

2024 게임 이용자 실태조사



한국콘텐츠진흥원
KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

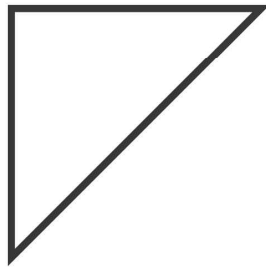
20
24

2024
게임 이용자 실태조사

— KOCCA24-26

20

24



본 보고서의 내용은 연구자들의 견해이며, 본원의 공식입장과는 다를 수 있습니다.
본 통계는 국가승인통계가 아닙니다.

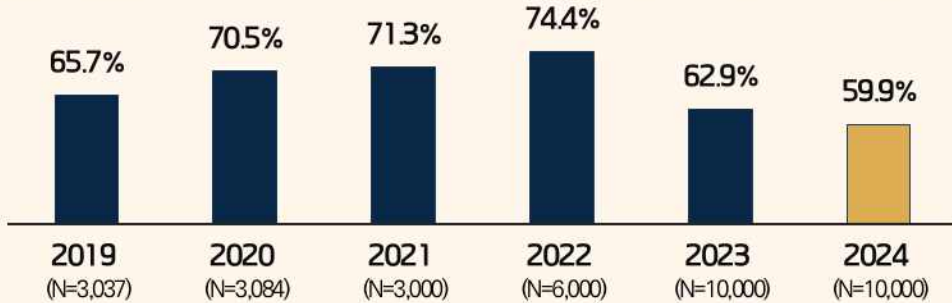
2024 게임 이용자 실태조사

조사 대상 전국 10-69세 게임 이용자



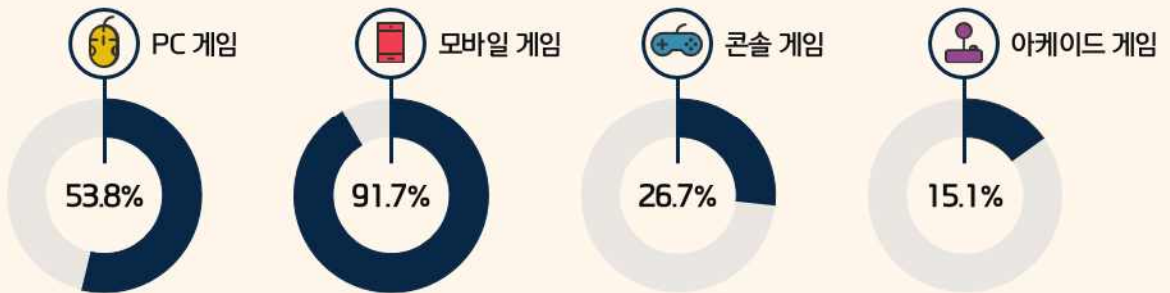
게임 이용률

[BASE : 2019년-2023년 10-64세, 2024년 10-69세]



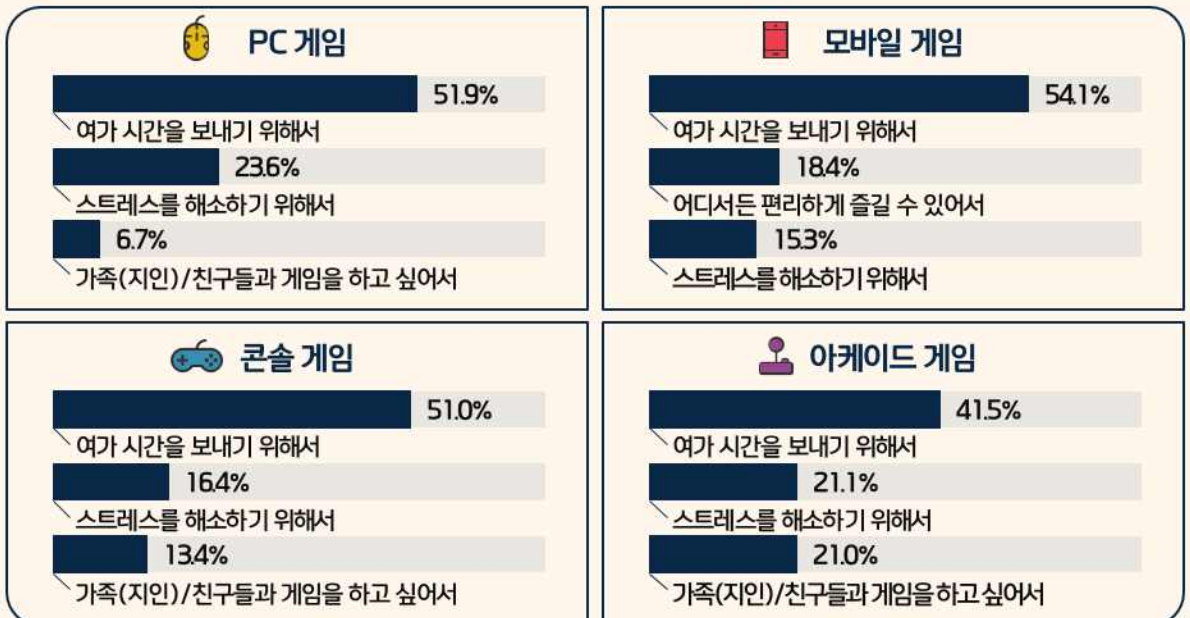
게임 이용자의 게임 플랫폼별 이용률

[BASE : 게임 이용자 8,076명]



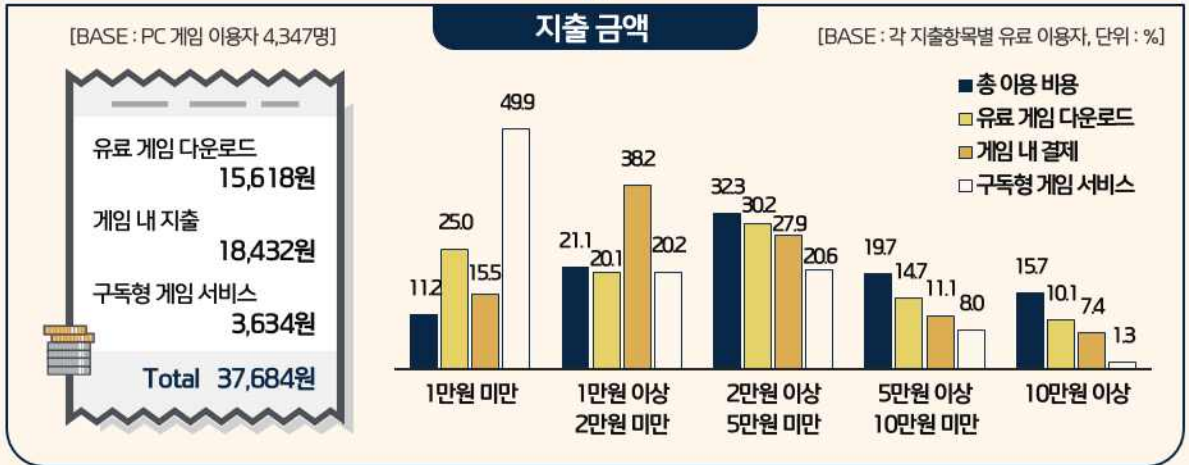
플랫폼별 게임 이용 이유

[BASE : 각 게임 플랫폼별 이용자, 1순위 기준]



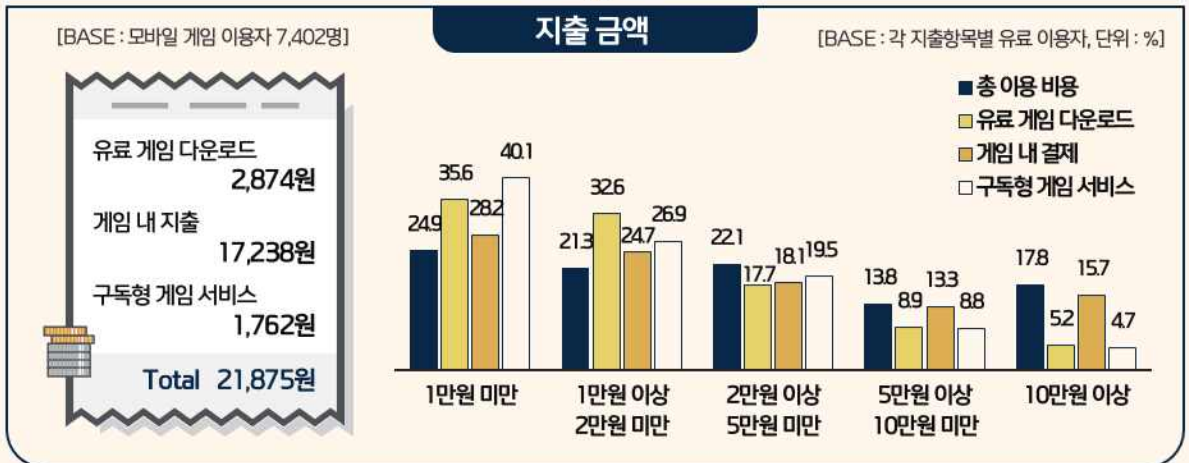
PC 게임 이용 행태

[BASE: PC 게임 이용자 4,347명]



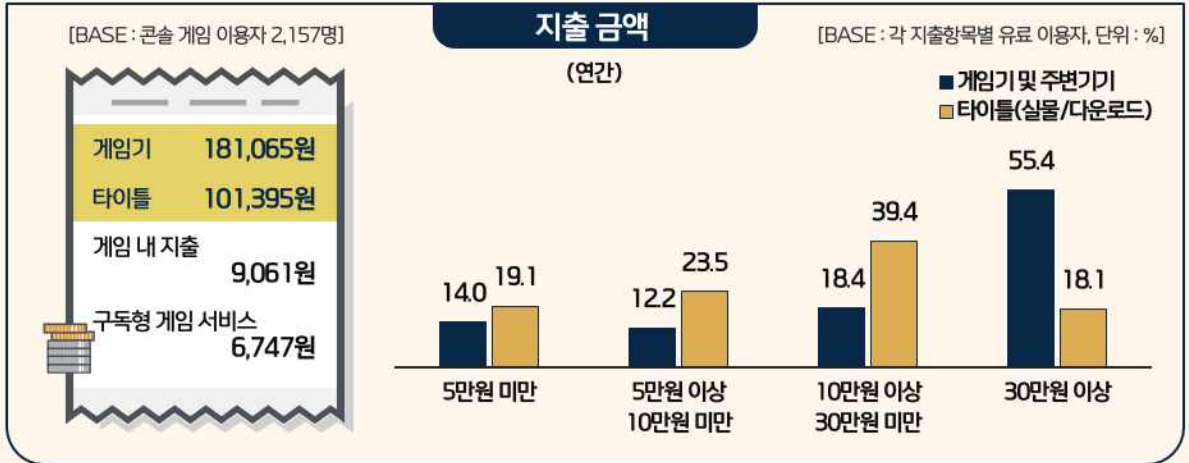
모바일 게임 이용 행태

[BASE: 모바일 게임 이용자 7,402명]



콘솔 게임 이용 행태

[BASE: 콘솔 게임 이용자 2,157명]



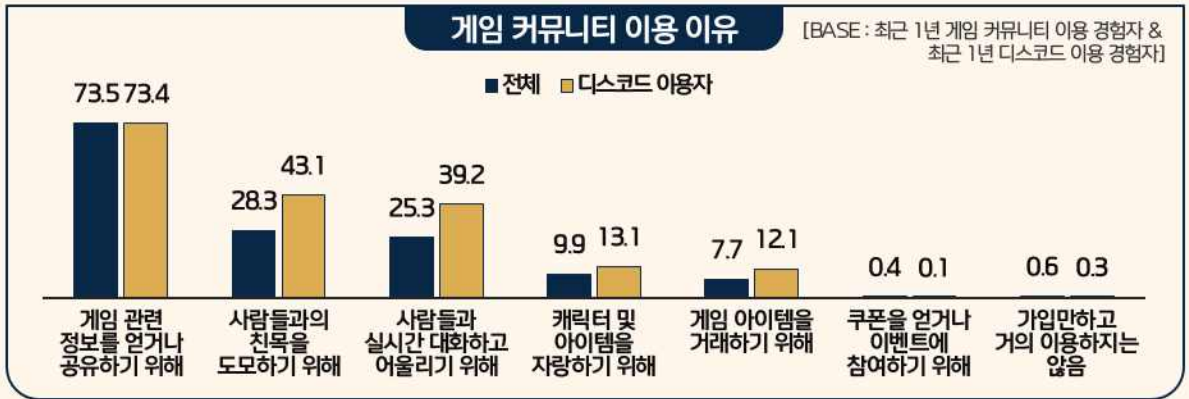
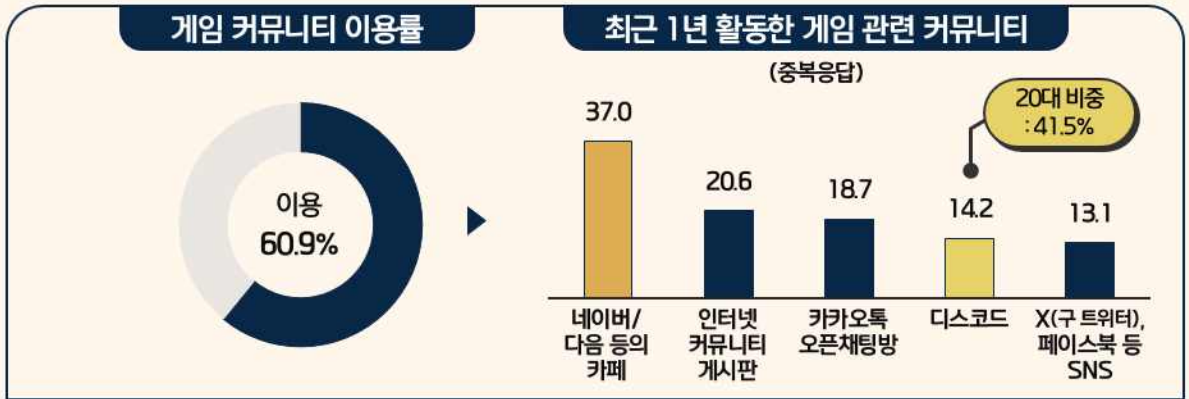
아케이드 게임 이용 행태

[BASE: 아케이드 게임 이용자 1,220명]

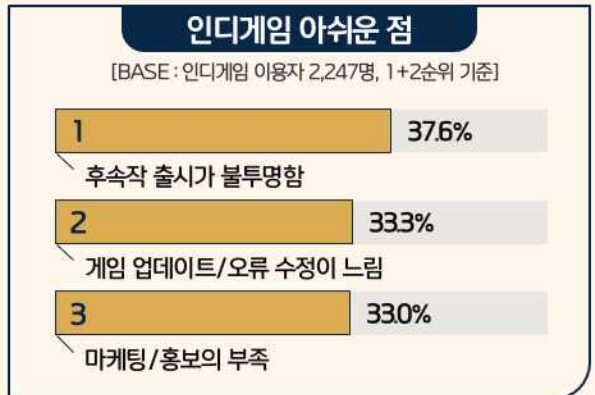
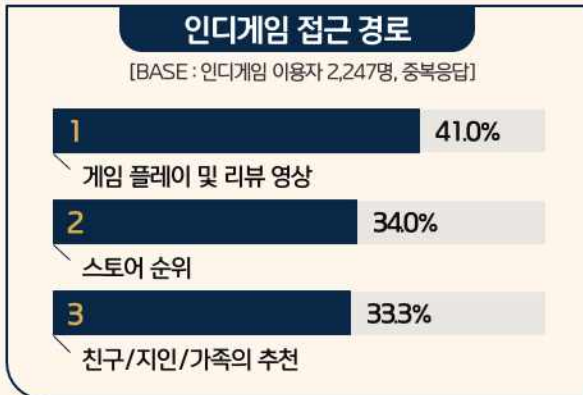
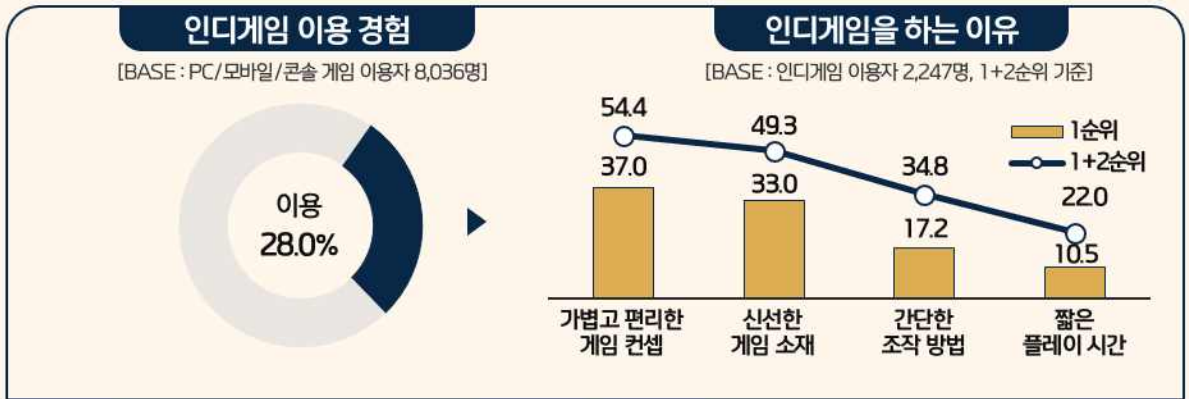


게임 커뮤니티 이용

[BASE: PC/모바일/콘솔 게임 이용자 8,036명]



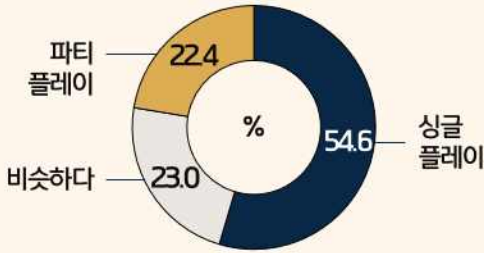
인디게임 이용



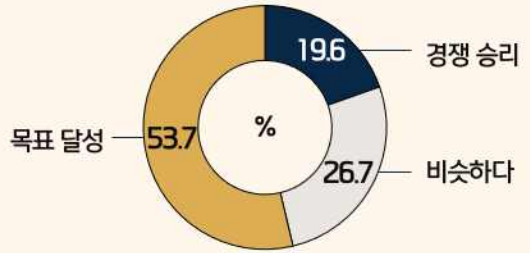
게임을 즐기는 방법

[BASE: PC/모바일/콘솔 게임 이용자 8,036명]

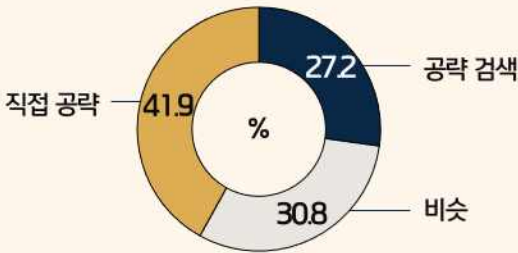
싱글 플레이 vs 파티 플레이



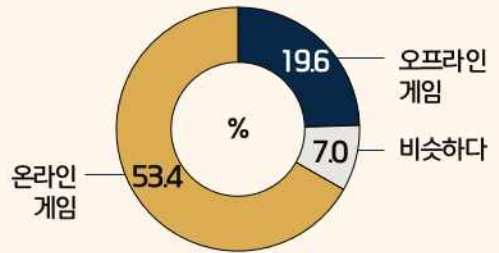
경쟁 승리 vs 목표 달성



공략 검색 vs 직접 공략



오프라인 vs 온라인



친구들과
파티플레이



10대 남성

공략 없이
직접 게임



50대 여성

경쟁보다는
목표 달성



30대 여성



목 차

I. 조사 개요	1
1절. 조사 목적	3
2절. 조사 내용	3
3절. 조사의 기본 설계	4
1. 표본 설계(Sample Design)	4
2. 조사방법 및 기간	4
4절. 자료 처리	5
1. 자료 처리(Data Processing)	5
2. 모집단 정보를 이용한 사후 조정	5
5절. 조사표 설계	7
6절. 응답자 특성	8
7절. 조사 결과 해석 시 유의사항	9
II. 결과 요약	11
1절. 전체 및 플랫폼별 게임 이용 현황	13
1. 전체 및 플랫폼별 게임 이용률	13
2. 전체 및 플랫폼별 게임 이용 시간	14
3. 플랫폼별 게임 이용 비용	15
2절. 확률형 아이템 정보공개 의무화 시행(2024년 3월) 실태	16
III. 조사 결과	17
1절. 전체 게임 이용률	19
1. 전체 게임 이용률	19
2. 게임 이용 실태	20
2절. 게임 플랫폼별 이용 현황 및 특성	23
1. PC 게임 이용 현황 및 특성	23
2. 모바일 게임 이용 현황 및 특성	45
3. 콘솔 게임 이용 현황 및 특성	69
4. 아케이드 게임 이용 현황 및 특성	85

3절. 게임 아이템 이용행태	96
1. PC 게임 확률형 아이템	96
2. 모바일 게임 확률형 아이템	100
3. 콘솔 게임 확률형 아이템	104
4. 확률형 아이템 확률 공개 의무화	107
5. 게임 아이템 현금 거래	112
4절. 게임 이용 특성(PC, 모바일, 콘솔 게임 이용자)	114
1. 게임 정보 획득 경로	114
2. 게임 커뮤니티 이용	118
3. 게임을 즐기는 방법	122
4. 게임을 즐기는 방법에 따른 게임 이용 실태	125
5. 게임 관련 기능 및 서비스·상품이용	131
6. PC방 이용 실태	136
5절. 인디게임 이용 행태	142
6절. 가상현실(VR) 게임 이용	148
7절. 게임시간 선택제에 대한 인식 및 태도	149
1. 게임시간 선택제(선택적 섷다운제) 인지도	149
2. 게임시간 선택제(선택적 섷다운제) 접근성	150
3. 게임시간 선택제(선택적 섷다운제) 필요성	151
8절. 자녀의 게임 이용 인식 및 태도	152
1. 자녀의 게임 이용 대응 방법	152
2. 자녀와 함께 게임 이용 여부	154
9절. 게임에 대한 인식 및 태도	155
1. 문제발생 및 피해경험	155
2. 게임 내 사이버폭력 피해	158
부 록 - 설 문 지	163
부 록 - 통 계 표	197

표 목 차

표 1-1 시도 및 성별 인구 현황	6
표 1-2 시도 및 연령대별 인구 현황	6
표 1-3 조사표 설계 일정	7
표 1-4 인지면접 진행 개요	7
표 2-1 응답자 특성별 전체 게임 이용률(10-69세 기준)	13
표 3-1 응답자 특성별 게임 이용 분야	20
표 3-2 응답자 특성별 가장 많이 이용한 게임 분야	21
표 3-3 응답자 특성별 게임 분야 이용 개수	22
표 3-4 응답자 특성별 PC 게임 이용 빈도	24
표 3-5 응답자 특성별 PC 게임을 하는 이유 - 계속	25
표 3-6 응답자 특성별 PC 게임 소프트웨어 유료 구입 경험	26
표 3-7 응답자 특성별 PC 게임 소프트웨어 구입 형태	26
표 3-8 응답자 특성별 PC 게임 주 이용 장르	28
표 3-9 응답자 특성별 PC 게임 주 이용 장르 - 계속	28
표 3-10 응답자 특성별 PC 게임 이용 시간	29
표 3-11 응답자 특성별 PC 게임 평균 이용 시간	30
표 3-12 응답자 특성별 주 이용 PC 게임 개수	31
표 3-13 응답자 특성별 주로 즐기는 PC 게임 이용 이유	33
표 3-14 응답자 특성별 주로 즐기는 PC 게임 이용 이유 - 계속	33
표 3-15 응답자 특성별 PC 게임 이용 지속기간	34
표 3-16 응답자 특성별 PC 게임 월평균 총 이용 비용	36
표 3-17 응답자 특성별 PC 게임 월평균 유료 게임 다운로드 비용	36
표 3-18 응답자 특성별 PC 게임 월평균 게임 내 결제 비용	37
표 3-19 응답자 특성별 PC 게임 구독형 게임 서비스 이용 비용	37
표 3-20 응답자 특성별 PC 게임 아이템을 구입하는 이유 - 1순위	39
표 3-21 응답자 특성별 PC 게임 아이템을 구입하는 이유 - 1+2순위	39
표 3-22 응답자 특성별 PC 게임 비용 결제 방식	40
표 3-23 응답자 특성별 PC 게임 결제한도 초과 지불 시도 경험	41
표 3-24 응답자 특성별 PC 게임 시작 시 영향을 받은 인물	42
표 3-25 응답자 특성별 PC 게임을 하는 이유	43
표 3-26 응답자 특성별 PC 게임을 하는 이유 - 계속	44
표 3-27 응답자 특성별 모바일 게임 이용 빈도	46
표 3-28 응답자 특성별 모바일 게임 이용 기기	47
표 3-29 응답자 특성별 모바일 게임 다운로드 방법	48
표 3-30 응답자 특성별 모바일 게임 주 이용 장르	50
표 3-31 응답자 특성별 모바일 게임 주 이용 장르 - 계속	50
표 3-32 하루/1회 기준 모바일 게임 이용 시간(주중/주말)	51
표 3-33 응답자 특성별 모바일 게임 평균 이용 시간	52

표 3-34	응답자 특성별 주 이용 모바일 게임 개수	53
표 3-35	응답자 특성별 주로 즐기는 모바일 게임 이용 이유	55
표 3-36	응답자 특성별 주로 즐기는 모바일 게임 이용 이유 - 계속	55
표 3-37	응답자 특성별 모바일 게임 이용 지속기간	56
표 3-38	응답자 특성별 모바일 게임 이용 지속기간	57
표 3-39	응답자 특성별 모바일 게임 주 이용 장소	58
표 3-40	응답자 특성별 모바일 게임 총 이용 비용	60
표 3-41	응답자 특성별 모바일 게임 유료 게임 다운로드 비용	60
표 3-42	응답자 특성별 모바일 게임 내 결제 비용	61
표 3-43	응답자 특성별 모바일 게임 구독형 게임 서비스 이용 비용	61
표 3-44	응답자 특성별 모바일 게임 아이템을 구입하는 이유 - 1+2순위	62
표 3-45	응답자 특성별 모바일 게임 비용 결제 방식	63
표 3-46	응답자 특성별 모바일 게임 시작 시 영향을 받은 인물	64
표 3-47	응답자 특성별 모바일 게임을 하는 이유	65
표 3-48	응답자 특성별 모바일 게임을 하는 이유 - 계속	66
표 3-49	응답자 특성별 에뮬레이팅 서비스 이용 빈도	68
표 3-50	응답자 특성별 에뮬레이팅 서비스 사용 이유	68
표 3-51	응답자 특성별 콘솔 게임 이용 빈도	70
표 3-52	응답자 특성별 콘솔 게임 이용 기기	71
표 3-53	응답자 특성별 콘솔 게임 주 이용 장르	74
표 3-54	응답자 특성별 콘솔 게임 주 이용 장르 - 계속	74
표 3-55	하루/1회 기준 콘솔 게임 이용 시간(주중/주말)	75
표 3-56	응답자 특성별 콘솔 게임 평균 이용 시간	76
표 3-57	응답자 특성별 주 이용 콘솔 게임 개수	77
표 3-58	응답자 특성별 콘솔 게임 이용 지속기간	78
표 3-59	응답자 특성별 콘솔 게임 이용 및 구입 비용[게임기 및 주변기기]	80
표 3-60	응답자 특성별 콘솔 게임 이용 및 구입 비용[실물(CD/DVD) 또는 다운로드 형태 타이틀]	80
표 3-61	응답자 특성별 콘솔 게임 이용 및 구입 비용[게임 내 결제]	81
표 3-62	응답자 특성별 콘솔 게임 이용 및 구입 비용[구독형 게임 서비스]	81
표 3-63	응답자 특성별 콘솔 게임 시작 시 영향을 받은 인물	82
표 3-64	응답자 특성별 콘솔 게임을 하는 이유	84
표 3-65	응답자 특성별 아케이드 게임 이용 빈도	86
표 3-66	응답자 특성별 아케이드 게임 주 이용 장르	87
표 3-67	하루/1회 기준 아케이드 게임 평균 이용 시간(주중/주말)	88
표 3-68	응답자 특성별 아케이드 게임 평균 이용 시간	89
표 3-69	응답자 특성별 아케이드 게임장 월평균 방문 횟수	90
표 3-70	응답자 특성별 주로 이용하는 아케이드 게임 개수	91
표 3-71	응답자 특성별 아케이드 게임 이용 비용	92
표 3-72	응답자 특성별 아케이드 게임 시작 시 영향을 받은 인물	93
표 3-73	응답자 특성별 아케이드 게임장 방문 이유	95
표 3-74	응답자 특성별 확률형 아이템 인지도(PC 게임 이용자)	97
표 3-75	응답자 특성별 확률형 아이템 현금 지출 경험(PC 게임 이용자)	97
표 3-76	응답자 특성별 연간 PC 게임 확률형 아이템 총 지출액	99
표 3-77	응답자 특성별 확률형 아이템 인지도(모바일 게임 이용자)	101
표 3-78	응답자 특성별 확률형 아이템 현금 지출 경험(모바일 게임 이용자)	101

■ 표 3-79	응답자 특성별 연간 모바일 게임 확률형 아이템 총 지출액	103
■ 표 3-80	응답자 특성별 확률형 아이템 인지도(콘솔 게임 이용자)	105
■ 표 3-81	응답자 특성별 확률형 아이템 현금 지출 경험(콘솔 게임 이용자)	105
■ 표 3-82	응답자 특성별 연간 콘솔 게임 확률형 아이템 총 지출액	106
■ 표 3-83	응답자 특성별 확률형 아이템 확률공개 의무화 개정사항 인지도	107
■ 표 3-84	응답자 특성별 확률형 아이템 정보 확인 경험	108
■ 표 3-85	응답자 특성별 게임사에서 확률형 아이템 정보 확인 후 구매의향 변화	109
■ 표 3-86	응답자 특성별 게임사에서 제공하는 확률형 아이템 정보에 대한 신뢰성	110
■ 표 3-87	응답자 특성별 게임사에서 제공하는 확률형 아이템 정보에 대한 편의성	111
■ 표 3-88	응답자 특성별 게임 아이템 현금거래 이용 경험	112
■ 표 3-89	응답자 특성별 게임 아이템 현금거래 인식	113
■ 표 3-90	응답자 특성별 게임 선택 시 참고하는 게임 정보 경로	115
■ 표 3-91	응답자 특성별 게임 선택 시 참고하는 광고	117
■ 표 3-92	응답자 특성별 게임 커뮤니티 이용	119
■ 표 3-93	응답자 특성별 게임 커뮤니티 이용 이유	121
■ 표 3-94	응답자 특성별 게임 커뮤니티 이용 이유 - 디스코드 이용자	121
■ 표 3-95	응답자 특성별 게임을 즐기는 방법 - 싱글 플레이/멀티 플레이	123
■ 표 3-96	응답자 특성별 게임을 즐기는 방법 - 오프라인 게임/온라인 게임	123
■ 표 3-97	응답자 특성별 게임을 즐기는 방법 - 경쟁 승리/목표 달성	124
■ 표 3-98	응답자 특성별 게임을 즐기는 방법 - 매뉴얼(정보·공략) 활용	124
■ 표 3-99	응답자 특성별 게임 유료 이용 경험 - 정보·공략 활용	125
■ 표 3-100	응답자 특성별 PC 게임 선호 장르 - 정보·공략 활용	126
■ 표 3-101	응답자 특성별 모바일 게임 선호 장르 - 싱글 플레이/파티 플레이	127
■ 표 3-102	응답자 특성별 콘솔 게임 선호 장르 - 경쟁/목표 달성	128
■ 표 3-103	응답자 특성별 게임을 즐기는 방법에 따른 게임 커뮤니티 이용 이유 - 경쟁 승리/목표 달성	129
■ 표 3-104	응답자 특성별 콘솔 게임 선호 장르 - 정보·공략 활용/정보·공략 없이 스스로	130
■ 표 3-105	응답자 특성별 방치형/자동사냥 기능 이용 경험	131
■ 표 3-106	응답자 특성별 게임 원작의 콘텐츠/상품 이용 경험	132
■ 표 3-107	응답자 특성별 원작이 있는 게임 이용 경험	133
■ 표 3-108	응답자 특성별 게임 바탕의 콘텐츠/상품 지불 의향	134
■ 표 3-109	응답자 특성별 구독형 게임 서비스 유료 이용	135
■ 표 3-110	응답자 특성별 PC방 이용 빈도	136
■ 표 3-111	응답자 특성별 PC방 월평균 이용 횟수(주 1회 이상 이용자)	137
■ 표 3-112	응답자 특성별 PC방 1회 평균 이용 시간(주 1회 이상 이용자)	138
■ 표 3-113	응답자 특성별 PC방에서 주로 하는 활동(주 1회 이상 이용자, 중복응답)	139
■ 표 3-114	응답자 특성별 PC방에서 주로 하는 활동(주 1회 이상 이용자, 1+2순위)	140
■ 표 3-115	응답자 특성별 PC방에서 게임을 하는 이유	141
■ 표 3-116	응답자 특성별 인디게임 이용 경험	143
■ 표 3-117	응답자 특성별 인디게임 이용 이유	143
■ 표 3-118	응답자 특성별 인디게임 정보 획득 경로	145
■ 표 3-119	응답자 특성별 인디게임 정보 획득 경로	145
■ 표 3-120	응답자 특성별 인디게임 이용 시 아쉬운 점	146
■ 표 3-121	응답자 특성별 인디게임 정보 획득 경로 - 계속	147
■ 표 3-122	응답자 특성별 게임시간 선택제(선택적 섯다운제) 인지도	149
■ 표 3-123	응답자 특성별 게임시간 선택제(선택적 섯다운제) 접근성	150

■ 표 3-124	응답자 특성별 게임시간 선택제(선택적 섯다운제) 필요성	151
■ 표 3-125	응답자 특성별 자녀의 게임 이용 대응 방법	153
■ 표 3-126	응답자 특성별 자녀와 함께 게임 이용 여부	154
■ 표 3-127	응답자 특성별 문제발생 및 피해경험 유형(최근 1년 이내)	155
■ 표 3-128	응답자 특성별 문제발생 및 피해경험 시 대응 여부	156
■ 표 3-129	응답자 특성별 문제발생 및 피해경험 시 대응방법	157
■ 표 3-130	응답자 특성별 게임 내 사이버폭력 유형별 경험률(피해 경험자)	159
■ 표 3-131	응답자 특성별 게임 내 사이버폭력 유형별 경험률(전체)	159
■ 표 3-132	응답자 특성별 게임 내 사이버폭력 피해 시 대응 방법	161
■ 표 3-133	응답자 특성별 사이버폭력 신고 시 게임회사의 대응 방법	161

그림 목 차

〈그림 2-1〉 전체 게임 이용률	13
〈그림 2-2〉 전체 게임 이용 시간(분)	14
〈그림 2-3〉 플랫폼별 게임 이용 비용	15
〈그림 2-4〉 확률형 아이템 정보공개 의무화 시행 실태	16
〈그림 3-1〉 전체 게임 이용률	19
〈그림 3-2〉 게임 이용 분야	20
〈그림 3-3〉 가장 많이 이용한 게임 분야	21
〈그림 3-4〉 게임 분야 이용 개수	22
〈그림 3-5〉 PC 게임 이용자 특성	23
〈그림 3-6〉 PC 게임 이용 빈도	24
〈그림 3-7〉 PC 게임 소프트웨어 구입 경험 및 구입 형태	25
〈그림 3-8〉 PC 게임 주 이용 장르	27
〈그림 3-9〉 PC 게임 이용 시간	29
〈그림 3-10〉 주 이용 PC 게임 개수	31
〈그림 3-11〉 주로 즐기는 PC 게임 이용 이유	32
〈그림 3-12〉 PC 게임 이용 지속기간	34
〈그림 3-13〉 PC 게임 이용 비용 및 게임 내 결제비용	35
〈그림 3-14〉 PC 게임 아이템을 구입하는 이유	38
〈그림 3-15〉 PC 게임 비용 결제 방식	40
〈그림 3-16〉 PC 게임 결제한도 초과 지불 시도 경험	41
〈그림 3-17〉 PC 게임 시작 시 영향을 받은 인물	42
〈그림 3-18〉 PC 게임을 하는 이유	43
〈그림 3-19〉 모바일 게임 이용자 특성	45
〈그림 3-20〉 모바일 게임 이용 빈도	46
〈그림 3-21〉 모바일 게임 이용 기기	47
〈그림 3-22〉 모바일 게임 다운로드 방법	48
〈그림 3-23〉 모바일 게임 주 이용 장르	49
〈그림 3-24〉 모바일 게임 이용 시간	51
〈그림 3-25〉 주 이용 모바일 게임 개수	53
〈그림 3-26〉 주로 즐기는 모바일 게임 이용 이유	54
〈그림 3-27〉 모바일 게임 이용 지속기간	56
〈그림 3-28〉 모바일 게임 주 이용 시간대	57
〈그림 3-29〉 모바일 게임 주 이용 장소	58
〈그림 3-30〉 모바일 게임 이용 비용 및 게임 내 결제비용	59
〈그림 3-31〉 모바일 게임 아이템 구입 이유	62
〈그림 3-32〉 모바일 게임 비용 결제 방식	63
〈그림 3-33〉 모바일 게임 시작 시 영향을 받은 인물	64
〈그림 3-34〉 모바일 게임을 하는 이유	65

<그림 3-35> 에뮬레이팅 서비스를 통한 모바일 게임 이용	67
<그림 3-36> 콘솔 게임 이용자 특성	69
<그림 3-37> 콘솔 게임 이용 빈도	70
<그림 3-38> 콘솔 게임 이용 기기	71
<그림 3-39> 콘솔 게임 주 이용 장르	72
<그림 3-40> 콘솔 게임 주 이용 장르 - 닌텐도 시리즈 이용자	73
<그림 3-41> 콘솔 게임 주 이용 장르 - 플레이스테이션/엑스박스 시리즈 이용자	73
<그림 3-42> 콘솔 게임 이용 시간	75
<그림 3-43> 주 이용 콘솔 게임 개수	76
<그림 3-44> 콘솔 게임 이용 지속기간	77
<그림 3-45> 콘솔 게임 이용 및 구입 비용	79
<그림 3-46> 콘솔 게임 시작 시 영향을 받은 인물	82
<그림 3-47> 콘솔 게임을 하는 이유	83
<그림 3-48> 아케이드 게임 이용자 특성	85
<그림 3-49> 아케이드 게임 이용 빈도	86
<그림 3-50> 아케이드 게임 주 이용 장르	87
<그림 3-51> 아케이드 게임 이용 시간	88
<그림 3-52> 아케이드 게임 이용 월평균 방문 횟수	90
<그림 3-53> 아케이드 게임 이용 개수	91
<그림 3-54> 아케이드 게임 이용 비용	92
<그림 3-55> 아케이드 게임 시작 시 영향 받은 인물	93
<그림 3-56> 아케이드 게임장 방문 이유	94
<그림 3-57> PC 게임 확률형 아이템 이용 경험	96
<그림 3-58> PC 게임 확률형 아이템 총 지출액	98
<그림 3-59> 모바일 게임 확률형 아이템 이용 경험	100
<그림 3-60> 모바일 게임 확률형 아이템 총 지출액	102
<그림 3-61> 콘솔 게임 확률형 아이템 이용 경험	104
<그림 3-62> 콘솔 게임 확률형 아이템 총 지출액	106
<그림 3-63> 확률형 아이템 정보 공개 의무화 개정사항 인지	107
<그림 3-64> 게임사에서 제공하는 확률형 아이템 정보 확인 후 구매 의향 변화	108
<그림 3-65> 게임사에서 제공하는 확률형 아이템 정보에 대한 신뢰성	109
<그림 3-66> 게임사에서 제공하는 확률형 아이템 정보 공개방식 편의성	110
<그림 3-67> 게임 아이템 현금거래 이용 경험	112
<그림 3-68> 게임 아이템 현금거래 인식(아이템 현금거래 경험자)	113
<그림 3-69> 게임 선택 시 참고한 정보	114
<그림 3-70> 게임 선택 시 참고한 광고	116
<그림 3-71> 게임 커뮤니티 이용	118
<그림 3-72> 게임 커뮤니티 이용 이유	120
<그림 3-73> 게임을 즐기는 방법	122
<그림 3-74> 게임을 즐기는 방법에 따른 유료 이용 경험	125
<그림 3-75> 게임을 즐기는 방법에 따른 PC 게임 장르 선호	126
<그림 3-76> 게임을 즐기는 방법에 따른 모바일 게임 장르 선호	127
<그림 3-77> 게임을 즐기는 방법에 따른 콘솔 게임 장르 선호	128
<그림 3-78> 게임을 즐기는 방법에 따른 게임 커뮤니티 이용 이유	129
<그림 3-79> 게임을 즐기는 방법에 따른 인디게임 이용률	130

〈그림 3-80〉 방치형/자동사냥 기능 이용 경험	131
〈그림 3-81〉 게임 원작의 콘텐츠/상품 이용 경험	132
〈그림 3-82〉 원작 콘텐츠 바탕의 게임 이용 경험	133
〈그림 3-83〉 게임 바탕의 콘텐츠/상품 지불 의향	134
〈그림 3-84〉 구독형 게임 서비스 이용 경험	135
〈그림 3-85〉 PC방 이용 빈도	136
〈그림 3-86〉 PC방 월평균 이용 횟수(주 1회 이상 이용자)	137
〈그림 3-87〉 PC방 1회 평균 이용 시간(주 1회 이상 이용자)	138
〈그림 3-88〉 PC방에서 주로 하는 활동(주 1회 이상 이용자)	139
〈그림 3-89〉 PC방에서 게임을 하는 이유	140
〈그림 3-90〉 인디게임 이용 경험 및 즐기는 이유	142
〈그림 3-91〉 인디게임 정보 획득 경로	144
〈그림 3-92〉 인디게임 이용 시 아쉬운 점	146
〈그림 2-93〉 가상현실(VR) 게임 이용 현황	148
〈그림 3-94〉 게임시간 선택제(선택적 섯다운제) 인지도	149
〈그림 3-95〉 게임시간 선택제(선택적 섯다운제) 접근성	150
〈그림 3-96〉 게임시간 선택제(선택적 섯다운제) 필요성	151
〈그림 3-97〉 자녀의 게임 이용 대응 방법	152
〈그림 3-98〉 자녀와 함께 게임 이용 여부	154
〈그림 3-99〉 문제발생 및 피해경험 유형(최근 1년 이내)	155
〈그림 3-100〉 문제발생 및 피해경험 시 대응 방법	156
〈그림 3-101〉 게임 내 사이버폭력 피해 경험 및 유형	158
〈그림 3-102〉 게임 내 사이버폭력 피해 시 대응 방법	160

2024 게임 이용자 실태조사

CHAPTER 01

조사 개요

- 1절. 조사 목적
- 2절. 조사 내용
- 3절. 조사의 기본 설계
- 4절. 자료 처리
- 5절. 조사표 설계
- 6절. 응답자 특성
- 7절. 조사 결과 해석 시 유의사항

1절. 조사 목적

- 본 조사는 게임 산업의 최종 소비자인 게임 이용자의 게임 이용 현황 및 게임에 대한 인식을 파악하여 향후 게임 산업 육성과 건강한 게임 이용 환경 조성을 위한 정책 수립의 기초자료를 제공하는 데 그 목적이 있다.

2절. 조사 내용

구 분	내 용
게임 이용 실태	<ul style="list-style-type: none"> - 5개 게임 분야별 이용 여부 - (VR게임 이용자만)VR게임 구현 장비 및 콘텐츠 구입 경험 - 5개 게임 분야별 많이 이용하는 순위
게임 플랫폼별 이용 실태	<ul style="list-style-type: none"> - 이용 빈도 - 이용하는 기기의 종류(모바일/콘솔 게임만) - 주로 이용하는 게임 장르 - 주중/주말 하루 평균 게임 이용 시간 - 주중/주말 1회 평균 게임 이용 시간 - 주로 이용한 게임 개수 - 주로 이용한 게임명(PC/모바일 게임만) - 게임 하나를 즐기는 기간(PC/모바일/콘솔 게임만) - 게임을 하는 시간대 및 장소(모바일 게임만) - 한 달 평균 이용/구입 비용 및 지불 방법(PC/모바일 게임) - 연간 이용/구입 비용 및 지불 방법(콘솔 게임) - (만10~17세의 청소년 응답자 대상)결제 한도까지 지불한 경험(PC 게임만) - 애플레이팅 서비스 이용 관련(모바일 게임만) - 처음 게임 시작 시 영향을 받은 인물 - 해당 게임 분야를 이용하는 이유
게임 이용 행태 (PC/모바일/콘솔 게임만)	<ul style="list-style-type: none"> - 확률형 아이템 관련(PC/모바일/콘솔 게임만) - 아이템 현금 거래 관련(PC/모바일/콘솔 게임만) - 게임을 즐기는 방법 - 게임 선택 시 참고한 정보/광고 - 게임 커뮤니티 이용 경험 및 이유 - 방치형 및 자동사냥 기능 이용 - 인디게임 이용 경험 및 이유 - 인디게임 이용 시 아쉬운 점 - 원작 IP 활용 게임 이용 경험 및 향후 이용 의향 - PC방 이용 빈도 및 이용 이유 - PC방 이용 시간
게임에 대한 인식 및 태도	<ul style="list-style-type: none"> - 게임시간 선택제 관련 - 게임회사와의 분쟁 경험 - 게임 내 사이버폭력 실태 - 자녀의 게임 이용에 대한 인식
응답자 특성 (Demographic Variable)	<ul style="list-style-type: none"> - 성 - 연령 - 지역 - 직업 - 결혼여부 - 자녀유무 - 가족 구성원 - 최종 학력 - 월 평균 소득(가구, 개인) - 용돈 수준(미성년 응답자)

3절. 조사의 기본 설계

1. 표본 설계(Sample Design)

구 분	내 용	
1) 모집단	전국 10세 ~ 69세 일반국민	
2) 표본 크기	게임 이용률 조사	일반 국민 10,000명
	게임 이용자 실태조사	게임 이용자 대상 실태조사 8,076명(가중치 적용 유효표본)
3) 표본 배분	게임 이용률 조사	지역/성/연령별 비례 배분
	게임 이용자 실태조사	게임 이용률 조사 내 게임 이용률 비례 배분
4) 표본 설계	2024년 6월 주민등록 인구통계 및 2024년 게임이용자 실태조사 게임 이용률 조사	
5) 표집틀	온라인	(주)한국리서치가 보유한 전국 15세~69세 조사 패널
	면접	행정자치부의 지방자치단체 행정구역 DB
6) 표본 오차	게임 이용률 조사	$\pm 1.0\%p(95\% \text{ 신뢰수준}^{\text{주}})$
	게임 이용자 실태조사	$\pm 1.1\%p(95\% \text{ 신뢰수준}^{\text{주}})$

주) 표본오차란 모집단의 특성을 추론하기 위해 표본을 추출했을 때 자연적으로(by chance) 발생하는 오차로, 본 조사의 경우 표본 크기가 10,000/8,076개로 최대 표본 오차 95% 신뢰수준에서 $\pm 1.0\%p/\pm 1.1\%p$ 임

2. 조사방법 및 기간

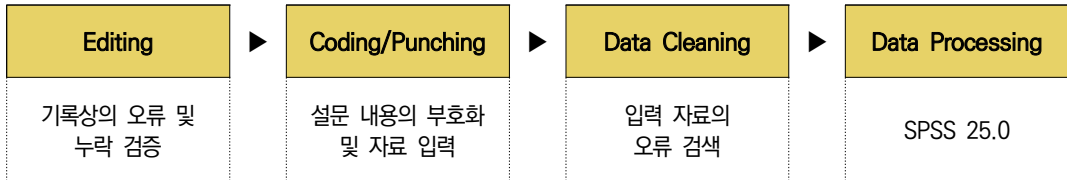
구 분	내 용	
1) 조 사 방 법	웹설문지를 통한 온라인 조사와 전문 면접원에 의한 1:1 개별 면접조사 병행 ^{주)}	
	15~69세	온라인 조사
	10~14세	면접조사
2) 자료수집도구	구조화된 질문지(Structured Questionnaire)	
3) 조 사 기 간	2024년 6월 25일 ~ 10월 8일	

주) 14세 미만은 개인정보 보호법에 따라 온라인 패널 가입이 불가능하여 면접 조사 진행이 불가피함. 2024년 게임 이용자 실태조사에서는 60대 인터넷 이용률 등을 고려하여 69세 까지 조사 대상을 확대하고, 15-69세 대상 온라인 조사를 진행함.

4절. 자료 처리

1. 자료 처리(Data Processing)

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



2. 모집단 정보를 이용한 사후 조정

- 모집단에 대한 정보를 이용해 모집단의 구조와 표본 구조를 유사하게 맞춤으로써 추정의 정확도를 높이기 위해, 모집단 정보를 이용한 사후 조정을 진행했다.
- 본 연구에서는 시도(17)X성(2), 시도(17)X연령대(6) 인구분포 정보를 이용한 레이킹비 방법(Raking ratio Method)에 의해서 모집단 정보와 표본 구조를 일치시켜 최종가중치를 산출했다.
- ※ 레이킹비 방법(Raking ratio Method) : 모집단 자료와 표본조사 자료간의 일치성을 확보하기 위해 다차원 분류표 상의 각 셀 값을 반복적으로 조정하여 모집단 분포 정보와 일치시키는 방법이다. 레이킹비 방법은 설계가중치를 최초의 주변분포(marginal distribution)를 이용하여 조정한 후, 두 번째 주변분포를 재차 이용하여 가중치를 조정한다. 이러한 과정을 특정한 수렴조건을 만족할 때까지 반복적으로 수행하여, 결과적으로 가중치가 보조정보의 모집단 주변분포와 일치하도록 하는 방식이다.

■ 표 1-1 시도 및 성별 인구 현황

시도	2024 주민등록 인구 현황(10세 이상 인구)		
	남성	여성	합계
전국	21,049,409	20,313,612	41,363,021
서울	3,741,685	3,912,494	7,654,179
부산	1,287,512	1,300,818	2,588,330
대구	954,961	946,043	1,901,004
인천	1,261,346	1,219,752	2,481,098
광주	581,403	574,801	1,156,204
대전	599,306	582,971	1,182,277
울산	477,813	436,603	914,416
세종	159,677	158,102	317,779
경기	5,757,950	5,508,335	11,266,285
강원	616,403	568,836	1,185,239
충북	663,912	602,886	1,266,798
충남	888,665	786,416	1,675,081
전북	695,318	649,676	1,344,994
전남	716,389	634,653	1,351,042
경북	1,030,374	927,138	1,957,512
경남	1,340,524	1,241,969	2,582,493
제주	276,171	262,119	538,290

* 자료 : 2024년 6월 주민등록 인구 현황, 행정안전부

■ 표 1-2 시도 및 연령대별 인구 현황

시도	2024 주민등록 인구 현황(10세 이상 인구)						
	10-19세	20-29세	30-39세	40-49세	50-59세	60-69세	합계
전국	4,625,065	6,056,745	6,565,708	7,762,386	8,666,398	7,686,719	41,363,021
서울	725,793	1,331,319	1,425,700	1,386,171	1,476,764	1,308,432	7,654,179
부산	262,584	367,203	388,453	474,520	536,404	559,166	2,588,330
대구	212,510	273,645	280,231	348,071	417,151	369,396	1,901,004
인천	271,357	356,411	416,244	474,546	514,095	448,445	2,481,098
광주	146,142	185,779	172,995	222,532	241,760	186,996	1,156,204
대전	136,536	196,165	188,292	215,030	243,148	203,106	1,182,277
울산	109,023	119,264	136,146	174,637	203,325	172,021	914,416
세종	51,338	37,106	58,992	76,901	55,682	37,760	317,779
경기	1,317,389	1,648,131	1,883,062	2,219,067	2,337,782	1,860,854	11,266,285
강원	127,504	159,199	157,704	202,912	260,950	276,970	1,185,239
충북	143,471	177,249	187,260	226,355	272,684	259,779	1,266,798
충남	201,696	222,530	250,643	319,565	351,932	328,715	1,675,081
전북	162,098	185,090	171,782	238,159	302,038	285,827	1,344,994
전남	156,894	172,647	168,222	235,549	309,733	307,997	1,351,042
경북	216,512	241,306	256,471	348,091	442,597	452,535	1,957,512
경남	314,180	312,212	346,056	494,319	581,650	534,076	2,582,493
제주	70,038	71,489	77,455	105,961	118,703	94,644	538,290

* 자료 : 2024년 6월 주민등록 인구 현황, 행정안전부

5절. 조사표 설계

- 본 조사표의 조사표 설계는 다음과 같은 일정으로 진행되었다.

■ 표 1-3 조사표 설계 일정

일정	진행내용	비고
4월 4일	문헌 연구 및 조사표 개선안 작성	기존 유관 조사 및 산업 동향 검토 조사표 개선안 작성
4월 5일	조사표 검토 자문 회의	조사표 개선안 검토
4월 24일-4월 25일	인지면접 시행	신규 문항 이해도 및 응답 편의 점검
5월 20일-5월 31일	조사표 최종 검토 및 확정	조사표 확정

1) 자문회의

- 조사표 설계를 위한 자문회의는 4월 5일에 진행하였으며, 총 5명의 자문진이 참여하였다.
- 자문회의의 진행 목적은 실태조사 설문 개선안 검토였으며, 주요 논의 사항은 게임 산업 변화에 따른 장르 구분 및 문항 추가/삭제에 대한 현황 확인, 트렌드 발굴, 문항별 보기 용어 검토 등이었다.
- 자문회의를 통해 응답자 편의를 높이도록 문항 구성을 개선하고, 인디게임 관련 신규 질문을 추가하였다.
- 또한 응답자 입장에서 누락이 없도록 선택 가능한 보기를 검토/추가하고 용어를 보완하였다.

2) 인지면접

- 인지면접은 4월 24일 - 4월 25일 기간 동안 총 2그룹을 실시하였다.
- 인지면접을 통해 신규 문항에 대한 성/연령별 이해 정도 점검, 문항별 보기 용어에 대한 이해를 확인했다.
- 주요 문항인 게임 장르 관련 문항에 대한 이해를 확인하고, 10대 초반과 60대 이상 응답자의 설문 이해도를 점검하여 조사표를 개선하였다.

■ 표 1-4 인지면접 진행 개요

진행 일정	그룹 구분		
	대상	연령	인원
4월 24일	게임 이용자	10대 초반	5명
4월 25일	게임 이용자	40-60대	6명

6절. 응답자 특성

- 게임 이용률 조사와 게임 이용자 실태조사의 응답자 특성은 아래와 같음

(단위 : %)

□ 전체 □		게임 이용률 조사		게임 이용자 실태조사	
		사례수 (명)	전체	사례수 (명)	전체
		(10,000)	100.0	(8,076)	100.0
성별	남자	(5,089)	50.9	(4,535)	56.2
	여자	(4,911)	49.1	(3,541)	43.8
연령	10-19세	(1,118)	11.2	(1,227)	15.2
	20-29세	(1,464)	14.6	(1,681)	20.8
	30-39세	(1,587)	15.9	(1,592)	19.7
	40-49세	(1,877)	18.8	(1,536)	19.0
	50-59세	(2,095)	21.0	(1,261)	15.6
	60-69세	(1,858)	18.6	(780)	9.7
지역	서울	(1,850)	18.5	(1,543)	19.1
	인천/경기	(3,324)	33.2	(2,799)	34.7
	대전/충청/세종	(1,074)	10.7	(824)	10.2
	광주/전라/제주	(1,061)	10.6	(834)	10.3
	부산/울산/경남	(1,471)	14.7	(1,110)	13.7
	대구/경북	(933)	9.3	(749)	9.3
	강원	(287)	2.9	(218)	2.7
직업	사무직	(3,950)	39.5	(3,167)	39.2
	서비스/판매직	(1,112)	11.1	(844)	10.4
	생산직	(1,127)	11.3	(806)	10.0
	학생	(1,491)	14.9	(1,765)	21.9
	주부	(1,174)	11.7	(714)	8.8
	기타	(517)	5.2	(285)	3.5
	무직	(629)	6.3	(495)	6.1
가구소득	100만원 미만	(20)	0.2	(214)	2.6
	100-199만원	(440)	4.4	(337)	4.2
	200-299만원	(1,454)	14.5	(964)	11.9
	300-399만원	(273)	2.7	(1,196)	14.8
	400-499만원	(2,859)	28.6	(1,285)	15.9
	500-599만원	(1,468)	14.7	(1,115)	13.8
	600-699만원	(990)	9.9	(780)	9.7
	700만원 이상	(2,262)	22.6	(1,800)	22.3
	모름, 무응답	(235)	2.4	(385)	4.8

7절. 조사 결과 해석 시 유의사항

- 본 보고서에 수록된 자료는 단위 미만을 반올림하였기 때문에 합계의 숫자와 각 항목별 합계의 숫자는 일치하지 않을 수 있다.
- 설문 문항 중 복수응답은 보기 항목의 사례 수를 전체 사례 수에 근거하여 백분율을 산출하였으며, 1개 이상 (1+2순위, 1+2+3순위 등)에 응답한 결과들을 합산하여 집계한 결과이다. 중복응답에 대한 집계는 통상 100.0%를 초과하지만 간혹 100%에 미치지 못하는 경우도 있다.
- 조사 사례수가 30표본 미만의 과소한 집단은 통계청에서 허용하는 상대 표준 오차 범위($CV \leq 25\%$)를 벗어나게 되므로 특성별 분석을 진행하지 않는다.
- 유사 조사 또는 과거 자료와 비교 시 응답자의 인구학적 특성 및 문항 내용에 차이가 있고, 조사 기간 및 시점이 다를 수 있으므로 직접적인 시계열 비교를 할 때는 결과 해석 시 유의해야 한다.
- 통계표에 사용된 부호의 뜻은 다음과 같다.
[-] : 해당 숫자 없음 / [0], [0.0], [0.00] : 단위 미만

2024 게이미용자 실태조사

CHAPTER 02

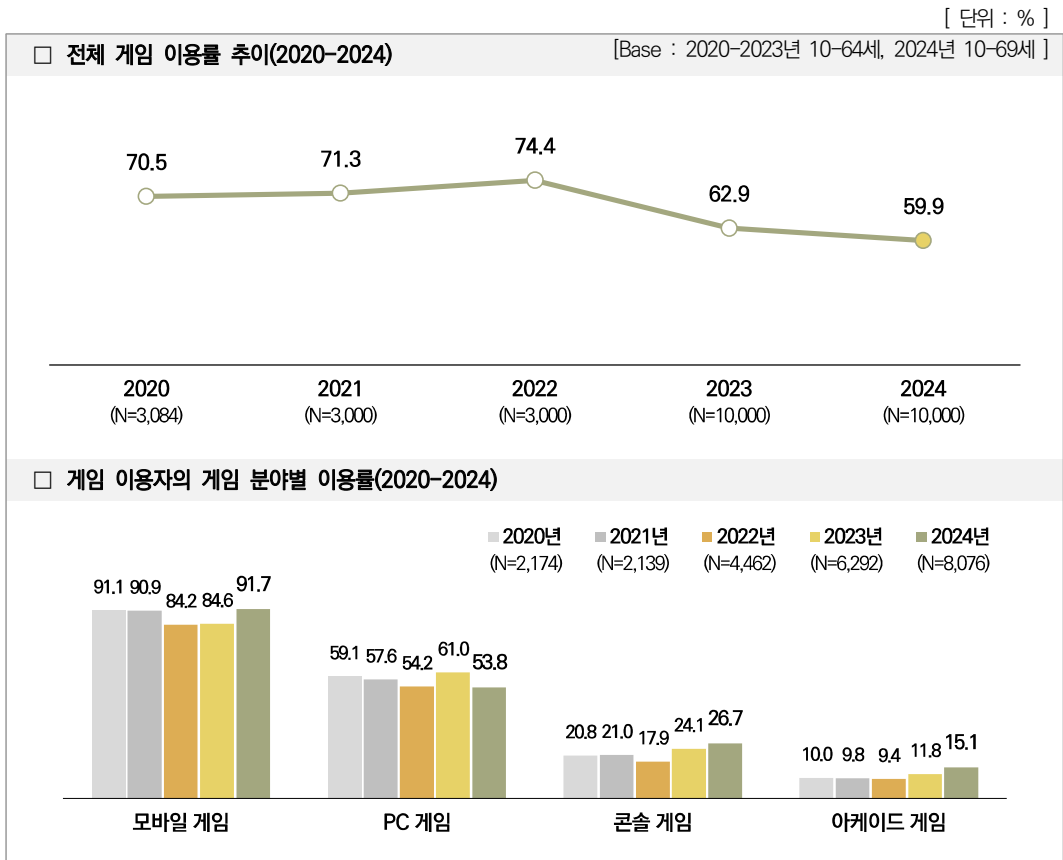
결과 요약

- 1절. 전체 및 플랫폼별 게임 이용 현황
- 2절. 확률형 아이템 정보공개 의무화 시행 실태

1절. 전체 및 플랫폼별 게임 이용 현황

1. 전체 및 플랫폼별 게임 이용률

- 2020년 이후 증가하던 게임 이용률은 2022년을 정점으로 감소하여 2024년 59.9%¹⁾로 나타났다.
- 게임 이용자(n=8,076)는 '모바일 게임'(91.7%)을 가장 많이 이용하였고, 다음으로 'PC 게임'(53.8%), '콘솔 게임'(26.7%), '아케이드 게임'(15.1%) 순이었다.



〈그림 2-1〉 전체 게임 이용률

■ 표 2-1 응답자 특성별 전체 게임 이용률(10-69세 기준)

[단위 : %]

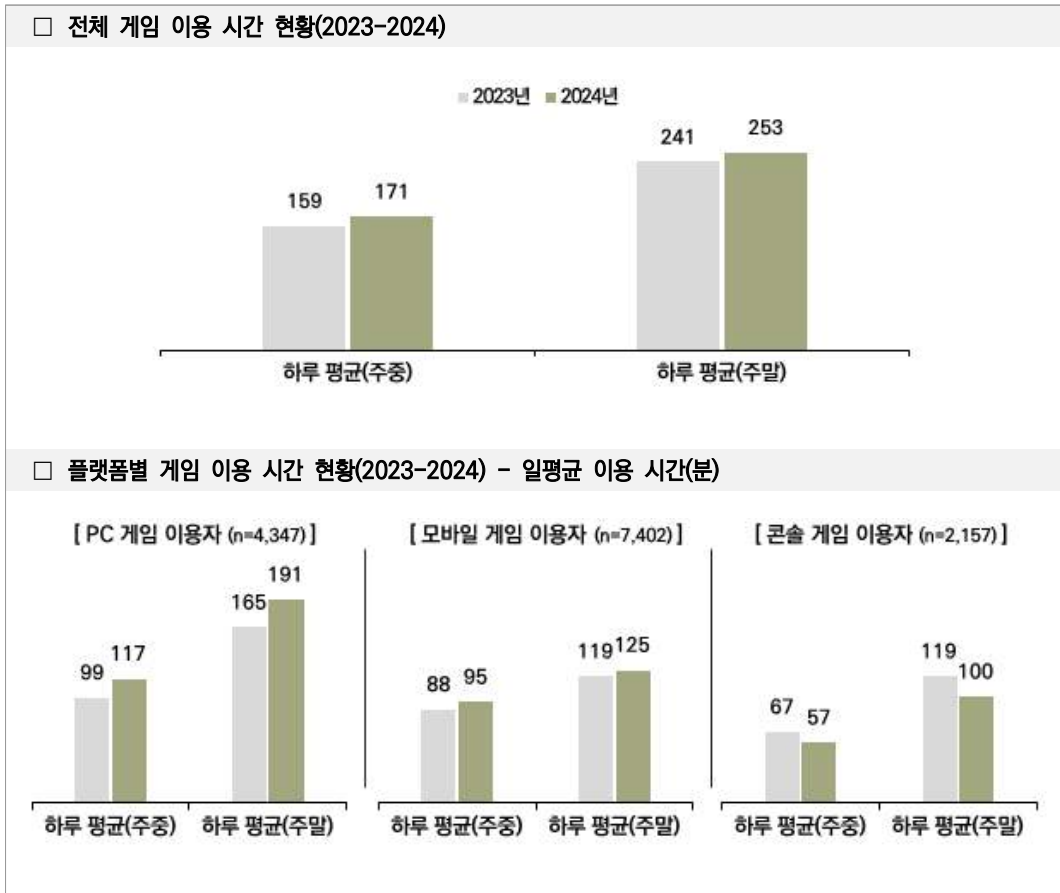
구분	사례수	전체	10대	20대	30대	40대	50대	60대
전국	전체 (10,000)	59.9	81.4	85.1	74.4	60.7	44.6	31.1
	남성 (5,089)	66.1	91.0	90.1	84.3	70.9	47.4	30.7
	여성 (4,911)	53.5	71.5	79.6	63.5	50.0	41.8	31.5

1) 2024년부터 기존 10-64세 까지였던 조사대상 연령을 10-69세로 확대하여 조사함. 2024년의 10-64세 기준 게임 이용률은 62.8%임

2. 전체 및 플랫폼별 게임 이용 시간

- 게임 이용자(n=8,076)의 일평균 이용 시간²⁾은 주중 171분, 주말 253분으로 전년 대비 주중 12분, 주말 12분 증가하였다.
- 플랫폼별 일평균 게임 이용 시간은 전년 대비 PC 게임과 모바일 게임에서 증가한 반면, 콘솔 게임에서는 감소하였다.

[n=8,076, 단위 : 분]



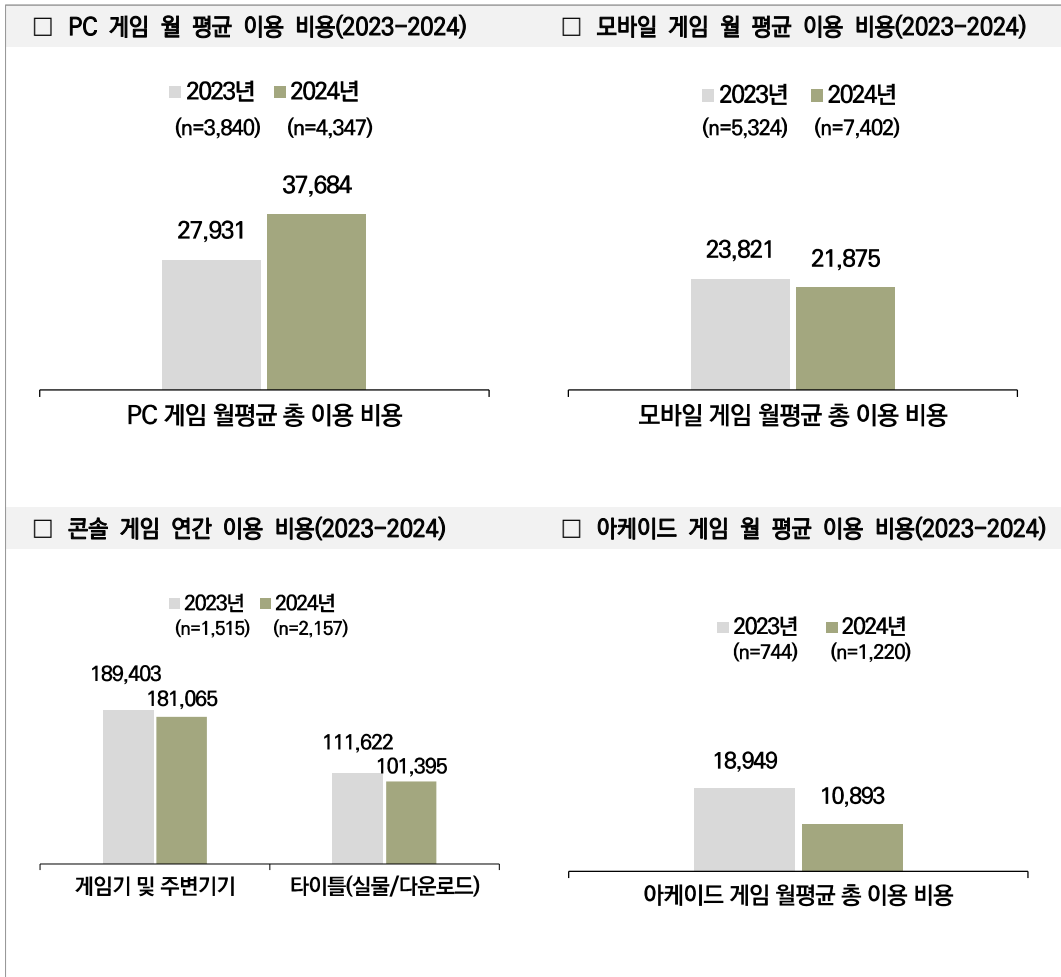
〈그림 2-2〉 전체 게임 이용 시간(분)

2) 전체 게임 이용 시간은 게임 이용자(n=8,076) 중 PC 게임, 모바일 게임, 콘솔 게임, 아케이드 게임 평균 이용 시간의 합계이며, 각 플랫폼별 이용시간이 없는 이용자를 포함한다.

3. 플랫폼별 게임 이용 비용

- 플랫폼별 월평균 게임 이용 비용은 PC 게임 37,684원, 모바일 게임 21,785원, 아케이드 게임 10,893원으로 조사되었다.
- 콘솔 게임 이용자는 '게임기 및 주변기기' 구매에 181,065원, '타이틀(실물/다운로드)'에 101,395원을 지출하였다.

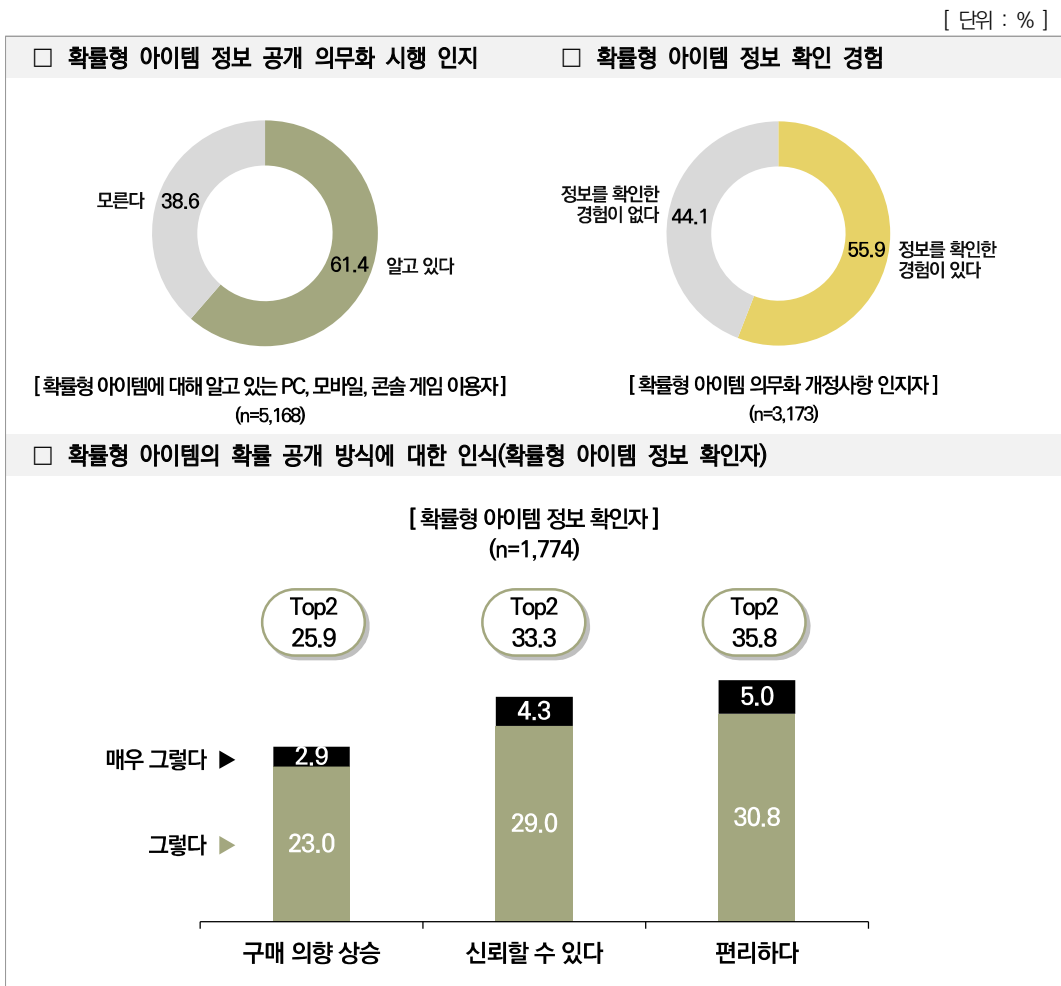
[n=각 플랫폼별 게임 이용자, 단위 : 원]



〈그림 2-3〉 플랫폼별 게임 이용 비용

2절. 확률형 아이템³⁾ 정보공개 의무화 시행⁴⁾(2024년 3월) 실태

- 확률형 아이템을 알고 있는 게임 이용자(n=5,168)의 61.4%가 ‘확률형 아이템 정보 공개 의무화 시행’을 인지하고 있었고, ‘확률형 아이템 정보공개 의무화 시행’ 인지자(n=3,178)의 55.9%가 확률형 아이템 정보를 직접 확인한 경험이 있었다.
- 확률형 아이템 정보를 확인한 경험이 있는 응답자(n=1,174)를 대상으로 정보 공개 방식에 대한 인식을 5점 척도로 조사한 결과, 긍정 응답(TOP2) 기준으로 ‘구매 의향이 높아졌다’는 25.9%, ‘신뢰한다’는 33.3%, ‘편리하다’는 35.8%로 나타났다.



〈그림 2-4〉 확률형 아이템 정보공개 의무화 시행 실태

3) 일정 금액을 투입해 아이템을 얻을 때 우연적 요소(확률)에 의해 게임 이용자가 획득할 수 있는 아이템이 결정되는 것을 말한다.

4) 게임이용자 권익 보호를 목적으로 게임사가 자사에서 서비스 중인 게임 내 확률형 아이템의 종류와 확률정보를 게임물과 인터넷 누리집(홈페이지) 등에 의무적으로 표시하도록 하는 개정안이 2023년 통과되었으며, 2024년 3월 22일부터 시행 중에 있음

2024 게임 이용자 실태조사

CHAPTER 03

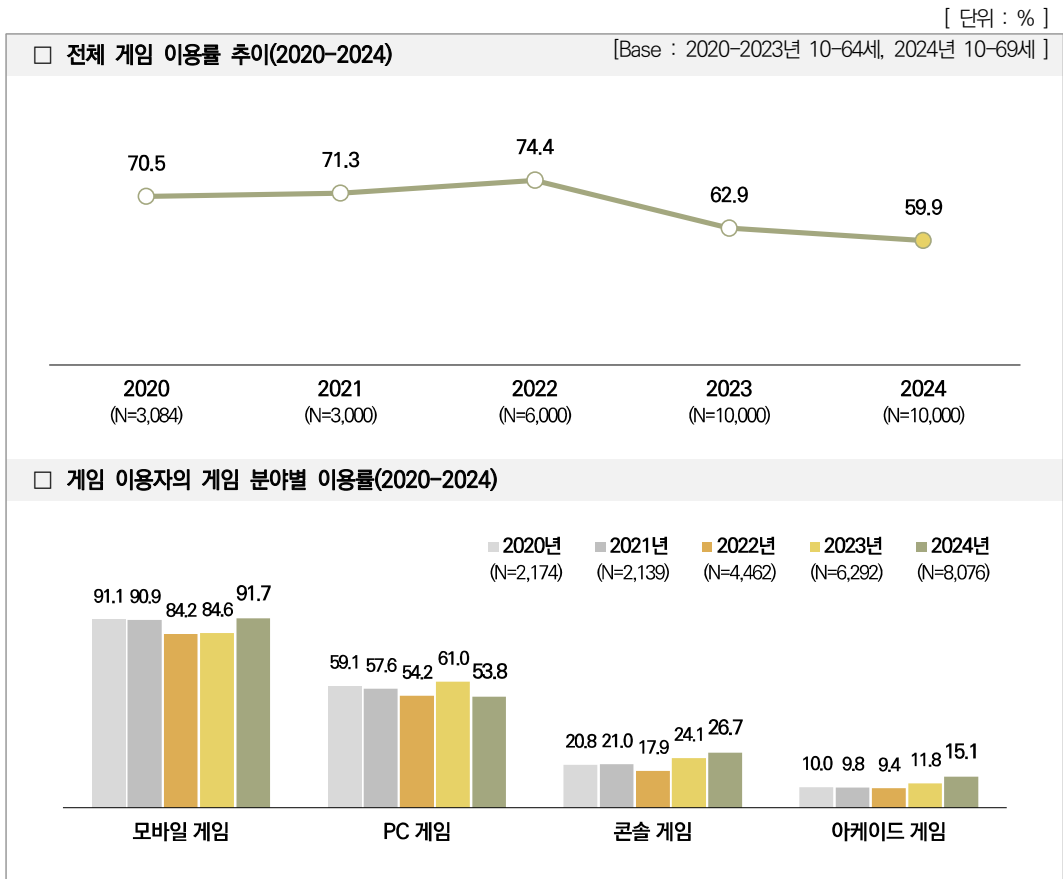
조사 결과

- 1절. 전체 게임 이용률
- 2절. 게임 플랫폼별 이용 현황 및 특성
- 3절. 게임 아이템 이용 실태
- 4절. 게임 이용 특성(PC, 모바일, 콘솔 게임 이용자)
- 5절. 인디게임 이용 행태
- 6절. 가상현실(VR) 게임 이용
- 7절. 게임 시간 선택제에 대한 인식 및 태도
- 8절. 자녀의 게임 이용 인식 및 태도
- 9절. 게임에 대한 인식 및 태도

1절. 전체 게임 이용률

1. 전체 게임 이용률

- 2020년 이후 증가하던 게임 이용률은 2022년을 정점으로 감소하여 2024년 59.9%⁵⁾로 나타났다.
- 게임 이용자(n=8,076)는 '모바일 게임'(91.7%)을 가장 많이 이용했으며, 이어서 'PC 게임'(53.8%), '콘솔 게임'(26.7%), '아케이드 게임'(15.1%) 순이었다.



〈그림 3-1〉 전체 게임 이용률

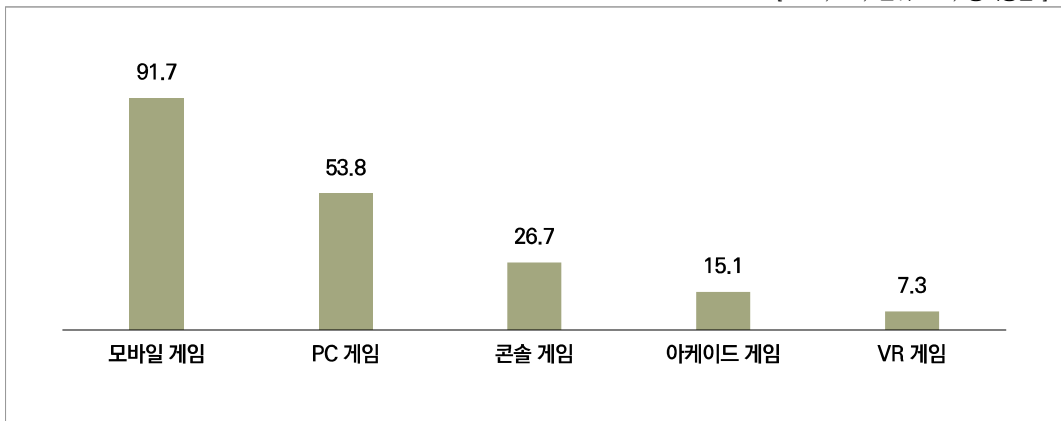
5) 2024년부터 기존 10-64세 까지였던 조사대상 연령을 10-69세로 확대하여 조사함. 2024년의 10-64세 기준 게임 이용률은 62.8%임

2. 게임 이용 실태

1) 게임 이용 분야

- 게임 이용자(n=8,076)의 ‘모바일 게임’ 이용률이 91.7%로 가장 높았으며, 이어 ‘PC 게임’(53.8%), ‘콘솔 게임’(26.7%), ‘아케이드 게임’(15.1%), ‘VR 게임’(7.3%) 순으로 나타났다.
- ‘모바일 게임’은 여성 이용률이 높았고, ‘PC 게임’은 남성 이용률이 높았다. 20대는 다른 연령대에 비해 PC 게임 이용률이 높았다.

[n=8,076, 단위 : %, 중복응답]



〈그림 3-2〉 게임 이용 분야

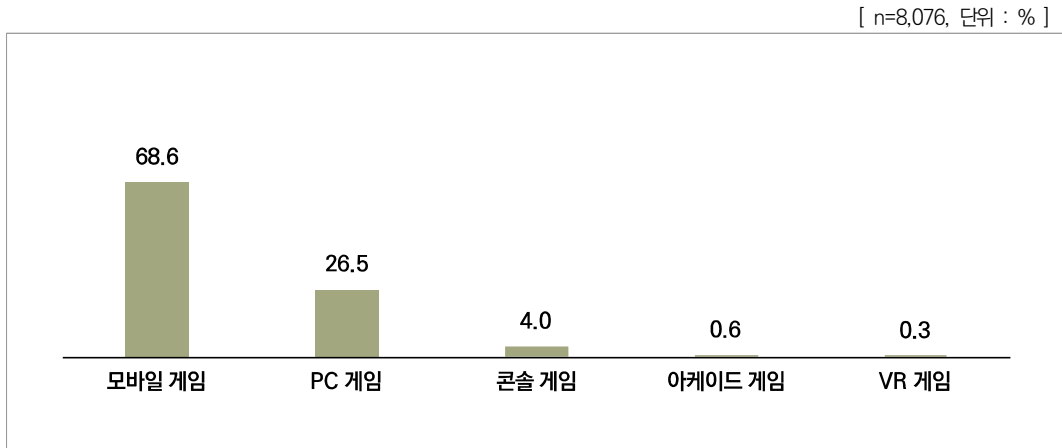
■ 표 3-1 응답자 특성별 게임 이용 분야

[단위 : %, 중복응답]

구분	사례수	모바일 게임	PC 게임	콘솔 게임	아케이드 게임	VR 게임
전체	(8,076)	91.7	53.8	26.7	15.1	7.3
성별	남성 (4,535)	89.0	64.5	26.9	14.0	6.8
	여성 (3,541)	95.0	40.1	26.4	16.5	7.8
연령	10대 (1,227)	93.3	62.2	25.4	15.2	5.7
	20대 (1,681)	88.9	81.3	34.5	21.2	9.8
	30대 (1,592)	91.7	59.2	35.9	19.7	9.0
	40대 (1,536)	93.7	40.4	33.7	16.0	8.0
	50대 (1,261)	93.0	31.6	11.0	7.6	4.8
	60대 (780)	88.9	32.8	4.9	2.8	3.4

2) 가장 많이 이용한 게임 분야

- 게임 이용자(n=8,076)는 ‘모바일 게임’(68.6%)을 가장 많이 이용하였으며, 다음으로 ‘PC 게임’(26.5%), ‘콘솔 게임’(4.0%) 순이었다.
- 모바일 게임은 여성과 40대 이상에서, PC 게임은 남성과 30대 이하에서 많이 이용하는 편이었다.



〈그림 3-3〉 가장 많이 이용한 게임 분야

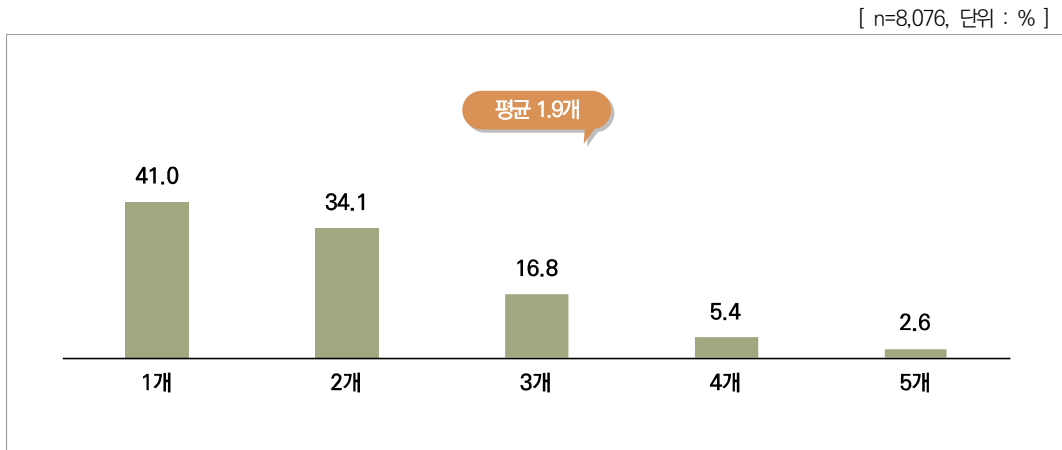
■ 표 3-2 응답자 특성별 가장 많이 이용한 게임 분야

[단위 : %]

구분	사례수	모바일 게임	PC 게임	콘솔 게임	아케이드 게임	VR 게임
전체	(8,076)	68.6	26.5	4.0	0.6	0.3
성별	남성 (4,535)	58.6	36.6	3.9	0.6	0.3
	여성 (3,541)	81.3	13.5	4.2	0.7	0.3
연령	10대 (1,227)	68.2	29.0	2.6	0.2	0.1
	20대 (1,681)	46.9	48.3	3.8	0.5	0.5
	30대 (1,592)	63.0	28.5	6.8	1.3	0.3
	40대 (1,536)	79.0	14.2	5.8	0.6	0.4
	50대 (1,261)	85.3	12.1	1.9	0.7	0.1
	60대 (780)	79.5	18.9	0.9	0.3	0.4

3) 게임 분야 개수

- 전체 게임 이용자(n=8,076)가 최근 1년 간 이용한 게임 분야 개수(PC, 모바일, 콘솔, 아케이드, VR)는 평균 1.9개였으며, 응답 비율은 '1개'가 41.0%, '2개'가 34.1%로 조사되었다.
- 20대는 평균 2.4개의 게임 분야를 이용한 반면, 60대는 평균 1.3개의 게임분야를 이용했다.



〈그림 3-4〉 게임 분야 이용 개수

■ 표 3-3 응답자 특성별 게임 분야 이용 개수

[단위 : %, 개]

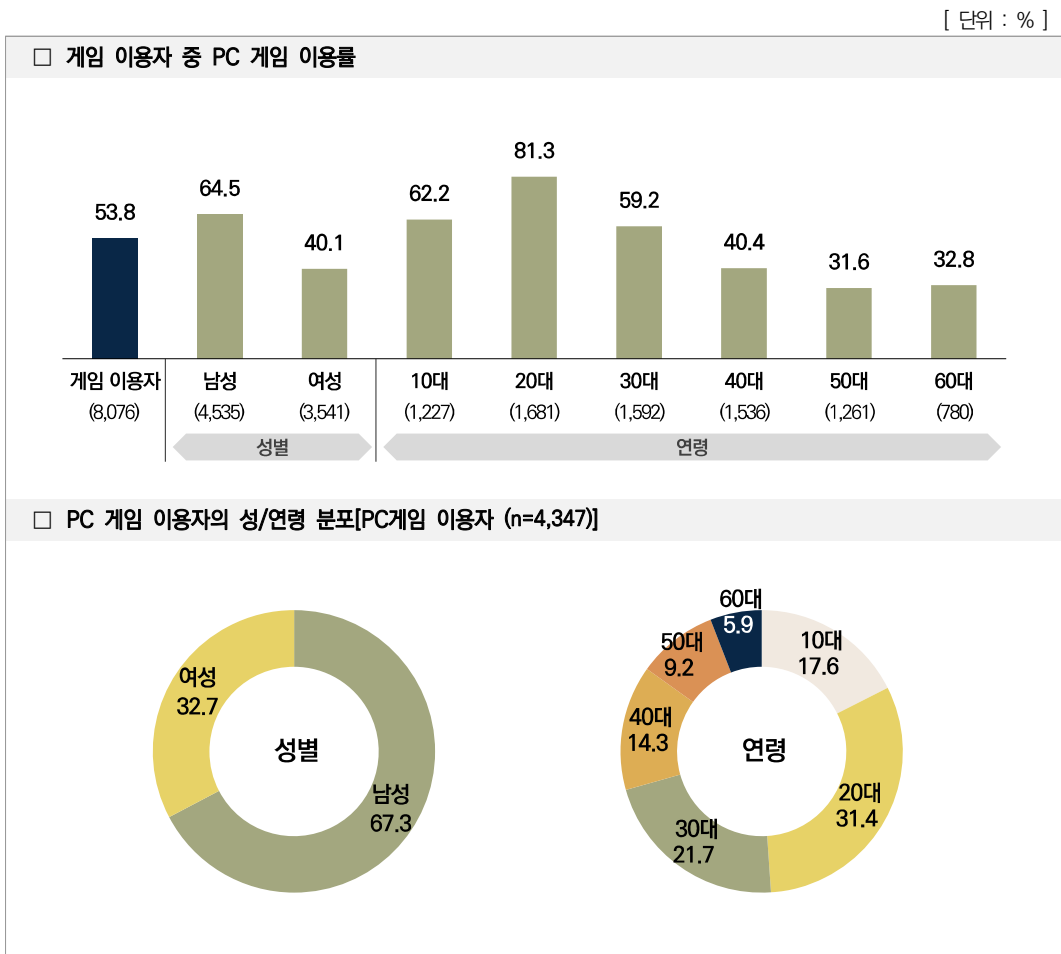
구분	사례수	1개	2개	3개	4개	5개	평균
전체	(8,076)	41.0	34.1	16.8	5.4	2.6	1.9
성별	남성 (4,535)	35.6	38.4	17.7	5.6	2.7	2.0
	여성 (3,541)	48.0	28.4	15.7	5.2	2.6	1.9
연령	10대 (1,227)	34.2	39.7	18.1	5.9	2.0	2.0
	20대 (1,681)	20.9	40.8	23.9	10.4	4.0	2.4
	30대 (1,592)	30.4	38.1	21.2	6.2	4.1	2.2
	40대 (1,536)	42.6	32.5	18.0	4.3	2.6	1.9
	50대 (1,261)	65.8	24.0	7.6	1.6	1.0	1.5
	60대 (780)	73.9	21.6	3.2	0.8	0.6	1.3

2절. 게임 플랫폼별 이용 현황 및 특성

1. PC 게임 이용 현황 및 특성

1) PC 게임 이용자 특성

- 전체 게임 이용자(n=8,076)의 PC 게임 이용률은 53.8%로 나타났고, 여성(40.1%)에 비해 남성(64.5%)의 이용률이 더 높았으며, 20대(81.3%)의 이용률이 타 연령대에 비해 높았다.
- PC 게임 이용자(n=4,347) 중에서는 남성이 67.3%, 20대가 31.4%를 차지했다.

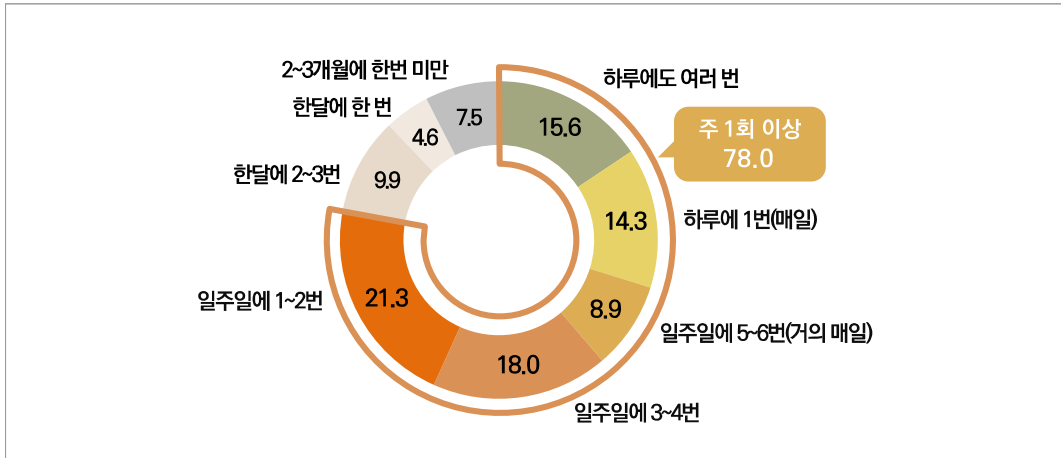


〈그림 3-5〉 PC 게임 이용자 특성

2) PC 게임 이용 빈도

- PC 게임 이용자(n=4,347)의 주 1회 이상 PC 게임 이용률은 78.0%, 주 5회 이상 이용률은 38.8%였다. (하루에도 여러 번 15.6%, 하루에 1번 14.3%, 주 5-6회 8.9%, 주 3-4회 18.0%, 주 1-2회 21.3%)
- 주 5회 이상 기준, 남성(42.4%)이 여성(31.1%)보다 높았으며 20대(41.1%)와 30대(39.6%)의 PC 게임 이용 빈도가 타 연령대 대비 상대적으로 높았다.

[n=4,347, 단위 : %]



〈그림 3-6〉 PC 게임 이용 빈도

■ 표 3-4 응답자 특성별 PC 게임 이용 빈도

[단위 : %]

구 분	사례수	하루에도 여러 번	하루에 1번 (매일)	일주일에 5~6번 (거의 매일)	일주일에 3~4번	일주일에 1~2번	한달에 2~3번	한달에 한 번	2~3개월에 한번 미만
전 체	(4,347)	15.6	14.3	8.9	18.0	21.3	9.9	4.6	7.5
성별	남성 (2,926)	17.0	15.9	9.5	18.7	21.7	8.0	4.1	5.0
	여성 (1,421)	12.7	10.8	7.6	16.5	20.3	13.7	5.7	12.7
연령	10대 (764)	16.6	11.1	8.6	17.9	20.6	11.9	4.9	8.4
	20대 (1,366)	15.9	14.7	10.5	16.5	17.6	10.1	5.1	9.6
	30대 (942)	14.5	14.9	10.2	19.9	21.7	7.8	3.9	7.0
	40대 (621)	13.9	16.4	7.3	16.9	24.5	11.3	4.8	4.9
	50대 (399)	16.6	15.2	5.6	18.1	26.5	8.0	3.9	6.1
	60대 (255)	17.5	12.0	4.9	21.4	25.4	10.2	3.9	4.6

■ 표 3-5 응답자 특성별 PC 게임을 하는 이유 - 계속

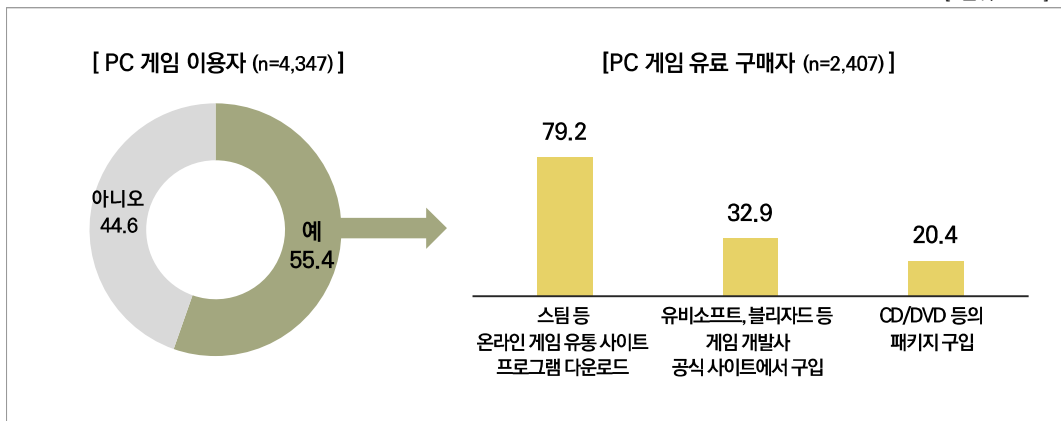
[단위 : %, 1+2순위]

구분	사례수	목표/기록을 달성해 성취감을 얻기 위해서	다양한 종류의 게임을 즐길 수 있어서	게임 방송을 보고 재미있어 보여서 (유튜브, 아프리카TV 등)	금전적 수익이 되기 때문에	기타
전체	(4,347)	10.8	9.3	5.0	0.7	0.2
성별	남성 (2,926)	11.3	8.5	4.6	0.8	0.3
	여성 (1,421)	9.8	11.0	5.8	0.5	0.2
연령	10대 (764)	11.2	12.2	7.2	0.1	0.4
	20대 (1,366)	10.7	9.7	6.4	1.1	0.3
	30대 (942)	11.2	9.1	4.3	0.7	0.2
	40대 (621)	11.0	9.1	3.1	1.1	0.2
	50대 (399)	7.8	5.7	2.4	0.3	0.2
	60대 (255)	12.9	5.9	2.4	0.0	0.0

3) PC 게임 소프트웨어 구입 경험 및 구입 형태

- PC 게임 이용자(n=4,347)의 55.4%가 'PC 게임 소프트웨어'를 유료로 구매하였다.
- 유료 구매자(n=2,407)는 '온라인 사이트 프로그램 다운로드'(79.2%)를 통해 가장 많이 구입하였으며, 이어 '게임 개발사의 공식 사이트'(32.9%), 'CD/DVD 등 실물 패키지 형태'(20.4%) 순이었다.

[단위 : %]



〈그림 3-7〉 PC 게임 소프트웨어 구입 경험 및 구입 형태

- 응답자 특성별로 살펴보면, 20-30대가 PC 게임 소프트웨어 구입 경험이 많았다.
- 10-20대는 스팀(STEAM) 등의 온라인 사이트를 통해 PC 게임을 구매하는 비율이 높았으며, 40-60대는 CD/DVD 등의 실물 패키지를 구매하는 비율이 높았다.

■ 표 3-6 응답자 특성별 PC 게임 소프트웨어 유료 구입 경험

[단위 : %]

구 분	사례수	예	아니오
전 체	(4,347)	55.4	44.6
성별	남성 (2,926)	56.9	43.1
	여성 (1,421)	52.2	47.8
연령	10대 (764)	52.9	47.1
	20대 (1,366)	60.9	39.1
	30대 (942)	62.3	37.7
	40대 (621)	55.8	44.2
	50대 (399)	41.6	58.4
	60대 (255)	28.4	71.6

■ 표 3-7 응답자 특성별 PC 게임 소프트웨어 구입 형태

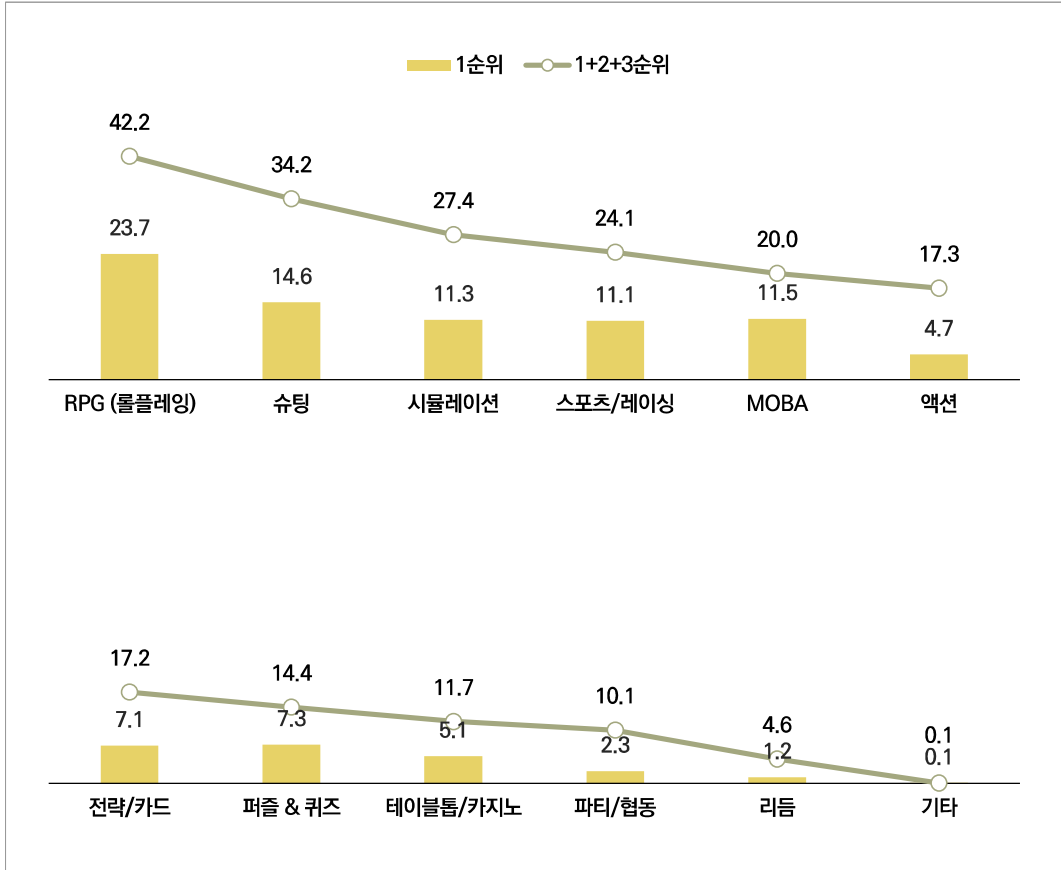
[단위 : %, 중복응답]

구 분	사례수	스팀(STEAM), 에픽게임즈 스토어, 험블 번들, 스토브(STOVE) 등 온라인 게임 유통 사이트	유비소프트, 블리자드(배틀넷) 등 게임 개발사의 공식 사이트에서 구입	CD/DVD 등의 패키지 구입
전 체	(2,407)	79.2	32.9	20.4
성별	남성 (1,665)	79.1	36.2	19.2
	여성 (741)	79.3	25.5	23.1
연령	10대 (404)	91.1	21.5	9.7
	20대 (832)	90.7	24.4	14.4
	30대 (586)	79.4	40.8	22.5
	40대 (346)	57.2	45.2	33.8
	50대 (166)	55.9	48.6	32.8
	60대 (73)	37.4	35.4	41.4

4) PC 게임 주 이용 장르

- PC 게임 이용자(n=4,347)는 'RPG(롤플레이잉)'(1순위 : 23.7%, 1+2+3순위 : 42.2%)장르를 가장 선호하였으며, 다음으로 '슈팅'(1순위 : 14.6%, 1+2+3순위 : 34.2%), '시뮬레이션'(1순위 : 11.3%, 1+2+3순위 : 27.4%) 순이었다.

[n=4,347, 단위 : %]



〈그림 3-8〉 PC 게임 주 이용 장르

- 응답자 특성별로 살펴보면, 남성이 여성에 비해 'RPG(롤플레이잉)', '슈팅', '스포츠/레이싱', 'MOBA', '액션', '전략/카드' 장르를 많이 이용하고, 여성은 남성에 비해 '시뮬레이션', '퍼즐&퀴즈', '테이블톱/카지노', '파티/협동', '리듬' 장르를 선호하였다.
- 'RPG(롤플레이잉)' 장르는 20-40대에서, '슈팅', 'MOBA', '파티/협동'은 20대 이하에서, '시뮬레이션' 및 '리듬'은 10대에서, '퍼즐&퀴즈'는 50대 이상에서, '테이블톱/카지노'는 60대에서 선호가 높았다.

■ 표 3-8 응답자 특성별 PC 게임 주 이용 장르

[단위 : %, 1+2+3순위]

구 분	사례수	RPG (롤플레이)	슈팅	시뮬레이션	스푸츠/ 레이싱	MOBA	액션	
전 체	(4,347)	42.2	34.2	27.4	24.1	20.0	17.3	
성별	남성	(2,926)	44.2	37.0	23.6	29.2	23.7	20.0
	여성	(1,421)	38.0	28.2	35.1	13.5	12.5	11.8
연령	10대	(764)	29.6	49.1	42.6	23.7	26.0	15.1
	20대	(1,366)	47.6	40.9	26.6	24.4	31.1	17.1
	30대	(942)	53.1	28.8	27.0	25.9	19.1	19.3
	40대	(621)	47.1	28.5	25.2	24.8	8.2	21.6
	50대	(399)	32.0	19.7	15.3	21.7	2.8	15.2
	60대	(255)	14.1	9.5	11.2	18.4	2.2	9.8

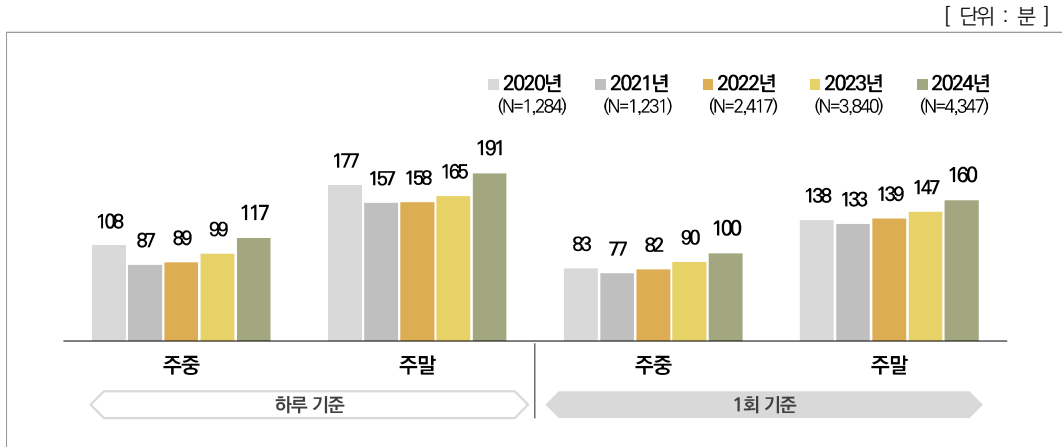
■ 표 3-9 응답자 특성별 PC 게임 주 이용 장르 - 계속

[단위 : %, 1+2+3순위]

구 분	사례수	전략/카드	퍼즐&퀴즈	테이블톱/ 카지노	파티/협동	리듬	기타	
전 체	(4,347)	17.2	14.4	11.7	10.1	4.6	0.1	
성별	남성	(2,926)	21.4	7.2	8.6	4.5	3.1	0.1
	여성	(1,421)	8.6	29.2	18.1	21.6	7.7	0.1
연령	10대	(764)	11.5	6.9	6.1	17.2	9.9	0.5
	20대	(1,366)	17.5	10.5	6.8	14.6	4.6	0.0
	30대	(942)	21.3	11.2	8.5	7.8	4.0	0.0
	40대	(621)	21.2	17.3	11.9	3.5	2.2	0.0
	50대	(399)	18.0	31.3	22.3	2.4	1.3	0.0
	60대	(255)	6.5	35.5	48.9	0.9	2.4	0.0

5) PC 게임 이용 시간

- PC 게임 이용자(n=4,347)는 하루 평균 주중 117분, 주말 191분을 이용했으며, 1회 이용 시간은 주중 100분, 주말 160분이었다.



〈그림 3-9〉 PC 게임 이용 시간

- 하루 PC 게임 이용 시간 기준, 주중에는 ‘1시간 이상 2시간 미만’ 이용하는 비율이 32.0%로 가장 높았고, 주말에는 ‘4시간 이상’ 이용 비율이 33.3%로 가장 높았다.
- 1회 PC 게임 이용 시간 기준, 주중에는 ‘1시간 이상 2시간 미만’ 이용하는 비율이 38.0%로 가장 높았고, 주말에는 ‘2시간 이상 3시간 미만’ 이용 비율이 26.1%로 가장 높았다.

■ 표 3-10 하루/1회 기준 PC 게임 이용 시간(주중/주말)

[단위 : %, (분)]

구 분		사례수	1시간 미만	1시간 이상 2시간 미만	2시간 이상 3시간 미만	3시간 이상 4시간 미만	4시간 이상	(평균)
하루 기준	주중	(4,347)	20.3	32.0	24.7	11.4	11.6	117.2
	주말	(4,347)	8.1	18.0	23.2	17.4	33.3	190.7
1회 기준	주중	(4,347)	21.8	38.0	23.5	8.5	8.2	99.6
	주말	(4,347)	9.0	24.3	26.1	16.8	23.8	160.3

- 남성과 20대는 PC 게임을 비교적 장시간 이용하는 경향을 보였다.

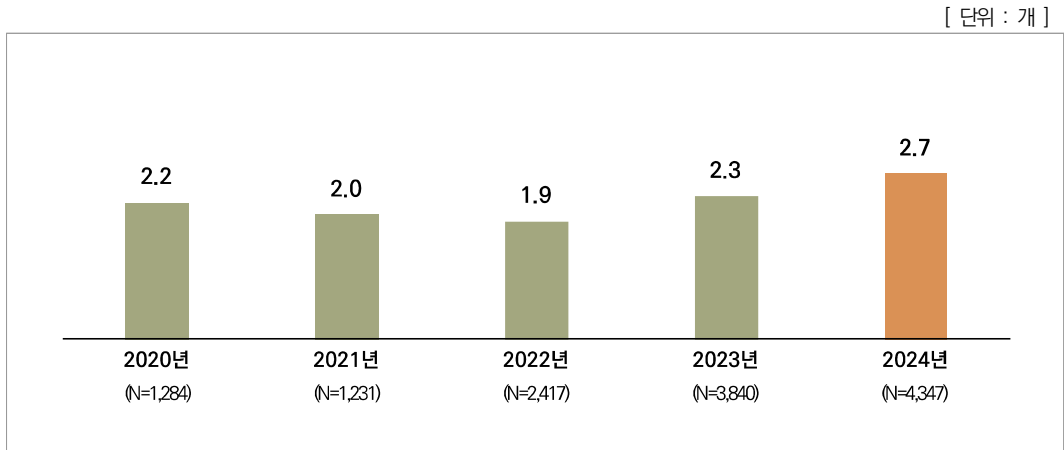
■ 표 3-11 응답자 특성별 PC 게임 평균 이용 시간

[단위 : 분]

구 분	사례수	하루 기준		1회 기준	
		주중	주말	주중	주말
전 체	(4,347)	117.2	190.7	99.6	160.3
성별	남성 (2,926)	120.7	198.3	103.5	165.3
	여성 (1,421)	110.0	175.1	91.7	149.9
연령	10대 (764)	120.0	195.7	99.8	166.2
	20대 (1,366)	131.9	216.1	115.8	184.8
	30대 (942)	114.7	194.3	96.5	161.5
	40대 (621)	108.7	180.0	89.6	145.1
	50대 (399)	96.9	149.1	80.3	121.9
	60대 (255)	91.9	117.6	78.5	103.5

6) 주 이용 PC 게임 개수

- PC 게임 이용자(n=4,347)의 주 이용 PC 게임 개수⁶⁾는 2.7개로 나타났다.
- 주 이용 PC 게임 개수는 2개(36.8%)를 응답한 비율이 가장 높았고, 이어서 1개(25.0%), 3개(21.4%), 5개 이상(11.4%), 4개(5.4%) 순으로 나타났다.
- 연령이 낮을수록 이용하는 게임수가 많은 가운데, 10대는 3.2개, 20대는 2.8개의 게임을 이용하였다.



〈그림 3-10〉 주 이용 PC 게임 개수

■ 표 3-12 응답자 특성별 주 이용 PC 게임 개수

[단위 : %, (개)]

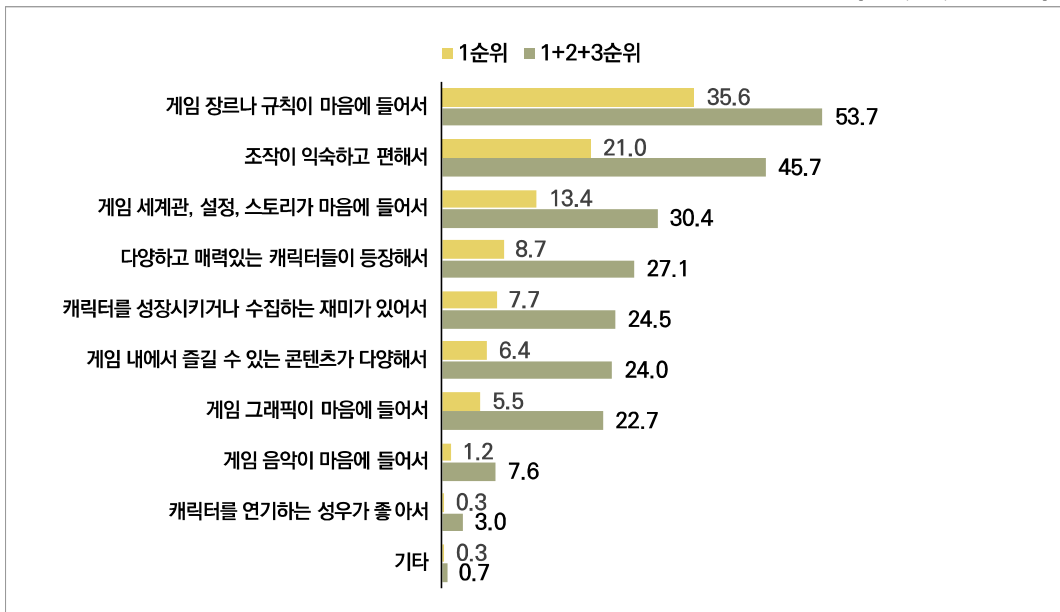
구분	사례수	0개	1개	2개	3개	4개	5개 이상	(평균)
전체	(4,347)	0.0	25.0	36.8	21.4	5.4	11.4	2.7
성별	남성 (2,926)	0.0	24.1	37.1	21.4	5.4	12.0	2.7
	여성 (1,421)	0.1	26.6	36.1	21.3	5.5	10.2	2.5
연령	10대 (764)	0.0	18.9	31.4	24.7	9.4	15.6	3.2
	20대 (1,366)	0.1	20.9	33.3	25.0	6.9	13.8	2.8
	30대 (942)	0.0	28.7	36.0	20.3	3.9	11.1	2.5
	40대 (621)	0.2	27.3	43.8	18.2	3.1	7.5	2.4
	50대 (399)	0.0	32.9	45.5	14.0	1.5	6.0	2.1
	60대 (255)	0.0	33.0	43.8	14.8	2.8	5.7	2.1

6) 주 이용 PC 게임의 기준 : 이전 조사에는 3개월 이상 즐긴 게임이었으나, 2024년부터 해당 문구를 삭제하고 평소에 주로 이용하는 게임을 질문하여, 시계열 비교에 유의해야 한다.

7) 주로 즐기는 PC 게임 이용 이유

- 주로 즐기는 PC 게임이 있는 이용자(n=4,345)는 ‘게임 장르나 규칙이 마음에 들어서’(1순위: 35.6%, 1+2+3순위: 53.7%), ‘조작이 익숙하고 편해서’(1순위: 21.0%, 1+2+3순위: 45.7%), ‘게임 세계관, 설정 스토리가 마음에 들어서’(1순위: 13.4%, 1+2+3순위: 30.4%) 등의 이유로 PC 게임을 이용하였다.
- ‘게임 장르나 규칙이 마음에 들어서’는 남성 및 20-30대에서, ‘조작이 익숙하고 편해서’는 남성 및 50대 이상에서, ‘게임 세계관 설정, 스토리가 마음에 들어서’는 여성 및 30-40대에서, ‘캐릭터를 성장시키거나 수집하는 재미가 있어서’는 여성 및 30-40대에서, ‘게임 내에서 즐길 수 있는 콘텐츠가 다양해서’는 20대 이하에서 상대적으로 높았다.

[n=4,345, 단위 : %]



〈그림 3-11〉 주로 즐기는 PC 게임 이용 이유

■ 표 3-13 응답자 특성별 주로 즐기는 PC 게임 이용 이유

[단위 : %, 1+2+3순위]

구 분	사례수	게임 장르나 규칙이 마음에 들어서	조작이 익숙하고 편해서	게임 세계관, 설정, 스토리가 마음에 들어서	다양하고 매력있는 캐릭터들이 등장해서	캐릭터를 성장시키거나 수집하는 재미가 있어서
전 체	(4,345)	53.7	45.7	30.4	27.1	24.5
성별	남성 (2,926)	55.8	46.9	29.3	26.7	23.9
	여성 (1,419)	49.4	43.2	32.6	28.1	25.6
연령	10대 (764)	53.5	43.6	25.9	29.0	21.1
	20대 (1,365)	56.2	45.1	30.1	26.8	23.1
	30대 (942)	57.5	42.8	34.7	25.8	29.3
	40대 (620)	52.9	42.8	35.9	28.2	30.9
	50대 (399)	47.6	51.8	26.3	27.8	18.8
	60대 (255)	38.1	62.9	22.3	24.3	16.8

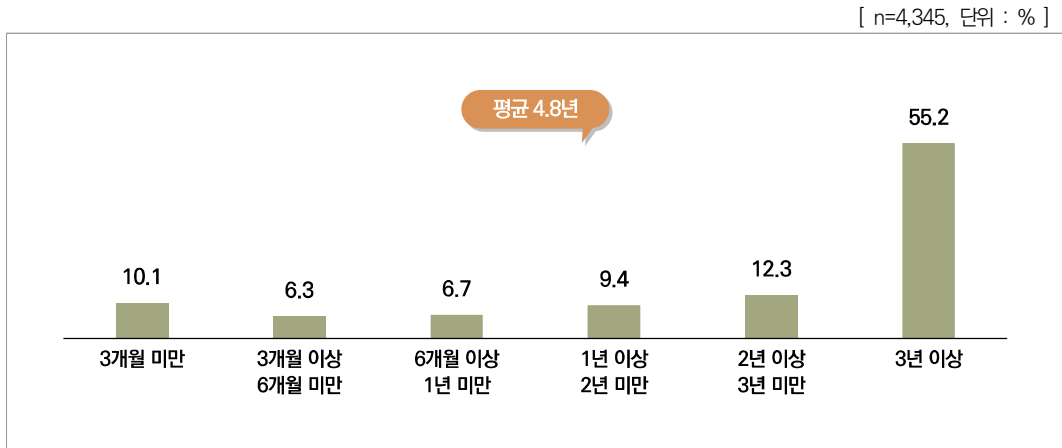
■ 표 3-14 응답자 특성별 주로 즐기는 PC 게임 이용 이유 - 계속

[단위 : %, 1+2+3순위]

구 분	사례수	게임 내에서 즐길 수 있는 콘텐츠가 다양해서	게임 그래픽이 마음에 들어서	게임 음악이 마음에 들어서	캐릭터를 연기하는 성우가 좋아서	기타
전 체	(4,345)	24.0	22.7	7.6	3.0	0.7
성별	남성 (2,926)	23.5	22.0	7.2	3.1	0.8
	여성 (1,419)	25.0	24.2	8.4	2.8	0.5
연령	10대 (764)	32.6	25.9	7.6	3.2	0.9
	20대 (1,365)	26.8	22.6	7.9	3.4	0.4
	30대 (942)	20.7	18.7	6.2	2.8	0.4
	40대 (620)	16.6	22.4	7.2	3.0	0.7
	50대 (399)	18.1	25.2	10.2	1.9	1.1
	60대 (255)	22.7	25.3	8.8	2.3	1.9

8) 주로 즐기는 PC 게임 이용 지속기간

- 주로 즐기는 PC 게임이 있는 이용자(n=4,345)⁷⁾ 중 해당 게임을⁸⁾ '3년 이상'(55.2%) 이용한 비율이 가장 높았고, '2년 이상 3년 미만'(12.3%)의 비율이 그 다음으로 높게 나타났다.
- '3년 이상' 게임 이용 비율은 남성 및 20-30대에서 높게 나타났다.



〈그림 3-12〉 PC 게임 이용 지속기간

■ 표 3-15 응답자 특성별 PC 게임 이용 지속기간

[단위 : %, 년]

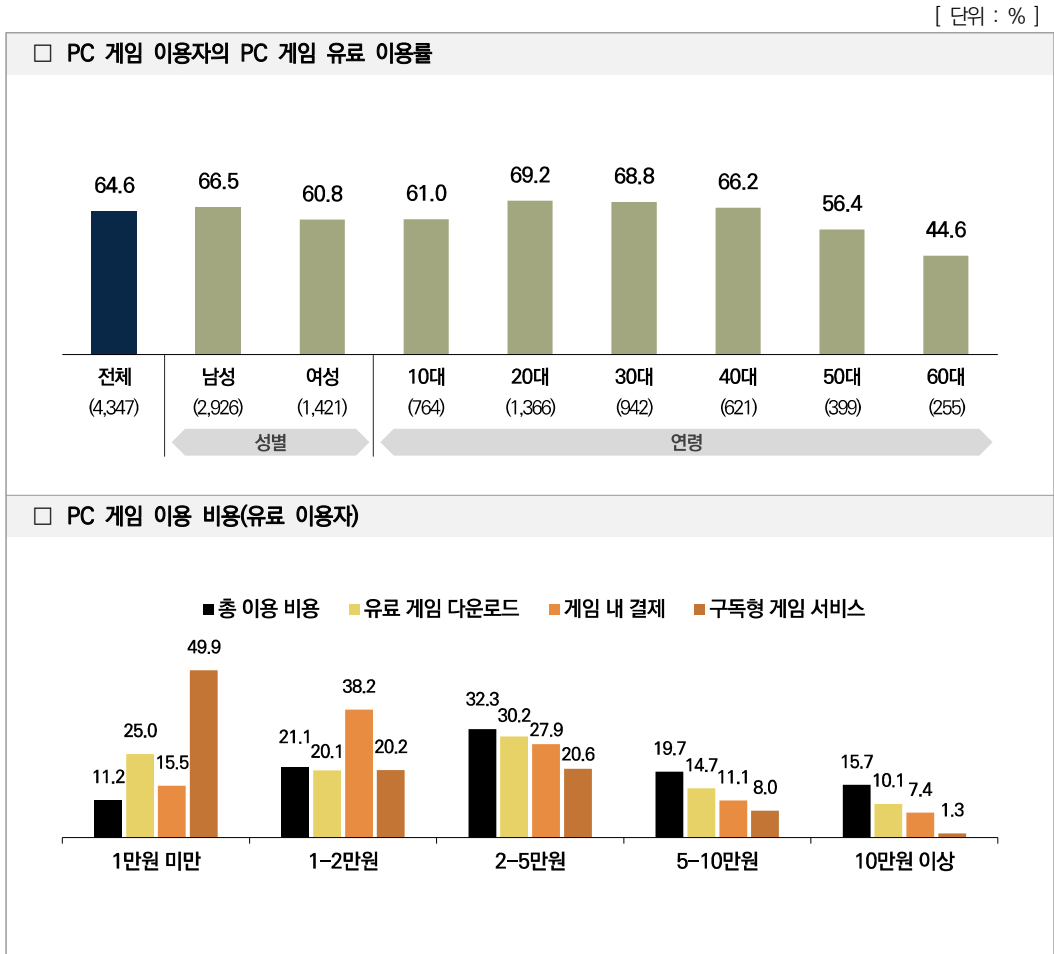
구분	사례수	3개월 미만	3개월 이상 6개월 미만	6개월 이상 1년 미만	1년 이상 2년 미만	2년 이상 3년 미만	3년 이상	(평균)
전체	(4,345)	10.1	6.3	6.7	9.4	12.3	55.2	4.8
성별	남성 (2,926)	9.0	5.2	5.7	8.7	11.3	60.1	5.4
	여성 (1,419)	12.5	8.6	8.7	10.8	14.5	44.9	3.5
연령	10대 (764)	9.5	8.5	8.5	14.1	17.7	41.8	2.6
	20대 (1,365)	8.9	5.0	4.7	6.9	11.1	63.4	5.0
	30대 (942)	7.7	6.5	5.9	8.5	10.5	60.9	5.5
	40대 (620)	10.6	7.4	7.2	10.1	13.5	51.1	5.4
	50대 (399)	12.2	5.2	9.6	10.4	10.1	52.4	5.5
	60대 (255)	23.2	5.8	8.9	8.4	9.8	44.0	4.6

7) 기존에는 전체 PC 게임 이용자들에게 PC 게임 하나를 더 이상 플레이 하지 않을 때 까지의 기간을 질문했지만, 2024년부터 주로 이용하고 있는 게임이 있다고 응답한 응답자에게 해당 게임을 얼마나 이용했는지 질문하였다.

8) 이용 기간은 '년', '개월', '주' 단위로 응답받았으며, 1년은 12개월, 1주는 0.25개월로 계산하였다.

9) PC 게임 이용 비용 및 게임 내 결제비용

- PC 게임 이용자(n=4,347)의 64.6%가 게임 머니 및 아이템을 구입하기 위해 현금을 지출한 경험이 있었고, 월 평균은 지출 비용⁹⁾은 37,684원으로 나타났다.
- PC 게임 유료 이용자의 총 지출 비용은 '2만원 이상 5만원 미만'(32.3%), '1만원 이상 2만원 미만'(21.1%), '5만원 이상 10만원 미만'(19.7%) 순이었다.



주) 게임 이용 비용 그래프는 응답값 중 '0'원을 제외하고 산출한 값

〈그림 3-13〉 PC 게임 이용 비용 및 게임 내 결제비용

9) 2024년에는 (1)게임 유료 다운로드 비용, (2)게임머니 및 아이템 구매, (3)구독형 서비스 이용료 각각의 이용 금액을 개별로 질문 하였으며 총 이용 비용은 응답자 별 응답한 값의 합계이다. PC방 이용 금액과 가정에서의 인터넷 사용료는 포함되지 않는다.

- PC 게임 이용자의 월평균 지출 비용을 응답자 특성별로 살펴보면, 남성과 30-40대가 상대적으로 많이 지출했다.

■ 표 3-16 응답자 특성별 PC 게임 월평균 총 이용 비용

[단위 : %, (원)]

구 분	사례수	없음	1만원 미만	1만원 이상 2만원 미만	2만원 이상 5만원 미만	5만원 이상 10만원 미만	10만원 이상	(평균)	(표준편차)
전 체	(4,347)	35.4	7.2	13.6	20.9	12.7	10.1	37,684	72,664
성별	남성 (2,926)	33.5	6.9	13.6	20.9	13.7	11.5	41,998	80,064
	여성 (1,421)	39.2	8.0	13.8	20.9	10.7	7.4	28,798	53,268
연령	10대 (764)	39.0	11.4	17.6	19.0	8.2	4.8	21,158	35,613
	20대 (1,366)	30.8	7.4	14.2	24.7	14.2	8.8	37,941	68,636
	30대 (942)	31.2	5.3	13.7	20.6	14.0	15.1	48,011	86,581
	40대 (621)	33.8	6.2	12.9	20.1	14.9	12.2	45,719	89,664
	50대 (399)	43.6	5.6	8.4	18.4	11.9	12.1	40,086	77,533
	60대 (255)	55.4	6.2	8.5	13.6	9.7	6.7	24,349	53,281

■ 표 3-17 응답자 특성별 PC 게임 월평균 유료 게임 다운로드 비용

[단위 : %, (원)]

구 분	사례수	없음	1만원 미만	1만원 이상 2만원 미만	2만원 이상 5만원 미만	5만원 이상 10만원 미만	10만원 이상	(평균)	(표준편차)
전 체	(4,347)	48.5	12.8	10.3	15.5	7.5	5.2	15,618	27,557
성별	남성 (2,926)	47.2	12.8	10.2	15.6	8.4	5.8	16,767	28,786
	여성 (1,421)	51.2	12.9	10.6	15.5	5.8	4.0	13,253	24,676
연령	10대 (764)	53.1	16.0	12.7	12.0	4.1	2.1	9,901	19,231
	20대 (1,366)	45.5	12.4	11.6	19.5	7.2	3.8	14,949	24,441
	30대 (942)	44.4	10.8	10.1	17.8	9.1	7.8	19,732	31,678
	40대 (621)	44.7	13.8	9.7	14.0	11.4	6.3	18,599	29,871
	50대 (399)	55.3	12.3	6.7	9.9	7.6	8.2	17,636	35,421
	60대 (255)	64.8	12.0	5.0	9.2	4.2	4.8	10,728	24,406

■ 표 3-18 응답자 특성별 PC 게임 월평균 게임 내 결제 비용

[단위 : %, (원)]

구 분	사례수	없음	1만원 미만	1만원 이상 2만원 미만	2만원 이상 5만원 미만	5만원 이상 10만원 미만	10만원 이상	(평균)	(표준편차)
전 체	(4,347)	54.7	7.0	17.3	12.6	5.0	3.3	18,432	53,038
성별	남성 (2,926)	53.3	6.6	17.5	12.9	5.7	4.0	21,308	60,480
	여성 (1,421)	57.5	7.8	16.9	12.1	3.7	1.9	12,508	31,967
연령	10대 (764)	59.3	8.8	16.9	10.3	3.9	0.9	10,091	22,036
	20대 (1,366)	52.5	6.3	15.8	17.1	4.4	3.8	20,493	51,611
	30대 (942)	54.2	6.5	16.8	10.5	6.7	5.3	24,292	69,207
	40대 (621)	51.1	6.5	21.0	12.3	5.4	3.6	21,269	66,878
	50대 (399)	54.8	7.9	18.4	10.8	4.9	3.2	15,228	41,718
	60대 (255)	62.3	7.1	17.5	7.4	4.9	0.8	8,839	21,922

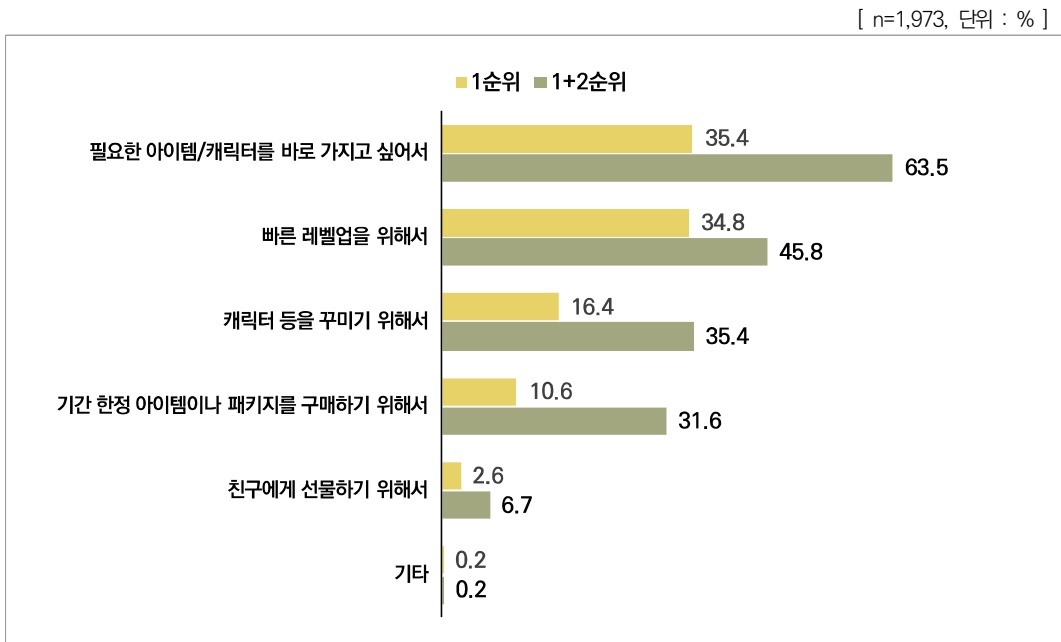
■ 표 3-19 응답자 특성별 PC 게임 구독형 게임 서비스 이용 비용

[단위 : %, (원)]

구 분	사례수	없음	1만원 미만	1만원 이상 2만원 미만	2만원 이상 5만원 미만	5만원 이상 10만원 미만	10만원 이상	(평균)	(표준편차)
전 체	(4,347)	84.6	7.7	3.1	3.2	1.2	0.2	3,634	15,768
성별	남성 (2,926)	83.9	8.0	3.3	3.3	1.3	0.3	3,923	17,162
	여성 (1,421)	85.9	7.2	2.8	2.9	1.1	0.1	3,036	12,396
연령	10대 (764)	92.6	4.1	1.8	1.3	0.1	0.1	1,166	6,868
	20대 (1,366)	88.0	6.0	2.6	2.6	0.8	0.1	2,499	10,964
	30대 (942)	82.9	8.2	3.9	3.3	1.6	0.1	3,987	15,152
	40대 (621)	78.1	10.9	3.8	4.1	2.8	0.3	5,851	19,162
	50대 (399)	75.3	11.6	3.6	6.8	2.4	0.3	7,222	29,256
	60대 (255)	78.4	12.0	4.8	3.7	0.0	1.1	4,782	17,875

10) PC 게임 아이템을 구입하는 이유

- PC 게임 내 게임 머니 및 아이템 지출 경험자(n=1,973)는 ‘필요한 아이템/캐릭터를 바로 가지고 싶어서’(1순위: 35.4%, 1+2순위: 63.5%), ‘빠른 레벨업을 위해서’(1순위: 34.8%, 1+2순위: 45.8%) 게임 아이템을 구입하고 있는 것으로 나타났다.
- PC 게임 아이템 구입 이유는 1순위 응답 기준으로 ‘필요한 아이템/캐릭터를 바로 가지고 싶어서’는 20대 이하에서, ‘빠른 레벨업을 위해서’는 40대 이상에서, ‘캐릭터 등을 꾸미기 위해서’는 여성 및 20대 이하에서 응답 비율이 비교적 높았다.



〈그림 3-14〉 PC 게임 아이템을 구입하는 이유

■ 표 3-20 응답자 특성별 PC 게임 아이템을 구입하는 이유 - 1순위

[단위 : %, 1순위]

구 분		사례수	필요한 아이템/ 캐릭터를 바로 가지고 싶어서	빠른 레벨업을 위해서	캐릭터 등을 꾸미기 위해서	기간 한정 아이템이나 패키지를 구매하기 위해서	친구에게 선물하기 위해서	기타
전 체		(1,973)	35.4	34.8	16.4	10.6	2.6	0.2
성별	남성	(1,370)	36.0	34.9	15.2	11.5	2.1	0.3
	여성	(603)	34.1	34.7	19.1	8.3	3.8	0.0
연령	10대	(311)	39.9	26.8	21.6	9.3	2.1	0.3
	20대	(648)	38.1	24.3	21.3	13.9	2.2	0.3
	30대	(432)	32.5	37.7	15.9	10.8	2.9	0.2
	40대	(304)	35.0	45.6	8.3	7.0	4.1	0.0
	50대	(180)	28.1	54.3	9.5	6.4	1.7	0.0
	60대	(97)	30.4	48.3	7.6	10.2	3.5	0.0

■ 표 3-21 응답자 특성별 PC 게임 아이템을 구입하는 이유 - 1+2순위

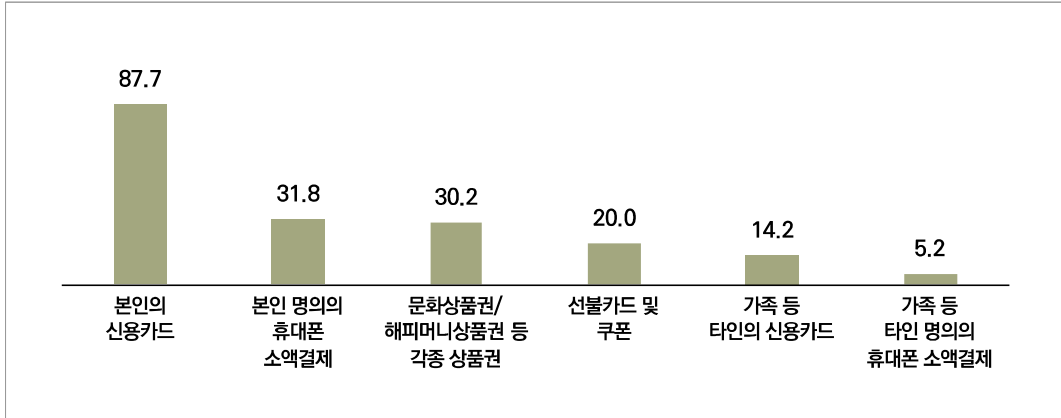
[단위 : %, 1+2순위]

구 분		사례수	필요한 아이템/ 캐릭터를 바로 가지고 싶어서	빠른 레벨업을 위해서	캐릭터 등을 꾸미기 위해서	기간 한정 아이템이나 패키지를 구매하기 위해서	친구에게 선물하기 위해서	기타
전 체		(1,973)	63.5	45.8	35.4	31.6	6.7	0.2
성별	남성	(1,370)	64.3	46.3	32.4	33.1	6.2	0.3
	여성	(603)	61.8	44.9	42.3	28.1	7.8	0.0
연령	10대	(311)	67.4	36.8	42.9	30.0	5.9	0.3
	20대	(648)	61.9	31.1	42.9	40.7	5.7	0.3
	30대	(432)	59.8	49.3	33.1	32.4	8.5	0.2
	40대	(304)	69.5	60.0	26.8	22.6	7.3	0.3
	50대	(180)	63.6	71.8	22.2	18.8	4.5	0.0
	60대	(97)	59.5	64.5	24.0	23.9	10.2	0.0

11) PC 게임 비용 결제 방식

- PC 게임 유료 이용자(n=2,810)의 결제방식은 ‘본인의 신용카드(체크카드 및 간편결제 포함)(87.7%)’, ‘본인 명의의 휴대폰 소액결제’(31.8%), ‘문화상품권/해피머니상품권 등 각종 상품권’(30.2%) 순이었다.
- 연령별로 살펴보면, 10대는 ‘문화상품권/해피머니상품권 등 각종 상품권’(43.3%)과 ‘선불카드 및 쿠폰(구글 플레이 기프트 카드 등)’(27.3%), 40-60대는 ‘본인 명의의 휴대폰 소액 결제’ 사용이 많았다.

[n=2,810, 단위 : %, 중복응답]



〈그림 3-15〉 PC 게임 비용 결제 방식

■ 표 3-22 응답자 특성별 PC 게임 비용 결제 방식

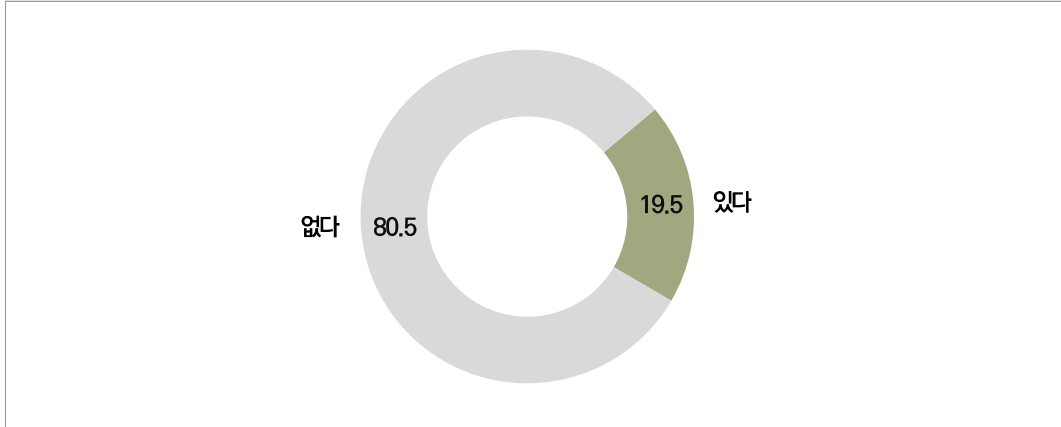
[단위 : %, 중복응답]

구분	사례수	본인의 신용카드 (체크카드, 간편결제 포함)	본인 명의의 휴대폰 소액결제	문화상품권/해피머니 상품권 등 각종 상품권	선불카드 및 쿠폰 (구글플레이 기프트카드 등)	가족 등 타인의 신용카드 (체크카드, 간편결제 포함)	가족 등 타인 명의의 휴대폰 소액결제	기타
전체	(2,810)	87.7	31.8	30.2	20.0	14.2	5.2	0.6
성별	남성 (1,947)	87.8	32.4	29.8	20.0	13.6	5.3	0.6
	여성 (863)	87.5	30.5	30.9	19.8	15.3	4.8	0.5
연령	10대 (466)	80.3	13.4	43.3	27.3	21.3	7.3	0.4
	20대 (946)	94.0	23.6	29.4	19.1	9.7	3.3	0.6
	30대 (648)	87.8	35.9	25.5	18.5	13.0	5.1	0.5
	40대 (411)	85.3	47.0	26.4	20.3	15.8	6.7	0.7
	50대 (225)	87.5	49.1	27.5	12.8	15.5	5.7	0.9
	60대 (114)	73.8	63.3	28.2	18.1	19.7	6.1	0.0

12) PC 게임 결제한도 초과 지불 시도 경험

- PC 게임 머니 및 아이템을 구입한 경험이 있는 17세 이하 청소년(n=247)의 19.5%가 법적 결제 한도로 인해 추가 구매에 어려움을 겪은 경험이 있었다.

[n=247, 단위 : %]



〈그림 3-16〉 PC 게임 결제한도 초과 지불 시도 경험

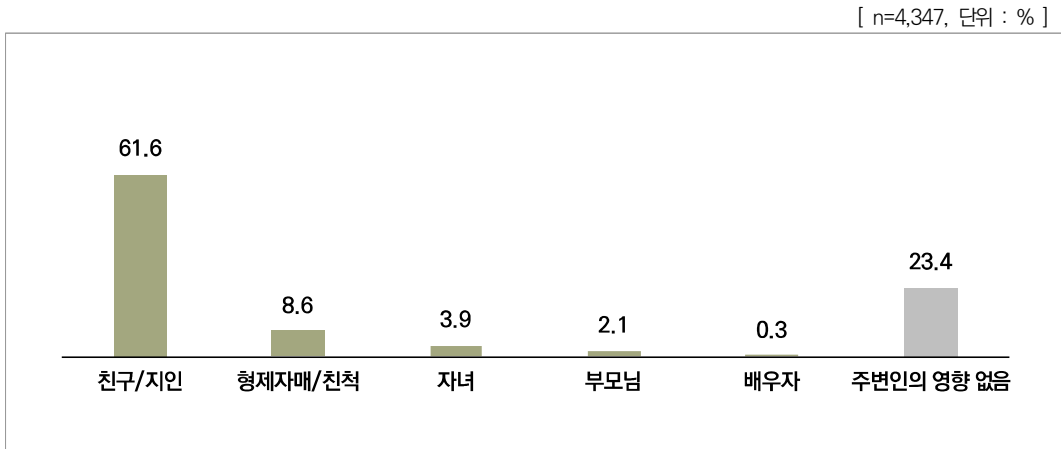
■ 표 3-23 응답자 특성별 PC 게임 결제한도 초과 지불 시도 경험

[단위 : %]

구 분		사례수	있다	없다
전 체		(247)	19.5	80.5
성별	남성	(179)	20.7	79.3
	여성	(68)	16.5	83.5

13) PC 게임 시작시 영향을 받은 인물

- PC 게임 이용자(n=4,347)의 PC 게임을 처음 시작했을 때 영향을 받은 인물은 ‘친구/지인’(61.6%), ‘주변인의 영향 없음(영상, 광고 등을 통해)’(23.4%) 순이었다.
- 응답자 특성별로 살펴보면, 40-60대는 자녀의 영향을 받았다고 응답한 비율이 높았던 반면, 연령대가 낮아질수록 친구나 지인의 영향을 받았다는 응답 비율이 높았다.



〈그림 3-17〉 PC 게임 시작 시 영향을 받은 인물

■ 표 3-24 응답자 특성별 PC 게임 시작 시 영향을 받은 인물

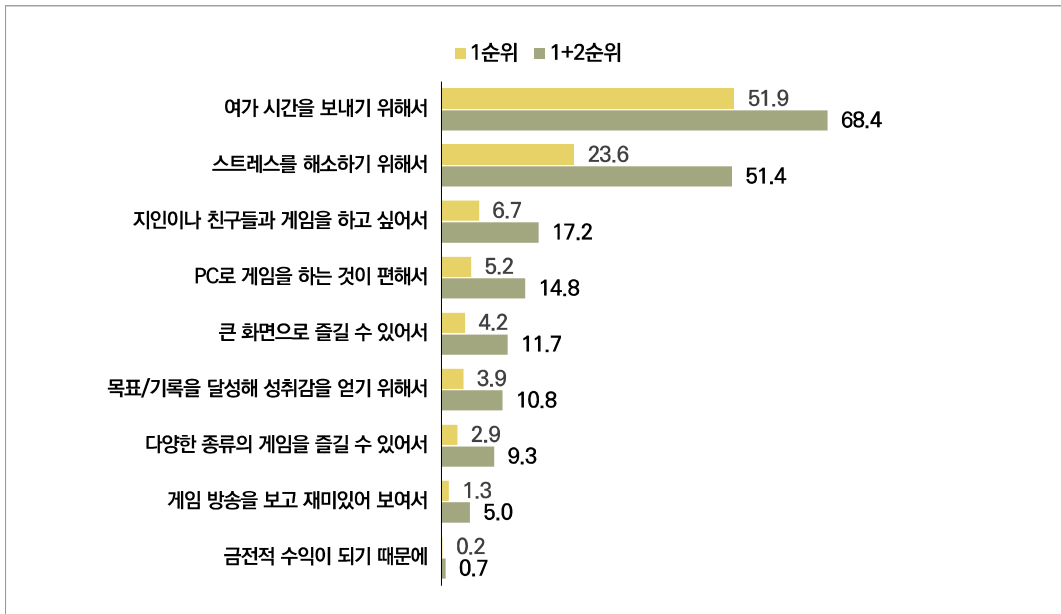
[단위 : %]

구 분	사례수	친구/지인	형제자매/ 친척	자녀	부모님	배우자	기타	주변인의 영향 없음 (영상, 광고 등을 통해)
전 체	(4,347)	61.6	8.6	3.9	2.1	0.3	0.0	23.4
성별	남성 (2,926)	63.8	7.3	2.5	2.2	0.0	0.0	24.1
	여성 (1,421)	57.2	11.3	6.8	1.8	1.0	0.1	21.9
연령	10대 (764)	69.3	10.4	0.0	4.4	0.0	0.0	15.9
	20대 (1,366)	65.7	12.1	0.1	2.3	0.1	0.1	19.8
	30대 (942)	62.2	8.2	1.4	1.4	0.7	0.1	25.8
	40대 (621)	57.5	4.4	9.9	1.6	1.0	0.0	25.6
	50대 (399)	52.4	5.4	10.3	0.3	0.2	0.0	31.3
	60대 (255)	39.7	1.6	20.6	0.0	0.0	0.0	38.1

14) PC 게임을 하는 이유

- PC 게임 이용자(n=4,347)는 '여가 시간을 보내기 위해서'(1순위 : 51.9%, 1+2순위 : 68.4%), '스트레스를 해소하기 위해서'(1순위 : 23.6%, 1+2순위 : 51.4%) PC 게임을 한다고 응답했다.
- 10-20대는 '지인이나 친구들과 게임을 하고 싶어서' 게임을 한다고 응답한 비율이 상대적으로 높았던 반면, 50-60대는 '여가 시간을 보내기 위해서' 게임을 한다고 응답한 비율이 상대적으로 높았다.(1+2순위 기준)

[n=4,347, 단위 : %]



〈그림 3-18〉 PC 게임을 하는 이유

■ 표 3-25 응답자 특성별 PC 게임을 하는 이유

[단위 : %, 1+2순위]

구분	사례수	여가 시간을 보내기 위해서	스트레스를 해소하기 위해서	지인이나 친구들과 게임을 하고 싶어서	PC(데스크탑, 노트북 등)로 게임을 하는 것이 편해서	큰 화면으로 즐길 수 있어서
전체	(4,347)	68.4	51.4	17.2	14.8	11.7
성별	남성 (2,926)	68.9	54.0	14.6	16.5	10.1
	여성 (1,421)	67.3	46.2	22.5	11.4	15.1
연령	10대 (764)	64.7	43.0	31.8	10.4	9.9
	20대 (1,366)	72.4	49.6	21.2	12.2	8.2
	30대 (942)	66.9	56.6	12.6	19.0	9.6
	40대 (621)	60.8	52.0	10.3	19.7	19.1
	50대 (399)	71.4	61.4	6.6	14.9	19.5
	60대 (255)	77.3	50.7	2.3	14.7	13.3

■ 표 3-26 응답자 특성별 PC 게임을 하는 이유 - 계속

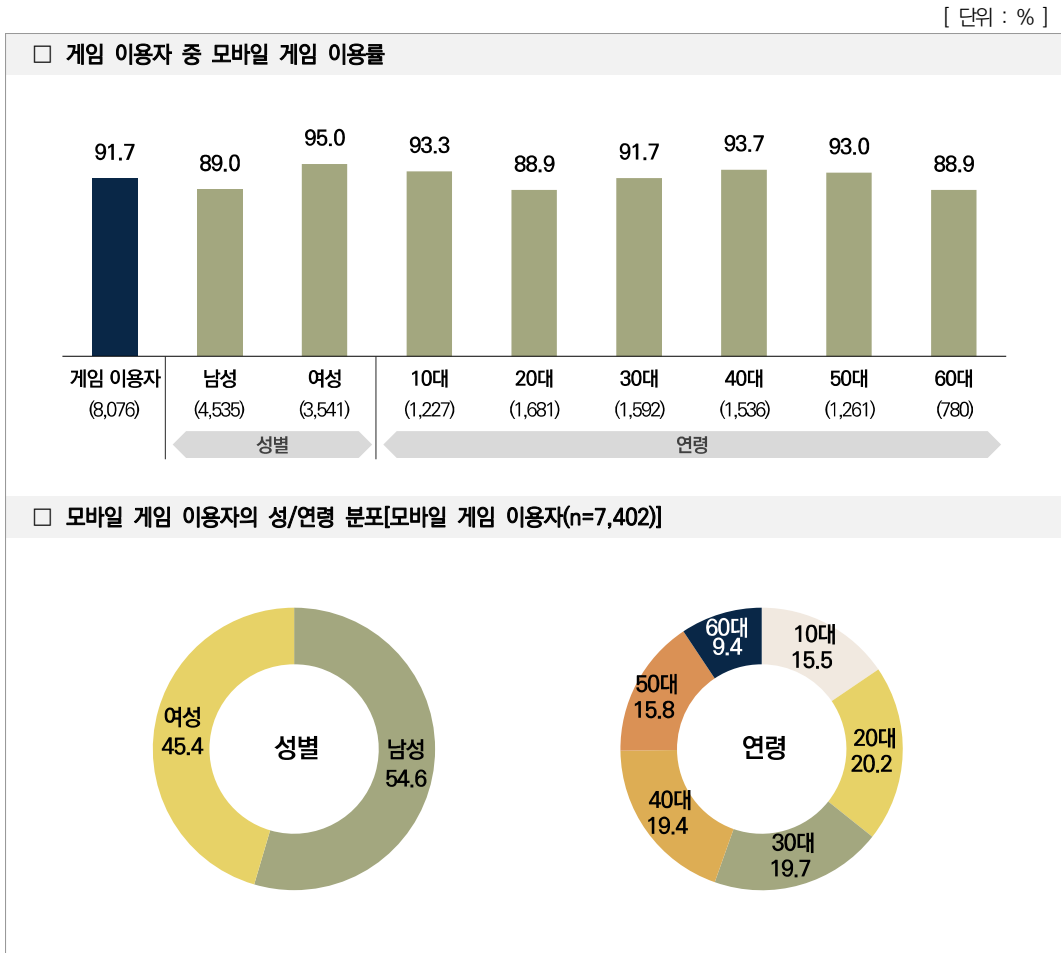
[단위 : %, 1+2순위]

구 분		사례수	목표/기록을 달성해 성취감을 얻기 위해서	다양한 종류의 게임을 즐길 수 있어서	게임 방송을 보고 재미있어 보여서(유튜브, 아프리카TV 등)	금전적 수익이 되기 때문에
전 체		(4,347)	10.8	9.3	5.0	0.7
성별	남성	(2,926)	11.3	8.5	4.6	0.8
	여성	(1,421)	9.8	11.0	5.8	0.5
연령	10대	(764)	11.2	12.2	7.2	0.1
	20대	(1,366)	10.7	9.7	6.4	1.1
	30대	(942)	11.2	9.1	4.3	0.7
	40대	(621)	11.0	9.1	3.1	1.1
	50대	(399)	7.8	5.7	2.4	0.3
	60대	(255)	12.9	5.9	2.4	0.0

2. 모바일 게임 이용 현황 및 특성

1) 모바일 게임 이용자 특성

- 전체 게임 이용자(n=8,076) 중에서 모바일 게임 이용률은 91.7%로 나타났다,
- 모바일 게임 이용자(n=7,402)의 비중은 남성이 54.6%, 여성이 45.4%이며, 20~40대가 59.3%를 차지했다.

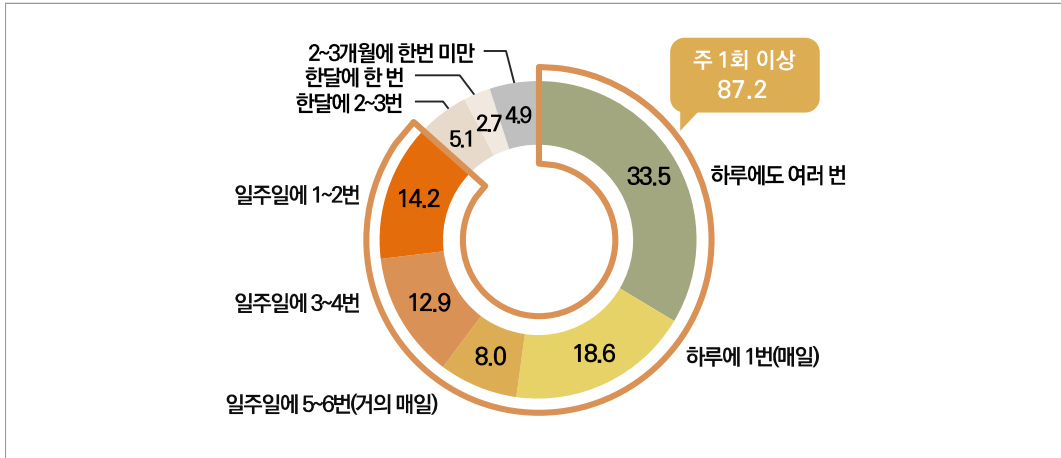


〈그림 3-19〉 모바일 게임 이용자 특성

2) 모바일 게임 이용 빈도

- 모바일 게임 이용자(n=7,402)의 주 1회 이상 모바일 게임 이용률은 87.2%, 주 5회 이상 이용률은 60.2%였다. (하루에도 여러 번 33.5%, 하루에 1번 18.6%, 주 5-6회 8.0%, 주 3-4회 12.9%, 주 1-2회 14.2%)

[n=7,402, 단위 : %]



〈그림 3-20〉 모바일 게임 이용 빈도

■ 표 3-27 응답자 특성별 모바일 게임 이용 빈도

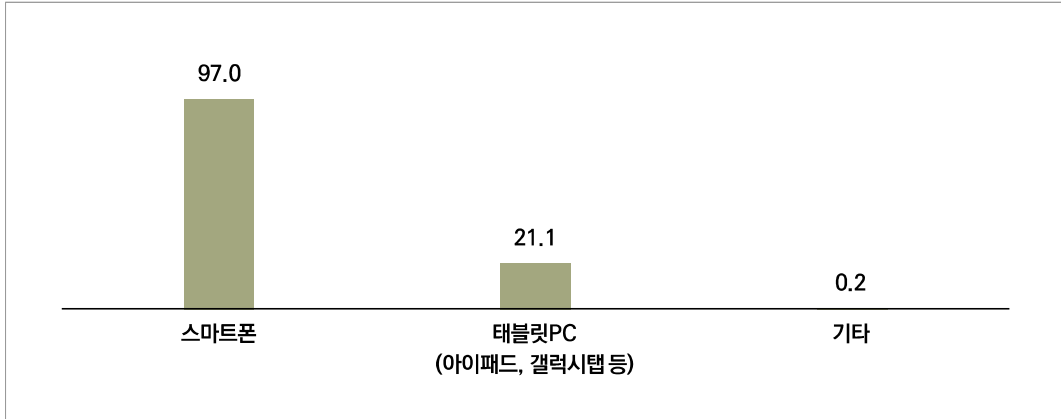
[단위 : %]

구 분	사례수	하루에도 여러 번	하루에 1번 (매일)	일주일에 5~6번 (거의 매일)	일주일에 3~4번	일주일에 1~2번	한달에 2~3번	한달에 한 번	2~3개월에 한번 미만
전 체	(7,402)	33.5	18.6	8.0	12.9	14.2	5.1	2.7	4.9
성별	남성 (4,038)	32.4	19.8	8.4	13.3	14.5	4.6	2.7	4.4
	여성 (3,364)	34.8	17.3	7.5	12.4	13.8	5.7	2.9	5.6
연령	10대 (1,145)	29.0	20.3	11.1	13.6	13.9	5.6	2.2	4.2
	20대 (1,494)	33.0	18.4	8.0	11.2	12.1	6.1	4.0	7.2
	30대 (1,461)	36.2	18.4	8.3	11.1	13.1	4.2	2.7	5.9
	40대 (1,438)	37.5	18.4	6.4	13.5	13.9	4.0	2.1	4.3
	50대 (1,172)	33.6	17.8	6.8	13.8	17.1	5.4	2.7	2.8
	60대 (693)	28.3	18.9	7.8	15.9	17.1	5.8	2.3	3.9

3) 모바일 게임 이용 기기

- 모바일 게임 이용자(n=7,402)에게 모바일 게임을 이용하는 기기의 종류를 조사한 결과, '스마트폰'의 응답 비율은 97.0%, '태블릿 PC'의 응답비율은 21.1%로 나타났다.
- 응답자 특성별로 살펴보면, 10대의 태블릿 PC 이용률이 타 연령층에 비해 높게 나타났다.

[n=7,402, 단위 : %, 중복응답]



〈그림 3-21〉 모바일 게임 이용 기기

■ 표 3-28 응답자 특성별 모바일 게임 이용 기기

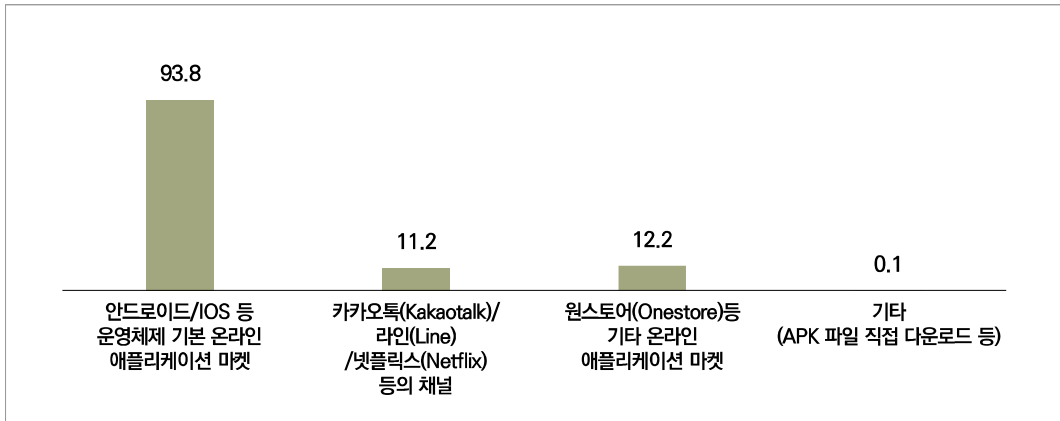
[단위 : %, 중복응답]

구 분	사례수	스마트폰	태블릿PC (아이패드, 갤럭시탭 등)	기타 (PC 에뮬레이팅 서비스 등)
전 체	(7,402)	97.0	21.1	0.2
성별	남성 (4,038)	96.8	19.9	0.3
	여성 (3,364)	97.2	22.5	0.1
연령	10대 (1,145)	94.3	36.0	0.2
	20대 (1,494)	96.5	25.2	0.3
	30대 (1,461)	97.8	18.9	0.2
	40대 (1,438)	97.5	17.3	0.3
	50대 (1,172)	98.8	13.5	0.2
	60대 (693)	96.7	13.1	0.2

4) 모바일 게임 다운로드 방법

- 모바일 게임 이용자(n=7,402)의 게임 다운로드 방법은 ‘운영체제 기본 온라인 애플리케이션 마켓’을 통한 방법이 93.8%로 가장 높았고, 다음으로 ‘원스토어(Onestore)등 기타 온라인 애플리케이션 마켓’(12.2%), ‘카카오톡/라인/넷플릭스 등의 채널’(11.2%) 순이었다.
- 60대는 다른 연령대에 비해 ‘운영체제 기본 온라인 애플리케이션 마켓’에서 다운로드 받는 비율이 상대적으로 낮았지만, ‘카카오톡, 라인, 넷플릭스 등의 채널’을 통해 다운로드 받는 비율은 상대적으로 높았다.

[n=7,402, 단위 : %, 중복응답]



〈그림 3-22〉 모바일 게임 다운로드 방법

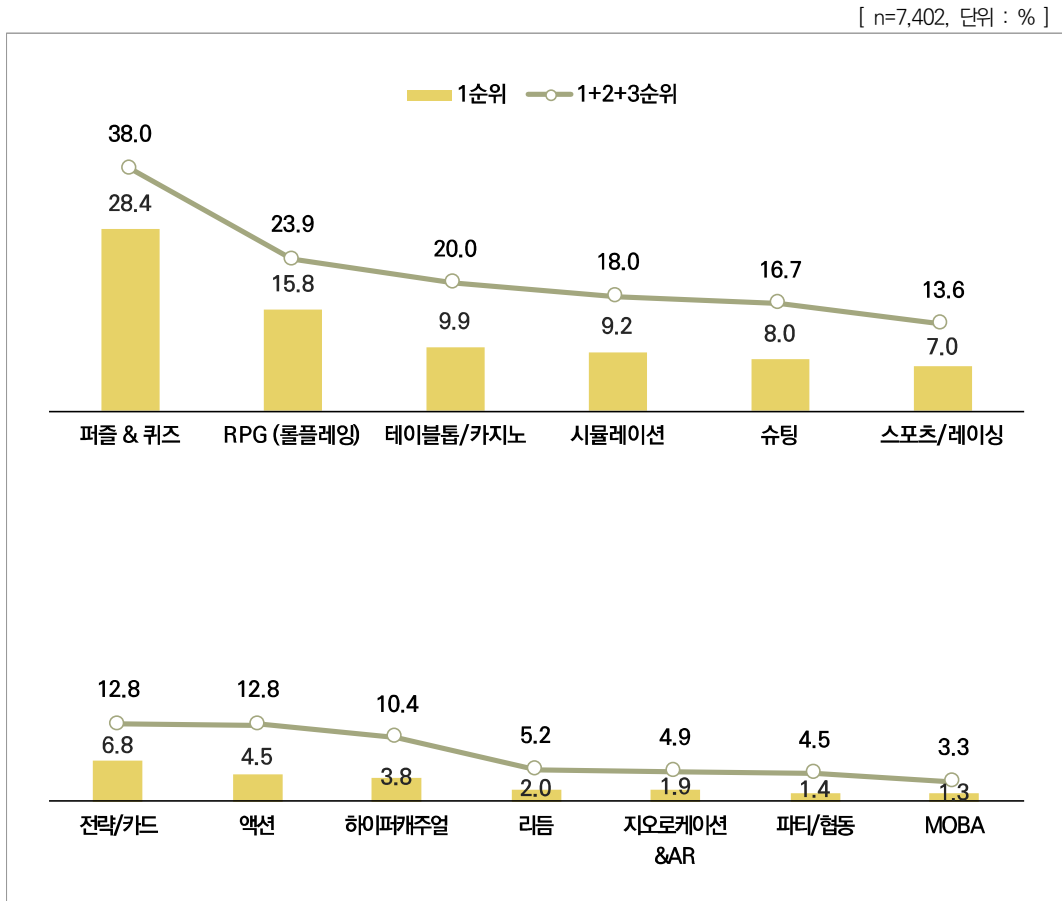
■ 표 3-29 응답자 특성별 모바일 게임 다운로드 방법

[단위 : %, 중복응답]

구분	사례수	구글플레이(Google Play)/애플 앱스토어 등 운영체제 기본 온라인 애플리케이션 마켓	카카오톡(KakaoTalk)/라인(Line)/넷플릭스(Netflix) 등의 채널	원스토어(Onestore)등 기타 온라인 애플리케이션 마켓	기타 (APK 파일 직접 다운로드 등)
전체	(7,402)	93.8	11.2	12.2	0.1
성별	남성 (4,038)	94.6	11.2	12.5	0.1
	여성 (3,364)	92.8	11.3	11.7	0.1
연령	10대 (1,145)	94.5	6.6	8.0	0.1
	20대 (1,494)	96.5	7.8	11.2	0.1
	30대 (1,461)	96.1	11.0	11.6	0.1
	40대 (1,438)	93.7	12.2	14.0	0.1
	50대 (1,172)	92.1	15.0	13.8	0.1
	60대 (693)	85.0	18.4	15.9	0.2

5) 모바일 게임 주 이용 장르

- 모바일 게임 이용자(n=7,402)는 ‘퍼즐 & 퀴즈’(1순위 : 28.4%, 1+2+3순위 : 38.0%) 장르를 가장 선호하고 있었으며, 다음으로 ‘RPG(롤플레이)’(1순위 : 15.8%, 1+2+3순위 : 23.9%), ‘테이블톱/카지노¹⁰⁾’(1순위 : 9.9%, 1+2+3순위 : 20.0%) 순이었다.



〈그림 3-23〉 모바일 게임 주 이용 장르

- 응답자 특성별로 살펴보면, 여성은 ‘퍼즐 & 퀴즈’, ‘테이블톱/카지노’, ‘시뮬레이션’ 장르를 많이 이용하고, 남성은 ‘RPG(롤플레이)’, ‘슈팅’, ‘스포츠/레이싱’ 장르를 많이 이용하는 편이었다.
- ‘퍼즐&퀴즈’ 장르는 40대 이상에서, ‘RPG(롤플레이)’ 장르는 20-30대에서, ‘하이퍼캐주얼’ 장르는 40대 이하에서 선호가 높았다.

10) 2024년에는 ‘스포츠’와 ‘레이싱’ / ‘테이블톱’과 ‘카지노’ 장르를 통합하여 질문

■ 표 3-30 응답자 특성별 모바일 게임 주 이용 장르

[단위 : %, 1+2+3순위]

구 분	사례수	퍼즐 & 퀴즈	RPG (롤플레이)	테이블톱 /카지노	시뮬레이션	슈팅	스포츠 /레이싱	
전 체	(7,402)	38.0	23.9	20.0	18.0	16.7	13.6	
성별	남성	(4,038)	23.7	29.1	17.1	14.8	21.8	21.2
	여성	(3,364)	55.2	17.6	23.5	21.7	10.7	4.4
연령	10대	(1,145)	18.1	22.9	11.1	32.1	37.8	16.1
	20대	(1,494)	29.0	32.5	17.0	21.8	13.9	11.6
	30대	(1,461)	37.7	32.8	14.6	20.1	13.2	13.7
	40대	(1,438)	43.6	22.6	22.1	15.2	18.1	15.4
	50대	(1,172)	52.5	13.8	27.3	8.4	9.3	12.0
	60대	(693)	54.6	7.8	35.9	3.9	5.4	12.1

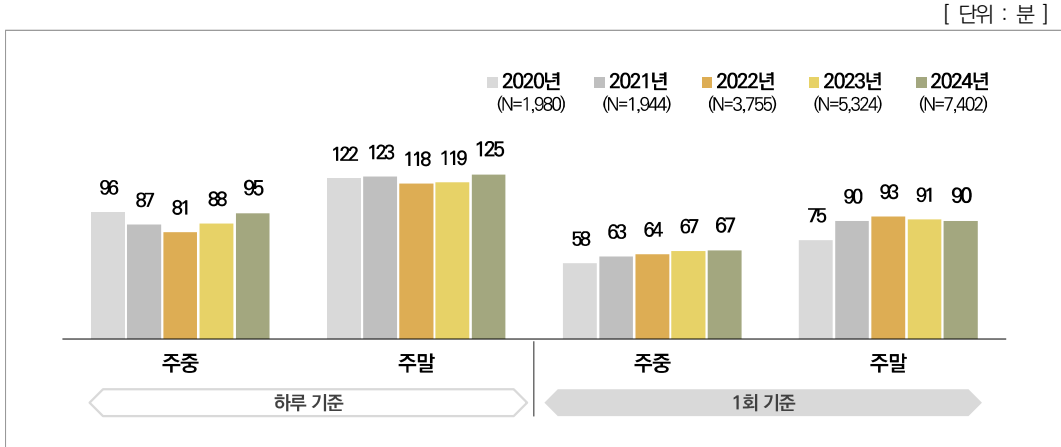
■ 표 3-31 응답자 특성별 모바일 게임 주 이용 장르 - 계속

[단위 : %, 1+2+3순위]

구 분	사례수	전략/카드	액션	하이퍼 캐주얼	리듬	지오로케이션 &AR	파티/협동	MOBA	
전 체	(7,402)	12.8	12.8	10.4	5.2	4.9	4.5	3.3	
성별	남성	(4,038)	17.9	13.3	9.8	2.7	4.2	2.5	4.7
	여성	(3,364)	6.8	12.3	11.0	8.3	5.7	6.9	1.5
연령	10대	(1,145)	15.2	15.3	14.4	12.4	4.6	9.5	4.4
	20대	(1,494)	19.9	15.8	12.5	9.2	6.5	7.7	6.0
	30대	(1,461)	11.3	14.5	12.4	3.9	6.9	3.4	3.9
	40대	(1,438)	11.3	11.9	12.3	2.0	4.8	2.5	1.4
	50대	(1,172)	10.1	9.8	3.5	1.0	1.9	1.3	1.1
	60대	(693)	4.6	5.7	2.3	1.3	3.2	1.2	1.6

6) 모바일 게임 이용 시간

- 모바일 게임 이용자(n=7,402)는 모바일 게임을 하루 평균 주중 95분, 주말은 125분 이용했으며, 1회 이용 시간은 주중 67분, 주말 90분이었다.



〈그림 3-24〉 모바일 게임 이용 시간

- 하루 모바일 게임 이용 시간 기준, 주중과 주말 모두 ‘1시간 이상 2시간 미만’ 이용하는 비율이 각각 39.9%와 31.3%로 가장 높았다.
- 1회 모바일 게임 이용 시간 기준, 주중에는 ‘1시간 미만’ 이용하는 비율이 43.7%로 가장 높았고, 주말에는 ‘1시간 이상 2시간 미만’ 이용 비율이 36.3%로 가장 높았다.

■ 표 3-32 하루/1회 기준 모바일 게임 이용 시간(주중/주말)

[단위 : %, (분)]

구 분		사례수	1시간 미만	1시간 이상 2시간 미만	2시간 이상 3시간 미만	3시간 이상 4시간 미만	4시간 이상	(평균)
하루 기준	주중	(7,402)	26.5	39.9	18.5	8.4	6.8	95.4
	주말	(7,402)	20.3	31.3	21.9	11.7	14.8	124.9
1회 기준	주중	(7,402)	43.7	38.4	10.8	3.7	3.4	67.2
	주말	(7,402)	32.6	36.3	17.1	6.7	7.4	89.6

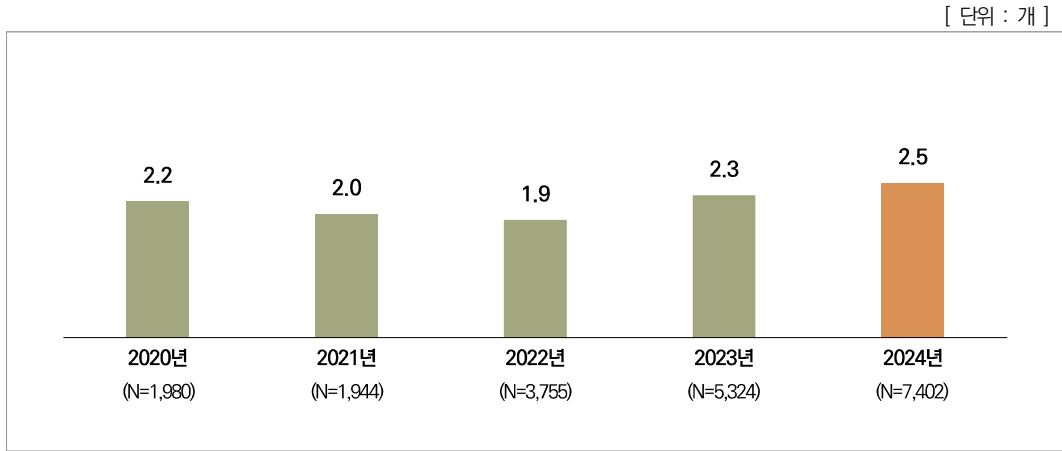
■ 표 3-33 응답자 특성별 모바일 게임 평균 이용 시간

[단위 : 분]

구 분		사례수	하루 기준		1회 기준	
			주중	주말	주중	주말
전 체		(7,402)	95.4	124.9	67.2	89.6
성별	남성	(4,038)	95.1	125.2	68.8	91.7
	여성	(3,364)	95.7	124.5	65.3	87.1
연령	10대	(1,145)	97.5	136.9	70.3	99.8
	20대	(1,494)	99.0	124.5	68.4	87.1
	30대	(1,461)	101.7	128.3	68.5	90.9
	40대	(1,438)	97.0	128.7	67.2	91.5
	50대	(1,172)	83.2	114.8	61.5	83.1
	60대	(693)	88.0	107.3	66.3	82.3

7) 주 이용 모바일 게임 개수

- 모바일 게임 이용자(n=7,402)는 평균 2.5개의 게임을 주로 이용하고 있었고, 10대가 2.9개로 가장 많았다.



〈그림 3-25〉 주 이용 모바일 게임 개수

■ 표 3-34 응답자 특성별 주 이용 모바일 게임 개수

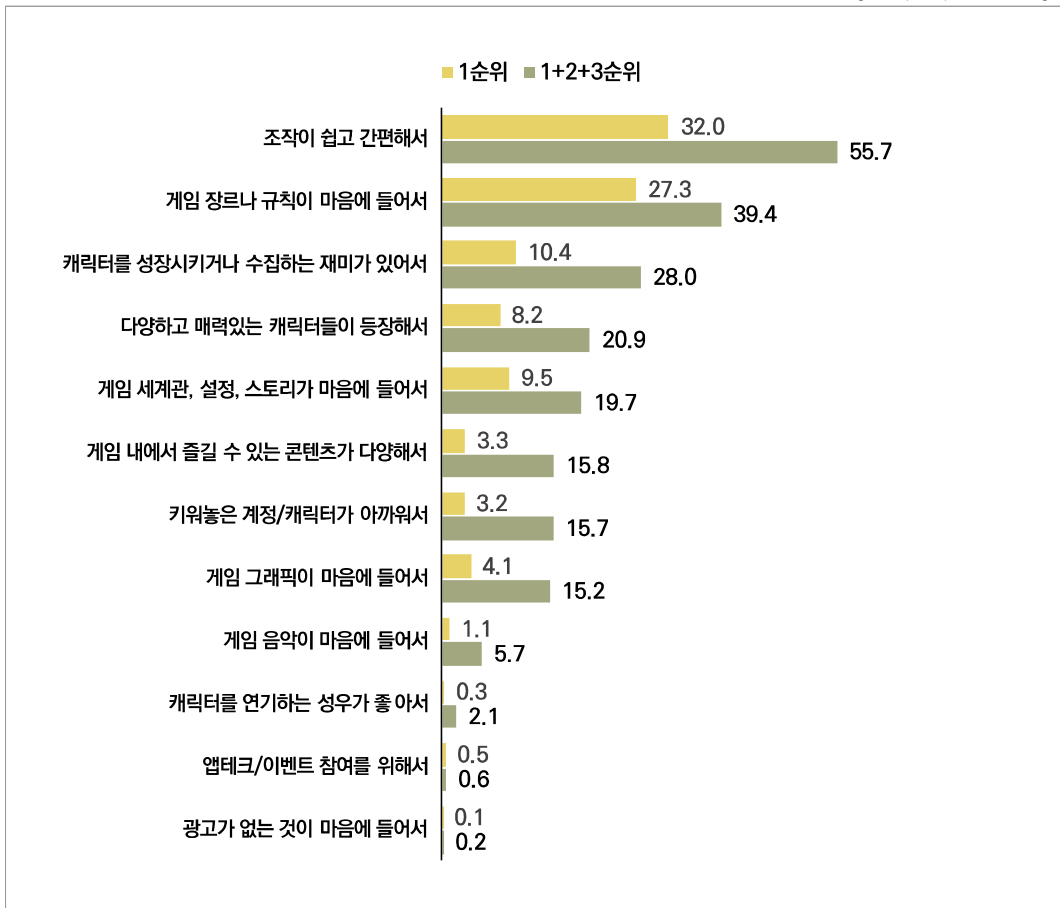
[단위 : %, (개)]

구분	사례수	0개	1개	2개	3개	4개	5개 이상	(평균)
전체	(7,402)	0.6	31.2	35.3	18.3	4.1	10.4	2.5
성별	남성 (4,038)	0.7	32.2	35.3	17.4	4.0	10.4	2.4
	여성 (3,364)	0.6	29.9	35.4	19.4	4.2	10.5	2.5
연령	10대 (1,145)	0.4	23.7	31.2	21.0	6.4	17.3	2.9
	20대 (1,494)	0.2	28.6	33.3	19.8	5.3	12.8	2.6
	30대 (1,461)	0.5	33.1	33.1	19.0	3.7	10.6	2.5
	40대 (1,438)	0.6	33.3	37.1	17.4	3.4	8.1	2.3
	50대 (1,172)	1.5	35.8	38.1	15.6	2.4	6.6	2.2
	60대 (693)	0.9	32.9	42.8	15.5	2.9	4.9	2.1

8) 주로 즐기는 모바일 게임을 이용하는 이유

- 주로 즐기는 모바일 게임이 있는 응답자(n=7,355)는 ‘조작이 쉽고 간편해서’(1순위: 32.0%, 1+2+3순위: 55.7%), ‘게임 장르나 규칙이 마음에 들어서’(1순위: 27.3%, 1+2+3순위: 39.4%) 해당 게임을 주로 즐긴다고 응답했다.
- ‘조작이 쉽고 간편해서’는 여성 및 50대 이상에서 응답이 많았고 ‘게임 장르나 규칙이 마음에 들어서’, ‘캐릭터를 성장시키거나 수집하는 재미가 있어서’, ‘게임 세계관, 설정, 스토리가 마음에 들어서’는 남성 및 30대 이하에서 응답이 많았다. 한편 ‘게임 내에서 즐길 수 있는 콘텐츠가 다양해서’는 10대에서 응답이 많았다.

[n=7,355, 단위 : %]



〈그림 3-26〉 주로 즐기는 모바일 게임 이용 이유

■ 표 3-35 응답자 특성별 주로 즐기는 모바일 게임 이용 이유

[단위 : %, 1+2+3순위]

구 분	사례수	조작이 쉽고 간편해서	게임 장르나 규칙이 마음에 들어서	캐릭터를 성장시키거나 수집하는 재미가 있어서	다양하고 매력있는 캐릭터들이 등장해서	게임 세계관, 설정, 스토리가 마음에 들어서	게임 내에서 즐길 수 있는 콘텐츠가 다양해서	
전 체	(7,355)	55.7	39.4	28.0	20.9	19.7	15.8	
성별	남성	(4,012)	51.7	43.9	30.0	22.8	21.5	15.9
	여성	(3,343)	60.4	33.9	25.7	18.6	17.5	15.6
연령	10대	(1,141)	42.0	43.1	31.3	30.0	23.0	24.9
	20대	(1,491)	47.3	42.8	34.0	24.2	24.7	15.2
	30대	(1,453)	52.4	43.1	32.6	21.9	23.1	13.1
	40대	(1,430)	59.0	39.3	28.1	19.0	17.6	12.1
	50대	(1,155)	70.4	31.8	20.9	13.3	11.2	15.3
	60대	(686)	72.0	30.5	12.0	12.8	14.3	15.9

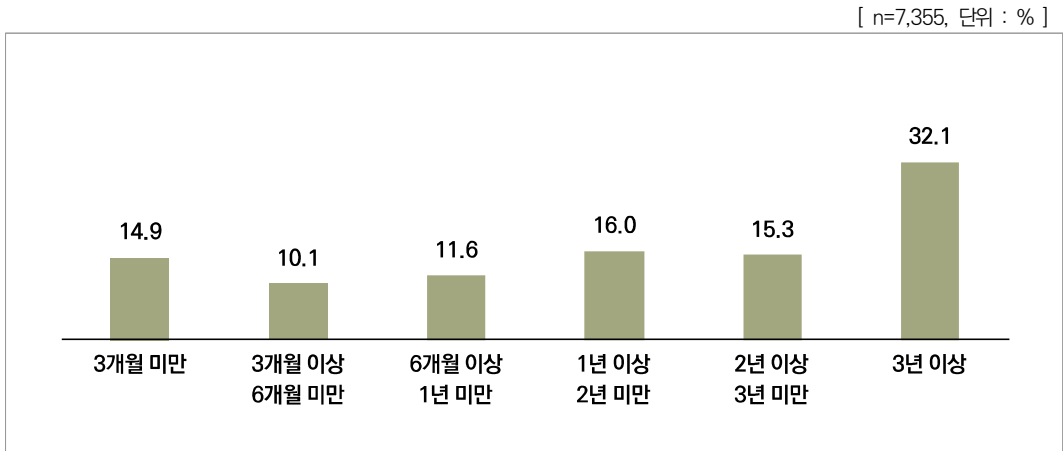
■ 표 3-36 응답자 특성별 주로 즐기는 모바일 게임 이용 이유 - 계속

[단위 : %, 1+2+3순위]

구 분	사례수	키워놓은 계정/캐릭터가 아까워서	게임 그래픽이 마음에 들어서	게임 음악이 마음에 들어서	캐릭터를 연기하는 경우가 좋아서	앱테크/이벤트 참여를 위해서	광고가 없는 것이 마음에 들어서	기타	
전 체	(7,355)	15.7	15.2	5.7	2.1	0.6	0.2	0.0	
성별	남성	(4,012)	14.8	15.6	5.7	2.4	0.5	0.0	0.1
	여성	(3,343)	16.7	14.7	5.6	1.8	0.8	0.4	0.0
연령	10대	(1,141)	14.8	16.5	7.1	3.9	0.3	0.0	0.0
	20대	(1,491)	16.0	14.7	7.1	2.5	1.0	0.1	0.0
	30대	(1,453)	14.4	12.1	4.5	1.5	0.4	0.2	0.0
	40대	(1,430)	16.4	14.1	4.5	1.5	0.7	0.5	0.1
	50대	(1,155)	17.3	16.7	5.6	1.7	0.7	0.2	0.0
	60대	(686)	15.2	19.9	5.3	1.3	0.8	0.0	0.2

9) 주로 즐기는 모바일 게임 이용 지속기간

- 주로 즐기는 모바일 게임이 있는 응답자(n=7,355)에게 해당 모바일 게임을 즐긴 기간에 대해 질문한 결과¹¹⁾, '3년 이상'(32.1%)이 가장 많았고, '1년 이상 2년 미만'(16.0%)이 그 다음이었다.
- '1년 이상' 게임 이용 비율은 63.4%(1년-2년 미만 16.0%, 2년-3년 미만 15.3%, 3년 이상 32.1%)이며 10대의 68.7%가 1년 이상 이용하고 있었다.



〈그림 3-27〉 모바일 게임 이용 지속기간

■ 표 3-37 응답자 특성별 모바일 게임 이용 지속기간

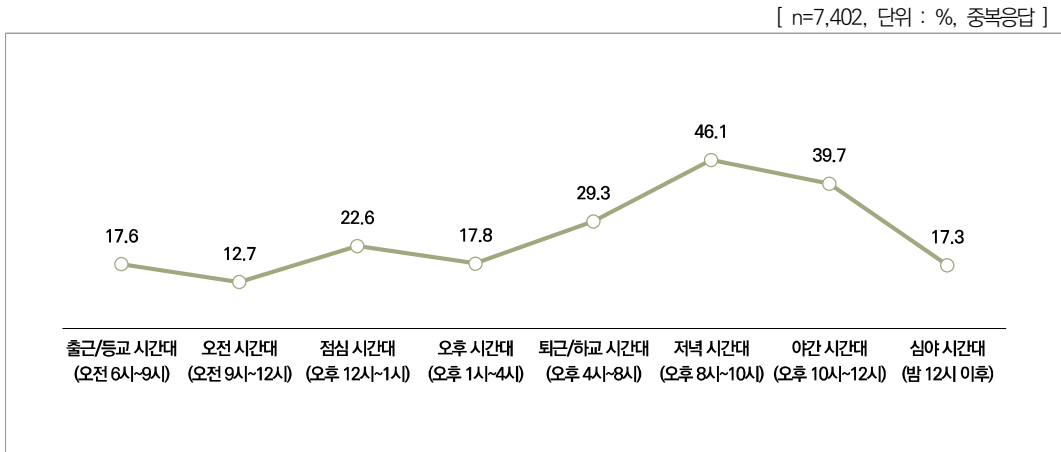
[단위 : %, (년)]

구분	사례수	3개월 미만	3개월 이상 6개월 미만	6개월 이상 1년 미만	1년 이상 2년 미만	2년 이상 3년 미만	3년 이상	(평균)
전체	(7,355)	14.9	10.1	11.6	16.0	15.3	32.1	2.3
성별	남성 (4,012)	15.1	9.9	10.6	15.3	15.1	34.0	2.3
	여성 (3,343)	14.6	10.3	12.8	16.9	15.4	29.9	2.2
연령	10대 (1,141)	13.8	9.6	7.9	17.5	18.3	32.9	2.1
	20대 (1,491)	15.4	10.9	9.6	15.3	16.2	32.6	2.2
	30대 (1,453)	16.4	9.9	10.9	17.3	15.0	30.6	2.1
	40대 (1,430)	14.1	10.2	13.2	17.0	15.9	29.6	2.1
	50대 (1,155)	13.2	10.7	15.1	14.7	12.6	33.6	2.5
	60대 (686)	16.9	8.4	14.1	12.8	12.1	35.8	2.7

11) 기존에는 전체 모바일 게임 이용자들에게 모바일 게임 하나를 더 이상 플레이 하지 않을 때 까지의 기간을 질문했지만, 2024년부터 주로 이용하고 있는 게임이 있다고 응답한 응답자에게 해당 게임을 얼마나 이용했는지 질문하였다. 이용 기간은 '년', '개월', '주' 단위로 응답받았으며, 1년은 12개월, 1주는 0.25개월로 계산하였다.

10) 모바일 게임 주 이용 시간대

- 모바일 게임 이용자(n=7,402)에게 주로 모바일 게임을 하는 시간대를 조사한 결과, ‘저녁 시간대(오후 8시~10시)’라는 응답 비율이 46.1%로 가장 높았고, 다음으로 ‘야간 시간대(오후 10시~12시)’(39.7%), ‘퇴근/하교 시간대(오후 4시~8시)’(29.3%) 순이었다.
- ‘저녁 시간대(오후 8시~10시)’에는 40대 이하의 45% 이상이 모바일 게임을 주로 이용했고, ‘야간 시간대(오후 10시~12시)’에는 40대 이하의 40% 이상이 모바일 게임을 즐겼다. ‘퇴근/하교 시간대(오후 4시~8시)’에는 10대가, ‘심야 시간대(밤 12시 이후)’에는 20대 이하가 다른 연령대보다 더 이용하고 있었다.



〈그림 3-28〉 모바일 게임 주 이용 시간대

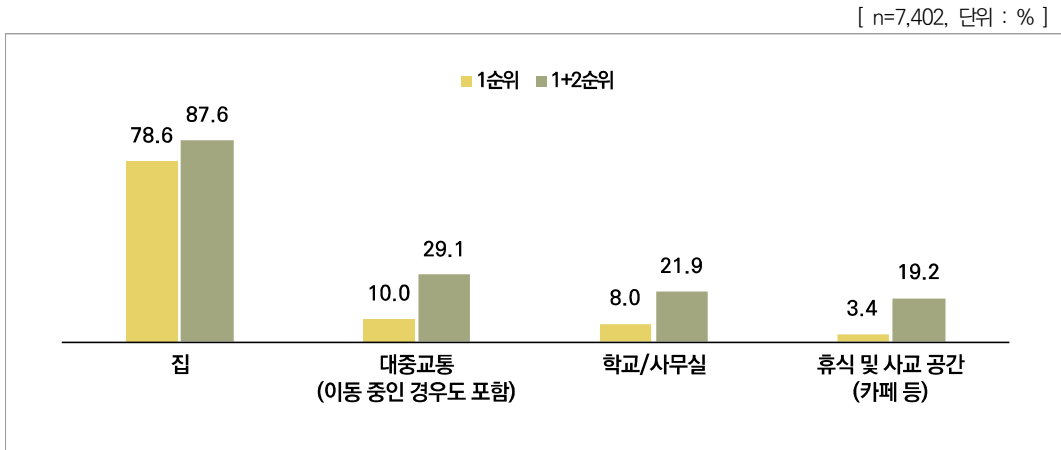
■ 표 3-38 응답자 특성별 모바일 게임 이용 지속기간

[단위 : %, 중복응답]

구 분	사례수	출근/등교	오전	점심	오후	퇴근/하교	저녁	야간	심야
		시간대 (오전 6시~9시)	시간대 (오전 9시~12시)	시간대 (오후 12시~1시)	시간대 (오후 1시~4시)	시간대 (오후 4시~8시)	시간대 (오후 8시~10시)	시간대 (오후 10시~12시)	시간대 (밤 12시 이후)
전 체	(7,402)	17.6	12.7	22.6	17.8	29.3	46.1	39.7	17.3
성별	남성 (4,038)	19.1	11.9	25.1	15.8	31.1	47.1	35.0	14.5
	여성 (3,364)	15.7	13.6	19.5	20.2	27.1	44.9	45.2	20.7
연령	10대 (1,145)	14.9	10.4	17.9	20.8	44.0	50.8	40.0	25.3
	20대 (1,494)	22.1	13.0	22.3	17.7	32.5	48.1	44.5	26.7
	30대 (1,461)	23.9	15.4	26.2	16.0	30.5	45.2	42.4	16.6
	40대 (1,438)	18.2	12.8	22.0	15.1	25.7	47.0	40.0	10.9
	50대 (1,172)	13.1	9.4	25.0	15.6	23.0	43.8	34.7	10.2
	60대 (693)	5.0	15.4	20.3	26.2	13.8	38.4	30.3	10.4

11) 모바일 게임 주 이용 장소

- 모바일 게임 이용자(n=7,402)의 모바일 게임 주 이용 장소는 '집'(1순위 : 78.6%, 1+2순위 : 87.6%)이 가장 많았다.
- 응답자 특성별로 살펴보면, 남성이 여성에 비해 '학교/사무실'에서 모바일 게임을 이용하는 비율이 상대적으로 높게 나타났으며, 연령별로는 20-30대는 '대중교통', 50-60대는 '휴식 및 사교 공간(카페 등)'에서 모바일 게임을 이용하는 비율이 타 연령층에 비해 높았다.



〈그림 3-29〉 모바일 게임 주 이용 장소

■ 표 3-39 응답자 특성별 모바일 게임 주 이용 장소

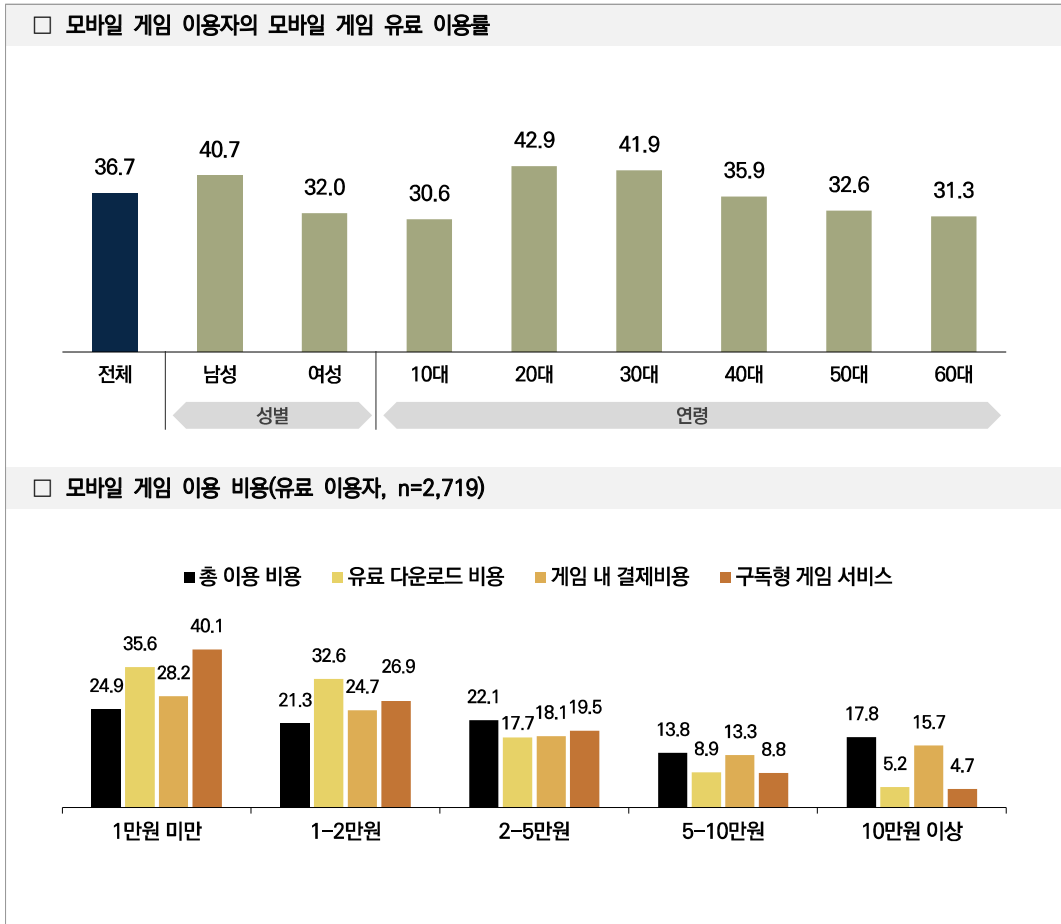
[단위 : %, 1+2순위]

구 분		사례수	집	대중교통 (이동 중인 경우도 포함)	학교/사무실	휴식 및 사교 공간 (카페 등)
전 체		(7,402)	87.6	29.1	21.9	19.2
성별	남성	(4,038)	84.1	28.7	26.2	21.3
	여성	(3,364)	91.8	29.6	16.6	16.7
연령	10대	(1,145)	92.3	21.5	29.9	18.0
	20대	(1,494)	87.0	39.9	20.6	13.6
	30대	(1,461)	84.2	32.5	25.8	15.8
	40대	(1,438)	87.1	28.8	20.5	20.4
	50대	(1,172)	86.6	24.6	18.0	25.8
	60대	(693)	90.9	19.6	12.4	27.2

12) 모바일 게임 이용 비용

- 모바일 게임 이용자(n=7,402)의 36.7%가 모바일 게임에 현금을 지출한 경험이 있었다.
- 유료 이용자(n=2,719)의 월평균 총 비용¹²⁾ 분포를 살펴보면, '1만원 미만'이 24.9%로 가장 많았다.
- 응답자 특성별로 살펴보면, 남성이 여성에 비해 모바일 게임에 많은 비용을 지출하는 것으로 나타났으며, 30대가 다른 연령대에 비해 비교적 많은 비용을 지출했다.

[단위 : %]



주) 이용 비용 그래프는 응답값 중 '0'원을 제외하고 산출한 값

〈그림 3-30〉 모바일 게임 이용 비용 및 게임 내 결제비용

12) (1)게임 유료 다운로드 비용, (2)게임머니 및 아이템 구매, (3)구독형 서비스 이용료 각각의 이용 금액을 개별로 질문하였으며, 총 이용 비용은 응답자별 응답값의 합계이다.

■ 표 3-40 응답자 특성별 모바일 게임 총 이용 비용

[단위 : %, (원)]

구 분	사례수	지출 없음	1만원 미만	1만원 이상 2만원 미만	2만원 이상 5만원 미만	5만원 이상	(평균)	(표준편차)
전 체	(7,402)	63.3	9.2	7.8	8.1	11.6	21,875	79,704
성별	남성 (4,038)	59.3	8.5	8.1	9.4	14.6	28,956	96,279
	여성 (3,364)	68.0	9.9	7.4	6.6	8.1	13,373	52,151
연령	10대 (1,145)	69.4	11.6	7.4	5.6	6.1	10,407	46,141
	20대 (1,494)	57.1	9.6	9.3	8.7	15.3	26,556	83,034
	30대 (1,461)	58.1	9.3	8.2	9.2	15.3	31,879	10,3716
	40대 (1,438)	64.1	7.1	7.4	9.3	12.1	24,320	91,697
	50대 (1,172)	67.4	9.1	7.1	7.6	8.8	17,018	66,748
	60대 (693)	68.7	8.2	6.5	7.5	9.0	12,780	35,355

■ 표 3-41 응답자 특성별 모바일 게임 유료 게임 다운로드 비용

[단위 : %, (원)]

구 분	사례수	지출 없음	1만원 미만	1만원 이상 2만원 미만	2만원 이상 5만원 미만	5만원 이상	(평균)	(표준편차)
전 체	(7,402)	85.4	5.2	4.8	2.6	2.1	2,874	12,434
성별	남성 (4,038)	83.1	5.4	5.5	3.3	2.6	3,602	14,404
	여성 (3,364)	88.1	4.9	3.9	1.7	1.4	2,001	9,475
연령	10대 (1,145)	88.9	6.0	3.5	0.9	0.7	1,479	8,542
	20대 (1,494)	87.7	5.6	3.5	1.8	1.3	1,988	9,560
	30대 (1,461)	86.1	4.0	4.6	2.6	2.7	3,369	14,674
	40대 (1,438)	83.9	4.0	6.2	3.1	2.9	3,443	12,502
	50대 (1,172)	82.8	6.0	4.9	4.0	2.3	3,657	15,567
	60대 (693)	80.2	6.7	6.9	3.7	2.6	3,544	11,802

■ 표 3-42 응답자 특성별 모바일 게임 내 결제 비용

[단위 : %, (원)]

구 분	사례수	지출 없음	1만원 미만	1만원 이상 2만원 미만	2만원 이상 5만원 미만	5만원 이상	(평균)	(표준편차)	
전 체	(7,402)	67.5	9.2	8.0	5.9	9.4	17,238	74,237	
성별	남성	(4,038)	63.8	8.7	8.6	7.1	11.8	23,135	90,982
	여성	(3,364)	71.9	9.7	7.3	4.5	6.6	10,158	45,816
연령	10대	(1,145)	74.9	9.5	5.4	5.2	5.0	8,005	40,287
	20대	(1,494)	61.6	8.4	8.3	8.0	13.6	22,837	78,456
	30대	(1,461)	61.7	9.3	8.9	6.8	13.3	26,886	98,437
	40대	(1,438)	67.6	8.0	9.6	5.5	9.3	18,855	86,745
	50대	(1,172)	71.2	10.8	7.3	4.4	6.3	11,245	58,793
	60대	(693)	73.1	9.8	8.0	4.0	5.1	6,866	22,107

■ 표 3-43 응답자 특성별 모바일 게임 구독형 게임 서비스 이용 비용

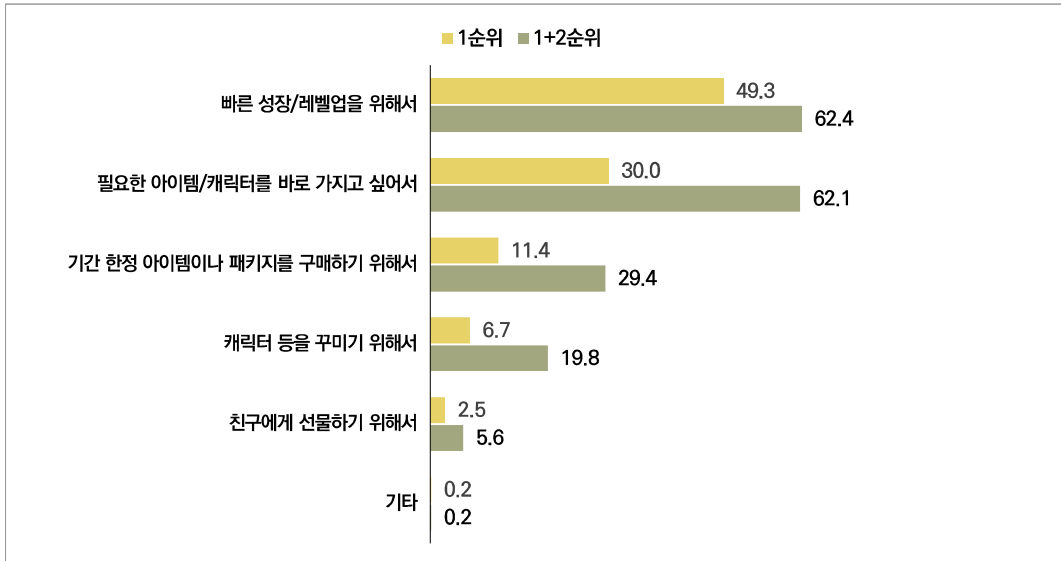
[단위 : %, (원)]

구 분	사례수	지출 없음	1만원 미만	1만원 이상 2만원 미만	2만원 이상 5만원 미만	5만원 이상	(평균)	(표준편차)	
전 체	(7,402)	90.8	3.7	2.5	1.8	1.2	1,762	9,701	
성별	남성	(4,038)	89.0	4.3	2.8	2.3	1.7	2,219	10,732
	여성	(3,364)	93.0	2.9	2.1	1.3	0.7	1,214	8,264
연령	10대	(1,145)	94.7	2.9	0.9	1.0	0.5	924	6,654
	20대	(1,494)	92.0	3.0	2.1	1.7	1.1	1,731	10,274
	30대	(1,461)	92.0	3.2	2.1	1.6	1.1	1,624	9,991
	40대	(1,438)	89.7	3.4	3.5	1.9	1.5	2,021	10,418
	50대	(1,172)	89.1	4.2	2.5	2.5	1.7	2,117	10,256
	60대	(693)	84.2	7.2	4.7	2.2	1.7	2,370	9,472

13) 모바일 게임 아이템 구입 이유

- 모바일 게임 내 결제 비용(게임머니 및 아이템 구입 비용) 지출 경험자(n=2,409)의 게임 아이템 구입 이유는 '빠른 성장/레벨업을 위해서'(1순위: 49.3%, 1+2순위: 62.4%), '필요한 아이템/캐릭터를 바로 가지고 싶어서'(1순위: 30.0%, 1+2순위: 62.1%) 순이었다.
- 연령별로 살펴보면, 20대는 '기간 한정 아이템이나 패키지를 구입하기 위해서', 10대는 '캐릭터 등을 꾸미기 위해서' 구입한다는 응답이 다른 연령대에 비해 많았다.

[n=2,409, 단위 : %]



〈그림 3-31〉 모바일 게임 아이템 구입 이유

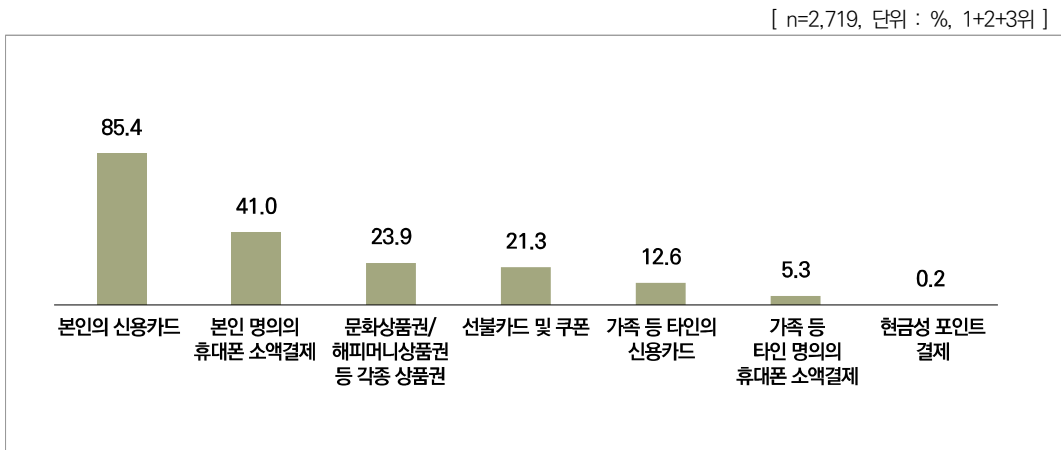
■ 표 3-44 응답자 특성별 모바일 게임 아이템을 구입하는 이유 - 1+2순위

[단위 : %, 1+2순위]

구분	사례수	빠른 성장/레벨업을 위해서	필요한 아이템/캐릭터를 바로 가지고 싶어서	기간 한정 아이템이나 패키지를 구매하기 위해서	캐릭터 등을 꾸미기 위해서	친구에게 선물하기 위해서	기타
전체	(2,409)	62.4	62.1	29.4	19.8	5.6	0.2
성별	남성 (1,463)	64.3	63.1	29.3	18.4	5.8	0.1
	여성 (946)	59.6	60.6	29.6	21.9	5.1	0.2
연령	10대 (287)	56.2	69.9	25.9	26.5	2.4	0.0
	20대 (573)	55.9	62.4	38.9	19.8	4.5	0.5
	30대 (559)	61.8	62.9	29.8	18.7	6.8	0.1
	40대 (466)	64.8	64.5	25.8	18.2	7.7	0.0
	50대 (338)	76.6	57.0	22.0	17.2	4.6	0.0
	60대 (186)	62.6	50.8	26.9	21.0	6.6	0.0

14) 모바일 게임 비용 결제 방식

- 모바일 게임 유료 이용자(n=2,719)는 비용 결제 시 '본인의 신용카드(체크카드 및 간편결제 포함)'(85.4%), '본인 명의의 휴대폰 소액결제'(41.0%), '문화상품권/해피머니상품권 등 각종 상품권'(23.9%) 순으로 이용하고 있었다.
- 응답자 특성별로 살펴보면, 40대 이상에서 '본인 명의의 휴대폰 소액결제'를 통해 지불한다는 비율이 높게 나타났다. 10대는 '문화상품권/해피머니상품권 등 각종 상품권', '선불카드 및 쿠폰', '가족 등 타인의 신용카드'로 지불한다는 응답이 타 연령대에 비해 높았다.



〈그림 3-32〉 모바일 게임 비용 결제 방식

■ 표 3-45 응답자 특성별 모바일 게임 비용 결제 방식

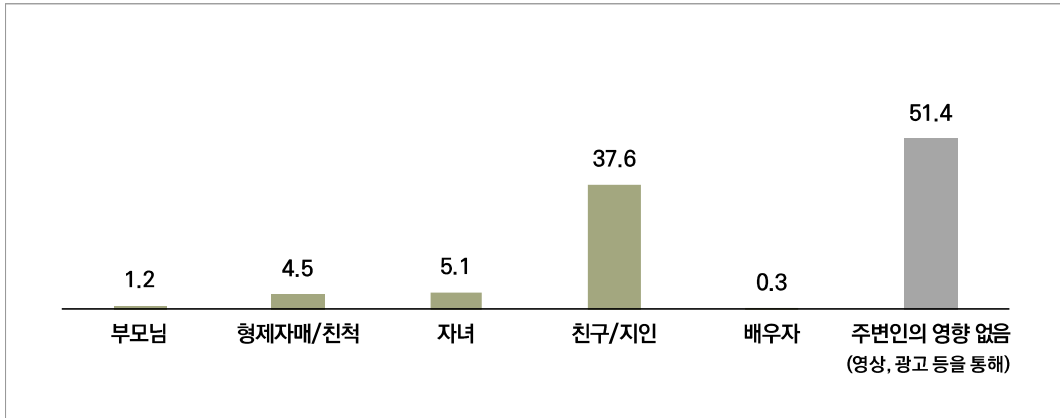
[단위 : %, 1+2+3위]

구분	사례수	본인의 신용카드 (체크카드 및 간편결제 포함)	본인 명의의 휴대폰 소액결제	문화상품권/ 해피머니 상품권 등 각종 상품권	선불카드 및 쿠폰	가족 등 타인의 신용카드 (체크카드 및 간편결제 포함)	가족 등 타인 명의의 휴대폰 소액결제	현금성 포인트 결제	
전체	(2,719)	85.4	41.0	23.9	21.3	12.6	5.3	0.2	
성별	남성	(1,642)	85.9	41.7	25.7	24.0	13.5	5.3	0.1
	여성	(1,077)	84.6	39.9	21.1	17.2	11.3	5.2	0.4
연령	10대	(351)	75.7	14.1	34.9	31.7	20.6	7.7	0.0
	20대	(640)	93.1	27.2	23.3	22.0	9.9	3.5	0.0
	30대	(613)	87.2	43.8	19.5	19.9	11.2	5.3	0.6
	40대	(516)	82.0	54.7	22.6	22.4	12.8	5.9	0.2
	50대	(382)	86.5	54.3	25.1	13.8	11.0	4.6	0.0
	60대	(217)	79.5	61.7	21.3	17.4	13.7	6.3	0.0

15) 모바일 게임 시작 시 영향을 받은 인물

- 모바일 게임 이용자(n=7,402)가 처음 모바일 게임을 시작 시 영향을 받은 인물은 '주변인의 영향 없음' (51.4%), '친구/지인' (37.6%) 순이었다.
- '친구/지인'은 20대 이하에서, '자녀'는 40대 이상에서, '형제자매/친척'과 '부모님'은 10대에서, '주변인의 영향 없음'은 30대 이상에서 응답이 많았다.

[n=7,402, 단위 : %]



〈그림 3-33〉 모바일 게임 시작 시 영향을 받은 인물

■ 표 3-46 응답자 특성별 모바일 게임 시작 시 영향을 받은 인물

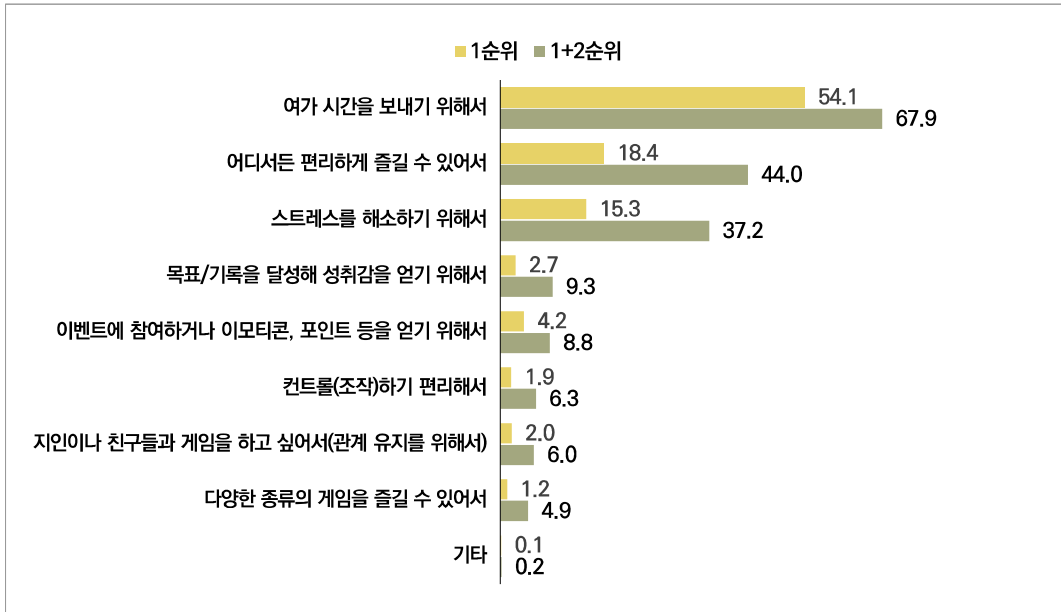
[단위 : %]

구 분	사례수	친구/지인	자녀	형제자매/ 친척	부모님	배우자	주변인의 영향 없음 (영상, 광고 등을 통해)
전 체	(7,402)	37.6	5.1	4.5	1.2	0.3	51.4
성별	남성 (4,038)	39.3	3.7	3.3	1.2	0.1	52.4
	여성 (3,364)	35.5	6.9	5.9	1.0	0.5	50.1
연령	10대 (1,145)	64.5	0.0	8.3	3.5	0.0	23.6
	20대 (1,494)	40.9	0.2	5.1	1.0	0.1	52.7
	30대 (1,461)	33.3	2.8	4.3	1.2	0.5	57.8
	40대 (1,438)	28.4	10.7	3.5	0.6	0.3	56.4
	50대 (1,172)	27.8	8.0	2.8	0.3	0.4	60.7
	60대 (693)	30.5	12.7	2.2	0.0	0.2	54.5

16) 모바일 게임을 하는 이유

- 모바일 게임 이용자(n=7,402)는 '여가 시간을 보내기 위해서'(1순위 : 54.1%, 1+2순위 : 67.9%), '어디서든 편리하게 즐길 수 있어서'(1순위 : 18.4%, 1+2순위 : 44.0%) 모바일 게임을 한다고 응답했다.
- '여가 시간을 보내기 위해서'는 20대 및 60대에서, '어디서든 편하게 즐길 수 있어서'는 20대에서, '지인이나 친구들과 게임을 하고 싶어서'는 10대에서 응답이 많았다.

[n=7,402, 단위 : %]



〈그림 3-34〉 모바일 게임을 하는 이유

■ 표 3-47 응답자 특성별 모바일 게임을 하는 이유

[단위 : %, 1+2순위]

구분	사례수	여가 시간을 보내기 위해서	어디서든 편리하게 즐길 수 있어서	스트레스를 해소하기 위해서	목표/기록을 달성해 성취감을 얻기 위해서
전체	(7,402)	67.9	44.0	37.2	9.3
성별	남성 (4,038)	68.3	44.3	38.1	8.5
	여성 (3,364)	67.4	43.8	36.0	10.2
연령	10대 (1,145)	66.2	44.1	38.1	8.1
	20대 (1,494)	71.6	49.0	30.7	8.3
	30대 (1,461)	64.1	45.5	39.3	9.4
	40대 (1,438)	67.4	45.1	38.7	8.9
	50대 (1,172)	68.6	38.4	41.0	10.1
	60대 (693)	71.0	37.6	35.2	12.2

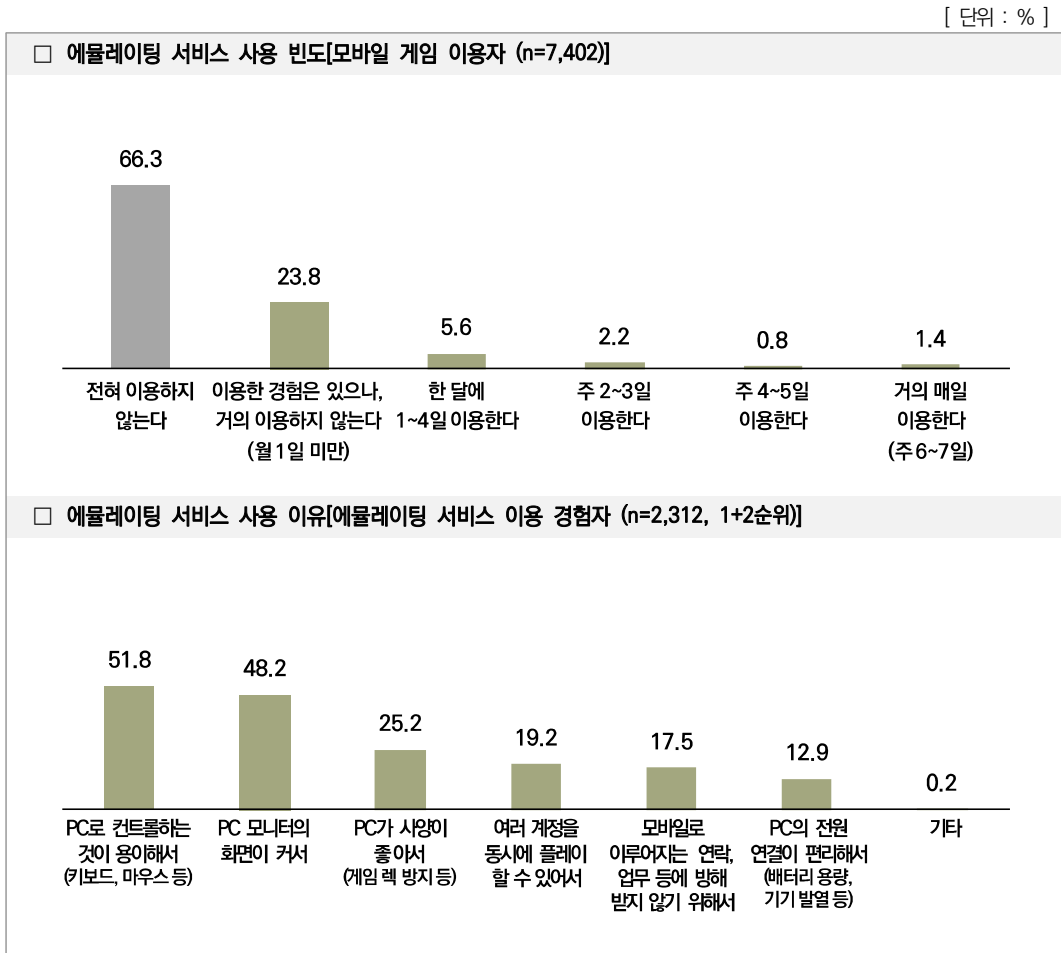
■ 표 3-48 응답자 특성별 모바일 게임을 하는 이유 - 계속

[단위 : %, 1+2순위]

구 분	사례수	컨트롤(조작)하기 편리해서	지인이나 친구들과 게임을 하고 싶어서 (관계 유지를 위해서)	다양한 종류의 게임을 즐길 수 있어서	기타	
전 체	(7,402)	6.3	6.0	4.9	0.2	
성별	남성	(4,038)	6.6	5.7	5.5	0.2
	여성	(3,364)	6.0	6.3	4.2	0.2
연령	10대	(1,145)	7.4	17.3	5.7	0.2
	20대	(1,494)	9.5	5.4	4.9	0.3
	30대	(1,461)	7.8	4.6	5.7	0.0
	40대	(1,438)	4.7	4.2	5.1	0.1
	50대	(1,172)	3.2	2.1	3.7	0.2
	60대	(693)	3.3	1.5	3.7	0.5

17) 에뮬레이팅 서비스¹³⁾를 통한 모바일 게임 이용

- 모바일 게임 이용자(n=7,402)의 33.7%가 에뮬레이팅 서비스를 통한 모바일 게임 이용 경험이 있었다.
- 에뮬레이팅 서비스를 이용하는 이유는 'PC로 컨트롤하는 것이 용이해서'(51.8%), '모바일 기기에 비해 PC 모니터의 화면이 커서'(48.2%) 순이었다.



〈그림 3-35〉 에뮬레이팅 서비스를 통한 모바일 게임 이용

13) PC 버전을 지원하지 않는 모바일 게임을 PC 내 가상환경에서 실행할 수 있도록 구성하는 프로그램으로, 2023년부터 이용 경험 여부를 묻는 신규 문항을 추가함

- 남성과 20-30대가 에뮬레이팅 서비스를 많이 이용하는 편이었다.
- ‘PC로 컨트롤하는 것이 용이해서’는 20-40대에서, ‘PC 모니터 화면이 커서’는 10대 및 50대 이상에서, ‘여러 계정을 동시에 플레이 할 수 있어서’는 20-30대에서 높게 나타났다.

■ 표 3-49 응답자 특성별 에뮬레이팅 서비스 이용 빈도

[단위 : %]

구 분	사례수	전혀 이용하지 않는다	이용한 경험은 있으나, 거의 이용하지 않는다 (월 1일 미만)	한 달에 1-4일 이용한다	주 2-3일 이용한다	주 4-5일 이용한다	거의 매일 이용한다 (주 6-7일)
전 체	(7,402)	66.3	23.8	5.6	2.2	0.8	1.4
성별	남성 (4,038)	62.1	25.5	6.5	2.6	1.2	2.1
	여성 (3,364)	71.3	21.7	4.5	1.6	0.4	0.6
연령	10대 (1,145)	65.5	26.3	4.2	1.7	1.0	1.2
	20대 (1,494)	62.9	25.9	6.4	1.8	1.1	2.0
	30대 (1,461)	63.3	24.1	6.0	3.5	0.8	2.4
	40대 (1,438)	65.3	23.4	7.1	2.4	0.8	0.9
	50대 (1,172)	71.8	21.5	4.4	1.4	0.3	0.7
	60대 (693)	73.6	19.1	4.3	1.7	0.7	0.6

■ 표 3-50 응답자 특성별 에뮬레이팅 서비스 사용 이유

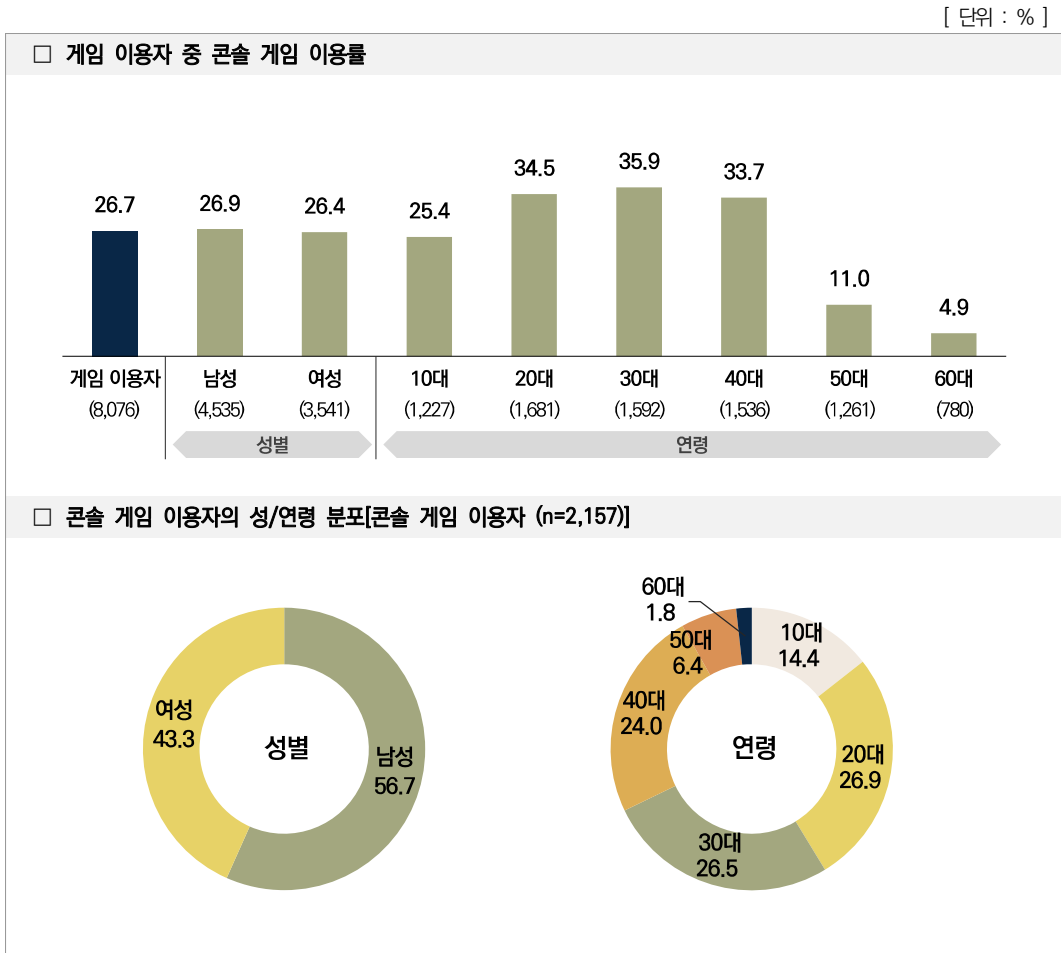
[단위 : %, 1+2순위]

구 분	사례수	PC로 컨트롤하는 것이 용이해서 (키보드, 마우스 등)	PC 모니터의 화면이 커서	PC가 사양이 좋아서 (게임 렉 방지 등)	여러 계정을 동시에 플레이 할 수 있어서	모바일로 이루어지는 연락, 업무 등에 방해받지 않기 위해서	PC의 전원 연결이 편리해서	기타
전 체	(2,497)	51.8	48.2	25.2	19.2	17.5	12.9	0.2
성별	남성 (1,531)	53.7	49.8	25.0	20.6	15.5	13.3	0.2
	여성 (966)	48.8	45.6	25.5	16.9	20.6	12.5	0.0
연령	10대 (394)	50.2	51.3	28.9	18.9	9.6	12.1	0.3
	20대 (555)	53.4	41.9	27.7	22.9	15.4	13.1	0.0
	30대 (537)	55.6	42.8	23.6	23.4	18.3	12.5	0.2
	40대 (498)	55.3	49.1	26.1	16.4	19.4	10.4	0.4
	50대 (330)	46.5	57.0	22.1	12.7	23.2	14.2	0.0
	60대 (183)	39.1	57.8	17.5	15.0	22.8	20.5	0.0

3. 콘솔 게임 이용 현황 및 특성

1) 콘솔 게임 이용자 특성

- 전체 게임 이용자(n=8,076) 중 콘솔 게임 이용률은 26.7%였다.
- 콘솔 게임 이용자(n=2,157) 비중은 남성이 여성에 비해 많고, 연령별로는 20-40대의 비중이 많았다.

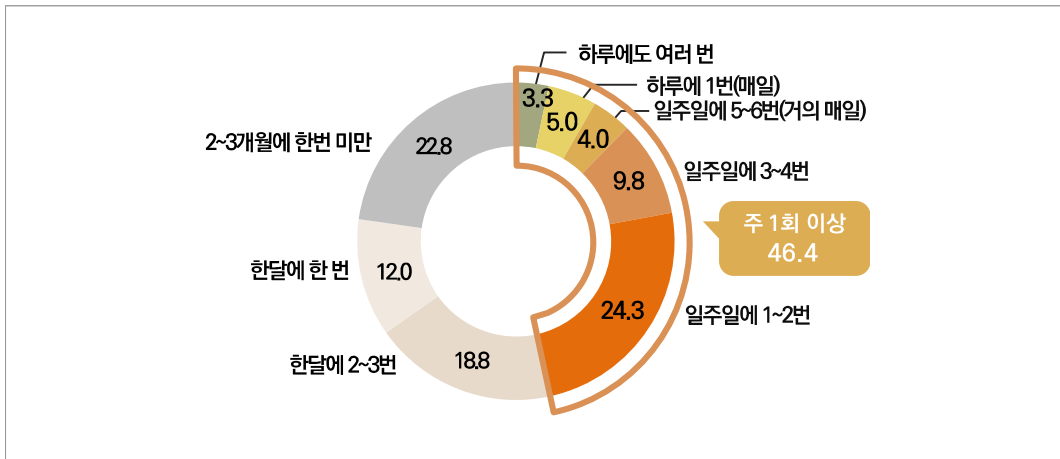


〈그림 3-36〉 콘솔 게임 이용자 특성

2) 콘솔 게임 이용 빈도

- 콘솔 게임 이용자(n=2,157)의 주 1회 이상 콘솔 게임 이용률은 46.4%였다.
(하루에도 여러 번 3.3%, 하루에 1번 5.0%, 주 5-6회 4.0%, 주 3-4회 9.8%, 주 1-2회 24.3%)
- '하루에 1번 이상' 이용은 남성 및 20-30대, 50대에서 많았다.

[n=2,157, 단위 : %]



〈그림 3-37〉 콘솔 게임 이용 빈도

■ 표 3-51 응답자 특성별 콘솔 게임 이용 빈도

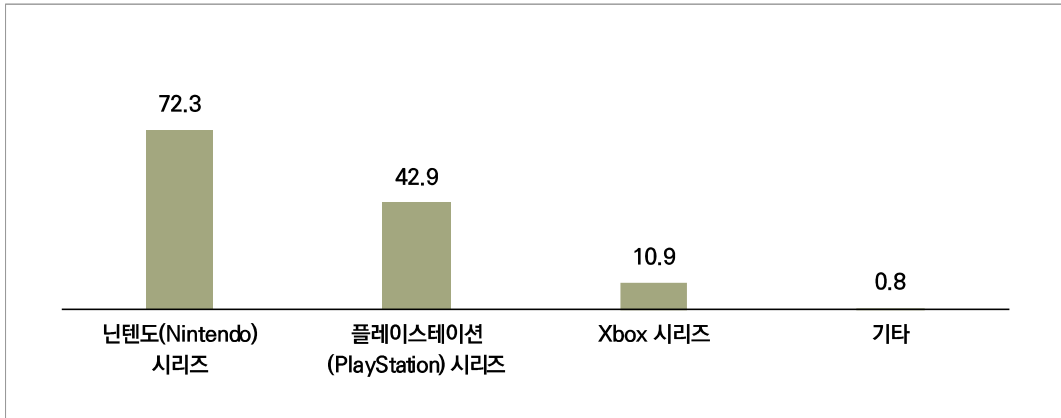
[단위 : %]

구 분	사례수	하루에도 여러 번	하루에 1번 (매일)	일주일에 5~6번 (거의 매일)	일주일에 3~4번	일주일에 1~2번	한달에 2~3번	한달에 한 번	2~3개월에 한번 미만
전 체	(2,157)	3.3	5.0	4.0	9.8	24.3	18.8	12.0	22.8
성별	남성 (1,222)	3.9	5.4	4.8	11.1	26.6	17.6	11.3	19.4
	여성 (935)	2.6	4.4	3.1	8.1	21.3	20.4	12.9	27.2
연령	10대 (311)	1.2	5.0	4.1	9.0	17.3	19.3	12.1	31.9
	20대 (580)	4.2	5.4	4.0	9.7	16.8	18.3	12.4	29.1
	30대 (572)	4.3	5.7	3.7	10.1	28.5	17.6	11.3	18.8
	40대 (518)	2.0	3.6	4.5	10.1	31.1	21.1	11.9	15.7
	50대 (138)	4.7	6.5	3.9	9.5	26.5	17.3	12.8	18.7
	60대 (38)	6.3	0.0	3.2	10.0	33.0	12.8	13.3	21.5

3) 콘솔 게임 이용 기기

- 콘솔 게임 이용자(n=2,157)는 ‘닌텐도(Nintendo) 시리즈’(72.3%)를 가장 많이 이용했으며, 다음으로 ‘플레이스테이션(PlayStation) 시리즈’(42.9%), ‘Xbox 시리즈’(10.9%) 순이었다.
- ‘닌텐도(Nintendo) 시리즈’는 여성과 20대 이하에서, ‘플레이스테이션(PlayStation) 시리즈’는 남성과 30대에서 높게 나타났다.

[n=2,157, 단위 : %, 중복응답]



〈그림 3-38〉 콘솔 게임 이용 기기

■ 표 3-52 응답자 특성별 콘솔 게임 이용 기기

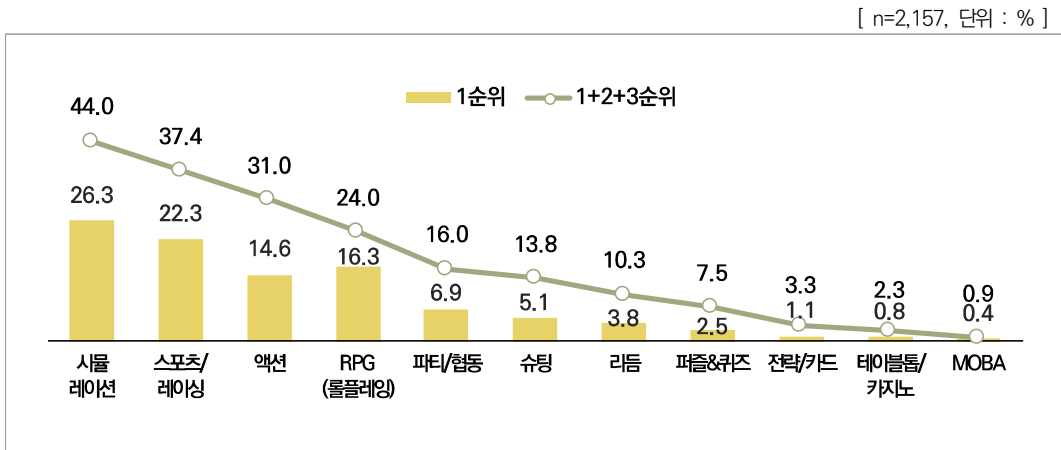
[단위 : %, 중복응답]

구 분	사례수	닌텐도(Nintendo) 시리즈	플레이스테이션 (PlayStation) 시리즈	Xbox 시리즈	기타
전 체	(2,157)	72.3	42.9	10.9	0.8
성별	남성 (1,222)	62.2	51.6	14.2	1.0
	여성 (935)	85.5	31.6	6.5	0.6
연령	10대 (311)	82.9	26.7	9.4	0.6
	20대 (580)	77.6	36.5	13.1	0.5
	30대 (572)	65.0	54.4	9.4	0.5
	40대 (518)	69.2	44.0	10.2	1.8
	50대 (138)	66.4	51.8	14.0	0.9
	60대 (38)	78.3	52.8	9.7	0.0

4) 콘솔 게임 주 이용 장르

가) 전체 기기 이용자

- 콘솔 게임 이용자(n=2,157)는 ‘시뮬레이션’(1순위 : 26.3%, 1+2+3순위 : 44.0%)장르를 가장 선호하였으며, 다음으로 ‘스포츠/레이싱¹⁴⁾’(1순위 : 22.3%, 1+2+3순위 : 37.4%), ‘액션’(1순위 : 14.6%, 1+2+3순위 : 31.0%) 순이었다.
- ‘시뮬레이션’ 장르는 여성과 20대 이하에서, ‘스포츠/레이싱’은 남성과 40-50대에서, ‘액션’은 남성에서, ‘RPG’는 남성과 20-30대에서 선호했다.

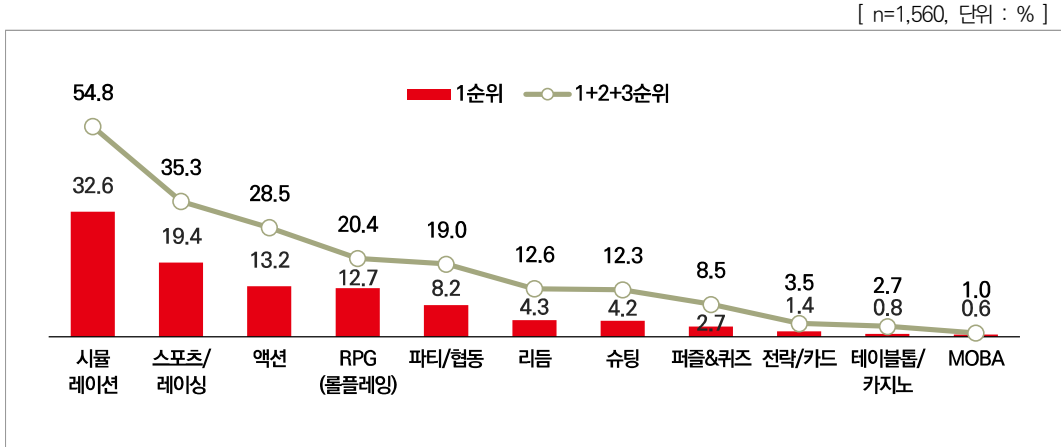


〈그림 3-39〉 콘솔 게임 주 이용 장르

14) 2024년에는 장르의 유사성을 고려하여 ‘스포츠’ 장르와 ‘레이싱’ 장르를 통합하여 질문

나) 닌텐도 시리즈 이용자

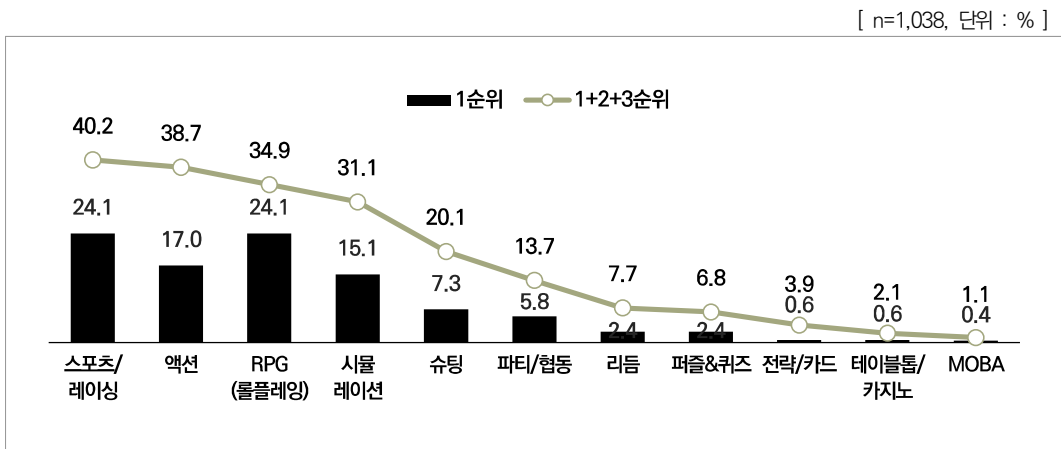
- '닌텐도 시리즈' 이용자(n=1,560)는 '시뮬레이션'(1순위 : 32.6%, 1+2+3순위 : 54.8%) 장르를 주로 이용한다는 응답 비율이 전체 기기 이용자 응답 비율 대비 높았다.



〈그림 3-40〉 콘솔 게임 주 이용 장르 - 닌텐도 시리즈 이용자

다) 플레이스테이션/엑스박스 시리즈 이용자

- '플레이스테이션 시리즈' 또는 '엑스박스 시리즈' 이용자(n=1,038)는 '스포츠/레이싱'(1순위 : 24.1%, 1+2+3순위 : 40.2%), '액션'(1순위 : 17.0%, 1+2+3순위 : 38.7%), 'RPG(롤플레이)'(1순위: 24.1%, 1+2+3순위 : 34.9%) 장르를 전체 콘솔 이용자와 비교해 많이 이용하고 있었다.



〈그림 3-41〉 콘솔 게임 주 이용 장르 - 플레이스테이션/엑스박스 시리즈 이용자

■ 표 3-53 응답자 특성별 콘솔 게임 주 이용 장르

[단위 : %, 1+2+3순위]

구 분		사례수	시뮬레이션	스포츠/ 레이싱	액션	RPG (롤플레이)	파티/협동	슈팅
전 체		(2,157)	44.0	37.4	31.0	24.0	16.0	13.8
성별	남성	(1,222)	30.7	44.0	37.2	30.6	12.4	17.7
	여성	(935)	61.4	28.8	22.9	15.2	20.7	8.7
연령	10대	(311)	55.6	35.6	28.8	16.6	16.2	16.6
	20대	(580)	56.1	26.2	32.4	26.6	18.9	12.9
	30대	(572)	35.0	40.3	31.9	30.4	18.6	10.5
	40대	(518)	38.0	46.8	32.3	20.2	12.8	13.8
	50대	(138)	32.3	42.5	25.3	19.3	7.4	20.8
	60대	(38)	24.0	33.4	16.2	15.9	5.6	26.7
기기 이용	닌텐도 시리즈	(1,560)	54.8	35.3	28.5	20.4	19.0	12.3
	플레이스테이션/ 엑스박스 시리즈	(1,038)	31.1	40.2	38.7	34.9	13.7	20.1

주) 기기 이용은 중복 응답으로 받았기 때문에 사례수에 기기 중복 이용자가 포함되어 있음

■ 표 3-54 응답자 특성별 콘솔 게임 주 이용 장르 - 계속

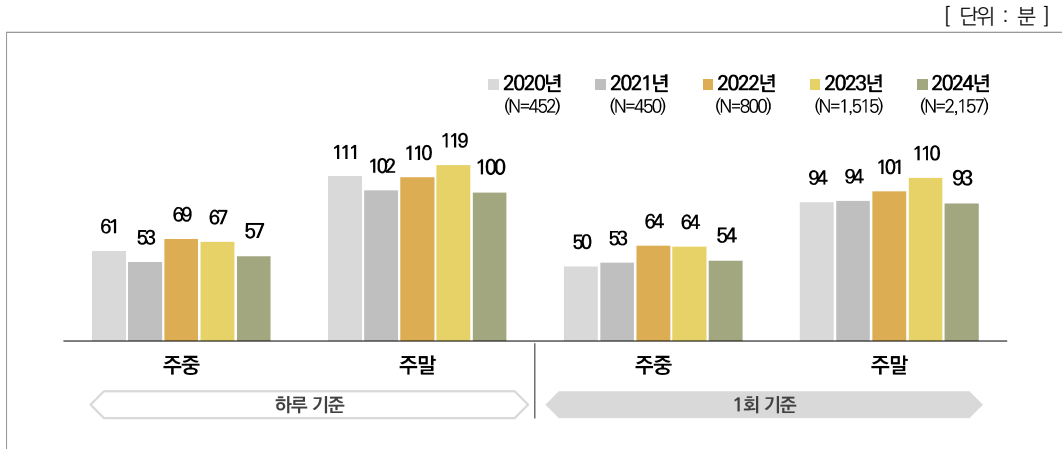
[단위 : %, 1+2+3순위]

구 분		사례수	리듬	퍼즐 & 퀴즈	전략/카드	테이블톱/ 카지노	MOBA
전 체		(2,157)	10.3	7.5	3.3	2.3	0.9
성별	남성	(1,222)	5.7	5.4	4.0	2.2	0.9
	여성	(935)	16.4	10.1	2.4	2.3	1.0
연령	10대	(311)	10.7	7.8	2.8	2.2	2.2
	20대	(580)	10.6	5.2	3.7	0.8	0.5
	30대	(572)	12.6	6.6	3.4	1.6	0.3
	40대	(518)	8.6	8.4	2.4	3.4	0.9
	50대	(138)	7.4	9.4	5.6	7.5	0.0
	60대	(38)	3.2	33.4	6.1	0.0	9.3
기기 이용	닌텐도 시리즈	(1,560)	12.6	8.5	3.5	2.7	1.0
	플레이스테이션/ 엑스박스 시리즈	(1,038)	7.7	6.8	3.9	2.1	1.1

주) 기기 이용은 중복 응답으로 받았기 때문에 사례수에 기기 중복 이용자가 포함되어 있음

5) 콘솔 게임 이용 시간

- 콘솔 게임 이용자(n=2,157)는 콘솔 게임을 일평균 주중 57분, 주말 100분 이용했으며, 1회 이용 시간은 주중 54분, 주말 93분이었다.



〈그림 3-42〉 콘솔 게임 이용 시간

- 주중과 주말 모두 남성의 이용 시간이 길었고, 주중의 일평균/1회 평균 이용 시간은 20대에서 가장 길게 나타났다. 주말의 1회 평균 이용 시간도 20대가 가장 길었으나, 일평균 이용 시간은 30대가 가장 길었다.

■ 표 3-55 하루/1회 기준 콘솔 게임 이용 시간(주중/주말)

[단위 : %, (분)]

구분	사례수	1시간 미만	1시간 이상 2시간 미만	2시간 이상 3시간 미만	3시간 이상 4시간 미만	4시간 이상	(평균)
하루 기준	주중 (2,157)	48.4	33.0	12.5	3.4	2.7	57.2
	주말 (2,157)	23.8	35.8	22.5	9.5	8.4	100.1
1회 기준	주중 (2,157)	47.9	35.9	11.4	2.8	2.0	54.2
	주말 (2,157)	23.7	38.6	23.0	8.9	5.9	92.8

표 3-56 응답자 특성별 콘솔 게임 평균 이용 시간

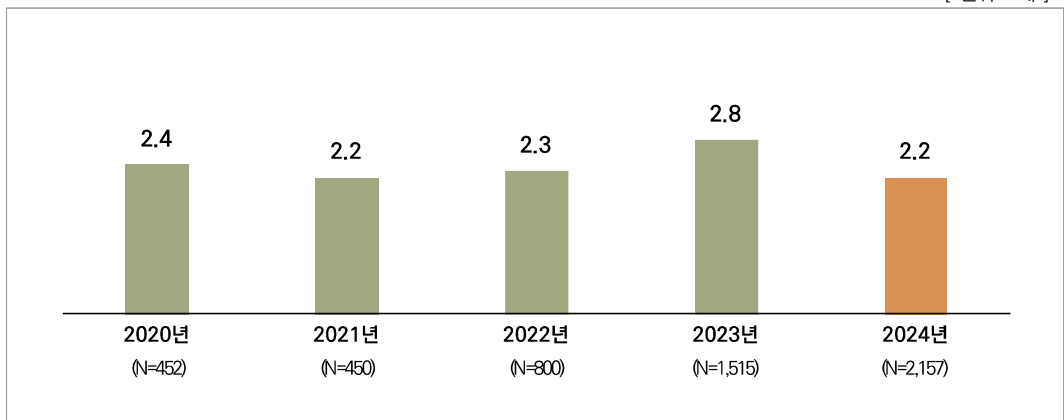
[단위: 분]

구분	사례수	하루 기준		1회 기준	
		주중	주말	주중	주말
전체	(2,157)	57.2	100.1	54.2	92.8
성별	남성 (1,222)	59.3	103.9	56.9	96.6
	여성 (935)	54.6	95.2	50.8	87.8
연령	10대 (311)	57.8	96.5	55.0	91.8
	20대 (580)	63.5	102.5	63.0	97.3
	30대 (572)	57.4	103.7	51.9	94.5
	40대 (518)	51.2	96.5	48.5	89.5
	50대 (138)	52.8	102.5	48.3	83.8
	60대 (38)	51.5	82.6	49.6	84.5

6) 주 이용 콘솔 게임 개수

- 콘솔 게임 이용자(n=2,157)의 주 이용 콘솔 게임 개수는 평균 2.2개로 전년도 대비 감소하였다.
- 남성이 여성에 비해 주로 이용하는 콘솔 게임의 개수가 상대적으로 많았으며, 연령대별로는 20대의 콘솔 게임 이용 개수가 2.3개로 가장 많았다.

[단위: 개]



〈그림 3-43〉 주 이용 콘솔 게임 개수

■ 표 3-57 응답자 특성별 주 이용 콘솔 게임 개수

[단위 : %, (개)]

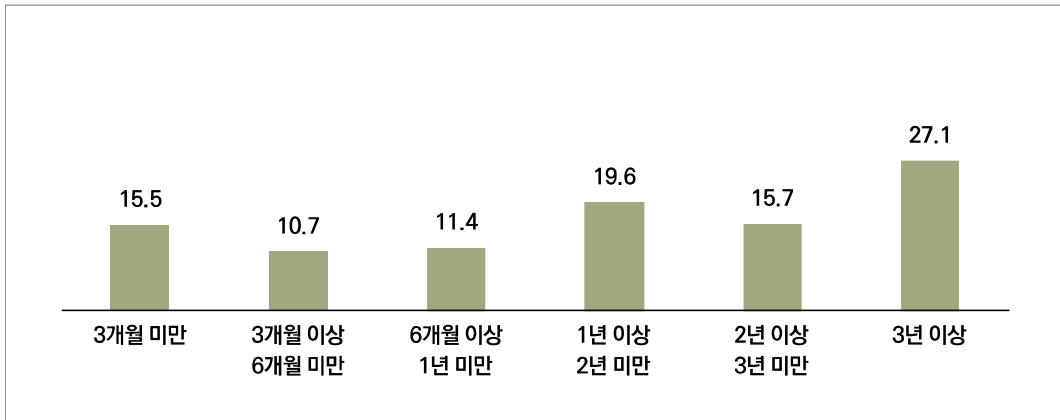
구분	사례수	0개	1개	2개	3개	4개 이상	(평균)
전체	(2,157)	0.3	41.7	33.4	14.9	9.7	2.2
성별	남성 (1,222)	0.2	40.4	33.0	14.9	11.5	2.3
	여성 (935)	0.6	43.3	33.8	14.9	7.4	2.0
연령	10대 (311)	0.0	39.0	36.7	14.9	9.4	2.2
	20대 (580)	0.4	40.3	31.0	18.1	10.2	2.3
	30대 (572)	0.5	44.4	31.7	12.8	10.6	2.1
	40대 (518)	0.0	39.8	36.0	14.6	9.6	2.1
	50대 (138)	0.0	50.3	33.2	10.8	5.7	1.9
	60대 (38)	6.1	39.2	31.9	14.5	8.4	1.9

주) '60대' 연령층은 사례수가 과소하여 분석 대상에서 제외함

7) 주로 즐기는 콘솔 게임 이용 지속기간

- 주로 즐기는 콘솔 게임이 있는 응답자(n=2,150)¹⁵⁾중 해당 게임을¹⁶⁾ '3년 이상' 이용한 비율이 27.1%로 가장 높았다.
- '3년 이상' 이용은 50대에서 가장 많았으며, '1년 이상' 이용(62.4%)은 10대(65.2%)와 40대(68.2%)에서 높게 나타났다.

[n=2,150, 단위 : %]



〈그림 3-44〉 콘솔 게임 이용 지속기간

15) 기존에는 전체 콘솔 게임 이용자들에게 콘솔 게임 하나를 더 이상 플레이 하지 않을 때 까지의 기간을 질문했지만, 2024년부터 주로 이용하고 있는 게임이 있다고 응답한 응답자에게 해당 게임을 얼마나 이용했는지 질문하였다.

16) 이용 기간은 '년', '개월', '주' 단위로 응답받았으며, 1년은 12개월, 1주는 0.25개월로 계산하였다.

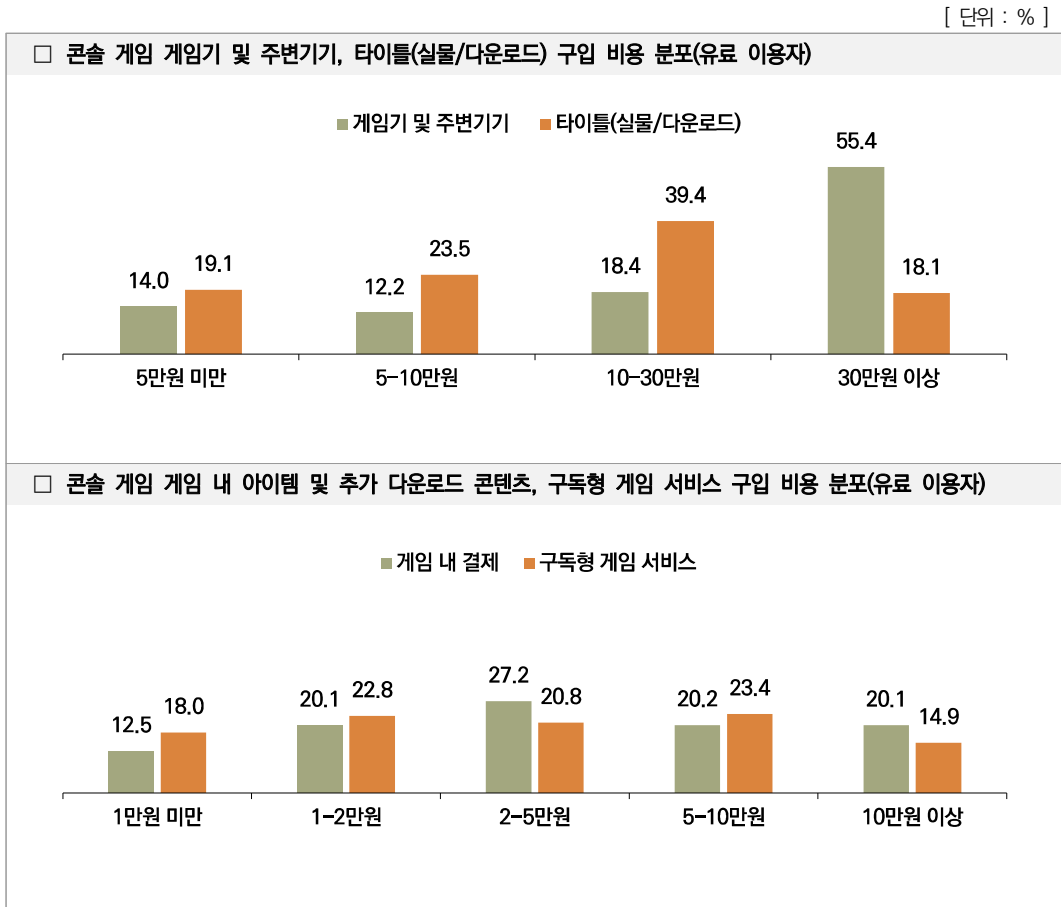
■ 표 3-58 응답자 특성별 콘솔 게임 이용 지속기간

[단위 : %, 년]

구 분	사례수	3개월 미만	3개월 이상 6개월 미만	6개월 이상 1년 미만	1년 이상 2년 미만	2년 이상 3년 미만	3년 이상	(평균)	
전 체	(2,150)	15.5	10.7	11.4	19.6	15.7	27.1	2.0	
성별	남성	(1,220)	14.7	10.6	10.7	20.4	15.2	28.5	2.2
	여성	(929)	16.7	10.7	12.4	18.5	16.4	25.3	1.7
연령	10대	(311)	15.7	9.9	9.2	17.1	16.4	31.7	2.0
	20대	(578)	18.0	12.7	12.1	22.1	14.1	20.9	1.6
	30대	(569)	16.0	10.6	11.4	22.4	13.9	25.7	2.0
	40대	(518)	12.0	8.3	11.5	17.6	19.1	31.5	2.3
	50대	(138)	15.7	11.5	12.5	10.5	14.9	34.9	2.8
	60대	(36)	16.2	16.2	13.7	19.0	19.5	15.4	1.3

8) 콘솔 게임 이용 및 구입 비용(연간)

- 콘솔 게임 이용자(n=2,157)의 58.5%가 최근 1년 콘솔 게임기 및 주변기기¹⁷⁾를 구입했고, 실물 또는 다운로드 형태의 타이틀 비용¹⁸⁾에 대해 지출이 있는 응답자는 69.4%였다.
- 콘솔 게임 유료 이용자의 지출 비용¹⁹⁾을 살펴보면, '게임기 및 주변기기'는 '30만원 이상'(55.4%)이 가장 많았으며, '실물 또는 다운로드 형태로 구매한 타이틀'은 '10만원 이상 30만원 미만'(39.4%)이 가장 많았다.
- '콘솔 게임 내 결제(게임 아이템 및 추가 다운로드 콘텐츠)²⁰⁾ 비용 지출이 있는 응답자는 19.1%, '구독형 게임 서비스'²¹⁾ 비용 지출이 있는 응답자는 16.0%였다.



주) 이용 비용 그래프는 응답값 중 '0'원을 제외하고 산출한 값

〈그림 3-45〉 콘솔 게임 이용 및 구입 비용

17) 표 3-59 응답자 특성별 콘솔 게임 이용 및 구입 비용[게임기 및 주변기기] 참조

18) 2024년에는 타이틀 지출 비용을 (1)CD/DVD 등의 실물 타이틀, (2)다운로드 형태로 구매한 타이틀로 각각 질문하였으며, 타이틀 구입 비용은 각 응답자의 지출 비용의 합계임.

표 3-60 응답자 특성별 콘솔 게임 이용 및 구입 비용[실물(CD/DVD) 또는 다운로드 형태 타이틀] 참조

19) '지출 없음' 응답을 제외한 유료 이용자들의 지출 비용 분포를 분석함

20) 표 3-61 응답자 특성별 콘솔 게임 이용 및 구입 비용[게임 내 결제] 참조

21) 표 3-62 응답자 특성별 콘솔 게임 이용 및 구입 비용[구독형 게임 서비스] 참조

- 응답자 특성별로 살펴보면, 모든 지출항목에서 남성이 여성에 비해 더 많이 지출했으며, 연령별로는 50대에
서 비교적 평균 지출 금액이 높았다.

■ 표 3-59 응답자 특성별 콘솔 게임 이용 및 구입 비용[게임기 및 주변기기]

[단위 : %, (원)]

구 분	사례수	지출 없음	5만원 미만	5만원 이상 10만원 미만	10만원 이상 30만원 미만	30만원 이상	(평균)	(표준편차)
전 체	(2,157)	41.5	8.2	7.1	10.8	32.4	181,065	256,952
성별	남성 (1,222)	39.0	9.9	8.7	10.8	31.6	182,514	258,937
	여성 (935)	44.6	6.0	5.0	10.8	33.6	179,170	254,460
연령	10대 (311)	44.2	6.3	6.6	10.4	32.5	173,700	237,686
	20대 (580)	42.0	6.6	6.1	11.2	34.1	184,766	246,653
	30대 (572)	42.4	7.5	7.0	9.8	33.3	180,024	250,374
	40대 (518)	39.2	9.7	7.9	11.1	32.0	187,092	265,707
	50대 (138)	36.0	10.0	11.8	12.0	30.2	199,644	343,789
	60대 (38)	46.0	32.3	0.0	12.9	8.9	50,397	99,812

■ 표 3-60 응답자 특성별 콘솔 게임 이용 및 구입 비용[실물(CD/DVD) 또는 다운로드 형태 타이틀]

[단위 : %, (원)]

구 분	사례수	지출 없음	5만원 미만	5만원 이상 10만원 미만	10만원 이상 30만원 미만	30만원 이상	(평균)	(표준편차)
전 체	(2,157)	30.6	12.3	20.8	27.7	8.6	101,395	181,958
성별	남성 (1,222)	27.9	12.7	21.5	28.0	9.9	111,482	201,471
	여성 (935)	34.1	11.8	19.8	27.3	7.0	88,208	151,828
연령	10대 (311)	38.9	12.4	22.3	22.7	3.7	69,137	105,486
	20대 (580)	33.2	10.6	18.7	29.7	7.8	92,264	135,719
	30대 (572)	28.4	9.9	21.4	30.7	9.6	113,849	219,730
	40대 (518)	24.7	14.3	21.8	27.6	11.5	111,376	159,622
	50대 (138)	28.3	16.6	21.2	24.8	9.0	138,369	334,191
	60대 (38)	43.2	29.5	15.5	6.3	5.5	46,852	103,243

■ 표 3-61 응답자 특성별 콘솔 게임 이용 및 구입 비용[게임 내 결제]

[단위 : %, (원)]

구 분	사례수	지출 없음	1만원 미만	1만원 이상 2만원 미만	2만원 이상 5만원 미만	5만원 이상 10만원 미만	10만원 이상	(평균)	(표준편차)
전 체	(2,157)	80.9	2.4	3.8	5.2	3.8	3.8	9,061	29,677
성별	남성 (1,222)	77.5	2.6	4.7	6.5	4.3	4.4	10,586	31,140
	여성 (935)	85.4	2.2	2.7	3.5	3.3	3.0	7,067	27,537
연령	10대 (311)	85.3	2.9	3.5	3.7	2.8	1.9	5,368	20,383
	20대 (580)	79.2	2.2	2.4	7.3	4.8	4.2	10,506	31,055
	30대 (572)	82.5	1.5	4.3	5.0	2.9	3.8	8,619	30,926
	40대 (518)	81.7	2.5	4.6	4.3	3.2	3.7	8,146	27,340
	50대 (138)	71.4	4.2	4.2	3.6	8.6	7.9	16,654	41,040
	60대 (38)	72.4	6.6	9.2	6.4	3.4	2.1	8,765	30,482

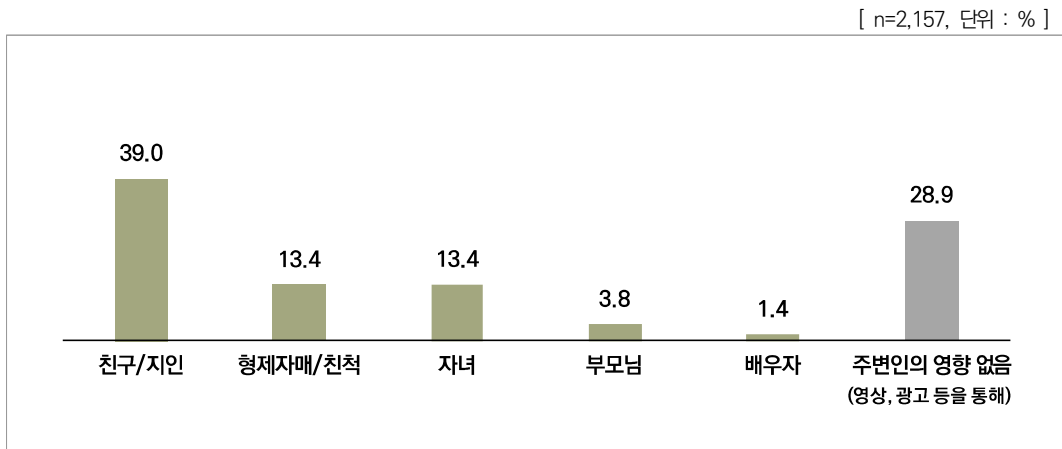
■ 표 3-62 응답자 특성별 콘솔 게임 이용 및 구입 비용[구독형 게임 서비스]

[단위 : %, (원)]

구 분	사례수	지출 없음	1만원 미만	1만원 이상 2만원 미만	2만원 이상 5만원 미만	5만원 이상 10만원 미만	10만원 이상	(평균)	(표준편차)
전 체	(2,157)	84.0	2.9	3.7	3.3	3.7	2.4	6,747	23,885
성별	남성 (1,222)	79.7	2.8	4.1	4.5	5.3	3.5	9,574	28,373
	여성 (935)	89.6	2.9	3.0	1.8	1.7	1.0	3,051	15,500
연령	10대 (311)	91.8	3.2	1.9	1.3	1.2	0.6	2,689	19,296
	20대 (580)	82.5	4.0	4.2	4.1	2.6	2.5	6,469	23,061
	30대 (572)	82.8	2.0	3.1	4.0	5.0	3.1	8,406	25,282
	40대 (518)	84.7	1.7	4.2	3.1	4.5	1.7	5,921	19,259
	50대 (138)	75.4	5.3	4.6	2.9	7.4	4.4	12,065	33,842
	60대 (38)	82.0	3.5	6.1	3.1	0.0	5.3	11,196	46,887

9) 콘솔 게임 시작 시 영향을 받은 인물

- 콘솔 게임 이용자(n=2,157)가 처음 콘솔 게임 시작 시 영향을 받은 인물은 '친구/지인'(39.0%), '주변인의 영향 없음'(28.9%), '형제자매/친척'(13.4%), '자녀'(13.4%) 순이었다.
- 응답자 특성별로 살펴보면, 연령대가 낮을수록 '형제자매/친척'을 통해 콘솔 게임을 처음 시작했다는 응답 비율이 높았으며, 연령대가 높을수록 '자녀' 응답 비율이 높았다.



〈그림 3-46〉 콘솔 게임 시작 시 영향을 받은 인물

■ 표 3-63 응답자 특성별 콘솔 게임 시작 시 영향을 받은 인물

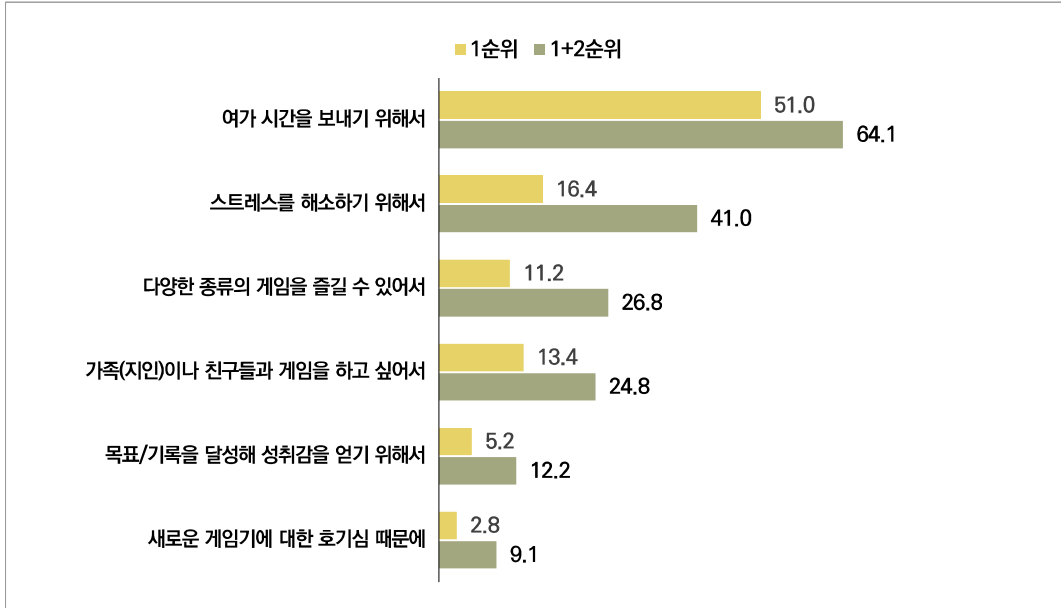
[단위 : %]

구 분	사례수	친구/지인	형제자매/ 친척	자녀	부모님	배우자	기타	주변인의 영향 없음 (영상, 광고 등을 통해)
전 체	(2,157)	39.0	13.4	13.4	3.8	1.4	0.1	28.9
성별	남성 (1,222)	40.9	9.8	11.0	3.2	0.4	0.0	34.8
	여성 (935)	36.6	18.0	16.6	4.6	2.8	0.1	21.3
연령	10대 (311)	37.4	24.6	0.0	15.4	0.0	0.4	22.3
	20대 (580)	48.0	17.1	0.0	3.5	0.0	0.0	31.4
	30대 (572)	43.9	9.8	9.6	1.2	3.7	0.0	31.9
	40대 (518)	29.7	9.2	30.6	0.9	1.6	0.0	27.9
	50대 (138)	21.2	6.3	41.0	1.8	0.0	0.0	29.8
	60대 (38)	32.8	0.0	51.7	0.0	3.5	0.0	12.0

10) 콘솔 게임을 하는 이유

- 콘솔 게임 이용자(n=2,157)는 '여가시간을 보내기 위해서'(64.1%) 콘솔 게임을 많이 이용하고 있었으며, 다음으로 '스트레스 해소를 위해서'(41.0%), '다양한 종류의 게임을 즐길 수 있어서'(26.8%), '가족(지인)이나 친구들과 게임을 하고 싶어서'(24.8%) 순이었다.

[n=2,157, 단위 : %]



〈그림 3-47〉 콘솔 게임을 하는 이유

- ‘여가 시간을 보내기 위해서’는 20-50대에서, ‘스트레스를 해소하기 위해서’는 남성과 50대 이상에서, ‘다양한 종류의 게임을 즐길 수 있어서’는 20대 이하에서 높게 나타났다.

■ 표 3-64 응답자 특성별 콘솔 게임을 하는 이유

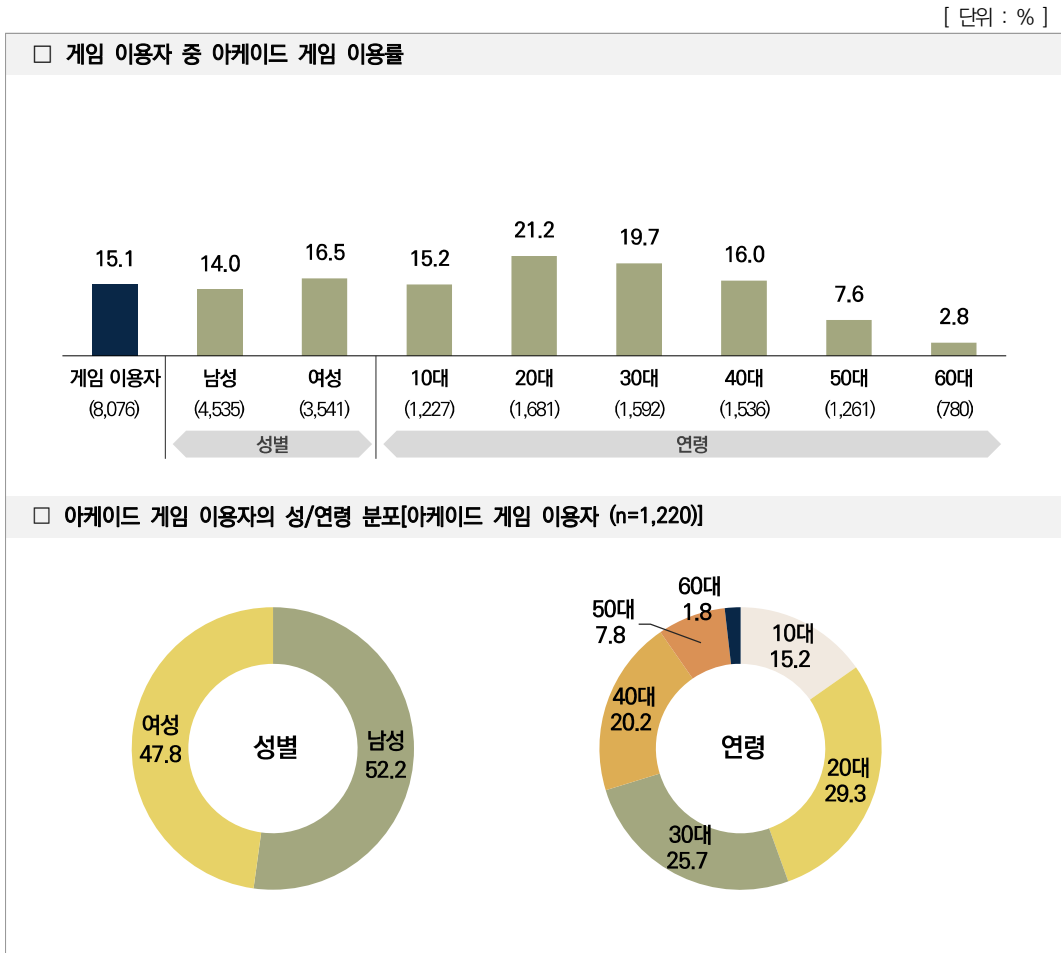
[단위 : %, 1+2순위]

구 분	사례수	여가 시간을 보내기 위해서	스트레스를 해소하기 위해서	다양한 종류의 게임을 즐길 수 있어서 (콘솔 전용 게임을 즐길 수 있어서)	가족(자인)이나 친구들과 게임을 하고 싶어서 (관계 유지를 위해서)	목표/기록을 달성해 성취감을 얻기 위해서	새로운 게임기에 대한 호기심 때문에	기타
전 체	(2,157)	64.1	41.0	26.8	24.8	12.2	9.1	0.0
성별	남성 (1,222)	65.8	45.9	25.9	21.0	11.8	9.4	0.1
	여성 (935)	61.9	34.5	28.1	29.8	12.8	8.6	0.0
연령	10대 (311)	59.8	37.7	31.2	21.9	17.6	12.6	0.3
	20대 (580)	66.3	37.5	32.0	19.7	13.6	10.6	0.0
	30대 (572)	65.7	42.1	25.8	24.9	10.5	7.1	0.0
	40대 (518)	63.3	42.5	21.6	31.9	10.6	8.2	0.0
	50대 (138)	64.9	49.5	19.9	24.0	8.8	5.1	0.0
	60대 (38)	51.1	50.8	24.8	31.3	8.5	12.0	0.0

4. 아케이드 게임 이용 현황 및 특성

1) 아케이드 게임 이용자 특성

- 전체 게임 이용자(n=8,076)의 아케이드 게임 이용률은 15.1%로 나타났고, 남성(14.0%)보다는 여성(16.5%) 이용률이, 연령별로는 20-30대(20대 : 21.2%, 30대 : 19.7%) 이용률이 상대적으로 높았다.
- 아케이드 게임 이용자(n=1,220) 비중은 20대(29.3%), 30대(25.7%), 40대(20.2%) 순이었다.

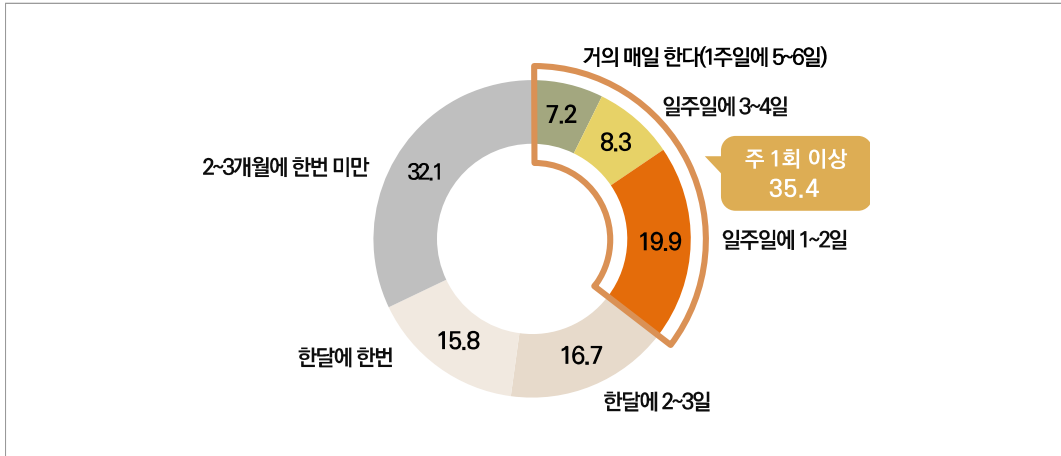


〈그림 3-48〉 아케이드 게임 이용자 특성

2) 아케이드 게임 이용 빈도

- 아케이드 게임 이용자(n=1,220)의 주 1회 이상 아케이드 게임 이용률은 35.4%였으며, 30대 이상에서 아케이드 게임을 자주 이용하고 있었다.

[n=1,220, 단위 : %]



〈그림 3-49〉 아케이드 게임 이용 빈도

■ 표 3-65 응답자 특성별 아케이드 게임 이용 빈도

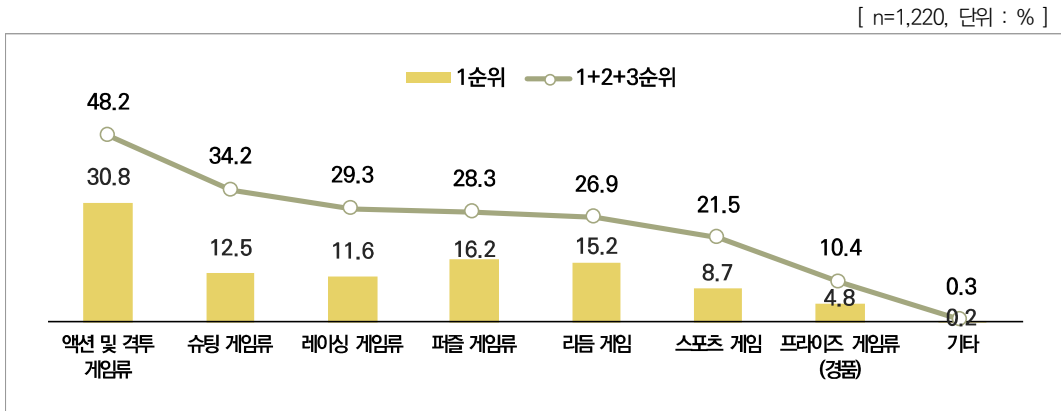
[단위 : %]

구 분	사례수	거의 매일 한다 (1주일에 5~6일)	일주일에 3~4일	일주일에 1~2일	한달에 2~3일	한달에 한번	2~3개월에 한번 미만	
전 체	(1,220)	7.2	8.3	19.9	16.7	15.8	32.1	
성별	남성	(637)	5.7	9.0	20.1	18.0	15.2	32.1
	여성	(583)	9.0	7.5	19.7	15.3	16.5	32.0
연령	10대	(186)	4.1	6.9	11.0	17.5	18.7	41.9
	20대	(357)	7.9	6.0	18.7	15.6	17.1	34.6
	30대	(314)	8.6	9.8	22.5	17.2	13.7	28.2
	40대	(246)	6.0	6.7	25.3	17.5	12.9	31.6
	50대	(95)	10.1	16.6	19.1	17.4	17.6	19.2
	60대	(22)	5.9	14.1	20.2	9.7	25.2	24.8

주) 60대 연령층은 사례수가 과소하여 분석 대상에서 제외함

3) 아케이드 게임 주 이용 장르

- 아케이드 게임 이용자(n=1,220)는 '액션 및 격투 게임류'(1순위 : 30.8%, 1+2+3순위 : 48.2%)를 가장 선호하였으며, 다음으로 '슈팅 게임류'(1순위 : 12.5%, 1+2+3순위 : 34.2%), '레이싱 게임류'(1순위 : 11.6%, 1+2+3순위 : 29.3%) 순이었다.
- '액션 및 격투 게임류'는 남성과 20~30대, '퍼즐 게임류'는 여성과 40~50대, '리듬 게임'은 여성과 20대 이하에서 선호했다.



〈그림 3-50〉 아케이드 게임 주 이용 장르

■ 표 3-66 응답자 특성별 아케이드 게임 주 이용 장르

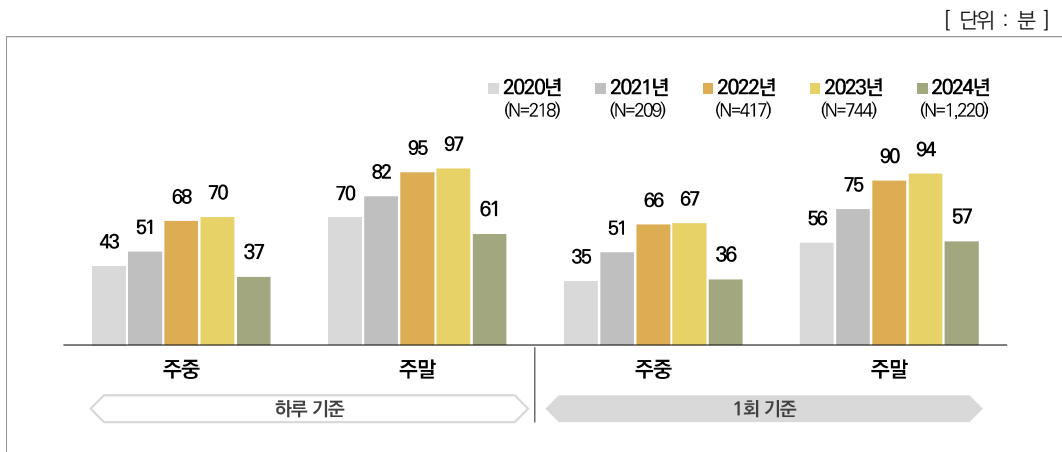
[단위 : %, 1+2+3순위]

구 분	사례수	액션 및 격투 게임류	슈팅 게임류	레이싱 게임류	퍼즐 게임류	리듬 게임	스포츠 게임	프라이즈 게임류 (경품)	기타
전 체	(1,220)	48.2	34.2	29.3	28.3	26.9	21.5	10.4	0.3
성별	남성 (637)	57.7	34.4	28.9	17.3	18.4	26.8	8.7	0.3
	여성 (583)	37.8	34.0	29.7	40.4	36.1	15.8	12.3	0.3
연령	10대 (186)	40.6	32.1	28.8	17.4	47.4	17.6	10.4	1.0
	20대 (357)	51.9	34.4	28.9	23.4	37.6	17.8	10.0	0.0
	30대 (314)	51.6	35.7	27.8	30.7	22.6	21.6	10.9	0.6
	40대 (246)	46.6	37.0	28.9	37.5	12.4	24.0	11.7	0.0
	50대 (95)	46.6	27.1	34.9	37.5	2.0	31.9	6.2	0.0
	60대 (22)	28.9	28.0	42.1	26.0	11.3	42.2	14.0	0.0

주) 60대 연령층은 사례수가 과소하여 분석 대상에서 제외함

4) 아케이드 게임 이용 시간

- 아케이드 게임 이용자(n=1,220)의 아케이드 게임 이용 시간은 일평균 주중 37분, 주말 61분이었으며, 1회 평균 이용 시간은 주중 36분, 주말 57분으로 조사되었다.
- 2023년 조사 결과 대비 주중과 주말의 이용 시간이 큰 폭으로 감소했다.
- 주중에는 하루 기준과 1회 기준 모두 '30분 미만' 이용한다는 응답이 각각 47.4%, 47.9%로 가장 많고, 주말에는 하루 기준과 1회 기준 모두 '1시간 이상 2시간 미만' 이용한다는 응답이 31.3%, 32.4%로 가장 많았다.



〈그림 3-51〉 아케이드 게임 이용 시간

- 응답자 특성별로 살펴보면, 모든 기준에서 남성이 여성에 비해 아케이드 게임 평균 이용 시간이 길었다.

■ 표 3-67 하루/1회 기준 아케이드 게임 평균 이용 시간(주중/주말)

[단위 : %, (분)]

구 분		사례수	30분 미만	30분 이상 1시간 미만	1시간 이상 2시간 미만	2시간 이상 3시간 미만	3시간 이상	(평균)
하루 기준	주중	(1,220)	47.4	19.5	24.4	6.0	2.7	37.3
	주말	(1,220)	25.0	26.2	31.3	10.7	6.8	60.8
1회 기준	주중	(1,220)	47.9	20.3	24.0	5.7	2.1	35.9
	주말	(1,220)	25.3	27.1	32.4	9.3	5.9	56.7

■ 표 3-68 응답자 특성별 아케이드 게임 평균 이용 시간

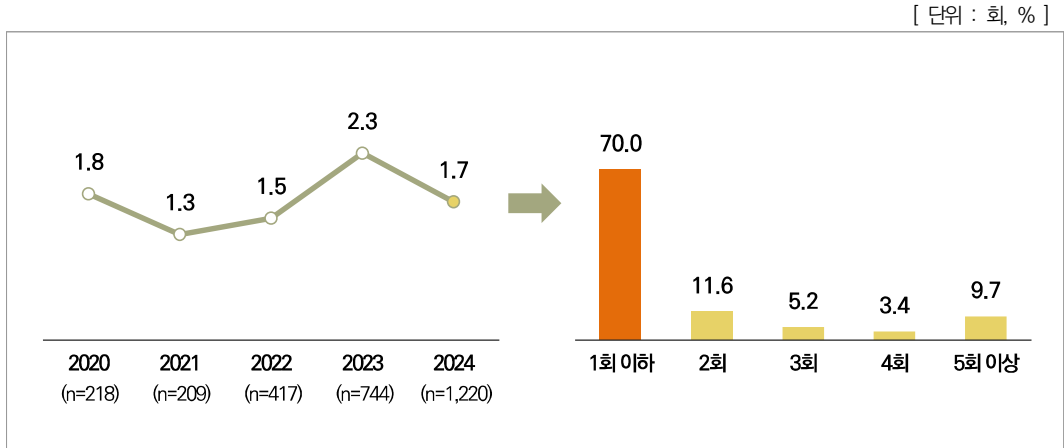
[단위 : 분]

구 분		사례수	하루 기준		1회 기준	
			주중	주말	주중	주말
전 체		(1,220)	37.3	60.8	35.9	56.7
성별	남성	(637)	40.7	63.9	39.3	60.3
	여성	(583)	33.7	57.5	32.1	52.6
연령	10대	(186)	28.5	55.6	25.1	49.6
	20대	(357)	38.0	59.6	36.5	55.5
	30대	(314)	36.2	58.3	35.4	54.7
	40대	(246)	38.3	64.2	36.6	59.7
	50대	(95)	45.3	69.3	43.9	66.4
	60대	(22)	70.4	87.2	79.5	87.7

주) 60대 연령층은 사례수가 과소하여 분석 대상에서 제외함

5) 아케이드 게임장 월평균 방문 횟수

- 아케이드 게임 이용자(n=1,220)의 아케이드 게임장 방문 횟수는 월평균 1.7회로 나타났다.
- 방문 횟수는 '1회 이하'(70.0%) 응답이 가장 많았고, 다음으로 '2회'(11.6%), '5회 이상'(9.7%) 순이었다.



〈그림 3-52〉 아케이드 게임 이용 월평균 방문 횟수

■ 표 3-69 응답자 특성별 아케이드 게임장 월평균 방문 횟수

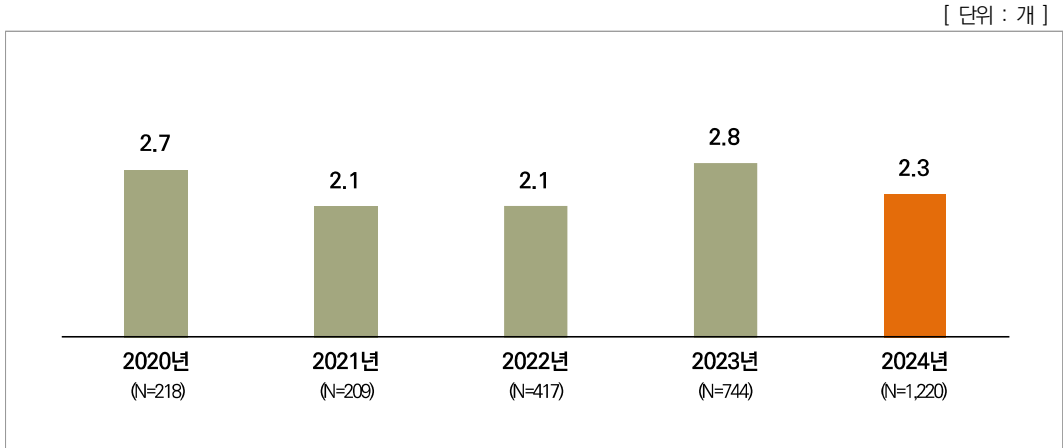
[단위 : %, (회)]

구분	사례수	1회 이하	2회	3회	4회	5회 이상	(평균)
전체	(1,220)	70.0	11.6	5.2	3.4	9.7	1.7
성별	남성 (637)	65.8	13.1	6.0	3.1	12.0	1.9
	여성 (583)	74.5	10.1	4.4	3.8	7.2	1.5
연령	10대 (186)	75.6	8.0	5.0	4.6	6.8	1.4
	20대 (357)	75.7	9.4	3.8	2.9	8.2	1.5
	30대 (314)	67.9	13.8	4.6	4.9	8.8	1.6
	40대 (246)	65.6	14.3	7.4	2.4	10.3	1.8
	50대 (95)	60.2	12.2	5.4	2.0	20.3	2.9
	60대 (22)	49.8	16.0	14.8	0.0	19.4	3.4

주) 60대 연령층은 사례수가 과소하여 분석 대상에서 제외함

6) 아케이드 게임 이용 개수

- 아케이드 게임 이용자(n=1,220)는 평균 2.3개의 아케이드 게임을 이용하였으며, 10대가 2.6개로 가장 많았다.



〈그림 3-53〉 아케이드 게임 이용 개수

■ 표 3-70 응답자 특성별 주로 이용하는 아케이드 게임 개수

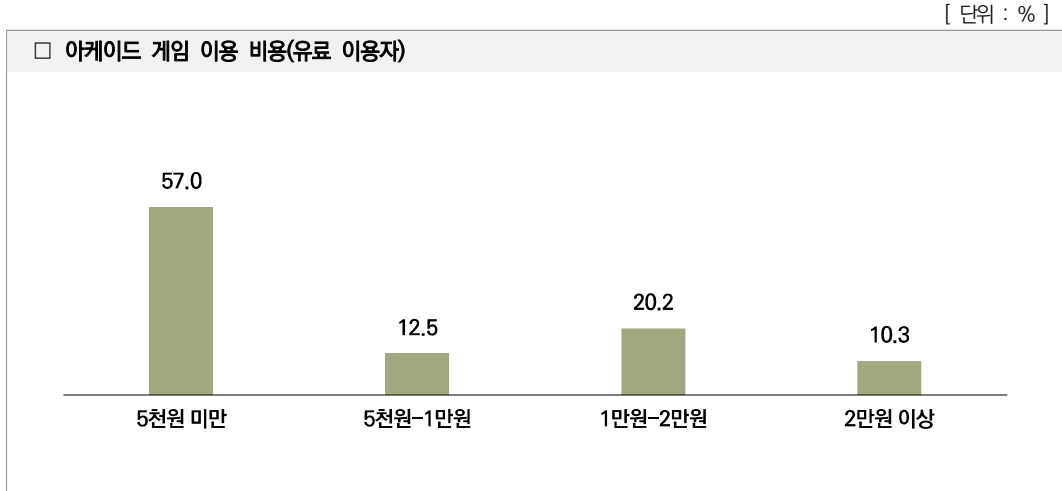
[단위 : %, (개)]

구 분	사례수	1개	2개	3개	4개 이상	(평균)
전 체	(1,220)	31.6	38.0	20.3	10.1	2.3
성별	남성 (637)	35.4	34.9	20.2	9.5	2.3
	여성 (583)	27.4	41.4	20.4	10.8	2.2
연령	10대 (186)	28.0	34.4	22.1	15.4	2.6
	20대 (357)	34.4	35.6	19.9	10.0	2.2
	30대 (314)	33.0	37.6	19.5	9.8	2.1
	40대 (246)	27.1	44.1	21.9	6.9	2.2
	50대 (95)	33.0	38.0	20.2	8.8	2.2
	60대 (22)	39.5	43.0	4.1	13.5	2.0

주) 60대 연령층은 사례수가 과소하여 분석 대상에서 제외함

7) 아케이드 게임 월평균 지출 비용

- 아케이드 게임 유료 이용자의 총 지출 비용은 '5천원 미만'이 57.0%, '1~2만원' 20.2%, '5천원~1만원' 12.5% 순이었다.



주) 게임 이용 비용 그래프는 응답값 중 '0' 원을 제외하고 산출한 값

〈그림 3-54〉 아케이드 게임 이용 비용

- 응답자 특성별로는 남성과 30대 이상이 아케이드 게임에 많이 지출했다.(평균 기준)

■ 표 3-71 응답자 특성별 아케이드 게임 이용 비용(유료 이용자)

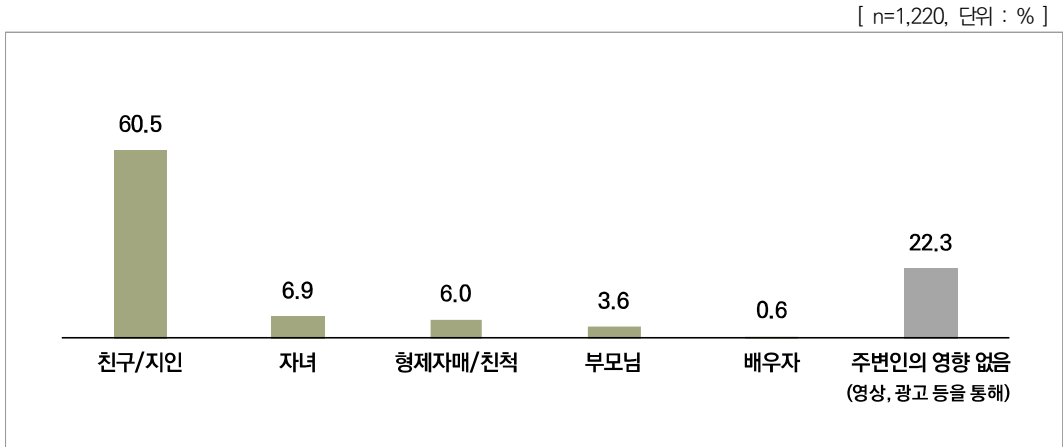
[단위 : %, (원)]

구 분	사례수	5천원 미만	5천원 이상 1만원 미만	1만원 이상 2만원 미만	2만원 이상	(평균)	(표준편차)
전 체	(1,169)	57.0	12.5	20.2	10.3	11,369	32,227
성별	남성 (612)	56.4	11.1	20.5	12.0	12,429	30,879
	여성 (557)	57.7	14.1	19.9	8.4	10,203	33,635
연령	10대 (181)	67.8	7.1	19.9	5.3	7,247	14,015
	20대 (333)	62.6	10.5	18.3	8.5	10,393	27,606
	30대 (301)	55.5	14.5	19.3	10.6	12,628	41,044
	40대 (238)	50.2	13.2	23.4	13.2	13,852	39,534
	50대 (93)	41.6	21.5	21.4	15.6	12,346	20,229
	60대 (22)	41.7	15.3	25.2	17.7	11,800	14,690

주) 60대 연령층은 사례수가 과소하여 분석 대상에서 제외함

8) 아케이드 게임 시작시 영향을 받은 인물

- 아케이드 게임 이용자(n=1,220)의 처음 아케이드 게임 시작 시 영향을 받은 인물은 '친구/지인'(60.5%), '주변인의 영향 없음'(22.3%), '자녀'(6.9%) 순이었다.
- '친구/지인'은 20대에서, '주변인의 영향 없음'은 40대 이상에서 높게 나타났다.



〈그림 3-55〉 아케이드 게임 시작 시 영향 받은 인물

■ 표 3-72 응답자 특성별 아케이드 게임 시작 시 영향을 받은 인물

[단위 : %]

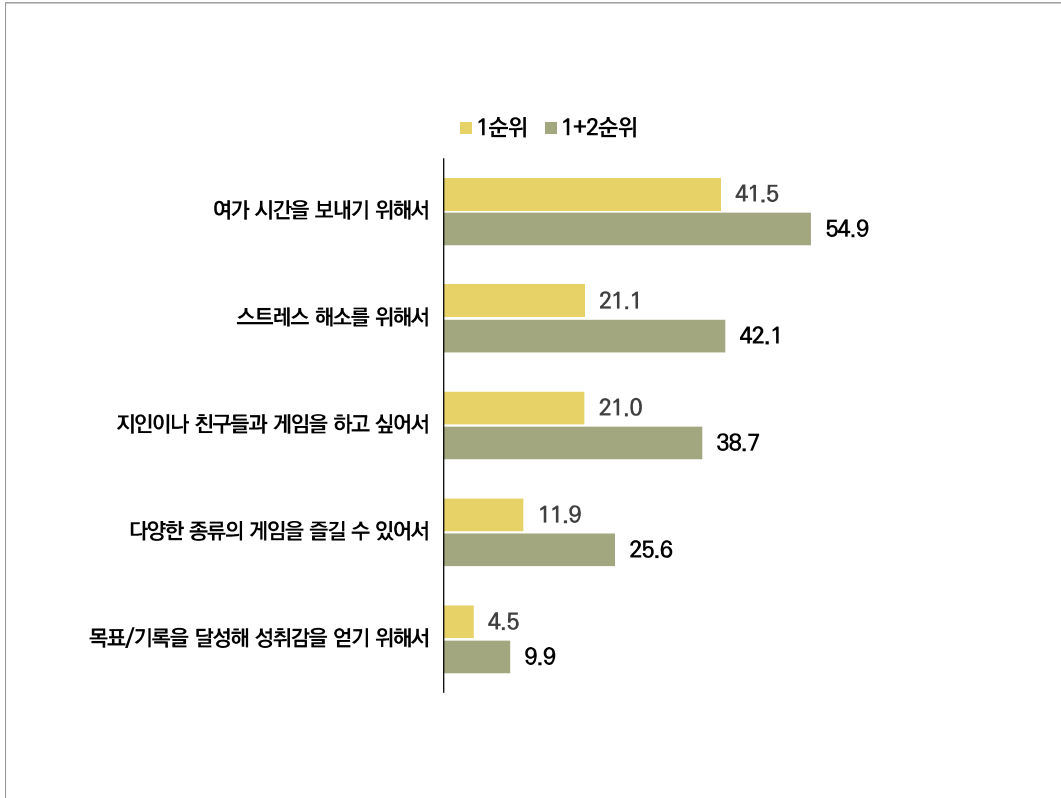
구 분	사례수	친구/지인	자녀	형제자매/ 친척	부모님	배우자	주변인의 영향 없음 (영상, 광고 등을 통해)
전 체	(1,220)	60.5	6.9	6.0	3.6	0.6	22.3
성별	남성 (637)	61.0	4.0	4.0	3.5	0.0	27.5
	여성 (583)	59.9	10.1	8.2	3.8	1.4	16.7
연령	10대 (186)	63.4	0.0	5.6	14.9	0.0	16.1
	20대 (357)	70.7	0.6	6.2	3.0	0.0	19.5
	30대 (314)	60.7	8.7	5.8	0.3	1.0	23.5
	40대 (246)	44.9	17.7	7.1	1.6	1.6	27.2
	50대 (95)	58.4	8.7	3.3	1.3	1.0	27.3
	60대 (22)	50.0	15.6	6.1	0.0	0.0	28.4

주) 60대 연령층은 사례수가 과소하여 분석 대상에서 제외함

9) 아케이드 게임장을 방문하는 이유

- 아케이드 게임 이용자(n=1,220)는 '여가 시간을 보내기 위해서'(54.9%), '스트레스 해소를 위해서'(42.1%), '지인이나 친구들과 게임을 하고 싶어서(관계 유지를 위해서)'(38.7%) 아케이드 게임장을 방문한다고 응답했다.

[n=1,220, 단위 : %]



〈그림 3-56〉 아케이드 게임장 방문 이유

- 응답자 특성별로 살펴보면, 남성은 '스트레스 해소를 위해서', 여성은 '지인이나 친구들과 게임을 하고 싶어서(관계 유지를 위해서)' 아케이드 게임장을 방문한다는 응답이 많았다.
- 20대 이하는 '지인이나 친구들과 게임을 하고 싶어서', 30대는 '스트레스 해소를 위해서', 40대는 '여가 시간을 보내기 위해서' 50대는 '스트레스 해소를 위해서'와 '여가 시간을 보내기 위해서' 아케이드 게임장을 방문한다는 응답이 상대적으로 많았다.

■ 표 3-73 응답자 특성별 아케이드 게임장 방문 이유

[단위 : %, 1+2순위]

구 분	사례수	여가 시간을 보내기 위해	스트레스 해소를 위해	지인이나 친구들과 게임을 하고 싶어서 (관계 유지를 위해서)	다양한 종류의 게임을 즐길 수 있어서 (오락실 전용 게임을 즐길 수 있어서)	목표/기록을 달성해 성취감을 얻기 위해서
전 체	(1,220)	54.9	42.1	38.7	25.6	9.9
성별	남성 (637)	55.2	46.5	33.9	25.4	11.1
	여성 (583)	54.6	37.3	43.8	25.9	8.7
연령	10대 (186)	55.0	37.3	46.4	26.1	8.4
	20대 (357)	47.5	39.4	46.3	25.9	14.9
	30대 (314)	55.4	48.5	32.8	25.7	9.5
	40대 (246)	60.1	39.1	35.7	25.6	5.3
	50대 (95)	67.8	50.0	24.4	21.9	4.7
	60대 (22)	54.2	35.2	28.3	32.6	22.4

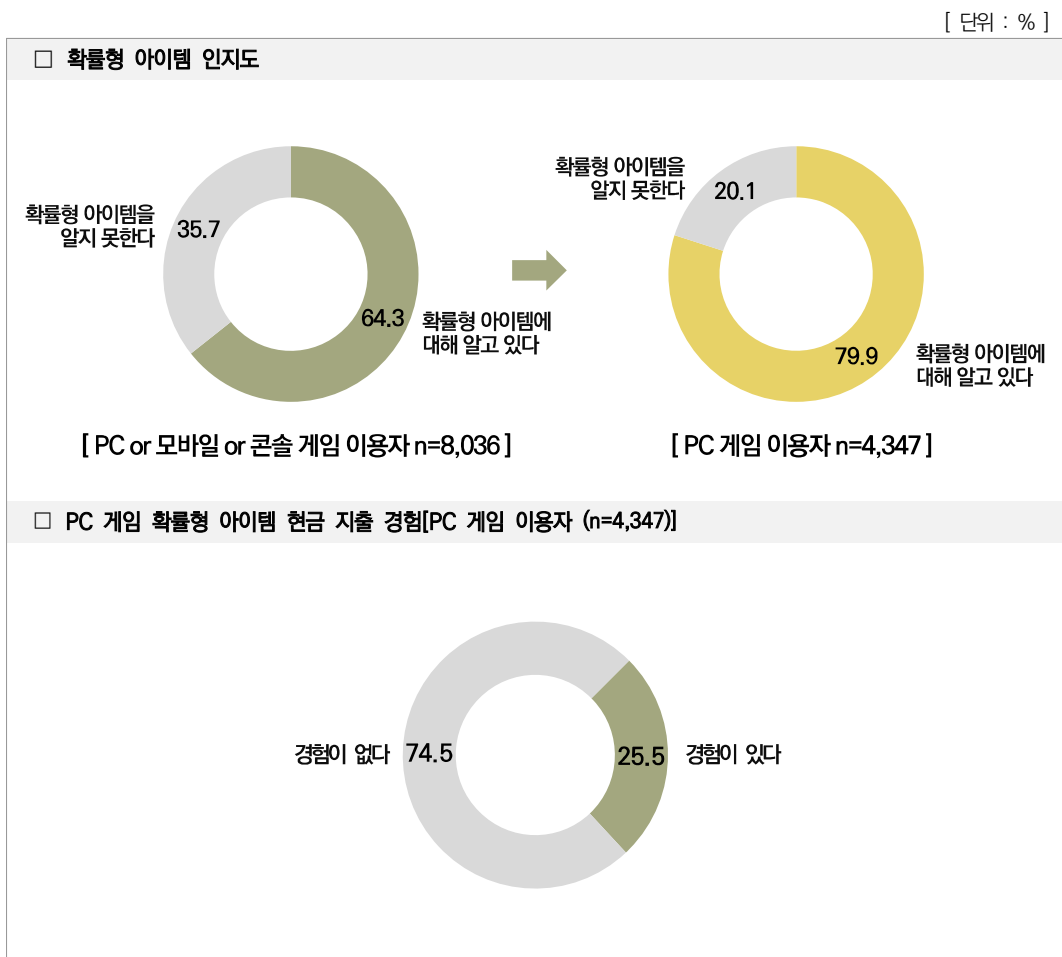
주) 60대 연령층은 사례수가 과소하여 분석 대상에서 제외함

3절. 게임 아이템 이용행태

1. PC 게임 확률형 아이템

1) PC 게임 확률형 아이템 이용 경험

- PC, 모바일, 콘솔 게임 이용자(n=8,036)의 64.3%, PC 게임 이용자(n=4,347)의 79.9%가 확률형 아이템을 알고 있었다.
- PC 게임 이용자(n=4,347)의 25.5%가 확률형 아이템을 구입한 경험이 있었다.



〈그림 3-57〉 PC 게임 확률형 아이템 이용 경험

- 응답자 특성별로 살펴보면 남성과 10-30대에서 PC 게임 확률형 아이템에 대한 인지도가 높게 나타났으며, 20-30대의 확률형 아이템 현금 지출 경험이 비교적 많았다.

■ 표 3-74 응답자 특성별 확률형 아이템 인지도(PC 게임 이용자)

[단위 : %]

구 분		사례수	확률형 아이템에 대해 알고 있다	확률형 아이템을 알지 못한다
전 체		(4,347)	79.9	20.1
성별	남성	(2,926)	81.8	18.2
	여성	(1,421)	75.9	24.1
연령	10대	(764)	87.2	12.8
	20대	(1,366)	93.2	6.8
	30대	(942)	87.1	12.9
	40대	(621)	70.9	29.1
	50대	(399)	51.0	49.0
	60대	(255)	27.6	72.4

■ 표 3-75 응답자 특성별 확률형 아이템 현금 지출 경험(PC 게임 이용자)

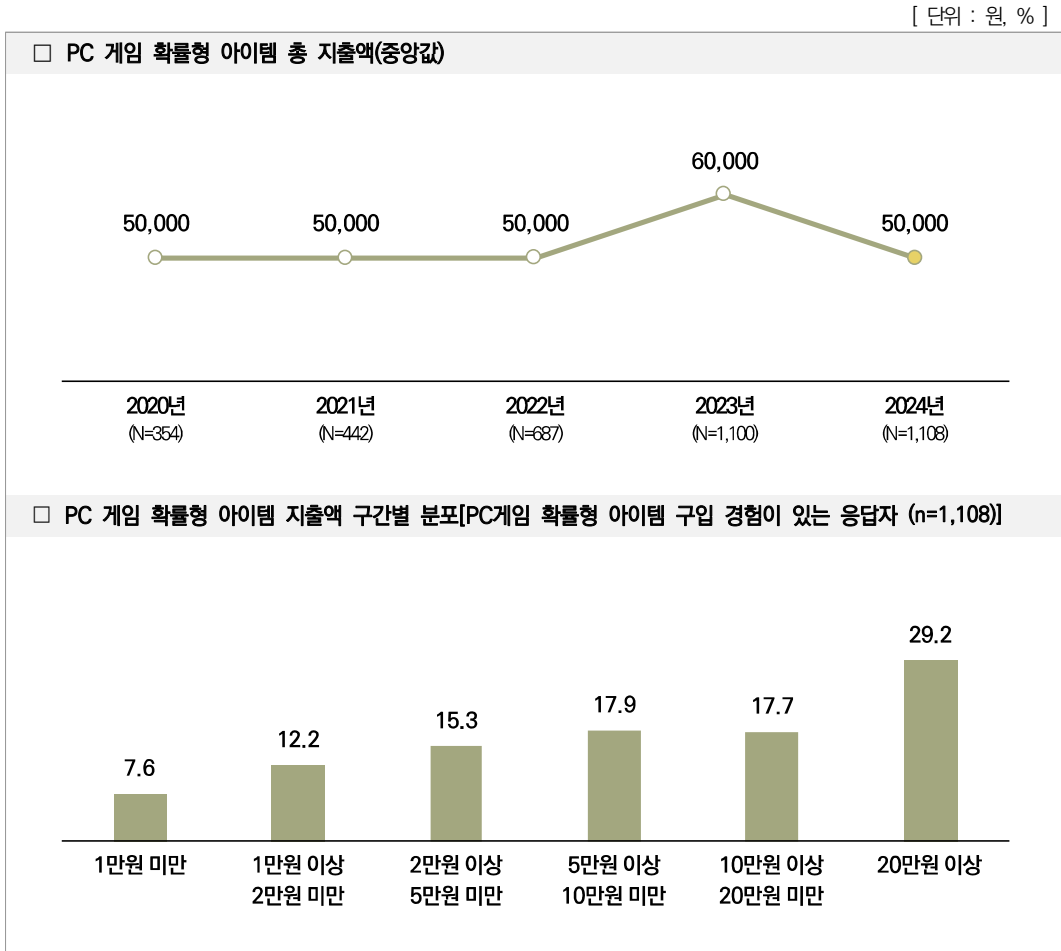
[단위 : %]

구 분		사례수	경험이 있다	경험이 없다*
전 체		(4,347)	25.5	74.5
성별	남성	(2,926)	27.7	72.3
	여성	(1,421)	20.9	79.1
연령	10대	(764)	22.8	77.2
	20대	(1,366)	32.1	67.9
	30대	(942)	28.7	71.3
	40대	(621)	21.7	78.3
	50대	(399)	17.1	82.9
	60대	(255)	8.8	91.2

주) * '확률형 아이템을 알지 못한다'고 응답한 PC 게임 이용자 포함

2) PC 게임 확률형 아이템 총 지출액

- PC 게임 확률형 아이템 구매자(n=1,108)는 최근 1년 확률형 아이템 구매에 평균 201,110원을 사용한 것으로 나타났으며, 중앙값(median)²²⁾은 50,000원이었다.
- 응답자 특성별로 보면, 남성과 30대의 확률형 아이템 지출이 많은 편이었다.



〈그림 3-58〉 PC 게임 확률형 아이템 총 지출액

22) 확률형 아이템 지출 비용은 헤비유저의 극단치 때문에 평균값(mean)이 아닌 중앙값을 산출하여 시계열로 비교하였다.

■ 표 3-76 응답자 특성별 연간 PC 게임 확률형 아이템 총 지출액

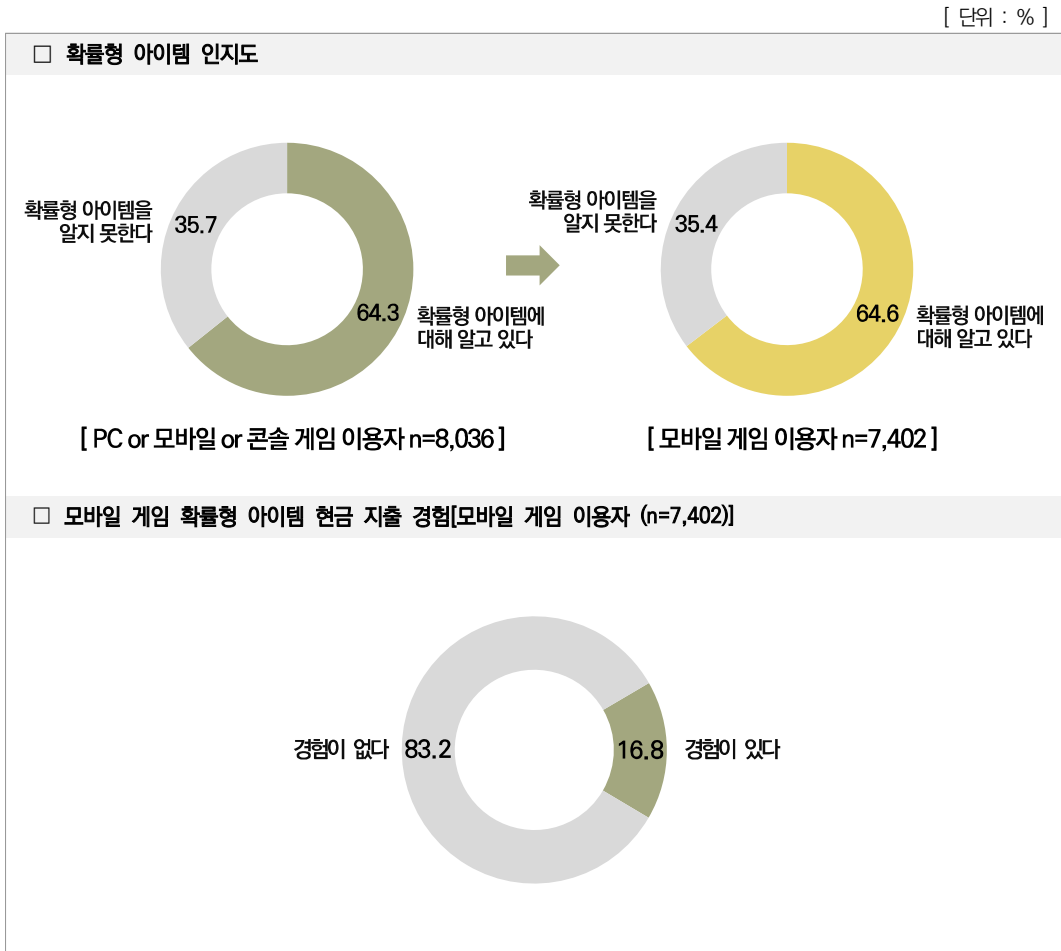
[단위 : %, (원)]

구 분	사례수	1만원 미만	1만원 이상 2만원 미만	2만원 이상 5만원 미만	5만원 이상 10만원 미만	10만원 이상 20만원 미만	20만원 이상	(평균)	(중앙값)
전 체	(1,108)	7.6	12.2	15.3	17.9	17.7	29.2	201,110	50,000
성별	남성 (810)	5.6	11.7	13.5	18.0	18.0	33.3	229,125	100,000
	여성 (297)	13.0	13.8	20.4	17.7	16.9	18.2	124,789	50,000
연령	10대 (174)	11.7	15.3	21.7	18.3	14.0	18.9	121,264	50,000
	20대 (438)	7.7	11.1	14.4	18.2	17.4	31.2	200,788	60,000
	30대 (270)	4.2	8.7	12.7	17.6	20.4	36.4	273,742	100,000
	40대 (135)	8.0	15.3	15.9	13.1	20.6	27.2	208,171	50,000
	50대 (68)	8.2	19.3	14.2	23.2	15.3	19.9	122,681	50,000
	60대 (23)	10.7	14.6	15.6	24.9	8.9	25.3	148,872	54,745

2. 모바일 게임 확률형 아이템

1) 모바일 게임 확률형 아이템 이용 경험

- PC, 모바일, 콘솔 게임 이용자(n=8,036)의 64.3%, 모바일 게임 이용자(n=7,402)의 64.6%가 확률형 아
이템에 대해 알고 있었다.
- 모바일 게임 이용자(n=7,402)의 16.8%가 확률형 아이템 구입 경험이 있었다.



〈그림 3-59〉 모바일 게임 확률형 아이템 이용 경험

- 응답자 특성별로 살펴보면 남성과 20대에서 모바일 게임 확률형 아이템에 대한 인지도가 높았고, 남성 및 20-30대에서 현금 지출 경험이 비교적 많은 편이었다.

■ 표 3-77 응답자 특성별 확률형 아이템 인지도(모바일 게임 이용자)

[단위 : %]

구 분		사례수	확률형 아이템에 대해 알고 있다	확률형 아이템을 알지 못한다
전 체		(7,402)	64.6	35.4
성별	남성	(4,038)	71.4	28.6
	여성	(3,364)	56.5	43.5
연령	10대	(1,145)	76.7	23.3
	20대	(1,494)	92.0	8.0
	30대	(1,461)	79.6	20.4
	40대	(1,438)	58.0	42.0
	50대	(1,172)	34.7	65.3
	60대	(693)	18.3	81.7

■ 표 3-78 응답자 특성별 확률형 아이템 현금 지출 경험(모바일 게임 이용자)

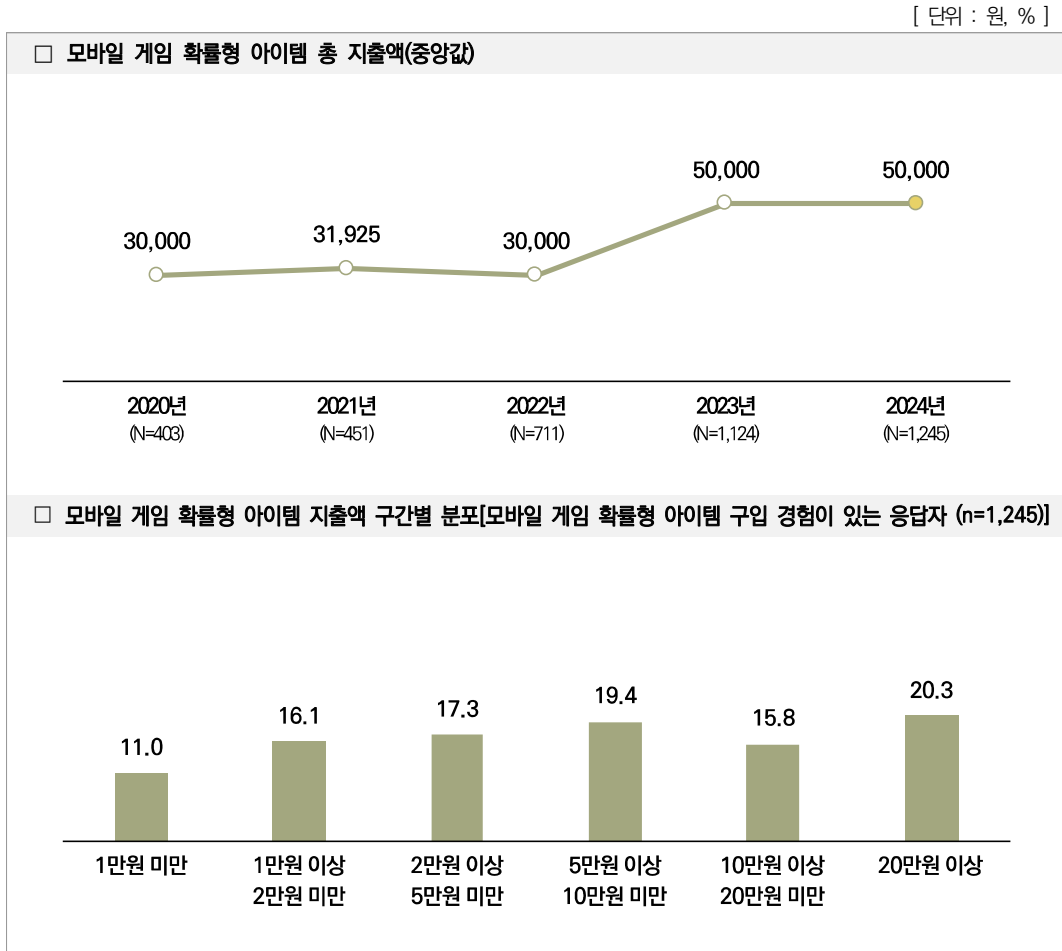
[단위 : %]

구 분		사례수	경험이 있다	경험이 없다*
전 체		(7,402)	16.8	83.2
성별	남성	(4,038)	21.1	78.9
	여성	(3,364)	11.7	88.3
연령	10대	(1,145)	14.7	85.3
	20대	(1,494)	26.8	73.2
	30대	(1,461)	23.7	76.3
	40대	(1,438)	14.5	85.5
	50대	(1,172)	8.3	91.7
	60대	(693)	3.6	96.4

주) *확률형 아이템을 알지 못한다'고 응답한 모바일 게임 이용자 포함

2) 모바일 게임 확률형 아이템 총 지출액

- 모바일 게임 확률형 아이템 구입 경험자(n=1,245)는 최근 1년간 확률형 아이템 구매에 평균 165,468원을 지출하였으며, 중앙값(median)²³⁾은 50,000원이었다. 지출비용은 '20만원 이상'(20.3%), '5만원 이상 10만원 미만'(19.4%), '2만원 이상 5만원 미만'(17.3%) 순이었다.
- 응답자 특성별로 보면, 남성은 여성보다 확률형 아이템에 2배 이상 더 지출했으며, 30-40대는 다른 연령대 대비 상대적으로 더 많은 비용을 지출하였다.



〈그림 3-60〉 모바일 게임 확률형 아이템 총 지출액

23) 확률형 아이템 지출 비용은 헤비유저의 극단치 때문에 평균값(mean)이 아닌 중앙값을 산출하여 시계열로 비교하였다.

■ 표 3-79 응답자 특성별 연간 모바일 게임 확률형 아이템 총 지출액

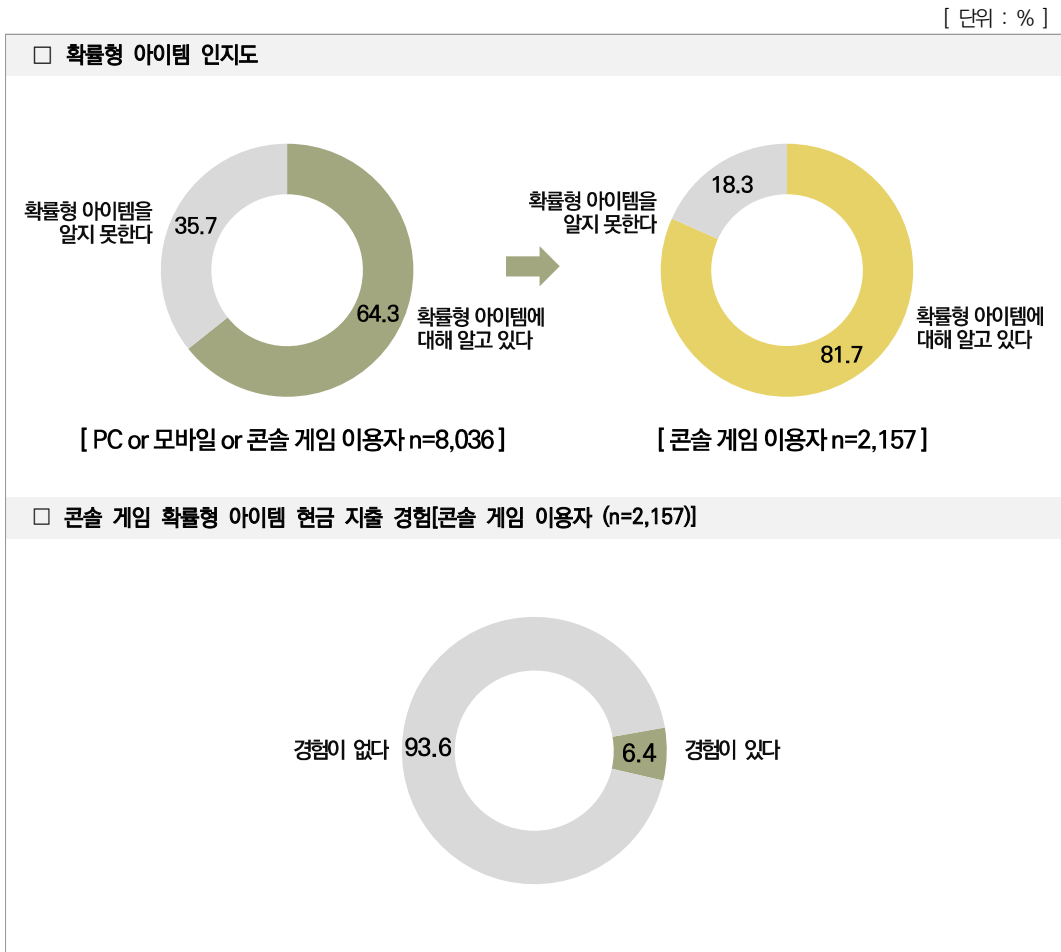
[단위 : %, (원)]

구 분	사례수	1만원 미만	1만원 이상 2만원 미만	2만원 이상 5만원 미만	5만원 이상 10만원 미만	10만원 이상 20만원 미만	20만원 이상	(평균)	(중앙값)
전 체	(1,245)	11.0	16.1	17.3	19.4	15.8	20.3	165,468	50,000
성별	남성 (851)	9.4	14.9	13.8	21.5	16.7	23.7	200,221	76,500
	여성 (395)	14.7	18.9	24.7	15.0	13.9	12.8	90,592	45,000
연령	10대 (168)	16.8	17.7	22.5	18.7	11.0	13.2	85,662	45,000
	20대 (401)	11.4	12.0	17.2	17.4	20.8	21.2	146,905	78,835
	30대 (347)	6.3	13.0	16.5	20.9	17.2	26.2	215,875	85,000
	40대 (208)	11.8	20.8	15.4	19.6	12.4	20.0	216,741	50,000
	50대 (97)	16.0	25.5	15.5	24.9	8.8	9.3	113,800	45,000
	60대 (25)	7.7	40.5	16.5	14.2	4.8	16.3	74,833	26,557

3. 콘솔 게임 확률형 아이템

1) 콘솔 게임 확률형 아이템 이용 경험

- PC, 모바일, 콘솔 게임 이용자의 64.3%, 콘솔 게임 이용자(n=2,157)의 81.7%가 확률형 아이템에 대해 알고 있었다.
- 콘솔 게임 이용자(n=2,157)의 6.4%가 확률형 아이템 구입 경험이 있었다.



〈그림 3-61〉 콘솔 게임 확률형 아이템 이용 경험

- 응답자 특성별로 살펴보면 남성과 10-30대에서 콘솔 게임 확률형 아이템에 대한 인지도가 높았다.

■ 표 3-80 응답자 특성별 확률형 아이템 인지도(콘솔 게임 이용자)

[단위 : %]

구 분	사례수	확률형 아이템에 대해 알고 있다	확률형 아이템을 알지 못한다
전 체	(2,157)	81.7	18.3
성별	남성 (1,222)	86.3	13.7
	여성 (935)	75.7	24.3
연령	10대 (311)	88.2	11.8
	20대 (580)	93.3	6.7
	30대 (572)	85.0	15.0
	40대 (518)	72.6	27.4
	50대 (138)	50.6	49.4
	60대 (38)	38.9	61.1

■ 표 3-81 응답자 특성별 확률형 아이템 현금 지출 경험(콘솔 게임 이용자)

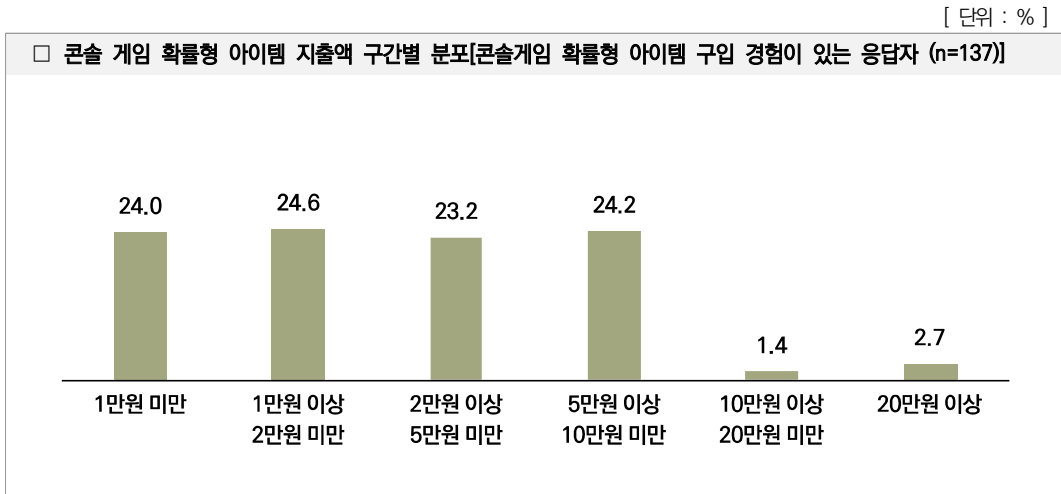
[단위 : %]

구 분	사례수	경험이 있다	경험이 없다*
전 체	(2,157)	6.4	93.6
성별	남성 (1,222)	8.2	91.8
	여성 (935)	4.0	96.0
연령	10대 (311)	3.8	96.2
	20대 (580)	7.3	92.7
	30대 (572)	5.7	94.3
	40대 (518)	6.7	93.3
	50대 (138)	7.9	92.1
	60대 (38)	12.1	87.9

* '확률형 아이템을 알지 못한다'고 응답한 콘솔 게임 이용자 포함

2) 콘솔 게임 확률형 아이템 총 지출액

- 콘솔 게임 확률형 아이템 구입 경험자(n=137)²⁴⁾는 최근 1년 동안 확률형 아이템에 평균 35,279원을 지출했으며, 중앙값(median)은 20,000원으로 나타났다.
- 다른 연령대에 비해 30대의 확률형 아이템 지출이 많은 편이었다.



〈그림 3-62〉 콘솔 게임 확률형 아이템 총 지출액

■ 표 3-82 응답자 특성별 연간 콘솔 게임 확률형 아이템 총 지출액

[단위 : %, (원)]

구분	사례수	1만원 미만	1만원 이상 2만원 미만	2만원 이상 5만원 미만	5만원 이상 10만원 미만	10만원 이상 20만원 미만	20만원 이상	(평균)	(중앙값)
전체	(137)	24.0	24.6	23.2	24.2	1.4	2.7	35,279	20,000
성별	남성 (100)	21.6	26.6	23.8	24.3	1.0	2.7	34,713	20,000
	여성 (37)	30.4	19.1	21.3	24.0	2.6	2.6	36,803	16,972
연령	10대 (12)	33.2	24.6	17.3	16.7	8.1	0.0	27,596	13,545
	20대 (43)	25.5	24.4	25.0	22.8	2.3	0.0	26,434	17,608
	30대 (33)	19.9	23.0	22.8	25.5	0.0	8.8	59,310	20,138
	40대 (35)	18.3	29.8	33.6	18.3	0.0	0.0	25,508	20,000
	50대 (11)	36.7	12.4	0.0	50.9	0.0	0.0	29,211	33,870
	60대 (5)	28.8	25.4	0.0	28.2	0.0	17.6	54,058	24,333

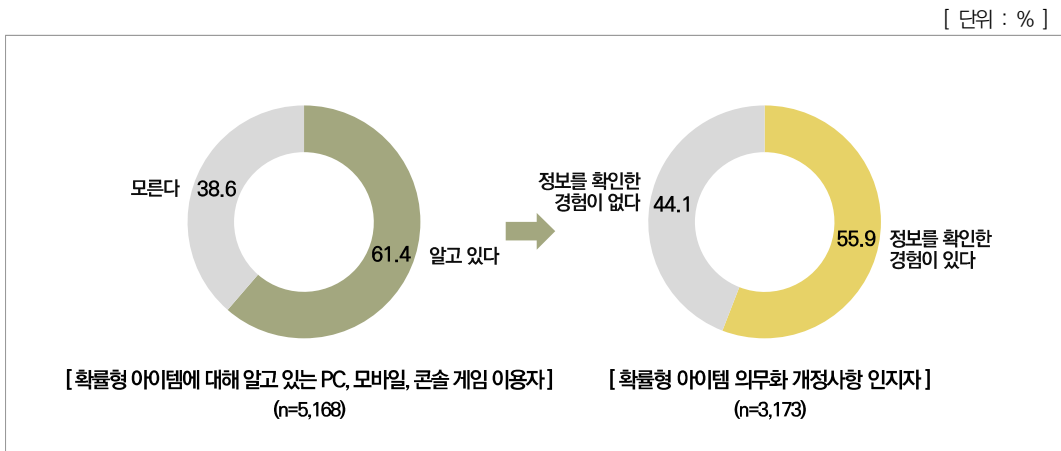
주) 콘솔 게임 확률형 아이템 지출 경험자 사례수가 부족하여 해석에 주의가 필요함

24) 2024년 조사부터 콘솔 게임의 확률형 아이템에 대한 질문을 추가하였음

4. 확률형 아이템 확률 공개 의무화

1) 확률형 아이템 확률 공개 의무화 시행²⁵⁾(2024년 3월) 인지

- 확률형 아이템에 대해 알고 있는 PC, 모바일, 콘솔 게임 이용자(n=5,168)의 61.4%가 2024년 3월 22일 시행된 확률형 아이템 확률 공개 의무화를 알고 있다고 응답했다.
- 확률형 아이템 확률 공개 의무화 인지자(n=3,173)의 55.9%가 실제 확률형 아이템 확률 공개 정보를 확인한 경험이 있었다.
- 응답자 특성별로 살펴보면, 남성과 20-30대의 확률형 아이템 의무화 개정사항에 대한 인지가 타 연령대에 비해서 비교적 높았으며, 실제 확률형 아이템 확률 정보를 찾아봤다는 응답 비율은 10대에서 가장 높았다.



〈그림 3-63〉 확률형 아이템 정보 공개 의무화 개정사항 인지

■ 표 3-83 응답자 특성별 확률형 아이템 확률공개 의무화 개정사항 인지도

[단위 : %]

구분	사례수	알고 있다	모른다
전체	(5,168)	61.4	38.6
성별	남성 (3,205)	69.2	30.8
	여성 (1,963)	48.7	51.3
연령	10대 (930)	54.3	45.7
	20대 (1,525)	71.2	28.8
	30대 (1,251)	65.9	34.1
	40대 (886)	54.2	45.8
	50대 (439)	46.2	53.8
	60대 (137)	54.6	45.4

25) 게이미이용자 권익 보호를 목적으로 게임사가 자사에서 서비스 중인 게임 내 확률형 아이템의 종류와 확률정보를 게임물과 인터넷 누리집(홈페이지) 등에 의무적으로 표시하도록 하는 개정안이 2023년 2월 가결되었으며, 2024년 3월 22일부터 시행 중에 있음

표 3-84 응답자 특성별 확률형 아이템 정보 확인 경험

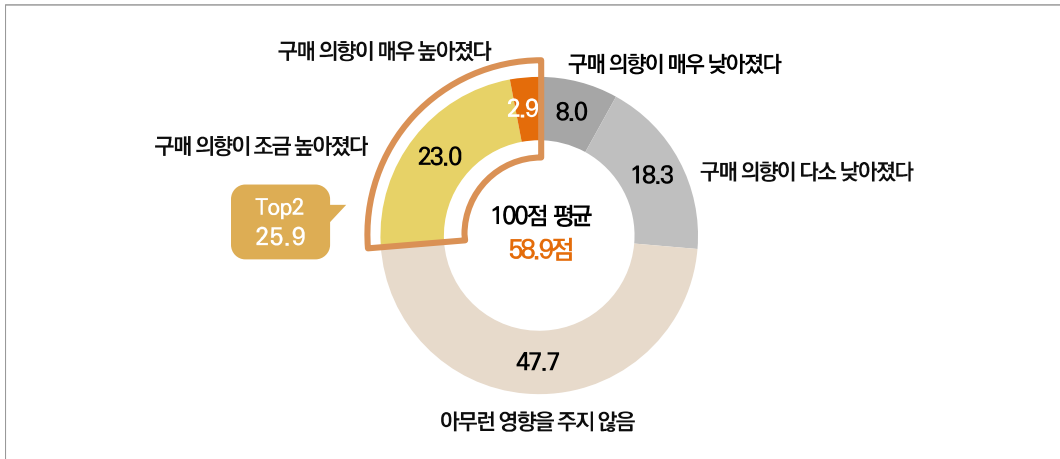
[단위 : %]

구분	사례수	정보를 확인한 경험이 있다	정보를 확인한 경험이 없다
전체	(3,173)	55.9	44.1
성별	남성 (2,218)	58.3	41.7
	여성 (956)	50.3	49.7
연령	10대 (505)	66.1	33.9
	20대 (1,086)	59.2	40.8
	30대 (824)	51.9	48.1
	40대 (480)	49.7	50.3
	50대 (203)	45.8	54.2
	60대 (75)	51.3	48.7

2) 게임사에서 제공하는 확률형 아이템 정보 확인 후 아이템 구매 의향 변화

- 확률형 아이템 정보 확인 경험자(n=1,774)의 25.9%가 정보 확인 후 구매 의향이 높아졌다고 응답했다.
- 연령별로 30대는 확률형 아이템 정보 확인 후 구매의향이 다른 연령대에 비해 가장 낮았으며, 50대 이상은 다른 연령대 대비 구매의향이 비교적 높은 편이었다.

[n=1,774, 단위 : %]



〈그림 3-64〉 게임사에서 제공하는 확률형 아이템 정보 확인 후 구매 의향 변화

표 3-85 응답자 특성별 게임사에서 확률형 아이템 정보 확인 후 구매의향 변화

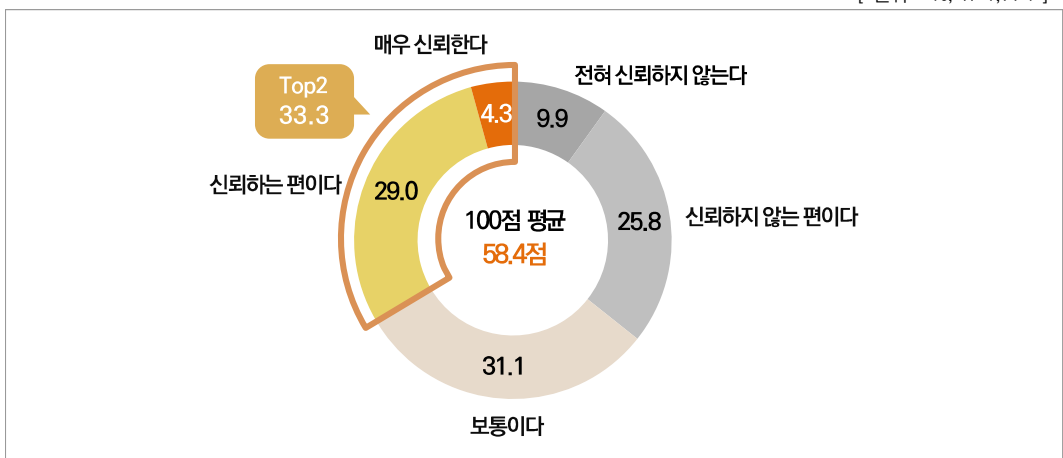
[단위 : % (점)]

구 분	사례수			구매의향 낮아졌다 (BOT2)	영향을 주지 않음			구매의향 높아졌다 (TOP2)	5점 평균	100점 평균
		매우 낮아졌다	다소 낮아졌다			조금 높아졌다	매우 높아졌다			
전 체	(1,774)	8.0	18.3	26.3	47.7	23.0	2.9	25.9	2.9	58.9
성별	남성 (1,293)	10.1	18.6	28.7	48.1	19.8	3.4	23.2	2.9	57.6
	여성 (481)	2.5	17.5	20.1	46.8	31.4	1.7	33.1	3.1	62.5
연령	10대 (334)	4.8	14.8	19.7	54.1	23.3	2.9	26.2	3.0	60.9
	20대 (643)	8.2	20.3	28.6	47.5	20.3	3.6	24.0	2.9	58.2
	30대 (428)	9.2	21.5	30.7	47.1	20.3	1.9	22.2	2.8	56.8
	40대 (238)	10.8	15.8	26.6	44.2	27.5	1.6	29.1	2.9	58.6
	50대 (93)	6.6	14.4	21.0	35.7	38.5	4.9	43.3	3.2	64.1
	60대 (38)	6.2	3.2	9.3	55.2	29.1	6.4	35.5	3.3	65.3

3) 게임사에서 제공하는 확률형 아이템 정보에 대한 신뢰성

- 확률형 아이템 정보 확인 경험자(n=1,774)의 33.3%가 확률형 아이템을 신뢰한다고 응답했다.
- 확률형 아이템 정보 신뢰도 평균은 10대와 50대 이상에서, 긍정 응답(TOP2)은 10대에서, 보통 응답은 50대 이상에서 높게 나타났다.
- 한편 30대는 확률형 아이템 정보를 가장 신뢰하지 않았다.

[단위 : %, n=1,774]



<그림 3-65> 게임사에서 제공하는 확률형 아이템 정보에 대한 신뢰성

표 3-86 응답자 특성별 게임사에서 제공하는 확률형 아이템 정보에 대한 신뢰성

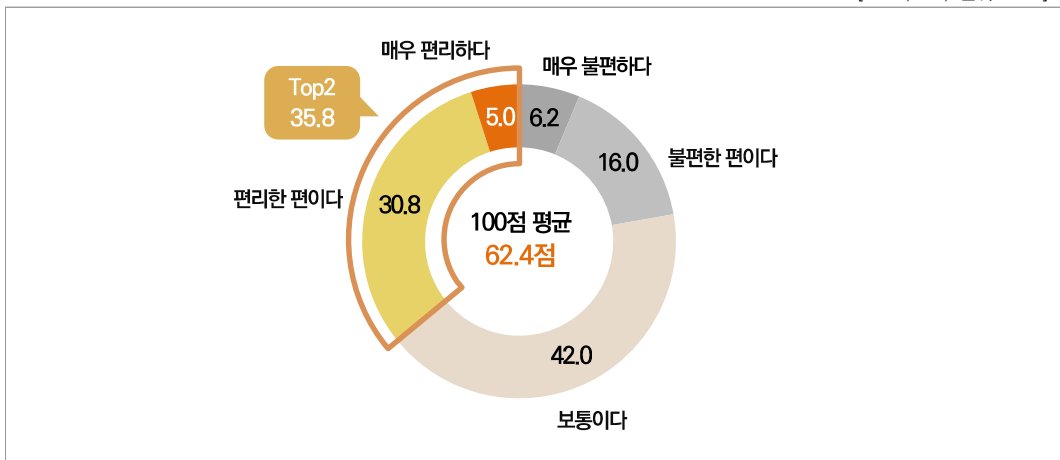
[단위 : % (점)]

구 분	사례수	전혀 신뢰하지 않는다	신뢰하지 않는 편이다	신뢰하지 않는다 (BOT2)	보통이다	신뢰하는 편이다	매우 신뢰한다	신뢰한다 (TOP2)	5점 평균	100점 평균
전 체	(1,774)	9.9	25.8	35.6	31.1	29.0	4.3	33.3	2.9	58.4
성별	남성 (1,293)	12.4	26.5	38.9	30.1	26.2	4.7	30.9	2.8	56.9
	여성 (481)	2.9	23.9	26.7	33.5	36.8	3.0	39.7	3.1	62.6
연령	10대 (334)	8.2	21.8	30.1	25.5	38.8	5.7	44.5	3.1	62.4
	20대 (643)	9.5	29.3	38.8	25.8	30.6	4.8	35.4	2.9	58.4
	30대 (428)	12.6	29.8	42.4	34.4	20.8	2.4	23.2	2.7	54.1
	40대 (238)	12.2	20.7	33.0	37.2	26.3	3.5	29.8	2.9	57.6
	50대 (93)	2.9	14.9	17.8	44.6	34.0	3.6	37.6	3.2	64.1
	60대 (38)	0.0	16.0	16.0	59.9	14.5	9.5	24.0	3.2	63.5

4) 게임사에서 제공하는 확률형 아이템 정보에 대한 편의성

- 확률형 아이템 정보 확인 경험자(n=1,774)의 35.8%가 확률형 아이템 정보 공개방식이 편리하다고 응답했다.
- 확률형 아이템 정보 편의성 평균은 10대와 50대 이상에서, 긍정 응답(TOP2)은 10대에서, 보통 응답은 40대 이상에서 높게 나타났다.

[n=1,774, 단위 : %]



〈그림 3-66〉 게임사에서 제공하는 확률형 아이템 정보 공개방식 편의성

■ 표 3-87 응답자 특성별 게임사에서 제공하는 확률형 아이템 정보에 대한 편의성

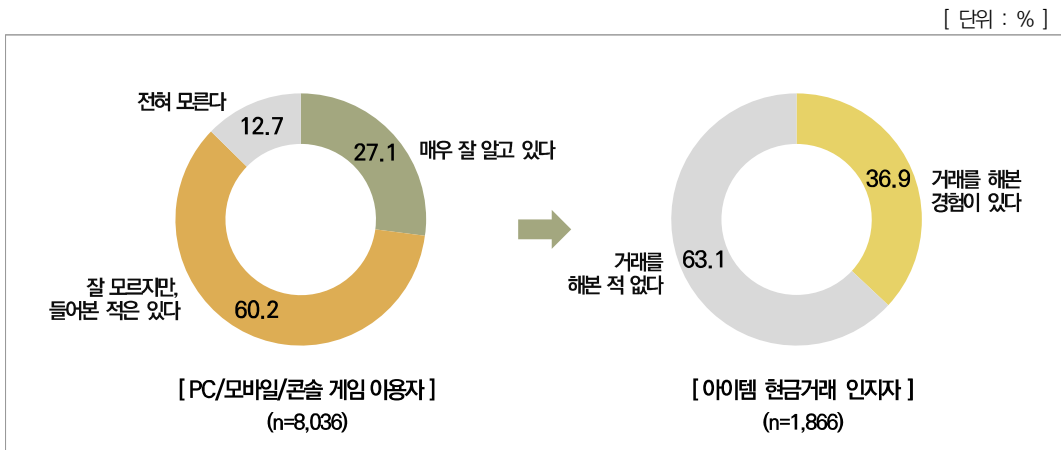
[단위 : % (점)]

구 분	사례수			불편하다 (BOT2)	보통이다			편리하다 (TOP2)	5점 평균	100점 평균
		매우 불편하다	불편한 편이다			편리한 편이다	매우 편리하다			
전 체	(1,774)	6.2	16.0	22.2	42.0	30.8	5.0	35.8	3.1	62.4
성별	남성 (1,293)	7.5	17.0	24.4	42.3	28.2	5.0	33.3	3.1	61.3
	여성 (481)	3.0	13.4	16.4	41.1	37.6	4.9	42.5	3.3	65.6
연령	10대 (334)	4.9	18.3	23.1	29.8	37.2	9.9	47.1	3.3	65.8
	20대 (643)	6.6	17.8	24.4	38.8	31.5	5.2	36.8	3.1	62.2
	30대 (428)	9.2	12.7	21.9	47.7	27.8	2.6	30.4	3.0	60.4
	40대 (238)	5.4	14.8	20.2	50.8	26.6	2.3	29.0	3.1	61.1
	50대 (93)	0.0	16.2	16.2	50.6	30.8	2.3	33.1	3.2	63.8
	60대 (38)	0.0	8.4	8.4	63.5	21.7	6.4	28.1	3.3	65.2

5. 게임 아이템 현금 거래

1) 게임 아이템 현금거래 인지 및 경험

- PC, 모바일, 콘솔 게임 이용자(n=8,036)의 27.1%가 게임 아이템 현금거래를 매우 잘 알고 있었고, 이 중 10대를 제외한²⁶⁾ 36.9%의 응답자가 최근 실제로 현금거래를 해본 경험이 있다고 응답하였다.
- 응답자 특성별로 살펴보면, 게임 이용자의 아이템 현금거래 경험은 남성이 여성보다 많았고, 연령별로 큰 차이는 없었다.



〈그림 3-67〉 게임 아이템 현금거래 이용 경험

■ 표 3-88 응답자 특성별 게임 아이템 현금거래 이용 경험

[단위 : %]

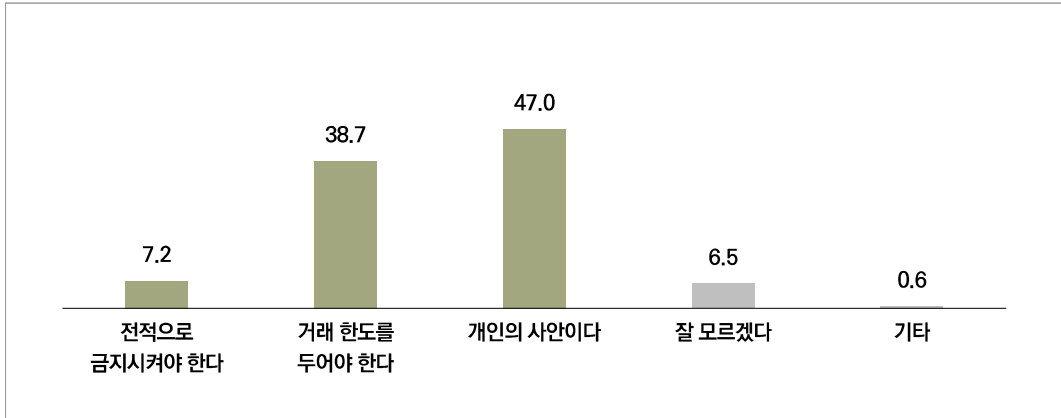
구분	사례수	거래를 해본 경험이 있다	거래를 해본 적 없다
전체	(1,866)	36.9	63.1
성별	남성 (1,293)	42.5	57.5
	여성 (572)	24.4	75.6
연령	20대 (678)	35.1	64.9
	30대 (636)	38.3	61.7
	40대 (345)	38.4	61.6
	50대 (143)	35.3	64.7
	60대 (63)	38.6	61.4

26) 아이템 중개사이트는 청소년 유해 매체물로 지정되어 10대의 이용이 금지되어있음. 이에 2024년 결과부터는 아이템 현금거래 이용 경험과 인식을 10대를 제외하고 분석함

2) 게임 아이템 현금거래 인식

- 게임머니/아이템 현금거래 경험자(n=689)는 게임 아이템 현금거래에 대해 '개인의 사안이라 간섭하지 말아야 한다'(47.0%), '일정 정도의 거래 한도를 두어야 한다'(38.7%)고 인식하고 있었다.
- '개인의 사안이므로 간섭하지 말아야 한다'는 남성과 20대 이하에서, '일정 정도의 거래 한도를 두어야 한다'는 여성과 40대 이상에서, '전적으로 금지시켜야 한다'는 40대 이상에서 응답이 많은 편이었다.

[n=689, 단위 : %]



〈그림 3-68〉 게임 아이템 현금거래 인식(아이템 현금거래 경험자)

■ 표 3-89 응답자 특성별 게임 아이템 현금거래 인식

[단위 : %]

구 분	사례수	전적으로 금지시켜야 한다	일정 정도의 거래 한도를 두어야 한다	개인의 사안이므로 간섭하지 말아야 한다	잘 모르겠다	기타
전 체	(689)	7.2	38.7	47.0	6.5	0.6
성별	남성 (549)	7.2	37.3	48.9	5.9	0.7
	여성 (139)	7.1	44.1	39.9	8.8	0.0
연령	20대 (238)	2.4	33.0	52.4	11.4	0.8
	30대 (244)	6.9	36.8	52.1	3.8	0.3
	40대 (132)	12.1	43.6	39.1	4.4	0.8
	50대 (50)	14.7	59.6	23.0	2.7	0.0
	60대 (24)	15.3	42.2	37.7	4.9	0.0

주) '60대' 연령층은 사례수가 과소하여 분석 대상에서 제외함

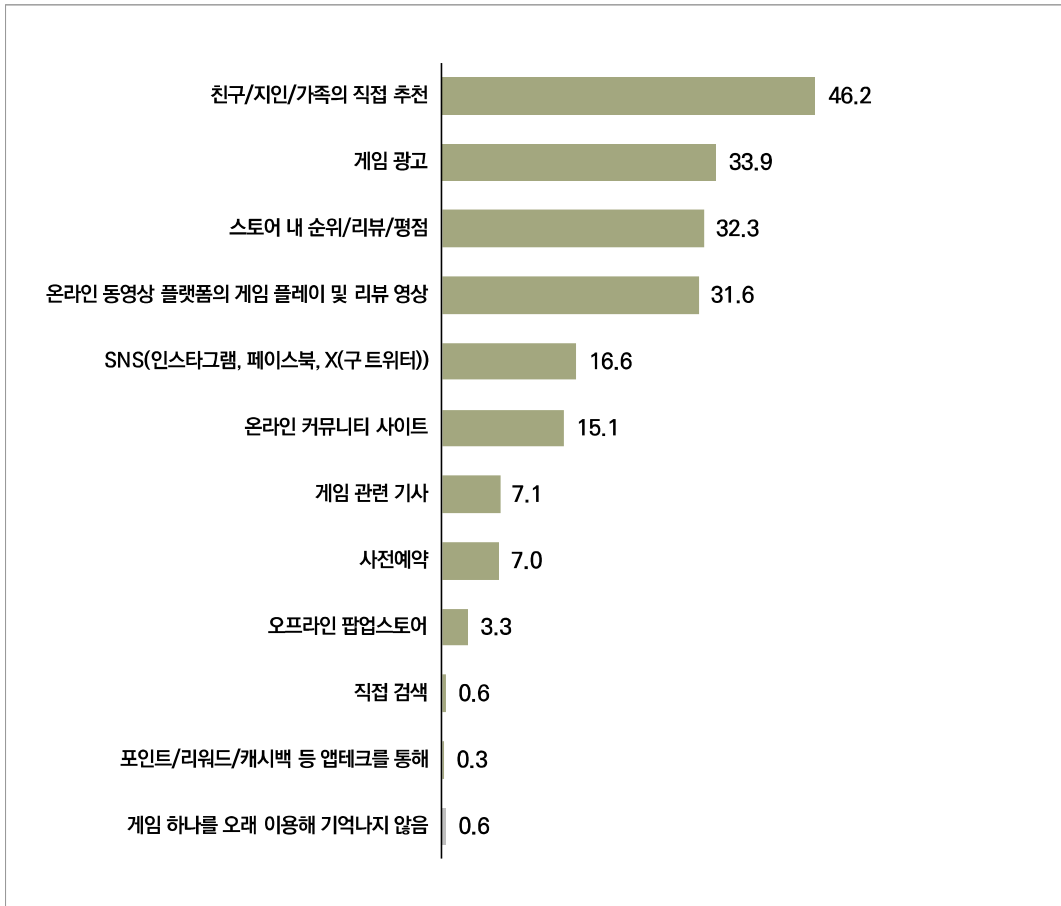
4절. 게임 이용 특성(PC, 모바일, 콘솔 게임 이용자)

1. 게임 정보 획득 경로

1) 게임 선택 시 참고한 정보

- PC, 모바일, 콘솔 게임 이용자(n=8,036)는 '친구/지인/가족의 직접 추천'(46.2%), '게임 광고'(33.9%), '스토어 내 순위/리뷰/평점'(32.3%), '온라인 동영상 플랫폼의 게임 플레이 및 리뷰 영상'(31.6%) 순으로 게임 선택 시 정보를 참고하고 있었다.

[n=8,036, 단위 : %, 중복응답]



〈그림 3-69〉 게임 선택 시 참고한 정보

- ‘친구/지인/가족의 직접 추천’은 여성과 20대 이하에서, ‘게임 광고’는 40~50대에서, ‘스토어 내 순위/리뷰/평점’은 30대에서, ‘온라인 동영상의 게임 플레이 및 리뷰 영상’은 남성 및 20대 이하에서, SNS는 여성 및 20대 이하에서, ‘온라인 커뮤니티 사이트’는 남성 및 20~30대와 60대에서 비교적 높게 나타났다.

■ 표 3-90 응답자 특성별 게임 선택 시 참고하는 게임 정보 경로

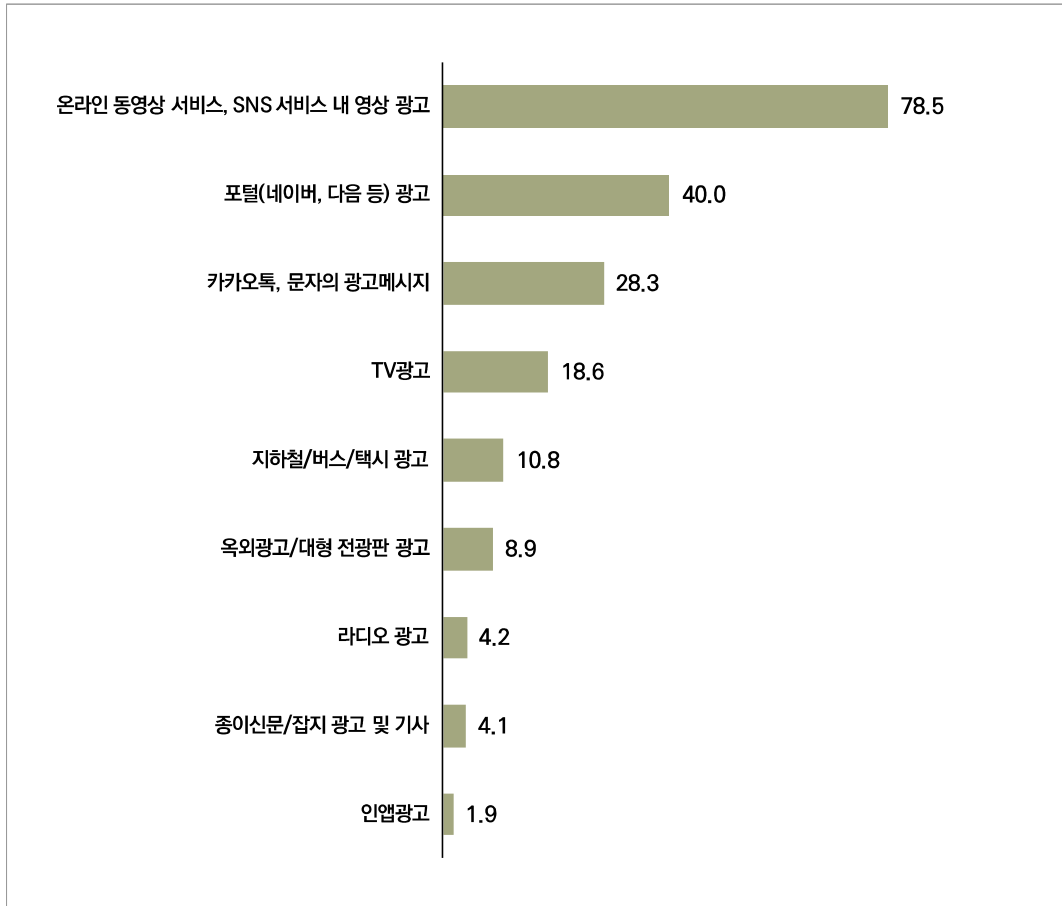
[단위 : %, 중복응답]

구 분	사례수	친구/지인/ 가족의 직접 추천	게임 광고	스토어 내 순위/리뷰/ 평점 (스팀, 에픽게임즈, 구글플레이스토어, 플레이스테이션 등)	온라인 동영상 플랫폼의 게임 플레이 및 리뷰 영상 (유튜브, 아프리카tv, 차지직 등)	SNS (인스타그램, 페이스북, X(구 트위터))	온라인 커뮤니티 사이트	
전 체	(8,036)	46.2	33.9	32.3	31.6	16.6	15.1	
성별	남성	(4,519)	43.3	33.0	33.7	37.0	14.6	18.8
	여성	(3,516)	49.8	35.1	30.5	24.8	19.2	10.2
연령	10대	(1,225)	67.8	26.2	31.0	36.2	21.5	9.9
	20대	(1,674)	50.3	30.1	32.5	40.0	23.3	18.4
	30대	(1,582)	43.0	35.2	37.9	32.2	15.7	17.6
	40대	(1,526)	40.8	39.6	33.0	28.2	12.6	14.0
	50대	(1,254)	35.8	39.0	29.6	25.1	12.9	13.0
	60대	(775)	36.7	31.8	25.3	22.8	10.1	16.4

2) 게임 선택시 참고한 광고

- 게임 선택 시 게임 광고를 참고한 응답자(n=2,723)는 '온라인 동영상 서비스, SNS 서비스 내 영상 광고'(78.5%), '포털(네이버, 다음 등)광고'(40.0%), '카카오톡, 문자의 광고 메시지'(28.3%), 'TV 광고'(18.6%) 순으로 참고했다.

[n=2,723, 단위 : %, 중복응답]



〈그림 3-70〉 게임 선택 시 참고한 광고

- '온라인 동영상 서비스, SNS 서비스 내 영상 광고'는 20대 이하에서, '포털 광고'는 남성과 40대 이상에서, '카카오톡, 문자의 광고메시지'는 50대 이상에서, '지하철/버스/택시 광고' 및 '옥외광고/대형 전광판 광고'는 남성 및 20-30대에서 비교적 많았다.

■ 표 3-91 응답자 특성별 게임 선택 시 참고하는 광고

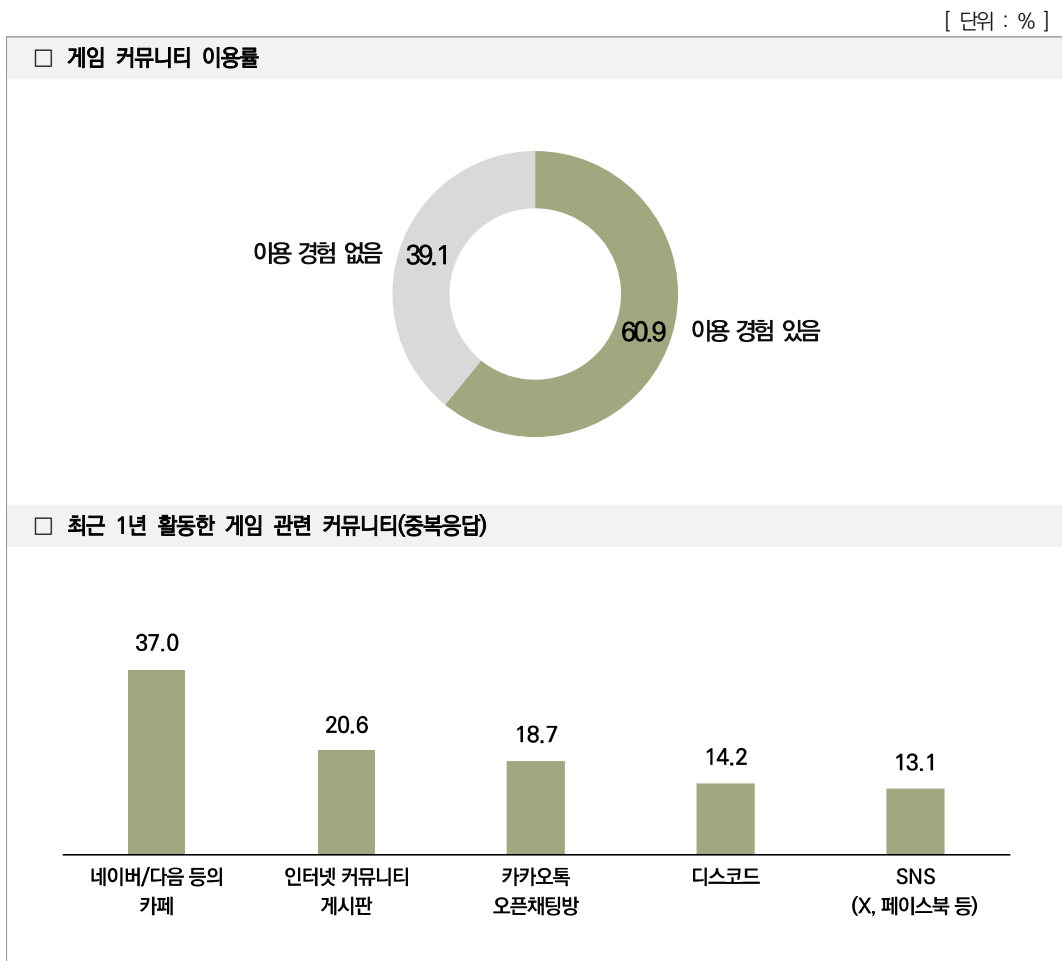
[단위 : %, 중복응답]

구 분	사례수	온라인 동영상 서비스, SNS 서비스 내 영상 광고	포털 (네이버, 다음 등) 광고	카카오톡, 문자의 광고메시지	TV광고	지하철/버스/택시 광고	옥외광고/대형 전광판 광고	라디오 광고	종이신문/잡지 광고 및 기사	
전 체	(2,723)	78.5	40.0	28.3	18.6	10.8	8.9	4.2	4.1	
성별	남성	(1,489)	79.0	45.3	27.0	22.7	12.5	10.7	5.4	5.5
	여성	(1,234)	77.8	33.6	29.8	13.6	8.7	6.6	2.9	2.4
연령	10대	(322)	87.8	22.2	20.6	20.3	8.5	7.5	1.7	1.5
	20대	(504)	81.9	28.2	20.6	18.4	15.8	12.2	3.5	5.0
	30대	(557)	78.5	39.4	26.1	21.1	12.8	11.4	4.1	5.0
	40대	(605)	76.4	45.9	26.9	20.2	9.4	9.0	6.0	4.2
	50대	(490)	77.0	50.3	36.8	14.7	7.1	5.4	3.7	2.3
	60대	(247)	67.0	53.8	45.5	15.1	9.3	4.8	6.1	7.0

2. 게임 커뮤니티 이용

1) 게임 커뮤니티 이용률

- PC, 모바일, 콘솔 게임 이용자(n=8,036)의 60.9%가 게임 커뮤니티 이용을 한 경험이 있었다.
- 최근 1년 활동한 게임 관련 커뮤니티는 '네이버/다음 등의 카페'(37.0%), '인터넷 커뮤니티 게시판'(20.6%), '카카오톡 오픈채팅방'(18.7%), '디스코드'(14.2%), 'SNS(X, 페이스북 등)(13.1%)' 순이었다.
- 디스코드는 남성 및 20대 이하에서, SNS는 여성 및 20대 이하에서, 인터넷 커뮤니티 게시판은 남성 및 20-30대에서, 네이버/다음 등의 카페 및 오픈 채팅방은 남성 및 60대에서 이용이 많았다.



〈그림 3-71〉 게임 커뮤니티 이용

■ 표 3-92 응답자 특성별 게임 커뮤니티 이용

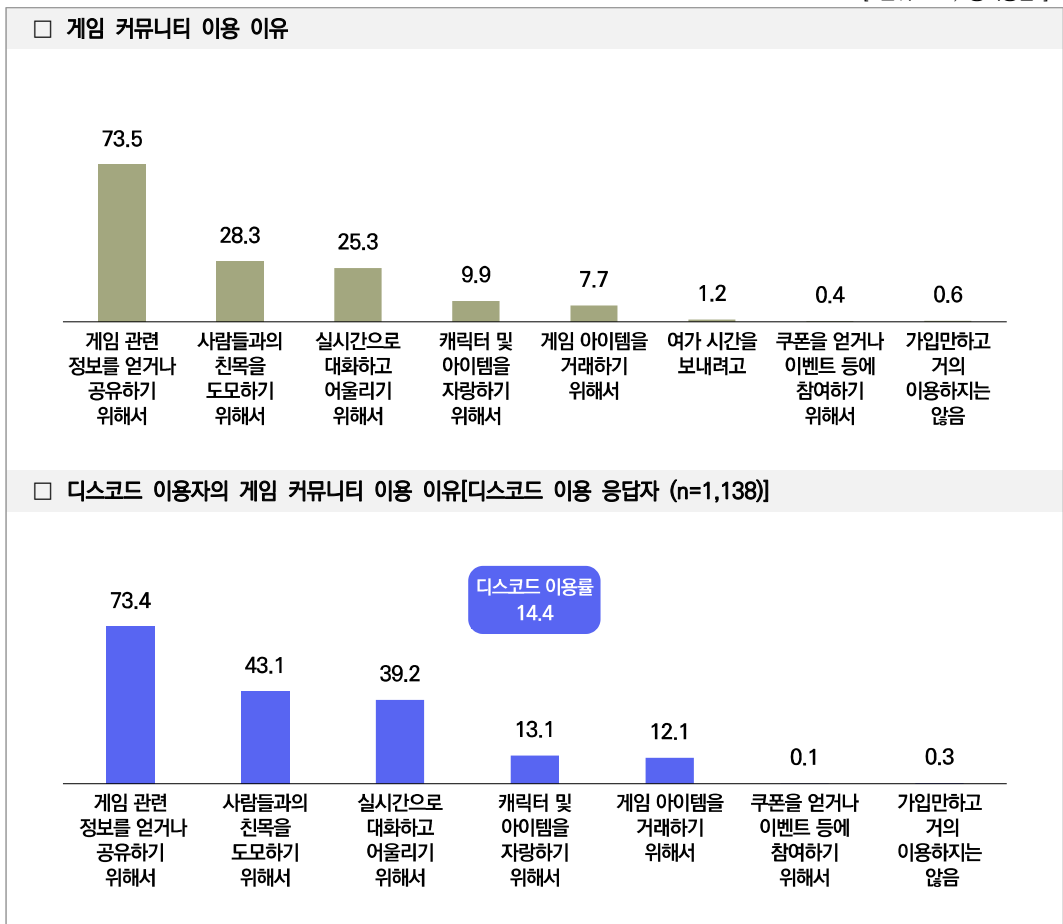
[단위 : % (점)]

구 분	사례수	이용 경험 있음	중복 응답					이용 경험 없음	
			네이버/다음 등의 카페	인터넷 커뮤니티 게시판	카카오톡 오픈채팅방	디스코드	SNS (X, 페이스북 등)		
전 체	(8,036)	60.9	37.0	20.6	18.7	14.2	13.1	39.1	
성별	남성	(4,519)	67.0	41.2	26.1	20.3	17.2	10.9	33.0
	여성	(3,516)	53.0	31.7	13.6	16.5	10.2	15.9	47.0
연령	10대	(1,225)	57.4	31.2	13.3	17.0	23.8	16.5	42.6
	20대	(1,674)	70.6	37.7	27.6	15.2	28.2	19.6	29.4
	30대	(1,582)	62.9	39.4	24.3	17.1	14.8	11.3	37.1
	40대	(1,526)	56.8	37.8	19.7	18.7	6.1	9.7	43.2
	50대	(1,254)	52.4	33.9	17.9	20.1	2.7	9.5	47.6
	60대	(775)	63.3	43.4	15.5	29.6	1.6	9.5	36.7

2) 게임 커뮤니티 이용 이유

- 게임 커뮤니티 이용자(n=4,895)는 '게임 관련 정보를 얻거나 공유하기 위해서'(73.5%), '사람들과 친목을 도모하기 위해서'(28.3%), '사람들과 실시간으로 대화하고 어울리기 위해서'(25.3%), '캐릭터 및 아이템을 자랑하기 위해서'(9.9%) 게임 커뮤니티를 이용하고 있었다.
- '디스코드' 이용자(n=1,138)는 '사람들과 친목을 도모하기 위해서'(43.1%), '사람들과 실시간으로 대화하고 어울리기 위해서'(39.2%) 게임 커뮤니티를 이용한다는 비율이 전체 게임 커뮤니티 이용자보다 높았다.

[단위 : %, 중복응답]



〈그림 3-72〉 게임 커뮤니티 이용 이유

■ 표 3-93 응답자 특성별 게임 커뮤니티 이용 이유

[단위 : %, 중복응답]

구 분	사례수	게임 관련 정보를 얻거나 공유하기 위해서	사람들과의 친목을 도모하기 위해서	사람들과 실시간으로 대화하고 어울리기 위해서	캐릭터 및 아이템을 자랑하기 위해서	게임 아이템을 거래하기 위해서	여가 시간을 보내려고	쿠폰을 얻거나 이벤트 등에 참여하기 위해서	가입만하고 거의 이용하지는 않음	
전 체	(4,895)	73.5	28.3	25.3	9.9	7.7	1.2	0.4	0.6	
성별	남성	(3,029)	74.4	29.6	26.7	10.8	7.8	0.9	0.4	0.3
	여성	(1,867)	72.2	26.0	23.0	8.5	7.3	1.8	0.3	1.1
연령	10대	(703)	73.8	33.5	26.2	10.6	7.2	0.1	0.6	0.6
	20대	(1,181)	78.0	26.2	27.9	10.4	9.0	0.0	0.2	0.1
	30대	(997)	78.2	26.3	24.4	11.7	9.4	0.2	0.4	0.1
	40대	(866)	74.7	25.4	25.6	10.2	7.5	0.4	0.1	0.6
	50대	(657)	63.9	32.1	23.4	8.3	4.9	5.0	0.8	0.9
	60대	(491)	63.8	29.8	21.7	6.2	5.3	4.1	0.5	2.5

■ 표 3-94 응답자 특성별 게임 커뮤니티 이용 이유 - 디스코드 이용자

[단위 : %, 중복응답]

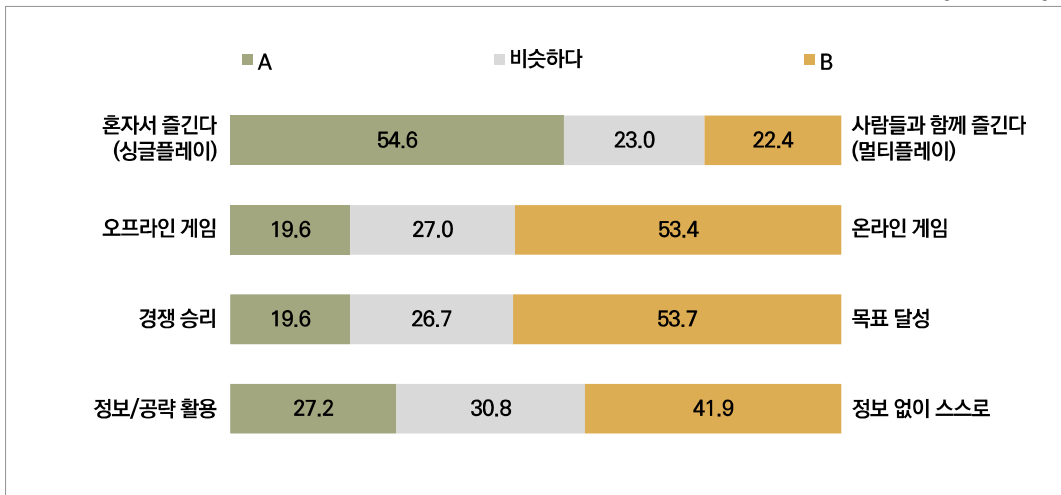
구 분	사례수	게임 관련 정보를 얻거나 공유하기 위해서	사람들과의 친목을 도모하기 위해서	사람들과 실시간으로 대화하고 어울리기 위해서	캐릭터 및 아이템을 자랑하기 위해서	게임 아이템을 거래하기 위해서	쿠폰을 얻거나 이벤트 등에 참여하기 위해서	가입만하고 거의 이용하지는 않음	
전 체	(1,138)	73.4	43.1	39.2	13.1	12.1	0.1	0.3	
성별	남성	(778)	73.4	41.7	38.2	14.8	11.7	0.1	0.0
	여성	(360)	73.3	46.0	41.3	9.3	13.1	0.0	0.8
연령	10대	(292)	69.8	44.6	36.0	12.2	10.1	0.0	0.7
	20대	(472)	75.0	40.3	40.6	9.9	13.4	0.2	0.0
	30대	(234)	78.7	43.7	35.5	15.7	15.2	0.0	0.0
	40대	(94)	73.7	46.3	47.1	20.0	7.1	0.0	1.1
	50대	(34)	53.6	54.2	52.2	21.8	6.0	0.0	0.0
	60대	(13)	45.6	48.1	36.2	25.8	9.4	0.0	0.0

주) '60대' 연령층은 사례수가 과소하여 분석 대상에서 제외함

3. 게임을 즐기는 방법

- PC, 모바일, 콘솔 게임 이용자(n=8,036)의 게임을 즐기는 방법²⁷⁾을 살펴보면, ‘혼자서 즐긴다(싱글플레이/솔로잉)’ 54.6%, ‘온라인 게임을 선호한다’ 53.4%, ‘게임 내 목표 달성을 선호한다’ 53.7%, ‘정보나 공략 없이 스스로 즐긴다’ 41.9%로 나타나 게임을 즐기는 방법 내에서 차이가 존재했다.
- ‘혼자서 즐긴다(싱글플레이/솔로잉)’는 응답은 여성과 50대 이상에서 많았고, ‘사람들과 함께 즐긴다(멀티플레이/파티/협동)’는 응답은 20대 이하, 특히 10대에서 많았다.
- ‘오프라인 게임’은 연령대가 50대 이상에서, ‘온라인 게임’은 20대 이하에서 많았다.
- ‘경쟁 승리’와 ‘정보 및 공략 검색’은 여성보다 남성의 응답이 많았으며, ‘목표 달성’은 여성과 30대에서, ‘정보나 공략 없이 스스로 즐긴다’ 응답은 여성과 50대 이상에서 많은 편이었다.

[단위 : %]



〈그림 3-73〉 게임을 즐기는 방법

27) 2024년 신규 문항으로, 게임을 즐기는 방법에 대해서 A 또는 B에 가까운 정도를 각각 응답하도록 아래와 같이 질문함.

A	B
혼자서 즐긴다(싱글 플레이) <---(2)---(1)---비슷하다(0)---(1)---(2)--->	사람들과 함께 즐긴다(멀티/파티플레이)
오프라인 게임 선호 <---(2)---(1)---비슷하다(0)---(1)---(2)--->	온라인 게임 선호
경쟁 승리 선호(PVP, 경주 등) <---(2)---(1)---비슷하다(0)---(1)---(2)--->	목표 달성 선호(PVE, 레벨업 등)
정보 및 공략 활용 <---(2)---(1)---비슷하다(0)---(1)---(2)--->	정보 및 공략 없이 스스로

■ 표 3-95 응답자 특성별 게임을 즐기는 방법 - 싱글 플레이/멀티 플레이

[단위 : %]

구 분	사례수			혼자서 즐긴다 (A: 1+2)	비슷하다 (0)			사람들과 함께 즐긴다 (B: 1+2)
		2	1			1	2	
전 체	(8,036)	38.1	16.5	54.6	23.0	15.0	7.5	22.4
성별	남성 (4,519)	33.2	16.9	50.1	25.6	16.4	7.9	24.3
	여성 (3,516)	44.4	15.9	60.3	19.6	13.2	6.9	20.0
연령	10대 (1,225)	16.3	20.1	36.4	23.5	25.5	14.6	40.1
	20대 (1,674)	28.2	19.5	47.6	22.4	21.0	9.0	29.9
	30대 (1,582)	35.1	17.4	52.5	26.0	14.7	6.8	21.5
	40대 (1,526)	41.3	15.7	57.0	25.1	12.7	5.2	17.9
	50대 (1,254)	57.4	12.1	69.6	19.7	6.4	4.3	10.7
	60대 (775)	62.7	10.5	73.3	18.3	4.5	3.9	8.4

■ 표 3-96 응답자 특성별 게임을 즐기는 방법 - 오프라인 게임/온라인 게임

[단위 : %]

구 분	사례수			오프라인 게임 선호 (A : 1+2)	비슷하다 (0)			온라인 게임 선호 (B : 1+2)
		2	1			1	2	
전 체	(8,036)	11.1	8.4	19.6	27.0	24.7	28.7	53.4
성별	남성 (4,519)	11.2	9.5	20.7	29.3	26.0	24.0	50.1
	여성 (3,516)	11.0	7.1	18.1	24.1	23.0	34.8	57.8
연령	10대 (1,225)	4.3	6.8	11.1	24.5	33.9	30.5	64.4
	20대 (1,674)	6.3	7.7	14.0	25.8	29.9	30.3	60.2
	30대 (1,582)	10.2	10.0	20.2	28.6	25.2	26.0	51.2
	40대 (1,526)	12.1	10.6	22.6	30.1	21.6	25.7	47.3
	50대 (1,254)	18.8	6.8	25.6	26.2	17.8	30.4	48.2
	60대 (775)	19.8	8.0	27.8	25.8	15.2	31.3	46.5

표 3-97 응답자 특성별 게임을 즐기는 방법 - 경쟁 승리/목표 달성

[단위 : %]

구 분	사례수			경쟁에서 승리하는 것을 선호한다 (A : 1+2)	비슷하다 (0)			게임 내 목표달성을 선호한다 (B : 1+2)
		2	1			1	2	
전 체	(8,036)	9.1	10.5	19.6	26.7	24.6	29.1	53.7
성별	남성 (4,519)	10.9	12.5	23.4	29.7	24.7	22.2	46.9
	여성 (3,516)	6.8	7.9	14.7	22.8	24.5	38.0	62.5
연령	10대 (1,225)	12.5	13.2	25.7	29.3	25.6	19.3	45.0
	20대 (1,674)	8.3	12.6	20.9	25.8	26.3	27.1	53.3
	30대 (1,582)	6.1	8.3	14.3	24.8	29.0	31.9	60.9
	40대 (1,526)	8.2	9.2	17.5	28.1	23.7	30.7	54.4
	50대 (1,254)	9.9	10.0	19.9	24.3	20.0	35.9	55.8
	60대 (775)	11.9	9.7	21.6	29.5	19.4	29.5	48.9

표 3-98 응답자 특성별 게임을 즐기는 방법 - 매뉴얼(정보·공략) 활용

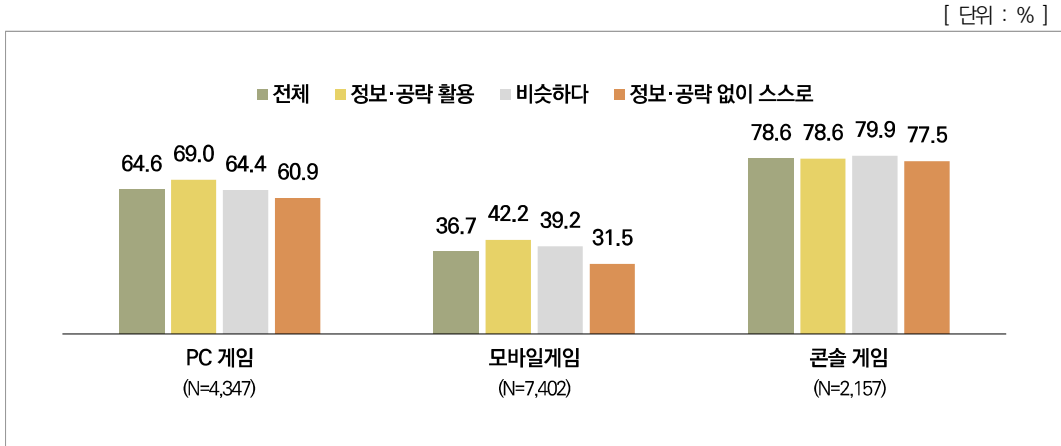
[단위 : %]

구 분	사례수			정보와 공략을 꼼꼼히 찾아본다 (A : 1+2)	비슷하다 (0)			정보나 공략 없이 즐긴다 (B : 1+2)
		2	1			1	2	
전 체	(8,036)	10.0	17.2	27.2	30.8	22.8	19.1	41.9
성별	남성 (4,519)	10.6	19.1	29.7	33.4	22.0	14.9	36.9
	여성 (3,516)	9.3	14.8	24.1	27.6	23.9	24.5	48.4
연령	10대 (1,225)	12.1	20.3	32.4	25.9	24.0	17.7	41.8
	20대 (1,674)	11.8	21.4	33.2	27.2	25.3	14.3	39.6
	30대 (1,582)	10.1	18.7	28.8	31.8	22.3	17.1	39.4
	40대 (1,526)	8.5	14.7	23.2	35.0	22.8	19.0	41.9
	50대 (1,254)	7.8	12.7	20.4	33.2	21.7	24.7	46.3
	60대 (775)	9.5	12.6	22.2	32.3	18.5	27.0	45.5

4. 게임을 즐기는 방법에 따른 게임 이용 실태

1) 게임 아이템 지출 경험

- 게임을 즐기는 방법(정보·공략 활용/정보·공략 없이 스스로)에 따른 게임 분야별 결제 경험을 살펴보면, PC 게임과 모바일 게임은 '정보 및 공략 이용자'의 유료 이용 경험이 높았고, 콘솔 게임은 큰 차이가 없었다.



〈그림 3-74〉 게임을 즐기는 방법에 따른 유료 이용 경험

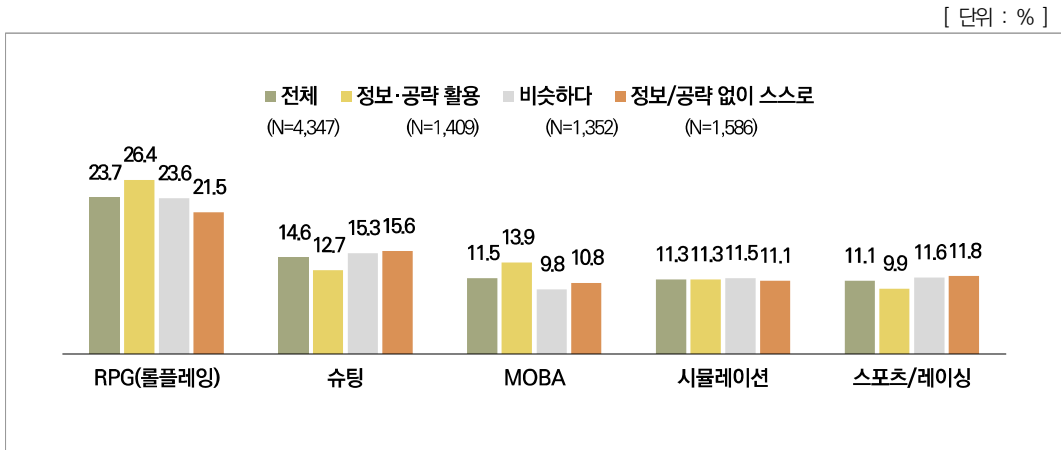
■ 표 3-99 응답자 특성별 게임 유료 이용 경험 - 정보·공략 활용

[단위 : %]

구 분	사례수	PC 게임		모바일 게임		콘솔 게임	
		유료 이용 경험 있음	사례수	유료 이용 경험 있음	사례수	유료 이용 경험 있음	사례수
전 체	(4,347)	64.6	(7,402)	36.7	(2,157)	78.6	
방법	정보/공략 활용	(1,409)	69.0	(2,013)	42.2	(669)	78.6
	비슷하다	(1,352)	64.4	(2,246)	39.2	(640)	79.9
	정보/공략 미활용	(1,586)	60.9	(3,143)	31.5	(848)	77.5
성별	남성	(2,926)	66.5	(4,038)	40.7	(1,222)	81.1
	여성	(1,421)	60.8	(3,364)	32.0	(935)	75.2
연령	10대	(764)	61.0	(1,145)	30.6	(311)	72.1
	20대	(1,366)	69.2	(1,494)	42.9	(580)	77.0
	30대	(942)	68.8	(1,461)	41.9	(572)	80.6
	40대	(621)	66.2	(1,438)	35.9	(518)	82.6
	50대	(399)	56.4	(1,172)	32.6	(138)	79.3
	60대	(255)	44.6	(693)	31.3	(38)	64.9

2) 게임을 즐기는 방법에 따른 PC 게임 장르 선호 - 1순위(상위 5개 장르만 제시)

- '정보·공략 활용'과 '정보·공략 없이 스스로'에 따른 PC 게임 선호 장르를 살펴보면, '정보 및 공략 이용자'는 'RPG(롤플레이)' 과 'MOBA' 장르를, '정보 및 공략 없이 스스로 즐기는 이용자'는 '슈팅'과 '스포츠/레이싱' 장르를 더 선호하고 있었다.



〈그림 3-75〉 게임을 즐기는 방법에 따른 PC 게임 장르 선호

■ 표 3-100 응답자 특성별 PC 게임 선호 장르 - 정보·공략 활용

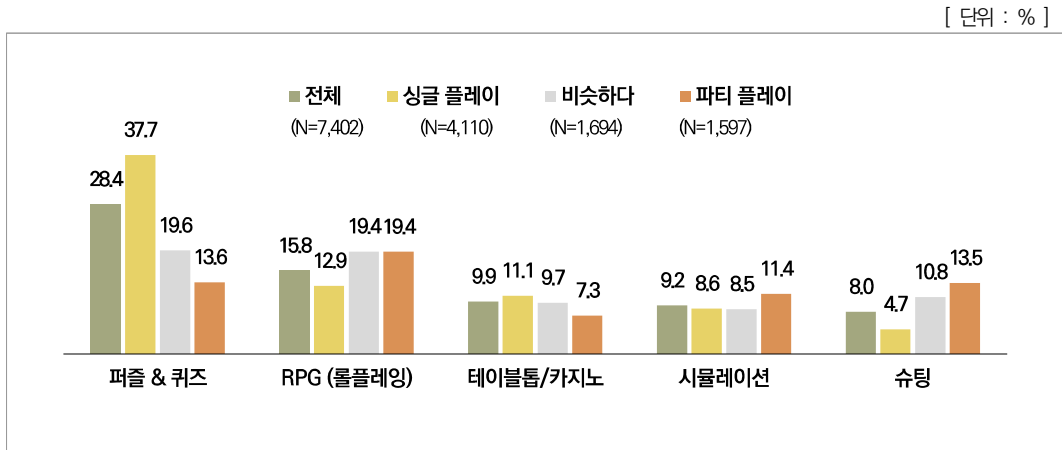
[단위 : %, 1순위]

구 분	사례수	RPG(롤플레이)	슈팅	MOBA	시뮬레이션	스포츠/레이싱	
전 체	(4,347)	23.7	14.6	11.5	11.3	11.1	
방법	정보/공략 활용	(1,409)	26.4	12.7	13.9	11.3	9.9
	비슷하다	(1,352)	23.6	15.3	9.8	11.5	11.6
	정보/공략 미활용	(1,586)	21.5	15.6	10.8	11.1	11.8
성별	남성	(2,926)	24.5	15.4	13.8	9.2	13.6
	여성	(1,421)	22.1	12.9	6.7	15.5	5.9
연령	10대	(764)	13.7	24.1	14.3	18.2	10.4
	20대	(1,366)	24.1	16.1	19.0	10.0	11.2
	30대	(942)	31.6	11.3	11.4	10.8	11.9
	40대	(621)	30.9	12.1	2.8	10.9	10.8
	50대	(399)	21.1	9.5	1.1	6.8	11.8
	60대	(255)	9.3	3.3	0.3	7.1	9.1

주) 1순위 기준 상위 5개 장르만 제시함

3) 게임을 즐기는 방법에 따른 모바일 게임 장르 선호 - 1순위(상위 5개 장르만 제시)

- '싱글플레이'와 '파티플레이'에 따른 모바일 게임 선호 장르를 살펴보면, '싱글플레이 선호자'는 '퍼즐 & 퀴즈'와 '테이블톱/카지노' 장르를, '파티플레이' 선호자는 'RPG(롤플레이)', '시뮬레이션', '슈팅' 장르를 선호하고 있었다.



〈그림 3-76〉 게임을 즐기는 방법에 따른 모바일 게임 장르 선호

■ 표 3-101 응답자 특성별 모바일 게임 선호 장르 - 싱글 플레이/파티 플레이

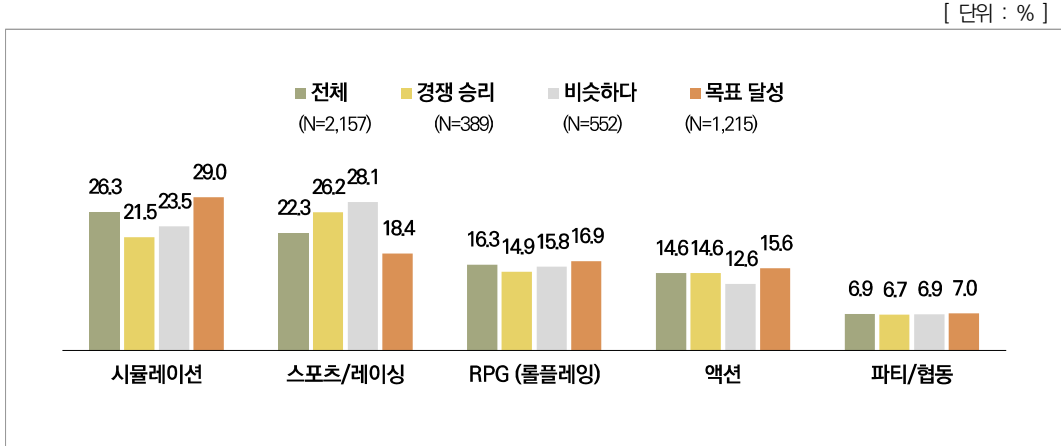
[단위 : %, 1순위]

구분	사례수	퍼즐 & 퀴즈	RPG(롤플레이)	테이블톱/카지노	시뮬레이션	슈팅	
전체	(7,402)	28.4	15.8	9.9	9.2	8.0	
방법	싱글 플레이	(4,110)	37.7	12.9	11.1	8.6	4.7
	비슷하다	(1,694)	19.6	19.4	9.7	8.5	10.8
	파티 플레이	(1,597)	13.6	19.4	7.3	11.4	13.5
	남성	(4,038)	16.4	20.4	9.6	7.0	10.5
성별	여성	(3,364)	42.7	10.3	10.3	11.8	4.9
연령	10대	(1,145)	9.6	12.1	4.3	17.8	19.6
	20대	(1,494)	15.9	22.3	6.9	11.3	6.1
	30대	(1,461)	26.9	22.3	5.6	8.8	6.0
	40대	(1,438)	33.2	15.6	9.6	7.4	8.4
	50대	(1,172)	46.1	9.5	16.3	4.9	4.6
	60대	(693)	49.6	5.2	24.8	2.0	1.9

주) 1순위 기준 상위 5개 장르만 제시함

4) 게임을 즐기는 방법에 따른 콘솔 게임 장르 선호 - 1순위(주요 장르만 제시)

- '경쟁 승리'와 '목표 달성'에 따른 콘솔 게임 선호 장르를 살펴보면, '경쟁 승리 선호자'는 '스포츠/레이싱' 장르를, '목표 달성 선호자'는 '시뮬레이션', 'RPG(롤플레이)', '액션' 장르를 더 선호하고 있었다.



〈그림 3-77〉 게임을 즐기는 방법에 따른 콘솔 게임 장르 선호

■ 표 3-102 응답자 특성별 콘솔 게임 선호 장르 - 경쟁 승리/목표 달성

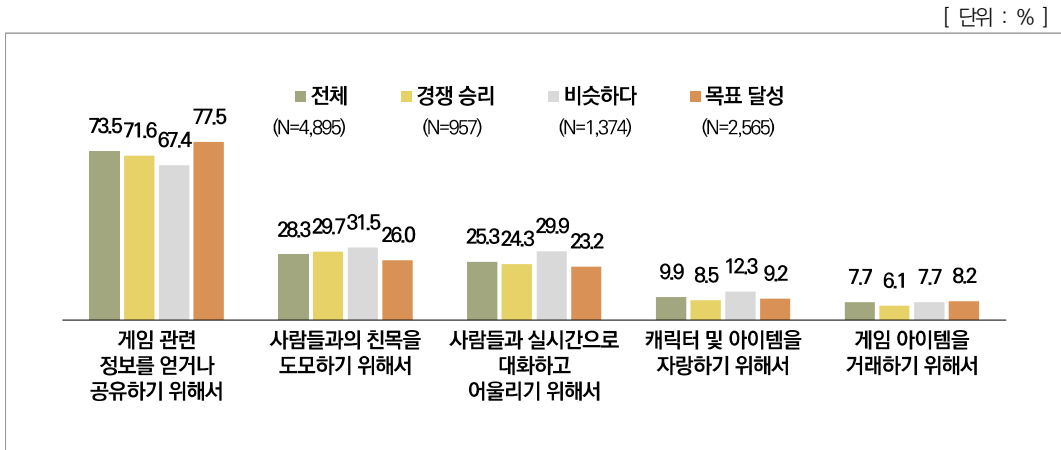
[단위 : %, 1순위]

구분	사례수	시뮬레이션	스포츠/레이싱	RPG (롤플레이)	액션	파티/협동
전체	(2,157)	26.3	22.3	16.3	14.6	6.9
방법	경쟁 승리 (389)	21.5	26.2	14.9	14.6	6.7
	비슷하다 (552)	23.5	28.1	15.8	12.6	6.9
	목표 달성 (1,215)	29.0	18.4	16.9	15.6	7.0
성별	남성 (1,222)	14.9	28.3	21.5	18.1	5.0
	여성 (935)	41.1	14.5	9.5	10.1	9.4
연령	10대 (311)	33.6	17.6	12.9	12.6	5.9
	20대 (580)	35.3	14.1	17.7	14.4	8.0
	30대 (572)	19.2	24.0	20.8	15.4	8.7
	40대 (518)	22.4	31.0	12.7	16.1	5.4
	50대 (138)	18.0	26.0	13.7	13.4	4.0
	60대 (38)	17.4	27.2	12.8	6.6	2.5

주) 1순위 기준 상위 5개 장르만 제시함

5) 게임을 즐기는 방법에 따른 게임 커뮤니티 이용 이유 - 경쟁 승리 선호/목표 달성 선호

- '경쟁 승리'와 '목표 달성'에 따른 게임 커뮤니티 이용 이유를 살펴보면, '목표 달성' 선호자는 '게임 관련 정보를 얻거나 공유하기 위해서'(77.5%), '경쟁 승리' 선호자는 '사람들과의 친목을 도모하기 위해서'(29.7%) 게임 커뮤니티를 이용한다는 응답이 많았다.



〈그림 3-78〉 게임을 즐기는 방법에 따른 게임 커뮤니티 이용 이유

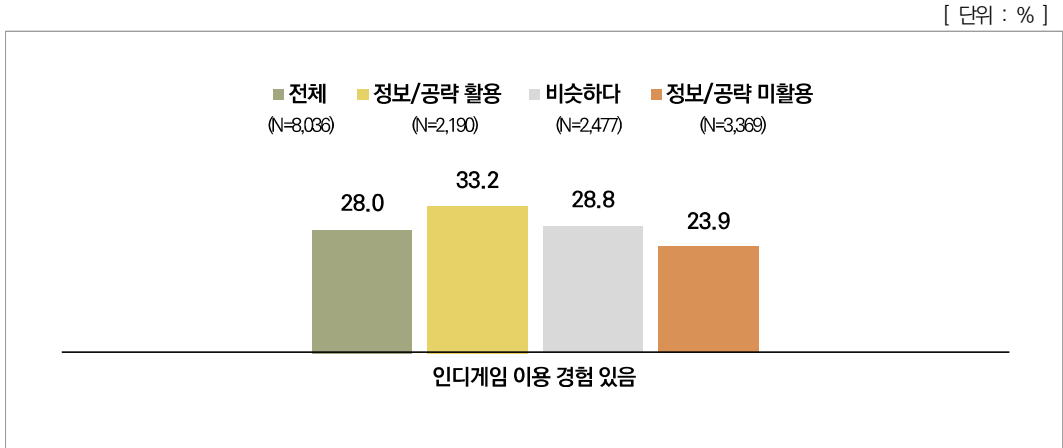
■ 표 3-103 응답자 특성별 게임을 즐기는 방법에 따른 게임 커뮤니티 이용 이유 - 경쟁 승리/목표 달성

[단위 : %, 1순위]

구 분	사례수	게임 관련 정보를 얻거나 공유하기 위해서	사람들과의 친목을 도모하기 위해서	사람들과 실시간으로 대화하고 어울리기 위해서	캐릭터 및 아이템을 자랑하기 위해서	게임 아이템을 거래하기 위해서
전 체	(4,895)	73.5	28.3	25.3	9.9	7.7
방법	경쟁 승리 (957)	71.6	29.7	24.3	8.5	6.1
	비슷하다 (1,374)	67.4	31.5	29.9	12.3	7.7
	목표 달성 (2,565)	77.5	26.0	23.2	9.2	8.2
성별	남성 (3,029)	74.4	29.6	26.7	10.8	7.8
	여성 (1,867)	72.2	26.0	23.0	8.5	7.3
연령	10대 (703)	73.8	33.5	26.2	10.6	7.2
	20대 (1,181)	78.0	26.2	27.9	10.4	9.0
	30대 (997)	78.2	26.3	24.4	11.7	9.4
	40대 (866)	74.7	25.4	25.6	10.2	7.5
	50대 (657)	63.9	32.1	23.4	8.3	4.9
	60대 (491)	63.8	29.8	21.7	6.2	5.3

6) 게임을 즐기는 방법에 따른 인디 게임 이용률 - 정보 및 공략 활용/미활용

- '정보·공략 활용'과 '정보·공략 없이 스스로'에 따른 인디게임 이용률을 살펴보면, '정보 및 공략 이용자'가 '정보 및 공략 없이 스스로 즐기는 이용자'에 비해 인디게임을 더 많이 이용하고 있었다.



〈그림 3-79〉 게임을 즐기는 방법에 따른 인디게임 이용률

■ 표 3-104 응답자 특성별 콘솔 게임 선호 장르 - 정보·공략 활용/정보·공략 없이 스스로

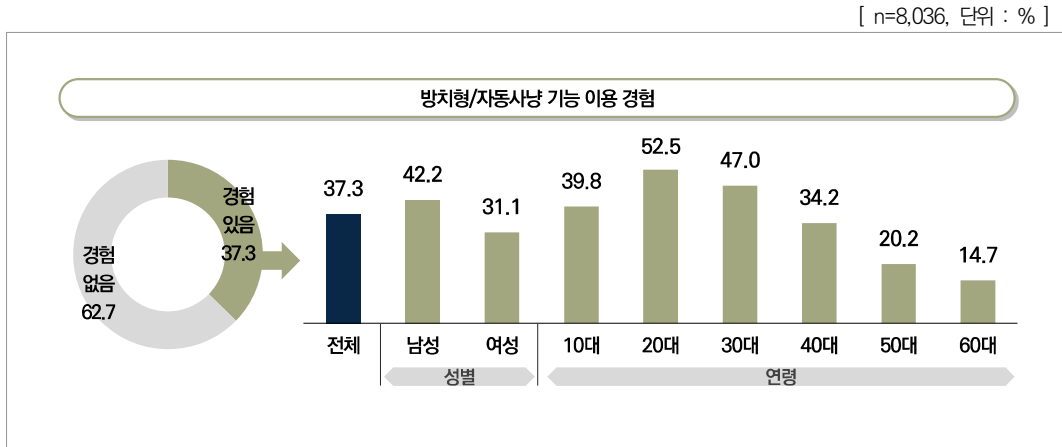
[단위 : %]

구분	사례수	인디게임 이용 경험 있음	인디게임 이용 경험 없음
전체	(8,036)	28.0	72.0
방법	정보/공략 활용 (2,190)	33.2	66.8
	비슷하다 (2,477)	28.8	71.2
	정보/공략 미활용 (3,369)	23.9	76.1
성별	남성 (4,519)	32.3	67.7
	여성 (3,516)	22.3	77.7
연령	10대 (1,225)	29.8	70.2
	20대 (1,674)	41.8	58.2
	30대 (1,582)	32.1	67.9
	40대 (1,526)	24.5	75.5
	50대 (1,254)	15.6	84.4
	60대 (775)	13.6	86.4

5. 게임 관련 기능 및 서비스·상품이용

1) 방치형/자동사냥 기능 이용 경험

- PC, 모바일, 콘솔 게임 이용자(n=8,036)의 37.3%가 방치형/자동사냥 기능을 이용한 경험이 있었다.
- 응답자 특성별로 살펴보면, 남성 및 20-30대가 방치형/자동사냥 기능을 많이 이용하였다.



〈그림 3-80〉 방치형/자동사냥 기능 이용 경험

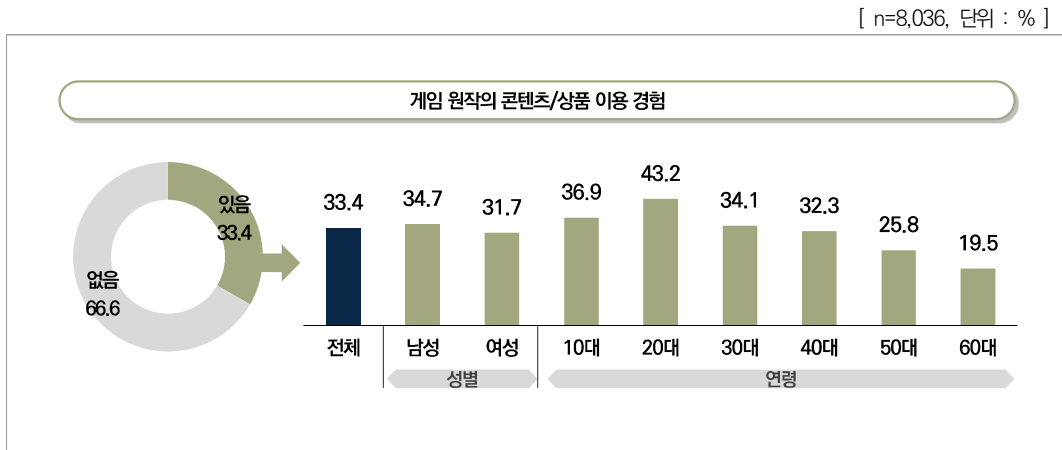
■ 표 3-105 응답자 특성별 방치형/자동사냥 기능 이용 경험

[단위 : %]

구분	사례수	예	아니오
전체	(8,036)	37.3	62.7
성별	남성 (4,519)	42.2	57.8
	여성 (3,516)	31.1	68.9
연령	10대 (1,225)	39.8	60.2
	20대 (1,674)	52.5	47.5
	30대 (1,582)	47.0	53.0
	40대 (1,526)	34.2	65.8
	50대 (1,254)	20.2	79.8
	60대 (775)	14.7	85.3

2) 게임 원작의 콘텐츠/상품 이용 경험

- PC, 모바일, 콘솔 게임 이용자(n=8,036)의 33.4%가 게임 원작의 콘텐츠/상품을 이용한 경험이 있었다.
- 응답자 특성별로 살펴보면, 남성 및 20대의 게임 원작의 콘텐츠/상품 이용 경험이 많았다.



〈그림 3-81〉 게임 원작의 콘텐츠/상품 이용 경험

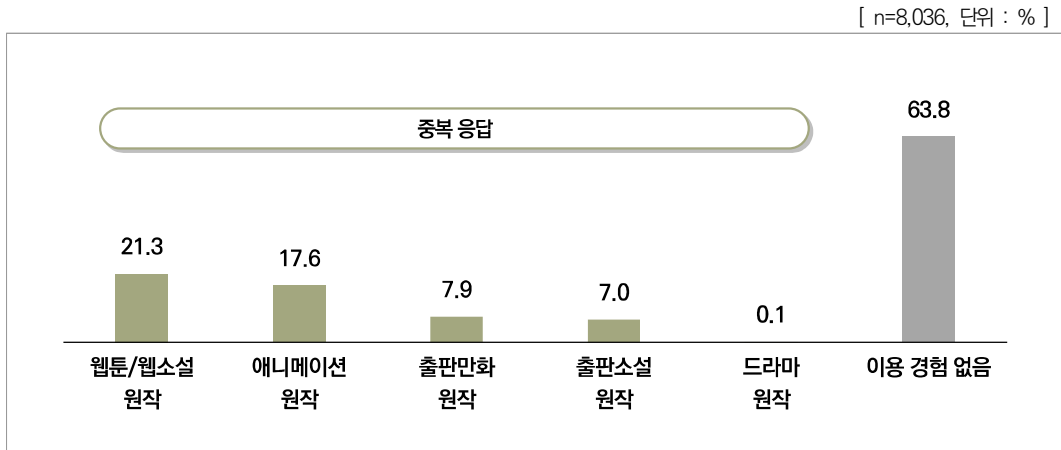
■ 표 3-106 응답자 특성별 게임 원작의 콘텐츠/상품 이용 경험

[단위 : %]

구분	사례수	예	아니오
전체	(8,036)	33.4	66.6
성별	남성 (4,519)	34.7	65.3
	여성 (3,516)	31.7	68.3
연령	10대 (1,225)	36.9	63.1
	20대 (1,674)	43.2	56.8
	30대 (1,582)	34.1	65.9
	40대 (1,526)	32.3	67.7
	50대 (1,254)	25.8	74.2
	60대 (775)	19.5	80.5

3) 원작을 바탕으로 만들어진 게임 이용 경험

- PC, 모바일, 콘솔 게임 이용자(n=8,036)의 36.2%가 원작을 바탕으로 만들어진 게임을 이용한 경험이 있었으며, '웹툰/웹소설 원작'(21.3%), '애니메이션 원작'(17.6%), '출판만화 원작'(7.9%), '출판 소설 원작'(7.0%) 순이었다.
- 남성이 여성에 비해 원작이 있는 게임 이용 경험이 비교적 많았으며, 20대는 '애니메이션'(21.7%) 원작의 게임을, 30대는 '출판 소설'(10.0%) 원작의 게임 이용 경험에 대한 응답이 다른 연령 대비 많았다.



〈그림 3-82〉 원작 콘텐츠 바탕의 게임 이용 경험

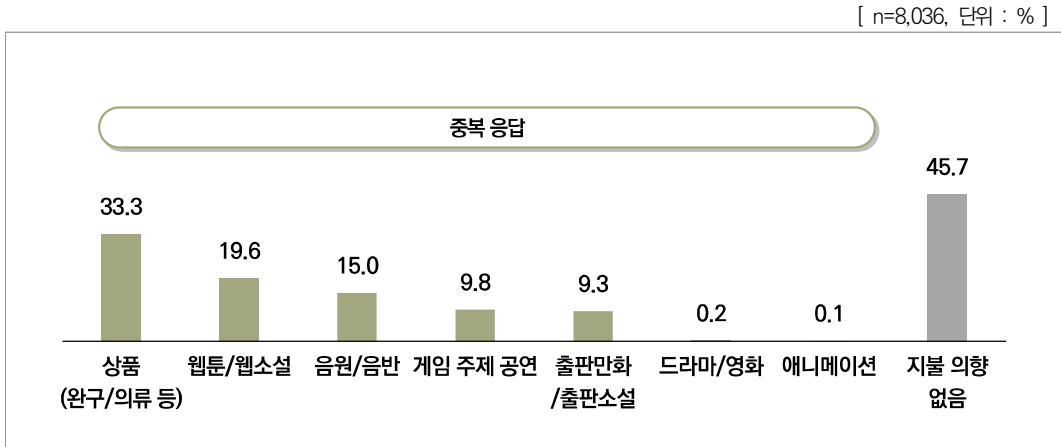
■ 표 3-107 응답자 특성별 원작이 있는 게임 이용 경험

[단위 : %, 중복응답]

구 분	사례수	이용 경험 있음	중복 응답					이용 경험 없음
			웹툰/웹소설	애니메이션	출판 만화	출판 소설	드라마	
전 체	(8,036)	36.2	21.3	17.6	7.9	7.0	0.1	63.8
성별	남성 (4,519)	41.4	24.7	19.9	9.6	8.5	0.1	58.6
	여성 (3,516)	29.5	16.9	14.6	5.8	5.2	0.2	70.5
연령	10대 (1,225)	33.4	21.5	14.2	5.4	5.5	0.2	66.6
	20대 (1,674)	40.1	22.0	21.7	9.8	7.9	0.3	59.9
	30대 (1,582)	41.2	23.1	18.7	9.9	10.0	0.1	58.8
	40대 (1,526)	39.1	22.5	19.6	8.8	7.3	0.1	60.9
	50대 (1,254)	29.3	18.6	14.2	5.6	5.0	0.1	70.7
	60대 (775)	27.8	17.5	13.5	5.9	4.1	0.0	72.2

4) 게임 바탕의 콘텐츠/상품 지불 의향

- PC, 모바일, 콘솔 게임 이용자(n=8,036)의 54.3%가 게임 바탕의 콘텐츠/상품에 돈을 지불할 의향이 있었으며, '상품(완구/의류 등)'(33.3%), '웹툰/웹소설'(19.6%), '음원/음반'(15.0%) 순이었다.
- 남성과 20대의 게임 바탕의 콘텐츠/상품에 대한 지불 의향이 비교적 높았다.



〈그림 3-83〉 게임 바탕의 콘텐츠/상품 지불 의향

■ 표 3-108 응답자 특성별 게임 바탕의 콘텐츠/상품 지불 의향

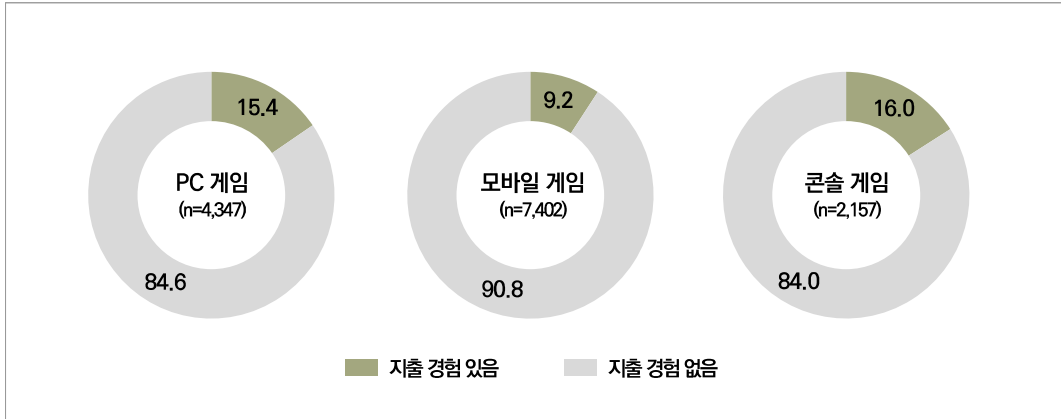
[단위 : %, 중복응답]

구 분	사례수	지불 의향 있음	중복 응답							지불 의향 없음	
			상품 (완구/의류 등)	웹툰 /웹소설	음원/음반	게임 주제의 공연	출판만화 /출판소설	드라마 /영화	애니메이션		
전 체	(8,036)	54.3	33.3	19.6	15.0	9.8	9.3	0.2	0.1	45.7	
성별	남성	(4,519)	57.2	33.2	21.2	16.6	11.3	10.6	0.3	0.2	42.8
	여성	(3,516)	50.7	33.5	17.5	13.0	7.9	7.7	0.1	0.1	49.3
연령	10대	(1,225)	52.8	36.4	18.3	14.5	7.8	9.8	0.1	0.2	47.2
	20대	(1,674)	62.8	39.4	22.7	19.6	13.8	11.0	0.2	0.3	37.2
	30대	(1,582)	56.8	37.7	18.7	13.8	12.3	9.4	0.4	0.0	43.2
	40대	(1,526)	54.1	33.5	18.2	13.6	9.1	8.4	0.1	0.1	45.9
	50대	(1,254)	49.5	26.6	20.5	12.8	6.7	7.9	0.2	0.0	50.5
	60대	(775)	41.7	16.9	18.1	14.4	5.7	8.9	0.1	0.0	58.3

5) 구독형 게임 서비스 이용

- PC 게임 유료 구독형 서비스 이용률은 15.4%, 모바일 게임은 9.2%, 콘솔 게임은 16.0%로 나타났다.

[단위 : %]



〈그림 3-84〉 구독형 게임 서비스 이용 경험

■ 표 3-109 응답자 특성별 구독형 게임 서비스 유료 이용

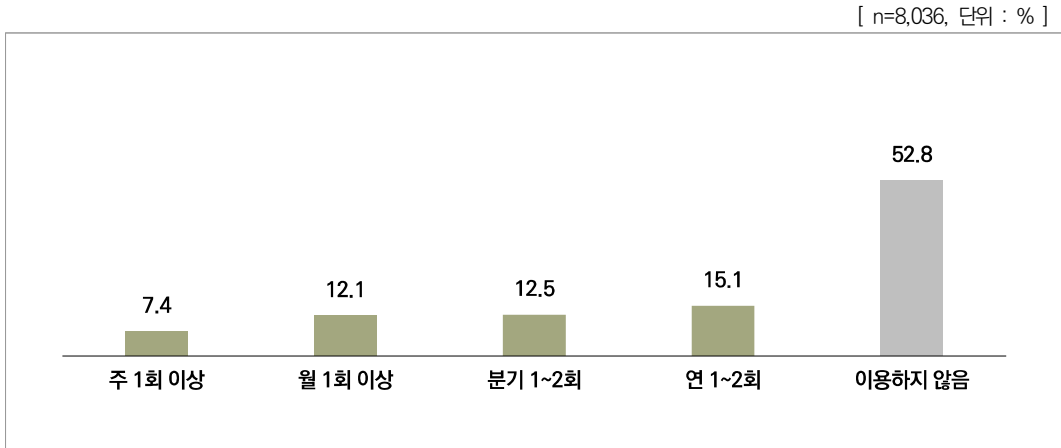
[단위 : %]

구 분	사례수	최근 PC 게임		최근 모바일 게임		최근 콘솔 게임	
		구독형 게임 서비스 유료 이용 경험 있음	사례수	구독형 게임 서비스 유료 이용 경험 있음	사례수	구독형 게임 서비스 유료 이용 경험 있음	사례수
전 체	(4,347)	15.4	(7,402)	9.2	(2,157)	16.0	
성별	남성	(2,926)	16.1	(4,038)	11.0	(1,222)	20.3
	여성	(1,421)	14.1	(3,364)	7.0	(935)	10.4
연령	10대	(764)	7.4	(1,145)	5.3	(311)	8.2
	20대	(1,366)	12.0	(1,494)	8.0	(580)	17.5
	30대	(942)	17.1	(1,461)	8.0	(572)	17.2
	40대	(621)	21.9	(1,438)	10.3	(518)	15.3
	50대	(399)	24.7	(1,172)	10.9	(138)	24.6
	60대	(255)	21.6	(693)	15.8	(38)	18.0

6. PC방 이용 실태

1). PC방 이용 빈도

- PC, 모바일, 콘솔 게임 이용자의 47.2%가 최근 1년 동안 PC방²⁸⁾을 이용한 적이 있는 것으로 조사되었으며, ‘연 1~2회’ 이용이 15.1%로 가장 많았다.
- PC방을 주 1회 이상 이용하는 비율은 전체 응답자 기준 7.4%였다.



〈그림 3-85〉 PC방 이용 빈도

- 응답자 특성별 최근 1년간 PC방 이용률은 남성(54.7%)과 20대(69.6%)에서 상대적으로 높았다.
- PC방을 주 1회 이상 이용한다는 응답은 남성(10.3%), 10대(12.0%), 20대(11.5%)에서 비교적 많았다.

■ 표 3-110 응답자 특성별 PC방 이용 빈도

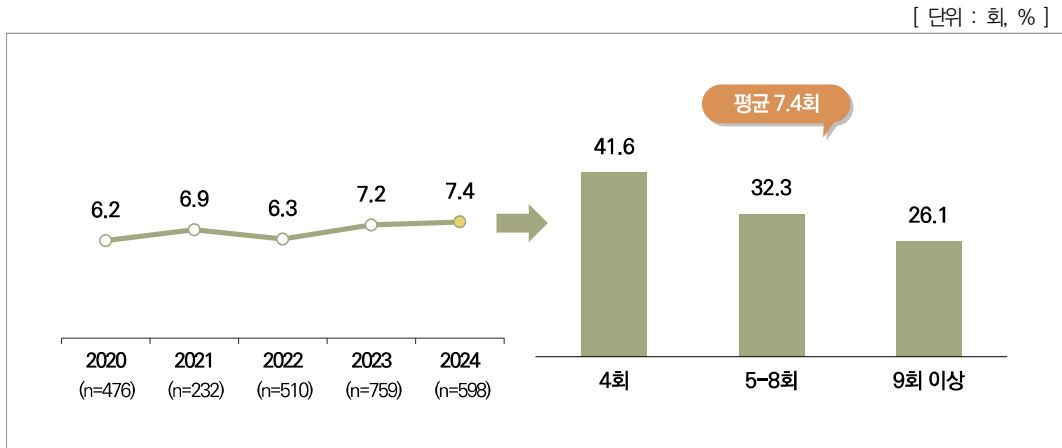
[단위 : %]

구분	사례수	주 1회 이상	월 1회 이상	분기 1~2회	연 1~2회	이용하지 않음
전체	(8,036)	7.4	12.1	12.5	15.1	52.8
성별	남성 (4,519)	10.3	15.2	13.9	15.3	45.3
	여성 (3,516)	3.8	8.2	10.6	14.9	62.5
연령	10대 (1,225)	12.0	17.6	13.7	13.9	42.7
	20대 (1,674)	11.5	18.5	21.1	18.5	30.4
	30대 (1,582)	6.3	10.9	13.7	18.7	50.3
	40대 (1,526)	4.7	9.6	9.2	14.8	61.7
	50대 (1,254)	4.9	7.0	6.5	11.8	69.8
	60대 (775)	3.4	5.5	5.4	8.3	77.4

28) 2024년에는 PC, 모바일, 콘솔 게임 이용자에게만 PC방 이용 실태를 질문하여 시계열적 비교에 유의해야함

2) PC방 월평균 이용 횟수

- 주 1회 이상 PC방을 이용하는 게임 이용자(n=598)의 한 달 평균 이용 횟수는 평균 7.4회로 조사되었으며, '4회'가 41.6%로 가장 많았다.
- 응답자 특성별로 살펴보면, 20대의 한 달 평균 PC방 이용 횟수가 평균 8.4회로 가장 많았다.



〈그림 3-86〉 PC방 월평균 이용 횟수(주 1회 이상 이용자)

■ 표 3-111 응답자 특성별 PC방 월평균 이용 횟수(주 1회 이상 이용자)

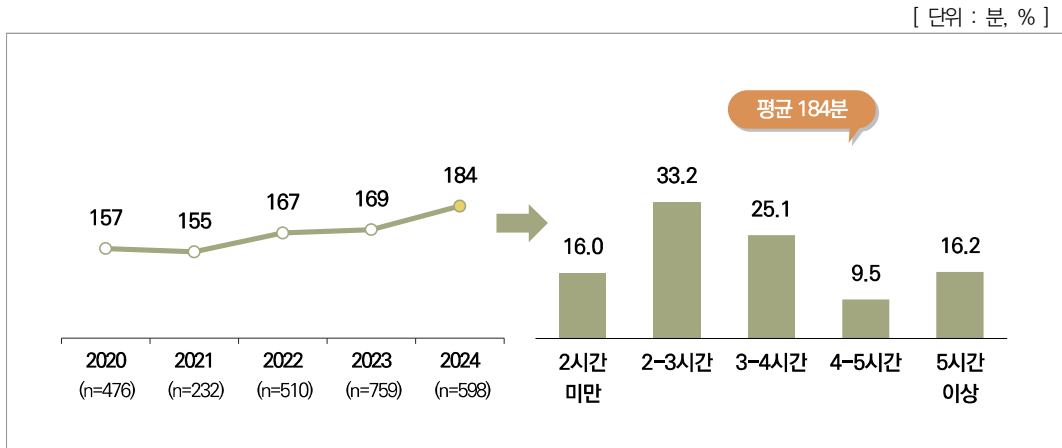
[단위 : %, (회)]

구분	사례수	4회	5-8회	9회 이상	(평균)	(중앙값)	
전체	(598)	41.6	32.3	26.1	7.4	5.0	
성별	남성	(464)	39.1	33.6	27.3	7.6	5.0
	여성	(134)	50.4	27.7	21.9	6.8	4.0
연령	10대	(147)	35.4	34.3	30.3	7.9	6.0
	20대	(193)	30.6	38.1	31.3	8.4	5.0
	30대	(100)	47.5	27.3	25.2	7.4	5.0
	40대	(71)	59.0	21.8	19.2	6.6	4.0
	50대	(61)	57.4	27.1	15.5	5.4	4.0
	60대	(26)	50.4	38.3	11.3	5.3	4.4

주) '60대' 연령층은 사례수가 과소하여 분석 대상에서 제외함

3) PC방 1회 평균 이용 시간

- 주 1회 이상 PC방을 이용하는 게임 이용자(n=598)의 1회 평균 이용 시간은 184분이며, '2시간 이상 3시간 미만' 이용한다는 응답이 33.2%로 가장 많았다.
- 응답자 특성별로는 남성과 20대의 PC방 1회 평균 이용 시간이 긴 편이었다.



〈그림 3-87〉 PC방 1회 평균 이용 시간(주 1회 이상 이용자)

■ 표 3-112 응답자 특성별 PC방 1회 평균 이용 시간(주 1회 이상 이용자)

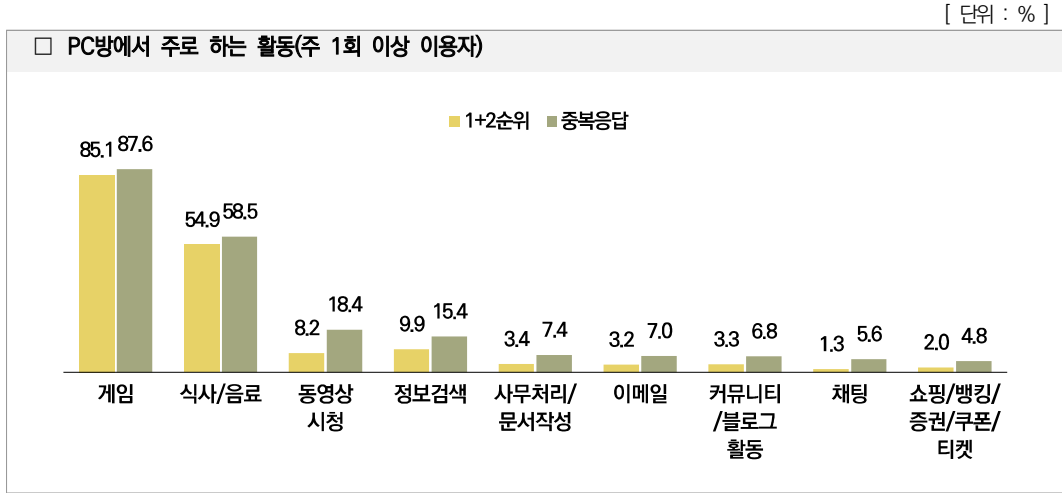
[단위 : %, (분)]

구 분	사례수	2시간 미만	2시간 이상 3시간 미만	3시간 이상 4시간 미만	4시간 이상 5시간 미만	5시간 이상	(평균)
전 체	(598)	16.0	33.2	25.1	9.5	16.2	184.3
성별	남성 (464)	15.1	32.5	26.7	8.8	16.9	187.6
	여성 (134)	19.0	35.5	19.6	12.1	13.8	172.6
연령	10대 (147)	12.9	39.5	27.9	9.8	9.9	168.1
	20대 (193)	8.7	19.9	27.0	15.8	28.5	226.0
	30대 (100)	18.0	31.6	21.7	8.3	20.4	194.4
	40대 (71)	25.1	39.6	22.3	4.0	8.9	155.8
	50대 (61)	22.3	53.3	21.3	1.5	1.5	135.7
	60대 (26)	38.7	36.6	24.7	0.0	0.0	119.9

주) '60대' 연령층은 사례수가 과소하여 분석 대상에서 제외함

4) PC방에서 주로 하는 활동

- 주 1회 이상 PC방을 이용하는 게임 이용자(n=598)가 PC방에서 주로 하는 활동은 ‘게임’(87.6%), ‘식사/음료’(58.5%), ‘동영상 시청’(18.4%), ‘정보 검색’(15.4%), ‘사무처리/문서작성’(7.4%) 순이었다.



〈그림 3-88〉 PC방에서 주로 하는 활동(주 1회 이상 이용자)

- ‘게임’은 20대 이하에서, ‘식사/음료’는 30대 이하에서, ‘동영상 시청’은 20대 및 50대 이상에서, ‘정보검색’은 50대 이상에서 높았다.

■ 표 3-113 응답자 특성별 PC방에서 주로 하는 활동(주 1회 이상 이용자, 중복응답)

[단위 : %, 중복응답]

구 분	사례수	게임	식사/음료	동영상 시청	정보검색	사무처리/문서작성	이메일	커뮤니티/블로그 활동	채팅	쇼핑/뱅킹/증권/쿠폰/티켓
전 체	(598)	87.6	58.5	18.4	15.4	7.4	7.0	6.8	5.6	4.8
성별	남성 (464)	88.9	57.8	18.4	14.6	6.5	7.1	6.8	5.2	3.8
	여성 (134)	83.0	60.7	18.3	18.3	10.5	6.5	6.9	7.1	8.2
연령	10대 (147)	92.7	64.5	15.8	4.1	3.2	2.6	2.1	2.6	2.0
	20대 (193)	94.9	64.6	20.2	7.6	7.5	5.6	2.0	5.5	2.5
	30대 (100)	84.6	62.3	15.8	20.4	9.9	8.6	9.6	5.8	6.8
	40대 (71)	84.6	59.4	19.2	18.6	9.2	7.8	12.8	6.7	3.6
	50대 (61)	71.4	31.6	21.3	42.5	6.1	9.6	16.5	7.5	9.3
	60대 (26)	62.7	25.8	20.8	44.9	19.8	27.3	19.4	16.2	21.0

주) '60대' 연령층은 사례수가 과소하여 분석 대상에서 제외함

표 3-114 응답자 특성별 PC방에서 주로 하는 활동(주 1회 이상 이용자, 1+2순위)

[단위 : %, 1+2순위]

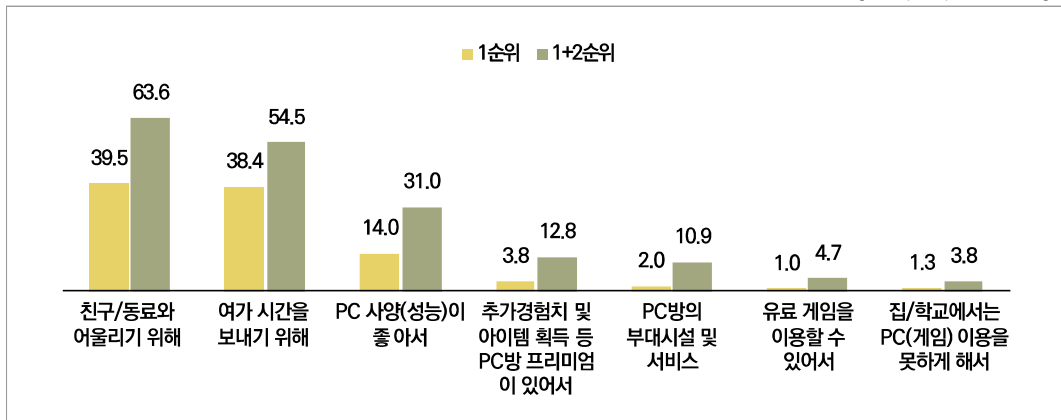
구 분	사례수	게임	식사/음료	정보검색	동영상 시청	사무처리/ 문서작성	커뮤니티/ 블로그 활동	이메일	쇼핑/뱅킹/ 증권/쿠폰/ 티켓	채팅
전 체	(598)	85.1	54.9	9.9	8.2	3.4	3.3	3.2	2.0	1.3
성별	남성 (464)	87.0	54.8	9.5	8.0	2.9	3.4	2.9	1.3	1.4
	여성 (134)	78.5	55.3	11.3	9.0	5.3	3.2	4.0	4.6	0.9
연령	10대 (147)	90.7	61.2	2.1	8.5	0.0	1.4	0.6	1.3	1.2
	20대 (193)	93.4	61.6	2.5	7.6	2.0	0.0	1.5	0.5	0.5
	30대 (100)	82.6	57.4	13.7	6.6	6.9	1.9	5.7	1.9	0.0
	40대 (71)	80.5	56.9	9.3	7.7	5.5	6.6	2.5	2.4	2.7
	50대 (61)	69.9	26.6	34.9	14.3	3.0	15.0	6.6	2.0	2.0
	60대 (26)	51.0	22.2	36.2	4.6	15.2	8.1	14.2	16.4	7.5

주) '60대' 연령층은 사례수가 과소하여 분석 대상에서 제외함

5) PC방에서 게임을 하는 이유

- PC방에서 게임을 하는 응답자(n=2,646)는 '친구/동료와 어울리기 위해'(63.6%), '여가 시간을 보내기 위해'(54.5%), 'PC 사양(성능)이 좋아서'(31.0%) 등의 이유로 PC방에서 게임을 이용하고 있었다.

[n=2,646, 단위 : %]



〈그림 3-89〉 PC방에서 게임을 하는 이유

- ‘친구/동료와 어울리기 위해’는 10대에서, ‘여가 시간을 보내기 위해서’는 50대 이상에서, ‘추가 경험치 및 아이템 획득 등 PC방 프리미엄이 있어서’는 20-30대에서 높게 나타났다.

■ 표 3-115 응답자 특성별 PC방에서 게임을 하는 이유

[단위 : %, 1+2순위]

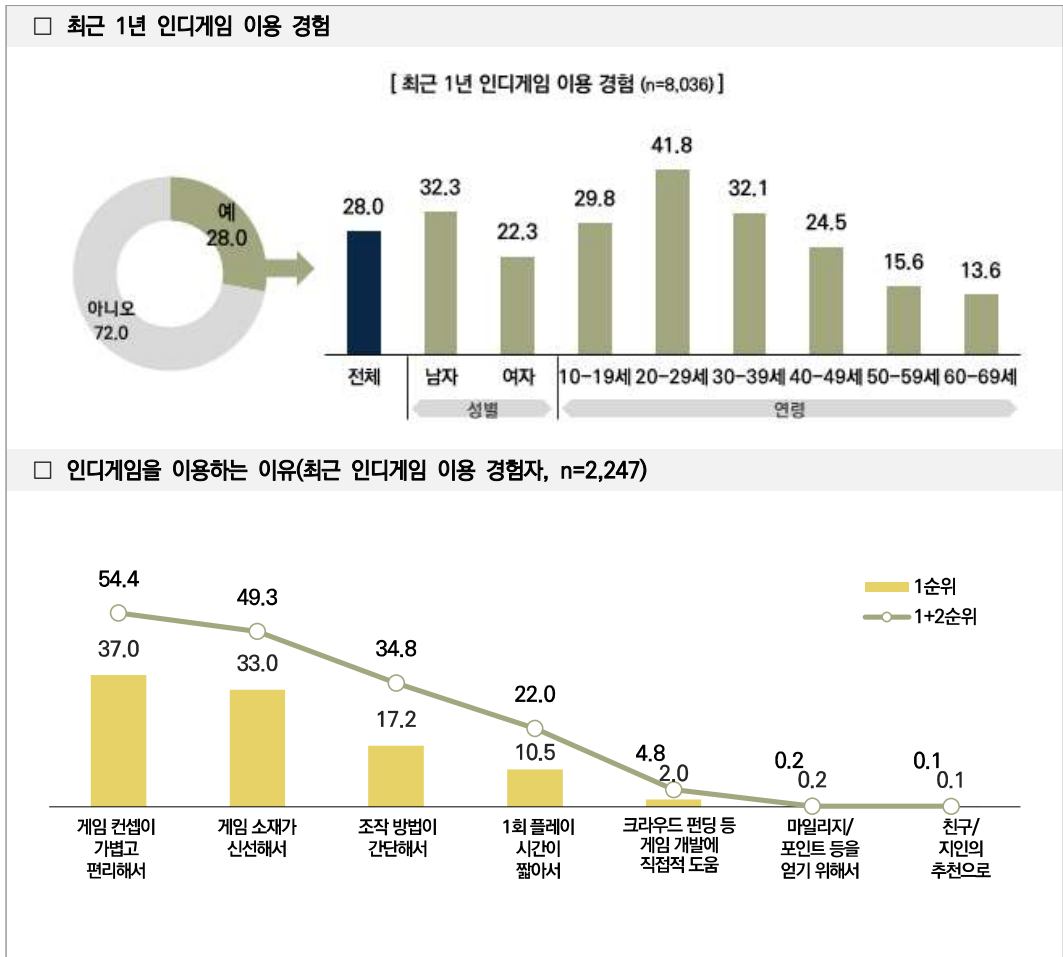
구 분	사례수	친구/동료와 어울리기 위해 (팀게임, 듀얼매치)	여가 시간을 보내기 위해	PC 사양(성능)이 좋아서	추가 경험치 및 아이템 획득 등 PC방 프리미엄이 있어서	PC방의 부대시설 및 서비스를 이용할 수 있어서	유료 게임을 이용할 수 있어서	집/학교에서는 PC(게임) 이용을 못하게 해서
전 체	(2,646)	63.6	54.5	31.0	12.8	10.9	4.7	3.8
성별	남성 (1,852)	63.4	56.1	28.4	12.8	10.3	4.2	4.2
	여성 (794)	63.8	50.6	37.1	12.6	12.2	5.9	2.8
연령	10대 (560)	77.4	50.8	31.3	9.1	7.4	2.9	6.5
	20대 (977)	66.4	53.9	29.4	14.5	11.4	3.3	3.2
	30대 (543)	59.2	52.4	28.3	16.9	10.4	6.6	2.7
	40대 (315)	54.3	57.4	33.5	12.0	12.5	6.7	3.6
	50대 (180)	47.3	65.0	34.3	6.7	12.9	7.9	2.7
	60대 (70)	29.6	67.3	53.1	5.2	21.0	8.3	1.9

5절. 인디게임 이용 행태

1) 인디게임 이용 경험 및 이용 이유

- PC, 모바일, 콘솔 게임 이용자(n=8,036)의 28.0%가 인디게임을 이용하였고, 남성과 20대의 이용이 많았다.
- 인디게임 이용자(n=2,247)는 '게임 컨셉이 가볍고 편리해서'(54.4%), '게임 소재가 신선해서'(49.3%), '조작 방법이 간단해서'(34.8%), '1회 플레이 시간이 짧아서'(22.0%) 등의 이유로 인디게임을 이용하고 있었다.

[단위 : %]



〈그림 3-90〉 인디게임 이용 경험 및 즐기는 이유

■ 표 3-116 응답자 특성별 인디게임 이용 경험

[단위 : %]

구 분	사례수	인디게임 이용 경험 있음	인디게임 이용 경험 없음
전 체	(8,036)	28.0	72.0
성별	남성 (4,519)	32.3	67.7
	여성 (3,516)	22.3	77.7
연령	10대 (1,225)	29.8	70.2
	20대 (1,674)	41.8	58.2
	30대 (1,582)	32.1	67.9
	40대 (1,526)	24.5	75.5
	50대 (1,254)	15.6	84.4
	60대 (775)	13.6	86.4

■ 표 3-117 응답자 특성별 인디게임 이용 이유

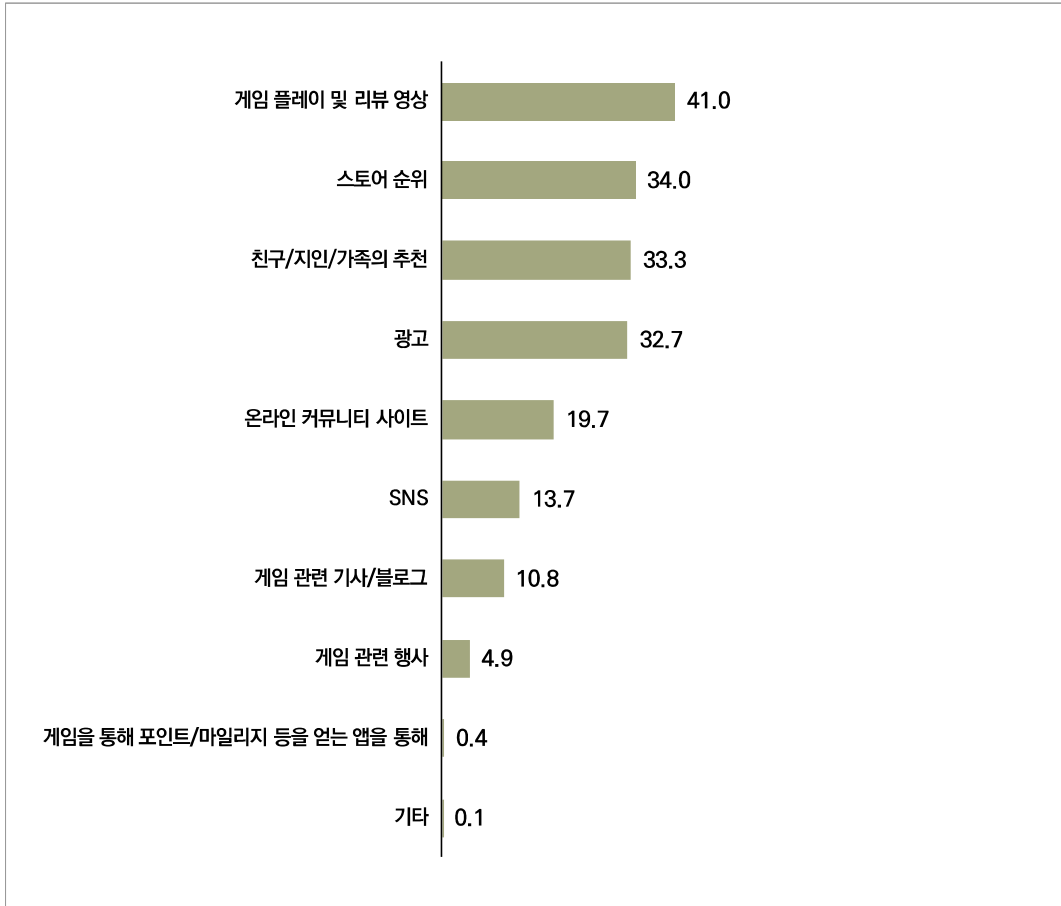
[단위 : %, 1+2순위]

구 분	사례수	게임 컨셉이 가볍고 편리해서	게임 소재가 신선해서	조작 방법이 간단해서	1회 플레이 시간이 짧아서	클라우드 펀딩 등을 통해 게임 개발에 직접적으로 도움이 될 수 있어서	마일리지 /포인트 등을 얻기 위해서	친구/지인의 추천으로
전 체	(2,247)	54.4	49.3	34.8	22.0	4.8	0.2	0.1
성별	남성 (1,462)	55.3	49.4	34.1	23.1	4.7	0.3	0.1
	여성 (786)	52.8	49.0	36.1	19.9	5.0	0.0	0.3
연령	10대 (365)	59.7	53.9	30.7	16.5	3.1	0.2	0.0
	20대 (699)	54.1	58.8	28.5	20.0	3.2	0.1	0.4
	30대 (508)	52.6	49.1	34.0	23.3	7.4	0.4	0.0
	40대 (373)	54.4	38.4	45.3	26.9	3.3	0.2	0.0
	50대 (195)	53.3	36.3	41.4	24.5	6.6	0.0	0.0
	60대 (106)	48.8	33.2	45.9	26.6	10.5	0.0	0.0

2) 인디게임 정보 획득 경로

- 인디게임 이용자(n=2,247)는 '게임 플레이 및 리뷰 영상'(41.0%), '스토어 순위'(34.0%), '친구/지인/가족의 추천'(33.3%), '광고'(32.7%) 등의 경로로 인디게임 관련 정보를 획득하고 있었다.
- '게임 플레이 및 리뷰 영상'은 20대에서, '스토어 순위'는 10대에서, '친구/지인/가족의 추천'은 여성과 60대에서, '광고'는 30대 이상에서 높았다.

[n=2,247, 단위 : %, 중복응답]



〈그림 3-91〉 인디게임 정보 획득 경로

■ 표 3-118 응답자 특성별 인디게임 정보 획득 경로

[단위 : %, 1+2순위]

구 분	사례수	게임 플레이 및 리뷰 영상 (유튜브, 아프리카tv, 치지직 등)	스토어 순위 (ITCH.IO, 스팀, 험블번들, 스토브, 구글 플레이스토어, 플레이스테이션 등)	친구/지인/ 가족의 추천	광고 (유튜브, SNS, 기타 어플리케이션 인앱광고 등)	온라인 커뮤니티 사이트	
전 체	(2,247)	41.0	34.0	33.3	32.7	19.7	
성별	남성	(1,462)	42.5	35.6	29.0	33.9	21.6
	여성	(786)	38.4	31.0	41.3	30.7	16.1
연령	10대	(365)	39.7	38.9	37.5	30.6	11.1
	20대	(699)	50.7	34.6	33.5	27.5	17.5
	30대	(508)	41.4	33.7	25.5	35.8	25.4
	40대	(373)	33.5	31.1	36.2	38.5	21.0
	50대	(195)	28.2	29.4	35.7	35.1	23.2
	60대	(106)	30.3	32.6	40.4	35.2	24.6

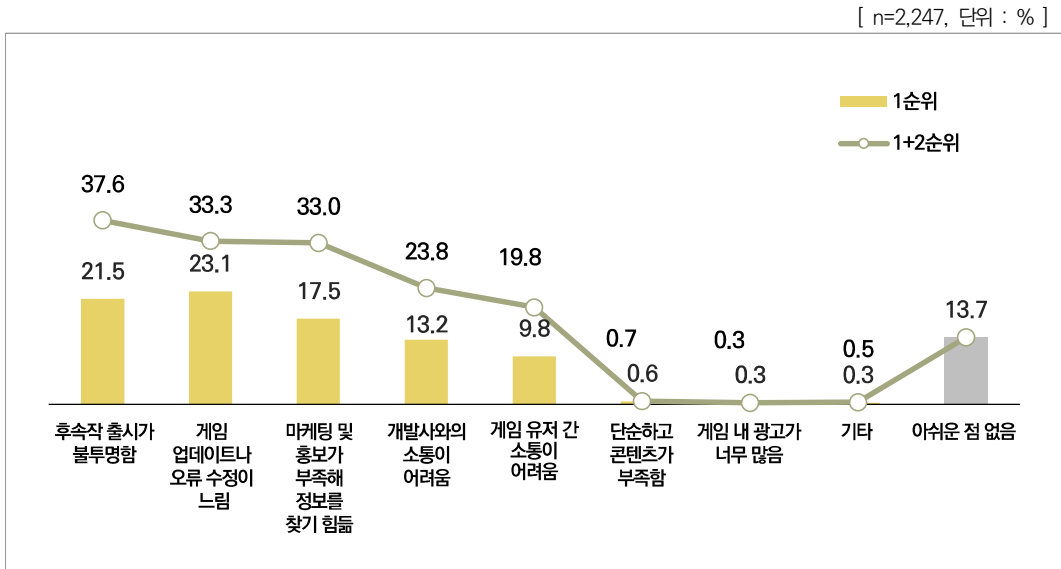
■ 표 3-119 응답자 특성별 인디게임 정보 획득 경로

[단위 : %, 1+2순위]

구 분	사례수	SNS (인스타그램, 페이스북, X(구 트위터) 등)	게임 관련 기사/블로그	게임 관련 행사 (게임쇼, 페스티벌 등)	미스트플레이, 플레이오 등 게임을 통해 포인트/마일리지 등을 얻는 앱을 통해	기타	
전 체	(2,247)	13.7	10.8	4.9	0.4	0.1	
성별	남성	(1,462)	10.9	12.0	5.8	0.4	0.1
	여성	(786)	19.1	8.7	3.1	0.3	0.0
연령	10대	(365)	11.6	4.3	3.7	0.5	0.3
	20대	(699)	14.3	8.6	5.3	0.3	0.1
	30대	(508)	14.4	13.6	5.4	0.4	0.0
	40대	(373)	13.3	14.1	3.0	0.5	0.0
	50대	(195)	16.2	15.4	6.8	0.4	0.0
	60대	(106)	11.4	15.4	6.9	0.0	0.0

3) 인디게임 이용 시 아쉬운 점

- 인디게임 이용자(n=2,247)는 '후속작 출시가 불투명함'(37.6%), '게임 업데이트나 오류 수정이 느림'(33.3%), '마케팅 및 홍보가 부족해 정보를 찾기 힘들'(33.0%) 등의 문제로 인디게임 이용 시 아쉬움을 느끼고 있었다.
- '후속작 출시가 불투명함'은 20대에서, '게임 업데이트나 오류 수정이 느림'은 20~50대에서, '마케팅 및 홍보 부족'은 40대와 60대에서 높게 나타났다.



〈그림 3-92〉 인디게임 이용 시 아쉬운 점

■ 표 3-120 응답자 특성별 인디게임 이용 시 아쉬운 점

[단위 : %, 1+2순위]

구 분	사례수	후속작 출시가 불투명함	게임 업데이트나 오류 수정이 느림	마케팅 및 홍보가 부족해 정보를 찾기 힘들	개발사와의 소통이 어려움	게임 유저 간 소통이 어려움
전 체	(2,247)	37.6	33.3	33.0	23.8	19.8
성별	남성 (1,462)	37.6	33.9	32.9	25.2	20.4
	여성 (786)	37.5	32.3	33.1	21.2	18.7
연령	10대 (365)	36.5	28.2	27.8	24.0	19.4
	20대 (699)	44.9	34.7	30.8	20.9	17.9
	30대 (508)	38.2	34.1	33.1	23.8	18.9
	40대 (373)	31.6	35.9	40.8	25.1	19.2
	50대 (195)	31.4	34.4	31.9	29.4	22.9
	60대 (106)	21.5	27.3	38.1	27.2	34.8

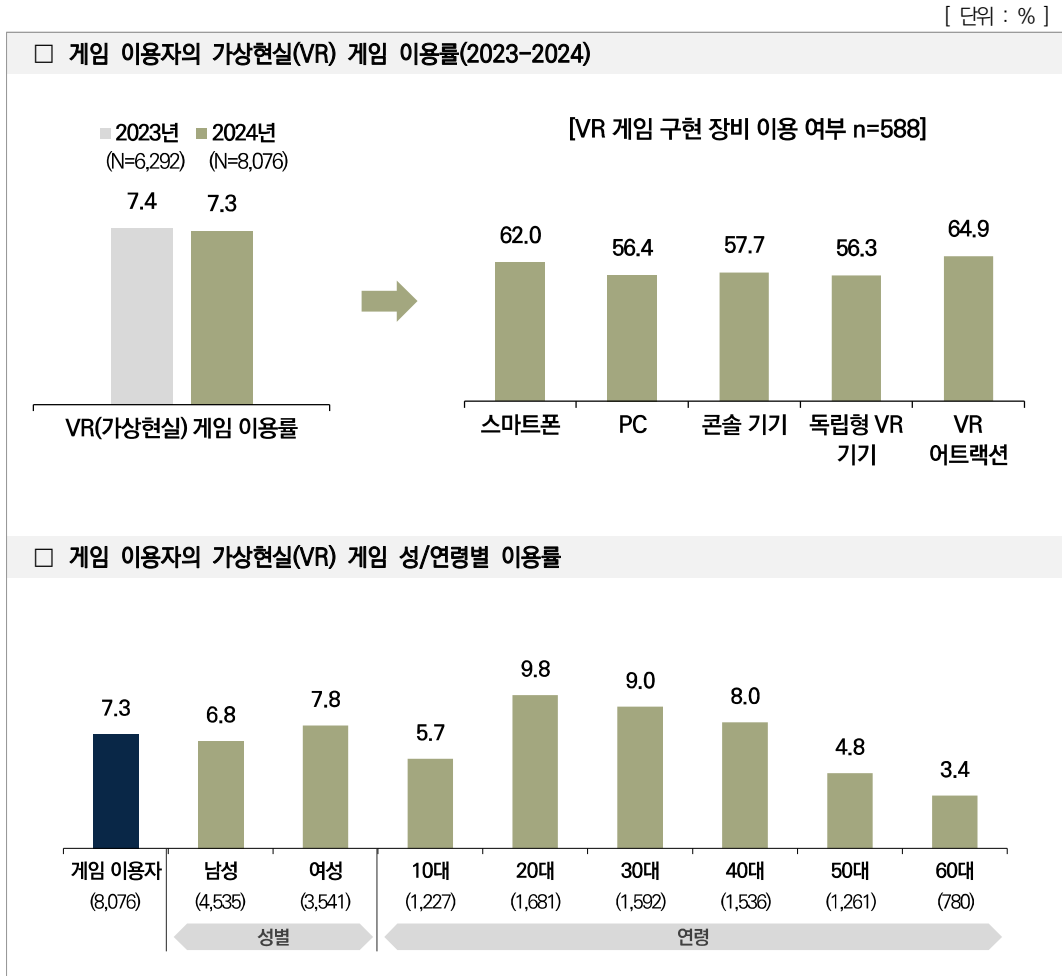
■ 표 3-121 응답자 특성별 인디게임 정보 획득 경로 - 계속

[단위 : %, 1+2순위]

구 분	사례수	게임이 단순하고 콘텐츠가 부족함	게임 내 광고가 너무 많음	기타	아쉬운 점 없음
전 체	(2,247)	0.7	0.3	0.5	13.7
성별	남성 (1,462)	0.7	0.5	0.6	12.1
	여성 (786)	0.6	0.0	0.1	16.5
연령	10대 (365)	1.6	0.2	0.5	18.9
	20대 (699)	0.4	0.3	0.1	13.6
	30대 (508)	0.9	0.2	1.1	12.8
	40대 (373)	0.5	0.8	0.5	11.0
	50대 (195)	0.0	0.5	0.0	10.2
	60대 (106)	0.0	0.0	0.0	15.9

6절. 가상현실(VR) 게임 이용

- 게임 이용자(n=8,076)의 최근 1년 가상현실(VR) 게임²⁹⁾ 이용률은 7.3%였으며, 20~30대에서 비교적 많이 이용하였다.



〈그림 2-93〉 가상현실(VR) 게임 이용 현황

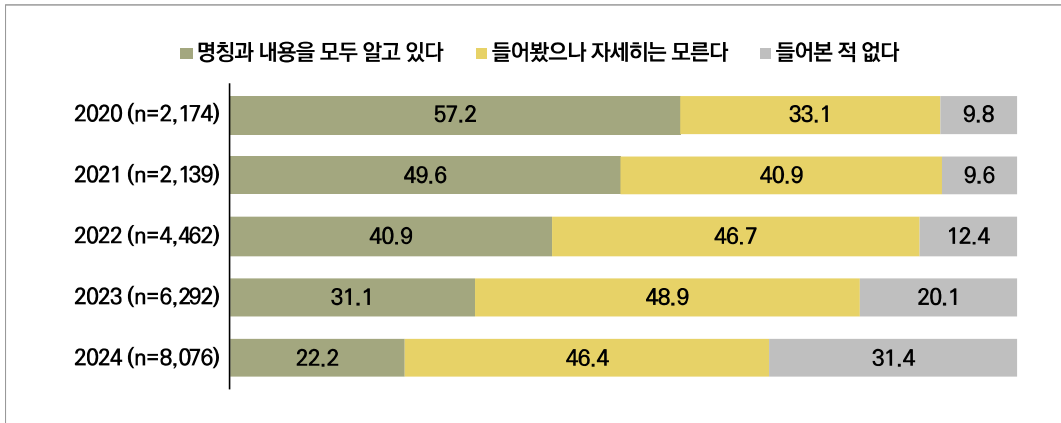
29) 현실세계를 모방한 가상공간에서 진행되는 게임으로, PC, 모바일, 콘솔, 어트랙션 등의 하드웨어 기기를 통해 구동할 수 있음

7절. 게임시간 선택제에 대한 인식 및 태도

1. 게임시간 선택제(선택적 섯다운제) 인지도

- 전체 게임 이용자(n=8,076) 중 게임시간 선택제(선택적 섯다운제)³⁰⁾에 대해 ‘명칭과 내용을 모두 알고 있다’는 응답은 22.2%, ‘들어봤으나 자세히는 모른다’는 응답은 46.4%, ‘들어본 적 없다’는 응답은 31.4%로 나타났다.
- 응답자 특성별로는 남성과 20~30대 연령층에서 게임시간 선택제(선택적 섯다운제)에 대해 ‘명칭과 내용을 모두 알고 있다’는 응답이 상대적으로 많았다.

[단위 : %]



〈그림 3-94〉 게임시간 선택제(선택적 섯다운제) 인지도

■ 표 3-122 응답자 특성별 게임시간 선택제(선택적 섯다운제) 인지도

[단위 : %]

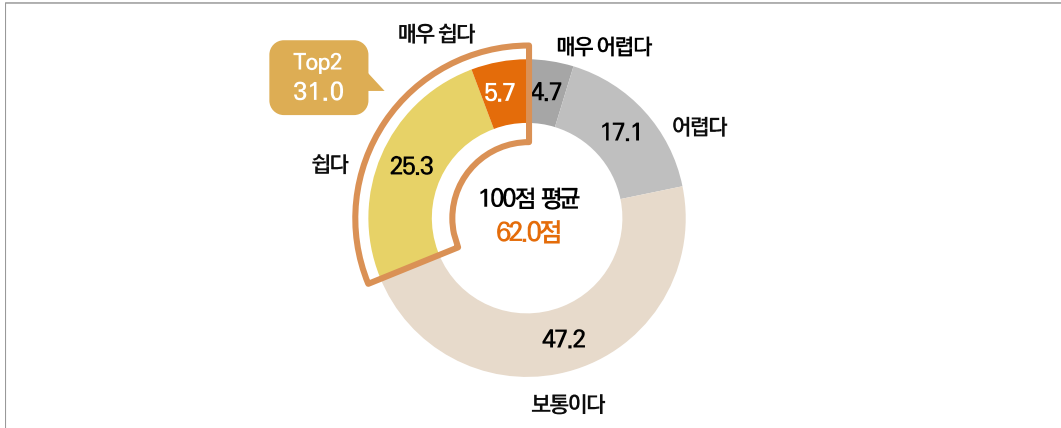
구분	사례수	명칭과 내용을 모두 알고 있다	들어봤으나 자세히는 모른다	들어본 적 없다
전체	(8,076)	22.2	46.4	31.4
성별	남성 (4,535)	25.0	45.2	29.8
	여성 (3,541)	18.7	47.9	33.5
연령	10대 (1,227)	21.1	33.0	45.9
	20대 (1,681)	27.0	38.9	34.1
	30대 (1,592)	25.9	44.2	29.9
	40대 (1,536)	22.6	50.9	26.5
	50대 (1,261)	18.1	58.9	23.1
	60대 (780)	11.9	58.9	29.3

30) 18세 미만 청소년을 대상으로 청소년 본인 또는 법정대리인이 게임사에 요청하는 시간대로 인터넷 게임 이용시간을 설정할 수 있는 제도로 2012년 1월 22일부터 시행되고 있다.

2. 게임시간 선택제(선택적 섷다운제) 접근성

- 게임시간 선택제(선택적 섷다운제)를 알고 있는 게임 이용자(n=1,794)의 31.0%가 게임시간 선택제(선택적 섷다운제) 접근성이 쉬운 편이라고 응답했다.

[n=1,794, 단위 : %]



〈그림 3-95〉 게임시간 선택제(선택적 섷다운제) 접근성

■ 표 3-123 응답자 특성별 게임시간 선택제(선택적 섷다운제) 접근성

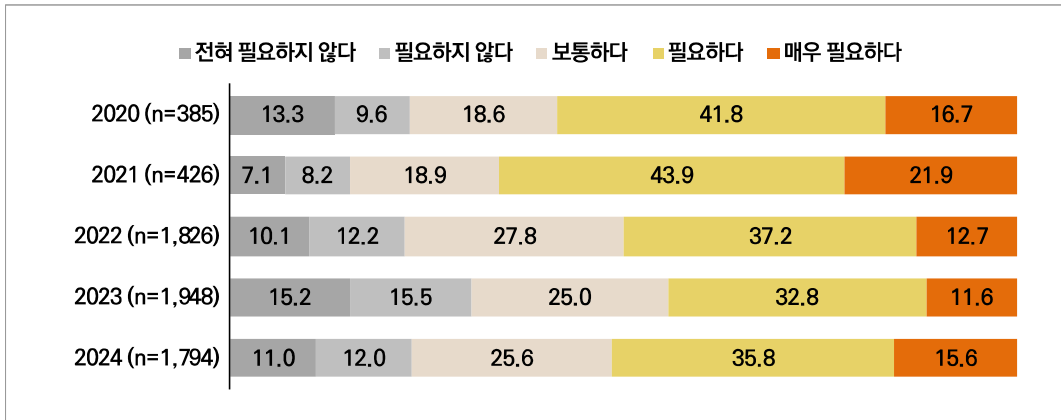
[단위 : % (점)]

구 분	사례수	접근성					점수			
		매우 어렵다	어렵다	어려운 편이다	보통이다	쉽다	매우 쉽다	쉬운 편이다	5점 평균	100점 평균
전 체	(1,794)	4.7	17.1	21.8	47.2	25.3	5.7	31.0	3.1	62.0
성별	남성 (1,133)	6.2	16.2	22.4	46.8	24.9	6.0	30.9	3.1	61.7
	여성 (661)	2.2	18.6	20.8	47.9	26.1	5.2	31.3	3.1	62.7
연령	10대 (259)	8.0	17.2	25.3	43.0	25.2	6.5	31.7	3.0	61.0
	20대 (454)	5.1	17.6	22.7	41.5	28.6	7.2	35.8	3.2	63.0
	30대 (413)	5.6	21.7	27.4	42.9	23.8	6.0	29.8	3.0	60.6
	40대 (348)	2.9	14.8	17.7	51.9	25.3	5.1	30.4	3.1	63.0
	50대 (228)	2.9	13.1	16.1	61.9	19.5	2.5	22.0	3.1	61.1
	60대 (92)	0.9	11.2	12.1	52.2	31.1	4.6	35.8	3.3	65.5

3. 게임시간 선택제(선택적 섯다운제) 필요성

- 게임시간 선택제(선택적 섯다운제)를 알고 있는 게임 이용자(n=1,794)의 51.4%가 게임시간 선택제(선택적 섯다운제)가 필요한 편이라고 응답했다.
- 응답자 특성별로 살펴보면, 여성과 40대 이상에서 '필요한 편이다'의 응답이 비교적 많았다.

[단위 : %]



〈그림 3-96〉 게임시간 선택제(선택적 섯다운제) 필요성

■ 표 3-124 응답자 특성별 게임시간 선택제(선택적 섯다운제) 필요성

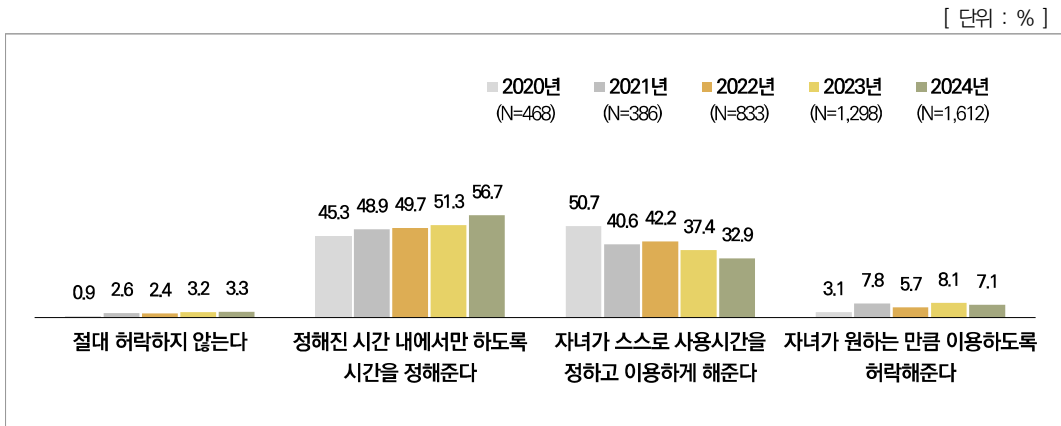
[단위 : % (점)]

구 분	사례수	필요성		필요하지 않은 편이다	보통이다	필요성		필요한 편이다	5점 평균	100점 평균
		전혀 필요하지 않다	필요하지 않다			필요하다	매우 필요하다			
전 체	(1,794)	11.0	12.0	23.0	25.6	35.8	15.6	51.4	3.3	66.6
성별	남성 (1,133)	16.3	14.0	30.3	28.5	28.9	12.4	41.3	3.1	61.4
	여성 (661)	2.0	8.5	10.5	20.8	47.6	21.1	68.7	3.8	75.5
연령	10대 (259)	21.9	16.5	38.4	27.9	24.7	9.1	33.7	2.8	56.5
	20대 (454)	12.7	15.1	27.8	24.7	36.4	11.1	47.6	3.2	63.6
	30대 (413)	11.5	12.3	23.8	26.0	35.1	15.0	50.1	3.3	66.0
	40대 (348)	6.7	7.9	14.5	26.0	39.8	19.6	59.4	3.6	71.6
	50대 (228)	5.1	8.1	13.2	26.8	37.4	22.5	60.0	3.6	72.9
	60대 (92)	1.3	7.6	8.9	17.5	47.4	26.2	73.6	3.9	77.9

8절. 자녀³¹⁾의 게임 이용 인식 및 태도

1. 자녀의 게임 이용 대응 방법³²⁾

- 전체 게임 이용자(n=8,076) 중 취학 자녀(8~19세)가 있는 응답자(n=1,612)의 자녀 게임 이용에 대한 대응 방법을 살펴보면, '정해진 시간 내에서만 하도록 시간을 정해준다'는 증가세('20년 45.3%→'22년 49.7% →'24년 56.7%)를 보였고 '자녀가 스스로 사용시간을 정하고 이용하게 해준다'는 감소세('20년 50.7% →'22년 42.2%→'24년 32.9%)를 나타냈다.
- 자녀의 게임 이용 대응 방법은 '정해진 시간 내에서만 하도록 시간을 정해준다'(56.7%), '자녀가 스스로 사용시간을 정하고 이용하게 해준다'(32.9%), '자녀가 원하는 만큼 이용하도록 허락해준다'(7.1%), '절대 허락하지 않는다'(3.3%) 순이었다.
- '정해진 시간 내에서만 하도록 시간을 정해준다'는 30대가 많고, '자녀가 스스로 사용시간을 정하고 이용하게 해준다'는 50대에서 많았다.



〈그림 3-97〉 자녀의 게임 이용 대응 방법

31) 2023년까지는 게임 이용자, 게임 미이용자를 나누어 분석했지만, 2024년부터 게임 이용자 대상으로 설문을 진행하였기 때문에 게임 미이용자 부모의 자녀 응답 비교 대신 게임 이용자 대상으로 5개년 데이터를 비교함

32) 2023년 이후 기존 선택지 중 '정해진 시간 내에서만 하게 한다', '학업에 지장을 주지 않는 범위 내에서 허락한다'를 중립적인 표현인 '정해진 시간 내에서만 하도록 시간을 정해준다', '자녀가 스스로 사용시간을 정하고 이용하게 해준다'로 변경함

■ 표 3-125 응답자 특성별 자녀의 게임 이용 대응 방법

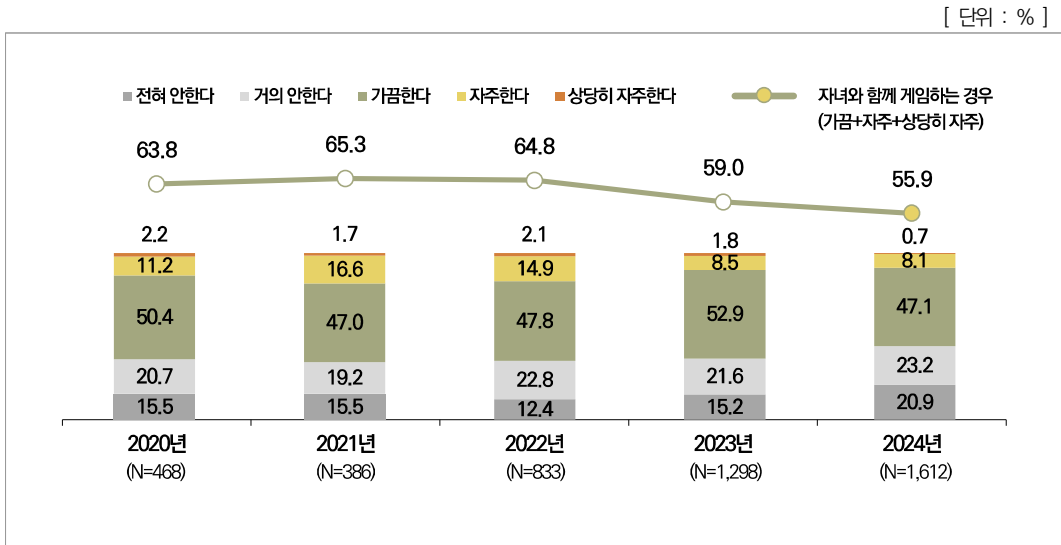
[단위 : %]

구 분	사례수	절대 허락하지 않는다	정해진 시간 내에서만 하도록 시간을 정해준다	자녀가 스스로 사용시간을 정하고 이용하게 해준다	자녀가 원하는 만큼 이용하도록 허락해준다
전 체	(1,612)	3.3	56.7	32.9	7.1
성별	남성 (924)	3.7	57.6	33.2	5.5
	여성 (688)	2.8	55.5	32.5	9.2
연령	20대 (12)	8.8	74.4	16.8	0.0
	30대 (287)	4.6	72.7	19.3	3.4
	40대 (987)	3.3	58.2	31.0	7.5
	50대 (313)	2.0	36.9	51.1	10.0
	60대 (13)	0.0	43.1	56.9	0.0

주) '20대', '60대' 연령층은 사례수가 과소하여 분석 대상에서 제외함

2. 자녀와 함께 게임 이용 여부

- 취학 자녀(8~19세)가 있는 게임 이용자(n=1,612)의 55.9%가 자녀와 함께 게임을 하고 있었으며(가끔한다 : 47.1%, 자주한다 : 8.1%, 상당히 자주 한다 : 0.7%), 전년도 대비 3.1%p 감소한 수준이다.



〈그림 3-98〉 자녀와 함께 게임 이용 여부

■ 표 3-126 응답자 특성별 자녀와 함께 게임 이용 여부

[단위 : %]

구분	사례수	전혀 안한다	거의 안한다	가끔한다	자주한다	상당히 자주 한다
전체	(1,612)	20.9	23.2	47.1	8.1	0.7
성별	남성 (924)	21.1	23.8	46.6	7.9	0.7
	여성 (688)	20.6	22.5	47.7	8.4	0.7
연령	20대 (12)	33.4	17.6	31.5	17.6	0.0
	30대 (287)	16.2	16.7	51.7	13.7	1.7
	40대 (987)	19.1	22.1	50.1	8.2	0.5
	50대 (313)	30.6	31.9	34.2	2.7	0.6
	60대 (13)	9.0	52.0	39.0	0.0	0.0

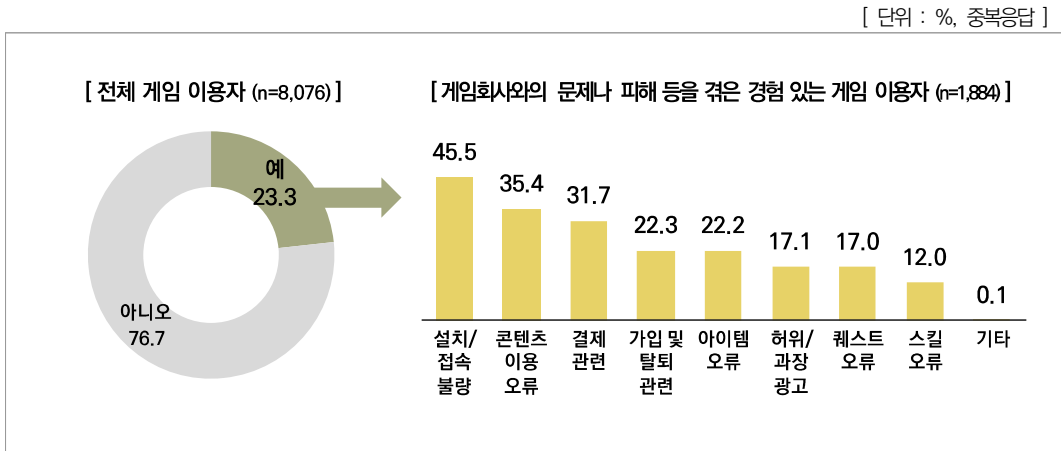
주) '20대', '60대' 연령층은 사례수가 과소하여 분석 대상에서 제외함

9절. 게임에 대한 인식 및 태도

1. 문제발생 및 피해경험

1) 문제발생 및 피해경험 유형(최근 1년)

- 전체 게임 이용자(n=8,076)의 23.3%가 최근 1년 동안 게임 이용 시 게임회사와의 문제나 피해 등을 겪은 적이 있는 것으로 조사되었으며, 가장 많이 겪은 문제 및 피해 유형은 '설치/접속 불량'(45.5%)이었다.
- '설치/접속 불량'은 10대에서, '콘텐츠 이용 오류'는 20대에서, '결제 관련'은 40대에서, '가입 및 탈퇴 관련'은 60대에서 높았다.



〈그림 3-99〉 문제발생 및 피해경험 유형(최근 1년 이내)

■ 표 3-127 응답자 특성별 문제발생 및 피해경험 유형(최근 1년 이내)

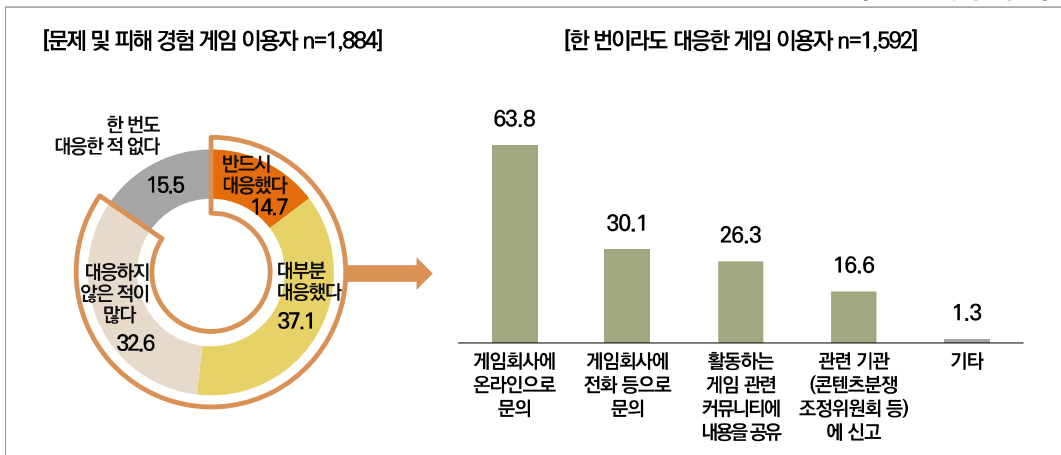
[단위 : %, 중복응답]

구 분	사례수	설치/접속 불량	콘텐츠 이용 오류	결제 관련	가입 및 탈퇴 관련	아이템 오류	허위/과장 광고	퀘스트 오류	스킬 오류	기타	
전 체	(1,884)	45.5	35.4	31.7	22.3	22.2	17.1	17.0	12.0	0.1	
성별	남성	(1,175)	46.5	34.5	33.6	23.2	22.4	17.0	16.8	13.4	0.0
	여성	(710)	43.8	37.0	28.6	20.9	22.0	17.3	17.3	9.9	0.1
연령	10대	(294)	52.4	29.5	25.6	16.9	18.9	20.5	15.3	13.9	0.0
	20대	(511)	46.1	39.3	30.6	15.5	23.5	17.2	18.3	14.7	0.0
	30대	(435)	43.7	36.0	32.9	22.4	23.7	18.1	19.5	11.4	0.2
	40대	(334)	45.9	35.2	36.7	29.5	22.0	11.7	17.4	8.6	0.0
	50대	(219)	39.6	35.3	32.1	28.4	22.0	17.3	12.5	10.1	0.0
	60대	(90)	40.3	31.5	32.5	36.3	20.3	19.9	12.0	12.0	0.0

2) 문제발생 및 피해경험 시 대응 방법

- 문제 및 피해를 경험한 게임 이용자(n=1,884)의 84.5%가 피해 발생 시 대응한 경험이 있었으며(반드시 대응했다 : 14.7%, 대부분 대응했다 : 37.1%, 대응하지 않은 적이 더 많다 : 32.6%), 대응 방법으로는 '게임회사에 온라인으로 문의'하는 경우가 63.8%로 가장 많았고, 다음으로 '게임회사에 전화 등으로 문의'(30.1%), '활동하는 게임 관련 커뮤니티에 내용 공유'(26.3%), '관련 기관(콘텐츠분쟁조정위원회 등)에 신고'(16.6%) 등 순이었다.
- 남성과 20~40대에서 대응한 경험이 비교적 많은 편이었으며, '게임 회사에 온라인으로 문의한다'는 응답은 20대에서, '게임 회사에 전화 등으로 문의한다'는 응답은 50대 이상에서 상대적으로 많았다.

[단위 : %, 중복응답]



〈그림 3-100〉 문제발생 및 피해경험 시 대응 방법

■ 표 3-128 응답자 특성별 문제발생 및 피해경험 시 대응 여부

[단위 : %]

구분	사례수	반드시 대응했다	대부분 대응했다	대응하지 않은 적이 더 많다	한 번도 대응한 적 없다
전체	(1,884)	14.7	37.1	32.6	15.5
성별	남성 (1,175)	15.2	41.3	30.4	13.1
	여성 (710)	13.9	30.2	36.3	19.6
연령	10대 (294)	13.2	28.6	36.9	21.3
	20대 (511)	15.1	40.3	30.0	14.7
	30대 (435)	14.5	40.5	31.2	13.7
	40대 (334)	18.3	38.7	32.9	10.0
	50대 (219)	10.5	36.1	33.3	20.1
	60대 (90)	15.5	27.5	37.2	19.7

표 3-129 응답자 특성별 문제발생 및 피해경험 시 대응방법

[단위 : %, 중복응답]

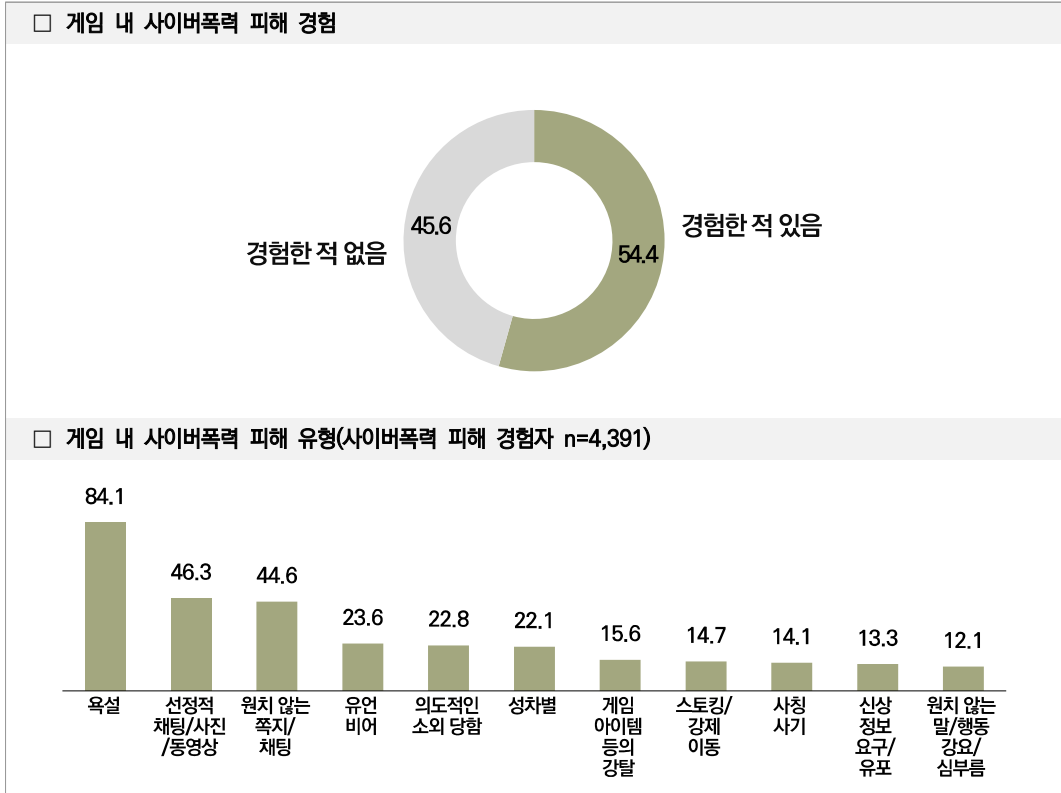
구 분	사례수	게임회사에 온라인으로 문의한다	게임회사에 전화 등으로 문의한다	활동하는 게임 관련 커뮤니티에 내용을 공유한다	관련 기관 (콘텐츠분쟁 조정위원회 등)에 신고한다	기타	
전 체	(1,592)	63.8	30.1	26.3	16.6	1.3	
성별	남성	(1,021)	62.9	34.0	24.6	17.9	1.2
	여성	(571)	65.6	23.2	29.5	14.1	1.5
연령	10대	(232)	65.3	15.8	29.8	12.2	3.1
	20대	(436)	72.3	24.5	27.3	12.9	1.1
	30대	(376)	62.8	32.3	22.7	21.3	1.1
	40대	(301)	61.2	36.7	25.2	18.9	1.0
	50대	(175)	56.4	41.3	22.6	18.9	1.1
	60대	(73)	42.6	44.3	42.2	12.9	0.0

2. 게임 내 사이버폭력 피해³³⁾

1) 게임 내 사이버폭력 피해 경험 및 유형

- 전체 게임 이용자(n=8,076)의 54.4%가 최근 1년 동안 게임 내 사이버폭력을 경험한 적이 있었다.
- 게임 내 사이버폭력 피해 경험자(n=4,391)가 가장 빈번하게 경험한 사이버폭력으로는 ‘욕설(게임 내에서 욕설을 들은 적 있다)’(84.1%), ‘선정적 채팅/사진/동영상’(46.3%), ‘원치 않는 쪽지/채팅’(44.6%) 순이었다.

[단위 : %]



〈그림 3-101〉 게임 내 사이버폭력 피해 경험 및 유형

33) 기존의 ‘게임 내 성희롱/성차별 경험’ 문항을 보다 포괄적인 ‘게임 내 사이버폭력 경험’ 문항으로 변경함(2023년). 사이버폭력 유형은 ‘사이버폭력 실태조사’(방송통신위원회, 한국지능정보사회진흥원)의 문항을 참고하여 구성하였으며, 피해 사례의 다양화에 따라 질문 문구를 수정하고 보기를 추가함(2024년). 유형별 질문 내용은 아래와 같음

- 욕설 : 게임 내에서 욕설을 들은 적 있다
- 유언비어 : 게임 내에서 누군가 나에게 대해 거짓된 이야기나 과장된 이야기를 퍼뜨린 적이 있다
- 원치 않는 쪽지/채팅 : 게임 내에서 내가 원치 않는데도 반복적으로 쪽지, 채팅을 받은 적이 있다
- 선정적 채팅/사진/동영상 : 게임 내에서 선정적인 글이나 말, 사진 및 동영상으로 인해 불쾌감을 느낀 적 있다
- 신상정보 요구/유포 : 게임 내에서 누군가 나의 신상 정보(이름, 사는 곳, 학교, 사진 등)를 요구하거나 퍼뜨린 적이 있다
- 의도적인 소외 : 게임 내에서 의도적으로 소외당한 적이 있다
- 게임 아이템 등의 강탈 : 게임머니, 게임아이템, 게임 ID 등을 강제로 빼앗긴 적이 있다
- 압박/심부름 : 누군가 게임 내에서 내가 원치 않는 말/행동을 하도록 나에게 강요하거나 심부름을 시킨 적이 있다
- 스토킹/강제이동 : 게임 내에서 누군가 나의 캐릭터를 스토킹하거나 원하지 않는 공간으로 강제로 이동시킨 적이 있다
- 성차별 : 게임 내에서 성차별을 당해본 적 있다
- 사칭사기 : 게임 내에서 누군가 관리자/지인을 사칭해 접근하여 아이템이나 금전을 요구한 적이 있다

- 응답자 특성별로 피해 경험자(n=4,391)의 유형별 경험률을 살펴보면, ‘욕설(게임 내에서 욕설을 들은 적 있다)’은 남성과 30대 이하에서, ‘성차별(게임 내에서 성차별을 당해본 적 있다)’은 여성과 20대에서 비교적 높게 나타났다.
- 전체 게임 이용자(n=8,076) 기준으로 사이버폭력 유형별 경험률을 살펴보면, ‘성차별’을 제외한 전체 유형에서 남성의 피해 경험률이 여성보다 높았다.

■ 표 3-130 응답자 특성별 게임 내 사이버폭력 유형별 경험률(피해 경험자)

[단위 : %, 최근 1년 기준]

구 분	사례수	욕설	선정적인 메시지	원치않는 쪽지 /채팅	유언비어	의도적인 소외	성차별	아이템 강탈	스토킹/강제이동	사칭사기	신상정보 요구 및 유포	압박/심부름
전 체	(4,391)	84.1	46.3	44.6	23.6	22.8	22.1	15.6	14.7	14.1	13.3	12.1
성별	남성 (2,814)	87.0	44.1	44.6	27.3	24.3	15.5	17.3	16.3	16.3	15.4	13.9
	여성 (1,576)	78.9	50.3	44.4	17.0	20.3	34.0	12.6	11.8	10.0	9.5	8.7
연령	10대 (745)	95.2	34.8	28.4	18.9	12.8	14.5	7.5	7.1	5.6	7.1	5.8
	20대 (1,232)	93.5	42.6	36.3	25.2	20.5	28.9	14.1	12.4	11.5	11.3	9.8
	30대 (986)	88.2	48.7	46.9	28.9	25.0	23.3	19.9	17.5	17.9	15.7	15.6
	40대 (725)	75.7	54.6	57.0	24.1	29.1	22.4	21.5	21.0	19.5	18.5	16.6
	50대 (433)	61.0	50.2	59.8	20.3	29.8	16.9	16.8	17.0	17.2	16.9	14.2
	60대 (269)	54.6	58.3	60.2	13.7	25.2	15.2	11.6	15.9	15.3	11.4	10.8

■ 표 3-131 응답자 특성별 게임 내 사이버폭력 유형별 경험률(전체)

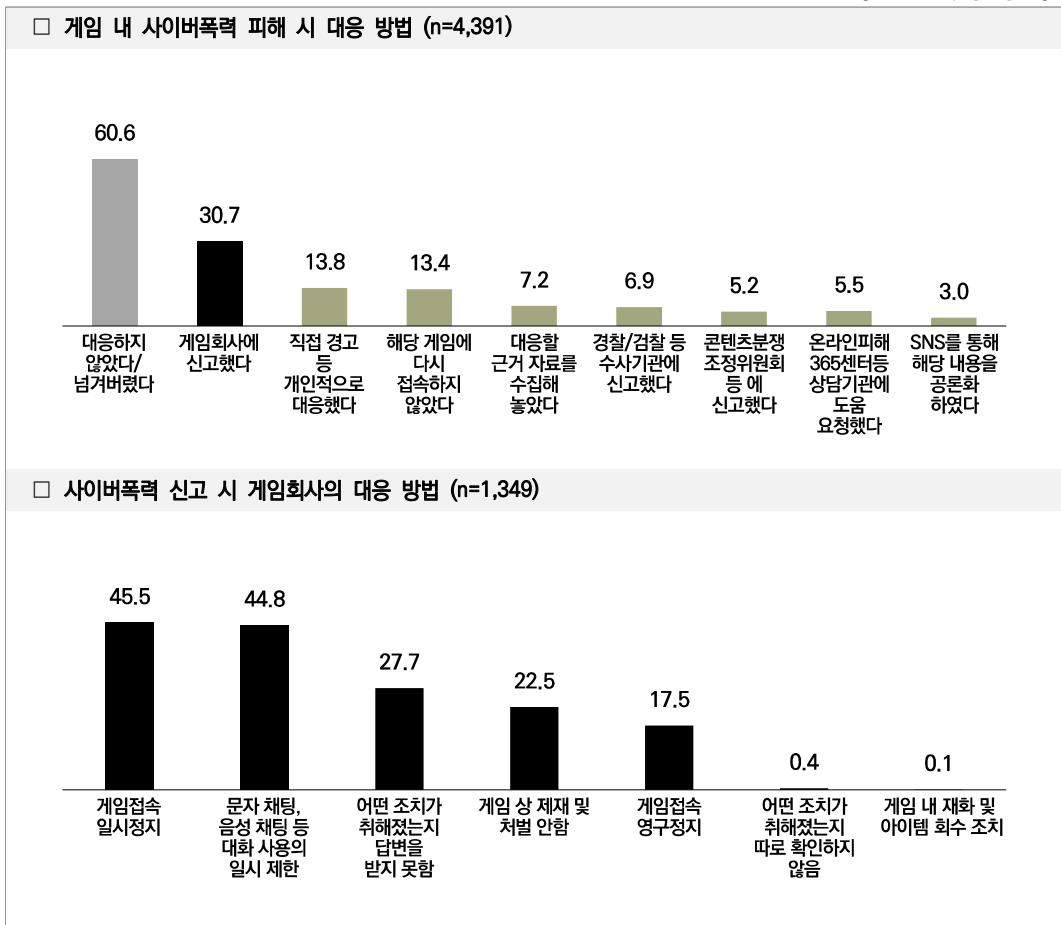
[단위 : %, 최근 1년 기준]

구 분	사례수	욕설	선정적인 메시지	원치않는 쪽지 /채팅	유언비어	의도적인 소외	성차별	아이템 강탈	스토킹/강제이동	사칭사기	신상정보 요구 및 유포	압박/심부름	피해경험 없음
전 체	(8,076)	45.7	25.2	24.2	12.8	12.4	12.0	8.5	8.0	7.6	7.2	6.6	45.6
성별	남성 (4,535)	54.0	27.4	27.7	16.9	15.1	9.6	10.7	10.1	10.1	9.6	8.6	37.9
	여성 (3,541)	35.1	22.4	19.8	7.6	9.0	15.2	5.6	5.3	4.4	4.2	3.9	55.5
연령	10대 (1,227)	57.8	21.1	17.2	11.5	7.8	8.8	4.6	4.3	3.4	4.3	3.5	39.3
	20대 (1,681)	68.5	31.3	26.6	18.5	15.0	21.2	10.3	9.1	8.5	8.3	7.2	26.7
	30대 (1,592)	54.6	30.2	29.1	17.9	15.5	14.5	12.4	10.8	11.1	9.7	9.7	38.1
	40대 (1,536)	35.8	25.8	26.9	11.4	13.7	10.6	10.2	9.9	9.2	8.7	7.8	52.8
	50대 (1,261)	20.9	17.2	20.5	7.0	10.2	5.8	5.8	5.8	5.9	5.8	4.9	65.7
	60대 (780)	18.9	20.2	20.8	4.7	8.7	5.2	4.0	5.5	5.3	3.9	3.7	65.4

2) 게임 내 사이버폭력 피해 시 대응 방법

- 게임 내 사이버폭력 피해 경험자(n=4,391)의 대응 방법으로는 ‘대응하지 않았다/넘겨버렸다’(60.6%)가 가장 많았으며, 다음으로 ‘게임회사에 신고했다’(30.7%), ‘가해자에게 직접 경고하는 등 개인적으로 대응했다’(13.8%), ‘해당 게임에 다시 접속하지 않았다’(13.4%), ‘대응할 근거 자료를 수집해 놓았다’(7.2%) 등 순이었다.
- 게임회사에 신고한 경우, 게임회사의 대응은 ‘게임 접속 일시정지’(45.5%), ‘문자 채팅, 음성 채팅 등 대화 사용의 일시제한’(44.8%), ‘어떤 조치가 취해졌는지 답변을 받지 못함’(27.7%), ‘게임 상 제재 및 처벌 안함’(22.5%), ‘게임접속 영구정지’(17.5%) 등 순이었다.

[단위 : %, 중복응답]



〈그림 3-102〉 게임 내 사이버폭력 피해 시 대응 방법

- 게임 내 사이버폭력 피해 경험자(n=4,391)의 대응 방법을 살펴보면, ‘대응하지 않았다’는 여성과 10대에서, ‘게임회사에 신고했다’는 남성과 20-30대에서, ‘해당 게임에 다시 접속하지 않았다’는 여성과 50대 이상에서 많았다.

■ 표 3-132 응답자 특성별 게임 내 사이버폭력 피해 시 대응 방법

[단위 : %, 중복응답]

구 분	사례수	대응하지 않았다/ 넘겨버렸다	게임회사에 신고했다	가해자에게 직접 경고하는 등 개인적으로 대응했다	해당 게임에 다시 접속하지 않았다	대응할 근거 자료를 수집해 놓았다	경찰/검찰 등 수사기관에 신고했다	콘텐츠분쟁 조정 위원회에 신고했다	온라인피해 365센터등 상담기관에 도움을 요청했다	SNS를 통해 해당 내용을 공론화 하였다
전 체	(4,391)	60.6	30.7	13.8	13.4	7.2	6.9	5.2	5.5	3.0
성별	남성 (2,814)	58.6	32.4	13.0	11.2	7.1	8.4	6.0	6.0	2.7
	여성 (1,576)	64.3	27.8	15.3	17.3	7.3	4.4	3.9	4.6	3.4
연령	10대 (745)	68.7	28.0	13.0	8.8	4.7	5.2	2.1	2.1	3.3
	20대 (1,232)	62.3	34.9	14.0	9.5	6.4	6.5	3.9	3.9	2.9
	30대 (986)	57.7	33.5	12.1	11.2	8.4	8.2	6.2	6.6	3.4
	40대 (725)	54.7	30.2	14.9	15.4	9.3	8.5	8.3	8.9	1.9
	50대 (433)	57.7	24.8	14.8	24.4	8.3	6.7	7.5	7.7	3.2
	60대 (269)	61.8	20.0	16.2	29.2	5.3	5.3	5.0	6.4	3.3

■ 표 3-133 응답자 특성별 사이버폭력 신고 시 게임회사의 대응 방법

[단위 : %, 중복응답]

구 분	사례수	게임접속 일시정지	문자 채팅, 음성 채팅 등 대화 사용의 일시 제한	어떤 조치가 취해졌는지 답변을 받지 못함	게임 상 제재 및 처벌 안함	게임접속 영구정지	어떤 조치가 취해졌는지 따로 확인하지 않음	게임 내 재화 및 아이템 회수 조치
전 체	(1,349)	45.5	44.8	27.7	22.5	17.5	0.4	0.1
성별	남성 (911)	48.5	46.5	23.6	24.3	19.1	0.5	0.1
	여성 (438)	39.1	41.2	36.2	18.8	14.3	0.2	0.0
연령	10대 (209)	48.7	47.9	28.2	22.5	17.9	0.5	0.0
	20대 (430)	44.5	52.1	25.3	25.0	17.9	0.9	0.0
	30대 (330)	42.8	41.6	29.4	20.6	16.0	0.3	0.3
	40대 (219)	46.0	35.3	28.5	19.9	20.5	0.0	0.0
	50대 (107)	49.3	44.3	25.9	25.6	15.4	0.0	0.0
	60대 (54)	46.7	33.0	33.7	18.1	13.8	0.0	0.0

2024 게임 이용자 실태조사

부 록 설 문 지

통계법 제33조(비밀의 보호 등)

- ① 통계작성과정에서 알려진 사항으로서 개인 또는 법인이나 단체의 비밀에 속하는 사항은 보호되어야 한다.
- ② 통계작성을 위하여 수집된 개인 또는 법인이나 단체의 비밀에 속하는 기초자료는 통계작성의 목적 외에 사용하여서는 아니 된다.

공공기관의 정보공개에 관한 법률 제9조(비공개 대상 정보)

- ① 공공기관이 보유·관리하는 정보는 공개 대상이 된다. 다만, 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 정보는 공개하지 아니할 수 있다.
- 6. 해당 정보에 포함되어 있는 성명·주민등록번호 등 「개인정보 보호법」 제2조제1호에 따른 개인정보로서 공개될 경우 사생활의 비밀 또는 자유를 침해할 우려가 있다고 인정되는 정보.
- 7. 법인·단체 또는 개인(이하 "법인등"이라 한다)의 경영상·영업상 비밀에 관한 사항으로서 공개될 경우 법인등의 정당한 이익을 현저히 해칠 우려가 있다고 인정되는 정보.

ID

--	--	--	--	--	--	--

2024 게임 이용자 실태조사

안녕하십니까?

문화체육관광부와 한국콘텐츠진흥원에서는 **게임에 대한 이용 현황과 인식에 관한 연구**를 수행하고 있습니다.

본 설문조사의 결과는 연구수행에만 사용할 것이며, **통계법 제33조(비밀의 보호) 및 공공기관의 정보공개에 관한 법률 제9조 1항 6호, 7호에 의하여 철저히 보장됨**을 약속드립니다.

응답내용에 대해서는 「개인정보보호법」 및 「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」에 따라 누출, 변조, 훼손 등이 되지 않음을 알려드립니다.

귀하께서는 언제든지 이 조사의 참여를 철회할 수 있고, 이 결정이 귀하께 어떠한 해도 되지 않을 것입니다.

귀하께서 작성하신 설문지는 자료처리 후 폐기 처리됩니다.

바쁘시더라도 시간을 내어 조사에 참여해주시면 감사하겠습니다.



조사관련 문의

한 국 리 서 치

임정관 부서장

☎ 02-3014-1007

✉ jklim@hrc.co.kr

*** 다음은 면접원이 작성하시기 바랍니다**

응답자 성명		응답자 연락처	- -
면접일시	2024년 ____월 ____일 ____시 ____분		
면접원 성명		S/N확인	
검증원 확인		코딩원 확인	

개인 정보 수집 및 이용 동의서

※ 개인 정보 수집 및 이용에 관한 내용을 확인하신 후 조사에 응해주시십시오.

귀하께서 응답하시는 내용은 아래의 통계법 제33조 및 공공기관의 정보공개에 관한 법률 제9조 1항 6호, 7호에 의하여 비밀이 철저히 보장되고, 통계적인 목적으로만 사용되며, 기재해 주신 개인 정보는 조사기간에 따라 최대 6개월 간 내부적으로 보관된 후 전문기관에 의해 즉각 일괄 폐기됩니다.

제33조(비밀의 보호 등)

- ① 통계작성과정에서 알려진 사항으로서 개인 또는 법인이나 단체의 비밀에 속하는 사항은 보호되어야 한다.
- ② 통계작성을 위하여 수집된 개인 또는 법인이나 단체의 비밀에 속하는 기초자료는 통계작성의 목적 외에 사용하여서는 아니 된다.

공공기관의 정보공개에 관한 법률 제9조(비공개 대상 정보)

- ① 공공기관이 보유·관리하는 정보는 공개 대상이 된다. 다만, 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 정보는 공개하지 아니할 수 있다.
 6. 해당 정보에 포함되어 있는 성명·주민등록번호 등 「개인정보 보호법」 제2조제1호에 따른 개인정보로서 공개될 경우 사생활의 비밀 또는 자유를 침해할 우려가 있다고 인정되는 정보
 7. 법인·단체 또는 개인(이하 "법인등"이라 한다)의 경영상·영업상 비밀에 관한 사항으로서 공개될 경우 법인등의 정당한 이익을 현저히 해칠 우려가 있다고 인정되는 정보

귀하의 개인 정보는 본인의 동의 없이 다른 목적으로 제 3자에게 제공되지 않습니다.
다만, 설문 참여 사실 검증을 실시할 필요가 있을 경우 기재해 주신 연락처로 연락을 드릴 수 있습니다.

2024 게임 이용자 실태조사 참여를 위해 아래와 같이 개인정보를 수집·이용하고자 합니다.
내용을 읽고 동의여부를 결정해 주시기 바랍니다.

수집항목	수집목적	보유 및 이용기간
이름, 연락처, 주소	설문조사 관리 및 통계 작성	설문 조사 후 6개월

※ 응답자는 개인정보 수집·이용에 동의를 거부할 수 있습니다. 동의거부 시 설문조사에 참여를 할 수 없습니다.

위와 같이 개인정보를 수집·이용하는데 동의하십니까?

예 아니오

성 명 : _____ (인)

(주)한국리서치

미성년자 법정대리인 동의서

※ 본 동의서는 만 10-14세 응답자의 조사 참여 및 수집된 정보의 활용을 위한 것입니다.

[조사결과 활용 범위에 대한 동의]

본 조사를 통해 수집되는 모든 정보는 통계법 제33조(비밀의 보호 등) 및 공공기관의 정보공개에 관한 법률 제9조(비공개 대상 정보)에 의해 연구 목적으로만 활용되며, 철저히 기밀로 유지될 것임을 이해합니다.

본인은 본인의 자녀가 참여한 본 조사에서 수집되는 조사 결과를 (주)한국리서치와 문화체육관광부, 한국콘텐츠진흥원에서 콘텐츠 산업 진흥을 위한 기반 자료로써 사용하는 것에 동의하고 승인합니다.

또한 조사를 통해 수집되는 모든 데이터는 추후 관련 연구 및 정책에 활용하는 것과 관련한 어떠한 추가 요구나 불만사항, 법적 책임 등을 (주)한국리서치와 문화체육관광부, 한국콘텐츠진흥원, 관련 연구자 등에게 제기하지 않고 이들에게 양도하는 것에 동의합니다.

[활용 범위] 콘텐츠 산업 진흥을 위한 기반자료로써 기초 통계, 관련 분석 및 연구에 활용

[개인정보 수집 및 이용에 대한 동의]

[개인정보의 수집 항목] ① 성명 ② 연락처 ③ 연령 ④ 보호자 성명 ⑤ 보호자 휴대전화번호

[개인정보의 수집 및 이용목적] 조사 참여를 위한 안내, 답례품 발송, 게임 이용행태 파악

[개인정보의 보유 및 이용 기간] 설문조사 후 6개월

본인은 위 내용을 모두 이해하였고, 응답자가 문화체육관광부와 한국콘텐츠진흥원에서 주관하고 (주)한국리서치에서 진행하는 <2024 게이미용자 실태조사>에 참여하는 것을 동의하며, 조사대상으로서 개인정보를 제공하는 것에 동의합니다.

※ 개인정보 수집이용에 동의를 거부할 수 있습니다. 동의거부 시 설문조사에 참여를 할 수 없습니다.

(주)한국리서치

법정대리인

성 명: _____ (서명)

응답자와의관계: 1. 부모 2. 형제자매 3. 조부모 4. 기타 친인척 5. 기타()

연락처: ____ - ____ - _____

동의함 동의하지 않음

2024년 0월 0일

본 설문에서 '게임'은 PC 게임, 모바일 게임, 콘솔 게임, 아케이드(오락실) 게임, VR 게임을 의미합니다.

*두뇌퀴즈, 낱말퀴즈, 초성퀴즈 등은 게임에 포함됩니다.

A. 게임 이용실태

A1) 귀하께서 최근 1년 동안 이용하신 **게임 분야**는 무엇입니까? **모두 선택**해 주십시오. **[복수]**

게임 분야	게임 설명
(1) PC 게임	PC로 이용하는 게임
(2) 모바일 게임	스마트폰/태블릿PC에서 이용하는 게임 *컴퓨터에서 별도의 프로그램(예: 녹스 애플리케이션)을 사용해 모바일 게임을 즐기는 경우도 포함 *일반폰(피쳐폰) 게임 제외
(3) 콘솔 게임	플레이스테이션, X-BOX, 닌텐도 스위치 등의 게임 전용 기기를 사용해 즐기는 게임
(4) 아케이드 게임	오락실에서 즐기는 전자오락 게임
(5) VR 게임	가상 현실(Virtual Reality, VR) 기술을 사용해 즐기는 게임
(6) 게임 이용한 적 없음	[중복 선택 불가] -> 면접 중단

A2) **[A1에서 2개 이상 응답한 응답자만]** 귀하께서 최근 1년 동안 이용한 게임들 중 어떤 게임을 더 많이 하셨습니까?
많이 이용하는 순서대로 우선순위를 매겨 주십시오.

A1이 2개 이상인 경우, 응답된 게임 분야에 대해서 순위 응답

게임 분야	이용순위
(1) PC 게임(PC로 이용하는 게임)	
(2) 모바일 게임(스마트폰, 태블릿PC에서 이용하는 게임)	
(3) 콘솔 게임(플레이스테이션, X-BOX, 닌텐도 스위치 등의 전용기기를 통해 이용하는 게임)	
(4) 아케이드 게임(오락실 게임)	
(5) VR 게임	

A3-1) **[A1의 '5번' 응답자만]** 귀하께서는 어떤 기기로 **VR 게임**을 하셨습니까? **모두** 응답해 주십시오.

A3-2) **[A3-1의 '1. 예' 응답한 장비별로]** 각각의 **구현 기기**별로 게임 어플 · 타이틀과 같은 콘텐츠를 **구입한 경험**이 있으십니까?

구현 기기	A3-1) 이용 여부	A3-2) 관련 게임 앱 · 타이틀 등 구입 경험
(1) 스마트폰	1. 예 2. 아니오	1. 예 2. 아니오
(2) PC(데스크탑, 노트북)	1. 예 2. 아니오	1. 예 2. 아니오
(3) 콘솔 게임기(플레이스테이션 VR 시리즈 등)	1. 예 2. 아니오	1. 예 2. 아니오
(4) 독립형 VR 기기 (메타퀘스트 오글라스 퀘스트 시리즈, HTC 바이브 포커스 등)	1. 예 2. 아니오	1. 예 2. 아니오
(5) VR 게임장 등의 어트랙션 (VR 서바이벌, VR 롤러코스터, VR 에그 등)	1. 예 2. 아니오	

※ 본 파트는 A1)에서 최근 이용한 게임으로 '1. PC 게임'을 응답한 응답자만 응답해 주세요.

B. PC 게임 이용실태

B1) 귀하께서는 평소 PC 게임을 얼마나 자주 하십니까? [단수]

- | | |
|---------------------|-----------------|
| 1. 하루에도 여러 번 | 2. 하루에 1번(매일) |
| 3. 일주일에 5~6번(거의 매일) | 4. 일주일에 3~4번 |
| 5. 일주일에 1~2번 | 6. 한달에 2~3번 |
| 7. 한달에 한 번 | 8. 2~3개월에 한번 미만 |

B2) 귀하께서 PC 게임을 하는 이유는 무엇입니까? 순서대로 2가지만 응답해주시시오. [복수]

1순위		2순위	
-----	--	-----	--

1. 여가 시간을 보내기 위해
2. 스트레스를 해소하기 위해
3. 목표/기록을 달성해 성취감을 얻기 위해서
4. 다양한 종류의 게임을 즐길 수 있어서
5. PC(데스크탑, 노트북 등)로 게임을 하는 것이 편해서
6. 큰 화면으로 즐길 수 있어서
7. 지인이나 친구들과 게임을 하고 싶어서(관계 유지를 위해)
8. 게임 방송을 보고 재미있어 보여서(유튜브, 아프리카TV 등)
9. 금전적 수익이 되기 때문에
10. 기타(적을 것 : _____)

B3) 귀하께서는 최근 1년 동안 PC 게임을 온라인 유료 다운로드 혹은 CD/DVD 등의 패키지 형태로 구입하여 이용해 보신 적 있습니까?

※ 게임을 설치하거나 이용하기 위해 패키지 또는 프로그램을 구매하는 것으로, 게임 내 아이템 구매는 제외합니다.

1. 예
2. 아니오 → BB4)로 갈 것

B3-1) (B3의 '1번' 응답자만) 그렇다면, 귀하께서 최근 1년 동안 PC 게임을 구입한 형태는 다음 중 어느 것이었습니까? 모두 선택해주시시오.

1. CD/DVD 등의 패키지 구입
2. 스팀(STEAM), 에픽게임즈 스토어, 험블 번들, 스토브(STOVE) 등 온라인 게임 유통 사이트를 통해 구입
3. 유비소프트, 블리자드(배틀넷) 등 게임 개발사의 공식 사이트에서 구입

B4)

최근 1년 동안 **이용**해보신 **PC 게임** 장르를 **모두** 응답해주세요. **[복수]**

- * 하나의 게임이 여러 장르에 해당하는 경우, 해당되는 장르에 모두 응답해주세요.
- * 장르 클릭 시, 설명 제시

게임 장르	게임 예시
(1) RPG (롤플레이)	로스트 아크, 메이플스토리, 디아블로, 리니지, 검은사막, 월드 오브 워크래프트, 원신, 호그와트 레거시, 패스 오브 엑자일
설명	파티, 또는 솔로 플레이로 자신의 캐릭터를 성장시켜 나가는 게임
(2) 시뮬레이션	로블록스, 심즈, 마인크래프트, 팰월드, 발헤임, 롤러코스터 타이쿤
설명	육성/경영/비행/연애/건설/생존 등 현실과 비슷하게 재현된 게임
(3) 슈팅	발로란트, 오버워치, 배틀그라운드, 서든어택, 레인보우 식스 시즈, 에이펙스 레전드
설명	총기류를 사용해 전투하는 게임
(4) 액션	철권, 킹 오브 파이터즈, GTA, 사이버펍크, 바이오하자드, 데드 바이 데이라이트
설명	유저가 캐릭터를 직접 조작하며 전투를 진행하는 게임
(5) 스포츠/레이싱	FIFA 온라인, 포르자 호라이즌, 로켓 리그, 테일즈런너, 풋볼매니저, NBA2K, PGA TOUR2K
설명	축구/야구/농구/레이싱/달리기 등 스포츠 관련 게임
(6) MOBA	리그 오브 레전드, 히어로즈 오브 더 스톰, DOTA2, 카오스 온라인
설명	멀티플레이어 온라인 배틀 아레나의 약어. 리그 오브 레전드와 같이 전투를 통해 상대방 건물을 공략하는 게임
(7) 파티/협동	어몽어스, 구스 구스 덕, 잇 테이크스 투, 플라이즈, 리셀 컴퍼니, 캐치마인드
설명	협동하며 즐길 수 있는 협력 게임/경쟁 게임/마피아 게임
(8) 전략/카드	TFT(전략적 팀 전투), 스타크래프트, 시드 마이어의 문명, 하스스톤, 레전드 오브 룬테라
설명	주어진 규칙에 맞추어 건물과 캐릭터를 모으거나 여러 캐릭터를 한번에 조종해 경쟁하는 게임
(9) 퍼즐&퀴즈	꿈의 집, 네모네모로직, 테트리스, 스도쿠, 2048, Baba Is You, Hexcells, 퍼즐보블
설명	수식, 색상이나 모양을 맞추는 등의 문제를 해결하여 논리적 사고와 전략을 테스트하는 게임
(10) 리듬	DJMAX, EZ2ON, 태고의 달인, 불과 얼음의 춤, Deemo
설명	음악에 맞춰 정확한 타이밍으로 버튼을 누르거나 동작을 수행하여 점수를 얻는 게임
(11) 테이블톱/카지노	모두의 마블, 체스, 바둑, 루미큐브, UNO, 클루, 맛고, 포커, 마작
설명	가상의 게임판, 카드, 주사위 등을 사용하여 전략과 운을 경쟁하는 게임
(12) 기타	적을 것 :

B4-1)

(B4에 응답한 보기 중에서 선택) 최근 1년 동안 **이용**해보신 **PC 게임** 장르 중에서, **이용 빈도**가 많은 순서대로 3개까지 응답해주세요.

1순위	2순위	3순위	
1. RPG (롤플레이)	2. 시뮬레이션	3. 슈팅	4. 액션
5. 스포츠/레이싱	6. MOBA	7. 파티/협동	8. 전략/카드
9. 퍼즐&퀴즈	10. 리듬	11. 테이블톱/카지노	12. 기타

B5) 귀하께서는 최근 1년 동안 PC 게임을 어느 정도 이용하셨습니다?
주중과 주말을 구분하여 응답해 주십시오.

주중 하루 평균 시간 분
 주말 하루 평균 시간 분

B6) 귀하께서는 PC 게임을 한 번 시작하면 1회 평균 어느 정도 이용하십니까? **주중과 주말을 구분하여** 응답해 주십시오.

주중 1회 평균 시간 분
 주말 1회 평균 시간 분

B7-1) 귀하께서 최근 1년 동안 이용한 PC 게임 중 **주로 이용하신 게임**은 몇 개 입니까?

개 → 0개 응답한 경우 B8)로 이동

B7-2) **(B7-1=1개 이상인 응답자)** 귀하께서 최근 1년 동안 이용한 PC 게임 중 **주로 이용하신 게임**의 이름은 어떻게 됩니까? 가장 자주 이용한 게임 순서대로 3개까지 응답해주세요.//최소 1개 이상 작성//

1순위	<input type="text"/>	2순위	<input type="text"/>	3순위	<input type="text"/>
-----	----------------------	-----	----------------------	-----	----------------------

B7-3) **(B7-1=1개 이상인 응답자)** 1순위에 응답해주신 PC게임을 **주로 이용하시는 이유** 3가지를 순서대로 응답해주세요.

* 게임 자체의 구성요소와 관련되지 않은 외부적인 요인(예: 친구들과의 교류를 위해)은 제외하고 응답해주세요.

1순위	<input type="text"/>	2순위	<input type="text"/>	3순위	<input type="text"/>
-----	----------------------	-----	----------------------	-----	----------------------

1. 게임 장르나 규칙이 마음에 들어서 *예) MMORPG/로그라이크/1인칭 슈팅/횡스크롤 격투/리듬 등
2. 게임 세계관, 설정, 스토리가 마음에 들어서
3. 다양하고 매력있는 캐릭터들이 등장해서
4. 캐릭터를 성장시키거나 수집하는 재미가 있어서
5. 게임 그래픽이 마음에 들어서
6. 게임 음악이 마음에 들어서
7. 캐릭터를 연기하는 성우가 좋아서
8. 조작이 익숙하고 편해서
9. 게임 내에서 즐길 수 있는 콘텐츠가 다양해서
10. 기타(_____)

B7-4) **(B7-1=1개 이상인 응답자)** 귀하께서 주로 이용하신 PC 게임을 즐기신 기간은 어느정도 입니까?
 기간은 년, 개월, 주 단위 중 **하나를 선택**해서 응답해 주세요.

※ 게임버전이 다를 경우(예. 스타크래프트, 스타크래프트2 등) 별개의 게임으로, 확장팩의 경우는 동일 게임으로 응답해 주십시오.

년 개월 주

B8) **PC 게임 이용 및 구입 비용은 한 달 평균** 어느 정도 입니까?

- ※ PC방 이용료, 가정에서의 인터넷 사용료는 **제외함**
- ※ 지출하지 않는 경우 0원으로 응답

- | | | | |
|--|---|----------------------|---|
| 1. 유료 게임 다운로드 비용(게임 구매 및 번들 상품 등 추가 다운로드 콘텐츠 포함) | | <input type="text"/> | 원 |
| 2. 게임 내 결제 비용(게임머니 및 아이템 구입, 단계 진행, 패스권 등) | + | <input type="text"/> | 원 |
| 3. 구독형 게임 서비스(험블 초이스, 오리진 액세스 프리미어 등) | + | <input type="text"/> | 원 |

※ 구독형 게임 서비스 : 월간/연간 일정 비용으로 게임 관련 멤버십 서비스를 구독하여 다양한 게임을 제공받을 수 있는 서비스

- | | | | |
|-----------------------------|---|----------------------|---|
| 4. 게임 이용 시 총 비용 [합계] | = | <input type="text"/> | 원 |
| → 0원 응답한 경우 B9)로 이동 | | | |

B8-1) **(B8-2=게임 내 결제 비용 1원 이상)** 귀하께서 PC 게임 아이템을 구입하시는 이유는 무엇입니까? **순서대로 2가지만** 응답해주시시오. **[복수]**

1순위	<input type="text"/>	2순위	<input type="text"/>
-----	----------------------	-----	----------------------

- | | |
|------------------------------|----------------------------|
| 1. 빠른 레벨업을 위해서 | 2. 필요한 아이템/캐릭터를 바로 가지고 싶어서 |
| 3. 친구에게 선물하기 위해서 | 4. 캐릭터 등을 꾸미기 위해서 |
| 5. 기간 한정 아이템이나 패키지를 구매하기 위해서 | |
| 6. 기타(적을 것 : _____) | |

B8-2) **(B8-4 총 비용 합계=1원 이상인 응답자)** 유료 게임 다운로드 비용, 게임 아이템 결제 비용 등 **PC 게임 이용/구입 비용**은 주로 **어떻게 지불**하십니까? **순서대로 3가지만** 응답해주시시오. **[복수]**

1순위	<input type="text"/>	2순위	<input type="text"/>	3순위	<input type="text"/>
-----	----------------------	-----	----------------------	-----	----------------------

1. 본인의 신용카드(체크카드, 카카오페이 등 간편결제 포함)
2. 가족 등 타인의 신용카드(체크카드, 카카오페이 등 간편결제 포함)
3. 본인 명의의 휴대폰 소액결제
4. 가족 등 타인 명의의 휴대폰 소액결제
5. 선불카드 및 쿠폰(구글플레이 기프트카드 등)
6. 문화상품권/해피머니상품권 등 각종 상품권
7. 기타(적을 것 : _____)

(SQ3=만 10~17세 & B8-2 = 게임 내 결제비용 1원 이상인 응답자)

B9) 귀하께서는 최근 1년 동안(2023년 6월 이후부터 현재까지) **PC 게임**을 이용하면서 게임머니/아이템 구입비용으로 **결제 한도(동일한 게임 청소년 기준 월 7만원)** 까지 지불하여 추가 구매가 어려웠던 경험이 있습니까?

- | | |
|-------|-------|
| 1. 있다 | 2. 없다 |
|-------|-------|

B10) 귀하께서 **PC 게임**을 처음 시작할 때, **누구의 영향**을 받아 시작하셨습니다까? **[단수]**

- | | |
|-----------------------------|------------|
| 1. 부모님 | 2. 형제자매/친척 |
| 3. 자녀 | 4. 친구/지인 |
| 5. 주변인의 영향 없음(영상, 광고 등을 통해) | |
| 6. 기타(적을 것 : _____) | |

※ 본 파트는 A1)에서 최근 이용한 게임에 '2. 모바일 게임'을 응답한 응답자만 응답해 주세요.

C. 모바일 게임 이용실태

C1) 귀하께서는 평소 **모바일 게임**을 얼마나 **자주** 하십니까? **[단수]**

- | | |
|---------------------|-----------------|
| 1. 하루에도 여러 번 | 2. 하루에 1번(매일) |
| 3. 일주일에 5~6번(거의 매일) | 4. 일주일에 3~4번 |
| 5. 일주일에 1~2번 | 6. 한달에 2~3번 |
| 7. 한달에 한 번 | 8. 2~3개월에 한번 미만 |

C2) 귀하께서 **모바일 게임**을 하는 이유는 무엇입니까? **순서대로 2가지만** 응답해주시시오. **[복수]**

1순위		2순위	
-----	--	-----	--

1. 여가 시간을 보내기 위해
2. 스트레스를 해소하기 위해
3. 어디서든 편리하게 즐길 수 있어서
4. 컨트롤(조작)하기 편리해서
5. 다양한 종류의 게임을 즐길 수 있어서
6. 지인이나 친구들과 게임을 하고 싶어서(관계 유지를 위해)
7. 목표/기록을 달성해 성취감을 얻기 위해서
8. 이벤트에 참여하거나 이모티콘, 포인트 등을 얻기 위해
9. 기타(적을 것 : _____)

C3) 귀하께서는 어떤 **모바일 기기**를 이용해서 게임을 하고 계십니까? **모두 선택**해 주시기 바랍니다. **[복수]**

- | | |
|---------------------|------------------------|
| 1. 스마트폰 | 2. 태블릿PC(아이패드, 갤럭시탭 등) |
| 3. 기타(적을 것 : _____) | |

C3-1) 귀하는 어떤 운영체제의 모바일 기기를 게임하는 데 사용하십니까? **모두 선택**해 주시기 바랍니다. **[복수]**

- | | |
|--------------------------|-----------------------------|
| 1. 안드로이드(삼성 갤럭시, 갤럭시탭 등) | 2. iOS/iPadOS(애플 아이폰, 아이패드) |
| 3. 기타(적을 것 : _____) | |

C4) 최근 1년 동안 이용하고 계시는 **모바일 게임은 어떻게 다운로드** 받았습니까?

모두 선택해 주시기 바랍니다.

1. 구글플레이(Google Play)/애플 앱스토어 등 운영체제 기본 온라인 애플리케이션 마켓
2. 카카오톡(KakaoTalk)/라인(Line)/넷플릭스(Netflix) 등의 채널
3. 원스토어(Onestore)등 기타 온라인 애플리케이션 마켓
4. 기타(적을 것 : _____)

C5) 최근 1년 동안 **이용**해보신 **모바일 게임** 장르를 **모두** 응답해주세요. **[복수]**

- * 하나의 게임이 여러 장르에 해당하는 경우, 해당되는 장르에 모두 응답해주세요.
- * 장르 클릭 시, 설명 제시

게임 장르	게임 예시
(1) RPG (롤플레이)	리니지M, 쿠키런 킹덤, 디아블로 이모탈, 원신, 데스티니 가디언즈, 오딘: 발할라 라이징, 던전애파이터 모바일, 메이플스토리M
설명	파티, 또는 솔로 플레이로 자신의 캐릭터를 성장시켜 나가는 게임
(2) 하이퍼캐주얼	무한의 계단, 탕탕특공대, Last War, 지오메트리 대시, 헬릭스 점프, 더 타워
설명	간단한 클릭 등의 조작으로 간편하게 즐길 수 있는 게임
(3) 시뮬레이션	로블록스, 심즈, 스타듀 밸리, 타이니팜, 우마무스메 프리티 더비, 롤러코스터 타이쿤
설명	육성/경영/비행/연애/건설/생존 등 현실과 비슷하게 재현된 게임
(4) 슈팅	브롤스타즈, 모바일 배틀그라운드, 콜오브듀티 모바일, 에이펙스 레전드 모바일
설명	총기류를 사용해 전투하는 게임
(5) 액션	쿠키런: 오븐브레이크, 철권, 킹 오브 파이터즈, GTA, 데드 바이 데이라이트 모바일
설명	유저가 캐릭터를 직접 조작하며 전투를 진행하는 게임
(6) 스포츠/레이싱	피파 모바일, 컴투스 프로야구, 게임빌프로야구 슈퍼스타즈
설명	축구/야구/농구/레이싱/달리기 등 스포츠 관련 게임
(7) MOBA	리그 오브 레전드: 와일드 리프트, 포켓몬 유니이트
설명	멀티플레이어 온라인 배틀 아레나의 약어. 리그 오브 레전드와 같이 전투를 통해 상대방 건물을 공격하는 게임
(8) 파티/협동	어몽어스, 구스 구스 덕, 스텝블 가이드, 쿡야 캐치마인드
설명	협동하며 즐길 수 있는 협력 게임/경쟁 게임/마피아 게임
(9) 전략/카드	클래시 로얄, TFT(전략적 팀 전투), 하스스톤, 레전드 오브 룬테라
설명	주어진 규칙에 맞추어 건물과 캐릭터를 모으거나 여러 캐릭터를 한번에 조종해 경쟁
(10) 퍼즐&퀴즈	네모네모로직, 테트리스, 스도쿠, 애니팡, 2048
설명	수식, 색상이나 모양을 맞추는 등의 문제를 해결하여 논리적 사고와 전략을 테스트
(11) 리듬	불과 얼음의 춤, DJ MAX, 사이터스, 리듬스타, 슈퍼스타
설명	음악에 맞춰 정확한 타이밍으로 버튼을 누르거나 동작을 수행하여 점수를 얻는 게임
(12) 테이블톱/카지노	모두의 마블, 체스, 바둑, 루미큐브, UNO, 고스톱, 포커, 마작, 바카라, 블랙잭, 슬롯
설명	가상의 게임판, 카드, 주사위 등을 사용하여 전략과 운을 경쟁하는 게임
(13) 지오로케이션&AR	포켓몬 GO, 페리도트, 몬스터 헌터 나우
설명	증강현실, 홀로그램, 위치서비스를 이용해 즐기는 게임
(14) 기타	적을 것 :

C5-1) **(C5에 선택한 보기 중에서 응답)** 최근 1년 동안 **이용**해보신 **모바일 게임** 장르 중에서, **이용 빈도**가 많은 순서대로 3개까지 응답해주세요.

1순위	2순위	3순위	
1. RPG (롤플레이)	2. 하이퍼캐주얼	3. 시뮬레이션	4. 슈팅
5. 액션	6. 스포츠/레이싱	7. MOBA	8. 파티/협동
9. 전략/카드	10. 퍼즐&퀴즈	11. 리듬	12. 테이블톱/카지노
13. 지오로케이션&AR	14. 기타		

C6) 귀하께서는 최근 1년 동안 **모바일 게임을 어느 정도 이용**하셨습니까?
주중과 주말 구분하여 응답해 주십시오.

※ 복수의 게임을 이용하는 경우 전체 이용시간을 합산해서 응답해 주십시오

주중 하루 평균 시간 분
 주말 하루 평균 시간 분

C7) 귀하께서는 주로 이용하는 **모바일 게임을 한 번** 시작하면 평균 **어느 정도 이용**하십니까?
주중과 주말 구분하여 응답해 주십시오.

주중 1회 평균 시간 분
 주말 1회 평균 시간 분

C8) 귀하께서 **모바일 게임을 하는 시간대**는 언제입니까? 각 시간대 중 이용하시는 시간대를 중복으로 체크해주세요.
[복수]

시간대	체크
(1) 출근/등교 시간대(오전 6시~9시)	<input type="checkbox"/>
(2) 오전 시간대(오전 9시~12시)	<input type="checkbox"/>
(3) 점심 시간대(오후 12시~1시)	<input type="checkbox"/>
(4) 오후 시간대(오후 1시~4시)	<input type="checkbox"/>
(5) 퇴근/하교 시간대(오후 4시~8시)	<input type="checkbox"/>
(6) 저녁 시간대(오후 8시~10시)	<input type="checkbox"/>
(7) 야간 시간대(오후 10시~12시)	<input type="checkbox"/>
(8) 심야 시간대(밤 12시 이후)	<input type="checkbox"/>

C9) 귀하께서 **주로 모바일 게임을 하는 장소**는 어디입니까? **순서대로 2가지만** 응답해주세요. **[복수]**

1순위	<input type="text"/>	2순위	<input type="text"/>
-----	----------------------	-----	----------------------

- | | |
|-----------------------|---------------------|
| 1. 집 | 2. 학교/사무실 |
| 3. 대중교통(이동 중인 경우도 포함) | 4. 휴식 및 사교 공간(카페 등) |
| 5. 기타(적을 것 : _____) | |

C10-1) 귀하께서 최근 1년 동안 다운로드 후 실제 이용한 모바일 게임 중 **주로 이용하신 게임**은 몇 개입니까?

개 → 0개 응답한 경우 C12)로 이동

C10-2) **(C10-1=1개 이상인 응답자)** 귀하께서 최근 1년 동안 이용한 **모바일 게임 중 주로 이용하신 게임**의 이름은 어떻게 됩니까?
가장 자주 이용한 게임 순서대로 3개까지 응답해주세요.

1순위		2순위		3순위	
-----	--	-----	--	-----	--

//C10-1 응답 개수가 3개 미만인 경우, 응답 개수만큼 입력//

C10-3) **(C10-1=1개 이상인 응답자)** 1순위에 응답해주신 **모바일 게임을 주로 이용하시는 이유** 3가지를 순서대로 응답해주세요.

* 게임 자체의 구성요소와 관련되지 않은 외부적인 요인(예: 친구들과의 교류를 위해)은 제외하고 응답해주세요.

1순위		2순위		3순위	
-----	--	-----	--	-----	--

1. 게임 장르나 규칙이 마음에 들어서 *예) MMORPG/로그라이크/1인칭 슈팅/횡스크롤 격투/리듬 등
2. 게임 세계관, 설정, 스토리가 마음에 들어서
3. 다양하고 매력있는 캐릭터들이 등장해서
4. 캐릭터를 성장시키거나 수집하는 재미가 있어서
5. 게임 그래픽이 마음에 들어서
6. 게임 음악이 마음에 들어서
7. 캐릭터를 연기하는 성우가 좋아서
8. 조작이 쉽고 간편해서
9. 게임 내에서 즐길 수 있는 콘텐츠가 다양해서
10. 키워놓은 계정/캐릭터가 아까워서
11. 기타(_____)

C11) **(C10-1=1개 이상인 응답자)** 그렇다면 귀하께서 주로 이용하신 **모바일 게임을 즐기신 기간**은 어느정도 입니까?
기간은 년, 개월, 주 단위 중 **하나를 선택**해서 응답해 주세요.

	년		개월		주
--	---	--	----	--	---

C12) 귀하께서는 최근 1년 동안 모바일 게임 이용 시 **한 달 평균** 얼마정도의 금액을 사용 하십니까? 다운로드와 게임 내에서
아이템 구매 등으로 사용한 비용으로 나누어 적어 주십시오.

※ 원 단위로 입력해주시기 바랍니다(500원, 1,250원 등)
※ 통신비와 데이터 요금은 제외하고 말씀해주세요.

- | | | | |
|-------------------------------------|---|--|---|
| 1. 유료 게임 다운로드 비용 | + | | 원 |
| 2. 게임 내 결제 비용(아이템 구입, 단계 진행 등) | + | | 원 |
| 3. 구독형 게임 서비스(애플 아케이드, 구글 플레이 패스 등) | + | | 원 |

※ 구독형 게임 서비스 : 월간/연간 일정 비용으로 게임 관련 멤버십 서비스를 구독하여 다양한 게임을 제공받을 수 있는 서비스

- | | | | |
|---|---|--|---|
| 4. 게임 이용 시 총 비용(통신비, 데이터 요금 제외) [합계] | = | | 원 |
|---|---|--|---|

C12-1) **(C12-2=게임 내 결제비용 1원 이상)** 귀하께서 **모바일 게임 아이템을 구입하시는 이유**는 무엇입니까?
순서대로 2가지만 응답해주시시오.

1순위		2순위	
-----	--	-----	--

1. 빠른 성장/레벨업을 위해서
2. 필요한 아이템/캐릭터를 바로 가지고 싶어서
3. 친구에게 선물하기 위해서
4. 캐릭터 등을 꾸미기 위해서
5. 기간 한정 아이템이나 패키지를 구매하기 위해서
6. 기타(적을 것 : _____)

C12-2) **(C12-4=게임 이용 총비용 1원 이상)** 모바일 게임 관련 이용구입 비용은 **주로 어떻게 지불**하십니까?
순서대로 3가지만 응답해주시시오.

1순위		2순위		3순위	
-----	--	-----	--	-----	--

1. 본인의 신용카드(체크카드, 카카오페이 등 간편결제 포함)
2. 가족 등 타인의 신용카드(체크카드, 카카오페이 등 간편결제 포함)
3. 본인 명의의 휴대폰 소액결제
4. 가족 등 타인 명의의 휴대폰 소액결제
5. 선불카드 및 쿠폰(구글플레이 기프트카드 등)
6. 문화상품권/해피머니상품권 등 각종 상품권
7. 기타(적을 것 : _____)

C13) 귀하께서 **모바일 게임**을 처음 시작할 때, **누구의 영향**을 받아 시작하셨습니까? **[단수]**

1. 부모님
2. 형제자매/친척
3. 자녀
4. 친구/지인
5. 주변인의 영향 없음(영상, 광고 등을 통해)
6. 기타(적을 것 : _____)

C14) 귀하께서는 모바일 게임을 PC 등에 구성하는 **녹스 애플레이어, 블루스택** 등의 **PC 에뮬레이팅 서비스**에서
 얼마나 자주 이용하십니까? **[단수]**

1. 전혀 이용하지 않는다 **[D1로 이동]**
2. 이용한 경험은 있으나, 거의 이용하지 않는다(월 1일 미만)
3. 한 달에 1~4일 이용한다
4. 주 2~3일 이용한다
5. 주 4~5일 이용한다
6. 거의 매일 이용한다(주 6~7일)

C14-1) **(C14의 2,3,4,5,6 응답자만)** **PC 에뮬레이팅 서비스**를 이용하는 이유는 무엇입니까?
우선순위로 2가지를 선택해 주십시오. **[복수]**

1순위		2순위	
-----	--	-----	--

1. PC 모니터의 화면이 커서
2. PC로 컨트롤하는 것이 용이해서(키보드, 마우스 등)
3. 여러 계정을 동시에 플레이 할 수 있어서
4. PC가 사양이 좋아서(게임 렉 방지 등)
5. 모바일로 이루어지는 연락, 업무 등에 방해받지 않기 위해서
6. PC의 전원 연결이 편리해서(배터리 용량, 기기 발열 등)
7. 기타(적을 것 : _____)

※ 본 파트는 A1)에서 최근 이용한 게임에 '3. 콘솔 게임'을 응답한 응답자만 응답해 주세요.

D. 콘솔 게임 이용실태

D1) 귀하께서는 평소 **콘솔 게임**을 얼마나 자주 하십니까? **[복수]**

- | | |
|---------------------|-----------------|
| 1. 하루에도 여러 번 | 2. 하루에 1번(매일) |
| 3. 일주일에 5~6번(거의 매일) | 4. 일주일에 3~4번 |
| 5. 일주일에 1~2번 | 6. 한달에 2~3번 |
| 7. 한달에 한 번 | 8. 2~3개월에 한번 미만 |

D2) 귀하께서 **콘솔 게임을 하는 이유**는 무엇입니까? **순서대로 2가지만** 응답해주시시오. **[복수]**

1순위		2순위	
-----	--	-----	--

1. 여가 시간을 보내기 위해
2. 스트레스를 해소하기 위해
3. 목표/기록을 달성해 성취감을 얻기 위해서
4. 다양한 종류의 게임을 즐길 수 있어서(콘솔 전용 게임을 즐길 수 있어서)
5. 지인이나 친구들과 게임을 하고 싶어서(관계 유지를 위해)
6. 새로운 게임기에 대한 호기심 때문에
7. 기타(적을 것 : _____)

D3) 이용하시는 **콘솔 게임기**를 **모두** 골라 주십시오. **[복수]**

1. 플레이스테이션(PlayStation) 시리즈
2. Xbox 시리즈
3. 닌텐도(Nintendo) 시리즈
4. 기타(적을 것 : _____)

D4)

최근 1년 동안 **이용**해보신 **콘솔 게임** 장르를 **모두** 응답해주세요. **[복수]**

- * 하나의 게임이 여러 장르에 해당하는 경우, 해당되는 장르에 모두 응답해주세요.
- * 장르 클릭 시, 설명 제시

게임 장르	게임 예시
(1) RPG (롤플레이)	호라이즌 포비든 웨스트, 더 워처 3, 엘더 스크롤: 스키리프, 어쌔신 크리드: 발할라, 엘든 링, 호그와트 레거시
설명	파티, 또는 솔로 플레이로 자신의 캐릭터를 성장시켜 나가는 게임
(2) 시뮬레이션	동물의 숲, 로블록스, 마인크래프트, 심즈, 스타듀 밸리, 시티즈: 스카이라인, 아이돌마스터
설명	육성/경영/비행/연애/건설/생존 등 현실과 비슷하게 재현된 게임
(3) 슈팅	오버워치, 배틀그라운드, 레인보우 식스 시즈, 콜 오브 듀티, 스플래툰
설명	총기류를 사용해 전투하는 게임
(4) 액션	젤다의 전설, 철권, 스트리트 파이터즈, GTA, 바이오하자드, 데드 바이 테이라이트
설명	유저가 캐릭터를 직접 조작하며 전투를 진행하는 게임
(5) 스포츠/레이싱	FIFA, eFootball, NBA2K, PGA TOUR2K, 마리오 테니스, 링피트, 마리오 카트, 포rza 호라이즌, 그란 투리스모
설명	축구/야구/농구/레이싱/달리기 등 스포츠 관련 게임
(6) MOBA	펜타스톰
설명	멀티플레이어 온라인 배틀 아레나의 약어. 리그 오브 레전드와 같이 전투를 통해 상대방 건물을 공격하는 게임
(7) 파티/협동	어몽어스, 플가이즈, VR Chat, 슈퍼마리오 파티
설명	협동하며 즐길 수 있는 협력 게임/경쟁 게임/마피아 게임
(8) 전략/카드	컴퍼니 오브 히어로즈, 인스크립션, 에이지 오브 엠파이어
설명	주어진 규칙에 맞추어 건물과 캐릭터를 모으거나 여러 캐릭터를 한번에 조종해 경쟁하는 게임
(9) 퍼즐&퀴즈	퍼즈업 아미토이, 부요부요, 테트리스, 네모네모로직, 퍼즐보블
설명	수식, 색상이나 모양을 맞추는 등의 문제를 해결하여 논리적 사고와 전략을 테스트하는 게임
(10) 리듬	태고의 달인, 저스트 댄스, DJ MAX
설명	음악에 맞춰 정확한 타이밍으로 버튼을 누르거나 동작을 수행하여 점수를 얻는 게임
(11) 테이블톱/카지노	모노폴리 플러스, UNO, 체스, 바둑, 고스톱, 포커, 마작, 바카라, 블랙잭, 슬롯
설명	가상의 게임판, 카드, 주사위 등을 사용하여 전략과 운을 경쟁하는 게임
(12) 기타	적을 것 :

D4-1)

(D4에 선택한 보기 중에서 응답) 최근 1년 동안 **이용**해보신 **콘솔 게임** 장르 중에서, **이용 빈도**가 많은 순서대로 3개까지 응답해주세요.

1순위	2순위	3순위	
1. RPG (롤플레이)	2. 시뮬레이션	3. 슈팅	4. 액션
5. 스포츠/레이싱	6. MOBA	7. 파티/협동	8. 전략/카드
9. 퍼즐&퀴즈	10. 리듬	11. 테이블톱/카지노	12. 기타

D5) 귀하께서는 최근 1년 동안 **콘솔 게임**을 어느 정도 이용하셨습니다가?

주중과 주말 구분하여 응답해 주십시오.

주중 하루 평균 시간 분

주말 하루 평균 시간 분

D6) 귀하께서는 **콘솔 게임**을 한 번 시작하면 평균 어느 정도 이용하십니까? **주중과 주말 구분**하여 응답해 주십시오.

주중 1회 평균 시간 분

주말 1회 평균 시간 분

D7) 귀하께서 최근 1년 동안 이용한 **콘솔 게임** 중 **주로 이용하신 게임**은 몇 개입니까?

개

D8) **(D7=1개 이상인 응답자)** 귀하께서 주로 이용하신 **콘솔 게임**을 즐기신 기간은 어느 정도입니까?

기간은 년, 개월, 주 단위 중 **하나**를 선택해서 응답해 주세요.

※ 게임버전이 다를 경우(예. 바이오하자드 6, 바이오하자드 7 등) 별개의 게임으로, 확장팩의 경우는 동일 게임으로 응답해 주십시오.

년

개월

주

D9) 최근 1년 동안 **콘솔 게임**의 **이용/구입 비용**은 어느 정도입니까?

※ 게임방 이용료는 제외하고 말씀해 주십시오.

1. 게임기 및 주변기기 이용/구입비용 원

2. CD, DVD 등 실물 패키지 형태의 게임 타이틀 이용/구입비용 원

3. 플레이스테이션, X-box, 닌텐도 등의 공식 사이트를 통해 다운로드하는 게임 타이틀 이용/구입비용 원

4. 게임 내 아이템 및 추가 다운로드 콘텐츠(DLC) 구매비용 원

5. 구독형 게임 서비스(Play Station 플러스, X-BOX 게임패스) 원

※ 구독형 게임 서비스 : 월간/연간 일정 비용으로 게임 관련 멤버십 서비스를 구독하여 다양한 게임을 제공받을 수 있는 서비스

D10) 귀하께서 **콘솔 게임**을 처음 시작할 때, **누구의 영향**을 받아 시작하셨습니다가? **[단수]**

1. 부모님

2. 형제자매/친척

3. 자녀

4. 친구/지인

5. 주변인의 영향 없음(영상, 광고 등을 통해)

6. 기타(적을 것 :)

※ 본 파트는 A1)에서 최근 이용한 게임에 '4. 아케이드 게임'을 응답한 응답자만 응답해 주세요.

E. 아케이드 게임 이용실태

E1) 귀하께서는 아케이드 게임을 얼마나 자주 하십니까? [단수]

- | | |
|------------------------|-----------------|
| 1. 거의 매일 한다(1주일에 5~6일) | 2. 일주일에 3~4일 |
| 3. 일주일에 1~2일 | 4. 한달에 2~3일 |
| 5. 한달에 한번 | 6. 2~3개월에 한번 미만 |

E2) 귀하께서 아케이드 게임장(오락실)을 방문하시는 이유는 무엇입니까? 순서대로 2가지만 응답해주시시오. [복수]

1순위		2순위	
-----	--	-----	--

- 여가 시간을 보내기 위해
- 스트레스 해소를 위해
- 목표/기록을 달성해 성취감을 얻기 위해서
- 다양한 종류의 게임을 즐길 수 있어서(오락실 전용 게임을 즐길 수 있어서)
- 지인이나 친구들과 게임을 하고 싶어서(관계 유지를 위해)
- 기타(적을 것 : _____)

E3) 주로 이용하시는 아케이드 게임 장르를 모두 말씀해주시시오. [복수]

- | | |
|-----------------|---------------------|
| 1. 액션 및 격투 게임류 | 2. 퍼즐 게임류 |
| 3. 레이싱 게임류 | 4. 슈팅 게임류 |
| 5. 스포츠 게임 | 6. 리듬 게임 |
| 7. 프라이즈 게임류(경품) | 8. 기타(적을 것 : _____) |

E3-1) (E3에 선택한 보기 중에서 응답) 주로 이용하시는 아케이드 게임 장르를 이용 빈도가 많은 순서대로 3가지만 말씀해주시시오.

1순위		2순위		3순위	
-----	--	-----	--	-----	--

- | | |
|-----------------|---------------------|
| 1. 액션 및 격투 게임류 | 2. 퍼즐 게임류 |
| 3. 레이싱 게임류 | 4. 슈팅 게임류 |
| 5. 스포츠 게임 | 6. 리듬 게임 |
| 7. 프라이즈 게임류(경품) | 8. 기타(적을 것 : _____) |

E4) 귀하께서는 최근 1년 동안 아케이드 게임을 어느 정도 이용하셨습니다까?

주중과 주말 구분하여 응답해 주십시오.

주중 하루 평균 시간 분
 주말 하루 평균 시간 분

E5) 귀하께서는 아케이드 게임을 한 번 시작하면 평균 어느 정도 이용하십니까?

주중과 주말 구분하여 응답해 주십시오.

주중 1회 평균 시간 분
 주말 1회 평균 시간 분

E6) 귀하께서는 **한 달에** 보통 **아케이드 게임장(오락실)**에 몇 번 정도 가십니까?
한 달 기준 응답이 어려운 경우 **1년 기준**으로 응답해 주세요.

한 달 기준 번

1년 기준 번

E7) **아케이드 게임** 이용 비용은 **한 달 평균** 어느 정도입니까?
한 달 평균으로 응답하기 어려운 경우, **최근 1년 동안 쓴 비용의 총 금액**을 기입해 주세요.

한 달 기준 원

1년 기준 원

E8) 귀하께서 최근 1년 동안 이용한 **아케이드 게임** 중 **주로 이용하신 게임**은 몇 개입니까?

개

E9) 귀하께서 **아케이드 게임**을 처음 시작할 때, **누구의 영향**을 받아 시작하셨습니까? **[단수]**

1. 부모님
2. 형제자매/친척
3. 자녀
4. 친구/지인
5. 주변인의 영향 없음(영상, 광고 등을 통해)
6. 기타(적을 것 : _____)

※ 본 파트는 A1)에서 최근 이용한 게임에 '1. PC게임', '2. 모바일게임' 또는 '3. 콘솔 게임' 응답자만 응답해 주세요.

F. 게임 아이템 이용행태

(A1=(1) PC게임 or (2) 모바일게임 or (3) 콘솔게임 응답자만)

F1) 귀하께서는 PC/콘솔게임과 모바일 게임에서 제공하는 '확률형 아이템'에 대해 알고 계십니까?
아래 설명을 읽고 답해주시기 바랍니다.

※ 확률형 아이템의 종류

캡슐형 아이템 뽑기상자, 카드팩, 가차 등과 같은 아이템을 개봉해 장비 혹은 캐릭터를 얻는 아이템



강화 및 합성 아이템 무기 혹은 방어구 등의 성능을 확률적으로 향상시킬 수 있는 아이템



- 1. 확률형 아이템에 대해 알고 있다
- 2. 확률형 아이템을 알지 못한다

F1-1) (F1=1 & B8 (2) 에서 1원 이상인 응답자만) 귀하께서는 최근 1년 동안 PC 게임의 확률형 아이템 획득을 위해 실제로 비용을 지불한 경험이 있습니까?

- 1. 예
- 2. 아니오

F1-2) (F1-1=1 응답자만) 귀하께서 최근 1년 동안 PC게임 내 확률형 아이템 획득을 위해 사용한 비용의 총 금액이 얼마나 됩니까?

PC게임 원

F2-1) (F1=1 & C12 (2)의 '게임 내 결제 비용'이 1원 이상인 응답자만) 귀하께서는 최근 1년 동안 모바일 게임의 확률형 아이템 획득을 위해 실제로 비용을 지불한 경험이 있습니까?

- 1. 예
- 2. 아니오

F2-2) (F2-1=1 응답자만) 귀하께서 최근 1년 동안 모바일 게임 확률형 아이템 획득을 위해 사용한 비용의 총 금액이 얼마나 됩니까?

모바일 게임 원

F3-1) (F1=1 & D9 (4)의 '게임 내 결제 비용'이 1원 이상인 응답자만) 귀하께서는 최근 1년 동안 콘솔 게임의 **확률형 아이템** 획득을 위해 **실제로 비용을 지불한 경험**이 있습니까?

1. 예 2. 아니오

F3-2) (F3-1=1 응답자만) 귀하께서 최근 1년 동안 콘솔 게임 확률형 아이템 획득을 위해 사용한 **비용의 총 금액**이 얼마나 됩니까?

콘솔 게임 원

F4) (F1=1 응답자만) 귀하께서는 **2024년 3월 22일부터 시행되고 있는 '확률형 아이템 정보 공개 의무화' 법 개정사항**에 대해 알고 계십니까?

※ 확률형 아이템 정보 공개 의무화 법 개정사항 시행 :
 게임이용자 권익 보호를 목적으로 **게임사가 자사에서 서비스 중인 게임 내 확률형 아이템의 종류와 확률정보를 게임물과 인터넷 누리집(홈페이지) 등에 의무적으로 표시하도록** 하는 개정안이 2023년 2월 가결되었으며, 2024년 3월 22일부터 시행 중에 있다.

1. 예 2. 아니오

F5) (F4=1 확률형 아이템 정보 공개 의무규제 시행 여부 인지자만) 2024년 3월 22일 이후 게임사에서 제공하는 확률형 아이템 관련 정보를 확인하신 적이 있습니까?

1. 예 2. 아니오

F6) (F5=1 확률형 아이템 관련 정보 확인자만) 귀하께서는 현재 게임사에서 제공하는 확률형 아이템에 대한 **정보를 얼마나 신뢰**하십니까?

1. 전혀 신뢰하지 않는다 2. 신뢰하지 않는 편이다
 3. 보통이다 4. 신뢰하는 편이다
 5. 매우 신뢰한다

F7) (F5=1 확률형 아이템 관련 정보 확인자만) 귀하께서 **가장 최근에 확률형 아이템 관련 정보를 확인하셨을 때**를 떠올려 주십시오. 해당 게임사에서 제공한 확률형 아이템 관련 정보를 공개하는 방식이나 위치가 실제 참고하기에 편리하십니까?

〈정보 공개 위치 예시 화면〉



〈확률 공개 방식 예시 화면〉



1. 매우 불편했다 2. 불편했다
 3. 보통이다 4. 편리했다
 5. 매우 편리했다

- F8) **(F5=1 확률형 아이템 관련 정보 확인자만)** 귀하께서 가장 최근에 확인하신 확률형 아이템 관련 정보가 실제 확률형 아이템 구매를 결정할 때 어떤 영향을 주었습니까?
1. 구매 의향이 매우 낮아졌다
 2. 구매 의향이 다소 낮아졌다
 3. 아무런 영향을 주지 않음
 4. 구매 의향이 조금 높아졌다
 5. 구매 의향이 매우 높아졌다
- F9) **게임머니/아이템** 등을 개인이나 중개사이트를 통해 현금으로 매매하는 '**아이템 현금거래**'에 대해 알고 계십니까? **[단수]**
1. 매우 잘 알고 있다
 2. 잘 모르지만, 들어본 적은 있다 → **G1)로 갈 것**
 3. 전혀 모른다 → **G1)로 갈 것**
- F9-1) **(F9의 '1번' 응답자만)** 그렇다면, 귀하께서는 최근 1년 동안 **게임머니/아이템** 등을 현금으로 거래해 본 경험이 있으십니까?
1. 거래를 해본 경험이 있다
 2. 거래를 해본 적 없다
- F9-2) **(F9-1의 '1번' 응답자만)** **게임 아이템** 현금거래에 대해 어떻게 생각하십니까?
1. 전적으로 금지시켜야 한다
 2. 일정 정도의 거래 한도를 두어야 한다
 3. 개인의 사안이므로 간섭하지 말아야 한다
 4. 잘 모르겠다
 5. 기타(적을 것 : _____)

※ 본 파트는 A1)에서 최근 이용한 게임에 '1. PC게임', '2. 모바일게임' 또는 '3. 콘솔 게임'을 응답한 응답자만 응답해 주세요.

G. 게임 이용 행태

G1) 귀하께서 **게임**을 즐기시는 방법에 대한 질문입니다. 각 문항에 대해서 응답해주세요.

G1-1) 나는 게임을 할 때,

	2	1	0 비슷하다	1	2	
	←-----→					
혼자서 즐긴다 (싱글플레이/솔로잉)	2	1	0	1	2	사람들과 함께 즐긴다 (멀티플레이/파티/협동)

G1-2) 나는 게임을 할 때,

	2	1	0 비슷하다	1	2	
	←-----→					
오프라인으로 즐기는 게임을 선호한다	2	1	0	1	2	온라인으로 즐기는 게임을 선호한다

G1-3) 나는 게임을 할 때,

	2	1	0 비슷하다	1	2	
	←-----→					
경쟁에서 승리하는 것을 즐긴다 (경주, 데스매치, PVP)	2	1	0	1	2	게임 내 목표 달성을 즐긴다 (미션 클리어, 레벨업, PVE)

G1-4) 나는 게임을 할 때,

	2	1	0 비슷하다	1	2	
	←-----→					
게임정보와 공략을 꼼꼼히 찾아본다	2	1	0	1	2	정보나 공략 없이 즐긴다

G2) 귀하께서 가장 최근에 이용한 게임을 선택할 때 주로 어떠한 경로의 정보를 참고하셨습니다까?

모두 선택해주시기 바랍니다. **[복수]**

1. 스토어 내 순위/리뷰/평점(스팀, 에픽게임즈, 구글 플레이스토어, 플레이스테이션 등)
2. 친구/지인/가족의 직접 추천
3. 온라인 동영상 플랫폼의 게임 플레이 및 리뷰 영상(유튜브, 아프리카tv, 치지직 등)
4. 게임 광고 -> G2-1로 갈 것
5. 게임 관련 기사
6. 온라인 커뮤니티 사이트
7. SNS(인스타그램, 페이스북, X(구 트위터))
8. 오프라인 팝업스토어
9. 사전예약
10. 기타(적을 것 : _____)

G2-1) **(G2=4 응답자만)** 귀하께서 참고하신 게임 광고를 **모두 선택**해주시기 바랍니다. **[복수]**

- | | |
|---|--|
| <ol style="list-style-type: none"> 1. 온라인 동영상 서비스, SNS 서비스 내 영상 광고 2. TV광고 4. 옥외광고/대형 전광판 광고 6. 종이신문/잡지 광고 및 기사 8. 카카오톡, 문자의 광고메시지 | <ol style="list-style-type: none"> 3. 라디오 광고 5. 지하철/버스/택시 광고 7. 포털(네이버, 다음 등) 광고 9. 기타(적을 것 : _____) |
|---|--|

G3) 귀하께서 최근 1년 가입하거나 활동해보신 게임 관련 커뮤니티를 **모두 선택**해 주십시오. **[복수]**

- | | |
|---|--|
| <ol style="list-style-type: none"> 1. 네이버/다음 등의 카페 3. 인터넷 커뮤니티 게시판 5. X(구 트위터), 페이스북 등 SNS 7. 게임 관련 커뮤니티 이용 경험 없음 -> G4로 갈 것 | <ol style="list-style-type: none"> 2. 디스코드 4. 카카오톡 오픈채팅방 6. 기타(_____) |
|---|--|

G3-1) **(G3=1~6 응답자만)** 귀하께서 게임 커뮤니티를 이용하시는 이유는 무엇입니까? **모두 선택**해 주십시오. **[복수]**

- | | |
|--|--|
| <ol style="list-style-type: none"> 1. 게임 관련 정보를 얻거나 공유하기 위해서 3. 사람들과 실시간으로 대화하고 어울리기 위해 5. 게임 아이템을 거래하기 위해서 | <ol style="list-style-type: none"> 2. 사람들과의 친목을 도모하기 위해 4. 캐릭터 및 아이템을 자랑하기 위해서 6. 기타(_____) |
|--|--|

G4) 귀하께서는 최근 1년 간 **인디게임**을 이용해보신 경험이 있으십니까? **PC, 모바일, 콘솔 게임을 모두 포함**해 응답해주세요.

※ 인디게임이란 비교적 적은 자본으로 장르/소재/게임 방식에 구애받지 않고 자유롭게 만들어낸 게임을 의미합니다.

※ 예) 더 바인딩 오브 아이작, 마녀의숲, 스타듀밸리, 코쿤, 산나비, 뷰 파인더, OverCooked!, Monument Valley, Reigns, 할로우 나이트, 언더테일, 포트리스 사가, 가짜하트, 뱀파이어 서바이버즈, 건 서바이버, 러브 달리버리, 프로젝트 좀보이드 등

※ 인디게임 예시

〈데이브 더 다이버〉



〈Dead Cells〉



〈화산의 딸〉



〈레전드 오브 슬라임〉



1. 예

2. 아니오

G4-1) **(G4-1 인디게임 이용자만)** 귀하께서는 **인디게임**을 어떻게 알게 되었습니까? 최근 1년 동안 이용하신 인디게임을 떠올리며 응답해주시시오. **모두 선택**해주시기 바랍니다. **[복수]**

1. 스토어 순위(ITCH.IO, 스팀, 애플앱스토어, 스토브, 구글 플레이스토어, 플레이스테이션 등)
2. 친구/지인/가족의 추천
3. 게임 플레이 및 리뷰 영상(유튜브, 아프리카tv, 치지직 등)
4. 광고(유튜브, SNS, 기타 어플리케이션 인앱광고 등)
5. 온라인 커뮤니티 사이트
6. 게임 관련 기사/블로그
7. SNS(인스타그램, 페이스북, X(구 트위터) 등)
8. 게임 관련 행사(게임쇼, 페스티벌 등)
9. 기타 (_____)

G4-2) (G4=1 인디게임 이용자만) 귀하께서 인디게임을 이용한 이유는 무엇입니까? 순서대로 2가지만 응답해주세요.

PC, 모바일, 콘솔을 모두 포함해 응답해주세요

1순위		2순위	
-----	--	-----	--

1. 게임 컨셉이 가볍고 편리해서
2. 게임 소재가 신선해서
3. 조작 방법이 간단해서
4. 1회 플레이 시간이 짧아서
5. 크라우드 펀딩 등을 통해 게임 개발에 직접적으로 도움이 될 수 있어서
6. 기타(_____)

G4-3) (G4=1 인디게임 이용자만) 귀하께서 인디게임을 하실 때, 아쉬웠던 점이 있으십니까? 순서대로 2가지만 응답해주세요.

1순위		2순위	
-----	--	-----	--

- | | |
|------------------------|----------------------------|
| 1. 게임 업데이트나 오류 수정이 느림 | 2. 마케팅 및 홍보가 부족해 정보를 찾기 힘들 |
| 3. 개발사와의 소통이 어려움 | 4. 후속작 출시가 불투명함 |
| 5. 게임 유저 간 소통이 어려움 | 6. 기타(_____) |
| 7. 아쉬운 점 없음 [중복 선택 불가] | |

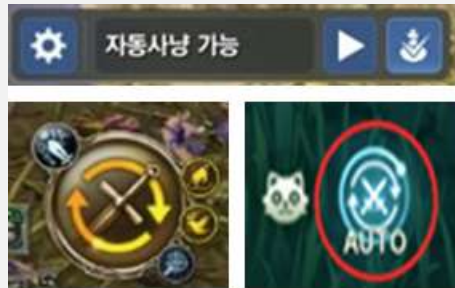
G5) 일부 게임에서는 방치형 또는 자동사냥 기능을 통해 본인이 직접 조작하지 않고도 게임을 즐기실 수 있습니다. 귀하께서는 최근 1년간 이러한 게임 또는 기능을 이용해보신 적이 있습니까?

- ※ 방치형 게임: 유저의 조작 없이도 게임 내 캐릭터나 시스템이 자동으로 진행되는 게임
- ※ 자동사냥(오토): 유저의 조작 없이 자동으로 캐릭터가 움직이며 사냥 할 수 있는 기능

〈방치형 게임〉



〈자동사냥 기능〉



1. 있다

2. 없다

G6) 최근 1년 동안 게임을 바탕으로 제작한 콘텐츠/상품(음악, 만화, 애니메이션, 굿즈 등)을 이용해보신 적이 있습니까?

- 1. 예 2. 아니오

G7) 최근 게임이 다른 콘텐츠/상품으로 만들어지는 경우가 자주 있습니다. 귀하께서 좋아하는 게임이 어떤 콘텐츠/상품으로 다시 만들어진다면 돈을 지불할 생각이 있습니까?

모두 선택해 주십시오 [복수]

- 1. 게임 캐릭터를 활용한 상품(완구/의류 등) 2. 음원/음반
3. 게임을 주제로 한 공연 4. 웹툰/웹소설
5. 출판만화/출판소설 6. 기타(적을 것 : _____)
7. 유료로 이용할 생각 없음 [중복선택불가]

G8) 최근 1년 동안 원작을 바탕으로 만들어진 게임을 이용해보신 경험이 있습니까? 모두 선택해 주십시오. [복수]

- 1. 웹툰/웹소설 2. 출판만화 원작
3. 출판소설 원작 4. 애니메이션 원작
5. 기타(적을 것 : _____) 6. 이용 경험 없음 [중복선택불가]

G9) 최근 1년 동안 PC방을 얼마나 자주 이용하셨습니다? [단수]

- 1. 주 1회 이상 2. 월 1회 이상
3. 분기 1~2회 -> G9-2)로 갈 것 4. 연 1~2회 -> G9-2)로 갈 것
5. 이용하지 않음 -> H1)으로 갈 것

G9-1) (G9의 '1~2' 응답자만) 한 달에 PC방은 몇 회 정도 이용하십니까?

[] 회

G9-2) (G9의 '1~4' 응답자만) PC방을 1회 이용할 때 평균 어느 정도 이용하십니까?

[] 시간 [] 분

G9-3) (G9의 '1~4' 응답자만) PC방에서 주로 이용하는 것은 무엇입니까? 모두 선택해 주십시오. [복수]

- 1. 게임 [로작:A1=1. PC게임 미응답자는 선택 불가] 2. 식사/음료
3. 정보검색 4. 이메일
5. 사무처리/문서작성 6. 커뮤니티/블로그 활동
7. 동영상 시청 8. 채팅
9. 쇼핑/뱅킹/증권/쿠폰/티켓 10. 기타(_____)

G9-4) (G9의 '1~4' 응답자만) PC방에서 주로 이용하는 것은 무엇입니까? 위에서 선택한 항목 중 우선순위 2가지를 선택해 주십시오. [G9-3에 선택한 보기 중에서 응답] [복수]

1순위 [] 2순위 []

- 1. 게임 2. 식사/음료
3. 정보검색 4. 이메일
5. 사무처리/문서작성 6. 커뮤니티/블로그 활동
7. 동영상 시청 8. 채팅
9. 쇼핑/뱅킹/증권/쿠폰/티켓 10. 기타(_____)

G9-5) (G9-3의 '1. 게임' 응답자만) PC방에서 게임을 하는 이유는 무엇입니까? 우선순위로 2가지를 선택해 주십시오. [복수]

1순위		2순위	
-----	--	-----	--

1. 여가 시간을 보내기 위해
2. 친구/동료와 어울리기 위해(팀게임, 듀얼매치)
3. PC 사양(성능)이 좋아서
4. 추가경험치 및 아이템 획득 등 PC방 프리미엄이 있어서
5. 유료 게임(디아블로, 리니지, 월드오브워크래프트 등)을 이용할 수 있어서
6. 집/학교에서는 PC(게임) 이용을 못하게 해서
7. PC방의 부대시설 및 서비스(ex. 편리한 식사 주문, 흡연실 존재 등)를 이용할 수 있어서
8. 기타(적을 것 : _____)

H. 청소년의 게임 이용행태

H1) 귀하께서는 게임시간 선택제에 대해 알고 계십니까?

게임시간 선택제 : 19세 미만 청소년을 대상으로 청소년 본인 또는 법정대리인이 게임사에 요청하는 시간대로 인터넷 게임 이용시간을 설정할 수 있는 제도(2012년 1월 22일부터 시행)

1. 명칭과 내용을 모두 알고 있다
2. 들어봤으나 자세히는 모른다 → 11)로 갈 것
3. 들어본 적 없다 → 11)로 갈 것

H1-1) (H1=1 응답자만) 귀하께서는 게임시간 선택제의 접근성에 대해 어떻게 생각하십니까?

* 신청 방법 : 게임시간 선택제 일괄신청 대행 시스템(gamehour.or.kr) 또는 이용하고 있는 게임별 해당 게임사 홈페이지에 직접 접속하여 게임 이용시간과 기간 설정

1. 매우 어렵다
2. 어렵다
3. 보통이다
4. 쉽다
5. 매우 쉽다

H2) (H1=1 응답자만) 귀하께서는 게임시간 선택제가 필요하다고 생각하십니까?

1. 전혀 필요하지 않다
2. 필요하지 않다
3. 보통하다
4. 필요하다
5. 매우 필요하다

I. 게임 내 피해경험

11) 귀하는 최근 1년 동안 게임을 이용하시면서 결제, 설치나 접속 오류, 게임 이용, 아이템 구입 및 이용, 게임 광고 등에서 문제나 피해 등을 겪으신 적이 있습니까? 해킹이나 유저 간에 발생한 문제는 제외되며, **게임회사와의 문제만을 기준으로** 응답해 주시기 바랍니다.

1. 예 2. 아니오 → I2로 갈 것

11-1) **(I1=1 응답자만)** 구체적으로 어떤 문제였습니까? 해당하는 것을 모두 골라 주십시오. **[복수]**

- | | |
|---------------------|--------------|
| 1. 결제 관련 | 2. 설치/접속 불량 |
| 3. 가입 및 탈퇴 관련 | 4. 콘텐츠 이용 오류 |
| 5. 퀘스트 오류 | 6. 아이템 오류 |
| 7. 스킬 오류 | 8. 하위/과장 광고 |
| 9. 기타(적을 것 : _____) | |

11-2) **(I1=1 응답자만)** 귀하는 이러한 문제가 발생했을 때, 대응하십니까? 대응하지 않으셨습니까? **[단수]**

- | | |
|--------------------|----------------------------|
| 1. 반드시 대응했다 | 2. 대부분 대응했다 |
| 3. 대응하지 않은 적이 더 많다 | 4. 한 번도 대응한 적 없다 → I2로 갈 것 |

11-3) **(I1-2=1~3 응답자만)** 귀하께서 대응하신 방법을 모두 골라 주십시오. **[복수]**

- | | |
|------------------------------|------------------------------|
| 1. 게임회사에 온라인으로 문의한다 | 2. 게임회사에 전화 등으로 문의한다 |
| 3. 관련 기관(콘텐츠분쟁조정위원회 등)에 신고한다 | 4. 활동하는 게임 관련 커뮤니티에 내용을 공유한다 |
| 5. 기타(적을 것 : _____) | |

12) 귀하는 최근 1년 동안 게임을 이용하시면서 게임 상에서 아래와 같은 피해를 경험한 적이 있습니까?

항 목	있다	없다
(1) 게임 내에서 욕설을 들은 적 있다	1.	2.
(2) 게임 내에서 누군가 나에게 거짓된 이야기나 과장된 이야기를 퍼뜨린 적이 있다	1.	2.
(3) 게임 내에서 내가 원치 않는데도 반복적으로 쪽지, 채팅을 받은 적이 있다	1.	2.
(4) 게임 내에서 선정적인 글이나 말, 사진 및 동영상으로 인해 불쾌감을 느낀 적 있다	1.	2.
(5) 게임 내에서 누군가 나의 신상 정보(이름, 사는 곳, 학교, 사진 등)를 요구하거나 퍼뜨린 적이 있다	1.	2.
(6) 게임 내에서 의도적으로 소외당한 적이 있다.	1.	2.
(7) 게임 머니, 게임 아이템, 게임 ID 등을 강제로 빼앗긴 적이 있다	1.	2.
(8) 누군가 게임 내에서 내가 원치 않는 말/행동을 하도록 나에게 강요하거나 심부름을 시킨 적이 있다	1.	2.
(9) 게임 내에서 누군가 나의 캐릭터를 스토킹하거나 원하지 않는 공간으로 강제로 이동시킨 적이 있다	1.	2.
(10) 게임 내에서 성차별을 당해본 적 있다	1.	2.
(11) 게임 내에서 누군가 관리자/지인을 사칭해 접근하여 아이템이나 금전을 요구 한 적이 있다	1.	2.

→ I2 (1) ~ I2 (11) 모두 '2. 없다' 응답한 경우 ⇒ J1)로 이동

13) **(11에 1개라도 1 있다 응답자만)** 이러한 문제가 발생했을 때 **귀하께서 대응하신 방법을 모두** 골라 주십시오. **[복수]**

1. 경찰/검찰 등 수사기관에 신고했다
2. 콘텐츠분쟁조정위원회에 신고했다
3. 온라인피해365센터 등 상담기관에 도움을 요청했다
4. 게임회사에 신고했다 → **13-1)로 갈 것**
5. 가해자에게 직접 경고하는 등 개인적으로 대응했다
6. 대응할 근거 자료를 수집해 놓았다
7. 해당 게임에 다시 접속하지 않았다
8. SNS를 통해 해당 내용을 공론화 하였다
9. 대응하지 않았다/넘겨버렸다
10. 기타(적을 것 : _____)

13-1) **(13=4 응답자만)** 게임회사에 신고 시, **회사에서 가해자에 대해 어떻게 대응하였습니까?** 모두 응답해 주십시오. **[복수]**

1. 게임 상 제재 및 처벌 안함
2. 문자 채팅, 음성 채팅 등 대화 사용의 일시 제한
3. 게임접속 일시정지
4. 게임접속 영구정지
5. 기타(적을 것 : _____)
6. 어떤 조치가 취해졌는지 답변을 받지 못함

J. 통계처리를 위한 질문입니다.

J1) 귀하의 직업은 무엇입니까? **[단수]**

코드	
----	--

※ 직업코드: “소득을 얻기 위하여 하시는 일”을 중심으로 해당되는 코드를 골라 위의 직업란에 기입하시면 됩니다.

코드	직업명	예
10	관리자	업무의 80% 이상을 기획, 관리 분야에 투입하는 일 - 국회의원, 고위공무원, 단체또는 기업의 경영자, 고위임원, 관리자
20	전문가 및 관련 종사자	- 교수, 교사, IT 및 각종 기술 전문가, 학원강사, 예술인, 모델, 작가, 연예인, 매니저, 운동선수, 종교인, 해외영업원, 기술영업원, 부동산 중개인, 프로그래머, 레크레이션 강사 등
30	사무 종사자	- (중하위직)공무원, 문서/통계/영업지원/전산/회계/홍보 등의 사무원 및 사무보조원, 비서, 접수/발권/전화교환 등 안내직, 고객상담 및 모니터요원, 속기사 등
40	서비스 종사자	- 여행(승무원, 여행안내원)/음식조리(주방장, 조리사)/미용(코디네이터, 분장사)/웨딩플래너 등 각종 대인서비스 - 경찰관, 소방관, 교도관, 청원경찰, 경호원 등 보안관련 서비스 등
50	판매 종사자	- 대금수납/매표/요금정산원, 보험설계사, 제품/광고 영업원, 매장판매직, 방문통신 판매원, 홍보도우미 및 판촉원 등
60	농림어업 숙련 종사자	- 농업 숙련 종사자, 임업 숙련 종사자, 어업 숙련 종사자
70	기능원 및 관련기능종사자	- 건설·금속·기계·세공·음식료·선박 등 각종 기능종사자 또는 물품 제조원 등
80	장치·기계조작 및 조립 종사자	- 장치·기계조작·조립원 / 각종 차량 운전원 등
90	단순노무 종사자	- 간이음식점 조리사, 건설단순노무, 건물관리/경비, 건물청소, 배달, 주유원, 단순조립원, 포장원, 제품 운반원 등 단순노무
97	군인(의무복무 제외)	- 직업군인(장기 부사관 및 준위 등)

※ 귀댁의 가구원 중에 소득 활동이 없는 분은 아래의 보기 중에서 코드를 골라서 기입하여 주시면 됩니다.

61) 전업주부 62) 학생 98) 기타 99) 무직

J2) 귀하께서는 결혼을 하셨습니까? **[단수]**

- | | |
|---------|-----------|
| 1. 미혼 | 2. 배우자 있음 |
| 3. 이혼사별 | |

J3-1) **[J3의 2,3 응답자만]** 귀하의 3~10세 자녀는 게임을 이용하고 있습니까?

- | | |
|---------|-------------|
| 1. 이용한다 | 2. 이용하지 않는다 |
|---------|-------------|

J3-2) **[J3의 2,3,4,5,6 응답자만]** 귀하께서는 자녀의 게임 이용에 대해 어떻게 대응하십니까? **[단수]**

- | | |
|-------------------------------|-----------------------------|
| 1. 절대 허락하지 않는다 | 2. 정해진 시간 내에서만 하도록 시간을 정해준다 |
| 3. 자녀가 스스로 사용시간을 정하고 이용하게 해준다 | 4. 자녀가 원하는 만큼 이용하도록 허락해준다 |

- J3-3) **(J3의 2,3,4,5,6 응답자만)** 귀하는 **자녀와 함께** 게임을 하십니까? **[단수]**
1. 전혀 안한다
 2. 거의 안한다
 3. 가끔한다
 4. 자주한다
 5. 상당히 자주 한다

- J4) 현재 귀하의 **가족 구성은 어떻게 되십니까?** **[단수]**
1. 독신가구
 2. 1세대가구
 3. 2세대가구
 4. 3세대가구
 5. 기타(_____)

- J5. 귀하의 **최종학력**은 어떻게 되십니까?(중퇴의 경우 이전 학력 졸업을 선택해주세요) **[단수]**

J5-1. 최종학교	1. 무학	2. 초등학교	3. 중학교	4. 고등학교	5. 전문대학
J5-2. 이수 여부		6. 대학교	7. 대학원		
		1. 재학	2. 휴학/중퇴	3. 수료	4. 졸업

- J6) 귀 닻의 **한 달 총 가구소득**은 얼마나 되십니까? **[단수]**
1. 100만원 미만
 2. 100~200만원 미만
 3. 200~300만원 미만
 4. 300~400만원 미만
 5. 400~500만원 미만
 6. 500~600만원 미만
 7. 600~700만원 미만
 8. 700~800만원 미만
 9. 800만원 이상
 10. 모름

- J7) **(J1의 (62) 학생이면서 J5-1=(2), (3), (4) 초/중/고등학생 응답자 제외)** 귀하의 **한 달 총 개인소득**은 얼마나 되십니까? **[단수]**

1. 100만원 미만
2. 100~200만원 미만
3. 200~300만원 미만
4. 300~400만원 미만
5. 400~500만원 미만
6. 500~600만원 미만
7. 600~700만원 미만
8. 700~800만원 미만
9. 800만원 이상

- J8) **(J1의 (62) 학생이면서 J5-1=(2), (3), (4) 초/중/고등학생 응답자만)** 귀하의 **한 달 용돈**은 얼마입니까? **[단수]**

※ 용돈 : 교통비, 식비, 참고서비 등과 관련된 비용은 제외하고 순수하게 오락 및 문화콘텐츠에 소비하는 비용

1. 1만원 미만
2. 1만원~2만원 미만
3. 2만원~3만원 미만
4. 3만원~5만원 미만
5. 5만원~7만원 미만
6. 7만원~10만원 미만
7. 10만원~15만원 미만
8. 15만원~20만원 미만
9. 20만원 이상

- J9) 우리나라 게임산업 발전을 위한 귀하의 다양한 의견을 제시해주세요.

♣ 응답해 주셔서 감사합니다 ♣

2024 게임 이용자 실태조사

부 록
통 계 표

<통계표 1> 응답자 분포표

(단위 : %)

전체		사례수 (명)	전체
▣ 전체 ▣		(8,076)	100.0
성별	남자	(4,535)	56.2
	여자	(3,541)	43.8
연령	10-19세	(1,227)	15.2
	20-29세	(1,681)	20.8
	30-39세	(1,592)	19.7
	40-49세	(1,536)	19.0
	50-59세	(1,261)	15.6
	60-69세	(780)	9.7
지역	서울	(1,543)	19.1
	인천/경기	(2,799)	34.7
	대전/충청/세종	(824)	10.2
	광주/전라/제주	(834)	10.3
	부산/울산/경남	(1,110)	13.7
	대구/경북	(749)	9.3
	강원	(218)	2.7
가족구성	독신가구	(1,153)	14.3
	1세대가구	(2,037)	25.2
	2세대가구	(3,998)	49.5
	3세대가구	(837)	10.4
	기타	(51)	0.6
직업	사무직	(3,167)	39.2
	서비스/판매직	(844)	10.4
	생산직	(806)	10.0
	학생	(1,765)	21.9
	주부	(714)	8.8
	기타	(285)	3.5
	무직	(495)	6.1
학력	초/중/고등학생	(1,115)	13.8
	대학생/대학원생	(485)	6.0
	고졸이하	(199)	2.5
	대졸이상	(6,278)	77.7
가구소득	100만원 미만	(214)	2.6
	100-199만원	(337)	4.2
	200-299만원	(964)	11.9
	300-399만원	(1,196)	14.8
	400-499만원	(1,285)	15.9
	500-599만원	(1,115)	13.8
	600-699만원	(780)	9.7
	700~799만원	(614)	7.6
	800만원 이상	(1,186)	14.7
	모름, 무응답	(385)	4.8

<통계표 2> A1. 최근 1년 이용한 게임 분야 개수(중복응답)

단위 : 개

전체		사례수 (명)	1개	2개	3개	4개	5개	평균
▣ 전체 ▣		(8,076)	41.0	34.1	16.8	5.4	2.6	1.9
성별	남자	(4,535)	35.6	38.4	17.7	5.6	2.7	2.0
	여자	(3,541)	48.0	28.4	15.7	5.2	2.6	1.9
연령	10-19세	(1,227)	34.2	39.7	18.1	5.9	2.0	2.0
	20-29세	(1,681)	20.9	40.8	23.9	10.4	4.0	2.4
	30-39세	(1,592)	30.4	38.1	21.2	6.2	4.1	2.2
	40-49세	(1,536)	42.6	32.5	18.0	4.3	2.6	1.9
	50-59세	(1,261)	65.8	24.0	7.6	1.6	1.0	1.5
	60-69세	(780)	73.9	21.6	3.2	0.8	0.6	1.3
지역	서울	(1,543)	36.6	33.1	18.5	7.4	4.4	2.1
	인천/경기	(2,799)	39.7	34.4	17.7	5.3	2.9	2.0
	대전/충청/세종	(824)	42.6	34.7	14.1	6.6	1.9	1.9
	광주/전라/제주	(834)	43.3	36.4	13.8	4.6	1.9	1.9
	부산/울산/경남	(1,110)	42.4	34.7	17.1	3.8	2.0	1.9
	대구/경북 강원	(749) (218)	46.9 48.0	30.3 34.1	17.6 11.5	3.7 6.3	1.5 0.0	1.8 1.8
가족구성	독신가구	(1,153)	36.3	36.4	18.0	6.3	3.0	2.0
	1세대가구	(2,037)	40.9	33.8	16.9	5.4	3.1	2.0
	2세대가구	(3,998)	42.8	33.0	16.5	5.4	2.3	1.9
	3세대가구	(837)	39.7	36.6	16.4	4.4	2.9	1.9
	기타	(51)	41.4	32.7	17.0	5.5	3.5	2.0
직업	사무직	(3,167)	38.9	33.1	18.6	5.8	3.5	2.0
	서비스/판매직	(844)	45.3	30.5	17.0	5.0	2.2	1.9
	생산직	(806)	46.6	31.1	14.2	5.7	2.4	1.9
	학생	(1,765)	30.0	41.1	19.5	7.0	2.4	2.1
	주부	(714)	65.3	22.9	9.0	1.7	1.0	1.5
	기타 무직	(285) (495)	42.1 42.2	36.2 40.4	14.4 12.5	5.1 3.4	2.1 1.6	1.9 1.8
학력	초/중/고등학생	(1,115)	36.0	39.5	17.3	5.3	1.9	2.0
	대학생/대학원생	(485)	21.1	42.8	22.4	10.2	3.4	2.3
	고졸이하	(199)	38.3	35.4	16.3	6.9	3.1	2.0
	대졸이상	(6,278)	43.6	32.4	16.3	5.0	2.7	1.9
가구소득	100만원 미만	(214)	41.6	38.0	14.5	4.5	1.4	1.9
	100-199만원	(337)	40.4	36.7	16.1	5.4	1.5	1.9
	200-299만원	(964)	41.5	34.1	16.5	5.6	2.4	1.9
	300-399만원	(1,196)	41.2	36.9	15.6	4.7	1.6	1.9
	400-499만원	(1,285)	44.7	32.3	17.0	4.1	1.9	1.9
	500-599만원	(1,115)	42.2	32.1	17.1	5.9	2.7	2.0
	600-699만원	(780)	39.1	33.3	20.3	4.2	3.2	2.0
	700~799만원	(614)	35.7	35.7	18.8	5.6	4.3	2.1
	800만원 이상	(1,186)	41.8	31.6	15.7	7.1	3.8	2.0
	모름, 무응답	(385)	35.0	38.8	15.4	8.0	2.9	2.0

<통계표 3> A2. 최근 1년 이용한 게임 분야 - 1순위

단위 : %

전체		사례수 (명)	모바일 게임	PC 게임	콘솔 게임	아케이드 게임	VR 게임
▣ 전체 ▣		(8,076)	68.6	26.5	4.0	0.6	0.3
성별	남자	(4,535)	58.6	36.6	3.9	0.6	0.3
	여자	(3,541)	81.3	13.5	4.2	0.7	0.3
연령	10-19세	(1,227)	68.2	29.0	2.6	0.2	0.1
	20-29세	(1,681)	46.9	48.3	3.8	0.5	0.5
	30-39세	(1,592)	63.0	28.5	6.8	1.3	0.3
	40-49세	(1,536)	79.0	14.2	5.8	0.6	0.4
	50-59세	(1,261)	85.3	12.1	1.9	0.7	0.1
	60-69세	(780)	79.5	18.9	0.9	0.3	0.4
지역	서울	(1,543)	67.7	26.5	4.9	0.7	0.3
	인천/경기	(2,799)	68.4	25.9	4.7	0.7	0.2
	대전/충청/세종	(824)	67.3	27.6	4.1	0.5	0.5
	광주/전라/제주	(834)	69.1	26.9	2.8	0.6	0.6
	부산/울산/경남	(1,110)	70.8	25.8	2.3	0.7	0.5
	대구/경북 강원	(749) (218)	69.7 64.3	26.3 32.3	3.6 2.6	0.4 0.8	0.0 0.0
가족구성	독신가구	(1,153)	57.8	37.0	4.1	0.7	0.3
	1세대가구	(2,037)	67.2	27.2	4.4	0.9	0.3
	2세대가구	(3,998)	72.2	23.1	3.9	0.5	0.3
	3세대가구	(837)	70.0	25.3	3.7	0.6	0.3
	기타	(51)	58.3	41.7	0.0	0.0	0.0
직업	사무직	(3,167)	69.9	23.4	5.6	0.6	0.5
	서비스/판매직	(844)	70.5	25.3	3.4	0.5	0.3
	생산직	(806)	68.3	27.3	3.1	1.1	0.3
	학생	(1,765)	61.8	35.1	2.8	0.3	0.0
	주부	(714)	87.9	8.5	2.5	1.0	0.1
	기타 무직	(285) (495)	62.3 57.4	32.2 38.4	3.5 3.2	1.3 0.6	0.6 0.4
학력	초/중/고등학생	(1,115)	70.2	26.9	2.6	0.2	0.0
	대학생/대학원생	(485)	46.7	48.8	4.1	0.2	0.2
	고졸이하	(199)	54.0	40.0	4.6	1.4	0.0
	대졸이상	(6,278)	70.4	24.3	4.2	0.7	0.4
가구소득	100만원 미만	(214)	50.4	46.0	2.0	1.6	0.0
	100-199만원	(337)	66.8	29.5	2.9	0.9	0.0
	200-299만원	(964)	62.2	33.0	3.3	1.1	0.4
	300-399만원	(1,196)	66.0	28.9	4.0	0.8	0.2
	400-499만원	(1,285)	70.8	24.8	3.7	0.4	0.2
	500-599만원	(1,115)	71.6	23.6	4.1	0.4	0.4
	600-699만원	(780)	68.9	23.8	6.2	0.5	0.6
	700~799만원	(614)	74.6	19.8	4.9	0.6	0.1
	800만원 이상	(1,186)	72.2	22.5	4.2	0.7	0.4
	모름, 무응답	(385)	66.5	31.5	1.8	0.2	0.0

<통계표 4> A3_1. VR 게임 구현 장비 이용 여부 - 스마트폰

단위 : %

VR 게임 이용자		사례수 (명)	예	아니오
▣ 전체 ▣		(588)	62.0	38.0
성별	남자	(311)	61.1	38.9
	여자	(278)	62.9	37.1
연령	10-19세	(70)	52.7	47.3
	20-29세	(164)	59.4	40.6
	30-39세	(144)	62.8	37.2
	40-49세	(123)	60.4	39.6
	50-59세	(60)	71.7	28.3
	60-69세	(26)	83.2	16.8
지역	서울	(152)	68.5	31.5
	인천/경기	(203)	64.6	35.4
	대전/충청/세종	(58)	56.7	43.3
	광주/전라/제주	(57)	44.3	55.7
	부산/울산/경남	(66)	69.7	30.3
	대구/경북	(41)	53.5	46.5
	강원	(12)	30.9	69.1
가족구성	독신가구	(93)	59.6	40.4
	1세대가구	(167)	59.5	40.5
	2세대가구	(253)	62.1	37.9
	3세대가구	(72)	69.7	30.3
	기타	(4)	75.5	24.5
직업	사무직	(303)	61.6	38.4
	서비스/판매직	(57)	68.6	31.4
	생산직	(46)	72.7	27.3
	학생	(111)	55.1	44.9
	주부	(30)	73.6	26.4
	기타	(21)	49.0	51.0
	무직	(21)	57.6	42.4
학력	초/중/고등학생	(61)	47.5	52.5
	대학생/대학원생	(42)	60.7	39.3
	고졸이하	(14)	92.8	7.2
	대졸이상	(471)	63.0	37.0
가구소득	100만원 미만	(10)	49.0	51.0
	100-199만원	(16)	51.0	49.0
	200-299만원	(66)	59.0	41.0
	300-399만원	(69)	68.9	31.1
	400-499만원	(74)	66.0	34.0
	500-599만원	(89)	62.3	37.7
	600-699만원	(67)	66.5	33.5
	700~799만원	(58)	70.4	29.6
	800만원 이상	(114)	55.6	44.4
	모름, 무응답	(26)	47.2	52.8

<통계표 5> A3_1. VR 게임 구현 장비 이용 여부 - PC

단위 : %

VR 게임 이용자		사례수 (명)	예	아니오
▣ 전체 ▣		(588)	56.4	43.6
성별	남자	(311)	61.7	38.3
	여자	(278)	50.5	49.5
연령	10-19세	(70)	45.9	54.1
	20-29세	(164)	64.0	36.0
	30-39세	(144)	53.2	46.8
	40-49세	(123)	43.7	56.3
	50-59세	(60)	72.3	27.7
	60-69세	(26)	77.8	22.2
지역	서울	(152)	62.4	37.6
	인천/경기	(203)	57.2	42.8
	대전/충청/세종	(58)	43.2	56.8
	광주/전라/제주	(57)	52.8	47.2
	부산/울산/경남	(66)	63.4	36.6
	대구/경북	(41)	48.6	51.4
	강원	(12)	38.1	61.9
가족구성	독신가구	(93)	65.0	35.0
	1세대가구	(167)	48.7	51.3
	2세대가구	(253)	57.8	42.2
	3세대가구	(72)	58.5	41.5
	기타	(4)	52.2	47.8
직업	사무직	(303)	58.5	41.5
	서비스/판매직	(57)	67.6	32.4
	생산직	(46)	55.4	44.6
	학생	(111)	49.0	51.0
	주부	(30)	38.2	61.8
	기타	(21)	53.6	46.4
	무직	(21)	66.7	33.3
학력	초/중/고등학생	(61)	41.4	58.6
	대학생/대학원생	(42)	60.2	39.8
	고졸이하	(14)	83.9	16.1
	대졸이상	(471)	57.2	42.8
가구소득	100만원 미만	(10)	59.3	40.7
	100-199만원	(16)	57.1	42.9
	200-299만원	(66)	59.0	41.0
	300-399만원	(69)	54.7	45.3
	400-499만원	(74)	60.1	39.9
	500-599만원	(89)	51.2	48.8
	600-699만원	(67)	66.8	33.2
	700~799만원	(58)	51.4	48.6
	800만원 이상	(114)	53.2	46.8
	모름, 무응답	(26)	59.1	40.9

<통계표 6> A3_1. VR 게임 구현 장비 이용 여부 - 콘솔 게임기

단위 : %

VR 게임 이용자		사례수 (명)	예	아니오
▣ 전체 ▣		(588)	57.7	42.3
성별	남자	(311)	57.0	43.0
	여자	(278)	58.5	41.5
연령	10-19세	(70)	39.0	61.0
	20-29세	(164)	59.2	40.8
	30-39세	(144)	61.3	38.7
	40-49세	(123)	61.4	38.6
	50-59세	(60)	63.8	36.2
	60-69세	(26)	47.2	52.8
지역	서울	(152)	61.1	38.9
	인천/경기	(203)	56.2	43.8
	대전/충청/세종	(58)	53.6	46.4
	광주/전라/제주	(57)	55.8	44.2
	부산/울산/경남	(66)	59.3	40.7
	대구/경북	(41)	61.5	38.5
	강원	(12)	47.1	52.9
가족구성	독신가구	(93)	56.3	43.7
	1세대가구	(167)	62.2	37.8
	2세대가구	(253)	52.8	47.2
	3세대가구	(72)	67.8	32.2
	기타	(4)	27.4	72.6
직업	사무직	(303)	59.5	40.5
	서비스/판매직	(57)	66.0	34.0
	생산직	(46)	61.6	38.4
	학생	(111)	42.5	57.5
	주부	(30)	66.8	33.2
	기타	(21)	62.6	37.4
	무직	(21)	63.1	36.9
학력	초/중/고등학생	(61)	36.4	63.6
	대학생/대학원생	(42)	50.6	49.4
	고졸이하	(14)	85.9	14.1
	대졸이상	(471)	60.3	39.7
가구소득	100만원 미만	(10)	51.0	49.0
	100-199만원	(16)	63.9	36.1
	200-299만원	(66)	56.0	44.0
	300-399만원	(69)	54.1	45.9
	400-499만원	(74)	64.6	35.4
	500-599만원	(89)	53.5	46.5
	600-699만원	(67)	61.3	38.7
	700~799만원	(58)	61.7	38.3
	800만원 이상	(114)	57.0	43.0
	모름, 무응답	(26)	50.3	49.7

<통계표 7> A3_1. VR 게임 구현 장비 이용 여부 - 독립형 VR 기기

단위 : %

VR 게임 이용자		사례수 (명)	예	아니오
▣ 전체 ▣		(588)	56.3	43.7
성별	남자	(311)	67.8	32.2
	여자	(278)	43.5	56.5
연령	10-19세	(70)	44.1	55.9
	20-29세	(164)	56.3	43.7
	30-39세	(144)	62.0	38.0
	40-49세	(123)	54.1	45.9
	50-59세	(60)	63.0	37.0
	60-69세	(26)	52.6	47.4
지역	서울	(152)	64.3	35.7
	인천/경기	(203)	54.1	45.9
	대전/충청/세종	(58)	49.8	50.2
	광주/전라/제주	(57)	52.3	47.7
	부산/울산/경남	(66)	50.6	49.4
	대구/경북	(41)	58.4	41.6
	강원	(12)	67.5	32.5
가족구성	독신가구	(93)	69.3	30.7
	1세대가구	(167)	54.3	45.7
	2세대가구	(253)	55.2	44.8
	3세대가구	(72)	48.2	51.8
	기타	(4)	49.3	50.7
직업	사무직	(303)	58.2	41.8
	서비스/판매직	(57)	54.7	45.3
	생산직	(46)	61.5	38.5
	학생	(111)	52.2	47.8
	주부	(30)	37.6	62.4
	기타	(21)	62.6	37.4
	무직	(21)	63.6	36.4
학력	초/중/고등학생	(61)	42.5	57.5
	대학생/대학원생	(42)	58.4	41.6
	고졸이하	(14)	48.9	51.1
	대졸이상	(471)	58.1	41.9
가구소득	100만원 미만	(10)	91.1	8.9
	100-199만원	(16)	57.3	42.7
	200-299만원	(66)	56.1	43.9
	300-399만원	(69)	59.8	40.2
	400-499만원	(74)	60.1	39.9
	500-599만원	(89)	59.1	40.9
	600-699만원	(67)	55.7	44.3
	700~799만원	(58)	50.6	49.4
	800만원 이상	(114)	53.0	47.0
	모름, 무응답	(26)	42.2	57.8

<통계표 8> A3_1. VR 게임 구현 장비 이용 여부 - VR 어트랙션

단위 : %

VR 게임 이용자		사례수 (명)	예	아니오
▣ 전체 ▣		(588)	64.9	35.1
성별	남자	(311)	58.5	41.5
	여자	(278)	71.9	28.1
연령	10-19세	(70)	58.6	41.4
	20-29세	(164)	67.2	32.8
	30-39세	(144)	66.6	33.4
	40-49세	(123)	69.9	30.1
	50-59세	(60)	57.7	42.3
	60-69세	(26)	50.3	49.7
지역	서울	(152)	70.2	29.8
	인천/경기	(203)	64.7	35.3
	대전/충청/세종	(58)	55.6	44.4
	광주/전라/제주	(57)	64.0	36.0
	부산/울산/경남	(66)	66.7	33.3
	대구/경북	(41)	63.8	36.2
	강원	(12)	43.3	56.7
가족구성	독신가구	(93)	62.0	38.0
	1세대가구	(167)	67.5	32.5
	2세대가구	(253)	63.7	36.3
	3세대가구	(72)	67.1	32.9
	기타	(4)	52.2	47.8
직업	사무직	(303)	66.9	33.1
	서비스/판매직	(57)	77.0	23.0
	생산직	(46)	63.7	36.3
	학생	(111)	57.7	42.3
	주부	(30)	50.4	49.6
	기타	(21)	65.4	34.6
	무직	(21)	62.0	38.0
학력	초/중/고등학생	(61)	58.9	41.1
	대학생/대학원생	(42)	51.2	48.8
	고졸이하	(14)	100.0	0.0
	대졸이상	(471)	65.8	34.2
가구소득	100만원 미만	(10)	31.1	68.9
	100-199만원	(16)	81.6	18.4
	200-299만원	(66)	64.0	36.0
	300-399만원	(69)	63.7	36.3
	400-499만원	(74)	61.5	38.5
	500-599만원	(89)	65.1	34.9
	600-699만원	(67)	70.1	29.9
	700~799만원	(58)	59.4	40.6
	800만원 이상	(114)	65.9	34.1
	모름, 무응답	(26)	74.5	25.5

<통계표 9> A3_2. VR 게임 관련 콘텐츠 구입경험 - 스마트폰

단위 : %

VR 게임 이용자		사례수 (명)	예	아니오
▣ 전체 ▣		(364)	84.4	15.6
성별	남자	(190)	87.0	13.0
	여자	(175)	81.5	18.5
연령	10-19세	(37)	71.1	28.9
	20-29세	(98)	89.8	10.2
	30-39세	(90)	84.0	16.0
	40-49세	(75)	79.0	21.0
	50-59세	(43)	93.4	6.6
	60-69세	(22)	85.2	14.8
지역	서울	(104)	90.1	9.9
	인천/경기	(131)	80.9	19.1
	대전/충청/세종	(33)	87.7	12.3
	광주/전라/제주	(25)	76.4	23.6
	부산/울산/경남	(46)	79.5	20.5
	대구/경북	(22)	90.2	9.8
	강원	(4)	100.0	0.0
가족구성	독신가구	(55)	87.5	12.5
	1세대가구	(99)	83.2	16.8
	2세대가구	(157)	82.0	18.0
	3세대가구	(50)	90.2	9.8
	기타	(3)	100.0	0.0
직업	사무직	(187)	85.8	14.2
	서비스/판매직	(39)	85.2	14.8
	생산직	(33)	86.0	14.0
	학생	(61)	82.6	17.4
	주부	(22)	71.1	28.9
	기타	(10)	90.1	9.9
	무직	(12)	84.2	15.8
학력	초/중/고등학생	(29)	70.5	29.5
	대학생/대학원생	(25)	92.2	7.8
	고졸이하	(13)	100.0	0.0
	대졸이상	(297)	84.4	15.6
가구소득	100만원 미만	(5)	81.8	18.2
	100-199만원	(8)	75.5	24.5
	200-299만원	(39)	89.8	10.2
	300-399만원	(48)	84.7	15.3
	400-499만원	(49)	87.6	12.4
	500-599만원	(55)	89.6	10.4
	600-699만원	(45)	86.9	13.1
	700~799만원	(41)	66.3	33.7
	800만원 이상	(63)	85.2	14.8
	모름, 무응답	(12)	84.5	15.5

<통계표 10> A3_2. VR 게임 관련 콘텐츠 구입경험 - PC

단위 : %

VR 게임 이용자		사례수 (명)	예	아니오
▣ 전체 ▣		(332)	85.1	14.9
성별	남자	(192)	88.6	11.4
	여자	(140)	80.4	19.6
연령	10-19세	(32)	84.3	15.7
	20-29세	(105)	88.8	11.2
	30-39세	(76)	87.4	12.6
	40-49세	(54)	84.2	15.8
	50-59세	(44)	77.4	22.6
	60-69세	(20)	78.4	21.6
지역	서울	(95)	86.8	13.2
	인천/경기	(116)	85.4	14.6
	대전/충청/세종	(25)	91.5	8.5
	광주/전라/제주	(30)	80.2	19.8
	부산/울산/경남	(42)	82.2	17.8
	대구/경북	(20)	78.1	21.9
	강원	(5)	100.0	0.0
가족구성	독신가구	(60)	88.7	11.3
	1세대가구	(81)	91.3	8.7
	2세대가구	(146)	78.5	21.5
	3세대가구	(42)	90.6	9.4
	기타	(2)	100.0	0.0
직업	사무직	(178)	83.8	16.2
	서비스/판매직	(39)	84.2	15.8
	생산직	(25)	93.1	6.9
	학생	(54)	87.1	12.9
	주부	(11)	77.5	22.5
	기타	(11)	79.9	20.1
	무직	(14)	92.9	7.1
학력	초/중/고등학생	(25)	80.1	19.9
	대학생/대학원생	(25)	92.8	7.2
	고졸이하	(12)	100.0	0.0
	대졸이상	(269)	84.2	15.8
가구소득	100만원 미만	(6)	81.6	18.4
	100-199만원	(9)	89.6	10.4
	200-299만원	(39)	83.9	16.1
	300-399만원	(38)	87.8	12.2
	400-499만원	(44)	83.5	16.5
	500-599만원	(45)	93.6	6.4
	600-699만원	(45)	75.4	24.6
	700~799만원	(30)	70.0	30.0
	800만원 이상	(60)	91.3	8.7
	모름, 무응답	(15)	93.2	6.8

<통계표 11> A3_2. VR 게임 관련 콘텐츠 구입경험 - 콘솔 게임기

단위 : %

VR 게임 이용자		사례수 (명)	예	아니오
▣ 전체 ▣		(340)	76.4	23.6
성별	남자	(177)	84.8	15.2
	여자	(162)	67.2	32.8
연령	10-19세	(27)	57.5	42.5
	20-29세	(97)	79.1	20.9
	30-39세	(88)	81.5	18.5
	40-49세	(76)	74.6	25.4
	50-59세	(39)	79.1	20.9
	60-69세	(12)	62.9	37.1
지역	서울	(93)	82.7	17.3
	인천/경기	(114)	78.3	21.7
	대전/충청/세종	(31)	75.7	24.3
	광주/전라/제주	(32)	78.9	21.1
	부산/울산/경남	(39)	62.2	37.8
	대구/경북	(25)	66.0	34.0
	강원	(6)	68.2	31.8
가족구성	독신가구	(52)	78.0	22.0
	1세대가구	(104)	78.7	21.3
	2세대가구	(134)	73.9	26.1
	3세대가구	(49)	76.2	23.8
	기타	(1)	100.0	0.0
직업	사무직	(181)	80.3	19.7
	서비스/판매직	(38)	73.9	26.1
	생산직	(28)	89.7	10.3
	학생	(47)	68.7	31.3
	주부	(20)	44.4	55.6
	기타	(13)	75.9	24.1
	무직	(13)	77.2	22.8
학력	초/중/고등학생	(22)	52.6	47.4
	대학생/대학원생	(21)	76.8	23.2
	고졸이하	(12)	89.6	10.4
	대졸이상	(284)	77.6	22.4
가구소득	100만원 미만	(5)	79.7	20.3
	100-199만원	(10)	89.7	10.3
	200-299만원	(37)	77.8	22.2
	300-399만원	(38)	66.5	33.5
	400-499만원	(48)	65.8	34.2
	500-599만원	(47)	75.8	24.2
	600-699만원	(41)	84.2	15.8
	700~799만원	(36)	90.9	9.1
	800만원 이상	(65)	75.5	24.5
	모름, 무응답	(13)	70.0	30.0

<통계표 12> A3_2. VR 게임 관련 콘텐츠 구입경험 - 독립형 VR 기기

단위 : %

VR 게임 이용자		사례수 (명)	예	아니오
▣ 전체 ▣		(331)	72.9	27.1
성별	남자	(210)	76.7	23.3
	여자	(121)	66.2	33.8
연령	10-19세	(31)	50.6	49.4
	20-29세	(93)	73.5	26.5
	30-39세	(89)	75.3	24.7
	40-49세	(67)	74.3	25.7
	50-59세	(38)	77.7	22.3
	60-69세	(14)	82.8	17.2
지역	서울	(97)	70.7	29.3
	인천/경기	(110)	75.1	24.9
	대전/충청/세종	(29)	68.0	32.0
	광주/전라/제주	(30)	74.0	26.0
	부산/울산/경남	(34)	70.2	29.8
	대구/경북	(24)	82.5	17.5
	강원	(8)	65.3	34.7
가족구성	독신가구	(64)	68.6	31.4
	1세대가구	(91)	69.9	30.1
	2세대가구	(140)	73.1	26.9
	3세대가구	(35)	86.1	13.9
	기타	(2)	100.0	0.0
직업	사무직	(177)	73.3	26.7
	서비스/판매직	(31)	75.4	24.6
	생산직	(28)	81.9	18.1
	학생	(58)	63.3	36.7
	주부	(11)	56.1	43.9
	기타	(13)	77.9	22.1
	무직	(13)	92.3	7.7
학력	초/중/고등학생	(26)	44.8	55.2
	대학생/대학원생	(24)	77.2	22.8
	고졸이하	(7)	100.0	0.0
	대졸이상	(274)	74.5	25.5
가구소득	100만원 미만	(9)	66.6	33.4
	100-199만원	(9)	78.8	21.2
	200-299만원	(37)	62.8	37.2
	300-399만원	(42)	65.2	34.8
	400-499만원	(44)	66.4	33.6
	500-599만원	(52)	77.0	23.0
	600-699만원	(37)	72.1	27.9
	700~799만원	(29)	87.1	12.9
	800만원 이상	(60)	80.8	19.2
	모름, 무응답	(11)	63.6	36.4

<통계표 13> B1. PC 게임 이용 빈도

단위 : %

PC 게임 이용자		사례수 (명)	하루에 여러 번	하루에 1번 (매일)	일주일 에 5~6번	일주일 에 3~4번	일주일 에 1~2번	한달에 2~3번	한달에 한 번	2~3개 월에 한번 미만
▣ 전체 ▣		(4,347)	15.6	14.3	8.9	18.0	21.3	9.9	4.6	7.5
성별	남자	(2,926)	17.0	15.9	9.5	18.7	21.7	8.0	4.1	5.0
	여자	(1,421)	12.7	10.8	7.6	16.5	20.3	13.7	5.7	12.7
연령	10-19세	(764)	16.6	11.1	8.6	17.9	20.6	11.9	4.9	8.4
	20-29세	(1,366)	15.9	14.7	10.5	16.5	17.6	10.1	5.1	9.6
	30-39세	(942)	14.5	14.9	10.2	19.9	21.7	7.8	3.9	7.0
	40-49세	(621)	13.9	16.4	7.3	16.9	24.5	11.3	4.8	4.9
	50-59세	(399)	16.6	15.2	5.6	18.1	26.5	8.0	3.9	6.1
	60-69세	(255)	17.5	12.0	4.9	21.4	25.4	10.2	3.9	4.6
지역	서울	(872)	16.1	15.1	8.8	17.8	22.6	8.4	4.8	6.4
	인천/경기	(1,495)	15.6	13.8	9.0	19.5	19.6	10.6	4.3	7.6
	대전/충청/세종	(437)	12.2	14.9	9.0	19.9	21.1	11.0	3.5	8.4
	광주/전라/제주	(442)	15.6	12.9	10.8	16.4	21.1	10.5	5.6	7.2
	부산/울산/경남	(602)	13.7	15.1	8.0	15.9	23.4	9.3	6.1	8.6
	대구/경북 강원	(387) (112)	20.8 18.5	13.4 14.4	7.5 10.0	16.0 14.7	22.2 20.5	9.5 9.8	4.1 0.8	6.5 11.3
가족구성	독신가구	(745)	16.5	13.4	8.7	17.9	20.3	8.2	3.9	11.1
	1세대가구	(1,099)	13.4	15.5	9.9	18.8	22.1	8.8	5.0	6.7
	2세대가구	(2,023)	15.0	14.2	8.4	17.3	21.4	11.6	4.8	7.2
	3세대가구	(449)	21.6	12.9	9.0	18.9	20.6	7.9	3.8	5.3
	기타	(31)	22.3	15.1	6.2	18.8	19.4	9.2	3.2	5.8
직업	사무직	(1,677)	11.5	15.3	8.4	18.4	23.3	10.7	4.6	7.8
	서비스/판매직	(422)	16.4	17.9	7.9	18.8	19.6	8.2	4.2	7.0
	생산직	(420)	16.4	13.9	10.2	19.1	22.7	7.0	5.0	5.6
	학생	(1,204)	17.7	11.1	9.1	18.0	19.9	11.0	5.0	8.1
	주부	(157)	20.2	16.1	8.5	18.8	18.3	11.1	0.7	6.3
	기타 무직	(153) (313)	19.9 22.7	12.9 15.6	11.0 9.6	12.2 15.0	22.4 16.9	8.1 7.8	5.5 4.8	7.9 7.6
학력	초/중/고등학생	(667)	15.6	10.8	8.8	18.0	21.3	11.5	5.0	8.9
	대학생/대학원생	(394)	20.5	13.1	8.9	18.5	18.6	10.1	3.9	6.4
	고졸이하	(124)	24.3	20.9	10.5	14.2	13.8	4.1	4.6	7.5
	대졸이상	(3,162)	14.7	14.9	8.8	18.0	21.9	9.7	4.6	7.4
가구소득	100만원 미만	(144)	20.4	15.2	5.2	16.1	16.4	9.4	3.7	13.7
	100-199만원	(197)	19.3	12.3	7.5	17.3	22.4	6.6	5.5	9.0
	200-299만원	(565)	15.8	14.2	12.0	17.0	18.9	8.1	4.5	9.5
	300-399만원	(663)	17.4	15.1	9.6	17.5	22.3	8.2	4.1	5.7
	400-499만원	(661)	15.7	15.9	8.3	16.4	23.2	9.5	4.8	6.1
	500-599만원	(561)	12.3	12.1	8.1	20.0	24.0	11.7	4.0	7.7
	600-699만원	(383)	12.8	17.0	9.7	19.4	17.7	10.3	5.0	8.2
	700~799만원	(320)	13.1	11.2	6.9	24.8	20.7	11.9	5.6	5.7
	800만원 이상	(610)	14.4	14.7	7.2	15.8	24.3	11.0	4.7	7.8
	모름, 무응답	(244)	22.2	12.2	11.7	16.5	13.2	12.2	4.3	7.6

<통계표 14> B2. PC 게임을 하는 이유 - 1순위

단위 : %

PC 게임 이용자		사례수 (명)	여가 시간	스트레스 해소	지인이나 친구들과 게임을 하려고	PC로 게임을 하는 것이 편해서	큰 화면으로 즐길 수 있어서
▣ 전체 ▣		(4,347)	51.9	23.6	6.7	5.2	4.2
성별	남자	(2,926)	53.5	23.7	5.3	5.5	3.4
	여자	(1,421)	48.5	23.2	9.4	4.7	5.7
연령	10-19세	(764)	47.4	22.2	13.5	3.3	3.3
	20-29세	(1,366)	55.7	20.0	8.9	4.8	2.7
	30-39세	(942)	50.9	25.4	4.4	6.4	3.1
	40-49세	(621)	45.3	27.8	2.8	8.2	6.0
	50-59세	(399)	53.5	26.5	1.3	5.1	9.3
	60-69세	(255)	61.5	24.7	0.5	2.3	6.6
지역	서울	(872)	50.5	25.2	6.4	5.6	4.3
	인천/경기	(1,495)	52.4	23.2	6.5	5.9	3.7
	대전/충청/세종	(437)	49.5	23.6	6.3	5.7	5.2
	광주/전라/제주	(442)	49.5	25.9	7.2	4.6	4.7
	부산/울산/경남	(602)	53.3	22.3	7.4	4.5	4.0
	대구/경북	(387)	56.2	20.7	6.1	3.7	4.3
	강원	(112)	51.5	22.0	8.0	4.3	5.4
가족구성	독신가구	(745)	56.9	19.0	7.3	5.6	4.4
	1세대가구	(1,099)	50.7	25.4	5.8	5.4	4.2
	2세대가구	(2,023)	51.6	24.0	6.7	5.0	4.1
	3세대가구	(449)	48.8	24.7	6.6	5.5	4.5
	기타	(31)	31.9	21.6	21.0	3.1	0.0
직업	사무직	(1,677)	52.9	23.9	5.2	5.4	4.9
	서비스/판매직	(422)	50.4	28.7	6.0	4.6	2.0
	생산직	(420)	52.7	23.4	3.2	6.3	3.4
	학생	(1,204)	51.2	21.1	11.5	4.1	3.2
	주부	(157)	50.1	21.8	2.5	5.4	10.8
	기타	(153)	53.5	26.1	5.0	5.5	3.8
	무직	(313)	49.9	24.2	4.1	7.9	5.2
학력	초/중/고등학생	(667)	46.0	22.7	13.7	3.1	3.7
	대학생/대학원생	(394)	58.8	18.9	8.2	5.9	2.2
	고졸이하	(124)	49.1	21.3	4.0	10.8	5.2
	대졸이상	(3,162)	52.3	24.4	5.1	5.4	4.5
가구소득	100만원 미만	(144)	54.2	20.0	8.1	8.7	2.7
	100-199만원	(197)	47.3	25.0	9.3	6.0	6.0
	200-299만원	(565)	51.8	22.9	7.6	5.5	4.6
	300-399만원	(663)	52.7	25.0	5.9	5.4	3.5
	400-499만원	(661)	52.5	24.3	4.5	5.9	4.8
	500-599만원	(561)	54.8	23.5	4.8	4.5	3.5
	600-699만원	(383)	53.2	21.4	6.3	4.7	3.5
	700~799만원	(320)	51.9	21.8	5.8	3.9	6.0
	800만원 이상	(610)	49.4	25.8	7.6	5.2	3.6
	모름, 무응답	(244)	47.8	20.1	13.1	4.3	4.8

<통계표 15> B2. PC 게임을 하는 이유 - 1순위(계속)

단위 : %

PC 게임 이용자		성취감을 얻기 위해서	다양한 종류의 게임을 즐길 수 있어서	게임 방송을 보고 재미있어 보여서	금전적 수익	기타
▣ 전체 ▣		3.9	2.9	1.3	0.2	0.2
성별	남자	4.4	2.5	1.1	0.3	0.2
	여자	2.9	3.5	1.8	0.2	0.2
연령	10-19세	3.9	4.4	1.5	0.1	0.2
	20-29세	3.1	2.7	1.9	0.1	0.2
	30-39세	5.4	2.9	1.0	0.2	0.2
	40-49세	4.1	3.2	1.5	0.8	0.2
	50-59세	3.4	0.9	0.0	0.0	0.0
	60-69세	3.1	0.8	0.5	0.0	0.0
지역	서울	3.6	2.7	1.6	0.2	0.0
	인천/경기	3.4	3.2	1.5	0.1	0.3
	대전/충청/세종	4.6	3.3	1.2	0.2	0.3
	광주/전라/제주	3.9	2.7	1.1	0.4	0.0
	부산/울산/경남	4.1	2.6	1.3	0.3	0.1
	대구/경북 강원	5.6 4.1	2.4 1.8	1.1 0.0	0.0 2.0	0.0 0.8
가족구성	독신가구	2.8	2.9	0.9	0.1	0.1
	1세대가구	4.5	2.3	1.3	0.2	0.2
	2세대가구	3.6	3.0	1.5	0.2	0.2
	3세대가구	5.5	2.8	1.1	0.5	0.0
	기타	3.3	15.4	3.7	0.0	0.0
직업	사무직	3.1	2.9	1.2	0.2	0.2
	서비스/판매직	5.4	2.1	0.5	0.2	0.0
	생산직	6.6	3.0	0.8	0.6	0.0
	학생	3.6	3.4	1.7	0.1	0.2
	주부	6.2	1.2	1.9	0.0	0.0
	기타	2.3	1.9	0.6	1.2	0.0
	무직	3.4	2.4	2.3	0.3	0.3
학력	초/중/고등학생	4.3	4.7	1.6	0.1	0.2
	대학생/대학원생	2.7	2.2	0.7	0.0	0.3
	고졸이하	5.3	0.8	2.4	1.2	0.0
	대졸이상	3.9	2.6	1.3	0.2	0.1
가구소득	100만원 미만	2.8	0.0	3.5	0.0	0.0
	100-199만원	2.1	1.5	1.4	1.0	0.4
	200-299만원	2.9	3.5	0.7	0.5	0.0
	300-399만원	4.5	2.5	0.4	0.0	0.1
	400-499만원	4.0	2.9	1.2	0.0	0.0
	500-599만원	4.8	2.7	1.0	0.2	0.1
	600-699만원	5.3	2.8	2.0	0.0	0.8
	700~799만원	3.4	4.8	2.4	0.0	0.0
	800만원 이상	4.1	2.6	1.1	0.4	0.2
	모름, 무응답	2.8	3.4	2.9	0.8	0.0

<통계표 16> B2. PC 게임을 하는 이유 - 1순위+2순위

단위 : %

PC 게임 이용자		사례수 (명)	여가 시간	스트레스 를 해소	지인이나 친구들과 게임을 하고 싶어서	PC로 게임을 하는 것이 편해서	큰 화면으로 즐길 수 있어서
▣ 전체 ▣		(4,347)	68.4	51.4	17.2	14.8	11.7
성별	남자	(2,926)	68.9	54.0	14.6	16.5	10.1
	여자	(1,421)	67.3	46.2	22.5	11.4	15.1
연령	10-19세	(764)	64.7	43.0	31.8	10.4	9.9
	20-29세	(1,366)	72.4	49.6	21.2	12.2	8.2
	30-39세	(942)	66.9	56.6	12.6	19.0	9.6
	40-49세	(621)	60.8	52.0	10.3	19.7	19.1
	50-59세	(399)	71.4	61.4	6.6	14.9	19.5
	60-69세	(255)	77.3	50.7	2.3	14.7	13.3
지역	서울	(872)	66.4	53.9	14.8	16.9	12.5
	인천/경기	(1,495)	69.0	51.3	18.2	14.0	10.6
	대전/충청/세종	(437)	64.6	51.6	18.6	16.0	12.0
	광주/전라/제주	(442)	69.7	50.1	17.0	15.7	11.7
	부산/울산/경남	(602)	68.1	48.3	17.2	14.7	14.1
	대구/경북 강원	(387) (112)	73.9 68.1	53.6 48.4	15.6 22.7	12.1 12.8	10.2 12.1
가족구성	독신가구	(745)	73.6	47.7	17.5	14.9	10.4
	1세대가구	(1,099)	67.6	55.7	14.1	15.7	11.4
	2세대가구	(2,023)	68.0	50.1	18.4	14.5	12.3
	3세대가구	(449)	64.4	53.1	17.4	14.0	12.4
	기타	(31)	50.6	55.6	33.4	12.4	6.5
직업	사무직	(1,677)	69.3	55.2	13.9	15.8	12.3
	서비스/판매직	(422)	67.1	56.7	15.7	13.4	10.0
	생산직	(420)	68.0	50.9	11.9	18.3	12.8
	학생	(1,204)	68.2	45.4	26.8	11.0	10.0
	주부	(157)	67.3	42.0	10.5	17.7	21.8
	기타 무직	(153) (313)	72.6 65.0	52.5 52.5	12.5 12.4	16.2 19.7	11.6 10.8
학력	초/중/고등학생	(667)	63.3	42.7	33.3	10.3	10.6
	대학생/대학원생	(394)	72.7	50.1	18.3	13.9	7.9
	고졸이하	(124)	61.4	45.3	12.0	20.2	11.7
	대졸이상	(3,162)	69.2	53.7	13.9	15.7	12.4
가구소득	100만원 미만	(144)	70.7	47.0	16.9	17.5	4.7
	100-199만원	(197)	65.4	53.6	20.2	15.4	12.9
	200-299만원	(565)	69.6	49.4	18.5	14.0	12.4
	300-399만원	(663)	71.2	52.0	13.5	16.8	10.8
	400-499만원	(661)	67.7	52.8	12.8	16.5	13.3
	500-599만원	(561)	71.0	52.5	15.4	13.7	12.5
	600-699만원	(383)	66.3	51.5	17.4	13.4	11.4
	700~799만원	(320)	66.0	53.5	17.0	13.5	14.7
	800만원 이상	(610)	68.0	52.3	19.8	13.8	10.0
	모름, 무응답	(244)	62.4	44.3	31.1	13.8	10.5

<통계표 17> B2. PC 게임을 하는 이유 - 1순위+2순위(계속)

단위 : %

PC 게임 이용자		사례수 (명)	목표/기록 을 달성해 성취감을 얻기 위해서	다양한 종류의 게임을 즐길 수 있어서	게임 방송을 보고 재미있어 보여서	금전적 수익이 되기 때문에	기타
▣ 전체 ▣		(4,347)	10.8	9.3	5.0	0.7	0.2
성별	남자	(2,926)	11.3	8.5	4.6	0.8	0.3
	여자	(1,421)	9.8	11.0	5.8	0.5	0.2
연령	10-19세	(764)	11.2	12.2	7.2	0.1	0.4
	20-29세	(1,366)	10.7	9.7	6.4	1.1	0.3
	30-39세	(942)	11.2	9.1	4.3	0.7	0.2
	40-49세	(621)	11.0	9.1	3.1	1.1	0.2
	50-59세	(399)	7.8	5.7	2.4	0.3	0.2
	60-69세	(255)	12.9	5.9	2.4	0.0	0.0
지역	서울	(872)	9.3	10.6	4.2	1.2	0.1
	인천/경기	(1,495)	10.9	9.6	4.9	0.4	0.4
	대전/충청/세종	(437)	11.4	9.4	5.1	0.7	0.5
	광주/전라/제주	(442)	10.2	10.2	6.9	1.3	0.0
	부산/울산/경남	(602)	11.2	7.6	6.6	0.3	0.1
	대구/경북 강원	(387) (112)	12.8 12.4	8.5 4.9	3.5 2.6	0.5 2.8	0.0 0.8
가족구성	독신가구	(745)	9.5	8.3	5.5	1.5	0.1
	1세대가구	(1,099)	11.5	9.2	3.8	0.3	0.3
	2세대가구	(2,023)	10.5	9.8	5.5	0.6	0.3
	3세대가구	(449)	13.1	9.1	4.4	1.2	0.0
	기타	(31)	3.3	15.4	13.3	0.0	0.0
직업	사무직	(1,677)	9.9	8.2	3.8	0.4	0.3
	서비스/판매직	(422)	11.2	10.3	2.8	1.2	0.0
	생산직	(420)	13.2	9.9	5.2	0.8	0.0
	학생	(1,204)	11.5	11.0	7.5	0.5	0.3
	주부	(157)	13.5	8.4	4.8	1.2	0.0
	기타 무직	(153) (313)	8.0 9.1	7.4 8.5	3.1 5.7	1.2 2.2	0.0 0.3
학력	초/중/고등학생	(667)	11.0	12.4	7.2	0.1	0.5
	대학생/대학원생	(394)	11.8	8.9	6.8	1.0	0.3
	고졸이하	(124)	11.0	6.2	5.8	1.2	0.0
	대졸이상	(3,162)	10.6	8.9	4.3	0.8	0.2
가구소득	100만원 미만	(144)	8.4	11.2	9.0	2.7	0.0
	100-199만원	(197)	9.4	7.4	5.8	1.0	0.4
	200-299만원	(565)	11.0	8.3	5.5	1.1	0.2
	300-399만원	(663)	10.2	8.9	3.7	0.8	0.1
	400-499만원	(661)	11.5	10.4	4.7	0.2	0.2
	500-599만원	(561)	11.5	9.5	3.7	0.3	0.1
	600-699만원	(383)	11.2	10.1	5.6	0.3	1.1
	700~799만원	(320)	10.2	8.4	5.4	0.3	0.3
	800만원 이상 모름, 무응답	(610) (244)	11.9 8.8	9.1 10.6	4.2 9.0	0.8 1.5	0.2 0.0

<통계표 18> B3. PC 게임 유료 구매 여부

단위 : %

PC 게임 이용자		사례수 (명)	예	아니오
■ 전체 ■		(4,347)	55.4	44.6
성별	남자	(2,926)	56.9	43.1
	여자	(1,421)	52.2	47.8
연령	10-19세	(764)	52.9	47.1
	20-29세	(1,366)	60.9	39.1
	30-39세	(942)	62.3	37.7
	40-49세	(621)	55.8	44.2
	50-59세	(399)	41.6	58.4
	60-69세	(255)	28.4	71.6
지역	서울	(872)	62.1	37.9
	인천/경기	(1,495)	56.3	43.7
	대전/충청/세종	(437)	55.0	45.0
	광주/전라/제주	(442)	48.2	51.8
	부산/울산/경남	(602)	52.1	47.9
	대구/경북 강원	(387) (112)	51.5 51.6	48.5 48.4
가족구성	독신가구	(745)	56.7	43.3
	1세대가구	(1,099)	57.9	42.1
	2세대가구	(2,023)	52.7	47.3
	3세대가구	(449)	58.6	41.4
	기타	(31)	62.9	37.1
직업	사무직	(1,677)	56.5	43.5
	서비스/판매직	(422)	59.8	40.2
	생산직	(420)	54.3	45.7
	학생	(1,204)	56.7	43.3
	주부	(157)	41.9	58.1
	기타	(153)	53.9	46.1
	무직	(313)	47.0	53.0
학력	초/중/고등학생	(667)	50.4	49.6
	대학생/대학원생	(394)	64.5	35.5
	고졸이하	(124)	61.6	38.4
	대졸이상	(3,162)	55.0	45.0
가구소득	100만원 미만	(144)	50.9	49.1
	100-199만원	(197)	51.4	48.6
	200-299만원	(565)	57.6	42.4
	300-399만원	(663)	56.3	43.7
	400-499만원	(661)	52.3	47.7
	500-599만원	(561)	52.9	47.1
	600-699만원	(383)	58.8	41.2
	700~799만원	(320)	59.0	41.0
	800만원 이상	(610)	57.2	42.8
	모름, 무응답	(244)	52.6	47.4

<통계표 19> B3. PC 게임 유료 구매 형태(중복응답)

단위 : %

PC 게임 유료 구매자		사례수 (명)	CD/DVD 등의 패키지 구입	스팀등 온라인 게임 유통 사이트를 통해	게임 개발사의 공식 사이트에서 구입
▣ 전체 ▣		(2,407)	20.4	79.2	32.9
성별	남자	(1,665)	19.2	79.1	36.2
	여자	(741)	23.1	79.3	25.5
연령	10-19세	(404)	9.7	91.1	21.5
	20-29세	(832)	14.4	90.7	24.4
	30-39세	(586)	22.5	79.4	40.8
	40-49세	(346)	33.8	57.2	45.2
	50-59세	(166)	32.8	55.9	48.6
	60-69세	(73)	41.4	37.4	35.4
지역	서울	(541)	24.3	80.4	35.7
	인천/경기	(841)	19.4	79.7	35.4
	대전/충청/세종	(240)	20.0	78.2	31.6
	광주/전라/제주	(213)	17.2	72.1	28.6
	부산/울산/경남	(313)	21.2	79.7	33.5
	대구/경북 강원	(199) (58)	19.3 13.1	80.8 82.3	23.3 21.7
가족구성	독신가구	(422)	16.3	84.3	30.8
	1세대가구	(636)	21.0	77.9	34.3
	2세대가구	(1,066)	20.4	78.9	33.4
	3세대가구	(263)	26.3	74.7	31.4
	기타	(20)	15.7	89.6	25.0
직업	사무직	(948)	23.7	75.8	38.3
	서비스/판매직	(253)	26.3	75.5	34.0
	생산직	(228)	27.9	71.1	41.0
	학생	(683)	10.0	91.3	24.1
	주부	(66)	41.2	54.2	30.7
	기타 무직	(82) (147)	21.3 16.6	77.9 75.8	31.7 26.1
학력	초/중/고등학생	(336)	9.4	90.5	21.5
	대학생/대학원생	(254)	11.3	91.9	23.8
	고졸이하	(76)	30.8	61.3	49.8
	대졸이상	(1,740)	23.5	75.9	35.7
가구소득	100만원 미만	(73)	11.8	79.2	24.8
	100-199만원	(101)	27.1	81.7	27.4
	200-299만원	(325)	19.3	82.3	29.5
	300-399만원	(373)	19.4	77.4	33.4
	400-499만원	(346)	23.3	79.2	31.5
	500-599만원	(297)	18.8	77.3	36.5
	600-699만원	(225)	22.3	78.2	33.8
	700~799만원	(189)	22.5	76.7	30.6
	800만원 이상	(349)	22.8	77.7	39.2
	모름, 무응답	(128)	9.1	87.9	29.5

<통계표 20> B4_1. PC 게임 이용 장르 - 1순위

단위 : %

PC 게임 이용자		사례수 (명)	RPG (롤플레 잉)	슈팅	MOBA	시뮬레이 션	스포츠 /레이싱	퍼즐 & 퀴즈
▣ 전체 ▣		(4,347)	23.7	14.6	11.5	11.3	11.1	7.3
성별	남자	(2,926)	24.5	15.4	13.8	9.2	13.6	3.3
	여자	(1,421)	22.1	12.9	6.7	15.5	5.9	15.5
연령	10-19세	(764)	13.7	24.1	14.3	18.2	10.4	3.0
	20-29세	(1,366)	24.1	16.1	19.0	10.0	11.2	4.3
	30-39세	(942)	31.6	11.3	11.4	10.8	11.9	3.4
	40-49세	(621)	30.9	12.1	2.8	10.9	10.8	8.5
	50-59세	(399)	21.1	9.5	1.1	6.8	11.8	21.0
	60-69세	(255)	9.3	3.3	0.3	7.1	9.1	25.8
지역	서울	(872)	25.4	15.4	10.6	12.5	11.3	6.0
	인천/경기	(1,495)	24.8	12.8	12.6	12.4	10.5	6.5
	대전/충청/세종	(437)	21.2	17.4	10.3	10.0	12.3	7.5
	광주/전라/제주	(442)	22.2	14.5	10.4	6.9	10.5	10.5
	부산/울산/경남	(602)	22.2	16.6	11.3	12.8	11.8	7.6
	대구/경북 강원	(387) (112)	24.9 16.4	14.0 11.4	11.4 14.2	7.2 14.5	11.2 10.7	8.2 10.8
가족구성	독신가구	(745)	28.6	14.3	13.2	9.0	9.8	5.5
	1세대가구	(1,099)	25.8	13.8	11.7	11.6	10.0	6.5
	2세대가구	(2,023)	20.8	15.5	11.3	11.9	11.3	8.3
	3세대가구	(449)	24.5	12.5	9.2	11.5	13.9	8.1
	기타	(31)	15.5	18.4	12.5	5.9	21.9	3.2
직업	사무직	(1,677)	27.8	11.5	9.8	10.3	11.8	7.7
	서비스/판매직	(422)	28.1	12.6	11.2	8.2	10.4	9.3
	생산직	(420)	29.3	10.9	7.6	8.7	11.7	5.6
	학생	(1,204)	15.4	22.0	17.7	15.3	10.8	3.8
	주부	(157)	21.4	4.5	1.8	11.9	3.1	26.3
	기타 무직	(153) (313)	28.0 19.9	13.2 15.6	9.2 8.7	8.0 9.5	13.9 11.1	5.2 9.4
학력	초/중/고등학생	(667)	12.9	24.6	14.6	18.7	10.0	3.2
	대학생/대학원생	(394)	22.0	16.3	19.7	10.3	10.1	5.3
	고졸이하	(124)	27.2	11.2	8.5	11.0	12.8	4.7
	대졸이상	(3,162)	26.1	12.3	9.9	9.8	11.4	8.5
가구소득	100만원 미만	(144)	27.4	18.5	12.7	6.7	8.1	9.4
	100-199만원	(197)	21.3	11.4	16.2	13.0	13.8	5.0
	200-299만원	(565)	26.6	14.8	13.1	9.8	9.3	7.5
	300-399만원	(663)	27.6	13.4	9.0	12.2	9.4	6.4
	400-499만원	(661)	21.5	12.5	11.6	10.3	12.0	9.4
	500-599만원	(561)	21.7	15.0	9.9	14.7	10.9	8.5
	600-699만원	(383)	23.2	15.8	13.6	10.0	8.5	6.8
	700~799만원	(320)	20.0	12.9	11.3	11.9	17.0	3.8
	800만원 이상	(610)	25.4	14.7	10.2	9.1	12.8	8.4
	모름, 무응답	(244)	18.8	21.8	13.9	14.6	9.6	4.2

<통계표 21> B4_1. PC 게임 이용 장르 - 1순위(계속)

단위 : %

PC 게임 이용자		사례수 (명)	전략 /카드	테이블톱 /카지노	액션	파티 /협동	리듬	기타
▣ 전체 ▣		(4,347)	7.1	5.1	4.7	2.3	1.2	0.1
성별	남자	(2,926)	9.4	4.2	5.4	0.5	0.6	0.1
	여자	(1,421)	2.5	7.2	3.4	6.1	2.3	0.1
연령	10-19세	(764)	3.0	1.4	4.3	4.3	2.9	0.4
	20-29세	(1,366)	4.7	1.6	4.3	3.5	1.2	0.0
	30-39세	(942)	10.2	2.8	4.6	1.3	0.5	0.0
	40-49세	(621)	12.5	4.2	6.3	0.6	0.3	0.0
	50-59세	(399)	9.6	12.1	5.7	0.9	0.2	0.0
	60-69세	(255)	4.3	35.3	3.5	0.0	1.9	0.0
지역	서울	(872)	6.8	4.5	4.4	2.1	1.2	0.0
	인천/경기	(1,495)	7.2	5.0	4.9	2.5	0.6	0.1
	대전/충청/세종	(437)	6.5	5.4	4.2	3.0	1.8	0.2
	광주/전라/제주	(442)	9.0	6.2	4.6	2.5	2.7	0.0
	부산/울산/경남	(602)	5.3	4.9	5.2	1.3	0.8	0.0
	대구/경북 강원	(387) (112)	8.6 8.6	5.7 5.6	4.9 4.6	2.5 2.5	1.3 0.8	0.0 0.0
가족구성	독신가구	(745)	7.5	3.6	4.7	3.1	0.8	0.0
	1세대가구	(1,099)	7.4	5.9	4.5	1.8	0.9	0.1
	2세대가구	(2,023)	7.3	5.3	4.6	2.4	1.1	0.1
	3세대가구	(449)	5.6	5.1	5.6	1.6	2.5	0.0
	기타	(31)	3.0	3.7	9.3	3.7	2.9	0.0
직업	사무직	(1,677)	9.0	4.6	4.5	2.5	0.4	0.0
	서비스/판매직	(422)	7.5	4.0	6.2	1.5	1.0	0.0
	생산직	(420)	10.6	8.7	5.5	0.5	0.6	0.0
	학생	(1,204)	3.9	1.5	3.6	3.3	2.5	0.2
	주부	(157)	2.3	20.5	4.4	2.0	1.6	0.0
	기타	(153)	8.0	7.6	6.3	0.6	0.0	0.0
	무직	(313)	6.6	9.6	6.6	1.9	1.3	0.0
학력	초/중/고등학생	(667)	2.8	1.4	4.3	3.9	3.2	0.4
	대학생/대학원생	(394)	5.9	1.6	4.2	3.0	1.7	0.0
	고졸이하	(124)	6.2	10.0	4.1	1.7	2.6	0.0
	대졸이상	(3,162)	8.2	6.2	4.9	1.9	0.6	0.0
가구소득	100만원 미만	(144)	3.9	4.0	5.3	2.1	2.1	0.0
	100-199만원	(197)	5.0	4.8	3.4	5.2	1.0	0.0
	200-299만원	(565)	6.7	3.8	5.1	2.5	0.8	0.0
	300-399만원	(663)	7.2	8.0	4.2	1.5	0.9	0.1
	400-499만원	(661)	7.0	5.6	6.8	1.8	1.4	0.0
	500-599만원	(561)	7.1	4.8	4.6	1.4	1.3	0.2
	600-699만원	(383)	9.7	3.7	4.8	3.0	0.8	0.0
	700~799만원	(320)	9.7	4.9	4.2	3.4	1.1	0.0
	800만원 이상	(610)	7.6	6.0	3.1	2.1	0.6	0.0
	모름, 무응답	(244)	3.6	1.6	5.3	3.1	3.2	0.4

<통계표 22> B4_1. PC 게임 이용 장르 - 1+2+3순위

단위 : %

PC 게임 이용자		사례수 (명)	RPG (롤플레이 잉)	슈팅	시뮬레이 션	스포츠/ 레이싱	MOBA	액션
▣ 전체 ▣		(4,347)	42.2	34.2	27.4	24.1	20.0	17.3
성별	남자	(2,926)	44.2	37.0	23.6	29.2	23.7	20.0
	여자	(1,421)	38.0	28.2	35.1	13.5	12.5	11.8
연령	10-19세	(764)	29.6	49.1	42.6	23.7	26.0	15.1
	20-29세	(1,366)	47.6	40.9	26.6	24.4	31.1	17.1
	30-39세	(942)	53.1	28.8	27.0	25.9	19.1	19.3
	40-49세	(621)	47.1	28.5	25.2	24.8	8.2	21.6
	50-59세	(399)	32.0	19.7	15.3	21.7	2.8	15.2
	60-69세	(255)	14.1	9.5	11.2	18.4	2.2	9.8
지역	서울	(872)	46.2	38.3	29.9	24.8	20.4	18.0
	인천/경기	(1,495)	42.1	33.6	28.8	23.5	21.3	17.3
	대전/충청/세종	(437)	39.5	31.4	23.8	25.1	18.3	16.5
	광주/전라/제주	(442)	40.2	32.9	22.9	22.5	18.7	14.6
	부산/울산/경남	(602)	40.2	35.1	27.4	24.1	18.2	17.1
	대구/경북 강원	(387) (112)	43.4 35.4	30.4 33.7	25.2 27.6	25.3 23.1	18.6 26.9	19.2 18.2
가족구성	독신가구	(745)	47.1	35.8	22.3	22.1	23.0	17.7
	1세대가구	(1,099)	45.7	32.1	26.1	23.0	19.3	16.4
	2세대가구	(2,023)	38.8	34.7	29.5	24.6	19.4	17.2
	3세대가구	(449)	41.2	33.6	29.6	27.0	19.4	18.2
	기타	(31)	33.9	39.5	21.7	31.6	27.6	27.6
직업	사무직	(1,677)	47.6	30.3	23.5	25.1	15.9	18.1
	서비스/판매직	(422)	46.6	30.6	23.4	25.3	19.8	20.1
	생산직	(420)	47.2	29.4	19.6	26.0	14.0	19.9
	학생	(1,204)	34.3	46.0	38.9	24.4	30.3	15.3
	주부	(157)	32.5	12.0	25.1	6.5	3.6	9.7
	기타 무직	(153) (313)	45.4 33.7	31.0 33.3	23.7 22.5	24.0 21.7	20.3 19.2	22.2 14.7
학력	초/중/고등학생	(667)	28.4	49.7	44.2	23.5	26.2	14.3
	대학생/대학원생	(394)	42.4	41.3	29.7	24.1	32.6	21.0
	고졸이하	(124)	41.6	26.4	29.4	19.6	16.0	19.7
	대졸이상	(3,162)	45.0	30.3	23.4	24.4	17.3	17.4
가구소득	100만원 미만	(144)	40.0	30.4	20.3	19.2	23.9	16.4
	100-199만원	(197)	43.4	34.4	26.5	26.0	25.5	15.0
	200-299만원	(565)	45.6	34.3	23.2	22.1	21.6	18.1
	300-399만원	(663)	45.1	30.5	27.6	21.7	17.2	15.3
	400-499만원	(661)	40.7	32.8	24.9	25.2	19.1	19.3
	500-599만원	(561)	40.0	33.2	31.1	22.9	16.8	18.5
	600-699만원	(383)	43.6	37.7	28.5	23.4	22.8	16.4
	700~799만원	(320)	42.2	32.6	26.4	31.7	20.8	17.5
	800만원 이상	(610)	41.6	35.9	27.6	27.2	18.5	17.3
	모름, 무응답	(244)	34.5	43.8	38.2	19.4	25.9	16.0

<통계표 23> B4_1. PC 게임 이용 장르 - 1+2+3순위(계속)

단위 : %

PC 게임 이용자		사례수 (명)	전략 /카드	퍼즐&퀴 즈	테이블톱 /카지노	파티 /협동	리듬	기타
▣ 전체 ▣		(4,347)	17.2	14.4	11.7	10.1	4.6	0.1
성별	남자	(2,926)	21.4	7.2	8.6	4.5	3.1	0.1
	여자	(1,421)	8.6	29.2	18.1	21.6	7.7	0.1
연령	10-19세	(764)	11.5	6.9	6.1	17.2	9.9	0.5
	20-29세	(1,366)	17.5	10.5	6.8	14.6	4.6	0.0
	30-39세	(942)	21.3	11.2	8.5	7.8	4.0	0.0
	40-49세	(621)	21.2	17.3	11.9	3.5	2.2	0.0
	50-59세	(399)	18.0	31.3	22.3	2.4	1.3	0.0
	60-69세	(255)	6.5	35.5	48.9	0.9	2.4	0.0
지역	서울	(872)	16.8	13.8	10.8	10.7	5.4	0.0
	인천/경기	(1,495)	16.8	14.1	11.3	11.6	3.8	0.1
	대전/충청/세종	(437)	17.4	15.2	11.2	8.0	6.0	0.2
	광주/전라/제주	(442)	19.3	15.5	13.4	8.8	6.8	0.2
	부산/울산/경남	(602)	16.5	14.8	11.7	8.0	4.2	0.0
	대구/경북	(387)	17.8	13.5	13.4	11.3	3.5	0.0
	강원	(112)	19.0	15.9	13.0	4.2	2.7	0.0
가족구성	독신가구	(745)	19.7	11.4	10.4	11.6	4.4	0.0
	1세대가구	(1,099)	17.3	15.0	11.3	8.8	4.6	0.2
	2세대가구	(2,023)	17.2	15.2	12.8	10.2	4.5	0.1
	3세대가구	(449)	13.2	15.0	10.3	8.9	4.7	0.0
	기타	(31)	18.5	3.2	3.7	25.7	12.7	0.0
직업	사무직	(1,677)	18.9	16.6	12.0	8.4	3.0	0.0
	서비스/판매직	(422)	17.4	16.1	12.0	8.3	4.4	0.0
	생산직	(420)	20.5	12.1	15.4	4.8	2.5	0.0
	학생	(1,204)	15.2	8.1	6.2	15.9	7.9	0.3
	주부	(157)	6.0	43.3	33.2	7.9	3.7	0.0
	기타	(153)	13.9	11.9	12.8	7.1	5.0	0.0
	무직	(313)	18.5	14.2	14.5	8.6	4.3	0.0
학력	초/중/고등학생	(667)	11.2	6.9	5.6	16.5	9.7	0.6
	대학생/대학원생	(394)	20.0	9.5	6.8	14.2	6.1	0.0
	고졸이하	(124)	13.9	9.6	16.4	5.6	4.8	0.0
	대졸이상	(3,162)	18.3	16.8	13.4	8.4	3.4	0.0
가구소득	100만원 미만	(144)	16.7	16.7	10.2	11.8	4.8	0.0
	100-199만원	(197)	18.1	11.6	13.1	12.2	3.5	0.0
	200-299만원	(565)	14.6	13.3	9.0	10.8	5.4	0.0
	300-399만원	(663)	18.5	13.7	14.7	8.0	4.7	0.1
	400-499만원	(661)	16.8	15.5	13.9	8.5	4.9	0.0
	500-599만원	(561)	16.8	15.7	11.5	11.4	3.3	0.2
	600-699만원	(383)	18.9	14.6	10.6	9.5	4.7	0.0
	700~799만원	(320)	20.8	14.1	11.1	9.7	3.5	0.0
	800만원 이상	(610)	16.9	16.2	12.1	9.6	3.7	0.0
	모름, 무응답	(244)	15.1	9.2	5.4	14.9	9.2	0.8

<통계표 24> B5. PC 게임 하루 평균 이용 시간 - 주중

단위 : %

PC 게임 이용자		사례수 (명)	1시간 미만	1시간 이상 2시간 미만	2시간 이상 3시간 미만	3시간 이상 4시간 미만	4시간 이상	평균
▣ 전체 ▣		(4,347)	20.3	32.0	24.7	11.4	11.6	117.2
성별	남자	(2,926)	18.4	32.0	26.0	11.0	12.5	120.7
	여자	(1,421)	24.1	32.2	22.0	12.2	9.5	110.0
연령	10-19세	(764)	25.6	25.0	23.7	12.7	12.9	120.0
	20-29세	(1,366)	18.4	26.1	25.0	14.9	15.7	131.9
	30-39세	(942)	20.1	33.2	24.8	10.6	11.3	114.7
	40-49세	(621)	20.3	37.2	24.9	8.3	9.2	108.7
	50-59세	(399)	18.9	43.0	26.3	6.5	5.2	96.9
	60-69세	(255)	17.4	51.0	23.0	7.0	1.7	91.9
지역	서울	(872)	20.2	33.9	24.4	11.6	10.0	112.7
	인천/경기	(1,495)	20.4	31.0	25.7	11.3	11.5	116.4
	대전/충청/세종	(437)	20.9	31.2	24.8	11.4	11.7	120.9
	광주/전라/제주	(442)	18.6	33.6	24.8	10.9	12.1	119.3
	부산/울산/경남	(602)	20.7	33.1	23.8	11.8	10.6	112.8
	대구/경북 강원	(387) (112)	21.5 16.4	27.6 38.4	23.4 22.7	12.5 8.0	15.0 14.5	128.7 125.2
가족구성	독신가구	(745)	19.5	30.4	23.9	12.6	13.5	121.4
	1세대가구	(1,099)	19.0	33.0	25.7	10.4	11.9	117.9
	2세대가구	(2,023)	22.3	32.8	24.0	11.0	9.9	110.3
	3세대가구	(449)	15.6	29.8	27.0	13.4	14.2	138.1
	기타	(31)	18.9	18.9	21.6	18.6	22.0	139.7
직업	사무직	(1,677)	22.6	37.9	24.6	8.1	6.7	96.7
	서비스/판매직	(422)	14.0	32.4	27.3	12.5	13.8	128.2
	생산직	(420)	17.1	30.4	27.9	11.8	12.9	125.7
	학생	(1,204)	22.0	24.5	25.1	13.9	14.5	127.9
	주부	(157)	20.0	38.4	19.9	11.4	10.3	117.0
	기타 무직	(153) (313)	17.2 15.5	27.0 30.4	23.4 19.2	16.2 15.4	16.1 19.6	140.3 148.8
학력	초/중/고등학생	(667)	27.3	25.8	23.2	13.0	10.7	113.5
	대학생/대학원생	(394)	15.4	22.6	27.6	12.8	21.6	149.0
	고졸이하	(124)	9.4	34.8	20.6	14.7	20.5	159.0
	대졸이상	(3,162)	19.8	34.4	24.8	10.8	10.1	112.4
가구소득	100만원 미만	(144)	18.3	26.5	23.4	12.6	19.2	147.3
	100-199만원	(197)	16.9	24.6	25.2	15.2	18.1	138.9
	200-299만원	(565)	20.2	30.2	24.7	11.0	13.9	122.1
	300-399만원	(663)	16.0	31.0	28.3	11.7	13.0	127.2
	400-499만원	(661)	21.6	35.3	24.8	9.0	9.4	105.4
	500-599만원	(561)	18.8	36.8	24.0	11.0	9.4	110.6
	600-699만원	(383)	24.4	30.2	22.9	11.2	11.2	114.1
	700~799만원	(320)	23.7	35.4	24.6	9.9	6.3	97.8
	800만원 이상	(610)	23.0	34.2	22.5	10.6	9.7	108.9
	모름, 무응답	(244)	17.8	21.7	25.5	19.8	15.1	141.7

<통계표 25> B5. PC 게임 하루 평균 이용 시간 - 주말

단위 : %

PC 게임 이용자		사례수 (명)	1시간 미만	1시간 이상 2시간 미만	2시간 이상 3시간 미만	3시간 이상 4시간 미만	4시간 이상	평균
▣ 전체 ▣		(4,347)	8.1	18.0	23.2	17.4	33.3	190.7
성별	남자	(2,926)	6.9	16.8	23.6	17.8	35.0	198.3
	여자	(1,421)	10.8	20.6	22.4	16.6	29.6	175.1
연령	10-19세	(764)	8.6	16.0	22.8	16.2	36.4	195.7
	20-29세	(1,366)	6.9	13.4	19.1	19.2	41.4	216.1
	30-39세	(942)	6.9	17.4	23.7	17.6	34.4	194.3
	40-49세	(621)	7.3	20.3	25.9	17.9	28.6	180.0
	50-59세	(399)	11.0	23.9	30.4	15.8	18.8	149.1
	60-69세	(255)	15.8	36.2	26.7	11.4	10.0	117.6
지역	서울	(872)	8.3	16.4	23.6	19.1	32.6	189.1
	인천/경기	(1,495)	8.6	17.9	21.5	18.0	34.0	193.4
	대전/충청/세종	(437)	7.1	18.9	26.3	16.3	31.3	191.3
	광주/전라/제주	(442)	7.9	16.9	24.9	14.9	35.3	190.9
	부산/울산/경남	(602)	8.5	18.9	25.3	15.4	31.8	180.3
	대구/경북 강원	(387) (112)	8.1 4.3	19.6 21.8	19.9 23.3	17.9 19.2	34.5 31.4	198.4 193.5
가족구성	독신가구	(745)	9.3	14.9	19.0	18.4	38.3	206.3
	1세대가구	(1,099)	7.8	16.9	24.7	17.9	32.7	189.4
	2세대가구	(2,023)	8.2	19.9	24.4	17.0	30.5	181.5
	3세대가구	(449)	7.3	17.7	21.1	15.9	38.0	207.1
	기타	(31)	3.1	12.5	19.2	22.5	42.7	225.5
직업	사무직	(1,677)	8.1	19.2	26.5	18.4	27.7	176.8
	서비스/판매직	(422)	6.0	17.4	22.8	18.6	35.3	207.6
	생산직	(420)	6.7	17.8	18.5	18.5	38.4	205.4
	학생	(1,204)	8.2	14.6	21.7	16.9	38.6	200.4
	주부	(157)	16.4	31.6	23.4	10.9	17.7	137.3
	기타 무직	(153) (313)	6.4 9.6	12.6 21.4	19.7 19.9	16.6 14.2	44.8 34.9	226.6 194.8
학력	초/중/고등학생	(667)	8.9	16.9	22.3	16.2	35.7	190.4
	대학생/대학원생	(394)	6.9	11.6	21.9	17.4	42.2	216.0
	고졸이하	(124)	6.5	19.9	18.4	18.5	36.8	218.8
	대졸이상	(3,162)	8.2	19.0	23.7	17.6	31.5	186.5
가구소득	100만원 미만	(144)	10.2	16.9	18.7	20.7	33.5	193.9
	100-199만원	(197)	8.4	12.8	19.0	13.7	46.2	223.1
	200-299만원	(565)	7.9	16.5	21.1	17.4	37.0	205.5
	300-399만원	(663)	8.4	15.1	24.8	18.0	33.8	195.6
	400-499만원	(661)	7.4	18.3	26.0	18.9	29.4	178.9
	500-599만원	(561)	5.9	21.9	22.1	19.3	30.8	185.4
	600-699만원	(383)	9.4	18.8	22.3	17.0	32.5	185.6
	700~799만원	(320)	8.8	19.7	28.5	15.4	27.5	172.1
	800만원 이상	(610)	9.0	19.0	25.5	16.0	30.5	179.8
	모름, 무응답	(244)	8.9	18.8	12.8	15.4	44.1	218.8

<통계표 26> B5. PC 게임 1회 평균 이용 시간 - 주중

단위 : %

PC 게임 이용자		사례수 (명)	1시간 미만	1시간 이상 2시간 미만	2시간 이상 3시간 미만	3시간 이상 4시간 미만	4시간 이상	평균
▣ 전체 ▣		(4,347)	21.8	38.0	23.5	8.5	8.2	99.6
성별	남자	(2,926)	19.3	38.8	23.9	8.9	9.0	103.5
	여자	(1,421)	26.9	36.4	22.5	7.6	6.6	91.7
연령	10-19세	(764)	25.1	31.9	25.8	8.8	8.4	99.8
	20-29세	(1,366)	19.2	29.8	26.4	12.6	12.0	115.8
	30-39세	(942)	22.3	39.4	22.8	7.1	8.5	96.5
	40-49세	(621)	21.6	45.4	20.6	7.3	5.0	89.6
	50-59세	(399)	23.1	53.1	17.5	2.6	3.7	80.3
	60-69세	(255)	22.5	53.6	19.2	3.4	1.3	78.5
지역	서울	(872)	20.5	39.3	25.5	8.9	5.8	95.5
	인천/경기	(1,495)	21.5	37.4	24.0	8.4	8.6	100.6
	대전/충청/세종	(437)	23.2	35.4	22.6	9.5	9.4	102.0
	광주/전라/제주	(442)	20.6	41.8	20.5	7.5	9.6	101.3
	부산/울산/경남	(602)	24.3	37.3	22.6	8.2	7.5	96.1
	대구/경북 강원	(387) (112)	21.6 22.3	36.5 40.4	23.3 19.6	8.7 8.3	9.9 9.5	105.3 102.1
가족구성	독신가구	(745)	19.2	34.8	25.3	10.8	9.9	108.8
	1세대가구	(1,099)	20.7	40.4	21.8	8.8	8.4	100.7
	2세대가구	(2,023)	24.4	38.6	23.2	7.2	6.7	92.1
	3세대가구	(449)	17.7	35.8	25.4	9.9	11.2	113.6
	기타	(31)	15.8	25.5	27.7	12.0	19.0	130.9
직업	사무직	(1,677)	24.8	44.5	21.0	5.3	4.4	82.1
	서비스/판매직	(422)	15.9	38.0	25.4	9.2	11.6	112.8
	생산직	(420)	20.3	35.4	24.1	10.5	9.8	109.2
	학생	(1,204)	21.0	32.3	26.6	10.6	9.5	106.5
	주부	(157)	24.3	41.8	21.7	4.4	7.8	98.0
	기타 무직	(153) (313)	21.9 17.6	26.6 33.0	24.3 21.2	16.0 12.5	11.2 15.8	115.2 129.9
학력	초/중/고등학생	(667)	26.5	32.5	26.3	8.5	6.2	93.5
	대학생/대학원생	(394)	16.0	32.0	26.7	10.9	14.4	121.1
	고졸이하	(124)	10.4	36.3	19.4	14.6	19.3	142.2
	대졸이상	(3,162)	22.0	40.0	22.6	8.0	7.4	96.6
가구소득	100만원 미만	(144)	16.4	33.2	25.2	13.8	11.4	123.4
	100-199만원	(197)	17.7	32.6	22.4	14.0	13.3	117.0
	200-299만원	(565)	21.7	33.7	25.4	8.1	11.2	105.5
	300-399만원	(663)	19.8	35.1	26.0	8.7	10.5	110.0
	400-499만원	(661)	22.6	44.0	20.8	6.6	5.9	88.2
	500-599만원	(561)	20.7	43.7	21.6	8.0	5.9	92.3
	600-699만원	(383)	25.9	35.9	23.4	6.6	8.2	94.4
	700~799만원	(320)	26.3	42.6	20.6	6.2	4.3	82.8
	800만원 이상	(610)	23.7	38.7	22.6	8.4	6.6	94.4
	모름, 무응답	(244)	17.0	29.5	29.4	14.0	10.0	121.1

<통계표 27> B5. PC 게임 1회 평균 이용 시간 - 주말

단위 : %

PC 게임 이용자		사례수 (명)	1시간 미만	1시간 이상 2시간 미만	2시간 이상 3시간 미만	3시간 이상 4시간 미만	4시간 이상	평균
▣ 전체 ▣		(4,347)	9.0	24.3	26.1	16.8	23.8	160.3
성별	남자	(2,926)	7.6	23.5	26.7	17.3	24.8	165.3
	여자	(1,421)	11.8	25.9	24.8	15.7	21.8	149.9
연령	10-19세	(764)	7.6	22.0	28.7	16.6	25.1	166.2
	20-29세	(1,366)	7.3	17.6	23.1	20.1	31.9	184.8
	30-39세	(942)	8.0	25.5	24.6	16.9	25.1	161.5
	40-49세	(621)	8.5	28.6	28.3	15.9	18.6	145.1
	50-59세	(399)	12.5	32.7	33.4	10.9	10.5	121.9
	60-69세	(255)	21.7	39.6	22.9	9.8	6.1	103.5
지역	서울	(872)	7.9	24.0	28.7	16.7	22.7	158.0
	인천/경기	(1,495)	9.5	23.1	25.5	17.4	24.6	163.9
	대전/충청/세종	(437)	10.1	23.8	25.0	17.2	24.0	161.9
	광주/전라/제주	(442)	7.7	25.5	24.7	16.3	25.7	160.9
	부산/울산/경남	(602)	9.6	24.9	27.0	15.4	23.1	153.7
	대구/경북 강원	(387) (112)	9.0 8.1	26.5 29.8	25.5 22.0	15.8 19.3	23.2 20.8	160.7 154.0
가족구성	독신가구	(745)	8.7	20.3	22.5	19.2	29.3	175.7
	1세대가구	(1,099)	9.1	23.5	26.5	17.3	23.6	160.7
	2세대가구	(2,023)	9.4	26.1	27.6	16.1	20.7	150.5
	3세대가구	(449)	7.6	24.6	25.6	14.1	28.1	175.2
	기타	(31)	5.8	29.6	6.0	15.7	42.8	196.6
직업	사무직	(1,677)	9.1	26.7	28.6	16.4	19.1	146.0
	서비스/판매직	(422)	8.8	21.8	24.5	19.3	25.7	171.4
	생산직	(420)	8.3	21.2	22.9	18.2	29.3	178.0
	학생	(1,204)	7.6	21.4	26.6	18.0	26.4	168.1
	주부	(157)	19.0	38.2	24.6	8.3	9.9	113.7
	기타 무직	(153) (313)	8.9 9.9	19.7 25.5	20.3 20.7	13.5 14.2	37.6 29.7	187.6 177.5
학력	초/중/고등학생	(667)	7.7	22.4	29.3	16.5	24.1	161.9
	대학생/대학원생	(394)	7.8	20.2	23.6	20.3	28.0	173.4
	고졸이하	(124)	7.8	23.2	20.5	17.3	31.3	185.6
	대졸이상	(3,162)	9.5	25.3	26.0	16.3	23.0	157.3
가구소득	100만원 미만	(144)	9.5	26.1	21.0	19.5	24.0	170.3
	100-199만원	(197)	8.8	21.1	22.2	14.3	33.6	181.2
	200-299만원	(565)	9.3	19.1	23.5	19.5	28.5	172.8
	300-399만원	(663)	9.3	24.0	26.6	15.5	24.5	160.4
	400-499만원	(661)	8.4	25.4	30.5	15.4	20.3	148.1
	500-599만원	(561)	7.9	26.8	26.4	17.8	21.1	157.4
	600-699만원	(383)	11.3	22.9	27.6	17.2	21.0	154.3
	700~799만원	(320)	9.2	28.4	28.9	16.5	16.9	143.6
	800만원 이상	(610)	8.4	26.1	25.9	14.9	24.7	157.6
	모름, 무응답	(244)	8.5	22.5	19.1	19.5	30.5	185.1

<통계표 28> B7_1. 최근 1년 주로 이용한 PC 게임 개수

단위 : 개

PC 게임 이용자		사례수 (명)	0개	1개	2개	3개	4개	5개 이상	평균
▣ 전체 ▣		(4,347)	0.0	25.0	36.8	21.4	5.4	11.4	2.7
성별	남자	(2,926)	0.0	24.1	37.1	21.4	5.4	12.0	2.7
	여자	(1,421)	0.1	26.6	36.1	21.3	5.5	10.2	2.5
연령	10-19세	(764)	0.0	18.9	31.4	24.7	9.4	15.6	3.2
	20-29세	(1,366)	0.1	20.9	33.3	25.0	6.9	13.8	2.8
	30-39세	(942)	0.0	28.7	36.0	20.3	3.9	11.1	2.5
	40-49세	(621)	0.2	27.3	43.8	18.2	3.1	7.5	2.4
	50-59세	(399)	0.0	32.9	45.5	14.0	1.5	6.0	2.1
	60-69세	(255)	0.0	33.0	43.8	14.8	2.8	5.7	2.1
지역	서울	(872)	0.1	21.8	35.9	22.1	5.4	14.7	2.8
	인천/경기	(1,495)	0.1	26.3	35.3	21.2	5.9	11.3	2.7
	대전/충청/세종	(437)	0.0	25.2	36.4	24.4	4.3	9.8	2.6
	광주/전라/제주	(442)	0.0	24.9	38.6	22.9	2.7	10.8	2.5
	부산/울산/경남	(602)	0.0	26.1	39.0	17.5	7.5	9.9	2.5
	대구/경북 강원	(387) (112)	0.0 0.0	26.1 21.2	37.6 42.4	22.5 17.4	4.2 7.6	9.5 11.4	2.5 2.6
가족구성	독신가구	(745)	0.0	26.1	35.2	22.6	4.2	11.9	2.6
	1세대가구	(1,099)	0.0	25.8	37.8	20.8	4.6	11.1	2.6
	2세대가구	(2,023)	0.1	25.4	37.2	20.6	6.1	10.6	2.6
	3세대가구	(449)	0.0	19.0	36.6	23.5	6.6	14.4	3.1
	기타	(31)	0.0	28.7	12.5	31.8	5.7	21.3	3.6
직업	사무직	(1,677)	0.0	28.1	39.0	19.3	3.7	9.9	2.4
	서비스/판매직	(422)	0.0	22.5	41.0	21.3	3.5	11.7	2.6
	생산직	(420)	0.3	23.8	38.3	21.6	5.7	10.5	2.7
	학생	(1,204)	0.1	17.8	32.9	25.2	9.1	15.0	3.1
	주부	(157)	0.0	36.6	37.4	17.3	5.4	3.3	2.1
	기타 무직	(153) (313)	0.0 0.0	31.1 31.7	31.4 34.5	21.6 19.7	3.8 3.4	12.0 10.7	2.6 2.6
학력	초/중/고등학생	(667)	0.0	19.7	32.1	24.0	9.2	15.0	3.2
	대학생/대학원생	(394)	0.0	14.6	32.8	30.2	9.0	13.4	3.0
	고졸이하	(124)	0.0	31.5	33.9	18.8	2.5	13.3	2.4
	대졸이상	(3,162)	0.1	27.1	38.4	19.8	4.3	10.3	2.5
가구소득	100만원 미만	(144)	0.0	27.1	37.7	14.7	5.9	14.6	2.8
	100-199만원	(197)	0.0	21.6	38.1	25.6	5.5	9.2	2.7
	200-299만원	(565)	0.0	26.0	36.3	21.2	5.6	10.9	2.6
	300-399만원	(663)	0.0	27.8	37.8	20.8	4.8	8.8	2.5
	400-499만원	(661)	0.1	26.8	36.7	20.8	6.4	9.1	2.6
	500-599만원	(561)	0.0	26.2	37.7	19.2	3.9	13.1	2.7
	600-699만원	(383)	0.3	24.1	34.1	22.4	5.5	13.5	2.7
	700~799만원	(320)	0.0	19.3	38.4	25.4	6.3	10.6	2.6
	800만원 이상	(610)	0.0	22.9	39.4	20.8	4.8	12.1	2.7
	모름, 무응답	(244)	0.0	22.5	26.9	25.2	7.5	17.9	3.2

<통계표 29> B4.3. 주 이용 PC게임 이용 이유 - 1순위

단위 : %

PC 게임 이용자		사례수 (명)	게임 장르나 규칙이 마음에 들어서	조작이 익숙하고 편해서	게임 세계관, 설정, 스토리	다양하고 매력있는 캐릭터들이 등장해서	캐릭터를 성장시키거 나 수집하는 재미
▣ 전체 ▣		(4,345)	35.6	21.0	13.4	8.7	7.7
성별	남자	(2,926)	38.2	21.0	11.9	8.3	7.6
	여자	(1,419)	30.3	20.9	16.3	9.4	8.0
연령	10-19세	(764)	37.0	15.3	9.6	10.2	7.8
	20-29세	(1,365)	36.5	20.6	13.7	7.1	7.5
	30-39세	(942)	38.2	18.4	16.0	8.7	8.7
	40-49세	(620)	35.9	19.8	16.0	9.4	8.3
	50-59세	(399)	30.1	29.6	13.4	9.3	5.1
	60-69세	(255)	24.8	38.9	6.3	9.4	8.1
지역	서울	(871)	39.0	16.5	15.5	7.9	6.8
	인천/경기	(1,493)	35.3	21.0	13.4	9.5	8.6
	대전/충청/세종	(437)	33.5	18.5	14.5	8.1	7.2
	광주/전라/제주	(442)	34.1	26.9	10.4	7.9	6.8
	부산/울산/경남	(602)	34.7	22.9	12.8	8.9	8.0
	대구/경북 강원	(387) (112)	35.1 35.3	22.4 25.9	12.8 8.2	10.2 1.9	7.2 9.0
가족 구성	독신가구	(745)	36.1	23.4	14.2	6.3	7.2
	1세대가구	(1,099)	36.1	18.8	13.8	9.5	8.7
	2세대가구	(2,021)	34.9	21.4	13.4	8.6	7.6
	3세대가구	(449)	36.2	20.1	11.0	10.7	7.0
	기타	(31)	42.7	24.9	10.1	9.5	9.8
직업	사무직	(1,677)	36.7	21.3	14.0	8.4	7.6
	서비스/판매직	(422)	35.1	19.3	16.6	10.7	7.8
	생산직	(419)	32.6	22.2	16.0	8.2	9.0
	학생	(1,203)	36.7	17.7	11.3	8.7	7.2
	주부	(157)	26.3	31.1	12.1	10.5	8.9
	기타 무직	(153) (313)	37.5 34.0	21.5 27.1	12.6 10.9	8.1 7.1	7.7 8.3
학력	초/중/고등학생	(667)	37.6	14.8	10.0	9.4	8.3
	대학생/대학원생	(394)	36.7	19.6	12.9	7.1	5.9
	고졸이하	(124)	42.0	17.4	12.5	6.2	6.9
	대졸이상	(3,160)	34.8	22.6	14.1	8.8	7.9
가구 소득	100만원 미만	(144)	30.0	24.8	14.6	10.1	8.1
	100-199만원	(197)	34.2	26.2	15.2	5.7	5.6
	200-299만원	(565)	34.3	21.6	14.4	8.0	7.9
	300-399만원	(663)	35.8	22.8	12.9	8.5	8.1
	400-499만원	(660)	36.4	22.2	13.2	8.8	6.8
	500-599만원	(561)	34.2	19.9	13.6	10.5	7.8
	600-699만원	(382)	36.8	19.9	11.9	8.4	9.7
	700~799만원	(320)	35.9	17.0	13.0	10.6	8.3
	800만원 이상 모름, 무응답	(610) (244)	37.2 37.7	20.4 15.7	13.2 13.1	7.6 8.1	7.8 6.4

<통계표 30> B4_3. 주 이용 PC게임 이용 이유 - 1순위(계속)

단위 : %

PC 게임 이용자		사례수 (명)	게임 내에서 즐길 수 있는 콘텐츠가 다양해서	게임 그래픽이 마음에 들어서	게임 음악이 마음에 들어서	기타	캐릭터를 연기하는 성우가 좋아서
▣ 전체 ▣		(4,345)	6.4	5.5	1.2	0.3	0.3
성별	남자	(2,926)	6.1	5.0	1.2	0.3	0.4
	여자	(1,419)	6.9	6.5	1.2	0.3	0.1
연령	10-19세	(764)	10.6	7.1	1.8	0.4	0.1
	20-29세	(1,365)	7.0	5.6	1.1	0.3	0.5
	30-39세	(942)	5.4	3.4	0.8	0.1	0.4
	40-49세	(620)	3.8	5.3	0.8	0.6	0.2
	50-59세	(399)	3.7	6.6	1.7	0.6	0.0
	60-69세	(255)	4.7	5.9	1.8	0.0	0.0
지역	서울	(871)	6.2	6.7	1.0	0.2	0.2
	인천/경기	(1,493)	6.5	4.4	0.8	0.1	0.2
	대전/충청/세종	(437)	8.3	6.1	2.1	1.2	0.5
	광주/전라/제주	(442)	6.0	6.4	0.7	0.2	0.6
	부산/울산/경남	(602)	5.3	5.5	1.2	0.3	0.3
	대구/경북 강원	(387) (112)	4.5 11.7	4.6 5.7	2.5 2.3	0.5 0.0	0.3 0.0
가족 구성	독신가구	(745)	5.5	5.6	1.0	0.3	0.5
	1세대가구	(1,099)	6.9	4.7	1.0	0.3	0.3
	2세대가구	(2,021)	6.3	5.9	1.4	0.4	0.1
	3세대가구	(449)	7.4	5.4	1.4	0.2	0.6
	기타	(31)	3.0	0.0	0.0	0.0	0.0
직업	사무직	(1,677)	5.4	5.1	1.1	0.2	0.3
	서비스/판매직	(422)	5.1	4.5	0.5	0.2	0.2
	생산직	(419)	4.8	4.8	1.2	0.2	0.9
	학생	(1,203)	9.6	6.5	1.8	0.3	0.2
	주부	(157)	3.3	6.8	0.8	0.0	0.0
	기타 무직	(153) (313)	3.9 6.0	6.6 4.5	0.6 1.3	1.5 0.6	0.0 0.3
학력	초/중/고등학생	(667)	11.1	6.5	1.9	0.3	0.1
	대학생/대학원생	(394)	8.0	7.2	2.1	0.5	0.0
	고졸이하	(124)	4.6	6.5	0.8	1.6	1.5
	대졸이상	(3,160)	5.2	5.0	1.0	0.3	0.3
가구 소득	100만원 미만	(144)	4.1	6.3	0.6	0.0	1.3
	100-199만원	(197)	4.0	6.6	2.0	0.5	0.0
	200-299만원	(565)	6.5	5.2	1.5	0.2	0.5
	300-399만원	(663)	5.0	5.1	1.1	0.4	0.3
	400-499만원	(660)	6.2	4.5	1.3	0.4	0.1
	500-599만원	(561)	6.4	5.7	1.2	0.3	0.3
	600-699만원	(382)	8.1	4.2	0.8	0.3	0.0
	700~799만원	(320)	6.7	6.1	1.6	0.3	0.6
	800만원 이상	(610)	5.9	6.4	1.3	0.2	0.1
	모름, 무응답	(244)	11.3	6.4	0.8	0.4	0.0

<통계표 31> B4_3. 주 이용 PC게임 이용 이유 - 1+2+3순위

단위 : %

PC 게임 이용자		사례수 (명)	게임 장르나 규칙이 마음에 들어서	조작이 익숙하고 편해서	게임 세계관, 설정, 스토리	다양하고 매력있는 캐릭터들이 등장해서	캐릭터를 성장시키거 나 수집하는 재미
▣ 전체 ▣		(4,345)	53.7	45.7	30.4	27.1	24.5
성별	남자	(2,926)	55.8	46.9	29.3	26.7	23.9
	여자	(1,419)	49.4	43.2	32.6	28.1	25.6
연령	10-19세	(764)	53.5	43.6	25.9	29.0	21.1
	20-29세	(1,365)	56.2	45.1	30.1	26.8	23.1
	30-39세	(942)	57.5	42.8	34.7	25.8	29.3
	40-49세	(620)	52.9	42.8	35.9	28.2	30.9
	50-59세	(399)	47.6	51.8	26.3	27.8	18.8
	60-69세	(255)	38.1	62.9	22.3	24.3	16.8
지역	서울	(871)	56.4	41.7	32.7	29.5	24.3
	인천/경기	(1,493)	53.8	44.0	30.9	28.5	25.9
	대전/충청/세종	(437)	51.7	45.3	32.1	23.9	20.2
	광주/전라/제주	(442)	53.2	50.9	27.5	24.8	24.9
	부산/울산/경남	(602)	53.3	48.8	28.2	25.4	24.6
	대구/경북 강원	(387) (112)	50.6 52.5	48.5 52.6	30.3 22.6	27.4 20.0	23.3 24.2
가족 구성	독신가구	(745)	55.7	46.0	32.1	24.1	23.4
	1세대가구	(1,099)	54.8	43.6	31.3	28.0	25.4
	2세대가구	(2,021)	52.8	45.7	30.4	27.7	24.1
	3세대가구	(449)	51.1	48.5	26.4	27.0	25.2
	기타	(31)	58.1	68.7	16.5	31.9	25.8
직업	사무직	(1,677)	56.0	44.9	31.5	26.0	25.2
	서비스/판매직	(422)	51.0	44.5	34.0	31.4	27.3
	생산직	(419)	49.1	47.9	32.7	25.0	25.5
	학생	(1,203)	55.7	44.9	27.6	27.9	22.0
	주부	(157)	39.2	50.6	25.0	26.8	26.4
	기타 무직	(153) (313)	51.4 51.9	40.0 51.2	31.7 29.3	29.2 26.1	25.6 22.9
학력	초/중/고등학생	(667)	54.2	43.1	27.0	29.7	22.3
	대학생/대학원생	(394)	56.5	46.5	28.6	23.8	21.3
	고졸이하	(124)	49.6	34.9	27.5	26.5	20.7
	대졸이상	(3,160)	53.4	46.5	31.5	27.0	25.4
가구 소득	100만원 미만	(144)	48.0	49.1	31.1	28.1	24.7
	100-199만원	(197)	52.3	45.8	32.7	26.6	25.3
	200-299만원	(565)	51.2	45.7	30.2	28.3	25.4
	300-399만원	(663)	53.7	47.8	30.6	25.6	22.6
	400-499만원	(660)	53.8	46.2	28.2	26.1	24.0
	500-599만원	(561)	54.0	44.4	29.1	28.1	26.5
	600-699만원	(382)	55.7	46.2	30.9	25.9	25.5
	700~799만원	(320)	56.3	46.5	30.0	27.1	25.1
	800만원 이상	(610)	54.7	43.9	33.5	27.3	23.9
	모름, 무응답	(244)	53.6	41.5	28.3	30.1	22.0

<통계표 32> B4_3. 주 이용 PC게임 이용 이유 - 1순위(계속)

단위 : %

PC 게임 이용자		사레수 (명)	게임 내에서 즐길 수 있는 콘텐츠가 다양해서	게임 그래픽이 마음에 들어서	게임 음악이 마음에 들어서	캐릭터를 연기하는 성우가 좋아서	기타
▣ 전체 ▣		(4,345)	24.0	22.7	7.6	3.0	0.7
성별	남자	(2,926)	23.5	22.0	7.2	3.1	0.8
	여자	(1,419)	25.0	24.2	8.4	2.8	0.5
연령	10-19세	(764)	32.6	25.9	7.6	3.2	0.9
	20-29세	(1,365)	26.8	22.6	7.9	3.4	0.4
	30-39세	(942)	20.7	18.7	6.2	2.8	0.4
	40-49세	(620)	16.6	22.4	7.2	3.0	0.7
	50-59세	(399)	18.1	25.2	10.2	1.9	1.1
	60-69세	(255)	22.7	25.3	8.8	2.3	1.9
지역	서울	(871)	22.9	23.8	7.4	3.8	0.4
	인천/경기	(1,493)	24.0	21.6	7.1	2.9	0.4
	대전/충청/세종	(437)	23.8	26.3	7.3	2.1	2.0
	광주/전라/제주	(442)	25.2	22.8	7.8	2.7	0.9
	부산/울산/경남	(602)	24.7	22.0	7.8	3.4	0.4
	대구/경북 강원	(387) (112)	23.2 28.6	23.3 16.2	8.7 12.2	2.2 2.5	0.8 1.0
가족 구성	독신가구	(745)	24.4	20.9	6.9	3.2	0.4
	1세대가구	(1,099)	24.4	23.0	7.1	3.1	0.8
	2세대가구	(2,021)	23.2	23.4	8.3	2.6	0.6
	3세대가구	(449)	25.6	22.5	7.7	3.9	1.1
	기타	(31)	27.9	12.5	2.9	0.0	0.0
직업	사무직	(1,677)	21.1	21.9	7.5	3.0	0.5
	서비스/판매직	(422)	20.0	24.3	8.2	4.1	0.5
	생산직	(419)	20.6	23.9	8.9	2.8	0.7
	학생	(1,203)	32.0	22.8	7.6	2.7	0.7
	주부	(157)	15.4	22.5	9.5	3.2	0.0
	기타 무직	(153) (313)	16.0 27.4	23.7 22.4	4.5 6.6	3.6 2.3	2.1 1.4
학력	초/중/고등학생	(667)	32.6	25.0	7.8	2.8	0.7
	대학생/대학원생	(394)	31.8	21.6	8.6	2.7	0.8
	고졸이하	(124)	14.2	24.6	7.2	7.0	1.6
	대졸이상	(3,160)	21.6	22.3	7.5	2.9	0.6
가구 소득	100만원 미만	(144)	32.2	22.4	4.9	4.1	0.0
	100-199만원	(197)	27.0	25.8	9.1	2.9	2.1
	200-299만원	(565)	22.0	22.6	8.2	3.2	0.7
	300-399만원	(663)	21.7	22.3	9.8	2.8	0.9
	400-499만원	(660)	22.5	20.2	7.2	3.1	0.7
	500-599만원	(561)	23.9	21.9	8.0	3.3	0.3
	600-699만원	(382)	25.3	22.5	6.2	4.1	0.6
	700~799만원	(320)	22.4	23.7	8.9	2.6	0.3
	800만원 이상	(610)	22.7	25.6	5.8	2.2	0.5
	모름, 무응답	(244)	35.7	22.1	6.5	2.0	0.9

<통계표 33> B7_4. 1순위 PC게임을 즐긴 기간(개월)

단위 : 개월

주 이용 게임 응답자		사례수 (명)	3개월 미만	3개월 이상 6개월 미만	6개월 이상 1년 미만	1년 이상 2년 미만	2년 이상 3년 미만	3년 이상	평균
▣ 전체 ▣		(4,345)	10.1	6.3	6.7	9.4	12.3	55.2	57.1
성별	남자	(2,926)	9.0	5.2	5.7	8.7	11.3	60.1	64.5
	여자	(1,419)	12.5	8.6	8.7	10.8	14.5	44.9	41.9
연령	10-19세	(764)	9.5	8.5	8.5	14.1	17.7	41.8	31.0
	20-29세	(1,365)	8.9	5.0	4.7	6.9	11.1	63.4	59.7
	30-39세	(942)	7.7	6.5	5.9	8.5	10.5	60.9	66.1
	40-49세	(620)	10.6	7.4	7.2	10.1	13.5	51.1	64.7
	50-59세	(399)	12.2	5.2	9.6	10.4	10.1	52.4	66.4
	60-69세	(255)	23.2	5.8	8.9	8.4	9.8	44.0	55.6
지역	서울	(871)	9.1	6.0	6.2	10.3	14.2	54.1	56.3
	인천/경기	(1,493)	10.3	5.6	6.4	9.1	12.6	55.9	59.2
	대전/충청/세종	(437)	11.5	6.2	10.4	9.7	13.0	49.2	52.1
	광주/전라/제주	(442)	11.9	6.4	6.8	9.6	9.6	55.7	56.6
	부산/울산/경남	(602)	8.7	8.4	5.5	8.7	11.9	56.9	55.1
	대구/경북 강원	(387) (112)	10.2 10.3	7.8 2.2	6.8 5.0	7.7 13.0	10.2 11.6	57.4 57.9	62.8 49.7
가족구성	독신가구	(745)	11.7	5.3	5.4	6.2	11.2	60.2	62.1
	1세대가구	(1,099)	9.6	7.2	6.6	10.1	12.0	54.5	56.3
	2세대가구	(2,021)	9.2	6.4	7.3	10.7	12.8	53.7	56.2
	3세대가구	(449)	12.5	5.8	6.2	7.6	12.6	55.3	55.6
	기타	(31)	14.8	6.2	6.9	0.0	18.7	53.3	48.9
직업	사무직	(1,677)	9.0	6.4	6.9	8.5	11.1	58.1	65.5
	서비스/판매직	(422)	10.0	3.5	5.7	11.8	9.4	59.5	61.1
	생산직	(419)	10.9	6.2	5.7	5.6	11.1	60.6	71.3
	학생	(1,203)	9.0	7.7	7.2	11.2	15.4	49.5	41.2
	주부	(157)	16.5	5.3	5.5	13.7	16.9	42.2	43.9
	기타 무직	(153) (313)	11.6 15.4	5.6 5.6	9.6 5.5	8.9 7.1	13.3 9.8	51.0 56.6	57.6 55.9
학력	초/중/고등학생	(667)	9.5	8.2	8.8	14.9	18.7	39.9	29.8
	대학생/대학원생	(394)	8.4	5.9	5.0	8.7	10.5	61.5	54.3
	고졸이하	(124)	19.0	4.7	12.0	5.7	7.3	51.2	54.9
	대졸이상	(3,160)	10.1	6.0	6.3	8.4	11.4	57.7	63.4
가구소득	100만원 미만	(144)	16.7	5.4	2.4	6.5	10.5	58.4	52.5
	100-199만원	(197)	14.2	6.1	5.1	6.6	12.6	55.2	59.3
	200-299만원	(565)	7.5	7.2	5.3	9.4	12.2	58.3	61.0
	300-399만원	(663)	9.7	6.2	7.1	10.0	10.8	56.2	57.0
	400-499만원	(660)	10.6	6.0	9.2	8.4	12.1	53.8	53.7
	500-599만원	(561)	10.1	5.0	8.5	8.8	11.0	56.7	58.1
	600-699만원	(382)	8.9	7.1	7.0	10.8	14.7	51.4	58.4
	700~799만원	(320)	7.2	5.1	7.0	10.3	14.4	56.0	59.8
	800만원 이상	(610)	10.4	7.0	5.1	9.7	12.3	55.5	61.6
	모름, 무응답	(244)	13.7	8.0	4.5	11.5	15.0	47.2	40.1

<통계표 34> B8. PC 게임 이용 및 구입 비용 - 유료 게임 다운로드 비용

단위 : 원

PC 게임 이용자		사례수 (명)	0원	1만원 미만	1만원 이상 2만원 미만	2만원 이상 5만원 미만	5만원 이상 10만원 미만	10만원 이상	평균	표준 편차
▣ 전체 ▣		(4,347)	48.5	12.8	10.3	15.5	7.5	5.2	15,618.4	27,557.1
성별	남자	(2,926)	47.2	12.8	10.2	15.6	8.4	5.8	16,766.6	28,786.3
	여자	(1,421)	51.2	12.9	10.6	15.5	5.8	4.0	13,253.1	24,675.7
연령	10-19세	(764)	53.1	16.0	12.7	12.0	4.1	2.1	9,900.9	19,230.6
	20-29세	(1,366)	45.5	12.4	11.6	19.5	7.2	3.8	14,948.7	24,440.5
	30-39세	(942)	44.4	10.8	10.1	17.8	9.1	7.8	19,732.1	31,677.5
	40-49세	(621)	44.7	13.8	9.7	14.0	11.4	6.3	18,598.7	29,871.0
	50-59세	(399)	55.3	12.3	6.7	9.9	7.6	8.2	17,636.0	35,420.9
	60-69세	(255)	64.8	12.0	5.0	9.2	4.2	4.8	10,727.6	24,405.5
지역	서울	(872)	42.5	15.0	11.7	15.6	8.8	6.3	18,282.3	31,275.5
	인천/경기	(1,495)	47.6	12.0	10.4	16.5	7.3	6.2	16,474.4	27,602.8
	대전/충청/세종	(437)	47.1	13.4	11.3	17.8	6.5	4.0	14,329.7	24,259.6
	광주/전라/제주	(442)	53.6	14.0	8.8	13.8	7.2	2.6	11,701.8	20,685.3
	부산/울산/경남	(602)	52.8	11.8	8.6	14.5	7.3	5.0	14,775.0	27,566.0
	대구/경북 강원	(387) (112)	52.9 55.3	11.7 10.0	9.0 15.7	13.0 13.8	9.1 3.2	4.3 2.0	15,031.5 10,522.5	30,106.9 19,022.8
가족구 성	독신가구	(745)	49.2	12.9	8.9	16.3	7.3	5.4	15,935.2	27,666.6
	1세대가구	(1,099)	46.6	12.6	11.0	15.5	8.7	5.7	16,788.4	27,875.6
	2세대가구	(2,023)	49.8	12.7	10.1	15.1	7.2	5.1	14,900.4	26,924.8
	3세대가구	(449)	47.0	13.8	11.8	16.1	6.5	4.7	15,525.0	29,673.8
	기타	(31)	40.5	15.3	12.7	18.2	13.3	0.0	14,771.4	22,184.7
직업	사무직	(1,677)	46.1	11.6	9.9	15.1	10.3	7.1	19,071.4	31,938.9
	서비스/판매직	(422)	42.0	13.7	9.1	17.2	10.1	8.0	20,574.8	32,191.2
	생산직	(420)	48.8	10.9	8.4	15.4	8.5	8.0	18,541.5	29,852.0
	학생	(1,204)	49.5	15.2	13.6	15.1	4.3	2.3	11,064.0	20,005.1
	주부	(157)	64.4	11.0	4.5	15.6	3.9	0.6	7,388.9	14,817.9
	기타	(153)	51.5	17.8	5.7	12.6	7.7	4.6	13,930.9	25,457.4
	무직	(313)	57.0	10.2	10.1	18.8	2.6	1.3	8,982.8	16,232.0
학력	초/중/고등학생	(667)	55.6	15.4	12.0	10.9	3.8	2.4	9,699.5	19,881.6
	대학생/대학원생	(394)	41.2	15.0	14.9	21.3	4.9	2.6	13,159.5	20,013.8
	고졸이하	(124)	41.5	16.3	8.7	14.3	8.8	10.4	20,598.5	31,927.6
	대졸이상	(3,162)	48.2	11.9	9.5	15.8	8.6	5.9	16,978.2	29,332.1
가구소 득	100만원 미만	(144)	54.9	12.8	11.3	18.9	2.0	0.0	7,939.8	11,937.7
	100-199만원	(197)	52.4	11.2	9.7	13.2	13.1	0.4	11,969.8	18,319.4
	200-299만원	(565)	46.5	13.9	11.5	15.7	7.5	4.9	15,230.9	25,157.6
	300-399만원	(663)	47.9	11.8	11.7	15.7	7.3	5.5	15,837.1	27,123.1
	400-499만원	(661)	52.3	13.1	7.8	16.9	5.8	3.9	13,517.6	24,562.7
	500-599만원	(561)	49.7	13.1	8.8	13.5	7.9	7.0	17,044.9	30,371.1
	600-699만원	(383)	46.6	14.0	9.9	14.2	9.8	5.5	16,422.7	26,732.1
	700~799만원	(320)	43.1	12.3	9.3	18.8	8.9	7.7	20,151.1	33,584.9
	800만원 이상	(610)	45.1	12.3	12.8	13.8	8.9	7.0	18,543.2	31,341.8
	모름, 무응답	(244)	53.8	13.2	10.4	17.4	2.4	2.8	11,291.4	28,216.0

<통계표 35> B8. PC 게임 이용 및 구입 비용 - 게임 내 결제 비용

단위 : 원

PC 게임 이용자		사례수 (명)	0원	1만원 미만	1만원 이상 2만원 미만	2만원 이상 5만원 미만	5만원 이상 10만원 미만	10만원 이상	평균	표준 편차
▣ 전체 ▣		(4,347)	54.7	7.0	17.3	12.6	5.0	3.3	18,432.3	53,037.7
성별	남자	(2,926)	53.3	6.6	17.5	12.9	5.7	4.0	21,308.1	60,479.6
	여자	(1,421)	57.5	7.8	16.9	12.1	3.7	1.9	12,508.0	31,967.4
연령	10-19세	(764)	59.3	8.8	16.9	10.3	3.9	0.9	10,090.8	22,035.6
	20-29세	(1,366)	52.5	6.3	15.8	17.1	4.4	3.8	20,493.0	51,611.4
	30-39세	(942)	54.2	6.5	16.8	10.5	6.7	5.3	24,292.5	69,207.2
	40-49세	(621)	51.1	6.5	21.0	12.3	5.4	3.6	21,269.2	66,878.4
	50-59세	(399)	54.8	7.9	18.4	10.8	4.9	3.2	15,227.6	41,717.6
	60-69세	(255)	62.3	7.1	17.5	7.4	4.9	0.8	8,839.4	21,922.5
지역	서울	(872)	52.0	6.7	18.3	13.4	6.2	3.4	18,380.8	46,282.9
	인천/경기	(1,495)	53.4	7.3	18.3	13.1	5.0	3.0	19,147.0	57,943.8
	대전/충청/세종	(437)	55.1	6.2	16.5	13.0	4.9	4.3	20,411.2	53,044.4
	광주/전라/제주	(442)	51.8	9.0	18.2	12.7	4.0	4.3	20,438.7	63,144.5
	부산/울산/경남	(602)	59.8	6.5	15.5	11.0	4.7	2.5	15,086.4	45,646.3
	대구/경북 강원	(387) (112)	57.9 63.4	5.2 10.2	15.7 10.7	12.6 9.2	4.3 5.7	4.3 0.7	18,393.5 11,770.9	49,646.0 35,320.8
가족구성	독신가구	(745)	57.3	5.6	14.3	14.2	5.1	3.5	20,046.6	57,526.4
	1세대가구	(1,099)	51.8	7.3	18.3	14.3	5.1	3.3	18,295.1	45,480.8
	2세대가구	(2,023)	56.9	7.2	17.1	11.4	4.5	2.8	16,036.4	48,196.4
	3세대가구	(449)	48.6	7.1	20.8	11.5	7.0	4.9	25,688.6	75,349.0
	기타	(31)	38.8	15.5	15.8	14.8	6.1	9.1	35,606.7	82,418.4
직업	사무직	(1,677)	54.0	5.9	18.2	11.9	6.1	3.8	19,813.0	55,079.4
	서비스/판매직	(422)	46.9	7.6	19.9	14.9	5.0	5.8	28,096.2	81,838.3
	생산직	(420)	51.6	8.0	14.4	12.0	7.6	6.4	25,220.9	57,444.3
	학생	(1,204)	56.6	8.3	17.2	12.5	3.9	1.5	12,792.4	31,215.9
	주부	(157)	62.3	6.4	17.1	12.8	0.8	0.6	7,390.7	13,595.5
	기타	(153)	55.7	3.9	14.1	15.7	6.9	3.7	24,540.0	72,673.3
	무직	(313)	61.1	7.6	14.7	13.6	1.5	1.5	13,149.1	50,562.1
학력	초/중/고등학생	(667)	59.7	8.8	17.1	9.4	4.0	1.0	10,150.4	22,775.6
	대학생/대학원생	(394)	52.0	7.5	17.2	16.8	3.6	3.0	17,213.8	40,131.6
	고졸이하	(124)	48.2	6.5	17.3	17.9	3.4	6.8	30,309.5	73,004.0
	대졸이상	(3,162)	54.2	6.6	17.4	12.6	5.5	3.8	19,865.6	57,692.8
가구소득	100만원 미만	(144)	52.2	15.2	10.1	21.2	0.7	0.6	10,349.5	17,331.0
	100-199만원	(197)	56.0	7.8	15.9	19.2	1.1	0.0	9,409.9	14,387.5
	200-299만원	(565)	55.2	6.1	15.2	13.4	5.3	4.7	20,643.1	48,589.9
	300-399만원	(663)	57.9	6.2	17.1	10.5	4.7	3.5	18,832.6	60,520.0
	400-499만원	(661)	55.5	7.6	17.1	11.5	4.8	3.5	18,314.6	58,881.6
	500-599만원	(561)	53.9	6.3	20.7	10.7	4.9	3.4	18,063.6	52,543.3
	600-699만원	(383)	52.2	7.3	19.6	12.8	6.3	1.8	14,475.2	28,634.5
	700~799만원	(320)	52.4	5.8	18.5	13.3	5.9	4.2	20,268.4	50,860.4
	800만원 이상	(610)	50.7	6.6	18.6	12.7	7.2	4.1	24,527.9	69,643.8
	모름, 무응답	(244)	61.1	8.0	12.2	12.5	3.2	2.9	14,020.0	40,529.8

<통계표 36> B8. PC 게임 이용 및 구입 비용 - 구독형 게임 서비스

단위 : 원

PC 게임 이용자		사례수 (명)	0원	1만원 미만	1만원 이상 2만원 미만	2만원 이상 5만원 미만	5만원 이상 10만원 미만	10만원 이상	평균	표준 편차
▣ 전체 ▣		(4,347)	84.6	7.7	3.1	3.2	1.2	0.2	3,633.6	15,768.0
성별	남자	(2,926)	83.9	8.0	3.3	3.3	1.3	0.3	3,923.4	17,162.1
	여자	(1,421)	85.9	7.2	2.8	2.9	1.1	0.1	3,036.5	12,396.2
연령	10-19세	(764)	92.6	4.1	1.8	1.3	0.1	0.1	1,166.3	6,867.6
	20-29세	(1,366)	88.0	6.0	2.6	2.6	0.8	0.1	2,498.9	10,963.9
	30-39세	(942)	82.9	8.2	3.9	3.3	1.6	0.1	3,986.9	15,152.3
	40-49세	(621)	78.1	10.9	3.8	4.1	2.8	0.3	5,851.4	19,161.6
	50-59세	(399)	75.3	11.6	3.6	6.8	2.4	0.3	7,222.1	29,256.1
	60-69세	(255)	78.4	12.0	4.8	3.7	0.0	1.1	4,781.7	17,874.9
지역	서울	(872)	80.6	8.7	4.8	4.7	1.1	0.1	4,162.9	13,708.1
	인천/경기	(1,495)	85.3	7.3	2.1	3.3	1.5	0.3	4,084.3	19,936.1
	대전/충청/세종	(437)	84.7	7.5	3.6	3.3	0.9	0.0	3,130.2	11,106.3
	광주/전라/제주	(442)	84.7	8.5	2.8	2.1	1.9	0.0	3,453.8	12,949.6
	부산/울산/경남	(602)	85.8	7.3	3.2	2.6	0.7	0.4	3,284.9	15,526.9
	대구/경북 강원	(387) (112)	87.0 88.9	6.8 8.3	3.2 1.5	2.2 0.0	0.8 1.3	0.0 0.0	2,459.5 2,101.0	9,754.9 10,517.1
가족구 성	독신가구	(745)	86.3	6.7	2.8	2.8	1.2	0.1	3,140.8	13,642.1
	1세대가구	(1,099)	83.0	8.0	3.3	3.9	1.5	0.2	4,109.7	15,170.5
	2세대가구	(2,023)	86.4	7.0	2.9	2.6	0.9	0.2	3,203.6	16,795.4
	3세대가구	(449)	77.1	11.7	3.7	4.9	2.4	0.2	5,362.6	16,099.0
	기타	(31)	81.8	9.4	8.8	0.0	0.0	0.0	1,629.5	4,626.4
직업	사무직	(1,677)	81.7	8.5	3.9	3.9	1.7	0.3	4,581.2	16,801.9
	서비스/판매직	(422)	75.6	13.5	4.4	4.3	1.9	0.3	6,333.5	28,095.2
	생산직	(420)	81.8	8.6	3.6	3.5	2.3	0.2	4,709.3	16,083.5
	학생	(1,204)	91.9	4.2	2.0	1.5	0.2	0.1	1,368.6	6,990.5
	주부	(157)	85.3	6.7	3.4	4.5	0.0	0.0	2,263.5	6,819.0
	기타	(153)	82.1	10.8	1.2	3.8	1.2	0.8	4,317.0	18,700.1
	무직	(313)	88.2	6.5	1.7	2.7	1.0	0.0	2,536.6	10,611.2
학력	초/중/고등학생	(667)	93.3	3.7	1.6	1.1	0.1	0.1	1,109.3	7,076.4
	대학생/대학원생	(394)	87.6	6.2	2.6	2.5	1.1	0.0	2,635.1	10,606.9
	고졸이하	(124)	76.9	11.5	2.6	5.6	3.4	0.0	6,670.9	18,666.2
	대졸이상	(3,162)	82.6	8.6	3.5	3.6	1.4	0.2	4,171.4	17,367.3
가구소 득	100만원 미만	(144)	87.2	9.4	2.1	1.4	0.0	0.0	1,161.1	4,073.1
	100-199만원	(197)	83.9	10.4	1.4	4.2	0.0	0.0	2,349.4	7,268.3
	200-299만원	(565)	86.1	6.6	2.4	3.8	0.9	0.2	3,304.2	15,020.5
	300-399만원	(663)	85.2	7.8	3.6	1.7	1.2	0.5	3,847.5	18,313.9
	400-499만원	(661)	84.5	7.3	3.6	3.0	1.5	0.1	3,665.0	13,388.2
	500-599만원	(561)	84.0	6.5	4.2	3.2	1.9	0.2	4,066.7	14,214.6
	600-699만원	(383)	80.8	8.6	3.8	4.4	2.0	0.4	5,005.0	15,912.3
	700~799만원	(320)	84.7	8.1	2.9	3.3	0.6	0.4	4,546.5	29,367.0
	800만원 이상	(610)	82.5	9.0	2.8	4.0	1.7	0.0	3,922.4	13,219.8
	모름, 무응답	(244)	90.7	5.7	1.5	2.0	0.0	0.0	1,154.2	4,596.5

<통계표 37> B8. PC 게임 이용 및 구입 비용 - PC 게임 이용 총 비용

단위 : 원

PC 게임 이용자		사례수 (명)	0원	1만원 미만	1만원 이상 2만원 미만	2만원 이상 5만원 미만	5만원 이상 10만원 미만	10만원 이상	평균	표준 편차
▣ 전체 ▣		(4,347)	35.4	7.2	13.6	20.9	12.7	10.1	37,684.2	72,664.1
성별	남자	(2,926)	33.5	6.9	13.6	20.9	13.7	11.5	41,998.1	80,063.5
	여자	(1,421)	39.2	8.0	13.8	20.9	10.7	7.4	28,797.6	53,268.3
연령	10-19세	(764)	39.0	11.4	17.6	19.0	8.2	4.8	21,157.9	35,612.9
	20-29세	(1,366)	30.8	7.4	14.2	24.7	14.2	8.8	37,940.6	68,635.7
	30-39세	(942)	31.2	5.3	13.7	20.6	14.0	15.1	48,011.5	86,580.8
	40-49세	(621)	33.8	6.2	12.9	20.1	14.9	12.2	45,719.3	89,664.2
	50-59세	(399)	43.6	5.6	8.4	18.4	11.9	12.1	40,085.7	77,532.7
	60-69세	(255)	55.4	6.2	8.5	13.6	9.7	6.7	24,348.8	53,281.0
지역	서울	(872)	30.4	8.0	15.1	19.7	14.5	12.3	40,826.0	68,390.8
	인천/경기	(1,495)	33.6	7.5	14.1	21.2	12.7	10.9	39,705.8	77,395.5
	대전/충청/세종	(437)	34.4	5.0	14.9	23.9	12.8	9.0	37,871.1	69,498.2
	광주/전라/제주	(442)	37.7	7.5	13.2	21.1	11.7	8.8	35,594.2	77,899.5
	부산/울산/경남	(602)	42.1	6.6	10.2	20.5	11.8	8.8	33,146.3	68,071.3
	대구/경북 강원	(387) (112)	39.6 41.5	7.3 9.6	12.2 16.1	19.5 20.6	12.4 8.7	9.1 3.5	35,884.5 24,394.4	71,699.4 53,939.0
가족구 성	독신가구	(745)	36.8	6.4	13.3	19.6	13.4	10.5	39,122.5	77,646.5
	1세대가구	(1,099)	33.1	6.8	13.3	20.8	14.7	11.3	39,193.2	64,883.2
	2세대가구	(2,023)	37.0	7.9	14.5	20.6	10.9	9.1	34,140.4	68,653.1
	3세대가구	(449)	31.8	6.1	11.4	24.6	14.8	11.3	46,576.2	94,472.3
	기타	(31)	25.4	15.6	6.9	20.9	16.0	15.2	52,007.6	89,117.9
직업	사무직	(1,677)	33.7	5.9	12.6	20.0	14.5	13.2	43,465.7	76,491.9
	서비스/판매직	(422)	29.8	4.8	11.3	23.9	15.8	14.5	55,004.6	105,686.5
	생산직	(420)	35.7	6.6	10.2	18.5	13.7	15.3	48,471.7	82,428.0
	학생	(1,204)	35.0	10.4	17.4	22.2	9.9	5.1	25,225.0	45,316.2
	주부	(157)	51.5	6.4	12.0	19.5	8.3	2.4	17,043.1	28,119.9
	기타	(153)	37.8	7.7	11.0	15.9	16.3	11.3	42,787.9	87,945.6
	무직	(313)	43.4	6.7	14.6	22.7	9.2	3.4	24,668.5	63,892.7
학력	초/중/고등학생	(667)	41.0	11.0	17.7	17.3	7.8	5.2	20,959.1	36,836.4
	대학생/대학원생	(394)	27.7	10.2	16.5	26.6	13.3	5.6	33,008.3	59,003.0
	고졸이하	(124)	29.8	4.8	13.0	19.1	17.4	15.8	57,578.9	101,794.6
	대졸이상	(3,162)	35.3	6.2	12.4	21.0	13.5	11.5	41,015.2	77,777.2
가구소 득	100만원 미만	(144)	38.2	10.9	13.3	21.5	15.5	0.6	19,450.3	24,832.4
	100-199만원	(197)	38.0	4.9	13.2	24.9	17.4	1.6	23,729.1	29,277.7
	200-299만원	(565)	33.2	7.7	14.2	20.7	12.8	11.5	39,178.2	68,482.4
	300-399만원	(663)	36.7	6.9	14.6	20.3	11.8	9.7	38,517.1	81,598.2
	400-499만원	(661)	36.8	8.6	13.5	20.3	11.3	9.5	35,497.1	74,588.3
	500-599만원	(561)	36.6	7.1	11.7	20.7	13.7	10.3	39,175.2	74,606.0
	600-699만원	(383)	32.6	7.8	16.0	16.6	16.0	10.9	35,902.8	54,016.3
	700~799만원	(320)	29.5	6.5	13.0	23.9	12.2	14.9	44,966.0	77,618.1
	800만원 이상	(610)	33.9	4.9	13.6	21.6	12.6	13.4	46,993.5	89,127.4
	모름, 무응답	(244)	41.9	9.6	12.3	22.7	7.1	6.5	26,465.7	56,903.6

<통계표 38> B8. PC 게임 이용 및 구입 비용 - 유료 게임 다운로드 비용(구입자)

단위 : 원

PC 게임 이용자		사례수 (명)	1만원 미만	1만원 이상 2만원 미만	2만원 이상 5만원 미만	5만원 이상 10만원 미만	10만원 이상	평균	표준 편차
▣ 전체 ▣		(2,237)	25.0	20.1	30.2	14.7	10.1	30,348.4	32,073.1
성별	남자	(1,544)	24.3	19.4	29.5	15.9	10.9	31,770.3	33,070.7
	여자	(693)	26.5	21.7	31.7	11.9	8.2	27,178.2	29,505.5
연령	10-19세	(358)	34.1	27.1	25.5	8.8	4.5	21,117.1	23,503.7
	20-29세	(744)	22.7	21.3	35.7	13.3	7.0	27,446.4	27,457.9
	30-39세	(524)	19.5	18.1	32.0	16.4	14.0	35,498.9	35,299.3
	40-49세	(343)	25.0	17.6	25.4	20.7	11.4	33,660.5	33,294.3
	50-59세	(178)	27.5	15.0	22.2	17.1	18.3	39,427.0	44,154.5
	60-69세	(90)	34.0	14.1	26.2	12.0	13.7	30,478.4	33,103.4
지역	서울	(501)	26.1	20.4	27.2	15.3	11.0	31,794.1	35,666.1
	인천/경기	(783)	22.9	19.9	31.5	13.9	11.9	31,453.6	31,365.7
	대전/충청/세종	(231)	25.2	21.3	33.6	12.2	7.6	27,068.9	27,706.9
	광주/전라/제주	(205)	30.2	18.9	29.8	15.6	5.6	25,231.1	24,124.2
	부산/울산/경남	(284)	25.0	18.3	30.8	15.4	10.5	31,323.5	33,072.6
	대구/경북 강원	(182) (50)	24.8 22.4	19.0 35.0	27.7 30.9	19.4 7.2	9.1 4.5	31,902.3 23,538.5	37,258.5 22,494.0
가족구성	독신가구	(378)	25.3	17.5	32.1	14.4	10.6	31,377.2	31,989.8
	1세대가구	(587)	23.6	20.7	28.9	16.2	10.6	31,414.0	31,542.2
	2세대가구	(1,015)	25.3	20.2	30.1	14.3	10.1	29,694.1	31,712.6
	3세대가구	(238)	26.1	22.4	30.4	12.2	8.9	29,306.8	35,495.1
	기타	(19)	25.7	21.3	30.7	22.3	0.0	24,836.5	24,132.6
직업	사무직	(905)	21.5	18.3	28.0	19.0	13.1	35,362.0	36,272.6
	서비스/판매직	(245)	23.6	15.6	29.6	17.4	13.8	35,447.2	35,483.2
	생산직	(215)	21.4	16.3	30.1	16.6	15.6	36,212.9	33,189.0
	학생	(608)	30.2	26.9	29.9	8.5	4.6	21,925.8	23,562.6
	주부	(56)	31.0	12.6	43.8	11.0	1.6	20,754.3	18,480.4
	기타	(74)	36.8	11.8	26.0	15.8	9.5	28,748.1	30,249.5
	무직	(135)	23.7	23.5	43.7	6.1	3.1	20,890.1	19,098.3
학력	초/중/고등학생	(296)	34.7	27.0	24.4	8.5	5.4	21,839.1	25,013.2
	대학생/대학원생	(232)	25.5	25.4	36.3	8.4	4.3	22,398.3	21,798.0
	고졸이하	(73)	27.9	15.0	24.4	15.1	17.7	35,199.1	35,084.3
	대졸이상	(1,637)	23.0	18.4	30.6	16.6	11.4	32,797.9	33,813.6
가구소득	100만원 미만	(65)	28.3	25.2	42.0	4.5	0.0	17,610.8	12,075.9
	100-199만원	(94)	23.5	20.4	27.7	27.5	0.9	25,159.1	19,338.3
	200-299만원	(302)	26.0	21.5	29.3	14.1	9.1	28,467.5	28,402.4
	300-399만원	(345)	22.7	22.4	30.2	14.0	10.6	30,424.7	31,147.1
	400-499만원	(315)	27.6	16.4	35.5	12.3	8.3	28,358.6	29,079.6
	500-599만원	(282)	26.1	17.4	26.8	15.7	14.0	33,872.9	35,556.6
	600-699만원	(205)	26.2	18.6	26.6	18.3	10.3	30,725.7	29,973.4
	700~799만원	(182)	21.5	16.3	33.0	15.6	13.6	35,409.9	37,993.0
	800만원 이상 모름, 무응답	(335) (113)	22.5 28.6	23.4 22.4	25.2 37.7	16.2 5.1	12.7 6.2	33,789.9 24,455.2	35,716.6 37,520.9

<통계표 39> B8. PC 게임 이용 및 구입 비용 - 게임 내 결제 비용(구입자)

단위 : 원

PC 게임 이용자		사례수 (명)	1만원 미만	1만원 이상 2만원 미만	2만원 이상 5만원 미만	5만원 이상 10만원 미만	10만원 이상	평균	표준 편차
▣ 전체 ▣		(1,971)	15.5	38.2	27.9	11.1	7.4	40,653.3	72,815.7
성별	남자	(1,368)	14.1	37.4	27.6	12.2	8.6	45,590.1	81,983.5
	여자	(603)	18.5	39.9	28.6	8.6	4.5	29,458.5	43,691.2
연령	10-19세	(311)	21.7	41.4	25.3	9.5	2.1	24,771.2	28,800.0
	20-29세	(648)	13.3	33.4	36.0	9.3	8.0	43,181.3	68,089.3
	30-39세	(432)	14.1	36.7	23.0	14.6	11.6	53,027.2	94,557.1
	40-49세	(303)	13.3	43.0	25.1	11.1	7.4	43,527.0	90,536.2
	50-59세	(180)	17.5	40.7	23.9	10.8	7.1	33,686.4	56,890.2
	60-69세	(96)	18.9	46.4	19.6	13.1	2.0	23,457.5	30,614.0
지역	서울	(419)	14.0	38.1	27.9	12.9	7.1	38,297.8	60,862.0
	인천/경기	(697)	15.6	39.3	28.0	10.7	6.5	41,053.0	79,395.8
	대전/충청/세종	(196)	13.7	36.8	28.9	10.9	9.7	45,447.4	71,686.8
	광주/전라/제주	(213)	18.7	37.7	26.4	8.3	8.9	42,383.8	85,755.5
	부산/울산/경남	(242)	16.2	38.7	27.3	11.7	6.2	37,552.6	65,970.6
	대구/경북 강원	(163) (41)	12.4 28.0	37.3 29.3	29.8 25.2	10.2 15.5	10.3 2.0	43,691.6 32,175.3	69,017.9 52,832.6
가족구 성	독신가구	(318)	13.0	33.5	33.2	12.0	8.3	46,957.2	80,610.6
	1세대가구	(530)	15.1	37.9	29.6	10.5	6.9	37,923.9	59,549.9
	2세대가구	(873)	16.8	39.6	26.5	10.5	6.6	37,164.9	67,828.9
	3세대가구	(231)	13.9	40.5	22.4	13.7	9.6	49,981.8	99,249.2
	기타	(19)	25.3	25.8	24.1	9.9	14.8	58,144.8	99,732.0
직업	사무직	(772)	12.9	39.6	25.9	13.3	8.4	43,057.4	74,802.2
	서비스/판매직	(224)	14.3	37.4	28.0	9.4	10.9	52,873.9	106,369.4
	생산직	(203)	16.5	29.8	24.9	15.6	13.2	52,156.6	73,686.4
	학생	(523)	19.1	39.7	28.7	9.0	3.5	29,459.5	41,886.7
	주부	(59)	17.1	45.4	33.9	2.1	1.5	19,618.5	15,871.0
	기타	(68)	8.8	31.9	35.5	15.5	8.3	55,376.0	101,411.5
	무직	(122)	19.6	37.7	35.0	3.8	4.0	33,821.1	76,837.6
학력	초/중/고등학생	(269)	21.8	42.4	23.3	10.0	2.4	25,160.9	30,159.7
	대학생/대학원생	(189)	15.5	35.8	34.9	7.5	6.2	35,841.5	51,879.1
	고졸이하	(64)	12.5	33.3	34.5	6.6	13.1	58,512.4	93,224.9
	대졸이상	(1,448)	14.4	37.9	27.5	12.0	8.2	43,368.6	79,051.2
가구소 득	100만원 미만	(69)	31.8	21.0	44.4	1.5	1.3	21,660.9	19,617.9
	100-199만원	(87)	17.7	36.2	43.5	2.6	0.0	21,389.8	14,641.5
	200-299만원	(253)	13.6	34.0	30.0	11.8	10.6	46,117.1	64,082.8
	300-399만원	(279)	14.8	40.7	25.0	11.2	8.4	44,693.0	86,892.5
	400-499만원	(294)	17.1	38.4	25.9	10.8	7.8	41,188.5	82,865.1
	500-599만원	(259)	13.6	44.9	23.2	10.7	7.5	39,186.2	71,907.8
	600-699만원	(183)	15.3	40.9	26.8	13.2	3.7	30,279.9	35,198.0
	700~799만원	(152)	12.1	38.8	28.0	12.4	8.7	42,543.5	67,041.1
	800만원 이상 모름, 무응답	(301) (95)	13.4 20.6	37.8 31.5	25.8 32.2	14.7 8.4	8.3 7.3	49,749.0 36,073.4	92,710.9 58,737.6

<통계표 40> B8. PC 게임 이용 및 구입 비용 - 구독형 게임 서비스(구입자)

단위 : 원

PC 게임 이용자		사례수 (명)	1만원 미만	1만원 이상 2만원 미만	2만원 이상 5만원 미만	5만원 이상 10만원 미만	10만원 이상	평균	표준 편차
▣ 전체 ▣		(671)	49.9	20.2	20.6	8.0	1.3	23,540.4	33,815.5
성별	남자	(470)	49.5	20.3	20.6	8.0	1.6	24,420.5	36,537.1
	여자	(201)	51.0	19.8	20.7	8.1	0.5	21,479.8	26,335.4
연령	10-19세	(57)	55.4	24.2	17.2	1.7	1.5	15,678.6	20,321.2
	20-29세	(164)	49.8	21.4	21.6	6.6	0.6	20,850.1	24,968.4
	30-39세	(161)	48.1	22.5	19.3	9.4	0.6	23,306.3	29,933.2
	40-49세	(136)	49.9	17.2	18.8	12.8	1.3	26,774.0	33,547.7
	50-59세	(98)	46.9	14.8	27.5	9.6	1.3	29,261.5	53,321.4
	60-69세	(55)	55.5	22.2	17.2	0.0	5.1	22,144.1	33,309.2
지역	서울	(169)	44.9	24.8	24.3	5.5	0.6	21,469.2	24,494.9
	인천/경기	(219)	49.9	14.6	22.6	10.5	2.4	27,875.9	45,353.8
	대전/충청/세종	(67)	48.9	23.5	21.5	6.1	0.0	20,405.9	21,367.4
	광주/전라/제주	(68)	55.1	18.4	13.9	12.6	0.0	22,504.5	25,910.3
	부산/울산/경남	(85)	51.7	22.4	18.0	5.0	2.9	23,165.0	35,375.3
	대구/경북 강원	(50) (12)	52.1 75.0	24.6 13.5	16.8 0.0	6.4 11.5	0.0 0.0	18,969.7 18,923.1	20,673.0 26,971.1
가족구성	독신가구	(102)	49.4	20.5	20.2	9.0	0.9	22,983.7	30,215.7
	1세대가구	(186)	46.9	19.7	23.2	8.7	1.4	24,246.1	29,546.5
	2세대가구	(274)	51.6	21.3	19.2	6.4	1.5	23,614.7	40,026.9
	3세대가구	(103)	51.3	16.1	21.2	10.6	0.8	23,424.6	26,710.5
	기타	(6)	51.7	48.3	0.0	0.0	0.0	8,942.2	7,654.0
직업	사무직	(306)	46.8	21.2	21.3	9.2	1.5	25,080.3	32,153.2
	서비스/판매직	(103)	55.1	18.2	17.7	7.7	1.2	25,940.0	52,375.7
	생산직	(76)	47.2	19.5	19.4	12.8	1.1	25,869.0	29,693.8
	학생	(97)	52.5	24.7	18.9	3.0	0.9	16,909.9	18,547.8
	주부	(23)	45.9	23.4	30.7	0.0	0.0	15,416.7	10,815.8
	기타	(27)	60.5	6.9	21.3	6.9	4.4	24,080.9	38,954.1
	무직	(37)	55.2	14.0	22.5	8.4	0.0	21,421.5	23,629.9
학력	초/중/고등학생	(45)	54.7	24.2	17.0	2.1	1.9	16,578.6	22,406.6
	대학생/대학원생	(49)	50.1	21.3	20.1	8.5	0.0	21,231.9	22,803.3
	고졸이하	(29)	49.9	11.0	24.2	14.8	0.0	28,883.2	29,762.6
	대졸이상	(549)	49.5	20.2	20.8	8.1	1.4	24,033.6	35,527.4
가구소득	100만원 미만	(18)	73.2	16.2	10.6	0.0	0.0	9,036.0	7,766.9
	100-199만원	(32)	64.8	8.9	26.3	0.0	0.0	14,581.3	12,355.5
	200-299만원	(78)	47.5	17.5	27.5	6.4	1.1	23,831.3	33,909.5
	300-399만원	(98)	52.5	24.5	11.5	8.3	3.2	25,996.7	41,283.7
	400-499만원	(102)	47.0	23.0	19.6	9.6	0.8	23,642.1	26,247.5
	500-599만원	(90)	40.8	26.1	20.3	11.7	1.1	25,478.1	26,948.4
	600-699만원	(74)	44.5	19.6	23.1	10.5	2.3	26,044.9	27,870.1
	700~799만원	(49)	52.7	19.1	21.7	3.9	2.5	29,647.6	70,450.0
	800만원 이상 모름, 무응답	(107) (23)	51.3 61.9	16.2 16.3	22.6 21.8	9.9 0.0	0.0 0.0	22,350.9 12,425.1	24,245.0 9,511.3

<통계표 41> B8. PC 게임 이용 및 구입 비용 - PC 게임 이용 총 비용(구입자)

단위 : 원

PC 게임 이용자		사례수 (명)	1만원 미만	1만원 이상 2만원 미만	2만원 이상 5만원 미만	5만원 이상 10만원 미만	10만원 이상	평균	표준 편차
▣ 전체 ▣		(2,810)	11.2	21.1	32.3	19.7	15.7	58,295.3	83,468.7
성별	남자	(1,947)	10.3	20.4	31.4	20.6	17.3	63,127.5	91,116.8
	여자	(863)	13.2	22.6	34.4	17.6	12.1	47,395.7	61,560.3
연령	10-19세	(466)	18.7	28.9	31.1	13.5	7.9	34,672.3	40,131.6
	20-29세	(946)	10.7	20.5	35.6	20.4	12.8	54,793.7	76,688.9
	30-39세	(648)	7.7	19.9	30.0	20.4	22.0	69,801.2	96,852.1
	40-49세	(411)	9.3	19.5	30.4	22.4	18.4	69,027.7	102,642.9
	50-59세	(225)	9.9	15.0	32.6	21.2	21.4	71,085.4	92,018.4
	60-69세	(114)	13.9	19.0	30.4	21.8	15.0	54,564.5	68,772.4
지역	서울	(607)	11.4	21.7	28.3	20.9	17.7	58,634.9	75,332.8
	인천/경기	(992)	11.3	21.2	31.9	19.2	16.4	59,798.1	88,439.7
	대전/충청/세종	(287)	7.6	22.7	36.4	19.6	13.7	57,686.6	78,860.5
	광주/전라/제주	(276)	12.1	21.1	33.9	18.7	14.2	57,134.8	92,297.8
	부산/울산/경남	(348)	11.3	17.7	35.4	20.3	15.2	57,259.1	81,422.4
	대구/경북 강원	(234) (66)	12.0 16.4	20.2 27.5	32.2 35.3	20.5 14.8	15.0 6.1	59,364.4 41,665.5	84,374.9 65,348.2
가족구성	독신가구	(470)	10.2	21.1	31.0	21.1	16.5	61,935.7	90,200.6
	1세대가구	(735)	10.1	19.9	31.1	22.0	17.0	58,566.3	71,815.1
	2세대가구	(1,275)	12.5	23.1	32.7	17.3	14.4	54,175.2	79,969.2
	3세대가구	(306)	9.0	16.8	36.0	21.7	16.5	68,343.4	107,783.3
	기타	(23)	20.9	9.2	28.1	21.5	20.3	69,725.8	97,355.4
직업	사무직	(1,112)	8.9	19.0	30.2	21.9	20.0	65,564.2	85,896.7
	서비스/판매직	(297)	6.8	16.1	34.0	22.5	20.6	78,337.1	118,700.3
	생산직	(270)	10.3	15.8	28.8	21.3	23.8	75,344.8	92,428.1
	학생	(783)	16.0	26.8	34.2	15.2	7.9	38,797.4	51,309.4
	주부	(76)	13.1	24.8	40.2	17.0	4.9	35,142.4	31,577.2
	기타	(95)	12.4	17.6	25.5	26.3	18.2	68,793.3	103,330.7
	무직	(177)	11.9	25.8	40.1	16.2	5.9	43,615.1	80,027.6
학력	초/중/고등학생	(394)	18.7	30.0	29.3	13.2	8.8	35,504.4	42,228.7
	대학생/대학원생	(285)	14.2	22.9	36.8	18.4	7.8	45,649.7	65,117.0
	고졸이하	(87)	6.9	18.5	27.3	24.8	22.5	81,995.2	113,057.5
	대졸이상	(2,044)	9.5	19.2	32.5	20.9	17.8	63,438.5	89,078.1
가구소득	100만원 미만	(89)	17.7	21.5	34.8	25.0	1.0	31,459.2	24,892.1
	100-199만원	(122)	8.0	21.3	40.2	28.0	2.6	38,285.2	28,730.9
	200-299만원	(377)	11.5	21.3	31.0	19.1	17.2	58,660.6	76,696.2
	300-399만원	(420)	10.9	23.0	32.1	18.6	15.4	60,802.9	95,716.3
	400-499만원	(418)	13.5	21.4	32.1	17.9	15.0	56,142.3	87,435.8
	500-599만원	(356)	11.1	18.4	32.6	21.7	16.2	61,768.5	85,940.1
	600-699만원	(258)	11.6	23.7	24.7	23.8	16.1	53,284.1	58,361.4
	700~799만원	(225)	9.3	18.4	34.0	17.3	21.1	63,821.7	85,751.7
	800만원 이상 모름, 무응답	(403) (141)	7.4 16.4	20.6 21.1	32.6 39.0	19.0 12.2	20.3 11.1	71,080.9 45,576.4	101,533.7 68,670.3

<통계표 42> B8_1. PC 게임 아이템을 구입하는 이유 - 1순위

단위 : %

PC 게임 유료이용자 (게임 내 결제)		사례수 (명)	빠른 레벨업을 위해서	필요한 아이템/캐 릭터를 바로 가지고 싶어서	친구에게 선물하기 위해서	캐릭터 등을 꾸미기 위해서	기간 한정 아이템/ 패키지를 구매하기 위해서	기타
▣ 전체 ▣		(1,973)	34.8	35.4	2.6	16.4	10.6	0.2
성별	남자	(1,370)	34.9	36.0	2.1	15.2	11.5	0.3
	여자	(603)	34.7	34.1	3.8	19.1	8.3	0.0
연령	10-19세	(311)	26.8	39.9	2.1	21.6	9.3	0.3
	20-29세	(648)	24.3	38.1	2.2	21.3	13.9	0.3
	30-39세	(432)	37.7	32.5	2.9	15.9	10.8	0.2
	40-49세	(304)	45.6	35.0	4.1	8.3	7.0	0.0
	50-59세	(180)	54.3	28.1	1.7	9.5	6.4	0.0
	60-69세	(97)	48.3	30.4	3.5	7.6	10.2	0.0
지역	서울	(419)	37.3	32.7	4.4	14.4	10.8	0.4
	인천/경기	(698)	35.8	37.7	1.7	15.2	9.5	0.1
	대전/충청/세종	(196)	32.7	29.8	2.6	23.7	10.7	0.5
	광주/전라/제주	(213)	30.0	38.8	2.4	14.2	14.7	0.0
	부산/울산/경남	(243)	37.1	33.6	1.9	17.8	9.7	0.0
	대구/경북 강원	(163) (41)	31.5 27.9	36.2 40.9	3.2 3.5	20.3 11.0	8.8 16.7	0.0 0.0
가족 구성	독신가구	(318)	31.3	33.0	0.9	20.1	14.6	0.0
	1세대가구	(532)	34.1	38.9	2.5	14.8	9.6	0.2
	2세대가구	(873)	35.1	36.1	2.7	16.0	10.1	0.1
	3세대가구	(231)	42.0	28.7	5.4	14.5	9.0	0.4
	기타	(19)	15.0	29.6	0.0	41.1	9.9	4.5
직업	사무직	(774)	40.0	34.1	2.6	13.1	10.1	0.0
	서비스/판매직	(224)	35.5	36.3	3.0	16.2	9.1	0.0
	생산직	(203)	42.9	28.4	6.1	11.8	10.7	0.0
	학생	(523)	25.6	38.0	1.9	22.3	11.5	0.7
	주부	(59)	50.5	31.2	3.1	10.1	5.0	0.0
	기타 무직	(68) (122)	30.9 20.9	42.8 40.2	1.4 0.0	15.4 23.4	9.5 15.4	0.0 0.0
학력	초/중/고등학생	(269)	27.3	38.7	2.5	21.6	9.6	0.3
	대학생/대학원생	(189)	30.8	35.7	1.0	19.3	12.8	0.5
	고졸이하	(64)	44.0	29.6	6.8	13.8	5.8	0.0
	대졸이상	(1,450)	36.3	35.0	2.7	15.2	10.6	0.1
가구 소득	100만원 미만	(69)	34.7	27.7	1.4	24.6	11.6	0.0
	100-199만원	(87)	24.9	37.9	3.3	18.9	14.0	1.1
	200-299만원	(253)	32.7	36.7	1.5	18.1	11.0	0.0
	300-399만원	(279)	33.4	36.4	4.2	17.6	7.6	0.7
	400-499만원	(294)	39.3	33.2	2.6	12.8	12.2	0.0
	500-599만원	(259)	37.0	32.8	2.1	18.1	9.9	0.0
	600-699만원	(184)	37.1	35.8	4.3	15.3	7.6	0.0
	700~799만원	(152)	39.4	35.6	1.3	13.0	10.8	0.0
	800만원 이상	(301)	33.9	38.1	3.3	14.3	10.1	0.3
	모름, 무응답	(95)	25.3	36.4	0.0	20.7	17.6	0.0

<통계표 43> B8_1. PC 게임 아이템을 구입하는 이유 - 1+2순위

단위 : %

PC 게임 유료이용자 (게임 내 결제)		사례수 (명)	빠른 레벨업을 위해서	필요한 아이템/캐 릭터를 바로 가지고 싶어서	친구에게 선물하기 위해서	캐릭터 등을 꾸미기 위해서	기간 한정 아이템/ 패키지를 구매하기 위해서	기타
■ 전체 ■		(1,973)	45.8	63.5	6.7	35.4	31.6	0.2
성별	남자	(1,370)	46.3	64.3	6.2	32.4	33.1	0.3
	여자	(603)	44.9	61.8	7.8	42.3	28.1	0.0
연령	10-19세	(311)	36.8	67.4	5.9	42.9	30.0	0.3
	20-29세	(648)	31.1	61.9	5.7	42.9	40.7	0.3
	30-39세	(432)	49.3	59.8	8.5	33.1	32.4	0.2
	40-49세	(304)	60.0	69.5	7.3	26.8	22.6	0.3
	50-59세	(180)	71.8	63.6	4.5	22.2	18.8	0.0
	60-69세	(97)	64.5	59.5	10.2	24.0	23.9	0.0
지역	서울	(419)	48.9	60.3	9.2	33.5	33.0	0.4
	인천/경기	(698)	45.8	66.1	6.1	35.2	30.2	0.3
	대전/충청/세종	(196)	40.1	57.0	5.1	41.5	33.7	0.5
	광주/전라/제주	(213)	42.6	70.2	5.6	33.7	33.3	0.0
	부산/울산/경남	(243)	49.9	59.5	6.8	37.1	29.7	0.0
	대구/경북 강원	(163) (41)	42.3 49.2	64.3 71.1	5.1 10.9	37.5 20.0	32.2 30.2	0.0 0.0
가족 구성	독신가구	(318)	41.7	60.9	3.9	36.7	39.0	0.0
	1세대가구	(532)	45.1	63.9	7.2	36.4	29.9	0.4
	2세대가구	(873)	46.9	65.2	7.1	35.5	29.9	0.1
	3세대가구	(231)	51.7	60.1	8.6	29.0	30.3	0.4
	기타	(19)	15.0	59.4	0.0	65.4	45.8	4.5
직업	사무직	(774)	52.1	65.0	6.7	31.3	30.2	0.1
	서비스/판매직	(224)	49.4	63.6	8.6	37.5	25.1	0.0
	생산직	(203)	54.6	57.6	11.3	27.3	31.0	0.0
	학생	(523)	34.4	63.9	5.1	43.6	34.6	0.7
	주부	(59)	60.2	65.4	6.2	24.9	18.3	0.0
	기타	(68)	36.4	69.7	4.2	36.3	37.4	0.0
	무직	(122)	32.7	58.1	4.2	40.9	43.6	0.0
학력	초/중/고등학생	(269)	38.3	67.3	5.7	43.6	29.3	0.3
	대학생/대학원생	(189)	35.7	63.0	5.1	40.5	36.4	0.5
	고졸이하	(64)	51.5	59.0	13.2	23.8	25.7	0.0
	대졸이상	(1,450)	48.3	63.1	6.8	33.8	31.6	0.2
가구 소득	100만원 미만	(69)	44.3	50.0	2.9	42.7	31.5	0.0
	100-199만원	(87)	35.5	64.7	6.9	40.5	36.9	1.1
	200-299만원	(253)	44.3	65.1	5.9	35.1	31.3	0.0
	300-399만원	(279)	43.8	61.8	7.7	36.1	28.2	0.7
	400-499만원	(294)	49.0	62.1	7.3	33.2	34.3	0.0
	500-599만원	(259)	46.4	63.3	5.3	38.4	33.5	0.0
	600-699만원	(184)	51.4	67.2	12.1	33.8	20.7	0.5
	700~799만원	(152)	54.5	67.1	5.9	32.9	28.6	0.0
	800만원 이상	(301)	45.0	64.5	6.7	31.7	34.2	0.3
	모름, 무응답	(95)	33.3	62.6	1.9	42.3	41.2	0.0

<통계표 44> B8-2. PC 게임 지불 방법 - 1순위

단위 : %

PC 게임 유료 이용자		사례수 (명)	본인의 신용카드(체크카드, 간편결제 포함)	가족 등 타인의 신용카드(체크카드, 간편결제 포함)	본인 명의로의 휴대폰 소액결제	가족 등 타인 명의로의 휴대폰 소액결제	선불카드 및 쿠폰	문화상품 권/해피 머니상품 권 등	기타
▣ 전체 ▣		(2,810)	81.7	6.1	6.6	1.2	1.5	3.0	0.0
성별	남자	(1,947)	81.8	6.1	6.6	1.2	1.1	3.2	0.0
	여자	(863)	81.4	5.9	6.6	1.0	2.4	2.5	0.1
연령	10-19세	(466)	75.6	12.1	3.1	1.5	2.7	4.9	0.0
	20-29세	(946)	89.1	2.3	4.2	0.7	1.0	2.6	0.0
	30-39세	(648)	81.0	6.7	6.6	1.2	1.2	3.4	0.0
	40-49세	(411)	77.7	5.9	10.8	1.4	2.6	1.6	0.0
	50-59세	(225)	80.5	5.5	10.4	0.9	0.4	1.9	0.4
	60-69세	(114)	65.8	10.8	16.8	2.9	0.8	2.9	0.0
지역	서울	(607)	81.5	5.2	7.2	1.6	2.2	2.3	0.0
	인천/경기	(992)	81.5	6.2	6.5	1.1	1.4	3.3	0.0
	대전/충청/세종	(287)	81.5	6.9	7.0	1.1	1.8	1.8	0.0
	광주/전라/제주	(276)	82.6	6.0	5.3	0.4	0.7	5.0	0.0
	부산/울산/경남	(348)	83.2	4.4	5.8	1.3	1.6	3.3	0.3
	대구/경북 강원	(234) (66)	79.2 83.7	8.5 8.1	7.9 3.6	0.4 3.3	1.3 0.0	2.6 1.3	0.0 0.0
가족 구성	독신가구	(470)	85.8	2.9	5.5	1.1	1.6	3.1	0.0
	1세대가구	(735)	83.4	6.4	6.5	0.6	0.6	2.3	0.0
	2세대가구	(1,275)	79.3	7.5	6.7	1.5	1.9	3.1	0.1
	3세대가구	(306)	81.1	4.8	7.9	1.3	1.5	3.4	0.0
	기타	(23)	79.6	0.0	3.9	0.0	8.4	8.0	0.0
직업	사무직	(1,112)	84.0	4.3	7.2	1.1	0.9	2.5	0.0
	서비스/판매직	(297)	78.5	6.1	10.1	1.7	1.6	2.0	0.0
	생산직	(270)	79.9	7.6	8.1	0.7	2.5	1.3	0.0
	학생	(783)	80.7	8.0	3.7	1.3	2.0	4.3	0.0
	주부	(76)	67.1	11.9	10.4	2.4	5.4	1.4	1.3
	기타 무직	(95) (177)	84.5 84.6	5.2 4.4	6.3 5.4	1.0 0.0	1.0 0.0	2.1 5.6	0.0 0.0
학력	초/중/고등학생	(394)	73.1	13.4	3.2	1.8	2.9	5.6	0.0
	대학생/대학원생	(285)	89.0	3.9	3.7	0.7	0.3	2.4	0.0
	고졸이하	(87)	74.1	10.2	10.8	0.0	2.3	2.6	0.0
	대졸이상	(2,044)	82.6	4.8	7.4	1.1	1.4	2.6	0.0
가구 소득	100만원 미만	(89)	79.1	2.2	9.6	0.0	3.5	5.6	0.0
	100-199만원	(122)	89.0	4.0	3.2	0.0	0.8	3.0	0.0
	200-299만원	(377)	82.7	5.4	5.6	1.6	1.0	3.3	0.3
	300-399만원	(420)	81.6	5.9	7.3	1.4	0.5	3.4	0.0
	400-499만원	(418)	78.2	7.7	8.4	1.0	2.0	2.8	0.0
	500-599만원	(356)	83.5	5.8	5.3	1.1	1.9	2.4	0.0
	600-699만원	(258)	77.9	8.1	7.6	1.5	1.2	3.8	0.0
	700~799만원	(225)	83.6	4.0	7.0	0.8	2.0	2.6	0.0
	800만원 이상	(403)	82.4	5.8	6.6	1.0	2.2	2.1	0.0
	모름, 무응답	(141)	82.2	8.8	3.4	2.2	0.7	2.8	0.0

<통계표 45> B8-2. PC 게임 지불 방법 - 1+2순위

단위 : %

PC 게임 유료 이용자		사례수 (명)	본인의 신용카드(체크카드, 간편결제 포함)	가족 등 타인의 신용카드(체크카드, 간편결제 포함)	본인 명의로의 휴대폰 소액결제	가족 등 타인 명의로의 휴대폰 소액결제	선불카드 및 쿠폰	문화상품 권/해피 머니상품 권 등	기타
▣ 전체 ▣		(2,810)	87.7	14.2	31.8	5.2	20.0	30.2	0.6
성별	남자	(1,947)	87.8	13.6	32.4	5.3	20.0	29.8	0.6
	여자	(863)	87.5	15.3	30.5	4.8	19.8	30.9	0.5
연령	10-19세	(466)	80.3	21.3	13.4	7.3	27.3	43.3	0.4
	20-29세	(946)	94.0	9.7	23.6	3.3	19.1	29.4	0.6
	30-39세	(648)	87.8	13.0	35.9	5.1	18.5	25.5	0.5
	40-49세	(411)	85.3	15.8	47.0	6.7	20.3	26.4	0.7
	50-59세	(225)	87.5	15.5	49.1	5.7	12.8	27.5	0.9
	60-69세	(114)	73.8	19.7	63.3	6.1	18.1	28.2	0.0
지역	서울	(607)	89.0	13.9	32.5	5.1	22.0	27.3	0.3
	인천/경기	(992)	88.0	13.5	31.2	5.6	19.5	30.8	0.3
	대전/충청/세종	(287)	85.1	14.2	26.8	5.6	21.3	28.7	0.7
	광주/전라/제주	(276)	88.9	17.3	34.8	3.3	19.9	33.6	1.0
	부산/울산/경남	(348)	88.7	14.3	33.8	5.2	16.6	28.8	1.3
	대구/경북 강원	(234) (66)	83.6 86.4	13.0 16.6	30.0 39.8	4.4 7.9	21.5 14.3	30.1 45.7	0.4 0.0
가족 구성	독신가구	(470)	92.1	8.6	29.0	3.1	16.9	26.5	0.4
	1세대가구	(735)	88.5	14.7	32.2	5.0	18.6	27.3	0.5
	2세대가구	(1,275)	85.4	16.1	32.5	5.5	20.9	31.6	0.7
	3세대가구	(306)	88.4	13.9	33.5	7.7	22.8	35.3	0.3
	기타	(23)	92.0	3.9	16.0	0.0	37.6	53.6	0.0
직업	사무직	(1,112)	90.2	10.7	35.8	4.4	16.8	24.5	0.6
	서비스/판매직	(297)	86.0	15.8	46.0	5.9	19.5	25.7	0.0
	생산직	(270)	85.5	14.9	43.2	6.9	23.9	30.1	0.0
	학생	(783)	86.3	16.8	15.6	5.4	24.9	39.4	0.6
	주부	(76)	77.9	27.4	42.5	9.4	21.7	28.4	1.3
	기타 무직	(95) (177)	87.7 88.8	15.4 13.7	37.7 29.4	2.9 4.6	13.5 15.3	28.5 34.4	0.9 1.0
학력	초/중/고등학생	(394)	78.5	22.0	13.9	8.2	28.8	44.6	0.5
	대학생/대학원생	(285)	93.1	12.7	19.9	4.1	22.0	35.0	0.3
	고졸이하	(87)	78.6	13.7	42.3	5.8	21.2	25.1	0.0
	대졸이상	(2,044)	89.1	12.9	36.5	4.7	17.9	26.9	0.6
가구 소득	100만원 미만	(89)	86.7	9.7	28.1	1.2	11.2	34.0	0.0
	100-199만원	(122)	93.0	10.6	23.9	1.6	17.1	30.4	0.0
	200-299만원	(377)	88.3	13.8	31.6	6.0	17.9	28.8	0.8
	300-399만원	(420)	86.3	13.5	30.4	4.5	16.1	26.8	0.2
	400-499만원	(418)	85.7	16.0	35.9	5.7	22.0	32.1	0.7
	500-599만원	(356)	90.8	15.5	30.3	4.2	19.4	27.3	0.8
	600-699만원	(258)	85.2	16.8	36.3	7.8	18.3	32.4	0.4
	700~799만원	(225)	89.8	11.7	33.3	4.8	22.5	30.5	0.8
	800만원 이상	(403)	88.2	12.0	33.8	5.7	22.4	29.6	0.5
	모름, 무응답	(141)	84.1	19.4	21.4	5.4	32.1	39.8	0.6

<통계표 46> B9. 결제 한도로 인한 추가 구매 어려움 경험

단위 : %

PC 게임 유료이용자(청소년)		사례수 (명)	있다	없다
▣ 전체 ▣		(247)	19.5	80.5
성별	남자	(179)	20.7	79.3
	여자	(68)	16.5	83.5
연령	10-19세	(247)	19.5	80.5
지역	서울	(37)	15.7	84.3
	인천/경기	(86)	20.5	79.5
	대전/충청/세종	(31)	17.6	82.4
	광주/전라/제주	(35)	22.8	77.2
	부산/울산/경남	(30)	15.9	84.1
	대구/경북	(22)	23.7	76.3
	강원	(6)	21.6	78.4
가족구성	독신가구	(9)	57.0	43.0
	1세대가구	(62)	15.3	84.7
	2세대가구	(139)	15.5	84.5
	3세대가구	(35)	30.1	69.9
	기타	(3)	66.7	33.3
직업	사무직	(1)	0.0	100.0
	서비스/판매직	(1)	100.0	0.0
	생산직	(1)	100.0	0.0
	학생	(241)	18.7	81.3
	기타	(1)	100.0	0.0
	무직	(2)	0.0	100.0
학력	초/중/고등학생	(236)	18.4	81.6
	대학생/대학원생	(5)	20.0	80.0
	고졸이하	(2)	100.0	0.0
	대졸이상	(5)	41.9	58.1
가구소득	100만원 미만	(6)	48.2	51.8
	100-199만원	(6)	17.8	82.2
	200-299만원	(21)	23.4	76.6
	300-399만원	(20)	31.6	68.4
	400-499만원	(36)	18.3	81.7
	500-599만원	(35)	13.6	86.4
	600-699만원	(26)	22.0	78.0
	700~799만원	(15)	6.5	93.5
	800만원 이상	(39)	21.5	78.5
	모름, 무응답	(43)	15.4	84.6

<통계표 47> B10. PC 게임 시작 시 영향을 받은 인물

단위 : %

PC 게임 이용자		사례수 (명)	부모님	형제자 매/친척	자녀	친구/지 인	주변인 의 영향 없음	기타	배우자
▣ 전체 ▣		(4,347)	2.1	8.6	3.9	61.6	23.4	0.0	0.3
성별	남자	(2,926)	2.2	7.3	2.5	63.8	24.1	0.0	0.0
	여자	(1,421)	1.8	11.3	6.8	57.2	21.9	0.1	1.0
연령	10-19세	(764)	4.4	10.4	0.0	69.3	15.9	0.0	0.0
	20-29세	(1,366)	2.3	12.1	0.1	65.7	19.8	0.1	0.1
	30-39세	(942)	1.4	8.2	1.4	62.2	25.8	0.1	0.7
	40-49세	(621)	1.6	4.4	9.9	57.5	25.6	0.0	1.0
	50-59세	(399)	0.3	5.4	10.3	52.4	31.3	0.0	0.2
	60-69세	(255)	0.0	1.6	20.6	39.7	38.1	0.0	0.0
지역	서울	(872)	2.0	8.7	3.7	62.8	22.7	0.0	0.2
	인천/경기	(1,495)	2.2	8.9	3.5	62.1	22.9	0.1	0.3
	대전/충청/세종	(437)	1.2	8.8	3.7	58.4	27.6	0.0	0.3
	광주/전라/제주	(442)	1.8	9.7	4.6	60.4	23.3	0.0	0.2
	부산/울산/경남	(602)	2.2	8.0	4.1	63.2	21.8	0.0	0.8
	대구/경북	(387)	2.9	8.5	5.2	59.5	23.0	0.3	0.5
	강원	(112)	1.8	3.2	2.8	63.8	28.3	0.0	0.0
가족 구성	독신가구	(745)	1.9	6.9	0.7	61.6	28.9	0.0	0.0
	1세대가구	(1,099)	2.0	9.0	3.8	60.3	24.6	0.0	0.4
	2세대가구	(2,023)	2.2	8.8	4.8	62.2	21.4	0.1	0.5
	3세대가구	(449)	2.2	9.3	5.9	61.7	20.8	0.0	0.0
	기타	(31)	0.0	12.6	0.0	74.4	13.0	0.0	0.0
직업	사무직	(1,677)	1.3	6.6	4.7	62.9	24.1	0.0	0.4
	서비스/판매직	(422)	0.4	8.2	5.9	62.3	22.9	0.0	0.2
	생산직	(420)	2.1	9.2	3.9	57.0	27.6	0.0	0.2
	학생	(1,204)	3.7	10.8	0.0	68.8	16.7	0.0	0.0
	주부	(157)	0.7	9.5	24.8	34.8	26.5	0.0	3.8
	기타	(153)	1.9	8.3	3.1	57.0	29.6	0.0	0.0
	무직	(313)	2.5	10.8	1.7	48.6	35.7	0.7	0.0
학력	초/중/고등학생	(667)	4.1	9.9	0.0	69.6	16.4	0.0	0.0
	대학생/대학원생	(394)	2.9	12.2	0.0	66.1	18.7	0.0	0.0
	고졸이하	(124)	5.1	8.5	7.5	51.2	26.9	0.8	0.0
	대졸이상	(3,162)	1.4	7.9	5.1	59.8	25.3	0.0	0.5
가구 소득	100만원 미만	(144)	4.3	8.0	1.9	57.7	27.5	0.7	0.0
	100-199만원	(197)	2.4	10.3	1.2	54.6	31.0	0.0	0.5
	200-299만원	(565)	2.1	9.5	1.8	62.6	24.0	0.0	0.0
	300-399만원	(663)	2.0	7.8	3.8	57.6	28.5	0.0	0.4
	400-499만원	(661)	2.3	8.8	3.3	61.2	24.0	0.0	0.3
	500-599만원	(561)	0.9	8.0	6.0	63.4	21.2	0.0	0.5
	600-699만원	(383)	2.5	5.7	4.7	66.1	21.1	0.0	0.0
	700~799만원	(320)	1.3	6.5	3.8	64.1	23.4	0.0	1.0
	800만원 이상	(610)	1.9	9.5	7.3	62.4	18.4	0.0	0.5
	모름, 무응답	(244)	3.2	14.1	0.0	63.5	18.8	0.4	0.0

<통계표 48> C1. 모바일 게임 이용 빈도

단위 : %

모바일 게임 이용자		사례수 (명)	하루에 도 여러 번	하루에 1번(매 일)	일주일 에 5~6번(거의 매일)	일주일 에 3~4번	일주일 에 1~2번	한달에 2~3번	한달에 한 번	2~3개 월에 한번 미만
▣ 전체 ▣		(7,402)	33.5	18.6	8.0	12.9	14.2	5.1	2.7	4.9
성별	남자	(4,038)	32.4	19.8	8.4	13.3	14.5	4.6	2.7	4.4
	여자	(3,364)	34.8	17.3	7.5	12.4	13.8	5.7	2.9	5.6
연령	10-19세	(1,145)	29.0	20.3	11.1	13.6	13.9	5.6	2.2	4.2
	20-29세	(1,494)	33.0	18.4	8.0	11.2	12.1	6.1	4.0	7.2
	30-39세	(1,461)	36.2	18.4	8.3	11.1	13.1	4.2	2.7	5.9
	40-49세	(1,438)	37.5	18.4	6.4	13.5	13.9	4.0	2.1	4.3
	50-59세	(1,172)	33.6	17.8	6.8	13.8	17.1	5.4	2.7	2.8
	60-69세	(693)	28.3	18.9	7.8	15.9	17.1	5.8	2.3	3.9
지역	서울	(1,433)	35.4	18.1	8.0	13.0	13.7	4.3	3.0	4.7
	인천/경기	(2,578)	33.1	19.3	7.7	12.7	14.0	5.1	2.6	5.4
	대전/충청/세종	(740)	31.9	16.7	9.2	12.1	16.8	5.6	2.7	5.1
	광주/전라/제주	(776)	29.7	19.2	9.0	12.6	14.3	6.7	4.1	4.5
	부산/울산/경남	(1,013)	34.1	19.6	7.6	13.2	14.4	4.7	2.5	4.0
	대구/경북 강원	(669) (194)	37.0 31.9	17.8 17.9	6.9 10.4	13.1 15.3	12.7 12.8	4.9 5.1	2.3 1.5	5.3 5.1
가족 구성	독신가구	(1,016)	35.9	16.3	6.6	11.9	13.6	4.9	3.1	7.6
	1세대가구	(1,864)	31.0	20.0	8.8	13.3	14.2	5.8	2.5	4.4
	2세대가구	(3,703)	33.5	18.5	8.1	13.4	14.1	4.9	3.0	4.5
	3세대가구	(770)	36.5	19.2	7.9	10.6	14.7	4.6	1.9	4.8
	기타	(48)	35.3	13.6	4.6	12.2	23.6	2.2	2.6	6.0
직업	사무직	(2,902)	33.7	18.5	7.2	12.7	15.2	4.7	2.8	5.1
	서비스/판매직	(774)	36.5	17.9	8.0	12.6	13.1	4.1	2.4	5.4
	생산직	(729)	34.4	20.2	8.4	12.7	13.9	4.3	2.8	3.3
	학생	(1,631)	29.5	19.6	10.7	13.3	12.9	6.3	2.8	4.8
	주부	(674)	36.2	19.1	5.9	13.2	14.9	4.8	2.6	3.3
	기타 무직	(259) (433)	36.7 34.6	14.3 16.7	6.7 7.1	13.7 11.9	16.5 11.8	5.3 6.6	2.4 2.7	4.4 8.6
학력	초/중/고등학생	(1,040)	29.0	20.4	11.3	13.7	14.0	5.7	2.1	3.8
	대학생/대학원생	(436)	32.5	16.8	8.3	11.5	13.1	8.1	3.2	6.6
	고졸이하	(170)	35.6	16.0	6.3	13.0	15.5	5.9	2.7	5.1
	대졸이상	(5,756)	34.4	18.5	7.5	12.8	14.3	4.7	2.8	5.0
가구 소득	100만원 미만	(177)	34.8	19.9	7.9	8.3	12.2	4.3	4.3	8.4
	100-199만원	(307)	37.1	17.7	7.5	10.1	13.3	4.1	2.1	7.9
	200-299만원	(867)	31.4	16.7	9.4	13.2	13.1	6.1	3.3	6.8
	300-399만원	(1,078)	32.6	21.3	7.1	13.0	13.9	4.9	2.3	4.9
	400-499만원	(1,168)	33.7	20.1	9.6	13.1	12.2	4.6	3.1	3.6
	500-599만원	(1,036)	33.9	18.4	7.9	12.7	14.7	5.1	2.9	4.6
	600-699만원	(731)	34.4	19.7	6.9	12.7	16.0	4.8	2.0	3.4
	700~799만원	(582)	33.2	16.7	7.6	16.6	14.9	4.8	1.7	4.6
	800만원 이상	(1,095)	33.9	17.5	7.1	12.6	15.5	5.3	3.1	5.0
	모름, 무응답	(361)	34.0	15.7	9.1	11.1	15.3	6.7	3.1	5.0

<통계표 49> C2. 모바일 게임을 하는 이유 - 1순위

단위 : %

모바일 게임 이용자		사례수 (명)	여가 시간을 보내기 위해서	스트레스를 해소하기 위해서	어디서든 편리하게 즐길 수 있어서	컨트롤(조작) 하기 편리해서	다양한 종류의 게임을 즐길 수 있어서
▣ 전체 ▣		(7,402)	54.1	15.3	18.4	1.9	1.2
성별	남자	(4,038)	55.3	14.8	18.9	2.0	1.2
	여자	(3,364)	52.7	15.8	17.8	1.8	1.1
연령	10-19세	(1,145)	52.9	15.9	17.4	2.4	1.6
	20-29세	(1,494)	57.9	10.9	20.1	2.8	1.1
	30-39세	(1,461)	52.5	15.5	20.6	2.4	1.4
	40-49세	(1,438)	53.1	17.5	18.3	1.6	1.1
	50-59세	(1,172)	52.7	17.1	17.3	0.9	0.8
	60-69세	(693)	55.9	15.5	14.0	0.8	0.7
지역	서울	(1,433)	54.2	14.9	19.9	1.8	1.0
	인천/경기	(2,578)	53.1	15.4	19.2	2.0	1.1
	대전/충청/세종	(740)	54.7	15.0	18.6	1.5	1.9
	광주/전라/제주	(776)	52.8	16.5	17.2	2.2	1.3
	부산/울산/경남	(1,013)	55.8	15.0	17.1	2.0	1.3
	대구/경북 강원	(669) (194)	53.3 63.4	16.9 8.2	16.4 15.1	2.5 0.0	0.9 0.6
가족 구성	독신가구	(1,016)	58.8	12.8	17.5	1.8	1.5
	1세대가구	(1,864)	52.8	16.5	19.0	2.1	1.1
	2세대가구	(3,703)	53.7	14.7	19.0	1.8	1.1
	3세대가구	(770)	52.7	18.2	16.0	2.3	1.0
	기타	(48)	56.6	17.9	14.8	2.0	2.8
직업	사무직	(2,902)	53.7	16.4	19.6	1.7	1.0
	서비스/판매직	(774)	51.3	17.9	16.4	2.1	0.9
	생산직	(729)	58.2	13.4	16.4	1.7	1.8
	학생	(1,631)	55.8	14.0	18.2	2.2	1.5
	주부	(674)	52.0	14.3	18.3	1.5	0.5
	기타 무직	(259) (433)	46.4 56.7	17.8 10.5	20.4 17.6	3.0 2.6	1.1 1.5
학력	초/중/고등학생	(1,040)	52.3	16.2	17.5	2.3	1.6
	대학생/대학원생	(436)	60.2	10.5	19.6	2.0	1.8
	고졸이하	(170)	53.1	17.4	20.2	2.7	1.7
	대졸이상	(5,756)	54.0	15.4	18.5	1.8	1.0
가구 소득	100만원 미만	(177)	52.1	14.7	16.4	2.9	1.5
	100-199만원	(307)	56.3	17.7	14.2	3.1	0.7
	200-299만원	(867)	54.7	15.9	15.7	2.8	1.0
	300-399만원	(1,078)	53.0	14.4	18.6	1.7	1.9
	400-499만원	(1,168)	55.3	15.4	18.4	1.7	1.4
	500-599만원	(1,036)	56.0	14.4	19.2	1.3	0.8
	600-699만원	(731)	51.7	14.9	20.4	1.9	1.0
	700~799만원	(582)	50.7	15.6	21.0	2.3	1.0
	800만원 이상	(1,095)	54.9	15.7	18.8	1.4	0.6
	모름, 무응답	(361)	54.1	15.5	17.8	2.3	2.3

<통계표 50> C2. 모바일 게임을 하는 이유 - 1순위(계속)

단위 : %

모바일 게임 이용자		사례수 (명)	지인이나 친구들과 게임을 하고 싶어서(관계 유지를 위해서)	목표/기록을 달성해 성취감을 얻기 위해서	이벤트에 참여하거나 이모티콘, 포인트 등을 얻기 위해	기타
▣ 전체 ▣		(7,402)	2.0	2.7	4.2	0.1
성별	남자	(4,038)	1.9	2.2	3.5	0.2
	여자	(3,364)	2.2	3.3	5.1	0.1
연령	10-19세	(1,145)	6.7	1.9	1.0	0.1
	20-29세	(1,494)	1.4	2.7	2.8	0.3
	30-39세	(1,461)	1.6	2.5	3.5	0.0
	40-49세	(1,438)	1.4	2.6	4.3	0.1
	50-59세	(1,172)	0.6	3.4	7.2	0.1
	60-69세	(693)	0.1	3.7	8.8	0.4
지역	서울	(1,433)	1.9	2.9	3.4	0.0
	인천/경기	(2,578)	1.7	2.6	4.6	0.2
	대전/충청/세종	(740)	1.2	2.3	4.7	0.2
	광주/전라/제주	(776)	2.8	2.6	4.6	0.1
	부산/울산/경남	(1,013)	2.6	2.6	3.5	0.1
	대구/경북 강원	(669) (194)	2.5 3.4	3.4 3.7	4.0 5.6	0.1 0.0
가족 구성	독신가구	(1,016)	1.2	3.0	3.2	0.1
	1세대가구	(1,864)	1.5	2.5	4.5	0.1
	2세대가구	(3,703)	2.4	2.6	4.4	0.2
	3세대가구	(770)	2.5	3.5	3.9	0.0
	기타	(48)	2.1	1.9	2.0	0.0
직업	사무직	(2,902)	1.0	2.9	3.7	0.1
	서비스/판매직	(774)	2.1	3.3	5.9	0.1
	생산직	(729)	1.1	2.2	4.8	0.4
	학생	(1,631)	5.1	1.8	1.2	0.1
	주부	(674)	0.8	4.0	8.5	0.0
	기타 무직	(259) (433)	1.5 0.7	2.7 3.1	6.6 6.9	0.5 0.5
학력	초/중/고등학생	(1,040)	7.1	2.1	0.9	0.1
	대학생/대학원생	(436)	1.6	2.5	1.8	0.0
	고졸이하	(170)	0.5	0.0	4.4	0.0
	대졸이상	(5,756)	1.2	2.9	5.0	0.2
가구 소득	100만원 미만	(177)	2.7	3.9	5.8	0.0
	100-199만원	(307)	1.0	2.6	3.8	0.7
	200-299만원	(867)	1.0	3.3	5.4	0.3
	300-399만원	(1,078)	2.7	2.4	5.3	0.0
	400-499만원	(1,168)	2.1	2.6	3.1	0.0
	500-599만원	(1,036)	1.7	2.8	3.7	0.1
	600-699만원	(731)	1.9	3.7	4.4	0.1
	700~799만원	(582)	1.9	3.3	3.8	0.4
	800만원 이상	(1,095)	1.7	2.2	4.7	0.1
	모름, 무응답	(361)	5.4	0.8	1.5	0.3

<통계표 51> C2. 모바일 게임을 하는 이유 - 1+2순위

단위 : %

모바일 게임 이용자		사례수 (명)	여가 시간을 보내기 위해서	스트레스를 해소하기 위해서	어디서든 편리하게 즐길 수 있어서	컨트롤(조작) 하기 편리해서	다양한 종류의 게임을 즐길 수 있어서
▣ 전체 ▣		(7,402)	67.9	37.2	44.0	6.3	4.9
성별	남자	(4,038)	68.3	38.1	44.3	6.6	5.5
	여자	(3,364)	67.4	36.0	43.8	6.0	4.2
연령	10-19세	(1,145)	66.2	38.1	44.1	7.4	5.7
	20-29세	(1,494)	71.6	30.7	49.0	9.5	4.9
	30-39세	(1,461)	64.1	39.3	45.5	7.8	5.7
	40-49세	(1,438)	67.4	38.7	45.1	4.7	5.1
	50-59세	(1,172)	68.6	41.0	38.4	3.2	3.7
	60-69세	(693)	71.0	35.2	37.6	3.3	3.7
지역	서울	(1,433)	68.0	36.8	46.2	7.5	5.3
	인천/경기	(2,578)	67.2	37.2	43.3	6.3	4.8
	대전/충청/세종	(740)	66.5	34.6	47.3	5.5	4.5
	광주/전라/제주	(776)	65.2	38.9	43.8	5.9	4.7
	부산/울산/경남	(1,013)	69.3	37.1	43.6	6.2	5.1
	대구/경북 강원	(669) (194)	71.7 73.4	40.9 29.9	40.7 40.7	6.2 3.4	5.3 3.4
가족 구성	독신가구	(1,016)	71.0	33.3	43.6	6.3	4.7
	1세대가구	(1,864)	66.3	40.3	44.0	6.4	4.9
	2세대가구	(3,703)	68.4	35.8	44.2	6.4	5.0
	3세대가구	(770)	65.6	41.1	44.4	5.6	4.8
	기타	(48)	68.9	38.9	37.7	8.0	6.9
직업	사무직	(2,902)	68.1	39.5	44.7	6.0	4.1
	서비스/판매직	(774)	65.0	38.5	42.9	5.4	4.3
	생산직	(729)	70.2	33.6	42.4	6.0	7.3
	학생	(1,631)	69.0	36.1	45.8	8.1	5.7
	주부	(674)	67.1	34.7	41.9	3.5	3.2
	기타 무직	(259) (433)	63.7 68.5	38.5 32.4	41.2 42.8	7.6 7.6	6.9 6.0
학력	초/중/고등학생	(1,040)	66.0	37.7	44.3	7.1	5.9
	대학생/대학원생	(436)	71.8	35.1	45.7	9.6	4.2
	고졸이하	(170)	63.1	38.4	40.5	7.9	5.2
	대졸이상	(5,756)	68.1	37.2	44.0	5.9	4.8
가구 소득	100만원 미만	(177)	67.1	38.1	38.6	6.1	4.4
	100-199만원	(307)	66.6	39.3	42.3	7.9	5.1
	200-299만원	(867)	67.7	36.8	38.9	6.8	4.3
	300-399만원	(1,078)	67.6	34.9	45.0	6.2	5.6
	400-499만원	(1,168)	67.7	38.8	43.7	5.9	5.7
	500-599만원	(1,036)	70.1	38.9	44.2	5.3	3.6
	600-699만원	(731)	66.4	36.9	49.2	7.2	4.5
	700~799만원	(582)	65.8	36.2	47.7	8.2	4.1
	800만원 이상	(1,095)	68.9	37.1	43.1	5.8	5.4
	모름, 무응답	(361)	69.3	34.8	44.9	5.5	6.6

<통계표 52> C2. 모바일 게임을 하는 이유 - 1+2순위(계속)

단위 : %

모바일 게임 이용자		사례수 (명)	지인이나 친구들과 게임을 하고 싶어서(관계 유지를 위해서)	목표/기록을 달성해 성취감을 얻기 위해서	이벤트에 참여하거나 이모티콘, 포인트 등을 얻기 위해	기타
▣ 전체 ▣		(7,402)	6.0	9.3	8.8	0.2
성별	남자	(4,038)	5.7	8.5	6.8	0.2
	여자	(3,364)	6.3	10.2	11.2	0.2
연령	10-19세	(1,145)	17.3	8.1	2.9	0.2
	20-29세	(1,494)	5.4	8.3	6.7	0.3
	30-39세	(1,461)	4.6	9.4	7.0	0.0
	40-49세	(1,438)	4.2	8.9	10.2	0.1
	50-59세	(1,172)	2.1	10.1	13.9	0.2
	60-69세	(693)	1.5	12.2	15.1	0.5
지역	서울	(1,433)	5.4	9.2	7.2	0.1
	인천/경기	(2,578)	5.8	9.9	9.4	0.3
	대전/충청/세종	(740)	5.8	9.1	10.2	0.2
	광주/전라/제주	(776)	7.7	9.9	8.6	0.3
	부산/울산/경남	(1,013)	6.0	8.8	9.6	0.1
	대구/경북 강원	(669) (194)	5.2 8.6	7.0 10.2	7.7 8.1	0.1 0.0
가족 구성	독신가구	(1,016)	4.8	9.9	8.2	0.2
	1세대가구	(1,864)	4.9	9.6	8.6	0.1
	2세대가구	(3,703)	6.4	9.1	9.1	0.3
	3세대가구	(770)	7.9	8.4	8.5	0.0
	기타	(48)	3.9	13.0	4.8	0.0
직업	사무직	(2,902)	3.7	9.5	7.8	0.2
	서비스/판매직	(774)	4.9	10.0	11.6	0.1
	생산직	(729)	4.0	8.8	10.1	0.4
	학생	(1,631)	13.4	7.8	3.6	0.1
	주부	(674)	3.0	11.7	17.4	0.2
	기타 무직	(259) (433)	4.4 4.1	8.5 9.2	10.6 13.6	0.5 0.5
학력	초/중/고등학생	(1,040)	18.0	8.8	2.6	0.2
	대학생/대학원생	(436)	6.0	6.3	5.9	0.0
	고졸이하	(170)	6.0	6.4	9.5	0.7
	대졸이상	(5,756)	3.8	9.7	10.1	0.2
가구 소득	100만원 미만	(177)	5.5	9.6	12.5	0.0
	100-199만원	(307)	5.0	8.2	8.4	0.7
	200-299만원	(867)	5.3	10.4	10.8	0.4
	300-399만원	(1,078)	5.5	8.9	10.0	0.2
	400-499만원	(1,168)	5.4	9.1	7.5	0.0
	500-599만원	(1,036)	6.0	9.0	8.9	0.1
	600-699만원	(731)	5.4	9.2	8.7	0.1
	700~799만원	(582)	5.2	10.3	6.7	0.4
	800만원 이상	(1,095)	5.0	10.0	9.2	0.1
	모름, 무응답	(361)	16.9	5.9	5.1	0.6

<통계표 53> C3. 모바일 게임을 할 때 이용하는 기기(중복응답)

단위 : %

모바일 게임 이용자		사례수 (명)	스마트폰	태블릿PC(아이패드, 갤럭시탭 등)	PC에몰레이팅 서비스	스마트워치
▣ 전체 ▣		(7,402)	97.0	21.1	0.2	0.0
성별	남자	(4,038)	96.8	19.9	0.3	0.0
	여자	(3,364)	97.2	22.5	0.1	0.0
연령	10-19세	(1,145)	94.3	36.0	0.1	0.1
	20-29세	(1,494)	96.5	25.2	0.3	0.0
	30-39세	(1,461)	97.8	18.9	0.2	0.0
	40-49세	(1,438)	97.5	17.3	0.2	0.1
	50-59세	(1,172)	98.8	13.5	0.2	0.0
	60-69세	(693)	96.7	13.1	0.2	0.0
지역	서울	(1,433)	97.0	22.9	0.2	0.1
	인천/경기	(2,578)	97.5	19.9	0.2	0.0
	대전/충청/세종	(740)	96.2	23.4	0.3	0.0
	광주/전라/제주	(776)	96.2	22.6	0.3	0.0
	부산/울산/경남	(1,013)	97.0	20.5	0.1	0.1
	대구/경북	(669)	96.4	19.3	0.3	0.0
	강원	(194)	97.9	17.0	0.0	0.0
가족구성	독신가구	(1,016)	96.8	19.1	0.5	0.1
	1세대가구	(1,864)	97.1	20.4	0.2	0.1
	2세대가구	(3,703)	97.0	21.3	0.1	0.0
	3세대가구	(770)	96.9	23.6	0.3	0.0
	기타	(48)	98.0	30.0	0.0	0.0
직업	사무직	(2,902)	97.8	17.5	0.2	0.0
	서비스/판매직	(774)	97.8	19.8	0.1	0.0
	생산직	(729)	97.1	17.1	0.1	0.0
	학생	(1,631)	95.1	35.2	0.1	0.1
	주부	(674)	97.6	11.5	0.2	0.1
	기타	(259)	97.1	20.2	0.8	0.4
	무직	(433)	96.1	16.2	0.7	0.0
학력	초/중/고등학생	(1,040)	94.6	36.5	0.0	0.1
	대학생/대학원생	(436)	95.7	30.0	0.0	0.0
	고졸이하	(170)	94.3	19.8	0.6	0.5
	대졸이상	(5,756)	97.6	17.7	0.2	0.0
가구소득	100만원 미만	(177)	95.4	22.3	1.2	0.0
	100-199만원	(307)	96.3	20.4	0.4	0.3
	200-299만원	(867)	97.0	20.3	0.2	0.1
	300-399만원	(1,078)	97.2	18.9	0.0	0.0
	400-499만원	(1,168)	96.3	19.9	0.1	0.0
	500-599만원	(1,036)	97.8	21.2	0.1	0.0
	600-699만원	(731)	98.1	20.0	0.1	0.1
	700~799만원	(582)	97.1	19.6	0.0	0.0
	800만원 이상	(1,095)	97.2	22.9	0.3	0.0
	모름, 무응답	(361)	94.6	32.0	1.1	0.0

<통계표 54> C3_1. 모바일 게임을 할 때 이용하는 운영체제(중복응답)

단위 : %

모바일 게임 이용자		사례수 (명)	안드로이드(삼성 갤럭시, 갤럭시탭 등)	iOS/iPadOS(애플 아이폰, 아이패드)	기타
▣ 전체 ▣		(7,402)	75.9	29.1	0.0
성별	남자	(4,038)	79.8	25.2	0.0
	여자	(3,364)	71.2	33.9	0.0
연령	10-19세	(1,145)	65.4	41.8	0.1
	20-29세	(1,494)	59.1	48.4	0.0
	30-39세	(1,461)	70.6	35.3	0.0
	40-49세	(1,438)	85.0	18.5	0.0
	50-59세	(1,172)	91.2	10.8	0.0
	60-69세	(693)	95.5	6.8	0.0
지역	서울	(1,433)	71.9	34.9	0.0
	인천/경기	(2,578)	76.5	28.2	0.0
	대전/충청/세종	(740)	75.1	28.7	0.0
	광주/전라/제주	(776)	76.6	28.2	0.0
	부산/울산/경남	(1,013)	77.6	27.5	0.0
	대구/경북	(669)	79.8	23.8	0.0
	강원	(194)	73.8	30.8	0.0
가족구성	독신가구	(1,016)	70.0	35.7	0.0
	1세대가구	(1,864)	74.4	30.1	0.0
	2세대가구	(3,703)	78.0	26.7	0.0
	3세대가구	(770)	77.3	29.8	0.0
	기타	(48)	69.2	34.6	0.0
직업	사무직	(2,902)	75.4	28.7	0.0
	서비스/판매직	(774)	80.5	26.5	0.0
	생산직	(729)	87.9	15.5	0.0
	학생	(1,631)	62.7	45.2	0.1
	주부	(674)	90.4	12.4	0.0
	기타	(259)	78.3	26.0	0.0
	무직	(433)	75.9	27.0	0.0
학력	초/중/고등학생	(1,040)	66.0	41.3	0.1
	대학생/대학원생	(436)	57.8	50.4	0.0
	고졸이하	(170)	78.7	24.0	0.0
	대졸이상	(5,756)	78.9	25.5	0.0
가구소득	100만원 미만	(177)	71.5	34.0	0.0
	100-199만원	(307)	75.7	28.4	0.0
	200-299만원	(867)	73.6	31.3	0.0
	300-399만원	(1,078)	79.1	24.5	0.0
	400-499만원	(1,168)	78.2	26.1	0.1
	500-599만원	(1,036)	78.4	26.7	0.0
	600-699만원	(731)	78.5	26.1	0.0
	700~799만원	(582)	74.0	32.2	0.0
	800만원 이상	(1,095)	72.8	32.8	0.0
	모름, 무응답	(361)	66.0	42.5	0.0

<통계표 55> C4. 최근 1년 모바일 게임을 다운로드 방법(중복응답)

단위 : %

모바일 게임 이용자		사례수 (명)	운영체제 기본 온라인 애플리케이션 마켓	카카오톡/ 라인/넷플릭스 등의 채널	기타 온라인 애플리케이션 마켓	기타	Apk 파일 다운로드
▣ 전체 ▣		(7,402)	93.8	11.2	12.2	0.0	0.1
성별	남자	(4,038)	94.6	11.2	12.5	0.0	0.0
	여자	(3,364)	92.8	11.3	11.7	0.1	0.1
연령	10-19세	(1,145)	94.5	6.6	8.0	0.0	0.1
	20-29세	(1,494)	96.5	7.8	11.2	0.0	0.1
	30-39세	(1,461)	96.1	11.0	11.6	0.0	0.1
	40-49세	(1,438)	93.7	12.2	14.0	0.1	0.1
	50-59세	(1,172)	92.1	15.0	13.8	0.1	0.0
	60-69세	(693)	85.0	18.4	15.9	0.2	0.0
지역	서울	(1,433)	94.8	11.5	13.4	0.0	0.0
	인천/경기	(2,578)	93.9	10.6	11.6	0.0	0.1
	대전/충청/세종	(740)	93.2	12.3	13.3	0.0	0.0
	광주/전라/제주	(776)	93.0	11.5	11.7	0.1	0.0
	부산/울산/경남	(1,013)	93.7	11.3	11.9	0.1	0.0
	대구/경북 강원	(669) (194)	93.1 92.1	11.1 12.8	12.8 7.8	0.0 0.0	0.0 0.5
가족구성	독신가구	(1,016)	94.0	11.2	12.4	0.1	0.0
	1세대가구	(1,864)	92.7	11.4	11.6	0.1	0.1
	2세대가구	(3,703)	94.5	10.3	12.1	0.0	0.1
	3세대가구	(770)	92.9	15.5	13.9	0.0	0.0
	기타	(48)	88.3	12.4	11.9	0.0	0.0
직업	사무직	(2,902)	94.6	12.1	12.4	0.1	0.0
	서비스/판매직	(774)	92.7	14.1	13.8	0.0	0.0
	생산직	(729)	92.7	14.7	14.2	0.0	0.1
	학생	(1,631)	95.2	6.5	8.9	0.0	0.1
	주부	(674)	89.7	12.7	13.3	0.0	0.2
	기타 무직	(259) (433)	93.2 93.2	13.9 8.0	15.4 12.9	0.0 0.0	0.0 0.2
학력	초/중/고등학생	(1,040)	94.6	6.2	8.0	0.0	0.1
	대학생/대학원생	(436)	94.6	9.1	12.0	0.0	0.0
	고졸이하	(170)	92.2	14.7	14.1	0.0	0.0
	대졸이상	(5,756)	93.6	12.2	12.9	0.1	0.1
가구소득	100만원 미만	(177)	91.5	11.5	13.9	0.0	0.0
	100-199만원	(307)	94.3	13.4	13.4	0.0	0.0
	200-299만원	(867)	93.3	11.5	12.5	0.1	0.0
	300-399만원	(1,078)	93.4	11.7	11.7	0.0	0.2
	400-499만원	(1,168)	92.9	12.3	11.6	0.0	0.1
	500-599만원	(1,036)	93.4	10.1	12.3	0.1	0.1
	600-699만원	(731)	93.8	11.5	14.5	0.0	0.0
	700~799만원	(582)	96.2	10.5	8.8	0.0	0.0
	800만원 이상	(1,095)	94.4	11.5	12.7	0.1	0.0
	모름, 무응답	(361)	95.2	6.9	11.3	0.0	0.0

<통계표 56> C5_1. 모바일 게임 이용 장르 - 1순위

단위 : %

모바일 게임 이용자		사례수 (명)	RPG (롤플레 잉)	하이퍼 캐주얼	시물레 이션	슈팅	액션	스포츠/ 레이싱	MOBA
▣ 전체 ▣		(7,402)	15.8	3.8	9.2	8.0	4.5	7.0	1.3
성별	남자	(4,038)	20.4	4.3	7.0	10.5	4.6	11.6	2.0
	여자	(3,364)	10.3	3.3	11.8	4.9	4.4	1.6	0.4
연령	10-19세	(1,145)	12.1	4.5	17.8	19.6	5.1	8.8	1.3
	20-29세	(1,494)	22.3	3.8	11.3	6.1	6.3	6.7	2.3
	30-39세	(1,461)	22.3	5.4	8.8	6.0	4.6	7.1	1.9
	40-49세	(1,438)	15.6	5.3	7.4	8.4	3.8	7.8	0.6
	50-59세	(1,172)	9.5	1.2	4.9	4.6	3.6	5.3	0.3
	60-69세	(693)	5.2	1.0	2.0	1.9	2.8	6.0	0.7
지역	서울	(1,433)	15.0	3.9	10.5	8.2	4.8	7.1	1.5
	인천/경기	(2,578)	16.5	3.5	9.2	7.2	4.1	6.8	1.1
	대전/충청/세종	(740)	14.8	3.6	9.6	6.9	4.2	7.1	1.3
	광주/전라/제주	(776)	15.6	4.1	8.4	9.7	6.2	5.8	1.3
	부산/울산/경남	(1,013)	17.2	4.5	9.4	9.2	3.6	8.2	1.1
	대구/경북 강원	(669) (194)	15.2 11.3	3.9 4.9	7.0 7.5	7.8 8.0	5.8 3.0	8.0 5.5	0.9 4.2
가족 구성	독신가구	(1,016)	21.2	4.2	8.7	5.7	4.6	7.0	1.6
	1세대가구	(1,864)	17.2	4.0	7.8	6.7	4.6	6.5	1.3
	2세대가구	(3,703)	13.2	3.7	10.5	9.2	4.2	7.2	1.1
	3세대가구	(770)	18.3	3.9	7.2	7.7	5.6	7.5	1.7
	기타	(48)	8.1	2.0	3.7	13.3	8.5	6.2	0.0
직업	사무직	(2,902)	16.8	4.3	8.0	6.3	4.3	7.2	1.2
	서비스/판매직	(774)	18.3	2.8	7.1	6.9	3.3	7.3	1.3
	생산직	(729)	20.6	4.2	5.9	7.2	4.6	7.4	1.2
	학생	(1,631)	14.5	4.3	16.1	15.6	5.5	8.6	1.9
	주부	(674)	5.7	2.8	6.0	2.2	3.1	0.8	0.4
	기타	(259)	15.9	3.4	5.7	6.1	9.6	5.5	1.1
	무직	(433)	17.2	2.1	7.4	4.2	3.5	9.1	1.4
학력	초/중/고등학생	(1,040)	11.9	4.6	18.0	20.8	5.0	8.8	1.1
	대학생/대학원생	(436)	18.8	3.5	11.0	7.2	7.4	8.8	2.6
	고졸이하	(170)	24.7	2.3	7.4	5.7	4.5	9.4	2.3
	대졸이상	(5,756)	16.0	3.8	7.5	5.8	4.2	6.5	1.2
가구 소득	100만원 미만	(177)	18.2	5.0	6.9	5.5	3.9	7.0	2.9
	100-199만원	(307)	17.9	2.3	9.6	7.7	7.0	6.1	0.6
	200-299만원	(867)	19.6	3.5	10.8	6.5	5.5	5.9	1.3
	300-399만원	(1,078)	17.5	4.5	9.0	7.2	4.2	6.2	1.0
	400-499만원	(1,168)	16.8	3.9	9.3	7.2	4.0	7.4	1.2
	500-599만원	(1,036)	15.3	3.9	8.1	8.4	4.9	7.3	1.1
	600-699만원	(731)	14.3	4.3	10.7	7.4	5.0	6.3	1.8
	700~799만원	(582)	11.2	3.8	9.6	7.9	3.5	8.6	1.7
	800만원 이상	(1,095)	12.5	3.8	6.4	7.6	3.8	8.2	0.8
	모름, 무응답	(361)	16.9	2.4	13.8	19.1	4.9	6.0	2.4

<통계표 57> C5_1. 모바일 게임 이용 장르 - 1순위(계속)

단위 : %

모바일 게임 이용자		사례수 (명)	파티/협동	전략/카드	퍼즐&퀴즈	리듬	테이블톱/카지노	지오로케이션&AR
▣ 전체 ▣		(7,402)	1.4	6.8	28.4	2.0	9.9	1.9
성별	남자	(4,038)	0.8	9.9	16.4	1.0	9.6	1.8
	여자	(3,364)	2.2	3.1	42.7	3.1	10.3	2.0
연령	10-19세	(1,145)	2.8	7.7	9.6	4.8	4.3	1.6
	20-29세	(1,494)	2.2	9.9	15.9	3.7	6.9	2.8
	30-39세	(1,461)	1.2	6.5	26.9	1.2	5.6	2.3
	40-49세	(1,438)	0.8	5.1	33.2	0.7	9.6	1.8
	50-59세	(1,172)	0.5	6.5	46.1	0.4	16.3	0.8
	60-69세	(693)	0.7	3.4	49.6	0.5	24.8	1.5
지역	서울	(1,433)	1.0	7.2	27.7	1.9	9.1	2.0
	인천/경기	(2,578)	1.5	6.8	28.8	2.1	10.6	1.9
	대전/충청/세종	(740)	1.0	6.5	29.5	2.9	10.4	2.1
	광주/전라/제주	(776)	1.7	7.9	26.0	1.9	10.0	1.3
	부산/울산/경남	(1,013)	1.1	5.9	28.2	1.5	8.6	1.6
	대구/경북 강원	(669) (194)	2.8 0.4	6.5 6.5	27.3 36.6	1.2 2.0	11.5 7.0	2.0 3.2
가족구성	독신가구	(1,016)	2.4	8.3	22.6	2.4	8.9	2.4
	1세대가구	(1,864)	1.3	6.6	29.1	1.4	11.0	2.5
	2세대가구	(3,703)	1.2	6.5	30.1	1.9	9.7	1.5
	3세대가구	(770)	1.5	6.5	26.2	2.8	10.0	1.3
	기타	(48)	2.4	7.9	29.0	3.9	6.5	8.4
직업	사무직	(2,902)	0.9	7.0	30.9	1.2	9.8	2.1
	서비스/판매직	(774)	1.7	6.6	32.0	0.6	10.6	1.6
	생산직	(729)	1.1	4.6	25.5	1.5	14.4	1.7
	학생	(1,631)	2.5	8.6	11.1	4.6	5.0	1.8
	주부	(674)	0.8	2.3	59.4	1.1	14.0	1.4
	기타 무직	(259) (433)	1.9 1.8	7.6 8.9	31.2 25.1	1.1 1.9	9.7 14.5	1.1 2.8
학력	초/중/고등학생	(1,040)	2.8	7.0	9.7	4.9	3.9	1.7
	대학생/대학원생	(436)	1.5	12.5	13.4	4.5	6.3	2.4
	고졸이하	(170)	1.7	5.8	22.0	0.0	11.7	2.5
	대졸이상	(5,756)	1.2	6.3	33.1	1.3	11.2	1.9
가구소득	100만원 미만	(177)	2.7	9.8	20.4	4.7	10.5	2.6
	100-199만원	(307)	2.2	6.8	24.1	1.6	11.8	2.3
	200-299만원	(867)	2.0	6.0	24.6	2.3	9.6	2.3
	300-399만원	(1,078)	1.3	6.1	28.8	2.1	10.5	1.6
	400-499만원	(1,168)	1.3	6.5	28.9	1.7	10.3	1.7
	500-599만원	(1,036)	0.9	6.3	32.8	1.3	7.7	2.1
	600-699만원	(731)	1.2	7.1	29.0	1.1	9.5	2.3
	700~799만원	(582)	1.4	7.8	31.1	1.5	9.9	1.9
	800만원 이상	(1,095)	1.0	8.0	31.7	2.5	12.1	1.5
	모름, 무응답	(361)	2.8	5.9	14.2	3.3	6.6	1.6

<통계표 58> C5_1. 모바일 게임 이용 장르 - 1+2+3순위

단위 : %

모바일 게임 이용자		사례수 (명)	RPG (롤플레 잉)	하이퍼 캐주얼	시물레 이션	슈팅	액션	스포츠 /레이싱	MOBA
▣ 전체 ▣		(7,402)	23.9	10.4	18.0	16.7	12.8	13.6	3.3
성별	남자	(4,038)	29.1	9.8	14.8	21.8	13.3	21.2	4.7
	여자	(3,364)	17.6	11.0	21.7	10.7	12.3	4.4	1.5
연령	10-19세	(1,145)	22.9	14.4	32.1	37.8	15.3	16.1	4.4
	20-29세	(1,494)	32.5	12.5	21.8	13.9	15.8	11.6	6.0
	30-39세	(1,461)	32.8	12.4	20.1	13.2	14.5	13.7	3.9
	40-49세	(1,438)	22.6	12.3	15.2	18.1	11.9	15.4	1.4
	50-59세	(1,172)	13.8	3.5	8.4	9.3	9.8	12.0	1.1
	60-69세	(693)	7.8	2.3	3.9	5.4	5.7	12.1	1.6
지역	서울	(1,433)	23.8	10.0	20.0	17.3	14.1	14.7	3.4
	인천/경기	(2,578)	24.3	10.0	18.5	15.8	12.2	12.9	3.2
	대전/충청/세종	(740)	22.9	10.3	17.5	15.5	13.1	12.0	3.8
	광주/전라/제주	(776)	23.8	11.7	16.4	17.8	12.8	13.1	3.0
	부산/울산/경남	(1,013)	25.0	11.1	17.5	18.0	11.8	14.7	2.9
	대구/경북 강원	(669) (194)	24.6 15.1	9.8 10.1	15.7 14.3	17.6 15.4	14.6 9.0	14.5 12.8	2.3 6.7
가족 구성	독신가구	(1,016)	30.6	9.9	16.2	12.0	12.6	11.6	3.8
	1세대가구	(1,864)	25.0	9.8	16.1	15.3	13.1	13.1	3.2
	2세대가구	(3,703)	20.9	10.5	19.8	18.8	12.2	14.0	3.0
	3세대가구	(770)	27.1	11.8	16.3	15.8	15.6	15.2	3.9
	기타	(48)	16.2	10.3	9.9	28.1	14.3	14.4	1.9
직업	사무직	(2,902)	25.0	10.1	16.4	13.9	13.1	14.1	2.8
	서비스/판매직	(774)	27.0	8.8	15.0	13.6	11.9	15.1	3.4
	생산직	(729)	28.1	11.1	11.6	14.9	12.5	17.4	3.0
	학생	(1,631)	25.1	12.9	28.7	31.5	15.4	15.1	5.4
	주부	(674)	8.0	7.7	11.9	5.7	7.9	2.7	0.9
	기타 무직	(259) (433)	26.6 22.5	10.6 7.9	14.0 15.9	12.2 9.2	16.4 8.7	11.7 13.1	2.5 2.9
학력	초/중/고등학생	(1,040)	22.7	14.0	32.7	39.3	14.7	16.1	4.2
	대학생/대학원생	(436)	28.2	11.8	22.7	17.6	16.8	15.5	6.8
	고졸이하	(170)	32.6	6.7	16.7	11.1	11.6	16.0	3.4
	대졸이상	(5,756)	23.5	9.7	15.0	12.8	12.2	12.9	2.8
가구 소득	100만원 미만	(177)	26.1	11.1	13.6	13.7	11.0	10.7	5.5
	100-199만원	(307)	27.1	9.1	15.7	14.9	17.1	13.3	2.1
	200-299만원	(867)	28.0	10.1	18.2	13.3	14.1	11.3	3.7
	300-399만원	(1,078)	24.7	10.9	17.6	15.0	12.2	12.3	2.4
	400-499만원	(1,168)	24.7	9.8	18.0	16.5	11.7	13.9	3.3
	500-599만원	(1,036)	23.2	10.3	17.7	16.8	12.3	15.0	2.9
	600-699만원	(731)	22.1	9.0	19.7	17.8	14.8	13.0	5.0
	700~799만원	(582)	19.4	12.7	19.2	16.4	11.8	16.6	3.6
	800만원 이상	(1,095)	21.2	10.6	14.6	16.7	12.4	15.2	2.4
	모름, 무응답	(361)	26.3	10.5	28.3	32.6	13.2	10.7	4.3

<통계표 59> C5_1. 모바일 게임 이용 장르 - 1+2+3순위(계속)

단위 : %

모바일 게임 이용자		사례수 (명)	파티/협동	전략/카드	퍼즐&퀴즈	리듬	테이블톱 /카지노	지오로케이션&AR
▣ 전체 ▣		(7,402)	4.5	12.8	38.0	5.2	20.0	4.9
성별	남자	(4,038)	2.5	17.9	23.7	2.7	17.1	4.2
	여자	(3,364)	6.9	6.8	55.2	8.3	23.5	5.7
연령	10-19세	(1,145)	9.5	15.2	18.1	12.4	11.1	4.6
	20-29세	(1,494)	7.7	19.9	29.0	9.2	17.0	6.5
	30-39세	(1,461)	3.4	11.3	37.7	3.9	14.6	6.9
	40-49세	(1,438)	2.5	11.3	43.6	2.0	22.1	4.8
	50-59세	(1,172)	1.3	10.1	52.5	1.0	27.3	1.9
	60-69세	(693)	1.2	4.6	54.6	1.3	35.9	3.2
지역	서울	(1,433)	5.4	14.5	38.6	6.2	18.6	5.1
	인천/경기	(2,578)	4.4	12.9	38.3	4.8	20.6	5.3
	대전/충청/세종	(740)	3.2	13.7	40.5	6.2	21.5	6.5
	광주/전라/제주	(776)	4.6	13.1	34.6	5.0	19.8	3.4
	부산/울산/경남	(1,013)	3.8	10.1	38.1	5.3	18.5	4.0
	대구/경북 강원	(669) (194)	6.1 2.2	12.3 11.2	35.2 42.8	3.7 5.4	21.4 19.4	4.0 6.4
가족 구성	독신가구	(1,016)	4.8	16.2	34.3	5.2	20.9	5.8
	1세대가구	(1,864)	3.8	13.6	38.2	4.3	20.4	5.5
	2세대가구	(3,703)	4.8	11.4	39.6	5.4	19.8	4.4
	3세대가구	(770)	4.3	13.4	34.8	6.1	19.3	4.4
	기타	(48)	8.5	17.8	35.4	10.3	12.8	12.2
직업	사무직	(2,902)	3.2	12.7	41.8	3.5	20.8	5.7
	서비스/판매직	(774)	4.3	10.2	42.3	2.3	23.3	4.3
	생산직	(729)	2.8	9.4	33.8	3.0	23.5	3.3
	학생	(1,631)	9.0	18.6	20.8	12.2	11.6	4.7
	주부	(674)	2.0	5.0	66.4	3.3	26.9	3.4
	기타 무직	(259) (433)	4.3 3.4	13.5 14.5	39.0 32.0	3.0 4.2	19.5 24.1	4.7 6.5
학력	초/중/고등학생	(1,040)	9.7	14.6	18.1	12.1	10.3	4.5
	대학생/대학원생	(436)	6.3	23.7	23.2	11.8	14.0	5.7
	고졸이하	(170)	3.4	11.0	33.0	1.7	20.3	6.9
	대졸이상	(5,756)	3.5	11.7	42.9	3.6	22.2	4.9
가구 소득	100만원 미만	(177)	4.9	18.8	30.2	6.9	16.3	5.0
	100-199만원	(307)	5.9	14.0	32.5	4.9	22.9	4.9
	200-299만원	(867)	4.7	11.9	36.1	6.0	20.1	4.9
	300-399만원	(1,078)	3.9	10.5	39.2	5.4	21.0	4.9
	400-499만원	(1,168)	4.2	11.5	38.2	4.8	21.0	4.5
	500-599만원	(1,036)	3.4	12.9	41.9	4.7	19.0	5.4
	600-699만원	(731)	4.9	13.2	38.7	3.6	19.0	5.5
	700~799만원	(582)	5.1	15.6	41.3	4.0	18.8	5.5
	800만원 이상	(1,095)	4.1	13.3	40.9	4.8	22.1	4.5
	모름, 무응답	(361)	8.1	16.2	20.6	11.5	13.3	4.1

<통계표 60> C6. 모바일 게임 하루 평균 이용 시간 - 주중

단위 : %

모바일 게임 이용자		사례수 (명)	1시간 미만	1시간 이상 2시간 미만	2시간 이상 3시간 미만	3시간 이상 4시간 미만	4시간 이상	평균
▣ 전체 ▣		(7,402)	26.5	39.9	18.5	8.4	6.8	95.4
성별	남자	(4,038)	25.9	41.3	18.3	7.8	6.8	95.1
	여자	(3,364)	27.2	38.1	18.8	9.2	6.8	95.7
연령	10-19세	(1,145)	26.8	35.5	20.8	9.4	7.6	97.5
	20-29세	(1,494)	25.8	35.9	19.7	10.5	8.0	99.0
	30-39세	(1,461)	24.3	38.9	19.1	9.1	8.7	101.7
	40-49세	(1,438)	25.6	41.0	18.5	8.1	6.7	97.0
	50-59세	(1,172)	28.8	46.1	15.4	5.9	3.7	83.2
	60-69세	(693)	29.7	44.7	16.1	5.7	3.8	88.0
지역	서울	(1,433)	28.3	38.3	18.8	8.5	6.1	92.7
	인천/경기	(2,578)	28.0	39.6	17.5	8.2	6.6	94.3
	대전/충청/세종	(740)	28.4	38.5	16.6	8.4	8.1	96.4
	광주/전라/제주	(776)	24.3	41.6	20.2	8.4	5.5	92.9
	부산/울산/경남	(1,013)	22.9	39.8	21.2	9.3	6.8	99.3
	대구/경북 강원	(669) (194)	22.1 27.2	42.0 45.6	18.9 14.7	8.2 6.6	8.9 5.9	104.5 84.0
가족 구성	독신가구	(1,016)	22.6	42.5	17.0	10.1	7.8	99.5
	1세대가구	(1,864)	27.1	39.8	18.1	8.4	6.5	94.6
	2세대가구	(3,703)	27.8	39.3	18.9	7.8	6.2	92.3
	3세대가구	(770)	23.0	40.5	19.7	9.0	7.8	104.6
	기타	(48)	31.2	21.2	16.7	11.0	19.9	128.3
직업	사무직	(2,902)	28.7	42.8	16.6	7.1	4.8	85.2
	서비스/판매직	(774)	21.9	39.7	20.8	7.1	10.5	110.6
	생산직	(729)	21.7	43.3	18.9	8.4	7.7	103.4
	학생	(1,631)	26.4	34.9	21.1	9.7	7.9	99.1
	주부	(674)	27.9	38.2	18.6	8.6	6.6	97.5
	기타 무직	(259) (433)	26.3 25.6	36.4 37.4	16.3 17.5	13.3 12.1	7.7 7.4	101.8 101.5
학력	초/중/고등학생	(1,040)	26.9	36.0	21.0	9.2	7.0	95.5
	대학생/대학원생	(436)	26.2	34.1	18.5	10.7	10.5	106.4
	고졸이하	(170)	20.8	38.4	15.7	11.2	14.0	121.8
	대졸이상	(5,756)	26.6	41.0	18.1	8.0	6.2	93.7
가구 소득	100만원 미만	(177)	22.3	32.3	25.5	8.8	11.1	114.6
	100-199만원	(307)	19.3	37.2	19.8	11.8	12.0	117.7
	200-299만원	(867)	26.8	37.9	17.1	10.0	8.2	100.7
	300-399만원	(1,078)	22.8	41.9	20.4	8.0	6.9	97.6
	400-499만원	(1,168)	25.2	40.1	20.2	8.4	6.1	94.5
	500-599만원	(1,036)	27.9	39.8	19.0	7.8	5.5	90.9
	600-699만원	(731)	27.4	39.7	19.0	7.8	6.1	92.4
	700~799만원	(582)	32.1	38.5	16.7	7.0	5.6	86.0
	800만원 이상	(1,095)	29.8	42.6	14.9	7.5	5.2	88.8
	모름, 무응답	(361)	23.7	38.1	17.3	11.0	9.8	104.4

<통계표 61> C6. 모바일 게임 하루 평균 이용 시간 - 주말

단위 : %

모바일 게임 이용자		사례수 (명)	1시간 미만	1시간 이상 2시간 미만	2시간 이상 3시간 미만	3시간 이상 4시간 미만	4시간 이상	평균
▣ 전체 ▣		(7,402)	20.3	31.3	21.9	11.7	14.8	124.9
성별	남자	(4,038)	19.6	32.3	22.8	10.4	14.8	125.2
	여자	(3,364)	21.0	30.2	20.8	13.3	14.7	124.5
연령	10-19세	(1,145)	16.5	27.5	24.0	14.1	17.9	136.9
	20-29세	(1,494)	19.9	30.5	21.6	12.5	15.5	124.5
	30-39세	(1,461)	21.5	30.8	19.7	10.6	17.4	128.3
	40-49세	(1,438)	19.4	30.3	22.3	12.6	15.3	128.7
	50-59세	(1,172)	20.5	35.1	23.8	10.5	10.2	114.8
	60-69세	(693)	25.8	36.6	20.0	8.6	9.0	107.3
지역	서울	(1,433)	21.5	32.5	20.0	12.3	13.6	119.5
	인천/경기	(2,578)	22.4	30.6	21.4	11.4	14.1	121.6
	대전/충청/세종	(740)	19.2	32.8	21.7	11.6	14.6	126.1
	광주/전라/제주	(776)	17.4	31.8	21.8	14.9	14.1	127.4
	부산/울산/경남	(1,013)	17.6	31.1	23.4	10.5	17.4	131.7
	대구/경북 강원	(669) (194)	18.0 18.6	28.1 37.4	25.6 23.0	11.0 7.9	17.3 13.0	137.9 112.6
가족 구성	독신가구	(1,016)	20.1	29.9	23.3	10.3	16.4	127.0
	1세대가구	(1,864)	20.8	32.5	20.1	11.6	15.0	123.0
	2세대가구	(3,703)	20.5	31.6	22.2	11.9	13.8	122.7
	3세대가구	(770)	17.2	30.5	23.4	12.2	16.7	136.4
	기타	(48)	29.0	15.0	19.0	21.1	16.0	137.2
직업	사무직	(2,902)	22.1	32.9	21.7	10.7	12.6	115.8
	서비스/판매직	(774)	18.4	28.8	22.1	11.8	18.9	141.1
	생산직	(729)	16.7	31.4	23.2	11.1	17.6	137.8
	학생	(1,631)	17.4	28.2	23.2	13.9	17.4	134.4
	주부	(674)	24.6	33.4	21.1	11.0	9.9	109.8
	기타 무직	(259) (433)	19.1 21.7	30.5 34.8	22.3 17.3	11.4 12.3	16.7 13.9	129.6 119.5
학력	초/중/고등학생	(1,040)	16.3	26.9	24.8	14.7	17.3	135.3
	대학생/대학원생	(436)	18.6	32.6	20.6	9.6	18.6	131.2
	고졸이하	(170)	17.4	35.7	14.8	13.0	19.0	144.0
	대졸이상	(5,756)	21.2	31.9	21.7	11.3	13.9	121.9
가구 소득	100만원 미만	(177)	18.2	32.0	22.1	11.4	16.3	127.6
	100-199만원	(307)	17.0	27.9	22.5	9.2	23.4	157.7
	200-299만원	(867)	22.3	28.5	20.5	13.0	15.7	127.2
	300-399만원	(1,078)	18.8	31.1	23.7	11.2	15.3	130.3
	400-499만원	(1,168)	18.8	31.4	24.3	9.8	15.7	125.5
	500-599만원	(1,036)	20.9	32.2	21.0	13.1	12.8	118.3
	600-699만원	(731)	20.4	30.8	22.9	13.4	12.4	121.3
	700~799만원	(582)	23.8	32.5	19.1	12.0	12.6	114.2
	800만원 이상	(1,095)	22.0	34.6	21.2	9.8	12.4	115.4
	모름, 무응답	(361)	15.0	28.4	19.0	16.3	21.2	144.0

<통계표 62> C7. 모바일 게임 1회 평균 이용 시간 - 주중

단위 : %

모바일 게임 이용자		사례수 (명)	1시간 미만	1시간 이상 2시간 미만	2시간 이상 3시간 미만	3시간 이상 4시간 미만	4시간 이상	평균
▣ 전체 ▣		(7,402)	43.7	38.4	10.8	3.7	3.4	67.2
성별	남자	(4,038)	42.6	38.5	11.3	3.9	3.7	68.8
	여자	(3,364)	45.1	38.3	10.2	3.4	2.9	65.3
연령	10-19세	(1,145)	42.0	35.3	14.4	4.5	3.8	70.3
	20-29세	(1,494)	42.4	37.0	12.6	4.4	3.6	68.4
	30-39세	(1,461)	46.8	35.0	9.4	4.2	4.6	68.5
	40-49세	(1,438)	44.7	38.8	9.6	3.2	3.7	67.2
	50-59세	(1,172)	43.5	44.1	8.3	2.5	1.7	61.5
	60-69세	(693)	41.3	43.8	10.6	2.5	1.8	66.3
지역	서울	(1,433)	46.2	36.9	10.8	3.5	2.6	64.0
	인천/경기	(2,578)	45.2	38.4	9.3	3.6	3.5	66.0
	대전/충청/세종	(740)	44.9	39.0	10.2	3.1	2.8	64.8
	광주/전라/제주	(776)	40.7	39.1	14.0	3.4	2.9	68.5
	부산/울산/경남	(1,013)	39.9	39.0	12.8	3.5	4.8	73.9
	대구/경북 강원	(669) (194)	39.4 47.8	39.6 38.5	11.7 7.2	5.5 4.0	3.8 2.5	71.9 59.1
가족 구성	독신가구	(1,016)	40.5	40.8	10.6	4.5	3.5	70.3
	1세대가구	(1,864)	43.4	37.3	12.2	3.6	3.6	68.6
	2세대가구	(3,703)	46.4	37.5	10.1	3.1	2.9	63.2
	3세대가구	(770)	35.5	43.2	11.8	5.4	4.2	77.9
	기타	(48)	48.2	29.6	5.9	4.3	12.0	85.4
직업	사무직	(2,902)	48.3	38.5	8.0	2.8	2.4	59.6
	서비스/판매직	(774)	35.8	41.7	14.0	3.6	4.8	77.4
	생산직	(729)	38.8	40.4	11.7	3.7	5.5	77.6
	학생	(1,631)	42.0	35.4	14.2	4.6	3.7	70.6
	주부	(674)	42.8	42.6	9.1	2.8	2.7	66.2
	기타 무직	(259) (433)	42.3 43.8	37.1 34.9	9.5 13.1	6.6 5.7	4.5 2.5	72.7 67.5
학력	초/중/고등학생	(1,040)	42.8	35.3	14.1	4.0	3.7	68.9
	대학생/대학원생	(436)	41.6	36.8	12.4	4.6	4.6	72.9
	고졸이하	(170)	32.3	36.4	11.7	12.4	7.3	96.5
	대졸이상	(5,756)	44.4	39.2	10.1	3.3	3.1	65.6
가구 소득	100만원 미만	(177)	29.8	44.7	14.1	5.3	6.1	86.2
	100-199만원	(307)	36.7	35.5	13.6	6.5	7.7	86.5
	200-299만원	(867)	41.7	37.4	12.3	5.0	3.6	71.0
	300-399만원	(1,078)	40.5	38.6	13.5	3.7	3.7	71.9
	400-499만원	(1,168)	43.0	41.2	9.9	3.3	2.6	64.8
	500-599만원	(1,036)	46.3	38.3	10.1	2.4	2.9	62.1
	600-699만원	(731)	47.9	34.4	10.8	3.1	3.7	65.5
	700~799만원	(582)	48.9	36.8	8.9	2.9	2.6	61.3
	800만원 이상	(1,095)	46.5	40.2	7.8	2.9	2.6	60.5
	모름, 무응답	(361)	40.0	36.8	12.5	6.6	4.0	73.8

<통계표 63> C7. 모바일 게임 1회 평균 이용 시간 - 주말

단위 : %

모바일 게임 이용자		사례수 (명)	1시간 미만	1시간 이상 2시간 미만	2시간 이상 3시간 미만	3시간 이상 4시간 미만	4시간 이상	평균
▣ 전체 ▣		(7,402)	32.6	36.3	17.1	6.7	7.4	89.6
성별	남자	(4,038)	31.5	36.7	17.5	6.4	7.8	91.7
	여자	(3,364)	33.9	35.7	16.7	6.9	6.8	87.1
연령	10-19세	(1,145)	26.2	35.2	21.5	6.8	10.3	99.8
	20-29세	(1,494)	33.2	35.3	17.7	6.8	7.0	87.1
	30-39세	(1,461)	37.3	32.5	14.3	6.2	9.7	90.9
	40-49세	(1,438)	32.9	35.6	17.0	7.3	7.2	91.5
	50-59세	(1,172)	30.8	42.4	16.0	6.6	4.2	83.1
	60-69세	(693)	34.4	39.0	16.9	5.8	3.9	82.3
지역	서울	(1,433)	34.6	36.4	15.9	7.3	5.8	84.0
	인천/경기	(2,578)	34.4	35.3	17.0	6.0	7.3	88.2
	대전/충청/세종	(740)	32.6	39.1	15.2	6.6	6.5	86.0
	광주/전라/제주	(776)	29.5	36.0	20.8	6.5	7.2	92.2
	부산/울산/경남	(1,013)	28.4	37.5	17.7	7.6	8.8	97.8
	대구/경북 강원	(669) (194)	30.7 34.7	33.4 41.3	18.6 11.9	7.0 5.4	10.4 6.6	98.6 79.1
가족 구성	독신가구	(1,016)	32.4	35.1	17.3	6.4	8.7	92.0
	1세대가구	(1,864)	33.0	35.4	16.4	7.7	7.5	89.7
	2세대가구	(3,703)	33.8	37.0	17.0	5.8	6.4	85.4
	3세대가구	(770)	25.5	36.6	19.7	8.4	9.7	106.1
	기타	(48)	40.0	29.4	9.9	10.8	9.9	98.2
직업	사무직	(2,902)	36.9	35.3	15.8	6.2	5.9	81.9
	서비스/판매직	(774)	26.4	37.5	18.3	8.5	9.3	100.2
	생산직	(729)	26.1	38.7	17.4	7.6	10.2	107.7
	학생	(1,631)	28.7	35.1	20.3	6.7	9.1	95.5
	주부	(674)	37.3	38.2	16.0	4.7	3.9	77.3
	기타 무직	(259) (433)	29.0 35.3	38.5 36.4	16.1 14.0	6.0 8.4	10.5 5.9	97.2 84.6
학력	초/중/고등학생	(1,040)	26.2	35.3	21.5	6.7	10.3	99.2
	대학생/대학원생	(436)	32.6	37.2	17.9	5.4	6.9	88.4
	고졸이하	(170)	26.2	33.4	14.9	12.4	13.0	112.1
	대졸이상	(5,756)	33.9	36.4	16.3	6.6	6.7	87.3
가구 소득	100만원 미만	(177)	25.6	38.7	22.2	7.5	5.9	94.2
	100-199만원	(307)	27.7	34.3	16.1	7.2	14.7	113.5
	200-299만원	(867)	33.5	33.7	15.0	9.2	8.6	94.5
	300-399만원	(1,078)	31.1	36.9	17.0	7.3	7.7	93.4
	400-499만원	(1,168)	31.3	36.5	18.9	6.0	7.3	90.0
	500-599만원	(1,036)	33.7	38.5	16.5	5.5	5.8	82.4
	600-699만원	(731)	34.4	34.0	19.0	5.7	6.9	86.8
	700~799만원	(582)	37.8	35.0	16.3	6.3	4.6	79.7
	800만원 이상	(1,095)	34.8	36.9	15.9	5.9	6.5	83.4
	모름, 무응답	(361)	24.4	38.4	18.2	8.1	11.0	103.6

<통계표 64> C8. 모바일 게임 이용 시간대(중복응답)

단위 : %

모바일 게임 이용자		사례수 (명)	출근/등교 시간대(오전 6시~9시)	오전 시간대(오전 9시~12시)	점심 시간대(오전 12시~1시)	오후 시간대(오후 1시~4시)	퇴근/하교 시간대(오후 4시~8시)	저녁 시간대(오후 8시~10시)	야간 시간대(오후 10시~12시)	심야 시간대(밤 12시 이후)
▣ 전체 ▣		(7,402)	17.6	12.7	22.6	17.8	29.3	46.1	39.7	17.3
성별	남자	(4,038)	19.1	11.9	25.1	15.8	31.1	47.1	35.0	14.5
	여자	(3,364)	15.7	13.6	19.5	20.2	27.1	44.9	45.2	20.7
연령	10-19세	(1,145)	14.9	10.4	17.9	20.8	44.0	50.8	40.0	25.3
	20-29세	(1,494)	22.1	13.0	22.3	17.7	32.5	48.1	44.5	26.7
	30-39세	(1,461)	23.9	15.4	26.2	16.0	30.5	45.2	42.4	16.6
	40-49세	(1,438)	18.2	12.8	22.0	15.1	25.7	47.0	40.0	10.9
	50-59세	(1,172)	13.1	9.4	25.0	15.6	23.0	43.8	34.7	10.2
	60-69세	(693)	5.0	15.4	20.3	26.2	13.8	38.4	30.3	10.4
지역	서울	(1,433)	26.2	12.3	22.0	16.8	34.3	43.2	40.5	17.4
	인천/경기	(2,578)	19.3	12.4	22.1	17.6	29.9	44.2	39.9	17.5
	대전/충청/세종	(740)	12.8	12.4	24.4	19.2	29.8	44.1	39.9	17.4
	광주/전라/제주	(776)	13.4	13.9	22.4	18.4	25.0	51.2	40.4	15.8
	부산/울산/경남	(1,013)	12.7	13.0	23.9	18.0	27.6	49.5	39.0	18.1
	대구/경북 강원	(669) (194)	12.0 10.2	12.5 14.1	21.6 23.3	18.8 15.9	23.6 27.7	52.2 42.9	38.7 32.7	17.9 12.7
가족 구성	독신가구	(1,016)	22.5	10.9	23.4	14.1	30.0	47.4	43.3	21.6
	1세대가구	(1,864)	17.7	12.0	24.2	17.7	26.4	45.1	38.4	15.9
	2세대가구	(3,703)	15.8	13.3	20.9	18.5	30.9	47.0	39.6	16.9
	3세대가구	(770)	19.0	13.2	25.4	18.6	27.9	43.0	38.1	16.5
	기타	(48)	17.1	18.7	31.2	33.3	29.9	46.6	37.0	20.2
직업	사무직	(2,902)	22.2	10.5	24.8	12.4	29.7	46.9	39.8	13.8
	서비스/판매직	(774)	17.5	12.6	21.4	18.3	27.7	43.4	40.2	16.7
	생산직	(729)	17.6	11.6	30.7	15.1	26.7	50.3	33.2	11.7
	학생	(1,631)	15.8	10.7	17.9	20.8	41.2	50.3	42.9	26.7
	주부	(674)	6.0	24.3	17.1	30.1	11.0	32.7	39.9	12.5
	기타 무직	(259) (433)	13.8 13.6	12.1 18.7	23.6 21.9	20.5 25.6	26.4 19.1	41.6 46.5	40.0 35.8	20.3 21.4
학력	초/중/고등학생	(1,040)	14.7	9.8	17.4	20.9	45.1	51.4	39.4	23.8
	대학생/대학원생	(436)	19.6	11.6	21.4	21.2	31.6	45.4	44.9	31.0
	고졸이하	(170)	14.8	18.4	25.0	20.9	23.0	37.1	34.0	12.6
	대졸이상	(5,756)	18.0	13.1	23.5	16.9	26.5	45.5	39.5	15.2
가구 소득	100만원 미만	(177)	22.7	16.1	17.5	22.4	30.0	46.7	44.9	27.7
	100-199만원	(307)	19.2	10.8	23.7	18.8	26.3	43.4	44.3	23.3
	200-299만원	(867)	15.7	12.5	23.5	18.6	27.0	45.3	37.2	19.5
	300-399만원	(1,078)	16.4	13.2	23.3	17.2	28.3	46.5	38.0	16.8
	400-499만원	(1,168)	15.5	12.6	22.6	17.8	28.4	47.4	39.7	14.1
	500-599만원	(1,036)	17.3	12.1	24.3	18.5	30.5	46.4	36.3	14.8
	600-699만원	(731)	19.6	11.7	22.9	16.8	30.1	42.8	41.4	16.8
	700~799만원	(582)	19.1	12.6	23.2	16.7	26.4	45.6	41.6	17.2
	800만원 이상	(1,095)	19.0	13.1	20.7	16.5	29.4	44.9	40.6	15.7
모름, 무응답	(361)	18.1	13.9	18.6	20.1	42.0	55.6	43.8	26.5	

<통계표 65> C9. 모바일 게임 이용 장소 - 1순위

단위 : %

모바일 게임 이용자		사례수 (명)	집	학교/사무실	대중교통 (이동 중인 경우도 포함)	휴식 및 사교 공간(카페 등)
▣ 전체 ▣		(7,402)	78.6	8.0	10.0	3.4
성별	남자	(4,038)	74.4	10.2	10.9	4.5
	여자	(3,364)	83.6	5.3	8.9	2.2
연령	10-19세	(1,145)	84.2	9.4	4.5	1.9
	20-29세	(1,494)	79.0	7.2	11.8	2.0
	30-39세	(1,461)	73.2	9.9	13.5	3.4
	40-49세	(1,438)	77.3	7.4	11.4	3.9
	50-59세	(1,172)	77.6	6.6	9.4	6.3
	60-69세	(693)	84.1	7.0	5.7	3.2
지역	서울	(1,433)	71.8	6.5	18.7	3.0
	인천/경기	(2,578)	77.9	7.6	11.5	3.0
	대전/충청/세종	(740)	80.5	10.9	5.0	3.6
	광주/전라/제주	(776)	82.7	8.4	5.1	3.8
	부산/울산/경남	(1,013)	81.9	9.1	5.8	3.3
	대구/경북 강원	(669) (194)	81.2 86.8	8.4 6.0	4.7 3.9	5.8 3.3
가족구성	독신가구	(1,016)	77.0	7.9	11.9	3.2
	1세대가구	(1,864)	76.3	9.5	10.8	3.4
	2세대가구	(3,703)	80.6	7.1	9.2	3.1
	3세대가구	(770)	76.9	9.0	9.0	5.1
	기타	(48)	72.6	8.0	15.4	4.0
직업	사무직	(2,902)	72.3	9.5	14.7	3.4
	서비스/판매직	(774)	73.8	9.9	11.2	5.1
	생산직	(729)	75.7	8.8	8.9	6.5
	학생	(1,631)	83.9	8.8	5.7	1.7
	주부	(674)	94.8	1.1	2.2	1.8
	기타 무직	(259) (433)	80.9 87.1	5.8 2.1	8.0 7.6	5.2 3.3
학력	초/중/고등학생	(1,040)	83.9	10.1	4.0	2.0
	대학생/대학원생	(436)	82.9	7.3	7.7	2.0
	고졸이하	(170)	69.9	15.2	9.0	5.9
	대졸이상	(5,756)	77.5	7.5	11.3	3.7
가구소득	100만원 미만	(177)	84.8	4.3	8.2	2.8
	100-199만원	(307)	86.0	3.5	7.0	3.5
	200-299만원	(867)	79.1	8.5	8.7	3.7
	300-399만원	(1,078)	79.2	8.5	8.8	3.5
	400-499만원	(1,168)	79.4	7.5	9.4	3.7
	500-599만원	(1,036)	77.3	9.4	9.8	3.5
	600-699만원	(731)	77.0	8.1	12.2	2.7
	700~799만원	(582)	75.8	7.6	13.3	3.3
	800만원 이상 모름, 무응답	(1,095) (361)	75.0 86.1	9.0 5.8	12.6 4.6	3.4 3.4

<통계표 66> C9. 모바일 게임 이용 장소 - 1순위+2순위

단위 : %

모바일 게임 이용자		사례수 (명)	집	학교/사무실	대중교통 (이동 중인 경우도 포함)	휴식 및 사교 공간(카페 등)
▣ 전체 ▣		(7,402)	87.6	21.9	29.1	19.2
성별	남자	(4,038)	84.1	26.2	28.7	21.3
	여자	(3,364)	91.8	16.6	29.6	16.7
연령	10-19세	(1,145)	92.3	29.9	21.5	18.0
	20-29세	(1,494)	87.0	20.6	39.9	13.6
	30-39세	(1,461)	84.2	25.8	32.5	15.8
	40-49세	(1,438)	87.1	20.5	28.8	20.4
	50-59세	(1,172)	86.6	18.0	24.6	25.8
	60-69세	(693)	90.9	12.4	19.6	27.2
지역	서울	(1,433)	83.0	18.8	44.1	16.5
	인천/경기	(2,578)	87.6	20.8	31.9	17.5
	대전/충청/세종	(740)	89.3	26.9	20.4	20.2
	광주/전라/제주	(776)	88.5	23.9	20.6	21.6
	부산/울산/경남	(1,013)	89.7	23.5	22.2	23.1
	대구/경북	(669)	90.3	22.8	19.4	22.1
	강원	(194)	91.9	19.6	18.1	17.9
가족구성	독신가구	(1,016)	86.3	23.1	35.0	16.1
	1세대가구	(1,864)	86.0	23.3	28.3	19.5
	2세대가구	(3,703)	88.9	20.4	28.2	19.7
	3세대가구	(770)	87.2	23.6	27.6	19.8
	기타	(48)	84.6	26.5	29.7	25.5
직업	사무직	(2,902)	83.9	25.5	33.7	17.6
	서비스/판매직	(774)	84.3	23.6	28.9	21.6
	생산직	(729)	84.9	24.7	26.0	27.0
	학생	(1,631)	92.0	26.2	27.3	15.8
	주부	(674)	97.1	2.4	18.4	21.9
	기타	(259)	86.6	20.1	27.9	19.5
	무직	(433)	92.4	5.3	28.1	21.2
학력	초/중/고등학생	(1,040)	92.6	30.9	21.0	18.7
	대학생/대학원생	(436)	89.6	19.9	34.7	12.4
	고졸이하	(170)	78.8	24.1	24.4	18.6
	대졸이상	(5,756)	86.8	20.3	30.3	19.8
가구소득	100만원 미만	(177)	89.8	14.9	32.0	21.9
	100-199만원	(307)	92.3	14.0	32.7	18.4
	200-299만원	(867)	87.2	23.2	26.8	17.7
	300-399만원	(1,078)	87.1	23.2	27.2	18.4
	400-499만원	(1,168)	88.9	19.4	27.3	21.2
	500-599만원	(1,036)	86.9	23.0	27.6	20.2
	600-699만원	(731)	86.6	24.2	32.4	17.0
	700~799만원	(582)	86.2	21.9	34.8	18.8
	800만원 이상	(1,095)	85.5	22.6	30.3	20.3
	모름, 무응답	(361)	93.2	22.7	26.7	17.1

<통계표 67> C10_1. 최근 1년 주로 이용한 모바일 게임 개수

단위 : 개

모바일 게임 이용자		사례수 (명)	0개	1개	2개	3개	4개	5개 이상	평균
▣ 전체 ▣		(7,402)	0.6	31.2	35.3	18.3	4.1	10.4	2.5
성별	남자	(4,038)	0.7	32.2	35.3	17.4	4.0	10.4	2.4
	여자	(3,364)	0.6	29.9	35.4	19.4	4.2	10.5	2.5
연령	10-19세	(1,145)	0.4	23.7	31.2	21.0	6.4	17.3	2.9
	20-29세	(1,494)	0.2	28.6	33.3	19.8	5.3	12.8	2.6
	30-39세	(1,461)	0.5	33.1	33.1	19.0	3.7	10.6	2.5
	40-49세	(1,438)	0.6	33.3	37.1	17.4	3.4	8.1	2.3
	50-59세	(1,172)	1.5	35.8	38.1	15.6	2.4	6.6	2.2
	60-69세	(693)	0.9	32.9	42.8	15.5	2.9	4.9	2.1
지역	서울	(1,433)	0.8	28.0	34.4	20.0	3.9	12.9	2.6
	인천/경기	(2,578)	0.7	32.2	35.1	17.1	4.5	10.4	2.5
	대전/충청/세종	(740)	0.2	32.8	33.2	19.5	4.0	10.4	2.5
	광주/전라/제주	(776)	1.0	31.8	37.2	17.2	3.6	9.3	2.4
	부산/울산/경남	(1,013)	0.6	29.8	36.7	19.3	3.7	10.0	2.4
	대구/경북 강원	(669) (194)	0.5 0.0	31.4 38.6	35.6 37.4	18.3 16.0	5.0 2.9	9.1 5.2	2.5 2.0
가족 구성	독신가구	(1,016)	1.0	33.4	33.5	18.5	3.8	9.7	2.4
	1세대가구	(1,864)	0.4	31.9	35.5	18.3	3.3	10.6	2.5
	2세대가구	(3,703)	0.7	31.2	35.8	18.1	4.4	9.7	2.5
	3세대가구	(770)	0.4	26.6	35.0	19.4	4.7	13.9	2.6
	기타	(48)	0.0	28.4	38.7	12.9	3.9	16.1	2.5
직업	사무직	(2,902)	0.9	32.6	36.5	17.4	3.5	9.0	2.4
	서비스/판매직	(774)	1.0	29.4	36.0	18.6	3.6	11.2	2.5
	생산직	(729)	0.3	31.6	36.8	18.5	3.4	9.5	2.4
	학생	(1,631)	0.2	25.3	31.3	21.2	6.5	15.5	2.8
	주부	(674)	0.4	36.7	37.3	16.4	3.1	6.1	2.2
	기타 무직	(259) (433)	0.7 0.5	33.2 36.8	33.9 36.5	18.1 15.6	2.6 3.3	11.4 7.3	2.4 2.2
학력	초/중/고등학생	(1,040)	0.4	24.4	30.6	20.6	6.9	17.1	2.9
	대학생/대학원생	(436)	0.0	29.8	32.6	21.5	5.3	10.8	2.5
	고졸이하	(170)	0.0	35.7	31.8	15.6	4.8	12.1	2.6
	대졸이상	(5,756)	0.7	32.4	36.5	17.7	3.5	9.2	2.4
가구 소득	100만원 미만	(177)	0.0	38.6	32.9	19.2	1.7	7.6	2.2
	100-199만원	(307)	0.4	31.5	31.5	18.3	4.5	13.8	2.6
	200-299만원	(867)	0.9	29.6	36.5	18.4	4.4	10.2	2.5
	300-399만원	(1,078)	0.7	35.1	36.0	14.8	3.8	9.5	2.3
	400-499만원	(1,168)	0.8	31.0	35.9	19.0	3.5	9.9	2.4
	500-599만원	(1,036)	0.6	30.9	36.9	18.0	3.7	9.8	2.5
	600-699만원	(731)	0.5	30.1	34.9	21.5	5.2	7.7	2.4
	700~799만원	(582)	0.9	30.4	32.7	21.3	4.3	10.5	2.5
	800만원 이상	(1,095)	0.3	29.4	36.5	17.8	4.3	11.7	2.6
	모름, 무응답	(361)	0.5	29.8	30.4	17.0	5.0	17.4	2.9

<통계표 68> C10_3. 1순위 모바일게임 주 이용 이유 - 1순위

단위 : %

주 이용 게임 응답자		사례수 (명)	조작이 쉽고 간편해서	게임 장르나 규칙	캐릭터를 성장시키 거나 수집하는 재미	게임 세계관, 설정, 스토리	다양하고 매력있는 캐릭터	게임 그래픽이 마음에 들어서	게임 내에서 즐길 수 있는 콘텐츠가 다양해서
▣ 전체 ▣		(7,355)	32.0	27.3	10.4	9.5	8.2	4.1	3.3
성별	남자	(4,012)	28.3	31.2	10.3	9.7	8.6	3.8	3.1
	여자	(3,343)	36.5	22.7	10.5	9.3	7.6	4.4	3.6
연령	10-19세	(1,141)	17.5	31.5	10.6	11.5	10.7	5.4	6.7
	20-29세	(1,491)	21.1	32.1	11.7	12.9	9.4	4.1	3.0
	30-39세	(1,453)	27.1	29.9	11.6	12.0	8.7	2.9	2.2
	40-49세	(1,430)	36.5	26.7	11.1	7.5	7.2	4.1	2.5
	50-59세	(1,155)	48.1	19.6	9.9	4.8	6.6	4.0	2.7
	60-69세	(686)	53.5	19.1	4.1	5.5	4.9	4.2	3.4
지역	서울	(1,421)	30.6	28.4	9.7	10.8	7.6	4.3	3.0
	인천/경기	(2,561)	33.3	27.0	11.1	9.0	8.3	3.7	3.2
	대전/충청/세종	(739)	32.3	27.4	10.0	9.2	8.6	4.0	2.9
	광주/전라/제주	(768)	29.3	28.9	10.0	9.4	7.6	5.4	4.1
	부산/울산/경남	(1,007)	32.3	26.4	9.8	9.4	7.9	4.5	4.0
	대구/경북 강원	(665) (194)	32.0 33.5	25.5 30.3	10.7 11.5	10.1 6.3	10.0 6.6	3.0 3.3	3.0 2.3
가족 구성	독신가구	(1,006)	26.7	29.2	9.2	12.7	9.5	3.7	3.3
	1세대가구	(1,856)	34.1	27.1	9.8	8.3	8.0	4.4	3.3
	2세대가구	(3,678)	32.9	26.9	11.1	9.3	7.6	3.9	3.3
	3세대가구	(767)	30.2	27.6	9.9	9.5	9.2	4.1	3.4
	기타	(48)	26.2	30.5	14.3	8.6	12.0	4.3	4.0
직업	사무직	(2,875)	34.0	26.8	11.4	9.4	7.3	3.7	2.7
	서비스/판매직	(767)	35.5	26.9	10.1	7.6	8.0	3.4	4.9
	생산직	(727)	33.9	28.1	9.7	8.6	7.6	4.1	1.3
	학생	(1,627)	18.3	31.0	10.7	13.0	10.6	5.0	5.4
	주부	(672)	48.7	20.1	8.2	5.1	6.3	4.8	2.4
	기타 무직	(257) (431)	34.0 34.0	30.2 26.5	8.1 9.3	8.4 9.8	9.8 7.9	3.1 3.1	0.7 2.8
학력	초/중/고등학생	(1,036)	17.4	31.2	11.0	11.4	11.1	5.2	7.0
	대학생/대학원생	(436)	19.9	31.4	11.1	14.6	8.9	4.9	2.3
	고졸이하	(170)	28.3	32.1	7.9	9.4	7.8	5.6	2.8
	대졸이상	(5,713)	35.7	26.2	10.3	8.8	7.6	3.7	2.7
가구 소득	100만원 미만	(177)	24.4	29.1	7.1	10.8	9.7	7.7	3.6
	100-199만원	(306)	27.4	26.9	8.9	13.2	8.4	4.7	2.4
	200-299만원	(859)	29.7	26.4	9.0	12.0	10.4	3.7	2.8
	300-399만원	(1,070)	34.0	25.9	10.4	10.7	7.5	3.4	2.8
	400-499만원	(1,158)	31.8	26.9	11.8	10.0	8.9	3.9	2.1
	500-599만원	(1,029)	33.2	27.2	10.8	8.7	8.0	4.4	3.7
	600-699만원	(727)	33.1	27.9	11.3	8.5	7.0	4.4	3.7
	700~799만원	(577)	32.3	31.0	11.0	6.6	7.2	3.7	2.9
	800만원 이상	(1,092)	36.9	27.2	9.3	7.4	6.8	4.0	3.3
	모름, 무응답	(359)	18.6	28.5	11.4	10.0	10.4	4.2	9.4

<통계표 69> C10_3. 1순위 모바일게임 주 이용 이유 - 1순위(계속)

단위 : %

주 이용 게임 응답자		사례수 (명)	키워놓은 계정/캐릭 터가 아까워서	게임 음악이 마음에 들어서	앱테크 /이벤트 참여를 위해서	캐릭터를 연기하는 성우가 좋아서	광고가 없는 것이 마음에 들어서	기타
▣ 전체 ▣		(7,355)	32.0	27.3	10.4	9.5	8.2	4.1
성별	남자	(4,012)	28.3	31.2	10.3	9.7	8.6	3.8
	여자	(3,343)	36.5	22.7	10.5	9.3	7.6	4.4
연령	10-19세	(1,141)	17.5	31.5	10.6	11.5	10.7	5.4
	20-29세	(1,491)	21.1	32.1	11.7	12.9	9.4	4.1
	30-39세	(1,453)	27.1	29.9	11.6	12.0	8.7	2.9
	40-49세	(1,430)	36.5	26.7	11.1	7.5	7.2	4.1
	50-59세	(1,155)	48.1	19.6	9.9	4.8	6.6	4.0
	60-69세	(686)	53.5	19.1	4.1	5.5	4.9	4.2
지역	서울	(1,421)	30.6	28.4	9.7	10.8	7.6	4.3
	인천/경기	(2,561)	33.3	27.0	11.1	9.0	8.3	3.7
	대전/충청/세종	(739)	32.3	27.4	10.0	9.2	8.6	4.0
	광주/전라/제주	(768)	29.3	28.9	10.0	9.4	7.6	5.4
	부산/울산/경남	(1,007)	32.3	26.4	9.8	9.4	7.9	4.5
	대구/경북 강원	(665) (194)	32.0 33.5	25.5 30.3	10.7 11.5	10.1 6.3	10.0 6.6	3.0 3.3
가족 구성	독신가구	(1,006)	26.7	29.2	9.2	12.7	9.5	3.7
	1세대가구	(1,856)	34.1	27.1	9.8	8.3	8.0	4.4
	2세대가구	(3,678)	32.9	26.9	11.1	9.3	7.6	3.9
	3세대가구	(767)	30.2	27.6	9.9	9.5	9.2	4.1
	기타	(48)	26.2	30.5	14.3	8.6	12.0	4.3
직업	사무직	(2,875)	34.0	26.8	11.4	9.4	7.3	3.7
	서비스/판매직	(767)	35.5	26.9	10.1	7.6	8.0	3.4
	생산직	(727)	33.9	28.1	9.7	8.6	7.6	4.1
	학생	(1,627)	18.3	31.0	10.7	13.0	10.6	5.0
	주부	(672)	48.7	20.1	8.2	5.1	6.3	4.8
	기타 무직	(257) (431)	34.0 34.0	30.2 26.5	8.1 9.3	8.4 9.8	9.8 7.9	3.1 3.1
학력	초/중/고등학생	(1,036)	17.4	31.2	11.0	11.4	11.1	5.2
	대학생/대학원생	(436)	19.9	31.4	11.1	14.6	8.9	4.9
	고졸이하	(170)	28.3	32.1	7.9	9.4	7.8	5.6
	대졸이상	(5,713)	35.7	26.2	10.3	8.8	7.6	3.7
가구 소득	100만원 미만	(177)	24.4	29.1	7.1	10.8	9.7	7.7
	100-199만원	(306)	27.4	26.9	8.9	13.2	8.4	4.7
	200-299만원	(859)	29.7	26.4	9.0	12.0	10.4	3.7
	300-399만원	(1,070)	34.0	25.9	10.4	10.7	7.5	3.4
	400-499만원	(1,158)	31.8	26.9	11.8	10.0	8.9	3.9
	500-599만원	(1,029)	33.2	27.2	10.8	8.7	8.0	4.4
	600-699만원	(727)	33.1	27.9	11.3	8.5	7.0	4.4
	700~799만원	(577)	32.3	31.0	11.0	6.6	7.2	3.7
	800만원 이상	(1,092)	36.9	27.2	9.3	7.4	6.8	4.0
	모름, 무응답	(359)	18.6	28.5	11.4	10.0	10.4	4.2

<통계표 70> C10_3. 1순위 모바일게임 주 이용 이유 - 1+2+3순위

단위 : %

주 이용 게임 응답자		사례수 (명)	조작이 쉽고 간편해서	게임 장르나 규칙이 마음에 들어서	캐릭터를 성장시키 거나 수집하는 재미	다양하고 매력있는 캐릭터	게임 세계관, 설정, 스토리	게임 내에서 즐길 수 있는 콘텐츠가 다양해서	키워놓은 계정/캐 릭터가 아까워서
▣ 전체 ▣		(7,355)	55.7	39.4	28.0	20.9	19.7	15.8	15.7
성별	남자	(4,012)	51.7	43.9	30.0	22.8	21.5	15.9	14.8
	여자	(3,343)	60.4	33.9	25.7	18.6	17.5	15.6	16.7
연령	10-19세	(1,141)	42.0	43.1	31.3	30.0	23.0	24.9	14.8
	20-29세	(1,491)	47.3	42.8	34.0	24.2	24.7	15.2	16.0
	30-39세	(1,453)	52.4	43.1	32.6	21.9	23.1	13.1	14.4
	40-49세	(1,430)	59.0	39.3	28.1	19.0	17.6	12.1	16.4
	50-59세	(1,155)	70.4	31.8	20.9	13.3	11.2	15.3	17.3
	60-69세	(686)	72.0	30.5	12.0	12.8	14.3	15.9	15.2
지역	서울	(1,421)	53.6	39.5	28.3	21.0	21.6	15.2	16.1
	인천/경기	(2,561)	56.2	39.1	28.1	21.1	19.0	15.8	16.4
	대전/충청/세종	(739)	55.9	38.8	29.8	19.3	19.4	15.0	14.6
	광주/전라/제주	(768)	54.7	41.4	25.6	22.0	19.8	18.5	14.0
	부산/울산/경남	(1,007)	57.1	39.4	27.0	19.7	17.9	16.7	15.9
	대구/경북 강원	(665) (194)	56.3 57.3	37.1 42.9	29.0 30.2	23.3 16.8	21.2 19.0	15.4 8.7	16.1 13.0
가족 구성	독신가구	(1,006)	50.1	40.5	30.0	23.0	22.1	15.2	16.7
	1세대가구	(1,856)	57.3	39.5	28.3	20.5	19.8	16.3	14.0
	2세대가구	(3,678)	57.2	39.0	27.4	20.1	18.6	15.4	16.1
	3세대가구	(767)	52.0	38.9	27.4	22.9	20.9	16.4	16.6
	기타	(48)	53.8	46.0	33.7	18.0	27.0	20.4	16.1
직업	사무직	(2,875)	57.3	40.0	28.8	18.7	19.9	13.4	15.7
	서비스/판매직	(767)	60.2	36.2	26.6	19.5	16.3	17.4	15.4
	생산직	(727)	59.1	40.9	26.6	18.7	19.8	14.9	16.7
	학생	(1,627)	43.1	42.4	31.9	29.1	24.1	22.2	14.1
	주부	(672)	70.3	30.9	18.5	13.9	11.2	13.0	17.4
	기타	(257)	52.4	42.1	27.7	23.0	19.9	9.8	13.2
	무직	(431)	57.4	38.0	28.6	20.2	20.4	13.7	19.0
학력	초/중/고등학생	(1,036)	41.6	42.6	31.7	30.5	23.2	25.2	14.3
	대학생/대학원생	(436)	42.3	41.4	32.2	25.5	26.0	16.9	15.2
	고졸이하	(170)	49.8	40.0	25.8	19.8	21.6	14.4	16.7
	대졸이상	(5,713)	59.4	38.6	27.1	18.8	18.5	14.0	16.0
가구 소득	100만원 미만	(177)	46.0	38.5	23.4	27.7	19.5	15.1	17.3
	100-199만원	(306)	53.0	39.2	27.3	23.5	24.5	16.0	15.9
	200-299만원	(859)	52.7	37.9	29.2	23.7	22.3	15.6	14.5
	300-399만원	(1,070)	55.7	37.3	27.9	19.0	21.2	14.1	15.6
	400-499만원	(1,158)	54.8	38.1	28.7	22.4	19.7	15.0	14.5
	500-599만원	(1,029)	58.4	41.4	27.2	21.5	20.4	17.2	15.9
	600-699만원	(727)	55.9	39.6	28.8	19.7	19.4	13.8	16.7
	700~799만원	(577)	57.2	43.8	28.1	18.3	15.8	15.6	17.1
	800만원 이상	(1,092)	61.6	40.0	26.3	15.5	16.0	16.0	16.0
	모름, 무응답	(359)	43.9	38.1	32.4	30.6	20.5	23.5	15.7

<통계표 71> C10_3. 1순위 모바일게임 주 이용 이유 - 1+2+3순위(계속)

단위 : %

주 이용 게임 응답자		사례수 (명)	게임 그래픽이 마음에 들어서	게임 음악이 마음에 들어서	캐릭터를 연기하는 성우가 좋아서	앱테크/이 벤트 참여를 위해서	광고가 없는 것이 마음에 들어서	기타
▣ 전체 ▣		(7,355)	15.2	5.7	2.1	0.6	0.2	0.0
성별	남자	(4,012)	15.6	5.7	2.4	0.5	0.0	0.1
	여자	(3,343)	14.7	5.6	1.8	0.8	0.4	0.0
연령	10-19세	(1,141)	16.5	7.1	3.9	0.3	0.0	0.0
	20-29세	(1,491)	14.7	7.1	2.5	1.0	0.1	0.0
	30-39세	(1,453)	12.1	4.5	1.5	0.4	0.2	0.0
	40-49세	(1,430)	14.1	4.5	1.5	0.7	0.5	0.1
	50-59세	(1,155)	16.7	5.6	1.7	0.7	0.2	0.0
	60-69세	(686)	19.9	5.3	1.3	0.8	0.0	0.2
지역	서울	(1,421)	16.0	5.0	2.3	0.7	0.0	0.1
	인천/경기	(2,561)	15.4	5.2	1.8	0.5	0.2	0.0
	대전/충청/세종	(739)	13.0	7.6	1.6	1.2	0.3	0.2
	광주/전라/제주	(768)	15.7	6.3	2.8	0.5	0.2	0.0
	부산/울산/경남	(1,007)	16.2	6.9	2.0	0.4	0.5	0.0
	대구/경북 강원	(665) (194)	14.1 10.8	5.2 2.6	2.5 2.5	0.9 0.0	0.3 0.0	0.2 0.0
가족 구성	독신가구	(1,006)	14.3	4.3	1.4	0.5	0.3	0.0
	1세대가구	(1,856)	14.7	5.6	2.6	0.5	0.1	0.1
	2세대가구	(3,678)	15.1	5.9	2.1	0.8	0.3	0.0
	3세대가구	(767)	17.7	6.3	1.8	0.4	0.1	0.1
	기타	(48)	14.4	10.4	0.0	0.0	0.0	0.0
직업	사무직	(2,875)	14.0	5.1	1.6	0.5	0.3	0.1
	서비스/판매직	(767)	14.9	4.5	1.6	0.5	0.3	0.0
	생산직	(727)	15.8	6.3	2.1	1.0	0.3	0.1
	학생	(1,627)	16.8	7.3	3.7	0.4	0.0	0.0
	주부	(672)	17.8	4.6	1.2	0.9	0.3	0.0
	기타 무직	(257) (431)	14.7 12.0	5.3 6.4	1.5 2.1	1.5 0.7	0.4 0.0	0.0 0.0
학력	초/중/고등학생	(1,036)	16.8	7.0	3.9	0.3	0.0	0.0
	대학생/대학원생	(436)	16.3	6.7	3.4	0.5	0.0	0.0
	고졸이하	(170)	16.1	4.0	1.2	0.6	0.0	0.0
	대졸이상	(5,713)	14.8	5.4	1.7	0.7	0.3	0.1
가구 소득	100만원 미만	(177)	20.3	6.7	2.1	1.1	0.0	0.0
	100-199만원	(306)	18.6	6.0	1.3	0.7	0.0	0.0
	200-299만원	(859)	16.4	5.4	2.1	0.9	0.3	0.1
	300-399만원	(1,070)	14.2	5.9	2.2	0.9	0.1	0.0
	400-499만원	(1,158)	14.9	6.1	2.5	0.7	0.1	0.1
	500-599만원	(1,029)	14.1	4.8	1.9	0.7	0.3	0.0
	600-699만원	(727)	15.7	5.5	2.8	0.3	0.4	0.0
	700~799만원	(577)	15.9	4.7	1.7	0.4	0.4	0.0
	800만원 이상	(1,092)	13.8	6.4	1.7	0.3	0.2	0.1
	모름, 무응답	(359)	15.5	5.9	2.2	0.3	0.0	0.0

<통계표 72> C11. 1순위 모바일게임을 즐긴 기간(개월)

단위 : 개월

주 이용 게임 응답자		사례수 (명)	3개월 미만	3개월 이상 6개월 미만	6개월 이상 1년 미만	1년 이상 2년 미만	2년 이상 3년 미만	3년 이상	평균
▣ 전체 ▣		(7,355)	14.9	10.1	11.6	16.0	15.3	32.1	27.0
성별	남자	(4,012)	15.1	9.9	10.6	15.3	15.1	34.0	28.1
	여자	(3,343)	14.6	10.3	12.8	16.9	15.4	29.9	25.8
연령	10-19세	(1,141)	13.8	9.6	7.9	17.5	18.3	32.9	25.7
	20-29세	(1,491)	15.4	10.9	9.6	15.3	16.2	32.6	26.0
	30-39세	(1,453)	16.4	9.9	10.9	17.3	15.0	30.6	25.4
	40-49세	(1,430)	14.1	10.2	13.2	17.0	15.9	29.6	25.5
	50-59세	(1,155)	13.2	10.7	15.1	14.7	12.6	33.6	30.4
	60-69세	(686)	16.9	8.4	14.1	12.8	12.1	35.8	32.5
지역	서울	(1,421)	13.3	9.6	11.5	16.3	16.6	32.6	27.7
	인천/경기	(2,561)	14.0	9.6	12.4	16.8	14.4	32.9	27.6
	대전/충청/세종	(739)	14.7	12.4	12.7	15.1	14.6	30.5	26.4
	광주/전라/제주	(768)	17.4	8.4	11.1	15.9	15.4	31.7	27.1
	부산/울산/경남	(1,007)	15.3	10.9	10.7	15.0	15.1	33.0	27.5
	대구/경북 강원	(665) (194)	17.9 17.5	10.9 10.3	9.7 10.0	16.0 13.9	16.4 16.1	29.2 32.3	24.2 24.2
가족구성	독신가구	(1,006)	18.9	9.3	10.0	14.8	14.8	32.2	26.0
	1세대가구	(1,856)	15.6	10.2	11.4	16.2	14.9	31.7	26.2
	2세대가구	(3,678)	13.1	10.1	12.1	16.6	15.8	32.3	27.9
	3세대가구	(767)	16.6	10.7	11.9	13.9	14.5	32.4	26.5
	기타	(48)	10.2	16.1	8.4	22.6	11.3	31.3	29.0
직업	사무직	(2,875)	14.5	10.2	12.9	15.6	15.4	31.4	26.9
	서비스/판매직	(767)	14.1	10.5	13.6	15.5	14.5	31.8	27.6
	생산직	(727)	16.1	8.8	11.6	15.5	14.2	33.9	29.5
	학생	(1,627)	13.8	10.6	7.6	17.6	16.8	33.6	26.2
	주부	(672)	14.7	9.6	14.9	15.8	14.6	30.4	26.5
	기타	(257)	11.5	12.8	12.4	16.7	14.4	32.3	29.2
	무직	(431)	23.3	8.1	8.4	15.0	13.2	32.1	26.1
학력	초/중/고등학생	(1,036)	13.0	9.5	8.2	17.7	18.8	32.7	25.8
	대학생/대학원생	(436)	15.2	12.8	5.5	17.7	14.8	34.0	25.6
	고졸이하	(170)	14.0	11.0	11.3	20.6	13.2	29.9	26.5
	대졸이상	(5,713)	15.2	9.9	12.7	15.5	14.7	32.0	27.4
가구소득	100만원 미만	(177)	18.9	8.7	9.6	15.3	14.1	33.4	26.8
	100-199만원	(306)	17.2	10.9	9.0	15.8	15.0	32.1	26.5
	200-299만원	(859)	17.5	9.7	10.0	17.5	14.2	31.1	26.0
	300-399만원	(1,070)	15.8	10.9	12.2	14.9	15.8	30.3	25.8
	400-499만원	(1,158)	14.2	9.3	12.5	16.7	17.6	29.7	26.4
	500-599만원	(1,029)	14.0	8.9	12.1	15.2	13.9	35.9	27.6
	600-699만원	(727)	14.6	10.1	13.1	15.1	17.5	29.7	25.9
	700~799만원	(577)	11.4	10.5	11.7	15.0	17.4	33.9	28.8
	800만원 이상	(1,092)	13.1	11.0	12.1	16.9	12.9	34.0	29.6
	모름, 무응답	(359)	18.4	10.8	7.6	17.8	12.6	32.8	26.1

<통계표 73> C12. 모바일 게임 이용 및 구입 비용 - 유료 게임 다운로드 비용

단위 : 원

모바일 게임 이용자		사례수 (명)	0원	1만원 미만	1만원 이상 2만원 미만	2만원 이상 5만원 미만	5만원 이상	평균	표준편차
▣ 전체 ▣		(7,402)	85.4	5.2	4.8	2.6	2.1	2,874.4	12,434.0
성별	남자	(4,038)	83.1	5.4	5.5	3.3	2.6	3,601.7	14,404.0
	여자	(3,364)	88.1	4.9	3.9	1.7	1.4	2,001.3	9,474.9
연령	10-19세	(1,145)	88.9	6.0	3.5	0.9	0.7	1,478.6	8,541.8
	20-29세	(1,494)	87.7	5.6	3.5	1.8	1.3	1,988.5	9,560.2
	30-39세	(1,461)	86.1	4.0	4.6	2.6	2.7	3,368.7	14,674.4
	40-49세	(1,438)	83.9	4.0	6.2	3.1	2.9	3,443.4	12,502.5
	50-59세	(1,172)	82.8	6.0	4.9	4.0	2.3	3,656.7	15,566.6
	60-69세	(693)	80.2	6.7	6.9	3.7	2.6	3,544.2	11,801.8
지역	서울	(1,433)	81.3	5.7	6.3	3.6	3.1	3,994.6	14,513.5
	인천/경기	(2,578)	85.3	6.2	4.2	2.5	1.8	2,541.8	11,108.6
	대전/충청/세종	(740)	88.6	2.8	4.1	2.4	2.1	2,768.6	13,363.6
	광주/전라/제주	(776)	86.6	5.7	4.3	1.7	1.7	2,337.5	10,652.3
	부산/울산/경남	(1,013)	85.2	5.0	5.4	2.5	2.0	2,947.4	12,889.2
	대구/경북 강원	(669) (194)	87.8 91.1	3.2 3.3	4.3 4.0	2.8 1.2	1.9 0.4	2,852.0 1,271.5	13,562.2 7,563.1
가족 구성	독신가구	(1,016)	86.7	5.3	4.4	1.4	2.3	2,713.2	13,158.0
	1세대가구	(1,864)	83.6	5.9	4.5	3.1	2.8	3,430.5	13,064.3
	2세대가구	(3,703)	86.7	4.7	4.6	2.2	1.7	2,620.3	12,402.9
	3세대가구	(770)	81.1	6.0	6.4	5.0	1.6	3,037.2	10,105.1
	기타	(48)	87.7	2.0	6.2	4.1	0.0	1,700.0	5,531.0
직업	사무직	(2,902)	84.0	4.6	5.5	3.2	2.7	3,565.1	13,997.4
	서비스/판매직	(774)	80.7	6.1	6.0	3.6	3.5	4,178.5	15,583.8
	생산직	(729)	82.7	6.0	5.5	3.9	2.0	3,412.8	14,025.4
	학생	(1,631)	88.2	6.2	3.5	1.3	0.8	1,576.4	8,357.2
	주부	(674)	90.0	3.2	3.7	1.8	1.3	1,771.5	8,304.3
	기타	(259)	83.5	7.5	4.8	1.8	2.4	2,888.1	12,355.2
	무직	(433)	90.5	4.6	2.8	1.0	1.1	1,604.6	9,384.2
학력	초/중/고등학생	(1,040)	89.5	5.7	3.4	0.8	0.7	1,399.2	8,537.4
	대학생/대학원생	(436)	85.1	7.6	4.6	1.3	1.4	2,207.2	10,209.6
	고졸이하	(170)	77.5	6.6	6.2	4.8	5.0	5,836.0	17,563.9
	대졸이상	(5,756)	84.9	4.9	5.0	3.0	2.3	3,104.2	12,961.2
가구 소득	100만원 미만	(177)	88.7	5.1	4.0	0.5	1.7	1,644.0	7,890.8
	100-199만원	(307)	86.4	5.8	4.1	2.1	1.5	1,950.1	7,541.9
	200-299만원	(867)	84.5	6.4	3.7	2.9	2.6	3,194.6	12,924.3
	300-399만원	(1,078)	86.4	4.3	4.9	2.5	1.9	2,528.1	10,623.1
	400-499만원	(1,168)	85.1	5.3	4.7	2.5	2.4	3,259.2	15,223.9
	500-599만원	(1,036)	86.3	5.1	4.5	2.8	1.4	2,520.6	11,251.6
	600-699만원	(731)	82.9	5.6	4.8	3.8	2.8	4,175.9	16,716.4
	700~799만원	(582)	84.2	5.1	5.7	2.6	2.4	3,067.9	12,176.8
	800만원 이상	(1,095)	83.2	5.3	6.4	2.9	2.1	3,052.6	11,323.4
	모름, 무응답	(361)	93.4	3.8	2.1	0.0	0.6	812.3	6,217.7

<통계표 74> C12. 모바일 게임 이용 및 구입 비용 - 게임 내 결제 비용

단위 : 원

모바일 게임 이용자		사례수 (명)	0원	1만원 미만	1만원 이상 2만원 미만	2만원 이상 5만원 미만	5만원 이상	평균	표준편차
▣ 전체 ▣		(7,402)	67.5	9.2	8.0	5.9	9.4	17,238.0	74,237.1
성별	남자	(4,038)	63.8	8.7	8.6	7.1	11.8	23,135.3	90,982.4
	여자	(3,364)	71.9	9.7	7.3	4.5	6.6	10,157.9	45,816.5
연령	10-19세	(1,145)	74.9	9.5	5.4	5.2	5.0	8,005.2	40,287.5
	20-29세	(1,494)	61.6	8.4	8.3	8.0	13.6	22,836.9	78,456.4
	30-39세	(1,461)	61.7	9.3	8.9	6.8	13.3	26,886.3	98,437.1
	40-49세	(1,438)	67.6	8.0	9.6	5.5	9.3	18,855.0	86,744.7
	50-59세	(1,172)	71.2	10.8	7.3	4.4	6.3	11,244.8	58,792.5
	60-69세	(693)	73.1	9.8	8.0	4.0	5.1	6,865.5	22,107.0
지역	서울	(1,433)	65.2	9.6	8.2	6.0	10.9	17,775.9	64,250.7
	인천/경기	(2,578)	67.0	10.0	7.9	6.0	9.1	17,850.1	81,388.2
	대전/충청/세종	(740)	67.3	8.1	8.1	7.0	9.6	20,656.0	84,731.8
	광주/전라/제주	(776)	68.9	7.7	8.5	5.0	9.8	18,058.0	72,271.4
	부산/울산/경남	(1,013)	68.0	9.3	7.9	6.4	8.3	15,937.9	78,009.7
	대구/경북 강원	(669) (194)	69.6 74.1	7.4 10.1	8.0 7.5	5.5 2.2	9.5 6.2	13,532.5 8,390.7	55,582.6 32,146.0
가족 구성	독신가구	(1,016)	63.5	9.7	7.6	6.2	12.9	24,680.7	94,051.7
	1세대가구	(1,864)	66.6	9.4	7.9	6.6	9.6	18,031.1	80,395.6
	2세대가구	(3,703)	69.9	8.8	7.9	5.2	8.3	14,841.5	66,109.1
	3세대가구	(770)	63.5	9.8	9.8	7.4	9.5	15,799.9	57,403.9
	기타	(48)	61.9	12.2	6.0	6.0	13.8	36,719.8	141,849.1
직업	사무직	(2,902)	65.2	9.1	9.1	6.1	10.5	19,136.7	80,782.8
	서비스/판매직	(774)	61.4	9.2	9.7	6.3	13.4	28,419.0	100,927.2
	생산직	(729)	63.9	8.6	9.6	5.2	12.7	24,915.4	94,171.1
	학생	(1,631)	71.6	9.7	6.1	6.0	6.7	10,672.5	46,800.6
	주부	(674)	76.7	8.7	6.6	4.4	3.5	5,031.6	16,602.4
	기타	(259)	63.9	9.5	8.3	8.3	10.0	19,546.0	79,528.6
	무직	(433)	71.7	9.1	5.3	5.3	8.6	13,937.1	64,712.5
학력	초/중/고등학생	(1,040)	76.1	9.3	5.0	4.7	5.0	8,065.8	41,985.8
	대학생/대학원생	(436)	61.4	9.7	9.8	7.4	11.8	20,860.5	78,133.1
	고졸이하	(170)	56.3	7.8	11.0	8.4	16.5	30,672.6	96,607.4
	대졸이상	(5,756)	66.7	9.2	8.4	5.9	9.8	18,224.1	77,531.8
가구 소득	100만원 미만	(177)	67.8	13.4	6.4	4.5	8.0	8,695.8	22,454.3
	100-199만원	(307)	66.4	9.7	7.4	7.0	9.5	15,502.3	49,602.6
	200-299만원	(867)	66.1	10.5	6.4	6.7	10.3	16,707.1	68,974.2
	300-399만원	(1,078)	66.8	9.2	7.7	6.5	9.8	17,118.5	65,083.6
	400-499만원	(1,168)	67.4	9.1	9.4	4.3	9.7	16,693.5	74,233.9
	500-599만원	(1,036)	68.4	9.8	9.0	5.7	7.0	12,696.2	55,411.1
	600-699만원	(731)	65.4	9.8	8.2	6.4	10.3	19,133.1	80,239.3
	700~799만원	(582)	65.0	8.4	10.5	6.9	9.2	16,925.6	72,411.8
	800만원 이상	(1,095)	68.0	7.3	7.5	6.0	11.1	25,713.5	109,145.5
	모름, 무응답	(361)	77.1	7.5	4.6	4.6	6.2	10,285.3	45,367.7

<통계표 75> C12. 모바일 게임 이용 및 구입 비용 - 구독형 게임 서비스

단위 : 원

모바일 게임 이용자		사례수 (명)	0원	1만원 미만	1만원 이상 2만원 미만	2만원 이상 5만원 미만	5만원 이상	평균	표준편차
▣ 전체 ▣		(7,402)	90.8	3.7	2.5	1.8	1.2	1,762.3	9,700.9
성별	남자	(4,038)	89.0	4.3	2.8	2.3	1.7	2,219.0	10,732.0
	여자	(3,364)	93.0	2.9	2.1	1.3	0.7	1,214.1	8,263.7
연령	10-19세	(1,145)	94.7	2.9	0.9	1.0	0.5	923.7	6,654.2
	20-29세	(1,494)	92.0	3.0	2.1	1.7	1.1	1,730.9	10,274.1
	30-39세	(1,461)	92.0	3.2	2.1	1.6	1.1	1,623.9	9,991.3
	40-49세	(1,438)	89.7	3.4	3.5	1.9	1.5	2,021.3	10,418.1
	50-59세	(1,172)	89.1	4.2	2.5	2.5	1.7	2,116.6	10,256.4
	60-69세	(693)	84.2	7.2	4.7	2.2	1.7	2,370.5	9,471.8
지역	서울	(1,433)	88.1	4.5	3.4	2.6	1.4	2,261.9	10,716.0
	인천/경기	(2,578)	91.5	3.5	2.2	1.7	1.1	1,579.6	8,603.4
	대전/충청/세종	(740)	91.5	3.3	2.0	1.7	1.5	1,968.5	11,617.5
	광주/전라/제주	(776)	91.3	3.4	3.0	1.3	1.0	1,360.9	7,118.3
	부산/울산/경남	(1,013)	90.5	4.0	2.6	1.4	1.5	1,830.1	10,340.4
	대구/경북 강원	(669) (194)	92.3 92.9	2.9 4.4	1.6 2.0	2.2 0.0	1.0 0.7	1,697.1 1,191.4	10,859.6 8,739.7
가족 구성	독신가구	(1,016)	91.1	3.9	1.8	2.2	1.0	1,542.4	8,250.1
	1세대가구	(1,864)	89.4	4.0	3.0	2.4	1.2	1,983.7	10,413.9
	2세대가구	(3,703)	92.3	3.2	2.1	1.3	1.1	1,446.5	8,551.7
	3세대가구	(770)	86.4	5.4	3.7	2.2	2.1	2,953.4	13,829.3
	기타	(48)	90.2	0.0	4.1	1.8	3.9	3,081.1	11,120.1
직업	사무직	(2,902)	90.5	3.6	2.4	2.3	1.3	1,991.6	11,181.7
	서비스/판매직	(774)	86.1	6.1	3.2	2.9	1.8	2,382.5	9,751.5
	생산직	(729)	89.1	3.7	3.3	1.6	2.3	2,426.9	11,256.6
	학생	(1,631)	93.9	2.8	1.5	1.2	0.6	1,054.3	6,721.2
	주부	(674)	92.2	3.1	2.7	1.0	0.9	1,270.8	7,369.3
	기타	(259)	87.7	4.3	5.4	0.8	1.9	2,026.4	9,300.1
	무직	(433)	92.4	3.8	2.1	0.9	0.7	1,271.3	8,824.5
학력	초/중/고등학생	(1,040)	95.2	2.8	0.7	0.8	0.5	848.3	6,626.5
	대학생/대학원생	(436)	89.8	3.4	3.4	1.3	2.1	2,611.4	14,194.2
	고졸이하	(170)	84.4	4.0	2.5	4.3	4.9	5,509.9	19,109.4
	대졸이상	(5,756)	90.3	3.9	2.7	1.9	1.2	1,752.5	9,301.6
가구 소득	100만원 미만	(177)	89.8	6.8	1.8	0.0	1.6	1,475.8	8,969.7
	100-199만원	(307)	90.7	5.9	1.2	1.9	0.4	1,192.3	7,215.3
	200-299만원	(867)	90.0	4.7	1.6	2.5	1.2	1,893.4	9,734.5
	300-399만원	(1,078)	91.0	3.4	3.2	1.1	1.2	1,667.5	10,073.9
	400-499만원	(1,168)	90.6	3.7	2.5	1.7	1.5	1,778.2	8,750.2
	500-599만원	(1,036)	91.6	3.2	2.3	1.7	1.2	1,635.3	9,810.0
	600-699만원	(731)	89.3	4.2	2.6	2.3	1.6	2,173.8	11,327.6
	700~799만원	(582)	90.0	4.4	3.5	1.3	0.8	1,567.2	8,288.3
	800만원 이상	(1,095)	90.9	2.3	2.7	2.5	1.5	2,167.0	11,171.9
	모름, 무응답	(361)	94.9	2.1	1.4	1.3	0.3	922.8	6,502.3

<통계표 76> C12. 모바일 게임 이용 및 구입 비용 - 게임 이용시 총 비용

단위 : 원

모바일 게임 이용자		사례수 (명)	0원	1만원 미만	1만원 이상 2만원 미만	2만원 이상 5만원 미만	5만원 이상	평균	표준편차
▣ 전체 ▣		(7,402)	63.3	9.2	7.8	8.1	11.6	21,874.8	79,703.5
성별	남자	(4,038)	59.3	8.5	8.1	9.4	14.6	28,956.0	96,279.0
	여자	(3,364)	68.0	9.9	7.4	6.6	8.1	13,373.3	52,151.4
연령	10-19세	(1,145)	69.4	11.6	7.4	5.6	6.1	10,407.5	46,140.7
	20-29세	(1,494)	57.1	9.6	9.3	8.7	15.3	26,556.3	83,034.3
	30-39세	(1,461)	58.1	9.3	8.2	9.2	15.3	31,878.9	103,715.6
	40-49세	(1,438)	64.1	7.1	7.4	9.3	12.1	24,319.7	91,696.6
	50-59세	(1,172)	67.4	9.1	7.1	7.6	8.8	17,018.1	66,747.9
	60-69세	(693)	68.7	8.2	6.5	7.5	9.0	12,780.2	35,354.7
지역	서울	(1,433)	60.4	8.5	7.8	9.3	14.0	24,032.4	72,108.5
	인천/경기	(2,578)	62.5	10.6	8.0	8.1	10.9	21,971.5	85,660.5
	대전/충청/세종	(740)	64.7	8.0	6.5	8.4	12.3	25,393.1	90,597.2
	광주/전라/제주	(776)	65.0	8.0	7.9	7.2	12.0	21,756.4	75,242.1
	부산/울산/경남	(1,013)	63.7	9.3	8.0	8.8	10.1	20,715.4	83,856.9
	대구/경북 강원	(669) (194)	66.3 70.1	7.2 10.3	8.1 8.5	6.5 4.5	11.9 6.6	18,081.6 10,853.5	63,500.8 42,802.8
가족 구성	독신가구	(1,016)	60.0	9.2	8.4	7.3	15.2	28,936.4	97,862.3
	1세대가구	(1,864)	61.9	9.5	7.2	9.3	12.1	23,445.3	86,231.9
	2세대가구	(3,703)	65.6	9.2	8.1	7.2	10.0	18,908.2	71,708.6
	3세대가구	(770)	60.4	8.0	7.3	11.3	13.1	21,790.5	64,969.6
	기타	(48)	57.6	12.2	6.5	3.8	19.9	41,500.9	148,882.7
직업	사무직	(2,902)	61.3	8.6	8.3	8.8	13.0	24,693.4	86,775.2
	서비스/판매직	(774)	57.1	7.8	7.6	11.0	16.4	34,980.0	105,322.9
	생산직	(729)	59.6	8.7	8.5	7.9	15.3	30,755.0	101,300.0
	학생	(1,631)	65.8	11.8	8.1	6.3	8.0	13,303.2	51,432.4
	주부	(674)	74.0	7.8	6.0	6.5	5.6	8,073.9	24,331.2
	기타	(259)	60.4	9.7	6.3	11.1	12.4	24,460.5	83,535.0
	무직	(433)	69.2	8.2	6.5	6.2	9.8	16,812.9	70,349.5
학력	초/중/고등학생	(1,040)	70.6	11.5	6.9	5.2	5.8	10,313.2	47,906.6
	대학생/대학원생	(436)	55.5	11.6	11.1	8.2	13.6	25,679.1	86,346.6
	고졸이하	(170)	51.1	7.2	11.0	9.9	20.8	42,018.5	108,460.0
	대졸이상	(5,756)	62.9	8.6	7.6	8.6	12.3	23,080.8	82,508.1
가구 소득	100만원 미만	(177)	65.2	12.7	4.7	7.9	9.6	11,815.6	28,002.4
	100-199만원	(307)	60.5	9.3	9.5	8.6	12.2	18,644.8	52,044.0
	200-299만원	(867)	62.4	9.8	7.2	7.6	12.9	21,795.0	75,297.5
	300-399만원	(1,078)	63.1	9.1	6.5	9.2	12.1	21,314.1	70,047.3
	400-499만원	(1,168)	63.5	8.8	8.8	7.0	11.8	21,730.9	80,486.8
	500-599만원	(1,036)	64.7	9.9	8.7	7.6	9.0	16,852.1	61,554.4
	600-699만원	(731)	61.1	9.1	7.8	8.8	13.2	25,482.9	87,888.6
	700~799만원	(582)	59.6	8.9	9.4	11.1	11.0	21,560.6	76,370.4
	800만원 이상	(1,095)	62.5	8.3	7.6	8.2	13.4	30,933.1	114,382.3
	모름, 무응답	(361)	74.7	8.0	5.7	4.9	6.7	12,020.5	48,577.6

<통계표 77> C12. 모바일 게임 이용 및 구입 비용 - 유료 게임 다운로드 비용(구입자)

단위 : 원

모바일 게임 유료 이용자		사례수 (명)	1만원 미만	1만원 이상 2만원 미만	2만원 이상 5만원 미만	5만원 이상	평균	표준편차
▣ 전체 ▣		(1,084)	35.6	32.6	17.7	14.1	19,632.4	26,971.6
성별	남자	(682)	32.2	32.7	19.7	15.4	21,314.5	29,175.5
	여자	(401)	41.4	32.4	14.4	11.7	16,772.4	22,487.0
연령	10-19세	(127)	54.4	31.4	7.9	6.3	13,362.6	22,449.8
	20-29세	(183)	45.8	28.7	15.0	10.6	16,215.8	22,736.5
	30-39세	(203)	28.7	33.0	18.7	19.6	24,200.1	32,356.4
	40-49세	(231)	24.8	38.3	19.1	17.7	21,430.2	24,274.0
	50-59세	(202)	34.9	28.5	23.5	13.1	21,202.4	32,201.7
	60-69세	(137)	34.0	34.7	18.5	12.9	17,873.8	21,178.7
지역	서울	(268)	30.7	33.5	19.3	16.5	21,345.3	27,518.1
	인천/경기	(378)	42.4	28.7	16.9	12.0	17,323.4	24,211.2
	대전/충청/세종	(84)	24.4	36.4	20.8	18.4	24,361.6	32,493.5
	광주/전라/제주	(104)	42.1	32.3	12.7	12.8	17,409.9	24,234.2
	부산/울산/경남	(150)	33.7	36.1	16.7	13.5	19,858.5	28,064.8
	대구/경북 강원	(82) (17)	26.4 37.0	35.1 44.6	22.7 13.3	15.8 5.0	23,366.8 14,352.5	32,219.4 21,969.5
가족구 성	독신가구	(135)	39.5	33.2	10.3	17.1	20,355.4	30,748.6
	1세대가구	(305)	36.2	27.7	18.9	17.2	20,981.0	26,024.8
	2세대가구	(492)	35.6	34.9	16.3	13.2	19,714.1	28,666.5
	3세대가구	(145)	31.5	33.9	26.4	8.2	16,088.2	18,234.7
	기타	(6)	15.9	50.9	33.2	0.0	13,856.1	9,546.4
직업	사무직	(465)	28.7	34.4	20.1	16.8	22,256.6	28,433.2
	서비스/판매직	(149)	31.7	31.1	18.8	18.4	21,662.4	29,741.9
	생산직	(126)	34.4	31.8	22.5	11.3	19,677.8	28,619.5
	학생	(192)	52.6	29.6	11.1	6.7	13,395.5	20,906.2
	주부	(68)	32.2	37.2	17.8	12.8	17,676.4	20,299.2
	기타	(43)	45.6	28.9	10.9	14.5	17,541.8	26,125.8
	무직	(41)	48.1	29.4	10.6	11.9	16,937.9	26,161.3
학력	초/중/고등학생	(109)	54.4	32.0	7.4	6.3	13,319.2	23,223.9
	대학생/대학원생	(65)	50.8	31.0	8.8	9.3	14,859.2	22,806.7
	고졸이하	(38)	29.2	27.4	21.1	22.4	25,894.8	29,391.8
	대졸이상	(871)	32.4	33.0	19.6	15.0	20,503.8	27,450.8
가구소 득	100만원 미만	(20)	45.2	35.3	4.6	14.9	14,595.5	19,484.9
	100-199만원	(42)	42.8	30.5	15.3	11.3	14,374.0	15,659.0
	200-299만원	(135)	41.0	24.0	18.5	16.5	20,559.8	26,872.3
	300-399만원	(147)	31.8	36.0	18.3	13.8	18,587.6	23,110.1
	400-499만원	(174)	35.6	31.8	16.6	16.0	21,867.3	33,961.5
	500-599만원	(142)	36.8	32.5	20.7	10.0	18,352.6	25,195.1
	600-699만원	(125)	33.0	28.3	22.2	16.5	24,441.3	33,869.8
	700~799만원	(92)	32.3	36.2	16.3	15.2	19,470.1	25,037.3
	800만원 이상	(184)	31.6	38.3	17.5	12.6	18,146.5	22,142.1
	모름, 무응답	(24)	58.7	32.4	0.0	8.9	12,399.0	21,551.1

<통계표 78> C12. 모바일 게임 이용 및 구입 비용 - 게임 내 결제 비용(구입자)

단위 : 원

모바일 게임 유료 이용자		사례수 (명)	1만원 미만	1만원 이상 2만원 미만	2만원 이상 5만원 미만	5만원 이상	평균	표준편차
▣ 전체 ▣		(2,409)	28.2	24.7	18.1	28.9	52,966.9	122,660.0
성별	남자	(1,463)	24.1	23.9	19.6	32.5	63,862.4	142,327.6
	여자	(946)	34.5	26.0	16.0	23.5	36,117.5	80,813.7
연령	10-19세	(287)	37.7	21.4	20.8	20.1	31,950.1	75,678.6
	20-29세	(573)	22.0	21.7	20.9	35.4	59,499.8	117,768.6
	30-39세	(559)	24.3	23.2	17.8	34.8	70,243.4	149,307.7
	40-49세	(466)	24.7	29.7	17.0	28.6	58,206.5	144,801.1
	50-59세	(338)	37.5	25.4	15.2	21.9	39,049.1	104,593.5
	60-69세	(186)	36.4	29.8	14.9	19.0	25,511.8	36,673.5
지역	서울	(499)	27.7	23.7	17.1	31.5	51,084.0	100,866.3
	인천/경기	(850)	30.4	23.9	18.2	27.5	54,159.0	134,703.6
	대전/충청/세종	(242)	24.7	24.6	21.4	29.3	63,225.2	139,047.5
	광주/전라/제주	(241)	24.8	27.5	16.1	31.6	58,070.1	120,463.2
	부산/울산/경남	(324)	29.2	24.8	20.0	26.0	49,804.5	131,775.5
	대구/경북	(203)	24.2	26.2	18.2	31.4	44,505.5	93,862.4
	강원	(50)	38.8	28.8	8.6	23.8	32,342.6	57,031.6
가족구 성	독신가구	(371)	26.7	20.8	17.1	35.4	67,675.8	146,217.3
	1세대가구	(623)	28.1	23.7	19.6	28.6	53,923.4	131,953.2
	2세대가구	(1,116)	29.1	26.2	17.1	27.6	49,269.0	113,224.4
	3세대가구	(281)	26.9	26.9	20.3	25.9	43,282.5	88,620.9
	기타	(18)	32.1	15.8	15.7	36.3	96,417.5	220,519.6
직업	사무직	(1,011)	26.3	26.0	17.6	30.2	54,948.1	129,539.1
	서비스/판매직	(299)	23.7	25.1	16.4	34.8	73,703.0	152,063.4
	생산직	(263)	23.9	26.5	14.3	35.2	69,094.2	146,931.2
	학생	(464)	33.9	21.3	21.3	23.5	37,521.6	81,870.7
	주부	(157)	37.6	28.3	19.0	15.1	21,616.9	28,796.2
	기타	(93)	26.2	23.0	23.1	27.7	54,078.2	125,427.7
	무직	(123)	32.0	18.8	18.8	30.4	49,241.5	114,587.3
학력	초/중/고등학생	(249)	38.8	20.7	19.7	20.8	33,717.7	80,767.1
	대학생/대학원생	(169)	25.1	25.4	19.0	30.4	53,985.5	118,564.9
	고졸이하	(74)	17.9	25.1	19.3	37.7	70,266.4	136,839.3
	대졸이상	(1,917)	27.5	25.1	17.8	29.5	54,705.6	126,704.5
가구소 득	100만원 미만	(57)	41.7	19.7	13.9	24.7	27,019.6	32,888.5
	100-199만원	(103)	28.8	22.1	20.8	28.3	46,160.6	77,103.0
	200-299만원	(294)	30.8	19.0	19.9	30.3	49,264.7	111,582.2
	300-399만원	(358)	27.8	23.1	19.5	29.6	51,581.3	104,903.7
	400-499만원	(380)	27.9	28.9	13.3	29.9	51,266.9	123,193.3
	500-599만원	(327)	31.1	28.5	18.2	22.3	40,200.2	92,915.0
	600-699만원	(253)	28.3	23.5	18.4	29.7	55,223.4	128,957.4
	700~799만원	(204)	24.0	30.1	19.7	26.2	48,332.7	116,171.1
	800만원 이상	(350)	23.0	23.4	18.9	34.7	80,449.4	181,460.1
	모름, 무응답	(83)	32.8	20.3	20.0	26.9	44,992.8	86,649.4

<통계표 79> C12. 모바일 게임 이용 및 구입 비용 - 구독형 게임 서비스(구입자)

단위 : 원

모바일 게임 유료 이용자		사례수 (명)	1만원 미만	1만원 이상 2만원 미만	2만원 이상 5만원 미만	5만원 이상	평균	표준편차
▣ 전체 ▣		(681)	40.1	26.9	19.5	13.4	19,156.3	26,279.5
성별	남자	(446)	39.1	25.5	20.4	15.1	20,082.5	26,171.1
	여자	(235)	42.1	29.7	17.9	10.3	17,395.8	26,450.8
연령	10-19세	(61)	53.8	17.3	19.1	9.8	17,344.4	23,558.8
	20-29세	(119)	38.0	26.4	21.7	14.0	21,766.7	29,965.8
	30-39세	(117)	40.1	25.7	20.4	13.8	20,347.7	29,606.5
	40-49세	(147)	33.6	33.8	18.4	14.2	19,718.0	26,720.4
	50-59세	(128)	38.3	22.9	23.0	15.8	19,445.1	25,171.3
	60-69세	(110)	45.7	29.7	14.0	10.7	14,978.1	19,511.3
지역	서울	(171)	37.4	28.3	22.2	12.0	18,986.7	25,485.6
	인천/경기	(219)	40.7	25.8	20.3	13.2	18,587.6	23,602.1
	대전/충청/세종	(63)	38.5	23.9	19.5	18.1	23,138.6	33,348.4
	광주/전라/제주	(67)	39.6	34.4	14.4	11.5	15,654.8	19,071.8
	부산/울산/경남	(96)	42.7	27.4	14.3	15.6	19,348.8	28,261.2
	대구/경북	(51)	38.4	20.3	28.8	12.6	22,154.1	33,249.2
	강원	(14)	62.0	27.7	0.0	10.4	16,759.0	29,515.7
가족구 성	독신가구	(90)	43.7	20.7	24.5	11.1	17,405.9	22,287.0
	1세대가구	(198)	37.7	28.3	22.5	11.5	18,661.7	26,683.7
	2세대가구	(284)	41.3	27.5	17.0	14.2	18,881.7	25,047.8
	3세대가구	(104)	40.1	27.6	16.4	15.8	21,795.2	31,757.0
	기타	(5)	0.0	41.6	18.4	40.0	31,513.0	20,849.8
직업	사무직	(277)	37.6	25.0	24.0	13.4	20,892.3	30,324.8
	서비스/판매직	(108)	43.9	22.7	20.6	12.8	17,119.2	20,836.0
	생산직	(80)	33.9	30.6	14.9	20.6	22,169.6	26,969.6
	학생	(100)	46.3	24.2	19.6	9.9	17,244.2	21,537.2
	주부	(52)	39.9	34.6	13.4	12.1	16,342.0	21,443.3
	기타	(32)	34.6	43.4	6.7	15.3	16,450.0	21,843.2
	무직	(33)	50.1	28.4	12.1	9.5	16,810.1	28,110.8
학력	초/중/고등학생	(50)	57.7	15.1	17.1	10.0	17,682.6	25,088.1
	대학생/대학원생	(44)	33.2	33.4	13.0	20.4	25,716.5	37,647.9
	고졸이하	(27)	25.4	15.8	27.4	31.4	35,270.5	36,386.9
	대졸이상	(560)	39.8	28.0	19.9	12.3	18,005.1	24,437.5
가구소 득	100만원 미만	(18)	66.7	17.5	0.0	15.8	14,484.1	25,133.5
	100-199만원	(29)	62.9	12.8	20.1	4.2	12,769.9	20,558.5
	200-299만원	(87)	47.5	16.3	24.6	11.6	18,965.9	25,132.2
	300-399만원	(97)	37.8	36.1	12.2	13.8	18,565.8	28,699.3
	400-499만원	(110)	39.1	27.0	18.5	15.5	18,864.9	22,220.3
	500-599만원	(86)	38.1	27.5	20.0	14.4	19,580.9	28,445.7
	600-699만원	(78)	39.0	24.5	21.6	14.9	20,278.1	28,963.8
	700~799만원	(58)	43.9	35.1	12.6	8.3	15,710.6	21,758.3
	800만원 이상	(99)	25.7	29.7	27.6	17.0	23,878.1	29,399.0
	모름, 무응답	(18)	41.6	26.5	26.3	5.6	18,038.8	23,343.3

<통계표 80> C12. 모바일 게임 이용 및 구입 비용 - 게임 이용시 총 비용(구입자)

단위 : 원

모바일 게임 유료 이용자		사례수 (명)	1만원 미만	1만원 이상 2만원 미만	2만원 이상 5만원 미만	5만원 이상	평균	표준편차
▣ 전체 ▣		(2,719)	24.9	21.3	22.1	31.6	59,548.8	122,691.9
성별	남자	(1,642)	20.9	20.0	23.2	35.8	71,219.2	140,697.5
	여자	(1,077)	31.1	23.2	20.5	25.2	41,760.2	85,508.6
연령	10-19세	(351)	37.7	24.2	18.3	19.8	33,968.8	78,484.6
	20-29세	(640)	22.5	21.6	20.3	35.6	61,931.7	117,894.5
	30-39세	(613)	22.1	19.6	21.8	36.5	76,014.1	149,377.1
	40-49세	(516)	19.8	20.6	25.8	33.7	67,738.2	143,185.5
	50-59세	(382)	28.0	21.8	23.2	27.0	52,158.8	108,818.3
	60-69세	(217)	26.4	20.9	24.1	28.6	40,882.3	53,450.8
지역	서울	(568)	21.5	19.7	23.5	35.3	60,631.5	104,447.0
	인천/경기	(967)	28.2	21.2	21.6	29.0	58,566.1	132,008.7
	대전/충청/세종	(261)	22.8	18.5	23.7	35.0	71,991.9	141,281.3
	광주/전라/제주	(272)	22.7	22.5	20.7	34.1	62,095.8	116,974.1
	부산/울산/경남	(368)	25.7	22.1	24.3	27.9	57,009.6	131,571.6
	대구/경북 강원	(225) (58)	21.3 34.4	24.0 28.4	19.4 15.1	35.3 22.1	53,688.5 36,307.4	100,440.1 72,551.2
가족구 성	독신가구	(407)	22.9	20.9	18.2	38.1	72,298.5	144,295.3
	1세대가구	(711)	24.9	19.0	24.3	31.8	61,479.7	131,051.0
	2세대가구	(1,276)	26.7	23.5	20.9	29.0	54,888.8	113,834.8
	3세대가구	(305)	20.2	18.3	28.5	33.0	54,970.6	94,019.0
	기타	(20)	28.8	15.3	9.1	46.8	97,791.0	219,060.8
직업	사무직	(1,124)	22.1	21.4	22.8	33.6	63,764.0	130,234.8
	서비스/판매직	(332)	18.3	17.7	25.7	38.3	81,514.0	148,626.3
	생산직	(295)	21.5	21.0	19.7	37.9	76,116.4	148,269.9
	학생	(558)	34.4	23.8	18.3	23.4	38,901.0	82,139.4
	주부	(175)	30.1	22.9	25.2	21.7	31,108.4	39,623.3
	기타	(102)	24.6	16.0	28.1	31.3	61,836.2	124,144.7
	무직	(133)	26.7	21.3	20.2	31.9	54,584.5	118,634.5
학력	초/중/고등학생	(306)	39.1	23.3	17.7	19.8	35,043.4	83,348.2
	대학생/대학원생	(194)	26.2	25.0	18.3	30.5	57,738.4	122,276.2
	고졸이하	(83)	14.7	22.6	20.2	42.5	85,883.9	142,760.4
	대졸이상	(2,136)	23.2	20.6	23.2	33.0	62,200.0	126,161.4
가구소 득	100만원 미만	(62)	36.4	13.5	22.6	27.5	33,934.0	38,900.5
	100-199만원	(121)	23.5	24.1	21.6	30.8	47,193.5	74,376.7
	200-299만원	(326)	26.1	19.2	20.3	34.3	58,035.3	114,089.9
	300-399만원	(398)	24.7	17.7	24.8	32.8	57,743.7	105,854.5
	400-499만원	(426)	24.2	24.2	19.3	32.4	59,594.6	124,620.8
	500-599만원	(365)	28.2	24.6	21.5	25.7	47,803.7	96,350.6
	600-699만원	(285)	23.3	20.0	22.7	34.0	65,440.5	131,358.4
	700~799만원	(235)	21.9	23.2	27.5	27.3	53,424.1	113,045.1
	800만원 이상	(411)	22.3	20.1	21.8	35.8	82,463.6	175,133.6
	모름, 무응답	(91)	31.8	22.6	19.2	26.4	47,572.5	87,786.6

<통계표 81> C12_1. 모바일 게임 아이템을 구입하는 이유 - 1순위

단위 : %

모바일 게임 유료 이용자(게임 내 결제)		사례수 (명)	빠른 성장/레벨 업을 위해서	필요한 아이템/캐 릭터를 바로 가지고 싶어서	친구에게 선물하기 위해서	캐릭터 등을 꾸미기 위해서	기간 한정 아이템이 나 패키지를 구매하기 위해서	기타
▣ 전체 ▣		(2,409)	49.3	30.0	2.5	6.7	11.4	0.2
성별	남자	(1,463)	51.5	29.1	2.7	5.7	10.9	0.1
	여자	(946)	45.8	31.4	2.1	8.1	12.3	0.2
연령	10-19세	(287)	39.8	37.5	0.7	11.5	10.6	0.0
	20-29세	(573)	43.4	32.1	1.9	7.8	14.3	0.5
	30-39세	(559)	48.9	31.1	2.9	5.4	11.5	0.1
	40-49세	(466)	53.2	28.6	3.5	4.0	10.7	0.0
	50-59세	(338)	62.3	23.3	2.5	4.8	7.1	0.0
	60-69세	(186)	49.4	24.0	3.5	9.6	13.4	0.0
지역	서울	(499)	49.2	30.6	3.6	5.4	11.3	0.0
	인천/경기	(850)	49.0	30.1	1.9	6.5	12.1	0.4
	대전/충청/세종	(242)	51.0	27.3	3.4	6.0	12.4	0.0
	광주/전라/제주	(241)	45.8	33.1	3.0	7.4	10.8	0.0
	부산/울산/경남	(324)	53.0	27.8	1.6	8.9	8.6	0.0
	대구/경북 강원	(203) (50)	46.5 50.0	33.1 20.9	2.7 0.0	6.0 10.8	11.7 16.6	0.0 1.7
가족 구성	독신가구	(371)	49.6	28.6	0.9	6.1	14.9	0.0
	1세대가구	(623)	50.0	30.2	2.7	6.5	10.1	0.5
	2세대가구	(1,116)	48.6	30.5	2.7	6.9	11.0	0.1
	3세대가구	(281)	50.3	28.8	3.3	7.1	10.4	0.0
	기타	(18)	37.7	37.0	0.0	0.0	25.3	0.0
직업	사무직	(1,011)	53.6	29.0	2.9	5.3	9.1	0.1
	서비스/판매직	(299)	52.2	28.0	2.8	6.7	9.9	0.4
	생산직	(263)	49.4	29.8	3.0	5.7	11.8	0.3
	학생	(464)	40.4	36.4	1.1	9.6	12.4	0.0
	주부	(157)	54.1	24.3	2.8	7.5	11.3	0.0
	기타	(93)	38.8	27.9	4.2	8.1	19.9	1.1
	무직	(123)	40.9	28.4	0.8	6.5	23.4	0.0
학력	초/중/고등학생	(249)	41.1	36.6	0.8	10.9	10.6	0.0
	대학생/대학원생	(169)	39.5	37.7	3.1	5.7	14.0	0.0
	고졸이하	(74)	42.7	32.0	4.1	9.7	11.5	0.0
	대졸이상	(1,917)	51.4	28.4	2.6	6.1	11.3	0.2
가구 소득	100만원 미만	(57)	49.4	29.9	1.8	6.7	12.2	0.0
	100-199만원	(103)	35.6	34.3	1.0	6.9	21.3	1.0
	200-299만원	(294)	47.9	30.1	2.2	7.4	12.1	0.3
	300-399만원	(358)	49.7	30.1	2.4	7.6	10.1	0.0
	400-499만원	(380)	50.1	28.6	3.5	5.9	11.9	0.0
	500-599만원	(327)	52.3	30.6	1.9	5.1	10.0	0.0
	600-699만원	(253)	50.9	29.9	2.6	7.2	9.4	0.0
	700~799만원	(204)	51.6	27.1	2.9	7.8	9.6	1.1
	800만원 이상	(350)	50.5	29.7	3.1	6.1	10.6	0.0
	모름, 무응답	(83)	36.8	36.4	0.0	7.0	19.8	0.0

<통계표 82> C12_1. 모바일 게임 아이템을 구입하는 이유 - 1순위+2순위

단위 : %

모바일 게임 유료 이용자(게임 내 결제)		사례수 (명)	빠른 성장/레벨 업을 위해서	필요한 아이템/캐릭터를 바로 가지고 싶어서	친구에게 선물하기 위해서	캐릭터 등을 꾸미기 위해서	기간 한정 아이템이나 패키지를 구매하기 위해서	기타
▣ 전체 ▣		(2,409)	62.4	62.1	5.6	19.8	29.4	0.2
성별	남자	(1,463)	64.3	63.1	5.8	18.4	29.3	0.1
	여자	(946)	59.6	60.6	5.1	21.9	29.6	0.2
연령	10-19세	(287)	56.2	69.9	2.4	26.5	25.9	0.0
	20-29세	(573)	55.9	62.4	4.5	19.8	38.9	0.5
	30-39세	(559)	61.8	62.9	6.8	18.7	29.8	0.1
	40-49세	(466)	64.8	64.5	7.7	18.2	25.8	0.0
	50-59세	(338)	76.6	57.0	4.6	17.2	22.0	0.0
	60-69세	(186)	62.6	50.8	6.6	21.0	26.9	0.0
지역	서울	(499)	62.5	63.0	7.3	17.5	29.9	0.0
	인천/경기	(850)	62.6	62.1	5.0	19.9	28.4	0.4
	대전/충청/세종	(242)	62.7	58.2	4.1	21.1	33.5	0.0
	광주/전라/제주	(241)	60.1	65.9	6.7	21.4	30.0	0.0
	부산/울산/경남	(324)	64.5	62.4	4.4	23.5	25.7	0.0
	대구/경북 강원	(203) (50)	60.3 63.3	62.2 54.1	6.7 1.7	15.6 18.6	32.6 30.8	0.0 1.7
가족 구성	독신가구	(371)	61.9	61.3	2.4	17.3	35.2	0.0
	1세대가구	(623)	63.0	63.0	7.0	20.0	26.6	0.5
	2세대가구	(1,116)	62.2	62.8	5.6	20.2	28.4	0.1
	3세대가구	(281)	62.6	58.9	6.8	21.0	30.8	0.0
	기타	(18)	64.2	58.4	0.0	15.0	46.6	0.0
직업	사무직	(1,011)	66.0	62.5	6.1	17.3	27.1	0.1
	서비스/판매직	(299)	65.2	65.1	5.4	21.7	24.8	0.4
	생산직	(263)	61.1	58.8	5.9	20.6	31.3	0.3
	학생	(464)	54.6	66.9	2.6	23.4	33.1	0.0
	주부	(157)	64.6	57.4	9.0	16.0	26.6	0.0
	기타 무직	(93) (123)	55.5 61.0	51.4 55.9	8.5 5.5	26.7 18.9	35.4 40.2	1.1 0.0
학력	초/중/고등학생	(249)	57.3	70.0	2.4	25.4	26.8	0.0
	대학생/대학원생	(169)	52.4	65.4	4.9	17.0	40.9	0.0
	고졸이하	(74)	54.5	56.3	11.0	25.6	29.7	0.0
	대졸이상	(1,917)	64.3	61.1	5.8	19.0	28.7	0.2
가구 소득	100만원 미만	(57)	56.1	55.3	5.4	26.3	22.8	0.0
	100-199만원	(103)	50.6	64.4	3.8	20.2	44.3	1.0
	200-299만원	(294)	61.0	63.9	6.9	21.4	28.8	0.3
	300-399만원	(358)	61.5	59.9	5.8	19.5	30.6	0.0
	400-499만원	(380)	62.9	60.3	6.0	16.5	31.7	0.0
	500-599만원	(327)	65.9	61.3	3.5	20.7	29.8	0.0
	600-699만원	(253)	66.0	61.9	6.4	23.8	21.9	0.0
	700~799만원	(204)	65.5	60.8	6.7	20.1	29.0	1.1
	800만원 이상	(350)	63.9	65.0	5.7	16.2	27.4	0.0
	모름, 무응답	(83)	50.3	71.3	2.2	22.4	33.5	0.0

<통계표 83> C12_2. 모바일 게임 지불 방법 - 1순위

단위 : %

모바일 게임 유료 이용자		사례수 (명)	본인의 신용카드(체크카드, 간편결제 포함)	본인 명의를 휴대폰 소액결제	가족 등 타인의 신용카드(체크카드, 간편결제 포함)	선불카드 및 쿠폰	문화상품 권/해피 머니상품 권 등	가족 등 타인 명의를 휴대폰 소액결제	현금성 포인트 결제(오케 이캐시백 등)
▣ 전체 ▣		(2,719)	77.6	11.7	5.1	2.5	1.7	1.3	0.1
성별	남자	(1,642)	78.2	10.4	5.5	2.9	1.8	1.4	0.0
	여자	(1,077)	76.7	13.8	4.5	2.0	1.6	1.3	0.3
연령	10-19세	(351)	71.0	2.8	11.8	6.1	4.6	3.7	0.0
	20-29세	(640)	87.4	6.1	3.8	1.4	0.6	0.6	0.0
	30-39세	(613)	77.3	11.7	5.0	2.5	2.2	1.1	0.3
	40-49세	(516)	74.3	15.9	4.8	2.3	1.3	1.3	0.2
	50-59세	(382)	76.2	17.2	3.3	1.8	1.2	0.3	0.0
	60-69세	(217)	70.1	23.1	2.4	1.6	0.5	2.2	0.0
지역	서울	(568)	76.1	11.6	6.1	3.0	1.7	1.5	0.0
	인천/경기	(967)	78.3	11.6	4.4	2.5	1.8	1.3	0.0
	대전/충청/세종	(261)	72.7	13.2	6.9	2.8	2.5	2.0	0.0
	광주/전라/제주	(272)	76.1	10.2	6.8	1.8	2.5	2.2	0.3
	부산/울산/경남	(368)	80.4	12.8	3.6	1.8	0.8	0.2	0.5
	대구/경북 강원	(225) (58)	80.4 78.4	10.8 11.7	3.7 5.6	2.8 2.2	1.4 0.0	0.9 2.1	0.0 0.0
가족 구성	독신가구	(407)	85.3	7.5	2.4	2.8	1.2	0.5	0.2
	1세대가구	(711)	78.7	11.2	5.9	1.7	1.4	1.1	0.0
	2세대가구	(1,276)	74.6	12.8	6.3	3.0	1.8	1.5	0.1
	3세대가구	(305)	77.3	13.9	2.2	1.9	2.2	2.2	0.3
	기타	(20)	71.6	13.9	0.0	5.7	8.8	0.0	0.0
직업	사무직	(1,124)	80.2	11.8	3.7	2.2	1.3	0.8	0.0
	서비스/판매직	(332)	76.5	14.0	4.9	1.8	1.4	1.0	0.3
	생산직	(295)	76.2	15.0	5.5	1.2	1.1	1.0	0.0
	학생	(558)	77.7	3.7	8.6	4.2	3.1	2.7	0.0
	주부	(175)	65.5	25.1	4.8	1.8	1.1	1.2	0.5
	기타	(102)	74.7	13.2	5.4	2.1	1.9	2.8	0.0
	무직	(133)	79.0	13.4	1.4	3.4	1.4	0.7	0.7
학력	초/중/고등학생	(306)	69.1	2.9	13.5	6.4	4.3	3.9	0.0
	대학생/대학원생	(194)	88.3	4.2	5.1	0.9	0.5	1.0	0.0
	고졸이하	(83)	79.7	8.0	7.2	2.8	0.0	2.4	0.0
	대졸이상	(2,136)	77.7	13.8	3.8	2.1	1.5	1.0	0.1
가구 소득	100만원 미만	(62)	83.5	6.4	1.6	3.9	4.5	0.0	0.0
	100-199만원	(121)	80.9	11.7	4.1	2.4	0.0	0.0	0.8
	200-299만원	(326)	78.0	11.5	4.8	2.6	1.5	1.6	0.0
	300-399만원	(398)	77.9	12.6	3.8	2.7	1.5	1.2	0.2
	400-499만원	(426)	75.1	13.8	5.6	2.5	1.5	1.1	0.2
	500-599만원	(365)	79.0	11.6	3.8	2.2	1.2	2.2	0.0
	600-699만원	(285)	75.2	11.7	8.2	2.0	2.5	0.3	0.0
	700~799만원	(235)	84.4	6.4	3.5	2.3	1.6	1.8	0.0
	800만원 이상	(411)	75.2	13.4	5.5	2.4	2.0	1.4	0.0
	모름, 무응답	(91)	72.4	8.9	10.4	3.9	2.1	2.2	0.0

<통계표 84> C12_2. 모바일 게임 지불 방법 - 1순위+2순위+3순위

단위 : %

모바일 게임 유료 이용자		사례수 (명)	본인의 신용카드(체크카드, 간편결제 포함)	본인 명의의 휴대폰 소액결제	문화상품 권/해피 머니상품 권 등	선불카드 및 쿠폰	가족 등 타인의 신용카드(체크카드, 간편결제 포함)	가족 등 타인 명의의 휴대폰 소액결제	현금성 포인트 결제
▣ 전체 ▣		(2,719)	85.4	41.0	23.9	21.3	12.6	5.3	0.2
성별	남자	(1,642)	85.9	41.7	25.7	24.0	13.5	5.3	0.1
	여자	(1,077)	84.6	39.9	21.1	17.2	11.3	5.2	0.4
연령	10-19세	(351)	75.7	14.1	34.9	31.7	20.6	7.7	0.0
	20-29세	(640)	93.1	27.2	23.3	22.0	9.9	3.5	0.0
	30-39세	(613)	87.2	43.8	19.5	19.9	11.2	5.3	0.6
	40-49세	(516)	82.0	54.7	22.6	22.4	12.8	5.9	0.2
	50-59세	(382)	86.5	54.3	25.1	13.8	11.0	4.6	0.0
	60-69세	(217)	79.5	61.7	21.3	17.4	13.7	6.3	0.0
지역	서울	(568)	84.4	38.6	21.5	22.0	13.8	6.5	0.0
	인천/경기	(967)	85.2	39.4	23.9	20.0	10.9	5.2	0.0
	대전/충청/세종	(261)	84.6	40.6	28.6	22.0	15.3	7.2	0.4
	광주/전라/제주	(272)	84.7	42.3	26.5	21.4	17.9	4.7	0.3
	부산/울산/경남	(368)	87.9	45.2	22.8	20.3	10.9	2.4	0.5
	대구/경북 강원	(225) (58)	87.5 82.1	45.0 45.6	22.2 27.4	27.6 15.5	10.0 11.5	4.6 9.8	0.5 0.0
가족 구성	독신가구	(407)	91.0	38.2	17.9	17.6	7.4	2.9	0.2
	1세대가구	(711)	85.0	40.5	25.0	20.6	14.8	4.7	0.0
	2세대가구	(1,276)	83.5	41.5	24.5	22.5	12.9	6.2	0.2
	3세대가구	(305)	87.3	43.9	26.8	23.3	12.9	6.1	0.3
	기타	(20)	81.8	42.3	27.5	19.6	14.2	4.6	0.0
직업	사무직	(1,124)	88.3	44.0	21.6	19.2	9.5	4.3	0.1
	서비스/판매직	(332)	86.8	51.3	17.5	17.6	12.9	5.0	0.3
	생산직	(295)	85.1	54.4	25.4	22.0	13.4	6.4	0.0
	학생	(558)	82.0	16.6	32.7	29.8	17.0	6.1	0.2
	주부	(175)	75.1	56.5	21.9	14.1	14.0	8.6	0.5
	기타	(102)	81.5	46.4	18.9	18.2	21.1	7.5	0.0
	무직	(133)	88.7	38.4	25.5	23.0	9.0	2.2	0.7
학력	초/중/고등학생	(306)	72.8	13.4	35.8	33.2	22.0	8.1	0.0
	대학생/대학원생	(194)	91.9	26.2	27.5	24.5	12.3	3.6	0.5
	고졸이하	(83)	81.0	44.1	15.6	16.5	17.0	14.7	0.0
	대졸이상	(2,136)	86.8	46.2	22.2	19.5	11.1	4.7	0.2
가구 소득	100만원 미만	(62)	90.2	32.3	26.7	21.3	12.2	4.8	0.0
	100-199만원	(121)	89.8	34.6	18.4	22.6	10.6	2.7	1.6
	200-299만원	(326)	85.7	41.8	27.2	24.1	11.4	5.3	0.0
	300-399만원	(398)	85.2	40.4	21.6	17.3	12.1	4.9	0.2
	400-499만원	(426)	82.5	44.6	21.5	21.1	14.2	5.8	0.2
	500-599만원	(365)	87.2	42.7	23.7	17.9	10.9	5.5	0.0
	600-699만원	(285)	83.8	39.8	21.7	18.3	16.0	6.4	0.4
	700~799만원	(235)	90.6	41.7	27.1	22.4	10.3	6.0	0.0
	800만원 이상	(411)	84.1	43.2	25.5	23.5	11.9	4.5	0.0
	모름, 무응답	(91)	79.7	24.6	30.5	39.0	19.4	5.4	0.0

<통계표 85> C13. 모바일 게임 시작 시 영향 받은 인물

단위 : %

모바일 게임 이용자		사례수 (명)	주변인의 영향 없음	친구/지 인	자녀	형제자매 /친척	부모님	배우자
▣ 전체 ▣		(7,402)	51.4	37.6	5.1	4.5	1.2	0.3
성별	남자	(4,038)	52.4	39.3	3.7	3.3	1.2	0.1
	여자	(3,364)	50.1	35.5	6.9	5.9	1.0	0.5
연령	10-19세	(1,145)	23.6	64.5	0.0	8.3	3.5	0.0
	20-29세	(1,494)	52.7	40.9	0.2	5.1	1.0	0.1
	30-39세	(1,461)	57.8	33.3	2.8	4.3	1.2	0.5
	40-49세	(1,438)	56.4	28.4	10.7	3.5	0.6	0.3
	50-59세	(1,172)	60.7	27.8	8.0	2.8	0.3	0.4
	60-69세	(693)	54.5	30.5	12.7	2.2	0.0	0.2
지역	서울	(1,433)	49.3	39.7	5.8	4.4	0.9	0.0
	인천/경기	(2,578)	53.6	35.2	4.8	4.7	1.3	0.4
	대전/충청/세종	(740)	51.0	35.8	5.3	5.5	1.4	0.9
	광주/전라/제주	(776)	49.1	39.7	5.7	5.1	0.4	0.1
	부산/울산/경남	(1,013)	49.5	40.1	4.7	3.9	1.5	0.2
	대구/경북 강원	(669) (194)	50.7 59.2	38.0 36.6	5.7 2.4	4.1 0.6	1.4 1.3	0.2 0.0
가족구성	독신가구	(1,016)	58.2	37.3	1.1	2.6	0.6	0.1
	1세대가구	(1,864)	53.5	35.9	4.3	4.6	1.0	0.6
	2세대가구	(3,703)	48.8	38.2	6.3	5.0	1.4	0.2
	3세대가구	(770)	49.7	38.7	7.0	3.6	0.9	0.0
	기타	(48)	45.5	43.3	0.0	11.2	0.0	0.0
직업	사무직	(2,902)	55.5	33.7	6.1	3.7	0.7	0.3
	서비스/판매직	(774)	59.1	30.7	6.1	3.2	0.5	0.4
	생산직	(729)	56.0	35.5	4.1	3.8	0.1	0.4
	학생	(1,631)	31.8	57.8	0.1	7.5	2.9	0.0
	주부	(674)	56.2	23.4	15.3	3.9	0.7	0.5
	기타 무직	(259) (433)	57.8 64.5	30.8 29.2	4.2 2.3	6.0 2.1	0.4 1.6	0.7 0.2
학력	초/중/고등학생	(1,040)	22.7	65.3	0.0	8.4	3.6	0.0
	대학생/대학원생	(436)	48.7	43.0	1.1	5.9	1.4	0.0
	고졸이하	(170)	48.4	31.9	9.5	7.7	2.4	0.0
	대졸이상	(5,756)	56.8	32.3	6.2	3.6	0.7	0.4
가구소득	100만원 미만	(177)	56.0	37.4	2.7	2.3	1.6	0.0
	100-199만원	(307)	54.3	38.5	2.3	3.3	0.9	0.7
	200-299만원	(867)	56.4	35.7	3.0	3.8	1.0	0.1
	300-399만원	(1,078)	53.3	36.3	4.7	4.2	1.0	0.4
	400-499만원	(1,168)	49.9	37.9	5.2	5.5	1.3	0.2
	500-599만원	(1,036)	52.0	37.2	5.5	4.0	1.0	0.3
	600-699만원	(731)	51.7	35.0	7.1	4.8	1.3	0.0
	700~799만원	(582)	53.6	34.7	6.0	3.5	1.7	0.6
	800만원 이상	(1,095)	48.1	38.3	7.8	4.8	0.7	0.3
모름, 무응답	(361)	37.2	52.8	0.4	7.1	2.3	0.3	

<통계표 86> C14. PC 에뮬레이팅 서비스 이용 빈도

단위 : %

모바일 게임 이용자		사례수 (명)	전혀 이용하지 않는다	거의 이용하지 않는다(월 1일 미만)	한 달에 1~4일 이용한다	주 2~3일 이용한다	주 4~5일 이용한다	거의 매일 이용한다 (주 6~7일)
▣ 전체 ▣		(7,402)	66.3	23.8	5.6	2.2	0.8	1.4
성별	남자	(4,038)	62.1	25.5	6.5	2.6	1.2	2.1
	여자	(3,364)	71.3	21.7	4.5	1.6	0.4	0.6
연령	10-19세	(1,145)	65.5	26.3	4.2	1.7	1.0	1.2
	20-29세	(1,494)	62.9	25.9	6.4	1.8	1.1	2.0
	30-39세	(1,461)	63.3	24.1	6.0	3.5	0.8	2.4
	40-49세	(1,438)	65.3	23.4	7.1	2.4	0.8	0.9
	50-59세	(1,172)	71.8	21.5	4.4	1.4	0.3	0.7
	60-69세	(693)	73.6	19.1	4.3	1.7	0.7	0.6
지역	서울	(1,433)	63.9	24.0	6.8	2.9	1.0	1.4
	인천/경기	(2,578)	66.8	22.8	5.7	2.2	0.8	1.7
	대전/충청/세종	(740)	66.3	25.8	5.0	0.7	1.1	1.1
	광주/전라/제주	(776)	67.0	24.8	4.5	1.7	0.8	1.2
	부산/울산/경남	(1,013)	65.3	24.9	5.2	3.1	0.2	1.4
	대구/경북 강원	(669) (194)	67.2 75.7	24.7 14.2	4.8 7.0	1.4 2.2	1.1 0.5	0.8 0.4
가족 구성	독신가구	(1,016)	66.2	24.4	5.0	1.1	0.7	2.6
	1세대가구	(1,864)	64.6	24.5	6.6	2.7	0.7	1.0
	2세대가구	(3,703)	68.1	22.6	4.9	2.1	0.9	1.3
	3세대가구	(770)	61.6	26.7	7.5	2.7	0.7	0.9
	기타	(48)	64.5	24.0	3.7	1.9	1.8	4.0
직업	사무직	(2,902)	64.7	25.1	6.0	2.2	0.8	1.1
	서비스/판매직	(774)	64.0	24.9	6.9	2.3	0.8	1.1
	생산직	(729)	65.3	21.5	7.8	3.0	0.7	1.7
	학생	(1,631)	65.0	26.1	4.5	2.1	0.8	1.5
	주부	(674)	77.1	16.4	3.2	2.1	0.5	0.8
	기타 무직	(259) (433)	66.5 69.9	21.8 20.4	8.8 3.1	1.1 1.3	0.4 1.6	1.5 3.8
학력	초/중/고등학생	(1,040)	67.0	25.3	4.2	1.8	0.8	0.9
	대학생/대학원생	(436)	60.2	29.3	5.5	2.2	0.7	2.2
	고졸이하	(170)	63.2	22.9	6.4	3.6	2.3	1.7
	대졸이상	(5,756)	66.7	23.1	5.8	2.2	0.8	1.4
가구 소득	100만원 미만	(177)	63.8	23.7	7.1	1.6	0.5	3.3
	100-199만원	(307)	65.7	27.2	2.2	2.5	0.9	1.6
	200-299만원	(867)	66.1	22.6	6.6	2.8	0.7	1.2
	300-399만원	(1,078)	67.3	22.3	6.4	1.9	0.6	1.5
	400-499만원	(1,168)	67.0	22.5	6.7	2.0	0.8	1.1
	500-599만원	(1,036)	66.1	24.5	5.2	2.4	0.5	1.2
	600-699만원	(731)	64.5	23.4	6.2	3.4	1.2	1.3
	700~799만원	(582)	63.2	29.2	4.0	1.7	0.7	1.2
	800만원 이상	(1,095)	67.7	23.3	5.1	1.6	0.9	1.3
	모름, 무응답	(361)	67.2	23.9	3.5	1.4	1.4	2.6

<통계표 87> C14_1. PC 에뮬레이팅 서비스 이용 이유 - 1순위+2순위

단위 : %

PC 에뮬레이팅 서비스 이용경험자		사례수 (명)	PC 모니터의 화면이 커서	PC로 컨트롤하는 것이 용이해서	여러 계정을 동시에 플레이 할 수 있어서	PC가 사양이 좋아서 (게임 렉 방지 등)	연락, 업무 등에 방해받지 않기 위해서	PC의 전원 연결이 편리해서	기타
▣ 전체 ▣		(2,497)	48.2	51.8	19.2	25.2	17.5	12.9	0.2
성별	남자	(1,531)	49.8	53.7	20.6	25.0	15.5	13.3	0.2
	여자	(966)	45.6	48.8	16.9	25.5	20.6	12.5	0.0
연령	10-19세	(394)	51.3	50.2	18.9	28.9	9.6	12.1	0.3
	20-29세	(555)	41.9	53.4	22.9	27.7	15.4	13.1	0.0
	30-39세	(537)	42.8	55.6	23.4	23.6	18.3	12.5	0.2
	40-49세	(498)	49.1	55.3	16.4	26.1	19.4	10.4	0.4
	50-59세	(330)	57.0	46.5	12.7	22.1	23.2	14.2	0.0
	60-69세	(183)	57.8	39.1	15.0	17.5	22.8	20.5	0.0
지역	서울	(517)	45.3	53.5	19.3	27.7	19.3	11.3	0.0
	인천/경기	(856)	50.1	52.3	18.0	24.1	16.2	13.8	0.2
	대전/충청/세종	(249)	50.9	55.6	20.2	24.4	16.1	13.2	0.0
	광주/전라/제주	(256)	42.9	46.2	24.2	26.1	18.3	10.7	0.4
	부산/울산/경남	(352)	49.1	49.9	17.0	24.3	17.7	17.2	0.2
	대구/경북 강원	(219) (47)	48.7 49.2	52.5 44.7	19.3 20.7	25.2 24.1	15.2 33.1	10.5 6.2	0.0 0.0
가족 구성	독신가구	(344)	50.6	55.9	18.7	23.6	15.8	9.9	0.3
	1세대가구	(661)	46.4	50.3	18.5	25.2	19.2	13.9	0.1
	2세대가구	(1,180)	47.7	52.0	19.8	25.9	16.3	13.5	0.1
	3세대가구	(296)	51.1	49.1	19.3	23.2	21.1	12.2	0.3
	기타	(17)	49.5	60.7	6.3	44.1	5.6	11.6	0.0
직업	사무직	(1,023)	47.6	54.5	16.7	24.9	18.4	11.7	0.2
	서비스/판매직	(278)	44.9	49.4	20.8	27.8	21.4	16.1	0.0
	생산직	(253)	51.4	46.5	25.2	24.8	21.7	11.8	0.0
	학생	(571)	50.4	52.4	18.4	27.7	10.3	12.6	0.2
	주부	(154)	48.9	40.8	18.3	23.8	24.0	16.4	0.0
	기타	(87)	44.4	59.9	21.1	18.0	18.8	13.3	1.1
	무직	(130)	45.7	50.5	25.6	17.6	16.4	15.4	0.0
학력	초/중/고등학생	(344)	52.6	49.1	18.8	30.2	9.6	11.3	0.3
	대학생/대학원생	(174)	44.3	51.9	21.5	29.3	8.6	12.7	0.0
	고졸이하	(62)	41.4	55.0	25.6	27.4	19.4	6.4	0.0
	대졸이상	(1,917)	47.9	52.1	18.8	23.8	19.6	13.5	0.1
가구 소득	100만원 미만	(64)	48.2	53.5	16.7	24.0	16.7	11.7	0.0
	100-199만원	(105)	46.8	47.8	22.4	19.8	20.7	15.0	0.0
	200-299만원	(294)	45.4	51.2	19.6	28.6	17.1	13.8	0.0
	300-399만원	(353)	47.4	53.1	21.0	22.1	17.4	11.8	0.0
	400-499만원	(385)	45.5	52.8	19.5	24.4	17.1	14.4	0.5
	500-599만원	(351)	55.1	55.9	16.7	20.4	16.9	12.2	0.0
	600-699만원	(259)	43.5	53.2	18.6	30.1	16.9	9.8	0.4
	700~799만원	(214)	51.6	46.6	21.0	26.2	15.7	13.9	0.0
	800만원 이상	(353)	48.1	47.3	17.1	27.5	21.9	14.7	0.3
	모름, 무응답	(118)	50.8	56.2	21.1	28.6	11.1	10.4	0.0

<통계표 88> D1. 콘솔 게임 이용 빈도

단위 : %

콘솔 게임 이용자		사례수 (명)	하루에 도 여러 번	하루에 1번(매 일)	일주일 에 5~6번	일주일 에 3~4번	일주일 에 1~2번	한달에 2~3번	한달에 한 번	2~3개 월에 한번 미만
▣ 전체 ▣		(2,157)	3.3	5.0	4.0	9.8	24.3	18.8	12.0	22.8
성별	남자	(1,222)	3.9	5.4	4.8	11.1	26.6	17.6	11.3	19.4
	여자	(935)	2.6	4.4	3.1	8.1	21.3	20.4	12.9	27.2
연령	10-19세	(311)	1.2	5.0	4.1	9.0	17.3	19.3	12.1	31.9
	20-29세	(580)	4.2	5.4	4.0	9.7	16.8	18.3	12.4	29.1
	30-39세	(572)	4.3	5.7	3.7	10.1	28.5	17.6	11.3	18.8
	40-49세	(518)	2.0	3.6	4.5	10.1	31.1	21.1	11.9	15.7
	50-59세	(138)	4.7	6.5	3.9	9.5	26.5	17.3	12.8	18.7
	60-69세	(38)	6.3	0.0	3.2	10.0	33.0	12.8	13.3	21.5
지역	서울	(495)	2.7	7.2	4.9	11.2	25.4	17.6	11.9	19.2
	인천/경기	(821)	3.3	4.5	3.6	10.2	22.6	18.7	13.1	24.1
	대전/충청/세종	(217)	5.0	4.6	4.1	4.4	22.4	22.9	12.8	23.8
	광주/전라/제주	(163)	3.0	4.8	4.2	9.9	21.1	18.0	16.8	22.2
	부산/울산/경남	(244)	2.6	4.2	3.6	11.1	25.4	21.5	7.4	24.1
	대구/경북 강원	(174) (43)	5.5 0.0	3.0 2.1	4.7 2.0	7.8 13.0	32.9 25.6	15.0 17.0	7.8 13.4	23.3 26.8
가족 구성	독신가구	(307)	4.2	5.0	2.5	7.8	27.2	15.7	11.7	25.8
	1세대가구	(562)	2.8	4.9	5.1	13.2	23.4	17.5	11.0	22.1
	2세대가구	(1,075)	3.0	4.3	4.1	8.3	24.0	21.5	11.9	22.9
	3세대가구	(202)	5.5	8.2	2.9	10.9	24.7	13.0	16.3	18.6
	기타	(11)	0.0	8.6	8.6	16.9	9.3	16.7	8.0	31.9
직업	사무직	(986)	2.5	4.7	4.2	8.7	28.0	19.1	12.8	20.1
	서비스/판매직	(205)	2.8	5.1	5.5	11.5	29.3	19.1	7.2	19.4
	생산직	(182)	5.8	9.5	3.4	11.2	27.9	17.6	9.8	14.8
	학생	(498)	2.2	5.1	4.3	10.0	16.0	18.7	13.3	30.3
	주부	(134)	1.5	2.5	1.6	10.1	29.9	19.2	12.5	22.7
	기타 무직	(69) (84)	10.0 13.4	2.7 2.3	5.4 1.1	10.1 14.0	14.4 9.7	19.9 16.6	11.8 10.8	25.7 32.1
학력	초/중/고등학생	(275)	1.4	5.4	4.3	9.2	17.1	18.4	12.6	31.8
	대학생/대학원생	(166)	2.4	4.7	4.0	11.8	14.5	21.0	13.1	28.5
	고졸이하	(56)	3.4	5.1	5.2	14.2	24.8	13.6	12.2	21.5
	대졸이상	(1,660)	3.8	4.9	4.0	9.6	26.5	18.8	11.8	20.7
가구 소득	100만원 미만	(41)	4.6	2.2	4.7	9.2	14.4	14.8	11.8	38.3
	100-199만원	(73)	10.8	3.9	2.4	6.4	22.4	14.7	7.9	31.6
	200-299만원	(232)	3.6	5.8	3.7	11.3	25.9	12.9	11.1	25.7
	300-399만원	(294)	2.6	8.3	3.3	11.1	27.1	18.4	9.6	19.4
	400-499만원	(332)	2.9	3.2	5.4	10.5	27.0	19.4	13.6	18.0
	500-599만원	(307)	2.6	2.6	3.9	11.2	21.3	22.3	15.9	20.2
	600-699만원	(252)	2.0	7.2	2.9	10.7	22.1	19.3	10.0	25.7
	700~799만원	(193)	3.0	5.1	1.5	7.8	32.1	21.4	9.2	20.0
	800만원 이상	(339)	3.4	4.8	6.2	7.7	22.7	19.3	13.1	22.9
	모름, 무응답	(93)	6.4	2.3	4.2	7.2	13.4	17.2	13.8	35.4

<통계표 89> D2. 콘솔 게임을 하는 이유 - 1순위

단위 : %

콘솔 게임 이용자		사례수 (명)	여가 시간을 보내기 위해서	스트레스를 해소하기 위해서	목표/기록을 달성해 성취감을 얻기 위해서	다양한 종류의 게임을 즐길 수 있어서	지인이나 친구들과 게임을 하고 싶어서	새로운 게임기에 대한 호기심 때문에	기타
▣ 전체 ▣		(2,157)	51.0	16.4	5.2	11.2	13.4	2.8	0.0
성별	남자	(1,222)	51.8	17.4	5.4	11.1	11.1	3.0	0.1
	여자	(935)	49.9	15.1	4.8	11.3	16.3	2.5	0.0
연령	10-19세	(311)	48.6	16.9	5.7	14.6	11.0	2.9	0.3
	20-29세	(580)	54.8	12.3	5.8	14.0	9.4	3.7	0.0
	30-39세	(572)	52.5	15.8	4.7	10.8	14.0	2.2	0.0
	40-49세	(518)	48.6	19.1	5.1	7.2	17.3	2.6	0.0
	50-59세	(138)	44.5	22.5	3.2	8.8	18.7	2.3	0.0
	60-69세	(38)	44.9	27.1	5.9	9.8	9.8	2.5	0.0
지역	서울	(495)	48.9	17.6	6.2	12.5	12.1	2.5	0.2
	인천/경기	(821)	53.5	16.1	4.5	10.0	13.1	2.8	0.0
	대전/충청/세종	(217)	45.9	17.8	6.6	14.3	14.1	1.4	0.0
	광주/전라/제주	(163)	51.8	11.7	5.4	13.1	17.5	0.6	0.0
	부산/울산/경남	(244)	50.5	16.9	2.7	11.7	14.1	4.1	0.0
	대구/경북 강원	(174) (43)	49.1 60.7	18.0 11.3	7.9 1.9	7.8 6.8	11.4 17.3	5.9 2.0	0.0 0.0
가족 구성	독신가구	(307)	59.6	13.4	4.5	9.4	11.6	1.6	0.0
	1세대가구	(562)	51.4	17.6	6.9	10.8	10.5	2.9	0.0
	2세대가구	(1,075)	49.0	16.2	4.6	11.8	15.3	3.1	0.1
	3세대가구	(202)	49.2	19.4	4.4	10.7	13.4	2.9	0.0
	기타	(11)	25.8	8.7	7.6	33.0	24.9	0.0	0.0
직업	사무직	(986)	51.1	18.4	5.1	9.3	13.8	2.3	0.0
	서비스/판매직	(205)	52.7	18.1	7.6	12.5	7.3	1.9	0.0
	생산직	(182)	51.6	17.8	3.0	8.4	16.2	3.0	0.0
	학생	(498)	50.6	14.3	5.1	16.2	10.1	3.4	0.2
	주부	(134)	43.4	10.0	5.5	9.3	28.1	3.7	0.0
	기타	(69)	53.3	8.7	6.1	12.4	15.5	4.1	0.0
	무직	(84)	56.4	15.3	3.6	9.4	10.8	4.5	0.0
학력	초/중/고등학생	(275)	49.0	17.7	6.4	12.8	11.1	2.5	0.3
	대학생/대학원생	(166)	45.3	11.1	4.6	21.9	10.6	6.5	0.0
	고졸이하	(56)	48.7	14.5	7.7	11.7	15.6	1.8	0.0
	대졸이상	(1,660)	52.0	16.8	4.9	9.9	14.0	2.5	0.0
가구 소득	100만원 미만	(41)	56.3	7.2	2.1	20.0	14.4	0.0	0.0
	100-199만원	(73)	49.2	20.9	4.2	9.5	12.3	3.8	0.0
	200-299만원	(232)	51.4	15.9	5.6	13.4	12.4	1.2	0.0
	300-399만원	(294)	50.1	17.7	5.5	11.3	12.0	3.3	0.0
	400-499만원	(332)	47.2	16.3	6.0	12.6	13.1	4.8	0.0
	500-599만원	(307)	51.2	16.4	5.5	10.6	14.9	1.2	0.0
	600-699만원	(252)	46.7	18.3	6.4	13.3	11.6	3.4	0.4
	700~799만원	(193)	53.0	14.6	4.4	7.2	17.1	3.7	0.0
	800만원 이상	(339)	55.6	16.3	3.8	8.0	14.5	2.0	0.0
	모름, 무응답	(93)	55.6	13.5	4.1	14.5	9.5	2.9	0.0

<통계표 90> D2. 콘솔 게임을 하는 이유 - 1순위+2순위

단위 : %

콘솔 게임 이용자		사례수 (명)	여가 시간을 보내기 위해서	스트레스를 해소하기 위해서	목표/기록을 달성해 성취감을 얻기 위해서	다양한 종류의 게임을 즐길 수 있어서	지인이나 친구들과 게임을 하고 싶어서	새로운 게임기에 대한 호기심 때문에	기타
▣ 전체 ▣		(2,157)	64.1	41.0	12.2	26.8	24.8	9.1	0.0
성별	남자	(1,222)	65.8	45.9	11.8	25.9	21.0	9.4	0.1
	여자	(935)	61.9	34.5	12.8	28.1	29.8	8.6	0.0
연령	10-19세	(311)	59.8	37.7	17.6	31.2	21.9	12.6	0.3
	20-29세	(580)	66.3	37.5	13.6	32.0	19.7	10.6	0.0
	30-39세	(572)	65.7	42.1	10.5	25.8	24.9	7.1	0.0
	40-49세	(518)	63.3	42.5	10.6	21.6	31.9	8.2	0.0
	50-59세	(138)	64.9	49.5	8.8	19.9	24.0	5.1	0.0
	60-69세	(38)	51.1	50.8	8.5	24.8	31.3	12.0	0.0
지역	서울	(495)	62.7	42.5	11.1	27.1	25.7	9.8	0.2
	인천/경기	(821)	66.3	42.0	11.9	25.1	23.6	8.9	0.0
	대전/충청/세종	(217)	57.0	36.9	16.9	31.6	27.0	9.5	0.0
	광주/전라/제주	(163)	63.6	34.6	12.4	30.4	29.9	7.9	0.0
	부산/울산/경남	(244)	65.1	41.9	10.4	27.7	22.1	10.8	0.0
	대구/경북 강원	(174) (43)	63.5 73.9	42.0 36.9	14.4 10.0	25.6 19.1	22.7 31.1	7.7 3.9	0.0 0.0
가족 구성	독신가구	(307)	69.0	42.5	12.6	28.4	21.2	6.4	0.0
	1세대가구	(562)	63.3	42.0	12.6	27.3	22.0	9.2	0.0
	2세대가구	(1,075)	63.6	39.9	11.5	26.5	26.7	9.2	0.1
	3세대가구	(202)	62.1	41.8	14.6	23.8	27.0	12.7	0.0
	기타	(11)	51.4	25.7	15.6	48.6	41.3	0.0	0.0
직업	사무직	(986)	64.9	44.7	11.4	24.2	25.3	6.8	0.0
	서비스/판매직	(205)	65.6	41.4	12.8	29.7	20.3	9.8	0.0
	생산직	(182)	67.0	44.6	8.8	22.6	27.3	9.7	0.0
	학생	(498)	62.4	37.2	15.2	34.4	19.9	12.4	0.2
	주부	(134)	50.9	29.3	9.2	19.3	45.1	10.5	0.0
	기타	(69)	70.5	27.3	16.1	29.4	29.9	8.5	0.0
	무직	(84)	70.6	39.8	12.1	24.5	16.8	11.8	0.0
학력	초/중/고등학생	(275)	60.3	37.3	19.3	31.0	22.3	12.4	0.3
	대학생/대학원생	(166)	59.5	36.4	10.5	36.5	18.3	15.3	0.0
	고졸이하	(56)	52.5	39.1	16.2	25.9	28.1	5.4	0.0
	대졸이상	(1,660)	65.6	42.1	11.1	25.2	25.8	8.0	0.0
가구 소득	100만원 미만	(41)	70.4	30.6	8.9	34.1	24.8	4.8	0.0
	100-199만원	(73)	61.2	53.8	10.9	26.9	15.5	6.9	0.0
	200-299만원	(232)	61.6	41.2	11.6	33.8	22.4	7.0	0.0
	300-399만원	(294)	65.0	39.0	15.4	24.9	24.8	8.9	0.0
	400-499만원	(332)	60.5	39.9	12.6	31.2	22.8	9.8	0.0
	500-599만원	(307)	65.0	44.7	10.6	24.2	27.0	8.1	0.0
	600-699만원	(252)	59.7	40.5	14.2	29.2	23.8	11.7	0.4
	700~799만원	(193)	69.3	33.6	12.0	23.1	29.6	9.2	0.0
	800만원 이상	(339)	67.2	44.8	9.4	19.3	28.4	8.3	0.0
	모름, 무응답	(93)	66.9	34.6	16.1	34.0	17.6	14.1	0.0

<통계표 91> D3. 콘솔 게임을 할 때 이용하는 기기(중복응답)

단위 : %

콘솔 게임 이용자		사례수 (명)	플레이 스테이션 (PlayStation) 시리즈	엑스박스 (Xbox) 시리즈	닌텐도 (Nintendo) 시리즈	기타
▣ 전체 ▣		(2,157)	42.9	10.9	72.3	0.8
성별	남자	(1,222)	51.6	14.2	62.2	1.0
	여자	(935)	31.6	6.5	85.5	0.6
연령	10-19세	(311)	26.7	9.4	82.9	0.6
	20-29세	(580)	36.5	13.1	77.6	0.5
	30-39세	(572)	54.4	9.4	65.0	0.5
	40-49세	(518)	44.0	10.2	69.2	1.8
	50-59세	(138)	51.8	14.0	66.4	0.9
	60-69세	(38)	52.8	9.7	78.3	0.0
지역	서울	(495)	46.7	13.0	70.7	0.9
	인천/경기	(821)	43.1	9.8	72.4	0.5
	대전/충청/세종	(217)	41.4	12.3	73.5	0.0
	광주/전라/제주	(163)	40.0	9.5	72.5	2.4
	부산/울산/경남	(244)	40.7	11.9	72.2	1.5
	대구/경북	(174)	39.3	9.6	73.9	0.6
	강원	(43)	41.7	3.9	77.3	2.0
가족구성	독신가구	(307)	48.4	13.8	67.1	0.0
	1세대가구	(562)	46.8	11.0	68.1	1.1
	2세대가구	(1,075)	39.1	9.5	75.9	1.0
	3세대가구	(202)	44.4	13.0	72.2	0.5
	기타	(11)	32.8	9.3	82.7	0.0
직업	사무직	(986)	48.9	10.0	69.3	0.5
	서비스/판매직	(205)	49.9	13.4	66.2	0.9
	생산직	(182)	46.5	13.3	64.6	3.6
	학생	(498)	30.5	11.3	80.8	0.6
	주부	(134)	29.5	7.0	83.1	0.7
	기타	(69)	49.4	14.9	63.2	0.0
	무직	(84)	37.9	9.2	79.0	1.0
학력	초/중/고등학생	(275)	25.2	8.7	84.6	0.7
	대학생/대학원생	(166)	40.0	13.6	73.8	1.1
	고졸이하	(56)	42.5	21.4	67.9	4.9
	대졸이상	(1,660)	46.1	10.6	70.3	0.7
가구소득	100만원 미만	(41)	37.1	16.9	76.6	0.0
	100-199만원	(73)	40.1	10.3	71.4	1.2
	200-299만원	(232)	41.0	13.0	72.8	0.4
	300-399만원	(294)	45.3	8.9	68.1	0.0
	400-499만원	(332)	43.1	11.8	72.6	2.0
	500-599만원	(307)	44.4	7.0	72.3	1.6
	600-699만원	(252)	37.4	12.8	74.4	1.1
	700~799만원	(193)	38.9	9.9	73.8	0.0
	800만원 이상	(339)	51.4	13.1	69.3	0.5
	모름, 무응답	(93)	31.7	7.4	84.7	0.0

<통계표 92> D4_1. 콘솔 게임 이용 장르 - 1순위

단위 : %

콘솔 게임 이용자		사례수 (명)	시뮬레이션	스포츠/레 이싱	RPG (롤플레이)	액션	파티/협동
▣ 전체 ▣		(2,157)	26.3	22.3	16.3	14.6	6.9
성별	남자	(1,222)	14.9	28.3	21.5	18.1	5.0
	여자	(935)	41.1	14.5	9.5	10.1	9.4
연령	10-19세	(311)	33.6	17.6	12.9	12.6	5.9
	20-29세	(580)	35.3	14.1	17.7	14.4	8.0
	30-39세	(572)	19.2	24.0	20.8	15.4	8.7
	40-49세	(518)	22.4	31.0	12.7	16.1	5.4
	50-59세	(138)	18.0	26.0	13.7	13.4	4.0
	60-69세	(38)	17.4	27.2	12.8	6.6	2.5
지역	서울	(495)	24.5	23.5	16.2	14.4	7.4
	인천/경기	(821)	26.5	22.5	18.2	15.1	6.8
	대전/충청/세종	(217)	27.8	20.5	19.2	14.5	3.7
	광주/전라/제주	(163)	27.2	19.1	13.0	14.8	5.8
	부산/울산/경남	(244)	26.8	23.6	11.9	14.0	7.8
	대구/경북 강원	(174) (43)	28.4 18.3	23.2 14.8	13.7 13.7	14.3 12.9	8.4 13.0
가족구성	독신가구	(307)	24.2	18.8	21.2	16.2	8.0
	1세대가구	(562)	25.3	21.2	18.1	15.9	5.9
	2세대가구	(1,075)	27.6	23.2	14.1	13.4	7.5
	3세대가구	(202)	25.6	25.3	15.9	14.8	5.0
	기타	(11)	17.1	32.8	8.6	23.6	9.3
직업	사무직	(986)	22.4	24.1	18.1	16.5	7.1
	서비스/판매직	(205)	25.9	17.9	18.5	14.8	6.4
	생산직	(182)	17.2	24.8	19.0	16.7	5.7
	학생	(498)	34.3	18.4	12.8	12.1	7.0
	주부	(134)	36.1	26.9	4.6	4.5	9.9
	기타 무직	(69) (84)	30.8 25.1	23.7 20.9	17.3 22.5	17.0 17.3	4.2 5.9
학력	초/중/고등학생	(275)	34.1	18.2	11.2	12.9	5.9
	대학생/대학원생	(166)	31.0	19.1	15.6	11.2	8.3
	고졸이하	(56)	16.1	22.6	23.2	13.2	1.9
	대졸이상	(1,660)	24.8	23.3	17.0	15.3	7.1
가구소득	100만원 미만	(41)	23.4	22.2	30.8	16.3	7.3
	100-199만원	(73)	22.8	18.1	24.5	13.0	6.5
	200-299만원	(232)	24.8	17.1	18.8	14.9	8.9
	300-399만원	(294)	28.4	22.0	18.5	14.6	5.0
	400-499만원	(332)	25.3	24.3	15.3	14.1	7.1
	500-599만원	(307)	29.6	20.1	13.3	17.5	5.4
	600-699만원	(252)	23.6	18.5	18.8	16.4	6.7
	700~799만원	(193)	26.4	26.9	11.9	11.1	11.2
	800만원 이상	(339)	23.9	28.3	14.4	14.3	5.5
	모름, 무응답	(93)	34.9	18.7	12.6	11.4	9.4

<통계표 93> D4_1. 콘솔 게임 이용 장르 - 1순위(계속)

단위 : %

PC 게임 이용자		사례수 (명)	슈팅	리듬	퍼즐&퀴즈	전략/카드	테이블톱/카지노	MOBA
▣ 전체 ▣		(2,157)	5.1	3.8	2.5	1.1	0.8	0.4
성별	남자	(1,222)	7.0	1.6	1.4	1.1	0.7	0.4
	여자	(935)	2.6	6.6	3.8	1.1	0.8	0.5
연령	10-19세	(311)	7.6	4.2	2.9	1.2	0.3	0.9
	20-29세	(580)	4.3	3.1	0.7	1.7	0.3	0.4
	30-39세	(572)	3.5	4.5	2.2	0.9	0.5	0.3
	40-49세	(518)	4.8	2.9	2.8	0.6	0.9	0.5
	50-59세	(138)	10.8	5.8	2.4	1.7	4.3	0.0
	60-69세	(38)	3.5	3.2	26.7	0.0	0.0	0.0
지역	서울	(495)	5.9	2.5	3.0	1.1	0.9	0.5
	인천/경기	(821)	4.6	3.8	1.5	0.6	0.2	0.2
	대전/충청/세종	(217)	3.2	4.9	3.0	1.9	0.9	0.4
	광주/전라/제주	(163)	6.9	6.1	2.4	1.2	3.5	0.0
	부산/울산/경남	(244)	5.6	3.8	3.0	1.9	0.4	1.2
	대구/경북	(174)	4.7	2.4	1.8	1.3	1.2	0.6
	강원	(43)	6.1	8.2	13.1	0.0	0.0	0.0
가족구성	독신가구	(307)	4.0	4.8	1.5	1.3	0.0	0.0
	1세대가구	(562)	5.3	4.4	1.8	0.9	0.9	0.5
	2세대가구	(1,075)	5.4	3.6	3.0	0.9	0.9	0.5
	3세대가구	(202)	4.8	1.5	3.3	2.0	0.9	0.9
	기타	(11)	0.0	0.0	0.0	8.6	0.0	0.0
직업	사무직	(986)	4.5	3.7	2.2	0.6	0.7	0.1
	서비스/판매직	(205)	5.6	4.1	4.5	0.5	1.5	0.4
	생산직	(182)	6.7	4.4	1.0	1.0	2.1	1.5
	학생	(498)	6.6	3.2	2.2	2.1	0.4	0.8
	주부	(134)	2.7	6.0	7.1	2.2	0.0	0.0
	기타	(69)	2.8	1.6	0.0	0.0	1.3	1.3
	무직	(84)	3.4	3.7	0.0	1.1	0.0	0.0
학력	초/중/고등학생	(275)	8.0	4.0	2.9	1.4	0.4	1.1
	대학생/대학원생	(166)	4.6	4.2	1.9	3.5	0.6	0.0
	고졸이하	(56)	3.6	1.9	8.8	1.6	7.1	0.0
	대졸이상	(1,660)	4.7	3.7	2.2	0.8	0.6	0.4
가구소득	100만원 미만	(41)	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	100-199만원	(73)	4.9	5.7	1.8	2.6	0.0	0.0
	200-299만원	(232)	6.3	3.6	2.6	0.8	1.7	0.4
	300-399만원	(294)	5.5	3.4	1.3	1.1	0.0	0.3
	400-499만원	(332)	4.7	3.7	2.6	1.4	0.9	0.5
	500-599만원	(307)	6.2	2.5	3.2	0.6	1.5	0.0
	600-699만원	(252)	4.6	5.4	2.6	1.9	0.8	0.8
	700~799만원	(193)	2.9	4.6	3.4	0.5	0.5	0.6
	800만원 이상	(339)	4.6	3.7	2.9	1.2	0.6	0.6
	모름, 무응답	(93)	8.0	4.1	0.0	0.0	0.0	1.0

<통계표 94> D4_1. 콘솔 게임 이용 장르 - 1+2+3순위

단위 : %

콘솔 게임 이용자		사례수 (명)	시뮬레이션	스포츠 /레이싱	액션	RPG (롤플레이)	파티/협동
▣ 전체 ▣		(2,157)	44.0	37.4	31.0	24.0	16.0
성별	남자	(1,222)	30.7	44.0	37.2	30.6	12.4
	여자	(935)	61.4	28.8	22.9	15.2	20.7
연령	10-19세	(311)	55.6	35.6	28.8	16.6	16.2
	20-29세	(580)	56.1	26.2	32.4	26.6	18.9
	30-39세	(572)	35.0	40.3	31.9	30.4	18.6
	40-49세	(518)	38.0	46.8	32.3	20.2	12.8
	50-59세	(138)	32.3	42.5	25.3	19.3	7.4
	60-69세	(38)	24.0	33.4	16.2	15.9	5.6
지역	서울	(495)	42.3	38.3	32.3	22.2	19.5
	인천/경기	(821)	45.6	36.5	30.4	26.5	15.7
	대전/충청/세종	(217)	42.2	40.6	32.2	29.9	11.7
	광주/전라/제주	(163)	42.0	35.3	31.9	18.8	11.1
	부산/울산/경남	(244)	43.6	39.1	30.6	21.2	18.8
	대구/경북 강원	(174) (43)	49.4 31.3	36.9 28.8	29.1 26.9	19.7 17.6	10.8 25.3
가족구성	독신가구	(307)	45.0	31.3	32.3	33.4	15.8
	1세대가구	(562)	42.5	35.1	32.3	25.6	14.5
	2세대가구	(1,075)	44.6	40.4	30.0	21.2	17.5
	3세대가구	(202)	41.7	37.5	29.1	20.1	11.8
	기타	(11)	76.4	32.8	57.0	16.6	25.0
직업	사무직	(986)	39.1	39.3	32.5	26.1	16.3
	서비스/판매직	(205)	42.8	32.1	33.0	28.3	14.3
	생산직	(182)	34.6	42.2	33.9	28.3	11.8
	학생	(498)	55.2	34.4	27.9	18.9	17.4
	주부	(134)	47.3	41.9	14.4	7.6	16.9
	기타 무직	(69) (84)	49.1 48.7	35.7 30.5	37.9 41.7	27.4 31.9	13.9 16.7
학력	초/중/고등학생	(275)	55.7	36.3	28.6	15.4	16.8
	대학생/대학원생	(166)	49.4	30.8	28.4	25.0	18.1
	고졸이하	(56)	30.6	36.7	30.3	30.0	10.3
	대졸이상	(1,660)	42.0	38.3	31.7	25.1	15.8
가구소득	100만원 미만	(41)	41.9	29.4	30.3	35.6	16.3
	100-199만원	(73)	44.4	29.0	33.4	32.2	12.0
	200-299만원	(232)	45.2	28.7	32.5	27.1	15.5
	300-399만원	(294)	40.4	39.2	32.6	27.7	14.5
	400-499만원	(332)	42.7	38.7	31.2	22.9	19.2
	500-599만원	(307)	45.1	36.2	30.3	23.2	15.0
	600-699만원	(252)	42.1	31.9	31.4	26.5	15.1
	700~799만원	(193)	45.3	44.2	25.1	15.6	21.4
	800만원 이상	(339)	44.1	45.7	33.3	22.3	13.3
	모름, 무응답	(93)	56.0	33.4	25.1	15.4	16.9

<통계표 95> D4_1. 콘솔 게임 이용 장르 - 1+2+3순위(계속)

단위 : %

PC 게임 이용자		사례수 (명)	슈팅	리듬	퍼즐&퀴즈	전략/카드	테이블톱/카지노	MOBA
▣ 전체 ▣		(2,157)	13.8	10.3	7.5	3.3	2.3	0.9
성별	남자	(1,222)	17.7	5.7	5.4	4.0	2.2	0.9
	여자	(935)	8.7	16.4	10.1	2.4	2.3	1.0
연령	10-19세	(311)	16.6	10.7	7.8	2.8	2.2	2.2
	20-29세	(580)	12.9	10.6	5.2	3.7	0.8	0.5
	30-39세	(572)	10.5	12.6	6.6	3.4	1.6	0.3
	40-49세	(518)	13.8	8.6	8.4	2.4	3.4	0.9
	50-59세	(138)	20.8	7.4	9.4	5.6	7.5	0.0
	60-69세	(38)	26.7	3.2	33.4	6.1	0.0	9.3
지역	서울	(495)	14.7	10.2	7.1	4.4	2.1	0.9
	인천/경기	(821)	13.3	9.3	5.7	2.7	1.4	0.4
	대전/충청/세종	(217)	12.2	13.7	9.7	4.1	1.9	0.9
	광주/전라/제주	(163)	12.2	15.7	9.4	1.8	6.4	2.0
	부산/울산/경남	(244)	17.4	10.2	8.3	4.2	1.5	1.6
	대구/경북 강원	(174) (43)	11.7 15.2	5.5 13.3	7.8 20.0	3.1 0.0	4.8 0.0	0.6 5.3
가족구성	독신가구	(307)	13.4	10.3	6.0	4.4	0.0	0.0
	1세대가구	(562)	14.3	11.2	6.1	3.6	2.4	1.2
	2세대가구	(1,075)	13.2	10.7	8.5	2.8	2.7	0.7
	3세대가구	(202)	17.1	5.4	8.0	3.5	2.4	2.5
	기타	(11)	0.0	16.2	8.0	8.6	9.3	0.0
직업	사무직	(986)	13.0	10.5	6.9	3.2	2.2	0.4
	서비스/판매직	(205)	12.3	11.3	9.6	1.9	2.9	1.6
	생산직	(182)	19.2	11.0	6.5	5.4	4.2	1.5
	학생	(498)	15.4	10.1	6.5	3.5	1.8	1.6
	주부	(134)	6.5	11.0	17.1	2.2	1.6	0.9
	기타 무직	(69) (84)	17.1 14.8	4.5 9.4	0.0 7.6	1.3 5.8	2.8 0.0	1.3 0.0
학력	초/중/고등학생	(275)	17.5	10.7	7.7	3.1	2.5	2.5
	대학생/대학원생	(166)	9.8	10.7	6.7	4.1	1.1	0.0
	고졸이하	(56)	12.1	3.7	13.7	5.0	8.7	0.0
	대졸이상	(1,660)	13.6	10.5	7.3	3.2	2.1	0.8
가구소득	100만원 미만	(41)	7.2	4.9	5.0	2.4	0.0	0.0
	100-199만원	(73)	13.9	10.0	7.0	4.0	0.0	0.0
	200-299만원	(232)	15.8	10.6	7.3	4.2	2.1	1.4
	300-399만원	(294)	11.9	8.0	3.9	3.1	1.6	0.3
	400-499만원	(332)	12.8	9.9	10.3	3.5	2.6	0.5
	500-599만원	(307)	18.2	10.2	9.1	1.8	3.2	0.6
	600-699만원	(252)	12.4	13.9	9.2	4.5	2.0	1.6
	700~799만원	(193)	9.5	15.3	6.4	2.6	2.6	0.6
	800만원 이상	(339)	13.1	8.6	7.1	3.8	2.8	1.5
	모름, 무응답	(93)	21.6	8.4	4.1	2.3	1.0	2.0

<통계표 96> D5. 콘솔 게임 하루 평균 이용 시간 - 주중

단위 : %

콘솔 게임 이용자		사례수 (명)	1시간 미만	1시간 이상 2시간 미만	2시간 이상 3시간 미만	3시간 이상 4시간 미만	4시간 이상	평균
▣ 전체 ▣		(2,157)	48.4	33.0	12.5	3.4	2.7	57.2
성별	남자	(1,222)	46.5	34.4	12.4	3.6	3.1	59.3
	여자	(935)	51.0	31.2	12.6	3.1	2.2	54.6
연령	10-19세	(311)	53.2	25.9	12.7	5.1	3.1	57.8
	20-29세	(580)	42.8	34.4	15.4	3.8	3.7	63.5
	30-39세	(572)	48.5	34.4	11.1	3.4	2.5	57.4
	40-49세	(518)	51.3	33.3	11.1	2.2	2.1	51.2
	50-59세	(138)	49.4	36.5	11.7	1.6	0.9	52.8
	60-69세	(38)	51.7	32.7	9.7	6.0	0.0	51.5
지역	서울	(495)	47.1	35.2	12.5	3.0	2.2	56.7
	인천/경기	(821)	48.9	34.1	11.7	3.1	2.2	55.3
	대전/충청/세종	(217)	46.5	32.9	11.9	6.4	2.3	60.4
	광주/전라/제주	(163)	52.9	33.9	10.2	1.2	1.8	50.5
	부산/울산/경남	(244)	50.5	24.9	16.8	3.3	4.5	61.4
	대구/경북 강원	(174) (43)	46.8 42.8	30.3 39.8	13.4 11.6	4.1 3.9	5.4 2.0	64.5 56.8
가족 구성	독신가구	(307)	48.9	34.0	12.4	3.1	1.6	53.2
	1세대가구	(562)	44.8	35.2	13.4	3.7	2.9	60.4
	2세대가구	(1,075)	52.4	31.2	11.4	2.6	2.5	52.9
	3세대가구	(202)	37.9	34.5	16.2	6.6	4.9	77.0
	기타	(11)	32.3	42.7	8.9	16.2	0.0	67.0
직업	사무직	(986)	51.3	34.4	10.2	2.4	1.7	50.5
	서비스/판매직	(205)	40.6	35.9	17.5	3.5	2.4	63.2
	생산직	(182)	43.5	33.9	13.6	3.4	5.6	69.1
	학생	(498)	48.6	27.6	15.5	5.0	3.3	62.1
	주부	(134)	57.9	32.5	5.9	1.5	2.3	48.8
	기타 무직	(69) (84)	44.4 31.3	30.3 41.7	15.6 15.6	7.0 5.8	2.6 5.5	64.4 75.4
학력	초/중/고등학생	(275)	54.2	24.6	11.9	5.8	3.5	58.8
	대학생/대학원생	(166)	39.9	37.4	18.1	2.4	2.2	61.4
	고졸이하	(56)	45.9	31.0	12.8	6.7	3.6	64.3
	대졸이상	(1,660)	48.4	34.0	12.0	3.0	2.6	56.3
가구 소득	100만원 미만	(41)	43.2	32.9	14.5	4.5	4.9	68.1
	100-199만원	(73)	45.3	34.4	12.4	2.5	5.4	64.0
	200-299만원	(232)	42.4	33.2	15.1	4.3	5.0	69.2
	300-399만원	(294)	40.4	35.3	18.3	4.1	2.0	62.3
	400-499만원	(332)	53.9	31.8	10.2	2.1	2.0	53.3
	500-599만원	(307)	46.0	35.7	12.2	3.9	2.2	56.3
	600-699만원	(252)	53.8	25.7	13.7	4.2	2.6	54.9
	700~799만원	(193)	55.0	31.0	10.1	2.4	1.5	49.1
	800만원 이상	(339)	51.1	35.5	9.0	2.7	1.7	50.5
	모름, 무응답	(93)	44.6	34.3	10.5	4.3	6.3	66.0

<통계표 97> D5. 콘솔 게임 하루 평균 이용 시간 - 주말

단위 : %

콘솔 게임 이용자		사례수 (명)	1시간 미만	1시간 이상 2시간 미만	2시간 이상 3시간 미만	3시간 이상 4시간 미만	4시간 이상	평균
▣ 전체 ▣		(2,157)	23.8	35.8	22.5	9.5	8.4	100.1
성별	남자	(1,222)	20.9	38.1	22.3	9.4	9.2	103.9
	여자	(935)	27.6	32.7	22.7	9.6	7.4	95.2
연령	10-19세	(311)	28.5	32.0	22.5	9.9	7.1	96.5
	20-29세	(580)	24.3	32.2	22.9	11.0	9.6	102.5
	30-39세	(572)	21.0	37.6	21.8	10.0	9.6	103.7
	40-49세	(518)	22.8	38.9	24.0	6.8	7.4	96.5
	50-59세	(138)	22.8	42.3	17.6	9.4	7.8	102.5
	60-69세	(38)	36.4	29.1	22.7	11.8	0.0	82.6
지역	서울	(495)	21.9	36.2	24.2	8.9	8.8	102.5
	인천/경기	(821)	25.3	36.4	22.4	8.4	7.5	93.4
	대전/충청/세종	(217)	20.7	39.6	18.0	12.9	8.9	105.6
	광주/전라/제주	(163)	24.7	41.8	16.1	10.8	6.6	95.7
	부산/울산/경남	(244)	23.8	29.6	26.1	11.9	8.5	107.7
	대구/경북 강원	(174) (43)	22.8 34.1	29.9 36.6	25.2 19.6	7.2 9.7	15.0 0.0	118.0 74.7
가족 구성	독신가구	(307)	19.8	37.5	23.2	10.5	9.1	101.7
	1세대가구	(562)	20.5	37.4	22.4	10.8	8.9	105.6
	2세대가구	(1,075)	27.4	34.1	22.5	8.4	7.7	94.9
	3세대가구	(202)	21.4	37.0	22.1	9.1	10.3	109.4
	기타	(11)	0.0	50.1	15.6	25.5	8.9	125.2
직업	사무직	(986)	21.8	37.4	23.9	9.4	7.5	98.4
	서비스/판매직	(205)	21.2	38.1	20.0	9.9	10.9	105.4
	생산직	(182)	14.8	36.0	24.5	9.1	15.7	129.0
	학생	(498)	29.2	31.6	21.2	10.0	8.0	96.1
	주부	(134)	35.9	37.1	17.9	6.8	2.4	73.9
	기타 무직	(69) (84)	21.8 23.5	34.3 34.6	21.4 24.5	14.1 7.2	8.4 10.3	116.6 97.3
학력	초/중/고등학생	(275)	29.7	31.1	19.9	11.2	8.0	98.6
	대학생/대학원생	(166)	26.3	37.4	23.3	7.0	6.0	86.4
	고졸이하	(56)	23.2	27.9	18.6	19.5	10.8	118.7
	대졸이상	(1,660)	22.6	36.7	23.0	9.1	8.7	101.1
가구 소득	100만원 미만	(41)	20.8	38.4	26.5	4.6	9.7	101.0
	100-199만원	(73)	19.4	38.5	17.7	13.5	10.8	108.2
	200-299만원	(232)	20.8	33.2	22.0	11.8	12.2	113.6
	300-399만원	(294)	19.2	33.1	24.9	11.8	10.9	109.8
	400-499만원	(332)	29.7	33.4	22.9	6.6	7.4	94.2
	500-599만원	(307)	22.6	38.7	24.7	7.0	7.0	92.5
	600-699만원	(252)	22.8	37.9	19.1	10.4	9.8	106.5
	700~799만원	(193)	25.8	36.4	25.7	6.4	5.7	92.8
	800만원 이상	(339)	24.9	37.3	21.4	10.3	6.1	92.9
	모름, 무응답	(93)	27.7	33.7	16.2	14.9	7.5	100.6

<통계표 98> D6. 콘솔 게임 1회 평균 이용 시간 - 주중

단위 : %

콘솔 게임 이용자		사례수 (명)	1시간 미만	1시간 이상 2시간 미만	2시간 이상 3시간 미만	3시간 이상 4시간 미만	4시간 이상	평균
▣ 전체 ▣		(2,157)	47.9	35.9	11.4	2.8	2.0	54.2
성별	남자	(1,222)	45.2	37.4	12.3	2.5	2.6	56.9
	여자	(935)	51.5	34.0	10.3	3.0	1.2	50.8
연령	10-19세	(311)	52.0	29.0	12.0	4.5	2.5	55.0
	20-29세	(580)	41.5	38.2	13.8	2.9	3.5	63.0
	30-39세	(572)	48.7	36.4	11.3	2.4	1.2	51.9
	40-49세	(518)	51.1	35.5	9.9	2.1	1.4	48.5
	50-59세	(138)	49.3	40.6	7.9	1.6	0.7	48.3
	60-69세	(38)	51.7	38.6	6.3	3.5	0.0	49.6
지역	서울	(495)	47.5	35.9	12.7	2.4	1.5	54.1
	인천/경기	(821)	47.2	38.4	10.4	2.6	1.3	52.4
	대전/충청/세종	(217)	47.9	35.5	11.2	2.3	3.1	57.5
	광주/전라/제주	(163)	52.8	33.3	10.9	1.2	1.8	48.7
	부산/울산/경남	(244)	48.2	31.0	12.4	4.6	3.7	58.8
	대구/경북	(174)	48.6	31.7	12.6	3.6	3.5	58.0
	강원	(43)	42.8	44.5	8.8	3.9	0.0	53.1
가족 구성	독신가구	(307)	50.1	35.7	11.1	1.9	1.3	49.4
	1세대가구	(562)	44.6	37.9	11.9	3.2	2.4	57.5
	2세대가구	(1,075)	51.3	34.1	10.9	1.9	1.7	50.2
	3세대가구	(202)	36.5	39.6	13.5	6.6	3.9	73.3
	기타	(11)	32.3	42.7	8.9	16.2	0.0	67.8
직업	사무직	(986)	51.2	36.7	9.4	1.5	1.2	47.7
	서비스/판매직	(205)	40.5	41.4	14.2	3.0	0.9	57.6
	생산직	(182)	41.0	36.4	15.2	3.3	4.1	65.3
	학생	(498)	47.2	30.8	14.8	4.4	2.7	60.0
	주부	(134)	59.3	33.7	3.5	2.8	0.7	44.2
	기타 무직	(69) (84)	45.7 29.8	31.8 49.1	11.6 13.0	8.3 1.2	2.7 7.0	62.9 74.2
학력	초/중/고등학생	(275)	53.5	27.1	11.8	5.1	2.5	55.0
	대학생/대학원생	(166)	40.5	38.3	14.2	3.5	3.4	63.8
	고졸이하	(56)	42.6	38.3	8.8	6.7	3.6	66.6
	대졸이상	(1,660)	47.9	37.0	11.2	2.2	1.7	52.7
가구 소득	100만원 미만	(41)	43.1	28.1	14.6	11.9	2.3	69.9
	100-199만원	(73)	42.8	36.8	13.7	2.7	4.0	61.9
	200-299만원	(232)	41.8	38.9	12.0	4.2	3.0	63.0
	300-399만원	(294)	43.4	34.6	18.6	2.2	1.3	57.9
	400-499만원	(332)	53.3	34.9	9.8	0.6	1.4	49.7
	500-599만원	(307)	45.5	39.3	9.1	4.3	1.9	53.8
	600-699만원	(252)	50.2	33.3	11.3	2.3	3.0	52.9
	700~799만원	(193)	52.6	36.4	8.6	1.9	0.5	45.2
	800만원 이상	(339)	50.2	35.9	9.3	2.3	2.3	51.9
	모름, 무응답	(93)	47.8	34.1	11.7	4.3	2.1	56.1

<통계표 99> D6. 콘솔 게임 1회 평균 이용 시간 - 주말

단위 : %

콘솔 게임 이용자		사례수 (명)	1시간 미만	1시간 이상 2시간 미만	2시간 이상 3시간 미만	3시간 이상 4시간 미만	4시간 이상	평균
▣ 전체 ▣		(2,157)	23.7	38.6	23.0	8.9	5.9	92.8
성별	남자	(1,222)	20.9	39.8	23.1	9.4	6.8	96.6
	여자	(935)	27.3	37.0	22.9	8.1	4.7	87.8
연령	10-19세	(311)	27.0	34.6	23.7	8.9	5.8	91.8
	20-29세	(580)	22.8	36.5	22.4	10.4	7.9	97.3
	30-39세	(572)	23.2	38.7	23.5	8.8	5.9	94.5
	40-49세	(518)	22.6	42.0	23.2	7.2	5.2	89.5
	50-59세	(138)	24.6	44.0	20.0	9.6	1.8	83.8
	60-69세	(38)	30.4	35.7	25.5	6.3	2.1	84.5
지역	서울	(495)	22.2	37.1	26.3	9.5	4.9	93.8
	인천/경기	(821)	25.5	39.0	22.5	8.5	4.5	87.4
	대전/충청/세종	(217)	18.5	44.3	22.2	9.8	5.2	95.7
	광주/전라/제주	(163)	25.2	40.6	19.0	7.9	7.3	90.0
	부산/울산/경남	(244)	23.8	34.6	24.8	8.4	8.5	99.8
	대구/경북 강원	(174) (43)	21.7 34.1	36.5 40.7	20.4 13.6	8.9 9.7	12.5 2.0	109.0 75.9
가족 구성	독신가구	(307)	18.4	41.6	23.2	10.2	6.6	98.2
	1세대가구	(562)	21.0	39.7	24.1	8.7	6.4	95.2
	2세대가구	(1,075)	27.3	37.4	21.8	8.8	4.7	87.3
	3세대가구	(202)	20.7	36.2	26.3	7.4	9.3	106.2
	기타	(11)	8.3	51.1	15.6	16.2	8.9	113.5
직업	사무직	(986)	22.2	39.8	24.6	9.0	4.4	91.1
	서비스/판매직	(205)	23.0	39.5	17.9	10.2	9.4	98.8
	생산직	(182)	15.7	38.4	24.9	7.4	13.6	119.8
	학생	(498)	26.3	35.7	22.5	9.6	5.8	91.1
	주부	(134)	37.5	37.3	20.2	4.3	0.7	68.4
	기타 무직	(69) (84)	23.3 22.2	35.8 43.9	21.2 20.9	12.7 7.2	7.0 5.8	97.5 84.8
학력	초/중/고등학생	(275)	28.0	35.2	20.9	9.7	6.2	91.6
	대학생/대학원생	(166)	26.3	37.3	21.6	8.8	5.9	88.1
	고졸이하	(56)	23.5	29.4	22.6	13.7	10.8	108.4
	대졸이상	(1,660)	22.7	39.6	23.5	8.6	5.7	93.0
가구 소득	100만원 미만	(41)	18.3	36.2	21.7	7.0	16.8	112.5
	100-199만원	(73)	20.9	45.1	16.4	9.5	8.2	94.4
	200-299만원	(232)	17.9	39.1	24.5	9.7	8.8	104.9
	300-399만원	(294)	20.4	34.9	25.4	12.7	6.6	101.5
	400-499만원	(332)	30.3	34.5	24.5	5.3	5.3	88.1
	500-599만원	(307)	23.2	40.0	25.4	7.4	4.1	86.5
	600-699만원	(252)	22.4	40.9	18.4	11.1	7.2	97.1
	700~799만원	(193)	23.7	43.2	25.7	5.5	1.9	82.3
	800만원 이상	(339)	25.5	39.6	20.3	9.1	5.5	88.3
	모름, 무응답	(93)	27.9	34.7	20.5	12.7	4.2	89.2

<통계표 100> D7. 최근 1년 주로 이용한 콘솔 게임 개수

단위 : 개

콘솔 게임 이용자		사례수 (명)	0개	1개	2개	3개	4개	5개 이상	평균
▣ 전체 ▣		(2,157)	0.3	41.7	33.4	14.9	2.8	7.0	2.2
성별	남자	(1,222)	0.2	40.4	33.0	14.9	3.3	8.2	2.3
	여자	(935)	0.6	43.3	33.8	14.9	2.0	5.4	2.0
연령	10-19세	(311)	0.0	39.0	36.7	14.9	3.0	6.4	2.2
	20-29세	(580)	0.4	40.3	31.0	18.1	2.9	7.3	2.3
	30-39세	(572)	0.5	44.4	31.7	12.8	2.8	7.7	2.1
	40-49세	(518)	0.0	39.8	36.0	14.6	2.5	7.1	2.1
	50-59세	(138)	0.0	50.3	33.2	10.8	2.1	3.6	1.9
	60-69세	(38)	6.1	39.2	31.9	14.5	3.2	5.2	1.9
지역	서울	(495)	0.0	40.8	29.0	18.1	4.4	7.7	2.3
	인천/경기	(821)	0.5	45.8	31.1	13.8	2.2	6.6	2.0
	대전/충청/세종	(217)	0.0	34.7	36.7	17.7	3.9	7.0	2.3
	광주/전라/제주	(163)	0.0	42.5	37.4	12.5	0.6	7.0	2.0
	부산/울산/경남	(244)	0.0	37.3	37.0	14.5	2.6	8.6	2.3
	대구/경북 강원	(174) (43)	0.6 5.3	40.8 35.0	41.4 40.9	10.2 14.5	1.8 2.1	5.3 2.1	2.1 1.8
가족 구성	독신가구	(307)	0.0	43.2	32.8	15.1	3.8	5.1	2.1
	1세대가구	(562)	0.4	41.6	33.8	15.0	3.1	6.2	2.1
	2세대가구	(1,075)	0.3	41.6	33.4	14.9	2.5	7.3	2.1
	3세대가구	(202)	1.1	42.2	31.0	13.7	1.9	10.1	2.4
	기타	(11)	0.0	0.0	65.9	25.5	0.0	8.6	3.4
직업	사무직	(986)	0.1	44.1	32.7	13.4	2.7	6.9	2.0
	서비스/판매직	(205)	0.5	35.1	38.2	16.2	1.8	8.2	2.2
	생산직	(182)	0.0	36.4	34.3	16.7	4.6	7.9	2.7
	학생	(498)	0.0	40.3	32.5	17.0	3.3	7.0	2.2
	주부	(134)	2.5	53.3	30.1	11.1	1.6	1.4	1.6
	기타 무직	(69) (84)	1.5 1.3	37.7 34.0	34.3 36.7	17.0 16.6	1.4 1.1	8.1 10.3	2.8 2.2
학력	초/중/고등학생	(275)	0.0	38.8	36.5	14.8	3.0	6.9	2.3
	대학생/대학원생	(166)	0.0	46.0	28.4	16.1	3.6	6.0	2.0
	고졸이하	(56)	4.1	39.2	26.1	13.6	1.8	15.2	2.3
	대졸이상	(1,660)	0.3	41.8	33.6	14.8	2.7	6.8	2.1
가구 소득	100만원 미만	(41)	0.0	52.6	30.6	7.5	2.3	7.0	1.8
	100-199만원	(73)	1.5	39.3	32.3	16.3	3.9	6.6	2.7
	200-299만원	(232)	0.4	38.3	33.0	17.5	4.2	6.6	2.3
	300-399만원	(294)	0.4	43.1	37.0	12.4	1.7	5.5	2.0
	400-499만원	(332)	0.3	39.9	32.5	15.7	3.1	8.4	2.3
	500-599만원	(307)	0.3	43.8	33.0	11.6	3.4	8.0	2.2
	600-699만원	(252)	0.0	39.4	34.4	16.6	2.4	7.1	2.1
	700~799만원	(193)	0.0	40.8	31.1	19.7	3.4	5.0	2.0
	800만원 이상	(339)	0.7	45.0	30.6	14.1	1.7	8.0	2.2
	모름, 무응답	(93)	0.0	38.0	41.2	14.7	2.0	4.1	2.0

<통계표 101> D8. 주로 이용한 콘솔게임을 즐긴 기간(개월)

단위 : 개월

주 이용 게임 응답자		사례수 (명)	3개월 미만	3개월 이상 6개월 미만	6개월 이상 1년 미만	1년 이상 2년 미만	2년 이상 3년 미만	3년 이상	평균
▣ 전체 ▣		(2,150)	15.5	10.7	11.4	19.6	15.7	27.1	23.8
성별	남자	(1,220)	14.7	10.6	10.7	20.4	15.2	28.5	26.0
	여자	(929)	16.7	10.7	12.4	18.5	16.4	25.3	20.8
연령	10-19세	(311)	15.7	9.9	9.2	17.1	16.4	31.7	23.4
	20-29세	(578)	18.0	12.7	12.1	22.1	14.1	20.9	19.0
	30-39세	(569)	16.0	10.6	11.4	22.4	13.9	25.7	23.8
	40-49세	(518)	12.0	8.3	11.5	17.6	19.1	31.5	27.1
	50-59세	(138)	15.7	11.5	12.5	10.5	14.9	34.9	34.0
	60-69세	(36)	16.2	16.2	13.7	19.0	19.5	15.4	15.6
지역	서울	(495)	13.7	10.3	12.3	16.9	16.9	29.9	25.6
	인천/경기	(816)	15.0	9.6	12.3	20.4	14.6	28.1	24.4
	대전/충청/세종	(217)	13.1	12.2	12.3	20.9	16.8	24.8	22.3
	광주/전라/제주	(163)	20.1	13.4	10.1	20.6	14.8	21.0	20.4
	부산/울산/경남	(244)	17.5	11.6	10.2	21.3	16.4	23.0	21.0
	대구/경북 강원	(173) (41)	20.5 9.1	11.0 11.4	6.1 12.9	19.3 16.5	16.1 16.3	27.0 33.8	23.7 26.4
가족 구성	독신가구	(307)	18.6	14.8	13.6	20.7	13.5	18.7	17.9
	1세대가구	(559)	15.2	9.6	13.1	19.7	16.0	26.4	22.9
	2세대가구	(1,072)	14.0	10.3	11.0	18.1	16.8	29.9	25.9
	3세대가구	(200)	20.0	8.5	6.2	24.9	12.6	27.8	23.8
	기타	(11)	16.4	25.1	0.0	24.9	16.8	16.9	18.7
직업	사무직	(985)	14.1	10.1	11.7	20.8	16.6	26.7	24.5
	서비스/판매직	(204)	14.4	14.7	12.1	16.0	17.4	25.3	23.5
	생산직	(182)	14.0	9.2	13.3	18.3	14.5	30.7	29.7
	학생	(498)	17.4	10.3	9.5	18.9	15.8	28.1	22.1
	주부	(131)	15.9	8.4	13.7	18.3	15.7	28.1	23.5
	기타 무직	(68) (83)	26.0 18.1	11.9 15.2	11.8 9.9	24.3 19.7	7.7 9.4	18.3 27.7	17.3 18.5
학력	초/중/고등학생	(275)	16.0	9.0	8.7	17.6	16.7	32.0	23.1
	대학생/대학원생	(166)	16.6	15.0	10.3	22.8	13.1	22.2	20.5
	고졸이하	(54)	10.8	9.1	15.8	18.1	10.8	35.4	33.2
	대졸이상	(1,655)	15.5	10.5	11.8	19.7	16.0	26.5	23.9
가구 소득	100만원 미만	(41)	35.7	7.2	7.2	22.0	14.0	14.0	16.6
	100-199만원	(72)	23.2	16.6	12.6	22.9	11.6	13.0	16.0
	200-299만원	(231)	16.2	11.2	14.3	18.4	15.5	24.4	22.1
	300-399만원	(293)	15.4	13.4	10.4	21.3	15.9	23.7	21.4
	400-499만원	(331)	14.8	10.9	12.4	22.1	13.7	26.1	22.3
	500-599만원	(306)	18.0	9.0	8.4	18.8	17.4	28.4	23.4
	600-699만원	(252)	16.7	10.6	10.5	21.3	14.2	26.6	24.0
	700~799만원	(193)	10.3	7.2	14.4	16.0	19.8	32.4	27.6
	800만원 이상	(337)	10.7	9.8	11.5	17.1	15.8	35.1	30.3
	모름, 무응답	(93)	19.0	12.7	10.3	19.1	17.0	22.0	18.6

<통계표 102> D9. 콘솔 게임 이용 및 구입 비용 - 게임기 및 주변기기

단위 : 원

콘솔 게임 이용자		사례수 (명)	0원	5만원 미만	5만원 이상 10만원 미만	10만원 이상 30만원 미만	30만원 이상	평균	표준편차
▣ 전체 ▣		(2,157)	41.5	8.2	7.1	10.8	32.4	181,064.6	256,952.5
성별	남자	(1,222)	39.0	9.9	8.7	10.8	31.6	182,513.6	258,937.4
	여자	(935)	44.6	6.0	5.0	10.8	33.6	179,170.2	254,459.8
연령	10-19세	(311)	44.2	6.3	6.6	10.4	32.5	173,699.7	237,685.6
	20-29세	(580)	42.0	6.6	6.1	11.2	34.1	184,766.4	246,653.1
	30-39세	(572)	42.4	7.5	7.0	9.8	33.3	180,024.4	250,374.1
	40-49세	(518)	39.2	9.7	7.9	11.1	32.0	187,092.0	265,707.2
	50-59세	(138)	36.0	10.0	11.8	12.0	30.2	199,643.5	343,788.6
	60-69세	(38)	46.0	32.3	0.0	12.9	8.9	50,396.6	99,811.7
지역	서울	(495)	40.2	9.7	7.3	10.0	32.8	188,128.2	266,407.7
	인천/경기	(821)	42.9	7.3	8.3	11.6	29.9	167,328.5	246,045.4
	대전/충청/세종	(217)	39.4	10.7	5.4	9.5	35.0	194,193.5	273,316.7
	광주/전라/제주	(163)	39.1	8.4	4.1	6.5	42.0	226,643.9	305,720.5
	부산/울산/경남	(244)	39.1	7.4	6.5	14.7	32.3	181,846.5	241,617.7
	대구/경북 강원	(174) (43)	46.2 43.3	4.8 14.4	7.3 4.9	8.9 11.2	32.9 26.2	169,499.5 165,663.0	226,018.0 256,488.4
가족구성	독신가구	(307)	44.3	7.6	7.6	8.3	32.2	173,140.8	245,051.8
	1세대가구	(562)	37.6	8.3	8.9	14.1	31.0	178,530.5	241,477.0
	2세대가구	(1,075)	43.4	7.6	6.0	10.7	32.2	180,984.5	268,725.9
	3세대가구	(202)	38.3	12.5	7.1	5.9	36.2	191,368.6	245,379.5
	기타	(11)	24.0	0.0	7.6	9.3	59.1	343,722.7	350,976.1
직업	사무직	(986)	40.6	8.6	8.1	10.0	32.7	180,843.0	251,212.4
	서비스/판매직	(205)	34.7	13.3	4.6	9.5	37.8	205,158.2	262,389.5
	생산직	(182)	34.2	8.8	8.5	15.6	32.9	206,156.0	283,619.3
	학생	(498)	44.5	6.5	7.3	10.2	31.6	170,652.3	238,008.5
	주부	(134)	50.6	5.3	3.0	10.2	30.8	185,187.5	338,963.4
	기타	(69)	39.7	10.1	6.1	11.1	33.1	173,104.8	225,735.2
	무직	(84)	52.6	3.7	5.3	16.1	22.2	132,025.2	225,667.0
학력	초/중/고등학생	(275)	46.4	5.7	5.8	9.3	32.9	175,567.4	244,809.4
	대학생/대학원생	(166)	37.8	10.1	7.0	12.6	32.5	173,478.1	227,757.9
	고졸이하	(56)	40.0	13.8	4.9	6.3	35.0	170,179.0	216,623.7
	대졸이상	(1,660)	41.1	8.2	7.4	11.0	32.3	183,102.7	263,011.5
가구소득	100만원 미만	(41)	54.5	9.7	11.6	4.8	19.4	91,793.8	157,173.0
	100-199만원	(73)	39.7	9.7	11.3	16.0	23.2	137,321.6	194,416.0
	200-299만원	(232)	43.3	12.3	5.2	9.9	29.4	150,401.0	212,672.1
	300-399만원	(294)	41.7	6.9	8.8	7.2	35.3	184,541.7	250,223.1
	400-499만원	(332)	40.9	7.1	7.3	12.5	32.1	196,532.0	311,927.6
	500-599만원	(307)	43.2	10.7	6.8	8.8	30.5	164,689.3	229,519.5
	600-699만원	(252)	41.9	7.7	6.6	11.7	32.0	185,928.3	265,665.0
	700~799만원	(193)	36.6	5.0	8.5	14.1	35.8	180,601.9	213,149.4
	800만원 이상	(339)	36.8	8.5	5.8	10.8	38.2	228,933.3	294,855.3
	모름, 무응답	(93)	53.6	3.3	5.1	13.4	24.7	132,868.5	203,229.4

<통계표 103> D9. 콘솔 게임 이용 및 구입 비용 - CD/DVD 등 실물 타이틀

단위 : 원

콘솔 게임 이용자		사례수 (명)	0원	5만원 미만	5만원 이상 10만원 미만	10만원 이상 30만원 미만	30만원 이상	평균	표준편차
▣ 전체 ▣		(2,157)	43.5	11.1	18.9	21.5	4.9	66,805.6	134,453.4
성별	남자	(1,222)	42.2	12.4	17.9	21.8	5.8	71,761.7	150,189.4
	여자	(935)	45.3	9.5	20.1	21.2	3.8	60,325.9	110,296.4
연령	10-19세	(311)	50.8	9.8	17.7	19.5	2.1	49,375.1	81,909.8
	20-29세	(580)	47.5	9.6	17.0	22.8	3.1	55,903.4	93,927.4
	30-39세	(572)	42.5	8.2	22.4	20.5	6.3	74,175.9	166,924.3
	40-49세	(518)	35.2	13.9	19.6	23.7	7.6	79,793.9	122,317.0
	50-59세	(138)	42.0	16.9	16.6	20.0	4.5	84,650.1	236,258.6
	60-69세	(38)	57.9	30.2	3.2	8.7	0.0	22,972.9	48,717.5
지역	서울	(495)	40.9	12.6	18.8	22.8	4.9	71,303.6	157,936.8
	인천/경기	(821)	45.6	9.2	18.9	21.4	4.9	62,212.0	110,034.1
	대전/충청/세종	(217)	42.4	10.0	18.9	22.8	5.9	79,012.3	165,957.4
	광주/전라/제주	(163)	36.3	12.0	24.9	21.1	5.7	68,846.4	106,978.0
	부산/울산/경남	(244)	43.7	12.2	19.2	20.9	4.0	71,678.9	171,525.8
	대구/경북	(174)	49.2	14.3	15.0	17.9	3.6	51,291.3	86,737.9
	강원	(43)	44.1	14.5	10.7	22.2	8.5	68,497.4	93,023.2
가족구성	독신가구	(307)	51.0	8.2	15.2	20.8	4.7	57,448.0	109,140.1
	1세대가구	(562)	39.8	13.1	19.3	22.5	5.3	65,194.0	96,837.1
	2세대가구	(1,075)	43.6	10.5	19.8	21.5	4.7	68,133.0	145,765.0
	3세대가구	(202)	43.2	14.3	18.6	18.2	5.7	78,066.2	188,878.2
	기타	(11)	24.7	0.0	16.2	59.2	0.0	73,302.2	47,394.5
직업	사무직	(986)	41.3	10.4	19.4	23.5	5.3	67,489.3	108,295.9
	서비스/판매직	(205)	37.6	12.7	18.4	24.3	7.0	71,750.8	101,800.3
	생산직	(182)	41.4	13.7	18.3	19.1	7.5	89,991.3	204,318.3
	학생	(498)	51.6	9.9	16.6	19.4	2.5	53,150.9	133,093.6
	주부	(134)	36.9	16.9	22.8	17.5	5.9	75,631.4	170,289.4
	기타	(69)	39.3	17.6	14.5	23.1	5.5	84,238.8	239,079.7
	무직	(84)	54.6	2.7	25.8	14.6	2.3	48,934.8	108,239.2
학력	초/중/고등학생	(275)	51.1	10.4	17.5	19.4	1.7	47,482.1	76,432.7
	대학생/대학원생	(166)	51.4	9.4	16.6	20.3	2.3	50,724.1	83,965.0
	고졸이하	(56)	44.4	10.3	14.3	25.8	5.3	67,682.0	113,484.2
	대졸이상	(1,660)	41.5	11.5	19.5	21.9	5.7	71,587.1	145,914.8
가구소득	100만원 미만	(41)	66.6	5.1	13.9	12.1	2.4	35,035.1	86,015.1
	100-199만원	(73)	59.9	10.8	12.0	13.3	3.9	42,342.2	98,588.9
	200-299만원	(232)	47.8	14.6	18.8	16.5	2.3	46,419.0	95,158.3
	300-399만원	(294)	40.1	12.2	18.1	24.6	5.0	70,175.1	143,680.4
	400-499만원	(332)	45.1	10.3	18.9	21.1	4.6	66,692.2	133,940.7
	500-599만원	(307)	41.3	11.5	20.0	21.9	5.3	65,318.7	96,128.2
	600-699만원	(252)	43.6	10.4	18.3	21.2	6.6	75,957.1	162,525.4
	700~799만원	(193)	35.0	9.4	24.3	27.8	3.5	70,128.0	96,838.4
	800만원 이상	(339)	38.6	12.0	18.4	23.3	7.7	81,392.1	138,818.8
	모름, 무응답	(93)	57.4	6.4	18.1	17.0	1.0	60,871.1	251,736.6

<통계표 104> D9. 콘솔 게임 이용 및 구입 비용 - 다운로드한 타이틀

단위 : 원

콘솔 게임 이용자		사례수 (명)	0원	5만원 미만	5만원 이상 10만원 미만	10만원 이상 30만원 미만	30만원 이상	평균	표준편차
▣ 전체 ▣		(2,157)	60.9	13.8	12.1	11.1	2.1	34,589.7	86,884.7
성별	남자	(1,222)	58.1	14.5	11.9	13.1	2.4	39,720.1	97,160.4
	여자	(935)	64.6	12.9	12.4	8.4	1.8	27,882.0	70,741.1
연령	10-19세	(311)	73.5	9.9	9.9	5.8	0.9	19,762.0	55,344.0
	20-29세	(580)	58.9	11.5	16.4	10.6	2.6	36,361.1	83,407.8
	30-39세	(572)	58.0	14.6	10.7	14.1	2.6	39,673.5	90,767.4
	40-49세	(518)	60.8	15.7	10.9	11.1	1.4	31,582.4	82,216.4
	50-59세	(138)	54.4	17.7	11.8	12.2	3.9	53,718.6	143,531.8
	60-69세	(38)	57.8	30.4	3.2	8.6	0.0	23,879.1	59,194.6
지역	서울	(495)	58.8	16.1	11.5	10.7	2.8	37,777.9	99,330.0
	인천/경기	(821)	63.1	13.8	11.6	9.7	1.8	29,015.6	70,326.6
	대전/충청/세종	(217)	59.5	12.5	11.7	15.4	0.9	36,195.2	85,467.8
	광주/전라/제주	(163)	60.4	15.3	10.7	10.7	2.9	36,333.3	90,073.5
	부산/울산/경남	(244)	60.6	10.6	13.9	11.2	3.7	44,976.5	107,181.0
	대구/경북 강원	(174) (43)	59.9 58.6	11.4 18.2	14.3 15.4	13.7 7.8	0.7 0.0	36,145.9 24,423.0	94,049.1 40,974.7
가족구성	독신가구	(307)	60.0	13.3	13.4	11.1	2.1	36,052.0	100,159.4
	1세대가구	(562)	57.0	13.7	13.8	13.7	1.8	38,224.9	88,891.4
	2세대가구	(1,075)	64.3	13.1	10.5	9.7	2.3	32,081.5	80,267.7
	3세대가구	(202)	55.7	19.4	12.7	10.3	1.9	35,355.6	94,661.2
	기타	(11)	56.3	0.0	26.7	17.0	0.0	38,956.2	61,361.5
직업	사무직	(986)	58.3	14.8	12.4	12.7	1.8	35,107.2	83,154.5
	서비스/판매직	(205)	56.2	15.1	15.1	11.2	2.3	36,550.2	92,325.0
	생산직	(182)	60.3	14.9	8.6	11.7	4.6	48,335.7	123,746.0
	학생	(498)	67.8	10.3	11.9	8.8	1.1	26,329.3	64,771.8
	주부	(134)	69.6	12.3	10.0	6.3	1.8	23,111.0	56,945.6
	기타	(69)	49.7	24.7	11.7	8.4	5.5	57,160.4	156,215.7
	무직	(84)	58.7	10.5	13.9	13.3	3.5	42,800.0	89,359.0
학력	초/중/고등학생	(275)	72.1	10.2	10.5	6.3	1.1	21,127.5	57,490.0
	대학생/대학원생	(166)	62.4	10.2	13.4	12.9	1.2	29,630.3	55,463.8
	고졸이하	(56)	59.5	17.4	8.3	13.0	1.8	37,587.7	73,068.9
	대졸이상	(1,660)	59.0	14.7	12.4	11.6	2.4	37,214.4	93,501.8
가구소득	100만원 미만	(41)	71.0	14.4	9.7	4.9	0.0	15,434.9	36,217.7
	100-199만원	(73)	62.1	12.8	9.2	13.4	2.6	43,880.0	129,067.2
	200-299만원	(232)	56.4	14.7	16.8	10.6	1.6	33,704.0	71,737.4
	300-399만원	(294)	57.7	16.5	13.0	10.3	2.5	35,241.2	93,326.5
	400-499만원	(332)	59.5	14.2	12.9	10.8	2.5	34,220.9	68,585.5
	500-599만원	(307)	66.1	13.4	9.5	9.4	1.6	28,053.8	79,289.3
	600-699만원	(252)	57.2	13.9	13.9	12.7	2.2	42,510.6	101,919.7
	700~799만원	(193)	62.3	9.9	10.2	17.1	0.5	31,394.6	60,042.3
	800만원 이상	(339)	59.7	15.7	9.9	11.5	3.2	40,648.0	107,699.3
	모름, 무응답	(93)	76.5	4.5	13.5	3.4	2.1	21,953.9	73,342.9

<통계표 105> D9. 콘솔 게임 이용 및 구입 비용 - 게임 내 결제 비용

단위 : 원

콘솔 게임 이용자		사례수 (명)	0원	1만원 미만	1만원 이상 2만원 미만	2만원 이상 5만원 미만	5만원 이상 10만원 미만	10만원 이상	평균	표준 편차
▣ 전체 ▣		(2,157)	80.9	2.4	3.8	5.2	3.8	3.8	9,060.9	29,677.3
성별	남자	(1,222)	77.5	2.6	4.7	6.5	4.3	4.4	10,586.1	31,140.4
	여자	(935)	85.4	2.2	2.7	3.5	3.3	3.0	7,066.8	27,537.1
연령	10-19세	(311)	85.3	2.9	3.5	3.7	2.8	1.9	5,367.7	20,382.9
	20-29세	(580)	79.2	2.2	2.4	7.3	4.8	4.2	10,505.9	31,054.7
	30-39세	(572)	82.5	1.5	4.3	5.0	2.9	3.8	8,619.4	30,926.0
	40-49세	(518)	81.7	2.5	4.6	4.3	3.2	3.7	8,145.5	27,340.1
	50-59세	(138)	71.4	4.2	4.2	3.6	8.6	7.9	16,653.7	41,040.2
	60-69세	(38)	72.4	6.6	9.2	6.4	3.4	2.1	8,765.3	30,481.5
지역	서울	(495)	77.2	3.7	5.0	5.3	4.2	4.6	11,358.7	36,855.2
	인천/경기	(821)	84.0	2.7	2.7	3.9	3.2	3.5	7,035.5	23,280.0
	대전/충청/세종	(217)	79.3	1.4	6.3	5.0	4.7	3.2	9,096.6	29,072.2
	광주/전라/제주	(163)	77.0	0.6	5.9	6.6	4.7	5.3	11,287.9	30,135.7
	부산/울산/경남	(244)	80.5	1.9	3.3	5.2	3.4	5.6	12,120.1	39,634.1
	대구/경북 강원	(174) (43)	82.7 82.6	0.6 2.0	1.2 5.3	10.6 2.0	4.3 5.2	0.6 3.0	6,141.9 7,122.4	15,779.9 20,881.3
가족구 성	독신가구	(307)	83.3	2.9	2.8	4.8	2.2	4.0	8,549.1	30,225.1
	1세대가구	(562)	80.1	2.1	5.0	5.5	3.8	3.5	8,659.8	29,354.6
	2세대가구	(1,075)	82.3	2.0	3.1	4.9	4.1	3.5	8,647.2	28,352.2
	3세대가구	(202)	71.9	4.5	6.1	6.8	4.3	6.4	13,182.9	36,308.4
	기타	(11)	83.1	0.0	0.0	0.0	16.9	0.0	8,453.4	19,619.1
직업	사무직	(986)	80.8	2.4	3.9	4.8	4.3	3.9	9,156.8	29,419.2
	서비스/판매직	(205)	78.0	2.9	4.8	7.1	3.2	3.9	8,800.6	25,182.3
	생산직	(182)	76.6	1.5	6.2	5.2	3.9	6.7	14,110.5	41,763.7
	학생	(498)	82.9	2.2	3.2	5.9	3.3	2.5	7,206.1	24,083.6
	주부	(134)	88.8	3.1	0.7	2.1	2.7	2.6	4,670.0	18,009.6
	기타	(69)	73.2	5.8	7.0	5.7	4.2	4.1	15,335.9	54,522.9
	무직	(84)	81.0	0.0	2.3	5.8	4.8	6.1	10,507.7	26,256.0
학력	초/중/고등학생	(275)	84.8	3.3	3.2	4.2	2.5	2.1	5,609.8	21,198.3
	대학생/대학원생	(166)	80.6	1.2	3.6	6.3	4.7	3.5	8,930.7	25,303.4
	고졸이하	(56)	84.0	3.5	3.3	1.7	4.0	3.4	7,868.1	30,221.9
	대졸이상	(1,660)	80.2	2.3	4.0	5.4	4.0	4.2	9,685.6	31,209.2
가구소 득	100만원 미만	(41)	82.8	2.4	2.5	9.9	0.0	2.4	6,403.6	18,858.5
	100-199만원	(73)	86.8	2.6	1.2	5.5	1.3	2.6	7,843.9	36,951.8
	200-299만원	(232)	81.4	2.7	4.7	4.1	3.5	3.6	9,254.3	32,353.4
	300-399만원	(294)	80.3	4.4	2.6	5.2	2.8	4.7	8,412.0	25,981.8
	400-499만원	(332)	80.8	1.4	4.3	5.2	5.1	3.3	8,587.0	25,142.2
	500-599만원	(307)	82.9	2.9	3.5	5.6	1.5	3.6	6,886.8	23,323.2
	600-699만원	(252)	79.4	2.7	4.6	5.2	3.4	4.7	12,378.8	43,539.4
	700~799만원	(193)	79.6	0.5	5.9	5.0	5.9	3.1	8,324.7	21,308.7
	800만원 이상	(339)	78.8	1.8	3.6	5.2	5.2	5.4	11,573.6	33,461.6
	모름, 무응답	(93)	84.7	2.3	2.2	4.3	6.6	0.0	5,049.7	15,053.6

<통계표 106> D9. 콘솔 게임 이용 및 구입 비용 - 구독형 게임 서비스

단위 : 원

콘솔 게임 이용자		사례수 (명)	0원	1만원 미만	1만원 이상 2만원 미만	2만원 이상 5만원 미만	5만원 이상 10만원 미만	10만원 이상	평균	표준 편차
▣ 전체 ▣		(2,157)	84.0	2.9	3.7	3.3	3.7	2.4	6,747.2	23,884.7
성별	남자	(1,222)	79.7	2.8	4.1	4.5	5.3	3.5	9,574.0	28,372.7
	여자	(935)	89.6	2.9	3.0	1.8	1.7	1.0	3,051.4	15,500.0
연령	10-19세	(311)	91.8	3.2	1.9	1.3	1.2	0.6	2,689.4	19,296.2
	20-29세	(580)	82.5	4.0	4.2	4.1	2.6	2.5	6,469.1	23,061.0
	30-39세	(572)	82.8	2.0	3.1	4.0	5.0	3.1	8,406.4	25,281.5
	40-49세	(518)	84.7	1.7	4.2	3.1	4.5	1.7	5,920.6	19,259.2
	50-59세	(138)	75.4	5.3	4.6	2.9	7.4	4.4	12,065.5	33,841.5
	60-69세	(38)	82.0	3.5	6.1	3.1	0.0	5.3	11,196.1	46,887.3
지역	서울	(495)	82.2	3.0	4.5	4.0	3.9	2.5	8,047.5	28,658.7
	인천/경기	(821)	85.2	3.3	3.1	2.3	3.8	2.2	5,988.8	21,338.3
	대전/충청/세종	(217)	85.6	2.3	2.2	4.1	3.5	2.3	6,262.2	22,156.6
	광주/전라/제주	(163)	79.2	3.7	7.1	3.5	4.0	2.5	6,842.9	19,659.1
	부산/울산/경남	(244)	84.7	2.0	2.2	4.4	4.1	2.7	7,405.3	26,307.3
	대구/경북	(174)	85.6	1.2	4.2	3.6	3.0	2.4	6,333.8	23,550.2
	강원	(43)	80.9	4.9	5.3	3.9	1.9	3.0	6,276.3	19,831.1
가족구성	독신가구	(307)	84.1	4.3	2.2	3.5	2.5	3.4	7,232.2	25,384.9
	1세대가구	(562)	82.1	2.0	5.1	3.9	3.6	3.3	7,976.4	25,772.7
	2세대가구	(1,075)	85.9	2.6	2.9	2.7	4.4	1.5	5,890.2	22,455.2
	3세대가구	(202)	79.0	4.7	5.7	4.7	2.8	3.1	7,328.0	24,028.3
	기타	(11)	83.2	0.0	8.0	8.9	0.0	0.0	3,613.5	9,252.3
직업	사무직	(986)	82.7	2.8	3.1	3.6	5.2	2.6	8,179.4	27,055.7
	서비스/판매직	(205)	82.4	3.0	4.9	3.6	2.7	3.4	6,835.3	22,409.1
	생산직	(182)	84.1	1.6	4.7	4.6	3.0	2.1	6,592.5	21,291.0
	학생	(498)	88.7	2.6	3.2	2.5	1.5	1.5	4,186.8	20,276.7
	주부	(134)	88.6	3.3	2.2	1.4	2.9	1.5	3,726.7	15,046.7
	기타	(69)	64.4	7.2	10.7	5.2	8.4	4.2	12,081.6	27,350.8
	무직	(84)	83.6	3.5	4.6	3.5	2.2	2.6	5,680.1	19,354.3
학력	초/중/고등학생	(275)	92.2	2.9	1.8	1.4	0.9	0.7	2,769.8	20,308.4
	대학생/대학원생	(166)	83.4	3.8	3.6	4.0	2.2	3.0	6,650.4	22,692.0
	고졸이하	(56)	87.8	5.2	1.8	1.9	1.7	1.7	3,397.9	14,648.0
	대졸이상	(1,660)	82.6	2.7	4.0	3.6	4.4	2.6	7,528.6	24,725.2
가구소득	100만원 미만	(41)	92.6	2.4	2.5	2.5	0.0	0.0	1,057.1	4,994.3
	100-199만원	(73)	80.1	4.0	2.6	6.4	4.0	3.0	7,657.2	20,947.0
	200-299만원	(232)	84.0	4.0	2.7	3.0	3.7	2.5	6,475.6	21,672.0
	300-399만원	(294)	81.1	5.6	3.9	2.5	3.9	3.0	7,094.2	22,697.8
	400-499만원	(332)	85.3	2.4	3.5	3.7	2.8	2.3	6,163.3	24,278.0
	500-599만원	(307)	86.1	1.6	3.1	3.7	4.0	1.6	5,985.0	23,507.5
	600-699만원	(252)	81.9	0.8	4.1	4.7	5.6	3.0	9,106.7	26,663.4
	700~799만원	(193)	83.8	2.1	4.7	2.5	4.9	2.0	6,641.2	22,693.2
	800만원 이상	(339)	84.0	2.5	4.2	2.8	3.6	2.9	7,787.1	28,627.3
	모름, 무응답	(93)	86.9	5.5	3.4	2.1	1.0	1.1	2,786.1	12,400.2

<통계표 107> D9. 콘솔 게임 이용 및 구입 비용 - 게임기 및 주변기기 (구입자)

단위 : 원

콘솔 게임 유료 이용자		사례수 (명)	5만원 미만	5만원 이상 10만원 미만	10만원 이상 30만원 미만	30만원 이상	평균	표준편차
▣ 전체 ▣		(1,263)	14.0	12.2	18.4	55.4	309,270.6	270,425.1
성별	남자	(745)	16.2	14.3	17.7	51.8	299,408.2	273,866.2
	여자	(518)	10.9	9.1	19.5	60.6	323,460.9	265,014.6
연령	10-19세	(174)	11.3	11.9	18.6	58.2	311,123.8	241,755.7
	20-29세	(336)	11.4	10.6	19.3	58.8	318,792.8	249,491.4
	30-39세	(329)	13.0	12.2	17.0	57.7	312,559.0	259,667.6
	40-49세	(315)	16.0	13.0	18.3	52.7	307,874.9	281,103.5
	50-59세	(88)	15.7	18.4	18.7	47.2	312,088.0	387,332.0
	60-69세	(20)	59.8	0.0	23.8	16.4	93,330.9	121,131.7
지역	서울	(296)	16.2	12.2	16.7	54.9	314,482.8	280,948.3
	인천/경기	(469)	12.8	14.6	20.3	52.3	292,799.7	263,084.6
	대전/충청/세종	(132)	17.7	8.9	15.6	57.8	320,360.4	287,887.1
	광주/전라/제주	(99)	13.7	6.7	10.6	69.0	372,312.1	315,217.7
	부산/울산/경남	(149)	12.1	10.7	24.2	53.1	298,372.1	247,058.3
	대구/경북	(94)	8.9	13.5	16.6	61.1	314,806.0	221,613.4
	강원	(25)	25.3	8.7	19.7	46.3	292,153.0	282,176.5
가족 구성	독신가구	(171)	13.6	13.6	14.9	57.9	311,096.2	254,968.7
	1세대가구	(351)	13.3	14.3	22.6	49.7	285,930.2	250,386.5
	2세대가구	(608)	13.5	10.7	18.8	57.0	319,977.2	288,471.7
	3세대가구	(125)	20.2	11.5	9.6	58.7	310,265.3	246,444.1
	기타	(9)	0.0	10.0	12.2	77.8	452,096.6	334,225.0
직업	사무직	(586)	14.4	13.6	16.9	55.1	304,419.7	261,957.4
	서비스/판매직	(134)	20.4	7.1	14.6	57.9	314,363.8	266,802.1
	생산직	(120)	13.3	12.9	23.8	50.0	313,502.1	297,895.0
	학생	(276)	11.7	13.1	18.3	56.9	307,218.0	245,026.2
	주부	(66)	10.7	6.2	20.8	62.4	374,981.8	402,733.3
	기타	(41)	16.7	10.1	18.4	54.8	286,931.2	227,648.2
	무직	(40)	7.9	11.2	34.0	46.9	278,739.3	258,898.4
학력	초/중/고등학생	(147)	10.7	10.8	17.3	61.3	327,250.2	249,171.5
	대학생/대학원생	(103)	16.3	11.2	20.2	52.2	278,966.1	232,400.3
	고졸이하	(34)	23.0	8.1	10.6	58.4	283,484.7	214,527.2
	대졸이상	(978)	14.0	12.6	18.6	54.8	310,652.0	278,832.8
가구 소득	100만원 미만	(19)	21.4	25.5	10.6	42.6	201,531.8	180,383.8
	100-199만원	(44)	16.1	18.8	26.6	38.5	227,662.6	205,416.7
	200-299만원	(132)	21.7	9.1	17.4	51.9	265,203.2	222,123.1
	300-399만원	(172)	11.9	15.1	12.4	60.5	316,457.5	256,203.3
	400-499만원	(196)	12.0	12.4	21.2	54.4	332,794.4	345,724.4
	500-599만원	(175)	18.8	11.9	15.5	53.8	290,077.5	237,563.4
	600-699만원	(146)	13.3	11.4	20.2	55.1	320,147.8	280,378.6
	700~799만원	(122)	7.9	13.4	22.2	56.5	285,070.8	204,702.6
	800만원 이상	(214)	13.4	9.1	17.1	60.4	361,976.6	298,858.9
	모름, 무응답	(43)	7.0	11.0	28.9	53.2	286,115.2	212,561.7

<통계표 108> D9. 콘솔 게임 이용 및 구입 비용 - CD/DVD 등 실물 타이틀(구입자)

단위 : 원

콘솔 게임 유료 이용자		사례수 (명)	1만원 미만	1만원 이상 2만원 미만	2만원 이상 5만원 미만	5만원 이상 10만원 미만	10만원 이상	평균	표준편차
▣ 전체 ▣		(1,218)	3.0	4.6	12.1	33.5	46.8	118,315.6	161,023.1
성별	남자	(707)	3.2	5.3	12.8	31.0	47.6	124,077.6	180,344.6
	여자	(511)	2.6	3.7	11.2	36.8	45.7	110,346.0	129,389.9
연령	10-19세	(153)	4.0	4.3	11.7	36.0	44.0	100,427.8	92,364.3
	20-29세	(305)	2.6	2.9	12.8	32.4	49.3	106,387.2	106,897.9
	30-39세	(329)	2.3	3.2	8.9	39.0	46.7	129,108.5	203,587.4
	40-49세	(335)	2.6	6.7	12.1	30.2	48.4	123,184.0	133,268.7
	50-59세	(80)	6.1	5.8	17.3	28.6	42.2	145,871.9	296,064.4
	60-69세	(16)	7.6	21.6	42.6	7.5	20.7	54,527.6	63,369.8
지역	서울	(293)	3.1	6.1	12.2	31.8	46.8	120,584.5	190,473.4
	인천/경기	(446)	3.4	4.2	9.2	34.8	48.4	114,345.7	127,678.2
	대전/충청/세종	(125)	0.9	4.5	12.0	32.8	49.7	137,263.8	199,876.3
	광주/전라/제주	(104)	3.0	5.5	10.3	39.0	42.1	108,042.0	117,248.4
	부산/울산/경남	(137)	2.6	2.6	16.4	34.0	44.3	127,362.6	212,839.2
	대구/경북 강원	(88) (24)	3.5 3.5	5.7 0.0	18.9 22.4	29.5 19.2	42.4 54.9	100,936.2 122,523.3	99,098.1 94,169.1
가족구성	독신가구	(150)	4.0	0.7	12.1	31.1	52.1	117,303.7	131,670.6
	1세대가구	(338)	2.9	7.1	11.8	32.1	46.2	108,310.7	104,469.3
	2세대가구	(606)	2.3	3.3	12.9	35.1	46.4	120,800.3	176,992.2
	3세대가구	(115)	5.2	10.3	9.7	32.8	42.0	137,552.9	234,187.6
	기타	(9)	0.0	0.0	0.0	21.5	78.5	97,325.2	20,824.1
직업	사무직	(578)	3.0	4.5	10.3	33.1	49.1	115,062.7	120,523.9
	서비스/판매직	(128)	3.0	6.2	11.1	29.5	50.2	115,003.4	107,918.2
	생산직	(107)	1.7	6.0	15.6	31.2	45.5	153,485.7	248,276.7
	학생	(241)	2.5	5.2	12.7	34.3	45.2	109,880.5	174,470.2
	주부	(85)	4.1	0.0	22.6	36.1	37.2	119,853.3	201,972.8
	기타	(42)	4.7	9.0	15.3	23.9	47.1	138,815.3	295,530.8
	무직	(38)	3.2	0.0	2.7	56.9	37.3	107,707.6	140,234.2
학력	초/중/고등학생	(134)	4.5	4.9	11.7	35.7	43.1	97,037.1	84,498.1
	대학생/대학원생	(81)	1.1	3.6	14.6	34.1	46.5	104,313.2	94,507.5
	고졸이하	(31)	6.3	6.1	6.1	25.6	55.8	121,751.8	129,255.3
	대졸이상	(971)	2.8	4.6	12.1	33.3	47.1	122,316.9	173,732.7
가구소득	100만원 미만	(14)	7.5	0.0	7.6	41.6	43.3	104,927.2	124,127.8
	100-199만원	(29)	10.5	10.2	6.4	29.9	43.0	105,682.8	133,575.0
	200-299만원	(121)	4.1	4.2	19.6	36.0	36.1	88,988.7	116,656.3
	300-399만원	(176)	3.6	3.6	13.1	30.3	49.4	117,182.2	170,328.0
	400-499만원	(182)	1.5	4.6	12.8	34.4	46.7	121,559.1	161,475.4
	500-599만원	(180)	2.2	3.8	13.6	34.0	46.4	111,335.4	103,126.3
	600-699만원	(142)	3.4	6.9	8.2	32.4	49.2	134,569.4	197,480.3
	700~799만원	(125)	0.8	4.5	9.2	37.3	48.2	107,957.1	101,785.0
	800만원 이상	(208)	2.9	4.6	12.0	29.9	50.6	132,654.0	156,949.9
	모름, 무응답	(40)	5.4	5.1	4.7	42.6	42.2	143,044.2	372,928.2

<통계표 109> D9. 콘솔 게임 이용 및 구입 비용 - 다운로드한 타이틀(구입자)

단위 : 원

콘솔 게임 유료 이용자		사례수 (명)	1만원 미만	1만원 이상 2만원 미만	2만원 이상 5만원 미만	5만원 이상 10만원 미만	10만원 이상	평균	표준편차
▣ 전체 ▣		(843)	6.9	8.1	20.3	31.0	33.7	88,522.4	120,637.6
성별	남자	(512)	6.8	7.9	20.0	28.4	37.0	94,848.7	131,639.3
	여자	(331)	7.2	8.4	20.8	35.0	28.6	78,740.5	100,714.3
연령	10-19세	(83)	7.2	3.5	26.5	37.3	25.5	74,520.0	86,737.9
	20-29세	(238)	6.7	5.1	16.1	39.9	32.1	88,544.3	111,099.2
	30-39세	(240)	4.0	9.9	20.9	25.5	39.8	94,447.2	120,274.3
	40-49세	(203)	7.9	10.8	21.3	27.8	32.1	80,605.1	115,467.4
	50-59세	(63)	11.3	10.6	16.8	25.9	35.3	117,760.2	194,664.9
	60-69세	(16)	23.2	5.1	43.8	7.5	20.4	56,602.1	81,550.8
지역	서울	(204)	10.2	6.4	22.5	27.9	33.0	91,805.2	138,064.8
	인천/경기	(303)	9.1	8.3	19.9	31.6	31.2	78,651.0	97,558.3
	대전/충청/세종	(88)	2.5	7.5	20.8	28.9	40.2	89,299.6	115,536.1
	광주/전라/제주	(65)	3.1	14.6	20.7	27.1	34.4	91,646.5	124,539.4
	부산/울산/경남	(96)	1.8	8.0	17.1	35.4	37.8	114,192.9	146,169.8
	대구/경북	(70)	3.0	9.1	16.3	35.8	35.8	90,145.6	131,578.5
	강원	(18)	11.9	0.0	32.1	37.2	18.8	59,020.0	45,112.5
가족구성	독신가구	(123)	12.2	6.2	14.9	33.6	33.2	90,193.0	142,470.3
	1세대가구	(242)	5.3	8.8	17.8	32.2	36.0	88,850.7	117,870.7
	2세대가구	(384)	5.8	8.4	22.6	29.5	33.8	89,818.9	113,442.0
	3세대가구	(90)	9.5	8.1	26.1	28.8	27.5	79,765.4	129,463.8
	기타	(5)	0.0	0.0	0.0	61.2	38.8	89,159.6	65,082.2
직업	사무직	(411)	8.0	7.9	19.7	29.7	34.7	84,283.4	111,665.2
	서비스/판매직	(90)	8.3	5.7	20.6	34.5	30.9	83,503.9	125,030.3
	생산직	(72)	5.3	13.8	18.3	21.6	41.0	121,721.1	172,714.8
	학생	(160)	5.0	4.9	22.3	37.0	30.9	81,749.3	92,318.1
	주부	(41)	5.8	10.0	24.5	32.9	26.7	75,964.1	82,031.8
	기타	(35)	11.4	14.8	22.8	23.3	27.6	113,620.7	206,444.5
	무직	(35)	0.0	10.6	15.0	33.7	40.8	103,632.8	114,806.0
학력	초/중/고등학생	(77)	7.8	2.5	26.1	37.4	26.2	75,631.6	88,132.8
	대학생/대학원생	(63)	6.8	6.2	13.9	35.5	37.5	78,715.1	65,791.6
	고졸이하	(23)	8.6	0.0	34.4	20.5	36.5	92,754.9	90,462.1
	대졸이상	(681)	6.8	9.2	19.8	30.2	34.1	90,736.9	128,340.2
가구소득	100만원 미만	(12)	8.3	24.3	17.1	33.5	16.8	53,281.3	51,200.3
	100-199만원	(28)	14.6	6.3	12.8	24.2	42.2	115,683.4	190,572.5
	200-299만원	(101)	9.9	4.1	19.6	38.5	27.9	77,238.8	91,998.6
	300-399만원	(124)	9.8	9.8	19.4	30.7	30.3	83,375.5	129,061.2
	400-499만원	(134)	3.6	8.6	22.9	31.9	32.9	84,590.6	85,947.1
	500-599만원	(104)	6.6	9.1	23.9	28.1	32.3	82,703.5	118,695.9
	600-699만원	(108)	4.6	10.2	17.8	32.6	34.9	99,400.9	136,789.7
	700~799만원	(73)	2.6	9.2	14.6	27.0	46.6	83,252.2	72,563.9
	800만원 이상	(137)	8.5	5.5	25.1	24.6	36.4	100,862.1	150,964.2
	모름, 무응답	(22)	5.0	5.0	9.3	57.7	23.1	93,574.9	129,406.7

<통계표 110> D9. 콘솔 게임 이용 및 구입 비용 - 게임 내 결제 비용(구입자)

단위 : 원

콘솔 게임 유료 이용자		사례수 (명)	1만원 미만	1만원 이상 2만원 미만	2만원 이상 5만원 미만	5만원 이상 10만원 미만	10만원 이상	평균	표준편차
▣ 전체 ▣		(412)	12.5	20.1	27.2	20.2	20.1	47,479.2	52,874.2
성별	남자	(275)	11.3	21.0	28.8	19.1	19.7	47,011.0	50,989.5
	여자	(136)	14.7	18.2	23.9	22.3	20.8	48,423.5	56,668.7
연령	10-19세	(46)	19.5	23.5	25.1	19.2	12.7	36,414.4	41,428.0
	20-29세	(121)	10.6	11.4	35.0	22.9	20.1	50,508.0	51,281.4
	30-39세	(100)	8.4	24.8	28.7	16.7	21.5	49,177.4	59,055.0
	40-49세	(95)	13.5	25.3	23.3	17.5	20.4	44,424.1	49,832.2
	50-59세	(39)	14.7	14.8	12.5	30.2	27.8	58,302.7	59,284.4
	60-69세	(10)	23.8	33.2	23.0	12.3	7.7	31,709.1	53,044.4
지역	서울	(113)	16.4	22.2	23.1	18.3	20.0	49,839.7	63,766.1
	인천/경기	(131)	16.9	16.8	24.5	20.0	21.9	44,003.6	42,099.0
	대전/충청/세종	(45)	7.0	30.5	24.4	22.8	15.4	43,989.2	50,903.9
	광주/전라/제주	(37)	2.4	25.5	28.6	20.5	23.0	49,044.9	46,115.1
	부산/울산/경남	(48)	9.8	17.1	26.8	17.6	28.7	62,100.8	70,832.9
	대구/경북 강원	(30) (8)	3.4 11.2	6.7 30.4	61.6 11.2	24.8 30.0	3.4 17.1	35,562.2 40,825.9	20,013.9 35,039.8
가족구성	독신가구	(51)	17.6	16.5	28.4	13.3	24.2	51,091.2	57,733.5
	1세대가구	(112)	10.5	25.3	27.6	19.1	17.5	43,505.7	53,204.1
	2세대가구	(190)	11.4	17.7	27.8	23.2	19.9	48,977.6	50,863.4
	3세대가구	(57)	15.9	21.7	24.2	15.5	22.7	46,940.5	56,049.8
	기타	(2)	0.0	0.0	0.0	100.0	0.0	50,000.0	0.0
직업	사무직	(189)	12.4	20.2	24.9	22.3	20.3	47,647.1	51,760.9
	서비스/판매직	(45)	13.4	22.0	32.5	14.3	17.7	40,073.2	40,708.1
	생산직	(43)	6.4	26.3	22.0	16.5	28.7	60,208.0	68,826.4
	학생	(85)	12.8	18.5	34.4	19.5	14.8	42,103.1	43,994.5
	주부	(15)	28.0	6.1	18.4	24.5	23.1	41,614.4	37,760.9
	기타	(18)	21.5	26.2	21.2	15.8	15.3	57,229.5	94,996.9
	무직	(16)	0.0	12.0	30.6	25.2	32.2	55,331.0	34,364.4
학력	초/중/고등학생	(42)	21.4	20.9	27.5	16.3	13.9	36,838.8	42,820.5
	대학생/대학원생	(32)	6.2	18.5	32.7	24.3	18.3	46,088.1	40,275.2
	고졸이하	(9)	21.9	20.8	10.8	25.0	21.5	49,259.5	63,459.4
	대졸이상	(329)	11.7	20.1	27.1	20.1	21.0	48,922.2	54,830.6
가구소득	100만원 미만	(7)	14.0	14.3	57.8	0.0	14.0	37,308.9	31,811.7
	100-199만원	(10)	19.5	9.2	41.8	9.7	19.7	59,382.6	89,203.5
	200-299만원	(43)	14.5	25.3	22.0	18.7	19.4	49,814.6	60,621.2
	300-399만원	(58)	22.3	13.1	26.5	14.4	23.7	42,647.0	44,552.5
	400-499만원	(64)	7.1	22.3	27.0	26.4	17.2	44,657.0	41,149.3
	500-599만원	(52)	16.7	20.4	33.0	9.0	20.8	40,340.8	43,150.5
	600-699만원	(52)	13.1	22.4	25.1	16.7	22.8	60,111.9	80,147.1
	700~799만원	(39)	2.3	29.0	24.7	29.1	14.9	40,774.6	30,208.0
	800만원 이상	(72)	8.4	17.1	24.6	24.7	25.2	54,525.6	54,393.2
	모름, 무응답	(14)	14.9	14.1	28.1	43.0	0.0	33,022.2	24,150.2

<통계표 111> D9. 콘솔 게임 이용 및 구입 비용 - 구독형 게임 서비스(구입자)

단위 : 원

콘솔 게임 유료 이용자		사례수 (명)	1만원 미만	1만원 이상 2만원 미만	2만원 이상 5만원 미만	5만원 이상 10만원 미만	10만원 이상	평균	표준편차
▣ 전체 ▣		(345)	18.0	22.8	20.8	23.4	14.9	42,170.3	45,563.9
성별	남자	(248)	13.9	20.5	22.2	26.2	17.2	47,240.0	46,886.7
	여자	(97)	28.2	28.9	17.3	16.4	9.1	29,280.4	39,380.2
연령	10-19세	(25)	39.3	23.4	15.6	14.2	7.5	32,942.7	60,785.7
	20-29세	(101)	22.7	24.3	23.7	15.0	14.4	37,063.1	43,894.6
	30-39세	(99)	11.7	18.1	23.1	28.8	18.3	48,794.8	41,838.9
	40-49세	(79)	11.1	27.5	20.4	29.7	11.4	38,715.9	34,144.4
	50-59세	(34)	21.6	18.9	11.9	30.0	17.7	49,096.9	53,792.1
	60-69세	(7)	19.4	33.9	17.1	0.0	29.6	62,284.7	101,131.6
지역	서울	(88)	16.7	25.1	22.4	22.0	13.8	45,140.7	54,376.5
	인천/경기	(121)	22.4	21.0	15.6	25.9	15.1	40,553.1	41,130.8
	대전/충청/세종	(31)	16.2	15.3	28.5	24.2	15.7	43,493.7	42,816.2
	광주/전라/제주	(34)	17.7	34.0	17.0	19.5	11.9	32,932.0	31,929.8
	부산/울산/경남	(37)	12.9	14.2	28.7	26.8	17.4	48,460.6	50,895.2
	대구/경북 강원	(25) (8)	8.3 25.9	29.4 27.8	24.8 20.5	20.6 10.1	17.0 15.7	44,044.4 32,923.7	47,581.8 35,978.0
가족구성	독신가구	(49)	26.8	13.8	22.0	15.9	21.6	45,451.5	48,450.9
	1세대가구	(100)	11.2	28.5	22.1	19.9	18.3	44,648.0	45,771.0
	2세대가구	(152)	18.6	20.4	18.8	31.4	10.8	41,778.3	45,689.7
	3세대가구	(42)	22.5	27.3	22.4	13.2	14.6	34,883.3	42,618.4
	기타	(2)	0.0	47.4	52.6	0.0	0.0	21,466.7	12,974.3
직업	사무직	(170)	16.3	17.9	20.7	29.9	15.2	47,321.6	48,913.1
	서비스/판매직	(36)	16.8	27.9	20.4	15.5	19.4	38,829.7	40,521.7
	생산직	(29)	9.9	29.3	28.7	19.2	13.0	41,489.6	37,935.2
	학생	(56)	23.2	27.9	22.3	12.9	13.7	37,051.0	49,569.8
	주부	(15)	29.4	19.7	12.2	25.3	13.4	32,782.1	33,105.8
	기타	(24)	20.2	29.9	14.7	23.5	11.7	33,909.0	37,221.5
	무직	(14)	21.1	28.0	21.5	13.5	15.9	34,578.0	36,772.6
학력	초/중/고등학생	(21)	37.2	23.2	18.6	12.2	8.9	35,682.5	65,742.3
	대학생/대학원생	(28)	22.9	21.6	24.1	13.5	17.9	40,095.4	42,549.7
	고졸이하	(7)	42.3	14.4	15.8	13.8	13.8	27,801.2	34,993.0
	대졸이상	(289)	15.5	23.1	20.8	25.4	15.1	43,186.7	44,402.7
가구소득	100만원 미만	(3)	32.4	33.2	34.4	0.0	0.0	14,286.9	14,435.0
	100-199만원	(15)	20.3	13.0	32.0	19.8	14.9	38,438.9	32,590.0
	200-299만원	(37)	25.0	17.1	19.0	23.3	15.7	40,590.4	39,869.4
	300-399만원	(56)	29.5	20.6	13.4	20.4	16.1	37,500.6	40,032.7
	400-499만원	(49)	16.5	23.8	25.1	19.1	15.5	42,014.4	50,517.5
	500-599만원	(43)	11.3	22.5	26.5	28.5	11.2	43,027.6	49,220.6
	600-699만원	(46)	4.2	22.5	26.0	30.7	16.6	50,214.4	43,377.4
	700~799만원	(31)	12.7	29.1	15.4	30.4	12.5	40,936.4	42,566.3
	800만원 이상	(54)	15.7	26.5	17.6	22.3	18.0	48,704.8	56,359.1
	모름, 무응답	(12)	42.1	26.1	16.2	7.6	8.1	21,326.3	28,945.2

<통계표 112> D10. 콘솔 게임 시작 시 영향 받은 인물

단위 : %

콘솔 게임 이용자		사례수 (명)	부모님	형제자 매/친척	자녀	친구/지 인	주변인 의 영향 없음	기타	배우자
▣ 전체 ▣		(2,157)	3.8	13.4	13.4	39.0	28.9	0.1	1.4
성별	남자	(1,222)	3.2	9.8	11.0	40.9	34.8	0.0	0.4
	여자	(935)	4.6	18.0	16.6	36.6	21.3	0.1	2.8
연령	10-19세	(311)	15.4	24.6	0.0	37.4	22.3	0.4	0.0
	20-29세	(580)	3.5	17.1	0.0	48.0	31.4	0.0	0.0
	30-39세	(572)	1.2	9.8	9.6	43.9	31.9	0.0	3.7
	40-49세	(518)	0.9	9.2	30.6	29.7	27.9	0.0	1.6
	50-59세	(138)	1.8	6.3	41.0	21.2	29.8	0.0	0.0
	60-69세	(38)	0.0	0.0	51.7	32.8	12.0	0.0	3.5
지역	서울	(495)	3.7	14.2	11.0	44.1	26.7	0.0	0.4
	인천/경기	(821)	4.6	13.0	13.5	36.1	30.4	0.0	2.4
	대전/충청/세종	(217)	2.8	10.5	16.4	35.1	34.1	0.5	0.5
	광주/전라/제주	(163)	1.9	12.7	17.3	37.3	29.7	0.0	1.1
	부산/울산/경남	(244)	4.0	16.7	9.3	37.6	31.3	0.0	1.1
	대구/경북 강원	(174) (43)	3.7 2.5	12.5 10.9	15.9 24.3	45.2 44.7	20.9 17.6	0.0 0.0	1.8 0.0
가족 구성	독신가구	(307)	2.3	11.8	1.6	47.8	36.5	0.0	0.0
	1세대가구	(562)	3.7	13.1	10.2	40.4	30.6	0.0	2.0
	2세대가구	(1,075)	4.3	13.2	18.3	36.8	25.9	0.0	1.6
	3세대가구	(202)	4.4	15.3	15.2	33.6	29.8	0.6	1.0
	기타	(11)	0.0	50.4	0.0	33.0	16.6	0.0	0.0
직업	사무직	(986)	1.5	9.4	15.7	41.7	30.0	0.0	1.6
	서비스/판매직	(205)	3.6	8.2	16.0	36.7	33.9	0.0	1.5
	생산직	(182)	1.5	13.0	16.7	39.0	29.8	0.0	0.0
	학생	(498)	10.7	23.4	0.3	39.3	26.2	0.2	0.0
	주부	(134)	0.8	12.7	42.2	23.9	12.7	0.0	7.7
	기타 무직	(69) (84)	1.4 2.4	13.0 15.3	11.2 7.1	36.8 37.0	36.2 38.1	0.0 0.0	1.5 0.0
학력	초/중/고등학생	(275)	16.1	26.0	0.0	35.0	22.4	0.4	0.0
	대학생/대학원생	(166)	2.9	20.9	0.6	46.1	29.6	0.0	0.0
	고졸이하	(56)	5.6	6.8	23.9	33.0	28.9	0.0	1.8
	대졸이상	(1,660)	1.8	10.7	16.6	39.2	29.9	0.0	1.8
가구 소득	100만원 미만	(41)	4.7	18.5	0.0	38.6	34.9	0.0	3.2
	100-199만원	(73)	4.3	19.2	4.4	42.9	29.2	0.0	0.0
	200-299만원	(232)	4.2	12.6	6.5	45.0	31.2	0.0	0.5
	300-399만원	(294)	3.1	10.9	9.1	42.9	32.7	0.0	1.3
	400-499만원	(332)	3.6	14.0	14.8	38.9	26.9	0.0	1.9
	500-599만원	(307)	3.9	13.5	16.2	38.0	26.8	0.0	1.6
	600-699만원	(252)	3.1	14.0	15.3	36.1	28.6	0.5	2.4
	700~799만원	(193)	1.5	12.2	23.5	31.2	30.0	0.0	1.6
	800만원 이상	(339)	5.5	10.1	18.3	38.5	26.4	0.0	1.2
	모름, 무응답	(93)	6.1	25.6	0.0	38.2	30.1	0.0	0.0

<통계표 113> E1. 아케이드 게임 이용 빈도

단위 : %

아케이드 게임 이용자		사례수 (명)	거의 매일 한다(1주 일에 5~6일)	일주일 에 3~4일	일주일 에 1~2일	한달 에 2~3일	한달 에 한번	2~3개 월 에 한번 미만
▣ 전체 ▣		(1,220)	7.2	8.3	19.9	16.7	15.8	32.1
성별	남자	(637)	5.7	9.0	20.1	18.0	15.2	32.1
	여자	(583)	9.0	7.5	19.7	15.3	16.5	32.0
연령	10-19세	(186)	4.1	6.9	11.0	17.5	18.7	41.9
	20-29세	(357)	7.9	6.0	18.7	15.6	17.1	34.6
	30-39세	(314)	8.6	9.8	22.5	17.2	13.7	28.2
	40-49세	(246)	6.0	6.7	25.3	17.5	12.9	31.6
	50-59세	(95)	10.1	16.6	19.1	17.4	17.6	19.2
	60-69세	(22)	5.9	14.1	20.2	9.7	25.2	24.8
지역	서울	(286)	7.7	6.9	22.0	18.7	13.6	31.2
	인천/경기	(424)	8.1	8.8	20.2	15.3	18.2	29.3
	대전/충청/세종	(117)	10.7	6.1	14.7	14.7	13.1	40.7
	광주/전라/제주	(109)	5.4	7.1	16.6	13.3	19.4	38.3
	부산/울산/경남	(164)	4.5	9.5	20.8	19.2	15.7	30.2
	대구/경북 강원	(98) (22)	5.4 3.9	11.9 6.6	18.0 33.2	21.2 8.2	12.7 8.8	30.8 39.3
가족 구성	독신가구	(183)	7.2	5.2	15.8	20.1	15.5	36.2
	1세대가구	(301)	6.7	10.2	22.8	16.3	15.2	28.8
	2세대가구	(598)	7.0	6.8	20.0	16.7	15.8	33.6
	3세대가구	(131)	9.9	15.2	19.3	10.9	18.4	26.3
	기타	(7)	0.0	0.0	0.0	59.8	0.0	40.2
직업	사무직	(528)	4.9	6.5	23.6	17.9	16.2	30.9
	서비스/판매직	(130)	13.0	10.5	21.7	13.4	16.8	24.5
	생산직	(124)	7.6	16.9	16.9	23.2	11.7	23.7
	학생	(277)	5.2	6.8	15.0	14.5	18.2	40.2
	주부	(76)	14.9	14.4	20.2	14.9	10.8	24.9
	기타 무직	(37) (48)	18.1 8.1	5.4 0.0	7.5 19.5	16.1 12.0	16.0 12.8	36.9 47.5
학력	초/중/고등학생	(160)	3.5	7.5	10.3	19.1	15.7	43.8
	대학생/대학원생	(87)	5.6	6.8	24.5	9.2	19.1	34.8
	고졸이하	(35)	9.4	17.3	14.0	18.9	24.4	16.0
	대졸이상	(937)	7.9	8.2	21.3	16.9	15.2	30.4
가구 소득	100만원 미만	(26)	0.0	9.2	18.4	11.7	15.6	45.1
	100-199만원	(50)	7.9	13.5	20.8	16.5	16.7	24.7
	200-299만원	(134)	9.5	8.7	17.1	16.1	15.9	32.7
	300-399만원	(153)	7.7	11.2	13.3	22.8	15.4	29.7
	400-499만원	(159)	10.3	7.4	20.0	20.6	11.9	29.8
	500-599만원	(182)	6.5	10.9	21.2	12.3	18.1	31.1
	600-699만원	(121)	6.1	6.3	25.9	13.2	18.6	29.9
	700~799만원	(120)	3.3	6.9	24.3	18.4	19.0	28.2
	800만원 이상	(209)	6.3	5.8	20.8	15.5	12.2	39.4
	모름, 무응답	(65)	11.0	4.7	15.3	16.5	19.7	32.8

<통계표 114> E2. 아케이드 게임장을 방문하는 이유 - 1순위

단위 : %

아케이드 게임 이용자		사례수 (명)	여가 시간을 보내기 위해서	스트레스 해소를 위해서	지인이나 친구들과 게임을 하고 싶어서	다양한 종류의 게임을 즐길 수 있어서	목표/기록을 달성해 성취감을 얻기 위해서
▣ 전체 ▣		(1,220)	41.5	21.1	21.0	11.9	4.5
성별	남자	(637)	41.8	22.6	18.9	12.0	4.7
	여자	(583)	41.1	19.4	23.4	11.8	4.3
연령	10-19세	(186)	43.0	17.6	22.7	13.0	3.7
	20-29세	(357)	33.6	19.3	28.3	12.1	6.7
	30-39세	(314)	39.1	27.6	17.5	11.9	3.9
	40-49세	(246)	48.4	18.9	18.7	11.3	2.7
	50-59세	(95)	55.9	21.1	10.9	10.9	1.3
	60-69세	(22)	48.8	11.4	11.1	11.8	16.8
지역	서울	(286)	38.0	27.0	21.4	10.0	3.6
	인천/경기	(424)	41.4	19.1	20.9	13.4	5.1
	대전/충청/세종	(117)	37.3	20.4	23.9	12.9	5.5
	광주/전라/제주	(109)	40.7	21.0	23.0	11.6	3.7
	부산/울산/경남	(164)	45.7	19.5	17.2	12.7	4.9
	대구/경북 강원	(98) (22)	50.9 40.1	16.1 20.3	21.2 21.1	8.6 14.5	3.1 3.9
가족 구성	독신가구	(183)	37.2	20.1	27.6	12.5	2.6
	1세대가구	(301)	38.0	26.3	18.6	11.9	5.2
	2세대가구	(598)	44.3	18.6	21.0	12.0	4.1
	3세대가구	(131)	43.6	22.4	15.8	10.7	7.4
	기타	(7)	13.2	14.9	58.1	13.8	0.0
직업	사무직	(528)	40.8	25.5	20.0	9.5	4.3
	서비스/판매직	(130)	38.9	23.3	17.3	15.7	4.7
	생산직	(124)	49.6	18.2	18.6	8.9	4.7
	학생	(277)	37.9	16.8	24.5	15.1	5.6
	주부	(76)	52.2	9.7	17.2	16.5	4.5
	기타 무직	(37) (48)	41.5 38.6	21.4 16.2	21.5 35.1	12.9 10.1	2.7 0.0
학력	초/중/고등학생	(160)	44.6	18.6	19.2	13.3	4.3
	대학생/대학원생	(87)	34.8	13.9	28.8	18.1	4.3
	고졸이하	(35)	37.8	16.7	15.9	23.1	6.5
	대졸이상	(937)	41.7	22.3	20.8	10.7	4.4
가구 소득	100만원 미만	(26)	50.2	15.7	19.3	10.8	4.1
	100-199만원	(50)	50.9	18.1	17.5	11.5	2.0
	200-299만원	(134)	35.6	23.4	25.9	10.9	4.2
	300-399만원	(153)	36.8	24.4	21.5	10.2	7.0
	400-499만원	(159)	38.4	22.3	21.1	14.9	3.3
	500-599만원	(182)	40.5	20.4	20.2	16.2	2.8
	600-699만원	(121)	49.8	14.2	15.2	11.1	9.7
	700~799만원	(120)	42.8	25.0	22.1	8.3	1.7
	800만원 이상	(209)	45.2	18.7	20.6	12.2	3.3
	모름, 무응답	(65)	33.8	25.3	25.9	7.3	7.8

<통계표 115> E2. 아케이드 게임장을 방문하는 이유 - 1순위+2순위

단위 : %

아케이드 게임 이용자		사례수 (명)	여가 시간을 보내기 위해서	스트레스 해소를 위해서	지인이나 친구들과 게임을 하고 싶어서	다양한 종류의 게임을 즐길 수 있어서	목표/기록을 달성해 성취감을 얻기 위해서
▣ 전체 ▣		(1,220)	54.9	42.1	38.7	25.6	9.9
성별	남자	(637)	55.2	46.5	33.9	25.4	11.1
	여자	(583)	54.6	37.3	43.8	25.9	8.7
연령	10-19세	(186)	55.0	37.3	46.4	26.1	8.4
	20-29세	(357)	47.5	39.4	46.3	25.9	14.9
	30-39세	(314)	55.4	48.5	32.8	25.7	9.5
	40-49세	(246)	60.1	39.1	35.7	25.6	5.3
	50-59세	(95)	67.8	50.0	24.4	21.9	4.7
	60-69세	(22)	54.2	35.2	28.3	32.6	22.4
지역	서울	(286)	50.9	45.6	42.3	25.7	9.6
	인천/경기	(424)	54.1	41.3	36.7	25.8	9.7
	대전/충청/세종	(117)	55.5	40.4	44.8	23.3	7.9
	광주/전라/제주	(109)	54.0	40.5	33.7	29.5	12.4
	부산/울산/경남	(164)	62.1	42.8	39.3	24.0	9.8
	대구/경북 강원	(98) (22)	60.6 48.4	37.4 44.5	36.0 29.3	26.5 22.3	11.9 8.3
가족 구성	독신가구	(183)	52.7	37.3	46.0	26.1	10.9
	1세대가구	(301)	53.9	46.8	35.4	25.3	9.1
	2세대가구	(598)	55.7	41.1	39.6	26.2	8.7
	3세대가구	(131)	57.8	44.1	30.9	23.7	15.8
	기타	(7)	42.6	14.9	58.1	13.8	13.8
직업	사무직	(528)	57.0	46.7	38.1	22.3	9.3
	서비스/판매직	(130)	51.0	41.7	34.6	32.0	10.5
	생산직	(124)	58.0	46.7	34.4	25.5	9.4
	학생	(277)	49.0	37.7	45.0	28.6	12.3
	주부	(76)	57.4	23.9	34.6	25.0	8.8
	기타 무직	(37) (48)	66.0 57.2	39.4 36.6	37.9 37.2	23.1 30.7	7.9 6.2
학력	초/중/고등학생	(160)	56.0	37.7	43.9	26.7	8.6
	대학생/대학원생	(87)	47.2	38.9	42.1	27.0	15.6
	고졸이하	(35)	48.6	42.2	32.1	37.8	11.7
	대졸이상	(937)	55.7	43.2	37.7	24.8	9.6
가구 소득	100만원 미만	(26)	61.6	35.0	30.3	22.8	7.8
	100-199만원	(50)	71.0	38.2	40.7	29.0	5.8
	200-299만원	(134)	51.7	43.6	39.6	25.3	8.6
	300-399만원	(153)	50.4	40.2	37.9	23.4	16.1
	400-499만원	(159)	50.8	45.6	37.6	28.3	10.1
	500-599만원	(182)	52.1	42.3	42.3	28.4	9.1
	600-699만원	(121)	59.6	40.1	36.5	25.7	14.5
	700~799만원	(120)	59.8	48.6	36.4	19.2	4.9
	800만원 이상	(209)	57.2	38.1	37.7	26.2	7.3
	모름, 무응답	(65)	50.0	45.3	44.2	25.6	13.6

<통계표 116> E3_1. 주 이용 아케이드 게임 장르 - 1순위

단위 : %

아케이드 게임 이용자		사례수 (명)	액션 및 격투 게임류	퍼즐 게임류	리듬 게임	슈팅 게임류	레이싱 게임류	스포츠 게임	프라이 즈 게임류 (경품)	기타
▣ 전체 ▣		(1,220)	30.8	16.2	15.2	12.5	11.6	8.7	4.8	0.2
성별	남자	(637)	40.6	9.1	10.2	13.4	11.7	11.4	3.3	0.3
	여자	(583)	20.1	23.9	20.8	11.4	11.5	5.8	6.3	0.2
연령	10-19세	(186)	27.5	8.9	31.5	6.8	9.9	7.1	7.8	0.5
	20-29세	(357)	30.2	11.4	23.4	13.5	10.8	6.3	4.4	0.0
	30-39세	(314)	34.3	17.2	10.2	11.3	12.0	9.1	5.1	0.6
	40-49세	(246)	31.3	22.5	4.7	14.7	11.5	11.4	3.8	0.0
	50-59세	(95)	29.4	28.2	0.0	16.5	17.7	8.2	0.0	0.0
	60-69세	(22)	19.0	16.2	0.0	17.1	10.0	27.4	10.3	0.0
지역	서울	(286)	32.4	14.4	13.4	12.8	11.6	9.8	5.3	0.3
	인천/경기	(424)	29.7	17.4	13.3	14.1	11.7	9.1	4.4	0.2
	대전/충청/세종	(117)	26.5	19.7	18.1	9.4	15.1	8.5	2.8	0.0
	광주/전라/제주	(109)	32.0	15.5	21.9	10.6	7.8	5.4	6.1	0.8
	부산/울산/경남	(164)	30.7	17.4	15.6	10.0	11.7	9.5	5.0	0.0
	대구/경북 강원	(98) (22)	32.6 41.5	11.9 8.3	18.0 12.2	14.1 12.5	10.8 15.3	6.4 10.3	6.3 0.0	0.0 0.0
가족 구성	독신가구	(183)	31.6	15.7	17.2	12.4	8.0	7.1	7.5	0.5
	1세대가구	(301)	35.3	16.5	13.5	11.6	11.5	7.6	3.8	0.3
	2세대가구	(598)	27.8	17.0	16.1	12.7	11.4	10.3	4.6	0.2
	3세대가구	(131)	33.2	13.1	11.8	13.3	18.1	6.8	3.7	0.0
	기타	(7)	27.4	0.0	28.7	16.1	14.6	0.0	13.2	0.0
직업	사무직	(528)	31.9	20.1	10.3	13.4	11.4	9.1	3.6	0.2
	서비스/판매직	(130)	38.6	18.2	12.0	7.0	8.5	9.0	6.7	0.0
	생산직	(124)	37.8	13.7	6.9	11.1	13.3	12.6	4.7	0.0
	학생	(277)	27.2	7.4	30.9	11.1	10.6	5.8	6.7	0.3
	주부	(76)	15.1	26.5	12.8	10.5	17.4	12.3	4.2	1.2
	기타 무직	(37) (48)	25.4 29.9	15.4 8.2	5.3 20.9	25.3 20.9	18.0 10.4	8.1 5.9	2.5 3.9	0.0 0.0
학력	초/중/고등학생	(160)	28.9	6.8	30.0	7.2	10.4	7.7	8.5	0.5
	대학생/대학원생	(87)	25.7	9.0	33.2	14.5	10.0	5.6	2.1	0.0
	고졸이하	(35)	29.5	13.2	14.1	5.3	17.7	16.6	3.6	0.0
	대졸이상	(937)	31.7	18.5	11.1	13.4	11.8	8.9	4.4	0.2
가구 소득	100만원 미만	(26)	21.8	7.3	35.5	15.4	11.3	5.3	3.5	0.0
	100-199만원	(50)	25.9	16.6	17.6	15.9	6.0	12.1	5.9	0.0
	200-299만원	(134)	37.0	12.9	18.9	9.5	9.5	6.4	5.1	0.6
	300-399만원	(153)	31.1	17.9	12.7	15.3	9.0	8.3	5.7	0.0
	400-499만원	(159)	29.2	17.2	13.5	13.6	9.1	10.0	6.8	0.6
	500-599만원	(182)	36.4	16.3	14.1	11.3	11.1	7.1	3.8	0.0
	600-699만원	(121)	29.1	20.1	12.6	10.8	15.9	8.5	3.0	0.0
	700~799만원	(120)	35.4	20.4	10.7	11.2	13.2	7.5	1.6	0.0
	800만원 이상	(209)	24.8	14.8	13.7	12.5	16.8	11.9	5.1	0.4
	모름, 무응답	(65)	27.1	8.2	29.0	13.9	7.3	7.3	7.2	0.0

<통계표 117> E3_1. 주 이용 아케이드 게임 장르 - 1순위+2순위+3순위

단위 : %

아케이드 게임 이용자		사례수 (명)	액션 및 격투 게임류	슈팅 게임류	레이싱 게임류	퍼즐 게임류	리듬 게임	스포츠 게임	프라이 즈 게임류 (경품)	기타
▣ 전체 ▣		(1,220)	48.2	34.2	29.3	28.3	26.9	21.5	10.4	0.3
성별	남자	(637)	57.7	34.4	28.9	17.3	18.4	26.8	8.7	0.3
	여자	(583)	37.8	34.0	29.7	40.4	36.1	15.8	12.3	0.3
연령	10-19세	(186)	40.6	32.1	28.8	17.4	47.4	17.6	10.4	1.0
	20-29세	(357)	51.9	34.4	28.9	23.4	37.6	17.8	10.0	0.0
	30-39세	(314)	51.6	35.7	27.8	30.7	22.6	21.6	10.9	0.6
	40-49세	(246)	46.6	37.0	28.9	37.5	12.4	24.0	11.7	0.0
	50-59세	(95)	46.6	27.1	34.9	37.5	2.0	31.9	6.2	0.0
	60-69세	(22)	28.9	28.0	42.1	26.0	11.3	42.2	14.0	0.0
지역	서울	(286)	52.1	33.2	30.0	25.3	27.8	22.7	11.2	0.3
	인천/경기	(424)	48.0	36.1	28.4	29.1	24.2	22.3	8.9	0.2
	대전/충청/세종	(117)	45.3	35.9	33.4	33.6	28.9	20.7	9.5	0.0
	광주/전라/제주	(109)	49.8	17.7	29.0	33.2	32.6	19.2	8.7	0.8
	부산/울산/경남	(164)	45.5	37.2	26.8	29.3	27.7	21.6	12.6	0.6
	대구/경북 강원	(98) (22)	45.6 41.5	41.7 28.8	28.9 36.0	21.4 25.1	26.5 22.8	19.1 18.5	13.7 10.6	0.0 0.0
가족 구성	독신가구	(183)	52.2	35.4	22.1	25.5	29.8	15.3	13.7	0.5
	1세대가구	(301)	48.7	31.3	29.6	32.0	24.2	19.0	9.5	0.3
	2세대가구	(598)	47.5	35.8	29.9	27.5	27.4	24.3	10.0	0.2
	3세대가구	(131)	45.0	31.6	35.9	28.0	26.5	23.9	9.1	0.8
	기타	(7)	41.2	43.9	30.7	30.7	28.7	14.2	28.1	0.0
직업	사무직	(528)	51.8	34.7	30.2	33.6	20.8	21.0	10.0	0.2
	서비스/판매직	(130)	52.7	29.1	34.1	29.7	22.5	23.3	11.0	0.0
	생산직	(124)	48.7	36.5	30.4	24.5	18.1	33.6	11.8	0.0
	학생	(277)	44.2	33.2	27.6	16.4	46.2	16.2	10.3	0.7
	주부	(76)	23.2	29.1	23.2	42.4	22.4	22.2	9.5	1.2
	기타 무직	(37) (48)	54.5 53.2	43.4 43.0	37.5 16.6	31.2 20.7	13.2 35.0	23.2 20.0	12.6 9.9	0.0 0.0
학력	초/중/고등학생	(160)	40.5	31.9	28.7	16.0	46.5	18.0	11.1	1.2
	대학생/대학원생	(87)	49.4	32.7	25.9	20.0	43.3	19.2	8.7	0.0
	고졸이하	(35)	40.3	18.7	45.1	21.2	32.2	36.2	10.3	0.0
	대졸이상	(937)	49.7	35.3	29.1	31.5	21.8	21.8	10.5	0.2
가구 소득	100만원 미만	(26)	49.1	18.9	23.1	19.3	42.8	9.3	3.5	0.0
	100-199만원	(50)	45.9	48.1	21.9	34.6	23.3	24.0	7.8	0.0
	200-299만원	(134)	54.0	30.5	25.2	26.9	32.3	19.3	11.0	0.6
	300-399만원	(153)	41.8	39.5	23.6	28.6	21.6	19.6	13.2	0.0
	400-499만원	(159)	49.0	32.1	27.8	30.7	28.1	23.4	13.4	0.6
	500-599만원	(182)	52.6	33.8	28.4	28.1	26.3	20.9	10.1	0.0
	600-699만원	(121)	50.6	34.2	32.0	31.2	19.8	22.0	7.1	0.0
	700~799만원	(120)	53.3	31.2	39.6	31.0	21.4	27.0	8.9	0.9
	800만원 이상	(209)	43.2	32.3	33.2	28.2	26.1	22.2	9.5	0.4
	모름, 무응답	(65)	41.0	42.7	28.9	14.6	48.5	17.7	13.0	0.0

<통계표 118> E4. 아케이드 게임 하루 평균 이용 시간 - 주중

단위 : %

아케이드 게임 이용자		사례수 (명)	30분 미만	30분 이상 1시간 미만	1시간 이상 2시간 미만	2시간 이상 3시간 미만	3시간 이상	평균
▣ 전체 ▣		(1,220)	47.4	19.5	24.4	6.0	2.7	37.3
성별	남자	(637)	43.4	21.6	24.8	6.5	3.6	40.7
	여자	(583)	51.8	17.2	23.8	5.5	1.7	33.7
연령	10-19세	(186)	60.7	16.0	16.5	4.6	2.1	28.5
	20-29세	(357)	47.3	19.2	24.8	6.0	2.7	38.0
	30-39세	(314)	46.3	20.0	25.9	5.1	2.7	36.2
	40-49세	(246)	48.2	16.8	25.1	7.4	2.5	38.3
	50-59세	(95)	31.3	28.9	30.7	6.8	2.3	45.3
	60-69세	(22)	15.3	36.1	25.5	13.5	9.6	70.4
지역	서울	(286)	49.9	18.8	22.7	5.6	3.0	37.4
	인천/경기	(424)	45.1	22.1	27.5	4.5	0.7	33.9
	대전/충청/세종	(117)	51.2	16.6	21.6	6.9	3.7	35.9
	광주/전라/제주	(109)	52.3	19.2	15.2	8.0	5.5	40.7
	부산/울산/경남	(164)	46.9	16.2	26.5	7.2	3.2	40.9
	대구/경북	(98)	40.8	19.4	27.3	8.3	4.3	42.8
	강원	(22)	48.7	20.0	16.4	8.3	6.6	42.6
가족구성	독신가구	(183)	51.6	17.2	26.5	2.7	2.1	31.9
	1세대가구	(301)	43.4	20.5	25.9	8.6	1.6	39.4
	2세대가구	(598)	50.7	19.2	22.1	5.0	3.0	35.1
	3세대가구	(131)	36.0	21.5	27.9	9.9	4.8	50.9
	기타	(7)	43.9	27.4	28.7	0.0	0.0	30.0
직업	사무직	(528)	50.0	17.8	24.0	5.6	2.5	35.4
	서비스/판매직	(130)	40.4	20.9	27.7	8.8	2.2	44.6
	생산직	(124)	33.8	18.2	35.4	6.7	5.9	51.1
	학생	(277)	54.6	18.7	20.1	4.8	1.8	30.5
	주부	(76)	37.2	24.7	25.4	8.4	4.2	45.6
	기타 무직	(37) (48)	63.5 35.1	10.8 40.2	20.9 16.3	2.5 8.4	2.4 0.0	28.7 35.9
학력	초/중/고등학생	(160)	60.8	15.2	17.3	4.2	2.5	29.3
	대학생/대학원생	(87)	44.0	22.2	28.2	4.4	1.1	33.7
	고졸이하	(35)	39.7	16.4	24.9	8.9	10.1	58.4
	대졸이상	(937)	45.8	20.1	25.2	6.4	2.6	38.2
가구소득	100만원 미만	(26)	48.3	19.0	23.4	9.3	0.0	35.6
	100-199만원	(50)	40.2	21.5	26.5	7.8	3.9	48.5
	200-299만원	(134)	43.9	16.8	27.6	9.6	2.2	41.4
	300-399만원	(153)	43.0	19.0	25.8	6.6	5.6	45.6
	400-499만원	(159)	43.3	26.4	21.8	5.3	3.2	37.2
	500-599만원	(182)	45.6	20.4	27.4	4.3	2.2	36.7
	600-699만원	(121)	50.8	13.6	24.7	6.4	4.6	40.9
	700~799만원	(120)	54.8	20.9	16.8	7.4	0.0	28.6
	800만원 이상	(209)	50.9	19.1	24.3	4.6	1.1	31.2
	모름, 무응답	(65)	54.2	15.2	24.3	3.2	3.1	32.4

<통계표 119> E4. 아케이드 게임 하루 평균 이용 시간 - 주말

단위 : %

아케이드 게임 이용자		사례수 (명)	30분 미만	30분 이상 1시간 미만	1시간 이상 2시간 미만	2시간 이상 3시간 미만	3시간 이상	평균
▣ 전체 ▣		(1,220)	25.0	26.2	31.3	10.7	6.8	60.8
성별	남자	(637)	24.1	25.2	31.5	10.8	8.3	63.9
	여자	(583)	25.9	27.4	31.0	10.6	5.1	57.5
연령	10-19세	(186)	33.5	20.8	28.5	10.5	6.7	55.6
	20-29세	(357)	27.4	26.8	28.9	9.6	7.4	59.6
	30-39세	(314)	24.3	28.8	31.0	10.2	5.6	58.3
	40-49세	(246)	20.1	25.9	36.7	11.0	6.4	64.2
	50-59세	(95)	17.8	25.0	33.9	14.7	8.5	69.3
	60-69세	(22)	9.6	36.1	26.8	17.8	9.6	87.2
지역	서울	(286)	25.0	28.9	28.0	12.8	5.3	59.6
	인천/경기	(424)	26.1	26.2	33.5	7.9	6.3	56.5
	대전/충청/세종	(117)	22.3	31.1	28.2	7.8	10.6	67.9
	광주/전라/제주	(109)	22.3	26.4	33.3	9.0	9.0	66.3
	부산/울산/경남	(164)	25.6	18.6	35.9	14.6	5.4	62.1
	대구/경북	(98)	21.4	26.8	28.7	15.8	7.3	68.0
	강원	(22)	44.3	20.6	16.3	8.3	10.6	55.7
가족구성	독신가구	(183)	26.5	27.2	30.3	13.2	2.8	52.3
	1세대가구	(301)	25.5	25.3	32.3	10.7	6.2	59.7
	2세대가구	(598)	26.4	25.2	30.9	10.0	7.4	60.2
	3세대가구	(131)	15.2	33.2	30.8	9.8	11.0	78.5
	기타	(7)	27.8	0.0	56.1	16.1	0.0	57.3
직업	사무직	(528)	25.0	26.1	32.1	11.3	5.6	59.2
	서비스/판매직	(130)	21.1	30.9	29.7	10.3	8.1	69.6
	생산직	(124)	17.3	18.3	37.8	14.8	11.8	78.3
	학생	(277)	31.4	24.7	27.8	9.8	6.3	53.5
	주부	(76)	21.8	33.3	28.2	7.9	8.8	65.6
	기타 무직	(37) (48)	24.1 24.6	21.0 38.3	42.3 26.9	7.7 6.1	4.9 4.2	57.4 47.7
학력	초/중/고등학생	(160)	34.8	21.8	28.4	9.6	5.4	50.9
	대학생/대학원생	(87)	26.8	20.2	33.8	9.2	10.0	67.7
	고졸이하	(35)	21.1	24.6	24.8	10.2	19.2	91.3
	대졸이상	(937)	23.3	27.6	31.8	11.0	6.2	60.8
가구소득	100만원 미만	(26)	48.5	22.6	11.6	12.0	5.3	41.5
	100-199만원	(50)	14.7	17.1	40.6	19.6	7.9	82.0
	200-299만원	(134)	22.5	26.1	31.6	13.7	6.0	62.4
	300-399만원	(153)	20.5	25.8	31.3	10.6	11.9	76.4
	400-499만원	(159)	25.4	30.8	31.4	7.9	4.5	54.6
	500-599만원	(182)	24.9	29.0	29.1	9.9	7.1	57.5
	600-699만원	(121)	21.1	23.1	36.2	11.9	7.8	65.0
	700~799만원	(120)	33.6	23.5	33.6	5.8	3.4	51.2
	800만원 이상	(209)	27.4	29.7	26.1	11.9	5.0	55.3
모름, 무응답	(65)	22.4	17.2	40.8	8.7	10.9	64.7	

<통계표 120> E5. 아케이드 게임 1회 평균 이용 시간 - 주중

단위 : %

아케이드 게임 이용자		사례수 (명)	30분 미만	30분 이상 1시간 미만	1시간 이상 2시간 미만	2시간 이상 3시간 미만	3시간 이상	평균
▣ 전체 ▣		(1,220)	47.9	20.3	24.0	5.7	2.1	35.9
성별	남자	(637)	43.8	22.1	25.2	6.3	2.7	39.3
	여자	(583)	52.4	18.3	22.7	5.1	1.5	32.1
연령	10-19세	(186)	60.2	20.3	15.4	3.1	1.1	25.1
	20-29세	(357)	46.8	20.9	24.1	5.5	2.7	36.5
	30-39세	(314)	47.9	18.8	25.5	5.7	2.1	35.4
	40-49세	(246)	48.6	19.1	24.4	5.8	2.1	36.6
	50-59세	(95)	34.1	22.5	34.9	8.5	0.0	43.9
	60-69세	(22)	15.3	36.1	21.8	17.2	9.6	79.5
지역	서울	(286)	49.6	18.4	24.4	6.0	1.6	34.5
	인천/경기	(424)	46.6	22.4	25.6	4.3	1.2	33.8
	대전/충청/세종	(117)	51.4	20.6	19.1	6.8	2.0	32.7
	광주/전라/제주	(109)	53.0	16.8	19.4	5.3	5.4	38.9
	부산/울산/경남	(164)	46.0	19.6	24.1	7.0	3.3	41.2
	대구/경북	(98)	42.0	21.3	28.4	7.2	1.0	37.3
	강원	(22)	48.7	20.0	16.4	8.3	6.6	48.5
가족구성	독신가구	(183)	51.6	17.2	27.0	2.6	1.6	31.3
	1세대가구	(301)	43.5	22.3	24.7	8.3	1.3	38.6
	2세대가구	(598)	51.5	19.8	21.7	4.6	2.5	33.7
	3세대가구	(131)	37.0	22.5	27.7	9.6	3.2	46.0
	기타	(7)	43.9	13.2	42.9	0.0	0.0	34.3
직업	사무직	(528)	50.3	19.4	23.1	6.1	1.1	33.3
	서비스/판매직	(130)	40.3	17.6	34.0	6.6	1.5	40.0
	생산직	(124)	35.6	16.6	33.1	7.5	7.2	55.8
	학생	(277)	54.4	22.2	18.2	4.2	1.0	28.3
	주부	(76)	40.0	24.7	23.3	5.3	6.7	45.7
	기타	(37)	64.1	10.1	21.0	2.5	2.4	29.0
	무직	(48)	37.0	36.3	20.4	6.3	0.0	34.6
학력	초/중/고등학생	(160)	60.8	19.4	15.5	3.0	1.2	25.5
	대학생/대학원생	(87)	44.2	25.6	24.5	5.7	0.0	31.7
	고졸이하	(35)	39.7	13.3	22.0	14.9	10.1	66.7
	대졸이상	(937)	46.4	20.2	25.5	5.8	2.1	36.8
가구소득	100만원 미만	(26)	45.1	18.9	31.9	4.1	0.0	33.7
	100-199만원	(50)	43.9	19.7	28.6	7.7	0.0	35.8
	200-299만원	(134)	43.9	20.6	26.0	7.3	2.2	39.2
	300-399만원	(153)	43.8	16.7	26.6	7.3	5.6	46.2
	400-499만원	(159)	43.2	28.8	21.8	3.5	2.6	35.5
	500-599만원	(182)	45.3	23.4	24.7	5.4	1.1	34.4
	600-699만원	(121)	50.8	14.5	24.6	9.4	0.7	36.5
	700~799만원	(120)	56.6	19.8	17.8	4.0	1.7	28.4
	800만원 이상	(209)	51.7	19.9	22.8	3.7	1.9	32.9
	모름, 무응답	(65)	55.6	12.3	24.2	6.4	1.6	32.5

<통계표 121> E5. 아케이드 게임 1회 평균 이용 시간 - 주말

단위 : %

아케이드 게임 이용자		사례수 (명)	30분 미만	30분 이상 1시간 미만	1시간 이상 2시간 미만	2시간 이상 3시간 미만	3시간 이상	평균
▣ 전체 ▣		(1,220)	25.3	27.1	32.4	9.3	5.9	56.7
성별	남자	(637)	23.5	27.1	32.3	9.4	7.7	60.3
	여자	(583)	27.4	27.1	32.5	9.2	3.9	52.6
연령	10-19세	(186)	32.6	24.9	30.1	7.7	4.7	49.6
	20-29세	(357)	27.2	27.4	30.8	8.2	6.5	55.5
	30-39세	(314)	26.2	28.3	31.0	10.0	4.7	54.7
	40-49세	(246)	20.7	25.5	38.3	10.0	5.5	59.7
	50-59세	(95)	16.9	29.9	32.5	11.6	9.2	66.4
	60-69세	(22)	9.6	30.8	32.1	12.5	15.0	87.7
지역	서울	(286)	24.1	26.9	32.2	11.1	5.7	58.0
	인천/경기	(424)	27.8	27.7	33.5	6.3	4.6	50.8
	대전/충청/세종	(117)	23.5	30.6	29.2	7.0	9.7	60.9
	광주/전라/제주	(109)	20.5	30.0	34.4	6.3	8.9	63.5
	부산/울산/경남	(164)	26.1	20.4	35.2	12.3	5.9	59.7
	대구/경북	(98)	20.3	30.2	28.6	17.9	3.1	60.4
	강원	(22)	44.3	20.6	16.3	8.3	10.6	55.8
가족구성	독신가구	(183)	26.6	25.7	33.8	11.1	2.8	52.0
	1세대가구	(301)	25.8	26.8	31.3	9.5	6.5	56.7
	2세대가구	(598)	26.4	26.9	32.1	8.2	6.4	56.2
	3세대가구	(131)	17.0	32.2	33.2	10.5	7.1	65.0
	기타	(7)	27.8	0.0	56.1	16.1	0.0	55.8
직업	사무직	(528)	24.8	28.1	32.1	9.9	5.1	55.2
	서비스/판매직	(130)	25.1	25.7	32.5	10.2	6.5	57.4
	생산직	(124)	15.8	21.1	37.8	14.5	10.8	77.7
	학생	(277)	30.5	27.1	30.7	7.3	4.4	49.1
	주부	(76)	25.7	29.6	28.0	7.1	9.6	64.8
	기타	(37)	26.3	18.7	45.0	5.1	4.9	56.1
	무직	(48)	24.2	38.6	28.9	4.0	4.2	46.5
학력	초/중/고등학생	(160)	34.3	25.3	29.7	7.6	3.0	46.2
	대학생/대학원생	(87)	24.9	23.6	34.7	7.9	8.9	59.6
	고졸이하	(35)	18.6	21.4	30.2	10.6	19.2	93.9
	대졸이상	(937)	24.1	28.0	32.7	9.6	5.6	56.8
가구소득	100만원 미만	(26)	44.8	30.8	15.1	9.3	0.0	33.8
	100-199만원	(50)	16.7	17.0	42.7	15.8	7.8	76.2
	200-299만원	(134)	25.5	25.5	33.0	9.2	6.9	58.4
	300-399만원	(153)	22.2	23.2	34.7	8.6	11.3	70.6
	400-499만원	(159)	26.2	32.4	30.1	8.1	3.2	49.7
	500-599만원	(182)	24.6	29.6	30.2	8.4	7.2	57.3
	600-699만원	(121)	22.1	25.2	36.2	11.9	4.6	58.4
	700~799만원	(120)	30.5	26.3	35.7	4.1	3.5	46.4
	800만원 이상	(209)	26.9	31.0	26.8	11.0	4.3	51.8
	모름, 무응답	(65)	22.6	18.2	41.3	10.3	7.6	60.6

<통계표 122> E6. 아케이드 게임장 방문 빈도 - 한달 기준

단위 : %

아케이드 게임 이용자		사례수 (명)	1회 이하	1회 초과 2회 이하	2회 초과 3회 이하	3회 초과 4회 이하	4회 초과	평균
▣ 전체 ▣		(1,220)	70.0	11.6	5.2	3.4	9.7	1.7
성별	남자	(637)	65.8	13.1	6.0	3.1	12.0	1.9
	여자	(583)	74.5	10.1	4.4	3.8	7.2	1.5
연령	10-19세	(186)	75.6	8.0	5.0	4.6	6.8	1.4
	20-29세	(357)	75.7	9.4	3.8	2.9	8.2	1.5
	30-39세	(314)	67.9	13.8	4.6	4.9	8.8	1.6
	40-49세	(246)	65.6	14.3	7.4	2.4	10.3	1.8
	50-59세	(95)	60.2	12.2	5.4	2.0	20.3	2.9
	60-69세	(22)	49.8	16.0	14.8	0.0	19.4	3.4
지역	서울	(286)	71.5	11.2	4.9	3.0	9.5	1.7
	인천/경기	(424)	68.8	12.1	4.9	4.5	9.7	1.7
	대전/충청/세종	(117)	71.5	10.4	5.8	3.4	8.9	1.6
	광주/전라/제주	(109)	72.3	11.5	7.3	2.8	6.0	1.5
	부산/울산/경남	(164)	71.1	9.5	6.1	3.8	9.5	1.7
	대구/경북	(98)	63.9	17.0	4.2	1.0	13.9	1.8
	강원	(22)	73.0	8.6	0.0	0.0	18.4	2.7
가족구성	독신가구	(183)	79.4	9.6	3.1	2.1	5.8	1.1
	1세대가구	(301)	65.5	15.8	5.4	2.9	10.4	1.8
	2세대가구	(598)	70.3	10.2	6.0	4.3	9.2	1.7
	3세대가구	(131)	64.6	11.6	4.3	2.9	16.5	2.5
	기타	(7)	85.8	14.2	0.0	0.0	0.0	0.7
직업	사무직	(528)	68.9	13.8	5.3	3.1	8.9	1.6
	서비스/판매직	(130)	66.6	9.7	8.7	5.4	9.6	1.6
	생산직	(124)	64.0	14.8	4.1	0.8	16.3	2.5
	학생	(277)	75.7	9.1	4.8	4.2	6.3	1.4
	주부	(76)	65.6	9.8	1.4	6.6	16.8	2.6
	기타	(37)	79.0	5.2	8.6	0.0	7.2	1.5
	무직	(48)	73.6	7.9	4.4	1.9	12.2	2.0
학력	초/중/고등학생	(160)	75.6	8.1	4.7	4.8	6.8	1.4
	대학생/대학원생	(87)	73.6	10.1	5.2	2.2	8.9	1.5
	고졸이하	(35)	57.0	16.1	5.7	5.6	15.7	3.0
	대졸이상	(937)	69.2	12.2	5.3	3.2	10.1	1.8
가구소득	100만원 미만	(26)	83.1	3.9	0.0	0.0	13.0	1.9
	100-199만원	(50)	64.2	14.0	8.3	0.0	13.5	2.0
	200-299만원	(134)	65.4	13.4	5.9	2.1	13.2	2.0
	300-399만원	(153)	70.3	11.6	7.0	3.1	8.0	1.6
	400-499만원	(159)	68.6	11.0	4.2	4.3	11.9	2.0
	500-599만원	(182)	69.9	14.0	2.6	4.8	8.7	1.5
	600-699만원	(121)	65.8	13.4	7.1	5.1	8.6	1.8
	700~799만원	(120)	76.0	11.3	4.8	3.1	4.8	1.2
	800만원 이상	(209)	70.2	9.4	6.9	2.8	10.7	1.9
	모름, 무응답	(65)	77.6	8.8	1.5	4.5	7.6	1.3

<통계표 123> E7. 아케이드 게임 이용 비용 - 한달 기준

단위 : %

아케이드 게임 이용자		사례수 (명)	5천원 미만	5천원 이상 1만원 미만	1만원 이상 2만원 미만	2만원 이상	평균	표준편차
▣ 전체 ▣		(1,220)	58.8	12.0	19.4	9.8	10,893.2	31,626.6
성별	남자	(637)	58.1	10.7	19.7	11.5	11,943.1	30,363.8
	여자	(583)	59.6	13.4	19.0	8.0	9,745.9	32,939.4
연령	10-19세	(186)	68.6	6.9	19.4	5.1	7,056.5	13,878.0
	20-29세	(357)	65.1	9.8	17.1	8.0	9,699.3	26,792.6
	30-39세	(314)	57.4	13.9	18.5	10.2	12,111.1	40,270.4
	40-49세	(246)	51.7	12.8	22.7	12.8	13,442.6	39,013.5
	50-59세	(95)	42.9	21.0	20.9	15.2	12,056.5	20,076.3
	60-69세	(22)	41.7	15.3	25.2	17.7	11,799.9	14,690.3
지역	서울	(286)	58.6	11.9	19.4	10.1	11,254.3	34,174.5
	인천/경기	(424)	60.1	13.5	17.3	9.1	9,529.7	30,124.5
	대전/충청/세종	(117)	62.6	8.2	24.0	5.3	6,787.3	10,298.2
	광주/전라/제주	(109)	59.3	8.8	24.0	7.9	17,585.4	55,200.1
	부산/울산/경남	(164)	57.0	10.7	19.8	12.5	12,456.5	25,919.1
	대구/경북 강원	(98) (22)	48.8 71.1	18.1 4.0	18.2 12.4	14.9 12.5	11,299.9 7,682.9	19,429.7 17,272.0
가족 구성	독신가구	(183)	61.1	12.5	19.2	7.2	8,756.0	20,692.5
	1세대가구	(301)	59.0	12.7	18.4	9.8	11,821.8	36,752.1
	2세대가구	(598)	57.4	12.4	20.1	10.1	9,868.6	22,263.0
	3세대가구	(131)	60.9	8.3	19.0	11.7	16,351.7	57,654.3
	기타	(7)	69.7	0.0	14.2	16.1	12,620.0	22,805.4
직업	사무직	(528)	55.7	15.1	19.0	10.2	10,015.0	21,509.7
	서비스/판매직	(130)	55.6	12.8	21.1	10.5	13,741.6	43,680.3
	생산직	(124)	47.9	12.9	25.8	13.3	17,319.1	51,765.2
	학생	(277)	70.6	6.1	17.3	5.9	6,825.8	13,233.9
	주부	(76)	51.3	13.9	15.8	19.1	18,222.5	60,272.6
	기타 무직	(37) (48)	71.8 63.3	2.5 12.1	18.5 20.5	7.2 4.2	8,977.7 9,534.9	24,574.8 29,592.7
학력	초/중/고등학생	(160)	70.9	6.8	17.5	4.8	6,367.5	11,963.6
	대학생/대학원생	(87)	67.1	3.4	20.6	9.0	8,718.0	16,962.2
	고졸이하	(35)	42.4	19.4	26.8	11.3	10,497.3	15,714.7
	대졸이상	(937)	56.6	13.4	19.3	10.7	11,880.8	35,168.8
가구 소득	100만원 미만	(26)	76.3	3.7	19.9	0.0	3,537.4	5,442.9
	100-199만원	(50)	65.5	3.9	18.3	12.4	12,471.6	32,804.2
	200-299만원	(134)	61.7	9.4	19.5	9.4	13,386.8	48,697.3
	300-399만원	(153)	58.5	11.4	17.8	12.3	14,147.3	40,334.8
	400-499만원	(159)	53.6	15.1	22.2	9.1	10,805.4	25,459.5
	500-599만원	(182)	58.8	11.1	22.8	7.3	9,004.6	24,371.3
	600-699만원	(121)	52.7	17.2	15.7	14.4	15,060.3	49,034.8
	700~799만원	(120)	59.6	14.5	16.9	8.9	7,987.3	12,338.0
	800만원 이상	(209)	57.9	12.8	18.1	11.1	9,675.7	17,480.2
	모름, 무응답	(65)	66.8	6.3	22.3	4.6	6,820.8	14,128.3

<통계표 124> E7. 아케이드 게임 이용 비용 - 한달 기준(유료 이용자)

단위 : %

아케이드 게임 유료 이용자		사례수 (명)	5천원 미만	5천원 이상 1만원 미만	1만원 이상 2만원 미만	2만원 이상	평균	표준편차
▣ 전체 ▣		(1,169)	57.0	12.5	20.2	10.3	11,369.0	32,226.6
성별	남자	(612)	56.4	11.1	20.5	12.0	12,429.4	30,878.9
	여자	(557)	57.7	14.1	19.9	8.4	10,203.3	33,635.3
연령	10-19세	(181)	67.8	7.1	19.9	5.3	7,246.5	14,015.4
	20-29세	(333)	62.6	10.5	18.3	8.5	10,392.9	27,606.2
	30-39세	(301)	55.5	14.5	19.3	10.6	12,627.8	41,043.6
	40-49세	(238)	50.2	13.2	23.4	13.2	13,852.4	39,534.1
	50-59세	(93)	41.6	21.5	21.4	15.6	12,345.8	20,229.3
	60-69세	(22)	41.7	15.3	25.2	17.7	11,799.9	14,690.3
지역	서울	(276)	57.1	12.3	20.2	10.4	11,672.3	34,735.3
	인천/경기	(406)	58.3	14.1	18.1	9.5	9,961.1	30,730.5
	대전/충청/세종	(114)	61.6	8.4	24.6	5.4	6,965.9	10,373.7
	광주/전라/제주	(101)	56.2	9.5	25.9	8.5	18,945.4	57,087.8
	부산/울산/경남	(157)	55.2	11.1	20.6	13.0	12,972.1	26,326.0
	대구/경북 강원	(94) (21)	46.5 69.7	18.9 4.2	19.0 12.9	15.6 13.1	11,799.4 8,031.4	19,708.5 17,595.4
가족 구성	독신가구	(179)	60.1	12.8	19.7	7.4	8,986.8	20,915.1
	1세대가구	(286)	56.8	13.4	19.4	10.4	12,458.8	37,626.9
	2세대가구	(576)	55.8	12.9	20.8	10.5	10,244.6	22,598.7
	3세대가구	(122)	58.1	9.0	20.4	12.6	17,559.6	59,583.7
	기타	(7)	69.7	0.0	14.2	16.1	12,620.0	22,805.4
직업	사무직	(509)	54.1	15.6	19.7	10.6	10,383.8	21,815.1
	서비스/판매직	(125)	53.8	13.3	22.0	10.9	14,292.0	44,464.3
	생산직	(121)	46.7	13.3	26.4	13.7	17,731.3	52,312.3
	학생	(262)	69.0	6.4	18.3	6.3	7,207.4	13,498.2
	주부	(73)	49.3	14.4	16.4	19.9	18,971.1	61,397.7
	기타 무직	(35) (43)	70.2 59.2	2.6 13.4	19.5 22.7	7.6 4.6	9,469.0 10,605.1	25,162.4 31,060.3
학력	초/중/고등학생	(156)	70.2	6.9	18.0	4.9	6,528.0	12,070.8
	대학생/대학원생	(79)	63.9	3.7	22.6	9.9	9,563.2	17,543.6
	고졸이하	(33)	38.9	20.6	28.5	12.0	11,145.6	15,975.8
	대졸이상	(900)	54.8	14.0	20.1	11.2	12,374.0	35,806.9
가구 소득	100만원 미만	(24)	74.5	4.0	21.5	0.0	3,816.7	5,563.6
	100-199만원	(45)	61.8	4.3	20.3	13.7	13,796.4	34,268.2
	200-299만원	(130)	60.6	9.6	20.1	9.7	13,801.7	49,393.7
	300-399만원	(149)	57.5	11.7	18.2	12.6	14,505.1	40,781.0
	400-499만원	(153)	51.8	15.6	23.1	9.4	11,212.1	25,848.7
	500-599만원	(177)	57.6	11.4	23.5	7.5	9,255.9	24,663.6
	600-699만원	(114)	49.8	18.2	16.7	15.3	15,980.9	50,377.0
	700~799만원	(117)	58.6	14.9	17.4	9.2	8,187.6	12,426.6
	800만원 이상	(197)	55.1	13.7	19.3	11.9	10,308.3	17,862.8
	모름, 무응답	(62)	65.2	6.6	23.4	4.8	7,155.3	14,391.9

<통계표 125> E8. 최근 1년 주로 이용한 아케이드 게임 개수

단위 : 개

아케이드 게임 이용자		사례수 (명)	1개	2개	3개	4개	5개 이상	평균
▣ 전체 ▣		(1,220)	31.6	38.0	20.3	4.1	6.0	2.3
성별	남자	(637)	35.4	34.9	20.2	3.1	6.3	2.3
	여자	(583)	27.4	41.4	20.4	5.2	5.6	2.2
연령	10-19세	(186)	28.0	34.4	22.1	9.6	5.8	2.6
	20-29세	(357)	34.4	35.6	19.9	3.1	6.8	2.2
	30-39세	(314)	33.0	37.6	19.5	4.0	5.8	2.1
	40-49세	(246)	27.1	44.1	21.9	2.2	4.7	2.2
	50-59세	(95)	33.0	38.0	20.2	1.9	6.8	2.2
	60-69세	(22)	39.5	43.0	4.1	4.4	9.1	2.0
지역	서울	(286)	27.9	36.5	23.6	3.6	8.3	2.6
	인천/경기	(424)	33.2	38.6	19.7	3.5	5.0	2.1
	대전/충청/세종	(117)	30.8	40.2	22.1	3.4	3.4	2.1
	광주/전라/제주	(109)	32.3	38.1	17.9	4.6	7.1	2.2
	부산/울산/경남	(164)	30.2	37.9	20.3	5.3	6.4	2.3
	대구/경북	(98)	33.1	36.8	17.3	7.4	5.4	2.2
	강원	(22)	52.5	39.3	4.3	0.0	3.9	1.7
가족구성	독신가구	(183)	33.4	39.1	19.0	2.6	6.0	2.1
	1세대가구	(301)	32.4	42.7	19.3	2.7	3.0	2.0
	2세대가구	(598)	30.1	37.0	20.9	5.0	7.0	2.3
	3세대가구	(131)	35.0	30.0	21.6	5.2	8.2	2.6
	기타	(7)	14.9	40.5	16.1	14.6	13.8	2.7
직업	사무직	(528)	32.2	37.3	23.2	1.8	5.4	2.1
	서비스/판매직	(130)	32.3	38.5	17.9	5.5	5.8	2.2
	생산직	(124)	28.7	43.6	13.3	6.2	8.2	2.4
	학생	(277)	29.6	35.2	21.7	7.6	5.9	2.5
	주부	(76)	31.2	45.3	14.7	5.1	3.8	2.1
	기타	(37)	42.5	26.2	18.9	2.5	10.0	2.7
	무직	(48)	34.5	43.0	14.0	0.0	8.5	2.2
학력	초/중/고등학생	(160)	27.9	33.3	23.4	10.0	5.4	2.6
	대학생/대학원생	(87)	36.5	36.3	18.1	3.5	5.6	2.1
	고졸이하	(35)	25.6	43.5	19.6	2.7	8.6	2.3
	대졸이상	(937)	32.0	38.7	20.0	3.2	6.0	2.2
가구소득	100만원 미만	(26)	19.5	49.4	11.5	3.7	15.9	2.5
	100-199만원	(50)	34.4	34.1	19.5	3.8	8.2	2.2
	200-299만원	(134)	33.2	40.8	15.2	3.6	7.2	2.3
	300-399만원	(153)	39.5	37.5	14.1	2.5	6.4	2.1
	400-499만원	(159)	28.9	42.3	18.5	5.0	5.2	2.2
	500-599만원	(182)	29.0	40.2	21.8	3.6	5.4	2.2
	600-699만원	(121)	31.3	35.1	25.7	3.2	4.6	2.2
	700~799만원	(120)	29.2	39.5	24.1	2.4	4.9	2.1
	800만원 이상	(209)	31.3	35.5	23.6	2.9	6.8	2.5
	모름, 무응답	(65)	32.5	25.6	22.0	17.0	2.9	2.4

<통계표 126> E9. 아케이드 게임 시작 시 영향 받은 인물

단위 : %

아케이드 게임 이용자		사례수 (명)	부모님	형제자매/ 친척	자녀	친구/지인	주변인의 영향 없음	배우자
▣ 전체 ▣		(1,220)	3.6	6.0	6.9	60.5	22.3	0.6
성별	남자	(637)	3.5	4.0	4.0	61.0	27.5	0.0
	여자	(583)	3.8	8.2	10.1	59.9	16.7	1.4
연령	10-19세	(186)	14.9	5.6	0.0	63.4	16.1	0.0
	20-29세	(357)	3.0	6.2	0.6	70.7	19.5	0.0
	30-39세	(314)	0.3	5.8	8.7	60.7	23.5	1.0
	40-49세	(246)	1.6	7.1	17.7	44.9	27.2	1.6
	50-59세	(95)	1.3	3.3	8.7	58.4	27.3	1.0
	60-69세	(22)	0.0	6.1	15.6	50.0	28.4	0.0
지역	서울	(286)	5.0	5.3	5.6	65.1	18.4	0.7
	인천/경기	(424)	4.0	5.8	7.4	57.2	25.2	0.5
	대전/충청/세종	(117)	2.7	6.9	9.7	58.8	21.0	0.9
	광주/전라/제주	(109)	2.7	11.4	7.6	49.9	27.4	0.9
	부산/울산/경남	(164)	2.4	4.0	3.9	68.1	21.2	0.6
	대구/경북	(98)	3.2	6.3	10.8	57.3	22.4	0.0
	강원	(22)	0.0	0.0	4.3	83.1	8.2	4.4
가족 구성	독신가구	(183)	1.2	4.9	0.5	71.8	21.6	0.0
	1세대가구	(301)	2.2	6.9	6.4	60.6	22.9	1.0
	2세대가구	(598)	5.4	4.5	9.4	57.7	22.2	0.8
	3세대가구	(131)	2.2	11.4	5.5	58.7	22.3	0.0
	기타	(7)	13.2	13.2	16.1	28.4	29.1	0.0
직업	사무직	(528)	1.2	6.1	9.1	61.1	21.3	1.1
	서비스/판매직	(130)	2.2	5.3	5.3	60.3	26.1	0.8
	생산직	(124)	3.2	6.0	4.7	58.1	28.0	0.0
	학생	(277)	10.7	6.8	0.0	66.1	16.4	0.0
	주부	(76)	0.0	5.6	28.4	44.9	21.1	0.0
	기타	(37)	2.4	8.2	2.9	57.5	26.6	2.5
	무직	(48)	1.9	0.0	1.8	55.1	41.1	0.0
학력	초/중/고등학생	(160)	14.8	5.4	0.0	62.9	16.9	0.0
	대학생/대학원생	(87)	9.2	6.7	1.3	61.3	21.4	0.0
	고졸이하	(35)	0.0	5.1	11.8	61.4	21.7	0.0
	대졸이상	(937)	1.4	6.0	8.5	60.0	23.4	0.8
가구 소득	100만원 미만	(26)	0.0	7.1	3.4	74.0	15.5	0.0
	100-199만원	(50)	2.3	12.6	2.1	62.9	20.2	0.0
	200-299만원	(134)	2.7	4.4	1.6	67.8	23.5	0.0
	300-399만원	(153)	2.6	6.4	2.5	63.6	24.8	0.0
	400-499만원	(159)	4.2	6.1	7.3	56.0	25.8	0.6
	500-599만원	(182)	5.3	6.2	10.6	56.4	20.4	1.1
	600-699만원	(121)	2.3	8.0	10.5	59.2	19.2	0.8
	700~799만원	(120)	3.3	2.4	10.0	57.7	25.7	0.9
	800만원 이상	(209)	4.6	4.5	10.0	59.6	19.9	1.4
	모름, 무응답	(65)	4.3	9.3	0.0	64.1	22.4	0.0

<통계표 127> F1. 확률형 아이템 인지 여부

단위 : %

PC/모바일/콘솔 게임 이용자		사례수 (명)	확률형 아이템에 대해 알고 있다	확률형 아이템을 알지 못한다
▣ 전체 ▣		(8,036)	64.3	35.7
성별	남자	(4,519)	70.9	29.1
	여자	(3,516)	55.8	44.2
연령	10-19세	(1,225)	75.9	24.1
	20-29세	(1,674)	91.1	8.9
	30-39세	(1,582)	79.1	20.9
	40-49세	(1,526)	58.1	41.9
	50-59세	(1,254)	35.0	65.0
	60-69세	(775)	17.7	82.3
지역	서울	(1,536)	68.3	31.7
	인천/경기	(2,781)	65.0	35.0
	대전/충청/세종	(820)	65.0	35.0
	광주/전라/제주	(829)	59.1	40.9
	부산/울산/경남	(1,106)	63.1	36.9
	대구/경북	(747)	61.7	38.3
	강원	(217)	59.5	40.5
가족구성	독신가구	(1,146)	75.0	25.0
	1세대가구	(2,022)	62.8	37.2
	2세대가구	(3,982)	61.9	38.1
	3세대가구	(835)	64.5	35.5
	기타	(51)	69.9	30.1
직업	사무직	(3,148)	65.8	34.2
	서비스/판매직	(839)	61.6	38.4
	생산직	(804)	58.4	41.6
	학생	(1,764)	81.1	18.9
	주부	(706)	29.6	70.4
	기타	(284)	60.8	39.2
	무직	(492)	60.6	39.4
학력	초/중/고등학생	(1,113)	74.2	25.8
	대학생/대학원생	(485)	90.1	9.9
	고졸이하	(198)	69.6	30.4
	대졸이상	(6,240)	60.4	39.6
가구소득	100만원 미만	(211)	72.2	27.8
	100-199만원	(335)	63.8	36.2
	200-299만원	(955)	66.7	33.3
	300-399만원	(1,189)	64.3	35.7
	400-499만원	(1,281)	60.6	39.4
	500-599만원	(1,109)	61.7	38.3
	600-699만원	(776)	64.3	35.7
	700~799만원	(612)	65.1	34.9
	800만원 이상	(1,182)	64.2	35.8
	모름, 무응답	(385)	73.5	26.5

<통계표 128> F1_1. PC 게임 확률형 아이템 획득 위한 지출 경험

단위 : %

PC 게임 이용자		사례수 (명)	예	아니오
▣ 전체 ▣		(4,347)	25.5	74.5
성별	남자	(2,926)	27.7	72.3
	여자	(1,421)	20.9	79.1
연령	10-19세	(764)	22.8	77.2
	20-29세	(1,366)	32.1	67.9
	30-39세	(942)	28.7	71.3
	40-49세	(621)	21.7	78.3
	50-59세	(399)	17.1	82.9
	60-69세	(255)	8.8	91.2
지역	서울	(872)	26.7	73.3
	인천/경기	(1,495)	25.9	74.1
	대전/충청/세종	(437)	26.4	73.6
	광주/전라/제주	(442)	27.7	72.3
	부산/울산/경남	(602)	24.1	75.9
	대구/경북	(387)	22.5	77.5
	강원	(112)	16.6	83.4
가족구성	독신가구	(745)	26.4	73.6
	1세대가구	(1,099)	27.4	72.6
	2세대가구	(2,023)	22.8	77.2
	3세대가구	(449)	30.3	69.7
	기타	(31)	39.9	60.1
직업	사무직	(1,677)	25.1	74.9
	서비스/판매직	(422)	29.7	70.3
	생산직	(420)	27.7	72.3
	학생	(1,204)	26.1	73.9
	주부	(157)	15.2	84.8
	기타	(153)	25.2	74.8
	무직	(313)	22.0	78.0
학력	초/중/고등학생	(667)	22.0	78.0
	대학생/대학원생	(394)	30.7	69.3
	고졸이하	(124)	28.3	71.7
	대졸이상	(3,162)	25.5	74.5
가구소득	100만원 미만	(144)	24.2	75.8
	100-199만원	(197)	22.4	77.6
	200-299만원	(565)	29.3	70.7
	300-399만원	(663)	23.0	77.0
	400-499만원	(661)	23.6	76.4
	500-599만원	(561)	23.4	76.6
	600-699만원	(383)	25.0	75.0
	700~799만원	(320)	27.7	72.3
	800만원 이상	(610)	30.7	69.3
	모름, 무응답	(244)	21.4	78.6

<통계표 129> F2_1. 모바일 게임 확률형 아이템 획득 위한 지출 경험

단위 : %

모바일게임 이용자		사례수 (명)	예	아니오
▣ 전체 ▣		(7,402)	16.8	83.2
성별	남자	(4,038)	21.1	78.9
	여자	(3,364)	11.7	88.3
연령	10-19세	(1,145)	14.7	85.3
	20-29세	(1,494)	26.8	73.2
	30-39세	(1,461)	23.7	76.3
	40-49세	(1,438)	14.5	85.5
	50-59세	(1,172)	8.3	91.7
	60-69세	(693)	3.6	96.4
지역	서울	(1,433)	18.0	82.0
	인천/경기	(2,578)	17.0	83.0
	대전/충청/세종	(740)	18.4	81.6
	광주/전라/제주	(776)	16.2	83.8
	부산/울산/경남	(1,013)	16.3	83.7
	대구/경북 강원	(669) (194)	15.5 9.6	84.5 90.4
가족구성	독신가구	(1,016)	21.3	78.7
	1세대가구	(1,864)	18.1	81.9
	2세대가구	(3,703)	14.1	85.9
	3세대가구	(770)	20.4	79.6
	기타	(48)	23.7	76.3
직업	사무직	(2,902)	17.3	82.7
	서비스/판매직	(774)	21.2	78.8
	생산직	(729)	19.7	80.3
	학생	(1,631)	18.2	81.8
	주부	(674)	5.0	95.0
	기타	(259)	16.4	83.6
	무직	(433)	14.5	85.5
학력	초/중/고등학생	(1,040)	13.9	86.1
	대학생/대학원생	(436)	24.8	75.2
	고졸이하	(170)	22.5	77.5
	대졸이상	(5,756)	16.6	83.4
가구소득	100만원 미만	(177)	17.0	83.0
	100-199만원	(307)	17.6	82.4
	200-299만원	(867)	19.2	80.8
	300-399만원	(1,078)	17.0	83.0
	400-499만원	(1,168)	16.1	83.9
	500-599만원	(1,036)	15.4	84.6
	600-699만원	(731)	15.8	84.2
	700~799만원	(582)	17.6	82.4
	800만원 이상	(1,095)	17.9	82.1
	모름, 무응답	(361)	14.0	86.0

<통계표 130> F3_1. 콘솔 게임 확률형 아이템 획득 위한 지출 경험

단위 : %

콘솔게임 이용자		사례수 (명)	예	아니오
▣ 전체 ▣		(2,157)	6.4	93.6
성별	남자	(1,222)	8.2	91.8
	여자	(935)	4.0	96.0
연령	10-19세	(311)	3.8	96.2
	20-29세	(580)	7.3	92.7
	30-39세	(572)	5.7	94.3
	40-49세	(518)	6.7	93.3
	50-59세	(138)	7.9	92.1
	60-69세	(38)	12.1	87.9
지역	서울	(495)	9.0	91.0
	인천/경기	(821)	5.0	95.0
	대전/충청/세종	(217)	5.5	94.5
	광주/전라/제주	(163)	8.3	91.7
	부산/울산/경남	(244)	6.6	93.4
	대구/경북	(174)	4.7	95.3
	강원	(43)	3.9	96.1
가족구성	독신가구	(307)	6.6	93.4
	1세대가구	(562)	7.2	92.8
	2세대가구	(1,075)	4.8	95.2
	3세대가구	(202)	12.1	87.9
	기타	(11)	8.3	91.7
직업	사무직	(986)	6.7	93.3
	서비스/판매직	(205)	6.4	93.6
	생산직	(182)	9.8	90.2
	학생	(498)	5.0	95.0
	주부	(134)	4.4	95.6
	기타	(69)	5.8	94.2
	무직	(84)	6.1	93.9
학력	초/중/고등학생	(275)	3.6	96.4
	대학생/대학원생	(166)	5.8	94.2
	고졸이하	(56)	9.3	90.7
	대졸이상	(1,660)	6.8	93.2
가구소득	100만원 미만	(41)	7.4	92.6
	100-199만원	(73)	3.9	96.1
	200-299만원	(232)	8.5	91.5
	300-399만원	(294)	4.5	95.5
	400-499만원	(332)	6.8	93.2
	500-599만원	(307)	4.2	95.8
	600-699만원	(252)	6.6	93.4
	700~799만원	(193)	7.8	92.2
	800만원 이상	(339)	8.0	92.0
	모름, 무응답	(93)	4.5	95.5

<통계표 131> F1_2. 최근 1년 PC 게임 확률형 아이템 총 지출액

단위 : %, 원

PC 게임 확률형 아이템 유료 이용자	사례수 (명)	1만원 미만	1~2만 원	2~5만 원	5~10 만원	10~20 만원	20만원 이상	평균	중앙값	표준 편차	
▣ 전체 ▣	(1,108)	7.6	12.2	15.3	17.9	17.7	29.2	201,110.4	50,000.0	374,106.5	
성별	남자	(810)	5.6	11.7	13.5	18.0	18.0	33.3	229,124.7	100,000.0	412,837.2
	여자	(297)	13.0	13.8	20.4	17.7	16.9	18.2	124,789.1	50,000.0	221,866.3
연령	10-19세	(174)	11.7	15.3	21.7	18.3	14.0	18.9	121,263.9	50,000.0	227,471.4
	20-29세	(438)	7.7	11.1	14.4	18.2	17.4	31.2	200,787.7	60,000.0	366,903.9
	30-39세	(270)	4.2	8.7	12.7	17.6	20.4	36.4	273,741.7	100,000.0	479,835.3
	40-49세	(135)	8.0	15.3	15.9	13.1	20.6	27.2	208,170.8	50,000.0	365,632.0
	50-59세	(68)	8.2	19.3	14.2	23.2	15.3	19.9	122,681.5	50,000.0	210,757.9
	60-69세	(23)	10.7	14.6	15.6	24.9	8.9	25.3	148,872.1	54,745.2	241,830.4
지역	서울	(233)	6.1	13.2	12.5	20.2	15.6	32.4	214,864.3	60,106.2	363,835.7
	인천/경기	(387)	7.3	14.4	14.2	19.1	17.7	27.3	188,589.8	50,000.0	369,325.6
	대전/충청/세종	(115)	8.1	11.4	11.5	13.5	23.3	32.2	246,961.1	100,000.0	492,618.5
	광주/전라/제주	(122)	10.9	9.4	15.0	14.9	15.8	34.0	231,356.8	92,411.3	400,177.7
	부산/울산/경남	(145)	7.7	10.0	22.9	20.1	12.6	26.8	162,420.9	50,000.0	273,155.8
	대구/경북 강원	(87) (19)	9.5 0.0	9.5 10.4	21.5 11.5	13.4 15.4	23.8 31.9	22.3 30.8	181,459.7 200,084.9	50,000.0 100,000.0	368,939.7 271,023.7
가족 구성	독신가구	(197)	5.1	8.9	17.0	17.7	18.8	32.5	257,567.8	100,000.0	474,713.7
	1세대가구	(301)	8.7	14.3	14.1	18.8	20.1	24.0	159,794.8	50,000.0	359,400.8
	2세대가구	(461)	8.8	12.5	14.1	17.0	17.0	30.6	204,984.6	53,713.3	345,521.4
	3세대가구	(136)	5.6	12.1	19.0	17.3	13.4	32.5	208,703.4	50,000.0	340,376.4
	기타	(13)	0.0	7.9	23.1	39.1	15.0	14.8	83,061.5	50,000.0	83,074.1
직업	사무직	(420)	5.9	12.8	13.8	17.3	18.4	31.8	225,251.9	100,000.0	415,868.7
	서비스/판매직	(126)	5.1	11.3	15.9	15.1	21.2	31.4	261,158.8	100,000.0	489,431.5
	생산직	(116)	7.6	4.0	15.4	17.1	18.5	37.4	279,240.3	100,000.0	391,400.1
	학생	(314)	9.7	12.9	18.1	21.3	16.0	22.1	122,248.3	50,000.0	189,387.2
	주부	(24)	16.3	12.8	12.0	23.0	9.0	26.9	177,944.1	50,000.0	282,120.9
	기타	(38)	5.4	15.0	17.9	8.0	11.6	42.2	278,900.2	100,000.0	592,953.1
	무직	(69)	11.6	19.9	10.6	16.6	19.4	22.0	136,876.4	50,000.0	264,489.5
학력	초/중/고등학생	(146)	13.4	15.5	21.9	17.2	13.4	18.7	122,723.8	40,992.4	235,465.9
	대학생/대학원생	(121)	4.7	9.7	17.5	20.6	19.2	28.3	148,679.4	66,823.9	192,972.7
	고졸이하	(35)	2.8	12.1	11.0	14.9	7.8	51.4	281,481.5	199,217.1	322,047.6
	대졸이상	(805)	7.2	12.0	14.0	17.8	18.7	30.3	219,754.7	60,082.1	412,883.9
가구 소득	100만원 미만	(35)	26.3	11.2	10.9	18.8	16.4	16.5	105,928.3	50,000.0	163,042.6
	100-199만원	(44)	11.2	14.7	23.6	10.8	15.7	24.0	129,849.1	44,521.1	175,118.2
	200-299만원	(166)	6.1	13.2	13.5	15.4	22.4	29.4	215,978.8	100,000.0	359,779.3
	300-399만원	(152)	6.0	6.1	17.7	21.7	16.4	32.1	260,742.9	66,165.5	492,982.8
	400-499만원	(156)	6.4	10.8	17.0	18.9	18.0	28.9	182,269.5	50,000.0	324,611.7
	500-599만원	(131)	5.5	14.3	18.8	16.0	15.4	30.1	228,436.7	50,000.0	448,960.7
	600-699만원	(96)	7.9	17.4	12.1	17.8	17.9	27.0	154,702.6	50,000.0	243,412.5
	700~799만원	(89)	7.5	14.6	9.8	20.5	19.4	28.3	165,274.0	50,000.0	293,310.3
	800만원 이상	(187)	6.3	10.8	14.6	18.8	16.4	33.0	232,484.0	72,826.9	432,444.7
	모름, 무응답	(52)	15.1	16.9	14.3	14.7	15.4	23.7	124,385.7	50,000.0	194,907.2

<통계표 132> F2_2. 최근 1년 모바일 게임 확률형 아이템 총 지출액

단위 : %, 원

모바일 게임 확률형 아이템 유료 이용자	사례수 (명)	1만원 미만	1~2만 원	2~5만 원	5~10 만원	10~20 만원	20만원 이상	평균	중앙값	표준 편차	
▣ 전체 ▣	(1,245)	11.0	16.1	17.3	19.4	15.8	20.3	165,467.7	50,000.0	346,281.1	
성별	남자	(851)	9.4	14.9	13.8	21.5	16.7	23.7	200,220.7	76,500.0	402,360.9
	여자	(395)	14.7	18.9	24.7	15.0	13.9	12.8	90,591.9	45,000.0	146,314.6
연령	10-19세	(168)	16.8	17.7	22.5	18.7	11.0	13.2	85,661.9	45,000.0	138,456.9
	20-29세	(401)	11.4	12.0	17.2	17.4	20.8	21.2	146,904.8	78,835.3	239,287.5
	30-39세	(347)	6.3	13.0	16.5	20.9	17.2	26.2	215,875.1	85,000.0	401,702.7
	40-49세	(208)	11.8	20.8	15.4	19.6	12.4	20.0	216,741.4	50,000.0	513,161.9
	50-59세	(97)	16.0	25.5	15.5	24.9	8.8	9.3	113,799.9	45,000.0	313,953.8
	60-69세	(25)	7.7	40.5	16.5	14.2	4.8	16.3	74,832.5	26,557.4	109,177.8
지역	서울	(258)	9.1	16.2	19.0	18.4	18.0	19.4	176,966.4	50,000.0	346,181.0
	인천/경기	(438)	12.1	17.1	17.7	20.1	14.0	19.1	171,537.0	50,000.0	416,825.2
	대전/충청/세종	(136)	7.4	19.2	18.3	13.0	17.2	24.9	196,022.1	73,112.2	365,488.3
	광주/전라/제주	(126)	12.6	11.6	12.6	20.7	17.4	25.1	176,318.6	85,000.0	294,805.7
	부산/울산/경남	(165)	14.8	17.7	13.7	23.6	12.0	18.3	124,881.5	50,000.0	233,005.2
	대구/경북 강원	(104) (19)	8.9 10.3	12.0 9.6	21.9 11.9	18.2 27.3	20.9 14.7	18.1 26.2	123,238.1 160,456.3	50,000.0 80,743.9	173,830.0 228,903.5
가족 구성	독신가구	(217)	9.3	15.4	16.4	19.4	13.0	26.5	202,690.3	50,000.0	375,485.1
	1세대가구	(338)	9.9	16.1	17.6	19.1	20.6	16.7	137,806.6	50,000.0	288,021.6
	2세대가구	(522)	12.3	15.4	17.0	19.6	14.1	21.7	176,973.8	50,000.0	386,750.9
	3세대가구	(157)	11.4	21.0	19.2	18.6	15.2	14.6	134,209.3	45,000.0	268,862.7
	기타	(11)	16.9	0.0	8.6	32.3	16.7	25.5	182,247.0	74,284.5	283,294.9
직업	사무직	(502)	9.4	15.6	14.8	20.9	18.4	21.0	187,398.7	76,500.0	398,441.0
	서비스/판매직	(164)	10.1	15.1	19.9	17.6	12.4	24.8	145,880.2	50,000.0	225,942.4
	생산직	(143)	9.6	15.2	17.0	19.0	14.6	24.5	235,449.1	50,000.0	437,632.3
	학생	(298)	14.2	16.1	22.1	18.4	14.9	14.4	97,664.8	45,000.0	179,356.3
	주부	(34)	9.3	28.6	18.3	24.4	9.6	9.9	86,530.8	45,000.0	158,152.7
	기타	(42)	16.6	11.7	13.7	20.2	6.9	30.9	286,141.6	50,000.0	543,694.7
	무직	(63)	12.3	22.1	9.8	15.5	20.4	19.9	163,968.3	50,000.0	367,929.4
학력	초/중/고등학생	(145)	16.8	15.9	26.1	18.5	9.3	13.4	85,588.6	45,000.0	142,583.5
	대학생/대학원생	(108)	13.7	12.8	15.6	16.9	22.3	18.7	141,687.7	50,000.0	280,855.7
	고졸이하	(38)	2.5	15.2	12.6	15.3	18.8	35.6	278,869.1	100,000.0	382,929.9
	대졸이상	(954)	10.2	16.6	16.3	20.0	16.0	20.9	175,720.2	50,000.0	370,418.7
가구 소득	100만원 미만	(30)	13.0	19.9	16.4	25.1	19.2	6.5	61,841.6	48,586.9	60,021.9
	100-199만원	(54)	12.3	18.7	20.8	10.5	12.7	25.0	141,783.1	45,000.0	223,517.4
	200-299만원	(167)	13.6	13.2	13.7	21.2	18.0	20.1	139,008.5	57,507.2	217,050.3
	300-399만원	(183)	8.5	16.7	17.8	22.8	11.4	22.7	181,460.1	50,000.0	323,488.3
	400-499만원	(188)	7.4	22.7	16.1	20.7	13.2	19.9	159,394.0	50,000.0	339,969.9
	500-599만원	(159)	8.6	17.5	17.6	20.8	19.0	16.5	164,340.0	50,000.0	348,414.4
	600-699만원	(115)	15.4	12.3	21.5	15.6	15.9	19.3	156,341.4	50,000.0	322,847.0
	700~799만원	(102)	11.3	16.0	18.8	18.0	17.7	18.1	152,813.4	50,000.0	308,586.2
	800만원 이상	(196)	11.1	13.0	16.3	19.7	18.1	21.9	211,556.7	53,801.2	513,805.0
	모름, 무응답	(51)	19.6	11.4	17.4	9.5	13.0	29.2	176,406.4	50,000.0	311,973.6

<통계표 133> F3_2. 최근 1년 콘솔 게임 확률형 아이템 총 지출액

단위 : %, 원

콘솔 게임 확률형 아이템 유료 이용자	사례수 (명)	1만원 미만	1~2만 원	2~5만 원	5~10 만원	10~20 만원	20만원 이상	평균	중앙값	표준 편차	
▣ 전체 ▣	(137)	24.0	24.6	23.2	24.2	1.4	2.7	35,279.3	20,000.0	57,924.3	
성별	남자	(100)	21.6	26.6	23.8	24.3	1.0	2.7	34,712.5	20,000.0	55,279.7
	여자	(37)	30.4	19.1	21.3	24.0	2.6	2.6	36,803.4	16,972.3	65,297.4
연령	10-19세	(12)	33.2	24.6	17.3	16.7	8.1	0.0	27,596.3	13,544.8	29,661.5
	20-29세	(43)	25.5	24.4	25.0	22.8	2.3	0.0	26,433.8	17,608.1	24,630.7
	30-39세	(33)	19.9	23.0	22.8	25.5	0.0	8.8	59,310.5	20,137.7	104,809.6
	40-49세	(35)	18.3	29.8	33.6	18.3	0.0	0.0	25,508.3	20,000.0	22,069.2
	50-59세	(11)	36.7	12.4	0.0	50.9	0.0	0.0	29,211.5	33,869.7	26,728.1
	60-69세	(5)	28.8	25.4	0.0	28.2	0.0	17.6	54,058.4	24,332.6	78,988.2
지역	서울	(45)	30.7	17.0	20.9	22.9	4.3	4.2	42,921.8	20,000.0	75,723.1
	인천/경기	(41)	23.7	24.6	26.2	25.4	0.0	0.0	26,852.2	20,000.0	22,418.7
	대전/충청/세종	(12)	16.6	31.6	16.3	27.2	0.0	8.3	58,051.8	19,595.7	110,001.2
	광주/전라/제주	(14)	20.8	36.3	13.6	29.3	0.0	0.0	24,291.5	11,109.0	22,647.6
	부산/울산/경남	(16)	23.6	27.5	10.9	33.0	0.0	5.0	34,978.7	16,747.4	45,563.7
	대구/경북 강원	(8) (2)	0.0 50.0	24.9 50.0	75.1 0.0	0.0 0.0	0.0 0.0	0.0 0.0	27,135.2 7,500.0	30,000.0 7,941.3	13,380.9 3,896.1
가족 구성	독신가구	(20)	19.9	18.8	23.5	33.3	0.0	4.5	45,175.2	30,146.4	72,393.5
	1세대가구	(40)	23.2	29.0	27.9	17.6	2.4	0.0	25,462.1	15,000.0	23,980.5
	2세대가구	(51)	24.9	24.2	21.3	26.1	1.9	1.6	30,160.6	19,831.4	33,129.9
	3세대가구	(25)	23.9	23.8	19.9	24.4	0.0	7.9	54,942.6	20,000.0	105,296.0
	기타	(1)	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	8,000.0	8,000.0	0.0
	직업	사무직	(66)	20.0	27.0	21.8	28.5	1.4	1.2	30,572.1	20,000.0
서비스/판매직		(13)	37.6	13.8	27.9	20.7	0.0	0.0	22,965.9	16,552.9	21,775.1
생산직		(18)	20.5	29.7	11.2	22.5	0.0	16.0	82,504.4	22,743.1	137,522.8
학생		(25)	40.2	19.3	24.6	12.1	3.9	0.0	23,312.9	10,098.2	27,076.8
주부		(6)	0.0	15.3	63.0	21.7	0.0	0.0	31,402.9	27,651.9	17,071.1
기타		(4)	27.2	24.3	23.2	25.3	0.0	0.0	22,314.9	19,540.3	22,174.3
무직		(5)	0.0	38.9	18.0	43.1	0.0	0.0	35,443.0	45,733.0	23,227.7
학력	초/중/고등학생	(10)	39.9	19.2	20.8	10.3	9.8	0.0	27,235.3	13,647.6	31,406.2
	대학생/대학원생	(10)	10.4	19.4	20.2	50.1	0.0	0.0	38,751.7	43,058.3	27,151.7
	고졸이하	(5)	20.7	0.0	18.5	60.8	0.0	0.0	36,521.5	50,000.0	23,854.7
	대졸이상	(112)	24.0	26.6	23.8	21.5	0.9	3.3	35,620.6	17,522.7	62,734.6
가구 소득	100만원 미만	(3)	32.4	33.2	34.4	0.0	0.0	0.0	13,963.0	10,497.7	14,850.9
	100-199만원	(3)	0.0	29.8	70.2	0.0	0.0	0.0	26,437.0	32,182.1	13,396.2
	200-299만원	(20)	17.3	20.1	33.5	24.4	0.0	4.7	43,960.9	30,000.0	72,755.1
	300-399만원	(13)	43.5	14.0	28.2	7.0	0.0	7.4	45,274.9	12,435.4	105,537.6
	400-499만원	(23)	20.6	37.3	12.1	26.4	0.0	3.6	29,689.3	15,000.0	40,043.6
	500-599만원	(13)	22.3	22.9	31.0	16.4	7.4	0.0	27,765.8	20,000.0	27,972.5
	600-699만원	(17)	28.3	26.3	17.2	22.3	0.0	5.8	44,281.9	10,000.0	93,576.4
	700~799만원	(15)	18.6	24.6	25.6	31.2	0.0	0.0	29,233.5	23,289.2	21,452.0
	800만원 이상	(27)	20.8	24.3	14.4	37.0	3.6	0.0	35,205.9	28,334.0	29,339.6
	모름, 무응답	(4)	50.4	0.0	25.7	23.9	0.0	0.0	24,015.3	22,239.6	26,647.8

<통계표 134> F4. 확률형 아이템 정보 공개 의무화 개정사항 인지 여부

단위 : %

확률형 아이템 인지자		사례수 (명)	예	아니오
▣ 전체 ▣		(5,168)	61.4	38.6
성별	남자	(3,205)	69.2	30.8
	여자	(1,963)	48.7	51.3
연령	10-19세	(930)	54.3	45.7
	20-29세	(1,525)	71.2	28.8
	30-39세	(1,251)	65.9	34.1
	40-49세	(886)	54.2	45.8
	50-59세	(439)	46.2	53.8
	60-69세	(137)	54.6	45.4
지역	서울	(1,050)	63.4	36.6
	인천/경기	(1,808)	60.3	39.7
	대전/충청/세종	(533)	61.6	38.4
	광주/전라/제주	(490)	65.0	35.0
	부산/울산/경남	(697)	59.6	40.4
	대구/경북	(461)	59.0	41.0
	강원	(129)	64.1	35.9
가족구성	독신가구	(859)	68.0	32.0
	1세대가구	(1,270)	64.0	36.0
	2세대가구	(2,464)	57.0	43.0
	3세대가구	(538)	64.2	35.8
	기타	(36)	68.5	31.5
직업	사무직	(2,072)	59.9	40.1
	서비스/판매직	(517)	65.4	34.6
	생산직	(469)	69.5	30.5
	학생	(1,430)	61.3	38.7
	주부	(209)	41.4	58.6
	기타	(173)	64.3	35.7
	무직	(298)	65.3	34.7
학력	초/중/고등학생	(826)	51.9	48.1
	대학생/대학원생	(437)	73.2	26.8
	고졸이하	(138)	70.8	29.2
	대졸이상	(3,767)	61.8	38.2
가구소득	100만원 미만	(152)	68.5	31.5
	100-199만원	(214)	67.3	32.7
	200-299만원	(637)	64.2	35.8
	300-399만원	(765)	66.0	34.0
	400-499만원	(776)	58.0	42.0
	500-599만원	(684)	60.1	39.9
	600-699만원	(499)	57.8	42.2
	700~799만원	(399)	60.1	39.9
	800만원 이상	(759)	59.2	40.8
	모름, 무응답	(283)	60.7	39.3

<통계표 135> F5. 확률형 아이템 관련 정보 확인 경험

단위 : %

확률형 아이템 의무규제 시행 여부 인지자		사례수 (명)	예	아니오
▣ 전체 ▣		(3,173)	55.9	44.1
성별	남자	(2,218)	58.3	41.7
	여자	(956)	50.3	49.7
연령	10-19세	(505)	66.1	33.9
	20-29세	(1,086)	59.2	40.8
	30-39세	(824)	51.9	48.1
	40-49세	(480)	49.7	50.3
	50-59세	(203)	45.8	54.2
	60-69세	(75)	51.3	48.7
지역	서울	(665)	53.1	46.9
	인천/경기	(1,091)	54.8	45.2
	대전/충청/세종	(328)	57.1	42.9
	광주/전라/제주	(319)	61.9	38.1
	부산/울산/경남	(416)	58.3	41.7
	대구/경북 강원	(272) (83)	57.8 47.4	42.2 52.6
가족구성	독신가구	(584)	53.6	46.4
	1세대가구	(813)	59.0	41.0
	2세대가구	(1,406)	52.6	47.4
	3세대가구	(345)	66.0	34.0
	기타	(25)	54.0	46.0
직업	사무직	(1,240)	49.3	50.7
	서비스/판매직	(338)	56.5	43.5
	생산직	(326)	59.9	40.1
	학생	(877)	64.5	35.5
	주부	(87)	44.1	55.9
	기타	(111)	59.6	40.4
	무직	(195)	54.9	45.1
학력	초/중/고등학생	(429)	65.3	34.7
	대학생/대학원생	(320)	65.1	34.9
	고졸이하	(97)	56.4	43.6
	대졸이상	(2,327)	52.9	47.1
가구소득	100만원 미만	(104)	68.2	31.8
	100-199만원	(144)	59.7	40.3
	200-299만원	(409)	57.3	42.7
	300-399만원	(505)	54.3	45.7
	400-499만원	(450)	51.2	48.8
	500-599만원	(411)	56.8	43.2
	600-699만원	(288)	56.7	43.3
	700~799만원	(240)	50.5	49.5
	800만원 이상	(450)	55.8	44.2
	모름, 무응답	(172)	63.0	37.0

<통계표 136> F8. 확률형 아이템 정보공개의 아이템 구매의향에 대한 영향력

단위 : %

확률형 아이템 정보 확인자		사례수 (명)	구매 의향이 매우 낮아졌 다	구매 의향이 다소 낮아졌 다	아무런 영향을 주지 않음	구매 의향이 조금 높아졌 다	구매 의향이 매우 높아졌 다	Top2	Bot2	평균	100점 평균
▣ 전체 ▣		(1,774)	8.0	18.3	47.7	23.0	2.9	25.9	26.3	2.9	58.9
성별	남자	(1,293)	10.1	18.6	48.1	19.8	3.4	23.2	28.7	2.9	57.6
	여자	(481)	2.5	17.5	46.8	31.4	1.7	33.1	20.1	3.1	62.5
연령	10-19세	(334)	4.8	14.8	54.1	23.3	2.9	26.2	19.7	3.0	60.9
	20-29세	(643)	8.2	20.3	47.5	20.3	3.6	24.0	28.6	2.9	58.2
	30-39세	(428)	9.2	21.5	47.1	20.3	1.9	22.2	30.7	2.8	56.8
	40-49세	(238)	10.8	15.8	44.2	27.5	1.6	29.1	26.6	2.9	58.6
	50-59세	(93)	6.6	14.4	35.7	38.5	4.9	43.3	21.0	3.2	64.1
	60-69세	(38)	6.2	3.2	55.2	29.1	6.4	35.5	9.3	3.3	65.3
지역	서울	(353)	9.7	16.7	46.0	24.4	3.2	27.6	26.5	2.9	58.9
	인천/경기	(597)	9.0	19.1	49.5	19.5	2.8	22.4	28.1	2.9	57.6
	대전/충청/세종	(188)	4.1	21.0	44.9	27.7	2.3	30.0	25.1	3.0	60.6
	광주/전라/제주	(197)	5.8	17.7	52.7	20.7	3.0	23.8	23.5	3.0	59.5
	부산/울산/경남	(242)	8.1	15.5	43.8	30.1	2.6	32.7	23.6	3.0	60.7
	대구/경북 강원	(157) (39)	8.4 7.2	20.3 19.4	47.2 51.8	19.4 21.6	4.7 0.0	24.1 21.6	28.7 26.6	2.9 2.9	58.4 57.6
가족 구성	독신가구	(313)	9.9	17.2	50.6	19.8	2.5	22.2	27.1	2.9	57.5
	1세대가구	(480)	7.5	18.6	48.3	23.8	1.8	25.6	26.1	2.9	58.8
	2세대가구	(740)	7.4	20.4	46.0	23.3	3.0	26.2	27.8	2.9	58.8
	3세대가구	(228)	8.8	13.5	47.2	24.8	5.6	30.4	22.3	3.0	61.0
	기타	(13)	7.4	0.0	63.9	21.1	7.7	28.7	7.4	3.2	64.3
직업	사무직	(611)	9.2	18.6	45.8	24.3	2.1	26.4	27.8	2.9	58.3
	서비스/판매직	(191)	5.9	19.9	43.1	28.2	3.0	31.2	25.8	3.0	60.5
	생산직	(195)	10.6	18.5	45.1	21.2	4.6	25.8	29.2	2.9	58.1
	학생	(565)	5.9	17.6	51.0	22.5	3.1	25.6	23.5	3.0	59.9
	주부	(38)	2.6	15.9	46.8	28.9	5.8	34.7	18.6	3.2	63.8
	기타 무직	(66) (107)	11.4 11.5	14.5 20.4	58.2 49.2	12.8 16.1	3.0 2.8	15.9 18.9	26.0 31.9	2.8 2.8	56.3 55.7
학력	초/중/고등학생	(280)	4.7	13.3	56.6	21.8	3.5	25.3	18.0	3.1	61.2
	대학생/대학원생	(208)	8.3	21.9	46.3	21.2	2.4	23.6	30.1	2.9	57.5
	고졸이하	(55)	17.8	21.1	38.8	16.5	5.8	22.4	38.8	2.7	54.3
	대졸이상	(1,231)	8.3	18.7	46.4	23.8	2.8	26.6	27.0	2.9	58.8
가구 소득	100만원 미만	(71)	6.6	16.3	56.9	13.2	7.1	20.2	22.8	3.0	59.6
	100-199만원	(86)	2.3	27.0	41.4	23.3	6.0	29.3	29.3	3.0	60.8
	200-299만원	(235)	12.2	20.2	42.3	22.0	3.3	25.3	32.4	2.8	56.8
	300-399만원	(274)	8.3	14.5	51.8	23.0	2.5	25.5	22.8	3.0	59.4
	400-499만원	(230)	6.3	19.8	49.4	22.6	1.9	24.5	26.1	2.9	58.8
	500-599만원	(233)	6.1	19.5	49.3	23.4	1.6	25.1	25.6	3.0	59.0
	600-699만원	(164)	10.1	22.8	39.5	24.1	3.5	27.6	33.0	2.9	57.6
	700~799만원	(121)	5.2	21.4	45.2	26.8	1.4	28.2	26.6	3.0	59.6
	800만원 이상	(251)	7.4	14.0	49.3	25.4	4.0	29.4	21.4	3.0	60.9
	모름, 무응답	(108)	13.3	12.2	53.3	19.3	1.9	21.2	25.5	2.8	56.9

<통계표 137> F6. 확률형 아이템 정보공개 신뢰도

단위 : 점

확률형 아이템 정보 확인자		사례수 (명)	전혀 신뢰하 지 않는다	신뢰하 지 않는 편이다	보통이 다	신뢰하 는 편이다	매우 신뢰한 다	Top2	Bot2	평균	100점 평균
▣ 전체 ▣		(1,774)	9.9	25.8	31.1	29.0	4.3	33.3	35.6	2.9	58.4
성별	남자	(1,293)	12.4	26.5	30.1	26.2	4.7	30.9	38.9	2.8	56.9
	여자	(481)	2.9	23.9	33.5	36.8	3.0	39.7	26.7	3.1	62.6
연령	10-19세	(334)	8.2	21.8	25.5	38.8	5.7	44.5	30.1	3.1	62.4
	20-29세	(643)	9.5	29.3	25.8	30.6	4.8	35.4	38.8	2.9	58.4
	30-39세	(428)	12.6	29.8	34.4	20.8	2.4	23.2	42.4	2.7	54.1
	40-49세	(238)	12.2	20.7	37.2	26.3	3.5	29.8	33.0	2.9	57.6
	50-59세	(93)	2.9	14.9	44.6	34.0	3.6	37.6	17.8	3.2	64.1
	60-69세	(38)	0.0	16.0	59.9	14.5	9.5	24.0	16.0	3.2	63.5
지역	서울	(353)	11.6	26.9	28.3	28.6	4.5	33.1	38.5	2.9	57.5
	인천/경기	(597)	11.1	25.2	34.0	25.1	4.6	29.7	36.3	2.9	57.4
	대전/충청/세종	(188)	7.3	23.4	35.6	30.9	2.9	33.7	30.7	3.0	59.7
	광주/전라/제주	(197)	6.8	27.0	28.4	32.9	4.9	37.9	33.7	3.0	60.5
	부산/울산/경남	(242)	8.8	23.7	30.6	32.3	4.5	36.8	32.6	3.0	60.0
	대구/경북 강원	(157) (39)	8.4 16.0	27.5 35.8	26.9 20.9	33.2 27.3	4.0 0.0	37.2 27.3	35.9 51.8	3.0 2.6	59.4 51.9
가족 구성	독신가구	(313)	10.5	28.7	28.0	29.1	3.7	32.7	39.2	2.9	57.3
	1세대가구	(480)	10.2	26.2	31.3	29.5	2.8	32.3	36.4	2.9	57.7
	2세대가구	(740)	7.7	26.6	32.1	29.2	4.5	33.6	34.3	3.0	59.2
	3세대가구	(228)	15.8	18.4	30.8	27.6	7.3	34.9	34.2	2.9	58.4
	기타	(13)	0.0	21.5	41.3	29.7	7.4	37.1	21.5	3.2	64.6
직업	사무직	(611)	11.2	29.6	29.7	26.8	2.6	29.4	40.9	2.8	56.0
	서비스/판매직	(191)	9.4	21.3	40.4	24.4	4.4	28.8	30.8	2.9	58.6
	생산직	(195)	8.7	24.6	43.2	19.5	4.0	23.5	33.3	2.9	57.1
	학생	(565)	7.8	23.7	25.3	37.7	5.6	43.3	31.4	3.1	61.9
	주부	(38)	2.6	25.6	37.5	28.6	5.8	34.3	28.2	3.1	61.9
	기타 무직	(66) (107)	16.7 14.2	20.6 28.5	30.5 28.2	27.6 22.9	4.6 6.3	32.3 29.2	37.3 42.6	2.8 2.8	56.6 55.7
학력	초/중/고등학생	(280)	7.8	22.2	24.6	39.0	6.5	45.5	29.9	3.1	62.8
	대학생/대학원생	(208)	9.6	25.0	27.7	34.5	3.2	37.7	34.6	3.0	59.4
	고졸이하	(55)	13.7	20.7	39.8	21.7	4.1	25.8	34.4	2.8	56.4
	대졸이상	(1,231)	10.2	27.0	32.7	26.2	3.9	30.1	37.2	2.9	57.3
가구 소득	100만원 미만	(71)	9.2	28.4	24.6	29.5	8.3	37.8	37.6	3.0	59.8
	100-199만원	(86)	6.8	22.9	38.9	26.9	4.5	31.4	29.6	3.0	59.9
	200-299만원	(235)	11.4	26.2	30.7	28.3	3.3	31.6	37.6	2.9	57.2
	300-399만원	(274)	12.0	28.1	30.6	25.4	4.0	29.3	40.1	2.8	56.2
	400-499만원	(230)	4.8	28.5	34.4	29.5	2.7	32.2	33.4	3.0	59.3
	500-599만원	(233)	9.4	24.9	30.6	30.1	4.9	35.1	34.3	3.0	59.2
	600-699만원	(164)	9.2	29.9	25.7	31.8	3.5	35.3	39.0	2.9	58.1
	700~799만원	(121)	9.3	20.7	35.9	30.2	3.8	34.0	30.1	3.0	59.7
	800만원 이상	(251)	11.6	21.9	29.0	32.5	5.0	37.4	33.5	3.0	59.4
	모름, 무응답	(108)	13.1	24.1	32.2	24.5	6.2	30.7	37.2	2.9	57.3

<통계표 138> F7. 확률형 아이템 정보공개 방식 편의성

단위 : 점

확률형 아이템 정보 확인자		사례수 (명)	매우 불편했 다	불편했 다	보통이 다	편리했 다	매우 편리했 다	Top2	Bot2	평균	100점 평균
▣ 전체 ▣		(1,774)	6.2	16.0	42.0	30.8	5.0	35.8	22.2	3.1	62.4
성별	남자	(1,293)	7.5	17.0	42.3	28.2	5.0	33.3	24.4	3.1	61.3
	여자	(481)	3.0	13.4	41.1	37.6	4.9	42.5	16.4	3.3	65.6
연령	10-19세	(334)	4.9	18.3	29.8	37.2	9.9	47.1	23.1	3.3	65.8
	20-29세	(643)	6.6	17.8	38.8	31.5	5.2	36.8	24.4	3.1	62.2
	30-39세	(428)	9.2	12.7	47.7	27.8	2.6	30.4	21.9	3.0	60.4
	40-49세	(238)	5.4	14.8	50.8	26.6	2.3	29.0	20.2	3.1	61.1
	50-59세	(93)	0.0	16.2	50.6	30.8	2.3	33.1	16.2	3.2	63.8
	60-69세	(38)	0.0	8.4	63.5	21.7	6.4	28.1	8.4	3.3	65.2
지역	서울	(353)	6.3	21.2	38.3	27.8	6.5	34.2	27.4	3.1	61.4
	인천/경기	(597)	5.9	17.5	42.1	30.5	4.0	34.5	23.4	3.1	61.8
	대전/충청/세종	(188)	7.0	11.7	43.4	32.3	5.7	38.0	18.6	3.2	63.6
	광주/전라/제주	(197)	5.3	16.0	43.1	30.0	5.5	35.6	21.3	3.1	62.9
	부산/울산/경남	(242)	7.8	11.7	45.1	29.7	5.7	35.4	19.5	3.1	62.8
	대구/경북 강원	(157) (39)	5.2 6.4	10.5 16.4	42.1 42.5	38.9 32.4	3.3 2.2	42.2 34.6	15.7 22.8	3.2 3.1	64.9 61.5
가족 구성	독신가구	(313)	7.3	16.5	43.0	29.2	4.0	33.2	23.7	3.1	61.3
	1세대가구	(480)	6.1	14.0	42.4	33.3	4.2	37.5	20.1	3.2	63.1
	2세대가구	(740)	5.1	17.8	41.3	30.9	4.8	35.7	23.0	3.1	62.5
	3세대가구	(228)	8.7	12.9	42.5	28.2	7.8	35.9	21.6	3.1	62.7
	기타	(13)	7.6	27.4	35.2	14.8	15.1	29.9	35.0	3.0	60.5
직업	사무직	(611)	6.3	17.1	44.4	29.5	2.5	32.1	23.5	3.0	61.0
	서비스/판매직	(191)	5.5	14.3	49.7	26.5	3.9	30.4	19.8	3.1	61.8
	생산직	(195)	6.7	11.3	52.1	26.0	3.9	29.9	18.0	3.1	61.8
	학생	(565)	5.4	18.1	32.3	36.7	7.6	44.3	23.4	3.2	64.6
	주부	(38)	4.8	11.8	42.0	35.7	5.8	41.4	16.6	3.3	65.2
	기타 무직	(66) (107)	7.6 10.6	9.9 15.3	50.8 42.0	24.4 24.9	7.3 7.2	31.7 32.1	17.5 25.9	3.1 3.0	62.8 60.5
학력	초/중/고등학생	(280)	4.7	17.6	29.7	38.8	9.2	47.9	22.4	3.3	66.0
	대학생/대학원생	(208)	9.0	18.2	31.5	33.9	7.4	41.3	27.2	3.1	62.5
	고졸이하	(55)	10.5	10.9	54.6	18.2	5.8	24.1	21.4	3.0	59.6
	대졸이상	(1,231)	5.9	15.5	46.0	29.0	3.6	32.6	21.4	3.1	61.8
가구 소득	100만원 미만	(71)	10.6	18.8	36.4	25.8	8.4	34.2	29.4	3.0	60.5
	100-199만원	(86)	6.9	14.4	40.1	34.0	4.7	38.6	21.3	3.2	63.0
	200-299만원	(235)	6.4	13.0	44.1	31.3	5.2	36.6	19.4	3.2	63.2
	300-399만원	(274)	8.6	15.0	46.7	25.2	4.6	29.8	23.5	3.0	60.5
	400-499만원	(230)	4.6	16.3	38.4	35.5	5.2	40.7	20.9	3.2	64.1
	500-599만원	(233)	4.0	15.1	46.5	32.0	2.4	34.4	19.1	3.1	62.7
	600-699만원	(164)	5.7	22.2	36.2	31.2	4.7	35.9	27.9	3.1	61.4
	700~799만원	(121)	4.0	14.7	51.0	26.2	4.1	30.3	18.7	3.1	62.3
	800만원 이상	(251)	7.3	17.1	37.4	32.6	5.6	38.2	24.4	3.1	62.4
	모름, 무응답	(108)	6.0	15.2	38.6	32.0	8.1	40.2	21.2	3.2	64.2

<통계표 139> F9. 아이템 현금거래 인지 여부

단위 : %

PC/모바일/콘솔 게임 이용자		사례수 (명)	매우 잘 알고 있다	잘 모르지만, 들어본 적은 있다	전혀 모른다
▣ 전체 ▣		(8,036)	27.1	60.2	12.7
성별	남자	(4,519)	32.9	56.5	10.5
	여자	(3,516)	19.5	65.0	15.5
연령	10-19세	(1,225)	25.3	54.4	20.3
	20-29세	(1,674)	40.5	51.8	7.7
	30-39세	(1,582)	40.2	52.2	7.6
	40-49세	(1,526)	22.6	66.8	10.7
	50-59세	(1,254)	11.4	72.8	15.8
	60-69세	(775)	8.2	70.7	21.1
지역	서울	(1,536)	29.0	61.2	9.8
	인천/경기	(2,781)	27.8	58.5	13.8
	대전/충청/세종	(820)	27.9	61.3	10.9
	광주/전라/제주	(829)	25.8	58.6	15.6
	부산/울산/경남	(1,106)	23.7	63.4	12.9
	대구/경북	(747)	26.5	60.8	12.7
	강원	(217)	24.9	59.5	15.6
가족구성	독신가구	(1,146)	35.6	54.6	9.9
	1세대가구	(2,022)	26.9	61.3	11.9
	2세대가구	(3,982)	24.6	61.5	13.9
	3세대가구	(835)	28.2	59.2	12.6
	기타	(51)	20.6	57.3	22.1
직업	사무직	(3,148)	28.3	62.8	9.0
	서비스/판매직	(839)	28.5	58.8	12.6
	생산직	(804)	29.2	59.0	11.8
	학생	(1,764)	29.3	54.2	16.4
	주부	(706)	11.3	68.1	20.6
	기타	(284)	28.6	61.4	10.0
	무직	(492)	27.1	57.8	15.1
학력	초/중/고등학생	(1,113)	23.7	54.5	21.8
	대학생/대학원생	(485)	38.1	53.5	8.4
	고졸이하	(198)	34.0	52.6	13.4
	대졸이상	(6,240)	26.6	62.0	11.4
가구소득	100만원 미만	(211)	28.5	56.4	15.1
	100-199만원	(335)	22.7	61.2	16.1
	200-299만원	(955)	29.0	58.6	12.4
	300-399만원	(1,189)	28.8	58.6	12.6
	400-499만원	(1,281)	24.5	62.0	13.5
	500-599만원	(1,109)	25.8	61.6	12.6
	600-699만원	(776)	26.5	63.2	10.3
	700~799만원	(612)	29.0	60.8	10.2
	800만원 이상	(1,182)	29.1	60.2	10.6
모름, 무응답	(385)	23.8	53.8	22.4	

<통계표 140> F9_1. 아이템 현금거래 경험 - 10대 제외

단위 : %

아이템 현금거래 인지자 - 10대 제외		사례수 (명)	거래를 해본 경험이 있다	거래를 해본 적 없다
▣ 전체 ▣		(1,866)	36.9	63.1
성별	남자	(1,293)	42.5	57.5
	여자	(572)	24.4	75.6
연령	20-29세	(678)	35.1	64.9
	30-39세	(636)	38.3	61.7
	40-49세	(345)	38.4	61.6
	50-59세	(143)	35.3	64.7
	60-69세	(63)	38.6	61.4
지역	서울	(386)	38.2	61.8
	인천/경기	(675)	35.7	64.3
	대전/충청/세종	(193)	31.5	68.5
	광주/전라/제주	(183)	39.5	60.5
	부산/울산/경남	(223)	41.8	58.2
	대구/경북	(159)	35.8	64.2
	강원	(47)	36.3	63.7
가족구성	독신가구	(390)	35.4	64.6
	1세대가구	(476)	38.5	61.5
	2세대가구	(807)	33.4	66.6
	3세대가구	(186)	51.6	48.4
	기타	(6)	31.8	68.2
직업	사무직	(886)	36.2	63.8
	서비스/판매직	(237)	41.6	58.4
	생산직	(234)	47.4	52.6
	학생	(222)	30.7	69.3
	주부	(80)	21.0	79.0
	기타	(78)	42.3	57.7
	무직	(129)	31.2	68.8
학력	대학생/대학원생	(152)	31.0	69.0
	고졸이하	(64)	51.1	48.9
	대졸이상	(1,649)	36.9	63.1
가구소득	100만원 미만	(52)	44.8	55.2
	100-199만원	(71)	31.9	68.1
	200-299만원	(254)	31.5	68.5
	300-399만원	(315)	37.5	62.5
	400-499만원	(271)	38.7	61.3
	500-599만원	(242)	33.1	66.9
	600-699만원	(167)	37.0	63.0
	700~799만원	(155)	37.8	62.2
	800만원 이상	(291)	39.9	60.1
	모름, 무응답	(48)	48.3	51.7

<통계표 141> F9_2. 아이템 현금거래에 대한 생각 - 10대 제외

단위 : %

아이템 현금거래 경험자 - 10대 제외		사례수 (명)	전적으로 금지시켜야 한다	일정 정도의 거래 한도를 두어야 한다	개인의 사안이므로 간섭하지 말아야 한다	잘 모르겠다	기타	규제 하에 이루어 져야 한다
▣ 전체 ▣		(689)	7.2	38.7	47.0	6.5	0.1	0.4
성별	남자	(549)	7.2	37.3	48.9	5.9	0.2	0.5
	여자	(139)	7.1	44.1	39.9	8.8	0.0	0.0
연령	20-29세	(238)	2.4	33.0	52.4	11.4	0.4	0.4
	30-39세	(244)	6.9	36.8	52.1	3.8	0.0	0.3
	40-49세	(132)	12.1	43.6	39.1	4.4	0.0	0.8
	50-59세	(50)	14.7	59.6	23.0	2.7	0.0	0.0
	60-69세	(24)	15.3	42.2	37.7	4.9	0.0	0.0
지역	서울	(148)	6.2	44.6	43.5	5.7	0.0	0.0
	인천/경기	(241)	8.2	30.4	52.9	8.1	0.0	0.4
	대전/충청/세종	(61)	8.0	51.2	37.7	1.6	1.6	0.0
	광주/전라/제주	(72)	5.2	47.1	36.7	10.9	0.0	0.0
	부산/울산/경남	(93)	7.8	46.9	38.6	5.8	0.0	0.9
	대구/경북 강원	(57) (17)	7.4 5.0	26.4 19.7	62.7 65.4	1.8 9.9	0.0 0.0	1.8 0.0
가족 구성	독신가구	(138)	4.0	35.5	48.2	10.8	0.7	0.7
	1세대가구	(183)	6.2	40.2	46.8	6.3	0.0	0.5
	2세대가구	(269)	8.2	40.5	45.5	5.4	0.0	0.4
	3세대가구	(96)	11.1	34.7	51.2	3.0	0.0	0.0
	기타	(2)	0.0	48.8	0.0	51.2	0.0	0.0
직업	사무직	(321)	7.1	40.1	47.7	4.9	0.0	0.3
	서비스/판매직	(99)	6.8	36.0	50.0	6.2	0.0	1.0
	생산직	(111)	5.2	41.9	45.9	6.9	0.0	0.0
	학생	(68)	4.1	34.0	49.4	12.5	0.0	0.0
	주부	(17)	24.9	38.5	30.6	6.0	0.0	0.0
	기타	(33)	6.3	34.5	53.2	3.0	2.9	0.0
	무직	(40)	13.7	36.3	35.6	12.0	0.0	2.4
학력	대학생/대학원생	(47)	3.8	26.8	59.7	9.7	0.0	0.0
	고졸이하	(33)	6.6	33.6	53.8	6.0	0.0	0.0
	대졸이상	(608)	7.5	39.9	45.7	6.3	0.2	0.5
가구 소득	100만원 미만	(23)	16.3	42.9	24.5	16.2	0.0	0.0
	100-199만원	(23)	8.2	31.7	47.7	8.2	4.3	0.0
	200-299만원	(80)	7.5	36.0	45.4	11.2	0.0	0.0
	300-399만원	(118)	4.7	35.7	55.3	4.3	0.0	0.0
	400-499만원	(105)	4.5	41.9	44.2	7.6	0.0	1.7
	500-599만원	(80)	5.8	38.0	53.9	2.2	0.0	0.0
	600-699만원	(62)	15.4	36.6	43.4	4.6	0.0	0.0
	700~799만원	(58)	8.6	46.4	38.1	5.2	0.0	1.7
	800만원 이상	(116)	6.7	37.3	52.1	4.0	0.0	0.0
	모름, 무응답	(23)	3.6	46.2	29.2	21.0	0.0	0.0

<통계표 142> G1_1. 게임을 즐기는 방법 - 싱글 플레이(A)/멀티 플레이(B)

단위 : %

PC/모바일/콘솔 게임 이용자		사례수 (명)	(A)2	(A)1	비슷 하다	(B)1	(B)2	(A)	(B)
■ 전체 ■		(8,036)	38.1	16.5	23.0	15.0	7.5	54.6	22.4
성별	남자	(4,519)	33.2	16.9	25.6	16.4	7.9	50.1	24.3
	여자	(3,516)	44.4	15.9	19.6	13.2	6.9	60.3	20.0
연령	10-19세	(1,225)	16.3	20.1	23.5	25.5	14.6	36.4	40.1
	20-29세	(1,674)	28.2	19.5	22.4	21.0	9.0	47.6	29.9
	30-39세	(1,582)	35.1	17.4	26.0	14.7	6.8	52.5	21.5
	40-49세	(1,526)	41.3	15.7	25.1	12.7	5.2	57.0	17.9
	50-59세	(1,254)	57.4	12.1	19.7	6.4	4.3	69.6	10.7
	60-69세	(775)	62.7	10.5	18.3	4.5	3.9	73.3	8.4
지역	서울	(1,536)	34.9	18.6	23.7	15.4	7.5	53.4	22.9
	인천/경기	(2,781)	39.9	15.6	23.0	13.9	7.6	55.6	21.4
	대전/충청/세종	(820)	35.3	18.4	23.8	16.6	6.0	53.6	22.6
	광주/전라/제주	(829)	39.4	17.7	20.4	15.1	7.3	57.2	22.4
	부산/울산/경남	(1,106)	36.9	14.8	22.7	16.8	8.8	51.7	25.6
	대구/경북 강원	(747) (217)	39.5 44.6	14.7 14.5	23.6 23.8	15.1 10.3	7.1 6.7	54.2 59.1	22.2 17.0
가족 구성	독신가구	(1,146)	38.7	18.3	23.7	13.0	6.3	57.0	19.3
	1세대가구	(2,022)	40.0	14.8	23.1	15.6	6.6	54.7	22.2
	2세대가구	(3,982)	37.7	17.2	22.0	15.4	7.7	54.9	23.1
	3세대가구	(835)	35.1	14.8	25.9	14.0	10.3	49.8	24.3
	기타	(51)	36.9	11.8	28.6	14.9	7.8	48.7	22.8
직업	사무직	(3,148)	39.4	17.2	23.0	14.4	6.0	56.5	20.4
	서비스/판매직	(839)	42.7	12.8	25.0	13.8	5.7	55.6	19.5
	생산직	(804)	42.9	12.9	25.9	11.6	6.7	55.8	18.3
	학생	(1,764)	19.8	20.2	23.6	23.8	12.7	40.0	36.4
	주부	(706)	58.4	12.9	17.1	6.1	5.4	71.3	11.5
	기타 무직	(284) (492)	40.6 49.4	14.1 16.9	25.3 19.5	11.4 9.3	8.6 4.9	54.6 66.2	20.0 14.2
학력	초/중/고등학생	(1,113)	15.5	19.9	23.5	25.8	15.3	35.4	41.0
	대학생/대학원생	(485)	28.3	20.1	24.3	19.7	7.6	48.4	27.3
	고졸이하	(198)	40.4	14.0	26.4	10.8	8.4	54.4	19.1
	대졸이상	(6,240)	42.8	15.6	22.7	12.8	6.0	58.5	18.9
가구 소득	100만원 미만	(211)	39.0	15.6	23.7	15.6	6.2	54.6	21.7
	100-199만원	(335)	39.7	16.2	25.7	11.8	6.6	55.9	18.4
	200-299만원	(955)	41.1	14.8	24.3	14.1	5.7	55.9	19.8
	300-399만원	(1,189)	38.6	18.2	21.8	15.2	6.2	56.8	21.4
	400-499만원	(1,281)	39.4	17.0	22.4	15.2	6.0	56.4	21.2
	500-599만원	(1,109)	39.7	16.1	23.4	13.7	7.1	55.9	20.8
	600-699만원	(776)	36.4	18.2	20.3	16.9	8.2	54.6	25.1
	700~799만원	(612)	37.0	16.4	24.4	15.4	6.9	53.4	22.2
	800만원 이상	(1,182)	38.6	14.9	21.4	15.4	9.7	53.5	25.1
	모름, 무응답	(385)	22.5	16.1	29.3	16.2	16.0	38.5	32.2

<통계표 143> G1_2. 게임을 즐기는 방법 - 오프라인 게임(A)/온라인 게임(B)

단위 : %

PC/모바일/콘솔 게임 이용자		사례수 (명)	(A)2	(A)1	비슷 하다	(B)1	(B)2	(A)	(B)
■ 전체 ■		(8,036)	11.1	8.4	27.0	24.7	28.7	19.6	53.4
성별	남자	(4,519)	11.2	9.5	29.3	26.0	24.0	20.7	50.1
	여자	(3,516)	11.0	7.1	24.1	23.0	34.8	18.1	57.8
연령	10-19세	(1,225)	4.3	6.8	24.5	33.9	30.5	11.1	64.4
	20-29세	(1,674)	6.3	7.7	25.8	29.9	30.3	14.0	60.2
	30-39세	(1,582)	10.2	10.0	28.6	25.2	26.0	20.2	51.2
	40-49세	(1,526)	12.1	10.6	30.1	21.6	25.7	22.6	47.3
	50-59세	(1,254)	18.8	6.8	26.2	17.8	30.4	25.6	48.2
	60-69세	(775)	19.8	8.0	25.8	15.2	31.3	27.8	46.5
지역	서울	(1,536)	9.7	9.2	27.7	25.6	27.7	19.0	53.3
	인천/경기	(2,781)	11.5	7.9	26.8	23.7	30.1	19.4	53.8
	대전/충청/세종	(820)	10.5	9.5	29.4	25.5	25.0	20.1	50.5
	광주/전라/제주	(829)	11.7	9.3	24.3	25.6	29.1	21.0	54.7
	부산/울산/경남	(1,106)	10.8	7.8	27.4	26.4	27.6	18.6	54.0
	대구/경북 강원	(747) (217)	11.4 15.6	8.8 4.9	25.9 27.6	23.3 21.2	30.6 30.7	20.2 20.5	53.8 51.9
가족 구성	독신가구	(1,146)	11.2	9.7	25.7	24.7	28.7	20.9	53.4
	1세대가구	(2,022)	11.9	9.0	27.9	24.2	26.9	20.9	51.2
	2세대가구	(3,982)	10.6	8.2	26.8	25.1	29.2	18.8	54.4
	3세대가구	(835)	11.0	7.0	27.6	24.2	30.2	18.0	54.4
	기타	(51)	15.8	1.9	27.1	20.5	34.7	17.6	55.2
직업	사무직	(3,148)	12.9	9.8	27.9	24.8	24.6	22.7	49.4
	서비스/판매직	(839)	13.1	7.9	26.9	21.5	30.6	21.0	52.1
	생산직	(804)	13.1	7.7	32.8	21.0	25.5	20.8	46.4
	학생	(1,764)	4.7	7.4	23.8	32.5	31.4	12.2	64.0
	주부	(706)	13.3	6.1	23.1	17.2	40.2	19.4	57.5
	기타 무직	(284) (492)	11.6 12.4	6.6 10.0	30.5 27.0	19.1 21.3	32.2 29.3	18.2 22.4	51.3 50.7
학력	초/중/고등학생	(1,113)	4.0	7.1	24.7	34.1	30.1	11.1	64.2
	대학생/대학원생	(485)	7.3	7.2	24.9	29.0	31.6	14.5	60.6
	고졸이하	(198)	13.4	6.9	32.0	20.2	27.5	20.3	47.7
	대졸이상	(6,240)	12.6	8.8	27.4	22.8	28.3	21.4	51.1
가구 소득	100만원 미만	(211)	11.7	10.2	29.6	23.6	24.8	21.9	48.5
	100-199만원	(335)	11.1	7.3	28.1	22.8	30.7	18.4	53.4
	200-299만원	(955)	11.9	8.0	25.9	24.2	30.0	19.9	54.2
	300-399만원	(1,189)	9.6	9.3	29.7	23.8	27.6	18.9	51.4
	400-499만원	(1,281)	11.2	9.9	25.7	26.7	26.5	21.1	53.2
	500-599만원	(1,109)	12.0	7.7	27.5	24.0	28.7	19.8	52.7
	600-699만원	(776)	11.2	8.4	23.5	27.5	29.4	19.6	56.9
	700~799만원	(612)	13.3	8.0	25.0	24.2	29.5	21.3	53.7
	800만원 이상	(1,182)	11.5	8.2	27.6	23.6	29.1	19.7	52.7
	모름, 무응답	(385)	5.5	5.7	30.4	25.3	33.1	11.2	58.4

<통계표 144> G1_3. 게임을 즐기는 방법 - 경쟁승리(A)/목표달성(B)

단위 : %

PC/모바일/콘솔 게임 이용자		사례수 (명)	(A)2	(A)1	비슷 하다	(B)1	(B)2	(A)	(B)
■ 전체 ■		(8,036)	9.1	10.5	26.7	24.6	29.1	19.6	53.7
성별	남자	(4,519)	10.9	12.5	29.7	24.7	22.2	23.4	46.9
	여자	(3,516)	6.8	7.9	22.8	24.5	38.0	14.7	62.5
연령	10-19세	(1,225)	12.5	13.2	29.3	25.6	19.3	25.7	45.0
	20-29세	(1,674)	8.3	12.6	25.8	26.3	27.1	20.9	53.3
	30-39세	(1,582)	6.1	8.3	24.8	29.0	31.9	14.3	60.9
	40-49세	(1,526)	8.2	9.2	28.1	23.7	30.7	17.5	54.4
	50-59세	(1,254)	9.9	10.0	24.3	20.0	35.9	19.9	55.8
	60-69세	(775)	11.9	9.7	29.5	19.4	29.5	21.6	48.9
지역	서울	(1,536)	8.6	10.1	27.1	25.8	28.5	18.7	54.2
	인천/경기	(2,781)	8.9	11.0	25.9	23.6	30.6	19.9	54.2
	대전/충청/세종	(820)	7.4	12.2	25.4	27.0	28.0	19.5	55.0
	광주/전라/제주	(829)	9.4	10.1	26.2	27.1	27.2	19.6	54.3
	부산/울산/경남	(1,106)	9.9	11.2	27.6	22.5	28.7	21.1	51.2
	대구/경북	(747)	10.7	8.2	29.6	24.7	26.8	18.9	51.5
	강원	(217)	10.7	6.4	25.6	20.3	37.0	17.1	57.3
가족 구성	독신가구	(1,146)	8.4	10.1	24.5	25.8	31.2	18.5	56.9
	1세대가구	(2,022)	9.5	10.5	27.4	23.4	29.2	20.0	52.6
	2세대가구	(3,982)	8.5	10.2	26.6	25.8	28.9	18.7	54.7
	3세대가구	(835)	11.4	12.3	28.5	20.4	27.4	23.8	47.7
	기타	(51)	18.8	11.8	24.5	18.2	26.6	30.7	44.8
직업	사무직	(3,148)	7.6	9.9	24.8	27.3	30.4	17.5	57.7
	서비스/판매직	(839)	10.9	8.5	29.1	21.5	30.1	19.3	51.6
	생산직	(804)	8.8	11.8	29.5	22.2	27.7	20.6	49.9
	학생	(1,764)	11.4	13.6	28.2	25.2	21.6	25.0	46.8
	주부	(706)	7.0	6.6	22.4	21.0	43.0	13.6	64.0
	기타	(284)	10.7	10.7	29.1	20.5	29.0	21.4	49.5
	무직	(492)	9.8	9.8	29.5	21.9	29.1	19.5	51.0
학력	초/중/고등학생	(1,113)	12.2	13.2	30.4	25.6	18.6	25.4	44.2
	대학생/대학원생	(485)	10.1	14.2	23.3	24.8	27.6	24.3	52.4
	고졸이하	(198)	11.2	10.1	33.2	22.3	23.2	21.3	45.4
	대졸이상	(6,240)	8.4	9.7	26.1	24.5	31.3	18.1	55.8
가구 소득	100만원 미만	(211)	9.0	13.6	24.7	22.7	30.0	22.6	52.7
	100-199만원	(335)	9.3	9.8	32.9	20.3	27.7	19.1	48.0
	200-299만원	(955)	8.6	9.1	27.3	23.2	31.8	17.7	55.0
	300-399만원	(1,189)	7.7	10.5	25.6	26.7	29.6	18.2	56.3
	400-499만원	(1,281)	9.1	12.2	25.7	24.7	28.3	21.3	53.0
	500-599만원	(1,109)	8.8	10.2	27.1	24.3	29.6	19.0	53.9
	600-699만원	(776)	9.5	8.5	24.4	27.4	30.2	18.0	57.7
	700~799만원	(612)	8.3	13.2	23.7	26.1	28.8	21.5	54.9
	800만원 이상	(1,182)	10.9	9.0	26.6	23.8	29.7	19.9	53.5
	모름, 무응답	(385)	9.9	12.5	36.4	21.4	19.8	22.4	41.2

<통계표 145> G1_4. 게임을 즐기는 방법 - 정보 및 공략 활용(A)/공략 없이 스스로(B)

단위 : %

PC/모바일/콘솔 게임 이용자		사례수 (명)	(A)2	(A)1	비슷 하다	(B)1	(B)2	(A)	(B)
▣ 전체 ▣		(8,036)	10.0	17.2	30.8	22.8	19.1	27.2	41.9
성별	남자	(4,519)	10.6	19.1	33.4	22.0	14.9	29.7	36.9
	여자	(3,516)	9.3	14.8	27.6	23.9	24.5	24.1	48.4
연령	10-19세	(1,225)	12.1	20.3	25.9	24.0	17.7	32.4	41.8
	20-29세	(1,674)	11.8	21.4	27.2	25.3	14.3	33.2	39.6
	30-39세	(1,582)	10.1	18.7	31.8	22.3	17.1	28.8	39.4
	40-49세	(1,526)	8.5	14.7	35.0	22.8	19.0	23.2	41.9
	50-59세	(1,254)	7.8	12.7	33.2	21.7	24.7	20.4	46.3
	60-69세	(775)	9.5	12.6	32.3	18.5	27.0	22.2	45.5
지역	서울	(1,536)	10.5	17.5	32.1	23.2	16.7	28.1	39.8
	인천/경기	(2,781)	10.3	16.9	29.1	23.5	20.3	27.2	43.7
	대전/충청/세종	(820)	9.9	16.6	30.2	25.3	18.0	26.5	43.3
	광주/전라/제주	(829)	9.5	17.3	31.1	23.0	19.2	26.7	42.1
	부산/울산/경남	(1,106)	9.6	18.0	31.1	21.7	19.6	27.6	41.3
	대구/경북 강원	(747) (217)	10.5 6.5	16.6 18.9	35.0 30.1	19.7 18.5	18.2 26.0	27.1 25.4	37.9 44.5
가족 구성	독신가구	(1,146)	11.3	17.8	30.5	21.9	18.5	29.1	40.4
	1세대가구	(2,022)	10.2	17.1	31.5	22.6	18.5	27.3	41.1
	2세대가구	(3,982)	9.3	17.1	30.7	24.2	18.7	26.4	42.9
	3세대가구	(835)	11.8	17.6	29.9	18.2	22.5	29.4	40.7
	기타	(51)	4.3	9.7	35.3	20.7	30.0	13.9	50.8
직업	사무직	(3,148)	9.3	17.8	30.5	24.0	18.3	27.1	42.4
	서비스/판매직	(839)	11.2	14.1	34.6	19.8	20.3	25.3	40.0
	생산직	(804)	9.5	16.1	34.5	20.9	19.0	25.6	39.9
	학생	(1,764)	12.0	20.5	26.2	24.8	16.5	32.5	41.3
	주부	(706)	7.9	10.5	30.8	20.9	30.0	18.3	50.9
	기타 무직	(284) (492)	10.8 9.1	18.5 17.8	34.7 34.6	19.7 20.8	16.3 17.7	29.4 26.9	35.9 38.5
학력	초/중/고등학생	(1,113)	11.4	19.8	26.4	24.7	17.7	31.2	42.4
	대학생/대학원생	(485)	13.5	22.1	26.1	21.9	16.4	35.5	38.4
	고졸이하	(198)	9.5	21.6	35.7	17.5	15.6	31.2	33.1
	대졸이상	(6,240)	9.5	16.2	31.8	22.7	19.7	25.8	42.4
가구 소득	100만원 미만	(211)	11.3	14.3	34.4	22.1	17.8	25.7	39.9
	100-199만원	(335)	13.0	19.5	28.0	22.5	16.9	32.6	39.5
	200-299만원	(955)	9.8	15.7	33.3	19.1	22.0	25.5	41.2
	300-399만원	(1,189)	9.8	17.7	31.9	22.7	17.9	27.5	40.6
	400-499만원	(1,281)	10.4	16.8	32.2	23.5	17.2	27.2	40.6
	500-599만원	(1,109)	9.1	16.6	32.7	22.5	19.1	25.6	41.7
	600-699만원	(776)	9.5	19.1	26.8	24.9	19.7	28.6	44.6
	700~799만원	(612)	9.4	19.0	26.7	25.7	19.2	28.5	44.9
	800만원 이상	(1,182)	10.2	17.0	28.1	23.3	21.4	27.2	44.7
	모름, 무응답	(385)	11.3	16.0	34.9	21.4	16.4	27.3	37.8

<통계표 146> G2. 게임 선택 시 참고한 정보

단위 : %

PC/모바일/콘솔 게임 이용자		사레수 (명)	친구/지인/ 가족의 직접 추천	게임 광고	스토어 내 순위/리뷰/ 평점	온라인 동영상 플랫폼의 게임 플레이 및 리뷰 영상	SNS(인스 타그램, 페이스북, X(구 트위터))	온라인 커뮤니티 사이트
▣ 전체 ▣		(8,036)	46.2	33.9	32.3	31.6	16.6	15.1
성별	남자	(4,519)	43.3	33.0	33.7	37.0	14.6	18.8
	여자	(3,516)	49.8	35.1	30.5	24.8	19.2	10.2
연령	10-19세	(1,225)	67.8	26.2	31.0	36.2	21.5	9.9
	20-29세	(1,674)	50.3	30.1	32.5	40.0	23.3	18.4
	30-39세	(1,582)	43.0	35.2	37.9	32.2	15.7	17.6
	40-49세	(1,526)	40.8	39.6	33.0	28.2	12.6	14.0
	50-59세	(1,254)	35.8	39.0	29.6	25.1	12.9	13.0
	60-69세	(775)	36.7	31.8	25.3	22.8	10.1	16.4
지역	서울	(1,536)	49.0	32.5	33.9	33.4	16.2	17.2
	인천/경기	(2,781)	44.8	33.3	33.9	31.8	17.0	14.4
	대전/충청/세종	(820)	46.2	34.3	30.9	31.9	16.0	14.3
	광주/전라/제주	(829)	48.9	34.3	30.9	31.3	18.3	13.5
	부산/울산/경남	(1,106)	46.1	34.3	29.8	30.8	17.5	14.2
	대구/경북 강원	(747) (217)	44.3 39.2	37.6 33.3	28.9 35.5	29.0 30.3	13.6 16.3	16.5 16.0
가족구성	독신가구	(1,146)	43.9	32.8	31.6	35.4	16.6	17.3
	1세대가구	(2,022)	44.0	35.1	33.6	31.8	16.8	15.9
	2세대가구	(3,982)	48.3	33.3	31.2	30.3	16.0	14.1
	3세대가구	(835)	44.5	35.6	35.5	32.3	18.3	15.0
	기타	(51)	43.5	27.4	31.4	36.8	25.5	9.9
직업	사무직	(3,148)	43.6	34.7	33.0	30.8	16.1	16.1
	서비스/판매직	(839)	41.1	39.2	35.8	32.0	16.6	15.3
	생산직	(804)	37.0	38.8	34.3	32.5	15.6	17.9
	학생	(1,764)	62.3	25.9	31.8	38.1	22.4	13.6
	주부	(706)	40.5	37.5	28.2	19.8	8.1	9.4
	기타 무직	(284) (492)	44.6 37.6	39.7 31.9	31.2 26.8	31.0 29.3	13.9 14.1	14.8 16.9
학력	초/중/고등학생	(1,113)	69.5	25.8	30.1	34.9	21.3	9.7
	대학생/대학원생	(485)	45.8	29.8	33.0	43.2	23.8	20.8
	고졸이하	(198)	37.7	31.7	30.7	29.5	14.7	13.9
	대졸이상	(6,240)	42.3	35.7	32.7	30.2	15.3	15.6
가구소득	100만원 미만	(211)	46.0	30.1	30.8	33.0	14.3	17.0
	100-199만원	(335)	39.9	39.0	31.0	32.4	16.9	18.1
	200-299만원	(955)	42.1	33.7	31.3	33.2	17.3	17.5
	300-399만원	(1,189)	42.8	31.9	33.0	31.9	16.2	15.5
	400-499만원	(1,281)	47.4	36.2	31.2	32.0	17.2	14.3
	500-599만원	(1,109)	47.6	34.3	31.9	32.3	14.2	14.7
	600-699만원	(776)	46.9	32.4	35.9	31.9	15.7	15.2
	700~799만원	(612)	44.5	38.0	34.9	30.1	16.7	13.7
	800만원 이상	(1,182)	47.1	33.6	31.2	29.0	16.6	14.3
	모름, 무응답	(385)	61.6	26.6	31.2	32.4	23.7	11.5

<통계표 147> G2. 게임 선택 시 참고한 정보(계속)

단위 : %

PC/모바일/콘솔 게임 이용자		사례수 (명)	게임 관련 기사	사전예약	오프라인 팝업스토어	게임 하나를 오래 이용해 기억나지 않음	직접 검색	포인트/리 워드/캐시 백 등 앱테크를 통해
▣ 전체 ▣		(8,036)	7.1	7.0	3.3	0.6	0.6	0.3
성별	남자	(4,519)	9.5	8.3	3.7	0.6	0.5	0.2
	여자	(3,516)	4.1	5.4	2.8	0.5	0.7	0.5
연령	10-19세	(1,225)	3.2	5.5	1.6	0.3	0.4	0.0
	20-29세	(1,674)	6.0	10.0	3.4	0.4	0.4	0.3
	30-39세	(1,582)	8.5	10.8	3.1	0.4	0.3	0.3
	40-49세	(1,526)	10.3	6.2	3.3	0.6	0.6	0.6
	50-59세	(1,254)	7.1	3.6	4.1	0.8	1.1	0.5
	60-69세	(775)	7.1	2.8	5.0	1.4	1.2	0.4
지역	서울	(1,536)	7.3	6.8	4.1	0.2	0.4	0.4
	인천/경기	(2,781)	7.0	7.4	3.6	0.6	0.7	0.4
	대전/충청/세종	(820)	8.1	7.0	3.3	1.3	0.8	0.3
	광주/전라/제주	(829)	6.7	7.7	2.9	0.6	0.4	0.5
	부산/울산/경남	(1,106)	6.6	6.3	3.0	0.6	0.5	0.3
	대구/경북 강원	(747) (217)	7.6 7.6	7.1 5.5	2.1 1.8	0.4 0.6	0.4 1.1	0.4 0.0
가족구성	독신가구	(1,146)	6.2	9.0	2.5	0.9	0.9	0.7
	1세대가구	(2,022)	7.3	6.9	3.5	0.5	0.5	0.1
	2세대가구	(3,982)	7.3	6.7	3.3	0.6	0.5	0.4
	3세대가구	(835)	7.7	6.8	4.3	0.5	0.7	0.3
	기타	(51)	0.0	2.1	5.7	0.0	2.3	0.0
직업	사무직	(3,148)	8.3	6.5	3.0	0.6	0.5	0.5
	서비스/판매직	(839)	7.7	8.5	5.1	0.4	0.6	0.5
	생산직	(804)	9.4	8.1	5.0	0.8	0.5	0.2
	학생	(1,764)	4.4	7.2	2.2	0.3	0.4	0.0
	주부	(706)	5.2	3.4	3.5	0.7	0.8	0.7
	기타	(284)	6.2	10.0	3.3	0.9	1.8	0.0
	무직	(492)	7.9	9.1	3.6	1.4	0.9	0.4
학력	초/중/고등학생	(1,113)	3.1	5.3	1.3	0.4	0.4	0.0
	대학생/대학원생	(485)	7.0	10.6	3.2	0.2	0.0	0.0
	고졸이하	(198)	14.8	7.7	6.4	1.1	1.7	0.0
	대졸이상	(6,240)	7.6	7.1	3.6	0.6	0.6	0.4
가구소득	100만원 미만	(211)	12.1	7.8	4.5	1.0	0.0	0.6
	100-199만원	(335)	5.8	10.5	4.1	1.2	1.0	0.4
	200-299만원	(955)	6.9	8.6	2.6	0.3	0.5	0.6
	300-399만원	(1,189)	7.1	7.0	3.2	0.9	1.2	0.2
	400-499만원	(1,281)	7.8	6.6	3.4	0.6	0.5	0.1
	500-599만원	(1,109)	7.1	6.1	2.5	0.6	0.3	0.4
	600-699만원	(776)	7.2	6.0	3.5	0.5	0.3	0.7
	700~799만원	(612)	7.4	6.0	4.4	0.8	0.8	0.5
	800만원 이상	(1,182)	7.1	6.6	4.0	0.2	0.5	0.3
	모름, 무응답	(385)	3.8	9.3	2.3	0.3	0.5	0.0

<통계표 148> G2_1. 게임 선택 시 참고한 광고

단위 : %

게임 광고 응답자		사례수 (명)	OTT, SNS의 영상 광고	포털(네 이버, 다음 등) 광고	카카오 톡, 문자의 광고메 시지	TV광고	지하철 /버스/ 택시 광고	옥외광 고 /대형 전광판 광고	라디오 광고	종이신 문/잡 지 광고 및 기사	인앱광 고
▣ 전체 ▣		(2,723)	78.5	40.0	28.3	18.6	10.8	8.9	4.2	4.1	1.9
성별	남자	(1,489)	79.0	45.3	27.0	22.7	12.5	10.7	5.4	5.5	0.9
	여자	(1,234)	77.8	33.6	29.8	13.6	8.7	6.6	2.9	2.4	3.1
연령	10-19세	(322)	87.8	22.2	20.6	20.3	8.5	7.5	1.7	1.5	1.6
	20-29세	(504)	81.9	28.2	20.6	18.4	15.8	12.2	3.5	5.0	3.5
	30-39세	(557)	78.5	39.4	26.1	21.1	12.8	11.4	4.1	5.0	1.5
	40-49세	(605)	76.4	45.9	26.9	20.2	9.4	9.0	6.0	4.2	1.6
	50-59세	(490)	77.0	50.3	36.8	14.7	7.1	5.4	3.7	2.3	1.4
	60-69세	(247)	67.0	53.8	45.5	15.1	9.3	4.8	6.1	7.0	1.5
지역	서울	(499)	78.9	43.4	25.0	18.9	17.3	12.7	6.0	5.4	1.5
	인천/경기	(927)	78.1	40.8	28.4	20.0	12.9	10.1	4.8	4.3	2.5
	대전/충청/세종	(281)	76.4	37.6	25.7	14.3	7.7	7.8	5.8	3.6	2.3
	광주/전라/제주	(284)	78.0	38.7	31.1	19.5	7.8	8.3	2.8	2.7	1.3
	부산/울산/경남	(379)	77.1	36.4	31.4	18.2	7.9	6.1	2.7	4.8	2.0
	대구/경북 강원	(281) (72)	82.6 81.3	39.2 42.5	30.3 24.3	18.3 15.6	4.3 1.3	5.2 1.2	2.2 1.2	2.9 1.8	1.1 0.0
가족 구성	독신가구	(375)	80.8	38.1	22.0	13.5	11.7	9.3	3.1	3.1	1.9
	1세대가구	(710)	79.3	40.7	29.3	19.6	11.1	10.5	5.0	3.8	1.6
	2세대가구	(1,326)	77.5	40.3	28.3	19.2	10.0	8.6	3.8	4.5	2.2
	3세대가구	(297)	78.3	40.0	33.3	20.6	11.6	5.5	5.9	4.7	1.3
	기타	(14)	72.2	27.2	34.7	13.4	20.7	6.8	0.0	0.0	0.0
직업	사무직	(1,091)	78.9	44.4	26.8	18.9	10.8	10.3	4.6	4.1	1.7
	서비스/판매직	(329)	78.5	38.1	35.5	14.7	11.9	9.4	4.6	5.8	1.6
	생산직	(312)	74.5	51.5	31.7	20.3	13.6	8.7	7.2	7.8	0.8
	학생	(457)	88.1	24.6	21.3	19.6	10.3	8.4	1.5	1.9	2.0
	주부	(265)	67.2	39.9	31.8	17.8	7.1	4.5	4.5	2.6	2.1
	기타	(113)	74.1	36.6	33.2	23.6	12.6	8.9	3.4	2.7	3.7
	무직	(157)	77.7	38.1	27.0	16.3	8.6	6.6	3.3	3.2	4.0
학력	초/중/고등학생	(287)	88.4	21.5	20.6	21.1	7.0	7.0	1.6	1.3	1.8
	대학생/대학원생	(144)	83.6	30.8	21.5	16.0	17.8	14.0	2.0	2.8	2.2
	고졸이하	(63)	66.5	46.2	21.1	29.6	11.9	18.2	8.2	9.1	0.0
	대졸이상	(2,229)	77.2	42.8	29.9	18.1	10.8	8.5	4.6	4.4	1.9
가구 소득	100만원 미만	(64)	79.7	39.1	22.9	21.4	12.1	12.8	1.5	1.6	4.5
	100-199만원	(131)	77.1	31.7	31.0	19.3	12.8	9.2	3.4	1.5	1.7
	200-299만원	(322)	79.6	38.0	26.5	13.8	11.8	7.4	3.2	3.7	1.2
	300-399만원	(379)	75.4	40.0	25.8	15.9	8.9	9.6	4.2	4.6	2.5
	400-499만원	(464)	75.9	41.5	29.5	19.9	10.8	9.6	4.8	4.7	1.4
	500-599만원	(380)	82.8	38.5	28.0	19.5	8.2	9.0	3.5	2.9	2.7
	600-699만원	(252)	76.9	42.7	28.9	20.8	13.6	10.8	6.2	6.2	1.9
	700~799만원	(232)	78.4	44.2	24.5	18.7	10.5	8.7	5.1	4.9	2.1
	800만원 이상	(397)	78.1	45.0	32.3	19.7	11.5	6.8	4.3	4.1	1.5
	모름, 무응답	(102)	88.4	20.9	29.9	22.3	11.4	7.7	3.8	2.9	1.1

<통계표 149> G3. 최근 1년 활동한 게임 관련 커뮤니티

단위 : %

PC/모바일/콘솔 게임 이용자		사레수 (명)	이용 경험 없음	네이버/다음 등의 카페	인터넷 커뮤니티 게시판	카카오톡 오픈채팅방	디스코드	X(구 트위터), 페이스북 등 SNS	게임사 및 플랫폼 직접 운영 커뮤니티
▣ 전체 ▣		(8,036)	39.1	37.0	20.6	18.7	14.2	13.1	0.3
성별	남자	(4,519)	33.0	41.2	26.1	20.3	17.2	10.9	0.2
	여자	(3,516)	47.0	31.7	13.6	16.5	10.2	15.9	0.5
연령	10-19세	(1,225)	42.6	31.2	13.3	17.0	23.8	16.5	0.1
	20-29세	(1,674)	29.4	37.7	27.6	15.2	28.2	19.6	0.0
	30-39세	(1,582)	37.1	39.4	24.3	17.1	14.8	11.3	0.4
	40-49세	(1,526)	43.2	37.8	19.7	18.7	6.1	9.7	0.2
	50-59세	(1,254)	47.6	33.9	17.9	20.1	2.7	9.5	1.0
	60-69세	(775)	36.7	43.4	15.5	29.6	1.6	9.5	0.8
지역	서울	(1,536)	38.1	37.7	24.6	17.6	14.9	14.8	0.2
	인천/경기	(2,781)	41.3	35.2	19.2	17.1	14.5	12.5	0.4
	대전/충청/세종	(820)	38.3	38.3	19.9	19.3	14.3	11.6	0.5
	광주/전라/제주	(829)	36.4	38.4	21.1	24.0	13.1	12.6	0.1
	부산/울산/경남	(1,106)	36.4	38.4	19.6	20.0	13.9	13.5	0.3
	대구/경북 강원	(747) (217)	40.3 41.3	38.1 36.3	19.3 20.6	18.5 17.0	13.5 12.4	14.0 11.4	0.3 0.8
가족 구성	독신가구	(1,146)	38.8	33.7	24.4	16.3	17.7	13.7	0.8
	1세대가구	(2,022)	35.7	39.5	19.9	19.7	13.9	12.3	0.3
	2세대가구	(3,982)	42.8	35.1	19.4	17.4	12.6	12.3	0.3
	3세대가구	(835)	29.7	45.1	23.0	24.6	17.5	17.5	0.0
	기타	(51)	43.6	33.2	13.2	27.0	17.1	17.1	2.0
직업	사무직	(3,148)	39.7	38.2	21.7	18.5	12.1	11.6	0.1
	서비스/판매직	(839)	32.9	41.3	25.2	23.8	13.0	13.9	0.8
	생산직	(804)	33.3	41.5	24.3	22.7	10.5	12.9	0.7
	학생	(1,764)	39.0	32.9	17.7	15.4	24.9	17.7	0.1
	주부	(706)	51.9	30.7	11.6	17.7	2.0	8.2	0.7
	기타	(284)	35.1	36.8	22.2	19.8	13.7	14.6	1.9
	무직	(492)	39.5	39.2	21.9	16.5	14.7	11.0	0.2
학력	초/중/고등학생	(1,113)	44.6	30.4	12.5	17.4	22.1	15.5	0.1
	대학생/대학원생	(485)	26.2	37.5	25.5	13.6	31.8	21.9	0.0
	고졸이하	(198)	25.3	42.2	26.2	25.4	11.4	12.2	0.7
	대졸이상	(6,240)	39.6	38.0	21.5	19.1	11.5	12.0	0.4
가구 소득	100만원 미만	(211)	35.2	34.8	20.5	16.7	17.7	15.1	0.9
	100-199만원	(335)	35.4	32.9	22.6	20.5	15.0	19.5	2.0
	200-299만원	(955)	36.8	36.6	22.2	17.9	17.6	14.3	0.2
	300-399만원	(1,189)	36.6	38.1	22.4	18.6	14.8	13.7	0.4
	400-499만원	(1,281)	39.4	36.6	21.1	18.5	11.4	11.9	0.1
	500-599만원	(1,109)	40.1	38.8	19.6	18.8	12.1	9.9	0.5
	600-699만원	(776)	39.9	38.9	19.8	18.9	12.6	12.9	0.3
	700~799만원	(612)	41.9	38.0	22.0	17.9	11.6	13.3	0.4
	800만원 이상	(1,182)	42.0	35.5	18.4	19.1	13.3	12.3	0.1
	모름, 무응답	(385)	39.4	35.8	16.8	19.8	26.2	16.7	0.0

<통계표 150> G3_1. 게임 커뮤니티를 이용하는 이유(중복응답)

단위 : %

게임 커뮤니티 이용자		사례수 (명)	게임 관련 정보를 얻거나 공유하기 위해서	사람들과의 친목을 도모하기 위해서	사람들과 실시간으로 대화하고 어울리기 위해서	캐릭터 및 아이템을 자랑하기 위해서
▣ 전체 ▣		(4,895)	73.5	28.3	25.3	9.9
성별	남자	(3,029)	74.4	29.6	26.7	10.8
	여자	(1,867)	72.2	26.0	23.0	8.5
연령	10-19세	(703)	73.8	33.5	26.2	10.6
	20-29세	(1,181)	78.0	26.2	27.9	10.4
	30-39세	(997)	78.2	26.3	24.4	11.7
	40-49세	(866)	74.7	25.4	25.6	10.2
	50-59세	(657)	63.9	32.1	23.4	8.3
	60-69세	(491)	63.8	29.8	21.7	6.2
지역	서울	(951)	75.8	28.7	26.6	10.8
	인천/경기	(1,634)	74.6	27.5	25.0	10.8
	대전/충청/세종	(506)	73.1	29.6	25.7	8.0
	광주/전라/제주	(527)	72.5	30.0	25.1	9.8
	부산/울산/경남	(703)	69.0	28.5	25.3	8.9
	대구/경북 강원	(446) (127)	74.7 69.7	26.5 27.7	25.0 19.9	10.1 6.8
가족구성	독신가구	(701)	76.3	24.4	24.8	9.6
	1세대가구	(1,300)	71.7	27.2	25.5	9.6
	2세대가구	(2,277)	74.2	29.6	24.8	9.9
	3세대가구	(588)	71.9	30.5	28.2	11.3
	기타	(29)	71.1	25.2	14.7	9.8
직업	사무직	(1,898)	76.4	27.7	25.0	8.9
	서비스/판매직	(563)	71.1	28.3	26.9	10.8
	생산직	(537)	66.0	29.6	29.5	13.5
	학생	(1,075)	76.3	30.0	25.9	9.9
	주부	(340)	65.1	26.1	19.6	7.2
	기타 무직	(185) (297)	69.3 76.0	27.7 25.8	24.2 21.8	10.6 11.7
학력	초/중/고등학생	(617)	74.3	34.0	25.4	10.9
	대학생/대학원생	(358)	75.4	25.7	29.6	9.0
	고졸이하	(148)	68.5	19.5	29.4	12.9
	대졸이상	(3,773)	73.4	27.9	24.7	9.8
가구소득	100만원 미만	(137)	67.2	28.0	29.7	5.4
	100-199만원	(218)	67.3	22.6	30.5	15.9
	200-299만원	(604)	74.2	27.7	23.4	10.7
	300-399만원	(754)	72.3	27.2	25.0	11.0
	400-499만원	(776)	73.3	27.5	27.2	9.8
	500-599만원	(665)	75.6	29.8	25.1	7.7
	600-699만원	(467)	71.9	27.5	26.6	9.6
	700~799만원	(356)	77.9	28.8	24.4	9.7
	800만원 이상	(686)	73.7	29.4	24.0	9.8
	모름, 무응답	(233)	76.9	34.3	21.1	10.0

<통계표 151> G3_1. 게임 커뮤니티를 이용하는 이유(중복응답)(계속)

단위 : %

게임 커뮤니티 이용자		사례수 (명)	게임 아이템을 거래하기 위해서	여가 시간을 보내려고	쿠폰을 얻거나 이벤트 등에 참여하기 위해서	가입만하고 거의 이용하지는 않음
▣ 전체 ▣		(4,895)	9.9	7.7	1.2	0.4
성별	남자	(3,029)	10.8	7.8	0.9	0.4
	여자	(1,867)	8.5	7.3	1.8	0.3
연령	10-19세	(703)	10.6	7.2	0.1	0.6
	20-29세	(1,181)	10.4	9.0	0.0	0.2
	30-39세	(997)	11.7	9.4	0.2	0.4
	40-49세	(866)	10.2	7.5	0.4	0.1
	50-59세	(657)	8.3	4.9	5.0	0.8
	60-69세	(491)	6.2	5.3	4.1	0.5
지역	서울	(951)	10.8	7.1	0.8	0.2
	인천/경기	(1,634)	10.8	8.2	1.4	0.4
	대전/충청/세종	(506)	8.0	9.1	1.1	0.2
	광주/전라/제주	(527)	9.8	6.9	0.7	0.6
	부산/울산/경남	(703)	8.9	6.6	1.3	0.5
	대구/경북 강원	(446) (127)	10.1 6.8	8.1 6.6	1.2 3.9	0.3 0.9
가족구성	독신가구	(701)	9.6	8.0	1.6	0.1
	1세대가구	(1,300)	9.6	8.2	0.9	0.2
	2세대가구	(2,277)	9.9	7.0	1.1	0.6
	3세대가구	(588)	11.3	8.9	1.9	0.2
	기타	(29)	9.8	3.0	3.5	0.0
직업	사무직	(1,898)	8.9	7.5	0.9	0.2
	서비스/판매직	(563)	10.8	7.7	1.7	0.7
	생산직	(537)	13.5	7.4	2.0	0.2
	학생	(1,075)	9.9	8.1	0.1	0.4
	주부	(340)	7.2	6.7	3.3	0.8
	기타 무직	(185) (297)	10.6 11.7	8.9 7.5	1.2 2.5	1.0 0.0
학력	초/중/고등학생	(617)	10.9	6.7	0.1	0.6
	대학생/대학원생	(358)	9.0	8.4	0.0	0.0
	고졸이하	(148)	12.9	10.4	2.4	0.0
	대졸이상	(3,773)	9.8	7.6	1.5	0.4
가구소득	100만원 미만	(137)	5.4	12.0	0.7	0.6
	100-199만원	(218)	15.9	11.9	3.2	0.0
	200-299만원	(604)	10.7	6.8	1.5	0.5
	300-399만원	(754)	11.0	8.7	2.1	0.1
	400-499만원	(776)	9.8	7.2	1.0	0.2
	500-599만원	(665)	7.7	5.1	1.0	0.6
	600-699만원	(467)	9.6	7.1	0.9	1.2
	700~799만원	(356)	9.7	7.2	0.3	0.3
	800만원 이상	(686)	9.8	8.6	0.8	0.0
	모름, 무응답	(233)	10.0	7.8	0.4	0.4

<통계표 152> G4. 최근 1년 인디게임 이용 경험

단위 : %

PC/모바일/콘솔 게임 이용자		사례수 (명)	예	아니오
▣ 전체 ▣		(8,036)	28.0	72.0
성별	남자	(4,519)	32.3	67.7
	여자	(3,516)	22.3	77.7
연령	10-19세	(1,225)	29.8	70.2
	20-29세	(1,674)	41.8	58.2
	30-39세	(1,582)	32.1	67.9
	40-49세	(1,526)	24.5	75.5
	50-59세	(1,254)	15.6	84.4
	60-69세	(775)	13.6	86.4
지역	서울	(1,536)	30.4	69.6
	인천/경기	(2,781)	27.3	72.7
	대전/충청/세종	(820)	30.1	69.9
	광주/전라/제주	(829)	25.5	74.5
	부산/울산/경남	(1,106)	27.5	72.5
	대구/경북 강원	(747) (217)	27.5 24.8	72.5 75.2
가족구성	독신가구	(1,146)	30.5	69.5
	1세대가구	(2,022)	29.3	70.7
	2세대가구	(3,982)	25.7	74.3
	3세대가구	(835)	31.9	68.1
	기타	(51)	26.8	73.2
직업	사무직	(3,148)	27.3	72.7
	서비스/판매직	(839)	30.0	70.0
	생산직	(804)	31.2	68.8
	학생	(1,764)	33.8	66.2
	주부	(706)	13.7	86.3
	기타	(284)	26.3	73.7
	무직	(492)	24.3	75.7
학력	초/중/고등학생	(1,113)	27.7	72.3
	대학생/대학원생	(485)	44.5	55.5
	고졸이하	(198)	41.4	58.6
	대졸이상	(6,240)	26.3	73.7
가구소득	100만원 미만	(211)	33.1	66.9
	100-199만원	(335)	33.6	66.4
	200-299만원	(955)	32.3	67.7
	300-399만원	(1,189)	28.9	71.1
	400-499만원	(1,281)	25.8	74.2
	500-599만원	(1,109)	27.4	72.6
	600-699만원	(776)	27.6	72.4
	700~799만원	(612)	25.3	74.7
	800만원 이상	(1,182)	25.4	74.6
	모름, 무응답	(385)	28.4	71.6

<통계표 153> G4_1. 인디게임을 접한 경로(중복응답)

단위 : %

인디게임 이용자		사례수 (명)	게임 플레이 및 리뷰 영상	스토어 순위	친구/지인/가 족의 추천	광고(유튜브, SNS, 기타 어플리케이션 인앱광고 등)	온라인 커뮤니티 사이트
■ 전체 ■		(2,247)	41.0	34.0	33.3	32.7	19.7
성별	남자	(1,462)	42.5	35.6	29.0	33.9	21.6
	여자	(786)	38.4	31.0	41.3	30.7	16.1
연령	10-19세	(365)	39.7	38.9	37.5	30.6	11.1
	20-29세	(699)	50.7	34.6	33.5	27.5	17.5
	30-39세	(508)	41.4	33.7	25.5	35.8	25.4
	40-49세	(373)	33.5	31.1	36.2	38.5	21.0
	50-59세	(195)	28.2	29.4	35.7	35.1	23.2
	60-69세	(106)	30.3	32.6	40.4	35.2	24.6
지역	서울	(467)	42.7	36.0	35.5	32.4	20.3
	인천/경기	(759)	42.6	32.7	34.6	32.0	20.1
	대전/충청/세종	(246)	44.0	33.2	31.3	30.6	19.1
	광주/전라/제주	(212)	43.1	35.6	30.1	34.3	18.6
	부산/울산/경남	(304)	33.8	33.3	33.2	34.8	19.7
	대구/경북 강원	(205) (54)	34.7 47.1	33.4 37.7	32.0 23.7	34.2 32.7	18.8 19.4
가족 구성	독신가구	(349)	48.3	32.6	30.8	27.9	23.8
	1세대가구	(593)	40.6	36.3	32.9	34.2	17.9
	2세대가구	(1,025)	39.3	31.9	33.8	33.7	19.6
	3세대가구	(267)	38.7	38.4	35.4	32.7	18.4
	기타	(14)	49.7	36.8	37.1	21.4	15.4
직업	사무직	(858)	38.2	31.4	31.1	34.4	20.2
	서비스/판매직	(252)	44.9	33.7	31.9	32.7	24.9
	생산직	(250)	40.2	36.9	32.2	31.8	24.5
	학생	(596)	43.6	38.1	36.6	28.9	13.5
	주부	(97)	27.8	26.9	38.2	44.3	18.6
	기타 무직	(75) (120)	43.2 51.8	28.1 35.4	42.0 28.6	38.3 29.2	27.2 21.6
학력	초/중/고등학생	(308)	38.0	40.3	37.8	31.9	11.2
	대학생/대학원생	(216)	48.2	36.8	31.0	28.6	17.1
	고졸이하	(82)	33.3	26.1	28.2	19.7	24.9
	대졸이상	(1,642)	41.0	32.8	33.0	34.1	21.3
가구 소득	100만원 미만	(70)	46.9	38.9	24.9	33.3	26.6
	100-199만원	(113)	43.2	33.0	36.1	32.2	21.1
	200-299만원	(309)	41.3	33.9	29.7	34.0	19.2
	300-399만원	(343)	43.8	32.4	29.8	29.2	20.9
	400-499만원	(330)	43.7	34.1	31.9	38.6	18.7
	500-599만원	(304)	37.9	39.2	33.8	33.4	21.8
	600-699만원	(214)	41.0	33.1	37.9	32.8	18.1
	700~799만원	(155)	36.3	34.7	31.4	34.1	19.1
	800만원 이상	(300)	37.1	30.0	35.2	31.6	20.1
	모름, 무응답	(109)	44.0	33.3	48.2	22.2	10.8

<통계표 154> G4_1. 인디게임을 접한 경로(중복응답)(계속)

단위 : %

인디게임 이용자		사례수 (명)	SNS(인스타 그램, 페이스북, X(구 트위터) 등)	게임 관련 기사/블로그	게임 관련 행사(게임쇼, 페스티벌 등)	게임을 통해 포인트/마일 리지 등을 얻는 앱을 통해	기타
▣ 전체 ▣		(2,247)	41.0	34.0	33.3	32.7	19.7
성별	남자	(1,462)	42.5	35.6	29.0	33.9	21.6
	여자	(786)	38.4	31.0	41.3	30.7	16.1
연령	10-19세	(365)	39.7	38.9	37.5	30.6	11.1
	20-29세	(699)	50.7	34.6	33.5	27.5	17.5
	30-39세	(508)	41.4	33.7	25.5	35.8	25.4
	40-49세	(373)	33.5	31.1	36.2	38.5	21.0
	50-59세	(195)	28.2	29.4	35.7	35.1	23.2
	60-69세	(106)	30.3	32.6	40.4	35.2	24.6
지역	서울	(467)	42.7	36.0	35.5	32.4	20.3
	인천/경기	(759)	42.6	32.7	34.6	32.0	20.1
	대전/충청/세종	(246)	44.0	33.2	31.3	30.6	19.1
	광주/전라/제주	(212)	43.1	35.6	30.1	34.3	18.6
	부산/울산/경남	(304)	33.8	33.3	33.2	34.8	19.7
	대구/경북 강원	(205) (54)	34.7 47.1	33.4 37.7	32.0 23.7	34.2 32.7	18.8 19.4
가족 구성	독신가구	(349)	48.3	32.6	30.8	27.9	23.8
	1세대가구	(593)	40.6	36.3	32.9	34.2	17.9
	2세대가구	(1,025)	39.3	31.9	33.8	33.7	19.6
	3세대가구	(267)	38.7	38.4	35.4	32.7	18.4
	기타	(14)	49.7	36.8	37.1	21.4	15.4
직업	사무직	(858)	38.2	31.4	31.1	34.4	20.2
	서비스/판매직	(252)	44.9	33.7	31.9	32.7	24.9
	생산직	(250)	40.2	36.9	32.2	31.8	24.5
	학생	(596)	43.6	38.1	36.6	28.9	13.5
	주부	(97)	27.8	26.9	38.2	44.3	18.6
	기타 무직	(75) (120)	43.2 51.8	28.1 35.4	42.0 28.6	38.3 29.2	27.2 21.6
학력	초/중/고등학생	(308)	38.0	40.3	37.8	31.9	11.2
	대학생/대학원생	(216)	48.2	36.8	31.0	28.6	17.1
	고졸이하	(82)	33.3	26.1	28.2	19.7	24.9
	대졸이상	(1,642)	41.0	32.8	33.0	34.1	21.3
가구 소득	100만원 미만	(70)	46.9	38.9	24.9	33.3	26.6
	100-199만원	(113)	43.2	33.0	36.1	32.2	21.1
	200-299만원	(309)	41.3	33.9	29.7	34.0	19.2
	300-399만원	(343)	43.8	32.4	29.8	29.2	20.9
	400-499만원	(330)	43.7	34.1	31.9	38.6	18.7
	500-599만원	(304)	37.9	39.2	33.8	33.4	21.8
	600-699만원	(214)	41.0	33.1	37.9	32.8	18.1
	700~799만원	(155)	36.3	34.7	31.4	34.1	19.1
	800만원 이상	(300)	37.1	30.0	35.2	31.6	20.1
	모름, 무응답	(109)	44.0	33.3	48.2	22.2	10.8

<통계표 155> G4_2. 인디게임을 하는 이유 - 1순위

단위 : %

인디게임 이용자		사례수 (명)	게임 컨셉이 가볍고 편리해서	게임 소재가 신선해서	조작 방법이 간단해서	1회 플레이 시간이 짧아서
▣ 전체 ▣		(2,247)	37.0	33.0	17.2	10.5
성별	남자	(1,462)	38.3	31.8	16.6	10.8
	여자	(786)	34.6	35.1	18.3	9.9
연령	10-19세	(365)	36.4	39.0	14.3	8.4
	20-29세	(699)	34.0	41.2	12.5	10.7
	30-39세	(508)	36.2	31.1	18.8	9.9
	40-49세	(373)	41.0	23.2	23.2	10.9
	50-59세	(195)	41.8	20.7	18.4	15.3
	60-69세	(106)	39.5	22.9	27.0	9.4
지역	서울	(467)	35.4	36.3	17.2	8.3
	인천/경기	(759)	37.9	32.8	18.1	8.9
	대전/충청/세종	(246)	32.1	38.8	14.7	12.3
	광주/전라/제주	(212)	33.4	30.8	17.8	14.9
	부산/울산/경남	(304)	43.9	26.6	14.8	12.9
	대구/경북	(205)	35.2	33.5	19.2	10.6
	강원	(54)	41.5	22.3	19.7	12.9
가족 구성	독신가구	(349)	37.5	37.2	13.2	10.3
	1세대가구	(593)	38.9	33.4	16.1	10.2
	2세대가구	(1,025)	35.4	31.4	19.0	11.2
	3세대가구	(267)	38.7	31.8	17.6	9.1
	기타	(14)	29.8	41.9	21.6	6.7
직업	사무직	(858)	40.5	30.9	17.0	9.6
	서비스/판매직	(252)	34.2	29.0	22.1	11.0
	생산직	(250)	35.6	22.2	25.6	14.3
	학생	(596)	34.5	42.5	11.9	9.2
	주부	(97)	32.0	20.2	27.8	14.7
	기타	(75)	40.2	33.0	16.4	6.4
	무직	(120)	34.6	41.0	9.0	13.7
학력	초/중/고등학생	(308)	36.6	38.4	14.1	9.0
	대학생/대학원생	(216)	35.6	42.3	9.6	10.2
	고졸이하	(82)	25.9	23.5	24.6	17.9
	대졸이상	(1,642)	37.8	31.2	18.4	10.4
가구 소득	100만원 미만	(70)	32.4	40.5	16.0	8.3
	100-199만원	(113)	33.8	36.5	12.0	13.9
	200-299만원	(309)	35.4	29.3	19.7	13.4
	300-399만원	(343)	36.9	31.9	17.4	10.7
	400-499만원	(330)	36.1	30.9	17.5	12.6
	500-599만원	(304)	38.8	35.4	15.9	8.3
	600-699만원	(214)	35.3	33.8	19.8	9.0
	700~799만원	(155)	36.8	38.2	11.4	11.1
	800만원 이상	(300)	39.5	29.8	20.0	8.4
	모름, 무응답	(109)	42.2	36.8	13.6	7.4

<통계표 156> G4_2. 인디게임을 하는 이유 - 1순위(계속)

단위 : %

인디게임 이용자		사례수 (명)	클라우드 펀딩 등을 통해 게임 개발에 직접적으로 도움이 될 수 있어서	마일리지/포인트 등을 얻기 위해서	친구/지인의 추천으로	기타
▣ 전체 ▣		(2,247)	2.0	0.2	0.1	0.0
성별	남자	(1,462)	2.0	0.3	0.1	0.1
	여자	(786)	1.9	0.0	0.3	0.0
연령	10-19세	(365)	1.7	0.2	0.0	0.0
	20-29세	(699)	0.8	0.1	0.4	0.1
	30-39세	(508)	3.7	0.4	0.0	0.0
	40-49세	(373)	1.5	0.2	0.0	0.0
	50-59세	(195)	3.8	0.0	0.0	0.0
	60-69세	(106)	1.2	0.0	0.0	0.0
지역	서울	(467)	2.4	0.2	0.2	0.0
	인천/경기	(759)	1.6	0.4	0.3	0.1
	대전/충청/세종	(246)	2.1	0.0	0.0	0.0
	광주/전라/제주	(212)	2.6	0.4	0.0	0.0
	부산/울산/경남	(304)	1.7	0.0	0.0	0.0
	대구/경북 강원	(205) (54)	1.6 3.6	0.0 0.0	0.0 0.0	0.0 0.0
가족 구성	독신가구	(349)	1.6	0.3	0.0	0.0
	1세대가구	(593)	1.3	0.1	0.0	0.0
	2세대가구	(1,025)	2.4	0.3	0.3	0.1
	3세대가구	(267)	2.9	0.0	0.0	0.0
	기타	(14)	0.0	0.0	0.0	0.0
직업	사무직	(858)	1.5	0.3	0.0	0.1
	서비스/판매직	(252)	3.3	0.3	0.0	0.0
	생산직	(250)	1.9	0.0	0.4	0.0
	학생	(596)	1.5	0.1	0.3	0.0
	주부	(97)	5.4	0.0	0.0	0.0
	기타	(75)	4.0	0.0	0.0	0.0
	무직	(120)	1.6	0.0	0.0	0.0
학력	초/중/고등학생	(308)	1.6	0.3	0.0	0.0
	대학생/대학원생	(216)	2.2	0.0	0.0	0.0
	고졸이하	(82)	8.2	0.0	0.0	0.0
	대졸이상	(1,642)	1.7	0.2	0.2	0.1
가구 소득	100만원 미만	(70)	2.8	0.0	0.0	0.0
	100-199만원	(113)	3.0	0.8	0.0	0.0
	200-299만원	(309)	2.2	0.0	0.0	0.0
	300-399만원	(343)	2.8	0.0	0.3	0.0
	400-499만원	(330)	2.3	0.0	0.6	0.0
	500-599만원	(304)	1.3	0.3	0.0	0.0
	600-699만원	(214)	1.3	0.8	0.0	0.0
	700~799만원	(155)	1.3	0.6	0.0	0.6
	800만원 이상	(300)	2.3	0.0	0.0	0.0
	모름, 무응답	(109)	0.0	0.0	0.0	0.0

<통계표 157> G4_2. 인디게임을 하는 이유 - 1+2순위

단위 : %

인디게임 이용자		사례수 (명)	게임 컨셉이 가볍고 편리해서	게임 소재가 신선해서	조작 방법이 간단해서	1회 플레이 시간이 짧아서
▣ 전체 ▣		(2,247)	54.4	49.3	34.8	22.0
성별	남자	(1,462)	55.3	49.4	34.1	23.1
	여자	(786)	52.8	49.0	36.1	19.9
연령	10-19세	(365)	59.7	53.9	30.7	16.5
	20-29세	(699)	54.1	58.8	28.5	20.0
	30-39세	(508)	52.6	49.1	34.0	23.3
	40-49세	(373)	54.4	38.4	45.3	26.9
	50-59세	(195)	53.3	36.3	41.4	24.5
	60-69세	(106)	48.8	33.2	45.9	26.6
지역	서울	(467)	53.2	53.3	33.4	21.3
	인천/경기	(759)	54.1	50.2	35.2	20.7
	대전/충청/세종	(246)	50.6	52.5	38.1	20.5
	광주/전라/제주	(212)	47.0	44.8	33.2	29.2
	부산/울산/경남	(304)	63.9	44.2	33.0	22.9
	대구/경북	(205)	54.5	48.0	36.9	21.5
	강원	(54)	62.0	35.9	35.3	23.0
가족 구성	독신가구	(349)	57.7	52.8	26.3	22.2
	1세대가구	(593)	54.7	50.8	34.6	23.4
	2세대가구	(1,025)	52.7	47.5	37.9	21.9
	3세대가구	(267)	56.6	47.1	34.8	19.1
	기타	(14)	36.1	63.9	28.7	20.8
직업	사무직	(858)	55.8	49.7	35.4	22.9
	서비스/판매직	(252)	49.9	43.2	41.5	22.5
	생산직	(250)	50.9	39.4	46.9	26.0
	학생	(596)	57.2	56.5	27.2	18.1
	주부	(97)	39.2	38.3	42.6	26.7
	기타	(75)	61.4	46.0	36.3	17.6
	무직	(120)	55.5	54.4	22.1	25.0
학력	초/중/고등학생	(308)	60.1	52.6	32.0	16.7
	대학생/대학원생	(216)	56.0	61.7	23.1	19.6
	고졸이하	(82)	40.0	36.3	36.5	26.2
	대졸이상	(1,642)	53.8	47.6	36.8	23.1
가구 소득	100만원 미만	(70)	51.6	55.3	24.7	16.4
	100-199만원	(113)	54.9	51.4	26.0	27.5
	200-299만원	(309)	55.0	46.3	35.5	21.1
	300-399만원	(343)	56.7	46.3	29.0	22.7
	400-499만원	(330)	53.9	48.3	35.7	25.5
	500-599만원	(304)	54.6	52.3	37.5	22.8
	600-699만원	(214)	50.7	50.4	43.2	19.8
	700~799만원	(155)	53.0	49.5	36.0	25.6
	800만원 이상	(300)	52.2	47.5	39.2	19.6
	모름, 무응답	(109)	62.7	57.4	26.5	13.6

<통계표 158> G4.2. 인디게임을 하는 이유 - 1+2순위(계속)

단위 : %

인디게임 이용자		사례수 (명)	클라우드 펀딩 등을 통해 게임 개발에 직접적으로 도움이 될 수 있어서	마일리지/포인트 등을 얻기 위해서	친구/지인의 추천으로	기타
▣ 전체 ▣		(2,247)	4.8	0.2	0.1	0.0
성별	남자	(1,462)	4.7	0.3	0.1	0.1
	여자	(786)	5.0	0.0	0.3	0.0
연령	10-19세	(365)	3.1	0.2	0.0	0.0
	20-29세	(699)	3.2	0.1	0.4	0.1
	30-39세	(508)	7.4	0.4	0.0	0.0
	40-49세	(373)	3.3	0.2	0.0	0.0
	50-59세	(195)	6.6	0.0	0.0	0.0
	60-69세	(106)	10.5	0.0	0.0	0.0
지역	서울	(467)	5.2	0.2	0.2	0.0
	인천/경기	(759)	4.9	0.4	0.3	0.1
	대전/충청/세종	(246)	4.4	0.0	0.0	0.0
	광주/전라/제주	(212)	5.9	0.4	0.0	0.0
	부산/울산/경남	(304)	3.5	0.0	0.0	0.0
	대구/경북 강원	(205) (54)	4.6 5.1	0.0 0.0	0.0 0.0	0.0 0.0
가족 구성	독신가구	(349)	3.5	0.3	0.0	0.0
	1세대가구	(593)	4.3	0.1	0.0	0.0
	2세대가구	(1,025)	5.2	0.3	0.3	0.1
	3세대가구	(267)	5.8	0.0	0.0	0.0
	기타	(14)	7.2	0.0	0.0	0.0
직업	사무직	(858)	3.7	0.3	0.0	0.1
	서비스/판매직	(252)	8.6	0.3	0.0	0.0
	생산직	(250)	4.4	0.0	0.4	0.0
	학생	(596)	3.8	0.1	0.3	0.0
	주부	(97)	12.2	0.0	0.0	0.0
	기타 무직	(75) (120)	4.0 4.8	0.0 0.0	0.0 0.0	0.0 0.0
학력	초/중/고등학생	(308)	3.3	0.3	0.0	0.0
	대학생/대학원생	(216)	4.5	0.0	0.0	0.0
	고졸이하	(82)	14.3	0.0	0.0	0.0
	대졸이상	(1,642)	4.6	0.2	0.2	0.1
가구 소득	100만원 미만	(70)	7.1	0.0	0.0	0.0
	100-199만원	(113)	9.9	0.8	0.0	0.0
	200-299만원	(309)	5.4	0.0	0.0	0.0
	300-399만원	(343)	4.6	0.0	0.3	0.0
	400-499만원	(330)	3.9	0.0	0.6	0.0
	500-599만원	(304)	5.3	0.3	0.0	0.0
	600-699만원	(214)	4.0	0.8	0.0	0.0
	700~799만원	(155)	3.5	0.6	0.0	0.6
	800만원 이상	(300)	5.0	0.0	0.0	0.0
	모름, 무응답	(109)	0.9	0.0	0.0	0.0

<통계표 159> G4.3. 인디게임을 하면서 아쉬운 점 - 1순위

단위 : %

인디게임 이용자		사례수 (명)	게임 업데이트나 오류 수정이 느림	후속작 출시가 불투명함	마케팅 및 홍보가 부족해 정보를 찾기 힘들	개발사와의 소통이 어려움	게임 유저 간 소통이 어려움
▣ 전체 ▣		(2,247)	23.1	21.5	17.5	13.2	9.8
성별	남자	(1,462)	23.0	21.4	17.4	14.4	10.1
	여자	(786)	23.1	21.8	17.7	11.0	9.3
연령	10-19세	(365)	19.0	22.0	13.7	14.1	9.9
	20-29세	(699)	26.0	24.9	15.4	10.9	8.4
	30-39세	(508)	21.2	22.5	18.4	12.8	10.2
	40-49세	(373)	24.4	18.4	21.3	14.7	9.1
	50-59세	(195)	24.0	18.4	17.8	16.4	12.7
	60-69세	(106)	19.6	9.3	25.1	16.0	14.1
지역	서울	(467)	22.3	22.9	15.4	15.0	9.4
	인천/경기	(759)	24.0	20.0	17.6	12.4	9.9
	대전/충청/세종	(246)	20.2	19.6	20.1	14.2	12.0
	광주/전라/제주	(212)	25.3	24.1	16.5	11.7	10.3
	부산/울산/경남	(304)	22.2	24.2	13.8	14.7	8.9
	대구/경북 강원	(205) (54)	24.5 20.1	19.0 22.7	21.8 29.3	11.4 8.0	10.1 4.4
가족 구성	독신가구	(349)	27.1	23.0	18.6	10.3	7.0
	1세대가구	(593)	22.8	21.3	17.7	12.4	12.0
	2세대가구	(1,025)	22.3	21.0	17.4	13.8	9.8
	3세대가구	(267)	22.1	21.4	16.0	16.7	8.5
	기타	(14)	7.2	29.9	14.3	7.4	13.4
직업	사무직	(858)	25.0	20.1	19.1	13.5	8.9
	서비스/판매직	(252)	23.1	24.5	17.8	16.3	8.9
	생산직	(250)	19.6	19.1	19.1	14.5	15.6
	학생	(596)	21.6	23.4	14.8	11.7	9.9
	주부	(97)	22.9	17.7	18.0	16.5	6.7
	기타 무직	(75) (120)	24.8 22.1	25.2 21.3	14.1 17.0	8.9 9.5	9.2 8.5
학력	초/중/고등학생	(308)	19.4	22.0	12.8	13.4	9.9
	대학생/대학원생	(216)	20.5	23.0	18.6	12.5	11.0
	고졸이하	(82)	16.0	21.1	14.2	20.5	19.0
	대졸이상	(1,642)	24.4	21.2	18.4	12.9	9.2
가구 소득	100만원 미만	(70)	25.1	17.8	13.8	16.6	9.7
	100-199만원	(113)	16.9	24.7	18.1	9.6	15.4
	200-299만원	(309)	22.9	20.7	17.9	13.1	11.7
	300-399만원	(343)	23.4	25.0	16.1	12.5	8.1
	400-499만원	(330)	22.7	18.8	20.0	15.1	9.7
	500-599만원	(304)	25.1	22.9	19.1	12.0	6.1
	600-699만원	(214)	23.8	19.4	16.3	16.0	10.0
	700~799만원	(155)	20.6	21.2	16.6	14.0	11.0
	800만원 이상	(300)	22.8	20.4	18.8	12.6	11.1
	모름, 무응답	(109)	25.1	23.6	9.8	9.7	9.2

<통계표 160> G4_3. 인디게임을 하면서 아쉬운 점 - 1순위(계속)

단위 : %

인디게임 이용자		사례수 (명)	게임이 단순하고 콘텐츠가 부족하여 빨리 질림	게임 내 광고가 너무 많음	전반적인 완성도가 떨어짐	기타	아쉬운 점 없음
▣ 전체 ▣		(2,247)	0.6	0.3	0.2	0.1	13.7
성별	남자	(1,462)	0.7	0.5	0.2	0.2	12.1
	여자	(786)	0.5	0.0	0.1	0.0	16.5
연령	10-19세	(365)	1.6	0.2	0.3	0.2	18.9
	20-29세	(699)	0.4	0.3	0.0	0.1	13.6
	30-39세	(508)	0.9	0.2	0.7	0.2	12.8
	40-49세	(373)	0.3	0.8	0.0	0.0	11.0
	50-59세	(195)	0.0	0.5	0.0	0.0	10.2
	60-69세	(106)	0.0	0.0	0.0	0.0	15.9
지역	서울	(467)	1.0	0.0	0.4	0.2	13.4
	인천/경기	(759)	0.2	0.6	0.1	0.1	14.9
	대전/충청/세종	(246)	1.2	0.8	0.4	0.0	11.5
	광주/전라/제주	(212)	0.9	0.0	0.0	0.4	10.9
	부산/울산/경남	(304)	0.9	0.3	0.3	0.0	14.7
	대구/경북 강원	(205) (54)	0.0 0.0	0.0 0.0	0.0 0.0	0.0 0.0	13.2 15.4
가족 구성	독신가구	(349)	0.3	0.0	0.0	0.0	13.8
	1세대가구	(593)	1.0	0.6	0.3	0.2	11.7
	2세대가구	(1,025)	0.7	0.2	0.3	0.2	14.4
	3세대가구	(267)	0.0	0.7	0.0	0.0	14.5
	기타	(14)	0.0	0.0	0.0	0.0	27.8
직업	사무직	(858)	0.2	0.1	0.3	0.1	12.6
	서비스/판매직	(252)	0.0	0.8	0.0	0.0	8.6
	생산직	(250)	0.4	0.8	0.0	0.0	11.0
	학생	(596)	1.5	0.3	0.2	0.3	16.4
	주부	(97)	0.0	0.0	0.0	0.0	18.2
	기타 무직	(75) (120)	1.3 1.5	1.2 0.0	0.0 0.7	0.0 0.0	15.4 19.4
학력	초/중/고등학생	(308)	1.6	0.3	0.3	0.3	20.2
	대학생/대학원생	(216)	0.9	0.0	0.0	0.4	13.1
	고졸이하	(82)	0.0	0.0	0.0	0.0	9.1
	대졸이상	(1,642)	0.5	0.4	0.2	0.1	12.8
가구 소득	100만원 미만	(70)	1.3	0.0	0.0	0.0	15.5
	100-199만원	(113)	0.0	0.0	0.7	0.0	14.5
	200-299만원	(309)	0.6	0.3	0.0	0.0	12.8
	300-399만원	(343)	1.1	0.8	0.0	0.3	12.7
	400-499만원	(330)	0.9	0.3	0.0	0.3	12.2
	500-599만원	(304)	0.0	0.3	0.3	0.0	14.1
	600-699만원	(214)	0.9	0.9	0.5	0.0	12.3
	700~799만원	(155)	0.6	0.0	0.6	0.6	14.8
	800만원 이상	(300)	0.3	0.0	0.3	0.0	13.6
	모름, 무응답	(109)	0.8	0.0	0.0	0.0	21.7

<통계표 161> G4.3. 인디게임을 하면서 아쉬운 점 - 1순위+2순위

단위 : %

인디게임 이용자		사례수 (명)	후속작 출시가 불투명함	게임 업데이트나 오류 수정이 느림	마케팅 및 홍보가 부족해 정보를 찾기 힘들	개발사와의 소통이 어려움	게임 유저 간 소통이 어려움
▣ 전체 ▣		(2,247)	37.6	33.3	33.0	23.8	19.8
성별	남자	(1,462)	37.6	33.9	32.9	25.2	20.4
	여자	(786)	37.5	32.3	33.1	21.2	18.7
연령	10-19세	(365)	36.5	28.2	27.8	24.0	19.4
	20-29세	(699)	44.9	34.7	30.8	20.9	17.9
	30-39세	(508)	38.2	34.1	33.1	23.8	18.9
	40-49세	(373)	31.6	35.9	40.8	25.1	19.2
	50-59세	(195)	31.4	34.4	31.9	29.4	22.9
	60-69세	(106)	21.5	27.3	38.1	27.2	34.8
지역	서울	(467)	38.1	31.3	31.8	28.0	19.9
	인천/경기	(759)	38.1	33.4	32.3	22.1	20.2
	대전/충청/세종	(246)	32.4	33.3	37.9	24.4	21.0
	광주/전라/제주	(212)	38.0	34.7	34.5	21.5	22.0
	부산/울산/경남	(304)	40.7	31.9	28.3	25.3	16.9
	대구/경북 강원	(205) (54)	34.9 39.0	37.0 37.4	34.4 45.1	22.4 14.4	21.0 11.5
가족 구성	독신가구	(349)	39.4	37.2	35.6	18.8	14.8
	1세대가구	(593)	37.3	33.7	32.3	25.1	22.4
	2세대가구	(1,025)	37.6	32.0	33.5	24.2	19.3
	3세대가구	(267)	35.1	33.5	28.5	26.9	21.7
	기타	(14)	44.2	13.8	42.2	7.4	36.7
직업	사무직	(858)	36.8	35.3	35.7	23.9	18.6
	서비스/판매직	(252)	41.8	38.5	32.9	26.4	19.7
	생산직	(250)	32.2	29.6	37.5	25.4	26.5
	학생	(596)	40.7	30.8	28.5	21.9	19.9
	주부	(97)	30.6	29.6	28.7	28.8	22.2
	기타 무직	(75) (120)	37.4 35.1	32.2 32.1	31.6 30.5	23.4 20.2	15.4 15.2
학력	초/중/고등학생	(308)	36.6	29.4	26.6	23.6	18.9
	대학생/대학원생	(216)	45.9	28.8	32.7	23.1	20.4
	고졸이하	(82)	29.7	26.4	27.7	30.1	31.1
	대졸이상	(1,642)	37.0	35.0	34.4	23.6	19.3
가구 소득	100만원 미만	(70)	35.4	36.1	28.5	25.2	15.4
	100-199만원	(113)	41.1	31.0	33.3	18.2	23.0
	200-299만원	(309)	34.6	31.9	34.2	24.9	21.7
	300-399만원	(343)	41.3	34.1	29.3	20.5	17.7
	400-499만원	(330)	34.4	32.4	37.5	26.2	20.8
	500-599만원	(304)	39.2	35.5	34.5	27.8	17.2
	600-699만원	(214)	33.0	33.1	33.7	27.3	21.3
	700~799만원	(155)	37.9	29.5	36.2	24.1	22.9
	800만원 이상 모름, 무응답	(300) (109)	37.9 44.2	34.4 35.3	31.6 23.6	21.8 15.9	20.3 16.6

<통계표 162> G4_3. 인디게임을 하면서 아쉬운 점 - 1순위+2순위

단위 : %

인디게임 이용자		사례수 (명)	게임이 단순하고 콘텐츠가 부족하여 빨리 질림	게임 내 광고가 너무 많음	전반적인 완성도가 떨어짐	기타	아쉬운 점 없음
▣ 전체 ▣		(2,247)	0.7	0.3	0.3	0.2	13.7
성별	남자	(1,462)	0.7	0.5	0.4	0.2	12.1
	여자	(786)	0.6	0.0	0.1	0.0	16.5
연령	10-19세	(365)	1.6	0.2	0.3	0.2	18.9
	20-29세	(699)	0.4	0.3	0.0	0.1	13.6
	30-39세	(508)	0.9	0.2	0.9	0.2	12.8
	40-49세	(373)	0.5	0.8	0.3	0.2	11.0
	50-59세	(195)	0.0	0.5	0.0	0.0	10.2
	60-69세	(106)	0.0	0.0	0.0	0.0	15.9
지역	서울	(467)	1.0	0.0	0.4	0.2	13.4
	인천/경기	(759)	0.2	0.6	0.1	0.1	14.9
	대전/충청/세종	(246)	1.2	0.8	0.4	0.0	11.5
	광주/전라/제주	(212)	0.9	0.0	0.4	0.4	10.9
	부산/울산/경남	(304)	1.2	0.3	0.3	0.3	14.7
	대구/경북 강원	(205) (54)	0.0 0.0	0.0 0.0	0.5 0.0	0.0 0.0	13.2 15.4
가족 구성	독신가구	(349)	0.3	0.0	0.3	0.0	13.8
	1세대가구	(593)	1.1	0.6	0.3	0.2	11.7
	2세대가구	(1,025)	0.7	0.2	0.4	0.3	14.4
	3세대가구	(267)	0.0	0.7	0.0	0.0	14.5
	기타	(14)	0.0	0.0	0.0	0.0	27.8
직업	사무직	(858)	0.3	0.1	0.5	0.1	12.6
	서비스/판매직	(252)	0.0	0.8	0.0	0.3	8.6
	생산직	(250)	0.4	0.8	0.4	0.0	11.0
	학생	(596)	1.5	0.3	0.2	0.3	16.4
	주부	(97)	0.0	0.0	0.0	0.0	18.2
	기타 무직	(75) (120)	1.3 1.5	1.2 0.0	0.0 0.7	0.0 0.0	15.4 19.4
학력	초/중/고등학생	(308)	1.6	0.3	0.3	0.3	20.2
	대학생/대학원생	(216)	0.9	0.0	0.0	0.4	13.1
	고졸이하	(82)	0.0	0.0	0.0	0.0	9.1
	대졸이상	(1,642)	0.5	0.4	0.4	0.1	12.8
가구 소득	100만원 미만	(70)	1.3	0.0	0.0	0.0	15.5
	100-199만원	(113)	0.0	0.0	0.7	0.0	14.5
	200-299만원	(309)	0.6	0.3	0.0	0.0	12.8
	300-399만원	(343)	1.4	0.8	0.0	0.3	12.7
	400-499만원	(330)	0.9	0.3	0.0	0.5	12.2
	500-599만원	(304)	0.0	0.3	0.3	0.0	14.1
	600-699만원	(214)	0.9	0.9	0.5	0.0	12.3
	700~799만원	(155)	0.6	0.0	1.2	0.6	14.8
	800만원 이상	(300)	0.3	0.0	0.7	0.0	13.6
모름, 무응답	(109)	0.8	0.0	0.0	0.0	21.7	

<통계표 163> G5. 최근 1년 방치형/자동사냥 기능 이용 경험

단위 : %

PC/모바일/콘솔 게임 이용자		사례수 (명)	있다	없다
▣ 전체 ▣		(8,036)	37.3	62.7
성별	남자	(4,519)	42.2	57.8
	여자	(3,516)	31.1	68.9
연령	10-19세	(1,225)	39.8	60.2
	20-29세	(1,674)	52.5	47.5
	30-39세	(1,582)	47.0	53.0
	40-49세	(1,526)	34.2	65.8
	50-59세	(1,254)	20.2	79.8
	60-69세	(775)	14.7	85.3
지역	서울	(1,536)	40.0	60.0
	인천/경기	(2,781)	36.4	63.6
	대전/충청/세종	(820)	36.9	63.1
	광주/전라/제주	(829)	37.4	62.6
	부산/울산/경남	(1,106)	38.0	62.0
	대구/경북	(747)	35.3	64.7
	강원	(217)	36.2	63.8
가족구성	독신가구	(1,146)	39.7	60.3
	1세대가구	(2,022)	38.6	61.4
	2세대가구	(3,982)	34.9	65.1
	3세대가구	(835)	41.4	58.6
	기타	(51)	51.5	48.5
직업	사무직	(3,148)	37.6	62.4
	서비스/판매직	(839)	38.5	61.5
	생산직	(804)	43.8	56.2
	학생	(1,764)	43.3	56.7
	주부	(706)	16.5	83.5
	기타	(284)	36.1	63.9
	무직	(492)	32.0	68.0
학력	초/중/고등학생	(1,113)	37.8	62.2
	대학생/대학원생	(485)	50.1	49.9
	고졸이하	(198)	46.1	53.9
	대졸이상	(6,240)	36.0	64.0
가구소득	100만원 미만	(211)	37.3	62.7
	100-199만원	(335)	40.5	59.5
	200-299만원	(955)	41.5	58.5
	300-399만원	(1,189)	38.0	62.0
	400-499만원	(1,281)	37.1	62.9
	500-599만원	(1,109)	35.9	64.1
	600-699만원	(776)	36.1	63.9
	700~799만원	(612)	38.2	61.8
	800만원 이상	(1,182)	33.7	66.3
	모름, 무응답	(385)	39.6	60.4

<통계표 164> G6. 최근 1년 게임 바탕으로 콘텐츠/상품 이용 경험

단위 : %

PC/모바일/콘솔 게임 이용자		사례수 (명)	예	아니오
▣ 전체 ▣		(8,036)	33.4	66.6
성별	남자	(4,519)	34.7	65.3
	여자	(3,516)	31.7	68.3
연령	10-19세	(1,225)	36.9	63.1
	20-29세	(1,674)	43.2	56.8
	30-39세	(1,582)	34.1	65.9
	40-49세	(1,526)	32.3	67.7
	50-59세	(1,254)	25.8	74.2
	60-69세	(775)	19.5	80.5
지역	서울	(1,536)	37.8	62.2
	인천/경기	(2,781)	32.9	67.1
	대전/충청/세종	(820)	33.1	66.9
	광주/전라/제주	(829)	31.1	68.9
	부산/울산/경남	(1,106)	34.3	65.7
	대구/경북	(747)	29.2	70.8
	강원	(217)	28.0	72.0
가족구성	독신가구	(1,146)	34.4	65.6
	1세대가구	(2,022)	33.3	66.7
	2세대가구	(3,982)	31.8	68.2
	3세대가구	(835)	39.0	61.0
	기타	(51)	46.0	54.0
직업	사무직	(3,148)	33.8	66.2
	서비스/판매직	(839)	35.0	65.0
	생산직	(804)	32.5	67.5
	학생	(1,764)	39.9	60.1
	주부	(706)	20.6	79.4
	기타	(284)	30.8	69.2
	무직	(492)	25.8	74.2
학력	초/중/고등학생	(1,113)	35.6	64.4
	대학생/대학원생	(485)	45.9	54.1
	고졸이하	(198)	46.6	53.4
	대졸이상	(6,240)	31.6	68.4
가구소득	100만원 미만	(211)	33.1	66.9
	100-199만원	(335)	32.2	67.8
	200-299만원	(955)	34.6	65.4
	300-399만원	(1,189)	31.5	68.5
	400-499만원	(1,281)	33.1	66.9
	500-599만원	(1,109)	30.9	69.1
	600-699만원	(776)	34.6	65.4
	700~799만원	(612)	32.8	67.2
	800만원 이상	(1,182)	36.6	63.4
	모름, 무응답	(385)	33.6	66.4

<통계표 165> G7. 게임의 타 콘텐츠 확장에 따른 지불 의향(중복응답)

단위 : %

PC/모바일/콘솔 게임 이용자		사례수 (명)	완구 /의류 등	음원 /음반	게임을 주제로 한 공연	웹툰/ 웹소설	출판만 화/출 판소설	유료로 이용할 생각 없음	애니메 이션	드라마 /영화
▣ 전체 ▣		(8,036)	33.3	15.0	9.8	19.6	9.3	45.7	0.1	0.2
성별	남자	(4,519)	33.2	16.6	11.3	21.2	10.6	42.8	0.2	0.3
	여자	(3,516)	33.5	13.0	7.9	17.5	7.7	49.3	0.1	0.1
연령	10-19세	(1,225)	36.4	14.5	7.8	18.3	9.8	47.2	0.2	0.1
	20-29세	(1,674)	39.4	19.6	13.8	22.7	11.0	37.2	0.3	0.2
	30-39세	(1,582)	37.7	13.8	12.3	18.7	9.4	43.2	0.0	0.4
	40-49세	(1,526)	33.5	13.6	9.1	18.2	8.4	45.9	0.1	0.1
	50-59세	(1,254)	26.6	12.8	6.7	20.5	7.9	50.5	0.0	0.2
	60-69세	(775)	16.9	14.4	5.7	18.1	8.9	58.3	0.0	0.1
지역	서울	(1,536)	37.0	15.5	11.0	21.1	10.2	41.6	0.2	0.2
	인천/경기	(2,781)	33.4	14.4	9.7	19.8	9.7	46.2	0.1	0.2
	대전/충청/세종	(820)	34.0	16.6	9.6	18.1	7.8	44.5	0.1	0.0
	광주/전라/제주	(829)	30.5	16.4	9.0	19.3	8.9	47.0	0.1	0.0
	부산/울산/경남	(1,106)	31.8	14.5	10.2	20.3	9.2	46.2	0.1	0.2
	대구/경북 강원	(747) (217)	29.3 35.9	14.8 11.1	9.7 5.8	18.3 14.6	9.1 6.8	50.1 48.7	0.0 0.0	0.5 0.5
가족 구성	독신가구	(1,146)	35.2	15.5	11.4	19.0	9.7	45.5	0.2	0.3
	1세대가구	(2,022)	34.0	15.4	10.3	18.2	8.6	44.4	0.1	0.2
	2세대가구	(3,982)	32.1	13.8	9.1	19.5	9.0	47.4	0.1	0.1
	3세대가구	(835)	34.7	19.1	9.6	24.5	12.0	40.8	0.1	0.2
	기타	(51)	37.7	13.5	9.6	15.0	7.7	45.3	1.7	0.0
직업	사무직	(3,148)	35.0	14.2	10.2	20.2	9.2	43.8	0.1	0.2
	서비스/판매직	(839)	33.9	15.5	10.4	19.2	9.0	43.3	0.1	0.5
	생산직	(804)	30.1	16.5	11.7	23.3	11.8	43.5	0.0	0.1
	학생	(1,764)	37.9	17.4	10.0	20.1	10.1	43.5	0.3	0.2
	주부	(706)	23.9	10.2	6.0	16.5	4.9	57.8	0.0	0.1
	기타 무직	(284) (492)	29.7 25.8	15.9 14.6	10.1 7.8	15.9 14.9	6.3 11.3	49.3 53.6	0.3 0.0	0.0 0.0
학력	초/중/고등학생	(1,113)	35.5	13.8	7.4	17.1	9.4	49.0	0.3	0.0
	대학생/대학원생	(485)	40.5	23.5	13.5	24.6	10.6	34.9	0.2	0.6
	고졸이하	(198)	34.2	20.4	13.8	22.8	12.9	34.5	0.0	0.5
	대졸이상	(6,240)	32.3	14.4	9.8	19.5	9.1	46.2	0.1	0.2
가구 소득	100만원 미만	(211)	30.9	17.9	13.1	17.4	9.8	47.0	0.0	0.0
	100-199만원	(335)	30.0	15.4	11.6	19.0	8.1	49.7	0.3	0.3
	200-299만원	(955)	32.7	14.2	11.8	19.5	9.6	46.3	0.1	0.3
	300-399만원	(1,189)	31.6	15.7	10.3	19.7	9.6	45.2	0.1	0.2
	400-499만원	(1,281)	32.4	16.1	9.3	18.8	9.0	45.2	0.1	0.2
	500-599만원	(1,109)	32.5	14.5	8.6	19.6	8.4	47.5	0.2	0.0
	600-699만원	(776)	35.6	14.7	11.1	20.1	10.1	44.2	0.0	0.1
	700~799만원	(612)	35.9	16.6	8.4	19.2	11.1	42.2	0.2	0.2
	800만원 이상	(1,182)	35.4	13.6	8.7	21.9	9.3	43.5	0.2	0.2
	모름, 무응답	(385)	34.1	13.3	8.4	16.3	7.8	52.6	0.0	0.3

<통계표 166> G8. 최근 1년 원작을 바탕으로 만들어진 게임 이용 경험(중복응답)

단위 : %

PC/모바일/콘솔 게임 이용자		사레수 (명)	웹툰/웹 소설	출판만화 원작	출판소설 원작	애니메이션 원작	이용 경험 없음	드라마
▣ 전체 ▣		(8,036)	21.3	7.9	7.0	17.6	63.8	0.1
성별	남자	(4,519)	24.7	9.6	8.5	19.9	58.6	0.1
	여자	(3,516)	16.9	5.8	5.2	14.6	70.5	0.2
연령	10-19세	(1,225)	21.5	5.4	5.5	14.2	66.6	0.2
	20-29세	(1,674)	22.0	9.8	7.9	21.7	59.9	0.3
	30-39세	(1,582)	23.1	9.9	10.0	18.7	58.8	0.1
	40-49세	(1,526)	22.5	8.8	7.3	19.6	60.9	0.1
	50-59세	(1,254)	18.6	5.6	5.0	14.2	70.7	0.1
	60-69세	(775)	17.5	5.9	4.1	13.5	72.2	0.0
지역	서울	(1,536)	22.6	8.4	8.7	20.2	61.0	0.1
	인천/경기	(2,781)	21.2	8.7	6.5	18.3	63.6	0.2
	대전/충청/세종	(820)	19.9	7.0	6.9	15.6	65.1	0.1
	광주/전라/제주	(829)	22.2	6.4	7.4	15.5	65.1	0.1
	부산/울산/경남	(1,106)	21.3	8.7	6.1	17.4	62.8	0.3
	대구/경북 강원	(747) (217)	21.2 13.9	5.9 7.6	6.4 7.2	16.0 12.2	66.6 70.0	0.0 0.4
가족 구성	독신가구	(1,146)	19.6	8.3	6.8	17.2	65.7	0.4
	1세대가구	(2,022)	22.6	8.7	8.4	16.9	61.5	0.1
	2세대가구	(3,982)	19.6	6.9	6.1	17.3	66.2	0.2
	3세대가구	(835)	28.3	10.3	8.9	20.6	55.0	0.1
	기타	(51)	20.1	9.5	3.6	24.3	66.2	0.0
직업	사무직	(3,148)	22.1	8.2	7.2	18.0	62.1	0.2
	서비스/판매직	(839)	22.1	9.7	8.2	20.3	60.4	0.1
	생산직	(804)	25.0	11.7	10.0	22.3	55.6	0.1
	학생	(1,764)	22.0	6.6	5.9	17.0	64.2	0.1
	주부	(706)	14.4	4.2	4.3	10.6	76.9	0.1
	기타 무직	(284) (492)	24.5 14.0	8.1 7.0	7.7 6.2	18.8 13.8	63.8 72.9	0.0 0.0
학력	초/중/고등학생	(1,113)	20.7	5.3	4.7	13.2	68.4	0.2
	대학생/대학원생	(485)	25.9	9.9	8.7	24.6	54.4	0.2
	고졸이하	(198)	21.8	12.7	6.5	28.6	48.2	0.0
	대졸이상	(6,240)	21.0	8.1	7.3	17.5	64.2	0.1
가구 소득	100만원 미만	(211)	14.3	5.5	7.2	18.0	69.9	0.0
	100-199만원	(335)	18.4	8.4	9.4	21.0	63.3	0.3
	200-299만원	(955)	21.3	8.8	6.9	17.3	63.1	0.4
	300-399만원	(1,189)	23.0	8.0	7.2	18.1	61.6	0.1
	400-499만원	(1,281)	20.0	8.1	7.5	17.2	65.0	0.0
	500-599만원	(1,109)	22.5	8.2	5.7	17.4	62.8	0.3
	600-699만원	(776)	22.4	9.6	7.0	17.4	62.6	0.1
	700~799만원	(612)	20.8	6.3	7.1	18.2	63.5	0.0
	800만원 이상	(1,182)	21.3	8.2	7.5	17.6	63.9	0.2
	모름, 무응답	(385)	21.5	4.0	5.0	14.6	70.0	0.0

<통계표 167> G9. 최근 1년 PC방 이용 빈도

단위 : %

PC/모바일/콘솔 게임 이용자		사례수 (명)	주 1회 이상	월 1회 이상	분기 1~2회	연 1~2회	이용하지 않음
▣ 전체 ▣		(8,036)	7.4	12.1	12.5	15.1	52.8
성별	남자	(4,519)	10.3	15.2	13.9	15.3	45.3
	여자	(3,516)	3.8	8.2	10.6	14.9	62.5
연령	10-19세	(1,225)	12.0	17.6	13.7	13.9	42.7
	20-29세	(1,674)	11.5	18.5	21.1	18.5	30.4
	30-39세	(1,582)	6.3	10.9	13.7	18.7	50.3
	40-49세	(1,526)	4.7	9.6	9.2	14.8	61.7
	50-59세	(1,254)	4.9	7.0	6.5	11.8	69.8
	60-69세	(775)	3.4	5.5	5.4	8.3	77.4
지역	서울	(1,536)	7.9	13.5	13.8	15.3	49.5
	인천/경기	(2,781)	6.6	11.7	12.3	15.3	54.1
	대전/충청/세종	(820)	7.0	11.4	11.0	18.2	52.4
	광주/전라/제주	(829)	8.9	12.3	12.0	14.4	52.4
	부산/울산/경남	(1,106)	8.8	11.8	13.3	14.9	51.1
	대구/경북 강원	(747) (217)	7.4 4.7	12.4 10.9	11.4 11.0	12.1 14.4	56.8 59.0
가족 구성	독신가구	(1,146)	8.4	13.4	14.7	17.1	46.4
	1세대가구	(2,022)	7.5	12.3	13.1	15.3	51.9
	2세대가구	(3,982)	6.6	11.1	11.6	14.0	56.7
	3세대가구	(835)	9.8	14.5	12.2	17.0	46.4
	기타	(51)	11.5	16.8	11.3	19.4	41.0
직업	사무직	(3,148)	5.8	10.2	12.4	17.5	54.2
	서비스/판매직	(839)	9.6	13.3	11.9	12.5	52.8
	생산직	(804)	7.4	13.0	13.7	15.3	50.6
	학생	(1,764)	12.2	19.1	15.6	14.8	38.3
	주부	(706)	1.9	3.4	5.1	7.7	82.0
	기타 무직	(284) (492)	6.4 6.0	9.1 10.9	16.0 9.0	15.4 15.9	53.1 58.3
학력	초/중/고등학생	(1,113)	11.5	17.1	12.3	14.1	45.0
	대학생/대학원생	(485)	16.3	22.2	19.7	16.0	25.7
	고졸이하	(198)	8.4	11.5	12.9	19.2	47.9
	대졸이상	(6,240)	6.0	10.5	11.9	15.1	56.5
가구 소득	100만원 미만	(211)	10.8	14.0	11.0	18.0	46.2
	100-199만원	(335)	10.0	13.1	11.8	13.1	52.0
	200-299만원	(955)	7.8	12.7	14.2	17.6	47.7
	300-399만원	(1,189)	6.2	12.8	12.9	14.7	53.3
	400-499만원	(1,281)	6.9	10.7	11.3	15.3	55.9
	500-599만원	(1,109)	7.0	10.3	11.7	14.7	56.3
	600-699만원	(776)	7.2	12.4	13.9	15.7	50.8
	700~799만원	(612)	6.9	10.2	13.3	13.8	55.8
	800만원 이상	(1,182)	8.2	13.4	11.1	13.9	53.3
	모름, 무응답	(385)	8.1	15.6	14.2	15.8	46.3

<통계표 168> G9_1. 한달 PC방 이용 횟수

단위 : %, 회

PC방 주 1회 이상 이용자		사례수 (명)	4회	5-8회	9회 이상	평균	증양값
▣ 전체 ▣		(598)	41.6	32.3	26.1	7.4	5.0
성별	남자	(464)	39.1	33.6	27.3	7.6	5.0
	여자	(134)	50.4	27.7	21.9	6.8	4.0
연령	10-19세	(147)	35.4	34.3	30.3	7.9	6.0
	20-29세	(193)	30.6	38.1	31.3	8.4	5.0
	30-39세	(100)	47.5	27.3	25.2	7.4	5.0
	40-49세	(71)	59.0	21.8	19.2	6.6	4.0
	50-59세	(61)	57.4	27.1	15.5	5.4	4.0
	60-69세	(26)	50.4	38.3	11.3	5.3	4.4
지역	서울	(121)	39.1	32.3	28.6	7.51	5.00
	인천/경기	(183)	45.8	31.5	22.8	7.18	5.00
	대전/충청/세종	(57)	36.0	41.2	22.8	7.17	5.00
	광주/전라/제주	(73)	41.9	23.1	35.0	8.35	5.00
	부산/울산/경남	(98)	38.6	32.0	29.5	7.81	5.00
	대구/경북 강원	(55) (10)	43.6 43.6	37.9 37.7	18.5 18.7	6.90 6.19	5.00 5.00
가족 구성	독신가구	(96)	27.8	39.1	33.1	8.89	6.00
	1세대가구	(151)	43.2	30.5	26.2	7.47	5.00
	2세대가구	(263)	44.5	32.1	23.5	6.89	5.00
	3세대가구	(82)	47.2	28.1	24.6	7.05	5.00
	기타	(6)	18.2	34.0	47.8	13.74	12.43
직업	사무직	(183)	51.8	31.8	16.3	6.48	4.00
	서비스/판매직	(80)	33.3	35.8	30.9	7.76	5.00
	생산직	(59)	43.1	31.2	25.7	7.14	5.00
	학생	(215)	33.5	34.5	32.0	7.99	5.00
	주부	(13)	69.0	23.5	7.5	4.93	4.00
	기타 무직	(18) (29)	53.4 37.3	15.4 25.7	31.2 37.0	9.11 9.50	4.00 6.00
학력	초/중/고등학생	(128)	35.4	36.2	28.4	7.64	6.00
	대학생/대학원생	(79)	30.1	35.5	34.4	8.12	5.00
	고졸이하	(17)	48.4	34.7	16.9	6.44	4.76
	대졸이상	(374)	45.8	30.2	24.0	7.29	5.00
가구 소득	100만원 미만	(23)	33.1	50.1	16.8	7.44	5.00
	100-199만원	(34)	29.4	41.2	29.4	7.98	5.00
	200-299만원	(74)	38.3	30.2	31.5	8.58	6.00
	300-399만원	(74)	43.2	33.9	22.9	6.88	5.00
	400-499만원	(89)	45.6	33.9	20.5	7.04	5.00
	500-599만원	(78)	52.8	21.3	25.8	6.85	4.00
	600-699만원	(56)	46.5	25.9	27.6	7.19	5.00
	700~799만원	(43)	36.6	42.5	20.8	6.72	5.00
	800만원 이상	(97)	36.9	32.7	30.4	7.90	5.00
	모름, 무응답	(31)	38.3	30.0	31.7	8.27	5.58

<통계표 169> G9_2. PC방 1회 평균 이용 시간

단위 : 분

PC방 주 1회 이상 이용자		사례수 (명)	2시간 미만	2시간 이상 3시간 미만	3시간 이상 4시간 미만	4시간 이상 5시간 미만	5시간 이상	평균
▣ 전체 ▣		(598)	16.0	33.2	25.1	9.5	16.2	184.3
성별	남자	(464)	15.1	32.5	26.7	8.8	16.9	187.6
	여자	(134)	19.0	35.5	19.6	12.1	13.8	172.6
연령	10-19세	(147)	12.9	39.5	27.9	9.8	9.9	168.1
	20-29세	(193)	8.7	19.9	27.0	15.8	28.5	226.0
	30-39세	(100)	18.0	31.6	21.7	8.3	20.4	194.4
	40-49세	(71)	25.1	39.6	22.3	4.0	8.9	155.8
	50-59세	(61)	22.3	53.3	21.3	1.5	1.5	135.7
	60-69세	(26)	38.7	36.6	24.7	0.0	0.0	119.9
지역	서울	(121)	19.0	26.4	29.3	7.0	18.3	185.1
	인천/경기	(183)	17.4	36.8	19.2	9.4	17.1	183.2
	대전/충청/세종	(57)	8.9	32.3	32.1	10.8	15.9	188.6
	광주/전라/제주	(73)	15.9	41.0	20.3	6.7	16.1	182.2
	부산/울산/경남	(98)	16.9	28.9	25.2	15.4	13.7	185.1
	대구/경북	(55)	9.4	34.8	29.8	9.3	16.7	191.2
	강원	(10)	20.4	29.3	50.3	0.0	0.0	140.44
가족구성	독신가구	(96)	13.8	19.8	29.9	13.2	23.3	208.78
	1세대가구	(151)	16.1	36.3	22.3	11.5	13.8	178.89
	2세대가구	(263)	16.7	36.6	24.6	8.9	13.2	176.15
	3세대가구	(82)	16.8	30.7	27.2	4.5	20.8	190.17
	기타	(6)	0.0	50.2	15.5	0.0	34.3	201.93
직업	사무직	(183)	22.0	32.4	21.1	6.4	17.9	173.42
	서비스/판매직	(80)	18.0	28.6	30.3	9.7	13.3	183.17
	생산직	(59)	13.0	36.8	21.6	11.0	17.5	197.45
	학생	(215)	11.1	34.9	28.9	12.1	13.0	179.93
	주부	(13)	22.6	62.8	7.5	7.0	0.0	124.54
	기타	(18)	11.0	36.6	15.8	5.9	30.7	232.06
	무직	(29)	14.1	14.0	29.1	10.1	32.6	257.84
학력	초/중/고등학생	(128)	14.0	42.9	25.7	9.7	7.6	161.38
	대학생/대학원생	(79)	8.5	22.0	29.3	16.9	23.2	211.08
	고졸이하	(17)	18.4	31.5	22.5	11.0	16.6	193.69
	대졸이상	(374)	18.1	32.2	24.1	7.8	17.7	186.02
가구소득	100만원 미만	(23)	12.5	8.3	33.6	20.6	25.0	224.05
	100-199만원	(34)	25.2	14.1	22.7	14.1	23.9	203.61
	200-299만원	(74)	7.8	34.0	27.5	10.4	20.4	208.75
	300-399만원	(74)	11.6	24.2	29.2	11.6	23.3	210.39
	400-499만원	(89)	18.6	42.8	19.7	10.8	8.1	155.38
	500-599만원	(78)	26.8	35.0	18.3	5.0	14.7	169.17
	600-699만원	(56)	9.9	32.8	41.5	6.9	8.8	177.65
	700~799만원	(43)	19.1	31.5	25.7	4.7	18.9	183.79
	800만원 이상	(97)	13.2	42.1	19.7	8.2	16.7	178.01
	모름, 무응답	(31)	18.7	34.1	24.9	12.8	9.4	165.85

<통계표 170> G9_3. PC방에서 주로 이용하는 것(중복응답)

단위 : %

PC방 주 1회 이상 이용자		사례수 (명)	게임	식사/ 음료	동영 상 시청	정보 검색	사무 처리/ 문서 작성	이메 일	커뮤 니티/ 블로 그 활동	채팅	쇼핑/ 뱅킹/ 증권/ 쿠폰/ 티켓
▣ 전체 ▣		(598)	87.6	58.5	18.4	15.4	7.4	7.0	6.8	5.6	4.8
성별	남자	(464)	88.9	57.8	18.4	14.6	6.5	7.1	6.8	5.2	3.8
	여자	(134)	83.0	60.7	18.3	18.3	10.5	6.5	6.9	7.1	8.2
연령	10-19세	(147)	92.7	64.5	15.8	4.1	3.2	2.6	2.1	2.6	2.0
	20-29세	(193)	94.9	64.6	20.2	7.6	7.5	5.6	2.0	5.5	2.5
	30-39세	(100)	84.6	62.3	15.8	20.4	9.9	8.6	9.6	5.8	6.8
	40-49세	(71)	84.6	59.4	19.2	18.6	9.2	7.8	12.8	6.7	3.6
	50-59세	(61)	71.4	31.6	21.3	42.5	6.1	9.6	16.5	7.5	9.3
	60-69세	(26)	62.7	25.8	20.8	44.9	19.8	27.3	19.4	16.2	21.0
지역	서울	(121)	85.9	59.2	21.1	16.6	7.9	3.9	7.1	8.7	3.9
	인천/경기	(183)	87.4	58.2	17.5	13.9	6.6	8.9	6.1	5.1	4.7
	대전/충청/세종	(57)	87.6	58.5	12.3	14.3	4.9	9.4	5.0	5.1	1.7
	광주/전라/제주	(73)	88.1	50.6	16.2	16.9	6.7	7.8	5.1	1.2	3.0
	부산/울산/경남	(98)	88.1	61.1	26.2	12.9	10.0	4.5	8.2	3.6	5.5
	대구/경북 강원	(55) (10)	93.9 69.0	61.8 69.0	13.1 8.1	20.5 20.4	9.3 0.0	9.2 0.0	11.6 0.0	11.6 0.0	11.8 0.0
가족 구성	독신가구	(96)	92.9	62.3	19.2	13.0	8.0	7.3	4.0	5.1	4.3
	1세대가구	(151)	86.5	57.3	13.2	13.9	6.2	8.6	6.5	5.2	3.3
	2세대가구	(263)	89.6	57.8	20.2	16.2	6.6	4.9	8.1	4.5	5.0
	3세대가구	(82)	76.2	56.4	20.4	19.7	12.0	10.6	7.2	11.2	7.6
	기타	(6)	100.0	85.4	33.7	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
직업	사무직	(183)	85.0	52.8	21.1	19.9	7.1	6.8	9.9	5.4	6.1
	서비스/판매직	(80)	84.1	59.0	24.2	27.6	11.3	15.4	12.6	12.9	7.9
	생산직	(59)	84.0	49.9	19.3	25.0	10.1	11.4	11.2	11.6	6.7
	학생	(215)	93.2	66.5	14.1	3.3	4.9	2.2	1.9	2.2	1.4
	주부	(13)	62.2	55.9	7.5	45.5	22.7	33.1	0.0	0.0	13.6
	기타 무직	(18) (29)	80.2 95.9	52.6 55.9	20.9 19.2	25.6 3.2	10.3 3.2	0.0 3.2	5.0 3.1	0.0 6.2	0.0 7.4
학력	초/중/고등학생	(128)	94.0	63.4	13.6	4.7	2.9	2.3	2.4	2.9	2.3
	대학생/대학원생	(79)	88.9	66.6	17.3	3.9	3.6	5.0	0.0	1.2	0.0
	고졸이하	(17)	88.2	47.6	5.8	11.7	5.8	13.6	11.7	5.8	5.8
	대졸이상	(374)	85.1	55.6	20.8	21.7	9.9	8.7	9.6	7.5	6.6
가구 소득	100만원 미만	(23)	91.6	49.8	12.7	8.3	12.4	8.3	4.2	4.2	4.2
	100-199만원	(34)	90.8	49.3	19.9	20.1	5.8	12.2	5.6	11.5	10.0
	200-299만원	(74)	86.8	63.2	27.4	13.4	3.8	10.9	4.0	5.6	2.8
	300-399만원	(74)	91.0	69.1	12.6	14.5	5.1	5.2	6.4	7.7	3.9
	400-499만원	(89)	84.5	53.5	11.8	15.7	8.7	7.1	4.9	4.9	4.9
	500-599만원	(78)	80.6	56.5	18.2	20.2	7.4	8.7	6.0	5.0	4.0
	600-699만원	(56)	86.4	57.1	20.7	14.3	12.0	6.6	8.5	3.5	3.4
	700~799만원	(43)	82.8	57.8	21.5	16.9	4.9	5.0	17.8	4.6	4.5
	800만원 이상	(97)	92.8	57.0	22.4	17.5	9.1	4.9	9.1	7.0	5.2
	모름, 무응답	(31)	93.9	65.6	12.2	2.9	6.3	0.0	0.0	0.0	9.3

<통계표 171> G9_4. PC방에서 주로 이용하는 것 - 1순위+2순위

단위 : %

PC방 주 1회 이상 이용자		사례수 (명)	게임	식사/ 음료	정보 검색	동영 상 시청	사무 처리/ 문서 작성	커뮤 니티/ 블로 그 활동	이메 일	쇼핑/ 증권/ 쿠폰/ 티켓	채팅	기타
▣ 전체 ▣		(598)	85.1	54.9	9.9	8.2	3.4	3.3	3.2	2.0	1.3	0.3
성별	남자	(464)	87.0	54.8	9.5	8.0	2.9	3.4	2.9	1.3	1.4	0.2
	여자	(134)	78.5	55.3	11.3	9.0	5.3	3.2	4.0	4.6	0.9	0.7
연령	10-19세	(147)	90.7	61.2	2.1	8.5	0.0	1.4	0.6	1.3	1.2	0.6
	20-29세	(193)	93.4	61.6	2.5	7.6	2.0	0.0	1.5	0.5	0.5	0.5
	30-39세	(100)	82.6	57.4	13.7	6.6	6.9	1.9	5.7	1.9	0.0	0.0
	40-49세	(71)	80.5	56.9	9.3	7.7	5.5	6.6	2.5	2.4	2.7	0.0
	50-59세	(61)	69.9	26.6	34.9	14.3	3.0	15.0	6.6	2.0	2.0	0.0
	60-69세	(26)	51.0	22.2	36.2	4.6	15.2	8.1	14.2	16.4	7.5	0.0
지역	서울	(121)	83.3	56.1	8.1	10.9	4.1	3.3	3.1	0.8	2.5	0.0
	인천/경기	(183)	85.8	55.0	8.8	7.5	2.8	2.2	5.2	1.7	1.0	0.5
	대전/충청/세종	(57)	85.7	56.6	12.7	7.1	1.5	1.7	3.8	0.0	0.0	0.0
	광주/전라/제주	(73)	85.4	45.4	11.4	10.8	5.5	3.9	3.8	1.6	0.0	1.4
	부산/울산/경남	(98)	87.3	57.4	8.3	9.3	3.5	3.7	0.9	3.7	0.8	0.0
	대구/경북 강원	(55) (10)	84.8 69.0	56.0 69.0	13.2 20.4	1.9 0.0	3.7 0.0	8.0 0.0	0.0 0.0	5.7 0.0	4.1 0.0	0.0 0.0
가족 구성	독신가구	(96)	88.6	58.1	5.8	10.2	2.1	1.0	2.3	1.3	0.0	0.0
	1세대가구	(151)	84.0	56.0	9.5	6.3	1.8	2.5	5.9	1.2	0.8	0.0
	2세대가구	(263)	86.9	53.7	10.7	8.1	4.0	4.6	1.1	2.3	2.6	0.7
	3세대가구	(82)	76.2	50.7	13.4	10.5	6.2	3.8	6.0	3.8	0.0	0.0
	기타	(6)	100.0	85.4	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
직업	사무직	(183)	82.8	49.8	13.8	7.9	3.7	6.4	3.2	2.2	1.7	0.0
	서비스/판매직	(80)	79.2	51.4	13.9	11.1	7.5	2.7	7.9	1.5	1.5	0.0
	생산직	(59)	80.7	46.7	18.4	6.3	5.3	4.9	4.9	3.1	1.4	0.0
	학생	(215)	91.8	63.8	1.4	7.2	0.9	1.4	0.9	0.9	1.3	0.4
	주부	(13)	62.2	48.2	38.5	7.5	7.0	0.0	15.6	6.8	0.0	0.0
	기타 무직	(18) (29)	74.7 92.7	47.6 55.9	19.8 0.0	15.3 9.8	5.0 3.2	0.0 0.0	0.0 0.0	0.0 7.4	0.0 0.0	5.5 0.0
학력	초/중/고등학생	(128)	93.2	59.6	2.4	8.2	0.0	1.6	0.0	1.5	1.4	0.0
	대학생/대학원생	(79)	85.1	66.6	3.9	6.2	0.0	0.0	5.0	0.0	0.0	2.5
	고졸이하	(17)	88.2	47.6	11.7	0.0	0.0	5.9	0.0	0.0	0.0	0.0
	대졸이상	(374)	82.2	51.2	13.6	9.0	5.5	4.5	4.0	2.7	1.6	0.0
가구 소득	100만원 미만	(23)	91.6	49.8	4.2	8.5	4.1	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	100-199만원	(34)	84.9	46.4	14.3	5.7	3.0	0.0	3.6	10.0	0.0	0.0
	200-299만원	(74)	84.4	57.6	5.1	14.1	2.6	2.9	5.7	2.8	0.0	0.0
	300-399만원	(74)	89.6	62.6	9.3	2.6	3.8	1.3	3.9	1.2	0.0	0.0
	400-499만원	(89)	83.3	53.5	11.4	6.3	4.2	2.6	1.1	1.2	3.6	0.0
	500-599만원	(78)	78.1	52.8	16.6	7.1	2.6	6.0	5.2	1.2	1.1	0.0
	600-699만원	(56)	82.9	57.1	7.3	5.3	3.3	1.7	4.9	0.0	3.5	3.5
	700~799만원	(43)	75.8	50.9	12.3	19.2	4.9	11.2	2.7	2.2	0.0	0.0
	800만원 이상	(97)	91.6	53.2	9.7	8.2	4.2	4.2	1.9	0.0	1.9	0.0
	모름, 무응답	(31)	90.6	59.8	2.9	9.1	0.0	0.0	0.0	9.3	0.0	0.0

<통계표 172> G9_5. PC방에서 게임을 하는 이유 - 1순위

단위 : %

PC방 게임 이용자		사례수 (명)	친구/동료 와 어울리기 위해	여가 시간을 보내기 위해	PC 사양 (성능)이 좋아서	추가경험 치 및 아이템 획득 등 PC방 프리미엄	PC방의 부대시설 및 서비스	집/학교에 서는 PC 이용을 못하게 해서	유료 게임을 이용할 수 있어서
▣ 전체 ▣		(2,646)	39.5	38.4	14.0	3.8	2.0	1.3	1.0
성별	남자	(1,852)	39.2	40.5	12.7	3.6	1.8	1.3	0.9
	여자	(794)	40.1	33.5	17.1	4.2	2.5	1.2	1.3
연령	10-19세	(560)	50.4	31.2	12.7	2.3	1.2	1.8	0.3
	20-29세	(977)	42.4	36.0	12.6	4.4	2.5	1.3	0.9
	30-39세	(543)	35.6	40.5	14.6	5.3	1.8	1.0	1.2
	40-49세	(315)	32.0	45.7	14.3	4.2	1.5	1.2	1.2
	50-59세	(180)	25.2	49.2	18.9	0.6	2.9	1.0	2.2
	60-69세	(70)	13.3	52.1	27.1	1.7	4.3	0.0	1.7
지역	서울	(556)	36.2	38.0	15.8	5.3	1.7	1.4	1.7
	인천/경기	(892)	42.6	36.6	12.8	3.0	2.6	1.1	1.3
	대전/충청/세종	(251)	42.7	34.3	15.8	3.6	2.0	1.2	0.4
	광주/전라/제주	(282)	40.5	41.1	12.3	2.4	1.3	2.1	0.3
	부산/울산/경남	(382)	31.8	45.3	14.5	3.9	2.2	1.4	0.9
	대구/경북 강원	(223) (60)	41.9 45.8	36.1 38.2	14.1 13.1	5.6 1.4	1.4 1.4	0.9 0.0	0.0 0.0
가족 구성	독신가구	(462)	38.1	38.7	15.4	4.2	1.7	0.6	1.2
	1세대가구	(662)	39.3	38.9	14.1	3.7	1.7	1.4	0.9
	2세대가구	(1,191)	41.5	37.5	13.1	3.2	2.3	1.5	0.8
	3세대가구	(306)	33.6	41.1	15.5	4.8	2.2	1.2	1.6
	기타	(24)	47.3	28.9	11.8	8.2	3.8	0.0	0.0
직업	사무직	(971)	36.7	43.2	11.3	4.0	2.6	1.1	1.1
	서비스/판매직	(262)	30.6	44.4	19.0	4.5	0.8	0.8	0.0
	생산직	(230)	33.1	41.0	15.9	5.4	1.7	0.4	2.5
	학생	(893)	47.9	31.3	14.0	3.1	2.0	1.3	0.6
	주부	(46)	27.6	38.8	23.1	6.3	0.0	2.0	2.2
	기타	(89)	40.0	37.8	15.4	1.1	1.0	2.1	2.6
	무직	(155)	37.0	35.3	16.7	3.1	2.5	4.3	1.2
학력	초/중/고등학생	(485)	50.9	31.1	12.2	1.9	1.4	2.1	0.4
	대학생/대학원생	(297)	44.2	33.3	14.0	5.2	2.0	0.6	0.7
	고졸이하	(56)	28.7	44.7	14.1	3.6	3.6	1.8	3.5
	대졸이상	(1,808)	36.0	41.0	14.5	4.1	2.2	1.2	1.1
가구 소득	100만원 미만	(90)	38.1	35.0	19.7	4.1	1.0	1.1	1.0
	100-199만원	(118)	30.9	44.2	14.9	5.1	2.4	1.6	0.8
	200-299만원	(350)	36.6	38.5	14.5	5.4	1.4	2.4	1.2
	300-399만원	(372)	38.5	39.7	15.4	3.3	1.8	1.3	0.0
	400-499만원	(375)	39.7	38.4	14.6	3.3	1.5	1.0	1.6
	500-599만원	(327)	42.4	39.0	11.3	4.0	1.8	0.3	1.1
	600-699만원	(253)	36.8	41.5	12.1	2.3	4.0	1.4	1.9
	700~799만원	(204)	43.6	36.2	15.5	2.7	0.5	1.4	0.0
	800만원 이상	(397)	42.9	36.5	12.7	3.7	2.5	0.9	0.7
	모름, 무응답	(160)	39.6	34.2	14.6	4.2	3.6	1.9	1.9

<통계표 173> G9_5. PC방에서 게임을 하는 이유 - 1순위+2순위

단위 : %

PC방 게임 이용자		사례수 (명)	친구/동료 와 어울리기 위해	여가 시간을 보내기 위해	PC 사양(성 능)이 좋아서	추가경험 치 및 아이템 획득 등 PC방 프리미엄	PC방의 부대시설 및 서비스	유료 게임(을 이용할 수 있어서	집/학교 에서는 PC(게임) 이용을 못하게 해서
▣ 전체 ▣		(2,646)	63.6	54.5	31.0	12.8	10.9	4.7	3.8
성별	남자	(1,852)	63.4	56.1	28.4	12.8	10.3	4.2	4.2
	여자	(794)	63.8	50.6	37.1	12.6	12.2	5.9	2.8
연령	10-19세	(560)	77.4	50.8	31.3	9.1	7.4	2.9	6.5
	20-29세	(977)	66.4	53.9	29.4	14.5	11.4	3.3	3.2
	30-39세	(543)	59.2	52.4	28.3	16.9	10.4	6.6	2.7
	40-49세	(315)	54.3	57.4	33.5	12.0	12.5	6.7	3.6
	50-59세	(180)	47.3	65.0	34.3	6.7	12.9	7.9	2.7
	60-69세	(70)	29.6	67.3	53.1	5.2	21.0	8.3	1.9
지역	서울	(556)	59.1	52.4	33.3	14.9	11.3	8.0	3.4
	인천/경기	(892)	64.2	54.4	30.2	11.7	10.9	4.2	3.7
	대전/충청/세종	(251)	65.7	52.3	31.1	9.5	12.1	6.4	5.9
	광주/전라/제주	(282)	64.1	55.0	29.1	15.0	11.3	2.0	4.9
	부산/울산/경남	(382)	62.7	58.8	32.7	12.6	9.5	3.3	3.3
	대구/경북 강원	(223) (60)	66.1 79.7	52.8 61.1	31.0 20.4	13.0 12.6	10.1 8.5	4.1 0.0	2.4 3.2
가족 구성	독신가구	(462)	61.5	54.5	29.5	15.2	10.8	4.9	3.0
	1세대가구	(662)	62.1	54.2	32.1	12.4	10.2	5.1	4.0
	2세대가구	(1,191)	65.9	54.5	30.5	11.9	11.6	4.0	4.1
	3세대가구	(306)	60.6	55.5	33.4	12.2	9.8	6.3	2.7
	기타	(24)	64.1	44.7	28.3	27.1	7.8	8.4	8.0
직업	사무직	(971)	59.6	57.4	28.5	11.6	11.9	6.0	3.0
	서비스/판매직	(262)	54.8	54.8	36.6	14.8	12.5	6.1	2.8
	생산직	(230)	55.2	54.2	31.9	19.3	8.5	7.0	3.2
	학생	(893)	74.2	51.3	31.4	11.2	9.8	2.3	4.7
	주부	(46)	54.0	52.8	38.0	13.3	13.3	9.1	2.0
	기타	(89)	61.9	56.9	28.2	9.9	13.5	7.2	2.1
	무직	(155)	57.7	53.4	33.2	17.5	8.9	2.4	6.7
학력	초/중/고등학생	(485)	79.3	51.1	31.6	8.3	7.5	2.2	6.9
	대학생/대학원생	(297)	68.8	53.3	27.4	15.1	11.2	4.4	2.3
	고졸이하	(56)	42.5	64.9	28.2	10.4	12.0	10.7	1.8
	대졸이상	(1,808)	59.1	55.2	31.5	13.6	11.7	5.3	3.2
가구 소득	100만원 미만	(90)	64.7	56.5	25.9	12.2	8.6	3.3	2.1
	100-199만원	(118)	55.1	60.3	32.5	15.8	11.6	4.3	7.6
	200-299만원	(350)	58.2	56.1	30.1	15.2	11.1	4.6	3.8
	300-399만원	(372)	63.8	53.7	32.5	13.4	8.6	3.5	3.3
	400-499만원	(375)	62.8	53.6	30.7	11.3	12.7	7.2	3.8
	500-599만원	(327)	67.0	53.6	31.4	12.4	10.4	4.7	2.1
	600-699만원	(253)	63.2	58.1	28.2	10.8	11.6	5.4	2.5
	700~799만원	(204)	66.5	54.2	32.4	10.5	10.1	5.1	5.4
	800만원 이상	(397)	65.5	52.3	29.7	13.2	11.1	4.3	4.3
	모름, 무응답	(160)	67.1	50.8	37.2	13.3	12.3	3.0	5.0

<통계표 174> H1. 게임시간 선택제 인지 여부

단위 : %

전체		사례수 (명)	명칭과 내용을 모두 알고 있다	들어봤으나 자세히는 모른다	들어본 적 없다
▣ 전체 ▣		(8,076)	22.2	46.4	31.4
성별	남자	(4,535)	25.0	45.2	29.8
	여자	(3,541)	18.7	47.9	33.5
연령	10-19세	(1,227)	21.1	33.0	45.9
	20-29세	(1,681)	27.0	38.9	34.1
	30-39세	(1,592)	25.9	44.2	29.9
	40-49세	(1,536)	22.6	50.9	26.5
	50-59세	(1,261)	18.1	58.9	23.1
	60-69세	(780)	11.9	58.9	29.3
지역	서울	(1,543)	24.8	45.0	30.2
	인천/경기	(2,799)	22.5	46.3	31.2
	대전/충청/세종	(824)	20.6	48.0	31.4
	광주/전라/제주	(834)	19.3	48.9	31.8
	부산/울산/경남	(1,110)	21.8	46.8	31.3
	대구/경북	(749)	21.9	44.8	33.3
	강원	(218)	20.7	44.2	35.1
가족구성	독신가구	(1,153)	22.1	45.3	32.6
	1세대가구	(2,037)	24.0	46.8	29.2
	2세대가구	(3,998)	20.7	46.1	33.2
	3세대가구	(837)	25.2	47.9	26.9
	기타	(51)	20.7	52.0	27.3
직업	사무직	(3,167)	23.9	48.8	27.2
	서비스/판매직	(844)	23.8	49.1	27.1
	생산직	(806)	23.1	52.1	24.7
	학생	(1,765)	21.5	36.2	42.3
	주부	(714)	14.9	53.0	32.1
	기타	(285)	26.5	46.6	26.9
	무직	(495)	17.6	43.4	38.9
학력	초/중/고등학생	(1,115)	19.6	33.3	47.2
	대학생/대학원생	(485)	25.5	41.3	33.2
	고졸이하	(199)	29.0	49.8	21.2
	대졸이상	(6,278)	22.2	49.0	28.8
가구소득	100만원 미만	(214)	24.4	43.0	32.6
	100-199만원	(337)	21.2	41.8	37.0
	200-299만원	(964)	21.5	47.4	31.1
	300-399만원	(1,196)	21.8	46.2	32.0
	400-499만원	(1,285)	21.0	47.1	31.9
	500-599만원	(1,115)	21.3	48.0	30.7
	600-699만원	(780)	21.9	48.2	29.9
	700~799만원	(614)	23.9	48.2	27.8
	800만원 이상	(1,186)	26.0	46.8	27.2
	모름, 무응답	(385)	18.2	35.0	46.8

<통계표 175> H1_1. 게임시간 선택제 접근성에 대한 생각

단위 : 점

게임시간 선택제 인지자		사례수 (명)	매우 어렵다	어렵 다	보통 이다	쉽다	매우 쉽다	Top2	Bot2	평균	100점 평균
▣ 전체 ▣		(1,794)	4.7	17.1	47.2	25.3	5.7	31.0	21.8	3.1	62.0
성별	남자	(1,133)	6.2	16.2	46.8	24.9	6.0	30.9	22.4	3.1	61.7
	여자	(661)	2.2	18.6	47.9	26.1	5.2	31.3	20.8	3.1	62.7
연령	10-19세	(259)	8.0	17.2	43.0	25.2	6.5	31.7	25.3	3.0	61.0
	20-29세	(454)	5.1	17.6	41.5	28.6	7.2	35.8	22.7	3.2	63.0
	30-39세	(413)	5.6	21.7	42.9	23.8	6.0	29.8	27.4	3.0	60.6
	40-49세	(348)	2.9	14.8	51.9	25.3	5.1	30.4	17.7	3.1	63.0
	50-59세	(228)	2.9	13.1	61.9	19.5	2.5	22.0	16.1	3.1	61.1
	60-69세	(92)	0.9	11.2	52.2	31.1	4.6	35.8	12.1	3.3	65.5
지역	서울	(382)	4.2	18.3	45.7	25.3	6.6	31.8	22.4	3.1	62.4
	인천/경기	(629)	4.8	16.8	50.3	23.0	5.1	28.1	21.6	3.1	61.3
	대전/충청/세종	(170)	6.4	17.5	39.9	29.3	6.9	36.2	23.9	3.1	62.6
	광주/전라/제주	(161)	4.1	18.7	49.5	25.9	1.8	27.7	22.8	3.0	60.5
	부산/울산/경남	(243)	4.0	15.9	45.9	26.2	8.0	34.2	19.9	3.2	63.7
	대구/경북 강원	(164) (45)	3.9 11.2	16.5 10.9	44.3 52.2	29.0 23.8	6.3 1.9	35.3 25.7	20.4 22.1	3.2 2.9	63.5 58.9
가족 구성	독신가구	(255)	5.2	21.7	44.1	23.1	5.9	29.0	26.9	3.0	60.6
	1세대가구	(490)	4.6	17.3	49.5	24.8	3.8	28.5	22.0	3.1	61.1
	2세대가구	(828)	4.7	15.9	47.1	27.1	5.1	32.3	20.6	3.1	62.4
	3세대가구	(211)	3.6	14.8	46.5	23.3	11.8	35.1	18.4	3.2	65.0
	기타	(11)	18.8	27.1	35.4	9.8	8.9	18.7	45.9	2.6	52.6
직업	사무직	(758)	4.0	15.7	49.8	25.8	4.7	30.5	19.7	3.1	62.3
	서비스/판매직	(201)	3.8	16.4	49.1	24.7	6.0	30.7	20.2	3.1	62.6
	생산직	(187)	3.2	14.8	50.9	22.1	9.0	31.1	18.0	3.2	63.8
	학생	(379)	7.8	19.7	40.3	26.8	5.4	32.2	27.5	3.0	60.5
	주부	(106)	0.9	22.1	45.9	25.9	5.2	31.2	23.0	3.1	62.5
	기타 무직	(75) (87)	4.1 8.4	18.9 15.8	49.6 41.3	20.7 26.8	6.7 7.7	27.4 34.5	23.0 24.2	3.1 3.1	61.4 61.9
학력	초/중/고등학생	(218)	7.7	16.2	42.8	26.4	6.8	33.3	23.9	3.1	61.7
	대학생/대학원생	(124)	8.5	18.3	47.5	21.1	4.7	25.7	26.8	3.0	59.0
	고졸이하	(58)	8.7	13.1	53.7	14.1	10.3	24.4	21.9	3.0	60.8
	대졸이상	(1,395)	3.8	17.3	47.6	26.0	5.4	31.4	21.0	3.1	62.4
가구 소득	100만원 미만	(52)	14.0	13.1	34.3	27.4	11.3	38.6	27.1	3.1	61.8
	100-199만원	(72)	2.9	18.1	49.6	24.0	5.4	29.4	21.0	3.1	62.2
	200-299만원	(207)	3.3	18.0	46.1	25.9	6.7	32.6	21.3	3.1	62.9
	300-399만원	(261)	4.3	18.1	49.9	23.1	4.6	27.7	22.4	3.1	61.1
	400-499만원	(269)	4.0	17.3	50.0	24.0	4.7	28.7	21.3	3.1	61.6
	500-599만원	(237)	4.1	15.3	52.4	24.0	4.2	28.2	19.4	3.1	61.8
	600-699만원	(171)	4.8	15.6	37.3	35.4	6.8	42.3	20.4	3.2	64.8
	700~799만원	(147)	6.7	15.4	46.5	28.8	2.7	31.5	22.0	3.1	61.1
	800만원 이상	(308)	4.5	17.6	45.3	24.4	8.1	32.5	22.2	3.1	62.8
	모름, 무응답	(70)	6.6	22.4	52.8	13.9	4.4	18.3	28.9	2.9	57.4

<통계표 176> H2. 게임시간 선택제 필요성에 대한 생각

단위 : 점

게임시간 선택제 인지자		사례수 (명)	전혀 필요 하지 않다	필요 하지 않다	보통 하다	필요 하다	매우 필요 하다	Top2	Bot2	평균	100점 평균
▣ 전체 ▣		(1,794)	11.0	12.0	25.6	35.8	15.6	51.4	23.0	3.3	66.6
성별	남자	(1,133)	16.3	14.0	28.5	28.9	12.4	41.3	30.3	3.1	61.4
	여자	(661)	2.0	8.5	20.8	47.6	21.1	68.7	10.5	3.8	75.5
연령	10-19세	(259)	21.9	16.5	27.9	24.7	9.1	33.7	38.4	2.8	56.5
	20-29세	(454)	12.7	15.1	24.7	36.4	11.1	47.6	27.8	3.2	63.6
	30-39세	(413)	11.5	12.3	26.0	35.1	15.0	50.1	23.8	3.3	66.0
	40-49세	(348)	6.7	7.9	26.0	39.8	19.6	59.4	14.5	3.6	71.6
	50-59세	(228)	5.1	8.1	26.8	37.4	22.5	60.0	13.2	3.6	72.9
	60-69세	(92)	1.3	7.6	17.5	47.4	26.2	73.6	8.9	3.9	77.9
지역	서울	(382)	11.9	13.2	22.7	34.6	17.5	52.1	25.1	3.3	66.5
	인천/경기	(629)	10.8	12.6	27.1	34.9	14.7	49.5	23.4	3.3	66.0
	대전/충청/세종	(170)	8.8	9.1	24.6	42.9	14.6	57.4	17.9	3.5	69.1
	광주/전라/제주	(161)	8.3	15.3	25.6	39.6	11.2	50.7	23.7	3.3	66.0
	부산/울산/경남	(243)	10.1	9.9	26.5	34.4	19.2	53.6	20.0	3.4	68.5
	대구/경북 강원	(164) (45)	13.9 20.4	9.4 11.6	27.5 21.6	35.9 25.0	13.2 21.4	49.1 46.4	23.3 32.1	3.3 3.2	65.0 63.1
가족 구성	독신가구	(255)	15.7	13.0	26.8	30.4	14.1	44.4	28.8	3.1	62.8
	1세대가구	(490)	10.8	12.2	26.0	39.8	11.2	51.0	23.0	3.3	65.7
	2세대가구	(828)	9.4	11.9	25.7	36.5	16.6	53.1	21.3	3.4	67.8
	3세대가구	(211)	12.1	9.2	23.6	31.1	24.0	55.1	21.3	3.5	69.1
	기타	(11)	17.6	37.0	17.5	18.7	9.2	27.9	54.7	2.6	52.9
직업	사무직	(758)	9.0	10.1	25.8	39.0	16.1	55.1	19.1	3.4	68.6
	서비스/판매직	(201)	7.7	11.0	24.7	39.8	16.7	56.5	18.7	3.5	69.4
	생산직	(187)	6.6	11.1	31.7	35.4	15.3	50.6	17.7	3.4	68.3
	학생	(379)	19.6	16.4	25.2	29.6	9.2	38.8	36.0	2.9	58.5
	주부	(106)	0.8	10.4	18.9	42.7	27.2	69.9	11.2	3.9	77.0
	기타 무직	(75) (87)	13.9 18.5	13.9 13.2	26.3 22.6	25.1 27.1	20.8 18.6	45.9 45.7	27.7 31.7	3.3 3.1	65.0 62.8
학력	초/중/고등학생	(218)	21.6	17.4	27.1	25.9	8.0	33.9	39.0	2.8	56.3
	대학생/대학원생	(124)	18.7	14.9	29.0	23.8	13.6	37.3	33.6	3.0	59.7
	고졸이하	(58)	15.9	5.1	32.2	29.8	17.0	46.8	21.0	3.3	65.4
	대졸이상	(1,395)	8.5	11.2	24.8	38.6	16.9	55.5	19.7	3.4	68.9
가구 소득	100만원 미만	(52)	22.3	9.1	27.3	26.9	14.4	41.3	31.4	3.0	60.4
	100-199만원	(72)	7.6	16.2	20.7	36.9	18.7	55.5	23.8	3.4	68.6
	200-299만원	(207)	15.3	8.0	29.1	30.4	17.2	47.6	23.3	3.3	65.3
	300-399만원	(261)	8.5	14.0	25.9	40.4	11.3	51.7	22.4	3.3	66.4
	400-499만원	(269)	9.0	14.0	23.2	39.6	14.2	53.8	23.0	3.4	67.2
	500-599만원	(237)	11.7	9.9	30.5	33.5	14.5	47.9	21.6	3.3	65.8
	600-699만원	(171)	10.4	9.0	23.7	39.1	17.8	56.9	19.4	3.4	69.0
	700~799만원	(147)	7.7	10.0	24.1	41.2	17.0	58.2	17.7	3.5	70.0
	800만원 이상	(308)	8.8	14.5	22.3	34.7	19.7	54.5	23.3	3.4	68.4
	모름, 무응답	(70)	27.0	13.8	33.5	18.6	7.0	25.6	40.8	2.6	53.0

<통계표 177> 11. 최근 1년 게임회사와의 갈등 및 피해 경험

단위 : %

전체		사례수 (명)	예	아니오
▣ 전체 ▣		(8,076)	23.3	76.7
성별	남자	(4,535)	25.9	74.1
	여자	(3,541)	20.0	80.0
연령	10-19세	(1,227)	24.0	76.0
	20-29세	(1,681)	30.4	69.6
	30-39세	(1,592)	27.3	72.7
	40-49세	(1,536)	21.7	78.3
	50-59세	(1,261)	17.4	82.6
	60-69세	(780)	11.6	88.4
지역	서울	(1,543)	26.1	73.9
	인천/경기	(2,799)	22.3	77.7
	대전/충청/세종	(824)	24.8	75.2
	광주/전라/제주	(834)	23.9	76.1
	부산/울산/경남	(1,110)	23.1	76.9
	대구/경북	(749)	21.9	78.1
	강원	(218)	16.0	84.0
가족구성	독신가구	(1,153)	24.6	75.4
	1세대가구	(2,037)	24.5	75.5
	2세대가구	(3,998)	20.7	79.3
	3세대가구	(837)	30.3	69.7
	기타	(51)	37.4	62.6
직업	사무직	(3,167)	21.7	78.3
	서비스/판매직	(844)	28.3	71.7
	생산직	(806)	26.2	73.8
	학생	(1,765)	25.8	74.2
	주부	(714)	15.7	84.3
	기타	(285)	26.4	73.6
	무직	(495)	20.7	79.3
학력	초/중/고등학생	(1,115)	22.1	77.9
	대학생/대학원생	(485)	34.3	65.7
	고졸이하	(199)	37.2	62.8
	대졸이상	(6,278)	22.3	77.7
가구소득	100만원 미만	(214)	30.5	69.5
	100-199만원	(337)	24.5	75.5
	200-299만원	(964)	26.4	73.6
	300-399만원	(1,196)	24.8	75.2
	400-499만원	(1,285)	22.4	77.6
	500-599만원	(1,115)	20.4	79.6
	600-699만원	(780)	22.2	77.8
	700~799만원	(614)	19.8	80.2
	800만원 이상	(1,186)	23.8	76.2
	모름, 무응답	(385)	24.2	75.8

<통계표 178> 11_1. 게임 회사와의 갈등 내용(중복응답)

단위 : %

게임회사와의 갈등 경험자		사례수 (명)	설치/ 접속 불량	콘텐 츠 이용 오류	결제 관련	가입 및 탈퇴 관련	아이 템 오류	허위/ 과장 광고	퀘스 트 오류	스킬 오류	기타
▣ 전체 ▣		(1,884)	45.5	35.4	31.7	22.3	22.2	17.1	17.0	12.0	0.1
성별	남자	(1,175)	46.5	34.5	33.6	23.2	22.4	17.0	16.8	13.4	0.0
	여자	(710)	43.8	37.0	28.6	20.9	22.0	17.3	17.3	9.9	0.1
연령	10-19세	(294)	52.4	29.5	25.6	16.9	18.9	20.5	15.3	13.9	0.0
	20-29세	(511)	46.1	39.3	30.6	15.5	23.5	17.2	18.3	14.7	0.0
	30-39세	(435)	43.7	36.0	32.9	22.4	23.7	18.1	19.5	11.4	0.2
	40-49세	(334)	45.9	35.2	36.7	29.5	22.0	11.7	17.4	8.6	0.0
	50-59세	(219)	39.6	35.3	32.1	28.4	22.0	17.3	12.5	10.1	0.0
	60-69세	(90)	40.3	31.5	32.5	36.3	20.3	19.9	12.0	12.0	0.0
지역	서울	(403)	46.6	36.7	30.7	23.4	24.7	16.6	21.5	14.3	0.0
	인천/경기	(623)	46.6	37.0	32.0	20.7	24.0	17.8	16.4	11.0	0.2
	대전/충청/세종	(204)	45.3	29.0	25.0	23.0	21.1	13.0	18.9	13.5	0.0
	광주/전라/제주	(199)	39.0	39.5	38.6	25.9	21.7	21.0	14.8	12.5	0.0
	부산/울산/경남	(256)	45.6	36.6	33.1	20.7	19.8	18.5	15.7	12.1	0.0
	대구/경북 강원	(164) (35)	43.9 57.0	28.1 33.5	29.0 42.2	21.3 29.1	15.1 22.9	13.9 19.2	12.2 7.5	9.6 4.9	0.0 0.0
가족 구성	독신가구	(283)	44.4	41.5	35.9	14.7	22.0	20.6	17.9	13.1	0.0
	1세대가구	(500)	40.0	38.6	32.8	23.0	22.7	14.4	15.3	11.4	0.0
	2세대가구	(828)	49.4	32.8	26.8	23.1	22.0	16.8	17.5	12.7	0.1
	3세대가구	(254)	42.6	31.2	42.0	28.0	21.8	20.8	17.0	10.6	0.0
	기타	(19)	74.4	30.0	20.4	5.2	27.0	0.0	25.4	5.1	0.0
직업	사무직	(689)	42.5	35.8	34.4	25.0	22.6	17.8	13.9	9.7	0.0
	서비스/판매직	(239)	48.6	35.7	31.1	24.2	21.4	14.0	19.3	11.9	0.0
	생산직	(212)	41.3	32.4	37.0	29.5	23.4	15.5	20.9	12.4	0.0
	학생	(456)	51.1	32.8	26.3	14.5	21.5	19.5	16.5	13.7	0.0
	주부	(112)	39.5	45.7	25.6	24.4	24.3	9.3	14.8	13.1	0.9
	기타 무직	(75) (103)	51.6 43.5	30.4 42.4	37.5 31.1	20.4 18.3	25.8 16.9	18.5 20.2	20.7 26.1	13.0 17.8	0.0 0.0
학력	초/중/고등학생	(246)	54.1	28.6	25.3	15.9	18.5	19.6	15.6	12.6	0.0
	대학생/대학원생	(166)	49.6	33.3	31.2	15.8	22.3	15.4	16.0	12.8	0.0
	고졸이하	(74)	28.5	28.3	38.0	30.8	17.5	12.9	18.8	18.3	0.0
	대졸이상	(1,398)	44.4	37.2	32.6	23.7	23.1	17.1	17.2	11.5	0.1
가구 소득	100만원 미만	(65)	44.4	32.9	37.7	13.4	22.0	16.1	26.8	21.1	0.0
	100-199만원	(83)	42.3	32.6	28.4	24.6	22.3	10.5	15.5	12.9	0.0
	200-299만원	(255)	48.4	34.1	32.8	22.3	18.9	16.9	15.8	10.6	0.0
	300-399만원	(296)	47.5	36.6	29.8	21.8	23.0	18.0	17.1	11.7	0.0
	400-499만원	(288)	46.2	37.7	29.2	23.0	17.9	13.1	16.8	13.3	0.4
	500-599만원	(227)	42.4	34.2	36.4	26.7	21.7	20.6	16.1	10.1	0.0
	600-699만원	(174)	41.9	36.1	31.1	20.8	23.0	15.1	17.1	12.8	0.0
	700~799만원	(121)	45.4	38.2	29.1	21.5	29.4	18.4	16.3	9.3	0.0
	800만원 이상	(282)	39.7	36.7	31.2	22.2	25.4	17.2	15.6	11.8	0.0
	모름, 무응답	(93)	63.8	26.3	36.2	19.3	22.9	26.8	21.8	14.3	0.0

<통계표 179> 11.2. 게임 회사와의 갈등 대처 여부

게임회사와의 갈등 경험자		사례수 (명)	반드시 대응했다	대부분 대응했다	대응하지 않은 적이 더 많다	단위 : % 한 번도 대응한 적 없다
▣ 전체 ▣		(1,884)	14.7	37.1	32.6	15.5
성별	남자	(1,175)	15.2	41.3	30.4	13.1
	여자	(710)	13.9	30.2	36.3	19.6
연령	10-19세	(294)	13.2	28.6	36.9	21.3
	20-29세	(511)	15.1	40.3	30.0	14.7
	30-39세	(435)	14.5	40.5	31.2	13.7
	40-49세	(334)	18.3	38.7	32.9	10.0
	50-59세	(219)	10.5	36.1	33.3	20.1
	60-69세	(90)	15.5	27.5	37.2	19.7
지역	서울	(403)	15.8	36.9	35.0	12.3
	인천/경기	(623)	16.7	36.2	29.7	17.5
	대전/충청/세종	(204)	14.5	36.0	36.3	13.2
	광주/전라/제주	(199)	10.6	38.1	35.4	16.0
	부산/울산/경남	(256)	11.2	40.7	33.8	14.3
	대구/경북 강원	(164) (35)	14.6 20.1	37.4 30.0	29.9 23.1	18.0 26.8
가족구성	독신가구	(283)	15.8	41.1	28.8	14.3
	1세대가구	(500)	14.3	40.8	33.2	11.8
	2세대가구	(828)	12.9	35.0	33.6	18.5
	3세대가구	(254)	20.5	33.5	32.4	13.7
	기타	(19)	15.3	25.2	31.2	28.3
직업	사무직	(689)	14.6	40.0	31.2	14.2
	서비스/판매직	(239)	14.7	39.2	33.7	12.4
	생산직	(212)	16.5	46.3	27.6	9.6
	학생	(456)	14.5	30.8	36.4	18.3
	주부	(112)	11.3	26.5	34.0	28.3
	기타 무직	(75) (103)	18.6 14.3	39.1 32.4	30.3 32.9	12.0 20.3
학력	초/중/고등학생	(246)	12.9	25.7	38.2	23.2
	대학생/대학원생	(166)	18.5	39.6	29.7	12.2
	고졸이하	(74)	20.8	41.8	32.7	4.7
	대졸이상	(1,398)	14.3	38.6	31.9	15.2
가구소득	100만원 미만	(65)	16.5	37.0	30.7	15.9
	100-199만원	(83)	11.9	37.0	30.6	20.4
	200-299만원	(255)	14.7	38.9	33.2	13.2
	300-399만원	(296)	12.9	42.3	29.6	15.3
	400-499만원	(288)	11.7	35.9	36.6	15.8
	500-599만원	(227)	18.2	33.6	30.4	17.8
	600-699만원	(174)	15.7	39.8	30.7	13.9
	700~799만원	(121)	12.0	30.6	44.4	13.0
	800만원 이상	(282)	19.5	35.0	31.0	14.5
	모름, 무응답	(93)	10.2	38.7	29.5	21.6

<통계표 180> 11_3. 게임 회사와의 갈등 대처 방법(중복응답)

단위 : %

게임회사와의 갈등 대응자		사례수 (명)	게임회사에 온라인으로 문의한다	게임회사에 전화 등으로 문의한다	활동하는 게임 관련 커뮤니티에 내용을 공유한다	관련 기관(콘텐츠 분쟁조정위원 회 등)에 신고한다	기타(리뷰 작성, 게임 삭제 등)
▣ 전체 ▣		(1,592)	63.8	30.1	26.3	16.6	1.3
성별	남자	(1,021)	62.9	34.0	24.6	17.9	1.2
	여자	(571)	65.6	23.2	29.5	14.1	1.5
연령	10-19세	(232)	65.3	15.8	29.8	12.2	3.1
	20-29세	(436)	72.3	24.5	27.3	12.9	1.1
	30-39세	(376)	62.8	32.3	22.7	21.3	1.1
	40-49세	(301)	61.2	36.7	25.2	18.9	1.0
	50-59세	(175)	56.4	41.3	22.6	18.9	1.1
	60-69세	(73)	42.6	44.3	42.2	12.9	0.0
지역	서울	(353)	66.1	32.7	28.2	15.5	1.3
	인천/경기	(514)	67.8	31.0	24.5	17.4	0.8
	대전/충청/세종	(177)	63.5	25.3	21.8	17.5	3.0
	광주/전라/제주	(167)	59.1	26.7	26.2	17.1	0.0
	부산/울산/경남	(219)	60.7	31.0	28.1	16.7	2.1
	대구/경북 강원	(134) (26)	54.1 64.7	27.2 39.9	28.7 41.9	14.7 14.5	1.5 0.0
가족 구성	독신가구	(243)	64.9	29.2	29.5	13.7	0.8
	1세대가구	(441)	60.4	28.2	25.6	17.5	1.8
	2세대가구	(675)	64.0	28.9	26.7	16.8	1.5
	3세대가구	(219)	69.0	38.4	23.5	17.6	0.4
	기타	(14)	65.0	35.0	20.9	6.7	0.0
직업	사무직	(591)	65.3	34.0	23.0	16.0	1.5
	서비스/판매직	(209)	58.5	38.2	24.1	20.2	0.4
	생산직	(191)	57.0	40.2	30.5	24.5	0.5
	학생	(372)	69.3	16.5	28.7	13.3	2.4
	주부	(80)	52.6	25.8	27.4	17.5	0.0
	기타	(66)	67.4	29.9	38.3	12.9	0.0
	무직	(82)	66.0	23.9	25.0	10.0	1.1
학력	초/중/고등학생	(189)	67.2	17.9	28.8	10.3	3.2
	대학생/대학원생	(146)	69.2	18.8	25.2	14.6	2.6
	고졸이하	(70)	48.8	29.1	29.3	26.8	2.8
	대졸이상	(1,186)	63.5	33.5	25.9	17.2	0.7
가구 소득	100만원 미만	(55)	59.1	26.3	36.9	12.0	0.0
	100-199만원	(66)	56.5	23.4	27.7	24.7	0.0
	200-299만원	(221)	59.7	31.5	23.4	15.6	1.7
	300-399만원	(251)	63.6	31.4	25.2	17.2	0.4
	400-499만원	(242)	61.6	29.5	26.2	16.5	0.8
	500-599만원	(187)	67.6	27.2	27.9	16.3	2.8
	600-699만원	(150)	59.0	39.0	25.8	19.8	1.2
	700~799만원	(106)	69.6	29.6	23.7	12.0	1.0
	800만원 이상	(241)	67.9	31.8	25.7	17.0	2.0
	모름, 무응답	(73)	73.3	17.0	33.8	13.2	1.4

<통계표 181> 12.1. 게임 내 피해 경험 - 욕설

단위 : %

전체		사례수 (명)	있다	없다
▣ 전체 ▣		(8,076)	45.7	54.3
성별	남자	(4,535)	54.0	46.0
	여자	(3,541)	35.1	64.9
연령	10-19세	(1,227)	57.8	42.2
	20-29세	(1,681)	68.5	31.5
	30-39세	(1,592)	54.6	45.4
	40-49세	(1,536)	35.8	64.2
	50-59세	(1,261)	20.9	79.1
	60-69세	(780)	18.9	81.1
지역	서울	(1,543)	48.9	51.1
	인천/경기	(2,799)	45.0	55.0
	대전/충청/세종	(824)	43.3	56.7
	광주/전라/제주	(834)	45.8	54.2
	부산/울산/경남	(1,110)	48.5	51.5
	대구/경북 강원	(749) (218)	41.9 40.1	58.1 59.9
가족구성	독신가구	(1,153)	53.1	46.9
	1세대가구	(2,037)	47.0	53.0
	2세대가구	(3,998)	41.9	58.1
	3세대가구	(837)	49.8	50.2
	기타	(51)	51.3	48.7
직업	사무직	(3,167)	43.7	56.3
	서비스/판매직	(844)	43.8	56.2
	생산직	(806)	47.1	52.9
	학생	(1,765)	61.4	38.6
	주부	(714)	18.4	81.6
	기타	(285)	46.2	53.8
	무직	(495)	42.5	57.5
학력	초/중/고등학생	(1,115)	55.6	44.4
	대학생/대학원생	(485)	71.1	28.9
	고졸이하	(199)	51.5	48.5
	대졸이상	(6,278)	41.8	58.2
가구소득	100만원 미만	(214)	51.6	48.4
	100-199만원	(337)	49.3	50.7
	200-299만원	(964)	50.9	49.1
	300-399만원	(1,196)	45.6	54.4
	400-499만원	(1,285)	43.8	56.2
	500-599만원	(1,115)	41.5	58.5
	600-699만원	(780)	42.7	57.3
	700~799만원	(614)	44.8	55.2
	800만원 이상	(1,186)	44.6	55.4
	모름, 무응답	(385)	56.2	43.8

<통계표 182> 12.2. 게임 내 피해 경험 - 유언비어

단위 : %

전체		사례수 (명)	있다	없다
▣ 전체 ▣		(8,076)	12.8	87.2
성별	남자	(4,535)	16.9	83.1
	여자	(3,541)	7.6	92.4
연령	10-19세	(1,227)	11.5	88.5
	20-29세	(1,681)	18.5	81.5
	30-39세	(1,592)	17.9	82.1
	40-49세	(1,536)	11.4	88.6
	50-59세	(1,261)	7.0	93.0
	60-69세	(780)	4.7	95.3
지역	서울	(1,543)	14.5	85.5
	인천/경기	(2,799)	12.3	87.7
	대전/충청/세종	(824)	12.3	87.7
	광주/전라/제주	(834)	13.1	86.9
	부산/울산/경남	(1,110)	13.4	86.6
	대구/경북	(749)	12.4	87.6
	강원	(218)	6.5	93.5
가족구성	독신가구	(1,153)	16.0	84.0
	1세대가구	(2,037)	13.9	86.1
	2세대가구	(3,998)	10.5	89.5
	3세대가구	(837)	17.2	82.8
	기타	(51)	7.6	92.4
직업	사무직	(3,167)	13.3	86.7
	서비스/판매직	(844)	15.7	84.3
	생산직	(806)	16.9	83.1
	학생	(1,765)	12.9	87.1
	주부	(714)	4.7	95.3
	기타	(285)	12.0	88.0
	무직	(495)	10.0	90.0
학력	초/중/고등학생	(1,115)	10.2	89.8
	대학생/대학원생	(485)	19.3	80.7
	고졸이하	(199)	24.1	75.9
	대졸이상	(6,278)	12.4	87.6
가구소득	100만원 미만	(214)	17.3	82.7
	100-199만원	(337)	16.0	84.0
	200-299만원	(964)	15.3	84.7
	300-399만원	(1,196)	13.1	86.9
	400-499만원	(1,285)	11.6	88.4
	500-599만원	(1,115)	11.5	88.5
	600-699만원	(780)	11.6	88.4
	700~799만원	(614)	12.3	87.7
	800만원 이상	(1,186)	13.2	86.8
	모름, 무응답	(385)	10.5	89.5

<통계표 183> 12.3. 게임 내 피해 경험 - 원치않는 쪽지/채팅

단위 : %

전체		사례수 (명)	있다	없다
▣ 전체 ▣		(8,076)	24.2	75.8
성별	남자	(4,535)	27.7	72.3
	여자	(3,541)	19.8	80.2
연령	10-19세	(1,227)	17.2	82.8
	20-29세	(1,681)	26.6	73.4
	30-39세	(1,592)	29.1	70.9
	40-49세	(1,536)	26.9	73.1
	50-59세	(1,261)	20.5	79.5
	60-69세	(780)	20.8	79.2
지역	서울	(1,543)	26.0	74.0
	인천/경기	(2,799)	23.5	76.5
	대전/충청/세종	(824)	22.9	77.1
	광주/전라/제주	(834)	23.7	76.3
	부산/울산/경남	(1,110)	27.0	73.0
	대구/경북 강원	(749) (218)	22.4 19.5	77.6 80.5
가족구성	독신가구	(1,153)	23.7	76.3
	1세대가구	(2,037)	26.3	73.7
	2세대가구	(3,998)	21.7	78.3
	3세대가구	(837)	32.3	67.7
	기타	(51)	23.0	77.0
직업	사무직	(3,167)	26.4	73.6
	서비스/판매직	(844)	28.1	71.9
	생산직	(806)	30.0	70.0
	학생	(1,765)	20.3	79.7
	주부	(714)	16.6	83.4
	기타	(285)	24.1	75.9
	무직	(495)	19.3	80.7
학력	초/중/고등학생	(1,115)	15.8	84.2
	대학생/대학원생	(485)	28.2	71.8
	고졸이하	(199)	38.9	61.1
	대졸이상	(6,278)	25.0	75.0
가구소득	100만원 미만	(214)	19.3	80.7
	100-199만원	(337)	24.0	76.0
	200-299만원	(964)	25.2	74.8
	300-399만원	(1,196)	24.9	75.1
	400-499만원	(1,285)	23.5	76.5
	500-599만원	(1,115)	23.3	76.7
	600-699만원	(780)	24.9	75.1
	700~799만원	(614)	27.2	72.8
	800만원 이상	(1,186)	26.0	74.0
	모름, 무응답	(385)	16.3	83.7

<통계표 184> 12.4. 게임 내 피해 경험 - 선정적인 채팅/사진/동영상

단위 : %

전체		사례수 (명)	있다	없다
▣ 전체 ▣		(8,076)	25.2	74.8
성별	남자	(4,535)	27.4	72.6
	여자	(3,541)	22.4	77.6
연령	10-19세	(1,227)	21.1	78.9
	20-29세	(1,681)	31.3	68.7
	30-39세	(1,592)	30.2	69.8
	40-49세	(1,536)	25.8	74.2
	50-59세	(1,261)	17.2	82.8
	60-69세	(780)	20.2	79.8
지역	서울	(1,543)	26.4	73.6
	인천/경기	(2,799)	25.2	74.8
	대전/충청/세종	(824)	24.5	75.5
	광주/전라/제주	(834)	24.1	75.9
	부산/울산/경남	(1,110)	26.2	73.8
	대구/경북	(749)	25.0	75.0
	강원	(218)	18.5	81.5
가족구성	독신가구	(1,153)	26.9	73.1
	1세대가구	(2,037)	26.4	73.6
	2세대가구	(3,998)	22.9	77.1
	3세대가구	(837)	31.3	68.7
	기타	(51)	21.5	78.5
직업	사무직	(3,167)	27.1	72.9
	서비스/판매직	(844)	27.7	72.3
	생산직	(806)	30.8	69.2
	학생	(1,765)	24.1	75.9
	주부	(714)	14.7	85.3
	기타	(285)	24.6	75.4
	무직	(495)	18.9	81.1
학력	초/중/고등학생	(1,115)	19.8	80.2
	대학생/대학원생	(485)	29.5	70.5
	고졸이하	(199)	40.2	59.8
	대졸이상	(6,278)	25.3	74.7
가구소득	100만원 미만	(214)	25.3	74.7
	100-199만원	(337)	23.5	76.5
	200-299만원	(964)	26.2	73.8
	300-399만원	(1,196)	27.4	72.6
	400-499만원	(1,285)	22.7	77.3
	500-599만원	(1,115)	23.6	76.4
	600-699만원	(780)	25.8	74.2
	700~799만원	(614)	25.9	74.1
	800만원 이상	(1,186)	27.3	72.7
	모름, 무응답	(385)	21.0	79.0

<통계표 185> 12.5. 게임 내 피해 경험 - 손상정보 요구/유무

단위 : %

전체		사례수 (명)	있다	없다
▣ 전체 ▣		(8,076)	7.2	92.8
성별	남자	(4,535)	9.6	90.4
	여자	(3,541)	4.2	95.8
연령	10-19세	(1,227)	4.3	95.7
	20-29세	(1,681)	8.3	91.7
	30-39세	(1,592)	9.7	90.3
	40-49세	(1,536)	8.7	91.3
	50-59세	(1,261)	5.8	94.2
	60-69세	(780)	3.9	96.1
지역	서울	(1,543)	8.5	91.5
	인천/경기	(2,799)	7.1	92.9
	대전/충청/세종	(824)	7.1	92.9
	광주/전라/제주	(834)	7.0	93.0
	부산/울산/경남	(1,110)	6.4	93.6
	대구/경북	(749)	7.0	93.0
	강원	(218)	5.1	94.9
가족구성	독신가구	(1,153)	8.4	91.6
	1세대가구	(2,037)	8.1	91.9
	2세대가구	(3,998)	5.5	94.5
	3세대가구	(837)	11.6	88.4
	기타	(51)	6.0	94.0
직업	사무직	(3,167)	8.0	92.0
	서비스/판매직	(844)	9.5	90.5
	생산직	(806)	10.6	89.4
	학생	(1,765)	5.6	94.4
	주부	(714)	2.8	97.2
	기타	(285)	6.4	93.6
	무직	(495)	5.9	94.1
학력	초/중/고등학생	(1,115)	3.5	96.5
	대학생/대학원생	(485)	9.1	90.9
	고졸이하	(199)	18.0	82.0
	대졸이상	(6,278)	7.4	92.6
가구소득	100만원 미만	(214)	9.8	90.2
	100-199만원	(337)	8.3	91.7
	200-299만원	(964)	8.9	91.1
	300-399만원	(1,196)	7.4	92.6
	400-499만원	(1,285)	6.2	93.8
	500-599만원	(1,115)	5.6	94.4
	600-699만원	(780)	8.0	92.0
	700~799만원	(614)	8.0	92.0
	800만원 이상	(1,186)	7.7	92.3
	모름, 무응답	(385)	3.8	96.2

<통계표 186> 12.6. 게임 내 피해 경험 - 의도적인 소외

단위 : %

전체		사례수 (명)	있다	없다
▣ 전체 ▣		(8,076)	12.4	87.6
성별	남자	(4,535)	15.1	84.9
	여자	(3,541)	9.0	91.0
연령	10-19세	(1,227)	7.8	92.2
	20-29세	(1,681)	15.0	85.0
	30-39세	(1,592)	15.5	84.5
	40-49세	(1,536)	13.7	86.3
	50-59세	(1,261)	10.2	89.8
	60-69세	(780)	8.7	91.3
지역	서울	(1,543)	13.6	86.4
	인천/경기	(2,799)	11.9	88.1
	대전/충청/세종	(824)	12.9	87.1
	광주/전라/제주	(834)	12.1	87.9
	부산/울산/경남	(1,110)	13.4	86.6
	대구/경북	(749)	10.9	89.1
	강원	(218)	10.3	89.7
가족구성	독신가구	(1,153)	14.4	85.6
	1세대가구	(2,037)	13.3	86.7
	2세대가구	(3,998)	10.3	89.7
	3세대가구	(837)	18.1	81.9
	기타	(51)	8.4	91.6
직업	사무직	(3,167)	13.6	86.4
	서비스/판매직	(844)	16.8	83.2
	생산직	(806)	15.5	84.5
	학생	(1,765)	9.5	90.5
	주부	(714)	7.1	92.9
	기타	(285)	9.7	90.3
	무직	(495)	12.3	87.7
학력	초/중/고등학생	(1,115)	7.4	92.6
	대학생/대학원생	(485)	14.2	85.8
	고졸이하	(199)	27.4	72.6
	대졸이상	(6,278)	12.7	87.3
가구소득	100만원 미만	(214)	13.9	86.1
	100-199만원	(337)	14.7	85.3
	200-299만원	(964)	16.2	83.8
	300-399만원	(1,196)	12.9	87.1
	400-499만원	(1,285)	12.0	88.0
	500-599만원	(1,115)	9.9	90.1
	600-699만원	(780)	11.7	88.3
	700~799만원	(614)	12.4	87.6
	800만원 이상	(1,186)	12.3	87.7
	모름, 무응답	(385)	9.0	91.0

<통계표 187> 12.7. 게임 내 피해 경험 - 게임 아이템 등의 강탈

단위 : %

전체		사례수 (명)	있다	없다
▣ 전체 ▣		(8,076)	8.5	91.5
성별	남자	(4,535)	10.7	89.3
	여자	(3,541)	5.6	94.4
연령	10-19세	(1,227)	4.6	95.4
	20-29세	(1,681)	10.3	89.7
	30-39세	(1,592)	12.4	87.6
	40-49세	(1,536)	10.2	89.8
	50-59세	(1,261)	5.8	94.2
	60-69세	(780)	4.0	96.0
지역	서울	(1,543)	9.6	90.4
	인천/경기	(2,799)	8.3	91.7
	대전/충청/세종	(824)	8.6	91.4
	광주/전라/제주	(834)	8.6	91.4
	부산/울산/경남	(1,110)	7.9	92.1
	대구/경북	(749)	8.1	91.9
	강원	(218)	7.0	93.0
가족구성	독신가구	(1,153)	11.1	88.9
	1세대가구	(2,037)	9.9	90.1
	2세대가구	(3,998)	6.6	93.4
	3세대가구	(837)	10.9	89.1
	기타	(51)	3.5	96.5
직업	사무직	(3,167)	9.6	90.4
	서비스/판매직	(844)	11.6	88.4
	생산직	(806)	12.6	87.4
	학생	(1,765)	5.5	94.5
	주부	(714)	4.5	95.5
	기타	(285)	6.1	93.9
	무직	(495)	7.6	92.4
학력	초/중/고등학생	(1,115)	3.9	96.1
	대학생/대학원생	(485)	9.4	90.6
	고졸이하	(199)	20.7	79.3
	대졸이상	(6,278)	8.8	91.2
가구소득	100만원 미만	(214)	11.2	88.8
	100-199만원	(337)	9.7	90.3
	200-299만원	(964)	11.5	88.5
	300-399만원	(1,196)	9.9	90.1
	400-499만원	(1,285)	7.6	92.4
	500-599만원	(1,115)	6.9	93.1
	600-699만원	(780)	7.9	92.1
	700~799만원	(614)	8.8	91.2
	800만원 이상	(1,186)	7.3	92.7
	모름, 무응답	(385)	5.9	94.1

<통계표 188> 12.8. 게임 내 피해 경험 - 압박/강요

단위 : %

전체		사례수 (명)	있다	없다
▣ 전체 ▣		(8,076)	6.6	93.4
성별	남자	(4,535)	8.6	91.4
	여자	(3,541)	3.9	96.1
연령	10-19세	(1,227)	3.5	96.5
	20-29세	(1,681)	7.2	92.8
	30-39세	(1,592)	9.7	90.3
	40-49세	(1,536)	7.8	92.2
	50-59세	(1,261)	4.9	95.1
	60-69세	(780)	3.7	96.3
지역	서울	(1,543)	7.7	92.3
	인천/경기	(2,799)	6.4	93.6
	대전/충청/세종	(824)	6.4	93.6
	광주/전라/제주	(834)	6.7	93.3
	부산/울산/경남	(1,110)	6.2	93.8
	대구/경북	(749)	5.8	94.2
	강원	(218)	4.7	95.3
가족구성	독신가구	(1,153)	8.5	91.5
	1세대가구	(2,037)	6.9	93.1
	2세대가구	(3,998)	5.4	94.6
	3세대가구	(837)	9.0	91.0
	기타	(51)	0.0	100.0
직업	사무직	(3,167)	7.2	92.8
	서비스/판매직	(844)	9.9	90.1
	생산직	(806)	10.2	89.8
	학생	(1,765)	3.8	96.2
	주부	(714)	4.2	95.8
	기타	(285)	5.8	94.2
	무직	(495)	4.4	95.6
학력	초/중/고등학생	(1,115)	2.9	97.1
	대학생/대학원생	(485)	8.1	91.9
	고졸이하	(199)	19.1	80.9
	대졸이상	(6,278)	6.7	93.3
가구소득	100만원 미만	(214)	8.0	92.0
	100-199만원	(337)	6.9	93.1
	200-299만원	(964)	8.8	91.2
	300-399만원	(1,196)	7.4	92.6
	400-499만원	(1,285)	6.5	93.5
	500-599만원	(1,115)	6.0	94.0
	600-699만원	(780)	5.3	94.7
	700~799만원	(614)	6.1	93.9
	800만원 이상	(1,186)	6.3	93.7
	모름, 무응답	(385)	2.8	97.2

<통계표 189> 12.9. 게임 내 피해 경험 - 스토킹/강제이동

단위 : %

전체		사례수 (명)	있다	없다
▣ 전체 ▣		(8,076)	8.0	92.0
성별	남자	(4,535)	10.1	89.9
	여자	(3,541)	5.3	94.7
연령	10-19세	(1,227)	4.3	95.7
	20-29세	(1,681)	9.1	90.9
	30-39세	(1,592)	10.8	89.2
	40-49세	(1,536)	9.9	90.1
	50-59세	(1,261)	5.8	94.2
	60-69세	(780)	5.5	94.5
지역	서울	(1,543)	9.6	90.4
	인천/경기	(2,799)	7.3	92.7
	대전/충청/세종	(824)	7.2	92.8
	광주/전라/제주	(834)	8.8	91.2
	부산/울산/경남	(1,110)	8.7	91.3
	대구/경북	(749)	7.0	93.0
	강원	(218)	5.2	94.8
가족구성	독신가구	(1,153)	8.6	91.4
	1세대가구	(2,037)	9.3	90.7
	2세대가구	(3,998)	6.6	93.4
	3세대가구	(837)	11.3	88.7
	기타	(51)	1.8	98.2
직업	사무직	(3,167)	8.6	91.4
	서비스/판매직	(844)	12.1	87.9
	생산직	(806)	10.9	89.1
	학생	(1,765)	5.1	94.9
	주부	(714)	5.2	94.8
	기타	(285)	7.0	93.0
	무직	(495)	7.2	92.8
학력	초/중/고등학생	(1,115)	3.7	96.3
	대학생/대학원생	(485)	8.6	91.4
	고졸이하	(199)	20.8	79.2
	대졸이상	(6,278)	8.3	91.7
가구소득	100만원 미만	(214)	10.8	89.2
	100-199만원	(337)	8.0	92.0
	200-299만원	(964)	9.8	90.2
	300-399만원	(1,196)	8.5	91.5
	400-499만원	(1,285)	7.3	92.7
	500-599만원	(1,115)	7.6	92.4
	600-699만원	(780)	7.3	92.7
	700~799만원	(614)	7.5	92.5
	800만원 이상	(1,186)	8.2	91.8
	모름, 무응답	(385)	5.4	94.6

<통계표 190> I2_10. 게임 내 피해 경험 - 성차별

단위 : %

전체		사례수 (명)	있다	없다
▣ 전체 ▣		(8,076)	12.0	88.0
성별	남자	(4,535)	9.6	90.4
	여자	(3,541)	15.2	84.8
연령	10-19세	(1,227)	8.8	91.2
	20-29세	(1,681)	21.2	78.8
	30-39세	(1,592)	14.5	85.5
	40-49세	(1,536)	10.6	89.4
	50-59세	(1,261)	5.8	94.2
	60-69세	(780)	5.2	94.8
지역	서울	(1,543)	14.3	85.7
	인천/경기	(2,799)	11.7	88.3
	대전/충청/세종	(824)	11.5	88.5
	광주/전라/제주	(834)	10.6	89.4
	부산/울산/경남	(1,110)	11.9	88.1
	대구/경북	(749)	11.8	88.2
	강원	(218)	9.1	90.9
가족구성	독신가구	(1,153)	16.3	83.7
	1세대가구	(2,037)	13.3	86.7
	2세대가구	(3,998)	9.7	90.3
	3세대가구	(837)	14.4	85.6
	기타	(51)	7.4	92.6
직업	사무직	(3,167)	13.3	86.7
	서비스/판매직	(844)	15.0	85.0
	생산직	(806)	11.6	88.4
	학생	(1,765)	11.8	88.2
	주부	(714)	6.7	93.3
	기타	(285)	7.6	92.4
	무직	(495)	10.7	89.3
학력	초/중/고등학생	(1,115)	7.3	92.7
	대학생/대학원생	(485)	19.0	81.0
	고졸이하	(199)	22.4	77.6
	대졸이상	(6,278)	12.0	88.0
가구소득	100만원 미만	(214)	14.7	85.3
	100-199만원	(337)	14.7	85.3
	200-299만원	(964)	17.0	83.0
	300-399만원	(1,196)	12.0	88.0
	400-499만원	(1,285)	10.1	89.9
	500-599만원	(1,115)	9.6	90.4
	600-699만원	(780)	11.7	88.3
	700~799만원	(614)	12.3	87.7
	800만원 이상	(1,186)	11.1	88.9
	모름, 무응답	(385)	12.3	87.7

<통계표 191> I2_11. 게임 내 피해 경험 - 사칭사기

단위 : %

전체		사례수 (명)	있다	없다
▣ 전체 ▣		(8,076)	7.6	92.4
성별	남자	(4,535)	10.1	89.9
	여자	(3,541)	4.4	95.6
연령	10-19세	(1,227)	3.4	96.6
	20-29세	(1,681)	8.5	91.5
	30-39세	(1,592)	11.1	88.9
	40-49세	(1,536)	9.2	90.8
	50-59세	(1,261)	5.9	94.1
	60-69세	(780)	5.3	94.7
지역	서울	(1,543)	8.4	91.6
	인천/경기	(2,799)	7.3	92.7
	대전/충청/세종	(824)	7.1	92.9
	광주/전라/제주	(834)	8.1	91.9
	부산/울산/경남	(1,110)	8.2	91.8
	대구/경북	(749)	7.5	92.5
	강원	(218)	5.7	94.3
가족구성	독신가구	(1,153)	9.0	91.0
	1세대가구	(2,037)	8.7	91.3
	2세대가구	(3,998)	6.1	93.9
	3세대가구	(837)	10.7	89.3
	기타	(51)	1.8	98.2
직업	사무직	(3,167)	8.4	91.6
	서비스/판매직	(844)	12.2	87.8
	생산직	(806)	12.1	87.9
	학생	(1,765)	4.1	95.9
	주부	(714)	4.4	95.6
	기타	(285)	6.6	93.4
	무직	(495)	6.1	93.9
학력	초/중/고등학생	(1,115)	3.3	96.7
	대학생/대학원생	(485)	6.8	93.2
	고졸이하	(199)	17.4	82.6
	대졸이상	(6,278)	8.2	91.8
가구소득	100만원 미만	(214)	8.8	91.2
	100-199만원	(337)	9.7	90.3
	200-299만원	(964)	9.6	90.4
	300-399만원	(1,196)	8.0	92.0
	400-499만원	(1,285)	7.1	92.9
	500-599만원	(1,115)	7.1	92.9
	600-699만원	(780)	8.0	92.0
	700~799만원	(614)	6.9	93.1
	800만원 이상	(1,186)	7.0	93.0
	모름, 무응답	(385)	4.9	95.1

<통계표 192> 13. 게임 내 문제 발생 시 대응한 방법(중복응답)

단위 : %

게임 내 피해 경험자		사례수 (명)	대응하지 않았다/넘겨버렸 다	게임회사에 신고했다	가해자에게 직접 경고하는 등 개인적으로 대응했다	해당 게임에 다시 접속하지 않았다
▣ 전체 ▣		(4,391)	60.6	30.7	13.8	13.4
성별	남자	(2,814)	58.6	32.4	13.0	11.2
	여자	(1,576)	64.3	27.8	15.3	17.3
연령	10-19세	(745)	68.7	28.0	13.0	8.8
	20-29세	(1,232)	62.3	34.9	14.0	9.5
	30-39세	(986)	57.7	33.5	12.1	11.2
	40-49세	(725)	54.7	30.2	14.9	15.4
	50-59세	(433)	57.7	24.8	14.8	24.4
	60-69세	(269)	61.8	20.0	16.2	29.2
지역	서울	(888)	59.8	31.2	13.2	12.8
	인천/경기	(1,498)	62.2	31.4	12.9	14.2
	대전/충청/세종	(435)	58.7	29.2	16.0	13.8
	광주/전라/제주	(465)	63.7	25.0	13.9	14.5
	부산/울산/경남	(633)	60.6	32.4	14.8	12.8
	대구/경북	(375)	54.6	33.9	14.2	9.7
	강원	(96)	62.1	26.7	13.8	18.3
가족 구성	독신가구	(697)	58.8	31.4	13.4	12.5
	1세대가구	(1,148)	60.6	30.5	13.5	12.9
	2세대가구	(2,011)	63.1	30.0	13.6	13.5
	3세대가구	(506)	54.7	32.9	15.2	15.8
	기타	(29)	34.7	40.4	20.6	7.2
직업	사무직	(1,709)	60.7	29.8	13.3	14.1
	서비스/판매직	(453)	51.1	32.9	18.4	16.5
	생산직	(467)	54.1	32.5	13.2	14.2
	학생	(1,143)	67.9	30.2	12.6	9.0
	주부	(205)	63.1	21.8	12.8	25.1
	기타	(158)	48.1	41.7	15.6	9.1
	무직	(255)	62.8	32.2	15.6	15.3
학력	초/중/고등학생	(653)	70.5	26.6	12.6	9.0
	대학생/대학원생	(368)	62.3	33.0	12.0	9.6
	고졸이하	(126)	42.7	34.3	16.9	11.5
	대졸이상	(3,243)	59.2	31.2	14.1	14.8
가구 소득	100만원 미만	(122)	56.1	39.2	11.5	13.3
	100-199만원	(190)	57.5	31.1	13.5	14.3
	200-299만원	(567)	54.9	31.1	16.3	11.2
	300-399만원	(676)	57.8	31.5	12.3	14.4
	400-499만원	(659)	61.6	31.0	12.7	15.2
	500-599만원	(563)	62.2	28.9	15.1	13.2
	600-699만원	(407)	64.0	29.7	12.0	15.0
	700~799만원	(337)	65.8	30.5	14.9	15.7
	800만원 이상	(637)	61.4	29.0	14.7	11.8
	모름, 무응답	(233)	66.0	33.0	12.4	9.1

<통계표 193> 13. 게임 내 문제 발생 시 대응한 방법(중복응답)(계속)

단위 : %

게임 내 피해 경험자		사례수 (명)	대응할 근거 자료를 수집해 놓았다	경찰/검찰 등 수사기관에 신고했다	온라인피해 365센터등 상당기관에 도움을 요청했다	콘텐츠분쟁조 정위원회에 신고했다	SNS를 통해 해당 내용을 공론화 하였다
▣ 전체 ▣		(4,391)	7.2	6.9	5.5	5.2	3.0
성별	남자	(2,814)	7.1	8.4	6.0	6.0	2.7
	여자	(1,576)	7.3	4.4	4.6	3.9	3.4
연령	10-19세	(745)	4.7	5.2	2.1	2.1	3.3
	20-29세	(1,232)	6.4	6.5	3.9	3.9	2.9
	30-39세	(986)	8.4	8.2	6.6	6.2	3.4
	40-49세	(725)	9.3	8.5	8.9	8.3	1.9
	50-59세	(433)	8.3	6.7	7.7	7.5	3.2
	60-69세	(269)	5.3	5.3	6.4	5.0	3.3
지역	서울	(888)	8.3	6.8	6.4	5.4	2.7
	인천/경기	(1,498)	7.0	7.1	5.3	5.6	2.7
	대전/충청/세종	(435)	7.2	7.0	6.1	4.6	3.9
	광주/전라/제주	(465)	6.2	7.8	5.4	5.8	3.6
	부산/울산/경남	(633)	6.3	6.9	5.0	3.5	2.7
	대구/경북 강원	(375) (96)	8.4 5.0	5.2 9.2	5.5 2.8	6.7 4.6	3.4 1.8
가족 구성	독신가구	(697)	7.4	6.9	4.2	5.2	2.0
	1세대가구	(1,148)	6.3	7.4	6.7	6.1	2.6
	2세대가구	(2,011)	7.4	5.6	4.9	4.5	3.0
	3세대가구	(506)	7.9	11.2	7.4	6.5	5.2
	기타	(29)	3.2	13.8	3.3	3.2	0.0
직업	사무직	(1,709)	7.3	6.5	5.5	5.9	2.9
	서비스/판매직	(453)	9.6	9.1	7.8	9.2	3.7
	생산직	(467)	8.2	9.1	10.6	7.6	3.9
	학생	(1,143)	4.7	5.5	2.2	2.4	3.0
	주부	(205)	6.7	6.6	9.1	4.5	2.2
	기타 무직	(158) (255)	12.3 8.3	12.7 5.1	4.3 5.3	4.3 3.4	2.4 1.5
학력	초/중/고등학생	(653)	4.1	5.7	1.9	2.0	3.1
	대학생/대학원생	(368)	6.8	6.3	2.6	3.5	3.9
	고졸이하	(126)	7.0	8.6	15.0	8.8	6.3
	대졸이상	(3,243)	7.8	7.2	6.2	6.0	2.7
가구 소득	100만원 미만	(122)	9.9	9.3	6.9	5.5	1.6
	100-199만원	(190)	8.8	11.3	8.9	6.2	3.7
	200-299만원	(567)	6.1	7.9	5.7	5.4	4.0
	300-399만원	(676)	7.3	7.7	6.4	5.3	2.0
	400-499만원	(659)	7.6	6.1	6.5	6.2	2.9
	500-599만원	(563)	5.2	7.0	6.2	5.2	3.0
	600-699만원	(407)	7.3	5.7	3.8	5.1	3.4
	700~799만원	(337)	7.8	3.7	4.4	4.4	2.8
	800만원 이상	(637)	8.1	6.9	4.8	4.9	3.1
	모름, 무응답	(233)	6.2	7.0	2.0	3.4	2.6

<통계표 194> 13-1. 게임회사에 신고 시 회사의 대응(중복응답)

단위 : %

게임 회사 신고 경험자		사례수 (명)	게임 상 제재 및 처벌 안함	문자 채팅, 음성 채팅 일시 제한	게임접속 일시정지	게임접속 영구정지	답변을 받지 못함	어떤 조치가 취해졌는 지 따로 확인하지 않음	게임 내 재화 및 아이템 회수
▣ 전체 ▣		(1,349)	22.5	44.8	45.5	17.5	27.7	0.4	0.1
성별	남자	(911)	24.3	46.5	48.5	19.1	23.6	0.5	0.1
	여자	(438)	18.8	41.2	39.1	14.3	36.2	0.2	0.0
연령	10-19세	(209)	22.5	47.9	48.7	17.9	28.2	0.5	0.0
	20-29세	(430)	25.0	52.1	44.5	17.9	25.3	0.9	0.0
	30-39세	(330)	20.6	41.6	42.8	16.0	29.4	0.3	0.3
	40-49세	(219)	19.9	35.3	46.0	20.5	28.5	0.0	0.0
	50-59세	(107)	25.6	44.3	49.3	15.4	25.9	0.0	0.0
	60-69세	(54)	18.1	33.0	46.7	13.8	33.7	0.0	0.0
지역	서울	(277)	20.4	47.6	48.7	15.1	26.5	0.7	0.0
	인천/경기	(471)	24.7	42.0	44.3	18.8	30.2	0.4	0.2
	대전/충청/세종	(127)	20.6	46.7	39.4	17.3	25.3	0.0	0.0
	광주/전라/제주	(116)	28.3	42.9	46.1	19.3	27.5	0.9	0.0
	부산/울산/경남	(205)	21.0	46.0	41.9	15.3	30.6	0.4	0.0
	대구/경북 강원	(127) (26)	18.1 20.9	47.2 42.9	53.4 48.8	17.8 29.2	17.7 31.3	0.0 0.0	0.0 0.0
가족 구성	독신가구	(219)	20.0	52.0	43.8	16.6	26.7	1.3	0.0
	1세대가구	(350)	22.4	38.6	43.4	14.8	31.5	0.3	0.3
	2세대가구	(602)	22.1	44.0	46.4	18.3	27.9	0.3	0.0
	3세대가구	(166)	26.7	52.4	49.6	22.2	20.2	0.0	0.0
	기타	(12)	32.4	24.8	31.7	7.5	26.1	0.0	0.0
직업	사무직	(510)	21.3	41.8	43.2	13.8	28.6	0.5	0.0
	서비스/판매직	(149)	18.5	46.4	46.0	25.5	24.6	0.0	0.0
	생산직	(152)	24.4	36.8	53.8	20.7	25.6	0.0	0.0
	학생	(345)	25.1	52.8	47.3	16.5	26.7	0.6	0.0
	주부	(45)	22.7	39.5	46.9	28.0	30.5	0.0	0.0
	기타	(66)	19.5	45.7	41.6	20.3	22.5	0.0	0.0
	무직	(82)	24.6	43.1	37.8	16.5	37.8	1.1	1.1
학력	초/중/고등학생	(173)	24.2	48.7	50.9	16.6	25.9	0.5	0.0
	대학생/대학원생	(122)	27.4	51.8	53.9	15.9	24.3	0.8	0.0
	고졸이하	(43)	10.8	30.8	51.1	27.5	27.2	1.9	0.0
	대졸이상	(1,011)	22.1	43.9	43.3	17.4	28.4	0.3	0.1
가구 소득	100만원 미만	(48)	34.6	54.3	52.2	20.2	21.7	1.9	0.0
	100-199만원	(59)	13.3	52.6	47.5	15.0	25.9	0.0	0.0
	200-299만원	(176)	19.9	43.5	44.1	20.0	26.0	1.0	0.0
	300-399만원	(213)	20.9	44.4	40.3	18.5	30.0	0.0	0.0
	400-499만원	(204)	23.0	45.6	43.1	21.1	26.0	0.0	0.5
	500-599만원	(163)	22.1	39.9	46.2	17.0	29.1	0.6	0.0
	600-699만원	(121)	23.5	44.8	47.0	15.6	26.7	0.0	0.0
	700~799만원	(103)	24.5	46.1	47.1	15.9	22.1	0.0	0.0
	800만원 이상	(185)	25.5	44.3	51.8	15.1	24.8	0.5	0.0
	모름, 무응답	(77)	20.5	44.2	42.1	11.9	47.0	1.2	0.0

<통계표 195> J3-2. 자녀 게임이용 대처 - 취학자녀(8~19세)

단위 : %

전체 게임이용자 중 취학 자녀가 있는 부모		사례수 (명)	정해진 시간 내에서만 하도록 시간을 정해준다	자녀가 스스로 사용시간을 정하고 이용하게 해준다	자녀가 원하는 만큼 이용하도록 허락해준다	절대 허락하지 않는다
▣ 전체 ▣		(1,612)	56.7	32.9	7.1	3.3
성별	남자	(924)	57.6	33.2	5.5	3.7
	여자	(688)	55.5	32.5	9.2	2.8
연령	20-29세	(12)	74.4	16.8	0.0	8.8
	30-39세	(287)	72.7	19.3	3.4	4.6
	40-49세	(987)	58.2	31.0	7.5	3.3
	50-59세	(313)	36.9	51.1	10.0	2.0
	60-69세	(13)	43.1	56.9	0.0	0.0
지역	서울	(288)	58.0	30.0	7.1	4.8
	인천/경기	(600)	55.8	33.8	7.0	3.4
	대전/충청/세종	(161)	55.0	36.6	7.2	1.3
	광주/전라/제주	(151)	59.4	29.6	6.8	4.3
	부산/울산/경남	(214)	60.6	31.9	5.9	1.6
	대구/경북 강원	(158) (41)	51.8 54.1	35.3 33.9	9.1 8.8	3.9 3.2
가족구성	독신가구	(28)	48.3	40.6	3.8	7.3
	1세대가구	(421)	61.8	25.6	6.9	5.6
	2세대가구	(954)	54.0	36.1	7.5	2.3
	3세대가구	(200)	60.0	30.9	6.4	2.8
	기타	(9)	45.8	54.2	0.0	0.0
직업	사무직	(880)	58.0	32.6	6.7	2.7
	서비스/판매직	(194)	49.3	35.7	12.1	3.0
	생산직	(210)	53.7	36.2	6.0	4.1
	학생	(9)	80.5	19.5	0.0	0.0
	주부	(252)	60.3	29.7	7.0	3.0
	기타	(49)	56.7	27.3	4.1	12.0
	무직	(17)	40.7	47.6	0.0	11.7
학력	대학생/대학원생	(12)	48.6	42.1	0.0	9.3
	고졸이하	(62)	56.4	33.5	4.8	5.4
	대졸이상	(1,537)	56.7	32.8	7.3	3.2
가구소득	100만원 미만	(8)	65.7	21.9	0.0	12.4
	100-199만원	(29)	38.0	48.3	10.2	3.5
	200-299만원	(81)	50.7	35.5	9.1	4.7
	300-399만원	(224)	63.1	27.9	6.1	2.9
	400-499만원	(327)	60.9	29.6	5.9	3.6
	500-599만원	(277)	54.4	33.1	9.4	3.1
	600-699만원	(212)	59.4	33.5	4.5	2.6
	700~799만원	(165)	52.2	40.3	5.6	1.9
	800만원 이상	(278)	53.8	33.3	9.5	3.4
	모름, 무응답	(11)	28.4	45.6	0.0	26.0

<통계표 196> J3-3. 자녀와 함께 게임 이용 여부(8~19세)

단위 : %

전체 게임이용자 중 취학 자녀가 있는 부모		사례수 (명)	가끔한다	거의 안한다	전혀 안한다	자주한다	상당히 자주한다
▣ 전체 ▣		(1,612)	47.1	23.2	20.9	8.1	0.7
성별	남자	(924)	46.6	23.8	21.1	7.9	0.7
	여자	(688)	47.7	22.5	20.6	8.4	0.7
연령	20-29세	(12)	31.5	17.6	33.4	17.6	0.0
	30-39세	(287)	51.7	16.7	16.2	13.7	1.7
	40-49세	(987)	50.1	22.1	19.1	8.2	0.5
	50-59세	(313)	34.2	31.9	30.6	2.7	0.6
	60-69세	(13)	39.0	52.0	9.0	0.0	0.0
지역	서울	(288)	47.9	25.4	17.6	7.9	1.3
	인천/경기	(600)	49.1	21.2	19.9	9.0	0.8
	대전/충청/세종	(161)	50.0	16.5	23.8	7.9	1.8
	광주/전라/제주	(151)	43.3	23.4	25.9	7.4	0.0
	부산/울산/경남	(214)	45.5	25.1	23.7	5.7	0.0
	대구/경북 강원	(158) (41)	40.6 46.6	30.3 27.7	20.0 17.2	9.2 8.5	0.0 0.0
가족구성	독신가구	(28)	28.4	21.0	37.0	13.6	0.0
	1세대가구	(421)	48.5	26.0	19.5	5.5	0.5
	2세대가구	(954)	46.7	22.5	21.4	8.6	0.8
	3세대가구	(200)	49.0	22.4	18.2	9.5	0.9
	기타	(9)	33.9	0.0	38.3	27.9	0.0
직업	사무직	(880)	48.6	22.7	20.4	7.7	0.6
	서비스/판매직	(194)	44.3	27.5	18.9	7.7	1.5
	생산직	(210)	46.4	20.2	23.1	9.8	0.5
	학생	(9)	32.3	35.2	32.5	0.0	0.0
	주부	(252)	44.6	22.7	23.6	8.6	0.4
	기타 무직	(49) (17)	53.0 34.6	25.2 37.7	10.1 21.9	11.8 0.0	0.0 5.7
학력	대학생/대학원생	(12)	42.2	8.4	41.7	7.7	0.0
	고졸이하	(62)	50.3	20.6	14.0	13.5	1.6
	대졸이상	(1,537)	47.0	23.5	21.0	7.9	0.7
가구소득	100만원 미만	(8)	52.4	25.0	22.6	0.0	0.0
	100-199만원	(29)	30.5	29.5	23.0	17.0	0.0
	200-299만원	(81)	36.8	32.7	23.7	6.7	0.0
	300-399만원	(224)	46.6	25.1	19.7	6.9	1.7
	400-499만원	(327)	46.0	24.4	21.5	7.8	0.3
	500-599만원	(277)	48.5	25.3	17.9	8.3	0.0
	600-699만원	(212)	49.1	24.0	19.9	6.5	0.5
	700~799만원	(165)	52.1	16.3	17.7	12.8	1.1
	800만원 이상	(278)	48.0	18.3	24.9	7.7	1.1
	모름, 무응답	(11)	28.8	27.6	34.7	0.0	8.9

2024 게임 이용자 실태조사

주관기관 | 한국콘텐츠진흥원
연구책임 | 김 인 애 (데이터정책팀 선임연구원)
수행기관 | (주)한국리서치
 | P M: 임 정 관 ((주)한국리서치 부서장)
 | 연 구 원: 이 상 민 ((주)한국리서치 프로)
발 행 인 | 유 현 석 (한국콘텐츠진흥원 원장직무대행)
발 행 일 | 2024년 12월 30일
발 행 처 | 한국콘텐츠진흥원
주 소 | 전라남도 나주시 교육길 35 (빛가람동 351)
전 화 | 1566-1114
홈페이지 | www.kocca.kr

기관번호_KOCCA24-26
ISBN_979-11-6677-281-8(93600) (비매품)

- * 본 보고서의 저작권은 한국콘텐츠진흥원이 소유하고 있으며, 내용을 인용하고자 할 경우에는 반드시 『2024 게임 이용자 실태조사』 ○ ○ 쪽에서 인용하였음을 표시해 주시기 바랍니다.
- * 본 통계는 국가승인통계가 아닙니다.

(문의) 콘텐츠종합지원센터 “콘텐츠에 대해 알고 싶은 모든 것! 1566-1114”