

□ 게임 이용경험 및 이용빈도

(단위 : 명, 회, %)

구분		사례수	2009년	2010년	2011년	
게임 이용경험	전체	444	51.0	59.4	58.6	
	성	남성	323	65.3	72.4	73.2
		여성	121	36.2	46.1	44.9
	연령	만9~14세	57	84.0	86.6	91.3
		만15~19세	76	68.4	71.3	76.3
		만20~24세	62	68.8	73.3	67.3
		만25~29세	82	48.9	67.4	60.9
		만30~34세	65	47.3	56.9	51.8
		만35~39세	53	29.3	55.1	53.6
		만40~44세	31	16.8	42.0	46.0
만45~49세		18	10.7	29.9	30.5	
월평균 게임 이용빈도	전체	997	16.0	16.6	14.3	
	성	남성	604	18.0	17.4	15.8
		여성	393	14.0	15.3	12.1
	연령	만9~14세	147	23.2	17.2	15.8
		만15~19세	161	14.4	18.9	16.9
		만20~24세	138	15.9	21.2	14.6
		만25~29세	151	14.2	15.0	14.0
		만30~34세	132	16.1	16.5	15.0
		만35~39세	112	16.1	15.5	13.0
		만40~44세	91	13.1	13.1	10.7
만45~49세		65	12.2	12.6	10.5	

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