

2013 게임이용자 조사보고서

2013년 04월

한국콘텐츠진흥원

목 차

<한·일 게이미용자 조사>

제1장 한·일 게이미용 현황 종합비교1

제1절 한·일 게이미용 특성 비교1

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

제2절 한·일 게임산업 현황 비교3

- 1. 세계 게임시장 내 매출액 비중 3
- 2. 국내 게임시장의 플랫폼별 매출액 비중 비교 4
- 3. 게임 플랫폼별 시장규모 및 전망 비교 7

제3절 한·일 사회 기초자료 및 정보화 비교10

- 1. 한국 10
 - 1) 인구조사와 총인구 10
 - 2) 교육제도 10
 - 3) 입사 및 정년 10
 - 4) 국경일 및 휴일 10
 - 5) 가계의 소비지출 11
 - 6) 인터넷, 휴대전화 보급현황 11
 - 7) 온라인게임, PC방 이용현황 11
- 2. 일본 12
 - 1) 인구조사와 총인구 12
 - 2) 교육제도 12
 - 3) 입사 및 정년 12
 - 4) 국경일 및 휴일 13
 - 5) 가계의 소비지출 13
 - 6) 인터넷, 브로드밴드 보급상황 14
 - 7) 휴대전화, PHS 보급상황 14

제2장 한국 게임이용자의 현황 및 특성15

제1절 조사개요15

- 1. 조사목적 15
- 2. 조사방법 15
- 3. 자료처리 및 분석 방법 15
- 4. 조사대상자의 인구사회학적 특성 16

제2절 조사결과17

- 1. 게임 일반에 대한 이용행태 17
 - 1) 1일 평균 게임 이용시간 17
 - 2) 게임 주 이용 시간대 17
 - 3) 여가시간에 즐겨하는 활동 18
 - 4) 게임을 처음 접한 시기 20
 - 5) 주로 이용하는 게임 분야 21
 - 6) 게임을 하면서 관심 있게 보는 요소 22
- 2. 게임 일반에 대한 인식 및 전망 23
 - 1) 게임을 하는 이유 23
 - 2) 향후 게임시장을 주도할 플랫폼 25
 - 3) 향후 게임시장을 주도할 장르 26
- 3. 온라인게임 이용 현황 및 특성 27
 - 1) 온라인게임 이용 개수 27
 - 2) 온라인게임 월 이용비 28
 - 3) 온라인게임 결제방식 29
 - 4) 아이템 현금거래에 대한 견해 30
- 4. 비디오게임 이용 현황 및 특성 31
 - 1) 비디오게임 이용 개수 31
 - 2) 비디오게임 월 이용비 32
- 5. 모바일게임 이용 현황 및 특성 33
 - 1) 모바일게임 이용 개수 33
 - 2) 모바일게임 월 이용비 34
- 6. 아케이드게임 이용 현황 및 특성 35
 - 1) 아케이드게임 이용 횟수 35
 - 2) 아케이드게임 월 이용비 36

제3장 일본 게임이용자의 현황 및 특성37

제1절 조사개요37

- 1. 조사목적 37
- 2. 조사방법 37
- 3. 자료처리 및 분석방법 37
- 4. 조사대상자의 인구사회학적 특성 37

제2절 조사결과39

- 1. 게임 일반에 대한 이용행태 39
 - 1) 게임 이용률 39
 - 2) 여가시간에 즐겨하는 활동 40
 - 3) 주로 이용하는 게임 분야 41
- 2. 게임 일반에 대한 인식 및 전망 42
 - 1) 게임에 대한 호감 42
 - 2) 게임 이용자에 대한 이미지 43
 - 3) 게임 영향 및 효과에 대한 이미지 44
- 3. 온라인게임 이용 현황 및 특성 45
 - 1) 온라인게임 인지도 45
 - 2) 온라인게임 이용 경험 46
 - 3) 온라인게임 유료 플레이 상황 47
 - 4) 아이템 현금거래에 관한 인지도 48
 - 5) 아이템 현금거래에 대한 견해 49
 - 6) 향후 온라인게임 이용 의향 50
- 4. 비디오게임(콘솔게임) 이용 현황 및 특성 51
 - 1) 비디오게임기(하드웨어) 보유 상황 51
 - 2) 보유 중인 비디오게임기(하드웨어) 52
 - 3) 비디오게임기 가동 상황 53
 - 4) 비디오게임기별 가동 상황 54
 - 5) 좋아하는 비디오게임 장르 54
 - 6) 향후 구입하고 싶은 비디오게임기 56
 - 7) 향후 비디오게임 이용 의향 56
- 5. 소셜게임 이용 현황 및 특성 57
 - 1) 소셜게임 이용 경험 57
 - 2) 향후 소셜게임 이용 의향 58
- 6. 모바일게임(스마트폰, 태블릿용 게임) 이용 현황 및 특성 60
 - 1) 모바일게임(스마트폰, 태블릿용 게임) 이용 경험 60
 - 2) 모바일게임(스마트폰, 태블릿용 게임) 유료 이용 상황 61

3) 향후 모바일게임(스마트폰, 태블릿용 게임) 이용 의향	62
7. 아케이드게임 이용 현황 및 특성	63
1) 아케이드게임 이용 경험	63
2) 좋아하는 아케이드게임 종류	64
3) 향후 아케이드게임 이용 의향	65

부 록 / 66

부록 1. 한국-2013 게임 인식 및 이용자 실태조사	67
부록 2. 일본-2013 게임 인식 및 이용자 실태조사	83

표 목 차

〈한·일 게임 이용자 조사〉

<표 1-2-1> 세계 게임시장 내 한국/일본 게임시장의 매출액 비중	3
<표 1-2-2> 한국 게임시장에서 주요 플랫폼별 비중	5
<표 1-2-3> 일본 게임시장에서 주요 플랫폼별 비중	5
<표 2-2-1> 연령별 여가시간에 즐겨하는 활동	19
<표 2-2-2> 게임을 처음 접한 시기 - 한국	20
<표 2-2-3> 연령별 게임을 하면서 관심 있게 보는 요소 - 한국	23
<표 2-2-4> 게임을 하는 이유 - 한국	24
<표 2-2-5> 향후 게임시장을 주도할 플랫폼 - 한국	25
<표 2-2-6> 향후 게임시장을 주도할 장르 - 한국	26
<표 2-2-7> 온라인게임 이용 개수 - 한국	27
<표 2-2-8> 온라인게임 월 이용비 - 한국	28
<표 2-2-9> 온라인게임 결제방식 - 한국	29
<표 2-2-10> 아이템 현금거래에 대한 견해 - 한국	30
<표 2-2-11> 비디오게임 이용 개수 - 한국	31
<표 2-2-12> 비디오게임 월 이용비 - 한국	32
<표 2-2-13> 모바일게임 이용 개수 - 한국	33
<표 2-2-14> 모바일게임 월 이용비 - 한국	34
<표 2-2-15> 아케이드게임 이용 횟수 - 한국	35
<표 2-2-16> 아케이드게임 월 이용비 - 한국	36
<표 3-2-1> 게임 이용률 - 일본	39
<표 3-2-2> 주로 이용하는 게임 분야 - 일본	41
<표 3-2-3> 게임에 대한 호감 - 일본	42
<표 3-2-4> 온라인게임 인지도 - 일본	45
<표 3-2-5> 온라인게임 이용 경험 - 일본	46
<표 3-2-6> 온라인게임 유료 플레이 상황 - 일본	47
<표 3-2-7> 아이템 현금거래에 대한 인지도 - 일본	48
<표 3-2-8> 아이템 현금거래에 대한 견해 - 일본	49
<표 3-2-9> 향후 온라인게임 이용 의향 - 일본	50
<표 3-2-10> 비디오게임기 보유 현황(하드웨어) - 일본	51
<표 3-2-11> 6개월 이내 비디오게임기 가동 상황 - 일본	53
<표 3-2-12> 향후 비디오게임 이용 의향 - 일본	57

<표 3-2-13> 소셜게임 이용 경험 - 일본	58
<표 3-2-14> 향후 소셜게임 이용 의향 - 일본	59
<표 3-2-15> 모바일게임(스마트폰, 태블릿용 게임) 이용 경험 - 일본	60
<표 3-2-16> 모바일게임(스마트폰, 태블릿용 게임) 유료 이용 상황 - 일본	61
<표 3-2-17> 향후 모바일게임(스마트폰, 태블릿용 게임) 이용 의향 - 일본	62
<표 3-2-18> 아케이드게임 이용 경험 - 일본	63
<표 3-2-19> 향후 아케이드게임 이용 의향 - 일본	65

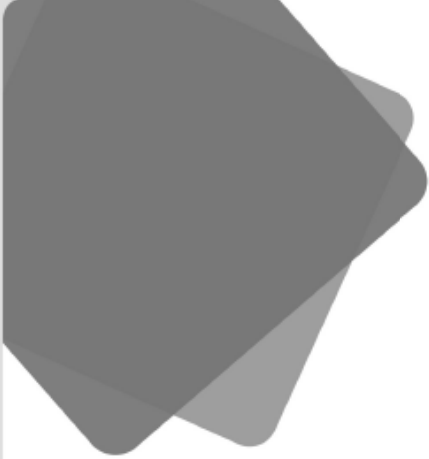


그림 목 차

〈한·일 게임 이용자 조사〉

<그림 1-2-1> 세계 게임시장 내 한국/일본 게임산업의 매출액 비중	3
<그림 1-2-2> 세계 게임시장 내 한국/일본 게임 플랫폼별 매출액 비중	4
<그림 1-2-3> 한국 게임시장에서 주요 플랫폼별 비중	4
<그림 1-2-4> 일본 게임시장에서 주요 플랫폼별 비중	5
<그림 1-2-5> 한국/일본 게임플랫폼별 매출액 비교	6
<그림 1-2-6> 한국/일본 게임플랫폼별 매출액 비중 비교	6
<그림 1-2-7> 한국 온라인게임의 시장규모와 전망: 2005-2012	7
<그림 1-2-8> 일본 온라인게임의 시장규모와 전망: 2007-2012	7
<그림 1-2-9> 한국 비디오게임의 시장규모와 전망: 2007-2012	8
<그림 1-2-10> 일본 비디오게임의 시장규모와 전망: 2007-2012	8
<그림 1-2-11> 한국 모바일게임의 시장규모와 전망: 2007-2012	9
<그림 1-2-12> 일본 모바일게임의 시장규모와 전망: 2007-2012	9
<그림 2-2-1> 1일 평균 게임 이용시간 - 한국	17
<그림 2-2-2> 게임 주 이용 시간대 - 한국	18
<그림 2-2-3> 여가시간에 즐겨하는 활동 - 한국	18
<그림 2-2-4> 성별 여가시간에 즐겨하는 활동 - 한국	19
<그림 2-2-5> 게임을 처음 접한 시기 - 한국	20
<그림 2-2-6> 주로 이용하는 게임 분야 - 한국	21
<그림 2-2-7> 성별 주로 이용하는 게임 분야 - 한국	21
<그림 2-2-8> 연령별 주로 이용하는 게임 분야 - 한국	22
<그림 2-2-9> 게임을 하면서 관심 있게 보는 요소 - 한국	22
<그림 2-2-10> 성별 게임을 하면서 관심 있게 보는 요소 - 한국	23
<그림 2-2-11> 게임을 하는 이유 - 한국	24
<그림 2-2-12> 향후 게임시장을 주도할 플랫폼 - 한국	25
<그림 2-2-13> 향후 게임시장을 주도할 장르 - 한국	26
<그림 2-2-14> 온라인게임 이용 개수 - 한국	27
<그림 2-2-15> 온라인게임 월 이용비 - 한국	28
<그림 2-2-16> 온라인게임 결제방식 - 한국	29
<그림 2-2-17> 아이템 현금거래에 대한 견해 - 한국	30
<그림 2-2-18> 비디오게임 이용 개수 - 한국	31
<그림 2-2-19> 비디오게임 월 이용비 - 한국	32

<그림 2-2-20> 모바일게임 이용 개수 - 한국	33
<그림 2-2-21> 모바일게임 월 이용비 - 한국	34
<그림 2-2-22> 아케이드게임 이용 횟수 - 한국	35
<그림 2-2-23> 아케이드게임 월 이용비 - 한국	36
<그림 3-2-1> 게임 이용률 - 일본	39
<그림 3-2-2> 여가시간에 즐겨하는 활동 - 일본	40
<그림 3-2-3> 주로 이용하는 게임 분야 - 일본	41
<그림 3-2-4> 게임에 대한 호감 - 일본	42
<그림 3-2-5> 게임 이용자에 대한 이미지 - 일본	43
<그림 3-2-6> 게임 영향 및 효과에 대한 이미지 - 일본	44
<그림 3-2-7> 온라인게임 인지도 - 일본	45
<그림 3-2-8> 온라인게임 이용 경험 - 일본	46
<그림 3-2-9> 온라인게임 유료 플레이 상황 - 일본	47
<그림 3-2-10> 아이템 현금거래에 대한 인지도 - 일본	48
<그림 3-2-11> 아이템 현금거래에 대한 견해 - 일본	49
<그림 3-2-12> 향후 온라인게임 이용 의향 - 일본	50
<그림 3-2-13> 비디오게임기 보유 상황(하드웨어) - 일본	51
<그림 3-2-14> 보유 중인 비디오게임기(하드웨어) - 일본	52
<그림 3-2-15> 6개월 이내 비디오게임기 가동 상황 - 일본	53
<그림 3-2-16> 비디오게임기별 가동 상황 - 일본	54
<그림 3-2-17> 좋아하는 비디오게임 장르 - 일본	55
<그림 3-2-18> 향후 구입하고 싶은 비디오게임기 - 일본	56
<그림 3-2-19> 향후 비디오게임 이용 의향 - 일본	57
<그림 3-2-20> 소셜게임 이용 경험 - 일본	58
<그림 3-2-21> 향후 소셜게임 이용 의향 - 일본	59
<그림 3-2-22> 모바일게임(스마트폰, 태블릿용 게임) 이용 경험 - 일본	60
<그림 3-2-23> 모바일게임(스마트폰, 태블릿용 게임) 유료 이용 상황 - 일본	61
<그림 3-2-24> 향후 모바일게임(스마트폰, 태블릿용 게임) 이용 의향 - 일본	62
<그림 3-2-25> 아케이드게임 이용 경험 - 일본	63
<그림 3-2-26> 좋아하는 아케이드게임 종류 - 일본	64
<그림 3-2-27> 향후 아케이드게임 이용 의향 - 일본	65



한·일 게이미용자 조사

제1장 한·일 게임이용 현황 종합비교

제1절 한·일 게임이용 특성 비교

1. 게임 일반에 대한 이용행태

- 한국인을 대상으로 '여가시간에 즐겨가는 장소'를 조사한 결과 'PC방'이 39.8%로 1위를 차지했고, '영화관'(34.4%), '카페'(33.7%)가 각각 2위와 3위를 차지함. 일본인을 대상으로 '여가시간에 주로 하는 활동'을 조사한 결과 '영화, 연극, 드라마'(40.2%)가 1위, '여행'(37.8%)이 2위를 차지했고, '음악감상'(31.8%)이 그 뒤를 이음.
- 여가시간에 즐겨하는 활동의 경우, 조사방식과 선택항목에서 차이가 있어 정확하게 비교하기는 어렵지만, 한국은 PC방 이용을 가장 많이 선택한 반면, 일본은 영화, 연극관람이나 음악 감상, 독서 등을 애호하고 있음을 알 수 있음.
- 주로 이용하는 게임분야에서 한일 양국은 확연한 차이를 보임. 한국은 전체 응답자의 38.7%가 선택한 '온라인게임'이 1위이며, '모바일게임'(33.1%)과 'PC게임'(14.5%)이 각각 2위와 3위임. 반면 일본은 '휴대용게임'(닌텐도 DS, PSP 등)이 24.3%로 1위를 기록했고, '스마트/태블릿게임'(23.8%)과 '비디오게임'(15.8%) 등이 그 뒤를 이음.
- 한국에서 38.7%의 응답자가 선택하여 1위를 차지한 '온라인게임'은 일본에서 2.3%로 최하위에 머무른 반면, 일본에서 35.1%의 응답자가 선택하여 1위에 오른 '휴대용게임'은 한국에서 5.4%로 4위에 그침. 한일 양국의 게임이용자들이 선호하는 게임 장르가 매우 상이하다는 사실을 확인할 수 있음.

2. 주요 게임 플랫폼별 이용특성 비교분석

- 온라인게임은 한국에서 게임이용자들 중 38.7%가 이용하는 가장 인기있는 게임플랫폼임. 하지만 일본에서는 온라인게임에 대해 40.5%가 '몰랐다'고 응답했고, 77.7%는 지금까지 한 번도 온라인게임을 한 적이 없다고 답함. 한일 양국 간의 차이가 가장 분명하게 나타나고 있음.
- 콘솔게임으로도 불리는 비디오게임은 일본에서 큰 인기를 끌고 있지만, 한국에서는 아직 많이 확산되지 않은 장르라고 할 수 있음. 한국에서는 비디오게임 이용자가 15.8%로 나타나 전체 게임시장에서 차지하는 비중이 낮음. 반면 일본은 가정용 콘솔을 보유하고 있는 비율이 72.0%에 달하고, 최근 6개월 이내에 비디오게임기를 가동한 비율도 38.7%로 나타남.

- 모바일게임은 한일 양국에서 공통적으로 향후에 성장세가 예상되는 유망 플랫폼임. 한국은 전체 응답자의 33.1%, 일본은 전체 응답자의 23.8%가 현재 모바일게임을 이용하고 있는 것으로 조사됨.

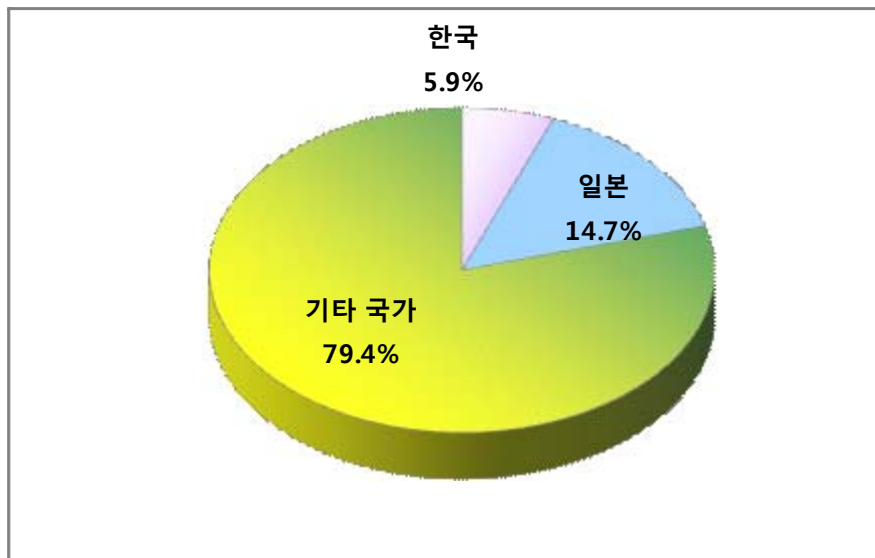
- 아케이드게임의 경우, 한국 이용자의 3.5%가 아케이드게임을 주로 이용하는 것으로 조사되었음. 일본의 경우는 '현재 지속적으로 하고 있다'고 응답한 이용자 비율이 18.1%로 나타남. 한국보다 일본에서 아케이드게임이 더 활발하게 이용되고 있음이 확인됨.

제2절 한·일 게임산업 현황 비교

1. 세계 게임시장 내 매출액 비중

- 2011년 현재 세계 게임시장에서 한국 게임산업의 매출액 비중은 5.9%로 나타난 반면, 일본 게임산업의 매출액 비중은 14.7%를 기록하여, 일본의 게임시장 규모가 한국의 게임시장 규모에 비해 2배 정도 큰 것으로 나타남.

〈그림 1-2-1〉 세계 게임시장 내 한국/일본 게임산업의 매출액 비중
(단위: %)

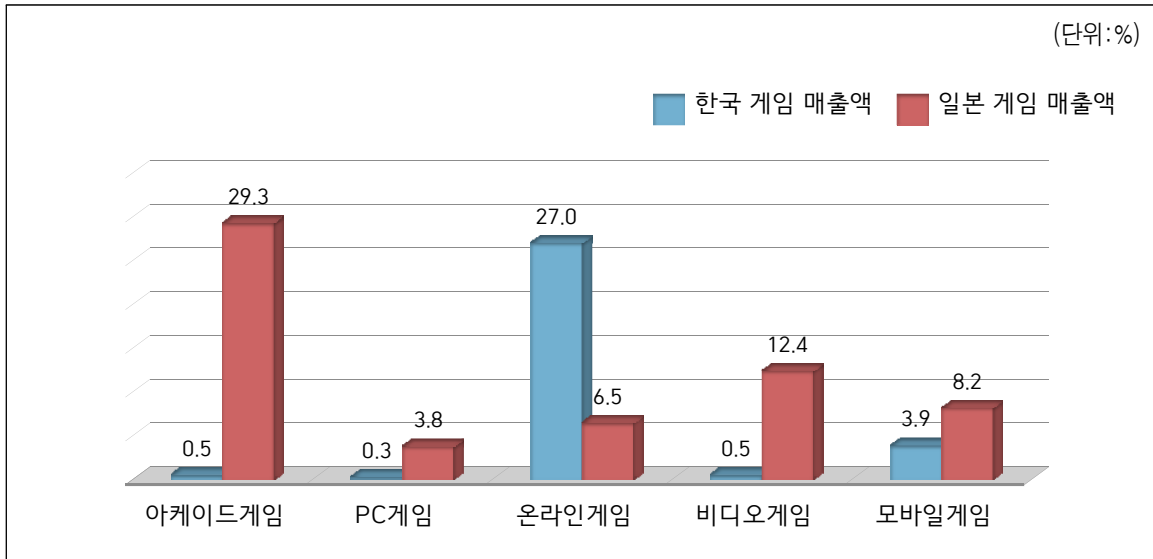


- 주요 플랫폼별 매출액 및 비중을 살펴보면, 한국은 온라인 게임(56.28억 달러, 27.0%), 일본은 아케이드 게임(76.11억 달러, 29.3%)에서 각각 강세를 보이고 있음.

〈표 1-2-1〉 세계 게임시장 내 한국/일본 게임시장의 매출액 비중
(단위: 억 달러)

구분	아케이드게임	PC게임	온라인게임	비디오게임	모바일게임	전체	
세계	259.66	31.35	208.26	483.81	98.06	1,081.14	
한국	매출액	1.35	0.09	56.28	2.42	3.82	63.96
	비중	0.5%	0.3%	27.0%	0.5%	3.9%	5.9%
일본	매출액	76.11	1.18	13.51	59.80	8.08	158.68
	비중	29.3%	3.8%	6.5%	12.4%	8.2%	14.7%

〈그림 1-2-2〉 세계 게임시장 내 한국/일본 게임 플랫폼별 매출액 비중

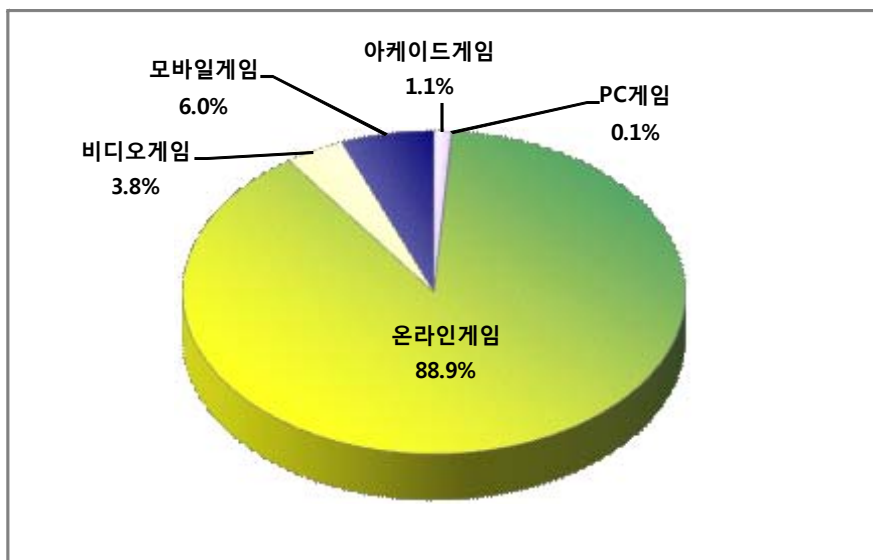


2. 국내 게임시장의 플랫폼별 매출액 비중 비교

- 자국 내 게임시장에서 한국과 일본의 주요 플랫폼별 매출액 비중을 살펴보면, 한국은 온라인게임(88.9%), 모바일게임(6.0%), 비디오게임(3.8%) 순으로 나타난 반면, 일본은 아케이드게임(48.0%), 비디오게임(37.7%), 모바일게임(5.1%) 순으로 매출액 비중이 큰 것으로 조사됨.

〈그림 1-2-3〉 한국 게임시장에서 주요 플랫폼별 비중

(단위: %)



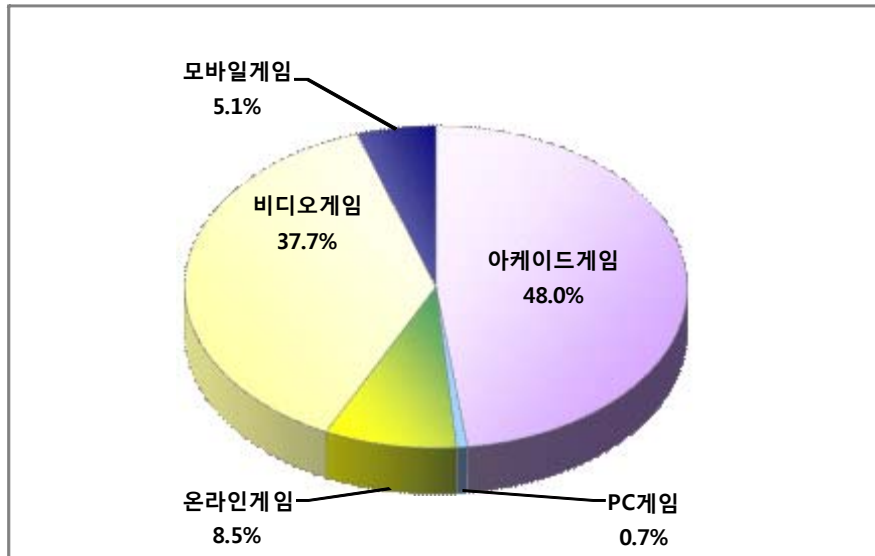
〈표 1-2-2〉 한국 게임시장에서 주요 플랫폼별 비중

(단위: 억 달러)

구분	아케이드게임	PC게임	온라인게임	비디오게임	모바일게임	전체
매출액	1.35	0.09	56.28	2.42	3.82	63.96
비중	2.1%	0.1%	88.0%	3.8%	6.0%	100.0%

〈그림 1-2-4〉 일본 게임시장에서 주요 플랫폼별 비중

(단위: %)



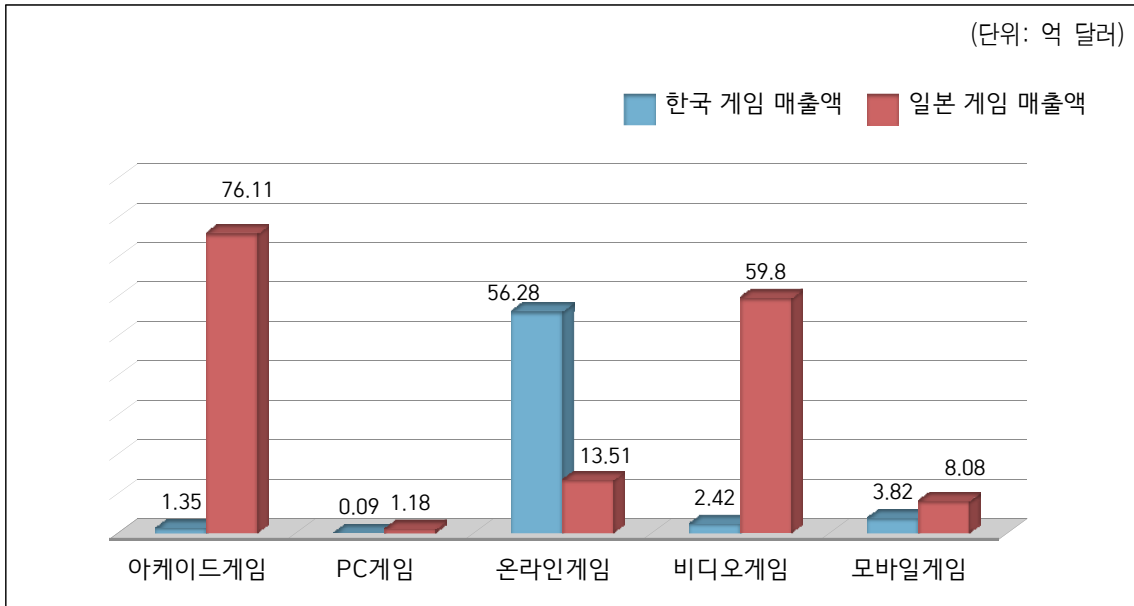
〈표 1-2-3〉 일본 게임시장에서 주요 플랫폼별 비중

(단위: 억 달러)

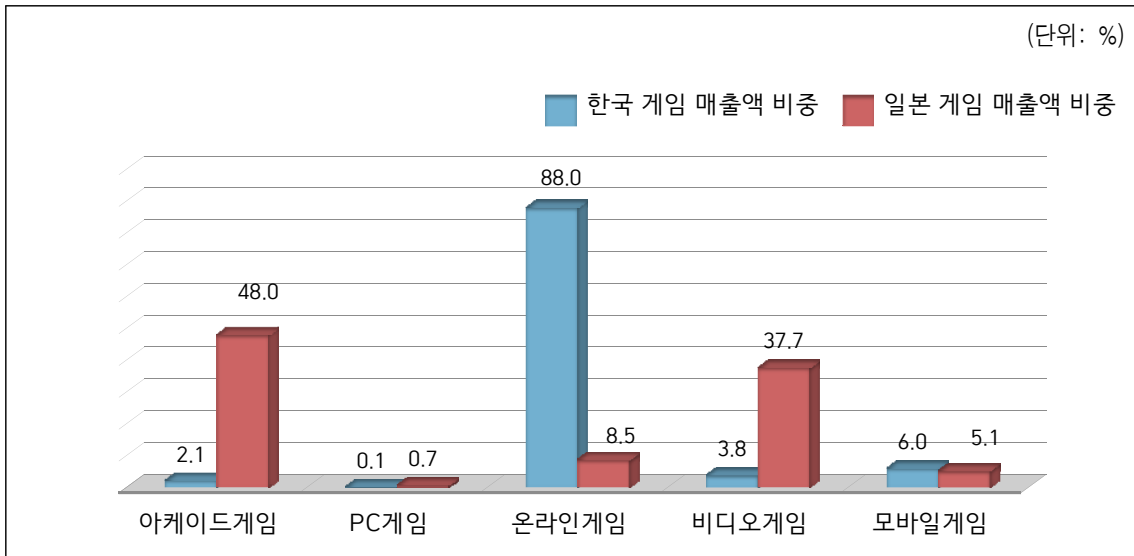
구분	아케이드게임	PC게임	온라인게임	비디오게임	모바일게임	전체
매출액	76.11	1.18	13.51	59.80	8.08	158.68
비중	48.0%	0.7%	8.5%	37.7%	5.1%	14.7%

- 주요 플랫폼별 양국의 매출액 규모에서는 온라인게임(한국 56.28억 달러, 일본 13.51억 달러)을 제외한 모든 플랫폼에서 일본이 한국을 크게 압도하는 것으로 나타남. 특히 일본의 아케이드게임(76.11억 달러)과 비디오게임(59.80억 달러)의 매출액은 한국의 아케이드게임(1.35억 달러)과 비디오게임(2.42억 달러)의 매출액과 상당한 격차를 나타내고 있음.
- 한국은 온라인게임의 매출액과 비중이 여타 플랫폼에 비해 압도적인 우위를 차지하는 일극 구조인데 비해, 일본은 아케이드게임과 비디오게임이 전체 게임시장을 견인하는 양극 구조인 것으로 이해할 수 있음.

〈그림 1-2-5〉 한국/일본 게임플랫폼별 매출액 비교



〈그림 1-2-6〉 한국/일본 게임플랫폼별 매출액 비중 비교



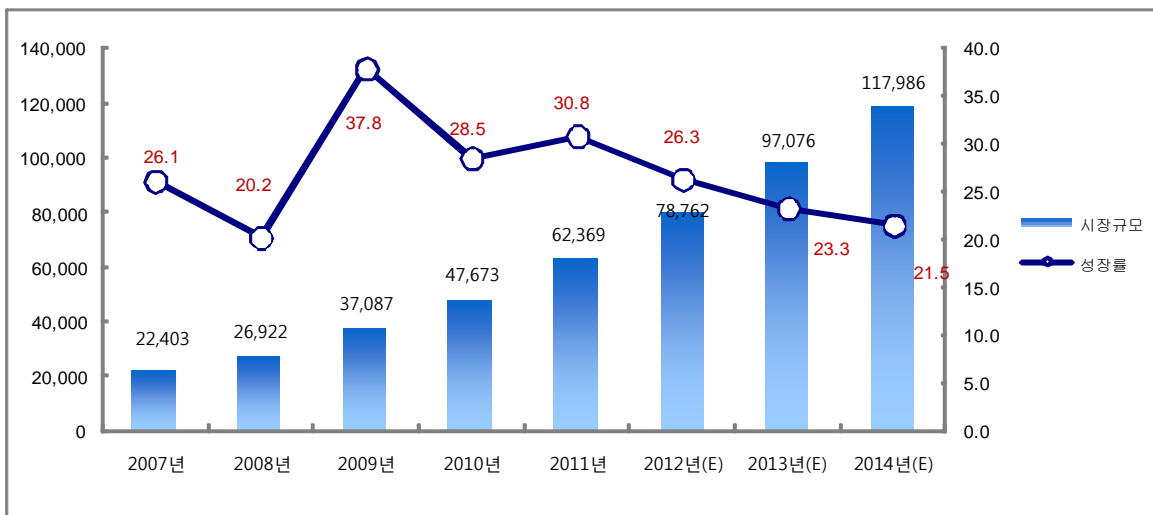
3. 주요 게임 플랫폼별 시장규모 및 전망 비교

○ 한국의 온라인게임 시장 규모는 2005년 1조 4,397억 원을 기록한 이후, 높은 성장세를 지속하여, 2014년에는 11조 7,986억 원에 도달할 것으로 전망됨. 또한 매년 20% 이상의 성장률을 지속할 것으로 예측되고 있음.

○ 일본의 온라인게임 시장 규모는 2007년에 6억 8,700만 달러 수준이었으며 한국과 마찬가지로 성장세가 지속되어 2014년에는 17억 2,400만 달러 수준에 이를 전망. 한국에 비하면 성장률은 전반적으로 완만하며, 2012년 이후에는 10% 전후의 성장률을 보일 것으로 예상됨.

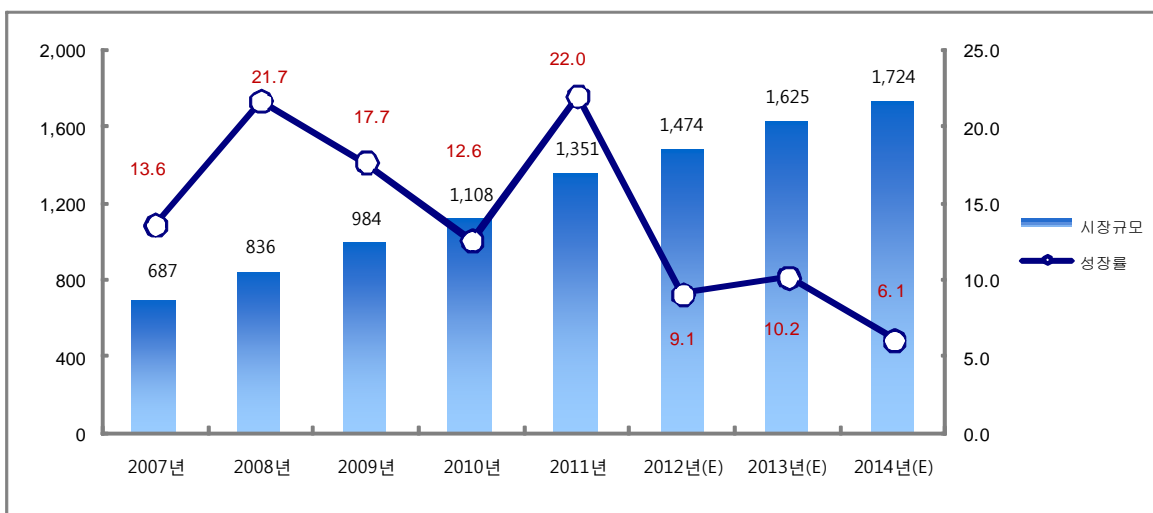
〈그림 1-2-7〉 한국 온라인게임의 시장규모와 전망: 2007~2014

(단위: 억 원, %)



〈그림 1-2-8〉 일본 온라인게임의 시장규모와 전망: 2007~2014

(단위: 백만 달러, %)

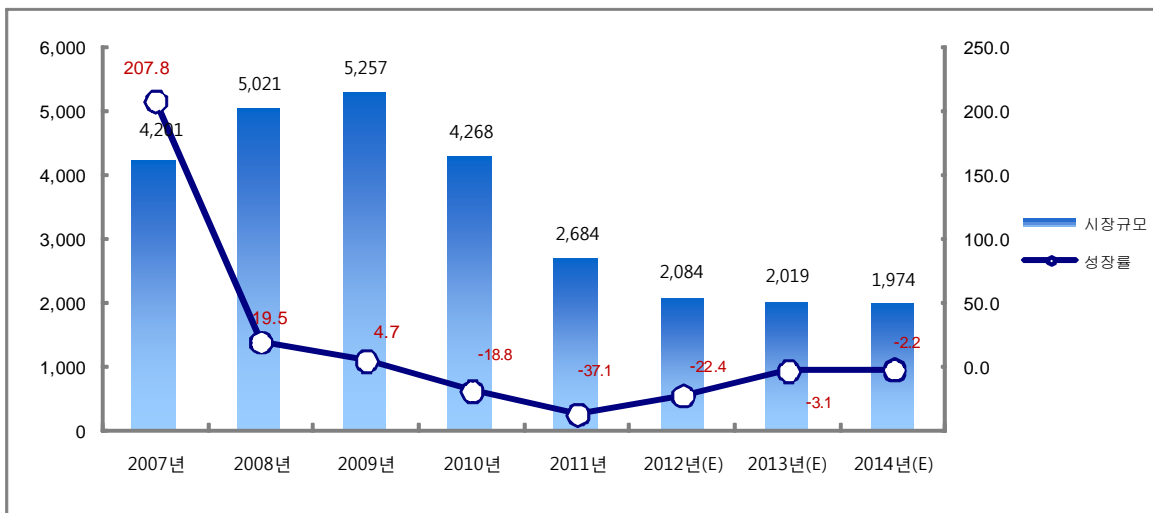


○ 한국의 비디오게임 시장규모는 전반적으로 축소세가 뚜렷하며 2010년부터 2012년까지 시장규모가 급감한 이후 안정세를 찾을 것으로 예상됨. 그러나 시장 성장을 위한 새로운 모멘텀이 발견되지 않고 있고 모바일게임에 대한 강한 선호가 유지되는 상황에서, 당분간은 여전히 마이너스 성장이 지속될 것으로 보여짐.

○ 일본의 비디오게임 시장규모는 2009년과 2010년에 걸쳐 조금씩 축소되어 왔음. 2011년 성장세로 돌아선 이후 당분간 마이너스 성장은 없고 완만한 수준에서 성장이 지속될 것으로 예측됨.

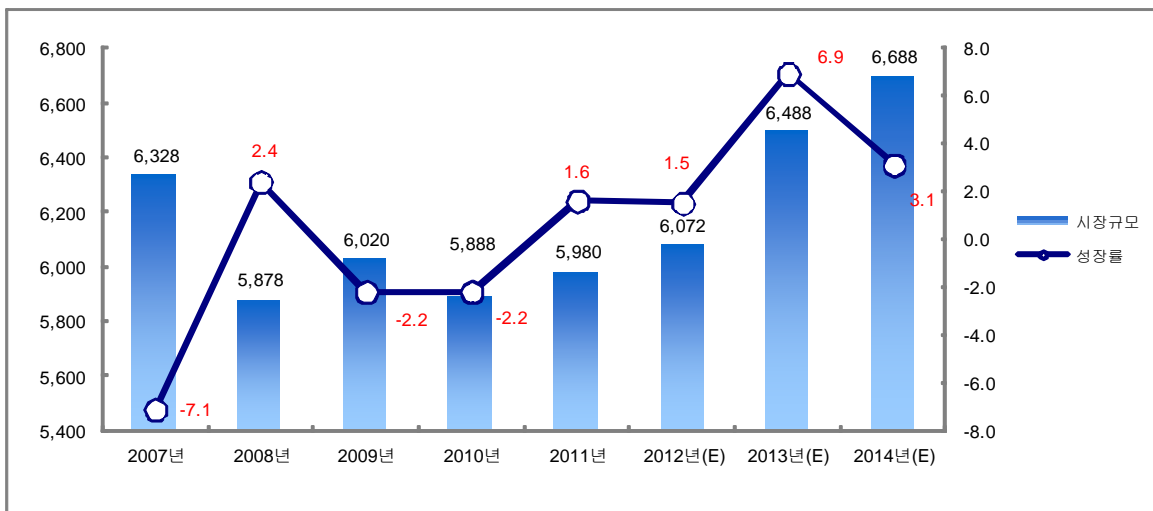
〈그림 1-2-9〉 한국 비디오게임의 시장규모와 전망: 2007~2014

(단위: 억 원)



〈그림 1-2-10〉 일본 비디오게임의 시장규모와 전망: 2007~2014

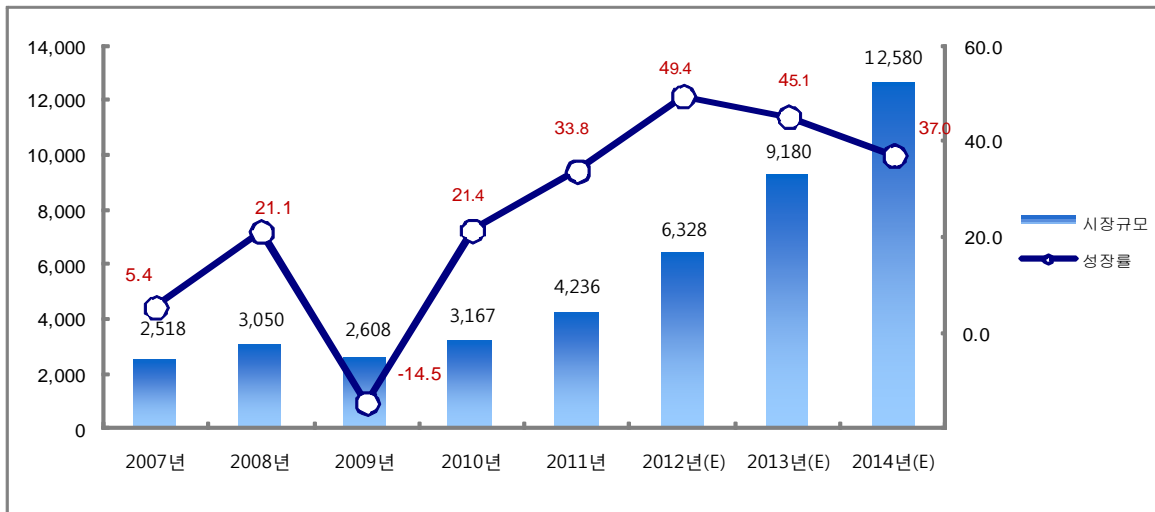
(단위: 백만 달러, %)



- 한국의 모바일게임 시장규모는 2009년의 축소 이후 지속적으로 높은 성장세를 유지하고 있음. 다양한 모바일 기기들의 개발과 보급이 지속되고 있고 게임의 새로운 유통 채널로 부각되기 시작하면서, 모바일게임의 개발이 활성화 단계에 접어들었기 때문으로 분석됨. 2011년부터 연평균 30% 이상 성장하여 2014년에는 1조원 규모를 넘어설 것으로 전망됨.
- 일본의 모바일게임 시장규모는 2007년 이후 성장세가 이어지다가 2011년에 크게 감소했고, 2011년의 영향이 2012년에도 이어질 것으로 예상됨. 하지만 2013년부터는 연평균 10% 이상의 성장세로 전환될 것으로 보여짐.

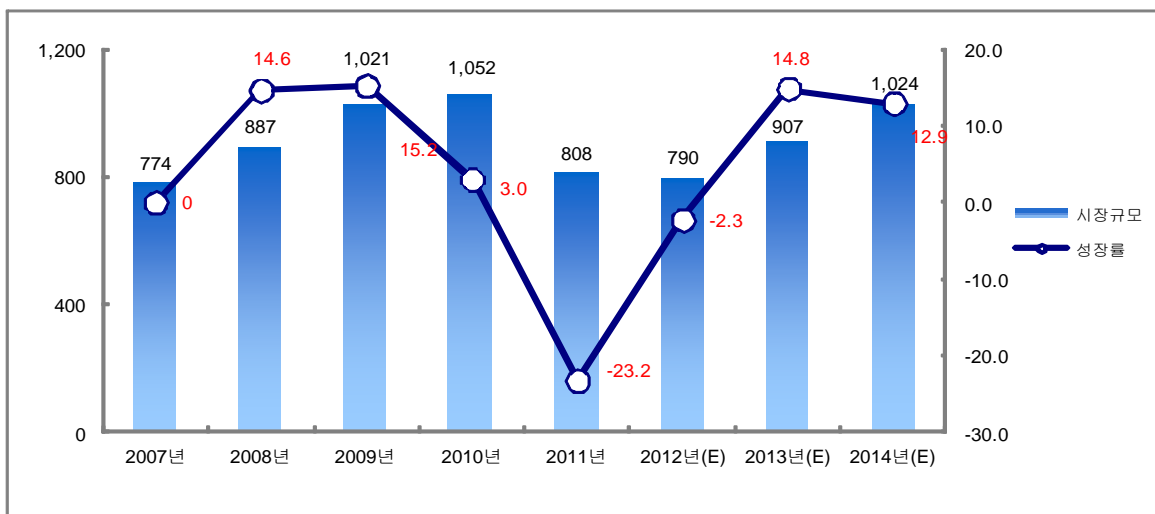
〈그림 1-2-11〉 한국 모바일게임의 시장규모와 전망: 2007~2014

(단위: 억 원, %)



〈그림 1-2-12〉 일본 모바일게임의 시장규모와 전망: 2007~2014

(단위: 백만 달러, %)



제3절 한·일 사회 기초자료 및 정보화 비교

1. 한국

1) 인구조사와 총인구

- 5년마다 인구조사를 실시
<2010년 인구주택총조사 결과>
【총인구】 4,858만 명 【세대수】 1,757만 세대
【성별비】 남자: 49.8%(2,417만 명) / 여자: 50.2%(2,441만 명)

- 통계청 <연령별 (전국) 추계인구>(2012년)
【총인구】 50,004천 명(남자: 25,039천 명 / 여자: 24,964천 명)
* 2010년 인구주택 총조사 결과를 기초로 인구변동요인(출생, 사망, 국제이동)별 실적 자료 추이를 반영하여 작성한 장래인구 추계결과임
* 참고: 통계청(Korea National Statistical Office) <http://kostat.go.kr/>

2) 교육제도

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

3) 입사 및 정년

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

4) 국경일 및 휴일

- 「관공서의 휴일에 관한 규정」에 따라 정해져 있는 관공서의 휴일은 아래와 같음
 1. 일요일
 2. 국경일(법률로 정한 국민의 기념일: 3.1절, 광복절, 개천절, 한글날)
 3. 1월 1일
 4. 설날 전날, 설날, 설날 다음날(음력 12월 말일, 1월 1일, 1월 2일)

5. 석가탄신일(음력 4월 8일)
6. 5월 5일(어린이날)
7. 6월 6일(현충일)
8. 추석 전날, 추석, 추석 다음날(음력 8월 14일, 15일, 16일)
9. 12월 25일(크리스마스)
10. 기타 정부가 임시로 지정한 날

* 2005년 7월 1일부터 행정기관 주40시간 근무제의 도입과 균형을 맞춰, 공직 및 사회전반의 효율성을 유지하기 위해 관공서의 휴일 가운데 2006년부터 식목일(4월 5일), 제헌절(7월 17일)이 제외됨

* 한글날은 1991년에 국경일에서 제외되었다가 2013년부터 다시 국경일로 지정됨

5) 가계의 소비지출

- 소비지출(월 평균액): 2,392,700원 (2011년 전 세대 평균)
- 그 중 식재료비(월 평균액): 339,400원(2011년 평균)
 - 엔겔지수(소비에서 차지하는 식재료 비율): 14.19%
 - * 참고: 통계청(Korea National Statistical Office) <http://kostat.go.kr/>

6) 인터넷, 휴대전화 보급현황

- 인터넷 이용자 수(만 3세 이상): 37,180,000명(만3세 이상 전체인구의 78.0%)
 - * 참고: 한국인터넷진흥원, <2011년 인터넷이용실태조사>(2011. 11.)
- 초고속인터넷 가입자 수: 17,828,743명
 - * 참고: 방송통신위원회, <초고속인터넷가입자 현황>(2011. 11.)
- 휴대전화 가입자 수: 52,373,557명
 - SKT : 26,489,013명(점유율: 50.6%)
 - KT : 16,544,727명(점유율: 31.6%)
 - LGU+ : 9,339,817명(점유율: 17.8%)
- 무선인터넷 가입자수: 47,598,777명
 - SKT : 22,454,069명(점유율: 47.2%)
 - KT : 16,486,527명(점유율: 34.6%)
 - LGU+ : 8,658,181명(점유율: 18.2%)
 - * 참고: 방송통신위원회, <유무선 가입자 통계현황>(2011. 11.)

7) 온라인게임, PC방 이용현황

- 게임이용자별 선호 게임 장르
 - 핵심이용자: 롤플레잉(40.2%) - 캐주얼(22.2%) - FPS/TPS(20.3%)
 - 일반이용자: 캐주얼(33.1%) - 롤플레잉(23.3%) - 웹/보드게임(20.1%)

- 온라인게임 결제수단
신용카드(28.2%) - 상품권(20.0%) - 휴대폰과금(17.1%)
- 온라인게임 이용비용: 월 평균 20,075원
모바일게임 다운로드 비용: 월 평균 7,048원
- 인터넷PC방(2011년 12월 31일 기준)
업소 수: 15,817개(2010년 19,104개소에 비해 16.8% 감소)
PC방당 평균 보유 PC대수: 69.08대(게임트릭스: 2011.1.1.~2011.12.31.)
PC방당 일 평균 사용률: 24.47%(게임트릭스: 2011.1.1.~2011.12.31.)

2. 일본

1) 인구조사와 총인구

- 5년마다 인구 조사 실시
<2010년 「국세조사」 결과>(총무성 통계국 2010년 10월 1일 현재)
【총인구】 1억 2,805만 7천 명 【세대수】 5,195만 세대
【성별비】 남자: 48.7%, 여자: 51.3%
- 2012년 10월 1일 현재 추계 인구(총무성 통계국)
【총인구】 1억 2,752만 명(남자: 6,203만 명, 여자: 6,549만 명)
* 참고: 총무성 통계국 <http://www.stat.go.jp/>

2) 교육제도

- 유치원 - 초등학교(6년) - 중학교(3년) - 고등학교(3년) - 대학(4년)
* 초등학교, 중학교까지는 의무교육
- 초등학교 입학연령 6 세

3) 입사 및 정년

- 졸업자 취업률(문부과학성 2011년도 「학교 기본조사」)
중학교 졸업자: 0.4%(전년 대비 ±0)
고등학교(전일제·정시제) 졸업자: 16.8%(전년 대비 +0.5 포인트)
단기대학교 졸업자: 70.8%(전년 대비 +2.6 포인트)
고등전문학교 졸업자: 57.6%(전년 대비 +3.3 포인트)
대학교(학부) 졸업자: 73.3%(전년 대비 +0.7 포인트)
대학원(석사과정) 수료자: 73.3%(전년 대비 +0.7 포인트)
대학원(박사과정) 수료자: 67.3%(전년 대비 +3.4 포인트)
- 대부분의 일반기업은 정년제를 도입하고 있으며, 일반적으로 정년 나이는 60세. 그러나 인구 구성의 고령화가 급속하게 진행되고 연금수급연령이 65세로 올라감에 따라 고 연

령자의 고용 확보 요청이 계속해서 증가하고 있음. 이에 고 연령자 고용안정법이 개정되어 정년 나이가 65세로 조정되었으며, 기업에는 계속고용제도의 도입과 정년제 폐지 중 어느 하나의 조치를 취해야만 하는 의무가 부과됨

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

4) 국경일 및 휴일

○ 축일(「국민 축일에 관한 법률」)

1월 1일: 설날

1월 제2월요일: 성인의 날

2월 11일: 건국기념일

춘분(예년 3월 20일 전후): 춘분날

4월 29일: 쇼와(昭和)의 날

5월 3일: 헌법기념일

5월 4일: 녹색(みどり)의 날(식목일)

5월 5일: 어린이날

7월 제3월요일: 바다의 날

9월 제3월요일: 경로의 날

추분(예년 9월 23일 전후): 추분의 날

10월 제2월요일: 체육의 날

11월 3일: 문화의 날

11월 23일: 근로감사의 날

12월 23일: 천황탄생일

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

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

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

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

5) 가계의 소비지출

○ 이 중 식료품비(월 평균액): 58,376엔(2010년 총 세대 평균)[전년 대비 각 항목 0.4% 감소, 실질적으로는 ±0.0% 감소]

→ 엔겔계수(소비지출 중에서 식료품비가 차지하는 비율): 23.6%

* 「총세대」: 「2인 이상 세대」와 「단독 세대」를 합친 세대(평균 세대 인원: 2.47명, 세대주 평균 연령: 56.4세)

* 참고: 총무성 <가계조사연보(2011년)>

6) 인터넷, 브로드밴드 보급상황

- 인터넷 이용자수: 9,610만 명[인구보급률: 79.1%, 전년대비1.6% 증가](2011년 12월 말)
《이용단말기별 보급률》
 - 가정 내 컴퓨터: 62.6%(2011년 12월 말)
 - 휴대전화: 52.1%(2011년 12월 말)
 - 가정 이외의 컴퓨터: 39.3%(2011년 12월 말)
 - 가정용 게임기·기타: 6.0%(2011년 12월 말)
 - 태블릿 단말기: 4.2%(2011년 12월 말)
 - 인터넷 연결 가능한 TV: 4.1%(2011년 12월 말)

7) 휴대전화, PHS 보급상황

- 휴대전화 계약수: 12,913만 계약(2012년 12월 말)
《사업자별》
 - NTT 도코모: 6,099만 계약[점유율: 47.2%](2012년 12월 말)
 - au: 3,682만 계약[점유율: 28.5%](2012년 12월 말)
 - 소프트뱅크: 3,132만 계약[점유율: 24.3%](2012년 12월 말)

* 2011년 12월부터 e Access 주식회사(EMOBILE) 정보제공 중단
- 휴대 IP접속 서비스 계약수: 10,466만 계약(2012년 12월 말)
《서비스별》
 - NTT 도코모 【i모드/sp모드】 : 5,110만 계약[점유율: 48.8%](2012년 12월 말)
 - au 【EZweb/ISNET】 : 2,958만 계약[점유율: 28.3%](2012년 12월 말)
 - 소프트뱅크 【Yahoo! ケータイ(Yahoo! 휴대폰) 등】 : 2,398만 계약[점유율: 22.9%]
(2012년 12월 말)
- PHS 계약수 《월콤》 : 494만 계약(2012년 12월 말)
- BWA(무선 브로드밴드 회선(Broadband Wireless Access)) 계약수: 465만 계약
(2012년 12월 말)
- 무선 호출기(pager, bleeper, pocket bell) 계약수: 15만 계약(2012년 12월 말)

제2장 한국 게임이용자의 현황 및 특성

제1절 조사개요

1. 조사목적

- 이 조사는 게임산업 현황 및 동향 파악을 위한 조사임.
- 게임산업의 최종 소비자인 일반국민의 게임이용률 변화추이와 게임관련 이용실태, 게임 이용특성 등을 파악하고자 함.
- 또한 게임콘텐츠 이용자와 관련된 합리적인 정책수립과 기업의 비즈니스 마케팅 활동을 지원하는 근거지표로 활용하기 위해 실시됨.

2. 조사방법

조 사 모 집 단	만9~49세 일반국민 중 최근 6개월 내(조사시점 기준) 게임관련 상품구입 및 이용경험자
조 사 지 역	서울, 부산, 대구, 광주, 대전
자료수집방법	On-line 조사
표 본 틀	2010년도 전국 인구 총 조사
표본추출방법	지역/성/연령별 인구크기를 고려한 비례할당
표 본 수	1,000명
조 사 주 기	연 1회
조 사 기 간	2013년 3월 14일 ~ 2013년 3월 21일

3. 자료처리 및 분석 방법

- 수집된 자료는 Editing - Coding - Punching - Cleaning 과정을 거쳐 통계패키지 SPSS 18.0 for Windows로 분석함.

4. 조사대상자의 인구사회학적 특성

		사례수	비율(%)	
전체		1,000	100.0	
지역	서울	535	53.5	
	부산	175	17.5	
	대구	131	13.1	
	광주	78	7.8	
	대전	81	8.1	
성별	남자	510	51.0	
	여자	490	49.0	
연령	만9~14세	79	7.9	
	만15~19세	145	14.5	
	만20~24세	55	5.5	
	만25~29세	180	18.0	
	만30~34세	132	13.2	
	만35~39세	137	13.7	
	만40~44세	193	19.3	
연령특성별 구분	만9~24세	279	27.9	
	만9~24세 자녀를 둔 학부모	226	22.6	
	기타	495	49.5	
	미혼	598	59.8	
혼인여부	기혼	402	40.2	
	농/임/어업	1	0.1	
직업	자영업	62	6.2	
	판매/서비스	37	3.7	
	기능/숙련직	9	0.9	
	일반 작업직	8	0.8	
	사무/기술직	395	39.5	
	경영/관리직	49	4.9	
	전문/자유직	45	4.5	
	가정주부	75	7.5	
	학생	286	28.6	
	무직	33	3.3	
	최종학력	초등학교 재학/졸업	46	4.6
		중학교 재학/졸업	39	3.9
고등학교 재학/졸업		209	20.9	
대학교 재학/졸업		638	63.8	
대학원 이상		68	6.8	
주관적 계층의식	하	53	5.3	
	중하	241	24.1	
	중	522	52.2	
	중상	160	16.0	
	상	24	2.4	
월 평균 가구 소득	100만원 미만	47	4.7	
	100~200만원 미만	104	10.4	
	200~300만원 미만	197	19.7	
	300~400만원 미만	219	21.9	
	400~500만원 미만	193	19.3	
	500만원 이상	240	24.0	

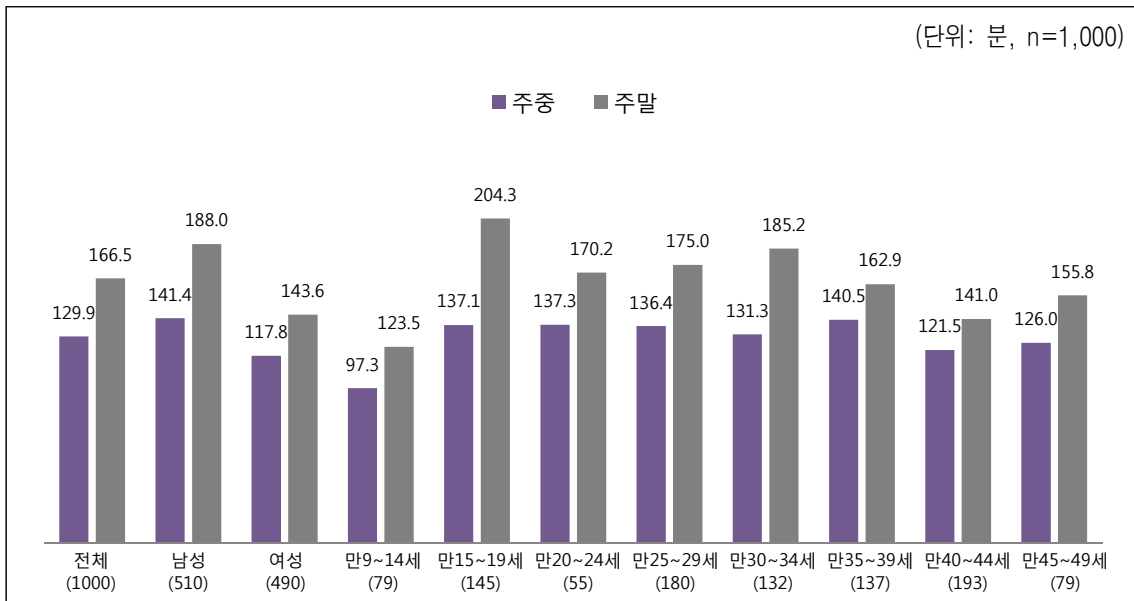
제2절 조사결과

1. 게임 일반에 대한 이용행태

1) 1일 평균 게임 이용시간

- 게임 이용자의 1일 평균 게임 이용시간은 ‘주중’ 129.9분, ‘주말’ 166.5분으로 나타남.
- 남자의 1일 평균 게임 이용시간은 ‘주중’ 141.4분, ‘주말’ 188.0분이며, 여자의 경우는 ‘주중’ 117.8분, ‘주말’ 143.6분임. 전반적으로 남자의 게임 이용시간이 여자에 비해 높게 나타남.
- 남자와 여자의 ‘주중’ 게임 이용시간은 23.6분 차이가 나는 반면, ‘주말’ 게임 이용시간은 44.4분 차이를 보임. 성별로 주중 및 주말의 게임 이용시간에 차이가 있음.
- 1일 평균 게임 이용시간은 만15세~19세(204.3분) 연령대를 정점으로 하여, 전반적으로 그보다 나이가 많을수록 이용시간이 감소하는 경향을 보임.

<그림 2-2-1> 1일 평균 게임 이용시간 - 한국

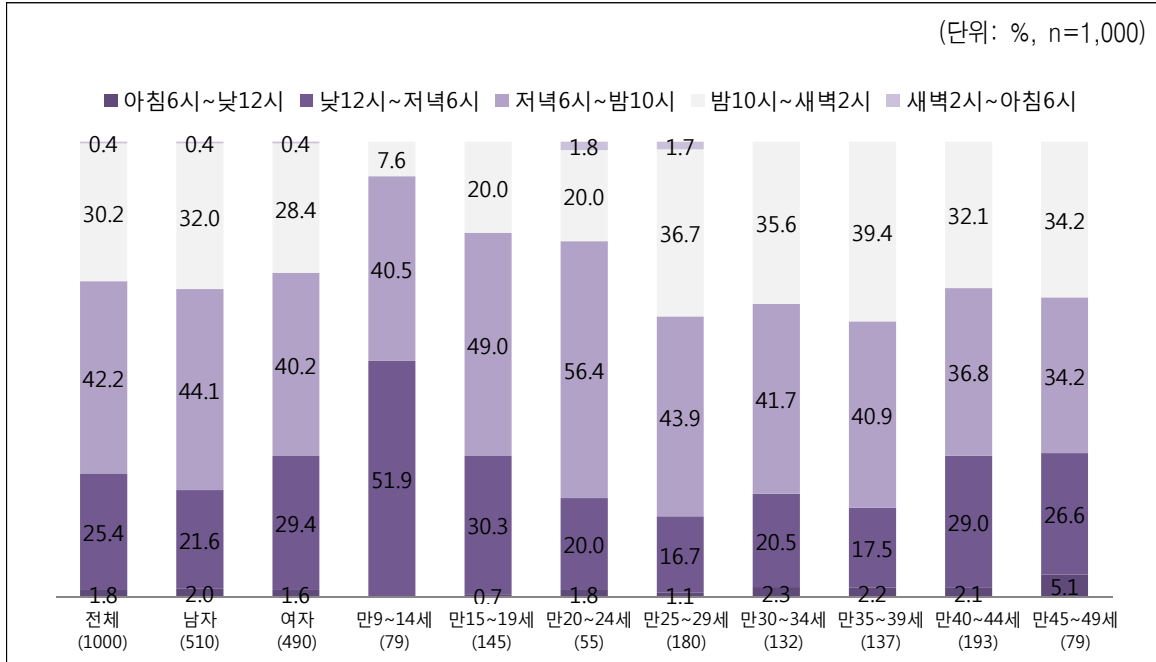


2) 게임 주 이용 시간대

- 게임을 주로 이용하는 시간대는 ‘저녁6시~밤10시(42.2%)’가 가장 많았고, 다음은 ‘밤10시~새벽2시’(30.2%), ‘낮12시~저녁6시’(25.4%)으로 나타남.
- 남자와 여자 모두 ‘저녁6시~밤10시’(44.1%, 40.2%)라는 응답이 가장 많음. ‘밤10시~새벽2시’라는 응답은 남자(32.0%)가 여자(28.4%)보다 많은 반면, ‘낮12시~저녁6시’라는 응답은 여자(29.4%)가 남자(21.6%)보다 많은 것으로 나타남.
- 만9~14세를 제외한 모든 연령대에서 ‘저녁6시~밤10시’ 응답이 가장 높게 나타남. ‘낮

12시~저녁6시'는 만9~14세에서, '저녁6시~밤10시'는 만15~24세에서, '밤10시~새벽2시'는 만25~39세에서 상대적으로 게임을 가장 많이 이용하는 시간대임.

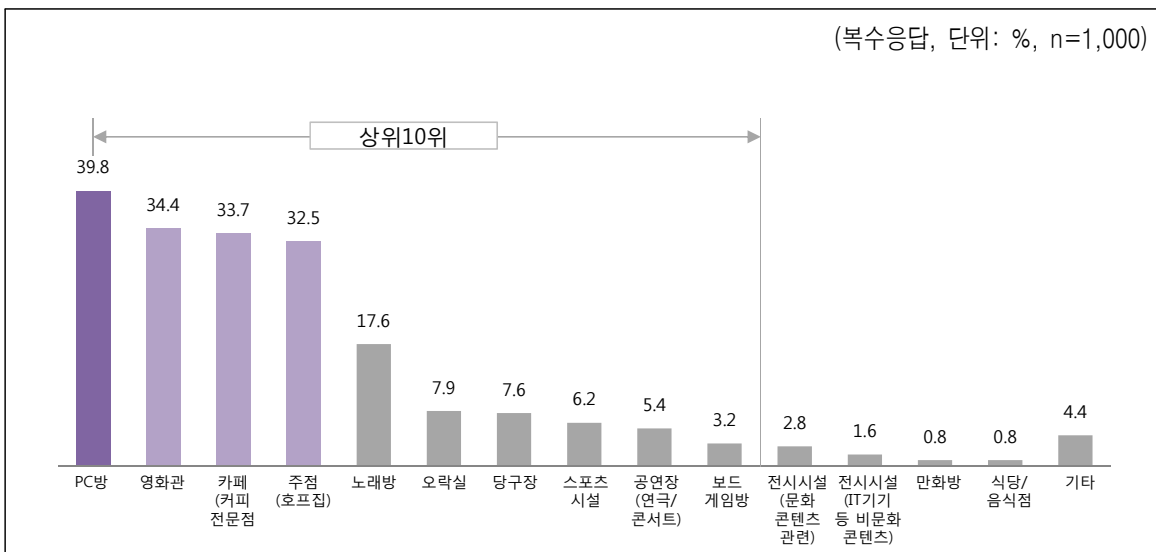
〈그림 2-2-2〉 게임 주 이용 시간대 - 한국



3) 여가시간에 즐겨하는 활동

○ 여가시간에 즐기는 활동은 'PC방'이 39.8%로 가장 높았음. 다음은 '영화관'(34.4%), '카페(커피전문점)'(33.7%), '주점(호프집)'(32.5%), '노래방'(17.6%)의 순서임.

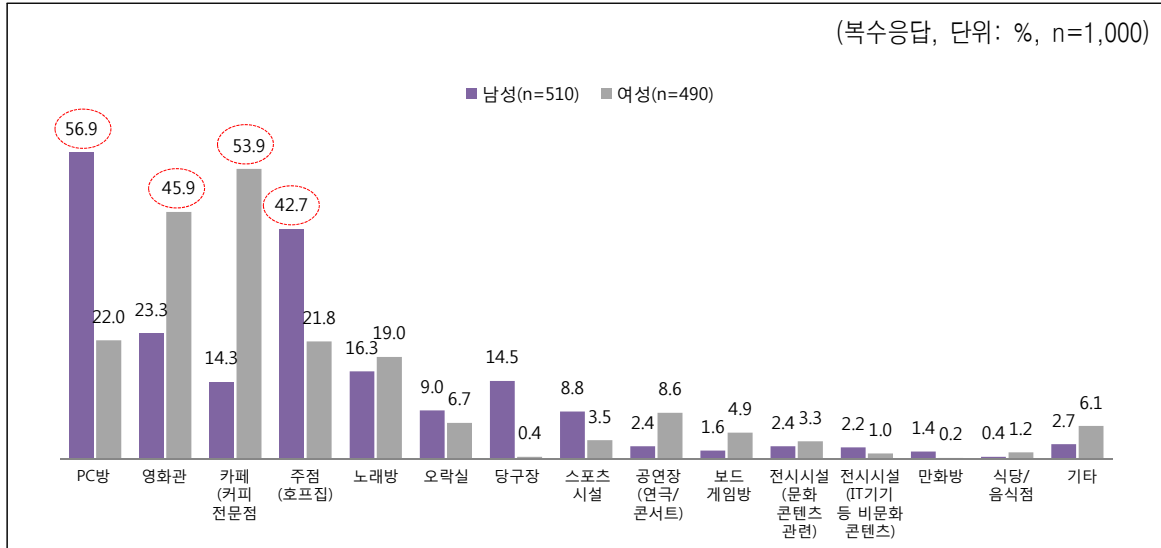
〈그림 2-2-3〉 여가시간에 즐겨하는 활동 - 한국



* 1% 이상만 제시함

- 남자는 여가시간에 ‘PC방’을 즐긴다는 응답 정도가 56.9%로 가장 높았음. 다음으로 ‘주점(호프집)’(42.7%), ‘영화관’(23.3%), ‘노래방’(16.3%), ‘당구장’(14.5%)의 순서를 보임.
- 여자는 ‘카페(커피전문점)’라는 응답이 53.9%로 가장 많았음. 이어 ‘영화관’(45.9%), ‘PC방’(22.0%), ‘주점(호프집)’(21.8%), 노래방(19.0%) 등의 순으로 응답함.

〈그림 2-2-4〉 성별 여가시간에 즐겨하는 활동 - 한국



- ‘PC방’이라는 응답은 만15~24세 연령대에서 가장 높음. ‘영화관’은 만30~34세 연령대에서, ‘카페’는 만45~49세에서, ‘주점(호프집)’은 만35~39세에서 다른 연령대보다 상대적으로 더 많이 응답했음,

〈표 2-2-1〉 연령별 여가시간에 즐겨하는 활동

(복수응답, 단위: %, n=1,000)

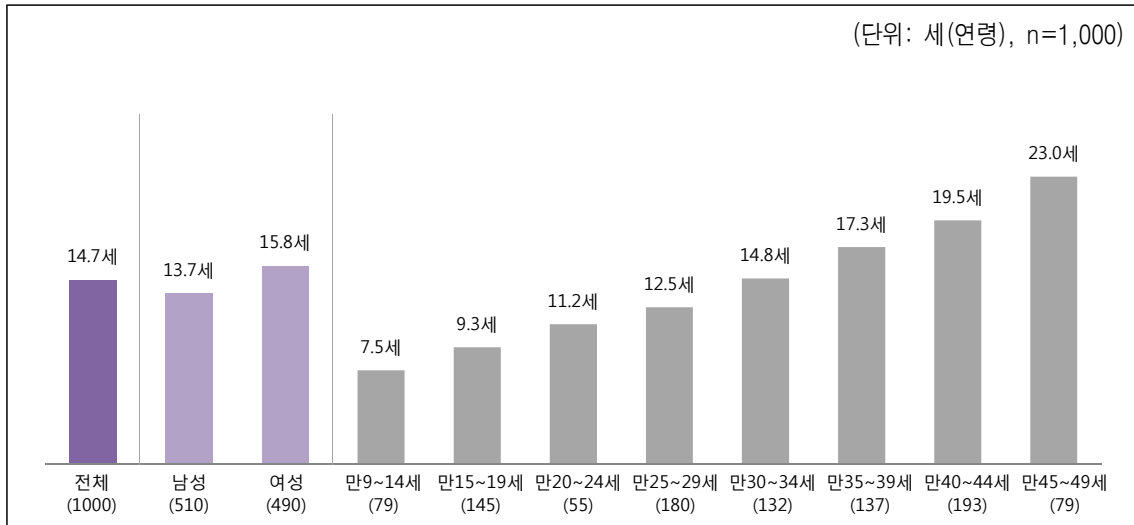
응답자	활동	사례수	PC방	영화관	카페 (커피전문점)	주점 (호프집)	노래방	오락실	당구장	스포츠 시설	공연장 (연극/콘서트)	보드 게임방
전체		(1,000)	39.8	34.4	33.7	32.5	17.6	7.9	7.6	6.2	5.4	3.2
만9~14세		(79)	43.0	29.1	2.5	0.0	34.2	20.3	0.0	10.1	5.1	1.3
만15~19세		(145)	52.4	36.6	29.0	0.7	48.3	9.7	4.8	4.1	2.1	2.1
만20~24세		(55)	54.5	34.5	36.4	25.5	10.9	3.6	9.1	1.8	9.1	5.5
만25~29세		(180)	40.6	36.1	40.6	37.8	8.3	10.0	5.0	4.4	6.7	5.6
만30~34세		(132)	35.6	40.9	43.2	34.1	8.3	9.1	7.6	3.0	6.8	3.0
만35~39세		(137)	40.9	29.2	33.6	54.0	5.1	5.8	10.9	6.6	4.4	2.9
만40~44세		(193)	31.1	32.1	31.6	45.6	15.0	3.6	13.0	9.8	6.2	2.1
만45~49세		(79)	27.8	35.4	45.6	44.3	13.9	2.5	6.3	8.9	3.8	3.8

* 상위 10위만 제시

4) 게임을 처음 접한 시기

- 게임을 처음 접한 시기는 평균 14.7세였음. 남자는 13.7세, 여자는 15.8세로 남자가 여자보다 더 빨리 게임을 접하고 있는 것으로 나타남.
- 만19세 이하 연령대에서는 게임에 처음 접촉한 시기가 만10세 이전이었음. 20~30대에서는 10대에 걸쳐, 만40~49세에서는 20대 초에 게임을 처음 접한 것으로 나타남.

〈그림 2-2-5〉 게임을 처음 접한 시기 - 한국



- 게임을 처음 접한 시기는 ‘초등학교 시절’이 39.1%로 가장 많았음. 다음으로 ‘성인이 된 후’(25.2%), ‘미취학 아동 때’(13.7%), ‘중학교 시절’(12.6%), ‘고등학교 시절’(9.4%)의 순서로 나타남.

〈표 2-2-2〉 게임을 처음 접한 시기 - 한국

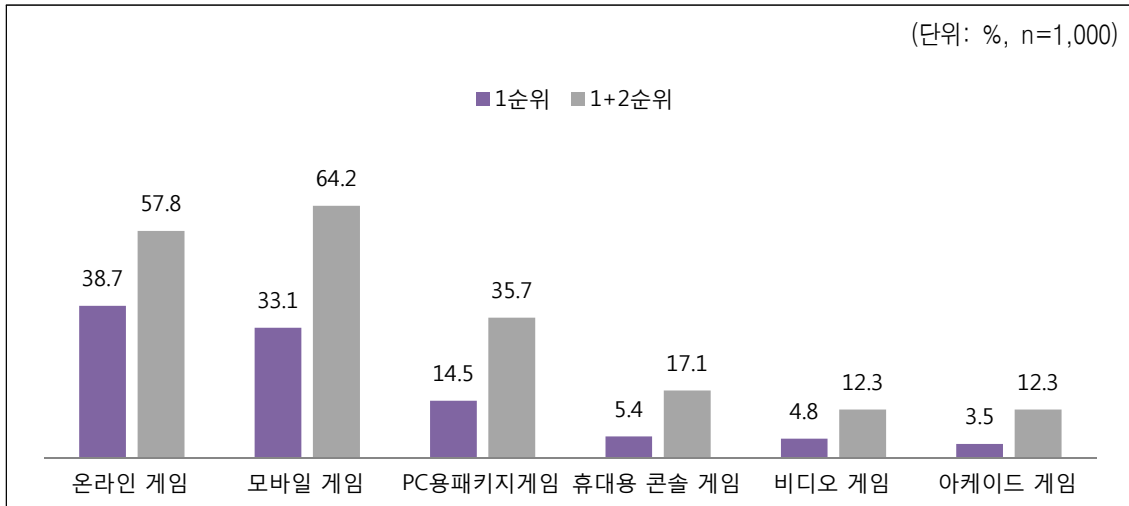
(단위: %, n=1,000)

응답자	시기	사례수	미취학 아동 때	초등학생 시절	중학생 시절	고등학생 시절	20대 이상 성인이 된 후	평균
전체		(1,000)	13.7	39.1	12.6	9.4	25.2	14.7
성별	남자	(510)	15.9	43.1	12.7	9.0	19.2	13.7
	여자	(490)	11.4	34.9	12.4	9.8	31.4	15.8
연령	만9~14세	(79)	54.4	45.6	0.0	0.0	0.0	7.5
	만15~19세	(145)	22.8	69.7	7.6	0.0	0.0	9.3
	만20~24세	(55)	16.4	58.2	18.2	7.3	0.0	11.2
	만25~29세	(180)	11.7	45.0	25.0	12.8	5.6	12.5
	만30~34세	(132)	6.8	37.1	13.6	17.4	25.0	14.8
	만35~39세	(137)	8.8	21.2	12.4	13.1	44.5	17.3
	만40~44세	(193)	3.6	27.5	9.8	7.3	51.8	19.5
	만45~49세	(79)	3.8	12.7	7.6	15.2	60.8	23.0

5) 주로 이용하는 게임 분야

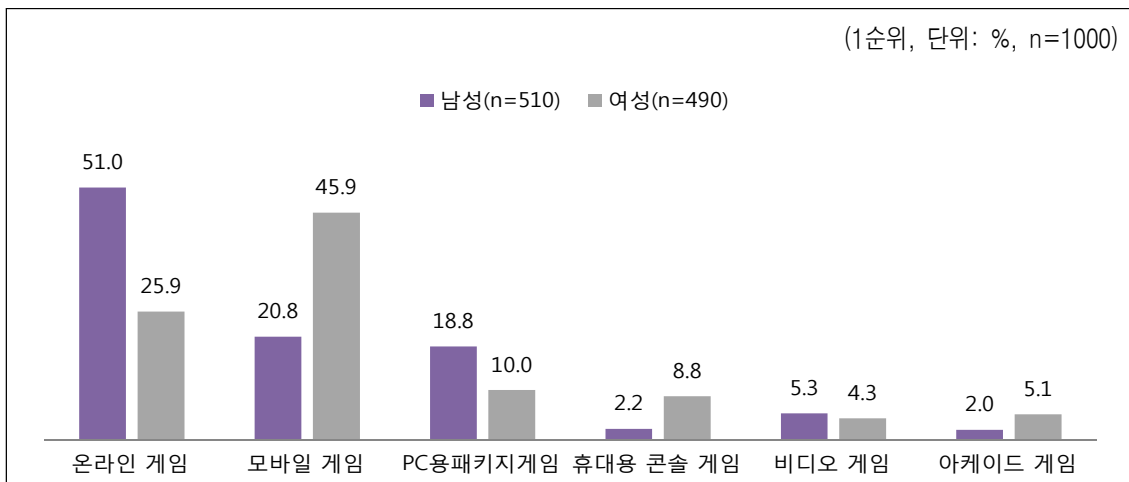
- 1순위 응답을 기준으로 주로 이용하는 게임 분야는 ‘온라인게임’이 38.7%로 가장 높았고, 다음으로 ‘모바일게임’(33.1%), ‘PC용 패키지 게임’(14.5%) 등의 순서임.
- 1+2순위 응답을 기준으로 할 때는 ‘모바일게임’(64.2%), ‘온라인게임’(57.8%), ‘PC용 패키지게임’(35.7%) 등의 순서를 보임.

<그림 2-2-6> 주로 이용하는 게임 분야 - 한국



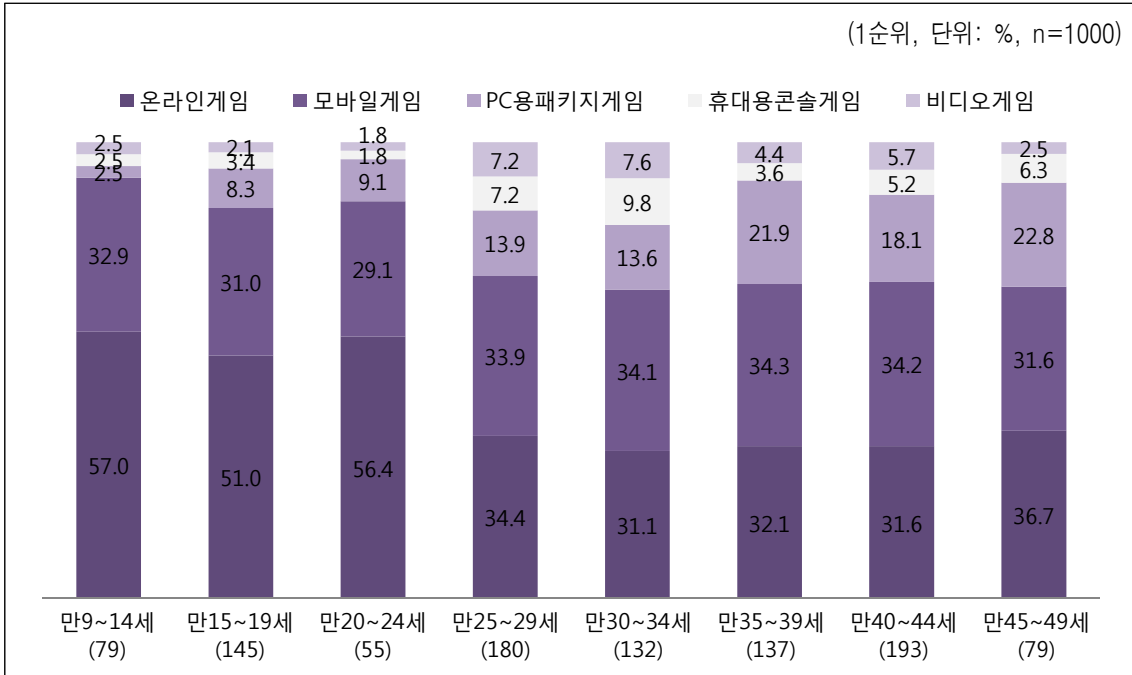
- 남자가 주로 이용하는 게임은 ‘온라인게임’(51.0%)이었고, 여자가 주로 이용하는 게임은 ‘모바일게임’(45.9%)이었음.

<그림 2-2-7> 성별 주로 이용하는 게임 분야 - 한국



- 만24세 이하 연령대에서는 ‘온라인게임’의 이용 비중이 상대적으로 높고, 만25세 이상 연령대에서는 ‘모바일게임’의 이용 비중이 상대적으로 높은 경향을 보임. 만35세 이상 연령대는 공통적으로 ‘PC용패키지게임’의 이용 비중이 높음.

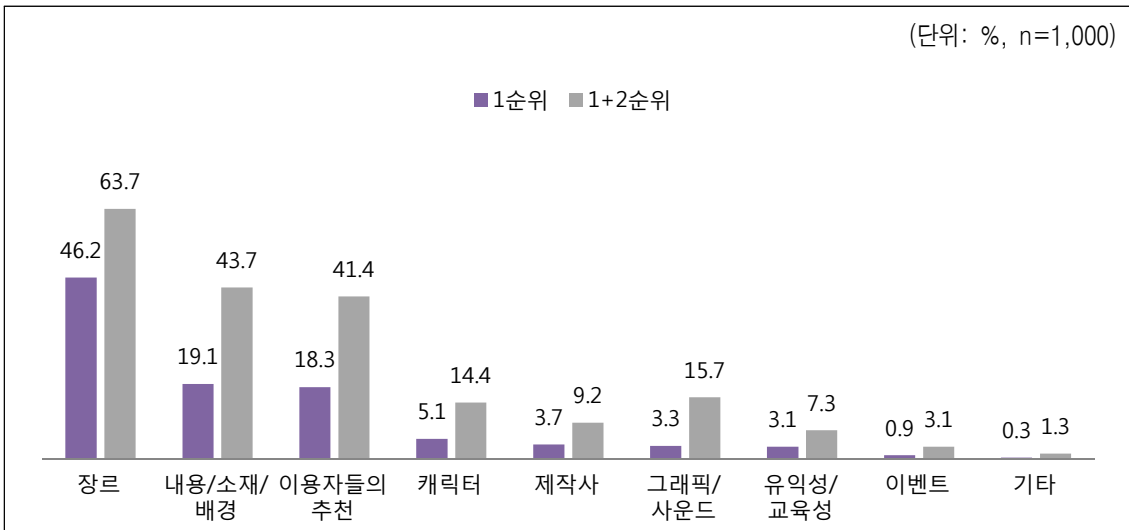
<그림 2-2-8> 연령별 주로 이용하는 게임 분야



6) 게임을 하면서 관심 있게 보는 요소

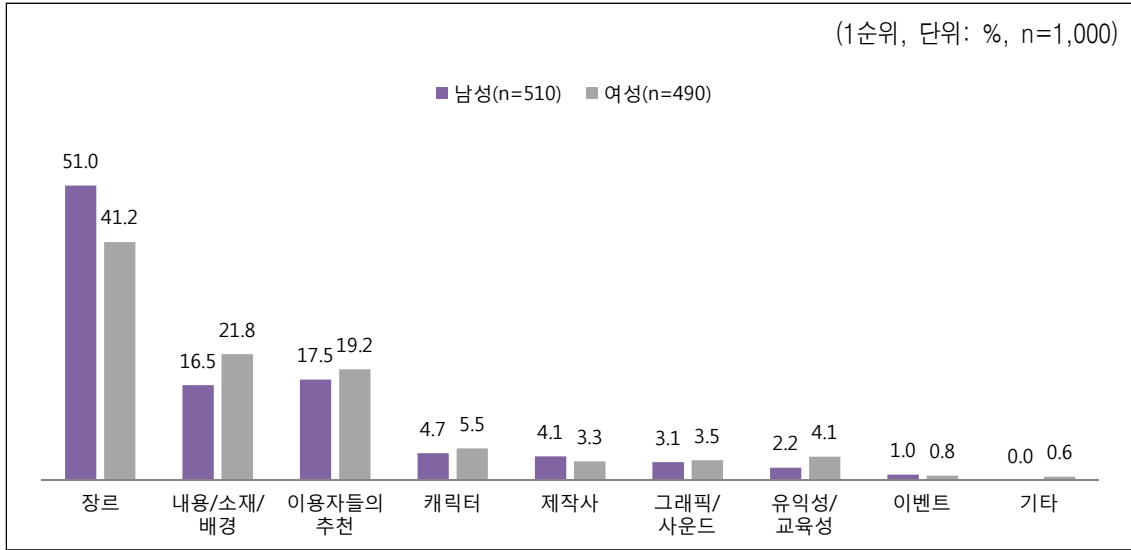
- 1순위 응답을 기준으로, 게임을 하면서 가장 관심 있게 보는 요소는 46.2%를 차지한 '장르'임. 다음으로는 '내용/소재/배경'(19.1%), '게임 이용자들의 추천'(18.3%)의 순임.

<그림 2-2-9> 게임을 하면서 관심 있게 보는 요소 - 한국



- 남자와 여자 모두 '장르'를 관심있게 본다는 응답이 가장 많은데, 특히 남자(51.0%)의 응답률이 여자(41.2%)의 응답률보다 10%p 정도 더 높음.

〈그림 2-2-10〉 성별 게임을 하면서 관심 있게 보는 요소 - 한국



○ ‘장르’를 택하는 정도는 만15~19세(51.7%) 연령대에서 가장 높았고, ‘내용/소재/배경’을 택하는 정도는 만40~44세(26.4%) 연령대에서 상대적으로 높게 나타남.

〈표 2-2-3〉 연령별 게임을 하면서 관심 있게 보는 요소 - 한국

(1순위, 단위: %, n=1,000)

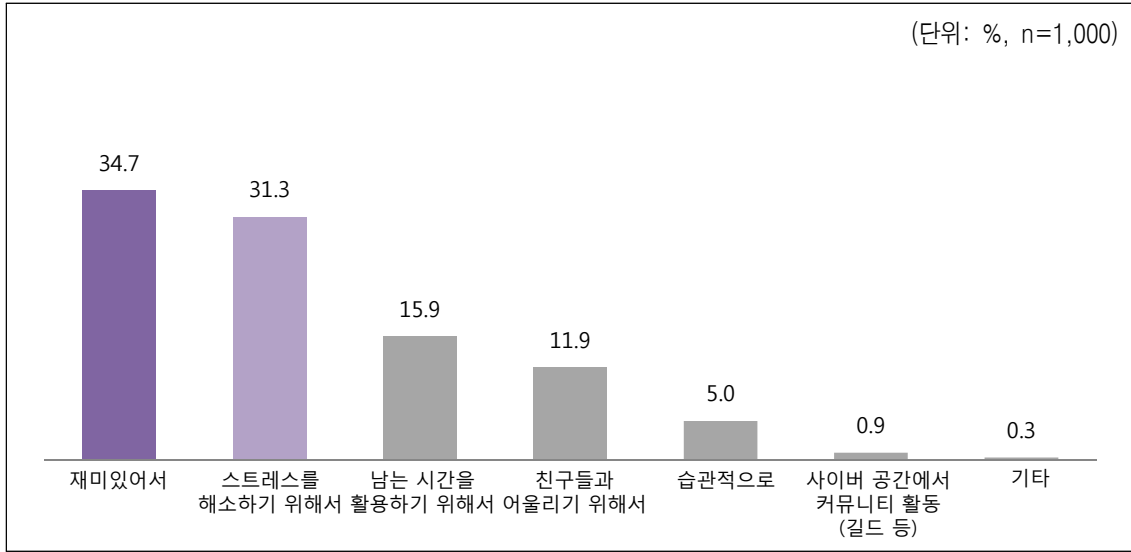
응답자	요소	사례수	장르	내용/소재/배경	이용자들의 추천	캐릭터	제작사	그래픽/사운드	유익성/교육성	이벤트	기타
전체		(1,000)	46.2	19.1	18.3	5.1	3.7	3.3	3.1	0.9	0.3
연령	만9~14세	(510)	49.4	15.2	20.3	8.9	1.3	1.3	3.8	0.0	0.0
	만15~19세	(490)	51.7	18.6	15.2	4.8	4.8	2.8	0.0	0.7	1.4
	만20~24세	(79)	50.9	16.4	20.0	1.8	1.8	5.5	0.0	3.6	0.0
	만25~29세	(145)	49.4	15.6	18.9	5.6	6.7	1.1	2.2	0.6	0.0
	만30~34세	(55)	45.5	18.9	21.2	3.8	1.5	3.8	5.3	0.0	0.0
	만35~39세	(180)	48.9	15.3	21.2	3.6	1.5	5.8	2.2	1.5	0.0
	만40~44세	(132)	38.3	26.4	15.0	6.2	4.7	3.6	3.6	1.6	0.5
	만45~49세	(137)	38.0	22.8	17.7	5.1	3.8	3.8	8.9	0.0	0.0

2. 게임 일반에 대한 인식 및 전망

1) 게임을 하는 이유

○ 게임을 하는 이유로는 ‘재미있어서’라는 응답이 34.7%로 가장 높게 나타났음. 그 다음으로는 ‘스트레스를 해소하기 위해서’(31.3%), ‘남는 시간을 활용하기 위해서’(15.9%) 등의 순서를 나타냄.

〈그림 2-2-11〉 게임을 하는 이유 - 한국



- ‘재미있어서’라는 응답은 여자(38.2%)가 남자(31.4%)보다 활발했던 반면, ‘스트레스 해소’라는 응답은 남자(35.1%)가 여자(27.3%)보다 상대적으로 높게 나타남.
- ‘재미있어서’는 만19세 이하 연령대에서, ‘스트레스 해소’는 40대 연령대에서, ‘친구들과 어울리기 위해서’는 만20~24세 연령대에서 상대적으로 많이 응답함.

〈표 2-2-4〉 게임을 하는 이유 - 한국

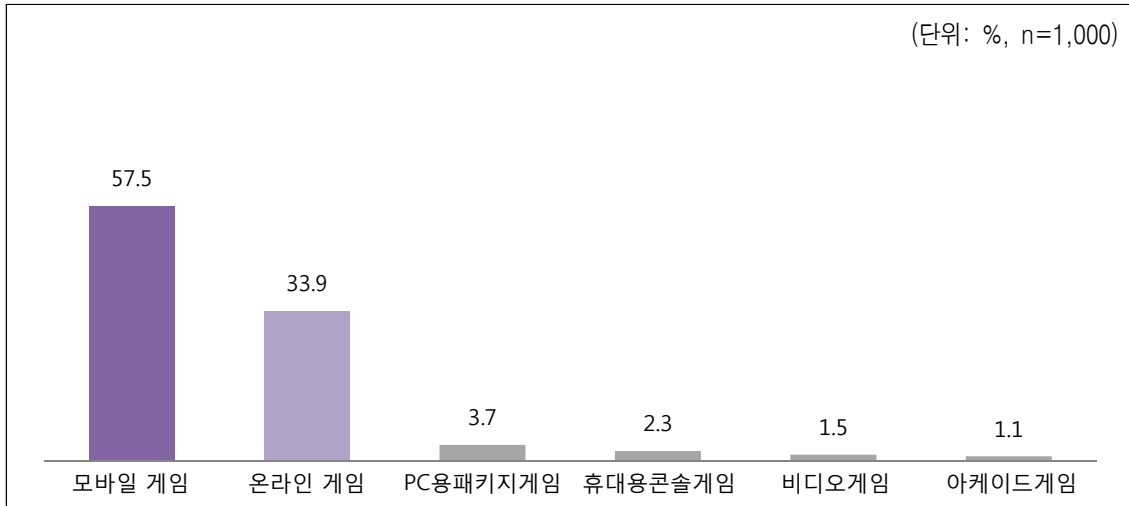
(단위: %, n=1,000)

응답자	이유	사례수	이유						
			재미있어서	스트레스를 해소하기 위해서	남는 시간을 활용하기 위해서	친구들과 어울리기 위해서	습관적	사이버 공간에서 커뮤니티 활동 (길드 등)	기타
전체		(1,000)	34.7	31.3	15.9	11.9	5.0	0.9	0.3
성별	남자	(510)	31.4	35.1	12.9	15.3	3.7	1.2	0.4
	여자	(490)	38.2	27.3	19.0	8.4	6.3	0.6	0.2
연령	만9~14세	(79)	67.1	11.4	3.8	16.5	1.3	0.0	0.0
	만15~19세	(145)	55.2	20.0	7.6	11.7	5.5	0.0	0.0
	만20~24세	(55)	38.2	25.5	10.9	20.0	0.0	3.6	1.8
	만25~29세	(180)	27.8	32.8	18.9	13.9	5.0	1.7	0.0
	만30~34세	(132)	26.5	33.3	19.7	12.1	6.1	1.5	0.8
	만35~39세	(137)	28.5	32.1	21.2	13.1	5.1	0.0	0.0
	만40~44세	(193)	25.9	40.9	17.1	7.8	7.3	0.5	0.5
만45~49세	(79)	24.1	44.3	21.5	5.1	3.8	1.3	0.0	

2) 향후 게임시장을 주도할 플랫폼

- 향후 게임시장을 주도할 플랫폼으로 ‘모바일게임’을 선택한 비중이 57.5%로 가장 높았고, 다음으로 33.9%가 ‘온라인게임’을 선택함. 전체 응답자의 90% 이상이 ‘모바일게임’과 ‘온라인게임’을 향후 시장을 주도할 플랫폼으로 인식하고 있음.

〈그림 2-2-12〉 향후 게임시장을 주도할 플랫폼 - 한국



- 향후 게임시장을 주도할 플랫폼으로 ‘온라인게임’을 선택하는 비중은 남자(42.7%)가 여자(24.7%)보다 상대적으로 높았으며, 여자(66.7%)는 남자(48.6%)에 비해 ‘모바일게임’을 선택하는 비중이 상대적으로 높게 나타남.
- ‘모바일게임’이라는 응답은 30대 이상 연령대에서, ‘온라인게임’이라는 응답은 만9~19세 연령대에서 상대적으로 높게 나타남.

〈표 2-2-5〉 향후 게임시장을 주도할 플랫폼 - 한국

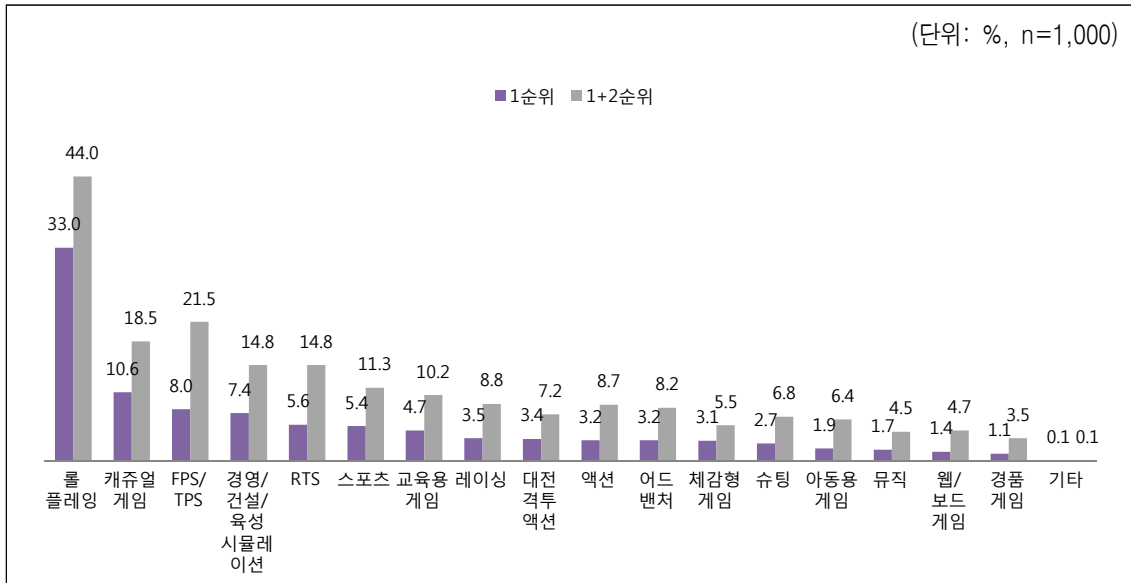
(단위: %, n=1,000)

응답자	플랫폼	사례수	모바일게임	온라인게임	PC용 패키지 게임	휴대용 콘솔 게임	비디오 게임	아케이드 게임
전체		(1,000)	57.5	33.9	3.7	2.3	1.5	1.1
성별	남자	(510)	48.6	42.7	4.1	1.4	2.4	0.8
	여자	(490)	66.7	24.7	3.3	3.3	0.6	1.4
연령	만9~14세	(79)	50.6	44.3	2.5	0.0	2.5	0.0
	만15~19세	(145)	46.2	44.1	4.1	0.7	2.1	2.8
	만20~24세	(55)	50.9	36.4	5.5	5.5	0.0	1.8
	만25~29세	(180)	56.1	37.2	3.9	1.1	1.1	0.6
	만30~34세	(132)	62.9	28.0	3.0	3.0	1.5	1.5
	만35~39세	(137)	61.3	29.9	5.1	1.5	2.2	0.0
	만40~44세	(193)	64.2	26.4	3.6	3.6	1.0	1.0
	만45~49세	(79)	60.8	30.4	1.3	5.1	1.3	1.3

3) 향후 게임시장을 주도할 장르

- 1순위 응답을 기준으로, 향후 게임시장을 주도할 장르로 '롤플레이(RPG)'를 선택한 비중이 33.0%로 가장 높음. 다음으로 '캐주얼게임(10.6%)', 'FPS/TPS'(8.0%) 등의 순임.
- 남자(38.4%)와 여자(27.3%) 모두 '롤플레이'를 선택한 비중이 가장 높았음. 연령대 중에서는 20~24세(47.3%)에서 '롤플레이'이라는 응답이 가장 많았음.

〈그림 2-2-13〉 향후 게임시장을 주도할 장르 - 한국



〈표 2-2-6〉 향후 게임시장을 주도할 장르 - 한국

(1순위, 상위 10위, 단위: %, n=1,000)

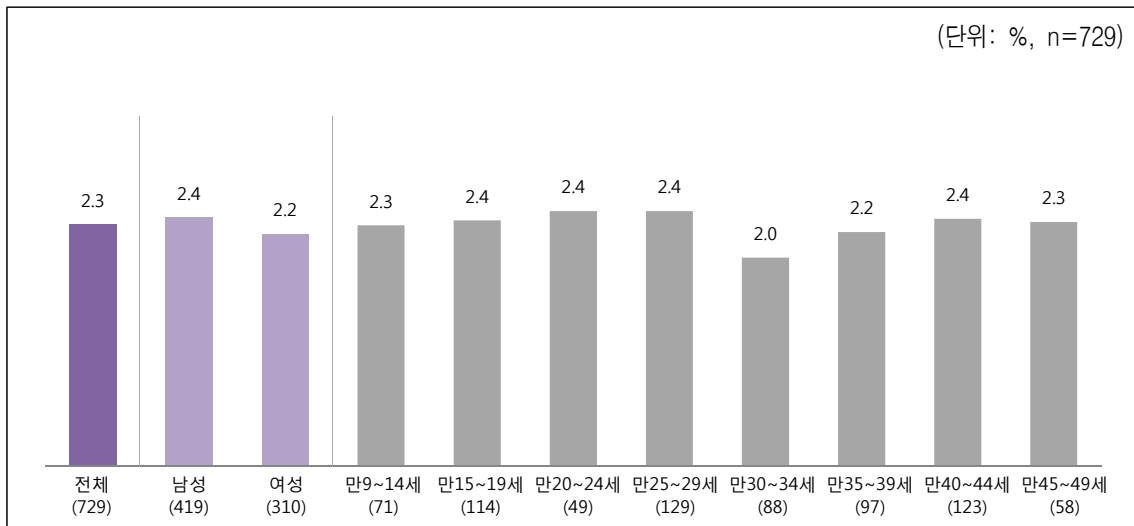
응답자	장르	롤플레이	캐주얼 게임	FPS/TPS	경영/건설/육성 시뮬레이션	RTS	스포츠	교육용 게임	레이싱	대전 격투 액션	액션
전체		33.0	10.6	8.0	7.4	5.6	5.4	4.7	3.5	3.4	3.2
성별	남자	38.4	5.9	10.6	5.9	5.7	7.6	3.1	3.1	3.9	2.9
	여자	27.3	15.5	5.3	9.0	5.5	3.1	6.3	3.9	2.9	3.5
연령	만9~14세	29.1	10.1	8.9	7.6	1.3	8.9	0.0	7.6	1.3	7.6
	만15~19세	30.3	10.3	18.6	3.4	9.0	4.8	2.1	2.1	2.1	2.1
	만20~24세	47.3	9.1	3.6	12.7	1.8	7.3	0.0	1.8	3.6	1.8
	만25~29세	40.0	13.3	6.7	9.4	2.8	2.8	3.9	1.7	4.4	2.8
	만30~34세	33.3	12.9	6.8	9.1	5.3	6.1	5.3	3.0	2.3	4.5
	만35~39세	27.0	5.8	5.8	8.8	8.8	8.8	5.1	5.1	6.6	4.4
	만40~44세	30.6	12.4	3.6	6.7	6.2	3.6	8.3	4.1	3.6	2.1
	만45~49세	31.6	6.3	10.1	2.5	6.3	5.1	8.9	3.8	1.3	1.3

3. 온라인게임 이용 현황 및 특성¹⁾

1) 온라인게임 이용 개수

- 온라인게임 이용자들이 최근 6개월 이내 이용한 온라인게임 개수는 평균 2.3게임. 남자는 2.4개, 여자는 2.2개로 나타나 남자가 이용한 온라인게임의 개수가 약간 더 많은 것으로 나타남.
- 연령별로 만30~34세(2.0개)를 제외한 나머지 연령대에서는 평균 2.2개~2.4개 이내의 온라인게임을 이용하는 것으로 나타남.

〈그림 2-2-14〉 온라인게임 이용 개수 - 한국



〈표 2-2-7〉 온라인게임 이용 개수 - 한국

(단위: %, n=729)

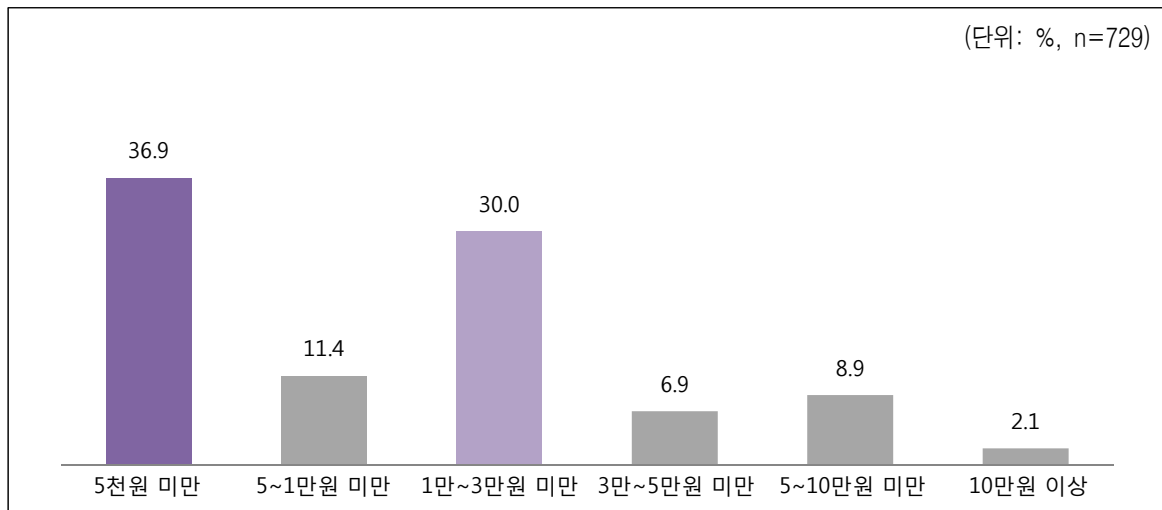
응답자		개수	사례수	1개	2개	3개	4개	5개 이상	평균
전체			(729)	27.7	40.5	20.2	3.4	8.2	2.3
성별	남자		(419)	26.0	38.9	22.7	3.8	8.6	2.4
	여자		(310)	30.0	42.6	16.8	2.9	7.7	2.2
연령	만9~14세		(71)	26.8	54.9	9.9	1.4	7.0	2.3
	만15~19세		(114)	29.8	36.8	16.7	6.1	10.5	2.4
	만20~24세		(49)	34.7	26.5	22.4	8.2	8.2	2.4
	만25~29세		(129)	20.2	43.4	25.6	2.3	8.5	2.4
	만30~34세		(88)	35.2	39.8	17.0	5.7	2.3	2.0
	만35~39세		(97)	32.0	36.1	22.7	2.1	7.2	2.2
	만40~44세		(123)	25.2	39.0	24.4	0.8	10.6	2.4
	만45~49세		(58)	22.4	46.6	17.2	3.4	10.3	2.3

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

2) 온라인게임 월 이용비

- 온라인게임 이용에 들이는 비용은 월 평균 20,075원으로 나타났고, 남자(19,702원)와 여자(20,628원)의 이용 비용에는 큰 차이가 없었음. 만40~44세(26,724원)과 만45~49세(32,686원) 연령대의 월 이용비가 상대적으로 높게 나타남.
- 월 온라인게임 이용비 중에서 게임 아이템 구입에 들이는 비용은 15,692원으로 나타났으며, 이는 전체 이용 비용 대비 78.2% 수준임.

〈그림 2-2-15〉 온라인게임 월 이용비 - 한국



*모름/무응답: 3.8%

〈표 2-2-8〉 온라인게임 월 이용비 - 한국

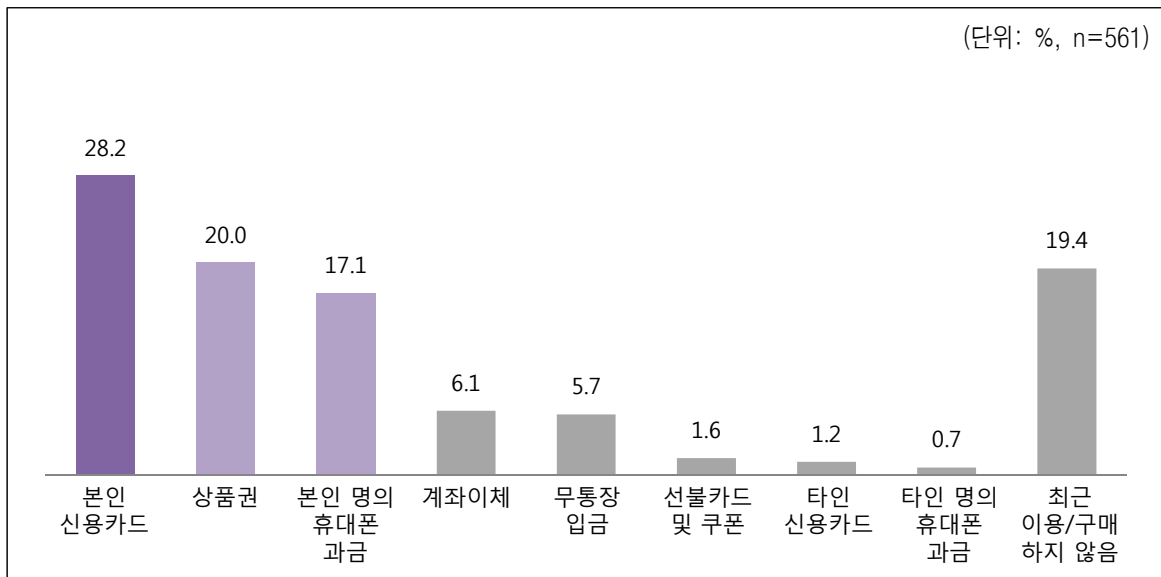
(단위: %/원, n=729)

응답자	월 이용비 사례수	월 이용비 범위 (%)						전체 평균 (원)	아이템 구입비 (원)	이용비 대비 아이템 구입 비중 (%)	
		5천원 미만	5천 ~ 1만원 미만	1만 ~ 3만원 미만	3만 ~ 5만원 미만	5만 ~ 10만원 미만	10만원 이상				
전체	(729)	36.9	11.4	30.0	6.9	8.9	2.1	20,075	15,692	78.2	
성별	남자	(419)	30.8	10.3	35.6	7.6	10.0	2.4	19,702	15,416	78.2
	여자	(310)	45.2	12.9	22.6	5.8	7.4	1.6	20,628	16,097	78.0
연령	만9~14세	(71)	15.5	25.4	16.9	0.0	2.8	0.0	9,325	8,103	86.9
	만15~19세	(114)	52.6	14.0	23.7	1.8	6.1	1.8	15,893	11,295	71.1
	만20~24세	(49)	49.0	8.2	36.7	6.1	0.0	0.0	9,161	8,218	89.7
	만25~29세	(129)	45.0	11.6	20.9	8.5	10.1	3.9	21,031	18,617	88.5
	만30~34세	(88)	35.2	9.1	35.2	12.5	5.7	2.3	17,670	13,060	73.9
	만35~39세	(97)	24.7	5.2	46.4	8.2	14.4	1.0	19,317	13,865	71.8
	만40~44세	(123)	34.1	8.9	34.1	6.5	13.8	2.4	26,724	18,625	69.7
	만45~49세	(58)	32.8	10.3	29.3	12.1	12.1	3.4	32,686	30,195	92.4

3) 온라인게임 결제방식

- 온라인게임을 결제하기 위해서는 ‘본인 신용카드’를 사용한다는 응답이 28.2%로 가장 높게 나타남. 다음으로 ‘상품권’(20.0%), ‘본인 명의의 휴대폰 과금’(17.1%), ‘계좌이체’(6.1%) 등의 순서를 보임.
- ‘본인 신용카드’는 30대 연령대 전반, ‘상품권’은 만9~19세 연령대, ‘본인 명의의 휴대폰 과금’은 만35~44세 연령대에서 상대적으로 응답 비중이 높음.

〈그림 2-2-16〉 온라인게임 결제방식 - 한국



〈표 2-2-9〉 온라인게임 결제방식 - 한국

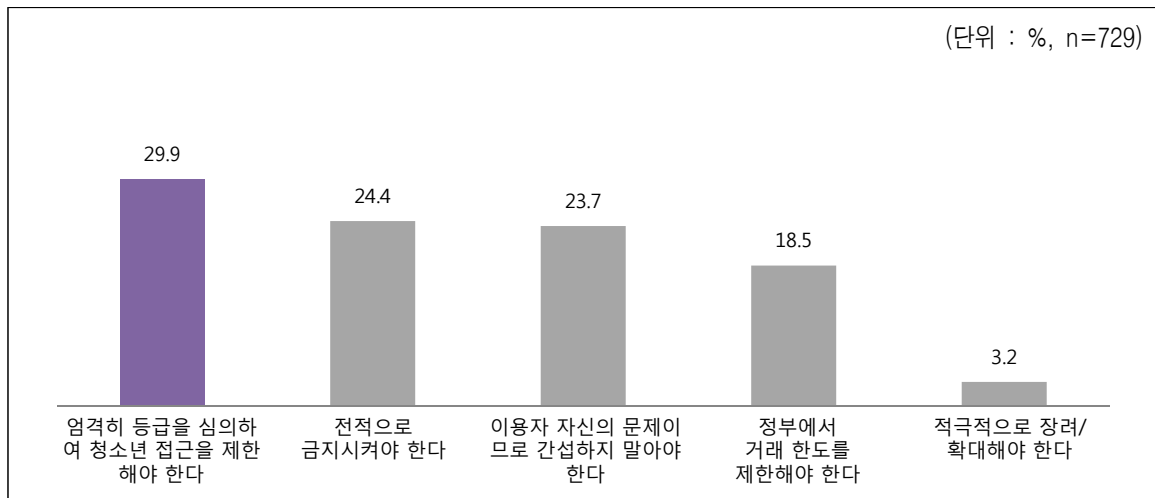
(단위: %, n=561)

응답자	결제방식		본인 신용카드	상품권	본인 명의 휴대폰 과금	계좌이체	무통장 입금	선불카드/쿠폰	타인 신용카드	타인 명의 휴대폰 과금	최근 이용/구매 안함
	사례수	비중 (%)									
전체	(561)		28.2	20.0	17.1	6.1	5.7	1.6	1.2	0.7	19.4
성별	남자	(335)	28.4	20.0	14.9	6.6	6.0	2.4	1.2	0.9	19.7
	여자	(226)	27.9	19.9	20.4	5.3	5.3	0.4	1.3	0.4	19.0
연령	만9~14세	(40)	0.0	80.0	10.0	0.0	0.0	5.0	0.0	2.5	2.5
	만15~19세	(74)	1.4	48.6	6.8	8.1	8.1	2.7	1.4	1.4	21.6
	만20~24세	(38)	15.8	15.8	15.8	23.7	2.6	0.0	0.0	0.0	26.3
	만25~29세	(98)	32.7	12.2	11.2	6.1	4.1	0.0	3.1	1.0	29.6
	만30~34세	(73)	46.6	4.1	12.3	2.7	4.1	1.4	2.7	1.4	24.7
	만35~39세	(87)	40.2	6.9	27.6	5.7	4.6	2.3	1.1	0.0	11.5
	만40~44세	(101)	31.7	8.9	26.7	5.0	9.9	2.0	0.0	0.0	15.8
	만45~49세	(50)	36.0	16.0	20.0	2.0	8.0	0.0	0.0	0.0	18.0

4) 아이템 현금거래에 대한 견해

- 아이템 현금거래에 대해서는 ‘엄격히 등급을 심의하여 청소년 접근을 제한해야 한다’는 응답이 29.9%로 가장 높게 나타남. 다음으로는 ‘전적으로 금지시켜야 한다’(24.4%), ‘이용자 자신의 문제이므로 간섭하지 말아야 한다’(23.7%) 등의 순임.
- ‘이용자 자신의 문제이므로 간섭하지 말아야 한다’는 응답은 남자(28.9%)가 여자(16.8%)에 비해 상대적으로 높았고, ‘엄격히 등급을 심의하여 청소년 접근을 제한해야 한다’는 응답은 여자(34.2%)가 남자(26.7%)보다 높게 나타남.

〈그림 2-2-17〉 아이템 현금거래에 대한 견해 - 한국



*모름/무응답: 0.3%

〈표 2-2-10〉 아이템 현금거래에 대한 견해 - 한국

(단위: %, n=729)

응답자		견해	사례수	엄격히 등급을 심의하여 청소년 접근을 제한해야 한다	전적으로 금지시켜야 한다	이용자 자신의 문제이므로 간섭하지 말아야 한다	정부에서 거래 한도를 제한해야 한다	적극적으로 장려/확대해야 한다
전체			(729)	29.9	24.4	23.7	18.5	3.2
성별	남자		(419)	26.7	22.7	28.9	17.4	4.3
	여자		(310)	34.2	26.8	16.8	20.0	1.6
연령	만9~14세		(71)	39.4	38.0	14.1	8.5	0.0
	만15~19세		(114)	14.0	13.2	31.6	33.3	7.0
	만20~24세		(49)	24.5	14.3	28.6	30.6	2.0
	만25~29세		(129)	31.8	15.5	31.8	17.1	3.9
	만30~34세		(88)	26.1	26.1	23.9	21.6	2.3
	만35~39세		(97)	32.0	28.9	22.7	14.4	2.1
	만40~44세		(123)	33.3	32.5	19.5	10.6	3.3
	만45~49세		(58)	44.8	31.0	8.6	13.8	1.7

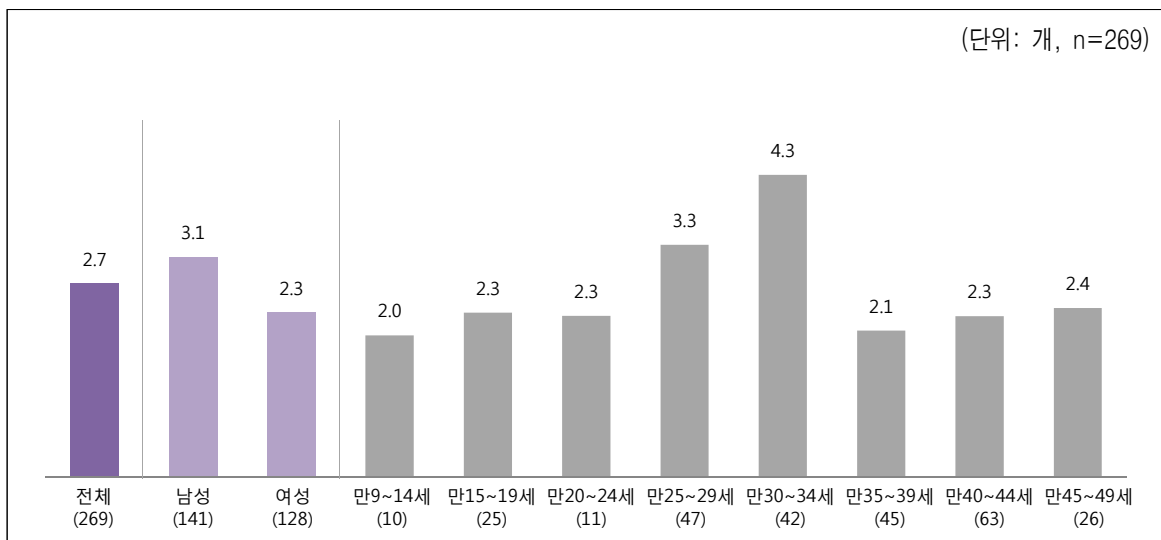
- 만15~19세 연령대는 아이템 현금거래를 ‘제한 및 금지’하는 견해에 동의하는 정도가 가장 낮고, ‘간섭하지 말아야 한다’는 견해에 동의하는 정도는 비교적 높게 나타남.

4. 비디오게임 이용 현황 및 특성2)

1) 비디오게임 이용 개수

- 최근 6개월 이내에 비디오게임을 이용한 개수는 평균 2.7개로 나타났음. 남자의 이용 개수는 평균 3.1개로 여자의 이용 개수인 2.3개에 비해 다소 많았음.
- 만30~34세(4.3개) 연령대에서는 다른 연령대에 비해 비디오게임의 이용 개수가 가장 많은 것으로 나타남.

〈그림 2-2-18〉 비디오게임 이용 개수 - 한국



〈표 2-2-11〉 비디오게임 이용 개수 - 한국

(단위: %, n=269)

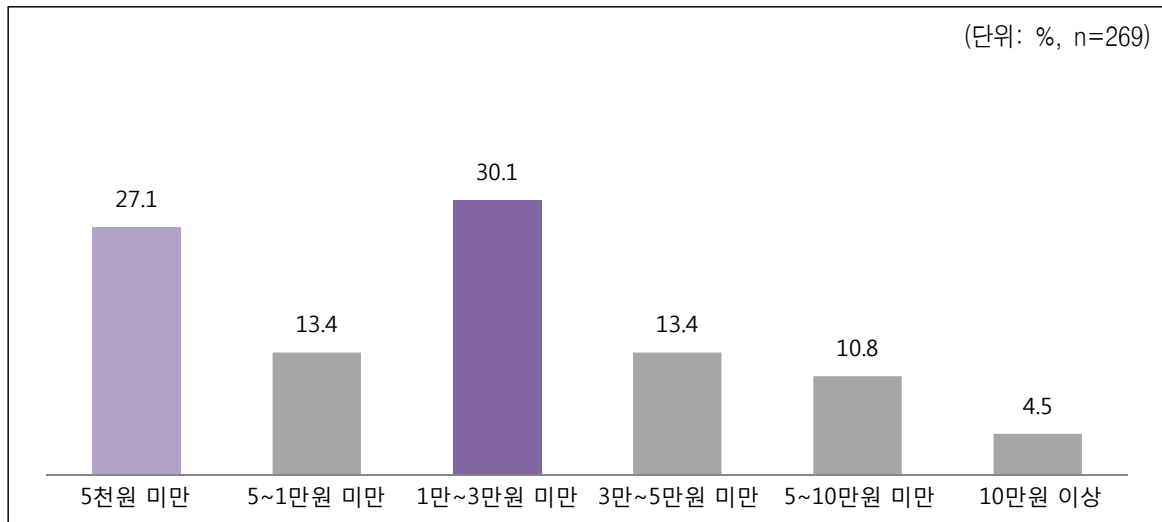
응답자	개수	사례수	개수					전체 평균
			1개	2개	3개	4개	5개 이상	
전체		(269)	38.3	32.7	13.8	3.7	11.5	2.7
성별	남자	(141)	33.3	34.0	14.9	3.5	14.2	3.1
	여자	(128)	43.8	31.3	12.5	3.9	8.6	2.3
연령	만9~14세	(10)	20.0	60.0	20.0	0.0	0.0	2.0
	만15~19세	(25)	40.0	36.0	8.0	4.0	12.0	2.3
	만20~24세	(11)	54.5	18.2	0.0	9.1	18.2	2.3
	만25~29세	(47)	38.3	27.7	14.9	2.1	17.0	3.3
	만30~34세	(42)	50.0	31.0	2.4	0.0	16.7	4.3
	만35~39세	(45)	42.2	28.9	15.6	6.7	6.7	2.1
	만40~44세	(63)	25.4	41.3	23.8	3.2	6.3	2.3
	만45~49세	(26)	42.3	23.1	11.5	7.7	15.4	2.4

2) 조사대상자(1,000명) 중 비디오게임 이용자(269명)를 대상으로 조사한 결과임. 다만, 연령대별로 사례수가 충분치 않은(n<30) 경우가 있기 때문에 해석 시 주의가 요구됨.

2) 비디오게임 월 이용비

- 비디오게임 월 이용비는 평균 24,529원으로 나타남. 남자는 비디오게임 이용에 월 평균 26,665원을 사용하여 여자의 월 평균 비용인 22,192원보다 다소 많음.
- 만45~49세 연령대와 만25~29세 연령대에서 비디오게임에 대한 월 평균 이용비가 가장 많았는데, 각각 40,900원과 32,050원이었음. 이외 연령대에서는 비디오게임의 월 평균 이용비가 모두 30,000원 미만으로 나타남.

〈그림 2-2-19〉 비디오게임 월 이용비 - 한국



*모름/무응답: 0.7%

〈표 2-2-12〉 비디오게임 월 이용비 - 한국

(단위: %, n=269)

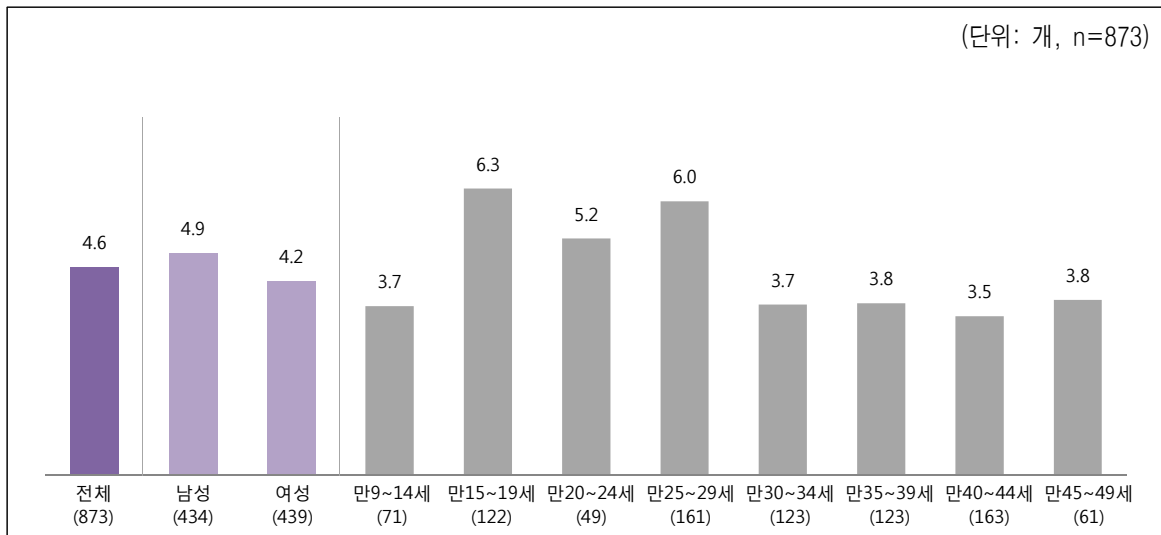
응답자	월 이용비	사례수	5천원 미만	5천 ~ 1만원 미만	1만 ~ 3만원 미만	3만 ~ 5만원 미만	5만 ~ 10만원 미만	10만원 이상	전체 평균 (원)
전체		(269)	27.1	13.4	30.1	13.4	10.8	4.5	24,529
성별	남자	(141)	23.4	14.9	27.7	13.5	14.9	5.0	26,665
	여자	(128)	31.3	11.7	32.8	13.3	6.3	3.9	22,192
연령	만9~14세	(10)	20.0	20.0	40.0	0.0	0.0	0.0	9,000
	만15~19세	(25)	28.0	20.0	24.0	12.0	16.0	0.0	19,635
	만20~24세	(11)	63.6	0.0	36.4	0.0	0.0	0.0	6,638
	만25~29세	(47)	29.8	14.9	19.1	14.9	12.8	8.5	32,050
	만30~34세	(42)	28.6	11.9	16.7	23.8	14.3	4.8	25,993
	만35~39세	(45)	15.6	8.9	42.2	20.0	11.1	2.2	21,898
	만40~44세	(63)	27.0	15.9	38.1	7.9	9.5	1.6	20,022
	만45~49세	(26)	26.9	11.5	30.8	7.7	7.7	15.4	40,900

5. 모바일게임 이용 현황 및 특성³⁾

1) 모바일게임 이용 개수

- 모바일게임 이용자들의 최근 모바일게임 이용 개수는 평균 4.6개로 나타남. 남자는 평균 4.9개로 여자(4.2개)보다 다소 많이 이용하고 있음.
- 만15~19세(6.3개)와 만25~29세(6.0개) 연령대에서 모바일게임 평균 이용 개수가 상대적으로 많은 것으로 나타남. 이에 비해 만30세 이상 연령대에서의 이용 개수는 공히 4개 미만으로 나타남.

〈그림 2-2-20〉 모바일게임 이용 개수 - 한국



〈표 2-2-13〉 모바일게임 이용 개수 - 한국

(단위: %, n=873)

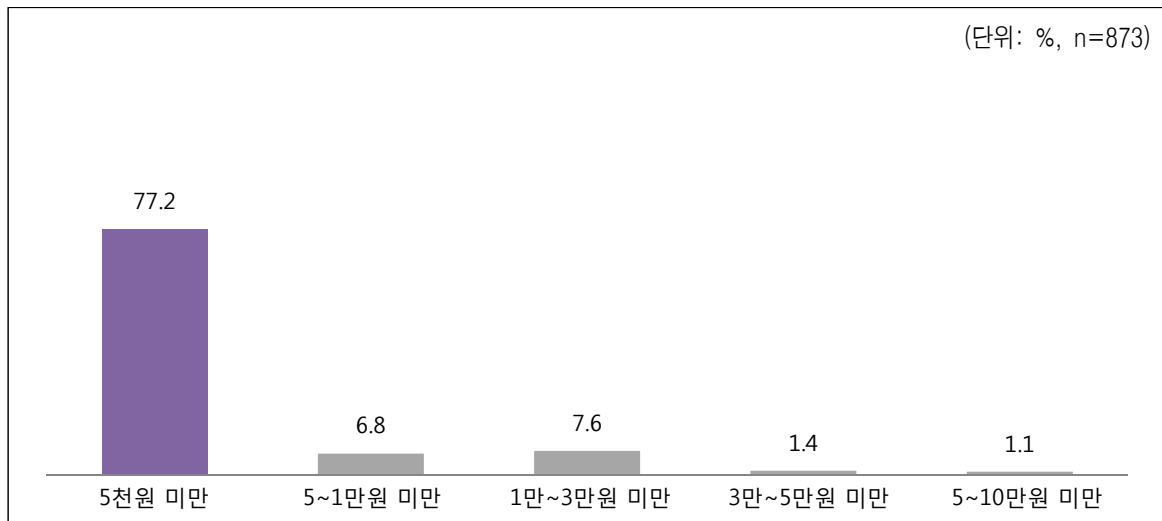
응답자	개수	사례수	이용 개수					전체 평균 (개)
			1개	2개	3개	4개	5개 이상	
전체	(873)	(873)	12.1	24.5	23.7	6.9	32.8	4.6
성별	남자	(434)	11.8	21.7	25.8	7.4	33.4	4.9
	여자	(439)	12.5	27.3	21.6	6.4	32.1	4.2
연령	만9~14세	(71)	9.9	31.0	38.0	5.6	15.5	3.7
	만15~19세	(122)	14.8	18.0	11.5	5.7	50.0	6.3
	만20~24세	(49)	4.1	14.3	22.4	8.2	51.0	5.2
	만25~29세	(161)	8.7	21.7	24.2	6.2	39.1	6.0
	만30~34세	(123)	13.0	25.2	21.1	8.9	31.7	3.7
	만35~39세	(123)	13.0	26.8	25.2	7.3	27.6	3.8
	만40~44세	(163)	16.0	27.6	25.8	6.7	23.9	3.5
	만45~49세	(61)	11.5	31.1	27.9	6.6	23.0	3.8

3) 조사대상자(1,000명) 중 모바일게임 이용자(873명)를 대상으로 조사한 결과임.

2) 모바일게임 월 이용비

- 모바일게임의 월 이용에 대해서는 '5천원 미만'에 응답한 비중이 77.2%로 가장 높았음. 하지만 이용비 평균은 7,048원으로 나타났음.
- 여자는 모바일게임 이용에 월 평균 7,753원을 이용해 남자의 이용 정도(6,525원)보다 더 활발했음.
- 만25~29세(9,557원) 연령대, 만40~44세(8,654원) 연령대, 만45~49세(9,200원) 연령대의 모바일게임 월 평균 이용비가 상대적으로 많은 것으로 나타남.

〈그림 2-2-21〉 모바일게임 월 이용비 - 한국



*모름/무응답: 6.0%

〈표 2-2-14〉 모바일게임 월 이용비 - 한국

(단위: %, n=873)

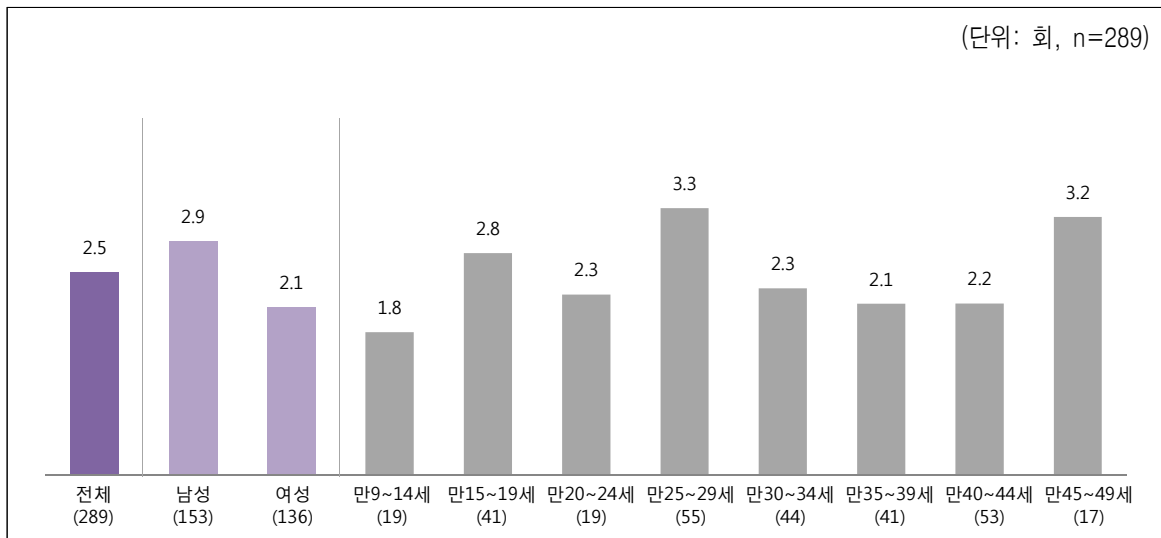
응답자		월 이용비	사례수	5천원 미만	5천 ~ 1만원 미만	1만 ~ 3만원 미만	3만 ~ 5만원 미만	5만 ~ 10만원 미만	전체 평균 (원)
전체			(873)	77.2	6.8	7.6	1.4	1.1	7,048
성별	남자		(434)	74.4	8.3	9.0	1.6	0.7	6,525
	여자		(439)	80.0	5.2	6.2	1.1	1.6	7,753
연령	만9~14세		(71)	25.4	0.0	1.4	0.0	0.0	2,656
	만15~19세		(122)	91.0	4.9	3.3	0.8	0.0	4,682
	만20~24세		(49)	87.8	6.1	6.1	0.0	0.0	3,056
	만25~29세		(161)	83.2	4.3	6.8	2.5	3.1	9,557
	만30~34세		(123)	87.8	3.3	7.3	1.6	0.0	6,318
	만35~39세		(123)	73.2	12.2	13.8	0.8	0.0	5,712
	만40~44세		(163)	79.8	8.0	8.6	1.2	2.5	8,654
만45~49세		(61)	65.6	18.0	11.5	3.3	1.6	9,200	

6. 아케이드게임 이용 현황 및 특성⁴⁾

1) 아케이드게임 이용 횟수

- 최근 6개월 이내에 아케이드게임을 이용한 횟수는 평균 2.5회로 나타났으며, 남자는 평균 2.9회 이용하여 여자(2.1회)에 비해 다소 많았음.
- 만25~29세(3.3회)와 만45~49세(3.2회) 연령대의 이용 횟수가 상대적으로 많았음. 다음으로는 만15~19세(2.8회)였으며, 이외 연령대의 이용 횟수는 2.5회 미만으로 나타남.

〈그림 2-2-22〉 아케이드게임 이용 횟수 - 한국



〈표 2-2-15〉 아케이드게임 이용 횟수 - 한국

(단위: %, n=289)

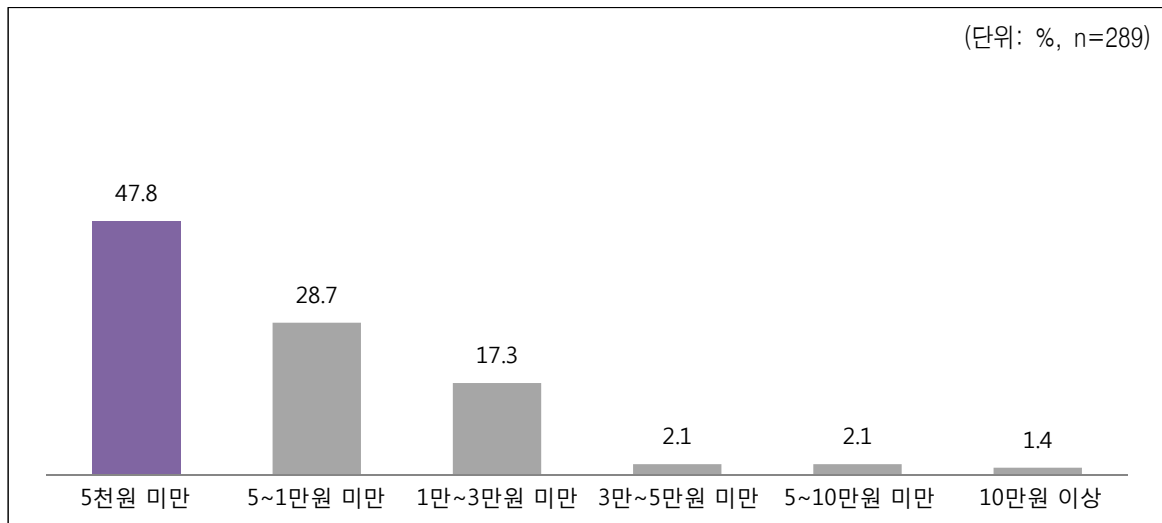
응답자	횟수	사례수	1회	2회	3회	4회	5회 이상	전체 평균 (횟수)
전체		(289)	45.3	25.3	9.3	5.9	14.2	2.5
성별	남자	(153)	37.3	24.2	11.8	5.9	20.9	2.9
	여자	(136)	54.4	26.5	6.6	5.9	6.6	2.1
연령	만9~14세	(19)	47.4	42.1	0.0	5.3	5.3	1.8
	만15~19세	(41)	46.3	26.8	9.8	0.0	17.1	2.8
	만20~24세	(19)	57.9	15.8	5.3	10.5	10.5	2.3
	만25~29세	(55)	41.8	20.0	7.3	7.3	23.6	3.3
	만30~34세	(44)	52.3	20.5	13.6	4.5	9.1	2.3
	만35~39세	(41)	36.6	36.6	14.6	4.9	7.3	2.1
	만40~44세	(53)	49.1	22.6	9.4	5.7	13.2	2.2
	만45~49세	(17)	29.4	23.5	5.9	17.6	23.5	3.2

4) 조사대상자(1,000명) 중 아케이드게임 이용자(289명)를 대상으로 조사한 결과임. 다만, 연령대별로 사례수가 충분치 않은(n<30) 경우가 있기 때문에 해석 시 주의가 요구됨.

2) 아케이드게임 월 이용비

- 아케이드게임의 월 이용비에 대해서는 5천원 미만이라는 응답이 47.8%로 가장 높으며, 평균 비용은 3,197원으로 나타남.
- 남자의 월 이용비 평균은 3,214원으로, 여자의 월 이용비 평균인 3,180원보다 높음. 하지만 정도가 미미하여 의미있는 차이는 아님.
- 만20~24세 연령대의 아케이드게임 월 이용비 평균이 2,177원으로 가장 낮음. 이외 연령대에서는 아케이드게임의 이용에 월 평균 2,800원 이상 사용하고 있음.

〈그림 2-2-23〉 아케이드게임 월 이용비 - 한국



*모름/무응답: 0.7%

〈표 2-2-16〉 아케이드게임 월 이용비 - 한국

(단위: %, n=289)

응답자	월 이용비	사례수	5천원 미만	5천 ~ 1만원 미만	1만 ~ 3만원 미만	3만 ~ 5만원 미만	5만 ~ 10만원 미만	10만원 이상	전체 평균 (원)
전체		(289)	47.8	28.7	17.3	2.1	2.1	1.4	3,197
성별	남자	(153)	47.1	28.1	19.6	2.0	2.6	0.7	3,214
	여자	(136)	48.5	29.4	14.7	2.2	1.5	2.2	3,180
연령	만9~14세	(19)	68.4	21.1	0.0	0.0	0.0	0.0	2,844
	만15~19세	(41)	61.0	24.4	9.8	2.4	0.0	2.4	2,926
	만20~24세	(19)	57.9	15.8	21.1	0.0	5.3	0.0	2,177
	만25~29세	(55)	52.7	29.1	12.7	1.8	3.6	0.0	3,211
	만30~34세	(44)	50.0	27.3	20.5	0.0	2.3	0.0	3,145
	만35~39세	(41)	34.1	39.0	24.4	0.0	0.0	2.4	3,602
	만40~44세	(53)	35.8	28.3	26.4	5.7	1.9	1.9	3,433
만45~49세	(17)	29.4	41.2	11.8	5.9	5.9	5.9	4,045	

제3장 일본 게임이용자의 현황 및 특성

제1절 조사개요

1. 조사목적

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

2. 조사방법

- 조사대상: 3~79세 일반 국민.
- 조사방법: 우편에 의한 자기 기술식 양케이트.
- 조사지역: 수도권, 케이한신(교토, 오사카, 나고야), 기타 지역.
- 조사기간: 2013년 1월 11일(금) ~ 2월 4일(월).
- 표본수: 총 1,159명(유효회수율: 72.4%).
- 표본추출방법: 지역, 성, 연령별 인구크기를 고려한 비례할당추출법.

3. 자료처리 및 분석방법

- 수집된 자료는 성, 연령, 거주지를 중심으로 한 크로스(cross) 방식으로 분석됨.

4. 조사대상자의 인구사회학적 특성

		사례수	비율(%)
전체		1,159	100.0
성별	남자	587	50.6
	여자	572	49.4
연령별	3~9세	64	5.5
	10~14세	68	5.9
	15~19세	62	5.3
	20~24세	109	9.4
	25~29세	48	4.1
	30~34세	74	6.4
	35~39세	117	10.1

	40~49세	156	13.5
	50~59세	148	12.8
	60~69세	183	15.8
	70~79세	130	11.2
지역	수도권	324	28.0
	케이한신	180	15.5
	기타	655	56.5
직업	유아	29	2.5
	초, 중학생	113	9.7
	고등학생	37	3.2
	대학생	58	5.0
	기타학생	14	1.2
	회사원/공무원(사무직)	82	7.1
	회사원/공무원(기술직)	116	10.0
	회사원/공무원(기타)	121	10.4
	회사임원/자영업	66	5.7
	자유업/전문직	40	3.5
	시간제/파견직	165	14.2
	전업주부, 주부	185	16.0
	무직	103	8.9
	기타	26	2.2
	무효, 무회답	3	0.3
가정용 게임 이용자 분류	현재 이용자	300	25.9
	휴면 이용자	244	21.1
	잠재적 이용자	88	7.6
	비수용층	524	45.2
	불분명층	3	0.2
생활비 외 월평균 용돈	없음/미결정	340	29.3
	3천 엔 미만	58	5.0
	3천~5천 엔 미만	40	3.5
	5천~1만 엔 미만	128	11.0
	1만~3만 엔 미만	298	25.7
	3만~5만 엔 미만	182	15.7
	5만~7만 엔 미만	75	6.5
	7만~10만 엔 미만	21	1.8
	10만 엔 이상	11	0.9
무효 무응답	6	0.5	

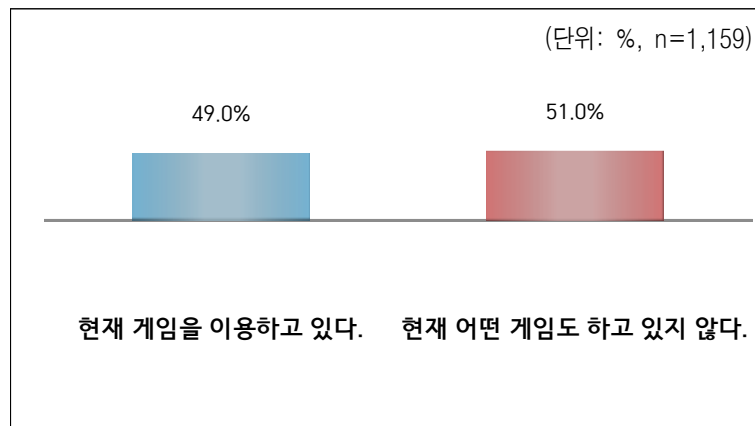
제2절 조사결과

1. 게임 일반에 대한 이용행태

1) 게임 이용률

- 전체 응답자들 중에서 ‘현재 게임을 이용하고 있다’는 응답자가 49.0%, ‘현재 어떤 게임도 하고 있지 않다’고 답한 응답자가 51.0%로 나타나, 게임을 이용하지 않는 응답자의 비율이 3%p 더 높았음.

〈그림 3-2-1〉 게임 이용률 - 일본



〈표 3-2-1〉 게임 이용률 - 일본

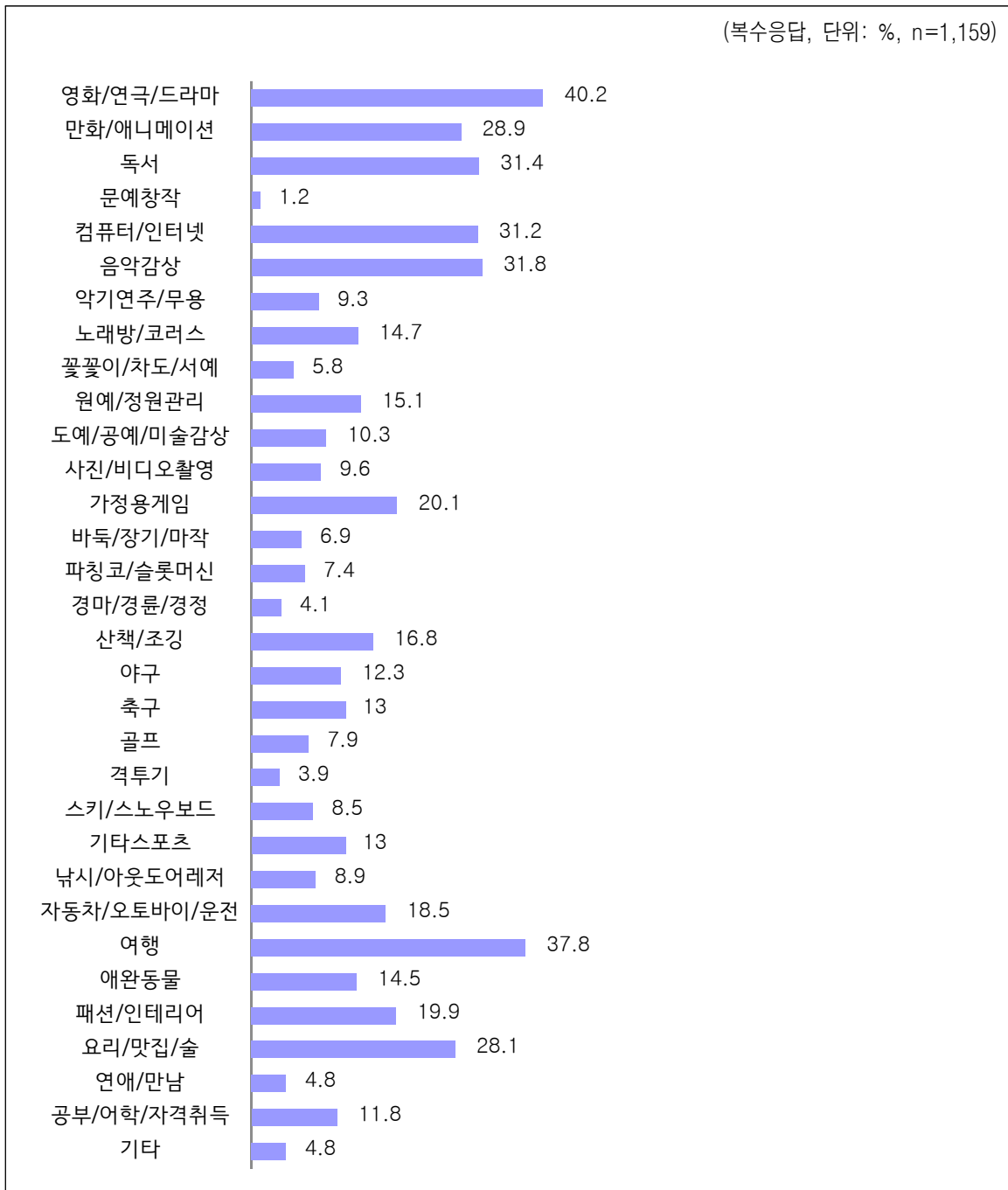
(단위: %, n=1,159)

구분	사례수(명)	현재 게임을 이용하고 있다	현재 어떤 게임도 하고 있지 않다
전체	1,159	49.0	51.0
성별	남자	54.0	46.0
	여자	43.9	56.1
연령	3~9세	87.5	12.5
	10~14세	83.8	16.2
	15~19세	77.4	22.6
	20~24세	74.3	25.7
	25~29세	70.8	29.2
	30~34세	78.4	21.6
	35~39세	62.4	37.6
	40~49세	50.6	49.4
	50~59세	29.1	70.9
	60~69세	14.8	85.2
70~79세	9.2	90.8	

- 남자는 54.0%, 여자는 43.9%로 남자가 여자보다 게임 이용비율이 높음. 연령별로는 3~9세의 응답자들이 87.5%로 가장 높은 비율을 보였고, 다음으로 10~14세(83.8%), 30~34세(78.4%), 15~19세(77.4%) 등의 순이었음.
- 50세 이후부터는 게임 이용률이 급격히 낮아져 70~79세의 이용률은 9.2%로 나타남.

2) 여가시간에 즐겨하는 활동

〈그림 3-2-2〉 여가시간에 즐겨하는 활동 - 일본

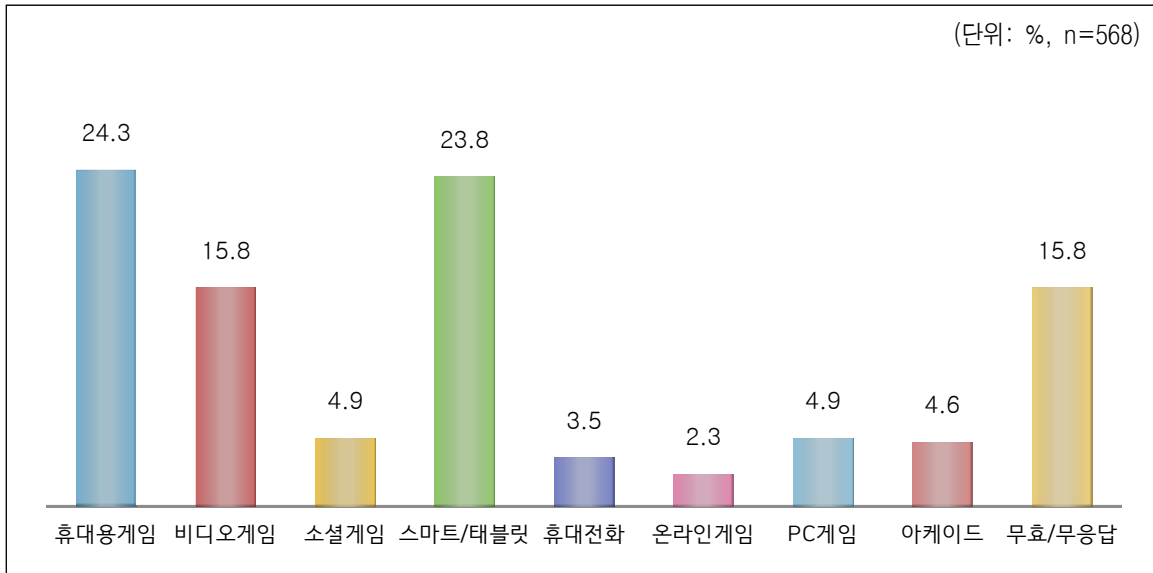


- 여가시간에 즐겨하는 활동 1순위는 ‘영화/연극/드라마’(40.2%)로 나타났으며, 다음으로 ‘여행’(37.8%), ‘음악 감상’(31.8%), ‘독서’(31.4%), ‘컴퓨터/인터넷’(31.2%)등의 순서를 보였음.
- ‘경마/경륜/경정’(4.1%), ‘격투기’(3.9%), ‘문예창작’(1.2%) 등의 활동은 상대적으로 저조한 편임.

3) 주로 이용하는 게임 분야

- 주로 이용하는 게임 분야 중 1위는 24.3%를 차지한 ‘휴대용게임’임. 그 다음으로는 ‘스마트/태블릿게임’(23.8%), ‘비디오게임’(15.8%)의 순서를 보임.
- ‘온라인게임’을 이용한다고 답한 정도는 전체 응답자 중 2.3%로, 다른 게임들과 비교할 때 이용하는 비중이 가장 낮았음.

〈그림 3-2-3〉 주로 이용하는 게임 분야 - 일본



〈표 3-2-2〉 주로 이용하는 게임 분야 - 일본

(단위: %, n=568)

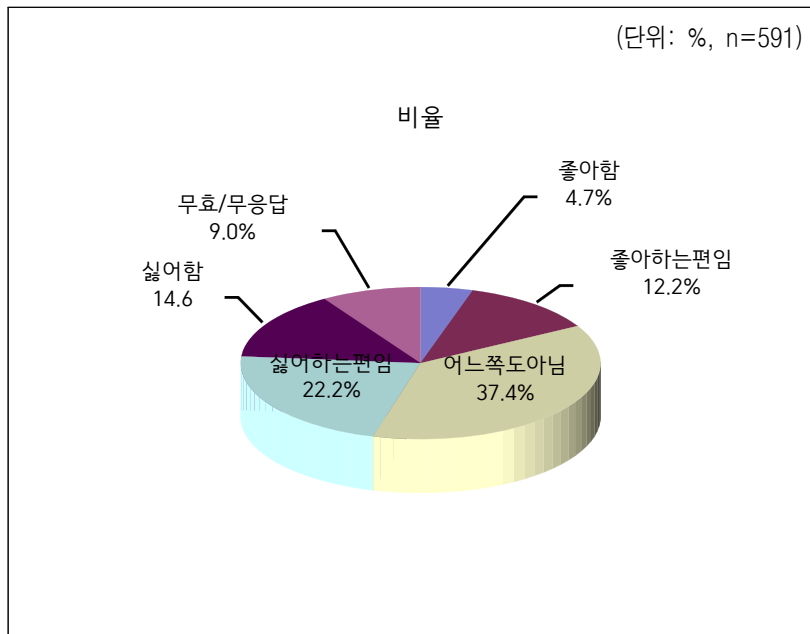
구분	사례수 (명)	휴대용 게임	가정용 비디오게임	소셜게임	스마트/태블릿게임	휴대전화/PHS게임	온라인 게임	PC게임	아케이드 게임	무효/무응답
전체	568	24.3	15.8	4.9	23.8	3.5	2.3	4.9	4.6	15.8
성별	남자	317	24.9	18.3	5.0	20.2	2.8	4.1	5.0	15.1
	여자	251	23.5	12.7	4.8	28.3	4.4	0.0	4.8	16.7
연령	3~14세	113	55.8	23.9	0.9	6.2	0.0	0.9	1.8	7.1
	15~24세	129	14.0	13.2	5.4	36.4	4.7	2.3	3.9	16.3
	25~39세	165	20.0	14.5	7.9	30.9	4.2	3.6	5.5	9.1
	40~59세	122	16.4	14.8	4.9	21.3	3.3	1.6	4.1	26.2
	60~79세	39	10.3	10.3	2.6	10.3	7.7	2.6	17.9	35.9

- 1위인 ‘휴대용게임’의 이용은 남자가 57.2%, 여자는 42.8%로 나타나 남자의 이용이 더 활발했음. 반면, 2위인 ‘스마트/태블릿게임’의 이용은 남자가 47.4%, 여자가 52.6%로 나타나 여자의 이용 정도가 조금 더 높았음.
- ‘3~14세’ 연령대에서는 ‘휴대용게임’의 이용이 활발하지만, 15세 이상 연령대부터는 ‘스마트/태블릿게임’의 이용이 활발해지며 연령에 따른 차이를 드러내고 있음.

2. 게임 일반에 대한 인식 및 전망

1) 게임에 대한 호감

〈그림 3-2-4〉 게임에 대한 호감 - 일본



〈표 3-2-3〉 게임에 대한 호감 - 일본

(단위: %, n=591)

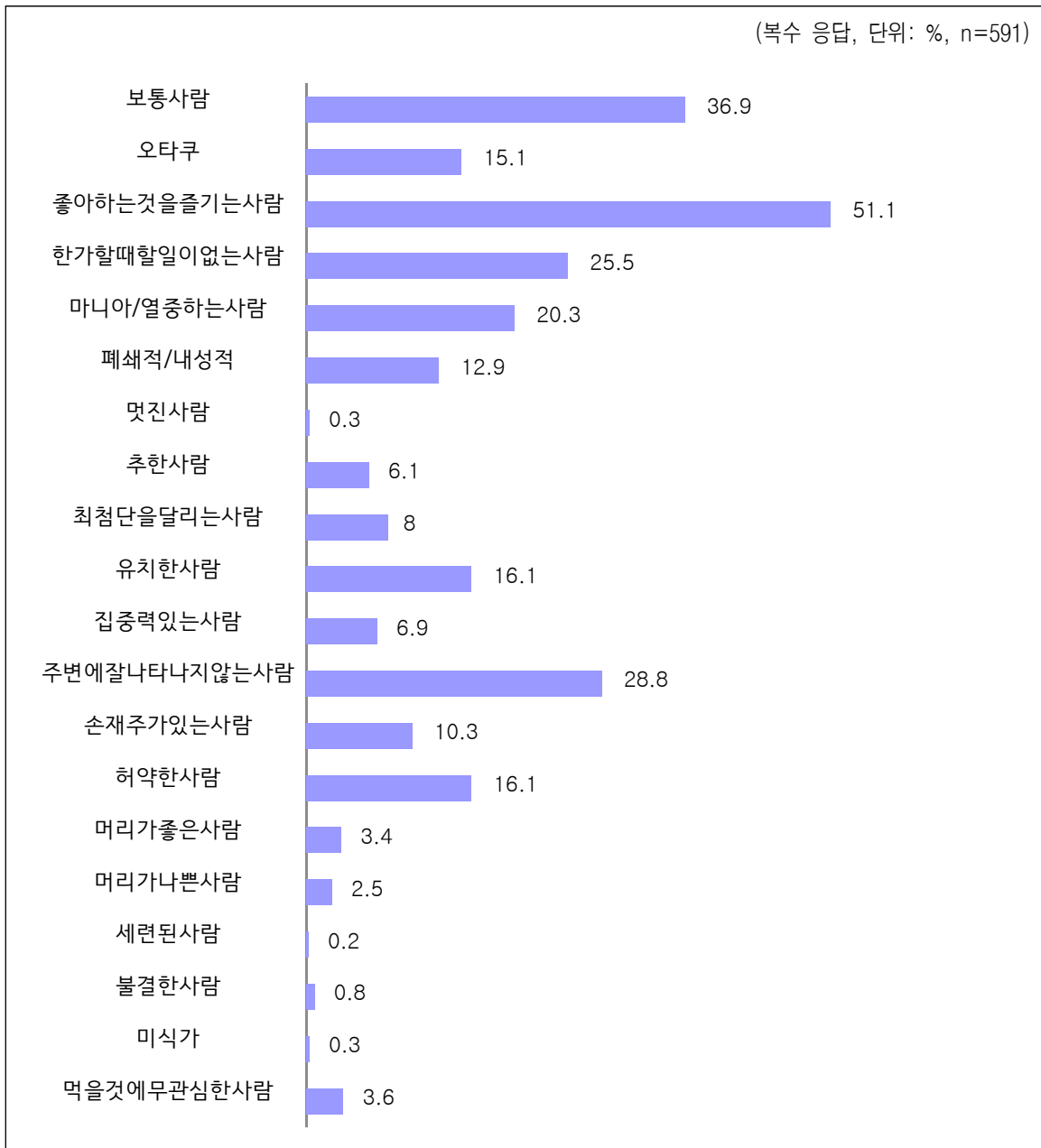
구분	사례수(명)	좋아함	좋아하는 편임	어느 쪽도 아님	싫어하는 편임	싫어함	무효/무응답	
전체	591	4.7	12.2	37.4	22.2	14.6	9.0	
성별	남자	5.9	13.7	35.2	20.0	14.4	10.7	
	여자	3.7	10.9	39.3	24.0	14.6	7.5	
연령	3~14세	10.5	36.8	31.6	10.5	0.0	10.5	
	15~24세	14.3	19.0	40.5	7.1	0.0	19.0	
	25~39세	13.5	20.3	33.8	17.6	5.4	9.5	
	40~59세	182	2.7	12.6	46.2	25.8	6.6	6.0
	60~79세	274	1.8	6.9	32.5	24.1	25.5	9.1

- 게임을 이용하지 않은 비이용자를 대상으로 게임에 대한 호감 여부를 물어본 결과, 게임에 대한 부정적 감정이 36.8%(싫어함 14.6%, 싫어하는 편임 22.2%)로, 긍정적 감정

- 인 16.9%(좋아함 4.7%, 좋아하는 편임: 12.2%)보다 높았음.
- 남자(19.6%)가 여자(14.6%)보다 게임에 대해 긍정적인 감정을 갖는 비율이 높았고, 여자(38.6%)가 남자(34.4%)보다 부정적인 감정을 갖는 비율이 높았음.
 - 게임에 대한 부정적 감정은 3~14세 연령대에서 10.5%, 60~79세 연령대에서 49.6%로 나타났고, 전반적으로 연령이 높아질수록 게임에 대해 부정적인 감정도 높았음.

2) 게임 이용자에 대한 이미지

〈그림 3-2-5〉 게임 이용자에 대한 이미지 - 일본



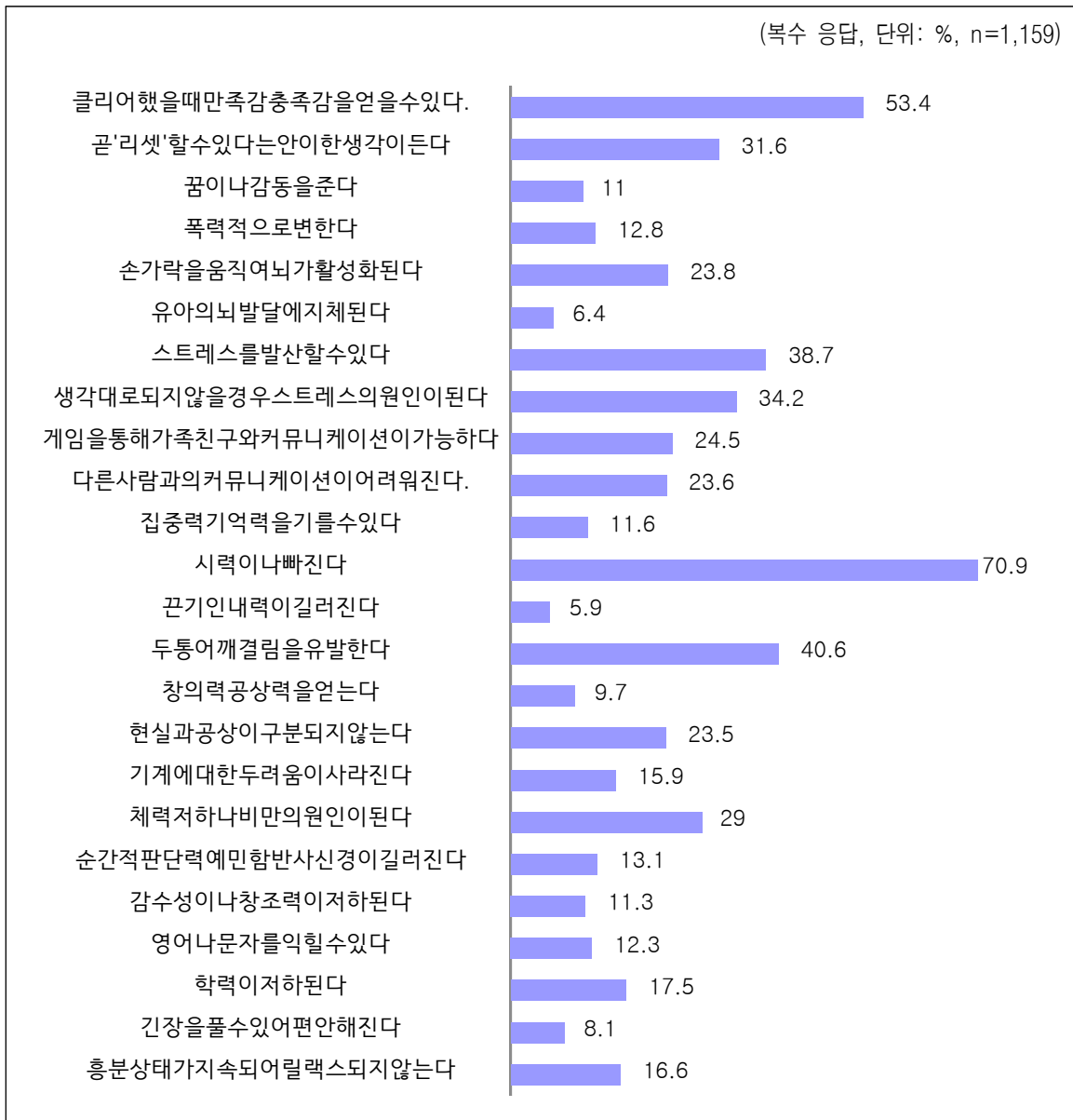
- 게임 비이용자들이 게임 이용자에 대해 갖고 있는 이미지를 살펴 본 결과, 51.1%가 ‘좋

아하는 것을 즐기는 사람'이라 생각한다고 응답함. 다음으로 '보통사람'(39.6%), '주변에 잘 나타나지 않는 사람'(28.8%), '한가할 때 할 일이 없는 사람'(25.5%), '마니아/열중하는 사람'(20.3%) 등의 순서를 보임.

3) 게임 영향 및 효과에 대한 이미지

○ 전체 응답자를 대상으로 게임의 영향 및 효과에 대해 조사한 결과, '시력이 나빠진다'라는 응답이 70.9%로 가장 높게 나타났음. 다음으로 '클리어했을 때 만족감, 충족감을 얻을 수 있다'(53.4%), '두통, 어깨 결림을 유발한다'(40.6%), '스트레스를 발산할 수 있다'(38.7%) 등의 순서를 나타냄.

〈그림 3-2-6〉 게임 영향 및 효과에 대한 이미지 - 일본

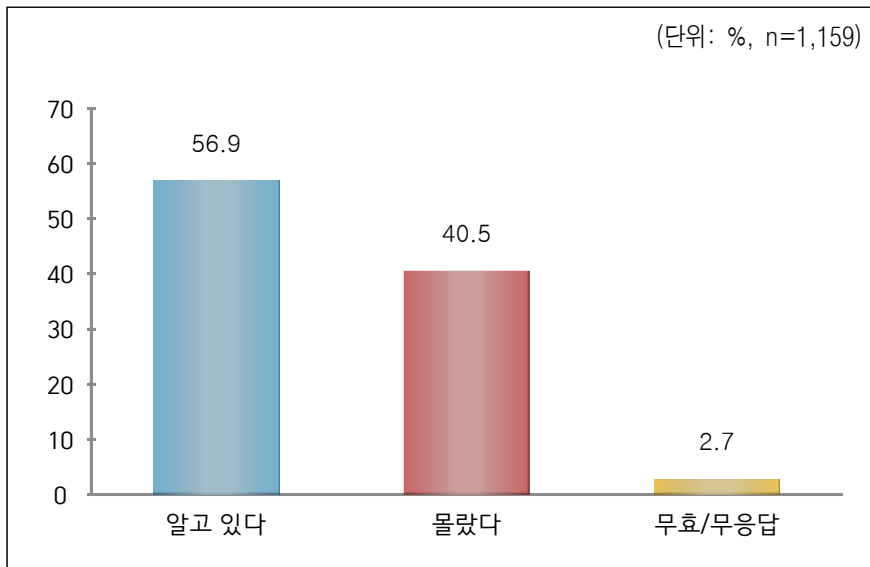


3. 온라인게임 이용 현황 및 특성

1) 온라인게임 인지도

○ 온라인게임의 인지도에 대해 알아본 결과, 56.9%는 '알고 있다'고 답했으나 40.5%는 '모르고 있다'고 답해, 온라인게임을 잘 모르는 응답자도 적지 않은 것으로 나타남.

〈그림 3-2-7〉 온라인게임 인지도 - 일본



〈표 3-2-4〉 온라인게임 인지도 - 일본

(단위: 명/%, n=1,159)

구분	사례수(명)	알고 있다		몰랐다		무효/무응답		
		명	%	명	%	명	%	
전체	1,159	659	56.9	469	40.5	31	2.7	
성별	남자	587	364	62.0	217	37.0	6	1.0
	여자	572	295	51.6	252	44.1	25	4.4
연령	3~9세	64	12	18.8	48	75.0	4	6.3
	10~14세	68	45	66.2	23	33.8	0	0.0
	15~19세	62	46	74.2	16	25.8	0	0.0
	20~24세	109	89	81.7	19	17.4	1	0.9
	25~29세	48	38	79.2	10	20.8	0	0.0
	30~34세	74	62	83.8	11	14.9	1	1.4
	35~39세	117	90	76.9	27	23.1	0	0.0
	40~49세	156	109	69.9	43	27.6	4	2.6
	50~59세	148	84	56.8	61	41.2	3	2.0
	60~69세	183	60	32.8	118	64.5	5	2.7
70~79세	130	24	18.5	93	71.5	13	10.0	

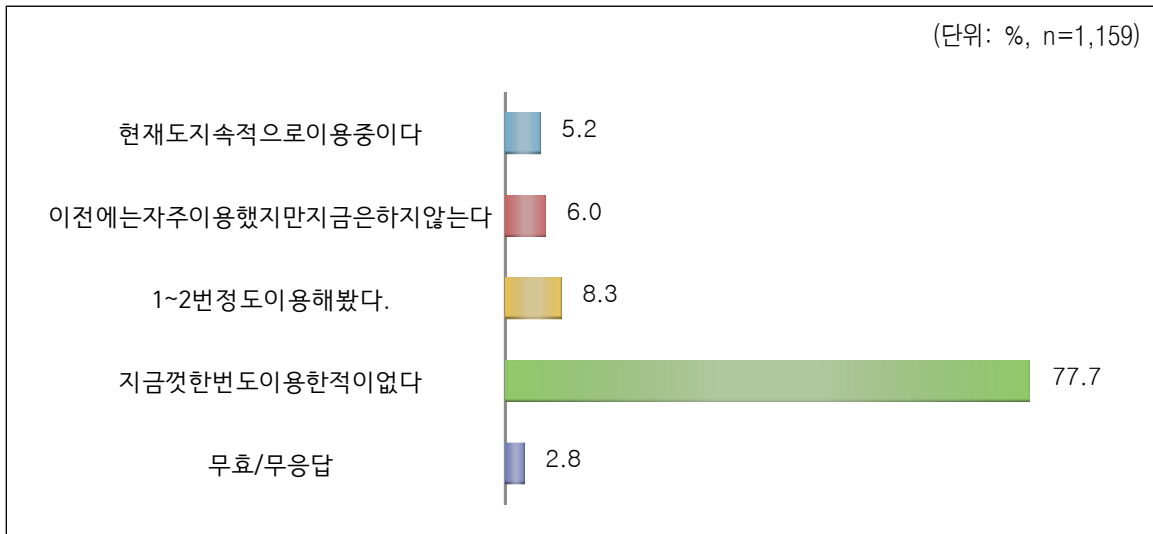
○ 온라인게임을 알고 있다는 응답은 남자가 55.2%, 여자가 44.8%로 나타나 남자가 여자

보다 온라인게임에 대해 더 많이 알고 있었음. 다른 연령대에 비해 20~34세 연령대에서 온라인게임에 대한 인지도가 상대적으로 더 높았음.

2) 온라인게임 이용 경험

- 온라인게임 이용 경험에 대해 '지금까지 한 번도 한 적이 없다'라는 응답이 압도적으로 높은 77.7%를 나타냄. '1~2번 정도 이용해 봤다'(8.3%), '이전에는 자주 했지만 지금은 하지 않는다'(6.0%)는 응답은 상대적으로 매우 낮았음.

〈그림 3-2-8〉 온라인게임 이용 경험 - 일본



〈표 3-2-5〉 온라인게임 이용 경험 - 일본

(단위: %, n=1,159)

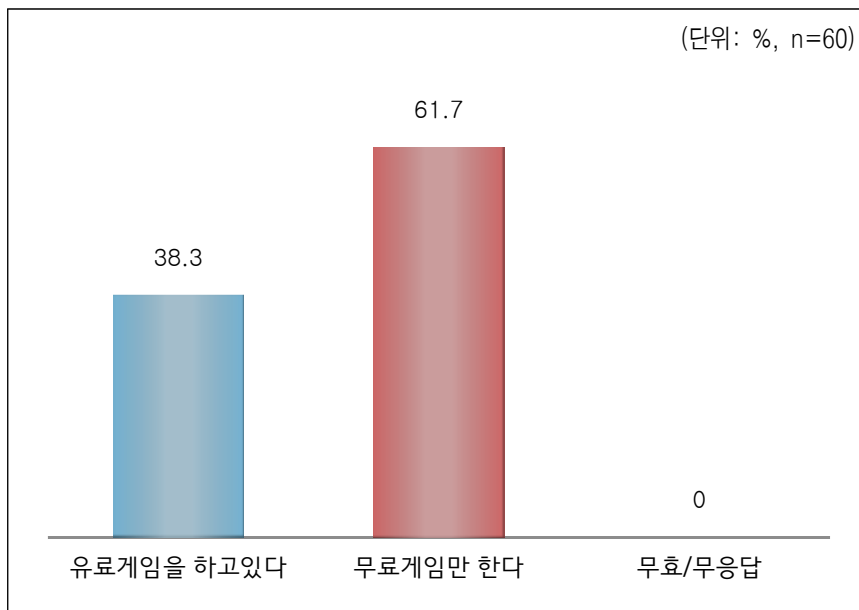
구분	사례수 (명)	현재도 지속적으로 하고 있다	이전에는 자주 했지만 지금은 하지 않는다	1~2번 정도 이용해 봤다	지금까지 한 번도 한 적이 없다	무효/무응답	
전체	1,159	5.2	6.0	8.3	77.7	2.8	
성별	남자	587	8.2	7.8	10.6	72.2	1.2
	여자	572	2.1	4.0	5.9	83.4	4.5
연령	3~9세	64	1.6	0.0	3.1	89.1	6.3
	10~14세	68	10.3	13.2	10.3	66.2	0.0
	15~19세	62	8.1	16.1	12.9	62.9	0.0
	20~24세	109	10.1	11.9	20.2	56.0	1.8
	25~29세	48	10.4	12.5	6.3	70.8	0.0
	30~34세	74	9.5	13.5	17.6	58.1	1.4
	35~39세	117	9.4	10.3	11.1	69.2	0.0
	40~49세	156	3.2	1.9	7.7	84.6	2.6
	50~59세	148	3.4	3.4	5.4	85.8	2.0
	60~69세	183	1.6	0.5	2.2	92.9	2.7
70~79세	130	0.0	0.0	3.1	86.2	10.8	

- 온라인게임을 이용한 경험이 없다는 응답은 여자(83.4%)가 남자(72.2%)보다 더 높았음. 현재 온라인게임을 지속적으로 하고 있다고 답한 비율은 남자(8.2%)가 여자(2.1%)보다 높게 나타났음.
- 50~79세 연령대의 응답자들 사이에서는 온라인게임을 경험하지 않은 비율이 90% 이상으로 매우 높았음. 이 연령대에서는 온라인게임에 대한 인지도뿐만 아니라 온라인게임의 이용 경험도 매우 낮은 것을 알 수 있음.

3) 온라인게임 유료 플레이 상황

- 온라인게임 이용자들을 대상으로 유료 플레이 상황을 알아본 결과, 61.7%의 응답자가 무료게임만 즐기는 것으로 나타났음. 유료게임 이용자의 비중은 38.3%로 나타나, 아직 무료게임 이용자에 비하면 상대적으로 적은 수준임을 확인할 수 있음.
- 25~39세 연령대에서는 유료게임의 경험 정도가 56.5%로 다른 연령대에 비해 높았음.

〈그림 3-2-9〉 온라인게임 유료 플레이 상황 - 일본



〈표 3-2-6〉 온라인게임 유료 플레이 상황 - 일본

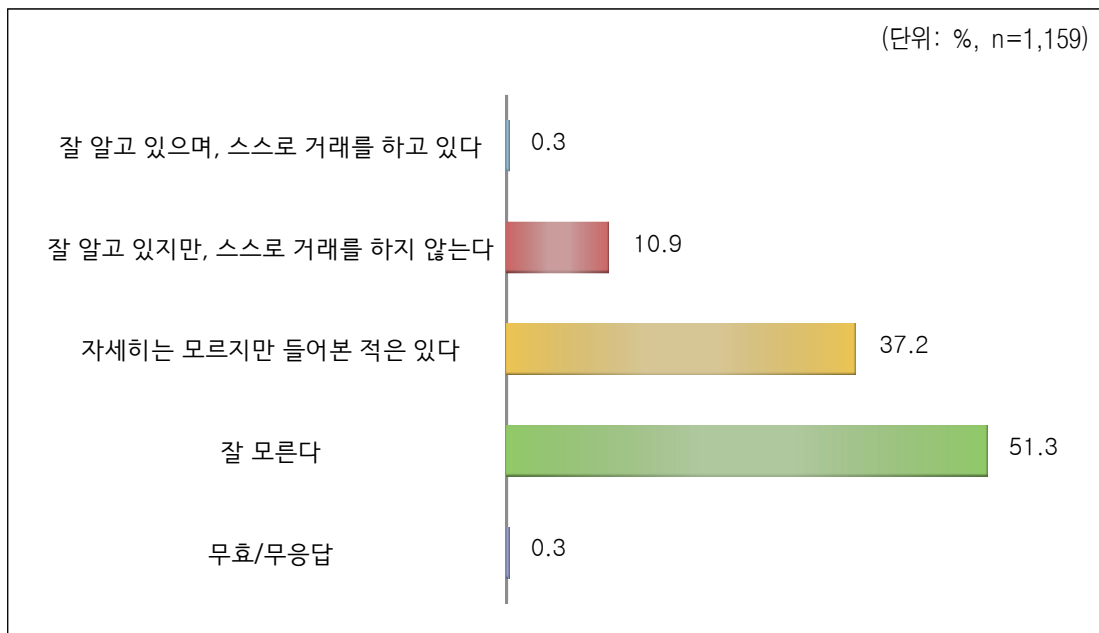
(단위: %, n=60)

구분	사례수(명)	유료게임을 하고 있다	무료게임만 한다	무효/무응답	
전체	60	38.3	61.7	0.0	
성별	남자	48	39.6	60.4	0.0
	여자	12	33.3	66.7	0.0
연령	3~14세	8	25.0	75.0	0.0
	15~24세	16	31.3	68.8	0.0
	25~39세	23	56.5	43.5	0.0
	40~59세	10	30.0	70.0	0.0
	60~79세	3	0.0	100.0	0.0

4) 아이템 현금거래에 대한 인지도

- 아이템 현금거래에 대해서는 ‘잘 모른다’는 응답이 51.3%로 가장 높게 나타났음. ‘자세히는 모르지만 들어본 적은 있다’가 37.2%, ‘잘 알고 있지만, 스스로 거래를 하지 않는다’가 10.9%로 나타남.
- 3~9세, 60세 이상 연령대를 제외하면 대체로 아이템 현금거래에 대해 인지하고 있음.

〈그림 3-2-10〉 아이템 현금거래에 대한 인지도 - 일본



〈표 3-2-7〉 아이템 현금거래에 대한 인지도 - 일본

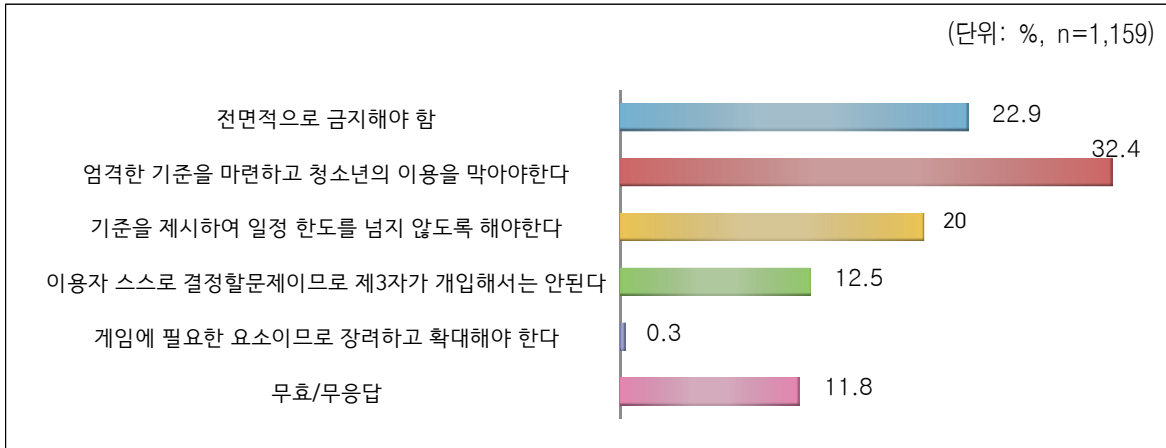
(단위: %, n=1,159)

구분	사례수 (명)	잘 알고 있으며, 스스로 거래를 하고 있다	잘 알고 있지만, 스스로 거래를 하지 않는다	자세히는 모르지만 들어본 적은 있다	잘 모른다	무효/무응답	
전체	1,159	0.3	10.9	37.2	51.3	0.3	
성별	남자	587	0.7	15.3	40.4	43.4	0.2
	여자	572	0.0	6.3	33.9	59.4	0.3
연령	3~9세	64	0.0	0.0	15.6	82.8	1.6
	10~14세	68	1.5	13.2	30.9	54.4	0.0
	15~19세	62	0.0	29.0	40.3	30.6	0.0
	20~24세	109	1.8	23.9	42.2	31.2	0.9
	25~29세	48	0.0	25.0	37.5	37.5	0.0
	30~34세	74	0.0	20.3	48.6	31.1	0.0
	35~39세	117	0.9	20.5	47.0	31.6	0.0
	40~49세	156	0.0	3.8	53.2	42.9	0.0
	50~59세	148	0.0	5.4	45.9	48.6	0.0
	60~69세	183	0.0	1.6	25.7	72.1	0.5
	70~79세	130	0.0	3.8	16.9	79.2	0.0

5) 아이TEM 현금거래에 대한 견해

- 아이TEM 현금거래에 대해 ‘엄격한 기준을 마련하고 청소년의 이용을 막아야 한다’는 응답이 32.4%로 가장 높게 나타났음. ‘전면적으로 금지해야 한다’는 응답은 22.9%, ‘이용자 스스로 결정할 문제이므로 제3자가 개입해서는 안된다’는 응답은 20.0%를 나타냄.

〈그림 3-2-11〉 아이TEM 현금거래에 대한 견해 - 일본



〈표 3-2-8〉 아이TEM 현금거래에 대한 견해 - 일본

(단위: %, n=1,159)

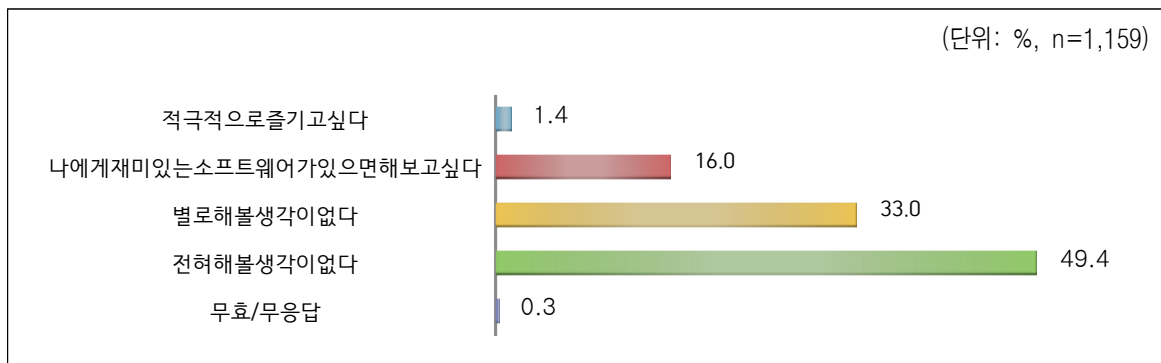
구분	사례수 (명)	전면적으로 금지해야 한다	엄격한 기준을 마련하고 청소년의 이용을 막아야 한다	기준을 제시하여 일정 한도를 넘지 않도록 해야 한다	이용자 스스로 결정할 문제이므로 제3자가 개입해서는 안된다	게임에 필요한 요소이므로 장려하고 확대해야 한다	무효/무응답	
전체	1,159	22.9	32.4	20.0	12.5	0.3	11.8	
성별	남자	587	24.0	32.0	18.9	14.7	0.5	9.9
	여자	572	21.7	32.9	21.2	10.3	0.2	13.8
연령	3~9세	64	21.9	34.4	15.6	7.8	0.0	20.3
	10~14세	68	29.4	19.1	20.6	17.6	1.5	11.8
	15~19세	62	16.1	21.0	46.8	16.1	0.0	0.0
	20~24세	109	17.4	28.4	29.4	19.3	1.8	3.7
	25~29세	48	16.7	41.7	25.0	8.3	0.0	8.3
	30~34세	74	13.5	44.6	24.3	16.2	0.0	1.4
	35~39세	117	21.4	35.0	26.5	11.1	0.0	6.0
	40~49세	156	26.3	43.6	12.2	10.9	0.0	7.1
	50~59세	148	25.0	37.8	18.9	6.8	0.0	11.5
	60~69세	183	25.7	27.9	13.1	13.1	0.5	19.7
70~79세	130	26.2	21.5	11.5	13.1	0.0	27.7	

- 30~34세 연령대에서는 ‘엄격한 기준을 마련하고 청소년의 이용을 막아야 한다’는 의견이 44.6%로 가장 높게 나타났음. 반면에 20~24세 연령대에서는 ‘이용자 스스로 결정할 문제이므로 제3자가 개입해서는 안된다’라는 응답이 19.3%로 비교적 높았음.

6) 향후 온라인게임 이용 의향

- 향후 온라인게임 이용 의향에 대해 질문한 결과, ‘전혀 해볼 생각이 없다’라는 응답 비율이 49.4%로 가장 높았음. ‘별로 해 볼 생각이 없다’(33.0%), ‘재미있는 소프트웨어가 있으면 해보고 싶다’(16.0%), ‘적극적으로 즐기고 싶다’(1.4%) 등으로 나타나, 전반적으로 향후에 온라인게임을 이용할 의향이 낮은 것을 확인할 수 있음.
- ‘전혀 해볼 생각이 없다’는 응답은 여자가 54.7%, 남자가 44.1%를 기록했음. ‘적극적으로 즐기고 싶다’는 응답은 남자가 2.7%로 여자의 0.0%보다 높았음. 향후에 남자가 여자보다 온라인게임을 즐길 가능성이 높을 것으로 예상할 수 있음.

〈그림 3-2-12〉 향후 온라인게임 이용 의향 - 일본



〈표 3-2-9〉 향후 온라인게임 이용 의향 - 일본

(단위: %, n=1,159)

구분	사례수 (명)	적극적으로 즐기고 싶다	나에게 재미있는 소프트웨어가 있으면 해보고 싶다	별로 해 볼 생각이 없다	전혀 해 볼 생각이 없다	무효/무응답	
전체	1,159	1.4	16.0	33.0	49.4	0.3	
성별	남자	587	2.7	19.9	32.9	44.1	0.3
	여자	572	0.0	11.9	33.2	54.7	0.2
연령	3~9세	64	1.6	14.1	26.6	54.7	3.1
	10~14세	68	5.9	26.5	33.8	33.8	0.0
	15~19세	62	3.2	29.0	41.9	25.8	0.0
	20~24세	109	0.9	31.2	36.7	31.2	0.0
	25~29세	48	4.2	25.0	29.2	41.7	0.0
	30~34세	74	1.4	31.1	45.9	21.6	0.0
	35~39세	117	3.4	24.8	35.0	36.8	0.0
	40~49세	156	0.6	8.3	42.3	48.7	0.0
	50~59세	148	0.0	10.8	37.2	51.4	0.7
	60~69세	183	0.0	4.9	22.4	72.7	0.0
70~79세	130	0.0	3.1	20.0	76.9	0.0	

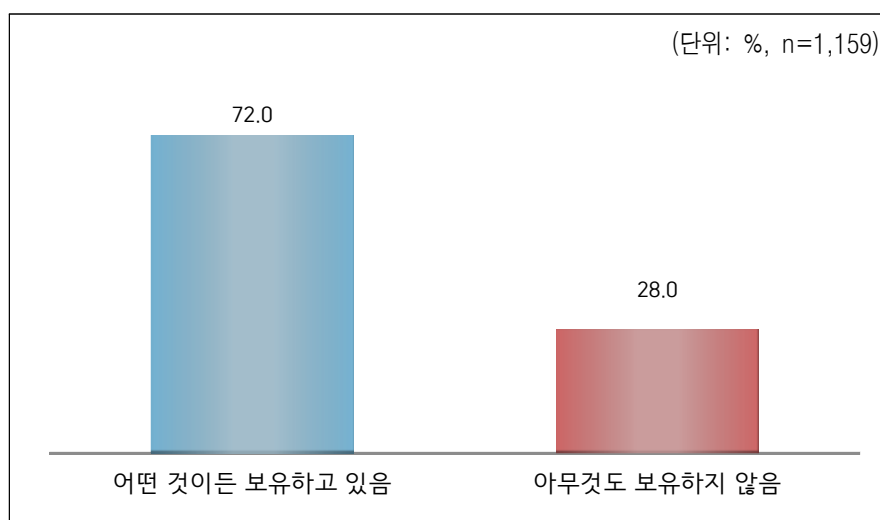
- ‘적극적으로 즐기고 싶다’는 응답은 10~14세와 20~24세 연령대에서 각각 5.9%, 4.2%로 가장 높았음. ‘나에게 재미있는 소프트웨어가 있으면 해보고 싶다’는 응답은 20~24세와 30~34세 연령대에서 각각 31.2%, 31.1%로 가장 높았음.

4. 비디오게임(콘솔게임) 이용 현황 및 특성

1) 비디오게임기(하드웨어) 보유 상황

- 전체 응답자를 대상으로 종류와 무관하게 비디오게임기 하드웨어를 보유하고 있는지 알아본 결과, 72.0%가 ‘어떤 것이든 보유하고 있음’이라고 응답함. 28.0%는 ‘아무것도 보유하고 있지 않음’으로 답해 비디오게임기 보유자의 비율이 비보유자보다 3배 가까이 높음을 알 수 있음.
- 10~14세의 비디오게임 하드웨어 보유율이 95.6%로 가장 높았고, 다음으로는 30~34세(91.9%), 40~49세(91.0%)로 나타남. 60세 이상을 제외한 모든 연령대에서 비디오게임 하드웨어를 보유하고 있다는 응답이 공히 75% 이상으로, 보급률이 매우 높음.

〈그림 3-2-13〉 비디오게임기 보유 상황(하드웨어) - 일본



〈표 3-2-10〉 비디오게임기 보유 현황(하드웨어) - 일본

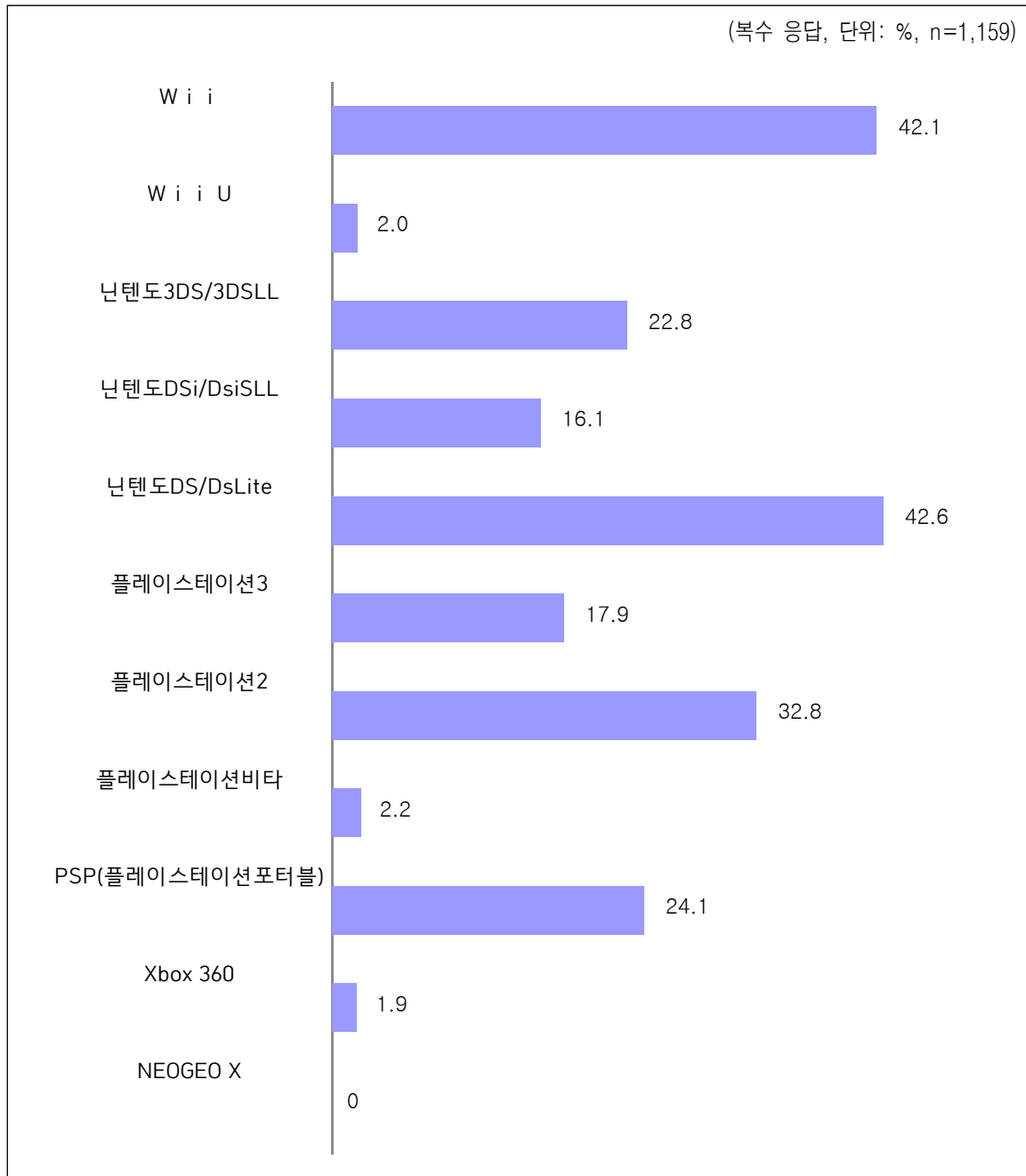
(단위: %, n=1,159)

구분	사례수(명)	어떤 것이든 보유하고 있음	아무 것도 보유하지 않음	
전체	1,159	72.0	28.0	
연령	3~9세	64	90.6	9.4
	10~14세	68	95.6	4.4
	15~19세	62	90.3	9.7
	20~24세	109	85.3	14.7
	25~29세	48	79.2	20.8
	30~34세	74	91.9	8.1
	35~39세	117	78.6	21.4
	40~49세	156	91.0	9.0
	50~59세	148	78.4	21.6
	60~69세	183	36.1	63.9
70~79세	130	31.5	68.5	

2) 보유 중인 비디오게임기(하드웨어)

- 보유하고 있는 비디오게임 하드웨어 중에서는 ‘닌텐도 DS/DS Lite’라는 응답이 42.6%로 가장 많았음. 다음으로는 ‘Wii’(42.1%), ‘플레이스테이션2’(32.8%), ‘플레이스테이션 포터블’(24.1%) 등의 순으로 나타남.

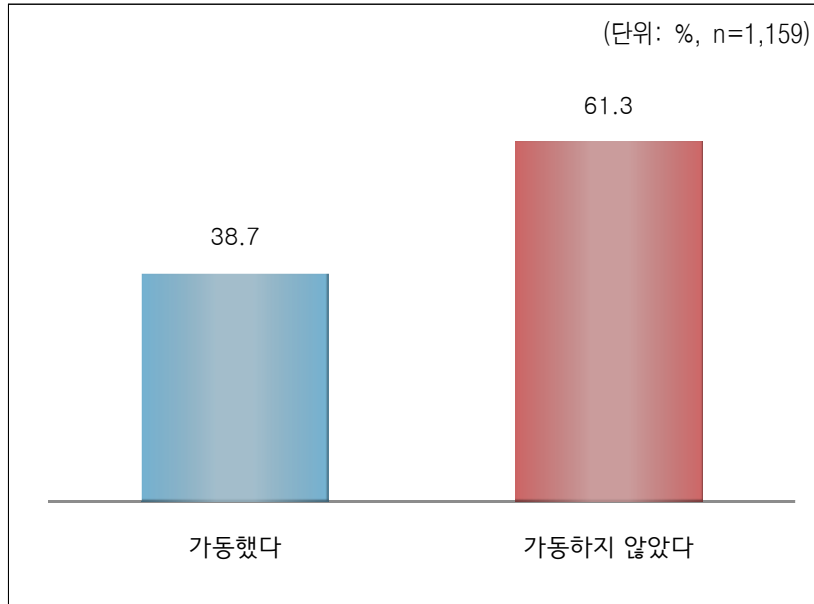
〈그림 3-2-14〉 보유 중인 비디오게임기(하드웨어) - 일본



3) 비디오게임기 가동 상황

- 최근 6개월 이내 비디오게임 하드웨어를 가동했는지의 여부를 질문한 결과, 전체 응답자의 38.7%는 가동했다고, 61.3%는 가동하지 않았다고 응답함. 비디오게임기를 소유하고 있지만 최근에는 가동하지 않은 사람들이 절반 이상임을 확인할 수 있음.

〈그림 3-2-15〉 6개월 이내 비디오게임기 가동 상황 - 일본



〈표 3-2-11〉 6개월 이내 비디오게임기 가동 상황 - 일본

(복수응답, 단위: %, n=1,130)

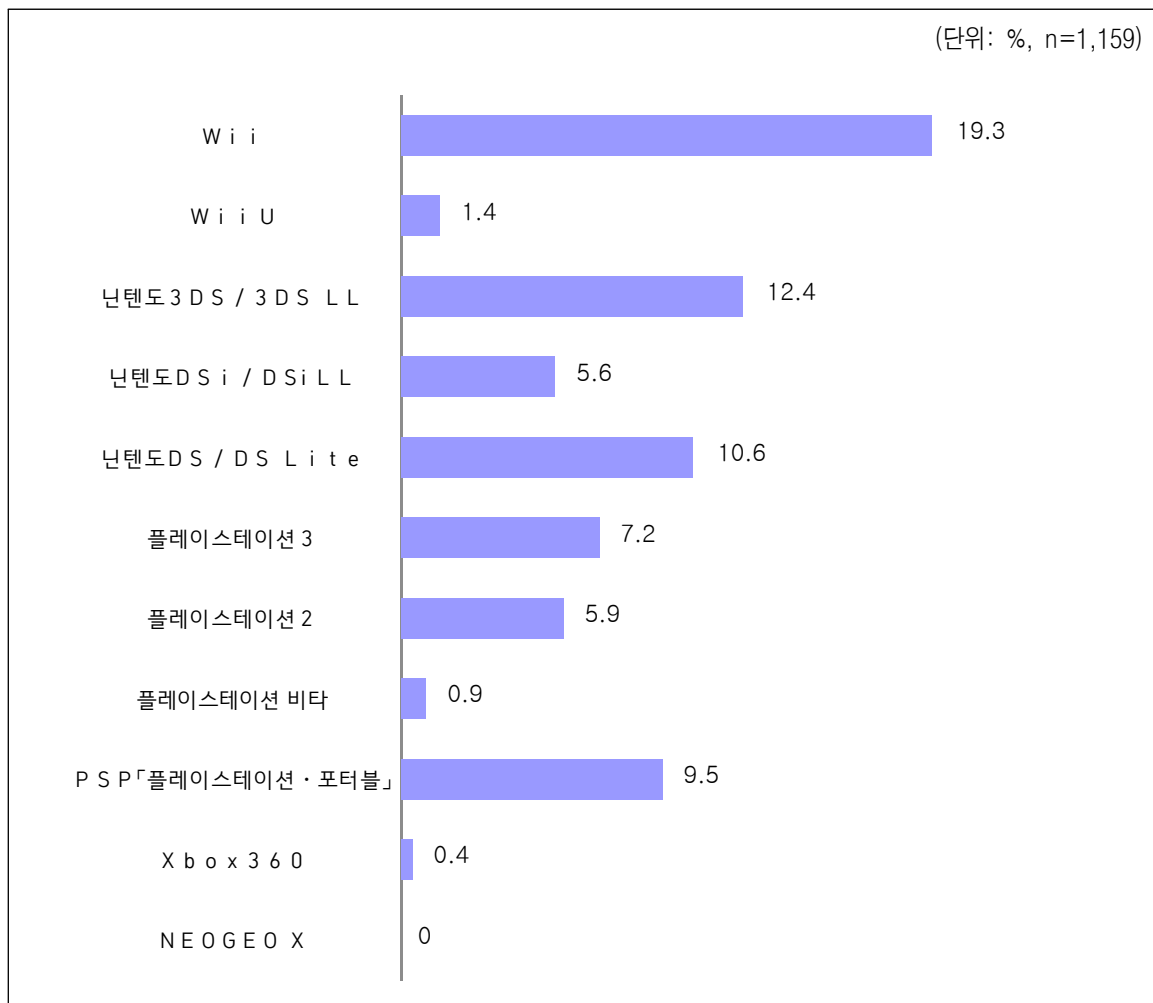
구분	사례수(명)	가동했다	가동하지 않았다
전체	1,130	38.7	61.3
연령	3~9세	76.6	23.4
	10~14세	82.4	17.6
	15~19세	64.5	35.5
	20~24세	53.2	46.8
	25~29세	54.2	45.8
	30~34세	51.4	48.6
	35~39세	48.7	51.3
	40~49세	41.7	58.3
	50~59세	24.3	75.7
	60~69세	162	7.7
70~79세	125	6.9	93.1

- 10~14세의 경우 82.4%가 6개월 이내 비디오게임기를 가동했다고 답해, 가동률이 가장 높았음. 다음으로 3~9세(76.6%), 15~19세(64.5%), 25~29세(54.2%) 등의 순이었음. 전반적으로 연령대가 높아지면서 가동률도 낮아지고 있음.

4) 비디오게임기별 가동 상황

- 비디오게임 하드웨어별 가동 상황을 알아본 결과, 'Wii'가 19.3%로 가동률이 가장 높았고, 다음으로 '닌텐도 3DS/3DS LL'(12.4%), '닌텐도 3DS/3DS Lite'(10.6%) 순이었음. 전반적으로 닌텐도의 비디오게임 하드웨어에 대한 응답이 높음을 알 수 있음.
- 닌텐도 계열 비디오게임 하드웨어를 제외하면 '플레이스테이션포터블'의 가동률이 9.5%로 비교적 높았음. 그렇지만 전반적인 플레이스테이션 계열 하드웨어나 Xbox360 등의 가동률은 모두 10% 미만으로 높지 않은 편임.

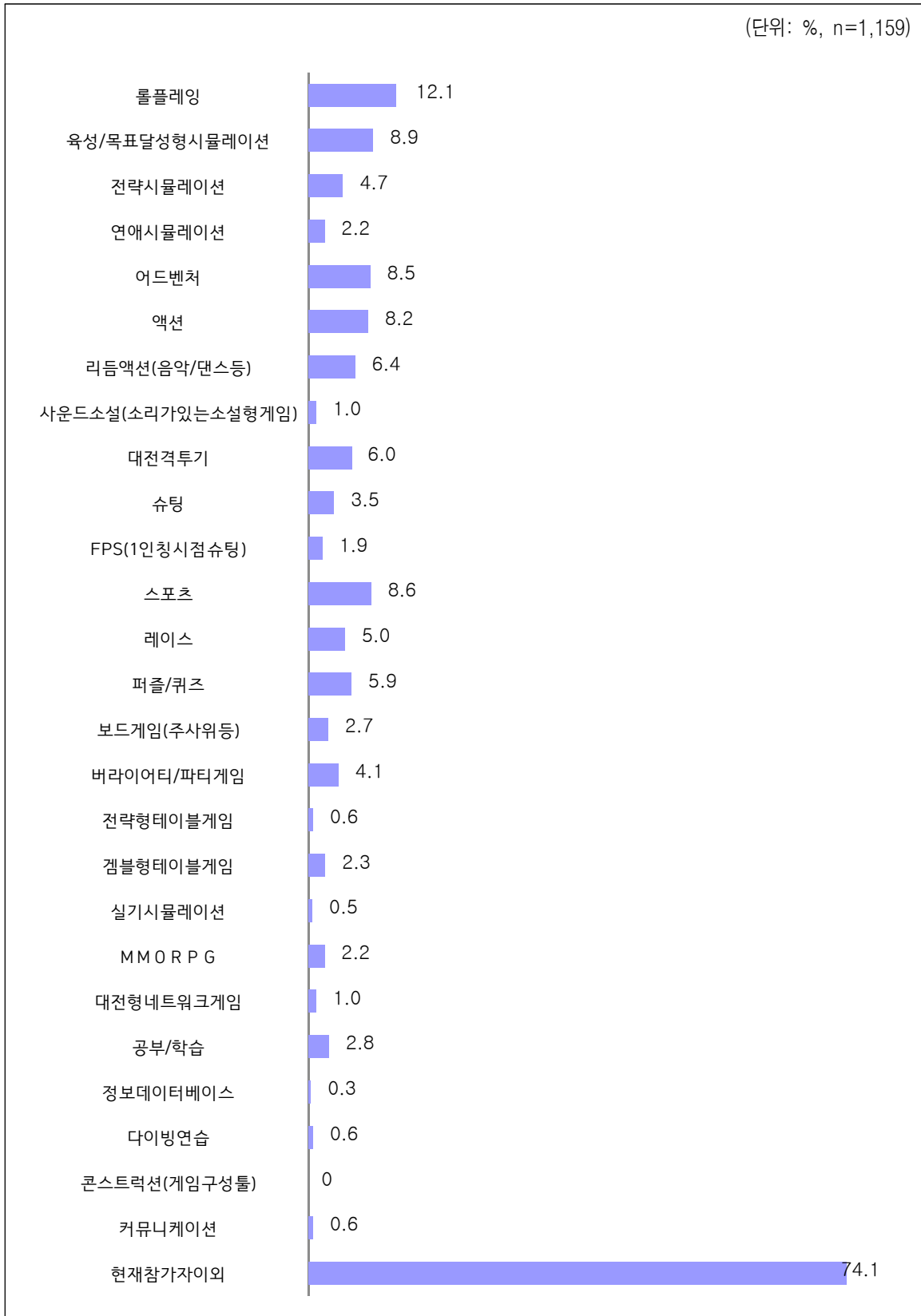
〈그림 3-2-16〉 비디오게임기별 가동 상황 - 일본



5) 좋아하는 비디오게임 장르

- 좋아하는 비디오게임 장르를 묻는 질문에는 '롤플레이잉'이라는 응답이 12.1%로 가장 많은 비중을 차지함. 다음은 '육성/목표달성 시뮬레이션'(8.9%), '스포츠'(8.6%), '어드벤처'(8.5%) 등의 순이었고, '리듬액션(음악/댄스 등)'이라는 응답도 6.4%로 높은 편임.

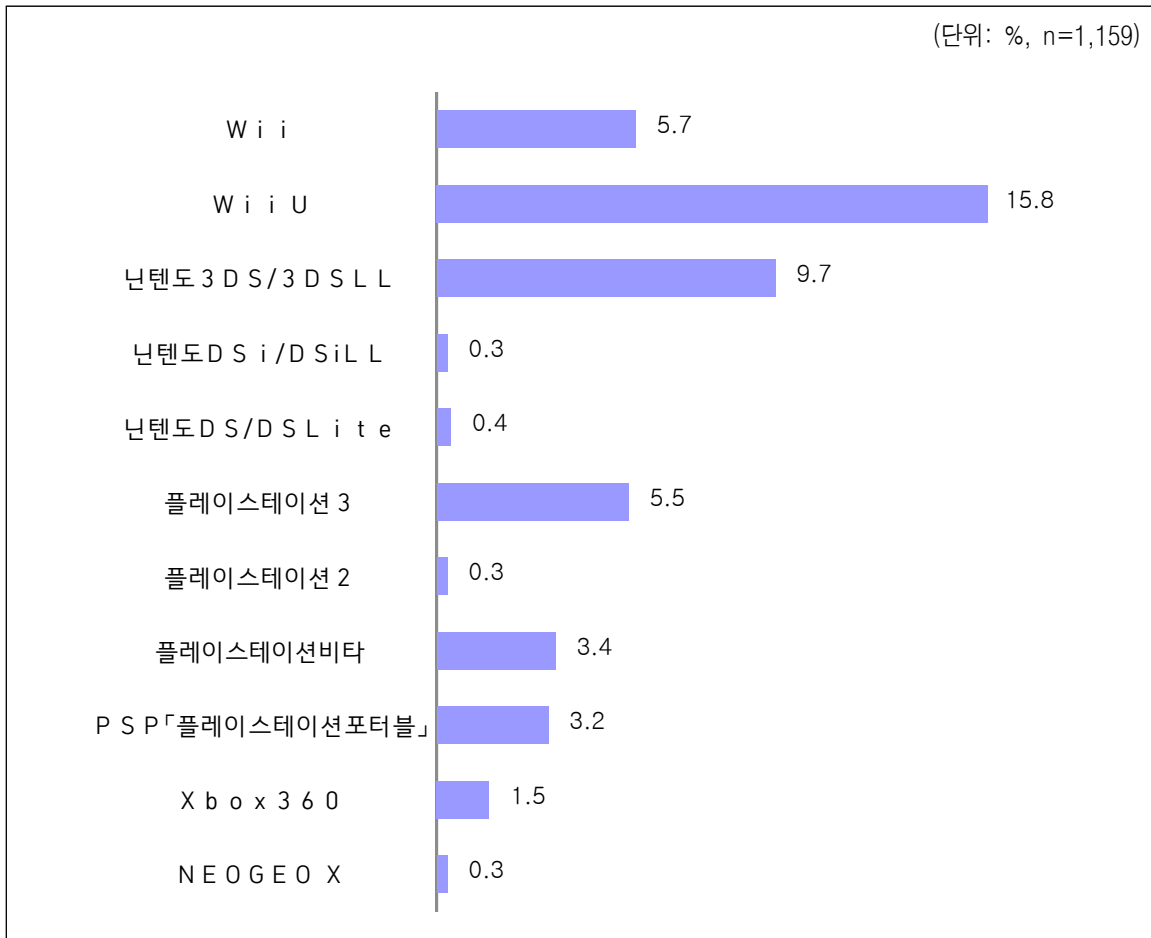
〈그림 3-2-17〉 좋아하는 비디오게임 장르 - 일본



6) 향후 구입하고 싶은 비디오게임기

- 향후 구입하고 싶은 비디오게임기 1위는 15.8%를 기록한 'Wii U'임. '닌텐도 3DS/3DS LL'(9.7%), 'Wii'(5.7%)가 뒤를 이어, 닌텐도 계열 비디오게임기들의 인기가 또 한 번 확인됨. 플레이스테이션이나 Xbox360이라는 응답의 비율은 상대적으로 낮은 편임.

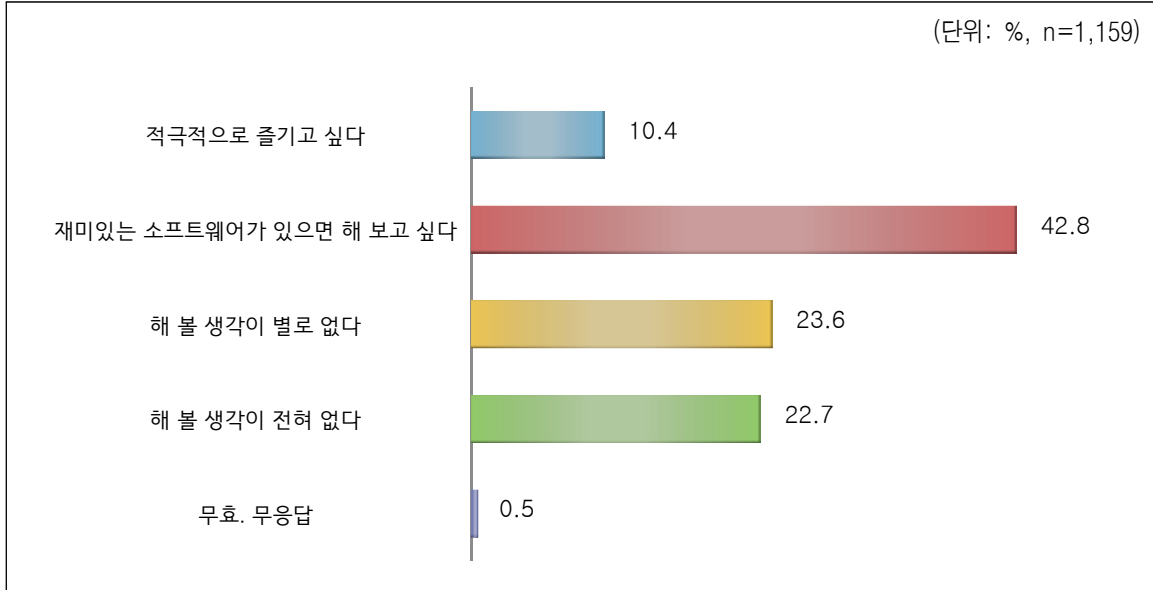
〈그림 3-2-18〉 향후 구입하고 싶은 비디오게임기 - 일본



7) 향후 비디오게임 이용 의향

- 향후 비디오게임 이용 의향에 대해 알아본 결과, '재미있는 소프트웨어가 있으면 해보고 싶다'는 응답이 42.8%, '적극적으로 즐기고 싶다'는 응답이 10.4%로 나타남. 향후 이용에 대한 긍정적인 의견이 부정적인 의견보다 다소 많음을 알 수 있음.
- 여자는 남자에 비해 향후 비디오게임 이용에 대해 부정적인 의견이 긍정적인 의견보다 약간 높은 것으로 나타남.
- 적극적으로 비디오게임을 이용할 의향이 가장 높은 연령은 3~9세(46.9%)였음. 연령이 높아질수록 전반적으로 비디오게임의 이용 의향이 낮아지는 것으로 나타남.

〈그림 3-2-19〉 향후 비디오게임 이용 의향 - 일본



〈표 3-2-12〉 향후 비디오게임 이용 의향 - 일본

(단위: 명/%, n=1,159)

구분	사례수 (명)	적극적으로 즐기고 싶다		재미있는 소프트웨어가 있으면 해 보고 싶다		해 볼 생각이 별로 없다		해 볼 생각이 전혀 없다		무효/무응답		
		명	%	명	%	명	%	명	%	명	%	
전체	1,159	121	10.4	496	42.8	273	23.6	263	22.7	6	0.5	
성별	남자	587	81	13.8	253	43.1	123	21.0	126	21.5	4	0.7
	여자	572	40	7.0	243	42.5	150	26.2	137	24.0	2	0.3
연령	3~9세	64	30	46.9	27	42.2	7	10.9	0	0.0	0	0.0
	10~14세	68	24	35.3	38	55.9	3	4.4	1	1.5	2	2.9
	15~19세	62	12	19.4	35	56.5	12	19.4	2	3.2	1	1.6
	20~24세	109	13	11.9	59	54.1	30	27.5	6	5.5	1	0.9
	25~29세	48	6	12.5	29	60.4	10	20.8	3	6.3	0	0.0
	30~34세	74	10	13.5	50	67.6	10	13.5	3	4.1	1	1.4
	35~39세	117	14	12.0	62	53.0	28	23.9	13	11.1	0	0.0
	40~49세	156	7	4.5	87	55.8	41	26.3	21	13.5	0	0.0
	50~59세	148	1	0.7	61	41.2	46	31.1	40	27.0	0	0.0
	60~69세	183	3	1.6	38	20.8	52	28.4	90	49.2	0	0.0
70~79세	130	1	0.8	10	7.7	34	26.2	84	64.6	1	0.8	

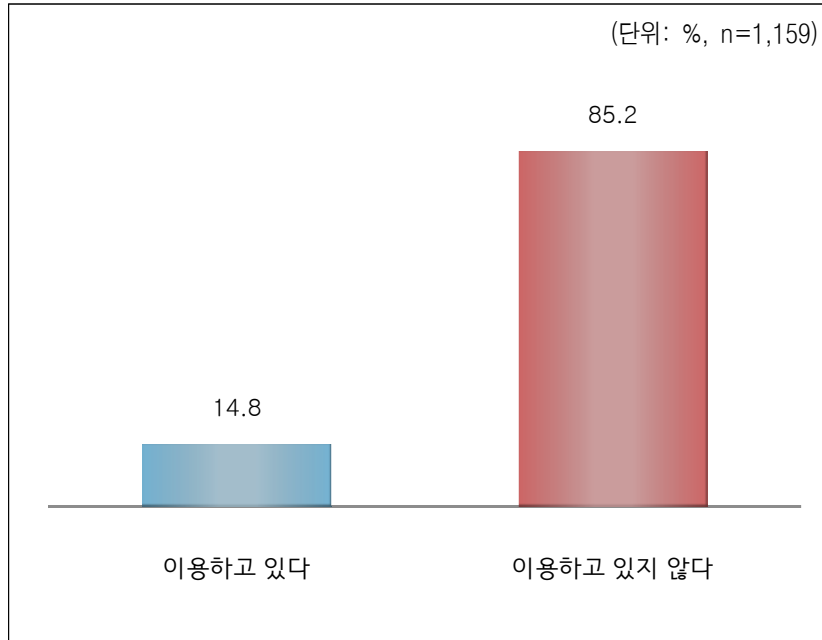
5. 소셜게임 이용 현황 및 특성

1) 소셜게임 이용 경험

- 소셜게임의 이용 경험을 묻는 질문에 대해서는 85.2%가 '이용한 적이 없다'고 응답했으며, '이용한 적이 있다'는 응답은 14.8%로 나타남.

- 30~34세 연령대에서 소셜게임을 이용하고 있는 비율이 35.1%로 가장 높았고, 20~24세(33.9%), 25~29세(29.2%) 연령대가 뒤를 이었음.

〈그림 3-2-20〉 소셜게임 이용 경험 - 일본



〈표 3-2-13〉 소셜게임 이용 경험 - 일본

(단위: %, n=1,159)

구분		사례수(명)	이용한 적이 있다	이용한 적이 없다
전체		1,159	14.8	85.2
성별	남자	587	17.0	83.0
	여자	572	12.6	87.4
연령	3~9세	64	6.3	93.8
	10~14세	68	16.2	83.8
	15~19세	62	30.6	69.4
	20~24세	109	33.9	66.1
	25~29세	48	29.2	70.8
	30~34세	74	35.1	64.9
	35~39세	117	20.5	79.5
	40~49세	156	12.2	87.8
	50~59세	148	8.8	91.2
	60~69세	183	2.7	97.3
	70~79세	130	0.0	100.0

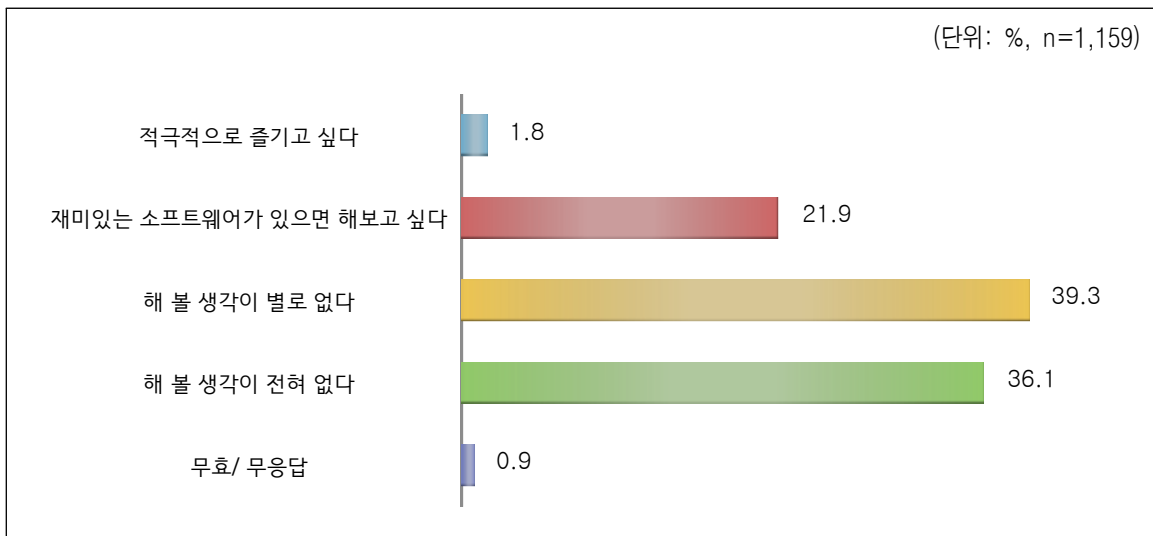
2) 향후 소셜게임 이용 의향

- 향후 소셜게임 이용 의향에 대해 묻은 결과, 부정적인 의견을 나타낸 응답자가 67.6% (해볼 생각이 별로 없다 32.8%, 해볼 생각이 전혀 없다 34.8%)로 긍정적인 의견을 보인 응답자 31.7%(적극적으로 즐기고 싶다 4.8%, 재미있는 소프트웨어가 있으면 해보고

싶다 26.9%)보다 상대적으로 많았음.

- 전반적으로는 부정적 의견의 비중이 높지만, 여자(22.7%)에 비해 남자(24.7%)가 긍정적인 응답이 많았음.
- 20~24세는 긍정적인 응답의 비율이 51.4%로 모든 연령대에서 유일하게 긍정적 응답의 비중이 높았음. 25~29세(43.8%), 30~34세(43.2%)도 다른 연령대에 비하면 향후 소셜게임의 이용에 적극적인 편이었음.

〈그림 3-2-21〉 향후 소셜게임 이용 의향 - 일본



〈표 3-2-14〉 향후 소셜게임 이용 의향 - 일본

(단위: %, n=1,159)

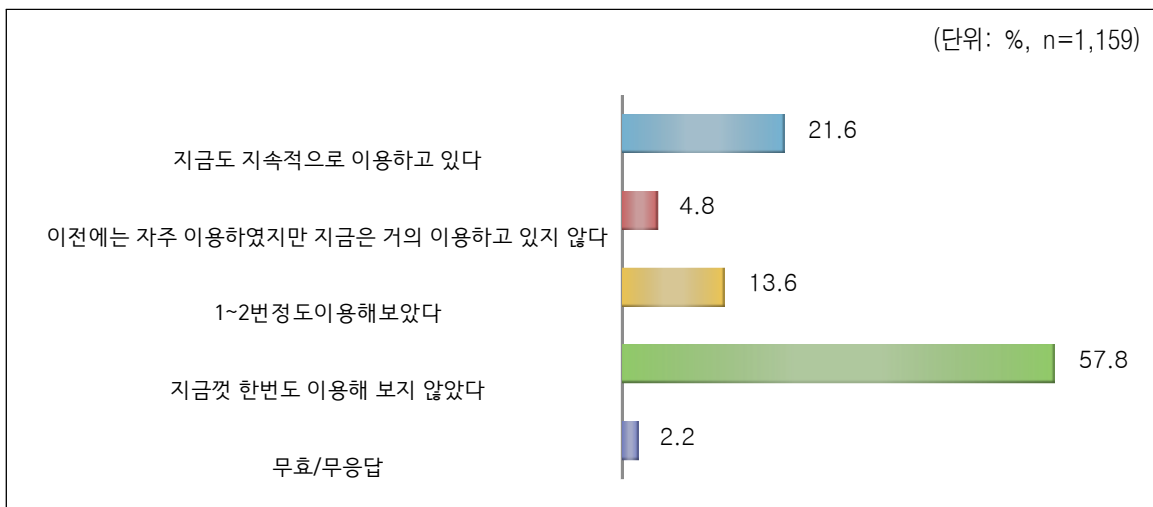
구분	사례수(명)	적극적으로 즐기고 싶다	재미있는 소프트웨어가 있으면 해보고 싶다	해 볼 생각이 별로 없다	해 볼 생각이 전혀 없다	무효/무응답	
전체	1,159	1.8	21.9	39.3	36.1	0.9	
성별	남자	587	2.4	22.3	39.7	34.9	0.7
	여자	572	1.2	21.5	39.0	37.2	1.0
연령	3~9세	64	3.1	23.4	40.6	32.8	0.0
	10~14세	68	1.5	33.8	48.5	16.2	0.0
	15~19세	62	6.5	32.3	53.2	8.1	0.0
	20~24세	109	4.6	46.8	28.4	19.3	0.9
	25~29세	48	4.2	39.6	41.7	14.6	0.0
	30~34세	74	2.7	40.5	37.8	18.9	0.0
	35~39세	117	3.4	27.4	42.7	26.5	0.0
	40~49세	156	0.0	18.6	50.6	30.8	0.0
	50~59세	148	0.7	11.5	46.6	40.5	0.7
	60~69세	183	0.0	7.1	30.1	60.1	2.7
70~79세	130	0.0	3.8	24.6	69.2	2.3	

6. 모바일게임(스마트폰, 태블릿용 게임) 이용 현황 및 특성

1) 모바일게임(스마트폰, 태블릿용 게임) 이용 경험

- 모바일게임(스마트폰, 태블릿용 게임) 이용 경험에 대한 조사 결과를 살펴보면, 비경험자가 57.8%로 절반 이상이며, ‘지금도 지속적으로 이용하고 있다’는 응답은 21.6%임.
- 남자(58.4%)가 여자(57.2%)보다 비이용의 정도가 높았음. 다만, 15~34세는 다른 연령대에 비해 현재 모바일게임을 활발하게 이용하고 있는 것으로 조사되었음.

〈그림 3-2-22〉 모바일게임(스마트폰, 태블릿용 게임) 이용 경험 - 일본



〈표 3-2-15〉 모바일게임(스마트폰, 태블릿용 게임) 이용 경험 - 일본

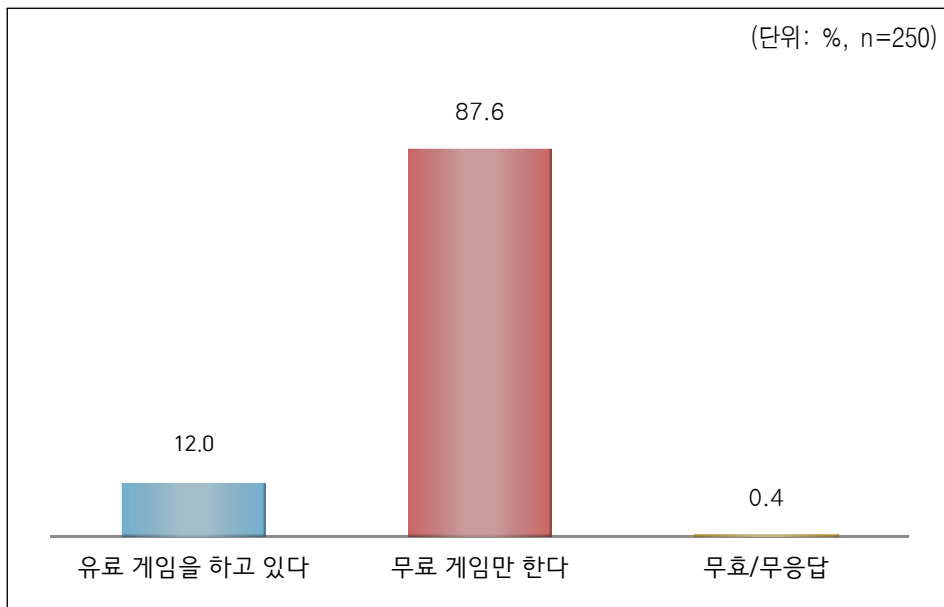
(단위: %, n=1,159)

구분	사례수 (명)	지금도 지속적으로 이용하고 있다	이전에는 자주 이용하였지만 지금은 거의 이용하고 있지 않다	1~2번 정도 이용해보았다	지금껏 한 번도 이용해 보지 않았다	무효/무응답	
전체	1,159	21.6	4.8	13.6	57.8	2.2	
성별	남자	587	21.5	4.6	14.8	58.4	0.7
	여자	572	21.7	5.1	12.4	57.2	3.7
연령	3~9세	64	29.7	0.0	21.9	46.9	1.6
	10~14세	68	26.5	1.5	20.6	51.5	0.0
	15~19세	62	40.3	11.3	27.4	19.4	1.6
	20~24세	109	45.0	14.7	21.1	18.3	0.9
	25~29세	48	31.3	22.9	20.8	22.9	2.1
	30~34세	74	47.3	6.8	17.6	28.4	0.0
	35~39세	117	27.4	6.8	12.8	53.0	0.0
	40~49세	156	25.0	1.3	13.5	59.0	1.3
	50~59세	148	4.7	2.7	14.2	76.4	2.0
	60~69세	183	5.5	1.1	3.3	85.2	4.9
70~79세	130	0.8	0.0	3.1	90.8	5.4	

2) 모바일게임(스마트폰, 태블릿용 게임) 유료 이용 상황

- 유료 플레이 상황을 알아본 결과, ‘유료 게임을 하고 있다’는 응답은 12.0%, ‘무료 게임만 한다’는 응답은 87.6%로 나타났다.
- 남자(19.0%)는 여자(4.8%)에 비해 유료 게임을 즐기는 정도가 높음. 3~24세 연령대에서는 ‘유료 게임을 하고 있다’는 응답의 정도가 최고 6.8%로 높지 않은 반면, 25~79세 연령대에서는 ‘유료 게임을 하고 있다’는 응답의 정도가 최고 18.3%로 높은 편임.
- 대부분 학생 신분을 유지하면서 구매나 지불이 부모의 경제력에 영향받을 확률이 높은 저연령대에 비해, 경제활동을 영위하고 구매나 지불을 자신의 의사로 결정하기 시작하는 25세 이상 연령대가 모바일게임의 유료 이용에 상대적으로 더 적극적일 수 있다고 추론해 볼 수 있음.

〈그림 3-2-23〉 모바일게임(스마트폰, 태블릿용 게임) 유료 이용 상황 - 일본



〈표 3-2-16〉 모바일게임(스마트폰, 태블릿용 게임) 유료 이용 상황-일본

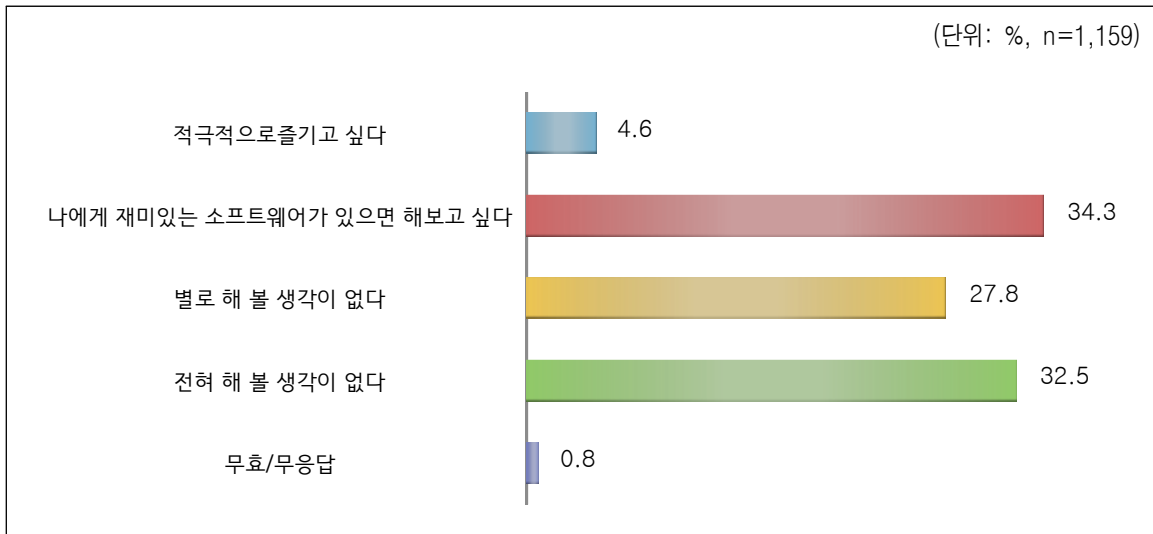
(단위: %, n=250)

구분	사례수(명)	유료 게임을 하고 있다	무료 게임만 한다	무효/무응답	
전체	250	12.0	87.6	0.4	
성별	남자	126	19.0	80.2	0.8
	여자	124	4.8	95.2	0.0
연령	3~14세	37	5.4	94.6	0.0
	15~24세	74	6.8	93.2	0.0
	25~39세	82	18.3	80.5	1.2
	40~59세	46	13.0	87.0	0.0
	60~79세	11	18.2	81.8	0.0

3) 향후 모바일게임(스마트폰, 태블릿용 게임) 이용 의향

- 향후 모바일게임(스마트폰, 태블릿용 게임) 이용 의향을 질문한 결과, ‘나에게 재미있는 소프트웨어가 있으면 해보고 싶다’는 응답이 34.3%로 가장 많았음. 다음으로는 부정적 응답인 ‘전혀 해 볼 생각이 없다’(32.5%), ‘별로 해 볼 생각이 없다’(27.8%)의 순이었음. ‘적극적으로 즐기고 싶다’는 응답은 4.6%로 나타남.
- 향후 모바일게임 이용을 긍정적으로 고려하는 정도(‘나에게 재미있는 소프트웨어가 있으면 해보고 싶다’, ‘적극적으로 즐기고 싶다’)는 3~34세 연령대에서 높게 나타났음.

〈그림 3-2-24〉 향후 모바일게임(스마트폰, 태블릿용 게임) 이용 의향 - 일본



〈표 3-2-17〉 향후 모바일게임(스마트폰, 태블릿용 게임) 이용 의향 - 일본

(단위: %, n=1,159)

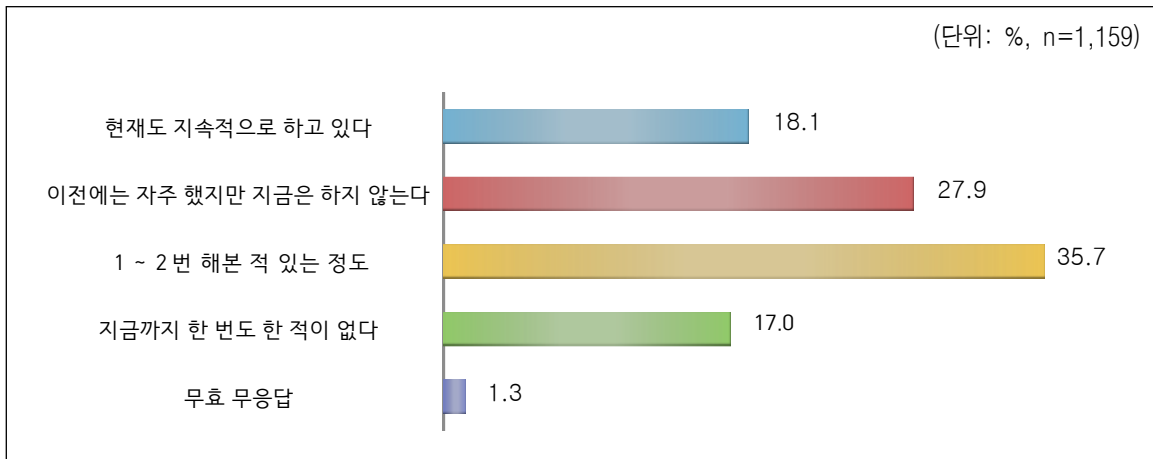
구분	사례수 (명)	적극적으로 즐기고 싶다	나에게 재미있는 소프트웨어가 있으면 해보고 싶다	별로 해 볼 생각이 없다	전혀 해 볼 생각이 없다	무효/무응답
전체	1,159	4.6	34.3	27.8	32.5	0.8
성별	남자	5.1	34.6	28.6	31.3	0.3
	여자	4.0	34.1	26.9	33.7	1.2
연령	3~9세	12.5	48.4	26.6	12.5	0.0
	10~14세	13.2	45.6	27.9	13.2	0.0
	15~19세	9.7	59.7	24.2	6.5	0.0
	20~24세	10.1	59.6	21.1	9.2	0.0
	25~29세	8.3	56.3	25.0	10.4	0.0
	30~34세	4.1	66.2	20.3	9.5	0.0
	35~39세	6.0	41.9	28.2	23.1	0.9
	40~49세	1.9	35.3	36.5	26.3	0.0
	50~59세	0.7	18.9	37.2	43.2	0.0
	60~69세	0.5	10.9	25.7	62.3	0.5
	70~79세	0.0	4.6	22.3	67.7	5.4

7. 아케이드게임 이용 현황 및 특성

1) 아케이드게임 이용 경험

- 아케이드게임 이용 경험은 응답자의 35.7%가 '1~2번 해 본 적이 있는 정도'라고 답해 가장 많았음. 다음으로 '이전에는 자주 했지만 지금은 하지 않는다'(27.9%), '현재도 지속적으로 하고 있다'(18.1%) 등의 순서를 보임.
- 아케이드게임의 현 이용 비율은 3~9세(53.1%)가 가장 높았음. 10~14세가 36.8%로 뒤를 이었고 20~24세와 30~34세는 공히 25.7%로 나타났음. '지금까지 한 번도 한 적이 없다'에는 70~79세가 61.5%로 가장 많이 응답함.

〈그림 3-2-25〉 아케이드게임 이용 경험 - 일본



〈표 3-2-18〉 아케이드게임 이용 경험 - 일본

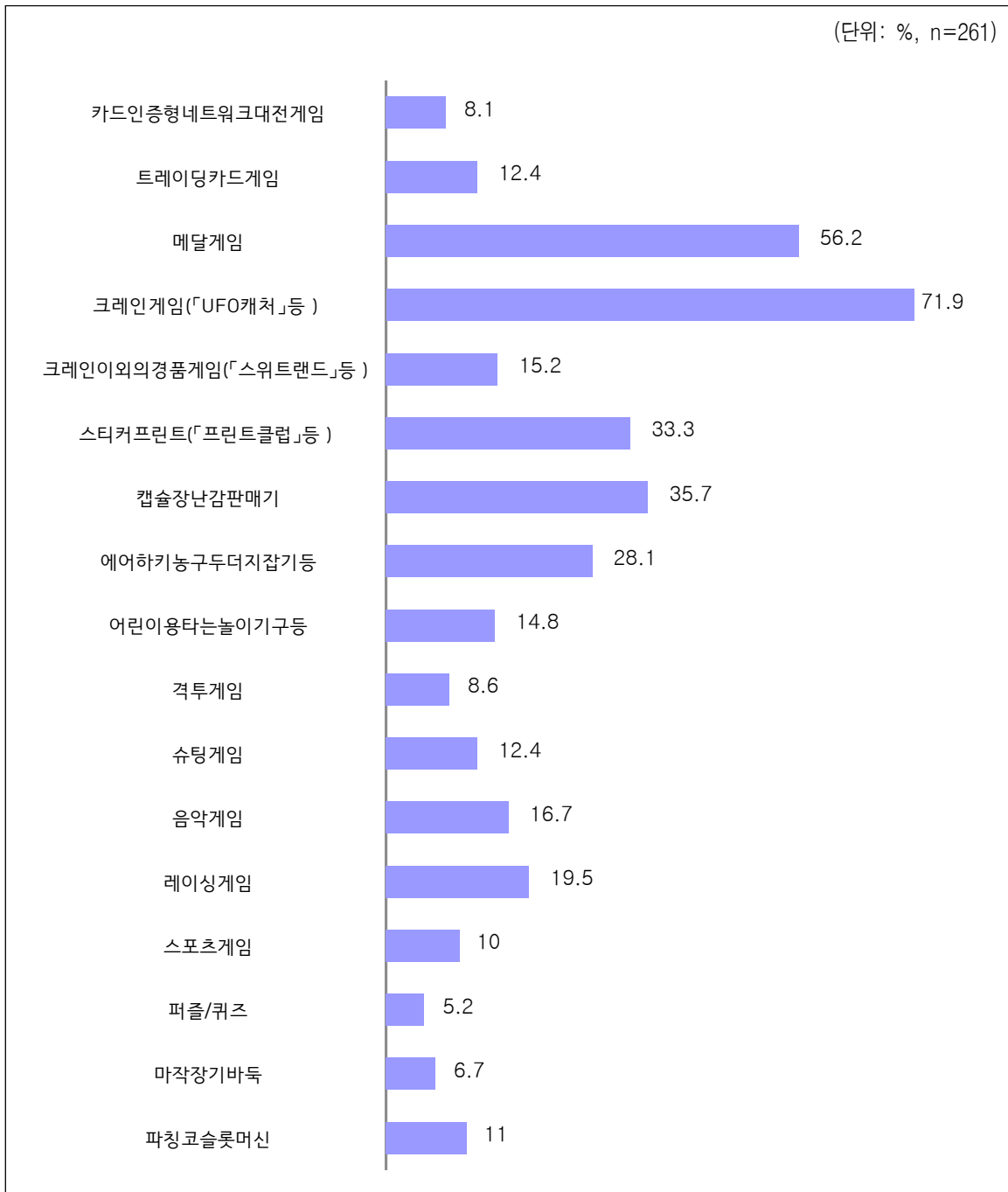
(단위: %, n=1,159)

구분	사례수 (명)	현재도 지속적으로 하고 있다	이전에는 자주 했지만 지금은 하지 않는다	1~2번 해본 적이 있는 정도	지금까지 한 번도 한 적이 없다	무효/무응답	
전체	1,159	18.1	27.9	35.7	17.0	1.3	
성별	남자	587	19.4	34.8	32.0	13.6	0.2
	여자	572	16.8	20.8	39.5	20.5	2.4
연령	3~9세	64	53.1	12.5	31.3	3.1	0.0
	10~14세	68	36.8	29.4	29.4	2.9	1.5
	15~19세	62	30.6	30.6	35.5	3.2	0.0
	20~24세	109	25.7	45.9	24.8	2.8	0.9
	25~29세	48	25.0	52.1	18.8	4.2	0.0
	30~34세	74	25.7	45.9	28.4	0.0	0.0
	35~39세	117	19.7	38.5	39.3	1.7	0.9
	40~49세	156	18.6	39.1	39.1	2.6	0.6
	50~59세	148	10.1	26.4	45.9	15.5	2.0
	60~69세	183	1.6	9.8	44.3	42.1	2.2
70~79세	130	2.3	3.1	30.0	61.5	3.1	

2) 좋아하는 아케이드게임 종류

- 좋아하는 아케이드게임으로 ‘크레인게임’을 선택한 비율이 67.1%로 가장 높았음. 다음으로 ‘메달게임’(56.6%), ‘캡슐장난감판매기’(35.7%)의 순서를 보임.
- ‘퍼즐/퀴즈’(5.2%), ‘마작/장기/바둑’(6.7%), ‘카드인증형네트워크대전게임’(8.1%) 등을 선택하는 비율은 상대적으로 낮게 나타남.

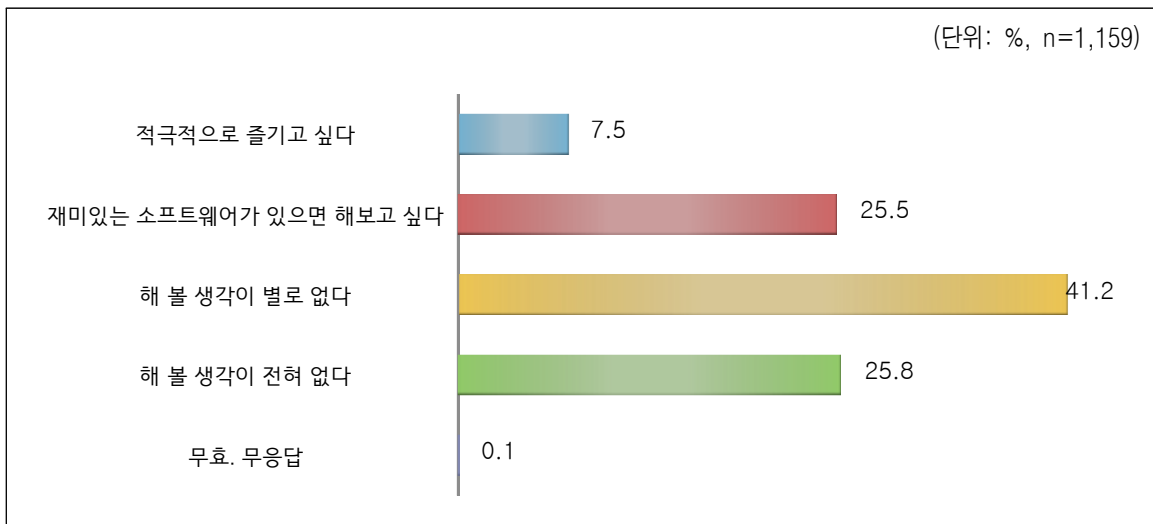
〈그림 3-2-26〉 좋아하는 아케이드게임 종류 - 일본



3) 향후 아케이드게임 이용 의향

- 향후 아케이드게임 이용 의향에 대한 긍정적인 응답은 33.0%(적극적으로 즐기고 싶다 7.5%, 재미있는 소프트웨어가 있으면 해보고 싶다 25.5%)로, 부정적 응답은 67.0%(해볼 생각이 별로 없다 41.2%, 해볼 생각이 전혀 없다 25.8%)로 나타남. 긍정적 응답과 부정적 응답의 정도는 남자와 여자가 크게 다르지 않았음.
- 10~34세에 이르는 연령대에서는 아케이드게임에 대한 향후의 이용 의향이 다른 연령대에 비해 비교적 높은 편이었음. 35세 이상 연령대부터는 향후 아케이드게임의 이용에 대해 부정적인 의견의 비중이 높아짐.

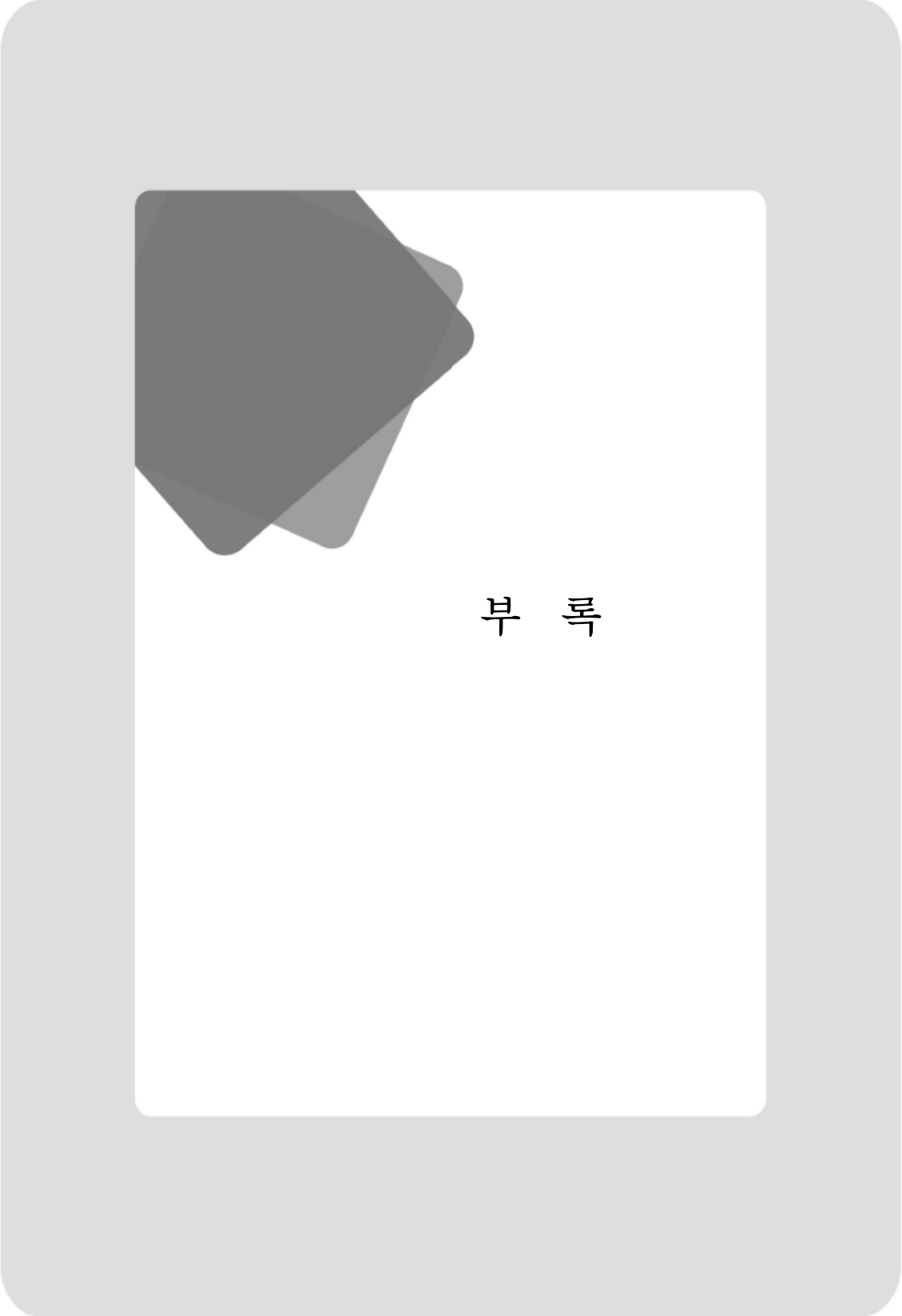
<그림 3-2-27> 향후 아케이드게임 이용 의향 - 일본



<표 3-2-19> 향후 아케이드게임 이용 의향 - 일본

(단위: %, n=1,159)

구분	사례수 (명)	적극적으로 즐기고 싶다	재미있는 소프트웨어가 있으면 해보고 싶다	해 볼 생각이 별로 없다	해 볼 생각이 전혀 없다	무효/무응답	
전체	1,159	7.5	25.5	41.2	25.8	0.1	
성별	남자	587	8.5	26.4	41.1	24.0	0.0
	여자	572	6.5	24.5	41.3	27.6	0.2
연령	3~9세	64	35.9	46.9	15.6	1.6	0.0
	10~14세	68	19.1	38.2	38.2	4.4	0.0
	15~19세	62	17.7	37.1	35.5	9.7	0.0
	20~24세	109	12.8	42.2	36.7	8.3	0.0
	25~29세	48	14.6	33.3	35.4	16.7	0.0
	30~34세	74	6.8	43.2	35.1	14.9	0.0
	35~39세	117	6.0	33.3	44.4	15.4	0.9
	40~49세	156	2.6	23.7	55.1	18.6	0.0
	50~59세	148	2.0	13.5	56.8	27.7	0.0
	60~69세	183	0.0	11.5	39.9	48.6	0.0
	70~79세	130	0.0	3.8	31.5	64.6	0.0



부 록



2013년 게임이용자조사

ID				
----	--	--	--	--

안녕하십니까? 저는 여론조사 전문기관인 <글로벌리서치> 입니다.
 이번에 저희 회사에서는 한국콘텐츠진흥원의 의뢰로 게임에 관한 소비자 의견을 조사하고 있습니다.
 본 조사 결과는 통계법에 의해 엄격하게 보호되고 통계처리에만 이용될 뿐, 외부 유출이나 조사 목적 이외에는 달리 이용되는 일이 없으니 바쁘시더라도 잠시만 시간을 내시어 응답해 주시면 감사하겠습니다.

2013년 3월

조사대행처 : 글로벌리서치

주 소 : 서울 마포구 서교동 355-32

팩 스 : 02-6253-1544

응답자 이름		응답자 전화번호	
면접원 성명		면접일시	

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

일반 사항

문1) 귀하께서는 게임을 이용하고 계십니까?(단, 호텔 카지노, 경마장 관람 등은 비포함)

1. 최근 6개월 내 이용 경험이 있다 → 문2로 이동
2. 과거에 이용했으나, 최근(6개월 이내)에는 전혀 이용하지 않고 있다 → 조사 중단
3. 해본적은 없으나 기회가 되면 해보겠다 → 조사 중단
4. 해본적 없고, 앞으로도 안할 것 같다 → 조사 중단

문2) 현재 귀하께서 거주하시는 지역은 어디십니까?

1. 서울
2. 부산
3. 대구
4. 광주
5. 대전
6. 그 외 지역 → 조사 중단

문3) 귀하의 성별은 무엇입니까?

1. 남자 2. 여자

문4) 귀하의 연령은 만으로 몇 세이십니까? (2013년 본인 나이에서 생일이 지났으면 -1, 안지났으면 -2를 해주세요)

1. 만 13~14세 4. 만 25~29세 7. 만 40~44세
2. 만 15~19세 5. 만 30~34세 8. 만 45~49세
3. 만 20~24세 6. 만 35~39세 9. 만 50세 이상 → 조사 중단

문5) 귀하께서 자녀가 있으시다면, 자녀의 나이는 어떻게 되십니까?

1. 만 0~8세 4. 만 20~24세
2. 만 9~14세 5. 만 25세 이상
3. 만 15~19세 6. 자녀가 없음

다음은 게임 이용자의 여가활동 실태에 대한 질문입니다.

A1) 친구/동료와 어울릴 때 주로 가는 장소를 **2가지**만 말씀해주시요.

1. PC방 6. 전시시설(문화콘텐츠 관련) 11. 주점(호프집)
2. 오락실 7. 전시시설(IT기기 등 비문화콘텐츠) 12. 당구장
3. 보드게임방 8. 노래방 13. 카페(커피전문점)
4. 영화관 9. 만화방 14. 기타()
5. 공연장(연극/콘서트) 10. 스포츠시설

A2) 컴퓨터 이용 시 주로 하는 것을 **순서대로 2가지**만 말씀해주시요. 1순위(____), 2순위(____)

1. 게임 5. 증권매매 9. 커뮤니티/블로그 활동
2. 정보검색 6. 상품매매(인터넷쇼핑) 10. TV(방송프로그램)시청
3. 채팅 7. 이메일 11. 기타()
4. 음악/영화감상 8. 사무처리/문서작성 12. 컴퓨터 이용 안함

A3) 인터넷을 주로 이용하는 장소는 어디입니까?**(하나만)**

1. 집 4. 대중교통 이용 등 이동시
2. PC방 5. 기타(_____
3. 학교/사무실 6. 인터넷 이용 안함

A4) 인터넷에 접속할 때 가장 많이 사용하는 기기는 무엇입니까?**(신규)**

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

A5) 평소에 PC방을 이용하십니까?

1. 예 → **A5-1로 이동** 2. 아니오 → **B1으로 이동**

A5-1) **한 달에** PC방은 몇 회 정도 이용하십니까?

회

A5-2) PC방을 한 번 이용할 때 보통 어느 정도 이용하십니까?

시간 분

A5-3) PC방을 이용하는 이유는 무엇입니까?

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

A5-4) PC방에서 주로 이용하는 하는 것을 **순서대로 두가지만** 말씀해 주십시오. 1순위(____), 2순위(____)

- | | | |
|------------|----------------|------------------|
| 1. 게임 | 5. 증권매매 | 9. 커뮤니티/블로그 활동 |
| 2. 정보검색 | 6. 상품매매(인터넷쇼핑) | 10. TV(방송프로그램)시청 |
| 3. 채팅 | 7. 이메일 | 11. 기타() |
| 4. 음악/영화감상 | 8. 사무처리/문서작성 | |

A5-5) 다음 PC방 관련 항목에 대해 전반적으로 얼마나 만족하십니까? 10개 항목 모두 말씀해 주십시오.

항 목	전혀 만족하지 않는다	별로 만족하지 않는다	보통이다	다소 만족한다	매우 만족한다
1. 접속 속도	①	②	③	④	⑤
2. 콘텐츠 다양성(유료게임 구비 등)	①	②	③	④	⑤
3. 이용요금	①	②	③	④	⑤
4. 편의시설	①	②	③	④	⑤
5. PC방 관리 서비스	①	②	③	④	⑤
6. 실내조명(밝기)	①	②	③	④	⑤
7. 흡연/환기시설	①	②	③	④	⑤
8. 소음	①	②	③	④	⑤
9. PC사양	①	②	③	④	⑤
10. 보안성	①	②	③	④	⑤
11. 위생/청결	①	②	③	④	⑤

A5-6) 예전에 비해 PC방 이용이 줄었습니까? 늘었습니까?

- | | | |
|--------------------|------------|------------|
| 1. 매우 줄었다 →A5-7로 | 3. 별 차이 없다 | 4. 늘어난 편이다 |
| 2. 줄어 든 편이다 →A5-7로 | | 5. 상당히 늘었다 |

A5-7) (A5-6의 ①,②응답자만) PC방 이용이 줄어든 이유는 무엇입니까?

1. 더 이상 게임을 이용하지 않게 되어서
2. PC방 이용료가 비싸서
3. PC방 이용으로 얻는 특혜(이익,장점)가 없어서
4. PC방 서비스(재떨이, 커피)가 불만족스러워서
5. 보안이 허술해서
6. PC사양이 낮아서
7. 환경이 불결해서(담배냄새, 소음, 키보드/마우스 불결)

다음은 게임 이용실태에 대한 질문입니다.

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

B1) 귀하께서는 몇 세에 처음 게임을 시작하셨습니다? (취학전(0세~7세), 초등학교~고등학교(8세~19세), 성인이 된 이후)

세

B2) 게임 분야별로 한 달에 게임을 몇 회 정도 이용하십니까? (신규)

항 목	월 평균 이용 횟수
1. 온라인 게임(MMORPG, 웹보드게임 등)	한달 _____회
2. PC용 패키지 게임(스타크래프트, 디아블로, 문명 등)	한달 _____회
3. 비디오 게임(플레이스테이션, Wii, X-BOX 등)	한달 _____회
4. 아케이드 게임(오락실)	한달 _____회
5. 휴대용 콘솔 게임(PSP, 닌텐도DS 등)	한달 _____회

B3) 한번 게임을 시작하면 보통 어느 정도로 게임을 이용하십니까?

항 목	1회 게임 이용 시간
1. 온라인 게임(MMORPG, 웹보드게임 등)	_____시간 _____분
2. PC용 패키지 게임(스타크래프트, 디아블로, 문명 등)	_____시간 _____분
3. 비디오 게임(플레이스테이션, Wii, X-BOX 등)	_____시간 _____분
4. 아케이드 게임(오락실)	_____시간 _____분
5. 휴대용 콘솔 게임(PSP, 닌텐도DS 등)	_____시간 _____분

B4) 하루에 평균적으로 어느 정도 게임을 이용하십니까?

주중 시간 분
 주말 시간 분

B5) 귀하께서는 주로 어느 시간대에 게임을 이용하십니까?

1. 아침6시~낮12시
2. 낮12시~저녁6시
3. 저녁6시~밤10시
4. 밤10시~새벽2시
5. 새벽2시~아침6시

B6) 귀하께서는 주로 어떤 이유로 게임을 이용하십니까?

1. 친구들과 어울리기 위해서
2. 재미있어서
3. 스트레스를 해소하기 위해서
4. 남은 시간을 활용하기 위해서
5. 사이버 공간에서의 커뮤니티 활동(길드 등)
6. 습관적으로
7. 기타()

B7) 주로 이용하시는 게임 분야를 순서대로 두가지만 말씀해 주십시오. 1순위(____), 2순위(____)

1. 온라인 게임(MMORPG, 웹보드게임 등)
2. 모바일 게임(스마트폰, 일반휴대폰을 이용하는 게임)
3. PC용 패키지 게임(스타크래프트, 디아블로, 문명 등)
4. 비디오 게임(플레이스테이션, Wii, X-BOX 등)
5. 아케이드 게임(오락실)
6. 휴대용 콘솔 게임(PSP, 닌텐도DS 등)

B8) 위 B7에 응답하신 1순위 게임분야를 주로 이용하는 이유는 무엇입니까?

1. 친구들이 주로 이용해서
2. 가장 쉽게 이용할 수 있는 분야라서
3. 장소에 상관없이 이용하기 편리해서
4. 저렴해서
5. 오래 즐길 수 있어서
6. 리얼리티(현실성)가 높아서
7. 기타()

B9) 귀하께서 이용하시는 게임들의 분야별 비중은 어떻게 되십니까? 합이 100%가 되게 작성해주시기 바랍니다. **(신규)**

게임 분야	이용 비중
1. 온라인 게임(MMORPG, 웹보드게임 등)	_____ %
2. 모바일 게임(스마트폰, 일반휴대폰을 이용하는 게임)	_____ %
3. PC용 패키지 게임(스타크래프트, 디아블로, 문명 등)	_____ %
4. 비디오 게임(플레이스테이션, Wii, X-BOX 등)	_____ %
5. 아케이드 게임(오락실)	_____ %
6. 휴대용 콘솔 게임(PSP, 닌텐도DS 등)	_____ %
계	100.0%

B10) 전반적으로 게임을 선택할 때 중요하게 생각하는 점을 순서대로 2가지만 말씀해 주십시오. 1순위(____), 2순위(____)

1. 게임 장르(FPS, MMORPG, 레이스 등)
2. 게임 이용자들의 추천(친구 추천)
3. 게임 제작사(NC소프트, 네오위즈, 블리자드 등)
4. 게임 캐릭터
5. 게임의 내용/소재/배경
6. 유익성/교육성
7. 게임업체 이벤트
8. 그래픽 & 사운드
9. 기타()

B11) 주로 이용하시는 게임 장르를 순서대로 2가지만 말씀해 주십시오. 1순위(____), 2순위(____)

- | | |
|-----------------------------------|-----------------------------------|
| 1. 롤플레이(아이온, 리니지, 월드오브워크래프트 등) | 10. 레이스(그란투리스모, 포르자모터스, 니드포스피드 등) |
| 2. 액션(진삼국무쌍, 귀무자, 메탈슬러그 등) | 11. 체감형 게임(타임크라이시스, DDR, 펌프잇업 등) |
| 3. 대전격투액션(철권, DOA, 버추어파이터 등) | 12. 웹/보드 게임(바둑, 장기, 카드 등) |
| 4. 슈팅(라이덴, 스트라이커스1945 등) | 13. 캐주얼 게임(카트라이더, 팡야, 캐치마인드 등) |
| 5. FPS/TPS(서든어택, 스페셜포스, 기어스오브워 등) | 14. 경품 게임(해피자이로, 해피크레인(인형뽑기) 등) |
| 6. RTS(스타크래프트, 워크래프트, C&C 등) | 15. 교육용 게임(영어학습, 두뇌트레이닝 등) |
| 7. 경영/건설/육성 시뮬레이션(문명, 심즈, 삼국지 등) | 16. 아동용 게임(키니위니, 카툰네트워크, 초코하나 등) |
| 8. 어드벤처(언차티드, 톨레이터, 페르시아의 왕자 등) | 17. 뮤직(오디션, 디제이 맥스 포터블, 텡소닉 등) |
| 9. 스포츠(워닝일레븐, FIFA, NBA 등) | |

B12) 귀하께서 주로 이용하시는 게임은 몇 개 입니까? 분야, 장르 구분 없이 모두 말씀해주세요.

개

B13) 귀하께서는 이용하시던 게임을 그만두고, 최근 6개월 이내 다른 게임을 시작한 경험이 있으십니까?

1. 예 → **B13-1로 이동** 2. 아니오 → **B14으로 이동**

B13-1) 그렇다면, 이용하시던 게임을 그만둔 이유는 무엇인지 순서대로 두가지만 말씀해주세요. 1순위(____), 2순위(____)

1. 게임을 마스터해서
2. 스토리/그래픽/사운드가 마음에 안들어서
3. 게임 조작성이 어려워서
4. 불만/고충처리 서비스가 불만족스러워서
5. 보안이 허술해서
6. 이용가격이 비싸서(월정액 비용이 부담스러워서)
7. 게임플랫폼을 바꿔서(예. 휴대용 콘솔게임을 하다가 휴대폰 모바일 게임으로 바꿈)
8. 더 이상 재미가 없어져서
9. 친구의 권유로
10. 더 재미있는 게임이 나와서

B14) 귀하께서는 '셋다운 제도' 에 대해 알고 계십니까?

1. 잘 알고 있다
2. 들어봤으나 자세히는 모른다
3. 들어본 적 없다

B15) 셋다운제도는 오전 0시부터 오전 6시까지 18세 미만 청소년의 인터넷게임 접속을 차단하는 제도입니다. 셋다운제도에 대한 귀하의 의견은 어떠하십니까?

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

다음은 온라인 게임 이용실태에 대한 질문입니다.

“온라인 게임” 은 게임 CD패키지의 인스톨 없이 PC를 통해 인터넷에 접속하여 이용하는 게임을 말합니다
(예. MMORPG, 웹보드게임 등)

C1) 귀하께서는 최근 6개월 이내 온라인 게임을 이용해본 경험이 있으십니까?

1. 있다 → **C2로 이동** 2. 없다 → **D1로 이동**

C2) 귀하께서 하나의 온라인 게임을 즐기는 기간은 보통 어느 정도입니까?

개월

C3) 귀하께서 최근 6개월 동안 이용한 온라인 게임은 모두 몇 개 입니까?

개

C4) 온라인 게임 이용/구입 비용은 **한 달 평균** 어느 정도 입니까? 인터넷 사용료는 제외하고 말씀해주세요.
(게임 계정이용료, 게임 아이템 구매 등)

원

C4-1) 그렇다면, 한 달 평균 온라인 게임 이용/구입 비용 중에서 **게임 아이템 구입비용**은 어느 정도 입니까?

원

C4-2) 게임 아이템 구입비용 등 온라인 게임 이용/구입 비용은 주로 어떻게 지불하십니까?

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

C5) 온라인 게임머니/아이템 등을 개인이나 중개사이트를 통해 현금으로 매매하는 ‘아이템 현금거래’에 대해 알고 계십니까?

1. 알고 있다
2. 들어봤으나 자세한 것은 모른다(→ C6로 이동)
3. 들어본 적 없다(→ C6로 이동)

C5-1) **(C5의 ①응답자만)**아이템 현금거래를 해 본 경험이 있으십니까?

1. 있다
2. 과거에는 했으나 최근 6개월 이내에는 하지 않았다
3. 해 본 경험은 없으나 기회가 되면 해보고 싶다
4. 해 본 경험도 없고 앞으로도 안할 것 같다

C5-2) **(C5-1의 ①,②응답자만)**1회 평균 거래 금액은 어느 정도입니까?

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

C5-3) **(C5-1의 ①,②응답자만)**아이템 현금거래는 어떤 방식으로 하십니까?

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

C6) 아이템 현금거래에 대해 어떻게 생각하십니까?

1. 전적으로 금지시켜야 한다
2. 엄격히 등급을 심의하여 청소년 접근을 제한해야 한다
3. 정부에서 거래 한도를 제한해야 한다
4. 이용자 자신의 문제이므로 간섭하지 말아야 한다
5. 적극적으로 장려/확대해야 한다
6. 기타()

- C7) 귀하께서는 온라인 게임 사설서버(프리서버)를 이용해 본 경험이 있습니까?
1. 있다 2. 없다
- C8) 귀하께서는 온라인 게임 사설서버(프리서버)를 이용하는 것에 대해 어떻게 생각하십니까?
1. 확실히 불법적임 3. 아마 합법적일 것 5. 잘 모르겠음
2. 아마 불법적일 것 4. 합법적임
- C9) 귀하께서는 온라인 게임 사설서버(프리서버) 이용이 얼마나 심각하다고 생각하십니까?
1. 매우 심각함 3. 별로 심각하지 않음 5. 잘 모르겠음
2. 대체로 심각함 4. 전혀 심각하지 않음
- C10) **(C7의 ①응답자만)** 귀하께서는 온라인 게임 사설서버(프리서버)를 계속 이용할 의향이 있으십니까?
1. 확실히 이용할 것 3. 아마 이용하지 않을 것 5. 잘 모르겠음
2. 아마 이용할 것 4. 절대 이용하지 않을 것

다음은 모바일 게임 이용실태에 대한 질문입니다.

“모바일 게임”은 스마트폰이나 일반휴대폰(피쳐폰), PDA, 태블릿PC(아이패드 갤럭시 패드 등)를 이용하는 게임을 말합니다. (예. 아이폰, 안드로이드폰용 게임 등)

- D1) 귀하께서는 **최근 6개월 이내** 모바일 게임을 이용해본 경험이 있으십니까?
1. 있다 → **D2로 이동** 2. 없다 → **E1로 이동**
- D2) 귀하께서는 어떤 모바일 기기를 이용해서 게임을 이용하고 계십니까? **모두** 선택해 주시기 바랍니다(**신규**)
1. 스마트폰
2. 일반휴대폰(피쳐폰)
3. PDA
4. 태블릿PC(아이패드, 갤럭시탭/노트 등)
5. 기타()
- D3) 최근 이용하고 계시는 모바일 게임은 어떻게 다운로드 받고 계십니까?(**신규**)
1. 안드로이드, 애플 마켓에서 직접 다운로드(구글플레이(Google Play), 애플 앱스토어 등)
2. 카카오톡, 마이피플, 라인 등의 어플리케이션을 통해 다운로드(어플의 게임하기 또는 게임추천 메시지 등을 통해)
3. 통신사 마켓을 통해서(올레마켓, T스토어, U+스토어 등)
4. 기타()
- D4) 주로 이용하시는 모바일 게임 분야는 무엇입니까?(**신규**)
1. 혼자서 즐기는 게임(네트워크 연결 없이 혼자만 하는 게임, 앵그리버드, 아스팔트 등)
2. 기록 경신 게임(네트워크를 통해 친구/지인들과 기록 경쟁을 하는 게임, 애니팡, 윈드러너 등)
3. 육성시뮬레이션 게임(타이니팜, 롤더스카이, 아이러브커피 등)
4. 1:1 대전 게임(네트워크를 통해 상대방과 1:1로 경쟁하는 게임, 활, 가로세로 낱말 맞추기, 고스톱 등)
5. 기타()

D5) 이용하시는 모바일 게임의 분야별 비중은 어떻게 되십니까? 합이 100%가 되게 작성해주시기 바랍니다(신규)

게임 분야	이용 비중
1. 혼자서 즐기는 게임 (네트워크 연결 없이 혼자만 하는 게임, 앵그리버드, 아스팔트 등)	_____ %
2. 기록 경신 게임 (네트워크를 통해 친구/지인들과 기록 경쟁을 하는 게임, 애니팡, 윈드러너 등)	_____ %
3. 육성시뮬레이션 게임 (타이니팜, 스머프마을, 아이러브커피 등)	_____ %
4. 1:1 대전 게임 (네트워크를 통해 상대방과 1:1로 경쟁하는 게임)	_____ %
5. 기타	_____ %
계	100.0%

D6) 귀하께서는 하루에 모바일 게임을 어느 정도로 이용하십니까?(신규)
(육성 시뮬레이션 게임(타이니팜, 아이러브커피 등), 기록 경신 게임(애니팡, 윈드러너 등)은 전체 이용시간 기준)

시간 분

D7) 귀하께서 하나의 모바일 게임을 즐기는 기간은 보통 어느 정도입니까?
(1개월은 4주, 2개월은 8주, 3개월은 12주)

주

D8) 귀하께서 **최근 6개월 동안** 이용(다운로드)한 모바일 게임은 모두 몇 개입니까?

개

D9) 모바일 게임 이용/구입 비용은 **한 달 평균** 어느 정도입니까? 통신비와 데이터 요금은 제외하고 말씀해주시시오.
(유료게임다운로드, 게임 아이템 구매 등) 원 단위로 입력해주시기 바랍니다(500원, 1250원, 19530원 등)

원

D10) 모바일 게임에 있어서 향후 더욱 보완해야 할 점이 무엇이라고 생각하십니까?

1. 로딩 시 게임이 다운되는 현상 방지
2. 게임 조작 방법 개선
3. 한글화(번역) 작업
4. 기종에 상관없이 모든 모바일 기기에서 즐길 수 있도록
5. PC게임 수준의 모바일 MMORPG 등 다양한 장르 개발
6. 기타(_____)

다음은 패키지 게임 이용실태에 대한 질문입니다.

“패키지 게임”은 CD를 PC에 설치한 후 이용하는 게임을 말합니다(예. 스타크래프트, 디아블로, 문명 등)

E1) 귀하께서는 **최근 6개월 이내** 패키지 게임을 이용해본 경험이 있으십니까?

1. 있다 → **E2로 이동** 2. 없다 → **F1로 이동**

E2) 귀하께서 하나의 패키지 게임을 즐기는 기간은 보통 어느 정도입니까?

개월

E3) 귀하께서 **최근 6개월 동안** 이용한 패키지 게임은 모두 몇 개입니까?

개

E4) 패키지 게임 이용/구입 비용은 **한 달 평균** 어느 정도입니까? PC방 이용료는 제외하고 말씀해주시시오.
원 단위로 입력해주시기 바랍니다(500원, 1250원, 19530원 등)

원

E5) 귀하께서는 정품이 아닌 복제한 패키지 게임을 이용해 본 경험이 있습니까?

1. 있다 2. 없다

E6) 귀하께서는 복제한 패키지 게임을 이용하는 것에 대해 어떻게 생각하십니까?

1. 확실히 불법적임 3. 아마 합법적일 것 5. 잘 모르겠음
2. 아마 불법적일 것 4. 합법적임

E7) 귀하께서는 복제한 패키지 게임 이용이 얼마나 심각하다고 생각하십니까?

1. 매우 심각함 3. 별로 심각하지 않음 5. 잘 모르겠음
2. 대체로 심각함 4. 전혀 심각하지 않음

E8) (**E5의 ①응답자만**) 귀하께서는 복제한 패키지 게임을 계속 이용할 의향이 있으십니까?

1. 확실히 이용할 것 3. 아마 이용하지 않을 것 5. 잘 모르겠음
2. 아마 이용할 것 4. 절대 이용하지 않을 것

다음은 비디오 게임 이용실태에 대한 질문입니다.

“비디오 게임”은 게임 전용기기(콘솔)을 통해 이용하는 게임을 말합니다(예. PS3, X-BOX360 등)

F1) 귀하께서는 **최근 6개월 이내** 비디오 게임을 이용해본 경험이 있으십니까?

1. 있다 → **F2로 이동** 2. 없다 → **G1로 이동**

F2) 귀하께서 하나의 비디오 게임을 즐기는 기간은 보통 어느 정도입니까?

개월

F3) 귀하께서 **최근 6개월 동안** 이용한 비디오 게임은 모두 몇 개입니까?

개

F4) 비디오 게임기 및 게임DVD 이용/구입 비용은 **한 달 평균** 어느 정도입니까? 게임방 이용료는 제외하고 말씀해주시시오.

원

F5) 귀하께서는 정품이 아닌 복제한 비디오 게임을 이용해 본 경험이 있습니까?

1. 있다 2. 없다

F6) 귀하께서는 복제한 비디오 게임을 이용하는 것에 대해 어떻게 생각하십니까?

1. 확실히 불법적임 3. 아마 합법적일 것 5. 잘 모르겠음
2. 아마 불법적일 것 4. 합법적임

F7) 귀하께서는 복제한 비디오 게임 이용이 얼마나 심각하다고 생각하십니까?

1. 매우 심각함 3. 별로 심각하지 않음 5. 잘 모르겠음
2. 대체로 심각함 4. 전혀 심각하지 않음

F8) **(F5의 ①응답자만)** 귀하께서는 복제한 비디오 게임을 계속 이용할 의향이 있으십니까?

1. 확실히 이용할 것 3. 아마 이용하지 않을 것 5. 잘 모르겠음
2. 아마 이용할 것 4. 절대 이용하지 않을 것

F9) 귀하께서 비디오 게임을 할 때, 네트워크에 접속하는 비율은 보통 얼마나 되십니까?

%

다음은 휴대용 게임 이용상태에 대한 질문입니다.

“휴대용 게임”은 휴대용 게임 전용기기를 통해 이용하는 게임을 말합니다(예. PSP, 닌텐도DS 등)

G1) 귀하께서는 최근 6개월 이내 휴대용 게임을 이용해본 경험이 있으십니까?

1. 있다 → **G2로 이동** 2. 없다 → **H1로 이동**

G2) 귀하께서 하나의 휴대용 게임을 즐기는 기간은 보통 어느 정도입니까?

개월

G3) 귀하께서 최근 6개월 동안 이용한 휴대용 게임은 모두 몇 개입니까?

개

G4) 휴대용 게임기 및 게임DVD 이용/구입 비용은 한 달 평균 어느 정도입니까?

원

다음은 아케이드 게임 이용상태에 대한 질문입니다.

“아케이드 게임”은 오락실에서 이용하는 게임을 말합니다

H1) 귀하께서는 최근 6개월 이내 아케이드 게임을 이용해본 경험이 있으십니까?

1. 있다 → **H2로 이동** 2. 없다 → **I1로 이동**

H2) 귀하께서 한 달에 보통 아케이드 게임장에 몇 번 정도 가십니까?

회

H3) 아케이드 게임 이용/구입 비용은 한 달 평균 어느 정도입니까?

원 표

H4) 귀하께서는 아케이드 게임에 대한 사회적 인식이 어떻다고 생각하십니까?

1. 매우 부정적 3. 보통 4. 다소 긍정적
2. 다소 부정적 4. 매우 긍정적

다음은 게임 인식 및 태도에 대한 질문입니다.

11) 국내 게임이 외국산 게임에 비해 부족한 점을 **순서대로 두가지만** 말씀해 주십시오. 1순위(____), 2순위(____)

- | | | |
|-------------------|-----------------|------------|
| 1. 스토리 | 5. 동영상 | 9. 가격경쟁력 |
| 2. 기획(아이디어/소재) | 6. 프로그래밍(디버깅 등) | 10. 서비스 수준 |
| 3. 사운드(배경음악, 효과음) | 7. 연출/구성력 | 11. 기타 |
| 4. CG(컴퓨터 그래픽) | 8.. 홍보/마케팅 | 12. 없음 |

12) 국내 게임이 외국산 게임에 비해 앞서는 점을 **순서대로 두가지만** 말씀해 주십시오. 1순위(____), 2순위(____)

- | | | |
|-------------------|-----------------|------------|
| 1. 스토리 | 5. 동영상 | 9. 가격경쟁력 |
| 2. 기획(아이디어/소재) | 6. 프로그래밍(디버깅 등) | 10. 서비스 수준 |
| 3. 사운드(배경음악, 효과음) | 7. 연출/구성력 | 11. 기타 |
| 4. CG(컴퓨터 그래픽) | 8.. 홍보/마케팅 | 12. 없음 |

13) 귀하께서는 향후 국내 게임시장을 주도할 **분야**가 무엇이라고 생각하십니까?

- | | |
|---------------|--------------|
| 1. 온라인 게임 | 4. 비디오 게임 |
| 2. 모바일 게임 | 5. 아케이드 게임 |
| 3. PC용 패키지 게임 | 6. 휴대용 콘솔 게임 |

14) 귀하께서는 향후 국내 게임시장을 주도할 장르가 무엇이라고 생각하십니까 **순서대로 두가지만** 말씀해 주십시오. 1순위(____), 2순위(____)

- | | |
|------------------|------------|
| 1. 롤플레이팅 | 10. 레이싱 |
| 2. 액션 | 11. 체감형게임 |
| 3. 대전격투액션 | 12. 웹/보드게임 |
| 4. 슈팅 | 13. 캐주얼게임 |
| 5. FPS/TPS | 14. 경품게임 |
| 6. RTS | 15. 교육용 게임 |
| 7. 경영/건설/육성시물레이션 | 16. 아동용 게임 |
| 8. 어드벤처 | 17. 뮤직 |
| 9. 스포츠 | 18. 기타 |

15) 다음 각 문항별로 귀하의 생각과 일치하는 곳에 √ 표시해 주십시오.

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

16) 귀하께서는 게임대회나 게임리그에 대해 알고 계십니까?

1. 잘 알고 있으며, 관람한 경험이 있다
2. 잘 알고 있다
3. 들어봤으나 자세히는 모른다
4. 들어본 적 없다

17) 귀하께서는 게임방송을 시청해 본 경험이 있으십니까?

1. 자주 시청하고 있다
2. 가끔 시청하고 있다
3. 거의 시청하지 않는 편이다
4. 게임방송에 대해 들어보았으나 시청한 적은 없다
5. 게임방송에 대해 들어본 적 없다

[18, 19, 110, 111, 112, 113, 114는 문4 ①②③ 응답자만(만9~24세)]

18) 부모님은 귀하께서 게임을 하는 것에 대해 어떻게 생각하십니까?

- | | | |
|-----------|-------|-----------|
| 1. 매우 부정적 | 3. 보통 | 4. 다소 긍정적 |
| 2. 다소 부정적 | | 5. 매우 긍정적 |

19) 귀하의 부모님은 맞벌이를 하십니까?

1. 예
2. 아니오

110) 게임이용에 대해 부모님께 주로 어떤 제약을 받으십니까?

1. 전혀 제약을 받지 않는다
2. 부모님과 약속한 시간에만 게임을 하라고 하신다
3. 숙제를 먼저 하고 게임을 하라고 하신다
4. 성적이 좋아야 게임을 할 수 있게 하신다
5. 특정 게임만 하라고(하지 말라고) 하신다
6. PC방이 아니라 집에서 게임을 하라고 하신다
7. 기타

111) 귀하가 이용하는 게임의 내용, 규칙 등 게임 관련 사항에 대해 부모님께서 어느 정도 알고 계십니까?

- | | | |
|-------------|--------|--------------|
| 1. 전혀 모르신다 | 3.보통이다 | 4. 아시는 편이다 |
| 2. 모르시는 편이다 | | 5. 상당히 잘 아신다 |

112) 귀하는 부모님과 함께 게임을 하십니까?

- | | | |
|-----------|----------|--------------|
| 1. 전혀 안한다 | 3. 가끔 한다 | 4. 자주 한다 |
| 2. 거의 안한다 | | 5. 상당히 자주 한다 |

113) 부모님은 PC를 어느 정도 다룰 줄 아십니까?

- | | | |
|-----------------|--------|---------------|
| 1. 전혀 다룰 줄 모르신다 | 3.보통이다 | 4. 아시는 편이다 |
| 2. 모르시는 편이다 | | 5. 상당히 잘 다루신다 |

I14) 귀하의 학교 성적은 어떻습니까?

1. 매우 잘 한다(상위 10% 이내, 학급 1~2등)
2. 잘 한다(상위 11~30%, 학급 3~10등)
3. 잘 하는 편이다(상위 31~50%, 학급 10~15등)
4. 잘 못하는 편이다(상위 51~70%, 학급 16~20등)
5. 잘 못한다(상위 71~90%, 학급 21~30등)
6. 매우 못한다(상위 91~100%, 학급 31등 밖)

[I15, I16, I17, I18은 문5 ②③④ 응답자만(자녀 나이 만9~24세)]

I15) 자녀의 게임 이용에 대해 어떻게 대응하십니까?

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

I16) 귀하의 자녀들은 게임 구입/이용 비용을 주로 어떻게 마련합니까?

1. 부모가 준 용돈
2. 아르바이트
3. 아이템 거래
4. 전화결제/부모님 카드 등 타인이 결제
5. 기타

I17) 게임이 자녀의 일상에 지장을 주고 있다고 생각하십니까?

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

I18) 귀하는 자녀와 함께 게임을 하십니까?

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

다음은 통계처리를 위한 질문입니다.

J1) 귀하께서는 결혼을 하셨습니까?

1. 미혼
2. 기혼

J2) 귀하의 가족 구성원을 모두 말씀해주세요

- | | | |
|------------|-----------------|-------|
| 1. (외)할아버지 | 5. 형제/자매 | |
| 2. (외)할머니 | 6. 친척(삼촌, 사촌 등) | |
| 3. 아버지 | 7. 배우자 | |
| 4. 어머니 | 8. 자녀 | 9. 기타 |

J3) 귀하의 직업은 무엇입니까?

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

J4) 귀하의 최종 학력은 어떻게 되십니까?

- | | |
|------------|------------|
| 1. 초등학교 재학 | 6. 고등학교 졸업 |
| 2. 초등학교 졸업 | 7. 대학교 재학 |
| 3. 중학교 재학 | 8. 대학교 졸업 |
| 4. 중학교 졸업 | 9. 대학원 재학 |
| 5. 고등학교 재학 | 10. 대학원 졸업 |

J5) 귀하의 생활 수준은 어떠하십니까?

1. 하 2. 중하 3. 중 4. 중상 5. 상

J6) 귀하의 **한 달 총 가구소득**은 얼마나 되십니까?

- | | |
|-----------------|-----------------|
| 1. 100만원 미만 | 4. 300~400만원 미만 |
| 2. 100~200만원 미만 | 5. 400~500만원 미만 |
| 3. 200~300만원 미만 | 6. 500만원 이상 |

J7) 게임과 관련하여 정부나 기업에 제시할 의견 혹은 불만/고충이 있으시면 무엇이든 자유롭게 말씀해주세요.

소중한 시간 내시어 응답해 주셔서 감사합니다.

【2013 일본 게임이용자 조사 설문지】

あなたご自身のことについてお聞きします。

質問 1 あなたの(1)性別、(2)年齢、(3)未既婚の別、(4)お住まいの都道府県をお教えてください。

(1) 性別 (ひとつだけ○印)	(2) 年齢 (ご記入ください)	(3) 未既婚 (ひとつだけ○印) 1. 未婚	(4) 都道府県(ご記入ください) 都 道 府 県
1. 男性	2. 女性	2. 既婚(離別・死別含む)	

質問 2 あなたのご職業もしくは、学生の方は現在通っている学校をお教えてください。(ひとつだけ○印)

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

質問 3 あなたの趣味、または関心を持っている事は何ですか。いくつでもお選びください。(いくつでも○印)

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

質問 4 (1) あなたが生活費以外に自由に使える「おこづかい」は、平均すると月にいくらくらいですか。(ひとつだけ○印)

1. なし/決まっていない	4. 5千~1万円未満	7. 5万~7万円未満
2. 3千円未満	5. 1万~3万円未満	8. 7万~10万円未満
3. 3千~5千円未満	6. 3万~5万円未満	9. 10万円以上

(2) あなたは、自分で自由に使える「おこづかい(または給料)」を、毎月決まった日に受け取っていますか。(ひとつだけ○印)

1. 毎月決まった日に受け取っている	(3) もお答えください
2. 受け取る日は決まっていない	P. 3 [質問5]へ

【(2)で「おこづかい(または給料)」を「1. 毎月決まった日に受け取っている」とお答えの方に
お聞きします】

(3) あなたのお金の使い方は、以下のうち、どれが最も近いですか。(ひとつだけ○印)

1. 「おこづかい」をもらったら、あまり考えずにすぐに使う
2. 毎日だいたい均等に使う
3. ふだんは計画的に節約して、高額な欲しい物を買う
4. なるべくお金は使わずに、余ったらせつせつと貯金に回す

【引き続き、P. 3 [質問5]にお進みください】

【全員の方にお聞きします】

「家庭用ゲーム機」についてお聞きします。

ご注意 ここで「家庭用ゲーム機」というのは、『家庭用ゲーム機』を使ってプレイするゲームのことをさします。家庭用のテレビに接続する据え置き型ゲーム機と、モニターが内蔵された携帯型ゲーム機とがあります。具体的には、以下の「質問5」のような機種です。

※パソコンのゲーム、スマートフォン(iPhone、Android携帯など)・タブレット(iPad、GALAXY Tabなど)向けゲーム、携帯電話・PHSのゲーム、ゲームセンターでのゲームは含みません。

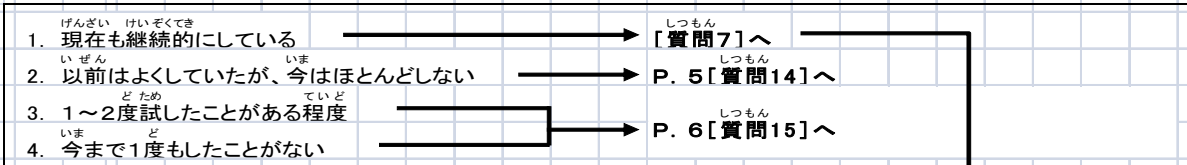
質問5 家庭用ゲーム機についてお聞きします。

(1)～(3)についてのご注意

2012年12月31日の時点でご家庭にあったものについてお答えください。今年(2013年1月以降)に購入されたものは含みません。

	(1) あなたのご家庭に あるものをすべてお 選びください。	(2) (1)で回答した中 で、 <u>昨年(2012 年)にご購入にな ったもの</u> をすべてお 選びください。また、 それぞれについて 購入した月をご記 入ください。	(3) (1)で回答した中 で、あなたご自身が <u>最近6ヶ月間にお 使いになったもの</u> をすべてお選びくだ さい。	(4) あなたご自身が今 後買いたいと思わ れるものをすべて お選びください。
	↓	↓	↓	↓
1. Wii	1	1 (がつ月)	1	1
2. Wii U	2	2 (がつ月)	2	2
3. ニンテンドー3DS / 3DS LL	3	3 (がつ月)	3	3
4. ニンテンドーDSi / DSi LL	4	4 (がつ月)	4	4
5. ニンテンドーDS / DS Lite	5	5 (がつ月)	5	5
6. プレイステーション3	6	6 (がつ月)	6	6
7. プレイステーション2	7	7 (がつ月)	7	7
8. プレイステーション ヴィータ	8	8 (がつ月)	8	8
9. PSP「プレイステーション・ポータブル」	9	9 (がつ月)	9	9
10. Xbox360	10	10 (がつ月)	10	10
11. NEOGEO X	11	11 (がつ月)	11	11

質問6 あなたは、上記「質問5」に挙げたような家庭用ゲーム機を使って「家庭用ゲーム」をしたことがありますか。(ひとつだけ〇印)



【「質問6」で、「1. 現在も継続的にしている」とお答えの方にお聞きします】 (「質問7」～P. 5「質問13」まで)

質問7 上記「質問5」(3)「あなたご自身が最近6ヶ月間にお使いになった家庭用ゲーム機」で〇をつけたもののうち、あなたが現在最も多く使用しているのはどの家庭用ゲーム機ですか。番号をひとつだけお書きください。

ばん番

質問8

(1) あなたは、家庭用ゲームを週(または月、年)に何日(何回)くらいしていますか。(ひとつだけ○印)

1. ほとんど毎日	3. 週に2~3日	5. 月に2~3日	7. 年に6~11回	9. 年に1回だけ
2. 週に4~5日	4. 週に1日	6. 月に1日	8. 年に2~5回	

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

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

■ 平日 : 1回あたり 分くらい ■ 休日 : 1回あたり 分くらい

質問9

(1) あなたは、昨年(2012年)1年間に、家庭用ゲーム機用のゲームソフトを購入しましたか。

「①パッケージソフト(新品通常版)」「②パッケージソフト(新品低価格版)」「③パッケージソフト(中古品)」

「④有料ダウンロードソフト」に分けてお答えください。(それぞれひとつずつ○印)

また、「購入した」とお答えの方は、年間合計の購入本数についてもそれぞれお書きください。

※ここではパソコン用のゲームソフトは含みません。

昨年(2012年1~12月)に購入されたものをお答えください。今年(2013年1月以降)に購入されたものは含みません。

①パッケージソフト (新品通常版)	1. 購入した → <input type="text"/> 本 2. 購入していない
②パッケージソフト (新品低価格版)	1. 購入した → <input type="text"/> 本 2. 購入していない
③パッケージソフト (中古品)	1. 購入した → <input type="text"/> 本 2. 購入していない
④有料 ダウンロードソフト	1. 購入した → <input type="text"/> 本 2. 購入していない

「プレイステーション・ザ・ベスト」「ファミコンミニ」など
(メーカー希望小売価格3,000円以下のものが
目安です)

家庭用ゲームのダウンロード販売サービス
 (「ニンテンドーeショップ」「Wiiショッピングチャンネル」
 「ニンテンドーDSiショップ」「プレイステーションストア」
 「Xbox Liveマーケットプレイス」など)により、
 家庭用ゲーム機に直接ダウンロードして
 プレイするソフト

【(1)の①~④のいずれかで「1. 購入した」とお答えの方
(=いずれかの家庭用ゲームソフトを購入した方)に
お聞きします】

※(1)の①~④でいずれも
「2. 購入していない」とお答えの方
(=いずれの家庭用ゲームソフトも
購入しなかった方) → 「質問10」へ

(2) あなたが昨年1年間に購入した家庭用ゲームソフトのうち、
満足したタイトルがあれば、具体的なタイトル名およびその機種名をお書きください。

タイトル名:	機種名:
--------	------

質問10

あなたは、昨年(2012年)1年間に、アイテム、ステージ、シナリオ、音楽など、既存の家庭用ゲームに

追加する有料の追加ダウンロードコンテンツを、家庭用ゲーム機専用のダウンロード販売サービス

(ニンテンドーeショップ、Wiiショッピングチャンネル、プレイステーションストア、Xbox Live マーケットプレイスなど)で、

ダウンロード購入しましたか。(ひとつだけ○印) ※ここではパソコン用のゲームソフトは含みません。

昨年(2012年1~12月)に購入されたものをお答えください。今年(2013年1月以降)に購入されたものは含みません。

1. ダウンロード購入した	2. ダウンロード購入しなかった
---------------	------------------

質問 11 あなたは、正規の家庭用ゲーム機以外の機器（マジンや改造ツールなど）や、正規の家庭用ゲームソフト以外のソフト（インターネットからダウンロードしたコピーソフトや改造プログラムなど）を使って遊んだことがありますか。（ひとつだけ○印） ※ここではパソコン用のゲームソフトは含みません。

1. 遊んだことがある	2. 遊んだことはない
-------------	-------------

質問 12 (1) 以下のうち、あなたの好きな家庭用ゲームのジャンルをいくつかもお教えてください。（いくつかも○印）

1. ロールプレイング	12. スポーツ	20. MMORPG(多人数参加型 オンラインロールプレイング)
2. 育成・目標達成型シミュレーション	13. レース	21. 対戦型ネットワークゲーム
3. 戦略シミュレーション・ストラテジー	14. パズル・クイズ	22. 勉強・学習・トレーニング
4. 恋愛シミュレーション	15. ボードゲーム(すごろくなど)	23. 情報データベース・実用ソフト
5. アドベンチャー	16. パラエティ・パーティゲーム	24. タイピング練習
6. アクション	17. 戦略型テーブルゲーム	25. コンストラクション (ゲーム作成ツール)
7. リズムアクション(音楽・ダンスなど)	18. ギャンブル型テーブルゲーム (花札・麻雀・トランプなど)	26. コミュニケーション
8. サウンドノベル(音付きの小説形式ゲーム)	19. 実機シミュレーター (パチンコ・パチスロなど)	27. 占い
9. 対戦格闘		
10. シューティング		
11. FPS(一人称視点のシューティング)		

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

	番号
--	----

質問 13 以下の家庭用ゲームの周辺機器のうち、あなたが現在使っているものをすべてお教えてください。（いくつかも○印）

【Wii U/Wii向け】	【プレイステーション3向け】	【PSP「プレイステーション・ポータブル」向け】
1. Wiiモーションプラス	7. PlayStation Move (プレイステーション・ムーヴ)	12. GPSレシーバー
2. Wiiハンドル	8. PlayStation Move (プレイステーション・ムーヴ) シューティング アタッチメント	13. ワンセグチューナー
3. Wiiザッパー	9. PlayStation Eye (プレイステーション・アイ)	14. ちよつとショット
4. バランスWiiボード		【Xbox360向け】
【ニンテンドー3DS向け】	10. torne (トルネ)	15. Kinect (キネクト)
5. 拡張スライドパッド	11. nasne (ナスネ)	16. Xbox360ワイヤレス スピードホイール
【ニンテンドー3DS/DS向け】		
6. ワンセグ受信アダプタ DSテレビ		

【ここまでご回答が終わりましたら、P. 7【質問16】にお進みください】

【P. 3【質問6】で、「2. 以前はよくしていたが、今はほとんどしない」とお答えの方にお聞きします】

質問 14 家庭用ゲームをしなくなった代わりに、どのようなことをしている時間が増えましたか。以下のうち当てはまるものをいくつかもお答えください。（いくつかも○印）

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

【引き続き、P. 6【質問15】にお進みください】

【P. 3 [質問6]で、「2. 以前はよくしていたが、今はほとんどしない」、「3. 1～2度試したことがある程度」または「4. 今まで1度もしたことがない」とお答えの方(＝現在家庭用ゲームをしていない方)にお聞きします】

質問15

(1) あなたが家庭用ゲームをしない、またはしなくなった理由は何ですか。以下の中からあてはまるものをすべてお選びください。(いくつでも○印)

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

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

【引き続き、P. 7 [質問16]へお進みください】

【全員の方にお聞きします】

質問16 あなたは、今後、家庭用ゲーム機で「家庭用ゲーム」をしてみたいと思いますか。(ひとつだけ○印)

1. 積極的に楽しみたい	3. あまりしてみたいとは思わない
2. 自分にとって面白いソフトがあればしてみたい	4. 全くするつもりはない

SNSおよびソーシャルゲームについてお聞きします。

ご注意 ここで「SNS(ソーシャル・ネットワーキング・サービス)」とは、「Mobage」「GREE」「mixi」「ハンゲーム」「Ameba」「ニコニコ動画」といった、会員制のインターネット交流サイトをいいます。「ソーシャルゲーム」には、SNSで遊べるゲームをすべて含みます。

質問17 (1) あなたは現在「Mobage(モバゲー)」または「Yahoo! Mobage」を利用していますか。(ひとつだけ○印)

1. 利用している → (2)(3)もお答えください

2. 利用していない → **質問18**へ

【(1)で「1. 利用している」とお答えの方にお聞きします】

(2) 「Mobage/Yahoo! Mobage」を利用する際に使用するハードウェアをすべてお選びください。(いくつでも○印)

1. パソコン	2. 携帯電話・PHS	3. スマートフォン	4. タブレット
---------	-------------	------------	----------

(3) 「Mobage/Yahoo! Mobage」のゲーム(ソーシャルゲーム)で遊んでいますか。(ひとつだけ○印)

(3-2) ソーシャルゲームで遊ぶ際、追加課金を支払っていますか。(ひとつだけ○印)

1. 遊んでいる → (3-2)もお答えください	1. 追加課金を支払っている
2. 遊んでいない → 質問18 へ	2. 追加課金は支払っていない

質問18 (1) あなたは現在「GREE(グリー)」を利用していますか。(ひとつだけ○印)

1. 利用している → (2)(3)もお答えください

2. 利用していない → **質問19**へ

【(1)で「1. 利用している」とお答えの方にお聞きします】

(2) 「GREE」を利用する際に使用するハードウェアをすべてお選びください。(いくつでも○印)

1. パソコン	2. 携帯電話・PHS	3. スマートフォン	4. タブレット
---------	-------------	------------	----------

(3) 「GREE」のゲーム(ソーシャルゲーム)で遊んでいますか。(ひとつだけ○印)

(3-2) ソーシャルゲームで遊ぶ際、追加課金を支払っていますか。(ひとつだけ○印)

1. 遊んでいる → (3-2)もお答えください	1. 追加課金を支払っている
2. 遊んでいない → 質問19 へ	2. 追加課金は支払っていない

質問19 (1) あなたは現在「mixi(ミクシィ)」を利用していますか。(ひとつだけ○印)

1. 利用している → (2)(3)もお答えください

2. 利用していない → P. 8 **質問20**へ

【(1)で「1. 利用している」とお答えの方にお聞きします】

(2) 「mixi」を利用する際に使用するハードウェアをすべてお選びください。(いくつでも○印)

1. パソコン	2. 携帯電話・PHS	3. スマートフォン	4. タブレット
---------	-------------	------------	----------

(3) 「mixi」のゲーム(ソーシャルゲーム)で遊んでいますか。(ひとつだけ○印)

(3-2) ソーシャルゲームで遊ぶ際、追加課金を支払っていますか。(ひとつだけ○印)

1. 遊んでいる → (3-2)もお答えください	1. 追加課金を支払っている
2. 遊んでいない → P. 8 質問20 へ	2. 追加課金は支払っていない

質問20

(1) あなたは現在「ハンゲーム」を利用していますか。(ひとつだけ○印)

1. 利用している → (2)(3)もお答えください 2. 利用していない → [質問21]へ

【(1)で「1. 利用している」とお答えの方にお聞きします】

(2) 「ハンゲーム」を利用する際に使用するハードウェアをすべてお選びください。(いくつでも○印)

1. パソコン 2. 携帯電話・PHS 3. スマートフォン 4. タブレット

(3) 「ハンゲーム」のゲーム(ソーシャルゲーム)で遊んでいますか。(ひとつだけ○印)

1. 遊んでいる → (3-2)もお答えください
2. 遊んでいない → [質問21]へ

(3-2) ソーシャルゲームで遊ぶ際、追加課金を支払っていますか。(ひとつだけ○印)

1. 追加課金を支払っている
2. 追加課金は支払っていない

質問21

(1) あなたは現在「Ameba(アメーバ)」を利用していますか。(ひとつだけ○印)

1. 利用している → (2)(3)もお答えください 2. 利用していない → [質問22]へ

【(1)で「1. 利用している」とお答えの方にお聞きします】

(2) 「Ameba」を利用する際に使用するハードウェアをすべてお選びください。(いくつでも○印)

1. パソコン 2. 携帯電話・PHS 3. スマートフォン 4. タブレット

(3) 「Ameba」のゲーム(ソーシャルゲーム)で遊んでいますか。(ひとつだけ○印)

1. 遊んでいる → (3-2)もお答えください
2. 遊んでいない → [質問22]へ

(3-2) ソーシャルゲームで遊ぶ際、追加課金を支払っていますか。(ひとつだけ○印)

1. 追加課金を支払っている
2. 追加課金は支払っていない

質問22

(1) あなたは現在「ニコニコ動画」を利用していますか。(ひとつだけ○印)

1. 利用している → (2)(3)もお答えください 2. 利用していない → [質問23]へ

【(1)で「1. 利用している」とお答えの方にお聞きします】

(2) 「ニコニコ動画」を利用する際に使用するハードウェアをすべてお選びください。(いくつでも○印)

1. パソコン 2. 携帯電話・PHS 3. スマートフォン 4. タブレット

(3) 「ニコニコ動画」のゲーム(ソーシャルゲーム)で遊んでいますか。(ひとつだけ○印)

1. 遊んでいる → (3-2)もお答えください
2. 遊んでいない → [質問23]へ

(3-2) ソーシャルゲームで遊ぶ際、追加課金を支払っていますか。(ひとつだけ○印)

1. 追加課金を支払っている
2. 追加課金は支払っていない

【全員の方にお聞きします】

質問23

あなたは、今後、ソーシャルゲームをしてみたいと思いますか。(ひとつだけ○印)

1. 積極的に楽しみたい 3. あまりしてみようとは思わない
2. 自分にとって面白いソフトがあれば試みたい 4. 全くするつもりはない

スマートフォン(iPhone、Android携帯など)・タブレット(iPad、GALAXY Tabなど)向けゲーム(ソーシャルゲーム以外)についてお聞きします。 ※ダウンロードアプリのゲームについてのみお答えください。ソーシャルゲームは除きます。

ご注意 ここで「スマートフォン」とは、iPhoneやAndroid携帯など、携帯電話・PHSと携帯情報端末(PDA)を融合させた携帯端末をいいます。「タブレット」とは、iPadやGALAXY Tabなど、平板状態で、タッチパネル式の携帯端末をいいます。

質問24 (1) あなたは、スマートフォン(iPhone、Android携帯など)・タブレット(iPad、GALAXY Tabなど)向けのダウンロードアプリのゲーム(ソーシャルゲーム以外)をしたことがありますか。(ひとつだけ○印)

1. 現在も継続的にしている → (2)もお答えください

2. 以前はよくしていたが、今はほとんどしない

3. 1~2度試したことがある程度 → [質問25]へ

4. 今まで1度もしたことがない

【(1)で「1. 現在も継続的にしている」とお答えの方にお聞きします】

(2) スマートフォン・タブレット向けゲームのうち、有料のゲーム(アプリ)をダウンロードして遊んでいますか。(ひとつだけ○印)

1. 有料のゲーム(アプリ)をダウンロードして遊んでいる 2. 無料のゲーム(アプリ)しか遊ばない

【全員の方にお聞きします】

質問25 あなたは今後、スマートフォン(iPhone、Android携帯など)・タブレット(iPad、GALAXY Tabなど)向けのダウンロードアプリのゲーム(ソーシャルゲーム以外)をしたいと思えますか。(ひとつだけ○印)

1. 積極的に楽しんでいきたい 3. あまりしてみようとは思わない
2. 自分にとって面白いソフトがあればしてみたい 4. 全くするつもりはない

携帯電話・PHSのゲーム(スマートフォン・タブレット向けゲーム、ソーシャルゲーム以外)についてお聞きします。 ※スマートフォン(iPhone、Android携帯など)以外の携帯電話・PHSのゲームについてのみお答えください。 ※ダウンロードまたは内蔵アプリのゲームについてのみお答えください。ソーシャルゲームは除きます。

質問26 (1) あなたは、携帯電話・PHSでソーシャルゲーム以外のゲームをしたことがありますか。(ひとつだけ○印)

1. 現在も継続的にしている → (2)もお答えください

2. 以前はよくしていたが、今はほとんどしない

3. 1~2度試したことがある程度 → [質問27]へ

4. 今まで1度もしたことがない

【(1)で「1. 現在も継続的にしている」とお答えの方にお聞きします】

(2) 携帯電話・PHSのゲームのうち、月額制、従量制、アイテム課金などの有料のゲームをしていますか。(ひとつだけ○印) ※通信費・パケット料金は除きます。

1. 有料のゲームをしている 2. 無料のゲームしかない

【全員の方にお聞きします】

質問27 あなたは、今後、携帯電話・PHSでソーシャルゲーム以外のゲームをしてみたいと思えますか。(ひとつだけ○印)

1. 積極的に楽しんでいきたい 3. あまりしてみようとは思わない
2. 自分にとって面白いソフトがあればしてみたい 4. 全くするつもりはない

オンラインゲーム(ソーシャルゲーム以外)についてお聞きます。

ご注意 ここで「オンラインゲーム」とは、家庭用ゲーム機またはパソコンをインターネットに接続してプレイするゲームをいいます。複数の人が同時に参加して交流しながら対戦や冒険をする「MMORPG」や、インターネット上で即作動する「Webブラウザゲーム」(パズルやカードゲームなど)を含みますが、SNSで提供されるソーシャルゲームは除きます。また、携帯電話・PHSのオンラインゲームや、ゲームセンターの通信機能付きゲームも除きます。

質問28 あなたは、上記のような「オンラインゲーム」というものをご存知でしたか。(ひとつだけ○印)

- | | | |
|-----------|---|----------------|
| 1. 知っていた | → | [質問29]もお答えください |
| 2. 知らなかった | → | [質問30]へ |

【[質問28]で「1. 知っていた」とお答えの方にお聞きます】

質問29 (1) あなたは、オンラインゲーム(ソーシャルゲーム以外)をしたことがありますか。(ひとつだけ○印)

- | | | |
|-------------------------|---|-------------|
| 1. 現在も継続的にしている | → | (2)もお答えください |
| 2. 以前はよくしていたが、今はほとんどしない | } | → [質問30]へ |
| 3. 1~2度試したことがある程度 | | |
| 4. 今まで1度もしたことがない | | |

【(1)で「1. 現在も継続的にしている」とお答えの方にお聞きます】

(2) オンラインゲーム(ソーシャルゲーム以外)のうち、定額制、従量制、アイテム課金などの有料のゲームをしていますか。(ひとつだけ○印)

- | | |
|----------------|---------------|
| 1. 有料のゲームをしている | 2. 無料のゲームしかない |
|----------------|---------------|

【全員の方にお聞きます】

質問30 (1) あなたは、オンラインゲーム(ソーシャルゲーム以外)において、ゲームのアイテム(武器・防具などの装備品、アクセサリ等)を個人間で実際の現金によって売買する「リアル・マネー・トレード(RMT)」というものをご存知ですか。(ひとつだけ○印)

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

(2) あなたは「リアル・マネー・トレード(RMT)」についてどうお考えですか。(ひとつだけ○印)

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

質問31 あなたは、今後、オンラインゲーム(ソーシャルゲーム以外)をしてみたいと思いますか。(ひとつだけ○印)

- | | |
|-------------------------|-------------------|
| 1. 積極的に楽しんでいきたい | 3. あまりしてみようとは思わない |
| 2. 自分にとって面白いソフトがあれば試みたい | 4. 全くするつもりはない |

パソコンのゲーム(オンラインゲーム・ソーシャルゲーム以外)についてお聞きします。

質問32 あなたは、パソコンでオンラインゲーム・ソーシャルゲーム以外のゲームをしたことがありますか。(ひとつだけ○印)

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

質問33 あなたは、今後、パソコンでオンラインゲーム・ソーシャルゲーム以外のゲームをしてみたいと思いますか。(ひとつだけ○印)

1. 積極的に楽しんでいきたい	3. あまりしてみようとは思わない
2. 自分にとって面白いソフトがあればしてみたい	4. 全くするつもりはない

ゲームセンターのゲームについてお聞きします。

質問34 (1) あなたは、ゲームセンターでゲームをしたことがありますか。(ひとつだけ○印)

1. 現在も継続的にしている	(2) もお答えください [質問35]へ
2. 以前はよくしていたが、今はほとんどしない	
3. 1~2度試したことがある程度	
4. 今まで1度もしたことがない	

【(1)で「1. 現在も継続的にしている」とお答えの方にお聞きします】

(2) ゲームセンターでは、どのようなゲームをしていますか。以下の中からいくつでもお選びください。(いくつでも○印)

1. カード認証型ネットワーク対戦ゲーム (「機動戦士ガンダム 戦場の絆」「頭文字D ARCADE STAGE」シリーズ、 「ダービーオーナーズクラブ」シリーズなど)	7. ガチャガチャ、ガシャポンなどの販売機
2. トレーディングカードゲーム (「機動戦士ガンダム0079カードビルダー」「ポケモンバトリオ」 「ドラゴンクエスト モンスターバトルロード」「三国志大戦」など)	8. エアホッケー、バスケットボール、 モグラたたきなど
3. メダルゲーム (「モノポリー・ザ・メダル」などのメダル落下型、キッズメダル、 スロット、カジノ、1.以外の競馬ゲームなど)	9. 子ども向けの乗り物など
4. クレーンゲーム (「UFOキャッチャー」など)	10. 格闘ゲーム
5. クレーン以外のブライズ(景品)ゲーム (「スウィートランド」など)	11. シューティングゲーム
6. プリントシール機 (「プリント倶楽部」など)	12. 音楽ゲーム
	13. レーシングゲーム
	14. スポーツゲーム
	15. パズル・クイズ
	16. 麻雀・将棋・囲碁
	17. パチンコ・パチスロの転用機

【全員の方にお聞きします】

質問35 あなたは、今後、ゲームセンターでゲームをしてみたいと思いますか。(ひとつだけ○印)

1. 積極的に楽しんでいきたい	3. あまりしてみようとは思わない
2. 自分にとって面白いソフトがあればしてみたい	4. 全くするつもりはない

ゲーム全般についてお聞きします。

- 家庭用ゲーム機のゲーム (P. 3[質問5])
- ソーシャルゲーム (P. 7[質問17](3)～P. 8[質問22](3))
- スマートフォン・タブレット向けゲーム (P. 9[質問24](1))
- 携帯電話・PHSのゲーム (P. 9[質問26](1))
- オンラインゲーム (P. 10[質問29](1))
- パソコンのゲーム(オンラインゲーム以外) (P. 11[質問32])
- ゲームセンターのゲーム (P. 11[質問34](1))

いずれかの質問で、ひとつも
「現在も継続的にしている」
または(ソーシャルゲームで)
「遊んでいる」と回答した方
(現在何らかのゲームをしている方)

いずれの質問でも、ひとつも
「現在も継続的にしている」
または(ソーシャルゲームで)
「遊んでいる」と回答しなかった方
(現在全くゲームをしていない方)

「質問36」へ

P. 13「質問40」へ

【現在、何らかのゲームをしている方にお聞きします】 (質問36～P. 13[質問39]まで)

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

1. 携帯型ゲーム機(ニンテンドーDSやPSPなど)のゲーム《オンラインゲーム以外》	1位: 2位: 3位:
2. 家庭用ゲーム機のゲーム《オンラインゲーム以外》	
3. ソーシャルゲーム	
4. スマートフォン・タブレット向けゲーム《ソーシャルゲーム以外》	
5. 携帯電話・PHSのゲーム《ソーシャルゲーム以外》	
6. オンラインゲーム《ソーシャルゲーム以外》	
7. パソコンのゲーム《オンラインゲーム・ソーシャルゲーム以外》	
8. ゲームセンターのゲーム	

以下の(1)～(8)について、あなたご自身にあてはまるものを、それぞれお選びください。(それぞれひとつずつ○印)

	1. まったく全くない	2. 時々ある	3. よくある	4. いつもそうである
(1) ゲームによって生活に張り合いができた	→ 1	2	3	4
(2) ゲームを通して物の考え方や視野が広がった	→ 1	2	3	4
(3) ゲームによって余暇時間を有意義に使うことができている	→ 1	2	3	4
(4) ゲームの世界にすっかり入り込むような経験ができる	→ 1	2	3	4
(5) ゲームのテクニックを発揮できたとき、自分を誇らしく思う	→ 1	2	3	4
(6) ゲームを通して自制心が働くようになった	→ 1	2	3	4
(7) ゲームを通して悩みを話せる人ができた	→ 1	2	3	4
(8) ゲームによってストレスを解消できている	→ 1	2	3	4

以下の(1)～(8)について、あなたご自身にあてはまるものを、それぞれお選びください。(それぞれひとつずつ○印)

	1. まったく全くない	2. 時々ある	3. よくある	4. いつもそうである
(1) どんどんゲームのプレイ時間を長くしないと、満足できなくなる	→ 1	2	3	4
(2) ゲームができなくなったり、ゲームの時間を減らすとイライラして怒りっぽくなる	→ 1	2	3	4
(3) 予定した時間よりはるかに長い時間ゲームをプレイすることがよくある	→ 1	2	3	4
(4) 何度もゲームをやめようと思ったが、やめられない	→ 1	2	3	4
(5) 一日のほとんどの時間をゲームのことを考えて過ごす	→ 1	2	3	4
(6) ゲームにより、学校の成績や、仕事・家事の効率が大きく落ちた	→ 1	2	3	4
(7) 体調を崩しても、ゲームをプレイする	→ 1	2	3	4
(8) 家族から反対されても、ゲームをプレイする	→ 1	2	3	4

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

- | | |
|---------------------------------------|------------------|
| 1. よく見ている | → (2)(3)もお答えください |
| 2. 過去に見たことがある | |
| 3. 今まで見たことはないが、動画がアップロードされていることは知っている | → P. 14 [質問43]へ |
| 4. 今まで見たこともないし、アップロードされていることも知らなかった | |

【(1)で「1. よく見ている」「2. 過去に見たことがある」とお答えの方にお聞きします】

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

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

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

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

【ここまでご回答が終わりましたら、P. 14 [質問43]にお進みください】

【現在、全くゲームをしていない方にお聞きします】 ([質問40]～[質問42]まで)

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

- | | | |
|---------------|--------------|---------------|
| 1. 好き | 3. どちらともいえない | 4. どちらかといえば嫌い |
| 2. どちらかといえば好き | | 5. 嫌い |

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

- | |
|---|
| 1. テレビで、ゲームのCMを見たことがある |
| 2. 新聞や雑誌で、ゲームの広告や記事を見たことがある |
| 3. 家族や友人の間でゲームについて話題になることがある |
| 4. ゲームをしている家族や友人がいる |
| 5. 外出中に、携帯型ゲーム機(ニンテンドーDS・PSPなど)や携帯電話でゲームをしている人を見かける |

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

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

【全員の方にお聞きします】

質問43

(1) 昨年(2012年)開催されたロンドンオリンピックにどの程度関心がありましたか。(ひとつだけ○印)

1. とても関心があった 2. やや関心があった 3. あまり関心がなかった 4. 全く関心がなかった

(2) 昨年(2012年1~12月)の間に、オリンピックまたはオリンピック競技種目(サッカー・テニス・ボクシング・アーチェリーなど)の家庭用ゲームソフトを購入しましたか。(ひとつだけ○印)

※ここではパソコン、携帯電話・PHSのゲームは含みません。

1. 購入した (3)(4)もお答えください
 2. 購入していない [質問44]へ

【(2)で「1. 購入した」とお答えの方にお聞きします】

(3) 購入された方は、ゲームソフトの具体的なタイトル名および機種名をお書きください。

タイトル名:	機種名:
--------	------

(4) そのゲームソフトはいつ購入されましたか。当てはまる時期をすべてお答えください。(いくつでも○印)

1. 1~3月 2. 4~7月 3. 8月(オリンピック開催期間) 4. 9月~12月

質問44

あなたは、青少年がゲームをすることについてどのようにお考えですか。(ひとつだけ○印)

1. 賛成 3. どちらともいえない 4. どちらかといえば反対
 2. どちらかといえば賛成 5. 反対

質問45

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

1. 子供がおり、ゲームをしている (2)~(4)もお答えください
 2. 子供はいるが、ゲームはしていない(しているかどうかわからない) (4)もお答えください
 3. 子供はいない P. 15[質問46]へ

【(1)で「1. 子供がおり、ゲームをしている」とお答えの方にお聞きします】

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

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

(3) あなたは、ご自分のお子様と一緒にゲームをしますか。(ひとつだけ○印)

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

【引き続き、(4)にお進みください】

【(1)で「1. 子供がおり、ゲームをしている」「2. 子供はいるが、ゲームはしていない(しているかどうかわからない)」とお答えの方(=お子様がいらっしゃる方)にお聞きします】

(4) あなたは、今後、ご自分のお子様と一緒にゲームをしたいと思えますか。(ひとつだけ○印)

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

【全員の方にお聞きします】

質問46 あなたは、「ゲーム」にはどんな影響または効果があると思いますか。いくつでもお選びください。(いくつでも○印)

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

質問47 (1) 以下の①～⑤の映像についてはそれぞれ倫理審査機関があり、映像の審査をしています。あなたはこのことをご存知でしたか。(それぞれひとつずつ○印)

	1. 知っていた	2. 知らなかった
① 映画…「映画倫理委員会」(映倫)	→ 1	2
② ビデオ…「映像倫理機構」(映像倫)	→ 1	2
③ パソコンソフト…「コンピュータソフトウェア倫理機構」(ソフ倫)	→ 1	2
④ ゲームセンターのゲーム…「日本アミューズメントマシン協会」(JAMMA)	→ 1	2
⑤ 家庭用ゲームソフト…「コンピュータエンターテインメントレーティング機構」(CERO)	→ 1	2

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

1. 知っていて、実際にマークがついた商品を見たことがある	→ (3)(4)もお答えください
2. 知っているが、実際にマークがついた商品を見たことはない	
3. 知らなかった	

【(2)で「1. 知っていて、実際にマークがついた商品を見たことがある」「2. 知っているが、実際にマークがついた商品を見たことはない」とお答えの方にお聞きします】

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

1. よく知っている	2. だいたい知っている	3. あまり知らない	4. 全く知らない
1.または2.に○印の方		ご存知の内容:	

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

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

質問48 家庭用ゲームソフトに「ペアレンタル・コントロール」機能があることをご存知でしたか。(ひとつだけ○印)

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

【全員の方にお聞きします】

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

1. よく知っている 2. 聞いたことはある 3. 知らなかった

質問 50	(1) ゲームは最近、単に遊ぶ以外にさまざまな分野で有効に活用されています。以下に挙げたゲームの新しい取り組みを、あなたはご存知でしたか。(それぞれひとつずつ○印)	1. 知っていた	2. 知らなかった
	① 目の見えない人(視覚障害者)でも音の強弱とステレオ効果で遊べる「スペースインベーダー フォー ブラインド」が開発された。	→ 1	2
	② 単調で苦しいリハビリテーションを楽しく取り組めるよう「ワニワニパニック」を活用し、高齢者のトレーニング意欲や身体機能向上に貢献している。	→ 1	2
	③ 国際世界食糧計画(WFP)の宣伝・普及のためのゲーム「FoodForce」を開発。有料アイテムの収益はWFPの学校給食プログラムへ寄付される。	→ 1	2
	④ 米国・ウェストバージニア州の公立学校で「DanceDanceRevolution」を使用した肥満防止・健康維持増進プログラムが採用されている。	→ 1	2
	⑤ 疾病の原因を究明するための分散コンピューティングプロジェクト「Folding@Home」にプレイステーション3を通じて参加が可能。	→ 1	2
	⑥ 私立東京女子学園中学校で、教科書「NEW HORIZON」のニンテンドーDS版ソフトを活用した授業を実施している。	→ 1	2
	⑦ バンダイナムコゲームス社が小学校向け教科書を共同制作。2010年に教科書検定に合格し、2011年より使用が開始された。	→ 1	2
	⑧ 介護に関する知識問題や、介助のナビゲーション、介護従事者のための読み物など、介護に対する理解を深める「介護ナビDS」が開発・販売された。	→ 1	2

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

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

質問 52 最後の質問です。夢がひとつ叶うとしたら、あなたは今、一番何が欲しいですか。または、何をしたい(したい)ですか。ゲームのことに限らず、ご自由にお書きください。

★以上でアンケートは終わりです。長い時間、ご協力ありがとうございました。★