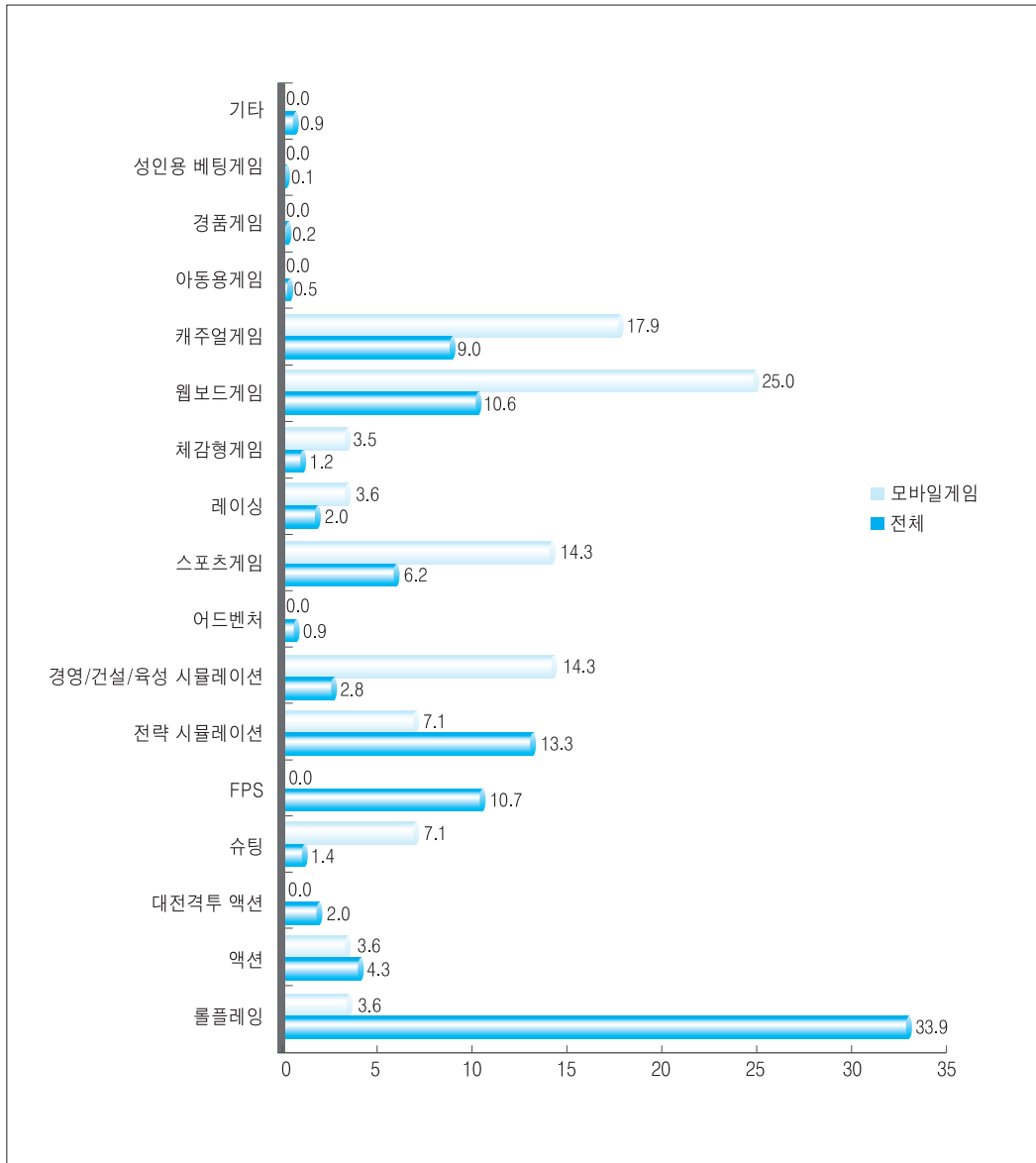




〈그림 2-2-2-01〉 온라인게임 이용자의 선호 장르(1순위)

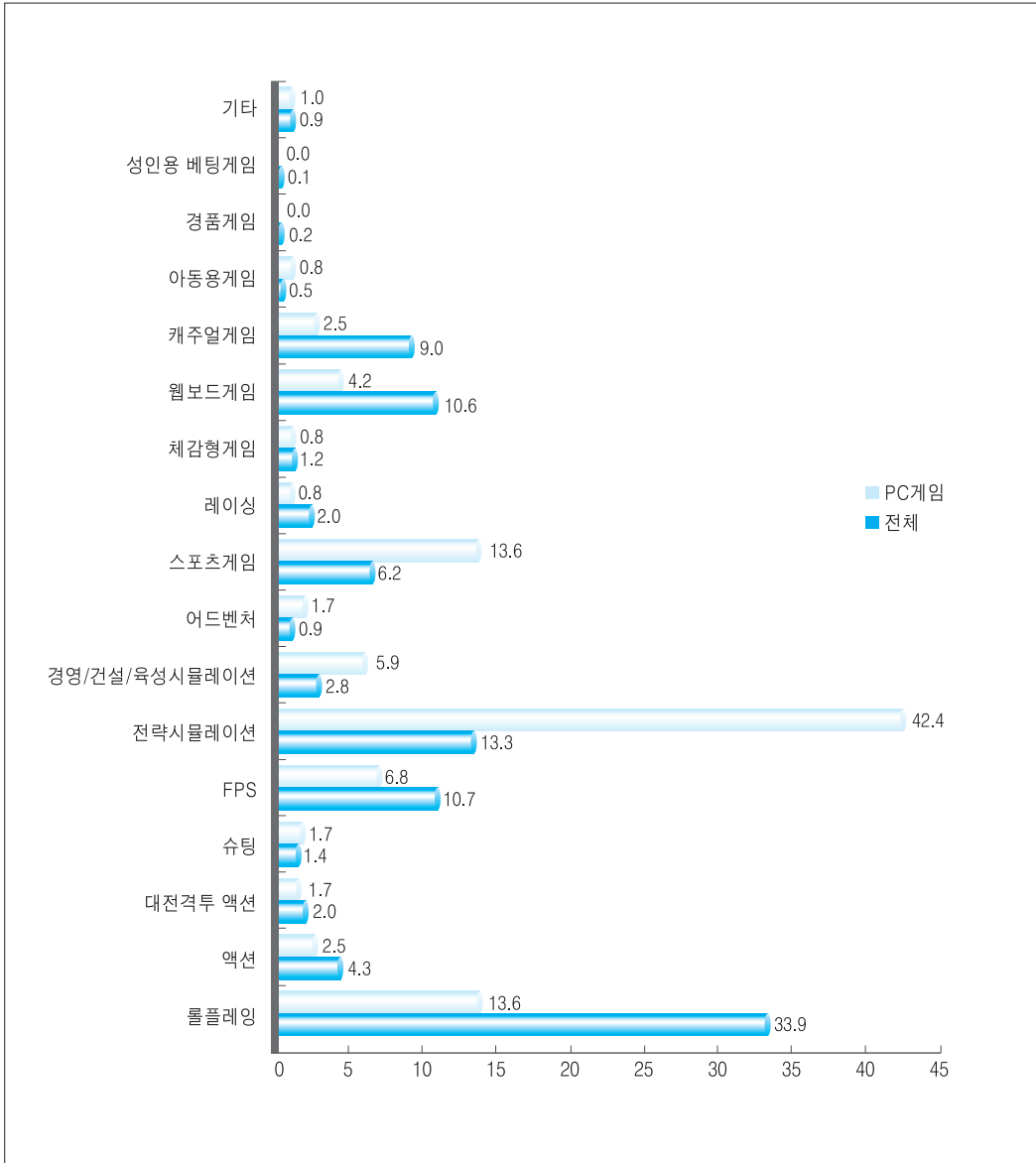


〈그림 2-2-2-02〉 모바일게임 이용자의 선호 장르(1순위)

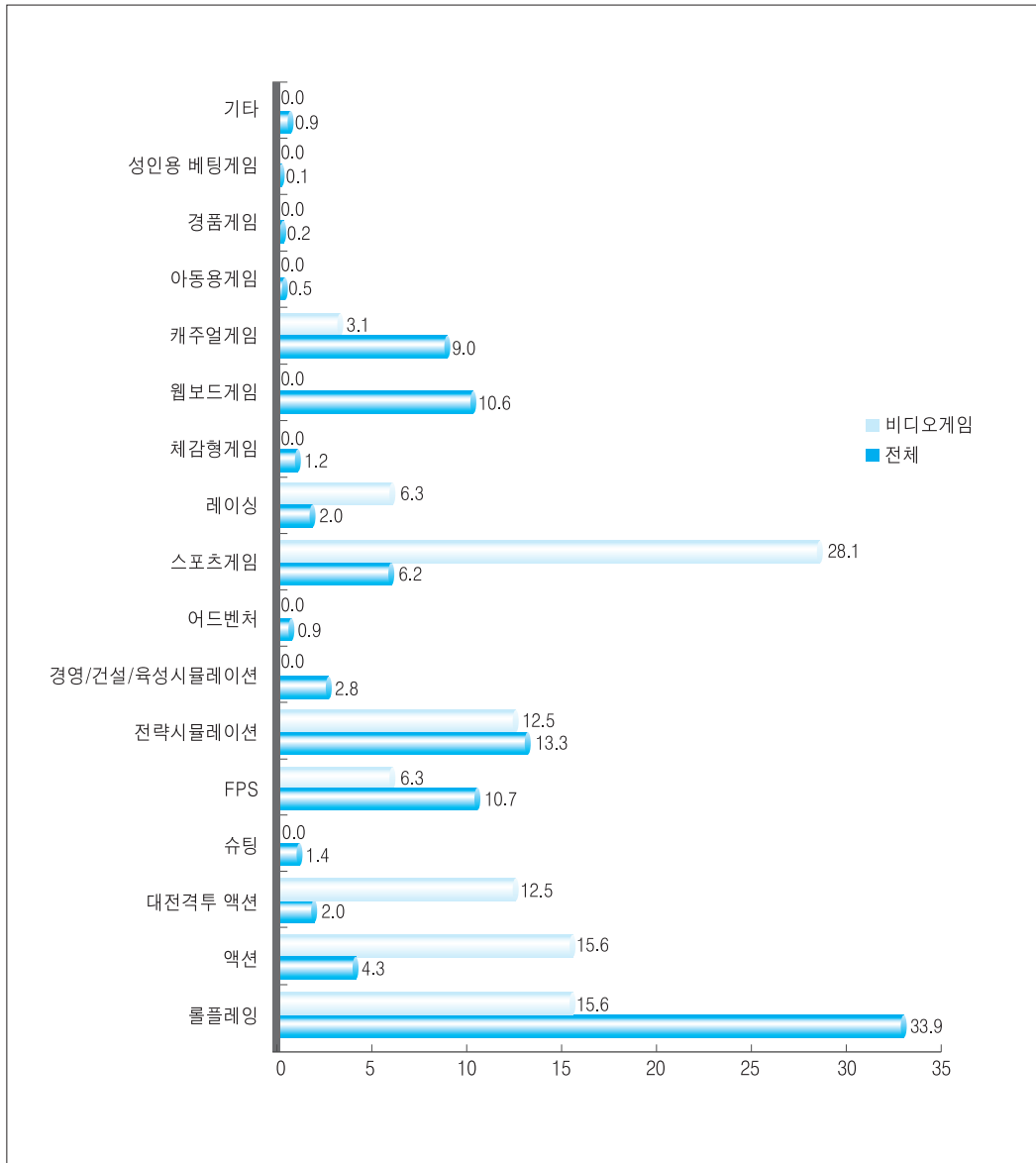




〈그림 2-2-2-03〉 PC게임 이용자의 선호 장르(1순위)

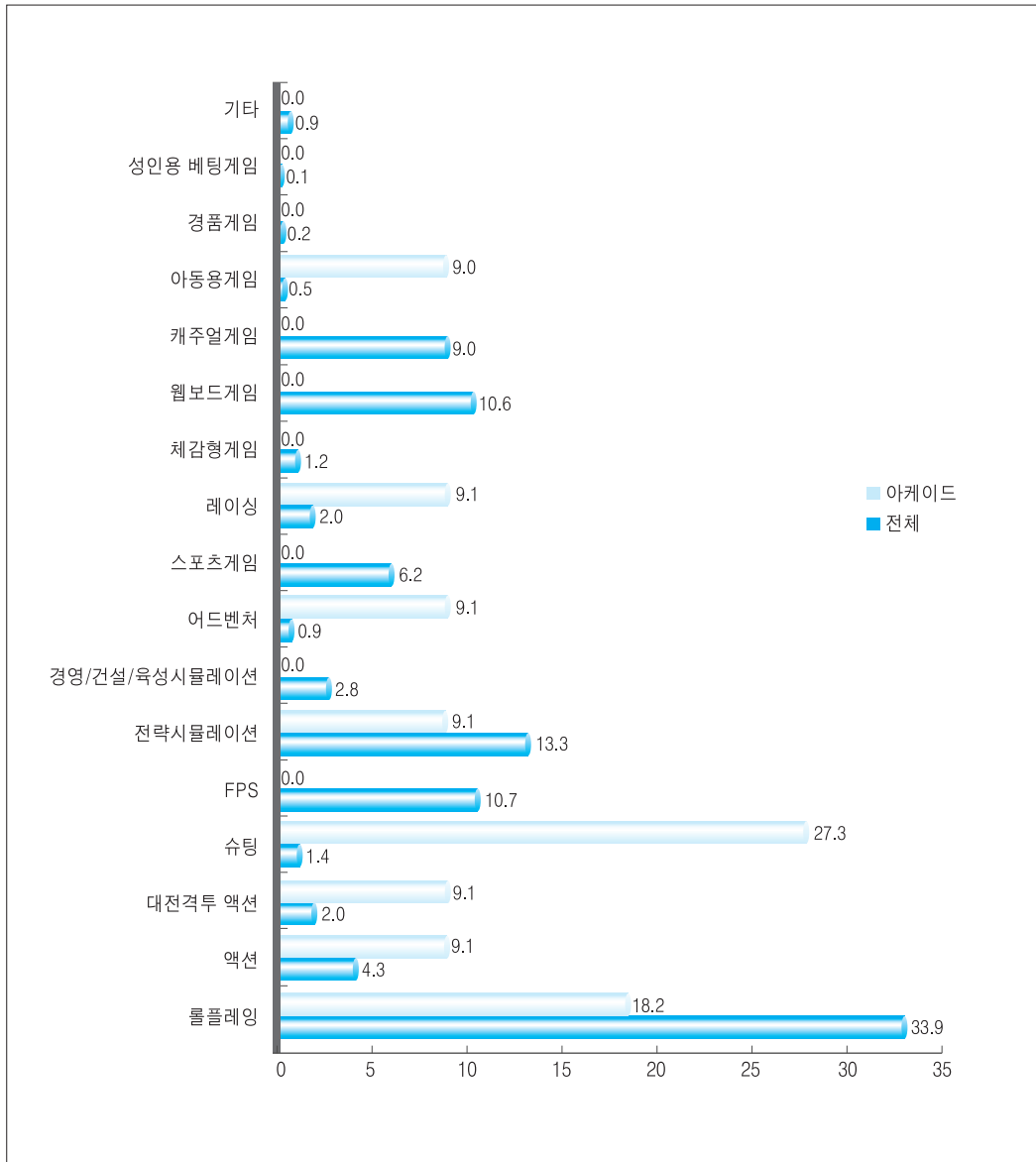


〈그림 2-2-2-04〉 비디오게임 이용자의 선호 장르(1순위)

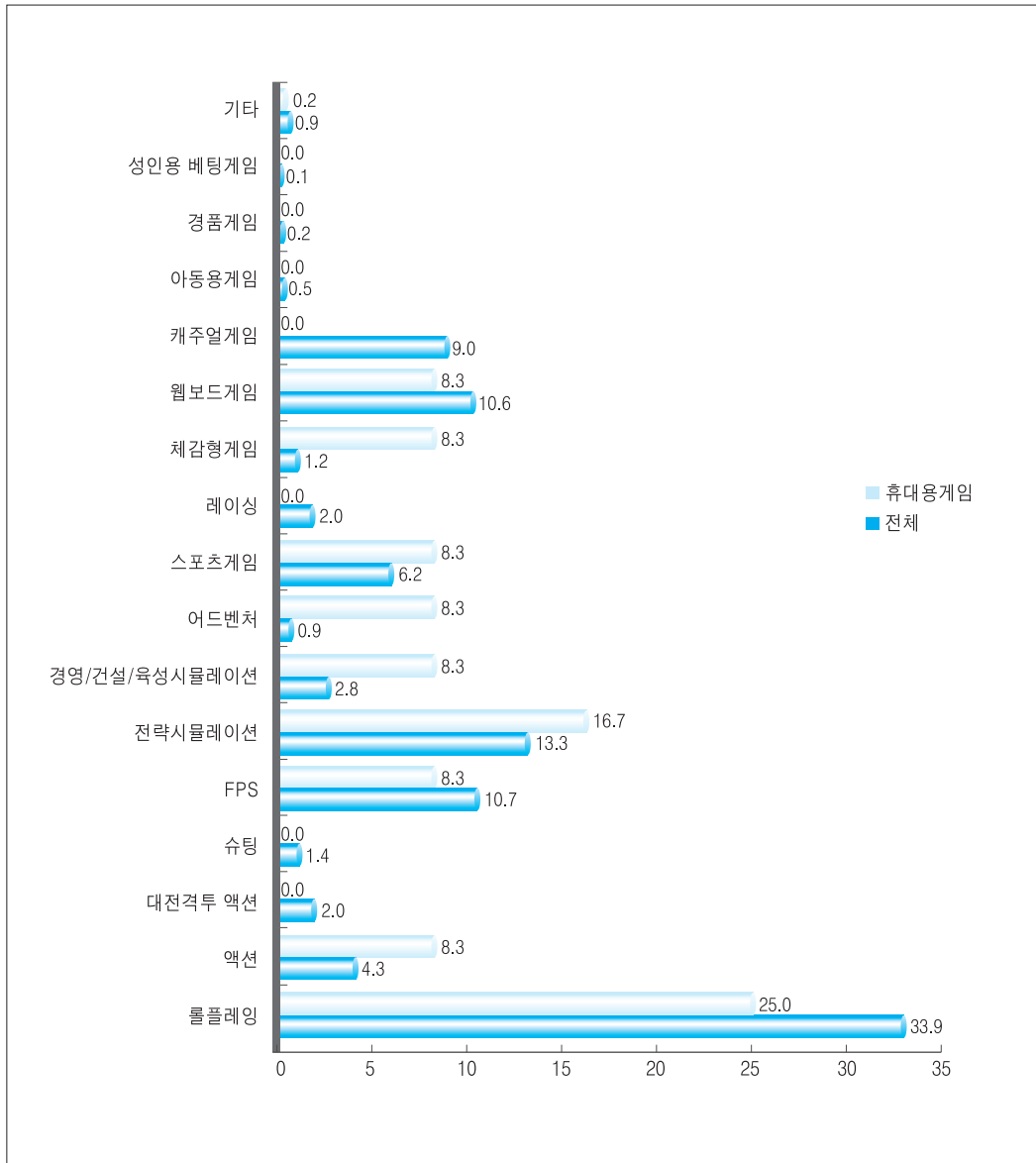




〈그림 2-2-2-05〉 아케이드게임 이용자의 선호 장르(1순위)



〈그림 2-2-2-06〉 휴대용게임 이용자의 선호 장르(1순위)





## 2. 게임이용 시간

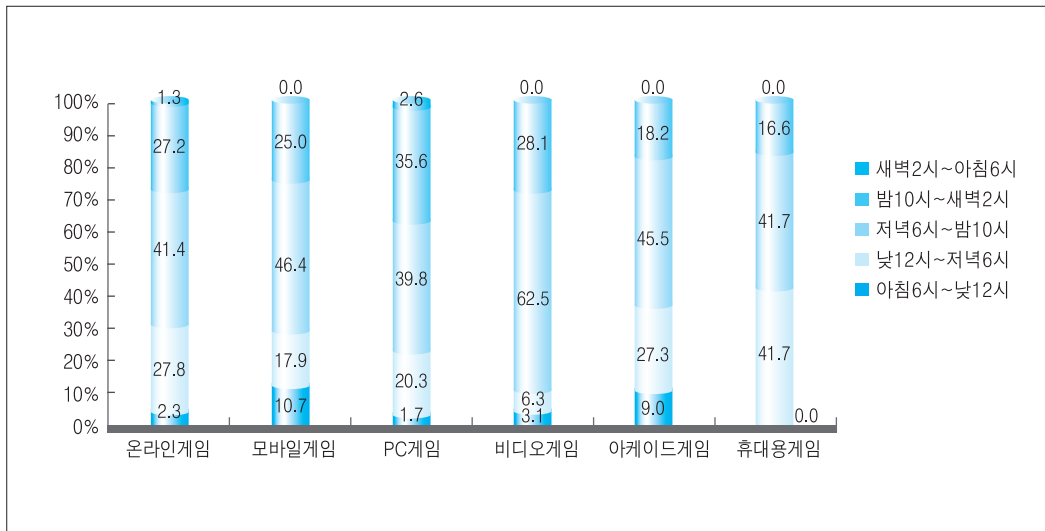
게임이용자별로 게임 이용 시간대를 비교해 보면 전체적으로 '저녁 6시~밤 10시'의 비중이 가장 높고, 다음으로 '밤 10시~새벽 2시'의 빈도가 높아 저녁부터 심야까지가 주 게임 이용 시간대인 것으로 조사되었다.

한 달 평균 게임이용 횟수를 살펴보면 휴대용 게임 이용자가 23.1회로 가장 많았고, 온라인게

임 이용자 19.6회, PC게임 이용자 17.3회, 아케이드게임 이용자 15.3회, 모바일게임 이용자 14.8회, 비디오게임 이용자 13.5회 순으로 나타났다. 전반적으로 이들에 한번 꼴로 게임을 이용하고 있는 셈이었으며 '31회 이상'이라고 응답하여 거의 매일 게임을 이용하는 경우는 휴대용게임 이용자가 8.3%, PC게임 이용자 7.6%, 모바일게임 이용자 7.1%, 온라인게임 이용자 6.2%순으로 타 집단에 비해 비중이 높았다.

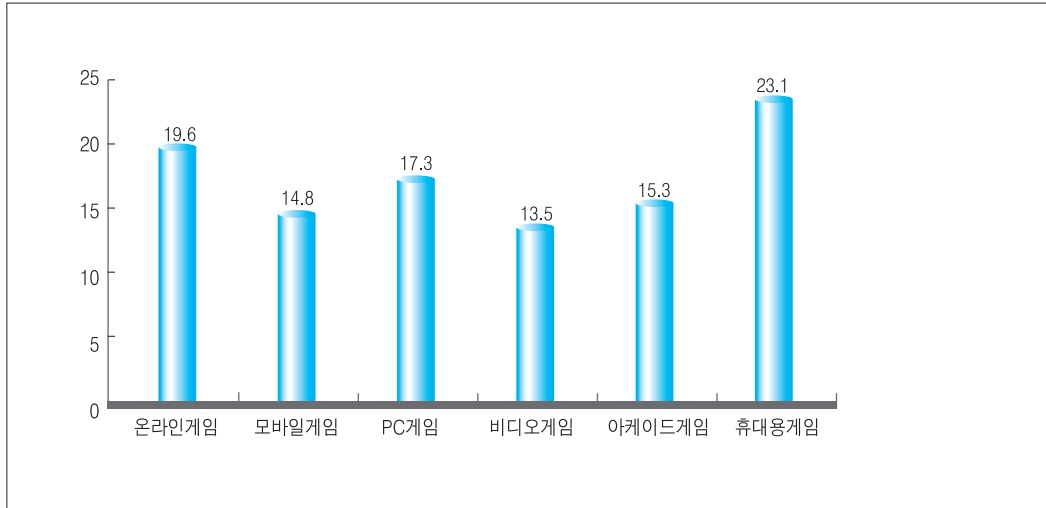


〈그림 2-2-2-07〉 게임이용자별 게임 이용 시간대

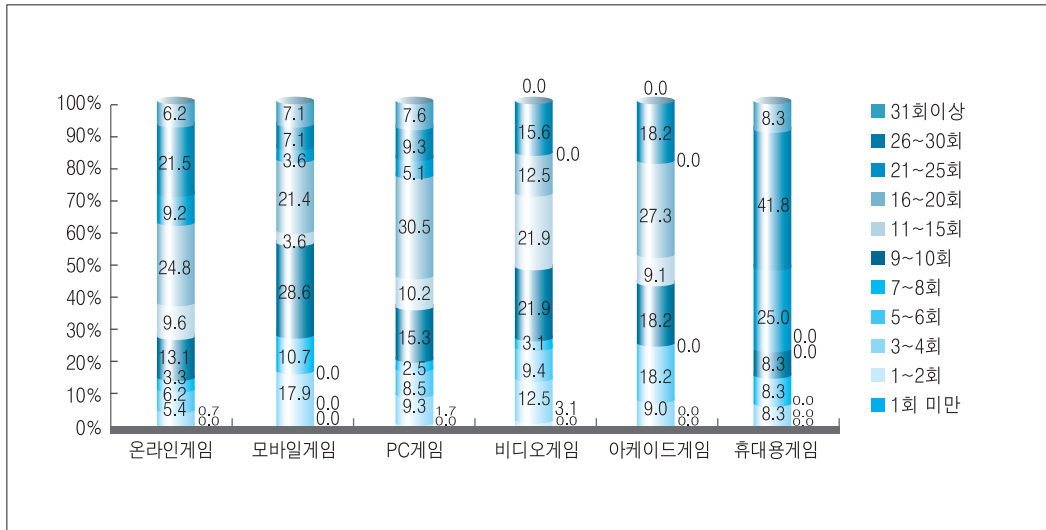


〈그림 2-2-2-08〉 게임이용자별 한달 평균 게임이용 횟수

(단위 : 회)



〈그림 2-2-2-09〉 게임이용자별 한달 게임 이용 횟수







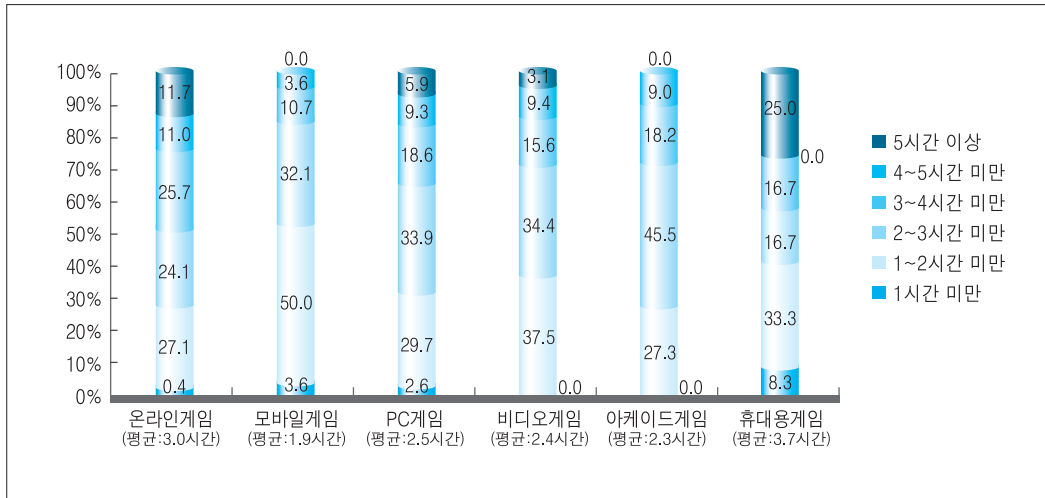
1회 평균 게임 이용 시간을 조사한 결과, 휴대용게임 이용자의 경우 1회 평균 게임 이용 시간이 3.7시간으로 가장 길었고, 온라인게임 이용자 3시간, PC게임 이용자 2.5시간, 비디오게임 이용자 2.4시간, 아케이드게임 이용자 2.3시간, 모바일게임 1.9시간 순으로 나타났다. 4시간 이상 과다 사용자의 비중을 살펴보면 역시 휴대용

게임 이용자가 25.0%, 다음으로 온라인게임 이용자의 경우 22.7%가 4시간 이상 이용한다고 응답해 다른 게임이용자들에 비해 과다 사용자의 비중이 높은 것으로 나타났다.

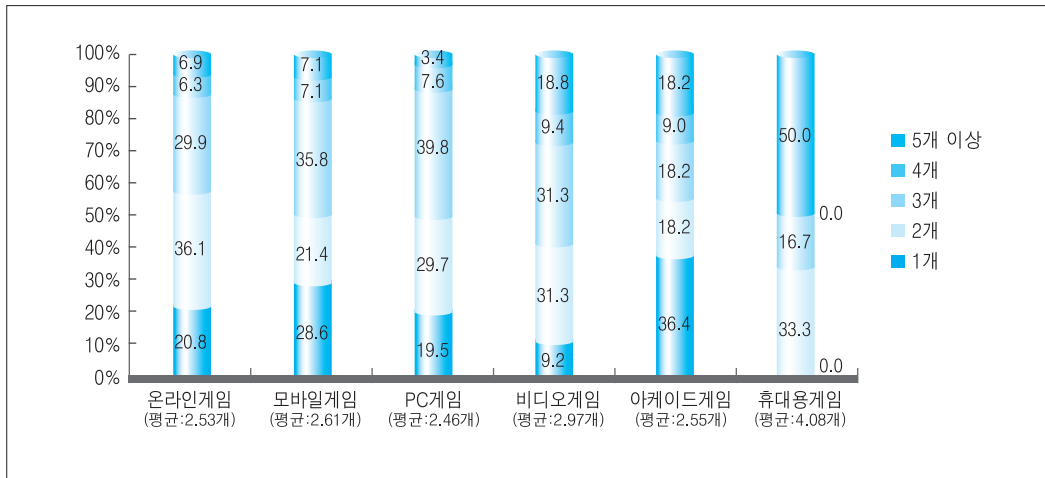
게임이용자별 현재 이용하는 게임 개수는 휴대용게임 이용자가 평균 4.08개로 가장 많은 게임을 이용하고 있는 것으로 나타났으며, PC게임



〈그림 2-2-2-10〉 게임이용자별 1회 평균 게임 이용 시간



〈그림 2-2-2-11〉 게임이용자별 현재 주로 하는 게임 개수

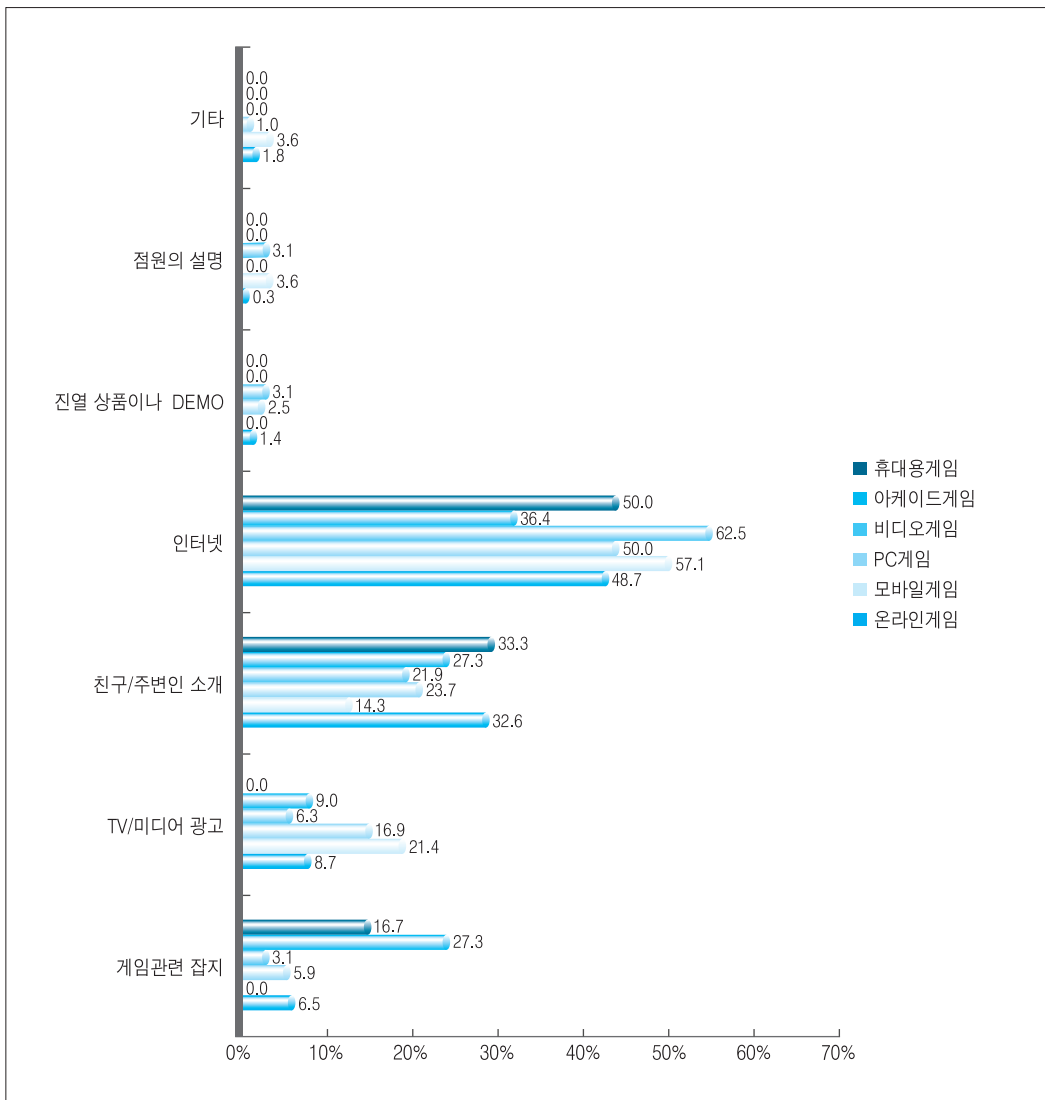


이용자가 2.46개로 가장 적은 수의 게임을 이용하고 있었다.

게임관련 정보를 얻는 곳은 게임이용자별로 다소 차이가 있었는데, 비디오게임, 모바일게임, 휴대용게임, PC게임, 온라인게임 이용자 모두 '인터넷'의 비중이 각각 62.5%, 57.1%, 50.0%,

50.0%, 48.7%로 높은 편이었고, 온라인게임 이용자와 휴대용게임 이용자의 경우는 '친구/주변인 소개'의 비중이 30%대로 높은 반면, 아케이드게임 이용자와 휴대용게임 이용자의 경우 '게임관련 잡지'에서 정보를 얻는다는 비중이 다른 집단에 비해 높게 나타났다.

〈그림 2-2-2-12〉 게임이용자별 게임 관련 정보를 얻는 곳

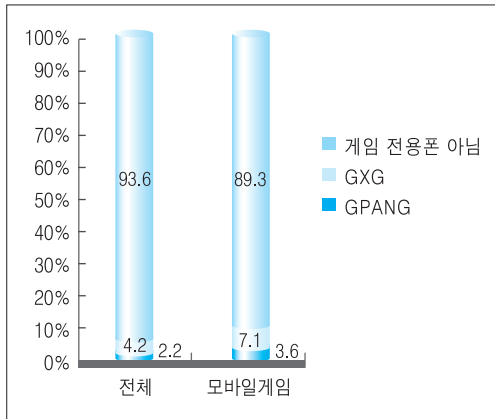




모바일게임 이용자를 대상으로 현재 사용하고 있는 휴대폰 종류를 조사한 결과 전체 조사 대상자에 비해 게임폰을 사용하는 빈도가 10% 정도 되는 것으로 조사되었으나, 아직까지는 게

임폰이 모바일게임 이용자에게조차 일반적인 것이 아님을 알 수 있었다. 브랜드별로는 모바일게임 이용자의 경우 전체 이용자에 비해 'GXG'의 선호가 다소 우세한 것으로 보인다.

〈그림 2-2-2-13〉 현재 사용하고 있는 휴대폰 종류



### 3. 게임 이용 비용

온라인게임 이용자의 온라인게임 이용 비용과 온라인게임 아이템 구매 비용을 살펴보면 온라인게임 이용 비용면에서 전체 게임 이용자에 비해 한달 평균 이용비용이 다소 높았고, 아이템거래 비용도 전체 이용자에 비해 다소 높은 것으로 나타났다.



〈표 2-2-2-01〉 온라인게임 이용자의 한달 평균 온라인게임 이용 비용(인터넷 사용료 제외)

(단위 : %, 원)

	이용하지 않음	무료 이용	5천원 이하	1만원 이하	1만 5천원 이하	2만원 이하	3만원 이하	4만원 이하	4만원 초과	계	평균
전체 게임 이용자	5.5	67.6	7.3	5.5	1.0	4.3	5.9	0.8	2.1	100.0	21,561
온라인 게임 이용자	0.0	69.9	7.4	6.3	1.2	4.8	6.8	1.1	2.6	100.0	22,547

〈표 2-2-2-02〉 온라인게임 이용자의 한달 평균 아이템 구입 비용

(단위 : %, 원)

	구입하지 않음	5천원 이하	1만원 이하	1만 5천원 이하	2만원 이하	3만원 이하	4만원 이하	4만원 초과	계	평균
전체 게임 이용자	81.4	7.4	4.6	0.5	1.7	2.1	0.6	1.7	100.0	18,375
온라인 게임 이용자	79.2	7.8	5.0	0.6	2.0	2.6	0.8	2.1	100.0	19,754

전체 게임이용자 중 모바일게임을 다운로드 해서 이용하는 이용자는 38.6%로 모바일게임 이용자의 71.4%가 이용하는 것에 비해 적은 비율을 차지하고 있다. 월 평균 다운로드 비용으로 소비하고 있는 금액은 7,325원으로 대략 한 달에 2~3개의 모바일게임을 다운로드 받고 있는 것으로 나타났다.

PC게임을 이용하고 있는 이용자의 한달 평균 PC게임 구입비용은 5만5,000원으로 전체 게임 이용자의 PC게임 구입비용의 2배 가량인 것으

로 조사되었다. 불법복제 시장의 피해로 인해 PC시장의 규모가 감소했음에도 불구하고, PC 게임 이용자의 유료 패키지 구매가 작년(2만 2,582원)에 비해 크게 늘어 고무적인 현상으로 파악되고 있다.

아케이드게임 이용자의 경우 한달 평균 이용비가 1만1,636원으로 간단한 오락을 즐기기 위해 아케이드게임을 이용하는 경향이 강한 것으로 나타났다.

〈표 2-2-2-03〉 모바일게임 이용자의 한달 평균 모바일게임 다운로드 비용

(단위 : %, 원)

	이용하지 않음	5천원 이하	1만원 이하	1만 5천원 이하	2만원 이하	3만원 이하	4만원 이하	4만원 초과	계	평균
전체 게임 이용자	61.4	30.3	5.7	0.5	1.0	0.8	0.1	0.2	100.0	5,068
모바일 게임 이용자	28.6	50.0	10.7	3.6	3.6	0.0	3.6	0.0	100.0	7,325

〈표 2-2-2-04〉 PC게임 이용자의 한달 평균 PC게임 구입 비용(CD, 패키지)

(단위 : %, 원)

	구입하지 않음	5천원 이하	1만원 이하	1만 5천원 이하	2만원 이하	3만원 이하	4만원 이하	4만원 초과	계	평균
전체 게임 이용자	82.0	3.7	4.7	1.0	2.3	2.3	0.8	3.1	100.0	29,431
PC 게임 이용자	67.5	5.1	10.3	0.9	3.4	5.1	0.9	6.8	100.0	55,000

〈표 2-2-2-05〉 아케이드게임 이용자의 한달 평균 아케이드게임장(오락실) 이용 비용

(단위 : %, 원)

	1천원 이하	2천원 이하	4천원 이하	6천원 이하	8천원 이하	1만원 이하	2만원 이하	2만원 초과	계	평균
전체 게임 이용자	32.5	12.9	12.0	19.0	2.2	13.2	3.9	4.2	100.0	6,884
아케이드 게임 이용자	9.1	18.2	9.1	18.2	0.0	18.2	18.2	9.1	100.0	11,636



## 4. 게이미용자별 게임 취향

게이미용자별로 게임 취향을 알아보기 위해 동영상, 그래픽, 시나리오, 사운드, 접근성, 게임속도, 게임분위기, 목표설정, 난이도의 항목에 대해 1~7점 척도를 매기도록 한 결과 게이미용자별 게임 취향에 있어 차이가 나타나고 있었다. 전반적으로 비디오게임 이용자의 경우 동영상, 그래픽, 사운드에 대해 타 플랫폼보다 민감한 것으로 나타났다. 온라인게임 이용자와 PC 게임 이용자의 경우 게임의 목표설정을 비교적 중요하게 생각하고 있었다.

좀 더 자세히 살펴보면 '동영상'에 관한 취향은 7점에 가까울수록 관심도가 높은 것을 뜻하

는데, 비디오게임 이용자의 경우 평균 점수가 4.84로 가장 높아 타 게이미용자들에 비해 동영상에 대한 관심이 가장 높은 것으로 나타났으며, 아케이드게임 이용자의 경우 3.82로 동영상에 상대적으로 무관심한 것으로 나타났다.

'그래픽' 관련 취향을 보면 역시 비디오게임 이용자가 화려한 그래픽을 더 선호하는 것으로 나타났으며, 아케이드게임 이용자가 화려한 그래픽에 대한 선호가 비교적 낮았다.

시나리오에는 비디오게임 이용자와 휴대용게임 이용자가 복잡한 시나리오를 단순한 시나리오보다 더 선호했으며, 모바일게임 이용자와 아케이드게임 이용자의 경우 복잡한 시나리오에 대한 선호도가 다소 낮았다.



〈표 2-2-2-06〉 동영상(데모)관련 취향

(단위 : 점)

구 분	전혀 관심이 없다(1점) ~ 매우 관심이 있다(7점)					
	온라인게임	모바일게임	PC게임	비디오게임	아케이드게임	휴대용게임
2006년(평균점수)	3.90	3.63	4.30	4.50	4.17	-
2007년(평균점수)	4.10	4.39	3.93	4.84	3.82	4.75

〈표 2-2-2-07〉 그래픽 관련 취향

(단위 : 점)

구 분	단순한 그래픽(1점) ~ 화려한 그래픽(7점)					
	온라인게임	모바일게임	PC게임	비디오게임	아케이드게임	휴대용게임
2006년(평균점수)	5.00	4.68	5.25	5.47	5.00	-
2007년(평균점수)	5.29	4.82	5.37	5.97	4.09	5.50

〈표 2-2-2-08〉 시나리오 관련 취향

(단위 : 점)

구 분	단순한 시나리오(1점) ~ 복잡한 시나리오(7점)					
	온라인게임	모바일게임	PC게임	비디오게임	아케이드게임	휴대용게임
2006년(평균점수)	4.49	4.45	4.90	5.27	4.46	-
2007년(평균점수)	4.79	4.57	5.07	5.66	4.45	5.33

빠르고 신나는 음악을 가장 선호하는 이용자 집단은 비디오게임 이용자인 것으로 조사되었으며, 처음부터 배워야 하는 새로운 게임에 대한 선호가 높은 집단은 아케이드 및 비디오게임 이용자 집단으로 나타났다. 반면, 온라인게임 이용자와 휴대용게임 이용자의 경우 배우기 쉽고 익숙한 게임에 대한 선호가 상대적으로 더 높은 것으로 보인다.

속도에 대해서는 전반적으로 차분히 즐기는 게임보다는 긴박감 있고 빠른 게임을 선호하는 것으로 나타났으며, 특히 비디오게임 이용자의 경우 5.09점으로 빠른 게임을 선호하는 것으로 나타났다.

게임분위기는 아케이드게임 이용자의 경우

웅장한 게임을 가장 선호하는 반면, 비디오게임 이용자의 경우 아기자기한 게임을 선호하는 것으로 조사되었다. 모바일게임 이용자와 아케이드게임 이용자의 경우 환상적인 게임을 선호하는 반면, 비디오게임, PC게임 이용자의 경우는 보다 현실적인 게임에 대한 선호가 상대적으로 높은 편이었다.

목표설정 에 관해서는 새 목표가 연속으로 제시되는 게임의 선호가 비교적 높은 편이었고, 특히 온라인게임 이용자의 경우 가장 높은 점수를 나타냈다. 난이도는 대부분 어려운 게임에 대한 선호가 우세한 편이었으나, 휴대용게임의 경우 상대적으로 쉬운 게임을 선호하는 것으로 나타났다.

〈표 2-2-2-09〉 사운드 관련 취향

(단위 : 점)

구 분	느리고 잔잔한 음악(1점) ~ 빠르고 신나는 음악(7점)					
	온라인게임	모바일게임	PC게임	비디오게임	아케이드게임	휴대용게임
2006년(평균점수)	4.68	4.08	4.65	4.83	3.53	-
2007년(평균점수)	4.73	4.46	4.74	5.00	3.73	4.92

〈표 2-2-2-10〉 접근성 관련 취향

(단위 : 점)

구 분	배우기 쉽고 익숙한 게임(1점) ~ 처음부터 배워야 하는 새로운 게임 (7점)					
	온라인게임	모바일게임	PC게임	비디오게임	아케이드게임	휴대용게임
2006년(평균점수)	4.26	3.77	4.15	4.50	4.00	-
2007년(평균점수)	4.20	4.46	4.47	4.72	4.73	4.33

〈표 2-2-2-11〉 게임 속도 관련 취향

(단위 : 점)

구 분	차분히 즐기는 게임(1점) ~ 긴박감 있고 빠른 게임(7점)					
	온라인게임	모바일게임	PC게임	비디오게임	아케이드게임	휴대용게임
2006년(평균점수)	4.67	4.26	4.65	4.93	5.43	-
2007년(평균점수)	4.57	4.50	4.67	5.09	4.45	4.33



〈표 2-2-2-12〉 게임분위기1(웅장한 게임/아기자기한 게임) 관련 추향

(단위 : 점)

구 분	웅장한 게임(1점) ~ 아기자기한 게임(7점)					
	온라인게임	모바일게임	PC게임	비디오게임	아케이드게임	휴대용게임
2006년(평균점수)	4.22	4.31	4.60	4.03	3.83	-
2007년(평균점수)	4.01	3.82	3.92	4.44	2.82	4.17

〈표 2-2-2-13〉 게임분위기2(환상적인 게임/현실적인 게임) 관련 추향

(단위 : 점)

구 분	환상적인 게임(1점) ~ 현실적인 게임(7점)					
	온라인게임	모바일게임	PC게임	비디오게임	아케이드게임	휴대용게임
2006년(평균점수)	4.12	4.15	4.41	4.40	3.92	-
2007년(평균점수)	4.04	3.36	4.21	4.78	3.36	4.08

〈표 2-2-2-14〉 게임분위기3(진지하고 무거운 게임/밝고 명량한 게임) 관련 추향

(단위 : 점)

구 분	진지하고 무거운 게임(1점) ~ 밝고 명량한 게임(7점)					
	온라인게임	모바일게임	PC게임	비디오게임	아케이드게임	휴대용게임
2006년(평균점수)	4.40	4.48	4.54	4.43	4.38	-
2007년(평균점수)	4.47	4.21	4.39	3.72	2.91	4.67

〈표 2-2-2-15〉 목표설정 관련 추향 구분

(단위 : 점)

구 분	한 가지 목표만 설정한 게임(1점) ~ 새 목표가 연속으로 제시되는 게임(7점)					
	온라인게임	모바일게임	PC게임	비디오게임	아케이드게임	휴대용게임
2006년(평균점수)	4.80	4.97	4.78	5.60	4.25	-
2007년(평균점수)	5.27	4.46	5.12	4.97	3.64	4.67

〈표 2-2-2-16〉 난이도 관련 추향

(단위 : 점)

구 분	쉬운 게임(1점) ~ 어려운 게임(7점)					
	온라인게임	모바일게임	PC게임	비디오게임	아케이드게임	휴대용게임
2006년(평균점수)	4.21	3.76	4.40	4.57	4.08	-
2007년(평균점수)	4.26	4.29	4.29	4.59	4.45	4.25

### 제3절 게임이용자별 게임에 대한 견해

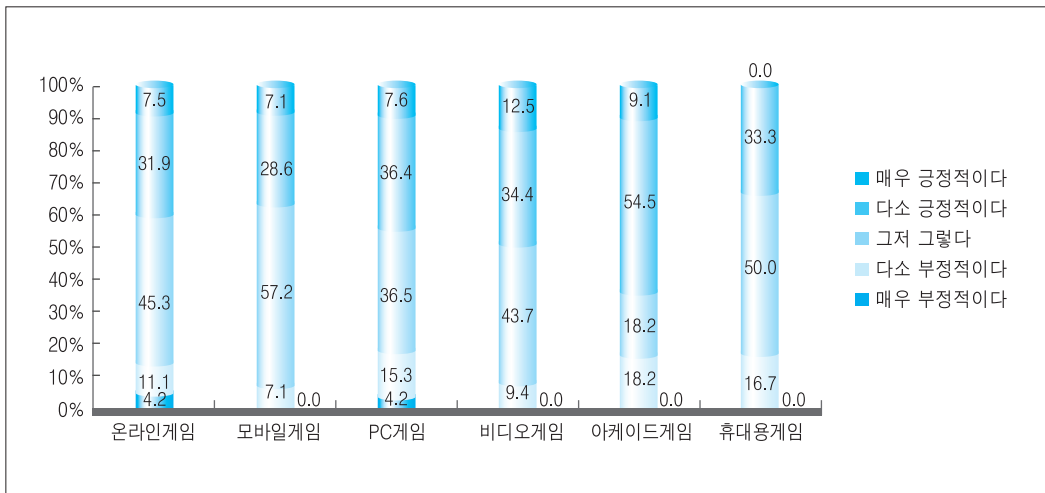
#### 1. 게임이용자별 게임에 대한 견해

게임이용자별 게임에 대한 견해를 살펴보면, 긍정적인 견해가 부정적인 견해보다 높게 나타나 게임을 이용하는 경우가 게임을 이용하지 않는 경우보다 게임에 대한 인식이 긍정적임을 알 수 있다. 주요 이용분야별로 나누어 살펴보면 우선 아케이드게임 이용자의 63.6%가 대체로 긍정적이라고 생각하고 있는 것으로 나타났고, '매우 긍정적'이라고 응답한 비중이 높은 집단은 비디오게임 이용자로 12.5%가 응답하였다. 반면 부정적인 응답('매우 부정적' + '다소 부정적')이 많은 경우는 PC게임 이용자로 부정적인 응답비중이 19.5%로 다른 이용자들에 비해 다

소 높았다.

한편, 문화콘텐츠로서의 게임에 대한 견해를 조사한 결과를 살펴보면, 전반적으로 '좋다'는 응답이 '나쁘다'는 응답보다 우세한 것으로 나타났다. 이는 지난해 결과와는 반대되는 응답결과로 게임에 대한 견해에 비해 문화콘텐츠로서의 게임에 대한 견해가 더욱 긍정적인 것으로 볼 수 있다. 특히, 아케이드게임 이용자의 경우 '좋다'는 응답이 54.5%로 나타났으며, 그외의 플랫폼 이용자의 경우 긍정적인 의견이 30%대로 나타났다. 반면, 휴대용게임 이용자의 경우 33.3%가 '나쁘다'고 응답해 가장 높은 수치를 기록했다.

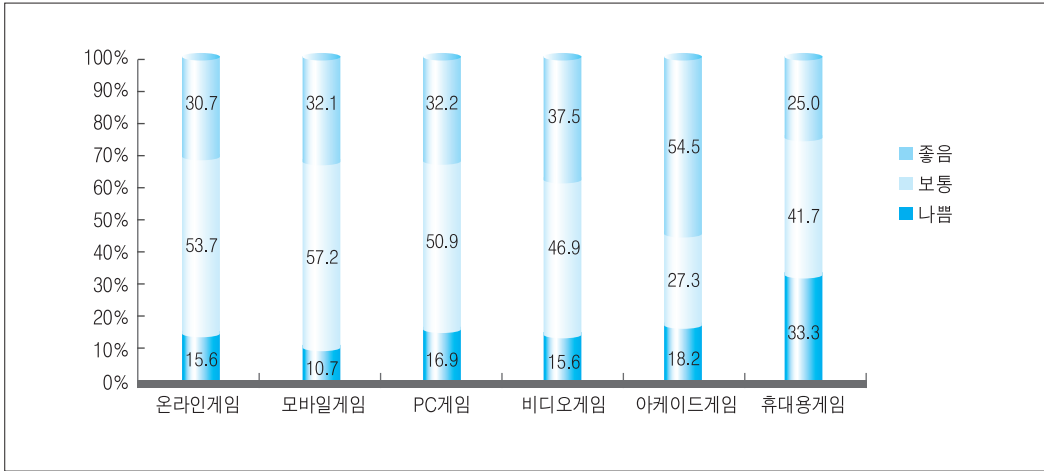
〈그림 2-2-3-01〉 게임이용자별 게임에 대한 견해



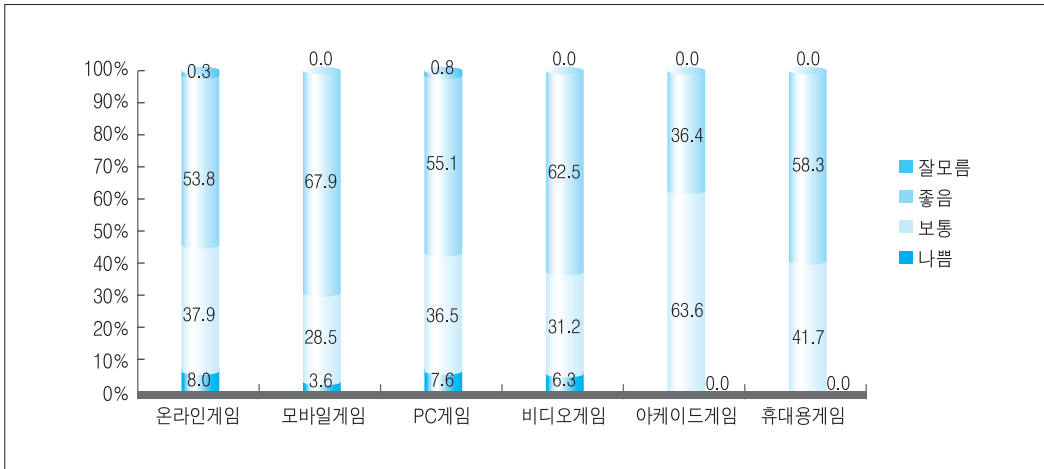




〈그림 2-2-3-02〉 게이미용자별 문화콘텐츠로서의 게임에 대한 견해



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



## 2. 게이미용자별 게임몰입 정도

게임에 대해 몰입하는 정도에 대해 지난해 조사부터 세부적인 게임의 의존행동, 통제력저하, 과민성, 기능저하, 몰입과 같은 심리적인 과몰

입 항목을 중심으로 보다 자세한 범주를 나누어 조사가 실시됐다. 게임과몰입 증상에 대한 측정 항목이 별도의 표로 제시되어 있다. 게이미용자의 게임과몰입 정도는 5점 척도로 비교했을 때 점수가 0에 가까울수록 별다른 특성이 없음

의미하고 5에 가까울수록 행동특성이 나타남을 의미한다. 3점이 중앙값으로 3점 이하의 경우 별다른 행동이 거의 없다고 볼 수 있다. 대부분의 게임이용자는 중앙값인 3점 이하인 것으로 나타나 게임과몰입 행동특성이 거의 나타나지 않았다. 게임의존행동과 기능저하의 모든 항목에서 ‘그렇지 않다’는 응답이 높았고, 자기 통제력저하, 과민성, 및 몰입의 경우는 각 1개의 문항을 제외하고 모두 ‘그렇지 않다’는 응답이 높게 나타났다.

이용자별로 나누어 살펴보면 사례수가 적어

일반화하기는 어렵지만 아케이드게임 이용자의 경우 자기 통제력 항목에서 과몰입 성향을 나타낸 빈도가 다소 높게 나타났다. 한편 게임이용자별로 본인의 게임에 대한 주변인들의 의견을 비교해 보면 과몰입 특성이 비교적 많이 나타나고 있었던 아케이드게임 이용자의 경우 ‘게임 시간을 줄이라고 나에게 충고하곤 한다’는 응답 비중이 36.4%로 가장 많았고, 타 게임이용자들의 경우에는 ‘별다른 간섭을 하지 않는 편이다’라는 응답이 가장 많았다.

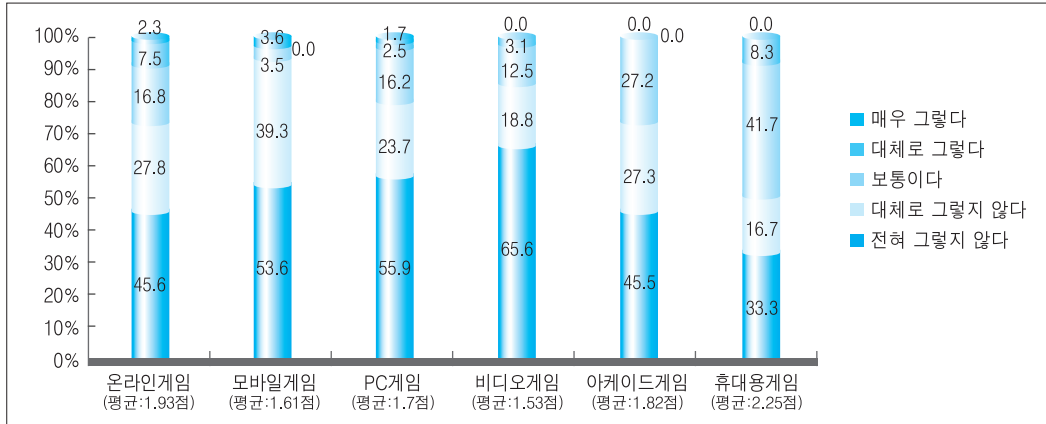
〈표 2-2-3-01〉 게임과몰입 행동특성에 대한 측정항목

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 게임에 (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 도중 이제 그만 일어나야지라고 생각하면서도 계속하게 된다</li> <li>- 게임하는 시간을 줄이려는 노력을 해보았지만 실패했다</li> <li>- 처음에 생각했던 것보다 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 방해를 받으면 짜증이 나서 참기가 어렵다</li> <li>- 게임을 할 때 옆에서 귀찮게 하여 심하게 화를 낸 적이 있다</li> <li>- 게임을 하는 동안 원하는 대로 되지 않으면 짜증이 난다</li> <li>- 게임을 하는 동안 잘 되지 않을까 봐 불안하고 조마조마하다</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 불성실해졌다</li> </ul>
몰입	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 나는 사람들이 게임에 대해 이야기하는 것에 관심이 많고 게임 관련 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 이용하는 사람이 되고 싶다</li> </ul>

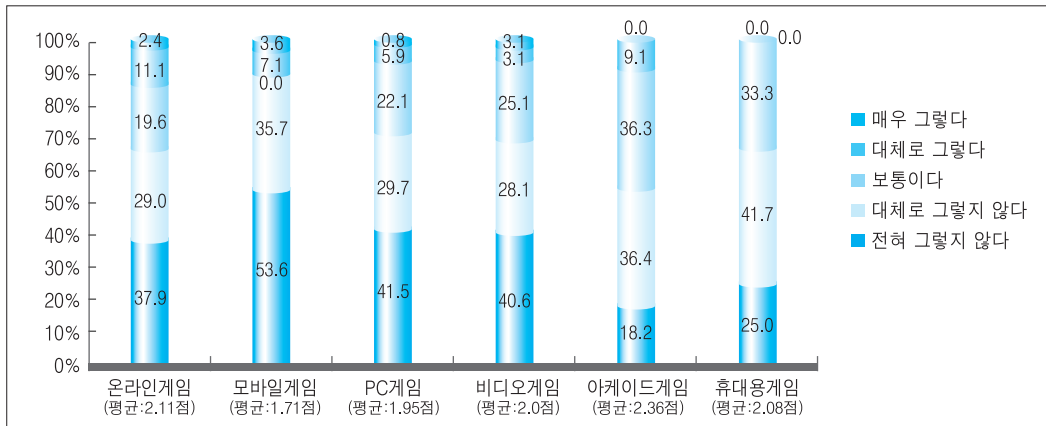


2

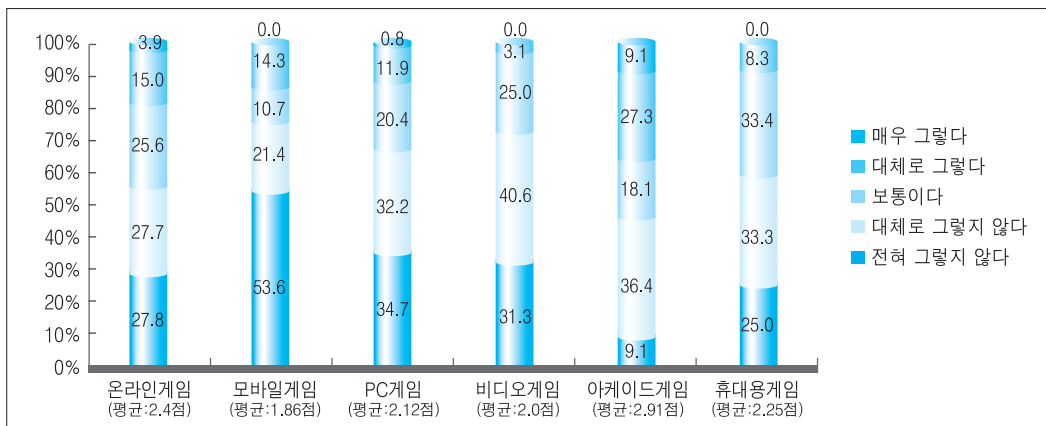
〈그림 2-2-3-04〉 하루라도 게임을 하지 않으면 다른 일을 하기가 어렵다.



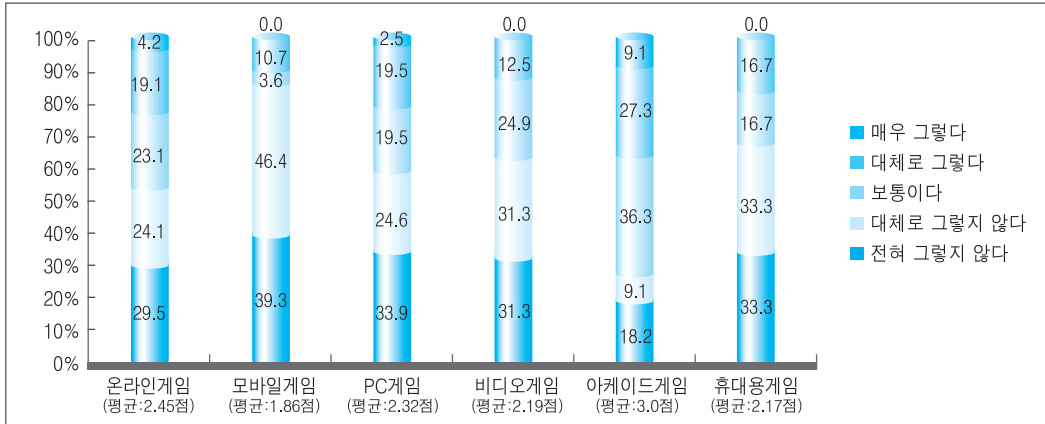
〈그림 2-2-3-05〉 내가 하는 이야기는 대부분 게임과 관련되어 있다.



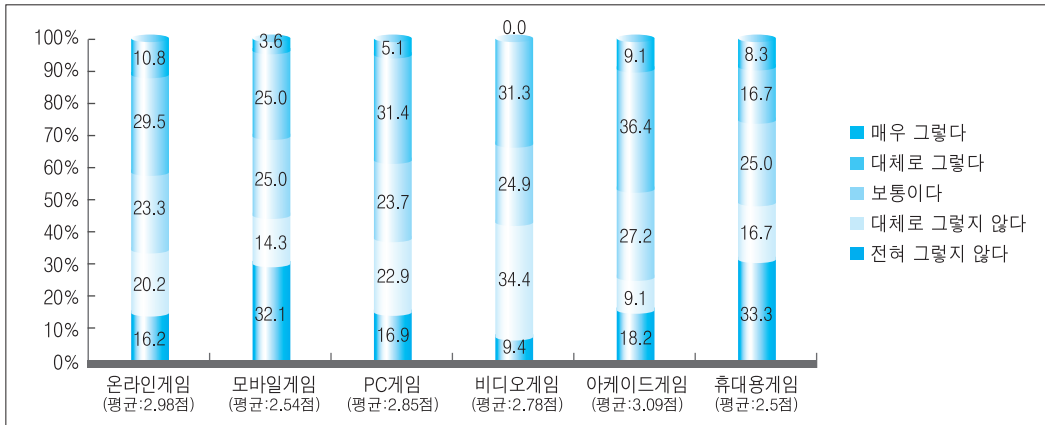
〈그림 2-2-3-06〉 나는 요즘 게임에(이전과 동일한 만족감을 얻기 위해서) 점점 많은 시간을 쓰게 되는 것 같다.



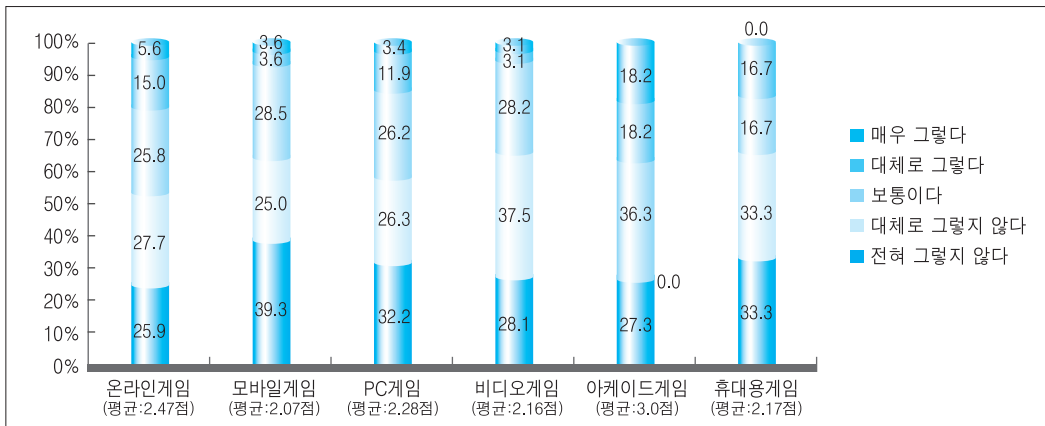
〈그림 2-2-3-07〉 게임을 하느라 가족과 이야기하는 시간이 줄었다.



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

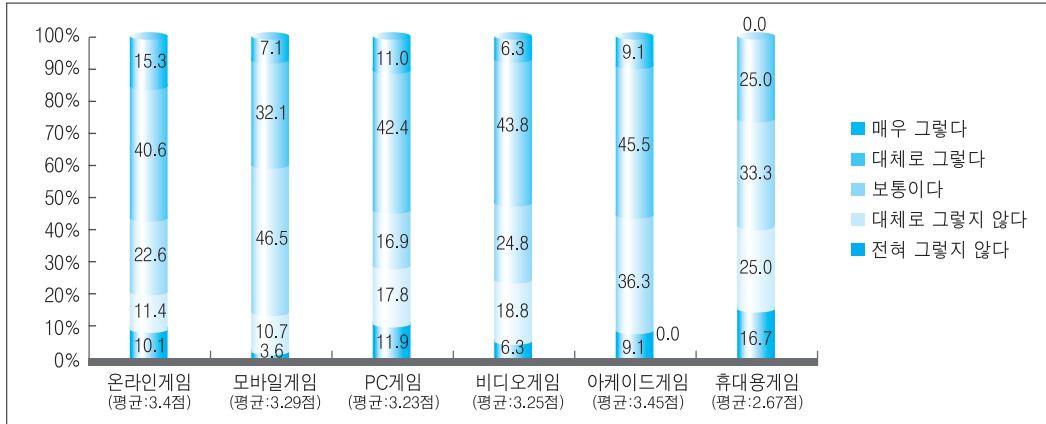


〈그림 2-2-3-09〉 게임하는 시간을 줄이려는 노력을 했지만 실패했다.

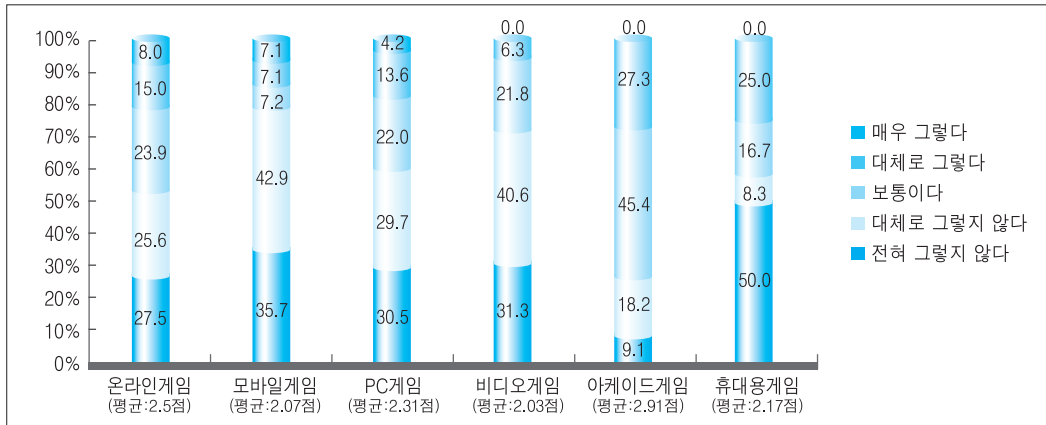




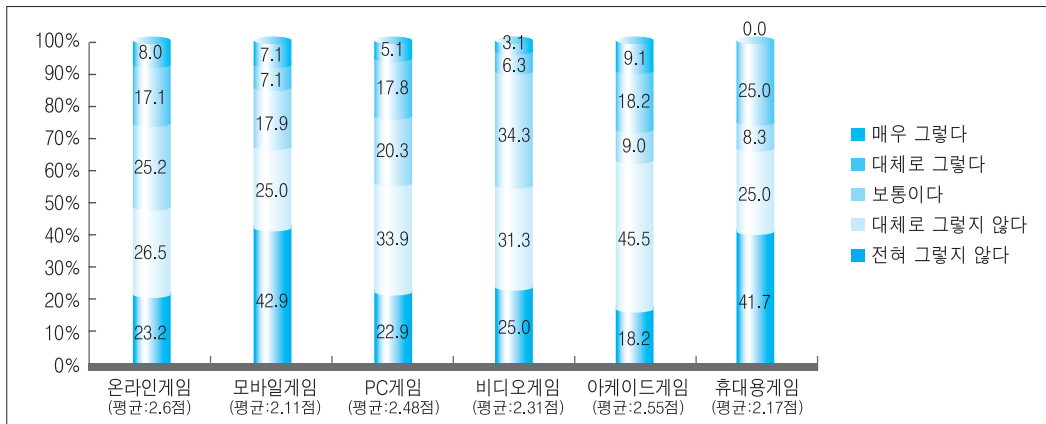
<그림 2-2-3-10> 처음에 생각했던 것보다 더 오래 게임을 하게 된다.



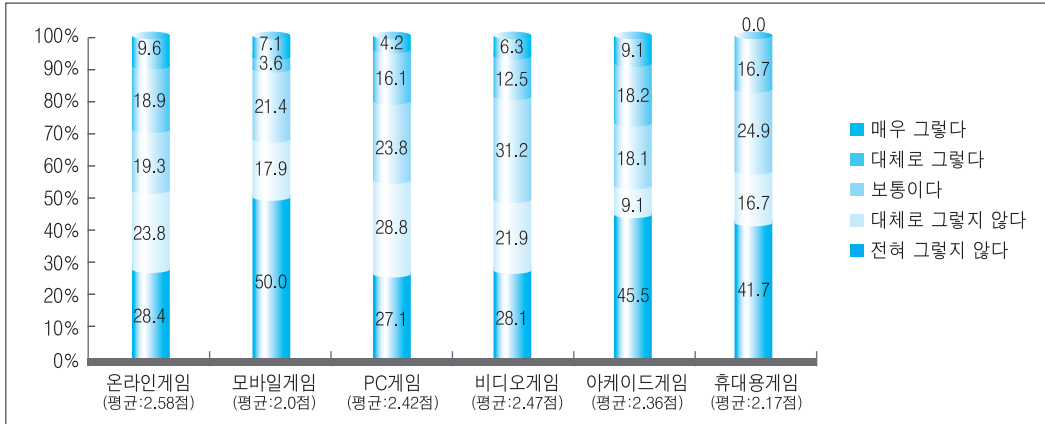
<그림 2-2-3-11> 다른 할 일보다 먼저 게임부터 한다.



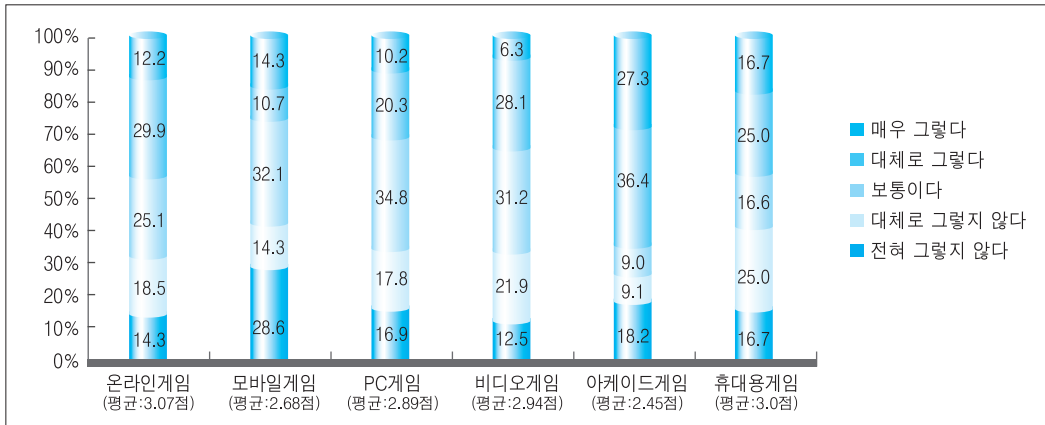
<그림 2-2-3-12> 게임을 하는 도중에 방해를 받으면 짜증이 나서 참기가 어렵다.



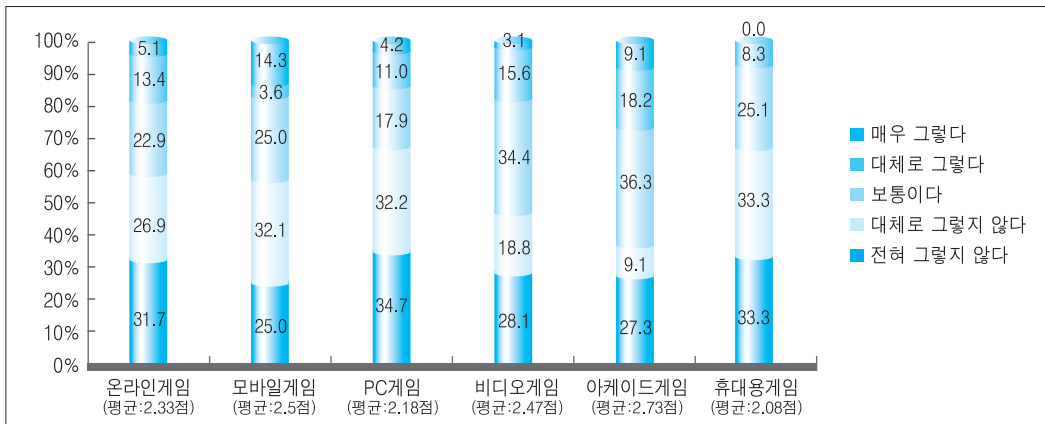
〈그림 2-2-3-13〉 게임을 할 때 옆에서 귀찮게 하면 심하게 화를 낸 적이 있다.



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

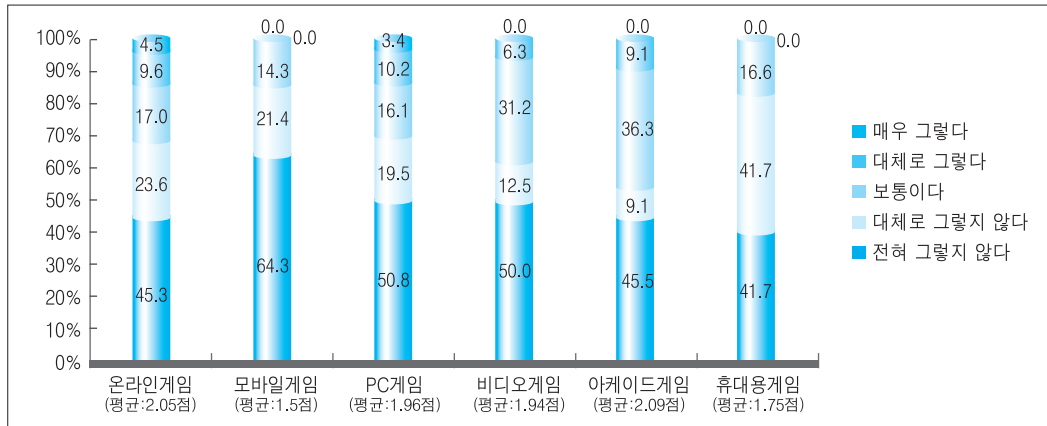


〈그림 2-2-3-15〉 게임을 하는 동안 잘 되지 않을까 봐 불안하고 조마조마하다.

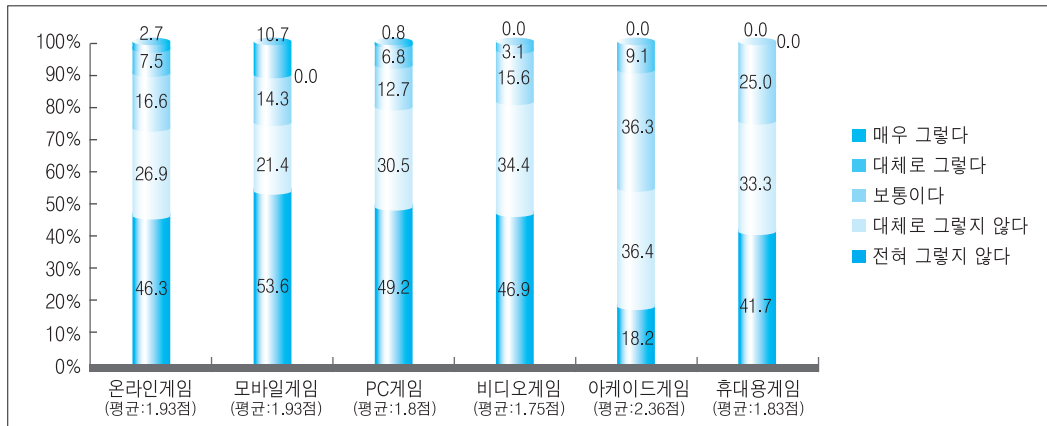




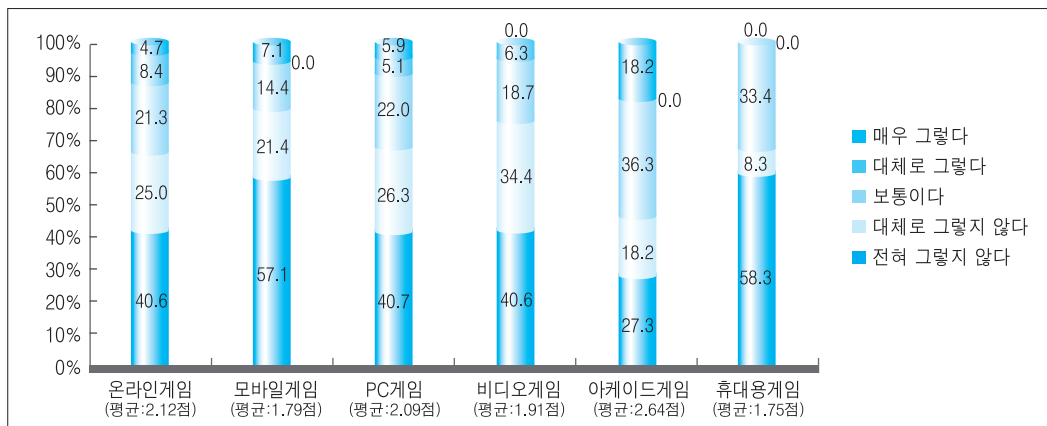
〈그림 2-2-3-16〉 게임 때문에 나의 식습관이 변했다.(예 : 게임을 하면서 샌드위치를 먹거나 김밥을 먹는다.)



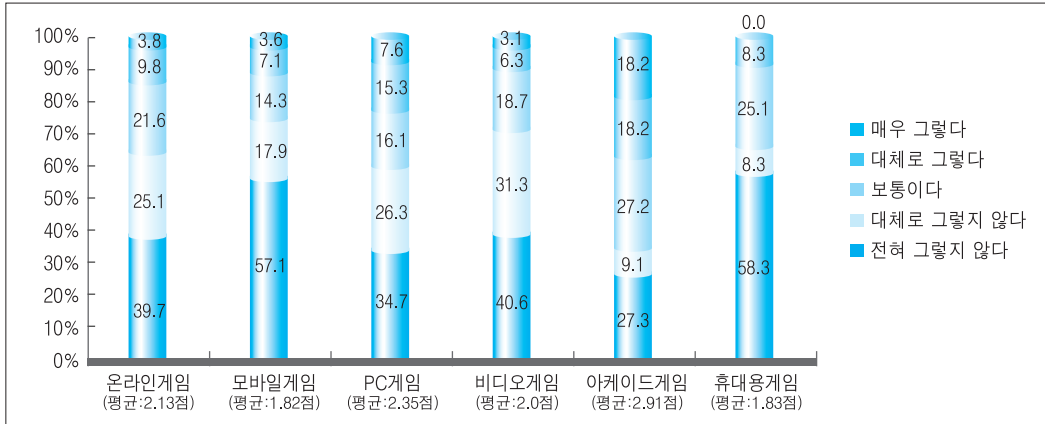
〈그림 2-2-3-17〉 다른 일을 하려고 하면 게임 생각이 나서 일에 집중하기 어렵다.



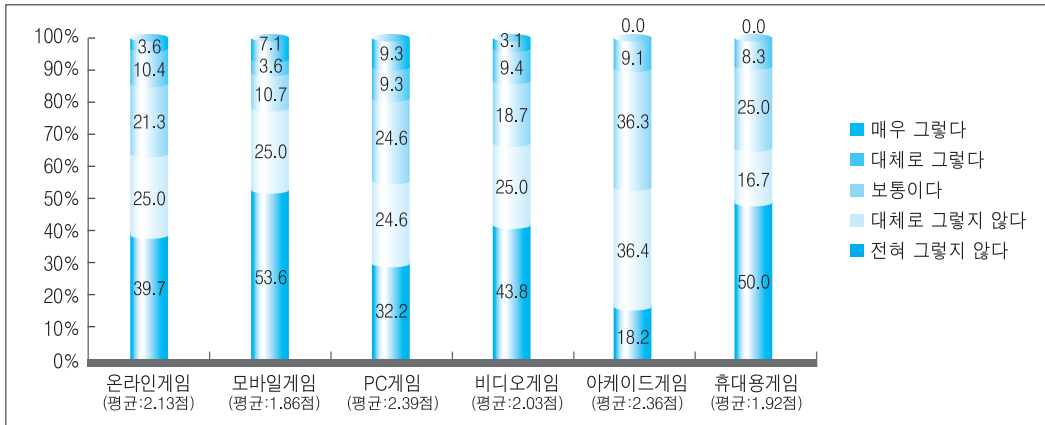
〈그림 2-2-3-18〉 게임을 하기 전보다 성적이 떨어졌다.



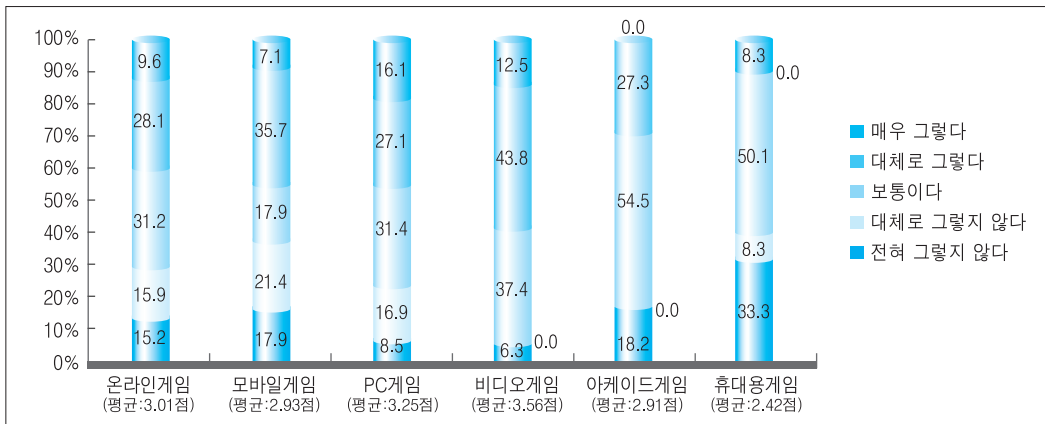
〈그림 2-2-3-19〉 게임을 하기 전보다 모든 학업에 불성실해졌다.



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



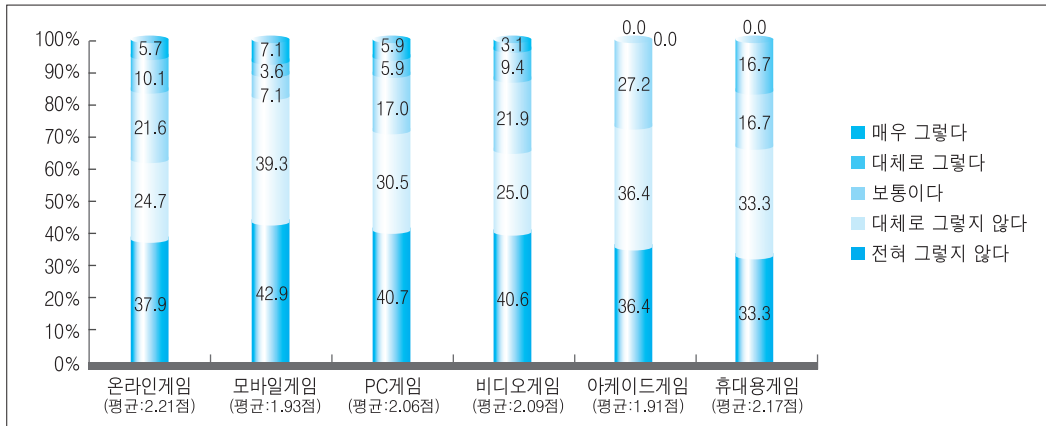
〈그림 2-2-3-21〉 나는 게임을 하면서 몰입감을 느끼곤 한다.



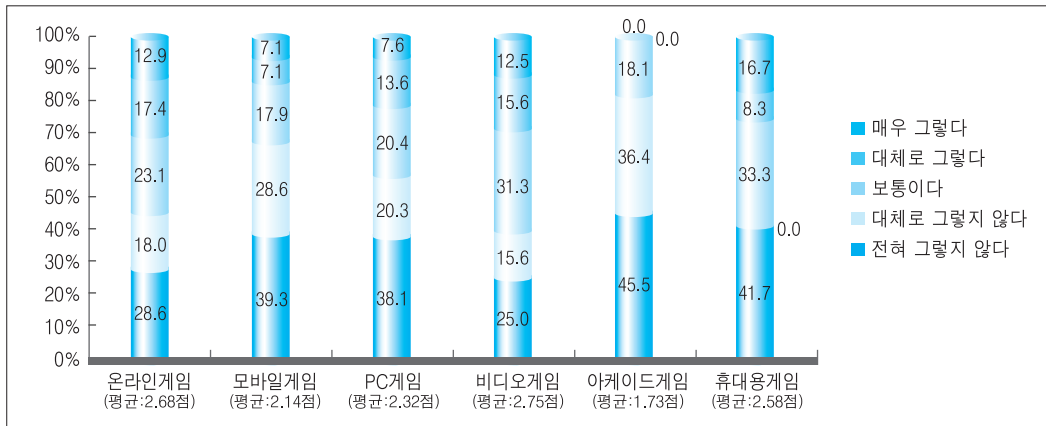




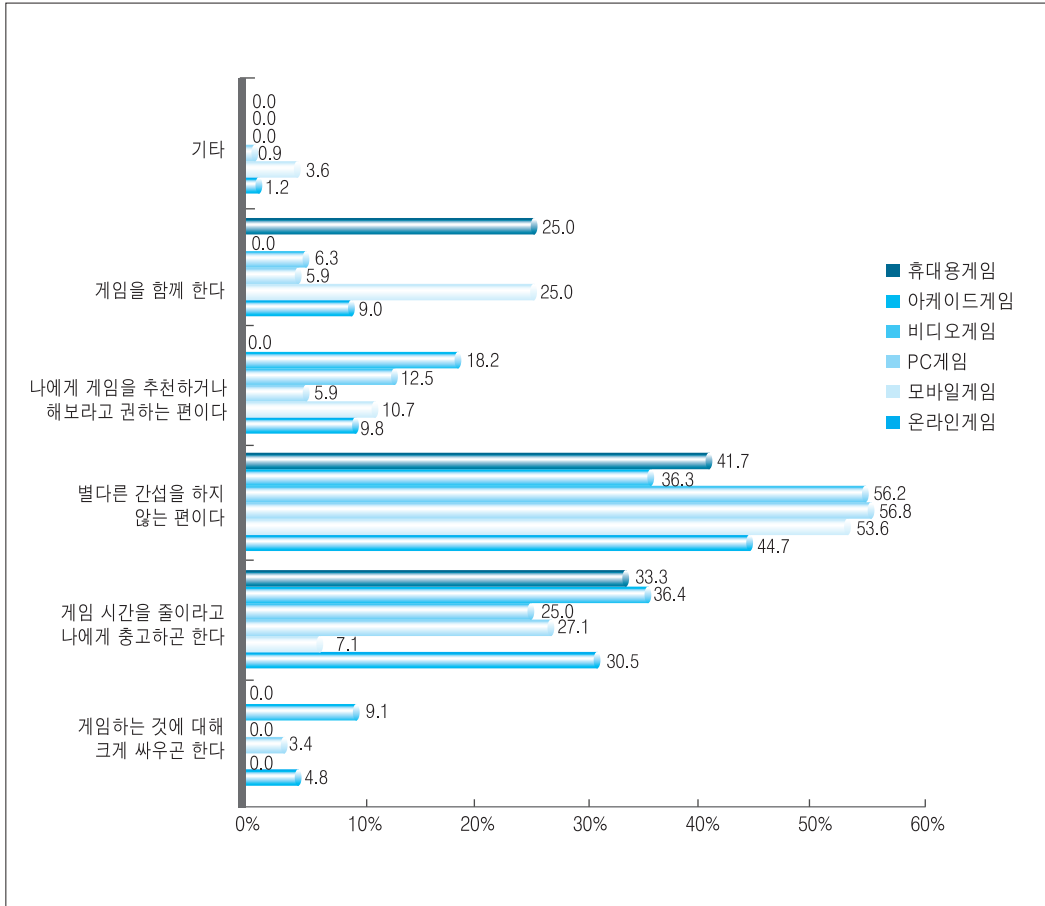
<그림 2-2-3-22> 며칠 이상 게임을 할 수 없는 곳으로 가는 것이 싫다.



<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 부문에 대한 견해

#### (1) 게임선택 결정 요소

게임을 선택하게 되는 결정적인 요소가 무엇 인지를 조사한 결과 '좋아하는 장르'라는 응답 비중이 가장 높았고, 그 다음으로 '게임을 해 본 사람들의 추천', '좋아하는 내용'의 순이었다. 아케이드게임 이용자의 경우에는 '좋아하는 캐릭터'라는 응답이 27.3%로 '좋아하는 장르'

다음으로 높은 응답비중을 나타냈다.

향후 게임과 결합되기를 희망하는 장르는 게임 이용자별로 차이가 나타났는데, 휴대용게임 이용자와 PC게임 이용자, 모바일게임 이용자의 경우 '교육'의 응답비중이 각각 58.3%, 37.3%, 28.6%로 매우 높게 나타났다. 한편, 비디오게임 이용자의 경우에는 '체감성'이 40.6%로 가장 높게 나타났고, 아케이드게임과 모바일게임 이용자의 경우 '심리' 분야와의 결합도 중요하게 생각하는 것으로 보인다. 즉, 플랫폼별로 게임 시



2

고려하는 요소의 차이가 있는 것으로 볼 수 있다.

이러한 경향은 게임 시 가장 관심있게 보는 요소에서도 드러나고 있는데 모바일게임과 PC 게임, 휴대용게임 이용자의 경우 각각 46.4%, 44.9%, 41.7%의 순으로 '스토리'를 중요시 여기고 있는 것으로 조사되었다. 다음으로 '그래픽', '기획' 순이었다. 휴대용게임, 비디오게임, 아케이드게임 이용자의 경우에도 '스토리'를 관심있게 보는 것으로 나타났으며, 다음으로 '그래픽', '기획'을 관심있게 보는 요소라고 응답하였다. 주목할 만한 결과로는 비디오게임 이용자의 경우 '연출력'도 중요하게 보는 요소로 조사되었으며, 비디오게임과 휴대용게임 이용자의 경우 '가격 경쟁력'에도 민감하게 반응했다.

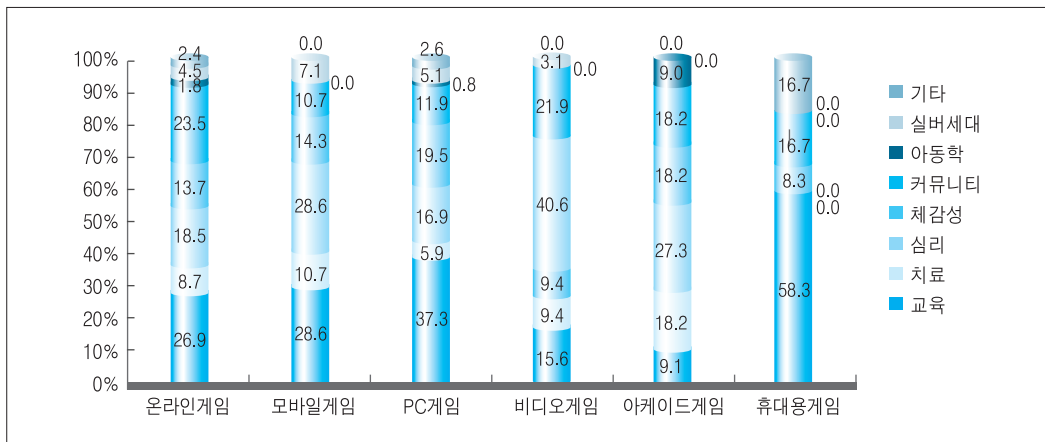
(2) 개발 희망 장르 및 게임요소별 중요도에 관한 견해

향후 게임과 결합되기를 희망하는 장르는 게임 이용자에 따라 차이가 있는 것으로 나타났다. 휴

대용게임 이용자는 '교육'과 결합되기를 바라고 있는 비율이 58.3%로 가장 높은 응답비중을 나타냈고, 비디오게임은 체감성이 결합된 게임으로 개발되기를 바라는 비율이 40.6%로 가장 많았다. 온라인게임, 모바일게임 및 PC게임 모두 교육이 가장 높은 비율을 차지했으나 온라인게임의 경우는 '커뮤니티'(23.5%), 모바일게임의 경우는 심리(28.6%), PC게임은 체감성(19.5%)이 각각 다음 순서를 차지하면서, 플랫폼별 이용자의 특성에 따라 향후 게임과 결합되기를 바라는 분야가 특색있게 나타남을 알 수 있다.

플랫폼별 이용자의 게임이용 시 관심있게 보는 부분에 있어서도 플랫폼 간의 차이가 나타나는지를 알아보기 위해, 게임이용 시 관심있게 보는 부분에 대해 응답하도록 하였다. 온라인게임의 경우 스토리(37.1%), 그래픽(23.3%), 기획(15.9%), 연출력(6.9%)의 순으로 게임이용 시 관심있게 보는 부분이라 응답하였고, 모바일게임은 스토리(46.4%), 그래픽(17.9%), 기획(14.3%) 순으로 응답하였다. PC게임은 스토리(44.9%),

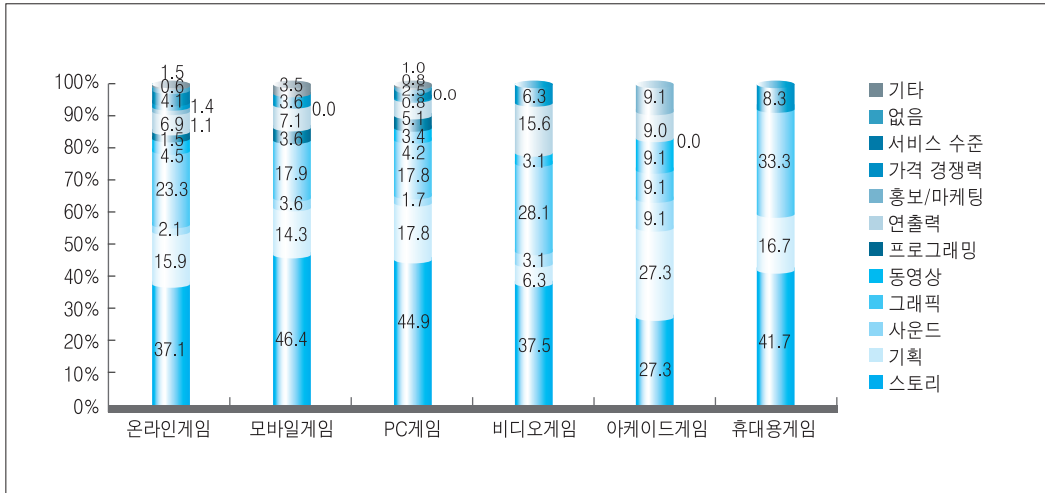
〈그림 2-2-3-25〉 게임이용자별 향후 게임과 결합되기를 희망하는 분야



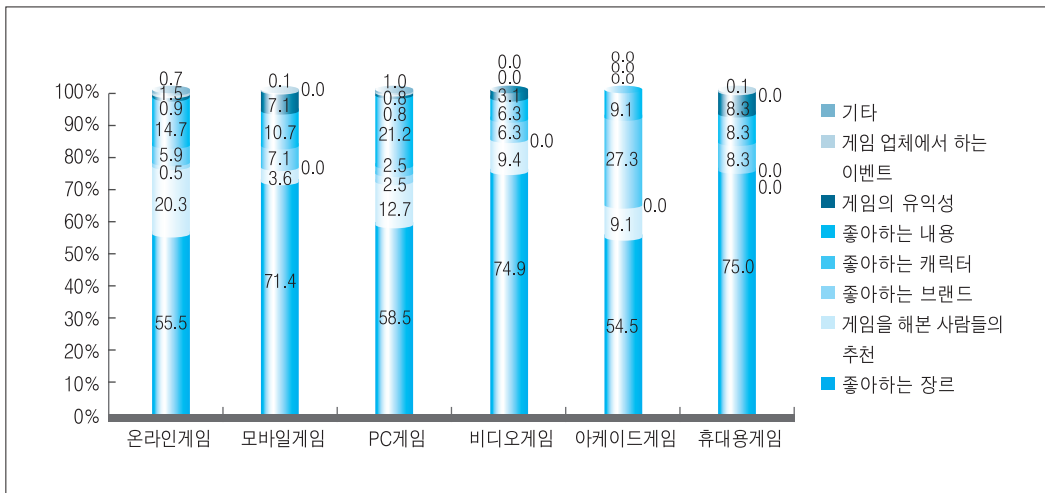
기획 및 그래픽(각각 17.8%) 순이었고, 비디오게임은 스토리(37.5%), 그래픽(28.1%), 연출력(15.6%)의 순이었다. 아케이드게임 이용자는 스토리와 기획이 각각 27.3%를 차지하였고, 사운드, 그래픽, 동영상, 연출력 및 홍보/마케팅이 각

각 9.1%로 나타나 관심있는 요소가 다양하게 분포되어 있었다. 휴대용게임은 스토리(41.7%), 그래픽(33.3%), 기획(16.7%) 순으로 관심 있게 보는 요소라고 응답하였다.

〈그림 2-2-3-26〉 게임이용자별 게임에 대해 가장 관심 있게 보는 요소(1순위)



〈그림 2-2-3-27〉 게임이용자별 게임선택 시 주요 결정 요인





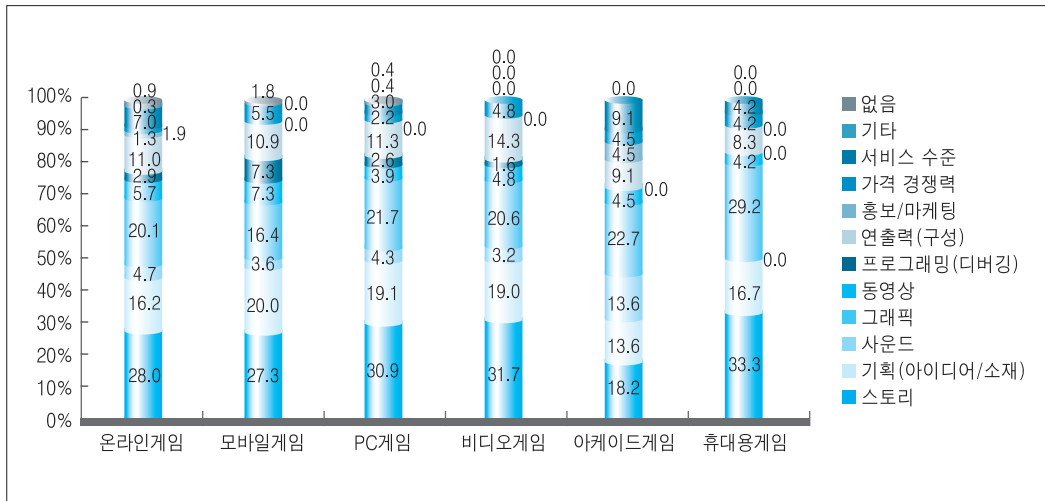
플랫폼별 이용자의 차이보다는 스토리, 기획 및 그래픽을 게임이용 시 관심있게 본다는 응답은 공통적인 것으로 나타났으며 어떤 게임 플랫폼을 이용하더라도 게임이용자는 비슷한 관점에서 게임을 인지하고 있다고 할 수 있다.

게임을 이용하면서 느끼는 불만사항(복수응답)을 게임이용자별로 살펴보면 가격이 비싸다는 의견이 가장 많으며, 컴퓨터(게임기) 요구사항이 너무 높음 및 버그 문제가 공통적으로 많은 비율을 차지하고 있다. 온라인게임 이용자는 ‘버

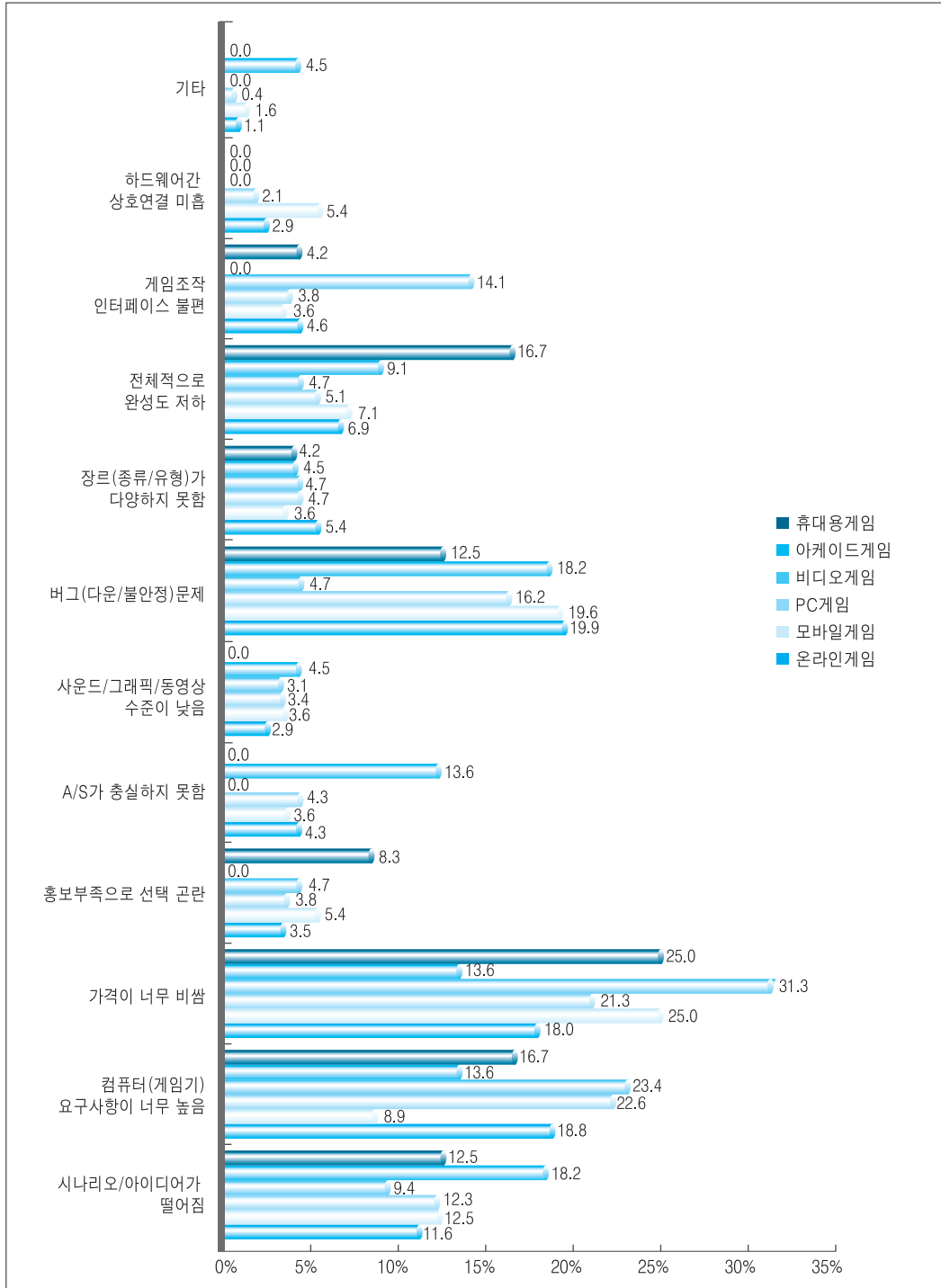
그 문제’ (19.9%)를 가장 큰 불만사항으로 응답하였고, 모바일게임은 ‘가격’ (25.0%)에 대한 불만이 가장 컸다. PC게임은 컴퓨터의 요구사항이 높아지는 것에 대한 불만(22.6%)이 가장 많았으며, 비디오게임은 가격이 비싸다는 불만이 31.3%로 1위를 차지하였다. 아케이드게임과 휴대용게임은 각각 시나리오/아이디어의 부재 및 버그 문제(각각 18.2%), 가격(25.0%)와 완성도 저하(16.7%)에 불만이 있는 것으로 나타났다.



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

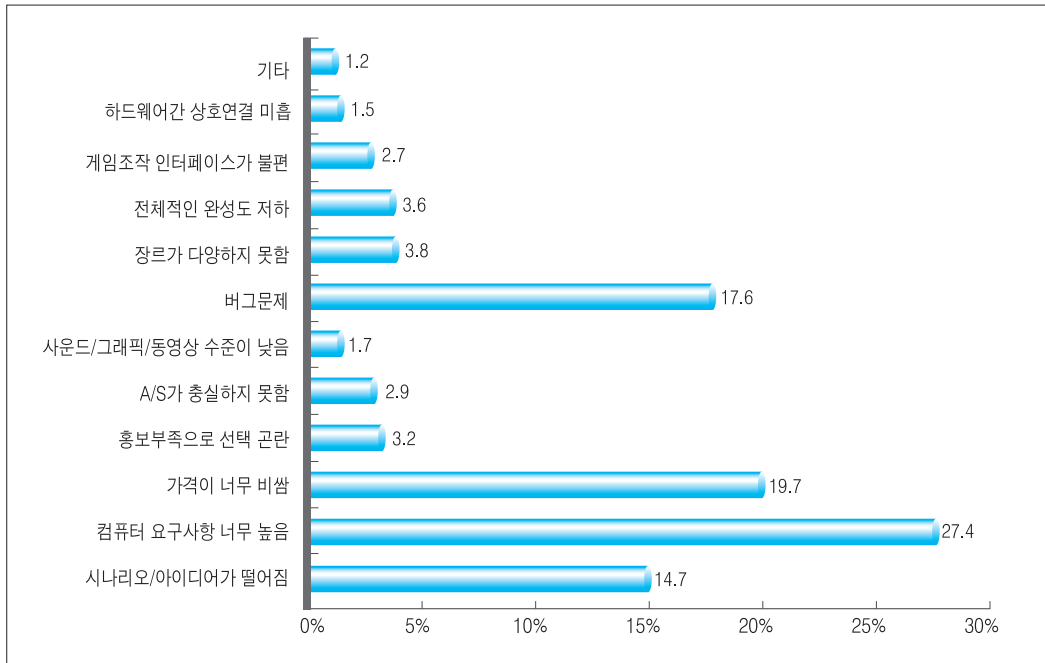


〈그림 2-2-3-29〉 게이미용자별 게임 이용 시 가장 큰 불만사항(복수응답)

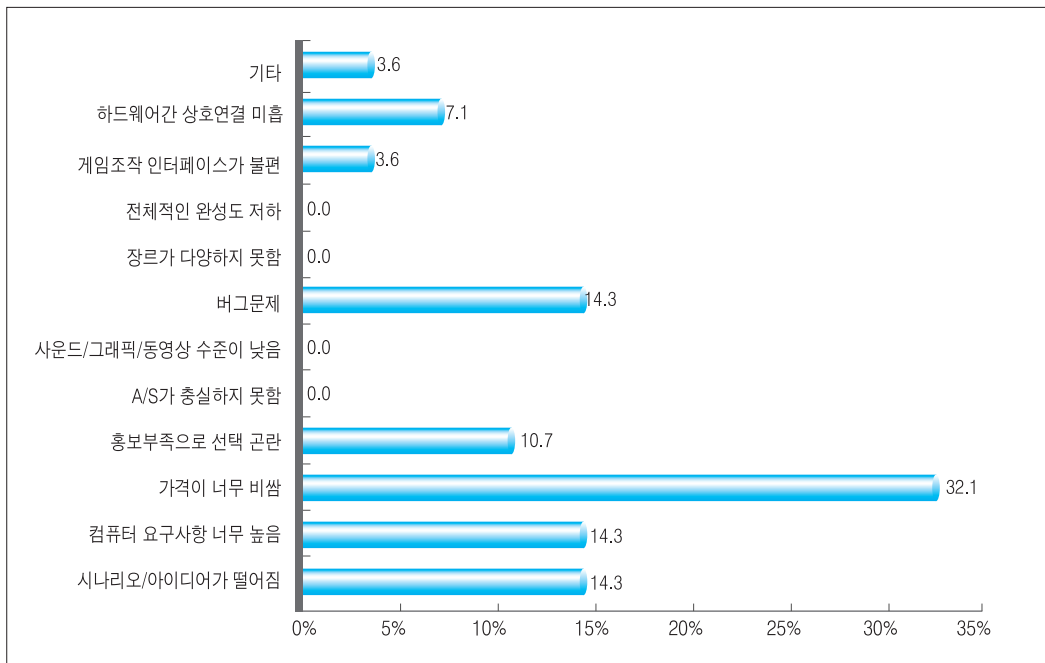




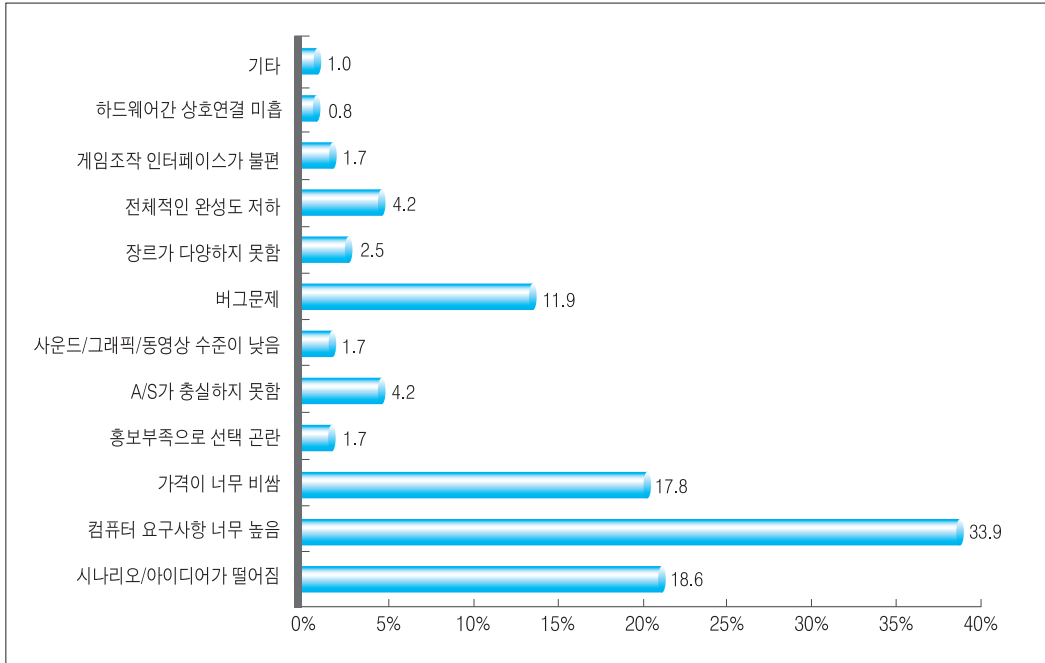
<그림 2-2-3-30> 온라인게임 이용자의 게임 이용 시 가장 큰 불만사항(1순위)



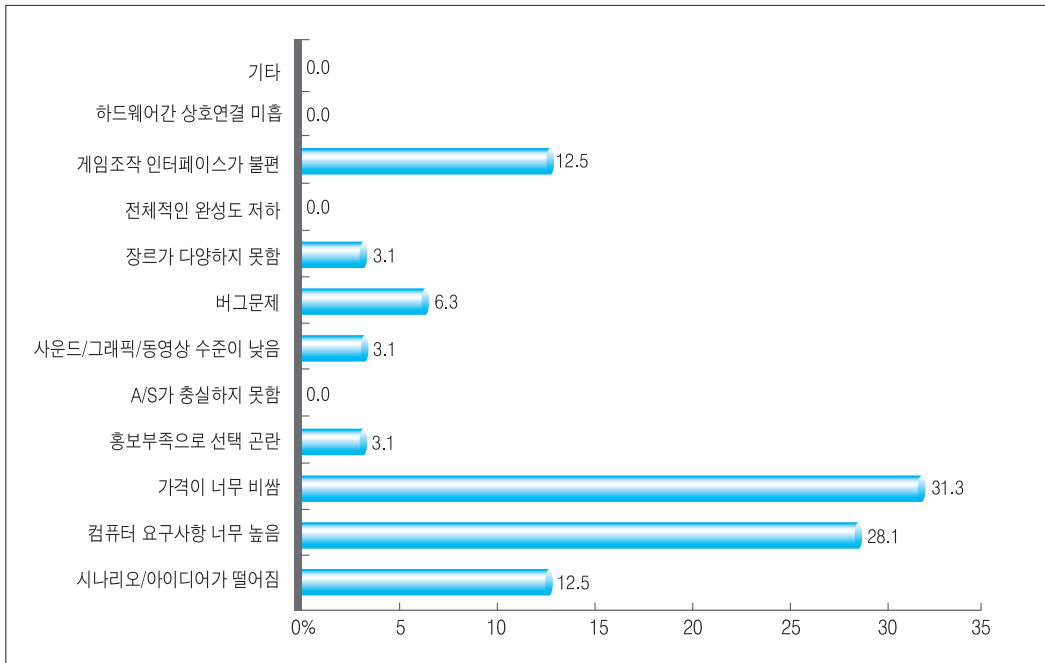
<그림 2-2-3-31> 모바일게임 이용자의 게임 이용 시 가장 큰 불만사항(1순위)



〈그림 2-2-3-32〉 PC게임 이용자의 게임 이용 시 가장 큰 불만사항(1순위)



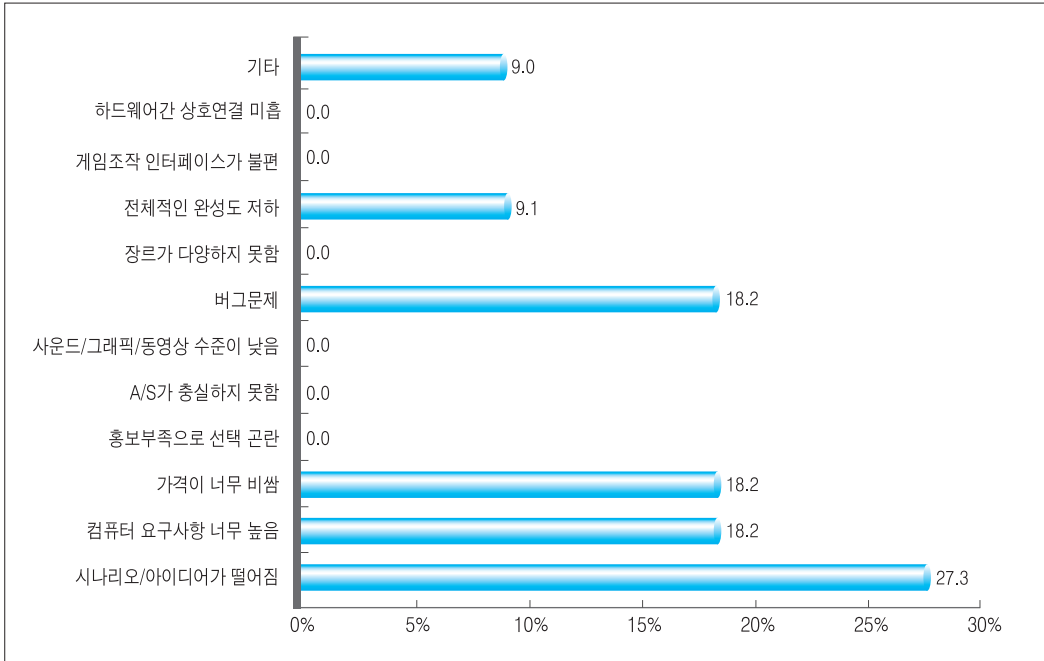
〈그림 2-2-3-33〉 비디오게임 이용자의 게임 이용 시 가장 큰 불만사항(1순위)



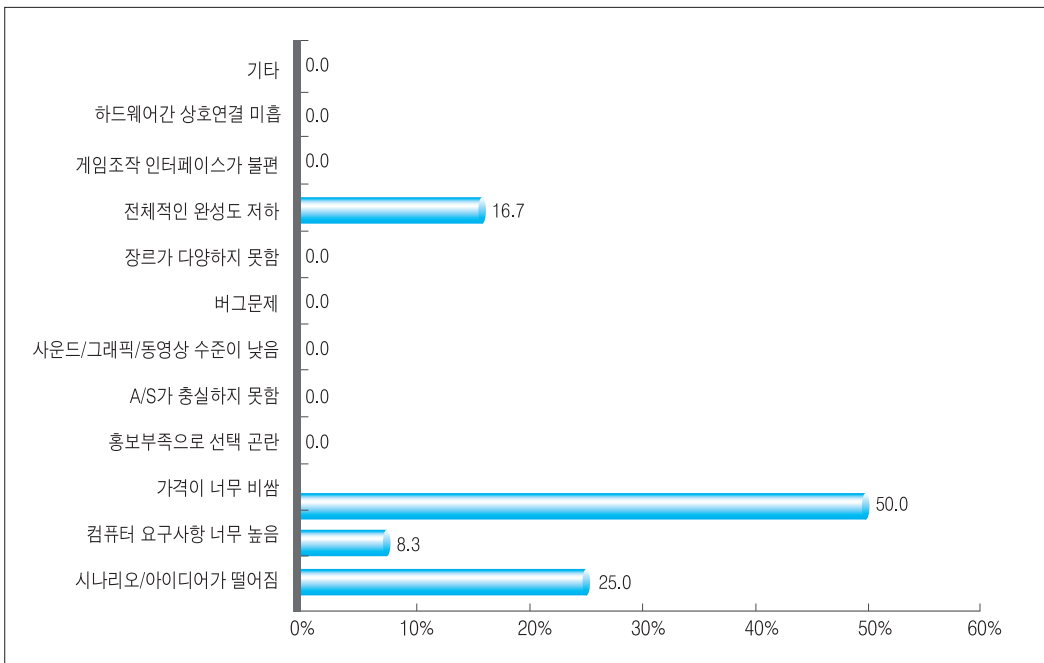




<그림 2-2-3-34> 아케이드게임 이용자의 게임 이용 시 가장 큰 불만사항(1순위)



<그림 2-2-3-35> 휴대용게임 이용자의 게임 이용 시 가장 큰 불만사항(1순위)

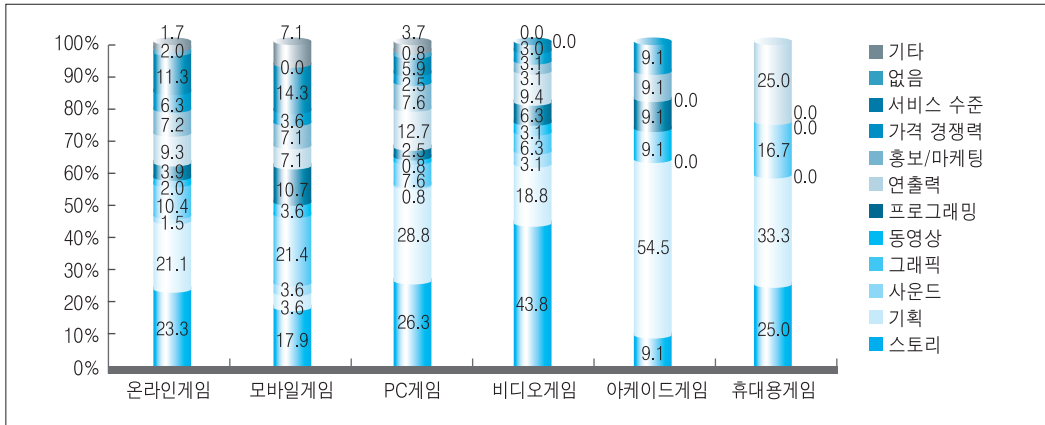


#### 4. 게이미용자별 국내 게임의 부족한 부분 및 경쟁요인에 대한 견해

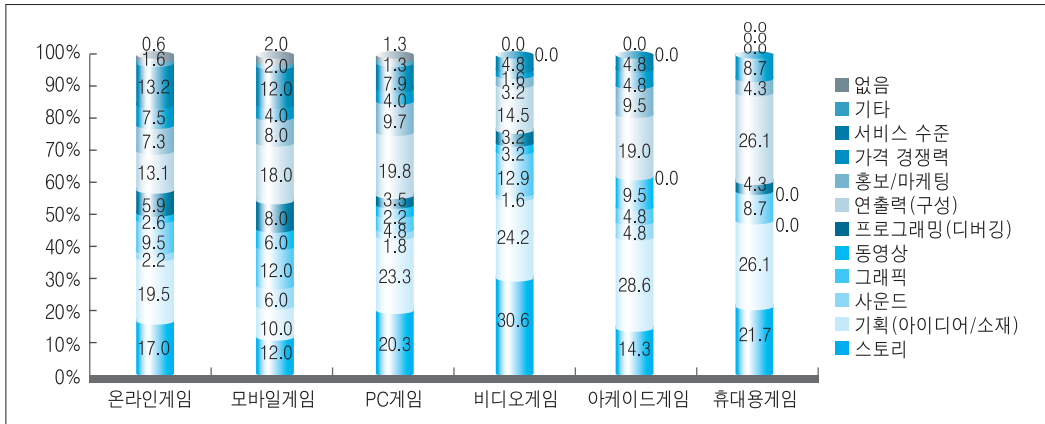
국내 게임의 부족한 부분이 무엇인지를 조사한 결과 전반적으로 ‘스토리’, ‘기획’, ‘연출력’ 등인 것으로 지적되고 있다. 이러한 요소들은 게임 선택 시 일반적으로 중요하게 고려되는 요소이기도 해 이 분야에 대한 끊임없는 투자가 필요한 것으로 보인다. 게이미용자별로 살펴보면 우

선, 온라인게임 이용자의 경우에는 ‘스토리’의 비중이 23.3%로 가장 높았고, ‘기획’, ‘서비스 수준’ 순으로 지적하였다. PC게임과 비디오게임 비슷하게 지적하였으나, 모바일게임의 경우에는 그래픽이 21.4%로 가장 부족한 부분으로 지적된 것을 볼 수 있다. 아케이드게임 이용자는 ‘기획’을 54.5%로 가장 부족한 부분으로 지적한 것으로 나타났다. 휴대용게임의 경우 ‘연출력’이 다른 부분보다 더 크게 지적된 것으로 조사되었다.

〈그림 2-2-3-36〉 게이미용자별 국내 게임의 부족한 부분에 대한 견해(1순위)

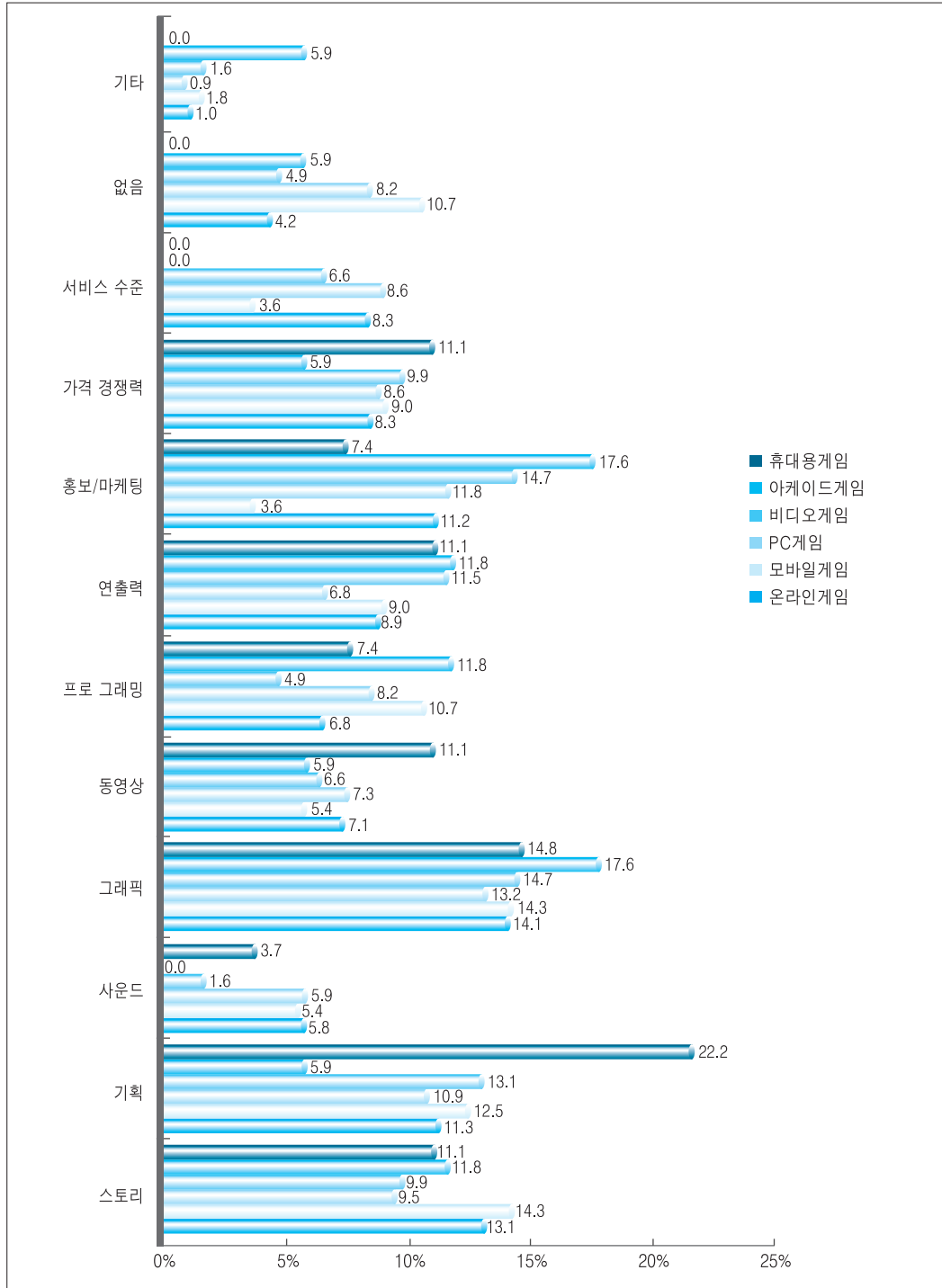


〈그림 2-2-3-37〉 게이미용자별 국내 게임의 부족한 부분에 대한 견해(1순위+2순위)





<그림 2-2-3-38> 게이미용자별 국내 게임의 경쟁요인에 대한 의견(복수응답)



2

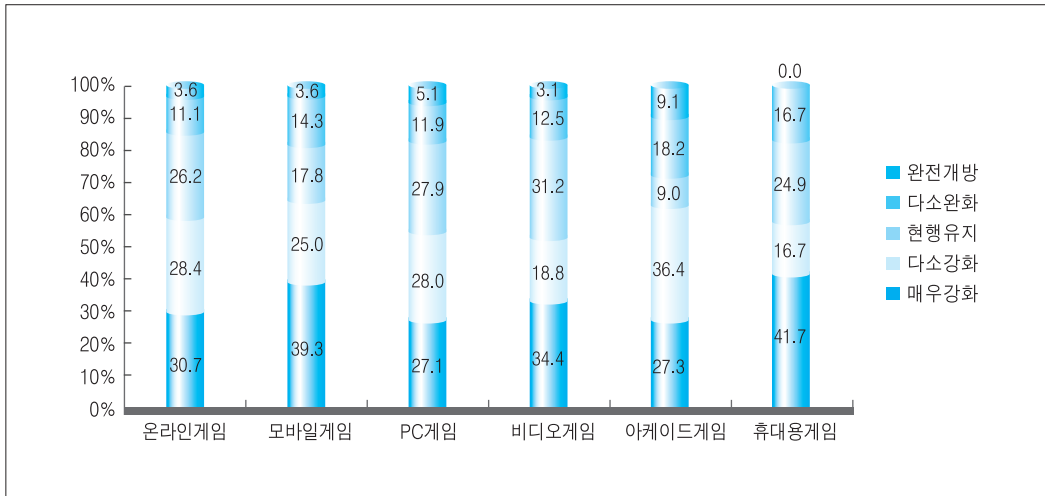
한편, 국내게임의 경쟁요인으로 작용하는 요소에 대한 답변으로는 기획과 그래픽이 많은 비율을 차지하였다. 온라인게임 이용자는 그래픽(14.1%), 스토리(13.1%) 순이었고, 모바일게임 이용자의 응답은 스토리와 그래픽이 각각 14.3%로 높게 나타났다. PC게임 이용자는 그래픽(13.2%), 홍보/마케팅(11.8%)이라고 응답하였고, 비디오게임 이용자는 그래픽과 홍보/마케팅이 각각 14.7%로 가장 많은 비율을 나타냈다. 아케이드게임 이용자 역시 그래픽과 홍보/마케팅(각각 17.6%)을 가장 경쟁력 있는 요소를 선택하였다. 휴대용게임 이용자의 경우에는 기획(22.2%), 그래픽(14.8%) 순으로 경쟁 요인이라고 응답하였다.

게임이용 시 관심있게 보는 부분에 대해서 국내 게임이 경쟁요인을 가지고 있다고 응답한 경향이 커, 국내 게임이용자는 이에 대한 자부심을 가지고 있는 것으로 보인다.

## 5. 게임이용자별 게임등급분류에 대한 견해

청소년이용불가 심의에 대한 의견을 조사한 결과 전체적으로 '현행유지'와 '강화'해야 한다는 응답비중이 높았다. 특히 아케이드게임 이용자와 모바일게임 이용자의 경우에는 '다소강화'와 '매우강화'를 합해 강화해야 한다는 응답이 60%를 넘었으며 온라인게임, PC게임, 비디오게임, 휴대용게임 이용자의 경우에도 강화해야 한다는 응답이 절반을 넘은 것으로 나타났다. PC게임, 비디오게임 이용자의 경우에는 '현행유지'의 응답비중이 약 30%대로 높은 편으로 조사되었다. 또한, 게임등급분류제도에 대해서는 휴대용게임 이용자와 아케이드게임 이용자의 경우 '엄격하게 시행해야 한다'는 응답비중이 60%를 넘었으며, 아케이드게임 이용자의 경우에는 '등급분류완화, 사후관리강화'의 응답비중 또한 약 27.3%로 비교적 높았다.

〈그림 2-2-3-39〉 게임이용자별 청소년이용불가 심의에 관한 의견





〈그림 2-2-3-40〉 게임이용자별 게임등급분류제도에 대한 의견

