

참고자료:

- [1] F. 웹스터. 조동기 역. “정보사회이론”. 1997.
- [2] Motilal Sharma. “Information and Communication Technology for Poverty Reduction”. 2005. 4. [http://tojde.anadolu.edu.tr/tojde18/notes\\_for\\_editor/note2.htm](http://tojde.anadolu.edu.tr/tojde18/notes_for_editor/note2.htm).
- [3] Poverty Research Center. <http://rspas.anu.edu.au/economics/prc/>
- [4] UN ESCAP ICT 위원회 및 APCICT 운영위원회 논의 참고

## 미국 성인의 비디오 게임 이용 현황

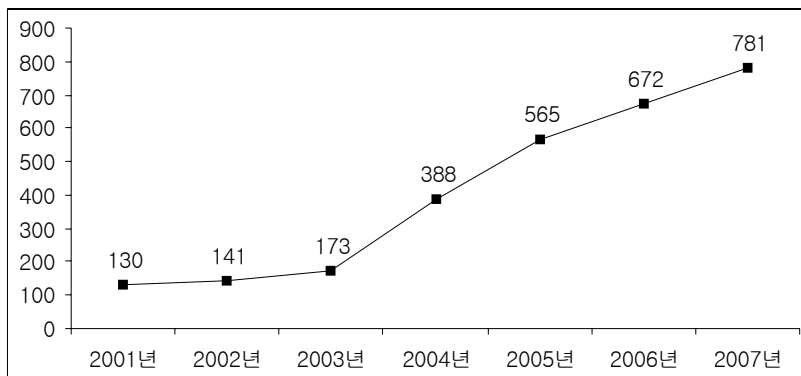
동향분석실 연구원 권성미  
(T. 570-4009, [smkwon@kisd.re.kr](mailto:smkwon@kisd.re.kr))

### 1. 개 요

콘텐츠산업은 제조업과 타서비스 산업 대비 고용유발 효과 및 부가가치율이 높은 고성장산업으로 주목받고 있다. 콘텐츠코리아 추진위원회가 지난 9월 발표한 ‘콘텐츠 산업 비전과 육성전략’ 보고서에서도 신성장동력으로써 콘텐츠 산업의 중요성을 강조하며 차세대 융합형 콘텐츠 및 온라인 게임 콘텐츠의 개발 필요성을 제시하고 있다(콘텐츠코리아 추진위원회, 2008). 특히, 7년 연속 지속적인 성장세를 이어오고 있는 국내 게임산업을 육성하여 세계시장 점유율을 확대해나갈 필요가 있다.

[그림 1] 국내 게임산업 수출액

(단위: 백만달러)



자료: 콘텐츠코리아 추진위원회(2008. 11)

이런 가운데 전세계 게임시장의 36.6%(2007년 기준)를 차지하고 있는 미국의 성인 비디오 게임<sup>1)</sup> 현황을 분석한 보고서가 발표되었다(Pew Internet and American Life Project, 2008). 보고서에서는 연령대별 비디오 게임 이용 현황 및 활용하고 있는 기기들에 대한 분석 결과가 포함되어 있다. 다음은 이 보고서의 주요 내용이다.

## 2. 주요 내용

Pew Internet & American Life Project의 설문조사<sup>2)</sup> 결과에 따르면 미국 성인의 53%는 비디오 게임을 해본 경험이 있다고 응답하였다. 이처럼 게임 참여 경험이 있는 응답자들을 게이머로 분류하고, 연령대별로 게임 이용 빈도를 살펴보았다(〈표 1〉 참고). 그 결과, 응답자의 21%는 거의 매일 비디오 게임을 하고 있다고 응답하였다. 주목할 점은 65세 이상 응답자의 36%가 매일 혹은 거의 매일 게임을 하고 있다고 응답한 점이다. 이는 다른 연령대의 응답률에 비해서도 월등히 높은 편이다. 보고서에서는 65세 이상 게이머의 75%가 은퇴자라는 점을 들어 다른 연령대에 비해 시간적 여유가 많으므로 더욱 자주 비디오 게임을 접하는 것으로 분석하였다.

〈표 1〉 연령대별 게임 이용 빈도

(단위: %)

연령대	이용 빈도			
	매일/거의 매일	일주일에 몇번	한달에 몇번	이용 빈도 낮음
전체	21	28	27	20
18세~29세	20	30	30	16
30세~49세	20	26	25	24
50세~64세	19	30	25	21
65세 이상	36	28	17	14

게임을 하면서 특정 기기들을 활용해본 경험이 있느냐는 질문에는 다음과 같이 응답하였다(〈표 2〉 참고). 성인 게이머의 경우 73%에 이르는 응답자들이 컴퓨터를 활용한 경험이 가장

- 1) 본 보고서에서의 비디오 게임이란 온라인 게임을 비롯하여, 컴퓨터, 게임기기, 휴대전화, 블랙베리(Blackberry), 그 외의 다양한 휴대용 기기를 활용한 게임을 통칭하는 의미로 쓰였다.
- 2) 본 보고서는 18세 이상 미국인 2,054명을 대상으로 2007년 11월부터 12월 사이에 수행한 설문조사 자료를 분석한 것이다. 다만, 10대 게임 현황에 대한 자료는 2007년 11월부터 2008년 2월 사이에 1,064명의 10대를 대상으로 설문조사를 실시한 결과를 바탕으로 한 것이다.

높았으며, 10대의 경우에는 컴퓨터보다 Xbox, PlayStation, Wii 등의 게임콘솔을 활용한 경험이 더욱 높은 것으로 나타났다. 또한 휴대전화 및 블랙베리와 휴대용 게임기를 활용하는 비율도 10대가 훨씬 높게 나타났다. 다만 같은 연령대를 기준으로 휴대전화를 활용하는 게임과 휴대용 게임기를 활용하는 비율을 비교해보면, 성인은 게임기보다 휴대전화 사용, 반대로 10대는 휴대전화보다 휴대용 게임기의 사용을 선호하고 있는 것으로 나타났다.

〈표 2〉 비디오 게임 활용 기기 현황

(단위: %)

기 기	전체 응답자 비율	성인 게이머 비율	10대 게이머 비율
컴퓨터(데스크탑 또는 랩탑)	38	73	76
게임콘솔(Xbox, PlayStation, Wii 등)	28	53	89
휴대전화, 블랙베리 등	18	35	50
휴대용 게임기(PSP, DS, Gameboy 등)	13	25	62

성인들도 연령대별로 구분하여 컴퓨터와 게임콘솔에 대한 활용 경험을 비교해본 결과, 연령대가 낮을수록 게임콘솔의 활용비율이 높았으며, 연령대가 높아질수록 컴퓨터의 활용 비율이 높게 나타났다. 또한 전반적으로는 컴퓨터의 활용 비율이 높지만, 49세 이하 게이머의 50% 이상은 게임콘솔의 활용 경험이 있으므로 게임콘솔도 낯선 기기로서만 볼 수는 없다. 그러나 65세 이상 응답자들은 게임을 하고자 할 때 게임콘솔을 활용한 경험이 2%에 불과하다. 이와 비슷하게 50세~64세의 응답자들도 휴대전화(6%)나 휴대용 게임기(5%)보다 컴퓨터의 활용을 선호하고 있는 것으로 나타났다.

〈표 3〉 연령대별 컴퓨터와 게임콘솔 활용도 비교

(단위: %)

연령대	전체 응답자 비율		게이머 비율	
	컴퓨터	게임콘솔	컴퓨터	게임콘솔
전체	38	28	73	53
18세~29세	55	61	68	75
30세~49세	42	34	70	57
50세~64세	33	9	83	23
65세 이상	19	2	81	10

또 다른 특징으로는 성별 및 자녀 유무에 따른 게임 행태의 차이를 들 수 있다. 컴퓨터나

휴대전화, 휴대용 게임기의 활용에서는 통계적으로 유의미한 차이를 발견하지 못했다. 그러나 게임콘솔의 활용에 있어서는 여성(21%)보다 남성(35%)의 선호도가 훨씬 높은 것으로 나타났다. 또한 자녀가 있는 부모의 경우가 그렇지 않은 경우에 비해 모든 종류의 게임기기 활용 빈도가 훨씬 높은 것으로 나타났다. 이는 부모들이 자녀들과 함께 하는 시간에 게임을 하는 경우가 많기 때문이며, 이러한 경향은 부모의 연령대가 낮을수록 더욱 강하게 나타났다.

### 3. 결 어

Pew Internet & American Life Project의 조사 결과, 생각보다 폭넓은 연령대에서 다양한 기기를 활용하여 비디오 게임을 하고 있는 것으로 나타났다. 이는 세계 시장 진출을 확대해야 하는 국내 게임업계에도 시사하는 바가 크다. 즉 연령대별로 게임 빈도 및 선호하는 게임 기기가 다르므로 비즈니스 모델 개발에 있어서도 연령대별로 서로 다른 콘텐츠 및 기기로 접근할 필요가 있다.

#### 참고자료:

- [1] Pew Internet and American Life Project, 『Adults and Video Games』 2008. 12. 7.
- [2] 콘텐츠코리아 추진위원회, 『콘텐츠 산업 비전과 육성전략』, 2008. 9. 22.
- [3] 한국소프트웨어진흥원, 『2007년도 국내 디지털콘텐츠산업 시장조사 보고서』, 2008. 1.