# 2019
# 가상현실(VR) 게임사업체 실태조사

2019

KOCCA19-43

# CONTENTS

## 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

# CONTENTS


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

# CONTENTS


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

부록. 조 사 표

# 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

# CONTENTS

## 그 림 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

# Ⅲ 가상현실(VR) 게임장

# 제 1 절 가상현실(VR) 게임장 운영 현황

현재 우리나라의 가상현실(VR) 게임 산업은 '가상현실(VR) 게임장'을 중심으로 시장이 형성되기 시작한 단계로, 아직은 기업 간 거래와 정부 지원정책을 중심으로 성장하고 있는 실정이다. '가상현실(VR) 게임장'은 HMD(Head Mounted Display)와 같은 보조기기 또는 가상현실(VR) 어트랙션을 구비하여 가상현실(VR) 게임을 즐길 수 있는 공간으로, 일반 오락실형, 카페형, 테마파크형, PC방형 등 여러 형태가 있다.

국내의 가상현실(VR) 게임장은 2016년에 처음 개장했으며, 그 수도 아직 증가세를 유지하고 있다. 그러나 가상현실(VR) 게임장은 PC방보다 더 많은 장비투자 비용이 필요하되 동일 공간에 설치할 수 있는 룸(Room)의 수는 한정적이어서 단기간에 점포 수를 늘리기는 어렵다. 또한 아직 관련 법 규정이 명확하게 분류되지 않아 유사한 PC방 또는 아케이드 게임장으로 인허가를 받고 있어 현재 운영되고 있는 업소 수를 정확하게 파악하기도 어려운 실정이다.

본 조사에서는 모집단 확보를 위해 첫 번째로 지방행정개방데이터[9]에서 'VR' 키워드로 검색했을 때 나오는 업체들을 정리했다. 이후 검색결과 중에서 가상현실(VR) 게임장이 아닌 곳을 제외하기 위해 게임장 관련 업종인 청소년게임제공업, 복합유통게임제공업, 휴게음식점, 유원시설업(기타), 인터넷컴퓨터게임시설제공업 등의 업종으로 등록되어 있는 업체들만 별도로 추출하여 리스트를 구축했다.

두 번째로 인터넷에서 상호명으로 'VR' 키워드를 넣었을 때 검색되는 업체들을 리스트에 추가한 뒤, 인터넷 업체 전화번호 서비스를 활용해서 전화번호나 주소지가 누락된 업체들의 정보를 보완하였다. 또한 국내 최대 규모의 가상현실(VR) 게임장 이용자 사이트인 'VRfan360'[10]에 등록되어 있는 지역별 업체 정보를 활용하여 다시 한 번 리스트를 보완하였다.

최종적으로 리스트에 정리된 업체들을 대상으로 전화 컨택을 시도하여 인허가일을 확인하였고, 2019년 이후에 개업한 업체를 리스트에서 제외하고 휴·폐업 상태를 확인하여 최종 리스트를 구축하였다. 그 결과, 2018년에 실제적으로 사업을 영위한 가상현실(VR) 게임장은 113개로 확인되었다. 이들 중 65개 업체가 본 조사에 참여하여 응답을 완료하였다.

9) 행정안전부에서 지원하는 "지방자치단체에서 인허가 하는 업종별 데이터 개방 사이트(www.localdata.kr)" 리스트 추출.
10) https://www.vrfan360.com/

# 제 2 절 가상현실(VR) 게임장 조사 개요

본 조사는 2019년 6월 19일부터 8월 23일까지 전국의 가상현실(VR) 게임장 업주들을 대상으로 실시하였고, 조사는 설문지 배포/수거에 의한 자기기입식 방식으로 진행되었다.

< 표 3-2-1 > 응답 가상현실(VR) 게임장 특성

| 구 분 | | 사례 수(개) | 비율(%) |
|---|---|---|---|
| 전 체 | | (65) | 100.0 |
| ▣ 월 평 균 매 출 액 ▣ | 5 백 만 원 미 만 | (16) | 41.9 |
| | 5백만~1천만 원 미만 | (18) | 37.2 |
| | 1천만~1천5백만 원 미만 | (7) | 7.0 |
| | 1천 5백만 원 이상 | (20) | 11.6 |
| | 모 름 / 무 응 답 | (4) | 2.3 |
| ▣어트랙션보유개수▣ | 0 개 | (10) | 15.4 |
| | 1 개 ~ 5 개 미 만 | (27) | 41.5 |
| | 5 개 ~ 1 0 개 미 만 | (12) | 18.5 |
| | 1 0 개 ~ 1 5 개 미 만 | (7) | 10.8 |
| | 1 5 개 이 상 | (9) | 13.8 |
| ▣게임콘텐츠보유개수▣ | 1 개 ~ 2 5 개 미 만 | (42) | 64.6 |
| | 25개 ~ 50개 미만 | (11) | 16.9 |
| | 50개 ~ 75개 미만 | (7) | 10.8 |
| | 75개 ~ 100개 미만 | (2) | 3.1 |
| | 1 0 0 개 이 상 | (3) | 4.6 |
| ▣ 지 역 별 ▣ | 서 울 | (15) | 23.1 |
| | 부 산 | (4) | 6.2 |
| | 대 구 | (5) | 7.7 |
| | 인 천 | (2) | 3.1 |
| | 광 주 | (7) | 10.8 |
| | 대 전 | (3) | 4.6 |
| | 경 기 | (14) | 21.5 |
| | 강 원 | (3) | 4.6 |
| | 충 북 | (3) | 4.6 |
| | 충 남 | (1) | 1.5 |
| | 전 북 | (3) | 4.6 |
| | 경 북 | (1) | 1.5 |
| | 경 남 | (2) | 3.1 |
| | 제 주 | (2) | 3.1 |
| ▣ 권 역 별 ▣ | 수 도 권 | (31) | 47.7 |
| | 충 청 권 | (7) | 10.8 |
| | 전 라 권 | (10) | 15.4 |
| | 경 북 권 | (6) | 9.2 |
| | 경 남 권 | (6) | 9.2 |
| | 강 원 | (3) | 4.6 |
| | 제 주 | (2) | 3.1 |

# 제 3 절 사업장 기초 정보

## 1. 사업장 정보

### 1) 개업 연도

○ 전국의 가상현실(VR) 게임장(n=65)을 대상으로 개업 연도를 조사한 결과, '2018년 이전'에 개업했다고 응답한 비율이 55.4%로 과반수를 차지함

(단위: %, n=65)

**[ 그림 3-3-1 ] 개업 연도**

**< 표 3-3-1 > 업체 특성별 개업 연도**

(단위: %)

| 구 분 | | | 보기항목 | | 계 |
|---|---|---|---|---|---|
| 가상현실(VR) 게임장 특성 | | 사례 수 (개) | 2018년 이전 | 2018년 이후 | |
| 전 체 | | (65) | 55.4 | 44.6 | 100.0 |
| 월평균 매출 | 5백만 원 미만 | (16) | 62.5 | 37.5 | 100.0 |
| | 5백만~1천만 원 미만 | (18) | 55.6 | 44.4 | 100.0 |
| | 1천만~1천5백만 원 미만 | (7) | 57.1 | 42.9 | 100.0 |
| | 1천5백만 원 이상 | (20) | 50.0 | 50.0 | 100.0 |
| | 모름/무응답 | (4) | 50.0 | 50.0 | 100.0 |
| 어트랙션 보유 개수 | 0 개 | (10) | 40.0 | 60.0 | 100.0 |
| | 1개~5개 미만 | (27) | 59.3 | 40.7 | 100.0 |
| | 5개~10개 미만 | (12) | 58.3 | 41.7 | 100.0 |
| | 10개~15개 미만 | (7) | 57.1 | 42.9 | 100.0 |
| | 15개 이상 | (9) | 55.6 | 44.4 | 100.0 |
| 게임 콘텐츠 보유 개수 | 1개 ~ 25개 미만 | (42) | 54.8 | 45.2 | 100.0 |
| | 25개 ~ 50개 미만 | (11) | 54.5 | 45.5 | 100.0 |
| | 50개 ~ 75개 미만 | (7) | 71.4 | 28.6 | 100.0 |
| | 75개 ~ 100개 미만 | (2) | 0.0 | 100.0 | 100.0 |
| | 100개 이상 | (3) | 66.7 | 33.3 | 100.0 |

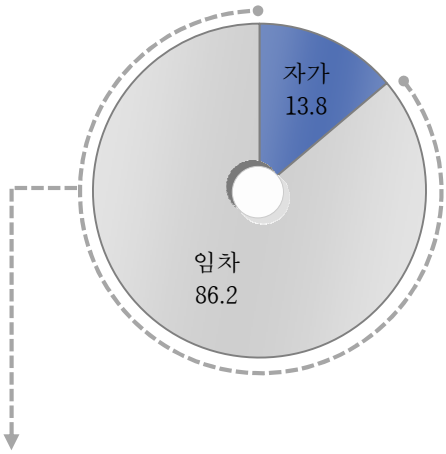
## 2) 사업장 임차 여부 및 보증금/월세액

○ 전국 소재 가상현실(VR) 게임장을 대상으로 임차 여부를 조사한 결과, '임차' 형태가 86.2%로 월등히 높게 나타났으며, '자가' 형태는 13.8%로 나타남

○ 임차 사업장의 보증금은 '3천만 원 이상 7천만 원 미만'인 경우가 35.7%로 가장 많았으며, 보증금의 중앙값은 5,000만 원으로 나타남. 월세 금액은 '600만 원 이상'이라는 응답의 비율이 26.8%로 가장 높았으며, 월세 금액의 중앙값은 400만 원으로 나타남

□ 사업장 임차 여부

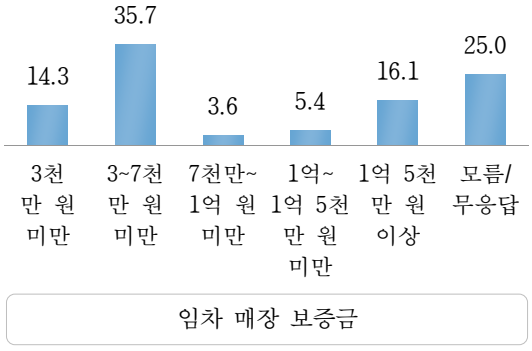
(단위: %, n=65)




(단위: %, n=56)

보증금 평균 8,224만 원

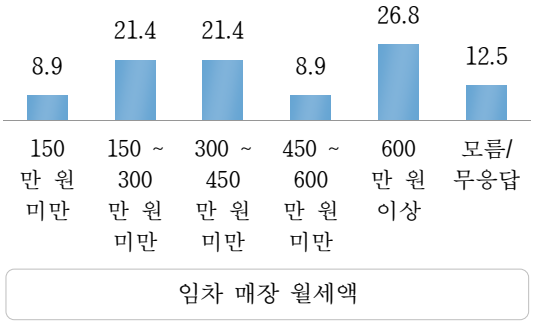
보증금 중앙값 5,000만 원




(단위: %, n=56)

월세액 평균 711만 원

월세액 중앙값 400만 원




**[ 그림 3-3-2 ] 사업장 임차 여부 및 보증금/월세액**

### < 표 3-3-2 > 업체 특성별 임차 매장 보증금

(단위: %)

| 구 분 | | | 보기항목 | | | | | | 계 | 평균 (백만 원) | 중앙값 (백만 원) |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 가상현실(VR) 게임장 특성 | | 사례 수 (개) | 3천만 원 미만 | 3 ~ 7천만 원 미만 | 7천만 ~ 1억 원 미만 | 1억 ~ 1억 5천만 원 미만 | 1억 5천만 원 이상 | 모름/무응답 | | | |
| 전 체 | | (56) | 14.3 | 35.7 | 3.6 | 5.4 | 16.1 | 25.0 | 100.0 | 82.2 | 50.0 |
| 월평균 매출 | 5백만 원 미만 | (14) | 50.0 | 35.7 | 0.0 | 0.0 | 7.1 | 7.1 | 100.0 | 46.5 | 25.0 |
| | 5백만~1천만 원 미만 | (15) | 6.7 | 66.7 | 6.7 | 6.7 | 0.0 | 13.3 | 100.0 | 48.4 | 50.0 |
| | 1천만~1천5백만 원 미만 | (6) | 0.0 | 16.7 | 0.0 | 0.0 | 50.0 | 33.3 | 100.0 | 187.5 | 210.0 |
| | 1천5백만 원 이상 | (19) | 0.0 | 21.1 | 5.3 | 10.5 | 26.3 | 36.8 | 100.0 | 122.5 | 100.0 |
| | 모름/무응답 | (2) | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 100.0 | 100.0 | - | - |
| 어트랙션 보유 개수 | 0 개 | (9) | 0.0 | 22.2 | 22.2 | 22.2 | 0.0 | 33.3 | 100.0 | 73.3 | 70.0 |
| | 1개 ~ 5개 미만 | (22) | 18.2 | 40.9 | 0.0 | 4.5 | 18.2 | 18.2 | 100.0 | 83.0 | 50.0 |
| | 5개 ~ 10개 미만 | (10) | 30.0 | 20.0 | 0.0 | 0.0 | 20.0 | 30.0 | 100.0 | 72.9 | 30.0 |
| | 10개 ~ 15개 미만 | (6) | 16.7 | 50.0 | 0.0 | 0.0 | 33.3 | 0.0 | 100.0 | 103.3 | 45.0 |
| | 15개 이상 | (9) | 0.0 | 44.4 | 0.0 | 0.0 | 11.1 | 44.4 | 100.0 | 78.0 | 40.0 |
| 게임 콘텐츠 보유 개수 | 1개 ~ 25개 미만 | (34) | 17.6 | 32.4 | 5.9 | 5.9 | 17.6 | 20.6 | 100.0 | 87.4 | 50.0 |
| | 25개 ~ 50개 미만 | (11) | 18.2 | 9.1 | 0.0 | 9.1 | 9.1 | 54.5 | 100.0 | 70.0 | 30.0 |
| | 50개 ~ 75개 미만 | (6) | 0.0 | 83.3 | 0.0 | 0.0 | 16.7 | 0.0 | 100.0 | 69.2 | 45.0 |
| | 75개 ~ 100개 미만 | (2) | 0.0 | 50.0 | 0.0 | 0.0 | 50.0 | 0.0 | 100.0 | 115.0 | 115.0 |
| | 100개 이상 | (3) | 0.0 | 66.7 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 33.3 | 100.0 | 50.0 | 50.0 |

### < 표 3-3-3 > 업체 특성별 임차 매장 월세액

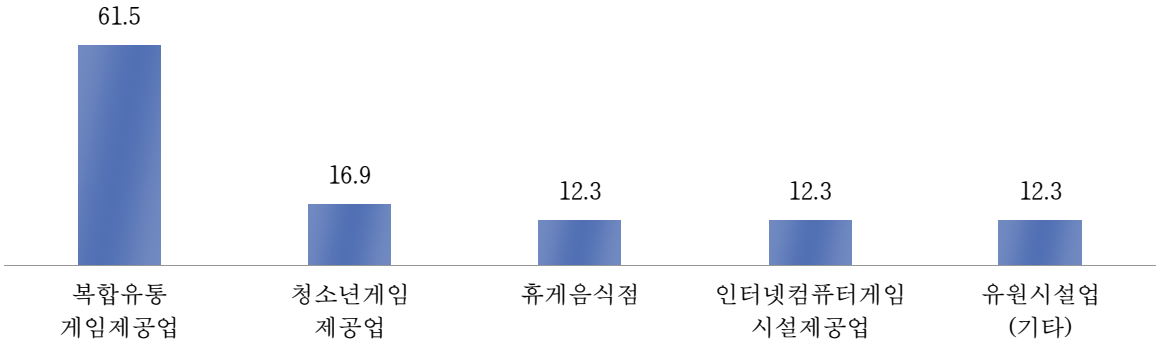
(단위: %)

| 구 분 | | | 보기항목 | | | | | | 계 | 평균 (십만 원) | 중앙값 (십만 원) |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 가상현실(VR) 게임장 특성 | | 사례 수 (개) | 150만 원 미만 | 150 ~ 300만 원 미만 | 300 ~ 450만 원 미만 | 450 ~ 600만 원 미만 | 600만 원 이상 | 모름/무응답 | | | |
| 전 체 | | (56) | 8.9 | 21.4 | 21.4 | 8.9 | 26.8 | 12.5 | 100.0 | 71.1 | 40.0 |
| 월평균 매출 | 5백만 원 미만 | (14) | 21.4 | 42.9 | 14.3 | 7.1 | 7.1 | 7.1 | 100.0 | 35.2 | 20.0 |
| | 5백만~1천만 원 미만 | (15) | 6.7 | 26.7 | 40.0 | 0.0 | 26.7 | 0.0 | 100.0 | 56.8 | 35.0 |
| | 1천만~1천5백만 원 미만 | (6) | 0.0 | 16.7 | 50.0 | 0.0 | 0.0 | 33.3 | 100.0 | 30.0 | 30.0 |
| | 1천5백만 원 이상 | (19) | 5.3 | 5.3 | 5.3 | 21.1 | 52.6 | 10.5 | 100.0 | 120.9 | 90.0 |
| | 모름/무응답 | (2) | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 100.0 | 100.0 | - | - |
| 어트랙션 보유 개수 | 0 개 | (9) | 0.0 | 11.1 | 22.2 | 33.3 | 22.2 | 11.1 | 100.0 | 48.3 | 51.5 |
| | 1개 ~ 5개 미만 | (22) | 4.5 | 22.7 | 27.3 | 4.5 | 31.8 | 9.1 | 100.0 | 66.6 | 38.0 |
| | 5개 ~ 10개 미만 | (10) | 10.0 | 30.0 | 20.0 | 0.0 | 20.0 | 20.0 | 100.0 | 48.9 | 30.0 |
| | 10개 ~ 15개 미만 | (6) | 33.3 | 33.3 | 16.7 | 0.0 | 16.7 | 0.0 | 100.0 | 65.7 | 22.0 |
| | 15개 이상 | (9) | 11.1 | 11.1 | 11.1 | 11.1 | 33.3 | 22.2 | 100.0 | 140.3 | 52.0 |
| 게임 콘텐츠 보유 개수 | 1개 ~ 25개 미만 | (34) | 8.8 | 26.5 | 20.6 | 14.7 | 17.6 | 11.8 | 100.0 | 50.5 | 35.0 |
| | 25개 ~ 50개 미만 | (11) | 9.1 | 9.1 | 18.2 | 0.0 | 45.5 | 18.2 | 100.0 | 131.1 | 80.0 |
| | 50개 ~ 75개 미만 | (6) | 0.0 | 33.3 | 16.7 | 0.0 | 50.0 | 0.0 | 100.0 | 100.3 | 70.0 |
| | 75개 ~ 100개 미만 | (2) | 50.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 50.0 | 0.0 | 100.0 | 56.5 | 56.5 |
| | 100개 이상 | (3) | 0.0 | 0.0 | 66.7 | 0.0 | 0.0 | 33.3 | 100.0 | 36.5 | 36.5 |

### 3) 등록업종(서비스명)

○ 가상현실(VR) 게임장의 등록업종을 조사한 결과, '복합유통게임제공업'이라는 응답이 61.5%로 가장 높은 비중을 차지했으며, '청소년게임제공업'(16.9%), '휴게음식점'(12.3%), '인터넷컴퓨터게임시설제공업'(12.3%), '유원시설업(기타)'(12.3%) 순으로 높게 나타남

(단위: %, n=65, 중복응답)




**[ 그림 3-3-3 ] 등록업종(서비스명)**

**< 표 3-3-4 > 업체 특성별 등록업종(서비스명)**

(단위: %, 중복응답)

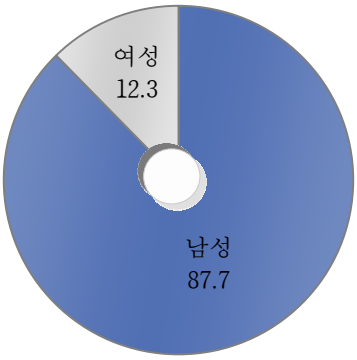
| 구 분 | | | 보기항목 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 가상현실(VR) 게임장 특성 | | 사례 수 (개) | 복합유통게임 제공업 | 청소년게임 제공업 | 휴게음식점 | 인터넷컴퓨터게임 시설제공업 | 유원시설업 (기타) |
| 전 체 | | (65) | 61.5 | 16.9 | 12.3 | 12.3 | 12.3 |
| 월평균 매출 | 5백만 원 미만 | (16) | 62.5 | 18.8 | 6.3 | 6.3 | 12.5 |
| | 5백만~1천만 원 미만 | (18) | 38.9 | 16.7 | 22.2 | 16.7 | 11.1 |
| | 1천만~1천5백만 원 미만 | (7) | 71.4 | 28.6 | 0.0 | 0.0 | 14.3 |
| | 1천5백만 원 이상 | (20) | 75.0 | 15.0 | 10.0 | 15.0 | 15.0 |
| | 모름 / 무응답 | (4) | 75.0 | 0.0 | 25.0 | 25.0 | 0.0 |
| 어트랙션 보유 개수 | 0 개 | (10) | 30.0 | 20.0 | 30.0 | 30.0 | 10.0 |
| | 1개 ~ 5개 미만 | (27) | 66.7 | 3.7 | 7.4 | 14.8 | 11.1 |
| | 5개 ~ 10개 미만 | (12) | 50.0 | 33.3 | 8.3 | 0.0 | 16.7 |
| | 10개 ~ 15개 미만 | (7) | 71.4 | 42.9 | 28.6 | 14.3 | 14.3 |
| | 15개 이상 | (9) | 88.9 | 11.1 | 0.0 | 0.0 | 11.1 |
| 게임 콘텐츠 보유 개수 | 1개 ~ 25개 미만 | (42) | 54.8 | 19.0 | 11.9 | 16.7 | 14.3 |
| | 25개 ~ 50개 미만 | (11) | 81.8 | 18.2 | 9.1 | 0.0 | 9.1 |
| | 50개 ~ 75개 미만 | (7) | 42.9 | 14.3 | 28.6 | 14.3 | 14.3 |
| | 75개 ~ 100개 미만 | (2) | 100.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| | 100개 이상 | (3) | 100.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |

## 2. 대표자 정보

### 1) 대표자 성별

○ 가상현실(VR) 게임장 대표자의 성별은 '남성'(87.7%)이 '여성'(12.3%)에 비해 월등히 높게 나타남

(단위: %, n=65)




**[ 그림 3-3-4 ] 대표자 성별**

**< 표 3-3-5 > 업체 특성별 대표자 성별**

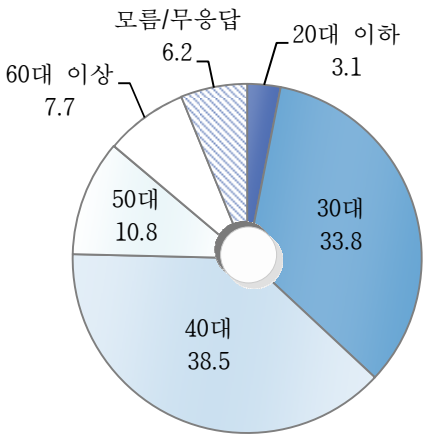
(단위: %)

| 구 분 | | | 보기항목 | | 계 |
|---|---|---|---|---|---|
| 가상현실(VR) 게임장 특성 | | 사례 수 (개) | 남성 | 여성 | |
| 전 체 | | (65) | 87.7 | 12.3 | 100.0 |
| 월평균 매출 | 5백만 원 미만 | (16) | 87.5 | 12.5 | 100.0 |
| | 5백만~1천만 원 미만 | (18) | 83.3 | 16.7 | 100.0 |
| | 1천만~1천5백만 원 미만 | (7) | 71.4 | 28.6 | 100.0 |
| | 1천5백만 원 이상 | (20) | 95.0 | 5.0 | 100.0 |
| | 모름/무응답 | (4) | 100.0 | 0.0 | 100.0 |
| 어트랙션 보유 개수 | 0 개 | (10) | 90.0 | 10.0 | 100.0 |
| | 1개~5개 미만 | (27) | 77.8 | 22.2 | 100.0 |
| | 5개~10개 미만 | (12) | 100.0 | 0.0 | 100.0 |
| | 10개~15개 미만 | (7) | 85.7 | 14.3 | 100.0 |
| | 15개 이상 | (9) | 100.0 | 0.0 | 100.0 |
| 게임 콘텐츠 보유 개수 | 1개 ~ 25개 미만 | (42) | 90.5 | 9.5 | 100.0 |
| | 25개 ~ 50개 미만 | (11) | 100.0 | 0.0 | 100.0 |
| | 50개 ~ 75개 미만 | (7) | 57.1 | 42.9 | 100.0 |
| | 75개 ~ 100개 미만 | (2) | 100.0 | 0.0 | 100.0 |
| | 100개 이상 | (3) | 66.7 | 33.3 | 100.0 |

## 2) 대표자 연령

○ 가상현실(VR) 게임장 대표자의 연령은 평균 44세로 나타났고, 연령의 중앙값 또한 44세였음. '40대'가 대표자인 경우가 전체 응답의 38.5%로 가장 비중이 높았고, '30대'가 33.8%, '50대'가 10.8%인 것으로 나타남

(단위: %, n=65)




| | |
|---|---|
| 대표자 연령 평균 | 44세 |
| 대표자 연령 중앙값 | 44세 |

**[ 그림 3-3-5 ] 대표자 연령**

**< 표 3-3-6 > 업체 특성별 대표자 연령**

(단위: %)

| 구 분 | | | 보기항목 | | | | | | 계 | 평균 (세) | 중앙값 (세) |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 가상현실(VR) 게임장 특성 | | 사례 수 (개) | 20대 이하 | 30대 | 40대 | 50대 | 60대 이상 | 모름/ 무응답 | | | |
| 전 체 | | (65) | 3.1 | 33.8 | 38.5 | 10.8 | 7.7 | 6.2 | 100.0 | 44.1 | 44.0 |
| 월평균 매출 | 5백만 원 미만 | (16) | 0.0 | 37.5 | 43.8 | 18.8 | 0.0 | 0.0 | 100.0 | 42.9 | 41.5 |
| | 5백만~1천만 원 미만 | (18) | 11.1 | 27.8 | 33.3 | 5.6 | 22.2 | 0.0 | 100.0 | 46.1 | 45.5 |
| | 1천만~1천5백만 원 미만 | (7) | 0.0 | 42.9 | 42.9 | 0.0 | 0.0 | 14.3 | 100.0 | 40.5 | 41.5 |
| | 1천5백만 원 이상 | (20) | 0.0 | 35.0 | 40.0 | 10.0 | 5.0 | 10.0 | 100.0 | 44.1 | 44.0 |
| | 모름/무응답 | (4) | 0.0 | 25.0 | 25.0 | 25.0 | 0.0 | 25.0 | 100.0 | 45.3 | 49.0 |
| 어트랙션 보유 개수 | 0 개 | (10) | 20.0 | 30.0 | 30.0 | 10.0 | 10.0 | 0.0 | 100.0 | 39.8 | 39.5 |
| | 1개~5개 미만 | (27) | 0.0 | 25.9 | 51.9 | 11.1 | 11.1 | 0.0 | 100.0 | 45.9 | 47.0 |
| | 5개~10개 미만 | (12) | 0.0 | 33.3 | 16.7 | 16.7 | 8.3 | 25.0 | 100.0 | 46.0 | 40.0 |
| | 10개~15개 미만 | (7) | 0.0 | 100.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 100.0 | 37.4 | 37.0 |
| | 15개 이상 | (9) | 0.0 | 11.1 | 66.7 | 11.1 | 0.0 | 11.1 | 100.0 | 46.8 | 47.0 |
| 게임 콘텐츠 보유 개수 | 1개 ~ 25개 미만 | (42) | 2.4 | 35.7 | 33.3 | 16.7 | 7.1 | 4.8 | 100.0 | 44.5 | 42.5 |
| | 25개 ~ 50개 미만 | (11) | 9.1 | 36.4 | 45.5 | 0.0 | 0.0 | 9.1 | 100.0 | 40.1 | 40.0 |
| | 50개 ~ 75개 미만 | (7) | 0.0 | 28.6 | 71.4 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 100.0 | 44.1 | 47.0 |
| | 75개 ~ 100개 미만 | (2) | 0.0 | 50.0 | 50.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 100.0 | 38.5 | 38.5 |
| | 100개 이상 | (3) | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 66.7 | 33.3 | 100.0 | 60.0 | 60.0 |

# 제 4 절 사업장 현황

## 1. 사업실적

### 1) 2018년 매출액

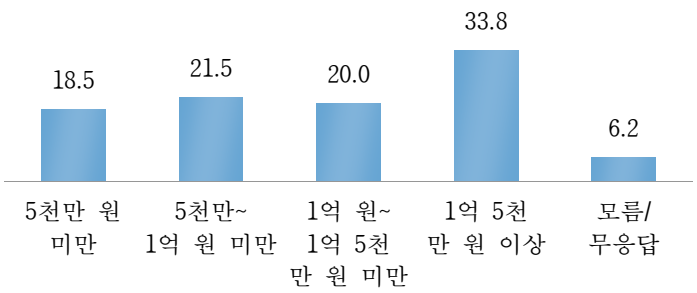
○ 전국 소재 가상현실(VR) 게임장(n=65)의 2018년 매출액 평균[11]은 1억 8,690만 원 수준으로 조사된 가운데, '1억 5천만 원 이상'이라는 응답이 33.8%로 가장 높은 비율을 보였으며, 다음으로 '5천만 원 이상 1억 원 미만'이 21.5%로 나타남

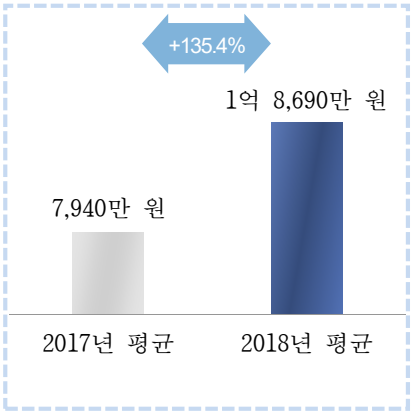
○ 가상현실(VR) 게임장의 매출액에서 요금 매출과 식음료 및 기타 매출 등 부가적인 매출의 구성 비중을 추가로 확인한 결과, 요금 매출이 차지하는 비중이 91.9%, 식음료 및 기타 매출의 비중이 8.1%로 나타남

(단위: %, n=65)

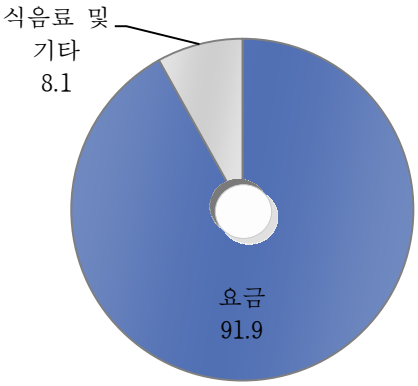
□ 2018년 매출액 현황

2018년 총 매출액 평균 1억 8,690만 원
2018년 총 매출액 중앙값 1억 원




□ 매출구성




**[ 그림 3-4-1 ] 2018년 매출액**

11) 2018년 가상현실(VR) 게임장 매출액 평균은 2017년 매출액 평균 대비 135.4%로 대폭 증가함. 2018년 기준 가상현실(VR) 게임장 모집단에 대규모 신생업체가 다수 추가되어 조사 대상 자체가 증가한 것, 2017년 기준 조사에서는 응답을 하지 않았던 대규모 업체들이 2018년 기준 조사에 응답한 것 등이 이러한 변화의 원인으로 작용했음. 가상현실(VR) 게임 산업은 현재 산업 영역을 형성하고 있는 초기 단계이기 때문에 짧은 기간에도 매출액이 크게 변동할 수 있는데, 통계를 해석할 때에는 이 부분을 복합적으로 고려할 필요가 있음

< 표 3-4-1 > 업체 특성별 2018년 매출액

(단위: %)

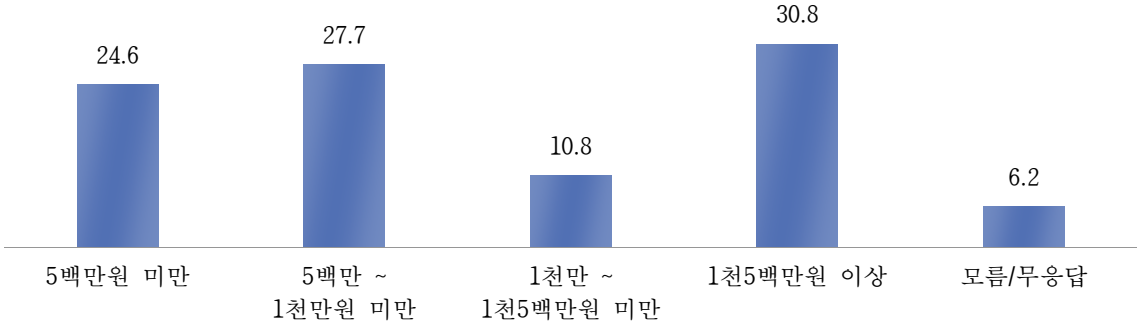
| 구 분 | | | 보기항목 | | | | | 계 | 평균 (십만 원) | 중앙값 (십만 원) |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 가상현실(VR) 게임장 특성 | | 사례 수 (개) | 5천만 원 미만 | 5천만~ 1억 원 미만 | 1억 원~ 1억 5천만 원 미만 | 1억 5천만 원 이상 | 모름/ 무응답 | | | |
| 전 체 | | (65) | 18.5 | 21.5 | 20.0 | 33.8 | 6.2 | 100.0 | 1,869.0 | 1,000.0 |
| 월평균 매출 | 5백만 원 미만 | (16) | 75.0 | 25.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 100.0 | 347.5 | 330.0 |
| | 5백만~1천만 원 미만 | (18) | 0.0 | 55.6 | 44.4 | 0.0 | 0.0 | 100.0 | 888.6 | 930.0 |
| | 1천만~1천5백만 원 미만 | (7) | 0.0 | 0.0 | 71.4 | 28.6 | 0.0 | 100.0 | 1,394.3 | 1,400.0 |
| | 1천5백만 원 이상 | (20) | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 100.0 | 0.0 | 100.0 | 4,134.7 | 3,000.0 |
| | 모름/무응답 | (4) | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 100.0 | 100.0 | - | - |
| 어트랙션 보유 개수 | 0 개 | (10) | 0.0 | 30.0 | 10.0 | 60.0 | 0.0 | 100.0 | 1,759.0 | 1,650.0 |
| | 1개~5개 미만 | (27) | 25.9 | 25.9 | 25.9 | 11.1 | 11.1 | 100.0 | 929.2 | 815.0 |
| | 5개~10개 미만 | (12) | 33.3 | 25.0 | 8.3 | 25.0 | 8.3 | 100.0 | 1,216.7 | 600.0 |
| | 10개~15개 미만 | (7) | 14.3 | 14.3 | 42.9 | 28.6 | 0.0 | 100.0 | 1,770.0 | 1,120.0 |
| | 15개 이상 | (9) | 0.0 | 0.0 | 11.1 | 88.9 | 0.0 | 100.0 | 5,371.6 | 3,200.0 |
| 게임 콘텐츠 보유 개수 | 1개 ~ 25개 미만 | (42) | 23.8 | 28.6 | 14.3 | 28.6 | 4.8 | 100.0 | 1,340.6 | 882.0 |
| | 25개 ~ 50개 미만 | (11) | 18.2 | 9.1 | 18.2 | 54.5 | 0.0 | 100.0 | 4,068.5 | 1,900.0 |
| | 50개 ~ 75개 미만 | (7) | 0.0 | 0.0 | 57.1 | 28.6 | 14.3 | 100.0 | 1,533.3 | 1,000.0 |
| | 75개 ~ 100개 미만 | (2) | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 100.0 | 0.0 | 100.0 | 2,415.0 | 2,415.0 |
| | 100개 이상 | (3) | 0.0 | 33.3 | 33.3 | 0.0 | 33.3 | 100.0 | 800.0 | 800.0 |

## 2) 2018년 월평균 매출액

○ 가상현실(VR) 게임장의 매출액을 월 단위로 재산출한 결과[12], 2018년 한 해 월평균 매출액은 1,558만 원으로 나타났으며, 월평균 매출액이 '1천 5백만 원 이상'이라는 응답의 비중이 30.8%로 가장 높았고, 다음으로는 '5백만 원 이상 1천만 원 미만'(27.7%), '5백만 원 미만'(24.6%)의 순서를 나타냄

(단위: %, n=65)

| | |
|---|---|
| 2018년 월 매출액 평균 | 1,558만 원 |
| 2018년 월 매출액 중앙값 | 833만 원 |




**[ 그림 3-4-2 ] 2018년 월평균 매출액**

**< 표 3-4-2 > 업체 특성별 2018년 월평균 매출액**

(단위: %)

| 구 분 | | | 보기항목 | | | | | 계 | 평균 (십만 원) | 중앙값 (십만 원) |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 가상현실(VR) 게임장 특성 | | 사례 수 (개) | 5백만 원 미만 | 5백만 ~ 1천만 원 미만 | 1천만 ~ 1천5백만 원 미만 | 1천 5백만 원 이상 | 모름/ 무응답 | | | |
| 전 체 | | (65) | 24.6 | 27.7 | 10.8 | 30.8 | 6.2 | 100.0 | 155.7 | 83.3 |
| 월평균 매출 | 5백만 원 미만 | (16) | 100.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 100.0 | 29.0 | 27.5 |
| | 5백만~1천만 원 미만 | (18) | 0.0 | 100.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 100.0 | 74.0 | 77.5 |
| | 1천만~1천5백만 원 미만 | (7) | 0.0 | 0.0 | 100.0 | 0.0 | 0.0 | 100.0 | 116.2 | 116.7 |
| | 1천5백만 원 이상 | (20) | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 100.0 | 0.0 | 100.0 | 344.6 | 250.0 |
| | 모름/무응답 | (4) | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 100.0 | 100.0 | - | - |
| 어트랙션 보유 개수 | 0개 | (10) | 0.0 | 30.0 | 20.0 | 50.0 | 0.0 | 100.0 | 146.6 | 137.5 |
| | 1개 ~ 5개 미만 | (27) | 37.0 | 33.3 | 7.4 | 11.1 | 11.1 | 100.0 | 77.4 | 67.9 |
| | 5개 ~ 10개 미만 | (12) | 41.7 | 16.7 | 16.7 | 16.7 | 8.3 | 100.0 | 101.4 | 50.0 |
| | 10개 ~ 15개 미만 | (7) | 14.3 | 42.9 | 14.3 | 28.6 | 0.0 | 100.0 | 147.5 | 93.3 |
| | 15개 이상 | (9) | 0.0 | 11.1 | 0.0 | 88.9 | 0.0 | 100.0 | 447.6 | 266.7 |
| 게임 콘텐츠 보유 개수 | 1개 ~ 25개 미만 | (42) | 33.3 | 23.8 | 14.3 | 23.8 | 4.8 | 100.0 | 111.7 | 73.5 |
| | 25개 ~ 50개 미만 | (11) | 18.2 | 18.2 | 9.1 | 54.5 | 0.0 | 100.0 | 339.0 | 158.3 |
| | 50개 ~ 75개 미만 | (7) | 0.0 | 57.1 | 0.0 | 28.6 | 14.3 | 100.0 | 127.8 | 83.3 |
| | 75개 ~ 100개 미만 | (2) | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 100.0 | 0.0 | 100.0 | 201.3 | 201.3 |
| | 100개 이상 | (3) | 0.0 | 66.7 | 0.0 | 0.0 | 33.3 | 100.0 | 66.7 | 66.7 |

12) 2018년 총 매출액에 대한 응답 결과를 12개월로 나누어 산출함.

# 2. 종사자 현황

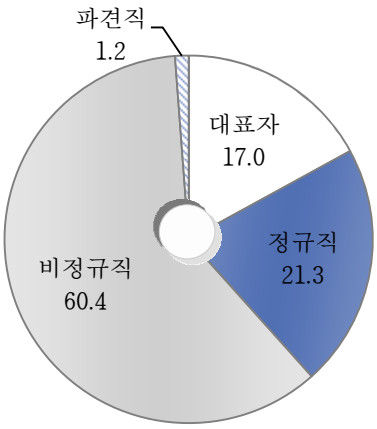
## 1) 고용형태별 종사자 현황

○ 가상현실(VR) 게임장 종사자의 고용형태를 조사한 결과[13], 평균 총 종사자 수는 6.4명으로 나타난 가운데 '대표자'는 평균 1.1명, '정규직'은 평균 1.4명, '비정규직'은 평균 3.9명, '파견직'은 평균 0.1명으로 나타남[14]

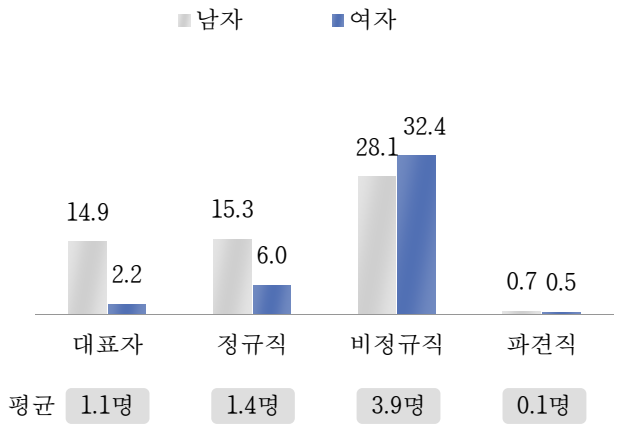
○ '비정규직'의 비율이 60.4%로 가장 높은 비중을 차지하였고, '남성'(59.0%)'의 비율이 '여성'(41.0%)보다 높은 것으로 조사됨

(단위: %, n=65)

□ 고용형태별 종사자 현황




□ 고용형태별 종사자 남녀 비율




**[ 그림 3-4-3 ] 고용형태별 종사자 현황**

13) **정규직 종사자**
- 2018년 당시 기 고용되었거나 고용되어 정기적으로 임금을 받은 정규직 근로자
(1년 이상의 고용계약을 맺거나, 기간을 정하지 않고 고용된 자 또는 근속기간이 1년 이하일지라도 정규직원으로 채용된 경우)

**비정규직 종사자**
- 2018년 당시 기 고용되었거나 고용된 계약직 근로자, 일용직, 파트타임, 훈련생, 인턴 등
(아르바이트 등 일용직 근로자의 경우, 월평균 정상근무일수의 1/3 미만 종사한 경우는 제외)

**파견직**
- 2018년 당시 기 고용되었거나 고용된 파견직 근로자
(파견업체로부터 수급한 인력으로 한정)

14) 그래프 및 도표 내의 숫자는 소수점 이하 둘째자리에서 반올림되었으므로 세부항목의 합이 합계와 불일치할 수 있음.

< 표 3-4-3 > 업체 특성별 고용형태별 종사자 현황

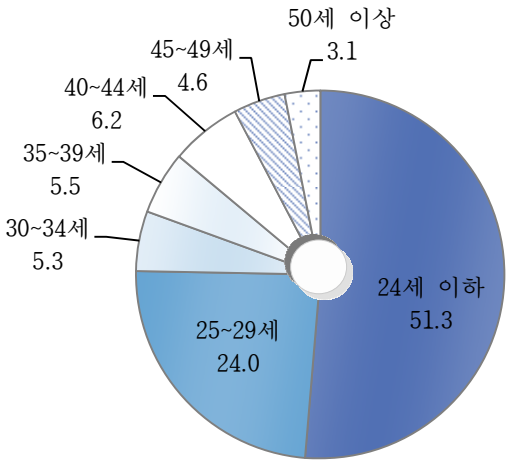
(단위: %)

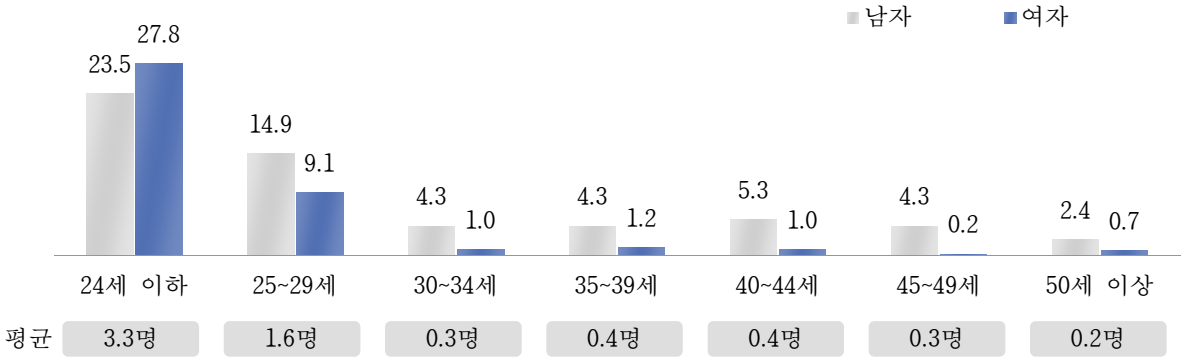
| 구 분 | | | 대표자 | | | 정규직 | | | 비정규직 | | | 파견직 | | | 총계 | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 가상현실(VR) 게임장 특성 | | 사례 수 (개) | 남자 | 여자 | 소계 | 남자 | 여자 | 소계 | 남자 | 여자 | 소계 | 남자 | 여자 | 소계 | 남자 | 여자 | 소계 |
| 전 체 | | (65) | 14.9 | 2.2 | 17.0 | 15.3 | 6.0 | 21.3 | 28.1 | 32.4 | 60.4 | 0.7 | 0.5 | 1.2 | 59.0 | 41.0 | 100.0 |
| 월평균 매출 | 5백만 원 미만 | (16) | 28.0 | 4.0 | 32.0 | 16.0 | 0.0 | 16.0 | 16.0 | 36.0 | 52.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 60.0 | 40.0 | 100.0 |
| | 5백만~1천만 원 미만 | (18) | 23.3 | 4.1 | 27.4 | 21.9 | 8.2 | 30.1 | 24.7 | 11.0 | 35.6 | 4.1 | 2.7 | 6.8 | 74.0 | 26.0 | 100.0 |
| | 1천만~1천5백만 원 미만 | (7) | 15.4 | 5.1 | 20.5 | 15.4 | 7.7 | 23.1 | 33.3 | 23.1 | 56.4 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 64.1 | 35.9 | 100.0 |
| | 1천5백만 원 이상 | (20) | 9.4 | 0.9 | 10.3 | 12.5 | 7.1 | 19.6 | 30.8 | 39.3 | 70.1 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 52.7 | 47.3 | 100.0 |
| | 모름/무응답 | (4) | 12.9 | 0.0 | 12.9 | 19.4 | 0.0 | 19.4 | 29.0 | 38.7 | 67.7 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 61.3 | 38.7 | 100.0 |
| 어트랙션 보유 개수 | 0 개 | (10) | 27.0 | 2.7 | 29.7 | 32.4 | 18.9 | 51.4 | 10.8 | 8.1 | 18.9 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 70.3 | 29.7 | 100.0 |
| | 1개~5개 미만 | (27) | 18.9 | 4.9 | 23.8 | 14.8 | 4.9 | 19.7 | 22.1 | 30.3 | 52.5 | 2.5 | 1.6 | 4.1 | 58.2 | 41.8 | 100.0 |
| | 5개~10개 미만 | (12) | 14.8 | 0.0 | 14.8 | 13.6 | 2.5 | 16.0 | 42.0 | 27.2 | 69.1 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 70.4 | 29.6 | 100.0 |
| | 10개~15개 미만 | (7) | 21.6 | 2.7 | 24.3 | 35.1 | 2.7 | 37.8 | 16.2 | 21.6 | 37.8 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 73.0 | 27.0 | 100.0 |
| | 15개 이상 | (9) | 6.4 | 0.7 | 7.1 | 7.1 | 6.4 | 13.6 | 32.9 | 46.4 | 79.3 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 46.4 | 53.6 | 100.0 |
| 게임 콘텐츠 보유 개수 | 1개 ~ 25개 미만 | (42) | 24.3 | 2.8 | 27.1 | 19.2 | 6.8 | 26.0 | 20.9 | 23.2 | 44.1 | 1.7 | 1.1 | 2.8 | 66.1 | 33.9 | 100.0 |
| | 25개 ~ 50개 미만 | (11) | 6.6 | 0.0 | 6.6 | 13.2 | 7.2 | 20.4 | 32.9 | 40.1 | 73.1 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 52.7 | 47.3 | 100.0 |
| | 50개 ~ 75개 미만 | (7) | 11.1 | 8.3 | 19.4 | 11.1 | 2.8 | 13.9 | 41.7 | 25.0 | 66.7 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 63.9 | 36.1 | 100.0 |
| | 75개 ~ 100개 미만 | (2) | 22.2 | 0.0 | 22.2 | 11.1 | 0.0 | 11.1 | 0.0 | 66.7 | 66.7 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 33.3 | 66.7 | 100.0 |
| | 100개 이상 | (3) | 7.1 | 3.6 | 10.7 | 10.7 | 0.0 | 10.7 | 35.7 | 42.9 | 78.6 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 53.6 | 46.4 | 100.0 |

## 2) 연령별 종사자 현황

○ 가상현실(VR) 게임장의 연령별 고용현황을 조사한 결과, '24세 이하' 종사자의 비중이 51.3%로 가장 높았으며, 평균 종사자 수는 3.3명으로 나타남

(단위: %, n=65)




**[ 그림 3-4-4 ] 연령별 종사자 현황**

### < 표 3-4-4 > 업체 특성별 연령별 종사자 현황

(단위: %)

| 구 분 | | | 24세 이하 | | | 25~29세 | | | 30~34세 | | | 35~39세 | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 가상현실(VR) 게임장 특성 | | 사례 수 (개) | 남자 | 여자 | 소계 | 남자 | 여자 | 소계 | 남자 | 여자 | 소계 | 남자 | 여자 | 소계 |
| 전 체 | | (65) | 23.5 | 27.8 | 51.3 | 14.9 | 9.1 | 24.0 | 4.3 | 1.0 | 5.3 | 4.3 | 1.2 | 5.5 |
| 월평균 매출 | 5백만 원 미만 | (16) | 4.0 | 30.0 | 34.0 | 14.0 | 4.0 | 18.0 | 6.0 | 0.0 | 6.0 | 6.0 | 0.0 | 6.0 |
| | 5백만~1천만 원 미만 | (18) | 24.7 | 12.3 | 37.0 | 19.2 | 6.8 | 26.0 | 6.8 | 1.4 | 8.2 | 9.6 | 0.0 | 9.6 |
| | 1천만~1천5백만 원 미만 | (7) | 25.6 | 15.4 | 41.0 | 15.4 | 12.8 | 28.2 | 7.7 | 0.0 | 7.7 | 2.6 | 7.7 | 10.3 |
| | 1천5백만 원 이상 | (20) | 25.4 | 34.8 | 60.3 | 13.8 | 9.8 | 23.7 | 3.1 | 1.3 | 4.5 | 2.7 | 0.9 | 3.6 |
| | 모름 / 무응답 | (4) | 35.5 | 25.8 | 61.3 | 12.9 | 12.9 | 25.8 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 3.2 | 0.0 | 3.2 |
| 어트랙션 보유 개수 | 0 개 | (10) | 5.4 | 2.7 | 8.1 | 37.8 | 13.5 | 51.4 | 5.4 | 5.4 | 10.8 | 5.4 | 8.1 | 13.5 |
| | 1개 ~ 5개 미만 | (27) | 10.7 | 24.6 | 35.2 | 18.0 | 10.7 | 28.7 | 5.7 | 0.8 | 6.6 | 4.9 | 0.8 | 5.7 |
| | 5개 ~ 10개 미만 | (12) | 44.4 | 28.4 | 72.8 | 2.5 | 0.0 | 2.5 | 6.2 | 0.0 | 6.2 | 3.7 | 0.0 | 3.7 |
| | 10개 ~ 15개 미만 | (7) | 21.6 | 10.8 | 32.4 | 18.9 | 13.5 | 32.4 | 8.1 | 0.0 | 8.1 | 16.2 | 2.7 | 18.9 |
| | 15개 이상 | (9) | 27.9 | 41.4 | 69.3 | 12.1 | 10.7 | 22.9 | 0.7 | 0.7 | 1.4 | 0.7 | 0.0 | 0.7 |
| 게임 콘텐츠 보유 개수 | 1개 ~ 25개 미만 | (42) | 14.1 | 19.8 | 33.9 | 17.5 | 9.0 | 26.6 | 5.6 | 0.6 | 6.2 | 8.5 | 2.3 | 10.7 |
| | 25개 ~ 50개 미만 | (11) | 32.9 | 39.5 | 72.5 | 11.4 | 7.2 | 18.6 | 2.4 | 0.6 | 3.0 | 1.2 | 0.0 | 1.2 |
| | 50개 ~ 75개 미만 | (7) | 13.9 | 2.8 | 16.7 | 33.3 | 22.2 | 55.6 | 5.6 | 2.8 | 8.3 | 2.8 | 2.8 | 5.6 |
| | 75개 ~ 100개 미만 | (2) | 0.0 | 55.6 | 55.6 | 0.0 | 11.1 | 11.1 | 22.2 | 0.0 | 22.2 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| | 100개 이상 | (3) | 46.4 | 32.1 | 78.6 | 0.0 | 3.6 | 3.6 | 0.0 | 3.6 | 3.6 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |

### < 표 3-4-4 > 업체 특성별 연령별 종사자 현황 - 계속

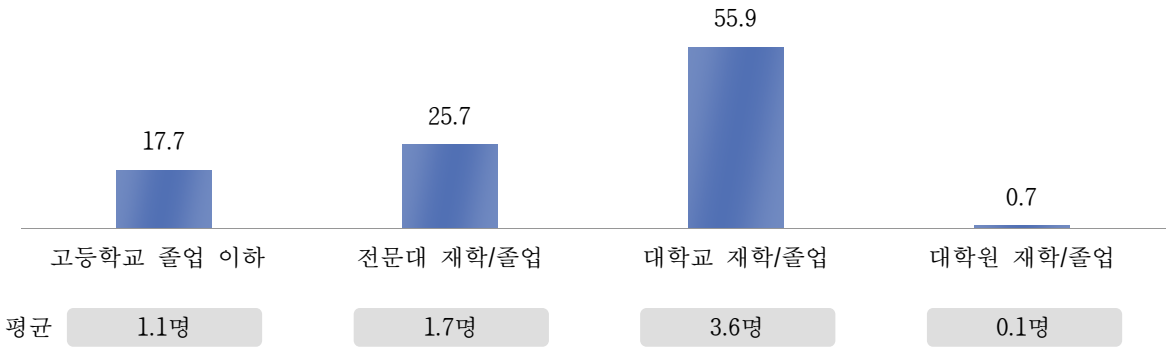
(단위: %)

| 구 분 | | | 40~44세 | | | 45~49세 | | | 50세 이상 | | | 총계 | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 가상현실(VR) 게임장 특성 | | 사례 수 (개) | 남자 | 여자 | 소계 | 남자 | 여자 | 소계 | 남자 | 여자 | 소계 | 남자 | 여자 | 소계 |
| 전 체 | | (65) | 5.3 | 1.0 | 6.2 | 4.3 | 0.2 | 4.6 | 2.4 | 0.7 | 3.1 | 59.0 | 41.0 | 100.0 |
| 월평균 매출 | 5백만 원 미만 | (16) | 8.0 | 6.0 | 14.0 | 12.0 | 0.0 | 12.0 | 10.0 | 0.0 | 10.0 | 60.0 | 40.0 | 100.0 |
| | 5백만~1천만 원 미만 | (18) | 9.6 | 1.4 | 11.0 | 1.4 | 1.4 | 2.7 | 2.7 | 2.7 | 5.5 | 74.0 | 26.0 | 100.0 |
| | 1천만~1천5백만 원 미만 | (7) | 5.1 | 0.0 | 5.1 | 7.7 | 0.0 | 7.7 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 64.1 | 35.9 | 100.0 |
| | 1천5백만 원 이상 | (20) | 3.6 | 0.0 | 3.6 | 2.7 | 0.0 | 2.7 | 1.3 | 0.4 | 1.8 | 52.7 | 47.3 | 100.0 |
| | 모름 / 무응답 | (4) | 3.2 | 0.0 | 3.2 | 6.5 | 0.0 | 6.5 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 61.3 | 38.7 | 100.0 |
| 어트랙션 보유 개수 | 0 개 | (10) | 5.4 | 0.0 | 5.4 | 8.1 | 0.0 | 8.1 | 2.7 | 0.0 | 2.7 | 70.3 | 29.7 | 100.0 |
| | 1개 ~ 5개 미만 | (27) | 7.4 | 2.5 | 9.8 | 7.4 | 0.8 | 8.2 | 4.1 | 1.6 | 5.7 | 58.2 | 41.8 | 100.0 |
| | 5개 ~ 10개 미만 | (12) | 7.4 | 1.2 | 8.6 | 2.5 | 0.0 | 2.5 | 3.7 | 0.0 | 3.7 | 70.4 | 29.6 | 100.0 |
| | 10개 ~ 15개 미만 | (7) | 8.1 | 0.0 | 8.1 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 73.0 | 27.0 | 100.0 |
| | 15개 이상 | (9) | 1.4 | 0.0 | 1.4 | 2.9 | 0.0 | 2.9 | 0.7 | 0.7 | 1.4 | 46.4 | 53.6 | 100.0 |
| 게임 콘텐츠 보유 개수 | 1개 ~ 25개 미만 | (42) | 7.3 | 1.7 | 9.0 | 7.3 | 0.0 | 7.3 | 5.6 | 0.6 | 6.2 | 66.1 | 33.9 | 100.0 |
| | 25개 ~ 50개 미만 | (11) | 3.6 | 0.0 | 3.6 | 1.2 | 0.0 | 1.2 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 52.7 | 47.3 | 100.0 |
| | 50개 ~ 75개 미만 | (7) | 2.8 | 2.8 | 5.6 | 5.6 | 2.8 | 8.3 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 63.9 | 36.1 | 100.0 |
| | 75개 ~ 100개 미만 | (2) | 11.1 | 0.0 | 11.1 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 33.3 | 66.7 | 100.0 |
| | 100개 이상 | (3) | 3.6 | 0.0 | 3.6 | 3.6 | 0.0 | 3.6 | 0.0 | 7.1 | 7.1 | 53.6 | 46.4 | 100.0 |

### 3) 학력별 종사자 현황

○ 가상현실(VR) 게임장의 종사자를 학력별로 살펴보면, '대학교 재학 및 졸업'이 55.9%로 가장 높았고, 다음으로 '전문대 재학 및 졸업'(25.7%), '고등학교 졸업 이하'(17.7%), '대학원 재학 및 졸업'(0.7%) 순으로 나타남

(단위: %, n=65)




**[ 그림 3-4-5 ] 학력별 종사자 현황**

**< 표 3-4-5 > 업체 특성별 학력별 종사자 현황**

(단위: %)

| 구 분 | | | 보기항목 | | | | 계 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 가상현실(VR) 게임장 특성 | | 사례 수 (개) | 고등학교 졸업 이하 | 전문대 재학/졸업 | 대학교 재학/졸업 | 대학원 재학/졸업 | |
| 전 체 | | (65) | 17.7 | 25.7 | 55.9 | 0.7 | 100.0 |
| 월평균 매출 | 5백만 원 미만 | (16) | 12.0 | 36.0 | 48.0 | 4.0 | 100.0 |
| | 5백만~1천만 원 미만 | (18) | 19.2 | 24.7 | 56.2 | 0.0 | 100.0 |
| | 1천만~1천5백만 원 미만 | (7) | 5.1 | 15.4 | 79.5 | 0.0 | 100.0 |
| | 1천5백만 원 이상 | (20) | 23.2 | 24.1 | 52.2 | 0.4 | 100.0 |
| | 모름/무응답 | (4) | 0.0 | 35.5 | 64.5 | 0.0 | 100.0 |
| 어트랙션 보유 개수 | 0 개 | (10) | 8.1 | 18.9 | 70.3 | 2.7 | 100.0 |
| | 1개~5개 미만 | (27) | 8.2 | 36.1 | 54.1 | 1.6 | 100.0 |
| | 5개~10개 미만 | (12) | 8.6 | 22.2 | 69.1 | 0.0 | 100.0 |
| | 10개~15개 미만 | (7) | 32.4 | 24.3 | 43.2 | 0.0 | 100.0 |
| | 15개 이상 | (9) | 30.0 | 20.7 | 49.3 | 0.0 | 100.0 |
| 게임 콘텐츠 보유 개수 | 1개 ~ 25개 미만 | (42) | 15.3 | 24.9 | 58.2 | 1.7 | 100.0 |
| | 25개 ~ 50개 미만 | (11) | 25.1 | 25.1 | 49.7 | 0.0 | 100.0 |
| | 50개 ~ 75개 미만 | (7) | 2.8 | 44.4 | 52.8 | 0.0 | 100.0 |
| | 75개 ~ 100개 미만 | (2) | 33.3 | 33.3 | 33.3 | 0.0 | 100.0 |
| | 100개 이상 | (3) | 3.6 | 7.1 | 89.3 | 0.0 | 100.0 |

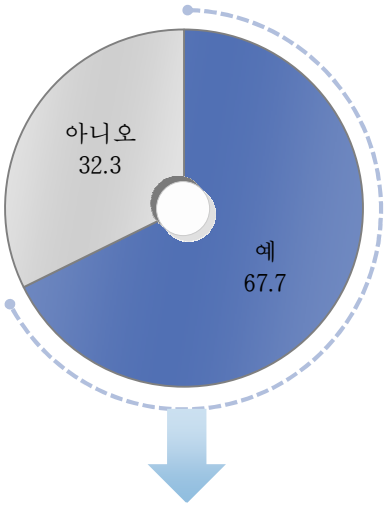
# 3. 운영 일반 현황

## 1) 프랜차이즈 가맹 여부 및 가맹 브랜드

○ 가상현실(VR) 게임장의 프랜차이즈 가맹 여부를 조사한 결과, 전체의 67.7%가 '프랜차이즈' 형태로 운영되고 있었으며, 프랜차이즈 브랜드명은 'CAMP VR'(22.7%), 'VR 플러스'(13.6%), 'VR ZONE'(13.6%) 등으로 조사됨

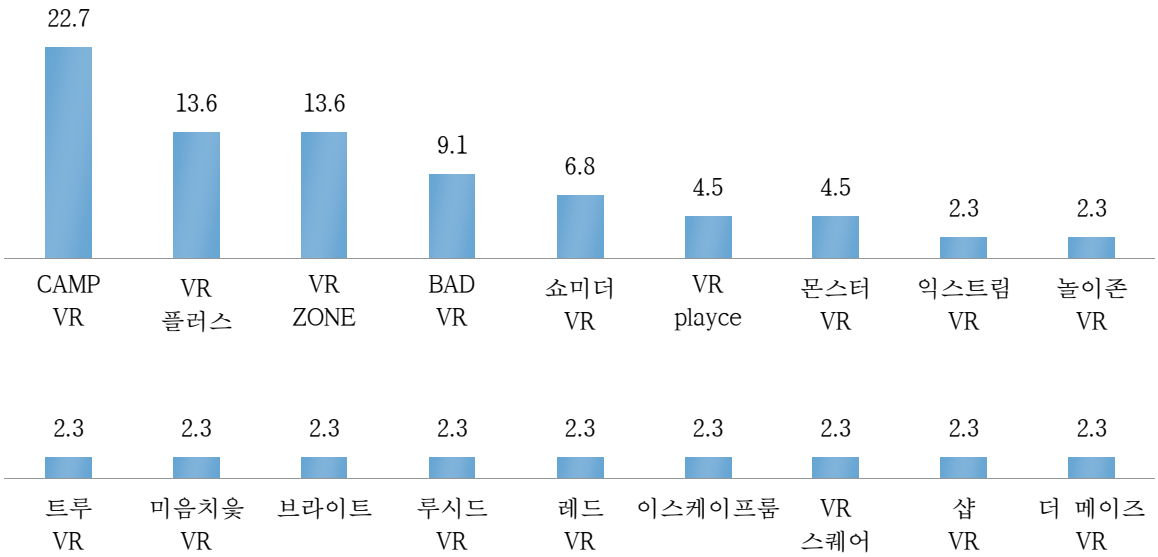
□ 프랜차이즈 가맹 여부

(단위: %, n=65)




□ 프랜차이즈 가맹 브랜드명

(단위: %, n=44)




**[ 그림 3-4-6 ] 프랜차이즈 가맹 여부 및 가맹 브랜드**

< 표 3-4-6 > 업체 특성별 프랜차이즈 가맹 여부

(단위: %)

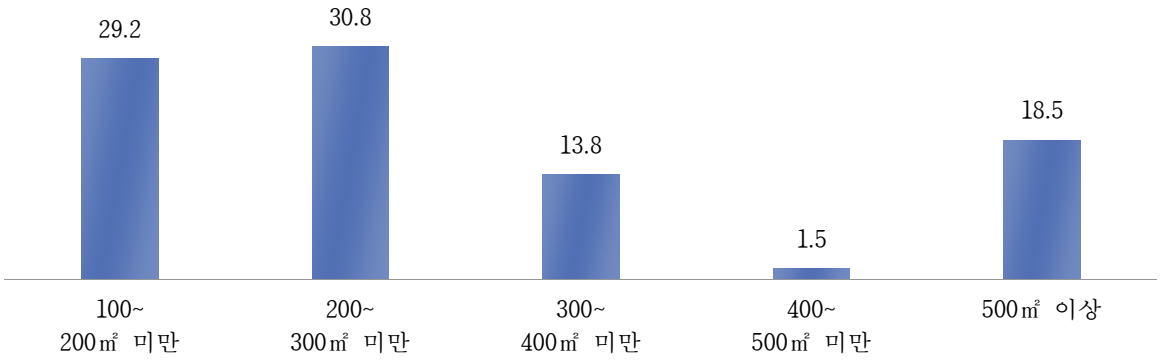
| 구 분 | | | 보기항목 | | 계 |
|---|---|---|---|---|---|
| 가상현실(VR) 게임장 특성 | | 사례 수 (개) | 예 | 아니오 | |
| 전 체 | | (65) | 67.7 | 32.3 | 100.0 |
| 월평균 매출 | 5백만 원 미만 | (16) | 56.3 | 43.8 | 100.0 |
| | 5백만~1천만 원 미만 | (18) | 72.2 | 27.8 | 100.0 |
| | 1천만~1천5백만 원 미만 | (7) | 85.7 | 14.3 | 100.0 |
| | 1천5백만 원 이상 | (20) | 75.0 | 25.0 | 100.0 |
| | 모름/무응답 | (4) | 25.0 | 75.0 | 100.0 |
| 어트랙션 보유 개수 | 0 개 | (10) | 60.0 | 40.0 | 100.0 |
| | 1개~5개 미만 | (27) | 66.7 | 33.3 | 100.0 |
| | 5개~10개 미만 | (12) | 58.3 | 41.7 | 100.0 |
| | 10개~15개 미만 | (7) | 71.4 | 28.6 | 100.0 |
| | 15개 이상 | (9) | 88.9 | 11.1 | 100.0 |
| 게임 콘텐츠 보유 개수 | 1개 ~ 25개 미만 | (42) | 66.7 | 33.3 | 100.0 |
| | 25개 ~ 50개 미만 | (11) | 72.7 | 27.3 | 100.0 |
| | 50개 ~ 75개 미만 | (7) | 71.4 | 28.6 | 100.0 |
| | 75개 ~ 100개 미만 | (2) | 0.0 | 100.0 | 100.0 |
| | 100개 이상 | (3) | 100.0 | 0.0 | 100.0 |

## 2) 사업장 면적

○ 가상현실(VR) 게임장의 평균 사업장 면적은 362.9㎡(109.8평)으로 나타났고, 중앙값은 264.0㎡(79.9평)으로 조사됨. 사업장 면적이 '200㎡ 이상 300㎡ 미만'이라는 응답의 비율이 30.8%로 가장 높았으며, 다음으로 '100㎡이상 200㎡ 미만'이 29.2%, '500㎡ 이상'이 18.5%로 나타남

(단위: %, n=65)

사업장 면적 평균 362.9㎡(109.8평)
사업장 면적 중앙값 264.0㎡(79.9평)




**[ 그림 3-4-7 ] 사업장 면적**

**< 표 3-4-7 > 업체 특성별 사업장 면적**

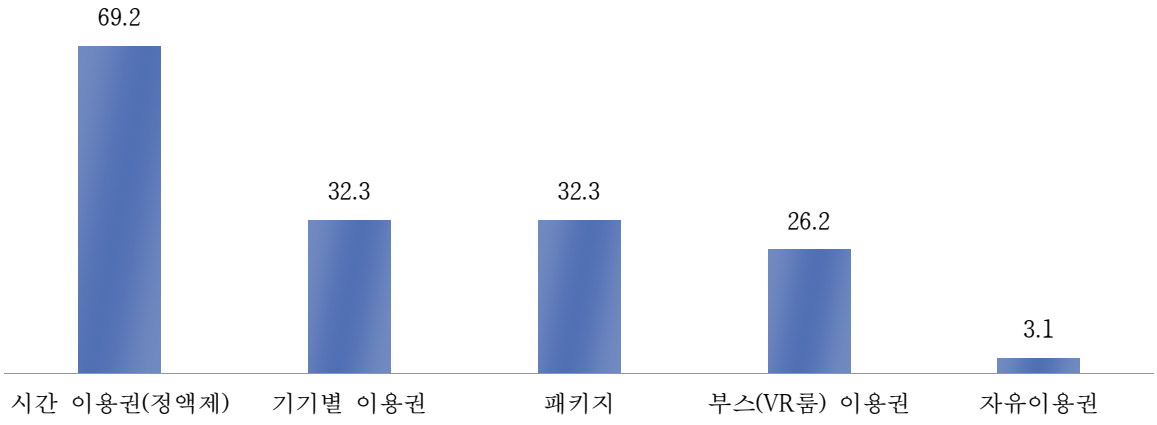
(단위: %)

| 구 분 | | | 보기항목 | | | | | | 계 | 평균 (㎡) | 평균 (평) | 중앙값 (㎡) | 중앙값 (평) |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 가상현실(VR) 게임장 특성 | | 사례 수 (개) | 100㎡ 미만 | 100~ 200㎡ 미만 | 200~ 300㎡ 미만 | 300~ 400㎡ 미만 | 400~ 500㎡ 미만 | 500㎡ 이상 | | | | | |
| 전 체 | | (65) | 6.2 | 29.2 | 30.8 | 13.8 | 1.5 | 18.5 | 100.0 | 362.9 | 109.8 | 264.0 | 79.9 |
| 월평균 매출 | 5백만 원 미만 | (16) | 18.8 | 37.5 | 37.5 | 6.3 | 0.0 | 0.0 | 100.0 | 199.0 | 60.2 | 198.0 | 59.9 |
| | 5백만~1천만 원 미만 | (18) | 5.6 | 50.0 | 16.7 | 11.1 | 5.6 | 11.1 | 100.0 | 289.7 | 87.6 | 198.0 | 59.9 |
| | 1천만~1천5백만 원 미만 | (7) | 0.0 | 28.6 | 28.6 | 42.9 | 0.0 | 0.0 | 100.0 | 270.6 | 81.9 | 280.5 | 84.9 |
| | 1천5백만 원 이상 | (20) | 0.0 | 10.0 | 40.0 | 10.0 | 0.0 | 40.0 | 100.0 | 580.0 | 175.4 | 311.9 | 94.3 |
| | 모 름 / 무 응 답 | (4) | 0.0 | 0.0 | 25.0 | 25.0 | 0.0 | 50.0 | 100.0 | 424.6 | 128.4 | 444.9 | 134.6 |
| 어트래션 보유 개수 | 0 개 | (10) | 0.0 | 20.0 | 50.0 | 10.0 | 0.0 | 20.0 | 100.0 | 402.3 | 121.7 | 269.0 | 81.4 |
| | 1개~5개 미만 | (27) | 11.1 | 33.3 | 33.3 | 7.4 | 3.7 | 11.1 | 100.0 | 273.5 | 82.7 | 227.7 | 68.9 |
| | 5개~10개 미만 | (12) | 8.3 | 25.0 | 25.0 | 25.0 | 0.0 | 16.7 | 100.0 | 342.1 | 103.5 | 264.0 | 79.9 |
| | 10개~15개 미만 | (7) | 0.0 | 42.9 | 14.3 | 28.6 | 0.0 | 14.3 | 100.0 | 358.8 | 108.5 | 264.0 | 79.9 |
| | 15개 이상 | (9) | 0.0 | 22.2 | 22.2 | 11.1 | 0.0 | 44.4 | 100.0 | 618.4 | 187.1 | 330.0 | 99.8 |
| 게임 콘텐츠 보유 개수 | 1개 ~ 25개 미만 | (42) | 9.5 | 28.6 | 35.7 | 16.7 | 2.4 | 7.1 | 100.0 | 291.7 | 88.2 | 240.9 | 72.9 |
| | 25개 ~ 50개 미만 | (11) | 0.0 | 18.2 | 27.3 | 18.2 | 0.0 | 36.4 | 100.0 | 599.0 | 181.2 | 330.0 | 99.8 |
| | 50개 ~ 75개 미만 | (7) | 0.0 | 57.1 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 42.9 | 100.0 | 363.0 | 109.8 | 198.0 | 59.9 |
| | 75개 ~ 100개 미만 | (2) | 0.0 | 0.0 | 50.0 | 0.0 | 0.0 | 50.0 | 100.0 | 607.2 | 183.7 | 607.2 | 183.7 |
| | 100개 이상 | (3) | 0.0 | 33.3 | 33.3 | 0.0 | 0.0 | 33.3 | 100.0 | 331.8 | 100.4 | 264.0 | 79.9 |

### 3) 시행 요금제

○ 가상현실(VR) 게임장에서 시행하고 있는 요금제를 중복으로 응답하게 한 결과, '시간 이용권(정액제)'이라는 응답이 69.2%로 가장 높게 나타났으며, '기기별 이용권'과 '패키지'라는 응답도 각각 32.3%로 높게 나타남

(단위: %, n=65, 중복응답)




**[ 그림 3-4-8 ] 시행 요금제**

**< 표 3-4-8 > 업체 특성별 시행 요금제**

(단위: %, 중복응답)

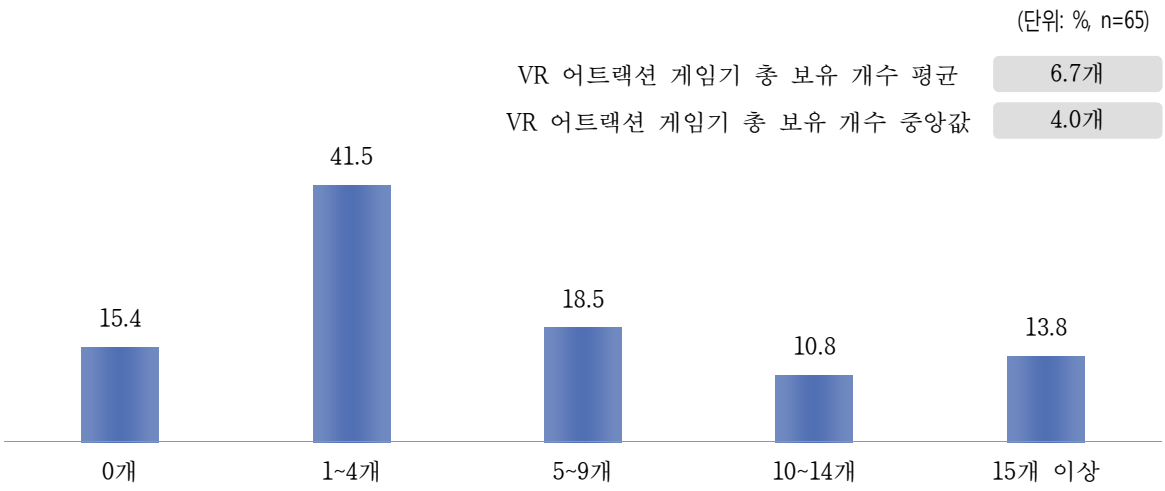
| 구 분 | | | 보기항목 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 가상현실(VR) 게임장 특성 | | 사례 수 (개) | 시간 이용권 (정액제) | 기기별 이용권 | 패키지 | 부스(VR룸) 이용권 | 자유이용권 |
| 전 체 | | (65) | 69.2 | 32.3 | 32.3 | 26.2 | 3.1 |
| 월평균 매출 | 5백만 원 미만 | (16) | 81.3 | 31.3 | 12.5 | 18.8 | 0.0 |
| | 5백만~1천만 원 미만 | (18) | 77.8 | 27.8 | 33.3 | 16.7 | 0.0 |
| | 1천만~1천5백만 원 미만 | (7) | 57.1 | 42.9 | 57.1 | 28.6 | 14.3 |
| | 1천5백만 원 이상 | (20) | 60.0 | 35.0 | 35.0 | 35.0 | 5.0 |
| | 모름/무응답 | (4) | 50.0 | 25.0 | 50.0 | 50.0 | 0.0 |
| 어트랙션 보유 개수 | 0 개 | (10) | 80.0 | 20.0 | 10.0 | 30.0 | 0.0 |
| | 1개~5개 미만 | (27) | 66.7 | 37.0 | 40.7 | 25.9 | 0.0 |
| | 5개~10개 미만 | (12) | 58.3 | 33.3 | 50.0 | 25.0 | 0.0 |
| | 10개~15개 미만 | (7) | 85.7 | 57.1 | 0.0 | 28.6 | 14.3 |
| | 15개 이상 | (9) | 66.7 | 11.1 | 33.3 | 22.2 | 11.1 |
| 게임 콘텐츠 보유 개수 | 1개 ~ 25개 미만 | (42) | 78.6 | 38.1 | 23.8 | 23.8 | 2.4 |
| | 25개 ~ 50개 미만 | (11) | 45.5 | 27.3 | 54.5 | 36.4 | 9.1 |
| | 50개 ~ 75개 미만 | (7) | 71.4 | 0.0 | 28.6 | 14.3 | 0.0 |
| | 75개 ~ 100개 미만 | (2) | 50.0 | 50.0 | 50.0 | 50.0 | 0.0 |
| | 100개 이상 | (3) | 33.3 | 33.3 | 66.7 | 33.3 | 0.0 |

# 4. 시설/장비 현황

## 1) 가상현실(VR) 어트랙션 게임기 현황

### (1) 가상현실(VR) 어트랙션 게임기 총 보유 개수

○ 가상현실(VR) 게임장의 어트랙션 게임기 평균 보유 개수는 6.7개이며, '1개 이상 5개 미만'의 어트랙션 게임기를 보유한 업체가 41.5%로 가장 높은 비중을 차지함




**[ 그림 3-4-9 ] 가상현실(VR) 어트랙션 게임기 총 보유 개수**

**< 표 3-4-9 > 업체 특성별 가상현실(VR) 어트랙션 게임기 총 보유 개수**

(단위: %)

| 구 분 | | | 보기항목 | | | | | 계 | 평균 (개) | 중앙값 (개) |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 가상현실(VR) 게임장 특성 | | 사례 수 (개) | 0개 | 1~4개 | 5~9개 | 10~14개 | 15개 이상 | | | |
| 전 체 | | (65) | 15.4 | 41.5 | 18.5 | 10.8 | 13.8 | 100.0 | 6.7 | 4.0 |
| 월평균 매출 | 5백만 원 미만 | (16) | 0.0 | 62.5 | 31.3 | 6.3 | 0.0 | 100.0 | 4.3 | 4.0 |
| | 5백만~1천만 원 미만 | (18) | 16.7 | 50.0 | 11.1 | 16.7 | 5.6 | 100.0 | 5.1 | 4.0 |
| | 1천만~1천5백만 원 미만 | (7) | 28.6 | 28.6 | 28.6 | 14.3 | 0.0 | 100.0 | 4.6 | 4.0 |
| | 1천5백만 원 이상 | (20) | 25.0 | 15.0 | 10.0 | 10.0 | 40.0 | 100.0 | 11.4 | 9.0 |
| | 모름 / 무응답 | (4) | 0.0 | 75.0 | 25.0 | 0.0 | 0.0 | 100.0 | 4.5 | 3.5 |
| 게임 콘텐츠 보유 개수 | 1개 ~ 25개 미만 | (42) | 19.0 | 42.9 | 19.0 | 14.3 | 4.8 | 100.0 | 4.9 | 4.0 |
| | 25개 ~ 50개 미만 | (11) | 18.2 | 9.1 | 27.3 | 9.1 | 36.4 | 100.0 | 13.2 | 9.0 |
| | 50개 ~ 75개 미만 | (7) | 0.0 | 71.4 | 0.0 | 0.0 | 28.6 | 100.0 | 7.6 | 3.0 |
| | 75개 ~ 100개 미만 | (2) | 0.0 | 50.0 | 0.0 | 0.0 | 50.0 | 100.0 | 11.0 | 11.0 |
| | 100개 이상 | (3) | 0.0 | 66.7 | 33.3 | 0.0 | 0.0 | 100.0 | 4.3 | 4.0 |

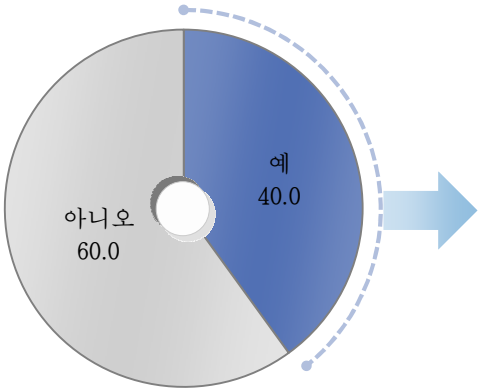
## (2) 신규 가상현실(VR) 어트랙션 게임기 현황(2018년)

○ 2018년에 새로 어트랙션 게임기를 입고한 게임장(n=26)은 전체의 40.0%로 나타났으며, 신규 어트랙션 게임기 수는 평균 8.7개, 총 보유 어트랙션 게임기 중 신규 게임기 비중은 평균 51.7%로 조사됨. 입고한 신규 어트랙션 게임기들의 평균 구입 금액은 7,086만 원, 중앙값은 5,000만 원임

○ 입고한 신규 어트랙션 게임기 수가 '1개 이상 5개 미만'이라는 응답비율이 57.7%로 가장 높았으며, 구입 금액은 '2천 5백만 원 미만'이 30.8%로 가장 높은 비중을 차지함

□ 어트랙션 게임기 입고 여부

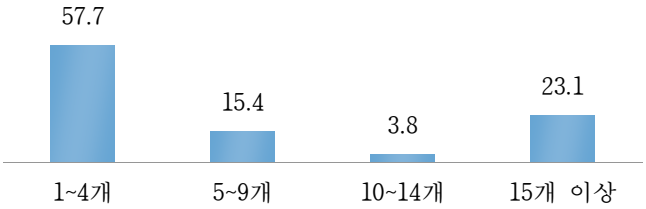
(단위: %, n=65)




□ 신규 어트랙션 게임기 수

(단위: %, n=26)

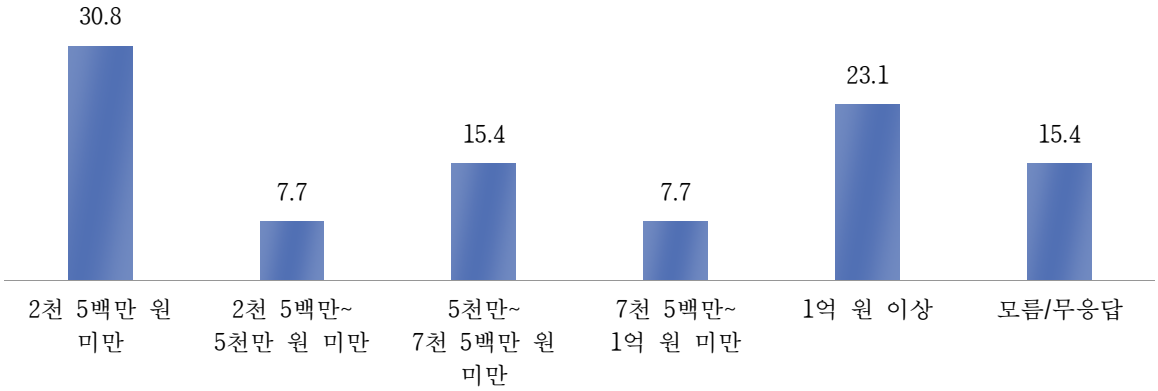
| | |
|---|---|
| 2018년 신규 어트랙션 게임기 개수 평균 | 8.7개 |
| 2018년 신규 어트랙션 게임기 개수 중앙값 | 4.0개 |
| 총 보유 어트랙션 게임기 중 신규 게임기 비중 평균 | 51.7% |




**[ 그림 3-4-10 ] 신규 VR 어트랙션 게임기 입고 현황**

(단위: %, n=26)

| | |
|---|---|
| 신규 어트랙션 게임기 금액 평균 | 7,086만 원 |
| 신규 어트랙션 게임기 금액 중앙값 | 5,000만 원 |




**[ 그림 3-4-11 ] 2018년 입고한 신규 VR 어트랙션 게임기 금액**

< 표 3-4-10 > 업체 특성별 2018년 입고한 신규 VR 어트랙션 게임기 수

(단위: %)

| 구 분 | | 사례 수 (개) | 보기항목 | | | | 계 | 총 보유개수 중 비중 | 평균 (개) | 중앙값 (개) |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 가상현실(VR) 게임장 특성 | | | 1~4개 | 5~9개 | 10~14개 | 15개 이상 | | | | |
| 전 체 | | (26) | 57.7 | 15.4 | 3.8 | 23.1 | 100.0 | 51.7 | 8.7 | 4.0 |
| 월평균 매출 | 5백만 원 미만 | (7) | 85.7 | 14.3 | 0.0 | 0.0 | 100.0 | 35.3 | 3.4 | 2.0 |
| | 5백만~1천만 원 미만 | (6) | 66.7 | 0.0 | 16.7 | 16.7 | 100.0 | 51.6 | 7.8 | 4.0 |
| | 1천만~1천5백만 원 미만 | (1) | 100.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 100.0 | 3.1 | 1.0 | 1.0 |
| | 1천5백만 원 이상 | (10) | 30.0 | 20.0 | 0.0 | 50.0 | 100.0 | 62.3 | 14.2 | 12.0 |
| | 모름/무응답 | (2) | 50.0 | 50.0 | 0.0 | 0.0 | 100.0 | 66.7 | 6.0 | 6.0 |
| 어트랙션 보유 개수 | 1개~5개 미만 | (13) | 100.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 100.0 | 53.9 | 3.2 | 4.0 |
| | 5개~10개 미만 | (6) | 33.3 | 66.7 | 0.0 | 0.0 | 100.0 | 40.5 | 5.7 | 7.0 |
| | 10개~15개 미만 | (1) | 0.0 | 0.0 | 100.0 | 0.0 | 100.0 | 16.2 | 12.0 | 12.0 |
| | 15개 이상 | (6) | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 100.0 | 100.0 | 68.5 | 23.2 | 19.5 |
| 게임 콘텐츠 보유 개수 | 1개 ~ 25개 미만 | (14) | 78.6 | 14.3 | 0.0 | 7.1 | 100.0 | 31.9 | 4.6 | 4.0 |
| | 25개 ~ 50개 미만 | (5) | 20.0 | 20.0 | 20.0 | 40.0 | 100.0 | 59.3 | 17.2 | 12.0 |
| | 50개 ~ 75개 미만 | (4) | 50.0 | 0.0 | 0.0 | 50.0 | 100.0 | 84.9 | 11.3 | 11.0 |
| | 75개 ~ 100개 미만 | (2) | 50.0 | 0.0 | 0.0 | 50.0 | 100.0 | 100.0 | 11.0 | 11.0 |
| | 100개 이상 | (1) | 0.0 | 100.0 | 0.0 | 0.0 | 100.0 | 61.5 | 8.0 | 8.0 |

< 표 3-4-11 > 업체 특성별 2018년 입고한 신규 VR 어트랙션 게임기 금액

(단위: %)

| 구 분 | | 사례 수 (개) | 보기항목 | | | | | | 계 | 평균 (백만 원) | 중앙값 (백만 원) |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 가상현실(VR) 게임장 특성 | | | 2천 5백만 원 미만 | 2천 5백만~5천만 원 미만 | 5천만~7천 5백만 원 미만 | 7천 5백만~1억 원 미만 | 1억 원 이상 | 모름/무응답 | | | |
| 전 체 | | (26) | 30.8 | 7.7 | 15.4 | 7.7 | 23.1 | 15.4 | 100.0 | 70.9 | 50.0 |
| 월평균 매출 | 5백만 원 미만 | (7) | 42.9 | 14.3 | 14.3 | 0.0 | 28.6 | 0.0 | 100.0 | 55.7 | 25.0 |
| | 5백만~1천만 원 미만 | (6) | 16.7 | 0.0 | 33.3 | 0.0 | 16.7 | 33.3 | 100.0 | 107.5 | 55.0 |
| | 1천만~1천5백만 원 미만 | (1) | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 100.0 | 0.0 | 0.0 | 100.0 | 90.0 | 90.0 |
| | 1천5백만 원 이상 | (10) | 30.0 | 10.0 | 10.0 | 10.0 | 30.0 | 10.0 | 100.0 | 71.8 | 50.0 |
| | 모름/무응답 | (2) | 50.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 50.0 | 100.0 | 3.0 | 3.0 |
| 어트랙션 보유 개수 | 1개~5개 미만 | (13) | 30.8 | 7.7 | 15.4 | 7.7 | 23.1 | 15.4 | 100.0 | 65.9 | 50.0 |
| | 5개~10개 미만 | (6) | 50.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 16.7 | 33.3 | 100.0 | 35.8 | 8.5 |
| | 10개~15개 미만 | (1) | 0.0 | 0.0 | 100.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 100.0 | 60.0 | 60.0 |
| | 15개 이상 | (6) | 16.7 | 16.7 | 16.7 | 16.7 | 33.3 | 0.0 | 100.0 | 105.2 | 70.0 |
| 게임 콘텐츠 보유 개수 | 1개 ~ 25개 미만 | (14) | 35.7 | 7.1 | 14.3 | 7.1 | 28.6 | 7.1 | 100.0 | 68.7 | 50.0 |
| | 25개 ~ 50개 미만 | (5) | 40.0 | 20.0 | 20.0 | 0.0 | 0.0 | 20.0 | 100.0 | 30.3 | 27.5 |
| | 50개 ~ 75개 미만 | (4) | 25.0 | 0.0 | 25.0 | 0.0 | 25.0 | 25.0 | 100.0 | 118.3 | 50.0 |
| | 75개 ~ 100개 미만 | (2) | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 50.0 | 50.0 | 0.0 | 100.0 | 95.0 | 95.0 |
| | 100개 이상 | (1) | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 100.0 | 100.0 | - | - |

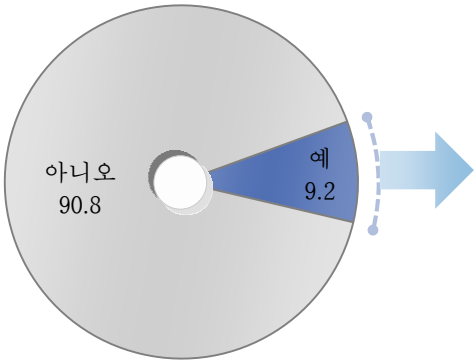
### (3) 임차 가상현실(VR) 어트랙션 게임기 현황(2018년)

○ 가상현실(VR) 게임장 중 2018년도에 어트랙션 게임기를 임차한 게임장(n=6)은 전체의 9.2%로 조사됨

○ 임차한 어트랙션 게임기의 수는 평균 6.8개, 총 보유 어트랙션 게임기 중 임차 게임기의 비중은 평균 9.4%로 나타났으며, 임차한 어트랙션 게임기의 평균 임차 금액은 평균 900만 원, 중앙값은 950만 원으로 조사됨

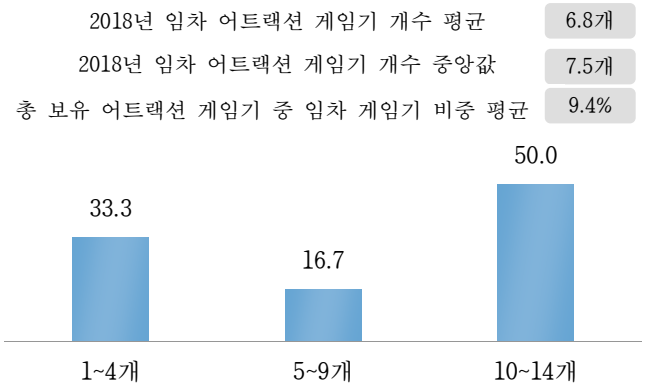
□ 임차 어트랙션 게임기 수

(단위: %, n=65)



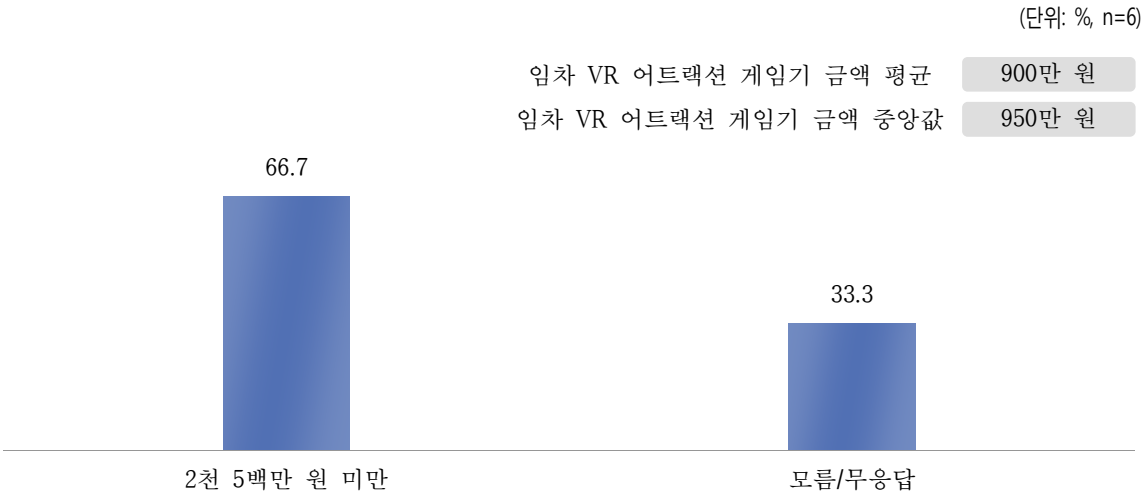

□ 임차 어트랙션 게임기 입고 여부

(단위: %, n=6)




**[ 그림 3-4-12 ] VR 어트랙션 게임기 임차 현황**

(단위: %, n=6)




**[ 그림 3-4-13 ] 2018년 임차한 VR 어트랙션 게임기 금액**

< 표 3-4-12 > 업체 특성별 2018년 임차한 VR 어트랙션 게임기 수

(단위: %)

| 구 분 | | 사례 수 (개) | 보기항목 | | | 계 | 총 보유 개수 중 비중 | 평균 (개) | 중앙값 (개) |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 가상현실(VR) 게임장 특성 | | | 1~4개 | 5~9개 | 10~14개 | | | | |
| 전 체 | | (6) | 33.3 | 16.7 | 50.0 | 100.0 | 9.4 | 6.8 | 7.5 |
| 월평균 매출 | 5백만 원 미만 | (2) | 50.0 | 0.0 | 50.0 | 100.0 | 19.1 | 6.5 | 6.5 |
| | 5백만~1천만 원 미만 | (2) | 0.0 | 0.0 | 100.0 | 100.0 | 24.2 | 11.0 | 11.0 |
| | 1천5백만 원 이상 | (2) | 50.0 | 50.0 | 0.0 | 100.0 | 2.6 | 3.0 | 3.0 |
| 어트랙션 보유 개수 | 5개~10개 미만 | (2) | 100.0 | 0.0 | 0.0 | 100.0 | 4.8 | 2.0 | 2.0 |
| | 10개~15개 미만 | (4) | 0.0 | 25.0 | 75.0 | 100.0 | 50.0 | 9.3 | 10.0 |
| 게임 콘텐츠 보유 개수 | 1개 ~ 25개 미만 | (5) | 20.0 | 20.0 | 60.0 | 100.0 | 19.6 | 8.0 | 10.0 |
| | 25개 ~ 50개 미만 | (1) | 100.0 | 0.0 | 0.0 | 100.0 | 0.7 | 1.0 | 1.0 |

< 표 3-4-13 > 업체 특성별 2018년 임차한 VR 어트랙션 게임기 금액

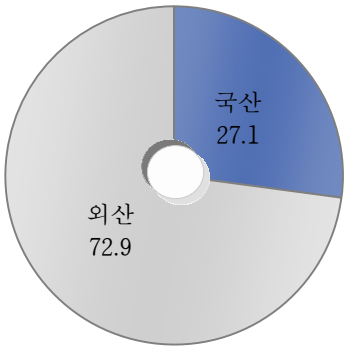
(단위: %)

| 구 분 | | 사례 수 (개) | 보기항목 | | 계 | 평균 (백만 원) | 중앙값 (백만 원) |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 가상현실(VR) 게임장 특성 | | | 2천 5백만 원 미만 | 모름/무응답 | | | |
| 전 체 | | (6) | 66.7 | 33.3 | 100.0 | 9.0 | 9.5 |
| 월평균 매출 | 5백만 원 미만 | (2) | 100.0 | 0.0 | 100.0 | 9.5 | 9.5 |
| | 5백만~1천만 원 미만 | (2) | 100.0 | 0.0 | 100.0 | 8.5 | 8.5 |
| | 1천5백만 원 이상 | (2) | 0.0 | 100.0 | 100.0 | - | - |
| 어트랙션 보유 개수 | 5개~10개 미만 | (2) | 50.0 | 50.0 | 100.0 | 8.0 | 8.0 |
| | 10개~15개 미만 | (4) | 75.0 | 25.0 | 100.0 | 9.3 | 11.0 |
| 게임 콘텐츠 보유 개수 | 1개 ~ 25개 미만 | (5) | 80.0 | 20.0 | 100.0 | 9.0 | 9.5 |
| | 25개 ~ 50개 미만 | (1) | 0.0 | 100.0 | 100.0 | - | - |

## (4) 제작 국가별 가상현실(VR) 어트랙션 게임기 보유 현황

○ 어트랙션을 보유하고 있는 가상현실(VR) 게임장(n=55)의 제작 국가별 어트랙션 게임기 보유 개수를 조사한 결과, '외산'(72.9%)이 '국산'(27.1%)보다 높은 비중을 차지하는 것으로 나타났으며, 평균 보유 개수는 국산이 1.4개, 외산이 5.3개로 조사됨

(단위: %, n=55)




국산 게임기 평균 보유 개수 1.4개
외산 게임기 평균 보유 개수 5.3개

**[ 그림 3-4-14 ] 제작 국가별 가상현실(VR) 어트랙션 게임기 보유 현황**

**< 표 3-4-14 > 업체 특성별 제작 국가별 가상현실(VR) 어트랙션 게임기 보유 현황**

(단위: %)

| 구 분 | | | 보기항목 | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 가상현실(VR) 게임장 특성 | | 사례 수 (개) | 국산 | 외산 | 계 |
| 전 체 | | (55) | 27.1 | 72.9 | 100.0 |
| 월평균 매출 | 5백만 원 미만 | (16) | 31.3 | 68.8 | 100.0 |
| | 5백만~1천만 원 미만 | (15) | 17.8 | 82.2 | 100.0 |
| | 1천만~1천5백만 원 미만 | (5) | 70.0 | 30.0 | 100.0 |
| | 1천5백만 원 이상 | (15) | 25.0 | 75.0 | 100.0 |
| | 모름/무응답 | (4) | 0.0 | 100.0 | 100.0 |
| 어트랙션 보유 개수 | 1개~5개 미만 | (27) | 38.9 | 61.1 | 100.0 |
| | 5개~10개 미만 | (12) | 15.6 | 84.4 | 100.0 |
| | 10개~15개 미만 | (7) | 9.5 | 90.5 | 100.0 |
| | 15개 이상 | (9) | 20.8 | 79.2 | 100.0 |
| 게임 콘텐츠 보유 개수 | 1개 ~ 25개 미만 | (34) | 26.7 | 73.3 | 100.0 |
| | 25개 ~ 50개 미만 | (9) | 37.2 | 62.8 | 100.0 |
| | 50개 ~ 75개 미만 | (7) | 28.6 | 71.4 | 100.0 |
| | 75개 ~ 100개 미만 | (2) | 25.0 | 75.0 | 100.0 |
| | 100개 이상 | (3) | 0.0 | 100.0 | 100.0 |

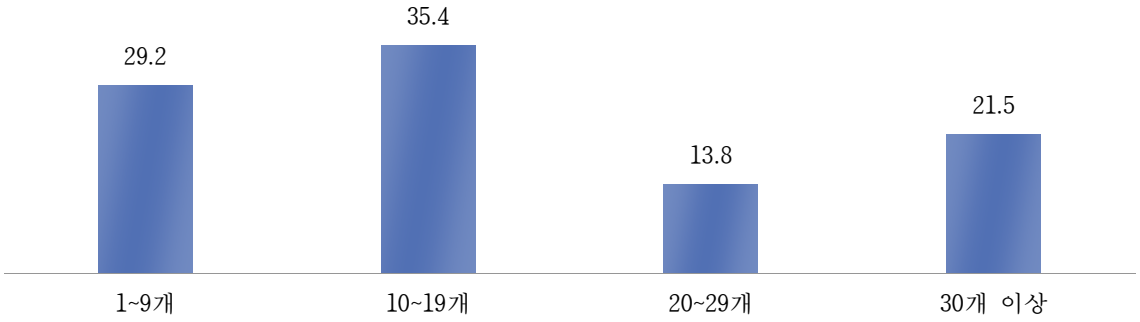
## 2) 가상현실(VR) 게임 보조기기 현황

### (1) 가상현실(VR) 게임 보조기기 총 보유 개수

○ 가상현실(VR) 게임장(n=65)의 보조기기 평균 보유 개수는 18.5개이며, '10개 이상 20개 미만'의 보조기기를 보유한 업체가 35.4%로 가장 높은 비중을 차지함

(단위: %, n=65)

| | |
|---|---|
| VR 게임 보조기기 총 보유 개수 평균 | 18.5개 |
| VR 게임 보조기기 총 보유 개수 중앙값 | 12.0개 |




**[ 그림 3-4-15 ] 가상현실(VR) 게임 보조기기 총 보유 개수**

**< 표 3-4-15 > 업체 특성별 가상현실(VR) 게임 보조기기 총 보유 개수**

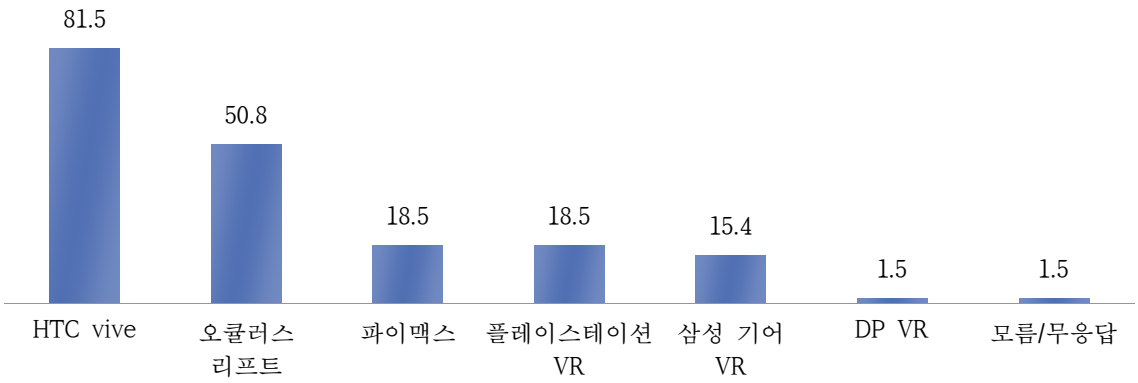
(단위: %)

| 구 분 | | | 보기항목 | | | | 계 | 평균 (개) | 중앙값 (개) |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 가상현실(VR) 게임장 특성 | | 사례 수 (개) | 1~9개 | 10~19개 | 20~29개 | 30개 이상 | | | |
| 전 체 | | (65) | 29.2 | 35.4 | 13.8 | 21.5 | 100.0 | 18.5 | 12.0 |
| 월평균 매출 | 5백만 원 미만 | (16) | 56.3 | 37.5 | 6.3 | 0.0 | 100.0 | 8.8 | 9.0 |
| | 5백만~1천만 원 미만 | (18) | 38.9 | 44.4 | 11.1 | 5.6 | 100.0 | 12.5 | 12.0 |
| | 1천만~1천5백만 원 미만 | (7) | 14.3 | 57.1 | 14.3 | 14.3 | 100.0 | 16.0 | 10.0 |
| | 1천5백만 원 이상 | (20) | 5.0 | 20.0 | 25.0 | 50.0 | 100.0 | 30.9 | 26.0 |
| | 모름/무응답 | (4) | 25.0 | 25.0 | 0.0 | 50.0 | 100.0 | 26.5 | 21.0 |
| 어트랙션 보유 개수 | 0 개 | (10) | 20.0 | 50.0 | 10.0 | 20.0 | 100.0 | 18.5 | 12.5 |
| | 1개~5개 미만 | (27) | 37.0 | 40.7 | 11.1 | 11.1 | 100.0 | 13.9 | 10.0 |
| | 5개~10개 미만 | (12) | 41.7 | 25.0 | 0.0 | 33.3 | 100.0 | 21.9 | 10.5 |
| | 10개~15개 미만 | (7) | 28.6 | 57.1 | 14.3 | 0.0 | 100.0 | 14.3 | 16.0 |
| | 15개 이상 | (9) | 0.0 | 0.0 | 44.4 | 55.6 | 100.0 | 31.0 | 30.0 |
| 게임 콘텐츠 보유 개수 | 1개 ~ 25개 미만 | (42) | 40.5 | 38.1 | 9.5 | 11.9 | 100.0 | 14.1 | 10.0 |
| | 25개 ~ 50개 미만 | (11) | 0.0 | 45.5 | 9.1 | 45.5 | 100.0 | 31.2 | 22.0 |
| | 50개 ~ 75개 미만 | (7) | 28.6 | 14.3 | 28.6 | 28.6 | 100.0 | 18.4 | 20.0 |
| | 75개 ~ 100개 미만 | (2) | 0.0 | 50.0 | 50.0 | 0.0 | 100.0 | 15.5 | 15.5 |
| | 100개 이상 | (3) | 0.0 | 0.0 | 33.3 | 66.7 | 100.0 | 35.3 | 30.0 |

## (2) 보유 가상현실(VR) 게임 보조기기 종류

○ 가상현실(VR) 게임장이 보유한 보조기기의 종류를 조사한 결과, 'HTC vive'가 81.5%로 가장 높은 비중을 차지하였으며, '오큘러스 리프트'(50.8%), '파이맥스'(18.5%), '플레이스테이션 VR'(18.5%) 순으로 조사됨

(단위: %, n=65, 중복응답)




**[ 그림 3-4-16 ] 보유 가상현실(VR) 게임 보조기기 종류**

**< 표 3-4-16 > 업체 특성별 보유 가상현실(VR) 게임 보조기기 종류**

(단위: %, 중복응답)

| 구 분 | | | 보기항목 | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 가상현실(VR) 게임장 특성 | | 사례 수 (개) | HTC vive | 오큘러스 리프트 | 파이맥스 | 플레이 스테이션 VR | 삼성 기어 VR | DP VR | 모름/무응답 |
| 전 체 | | (65) | 81.5 | 50.8 | 18.5 | 18.5 | 15.4 | 1.5 | 1.5 |
| 월평균 매출 | 5백만 원 미만 | (16) | 75.0 | 50.0 | 6.3 | 12.5 | 6.3 | 0.0 | 6.3 |
| | 5백만~1천만 원 미만 | (18) | 66.7 | 55.6 | 16.7 | 27.8 | 11.1 | 0.0 | 0.0 |
| | 1천만~1천5백만 원 미만 | (7) | 100.0 | 42.9 | 14.3 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| | 1천5백만 원 이상 | (20) | 90.0 | 55.0 | 30.0 | 25.0 | 30.0 | 0.0 | 0.0 |
| | 모름/무응답 | (4) | 100.0 | 25.0 | 25.0 | 0.0 | 25.0 | 25.0 | 0.0 |
| 어트랙션 보유 개수 | 0 개 | (10) | 80.0 | 30.0 | 0.0 | 20.0 | 20.0 | 0.0 | 0.0 |
| | 1개~5개 미만 | (27) | 77.8 | 48.1 | 14.8 | 14.8 | 11.1 | 3.7 | 3.7 |
| | 5개~10개 미만 | (12) | 91.7 | 33.3 | 33.3 | 8.3 | 16.7 | 0.0 | 0.0 |
| | 10개~15개 미만 | (7) | 57.1 | 71.4 | 14.3 | 14.3 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| | 15개 이상 | (9) | 100.0 | 88.9 | 33.3 | 44.4 | 33.3 | 0.0 | 0.0 |
| 게임 콘텐츠 보유 개수 | 1개 ~ 25개 미만 | (42) | 76.2 | 40.5 | 14.3 | 11.9 | 7.1 | 0.0 | 2.4 |
| | 25개 ~ 50개 미만 | (11) | 90.9 | 81.8 | 36.4 | 18.2 | 45.5 | 0.0 | 0.0 |
| | 50개 ~ 75개 미만 | (7) | 100.0 | 71.4 | 14.3 | 57.1 | 0.0 | 14.3 | 0.0 |
| | 75개 ~ 100개 미만 | (2) | 50.0 | 50.0 | 0.0 | 0.0 | 50.0 | 0.0 | 0.0 |
| | 100개 이상 | (3) | 100.0 | 33.3 | 33.3 | 33.3 | 33.3 | 0.0 | 0.0 |

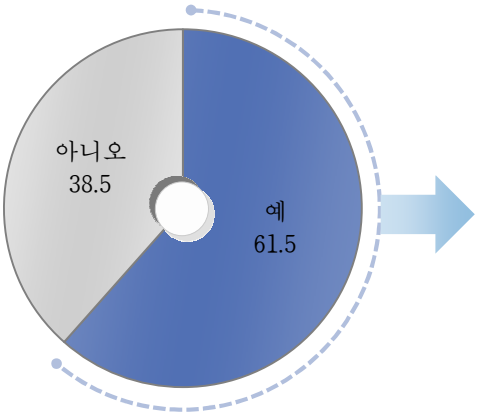
### (3) 신규 가상현실(VR) 게임 보조기기 현황(2018년)

○ 가상현실(VR) 게임장 중 61.5%(n=40)가 2018년에 신규 보조기기를 구입하였고, 구입한 보조기기 수는 평균 15.9개로 나타남. 보유한 가상현실(VR) 게임 보조기기 중 신규 보조기기의 비중은 평균 52.9%였으며, 평균 구입 금액은 2,103만 원, 중앙값은 1,000만 원으로 조사됨

○ 입고한 가상현실(VR) 게임 보조기기 수가 '15개 이상'이라는 응답이 30.0%로 가장 많았으며, 구입 금액은 '1천만 원 미만'이 42.5%로 가장 높은 비중을 차지함

□ 보조기기 구입 여부

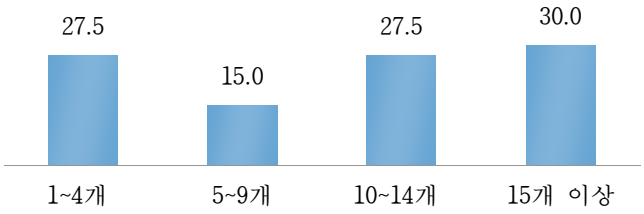
(단위: %, n=65)




□ 신규 VR 게임 보조기기 수

(단위: %, n=40)

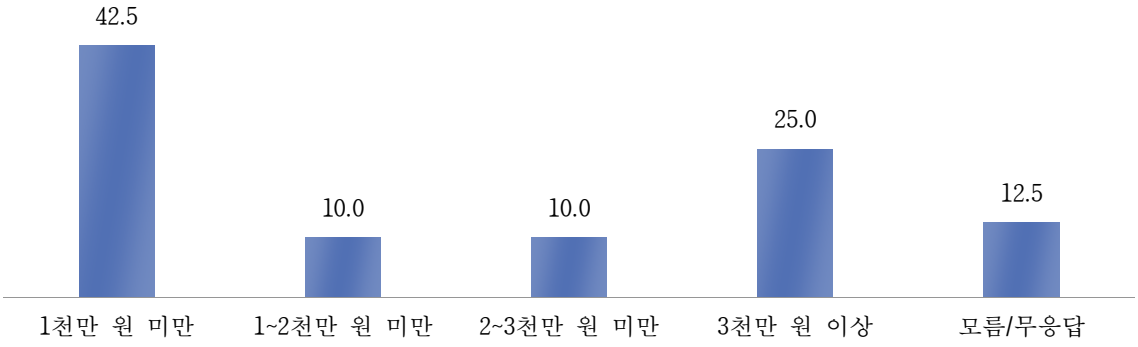
| | |
|---|---|
| 2018년 신규 VR 게임 보조기기 개수 평균 | 15.9개 |
| 2018년 신규 VR 게임 보조기기 개수 중앙값 | 10.0개 |
| 총 보유 VR 게임 보조기기 중 신규 보조기기 비중 평균 | 52.9% |




**[ 그림 3-4-17 ] 신규 VR 게임 보조기기 구입 현황**

(단위: %, n=40)

| | |
|---|---|
| 신규 VR 게임 보조기기 금액 평균 | 2,103만 원 |
| 신규 VR 게임 보조기기 금액 중앙값 | 1,000만 원 |




**[ 그림 3-4-18 ] 2018년 구입한 신규 VR 게임 보조기기 금액**

< 표 3-4-17 > 업체 특성별 2018년 입고한 신규 VR 게임 보조기기 수

(단위: %)

| 구 분 | | | 보기항목 | | | | 계 | 총 보유 개수 중 비중 | 평균 (개) | 중앙값 (개) |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 가상현실(VR) 게임장 특성 | | 사례 수 (개) | 1~4개 | 5~9개 | 10~14개 | 15개 이상 | | | | |
| 전 체 | | (40) | 27.5 | 15.0 | 27.5 | 30.0 | 100.0 | 52.9 | 15.9 | 10.0 |
| 월평균 매출 | 5백만 원 미만 | (9) | 55.6 | 33.3 | 11.1 | 0.0 | 100.0 | 33.3 | 5.2 | 4.0 |
| | 5백만~1천만 원 미만 | (10) | 40.0 | 0.0 | 40.0 | 20.0 | 100.0 | 42.7 | 9.6 | 11.0 |
| | 1천만~1천5백만 원 미만 | (3) | 0.0 | 33.3 | 66.7 | 0.0 | 100.0 | 23.2 | 8.7 | 10.0 |
| | 1천5백만 원 이상 | (16) | 12.5 | 12.5 | 18.8 | 56.3 | 100.0 | 64.8 | 25.0 | 18.0 |
| | 모름/무응답 | (2) | 0.0 | 0.0 | 50.0 | 50.0 | 100.0 | 62.3 | 33.0 | 33.0 |
| 어트랙션 보유 개수 | 0 개 | (8) | 0.0 | 25.0 | 50.0 | 25.0 | 100.0 | 76.8 | 17.8 | 11.0 |
| | 1개~5개 미만 | (14) | 21.4 | 14.3 | 50.0 | 14.3 | 100.0 | 44.7 | 11.9 | 10.0 |
| | 5개~10개 미만 | (8) | 37.5 | 25.0 | 0.0 | 37.5 | 100.0 | 60.5 | 19.9 | 7.0 |
| | 10개~15개 미만 | (4) | 75.0 | 0.0 | 0.0 | 25.0 | 100.0 | 22.0 | 5.5 | 2.0 |
| | 15개 이상 | (6) | 33.3 | 0.0 | 0.0 | 66.7 | 100.0 | 52.0 | 24.2 | 25.0 |
| 게임 콘텐츠 보유 개수 | 1개 ~ 25개 미만 | (26) | 26.9 | 23.1 | 26.9 | 23.1 | 100.0 | 56.1 | 12.8 | 9.5 |
| | 25개 ~ 50개 미만 | (7) | 28.6 | 0.0 | 14.3 | 57.1 | 100.0 | 55.7 | 27.3 | 26.0 |
| | 50개 ~ 75개 미만 | (3) | 0.0 | 0.0 | 66.7 | 33.3 | 100.0 | 31.0 | 13.3 | 10.0 |
| | 75개 ~ 100개 미만 | (2) | 50.0 | 0.0 | 50.0 | 0.0 | 100.0 | 41.9 | 6.5 | 6.5 |
| | 100개 이상 | (2) | 50.0 | 0.0 | 0.0 | 50.0 | 100.0 | 55.7 | 29.5 | 29.5 |

< 표 3-4-18 > 업체 특성별 2018년 입고한 신규 VR 게임 보조기기 금액

(단위: %)

| 구 분 | | | 보기항목 | | | | | 계 | 평균 (백만 원) | 중앙값 (백만 원) |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 가상현실(VR) 게임장 특성 | | 사례 수 (개) | 1천만 원 미만 | 1~2천만 원 미만 | 2~3천만 원 미만 | 3천만 원 이상 | 모름/무응답 | | | |
| 전 체 | | (40) | 42.5 | 10.0 | 10.0 | 25.0 | 12.5 | 100.0 | 21.0 | 10.0 |
| 월평균 매출 | 5백만 원 미만 | (9) | 55.6 | 0.0 | 11.1 | 22.2 | 11.1 | 100.0 | 15.9 | 2.0 |
| | 5백만~1천만 원 미만 | (10) | 40.0 | 20.0 | 10.0 | 10.0 | 20.0 | 100.0 | 10.6 | 7.5 |
| | 1천만~1천5백만 원 미만 | (3) | 66.7 | 33.3 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 100.0 | 10.0 | 8.0 |
| | 1천5백만 원 이상 | (16) | 31.3 | 6.3 | 12.5 | 43.8 | 6.3 | 100.0 | 32.4 | 25.0 |
| | 모름/무응답 | (2) | 50.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 50.0 | 100.0 | 8.0 | 8.0 |
| 어트랙션 보유 개수 | 0 개 | (8) | 37.5 | 25.0 | 12.5 | 25.0 | 0.0 | 100.0 | 29.8 | 15.0 |
| | 1개~5개 미만 | (14) | 35.7 | 0.0 | 14.3 | 28.6 | 21.4 | 100.0 | 25.9 | 20.0 |
| | 5개~10개 미만 | (8) | 50.0 | 0.0 | 12.5 | 25.0 | 12.5 | 100.0 | 16.4 | 2.0 |
| | 10개~15개 미만 | (4) | 75.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 25.0 | 100.0 | 1.7 | 1.0 |
| | 15개 이상 | (6) | 33.3 | 33.3 | 0.0 | 33.3 | 0.0 | 100.0 | 15.5 | 13.0 |
| 게임 콘텐츠 보유 개수 | 1개 ~ 25개 미만 | (26) | 46.2 | 11.5 | 7.7 | 26.9 | 7.7 | 100.0 | 20.6 | 9.0 |
| | 25개 ~ 50개 미만 | (7) | 28.6 | 0.0 | 28.6 | 28.6 | 14.3 | 100.0 | 19.0 | 24.5 |
| | 50개 ~ 75개 미만 | (3) | 33.3 | 33.3 | 0.0 | 0.0 | 33.3 | 100.0 | 10.5 | 10.5 |
| | 75개 ~ 100개 미만 | (2) | 50.0 | 0.0 | 0.0 | 50.0 | 0.0 | 100.0 | 52.5 | 52.5 |
| | 100개 이상 | (2) | 50.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 50.0 | 100.0 | 2.0 | 2.0 |

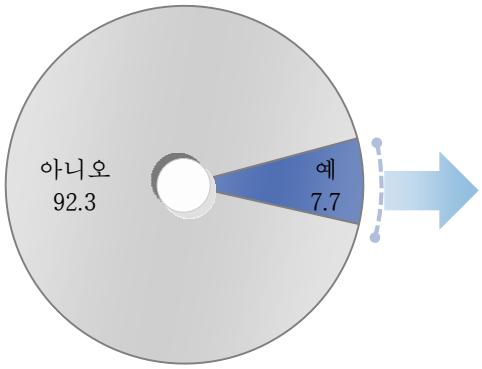
### (4) 임차 가상현실(VR) 게임 보조기기 현황(2018년)

○ 가상현실(VR) 게임 보조기기를 임차하여 운영한 게임장은 전체의 7.7%(n=5)로 조사됨

○ 임차한 보조기기 수는 평균 4.0개, 총 보유 가상현실(VR) 게임 보조기기 중 임차 보조기기의 비중은 평균 1.7%로 나타났으며, 임차한 보조기기의 평균 임차 금액은 367만 원, 중앙값은 200만 원임

□ 보조기기 임차 여부

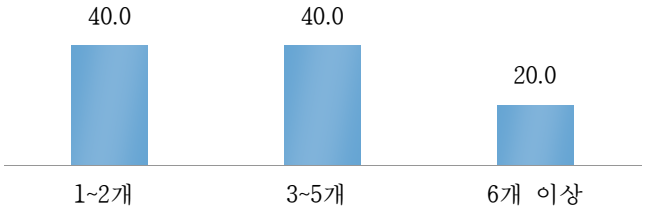
(단위: %, n=65)




□ 임차 VR 게임 보조기기 수

(단위: %, n=5)

| | |
|---|---|
| 임차 VR 게임 보조기기 평균 | 4.0개 |
| 임차 VR 게임 보조기기 중앙값 | 3.0개 |
| 총 보유 VR 게임 보조기기 중 임차 보조기기 비중 평균 | 1.7% |




**[ 그림 3-4-19 ] 임차 가상현실(VR) 게임 보조기기 현황(2018년)**

(단위: %, n=5)

| | |
|---|---|
| 임차 VR 게임 보조기기 금액 평균 | 367만 원 |
| 임차 VR 게임 보조기기 금액 중앙값 | 200만 원 |

**[ 그림 3-4-20 ] 2018년 임차한 VR 게임 보조기기 금액**

< 표 3-4-19 > 업체 특성별 2018년 임차한 VR 게임 보조기기 수

(단위: %)

| 구 분 | | 사례 수 (개) | 보기항목 | | | 계 | 총 보유개수 중 비중 | 평균 (개) | 중앙값 (개) |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 가상현실(VR) 게임장 특성 | | | 1~2개 | 3~5개 | 6개 이상 | | | | |
| 전 체 | | (5) | 40.0 | 40.0 | 20.0 | 100.0 | 1.7 | 4.0 | 3.0 |
| 월평균 매출 | 5백만 원 미만 | (1) | 0.0 | 100.0 | 0.0 | 100.0 | 2.1 | 3.0 | 3.0 |
| | 5백만~1천만 원 미만 | (2) | 50.0 | 50.0 | 0.0 | 100.0 | 2.7 | 3.0 | 3.0 |
| | 1천5백만 원 이상 | (2) | 50.0 | 0.0 | 50.0 | 100.0 | 1.8 | 5.5 | 5.5 |
| 어트랙션 보유 개수 | 5개~10개 미만 | (2) | 50.0 | 50.0 | 0.0 | 100.0 | 1.9 | 2.5 | 2.5 |
| | 10개~15개 미만 | (3) | 33.3 | 33.3 | 33.3 | 100.0 | 15.0 | 5.0 | 4.0 |
| 게임 콘텐츠 보유 개수 | 1개 ~ 25개 미만 | (4) | 25.0 | 50.0 | 25.0 | 100.0 | 3.0 | 4.5 | 3.5 |
| | 25개 ~ 50개 미만 | (1) | 100.0 | 0.0 | 0.0 | 100.0 | 0.6 | 2.0 | 2.0 |

< 표 3-4-20 > 업체 특성별 2018년 임차한 VR 게임 보조기기 금액

(단위: %)

| 구 분 | | 사례 수 (개) | 보기항목 | | 계 | 평균 (백만 원) | 중앙값 (백만 원) |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 가상현실(VR) 게임장 특성 | | | 1천만 원 미만 | 모름/무응답 | | | |
| 전 체 | | (5) | 60.0 | 40.0 | 100.0 | 3.7 | 2.0 |
| 월평균 매출 | 5백만 원 미만 | (1) | 100.0 | 0.0 | 100.0 | 2.0 | 2.0 |
| | 5백만~1천만 원 미만 | (2) | 100.0 | 0.0 | 100.0 | 4.5 | 4.5 |
| | 1천5백만 원 이상 | (2) | 0.0 | 100.0 | 100.0 | - | - |
| 어트랙션 보유 개수 | 5개~10개 미만 | (2) | 50.0 | 50.0 | 100.0 | 2.0 | 2.0 |
| | 10개~15개 미만 | (3) | 66.7 | 33.3 | 100.0 | 4.5 | 4.5 |
| 게임 콘텐츠 보유 개수 | 1개 ~ 25개 미만 | (4) | 75.0 | 25.0 | 100.0 | 3.7 | 2.0 |
| | 25개 ~ 50개 미만 | (1) | 0.0 | 100.0 | 100.0 | - | - |

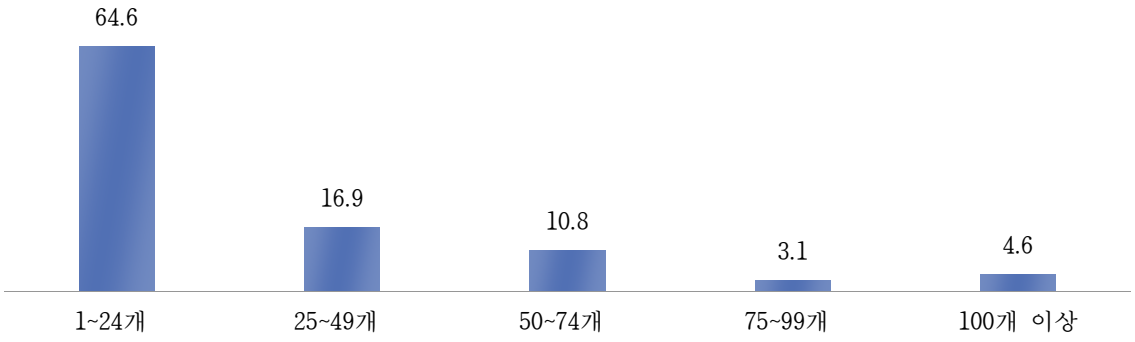
## 3) 가상현실(VR) 게임 콘텐츠 현황

### (1) 가상현실(VR) 게임 콘텐츠 총 보유 개수

○ 가상현실(VR) 게임장(n=65)의 가상현실(VR) 게임 콘텐츠 평균 보유 개수는 34.6개이며 '1개 이상 25개 미만'의 가상현실(VR) 게임 콘텐츠를 보유한 업체가 64.6%로 가장 높은 비중을 차지함

(단위: %, n=65)

| | |
|---|---|
| VR 게임 콘텐츠 총 보유 개수 평균 | 34.6개 |
| VR 게임 콘텐츠 총 보유 개수 중앙값 | 20.0개 |




**[ 그림 3-4-21 ] 가상현실(VR) 게임 콘텐츠 총 보유 개수**

**< 표 3-4-21 > 업체 특성별 가상현실(VR) 게임 콘텐츠 총 보유 개수**

(단위: %)

| 구 분 | | | 보기항목 | | | | | 계 | 평균 (개) | 중앙값 (개) |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 가상현실(VR) 게임장 특성 | | 사례 수 (개) | 1~24개 | 25~49개 | 50~74개 | 75~99개 | 100개 이상 | | | |
| 전 체 | | (65) | 64.6 | 16.9 | 10.8 | 3.1 | 4.6 | 100.0 | 34.6 | 20.0 |
| 월평균 매출 | 5백만 원 미만 | (16) | 87.5 | 12.5 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 100.0 | 16.4 | 19.0 |
| | 5백만~1천만 원 미만 | (18) | 55.6 | 11.1 | 22.2 | 0.0 | 11.1 | 100.0 | 57.4 | 23.5 |
| | 1천만~1천5백만 원 미만 | (7) | 85.7 | 14.3 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 100.0 | 16.6 | 18.0 |
| | 1천5백만 원 이상 | (20) | 50.0 | 30.0 | 10.0 | 10.0 | 0.0 | 100.0 | 30.8 | 22.5 |
| | 모름 / 무응답 | (4) | 50.0 | 0.0 | 25.0 | 0.0 | 25.0 | 100.0 | 54.8 | 37.0 |
| 어트랙션 보유 개수 | 0 개 | (10) | 80.0 | 20.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 100.0 | 18.4 | 17.5 |
| | 1개 ~ 5개 미만 | (27) | 66.7 | 3.7 | 18.5 | 3.7 | 7.4 | 100.0 | 45.5 | 20.0 |
| | 5개 ~ 10개 미만 | (12) | 66.7 | 25.0 | 0.0 | 0.0 | 8.3 | 100.0 | 26.5 | 19.0 |
| | 10개 ~ 15개 미만 | (7) | 85.7 | 14.3 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 100.0 | 21.7 | 20.0 |
| | 15개 이상 | (9) | 22.2 | 44.4 | 22.2 | 11.1 | 0.0 | 100.0 | 40.4 | 40.0 |

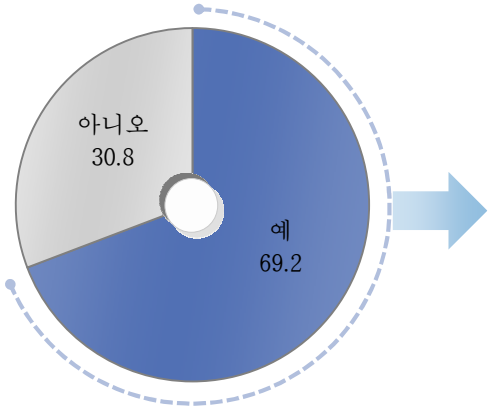
## (2) 신규 가상현실(VR) 게임 콘텐츠 현황(2018년)

○ 가상현실(VR) 게임장 중 2018년에 게임 콘텐츠를 새로 구입한 곳은 전체의 69.2%(n=45)로 나타났으며, 새로 구입한 신규 콘텐츠의 수는 평균 24.1개로 조사됨. 총 보유 가상현실(VR) 게임 콘텐츠 중 신규 콘텐츠의 비중은 평균 48.3%이며, 평균 구입 금액은 1,985만 원, 중앙값은 400만 원으로 나타남

○ 구간별로 살펴보면, 구입한 신규 가상현실(VR) 게임 콘텐츠 수가 '1개 이상 15개 미만'이라는 응답이 55.6%로 가장 많았으며, 구입 금액은 '2백만 원 미만'이 31.1%로 가장 높은 비중을 차지함

□ 콘텐츠 구입 여부

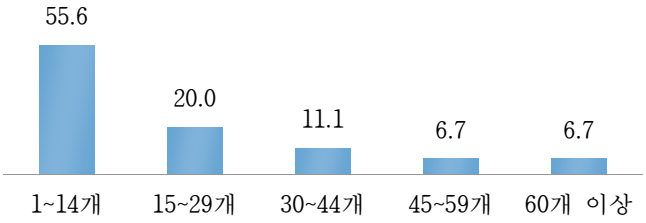
(단위: %, n=65)




□ 신규 VR 게임 콘텐츠 수

(단위: %, n=45)

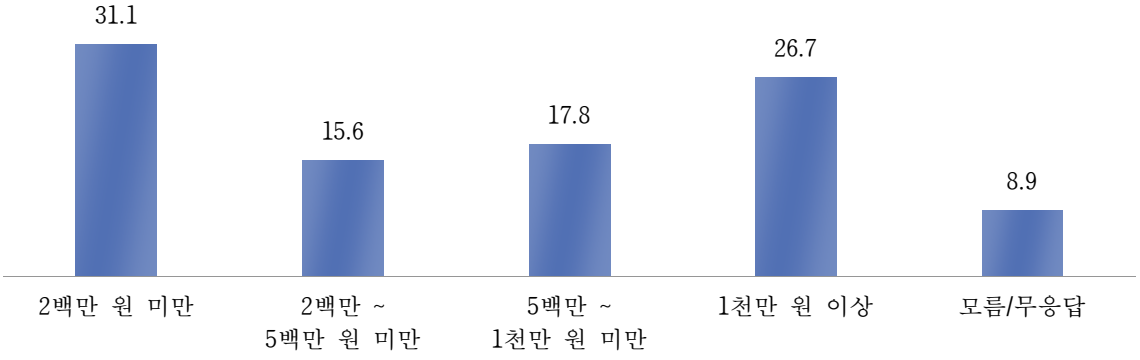
| | |
|---|---|
| 2018년 신규 VR 게임 콘텐츠 개수 평균 | 24.1개 |
| 2018년 신규 VR 게임 콘텐츠 개수 중앙값 | 14.0개 |
| 총 보유 VR 게임 콘텐츠 중 신규 콘텐츠 비중 평균 | 48.3% |




**[ 그림 3-4-22 ] 신규 VR 게임 콘텐츠 구입 현황**

(단위: %, n=45)

| | |
|---|---|
| 신규 VR 게임 콘텐츠 금액 평균 | 1,985만 원 |
| 신규 VR 게임 콘텐츠 금액 중앙값 | 400만 원 |




**[ 그림 3-4-23 ] 2018년 입고한 신규 VR 게임 콘텐츠 금액**

< 표 3-4-22 > 업체 특성별 2018년 입고한 신규 VR 게임 콘텐츠 수

(단위: %)

| 구 분 | | | 보기항목 | | | | | 계 | 총 보유 개수 중 비중 | 평균 (개) | 중앙값 (개) |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 가상현실(VR) 게임장 특성 | | 사례 수 (개) | 1~14개 | 15~29개 | 30~44개 | 45~59개 | 60개 이상 | | | | |
| 전 체 | | (45) | 55.6 | 20.0 | 11.1 | 6.7 | 6.7 | 100.0 | 48.3 | 24.1 | 14.0 |
| 월평균 매출 | 5백만 원 미만 | (10) | 80.0 | 10.0 | 10.0 | 0.0 | 0.0 | 100.0 | 30.9 | 8.1 | 4.5 |
| | 5백만~1천만 원 미만 | (12) | 33.3 | 25.0 | 16.7 | 16.7 | 8.3 | 100.0 | 47.3 | 40.8 | 18.0 |
| | 1천만~1천5백만 원 미만 | (6) | 66.7 | 33.3 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 100.0 | 53.4 | 10.3 | 7.5 |
| | 1천5백만 원 이상 | (15) | 53.3 | 20.0 | 13.3 | 6.7 | 6.7 | 100.0 | 49.9 | 20.5 | 14.0 |
| | 모름/무응답 | (2) | 50.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 50.0 | 100.0 | 66.2 | 72.5 | 72.5 |
| 어트랙션 보유 개수 | 0 개 | (10) | 70.0 | 30.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 100.0 | 56.0 | 10.3 | 10.0 |
| | 1개~5개 미만 | (19) | 57.9 | 15.8 | 10.5 | 5.3 | 10.5 | 100.0 | 44.6 | 28.8 | 14.0 |
| | 5개~10개 미만 | (8) | 62.5 | 12.5 | 12.5 | 0.0 | 12.5 | 100.0 | 63.5 | 25.3 | 6.5 |
| | 10개~15개 미만 | (2) | 50.0 | 0.0 | 50.0 | 0.0 | 0.0 | 100.0 | 29.6 | 22.5 | 22.5 |
| | 15개 이상 | (6) | 16.7 | 33.3 | 16.7 | 33.3 | 0.0 | 100.0 | 51.1 | 31.0 | 28.5 |
| 게임 콘텐츠 보유 개수 | 1개 ~ 25개 미만 | (28) | 71.4 | 28.6 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 100.0 | 43.9 | 9.6 | 8.0 |
| | 25개 ~ 50개 미만 | (9) | 44.4 | 11.1 | 44.4 | 0.0 | 0.0 | 100.0 | 48.4 | 19.8 | 27.0 |
| | 50개 ~ 75개 미만 | (3) | 33.3 | 0.0 | 0.0 | 66.7 | 0.0 | 100.0 | 29.7 | 36.7 | 50.0 |
| | 75개 ~ 100개 미만 | (2) | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 50.0 | 50.0 | 100.0 | 72.7 | 62.5 | 62.5 |
| | 100개 이상 | (3) | 0.0 | 0.0 | 33.3 | 0.0 | 66.7 | 100.0 | 55.6 | 133.7 | 131.0 |

< 표 3-4-23 > 업체 특성별 2018년 입고한 신규 VR 게임 콘텐츠 금액

(단위: %)

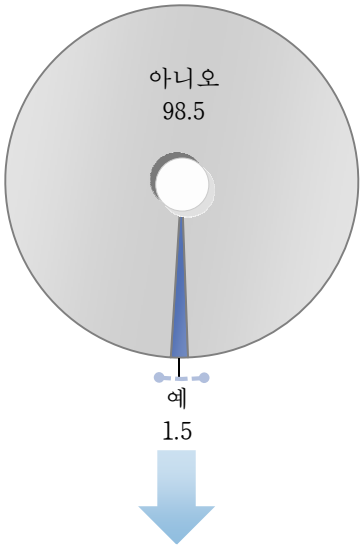
| 구 분 | | | 보기항목 | | | | | 계 | 평균 (백만 원) | 중앙값 (백만 원) |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 가상현실(VR) 게임장 특성 | | 사례 수 (개) | 2백만 원 미만 | 2백만 ~ 5백만 원 미만 | 5백만 ~ 1천만 원 미만 | 1천만 원 이상 | 모름/무응답 | | | |
| 전 체 | | (45) | 31.1 | 15.6 | 17.8 | 26.7 | 8.9 | 100.0 | 19.9 | 4.0 |
| 월평균 매출 | 5백만 원 미만 | (10) | 70.0 | 0.0 | 0.0 | 30.0 | 0.0 | 100.0 | 17.7 | 1.0 |
| | 5백만~1천만 원 미만 | (12) | 25.0 | 33.3 | 8.3 | 16.7 | 16.7 | 100.0 | 32.0 | 3.0 |
| | 1천만~1천5백만 원 미만 | (6) | 50.0 | 0.0 | 50.0 | 0.0 | 0.0 | 100.0 | 4.2 | 3.0 |
| | 1천5백만 원 이상 | (15) | 6.7 | 20.0 | 26.7 | 40.0 | 6.7 | 100.0 | 20.1 | 6.5 |
| | 모름/무응답 | (2) | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 50.0 | 50.0 | 100.0 | 10.0 | 10.0 |
| 어트랙션 보유 개수 | 0 개 | (10) | 30.0 | 30.0 | 30.0 | 10.0 | 0.0 | 100.0 | 6.1 | 3.5 |
| | 1개~5개 미만 | (19) | 31.6 | 10.5 | 15.8 | 31.6 | 10.5 | 100.0 | 35.4 | 5.0 |
| | 5개~10개 미만 | (8) | 50.0 | 0.0 | 0.0 | 25.0 | 25.0 | 100.0 | 5.7 | 1.0 |
| | 10개~15개 미만 | (2) | 50.0 | 50.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 100.0 | 2.0 | 2.0 |
| | 15개 이상 | (6) | 0.0 | 16.7 | 33.3 | 50.0 | 0.0 | 100.0 | 19.0 | 13.5 |
| 게임 콘텐츠 보유 개수 | 1개 ~ 25개 미만 | (28) | 35.7 | 14.3 | 21.4 | 25.0 | 3.6 | 100.0 | 18.9 | 3.0 |
| | 25개 ~ 50개 미만 | (9) | 33.3 | 22.2 | 0.0 | 33.3 | 11.1 | 100.0 | 20.0 | 3.5 |
| | 50개 ~ 75개 미만 | (3) | 0.0 | 0.0 | 33.3 | 33.3 | 33.3 | 100.0 | 27.5 | 27.5 |
| | 75개 ~ 100개 미만 | (2) | 0.0 | 0.0 | 50.0 | 50.0 | 0.0 | 100.0 | 42.5 | 42.5 |
| | 100개 이상 | (3) | 33.3 | 33.3 | 0.0 | 0.0 | 33.3 | 100.0 | 2.0 | 2.0 |

### (3) 임차 가상현실(VR) 게임 콘텐츠 현황(2018년)

○ 가상현실(VR) 게임 콘텐츠를 임차한 게임장은 전체의 1.5%(n=1)로 나타났고, 임차한 게임 콘텐츠의 수는 5개로 조사됨[15)]

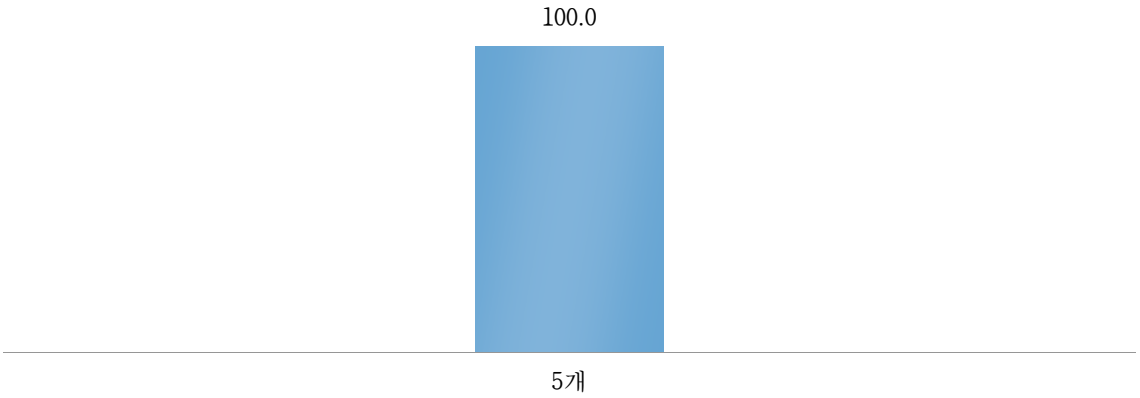
□ 콘텐츠 임차 여부

(단위: %, n=65)




□ 임차 VR 게임 콘텐츠 수

(단위: %, n=1)



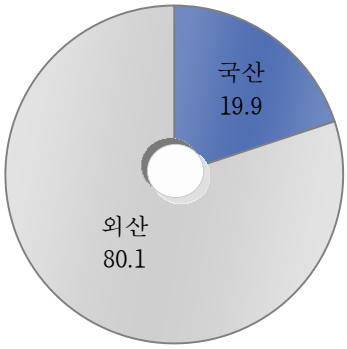

**[ 그림 3-4-24 ] 임차 가상현실(VR) 게임 콘텐츠 현황(2018년)**

15) 가상현실(VR) 게임 콘텐츠를 임차한 1개의 업체에서 금액 문항은 응답을 거절함.

## (4) 제작 국가별 가상현실(VR) 게임 콘텐츠 보유 현황

○ 가상현실(VR) 게임장(n=65)의 제작 국가별 가상현실(VR) 게임 콘텐츠 보유 개수를 조사한 결과, '외산'(80.1%)이 '국산'(19.9%)보다 높은 비중을 차지하였으며, 평균 보유 개수는 국산이 7.2개, 외산이 27.4개로 조사됨

(단위: %, n=65)




국산 게임 콘텐츠 평균 보유 개수 7.2개
외산 게임 콘텐츠 평균 보유 개수 27.4개

**[ 그림 3-4-25 ] 제작 국가별 가상현실(VR) 게임 콘텐츠 보유 현황**

**< 표 3-4-24 > 업체 특성별 제작 국가별 가상현실(VR) 게임 콘텐츠 보유 현황**

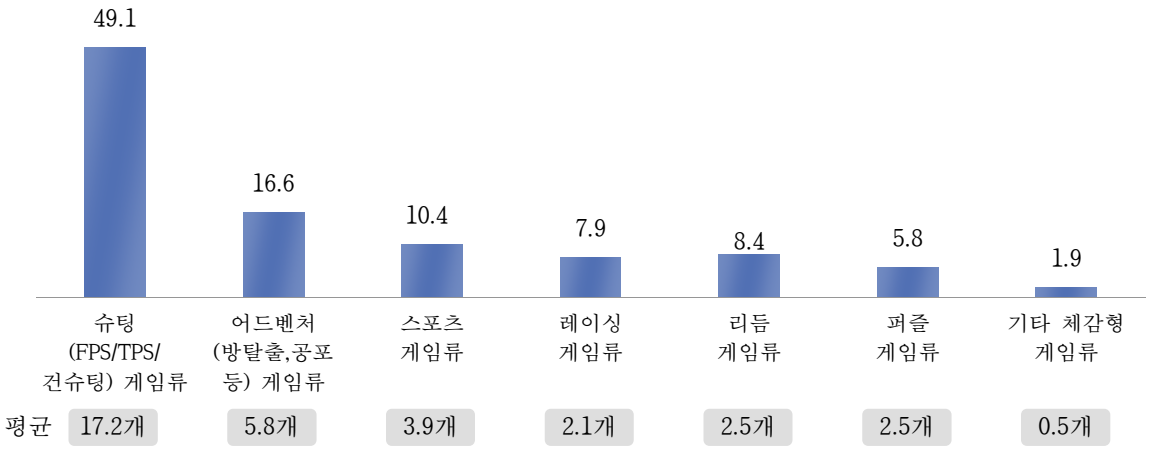
(단위: %)

| 구 분 | | | 보기항목 | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 가상현실(VR) 게임장 특성 | | 사례 수 (개) | 국산 | 외산 | 계 |
| 전 체 | | (65) | 19.9 | 80.1 | 100.0 |
| 월평균 매출 | 5백만 원 미만 | (16) | 15.4 | 84.6 | 100.0 |
| | 5백만~1천만 원 미만 | (18) | 10.3 | 89.7 | 100.0 |
| | 1천만~1천5백만 원 미만 | (7) | 42.1 | 57.9 | 100.0 |
| | 1천5백만 원 이상 | (20) | 24.5 | 75.5 | 100.0 |
| | 모름 / 무응답 | (4) | 19.1 | 80.9 | 100.0 |
| 어트랙션 보유 개수 | 0 개 | (10) | 25.4 | 74.6 | 100.0 |
| | 1개 ~ 5개 미만 | (27) | 20.4 | 79.6 | 100.0 |
| | 5개 ~ 10개 미만 | (12) | 32.7 | 67.3 | 100.0 |
| | 10개 ~ 15개 미만 | (7) | 0.0 | 100.0 | 100.0 |
| | 15개 이상 | (9) | 10.9 | 89.1 | 100.0 |
| 게임 콘텐츠 보유 개수 | 1개 ~ 25개 미만 | (42) | 17.2 | 82.8 | 100.0 |
| | 25개 ~ 50개 미만 | (11) | 34.3 | 65.7 | 100.0 |
| | 50개 ~ 75개 미만 | (7) | 2.9 | 97.1 | 100.0 |
| | 75개 ~ 100개 미만 | (2) | 37.0 | 63.0 | 100.0 |
| | 100개 이상 | (3) | 33.1 | 66.9 | 100.0 |

## 4) 장르별 가상현실(VR) 게임 보유 현황

○ 가상현실(VR) 게임장의 장르별 가상현실(VR) 게임 평균 보유 개수를 조사한 결과, '슈팅(FPS/TPS/건슈팅) 게임류'(49.1%, 평균 17.2개)의 비중이 가장 높았으며, 다음으로 '어드벤처(방탈출, 공포 등) 게임류' (16.6%, 평균 5.8개), '스포츠 게임류'(10.4%, 평균 3.9개) 등의 순으로 나타남

(단위: %, n=65)




**[ 그림 3-4-26 ] 장르별 가상현실(VR) 게임 보유 현황**

< 표 3-4-25 > 업체 특성별 장르별 가상현실(VR) 게임 평균 보유 개수

(단위: 개)

| 구 분 | | | 보기항목 | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 가상현실(VR) 게임장 특성 | | 사례 수 (개) | 슈팅 (FPS/TPS/ 건슈팅) 게임류 | 어드벤처 (방탈출, 공포 등) 게임류 | 스포츠 게임류 | 레이싱 게임류 | 리듬 게임류 | 퍼즐 게임류 | 기타 체감형 게임류 |
| 전 체 | | (65) | 17.2 | 5.8 | 3.9 | 2.1 | 2.5 | 2.4 | 0.5 |
| 월평균 매출 | 5백만 원 미만 | (16) | 8.5 | 3.4 | 1.5 | 0.9 | 1.3 | 0.9 | 0.0 |
| | 5백만~1천만 원 미만 | (18) | 31.7 | 11.1 | 5.6 | 0.9 | 3.8 | 4.1 | 0.2 |
| | 1천만~1천5백만 원 미만 | (7) | 6.7 | 1.4 | 2.3 | 1.6 | 1.3 | 0.3 | 3.0 |
| | 1천5백만 원 이상 | (20) | 14.6 | 4.7 | 4.0 | 2.7 | 2.5 | 2.4 | 0.1 |
| | 모름 / 무응답 | (4) | 18.8 | 5.0 | 8.8 | 11.0 | 3.5 | 5.3 | 2.5 |
| 어트랙션 보유 개수 | 0 개 | (10) | 9.9 | 2.4 | 1.6 | 0.5 | 1.9 | 2.0 | 0.1 |
| | 1개 ~ 5개 미만 | (27) | 23.5 | 7.8 | 5.6 | 2.2 | 2.9 | 2.8 | 0.7 |
| | 5개 ~ 10개 미만 | (12) | 11.1 | 3.8 | 2.3 | 3.2 | 2.4 | 2.5 | 1.2 |
| | 10개 ~ 15개 미만 | (7) | 12.7 | 2.9 | 2.3 | 1.3 | 1.6 | 1.0 | 0.0 |
| | 15개 이상 | (9) | 18.2 | 8.7 | 4.8 | 3.1 | 2.8 | 2.9 | 0.0 |
| 게임 콘텐츠 보유 개수 | 1개 ~ 25개 미만 | (42) | 7.4 | 2.3 | 1.4 | 1.0 | 1.4 | 0.9 | 0.3 |
| | 25개 ~ 50개 미만 | (11) | 15.9 | 5.5 | 3.5 | 1.9 | 2.6 | 2.8 | 1.3 |
| | 50개 ~ 75개 미만 | (7) | 20.4 | 9.6 | 10.4 | 4.0 | 4.4 | 2.6 | 1.4 |
| | 75개 ~ 100개 미만 | (2) | 38.5 | 15.5 | 8.5 | 11.0 | 6.5 | 6.0 | 0.0 |
| | 100개 이상 | (3) | 137.3 | 41.7 | 23.0 | 8.0 | 10.3 | 20.0 | 0.0 |

< 표 3-4-26 > 업체 특성별 장르별 가상현실(VR) 게임 평균 보유 비율

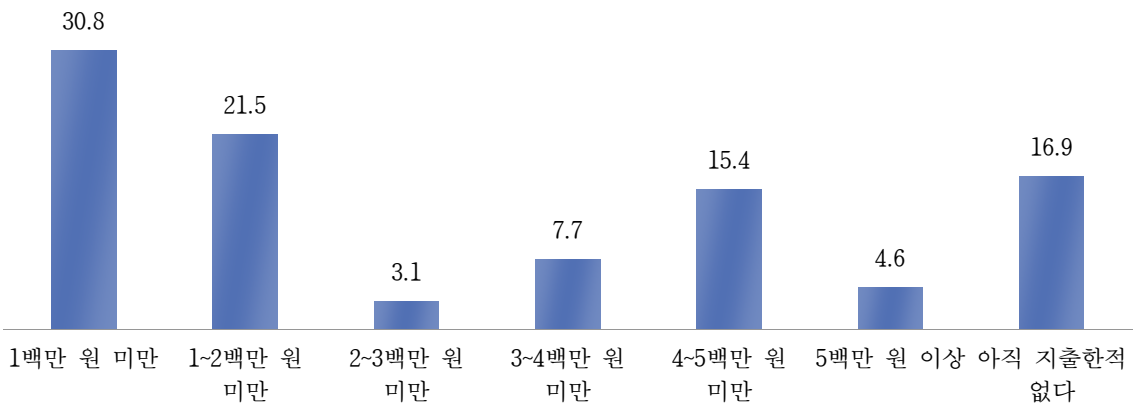
(단위: %)

| 구 분 | | | 보기항목 | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 가상현실(VR) 게임장 특성 | | 사례 수 (개) | 슈팅 (FPS/TPS/ 건슈팅) 게임류 | 어드벤처 (방탈출, 공포 등) 게임류 | 스포츠 게임류 | 레이싱 게임류 | 리듬 게임류 | 퍼즐 게임류 | 기타 체감형 게임류 | 계 |
| 전 체 | | (65) | 49.1 | 16.6 | 10.4 | 7.9 | 8.4 | 5.8 | 1.9 | 100.0 |
| 월평균 매출 | 5백만 원 미만 | (16) | 57.3 | 20.2 | 7.4 | 4.7 | 6.2 | 4.3 | 0.0 | 100.0 |
| | 5백만~1천만 원 미만 | (18) | 47.7 | 20.1 | 7.9 | 5.0 | 10.3 | 8.3 | 0.7 | 100.0 |
| | 1천만~1천5백만 원 미만 | (7) | 44.8 | 8.1 | 13.4 | 12.9 | 7.6 | 1.0 | 12.2 | 100.0 |
| | 1천5백만 원 이상 | (20) | 48.5 | 15.1 | 12.4 | 8.3 | 8.9 | 6.4 | 0.3 | 100.0 |
| | 모름 / 무응답 | (4) | 33.6 | 8.6 | 17.6 | 22.9 | 7.5 | 5.6 | 4.2 | 100.0 |
| 어트랙션 보유 개수 | 0 개 | (10) | 53.7 | 13.7 | 7.8 | 4.9 | 11.3 | 7.8 | 0.7 | 100.0 |
| | 1개 ~ 5개 미만 | (27) | 48.7 | 17.6 | 11.4 | 7.8 | 7.4 | 4.5 | 2.5 | 100.0 |
| | 5개 ~ 10개 미만 | (12) | 47.0 | 15.9 | 7.9 | 10.4 | 8.0 | 7.0 | 3.9 | 100.0 |
| | 10개 ~ 15개 미만 | (7) | 58.3 | 13.4 | 9.7 | 8.2 | 6.6 | 3.8 | 0.0 | 100.0 |
| | 15개 이상 | (9) | 40.9 | 20.4 | 13.7 | 7.8 | 10.0 | 7.2 | 0.0 | 100.0 |
| 게임 콘텐츠 보유 개수 | 1개 ~ 25개 미만 | (42) | 51.4 | 16.1 | 8.9 | 8.4 | 8.6 | 5.2 | 1.4 | 100.0 |
| | 25개 ~ 50개 미만 | (11) | 46.1 | 17.6 | 10.2 | 5.9 | 8.4 | 7.6 | 4.2 | 100.0 |
| | 50개 ~ 75개 미만 | (7) | 38.7 | 18.2 | 19.9 | 7.2 | 8.6 | 4.9 | 2.4 | 100.0 |
| | 75개 ~ 100개 미만 | (2) | 44.5 | 17.1 | 10.1 | 13.2 | 7.9 | 7.3 | 0.0 | 100.0 |
| | 100개 이상 | (3) | 55.6 | 15.8 | 9.2 | 5.8 | 4.7 | 8.9 | 0.0 | 100.0 |

## 5) 장비 평균 수리비용

○ 2018년 한 해 동안 가상현실(VR) 게임장에서 지출한 장비의 수리비용을 조사한 결과, '100만 원 미만'(30.8%)이라는 응답비율이 가장 높았고, '100만 원 이상 200만 원 미만'(21.5%), '400만 원 이상 500만 원 미만'(15.4%) 순으로 나타난 가운데, '아직 지출한적 없다'는 응답은 16.9%로 조사됨

(단위: %, n=65)




**[ 그림 3-4-27 ] 장비 평균 수리비용**

**< 표 3-4-27 > 업체 특성별 장비 평균 수리비용**

(단위: %)

| 구 분 | | | 보기항목 | | | | | | | 계 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 가상현실(VR) 게임장 특성 | | 사례 수 (개) | 1백만 원 미만 | 1~2백만 원 미만 | 2~3백만 원 미만 | 3~4백만 원 미만 | 4~5백만 원 미만 | 5백만 원 이상 | 아직 지출한적 없다 | |
| 전 체 | | (65) | 30.8 | 21.5 | 3.1 | 7.7 | 15.4 | 4.6 | 16.9 | 100.0 |
| 월평균 매출 | 5백만 원 미만 | (16) | 43.8 | 25.0 | 6.3 | 6.3 | 6.3 | 0.0 | 12.5 | 100.0 |
| | 5백만~1천만 원 미만 | (18) | 38.9 | 5.6 | 0.0 | 11.1 | 16.7 | 5.6 | 22.2 | 100.0 |
| | 1천만~1천5백만 원 미만 | (7) | 42.9 | 42.9 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 14.3 | 100.0 |
| | 1천5백만 원 이상 | (20) | 15.0 | 25.0 | 5.0 | 10.0 | 20.0 | 10.0 | 15.0 | 100.0 |
| | 모름/무응답 | (4) | 0.0 | 25.0 | 0.0 | 0.0 | 50.0 | 0.0 | 25.0 | 100.0 |
| 어트랙션 보유 개수 | 0 개 | (10) | 30.0 | 30.0 | 10.0 | 10.0 | 0.0 | 0.0 | 20.0 | 100.0 |
| | 1개~5개 미만 | (27) | 37.0 | 18.5 | 3.7 | 3.7 | 14.8 | 3.7 | 18.5 | 100.0 |
| | 5개~10개 미만 | (12) | 25.0 | 25.0 | 0.0 | 0.0 | 25.0 | 8.3 | 16.7 | 100.0 |
| | 10개~15개 미만 | (7) | 28.6 | 28.6 | 0.0 | 28.6 | 14.3 | 0.0 | 0.0 | 100.0 |
| | 15개 이상 | (9) | 22.2 | 11.1 | 0.0 | 11.1 | 22.2 | 11.1 | 22.2 | 100.0 |
| 게임 콘텐츠 보유 개수 | 1개 ~ 25개 미만 | (42) | 33.3 | 21.4 | 4.8 | 9.5 | 9.5 | 2.4 | 19.0 | 100.0 |
| | 25개 ~ 50개 미만 | (11) | 36.4 | 18.2 | 0.0 | 9.1 | 18.2 | 9.1 | 9.1 | 100.0 |
| | 50개 ~ 75개 미만 | (7) | 28.6 | 28.6 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 14.3 | 28.6 | 100.0 |
| | 75개 ~ 100개 미만 | (2) | 0.0 | 50.0 | 0.0 | 0.0 | 50.0 | 0.0 | 0.0 | 100.0 |
| | 100개 이상 | (3) | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 100.0 | 0.0 | 0.0 | 100.0 |

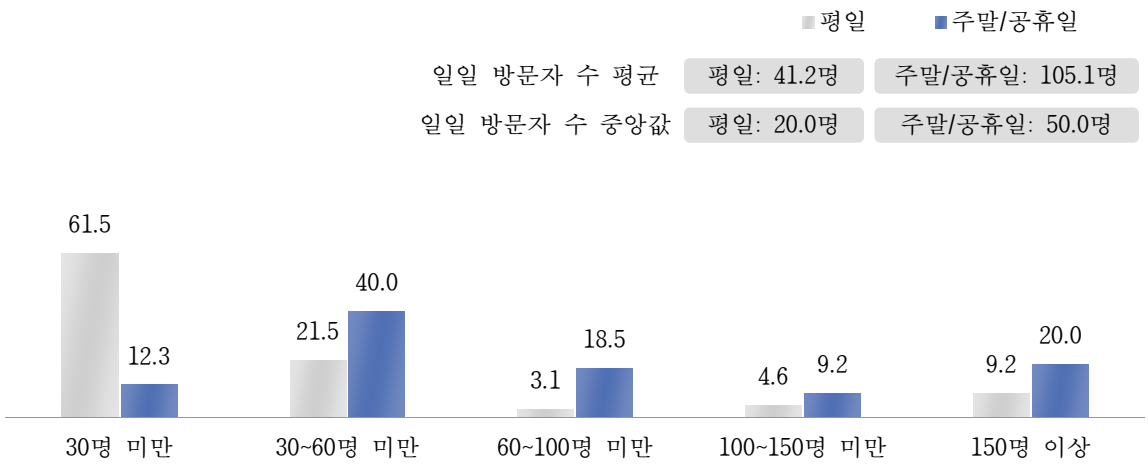
# 5. 이용자 현황

## 1) 일일 평균 방문자수(최근 3개월)

○ 최근 3개월 기준으로 가상현실(VR) 게임장의 일일 평균 방문자 수를 조사한 결과, 평일 평균 방문자 수는 41.2명으로 나타났고, 중앙값은 20.0명이었음. '30명 미만'의 비율이 61.5%로 가장 높았고, '30명 이상 60명 미만'의 비율이 21.5%로 뒤를 이음

○ 주말 및 공휴일 기준 평균 방문자 수는 105.1명, 중앙값은 50.0명으로 나타나 평일보다 월등히 높았으며, '30명 이상 60명 미만'이 40.0%로 가장 높은 비율을 차지함

(단위: %, n=65)




**[ 그림 3-4-28 ] 일일 평균 방문자수(최근 3개월)**

< 표 3-4-28 > 업체 특성별 일일 평균 방문자수(최근 3개월) - 평일

(단위: %)

| 구 분 | | | 보기항목 | | | | | 계 | 평균 (명) | 중앙값 (명) |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 가상현실(VR) 게임장 특성 | | 사례 수 (개) | 30명 미만 | 30~60명 미만 | 60~100명 미만 | 100~150명 미만 | 150명 이상 | | | |
| 전 체 | | (65) | 61.5 | 21.5 | 3.1 | 4.6 | 9.2 | 100.0 | 41.2 | 20.0 |
| 월평균 매출 | 5백만 원 미만 | (16) | 81.3 | 18.8 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 100.0 | 13.9 | 10.0 |
| | 5백만~1천만 원 미만 | (18) | 61.1 | 33.3 | 0.0 | 0.0 | 5.6 | 100.0 | 29.8 | 20.0 |
| | 1천만~1천5백만 원 미만 | (7) | 71.4 | 28.6 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 100.0 | 22.9 | 20.0 |
| | 1천5백만 원 이상 | (20) | 50.0 | 15.0 | 5.0 | 15.0 | 15.0 | 100.0 | 62.4 | 27.5 |
| | 모름/무응답 | (4) | 25.0 | 0.0 | 25.0 | 0.0 | 50.0 | 100.0 | 127.3 | 142.0 |
| 어트랙션 보유 개수 | 0 개 | (10) | 70.0 | 10.0 | 0.0 | 0.0 | 20.0 | 100.0 | 48.6 | 20.0 |
| | 1개~5개 미만 | (27) | 59.3 | 29.6 | 0.0 | 0.0 | 11.1 | 100.0 | 42.1 | 20.0 |
| | 5개~10개 미만 | (12) | 83.3 | 0.0 | 16.7 | 0.0 | 0.0 | 100.0 | 21.6 | 12.5 |
| | 10개~15개 미만 | (7) | 57.1 | 28.6 | 0.0 | 14.3 | 0.0 | 100.0 | 36.4 | 25.0 |
| | 15개 이상 | (9) | 33.3 | 33.3 | 0.0 | 22.2 | 11.1 | 100.0 | 60.0 | 30.0 |
| 게임 콘텐츠 보유 개수 | 1개 ~ 25개 미만 | (42) | 69.0 | 21.4 | 0.0 | 2.4 | 7.1 | 100.0 | 33.0 | 20.0 |
| | 25개 ~ 50개 미만 | (11) | 45.5 | 18.2 | 9.1 | 18.2 | 9.1 | 100.0 | 51.0 | 30.0 |
| | 50개 ~ 75개 미만 | (7) | 57.1 | 28.6 | 0.0 | 0.0 | 14.3 | 100.0 | 49.3 | 20.0 |
| | 75개 ~ 100개 미만 | (2) | 0.0 | 50.0 | 0.0 | 0.0 | 50.0 | 100.0 | 140.0 | 140.0 |
| | 100개 이상 | (3) | 66.7 | 0.0 | 33.3 | 0.0 | 0.0 | 100.0 | 35.3 | 20.0 |

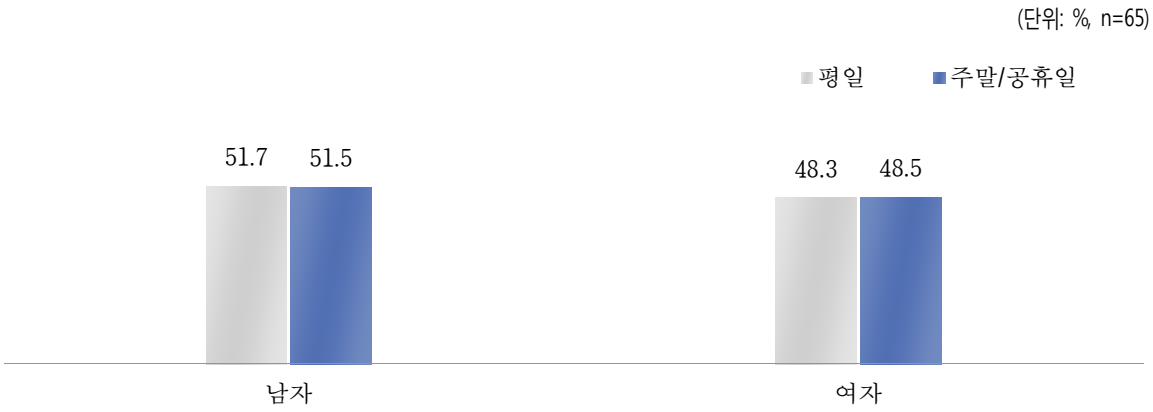
< 표 3-4-29 > 업체 특성별 일일 평균 방문자수(최근 3개월) - 주말/공휴일

(단위: %)

| 구 분 | | | 보기항목 | | | | | 계 | 평균 (명) | 중앙값 (명) |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 가상현실(VR) 게임장 특성 | | 사례 수 (개) | 30명 미만 | 30~60명 미만 | 60~100명 미만 | 100~150명 미만 | 150명 이상 | | | |
| 전 체 | | (65) | 12.3 | 40.0 | 18.5 | 9.2 | 20.0 | 100.0 | 105.1 | 50.0 |
| 월평균 매출 | 5백만 원 미만 | (16) | 37.5 | 37.5 | 6.3 | 18.8 | 0.0 | 100.0 | 42.2 | 30.0 |
| | 5백만~1천만 원 미만 | (18) | 11.1 | 61.1 | 16.7 | 0.0 | 11.1 | 100.0 | 59.4 | 47.5 |
| | 1천만~1천5백만 원 미만 | (7) | 0.0 | 57.1 | 42.9 | 0.0 | 0.0 | 100.0 | 54.3 | 40.0 |
| | 1천5백만 원 이상 | (20) | 0.0 | 20.0 | 25.0 | 10.0 | 45.0 | 100.0 | 181.5 | 105.0 |
| | 모름/무응답 | (4) | 0.0 | 25.0 | 0.0 | 25.0 | 50.0 | 100.0 | 268.8 | 260.0 |
| 어트랙션 보유 개수 | 0 개 | (10) | 0.0 | 70.0 | 10.0 | 0.0 | 20.0 | 100.0 | 97.0 | 40.0 |
| | 1개~5개 미만 | (27) | 14.8 | 33.3 | 18.5 | 14.8 | 18.5 | 100.0 | 111.9 | 60.0 |
| | 5개~10개 미만 | (12) | 33.3 | 33.3 | 8.3 | 16.7 | 8.3 | 100.0 | 64.6 | 35.0 |
| | 10개~15개 미만 | (7) | 0.0 | 85.7 | 0.0 | 0.0 | 14.3 | 100.0 | 63.6 | 45.0 |
| | 15개 이상 | (9) | 0.0 | 0.0 | 55.6 | 0.0 | 44.4 | 100.0 | 180.0 | 90.0 |
| 게임 콘텐츠 보유 개수 | 1개 ~ 25개 미만 | (42) | 11.9 | 50.0 | 14.3 | 11.9 | 11.9 | 100.0 | 78.9 | 45.0 |
| | 25개 ~ 50개 미만 | (11) | 18.2 | 27.3 | 9.1 | 0.0 | 45.5 | 100.0 | 158.6 | 80.0 |
| | 50개 ~ 75개 미만 | (7) | 0.0 | 28.6 | 42.9 | 0.0 | 28.6 | 100.0 | 128.6 | 70.0 |
| | 75개 ~ 100개 미만 | (2) | 0.0 | 0.0 | 50.0 | 0.0 | 50.0 | 100.0 | 340.0 | 340.0 |
| | 100개 이상 | (3) | 33.3 | 0.0 | 33.3 | 33.3 | 0.0 | 100.0 | 63.3 | 60.0 |

## 2) 일일 평균 방문자 성별 비율(최근 3개월)

○ 가상현실(VR) 게임장의 사업주가 응답한 결과를 토대로 가상현실(VR) 게임장 방문자 성별 비율을 살펴본 결과, 성별에 따른 방문 비율에서는 유의미한 차이가 없었음




**[ 그림 3-4-29 ] 일일 평균 방문자 성별 비율(최근 3개월)**

**< 표 3-4-30 > 업체 특성별 일일 평균 방문자 성별 비율(최근 3개월)**

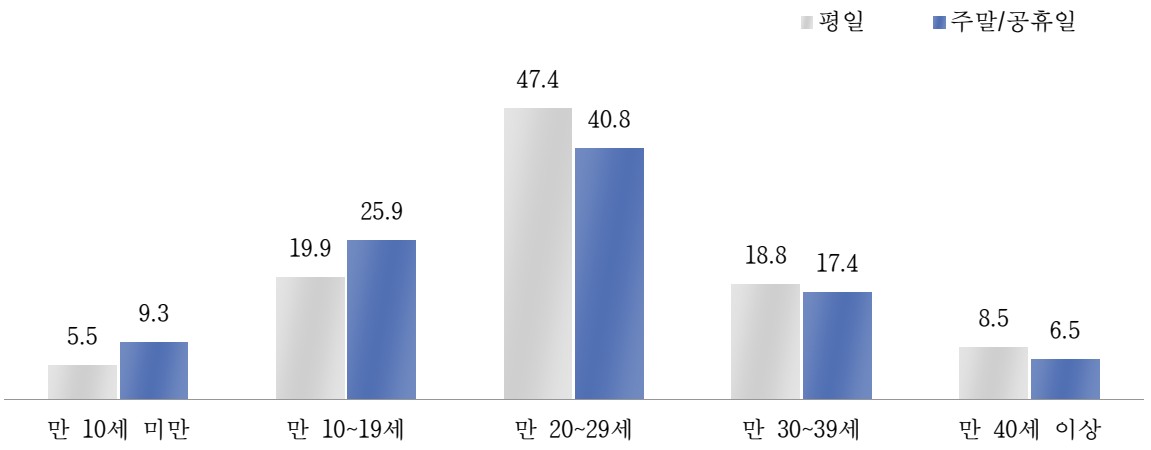
(단위: %)

| 구 분 | | | 평일 | | 주말/공휴일 | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 가상현실(VR) 게임장 특성 | | 사례 수 (개) | 남자 | 여자 | 남자 | 여자 |
| 전 체 | | (65) | 51.7 | 48.3 | 51.5 | 48.5 |
| 월평균 매출 | 5백만 원 미만 | (16) | 47.5 | 52.5 | 47.5 | 52.5 |
| | 5백만~1천만 원 미만 | (18) | 54.7 | 45.3 | 55.6 | 44.4 |
| | 1천만~1천5백만 원 미만 | (7) | 50.0 | 50.0 | 51.4 | 48.6 |
| | 1천5백만 원 이상 | (20) | 50.8 | 49.3 | 49.3 | 50.8 |
| | 모름/무응답 | (4) | 62.5 | 37.5 | 61.3 | 38.8 |
| 어트랙션 보유 개수 | 0 개 | (10) | 49.0 | 51.0 | 52.5 | 47.5 |
| | 1개~5개 미만 | (27) | 50.7 | 49.3 | 50.0 | 50.0 |
| | 5개~10개 미만 | (12) | 49.2 | 50.8 | 50.0 | 50.0 |
| | 10개~15개 미만 | (7) | 67.9 | 32.1 | 69.3 | 30.7 |
| | 15개 이상 | (9) | 48.3 | 51.7 | 43.3 | 56.7 |
| 게임 콘텐츠 보유 개수 | 1개 ~ 25개 미만 | (42) | 53.7 | 46.3 | 54.0 | 46.0 |
| | 25개 ~ 50개 미만 | (11) | 48.2 | 51.8 | 47.3 | 52.7 |
| | 50개 ~ 75개 미만 | (7) | 47.9 | 52.1 | 45.7 | 54.3 |
| | 75개 ~ 100개 미만 | (2) | 40.0 | 60.0 | 35.0 | 65.0 |
| | 100개 이상 | (3) | 53.3 | 46.7 | 56.7 | 43.3 |

### 3) 일일 평균 방문자 연령별 비율(최근 3개월)

○ 가상현실(VR) 게임장의 사업주가 응답한 결과를 토대로 가상현실(VR) 게임장 방문자의 연령별 비율을 살펴본 결과, 평일과 주말 및 공휴일 모두 '만 20세 이상 29세 이하'의 방문자 비율(평일: 47.4%, 주말/공휴일: 40.8%)이 가장 높았고, 다음으로 '만 10세 이상 19세 이하'의 방문자 비율(평일: 19.9%, 주말/공휴일: 25.9%)이 높게 나타남

(단위: %, n=65)




**[ 그림 3-4-30 ] 일일 평균 방문자 연령별 비율(최근 3개월)**

< 표 3-4-31 > 업체 특성별 일일 평균 방문자 연령별 비율(최근 3개월) - 평일

(단위: %)

| 구 분 | | | 보기항목 | | | | | 계 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 가상현실(VR) 게임장 특성 | | 사례 수 (개) | 만 10세 미만 | 만 10~19세 | 만 20~29세 | 만 30~39세 | 만 40세 이상 | |
| 전 체 | | (65) | 5.5 | 19.9 | 47.4 | 18.8 | 8.5 | 100.0 |
| 월평균 매출 | 5백만 원 미만 | (16) | 10.0 | 16.3 | 44.1 | 20.6 | 9.1 | 100.0 |
| | 5백만~1천만 원 미만 | (18) | 3.3 | 24.8 | 42.1 | 20.3 | 9.4 | 100.0 |
| | 1천만~1천5백만 원 미만 | (7) | 2.9 | 14.3 | 55.7 | 19.3 | 7.9 | 100.0 |
| | 1천5백만 원 이상 | (20) | 5.3 | 20.3 | 50.0 | 16.2 | 8.3 | 100.0 |
| | 모름/무응답 | (4) | 2.5 | 20.0 | 57.5 | 16.3 | 3.8 | 100.0 |
| 어트랙션 보유 개수 | 0 개 | (10) | 2.5 | 17.0 | 47.5 | 22.4 | 10.6 | 100.0 |
| | 1개~5개 미만 | (27) | 7.6 | 24.8 | 41.7 | 17.4 | 8.5 | 100.0 |
| | 5개~10개 미만 | (12) | 4.2 | 11.3 | 52.5 | 22.9 | 9.2 | 100.0 |
| | 10개~15개 미만 | (7) | 1.4 | 20.7 | 56.4 | 17.1 | 4.3 | 100.0 |
| | 15개 이상 | (9) | 7.2 | 19.1 | 50.9 | 14.4 | 8.3 | 100.0 |
| 게임 콘텐츠 보유 개수 | 1개 ~ 25개 미만 | (42) | 5.4 | 21.7 | 47.3 | 17.4 | 8.4 | 100.0 |
| | 25개 ~ 50개 미만 | (11) | 4.1 | 17.3 | 42.3 | 25.0 | 11.4 | 100.0 |
| | 50개 ~ 75개 미만 | (7) | 9.3 | 12.4 | 51.9 | 19.3 | 7.1 | 100.0 |
| | 75개 ~ 100개 미만 | (2) | 5.0 | 10.0 | 75.0 | 5.0 | 5.0 | 100.0 |
| | 100개 이상 | (3) | 3.3 | 28.3 | 40.0 | 23.3 | 5.0 | 100.0 |

< 표 3-4-32 > 업체 특성별 일일 평균 방문자 연령별 비율(최근 3개월) - 주말/공휴일

(단위: %)

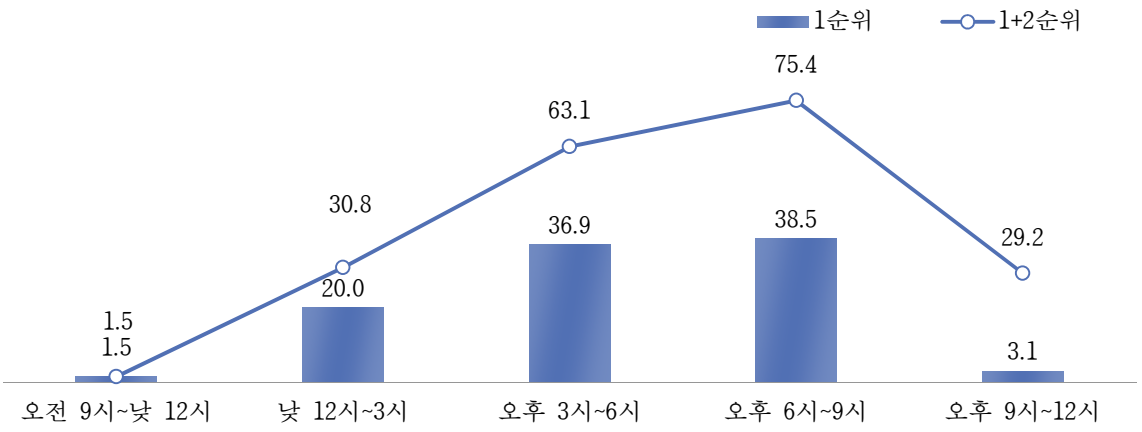
| 구 분 | | | 보기항목 | | | | | 계 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 가상현실(VR) 게임장 특성 | | 사례 수 (개) | 만 10세 미만 | 만 10~19세 | 만 20~29세 | 만 30~39세 | 만 40세 이상 | |
| 전 체 | | (65) | 9.3 | 25.9 | 40.8 | 17.4 | 6.5 | 100.0 |
| 월평균 매출 | 5백만 원 미만 | (16) | 17.8 | 19.7 | 38.1 | 17.8 | 6.6 | 100.0 |
| | 5백만~1천만 원 미만 | (18) | 7.8 | 33.6 | 35.3 | 17.5 | 5.8 | 100.0 |
| | 1천만~1천5백만 원 미만 | (7) | 2.9 | 31.4 | 37.9 | 20.0 | 7.9 | 100.0 |
| | 1천5백만 원 이상 | (20) | 7.5 | 21.5 | 47.3 | 16.7 | 7.1 | 100.0 |
| | 모름/무응답 | (4) | 2.5 | 28.8 | 50.0 | 15.0 | 3.8 | 100.0 |
| 어트랙션 보유 개수 | 0 개 | (10) | 2.0 | 24.0 | 46.5 | 21.4 | 6.1 | 100.0 |
| | 1개~5개 미만 | (27) | 10.4 | 30.0 | 37.6 | 15.7 | 6.3 | 100.0 |
| | 5개~10개 미만 | (12) | 11.7 | 23.3 | 38.3 | 18.8 | 7.9 | 100.0 |
| | 10개~15개 미만 | (7) | 4.3 | 22.1 | 52.1 | 17.1 | 4.3 | 100.0 |
| | 15개 이상 | (9) | 15.0 | 22.2 | 38.9 | 16.7 | 7.2 | 100.0 |
| 게임 콘텐츠 보유 개수 | 1개 ~ 25개 미만 | (42) | 7.7 | 26.7 | 42.5 | 17.1 | 6.0 | 100.0 |
| | 25개 ~ 50개 미만 | (11) | 8.6 | 25.0 | 37.3 | 20.0 | 9.1 | 100.0 |
| | 50개 ~ 75개 미만 | (7) | 17.9 | 25.7 | 30.7 | 18.6 | 7.1 | 100.0 |
| | 75개 ~ 100개 미만 | (2) | 15.0 | 17.5 | 62.5 | 5.0 | 0.0 | 100.0 |
| | 100개 이상 | (3) | 10.0 | 25.0 | 40.0 | 18.3 | 6.7 | 100.0 |

## 4) 전체 게임 이용자의 주 방문 시간대

### (1) 평일

○ 가상현실(VR) 게임장의 사업주가 응답한 결과를 토대로 전체 게임 이용자의 주 방문 시간대를 조사한 결과, 평일 기준 주 방문 시간대는 '오후 6시부터 9시 이전'(1순위: 38.5%, 1+2순위: 75.4%)인 것으로 나타났고, 다음으로 '오후 3시부터 6시 이전'(1순위: 36.9%, 1+2순위: 63.1%)에 방문하는 비율이 높게 나타남

(단위: %, n=65)




**[ 그림 3-4-31 ] 전체 게임 이용자의 주 방문 시간대(평일)**

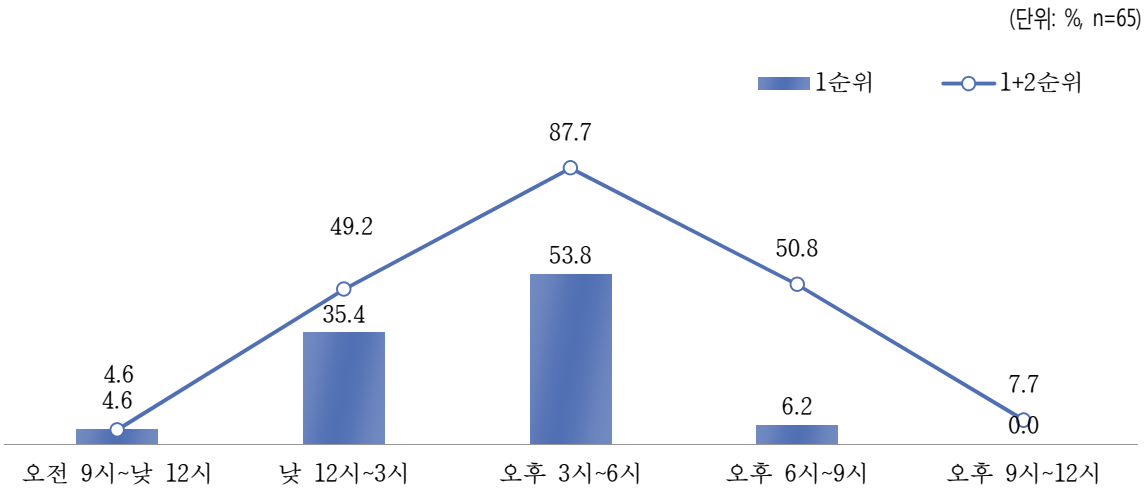
**< 표 3-4-33 > 업체 특성별 전체 게임 이용자의 주 방문 시간대(평일)**

(단위: %, 1+2순위 기준)

| 구 분 | | | 보기항목 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 가상현실(VR) 게임장 특성 | | 사례 수 (개) | 오전 9시~ 낮 12시 | 낮 12시~3시 | 오후 3시~6시 | 오후 6시~9시 | 오후 9시~12시 |
| 전 체 | | (65) | 1.5 | 30.8 | 63.1 | 75.4 | 29.2 |
| 월평균 매출 | 5백만 원 미만 | (16) | 0.0 | 6.3 | 68.8 | 100.0 | 25.0 |
| | 5백만~1천만 원 미만 | (18) | 0.0 | 27.8 | 50.0 | 83.3 | 38.9 |
| | 1천만~1천5백만 원 미만 | (7) | 14.3 | 28.6 | 57.1 | 57.1 | 42.9 |
| | 1천5백만 원 이상 | (20) | 0.0 | 50.0 | 75.0 | 55.0 | 20.0 |
| | 모름 / 무응답 | (4) | 0.0 | 50.0 | 50.0 | 75.0 | 25.0 |
| 어트랙션 보유 개수 | 0 개 | (10) | 10.0 | 20.0 | 60.0 | 80.0 | 30.0 |
| | 1개 ~ 5개 미만 | (27) | 0.0 | 18.5 | 70.4 | 85.2 | 25.9 |
| | 5개 ~ 10개 미만 | (12) | 0.0 | 25.0 | 58.3 | 91.7 | 25.0 |
| | 10개 ~ 15개 미만 | (7) | 0.0 | 28.6 | 14.3 | 71.4 | 85.7 |
| | 15개 이상 | (9) | 0.0 | 88.9 | 88.9 | 22.2 | 0.0 |
| 게임 콘텐츠 보유 개수 | 1개 ~ 25개 미만 | (42) | 2.4 | 21.4 | 57.1 | 83.3 | 35.7 |
| | 25개 ~ 50개 미만 | (11) | 0.0 | 54.5 | 72.7 | 45.5 | 27.3 |
| | 50개 ~ 75개 미만 | (7) | 0.0 | 28.6 | 71.4 | 85.7 | 14.3 |
| | 75개 ~ 100개 미만 | (2) | 0.0 | 50.0 | 100.0 | 50.0 | 0.0 |
| | 100개 이상 | (3) | 0.0 | 66.7 | 66.7 | 66.7 | 0.0 |

## (2) 주말/공휴일

○ 주말 및 공휴일 기준 전체 게임 이용자의 주 방문 시간대는 1순위 기준으로 '오후 3시부터 6시 이전'(1순위: 53.8%, 1+2순위: 87.7%)이 가장 높게 나타났으며, '낮 12시부터 오후 3시 이전'(1순위: 35.4%, 1+2순위: 49.2%)이 뒤를 이어 평일보다 비교적 이른 시간에 방문하는 것으로 나타남




**[ 그림 3-4-32 ] 전체 게임 이용자의 주 방문 시간대(주말/공휴일)**

**< 표 3-4-34 > 업체 특성별 전체 게임 이용자의 주 방문 시간대(주말/공휴일)**

(단위: %, 1+2순위 기준)

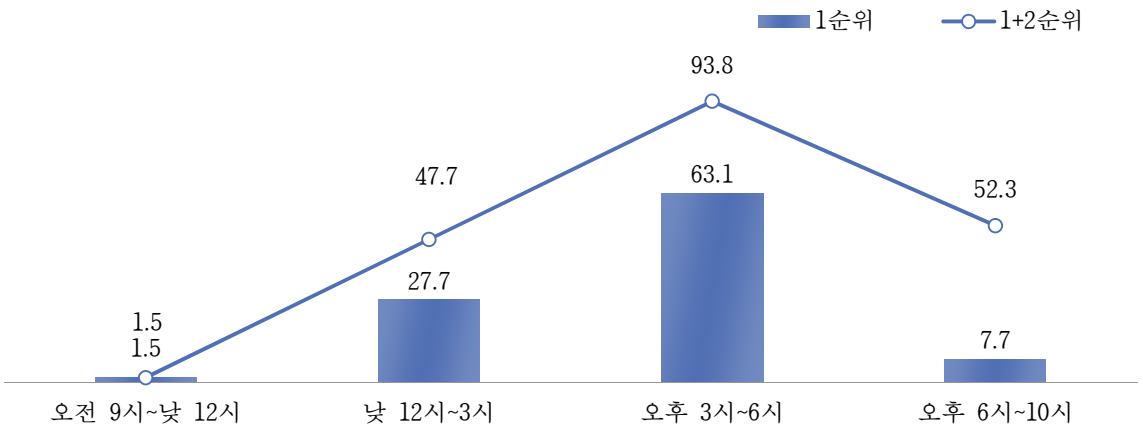
| 구 분 | | | 보기항목 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 가상현실(VR) 게임장 특성 | | 사례 수 (개) | 오전 9시~ 낮 12시 | 낮 12시~3시 | 오후 3시~6시 | 오후 6시~9시 | 오후 9시~12시 |
| 전 체 | | (65) | 4.6 | 49.2 | 87.7 | 50.8 | 7.7 |
| 월평균 매출 | 5백만 원 미만 | (16) | 0.0 | 37.5 | 81.3 | 68.8 | 12.5 |
| | 5백만~1천만 원 미만 | (18) | 0.0 | 55.6 | 94.4 | 44.4 | 5.6 |
| | 1천만~1천5백만 원 미만 | (7) | 14.3 | 28.6 | 85.7 | 57.1 | 14.3 |
| | 1천5백만 원 이상 | (20) | 10.0 | 60.0 | 85.0 | 40.0 | 5.0 |
| | 모름/무응답 | (4) | 0.0 | 50.0 | 100.0 | 50.0 | 0.0 |
| 어트랙션 보유 개수 | 0 개 | (10) | 20.0 | 20.0 | 80.0 | 60.0 | 20.0 |
| | 1개~5개 미만 | (27) | 0.0 | 44.4 | 85.2 | 59.3 | 11.1 |
| | 5개~10개 미만 | (12) | 0.0 | 41.7 | 91.7 | 66.7 | 0.0 |
| | 10개~15개 미만 | (7) | 0.0 | 71.4 | 100.0 | 28.6 | 0.0 |
| | 15개 이상 | (9) | 11.1 | 88.9 | 88.9 | 11.1 | 0.0 |
| 게임 콘텐츠 보유 개수 | 1개 ~ 25개 미만 | (42) | 4.8 | 42.9 | 85.7 | 61.9 | 4.8 |
| | 25개 ~ 50개 미만 | (11) | 9.1 | 72.7 | 81.8 | 9.1 | 27.3 |
| | 50개 ~ 75개 미만 | (7) | 0.0 | 42.9 | 100.0 | 57.1 | 0.0 |
| | 75개 ~ 100개 미만 | (2) | 0.0 | 100.0 | 100.0 | 0.0 | 0.0 |
| | 100개 이상 | (3) | 0.0 | 33.3 | 100.0 | 66.7 | 0.0 |

## 5) 청소년 게임 이용자의 주 방문 시간대

### (1) 평일

○ 가상현실(VR) 게임장의 사업주가 응답한 결과를 토대로 청소년 게임 이용자의 평일 기준 가상현실(VR) 게임장 주 방문 시간대를 조사한 결과, '오후 3시부터 6시 이전'(1순위: 63.1%, 1+2순위: 93.8%)이 가장 높게 나타남

(단위: %, n=65)




**[ 그림 3-4-33 ] 청소년 게임 이용자의 주 방문 시간대(평일)**

**< 표 3-4-35 > 업체 특성별 청소년 게임 이용자의 주 방문 시간대(평일)**

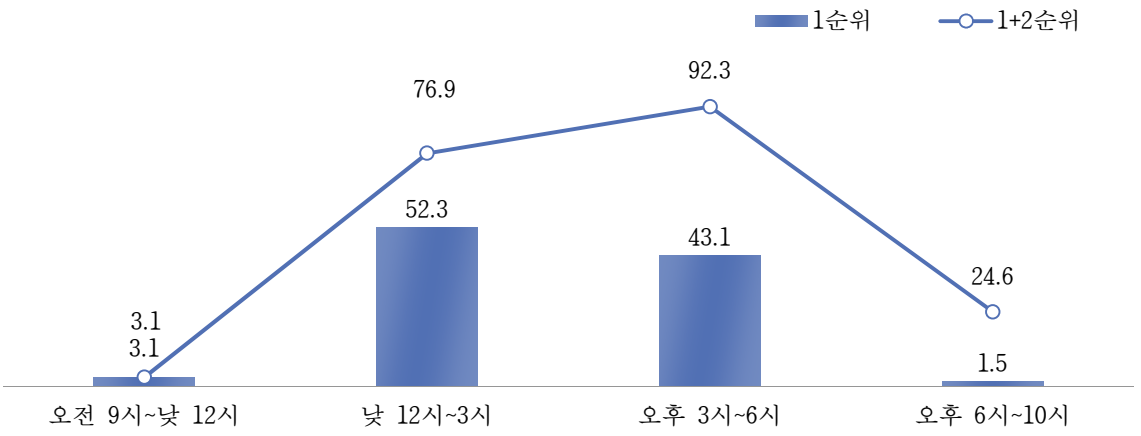
(단위: %, 1+2순위 기준)

| 구 분 | | | 보기항목 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 가상현실(VR) 게임장 특성 | | 사례 수 (개) | 오전 9시~낮 12시 | 낮 12시~3시 | 오후 3시~6시 | 오후 6시~10시 |
| 전 체 | | (65) | 1.5 | 47.7 | 93.8 | 52.3 |
| 월평균 매출 | 5백만 원 미만 | (16) | 0.0 | 25.0 | 93.8 | 68.8 |
| | 5백만~1천만 원 미만 | (18) | 0.0 | 50.0 | 94.4 | 50.0 |
| | 1천만~1천5백만 원 미만 | (7) | 14.3 | 71.4 | 85.7 | 28.6 |
| | 1천5백만 원 이상 | (20) | 0.0 | 55.0 | 95.0 | 50.0 |
| | 모름/무응답 | (4) | 0.0 | 50.0 | 100.0 | 50.0 |
| 어트랙션 보유 개수 | 0 개 | (10) | 10.0 | 80.0 | 90.0 | 20.0 |
| | 1개~5개 미만 | (27) | 0.0 | 37.0 | 92.6 | 63.0 |
| | 5개~10개 미만 | (12) | 0.0 | 50.0 | 91.7 | 50.0 |
| | 10개~15개 미만 | (7) | 0.0 | 14.3 | 100.0 | 85.7 |
| | 15개 이상 | (9) | 0.0 | 66.7 | 100.0 | 33.3 |
| 게임 콘텐츠 보유 개수 | 1개 ~ 25개 미만 | (42) | 2.4 | 40.5 | 92.9 | 59.5 |
| | 25개 ~ 50개 미만 | (11) | 0.0 | 63.6 | 100.0 | 36.4 |
| | 50개 ~ 75개 미만 | (7) | 0.0 | 42.9 | 100.0 | 57.1 |
| | 75개 ~ 100개 미만 | (2) | 0.0 | 50.0 | 100.0 | 50.0 |
| | 100개 이상 | (3) | 0.0 | 100.0 | 66.7 | 0.0 |

## (2) 주말/공휴일

○ 청소년 게임 이용자의 주말 및 공휴일 기준 가상현실(VR) 게임장 주 방문 시간대는 1순위 기준으로 '낮 12시부터 오후 3시 이전'(1순위: 52.3%, 1+2순위: 76.9%)의 응답비율이 가장 높았으며, '오후 3시부터 6시 이전'(1순위: 43.1%, 1+2순위: 92.3%)이 뒤를 이음

(단위: %, n=65)




**[ 그림 3-4-34 ] 청소년 게임 이용자의 주 방문 시간대(주말/공휴일)**

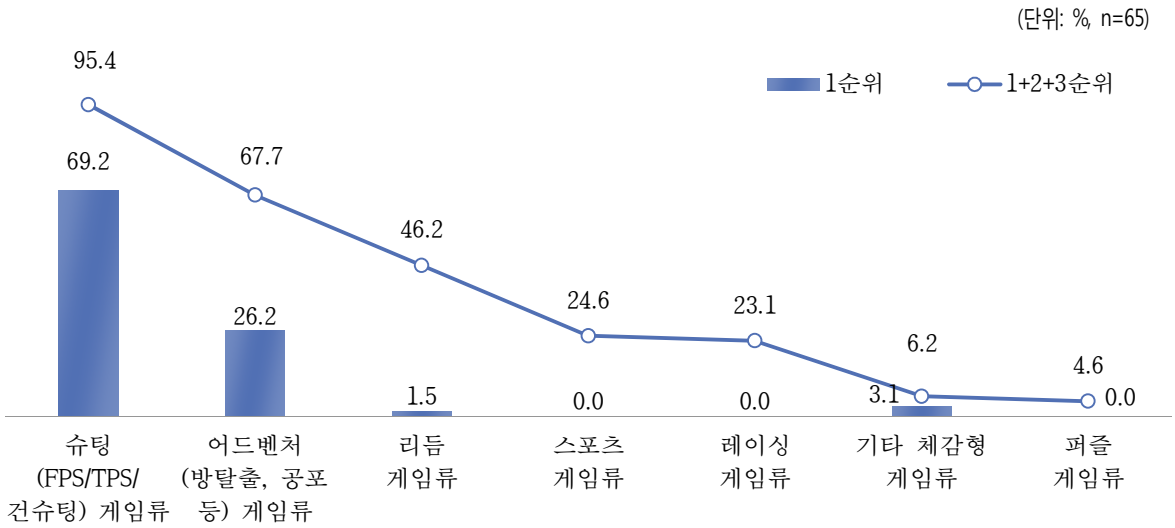
**< 표 3-4-36 > 업체 특성별 청소년 게임 이용자의 주 방문 시간대(주말/공휴일)**

(단위: %, 1+2순위 기준)

| 구 분 | | | 보기항목 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 가상현실(VR) 게임장 특성 | | 사례 수(개) | 오전 9시~낮 12시 | 낮 12시~3시 | 오후 3시~6시 | 오후 6시~10시 |
| 전 체 | | (65) | 3.1 | 76.9 | 92.3 | 24.6 |
| 월평균 매출 | 5백만 원 미만 | (16) | 0.0 | 56.3 | 93.8 | 43.8 |
| | 5백만~1천만 원 미만 | (18) | 0.0 | 83.3 | 94.4 | 16.7 |
| | 1천만~1천5백만 원 미만 | (7) | 14.3 | 85.7 | 85.7 | 14.3 |
| | 1천5백만 원 이상 | (20) | 5.0 | 85.0 | 90.0 | 20.0 |
| | 모름/무응답 | (4) | 0.0 | 75.0 | 100.0 | 25.0 |
| 어트랙션 보유 개수 | 0 개 | (10) | 10.0 | 90.0 | 90.0 | 10.0 |
| | 1개~5개 미만 | (27) | 0.0 | 66.7 | 92.6 | 37.0 |
| | 5개~10개 미만 | (12) | 0.0 | 75.0 | 91.7 | 25.0 |
| | 10개~15개 미만 | (7) | 0.0 | 100.0 | 100.0 | 0.0 |
| | 15개 이상 | (9) | 11.1 | 77.8 | 88.9 | 22.2 |
| 게임 콘텐츠 보유 개수 | 1개 ~ 25개 미만 | (42) | 2.4 | 69.0 | 92.9 | 33.3 |
| | 25개 ~ 50개 미만 | (11) | 9.1 | 100.0 | 90.9 | 0.0 |
| | 50개 ~ 75개 미만 | (7) | 0.0 | 71.4 | 100.0 | 28.6 |
| | 75개 ~ 100개 미만 | (2) | 0.0 | 100.0 | 100.0 | 0.0 |
| | 100개 이상 | (3) | 0.0 | 100.0 | 66.7 | 0.0 |

## 6) 이용자가 선호하는 가상현실(VR) 게임 장르

○ 가상현실(VR) 게임장의 사업주가 응답한 결과를 토대로 이용자가 선호하는 가상현실(VR) 게임 장르를 조사한 결과, '슈팅(FPS/TPS/건슈팅) 게임류'(1순위: 69.2%, 1+2+3순위: 95.4%)가 가장 많이 꼽혔으며, 다음으로 '어드벤처(방탈출, 공포 등) 게임류'(1순위: 26.2%, 1+2+3순위: 67.7%), '리듬 게임류'(1순위: 1.5%, 1+2+3순위: 46.2%)의 순서를 나타냄




**[ 그림 3-4-35 ] 이용자가 선호하는 가상현실(VR) 게임 장르**

**< 표 3-4-37 > 업체 특성별 이용자가 선호하는 가상현실(VR) 게임 장르**

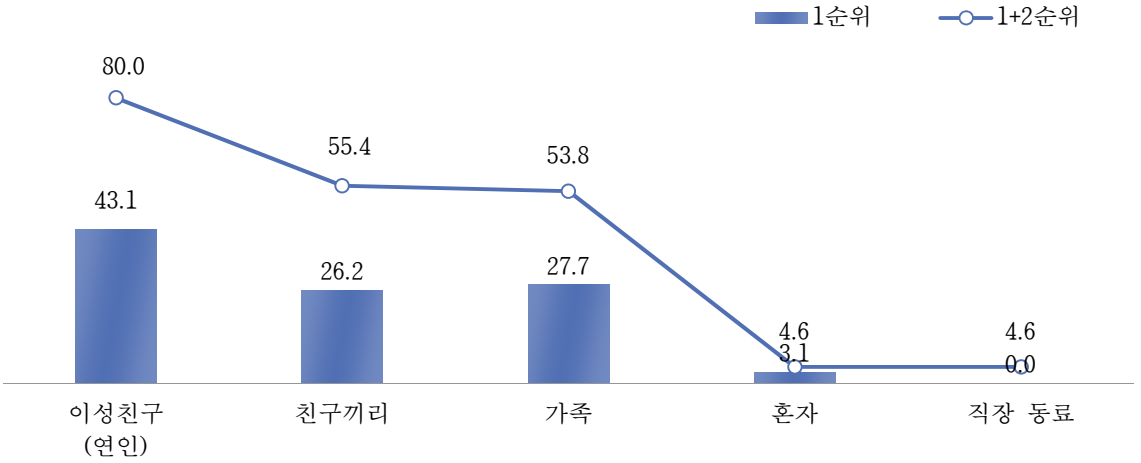
(단위: %, 1+2+3순위 기준)

| 구 분 | | | 보기항목 | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 가상현실(VR) 게임장 특성 | | 사례 수 (개) | 슈팅 (FPS/TPS/ 건슈팅) 게임류 | 어드벤처 (방탈출, 공포 등) 게임류 | 리듬 게임류 | 스포츠 게임류 | 레이싱 게임류 | 기타 체감형 게임류 | 퍼즐 게임류 |
| 전 체 | | (65) | 95.4 | 67.7 | 46.2 | 24.6 | 23.1 | 6.2 | 4.6 |
| 월평균 매출 | 5백만 원 미만 | (16) | 100.0 | 68.8 | 18.8 | 25.0 | 18.8 | 0.0 | 0.0 |
| | 5백만~1천만 원 미만 | (18) | 94.4 | 88.9 | 50.0 | 16.7 | 16.7 | 5.6 | 5.6 |
| | 1천만~1천5백만 원 미만 | (7) | 100.0 | 28.6 | 42.9 | 42.9 | 57.1 | 14.3 | 0.0 |
| | 1천5백만 원 이상 | (20) | 90.0 | 70.0 | 70.0 | 15.0 | 20.0 | 5.0 | 10.0 |
| | 모름/무응답 | (4) | 100.0 | 25.0 | 25.0 | 75.0 | 25.0 | 25.0 | 0.0 |
| 어트랙션 보유 개수 | 0개 | (10) | 90.0 | 80.0 | 80.0 | 10.0 | 20.0 | 0.0 | 0.0 |
| | 1개~5개 미만 | (27) | 100.0 | 70.4 | 37.0 | 37.0 | 11.1 | 11.1 | 3.7 |
| | 5개~10개 미만 | (12) | 91.7 | 41.7 | 25.0 | 25.0 | 33.3 | 0.0 | 8.3 |
| | 10개~15개 미만 | (7) | 100.0 | 85.7 | 28.6 | 28.6 | 42.9 | 0.0 | 0.0 |
| | 15개 이상 | (9) | 88.9 | 66.7 | 77.8 | 0.0 | 33.3 | 11.1 | 11.1 |
| 게임 콘텐츠 보유 개수 | 1개 ~ 25개 미만 | (42) | 92.9 | 69.0 | 38.1 | 23.8 | 26.2 | 4.8 | 2.4 |
| | 25개 ~ 50개 미만 | (11) | 100.0 | 63.6 | 72.7 | 9.1 | 27.3 | 0.0 | 9.1 |
| | 50개 ~ 75개 미만 | (7) | 100.0 | 57.1 | 71.4 | 28.6 | 14.3 | 28.6 | 0.0 |
| | 75개 ~ 100개 미만 | (2) | 100.0 | 100.0 | 50.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 50.0 |
| | 100개 이상 | (3) | 100.0 | 66.7 | 0.0 | 100.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |

## 7) 가상현실(VR) 게임장 방문 시 이용자 유형

○ 가상현실(VR) 게임장의 사업주가 응답한 결과를 토대로 가상현실(VR) 게임장을 방문하는 이용자들과 동행하는 사람들의 유형을 조사한 결과, 1순위 기준으로 '이성친구(연인)'(1순위: 43.1%, 1+2순위: 80.0%)가 가장 많이 꼽혔으며, '가족' (1순위: 27.7%, 1+2순위: 53.8%), '친구'(1순위: 26.2%, 1+2순위: 55.4%) 순으로 나타남

(단위: %, n=65)




**[ 그림 3-4-36 ] 가상현실(VR) 게임장 방문 시 이용자 유형**

**< 표 3-4-38 > 업체 특성별 가상현실(VR) 게임장 방문 시 이용자 유형**

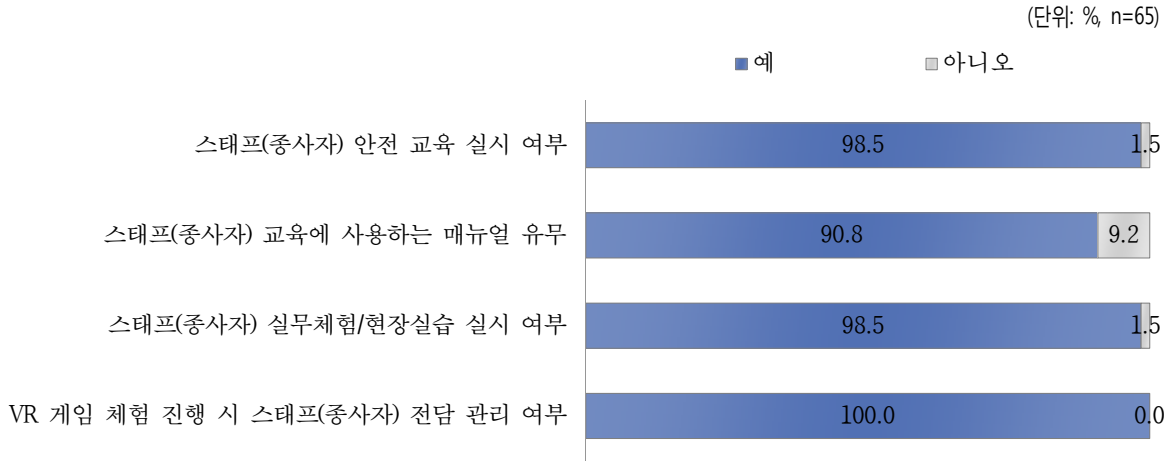
(단위: %, 1+2순위 기준)

| 구 분 | | | 보기항목 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 가상현실(VR) 게임장 특성 | | 사례 수 (개) | 이성친구(연인) | 친구끼리 | 가족 | 혼자 | 직장 동료 |
| 전 체 | | (65) | 80.0 | 55.4 | 53.8 | 4.6 | 4.6 |
| 월평균 매출 | 5백만 원 미만 | (16) | 75.0 | 50.0 | 56.3 | 12.5 | 6.3 |
| | 5백만~1천만 원 미만 | (18) | 83.3 | 44.4 | 66.7 | 0.0 | 0.0 |
| | 1천만~1천5백만 원 미만 | (7) | 85.7 | 57.1 | 57.1 | 0.0 | 0.0 |
| | 1천5백만 원 이상 | (20) | 75.0 | 70.0 | 40.0 | 5.0 | 10.0 |
| | 모름/무응답 | (4) | 100.0 | 50.0 | 50.0 | 0.0 | 0.0 |
| 어트랙션 보유 개수 | 0 개 | (10) | 90.0 | 70.0 | 30.0 | 0.0 | 10.0 |
| | 1개~5개 미만 | (27) | 77.8 | 55.6 | 59.3 | 3.7 | 3.7 |
| | 5개~10개 미만 | (12) | 83.3 | 50.0 | 58.3 | 0.0 | 0.0 |
| | 10개~15개 미만 | (7) | 71.4 | 57.1 | 57.1 | 14.3 | 0.0 |
| | 15개 이상 | (9) | 77.8 | 44.4 | 55.6 | 11.1 | 11.1 |
| 게임 콘텐츠 보유 개수 | 1개 ~ 25개 미만 | (42) | 78.6 | 61.9 | 50.0 | 4.8 | 2.4 |
| | 25개 ~ 50개 미만 | (11) | 72.7 | 54.5 | 45.5 | 9.1 | 18.2 |
| | 50개 ~ 75개 미만 | (7) | 85.7 | 14.3 | 100.0 | 0.0 | 0.0 |
| | 75개 ~ 100개 미만 | (2) | 100.0 | 50.0 | 50.0 | 0.0 | 0.0 |
| | 100개 이상 | (3) | 100.0 | 66.7 | 33.3 | 0.0 | 0.0 |

# 6. 안전/위생 관리 현황

## 1) 스태프(종사자)대상 교육 현황

○ 가상현실(VR) 게임장에서 스태프(종사자)들을 대상으로 하는 교육 현황에 대해 살펴본 결과, 대부분의 업체에서 '스태프(종사자) 안전 교육'(98.5%), '스태프(종사자) 교육에 사용하는 매뉴얼 보유'(90.8%), '스태프(종사자) 실무체험 및 현장실습'(98.5%), '가상현실(VR) 게임 체험 진행 시 스태프(종사자)가 전담 관리'(100%)를 실시하고 있는 것으로 나타남




**[ 그림 3-4-37 ] 스태프(종사자)대상 교육 현황**

**< 표 3-4-39 > 업체 특성별 스태프(종사자)대상 교육 현황**

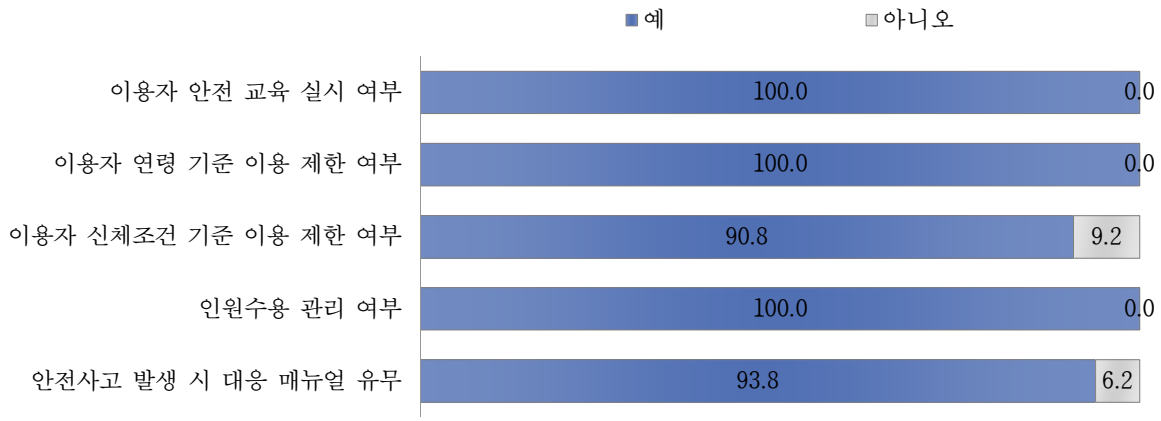
(단위: %, '예' 응답비율)

| 구 분 | | | 보기항목 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 가상현실(VR) 게임장 특성 | | 사례 수 (개) | 스태프(종사자) 안전 교육 실시 | 스태프(종사자) 교육에 사용하는 매뉴얼 | 스태프(종사자) 실무체험/ 현장실습 실시 | 가상현실(VR) 게임 체험 진행 시 스태프(종사자) 전담 관리 |
| 전 체 | | (65) | 98.5 | 90.8 | 98.5 | 100.0 |
| 월평균 매출 | 5백만 원 미만 | (16) | 93.8 | 93.8 | 93.8 | 100.0 |
| | 5백만~1천만 원 미만 | (18) | 100.0 | 94.4 | 100.0 | 100.0 |
| | 1천만~1천5백만 원 미만 | (7) | 100.0 | 100.0 | 100.0 | 100.0 |
| | 1천5백만 원 이상 | (20) | 100.0 | 80.0 | 100.0 | 100.0 |
| | 모름/무응답 | (4) | 100.0 | 100.0 | 100.0 | 100.0 |
| 어트랙션 보유 개수 | 0 개 | (10) | 100.0 | 80.0 | 100.0 | 100.0 |
| | 1개~5개 미만 | (27) | 100.0 | 100.0 | 100.0 | 100.0 |
| | 5개~10개 미만 | (12) | 91.7 | 91.7 | 91.7 | 100.0 |
| | 10개~15개 미만 | (7) | 100.0 | 71.4 | 100.0 | 100.0 |
| | 15개 이상 | (9) | 100.0 | 88.9 | 100.0 | 100.0 |
| 게임 콘텐츠 보유 개수 | 1개 ~ 25개 미만 | (42) | 97.6 | 92.9 | 97.6 | 100.0 |
| | 25개 ~ 50개 미만 | (11) | 100.0 | 81.8 | 100.0 | 100.0 |
| | 50개 ~ 75개 미만 | (7) | 100.0 | 100.0 | 100.0 | 100.0 |
| | 75개 ~ 100개 미만 | (2) | 100.0 | 50.0 | 100.0 | 100.0 |
| | 100개 이상 | (3) | 100.0 | 100.0 | 100.0 | 100.0 |

## 2) 안전사고예방 관리 현황

○ 가상현실(VR) 게임장의 안전사고예방 관리 현황에 대해 살펴본 결과, '이용자 안전 교육', '이용자 연령 기준 이용 제한', '인원수용 관리'는 모든 업체에서 실시하고 있는 것으로 나타났으며, '이용자 신체조건 기준 이용 제한'(90.8%)과 '안전사고 발생 시 대응 매뉴얼 보유'(93.8%)와 같은 안전사고예방 관리도 90%대로 대부분의 업체에서 실시되고 있는 것으로 조사됨

(단위: %, n=65)




**[ 그림 3-4-38 ] 안전사고예방 관리 현황**

**< 표 3-4-40 > 업체 특성별 안전사고예방 관리 현황**

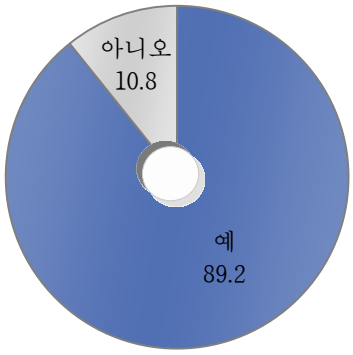
(단위: %, '예' 응답비율)

| 구 분 | | | 보기항목 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 가상현실(VR) 게임장 특성 | | 사례 수 (개) | 이용자 안전 교육 실시 | 이용자 연령 기준 이용 제한 | 이용자 신체조건 기준 이용 제한 | 인원수용 관리 | 안전사고 발생 시 대응 매뉴얼 |
| 전 체 | | (65) | 100.0 | 100.0 | 90.8 | 100.0 | 93.8 |
| 월평균 매출 | 5백만 원 미만 | (16) | 100.0 | 100.0 | 93.8 | 100.0 | 100.0 |
| | 5백만~1천만 원 미만 | (18) | 100.0 | 100.0 | 88.9 | 100.0 | 94.4 |
| | 1천만~1천5백만 원 미만 | (7) | 100.0 | 100.0 | 85.7 | 100.0 | 100.0 |
| | 1천5백만 원 이상 | (20) | 100.0 | 100.0 | 90.0 | 100.0 | 90.0 |
| | 모름/무응답 | (4) | 100.0 | 100.0 | 100.0 | 100.0 | 75.0 |
| 어트랙션 보유 개수 | 0 개 | (10) | 100.0 | 100.0 | 60.0 | 100.0 | 90.0 |
| | 1개~5개 미만 | (27) | 100.0 | 100.0 | 92.6 | 100.0 | 96.3 |
| | 5개~10개 미만 | (12) | 100.0 | 100.0 | 100.0 | 100.0 | 100.0 |
| | 10개~15개 미만 | (7) | 100.0 | 100.0 | 100.0 | 100.0 | 85.7 |
| | 15개 이상 | (9) | 100.0 | 100.0 | 100.0 | 100.0 | 88.9 |
| 게임 콘텐츠 보유 개수 | 1개 ~ 25개 미만 | (42) | 100.0 | 100.0 | 88.1 | 100.0 | 97.6 |
| | 25개 ~ 50개 미만 | (11) | 100.0 | 100.0 | 100.0 | 100.0 | 90.9 |
| | 50개 ~ 75개 미만 | (7) | 100.0 | 100.0 | 100.0 | 100.0 | 85.7 |
| | 75개 ~ 100개 미만 | (2) | 100.0 | 100.0 | 100.0 | 100.0 | 50.0 |
| | 100개 이상 | (3) | 100.0 | 100.0 | 66.7 | 100.0 | 100.0 |

### 3) 손해보험 가입 여부

○ 가상현실(VR) 게임장을 대상으로 가상현실(VR) 게임 체험 중 발생할 수 있는 각종 사고에 대처하기 위한 손해보험에 가입되어 있는지 조사한 결과, 89.2%의 업체가 손해보험에 가입했다고 응답함

(단위: %, n=65)




**[ 그림 3-4-39 ] 손해보험 가입 여부**

**< 표 3-4-41 > 업체 특성별 손해보험 가입 여부**

(단위: %)

| 구 분 | | | 보기항목 | | 계 |
|---|---|---|---|---|---|
| 가상현실(VR) 게임장 특성 | | 사례 수 (개) | 예 | 아니오 | |
| 전 체 | | (65) | 89.2 | 10.8 | 100.0 |
| 월평균 매출 | 5백만 원 미만 | (16) | 81.3 | 18.8 | 100.0 |
| | 5백만~1천만 원 미만 | (18) | 88.9 | 11.1 | 100.0 |
| | 1천만~1천5백만 원 미만 | (7) | 100.0 | 0.0 | 100.0 |
| | 1천5백만 원 이상 | (20) | 95.0 | 5.0 | 100.0 |
| | 모름 / 무응답 | (4) | 75.0 | 25.0 | 100.0 |
| 어트랙션 보유 개수 | 0 개 | (10) | 90.0 | 10.0 | 100.0 |
| | 1개 ~ 5개 미만 | (27) | 88.9 | 11.1 | 100.0 |
| | 5개 ~ 10개 미만 | (12) | 75.0 | 25.0 | 100.0 |
| | 10개 ~ 15개 미만 | (7) | 100.0 | 0.0 | 100.0 |
| | 15개 이상 | (9) | 100.0 | 0.0 | 100.0 |
| 게임 콘텐츠 보유 개수 | 1개 ~ 25개 미만 | (42) | 92.9 | 7.1 | 100.0 |
| | 25개 ~ 50개 미만 | (11) | 81.8 | 18.2 | 100.0 |
| | 50개 ~ 75개 미만 | (7) | 100.0 | 0.0 | 100.0 |
| | 75개 ~ 100개 미만 | (2) | 100.0 | 0.0 | 100.0 |
| | 100개 이상 | (3) | 33.3 | 66.7 | 100.0 |

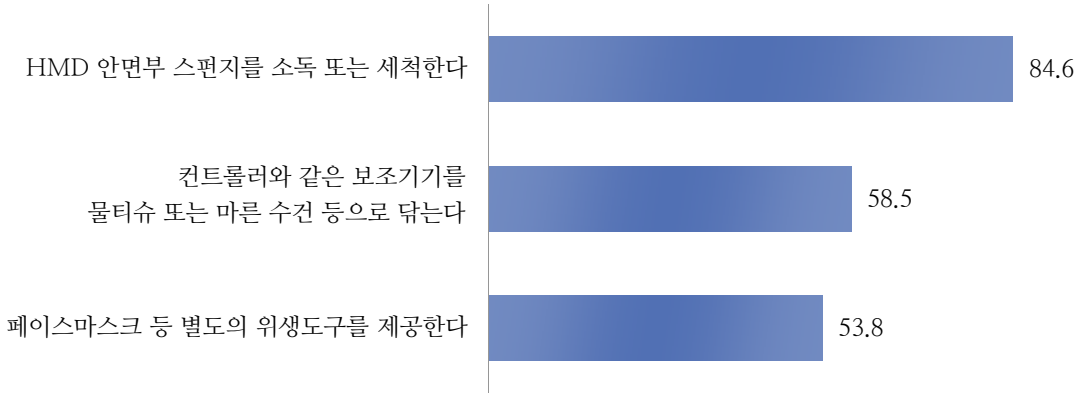
## 4) 위생관리 현황

○ 가상현실(VR) 게임장에서 실시하고 있는 위생관리 현황에 대해 질문한 결과, 'HMD 안면부 스펀지를 소독 또는 세척한다'는 응답의 비율은 84.6%로 나타났으며, '컨트롤러와 같은 보조기기를 물티슈 또는 마른 수건 등으로 닦는다'는 58.5%, '페이스마스크 등 별도의 위생도구를 제공한다'는 53.8%로 각각 응답함

○ HMD 안면부 스펀지의 소독/세척 빈도와 보조기기(컨트롤러) 관리 빈도 모두 '거의 매일(1주일에 6~7일)'이라는 응답의 비율이 각각 40.0%, 44.7%로 가장 높았음

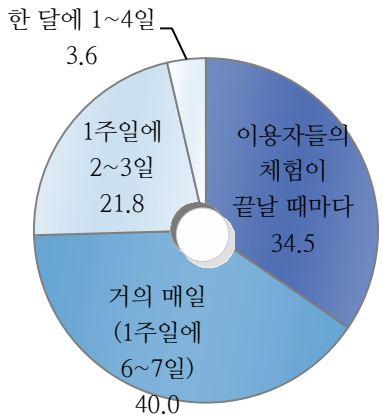
□ 실시하고 있는 위생관리

(단위: %, n=65, 중복응답)



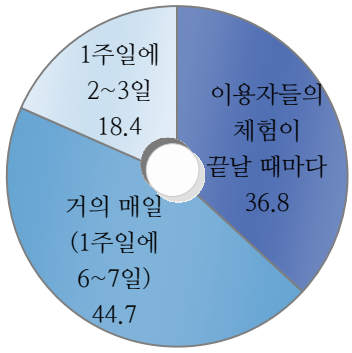

□ HMD 안면부 스펀지 소독/세척 빈도

(단위: %, n=55)




□ 보조기기(컨트롤러) 관리 빈도

(단위: %, n=38)




**[ 그림 3-4-40 ] 위생관리 현황**

< 표 3-4-42 > 업체 특성별 실시하고 있는 위생관리

(단위: %, 중복응답)

| 구 분 | | | 보기항목 | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 가상현실(VR) 게임장 특성 | | 사례 수 (개) | HMD 안면부 스펀지를 소독 또는 세척한다 | 컨트롤러와 같은 보조기기를 물티슈 또는 마른 수건 등으로 닦는다 | 페이스마스크 등 별도의 위생도구를 제공한다 |
| 전 체 | | (65) | 84.6 | 58.5 | 53.8 |
| 월평균 매출 | 5백만 원 미만 | (16) | 75.0 | 56.3 | 50.0 |
| | 5백만~1천만 원 미만 | (18) | 100.0 | 50.0 | 44.4 |
| | 1천만~1천5백만 원 미만 | (7) | 71.4 | 57.1 | 71.4 |
| | 1천5백만 원 이상 | (20) | 90.0 | 65.0 | 65.0 |
| | 모름/무응답 | (4) | 50.0 | 75.0 | 25.0 |
| 어트랙션 보유 개수 | 0 개 | (10) | 70.0 | 70.0 | 70.0 |
| | 1개~5개 미만 | (27) | 81.5 | 55.6 | 40.7 |
| | 5개~10개 미만 | (12) | 100.0 | 50.0 | 50.0 |
| | 10개~15개 미만 | (7) | 71.4 | 42.9 | 71.4 |
| | 15개 이상 | (9) | 100.0 | 77.8 | 66.7 |
| 게임 콘텐츠 보유 개수 | 1개 ~ 25개 미만 | (42) | 81.0 | 54.8 | 50.0 |
| | 25개 ~ 50개 미만 | (11) | 90.9 | 81.8 | 90.9 |
| | 50개 ~ 75개 미만 | (7) | 85.7 | 57.1 | 42.9 |
| | 75개 ~ 100개 미만 | (2) | 100.0 | 50.0 | 0.0 |
| | 100개 이상 | (3) | 100.0 | 33.3 | 33.3 |

< 표 3-4-43 > 업체 특성별 HMD 안면부 스펀지 소독/세척 빈도

(단위: %)

| 구 분 | | | 보기항목 | | | | 계 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 가상현실(VR) 게임장 특성 | | 사례 수 (개) | 이용자들의 체험이 끝날 때마다 | 거의 매일 (1주일에 6~7일) | 1주일에 2~3일 | 한 달에 1~4일 | |
| 전 체 | | (55) | 34.5 | 40.0 | 21.8 | 3.6 | 100.0 |
| 월평균 매출 | 5백만 원 미만 | (12) | 66.7 | 33.3 | 0.0 | 0.0 | 100.0 |
| | 5백만~1천만 원 미만 | (18) | 44.4 | 33.3 | 16.7 | 5.6 | 100.0 |
| | 1천만~1천5백만 원 미만 | (5) | 0.0 | 60.0 | 40.0 | 0.0 | 100.0 |
| | 1천5백만 원 이상 | (18) | 16.7 | 38.9 | 38.9 | 5.6 | 100.0 |
| | 모름/무응답 | (2) | 0.0 | 100.0 | 0.0 | 0.0 | 100.0 |
| 어트랙션 보유 개수 | 0 개 | (7) | 0.0 | 28.6 | 42.9 | 28.6 | 100.0 |
| | 1개~5개 미만 | (22) | 50.0 | 45.5 | 4.5 | 0.0 | 100.0 |
| | 5개~10개 미만 | (12) | 41.7 | 25.0 | 33.3 | 0.0 | 100.0 |
| | 10개~15개 미만 | (5) | 40.0 | 40.0 | 20.0 | 0.0 | 100.0 |
| | 15개 이상 | (9) | 11.1 | 55.6 | 33.3 | 0.0 | 100.0 |
| 게임 콘텐츠 보유 개수 | 1개 ~ 25개 미만 | (34) | 44.1 | 38.2 | 17.6 | 0.0 | 100.0 |
| | 25개 ~ 50개 미만 | (10) | 10.0 | 30.0 | 40.0 | 20.0 | 100.0 |
| | 50개 ~ 75개 미만 | (6) | 33.3 | 50.0 | 16.7 | 0.0 | 100.0 |
| | 75개 ~ 100개 미만 | (2) | 0.0 | 50.0 | 50.0 | 0.0 | 100.0 |
| | 100개 이상 | (3) | 33.3 | 66.7 | 0.0 | 0.0 | 100.0 |

< 표 3-4-44 > 업체 특성별 보조기기(컨트롤러) 관리 빈도

(단위: %)

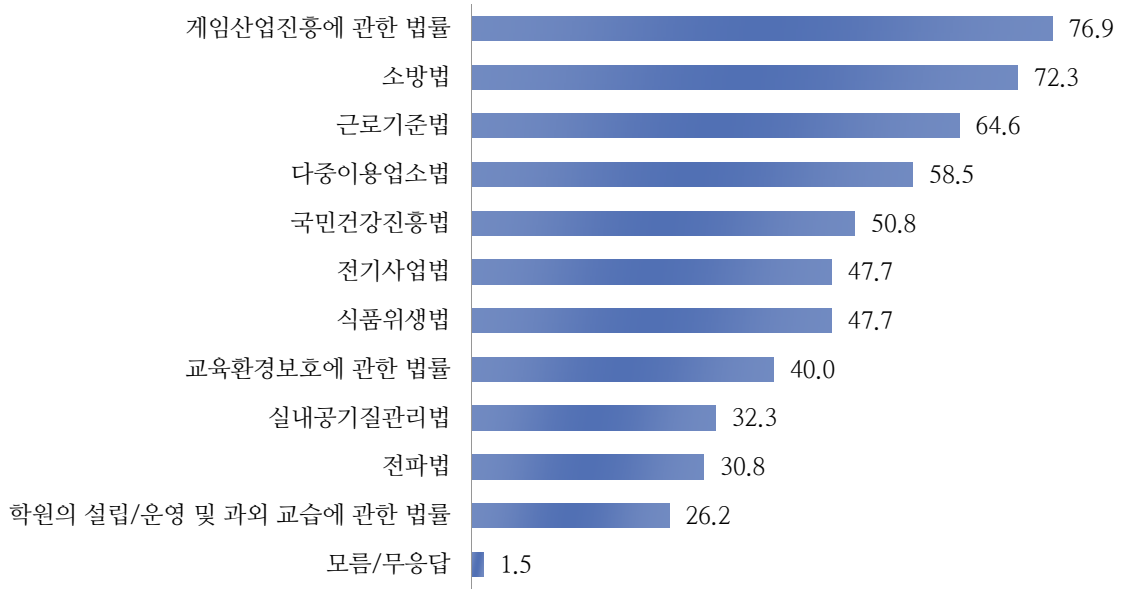
| 구 분 | | | 보기항목 | | | 계 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 가상현실(VR) 게임장 특성 | | 사례 수 (개) | 이용자들의 체험이 끝날 때마다 | 거의 매일 (1주일에 6~7일) | 1주일에 2~3일 | |
| 전 체 | | (38) | 36.8 | 44.7 | 18.4 | 100.0 |
| 월평균 매출 | 5백만 원 미만 | (9) | 66.7 | 22.2 | 11.1 | 100.0 |
| | 5백만~1천만 원 미만 | (9) | 44.4 | 33.3 | 22.2 | 100.0 |
| | 1천만~1천5백만 원 미만 | (4) | 0.0 | 75.0 | 25.0 | 100.0 |
| | 1천5백만 원 이상 | (13) | 23.1 | 53.8 | 23.1 | 100.0 |
| | 모름/무응답 | (3) | 33.3 | 66.7 | 0.0 | 100.0 |
| 어트랙션 보유 개수 | 0 개 | (7) | 14.3 | 42.9 | 42.9 | 100.0 |
| | 1개~5개 미만 | (15) | 40.0 | 40.0 | 20.0 | 100.0 |
| | 5개~10개 미만 | (6) | 66.7 | 33.3 | 0.0 | 100.0 |
| | 10개~15개 미만 | (3) | 33.3 | 66.7 | 0.0 | 100.0 |
| | 15개 이상 | (7) | 28.6 | 57.1 | 14.3 | 100.0 |
| 게임 콘텐츠 보유 개수 | 1개 ~ 25개 미만 | (23) | 47.8 | 34.8 | 17.4 | 100.0 |
| | 25개 ~ 50개 미만 | (9) | 11.1 | 66.7 | 22.2 | 100.0 |
| | 50개 ~ 75개 미만 | (4) | 25.0 | 50.0 | 25.0 | 100.0 |
| | 75개 ~ 100개 미만 | (1) | 0.0 | 100.0 | 0.0 | 100.0 |
| | 100개 이상 | (1) | 100.0 | 0.0 | 0.0 | 100.0 |

# 제 5 절 가상현실(VR) 게임장 사업 관련 의견

## 1. 창업 전 관심 법적 사항[16)]

○ 가상현실(VR) 게임장을 창업하기 전 참고했던 법적 사항을 조사한 결과, '게임산업진흥에 관한 법률'(76.9%)이 가장 많이 꼽혔으며, 다음으로 '소방법'(72.3%), '근로기준법'(64.6%)을 많이 참고한 것으로 나타남

(단위: %, n=65, 중복응답)




**[ 그림 3-5-1 ] 창업 전 관심 법적 사항**

16) **게임산업진흥에 관한 법률**: 청소년게임 제공업자의 영업시간은 오전 9시부터 오후 10시까지로 제한
**소방법**: 화재 발생 우려가 있는 설비 또는 기구 등의 위치·구조 및 관리와 화재 예방을 위하여 불을 사용할 때 지켜야 하는 사항 지정
**근로기준법**: 만 18세 미만의 청소년을 도덕상 또는 보건상 유해 위험한 사업에 속하는 일에 사용할 수 없음
**다중이용업소법**: 다중이용업소의 안전시설 등의 설치·유지 및 안전관리와 화재위험평가, 다중이용업주의 화재배상책임보험에 필요한 사항 지정
**국민건강진흥법**: 공중이 이용하는 시설은 전면 금연구역으로 지정
**전기사업법**: (제66조 2항) 가상현실(VR) 게임장에 설치된 전기설비에 대해서 한국전기안전공사로부터 전기안전점검을 받고 전기안전점검필증을 수령해야함
**식품위생법**: 식품 등을 제조 가공 조리 등의 행위를 하는 경우 휴게음식점 영업 신고를 해야함
**교육환경보호에 관한 법률**: 학교 경계선이나 학교 설립예정지 경계선으로부터 200미터 이내에 PC방 설립 불가
**실내공기질관리법**: 연 면적이 200제곱미터(약 90평) 이상인 가상현실(VR) 게임장은 실내 공기질 관리가 의무화
**전파법**: (제58조 2항) 어트랙션 기기는 법에 준하는 적합성을 평가받고 결격사유가 없는지 확인받아야함
**학원의 설립·운영 및 과외 교습에 관한 법률**: 학원 설립 시 같은 건축물 내에 게임장을 설치하는 경우 담당 행정기관의 장은 미리 관할교육감과 협의하여야 함

< 표 3-5-1 > 업체 특성별 창업 전 관심 법적 사항

(단위: %, 중복응답)

| 구 분 | | | 보기항목 | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 가상현실(VR) 게임장 특성 | | 사례 수 (개) | 게임산업 진흥에 관한 법률 | 소방법 | 근로 기준법 | 다중 이용 업소법 | 국민 건강 진흥법 | 전기 사업법 | 식품 위생법 | 교육 환경 보호에 관한 법률 | 실내 공기질 관리법 | 전파법 | 학원의 설립/운영 및 과외 교습에 관한 법률 | 모름/무응답 |
| 전 체 | | (65) | 76.9 | 72.3 | 64.6 | 58.5 | 50.8 | 47.7 | 47.7 | 40.0 | 32.3 | 30.8 | 26.2 | 1.5 |
| 월평균 매출 | 5백만 원 미만 | (16) | 81.3 | 68.8 | 62.5 | 68.8 | 37.5 | 43.8 | 25.0 | 18.8 | 25.0 | 18.8 | 12.5 | 0.0 |
| | 5백만~1천만 원 미만 | (18) | 77.8 | 83.3 | 61.1 | 55.6 | 38.9 | 55.6 | 50.0 | 55.6 | 27.8 | 33.3 | 33.3 | 0.0 |
| | 1천만~1천 5백만 원 미만 | (7) | 85.7 | 42.9 | 42.9 | 42.9 | 71.4 | 28.6 | 71.4 | 14.3 | 14.3 | 28.6 | 42.9 | 0.0 |
| | 1천5백만 원 이상 | (20) | 70.0 | 75.0 | 75.0 | 60.0 | 65.0 | 55.0 | 60.0 | 50.0 | 45.0 | 40.0 | 25.0 | 0.0 |
| | 모름/무응답 | (4) | 75.0 | 75.0 | 75.0 | 50.0 | 50.0 | 25.0 | 25.0 | 50.0 | 50.0 | 25.0 | 25.0 | 25.0 |
| 어트랙션 보유 개수 | 0 개 | (10) | 70.0 | 90.0 | 60.0 | 70.0 | 60.0 | 60.0 | 80.0 | 60.0 | 30.0 | 50.0 | 40.0 | 0.0 |
| | 1개~5개 미만 | (27) | 81.5 | 70.4 | 74.1 | 59.3 | 44.4 | 44.4 | 37.0 | 44.4 | 29.6 | 29.6 | 25.9 | 0.0 |
| | 5개~10개 미만 | (12) | 66.7 | 75.0 | 33.3 | 58.3 | 50.0 | 25.0 | 16.7 | 16.7 | 25.0 | 8.3 | 0.0 | 8.3 |
| | 10개~15개 미만 | (7) | 85.7 | 28.6 | 57.1 | 28.6 | 42.9 | 42.9 | 57.1 | 42.9 | 28.6 | 28.6 | 42.9 | 0.0 |
| | 15개 이상 | (9) | 77.8 | 88.9 | 88.9 | 66.7 | 66.7 | 77.8 | 77.8 | 33.3 | 55.6 | 44.4 | 33.3 | 0.0 |
| 게임 콘텐츠 보유 개수 | 1개 ~ 25개 미만 | (42) | 76.2 | 69.0 | 54.8 | 57.1 | 50.0 | 40.5 | 40.5 | 38.1 | 23.8 | 23.8 | 21.4 | 0.0 |
| | 25개 ~ 50개 미만 | (11) | 72.7 | 90.9 | 81.8 | 63.6 | 63.6 | 63.6 | 63.6 | 27.3 | 36.4 | 45.5 | 27.3 | 0.0 |
| | 50개 ~ 75개 미만 | (7) | 85.7 | 71.4 | 85.7 | 57.1 | 42.9 | 57.1 | 57.1 | 42.9 | 71.4 | 42.9 | 42.9 | 0.0 |
| | 75개 ~ 100개 미만 | (2) | 100.0 | 50.0 | 100.0 | 50.0 | 50.0 | 50.0 | 100.0 | 100.0 | 100.0 | 50.0 | 50.0 | 0.0 |
| | 100개 이상 | (3) | 66.7 | 66.7 | 66.7 | 66.7 | 33.3 | 66.7 | 33.3 | 66.7 | 0.0 | 33.3 | 33.3 | 33.3 |

# 2. 경영환경 진단 및 전망

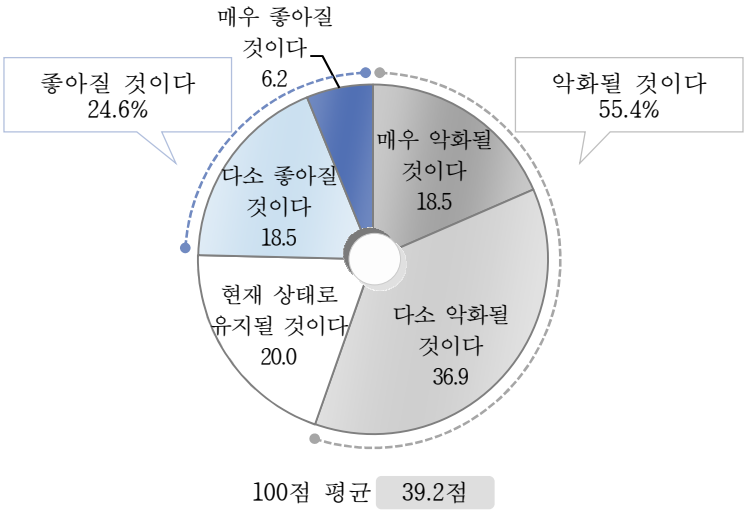
## 1) 2019년 가상현실(VR) 게임장 전망 및 이유

○ 2019년 가상현실(VR) 게임장 향후 전망을 조사한 결과, 전체의 55.4%가 '악화될 것이다'라고 응답(매우 악화될 것이다: 18.5% + 다소 악화될 것이다: 36.9%)했으며, '좋아질 것이다'라고 응답한 비율은 24.6%(매우 좋아질 것이다: 6.2% + 다소 좋아질 것이다: 18.5%)로 나타남

○ 2019년 전망을 부정적으로 응답한 가상현실(VR) 게임장(n=36)을 대상으로 주요 원인을 조사한 결과, '소비자의 관심이 줄어들어 가상현실(VR) 게임 이용 자체가 감소하므로'가 66.7%로 가장 높은 비율을 보였으며, '소비자의 관심을 끌만한 가상현실(VR) 게임 콘텐츠 부족'이 41.7%, '가상현실(VR) 게임장의 증가로 인해 가격경쟁이 심화되므로'가 33.3% 순으로 나타남

○ 2019년 전망을 긍정적으로 응답한 가상현실(VR) 게임장(n=16)은 주요 원인으로 '흥미로운 가상현실(VR) 게임 콘텐츠의 증가로 인하여'를 68.8%로 가장 많이 꼽았으며, '가상현실(VR) 보조기기 기술의 발전으로 인하여(어지럼증 보완, 그래픽 향상 등)'가 50.0%, '가상현실(VR) 게임에 대한 이용자들의 관심 증가로 인하여'(43.8%) 순으로 나타남

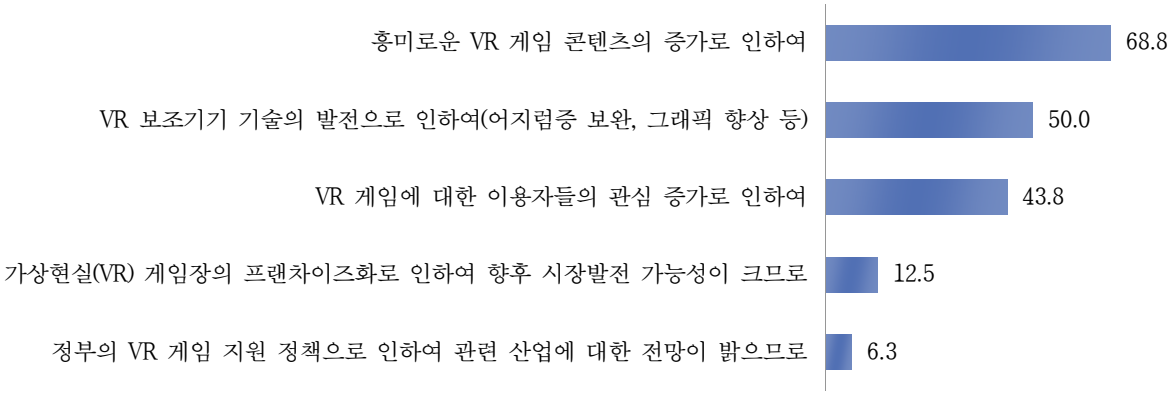
(단위: %, n=65)




**[ 그림 3-5-2 ] 2019년 가상현실(VR) 게임장 전망**

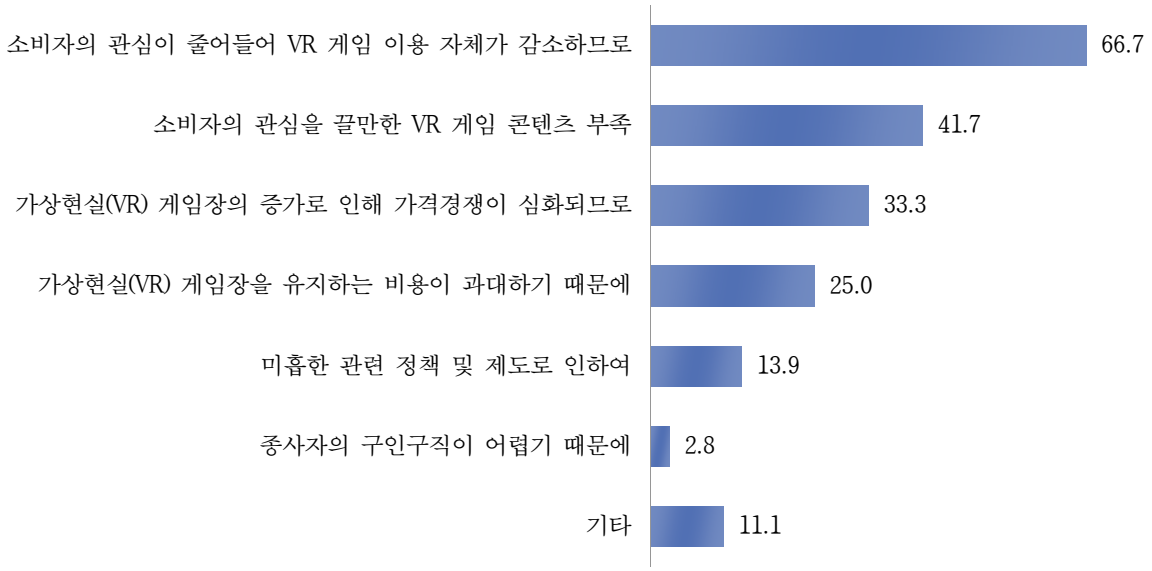
□ 좋아질 것이다

(단위: %, n=16, 1+2순위 기준)




□ 악화될 것이다

(단위: %, n=36, 1+2순위 기준)




**[ 그림 3-5-3 ] 2019년 가상현실(VR) 게임장 전망 이유**

< 표 3-5-2 > 업체 특성별 2019년 가상현실(VR) 게임장 전망

(단위: %)

| 구 분 | | | 보기항목 | | | | | | | 계 | 100점 평균(점) |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 가상현실(VR) 게임장 특성 | | 사례 수 (개) | ①+② 악화될 것이다 | ① 매우 악화될 것이다 | ② 다소 악화될 것이다 | ③ 현재 상태로 유지될 것이다 | ④+⑤ 좋아질 것이다 | ④ 다소 좋아질 것이다 | ⑤ 매우 좋아질 것이다 | | |
| 전 체 | | (65) | 55.4 | 18.5 | 36.9 | 20.0 | 24.6 | 18.5 | 6.2 | 100.0 | 39.2 |
| 월평균 매출 | 5백만 원 미만 | (16) | 50.0 | 12.5 | 37.5 | 18.8 | 31.3 | 31.3 | 0.0 | 100.0 | 42.2 |
| | 5백만~1천만 원 미만 | (18) | 72.2 | 22.2 | 50.0 | 11.1 | 16.7 | 11.1 | 5.6 | 100.0 | 31.9 |
| | 1천만~1천5백만 원 미만 | (7) | 42.9 | 28.6 | 14.3 | 28.6 | 28.6 | 28.6 | 0.0 | 100.0 | 39.3 |
| | 1천5백만 원 이상 | (20) | 50.0 | 15.0 | 35.0 | 20.0 | 30.0 | 15.0 | 15.0 | 100.0 | 45.0 |
| | 모름/무응답 | (4) | 50.0 | 25.0 | 25.0 | 50.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 100.0 | 31.3 |
| 어트랙션 보유 개수 | 0 개 | (10) | 50.0 | 10.0 | 40.0 | 30.0 | 20.0 | 0.0 | 20.0 | 100.0 | 45.0 |
| | 1개~5개 미만 | (27) | 63.0 | 22.2 | 40.7 | 14.8 | 22.2 | 22.2 | 0.0 | 100.0 | 34.3 |
| | 5개~10개 미만 | (12) | 41.7 | 16.7 | 25.0 | 16.7 | 41.7 | 33.3 | 8.3 | 100.0 | 47.9 |
| | 10개~15개 미만 | (7) | 85.7 | 28.6 | 57.1 | 14.3 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 100.0 | 21.4 |
| | 15개 이상 | (9) | 33.3 | 11.1 | 22.2 | 33.3 | 33.3 | 22.2 | 11.1 | 100.0 | 50.0 |
| 게임 콘텐츠 보유 개수 | 1개 ~ 25개 미만 | (42) | 59.5 | 26.2 | 33.3 | 16.7 | 23.8 | 16.7 | 7.1 | 100.0 | 36.3 |
| | 25개 ~ 50개 미만 | (11) | 36.4 | 0.0 | 36.4 | 27.3 | 36.4 | 27.3 | 9.1 | 100.0 | 52.3 |
| | 50개 ~ 75개 미만 | (7) | 57.1 | 14.3 | 42.9 | 14.3 | 28.6 | 28.6 | 0.0 | 100.0 | 39.3 |
| | 75개 ~ 100개 미만 | (2) | 50.0 | 0.0 | 50.0 | 50.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 100.0 | 37.5 |
| | 100개 이상 | (3) | 66.7 | 0.0 | 66.7 | 33.3 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 100.0 | 33.3 |

< 표 3-5-3 > 업체 특성별 2019년 가상현실(VR) 게임장 부정적 전망에 대한 이유

(단위: %, 1+2순위 기준)

| 구 분 | | | 보기항목 | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 가상현실(VR) 게임장 특성 | | 사례 수 (개) | 소비자의 관심이 줄어들어 가상현실(VR) 게임 이용 자체가 감소하므로 | 소비자의 관심을 끌만한 가상현실(VR) 게임 콘텐츠 부족 | 가상현실 (VR) 게임장의 증가로 인해 가격경쟁이 심화되므로 | 가상현실 (VR) 게임장을 유지하는 비용이 과대하기 때문에 | 미흡한 관련 정책 및 제도로 인하여 | 종사자의 구인구직이 어렵기 때문에 | 기타 |
| 전 체 | | (36) | 66.7 | 41.7 | 33.3 | 25.0 | 13.9 | 2.8 | 11.1 |
| 월평균 매출 | 5백만 원 미만 | (8) | 50.0 | 62.5 | 25.0 | 25.0 | 0.0 | 12.5 | 12.5 |
| | 5백만~1천만 원 미만 | (13) | 76.9 | 53.8 | 30.8 | 15.4 | 7.7 | 0.0 | 7.7 |
| | 1천만~1천5백만 원 미만 | (3) | 66.7 | 0.0 | 33.3 | 33.3 | 66.7 | 0.0 | 0.0 |
| | 1천5백만 원 이상 | (10) | 70.0 | 30.0 | 30.0 | 30.0 | 20.0 | 0.0 | 20.0 |
| | 모름 / 무응답 | (2) | 50.0 | 0.0 | 100.0 | 50.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| 어트랙션 보유 개수 | 0 개 | (5) | 60.0 | 60.0 | 40.0 | 20.0 | 0.0 | 0.0 | 20.0 |
| | 1개 ~ 5개 미만 | (17) | 82.4 | 35.3 | 29.4 | 23.5 | 5.9 | 5.9 | 5.9 |
| | 5개 ~ 10개 미만 | (5) | 20.0 | 60.0 | 20.0 | 40.0 | 20.0 | 0.0 | 40.0 |
| | 10개 ~ 15개 미만 | (6) | 66.7 | 16.7 | 66.7 | 16.7 | 33.3 | 0.0 | 0.0 |
| | 15개 이상 | (3) | 66.7 | 66.7 | 0.0 | 33.3 | 33.3 | 0.0 | 0.0 |
| 게임 콘텐츠 보유 개수 | 1개 ~ 25개 미만 | (25) | 64.0 | 36.0 | 40.0 | 24.0 | 20.0 | 0.0 | 12.0 |
| | 25개 ~ 50개 미만 | (4) | 75.0 | 50.0 | 25.0 | 25.0 | 0.0 | 25.0 | 0.0 |
| | 50개 ~ 75개 미만 | (4) | 75.0 | 50.0 | 0.0 | 50.0 | 0.0 | 0.0 | 25.0 |
| | 75개 ~ 100개 미만 | (1) | 100.0 | 0.0 | 100.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| | 100개 이상 | (2) | 50.0 | 100.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |

< 표 3-5-4 > 업체 특성별 2019년 가상현실(VR) 게임장 긍정적 전망에 대한 이유

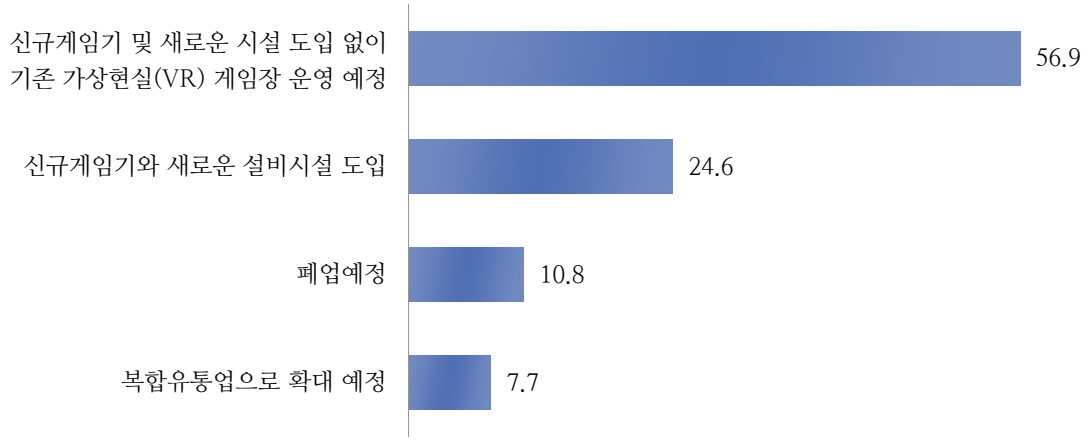
(단위: %, 1+2순위 기준)

| 구 분 | | | 보기항목 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 가상현실(VR) 게임장 특성 | | 사례 수 (개) | 흥미로운 가상현실(VR) 게임 콘텐츠의 증가로 인하여 | 가상현실(VR) 보조기기 기술의 발전으로 인하여(어지럼증 보완, 그래픽 향상 등) | 가상현실(VR) 게임에 대한 이용자들의 관심 증가로 인하여 | 가상현실(VR) 게임장의 프랜차이즈화로 인하여 향후 시장발전 가능성이 크므로 | 정부의 가상현실(VR) 게임 지원 정책으로 인하여 관련 산업에 대한 전망이 밝으므로 |
| 전 체 | | (16) | 68.8 | 50.0 | 43.8 | 12.5 | 6.3 |
| 월평균 매출 | 5백만 원 미만 | (5) | 80.0 | 0.0 | 40.0 | 20.0 | 20.0 |
| | 5백만~1천만 원 미만 | (3) | 66.7 | 66.7 | 33.3 | 33.3 | 0.0 |
| | 1천만~1천5백만 원 미만 | (2) | 100.0 | 50.0 | 50.0 | 0.0 | 0.0 |
| | 1천5백만 원 이상 | (6) | 50.0 | 83.3 | 50.0 | 0.0 | 0.0 |
| 어트랙션 보유 개수 | 0 개 | (2) | 50.0 | 50.0 | 50.0 | 50.0 | 0.0 |
| | 1개 ~ 5개 미만 | (6) | 83.3 | 33.3 | 50.0 | 16.7 | 0.0 |
| | 5개 ~ 10개 미만 | (5) | 80.0 | 40.0 | 20.0 | 0.0 | 20.0 |
| | 15개 이상 | (3) | 33.3 | 100.0 | 66.7 | 0.0 | 0.0 |
| 게임 콘텐츠 보유 개수 | 1개 ~ 25개 미만 | (10) | 80.0 | 30.0 | 40.0 | 20.0 | 10.0 |
| | 25개 ~ 50개 미만 | (4) | 50.0 | 75.0 | 50.0 | 0.0 | 0.0 |
| | 50개 ~ 75개 미만 | (2) | 50.0 | 100.0 | 50.0 | 0.0 | 0.0 |

## 2) 2019년 경영계획

○ 가상현실(VR) 게임장(n=65)을 대상으로 2019년 경영계획을 조사한 결과, '신규게임기 및 새로운 시설 도입 없이 기존 가상현실(VR) 게임장 운영 예정'이 56.9%로 가장 높았으며, 다음으로 '신규게임기와 새로운 설비시설 도입' (24.6%), '폐업예정'(10.8%), '복합유통업으로 확대 예정'(7.7%) 순으로 나타남

(단위: %, n=65)




**[ 그림 3-5-4 ] 2019년 경영계획**

**< 표 3-5-5 > 업체 특성별 2019년 경영계획**

(단위: %)

| 구 분 | | | 보기항목 | | | | 계 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 가상현실(VR) 게임장 특성 | | 사례 수 (개) | 신규게임기 및 새로운 시설 도입 없이 기존 가상현실(VR) 게임장 운영 예정 | 신규게임기와 새로운 설비시설 도입 | 폐업예정 | 복합유통업으로 확대 예정 | |
| 전 체 | | (65) | 56.9 | 24.6 | 10.8 | 7.7 | 100.0 |
| 월평균 매출 | 5백만 원 미만 | (16) | 62.5 | 18.8 | 12.5 | 6.3 | 100.0 |
| | 5백만~1천만 원 미만 | (18) | 33.3 | 33.3 | 22.2 | 11.1 | 100.0 |
| | 1천만~1천5백만 원 미만 | (7) | 85.7 | 0.0 | 0.0 | 14.3 | 100.0 |
| | 1천5백만 원 이상 | (20) | 60.0 | 35.0 | 5.0 | 0.0 | 100.0 |
| | 모름/무응답 | (4) | 75.0 | 0.0 | 0.0 | 25.0 | 100.0 |
| 어트랙션 보유 개수 | 0 개 | (10) | 80.0 | 10.0 | 10.0 | 0.0 | 100.0 |
| | 1개~5개 미만 | (27) | 55.6 | 22.2 | 11.1 | 11.1 | 100.0 |
| | 5개~10개 미만 | (12) | 66.7 | 0.0 | 25.0 | 8.3 | 100.0 |
| | 10개~15개 미만 | (7) | 42.9 | 57.1 | 0.0 | 0.0 | 100.0 |
| | 15개 이상 | (9) | 33.3 | 55.6 | 0.0 | 11.1 | 100.0 |
| 게임 콘텐츠 보유 개수 | 1개 ~ 25개 미만 | (42) | 61.9 | 19.0 | 9.5 | 9.5 | 100.0 |
| | 25개 ~ 50개 미만 | (11) | 27.3 | 54.5 | 18.2 | 0.0 | 100.0 |
| | 50개 ~ 75개 미만 | (7) | 85.7 | 0.0 | 0.0 | 14.3 | 100.0 |
| | 75개 ~ 100개 미만 | (2) | 50.0 | 50.0 | 0.0 | 0.0 | 100.0 |
| | 100개 이상 | (3) | 33.3 | 33.3 | 33.3 | 0.0 | 100.0 |

## 3. 제안/건의 사항

○ 가상현실(VR) 게임장을 대상으로 건의사항을 조사한 결과, '연령과 성별을 고려한 다양한 가상현실(VR) 콘텐츠 개발 및 보급 필요'가 34.6%로 가장 많이 응답되었고, 다음으로 '정부 차원에서의 가상현실(VR) 산업에 대한 적극적인 지원 및 홍보 필요'(23.1%)와 '게임관련규제 완화'(19.2%)가 뒤를 이음

< 표 3-5-6 > 제안/건의 사항

| 구 분 | 사례수 (개) | 비율 (%) |
|---|---|---|
| 전 체 | (26) | 100.0 |
| 연령과 성별을 고려한 다양한 가상현실(VR) 콘텐츠 개발 및 보급 필요 | (9) | 34.6 |
| 정부 차원에서의 가상현실(VR) 산업에 대한 적극적인 지원 및 홍보 필요 | (6) | 23.1 |
| 게임관련규제 완화 | (5) | 19.2 |
| 가상현실(VR) 게임 기기 및 콘텐츠 가격 규제 필요 | (3) | 11.5 |
| 가상현실(VR) 산업에 대한 체계적인 법규 및 규제 필요 | (2) | 7.7 |
| 게임장 독점 규제 필요 | (1) | 3.8 |

주) 오인지 응답, 무응답 등의 응답결과는 제외하고 재산출한 결과임.