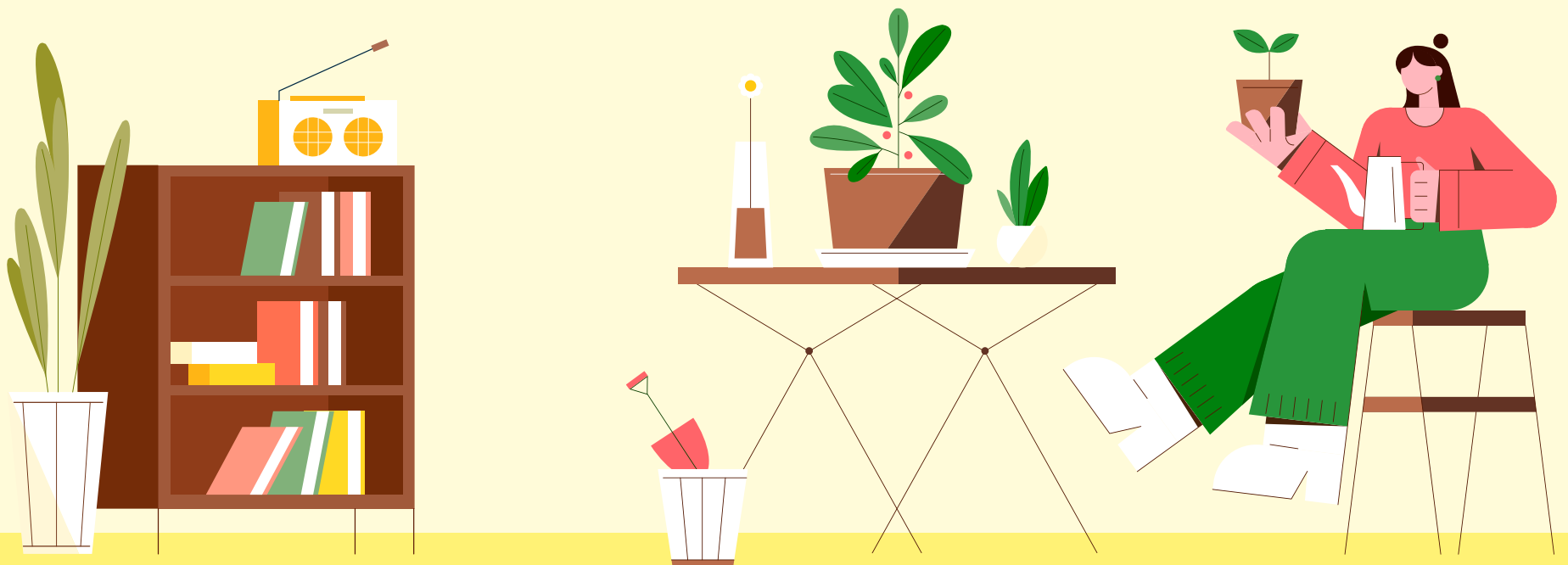


카드뉴스 제114호 | 놀이문화

가볍게, 빠르게, 나답게 : 달라진 요즘 놀이문화



우리는 얼마나 놀까? 최근 한 달간 놀지 않았다(38%) 왜? "특별히 하고 싶은 놀이가 없어서"



Q 최근 1년 놀이 활동 빈도 (전체 1,087명)



Q. 최근 놀이 활동을 하지 않은 이유 (놀이 활동 거의 하지 않음 응답자 416명)



특별히 하고 싶은 놀이가 없어서 49%

시간적 여유가 없어서 21%

함께할 사람이 마땅하지 않아서 12%

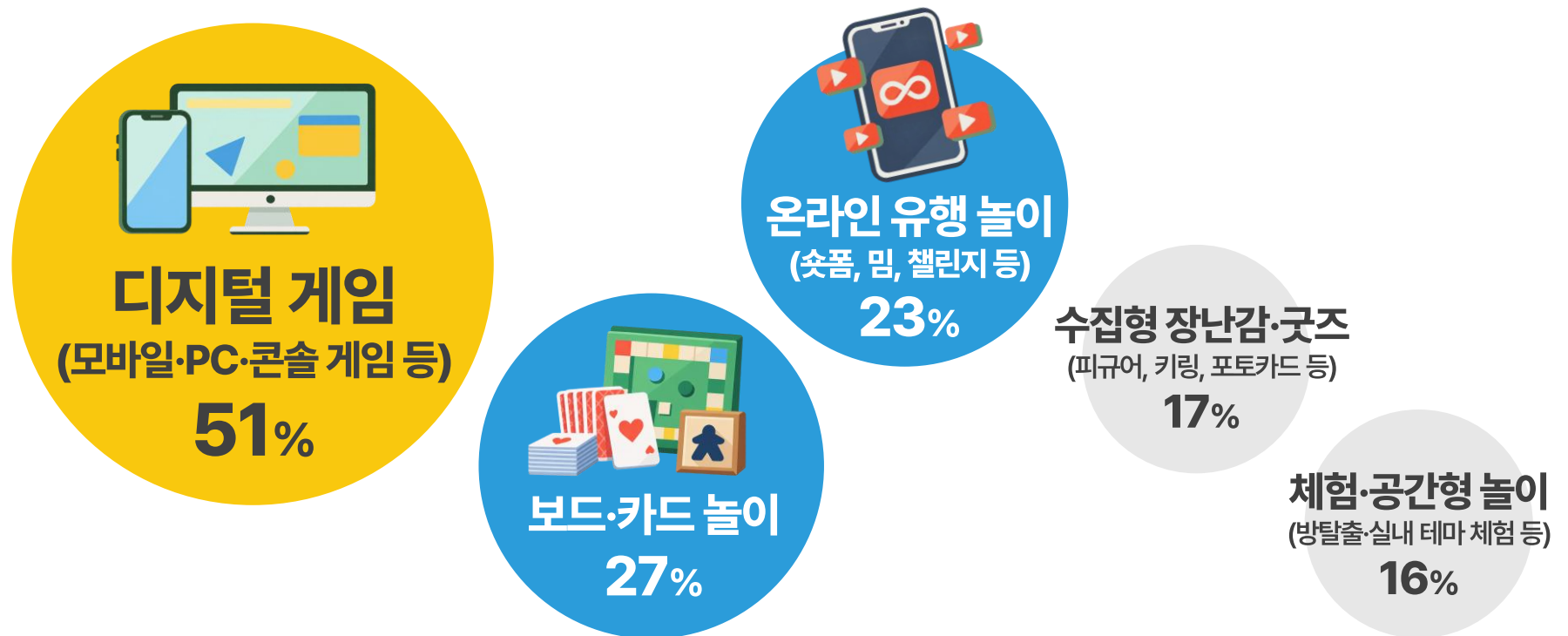
어디서 무엇을 해야 할지 정보가 부족해서 9%

비용이 부담돼서 8%

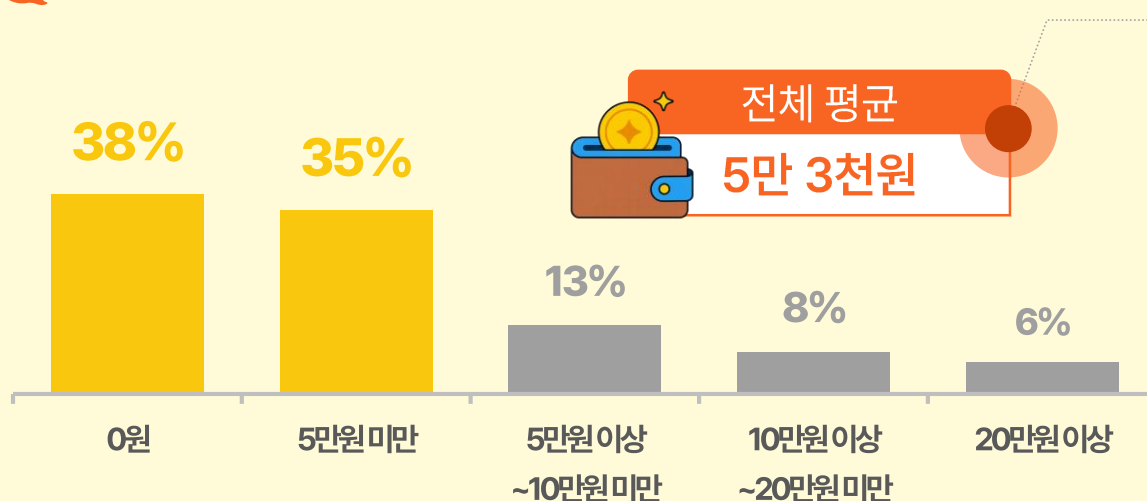
가장 관심 있는 놀이는 단연 '디지털 게임(51%)' 한 달 놀이 비용 '평균 5만원' 선이지만, 20대는 전체 평균의 2배 이상 지출



Q 관심 있는 놀이 유형 Top 5 (1+2순위) (놀이 활동한다 응답자 671명)



Q 월 평균 놀이 활동 지출 (전체 1,087명)



연령대별 평균 지출 비용

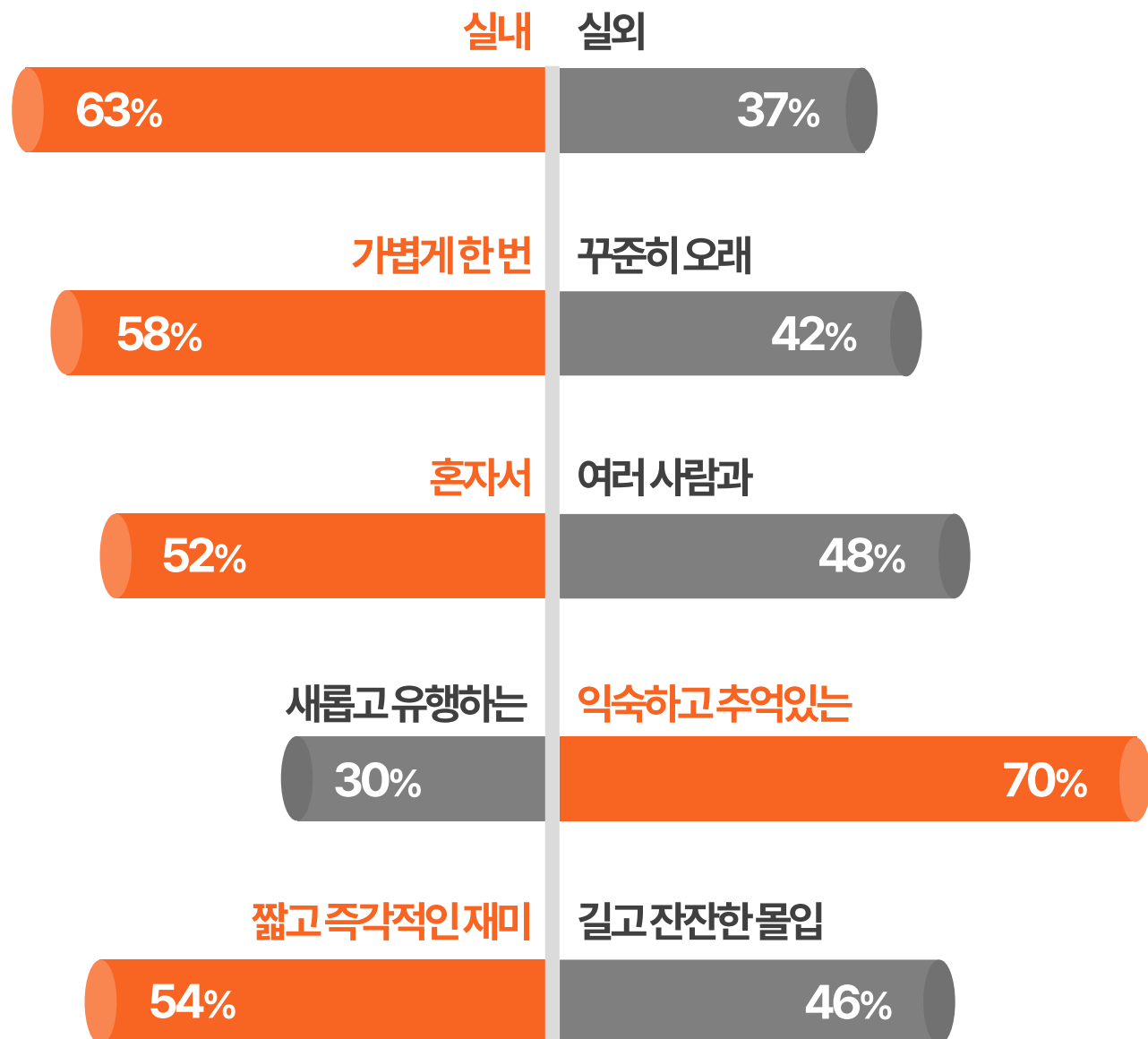
20대	(177명)	11만원
30대	(198명)	7만원
40대	(222명)	4만원
50대	(254명)	2만원
60세 이상	(236명)	3만원

놀이 활동 취향 테스트! 당신의 놀이 취향은?

실내에서, 가볍게, 혼자서, 짧고 익숙한 놀이 선호



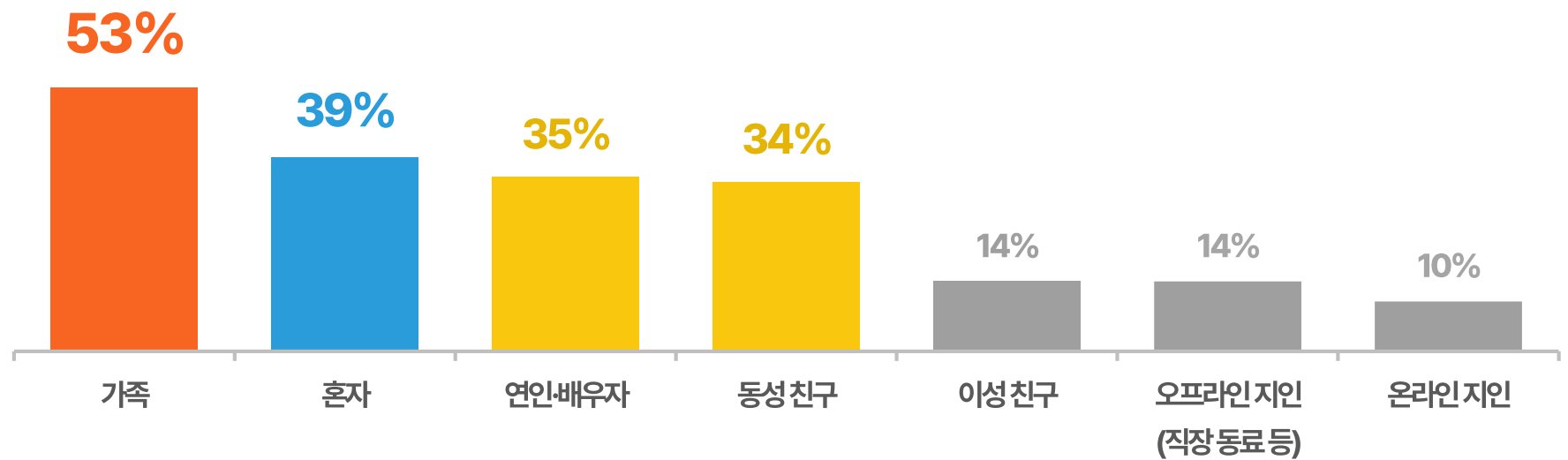
Q 놀이 활동 취향 (전체 1,087명)



놀이를 가장 함께 하고싶은 대상은 '가족(53%)' 2030세대 '혼자', 40대 이상 '가족과 함께' 논다



Q 함께 놀고 싶은 대상 (1+2순위) (전체 1,087명)



세대별로 함께 놀고 싶은 대상 다르게 나타나

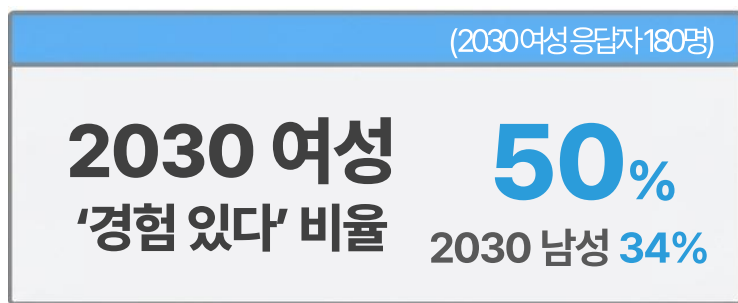
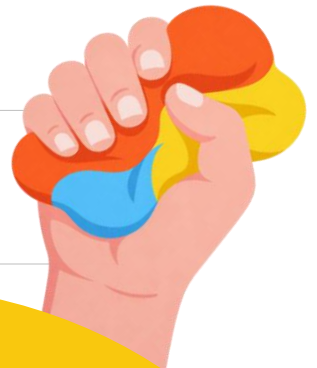
	20대 (177명)	30대 (198명)	40대 (222명)	50대 (254명)	60대 (236명)
1순위 ...	혼자 50%	혼자 44%	가족 58%	가족 65%	가족 62%
2순위 ...	동성친구 47%	가족 41%	연인·배우자 40%	연인·배우자 39%	혼자 38%

요즘 뜨는 '트렌드 장난감', 경험 있다(28%) 장난감 유행 이유는 "일상 스트레스 해소 위해서"



Q 최근 트렌드 장난감·완구 구매 및 경험 여부 (전체 1,087명)

'트렌드 장난감·완구'는 슬라임, 말랑이, 스퀴시, 왁뿌(왁스뿌시기), 클리커, 피젯토이, 키캡 꾸미기 등 짧은 재미나 촉감·소리·수집 요소를 즐기는 장난감·완구류를 말함



Q 최근 트렌드 장난감·완구 유행의 이유(1+2순위) (최근 트렌드 장난감·완구 경험 있음 846명)



1 일상 스트레스 해소

41%

SNS·숏폼을 통한 유행 확산 (챌린지, 후기 영상, 인증 등)

36%

촉감·소리에서 오는 안정감 (말랑한 촉감, ASMR 소리 등)

36%

짧고 즉각적인 재미 (심심풀이, 도파민형 자극 등)

32%

정서적 위안과 추억 (유년 시절 놀이감, 장난감에 대한 향수 등)

29%

소소한 보상 소비 (큰돈 들이지 않는 소확행, 자기 만족 등)

27%

작고 가벼운 놀이도 일상의 쉼이 될 수 있습니다.
세대와 취향을 넘어 함께 즐기는 놀이문화를 응원합니다.

조사기간

2026.08.14.~18.

조사방법

구조화된 설문지를 이용한 온라인 웹 조사

조사대상

전국 만19세 이상 남녀 1,087명



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