

## 주요 내용

### 1. [한국인의 게임 이용 실태]

게임 이용자, 주중 하루 평균 2시간 12분 게임한다!

### 2. 최근 조사통계 언론보도

1) 캠퍼스 성범죄 실태

2) 장래가구추계 가구유형별 비교 : 2020~2050년



우리는 더 나은 정보가 더 나은 세상을 만든다고 믿습니다

# 게임 이용자, 주중 하루 평균 2시간 12분 게임한다!

흔히 게임은 청소년들이 주로 하고, 성인들과는 거리가 멀다고 생각한다. 그러나 실제 조사 결과는 지난 1년 간 우리 국민의 74%가 게임을 즐기고 있는 것으로 나타났다. 젊은 층에 서는 말할 것도 없고, 50대도 61%, 60~64세에서도 3명 중 1명(34%)은 게임을 하고 있다. 게임이 전 연령대의 놀이임을 입증하는 데이터이다.

부모와 자녀가 함께 게임을 하는 비율이 절반을 넘어서고(59%) 있고, 게임을 하는 사람은 하루 평균 2시간 12분이나 하고 있으니, 가히 '게임 공화국'이란 말이 나올 만하다.

우리 국민들이 게임을 얼마나 하고, 어떻게 인식하는지, 세계 속 대한민국 게임산업의 위상은 어느 정도인지 이번 <넘버즈 167호>에서는 우리 국민의 게임 이용 실태를 다뤄보고자 한다. 한국교회가 게임에 대해 실상을 파악하고 올바르게 대응하는데 도움이 되길 바란다.

## 일러두기

- 본 리포트에서 사용한 자료는 저작권법을 준수합니다.
- 본 리포트의 데이터는 소수점 첫째 자리에서 반올림하여 정수로 표기하였으므로, 보고서 상에서 표기된 값의 합이 100%가 되지 않을 수 있습니다.
- 복수 응답 문항의 비율은 그 합이 100%를 초과할 수 있습니다.
- 본 리포트는 저작권법에 의해 각각의 통계마다 그 자료의 출처(생산자)를 의무적으로 명기하고 있습니다. 자료를 인용하실 경우, 원자료 출처(생산자)와 목회데이터연구소 자료임을 반드시 밝혀주시기 바랍니다.



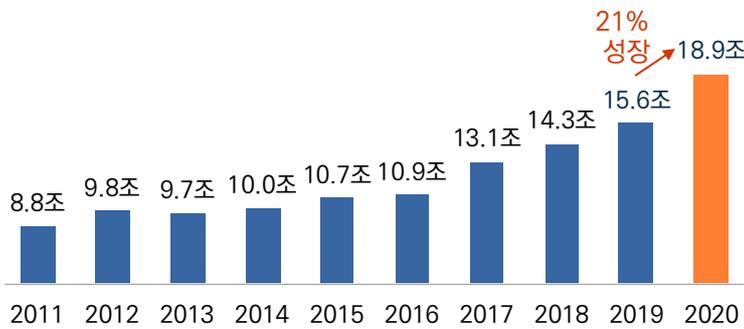
한국콘텐츠진흥원에서 매년 '게임산업 실태조사'의 일환으로 진행되는 '게임이용자 실태보고서'가 올해도 발표되었다. 우리나라 만 10~64세 국민들을 대상으로 게임 이용 현황 및 게임에 대한 인식을 조사하였는데 전체 게임산업 규모 등과 함께 살펴본다.

# 01

## 국내 게임 시장, 2020년 19조 원 가량으로 전년 대비 21% 성장!

- ▶ 우리나라 전체 게임 시장 규모는 어느 정도일까? '2021 대한민국 게임백서'에 따르면 2020년 국내 게임 시장 규모(매출액 기준)는 18.9조 원으로 집계됐다. 이는 전년도인 2019년 15.6조 원에서 21% 성장했고, 10년 사이 무려 115% 증가한 수치이다.
- ▶ 한편, 2020년 한국의 게임 주요 수출국을 보면 '중국'이 35%로 가장 높았으며, 그 다음으로 '동남아' 20%, '대만' 13%, '북미' 11% 등의 순이었다.

[그림] 국내 게임 시장 규모 (2011~2020, 원)



[그림] 한국의 게임 수출국 비중 (2020, 상위 7위, %)

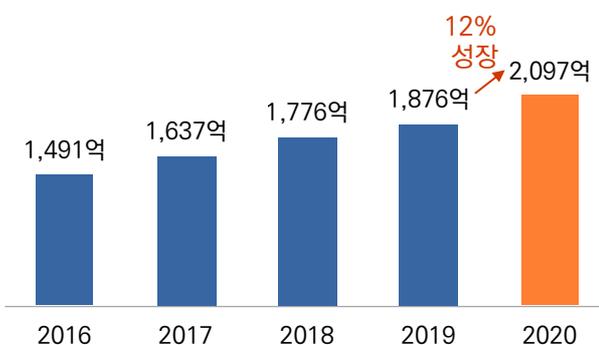


\*자료 출처 : 문화체육관광부/한국콘텐츠진흥원, 「2021 대한민국 게임백서」, 2021.12.17

### ◎ 한국, 전 세계 게임 시장 점유율 4위!

- ▶ 2020년 기준 세계 게임 시장 규모 역시 전년 대비 12% 증가한 2,097억 달러로, 4년 새 41%가 급증했다.
- ▶ 세계 시장에서 한국의 점유율은 7%로 미국(22%), 중국(18%), 일본(12%)에 이어 4위를 차지해, 한국 게임에 대한 높은 세계 시장의 수요를 보여주고 있다.

[그림] 세계 게임 시장 규모 (2016~2020, 달러)



[그림] 2020년 주요 국가별 게임 시장 점유율 비교 (매출액 기준, 상위 5위, %)



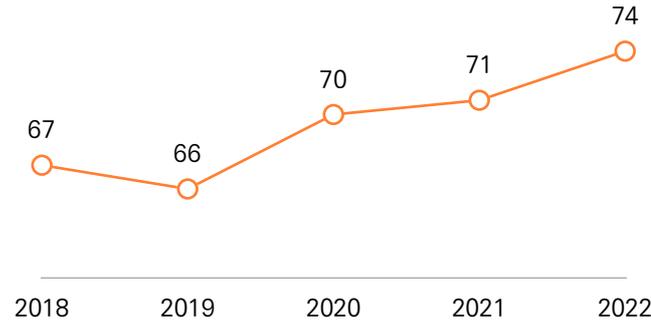
\*자료 출처 : 문화체육관광부/한국콘텐츠진흥원, 「2021 대한민국 게임백서」, 2021.12.17

# 02

## 한국인, 74%가 게임하고 있다!

- ▶ 한국인들은 얼마나 게임을 하고 있을까? 여기에서 게임이란 PC·모바일·콘솔(비디오 게임, 휴대용 게임기 포함) 게임과 아케이드(오락실) 게임, VR 게임 등을 이용하여 즐기는 놀이를 말하며, 카지노·경정·경마 등 사행성 오락은 포함되지 않는다.
- ▶ 2022년 기준 우리 국민(만 10세~64세)의 74%가 게임을 하고 있는 것(지난 1년 간)으로 나타났으며, 2019년 이후 지속적으로 게임 이용률이 증가하고 있는 추세이다.

[그림] 지난 1년간 게임 이용률 (2018~2022, %)

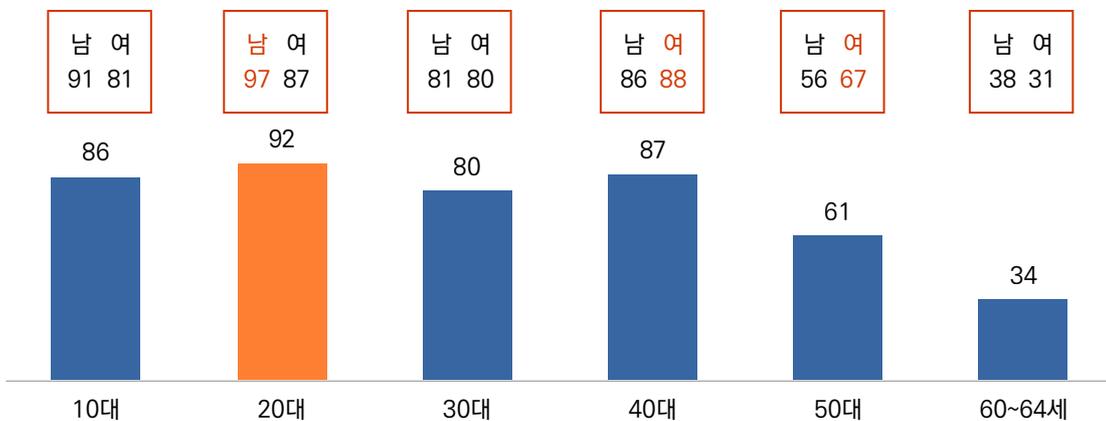


\*자료 출처 : 한국콘텐츠진흥원, '2022 게임이용자 실태조사', 2022.08.31.(전국 만 10세~64세 국민 6,000명(전체: 게임 이용 여부/ 이 가운데 게임 이용자 대상 실태조사 4,462명 대상), 온라인 조사와 면접조사 병행, 2022.05.24.~06.24(온라인), 2022.06.07.~06.24(면접))

### ◎ 20대 남성, 97%가 게임하고 있어!

- ▶ 게임 이용률을 성별로 살펴보면, 남성 75%, 여성 73%로 비슷한 비율을 보였다.
- ▶ 연령별로는 20대가 92%로 전 연령대 중 가장 높은 이용률을 보였으며 이는 10대(86%)보다도 높은 비율이다.
- ▶ 성/연령별 게임 이용률을 보면 '20대 남성'이 97%로 가장 많았고, '10대 남성' 91%, '40대 여성' 88% 등의 순이었다.
- ▶ 50대 연령의 경우 61%나 게임을 즐기고 있는데, '50대 여성'(67%)이 '50대 남성'(56%) 보다 11%p나 높은 점이 주목된다.

[그림] 성별·연령별 게임 이용률 (지난 1년간, %)



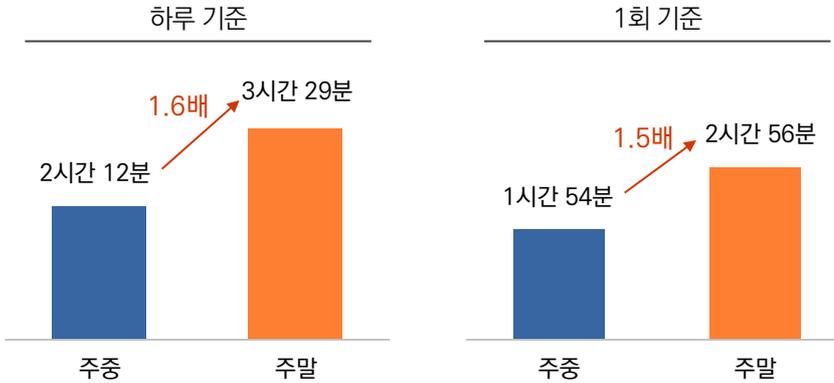
\*자료 출처 : 한국콘텐츠진흥원, '2022 게임이용자 실태조사', 2022.08.31.(전국 만 10세~64세 국민 6,000명(전체: 게임 이용 여부/ 이 가운데 게임 이용자 대상 실태조사 4,462명 대상), 온라인 조사와 면접조사 병행, 2022.05.24.~06.24(온라인), 2022.06.07.~06.24(면접))

# 03

## 게임 이용자, 하루 평균 주중 '2시간 12분', 주말 '3시간 29분' 게임한다!

- ▶ 게임 이용자의 전체 게임 이용 시간을 살펴보았다. 하루 기준으로 주중엔 2시간 12분, 주말에 3시간 29분으로, 주말에 주중보다 1.6배(하루 기준) 더 많이 하는 것으로 나타났다.

[그림] 게임 이용 시간 (평균, 게임 이용자)

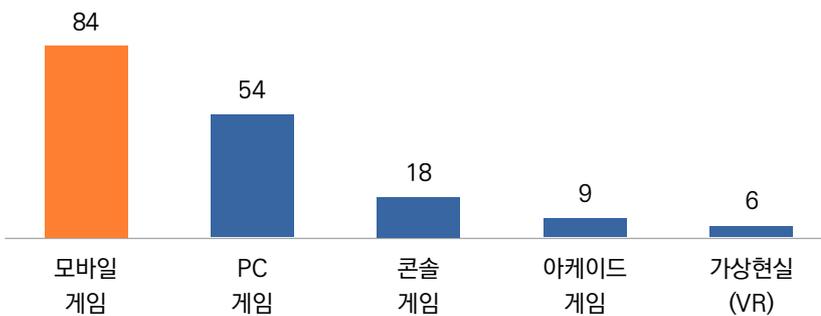


\*자료 출처 : 한국콘텐츠진흥원, '2022 게임이용자 실태조사', 2022.08.31.(전국 만 10세~64세 국민 6,000명(전체: 게임 이용 여부/ 이 가운데 게임 이용자 대상 실태조사 4,462명 대상), 온라인 조사와 면접조사 병행, 2022.05.24.~06.24(온라인), 2022.06.07.~06.24(면접))

### ◎ 최근 게임 이용 분야, 모바일 게임이 84%로 가장 높아!

- ▶ 게임 이용자 중 최근 1년 간 이용한 게임 분야에 대해 물은 결과, '모바일 게임'이 84%로 압도적이었고, 다음으로 'PC 게임' 54%, '콘솔 게임' 18%, '아케이드 게임' 9% 등의 순이었다.

[그림] 최근(2021년 6월 이후~현재까지) 이용한 게임 분야 (게임 이용자, 중복응답, %)\*\*



\*자료 출처 : 한국콘텐츠진흥원, '2022 게임이용자 실태조사', 2022.08.31.(전국 만 10세~64세 국민 6,000명(전체: 게임 이용 여부/ 이 가운데 게임 이용자 대상 실태조사 4,462명 대상), 온라인 조사와 면접조사 병행, 2022.05.24.~06.24(온라인), 2022.06.07.~06.24(면접))

**게임 분야별 설명	
· PC게임	: 게임 소프트웨어의 패키지를 구매하거나 인터넷에서 다운로드 받아 PC에 설치하여 이용하는 게임
· 모바일 게임	: 스마트폰과 태블릿PC 등 휴대용 기기를 통해 이용하는 게임
· 콘솔 게임	: 게임 전용 콘솔기기(플레이스테이션, X-BOX 등)를 TV와 같은 디스플레이와 연결하여 이용하거나, 휴대용 게임 전용 기기(닌텐도 스위치 등)를 통해 이용하는 게임
· 아케이드 게임	: 흔히 오락실이라고 하는 게임기 업소에서 즐기는 전자오락 게임
· 가상현실(VR) 게임	: 현실세계를 모방한 가상공간에서 진행되는 게임으로 VR헤드셋을 장착하고, PC, 모바일, 콘솔, 어트랙션 등의 하드웨어 기기를 통해 구동할 수 있는 게임

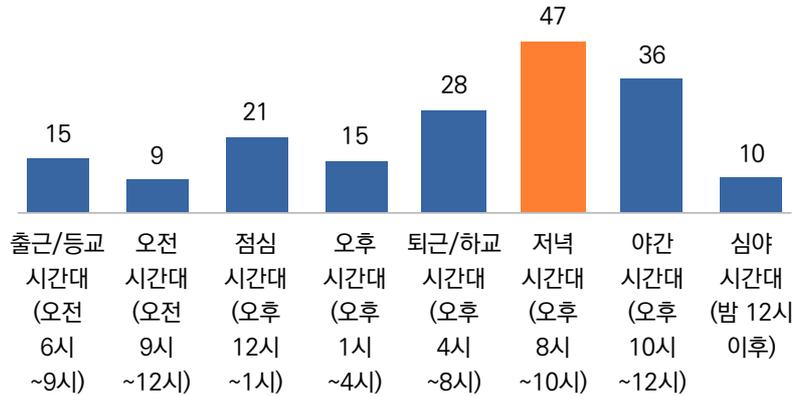
## ◎ 모바일 게임, 주로 밤 8~10시대 가장 많이 한다!

- ▶ 최근들어 가장 이용률이 높은 게임 분야인 ‘모바일 게임’의 평균 이용 시간을 살펴보았다. 모바일 게임 이용자의 ‘하루 기준’ 평균 이용 시간은 주중 1시간 21분, 주말 1시간 58분으로 주말이 주중 대비 37분 더 오래 하는 것으로 나타났다.
- ▶ 모바일 게임 주 이용 시간대로는 ‘밤 8시~10시’가 가장 많았다.

[그림] 모바일 게임 평균 이용 시간 (모바일 게임 이용자)



[그림] 모바일 게임 주 이용 시간대 (모바일 게임 이용자, 중복응답, %)

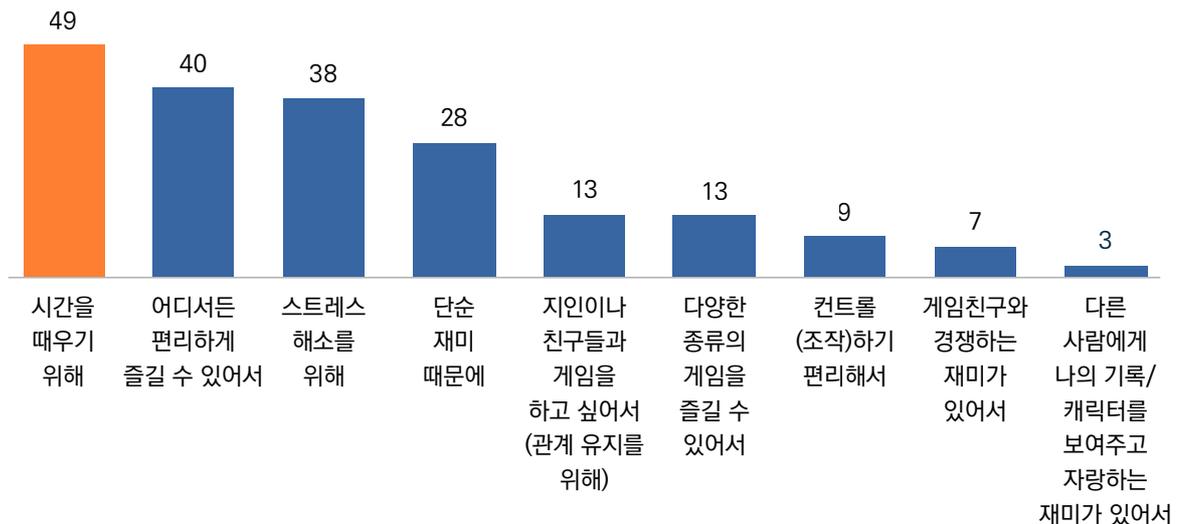


\*자료 출처 : 한국콘텐츠진흥원, ‘2022 게임이용자 실태조사’, 2022.08.31.(전국 만 10세~64세 국민 6,000명(전체: 게임 이용 여부/ 이 가운데 게임 이용자 대상 실태조사 4,462명 대상), 온라인 조사와 면접조사 병행, 2022.05.24.~06.24(온라인), 2022.06.07.~06.24(면접))

## ◎ 모바일 게임 하는 이유, ‘시간 때우기 위해’ 49%!

- ▶ 모바일 게임을 한 이용자에게 게임 이유를 물었는데, ‘시간을 때우기 위해’(49%)가 가장 높게 나타났고, ‘어디서든 편리하게 즐길 수 있어서’ 40%, ‘스트레스 해소를 위해서’ 38% 등의 순으로 응답됐다.

[그림] 모바일 게임하는 이유 (최근 모바일 게임 이용자, 1+2순위, %)

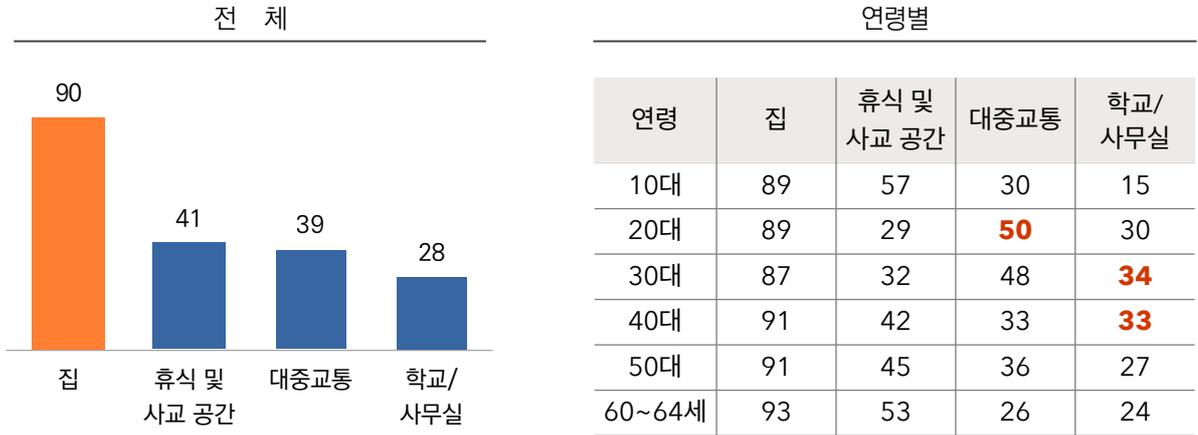


\*자료 출처 : 한국콘텐츠진흥원, ‘2022 게임이용자 실태조사’, 2022.08.31.(전국 만 10세~64세 국민 6,000명(전체: 게임 이용 여부/ 이 가운데 게임 이용자 대상 실태조사 4,462명 대상), 온라인 조사와 면접조사 병행, 2022.05.24.~06.24(온라인), 2022.06.07.~06.24(면접))

## ◎ 게임 장소, 20대는 '대중교통', 30~40대는 '학교/사무실'이 상대적으로 높아

- ▶ 모바일 게임을 하는 장소(1+2순위)는 '집'이 90%로 압도적으로 높았고, 다음으로 '휴식 및 사교 공간(41%)'과 '대중교통'(39%)이 그 뒤를 이었다.
- ▶ 게임 장소를 연령별로 살펴보면 '대중교통'은 20대에서, '사무실'은 3040에서 상대적으로 높았다.

[그림] 모바일 게임 주 이용 장소(모바일 게임 이용자, 1+2순위, %)



\*자료 출처 : 한국콘텐츠진흥원, '2022 게임이용자 실태조사', 2022.08.31.(전국 만 10세~64세 국민 6,000명(전체: 게임 이용 여부/ 이 가운데 게임 이용자 대상 실태조사 4,462명 대상), 온라인 조사와 면접조사 병행, 2022.05.24.~06.24(온라인), 2022.06.07.~06.24(면접))

## 04 초·중·고 학부모, 10명 중 6명이 자녀와 함께 게임한다!

- ▶ 취학 자녀가 있는 부모에게 자녀와 함께 게임을 하는지에 대해 물었다. 그 결과, 59%가 자녀와 함께 게임 하는 것으로 나타났다.
- ▶ 자녀와 함께 게임하는 비율은 2019년 49%, 2020년 56%, 2021년 58%, 2022년 59%로 지속적으로 증가하는 추이를 보였고, 젊은 부모일수록 자녀와 함께 게임을 하는 비율이 높은 경향이 뚜렷했다.

[그림] 자녀와 함께 게임 이용 여부(취학 자녀가 있는 부모 대상, %)



\*자료 출처 : 한국콘텐츠진흥원, '2022 게임이용자 실태조사', 2022.08.31.(전국 만 10세~64세 국민 6,000명(전체: 게임 이용 여부/ 이 가운데 게임 이용자 대상 실태조사 4,462명 대상), 온라인 조사와 면접조사 병행, 2022.05.24.~06.24(온라인), 2022.06.07.~06.24(면접))

## ◎ 게임에 대한 부모 인식, 점차 수용적으로 변화하고 있는 추세!

- ▶ 부모들에게 '자녀의 게임 이용에 대한 인식'을 물어보았다. '게임이 자녀의 학업에 방해된다'는 인식은 2018년 57%에서 2019년 51%로 6%p 감소했다가 코로나19로 비대면 수업이 빈번했던 2020년에 54%로 올랐고, 2021년엔 62%로 최고점으로 상승했다. 그러다 올해는 55%로, 작년 대비 7%p 감소했다.
- ▶ 함께 게임을 하는 부모가 늘면서, 게임을 대하는 부모의 부정적 인식이 아직은 높지만, 조금씩 수용적이고 개방적으로 변화되고 있음을 보여준다.

[그림] 자녀의 게임 이용에 대한 인식(2018~2022, 부모대상, %)



\*자료 출처 : 한국콘텐츠진흥원, '2022 게임이용자 실태조사', 2022.08.31.(전국 만 10세~64세 국민 6,000명(전체: 게임 이용 여부/ 이 가운데 게임 이용자 대상 실태조사 4,462명 대상), 온라인 조사와 면접조사 병행, 2022.05.24.~06.24(온라인), 2022.06.07.~06.24(면접))

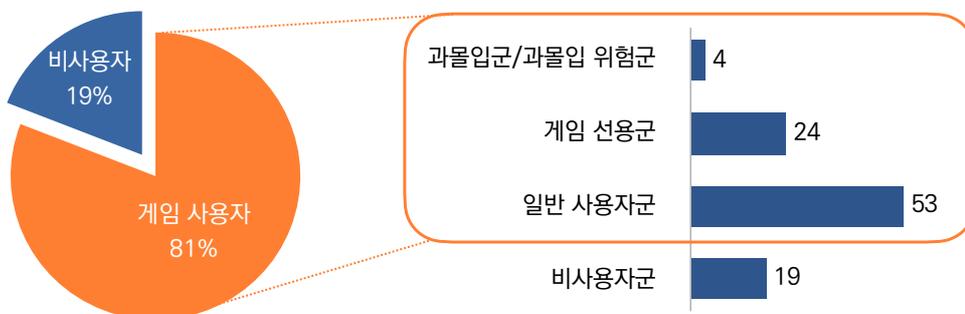
\*\*5점 척도 질문으로 '그렇다(매우+그런 편)' 비율임

# 05

## '게임 중독 청소년' 4%, '게임 선용 청소년' 24%!

- ▶ 우리나라에서는 성인의 게임 중독과 관련된 실태조사는 전무한 실정이다. 대부분 청소년 대상 조사인데 대표적으로 올해 초 발간된 '2021 게임 과몰입 종합 실태조사'를 살펴본다.
- ▶ 한국콘텐츠진흥원에서 초·중·고등학생(청소년)을 대상으로 실시한 '2021 게임 과몰입 종합 실태조사' 결과를 보면 전체 청소년(초4~고3) 중 게임 이용 학생이 81%였고, 이들 중 게임을 과도하게 이용하거나 스스로 통제하지 못하는 '게임 과몰입 상태(과몰입군+과몰입 위험군)', 즉 게임 중독인 경우는 4%였다.
- ▶ 반면, 이 조사를 진행한 한국콘텐츠진흥원은 도전과 성취, 사회적 상호작용 등 다양한 긍정적인 목적으로 게임을 건전하게 즐기는 '게임선용군' 청소년이 24%나 되는 것으로 밝혔다.

[그림] 청소년 게임 행동 유형 (초등 4학년~ 고등 3학년, %)



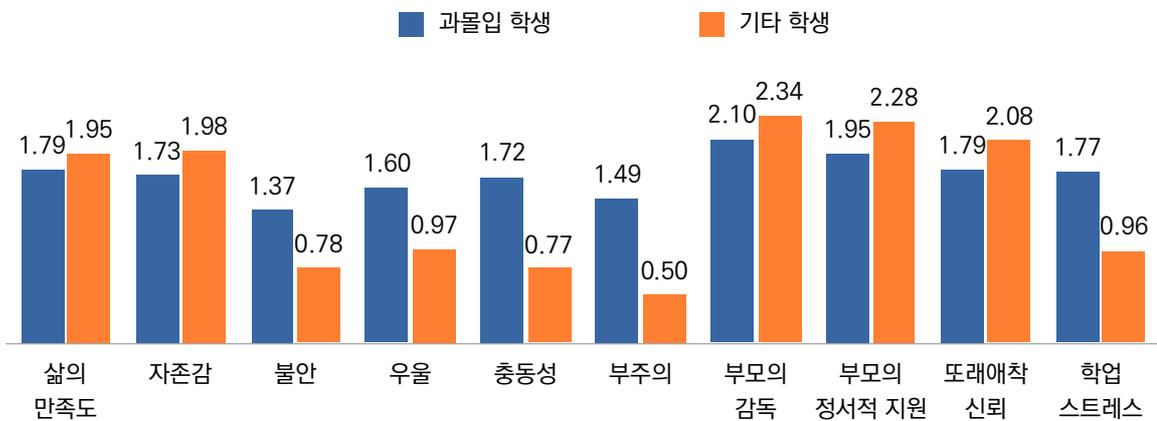
\*자료 출처 : 한국콘텐츠진흥원, 2021 게임 과몰입 종합 실태조사, 2022. 04.01(전국 초4~고3 청소년 100,000명, 초등 저학년 및 학부모 21,083명, 온라인 조사, 2021.09.06.~10.12)

Note) 게임행동유형은 각각 7개의 하위요인으로 구성된 '게임선용 진단척도'와 '문제적 게임 진단척도'를 3개 문항으로 구성하여, 문항별 0점(전혀 아니다)에서 3점(항상 그렇다) 범위로 점수를 산출하여 분류(보고서 p.15~16 참조)

## 〈게임의 부정적 측면〉 게임 과몰입 청소년, 삶의 만족도/자존감 낮고, 불안, 우울, 학업스트레스 높다!

- ▶ 5개의 게임 행동 유형별(과몰입군, 과몰입위험군, 게임선용군, 일반사용자군, 비사용자군) 청소년들의 일상 생활에서 차이를 살펴보았다. 삶의 만족도, 불안, 우울, 충동성, 부주의, 부모의 정서적 지원 등 총 10개 항목에 대한 차이 분석을 실시한 결과, 전반적으로 과몰입군은 다른 유형들에 비해 부정적인 특성이 두드러지게 나타났다.
- ▶ 즉, 과몰입군은 '삶의 만족도, '자존감 수준'이 다른 유형들보다 낮았고, '부모의 감독', '정서적 지원'을 대체로 덜 받고 있는 것으로 나타났다.
- ▶ 또 '불안', '우울', '충동성', '부주의', '학업스트레스' 등 부정적 요인 역시 타 그룹 대비 크게 높았다.

[그림] 청소년의 기타 특성 차이 (초등 4학년~ 고등 3학년, 3점 척도, 평균점수)\*\*



\*자료 출처 : 한국콘텐츠진흥원, 2021 게임 과몰입 종합 실태조사, 2022. 04.01(전국 초4~고3 청소년 100,000명, 초등 저학년 및 학부모 21,083명, 온라인 조사, 2021.09.06~10.12)

\*\*3점 척도 질문으로 0점(전혀 아니다) ~ 3점(거의 언제나 그렇다)으로 구성, 삶의 만족도, 불안, 우울, 충동성, 부주의, 자존감, 부모의 감독, 부모의 정서적 지원, 또래 애착-신뢰에 해당되는 질문이 각각 3문항, 학업스트레스는 4문항으로 구성됨.

주) 위 그래프는 이해도를 높이기 위해 5개 그룹을 과몰입군과 기타군으로 나누어 제시하였으며 각각 그룹의 산출식은 다음과 같음 <과몰입군=(과몰입군+과몰입위험군)/2, 기타군=(게임선용군+일반사용자군+비사용자군)/3>

## ◎ <게임의 긍정적 측면> 도덕성 강화 · 뇌 기능 향상 등에 도움!

- ▶ 독일의 비영리기관인 '막스플랑크연구소'가 학술지 '네이처'를 통해 발표한 연구(2013.10.29.)에 의하면 게임을 한 그룹에서 회백질(기억 형성이나 공간 탐색, 손의 미세 운동 능력 등 기능 담당)이 증가하는 등 뇌 기능이 향상되는 것으로 나타났다.
- ▶ 또, 게임을 즐기는 학생이 그렇지 않은 학생보다 학업 성적과 사회성이 더 우수하다는 '미국 콜롬비아 메일 맨 공공보건대와 프랑스 데카르트대학 공동 연구팀'의 연구 결과(2016.02.05)도 있다. 이탈리아, 네덜란드, 독일 등 7개국 6~11세 어린이 3,195명을 대상으로 게임과 학교 성적 등의 상관관계를 분석한 결과, 게임을 즐기는 아이가 게임을 하지 않는 아이에 비해 지적 기능은 1.8배, 학교 성적은 1.9배가량 높았고, 사회성도 뛰어난 것으로 관찰되는 등 사회성 향상에도 긍정적인 영향을 주는 것으로 밝혀졌다.

[그림] 다양한 연구결과에 따른 게임의 '순기능'

[그림] 게임과 학교 성적간 관계 (유럽 7개국 3,195명 조사)



\*자료 출처 : 사이언스타임즈, '게임이 가진 긍정의 힘을 보다' 기사 참조, 2014.07.08.

(<https://www.sciencetimes.co.kr/news/%EA%B2%8C%EC%9E%84%EC%9D%B4-%EA%B0%80%EC%A7%84-%EA%B8%8D%EC%A0%95%EC%9D%98-%ED%9E%98%EC%9D%84-%EB%B3%B4%EB%8B%A4/>)

\*\*자료 출처 : 조선일보, ['게임=질병'낙인]게임 순기능은 왜 외면? 기사 참조, 2019.05.26.

([https://it.chosun.com/site/data/html\\_dir/2019/05/25/2019052501701.html](https://it.chosun.com/site/data/html_dir/2019/05/25/2019052501701.html))

게임은 이미 우리 일상 생활에 깊숙이 자리잡고 있다. 국민들 4명 가운데 3명(74%)이 지난 1년간 게임을 한 적이 있다고 한다. 게임을 하는 비율은 해마다 늘어나고 있어서 앞으로 게임을 하는 비율이 더 증가할 것으로 전망한다. 연령별로 보면 20대 남성의 경우는 무려 97%가 게임을 했다고 응답했다. 게임 이용자들이 게임을 하는 시간도 적지 않았다. 주중에는 2시간 12분, 주말에는 3시간 29분을 게임하는데 쓰고 있었다. 하루 일과에서 2~3시간을 게임하면서 지낸다면 상당한 우려를 할 수 있지만 게임이 없던 시절에 TV를 보거나 라디오를 듣고 친구들과 놀던 시간을 게임으로 대체한 것이라고 이해한다면 게임하는 시간이 그렇게 많은 것도 아닐 수 있다.

게임이 전 국민이 즐기는 놀이임에도 불구하고 게임에 대한 인식은 부정적이다. 대체로 게임을 하면서 자녀들이 공부를 등한시하지 않을까, 사회성없는 자녀로 자라지 않을까 하는 걱정이 게임을 부정적으로 바라보게 만들었다. 연구 결과를 보아도 게임에 과몰입할 경우 '삶의 만족도', '자존감'은 더 낮아지고, '불안', '우울', '충동성', '부주의', '학업 스트레스' 등의 정신적 심리적 취약성이 더 크게 나타났다. 반면에 긍정적 측면에서는 게임을 즐기는 아이가 게임을 즐기지 않는 아이에 비해 지적 기능은 1.8배, 학교 성적은 1.9배 가량 높았고 사회성도 뛰어나다는 연구 결과도 있다. 게임을 하는 자녀가 학업을 소홀히 하지 않을까 게임에 몰두하느라 사회성이 부족하지 않을까 하는 염려를 완전히 뒤집는 연구 결과인 것이다. 세상 만사가 모두 그러하듯 게임에도 긍정적 측면과 부정적 측면이 공존한다.

부모들의 게임에 대한 부정적 인식도 점점 열리는 것으로 나타났다. 자녀와 함께 게임을 즐기는 부모도 늘고 있다. 자녀와 함께 게임하는 부모의 비율도 2019년 49%에서 해마다 늘어서 2022년에는 59%나 되었다. 부모 10명 가운데 6명이 자녀와 게임을 즐기고 있는 셈이다. 특히 20대 부모(80%)와 30대 부모(73%)들이 많이 하고 있었는데, 이 세대들은 본인들이 게임을 하면서 자라서 게임이 청소년기 발달에 해롭지 않다고 하는 경험을 했기 때문에 자연스럽게

게 자녀와 게임을 즐기는 것으로 볼 수 있다. 부모와 자녀가 같이 게임을 하는 것은 부모와 자녀가 '공동' 놀이를 통해 상호 교류를 한다는 점에서 오히려 긍정적인 일 수 있다.

네덜란드 역사학자 요한 호이징아는 그의 책 「호모 루덴스」에서 '놀이'는 인간의 본성이고 인간의 문명 발달의 근거가 되었다고 한다. 호모 사피엔스적 인간이 지혜를 갖춘 인간관이고 호모 파베르는 생산과 노동하는 인간관이라면 호모 루덴스는 놀이하는 인간관이다. 자본주의 사회는 인간의 노동을 총동원하고 규제하는 사회 체제이므로 '놀이'를 혐오하고 터부시했다. 막스베버의 「프로테스탄트 윤리와 자본주의 정신」은 자본주의가 발전하게 된 기저에 청교도적 정신, 즉 근검 절약하며 노동을 하나님의 소명으로 알아서 노동에 최선을 다하는 것을 제일의 가치로 여겼다. 이런 사회에서는 노동을 저해하는, 노동 정신을 약화시키는 '놀이'는 반 사회적, 반 윤리적인 것으로 여기는-을 들었다. 그렇지만 노동 생산성이 증가하면서 여가 시간이 늘어난 현대인은 놀이를 찾게 되었다. 여행, 취미생활을 즐기는 사람이 많아진 것도 놀이를 추구하는 사람들이 많아졌기 때문이다.

교회에서도 놀이, 게임을 활용할 수 있다. 경기도 과천에 있는 어떤 교회에서는 교회에서 청소년 게임 대회를 개최해서 교회 다니지 않는 청소년들이 교회를 접하고 친근감을 갖게 하는 기회를 제공했다. 종교성을 앞세우면 교회와 비기독교 청소년들과의 접점을 찾기 어렵지만 청소년들이라면 거의 모두가 하는 게임을 매개로 교회와 청소년을 연결하는 행사는 1990년대 이전 교회 중고등부에서 하던 '문학의 밤'과 같은 역할을 할 수 있을 것이다.

교회 내부적으로는 부모와 청소년이 같이 하는 게임 대회를 할 수도 있다. 교회에서 부모와 자녀가 협력하여 공동 활동을 한다는 것은 자녀와 부모의 대화, 교류가 부족한 현실에서 좋은 영향을 끼칠 수도 있다. 게임을 터부시하지 않고 교회가 적극적으로 활용하는 방법을 찾는다면 게임이 선교적, 신앙 교육적 차원에서 활용될 수 있을 것이다.

1.[캠퍼스 성범죄 실태]

2.[장래가구추계 가구유형별 비교 : 2020~2050년]



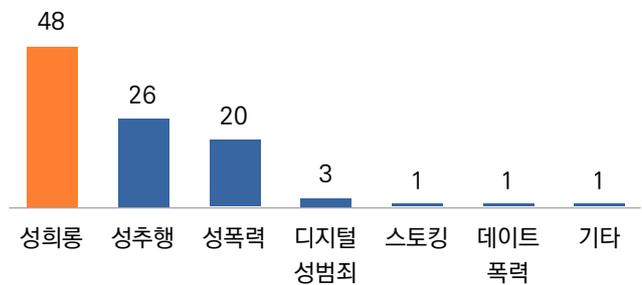
## 캠퍼스 내 성범죄, 1.8일에 한 번꼴로 발생한다!

- ▶ 시사저널의 '2022 캠퍼스 성범죄 보고서' 자료에 따르면 전국 대학에서 최근 5년간(2018~2022년 7월) 발생한 성범죄 건수는 1,200건에 달했다.
- ▶ 연도별로 보면 2018년 321건, 2019년 348건, 2020년에는 전년 대비 절반 가까이(44%) 감소한 196건이었다. 이는 코로나19로 인한 비대면 수업의 영향으로 보인다. 2021년에는 일부 대면 수업으로 전환되고, 동아리 활동이 조금씩 활성화되면서 10%가량 다시 상승하는 추이를 보였다.
- ▶ 캠퍼스에서 발생한 성범죄 유형으로는 '성희롱'이 48%로 가장 많았고, 다음으로 '성추행' 26% 등의 순이었다.
- ▶ 올해 7월까지 120건이 발생했는데 이는 1일 기준으로 환산하면 1.8일에 1번꼴이다.

[그림] 최근 5년간 대학생 성범죄 발생 현황



[그림] 대학교 성범죄 발생 유형 (%)



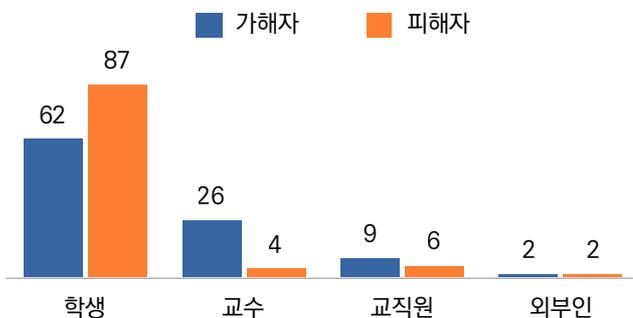
\*자료 출처 : 시사저널, "대한민국 대학에서 2일에 1번 성범죄가 발생한다" 기사 참조, 2022.10.06.

\*\*원자료 출처 : 김병욱 국민의힘 의원실, 2018년~2022년 7월간 대학 내 성희롱, 성폭력 등 유형별 발생현황 및 조치내역

### ◎ 대학 내 성범죄 가해자, 4명 중 1명(26%)이 '교수'!

- ▶ 대학교 성범죄의 가해자와 피해자를 각각 살펴보면, '성범죄 가해자' 중 62%는 '학생'인 것으로 나타났다. '교수'가 가해자인 경우는 무려 26%로 4명 중 1명 꼴이었다.
- ▶ 피해자의 경우 '학생' 비율이 87%로 압도적으로 높았고, '교직원'과 '교수'가 성범죄를 당한 비율도 각각 6%, 4%로 조사됐다.

[그림] 대학교 성범죄 가해자와 피해자 (상위 4위, %)



\*자료 출처 : 시사저널, "대한민국 대학에서 2일에 1번 성범죄가 발생한다" 기사 참조, 2022.10.06

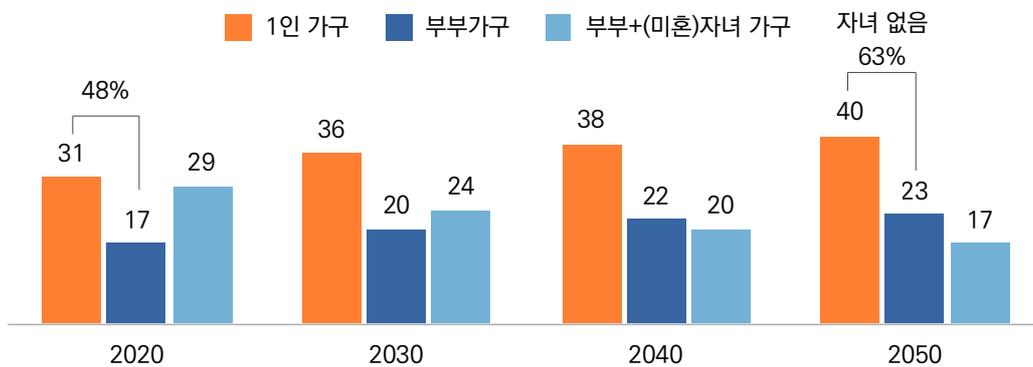
\*\*원자료 출처 : 김병욱 국민의힘 의원실, 2018년~2022년 7월간 대학 내 성희롱, 성폭력 등 유형별 발생현황 및 조치내역



## 2050년 10가구 중 6가구 이상(63%), ‘자녀 없는 가구’ 예상!

- ▶ 지난 10월 20일에 발표된 통계청의 ‘장래가구추계 시도편: 2020~2050년’ 자료에 따르면 2050년이면 ‘1인 가구’ 비중이 전체 가구의 40%까지 올라가는 것으로 나타났다. 자녀 없이 사는 ‘부부가구’도 2020년 기준 17%에서 2050년 23%로 6%p 증가할 전망이다.
- ▶ 즉, 앞으로 30년 후면 10가구 중 6가구 이상(63%)은 1인 가구 혹은 자녀 없는 부부가구가 차지한다는 뜻이다. 반면 ‘부부+자녀 가구’ 비중은 2020년 29% → 2040년 20% → 2050년 17%로 지속적으로 감소할 것으로 예상된다.

[그림] 1인 가구, 부부가구, 부부+자녀 가구 비율 전망 (가구유형별, 2020~2050, %)

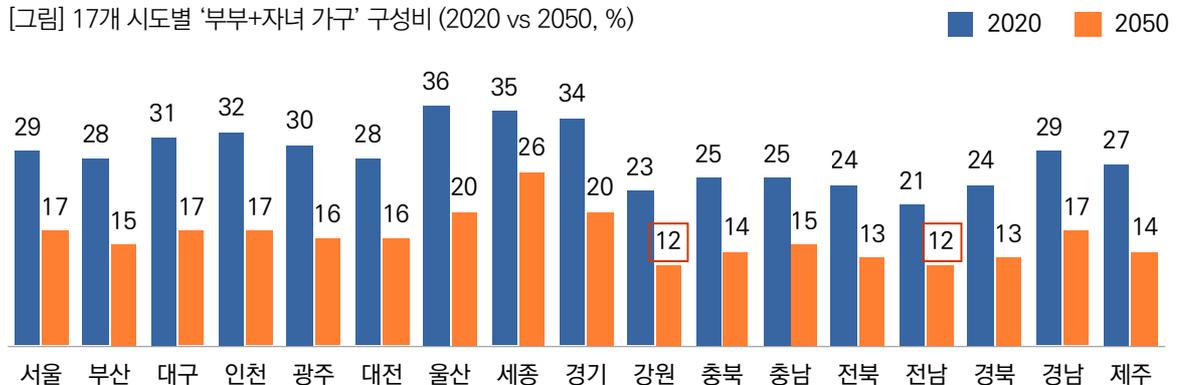


\*자료 출처 : 통계청, '장래가구추계[시도편]: 2020~2050년' 보도자료, 2022.10.20

### ◎ 2050년, 전남·강원지역은 전통적인 ‘부부+자녀 가구’가 12%까지 줄어들어!

- ▶ 시도별로 보면 2050년에는 ‘부부+자녀로 구성된 가구’ 비중은 모든 시도에서 감소하며, 특히 세종, 경기를 제외한 15개 시도에서는 20% 미만으로 낮아진다. ‘부부+자녀 가구’가 5가구 중 1가구도 채 안 된다는 것이다.
- ▶ 2050년에는 부부+자녀 가구가 전남 12%, 강원 12%까지 떨어지는 것으로 전망된다.

[그림] 17개 시도별 ‘부부+자녀 가구’ 구성비 (2020 vs 2050, %)



\*자료출처 : 통계청, '장래가구추계[시도편]: 2020~2050년' 보도자료, 2022.10.20.  
\*\*소수점 이하 반올림, 원 수치는 19.6임

\*아래 밑줄의 제목을 누르면 해당 기사를 볼 수 있습니다. 해당 기사를 누른 후 언론사 메인 페이지가 보인다면 뒤로가기를 눌러주세요

◎ 정치

[데일리 오피니언\(한국갤럽\) 제518호\(2022년 11월 1주\)](#)

- 정부 출범 6개월 분야별 정책 평가, 대통령 직무 수행 평가, 정당지지도 등

[전국지표조사\(주요 4개 조사회사\) 리포트 제83호\(2022년 11월 1주\)](#)

- 국정운영 평가, 긍정/부정평가 이유, 정책 추진을 잘 할 것 같은 정당 등

◎ 사회 일반

["누구나 압사 직전의 경험이 있다"... 일상이 된 한국형 '과밀문화'](#)

한국일보\_2022.11.02.

[지옥철·키크라니·무단횡단... "괜찮겠지" 안전 위협 행위 판쳐](#)

중앙일보\_2022.11.05.

['4분의 기적' CPR 교육 관심 급증...어디서 배울 수 있나?](#)

여성조선\_2022.11.02.

[맞벌이 가구 비중 46.3% 역대 최대, 월평균 761만원 번다](#)

중앙일보\_2022.11.02.

[자녀 지원 줄고, 생활비 늘자...열악한 일자리라도 뛰는 노인](#)

한겨레\_2022.10.31.

[월소득 200만원 직장인, 국민연금 30년 부으면 매달 얼마 받나](#)

중앙일보\_2022.11.05.

[중장년 구직자 은퇴 희망 연령 69.4세... 2.4세 늘어](#)

국민일보\_2022.11.01.

[4인 김장비용 47만원, 1년새 13% 올라... 속재료 줄인다](#)

동아일보\_2022.11.04.

[인천 여성 30% 이상 "성범죄에 대중교통·화장실 불안"](#)

국민일보\_2022.11.06.

◎ 청소년 / MZ세대

[초교 과밀학급 비율 최고 '강남구'..."학교 소멸·과밀학급 공존"](#)

한국일보\_2022.10.30.

◎ 경제

["알바 월급도 못줘요"...나홀로 자영업자 430만명 역대최대](#)

매일경제\_2022.11.01.

\*아래 밑줄의 제목을 누르면 해당 기사를 볼 수 있습니다. 해당 기사를 누른 후 언론사 메인 페이지가 보인다면 뒤로가기를 눌러주세요

◎ 환경

[유독 잦아진 기상이변 ... 한국이 더 위험한 이유](#)

매일경제\_2022.11.01.

◎ 건강

[‘나이 드는게 두렵지 않은’ 노후 삶의 터전은...어디서 누구와 늙어갈까](#)

동아일보\_2022.11.06.

[‘아침식사’ 거르면 일어나는 몸의 변화](#)

헬스조선\_2022.11.07.

◎ 국제

[일본 매독 환자, 1만명 돌파...이유는?](#)

매일경제\_2022.11.02.

◎ 기독교 / 종교

[위기의 한국교회...다음세대가 위태롭다](#)

데일리굿뉴스\_2022.10.26.

[‘독생자를 주셨으니...’ 세계서 가장 인기있는 성경 구절](#)

더미션(국민일보)\_2022.11.07.

[미국인 45% ‘미국, 기독교 국가 되어야’ 정의는 서로 달라](#)

미주한국일보\_2022.11.03.

[美 교회 성도 2명 중 1명 “정치적 견해 공유하는 교회 나가고 싶어”](#)

더미션(국민일보)\_2022.11.08.

◎ 리더십 / 칼럼

[\[트라이씨 기업심리학\]칭찬이든 지적이든 ... 리더는 말해야 한다](#)

매일경제\_2022.11.02.

### | 후원 교회 |

강남중앙침례교회, 거룩한빛광성교회, 고현교회, 과천교회, 광림교회, 광주다일교회, 꿈마을엘림교회, 꿈의교회, 노량진교회, 다운교회, 당진동일교회, 대전선창교회, 도원동교회, 동부광성교회, 동행한빛교회, 둔산성광교회, 마산성산교회, 만나교회, 맑은샘교회, 문호교회, 미디어이터교회, 밀양남부교회, 부천명성교회, 베다니교회, 빛과소금교회, 사랑감리교회, 상도중앙교회, 삼천포교회, 상암교회, 서대문교회, 서영교회, 서울드림교회, 서울서교회, 서울서문교회, 서울중앙교회, 서현교회, 성락성결교회, 소망교회, 송학대교회, 수원중앙침례교회, 순복음춘천교회, 새에덴교회, 세광교회, 아현장로교회, 안산제일교회, 안양감리교회, 에덴교회, 여의도순복음교회, 연동교회, 예은교회, 예향교회, 오류동성결교회, 오류교회, 올리브교회, 울림교회, 원동교회, 은평교회, 이룸교회, 일동동부교회, 일산광림교회, 일산세광교회, 제주연동서부교회, 조양중앙교회, 주안장로교회, 지구촌교회, 진주삼일교회, 진주성결교회, 충신교회, 창동염광교회, 토평교회, 포항대도교회, 포항제일교회, 하나마을교회, 한국중앙교회, 한소망교회(가나다 순) 천주교수원교구 호계동 성당

### | 후원 기관 |

고려신학대학원, 교회성장연구소, 기독교대한감리회 삼남연회, 기독교한국침례회총회, 기독교선교햇불재단, 기아대책, 마을학연구소, 방과후교회학교, (사)교회갱신협의회, (사)아시아미션, 서대문ESF, 서울노회아동부연합회(예장통합), (사)새길과새일, 아드폰테스(예장 통합 목회자 모임), 알파코리아, 지앤컴리서치, 한국교회탐구센터, 한국기독교사회문제연구원, 한목회, 한빛누리, 한일연합선교회, CBMC 광주지식포럼, CBMC 행복한지회, CCC 사역연구소, GoodTV, IFCJ 가정의 힘(가나다 순)

### | 후원 기업 |

(주)가인지캠퍼스, (주)그랑블루, (주)리서치랩, 메가리서치, (주)삼신테크, 스페이스허브, (주)시스코프, (주)자연인(아이소이), (주)참든건강과학, (주)참물류, (주)하츠/(주)벽산 (가나다 순)

### | 후원 개인 |

가우진, 강영원, 고영관, 고영수, 고인구, 고재환, 고현권, 구봉관, 구영생, 구정오, 권순홍, 김관상, 김기혁, 김동하, 김명준, 김상래, 김상로, 김석철, 김성열, 김성민, 김성식, 김성은, 김숙정, 김시은, 김영철, 김영훈, 김용섭, 김윤철, 김윤환, 김은선, 김은진, 김재욱, 김주형, 김지한, 김현모, 김형태, 김호아, 김홍일, 김홍기, 계만석, 나광균, 남기환, 남성태, 류선자, 류지성, 문성준, 박건호, 박노석, 박명규, 박미경, 박상운, 박세웅, 박영철, 박영호, 박재찬, 박종철, 박종현, 박준상, 박준하, 박지훈, 박진철, 박찬주, 박철호, 박현욱, 박형철, 박홍래, 반기민, 반상명, 방승기, 배수정, 백인범, 백인철, 서연우, 서재승, 서해현, 석승호, 석진호, 선원규, 성창민, 송오뜸, 신명자, 신인순, 신지현, 심기식, 안정호, 안태근, 양수민, 엄정식, 여삼열, 오수철, 우애라, 유성민, 유승우, 유영민, 유형창, 윤동하, 윤여민, 윤영조, 윤치호, 이경만, 이국희, 이광호, 이대식, 이만민, 이미경, 이병희, 이삼열, 이상호, 이성근, 이성수, 이성진, 이승철, 이영선, 이완중, 이요셉, 이윤찬, 이은라, 이인성, 이일영, 이재열, 이정규, 이정아, 이주일, 이지형, 이창현, 이창형, 이춘봉, 이 현, 이현구, 이현식, 이호택, 이훈희, 이희석, 임성빈, 임현주, 장명희, 장병우, 장부식, 장성진, 장우성, 장재영, 장형철, 전병철, 전용림, 전치영, 정기목, 정부할, 정용철, 정종권, 정종섭, 정 준, 정하규, 정희수, 조병길, 조용민, 조의환, 조준환, 조창오, 주학선, 지도환, 지연희, 지용선, 지중배, 진범수, 지현일, 차용현, 차원숙, 천성환, 최명영, 최상도, 최상현, 최용기, 최은아, 최 준, 최준혁, 최태영, 최항재, 최현갑, 한병록, 한재웅, 한진광, 한홍근, 함용태, 호재민, 홍의숙, 홍현풍, 황태기, Clara Yoon(가나다순)

### | 후원 방법 |

본 연구소는 주간리포트를 제작하여 한국 교회와 한국 사회에 무료로 제공하며, 100% 후원을 통해 운영 됩니다. 이 사역에 동참해주시면 감사하겠습니다.

연구소 후원은 공익재단을 통해 기부금 영수증 발행이 가능합니다.

1. 기부금 영수증 발행 후원 계좌 및 안내 → [링크 클릭](#)

- 계좌 : 국민은행 343601-04-128846 (재)한빛누리(목회데이터연구소)

2. 기부금 영수증 발행이 필요하지 않으시다면 직접 계좌 송금으로 후원에 동참하실 수 있습니다.

계좌 안내 : 하나은행 203-910046-18604(목회데이터연구소)



## | 미션 |

우리는 세상과 교회를 이루고 있는 이슈, 사고방식, 그리고 트렌드를 한국 교회 목회자와 리더십에게 알리는 '정치 중립/가치 중립의 공정한 팩트 탱크'로서, 사회 여론 조사, 공공 통계 등 데이터 기반의 통계 자료를 제공합니다.

우리는 교회-사회의 대화와 소통을 풍요롭게 하고 더욱 견고하고 온전한 의사 결정을 위해 '사실'에 입각한 자료를 제공합니다.

## | 협력기관 |

미래목회와말씀연구원, (재) 한빛누리, 한국교회탐구센터, (주)기독교텔레비전(CTS)

## | 섬기는 이들 |

김지철 목사 | 운영위원장 (미래목회와말씀연구원 이사장)

류영모 목사 | 후원이사회 회장(한소망교회 담임목사, 한교총 대표회장)

신원하 교수 | 연구자문위원장(고려신학대학원 전 원장)

## | 만든 이들 |

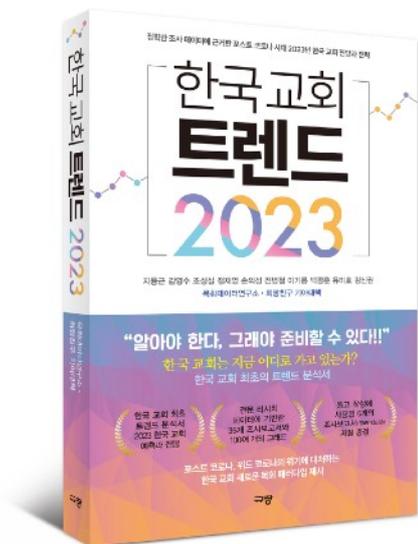
지용근 | 목회데이터연구소 대표 | [ykji@mhdata.or.kr](mailto:ykji@mhdata.or.kr)

김진양 | 목회데이터연구소 부대표 | [marpro@mhdata.or.kr](mailto:marpro@mhdata.or.kr)

민선영, 유영민, 송예슬, 김찬솔

## | MOU 기관 |

(사)교회갱신협의회, 교회성장연구소, 기독교대한성결교회총회, 기독교한국침례회총회, 기독교윤리실천운동, 기독교통일지도자훈련센터(송실대학교), (재)기독교선교해불재단, 기아대책, (사)더조은세상, 대한예수교장로회총회교육원(고신), 대한예수교장로회통합 교단총회, 마크로밀엠브레인 트렌드모니터, 문화선교연구원, 실천신학대학원대학교, (사)새길과새일, 아드폰테스, 아크연구소, (사)아시아미션, 크리스찬타임스, 한국IFCJ가정의힘, (사)한국교회지도자센터(한지터), 한국기독교목회자협의회(한목협), 한일연합선교회



## | 연구소 소식 . 「한국교회 트렌드 2023」 출간 |

- 목회데이터연구소와 희망친구 기아대책이 공동으로 조사 데이터에 근거하여 한국교회의 트렌드를 진단하고 예측한 「한국교회 트렌드 2023」 책을 지난 9월 15일 국내 최초로 출간하게 되었습니다. 출간된지 1달이 넘었는데도 아직까지도 종교부분 선두권을 달리고 있습니다. 내년도 목회 계획을 수립하는데 큰 도움이 되길 바라겠습니다.

(부록으로 원고 작성을 위한 6개 조사보고서를 드립니다.)

보도 자료

책 구입 안내

Tel. 02-322-0726

E-mail. [mhdata@mhdata.or.kr](mailto:mhdata@mhdata.or.kr)

Addr. [06250] 서울시 강남구 역삼로8길 17 현빌딩 2층 201호

Copyright © 2019 목회데이터연구소. All Rights Reserved.