

## □ 게임 이용시간 현황(1일평균당, 1회당)

(단위 : 명, 회, %)

구분		사례수	2009년	2010년	2011년	
1일평균 게임 이용시간	전체	997	64.2	74.9	71.2	
	성	남성	604	70.2	79.7	84.5
		여성	393	52.7	67.1	50.6
	연령	만9~14세	147	93.9	75.5	70.2
		만15~19세	161	57.5	104.6	113.8
		만20~24세	138	69.1	110.6	89.8
		만25~29세	151	57.1	60.9	74.7
		만30~34세	132	50.2	72.4	61.1
		만35~39세	112	56.1	62.0	46.7
		만40~44세	91	42.3	49.9	36.8
만45~49세		65	36.4	43.6	30.6	
1회당 게임 이용시간	전체	997	2.0	2.0	2.1	
	성	남성	604	2.0	2.1	2.3
		여성	393	2.0	1.9	1.8
	연령	만9~14세	147	2.0	1.9	1.8
		만15~19세	161	2.2	2.7	2.7
		만20~24세	138	2.2	2.4	2.6
		만25~29세	151	2.2	1.9	2.4
		만30~34세	132	1.7	1.9	1.9
		만35~39세	112	1.7	1.8	1.6
		만40~44세	91	1.7	1.6	1.6
만45~49세		65	1.5	1.6	1.5	

※ 출처 : 한국콘텐츠진흥원(2011), 「2011 게임이용자 실태조사 보고서」