

카드뉴스 제89호 | 게임

일상에 스며든 **게임**,
하는 것도, 보는 것도 즐겁다



Kstat Report

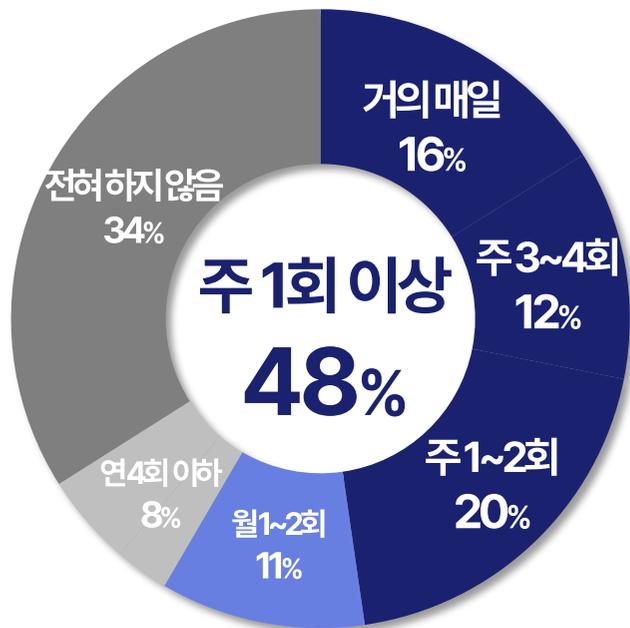
게임, 얼마나 할까?

48%가 주 1회 이상, 한 번 하면 2시간 이내로...

20대, 이용 빈도·시간 모두 높아



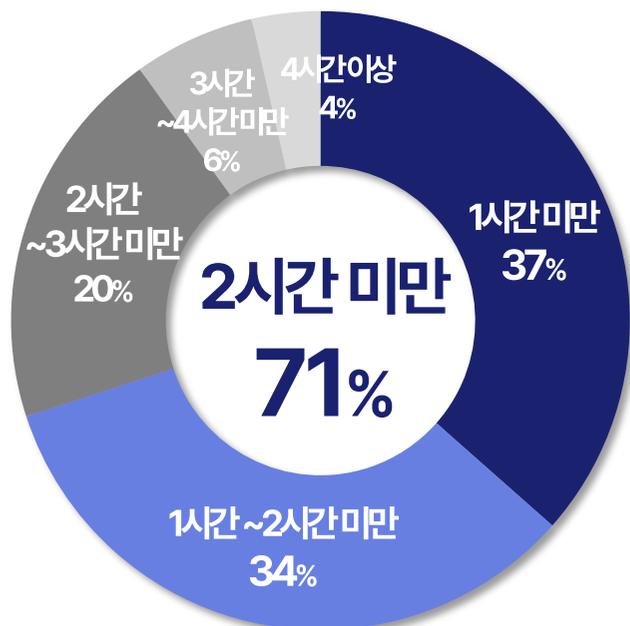
Q 평소게임이용빈도 (전체1,018명)



주1회이상게임이용

20대	(169명)	57%
30대	(184명)	51%
40대	(209명)	56%
50대	(238명)	47%
60세이상	(218명)	31%

Q 1회평균게임시간 (평소게임함672명)



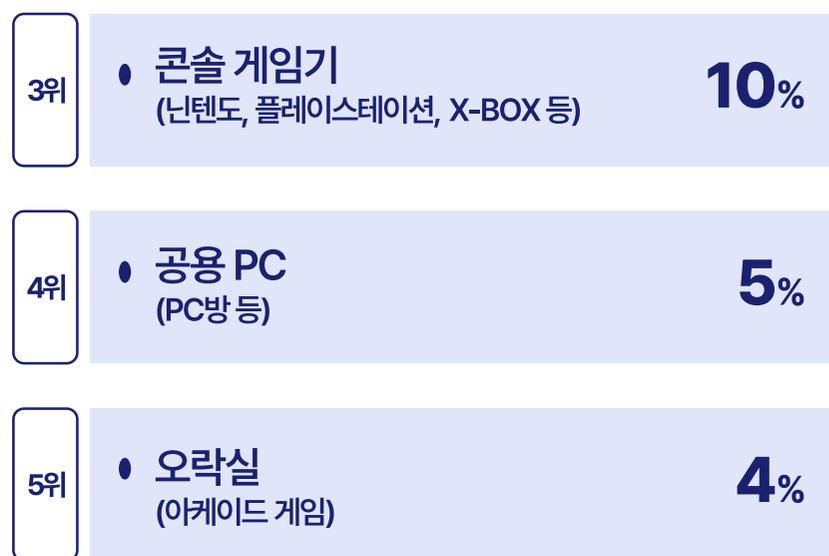
1회2시간이상게임이용

20대	(131명)	55%
30대	(130명)	34%
40대	(150명)	28%
50대	(146명)	23%
60세이상	(115명)	9%

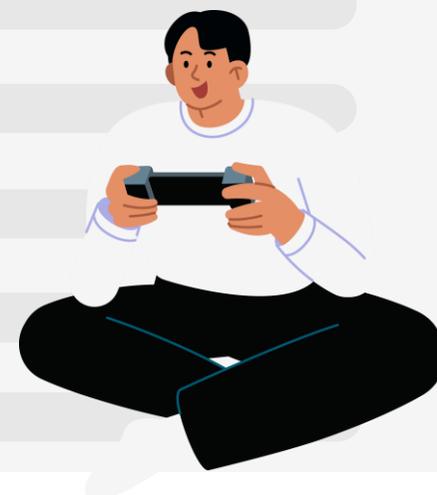
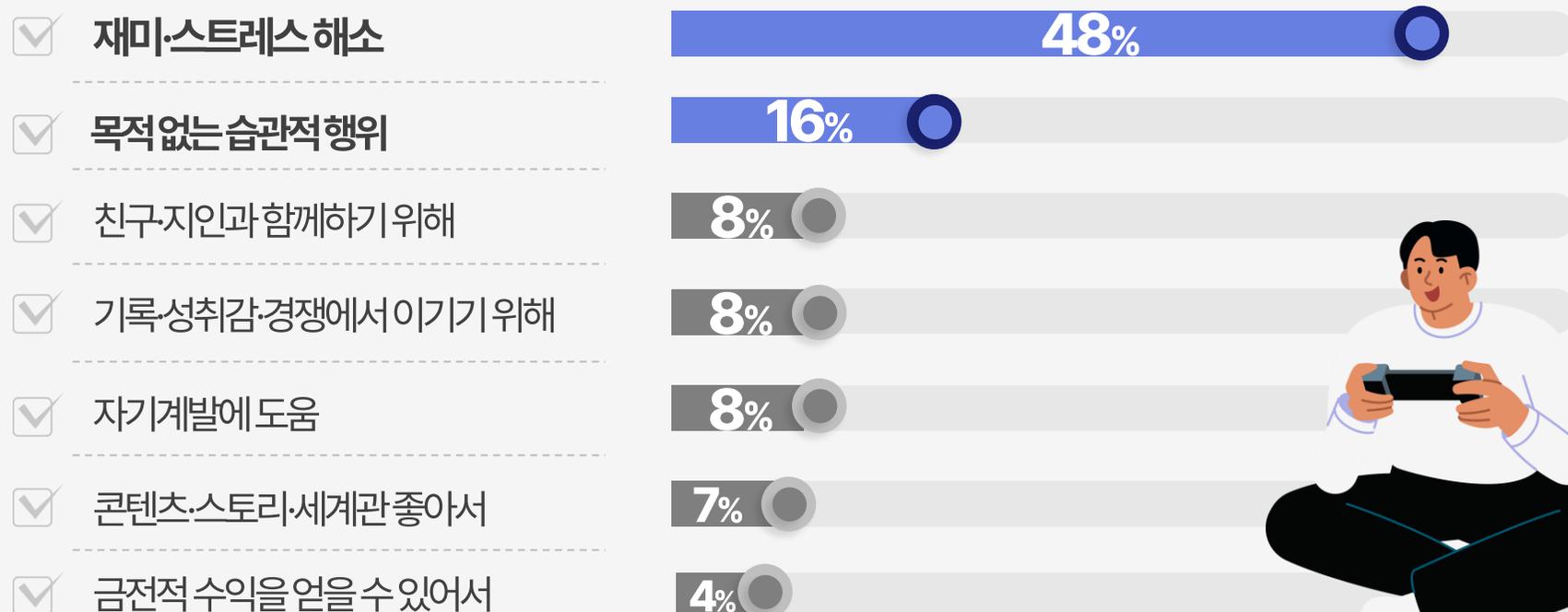
손 안의 게임, 대세가 되다 대다수 모바일로 플레이 재미로 시작해 습관처럼 플레이한다



Q 평소 이용하는 게임매체 (평소게임함672명)



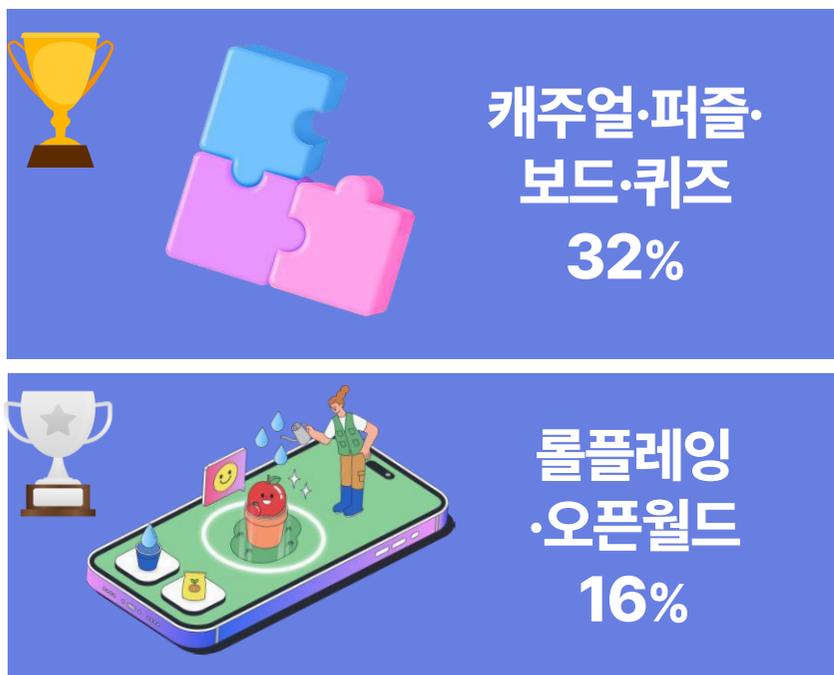
Q 평소 게임을 하는 이유 (평소게임함672명)



게임 취향의 다양성, '캐주얼·퍼즐·보드·퀴즈', '롤플레이нг·오픈월드' 등 나이대에 따라 다양한 플레이 즐긴다!



Q 평소 즐기는 게임 유형 (평소 게임함 672명)



3위	• 전략·시뮬레이션·육성	14%
4위	• 스포츠·레이싱	14%
5위	• FPS·액션·슈팅	13%
6위	• 스팀(Steam)·인디	5%
7위	• 리듬·음악	5%

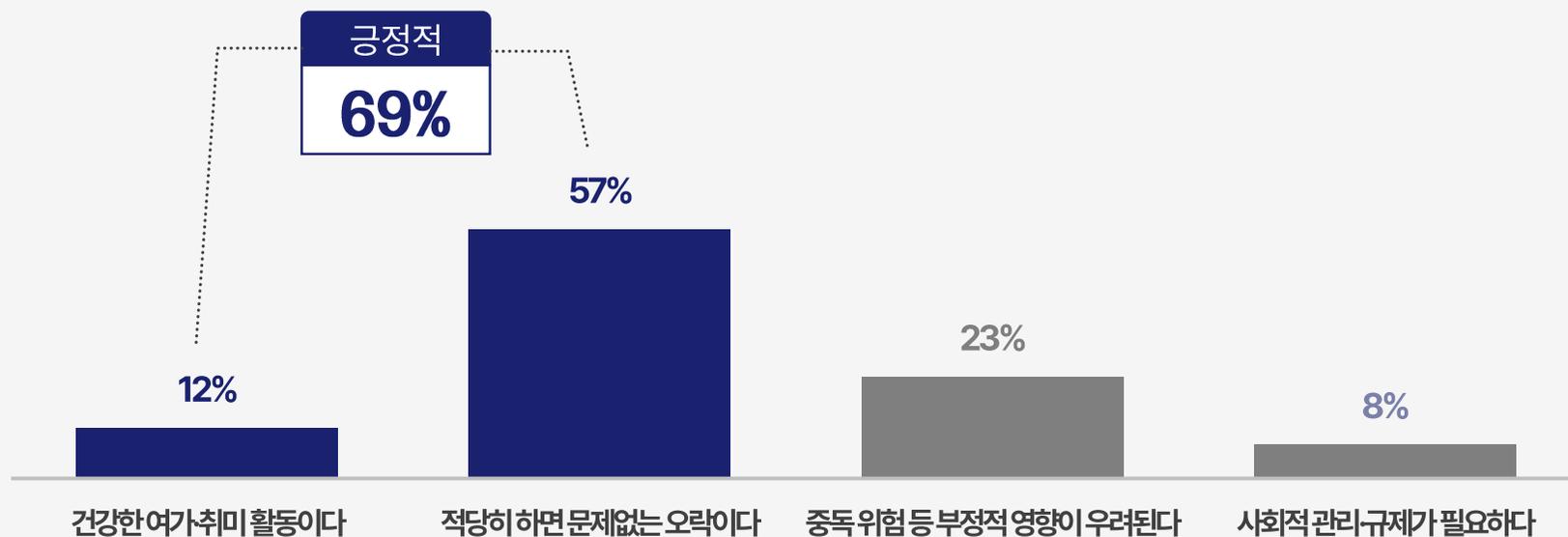
20대는 몰입·경쟁형 게임을, 나이 들수록 캐주얼 게임을 선호

	20대 (131명)	30대 (130명)	40대 (150명)	50대 (146명)	60대 (115명)
1순위 ...	롤플레이нг·오픈월드 21%	캐주얼·퍼즐·보드·퀴즈 25%	캐주얼·퍼즐·보드·퀴즈 30%	캐주얼·퍼즐·보드·퀴즈 45%	캐주얼·퍼즐·보드·퀴즈 49%
2순위 ...	FPS·액션·슈팅 20%	롤플레이нг·오픈월드 23%	롤플레이нг·오픈월드 19%	스포츠·레이싱 16%	전략·시뮬레이션·육성 13%

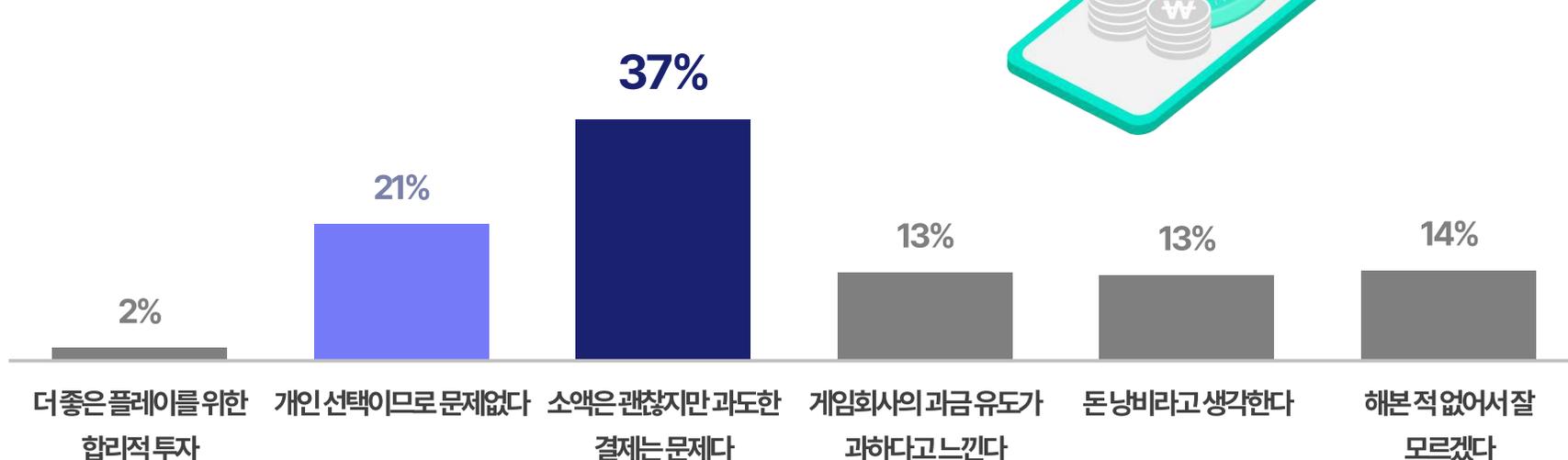
게임에 대한 생각, 과반수가 게임을 긍정적으로 인식, 하지만 과도한 유료 결제에 대한 우려 존재



Q 게임에 대한 전반적 인식 (전체 1,018명)



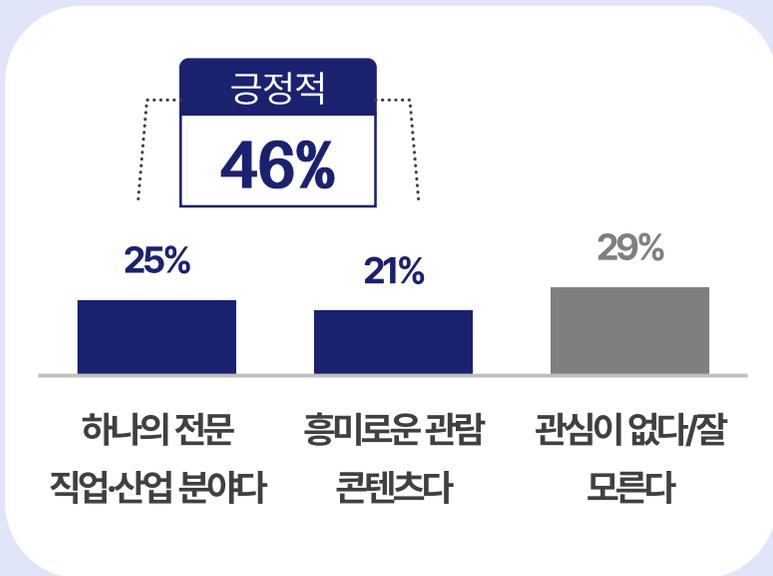
Q 게임 내 유료 결제(현질)에 대한 인식 (전체 1,018명)



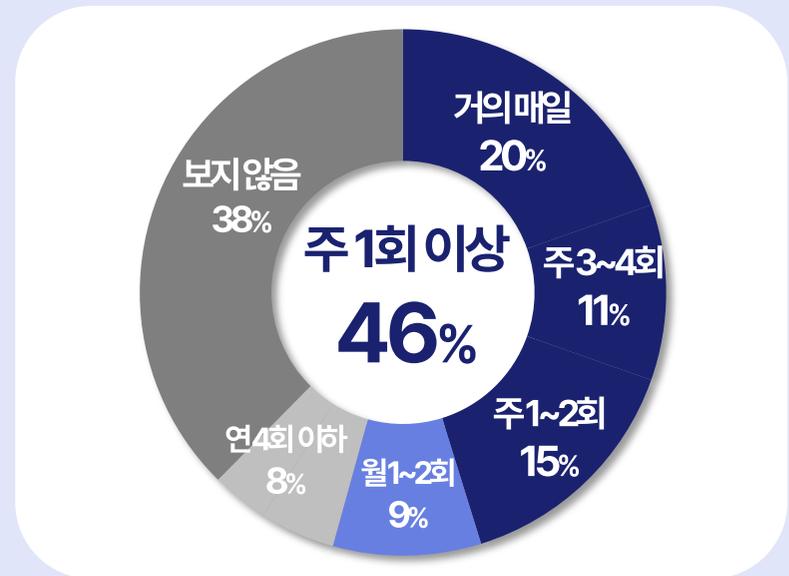
게임은 '하는' 콘텐츠이자 '보는' 콘텐츠!
46%는 주 1회 이상 게임 관련 영상·방송을 시청
시청 이유 1위는 재미·스트레스 해소(36%)



Q e스포츠에 대한 전반적인 인식 (전체 1,018명)



Q 평소 게임 관련 영상·방송 시청 빈도 (전체 1,018명)



Q 게임 관련 영상·방송 시청 이유 (영상·방송 시청함 635명)



재미·스트레스 해소

36%

목적 없이 시간을 소모하는 습관적 시청

18%

게임 플레이에 대한 대리만족으로

14%

특정 콘텐츠·선수·스트리머 등에 대한 선호 또는 팬심으로

11%

친구·지인과의 공감대 형성 위해

11%

게임 관련 정보·공략팁 등을 얻기 위해

10%

게임을 즐기는 다양한 방식 이제 게임은 일상이자 문화입니다.

조사기간

2025.12.12.~15.

조사방법

구조화된 설문지를 이용한 온라인 웹 조사

조사대상

전국 만19세 이상 남녀 1,018명



케이스탯은 품질 높은 데이터 생산을 바탕으로
고객의 문제해결에 필요한 인사이트와 컨설팅을
제공해 드립니다.

... **Kstat** ...

🏠 <http://www.kstat.co.kr>

📍 서울 서초구 반포대로 24길 76 월드빌딩

☎ 02-6188-6000

✉ admin@kstat.co.kr

