

2019
가상현실(VR) 게임사업체
실태조사

20

19

— KOCCA19-43



제 1 장. 조사 개요

제 1 절 조사 목적	3
제 2 절 조사 내용	3
1. 가상현실 게임 제작 및 배급업체 실태조사	3
2. 가상현실 게임장 실태조사	4
제 3 절 조사 설계	5
1. 조사의 기본 설계	5
2. 조사 진행 절차	5
제 4 절 실사 설계	6
제 5 절 자료 처리	7
제 6 절 조사결과 해석 시 유의사항	7

제 2 장. 국내 가상현실(VR) 게임 제작 및 배급업체

제 1 절 가상현실(VR) 게임 제작/배급업체 현황	11
제 2 절 가상현실(VR) 게임 제작/배급업체 조사 개요	12
제 3 절 사업체 기초 정보	13
1. 사업체 기초 정보	13
1) 대표자 성별	13
2) 대표자 연령	14
3) 사업체 소재지	15
4) 창립연도	16
5) 기업형태	17
6) 사업체 구분	18
7) 벤처기업 지정 여부	19
8) 자본금	20
제 4 절 사업체 현황	21
1. 사업체 실적	21
1) 2018년 매출액	21

2) 2018년 매출액 대비 플랫폼별 점유율	23
3) 플랫폼별 평균 매출 비중	24
4) 해외 수출 현황	25
5) 해외 수입 현황	26
2. 종사자 현황	27
1) 고용형태별/성별 종사자 현황	27
2) 연령별 종사자 현황	29
3) 업무별/직종별 종사자 현황	31
4) 이전 종사 플랫폼 유형	33
3. 가상현실(VR) 게임 제작/배급 현황	34
1) 제작/배급 단계	34
2) 투자 유치 현황	35
3-1) 2018년 시장 출시 제작 게임 현황	37
3-2) 2018년 시장 출시 배급 게임 현황	38
4) 주로 제작/배급하는 가상현실(VR) 게임 장르	39
5) 가상현실(VR) 게임 제작 비용	40
6) 가상현실(VR) 게임 제작 시 소요비용 항목별 투입 비중	42
7-1) 가상현실(VR) 게임 평균 제작 소요 기간	43
7-2) 가상현실(VR) 게임 평균 제작 인원	44
7-3) 가상현실(VR) 게임 평균 제작 비용	45
8) 필요한 자금 조달 방법	46
9) 평균 수익 배분 비율	47
10-1) 5G 환경에서의 새로운 게임 서비스 영역에 대한 의견	48
10-2) 5G 환경에서의 새로운 게임 서비스 산업 활성화에 필요한 예상 시간	49
10-3) 5G 환경에서의 새로운 게임 서비스 개발 프로젝트 기획 여부	50
11) 필요 지원 분야	51

제 3 장. 가상현실(VR) 게임장

제 1 절 가상현실(VR) 게임장 운영 현황	55
제 2 절 가상현실(VR) 게임장 조사 개요	56

제 3 절 사업장 기초 정보	57
1. 사업장 정보	57
1) 개업 연도	57
2) 사업장 임차 여부 및 보증금/월세액	58
3) 등록업종(서비스명)	60
2. 대표자 정보	61
1) 대표자 성별	61
2) 대표자 연령	62
제 4 절 사업장 현황	63
1. 사업실적	63
1) 2018년 매출액	63
2) 2018년 월평균 매출액	65
2. 종사자 현황	66
1) 고용형태별 종사자 현황	66
2) 연령별 종사자 현황	68
3) 학력별 종사자 현황	70
3. 운영 일반 현황	71
1) 프랜차이즈 가맹 여부 및 가맹 브랜드	71
2) 사업장 면적	73
3) 시행 요금제	74
4. 시설/장비 현황	75
1) 가상현실(VR) 어트랙션 게임기 현황	75
(1) 가상현실(VR) 어트랙션 게임기 총 보유 개수	75
(2) 신규 가상현실(VR) 어트랙션 게임기 현황(2018년)	76
(3) 임차 가상현실(VR) 어트랙션 게임기 현황(2018년)	78
(4) 제작 국가별 가상현실(VR) 어트랙션 게임기 보유 현황	80
2) 가상현실(VR) 게임 보조기기 현황	81
(1) 가상현실(VR) 게임 보조기기 총 보유 개수	81
(2) 보유 가상현실(VR) 게임 보조기기 종류	82
(3) 신규 가상현실(VR) 게임 보조기기 현황(2018년)	83
(4) 임차 가상현실(VR) 게임 보조기기 현황(2018년)	85

3) 가상현실(VR) 게임 콘텐츠 현황	87
(1) 가상현실(VR) 게임 콘텐츠 총 보유 개수	87
(2) 신규 가상현실(VR) 게임 콘텐츠 현황(2018년)	88
(3) 임차 가상현실(VR) 게임 콘텐츠 현황(2018년)	90
(4) 제작 국가별 가상현실(VR) 게임 콘텐츠 보유 현황	91
4) 장르별 가상현실(VR) 게임 보유 현황	92
5) 장비 평균 수리비용	94
5. 이용자 현황	95
1) 일일 평균 방문자수(최근 3개월)	95
2) 일일 평균 방문자 성별 비율(최근 3개월)	97
3) 일일 평균 방문자 연령별 비율(최근 3개월)	98
4) 전체 게임 이용자의 주 방문 시간대	100
(1) 평일	100
(2) 주말/공휴일	101
5) 청소년 게임 이용자의 주 방문 시간대	102
(1) 평일	102
(2) 주말/공휴일	103
6) 이용자가 선호하는 가상현실(VR) 게임 장르	104
7) 가상현실(VR) 게임장 방문 시 이용자 유형	105
6. 안전/위생 관리 현황	106
1) 스태프(종사자)대상 교육 현황	106
2) 안전사고예방 관리 현황	107
3) 손해보험 가입 여부	108
4) 위생관리 현황	109
제 5 절 가상현실(VR) 게임장 사업 관련 의견	112
1. 창업 전 관심 법적 사항	112
2. 경영환경 진단 및 전망	114
1) 2019년 가상현실(VR) 게임장 전망 및 이유	114
2) 2019년 경영계획	118
3. 제안/건의 사항	119

표 목 차

< 표 1-2-1 > 2018년 기준 가상현실(VR) 게임 제작 및 배급 업체 조사 설문지 구성	3
< 표 1-2-2 > 2018년 기준 가상현실(VR) 게임장 조사 설문지 구성	4
< 표 2-2-1 > 응답 가상현실(VR) 게임 제작/배급업체 특성	12
< 표 2-3-1 > 업체 특성별 대표자 성별	13
< 표 2-3-2 > 업체 특성별 대표자 연령	14
< 표 2-3-3 > 업체 특성별 사업체 소재지	15
< 표 2-3-4 > 업체 특성별 창립연도	16
< 표 2-3-5 > 업체 특성별 기업형태	17
< 표 2-3-6 > 업체 특성별 사업체 구분	18
< 표 2-3-7 > 업체 특성별 벤처기업 지정 여부	19
< 표 2-3-8 > 업체 특성별 자본금	20
< 표 2-4-1 > 업체 특성별 2018년 매출액	22
< 표 2-4-2 > 업체 특성별 2018년 매출액 대비 플랫폼별 점유율	23
< 표 2-4-3 > 업체 특성별 플랫폼별 평균 매출 비중	24
< 표 2-4-4 > 업체 특성별 해외 수출 현황	25
< 표 2-4-5 > 업체 특성별 해외 수입 현황	26
< 표 2-4-6 > 업체 특성별 고용형태별/성별 평균 종사자 수	28
< 표 2-4-7 > 업체 특성별 고용형태별/성별 평균 종사자 비율	28
< 표 2-4-8 > 업체 특성별 연령별 평균 종사자 수	30
< 표 2-4-9 > 업체 특성별 연령별 평균 종사자 비율	30
< 표 2-4-10 > 직종 구분표	31
< 표 2-4-11 > 업체 특성별 직종별 평균 종사자 수	32
< 표 2-4-12 > 업체 특성별 직종별 평균 종사자 수 비율	32
< 표 2-4-13 > 업체 특성별 이전 종사 플랫폼 유형	33
< 표 2-4-14 > 업체 특성별 제작/배급 단계	34
< 표 2-4-15 > 업체 특성별 투자 유치 현황	36
< 표 2-4-16 > 업체 특성별 2018년 시장 출시 제작 게임 현황	37
< 표 2-4-17 > 업체 특성별 2018년 시장 출시 배급 게임 현황	38
< 표 2-4-18 > 업체 특성별 주로 제작/배급하는 가상현실(VR) 게임 장르	39
< 표 2-4-19 > 업체 특성별 가상현실(VR) 게임 제작 비용	41

CONTENTS

< 표 2-4-20 > 업체 특성별 가상현실(VR) 게임 제작 시 소요비용 항목별 투입 비중	42
< 표 2-4-21 > 업체 특성별 가상현실(VR) 게임 평균 제작 소요 기간	43
< 표 2-4-22 > 업체 특성별 가상현실(VR) 게임 평균 제작 인원	44
< 표 2-4-23 > 업체 특성별 가상현실(VR) 게임 평균 제작 비용	45
< 표 2-4-24 > 업체 특성별 필요한 자금 조달 방법	46
< 표 2-4-25 > 업체 특성별 평균 수익 배분 비율	47
< 표 2-4-26 > 업체 특성별 5G 환경에서의 새로운 게임 서비스 영역에 대한 의견	48
< 표 2-4-27 > 업체 특성별 5G 환경에서의 새로운 게임 서비스 산업 활성화에 필요한 예상 시간 ...	49
< 표 2-4-28 > 업체 특성별 5G 환경에서의 새로운 게임 서비스 개발 프로젝트 기획 여부	50
< 표 2-4-29 > 업체 특성별 필요 지원 분야	51
< 표 3-2-1 > 응답 가상현실(VR) 게임장 특성	56
< 표 3-3-1 > 업체 특성별 개업 연도	57
< 표 3-3-2 > 업체 특성별 임차 매장 보증금	59
< 표 3-3-3 > 업체 특성별 임차 매장 월세액	59
< 표 3-3-4 > 업체 특성별 등록업종(서비스명)	60
< 표 3-3-5 > 업체 특성별 대표자 성별	61
< 표 3-3-6 > 업체 특성별 대표자 연령	62
< 표 3-4-1 > 업체 특성별 2018년 매출액	64
< 표 3-4-2 > 업체 특성별 2018년 월평균 매출액	65
< 표 3-4-3 > 업체 특성별 고용형태별 종사자 현황	67
< 표 3-4-4 > 업체 특성별 연령별 종사자 현황	69
< 표 3-4-5 > 업체 특성별 학력별 종사자 현황	70
< 표 3-4-6 > 업체 특성별 프랜차이즈 가맹 여부	72
< 표 3-4-7 > 업체 특성별 사업장 면적	73
< 표 3-4-8 > 업체 특성별 시행 요금제	74
< 표 3-4-9 > 업체 특성별 가상현실(VR) 어트랙션 게임기 총 보유 개수	75
< 표 3-4-10 > 업체 특성별 2018년 입고한 신규 VR 어트랙션 게임기 수	77
< 표 3-4-11 > 업체 특성별 2018년 입고한 신규 VR 어트랙션 게임기 금액	77
< 표 3-4-12 > 업체 특성별 2018년 임차한 VR 어트랙션 게임기 수	79
< 표 3-4-13 > 업체 특성별 2018년 임차한 VR 어트랙션 게임기 금액	79
< 표 3-4-14 > 업체 특성별 제작 국가별 가상현실(VR) 어트랙션 게임기 보유 현황	80

< 표 3-4-15 > 업체 특성별 가상현실(VR) 게임 보조기기 총 보유 개수	81
< 표 3-4-16 > 업체 특성별 보유 가상현실(VR) 게임 보조기기 종류	82
< 표 3-4-17 > 업체 특성별 2018년 입고한 신규 VR 게임 보조기기 수	84
< 표 3-4-18 > 업체 특성별 2018년 입고한 신규 VR 게임 보조기기 금액	84
< 표 3-4-19 > 업체 특성별 2018년 임차한 VR 게임 보조기기 수	86
< 표 3-4-20 > 업체 특성별 2018년 임차한 VR 게임 보조기기 금액	86
< 표 3-4-21 > 업체 특성별 가상현실(VR) 게임 콘텐츠 총 보유 개수	87
< 표 3-4-22 > 업체 특성별 2018년 입고한 신규 VR 게임 콘텐츠 수	89
< 표 3-4-23 > 업체 특성별 2018년 입고한 신규 VR 게임 콘텐츠 금액	89
< 표 3-4-24 > 업체 특성별 제작 국가별 가상현실(VR) 게임 콘텐츠 보유 현황	91
< 표 3-4-25 > 업체 특성별 장르별 가상현실(VR) 게임 평균 보유 개수	93
< 표 3-4-26 > 업체 특성별 장르별 가상현실(VR) 게임 평균 보유 비율	93
< 표 3-4-27 > 업체 특성별 장비 평균 수리비용	94
< 표 3-4-28 > 업체 특성별 일일 평균 방문자수(최근 3개월) - 평일	96
< 표 3-4-29 > 업체 특성별 일일 평균 방문자수(최근 3개월) - 주말/공휴일	96
< 표 3-4-30 > 업체 특성별 일일 평균 방문자 성별 비율(최근 3개월)	97
< 표 3-4-31 > 업체 특성별 일일 평균 방문자 연령별 비율(최근 3개월) - 평일	99
< 표 3-4-32 > 업체 특성별 일일 평균 방문자 연령별 비율(최근 3개월) - 주말/공휴일	99
< 표 3-4-33 > 업체 특성별 전체 게임 이용자의 주 방문 시간대(평일)	100
< 표 3-4-34 > 업체 특성별 전체 게임 이용자의 주 방문 시간대(주말/공휴일)	101
< 표 3-4-35 > 업체 특성별 청소년 게임 이용자의 주 방문 시간대(평일)	102
< 표 3-4-36 > 업체 특성별 청소년 게임 이용자의 주 방문 시간대(주말/공휴일)	103
< 표 3-4-37 > 업체 특성별 이용자가 선호하는 가상현실(VR) 게임 장르	104
< 표 3-4-38 > 업체 특성별 가상현실(VR) 게임장 방문 시 이용자 유형	105
< 표 3-4-39 > 업체 특성별 스태프(종사자)대상 교육 현황	106
< 표 3-4-40 > 업체 특성별 안전사고예방 관리 현황	107
< 표 3-4-41 > 업체 특성별 손해보험 가입 여부	108
< 표 3-4-42 > 업체 특성별 실시하고 있는 위생관리	110
< 표 3-4-43 > 업체 특성별 HMD 안면부 스펀지 소독/세척 빈도	111
< 표 3-4-44 > 업체 특성별 보조기기(컨트롤러) 관리 빈도	111
< 표 3-5-1 > 업체 특성별 창업 전 관심 법적 사항	113
< 표 3-5-2 > 업체 특성별 2019년 가상현실(VR) 게임장 전망	116
< 표 3-5-3 > 업체 특성별 2019년 가상현실(VR) 게임장 부정적 전망에 대한 이유	117
< 표 3-5-4 > 업체 특성별 2019년 가상현실(VR) 게임장 긍정적 전망에 대한 이유	117
< 표 3-5-5 > 업체 특성별 2019년 경영계획	118
< 표 3-5-6 > 제안/건의 사항	119

그림 목 차

[그림 2-3-1] 대표자 성별	13
[그림 2-3-2] 대표자 연령	14
[그림 2-3-3] 사업체 소재지	15
[그림 2-3-4] 창립연도	16
[그림 2-3-5] 기업형태	17
[그림 2-3-6] 사업체 구분	18
[그림 2-3-7] 벤처기업 지정 여부	19
[그림 2-3-8] 자본금	20
[그림 2-4-1] 2018년 매출액	21
[그림 2-4-2] 2018년 매출액 대비 플랫폼별 점유율	23
[그림 2-4-3] 플랫폼별 평균 매출 비중	24
[그림 2-4-4] 해외 수출 현황	25
[그림 2-4-5] 해외 수입 현황	26
[그림 2-4-6] 고용형태별/성별 종사자 현황	27
[그림 2-4-7] 연령별 종사자 현황	29
[그림 2-4-8] 업무별/직종별 종사자 현황	31
[그림 2-4-9] 이전 종사 플랫폼 유형	33
[그림 2-4-10] 제작/배급 단계	34
[그림 2-4-11] 투자 유치 현황	35
[그림 2-4-12] 2018년 시장 출시 제작 게임 현황	37
[그림 2-4-13] 2018년 시장 출시 배급 게임 현황	38
[그림 2-4-14] 주로 제작/배급하는 가상현실(VR) 게임 장르	39
[그림 2-4-15] 가상현실(VR) 게임 제작 비용	40
[그림 2-4-16] 가상현실(VR) 게임 제작 시 소요비용 항목별 투입 비중	42
[그림 2-4-17] 가상현실(VR) 게임 평균 제작 소요 기간	43
[그림 2-4-18] 가상현실(VR) 게임 평균 제작 인원	44
[그림 2-4-19] 가상현실(VR) 게임 평균 제작 비용	45
[그림 2-4-20] 필요한 자금 조달 방법	46
[그림 2-4-21] 평균 수익 배분 비율	47
[그림 2-4-22] 5G 환경에서의 새로운 게임 서비스 영역에 대한 의견	48

[그림 2-4-23] 5G 환경에서의 새로운 게임 서비스 산업 활성화에 필요한 예상 시간	49
[그림 2-4-24] 5G 환경에서의 새로운 게임 서비스 개발 프로젝트 기획 여부	50
[그림 2-4-25] 필요 지원 분야	51
[그림 3-3-1] 개업 연도	57
[그림 3-3-2] 사업장 임차 여부 및 보증금/월세액	58
[그림 3-3-3] 등록업종(서비스명)	60
[그림 3-3-4] 대표자 성별	61
[그림 3-3-5] 대표자 연령	62
[그림 3-4-1] 2018년 매출액	63
[그림 3-4-2] 2018년 월평균 매출액	65
[그림 3-4-3] 고용형태별 종사자 현황	66
[그림 3-4-4] 연령별 종사자 현황	68
[그림 3-4-5] 학력별 종사자 현황	70
[그림 3-4-6] 프랜차이즈 가맹 여부 및 가맹 브랜드	71
[그림 3-4-7] 사업장 면적	73
[그림 3-4-8] 시행 요금제	74
[그림 3-4-9] 가상현실(VR) 어트랙션 게임기 총 보유 개수	75
[그림 3-4-10] 신규 VR 어트랙션 게임기 입고 현황	76
[그림 3-4-11] 2018년 입고한 신규 VR 어트랙션 게임기 금액	76
[그림 3-4-12] VR 어트랙션 게임기 임차 현황	78
[그림 3-4-13] 2018년 임차한 VR 어트랙션 게임기 금액	78
[그림 3-4-14] 제작 국가별 가상현실(VR) 어트랙션 게임기 보유 현황	80
[그림 3-4-15] 가상현실(VR) 게임 보조기기 총 보유 개수	81
[그림 3-4-16] 보유 가상현실(VR) 게임 보조기기 종류	82
[그림 3-4-17] 신규 VR 게임 보조기기 구입 현황	83
[그림 3-4-18] 2018년 구입한 신규 VR 게임 보조기기 금액	83
[그림 3-4-19] 임차 가상현실(VR) 게임 보조기기 현황(2018년)	85
[그림 3-4-20] 2018년 임차한 VR 게임 보조기기 금액	85
[그림 3-4-21] 가상현실(VR) 게임 콘텐츠 총 보유 개수	87
[그림 3-4-22] 신규 VR 게임 콘텐츠 구입 현황	88
[그림 3-4-23] 2018년 입고한 신규 VR 게임 콘텐츠 금액	88

CONTENTS

[그림 3-4-24]	임차 가상현실(VR) 게임 콘텐츠 현황(2018년)	90
[그림 3-4-25]	제작 국가별 가상현실(VR) 게임 콘텐츠 보유 현황	91
[그림 3-4-26]	장르별 가상현실(VR) 게임 보유 현황	92
[그림 3-4-27]	장비 평균 수리비용	94
[그림 3-4-28]	일일 평균 방문자수(최근 3개월)	95
[그림 3-4-29]	일일 평균 방문자 성별 비율(최근 3개월)	97
[그림 3-4-30]	일일 평균 방문자 연령별 비율(최근 3개월)	98
[그림 3-4-31]	전체 게임 이용자의 주 방문 시간대(평일)	100
[그림 3-4-32]	전체 게임 이용자의 주 방문 시간대(주말/공휴일)	101
[그림 3-4-33]	청소년 게임 이용자의 주 방문 시간대(평일)	102
[그림 3-4-34]	청소년 게임 이용자의 주 방문 시간대(주말/공휴일)	103
[그림 3-4-35]	이용자가 선호하는 가상현실(VR) 게임 장르	104
[그림 3-4-36]	가상현실(VR) 게임장 방문 시 이용자 유형	105
[그림 3-4-37]	스태프(종사자)대상 교육 현황	106
[그림 3-4-38]	안전사고예방 관리 현황	107
[그림 3-4-39]	손해보험 가입 여부	108
[그림 3-4-40]	위생관리 현황	109
[그림 3-5-1]	창업 전 관심 법적 사항	112
[그림 3-5-2]	2019년 가상현실(VR) 게임장 전망	114
[그림 3-5-3]	2019년 가상현실(VR) 게임장 전망 이유	115
[그림 3-5-4]	2019년 경영계획	118

I 조사 개요

제 1 절 조사 목적

본 조사는 우리나라 가상현실(VR) 게임 산업과 관련 있는 제작 및 배급업체와 가상현실(VR) 게임장의 현황을 파악하여, 산업 진흥을 위한 합리적 정책 수립과 연구자들의 산업 분석을 위한 신뢰성 있는 통계자료를 제공하는 데 그 목적이 있음

제 2 절 조사 내용

1. 가상현실 게임 제작 및 배급업체 실태조사

주요 조사 항목을 살펴보면, 크게 사업체 기초정보와 사업체 현황으로 분류되어 있음. 사업체 기초정보에는 사업체 정보, 대표자 정보, 제작 및 배급 단계 등을 적도록 했으며, 사업체 현황에는 종사자 현황, 사업체 실적, 해외거래(수출입) 현황 등이 포함됨

< 표 1-2-1 > 2018년 기준 가상현실(VR) 게임 제작 및 배급 업체 조사 설문지 구성

구 분	세부 조사내용
I. 사업체 정보	<ul style="list-style-type: none"> - 기초정보(사업체명, 대표자 인적사항, 주소 등) - 사업체 형태, 사업체 구분 등 - 가상현실(VR) 게임 제작 및 배급 단계
II. 종사자 현황	<ul style="list-style-type: none"> - 종사자 수(고용형태 및 성별, 연령별, 직종별) - 이전 종사 게임 플랫폼 유형
III. 사업체 실적현황	<ul style="list-style-type: none"> - 가상현실(VR) 게임 관련 투자받은 금액 - 시장에 출시된 제작 및 배급 게임 수 - 주로 제작/배급 하는 가상현실(VR) 게임 장르 - 가상현실(VR) 게임 제작 비용 전체 - 가상현실(VR) 게임 제작 항목별 소요비용 비중 - 2018년 제작 완료 게임 건수(제작비용 기준) - 평균 제작 소요시간, 평균 제작 인원, 평균 제작 비용 등 - 제작/배급 시 필요 자금 조달 방법 - 평균 수익 배분 비율 - 2018년 총 매출액 - 개발시점별·플랫폼별 가상현실(VR) 게임 매출 비중
IV. 해외 거래 현황	<ul style="list-style-type: none"> - 2018년 연간 총 수출액 및 게임 수출 건수 - 2018년 연간 총 수입액 및 게임 수입 건수
V. 기타	<ul style="list-style-type: none"> - 5G 환경에서의 새로운 게임 서비스 영역에 대한 전망 - 가상현실(VR) 게임 산업 진흥을 위해 주로 필요한 지원 분야

2. 가상현실 게임장 실태조사

사업장 기초정보에는 업소명, 개업일, 등록업종 등을 적도록 했으며, 사업체 현황에는 종사자 및 시설/장비 현황, 이용자 현황, 안전 및 위생 관리 현황, 사업장 실적 등으로 구성되어 있음

< 표 1-2-2 > 2018년 기준 가상현실(VR) 게임장 조사 설문지 구성

구 분	세부 조사내용
I. 사업장 정보	- 기초정보(업소명, 대표자(업주) 인적사항, 주소, 개업일, 등록업종 등)
II. 종사자 현황	- 고용형태별, 연령별, 학력별 종사자 현황
III. 운영 일반 현황	- 사업장 임차여부 - 프랜차이즈 업체 여부(프랜차이즈 시 브랜드 명칭) - 사업장 면적 및 시행 요금제
IV. 시설/장비 현황	- 가상현실(VR) 어트랙션 게임기 총 보유 대수 - 신규/임차 가상현실(VR) 어트랙션 게임기 현황 - 가상현실(VR) 어트랙션 게임기 제작국가별 보유 현황 - 가상현실(VR) 게임 보조기기(HMD, 컨트롤러 등) 총 보유 대수 - 가상현실(VR) 게임 보유 보조기기 종류 - 신규/임차 가상현실(VR) 게임 보조기기 현황 - 가상현실(VR) 게임 콘텐츠 총 보유수 - 신규/임차 가상현실(VR) 게임 콘텐츠 현황 - 제작국가별/장르별 가상현실(VR) 게임 콘텐츠 보유 현황 - 장비 평균 수리비용
V. 이용자 현황	- 최근 3개월간 일일 평균 방문자 수 - 일일 평균 방문자 성별/연령별 비중 - 이용자의 주 방문 시간대(전체 이용자, 청소년 이용자) - 이용자들이 선호하는 가상현실(VR) 게임 장르 - 게임장 이용자 유형
VI. 안전/위생 관리 현황	- 스태프(종사자) 안전 교육 및 안전사고 예방 관리 현황 - 손해보험 가입 여부 - 실시하고 있는 위생관리 - HMD 안면부 스펀지 소독/세척 빈도 - 보조기기(컨트롤러) 관리 빈도
VII. 경영환경 진단 및 전망	- 게임장 창업 전 관심 법적 사항 - 향후 게임장 전망 및 2019년 경영계획
VIII. 사업장 실적	- 2018년 총 매출액 및 매출 구성비(요금/식음료/기타) - 게임 장르별 매출 비중 - 건의사항

제 3 절 조사 설계

1. 조사의 기본 설계

본 조사는 2019년 6월 19일부터 9월 25일까지 2018년도를 기준으로 가상현실(VR) 게임을 취급한 전국의 게임 제작 및 배급업체와 가상현실(VR) 게임장을 대상으로 전수 조사를 진행

구 분	가상현실(VR) 게임 제작 및 배급업체	가상현실(VR) 게임장
1) 조사 대상	가상현실(VR) 게임을 제작하거나 배급하는 사업체 (진행 중인 업체도 포함)	가상현실(VR) 게임을 즐길 수 있는 업소
2) 모집 단	105개	113개
3) 유효 표본	70개	65개
4) 조사 지역	전국 17개 시도	
5) 조사 내용	2018년 실적 및 운영 현황	
6) 자료수집도구	구조화된 질문지(Structured Questionnaire)	
7) 조사 방법	방문면접조사(FAX, E-mail 병행)	
8) 조사기준시점	2018년 12월 31일	
9) 조사 기간	2019년 6월 5일 ~ 9월 25일	2019년 6월 19일 ~ 8월 23일

2. 조사 진행 절차

본 조사는 비표본오차를 최소화하기 위해 조사원이 현장을 방문하는 대인 면접조사를 원칙으로 하며, 현장 방문 조사가 어려운 경우에 예외적으로 팩스(FAX), 이메일(E-mail) 등 피조사자가 선호하는 방식을 병행하여 응답률을 제고함



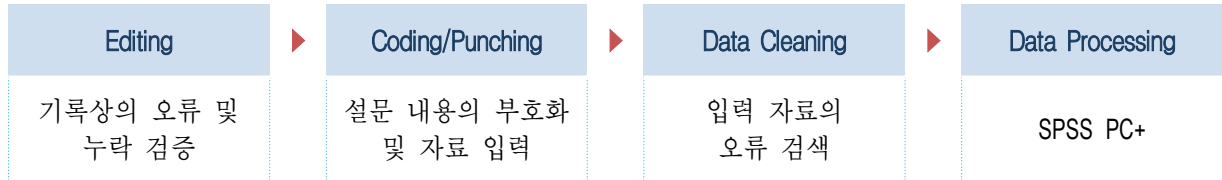
제 4 절 실사 설계

가상현실(VR) 게임사업체 실태조사의 실사는 다음 6단계로 진행

절 차	내 용
TFT 구성 및 사전회의	<ul style="list-style-type: none"> - 담당 연구원, 실사담당자, 전산담당자로 구성된 TFT를 구성하여 회의 개최 - 조사목적, 설문지 구성안, 조사대상 선정 등에 전반적인 실사진행에 대해 논의하고 실사 지침 공유
예비조사 실시	<ul style="list-style-type: none"> - 조사 전에 현업 종사자를 대상으로 심층 인터뷰 진행 - 설문지 초안에 대한 의견 수렴 및 보완 수정
모집단 확보 및 정리	<ul style="list-style-type: none"> - 기존 모집단 구축 자료가 없기 때문에 게임산업 실태조사 관련 제반 기관으로부터 모집단 자료를 확보하고 데스크 리서치를 통해 부족한 부분 보완 - 확보된 리스트를 기반으로 사전 전화조사 실시. 휴폐업, 결번, 무응답 업체 등을 제외한 유효 리스트를 정리하여 최종 확정
면접원 선정 및 교육	<ul style="list-style-type: none"> - 한국갤럽 소속 전문 면접원 중 적격자를 선발 - 조사방법과 조사내용에 대하여 2시간의 오리엔테이션과 2부의 연습면접을 실시 - 조사방법과 질문지 내용에 익숙하게 하고 문제점을 미리 발견, 지적함으로써 비표본오차(Non-sampling Error)를 최소화하여 실사과정이 표준화(Standardization) 될 수 있도록 함 - 면접 중 발생할 수 있는 모든 우발상황에 대한 대처법을 포괄적으로 교육
본조사 진행 및 면접원 통제	<ul style="list-style-type: none"> - 역할을 분담하여 중앙통제본부, 지역별 관리본부로 실사팀 구성 - 조사 대상자 컨택 단계에서 문화체육관광부의 조사 협조 공문 및 조사 안내문 발송 - 담당연구원 및 실사책임자(Supervisor)가 매일 회수된 질문지에 대해서 면접원 앞에서 검토하여 그 즉시 면접원 교육을 행하는 통제시스템(Quality Control System)으로 실사를 통제, 관리함으로써 면접원에 의한 오차를 최소화
검 증 조 사	<ul style="list-style-type: none"> - 완성된 설문지에 대한 100% 내용 검증 실시(1차 검증) - 면접원별로 완료된 조사표 30% 이상을 무작위 추출, 본 연구소 검증원이 전화 검증하여 응답의 허위기재, 조작이 발견될 경우 해당 면접원이 조사한 질문지 전부를 무효로 하고 재조사를 실시

제 5 절 자료 처리

수집된 자료(Raw Data)는 Editing, Coding, Punching 과정을 거쳐 SPSS(Statistical Package for the Social Sciences) 프로그램으로 전산처리 하였음



제 6 절 조사결과 해석 시 유의사항

- 본 보고서에 수록된 자료는 단위 미만을 반올림하였기 때문에 합계의 숫자와 각 항목별 합계의 숫자는 일치하지 않을 수 있음
- 조사 사례 수가 30표본 미만의 과소한 집단은 통계청에서 허용하는 상대표준오차 범위($CV \leq 25\%$)를 벗어나게 되므로 특성별 분석을 진행하지 않음
- 본 조사의 조사단위는 '사업체'로서, 영리·비영리에 관계없이 일정한 물리적 장소 또는 일정한 지역 내에서 하나의 단일 소유권 또는 주된 경제활동에 독립적으로 경제활동을 하는 경제단위를 의미함. 이에 비해 '기업체'란 동일 자급에 의하여 소유되고 통제되는 제도적 단위 또는 법적단위로서, 하나 이상의 사업체로 구성될 수 있다는 점에서 사업체와 구분됨
- 유사 조사 또는 과거 자료와 비교 시 응답자의 인구학적 특성 및 문항 내용에 차이가 있고, 조사 기간 및 시점이 다를 수 있으므로 직접적인 시계열 비교를 할 때는 결과 해석 시 유의해야 함

