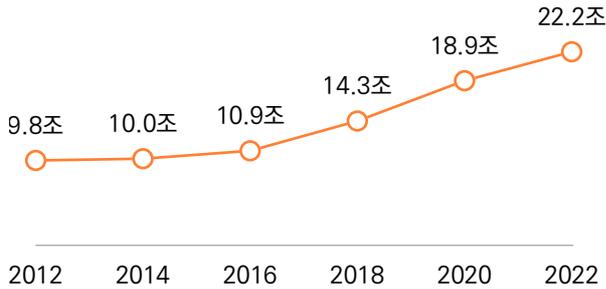




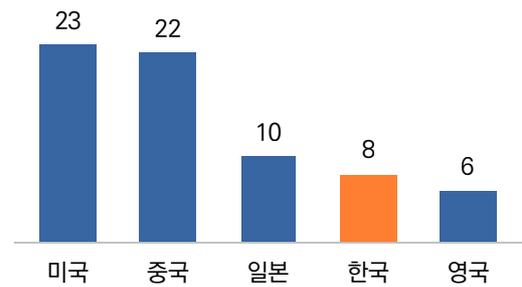
## [한국인의 게임 이용 실태] 국내 게임 시장, 2022년 22.2조로 10년 사이 2배 이상 성장!

- 남녀노소 누구나 즐기는 ‘게임’이 PC, 모바일의 높은 보급률, 인터넷·IT 발달 등으로 높은 경제성을 창출하는 고부가가치 산업으로 자리매김한지 오래다. 한국콘텐츠진흥원의 ‘2023 대한민국 게임백서’ 자료를 통해 국내 게임 시장의 성장과 위상, 그리고 국민 이용 실태를 알아본다.
- 국내 게임 시장의 규모는 2012년 9.8조에서 10년이 지난 2022년 기준 22.2조로 2배 이상 커졌으며, 한국의 세계 게임시장 점유율은 8%로 세계 4위를 기록했다.

[그림] 국내 게임 시장 규모 (매출액 기준, 원)



[그림] 게임 산업 국가별 점유율 (2022, 상위 5위, %)

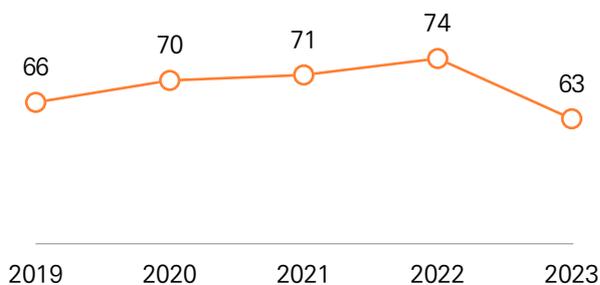


※출처 : 한국콘텐츠진흥원, ‘2023 대한민국 게임백서’, 2024.02.29.

## 우리 국민의 게임 이용률 63%, 5년 만에 증가세 꺾여!

- 우리 국민의 지난 5년간의 게임 이용률 추이를 살펴본 결과, 2019년 66%에서 코로나 시기 서서히 증가세(2020년 70%, 2021년 71%, 2022년 74%)를 보이다가 2023년 63%로 2019년 수준 밑으로 하락한 것으로 나타났다.

[그림] 게임 이용률\* (지난 1년 기준, %)



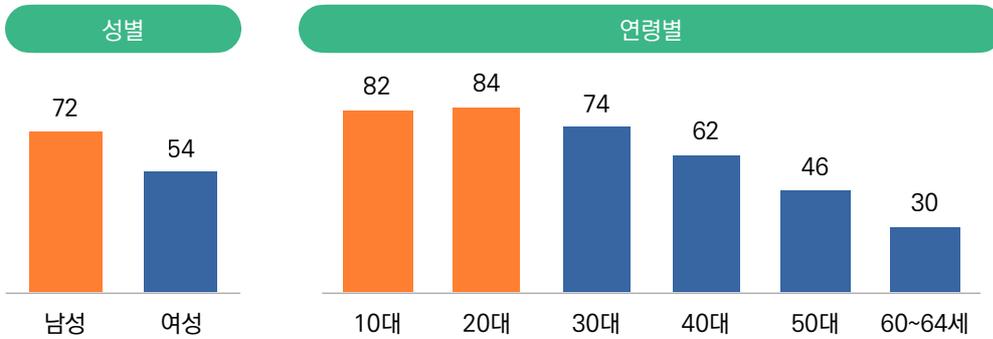
※출처 : 한국콘텐츠진흥원, ‘2023 대한민국 게임백서’, 2024.02.29. (전국 만 10세~64세 국민 10,000명, 온라인 조사와 면접조사 병행, 2023.06.08.~07.13.)

\*PC, 모바일, 콘솔(비디오 게임, 휴대용 게임기 포함) 게임, 아케이드(오락실) 게임, VR 게임 이용 기준

## 40대 10명 중 6명은 게임 이용자!

- 최근 1년 동안의 게임 이용률을 성·연령별로 살펴본 결과, 남성 72%, 여성 54%가 게임을 이용한 것으로 나타났다. 연령별로 보면 1020세대가 80% 이상으로 젊은 층일수록 게임 이용 비율이 상대적으로 높았다. 그러나 40대도 62%인 10명 중 6명이 최근 1년 내 게임을 이용했고, 50대도 절반 가까운(46%) 이용률을 보였다.

[그림] 성·연령별 게임 이용률 (2023, 지난 1년 기준, %)

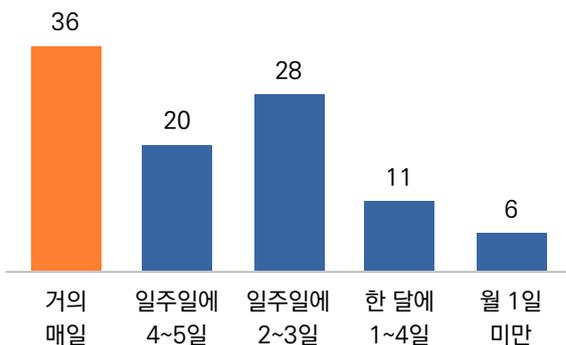


※출처 : 한국콘텐츠진흥원, '2023 대한민국 게임백서', 2024.02.29. (전국 만 10세~64세 국민 10,000명, 온라인 조사와 면접조사 병행, 2023.06.08.~07.13.)

## 모바일 게임 이용자 3명 중 1명 이상, 거의 매일 게임 해!

- 국내 게임 플랫폼 점유율이 가장 높은 모바일 게임(점유율 64%) 기준으로 이용 실태를 살펴본다. 모바일 게임 경험자에게 평소 모바일 게임을 얼마나 자주 이용하는지 묻은 결과, '거의 매일'이 36%로 가장 높았고, '일주일에 2~3일' 28%, '일주일에 4~5일' 20% 등의 순이었다. 모바일 게임 이용자 3명 중 1명은 거의 매일 게임을 즐기는 셈이다.
- 이번에는 주로 이용하는 모바일 게임을 한번 시작하면(1회 기준) 어느 정도 이용하는지를 물었더니 '주중' 평균 1시간 7분, '주말' 평균 1시간 31분으로 나타났다. 한 번 모바일 게임을 시작하면 최소 1시간 이상은 한다는 얘기이다.

[그림] 모바일 게임 이용 빈도 (게임 이용자, 2023, %)



[그림] 1회 기준 평균 모바일 게임 시간 (게임 이용자, 2023)



※출처 : 한국콘텐츠진흥원, '2023 대한민국 게임백서', 2024.02.29. (전국 만 10세~64세 국민 10,000명, 온라인 조사와 면접조사 병행, 2023.06.08.~07.13.)