

## □ PC방 이용비율 및 이용빈도

(단위 : 명, 회, %)

| 구분                 |    | 사례수     | 2009년 | 2010년 | 2011년 |      |
|--------------------|----|---------|-------|-------|-------|------|
| PC방<br>이용비율        | 전체 | 1,700   | 21.2  | 29.8  | 26.1  |      |
|                    | 성  | 남성      | 825   | 30.7  | 40.7  | 39.2 |
|                    |    | 여성      | 875   | 11.5  | 18.6  | 13.8 |
|                    | 연령 | 만9~14세  | 161   | 26.9  | 47.8  | 35.4 |
|                    |    | 만15~19세 | 211   | 30.1  | 28.7  | 36.0 |
|                    |    | 만20~24세 | 205   | 36.2  | 36.1  | 30.2 |
|                    |    | 만25~29세 | 248   | 30.0  | 38.9  | 33.1 |
|                    |    | 만30~34세 | 255   | 24.6  | 33.9  | 25.5 |
|                    |    | 만35~39세 | 209   | 14.1  | 30.5  | 25.4 |
|                    |    | 만40~44세 | 198   | 9.3   | 13.4  | 15.7 |
| 만45~49세            |    | 213     | 4.0   | 11.3  | 8.5   |      |
| 월평균<br>PC방<br>이용빈도 | 전체 | 444     | 6.4   | 6.1   | 5.8   |      |
|                    | 성  | 남성      | 323   | 6.8   | 6.7   | 6.1  |
|                    |    | 여성      | 121   | 5.4   | 4.8   | 4.8  |
|                    | 연령 | 만9~14세  | 57    | 5.5   | 6.2   | 5.6  |
|                    |    | 만15~19세 | 76    | 5.6   | 4.9   | 5.4  |
|                    |    | 만20~24세 | 62    | 7.2   | 7.0   | 6.3  |
|                    |    | 만25~29세 | 82    | 6.9   | 5.9   | 5.5  |
|                    |    | 만30~34세 | 65    | 4.9   | 5.8   | 5.8  |
|                    |    | 만35~39세 | 53    | 8.4   | 4.9   | 5.4  |
|                    |    | 만40~44세 | 31    | 6.5   | 9.2   | 5.9  |
| 만45~49세            |    | 18      | 7.9   | 6.9   | 8.2   |      |

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