

게임 이용자의 추세 경향 분석

- 게임백서 자료를 중심으로 -

최성락, 권오영

동양미래대학 경영학부

haihaba@chol.com, oykwon@dongyang.ac.kr

Analysis on Dynamic Trend of Online Gamers -based on the White Paper

Seong-Rak Choi, O-Young Kwon

Dept. of Management, Dongyang Mirae University

요 약

게임 이용자에 대한 경향 분석은 게임 산업 예측, 게임 마케팅, 그리고 게임관련 정책 결정 과정에서 중요한 의미를 가진다. 따라서 선행연구에서는 게임 이용자의 경향 및 특성에 대하여 많은 조사가 이루어졌다. 하지만 주요 선행연구들은 주로 설문조사 형식으로 이루어져 그 시점에서의 정보만 제공한다는 한계를 가진다. 따라서 본 연구에서는 게임백서의 자료를 바탕으로 게임 이용자 경향에 대한 추세 분석을 하여 이에 대한 시사점을 찾고자 하였다.

게임이용자의 추세 경향을 검토한 주요 시사점은 다음과 같다. 첫째, 게임 이용자는 증가하고 있지만 게임에 대한 부정적 인식도 증가하고 있다. 둘째, 청소년 사이에서 게임은 주로 TV의 대체재로서의 성격을 지니고 있었으며, 게임 이용 시간은 당시 유행하는 게임의 존재 여부, 유행 게임의 유형에 따라 영향을 받는다. 셋째, 아이템거래의 대부분은 소수의 게이머에 의해서 집중적으로 이루어지고 있는 것으로 보인다.

ABSTRACT

Investigating the trend of online gamers plays an important role in forecasting, marketing and making policy decision in gaming industry. In this regards, various studies on gamers' trend and characteristics have been conducted. However, these precedent studies show limitation that they're static analysis since they are usually based on the surveys at a certain point. Therefore, this paper aims to identify some implications on forthcoming directions of gaming industry by analyzing dynamic trend of gamers based on the 8 years(from 2002 to 2009) of data from White Paper on Korean Games.

Major implications found in this paper are as follows. Negative perception of games increases as the number of gamers increases. Among juveniles, games became a substitute for TV and the amount of time they play games depends on the existence and type of popular games of that time. Also, most item trading is intensively done by a small number of gamers.

Keywords: Game User, game user's trends, analysis on the movement

접수일자 : 2010년 01월 22일, 일처수정 : 2010년 02월 23일, 심사완료 : 2010년 03월 10일
교신저자 : 최성락

1. 서 론

게임 산업에 대한 예측, 게임 마케팅, 그리고 게임에 대한 정책·제도 구축, 게임이 사회에 미치는 영향 등을 파악하기 위해서는 게임 이용자의 경향을 조사하는 것이 중요한 의미를 가진다. 따라서 게임에 대한 기존의 많은 연구에서는 다양한 설문 조사를 통하여 게임 이용자의 주요 행태, 게임 이용 이유, 게임 시간, 아이템 거래에 대한 인식 여부 등을 조사하여 왔다. 하지만 그동안 이루어진 이러한 게임 이용자에 대한 분석은 일정 시점에서의 게임 이용자 행태에 대한 자료를 제공할 뿐, 게임 이용자 경향의 변화 추세에 대해서는 논의하지 못하고 있다는 한계점을 가진다. 물론 일정 시점에서 게임 이용자의 동향을 파악하는 것도 중요하지만, 보다 미래 지향적인 마케팅, 산업 예측, 정책 결정을 위해서는 앞으로 어떤 방향으로 나아갈 것인가 하는 추세적 분석이 요구된다.

따라서 본 연구에서는 2002년부터 2009년까지 이루어진 게임백서의 게임 이용자에 대한 설문 조사를 바탕으로 게임 이용자 경향의 추세 변화 여부를 파악하고자 하였다. 게임 이용자의 추세 경향 분석은 게임 산업의 향후 변화 방향에 대한 시사점을 제공함으로써, 보다 시사성 있는 게임 산업 예측, 마케팅, 정책 의사결정에 도움을 줄 수 있을 것이다.

2. 이론적 배경

2.1 게임 이용자 동향에 대한 주요 연구

모든 산업은 수요자와 공급자에 의해서 구성된다. 그리고 게임 산업에서 공급자는 게임 기업이며, 수요자는 게임 이용자이다. 따라서 게임의 수요자인 게임의 주 이용자는 누구이며 어떤 특성을 지니고 있는가, 게임 이용자의 경향이 어떠한가 등을 파악하는 것은 게임의 공급자인 게임 기업에게 중요한 의미를 가진다. 또한 게임 이용자 경향은 계

임 산업이 사회에 미치는 영향 및 그 영향의 정도 등을 파악하는데 중요한 자료를 제공한다. 그러므로 게임 산업 및 게임 사회학적 관점에서 게임 이용자의 동향을 파악하고자 하는 연구는 그동안 계속해서 이루어져 왔다.

게임 이용자 동향을 파악하는 연구는 주로 설문 조사의 방법으로 이루어져 왔는데 그 대표적인 사례를 보면, 위정현(2005)은 게임메카 회원 11,300명을 대상으로 게임 이용자의 사용 형태를 조사하였다[1]. 주 이용게임이 무엇이며, 아이템 거래 이용 정도, PC방을 이용하는 정도, 게임을 즐기는 이유 등에 대해서 조사가 이루어졌다.

이은경 외(2005)에서는 초등학교, 중학생과 학부모 2276명을 대상으로 설문조사를 하였다[2]. 게임 사용 시간, 주 이용 게임, 게임 이유 등을 조사하여 청소년 게임 중독 예방 프로그램의 효과를 점검하고자 하였다.

또한 윤선희(2005)는 아이템 거래와 관련하여 설문 조사를 실행하였는데, 게임업체 112사, 게임 이용자 267명을 대상으로 아이템 현금 거래에 대한 인식이 어떠한가, 아이템 현금 거래를 경험한 적이 있는가, 그 거래 방법은 어떠한가 등 아이템 거래 일반 사항에 대한 조사를 수행하였다[3]. 한창희(2006)의 경우는 사이버공간 경제행위의 특성을 살펴보고자 하였는데, 온라인 게임을 하루 1시간 이상 하는 학생 및 직장인, 그리고 주부 등 307명을 대상으로 설문조사를 시행하였다[4]. 아이템 거래에 대한 인식, 이용 시간 등을 조사하였다.

그리고 장용호 외(2006)는 게임 포털의 팝업창을 이용하여 1600명의 게이머를 대상으로 설문 조사를 실시하였다[5]. 주로 MMORPG 이용자를 대상으로 조사가 이루어졌는데, 게임 사용 시간, 게임 장소, 게임을 하는 이유, 아이템 거래에 대한 인식, 아이템 거래 경험 등에 대한 조사를 하였다.

이러한 일반적인 게임 사용 현황 및 아이템 거래를 조사하기 위한 게임 이용자 조사 외에 게임 이용에 대한 조사가 많이 이루어진 분야는 게임 중독과 관련된 사회연구이다. 이희경(2003)은 게임 이용에 있어서 어떠한 요인이 게임 몰입 및 중독

에 영향을 미치는가를 파악하기 위하여 게이머에 대한 조사를 실시하였다[6]. 중고생 약 400명을 대상으로 게임 이용 시간, 이용 동기, 게임 몰입 정도 등을 파악하였다.

장미경 외(2004)는 게임 장르에 따른 게임 중독 성향을 살펴보고자 하였는데, 중학생 767명을 대상으로 주 이용 게임의 장르, 게임 이용 시간 등에 대한 조사를 하였다[7]. 이외 권정혜(2005)는 중학생 1400명을 대상으로 게임 사용 시간과 중독 관련 각종 심리 지표에 대한 설문 조사를 시행하였으며[8], 권재환 외(2005)는 중고생 약 2300명에 대한 설문조사로 게임을 하는 청소년의 사회환경적 특성을 조사하였다[9]. 백지숙(2005)은 대학생 475명을 대상으로 게임 동기의 유형과 대학 생활에 대한 적응 여부, 게임 중독성 여부에 대한 설문 조사를 시행한 바 있다[10].

2.2 선행 연구의 한계와 본 연구의 접근법

위에서 살펴본 각 선행연구들은 연구가 이루어진 시점에서 게임 이용자에 대한 주요 경향 및 형태 등을 조사하였다. 이러한 선행 연구들의 주된 한계로는 첫째, 이 연구들이 정태적 분석을 주로 하고 있다는 점이다. 연구가 이루어지는 그 시점에서 게임 이용자들의 게임 이용 경향을 파악하고자 하는 정태적 분석으로서, 그 당시에는 의미가 있을 수 있으나, 조금 시간이 지나서는 이 연구 결과를 그대로 활용하는데 한계가 있다. 사회 전체적으로 큰 변화가 없는 분야라면 몇 년 시간이 지나더라도 조사 결과 활용에 지장이 없을 것이지만, 게임 분야는 단기간에 계속해서 큰 변화를 겪는 분야로서 2-3년 후에도 적용에 한계가 있다.

그리고 선행 연구들은 그 연구 시점에서의 경향을 알려줄 뿐, 변화의 방향에 대해서는 논의하고 있지 못하다. 하지만 게임 공급자 및 게임 관련 정책담당자는 단순히 현재의 상태만이 아니라 앞으로의 변화 방향을 탐색하여야 한다. 현재 문제가 존재하더라도, 해당 문제가 점차 감소되는 추세에 있다면 그에 대한 별도의 정책은 필요 없을 수 있다.

이와 같이 게임 산업에서의 의사결정에서는 한 시점에서의 상태보다는 추세 변동 방향이 요구되는데, 기존 연구에서는 이러한 추세변동 방향을 파악하기 어렵다는 한계가 있다.

따라서 본 연구에서는 기존에 이루어진 설문조사의 한계를 보완하기 위해, 게임 이용자의 추세 동향을 파악하고자 한다. 한 시점에서 게임 이용자의 게임 이용이 어떠한가를 파악하는 것보다는, 지난 수년간 게임 이용자의 동향이 어떻게 변화하여 왔는지를 검토하고, 이를 바탕으로 향후 어떤 방향으로 나아갈 것인가 하는 것을 파악하는 것은 게임 산업 및 게임 정책의 비전을 설정하는데 일정한 역할을 할 수 있을 것이다.

3. 연구 방법

매년도 게임 이용자에 대한 조사를 일관성 있게 하지 아니하는한 게임 이용자에 대한 추세 경향 분석은 어렵다. 일반적인 연구에서는 이러한 연구의 일관성을 확보하기 어려우나, 게임 백서에서는 기본적으로 설문 문항의 동일성을 유지하면서 일반인을 대상으로 게임 이용에 대한 주요 설문조사를 매년 수행하여 왔다. 따라서 본 연구에서는 2002년부터 2009년까지의 게임 백서 조사 결과를 바탕으로, 게임 이용자의 주요 이용 경향의 변화를 살펴보고자 하였다.

게임 백서에서는 게임 이용에 대한 다양한 조사를 수행하고 있다[11]. 한 분야에서 변화가 발생하고 있는가를 살펴보는 가장 주된 통계지표는 평균인 바[12], 여기서는 각 연도별 조사에서 전체적인 평균의 추세를 살펴봄으로써 변화 추세 여부를 살펴보고자 한다. 게임백서에서는 상당히 많은 부분에 대하여 연도별 조사가 이루어지고 있는데, 이에서는 매년도 조사 결과에 유의미한 차이가 존재하여 추세 경향 분석에 의의가 존재하는 주요 항목을 주로 논의한다. 그리고 해마다 조사 설문에 차이가 존재할 수 있는데, 그러한 차이들은 각 항

목이 일관성을 지닐 수 있도록 조정하여 연도별 조사에 차이가 없도록 하였다.

주된 분석 분야로는 게임 문화, 게임 이용, 아이템 거래, PC방 등 4개 분야로 구분하였다.¹⁾ 각 분야에서 추세적으로 시사점 있는 변화가 존재하는 영역을 검토하고,²⁾ 향후 변화 방향에 대한 시사점을 찾고자 하였다.

4. 게임 이용자의 추세 경향 분석

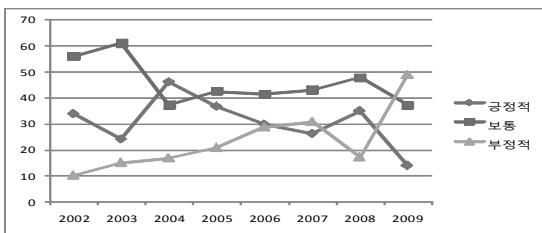
4.1 게임 문화

4.1.1 게임에 대한 인식 변화

먼저 게임에 대한 인식의 변화를 살펴보면 다음의 표와 같다.

[표 1] 게임에 대한 인식의 변화³⁾ (단위 : %)

인식구분	2002	2003	2004	2005	2006	2007	2008	2009
긍정적	33.8	24.0	46.0	36.6	29.8	26.2	34.9	13.9
보통	55.9	61.0	37.2	42.5	41.4	43.0	47.8	37.1
부정적	10.2	15.1	16.8	20.9	28.8	30.8	17.2	49.0



[그림 1]

게임에 대한 인식에서 가장 특징적인 것은 게임에 대한 부정적 인식이 계속 증가하며, 게임에 대한 긍정적 인식은 하락하는 추세라는 점이다. 연도

별 편차는 존재하지만 부정적 인식은 상승선을 보여주고 있고, 긍정적 인식은 우하향하는 모습을 보여주고 있다. 동 기간 동안 전체적인 게임 산업 규모가 증가하고, 게임 이용자도 증가하고 있다는 점을 고려하면 게임에 대한 부정적 인식이 증가하고 있다는 것은 특이한 경향이라 할 수 있다. 게임에 대한 사회 전반적인 인식을 제고하기 위한 게임업계 전체의 노력이 필요하다는 것을 시사한다.

4.1.2 게임과 타 레저 활동과의 관계

일반적인 여가 시간에 무엇을 하는가에 대한 응답의 변화 추세는 다음과 같다.

[표 2] 여가시간의 레저 활동 (단위 : %)

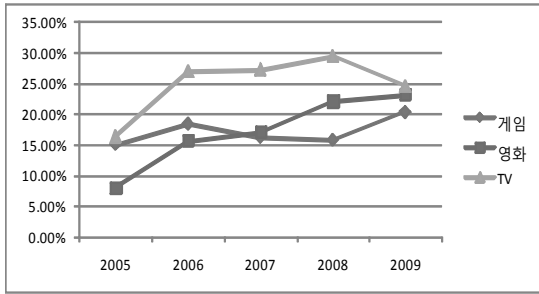
레저 구분	2005	2006	2007	2008	2009
게임	15.1	18.4	16.2	15.8	20.4
영화	8.1	15.7	17.1	22.1	23.2
애니메이션	-4)	1.4	1.2	1.7	2.2
독서	9.6	9.2	10.2	12.4	10.0
음악	-	6.2	5.9	11.5	9.3
만화	-	1.3	1.2	0.7	1.8
TV	16.4	26.9	27.2	29.4	24.5
기타	43.1	20.9	21.0	6.4	8.6

1) 본 고에서는 먼저 게임백서의 모든 사항에 대한 추세를 검토하고, 이중 의미 있는 변화 및 시사점이 있는 항목을 추출하여 논의하였다. 따라서 본 4개 분야는 귀납적으로 선정된 구분이며, 연역적인 방법에 의하여 논리적으로 도출된 구분은 아니라는 한계가 있다.

2) 본 연구에서는 추세의 증가 및 감소 경향을 살펴보고자 하는바, 연도별 증가 및 감소 추세를 엄밀히 판단하기 위해서는 회귀분석에서 계수의 +, - 부호 및 신뢰도를 파악할 필요가 있다. 그러나 본 연구는 약 5-9개 년도를 대상으로 하는바, 엄밀한 통계분석을 위한 자료 빈도수에 한계가 있다^[13]. 따라서 본 연구에서는 수치의 일반적 경향만으로 증가, 감소여부를 판단하고자 한다.

3) 2007년 이전의 설문문항은 매우 긍정적, 다소 긍정적, 보통, 다소 부정적, 매우 부정적으로 구분되어 있는바, 여기서는 이를 긍정적, 보통, 부정적으로 통합하였다.

4) 2005년도에는 애니메이션, 음악, 만화에 대해서 독립적인 설문이 이루어지지 않았다. 2005년도에 이 세 사항은 기타에 포함된다.



[그림 2]

여가 시간에서 게임이 차지하는 비중은 다소 증가 추세이다. 2005년까지는 TV와 더불어 가장 큰 비중을 차지하였고, 2009년도에는 TV, 영화에 이어 3번째로 주요한 레저 활동이다. 게임에 대해서는 부정적 인식이 증가하지만, 실제 게임 활동은 증가하고 있다.

각 연령별 게임 활동과 다른 레저 활동과의 상관관계를 살펴보면 다음과 같다.⁵⁾

[표 3] 게임과 각 레저 활동과의 상관관계(연령별)

연령 구분	TV	만화	음악	독서	애니메이션	영화	기타
만9 - 14세	-0.96	0.07	0.94	-0.97	-0.76	0.53	-0.32
만15 - 19세	-0.95	0.03	0.81	0.74	0.06	-0.88	-0.46
만20 - 24세	-0.67	0.23	0.22	-0.09	0.77	-0.57	0.26
만25 - 29세	-0.44	-0.11	-0.70	-0.26	0.47	0.89	-0.51
만30 - 34세	-0.11	0.31	0.15	-0.66	0.76	0.35	-0.29
만35 - 39세	-0.13	-0.66	0.19	-0.10	0.63	0.61	-0.64
만40 - 44세	0.20	-0.23	0.28	0.33	-0.23	0.32	0.31
만45 - 49세	0.69	0.48	0.45	0.06	0.44	0.19	0.15

위 표에서 일반적인 상관관계 판단 기준인 0.7을 기준으로 보면, 만 9-14세까지는 게임이 TV, 독

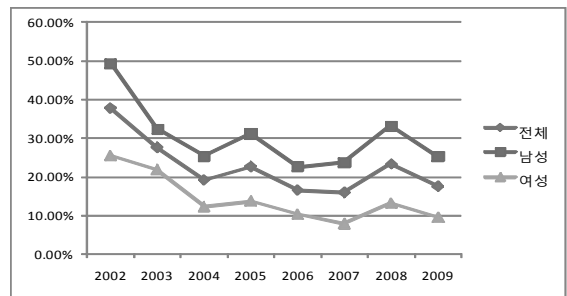
서, 애니메이션과 -의 상관관계에 있으며, 15-19세까지는 TV 및 영화와 - 상관관계에 있다. 이는 게임이 TV 등과 서로 대체 관계에 있다는 것을 의미한다. 많은 경우 게임이 학업에 지장을 주는 것으로 알려져 있으나, 20세 미만의 경우 게임을 하지 않으면 TV를 보는 경향이 큰 것으로 보인다. 단, 14세 이하의 게임이 독서를 감소시키는 경향이 존재하는 것으로 보이며, 15세 이상부터는 독서를 감소시키는 경향은 존재하지 않는다.

4.1.3 컴퓨터 이용과 게임

컴퓨터를 이용할 때 게임이 차지하는 비중은 다음과 같다.⁶⁾

[표 4] 컴퓨터 이용 시 게임 활용 비중 (단위 : %)

	2001	2002	2003	2004	2005	2006	2007	2008	2009
전체	44.1	37.6	27.5	19.1	22.6	16.5	15.9	23.2	17.5
남성	- ⁷⁾	49.3	32.3	25.3	31.1	22.6	23.7	33.1	25.2
여성	-	25.4	21.8	12.2	13.7	10.2	7.8	13.1	9.4



[그림 3]

컴퓨터 이용 시 게임을 하는 비중은 지속적으로 감소하고 있다. 그리고 남성이 게임을 하는 비중이 여성보다 2-3배 정도 더 많다. 이를 연령별로 구분

- 본 상관관계는 2005년부터 2009년도까지 연령별 게임과 각 레저 활동 간의 연속형 자료를 바탕으로 산출되었다.
- 주요 컴퓨터 이용 활동으로는 게임 이외에 정보검색, 이메일, 커뮤니티 활동 등이 있다.
- 2001년도 조사에서는 남녀별 구분 조사가 이루어지지 않았다. 이하 '-'는 해당 연도에 조사가 되지 않은 경우이다.

하면 다음과 같다.

[표 5] 연령별 컴퓨터 이용 시 게임의 비중 (단위 :%)

연령구분	2002	2003	2004	2005	2006	2007	2008	2009
만9-14세	63.5	39.1	36.2	37.9	50.5	49.5	33.6	47.4
만15-19세	46.6	32.7	27.2	30.3	29.0	33.7	28.4	33.8
만20-24세	34.2	28.1	20.8	26.0	23.5	24.6	23.6	29.7
만25-29세	31.4	24.1	19.4	19.7	18.4	15.6	21.2	21.1
만30-34세	27.2	20.7	14.6	20.0	14.6	15.0	17.7	13.8
만35-39세	24.0	24.7	12.8	17.2	10.7	10.3	13.1	12.0
만40-44세	-	18.6	10.7	15.5	10.7	8.5	11.1	3.7
만45-49세	-	-	6.7	11.5	13.1	4.2	13.2	4.5

전반적으로 컴퓨터 이용 시 게임 비중이 감소하는 추세이지만, 나이가 어릴수록 게임의 비중이 크며, 나이가 들어갈수록 컴퓨터 이용 시 게임을 활용하는 비중이 감소된다. 현재 게임은 어린이 및 청소년들이 컴퓨터를 가까이하는 가장 주된 동기인 것으로 보인다.

4.2 게임 이용

4.2.1 게임 이용 경험

게임 이용 여부에 대한 설문 결과는 다음과 같다.

[표 6] 게임 이용 여부

게임 이용 구분	2006	2007	2008	2009
해본 적 없고 앞으로도 안할 것 같다	23.4%	23.8%	22.8%	31.8%
해본 적은 없으나 기회가 되면 해 보겠다	1.9%	1.2%	3.1%	2.7%
과거에 이용했으나 최근에 전혀 이용하지 않는다	14.5%	22.2%	7.5%	14.5%
현재 이용하고 있다	60.2%	52.7%	66.6%	51.0%

[표 7] 연령별 게임 이용 여부⁸⁾

연령구분	2006	2007	2008	2009
만9-14세	84.0%	83.5%	91.0%	84.0%
만15-19세	81.1%	76.3%	84.7%	68.4%
만20-24세	76.2%	65.9%	80.3%	68.8%
만25-29세	70.5%	60.4%	75.2%	48.9%
만30-34세	60.2%	47.3%	69.5%	47.3%
만35-39세	39.5%	40.4%	60.2%	29.3%
만40-44세	36.5%	32.4%	44.1%	16.8%
만45-49세	35.7%	20.5%	37.2%	10.7%

게임을 해본 적이 없다는 응답은 매 연도 25%~34% 정도 나오고 있다. 하지만 24세 이하에서는 항상 약 70% 정도가 게임을 하고 있으며, 특히 14세 이하에서는 약 85% 이상이 게임을 하고 있다는 응답이 나오고 있다. 즉, 게임을 해본 적이 없다는 응답은 주로 고연령층에서 나오는 것으로 그 당시 조사 대상자의 연령대에 의해서 영향을 받는 것으로 판단된다. 향후 게임을 해본 적이 없다는 응답은 지속적으로 하락할 것이며, 게임 경험자의 비중은 계속해서 증가할 것이다.

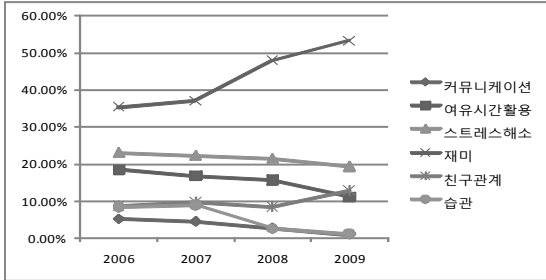
4.2.2 게임 이용의 이유

게임을 이용하는 이유에 대한 응답의 변화 추세는 다음과 같다.

[표 8] 게임 이용 이유

게임 이용 이유	2006	2007	2008	2009
커뮤니케이션 (채팅, 동호회 등)	5.2%	4.5%	2.6%	0.9%
여유시간 활용으로	18.5%	16.8%	15.7%	11.2%
스트레스 해소	23.0%	22.2%	21.4%	19.3%
재미있으니까	35.4%	37.0%	47.9%	53.2%
주위 친구들과 어울리기 위해	8.7%	9.7%	8.4%	12.8%
습관적으로	8.4%	8.9%	2.6%	1.2%
기타	0.8%	0.9%	1.4%	1.4%

8) 각 연령대에서 '현재 게임을 이용하고 있다'고 응답한 비율임.



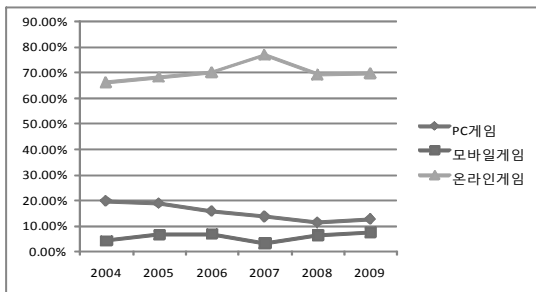
[그림 4]

게임 이용의 이유에서 가장 큰 변화는 ‘재미’의 비중이 크게 증가하였다는 점이다. 물론 과거에도 재미는 게임의 가장 큰 이유였다. 하지만 이전에는 스트레스 해소, 여유허간 활용 등도 어느 정도 비중을 차지하고 있었지만, 이런 다른 요소의 비중은 모두 감소하였다. 단지 ‘주위 친구들과 어울리기 위해’ 라는 이유가 50% 정도 증가하였으며, 커뮤니케이션이나 습관적으로 게임을 하는 경우는 크게 감소하였다.

4.2.2 주이용 게임

[표 9] 주이용 게임의 변화

게임 종류	2004	2005	2006	2007	2008	2009
휴대용게임	-	-	1.3	1.4	7.5	5.4
아케이드게임	4.7	1.9	2.7	1.3	1.4	0.9
비디오게임	4.9	4.6	3.3	3.7	4.2	3.8
PC게임	19.6	18.7	15.7	13.6	11.4	12.7
모바일게임	4.3	6.6	6.9	3.2	6.3	7.5
온라인게임	66.3	68.3	70.1	76.8	69.2	69.7



[그림 5]

한국에서 가장 큰 비중을 차지하고 있는 것은 온라인게임이다. 하지만 온라인게임의 비중은 2007년까지는 계속 증가하였으나, 이 이후에는 70% 대에서 정체하고 있다. 앞으로 온라인게임의 비중이 계속 증가할 것인지, 아니면 현재 70% 대에서 안정된 비중을 보일 것인가 하는 것은 향후 전체 게임 산업의 동향에 큰 영향을 미칠 요인일 것이다.

PC게임과 아케이드 게임의 비중은 점차 감소하고 있으며, 휴대용 게임과 모바일 게임은 그 비중이 증가하고 있다. 그리고 전체적으로 볼 때 휴대용 게임과 모바일 게임의 성장은 온라인 게임을 크게 잠식하며 성장하는 것은 아니다.

4.2.3 주이용 게임

각 연령별 주이용 게임의 변화는 다음과 같다.

[표 10] 연령별 주이용 게임의 변화⁹⁾

(단위 : %)

연령	게임종류	2004	2005	2006	2007	2008	2009
만 9-14세	롤플레이	40.7	31.	29.3	27.6	21.5	20.3
	액션	-	-	4.8	7.5	12.0	13.3
	캐주얼 게임	-	-	17.7	14.4	20.4	18.8
만 15-19세	롤플레이	36.6	32.6	39.1	34.7	26.1	35.0
	FPS	-	-	9.6	12.4	12.3	15.0
	전략시물레이션	17.6	22.9	7.0	11.6	9.4	10.8
만 20-24세	롤플레이	35.3	20.8	36.8	38.8	31.1	31.8
	FPS	-	-	12.9	14.9	13.2	12.1
	웹보드 게임	22.8	30.1	6.7	7.5	5.4	14.0
만 25-29세	롤플레이	31.8	27.4	35.6	38.2	34.8	30.8
	전략시물레이션	26.0	21.5	11.9	13.0	11.6	10.6
	스포츠 게임	3.9	5.9	6.9	9.9	6.7	13.5
	웹보드 게임	28.6	28.1	10.0	6.1	15.9	15.4

9) 각 연령별 10% 이상 응답이 있는 게임의 종류만을 표시하였다.

만 30- 34 세	롤플레이	20.3	18.4	26.7	38.7	32.7	35.2
	전략시뮬레이션	28.9	26.2	15.8	16.0	14.2	15.9
	웹보드 게임	28.9	38.3	24.2	17.9	14.8	19.3
	캐주얼 게임	-	-	9.2	4.7	6.2	4.5
만 35- 39 세	롤플레이	9.1	7.9	21.4	30.7	23.3	35.6
	전략시뮬레이션	28.4	24.8	8.6	14.8	12.8	15.3
	웹보드 게임	50.0	52.9	30.0	19.3	24.8	27.1
만 40- 44 세	롤플레이	12.5	9.5	28.4	25.0	18.6	31.0
	웹보드 게임	48.4	60.4	30.0	32.4	28.9	41.4
만 45- 49 세	롤플레이	6.1	6.0	9.7	22.7	7.4	26.3
	스포츠 게임	0.0	0.0	4.8	4.5	9.9	10.5
	웹보드 게임	60.6	81.1	53.2	25.0	60.5	21.1
	캐주얼 게임	-	-	1.6	4.5	1.2	10.5

각 연령대에서 일반적으로 가장 큰 비중을 차지하는 것은 롤플레이 게임이다. 하지만 만 40-44세에는 롤플레이게임보다 웹보드 게임이 가장 큰 비중을 차지하고 있다. 그리고 롤플레이 다음으로, 9-14세는 액션 게임과 캐주얼 게임의 비중이 증가하고 있으며, 15-19세는 FPS 게임이 성장하고 있다. 그리고 고연령층에서 스포츠 게임의 비중이 증가하고 있다. 그 외의 다른 게임 분야는 계속해서 그 비중이 감소되고 있다.

또한 저연령층에서는 롤플레이의 비중이 점차 감소하고 있지만, 고연령층에서 롤플레이의 비중이 크게 증가하고 있다는 것은 시사하는 바가 크다. 30대 이후의 나이에서 롤플레이 게임의 비중이 지난 5년간 2-4배 정도 증가하였다.

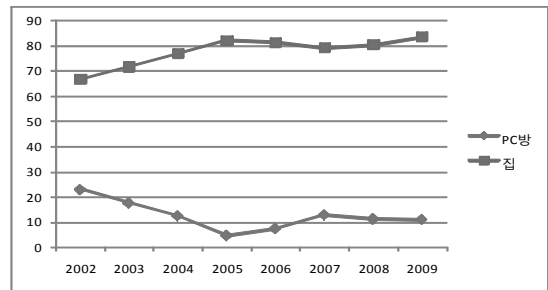
4.2.4 게임 주이용 장소

2002년 이후 주로 게임을 이용한다고 응답한 장

소의 변화는 다음과 같다.

[표 11] 게임 주이용 장소¹⁰⁾ (단위 : %)

구분		2002	2003	2004	2005	2006	2007	2008	2009
전체	PC방	23.0	17.7	12.6	4.8	7.6	13.0	11.4	11.2
	집	66.8	71.7	77.0	82.1	81.4	79.3	80.5	83.6
남성	PC방	30.2	23.1	15.0	6.3	10.6	17.5	13.6	12.3
	집	59.2	65.5	74.9	80.1	77.2	73.5	77.8	82.4
여성	PC방	14.2	11.5	8.5	2.2	2.5	4.7	8.1	9.1
	집	75.8	79.0	80.4	85.8	89.0	90.4	84.4	85.7



[그림 6]

게임의 주이용 장소는 집과 PC방이 가장 큰 비중을 차지하고 있는데, 집에서의 비중이 점차 커지고 있으며, PC방 비중은 점차 감소하다가 최근에는 10% 정도에서 안정적인 상태에 있다. 2005년부터 PC방의 비중이 증가한 것은 PC방 현대화 등에 기인한 것으로 보인다. PC방 이용의 감소세가 정지된 것은, 아무리 집에서의 인터넷 기반이 정비된다 하여도 게임 장소로서의 PC방은 충분히 존재 가치가 있다는 것을 의미한다.

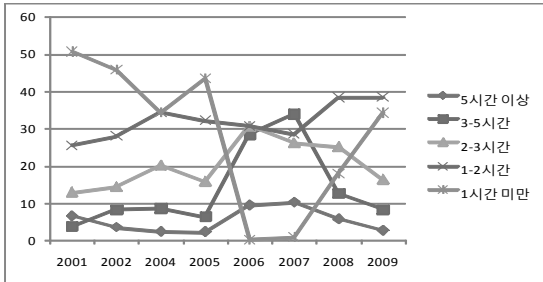
4.2.5 게임 이용 시간

연도별 게임 이용 시간에 대한 응답률 변화는 다음과 같다.

10) 게임 이용 장소로 집, PC방 이외에는 사무실, 학교 등이 있다. 여기서는 가장 비중이 큰 집과 PC방만을 표시하였다

[표 12] 게임 이용 시간 (단위 : %)

이용 시간구분	2001	2002	2004	2005	2006	2007	2008	2009
5시간 이상	6.5	3.5	2.3	2.2	9.5	10.3	5.7	2.7
4-5시간 미만	3.8	8.3 ¹¹⁾	3.0	2.0	7.9	10.3	2.5	2.9
3-4시간 미만			5.7	4.4	20.6	23.7	10.2	5.4
2-3시간 미만	12.9	14.4	20.2	15.8	30.8	26.2	25.2	16.3
1-2시간 미만	25.5	28.1	34.5	32.2	30.8	28.6	38.4	38.5
1시간 미만	50.7	45.8	34.3	43.5	0.2	0.9	18.0	34.2



[그림 7]

게임 이용 시간에서는 연도별로 이어지는 특정한 경향이 나타나지 않는다. 5시간 이상 게임을 하는 중사용자의 경우 2001년부터 비중이 계속 감소하다가 2006년에 크게 증가하였고, 최근은 다시 비중이 하락하고 있다. 마찬가지로 2-5시간 사용하는 게임 이용자의 비중도 2006년도, 2007년도에 크게 증가하였고, 2007년 이후 다시 하락하고 있다. 중사용자의 이러한 변화에 따라, 1시간미만 사용하는 경사용자는 중사용자와 반대로 2006년, 2007년에는 크게 감소하였고, 이후 증가하고 있다.

이러한 게임 이용시간의 변화를 볼 때, 게임 이용시간에 가장 큰 영향을 미치는 요소는 일정한 게임 이용자의 사회적 패턴이라기보다는 당시 크게 유행하는 게임의 존재 여부, 유행 게임의 유형 여부에 크게 영향을 받는 것으로 추정된다. 2006년도 전 세계적으로 큰 이슈를 불러온 WOW가 출시

된 시기이며, 게임 이용 시간을 많이 요구하는 MMORPG 게임의 특성상 2006년도의 게임 이용 시간이 크게 증가한 것으로 보인다. 그리고 2007년 말 이후 WOW의 인기가 점차 감소되면서 중사용자의 비중이 감소되고 경사용자 비중이 다시 증가한 것으로 해석할 수 있다. 즉 게임 이용자의 게임 시간을 결정하는 요소는 게임 이용자의 게임 중독성 여부보다는 당시 유행하는 게임의 존재, 게임의 유형 등에 크게 의존하는 것으로 추정된다.

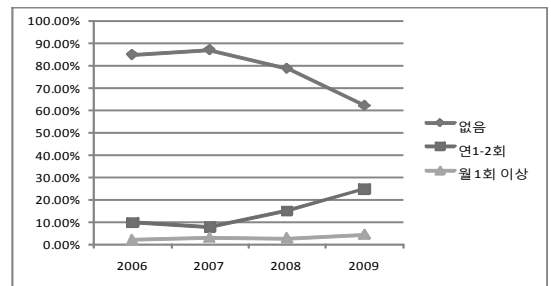
4.3 아이템 거래

4.3.1 아이템 거래 경험 여부

아이템거래 경험 여부 및 빈도에 관한 연도별 조사 결과는 다음과 같다.

[표 13] 아이템 거래 경험 및 빈도 (단위 : %)

거래경험구분	2006	2007	2008	2009
해본 적 없다	85.0	87.2	78.8	62.1
연1-2회	9.9	7.9	15.2	24.9
3개월에1-2회	2.7	1.7	3.0	8.5
월1-2회	1.0	2.1	1.2	2.7
월 3회 이상	1.1	0.9	1.7	1.7



[그림 8]

아이템 거래를 경험해본 적이 없다는 응답은 2006년도 85%에서 2009년도에는 62.1%로 하락하

11) 2001년과 2002년은 게임 이용 시간이 '3-5시간'으로 조사되었고, 2003년 이후부터는 '3-4시간', '4-5시간'으로 구분되어 조사되었다.

였다. 이는 아이템 거래 경험이 있는 사람이 2006년도 15%에서 2009년도에는 37.9%로 증가하였다는 것을 뜻한다. 이 비율은 현재 계속 증가하고 있는 추세로서, 아이템 거래가 이제 게임 이용자 사이에서 일반적 현상으로 자리잡아가고 있다는 것을 의미한다.

그리고 아이템 거래 경험자들의 대부분은 연 1-2회 아이템을 거래하는 사람들이다. 2009년도의 경우 1-2회 아이템 거래자는 전체 조사대상자의 24.9%인데, 아이템거래 경험자만을 대상으로 하면 66%에 해당한다. 즉 아이템 거래를 하는 사람의 2/3은 연 1-2회 정도만 아이템 거래를 이용한다.

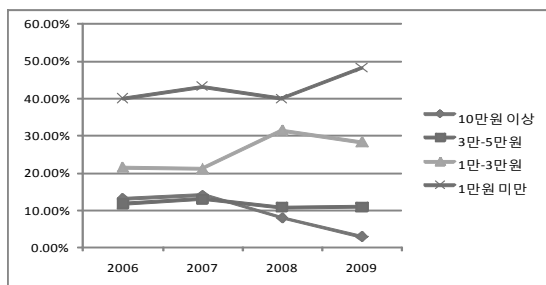
게이머의 아이템 거래가 사회적으로 많은 이슈가 되고 있지만, 게이머의 66%가 연 1-2회 정도 이용하는 것이 큰 사회적 문제가 될 수는 없을 것이다. 그러나 현재 아이템 거래의 시장 규모가 크게 성장한 것은 사실인바, 이러한 아이템 거래는 소수의 아이템거래 중사용자에 의한 것으로 파악된다. 한달에 1회 이상 아이템 거래를 하는 중사용자는 현재 3-4% 정도로 점차 증가하는 추세인바, 이 중사용자에 의하여 아이템 거래가 집중적으로 발생하고 있는 것으로 추정된다.

4.3.2 아이템 거래 금액

아이템 거래 금액의 변화 추세는 다음의 표 및 그래프와 같다.

[표 14] 아이템 거래 금액 추세 (단위 : %)

거래금액 구분	2006	2007	2008	2009
10만원 이상	13.2	14.1	7.9	2.8
5만-10만원 미만	13.6	8.6	9.9	10.0
3만-5만원 미만	11.8	13.0	10.8	10.9
1만-3만원 미만	21.4	21.1	31.5	28.2
1만원 미만	40.0	43.2	39.9	48.2



[그림 9]

아이템 거래는 점차 게이머들 사이에서 일반적인 경향이 되어가고 있으며, 개인당 거래 금액은 점차 감소하고 있는 추세로 파악된다. 월 1만원 미만, 1-3만 원 정도의 아이템 거래는 증가하고 있는 추세이며, 이에 반하여 5만 원 이상, 10만 원 이상의 고액 거래는 점차 감소하고 있다.

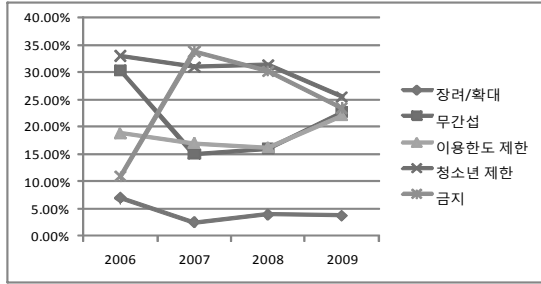
일반적인 게이머는 연 1-2회에 월 1만 원 이하의 소액 거래를 하고 있으며 이것의 시장 규모는 그렇게 클 수 없다. 현재 1조원이 넘게 성장하고 계속 그 규모가 커지고 있는 아이템 거래는 소수의 게이머의 고액 구매와 집중적인 거래에 의해서 발생한 것으로 추정할 수 있다.

4.3.3 아이템거래에 대한 견해

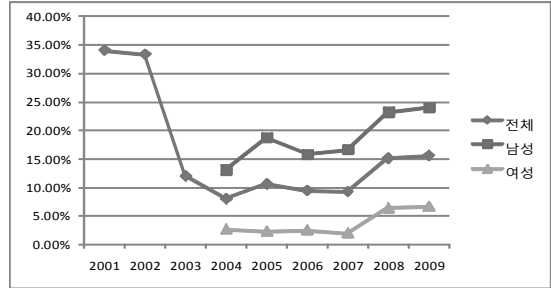
아이템 거래에 대한 견해의 변화는 다음과 같다.

[표 15] 아이템거래에 대한 견해의 변화 (단위 : %)

아이템 거래 견해	2006	2007	2008	2009
기타	0	0.6	2.3	2.5
적극적인 장려/확대가 필요	6.9	2.5	3.9	3.7
이용자 자신의 문제. 무관섭	30.3	15.0	16.0	22.7
정부에서 이용한도 제한	18.8	17.0	16.2	22.1
청소년 접근 제한	33.0	31.0	31.4	25.5
전적으로 금지 시켜야	11.0	33.8	30.2	23.4



[그림 10]



[그림 11]

위 그래프를 보면 2007년도부터 2009년도까지는 모든 응답에서 일정한 추세가 발견된다. 그러나 2006년도는 이러한 추세와 다른 양상을 보이고 있는데, 이는 2006년도에 발생한 ‘리니지 명의 도용 사건’¹²⁾ ‘바다 이야기’ 사건이 당시 조사에 큰 영향을 미친 것으로 판단된다.

2007년 이후의 인식 변화를 살펴보면, 전반적으로 아이템 거래에 대한 부정적 인식은 감소하고 있다. 금지해야 한다는 의견이 급속도로 감소하고 있으며, 간섭할 필요가 없다는 의견이 증가하고 있다. 아이템 거래를 장려할 필요는 없지만, 그렇다고 억지로 금지할 것까지는 없다는 방향으로 아이템 거래에 대한 인식이 변화하고 있다.

4.4 PC 방

4.4.1 레저 시간에 가는 장소

레저 시간에 PC방을 간다는 응답의 비율은 다음과 같다.

[표 16] 레저 시간에 PC방 방문 비율 (단위 : %)

	2001	2002	2003	2004	2005	2006	2007	2008	2009
전체	34.0	33.3	12.0	8.0	10.6	9.5	9.3	15.1	15.6
남성	-	-	-	13.1	18.7	15.8	16.6	23.2	24.0
여성	-	-	-	2.7	2.3	2.5	2.0	6.4	6.7

레저 시간에 PC방을 가는 비율은 2001년도, 2002년도까지는 30% 대 이상으로 높았으나, 2003년도부터 급격히 감소하였다. 그리고 2006년도 이후부터는 다시 증가하는 추세이다. 이 시기 동안 게임 산업 규모, 이용자는 지속적으로 증가하고 있었으므로, 이 변화는 게임 자체와는 큰 관련이 없는 것으로 보인다. 한국에서 PC방이 나타나기 시작한 것은 1990년대 말로서, PC방 시설 노후화가 발생한 2000년대 중반 PC방 이용도가 감소하였고, PC방 현대화가 이루어지면서 다시 PC방에 대한 이용도가 증가하고 있는 것으로 추정된다.

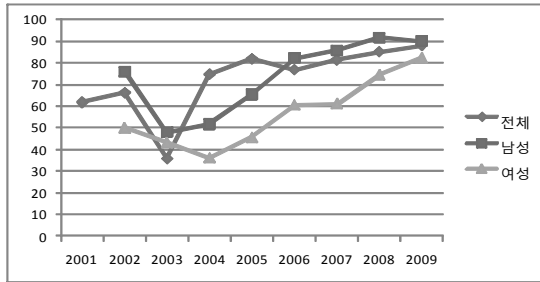
4.4.2 PC방에서 게임 이용 비중

PC 방에서 게임을 하는 비중은 다음의 표와 같다.

[표 17] PC에서의 게임 이용 비중 (단위 : %)

	2001	2002	2003	2004	2005	2006	2007	2008	2009
전체	61.7	66.2	35.7	74.6	81.9	76.8	81.4	85.1	88.1
남성	-	75.9	47.9	51.7	65.4	82.1	85.7	91.6	90.1
여성	-	50.0	43.1	36.1	45.6	60.6	61.1	74.5	82.4

12) 리니지 명의도용 사건은 2006년 2월 발생한 것으로, 수십만 명의 주민등록번호를 도용하여 리니지를 무료로 이용한 사건이다. 아이템을 획득하기 위하여 주민등록번호를 도용한 것으로 아이템 거래에 대한 사회의 부정적 인식을 크게 높인 사건이다.



[그림 12]

PC 방에서 게임을 하는 비중은 2003년까지 하락하다가, 이후 계속 증가하여 현재는 약 90%의 비중으로 게임을 목적으로 PC방을 찾게 되었다. 이전에는 이메일, 정보검색, 채팅 등도 많은 비중을 차지하고 있었으나, 현재는 PC방이 게임방으로서 자리매김한 것으로 보인다.

2003-4년경부터 게임의 비중이 높아지기 시작한 것은 앞에서 본 PC방 이용 비중의 증가와 맥을 같이 한다. PC방이 컴퓨터 등의 고급화를 통해 게임방으로 기능하면서 레저 시간에 PC방을 찾는 비율도 증가하고 있다.

4.4.3 PC방을 찾는 이유

현재 PC방의 주된 이용 목적 게임인데, 게임은 집의 컴퓨터로도 이용이 가능하고 반드시 PC방에 가야할 이유는 없다. 그럼에도 불구하고 PC방을 이용하는 이유에 대한 주요 응답 비중은 다음과 같다.

[표 18] PC방 이용 이유 (단위 : %)

주요 이유		2004	2006	2007	2008	2009 ¹³⁾
전체	PC시설이 좋아서	17.4	18.1	16.3	24.4	18.5 (29.4)
	친구/동료들과 어울리기 위해	61.9	65.6	66.3	58.4	55.1
남성	PC시설이 좋아서	-	16.7	14.7	21.9	15.3 (27.1)
	친구/동료들과 어울리기 위해	-	68.3	71.0	64.5	58.6
여성	PC시설이 좋아서	-	22.4	24.1	30.1	27.4 (35.6)
	친구/동료들과 어울리기 위해	-	57.1	44.4	44.4	45.2

집에 컴퓨터가 있음에도 불구하고 PC방을 가는 주된 이유는 친구와 어울리기 위해서이다. 하지만 이 비중은 최근 점차 감소하고 있으며, PC방 시설이 좋아서란 비중이 증가하고 있다. 특히 PC방에서 게임을 이용할 때 주는 특별 서비스 등이 PC방 이용에 큰 영향을 미치는 것으로 나타나고 있다.

또한 PC방 시설에 대한 호감도는 남성보다 여성이 더 크게 나타나고 있다. PC방 현대화는 여성에게 더 큰 영향을 미치고 있는바, 향후 PC방의 경쟁력은 '여성이 만족할만한 편의 구조'를 갖추는 것이 중요하다는 것을 시사하고 있다.

5. 결론

지금까지의 결과를 요약하면, 먼저 게임문화 부문과 관련해서는 게임 이용자의 증가에도 불구하고 게임에 대해서는 부정적인 인식이 증가하고 있었다. 이와 같이 부정적인 인식이 증가함에도 레저 활동에서 게임이 차지하는 비중은 TV, 영화 다음으로서 그 비중은 점차 커지고 있다. 그리고 게임은 청소년들에게는 TV의 대체제로서 작용하고 있

13) 2009년도에는 'PC방 이용 특혜의 존재'가 설문에 추가되었는 바, 이 질문의 추가로 인하여 이전 'PC방 시설이 좋아서'란 응답이 분산되었다. ()안은 2008년 이전과의 비교를 위하여 2009년도의 'PC방 이용 특혜'와 'PC방 시설' 응답을 합한 수치이다.

다. 9-14세까지는 독서, 애니메이션과도 부의 상관관계를 가지고 있었으며, 만 15-19세까지는 영화와 -의 상관관계를 보여주었다. 게임이 반드시 학생들의 공부 시간을 감소시키는 것은 아니라는 점에 시사점이 있다.

게임 이용 부문을 살펴보면, 현재 저연령층에서 게임 이용도가 높기 때문에 미래에는 거의 모든 국민이 게임을 경험한 시대가 도래 할 것이다. 그리고 게임 이용의 이유로는 재미 및 친구와 어울리기 위한 이유 두 가지만 증가하고 있다. 온라인 게임은 현재 70% 정도로 일정한 추세를 유지하고 있어, 과거에 예측한 것과 같이 온라인 게임이 90% 이상을 차지하는 시대는 어려울 것으로 보인다. 그리고 현재 가장 높은 비중을 차지하는 온라인 게임은 롤플레잉 게임이지만, 저연령층에서는 롤플레잉 게임의 비중이 감소되고 고연령층에서는 롤플레잉 게임의 비중이 계속 증가하고 있다는 특성이 있다. 또한 게임 이용 시간을 볼 때 게임을 얼마나 이용하는가는 그 당시 유행하는 게임의 존재 여부, 유행 게임의 유형에 따라 결정되는 것으로 보인다. 그리고 아이템 거래는 현재 긍정적인 인식이 증가하고 있으며 경험자도 증가하고 있다. 그런데 대다수는 아이템 거래 빈도도 적고 액수도 적다. 아이템 거래의 대부분은 소수의 게이머에 의해서 집중적으로 이루어지고 있는 것으로 파악된다.

마지막으로 PC방을 살펴보면, PC방은 게임방으로서의 역할이 점차 증가하고 있으며 그만큼 PC방의 이용도도 증가하고 있다. PC방 마케팅에서 중요한 것은 친구들과 같이 찾을 수 있는 편의성과 여성에게 편의성을 가진 시설인 것으로 파악된다.

본 연구는 엄밀한 통계적 방법을 사용한 것이 아니라 일반적 추세 분석을 사용하였다는 점, 인과관계에 의한 논리적 추론이 아니라 추세 경향을 통하여 시사점을 찾고자 하였다는 점, 그리고 특히 전체적인 자료량이 적어 엄밀한 분석이 이루어지지 않는 못하였다는 점에 그 한계가 있다. 하지만 본 연구에서는 그동안 특정한 근거 없이 인식되던 사항에 대하여 그 근거를 제시하였다는 점, 그동안 단

독적으로 사용되던 조사 결과들을 서로 연계하여 경향 변화를 파악하고자 하였다는 점에서 의의가 있을 수 있다. 이러한 추세 경향분석 결과는 향후 게임에 대한 홍보, 마케팅, 미래 예측과 관련하여 시사점을 줄 수 있을 것이다.

참고문헌

- [1] 위정현. (2005). 「온라인 게임 비즈니스 전략」, 제우미디어.
- [2] 이은경 외. (2005). 「청소년 게임중독 예방 프로그램 효과검증연구」, 한국게임산업개발원 연구보고서.
- [3] 윤선희. (2005). 「온라인게임 아이템 현금거래 법제도 개선방안 연구」, 한국게임산업개발원 연구보고서.
- [4] 한창희. (2006). 「사이버공간 경제행위의 특성과 영향에 대한 연구」, 한국게임산업개발원 연구보고서.
- [5] 장용호 외. (2006). 「온라인게임 아이템 현금거래 심층 실태조사」, 한국게임산업개발원 연구보고서.
- [6] 이희경. (2003). “청소년의 게임 이용 요인과 개인 사회적 요인이 게임 몰입과 게임중독에 미치는 영향”. 『청소년학연구』 제10권 제4호.
- [7] 장미경 외. (2004). “게임 장르에 따른 게임중독, 인터넷 사용욕구 및 심리사회변인간의 관계”. 『한국심리학회지:상담및심리치료』 제16권 제4호.
- [8] 권정혜. (2005). “청소년의 인터넷 게임 중독: 시간에 따른 변화와 이에 영향을 미치는 변인들”. 『한국심리학회지: 임상』 제24권 제2호.
- [9] 권재환·이은희. (2005). “판별분석을 이용한 게임중독 청소년들의 심리적 사회환경적 특성 예측”. 『한국심리학회지:건강』 제10권 제1호.
- [10] 백지숙. (2005). “인터넷 게임동기 유형에 따른 대항적응과 인터넷 게임중독” 『아동학회지』 제26권 제1호.
- [11] 문화관광부·한국게임산업개발원. (2003-2009). 『게임백서』.
- [12] 최성락·박민정. (2009). “공기업 경영평가 제도의 성과분석” 『행정논총』 제47권 제1호.
- [13] 원태연·정성원. (2010). 『통계조사분석』, SPSS 아카데미 시리즈.



최 성 락 (Seong-Rak Choi)

1993년 서울대학교 국제경제학과 (학사)
1999년 서울대학교 행정대학원 (석사)
2006년 서울대학교 행정대학원 (박사)
2005-현재 동양미래대학 경영학부 조교수

관심분야 : 게임 관련 정책 및 제도



권 오 영 (O-Young Kwon)

1986년 서강대학교 경영학과(학사)
1988년 서강대학교 대학원 경영학과(석사)
1997년 서강대학교 대학원 경영학과(박사)
1997년-2000년 현대경제연구원 경영전략본부 연구위원
2001년-2003년 포스코경영연구소 경영연구센터 연구위원
2004년-2005년 기업은행 컨설팅센터 전문컨설턴트
2005년 9월-현재 동양미래대학 경영학부 교수

관심분야 : 게임 관련 마케팅
