

발간등록번호 11-1383000-000935-01

연구보고 2018-42

게임문화산업 특정성별영향평가

2019. 1.

연세대학교 산학협력단

본 보고서의 내용은 연구자들의 견해이며, 본 부서의 공식입장과는 다를 수 있습니다.

제 출 문

여성가족부 장관 귀하:

본 보고서를 『게임문화산업 특정성별영향평가』의 결과보고서로 제출합니다.

2019년 1월 25일

연구기관 : 연세대학교 산학협력단
책임연구원 : 윤태진 (연세대학교 커뮤니케이션대학원 교수)
연구원 : 이종임 (숙명여자대학교 미디어학부 강사)
연구보조원 : 조해인 (연세대학교 커뮤니케이션대학원 박사과정)
변현정 (연세대학교 커뮤니케이션대학원 박사과정)
진예원 (연세대학교 커뮤니케이션대학원 박사과정)
박이선 (연세대학교 커뮤니케이션대학원 석사과정)
정하연 (연세대학교 대학원 언론홍보영상학과 석사과정)

< 목 차 >

제1장 연구 목적 및 필요성 --- p.1

제2장 연구의 범위 및 방법 --- p.4

제1절 연구의 내용과 범위 --- p.4

1. 게임 산업 현장의 성 불균형 현황 조사
2. 게이머 대상 게임문화 성 편향성 조사

제2절 연구방법과 절차 --- p.4

1. 국내외 문헌 연구 및 자료 조사
2. 게임 종사자 심층인터뷰
3. 게임 이용자 인식 조사

제3장 게임연구 및 게임 산업의 현황 --- p.6

제1절 국내·외 연구 현황 --- p.6

1. 국내의 기존 연구 검토
 - 1) 게임문화 연구 : 연령별·젠더별 분석
 - 2) 게임문화와 여성 혐오 이슈
 - 3) 여성 게이머에 대한 연구
 - 4) 여성 게임 생산자 연구
 - 5) 성 역할 유형 연구
 - 6) 게임 소비자 연구
2. 해외 연구 현황
 - 1) 게임 생산자 연구
 - 2) 게임에서 재현되는 성 정체성/성별 캐릭터

제2절 국내·외 게임 산업의 현황 --- p.18

제3절 게임 산업 종사자의 노동환경 --- p.19

1. 게임 산업의 노동시간
2. 게임산업 내의 성별 차이/차별

제4장 연구결과 --- p.22

제1절 게임산업 종사자 대상 심층 인터뷰 결과 --- p.22

1. 인터뷰 절차 및 대상
2. 인터뷰 결과
 - 1) 게임업계 성별 분포와 경향, 인식
 - (1) 직군별 성별 비율
 - (2) 조직 내 커뮤니케이션 방식의 변화
 - 2) 업무 프로세스 및 사내 조직 문화
 - (1) '주 52시간 근무제 시행' 이후의 업무 환경
 - (2) 출산 휴가 및 육아 휴직 제도
 - (3) 육아와 업무의 병행
 - (4) 보건휴가 및 여성 휴게 공간
 - (5) 흡연과 음주 : 소통방식의 젠더화된(gendered) 경험
 - 3) 게임 업계 젠더 이슈와 조직 내 성차별
 - (1) 성별 갈등 이슈에 대한 대응
 - (2) 성별 간 직장 내 문화 인식 차이
 - ① 성희롱·성차별 문제
 - ② 성희롱·성차별 의무 정책의 실효성
 - 4) 게임 기획·개발 과정 속의 젠더 이슈
 - (1) 게임 기획·개발 과정
 - (2) 게임 콘텐츠 내 성별 재현
 - (3) 국내외 시장에 따른 젠더 전략의 차이

3. 심층 인터뷰 결과의 함의

- 1) 여성들이 경험하는 게임 업계의 조직 문화
- 2) 게임 업계 노동환경의 특수성
- 3) 게임 캐릭터의 젠더 편향성
- 4) 소비자 지향적 게임 개발의 문제
- 5) 성차별 해소방안의 부재와 인권/노동권에 대한 인식 부재

제2절 게임 이용자 대상 설문조사 결과 --- p.56

1. 설문 문항
2. 응답 결과

제5장 연구의 기대효과 및 활용방안 --- p.58

1. 정책적 측면의 기대효과
2. 활용방안

[참고문헌] --- p.60

[부록-설문조사 결과]

제1장 연구 목적 및 필요성

- 본 연구의 목적은 게임산업 내에서 목격할 수 있는 성차별 현상의 실태를 조사하고, 현상의 원인과 양상을 범주화하며, 문제의 심각성을 완화시키기 위한 정책적 대안의 근거를 제공하는 것임. 조사의 대상을 분류하자면, 게임산업 현장의 문제, 게임 소비 영역의 문제, 그리고 관련 교육의 문제로 분류. 첫째, 산업 현장의 문제는 여성 인력의 노동권 문제로 수렴, 둘째, 소비 영역의 문제는 남성 중심적인 게임문화의 부작용을 주목, 그리고 마지막으로 교육의 문제는 게임 인력 양성과정에서 성 불균형을 해소하려는 시도로 귀결
- 10대 이상의 우리나라 국민 중 여가행위로 게임을 즐기는 비율은 이미 70%를 넘었음(문화체육관광부, 2018, 501). 여성 게임이용자수도 급격하게 증가하고 있는 추세임. 여성의 게임 이용(65.5%)은 남성(75.0%)과 비교했을 때 큰 차이를 나타내지 않는 것으로 나타나고 있음. 특히 10대의 경우, 전체 여성의 82%가 게임을 즐기고 있었고, 모바일 게임의 경우, 여성 이용률(60.3%)이 남성(59.3%)을 넘어선 것으로 나타남. 게임 이용자 중 여성의 92.1%가 모바일 게임을 이용한다고 답했는데, 이는 남성의 79.0%에 비해 훨씬 높은 수치임. 이와 같은 이용자 수의 증가를 통해서도 알 수 있듯이, 국내 모바일 게임은 빠르게 성장. 지난 2015년과 2016년의 매출액을 살펴보면, 온라인 게임의 성장률은 -4.7%와 -12.0%를 기록한 반면 모바일 게임은 각각 19.6%와 24.3%의 성장률을 기록(문화체육관광부, 2017, 58쪽).
- 그러나 역설적으로, 게임산업이 모바일 중심으로 재편되면서 게임산업 내의 문제는 다양한 분야에서 나타나고 있음. 비교적 진입 장벽이 낮은 모바일 게임의 특성상 소규모 영세 기업 간 과열 경쟁이 심하고, 이는 불가피하게 노동조건의 악화, 직업 안정성의 저하, 자극적 콘텐츠의 팽창, 그리고 젠더편향적 게임의 확대로 이어지고 있는 추세임. 여성 인력의 고용률은 오랜 기간 동안 20%를 넘지 못하고 있고 (2016년 현재 17.7%), 여

성이 대다수인 그래픽/아트 분야는 점차 외주화되고 있으며, 주요 구매층인 30대 남성들을 타깃으로 하는 선정적·사행적 게임의 생산 비율도 증가.

- 게임산업 종사자의 극단적인 남성 편향성은 국내뿐만 아니라 해외에서도 나타나는 문제. IGDA(International Game Developers Association)의 게임 개발자·연구자 대상 온라인 설문조사 결과에 따르면, 응답자 총 963명 가운데 남성이 74%, 여성이 21%로 나타남(이재벽, 2018). 물론 산업현장의 성 불평등문제를 구체화시키기 위해서는 더 세밀하고 지속적인 연구가 전제되어야 함. 또한 게임 산업 내의 노동환경에서 나타나는 문제는 젠더/성별의 이슈로만 설명될 수 없다는 주장도 존재. 게임 콘텐츠 생산 과정의 특성상 장시간 노동은 남녀의 구분없이 해결되어야 할 문제이기 때문임. 실제로 지난 2016년 7월과 11월, 국내 대형 게임사의 자회사에서 일하던 노동자가 잇따라 돌연사한 사례가 있었고, ‘크런치 모드’는 여전히 비판의 대상. 장시간 노동은 많은 게임회사 노동자들이 겪는 보편적 상황 (청년허브, 2016, 3)이라는 연구결과도 있다. 게임 노동환경, 취업 관련 논의가 성차별 이슈로 분석할 수 밖에 없는 이유는 바로 게임 기업들이 여성 종사자들을 채용하지 않는 이유로 “출산 및 육아로 인해 업무참여에 대한 집중도가 낮다”는 선입견이 장시간 노동과 연동되기 때문.
- 게임산업계의 성 불평등이 ‘생산과정’의 문제라면, 그보다 더 가시화된 문제는 ‘소비과정’에서의 성 불평등임. 게임 이용자로서 여성의 수가 급증했지만, 게임 이용자 문화는 여전히 남성 중심적이라고 평가하는 연구가 최근 많이 이루어지고 있는 추세. 범유경·이병호·이예슬 (2017)은 소위 남성적 장르라 여겨졌던 FPS게임임에도 이례적으로 여성 게이머가 다수 유입된 <오버워치>를 분석. <오버워치>가 지닌 음성대화(팀보이스) 시스템이 유발하는 젠더 차별과 남성 편향적인 문제에 대해 여성 게이머들이 적극적으로 목소리를 내기 시작했음을 주목함. 하지만 이는 여성 게이머에 대한 남성 게이머들의 폭력적 발화를 가져오기도 함. 쿠즈네코프

와 로즈의 연구 (Kuznekoff and Rose, 2013)에 의하면, 여성 목소리로 게이머가 인사했을 때가 남성으로 인식되었을 때보다 부정적인 코멘트를 받은 경우가 세배 더 높게 나타났고, 여성의 목소리로 인사했을 때 다른 이용자들로부터 더 많은 질문을 받았다는 연구결과 도출.

- 한국콘텐츠진흥원의 2017년 조사에 따르면, 주 평균 1회 이상 PC방을 이용하는 비율은 남성 33.6%, 여성 20.7%, PC방에서 게임을 하는 이유 (중복응답)가 “친구와 어울리기 위해”라고 응답한 비율도 남성은 62.1%, 여성은 54.6%로 남성이 더 높았음. 여성 응답자들은 PC방에서 게임을 하는 이유가 “PC의 사양이 좋아서”라고 답한 비율 (57.9%)이 남성에 비해 높았는데(문화관광부, 2018, 529-530), 기존의 연구결과와 통계 자료를 통해서도 알 수 있듯이, 게임 문화가 상징하고 있는 남성성이나 젠더 관에 대한 고정관념 등의 특성이 크게 부각되는 국면들을 범주화하고 기술, 정리함으로써 국내 게임산업의 노동환경과 게임 문화가 지닌 성차별적 문제를 구체화하는 것은 대중문화와 문화산업의 발전을 위해서는 꼭 필요한 연구임.
- 게임산업계도, 게임문화도 상대적으로 남성 중심적인 이유 중 우리가 고민을 해야 하는 분야는 제도화된 교육기관 내에서 이루어지는 교육. 교육 현장의 성 불균형, 예를 들어 학생은 물론 교강사의 성 비율이라든지 성평등 교육의 현황, 그리고 커리큘럼의 성 지향성 등을 조사하는 것은 장기적으로 게임 산업/문화의 성평등을 추구하는 데에 큰 의미가 있을 것임.

제2장 연구의 범위 및 방법

제1절 연구의 내용과 범위

1. 게임산업 현장의 성 불균형 현황 조사

- 업계 종사자의 종사 직군, 업체 규모 등에 따른 성별 분포를 조사하여 불균형 실태를 계량적으로 파악하고, 다양한 요인과의 연관성을 제시함.
- 게임업계 여성 종사자들이 경험하는 성 불평등 사례의 수집 및 분석을 위해 종사자를 대상으로 한 심층 인터뷰를 진행하고, 주요 이슈나 문제점 등을 분석함.

2. 게이머 대상 게임문화 성 편향성 조사

- 조사기관을 통하여 게이머 대상 설문조사를 실시. 이를 통해 게임문화에 대한 성 인식 실태를 파악함으로써, 온라인상의 표면적 발화에서 확인하기 어려운 인식요소를 찾아내어 분석함.
- 온라인 게임 내에서 게이머 성별에 따른 차별 피해 사례를 수집하여 실제 여성 게이머가 체감하는 환경을 밝힘.
- 보조적으로, 게이머들이 사용하는 주요 온라인 동호회 및 게시판 등에서 나타나는 발화에서 나타나는 표현법, 정의, 담론 등을 분석하여 우리나라 게임문화가 갖는 성 편향적 특성을 살펴봄.

제2절 연구방법과 절차

1. 국내외 문헌연구 및 자료조사

- 기존의 게임산업 생산과정 연구나 게임 소비문화 연구, 그리고 기타 현황이나 문제점을 다룬 보고서를 참고하여 현재 게임문화의 문제점을 분석하

고자 함. 그 외에도 여러 가지 관련 사건이나 쟁점을 다룬 기사 및 실제 게임 이용자들의 아카이브들을 간접적으로 활용하고자 함. 이는 단편적인 참여관찰보다 더 많은 자료를 효율적으로 수집할 수 있으며 내부자들의 경험을 적극적으로 활용할 수 있는 방안이라 판단함.

2. 게임 종사자 심층 인터뷰

- 질적 연구 중에서도 가장 사용 빈도가 높다고 말할 수 있는 심층 인터뷰 방법은 연구자가 연구 참여자의 태도나 느낌, 행동, 감정을 알기 좋은 방법 (Haralambos & Holborn 1995, p. 841; 나미수 2012, 49쪽 재인용). 게다가 심층 인터뷰는 “사람들의 세계에 대한 이해”를 바탕으로 사회의 문제를 해결할 도구로 기능할 수 있음 (김종영, 2008, 74). 실제 게임 이용자 혹은 게임 산업의 종사자들의 이야기를 심층적으로 듣는 것은 미디어나 기존 문헌에서의 참고가 아닌 실제 구성원들의 게임 문화에 대한 시각을 분석할 수 있는 좋은 방법론. 형성된 문화 내부에 문제가 존재한다면 그것을 보다 정확하게 파악하고 나아가야 할 지점을 찾는 것 역시 주어진 연구의 의의일 것. 심층인터뷰는 개인의 생각과 행동에 대한 상세한 정보뿐만 아니라 다른 자료를 위한 맥락을 제공해줄 수 있는 방법으로 (이지영 외, 2016) 게임 문화 전반에 대한 이해를 심화할 수 있을 것이라 기대함.

3. 게임 이용자 인식 조사

- 계량적 조사를 이용하여 실제 게임 이용자들의 성차별 콘텐츠에 대한 인식 및 인지 정도 조사.
- 게임 소비/이용 문화의 특징, 게임 스토리와 캐릭터의 젠더 재현 방식에 대한 세밀한 연구 결과 도출 가능.
- 게임 산업의 주요 정책에 대한 태도, 게임 관련 사회문화적 이슈에 대한 인식 등에 대한 진단.

제3장 게임연구 및 게임 산업의 현황

제1절 국내·외 연구 현황

1. 국내의 기존 연구 검토

1) 게임문화 연구 : 연령별·젠더별 분석

- 우리나라 게임문화의 형성과정과 그 의미를 살펴보는 전경란(2015)의 연구는 게임이라는 문화적 양식이 단순히 텍스트나 기술에 머무는 것이 아니라 그 사용을 둘러싼 다양한 사회적 담론과 기술들의 결합이자 그를 구성하는 사회 내 다양한 맥락의 실행들, 그리고 이용자 경험 등을 복합적으로 담고 있는 결과물임을 제시
- 이는 게임문화를 이해하기 위한 기초적인 접근법으로 이해할 수 있는데, 노동, 젠더, 성 등의 주제와 관련하여서도 게임 문화를 둘러싼 담론이나 기술, 제도, 권력이 어떻게 온라인 게임 산업과 게임 텍스트, 그리고 사용자 문화를 둘러싸고 끊임없이 재구성되고 재배치되는지 살펴보는 것은 매우 중요
- 게임문화 연구는 특히 청소년을 대상으로 초점이 맞추어져 있는데, 발달 과정 단계 상 더 주의 깊은 관심과 이해가 필요하다는 입장에서, 그리고 이들에게 게임의 영향력이 계속해서 확대되고 있다는 점에서 강조됨. 조민식(2015)은 온라인 게임이 청소년의 여가 및 일상문화 전반으로 영향력을 확대하고 실제적인 일상의 변화를 만들어냄에 따라 대인간 상호작용 뿐만 아니라 자아 정체성의 형성과 관련하여서도 청소년 온라인 게임문화가 중요하게 연구되어야 한다고 설명. 특히 온라인 게임이 “게임 텍스트와 게이머의 행위”, 즉 게임 텍스트와 “인간 대 인간의 상호작용”(조민식, 2015, 4쪽)의 결합으로 이루어진다는 점에서, 게임 내·외부의 상황 및 맥락, 그리고 관련 사회문화적 이슈의 이해가 중요.

- 이관용·허윤정(2008) 또한 온라인게임을 하는 청소년들의 인터뷰를 통해 청소년들의 온라인 게임문화가 일상화되면서 그것이 이들의 사회화 전반에 영향을 미치고 있으며, 이는 타인에 대한 이해, 감정적 유대, 집단화, 자기 위치화, 정체성 형성 등을 포괄함. 여성 이용자들이 상대적으로 모바일 게임을 선호하는데 반해 상당수의 남성들이 PC 온라인 게임에 집중되어 있다는 통계자료는 청소년들의 게임 문화를 이해하는데 중요한 자료임.

- 특정 연령층을 대상으로 한 연구 이외에 젠더, 여성과 관련한 연구를 살펴보면, 주로 여성 게이머의 게임 수행 및 특성과 관련된 연구, 그 중에서도 MMORPG(다사용자온라인롤플레이게임) 장르의 여성 게임 이용자들의 연구는 증가하는 추세. 하지만 한 가지 장르에 편중되어 있어 세부적 사항에만 논의가 집중되는 한계. 석승혜·이지영(2007)은 MMORPG 여성 이용자들의 게임 이용 행태를 심층 인터뷰를 통해 살펴보았는데, 남성 중심의 놀이 문화 안에서 여성들의 게임 경험은 여성의 젠더 정체성이 더 강화되는 방식으로 이루어진다고 분석 (석승혜·이지영, 2007, 1774쪽). 대부분 남성들에 의해 주도되어온 제작 환경으로 인하여 그들의 남성 주도적 취향과 문화가 게임에 코드화되어 있기 때문인 것으로 해석. 특정 성별에 편향된 게임 매체적 특성을 게임 생산 환경의 성별적 특이성으로 바라보고 있다는 점에서 게임 생산 과정과 노동 환경에 대한 논의가 왜 필요한가를 설명해주는 연구임.

- 같은 연구에 의하면, 남성 중심의 놀이 문화에 속한 소수의 여성이라는 점은 여성 게이머들이 게임 공간의 가부장적인 구성 속에서 “오히려 자신의 ‘여성성’을 더 적극적으로 활용”(1778쪽)하게 만드는데, 게임 플레이에서 성별 자체가 핵심 요소가 됨으로써 “현실세계와는 달리 게임세계에서는 성별에 따른 행위 양식이나 기대 심리들이 극단화되는 경향”(1779쪽)이 나타난다고 설명.

- 한편 최근 몇 년 사이 유행하고 있는 FPS, TPS 게임 장르에서 기본적으로 사용하고 있는 게임 유저 간 보이스 채팅의 경우 현실세계와 게임세계가 중첩되고 또 물질적으로 가시화된다는 점에서 분명 차이가 있지만, 이러한 성별에 기반한 행위 양식이나 기대 심리가 또 다른 결로서 극단화되고 있다는 점에 주목할 필요가 있음
- 전경란(2007)의 연구는 디지털 게임을 남성중심적 문화로, 그리고 여성 게이머를 예외적 존재로 상정하는 것에 대해 문제를 제기하고 전체 게임 문화 지형의 파악을 위해서라도 여성의 게이머로서의 정체성과 게임 행위의 의미를 이해하는 것이 중요하다고 강조. 즉 남성적이라고 여겨지는 게임 장르에서 비가시화 되어온 “여성 게이머와 그들의 게임 행위”(94쪽)에 관심을 요구. 구체적으로는 MMORPG의 고 레벨 여성 게이머에 초점을 맞추어 이들이 거부와 배제를 경험하면서도 한편으로는 고 레벨이라는 일종의 권력을 획득하여 우월적인 즐거움을 추구한다는 점에서 여성 게이머의 문화적 실천을 일종의 헤게모니 투쟁이라는 측면에서 고찰.
- 여성 게이머에게 있어 게임 공간은 여성에 대한 사회적 차별과 편차가 현실에서와 마찬가지로 연속적으로 경험되는 공간인 동시에 특정한 전술과 전략을 통해 헤게모니를 차지할 수 있는 가능성의 공간이 되기도. 하지만 이 경우에도 여성 게이머들은 상위 레벨임에도 불구하고 남성 게이머들에 비해 성별적 특성 자체에서 오는 취약성을 가지게 된다고 결론지음.

2) 게임문화와 여성 혐오 이슈

- 여성 혐오 이슈를 다룬 국내의 게임 문화 연구는 대부분 ‘여성 혐오’에 대한 관심이 폭발적으로 증가한 최근 몇 년 사이에 진행되었음. 성별에 따라 경험하는 게임 문화의 차이나 그로 인해 여성 게이머들이 게임 문화 안에서 겪는 폭언 등을 중심으로 연구. 게임 문화 안에서 여성 이용자들은 증가했음에도 여성이라는 성별 정체성을 비가시화 하는데 얼마나 전통적인 게임 문화가 기여하고 있는가를 보여줌. 전경란(2007)의 연구나

심선애·정형원(2014)의 연구가 대표적.

- 여성 게이머들은 자신들의 성 정체성을 지우려고 노력하거나 ‘남성’으로 가장하며 게임 문화 속에서 비자발적 타협을 경험. 물론 여성 영웅 캐릭터에 대한 분석 및 비디오 게임에 나타난 여성 영웅 캐릭터의 젠더 정체성 연구(송세진, 2016)처럼 콘텐츠에 드러나는 의의에 대해 논하는 경우도 있음. 그러나 현재 국내에서 게임 문화는 “젠더화(gendered)된 경험을 여성들에게 제공”(범유경·이병호·이예슬, 2017)한다는 평가가 지배적.
- 이는 전통적으로 문화영역 안에서 여성이라는 성별이 부각되는 순간 혐오와 편협을 경험해 온 것을 바탕으로 한다고 볼 수 있음. 황미요조(2015)의 연구는 이를 잘 분석하고 있는데, 영화나 문학의 영역에서 혹은 여성 관객객이 중심이 되는 뮤지컬이나 연극 등의 문화에서 여성들이 얼마나 존재 그 자체로 폄하되는지를 이야기 함. 게임 문화의 영역에서도 쉽게 찾아 볼 수 있는 사례. 팀 배틀의 경우 여성 게이머가 등장하는 순간 게임을 질 것이라고 예견하며 여성 이용자를 비난하는 경우 빈번. 과거 오버워치 게이머인 ‘게구리’가 게임을 너무 잘 한다는 이유로 여성임을 의심 받아 라이브로 게임하는 모습을 중계한 사례도 있음. 그만큼 게임 문화 영역에서 여성이라는 성별 정체성은 영향력을 발휘.
- 그러나 국내 연구의 대부분은 ‘오버워치(Overwatch)’라는 특정 게임으로 한정되어 진행. 여성 게이머의 젠더 정체성이나 게임 콘텐츠 안의 여성 영웅 등장을 유의미하게 바라보는 분석(허진환, 2018) 등. 오버워치 외에도 많은 게임에서 여성 게이머들이 등장하고 있고 성차별적인 콘텐츠로 인한 논란은 끊이지 않음에도 불구하고 아직까지는 게임 이용자와 게임을 생산하는 생산자 등 게임 문화의 전반적인 현황과 경향을 파악할 수 있는 연구가 미진한 상황.

3) 여성 게이머에 대한 연구

- 여성게이머에 대한 연구는 일면 산업 경제적 측면의 새로운 시장 개발 또는 마케팅 요구와도 맞닿아 있음. 심선애·정형원(2014)의 연구가 그 예. 20대 게이머들에 대한 설문을 통해 여성게이머의 게임 플레이 특성 상 성별에 따른 몰입 요인이 캐릭터 및 그래픽, 커스터마이징, 사회적 상호작용 순으로 나타난다고 밝히고 있음. 이는 여성게이머의 흡수요인을 찾아 게임 디자인이나 개발에 반영하고자 하는 목적에서 이루어진 연구라는 점에서 시장 파악의 가치가 있지만, 진정한 게이머 문화에 대한 이해를 이끌어내기에는 부족. 특히 게임 제작사들이 게이머들의 성별 특성에 대한 기대나 고정관념을 게임 생산물 안에 더 공고화시키는 전제로 받아들일 수 있다는 점에서 문제를 제기해 볼 수 있음.
- 송두헌 외(2017)는 여성 게이머들이 많아진 현 게임 산업의 환경 속에서 남성, 여성 청년 게이머들이 어떠한 문화적 이질성과 취향의 차이를 가지는지를 설문을 통해 살펴보고, 특히 “심각한 성 고정관념에 의한 행동과 인식의 괴리”(72쪽)가 발견된다고 보고. 즉, 실제로 선호하는 게임 스타일이나 장르 선택, 난이도, 캐릭터 선정 호감도 기준 등에서 성차가 없었지만 상대 성별의 게임 플레이 취향이나 게임 장르별 남성성/여성성에 대한 인식은 뚜렷한 차이를 보였음. 게이머들 사이에 팽배하는 성 고정관념은 비대면적 게임 플레이를 통해 강화된 측면이 있고, 나아가 게임 내 여성이 겪는 성차별, 성희롱 피해 경험의 높은 비율(34.8%)은 이러한 문제의 총체적 심각성을 드러냄. 이들은 “이 문제가 게임 제작 등 게임 문화 내의 문제인지 아니면 사회 교육적 결과인지에 대해 보다 다양한 접근이 필요하다”(79쪽)고 지적

4) 여성 게임 생산자 연구

- 여성 게이머에 관한 연구가 꾸준히 이루어진 것과는 달리 게임 산업 내 여성 인력과 관련한 연구는 찾기 어려움. 그러나 실제 게임사에서 근무하는 여성 노동자의 연구(이수인, 2006)는 시간이 다소 경과했음에도 불구하고 여성 게임 종사자가 마주하였던 환경적·성별적 특수성과 변화상들을

참조할 수 있게 해줌. 이 연구에 따르면 게임회사 여성인력의 비율은 전체의 20% 정도이고, 이들이 “주로 그래픽 디자이너, 게임 운영자, 홍보 마케팅 분야, 일반 관리직 분야에 집중되어” 있는 데 반해, “게임 콘텐츠 구성의 핵심 직종인 게임 PD, 컴퓨터 프로그래머, 사운드 크리에이터, H/W개발, 시스템 엔지니어”에는 남성이 90% 이상으로 절대적인 비율을 차지한다고 설명(이수인, 2006, 24쪽). 이러한 핵심 직종에 있어서의 성별 불균형은 여성의 게임 산업 내 영향력에 한계를 부여할 수밖에 없는 데, 특히 게임 산업이 성숙기에 접어들고 대규모의 기술 중심 산업으로 변화해 감에 따라, 그리고 중심 인력들의 나이가 30대로 접어들어 여성 인력들이 출산과 육아라는 “게임 조직 생활 안에서는 이례적인 상황들”을 겪음에 따라 커리어패스를 비롯한 다양한 문제에 직면함을 지적.

- 한편 여성 인력의 비율이 상대적으로 높은 직군의 경우 인력의 대체성이 높아 핵심 인력으로서의 인정과 처우가 낮은 문제도 존재. 게임 업계가 상대적으로 구성원의 연령대가 낮고, 고학력에 성의식 또한 높아 여성의 능력에 대한 인식이 긍정적이며 대체로 평등한 분위기를 지향하고 있음에도 불구하고, 조직력이 무엇보다 강조되는 문화와 장시간의 고강도 노동, 그리고 인적 네트워크의 부재는 여성 인력의 안정적인 커리어 패스 유지에 높은 허들이 되고 있다고 봄.
- 유사한 맥락에서 이종임(2018)은 경력이 많은 여성 게임 생산자들의 인터뷰와 관련 문헌 및 사례 연구를 통해 게임 노동 환경의 특수성과 취약성이 특히 여성 게임 생산자의 노동 경험과 개발자로서의 정체성 형성에 미치는 영향을 살펴보았음. 그는 게임 산업의 성장 중심의 담론으로부터 벗어나 해당 산업의 노동 및 근무 환경에 대해, 그리고 젠더 문제나 게이머들의 문화 등에 대해서도 다양한 논의가 이루어져야 한다고 주장. 이는 현재 여성 게임 생산자가 게임 산업 조직 내부에서 “경험하는 조직 문화와 게임 개발 방식”(이종임, 2018, 287쪽), 게임 유저들로부터 (그리고 나아가 사측으로부터) 제기되는 페미니즘 사상 검증의 일상화, 그리고 남성 게이머들의 여성에 대한 편견과 부정적 시각, 성차별적 문화 등이 동시다

발적으로 나타나고 있기 때문으로, 이전과 비교하여 젠더 차원의 문제가 보다 복잡한 양상을 보이고 있음을 알 수 있음.

- 이수인(2006)의 연구와 시간적 차이를 가짐에도 불구하고 이종임(2018)의 연구 또한 장시간 노동 및 공동체 문화에 대한 문제제기를 적극적으로 하기 어려운 구조적 문제와 “의사결정 과정에 참여하는 젠더 불균형에서 오는 커뮤니케이션의 어려움”, 그리고 “회사 내 여성들 간의 ‘연대/소통/공감’의 부재를 이야기하고 있어 이러한 문제들이 여전히 해결되지 못하고 있는 것으로 보임.
- 그 밖에 김겸섭·이영석(2015)은 게이머들의 수행성과 주체성에 초점을 맞추어 “미디어와 텍스트, 사회적 제도들과 집단들이 상호 접촉하는”(480쪽) 게임의 온라인 가상세계에서 게이머들의 수행적 실천이 게임 안에서 제대로 이루어지기 위해서는 게임의 다양성을 확보하는 것과 “게임-주체의 역능과 윤리를 갖추는 것”(474쪽)이 우선적으로 필요하다고 주장. 게임이 게이머들 간의 복합적인 상호작용을 담은 하나의 사회라는 점에서 현재 나타나고 있는 게임 문화 내 성별 갈등 혹은 성 차별, 혐오 문제 등은 중요하게 다루어질 필요가 있음.
- 한편, ‘중독’, ‘사행성’ 주제를 중심으로 한 배영(2012)의 연구는 다루는 주제에 차이가 있지만, 관련 제도와 게임업체, 게이머 모두의 자율과 책임에 기반한 협력과 소통을 궁극적으로 추구한다는 점에서 유사한 지향점을 찾을 수 있음.
- 본 연구 또한 단일한 주체나 해결법의 제시보다는 미시적이고 거시적인, 그리고 다각적인 차원의 접근과 이해를 바탕으로 다양한 주체들의 실천과 공감의 함이 함께 이루어져야 함을 강조하고자 함

5) 성 역할 유형 연구

- 성(역할) 고정관념, 성차별의식, 성평등과 관련한 연구는 여성 관련 정책의 기획 및 실행, 평가 등에 중요한 참고가 되는데, 흥기원 외(2003)는 성 정체성 및 자신의 성에 대한 만족, 그리고 집단 자존감의 정도가 남녀 평등의식에 미치는 영향을 살펴보았음. 현재 우리나라에서 나타나고 있는 온·오프라인 상의 여성혐오나 과격한 성차별주의 현상에 대한 접근에 있어서도 관련 요인들을 분석해 볼 필요가 있음.
- 심미혜(2003)는 청년기의 성역할관 유형을 연구한 이토오 유우코(伊藤 裕子, 1978)의 성역할 고정관념 측정 척도(M-H-F)를 적용하여 한국인의 성역할 고정관념 및 성차별 의식 등을 기준으로 군복무에 대한 태도를 연구.
- 성차별주의 측정은 적대적 성차별주의(HS: Hostile Sexism)와 온정적 성차별주의(BS: Benevolent Sexism)로 구성된 양가적 성차별주의 척도(ASI: Ambivalent Sexism Scale)(Glick & Fiske, 1996)를 바탕으로 개발된 한국형 양가적 성차별주의 척도(K-ASI)(안상수 외, 2005)와 이후 개정된 개정판 한국형 양가적 성차별주의 척도(KASI-R)(안상수·김혜숙, 2009)를 참고할 수 있는데, 두 성차별주의는 공통된 세 가지 구성요소—부성주의(paternalism), 성역할 분화(gender differentiation) 및 이성애(heterosexuality)—로 구성 (안상수 외, 2005, 41쪽 재인용). 여기서는 양가적 성차별주의 문항을 각각 12개로 구성한 한국형 다면성별의식검사를 실시함
- 한국여성정책연구원(1999)이 개발하고 안상수·김인순·김금미(2016)가 개정한 ‘한국형남녀평등의식검사(Korean Gender Egalitarianism Scale, R-KGES)’ : 가정생활, 교육생활, 사회문화영역, 직업생활영역의 4개 하위 구성요소별로 8개 문항씩 총 32개의 검사문항으로 구성되며, 단축형으로 3개 문항씩 총 12문항으로 구성된 척도로 측정함.
- 송두현(2013, 2018)은 게이머들의 게임 내 성차별 및 여성 혐오 관련

게임 내 성적 공격의 유형과 성차별주의의 발현 정도를 측정. Fox and Tang(2016)의 게임 내 성차별주의 주요 항목인 수행(performance), 태도(attitude), 행동(activity), 혐오(hatred) 요인 등의 변인을 중심으로 국내 게임소비 문화를 파악.

6) 게임 소비자 연구

- 국내의 게임 소비자 연구는 2000년대 이후 게임 산업발전 이후 진행된 연구들이 대부분임.
- 이지훈(2008)은 게임 경험치나 레벨, 게임 숙련도 등 자신의 경험에 따라 게임 이용자가 경험하게 되는 게임 콘텐츠의 경험환경이 다른 것에 주목. 게임 이용자의 참여도가 높을 수록 이용자가 경험하게 되는 게임 콘텐츠 환경이 달라지며, 이에 따라 이용자가 경험하는 재미와 몰입도는 높은 것으로 나타남.
- 김효은(2016)의 연구에 따르면 게임 이용자들은 게임 개발자가 제공한 게임 환경을 단순히 소비하는 것뿐 아니라, 현실 세계 속 수많은 게임 이용자들 간의 관계/소통을 통해 게임을 만들어가고 변형해감으로써 게임의 스토리와 구조를 창조해내는 형태. 게임 이용자들은 단순히 자신이 소비하는 콘텐츠로 인식하기도하지만 또 한편으로는 자신의 삶의 일부분으로 받아들이기도 한다는 점에 주목. 게임 콘텐츠는 게임 이용자의 사회문화적 특성을 구성하는데 영향을 미침.
- 황상민 외(2004)의 연구는 게임 이용자가 게임을 단순히 특정 제품으로 규정하는지, 아니면 게임 세계를 현실 세계의 일부로 삼으면서 자신의 심리적 욕구를 충족시킬 중요한 생활환경으로 볼 것인가는 각각의 소비자들의 경험과 가치를 통해 결정된다는 것을 분석. 특히 객관적인 기능을 중심으로 작동하는 것이 아닌 개인에게 형성되는 주관적인 이미지가 중심이 되는 가상의 디지털 이미지나 디지털 콘텐츠 제품의 소비에서 이러

한 경향은 더욱 뚜렷히 나타난다고 분석함.

- 김경진, 이인구(2012)는 한국과 중국의 온라인 게임 소비자의 문화심리를 비교하는 연구를 수행. 분석 결과 소비자가 제품이나 서비스를 구매할 때 의식적, 무의식적 취향이 영향을 미친다는 것을 주장함. HSM(heuristic and systematic model)에 기반해 분석을 진행. 분석 결과 소비자는 의사결정을 할 때 의식적이고 체계적으로 하기보다는 무의식적이고 즉흥적인 의사결정을 하며, 그러한 판단에는 문화의 영향력이 큼. 온라인 게임의 중요 속성 중 상호독립적 요인(레벨 업 난이도, 맵 업데이트, 진행방식, 스틸감, 게임 플레이)과 상호의존적 요인(음성채팅, 클럽이나 길드, 대화창, 스피커나 이어폰, 오프라인 참여, 아이템 거래)의 경우 한국과 중국의 소비자 비교 분석 결과 통계적으로 유의미한 차이가 나타남. 이러한 차이는 한국과 중국 게임 소비자들 간에 문화적·사회적·심리적 차이가 존재하기 때문임.
- 위정현 외(2003)는 한국과 일본의 사용자를 분석하여 일본 사용자는 한국 사용자보다 커뮤니티성, 베타테스트 참가, 게임 가격에 대한 태도에 있어 더 높은 정합성을 갖고 있음을 분석함. 맹옥재 외(2018)는 20명의 게임 이용자를 대상으로 게임 내에서 성차별 피해 관련 심층인터뷰를 진행하였고, 분석 사례를 통해 게임 내의 성차별 제재 시스템 구축을 제안함.

2. 해외 연구 현황

1) 게임 생산자 연구

- 스티레 등(Styhre et al., 2018)은 2014년 게임 생산자 조사를 스웨덴에서 실시. 스웨덴은 게임 산업이 발달한 나라로, <마인 크래프트>(Mojang), <캔디 크러쉬 사가>(King), <배틀필드>(EA dice) 등 널리 알려진 게임을 개발한 바 있음. 170개의 게임회사와 2,500명의 게임 종사자가 존재. 그러나 조사결과 전체 게임 업계 종사자 중 16%만이 여성

종사자인 것으로 나타남.

- 생산자 심층 인터뷰 결과 크게 네가지의 노동환경의 특징을 분석함. 첫째, 하드 코어 게이머가 생산자에게 가장 큰 영향을 미침. 그들이 게임의 주 고객이자, 의견에 있어서 목소리가 크기 때문. 둘째, 같은 직군이라도 여성 종사자의 능력이 과소평가되는 경향이 존재. 셋째, “게임을 진정으로 사랑하는 사람만이 게임을 만들 수 있다”는 이데올로기가 내부자와 외부자를 구분. 넷째, 여성 종사자는 회사 내 커뮤니티에서 겉도는 존재가 됨.
- 영국 게임 산업의 경우 여성 인력의 참여 비율이 4.0%~6.9%인 것으로 나타남(Prescott & Bogg, 2011; Harvey & Fisher, 2014에서 재인용). 국제 게임 개발자 연합(International Game Developer Association)의 2015년 서베이 결과에 따르면 게임 생산은 주로 남성 종사자들을 중심으로 이루어짐. 생산 환경에서 여성은 복잡한 긴장 관계에 놓여있으며, 여성 개발자를 양성하기 위한 교육에 대해서는 부정적인 시선이 존재 하는 것으로 나타남(Harvey & Fisher, 2014).
- 일본의 컴퓨터엔터테인먼트협회(CESA)가 발표한 “게임개발자의 삶과 일에 관한 설문조사 2018”에 따르면, 남성 응답자의 51%가 엔지니어, 여성 응답자의 55%가 아티스트계의 직종에 종사. 여성 종사자 중 가장 많은 수 (29%)가 연봉 400만 엔대를 받는데 비해 남성 종사자는 500만 엔대의 연봉을 받는 집단이 가장 많은 것(20%)으로 나타남.

2) 게임에서 재현되는 성 정체성/성별 캐릭터

- 게임 문화가 지극히 남성 중심적인 시각으로 형성된 문화라는 것에 반박하는 연구는 없다는 지적(Shaw, 2011)도 있음. 게임 콘텐츠 안에서 재현되는 여성 캐릭터들에 대한 문제를 제기하는 연구(Gestos, Smith-Merry and Campbell, 2018)도 다수. 대부분 여성 게임 캐릭터가 성적으로 대

상화되는 것에 대한 문제 제기. 여성 캐릭터가 재현되는 모습은 물론 그 캐릭터의 게임 속 행동도 문제적이라는 지적. 게임 속 여성 캐릭터들이 남성 게이머들을 중심으로 남성적 시각으로 재현되었음을 밝힌 연구 (Euteneuer, 2016)도 있음.

- Fox와 Potock의 연구(2016)에 따르면 비디오 게임에서 재현되는 캐릭터의 정형적이고 성차별적인 묘사가 비디오 게임 이용자들에게 여성에 대한 부정적인 믿음과 태도를 갖게 하는데 영향을 미침. 이러한 분석은 배양이론(cultivation theory)에 기반한 결과로, 비디오 게임 소비자는 한 메시지에 반복적으로 노출되면 해당 주제에 대한 기존 스키마(schema)가 정교해진다고 설명함. 특히 비디오 게임은 일반적으로 전통적인 주류 미디어보다 여성에 대한 표현이 다양하지 않아서 이러한 캐릭터 메시지에 게임 이용자들이 지속적으로 노출될 경우, 상대적 성차별 태도와 함께 대인관계에 대해 공격적인 태도를 가질 수 있다고 분석함. 연구자들은 여성에 대한 부정적인 태도나 행동 분석을 위해서는 게임 이용자 개인의 가치관과 경험 등 더 많은 연구가 이뤄져야 함을 주장함.
- Behm-Morawitz와 Mastro(2009)는 비디오 게임에서 성적으로 묘사된 여성 캐릭터에 대한 노출이 단기적으로 사람들의 신념에 어떤 영향을 미치는지 그 효과를 연구. 분석 결과 여성이 여성 캐릭터 게임을 플레이 했을 때 자기 효능감에 부정적인 영향을 받았고, 섹슈얼한 비디오 게임을 플레이하는 것이 현실 세계에서 여성에 대한 사람들의 신념에 악영향을 미침.
- Burgess 외(2007)는 225개의 콘솔 비디오 게임 커버에서 나타나는 캐릭터 성별을 조사. 조사 결과 남성 캐릭터는 여성 캐릭터보다 4배 더 높게 커버에 등장. 그에 반해 여성 캐릭터는 남성 캐릭터에 비해 출현 빈도가 낮았고, 자극적인 성적 이미지로 묘사되고 있었음.
- Dill과 Thill(2007)는 인기 있는 미국 게임 잡지의 비디오 게임 캐릭터 이

미지를 분석. 남성 캐릭터는 여성 캐릭터보다 더 공격적인 행동을 하는 것으로 묘사되었고 여성 캐릭터는 남성 캐릭터보다 성적 매력을 강조, 신체 노출 정도가 높은 것으로 나타남.

제2절 국내·외 게임 산업의 현황

- 2017년 12월 현재 국내 게임사들의 해외 매출은 전년 대비 12.4%가 증가하였고, 매출액은 12조 2,403억원으로 추정. 인도, 동남아시아, 대만, 북미, 유럽 등 다양한 국가로 외연을 넓혔고, 모바일 게임 중심에서 최근 PC게임이 다시 주목받으면서 국내 게임산업은 큰 성장을 기록. 최근 국내 일부 게임사들은 AI기반 이용자 맞춤형 게임 서비스 엔진을 개발 중 (한국씨엔알, 2017, 48-49쪽).
- 오락실에서 하던 게임은 PC방의 온라인 게임으로 이동했고, 지금은 모바일 게임까지 가세. 스마트폰을 소유한 개인들이 게임에 열광하게 한 게임이 출시되면서, 다양한 연령대의 게임 이용자 등장을 가능해짐. 2012년 선데이토즈의 플래시 게임 <애니팡>은 출시 후 74일 만에 다운로드 건수 2천만을 기록. 애니팡은 국내 사용자만으로도 2천만을 넘긴 첫 게임 (한국일보, 2012.10.13.).
- 국내 대형 게임 퍼블리셔의 부상과 확장도 주목해야 할 부분. 국내에서 개발한 게임이 국내뿐만 아니라 해외에서도 큰 인기를 끌게 되면서, 엔씨소프트, 넥슨, 넷마블 등이 대형 퍼블리셔로서의 위치를 강화하고 있으며, 최근 펠어비스가 새롭게 대형 퍼블리셔로 부상. 카카오게임즈도 급격한 성장을 보임.
- 하지만 게임 산업에서 성과 중심의 논의가 주를 이루면서, 산업적 성장이 어떤 과정을 통해 이루어졌는지, 생산 현장의 문제는 무엇인지 등을 고민하지 못했음. 게임 출시 기한, 그리고 출시된 게임에 대한 플레이어들의 평가, 그리고 게임시장에서의 수익구조 중심으로만 논의를 해왔기 때문

임.

- 게임 개발자들이 게임을 창작하는 과정에서 수행하는 노동은 수익을 추구하는 상품 생산 노동인 동시에 창의성이 요구된다는 점에서 일반적인 회사의 노동과는 상이. 그럼에도 불구하고, 최근 몇 년 사이 IT업계에 종사하는 노동자들의 과로사나 자살 등의 문제가 언론을 통해 보도되면서, 게임 개발자들이 수행하는 노동의 현실적 상황에 대한 논의가 이루어져야 한다는 담론이 형성되기 시작(이종임, 2018, 275-277).

제3절 게임 산업 종사자의 노동환경

1. 게임 산업의 노동시간

- 최근 넷마블사에서 일하던 노동자의 돌연사는 ‘장시간 노동’이라는 만성적인 위험에 새로운 위험 요인들이 덧붙여지면서 발생한 것이라고 볼 수 있음. 그리고 새로운 위험 요인들 중 가장 문제적인 것은 개발사의 유사-하청화 경향 (유사-하청화 : 중소 개발사들이 더 많은 유저를 확보하고 효과적인 마케팅과 홍보를 하기 위해 넷마블같은 대형 퍼블리셔에 의존하게 되고, 이로 인해 개발사와 퍼블리셔 간 위계가 생겨나는 현상).
- 게임산업의 유사-하청화 경향은 게임산업구조의 재편에 따른 결과. 2013년 이후 게임 시장이 모바일 중심으로 재편되면서 게임 시장에서 중소기업의 개발사가 살아남기 더욱 어려워짐. 영화 배급사와 유사한 역할을 하는 게임 퍼블리셔들이 이익은 가져가면서 손실은 개발사에 전가하는 경우가 많아짐. 따라서 영세 개발사의 파산이 잦아지고 임금 체불과 고용불안이 빈번히 발생.
- 대형 퍼블리셔는 여러 개의 개발사를 직접 거느리거나 시장 지배력을 통해 개발사 간 경쟁을 유도하고 결과물을 수시로 평가한 후 하나를 선택해 런칭. 즉, 문화산업의 경우 상품의 성공 여부가 불확실한 경우가 많기

때문에 개발 과정의 리스크를 중소 개발사들에게 전가하여 유통 과정에 대한 통제력을 높이는 방식. 제조업에서 나타나는 다단계 하청 구조와 이를 통한 리스크 전가 방식이 게임산업에서도 사실상 반복되는 양상. 게임 산업은 콘텐츠산업의 대표 주자로 각광을 받으며 성장세를 이어가고 있지만 매출과 이익은 대기업으로만 집중되고, 게임산업 전체 종사자 수와 임금은 하락세임(한국스포츠경제, 2017. 7.26).

2. 게임산업 내의 성별 차이/차별

- 2006년 발간된 『젠더리뷰』 기획특집에는 “게임산업에서 여성으로 살아남기”라는 내용의 글은 게임 개발자로서의 여성 종사자들의 현실적 상황들을 정리해놓았는데(이수인, 2006), 현재의 게임 개발환경에서의 여성 종사자들이 겪는 상황과 크게 다르지 않음.
- 장시간 노동의 문제, 회사 조직 내에서 여성 개발자로서 겪는 어려움뿐만 아니라 게임 플레이어들로부터 공격을 받는 페미니즘 사상검증이 새로운 이슈. 게임을 이용하는 플레이어들의 윤리적 기준에 부합하지 않으면 회사 구성원으로서의 위치를 유지하기 어려운 사례가 등장. 장시간 노동이라는 문제뿐 아니라 여성혐오에 가까운 사건들이 계속 나타나고 있다는 점에서 게임 산업 여성 종사자들은 이중고를 겪고 있음(이종임, 2018, 282쪽).
- 대표적인 사례는 지난 2018년 3월 26일, 온라인 PC게임 ‘트리 오브 세이비어’ (Tree of Savior)의 원화 작가인 일러스트레이터가 메갈 트위터 이용자로 의심된다는 게임 이용자의 항의로 커뮤니티 내부에서 문제가 커졌고, 일러스트레이터가 본인의 SNS계정에 직접 사과문을 올린 사건. 이 사건을 통해 우리가 짐작할 수 있는 것은 게임 이용자들이 지닌 가치관이 게임 제작자들에게 직접적으로 영향을 미치는 구조가 형성되었다는 점. 게임 이용자 문화에서 페미니즘 사상검증이 일상화되었다는 점 또한 보여주는 사건임.

- IGDA(International Game Developers Association)의 2017년도 게임 생산자 만족도 조사 결과에서는 게임 회사 내의 차별 관련 문제가 발생했을 때 문제를 해결할 수 있는 회사 내규 혹은 정책 등의 여부 등을 묻는 내용을 조사. 전체 응답자의 성별 구성은 남성이 74%, 여성은 21%, 트랜스젠더가 3%, 기타 2%로 나타남.
- 게임 생산자가 경험한 ‘차별’에 대해 응답자의 57%는 회사 내에 일반적인 차별 금지 정책(general non-discrimination policy)이 마련되어 있다고 답했으며, 14%는 회사에 차별 방지 정책이 부재한다고 응답함. 전체 응답자의 49%는 평등 채용정책(equal opportunity hiring policy)이, 48%는 성희롱 정책(sexual harassment policy)이 회사 내에 존재한다고 답함. 응답자의 26%는 공식적인 불만 사항 처리절차(formal complaint procedure)가 있다고 하였고, 응답자의 21%는 평등, 다양성과 관련된 징계 절차(formal disciplinary process)가 있다고 답함. 응답자의 절반만이 이러한 회사 내부 차별 관련 정책이 적절하게 시행되고 있다고 답하였음.
- 또한 성별, 나이, 인종, 능력 또는 성별에 근거한 불평등 인식에 대한 응답에 응답자의 절반 이상은 인식한 적이 없다고 답함. 다만 가장 일반적으로 느꼈던 불평등 인식은 사회 또는 집단 내에서의 불평등과 일상생활에서 이뤄지는 차별(micro aggression)¹⁾이 존재한다고 응답.

1) 성차별뿐 아니라 나이·성정체성·장애 등 소수자 전반에 대한 미세하지만 만연해 있는 차별·혐오를 가리킨다. 물리적 폭력이나 욕설처럼 강한 강도로 체감되지 않기에 오히려 막상 겪었을 때 대처하기 쉽지 않다는 특성이 있다. 출처:

http://www.hani.co.kr/arti/society/society_general/840033.html#csidxae9e10bb1b358a091be9241f2612c19

제4장 연구결과

제1절 게임산업 종사자 대상 심층 인터뷰 결과

1. 인터뷰 절차 및 대상

- 심층면접(depth interview)은 민속지학에서 사용되는 방법론 중의 하나로 민속지학은 철학과 인류학, 사회학 등 학문적 영역에서 수십 년 동안 축적되어온 광의의 해석학적 전통에 기반으로 두고 있음
- 인문학과 사회과학의 경계를 넘나드는 연구방법론으로서의 민속지학은 철학에 있어서 현상학과 시카고학파의 작업과 상징적 상호작용론으로 대표되는 사회학, 그리고 인류학적 접근, 윌리엄스의 문화유물론, 여성학에서 발원한 실험적인 쓰기와 자기민속지학 등을 포함(윤택림, 2004). 그리고 미디어 연구에서는 민속지학의 이러한 연구전통을 받아들여 질적 방법론에 적용.
- 인터뷰 시간은 1시간 30분에서 2시간 동안 진행. 심층면접 방식을 선택한 이유는 게임 제작 과정에서 수행되는 노동 환경, 게임 종사자들이 실제적으로 겪고 있는 노동환경, 조직의 문화, 게임 이용자들의 피드백에 대한 생각 등을 구체적으로 파악하기 위해 진행했음.
- 조사 과정에서는 연구 참여자들이 최대한 자신의 이야기를 구술할 수 있도록 이야기를 경청하는 방식을 취했지만, 보충 설명이 필요한 경우는 추가적인 질문을 던지거나 재면접하는 방식을 택함.
- 인터뷰는 총 19명을 대상으로 진행하였으며, 반구조화된 인터뷰 방식으로 진행. 즉 질문의 목표와 주제는 사전에 정하지만 확정된 질문을 강제로 던지는 방식이 아니라 자연스러운 대화 속에서 최대한 진솔한 정보를 수집하는 방식을 취함. 질문은 회사 조직의 인적 구성과 변화 양상, 일반

적인 조직문화, 게임의 기획 및 제작 과정에서 발현되는 젠더 이슈, ‘게임과 젠더’에 대한 인식 및 의견을 포함함.

<표1> 심층인터뷰 대상자 특성

참여자	성별	나이	소속	직군	연차	
A	1	여	30대 초반	대형	개발	9~10
B	2	여	30대 초반	대형	로컬라이제이션	8
C	3	여	20대 후반	대형	영상 디자이너	3+
D	4	여	30대 초반	대형	영상 디자이너	3+
E	5	여	30대 후반	대형	아트	12
F	6	여	20대 후반	대형	프로그래밍	5
G	7	여	30대 중반	대형	해외 커뮤니케이션	7+
H	8	여	30대 초반	중소	게임 개발	8
I	9	여	30대 초반	중소	게임 기획	7
J	10	남	30대 중반	대형	사업지원실	10
K	11	남	30대 중반	대형	RD팀	6
L	12	남	30대 중반	대형	개발	10
M	13	남	30대 중반	대형	개발	10
N	14	남	30대 초반	대형	TL UI 개발	6
O	15	남	30대 초반	대형	TL 게임시스템기획	6
P	16	남	20대 후반	대형	분석	2~3
Q	17	남	30대 초반	중소	게임 개발/비즈니스	7
R	18	남	40대 초반	중소	게임 개발/비즈니스	8
S	19	남	40대 초반	중소	게임 기획/비즈니스	10

- 인터뷰 대상자 19명은 20대 후반부터 40대 초반으로, 14명은 대형 게임사에, 5명은 중소 개발사에 근무 중. 경력은 3년 내지 12년. 산업의 특성상 직군에 따라 조직 문화와 젠더 인식, 경험이 상이할 것이라 간주하여 개발, 기획, 아트 등 다양한 대상을 선정. 성비는 반반으로 구성.

2. 인터뷰 분석 결과

1) 게임업계 성별 분포와 경향, 인식

(1) 직군별 성별 비율

개별 기업이 종사자들의 성별 비율을 공개하지 않는 한 게임 업계 종사자의 성비는 파악하기 어렵다. <2017 게임백서>에 따르면 2016년 게임 산업 종사자 성별 분포는 남성이 76.3%, 여성이 23.7%로 나타났으나, 구체적인 자료에 근거하여 산출한 결과가 아니기 때문에 정확하다고 보기는 어렵다. 게다가 직군별 차이나 대기업-중소기업의 차이는 알 수 없다. 본 연구에서는 종사자 성비를 짐작할 수 있는 우회적 방법으로, 소속 회사의 ‘대강의’ 성비를 물었다. 정확한 데이터로 간주하기는 어렵지만, 이들이 ‘인식하는’ 성비라는 점에서 구체적인 자료 이상의 의의가 있기도 하다. 자신이 속한 부서는 물론 타 부서의 성비나 타 사의 성비도 물어 종합함으로써 대략적으로나마 게임 산업 종사자의 남녀 성비에 관한 정보를 모을 수 있었다. 결과를 간단히 기술하면 다음과 같다.

- 게임 회사 내의 직군별 성별 비율은 게임 산업의 발전과정, 게임산업의 형성 초기 과정에서 만들어진 조직문화, 대형 게임사와 중소 게임사라는 정체성이 영향을 미치는 것으로 나타남. 연령별, 경력별로 회사 조직 내의 성별 비율의 차이 존재. 20대에서 30대 초반의 경우 대형/중소 게임사 구분 없이 여성의 수가 “적지 않다”는 답을 많이 했지만, 30대 후반이나 40대 초반의 응답자들의 경우, 여성과 함께 게임을 개발하고 협업을 하는 것에서 오는 어려움을 토로하기도 함.
- 여성 직원은 직급이 올라갈수록 줄어든다는 대답은 대형게임사나 중소 게임사나 공통적인 특징임. 아트 직군과 같이 대체 가능하고 외주가 가능한 직군의 경우 여성 인력의 비율이 높지만, 높은 직급으로 갈수록 여성보다

는 남성의 비율이 높다는 응답자가 많았음. 조직 내 남성과 여성 비율이 극명하게 차이가 있다고 정의하기는 어렵지만, 직급 간 성비 차이는 존재하는 것으로 나타남.

- 게임의 마케팅, 홍보, 사업화, 퍼블리셔와의 소통 등을 담당하는 사업 직군은 다른 커뮤니케이션 업계의 성비 특성과 비슷하게 여성이 더 높은 비율을 차지하는 것으로 나타남. 남성 비율이 절대적이라고 알려진 개발 직군(게임을 개발하는 직군을 통칭; 보통 PD, 프로그래머, 서버 및 클라이언트 개발 등을 모두 포함함)에서도 기획 파트에는 여성 비율이 비교적 높음. 하지만 여기에서도 대형 게임사와 중소 게임사의 차이가 존재했는데, 중소 게임사에서 기획 파트를 담당하는 응답자의 경우 여성 기획자는 거의 찾아보기 어렵다고 답했고, 여성 직원과 함께 근무를 한 기회가 단 한 차례도 없다는 대상자도 있었음.

B : 초창기에는 남자가 더 많긴 했어요. 그래도 여자도 한 뭐, 20퍼센트 이상은 있는 것 같아요.

A : 학부 시절부터 여자가 적었죠. 학부 전체가 110명 정도 됐었는데 그 중에 여자가 10명 정도 됐었거든요. 남성과 여성 비율이 10 대 1 정도였어요.

F : 엔지니어 쪽은 여성이 100명 중 3명 꼴로 있어요.

H : 그리고 이렇게 제가 어딜 가든지 간에 “프로그래머입니다”라고 하는 순간부터 좀..“여자가 프로그래머야?”, 약간 이런 시선이 아직도 있어요. 대형 쪽도 프로그래머로 일하는 사람 중 여자는 소수예요.

P : 유동적으로 성비가 바뀌기는 하는데, 팀 내 고정적 멤버는 남자 70, 여자 30이라고 보시면 됩니다.

S : 지금 회사 인원 총 7명 중에 여성 직원은 5명이에요. 여성 성비가 높은게, 게임 업계에서는 흔하진 않죠. 근데 그게 뭐, 근데 저희가 보면 일반적이지 않은 상황인데 그렇게 셋팅을 했던 이유 중에 하나가 저희가 전략적으로 봤었을 때 원하는 인력...원하는 스킬을 갖추고 있는 분들이 여성분이셨고..저희가 아무래도 출시하는 게임들이 그렇게 남성지향적인 게임들이 아니다보니..여성분들의 지원이 많았던 것도 있는 것 같아요.

- 프로그래밍 직군의 경우 예상과 다르지 않게 남성이 압도적으로 많았고, 프로그래밍 직군 중 여성의 수가 적은 이유는 공학계열 학과에 여성이

적기 때문이라는 답을 많이 함. 최근 모바일 프로그래밍이나 웹 프로그래밍으로 진로를 정하는 여성의 수가 많아지면서 본격적인 게임 프로그래머로 진로를 정하는 여성의 비율이 점차 줄어드는 것도 중요 요인이라고 할 수 있음. 중소 게임사에서 근무하는 여성 게임 개발자의 경우 여성 게임 개발자가 너무 적고 조직 내에서도 남성들과 개발업무를 같이 수행하면서 겪는 협업의 어려움을 많이 느꼈다고 답함.

(2) 조직 내 커뮤니케이션 방식의 변화

호칭은 조직 구성원 간의 위계를 강화하거나 약화하는 데에 큰 영향을 미친다. 산업의 역사가 비교적 짧고 IT기업 문화가 큰 변화 없이 전수된 게임 업계의 경우 비교적 수직적 위계가 강조되는 호칭을 피하려는 경향이 있다. 직급 ('과장님' 등)보다는 몰직급 호칭 ('님' 등)을 사용하는 것이 보편적이다. 따라서 타 산업 조직에 비해서 평등한 의사소통구조를 가지고 있다고 평가해도 무방하다. 특히 최근의 사회 분위기를 반영하여 여성 종사자들에 대한 차별적 발언이나 대우가 발생하지 않도록 조심한다는 응답이 많았다. 인터뷰 대상자들의 발언을 중심으로 세부 내용을 정리하면 다음과 같다.

N: 호칭이 그렇게 바뀐 뒤로 확실히 좀 쉬워진 것 같다고 말하는 사람들이 있어요. 저희도 의견을 제기해본 적이 있었거든요. 좀 팬참아줬다고 하더라고요.
 O: 과장님, 뭐 차장님, 실장님 이렇게 부르고서 들어가면 조금 이제 있는데 '~님'으로 되니까 이전보다는 조금 더 쉽게 일하는 거는 확실히 있는 것 같아요.
 F: 팀장, 대리 이런 직급호칭이 없어요. '~님'으로 부르거든요. 편하게 말할 수 있어서 좋은 것 같아요...다른 회사 같으면 과장? 팀장 정도의 나이대가 계세요. 그런데도 '~님'으로 되게 편하게 말하거든요.
 P: 회사가 추구하는 게 높은 사람부터 낮은 사람까지 직급에 상관없이 평등한 구조로 가자해서 '님'으로 붙이기로 한거였거든요. 그래서 다들 위/아래 상관없이 평등하게 얘기해주는 거 같아요. 예의도 챙겨주시고. 확실히 수평적인 문화를 만드는데 영향이 있는 거 같아요.

- 게임 업계는 대체적으로 아래 직급이 상급자에게 의견을 제시하는 것은 자유로운 의사소통구조가 형성되어 있음. 하지만 수평적 의사소통 채널구

측과 조직 구성원들 간의 자유로운 의사소통의 결과가 바로 최종 결과에 반영된다고 보기는 어려움. 최종 결정은 바로 상급자의 결정인 경우가 대부분이기 때문이라고 답함.

- 게임 회사 내 수평적이고 능동적 커뮤니케이션이 가능한 이유로 호칭의 변화를 중요하게 생각하고 있었음. 위계적 문화의 주요한 수단이 나이와 직급에 기반한 호칭이었지만, 최근 게임 회사 내에서는 평등하고 수평적인 조직관계를 추구하는 경향을 보임.
- 중소 게임사의 경우는 회사 조직 내 구성원이 많지 않기 때문에 남성들로만 조직이 구성되는 경우도 있음. 하지만 이와 동시에 적은 인원으로 구성되어 있다는 특성은 다양한 시도를 하기도 좋은 환경이라는 특징. 여성 인력이 남성보다 많은 조직도 등장했고, 여성들과의 커뮤니케이션 채널을 구축하기 위해 대화 방식과 업무 방식을 고민을 하는 조직도 존재.

A: 저희 팀이 많이 자유로운 편이라서. 원래 수평적이어서 그것 때문에 바뀐 거는 없는데 다른 팀들은 그랬을 수도 있을 것 같아요. 타당한 더 좋은 의견을 제시했을 때 다 받아들여주시는 분위기고 논쟁이 살짝 붙었다 하더라도 잘 받아들여주시는 편이라서.

L: 저보다 한 10살 이상 많으신 분들이랑 대화할 때도 권위적이나 그런 걸 느껴본 적은 없어요. 수평적인 건 맞고, 여타 업계, 뭐 예를 들면 자동차라든가 건설 쪽에 비하자면 훨씬 수평적인 문화는 맞을 것 같아요. 그런 쪽 이미지는 저한테 약간 군대거든요. 그런데 게임 업계에서 심한 데라고 하더라도 군대로 느껴지는 데는 흔치 않을 것 같다는 생각이긴 해요.

2) 업무 프로세스 및 사내 조직 문화

(1) '주 52시간 근무제' 시행 이후의 업무 환경

'주 52시간 근무제²⁾'의 시행은 게임 산업 현장에 큰 변화를 가져 온 것으로

2) 주당 법정 근로시간을 이전 68시간에서 52시간으로 단축한 근로제. 관련법규인 근로기준법개정안이 2018년 2월 국회를 통과했고, 2018년 7월 1일부터 종업원 300인 이상의 사업장과 공공기관을 대상

보인다. 노동량이 과도하다는 지적이 끊이지 않았던 분야라 더욱 그렇다. 업종의 특성상 유연 근무제³⁾를 적극적으로 도입하는 추세였으며, 휴가의 사용도 대체로 자유로운 편이었다. 노동 환경의 개선은 특히 여성 종사자들의 삶의 질 향상에 도움이 될 것이라 추측된다. 육아와 가사의 병행 때문에 잦은 야근 등이 부담스러운 경우가 상대적으로 많은 것이 현실이기 때문이다.

- 주 52시간 근무제도의 시행이라는 정책의 영향력. 기업에서도 이를 의식하여 야근을 줄이는 문화를 고려하고, 과거에는 받지 못했던 야근 수당을 받기도 함.

A : 52시간 근무제가 시작했잖아요. 그래서 많이 바뀌었어요. 그 전에는 '이러면 안되지만 알아서 열심히 합시다' 그런 거라 52시간 넘는 경우도 많았거든요. 물론 주말에 나오면 대체 휴가가 주어진다거나 이런 게 있긴 했는데 아무래도 야근을 많이 했어서. 그런데 완전히 법적으로 막혔잖아요? 웬만해서는 52시간은 안 넘기고, 다들 40시간 정도에 맞추거든요. 자유롭게 많이 하죠. 어느 날은 4시간만 일 하고 다른 때는 10시간 하고. 아무래도 야근이 많이 줄어들어요. 일이 많이 몰리시는 분들은 야근을 하시는 경우도 있는데 대부분 분위기가 52시간 안에서 하자예요.

N: 근무시간 체크를 하는데 52시간 이상으로 가면 작성이 안돼요. 그래서 확인해보면 근무한 시간이 52시간이 넘는 경우가 많이 없긴 해요. 게임회사 특성상 몰리는 시간이 있긴 하잖아요. 마감시간이나, 프로젝트 마감 끝날 때쯤은. 전 평균적으로 46? 48시간 정도로 근무하는 걸로 알고 있고.

- 주 52시간 근무제 시행으로 회사의 상황에 맞춰 자율 출퇴근제 또는 유연 근무제를 도입하는 추세. 대체적으로 야근을 줄여가고 있는 분위기.
- 근무시간이 달라지기 때문에 협업 상황에서 문제가 발생하기도 한다는 의견도 존재. 제도적 도입이 얼마 되지 않았기 때문에 발생하는 문제로 보

으로 시행됐다. 하루 최대 8시간에 휴일근무를 포함한 연장근로를 총 12시간까지만 법적으로 허용하는 것이다. <http://dic.hankyung.com>.

3) 근로자가 개인 여건에 따라 근무 시간과 형태를 조절할 수 있는 제도. 주5일, 전일제 근무 대신 재택근무나 시간제, 요일제 등 다양한 형태로 일을 하게 된다. 유연근무제의 특징은 근로자의 시간당 임금과 4대 보험을 비롯한 복리후생이 현재의 정규직 수준으로 보장된다는 것이다. 근로시간이 줄어들 만큼 급여는 덜 받게 되겠지만 일정 기간이 지나면 해고가 자유로운 기간제 또는 파견 근로자보다 안정된 고용을 보장받게 된다. <http://www.korea.go.kr>.

임. 전반적으로 자율 출퇴근제에서 오는 근무의 유연함에 만족도를 보임.

E: 유연 근무제를 하면서 회사 정책이 야근을 하지 말라고 해요. 야근을 하면 무조건 팀장, 사장님한테 승인을 받고 저녁을 먹어도 승인을 받아야 되고, 그리고 웬만하면 야근을 없애라는 지침으로 와서 거의 야근은 없어요.
F: 출시시즌에 야근이 진짜 많았고, 아침 9시에 간 적도 있고, 22시간 일한 적도 있어요. 이번에 유연근무제가 도입되어서 이제 야근을 해도 밤 10시는 절대 넘으면 안되고 회사에서 12시간 이상 있으면 안되고 그래서.
P: 회사 전반적인 분위기가 프로젝트가 진행 되고 작업량이 많아지면 인력을 많이 투입하더라고요. 옆에 일하는 팀들도 본래 알던 수보다 10명은 더 넘게 늘어났어요. 그 정도로 일이 많은 팀은 회사에서 인력을 더 분배하는 식으로 해서 직원들이 야근을 최대한 안하도록 배려를 하고 있는 환경이라고 보시면 됩니다. 야근을 지향하지 않는, 개인의 여가생활을 중시하는 환경입니다.

- 대부분의 회사가 휴가사용이 자유로운 편임. 휴가를 사용하는 것에서 눈치를 보거나 이를 수용하지 않는 분위기는 아님. 아플 때의 휴가 사용 역시 자유로움. 게임 개발(기획, 프로그래밍, 아트)팀은 출시일이나 패치를 진행하는 개발 집중기간에는 야근을 보통 하는 편이고 팀이 바쁠 시기에는 팀원들이 자체적으로 휴가를 피함.

E: 휴가 사용은 엄청 자유로워요. 그것도 팀마다 좀 다른 거 같은데, 라이브팀은 휴가쓰기 며칠 전에 승인을 받더라고요. 눈치 안보고 휴가 쓰고 대신 자기 스케줄은 자기가 지켜야 돼요.
M: 휴가 쓰고 싶을 때도 있는데 못 쓰는 경우도 많다 보니까. 그런 경우가 애매 할 때가 있죠. 일정이 타이트한데 며칠 휴가 쓰고 싶다고 그래도 “일정에 뭔가 지장이 된다” 그러면 이 때는 좀 그렇고 다음에 쓰면 안 될까, 그래서 또 미뤘는데 그 일정이 또 바뀌어서. 그래서 저같은 경우도 여름 휴가를 11월에 간 적도 있고.

- 집중 기간에 휴식하지 못한 것을 다음 날 늦게 출근하는 것으로 보상해주기도 하지만 생활 패턴이 달라지기 때문에 체력적으로 회복은 어려움.
- 노동환경의 개선에도 불구하고, 여전히 업무량이 과도한 팀이나 구성원은

존재하고 있으며, 이를 현실적으로 바꿀 수 있는 방안은 없음.

L: 근 4년간 저의 근무를 생각해보면 야근을 많이 했던 것 같아요. 한 3, 4달 전까지만 해도 퇴근이 12시 넘거나 심할 때는 새벽 3시나 4시에 퇴근했던 적도 꽤 있었던 것 같아요. 늦게 퇴근하면 다음날 폭 자고 눈 뜨고 회사를 갔어요. 그런 식의 근무는 좋지는 않은 것 같아요. 체력이 쪽쪽 떨어지고 있는게 느껴져서. 같은 시간을 자도 정상적인 시간에 잤을 때에 비해서 회복이 잘 안되는 건 있어요.

O: 거의 9시 출근하면 9시 퇴근이 거의 기본이고, 그렇게 따지면 일주일에 5일만 쳐도 60시간은 넘어가니까. 저희가 모바일팀이라서, 언제까지 내야 된다는 개념으로 마일스톤을 두 달정도 잡아요. 제가 기획직군이다 보니까 초반에 기획서를 써야 되고 중간에 나오는 거 확인해야 되고 또 중간에 다른 일들 막 있고, 이제 마지막으로 가면 마무리를 하면서 계속 있다 보니까 야근을 거의 필수적으로 하고 있죠. 거의 야근입니다. 주당 시간 초과하는 것은 안하죠. 52시간이 넘어가면 이제 시스템적으로 내가 일했다는 걸 증명할 수가 없어요. 출입증만 증명을 하는 건데 유연 출퇴근이나 그런 것 때문에 시스템에다가 여기서부터 여기까지 일한 것에 대한 정보를 입력할 수 없으니까.. 사실 그 부분도 현재로서는 애매한 상태예요. 노동시간을 넘었다고 해서 따로 보상해주거나 그런 거는 없는 상태죠. 나중에 여유로울 때 추가적으로 쉴 수 있게 하는 것이 없어요. 의무적으로 쓰게 되어있는 휴가 소비를 못하죠 거의. 작년에도 휴가 남았을거고, 올해도 남은 예정이고요.

S: 일단 기본적으로 저희는 그 자율 출퇴근제예요. 그러니까 12시 전에 알아서 출근을 하면 그로부터 8시간 후에 퇴근하는 시스템인데요. 이게 기본형이고 저희가 원하는 방향성이에요. 그렇지만 이제 게임 업계가 그렇게 못 가요. 왜냐하면 노동 시간을 줄일 수 있는 거는 딱 하나밖에 없어요. 인력이 붙는 거거든요. 근데 이제 그게 인력이 붙는 거라는 게 단순히 급여만 지급하는 게 되는 게 아니기 때문에 저희 같은 경우엔 상당히 부담이 돼요. 그렇다고 저희가 뭐 한달 내내 야근을 한다든가 그런 회사는 아니에요.

- 주 52시간 근로제 정책이 2018년 7월 1일이 시작된 이후, 게임 회사 내에서는 노동시간 정착을 위한 제도적 노력을 하고 있었음. 하지만 게임 개발에 드는 시간과 게임 이용자들의 피드백이 중요하기 때문에 야근이나 주말 근무 등을 피하기가 쉽지 않음. 스스로 노동 시간을 조율하고 휴가 생활을 즐길 수 있는 종사자들도 늘어나고 있고, 만족도도 높지만 업무의 특성상 정해진 휴가를 사용하기 어려운 직군도 아직은 많은 상태.

(2) 출산 휴가 및 육아 휴직 제도

출산 및 육아 휴직 등의 정책은 대개 제도화되어 있는 것으로 나타났다. 현실적으로 활용되는 여부는 경우에 따라 차이가 있었는데, 우선 대기업과 중소기업의 차이가 분명했다. 전체 인력이 제한적인 중소 개발사의 경우에는 남은 인력의 노동량이 늘어난다는 부담감과 복귀했을 경우의 역할에 대한 불안감 때문에 적극적인 제도 활용이 상대적으로 어렵다고 판단된다. 아직 남성들의 육아휴직은 활발하지 않은 것으로 보인다.

- 대기업들의 경우 육아 휴직 및 출산 휴가 제도가 기업의 정책으로 자리 잡혀 있음. 게임 산업의 역사가 오래 되지 않았다는 특징 때문에 육아 휴직을 사용해야 할 연령층이 많은 것은 아니라는 인식. 실제로 육아휴직을 다녀온 사례를 가까이에서 접한 인터뷰 참여자들도 드물었음.

E: 개발 팀에선 기획팀 한 분 (육아휴직) 쓰셨다가 복귀하신 거 같고. 나머지는 개발팀이 아니라 지원을 해주는 지원팀에서도 출산 휴가 쓰시고 복귀하신 거 같고. 대체인력 배치는 팀 속성마다 다른 거 같아요. (...) 그리고 남성분은 육아 휴직을 길게 안 쓰시더라고요. 애기 낳았을 때 2주 쓰시는데, 업무 분담이죠. 나머지 분들이.

M: 저희회사는 보통 남자분(이 출산휴가를 냈어요). 출산 휴가가 육아 휴직에 포함되는지는 모르겠는데, 일주일 정도 단위로 나눠서 쓰긴 했거든요. 초반에 이제 출산일 가까워질 때 일주일, 조리원 끝났을 때 일주일. 그렇게 나눠서 최근에 쓰신 분이 좀 있었고요. 뭐 몇 개월 단위로 장기로 쓴 분은 아직 없었어요.

- 대부분의 기업은 육아휴직으로 인한 인력 이탈을 다른 인원으로 보충하는 경우가 적은 편. 팀원들이 함께 업무를 분담하는 형식이 대부분임. 모바일 팀의 경우 개발기간이 짧기 때문에 이탈했던 인력이 그 자리로 돌아오는 것도 어려움. 새로운 팀 구성이 되는 경우가 대부분.

O: 기혼자들은 아이들 문제도 있고 그러니까 좀 불편한 것들이 많죠. 육아 휴직이 한 두달이 아니잖아요. 길다보니까 갔다 오시면 팀이 너무 많이 바뀌고 또 적응하기 힘들고 하니까 거의 좀 나가는 느낌이긴 해요 사실. 육아휴직 가면 일할 사람을 새로 뽑거나 아니면 충원해주는 게 좀 어려워요. 6개월이 되면 게임이 나오냐 마냐의 문제여서 저희 같은 경우는 조금 가시기 애매하죠.

L: 지금 있는 회사는 인력이 충분한 편이고, 이전 회사(대기업 게임회사)에 있었을 때는 휴가로 인한 누군가의 공백을 한번 겪어 봤던 것 같은데 티가 크게 안 났던 것 같긴 해요.

J: **팀장님(여성) 육아휴직 1년 가셨고요, **개발사 대표님(여성)도 육아휴직 다녀오셨어요. 다녀오셔도 그 자리는 그대로예요. 공석으로 남아있어요. 남성분 육아 휴직 케이스는 아직 못봤어요. 좀 희귀한 것 같아요 아직까진. 전 회사에서 한 분을 보긴 했었는데, 그분은 휴직을 다녀오신다가 아니라 거의 '나간다'의 느낌이라서. 실제로 휴직 쓰시고 나가셨어요.

G: 저는 진짜 괜찮은 경우라고 생각해요. 여전히 눈치 주는 회사도 많고 저는 육아휴직을 썼는데 인사팀에서 전화가 와서 월급 몇 달치 줄 테니까 그냥 퇴직 해라 이런 전화 받기도 한다는 얘기를 아직도 들어요. 저는 워낙 매니저님이 육아휴직을 사용하는 데 불편을 주지 않으셨고 그래서 사용할 때 막 그렇게 걱정 하지는 않았어요.

- 육아휴직을 사용했던 인터뷰 참여자의 경우에도 자신이 육아휴직을 쓸 수 있는 분위기의 회사를 다니는 것을 드문 일로 인식. 중소 개발사의 경우, 육아휴직자에게 퇴사를 권고하는 등의 심리적 압박이 여전히 많은 상황.

(3) 육아와 업무의 병행

점진적으로 변하는 경향이 있기는 하지만, 아직 '육아'는 일차적으로 여성의 역할이라는 고정관념이 크게 작용하는 사회이다. 야근이 많다는 인식 때문에 기혼여성이 게임 회사에 다니기는 어려울 것이라고 생각하는 이들이 많은 이유이다. 인터뷰 결과, 유연 근무제의 확대는 분명히 여성 종사자들의 노동 환경을 개선시켰다고 판단된다. 물론 현실적 한계는 여전히 남아있다.

- 업무와 육아를 병행하는 것은 결국 우선순위를 선택할 수밖에 없는 환경. 육아휴직 등의 제도는 잘 갖춰져 있다는 인식을 공유. 남성들의 경우에도

출산 휴가 혹은 육아 휴직을 사용하는 경우도 있지만 전반적으로 이것이 정말 부담 없이 쓸 수 있는 환경이라고 단정하기는 어렵다고 설명. 부서 별 차이도 분명히 존재.

E: 아 그... 여성회사로서 게임 회사에 다니기는 힘든 점은 분명 있고. 저도 결혼을 안한, 미혼이기 때문에 야근을 하거나 힘들지는 않거든요, 체력적으로. 똑같이 야근을 한다고 해서 힘들지도 않고, 근데 결혼을 하시고 출산을 하신 분들은 아, 이 게임회사가 조금 많이 힘들겠구나 생각은 해요. 야근도 많고, 어린이 집 데리러갈 시간도 안 되고, 방학을 했을 때 무조건 휴가를 써야 하잖아요, 그런 입장으로서 정말 힘들겠구나, 생각은 해봐요. 그래서 결혼하시면 그만 두시지 않을까 싶어요. 결혼하시고 그만 둔 분들도 꽤 있었습니다. 네. 여자분들 중에서도. 어쩔 수가 없는 거고. 근데 다른 회사도 그럴 것 같아요. 정부의 지원이 없으면 일하는 엄마로 살기는 정말 힘들 거 같아요.

G: 아무래도 우선순위가 바뀌었고, 그래서 일을 소홀히 하는 것은 아니지만 결국 육아와 업무 중 선택을 할 수밖에 없는 것 같아요.

G: 아이가 있는 것을 고려해주셔서 회식도 점심 회식으로 하고 있어요. 저의 경우 지금 부서가 야근을 하지 않아도 되는 곳이라서 빨리 퇴근을 하고 아이를 볼 수 있지만 야근을 하거나 업무가 많은 부서에서도 기혼자 여성분이 계신데요, 그런 분은 다른 분이 육아를 대신 해주거나 어떤 부분 포기할 수밖에 없어요. 커리어와 승진에 욕심을 가진 경우도 분명히 있고 그 분들은 그런 선택을 하는 거죠.

D: 네, (개발팀의 경우) 뭐 “지금 애를 며칠 동안 못 보고 있어요.” 한다든지. 약간 그래서 그 개발팀 분들은 남자여자 가리지 않고, 그런 혜택을 전혀 못 받는 분위기도 좀 있긴 했었어요.

C: 전 회사는 좀 그런 게 수평적이고 이래서, 복귀율이 되게 좋았어요. 출산휴가 갔을 때 되게 복귀율이 좋았는데. 그냥 거의 제가 아는 대부분은 돌아오셨어요. 동료들은. 그런데 어 약간, 그리고 회사 분위기가 급진적이고 약간 진취적이고 이런 분위기가 싶으면, 여자도 남자들하고 그냥 그런 뭔가 그런 물리적이고 생리적인 그런 거를 배제하고 똑같이 일해야 된다는 약간 그런 분위기가 있는 거 같아요.

- 유연 근무제의 실시로 야근이 줄어들고 출퇴근 시간이 유연해지면서 분명히 육아에는 도움이 되었음. 아이를 등원시키고 출근할 수 있다거나 정해진 시간에 퇴근을 해서 아이를 돌볼 수 있는 시간이 생겼기 때문. 그러나 이것이 모든 직군, 모든 구성원들에게 해당되는 것은 아님.

(4) 보건 휴가 및 여성 휴게 공간

유급 보건 휴가나 휴게 공간의 제공 등은 각 게임사의 복지 수준에 따라 다를 수밖에 없다. 현실을 일반화해서 이야기하기는 어려우나, 휴게실이나 수유실 등의 여성 공간이 충분하게 제공되는 것으로 보이지는 않으며, 보건 휴가의 실효성도 크지 않은 것으로 판단된다. 다양한 사례와 인식의 차이는 다음과 같다.

- 보건 휴가의 경우 유급이냐 무급이냐의 차이가 회사별로 존재. 무급의 경우 실제로 월급에서 차이가 나기 때문에 사용하지 않으려고 하는 경우가 대부분임. 차라리 연차나 조퇴 등 다른 방식으로 사용하고자 함.
- 보건 휴가에 대한 홍보가 미비하거나 이유 등을 남성 상사에게 이야기하기 불편하기 때문에 사용하지 않는 경우도 있음. 제도적으로 존재하고 있지만 실제로 요긴하거나 효율적이라 여기는 경우는 많지 않음.

A: 보건휴가가 무급이거든요. 저희 회사는. 그래서 일 년에 십이일만큼의 그게 빠지는 거잖아요. 그래서 근데 한 번 쓸려고 한 적이 있는데 저희 회사가 전반적으로 그 무급휴가를 권장을 안 하더라고요. 그냥 다친 걸로라도 유급휴가가 많이 남아있으면 그거로 쓰라고 권장을 하시더라고요. HR쪽에서 그래서.

B: 어, 근데 저는 생리휴가 써 본 적 없긴 해요. 근데... 제가 알기로는 생리휴가 무급일... 거예요. 저희는 무급이거든요. 그래서 사람들이 잘 안 써요. 무급, 무급만 해도 월급이 좀 많이, 하루인데도 되게 많이 차이가 난대요. 그래서 잘 안 쓰긴 하더라고요, 사람들이. 그냥 그럴 바에 약간 4시간 버티고 있다 집에 가는 게 낫잖아요. 그래서 다른 날 뭐 한, 조금 덜 아픈 날 좀 더 하면 되니까.

F: 불편한 점이라고 하면은 그 생리휴가가 법적으로 있는 걸로 알고 있는데 무급으로 저희 회사도 있는 걸로 본 적이 있는 걸로 알고 있거든요. 그거는 매니저 승인을 받는다는가 해야 하는데 그거를 말하기가 좀... 반차내고 그냥 나오거나 그래요. 만약 여자가 미드였으면 편하게, 무급이어도 그냥 했을 텐데 그런 거를 조금 말하기가 껄끄러워지고.

C: 회사 차인 거 같아요. 예를 들면, 제가 전 회사는 어 여성복지율이 되게 높았거든요? 거기서 보건의휴가를 연 6일이 유급이고, 6일은 무급이고. 뭐 이런 식으로 해가지고, 그걸 쓰는 거에 대해서 전혀 막 눈치를 보거나 뭐 이런 게 없었는데. 지금 회사는 보건의휴가가 있다는 거 존재 자체를 모르시고 계시고, 여자분들이. 제가 찾아보니까. 있는데, 무급이에요. 한번 쓰면, 몇 십만 원씩 월급에서 까지는. 보건의휴가가. 별 의미가 없는? 그러니까 회사 인식에 따라서 그거는 차이가 있는 거 같고.

- 휴게 공간에 대한 여성들의 불만도 많았음. 회사 차이도 분명히 존재하지만, 세세한 배려가 부족하다는 인식은 대부분 공유함.

F: 저희 지금 이사 가기 전이라 휴게 공간이 되게 없거든요. 아예 없어요. 저희 회사는. 의자가... 편하게 쉴 수 있는 공간이 좀... 주방 같은 게 있는데 그게 다고 쉴 수 있는 공간이 너무 없어가지고. 그냥 근데 아예 쉴 공간이 없어요. 야근을 오래 하면 씻고 싶은데 씻을 수 있는 샤워실도 없어요.
D: 도서관에 페미니즘 도서도 없어요. 그 도서관이 굉장히 잘되어 있고 그런데 그걸 신청하는 사람도 없을 뿐더러. 저는 이제 사실 좀 어느 정도 기대를 하긴 했거든요. 왜냐하면 여성 임원도 있고...
A: 저희 팀에 새로운 여성분이 들어오셨거든요. 신입이. 제가 우리 회사에서 여자로서 누릴 수 있는 복지들을 이용한 게 별로 없어요. 그래서 도움이 안 되더라고요. 가끔 물어보시는데 제가 써본 적이 없어서. 네 굳이... (여성 휴게실을) 같 일이 없더라고요. 뭔가 일단 아프면 그냥 조퇴를 하거나 하기 때문에 굳이 거기에 가지도 않고. 거기서 아마 그런 것도 하는 걸로 알고 있어요. 애기 수유실도 있는 걸로 알고 있고 네 굳이 갈 맘이 안 들더라고요.

- 수유실과 같은 여성 휴게실 역시 마찬가지. 대부분의 대형 회사는 이를 갖추고 있는 편. 그러나 이 존재 자체 때문에 ‘블라인드’ 등의 SNS에서는 (역)성차별이라는 평가를 받기도 함.
- 수유실을 비롯하여 여성 휴게 공간이 필요하다는 인식은 분명히 존재. 여성 휴게실을 가지고 있지 않은 회사의 경우 이를 건의사항으로 인사팀에게 요청하기도 함.

D: 00에는 수유실이 있어요. 수유실이 따로 있어서 각층 그거마다 수유실이랑 이제 그 수유실을 설치하는 김에 옆에 수면의자 같은 걸 설치해 가지고 여성 휴게실로 쓰거든요. 그런데 이제 얼마 전에 블라인드에 그 이야기가 올라와가지고 진짜 댓글이 한, 지금도 있을 거예요. 한 80개정도 달렸는데, “왜 여자만 주냐. 남자는 왜 안 줘요. 그냥 없애라” 이런 이야기들이 있고. 그쵸 그쵸 그쵸. 진짜 그런 와중에도 우리는 힘들다. 너네만 힘드냐 이러면서 막 밑에 제발 남자 휴게실도 만들어주라고, 재네. 그런데 이제 막 거셔서 “너네가 더럽게 쓰니까 그게 생겼다가 없어진 건데” 이 댓글 이후로 아무런 댓글이.. 그걸 마지막으로. 음 그렇게 된 거구나. 원래 있었는데 없어진 거래요.

C: 이게 좀 남자 분들이 그런 기본 지식이 없어서 그런 거 같기도 한데. 수유실이 있는 게 이제 임산부들이 거기서 보통 휴식을 취하시기도 하고. 그리고 또 애기 출산한 지 얼마 안 되신 분들은 젖이 나오잖아요. 그냥 회사에서 가슴이 젖을 정도 그게 나오고. 그런 게 꼭 필요하다는 걸 지식이 없으시니까, 이해를 못하시고 계신 거 아닌가. 체력이, 그 임산부들이 체력이 얼마나 소모가 많이 되고 그러는 지를 이해를 잘 못하시는 거 같아요.

G: 여성 휴게실이 없고, 이전에 수유실이라고 그냥 공동 휴게 공간에 슬래시하고 mothers 해놨었는데 그런건 너무 아니라고 생각했어요. 아무래도 편히 쉴 수 있는 공간이 부족한 것은 불편한 것 같아요.

(5) 흡연과 음주 : 소통방식의 젠더화된(gendered) 경험

우리나라 회사 문화에서 흡연과 음주는 오랜 기간 동안 중요한 역할을 해왔다. 공식적 회의석상이 아닌 저녁의 술자리나 휴식 시간 휴연 공간에서 정보가 교환되는 경우가 많았기 때문이다. 이 공간은 다분히 남성 중심적 공간이기도 하다. 흡연 인구가 감소하는 등 시대상도 바뀌었고 ‘굴뚝 산업’에 비해서는 과음 문화가 약한 탓에 게임 산업에서 흡연과 음주의 ‘힘’은 상대적으로 적을 것으로 예상하였으나, 현실은 꼭 그렇지만은 않았다.

- 흡연 공간의 대화를 통해 형성되는 친밀감은 구성원들 간의 관계를 돈독히 하는 방식. 개인적인 이야기 외 업무 이야기도 나누는 시간이 됨. 비흡연자들이 업무 내용에서 소외될 수밖에 없음. 비흡연자들도 업무를 위해 동행하는 문화가 형성되기도 함.

- 술자리도 비슷한 역할. 특히 “남자들끼리 술 한 잔”같은 표현이 익숙한 것이 현실. 의도적이지는 않더라도, 여성들은 종종 배제되는 공간임.

F: 회사 앞에서 담배 피는 데가 있는데 거기서들 많이 얘기하시는 거 같아요. “담배 피다가 들었는데” 그런 얘기도... 진짜 담배만 피러 가시는 분도 있고 수다 떨러 가시는 분도 있고 많이 그러시진 않아요.

E: 흡연 공간에서 개인적인 이야기를 나누기도 하고 친분을 쌓는 공간으로. 한 번씩은 흡연하는 곳에서 이야기를 나누고 퇴근을 한다. 비흡연자도 공터 같은 데서 흡연을 하기 때문에 함께 이야기를 나누다가 퇴근하는.

G: 흡연하면서 업무 중요한 이야기를 하거나 저녁 회식, 술을 마시면서 업무 이야기를 해서 그러한 내용들이 전부 팔로우업 안될 때도 있다. 업무적으로 다 참여하고자 하는 분들 중에서는 흡연하러 간다고 할 때 쫓아나가는 분들도 있다. 비흡연자 남성, 여성 구분 없이. 업무적으로 이야기를 나눌 것 같아서 따라 나가시는 분들도 있다.

R: 저나 저와 대표님은 연령대가 있어서 자주 술자리를 하거든요. 그런 술자리에서 되게 많은 얘기들을 해요. 일적인 부분 관련 된 얘기도 하고요, 술자리가 그냥 술 먹으려 하는 게 아니고요, 그동안에 힘든 일이 있거나 고생한 거 같은 느낌이 들면 저녁에 술자리가, 그냥 저녁 먹으러 가는 거죠. 남자들끼리 앉아서 그냥 저녁 먹기는 그러니까, 소주 한잔 시켜, 그래서 소주 한잔 먹어가면서 “저는 이랬어요, 저건 저랬어요, 앞으로는 이렇게 하자”, 이런 얘기들을 주로 많이 해요. 술자리에서. 사무실에선 얘기 거의 안 해요. 일만 하고요, 주로 그런 얘기들은 술자리에서 얘기 많이 하죠.

- 흡연이나 음주 공간이 아니더라도, 출산 및 육아 등은 불가피하게 ‘여성성’을 부각하게 만드는 요인. 여성의 수가 점점 늘어나고 있지만, 과거 형성된 남성 중심의 조직 문화는 아직 크게 바뀌지 못한 상황이라 판단.

Q: 여성 팀장님이 계시면, 여성 팀장님 주위로 여성분들이 모여요. 그리고 그 주위로 남성분들이 안 가고. 남자들은 자신보다 직급이 높은 여성 팀장의 이야해도 잘 들어주려고 노력하지 않았어요. 그런 문화가 좀 있었어요. 그리고 그 문화는 “아직도 있다”라고 저는 판단을 하고 있고요. 그리고 여성 직원이 있으면 남성 팀장님은 항상 남성 위주로 일거리를 주고 서포트를 그 남성분들에게 붙여요. 아, 여성분은 그 남성분들의 서포트로 붙여요.

3) 게임업계 젠더 이슈와 조직 내의 성차별 유무

(1) 성별 갈등 이슈에 대한 대응

2016년 7월, 게임 ‘클로저스’의 캐릭터 목소리 연기를 맡았던 성우 김자연 씨가 트위터에 “Girls do not need a prince”라는 문구가 새겨진 티셔츠를 입은 인증샷을 올려 게이머들의 반발을 산 적이 있었다. 논란이 된 티셔츠는 인터넷 커뮤니티 메갈리아의 소송비용을 크라우드펀딩한 이들이 받은 것이다. ‘클로저스’ 배급사인 넥슨은 하루만에 “현재 논란이 되고 있는 사안에 대해, 클로저 여러분의 우려 섞인 의견들을 확인하였고”라는 공지와 함께 성우 교체를 발표했다. 이 사건 이후 싸움의 전선은 웹툰 작가들과 반(反)페미니즘 유저들 사이로 확장되었고, 크고 작은 유사 사건들이 지속적으로 발생했다. 가장 최근에는 게임 원화가가 자신의 SNS 계정으로 한국여성민우회 계정 등을 팔로우해 남성 게이머들의 항의를 받자 게임사 대표가 원화가와 면담을 통해 재발 방지를 약속받았다는 내용의 공지문을 홈페이지에 올린 사건이 있었다. 이 같은 게임 업계 내부의 성별 갈등 문제를 종사자들은 어떤 시각으로 바라보고 있는가?

대부분의 게임 업계 종사자들은 관련 사건들에 대해 잘 알고 있지만 그에 대한 개인적 의견은 다양했다. 익명의 온라인 공간에서는 솔직하게 의견을 표명하거나 토론하는 경우도 있었다. 하지만 공적 공간, 즉 회사 내에서 개인이 쟁점에 대처하는 방식은 크게 두 가지로 구분된다. 회사는 수익을 추구하는 것이 마땅하고 게임 상품의 주요 고객은 남성이기 때문에 그들의 목소리에 귀를 기울이는 것이 당연하다고 여기는 태도가 하나이고, 내용적 동의 여부와 무관하게 굳이 회사 업무에 연계시킬 필요는 없다고 보는 태도가 다른 하나이다. 특히 후자의 경우, 동료들과 관련 대화를 회피하는 경향이 있었다. 언론 보도 등을 통해 문제가 가시화되어도 가급적 조용히 덮어지길 바라는 분위기도 있었다. 즉 ‘옳고 그름’의 문제로 보기보다는 개인적 일상 업무나 회사 전체의 발전에 도움이 되는가 방해가 되는가의 기준이 먼저 적용되는 것이다. 세부적인 내용을 기술하자면 다음과 같다.

- 페미니즘과 관련된 다양한 이슈들이 게임 산업에서도 존재함. 단순히 여성 캐릭터 재현 등의 논란이나 게임 문화 내 성차별이나 성희롱 이슈 외에도 페미니즘 사상 검증이나 페미니즘과 관련된 의사표시를 하는 게임 산업의 구성원들의 해고를 요구하는 유저들 등의 사건들도 다양하게 존재했음. 이러한 이슈들에 대한 게임 산업 종사자들의 다양한 이야기를 들을 수 있었음.
- 게임 산업에서 페미니즘과 관련된 논란이 있었다는 것을 인지하고 있는 경우가 대부분. 그러나 이에 대한 개별 인식 차이가 큼. 사내에서 말을 못하더라도 블라인드처럼 익명이 보장되는 곳에서는 성차별과 관련된 문제에 대해서 노골적으로 불편함을 드러냄. 게임 산업에 논란이 되었던 페미니즘 사상 검증이 드러나기도 함. 이러한 질문이 페미니스트들에게는 일종의 위협과 협박으로 나타나면서 직장인으로서의 조직 생활을 유지하는데 불안감을 안겨줌.
- “우리는 저러지 말자”의 태도를 암묵적으로 공유하며, 회의 시간과 같이 모여서 의견을 공유하는 자리에서 젠더 이슈 관련 이야기가 나오면 조용히 넘어가는 분위기. 페미니즘 관련 유저들의 반응이 커뮤니티를 중심으로 거세게 나타나기도 하지만, 예전과 달리 조직 내에서 젠더 이슈에 대해 민감하게 생각하고, 조금 더 관심을 갖게 된 것은 달라진 점. 과거에는 그냥 넘어갔던 사례나 상황들을 현재는 뭐가 문제인지 고민한다든가 혹은 의도적 침묵을 선택하는 등 사람에 따라 조금씩 다른 입장을 보이는 것 같다고 답함.
- 사내에서 관련해서 동료들과 이야기를 나누기도 하지만 이는 정치 문제처럼 의견이 다를 수 있는 문제로 잘 이야기를 나누지 않는다고 함. 이념처럼 서로 감정이 상하거나 혹은 논란이 될 수 있는 주제로 페미니즘과 관련된 논란을 인식.
- 개개인의 견해에는 차이가 크게 나타나고 있으나 회사 입장에서 이야기를

하는 경우에는 페미니즘 이슈에 대한 가치 판단이 이루어지지 않는 경우가 대부분이었음. 페미니즘 이슈에 대한 젠더 갈등이나 회사의 방침 등에 대해 옳고 그름을 논하기 보다 ‘사회적 논란’으로만 인식함. 회사 입장에서는 논란을 빨리 수습하는 것이 최선의 선택이라고 판단.

J: 일러스트레이터 해고 관련해서는 회사는 무조건 논란을 만들고 싶지 않은 입장이지요. 어떻게든 유저들의 이야기를 들어주고 그냥 언론이나 이런 유저 문화에서 주목을 받지 않기 위한 대처를 빠르게 하는 편이에요. 회사에서도 일베와 관련된 단어나 표현 등 자체 검증을 하고 이처럼 논란을 줄이기 위한 노력 자체를 많이 하고 있어요.

A: 얘기는 그 시위 날이었을 거예요. 그 시위 날에 얘기를 나눠본 적은 있죠. 밥 먹다가 가볍게. 근데 저희 팀은 그런 얘기는 많이 안 하자 주의라서. 정치, 이념적 얘기, 종교 얘기라든가. 근데 하기는 했었어요. 그 뭐라 그래야 되지? 약간 그 앞에서 한 시위가 내용이 되게 좀 가끔 그런 시위 피켓들 보면은 끔찍한 피켓들이 많잖아요. 그런 거를 보고 되게 기분이 안 좋았죠. 같이 게임 만드는 사람 입장에서. 저는 개인적으로는 좀 많이 동의하지 않는 부분이 많은 거 같아요. 그 시위가 발생하게 된 그 사건이 그 성우의 그걸 쓰지 않은 거였잖아요. 녹음을 하고 지불을 했으나 결국 쓰지 않은? 그 쓰지 않은 거로 인해서 시위가 시작된 것도 사실 공감이 안가서 그랬죠.

D: 약간 그렇죠. 저희 회사는 조금 분위기가 다른 게, 약간 그 이야기를 막 깊게 하지는 않지만 어떤 이슈에 대해서 누군가가 어쩌다 툭 던졌다, 하면 “아 둘다 왜 그래” 약간 이렇게 하고 넘어가는? 이런.. 그냥 뭐 그거에 대해서 깊이 생각을 하는 분들도, 분이 있는 것도 아니고. 있어도 말을 안 하겠죠? 저처럼?

- 어떤 정치적 올바름의 문제가 아니라 회사와 계약을 맺은 직원과 회사 사이의 관계로 문제를 인식하는 경우가 대부분. 회사의 이익과 관련이 있기 때문에 회사의 입장에서 어떤 수습 방식을 선택하느냐의 문제로 여김. 그러나 ‘해고’와 같은 직접적인 조치는 ‘개인’의 성향 혹은 사상에 대한 과도한 제약이라고 여기기도 하지만 과하지 않은 조치는 회사로서도 가능한 선택이라고 인지. 결국 ‘메갈’로 표상되는 페미니즘과 관련된 사회적 이슈들은 산업의 영역에서는 회사의 손익과 관련된 ‘문제’가 된다고 보는 것이지 특별히 어떤 판단이 개입되는 문제가 되는 것은 아님.

A: 그게 되게 어려운 문제인 거 같아요. 저도 자세히는 모르는데 되게 어렵죠. 그러니까 어쨌든 게이머들의 투표를 해도 이 어떤 그 분들의 작업물 같은 거를 빼지 않으면 나는 이 게임을 관둘 거다 라는 의견이 많을 거예요. 투표를 하면? 그랬을 때 우리는 그걸 빼내는 게 옳은가? 아무래도 고객의 의견을 반영 안 할 수는 없잖아요. 이 프로젝트 망하는 걸 지켜볼 순 없으니까. 어느 쪽이 맞는지 저는 잘 모르겠어요.

L: 분명한 건 전 그런 생각을 했던 것 같긴 하네요. 그게 뭐, 뭐가 그 행동, 그러니까 그런 결론 자체가 옳다라고 생각이 들진 않는데 회사 입장에서 애매하긴 하겠다는 생각을 하긴 했어요. 왜냐하면 반드시 매출이 줄 테니까. 회사는 사실 돈을 버는 조직이니까. 그, 오히려 저는 그런 생각했던 거 같아요. 그냥 사실 뭐 꼭 그 문제가 아니라도, 남, 남자도 이상한 의견을 개진하면 똑같은 이슈를 당할 수 있거든요. ...뭐 예를 들면 그런 짓을 했다면 얘기가 다르겠죠. 예를 들면 그런 의견이 있는데 SNS에 표현을 한 게 아니라, 실제로 SBS에서 있었던 일이잖아요. 일베. 뭐 연세대를 표현하는데 ㅇㅂ이 아니라 ㅇㅂ으로 들어간 거라든가 사실 그런 친구들 같은 경우는 실제로 업무에 지장을 줬기 때문에 아마 해고 당했을 것 같고 그 친구도 해고를 안 당했다면 그건 좀 문제가 있는 것 같은데. 근데 같은 의미로 게임에 그런 요소를 넣었다면 그거는 분명히 상호 간의 계약에 대한 위반이 될 것 같긴 해요. 도의적으로도 맞지 않고.

- 미투 이슈가 게임 유저들 사이의 피드백으로도 나타나기도 하고 조직 내에서의 문제를 부각시키는데 다양한 의견을 이야기할 수 있는 환경을 조성한 것은 분명함. 하지만 여전히 미투 관련 문제를 제기하는 사람은 ‘문제를 일으키는 사람’이라는 시선이 강함. 사내 미투 운동에 대한 논의에서는 다른 팀원들이 미투 관련 이슈가 부각될 때 “회사 좀 조용히 다니면 안되느냐. 괜히 일을 벌인다”는 의견을 피력해서 매우 당황했다는 경험을 토로하기도 함. 또한 사내 성희롱 사건에서 피해 당사자의 인권은 보호되지만 사건을 수면위로 끌어올려준 조력자(가담자)의 인권은 보호되지 않아 회사를 그만두게는 되는 경우도 존재.
- 남초 성향이 강한 게임과 관련된 커뮤니티의 경우에는 페미니즘과 관련된 이슈가 있을 때 부정적인 반응을 보이는 경우가 대부분이라는 것을 종사자들 역시 인식하고 있음. 특히 여성들의 경우 이러한 문제가 직장 생활에서도 영향을 미칠 수 있다는 것을 인지.

D: “나는 페미니스트고. 그런 거에 당당하다”라고 이야기를 하는 분들을 엄청 캐서, 이번에 쿠키런도 업데이트를 하고 뭔가 막 다 이렇게 잘되려고 했는데, 쿠키런 일러스트레이터 분들 중에서 굉장히 페미니스트 분들이 많아요. 그걸 숨기시지 않아요. 그런데 이제 뭐 어디였죠? 인벤? 하여튼 뭐 그런 데에 쿠키런 일러스트레이터를 “너네 다 애네 메갈인 거 알고 하려고 하냐?” 그래서 밑에 막 “아 지웁니다” “아 쿠키런에.. 내 유년기를 같이 한 게임에 폼이 묻었다” 뭐 이런 식으로 하기도 하고. 그래서 솔직히 말해서 저도 그런 게 굉장히 부당하다고 생각하면서도, 저도 입 밖으로 잘 못 내겠는 거죠. 그리고 제가 00 다닐 때도 뭔가 그런 거를 얘기를 하는 분들이 없었어요. 대놓고.

C: 저희 팀장님이 저희가 홍보 일을 하니까, 아예 회의 시간에 그런 이야기를 하신 적이 있어요. 자기는 지금 우리 팀원이 뭐 페미니스트건 뭐 어디에 관심이 있건, 그런 거에 대해서는 아무 생각이 없지만. 티를 내지 말라고. 여기서는. 우리의 콘텐츠에 물어나가지 않게, 최대한 조심해야 되고. 이슈가 생기지 않도록 검열을 계속 해야 된다고요. 그런 거를 बे지 않는지, 그냥 회사에 오피셜하게 이렇게 나갈 수 있게 계속 검열을 하라고 하셨어요. 그런 거를 보면 아시겠죠. 말을 왜 못 꺼내는지.

D: 그런데 얼마 전에 또 그런 일도 있었어요. 어떤 남자분이 굉장히 성차별적인 발언을 해서. 그 밑에다가 이제 페미니스트 분이 이거는 뭐 어찌고저찌고 하니 까 ‘니 메갈이지? 너 이거 인사팀에서 다 아는 거 아냐? 너 아이디어만 있으면 니 메일 어찌고저찌고’ 하면서 그 밑에 진짜 남자들이 이만큼 협박을 한 거예요. 그래서 그분이 글을 지웠더니. 아 역시 메갈 어찌고저찌고 하면서... 그런데 그분들이 협박을 한 거잖아요. 그 왜냐면 그게 이 사람한테 굉장히 그 성우 분처럼 위협이 될 거라는 걸 알고 협박을 한 건데. 그래서 이 사람 자기를 지키려고 그걸 지웠더니, 그걸 가지고 또 조롱을 하고. 그래서 굉장히 기분이 안 좋았어요. 그걸 보고.

A: 안 팔리는 물건을 어쩔 것인가는 또 그 다음 얘기라 그런 거죠. 그래서 저는 아까 얘기했던 게 그 소문의 파일을 안 쓴 건 회사가 맞게 판단했다고 생각했는데, 어떤 사상검증을 해서 어떤 사람을 뽑고 안 뽑고는 다른 얘긴 거 같아요. 어쨌든 그건 계약 만료된 일이니까, 계약상으로 그런 위배되는 사항은 없었으니까 괜찮지만 막상 어떤 사람을 뽑는다는 지 자른다든지 하는 건 다른 얘긴 거 같아서 좀 접할 때마다 저도 좀 머릿속이 복잡해지더라고요.

- 페미니즘과 관련된 이슈를 인지하는 경우가 대부분. 그러나 이에 대한

개개인의 명확한 가치 판단을 하고 있는 경우는 여성 참여자 역시 드물게 나타남. 회사의 입장에서 논란이라고 생각하는 경우가 대부분. 최근 사회 이슈에 대해 회사가 반응해야 한다고 생각하면서도 적극적으로 옹고 그림으로 판단하는 것은 아님. 혹은 이를 일베와 같은 사회적 문제로 인식하여 회사가 자체적으로 검열해야 하는 부분으로 판단.

(2) 성별 간 직장 내 문화 인식 차이

성별에 따른 답변이 가장 상이하게 드러난 부분이었다. 남성들의 경우 대부분이 성차별적인 문화를 모르거나 사건에 대한 인식이 없었던 데에 반해 심지어 같은 회사 소속임에도 여성 응답자의 답변은 달랐다. 여성 종사자의 경우 대부분이 성희롱 관련 사내 논란에 대해 많이 알고 있었고, 이러한 문제를 고발하기 쉬운 환경은 아니라는 답변이 많았다. 피해자가 회사를 관두고 가해자들이 회사를 다니는 경우를 본 적도 있다고 한다. 반면 남성의 경우 업계나 사내에서 성차별 혹은 성희롱이 크게 가시화되었다고 보지 않는다는 응답이 다수였다.

① 성희롱·성차별 문제

- 사내에서 성희롱과 관련된 문제가 실제로 발생하기도 함. 그러나 기본적으로 피해를 입은 직원들이 의지할 수 있는 사내 조직이 없음. 과거에는 피해자들이 회사를 그만두는 분위기였고, 이를 고발할 수 있는 조직 문화가 형성되어 있지는 않았음. 혹은 관련 문제에 대해 고발하더라도 보복을 당하거나 오히려 피해를 당하는 경우가 발생하기도 함. 사내 정책으로는 어떤 고발 시스템이 존재하더라도 이러한 것들이 실제로 피해자들을 완전히 보호하거나 이를 방지할 수 있는 분위기는 아니라는 것을 알 수 있음.
- 성희롱이나 성차별과 관련되어 사회적 이슈가 발생하다 보니 기업뿐 아니라 개개인들이 이에 대한 문제를 인식하고 있음. 이를 조심하는 분위기가 형성되기도 함. 물론 그러한 문제가 될 수 있는 발언들을 의식적으로 제

재하는 개인들도 존재함.

C: 결국 뭐 성희롱, 그런 거에 관련된 성희롱 사건이 났어서 신고했어요. 보직 해임 됐습니다. 그런데 이게 또 그 아까 회사에서 이슈 생기는 거 싫다 했잖아요. 반대 입장에도 적용이 돼요. 그래가지고 이런 경우에도 사실 인사팀에서 이거에 동의를 하는지 아닌지 모르겠지만. 지금 딱 그 강남역 사건이 난리가 난 그 시점에 그런 발언을 하셨고, 그래서 그걸 녹취를 해서 제출했거든요. 그래서 보직해임이 되셨어요. 그런데 보복을 당했어요. 그리고 나서는 몇 년 동안. 개인 블로그에 제 사진을 올려서 막 욕 같은 걸 써놓으신다거나, 그래가지고 이직.. 그거랑 관련해서 회사랑 트러블, 팀원들이랑 트러블 생기면서 이직을 했거든요. 딱 그 보복을 당하는 거를 인사팀 가서 이야기를 했더니. 그거까지는 우리 역할이 아니라, 이렇게 이야기를 하셨고. 그런 일도 있었죠.

E: (성희롱 문제같은 경우는 인사팀에서 처리하지 않고) 그냥 눈감아 주는 분위기에요, 아직까지는. (인사팀에 고발하는 분위기가) 아니에요, 그런데 그것도 아는 사람만 알고 모르는 사람들은 모르기 때문에, 남자 분들은 모르는 분들이 많을 거예요...그 분(피해자)이 그냥 그만둬요, 보통은. 두 분 계셨던 거 같아요. 성희롱은 아니었고, 그냥. 성희롱이라고 해야 되나... 하여튼 두 분 계셨던 거 같은데. (가해자는) 그냥 다녔어요. 근데 지금으로 보면 그 두 분도 그만두시긴 했는데 그 당시에는, 네.. 뭐.. 제재를 가하는 게 그런 프로그램 있잖아요, 성희롱 프로그램 몇 시간 수업 듣고 이런 것뿐이 안 돼 가지고. 왜냐면 사장님도 남성분이시고 하니까. 대표님이나 사장님도 그렇게 민감하게 인식하지는 않으시죠.

C: 전 회사에 팀장님께서는 그 00에 있을 때 제 팀장님께서는 본인도 인식을 못하시는 거 같아요. 여성혐오를 굉장히 하고 있다는. 그래서 그런 일이 있었어요. 강남역 살인사건이 났을 때, 다다음날인가? 저희 팀원 다 여자라고 했잖아요. 그 여자들한테 "오늘 금요일인데, 강남 안 가요? 강남 가면 칼 찔린 텐데" 이렇게 이야기를 하시는 거예요. 강남 가서 놀아요~ 막 이러면서. 이걸 농담으로 하시더라고요. 어떻게 그런 말씀을 하세요? 이러니까 "아니 그러게 거기에서 여자가 밤에 돌아다니니까 칼 맞는 게 당연하지" 이렇게 이야기를 하시는 거예요. 사무실에서. "여자들이 멍청해서 쇼핑하고, 세일한다고 하면 맨날 물건 사제끼고. 내 마누라도 그래" 이런 이야기를 하셨고.

② 성희롱·성차별 의무 정책의 실효성

- 국가에서 기업에 의무적으로 성희롱과 관련된 예방 교육을 실시하도록 함. 회사들이 자체적으로 영상을 시청하도록 직원들에게 제공. 그러나 그

실효성에 대해서는 의문을 제기하는 경우가 대부분. 과거와 변하지 않은 내용으로 현재 사회와는 동떨어진 내용이거나 어떤 효과를 줄 수 있는 구체적인 내용이 존재 하지 않아서 교육적 효과가 미비.

- 내용적인 측면에서 미흡하더라도 의무적으로 시청해야만 하는 환경 제공 및 리마인드 해줌으로써 성희롱이나 성차별과 관련된 의식이 재고되는 것만으로도 유의미하다고 보는 경우도 있음. 아예 이러한 교육이 없다면 동료들끼리 의식적으로라도 생각해 볼 기회가 없을 수도 있기 때문에 어떤 계기를 마련해주는 것만으로도 아주 무의미하다고 말할 수는 없다고 봄.

E: 무조건 그걸 동영상에 봐야지 창이 닫히기 때문에 그걸 기록으로 남겨두고, 근데 켜 놓고 보기는 하는데 잘 안 들어오더라고요, 머리에. 그리고. 지금은 좀 많이 변해서 젊은 사람들이 많기 때문에 짓궂게 한다거나 술을 권한다거나 그런 게 없는 분위기라서. 거기 나온 예시랑 약간? 안 맞죠. 너무 변하지 않는, 옛날 영상 그대로.

G: 영상을 그냥 틀어놓기 때문에 잘 보지 않게 된다. 그렇게 의미 있는지 잘 모르겠는.

P: 음... 잘 모르겠어요. 그러니까 기억은 다 있는데. 그게 다 너무, 모든 교육이 다 똑같아서? 제가 어렸을 때부터 받아왔던 그런 성교육들 하고 내용 이 크게 변한 건 없어서. 그래서 그 부분이 아쉽긴 하더라고요. 뭔가 사례 같은 게 있으면 좀 들려줬으면 좋겠는데 그런 건 없어서 아쉬운 점은 있었어요. 오히려 리마인드 시켜주는 거에 가까운 느낌이었어요.

O: 교육은 하죠. 회사에서 매년. 성희롱 뭐 그런 거에 대해서 지금도 하고 있고. 성 때문에 했던 거는 못 본 것 같아요. 다른 건 있을 수 있지만 성 때문에 있었던 건 없었던 거 같아요, 저는. 시청이 있는데 중간에 이제 문제, 저희가 작성을 해야 되고 또 좀 많이 장치적인 걸 걸어 났어요. 봐야 할 수 있게

N: 성희롱 뭐 예방 계속 취지로 하고 있고. 그래서 어찌 됐든 조금씩, 조금씩은 보는 편이에요, 다들. 저는 (영상 시청 효과가)있는 것 같아요. 있는 것 같아요. 혹시나 이제 친한 사람들끼리는, 그냥 이거는 아예 별개지만, 친한 사람들끼리 어떻게 보면 그런 쪽 농담이 나올 수도 있잖아요. 어쨌든 인지는 하고 있고 서로 조심해야 된다는 걸 알고 있으니까 그런 식으로 말을 하는 거니까. 그건 있어요. 효과 있는 것 같아요.

4) 게임 기획·개발 과정 속의 젠더 이슈

(1) 게임 기획·개발 과정

게임의 기획과 개발 과정에서 젠더 관련 쟁점이 크게 부각되는 경우는 거의 없다. 대부분 관습적인 절차가 반복되고, 경영진의 개인적 의지나 취향, 혹은 해외 시장의 특성 등이 기계적으로 반영되기 때문이다. 그러나 여성 인력이 증가하면서, ‘간혹’ 고착화되어 있던 관습을 재고하는 계기가 마련되기도 한다. 한편 젠더 감각이 다른 해외 게임 이용자의 요구나 퍼블리셔의 필요에 의해 개발 과정이 바뀌는 경우도 있다.

그보다 더 중요하게 간주되는 변수는 이용자들의 피드백이다. 이들의 건의 사항이 실제 게임의 매출과 직접 연관이 있다고 생각하기 때문에 퍼블리싱을 하는 회사 혹은 이용자들의 직접적인 건의 사항을 수시로 체크하게 된다. 그 내용은 젠더와 관련이 있기도 없기도 한데, 여성 종사자들의 근무 환경에 직간접적으로 영향을 주는 것은 분명하다. 인터뷰 내용을 중심으로 몇 가지 핵심 내용을 정리하면 다음과 같다.

- 기획단계에서 게임의 개발 방향을 정하는 주체로서 경영진의 의견이 많이 반영. 물론 시장 분석단계에서 게임의 타겟에 대한 분석을 하긴 하지만, 결론적으로는 윗선(경영진)에서 내려오는 오더에 의해 기획이 정해짐. 실무자들은 경영진이 어떤 방식으로 그러한 결론을 도출하여 실무자들에게 오더를 내리는지 알 수는 없음.
- 추가적으로 퍼블리셔에 의해 기획 방향이 수정되기도 함. 해외의 경우 현지 퍼블리셔가 게임의 콘텐츠, 시스템, 그래픽 요소 등을 현지 유저들의 기호에 맞게 바꿔주길 요구하는 경우가 많은데, 물론 여기에는 개발사-퍼블리셔 간의 권력관계가 작용하여, 퍼블리셔보다 상대적 우위에 있는 대형 개발사의 경우 ‘수퍼 울’로 별 영향을 받지 않는 편임.

- 여성 개발자들과 캐릭터 형성과정에서 의견을 많이 나누게 되면서 젠더 스테레오타입이 반영된 캐릭터 기준이 있었음을 깨닫게 되거나 조금 더 다양한 캐릭터를 제작할 수 있는 기회가 마련되기도 함.

Q: 여성 캐릭터나 남성 캐릭터를 어떻게 만들어서 뭔가를 하자, [라는 생각으로] 애초에 그렇게 접근을 하지 않았었어요. 그냥 처음에는 어, 좀 그러니까 저도 이제 가지고 있었던 사상 자체가 있으니까요. 여성 캐릭터는 좀 작고 남성 캐릭터는 크고 장대하고 좀 골격이 있는, 그런 느낌으로 좀 많이 갔었거든요. 그런데 이제 그 부분에 대해서 어.. 저희 같이 일해주는 여성 개발자 분들이 이야기를 하셨어요. ‘아니 왜 이렇게 가냐’라고 이야기를 해서... 똑같이 어차피 다 있는 애들인데... 애는 작고 애는 크고. 그런데 차라리 키 작은 사람이 있다라고 보면, 남자도 키 작은 캐릭터가 있어야 될 거고. 여자도 키 큰 캐릭터도 있어야 될 건데... 여성 개발자분과 회의를 하는 과정에서 캐릭터 이미지가 남성과 여성의 체형이 고정되어 있다는것에 대해서 굉장히 불쾌함을 표시하셨어요. 그리고 저도 제가 고정관념이 있었구나 그런 것도 깨닫고, 좀 변화된 부분도 있는 거 같고요.

- 이용자 및 퍼블리셔의 피드백에 즉각적으로 대응하기 위하여 야근 혹은 24시간 업무조가 생기기도 함. 한편 게임 유저들이 많이 사용하는 인터넷 게시판들 역시 피드백의 주요 습득 공간이 되고 있으며 최근 유튜브 역시 하나의 플랫폼이 됨. 게임 크리에이터라고 하는 게임 리뷰어들이 존재하고 이들의 피드백을 참고하기도 함. 다양한 방식으로 게임 이용자와 접하고 있으며, 이를 전적으로 수용하는 것은 아니지만 그 의견들에 주목하고 있는 경우가 많음.

E: 00 퍼블리셔에서도 요청하는 게 유저들 동향이나 이런 걸 보고 유저 게시판에 그 날 이슈가 있었던 게 매일매일 이메일로 오거든요, 아침 메일에 오거든요, 그런 것도 보고 하니까 살피는 거 같기도 하고.
G: 페이스북 메신저 등 유저들이 보내는 문의에 대해 답변을 하려고 노력하고, 퍼블리셔들이 새벽에도 어떤 부분 수정해달라 바로 연락이 오기도 해서 거의 48시간 대기했던 적도 있었죠.

N: 저희... 이전, 지금 거 말고 옛날 거에서는 반응, 아마 회사 입장에서는 다 체크하고 있어요. 웹사이트 반응, 유튜버 반응 다 리서치하고 다 공유해요. 그래서 만약에 게임을 테스트를 했다. 그 사이에 이제 며칠간의 반응, 키워드, 다 분석해서 저희도 아무래도 회사가 큰 회사니까 안에서 다, 팀이 엄청 많거든요. 데이터 리서치, 뭐 엄청 많아요. 유저 리서치, 그런 거 다 해서. 저희보다는 사실 윗분들 위주로 공유가 되죠.

P: 어.. 정확하게는 유저들의 피드백을 모으긴 모으는데, 이제 예를 들어 어떤 유명한 방송 크리에이터가 어떤 한 특정 게임을 비판한다고 해서, 그 사람의 의견을 모두 수용하진 않더라고요. 그러니까 왜냐면, 한 사람의 의견은 관점의 차이에서 발생할 수 있는 오류일 수 있기 때문에. 다양한 사람들의 의견을 듣고 그걸 이제 전체적으로 모아서 어떻게 하면 개선이 될까 하고 그 개선점을 찾아보고 현실에서 가능한 개선점에서 타협을 해서 개선을 진행을 하는 형식이다 보니, 그 과정이 아무래도 그 자료가 모이는데 시간이 걸리다보니까 아무래도 사람들이 당장의 불만을 해결하고 싶어도, 대체가 늦어지는 경향이라고 생각이 돼요.

(2) 게임 콘텐츠 내 성별 재현

게임 속 캐릭터들의 선정성 문제는 오랜 기간 동안 사회적 쟁점이 되어 왔다. 여성의 일부를 강조하거나 벗은 몸을 지나치게 노출시키는 문제는 물론, 때론 남성성을 과도하게 강조하는 문제도 지적되곤 했다. 성별 역할이 시대착오적이라는 주장도 끊이지 않았다. 그러나 게임 업계 종사자들이 이 문제를 심각하게 인식하고 있다고 보긴 어렵다. 여성 종사자들의 수적 증가에 따라 분위기가 다소 바뀌고 있고 캐릭터 재현의 성차별 문제도 점진적으로가 완화되는 경향이 있지만, 이 경향도 ‘유저들의 요구’ (혹은 유저들이 원한다는 막연한 인식)에 의해 방해받는 경우가 생긴다. 좀 더 구체적으로 기술하면 다음과 같다.

- 게임 캐릭터들의 성적 대상화 문제는 여성 게이머들 사이에서는 상당히 이슈가 되는 문제임. 논란들에 대해서 게임문화나 산업 내부적으로 적극적인 논의가 이루어지고 있는 것은 아님. 어떻게 재현할 것인가를 적극적으로 게임 생산의 문제로 가져오고 있다고는 보기 어려움.

- 과거의 캐릭터 재현과는 분명 변화가 존재. 그리고 이러한 변화를 내부 구성원들이 인지하고 있음. 타깃층에 대한 고려로 인해 이러한 캐릭터 재현은 영향을 받는다고 인식.

C: 요즘에 전반적으로 게임 업계가 약간 여성들이 이제 게임을 한다는 걸 조금씩 인식을 한 건지. 남캐(남자 캐릭터)도 같이 벗기는 현상이 일어나고 있어요. 같이 입는 게 아니라 같이 벗겨요. 같이 벗기고.

D: 약간 여태까지처럼 똑같이 가긴 하되, 아주 조금씩은 신경을 쓰는 느낌 아닌가요? 그런데 저는 이제 홍보 쪽으로 하니까 그런 얘기는 들은 적 있어요. 이제 저는 이제 제가 맡은 팀이 000 그거니까. 40-50대 아저씨들 타깃이니 되게 어린 여자 캐릭터가 있거든요. 애네들을 쓰면 좋다. 그래서 제가 작업한 이게 페이스북 카드 뉴스 이미지에 그 여캐 두 명이 이렇게 엄청 크게 빵빵하게 들어가고, 남캐 세 명은 뒤에 정말 요만한 사이즈로 제가 넣었거든요. 약간 이렇게 하라는 데 어떻게.. 이러면서 했는데, 그걸 또 굉장히 수용하고 받아들이는. 아 근데 그런 건 있었어요. 제가 그 이미지에 이제 남캐도 이렇게, 그리고 보니까 000도 그렇구나. 남캐도 이렇게 살짝 벗고. 가슴이 나와 있고, 여캐(여자 캐릭터)는 두 말 할 것도 없잖아요. 그랬더니 저희 팀장님이 그거 보시고, 가슴 이슈가 없을까요? 남자도 그렇고 여자도 그렇고. 가슴 이슈 없을까요? 논란이 없겠냐 하고 한 번 아무래도 그런 논란이 있었던 것들은 한 번씩은 다 짚고 넘어가더라고요.

- 기업마다 인식의 차이는 존재하지만 여성 캐릭터의 노출도에 신경을 쓰는 회사들이 생김. 여전히 타깃층이나 수익적인 측면에서 고려하지 않는 회사들도 존재하지만 내부 구성원으로서 변화를 인지할 수 있는 측면들은 존재. 그러나 이를 분명하게 인지하고 개선해야 한다고 적극적으로 변화하고 있는 기업은 드물기 때문에 게임 산업 내부적으로 이를 적극적으로 문제로 인식하고 있는 것은 아니고 여성 유저들을 고려하는 것은 아님.
- 그러나 사회적 변화를 감지하고 변화가 분명히 조금씩이라고 있다고 인지. 기업의 입장에서 해외 시장을 고려할 경우 이에 더욱 민감해지는 경향이 있기는 함. 북미나 유럽 시장들은 한국보다 이러한 문제에 더 민감한 편임. 성인식 혹은 인종이나 성별 재현, 체형 등에 대한 의식이 국내 이용자들 보다 높다고 느껴짐.

C: 저는 느끼고 있어요. 노출도나 그런 거에 신경 쓰는 거. 노출 관련된 거 되게 예민해요. 저는 홍보 조직장님께서 노출이나 이런 거 이슈 안 생기도록 검열을 되게 많이 하시고. 하지만, 이제 지스타, 단적으로 예로 들면, G-STAR의 캐릭터들이 코스프레를 입고 나오잖아요. 그 모델들의 비주얼이 굉장히 중요하니까. 그거 선정하는데 굉장히 박터져요. 대신에 옷 노출 이슈는 옛날 G-STAR보다 그거 노출 없게 그거는 신경을 좀 많이 썼어요. 오히려 여자 그때 여성 임원이 오셔가지고, 벗기라고. 여기도 벗기고 저기도 벗기라고 했는데, 모델 분이 거부하셔가지고 타이즈를 입으신 거예요. 그게 요새 흐름이기도 하고. 그런데 외모 이제 외모 되게 중요하니, 외모 굉장히 선정해서 하고. 그 열리자마자 인벤이나 이런 사이트에 제일 예쁜 코스프레 모델, 레이싱 모델 계속 해서 올라오고..캐릭터를 제작하고 노출하고 할 때도 그런 거 많이 신경 쓰죠. 유저들 취향에 좀 더 반응이 좋은 그런 거...

O: 이게, 그러니까 하다못해 가끔 그런 것도 걸려요. 그러니까 뭐 캐릭터가 좀 뚱뚱한 캐릭터를 저희가 했는데 애한테 뭔가 옷이나 뭘 들고 있다거나 그런 걸 되게 디테일한 것까지 신경 써야 돼요. 만약에 옷에 뚱뚱한데 햄버거 그림을 그려놨어. 그러면 그런 것도 개네들이 또 기분 나빠하는 것도 있어서 캐릭터도 조금... 어떻게 보면 저희같이 예쁘고 막 그런 게 아니라, 한국이나 이런 아시아권 예쁜, 조금 더 현실적인? 것에 좀 가깝게 하는 경우도 있고. 의상도 조금 신경을 쓰고 있죠. 그런(노출 정도) 것도 신경을 쓰죠. 캐릭터 설정도 저희는 좀 캐주얼이라서 캐릭터 설정도 너무 여자, 남자의 극명하게 차이 나는 그런 것들, 여자는 무조건 긴 머리카, 뭐 그런 것들도 조금 최대한 안 하려고 하고 있고 아무래도 뭐 지금 그렇게 돌아가니까, 이미 세상이. 남녀를 막 그렇게... 그런 게 아니라서 그런 부분을 되게 신경을 많이 쓰죠,

N: 근데 나라마다 다 다르고 사실. 뭐 중국은 좀 검수가 심한 편이기 때문에 뭐 피 같은 것도 그렇고 엄청 많이 바뀌어야 되고. 그리고 중국, 반대로 중국은 엄청 빨리 빨리 돼야 돼요. 또 내가 돈을 썼으면 돈 쓴 만큼 티가 확 나와야 돼서 무조건 빨리 빨리예요. 그냥 안 읽고 빨리빨리. 근데 또 반대로 뭐 아까 말했듯이 반대로 스토리 다 읽는 데도 있고. 아무래도 큰 시장은 좀 맞춰주는 편이에요. 중국이라든지 북미는 시장이 큰 데니까 거기 타겟에 맞춰서 만드는 편이고 아닌 데는 좀 그냥 비슷하게 여기서 만든 거 그냥 주는 편이고 그런 게 있죠. 좀 캐릭터가 중점적으로 되는 게임들은 신경 쓸 거고 아닌 건 안 쓸 텐데, 제가 했던 것들은 신경 쓰는 게임들이었고 그래서 좀, 우리나라가... 뭐 요새는 회사도 이제 많이 바뀌어서 우리 회사 입장에서도 노출이라든지 많이 줄이는 편이에요.

- 노출 자체는 국내에서도 지양하는 추세라고 답변. 이는 국내의 게임 시장

보다는 북미 시장이 게임 산업의 더욱 큰 시장이기 때문에 국내 게임 이용자의 반응과 취향뿐만 아니라 해외 이용자의 반응도 중요하게 생각하기 때문. 더불어 기업의 전반적인 분위기를 이끄는 것은 대표인데, 게임 내의 캐릭터 재현에 대한 대표의 영향력이 여전히 크다는 것을 보여줌. 성차별이나 젠더 이슈에 대한 사회적 흐름을 얼마나 인지하고 있는냐가 회사 구성원 개개인의 성별 인식보다 더 큰 영향을 미친다는 것.

(3) 국내외 시장에 따른 젠더 전략의 차이

캐릭터의 성별 재현에서도 드러났듯, 외국 시장에 출시할 경우 현지 문화에 맞게 전략이 변할 수밖에 없다. 섹시한 캐릭터에 대해 오히려 반감을 가진 시장에서는 당연히 선정성을 완화시켜야 하기 때문이다. 국가에 따른 게임 이용자의 피드백에는 적지 않은 차이가 있었으며, 이는 고스란히 현지화 전략의 차이를 가져온다. 이 차이에는 젠더 관련 쟁점들도 많이 포함되어 있다.

- 각 나라에 출시할 때마다 콘텐츠를 현지에 맞게 재구성하는 경향. 한국, 중국, 일본도 같은 아시아 국가이지만, 게임 이용자의 특성이 모두 다르다고 답함. 그 이유로는 시각 문화가 다르기 때문. 그러나 단순히 그래픽 요소에 한정된다기 보다 북미나 유럽, 일본의 경우 젠더 스테레오타입 등을 포함한 윤리적 기준을 지키는가에 대해 이용자들이 민감하게 반응하는 편. 상대적이지만 게임을 출시할 때 신경을 쓰는 편. 해외 출시 전 인터뷰(FGI)를 실행하여 피드백을 듣는 편. 하지만 그와 반대로 국내의 경우 노출이나 젠더 스테레오타입으로 유저가 클레임을 거는 경우는 거의 없음.
- 유저들의 피드백이 게임 콘텐츠의 세계관을 구성하거나 게임의 존폐를 결정짓는 등 큰 영향을 미치는 것이 현실인데, 응답자들 대부분 국내와 해외 유저들의 반응은 차이가 있다고 함. 국내 유저들의 경우 게임 단계를 넘어서고 최고의 단계에 도달하는 것이 매우 중요하고, 게임을 즐기는 방

식이 순위를 차지하는 것에 집중되어 있음. 또한 게임에 대한 피드백도 극단적인데, 국내 게임 유저들의 경우 칭찬과 비난의 두 가지 방식이 주를 이룬다면 해외 유저들의 경우 게임 내용에 대한 비난보다 조언에 가까운, 게임 개발자를 독려하는 피드백도 적지 않다는 것이 차이라면 차이임을 알 수 있음

N: 노출은 이제 옛날만큼은 막 막 과도하게 안 하는 추세고 특히 외국은... 북미? 이런 데는 그런 걸 별로 안 좋아하고 오히려 현실 같은 느낌을 좋아하는 게 많기 때문에, 요새 또 한국이 이제 시장이 좀 작잖아요, 어떻게 보면 이제는. 굳이 한국만 고집 안 하니까 옛날만큼은 안 하는 것 같아요. 그래서 오히려 캐릭터를 신경 쓰는 게임들은 좀 한탕하자는 모바일 게임들이 이젠 많지 않나 싶고 좀 오래 앉아 하는 게임들은 그렇게까지는 안 하는 것 같아요. 옛날만큼. 국내 분위기도 있긴 해요, 요새, 요즘 분위기도 있고. 그... 사실 회사 입장에서 그런 디자인이 바뀐 거의 제일 큰 거는 제가 보기에는 사장님의 의견인데. 장님이 뭐 때문에 바꿨는지는 잘 모르겠지만 뭐 엄청 안 좋아해요, 노출 많은 거. 사장님은. 사장님은 제가 알기로는 또 이런 차별에 대해서 좀 민감하게 인지를 하시는 분으로 알고 있기 때문에 어, 그게 북미라기보다는 저는 그러면 오히려 이런 차별 때문에 더 바뀌었다고 생각은 듭니다, 우리 회사에선. (사장님이) 피드백도 그런 걸 하시거든요. 실제로 게임 보실 때 왜 이렇게 노출이 많냐고. 그래서... 저희 게임도 많이 바뀌었고

3. 심층 인터뷰 결과의 함의

1) 여성들이 경험하는 게임 업계의 조직 문화

- ▶ 타 산업에 비해 게임 산업은 대체로 수평적 조직문화를 가지고 있다고 평가된다. 주 52시간 근로제의 점진적 정착도 노동 환경의 개선에 기여하고 있는 것으로 보인다. 그럼에도 여성들이 경험하는 노동 환경에는 여전히 젠더화된 부분이 잔존하고, 이는 단기간 내에 소멸되기 어려운 것으로 (즉 ‘받아들여야 하는 것’으로) 인식된다.
- ▶ 육아휴직을 신청하거나, 여성 휴게실, 수유실 등 여성의 휴식·결혼·출산·

육아 등에 관한 제도를 요구하는 일은 젠더 정체성이 주목받는 효과를 가져온다.

- ▶ 여성 종사자의 수가 증가하면서 출산 및 육아 등에 관한 복지제도는 대체로 명문화되는 추세지만, 성별이나 직급과 무관하게 이 제도들이 게임 개발의 효율성을 저해하는 요인이라는 공감대를 가지고 있다. 그나마 대형 게임업체에서는 관련 복지제도의 수혜가 당연시되는 경향이 있지만, 종사자 수가 제한적인 중소 개발업체에서는 비현실적 제도로 남았는 경우가 많다. 남은 동료들의 업무가 가중된다는 미안함, 복귀했을 경우 업무의 연속성이 떨어져서 도태될 수 있다는 불안함 때문이다.
- ▶ 게임 개발자와 기획자는 압도적으로 남성이 많은 직군이다. 그러나 최근 여성의 비율이 가파르게 증가하는 추세이다. 소수가 야근을 포함한 장기간 노동을 해야 하는 중소 개발업체의 경우에는 아직 여성 종사자를 회피하는 경향이 강하다. 업종의 역사가 짧은 탓에, 회사의 중역, 임원 등 최종 결정권자는 대부분 남성이다. 아직 여성 종사자들에게 ‘롤 모델’이 되어 줄 수 있는 여성 임원은 극소수인 상황이다.

2) 게임 업계 노동환경의 특수성

- ▶ 게임 산업은 하나의 상품(게임)을 개발해서 출시하기까지 각 직군 별 종사자들의 협업이 매우 중요하다. 이 과정에서 가장 핵심적 역할을 하는 프로그래밍 영역의 경우 대부분이 남성 종사자들이다. 여성이 상대적으로 많은 아트 직군의 경우 외주에 의존하는 경향이 강해지고 있다.
- ▶ 신제품(게임) 출시 직전 짧은 기간 동안 집중적으로 집단적 야근을 해야 했던 소위 ‘크런치 모드’는 없어지는 추세이다. 대신 주 52시간 근로제가 정착되는 과정에 있다. 이 변화는 특히 여성들의 노동 환경 개선에 기여하고 있는 것으로 파악된다.

- ▶ 반면 중소 개발사의 경우, 과거와 유사한 장시간 노동을 하는 회사도 적지 않다. 여성 종사자들의 비율이 적을 수밖에 없다. 노동 환경이라는 측면에서만 본다면 성별 차이보다는 회사 규모 차이가 더 큰 변수라 볼 수 있다.

3) 게임 캐릭터의 젠더 편향성

- ▶ 게임 캐릭터의 선정성이나 젠더 스테레오타입은 오랜 기간 동안 지적되어 온 문제였음에도 불구하고 단기간에 개선될 가능성은 높지 않아 보인다. 이용자들의 피드백은 회사 내의 수익성과 즉각적으로 연결되는 부분이므로 성차별적이거나 스테레오타입화된 성 이미지일지라도 큰 고민 없이 채택하는 경우가 많기 때문이다.
- ▶ 게임 기획자나 개발자가 여성일지라도 게임 이용자들의 요구에 부합하거나 인기를 끄는 캐릭터라면 성차별적 이미지나 스테레오타입화된 이미지를 사용하는 데에 거부감이 없는 것으로 보인다.
- ▶ 관습적 채택도 변화를 더디게 하는 중요한 요소이다. 실제로 게이머들이 얼마나 ‘야한’ 캐릭터를 좋아하는지 정확한 판단 근거가 분명치 않음에도 불구하고 관습과 예단에 의해 성차별적 캐릭터가 반복 생산되는 경향이 있다. 최고 경영자의 개인적 의견도 큰 영향을 미친다.

4) 소비자 지향적 게임 개발의 문제

- ▶ 제한된 시간 내에 게임을 개발/출시해야 되는 산업적 특징으로 인해 각 게임사들은 게임 유저들의 피드백에 매우 민감하게 반응할 수밖에 없다. 따라서 그것이 성차별적이고 ‘정치적으로 올바르지’ 않다하더라도 소비자 다수가 동의하는 의견이라면 이를 대부분 반영하는 경향이 있다.
- ▶ 3년 전 김자연 성우 사건 이후, 게임 업계에서 페미니즘을 공론화하는

일은 사실상 불가능한 상황이다. 소비자(게이머)들의 적극적인 피드백 활동에 의해 게임 업계의 페미니즘은 크게 위축되었다.

- ▶ 개인적 의견과는 무관하게, 사내에서는 페미니즘을 들먹이는 일이 해사 행위라는 공감대를 가지고 있고, 유사한 사건이 발생하더라도 가급적 빠르고 깔끔하게 ‘문제 해결’하는 것이 목표가 되었다. 매출의 감소만이 아니라, 자신이 공들여 준비했던 프로젝트가 좌초되거나 실패하는 것을 바라지 않기 때문이다.
- ▶ 그러나 종사자들 대부분은 게임 콘텐츠에 대한 국내와 해외 소비자들의 반응 차이를 정확하게 인지하고 있다. 성차별적인 콘텐츠에 대해 부정적인 시장에서는 아무런 저항 없이 그 내용을 수정한다. 실제로 해외에서는 비판이나 항의를 받는 선정적 부분들이 국내에서는 아무런 부정적 피드백을 받지 않는 경우가 많다.
- ▶ 즉 젠더 의식이나 성평등의 구현 (혹은 인종, 계층, 연령 등과 관련된 ‘정치적 올바름’의 구현)보다 “소비자들의 니즈에 부합하는 게임 콘텐츠를 제공해야 한다”는 명제가 절대적인 힘을 발휘하는 것이 업계의 현실이다. 소비자들의 반응에 윤리적 문제가 있거나 혹은 성 차별적 이슈가 포함되어 있을지라도 문제를 빨리 해결하고 회사의 수익성에 영향을 미치지 않도록 주의를 기울이는 편이다. ‘게이머의 의식과 태도의 개선’이 업계의 변화보다 더 본질적인 해결책이라는 점을 시사한다.

5) 성차별 해소방안의 부재와 인권/노동권에 대한 인식 부재

- ▶ 회사 내 성추행 등의 문제가 발생했을 때 피해자 보호와 가해자 처벌 등의 문제를 고민하기 보다는 조용히 문제를 해결하는 방식을 선택하는 경향이 있다. 이를 게임 업계만의 특성이라 보기는 어렵지만, 위 언급된 남성 중심적 게임 문화도 간접적인 영향을 주는 것으로 보인다.

- ▶ 유사 사건이 일어났을 경우, 피해자가 트러블메이커라는 인식이 적지 않다. 여성 종사자들의 수가 증가하고, 특히 여성 중역이 늘어나면서 개선될 수 있는 부분으로 판단된다.
- ▶ 게임 콘텐츠의 제작에 참여하는 인력에 대한 페미니즘 검열과 수익성 중심의 게임 개발로 인해 회사 조직 구성원을 보호할 수 있는 인권과 노동권에 대한 인식이 부족하다.

제2절 게임 이용자 대상 설문조사 결과

1. 설문 문항

<표2> 서베이 문항 구성 세부 항목

설문 주제	문항 내용
게임 이용에 대한 이용 실태	인터넷 이용 여부 및 접속 시 사용하는 기기 인터넷 주 이용 장소
게임별 이용 현황 및 특성	이용 빈도 주로 이용하는 게임 장르 주중/주말 하루 평균 게임 이용 총 시간 주중/주말 1회 평균 게임 이용 시간 이용한 게임 개수 게임 즐기는 시간 해당 게임 분야를 하는 이유
게임 취향과 성 고정관념	게임, 캐릭터 선택 기준, 캐릭터의 이미지, 다양성
게임 내 성차별 경험 여부	성희롱, 성차별, 혐오, 비속어 등
게임 문화와 게임 이용자 (소비자)행동	게임 커뮤니티, SNS 활동 유무, 활동 방식, 게임 동영상 플랫폼 이용
응답자 특성	성, 연령, 지역, 직업, (결혼여부, 자녀여부, 가족구성원), 최종학력, 월 평균 소득수준(가구, 개인)
성의식/성차별에 대한 인식	(여성, 남성)혐오, 페미니즘, 젠더 이슈에 대한 인식

2. 응답 결과

(※ 각 문항 응답에 대한 단순 빈도를 부록으로 첨부하였음)

(※ 응답에 대한 심층 분석 결과는 최종 보고서에 포함시킬 예정임)

제5장 연구의 기대효과 및 활용방안

1) 정책적 측면의 기대효과

- 게임 산업 현장 성 불균형 극복 정책 수립: 게임 시장에서 열위에 있는 계층을 보호하기 위한 정부의 역할에 대해 제고해 볼 수 있음. 여성 인력들의 자유로운 활동과 인권이 존중받을 수 있는 게임 제작 환경을 만들기 위한 정책을 수립할 수 있는 토대를 만들 필요가 있음
- 여성 인력의 노동권 보장: 기업의 규모에 따른 성차별 현황에 대한 연구로 여성 사원을 위한 노동권을 보장하기 위해 현실적으로 여성 정책을 수행하기 어려운 영세 기업을 지원할 수 있는 정책을 검토할 수 있음
- 사회에서의 젠더 교육 필요성: 기업에서는 사원을 상대로 젠더 교육 정책을 수립하여 게임 산업 현장에서의 성차별을 줄일 수 있음. 또한 중·고등학교의 윤리 교과서에서 다루고 있는 성차별과 양성평등의 내용으로는 성 평등 전반에 관해 논의하기에 부족하여 기존의 성교육과 인권교육과는 차별화된 젠더 교육의 필요성을 제시하여야 함
- 게이머 대상 성 평등 인식 제고: 게임 소비 환경에서 성 고정관념의 문제와 성차별 문제에 대해 논의해야 함. 이를 위반한 게이머를 대상으로 보다 적극적으로 대처해야 할 필요성을 제기할 필요가 있음
- 성 평등 지향적 커리큘럼: 현재 남성 위주의 게임 산업을 이루는 데에는 게임 인력을 양성하는 과정에서 성 편파성이 존재할 수 있음. 교육의 성 평등을 지향한다면 장기적으로 자연스럽게 게임 산업에도 스며들 것임

2) 활용방안

- 부처간 정책 수립 시 분석 내용 공유 및 반영 : 게임문화 및 게임산업 내

다양한 측면에서 제기되고 있는 성 불평등 문제를 해결하고 보다 건강한 문화와 생태계를 조성하기 위해 해당 분석 내용을 관련 부처가 함께 검토하고 정책 수립 시 반영할 수 있음 (※ 게임이 남녀노소가 일상적으로 즐기는 중요한 여가 문화의 하나로 자리 잡아 감에 따라 이를 둘러싼 경제적, 사회적, 문화적, 교육적 측면의 중요성에 대한 공감대 형성이 어느 때보다 중요함).

- 게임 문화산업의 활성화와 지속 가능한 발전을 위해 해당 산업 인력 및 콘텐츠 구성에 있어 다양성과 성평등 인식이 반영될 필요가 있음. 다시 말해 좁게는 여성종사자의 업무 역할 다양화 및 노동 조건의 개선, 그리고 콘텐츠에 대한 균형적 접근이, 넓게는 게이머의 게임 문화 내에서 발견되는 성 불균형 문제에 대한 업계 자체의 노력 및 제도적 해결이 유기적으로 진행될 필요가 있음. 따라서 관련 부처 간 협력이 필수적으로 요구되며, 이 분석 내용을 토대로 유의미한 논의를 이끌어낼 수 있음
- 게임 문화를 둘러싼 게이머의 성평등 인식 제고 : 온·오프라인 활동이 혼재하는 디지털 문화 중에서도, 특히 저연령층의 유입이 많은 게임 문화의 특성상 성평등과 관련한 올바른 인식의 정립이 우선적으로 고려될 필요가 있음. 따라서 게임산업 종사자뿐만 아니라 게이머 또는 일반인들을 대상으로 한 성평등 인식 제고를 위한 기초 자료로서 활용 가능
- 게임 인력 양성과정 및 교육 제도 개발 : 게임 인력 양성과정 개발 및 기존 제도 개선 시 활용 가능

[참고문헌]

단행본 및 논문

- 강이수 (2015). 문화노동의 특성과 젠더의 문제-영국 창조산업 논의를 중심으로, 『한국여성학』, 31(2): 181-211.
- 김경진, & 이인구. (2012). 온라인 게임에서 한중 소비자의 문화심리 비교. 『문화산업연구』, 12(4), 5-23.
- 김겸섭, 이영석(2015). 한국의 문화: 디지털 게임의 수행성과 “게임하기”의 주체성. 『한국사상과 문화』, 77권, 473-498.
- 김효은(2016). 온라인 게임 이용자의 자본에 따른 게임 이용 특성 연구 : 20·30대의 경제·문화·사회자본을 중심으로. 『한양대학교 대학원 박사논문』.
- 김종영(2008). 글로벌 문화자본의 추구: 미국 유학 동기에 대한 심층 면접 분석. 한국사회학 제 42집 vol. 6 pp.68-105
- 나미수(2012). 미디어 연구를 위한 질적 방법론. 서울: 커뮤니케이션북스.
- 맹옥재, 김혁, 우준희, 허영진, 이서영, 최지원, ... & 이준환. (2018). 온라인 게임내 성차별 실태 조사 및 제재 시스템 디자인 연구. 『한국 HCI 학회 학술대회』, 470-475.
- 문화체육관광부·한국콘텐츠진흥원 (2017), 『2017 대한민국 게임백서』, 전남 나주 :한국콘텐츠진흥원.
- 범유경, 이병호, & 이예슬. (2017). < 오버워치>, 그리고 다른 목소리-게임 < 오버워치> 내 여성 게이머에 대한 폭력적 발화 분석. 『공익과 인권』, 17, 283-337.
- 배영(2012). 온라인 게임의 사회적 의미와 공적 규제에 대한 일고찰. 『사회과학논총』, 제14집, 129-153.
- 범유경·이병호·이예슬 (2017). <오버워치>, 그리고 다른 목소리-게임 <오버워치> 내 여성 게이머에 대한 폭력적 발화 분석, 『공익과 인권』, 통권 제17호, 284-337.
- 석승혜, 이지영(2007). <여성 유저의 온라인게임 이용 행태에 관한 연구:

- 온라인게임에서의 젠더 정체성을 중심으로>. 한국HCI학회 학술대회, 1773-1784.
- 송두헌, 박소진, 양승원, 양운정, 원교현(2017). 한국 남녀 청년 게이머의 플레이 취향과 성차 및 성 고정관념. 『한국정보통신학회논문지』, 21(1), 72-81.
 - 송세진(2016). 비디오 게임에 나타난 여성 영웅 캐릭터의 젠더 정체성 연구. 이화여자대학교 석사 학위 논문.
 - 심선애, 정형원(2014). 여성게이머의 특성에 관한 연구: 20대 여성을 중심으로. 『한국컴퓨터게임학회논문지』, 27(1), 43-54.
 - 안선영·심재웅 (2013), e-스포츠 산업 종사자의 노동자성에 관한 연구, 『한국언론정보학보』 62: 264-285.
 - 윤선희 (2001). PC방과 네트워크 게임의 문화연구 : 스타크래프트를 중심으로, 『한국언론학보』, 45(2), 316-348.
 - 윤태진·나보라 (2011). 한국 디지털 게임의 역사: 문화적 의미를 중심으로, 한국언론학회 엮음, 『한국 사회의 디지털 미디어와 문화』 서울: 커뮤니케이션북스, 320-366.
 - 위정현, 노지마, & 미호. (2003). 온라인게임 사용자 속성의 한일 비교-경로 의존성에 의한 사용자 군 (群) 의 속성 차이 분석. 『한국전략경영학회 학술대회발표논문집』, 125-142.
 - 이관용, 허윤정(2008). 청소년들의 온라인게임 일상화와 사회화의 관계. 한국사회학회 사회학대회 논문집. 888-906.
 - 이새벽 (2018). “해외 개발자 설문조사, 가혹한 근로환경과 높은 이직률 보여”, <게임메카>, 2018.1.10.
 - 이세아 (2017). 페미니스트 게이머와 개발자가 만나다, <여성신문>, 2017.11.26.
 - 이수인 (2006). 게임산업에서 여성으로 살아남기, <젠더리뷰>, 24-30.
 - 이종임(2018). 여성 게임 개발자로 살아간다는 것, 이희은 외 지음, 『디지털 미디어와 페미니즘』 . 서울: 이화여자대학교출판문화원, 270-300.
 - 이지영, 권예지, 고예나, 김은미, 나은영, 박소라. (2016). 한국 청소년의 집단 따돌림에 대한 심층인터뷰 연구. 언론정보연구, 53(1), 267-309.

- 이지훈 (2008). 신제품 확산 및 혁신 소비자 특성에 관한 연구-게임 콘텐츠 서비스 이용자를 중심으로. 『한양대학교 박사학위논문』.
- 전경란 (2007). 여성 게이머의 게임하기와 그 문화적 의미에 대한 연구: 고 레벨 여성 게이머의 게임하기를 중심으로. 『사이버커뮤니케이션학보』, 22, 83-117.
- 전경란(2015). 게임의 도입과 게임문화의 형성 맥락에 대한 고찰. 『한국웰니스학회지』, 10(1), 127-137.
- 조민식(2015). 한국 청소년의 온라인 게임문화에 관한 Q 분석. 『인문사회 21』, 6권2호, 1-18.
- 청년허브 (2016). <2016 청년허브 기획연구, 구로공단 노동자의 일과 삶에 관한 연구: 첨단지식산업 청년노동자를 중심으로>, 서울 : 서울특별시·청년허브
- 하진환(2018). 여성 게이머의 젠더 정체성 수행에 관한 연구 : 온라인 FPS 게임 <오버워치(Overwatch)>를 중심으로. 동의대학교 석사 학위 논문.
- 한고은, 이동민, & 이종원. (2017). MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) 장르의 게임 내 성차별 사례 분석과 대안에 관한 연구. 『한국컴퓨터정보학회 학술발표논문집』, 25(2), 79-82.
- 허준석(2008). 오래된 기억 | 전자오락실의 미친 열정은 온라인에서도 지속되는가. 박해천 외. 『한국의 디자인 02: 시각문화의 내밀한 연대기』. 서울: 디플.
- 황미요조(2015). "문화영역의 여성화와 여성혐오", 여/성이론 제32호
- 황상민, 김지연, & 임정화. (2004). 상품으로서의 온라인 게임 세계와 역할놀이자로서의 온라인 게임 소비자의 행동 특성. 『한국 HCI 학회 학술대회』, 1781-1794.
- Adrienne Shaw(2012). Do you identify as a gamer? Gender, race, sexuality, and gamer identity at a New Media & Society, 14(1), 28-44
- Alison Harvey & Stephanie Fisher (2015) "Everyone Can Make Games!": The post-feminist context of women in digital game

- production, *Feminist Media Studies*, 15:4, 576-592
- Banks, M. *The Politics of Cultural Work*, New York: Palgrave Macmillan, 2007.
 - Behm-Morawitz, E., & Mastro, D. (2009). The effects of the sexualization of female video game characters on gender stereotyping and female self-concept. *Sex roles*, 61(11-12), 808-823.
 - Burgess, M. C., Stermer, S. P., & Burgess, S. R. (2007). Sex, lies, and video games: The portrayal of male and female characters on video game covers. *Sex roles*, 57(5-6), 419-433.
 - De Souza, L. L. F., & De Freitas, A. A. F. (2017). Consumer behavior of electronic games' players: a study on the intentions to play and to pay. *Revista de Administração*, 52(4), 419-430.
 - Dill, K. E., Brown, B. P., & Collins, M. A. (2008). Effects of exposure to sex-stereotyped video game characters on tolerance of sexual harassment. *Journal of Experimental Social Psychology*, 44(5), 1402-1408.
 - Dill, K. E., & Thill, K. P. (2007). Video game characters and the socialization of gender roles: Young people's perceptions mirror sexist media depictions. *Sex roles*, 57(11-12), 851-864.
 - Ducheneaut, N., Yee, N., Nickell, E., and Moore, R.J. (2006). "Alone Together?: Exploring the social dynamics of massively multiplayer online games", *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, New York: ACM, 407-416.
 - Fox, J., & Potocki, B. (2016). Lifetime video game consumption, interpersonal aggression, hostile sexism, and rape myth acceptance: A cultivation perspective. *Journal of interpersonal*

- violence, 31(10), 1912-1931.
- Gestos, Meghan, Smith-Merry, Jennifer & Campbell, Andrew. (2018). The Representation of Women in Video Games: A Systematic Review of Literature in Consideration of Adult Female Wellbeing. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 21.
 - Hsu, C. L., & Lu, H. P. (2007). Consumer behavior in online game communities: A motivational factor perspective. *Computers in Human Behavior*, 23(3), 1642-1659.
 - IGDA (2017). *Developer Satisfaction Survey 2017 - Summary Report*.
 - Johnson, Robin S. (2013). Toward Greater Production Diversity: Examining Social Boundaries at a Video Game Studio, *Games and Culture*, 8(3): 136-160.
 - Kuznekoff, H. Jeffery and Rose, Lindsey M. (2013). *Communication in Multiplayer Gaming: Examining Player Responses to Gender Cues*, Ohio University.
 - Paaßen, B., Morgenroth, T., & Stratemeyer, M. (2017). What is a true gamer? The male gamer stereotype and the marginalization of women in video game culture. *Sex Roles: A Journal of Research*, 76(7-8), 421-435.
 - Styhre, A., Remneland-Wikhamn, B., Szczepanska, A. M., & Ljungberg, J. (2018). Masculine domination and gender subtexts: The role of female professionals in the renewal of the Swedish video game industry. *Culture and Organization*, 24(3), 244-261.
 - Zhu, F., & Zhang, X. (2010). Impact of online consumer reviews on sales: The moderating role of product and consumer characteristics. *Journal of marketing*, 74(2), 133-148.

온라인 자료

- 김준수 (18.03.21). "천천히 드세요"... '혈벗은' 여성, 음식에 비유한 게임, 오마이뉴스,
http://star.ohmynews.com/NWS_Web/OhmyStar/at_pg.aspx?CNTN_CD=A0002416246&CMPT_CD=P0010&utm_source=naver&utm_medium=newssearch&utm_campaign=naver_news
- 노찬혁 (2018.02.09.). 트위치, 혐오·음란성 콘텐츠 규제 강화 예정.. 2월 19일부터 적용, 케이벤치,
<https://kbench.com/?q=node/185640>
- 박상준 (2017.09.16.). [혐오 비즈니스] “야하든 폭력적이든 뭐 어때요? SNS스타 돼서 큰돈 벌고 싶어요”, 한국일보,
<http://www.hankookilbo.com/News/Read/201709160452507507>
- 박세준 (2017.08.21.). “지금 죽이러 갑니다” 살해협박도 돈 된다, 주간동아 <http://weekly.donga.com/3/all/11/1033274/1>
- 원동연 (2019.01.08.). [기자수첩] 블리자드, 평등을 바란다면 평범하게 대하라, 인벤,
<http://www.inven.co.kr/webzine/news/?news=213178&site=overwatch>
- 임주형 (2019.01.09.). "군인이 게이라니"...'정치적 올바름(PC)'에 빨 난 소비자들, 아시아경제,
<http://view.asiae.co.kr/news/view.htm?idxno=2019010916211713277>
- 전영선 (2018.12.20.). [노트북을 열며] 혐오가 돈이 되는 세상, 중앙일보,
<https://news.joins.com/article/23223981>
- 한수연 (2017.7.14.). “게임 업계에서 여성으로 일한다는 건...”, 블로터.
<http://www.bloter.net/archives/285014>.
- 박다해·이유진(2018.6.29.). “5년 전 미국에서도 게임업계 ‘메갈 사냥’이 있었다”, 한겨레신문
<http://www.hani.co.kr/arti/society/labor/851240.html#csidx81d06cb5c89e982833437cbc184c692>.

- 심영보 (2018.11.07), 라이엇게임즈 전-현 직원 집단 소송... 내용은 직장 내 성차별 , <인벤>, <http://www.inven.co.kr/webzine/news/?news=209974&isikin=esports>
- Emma McDonald (2017.12.07.). Newzoo and Google Play White Paper: Gender and Inclusivity for Women in Mobile Gaming, newzoo, <https://newzoo.com/insights/articles/newzoo-and-google-play-white-paper-women-and-mobile-gaming/>
- George Osborn (2017.05.03.). Male and Female Gamers: How Their Similarities and Differences Shape the Games Market, newzoo, <https://newzoo.com/insights/articles/male-and-female-gamers-how-their-similarities-and-differences-shape-the-games-market/>
- Jacqueline Zenn (2018.05.21.), The Biggest Mobile Gaming Consumers In 2018 (And Beyond) Are Women, gameanalytics, <https://gameanalytics.com/blog/mobile-consumers-women-2018.html>
- Cecilia D'Anastasio's posts (2018.08.07). Inside The Culture Of Sexism At Riot Games , <Kotaku>, <https://kotaku.com/inside-the-culture-of-sexism-at-riot-games-1828165483>
- 이재덕 (2018.08.22). 2017년 게임개발자들의 평균 연봉은 얼마?, <녹색경제>, <http://www.greened.kr/news/articleView.html?idxno=72482>

[부록-설문조사 결과]

(※ 각 문항 응답 빈도표; 별도 파일 참조 요)

[목차]

제1장 조사 개요	1
1-1. 조사 설계	2
1-2. 응답자 분포표	3
SQ3. 귀하께서는 최근 3개월 간 아래와 같은 게임을 하신 경험이 있으십니까? 경험하신 게임을 모두 선택해 주시기 바랍니다	4
제2장 조사 결과	5
A1-1. 귀하께서 최근 일주일 동안 플레이한 게임은 무엇입니까? 모두 선택해 주시기 바랍니다 ..	6
A2. 귀하께서 가장 빈번하게 플레이하는 게임(플랫폼)의 순위를 매겨주십시오	7
(M)2 A2. 귀하께서 가장 빈번하게 플레이하는 게임(플랫폼)의 순위를 매겨주십시오	8
(M)3 A2. 귀하께서 가장 빈번하게 플레이하는 게임(플랫폼)의 순위를 매겨주십시오	9
(M)4 A2. 귀하께서 가장 빈번하게 플레이하는 게임(플랫폼)의 순위를 매겨주십시오	10
(M)5 A2. 귀하께서 가장 빈번하게 플레이하는 게임(플랫폼)의 순위를 매겨주십시오	11
A3. PC 게임	12
A3. 모바일 게임	13
A3. 콘솔 게임	14
A3. 아케이드 게임	15
A3. 가상현실(VR) 게임	16
A4. 귀하의 하루 평균 게임 이용 시간은 어느 정도입니까?	17
A5-1. 귀하께서 최근 3개월 간 주로 플레이한 PC 게임 장르를 우선순위별로 최대 2가지 선택해 주시기 바랍니다	18
(M)2 A5-1. 귀하께서 최근 3개월 간 주로 플레이한 PC 게임 장르를 우선순위별로 최대 2가지 선택해주시기 바랍니다	20
A5-2. 귀하께서 최근 3개월 간 주로 플레이한 모바일 게임 장르를 우선순위별로 최대 2가지 선택해주시기 바랍니다	22
(M)2 A5-2. 귀하께서 최근 3개월 간 주로 플레이한 모바일 게임 장르를 우선순위별로 최대 2가지 선택해주시기 바랍니다	24
B1. 다음 보기 항목 중 귀하께서 선호하시는 게임의 스타일을 3가지만 선택해 주십시오	26
B2. 다른 유저와의 전투	27
B2. 레벨업	28
B2. 최종 우승 및 단계별 승리	29
B2. 길드/클랜/파티와 같은 사회적 관계 도모	30
B2. 온라인이 아닌 현실(오프라인)의 친구들과의 사회적 관계 증진	31
B3. 귀하께서는 게임 이용 시 캐릭터 성별 선택을 주로 어떻게 하십니까?	32
B3-1. 귀하께서 캐릭터 성별 선택 시, 반대의 성을 선택하신다면, 가장 큰 이유는 무엇입니까? ..	33
B4. 캐릭터의 이미지가 현실의 남성, 여성의 이미지와 비슷하다고 생각한다	34
B4. 캐릭터의 역할이 현실의 남성, 여성의 역할과 비슷하다고 생각한다	35
B4. 캐릭터의 선택 폭이 남성 캐릭터가 여성 캐릭터 보다 더 넓다고 생각한다	36
B4. 캐릭터의 이미지는 여성 캐릭터가 남성 캐릭터 보다 더 중요하다고 생각한다	37

B4. 여성 캐릭터의 외모 퀄리티가 남성 캐릭터보다 더 높게 구현되어 있다고 생각한다	38
B4. 여성 캐릭터가 선정적으로 묘사되는 편이라고 생각한다	39
B4. 여성 캐릭터가 게임 공간에서의 사고 활동에 더 유리하다고 생각한다	40
B4. 여성 캐릭터가 남성 캐릭터에 비해 더 주목받는다고 생각한다	41
B4. 남성 캐릭터가 여성 캐릭터에 비해 게임 수행 능력치가 더 높다고 생각한다	42
B4. 남성 캐릭터는 남성성이, 여성 캐릭터는 여성성이 명확하게 드러나야 한다고 생각한다	43
B5-1R. 우리나라 게임 이용자의 연령 분포는 어떠할 것이라고 짐작하십니까? 10대 이하	44
B5-1R. 우리나라 게임 이용자의 연령 분포는 어떠할 것이라고 짐작하십니까? 20대	45
B5-1R. 우리나라 게임 이용자의 연령 분포는 어떠할 것이라고 짐작하십니까? 30대	46
B5-1R. 우리나라 게임 이용자의 연령 분포는 어떠할 것이라고 짐작하십니까? 40대	47
B5-1R. 우리나라 게임 이용자의 연령 분포는 어떠할 것이라고 짐작하십니까? 50대 이상	48
B5-2R. 우리나라 게임 이용자의 성별 분포는 어떠할 것이라고 짐작하십니까? 남자	49
B5-2R. 우리나라 게임 이용자의 성별 분포는 어떠할 것이라고 짐작하십니까? 여자	50
B5-3R. 우리나라 게임 산업 종사자의 성별 분포는 어떠할 것이라고 짐작하십니까? 남자	51
B5-3R. 우리나라 게임 산업 종사자의 성별 분포는 어떠할 것이라고 짐작하십니까? 여자	52
C1-1. 귀하께서는 일반적으로 PC 게임 플레이 시 성차별이나 성희롱이 어느 정도 있다고 생각하십니까?	53
C1-2. 아이디 및 배틀 태그 등 이름 작명으로 특정 성별 비하 및 희롱	54
C1-2. 성별을 이유로 특정 포지션 요구	55
C1-2. 연락처 요구 및 오프라인 만남 제안	56
C1-2. 문자/쪽지/음성채팅으로 성적 수치심을 주는 발언(성희롱적 발언)	57
C1-2. 성역할과 관련된 성차별적 발언	58
C1-2. 집단 괴롭힘	59
C1-3. 귀하께서는 일반적으로 PC 게임 플레이 시 성차별이나 성희롱을 목격한 적이 있으십니까? 5점 척도로 답해 주십시오	60
C1-4. 귀하께서는 일반적으로 PC 게임 플레이 시 성차별이나 성희롱을 경험한 적이 있으십니까? 5점 척도로 답해 주십시오	61
C1-5. 아이디 및 배틀 태그 등 이름 작명으로 특정 성별 비하 및 희롱	62
C1-5. 성별을 이유로 특정 포지션 요구	63
C1-5. 연락처 요구 및 오프라인 만남 제안	64
C1-5. 문자/쪽지/음성채팅으로 성적 수치심을 주는 발언(성희롱적 발언)	65
C1-5. 성역할과 관련된 성차별적 발언	66
C1-5. 집단 괴롭힘	67
C2-1. 귀하께서는 일반적으로 모바일 게임 플레이 시 성차별이나 성희롱이 어느 정도 있다고 생각하십니까?	68
C2-2. 아이디 및 배틀 태그 등 이름 작명으로 특정 성별 비하 및 희롱	69
C2-2. 성별을 이유로 특정 포지션 요구	70
C2-2. 연락처 요구 및 오프라인 만남 제안	71
C2-2. 문자/쪽지/음성채팅으로 성적 수치심을 주는 발언(성희롱적 발언)	72
C2-2. 성역할과 관련된 성차별적 발언	73
C2-2. 집단 괴롭힘	74
C2-3. 귀하께서는 일반적으로 모바일 게임 플레이 시 성차별이나 성희롱을 목격한 적이 있으십니까? 5점 척도로 답해 주십시오	75

C2-4. 귀하께서는 일반적으로 모바일 게임 플레이 시 성차별이나 성희롱을 경험한 적이 있으십니까? 5점 척도로 답해 주십시오	76
C2-5. 아이디 및 배틀 태그 등 이름 작명으로 특정 성별 비하 및 희롱	77
C2-5. 성별을 이유로 특정 포지션 요구	78
C2-5. 연락처 요구 및 오프라인 만남 제안	79
C2-5. 문자/쪽지/음성채팅으로 성적 수치심을 주는 발언(성희롱적 발언)	80
C2-5. 성역할과 관련된 성차별적 발언	81
C2-5. 집단 괴롭힘	82
C3. PC/모바일 게임 플레이 시 성차별이나 성희롱을 경험한 적이 있으시다면, 가장 큰 이유는 무엇 때문이었다고 생각하십니까?	83
C4. 귀하께서 게임 내 성차별이나 성희롱을 인지하신 후 했던 행동은 무엇입니까? 모두 선택해 주시기 바랍니다	84
C5. 아이디 및 배틀 태그 등 이름 작명으로 특정 성별 비하 및 희롱	85
C5. 성별을 이유로 특정 포지션 요구	86
C5. 연락처 요구 및 오프라인 만남 제안	87
C5. 문자/쪽지/음성채팅으로 성적 수치심을 주는 발언(성희롱적 발언)	88
C5. 성역할과 관련된 성차별적 발언	89
C5. 집단 괴롭힘	90
C5-1. 게임 플레이 시 성별을 이유로 다른 플레이어를 무시하거나 심한 장난 혹은 희롱을 한 경험이 있으시다면, 가장 큰 이유는 무엇 때문이었다고 생각하십니까?	91
C6. 귀하께서 게임 커뮤니티나 카페의 게시글, 댓글 등을 통해 성차별적 혹은 성희롱적 내용을 보신 적이 있으십니까? 5점 척도로 답해 주십시오	92
C7. 비속어	93
C7. 성적인 표현이 들어간 비속어	94
C7. 외모에 대한 차별/비하 발언	95
C7. 오프라인 만남 제안	96
C7. 신변의 위협	97
C7. 지역 및 출신과 관련한 차별/비하 발언	98
C7. 비속어	99
C8. 귀하께서는 게임 내에서 성별로 인해 불이익이나 피해를 본다고 느끼신 적이 있으십니까? 5점 척도로 답해 주십시오	100
C9. 귀하께서는 일상 생활에서 성별로 인해 불이익이나 피해를 본다고 느끼신 적이 있으십니까? 5점 척도로 답해 주십시오	101
C10. 귀하께서는 게임 내에서 명백한 성차별이나 성희롱이 일어날 경우 대부분의 게임사들이 어떠한 대처를 하고 있다고 생각하십니까? 모두 선택해 주시기 바랍니다	102
C11. 귀하께서는 게임 개발사가 성차별 및 성희롱 피해를 방지하기 위해 어떻게 해야 한다고 생각하십니까? 모두 선택해 주시기 바랍니다	103
C12. 게임하는 여자들은 대부분 게임 스킬은 별로다	104
C12. 여자들은 게임에서 승부보다 채팅에 더 신경을 쓴다	105
C12. 여자들은 캐릭터를 커스터마이징하고 꾸미는 데 플레이 자체보다 더 시간을 들인다	106
C12. 여자들은 뭔가를 성취하거나 몬스터 잡으려고 또는 이기려고 게임을 하는 게 아니고 다른 이유로 게임을 한다	107
C12. 게임하는 여자들은 주로 남자친구들이 하니까 자기들도 한다고 본다	108

C12. 게임하는 여자들은 대체로 남자들의 관심을 받으려고 게임 플레이를 한다	109
C12. 여자들은 게임하는 도중에 야한 말이 나오면 쉽게 화를 낸다	110
C12. 게임 중 욕설을 하는 것에 대해 여자들은 즉각적인 반응을 한다	111
C12. 팀전에 여자가 끼면 플레이 질이 낮아진다	112
C12. 팀전이나 길드전에서 여자 멤버가 있으면 성적이 좋지 않다	113
D1. 귀하께서는 게임과 관련된 온라인 활동(예: 게임 커뮤니티 활동이나 콘텐츠 제작, 개인 SNS에 게임 관련 글쓰기 등)을 얼마나 자주 하십니까?	114
D1-1. 귀하께서는 게임과 관련된 온라인 활동을 하루 평균 얼마나 하십니까?	115
D1-2. 귀하께서는 다음 보기 중 게임과 관련하여 어느 정도로 온라인 활동을 하십니까?	116
D2. 귀하께서는 <클로저스>, <소녀전선>, <마녀의 샘3>, <트리 오브 세이비어> 등의 게임 내 캐릭터 성우나 일러스트레이터가 해고 또는 교체되었던 사건에 대해 알고 계십니까?	117
D3-1. 귀하께서는 해당 사건들에 대해 온라인 상에 의견을 표출하거나 집단 행동에 참여한 경험이 있으십니까? 5점 척도로 답해 주십시오	118
D3-2. 소비자의 권리를 찾기 위해 한 것이므로 당연한 반응이자 행동이라고 생각한다	119
D3-2. 사회 정의를 실현하기 위해 한 것이므로 당연한 반응이자 행동이라고 생각한다	120
D3-2. 해당 일러스트레이터나 성우는 게임사의 직원이므로 게임사가 해당자들을 교체하거나 해고하는 것은 당연한 조치라고 생각한다	121
D3-2. 비록 나의 의견과는 다르지만 일러스트레이터, 성우 개인의 의사표현의 자유를 타인들이 침해해서는 안 된다고 생각한다	122
D3-2. 해당 일러스트레이터나 성우 등을 지지해주거나 이해해 주는 사람들은 잘 모르고 그러는 것이라 생각한다	123
D3-2. 해당 일러스트레이터나 성우 등을 지지해주거나 이해해 주는 사람들 역시 그들과 같은 생각을 가지고 있을 것이라고 생각한다	124
D3-2. 해당 일러스트레이터나 성우 개인의 활동이 게임 디자인/내용/구성에 특별히 영향을 준다고 생각하지 않으므로 게임사가 그들을 해고하거나 교체할 필요는 없다고 생각한다	125
D3-2. 해당 사건과 유사한 논란이 생기면 해당자들이 먼저 나서서 소비자들에게 사과하고 자진 하차해야 한다고 생각한다	126
D3-2. 해당 일러스트레이터나 성우 등이 사과한다고 해도 나를 포함한 게임 유저들은 그들의 진정성을 의심할 것이다	127
D3-2. 게임사의 대응이 즉각적으로 이루어지면 해당 게임 유저로서 매우 뿌듯할 것이다	128
D4. 만약, 귀하께서 즐겨 하시는 게임의 일러스트레이터나 성우가 게임과는 별개로 개인적인 활동이나 의견 등을 통해 특정 성별과 관련한 지지나 반대의 의견을 표출한다면 어떻게 대응 하시겠습니까? 모두 선택해 주시기 바랍니다	129
D5. 귀하께서는 스트리밍 서비스(유튜브, 아프리카TV, 트위치 등)를 이용하여 게임 중계나 게임 소개 등의 동영상을 접하신 적이 있으십니까?	130
D5-1. 귀하께서는 스트리밍 서비스(유튜브, 아프리카TV, 트위치 등)를 이용한 게임 중계나 게임 소개 등의 동영상을 현재 얼마나 자주 이용하고 계십니까?	131
D5-2. 귀하께서는 스트리밍 서비스(유튜브, 아프리카TV, 트위치 등)를 이용한 게임 중계나 게임 소개 등의 동영상을 하루 평균 얼마나 이용하고 계십니까?	132
D5-3. 귀하께서는 스트리밍 서비스(유튜브, 아프리카TV, 트위치 등)를 이용한 게임 중계나 게임 소개 등의 동영상 서비스에서 비속어/비하 발언 등을 접한 경험이 있으십니까?	133
D5-4. 귀하께서는 스트리밍 서비스(유튜브, 아프리카TV, 트위치 등)를 이용한 게임 중계나 게임 소개 등의 동영상 서비스에서 접하신 비속어/비하 발언에 대해 어떻게 생각하십니까?	134

D5-5. 귀하께서는 스트리밍 서비스(유튜브, 아프리카TV, 트위치 등)를 이용한 게임 중계나 게임 소개 등의 동영상 서비스에서 남/녀 등 특정 성별을 지적하면서 무시하거나 비꼬거나 폄하하는 등의 발언(혹은 자막이나 영상)을 접한 경험이 있으십니까?	135
D5-6. 귀하께서는 스트리밍 서비스(유튜브, 아프리카TV, 트위치 등)를 이용한 게임 중계나 게임 소개 등의 동영상 서비스에서 접하신 남/녀 등 특정 성별을 지적하면서 무시하거나 비꼬거나 폄하하는 등의 발언(혹은 자막이나 영상)에 대해 어떻게 생각하십니까?	136
D6. 귀하께서는 우리나라 게임문화에서 가장 우선적으로 개선되어야 할 점이 무엇이라고 생각하십니까?	137
D7. 귀하께서는 게임 내 성차별 및 혐오 문제가 얼마나 심각하다고 생각하십니까?	138
D8. 귀하께서는 게임 플레이 내에서 발생하는 성차별 및 혐오 문제를 해결하기 위해 가장 중요한 것이 무엇이라고 생각하십니까?	139
D9. 성 차별/혐오 행위를 하는 게이머 처벌	140
D9. 성 차별/혐오 행위를 하는 게이머를 방치하는 게임(서비스) 회사 규제	141
D9. 성 차별/혐오 행위를 하는 스트리밍 서비스 (예: 게임 중계 1인 방송)에 대한 규제나 처벌	142
D9. 성 인식 제고를 위한 게이머 대상 교육과 홍보	143
D9. 언론사의 성차별/혐오 문제 관련 보도의 가이드라인 제시	144
D10. 귀하께서는 게임 콘텐츠 내에서 나타나는 부정적 성 인식, 성차별 및 혐오적 요소를 해결하기 위해 게임사가 해야 하는 가장 중요한 노력이 무엇이라고 생각하십니까?	145
D11. 귀하께서는 현재 게임사의 기획, 개발, 운영에 있어서, 게임 커뮤니티나 게임 문화가 얼마나 중요하게 고려되고 있다고 생각하십니까? 5점 척도로 답해 주십시오	146
D12. 귀하께서는 현재 게임사의 기획, 개발, 운영에 있어서, 게임 관련 정부 정책이 얼마나 중요하게 고려되고 있다고 생각하십니까? 5점 척도로 답해 주십시오	147
E1-1. 아내의 소득이 남편의 소득보다 많으면 남편은 기가 죽는다	148
E1-1. 가족의 생계는 주로 남성이 책임져야 한다	149
E1-1. 아내가 생계를 책임지더라도 가정의 중요한 결정은 남편에게 맡겨야 한다	150
E1-1. 남성이 전업주부가 되는 것은 부끄러운 일이다	151
E1-1. 여성은 자신의 직장 생활보다는 어린 자녀를 돌보는 것을 더 우선시해야 한다	152
E1-1. 남성이 여성 밑에서 일하는 것은 불편하다	153
E1-1. 남성은 약한 모습을 보여서는 안 된다	154
E1-1. 남녀(이성) 관계에서 데이트는 남성이 주도해야 한다	155
E1-2. 여성이 경제적으로 자립하는 것은 중요하다	156
E1-2. 남성도 다른 사람의 도움 없이 아이를 돌볼 수 있어야 한다	157
E1-2. 여성들이 주로 일하고 있는 직업에 남성이 더 많이 진출해야 한다	158
E1-2. 남성들이 주로 일하고 있는 직업에 여성이 더 많이 진출해야 한다	159
E1-2. 경영상의 이유로 감원(고용조정)이 필요할 때에는 여성을 먼저 해고하는 것이 타당하다	160
E2. 타인의 얼굴평가(일명 얼평)	161
E2. 타인의 일상 모습 도촬	162
E2. 타인의 특정 신체 부위 도촬	163
E2. 타인의 신상과 관련한 정보를 지인과 공유(메시지 앱, SNS 등)	164
E2. 타인의 신상과 관련한 정보를 웹 상에 공개	165
E2. 메시지 앱이나 채팅 서비스 안에서 이루어지는 타인에 대한 성희롱 또는 성폭력적 발언	166

E2. 성관계 몰카	167
E2. 성관계 동영상 및 몰카 유포 등의 디지털 성범죄(일명 리벤지 포르노 포함)	168
E2. 온라인 상에서 이루어지는 성폭행 모의	169
F1. 귀하께서는 결혼을 하셨습니까?	170
F2. 귀하의 최종학력은 어떻게 되십니까?	171
F3. 귀하의 한 달 평균 가구소득은 얼마 정도입니까? ‘가구소득’이란 가구 구성원들의 정기적 소득을 모두 합친 액수를 말합니다	172
F4. 귀하의 한 달 평균 개인 소득은 얼마 정도입니까?	173

제1장 조사 개요

1-1. 조사 설계

구 분	내 용
모 집 단	· 최근 3개월 간 게임을 한 만 16세 이상의 성인 남녀
표 본 수	· 701명
표집방법	· 한국리서치 패널을 이용한 조사
조사방법	· 웹조사(CAWI)
조사도구	· 구조화 된 질문지 (Structured Questionnaire)
조사일시	· 2019년 1월 16일 ~ 1월 22일
조사기관	(주)한국리서치(대표이사 노익상)

응답자 분포표

(단위 : %)

		사례수 (명)	%
▣ 전체 ▣		(701)	100.0
성	남성	(355)	50.6
	여성	(346)	49.4
연령	16~19세	(19)	2.7
	20세~29세	(170)	24.3
	30세~39세	(241)	34.4
	40세~49세	(193)	27.5
	50세 이상	(78)	11.1
	학력	고교 재학중	(13)
	고교 졸업	(81)	11.6
	대학교 재학중	(48)	6.8
	대학교 졸업	(472)	67.3
	대학원 재학 이상	(87)	12.4

SQ3. 귀하께서는 최근 3개월 간 아래와 같은 게임을 하신 경험이 있으십니까? 경험하신 게임을 모두 선택해 주시기 바랍니다.

(단위 : %)

	사례수	1) PC 게임	2) 모바일 게임	3) 콘솔 게임	4) 아케이드 게임	5) 가상현실(VR) 게임	계
☐ 전체 ☐	(701)	52.8	89.6	17.3	14.3	15.1	100.0
성							
남성	(355)	63.9	87.0	21.1	12.4	14.4	100.0
여성	(346)	41.3	92.2	13.3	16.2	15.9	100.0
연령							
16~19세	(19)	94.7	94.7	5.3	15.8	0.0	100.0
20세~29세	(170)	71.8	90.0	17.1	22.9	16.5	100.0
30세~39세	(241)	47.3	91.7	25.7	14.1	19.1	100.0
40세~49세	(193)	40.4	91.2	13.0	9.8	9.8	100.0
50세 이상	(78)	48.7	76.9	5.1	6.4	16.7	100.0
학력							
고교 재학중	(13)	92.3	92.3	0.0	23.1	0.0	100.0
고교 졸업	(81)	53.1	84.0	13.6	18.5	8.6	100.0
대학교 재학중	(48)	72.9	91.7	22.9	14.6	14.6	100.0
대학교 졸업	(472)	48.3	90.7	17.6	14.2	15.3	100.0
대학원 재학 이상	(87)	59.8	87.4	18.4	9.2	23.0	100.0
가구소득							
200만원 미만	(45)	48.9	88.9	13.3	22.2	15.6	100.0
200~400만원 미만	(204)	52.0	89.2	16.2	12.3	11.8	100.0
400~600만원 미만	(229)	52.0	90.4	20.5	15.3	14.0	100.0
600~800만원 미만	(132)	53.8	87.9	15.9	10.6	15.9	100.0
800~1,000만원 미만	(62)	56.5	91.9	11.3	11.3	19.4	100.0
1,000~1,500만원 미만	(17)	41.2	94.1	17.6	29.4	29.4	100.0
1,500만원 이상	(12)	83.3	83.3	33.3	33.3	41.7	100.0

제2장 조사 결과

A1-1. 귀하께서 최근 일주일 동안 플레이한 게임은 무엇입니까? 모두 선택해 주시기 바랍니다.

(단위 : %)

	사례수	PC 게임	모바일 게임	콘솔 게임	아케이드 게임	가상현실 (VR) 게임	최근 일주일 동안 한 게임이 없다	계
▣ 전체 ▣	(701)	37.9	81.7	10.0	5.7	6.8	4.6	100.0
성								
남성	(355)	50.7	79.4	12.1	5.6	7.0	3.1	100.0
여성	(346)	24.9	84.1	7.8	5.8	6.6	6.1	100.0
연령								
16~19세	(19)	73.7	84.2	5.3	0.0	0.0	0.0	100.0
20세~29세	(170)	50.6	83.5	7.6	8.2	5.9	2.9	100.0
30세~39세	(241)	33.2	82.6	16.2	6.2	9.1	5.0	100.0
40세~49세	(193)	28.0	86.0	7.3	4.1	5.7	3.6	100.0
50세 이상	(78)	41.0	64.1	3.8	3.8	6.4	10.3	100.0
학력								
고교 재학중	(13)	69.2	76.9	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0
고교 졸업	(81)	35.8	76.5	7.4	7.4	3.7	6.2	100.0
대학교 재학중	(48)	60.4	83.3	10.4	2.1	2.1	2.1	100.0
대학교 졸업	(472)	33.9	83.5	9.5	5.9	7.2	4.4	100.0
대학원 재학 이상	(87)	44.8	77.0	16.1	5.7	11.5	5.7	100.0
가구소득								
200만원 미만	(45)	31.1	88.9	6.7	6.7	11.1	2.2	100.0
200~400만원 미만	(204)	36.8	80.4	8.8	4.4	2.9	5.9	100.0
400~600만원 미만	(229)	37.6	82.1	12.7	5.7	6.6	3.9	100.0
600~800만원 미만	(132)	41.7	78.8	9.1	6.8	9.1	3.8	100.0
800~1,000만원 미만	(62)	37.1	83.9	3.2	3.2	8.1	6.5	100.0
1,000~1,500만원 미만	(17)	35.3	94.1	11.8	17.6	11.8	0.0	100.0
1,500만원 이상	(12)	58.3	75.0	33.3	8.3	25.0	8.3	100.0

A2. 귀하께서 가장 빈번하게 플레이하는 게임(플랫폼)의 순위를 매겨주십시오.

(단위 : %)

	사례수	PC 게임	모바일 게임	콘솔 게임	아케이드 게임	가상현실(VR) 게임	계
▣ 전체 ▣	(701)	20.3	74.2	3.1	0.7	1.7	100.0
성							
남성	(355)	29.3	65.6	3.4	0.6	1.1	100.0
여성	(346)	11.0	82.9	2.9	0.9	2.3	100.0
연령							
16~19세	(19)	52.6	47.4	0.0	0.0	0.0	100.0
20세~29세	(170)	31.8	66.5	0.6	0.0	1.2	100.0
30세~39세	(241)	14.5	75.5	6.2	1.2	2.5	100.0
40세~49세	(193)	11.9	83.9	3.1	1.0	0.0	100.0
50세 이상	(78)	25.6	69.2	0.0	0.0	5.1	100.0
학력							
고교 재학중	(13)	53.8	46.2	0.0	0.0	0.0	100.0
고교 졸업	(81)	24.7	74.1	0.0	1.2	0.0	100.0
대학교 재학중	(48)	33.3	58.3	4.2	0.0	4.2	100.0
대학교 졸업	(472)	16.7	77.8	3.4	0.4	1.7	100.0
대학원 재학 이상	(87)	23.0	67.8	4.6	2.3	2.3	100.0
가구소득							
200만원 미만	(45)	22.2	75.6	0.0	0.0	2.2	100.0
200~400만원 미만	(204)	19.6	75.0	2.9	1.5	1.0	100.0
400~600만원 미만	(229)	21.0	72.9	4.4	0.4	1.3	100.0
600~800만원 미만	(132)	20.5	74.2	2.3	0.0	3.0	100.0
800~1,000만원 미만	(62)	17.7	79.0	1.6	1.6	0.0	100.0
1,000~1,500만원 미만	(17)	11.8	76.5	5.9	0.0	5.9	100.0
1,500만원 이상	(12)	33.3	50.0	8.3	0.0	8.3	100.0

(M)2 A2. 귀하께서 가장 빈번하게 플레이하는 게임(플랫폼)의 순위를 매겨주십시오.

(단위 : %)

	사례수	PC 게임	모바일 게임	콘솔 게임	아케이드 게임	가상현실(VR) 게임	계
▣ 전체 ▣	(390)	50.5	25.4	9.5	7.7	6.9	100.0
성							
남성	(218)	50.0	31.7	10.6	4.1	3.7	100.0
여성	(172)	51.2	17.4	8.1	12.2	11.0	100.0
연령							
16~19세	(17)	47.1	52.9	0.0	0.0	0.0	100.0
20세~29세	(120)	45.8	30.8	7.5	10.0	5.8	100.0
30세~39세	(143)	48.3	23.8	13.3	7.0	7.7	100.0
40세~49세	(81)	61.7	17.3	8.6	6.2	6.2	100.0
50세 이상	(29)	51.7	17.2	6.9	10.3	13.8	100.0
학력							
고교 재학중	(11)	45.5	54.5	0.0	0.0	0.0	100.0
고교 졸업	(38)	52.6	18.4	7.9	13.2	7.9	100.0
대학교 재학중	(36)	41.7	44.4	5.6	5.6	2.8	100.0
대학교 졸업	(253)	51.4	22.1	10.3	9.1	7.1	100.0
대학원 재학 이상	(52)	51.9	26.9	11.5	0.0	9.6	100.0
가구소득							
200만원 미만	(22)	50.0	27.3	0.0	18.2	4.5	100.0
200~400만원 미만	(107)	53.3	23.4	10.3	5.6	7.5	100.0
400~600만원 미만	(136)	45.6	27.2	10.3	8.8	8.1	100.0
600~800만원 미만	(69)	52.2	24.6	13.0	5.8	4.3	100.0
800~1,000만원 미만	(38)	57.9	21.1	5.3	7.9	7.9	100.0
1,000~1,500만원 미만	(9)	44.4	33.3	0.0	11.1	11.1	100.0
1,500만원 이상	(9)	55.6	33.3	11.1	0.0	0.0	100.0

(M)3 A2. 귀하께서 가장 빈번하게 플레이하는 게임(플랫폼)의 순위를 매겨주십시오.

(단위 : %)

	사례수	PC 게임	모바일 게임	콘솔 게임	아케이드 게임	가상현실(VR) 게임	계
▣ 전체 ▣	(164)	16.5	4.9	33.5	23.8	21.3	100.0
성							
남성	(92)	13.0	7.6	38.0	18.5	22.8	100.0
여성	(72)	20.8	1.4	27.8	30.6	19.4	100.0
연령							
16~19세	(4)	0.0	0.0	25.0	75.0	0.0	100.0
20세~29세	(57)	19.3	3.5	29.8	31.6	15.8	100.0
30세~39세	(63)	15.9	7.9	38.1	14.3	23.8	100.0
40세~49세	(30)	10.0	0.0	40.0	26.7	23.3	100.0
50세 이상	(10)	30.0	10.0	10.0	10.0	40.0	100.0
학력							
고교 재학중	(3)	0.0	0.0	0.0	100.0	0.0	100.0
고교 졸업	(17)	11.8	5.9	47.1	35.3	0.0	100.0
대학교 재학중	(15)	20.0	0.0	40.0	26.7	13.3	100.0
대학교 졸업	(108)	16.7	3.7	32.4	23.1	24.1	100.0
대학원 재학 이상	(21)	19.0	14.3	28.6	4.8	33.3	100.0
가구소득							
200만원 미만	(11)	9.1	0.0	54.5	18.2	18.2	100.0
200~400만원 미만	(41)	19.5	9.8	36.6	19.5	14.6	100.0
400~600만원 미만	(55)	12.7	5.5	36.4	29.1	16.4	100.0
600~800만원 미만	(32)	25.0	0.0	21.9	21.9	31.3	100.0
800~1,000만원 미만	(13)	15.4	0.0	23.1	15.4	46.2	100.0
1,000~1,500만원 미만	(5)	0.0	0.0	40.0	40.0	20.0	100.0
1,500만원 이상	(7)	14.3	14.3	28.6	28.6	14.3	100.0

(M)4 A2. 귀하께서 가장 빈번하게 플레이하는 게임(플랫폼)의 순위를 매겨주십시오.

(단위 : %)

	사례수	PC 게임	모바일 게임	콘솔 게임	아케이드 게임	가상현실(VR) 게임	계
▣ 전체 ▣	(50)	8.0	2.0	14.0	42.0	34.0	100.0
성							
남성	(31)	6.5	0.0	16.1	45.2	32.3	100.0
여성	(19)	10.5	5.3	10.5	36.8	36.8	100.0
연령							
20세~29세	(17)	11.8	5.9	11.8	35.3	35.3	100.0
30세~39세	(22)	0.0	0.0	18.2	50.0	31.8	100.0
40세~49세	(9)	22.2	0.0	0.0	33.3	44.4	100.0
50세 이상	(2)	0.0	0.0	50.0	50.0	0.0	100.0
학력							
고교 졸업	(4)	25.0	0.0	0.0	50.0	25.0	100.0
대학교 재학중	(5)	20.0	0.0	20.0	20.0	40.0	100.0
대학교 졸업	(35)	2.9	2.9	17.1	42.9	34.3	100.0
대학원 재학 이상	(6)	16.7	0.0	0.0	50.0	33.3	100.0
가구소득							
200만원 미만	(5)	0.0	0.0	0.0	80.0	20.0	100.0
200~400만원 미만	(14)	7.1	0.0	7.1	50.0	35.7	100.0
400~600만원 미만	(15)	13.3	0.0	20.0	40.0	26.7	100.0
600~800만원 미만	(7)	0.0	14.3	28.6	28.6	28.6	100.0
800~1,000만원 미만	(3)	0.0	0.0	33.3	0.0	66.7	100.0
1,000~1,500만원 미만	(3)	33.3	0.0	0.0	66.7	0.0	100.0
1,500만원 이상	(3)	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0	100.0

(M)5 A2. 귀하께서 가장 빈번하게 플레이하는 게임(플랫폼)의 순위를 매겨주십시오.

(단위 : %)

	사례수	아케이드 게임	가상현실(VR) 게임	계
▣ 전체 ▣	(20)	25.0	75.0	100.0
성				
남성	(10)	20.0	80.0	100.0
여성	(10)	30.0	70.0	100.0
연령				
20세~29세	(7)	42.9	57.1	100.0
30세~39세	(8)	12.5	87.5	100.0
40세~49세	(4)	25.0	75.0	100.0
50세 이상	(1)	0.0	100.0	100.0
학력				
고교 졸업	(4)	25.0	75.0	100.0
대학교 졸업	(10)	20.0	80.0	100.0
대학원 재학 이상	(6)	33.3	66.7	100.0
가구소득				
200만원 미만	(2)	0.0	100.0	100.0
200~400만원 미만	(4)	25.0	75.0	100.0
400~600만원 미만	(5)	0.0	100.0	100.0
600~800만원 미만	(3)	33.3	66.7	100.0
800~1,000만원 미만	(2)	50.0	50.0	100.0
1,000~1,500만원 미만	(2)	0.0	100.0	100.0
1,500만원 이상	(2)	100.0	0.0	100.0

A3. PC 게임

(단위 : %)

	사례수	(1) 거의 매일한다 (1주일에 6~7일)	(2) 1주일에 4~5일	(3) 1주일에 1~3일	(4) 한 달에 1~4일	(5) 한 달 평균 1회 미만	계
▣ 전체 ▣	(370)	14.3	13.8	32.7	26.5	12.7	100.0
성							
남성	(227)	17.6	15.4	35.7	20.3	11.0	100.0
여성	(143)	9.1	11.2	28.0	36.4	15.4	100.0
연령							
16~19세	(18)	33.3	38.9	5.6	16.7	5.6	100.0
20세~29세	(122)	16.4	16.4	26.2	27.0	13.9	100.0
30세~39세	(114)	13.2	14.0	36.8	26.3	9.6	100.0
40세~49세	(78)	7.7	5.1	39.7	29.5	17.9	100.0
50세 이상	(38)	15.8	10.5	39.5	23.7	10.5	100.0
학력							
고교 재학중	(12)	41.7	25.0	8.3	16.7	8.3	100.0
고교 졸업	(43)	9.3	18.6	25.6	25.6	20.9	100.0
대학교 재학중	(35)	20.0	22.9	22.9	22.9	11.4	100.0
대학교 졸업	(228)	14.0	10.5	36.0	27.6	11.8	100.0
대학원 재학 이상	(52)	9.6	15.4	36.5	26.9	11.5	100.0
가구소득							
200만원 미만	(22)	31.8	4.5	18.2	31.8	13.6	100.0
200~400만원 미만	(106)	13.2	12.3	37.7	22.6	14.2	100.0
400~600만원 미만	(119)	15.1	17.6	25.2	27.7	14.3	100.0
600~800만원 미만	(71)	11.3	14.1	35.2	29.6	9.9	100.0
800~1,000만원 미만	(35)	5.7	14.3	45.7	22.9	11.4	100.0
1,000~1,500만원 미만	(7)	28.6	14.3	42.9	14.3	0.0	100.0
1,500만원 이상	(10)	20.0	0.0	30.0	40.0	10.0	100.0

A3. 모바일 게임

(단위 : %)

	사례수	(1) 거의 매일한다 (1주일에 6~7일)	(2) 1주일에 4~5일	(3) 1주일에 1~3일	(4) 한 달에 1~4일	(5) 한 달 평균 1회 미만	계
▣ 전체 ▣	(628)	48.7	14.3	23.6	10.2	3.2	100.0
성							
남성	(309)	48.9	15.9	21.7	11.7	1.9	100.0
여성	(319)	48.6	12.9	25.4	8.8	4.4	100.0
연령							
16~19세	(18)	44.4	16.7	27.8	11.1	0.0	100.0
20세~29세	(153)	49.0	11.8	28.1	7.8	3.3	100.0
30세~39세	(221)	45.2	16.3	23.5	12.2	2.7	100.0
40세~49세	(176)	52.8	14.8	23.3	6.8	2.3	100.0
50세 이상	(60)	50.0	11.7	11.7	18.3	8.3	100.0
학력							
고교 재학중	(12)	33.3	25.0	25.0	16.7	0.0	100.0
고교 졸업	(68)	60.3	5.9	23.5	5.9	4.4	100.0
대학교 재학중	(44)	45.5	9.1	38.6	6.8	0.0	100.0
대학교 졸업	(428)	48.1	16.6	21.5	10.7	3.0	100.0
대학원 재학 이상	(76)	46.1	10.5	26.3	11.8	5.3	100.0
가구소득							
200만원 미만	(40)	47.5	25.0	15.0	7.5	5.0	100.0
200~400만원 미만	(182)	49.5	9.3	26.9	12.6	1.6	100.0
400~600만원 미만	(207)	49.3	14.0	24.6	7.7	4.3	100.0
600~800만원 미만	(116)	47.4	18.1	19.8	12.1	2.6	100.0
800~1,000만원 미만	(57)	40.4	19.3	22.8	14.0	3.5	100.0
1,000~1,500만원 미만	(16)	62.5	6.3	31.3	0.0	0.0	100.0
1,500만원 이상	(10)	70.0	10.0	10.0	0.0	10.0	100.0

A3. 콘솔 게임

(단위 : %)

	사례수	(1) 거의 매일한다 (1주일에 6~7일)	(2) 1주일에 4~5일	(3) 1주일에 1~3일	(4) 한 달에 1~4일	(5) 한 달 평균 1회 미만	계
▣ 전체 ▣	(121)	5.0	7.4	35.5	38.8	13.2	100.0
성							
남성	(75)	2.7	8.0	40.0	36.0	13.3	100.0
여성	(46)	8.7	6.5	28.3	43.5	13.0	100.0
연령							
16~19세	(1)	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0	100.0
20세~29세	(29)	6.9	6.9	31.0	34.5	20.7	100.0
30세~39세	(62)	4.8	9.7	33.9	38.7	12.9	100.0
40세~49세	(25)	4.0	4.0	40.0	44.0	8.0	100.0
50세 이상	(4)	0.0	0.0	50.0	50.0	0.0	100.0
학력							
고교 졸업	(11)	0.0	9.1	45.5	27.3	18.2	100.0
대학교 재학중	(11)	0.0	9.1	54.5	27.3	9.1	100.0
대학교 졸업	(83)	3.6	6.0	36.1	39.8	14.5	100.0
대학원 재학 이상	(16)	18.8	12.5	12.5	50.0	6.3	100.0
가구소득							
200만원 미만	(6)	16.7	16.7	33.3	0.0	33.3	100.0
200~400만원 미만	(33)	3.0	6.1	27.3	48.5	15.2	100.0
400~600만원 미만	(47)	4.3	6.4	36.2	40.4	12.8	100.0
600~800만원 미만	(21)	4.8	4.8	42.9	38.1	9.5	100.0
800~1,000만원 미만	(7)	14.3	14.3	42.9	28.6	0.0	100.0
1,000~1,500만원 미만	(3)	0.0	0.0	66.7	33.3	0.0	100.0
1,500만원 이상	(4)	0.0	25.0	25.0	25.0	25.0	100.0

A3. 아케이드 게임

(단위 : %)

	사례수	(1) 거의 매일한다 (1주일에 6~7일)	(2) 1주일에 4~5일	(3) 1주일에 1~3일	(4) 한 달에 1~4일	(5) 한 달 평균 1회 미만	계
▣ 전체 ▣	(100)	2.0	2.0	15.0	36.0	45.0	100.0
성							
남성	(44)	0.0	0.0	20.5	36.4	43.2	100.0
여성	(56)	3.6	3.6	10.7	35.7	46.4	100.0
연령							
16~19세	(3)	0.0	0.0	0.0	33.3	66.7	100.0
20세~29세	(39)	2.6	2.6	23.1	25.6	46.2	100.0
30세~39세	(34)	2.9	2.9	17.6	35.3	41.2	100.0
40세~49세	(19)	0.0	0.0	0.0	52.6	47.4	100.0
50세 이상	(5)	0.0	0.0	0.0	60.0	40.0	100.0
학력							
고교 재학중	(3)	0.0	0.0	0.0	33.3	66.7	100.0
고교 졸업	(15)	0.0	6.7	13.3	33.3	46.7	100.0
대학교 재학중	(7)	0.0	0.0	28.6	42.9	28.6	100.0
대학교 졸업	(67)	1.5	1.5	13.4	35.8	47.8	100.0
대학원 재학 이상	(8)	12.5	0.0	25.0	37.5	25.0	100.0
가구소득							
200만원 미만	(10)	0.0	10.0	30.0	20.0	40.0	100.0
200~400만원 미만	(25)	4.0	0.0	16.0	32.0	48.0	100.0
400~600만원 미만	(35)	0.0	0.0	17.1	40.0	42.9	100.0
600~800만원 미만	(14)	7.1	0.0	7.1	35.7	50.0	100.0
800~1,000만원 미만	(7)	0.0	14.3	0.0	28.6	57.1	100.0
1,000~1,500만원 미만	(5)	0.0	0.0	20.0	60.0	20.0	100.0
1,500만원 이상	(4)	0.0	0.0	0.0	50.0	50.0	100.0

A3. 가상현실(VR) 게임

(단위 : %)

	사례수	(1) 거의 매일한다 (1주일에 6~7일)	(2) 1주일에 4~5일	(3) 1주일에 1~3일	(4) 한 달에 1~4일	(5) 한 달 평균 1회 미만	계
▣ 전체 ▣	(106)	1.9	2.8	13.2	35.8	46.2	100.0
성							
남성	(51)	2.0	0.0	15.7	39.2	43.1	100.0
여성	(55)	1.8	5.5	10.9	32.7	49.1	100.0
연령							
20세~29세	(28)	0.0	7.1	10.7	39.3	42.9	100.0
30세~39세	(46)	0.0	2.2	13.0	34.8	50.0	100.0
40세~49세	(19)	0.0	0.0	15.8	26.3	57.9	100.0
50세 이상	(13)	15.4	0.0	15.4	46.2	23.1	100.0
학력							
고교 졸업	(7)	0.0	0.0	14.3	71.4	14.3	100.0
대학교 재학중	(7)	0.0	14.3	0.0	57.1	28.6	100.0
대학교 졸업	(72)	1.4	2.8	15.3	30.6	50.0	100.0
대학원 재학 이상	(20)	5.0	0.0	10.0	35.0	50.0	100.0
가구소득							
200만원 미만	(7)	0.0	14.3	14.3	28.6	42.9	100.0
200~400만원 미만	(24)	4.2	0.0	12.5	16.7	66.7	100.0
400~600만원 미만	(32)	0.0	0.0	15.6	53.1	31.3	100.0
600~800만원 미만	(21)	4.8	9.5	14.3	28.6	42.9	100.0
800~1,000만원 미만	(12)	0.0	0.0	8.3	50.0	41.7	100.0
1,000~1,500만원 미만	(5)	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0	100.0
1,500만원 이상	(5)	0.0	0.0	20.0	60.0	20.0	100.0

A4. 귀하의 하루 평균 게임 이용 시간은 어느 정도입니까?

(단위 : %)

	사례수	1) 30분 미만	2) 30분~1시간	3) 1~2시간	4) 2~3시간	5) 3~4시간	6) 4시간 이상	계
▣ 전체 ▣	(701)	16.7	33.4	28.1	12.4	5.0	4.4	100.0
성								
남성	(355)	14.9	33.8	30.4	12.4	4.5	3.9	100.0
여성	(346)	18.5	32.9	25.7	12.4	5.5	4.9	100.0
연령								
16~19세	(19)	10.5	26.3	5.3	31.6	10.5	15.8	100.0
20세~29세	(170)	12.4	22.9	28.2	20.0	8.2	8.2	100.0
30세~39세	(241)	16.6	34.0	33.6	9.1	3.7	2.9	100.0
40세~49세	(193)	22.3	36.8	25.9	8.3	3.6	3.1	100.0
50세 이상	(78)	14.1	47.4	21.8	11.5	3.8	1.3	100.0
학력								
고교 재학중	(13)	15.4	23.1	7.7	23.1	7.7	23.1	100.0
고교 졸업	(81)	12.3	29.6	24.7	13.6	11.1	8.6	100.0
대학교 재학중	(48)	12.5	25.0	25.0	16.7	14.6	6.3	100.0
대학교 졸업	(472)	17.4	34.7	29.7	12.1	2.8	3.4	100.0
대학원 재학 이상	(87)	19.5	35.6	27.6	9.2	5.7	2.3	100.0
가구소득								
200만원 미만	(45)	22.2	28.9	22.2	13.3	6.7	6.7	100.0
200~400만원 미만	(204)	15.7	32.4	23.0	16.2	6.4	6.4	100.0
400~600만원 미만	(229)	15.3	36.7	30.1	9.6	5.2	3.1	100.0
600~800만원 미만	(132)	15.2	32.6	35.6	10.6	2.3	3.8	100.0
800~1,000만원 미만	(62)	24.2	32.3	27.4	12.9	3.2	0.0	100.0
1,000~1,500만원 미만	(17)	23.5	29.4	23.5	11.8	5.9	5.9	100.0
1,500만원 이상	(12)	8.3	25.0	25.0	16.7	8.3	16.7	100.0

A5-1. 귀하께서 최근 3개월 간 주로 플레이한 PC 게임 장르를 우선순위별로 최대 2가지 선택해주시기 바랍니다.

(단위 : %)

	사례수	1) RPG(MMO RPG, MORP G)	2) AOS	3) FPS/T PS	4) 경영/ 건설/ 육성 시뮬 레이 션	5) 어드 벤처/ 샌드 박스	6) RTS (전략 시뮬 레이 션)	7) 액션/ 대전 격투	8) 슈팅 게임 (아케 이드)	9) 스포 츠	10) 레이 싱	11) 웹/보 드 게임	12) 퍼즐 게임
▣ 전체 ▣	(370)	21.6	10.5	19.2	7.3	3.8	6.8	1.6	1.4	6.5	3.8	9.5	6.5
성													
남성	(227)	20.7	13.2	17.6	6.2	4.4	8.8	2.2	0.4	10.1	3.1	9.7	3.1
여성	(143)	23.1	6.3	21.7	9.1	2.8	3.5	0.7	2.8	0.7	4.9	9.1	11.9
연령													
16~19세	(18)	5.6	33.3	22.2	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	5.6	16.7	0.0	0.0
20세~29세	(122)	25.4	18.9	23.0	8.2	3.3	3.3	0.8	0.8	4.1	1.6	2.5	7.4
30세~39세	(114)	22.8	4.4	21.1	7.0	4.4	8.8	1.8	2.6	9.6	5.3	7.9	4.4
40세~49세	(78)	24.4	6.4	15.4	5.1	6.4	10.3	2.6	1.3	3.8	1.3	12.8	7.7
50세 이상	(38)	7.9	0.0	7.9	13.2	0.0	7.9	2.6	0.0	10.5	5.3	34.2	10.5
학력													
고교 재학중	(12)	0.0	41.7	33.3	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	16.7	0.0	0.0
고교 졸업	(43)	37.2	4.7	7.0	4.7	0.0	9.3	2.3	0.0	4.7	0.0	16.3	9.3
대학교 재학중	(35)	20.0	22.9	20.0	5.7	8.6	0.0	2.9	2.9	5.7	2.9	5.7	2.9
대학교 졸업	(228)	22.8	9.6	21.1	7.5	3.1	6.1	0.4	1.8	6.6	3.5	9.2	7.5
대학원 재학 이상	(52)	9.6	3.8	17.3	11.5	7.7	13.5	5.8	0.0	9.6	5.8	9.6	3.8
가구소득													
200만원 미만	(22)	27.3	4.5	9.1	0.0	13.6	18.2	0.0	4.5	9.1	4.5	4.5	0.0
200~400만원 미만	(106)	29.2	7.5	18.9	6.6	3.8	5.7	0.9	0.0	5.7	2.8	8.5	9.4
400~600만원 미만	(119)	16.8	13.4	21.0	7.6	2.5	5.9	0.8	1.7	8.4	4.2	10.9	6.7
600~800만원 미만	(71)	19.7	14.1	18.3	9.9	2.8	5.6	1.4	1.4	2.8	4.2	11.3	4.2
800~1,000만원 미만	(35)	14.3	8.6	17.1	8.6	0.0	11.4	5.7	2.9	11.4	2.9	8.6	5.7
1,000~1,500만원 미만	(7)	42.9	0.0	28.6	14.3	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	14.3
1,500만원 이상	(10)	10.0	10.0	30.0	0.0	20.0	0.0	10.0	0.0	0.0	10.0	10.0	0.0

[계 속]

A5-1. 귀하께서 최근 3개월 간 주로 플레이한 PC 게임 장르를 우선순위별로 최대 2가지 선택해주시기 바랍니다.

(단위 : %)

		사례수	13) 리듬 게임	14) 러닝 게임	계
▣ 전체 ▣		(370)	0.5	1.1	100.0
성	남성	(227)	0.0	0.4	100.0
	여성	(143)	1.4	2.1	100.0
연령	16~19세	(18)	0.0	16.7	100.0
	20세~29세	(122)	0.8	0.0	100.0
	30세~39세	(114)	0.0	0.0	100.0
	40세~49세	(78)	1.3	1.3	100.0
	50세 이상	(38)	0.0	0.0	100.0
학력	고교 재학중	(12)	0.0	8.3	100.0
	고교 졸업	(43)	0.0	4.7	100.0
	대학교 재학중	(35)	0.0	0.0	100.0
	대학교 졸업	(228)	0.9	0.0	100.0
	대학원 재학 이상	(52)	0.0	1.9	100.0
가구소득	200만원 미만	(22)	0.0	4.5	100.0
	200~400만원 미만	(106)	0.0	0.9	100.0
	400~600만원 미만	(119)	0.0	0.0	100.0
	600~800만원 미만	(71)	1.4	2.8	100.0
	800~1,000만원 미만	(35)	2.9	0.0	100.0
	1,000~1,500만원 미만	(7)	0.0	0.0	100.0
	1,500만원 이상	(10)	0.0	0.0	100.0

(M)2 A5-1. 귀하께서 최근 3개월 간 주로 플레이한 PC 게임 장르를 우선순위로 최대 2가지 선택해주시기 바랍니다.

(단위 : %)

	사례수	1) RPG(MMO RPG, MORP G)	2) AOS	3) FPS/T PS	4) 경영/ 건설/ 육성 시뮬 레이션	5) 어드 벤처/ 샌드 박스	6) RTS (전략 시뮬 레이션)	7) 액션/ 대전 격투	8) 슈팅 게임 (아케 이드)	9) 스포 츠	10) 레이 싱	11) 웹/보 드 게임	12) 퍼즐 게임
▣ 전체 ▣	(310)	16.5	5.2	14.8	4.5	4.8	8.4	2.9	9.4	7.1	6.1	9.0	8.1
성													
남성	(190)	16.3	6.8	17.9	2.6	4.7	12.6	3.7	4.7	10.0	5.8	8.9	4.2
여성	(120)	16.7	2.5	10.0	7.5	5.0	1.7	1.7	16.7	2.5	6.7	9.2	14.2
연령													
16~19세	(17)	11.8	5.9	41.2	0.0	11.8	0.0	0.0	11.8	0.0	5.9	0.0	0.0
20세~29세	(99)	24.2	6.1	16.2	8.1	8.1	5.1	1.0	13.1	2.0	8.1	5.1	2.0
30세~39세	(100)	19.0	7.0	8.0	4.0	0.0	9.0	3.0	9.0	13.0	5.0	8.0	12.0
40세~49세	(61)	3.3	3.3	18.0	3.3	4.9	18.0	4.9	4.9	6.6	3.3	14.8	11.5
50세 이상	(33)	12.1	0.0	12.1	0.0	6.1	3.0	6.1	6.1	9.1	9.1	18.2	12.1
학력													
고교 재학중	(11)	9.1	9.1	45.5	0.0	0.0	0.0	0.0	18.2	0.0	0.0	0.0	0.0
고교 졸업	(34)	11.8	5.9	23.5	0.0	5.9	5.9	2.9	0.0	0.0	5.9	17.6	14.7
대학교 재학중	(27)	25.9	11.1	18.5	3.7	7.4	3.7	0.0	7.4	7.4	11.1	3.7	0.0
대학교 졸업	(195)	16.9	5.1	11.8	5.6	4.1	9.2	4.1	10.3	8.7	6.2	8.7	8.2
대학원 재학 이상	(43)	14.0	0.0	11.6	4.7	7.0	11.6	0.0	11.6	7.0	4.7	9.3	9.3
가구소득													
200만원 미만	(20)	0.0	0.0	20.0	5.0	15.0	5.0	10.0	10.0	0.0	15.0	15.0	5.0
200~400만원 미만	(86)	17.4	5.8	12.8	5.8	1.2	10.5	2.3	9.3	2.3	7.0	14.0	10.5
400~600만원 미만	(98)	20.4	8.2	14.3	2.0	6.1	5.1	3.1	8.2	10.2	4.1	4.1	7.1
600~800만원 미만	(65)	13.8	3.1	20.0	6.2	3.1	13.8	1.5	7.7	10.8	7.7	6.2	6.2
800~1,000만원 미만	(28)	14.3	0.0	10.7	3.6	3.6	7.1	3.6	10.7	7.1	3.6	14.3	14.3
1,000~1,500만원 미만	(6)	16.7	16.7	16.7	0.0	16.7	0.0	0.0	16.7	0.0	0.0	16.7	0.0
1,500만원 이상	(7)	28.6	0.0	0.0	14.3	14.3	0.0	0.0	28.6	14.3	0.0	0.0	0.0

[계 속]

(M)2 A5-1. 귀하께서 최근 3개월 간 주로 플레이한 PC 게임 장르를 우선순위별로 최대 2가지 선택해주시기 바랍니다.

(단위 : %)

		사례수	13) 리듬 게임	14) 러닝 게임	계
▣ 전체 ▣		(310)	1.9	1.3	100.0
성	남성	(190)	1.1	0.5	100.0
	여성	(120)	3.3	2.5	100.0
연령	16~19세	(17)	5.9	5.9	100.0
	20세~29세	(99)	0.0	1.0	100.0
	30세~39세	(100)	3.0	0.0	100.0
	40세~49세	(61)	1.6	1.6	100.0
	50세 이상	(33)	3.0	3.0	100.0
학력	고교 재학중	(11)	9.1	9.1	100.0
	고교 졸업	(34)	2.9	2.9	100.0
	대학교 재학중	(27)	0.0	0.0	100.0
	대학교 졸업	(195)	0.5	0.5	100.0
	대학원 재학 이상	(43)	7.0	2.3	100.0
가구소득	200만원 미만	(20)	0.0	0.0	100.0
	200~400만원 미만	(86)	0.0	1.2	100.0
	400~600만원 미만	(98)	6.1	1.0	100.0
	600~800만원 미만	(65)	0.0	0.0	100.0
	800~1,000만원 미만	(28)	0.0	7.1	100.0
	1,000~1,500만원 미만	(6)	0.0	0.0	100.0
	1,500만원 이상	(7)	0.0	0.0	100.0

A5-2. 귀하께서 최근 3개월 간 주로 플레이한 모바일 게임 장르를 우선순위로 최대 2가지 선택해주시기 바랍니다.

(단위 : %)

	사례수	1) RPG	2) FPS/ TPS	3) RTS(전략 시뮬 레이 션)	4) 경영/ 건설/ 육성 시뮬 레이 션	5) 어드 벤처	6) 슈팅 게임	7) 아케 이드 게임	8) 스포 츠	9) 레이 싱	10) 웹/보 드 게임	11) 퍼즐 게임	12) 리듬 게임
▣ 전체 ▣	(628)	13.7	6.7	7.5	10.4	4.6	4.3	4.8	3.5	3.8	11.3	23.9	2.1
성													
남성	(309)	19.7	9.1	10.7	6.8	4.5	6.1	4.9	6.8	3.2	12.0	14.6	1.0
여성	(319)	7.8	4.4	4.4	13.8	4.7	2.5	4.7	0.3	4.4	10.7	32.9	3.1
연령													
16~19세	(18)	5.6	16.7	16.7	0.0	5.6	0.0	11.1	5.6	0.0	22.2	5.6	11.1
20세~29세	(153)	15.0	5.9	4.6	15.0	5.9	2.6	4.6	0.7	4.6	10.5	19.6	4.6
30세~39세	(221)	15.8	5.4	8.6	11.8	3.6	2.7	5.9	3.6	4.5	9.5	23.5	1.8
40세~49세	(176)	10.8	10.2	9.1	7.4	4.5	7.4	4.5	5.1	1.7	11.9	24.4	0.0
50세 이상	(60)	13.3	0.0	3.3	5.0	5.0	6.7	0.0	5.0	6.7	15.0	40.0	0.0
학력													
고교 재학중	(12)	8.3	16.7	25.0	0.0	0.0	0.0	16.7	8.3	0.0	16.7	0.0	8.3
고교 졸업	(68)	17.6	5.9	2.9	7.4	8.8	0.0	5.9	1.5	0.0	13.2	32.4	1.5
대학교 재학중	(44)	18.2	4.5	4.5	4.5	4.5	2.3	4.5	4.5	4.5	20.5	18.2	6.8
대학교 졸업	(428)	13.1	7.2	7.5	12.6	4.0	5.1	4.0	3.0	4.2	10.5	23.4	1.9
대학원 재학 이상	(76)	11.8	3.9	10.5	5.3	5.3	5.3	6.6	6.6	5.3	7.9	26.3	0.0
가구소득													
200만원 미만	(40)	15.0	7.5	5.0	17.5	5.0	7.5	2.5	0.0	0.0	7.5	30.0	0.0
200~400만원 미만	(182)	16.5	6.0	7.1	13.2	4.9	2.7	4.9	1.6	1.1	13.2	23.1	1.6
400~600만원 미만	(207)	11.1	5.8	9.2	9.7	5.8	3.9	4.3	5.8	5.8	11.1	22.7	1.4
600~800만원 미만	(116)	12.1	9.5	10.3	9.5	2.6	3.4	2.6	2.6	6.0	9.5	28.4	1.7
800~1,000만원 미만	(57)	7.0	7.0	1.8	1.8	3.5	10.5	8.8	7.0	3.5	15.8	19.3	7.0
1,000~1,500만원 미만	(16)	43.8	6.3	0.0	12.5	0.0	0.0	12.5	0.0	0.0	6.3	18.8	0.0
1,500만원 이상	(10)	20.0	0.0	0.0	0.0	10.0	10.0	10.0	0.0	10.0	0.0	20.0	10.0

[계 속]

A5-2. 귀하께서 최근 3개월 간 주로 플레이한 모바일 게임 장르를 우선순위별로 최대 2가지 선택해주시기 바랍니다.

(단위 : %)

		사례수	13) 러닝 게임	계
▣ 전체 ▣		(628)	3.5	100.0
성	남성	(309)	0.6	100.0
	여성	(319)	6.3	100.0
연령	16~19세	(18)	0.0	100.0
	20세~29세	(153)	6.5	100.0
	30세~39세	(221)	3.2	100.0
	40세~49세	(176)	2.8	100.0
	50세 이상	(60)	0.0	100.0
학력	고교 재학중	(12)	0.0	100.0
	고교 졸업	(68)	2.9	100.0
	대학교 재학중	(44)	2.3	100.0
	대학교 졸업	(428)	3.5	100.0
	대학원 재학 이상	(76)	5.3	100.0
가구소득	200만원 미만	(40)	2.5	100.0
	200~400만원 미만	(182)	3.8	100.0
	400~600만원 미만	(207)	3.4	100.0
	600~800만원 미만	(116)	1.7	100.0
	800~1,000만원 미만	(57)	7.0	100.0
	1,000~1,500만원 미만	(16)	0.0	100.0
	1,500만원 이상	(10)	10.0	100.0

(M)2 A5-2. 귀하께서 최근 3개월 간 주로 플레이한 모바일 게임 장르를 우선순위로 최대 2가지 선택해주시기 바랍니다.

(단위 : %)

	사례수	1) RPG	2) FPS/ TPS	3) RTS(전략 시뮬 레이 션)	4) 경영/ 건설/ 육성 시뮬 레이 션	5) 어드 벤처	6) 슈팅 게임	7) 아케 이드 게임	8) 스포 츠	9) 레이 싱	10) 웹/보 드 게임	11) 퍼즐 게임	12) 리듬 게임
▣ 전체 ▣	(480)	6.7	7.1	5.0	8.1	6.9	4.0	9.0	4.4	4.0	14.8	16.7	4.6
성													
남성	(240)	8.8	10.4	7.5	5.0	3.8	6.7	8.3	7.9	5.4	13.8	10.8	3.8
여성	(240)	4.6	3.8	2.5	11.3	10.0	1.3	9.6	0.8	2.5	15.8	22.5	5.4
연령													
16~19세	(14)	7.1	0.0	7.1	7.1	0.0	0.0	0.0	7.1	7.1	14.3	7.1	35.7
20세~29세	(121)	9.9	5.0	4.1	12.4	15.7	0.8	7.4	2.5	1.7	10.7	17.4	7.4
30세~39세	(167)	4.8	7.8	6.0	10.2	4.8	4.2	10.2	6.0	5.4	13.2	16.2	2.4
40세~49세	(128)	3.9	10.9	4.7	3.9	3.1	4.7	9.4	3.1	3.9	17.2	21.1	2.3
50세 이상	(50)	12.0	2.0	4.0	2.0	4.0	10.0	10.0	6.0	4.0	24.0	8.0	2.0
학력													
고교 재학중	(10)	10.0	0.0	10.0	10.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	10.0	0.0	50.0
고교 졸업	(53)	9.4	1.9	1.9	13.2	5.7	3.8	3.8	3.8	5.7	20.8	17.0	3.8
대학교 재학중	(35)	5.7	2.9	11.4	8.6	14.3	0.0	5.7	5.7	2.9	14.3	22.9	5.7
대학교 졸업	(320)	5.9	8.8	4.7	7.5	6.3	3.8	10.0	4.4	4.4	13.8	17.8	3.4
대학원 재학 이상	(62)	8.1	6.5	4.8	6.5	8.1	8.1	11.3	4.8	1.6	16.1	9.7	3.2
가구소득													
200만원 미만	(29)	3.4	3.4	3.4	37.9	13.8	0.0	13.8	3.4	3.4	3.4	10.3	0.0
200~400만원 미만	(140)	5.0	7.9	4.3	5.7	7.1	2.9	10.7	3.6	6.4	17.9	16.4	2.9
400~600만원 미만	(159)	9.4	6.9	5.0	6.9	5.0	4.4	8.2	5.7	3.1	13.2	17.0	5.0
600~800만원 미만	(90)	7.8	10.0	6.7	5.6	6.7	5.6	6.7	3.3	2.2	16.7	15.6	5.6
800~1,000만원 미만	(42)	2.4	0.0	4.8	4.8	11.9	2.4	7.1	4.8	4.8	16.7	19.0	9.5
1,000~1,500만원 미만	(12)	0.0	16.7	0.0	8.3	0.0	8.3	8.3	8.3	0.0	16.7	25.0	0.0
1,500만원 이상	(8)	12.5	0.0	12.5	12.5	0.0	12.5	12.5	0.0	0.0	0.0	25.0	12.5

[계 속]

(M)2 A5-2. 귀하께서 최근 3개월 간 주로 플레이한 모바일 게임 장르를 우선순위별로 최대 2가지 선택해주시기 바랍니다.

(단위 : %)

		사례수	13) 러닝 게임	계
▣ 전체 ▣		(480)	9.0	100.0
성	남성	(240)	7.9	100.0
	여성	(240)	10.0	100.0
연령	16~19세	(14)	7.1	100.0
	20세~29세	(121)	5.0	100.0
	30세~39세	(167)	9.0	100.0
	40세~49세	(128)	11.7	100.0
	50세 이상	(50)	12.0	100.0
학력	고교 재학중	(10)	10.0	100.0
	고교 졸업	(53)	9.4	100.0
	대학교 재학중	(35)	0.0	100.0
	대학교 졸업	(320)	9.4	100.0
	대학원 재학 이상	(62)	11.3	100.0
가구소득	200만원 미만	(29)	3.4	100.0
	200~400만원 미만	(140)	9.3	100.0
	400~600만원 미만	(159)	10.1	100.0
	600~800만원 미만	(90)	7.8	100.0
	800~1,000만원 미만	(42)	11.9	100.0
	1,000~1,500만원 미만	(12)	8.3	100.0
	1,500만원 이상	(8)	0.0	100.0

B1. 다음 보기 항목 중 귀하께서 선호하시는 게임의 스타일을 3가지만 선택해 주십시오.

(단위 : %)

	사례 수	1) 스토리가 짜임새 있는 게임	2) 그래픽 이 화려하 고 캐릭터 디자인 이 뛰어난 게임	3) 쉽고 누구나 간단하 게 할 수 있는 게임	4) 아기자 기한 귀여운 느낌의 게임	5) 긴장감 넘치는 게임	6) 소셜 기능이 있는 친목도 모용 게임	7) 유저간 전투(P VP) 위주의 전쟁 게임	8) 커스터 마이징 /육성 요소가 강한 게임	9) 레벨업 에 따른 성취욕 을 만족시 킬 수 있는 게임	10) 스트레 스가 해소되 는 타격감, 시청각 적 효과 등의 요소가 두드러 지는 게임	계
□ 전체 □	(701)	38.7	27.4	68.6	27.0	20.1	12.1	10.7	14.0	49.6	31.8	100.0
성												
남성	(355)	41.4	34.4	65.9	15.2	23.4	12.1	18.3	12.1	40.3	36.9	100.0
여성	(346)	35.8	20.2	71.4	39.0	16.8	12.1	2.9	15.9	59.2	26.6	100.0
연령												
16~19세	(19)	21.1	47.4	42.1	15.8	15.8	5.3	26.3	42.1	36.8	47.4	100.0
20세~29세	(170)	45.3	27.6	58.2	32.9	18.8	12.4	11.2	18.8	46.5	28.2	100.0
30세~39세	(241)	39.8	31.1	69.7	31.1	17.4	10.8	6.2	14.1	51.0	28.6	100.0
40세~49세	(193)	35.8	23.8	74.6	19.7	21.2	13.5	16.1	9.3	51.3	34.7	100.0
50세 이상	(78)	32.1	19.2	79.5	21.8	29.5	14.1	6.4	7.7	51.3	38.5	100.0
학력												
고교 재학중	(13)	15.4	53.8	53.8	7.7	15.4	7.7	30.8	46.2	30.8	38.5	100.0
고교 졸업	(81)	35.8	24.7	70.4	28.4	12.3	12.3	11.1	13.6	59.3	32.1	100.0
대학교 재학중	(48)	52.1	31.3	56.3	18.8	22.9	6.3	12.5	20.8	50.0	29.2	100.0
대학교 졸업	(472)	37.9	28.2	69.5	27.8	21.0	11.4	10.2	11.7	50.6	31.8	100.0
대학원 재학 이상	(87)	41.4	19.5	71.3	28.7	21.8	19.5	9.2	18.4	37.9	32.2	100.0
가구소득												
200만원 미만	(45)	48.9	22.2	68.9	37.8	20.0	11.1	6.7	8.9	51.1	24.4	100.0
200~400만원 미만	(204)	41.2	29.4	72.1	29.9	17.2	10.8	8.8	16.7	50.0	24.0	100.0
400~600만원 미만	(229)	38.4	27.5	68.1	23.1	21.0	13.1	10.0	14.4	47.6	36.7	100.0
600~800만원 미만	(132)	37.1	27.3	67.4	23.5	22.0	9.8	14.4	12.9	48.5	37.1	100.0
800~1,000만원 미만	(62)	27.4	22.6	61.3	30.6	24.2	17.7	14.5	9.7	59.7	32.3	100.0
1,000~1,500만원 미만	(17)	35.3	35.3	88.2	23.5	17.6	11.8	11.8	0.0	41.2	35.3	100.0
1,500만원 이상	(12)	41.7	25.0	41.7	33.3	16.7	16.7	8.3	33.3	50.0	33.3	100.0

B2. 다른 유저와의 전투

(단위 : %)

	사례수	(1) 거의 중요하게 생각하지 않는다	(2)	Bot-2(1 +2)	(3)	(4)	(5) 매우 중요하게 생각한다	Tot-2(4 +5)	계	평균
▣ 전체 ▣	(701)	30.8	18.1	48.9	28.4	16.1	6.6	22.7	100.0	2.5
성										
남성	(355)	23.1	16.3	39.4	31.0	22.5	7.0	29.6	100.0	2.7
여성	(346)	38.7	19.9	58.7	25.7	9.5	6.1	15.6	100.0	2.2
연령										
16~19세	(19)	21.1	0.0	21.1	31.6	36.8	10.5	47.4	100.0	3.2
20세~29세	(170)	32.9	17.1	50.0	23.5	17.1	9.4	26.5	100.0	2.5
30세~39세	(241)	36.1	17.8	53.9	29.9	13.7	2.5	16.2	100.0	2.3
40세~49세	(193)	25.4	19.2	44.6	31.1	15.0	9.3	24.4	100.0	2.6
50세 이상	(78)	25.6	23.1	48.7	26.9	19.2	5.1	24.4	100.0	2.6
학력										
고교 재학중	(13)	15.4	0.0	15.4	46.2	30.8	7.7	38.5	100.0	3.2
고교 졸업	(81)	32.1	17.3	49.4	29.6	12.3	8.6	21.0	100.0	2.5
대학교 재학중	(48)	25.0	18.8	43.8	12.5	31.3	12.5	43.8	100.0	2.9
대학교 졸업	(472)	31.4	18.4	49.8	29.4	15.5	5.3	20.8	100.0	2.4
대학원 재학 이상	(87)	32.2	19.5	51.7	27.6	12.6	8.0	20.7	100.0	2.4
가구소득										
200만원 미만	(45)	48.9	13.3	62.2	26.7	8.9	2.2	11.1	100.0	2.0
200~400만원 미만	(204)	37.3	18.1	55.4	27.0	12.3	5.4	17.6	100.0	2.3
400~600만원 미만	(229)	28.4	18.8	47.2	28.8	16.2	7.9	24.0	100.0	2.6
600~800만원 미만	(132)	22.7	18.2	40.9	31.1	22.7	5.3	28.0	100.0	2.7
800~1,000만원 미만	(62)	19.4	21.0	40.3	27.4	24.2	8.1	32.3	100.0	2.8
1,000~1,500만원 미만	(17)	35.3	11.8	47.1	29.4	11.8	11.8	23.5	100.0	2.5
1,500만원 이상	(12)	41.7	16.7	58.3	25.0	0.0	16.7	16.7	100.0	2.3

B2. 레벨업

(단위 : %)

	사례수	(1) 거의 중요하게 생각하지 않는다	(2)	Bot-2(1 +2)	(3)	(4)	(5) 매우 중요하게 생각한다	Tot-2(4 +5)	계	평균
▣ 전체 ▣	(701)	4.4	6.0	10.4	26.7	40.4	22.5	62.9	100.0	3.7
성										
남성	(355)	4.2	7.0	11.3	27.3	40.8	20.6	61.4	100.0	3.7
여성	(346)	4.6	4.9	9.5	26.0	39.9	24.6	64.5	100.0	3.7
연령										
16~19세	(19)	5.3	0.0	5.3	26.3	57.9	10.5	68.4	100.0	3.7
20세~29세	(170)	6.5	4.7	11.2	27.1	44.7	17.1	61.8	100.0	3.6
30세~39세	(241)	4.1	6.2	10.4	25.7	38.6	25.3	63.9	100.0	3.7
40세~49세	(193)	2.6	8.8	11.4	25.9	37.8	24.9	62.7	100.0	3.7
50세 이상	(78)	5.1	2.6	7.7	30.8	38.5	23.1	61.5	100.0	3.7
학력										
고교 재학중	(13)	7.7	0.0	7.7	38.5	46.2	7.7	53.8	100.0	3.5
고교 졸업	(81)	3.7	8.6	12.3	29.6	27.2	30.9	58.0	100.0	3.7
대학교 재학중	(48)	6.3	2.1	8.3	22.9	54.2	14.6	68.8	100.0	3.7
대학교 졸업	(472)	4.4	6.4	10.8	26.5	40.3	22.5	62.7	100.0	3.7
대학원 재학 이상	(87)	3.4	4.6	8.0	25.3	44.8	21.8	66.7	100.0	3.8
가구소득										
200만원 미만	(45)	6.7	6.7	13.3	33.3	35.6	17.8	53.3	100.0	3.5
200~400만원 미만	(204)	7.4	8.3	15.7	28.9	32.8	22.5	55.4	100.0	3.5
400~600만원 미만	(229)	3.5	5.7	9.2	24.5	40.6	25.8	66.4	100.0	3.8
600~800만원 미만	(132)	1.5	2.3	3.8	28.8	49.2	18.2	67.4	100.0	3.8
800~1,000만원 미만	(62)	3.2	6.5	9.7	21.0	46.8	22.6	69.4	100.0	3.8
1,000~1,500만원 미만	(17)	0.0	0.0	0.0	29.4	35.3	35.3	70.6	100.0	4.1
1,500만원 이상	(12)	8.3	16.7	25.0	8.3	58.3	8.3	66.7	100.0	3.4

B2. 최종 우승 및 단계별 승리

(단위 : %)

	사례수	(1) 거의 중요하게 생각하지 않는다	(2)	Bot-2(1 +2)	(3)	(4)	(5) 매우 중요하게 생각한다	Tot-2(4 +5)	계	평균
▣ 전체 ▣	(701)	4.9	7.0	11.8	29.2	40.1	18.8	58.9	100.0	3.6
성										
남성	(355)	4.8	6.5	11.3	31.3	41.4	16.1	57.5	100.0	3.6
여성	(346)	4.9	7.5	12.4	27.2	38.7	21.7	60.4	100.0	3.6
연령										
16~19세	(19)	5.3	0.0	5.3	36.8	42.1	15.8	57.9	100.0	3.6
20세~29세	(170)	4.7	4.7	9.4	29.4	41.2	20.0	61.2	100.0	3.7
30세~39세	(241)	6.6	7.5	14.1	25.3	39.8	20.7	60.6	100.0	3.6
40세~49세	(193)	1.6	7.8	9.3	32.6	41.5	16.6	58.0	100.0	3.6
50세 이상	(78)	7.7	10.3	17.9	30.8	34.6	16.7	51.3	100.0	3.4
학력										
고교 재학중	(13)	7.7	0.0	7.7	30.8	46.2	15.4	61.5	100.0	3.6
고교 졸업	(81)	4.9	12.3	17.3	30.9	33.3	18.5	51.9	100.0	3.5
대학교 재학중	(48)	4.2	2.1	6.3	31.3	39.6	22.9	62.5	100.0	3.8
대학교 졸업	(472)	5.1	6.6	11.7	28.0	42.2	18.2	60.4	100.0	3.6
대학원 재학 이상	(87)	3.4	8.0	11.5	33.3	34.5	20.7	55.2	100.0	3.6
가구소득										
200만원 미만	(45)	11.1	4.4	15.6	42.2	33.3	8.9	42.2	100.0	3.2
200~400만원 미만	(204)	3.9	10.3	14.2	30.9	35.8	19.1	54.9	100.0	3.6
400~600만원 미만	(229)	6.6	5.2	11.8	24.5	44.5	19.2	63.8	100.0	3.6
600~800만원 미만	(132)	2.3	6.1	8.3	33.3	42.4	15.9	58.3	100.0	3.6
800~1,000만원 미만	(62)	3.2	8.1	11.3	22.6	38.7	27.4	66.1	100.0	3.8
1,000~1,500만원 미만	(17)	0.0	0.0	0.0	35.3	29.4	35.3	64.7	100.0	4.0
1,500만원 이상	(12)	8.3	8.3	16.7	25.0	50.0	8.3	58.3	100.0	3.4

B2. 길드/클랜/파티와 같은 사회적 관계 도모

(단위 : %)

	사례수	(1) 거의 중요하게 생각하지 않는다	(2)	Bot-2(1 +2)	(3)	(4)	(5) 매우 중요하게 생각한다	Tot-2(4 +5)	계	평균
▣ 전체 ▣	(701)	22.0	23.4	45.4	34.8	15.8	4.0	19.8	100.0	2.6
성										
남성	(355)	15.2	23.4	38.6	38.9	18.6	3.9	22.5	100.0	2.7
여성	(346)	28.9	23.4	52.3	30.6	13.0	4.0	17.1	100.0	2.4
연령										
16~19세	(19)	21.1	36.8	57.9	21.1	15.8	5.3	21.1	100.0	2.5
20세~29세	(170)	27.1	22.4	49.4	30.6	15.9	4.1	20.0	100.0	2.5
30세~39세	(241)	20.7	23.7	44.4	36.1	14.1	5.4	19.5	100.0	2.6
40세~49세	(193)	20.7	23.8	44.6	36.8	16.1	2.6	18.7	100.0	2.6
50세 이상	(78)	17.9	20.5	38.5	38.5	20.5	2.6	23.1	100.0	2.7
학력										
고교 재학중	(13)	23.1	38.5	61.5	30.8	7.7	0.0	7.7	100.0	2.2
고교 졸업	(81)	14.8	23.5	38.3	40.7	16.0	4.9	21.0	100.0	2.7
대학교 재학중	(48)	25.0	27.1	52.1	25.0	16.7	6.3	22.9	100.0	2.5
대학교 졸업	(472)	23.1	22.2	45.3	35.4	15.7	3.6	19.3	100.0	2.5
대학원 재학 이상	(87)	20.7	25.3	46.0	32.2	17.2	4.6	21.8	100.0	2.6
가구소득										
200만원 미만	(45)	28.9	13.3	42.2	37.8	20.0	0.0	20.0	100.0	2.5
200~400만원 미만	(204)	24.5	21.1	45.6	36.8	12.7	4.9	17.6	100.0	2.5
400~600만원 미만	(229)	19.7	25.8	45.4	34.5	16.2	3.9	20.1	100.0	2.6
600~800만원 미만	(132)	20.5	23.5	43.9	34.1	18.2	3.8	22.0	100.0	2.6
800~1,000만원 미만	(62)	22.6	25.8	48.4	30.6	17.7	3.2	21.0	100.0	2.5
1,000~1,500만원 미만	(17)	17.6	35.3	52.9	29.4	11.8	5.9	17.6	100.0	2.5
1,500만원 이상	(12)	16.7	25.0	41.7	33.3	16.7	8.3	25.0	100.0	2.8

B2. 온라인이 아닌 현실(오프라인)의 친구들과의 사회적 관계 증진

(단위 : %)

	사례수	(1) 거의 중요하게 생각하지 않는다	(2)	Bot-2(1 +2)	(3)	(4)	(5) 매우 중요하게 생각한다	Tot-2(4 +5)	계	평균
▣ 전체 ▣	(701)	28.0	22.5	50.5	31.8	12.8	4.9	17.7	100.0	2.4
성										
남성	(355)	22.0	23.1	45.1	36.3	12.7	5.9	18.6	100.0	2.6
여성	(346)	34.1	22.0	56.1	27.2	13.0	3.8	16.8	100.0	2.3
연령										
16~19세	(19)	21.1	15.8	36.8	26.3	15.8	21.1	36.8	100.0	3.0
20세~29세	(170)	30.6	18.2	48.8	30.0	12.9	8.2	21.2	100.0	2.5
30세~39세	(241)	30.3	20.3	50.6	32.0	13.7	3.7	17.4	100.0	2.4
40세~49세	(193)	24.9	29.0	53.9	33.7	9.3	3.1	12.4	100.0	2.4
50세 이상	(78)	24.4	24.4	48.7	32.1	17.9	1.3	19.2	100.0	2.5
학력										
고교 재학중	(13)	23.1	23.1	46.2	23.1	7.7	23.1	30.8	100.0	2.8
고교 졸업	(81)	22.2	19.8	42.0	40.7	11.1	6.2	17.3	100.0	2.6
대학교 재학중	(48)	29.2	12.5	41.7	31.3	12.5	14.6	27.1	100.0	2.7
대학교 졸업	(472)	29.2	25.2	54.4	29.0	12.9	3.6	16.5	100.0	2.4
대학원 재학 이상	(87)	26.4	16.1	42.5	40.2	14.9	2.3	17.2	100.0	2.5
가구소득										
200만원 미만	(45)	33.3	13.3	46.7	35.6	8.9	8.9	17.8	100.0	2.5
200~400만원 미만	(204)	28.9	21.1	50.0	33.8	10.8	5.4	16.2	100.0	2.4
400~600만원 미만	(229)	27.9	24.0	52.0	28.8	13.5	5.7	19.2	100.0	2.4
600~800만원 미만	(132)	28.0	22.7	50.8	28.8	18.2	2.3	20.5	100.0	2.4
800~1,000만원 미만	(62)	22.6	30.6	53.2	32.3	9.7	4.8	14.5	100.0	2.4
1,000~1,500만원 미만	(17)	29.4	5.9	35.3	64.7	0.0	0.0	0.0	100.0	2.4
1,500만원 이상	(12)	16.7	33.3	50.0	25.0	25.0	0.0	25.0	100.0	2.6

B3. 귀하께서는 게임 이용 시 캐릭터 성별 선택을 주로 어떻게 하십니까?

(단위 : %)

	사례수	1) 성별에 상관없이 선택한다	2) 현실의 나와 동일한 성을 선택한다	3) 현실의 나와 반대의 성을 선택한다	4) 성별이 없는 캐릭터나 중성적 캐릭터를 선택한다	5) 상황에 따라 다르게 선택한다	계
▣ 전체 ▣	(701)	35.0	30.7	6.0	3.4	25.0	100.0
성							
남성	(355)	39.2	22.8	9.0	2.5	26.5	100.0
여성	(346)	30.6	38.7	2.9	4.3	23.4	100.0
연령							
16~19세	(19)	42.1	26.3	10.5	0.0	21.1	100.0
20세~29세	(170)	31.8	35.9	4.7	4.1	23.5	100.0
30세~39세	(241)	33.2	29.5	8.7	1.7	27.0	100.0
40세~49세	(193)	34.2	33.2	4.1	5.2	23.3	100.0
50세 이상	(78)	47.4	17.9	3.8	3.8	26.9	100.0
학력							
고교 재학중	(13)	46.2	23.1	7.7	0.0	23.1	100.0
고교 졸업	(81)	30.9	32.1	9.9	3.7	23.5	100.0
대학교 재학중	(48)	41.7	27.1	2.1	4.2	25.0	100.0
대학교 졸업	(472)	35.0	31.1	5.5	3.6	24.8	100.0
대학원 재학 이상	(87)	33.3	29.9	6.9	2.3	27.6	100.0
가구소득							
200만원 미만	(45)	31.1	35.6	6.7	2.2	24.4	100.0
200~400만원 미만	(204)	39.7	29.9	4.9	2.5	23.0	100.0
400~600만원 미만	(229)	31.9	29.3	6.1	4.4	28.4	100.0
600~800만원 미만	(132)	35.6	32.6	5.3	1.5	25.0	100.0
800~1,000만원 미만	(62)	33.9	33.9	4.8	6.5	21.0	100.0
1,000~1,500만원 미만	(17)	29.4	29.4	11.8	5.9	23.5	100.0
1,500만원 이상	(12)	33.3	16.7	25.0	8.3	16.7	100.0

B3-1. 귀하께서 캐릭터 성별 선택 시, 반대의 성을 선택하신다면, 가장 큰 이유는 무엇입니까?

(단위 : %)

	사례수	1) 캐릭터 디자인이 나 생김새가 더 뛰어나고 마음에 들어서	2) 캐릭터 선택의 폭이 더 다양해서	3) 게임을 할 때는 나와 반대 성별의 캐릭터를 해보고 싶어서	4) 게임 플레이 시 조작이 좀 더 쉬워서	5) 게임 플레이 시 더 중요한 역할을 말할 수 있어서	6) 게임 플레이 시 다른 게이머들 로부터 상대적으 로 도움을 쉽게 받을 수 있어서	7) 게임 플레이 시 다른 게이머들 로부터 불필요한 갈등이나 충돌을 상대적으 로 쉽게 피할 수 있어서	8) 별 이유 없음	계
□ 전체 □	(462)	31.0	14.3	11.7	3.5	5.6	1.7	3.0	29.2	100.0
성										
남성	(265)	34.0	12.5	11.7	3.8	4.2	1.5	1.5	30.9	100.0
여성	(197)	26.9	16.8	11.7	3.0	7.6	2.0	5.1	26.9	100.0
연령										
16~19세	(14)	50.0	14.3	0.0	0.0	7.1	7.1	0.0	21.4	100.0
20세~29세	(102)	32.4	18.6	13.7	1.0	4.9	1.0	4.9	23.5	100.0
30세~39세	(166)	34.9	14.5	15.7	4.2	6.0	0.6	1.8	22.3	100.0
40세~49세	(119)	33.6	10.1	8.4	2.5	4.2	2.5	3.4	35.3	100.0
50세 이상	(61)	8.2	14.8	6.6	8.2	8.2	3.3	3.3	47.5	100.0
학력										
고교 재학중	(10)	40.0	10.0	0.0	0.0	10.0	10.0	0.0	30.0	100.0
고교 졸업	(52)	32.7	9.6	15.4	5.8	3.8	0.0	3.8	28.8	100.0
대학교 재학중	(33)	27.3	15.2	9.1	3.0	12.1	0.0	6.1	27.3	100.0
대학교 졸업	(308)	29.9	15.3	12.0	3.9	5.2	1.6	2.6	29.5	100.0
대학원 재학 이상	(59)	35.6	13.6	10.2	0.0	5.1	3.4	3.4	28.8	100.0
가구소득										
200만원 미만	(28)	25.0	10.7	10.7	0.0	3.6	0.0	0.0	50.0	100.0
200~400만원 미만	(138)	35.5	18.1	8.0	2.9	5.1	1.4	1.4	27.5	100.0
400~600만원 미만	(152)	27.0	9.9	18.4	4.6	4.6	1.3	3.3	30.9	100.0
600~800만원 미만	(87)	32.2	14.9	9.2	2.3	6.9	1.1	2.3	31.0	100.0
800~1,000만원 미만	(37)	27.0	18.9	8.1	2.7	13.5	5.4	8.1	16.2	100.0
1,000~1,500만원 미만	(11)	27.3	18.2	9.1	9.1	0.0	9.1	9.1	18.2	100.0
1,500만원 이상	(9)	55.6	11.1	0.0	11.1	0.0	0.0	11.1	11.1	100.0

B4. 캐릭터의 이미지가 현실의 남성, 여성의 이미지와 비슷하다고 생각한다

(단위 : %)

	사례수	(1) 전혀 그렇지 않다	(2)	Bot-2(1 +2)	(3)	(4)	(5) 매우 그렇다	Tot-2(4 +5)	계	평균
▣ 전체 ▣	(701)	24.3	22.8	47.1	32.8	16.7	3.4	20.1	100.0	2.5
성										
남성	(355)	22.0	23.4	45.4	31.8	18.9	3.9	22.8	100.0	2.6
여성	(346)	26.6	22.3	48.8	33.8	14.5	2.9	17.3	100.0	2.4
연령										
16~19세	(19)	26.3	42.1	68.4	10.5	15.8	5.3	21.1	100.0	2.3
20세~29세	(170)	31.2	19.4	50.6	27.1	18.8	3.5	22.4	100.0	2.4
30세~39세	(241)	26.1	22.4	48.5	33.2	14.1	4.1	18.3	100.0	2.5
40세~49세	(193)	19.2	24.9	44.0	36.8	17.1	2.1	19.2	100.0	2.6
50세 이상	(78)	15.4	21.8	37.2	39.7	19.2	3.8	23.1	100.0	2.7
학력										
고교 재학중	(13)	30.8	46.2	76.9	15.4	7.7	0.0	7.7	100.0	2.0
고교 졸업	(81)	17.3	22.2	39.5	42.0	13.6	4.9	18.5	100.0	2.7
대학교 재학중	(48)	33.3	16.7	50.0	25.0	20.8	4.2	25.0	100.0	2.5
대학교 졸업	(472)	24.2	23.7	47.9	33.1	16.5	2.5	19.1	100.0	2.5
대학원 재학 이상	(87)	25.3	18.4	43.7	29.9	19.5	6.9	26.4	100.0	2.6
가구소득										
200만원 미만	(45)	31.1	22.2	53.3	35.6	11.1	0.0	11.1	100.0	2.3
200~400만원 미만	(204)	28.4	20.1	48.5	36.8	11.8	2.9	14.7	100.0	2.4
400~600만원 미만	(229)	24.0	23.6	47.6	29.3	18.3	4.8	23.1	100.0	2.6
600~800만원 미만	(132)	19.7	24.2	43.9	33.3	21.2	1.5	22.7	100.0	2.6
800~1,000만원 미만	(62)	16.1	27.4	43.5	37.1	17.7	1.6	19.4	100.0	2.6
1,000~1,500만원 미만	(17)	11.8	17.6	29.4	23.5	29.4	17.6	47.1	100.0	3.2
1,500만원 이상	(12)	41.7	25.0	66.7	8.3	16.7	8.3	25.0	100.0	2.3

B4. 캐릭터의 역할이 현실의 남성, 여성의 역할과 비슷하다고 생각한다

(단위 : %)

	사례수	(1) 전혀 그렇지 않다	(2)	Bot-2(1 +2)	(3)	(4)	(5) 매우 그렇다	Tot-2(4 +5)	계	평균
▣ 전체 ▣	(701)	20.0	26.0	45.9	35.1	16.1	2.9	19.0	100.0	2.6
성										
남성	(355)	22.0	25.6	47.6	32.4	16.3	3.7	20.0	100.0	2.5
여성	(346)	17.9	26.3	44.2	37.9	15.9	2.0	17.9	100.0	2.6
연령										
16~19세	(19)	31.6	36.8	68.4	26.3	0.0	5.3	5.3	100.0	2.1
20세~29세	(170)	25.9	26.5	52.4	29.4	14.1	4.1	18.2	100.0	2.4
30세~39세	(241)	20.7	25.3	46.1	32.4	19.1	2.5	21.6	100.0	2.6
40세~49세	(193)	16.1	28.5	44.6	36.8	17.1	1.6	18.7	100.0	2.6
50세 이상	(78)	11.5	17.9	29.5	53.8	12.8	3.8	16.7	100.0	2.8
학력										
고교 재학중	(13)	46.2	38.5	84.6	15.4	0.0	0.0	0.0	100.0	1.7
고교 졸업	(81)	12.3	24.7	37.0	46.9	11.1	4.9	16.0	100.0	2.7
대학교 재학중	(48)	27.1	29.2	56.3	33.3	8.3	2.1	10.4	100.0	2.3
대학교 졸업	(472)	18.9	26.9	45.8	34.1	17.6	2.5	20.1	100.0	2.6
대학원 재학 이상	(87)	25.3	18.4	43.7	33.3	19.5	3.4	23.0	100.0	2.6
가구소득										
200만원 미만	(45)	24.4	22.2	46.7	37.8	11.1	4.4	15.6	100.0	2.5
200~400만원 미만	(204)	23.0	25.5	48.5	33.8	14.7	2.9	17.6	100.0	2.5
400~600만원 미만	(229)	21.0	25.8	46.7	30.6	19.2	3.5	22.7	100.0	2.6
600~800만원 미만	(132)	14.4	29.5	43.9	40.9	14.4	0.8	15.2	100.0	2.6
800~1,000만원 미만	(62)	9.7	27.4	37.1	46.8	14.5	1.6	16.1	100.0	2.7
1,000~1,500만원 미만	(17)	17.6	23.5	41.2	23.5	29.4	5.9	35.3	100.0	2.8
1,500만원 이상	(12)	50.0	8.3	58.3	25.0	8.3	8.3	16.7	100.0	2.2

B4. 캐릭터의 선택 폭이 남성 캐릭터가 여성 캐릭터 보다 더 넓다고 생각한다

(단위 : %)

	사례수	(1) 전혀 그렇지 않다	(2)	Bot-2(1 +2)	(3)	(4)	(5) 매우 그렇다	Tot-2(4 +5)	계	평균
▣ 전체 ▣	(701)	13.0	17.7	30.7	33.7	27.5	8.1	35.7	100.0	3.0
성										
남성	(355)	18.9	17.2	36.1	38.0	21.4	4.5	25.9	100.0	2.8
여성	(346)	6.9	18.2	25.1	29.2	33.8	11.8	45.7	100.0	3.3
연령										
16~19세	(19)	15.8	26.3	42.1	31.6	21.1	5.3	26.3	100.0	2.7
20세~29세	(170)	15.3	17.6	32.9	29.4	23.5	14.1	37.6	100.0	3.0
30세~39세	(241)	13.3	19.9	33.2	32.0	27.8	7.1	34.9	100.0	3.0
40세~49세	(193)	8.3	15.5	23.8	36.8	33.7	5.7	39.4	100.0	3.1
50세 이상	(78)	17.9	14.1	32.1	41.0	21.8	5.1	26.9	100.0	2.8
학력										
고교 재학중	(13)	23.1	23.1	46.2	23.1	30.8	0.0	30.8	100.0	2.6
고교 졸업	(81)	9.9	24.7	34.6	39.5	23.5	2.5	25.9	100.0	2.8
대학교 재학중	(48)	18.8	12.5	31.3	22.9	33.3	12.5	45.8	100.0	3.1
대학교 졸업	(472)	13.1	18.0	31.1	34.7	26.5	7.6	34.1	100.0	3.0
대학원 재학 이상	(87)	10.3	11.5	21.8	29.9	33.3	14.9	48.3	100.0	3.3
가구소득										
200만원 미만	(45)	13.3	15.6	28.9	42.2	22.2	6.7	28.9	100.0	2.9
200~400만원 미만	(204)	15.7	21.1	36.8	31.9	23.5	7.8	31.4	100.0	2.9
400~600만원 미만	(229)	11.8	19.2	31.0	30.6	30.6	7.9	38.4	100.0	3.0
600~800만원 미만	(132)	9.8	12.9	22.7	40.9	31.1	5.3	36.4	100.0	3.1
800~1,000만원 미만	(62)	9.7	21.0	30.6	30.6	25.8	12.9	38.7	100.0	3.1
1,000~1,500만원 미만	(17)	11.8	0.0	11.8	35.3	29.4	23.5	52.9	100.0	3.5
1,500만원 이상	(12)	41.7	0.0	41.7	25.0	25.0	8.3	33.3	100.0	2.6

B4. 캐릭터의 이미지는 여성 캐릭터가 남성 캐릭터 보다 더 중요하다고 생각한다

(단위 : %)

	사례수	(1) 전혀 그렇지 않다	(2)	Bot-2(1 +2)	(3)	(4)	(5) 매우 그렇다	Tot-2(4 +5)	계	평균
▣ 전체 ▣	(701)	13.3	22.1	35.4	41.7	19.3	3.7	23.0	100.0	2.8
성										
남성	(355)	14.1	17.7	31.8	40.8	21.7	5.6	27.3	100.0	2.9
여성	(346)	12.4	26.6	39.0	42.5	16.8	1.7	18.5	100.0	2.7
연령										
16~19세	(19)	15.8	26.3	42.1	26.3	15.8	15.8	31.6	100.0	2.9
20세~29세	(170)	18.2	20.0	38.2	38.2	21.2	2.4	23.5	100.0	2.7
30세~39세	(241)	13.7	23.2	36.9	39.8	18.7	4.6	23.2	100.0	2.8
40세~49세	(193)	6.7	20.7	27.5	48.7	21.2	2.6	23.8	100.0	2.9
50세 이상	(78)	16.7	25.6	42.3	41.0	12.8	3.8	16.7	100.0	2.6
학력										
고교 재학중	(13)	15.4	30.8	46.2	23.1	15.4	15.4	30.8	100.0	2.8
고교 졸업	(81)	9.9	32.1	42.0	42.0	14.8	1.2	16.0	100.0	2.7
대학교 재학중	(48)	20.8	16.7	37.5	41.7	16.7	4.2	20.8	100.0	2.7
대학교 졸업	(472)	13.1	22.5	35.6	43.0	18.2	3.2	21.4	100.0	2.8
대학원 재학 이상	(87)	12.6	12.6	25.3	36.8	31.0	6.9	37.9	100.0	3.1
가구소득										
200만원 미만	(45)	15.6	15.6	31.1	48.9	20.0	0.0	20.0	100.0	2.7
200~400만원 미만	(204)	16.2	27.9	44.1	32.8	19.1	3.9	23.0	100.0	2.7
400~600만원 미만	(229)	12.2	21.4	33.6	44.5	17.0	4.8	21.8	100.0	2.8
600~800만원 미만	(132)	8.3	21.2	29.5	49.2	19.7	1.5	21.2	100.0	2.8
800~1,000만원 미만	(62)	12.9	16.1	29.0	43.5	24.2	3.2	27.4	100.0	2.9
1,000~1,500만원 미만	(17)	5.9	11.8	17.6	41.2	23.5	17.6	41.2	100.0	3.4
1,500만원 이상	(12)	41.7	16.7	58.3	16.7	25.0	0.0	25.0	100.0	2.3

B4. 여성 캐릭터의 외모 퀄리티가 남성 캐릭터보다 더 높게 구현되어 있다고 생각한다

(단위 : %)

	사례수	(1) 전혀 그렇지 않다	(2)	Bot-2(1 +2)	(3)	(4)	(5) 매우 그렇다	Tot-2(4 +5)	계	평균
▣ 전체 ▣	(701)	6.6	11.1	17.7	31.4	36.8	14.1	50.9	100.0	3.4
성										
남성	(355)	8.7	10.4	19.2	31.5	37.2	12.1	49.3	100.0	3.3
여성	(346)	4.3	11.8	16.2	31.2	36.4	16.2	52.6	100.0	3.5
연령										
16~19세	(19)	10.5	10.5	21.1	15.8	47.4	15.8	63.2	100.0	3.5
20세~29세	(170)	5.9	8.8	14.7	21.8	44.7	18.8	63.5	100.0	3.6
30세~39세	(241)	5.8	12.0	17.8	32.8	31.5	17.8	49.4	100.0	3.4
40세~49세	(193)	5.2	10.4	15.5	37.3	39.9	7.3	47.2	100.0	3.3
50세 이상	(78)	12.8	15.4	28.2	37.2	25.6	9.0	34.6	100.0	3.0
학력										
고교 재학중	(13)	15.4	15.4	30.8	23.1	30.8	15.4	46.2	100.0	3.2
고교 졸업	(81)	4.9	11.1	16.0	28.4	43.2	12.3	55.6	100.0	3.5
대학교 재학중	(48)	4.2	12.5	16.7	22.9	45.8	14.6	60.4	100.0	3.5
대학교 졸업	(472)	7.0	11.4	18.4	33.1	35.2	13.3	48.5	100.0	3.4
대학원 재학 이상	(87)	5.7	8.0	13.8	31.0	35.6	19.5	55.2	100.0	3.6
가구소득										
200만원 미만	(45)	6.7	11.1	17.8	26.7	37.8	17.8	55.6	100.0	3.5
200~400만원 미만	(204)	8.8	9.8	18.6	31.4	36.3	13.7	50.0	100.0	3.4
400~600만원 미만	(229)	6.1	9.2	15.3	30.6	38.4	15.7	54.1	100.0	3.5
600~800만원 미만	(132)	6.1	14.4	20.5	35.6	34.8	9.1	43.9	100.0	3.3
800~1,000만원 미만	(62)	1.6	17.7	19.4	32.3	35.5	12.9	48.4	100.0	3.4
1,000~1,500만원 미만	(17)	0.0	5.9	5.9	17.6	41.2	35.3	76.5	100.0	4.1
1,500만원 이상	(12)	16.7	8.3	25.0	33.3	33.3	8.3	41.7	100.0	3.1

B4. 여성 캐릭터가 선정적으로 묘사되는 편이라고 생각한다

(단위 : %)

	사례수	(1) 전혀 그렇지 않다	(2)	Bot-2(1 +2)	(3)	(4)	(5) 매우 그렇다	Tot-2(4 +5)	계	평균
▣ 전체 ▣	(701)	4.0	6.4	10.4	23.5	33.4	32.7	66.0	100.0	3.8
성										
남성	(355)	5.9	8.2	14.1	28.5	37.7	19.7	57.5	100.0	3.6
여성	(346)	2.0	4.6	6.6	18.5	28.9	46.0	74.9	100.0	4.1
연령										
16~19세	(19)	5.3	10.5	15.8	26.3	36.8	21.1	57.9	100.0	3.6
20세~29세	(170)	5.3	5.9	11.2	18.2	31.8	38.8	70.6	100.0	3.9
30세~39세	(241)	3.3	5.0	8.3	25.7	32.0	34.0	66.0	100.0	3.9
40세~49세	(193)	1.0	7.3	8.3	21.8	38.9	31.1	69.9	100.0	3.9
50세 이상	(78)	10.3	9.0	19.2	32.1	26.9	21.8	48.7	100.0	3.4
학력										
고교 재학중	(13)	7.7	15.4	23.1	23.1	38.5	15.4	53.8	100.0	3.4
고교 졸업	(81)	3.7	7.4	11.1	29.6	29.6	29.6	59.3	100.0	3.7
대학교 재학중	(48)	8.3	12.5	20.8	18.8	31.3	29.2	60.4	100.0	3.6
대학교 졸업	(472)	2.8	6.1	8.9	24.2	33.3	33.7	66.9	100.0	3.9
대학원 재학 이상	(87)	8.0	2.3	10.3	17.2	37.9	34.5	72.4	100.0	3.9
가구소득										
200만원 미만	(45)	6.7	8.9	15.6	22.2	26.7	35.6	62.2	100.0	3.8
200~400만원 미만	(204)	2.9	4.9	7.8	27.5	35.3	29.4	64.7	100.0	3.8
400~600만원 미만	(229)	4.8	8.7	13.5	17.5	31.4	37.6	69.0	100.0	3.9
600~800만원 미만	(132)	3.8	3.8	7.6	31.8	31.8	28.8	60.6	100.0	3.8
800~1,000만원 미만	(62)	3.2	8.1	11.3	21.0	35.5	32.3	67.7	100.0	3.9
1,000~1,500만원 미만	(17)	0.0	0.0	0.0	17.6	41.2	41.2	82.4	100.0	4.2
1,500만원 이상	(12)	8.3	8.3	16.7	8.3	58.3	16.7	75.0	100.0	3.7

B4. 여성 캐릭터가 게임 공간에서의 사고 활동에 더 유리하다고 생각한다

(단위 : %)

	사례수	(1) 전혀 그렇지 않다	(2)	Bot-2(1 +2)	(3)	(4)	(5) 매우 그렇다	Tot-2(4 +5)	계	평균
▣ 전체 ▣	(701)	10.6	16.8	27.4	39.2	26.4	7.0	33.4	100.0	3.0
성										
남성	(355)	11.8	16.9	28.7	36.3	28.5	6.5	34.9	100.0	3.0
여성	(346)	9.2	16.8	26.0	42.2	24.3	7.5	31.8	100.0	3.0
연령										
16~19세	(19)	15.8	21.1	36.8	31.6	21.1	10.5	31.6	100.0	2.9
20세~29세	(170)	14.7	15.3	30.0	38.2	23.5	8.2	31.8	100.0	3.0
30세~39세	(241)	11.6	14.9	26.6	41.9	25.3	6.2	31.5	100.0	3.0
40세~49세	(193)	5.2	18.7	23.8	38.9	31.1	6.2	37.3	100.0	3.1
50세 이상	(78)	10.3	20.5	30.8	35.9	25.6	7.7	33.3	100.0	3.0
학력										
고교 재학중	(13)	15.4	23.1	38.5	30.8	30.8	0.0	30.8	100.0	2.8
고교 졸업	(81)	12.3	12.3	24.7	49.4	16.0	9.9	25.9	100.0	3.0
대학교 재학중	(48)	14.6	22.9	37.5	37.5	20.8	4.2	25.0	100.0	2.8
대학교 졸업	(472)	9.3	18.2	27.5	37.7	28.2	6.6	34.7	100.0	3.0
대학원 재학 이상	(87)	12.6	9.2	21.8	40.2	28.7	9.2	37.9	100.0	3.1
가구소득										
200만원 미만	(45)	26.7	8.9	35.6	37.8	22.2	4.4	26.7	100.0	2.7
200~400만원 미만	(204)	12.7	18.6	31.4	33.8	29.4	5.4	34.8	100.0	3.0
400~600만원 미만	(229)	9.2	16.2	25.3	41.5	23.6	9.6	33.2	100.0	3.1
600~800만원 미만	(132)	5.3	18.2	23.5	45.5	27.3	3.8	31.1	100.0	3.1
800~1,000만원 미만	(62)	4.8	16.1	21.0	38.7	29.0	11.3	40.3	100.0	3.3
1,000~1,500만원 미만	(17)	11.8	23.5	35.3	41.2	17.6	5.9	23.5	100.0	2.8
1,500만원 이상	(12)	25.0	8.3	33.3	25.0	33.3	8.3	41.7	100.0	2.9

B4. 여성 캐릭터가 남성 캐릭터에 비해 더 주목받는다고 생각한다

(단위 : %)

	사례수	(1) 전혀 그렇지 않다	(2)	Bot-2(1 +2)	(3)	(4)	(5) 매우 그렇다	Tot-2(4 +5)	계	평균
▣ 전체 ▣	(701)	6.7	13.3	20.0	33.2	36.4	10.4	46.8	100.0	3.3
성										
남성	(355)	8.2	13.0	21.1	32.7	36.3	9.9	46.2	100.0	3.3
여성	(346)	5.2	13.6	18.8	33.8	36.4	11.0	47.4	100.0	3.3
연령										
16~19세	(19)	21.1	31.6	52.6	26.3	10.5	10.5	21.1	100.0	2.6
20세~29세	(170)	7.6	11.8	19.4	31.2	37.6	11.8	49.4	100.0	3.3
30세~39세	(241)	7.5	13.7	21.2	36.1	32.0	10.8	42.7	100.0	3.2
40세~49세	(193)	2.1	9.8	11.9	33.2	45.6	9.3	54.9	100.0	3.5
50세 이상	(78)	10.3	19.2	29.5	30.8	30.8	9.0	39.7	100.0	3.1
학력										
고교 재학중	(13)	23.1	30.8	53.8	30.8	15.4	0.0	15.4	100.0	2.4
고교 졸업	(81)	7.4	17.3	24.7	32.1	32.1	11.1	43.2	100.0	3.2
대학교 재학중	(48)	10.4	16.7	27.1	35.4	29.2	8.3	37.5	100.0	3.1
대학교 졸업	(472)	6.1	12.3	18.4	33.7	38.1	9.7	47.9	100.0	3.3
대학원 재학 이상	(87)	4.6	10.3	14.9	31.0	37.9	16.1	54.0	100.0	3.5
가구소득										
200만원 미만	(45)	11.1	17.8	28.9	31.1	28.9	11.1	40.0	100.0	3.1
200~400만원 미만	(204)	8.3	15.2	23.5	34.8	31.4	10.3	41.7	100.0	3.2
400~600만원 미만	(229)	5.2	13.1	18.3	30.6	38.9	12.2	51.1	100.0	3.4
600~800만원 미만	(132)	5.3	9.8	15.2	38.6	40.2	6.1	46.2	100.0	3.3
800~1,000만원 미만	(62)	3.2	12.9	16.1	25.8	45.2	12.9	58.1	100.0	3.5
1,000~1,500만원 미만	(17)	11.8	17.6	29.4	41.2	17.6	11.8	29.4	100.0	3.0
1,500만원 이상	(12)	16.7	0.0	16.7	33.3	41.7	8.3	50.0	100.0	3.3

B4. 남성 캐릭터가 여성 캐릭터에 비해 게임 수행 능력치가 더 높다고 생각한다

(단위 : %)

	사례수	(1) 전혀 그렇지 않다	(2)	Bot-2(1 +2)	(3)	(4)	(5) 매우 그렇다	Tot-2(4 +5)	계	평균
▣ 전체 ▣	(701)	13.7	17.3	31.0	38.4	24.1	6.6	30.7	100.0	2.9
성										
남성	(355)	17.5	19.4	36.9	41.4	17.2	4.5	21.7	100.0	2.7
여성	(346)	9.8	15.0	24.9	35.3	31.2	8.7	39.9	100.0	3.1
연령										
16~19세	(19)	26.3	21.1	47.4	21.1	21.1	10.5	31.6	100.0	2.7
20세~29세	(170)	18.8	19.4	38.2	28.8	25.9	7.1	32.9	100.0	2.8
30세~39세	(241)	14.9	17.4	32.4	34.9	23.2	9.5	32.8	100.0	3.0
40세~49세	(193)	6.7	18.7	25.4	48.2	23.8	2.6	26.4	100.0	3.0
50세 이상	(78)	12.8	7.7	20.5	50.0	24.4	5.1	29.5	100.0	3.0
학력										
고교 재학중	(13)	23.1	23.1	46.2	23.1	23.1	7.7	30.8	100.0	2.7
고교 졸업	(81)	11.1	13.6	24.7	48.1	19.8	7.4	27.2	100.0	3.0
대학교 재학중	(48)	16.7	20.8	37.5	33.3	16.7	12.5	29.2	100.0	2.9
대학교 졸업	(472)	14.4	16.9	31.4	37.9	25.2	5.5	30.7	100.0	2.9
대학원 재학 이상	(87)	9.2	19.5	28.7	36.8	26.4	8.0	34.5	100.0	3.0
가구소득										
200만원 미만	(45)	13.3	20.0	33.3	26.7	33.3	6.7	40.0	100.0	3.0
200~400만원 미만	(204)	17.2	14.7	31.9	38.7	23.0	6.4	29.4	100.0	2.9
400~600만원 미만	(229)	13.1	16.2	29.3	39.3	24.0	7.4	31.4	100.0	3.0
600~800만원 미만	(132)	12.1	18.2	30.3	43.2	22.7	3.8	26.5	100.0	2.9
800~1,000만원 미만	(62)	4.8	27.4	32.3	35.5	24.2	8.1	32.3	100.0	3.0
1,000~1,500만원 미만	(17)	17.6	11.8	29.4	29.4	29.4	11.8	41.2	100.0	3.1
1,500만원 이상	(12)	25.0	16.7	41.7	33.3	16.7	8.3	25.0	100.0	2.7

B4. 남성 캐릭터는 남성성이, 여성 캐릭터는 여성성이 명확하게 드러나야 한다고 생각한다

(단위 : %)

	사례수	(1) 전혀 그렇지 않다	(2)	Bot-2(1 +2)	(3)	(4)	(5) 매우 그렇다	Tot-2(4 +5)	계	평균
▣ 전체 ▣	(701)	22.0	18.8	40.8	37.4	15.4	6.4	21.8	100.0	2.7
성										
남성	(355)	14.4	16.3	30.7	38.9	20.8	9.6	30.4	100.0	2.9
여성	(346)	29.8	21.4	51.2	35.8	9.8	3.2	13.0	100.0	2.4
연령										
16~19세	(19)	15.8	36.8	52.6	15.8	21.1	10.5	31.6	100.0	2.7
20세~29세	(170)	41.8	20.6	62.4	21.2	11.2	5.3	16.5	100.0	2.2
30세~39세	(241)	20.3	19.1	39.4	40.7	11.6	8.3	19.9	100.0	2.7
40세~49세	(193)	12.4	16.6	29.0	45.1	21.8	4.1	25.9	100.0	2.9
50세 이상	(78)	9.0	15.4	24.4	48.7	19.2	7.7	26.9	100.0	3.0
학력										
고교 재학중	(13)	23.1	30.8	53.8	15.4	23.1	7.7	30.8	100.0	2.6
고교 졸업	(81)	19.8	18.5	38.3	39.5	18.5	3.7	22.2	100.0	2.7
대학교 재학중	(48)	33.3	22.9	56.3	25.0	8.3	10.4	18.8	100.0	2.4
대학교 졸업	(472)	21.2	19.3	40.5	38.1	15.3	6.1	21.4	100.0	2.7
대학원 재학 이상	(87)	21.8	12.6	34.5	41.4	16.1	8.0	24.1	100.0	2.8
가구소득										
200만원 미만	(45)	33.3	15.6	48.9	35.6	13.3	2.2	15.6	100.0	2.4
200~400만원 미만	(204)	22.1	16.7	38.7	37.3	17.2	6.9	24.0	100.0	2.7
400~600만원 미만	(229)	21.8	21.0	42.8	30.6	17.9	8.7	26.6	100.0	2.7
600~800만원 미만	(132)	18.2	18.9	37.1	47.0	10.6	5.3	15.9	100.0	2.7
800~1,000만원 미만	(62)	21.0	17.7	38.7	45.2	14.5	1.6	16.1	100.0	2.6
1,000~1,500만원 미만	(17)	23.5	23.5	47.1	35.3	11.8	5.9	17.6	100.0	2.5
1,500만원 이상	(12)	25.0	25.0	50.0	33.3	8.3	8.3	16.7	100.0	2.5

B5-1R. 우리나라 게임 이용자의 연령 분포는 어떠할 것이라고 짐작하십니까? 10대 이하

(단위 : %)

		사례수	0-9	10-19	20-29	30-39	40-49	50-59	60-69	70-79	80-89	계
▣ 전체 ▣		(701)	3.1	7.4	20.3	29.8	17.7	14.4	4.6	2.1	0.6	100.0
성	남성	(355)	3.9	9.3	22.8	27.9	14.6	14.6	3.9	2.3	0.6	100.0
	여성	(346)	2.3	5.5	17.6	31.8	20.8	14.2	5.2	2.0	0.6	100.0
연령	16~19세	(19)	5.3	5.3	10.5	31.6	21.1	21.1	5.3	0.0	0.0	100.0
	20세~29세	(170)	1.2	6.5	15.3	31.2	24.7	10.6	5.9	3.5	1.2	100.0
	30세~39세	(241)	2.5	5.0	21.6	31.1	17.8	16.6	3.3	2.1	0.0	100.0
	40세~49세	(193)	3.6	9.3	22.3	28.5	13.5	15.0	5.7	1.0	1.0	100.0
	50세 이상	(78)	7.7	12.8	24.4	25.6	11.5	12.8	2.6	2.6	0.0	100.0
	학력	고교 재학중	(13)	7.7	0.0	15.4	23.1	30.8	15.4	7.7	0.0	0.0
	고교 졸업	(81)	6.2	12.3	19.8	27.2	17.3	7.4	3.7	3.7	2.5	100.0
	대학교 재학중	(48)	0.0	4.2	18.8	27.1	20.8	20.8	4.2	4.2	0.0	100.0
	대학교 졸업	(472)	3.2	7.8	21.0	30.1	17.2	14.2	4.4	1.7	0.4	100.0
	대학원 재학 이상	(87)	1.1	3.4	18.4	33.3	17.2	18.4	5.7	2.3	0.0	100.0
가구소득	200만원 미만	(45)	2.2	6.7	26.7	28.9	17.8	11.1	2.2	2.2	2.2	100.0
	200~400만원 미만	(204)	4.9	7.8	19.6	28.9	22.1	10.3	4.4	1.5	0.5	100.0
	400~600만원 미만	(229)	3.9	6.1	20.5	28.8	16.6	13.1	6.6	3.5	0.9	100.0
	600~800만원 미만	(132)	0.0	6.8	23.5	30.3	15.2	19.7	3.0	1.5	0.0	100.0
	800~1,000만원 미만	(62)	3.2	11.3	12.9	27.4	17.7	24.2	3.2	0.0	0.0	100.0
	1,000~1,500만원 미만	(17)	0.0	11.8	11.8	58.8	0.0	17.6	0.0	0.0	0.0	100.0
	1,500만원 이상	(12)	0.0	8.3	16.7	33.3	16.7	8.3	8.3	8.3	0.0	100.0

B5-1R. 우리나라 게임 이용자의 연령 분포는 어떠할 것이라고 짐작하십니까? 20대

(단위 : %)

		사례수	0-9	10-19	20-29	30-39	40-49	50-59	60-69	70-79	계
▣ 전체 ▣		(701)	0.1	4.4	23.8	50.8	15.5	4.0	1.0	0.3	100.0
성	남성	(355)	0.0	3.7	23.1	53.0	14.6	3.9	1.4	0.3	100.0
	여성	(346)	0.3	5.2	24.6	48.6	16.5	4.0	0.6	0.3	100.0
연령	16~19세	(19)	0.0	0.0	26.3	47.4	15.8	5.3	5.3	0.0	100.0
	20세~29세	(170)	0.6	2.9	21.8	52.4	15.3	5.9	1.2	0.0	100.0
	30세~39세	(241)	0.0	5.4	19.5	55.6	15.8	2.9	0.4	0.4	100.0
	40세~49세	(193)	0.0	4.7	25.4	48.7	16.6	3.6	1.0	0.0	100.0
	50세 이상	(78)	0.0	5.1	37.2	38.5	12.8	3.8	1.3	1.3	100.0
	학력	고교 재학중	(13)	0.0	0.0	30.8	30.8	23.1	7.7	7.7	0.0
	고교 졸업	(81)	0.0	11.1	23.5	42.0	17.3	3.7	2.5	0.0	100.0
	대학교 재학중	(48)	0.0	2.1	27.1	54.2	10.4	6.3	0.0	0.0	100.0
	대학교 졸업	(472)	0.2	4.0	21.8	52.3	16.3	4.2	0.8	0.2	100.0
	대학원 재학 이상	(87)	0.0	2.3	32.2	51.7	11.5	1.1	0.0	1.1	100.0
가구소득	200만원 미만	(45)	0.0	6.7	28.9	42.2	15.6	6.7	0.0	0.0	100.0
	200~400만원 미만	(204)	0.5	4.4	19.1	53.9	17.6	2.5	2.0	0.0	100.0
	400~600만원 미만	(229)	0.0	6.1	24.9	49.3	14.0	4.4	0.9	0.4	100.0
	600~800만원 미만	(132)	0.0	1.5	29.5	52.3	12.9	3.8	0.0	0.0	100.0
	800~1,000만원 미만	(62)	0.0	1.6	22.6	46.8	21.0	4.8	1.6	1.6	100.0
	1,000~1,500만원 미만	(17)	0.0	0.0	11.8	58.8	17.6	11.8	0.0	0.0	100.0
	1,500만원 이상	(12)	0.0	16.7	25.0	50.0	8.3	0.0	0.0	0.0	100.0

B5-1R. 우리나라 게임 이용자의 연령 분포는 어떠할 것이라고 짐작하십니까? 30대

(단위 : %)

		사례수	0-9	10-19	20-29	30-39	40-49	50-59	60-69	계
▣ 전체 ▣		(701)	4.4	28.5	49.1	15.5	2.0	0.3	0.1	100.0
성	남성	(355)	5.4	27.3	47.3	17.5	2.0	0.6	0.0	100.0
	여성	(346)	3.5	29.8	50.9	13.6	2.0	0.0	0.3	100.0
연령	16~19세	(19)	5.3	47.4	47.4	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0
	20세~29세	(170)	6.5	32.9	45.9	12.4	1.8	0.6	0.0	100.0
	30세~39세	(241)	2.1	27.0	49.8	17.8	2.9	0.0	0.4	100.0
	40세~49세	(193)	3.6	26.4	52.8	16.1	1.0	0.0	0.0	100.0
	50세 이상	(78)	9.0	24.4	44.9	17.9	2.6	1.3	0.0	100.0
	학력	고교 재학중	(13)	7.7	53.8	38.5	0.0	0.0	0.0	0.0
	고교 졸업	(81)	6.2	22.2	53.1	17.3	1.2	0.0	0.0	100.0
	대학교 재학중	(48)	6.3	43.8	37.5	12.5	0.0	0.0	0.0	100.0
	대학교 졸업	(472)	4.2	26.7	49.2	16.7	2.5	0.4	0.2	100.0
	대학원 재학 이상	(87)	2.3	32.2	52.9	11.5	1.1	0.0	0.0	100.0
가구소득	200만원 미만	(45)	2.2	31.1	46.7	11.1	6.7	2.2	0.0	100.0
	200~400만원 미만	(204)	2.5	29.4	48.5	17.6	1.5	0.0	0.5	100.0
	400~600만원 미만	(229)	6.6	29.3	47.6	14.4	1.7	0.4	0.0	100.0
	600~800만원 미만	(132)	4.5	25.0	50.0	18.9	1.5	0.0	0.0	100.0
	800~1,000만원 미만	(62)	6.5	30.6	51.6	9.7	1.6	0.0	0.0	100.0
	1,000~1,500만원 미만	(17)	0.0	23.5	58.8	11.8	5.9	0.0	0.0	100.0
	1,500만원 이상	(12)	0.0	25.0	58.3	16.7	0.0	0.0	0.0	100.0

B5-1R. 우리나라 게임 이용자의 연령 분포는 어떠할 것이라고 짐작하십니까? 40대

(단위 : %)

		사례수	0-9	10-19	20-29	30-39	계
▣ 전체 ▣		(701)	36.5	49.4	12.1	2.0	100.0
성	남성	(355)	35.5	48.5	14.1	2.0	100.0
	여성	(346)	37.6	50.3	10.1	2.0	100.0
연령	16~19세	(19)	36.8	63.2	0.0	0.0	100.0
	20세~29세	(170)	47.1	43.5	8.8	0.6	100.0
	30세~39세	(241)	38.2	49.0	10.4	2.5	100.0
	40세~49세	(193)	28.5	52.3	17.6	1.6	100.0
	50세 이상	(78)	28.2	52.6	14.1	5.1	100.0
학력	고교 재학중	(13)	46.2	53.8	0.0	0.0	100.0
	고교 졸업	(81)	29.6	51.9	14.8	3.7	100.0
	대학교 재학중	(48)	45.8	37.5	16.7	0.0	100.0
	대학교 졸업	(472)	36.0	50.8	10.8	2.3	100.0
	대학원 재학 이상	(87)	39.1	44.8	16.1	0.0	100.0
가구소득	200만원 미만	(45)	37.8	42.2	17.8	2.2	100.0
	200~400만원 미만	(204)	33.3	53.4	11.3	2.0	100.0
	400~600만원 미만	(229)	38.0	48.5	11.4	2.2	100.0
	600~800만원 미만	(132)	34.8	50.0	14.4	0.8	100.0
	800~1,000만원 미만	(62)	43.5	46.8	6.5	3.2	100.0
	1,000~1,500만원 미만	(17)	23.5	70.6	5.9	0.0	100.0
	1,500만원 이상	(12)	58.3	0.0	33.3	8.3	100.0

B5-1R. 우리나라 게임 이용자의 연령 분포는 어떠할 것이라고 짐작하십니까? 50대 이상

(단위 : %)

		사례수	0-9	10-19	20-29	30-39	40-49	계
▣ 전체 ▣		(701)	71.8	25.1	2.9	0.1	0.1	100.0
성	남성	(355)	69.6	27.0	3.1	0.0	0.3	100.0
	여성	(346)	74.0	23.1	2.6	0.3	0.0	100.0
연령	16~19세	(19)	68.4	31.6	0.0	0.0	0.0	100.0
	20세~29세	(170)	77.6	18.8	2.9	0.6	0.0	100.0
	30세~39세	(241)	77.6	20.3	2.1	0.0	0.0	100.0
	40세~49세	(193)	67.4	31.1	1.6	0.0	0.0	100.0
	50세 이상	(78)	52.6	37.2	9.0	0.0	1.3	100.0
	학력	고교 재학중	(13)	69.2	30.8	0.0	0.0	0.0
	고교 졸업	(81)	55.6	40.7	3.7	0.0	0.0	100.0
	대학교 재학중	(48)	75.0	20.8	4.2	0.0	0.0	100.0
	대학교 졸업	(472)	74.8	22.2	2.5	0.2	0.2	100.0
	대학원 재학 이상	(87)	69.0	27.6	3.4	0.0	0.0	100.0
가구소득	200만원 미만	(45)	62.2	33.3	4.4	0.0	0.0	100.0
	200~400만원 미만	(204)	69.6	26.0	3.9	0.5	0.0	100.0
	400~600만원 미만	(229)	74.7	23.1	2.2	0.0	0.0	100.0
	600~800만원 미만	(132)	72.7	24.2	2.3	0.0	0.8	100.0
	800~1,000만원 미만	(62)	71.0	27.4	1.6	0.0	0.0	100.0
	1,000~1,500만원 미만	(17)	82.4	17.6	0.0	0.0	0.0	100.0
	1,500만원 이상	(12)	66.7	25.0	8.3	0.0	0.0	100.0

B5-2R. 우리나라 게임 이용자의 성별 분포는 어떠할 것이라고 짐작하십니까? 남자

(단위 : %)

		사례수	40-49	50-59	60-69	70-79	80-89	90-100	계
▣ 전체 ▣		(701)	1.1	11.1	37.1	37.8	11.7	1.1	100.0
성	남성	(355)	1.4	11.5	33.2	40.3	11.8	1.7	100.0
	여성	(346)	0.9	10.7	41.0	35.3	11.6	0.6	100.0
연령	16~19세	(19)	0.0	5.3	42.1	42.1	10.5	0.0	100.0
	20세~29세	(170)	0.0	11.2	38.8	34.1	14.7	1.2	100.0
	30세~39세	(241)	0.8	11.6	32.8	41.1	12.4	1.2	100.0
	40세~49세	(193)	2.1	10.4	38.9	38.3	9.3	1.0	100.0
	50세 이상	(78)	2.6	12.8	41.0	33.3	9.0	1.3	100.0
	학력	고교 재학중	(13)	0.0	7.7	30.8	46.2	15.4	0.0
	고교 졸업	(81)	2.5	11.1	49.4	30.9	6.2	0.0	100.0
	대학교 재학중	(48)	0.0	6.3	41.7	35.4	16.7	0.0	100.0
	대학교 졸업	(472)	0.8	11.0	35.0	40.0	11.9	1.3	100.0
	대학원 재학 이상	(87)	2.3	14.9	35.6	32.2	12.6	2.3	100.0
가구소득	200만원 미만	(45)	2.2	17.8	40.0	31.1	6.7	2.2	100.0
	200~400만원 미만	(204)	0.0	13.7	38.2	37.7	8.8	1.5	100.0
	400~600만원 미만	(229)	0.4	10.0	38.0	35.8	14.4	1.3	100.0
	600~800만원 미만	(132)	3.8	6.8	31.1	47.0	11.4	0.0	100.0
	800~1,000만원 미만	(62)	0.0	6.5	38.7	37.1	17.7	0.0	100.0
	1,000~1,500만원 미만	(17)	0.0	17.6	41.2	23.5	11.8	5.9	100.0
	1,500만원 이상	(12)	8.3	25.0	41.7	25.0	0.0	0.0	100.0

B5-2R. 우리나라 게임 이용자의 성별 분포는 어떠할 것이라고 짐작하십니까? 여자

(단위 : %)

		사례수	0-9	10-19	20-29	30-39	40-49	50-59	60-69	계
▣ 전체 ▣		(701)	0.3	2.6	14.4	43.5	31.5	6.8	0.9	100.0
성	남성	(355)	0.6	3.1	14.6	44.5	28.5	7.6	1.1	100.0
	여성	(346)	0.0	2.0	14.2	42.5	34.7	6.1	0.6	100.0
연령	16~19세	(19)	0.0	0.0	21.1	42.1	31.6	5.3	0.0	100.0
	20세~29세	(170)	0.0	3.5	19.4	40.6	31.2	5.3	0.0	100.0
	30세~39세	(241)	0.4	2.9	14.5	46.1	27.0	8.3	0.8	100.0
	40세~49세	(193)	0.5	2.1	8.8	44.0	36.8	6.2	1.6	100.0
	50세 이상	(78)	0.0	1.3	15.4	41.0	33.3	7.7	1.3	100.0
	학력	고교 재학중	(13)	0.0	0.0	30.8	38.5	23.1	7.7	0.0
	고교 졸업	(81)	0.0	0.0	8.6	43.2	37.0	8.6	2.5	100.0
	대학교 재학중	(48)	0.0	2.1	20.8	43.8	27.1	6.3	0.0	100.0
	대학교 졸업	(472)	0.2	3.0	13.8	44.1	32.6	5.7	0.6	100.0
	대학원 재학 이상	(87)	1.1	3.4	17.2	41.4	24.1	11.5	1.1	100.0
가구소득	200만원 미만	(45)	0.0	4.4	6.7	42.2	28.9	15.6	2.2	100.0
	200~400만원 미만	(204)	0.0	2.0	13.2	45.6	31.4	7.8	0.0	100.0
	400~600만원 미만	(229)	0.9	2.6	16.6	41.0	33.6	4.8	0.4	100.0
	600~800만원 미만	(132)	0.0	2.3	12.1	50.0	28.0	4.5	3.0	100.0
	800~1,000만원 미만	(62)	0.0	3.2	21.0	37.1	35.5	3.2	0.0	100.0
	1,000~1,500만원 미만	(17)	0.0	5.9	23.5	29.4	29.4	11.8	0.0	100.0
	1,500만원 이상	(12)	0.0	0.0	0.0	41.7	25.0	33.3	0.0	100.0

B5-3R. 우리나라 게임 산업 종사자의 성별 분포는 어떠할 것이라고 짐작하십니까? 남자

(단위 : %)

		사례수	20-29	30-39	40-49	50-59	60-69	70-79	80-89	90-100	계
▣ 전체 ▣		(701)	0.1	0.3	1.0	9.0	25.0	26.4	28.2	10.0	100.0
성	남성	(355)	0.0	0.3	1.4	11.3	27.0	24.8	25.9	9.3	100.0
	여성	(346)	0.3	0.3	0.6	6.6	22.8	28.0	30.6	10.7	100.0
연령	16~19세	(19)	0.0	0.0	0.0	21.1	10.5	21.1	36.8	10.5	100.0
	20세~29세	(170)	0.0	0.0	0.6	7.6	26.5	24.1	28.2	12.9	100.0
	30세~39세	(241)	0.0	0.0	1.2	7.5	19.5	28.6	32.8	10.4	100.0
	40세~49세	(193)	0.5	0.5	1.0	9.8	30.1	25.4	23.3	9.3	100.0
	50세 이상	(78)	0.0	1.3	1.3	11.5	29.5	28.2	24.4	3.8	100.0
학력	고교 재학중	(13)	0.0	0.0	0.0	23.1	0.0	15.4	46.2	15.4	100.0
	고교 졸업	(81)	0.0	0.0	0.0	14.8	25.9	38.3	16.0	4.9	100.0
	대학교 재학중	(48)	0.0	0.0	0.0	6.3	35.4	29.2	18.8	10.4	100.0
	대학교 졸업	(472)	0.0	0.4	1.1	8.5	23.5	25.4	30.3	10.8	100.0
	대학원 재학 이상	(87)	1.1	0.0	2.3	5.7	29.9	20.7	31.0	9.2	100.0
가구소득	200만원 미만	(45)	0.0	0.0	2.2	15.6	24.4	17.8	31.1	8.9	100.0
	200~400만원 미만	(204)	0.0	0.0	1.0	9.8	23.5	28.9	30.4	6.4	100.0
	400~600만원 미만	(229)	0.0	0.4	1.3	9.2	24.9	26.2	25.3	12.7	100.0
	600~800만원 미만	(132)	0.0	0.8	0.8	5.3	24.2	27.3	28.8	12.9	100.0
	800~1,000만원 미만	(62)	1.6	0.0	0.0	9.7	29.0	19.4	33.9	6.5	100.0
	1,000~1,500만원 미만	(17)	0.0	0.0	0.0	0.0	35.3	41.2	17.6	5.9	100.0
	1,500만원 이상	(12)	0.0	0.0	0.0	16.7	25.0	25.0	16.7	16.7	100.0

B5-3R. 우리나라 게임 산업 종사자의 성별 분포는 어떠할 것이라고 짐작하십니까? 여자

(단위 : %)

		사례수	0-9	10-19	20-29	30-39	40-49	50-59	60-69	70-79	80-89	계
▣ 전체 ▣		(701)	0.7	12.6	27.5	27.7	23.3	7.0	1.0	0.1	0.1	100.0
성	남성	(355)	1.1	11.3	25.9	25.1	26.2	8.7	1.4	0.3	0.0	100.0
	여성	(346)	0.3	13.9	29.2	30.3	20.2	5.2	0.6	0.0	0.3	100.0
연령	16~19세	(19)	0.0	21.1	26.3	31.6	0.0	21.1	0.0	0.0	0.0	100.0
	20세~29세	(170)	0.6	16.5	27.1	27.1	22.4	5.9	0.6	0.0	0.0	100.0
	30세~39세	(241)	0.8	12.0	33.6	27.8	18.7	6.2	0.8	0.0	0.0	100.0
	40세~49세	(193)	1.0	10.9	21.8	26.4	30.6	7.3	1.0	0.5	0.5	100.0
	50세 이상	(78)	0.0	7.7	24.4	30.8	26.9	7.7	2.6	0.0	0.0	100.0
	학력	고교 재학중	(13)	0.0	30.8	30.8	15.4	0.0	23.1	0.0	0.0	0.0
	고교 졸업	(81)	0.0	7.4	18.5	37.0	27.2	9.9	0.0	0.0	0.0	100.0
	대학교 재학중	(48)	2.1	10.4	20.8	33.3	27.1	6.3	0.0	0.0	0.0	100.0
	대학교 졸업	(472)	0.6	13.3	29.2	26.9	21.6	7.0	1.1	0.2	0.0	100.0
	대학원 재학 이상	(87)	1.1	11.5	29.9	21.8	29.9	2.3	2.3	0.0	1.1	100.0
가구소득	200만원 미만	(45)	0.0	15.6	28.9	13.3	24.4	15.6	2.2	0.0	0.0	100.0
	200~400만원 미만	(204)	1.5	8.8	29.9	30.4	21.6	6.9	1.0	0.0	0.0	100.0
	400~600만원 미만	(229)	0.4	14.8	25.3	27.1	23.1	7.4	1.3	0.4	0.0	100.0
	600~800만원 미만	(132)	0.8	15.2	27.3	29.5	21.2	5.3	0.8	0.0	0.0	100.0
	800~1,000만원 미만	(62)	0.0	9.7	30.6	24.2	30.6	3.2	0.0	0.0	1.6	100.0
	1,000~1,500만원 미만	(17)	0.0	5.9	23.5	41.2	29.4	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0
	1,500만원 이상	(12)	0.0	16.7	16.7	25.0	25.0	16.7	0.0	0.0	0.0	100.0

C1-1. 귀하께서는 일반적으로 PC 게임 플레이 시 성차별이나 성희롱이 어느 정도 있다고 생각하십니까?

(단위 : %)

	사례수	(1) 전혀 없다	(2)	Bot-2(1 +2)	(3)	(4)	(5) 매우 많다	Tot-2(4 +5)	계	평균
▣ 전체 ▣	(701)	3.7	11.7	15.4	29.2	36.5	18.8	55.3	100.0	3.6
성										
남성	(355)	5.6	17.7	23.4	34.1	31.5	11.0	42.5	100.0	3.2
여성	(346)	1.7	5.5	7.2	24.3	41.6	26.9	68.5	100.0	3.9
연령										
16~19세	(19)	10.5	31.6	42.1	42.1	10.5	5.3	15.8	100.0	2.7
20세~29세	(170)	2.9	5.9	8.8	21.2	40.0	30.0	70.0	100.0	3.9
30세~39세	(241)	4.1	11.2	15.4	27.8	37.8	19.1	56.8	100.0	3.6
40세~49세	(193)	3.1	15.5	18.7	35.8	34.7	10.9	45.6	100.0	3.3
50세 이상	(78)	3.8	11.5	15.4	32.1	35.9	16.7	52.6	100.0	3.5
학력										
고교 재학중	(13)	15.4	23.1	38.5	46.2	7.7	7.7	15.4	100.0	2.7
고교 졸업	(81)	4.9	14.8	19.8	28.4	39.5	12.3	51.9	100.0	3.4
대학교 재학중	(48)	4.2	10.4	14.6	25.0	39.6	20.8	60.4	100.0	3.6
대학교 졸업	(472)	3.0	11.2	14.2	29.9	35.6	20.3	55.9	100.0	3.6
대학원 재학 이상	(87)	4.6	10.3	14.9	26.4	41.4	17.2	58.6	100.0	3.6
가구소득										
200만원 미만	(45)	4.4	6.7	11.1	17.8	31.1	40.0	71.1	100.0	4.0
200~400만원 미만	(204)	2.9	10.8	13.7	31.9	36.3	18.1	54.4	100.0	3.6
400~600만원 미만	(229)	4.4	13.1	17.5	28.8	35.8	17.9	53.7	100.0	3.5
600~800만원 미만	(132)	2.3	7.6	9.8	35.6	38.6	15.9	54.5	100.0	3.6
800~1,000만원 미만	(62)	1.6	24.2	25.8	21.0	33.9	19.4	53.2	100.0	3.5
1,000~1,500만원 미만	(17)	5.9	5.9	11.8	23.5	52.9	11.8	64.7	100.0	3.6
1,500만원 이상	(12)	25.0	8.3	33.3	16.7	41.7	8.3	50.0	100.0	3.0

C1-2. 아이디 및 배틀 태그 등 이름 작명으로 특정 성별 비하 및 희롱

(단위 : %)

	사례수	(1) 전혀 없다	(2)	Bot-2(1 +2)	(3)	(4)	(5) 매우 많다	Tot-2(4 +5)	계	평 균
▣ 전체 ▣	(675)	3.7	13.5	17.2	32.6	35.4	14.8	50.2	100.0	3.4
성										
남성	(335)	4.5	19.4	23.9	33.7	31.3	11.0	42.4	100.0	3.3
여성	(340)	2.9	7.6	10.6	31.5	39.4	18.5	57.9	100.0	3.6
연령										
16~19세	(17)	5.9	11.8	17.6	52.9	29.4	0.0	29.4	100.0	3.1
20세~29세	(165)	4.2	11.5	15.8	23.6	35.2	25.5	60.6	100.0	3.7
30세~39세	(231)	2.6	10.4	13.0	32.9	37.7	16.5	54.1	100.0	3.5
40세~49세	(187)	2.7	17.1	19.8	38.0	33.2	9.1	42.2	100.0	3.3
50세 이상	(75)	8.0	18.7	26.7	33.3	36.0	4.0	40.0	100.0	3.1
학력										
고교 재학중	(11)	9.1	9.1	18.2	45.5	36.4	0.0	36.4	100.0	3.1
고교 졸업	(77)	6.5	10.4	16.9	44.2	27.3	11.7	39.0	100.0	3.3
대학교 재학중	(46)	4.3	8.7	13.0	28.3	43.5	15.2	58.7	100.0	3.6
대학교 졸업	(458)	3.3	15.5	18.8	31.7	34.5	15.1	49.6	100.0	3.4
대학원 재학 이상	(83)	2.4	8.4	10.8	27.7	43.4	18.1	61.4	100.0	3.7
가구소득										
200만원 미만	(43)	4.7	20.9	25.6	25.6	25.6	23.3	48.8	100.0	3.4
200~400만원 미만	(198)	6.1	13.6	19.7	35.9	29.3	15.2	44.4	100.0	3.3
400~600만원 미만	(219)	3.2	11.9	15.1	33.3	37.9	13.7	51.6	100.0	3.5
600~800만원 미만	(129)	1.6	11.6	13.2	34.1	37.2	15.5	52.7	100.0	3.5
800~1,000만원 미만	(61)	3.3	16.4	19.7	26.2	41.0	13.1	54.1	100.0	3.4
1,000~1,500만원 미만	(16)	0.0	6.3	6.3	18.8	68.8	6.3	75.0	100.0	3.8
1,500만원 이상	(9)	0.0	33.3	33.3	22.2	33.3	11.1	44.4	100.0	3.2

C1-2. 성별을 이유로 특정 포지션 요구

(단위 : %)

	사례수	(1) 전혀 없다	(2)	Bot-2(1 +2)	(3)	(4)	(5) 매우 많다	Tot-2(4 +5)	계	평균
▣ 전체 ▣	(675)	8.9	19.0	27.9	37.5	25.5	9.2	34.7	100.0	3.1
성										
남성	(335)	11.9	25.4	37.3	36.1	21.5	5.1	26.6	100.0	2.8
여성	(340)	5.9	12.6	18.5	38.8	29.4	13.2	42.6	100.0	3.3
연령										
16~19세	(17)	23.5	29.4	52.9	29.4	17.6	0.0	17.6	100.0	2.4
20세~29세	(165)	9.7	18.2	27.9	27.9	28.5	15.8	44.2	100.0	3.2
30세~39세	(231)	7.8	20.8	28.6	36.4	23.4	11.7	35.1	100.0	3.1
40세~49세	(187)	7.0	18.7	25.7	50.3	21.4	2.7	24.1	100.0	2.9
50세 이상	(75)	12.0	13.3	25.3	32.0	37.3	5.3	42.7	100.0	3.1
학력										
고교 재학중	(11)	36.4	9.1	45.5	27.3	27.3	0.0	27.3	100.0	2.5
고교 졸업	(77)	7.8	15.6	23.4	45.5	24.7	6.5	31.2	100.0	3.1
대학교 재학중	(46)	8.7	23.9	32.6	34.8	28.3	4.3	32.6	100.0	3.0
대학교 졸업	(458)	9.2	19.2	28.4	37.3	24.5	9.8	34.3	100.0	3.1
대학원 재학 이상	(83)	4.8	19.3	24.1	33.7	30.1	12.0	42.2	100.0	3.3
가구소득										
200만원 미만	(43)	7.0	14.0	20.9	44.2	18.6	16.3	34.9	100.0	3.2
200~400만원 미만	(198)	12.1	23.2	35.4	30.8	24.7	9.1	33.8	100.0	3.0
400~600만원 미만	(219)	7.8	15.1	22.8	43.4	26.0	7.8	33.8	100.0	3.1
600~800만원 미만	(129)	7.0	17.8	24.8	38.0	27.1	10.1	37.2	100.0	3.2
800~1,000만원 미만	(61)	6.6	26.2	32.8	39.3	18.0	9.8	27.9	100.0	3.0
1,000~1,500만원 미만	(16)	6.3	18.8	25.0	18.8	50.0	6.3	56.3	100.0	3.3
1,500만원 이상	(9)	22.2	11.1	33.3	22.2	44.4	0.0	44.4	100.0	2.9

C1-2. 연락처 요구 및 오프라인 만남 제안

(단위 : %)

	사례수	(1) 전혀 없다	(2)	Bot-2(1 +2)	(3)	(4)	(5) 매우 많다	Tot-2(4 +5)	계	평균
▣ 전체 ▣	(675)	7.1	13.2	20.3	32.9	34.8	12.0	46.8	100.0	3.3
성										
남성	(335)	10.1	14.3	24.5	37.3	31.3	6.9	38.2	100.0	3.1
여성	(340)	4.1	12.1	16.2	28.5	38.2	17.1	55.3	100.0	3.5
연령										
16~19세	(17)	23.5	23.5	47.1	29.4	23.5	0.0	23.5	100.0	2.5
20세~29세	(165)	6.1	13.3	19.4	27.3	34.5	18.8	53.3	100.0	3.5
30세~39세	(231)	6.5	13.0	19.5	29.0	35.9	15.6	51.5	100.0	3.4
40세~49세	(187)	5.9	12.8	18.7	41.2	35.8	4.3	40.1	100.0	3.2
50세 이상	(75)	10.7	12.0	22.7	37.3	32.0	8.0	40.0	100.0	3.1
학력										
고교 재학중	(11)	36.4	9.1	45.5	27.3	27.3	0.0	27.3	100.0	2.5
고교 졸업	(77)	9.1	9.1	18.2	40.3	33.8	7.8	41.6	100.0	3.2
대학교 재학중	(46)	8.7	15.2	23.9	37.0	28.3	10.9	39.1	100.0	3.2
대학교 졸업	(458)	6.6	14.2	20.7	32.3	34.3	12.7	46.9	100.0	3.3
대학원 재학 이상	(83)	3.6	10.8	14.5	27.7	43.4	14.5	57.8	100.0	3.5
가구소득										
200만원 미만	(43)	9.3	9.3	18.6	34.9	30.2	16.3	46.5	100.0	3.3
200~400만원 미만	(198)	8.6	12.1	20.7	29.8	37.4	12.1	49.5	100.0	3.3
400~600만원 미만	(219)	6.8	13.2	20.1	35.6	32.9	11.4	44.3	100.0	3.3
600~800만원 미만	(129)	4.7	14.7	19.4	32.6	36.4	11.6	48.1	100.0	3.4
800~1,000만원 미만	(61)	8.2	14.8	23.0	34.4	31.1	11.5	42.6	100.0	3.2
1,000~1,500만원 미만	(16)	0.0	12.5	12.5	31.3	43.8	12.5	56.3	100.0	3.6
1,500만원 이상	(9)	11.1	22.2	33.3	22.2	33.3	11.1	44.4	100.0	3.1

C1-2. 문자/쪽지/음성채팅으로 성적 수치심을 주는 발언(성희롱적 발언)

(단위 : %)

	사례수	(1) 전혀 없다	(2)	Bot-2(1 +2)	(3)	(4)	(5) 매우 많다	Tot-2(4 +5)	계	평균
▣ 전체 ▣	(675)	5.6	12.1	17.8	27.7	38.5	16.0	54.5	100.0	3.5
성										
남성	(335)	8.1	14.9	23.0	31.6	36.4	9.0	45.4	100.0	3.2
여성	(340)	3.2	9.4	12.6	23.8	40.6	22.9	63.5	100.0	3.7
연령										
16~19세	(17)	5.9	23.5	29.4	35.3	35.3	0.0	35.3	100.0	3.0
20세~29세	(165)	5.5	10.3	15.8	19.4	37.6	27.3	64.8	100.0	3.7
30세~39세	(231)	5.2	9.5	14.7	29.9	37.2	18.2	55.4	100.0	3.5
40세~49세	(187)	4.8	16.0	20.9	32.6	40.1	6.4	46.5	100.0	3.3
50세 이상	(75)	9.3	12.0	21.3	25.3	41.3	12.0	53.3	100.0	3.3
학력										
고교 재학중	(11)	9.1	9.1	18.2	36.4	45.5	0.0	45.5	100.0	3.2
고교 졸업	(77)	6.5	15.6	22.1	37.7	28.6	11.7	40.3	100.0	3.2
대학교 재학중	(46)	8.7	17.4	26.1	21.7	37.0	15.2	52.2	100.0	3.3
대학교 졸업	(458)	5.7	11.4	17.0	27.3	38.6	17.0	55.7	100.0	3.5
대학원 재학 이상	(83)	2.4	10.8	13.3	22.9	47.0	16.9	63.9	100.0	3.7
가구소득										
200만원 미만	(43)	2.3	11.6	14.0	25.6	41.9	18.6	60.5	100.0	3.6
200~400만원 미만	(198)	6.6	13.1	19.7	28.8	37.4	14.1	51.5	100.0	3.4
400~600만원 미만	(219)	5.5	11.0	16.4	31.5	36.1	16.0	52.1	100.0	3.5
600~800만원 미만	(129)	3.9	13.2	17.1	25.6	40.3	17.1	57.4	100.0	3.5
800~1,000만원 미만	(61)	9.8	13.1	23.0	19.7	41.0	16.4	57.4	100.0	3.4
1,000~1,500만원 미만	(16)	0.0	6.3	6.3	25.0	43.8	25.0	68.8	100.0	3.9
1,500만원 이상	(9)	11.1	11.1	22.2	11.1	55.6	11.1	66.7	100.0	3.4

C1-2. 성역할과 관련된 성차별적 발언

(단위 : %)

	사례수	(1) 전혀 없다	(2)	Bot-2(1 +2)	(3)	(4)	(5) 매우 많다	Tot-2(4 +5)	계	평균
▣ 전체 ▣	(675)	5.6	13.8	19.4	34.4	31.3	15.0	46.2	100.0	3.4
성										
남성	(335)	9.0	17.9	26.9	35.8	28.4	9.0	37.3	100.0	3.1
여성	(340)	2.4	9.7	12.1	32.9	34.1	20.9	55.0	100.0	3.6
연령										
16~19세	(17)	11.8	35.3	47.1	23.5	29.4	0.0	29.4	100.0	2.7
20세~29세	(165)	6.1	14.5	20.6	26.1	22.4	30.9	53.3	100.0	3.6
30세~39세	(231)	4.8	12.1	16.9	38.1	31.2	13.9	45.0	100.0	3.4
40세~49세	(187)	5.3	13.9	19.3	40.6	34.8	5.3	40.1	100.0	3.2
50세 이상	(75)	6.7	12.0	18.7	28.0	42.7	10.7	53.3	100.0	3.4
학력										
고교 재학중	(11)	18.2	36.4	54.5	18.2	27.3	0.0	27.3	100.0	2.5
고교 졸업	(77)	6.5	7.8	14.3	46.8	28.6	10.4	39.0	100.0	3.3
대학교 재학중	(46)	10.9	10.9	21.7	30.4	30.4	17.4	47.8	100.0	3.3
대학교 졸업	(458)	5.2	15.1	20.3	34.3	29.9	15.5	45.4	100.0	3.4
대학원 재학 이상	(83)	2.4	10.8	13.3	27.7	42.2	16.9	59.0	100.0	3.6
가구소득										
200만원 미만	(43)	2.3	11.6	14.0	32.6	27.9	25.6	53.5	100.0	3.6
200~400만원 미만	(198)	8.1	18.7	26.8	30.3	28.8	14.1	42.9	100.0	3.2
400~600만원 미만	(219)	3.7	11.4	15.1	37.9	31.1	16.0	47.0	100.0	3.4
600~800만원 미만	(129)	3.9	9.3	13.2	39.5	34.9	12.4	47.3	100.0	3.4
800~1,000만원 미만	(61)	11.5	19.7	31.1	27.9	29.5	11.5	41.0	100.0	3.1
1,000~1,500만원 미만	(16)	6.3	6.3	12.5	25.0	50.0	12.5	62.5	100.0	3.6
1,500만원 이상	(9)	0.0	11.1	11.1	33.3	33.3	22.2	55.6	100.0	3.7

C1-2. 집단 괴롭힘

(단위 : %)

	사례수	(1) 전혀 없다	(2)	Bot-2(1 +2)	(3)	(4)	(5) 매우 많다	Tot-2(4 +5)	계	평균
▣ 전체 ▣	(675)	13.2	28.3	41.5	40.3	14.1	4.1	18.2	100.0	2.7
성										
남성	(335)	15.8	28.1	43.9	40.6	11.6	3.9	15.5	100.0	2.6
여성	(340)	10.6	28.5	39.1	40.0	16.5	4.4	20.9	100.0	2.8
연령										
16~19세	(17)	23.5	35.3	58.8	29.4	11.8	0.0	11.8	100.0	2.3
20세~29세	(165)	17.0	30.9	47.9	29.7	15.8	6.7	22.4	100.0	2.6
30세~39세	(231)	13.4	28.6	42.0	39.4	13.9	4.8	18.6	100.0	2.7
40세~49세	(187)	9.6	26.2	35.8	50.3	12.3	1.6	13.9	100.0	2.7
50세 이상	(75)	10.7	25.3	36.0	44.0	16.0	4.0	20.0	100.0	2.8
학력										
고교 재학중	(11)	27.3	27.3	54.5	27.3	18.2	0.0	18.2	100.0	2.4
고교 졸업	(77)	18.2	26.0	44.2	48.1	5.2	2.6	7.8	100.0	2.5
대학교 재학중	(46)	21.7	26.1	47.8	41.3	8.7	2.2	10.9	100.0	2.4
대학교 졸업	(458)	12.2	29.7	41.9	39.5	13.8	4.8	18.6	100.0	2.7
대학원 재학 이상	(83)	7.2	24.1	31.3	38.6	26.5	3.6	30.1	100.0	3.0
가구소득										
200만원 미만	(43)	16.3	23.3	39.5	27.9	25.6	7.0	32.6	100.0	2.8
200~400만원 미만	(198)	14.1	28.3	42.4	36.9	17.7	3.0	20.7	100.0	2.7
400~600만원 미만	(219)	11.9	28.8	40.6	44.7	8.2	6.4	14.6	100.0	2.7
600~800만원 미만	(129)	8.5	26.4	34.9	44.2	18.6	2.3	20.9	100.0	2.8
800~1,000만원 미만	(61)	19.7	36.1	55.7	37.7	4.9	1.6	6.6	100.0	2.3
1,000~1,500만원 미만	(16)	6.3	31.3	37.5	43.8	12.5	6.3	18.8	100.0	2.8
1,500만원 이상	(9)	44.4	11.1	55.6	22.2	22.2	0.0	22.2	100.0	2.2

C1-3. 귀하께서는 일반적으로 PC 게임 플레이 시 성차별이나 성희롱을 목격한 적이 있으십니까? 5점 척도로 답해 주십시오.

(단위 : %)

	사례수	(1) 전혀 없다	(2)	Bot-2(1 +2)	(3)	(4)	(5) 매우 많다	Tot-2(4 +5)	계	평균
▣ 전체 ▣	(675)	23.0	19.9	42.8	29.6	19.9	7.7	27.6	100.0	2.7
성										
남성	(335)	30.1	21.2	51.3	29.6	15.2	3.9	19.1	100.0	2.4
여성	(340)	15.9	18.5	34.4	29.7	24.4	11.5	35.9	100.0	3.0
연령										
16~19세	(17)	11.8	35.3	47.1	35.3	17.6	0.0	17.6	100.0	2.6
20세~29세	(165)	12.1	12.1	24.2	24.8	32.7	18.2	50.9	100.0	3.3
30세~39세	(231)	24.7	19.9	44.6	32.0	16.0	7.4	23.4	100.0	2.6
40세~49세	(187)	26.2	27.3	53.5	29.9	14.4	2.1	16.6	100.0	2.4
50세 이상	(75)	36.0	14.7	50.7	30.7	17.3	1.3	18.7	100.0	2.3
학력										
고교 재학중	(11)	18.2	27.3	45.5	36.4	18.2	0.0	18.2	100.0	2.5
고교 졸업	(77)	23.4	20.8	44.2	36.4	14.3	5.2	19.5	100.0	2.6
대학교 재학중	(46)	19.6	19.6	39.1	26.1	23.9	10.9	34.8	100.0	2.9
대학교 졸업	(458)	22.9	19.2	42.1	30.1	19.2	8.5	27.7	100.0	2.7
대학원 재학 이상	(83)	25.3	21.7	47.0	21.7	26.5	4.8	31.3	100.0	2.6
가구소득										
200만원 미만	(43)	25.6	11.6	37.2	27.9	25.6	9.3	34.9	100.0	2.8
200~400만원 미만	(198)	24.7	22.7	47.5	28.3	15.7	8.6	24.2	100.0	2.6
400~600만원 미만	(219)	23.7	19.2	42.9	30.1	18.7	8.2	26.9	100.0	2.7
600~800만원 미만	(129)	18.6	20.9	39.5	31.8	23.3	5.4	28.7	100.0	2.8
800~1,000만원 미만	(61)	23.0	14.8	37.7	27.9	27.9	6.6	34.4	100.0	2.8
1,000~1,500만원 미만	(16)	25.0	18.8	43.8	43.8	12.5	0.0	12.5	100.0	2.4
1,500만원 이상	(9)	11.1	33.3	44.4	11.1	22.2	22.2	44.4	100.0	3.1

C1-4. 귀하께서는 일반적으로 PC 게임 플레이 시 성차별이나 성희롱을 경험한 적이 있으십니까? 5점 척도로 답해 주십시오.

(단위 : %)

	사례수	(1) 전혀 없다	(2)	Bot-2(1 +2)	(3)	(4)	(5) 매우 많다	Tot-2(4 +5)	계	평균
▣ 전체 ▣	(675)	36.4	22.5	59.0	24.4	12.7	3.9	16.6	100.0	2.3
성										
남성	(335)	44.8	22.1	66.9	21.8	9.6	1.8	11.3	100.0	2.0
여성	(340)	28.2	22.9	51.2	27.1	15.9	5.9	21.8	100.0	2.5
연령										
16~19세	(17)	47.1	29.4	76.5	11.8	11.8	0.0	11.8	100.0	1.9
20세~29세	(165)	27.9	21.8	49.7	23.6	16.4	10.3	26.7	100.0	2.6
30세~39세	(231)	37.7	20.8	58.4	24.2	14.3	3.0	17.3	100.0	2.2
40세~49세	(187)	40.6	23.5	64.2	26.2	8.6	1.1	9.6	100.0	2.1
50세 이상	(75)	38.7	25.3	64.0	25.3	10.7	0.0	10.7	100.0	2.1
학력										
고교 재학중	(11)	45.5	27.3	72.7	9.1	18.2	0.0	18.2	100.0	2.0
고교 졸업	(77)	41.6	22.1	63.6	29.9	5.2	1.3	6.5	100.0	2.0
대학교 재학중	(46)	32.6	28.3	60.9	23.9	10.9	4.3	15.2	100.0	2.3
대학교 졸업	(458)	35.8	22.1	57.9	24.5	13.5	4.1	17.7	100.0	2.3
대학원 재학 이상	(83)	36.1	21.7	57.8	21.7	15.7	4.8	20.5	100.0	2.3
가구소득										
200만원 미만	(43)	37.2	23.3	60.5	20.9	14.0	4.7	18.6	100.0	2.3
200~400만원 미만	(198)	40.9	25.8	66.7	20.2	9.1	4.0	13.1	100.0	2.1
400~600만원 미만	(219)	33.8	22.8	56.6	26.5	11.9	5.0	16.9	100.0	2.3
600~800만원 미만	(129)	34.9	16.3	51.2	27.9	20.2	0.8	20.9	100.0	2.4
800~1,000만원 미만	(61)	34.4	21.3	55.7	26.2	14.8	3.3	18.0	100.0	2.3
1,000~1,500만원 미만	(16)	43.8	25.0	68.8	25.0	6.3	0.0	6.3	100.0	1.9
1,500만원 이상	(9)	22.2	33.3	55.6	22.2	0.0	22.2	22.2	100.0	2.7

C1-5. 아이디 및 배틀 태그 등 이름 작명으로 특정 성별 비하 및 희롱

(단위 : %)

	사례수	(1) 드물게 경험했다	(2)	Bot-2(1 +2)	(3)	(4)	(5) 매우 많이 경험했다	Tot-2(4 +5)	계	평균
▣ 전체 ▣	(429)	15.2	16.3	31.5	33.8	25.9	8.9	34.7	100.0	3.0
성										
남성	(185)	16.2	17.3	33.5	37.8	23.2	5.4	28.6	100.0	2.8
여성	(244)	14.3	15.6	29.9	30.7	27.9	11.5	39.3	100.0	3.1
연령										
16~19세	(9)	33.3	11.1	44.4	33.3	11.1	11.1	22.2	100.0	2.6
20세~29세	(119)	17.6	12.6	30.3	29.4	25.2	15.1	40.3	100.0	3.1
30세~39세	(144)	14.6	11.1	25.7	36.1	28.5	9.7	38.2	100.0	3.1
40세~49세	(111)	18.0	23.4	41.4	28.8	26.1	3.6	29.7	100.0	2.7
50세 이상	(46)	0.0	26.1	26.1	50.0	21.7	2.2	23.9	100.0	3.0
학력										
고교 재학중	(6)	50.0	0.0	50.0	16.7	16.7	16.7	33.3	100.0	2.5
고교 졸업	(45)	17.8	6.7	24.4	48.9	15.6	11.1	26.7	100.0	3.0
대학교 재학중	(31)	25.8	12.9	38.7	32.3	19.4	9.7	29.0	100.0	2.7
대학교 졸업	(294)	14.3	18.4	32.7	32.7	26.9	7.8	34.7	100.0	3.0
대학원 재학 이상	(53)	7.5	17.0	24.5	30.2	34.0	11.3	45.3	100.0	3.2
가구소득										
200만원 미만	(27)	33.3	3.7	37.0	22.2	33.3	7.4	40.7	100.0	2.8
200~400만원 미만	(117)	18.8	17.1	35.9	32.5	20.5	11.1	31.6	100.0	2.9
400~600만원 미만	(145)	14.5	15.2	29.7	37.2	25.5	7.6	33.1	100.0	3.0
600~800만원 미만	(84)	7.1	13.1	20.2	38.1	32.1	9.5	41.7	100.0	3.2
800~1,000만원 미만	(40)	10.0	25.0	35.0	27.5	32.5	5.0	37.5	100.0	3.0
1,000~1,500만원 미만	(9)	0.0	55.6	55.6	22.2	11.1	11.1	22.2	100.0	2.8
1,500만원 이상	(7)	42.9	14.3	57.1	28.6	0.0	14.3	14.3	100.0	2.3

C1-5. 성별을 이유로 특정 포지션 요구

(단위 : %)

	사례수	(1) 드물게 경험했다	(2)	Bot-2(1 +2)	(3)	(4)	(5) 매우 많이 경험했다	Tot-2(4 +5)	계	평균
▣ 전체 ▣	(429)	20.0	20.0	40.1	35.2	20.0	4.7	24.7	100.0	2.7
성										
남성	(185)	21.6	22.7	44.3	37.8	15.7	2.2	17.8	100.0	2.5
여성	(244)	18.9	18.0	36.9	33.2	23.4	6.6	29.9	100.0	2.8
연령										
16~19세	(9)	33.3	22.2	55.6	33.3	11.1	0.0	11.1	100.0	2.2
20세~29세	(119)	16.8	18.5	35.3	29.4	25.2	10.1	35.3	100.0	2.9
30세~39세	(144)	22.2	18.8	41.0	36.1	18.1	4.9	22.9	100.0	2.6
40세~49세	(111)	27.0	21.6	48.6	34.2	16.2	0.9	17.1	100.0	2.4
50세 이상	(46)	2.2	23.9	26.1	50.0	23.9	0.0	23.9	100.0	3.0
학력										
고교 재학중	(6)	50.0	16.7	66.7	16.7	16.7	0.0	16.7	100.0	2.0
고교 졸업	(45)	22.2	15.6	37.8	40.0	15.6	6.7	22.2	100.0	2.7
대학교 재학중	(31)	25.8	22.6	48.4	32.3	16.1	3.2	19.4	100.0	2.5
대학교 졸업	(294)	19.7	20.7	40.5	34.7	19.7	5.1	24.8	100.0	2.7
대학원 재학 이상	(53)	13.2	18.9	32.1	37.7	28.3	1.9	30.2	100.0	2.9
가구소득										
200만원 미만	(27)	22.2	22.2	44.4	37.0	11.1	7.4	18.5	100.0	2.6
200~400만원 미만	(117)	22.2	18.8	41.0	35.0	18.8	5.1	23.9	100.0	2.7
400~600만원 미만	(145)	24.1	17.9	42.1	31.0	23.4	3.4	26.9	100.0	2.6
600~800만원 미만	(84)	16.7	14.3	31.0	41.7	21.4	6.0	27.4	100.0	2.9
800~1,000만원 미만	(40)	5.0	32.5	37.5	42.5	15.0	5.0	20.0	100.0	2.8
1,000~1,500만원 미만	(9)	11.1	55.6	66.7	22.2	11.1	0.0	11.1	100.0	2.3
1,500만원 이상	(7)	28.6	28.6	57.1	14.3	28.6	0.0	28.6	100.0	2.4

C1-5. 연락처 요구 및 오프라인 만남 제안

(단위 : %)

	사례수	(1) 드물게 경험했다	(2)	Bot-2(1 +2)	(3)	(4)	(5) 매우 많이 경험했다	Tot-2(4 +5)	계	평균
▣ 전체 ▣	(429)	17.0	16.1	33.1	33.6	24.7	8.6	33.3	100.0	2.9
성										
남성	(185)	21.1	19.5	40.5	34.6	21.1	3.8	24.9	100.0	2.7
여성	(244)	13.9	13.5	27.5	32.8	27.5	12.3	39.8	100.0	3.1
연령										
16~19세	(9)	44.4	11.1	55.6	44.4	0.0	0.0	0.0	100.0	2.0
20세~29세	(119)	13.4	13.4	26.9	37.8	22.7	12.6	35.3	100.0	3.1
30세~39세	(144)	18.8	15.3	34.0	27.1	27.1	11.8	38.9	100.0	3.0
40세~49세	(111)	21.6	20.7	42.3	29.7	26.1	1.8	27.9	100.0	2.7
50세 이상	(46)	4.3	15.2	19.6	50.0	23.9	6.5	30.4	100.0	3.1
학력										
고교 재학중	(6)	66.7	0.0	66.7	33.3	0.0	0.0	0.0	100.0	1.7
고교 졸업	(45)	15.6	8.9	24.4	42.2	24.4	8.9	33.3	100.0	3.0
대학교 재학중	(31)	22.6	16.1	38.7	35.5	19.4	6.5	25.8	100.0	2.7
대학교 졸업	(294)	16.3	17.7	34.0	34.0	23.1	8.8	32.0	100.0	2.9
대학원 재학 이상	(53)	13.2	15.1	28.3	22.6	39.6	9.4	49.1	100.0	3.2
가구소득										
200만원 미만	(27)	18.5	11.1	29.6	44.4	18.5	7.4	25.9	100.0	2.9
200~400만원 미만	(117)	17.1	17.1	34.2	35.0	23.1	7.7	30.8	100.0	2.9
400~600만원 미만	(145)	20.7	13.8	34.5	35.2	22.8	7.6	30.3	100.0	2.8
600~800만원 미만	(84)	10.7	17.9	28.6	28.6	31.0	11.9	42.9	100.0	3.2
800~1,000만원 미만	(40)	17.5	17.5	35.0	27.5	27.5	10.0	37.5	100.0	3.0
1,000~1,500만원 미만	(9)	0.0	33.3	33.3	33.3	33.3	0.0	33.3	100.0	3.0
1,500만원 이상	(7)	28.6	14.3	42.9	28.6	14.3	14.3	28.6	100.0	2.7

C1-5. 문자/쪽지/음성채팅으로 성적 수치심을 주는 발언(성희롱적 발언)

(단위 : %)

	사례수	(1) 드물게 경험했다	(2)	Bot-2(1 +2)	(3)	(4)	(5) 매우 많이 경험했다	Tot-2(4 +5)	계	평균
▣ 전체 ▣	(429)	14.5	15.6	30.1	30.1	30.8	9.1	39.9	100.0	3.0
성										
남성	(185)	19.5	20.0	39.5	34.1	22.7	3.8	26.5	100.0	2.7
여성	(244)	10.7	12.3	23.0	27.0	36.9	13.1	50.0	100.0	3.3
연령										
16~19세	(9)	22.2	33.3	55.6	44.4	0.0	0.0	0.0	100.0	2.2
20세~29세	(119)	10.9	10.9	21.8	30.3	34.5	13.4	47.9	100.0	3.3
30세~39세	(144)	14.6	13.2	27.8	29.2	30.6	12.5	43.1	100.0	3.1
40세~49세	(111)	22.5	18.9	41.4	27.9	27.0	3.6	30.6	100.0	2.7
50세 이상	(46)	2.2	23.9	26.1	34.8	37.0	2.2	39.1	100.0	3.1
학력										
고교 재학중	(6)	33.3	16.7	50.0	50.0	0.0	0.0	0.0	100.0	2.2
고교 졸업	(45)	15.6	13.3	28.9	35.6	24.4	11.1	35.6	100.0	3.0
대학교 재학중	(31)	19.4	12.9	32.3	38.7	22.6	6.5	29.0	100.0	2.8
대학교 졸업	(294)	13.9	15.3	29.3	29.6	32.0	9.2	41.2	100.0	3.1
대학원 재학 이상	(53)	11.3	20.8	32.1	20.8	37.7	9.4	47.2	100.0	3.1
가구소득										
200만원 미만	(27)	14.8	18.5	33.3	22.2	33.3	11.1	44.4	100.0	3.1
200~400만원 미만	(117)	17.1	12.0	29.1	29.1	29.9	12.0	41.9	100.0	3.1
400~600만원 미만	(145)	17.2	13.8	31.0	29.0	32.4	7.6	40.0	100.0	3.0
600~800만원 미만	(84)	9.5	11.9	21.4	36.9	33.3	8.3	41.7	100.0	3.2
800~1,000만원 미만	(40)	7.5	35.0	42.5	25.0	25.0	7.5	32.5	100.0	2.9
1,000~1,500만원 미만	(9)	0.0	22.2	22.2	55.6	22.2	0.0	22.2	100.0	3.0
1,500만원 이상	(7)	28.6	28.6	57.1	14.3	14.3	14.3	28.6	100.0	2.6

C1-5. 성역할과 관련된 성차별적 발언

(단위 : %)

	사례수	(1) 드물게 경험했다	(2)	Bot-2(1 +2)	(3)	(4)	(5) 매우 많이 경험했다	Tot-2(4 +5)	계	평균
▣ 전체 ▣	(429)	14.0	17.9	31.9	33.3	24.9	9.8	34.7	100.0	3.0
성										
남성	(185)	16.8	23.2	40.0	33.5	21.6	4.9	26.5	100.0	2.7
여성	(244)	11.9	13.9	25.8	33.2	27.5	13.5	41.0	100.0	3.2
연령										
16~19세	(9)	33.3	22.2	55.6	22.2	22.2	0.0	22.2	100.0	2.3
20세~29세	(119)	10.1	13.4	23.5	33.6	25.2	17.6	42.9	100.0	3.3
30세~39세	(144)	15.3	17.4	32.6	33.3	24.3	9.7	34.0	100.0	3.0
40세~49세	(111)	20.7	20.7	41.4	29.7	25.2	3.6	28.8	100.0	2.7
50세 이상	(46)	0.0	23.9	23.9	43.5	26.1	6.5	32.6	100.0	3.2
학력										
고교 재학중	(6)	50.0	16.7	66.7	16.7	16.7	0.0	16.7	100.0	2.0
고교 졸업	(45)	13.3	11.1	24.4	44.4	26.7	4.4	31.1	100.0	3.0
대학교 재학중	(31)	19.4	22.6	41.9	29.0	22.6	6.5	29.0	100.0	2.7
대학교 졸업	(294)	13.3	18.4	31.6	32.7	24.1	11.6	35.7	100.0	3.0
대학원 재학 이상	(53)	11.3	18.9	30.2	32.1	30.2	7.5	37.7	100.0	3.0
가구소득										
200만원 미만	(27)	14.8	11.1	25.9	22.2	29.6	22.2	51.9	100.0	3.3
200~400만원 미만	(117)	15.4	22.2	37.6	31.6	20.5	10.3	30.8	100.0	2.9
400~600만원 미만	(145)	15.9	15.2	31.0	32.4	27.6	9.0	36.6	100.0	3.0
600~800만원 미만	(84)	10.7	16.7	27.4	38.1	25.0	9.5	34.5	100.0	3.1
800~1,000만원 미만	(40)	10.0	17.5	27.5	37.5	27.5	7.5	35.0	100.0	3.1
1,000~1,500만원 미만	(9)	0.0	22.2	22.2	66.7	11.1	0.0	11.1	100.0	2.9
1,500만원 이상	(7)	28.6	42.9	71.4	0.0	28.6	0.0	28.6	100.0	2.3

C1-5. 집단 괴롭힘

(단위 : %)

	사례수	(1) 드물게 경험했다	(2)	Bot-2(1 +2)	(3)	(4)	(5) 매우 많이 경험했다	Tot-2(4 +5)	계	평균
▣ 전체 ▣	(429)	32.6	20.7	53.4	34.3	9.3	3.0	12.4	100.0	2.3
성										
남성	(185)	28.6	24.9	53.5	34.6	8.6	3.2	11.9	100.0	2.3
여성	(244)	35.7	17.6	53.3	34.0	9.8	2.9	12.7	100.0	2.3
연령										
16~19세	(9)	44.4	22.2	66.7	33.3	0.0	0.0	0.0	100.0	1.9
20세~29세	(119)	33.6	17.6	51.3	37.0	5.9	5.9	11.8	100.0	2.3
30세~39세	(144)	33.3	17.4	50.7	36.1	11.1	2.1	13.2	100.0	2.3
40세~49세	(111)	37.8	22.5	60.4	28.8	9.0	1.8	10.8	100.0	2.1
50세 이상	(46)	13.0	34.8	47.8	34.8	15.2	2.2	17.4	100.0	2.6
학력										
고교 재학중	(6)	66.7	0.0	66.7	33.3	0.0	0.0	0.0	100.0	1.7
고교 졸업	(45)	33.3	6.7	40.0	48.9	8.9	2.2	11.1	100.0	2.4
대학교 재학중	(31)	41.9	19.4	61.3	29.0	6.5	3.2	9.7	100.0	2.1
대학교 졸업	(294)	33.7	22.1	55.8	32.7	8.2	3.4	11.6	100.0	2.3
대학원 재학 이상	(53)	17.0	28.3	45.3	34.0	18.9	1.9	20.8	100.0	2.6
가구소득										
200만원 미만	(27)	29.6	7.4	37.0	40.7	18.5	3.7	22.2	100.0	2.6
200~400만원 미만	(117)	34.2	21.4	55.6	31.6	9.4	3.4	12.8	100.0	2.3
400~600만원 미만	(145)	36.6	18.6	55.2	33.1	9.0	2.8	11.7	100.0	2.2
600~800만원 미만	(84)	22.6	19.0	41.7	44.0	10.7	3.6	14.3	100.0	2.5
800~1,000만원 미만	(40)	35.0	32.5	67.5	27.5	2.5	2.5	5.0	100.0	2.0
1,000~1,500만원 미만	(9)	33.3	55.6	88.9	11.1	0.0	0.0	0.0	100.0	1.8
1,500만원 이상	(7)	42.9	14.3	57.1	28.6	14.3	0.0	14.3	100.0	2.1

C2-1. 귀하께서는 일반적으로 모바일 게임 플레이 시 성차별이나 성희롱이 어느 정도 있다고 생각하십니까?

(단위 : %)

	사례수	(1) 전혀 없다	(2)	Bot-2(1 +2)	(3)	(4)	(5) 매우 많다	Tot-2(4 +5)	계	평균
▣ 전체 ▣	(701)	21.1	27.7	48.8	31.5	15.5	4.1	19.7	100.0	2.5
성										
남성	(355)	23.1	30.1	53.2	30.4	13.5	2.8	16.3	100.0	2.4
여성	(346)	19.1	25.1	44.2	32.7	17.6	5.5	23.1	100.0	2.7
연령										
16~19세	(19)	42.1	36.8	78.9	15.8	5.3	0.0	5.3	100.0	1.8
20세~29세	(170)	20.6	29.4	50.0	31.8	12.9	5.3	18.2	100.0	2.5
30세~39세	(241)	22.8	22.8	45.6	31.1	18.3	5.0	23.2	100.0	2.6
40세~49세	(193)	19.2	32.6	51.8	31.6	14.0	2.6	16.6	100.0	2.5
50세 이상	(78)	16.7	24.4	41.0	35.9	19.2	3.8	23.1	100.0	2.7
학력										
고교 재학중	(13)	46.2	38.5	84.6	7.7	7.7	0.0	7.7	100.0	1.8
고교 졸업	(81)	21.0	21.0	42.0	38.3	13.6	6.2	19.8	100.0	2.6
대학교 재학중	(48)	31.3	20.8	52.1	33.3	12.5	2.1	14.6	100.0	2.3
대학교 졸업	(472)	19.5	30.1	49.6	31.4	14.8	4.2	19.1	100.0	2.5
대학원 재학 이상	(87)	20.7	23.0	43.7	28.7	24.1	3.4	27.6	100.0	2.7
가구소득										
200만원 미만	(45)	17.8	28.9	46.7	33.3	11.1	8.9	20.0	100.0	2.6
200~400만원 미만	(204)	25.5	25.0	50.5	30.9	14.2	4.4	18.6	100.0	2.5
400~600만원 미만	(229)	20.1	31.4	51.5	30.1	14.4	3.9	18.3	100.0	2.5
600~800만원 미만	(132)	15.9	27.3	43.2	34.8	16.7	5.3	22.0	100.0	2.7
800~1,000만원 미만	(62)	14.5	30.6	45.2	29.0	25.8	0.0	25.8	100.0	2.7
1,000~1,500만원 미만	(17)	41.2	5.9	47.1	29.4	23.5	0.0	23.5	100.0	2.4
1,500만원 이상	(12)	41.7	16.7	58.3	41.7	0.0	0.0	0.0	100.0	2.0

C2-2. 아이디 및 배틀 태그 등 이름 작명으로 특정 성별 비하 및 희롱

(단위 : %)

	사례수	(1) 전혀 없다	(2)	Bot-2(1 +2)	(3)	(4)	(5) 매우 많다	Tot-2(4 +5)	계	평균
▣ 전체 ▣	(553)	6.7	24.6	31.3	36.5	23.9	8.3	32.2	100.0	3.0
성										
남성	(273)	7.7	28.2	35.9	35.2	23.1	5.9	28.9	100.0	2.9
여성	(280)	5.7	21.1	26.8	37.9	24.6	10.7	35.4	100.0	3.1
연령										
16~19세	(11)	9.1	63.6	72.7	27.3	0.0	0.0	0.0	100.0	2.2
20세~29세	(135)	8.9	25.2	34.1	30.4	23.0	12.6	35.6	100.0	3.1
30세~39세	(186)	5.4	21.5	26.9	35.5	28.0	9.7	37.6	100.0	3.2
40세~49세	(156)	7.1	25.0	32.1	42.3	19.2	6.4	25.6	100.0	2.9
50세 이상	(65)	4.6	24.6	29.2	40.0	29.2	1.5	30.8	100.0	3.0
학력										
고교 재학중	(7)	14.3	57.1	71.4	28.6	0.0	0.0	0.0	100.0	2.1
고교 졸업	(64)	7.8	17.2	25.0	42.2	21.9	10.9	32.8	100.0	3.1
대학교 재학중	(33)	15.2	21.2	36.4	27.3	27.3	9.1	36.4	100.0	2.9
대학교 졸업	(380)	6.6	27.1	33.7	36.1	22.6	7.6	30.3	100.0	3.0
대학원 재학 이상	(69)	1.4	15.9	17.4	39.1	33.3	10.1	43.5	100.0	3.3
가구소득										
200만원 미만	(37)	10.8	27.0	37.8	24.3	24.3	13.5	37.8	100.0	3.0
200~400만원 미만	(152)	6.6	25.0	31.6	38.2	19.1	11.2	30.3	100.0	3.0
400~600만원 미만	(183)	8.2	24.6	32.8	35.5	25.1	6.6	31.7	100.0	3.0
600~800만원 미만	(111)	5.4	22.5	27.9	36.9	26.1	9.0	35.1	100.0	3.1
800~1,000만원 미만	(53)	1.9	30.2	32.1	41.5	24.5	1.9	26.4	100.0	2.9
1,000~1,500만원 미만	(10)	0.0	0.0	0.0	40.0	60.0	0.0	60.0	100.0	3.6
1,500만원 이상	(7)	14.3	28.6	42.9	42.9	0.0	14.3	14.3	100.0	2.7

C2-2. 성별을 이유로 특정 포지션 요구

(단위 : %)

	사례수	(1) 전혀 없다	(2)	Bot-2(1 +2)	(3)	(4)	(5) 매우 많다	Tot-2(4 +5)	계	평균
▣ 전체 ▣	(553)	13.7	28.0	41.8	39.8	14.5	4.0	18.4	100.0	2.7
성										
남성	(273)	16.1	31.9	48.0	35.2	14.7	2.2	16.8	100.0	2.5
여성	(280)	11.4	24.3	35.7	44.3	14.3	5.7	20.0	100.0	2.8
연령										
16~19세	(11)	27.3	54.5	81.8	9.1	9.1	0.0	9.1	100.0	2.0
20세~29세	(135)	17.8	26.7	44.4	37.0	12.6	5.9	18.5	100.0	2.6
30세~39세	(186)	11.8	26.3	38.2	44.6	11.3	5.9	17.2	100.0	2.7
40세~49세	(156)	14.1	31.4	45.5	35.9	17.3	1.3	18.6	100.0	2.6
50세 이상	(65)	7.7	23.1	30.8	46.2	21.5	1.5	23.1	100.0	2.9
학력										
고교 재학중	(7)	42.9	42.9	85.7	0.0	14.3	0.0	14.3	100.0	1.9
고교 졸업	(64)	10.9	26.6	37.5	37.5	18.8	6.3	25.0	100.0	2.8
대학교 재학중	(33)	24.2	21.2	45.5	42.4	12.1	0.0	12.1	100.0	2.4
대학교 졸업	(380)	13.9	29.7	43.7	39.5	12.9	3.9	16.8	100.0	2.6
대학원 재학 이상	(69)	7.2	21.7	29.0	46.4	20.3	4.3	24.6	100.0	2.9
가구소득										
200만원 미만	(37)	24.3	37.8	62.2	24.3	10.8	2.7	13.5	100.0	2.3
200~400만원 미만	(152)	13.8	28.3	42.1	38.8	13.2	5.9	19.1	100.0	2.7
400~600만원 미만	(183)	14.2	30.6	44.8	39.9	12.6	2.7	15.3	100.0	2.6
600~800만원 미만	(111)	12.6	21.6	34.2	40.5	20.7	4.5	25.2	100.0	2.8
800~1,000만원 미만	(53)	9.4	32.1	41.5	43.4	11.3	3.8	15.1	100.0	2.7
1,000~1,500만원 미만	(10)	0.0	0.0	0.0	60.0	40.0	0.0	40.0	100.0	3.4
1,500만원 이상	(7)	14.3	14.3	28.6	71.4	0.0	0.0	0.0	100.0	2.6

C2-2. 연락처 요구 및 오프라인 만남 제안

(단위 : %)

	사례수	(1) 전혀 없다	(2)	Bot-2(1 +2)	(3)	(4)	(5) 매우 많다	Tot-2(4 +5)	계	평균
▣ 전체 ▣	(553)	10.3	22.4	32.7	36.7	22.6	8.0	30.6	100.0	3.0
성										
남성	(273)	11.7	23.8	35.5	37.7	22.0	4.8	26.7	100.0	2.8
여성	(280)	8.9	21.1	30.0	35.7	23.2	11.1	34.3	100.0	3.1
연령										
16~19세	(11)	18.2	63.6	81.8	18.2	0.0	0.0	0.0	100.0	2.0
20세~29세	(135)	11.1	26.7	37.8	29.6	20.7	11.9	32.6	100.0	3.0
30세~39세	(186)	9.7	15.1	24.7	41.9	22.6	10.8	33.3	100.0	3.1
40세~49세	(156)	11.5	26.9	38.5	32.1	26.9	2.6	29.5	100.0	2.8
50세 이상	(65)	6.2	16.9	23.1	50.8	20.0	6.2	26.2	100.0	3.0
학력										
고교 재학중	(7)	14.3	57.1	71.4	28.6	0.0	0.0	0.0	100.0	2.1
고교 졸업	(64)	4.7	20.3	25.0	43.8	23.4	7.8	31.3	100.0	3.1
대학교 재학중	(33)	12.1	33.3	45.5	36.4	15.2	3.0	18.2	100.0	2.6
대학교 졸업	(380)	11.6	22.4	33.9	36.6	21.6	7.9	29.5	100.0	2.9
대학원 재학 이상	(69)	7.2	15.9	23.2	31.9	33.3	11.6	44.9	100.0	3.3
가구소득										
200만원 미만	(37)	21.6	24.3	45.9	32.4	13.5	8.1	21.6	100.0	2.6
200~400만원 미만	(152)	9.2	20.4	29.6	34.9	27.6	7.9	35.5	100.0	3.0
400~600만원 미만	(183)	10.9	29.5	40.4	37.2	14.2	8.2	22.4	100.0	2.8
600~800만원 미만	(111)	8.1	16.2	24.3	41.4	28.8	5.4	34.2	100.0	3.1
800~1,000만원 미만	(53)	9.4	20.8	30.2	30.2	28.3	11.3	39.6	100.0	3.1
1,000~1,500만원 미만	(10)	0.0	0.0	0.0	60.0	30.0	10.0	40.0	100.0	3.5
1,500만원 이상	(7)	14.3	14.3	28.6	28.6	28.6	14.3	42.9	100.0	3.1

C2-2. 문자/쪽지/음성채팅으로 성적 수치심을 주는 발언(성희롱적 발언)

(단위 : %)

	사례수	(1) 전혀 없다	(2)	Bot-2(1 +2)	(3)	(4)	(5) 매우 많다	Tot-2(4 +5)	계	평균
▣ 전체 ▣	(553)	8.0	23.9	31.8	36.9	23.9	7.4	31.3	100.0	3.0
성										
남성	(273)	7.7	27.5	35.2	35.9	25.6	3.3	28.9	100.0	2.9
여성	(280)	8.2	20.4	28.6	37.9	22.1	11.4	33.6	100.0	3.1
연령										
16~19세	(11)	18.2	54.5	72.7	27.3	0.0	0.0	0.0	100.0	2.1
20세~29세	(135)	11.1	20.7	31.9	37.0	21.5	9.6	31.1	100.0	3.0
30세~39세	(186)	7.0	21.5	28.5	37.1	23.7	10.8	34.4	100.0	3.1
40세~49세	(156)	6.4	26.3	32.7	38.5	25.0	3.8	28.8	100.0	2.9
50세 이상	(65)	6.2	26.2	32.3	33.8	30.8	3.1	33.8	100.0	3.0
학력										
고교 재학중	(7)	14.3	57.1	71.4	28.6	0.0	0.0	0.0	100.0	2.1
고교 졸업	(64)	6.3	23.4	29.7	42.2	21.9	6.3	28.1	100.0	3.0
대학교 재학중	(33)	18.2	12.1	30.3	39.4	24.2	6.1	30.3	100.0	2.9
대학교 졸업	(380)	8.4	23.9	32.4	37.4	22.1	8.2	30.3	100.0	3.0
대학원 재학 이상	(69)	1.4	26.1	27.5	29.0	37.7	5.8	43.5	100.0	3.2
가구소득										
200만원 미만	(37)	16.2	18.9	35.1	32.4	27.0	5.4	32.4	100.0	2.9
200~400만원 미만	(152)	9.2	22.4	31.6	36.8	23.0	8.6	31.6	100.0	3.0
400~600만원 미만	(183)	9.8	29.0	38.8	31.1	22.4	7.7	30.1	100.0	2.9
600~800만원 미만	(111)	3.6	18.9	22.5	45.0	26.1	6.3	32.4	100.0	3.1
800~1,000만원 미만	(53)	1.9	28.3	30.2	35.8	26.4	7.5	34.0	100.0	3.1
1,000~1,500만원 미만	(10)	0.0	0.0	0.0	60.0	30.0	10.0	40.0	100.0	3.5
1,500만원 이상	(7)	14.3	28.6	42.9	57.1	0.0	0.0	0.0	100.0	2.4

C2-2. 성역할과 관련된 성차별적 발언

(단위 : %)

	사례수	(1) 전혀 없다	(2)	Bot-2(1 +2)	(3)	(4)	(5) 매우 많다	Tot-2(4 +5)	계	평균
▣ 전체 ▣	(553)	9.6	23.9	33.5	39.8	20.4	6.3	26.8	100.0	2.9
성										
남성	(273)	11.4	27.1	38.5	41.0	17.6	2.9	20.5	100.0	2.7
여성	(280)	7.9	20.7	28.6	38.6	23.2	9.6	32.9	100.0	3.1
연령										
16~19세	(11)	27.3	63.6	90.9	0.0	9.1	0.0	9.1	100.0	1.9
20세~29세	(135)	11.1	21.5	32.6	31.9	25.2	10.4	35.6	100.0	3.0
30세~39세	(186)	7.0	22.0	29.0	44.6	18.3	8.1	26.3	100.0	3.0
40세~49세	(156)	12.2	25.6	37.8	42.3	17.9	1.9	19.9	100.0	2.7
50세 이상	(65)	4.6	23.1	27.7	43.1	24.6	4.6	29.2	100.0	3.0
학력										
고교 재학중	(7)	28.6	57.1	85.7	0.0	14.3	0.0	14.3	100.0	2.0
고교 졸업	(64)	7.8	20.3	28.1	46.9	20.3	4.7	25.0	100.0	2.9
대학교 재학중	(33)	18.2	21.2	39.4	30.3	24.2	6.1	30.3	100.0	2.8
대학교 졸업	(380)	8.9	25.5	34.5	40.0	18.7	6.8	25.5	100.0	2.9
대학원 재학 이상	(69)	8.7	15.9	24.6	40.6	29.0	5.8	34.8	100.0	3.1
가구소득										
200만원 미만	(37)	13.5	27.0	40.5	35.1	13.5	10.8	24.3	100.0	2.8
200~400만원 미만	(152)	7.9	27.0	34.9	38.8	19.7	6.6	26.3	100.0	2.9
400~600만원 미만	(183)	13.1	21.3	34.4	41.5	18.0	6.0	24.0	100.0	2.8
600~800만원 미만	(111)	7.2	20.7	27.9	39.6	25.2	7.2	32.4	100.0	3.0
800~1,000만원 미만	(53)	7.5	32.1	39.6	34.0	22.6	3.8	26.4	100.0	2.8
1,000~1,500만원 미만	(10)	0.0	0.0	0.0	60.0	40.0	0.0	40.0	100.0	3.4
1,500만원 이상	(7)	0.0	28.6	28.6	57.1	14.3	0.0	14.3	100.0	2.9

C2-2. 집단 괴롭힘

(단위 : %)

	사례수	(1) 전혀 없다	(2)	Bot-2(1 +2)	(3)	(4)	(5) 매우 많다	Tot-2(4 +5)	계	평균
▣ 전체 ▣	(553)	22.1	31.8	53.9	35.8	8.0	2.4	10.3	100.0	2.4
성										
남성	(273)	21.6	30.0	51.6	38.1	7.7	2.6	10.3	100.0	2.4
여성	(280)	22.5	33.6	56.1	33.6	8.2	2.1	10.4	100.0	2.3
연령										
16~19세	(11)	45.5	45.5	90.9	0.0	9.1	0.0	9.1	100.0	1.7
20세~29세	(135)	28.1	30.4	58.5	31.9	6.7	3.0	9.6	100.0	2.3
30세~39세	(186)	20.4	30.1	50.5	38.7	7.5	3.2	10.8	100.0	2.4
40세~49세	(156)	21.8	34.0	55.8	34.6	9.0	0.6	9.6	100.0	2.3
50세 이상	(65)	10.8	32.3	43.1	44.6	9.2	3.1	12.3	100.0	2.6
학력										
고교 재학중	(7)	42.9	42.9	85.7	0.0	14.3	0.0	14.3	100.0	1.9
고교 졸업	(64)	17.2	28.1	45.3	42.2	10.9	1.6	12.5	100.0	2.5
대학교 재학중	(33)	30.3	30.3	60.6	36.4	3.0	0.0	3.0	100.0	2.1
대학교 졸업	(380)	22.9	33.7	56.6	33.7	7.1	2.6	9.7	100.0	2.3
대학원 재학 이상	(69)	15.9	24.6	40.6	44.9	11.6	2.9	14.5	100.0	2.6
가구소득										
200만원 미만	(37)	32.4	27.0	59.5	32.4	8.1	0.0	8.1	100.0	2.2
200~400만원 미만	(152)	19.7	30.9	50.7	36.2	11.2	2.0	13.2	100.0	2.4
400~600만원 미만	(183)	24.6	33.9	58.5	33.9	4.9	2.7	7.7	100.0	2.3
600~800만원 미만	(111)	18.9	28.8	47.7	38.7	9.0	4.5	13.5	100.0	2.5
800~1,000만원 미만	(53)	22.6	34.0	56.6	35.8	7.5	0.0	7.5	100.0	2.3
1,000~1,500만원 미만	(10)	0.0	50.0	50.0	40.0	10.0	0.0	10.0	100.0	2.6
1,500만원 이상	(7)	28.6	28.6	57.1	42.9	0.0	0.0	0.0	100.0	2.1

C2-3. 귀하께서는 일반적으로 모바일 게임 플레이 시 성차별이나 성희롱을 목격한 적이 있으십니까? 5점 척도로 답해 주십시오.

(단위 : %)

	사례수	(1) 전혀 없다	(2)	Bot-2(1 +2)	(3)	(4)	(5) 매우 많다	Tot-2(4 +5)	계	평균
▣ 전체 ▣	(553)	30.4	27.1	57.5	25.3	14.1	3.1	17.2	100.0	2.3
성										
남성	(273)	34.4	26.0	60.4	27.1	11.4	1.1	12.5	100.0	2.2
여성	(280)	26.4	28.2	54.6	23.6	16.8	5.0	21.8	100.0	2.5
연령										
16~19세	(11)	81.8	9.1	90.9	9.1	0.0	0.0	0.0	100.0	1.3
20세~29세	(135)	28.9	24.4	53.3	28.1	12.6	5.9	18.5	100.0	2.4
30세~39세	(186)	26.3	26.9	53.2	24.7	18.3	3.8	22.0	100.0	2.5
40세~49세	(156)	33.3	32.1	65.4	23.1	10.9	0.6	11.5	100.0	2.1
50세 이상	(65)	29.2	24.6	53.8	29.2	15.4	1.5	16.9	100.0	2.4
학력										
고교 재학중	(7)	85.7	14.3	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0	1.1
고교 졸업	(64)	29.7	26.6	56.3	26.6	12.5	4.7	17.2	100.0	2.4
대학교 재학중	(33)	36.4	24.2	60.6	21.2	18.2	0.0	18.2	100.0	2.2
대학교 졸업	(380)	31.1	26.6	57.6	26.6	12.6	3.2	15.8	100.0	2.3
대학원 재학 이상	(69)	18.8	33.3	52.2	21.7	23.2	2.9	26.1	100.0	2.6
가구소득										
200만원 미만	(37)	32.4	24.3	56.8	27.0	13.5	2.7	16.2	100.0	2.3
200~400만원 미만	(152)	28.3	28.3	56.6	26.3	12.5	4.6	17.1	100.0	2.4
400~600만원 미만	(183)	35.5	27.9	63.4	24.0	9.8	2.7	12.6	100.0	2.2
600~800만원 미만	(111)	27.9	26.1	54.1	22.5	19.8	3.6	23.4	100.0	2.5
800~1,000만원 미만	(53)	28.3	22.6	50.9	28.3	20.8	0.0	20.8	100.0	2.4
1,000~1,500만원 미만	(10)	10.0	40.0	50.0	40.0	10.0	0.0	10.0	100.0	2.5
1,500만원 이상	(7)	14.3	28.6	42.9	28.6	28.6	0.0	28.6	100.0	2.7

C2-4. 귀하께서는 일반적으로 모바일 게임 플레이 시 성차별이나 성희롱을 경험한 적이 있으십니까? 5점 척도로 답해 주십시오.

(단위 : %)

	사례수	(1) 전혀 없다	(2)	Bot-2(1 +2)	(3)	(4)	(5) 매우 많다	Tot-2(4 +5)	계	평균
▣ 전체 ▣	(553)	43.0	23.7	66.7	22.4	8.9	2.0	10.8	100.0	2.0
성										
남성	(273)	48.0	20.1	68.1	25.3	5.9	0.7	6.6	100.0	1.9
여성	(280)	38.2	27.1	65.4	19.6	11.8	3.2	15.0	100.0	2.1
연령										
16~19세	(11)	81.8	9.1	90.9	9.1	0.0	0.0	0.0	100.0	1.3
20세~29세	(135)	43.7	22.2	65.9	22.2	7.4	4.4	11.9	100.0	2.1
30세~39세	(186)	37.6	24.7	62.4	23.7	11.8	2.2	14.0	100.0	2.2
40세~49세	(156)	46.8	25.0	71.8	21.8	6.4	0.0	6.4	100.0	1.9
50세 이상	(65)	41.5	23.1	64.6	23.1	10.8	1.5	12.3	100.0	2.1
학력										
고교 재학중	(7)	85.7	14.3	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0	1.1
고교 졸업	(64)	50.0	21.9	71.9	21.9	4.7	1.6	6.3	100.0	1.9
대학교 재학중	(33)	54.5	15.2	69.7	18.2	9.1	3.0	12.1	100.0	1.9
대학교 졸업	(380)	41.6	24.7	66.3	22.9	8.7	2.1	10.8	100.0	2.0
대학원 재학 이상	(69)	34.8	24.6	59.4	24.6	14.5	1.4	15.9	100.0	2.2
가구소득										
200만원 미만	(37)	54.1	21.6	75.7	16.2	8.1	0.0	8.1	100.0	1.8
200~400만원 미만	(152)	41.4	27.0	68.4	20.4	8.6	2.6	11.2	100.0	2.0
400~600만원 미만	(183)	44.3	26.2	70.5	21.3	5.5	2.7	8.2	100.0	2.0
600~800만원 미만	(111)	41.4	15.3	56.8	27.9	13.5	1.8	15.3	100.0	2.2
800~1,000만원 미만	(53)	43.4	26.4	69.8	18.9	11.3	0.0	11.3	100.0	2.0
1,000~1,500만원 미만	(10)	20.0	20.0	40.0	50.0	10.0	0.0	10.0	100.0	2.5
1,500만원 이상	(7)	42.9	14.3	57.1	28.6	14.3	0.0	14.3	100.0	2.1

C2-5. 아이디 및 배틀 태그 등 이름 작명으로 특정 성별 비하 및 희롱

(단위 : %)

	사례수	(1) 드물게 경험했다	(2)	Bot-2(1 +2)	(3)	(4)	(5) 매우 많이 경험했다	Tot-2(4 +5)	계	평균
▣ 전체 ▣	(315)	8.6	23.5	32.1	41.6	19.0	7.3	26.3	100.0	2.9
성										
남성	(142)	9.9	25.4	35.2	40.8	19.7	4.2	23.9	100.0	2.8
여성	(173)	7.5	22.0	29.5	42.2	18.5	9.8	28.3	100.0	3.0
연령										
16~19세	(2)	0.0	100.0	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0	2.0
20세~29세	(76)	7.9	28.9	36.8	35.5	14.5	13.2	27.6	100.0	3.0
30세~39세	(116)	6.9	21.6	28.4	41.4	24.1	6.0	30.2	100.0	3.0
40세~49세	(83)	13.3	20.5	33.7	43.4	15.7	7.2	22.9	100.0	2.8
50세 이상	(38)	5.3	21.1	26.3	52.6	21.1	0.0	21.1	100.0	2.9
학력										
고교 재학중	(1)	0.0	100.0	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0	2.0
고교 졸업	(32)	9.4	15.6	25.0	46.9	12.5	15.6	28.1	100.0	3.1
대학교 재학중	(15)	13.3	6.7	20.0	53.3	26.7	0.0	26.7	100.0	2.9
대학교 졸업	(222)	8.6	25.7	34.2	40.5	18.5	6.8	25.2	100.0	2.9
대학원 재학 이상	(45)	6.7	22.2	28.9	40.0	24.4	6.7	31.1	100.0	3.0
가구소득										
200만원 미만	(17)	17.6	29.4	47.1	41.2	5.9	5.9	11.8	100.0	2.5
200~400만원 미만	(89)	9.0	22.5	31.5	39.3	16.9	12.4	29.2	100.0	3.0
400~600만원 미만	(102)	12.7	26.5	39.2	35.3	20.6	4.9	25.5	100.0	2.8
600~800만원 미만	(65)	3.1	18.5	21.5	46.2	23.1	9.2	32.3	100.0	3.2
800~1,000만원 미만	(30)	3.3	26.7	30.0	53.3	16.7	0.0	16.7	100.0	2.8
1,000~1,500만원 미만	(8)	0.0	0.0	0.0	75.0	25.0	0.0	25.0	100.0	3.3
1,500만원 이상	(4)	0.0	50.0	50.0	25.0	25.0	0.0	25.0	100.0	2.8

C2-5. 성별을 이유로 특정 포지션 요구

(단위 : %)

	사례수	(1) 드물게 경험했다	(2)	Bot-2(1 +2)	(3)	(4)	(5) 매우 많이 경험했다	Tot-2(4 +5)	계	평균
▣ 전체 ▣	(315)	12.7	24.8	37.5	43.8	15.9	2.9	18.7	100.0	2.7
성										
남성	(142)	12.7	23.9	36.6	44.4	16.9	2.1	19.0	100.0	2.7
여성	(173)	12.7	25.4	38.2	43.4	15.0	3.5	18.5	100.0	2.7
연령										
16~19세	(2)	0.0	50.0	50.0	50.0	0.0	0.0	0.0	100.0	2.5
20세~29세	(76)	13.2	30.3	43.4	40.8	11.8	3.9	15.8	100.0	2.6
30세~39세	(116)	14.7	19.8	34.5	44.8	16.4	4.3	20.7	100.0	2.8
40세~49세	(83)	14.5	30.1	44.6	38.6	15.7	1.2	16.9	100.0	2.6
50세 이상	(38)	2.6	15.8	18.4	57.9	23.7	0.0	23.7	100.0	3.0
학력										
고교 재학중	(1)	0.0	100.0	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0	2.0
고교 졸업	(32)	12.5	28.1	40.6	31.3	25.0	3.1	28.1	100.0	2.8
대학교 재학중	(15)	20.0	13.3	33.3	60.0	6.7	0.0	6.7	100.0	2.5
대학교 졸업	(222)	12.6	25.2	37.8	45.0	14.4	2.7	17.1	100.0	2.7
대학원 재학 이상	(45)	11.1	22.2	33.3	42.2	20.0	4.4	24.4	100.0	2.8
가구소득										
200만원 미만	(17)	17.6	35.3	52.9	35.3	11.8	0.0	11.8	100.0	2.4
200~400만원 미만	(89)	15.7	24.7	40.4	39.3	15.7	4.5	20.2	100.0	2.7
400~600만원 미만	(102)	17.6	27.5	45.1	42.2	11.8	1.0	12.7	100.0	2.5
600~800만원 미만	(65)	6.2	13.8	20.0	49.2	24.6	6.2	30.8	100.0	3.1
800~1,000만원 미만	(30)	3.3	36.7	40.0	46.7	13.3	0.0	13.3	100.0	2.7
1,000~1,500만원 미만	(8)	0.0	0.0	0.0	87.5	12.5	0.0	12.5	100.0	3.1
1,500만원 이상	(4)	0.0	50.0	50.0	25.0	25.0	0.0	25.0	100.0	2.8

C2-5. 연락처 요구 및 오프라인 만남 제안

(단위 : %)

	사례수	(1) 드물게 경험했다	(2)	Bot-2(1 +2)	(3)	(4)	(5) 매우 많이 경험했다	Tot-2(4 +5)	계	평균
▣ 전체 ▣	(315)	10.8	18.4	29.2	43.5	22.5	4.8	27.3	100.0	2.9
성										
남성	(142)	12.0	19.7	31.7	48.6	16.9	2.8	19.7	100.0	2.8
여성	(173)	9.8	17.3	27.2	39.3	27.2	6.4	33.5	100.0	3.0
연령										
16~19세	(2)	50.0	50.0	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0	1.5
20세~29세	(76)	9.2	22.4	31.6	42.1	18.4	7.9	26.3	100.0	2.9
30세~39세	(116)	10.3	19.0	29.3	38.8	26.7	5.2	31.9	100.0	3.0
40세~49세	(83)	16.9	16.9	33.7	42.2	21.7	2.4	24.1	100.0	2.8
50세 이상	(38)	0.0	10.5	10.5	65.8	21.1	2.6	23.7	100.0	3.2
학력										
고교 재학중	(1)	0.0	100.0	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0	2.0
고교 졸업	(32)	9.4	15.6	25.0	50.0	21.9	3.1	25.0	100.0	2.9
대학교 재학중	(15)	26.7	13.3	40.0	46.7	6.7	6.7	13.3	100.0	2.5
대학교 졸업	(222)	10.4	19.4	29.7	43.7	21.2	5.4	26.6	100.0	2.9
대학원 재학 이상	(45)	8.9	15.6	24.4	37.8	35.6	2.2	37.8	100.0	3.1
가구소득										
200만원 미만	(17)	11.8	11.8	23.5	58.8	17.6	0.0	17.6	100.0	2.8
200~400만원 미만	(89)	11.2	18.0	29.2	41.6	23.6	5.6	29.2	100.0	2.9
400~600만원 미만	(102)	16.7	21.6	38.2	41.2	15.7	4.9	20.6	100.0	2.7
600~800만원 미만	(65)	3.1	13.8	16.9	53.8	24.6	4.6	29.2	100.0	3.1
800~1,000만원 미만	(30)	10.0	26.7	36.7	20.0	36.7	6.7	43.3	100.0	3.0
1,000~1,500만원 미만	(8)	0.0	0.0	0.0	75.0	25.0	0.0	25.0	100.0	3.3
1,500만원 이상	(4)	0.0	25.0	25.0	25.0	50.0	0.0	50.0	100.0	3.3

C2-5. 문자/쪽지/음성채팅으로 성적 수치심을 주는 발언(성희롱적 발언)

(단위 : %)

	사례수	(1) 드물게 경험했다	(2)	Bot-2(1 +2)	(3)	(4)	(5) 매우 많이 경험했다	Tot-2(4 +5)	계	평균
▣ 전체 ▣	(315)	9.5	23.2	32.7	38.7	21.6	7.0	28.6	100.0	2.9
성										
남성	(142)	9.2	25.4	34.5	41.5	21.8	2.1	23.9	100.0	2.8
여성	(173)	9.8	21.4	31.2	36.4	21.4	11.0	32.4	100.0	3.0
연령										
16~19세	(2)	0.0	100.0	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0	2.0
20세~29세	(76)	9.2	27.6	36.8	32.9	21.1	9.2	30.3	100.0	2.9
30세~39세	(116)	8.6	20.7	29.3	38.8	24.1	7.8	31.9	100.0	3.0
40세~49세	(83)	13.3	21.7	34.9	39.8	19.3	6.0	25.3	100.0	2.8
50세 이상	(38)	5.3	21.1	26.3	50.0	21.1	2.6	23.7	100.0	2.9
학력										
고교 재학중	(1)	0.0	100.0	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0	2.0
고교 졸업	(32)	12.5	18.8	31.3	40.6	15.6	12.5	28.1	100.0	3.0
대학교 재학중	(15)	26.7	6.7	33.3	53.3	6.7	6.7	13.3	100.0	2.6
대학교 졸업	(222)	8.6	25.7	34.2	37.4	21.6	6.8	28.4	100.0	2.9
대학원 재학 이상	(45)	6.7	17.8	24.4	40.0	31.1	4.4	35.6	100.0	3.1
가구소득										
200만원 미만	(17)	5.9	17.6	23.5	35.3	35.3	5.9	41.2	100.0	3.2
200~400만원 미만	(89)	11.2	22.5	33.7	40.4	14.6	11.2	25.8	100.0	2.9
400~600만원 미만	(102)	16.7	23.5	40.2	34.3	19.6	5.9	25.5	100.0	2.7
600~800만원 미만	(65)	3.1	20.0	23.1	43.1	27.7	6.2	33.8	100.0	3.1
800~1,000만원 미만	(30)	0.0	40.0	40.0	33.3	23.3	3.3	26.7	100.0	2.9
1,000~1,500만원 미만	(8)	0.0	0.0	0.0	75.0	25.0	0.0	25.0	100.0	3.3
1,500만원 이상	(4)	0.0	25.0	25.0	25.0	50.0	0.0	50.0	100.0	3.3

C2-5. 성역할과 관련된 성차별적 발언

(단위 : %)

	사례수	(1) 드물게 경험했다	(2)	Bot-2(1 +2)	(3)	(4)	(5) 매우 많이 경험했다	Tot-2(4 +5)	계	평균
▣ 전체 ▣	(315)	8.9	21.9	30.8	44.4	17.8	7.0	24.8	100.0	2.9
성										
남성	(142)	9.9	25.4	35.2	45.8	16.2	2.8	19.0	100.0	2.8
여성	(173)	8.1	19.1	27.2	43.4	19.1	10.4	29.5	100.0	3.0
연령										
16~19세	(2)	0.0	50.0	50.0	50.0	0.0	0.0	0.0	100.0	2.5
20세~29세	(76)	5.3	23.7	28.9	40.8	18.4	11.8	30.3	100.0	3.1
30세~39세	(116)	9.5	19.0	28.4	45.7	18.1	7.8	25.9	100.0	3.0
40세~49세	(83)	14.5	24.1	38.6	39.8	19.3	2.4	21.7	100.0	2.7
50세 이상	(38)	2.6	21.1	23.7	57.9	13.2	5.3	18.4	100.0	3.0
학력										
고교 재학중	(1)	0.0	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0	100.0	3.0
고교 졸업	(32)	12.5	21.9	34.4	43.8	15.6	6.3	21.9	100.0	2.8
대학교 재학중	(15)	13.3	13.3	26.7	53.3	13.3	6.7	20.0	100.0	2.9
대학교 졸업	(222)	8.1	23.4	31.5	43.7	17.6	7.2	24.8	100.0	2.9
대학원 재학 이상	(45)	8.9	17.8	26.7	44.4	22.2	6.7	28.9	100.0	3.0
가구소득										
200만원 미만	(17)	11.8	11.8	23.5	47.1	11.8	17.6	29.4	100.0	3.1
200~400만원 미만	(89)	10.1	24.7	34.8	43.8	11.2	10.1	21.3	100.0	2.9
400~600만원 미만	(102)	13.7	22.5	36.3	43.1	16.7	3.9	20.6	100.0	2.7
600~800만원 미만	(65)	3.1	16.9	20.0	41.5	30.8	7.7	38.5	100.0	3.2
800~1,000만원 미만	(30)	3.3	33.3	36.7	43.3	16.7	3.3	20.0	100.0	2.8
1,000~1,500만원 미만	(8)	0.0	12.5	12.5	75.0	12.5	0.0	12.5	100.0	3.0
1,500만원 이상	(4)	0.0	0.0	0.0	75.0	25.0	0.0	25.0	100.0	3.3

C2-5. 집단 괴롭힘

(단위 : %)

	사례수	(1) 드물게 경험했다	(2)	Bot-2(1 +2)	(3)	(4)	(5) 매우 많이 경험했다	Tot-2(4 +5)	계	평균
▣ 전체 ▣	(315)	25.1	25.4	50.5	39.4	8.9	1.3	10.2	100.0	2.4
성										
남성	(142)	21.1	26.8	47.9	39.4	11.3	1.4	12.7	100.0	2.5
여성	(173)	28.3	24.3	52.6	39.3	6.9	1.2	8.1	100.0	2.3
연령										
16~19세	(2)	0.0	100.0	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0	2.0
20세~29세	(76)	26.3	27.6	53.9	40.8	3.9	1.3	5.3	100.0	2.3
30세~39세	(116)	26.7	22.4	49.1	38.8	11.2	0.9	12.1	100.0	2.4
40세~49세	(83)	26.5	26.5	53.0	37.3	7.2	2.4	9.6	100.0	2.3
50세 이상	(38)	15.8	23.7	39.5	44.7	15.8	0.0	15.8	100.0	2.6
학력										
고교 재학중	(1)	0.0	100.0	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0	2.0
고교 졸업	(32)	21.9	18.8	40.6	46.9	12.5	0.0	12.5	100.0	2.5
대학교 재학중	(15)	33.3	13.3	46.7	46.7	6.7	0.0	6.7	100.0	2.3
대학교 졸업	(222)	26.6	25.7	52.3	38.7	7.2	1.8	9.0	100.0	2.3
대학원 재학 이상	(45)	17.8	31.1	48.9	35.6	15.6	0.0	15.6	100.0	2.5
가구소득										
200만원 미만	(17)	17.6	17.6	35.3	47.1	17.6	0.0	17.6	100.0	2.6
200~400만원 미만	(89)	31.5	19.1	50.6	38.2	7.9	3.4	11.2	100.0	2.3
400~600만원 미만	(102)	30.4	30.4	60.8	32.4	5.9	1.0	6.9	100.0	2.2
600~800만원 미만	(65)	12.3	18.5	30.8	53.8	15.4	0.0	15.4	100.0	2.7
800~1,000만원 미만	(30)	26.7	36.7	63.3	30.0	6.7	0.0	6.7	100.0	2.2
1,000~1,500만원 미만	(8)	12.5	37.5	50.0	50.0	0.0	0.0	0.0	100.0	2.4
1,500만원 이상	(4)	0.0	75.0	75.0	25.0	0.0	0.0	0.0	100.0	2.3

C3. PC/모바일 게임 플레이 시 성차별이나 성희롱을 경험한 적이 있으시다면, 가장 큰 이유는 무엇 때문이었다고 생각하십니까?

(단위 : %)

	사례수	1) 상대방이 기대한 만큼 나의 게임 기량이 뛰어나지 못해서	2) 내가 다른 성별의 플레이어여서	3) 게이머들 사이에서 빈번하게 이루어지고 있는 행태여서	4) 사회 분위기 상 빈번하게 이루어지고 있는 행태여서	5) 아무 이유 없음	계
▣ 전체 ▣	(448)	21.9	18.8	18.5	23.0	17.9	100.0
성							
남성	(195)	25.6	16.4	20.0	14.9	23.1	100.0
여성	(253)	19.0	20.6	17.4	29.2	13.8	100.0
연령							
16~19세	(9)	0.0	44.4	0.0	22.2	33.3	100.0
20세~29세	(122)	19.7	22.1	13.9	31.1	13.1	100.0
30세~39세	(152)	23.7	14.5	21.7	22.4	17.8	100.0
40세~49세	(117)	26.5	17.9	17.1	17.9	20.5	100.0
50세 이상	(48)	14.6	20.8	27.1	16.7	20.8	100.0
학력							
고교 재학중	(6)	0.0	50.0	0.0	33.3	16.7	100.0
고교 졸업	(48)	27.1	12.5	16.7	25.0	18.8	100.0
대학교 재학중	(32)	18.8	12.5	25.0	18.8	25.0	100.0
대학교 졸업	(308)	22.7	21.4	17.5	22.4	15.9	100.0
대학원 재학 이상	(54)	16.7	9.3	24.1	25.9	24.1	100.0
가구소득							
200만원 미만	(27)	29.6	25.9	11.1	14.8	18.5	100.0
200~400만원 미만	(127)	20.5	18.9	13.4	30.7	16.5	100.0
400~600만원 미만	(149)	19.5	16.8	22.1	20.8	20.8	100.0
600~800만원 미만	(86)	23.3	17.4	23.3	16.3	19.8	100.0
800~1,000만원 미만	(41)	24.4	29.3	17.1	22.0	7.3	100.0
1,000~1,500만원 미만	(11)	36.4	9.1	9.1	36.4	9.1	100.0
1,500만원 이상	(7)	14.3	0.0	28.6	28.6	28.6	100.0

C4. 귀하께서 게임 내 성차별이나 성희롱을 인지하신 후 했던 행동은 무엇입니까? 모두 선택해 주시기 바랍니다.

(단위 : %)

	사례수	1) 성차별이나 성희롱을 가한 플레이어(들)를 상대할 가치도 없다 생각하고 무시하거나 대응하지 않았다	2) 특정 성별이 드러나는 아이디 및 태그 등을 사용하지 않았다	3) 성별 노출을 피하기 위해 팀 보이싱을 사용하지 않았다	4) 성별이 다르거나, 아예 성별이 드러나지 않는 캐릭터로 바뀌어서 선택하였다	5) 게임을 바로 중단하였다	6) 상대방이 한 것과 유사하게 또는 똑같은 방식으로 대응해주었다	7) 타 게이머에게 도움을 청하였다	8) 게임사 운영진 측에 신고하였다(제작사, 유통사의 고객센터, 온라인 게시판, 공식 카페 등)	9) 게임 커뮤니티나 카페에 해당 경험을 글/사진으로 남겼다	10) 개인 SNS에 해당 경험을 글/사진으로 남겼다	11) 스크린 캡처 등으로 해당 내용을 모두 저장하고 스스로 법률 전문가에게 문의하였다	계
□ 전체 □	(676)	60.9	23.2	23.4	17.2	33.1	10.9	1.9	26.6	4.4	1.5	2.5	100.0
성													
남성	(336)	59.5	16.4	18.8	10.4	28.9	11.6	2.4	25.0	6.0	1.5	4.2	100.0
여성	(340)	62.4	30.0	27.9	23.8	37.4	10.3	1.5	28.2	2.9	1.5	0.9	100.0
연령													
16~19세	(17)	88.2	5.9	11.8	0.0	0.0	5.9	0.0	47.1	0.0	0.0	11.8	100.0
20세~29세	(165)	66.1	28.5	28.5	17.6	27.9	17.0	0.0	37.6	3.6	3.6	0.6	100.0
30세~39세	(232)	57.8	23.7	22.0	18.1	27.6	11.6	2.2	31.9	5.6	1.3	4.3	100.0
40세~49세	(187)	59.4	19.8	20.9	17.6	38.0	5.9	2.1	14.4	3.7	0.5	1.6	100.0
50세 이상	(75)	57.3	22.7	25.3	16.0	57.3	9.3	5.3	12.0	5.3	0.0	1.3	100.0
학력													
고교 재학중	(11)	81.8	0.0	18.2	0.0	0.0	9.1	0.0	63.6	0.0	0.0	9.1	100.0
고교 졸업	(77)	57.1	20.8	20.8	20.8	35.1	14.3	2.6	28.6	2.6	1.3	3.9	100.0
대학교 재학중	(46)	69.6	17.4	21.7	10.9	26.1	4.3	0.0	19.6	4.3	0.0	2.2	100.0
대학교 졸업	(459)	61.0	24.4	23.7	17.6	34.6	10.0	2.2	25.9	4.8	1.7	2.2	100.0
대학원 재학 이상	(83)	56.6	25.3	25.3	16.9	31.3	16.9	1.2	27.7	4.8	1.2	2.4	100.0
가구소득													
200만원 미만	(43)	60.5	18.6	37.2	14.0	41.9	16.3	0.0	34.9	4.7	7.0	2.3	100.0
200~400만원 미만	(198)	56.1	24.7	22.2	15.7	31.3	9.6	2.0	30.8	4.0	1.5	4.5	100.0
400~600만원 미만	(219)	63.0	22.8	25.1	18.7	34.2	9.6	1.8	25.1	3.2	1.4	1.4	100.0
600~800만원 미만	(130)	63.1	22.3	17.7	19.2	33.1	9.2	3.1	22.3	3.8	0.0	2.3	100.0
800~1,000만원 미만	(61)	62.3	27.9	26.2	14.8	31.1	18.0	1.6	24.6	9.8	1.6	1.6	100.0
1,000~1,500만원 미만	(16)	62.5	6.3	12.5	12.5	37.5	18.8	0.0	25.0	6.3	0.0	0.0	100.0
1,500만원 이상	(9)	77.8	33.3	22.2	22.2	11.1	11.1	0.0	11.1	11.1	0.0	0.0	100.0

C5. 아이디 및 배틀 태그 등 이름 작명으로 특정 성별 비하 및 희롱

(단위 : %)

	사례수	(1) 전혀 없다	(2)	Bot-2(1 +2)	(3)	(4)	(5) 매우 많다	Tot-2(4 +5)	계	평균
▣ 전체 ▣	(701)	54.2	13.8	68.0	19.7	10.3	2.0	12.3	100.0	1.9
성										
남성	(355)	54.9	15.2	70.1	19.4	8.5	2.0	10.4	100.0	1.9
여성	(346)	53.5	12.4	65.9	19.9	12.1	2.0	14.2	100.0	2.0
연령										
16~19세	(19)	73.7	15.8	89.5	5.3	0.0	5.3	5.3	100.0	1.5
20세~29세	(170)	61.2	11.2	72.4	13.5	10.6	3.5	14.1	100.0	1.8
30세~39세	(241)	52.7	9.5	62.2	22.4	13.7	1.7	15.4	100.0	2.0
40세~49세	(193)	51.3	18.7	69.9	22.8	6.2	1.0	7.3	100.0	1.9
50세 이상	(78)	46.2	20.5	66.7	20.5	11.5	1.3	12.8	100.0	2.0
학력										
고교 재학중	(13)	76.9	23.1	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0	1.2
고교 졸업	(81)	54.3	11.1	65.4	23.5	8.6	2.5	11.1	100.0	1.9
대학교 재학중	(48)	70.8	8.3	79.2	8.3	12.5	0.0	12.5	100.0	1.6
대학교 졸업	(472)	52.1	14.2	66.3	20.3	10.8	2.5	13.3	100.0	2.0
대학원 재학 이상	(87)	52.9	16.1	69.0	21.8	9.2	0.0	9.2	100.0	1.9
가구소득										
200만원 미만	(45)	66.7	11.1	77.8	13.3	8.9	0.0	8.9	100.0	1.6
200~400만원 미만	(204)	54.9	12.7	67.6	20.1	11.8	0.5	12.3	100.0	1.9
400~600만원 미만	(229)	54.6	14.0	68.6	19.2	8.3	3.9	12.2	100.0	1.9
600~800만원 미만	(132)	48.5	13.6	62.1	21.2	13.6	3.0	16.7	100.0	2.1
800~1,000만원 미만	(62)	54.8	19.4	74.2	19.4	6.5	0.0	6.5	100.0	1.8
1,000~1,500만원 미만	(17)	47.1	0.0	47.1	41.2	11.8	0.0	11.8	100.0	2.2
1,500만원 이상	(12)	58.3	33.3	91.7	0.0	8.3	0.0	8.3	100.0	1.6

C5. 성별을 이유로 특정 포지션 요구

(단위 : %)

	사례수	(1) 전혀 없다	(2)	Bot-2(1 +2)	(3)	(4)	(5) 매우 많다	Tot-2(4 +5)	계	평균
▣ 전체 ▣	(701)	56.9	13.4	70.3	20.7	7.6	1.4	9.0	100.0	1.8
성										
남성	(355)	57.5	15.2	72.7	19.7	6.2	1.4	7.6	100.0	1.8
여성	(346)	56.4	11.6	67.9	21.7	9.0	1.4	10.4	100.0	1.9
연령										
16~19세	(19)	84.2	10.5	94.7	0.0	0.0	5.3	5.3	100.0	1.3
20세~29세	(170)	60.0	13.5	73.5	16.5	7.1	2.9	10.0	100.0	1.8
30세~39세	(241)	56.4	10.8	67.2	21.6	10.8	0.4	11.2	100.0	1.9
40세~49세	(193)	54.4	16.1	70.5	24.4	4.7	0.5	5.2	100.0	1.8
50세 이상	(78)	51.3	15.4	66.7	23.1	7.7	2.6	10.3	100.0	1.9
학력										
고교 재학중	(13)	92.3	7.7	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0	1.1
고교 졸업	(81)	55.6	14.8	70.4	21.0	6.2	2.5	8.6	100.0	1.9
대학교 재학중	(48)	68.8	8.3	77.1	18.8	4.2	0.0	4.2	100.0	1.6
대학교 졸업	(472)	54.4	14.2	68.6	21.2	8.5	1.7	10.2	100.0	1.9
대학원 재학 이상	(87)	59.8	11.5	71.3	21.8	6.9	0.0	6.9	100.0	1.8
가구소득										
200만원 미만	(45)	66.7	15.6	82.2	8.9	8.9	0.0	8.9	100.0	1.6
200~400만원 미만	(204)	59.3	11.8	71.1	23.0	5.9	0.0	5.9	100.0	1.8
400~600만원 미만	(229)	56.8	12.7	69.4	19.7	7.9	3.1	10.9	100.0	1.9
600~800만원 미만	(132)	50.0	14.4	64.4	23.5	9.8	2.3	12.1	100.0	2.0
800~1,000만원 미만	(62)	59.7	19.4	79.0	14.5	6.5	0.0	6.5	100.0	1.7
1,000~1,500만원 미만	(17)	47.1	0.0	47.1	47.1	5.9	0.0	5.9	100.0	2.1
1,500만원 이상	(12)	58.3	25.0	83.3	8.3	8.3	0.0	8.3	100.0	1.7

C5. 연락처 요구 및 오프라인 만남 제안

(단위 : %)

	사례수	(1) 전혀 없다	(2)	Bot-2(1 +2)	(3)	(4)	(5) 매우 많다	Tot-2(4 +5)	계	평균
▣ 전체 ▣	(701)	57.8	11.4	69.2	20.1	8.1	2.6	10.7	100.0	1.9
성										
남성	(355)	58.9	12.7	71.5	19.4	7.0	2.0	9.0	100.0	1.8
여성	(346)	56.6	10.1	66.8	20.8	9.2	3.2	12.4	100.0	1.9
연령										
16~19세	(19)	84.2	10.5	94.7	0.0	0.0	5.3	5.3	100.0	1.3
20세~29세	(170)	62.4	11.8	74.1	14.7	7.1	4.1	11.2	100.0	1.8
30세~39세	(241)	55.2	10.0	65.1	23.2	9.5	2.1	11.6	100.0	1.9
40세~49세	(193)	56.5	12.4	68.9	22.3	7.8	1.0	8.8	100.0	1.8
50세 이상	(78)	52.6	12.8	65.4	21.8	9.0	3.8	12.8	100.0	2.0
학력										
고교 재학중	(13)	92.3	7.7	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0	1.1
고교 졸업	(81)	55.6	11.1	66.7	24.7	6.2	2.5	8.6	100.0	1.9
대학교 재학중	(48)	72.9	10.4	83.3	12.5	2.1	2.1	4.2	100.0	1.5
대학교 졸업	(472)	55.3	12.1	67.4	20.3	9.1	3.2	12.3	100.0	1.9
대학원 재학 이상	(87)	59.8	9.2	69.0	21.8	9.2	0.0	9.2	100.0	1.8
가구소득										
200만원 미만	(45)	66.7	8.9	75.6	20.0	4.4	0.0	4.4	100.0	1.6
200~400만원 미만	(204)	57.4	11.8	69.1	21.6	7.4	2.0	9.3	100.0	1.8
400~600만원 미만	(229)	62.0	9.6	71.6	17.5	6.6	4.4	10.9	100.0	1.8
600~800만원 미만	(132)	47.7	15.9	63.6	20.5	13.6	2.3	15.9	100.0	2.1
800~1,000만원 미만	(62)	61.3	9.7	71.0	19.4	8.1	1.6	9.7	100.0	1.8
1,000~1,500만원 미만	(17)	47.1	0.0	47.1	47.1	5.9	0.0	5.9	100.0	2.1
1,500만원 이상	(12)	58.3	25.0	83.3	8.3	8.3	0.0	8.3	100.0	1.7

C5. 문자/쪽지/음성채팅으로 성적 수치심을 주는 발언(성희롱적 발언)

(단위 : %)

	사례수	(1) 전혀 없다	(2)	Bot-2(1 +2)	(3)	(4)	(5) 매우 많다	Tot-2(4 +5)	계	평균
▣ 전체 ▣	(701)	58.1	10.6	68.6	18.5	10.4	2.4	12.8	100.0	1.9
성										
남성	(355)	59.2	11.5	70.7	18.3	9.3	1.7	11.0	100.0	1.8
여성	(346)	56.9	9.5	66.5	18.8	11.6	3.2	14.7	100.0	1.9
연령										
16~19세	(19)	84.2	10.5	94.7	0.0	0.0	5.3	5.3	100.0	1.3
20세~29세	(170)	64.7	6.5	71.2	15.3	10.0	3.5	13.5	100.0	1.8
30세~39세	(241)	54.4	10.0	64.3	20.3	12.9	2.5	15.4	100.0	2.0
40세~49세	(193)	58.0	11.9	69.9	21.2	7.8	1.0	8.8	100.0	1.8
50세 이상	(78)	48.7	17.9	66.7	17.9	12.8	2.6	15.4	100.0	2.0
학력										
고교 재학중	(13)	92.3	7.7	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0	1.1
고교 졸업	(81)	55.6	9.9	65.4	24.7	8.6	1.2	9.9	100.0	1.9
대학교 재학중	(48)	77.1	4.2	81.3	12.5	6.3	0.0	6.3	100.0	1.5
대학교 졸업	(472)	55.9	11.2	67.2	18.4	11.0	3.4	14.4	100.0	1.9
대학원 재학 이상	(87)	56.3	11.5	67.8	19.5	12.6	0.0	12.6	100.0	1.9
가구소득										
200만원 미만	(45)	64.4	6.7	71.1	20.0	6.7	2.2	8.9	100.0	1.8
200~400만원 미만	(204)	56.9	12.3	69.1	20.1	9.3	1.5	10.8	100.0	1.9
400~600만원 미만	(229)	60.7	9.6	70.3	17.5	8.3	3.9	12.2	100.0	1.9
600~800만원 미만	(132)	51.5	14.4	65.9	17.4	15.2	1.5	16.7	100.0	2.0
800~1,000만원 미만	(62)	61.3	6.5	67.7	14.5	14.5	3.2	17.7	100.0	1.9
1,000~1,500만원 미만	(17)	47.1	0.0	47.1	41.2	11.8	0.0	11.8	100.0	2.2
1,500만원 이상	(12)	75.0	8.3	83.3	8.3	8.3	0.0	8.3	100.0	1.5

C5. 성역할과 관련된 성차별적 발언

(단위 : %)

	사례수	(1) 전혀 없다	(2)	Bot-2(1 +2)	(3)	(4)	(5) 매우 많다	Tot-2(4 +5)	계	평균
▣ 전체 ▣	(701)	57.3	11.3	68.6	21.0	8.3	2.1	10.4	100.0	1.9
성										
남성	(355)	59.4	12.4	71.8	20.0	6.5	1.7	8.2	100.0	1.8
여성	(346)	55.2	10.1	65.3	22.0	10.1	2.6	12.7	100.0	1.9
연령										
16~19세	(19)	84.2	10.5	94.7	0.0	0.0	5.3	5.3	100.0	1.3
20세~29세	(170)	62.9	7.1	70.0	19.4	7.6	2.9	10.6	100.0	1.8
30세~39세	(241)	53.9	9.5	63.5	22.4	12.0	2.1	14.1	100.0	2.0
40세~49세	(193)	56.0	15.0	71.0	22.3	5.7	1.0	6.7	100.0	1.8
50세 이상	(78)	52.6	16.7	69.2	21.8	6.4	2.6	9.0	100.0	1.9
학력										
고교 재학중	(13)	92.3	7.7	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0	1.1
고교 졸업	(81)	56.8	16.0	72.8	21.0	3.7	2.5	6.2	100.0	1.8
대학교 재학중	(48)	72.9	4.2	77.1	16.7	6.3	0.0	6.3	100.0	1.6
대학교 졸업	(472)	54.7	11.9	66.5	21.6	9.1	2.8	11.9	100.0	1.9
대학원 재학 이상	(87)	58.6	8.0	66.7	23.0	10.3	0.0	10.3	100.0	1.9
가구소득										
200만원 미만	(45)	62.2	13.3	75.6	17.8	2.2	4.4	6.7	100.0	1.7
200~400만원 미만	(204)	58.3	11.8	70.1	22.5	5.9	1.5	7.4	100.0	1.8
400~600만원 미만	(229)	59.8	8.7	68.6	21.0	7.4	3.1	10.5	100.0	1.9
600~800만원 미만	(132)	50.0	13.6	63.6	20.5	14.4	1.5	15.9	100.0	2.0
800~1,000만원 미만	(62)	58.1	16.1	74.2	14.5	9.7	1.6	11.3	100.0	1.8
1,000~1,500만원 미만	(17)	47.1	5.9	52.9	41.2	5.9	0.0	5.9	100.0	2.1
1,500만원 이상	(12)	66.7	0.0	66.7	16.7	16.7	0.0	16.7	100.0	1.8

C5. 집단 괴롭힘

(단위 : %)

	사례수	(1) 전혀 없다	(2)	Bot-2(1 +2)	(3)	(4)	(5) 매우 많다	Tot-2(4 +5)	계	평균
▣ 전체 ▣	(701)	62.6	12.7	75.3	18.1	5.4	1.1	6.6	100.0	1.7
성										
남성	(355)	62.8	12.4	75.2	18.6	5.4	0.8	6.2	100.0	1.7
여성	(346)	62.4	13.0	75.4	17.6	5.5	1.4	6.9	100.0	1.7
연령										
16~19세	(19)	84.2	10.5	94.7	0.0	0.0	5.3	5.3	100.0	1.3
20세~29세	(170)	67.1	12.4	79.4	15.3	4.1	1.2	5.3	100.0	1.6
30세~39세	(241)	59.3	14.1	73.4	19.5	6.2	0.8	7.1	100.0	1.8
40세~49세	(193)	62.2	11.9	74.1	19.2	5.7	1.0	6.7	100.0	1.7
50세 이상	(78)	59.0	11.5	70.5	21.8	6.4	1.3	7.7	100.0	1.8
학력										
고교 재학중	(13)	84.6	15.4	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0	1.2
고교 졸업	(81)	65.4	8.6	74.1	21.0	3.7	1.2	4.9	100.0	1.7
대학교 재학중	(48)	79.2	8.3	87.5	10.4	2.1	0.0	2.1	100.0	1.4
대학교 졸업	(472)	60.2	13.8	73.9	19.1	5.5	1.5	7.0	100.0	1.7
대학원 재학 이상	(87)	60.9	12.6	73.6	17.2	9.2	0.0	9.2	100.0	1.7
가구소득										
200만원 미만	(45)	73.3	11.1	84.4	8.9	6.7	0.0	6.7	100.0	1.5
200~400만원 미만	(204)	64.7	10.3	75.0	17.2	7.4	0.5	7.8	100.0	1.7
400~600만원 미만	(229)	63.3	12.2	75.5	18.8	3.1	2.6	5.7	100.0	1.7
600~800만원 미만	(132)	56.1	15.2	71.2	21.2	6.8	0.8	7.6	100.0	1.8
800~1,000만원 미만	(62)	62.9	16.1	79.0	16.1	4.8	0.0	4.8	100.0	1.6
1,000~1,500만원 미만	(17)	47.1	11.8	58.8	35.3	5.9	0.0	5.9	100.0	2.0
1,500만원 이상	(12)	66.7	25.0	91.7	8.3	0.0	0.0	0.0	100.0	1.4

C5-1. 게임 플레이 시 성별을 이유로 다른 플레이어를 무시하거나 심한 장난 혹은 희롱을 한 경험이 있으시다면, 가장 큰 이유는 무엇 때문이었다고 생각하십니까?

(단위 : %)

	사례수	1) 상대방이 나 또는 팀의 기대만큼 게임 기량이 뛰어나지 못해서	2) 상대방이 다른 성별의 플레이어여서	3) 게임 플레이를 할 때 늘 하는 것이라 습관적으로	4) 다른 사람들도 그렇게 하는 것 같아서 나도 따라해보려고	5) 아무 이유 없음	계
▣ 전체 ▣	(350)	29.4	20.6	11.7	5.1	33.1	100.0
성							
남성	(177)	31.6	19.8	9.6	4.0	35.0	100.0
여성	(173)	27.2	21.4	13.9	6.4	31.2	100.0
연령							
16~19세	(6)	50.0	16.7	0.0	0.0	33.3	100.0
20세~29세	(77)	33.8	18.2	14.3	2.6	31.2	100.0
30세~39세	(120)	30.0	17.5	13.3	7.5	31.7	100.0
40세~49세	(101)	29.7	19.8	11.9	5.9	32.7	100.0
50세 이상	(46)	17.4	34.8	4.3	2.2	41.3	100.0
학력							
고교 재학중	(4)	50.0	0.0	0.0	0.0	50.0	100.0
고교 졸업	(40)	25.0	25.0	12.5	7.5	30.0	100.0
대학교 재학중	(18)	33.3	11.1	11.1	5.6	38.9	100.0
대학교 졸업	(245)	31.0	21.6	10.6	3.7	33.1	100.0
대학원 재학 이상	(43)	20.9	16.3	18.6	11.6	32.6	100.0
가구소득							
200만원 미만	(20)	30.0	20.0	15.0	0.0	35.0	100.0
200~400만원 미만	(98)	26.5	23.5	11.2	4.1	34.7	100.0
400~600만원 미만	(113)	31.0	12.4	13.3	8.8	34.5	100.0
600~800만원 미만	(73)	32.9	26.0	8.2	2.7	30.1	100.0
800~1,000만원 미만	(31)	22.6	25.8	19.4	6.5	25.8	100.0
1,000~1,500만원 미만	(9)	33.3	22.2	0.0	0.0	44.4	100.0
1,500만원 이상	(6)	33.3	33.3	0.0	0.0	33.3	100.0

C6. 귀하께서 게임 커뮤니티나 카페의 게시글, 댓글 등을 통해 성차별적 혹은 성희롱적 내용을 보신 적이 있으십니까? 5점 척도로 답해 주십시오.

(단위 : %)

	사례수	(1) 전혀 없다	(2)	Bot-2(1 +2)	(3)	(4)	(5) 매우 많다	Tot-2(4 +5)	계	평균
▣ 전체 ▣	(701)	29.4	23.4	52.8	22.5	18.7	6.0	24.7	100.0	2.5
성										
남성	(355)	33.2	28.2	61.4	24.2	11.5	2.8	14.4	100.0	2.2
여성	(346)	25.4	18.5	43.9	20.8	26.0	9.2	35.3	100.0	2.8
연령										
16~19세	(19)	47.4	26.3	73.7	26.3	0.0	0.0	0.0	100.0	1.8
20세~29세	(170)	20.0	17.1	37.1	21.8	25.9	15.3	41.2	100.0	3.0
30세~39세	(241)	28.6	21.6	50.2	23.7	20.3	5.8	26.1	100.0	2.5
40세~49세	(193)	36.3	30.6	66.8	21.8	10.9	0.5	11.4	100.0	2.1
50세 이상	(78)	30.8	24.4	55.1	21.8	21.8	1.3	23.1	100.0	2.4
학력										
고교 재학중	(13)	38.5	23.1	61.5	38.5	0.0	0.0	0.0	100.0	2.0
고교 졸업	(81)	35.8	22.2	58.0	25.9	9.9	6.2	16.0	100.0	2.3
대학교 재학중	(48)	35.4	18.8	54.2	25.0	14.6	6.3	20.8	100.0	2.4
대학교 졸업	(472)	28.0	24.2	52.1	22.5	19.5	5.9	25.4	100.0	2.5
대학원 재학 이상	(87)	26.4	23.0	49.4	16.1	27.6	6.9	34.5	100.0	2.7
가구소득										
200만원 미만	(45)	33.3	17.8	51.1	20.0	15.6	13.3	28.9	100.0	2.6
200~400만원 미만	(204)	31.9	22.1	53.9	25.0	13.7	7.4	21.1	100.0	2.4
400~600만원 미만	(229)	31.9	24.0	55.9	21.8	17.9	4.4	22.3	100.0	2.4
600~800만원 미만	(132)	25.8	22.7	48.5	24.2	23.5	3.8	27.3	100.0	2.6
800~1,000만원 미만	(62)	22.6	25.8	48.4	16.1	32.3	3.2	35.5	100.0	2.7
1,000~1,500만원 미만	(17)	11.8	35.3	47.1	29.4	17.6	5.9	23.5	100.0	2.7
1,500만원 이상	(12)	25.0	33.3	58.3	8.3	8.3	25.0	33.3	100.0	2.8

C7. 비속어

(단위 : %)

	사례수	(1) 전혀 없다	(2)	Bot-2(1 +2)	(3)	(4)	(5) 매우 많다	Tot-2(4 +5)	계	평균
▣ 전체 ▣	(701)	26.2	12.8	39.1	19.1	23.5	18.3	41.8	100.0	2.9
성										
남성	(355)	26.5	13.8	40.3	19.7	25.6	14.4	40.0	100.0	2.9
여성	(346)	26.0	11.8	37.9	18.5	21.4	22.3	43.6	100.0	3.0
연령										
16~19세	(19)	21.1	15.8	36.8	15.8	15.8	31.6	47.4	100.0	3.2
20세~29세	(170)	22.9	10.0	32.9	17.6	24.1	25.3	49.4	100.0	3.2
30세~39세	(241)	24.1	12.4	36.5	17.0	24.1	22.4	46.5	100.0	3.1
40세~49세	(193)	31.1	15.5	46.6	21.8	23.3	8.3	31.6	100.0	2.6
50세 이상	(78)	29.5	12.8	42.3	23.1	23.1	11.5	34.6	100.0	2.7
학력										
고교 재학중	(13)	15.4	23.1	38.5	15.4	15.4	30.8	46.2	100.0	3.2
고교 졸업	(81)	27.2	7.4	34.6	28.4	22.2	14.8	37.0	100.0	2.9
대학교 재학중	(48)	25.0	6.3	31.3	16.7	20.8	31.3	52.1	100.0	3.3
대학교 졸업	(472)	27.5	13.6	41.1	18.6	23.5	16.7	40.3	100.0	2.9
대학원 재학 이상	(87)	20.7	16.1	36.8	14.9	27.6	20.7	48.3	100.0	3.1
가구소득										
200만원 미만	(45)	37.8	6.7	44.4	15.6	26.7	13.3	40.0	100.0	2.7
200~400만원 미만	(204)	26.5	13.2	39.7	18.6	23.0	18.6	41.7	100.0	2.9
400~600만원 미만	(229)	27.1	11.4	38.4	19.2	21.4	21.0	42.4	100.0	3.0
600~800만원 미만	(132)	22.7	14.4	37.1	22.0	23.5	17.4	40.9	100.0	3.0
800~1,000만원 미만	(62)	17.7	17.7	35.5	21.0	29.0	14.5	43.5	100.0	3.0
1,000~1,500만원 미만	(17)	35.3	0.0	35.3	17.6	41.2	5.9	47.1	100.0	2.8
1,500만원 이상	(12)	33.3	33.3	66.7	0.0	8.3	25.0	33.3	100.0	2.6

C7. 성적인 표현이 들어간 비속어

(단위 : %)

	사례수	(1) 전혀 없다	(2)	Bot-2(1 +2)	(3)	(4)	(5) 매우 많다	Tot-2(4 +5)	계	평균
▣ 전체 ▣	(701)	35.0	16.0	50.9	20.4	20.3	8.4	28.7	100.0	2.5
성										
남성	(355)	36.6	18.3	54.9	20.6	18.9	5.6	24.5	100.0	2.4
여성	(346)	33.2	13.6	46.8	20.2	21.7	11.3	32.9	100.0	2.6
연령										
16~19세	(19)	36.8	26.3	63.2	15.8	15.8	5.3	21.1	100.0	2.3
20세~29세	(170)	31.2	15.3	46.5	17.1	24.7	11.8	36.5	100.0	2.7
30세~39세	(241)	31.1	14.5	45.6	20.7	20.7	12.9	33.6	100.0	2.7
40세~49세	(193)	40.4	19.2	59.6	21.2	16.1	3.1	19.2	100.0	2.2
50세 이상	(78)	41.0	11.5	52.6	25.6	20.5	1.3	21.8	100.0	2.3
학력										
고교 재학중	(13)	38.5	30.8	69.2	7.7	15.4	7.7	23.1	100.0	2.2
고교 졸업	(81)	37.0	13.6	50.6	24.7	17.3	7.4	24.7	100.0	2.4
대학교 재학중	(48)	33.3	12.5	45.8	14.6	31.3	8.3	39.6	100.0	2.7
대학교 졸업	(472)	36.2	15.9	52.1	20.1	19.7	8.1	27.8	100.0	2.5
대학원 재학 이상	(87)	26.4	18.4	44.8	23.0	20.7	11.5	32.2	100.0	2.7
가구소득										
200만원 미만	(45)	35.6	17.8	53.3	20.0	17.8	8.9	26.7	100.0	2.5
200~400만원 미만	(204)	36.3	12.3	48.5	19.6	21.6	10.3	31.9	100.0	2.6
400~600만원 미만	(229)	35.4	19.2	54.6	19.2	20.1	6.1	26.2	100.0	2.4
600~800만원 미만	(132)	32.6	15.2	47.7	21.2	21.2	9.8	31.1	100.0	2.6
800~1,000만원 미만	(62)	29.0	21.0	50.0	27.4	17.7	4.8	22.6	100.0	2.5
1,000~1,500만원 미만	(17)	47.1	5.9	52.9	23.5	17.6	5.9	23.5	100.0	2.3
1,500만원 이상	(12)	41.7	8.3	50.0	8.3	16.7	25.0	41.7	100.0	2.8

C7. 외모에 대한 차별/비하 발언

(단위 : %)

	사례수	(1) 전혀 없다	(2)	Bot-2(1 +2)	(3)	(4)	(5) 매우 많다	Tot-2(4 +5)	계	평균
▣ 전체 ▣	(701)	42.1	15.7	57.8	20.3	15.0	7.0	22.0	100.0	2.3
성										
남성	(355)	44.5	19.4	63.9	19.4	11.0	5.6	16.6	100.0	2.1
여성	(346)	39.6	11.8	51.4	21.1	19.1	8.4	27.5	100.0	2.4
연령										
16~19세	(19)	57.9	26.3	84.2	10.5	5.3	0.0	5.3	100.0	1.6
20세~29세	(170)	40.0	11.8	51.8	18.8	18.8	10.6	29.4	100.0	2.5
30세~39세	(241)	39.0	17.0	56.0	19.9	15.8	8.3	24.1	100.0	2.4
40세~49세	(193)	45.6	17.6	63.2	21.2	11.9	3.6	15.5	100.0	2.1
50세 이상	(78)	43.6	12.8	56.4	24.4	14.1	5.1	19.2	100.0	2.2
학력										
고교 재학중	(13)	69.2	30.8	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0	1.3
고교 졸업	(81)	42.0	17.3	59.3	21.0	13.6	6.2	19.8	100.0	2.2
대학교 재학중	(48)	52.1	10.4	62.5	14.6	18.8	4.2	22.9	100.0	2.1
대학교 졸업	(472)	41.5	15.5	57.0	21.0	13.8	8.3	22.0	100.0	2.3
대학원 재학 이상	(87)	35.6	16.1	51.7	21.8	23.0	3.4	26.4	100.0	2.4
가구소득										
200만원 미만	(45)	37.8	8.9	46.7	28.9	15.6	8.9	24.4	100.0	2.5
200~400만원 미만	(204)	42.6	15.7	58.3	21.1	15.7	4.9	20.6	100.0	2.2
400~600만원 미만	(229)	45.9	14.8	60.7	20.5	11.8	7.0	18.8	100.0	2.2
600~800만원 미만	(132)	39.4	17.4	56.8	17.4	15.2	10.6	25.8	100.0	2.4
800~1,000만원 미만	(62)	37.1	19.4	56.5	17.7	21.0	4.8	25.8	100.0	2.4
1,000~1,500만원 미만	(17)	41.2	11.8	52.9	17.6	29.4	0.0	29.4	100.0	2.4
1,500만원 이상	(12)	33.3	25.0	58.3	16.7	8.3	16.7	25.0	100.0	2.5

C7. 오프라인 만남 제안

(단위 : %)

	사례수	(1) 전혀 없다	(2)	Bot-2(1 +2)	(3)	(4)	(5) 매우 많다	Tot-2(4 +5)	계	평균
▣ 전체 ▣	(701)	53.1	15.5	68.6	18.8	9.3	3.3	12.6	100.0	1.9
성										
남성	(355)	59.7	15.8	75.5	14.9	7.0	2.5	9.6	100.0	1.8
여성	(346)	46.2	15.3	61.6	22.8	11.6	4.0	15.6	100.0	2.1
연령										
16~19세	(19)	89.5	10.5	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0	1.1
20세~29세	(170)	51.2	16.5	67.6	19.4	10.6	2.4	12.9	100.0	2.0
30세~39세	(241)	49.0	14.1	63.1	22.8	7.9	6.2	14.1	100.0	2.1
40세~49세	(193)	58.5	18.1	76.7	15.0	7.3	1.0	8.3	100.0	1.7
50세 이상	(78)	47.4	12.8	60.3	19.2	17.9	2.6	20.5	100.0	2.2
학력										
고교 재학중	(13)	84.6	15.4	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0	1.2
고교 졸업	(81)	60.5	13.6	74.1	14.8	8.6	2.5	11.1	100.0	1.8
대학교 재학중	(48)	54.2	18.8	72.9	14.6	8.3	4.2	12.5	100.0	1.9
대학교 졸업	(472)	51.9	15.9	67.8	19.5	9.5	3.2	12.7	100.0	2.0
대학원 재학 이상	(87)	47.1	13.8	60.9	24.1	10.3	4.6	14.9	100.0	2.1
가구소득										
200만원 미만	(45)	60.0	13.3	73.3	15.6	6.7	4.4	11.1	100.0	1.8
200~400만원 미만	(204)	52.0	17.6	69.6	20.1	7.4	2.9	10.3	100.0	1.9
400~600만원 미만	(229)	55.0	16.2	71.2	17.5	8.3	3.1	11.4	100.0	1.9
600~800만원 미만	(132)	50.0	12.1	62.1	23.5	9.8	4.5	14.4	100.0	2.1
800~1,000만원 미만	(62)	50.0	17.7	67.7	9.7	21.0	1.6	22.6	100.0	2.1
1,000~1,500만원 미만	(17)	58.8	11.8	70.6	17.6	11.8	0.0	11.8	100.0	1.8
1,500만원 이상	(12)	50.0	8.3	58.3	33.3	0.0	8.3	8.3	100.0	2.1

C7. 신변의 위협

(단위 : %)

	사례수	(1) 전혀 없다	(2)	Bot-2(1 +2)	(3)	(4)	(5) 매우 많다	Tot-2(4 +5)	계	평균
▣ 전체 ▣	(701)	59.1	17.0	76.0	17.1	4.4	2.4	6.8	100.0	1.7
성										
남성	(355)	61.7	15.2	76.9	16.1	5.4	1.7	7.0	100.0	1.7
여성	(346)	56.4	18.8	75.1	18.2	3.5	3.2	6.6	100.0	1.8
연령										
16~19세	(19)	84.2	15.8	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0	1.2
20세~29세	(170)	56.5	20.0	76.5	17.1	3.5	2.9	6.5	100.0	1.8
30세~39세	(241)	56.4	15.8	72.2	20.3	3.7	3.7	7.5	100.0	1.8
40세~49세	(193)	62.2	17.1	79.3	15.0	4.7	1.0	5.7	100.0	1.7
50세 이상	(78)	59.0	14.1	73.1	16.7	9.0	1.3	10.3	100.0	1.8
학력										
고교 재학중	(13)	84.6	15.4	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0	1.2
고교 졸업	(81)	61.7	14.8	76.5	18.5	3.7	1.2	4.9	100.0	1.7
대학교 재학중	(48)	66.7	14.6	81.3	14.6	2.1	2.1	4.2	100.0	1.6
대학교 졸업	(472)	58.9	16.9	75.8	16.9	4.2	3.0	7.2	100.0	1.8
대학원 재학 이상	(87)	49.4	20.7	70.1	20.7	8.0	1.1	9.2	100.0	1.9
가구소득										
200만원 미만	(45)	53.3	22.2	75.6	13.3	4.4	6.7	11.1	100.0	1.9
200~400만원 미만	(204)	54.4	18.6	73.0	18.6	4.9	3.4	8.3	100.0	1.8
400~600만원 미만	(229)	66.8	13.5	80.3	14.0	3.9	1.7	5.7	100.0	1.6
600~800만원 미만	(132)	58.3	12.9	71.2	20.5	6.1	2.3	8.3	100.0	1.8
800~1,000만원 미만	(62)	53.2	25.8	79.0	17.7	3.2	0.0	3.2	100.0	1.7
1,000~1,500만원 미만	(17)	52.9	23.5	76.5	23.5	0.0	0.0	0.0	100.0	1.7
1,500만원 이상	(12)	58.3	25.0	83.3	16.7	0.0	0.0	0.0	100.0	1.6

C7. 지역 및 출신과 관련한 차별/비하 발언

(단위 : %)

	사례수	(1) 전혀 없다	(2)	Bot-2(1 +2)	(3)	(4)	(5) 매우 많다	Tot-2(4 +5)	계	평균
▣ 전체 ▣	(701)	46.8	18.7	65.5	18.8	11.6	4.1	15.7	100.0	2.1
성										
남성	(355)	48.2	17.7	65.9	18.0	12.7	3.4	16.1	100.0	2.1
여성	(346)	45.4	19.7	65.0	19.7	10.4	4.9	15.3	100.0	2.1
연령										
16~19세	(19)	68.4	21.1	89.5	5.3	0.0	5.3	5.3	100.0	1.5
20세~29세	(170)	45.9	18.2	64.1	18.2	12.4	5.3	17.6	100.0	2.1
30세~39세	(241)	40.7	20.3	61.0	19.5	12.9	6.6	19.5	100.0	2.2
40세~49세	(193)	53.4	17.6	71.0	19.2	8.8	1.0	9.8	100.0	1.9
50세 이상	(78)	46.2	16.7	62.8	20.5	15.4	1.3	16.7	100.0	2.1
학력										
고교 재학중	(13)	76.9	15.4	92.3	0.0	0.0	7.7	7.7	100.0	1.5
고교 졸업	(81)	51.9	17.3	69.1	21.0	6.2	3.7	9.9	100.0	1.9
대학교 재학중	(48)	52.1	20.8	72.9	16.7	8.3	2.1	10.4	100.0	1.9
대학교 졸업	(472)	46.4	18.4	64.8	18.6	12.3	4.2	16.5	100.0	2.1
대학원 재학 이상	(87)	36.8	20.7	57.5	21.8	16.1	4.6	20.7	100.0	2.3
가구소득										
200만원 미만	(45)	44.4	20.0	64.4	20.0	8.9	6.7	15.6	100.0	2.1
200~400만원 미만	(204)	46.6	14.7	61.3	20.6	14.2	3.9	18.1	100.0	2.1
400~600만원 미만	(229)	50.2	20.1	70.3	15.7	9.2	4.8	14.0	100.0	2.0
600~800만원 미만	(132)	41.7	22.7	64.4	19.7	11.4	4.5	15.9	100.0	2.1
800~1,000만원 미만	(62)	48.4	16.1	64.5	19.4	14.5	1.6	16.1	100.0	2.0
1,000~1,500만원 미만	(17)	41.2	23.5	64.7	29.4	5.9	0.0	5.9	100.0	2.0
1,500만원 이상	(12)	50.0	16.7	66.7	16.7	16.7	0.0	16.7	100.0	2.0

C7-1. 최근 한 달 간 게임 내에서 다음과 같은 말(비속어, 성적인 표현이 들어간 비속어, 외모에 대한 차별/비하 발언, 오프라인 만남 제안, 신변의 위협, 지역 및 출신과 관련한 차별/비하 발언)을 했던 상대 게이머의 성별은 무엇이었습니까?

(단위 : %)

	사례수	1) 남자, 여자 모두	2) 남자	3) 여자	4) 잘 모르겠다	계
▣ 전체 ▣	(541)	29.0	26.4	1.7	42.9	100.0
성						
남성	(279)	34.8	18.3	1.1	45.9	100.0
여성	(262)	22.9	35.1	2.3	39.7	100.0
연령						
16~19세	(16)	12.5	25.0	0.0	62.5	100.0
20세~29세	(135)	24.4	29.6	2.2	43.7	100.0
30세~39세	(189)	30.2	25.9	2.1	41.8	100.0
40세~49세	(144)	31.3	25.7	0.0	43.1	100.0
50세 이상	(57)	35.1	22.8	3.5	38.6	100.0
학력						
고교 재학중	(11)	9.1	27.3	0.0	63.6	100.0
고교 졸업	(62)	22.6	27.4	3.2	46.8	100.0
대학교 재학중	(37)	32.4	21.6	2.7	43.2	100.0
대학교 졸업	(360)	29.7	27.5	1.7	41.1	100.0
대학원 재학 이상	(71)	32.4	22.5	0.0	45.1	100.0
가구소득						
200만원 미만	(35)	22.9	20.0	2.9	54.3	100.0
200~400만원 미만	(153)	30.7	20.9	1.3	47.1	100.0
400~600만원 미만	(175)	26.9	27.4	2.3	43.4	100.0
600~800만원 미만	(108)	29.6	27.8	1.9	40.7	100.0
800~1,000만원 미만	(51)	27.5	45.1	0.0	27.5	100.0
1,000~1,500만원 미만	(11)	54.5	18.2	0.0	27.3	100.0
1,500만원 이상	(8)	37.5	12.5	0.0	50.0	100.0

C8. 귀하께서는 게임 내에서 성별로 인해 불이익이나 피해를 본다고 느끼신 적이 있으십니까? 5점 척도로 답해 주십시오.

(단위 : %)

	사례수	(1) 전혀 없다	(2)	Bot-2(1 +2)	(3)	(4)	(5) 매우 많다	Tot-2(4 +5)	계	평균
▣ 전체 ▣	(701)	37.4	20.4	57.8	24.4	14.0	3.9	17.8	100.0	2.3
성										
남성	(355)	50.1	20.8	71.0	21.1	6.5	1.4	7.9	100.0	1.9
여성	(346)	24.3	19.9	44.2	27.7	21.7	6.4	28.0	100.0	2.7
연령										
16~19세	(19)	73.7	10.5	84.2	5.3	5.3	5.3	10.5	100.0	1.6
20세~29세	(170)	24.1	14.1	38.2	29.4	24.7	7.6	32.4	100.0	2.8
30세~39세	(241)	34.9	22.4	57.3	23.7	14.5	4.6	19.1	100.0	2.3
40세~49세	(193)	45.1	24.9	69.9	21.2	7.8	1.0	8.8	100.0	1.9
50세 이상	(78)	46.2	19.2	65.4	28.2	6.4	0.0	6.4	100.0	1.9
학력										
고교 재학중	(13)	69.2	7.7	76.9	7.7	7.7	7.7	15.4	100.0	1.8
고교 졸업	(81)	37.0	19.8	56.8	29.6	9.9	3.7	13.6	100.0	2.2
대학교 재학중	(48)	35.4	10.4	45.8	35.4	16.7	2.1	18.8	100.0	2.4
대학교 졸업	(472)	37.3	20.8	58.1	24.6	13.1	4.2	17.4	100.0	2.3
대학원 재학 이상	(87)	34.5	26.4	60.9	14.9	21.8	2.3	24.1	100.0	2.3
가구소득										
200만원 미만	(45)	37.8	20.0	57.8	22.2	11.1	8.9	20.0	100.0	2.3
200~400만원 미만	(204)	40.7	19.1	59.8	22.1	12.7	5.4	18.1	100.0	2.2
400~600만원 미만	(229)	40.2	18.3	58.5	25.3	14.0	2.2	16.2	100.0	2.2
600~800만원 미만	(132)	34.1	21.2	55.3	24.2	18.2	2.3	20.5	100.0	2.3
800~1,000만원 미만	(62)	27.4	27.4	54.8	24.2	14.5	6.5	21.0	100.0	2.5
1,000~1,500만원 미만	(17)	17.6	35.3	52.9	41.2	5.9	0.0	5.9	100.0	2.4
1,500만원 이상	(12)	41.7	16.7	58.3	33.3	8.3	0.0	8.3	100.0	2.1

C9. 귀하께서는 일상 생활에서 성별로 인해 불이익이나 피해를 본다고 느끼신 적이 있으십니까? 5점 척도로 답해 주십시오.

(단위 : %)

	사례수	(1) 전혀 없다	(2)	Bot-2(1 +2)	(3)	(4)	(5) 매우 많다	Tot-2(4 +5)	계	평균
▣ 전체 ▣	(701)	23.8	18.1	41.9	29.1	20.5	8.4	29.0	100.0	2.7
성										
남성	(355)	34.9	21.1	56.1	27.9	12.4	3.7	16.1	100.0	2.3
여성	(346)	12.4	15.0	27.5	30.3	28.9	13.3	42.2	100.0	3.2
연령										
16~19세	(19)	31.6	5.3	36.8	21.1	36.8	5.3	42.1	100.0	2.8
20세~29세	(170)	13.5	10.0	23.5	32.9	26.5	17.1	43.5	100.0	3.2
30세~39세	(241)	17.4	21.2	38.6	28.6	24.1	8.7	32.8	100.0	2.9
40세~49세	(193)	33.7	21.2	54.9	28.0	13.5	3.6	17.1	100.0	2.3
50세 이상	(78)	39.7	21.8	61.5	26.9	10.3	1.3	11.5	100.0	2.1
학력										
고교 재학중	(13)	30.8	7.7	38.5	15.4	38.5	7.7	46.2	100.0	2.8
고교 졸업	(81)	24.7	18.5	43.2	40.7	11.1	4.9	16.0	100.0	2.5
대학교 재학중	(48)	27.1	8.3	35.4	31.3	22.9	10.4	33.3	100.0	2.8
대학교 졸업	(472)	22.2	19.5	41.7	28.2	20.8	9.3	30.1	100.0	2.8
대학원 재학 이상	(87)	28.7	17.2	46.0	24.1	24.1	5.7	29.9	100.0	2.6
가구소득										
200만원 미만	(45)	22.2	15.6	37.8	24.4	24.4	13.3	37.8	100.0	2.9
200~400만원 미만	(204)	26.5	14.7	41.2	31.4	19.6	7.8	27.5	100.0	2.7
400~600만원 미만	(229)	26.2	19.7	45.9	28.4	16.6	9.2	25.8	100.0	2.6
600~800만원 미만	(132)	19.7	19.7	39.4	30.3	24.2	6.1	30.3	100.0	2.8
800~1,000만원 미만	(62)	14.5	24.2	38.7	25.8	25.8	9.7	35.5	100.0	2.9
1,000~1,500만원 미만	(17)	17.6	17.6	35.3	35.3	23.5	5.9	29.4	100.0	2.8
1,500만원 이상	(12)	41.7	8.3	50.0	16.7	25.0	8.3	33.3	100.0	2.5

C10. 귀하께서는 게임 내에서 명백한 성차별이나 성희롱이 일어날 경우 대부분의 게임사들이 어떠한 대처를 하고 있다고 생각하십니까? 모두 선택해 주시기 바랍니다.

(단위 : %)

	사례수	1) 제재 및 처벌 안 함	2) 아이디 및 태그 등의 이름 변경 요구	3) 팀보이스, 채팅 등 대화 사용의 일시 제한	4) 게임 접속 일시 또는 영구 정지	5) 게임 시스템 상의 언어 필터링 강화 조치	계
▣ 전체 ▣	(701)	30.5	15.4	25.0	38.5	34.7	100.0
성							
남성	(355)	30.4	15.2	22.3	43.1	37.5	100.0
여성	(346)	30.6	15.6	27.7	33.8	31.8	100.0
연령							
16~19세	(19)	26.3	21.1	21.1	47.4	42.1	100.0
20세~29세	(170)	31.2	15.9	32.4	35.9	32.4	100.0
30세~39세	(241)	30.3	13.3	23.7	41.5	40.2	100.0
40세~49세	(193)	30.1	17.1	23.8	37.8	30.6	100.0
50세 이상	(78)	32.1	15.4	16.7	34.6	30.8	100.0
학력							
고교 재학중	(13)	38.5	15.4	23.1	38.5	23.1	100.0
고교 졸업	(81)	24.7	18.5	23.5	38.3	39.5	100.0
대학교 재학중	(48)	25.0	14.6	29.2	43.8	39.6	100.0
대학교 졸업	(472)	32.0	15.0	24.4	37.9	35.4	100.0
대학원 재학 이상	(87)	29.9	14.9	27.6	39.1	25.3	100.0
가구소득							
200만원 미만	(45)	35.6	20.0	13.3	35.6	33.3	100.0
200~400만원 미만	(204)	36.3	15.7	25.0	36.3	33.3	100.0
400~600만원 미만	(229)	28.4	14.0	24.5	41.0	34.9	100.0
600~800만원 미만	(132)	24.2	18.2	30.3	39.4	39.4	100.0
800~1,000만원 미만	(62)	32.3	9.7	29.0	32.3	32.3	100.0
1,000~1,500만원 미만	(17)	29.4	11.8	11.8	58.8	29.4	100.0
1,500만원 이상	(12)	16.7	25.0	16.7	33.3	25.0	100.0

C11. 귀하께서는 게임 개발사가 성차별 및 성희롱 피해를 방지하기 위해 어떻게 해야 한다고 생각하십니까? 모두 선택해 주시기 바랍니다.

(단위 : %)

	사례수	1) 개발사 대응 필요 없음	2) 현재 시행 중인 피해 방지 대책 유지	3) 게임 상의 제재 및 처벌 강화	4) 관련 캠페인 진행(경고문 추가 등)	5) 피해자의 법적 대응 협조(가해자 신상정보 제공 등)	계
■ 전체 ■	(701)	3.3	20.7	73.0	40.1	49.5	100.0
성							
남성	(355)	4.2	19.2	68.5	41.4	44.8	100.0
여성	(346)	2.3	22.3	77.7	38.7	54.3	100.0
연령							
16~19세	(19)	0.0	26.3	78.9	31.6	36.8	100.0
20세~29세	(170)	2.4	22.4	75.3	37.6	58.8	100.0
30세~39세	(241)	2.5	23.7	74.3	43.2	51.5	100.0
40세~49세	(193)	2.6	17.6	72.5	43.5	46.6	100.0
50세 이상	(78)	10.3	14.1	64.1	29.5	33.3	100.0
학력							
고교 재학중	(13)	0.0	15.4	76.9	23.1	53.8	100.0
고교 졸업	(81)	4.9	23.5	80.2	43.2	37.0	100.0
대학교 재학중	(48)	4.2	16.7	68.8	22.9	62.5	100.0
대학교 졸업	(472)	2.8	19.9	73.9	41.7	50.2	100.0
대학원 재학 이상	(87)	4.6	25.3	63.2	40.2	49.4	100.0
가구소득							
200만원 미만	(45)	2.2	33.3	75.6	46.7	51.1	100.0
200~400만원 미만	(204)	3.4	18.1	75.0	42.2	52.9	100.0
400~600만원 미만	(229)	2.2	20.1	72.9	41.9	48.9	100.0
600~800만원 미만	(132)	3.0	17.4	72.0	33.3	50.0	100.0
800~1,000만원 미만	(62)	6.5	24.2	71.0	38.7	40.3	100.0
1,000~1,500만원 미만	(17)	5.9	35.3	64.7	47.1	47.1	100.0
1,500만원 이상	(12)	8.3	25.0	66.7	16.7	41.7	100.0

C12. 게임하는 여자들은 대부분 게임 스킬은 별로다

(단위 : %)

	사례수	(1) 전혀 아니다	(2)	Bot-2(1 +2)	(3)	(4)	(5) 매우 그렇다	Tot-2(4 +5)	계	평균
▣ 전체 ▣	(701)	34.7	27.7	62.3	30.0	7.4	0.3	7.7	100.0	2.1
성										
남성	(355)	30.1	29.9	60.0	31.8	7.6	0.6	8.2	100.0	2.2
여성	(346)	39.3	25.4	64.7	28.0	7.2	0.0	7.2	100.0	2.0
연령										
16~19세	(19)	42.1	31.6	73.7	10.5	15.8	0.0	15.8	100.0	2.0
20세~29세	(170)	53.5	22.9	76.5	20.0	3.5	0.0	3.5	100.0	1.7
30세~39세	(241)	34.0	24.9	58.9	31.5	9.1	0.4	9.5	100.0	2.2
40세~49세	(193)	26.9	34.2	61.1	31.6	7.3	0.0	7.3	100.0	2.2
50세 이상	(78)	12.8	29.5	42.3	47.4	9.0	1.3	10.3	100.0	2.6
학력										
고교 재학중	(13)	53.8	15.4	69.2	15.4	15.4	0.0	15.4	100.0	1.9
고교 졸업	(81)	25.9	30.9	56.8	32.1	9.9	1.2	11.1	100.0	2.3
대학교 재학중	(48)	43.8	16.7	60.4	31.3	8.3	0.0	8.3	100.0	2.0
대학교 졸업	(472)	33.9	29.4	63.3	30.1	6.4	0.2	6.6	100.0	2.1
대학원 재학 이상	(87)	39.1	23.0	62.1	28.7	9.2	0.0	9.2	100.0	2.1
가구소득										
200만원 미만	(45)	44.4	40.0	84.4	15.6	0.0	0.0	0.0	100.0	1.7
200~400만원 미만	(204)	37.7	24.0	61.8	28.4	9.8	0.0	9.8	100.0	2.1
400~600만원 미만	(229)	30.6	30.1	60.7	32.3	6.1	0.9	7.0	100.0	2.2
600~800만원 미만	(132)	31.8	27.3	59.1	34.1	6.8	0.0	6.8	100.0	2.2
800~1,000만원 미만	(62)	30.6	25.8	56.5	32.3	11.3	0.0	11.3	100.0	2.2
1,000~1,500만원 미만	(17)	47.1	17.6	64.7	23.5	11.8	0.0	11.8	100.0	2.0
1,500만원 이상	(12)	58.3	25.0	83.3	16.7	0.0	0.0	0.0	100.0	1.6

C12. 여자들은 게임에서 승부보다 채팅에 더 신경을 쓴다

(단위 : %)

	사례수	(1) 전혀 아니다	(2)	Bot-2(1 +2)	(3)	(4)	(5) 매우 그렇다	Tot-2(4 +5)	계	평균
▣ 전체 ▣	(701)	39.5	23.0	62.5	28.2	8.1	1.1	9.3	100.0	2.1
성										
남성	(355)	30.1	25.6	55.8	33.5	9.3	1.4	10.7	100.0	2.3
여성	(346)	49.1	20.2	69.4	22.8	6.9	0.9	7.8	100.0	1.9
연령										
16~19세	(19)	78.9	5.3	84.2	10.5	5.3	0.0	5.3	100.0	1.4
20세~29세	(170)	58.8	17.1	75.9	20.6	3.5	0.0	3.5	100.0	1.7
30세~39세	(241)	40.2	22.0	62.2	26.6	9.1	2.1	11.2	100.0	2.1
40세~49세	(193)	26.9	32.1	59.1	30.6	9.3	1.0	10.4	100.0	2.3
50세 이상	(78)	16.7	20.5	37.2	48.7	12.8	1.3	14.1	100.0	2.6
학력										
고교 재학중	(13)	76.9	0.0	76.9	15.4	7.7	0.0	7.7	100.0	1.5
고교 졸업	(81)	38.3	22.2	60.5	33.3	3.7	2.5	6.2	100.0	2.1
대학교 재학중	(48)	54.2	10.4	64.6	29.2	6.3	0.0	6.3	100.0	1.9
대학교 졸업	(472)	36.9	25.6	62.5	27.1	9.3	1.1	10.4	100.0	2.1
대학원 재학 이상	(87)	41.4	19.5	60.9	31.0	6.9	1.1	8.0	100.0	2.1
가구소득										
200만원 미만	(45)	48.9	26.7	75.6	17.8	6.7	0.0	6.7	100.0	1.8
200~400만원 미만	(204)	43.1	20.1	63.2	27.5	8.3	1.0	9.3	100.0	2.0
400~600만원 미만	(229)	38.4	21.8	60.3	30.6	8.7	0.4	9.2	100.0	2.1
600~800만원 미만	(132)	31.1	30.3	61.4	27.3	8.3	3.0	11.4	100.0	2.2
800~1,000만원 미만	(62)	40.3	22.6	62.9	30.6	4.8	1.6	6.5	100.0	2.0
1,000~1,500만원 미만	(17)	41.2	11.8	52.9	41.2	5.9	0.0	5.9	100.0	2.1
1,500만원 이상	(12)	50.0	16.7	66.7	16.7	16.7	0.0	16.7	100.0	2.0

C12. 여자들은 캐릭터를 커스터마이징하고 꾸미는 데 플레이 자체보다 더 시간을 들인다

(단위 : %)

	사례수	(1) 전혀 아니다	(2)	Bot-2(1 +2)	(3)	(4)	(5) 매우 그렇다	Tot-2(4 +5)	계	평균
▣ 전체 ▣	(701)	27.0	24.0	50.9	32.2	14.3	2.6	16.8	100.0	2.4
성										
남성	(355)	24.2	23.7	47.9	36.6	13.0	2.5	15.5	100.0	2.5
여성	(346)	29.8	24.3	54.0	27.7	15.6	2.6	18.2	100.0	2.4
연령										
16~19세	(19)	42.1	15.8	57.9	26.3	15.8	0.0	15.8	100.0	2.2
20세~29세	(170)	40.6	22.4	62.9	27.6	9.4	0.0	9.4	100.0	2.1
30세~39세	(241)	27.4	22.8	50.2	29.0	16.2	4.6	20.7	100.0	2.5
40세~49세	(193)	19.7	29.0	48.7	35.8	12.4	3.1	15.5	100.0	2.5
50세 이상	(78)	10.3	20.5	30.8	44.9	23.1	1.3	24.4	100.0	2.8
학력										
고교 재학중	(13)	46.2	7.7	53.8	30.8	15.4	0.0	15.4	100.0	2.2
고교 졸업	(81)	24.7	25.9	50.6	33.3	13.6	2.5	16.0	100.0	2.4
대학교 재학중	(48)	29.2	20.8	50.0	27.1	20.8	2.1	22.9	100.0	2.5
대학교 졸업	(472)	25.4	25.6	51.1	31.6	14.8	2.5	17.4	100.0	2.4
대학원 재학 이상	(87)	33.3	17.2	50.6	37.9	8.0	3.4	11.5	100.0	2.3
가구소득										
200만원 미만	(45)	33.3	22.2	55.6	31.1	13.3	0.0	13.3	100.0	2.2
200~400만원 미만	(204)	28.4	23.0	51.5	29.9	15.7	2.9	18.6	100.0	2.4
400~600만원 미만	(229)	28.4	21.8	50.2	34.5	13.1	2.2	15.3	100.0	2.4
600~800만원 미만	(132)	20.5	28.0	48.5	29.5	17.4	4.5	22.0	100.0	2.6
800~1,000만원 미만	(62)	24.2	32.3	56.5	32.3	9.7	1.6	11.3	100.0	2.3
1,000~1,500만원 미만	(17)	29.4	11.8	41.2	47.1	11.8	0.0	11.8	100.0	2.4
1,500만원 이상	(12)	33.3	16.7	50.0	41.7	8.3	0.0	8.3	100.0	2.3

C12. 여자들은 뭔가를 성취하거나 몬스터 잡으려고 또는 이기려고 게임을 하는 게 아니고 다른 이유로 게임을 한다

(단위 : %)

	사례수	(1) 전혀 아니다	(2)	Bot-2(1 +2)	(3)	(4)	(5) 매우 그렇다	Tot-2(4 +5)	계	평균
▣ 전체 ▣	(701)	35.8	25.4	61.2	30.2	7.6	1.0	8.6	100.0	2.1
성										
남성	(355)	28.2	26.5	54.6	36.1	8.2	1.1	9.3	100.0	2.3
여성	(346)	43.6	24.3	67.9	24.3	6.9	0.9	7.8	100.0	2.0
연령										
16~19세	(19)	57.9	21.1	78.9	15.8	5.3	0.0	5.3	100.0	1.7
20세~29세	(170)	55.3	20.0	75.3	22.4	2.4	0.0	2.4	100.0	1.7
30세~39세	(241)	37.3	24.5	61.8	25.3	11.2	1.7	12.9	100.0	2.2
40세~49세	(193)	23.8	28.5	52.3	40.9	6.2	0.5	6.7	100.0	2.3
50세 이상	(78)	12.8	33.3	46.2	39.7	11.5	2.6	14.1	100.0	2.6
학력										
고교 재학중	(13)	61.5	7.7	69.2	23.1	7.7	0.0	7.7	100.0	1.8
고교 졸업	(81)	35.8	21.0	56.8	38.3	4.9	0.0	4.9	100.0	2.1
대학교 재학중	(48)	52.1	16.7	68.8	25.0	6.3	0.0	6.3	100.0	1.9
대학교 졸업	(472)	33.1	28.4	61.4	30.1	7.4	1.1	8.5	100.0	2.2
대학원 재학 이상	(87)	37.9	20.7	58.6	27.6	11.5	2.3	13.8	100.0	2.2
가구소득										
200만원 미만	(45)	46.7	20.0	66.7	22.2	11.1	0.0	11.1	100.0	2.0
200~400만원 미만	(204)	39.2	25.5	64.7	27.9	6.9	0.5	7.4	100.0	2.0
400~600만원 미만	(229)	32.8	27.9	60.7	31.9	6.1	1.3	7.4	100.0	2.2
600~800만원 미만	(132)	29.5	22.7	52.3	35.6	10.6	1.5	12.1	100.0	2.3
800~1,000만원 미만	(62)	40.3	29.0	69.4	22.6	6.5	1.6	8.1	100.0	2.0
1,000~1,500만원 미만	(17)	35.3	17.6	52.9	35.3	11.8	0.0	11.8	100.0	2.2
1,500만원 이상	(12)	41.7	16.7	58.3	41.7	0.0	0.0	0.0	100.0	2.0

C12. 게임하는 여자들은 주로 남자친구들이 하나까 자기들도 한다고 본다

(단위 : %)

	사례수	(1) 전혀 아니다	(2)	Bot-2(1 +2)	(3)	(4)	(5) 매우 그렇다	Tot-2(4 +5)	계	평균
▣ 전체 ▣	(701)	30.8	25.5	56.3	31.5	11.0	1.1	12.1	100.0	2.3
성										
남성	(355)	24.2	25.4	49.6	36.3	13.0	1.1	14.1	100.0	2.4
여성	(346)	37.6	25.7	63.3	26.6	9.0	1.2	10.1	100.0	2.1
연령										
16~19세	(19)	42.1	31.6	73.7	21.1	0.0	5.3	5.3	100.0	1.9
20세~29세	(170)	45.9	21.8	67.6	22.4	7.1	2.9	10.0	100.0	2.0
30세~39세	(241)	30.7	27.0	57.7	28.2	13.7	0.4	14.1	100.0	2.3
40세~49세	(193)	21.2	28.0	49.2	39.9	10.4	0.5	10.9	100.0	2.4
50세 이상	(78)	19.2	21.8	41.0	43.6	15.4	0.0	15.4	100.0	2.6
학력										
고교 재학중	(13)	46.2	23.1	69.2	23.1	0.0	7.7	7.7	100.0	2.0
고교 졸업	(81)	27.2	22.2	49.4	40.7	7.4	2.5	9.9	100.0	2.4
대학교 재학중	(48)	43.8	12.5	56.3	25.0	14.6	4.2	18.8	100.0	2.2
대학교 졸업	(472)	29.4	27.3	56.8	31.4	11.4	0.4	11.9	100.0	2.3
대학원 재학 이상	(87)	32.2	26.4	58.6	28.7	11.5	1.1	12.6	100.0	2.2
가구소득										
200만원 미만	(45)	40.0	24.4	64.4	22.2	6.7	6.7	13.3	100.0	2.2
200~400만원 미만	(204)	31.9	25.5	57.4	33.3	8.3	1.0	9.3	100.0	2.2
400~600만원 미만	(229)	28.4	25.8	54.1	33.2	11.4	1.3	12.7	100.0	2.3
600~800만원 미만	(132)	28.8	22.7	51.5	34.1	14.4	0.0	14.4	100.0	2.3
800~1,000만원 미만	(62)	32.3	30.6	62.9	24.2	12.9	0.0	12.9	100.0	2.2
1,000~1,500만원 미만	(17)	35.3	35.3	70.6	23.5	5.9	0.0	5.9	100.0	2.0
1,500만원 이상	(12)	33.3	16.7	50.0	25.0	25.0	0.0	25.0	100.0	2.4

C12. 게임하는 여자들은 대체로 남자들의 관심을 받으려고 게임 플레이를 한다

(단위 : %)

	사례수	(1) 전혀 아니다	(2)	Bot-2(1 +2)	(3)	(4)	(5) 매우 그렇다	Tot-2(4 +5)	계	평균
▣ 전체 ▣	(701)	43.4	23.5	66.9	25.7	6.8	0.6	7.4	100.0	2.0
성										
남성	(355)	34.6	24.2	58.9	32.4	7.9	0.8	8.7	100.0	2.2
여성	(346)	52.3	22.8	75.1	18.8	5.8	0.3	6.1	100.0	1.8
연령										
16~19세	(19)	78.9	0.0	78.9	15.8	0.0	5.3	5.3	100.0	1.5
20세~29세	(170)	59.4	15.9	75.3	20.0	4.7	0.0	4.7	100.0	1.7
30세~39세	(241)	45.2	23.2	68.5	23.2	7.9	0.4	8.3	100.0	2.0
40세~49세	(193)	31.6	31.6	63.2	28.5	8.3	0.0	8.3	100.0	2.1
50세 이상	(78)	23.1	26.9	50.0	41.0	6.4	2.6	9.0	100.0	2.4
학력										
고교 재학중	(13)	69.2	0.0	69.2	23.1	0.0	7.7	7.7	100.0	1.8
고교 졸업	(81)	40.7	19.8	60.5	34.6	4.9	0.0	4.9	100.0	2.0
대학교 재학중	(48)	52.1	18.8	70.8	20.8	8.3	0.0	8.3	100.0	1.9
대학교 졸업	(472)	41.7	26.1	67.8	25.0	6.8	0.4	7.2	100.0	2.0
대학원 재학 이상	(87)	46.0	19.5	65.5	24.1	9.2	1.1	10.3	100.0	2.0
가구소득										
200만원 미만	(45)	53.3	22.2	75.6	22.2	2.2	0.0	2.2	100.0	1.7
200~400만원 미만	(204)	44.6	22.5	67.2	26.5	5.4	1.0	6.4	100.0	2.0
400~600만원 미만	(229)	42.8	25.3	68.1	24.0	7.4	0.4	7.9	100.0	2.0
600~800만원 미만	(132)	37.9	22.7	60.6	30.3	8.3	0.8	9.1	100.0	2.1
800~1,000만원 미만	(62)	46.8	22.6	69.4	22.6	8.1	0.0	8.1	100.0	1.9
1,000~1,500만원 미만	(17)	41.2	23.5	64.7	29.4	5.9	0.0	5.9	100.0	2.0
1,500만원 이상	(12)	41.7	25.0	66.7	16.7	16.7	0.0	16.7	100.0	2.1

C12. 여자들은 게임하는 도중에 야한 말이 나오면 쉽게 화를 낸다

(단위 : %)

	사례수	(1) 전혀 아니다	(2)	Bot-2(1 +2)	(3)	(4)	(5) 매우 그렇다	Tot-2(4 +5)	계	평균
▣ 전체 ▣	(701)	25.5	22.3	47.8	36.8	12.6	2.9	15.4	100.0	2.4
성										
남성	(355)	24.2	23.4	47.6	38.9	11.0	2.5	13.5	100.0	2.4
여성	(346)	26.9	21.1	48.0	34.7	14.2	3.2	17.3	100.0	2.5
연령										
16~19세	(19)	36.8	26.3	63.2	26.3	0.0	10.5	10.5	100.0	2.2
20세~29세	(170)	37.1	19.4	56.5	31.8	10.6	1.2	11.8	100.0	2.2
30세~39세	(241)	27.0	20.7	47.7	34.4	13.7	4.1	17.8	100.0	2.5
40세~49세	(193)	17.1	26.4	43.5	40.9	13.0	2.6	15.5	100.0	2.6
50세 이상	(78)	14.1	21.8	35.9	47.4	15.4	1.3	16.7	100.0	2.7
학력										
고교 재학중	(13)	46.2	15.4	61.5	23.1	0.0	15.4	15.4	100.0	2.2
고교 졸업	(81)	19.8	21.0	40.7	45.7	11.1	2.5	13.6	100.0	2.6
대학교 재학중	(48)	37.5	14.6	52.1	25.0	20.8	2.1	22.9	100.0	2.4
대학교 졸업	(472)	24.2	25.2	49.4	36.2	11.9	2.5	14.4	100.0	2.4
대학원 재학 이상	(87)	28.7	12.6	41.4	40.2	14.9	3.4	18.4	100.0	2.5
가구소득										
200만원 미만	(45)	31.1	20.0	51.1	33.3	11.1	4.4	15.6	100.0	2.4
200~400만원 미만	(204)	28.4	22.1	50.5	34.3	13.2	2.0	15.2	100.0	2.4
400~600만원 미만	(229)	24.0	21.8	45.9	40.2	10.5	3.5	14.0	100.0	2.5
600~800만원 미만	(132)	21.2	24.2	45.5	36.4	14.4	3.8	18.2	100.0	2.6
800~1,000만원 미만	(62)	22.6	22.6	45.2	38.7	14.5	1.6	16.1	100.0	2.5
1,000~1,500만원 미만	(17)	35.3	23.5	58.8	41.2	0.0	0.0	0.0	100.0	2.1
1,500만원 이상	(12)	33.3	16.7	50.0	16.7	33.3	0.0	33.3	100.0	2.5

C12. 게임 중 욕설을 하는 것에 대해 여자들은 즉각적인 반응을 한다

(단위 : %)

	사례수	(1) 전혀 아니다	(2)	Bot-2(1 +2)	(3)	(4)	(5) 매우 그렇다	Tot-2(4 +5)	계	평균
▣ 전체 ▣	(701)	23.7	20.8	44.5	38.7	13.8	3.0	16.8	100.0	2.5
성										
남성	(355)	23.4	23.1	46.5	39.7	11.3	2.5	13.8	100.0	2.5
여성	(346)	24.0	18.5	42.5	37.6	16.5	3.5	19.9	100.0	2.6
연령										
16~19세	(19)	47.4	21.1	68.4	21.1	5.3	5.3	10.5	100.0	2.0
20세~29세	(170)	34.7	18.2	52.9	39.4	5.9	1.8	7.6	100.0	2.2
30세~39세	(241)	25.3	21.2	46.5	34.0	16.2	3.3	19.5	100.0	2.5
40세~49세	(193)	14.5	24.9	39.4	40.9	18.1	1.6	19.7	100.0	2.7
50세 이상	(78)	11.5	15.4	26.9	50.0	15.4	7.7	23.1	100.0	2.9
학력										
고교 재학중	(13)	46.2	15.4	61.5	23.1	7.7	7.7	15.4	100.0	2.2
고교 졸업	(81)	21.0	11.1	32.1	48.1	16.0	3.7	19.8	100.0	2.7
대학교 재학중	(48)	39.6	14.6	54.2	29.2	14.6	2.1	16.7	100.0	2.3
대학교 졸업	(472)	21.4	23.5	44.9	39.2	12.9	3.0	15.9	100.0	2.5
대학원 재학 이상	(87)	26.4	19.5	46.0	34.5	17.2	2.3	19.5	100.0	2.5
가구소득										
200만원 미만	(45)	24.4	28.9	53.3	33.3	11.1	2.2	13.3	100.0	2.4
200~400만원 미만	(204)	27.5	16.2	43.6	36.8	16.7	2.9	19.6	100.0	2.5
400~600만원 미만	(229)	22.7	20.5	43.2	42.4	10.5	3.9	14.4	100.0	2.5
600~800만원 미만	(132)	19.7	24.2	43.9	37.9	16.7	1.5	18.2	100.0	2.6
800~1,000만원 미만	(62)	19.4	27.4	46.8	35.5	12.9	4.8	17.7	100.0	2.6
1,000~1,500만원 미만	(17)	29.4	23.5	52.9	29.4	17.6	0.0	17.6	100.0	2.4
1,500만원 이상	(12)	33.3	0.0	33.3	58.3	8.3	0.0	8.3	100.0	2.4

C12. 팀전에 여자가 끼면 플레이 질이 낮아진다

(단위 : %)

	사례수	(1) 전혀 아니다	(2)	Bot-2(1 +2)	(3)	(4)	(5) 매우 그렇다	Tot-2(4 +5)	계	평균
▣ 전체 ▣	(701)	41.1	24.5	65.6	26.4	7.1	0.9	8.0	100.0	2.0
성										
남성	(355)	34.1	25.4	59.4	30.1	9.3	1.1	10.4	100.0	2.2
여성	(346)	48.3	23.7	72.0	22.5	4.9	0.6	5.5	100.0	1.9
연령										
16~19세	(19)	57.9	31.6	89.5	5.3	0.0	5.3	5.3	100.0	1.6
20세~29세	(170)	60.6	15.9	76.5	19.4	4.1	0.0	4.1	100.0	1.7
30세~39세	(241)	42.7	25.3	68.0	23.7	7.5	0.8	8.3	100.0	2.0
40세~49세	(193)	30.6	28.5	59.1	32.6	8.3	0.0	8.3	100.0	2.2
50세 이상	(78)	15.4	29.5	44.9	39.7	11.5	3.8	15.4	100.0	2.6
학력										
고교 재학중	(13)	69.2	15.4	84.6	7.7	0.0	7.7	7.7	100.0	1.6
고교 졸업	(81)	38.3	22.2	60.5	38.3	1.2	0.0	1.2	100.0	2.0
대학교 재학중	(48)	54.2	14.6	68.8	22.9	8.3	0.0	8.3	100.0	1.9
대학교 졸업	(472)	39.6	26.5	66.1	24.6	8.7	0.6	9.3	100.0	2.0
대학원 재학 이상	(87)	40.2	23.0	63.2	29.9	4.6	2.3	6.9	100.0	2.1
가구소득										
200만원 미만	(45)	60.0	22.2	82.2	15.6	2.2	0.0	2.2	100.0	1.6
200~400만원 미만	(204)	45.1	22.5	67.6	23.0	8.3	1.0	9.3	100.0	2.0
400~600만원 미만	(229)	36.7	25.8	62.4	31.0	5.2	1.3	6.6	100.0	2.1
600~800만원 미만	(132)	35.6	25.8	61.4	28.8	9.1	0.8	9.8	100.0	2.1
800~1,000만원 미만	(62)	37.1	27.4	64.5	25.8	9.7	0.0	9.7	100.0	2.1
1,000~1,500만원 미만	(17)	52.9	23.5	76.5	23.5	0.0	0.0	0.0	100.0	1.7
1,500만원 이상	(12)	50.0	16.7	66.7	16.7	16.7	0.0	16.7	100.0	2.0

C12. 팀전이나 길드전에서 여자 멤버가 있으면 성적이 좋지 않다

(단위 : %)

	사례수	(1) 전혀 아니다	(2)	Bot-2(1 +2)	(3)	(4)	(5) 매우 그렇다	Tot-2(4 +5)	계	평균
▣ 전체 ▣	(701)	40.4	24.0	64.3	27.7	6.8	1.1	8.0	100.0	2.0
성										
남성	(355)	33.5	24.5	58.0	31.3	9.0	1.7	10.7	100.0	2.2
여성	(346)	47.4	23.4	70.8	24.0	4.6	0.6	5.2	100.0	1.9
연령										
16~19세	(19)	63.2	15.8	78.9	10.5	5.3	5.3	10.5	100.0	1.7
20세~29세	(170)	58.2	18.2	76.5	20.0	3.5	0.0	3.5	100.0	1.7
30세~39세	(241)	42.3	22.8	65.1	24.1	9.1	1.7	10.8	100.0	2.0
40세~49세	(193)	30.1	29.5	59.6	34.7	5.2	0.5	5.7	100.0	2.2
50세 이상	(78)	15.4	28.2	43.6	42.3	11.5	2.6	14.1	100.0	2.6
학력										
고교 재학중	(13)	76.9	0.0	76.9	15.4	0.0	7.7	7.7	100.0	1.6
고교 졸업	(81)	39.5	17.3	56.8	35.8	4.9	2.5	7.4	100.0	2.1
대학교 재학중	(48)	47.9	22.9	70.8	25.0	4.2	0.0	4.2	100.0	1.9
대학교 졸업	(472)	38.3	26.7	65.0	26.9	7.4	0.6	8.1	100.0	2.1
대학원 재학 이상	(87)	42.5	19.5	62.1	27.6	8.0	2.3	10.3	100.0	2.1
가구소득										
200만원 미만	(45)	60.0	22.2	82.2	13.3	2.2	2.2	4.4	100.0	1.6
200~400만원 미만	(204)	43.1	22.1	65.2	27.0	5.9	2.0	7.8	100.0	2.0
400~600만원 미만	(229)	36.2	27.5	63.8	27.5	7.4	1.3	8.7	100.0	2.1
600~800만원 미만	(132)	34.8	21.2	56.1	33.3	10.6	0.0	10.6	100.0	2.2
800~1,000만원 미만	(62)	38.7	30.6	69.4	25.8	4.8	0.0	4.8	100.0	2.0
1,000~1,500만원 미만	(17)	52.9	11.8	64.7	35.3	0.0	0.0	0.0	100.0	1.8
1,500만원 이상	(12)	50.0	8.3	58.3	33.3	8.3	0.0	8.3	100.0	2.0

D1. 귀하께서는 게임과 관련된 온라인 활동(예: 게임 커뮤니티 활동이나 콘텐츠 제작, 개인 SNS에 게임 관련 글쓰기 등)을 얼마나 자주 하십니까?

(단위 : %)

	사례수	1) 전혀 안 함	2) 월 1회 미만	3) 월 1회 이상이지만 주 1회 미만	4) 주 1~3회	5) 주 4~6회	6) 거의 매일	계
☐ 전체 ☐	(701)	59.3	22.0	10.3	5.3	1.6	1.6	100.0
성								
남성	(355)	54.9	25.1	11.0	6.5	1.7	0.8	100.0
여성	(346)	63.9	18.8	9.5	4.0	1.4	2.3	100.0
연령								
16~19세	(19)	63.2	21.1	0.0	5.3	5.3	5.3	100.0
20세~29세	(170)	59.4	16.5	12.4	6.5	2.4	2.9	100.0
30세~39세	(241)	59.3	24.9	7.5	5.8	1.7	0.8	100.0
40세~49세	(193)	61.1	21.2	11.9	4.1	0.5	1.0	100.0
50세 이상	(78)	53.8	26.9	12.8	3.8	1.3	1.3	100.0
학력								
고교 재학중	(13)	69.2	15.4	0.0	7.7	7.7	0.0	100.0
고교 졸업	(81)	70.4	14.8	8.6	2.5	0.0	3.7	100.0
대학교 재학중	(48)	72.9	8.3	10.4	4.2	2.1	2.1	100.0
대학교 졸업	(472)	56.8	24.6	10.2	5.5	1.7	1.3	100.0
대학원 재학 이상	(87)	54.0	23.0	13.8	6.9	1.1	1.1	100.0
가구소득								
200만원 미만	(45)	62.2	22.2	8.9	2.2	0.0	4.4	100.0
200~400만원 미만	(204)	60.3	21.1	7.8	6.4	2.5	2.0	100.0
400~600만원 미만	(229)	62.9	19.2	9.6	4.8	1.7	1.7	100.0
600~800만원 미만	(132)	55.3	25.8	12.9	6.1	0.0	0.0	100.0
800~1,000만원 미만	(62)	50.0	24.2	19.4	4.8	1.6	0.0	100.0
1,000~1,500만원 미만	(17)	52.9	29.4	5.9	5.9	5.9	0.0	100.0
1,500만원 이상	(12)	66.7	25.0	0.0	0.0	0.0	8.3	100.0

D1-1. 귀하께서는 게임과 관련된 온라인 활동을 하루 평균 얼마나 하십니까?

(단위 : %)

	사례수	1) 30분 미만	2) 30분~1시간	3) 1~2시간	4) 2~3시간	5) 3~4시간	6) 4시간 이상	계
▣ 전체 ▣	(285)	44.6	30.2	15.1	5.3	1.8	3.2	100.0
성								
남성	(160)	46.9	28.8	14.4	5.6	0.0	4.4	100.0
여성	(125)	41.6	32.0	16.0	4.8	4.0	1.6	100.0
연령								
16~19세	(7)	57.1	14.3	0.0	0.0	0.0	28.6	100.0
20세~29세	(69)	33.3	30.4	17.4	11.6	2.9	4.3	100.0
30세~39세	(98)	48.0	26.5	21.4	2.0	1.0	1.0	100.0
40세~49세	(75)	53.3	29.3	8.0	6.7	0.0	2.7	100.0
50세 이상	(36)	36.1	44.4	11.1	0.0	5.6	2.8	100.0
학력								
고교 재학중	(4)	25.0	25.0	0.0	0.0	0.0	50.0	100.0
고교 졸업	(24)	50.0	29.2	8.3	4.2	4.2	4.2	100.0
대학교 재학중	(13)	30.8	23.1	30.8	15.4	0.0	0.0	100.0
대학교 졸업	(204)	46.6	29.9	14.7	5.4	2.0	1.5	100.0
대학원 재학 이상	(40)	37.5	35.0	17.5	2.5	0.0	7.5	100.0
가구소득								
200만원 미만	(17)	41.2	29.4	11.8	17.6	0.0	0.0	100.0
200~400만원 미만	(81)	39.5	29.6	19.8	2.5	2.5	6.2	100.0
400~600만원 미만	(85)	48.2	28.2	12.9	4.7	2.4	3.5	100.0
600~800만원 미만	(59)	47.5	32.2	11.9	6.8	1.7	0.0	100.0
800~1,000만원 미만	(31)	35.5	35.5	22.6	6.5	0.0	0.0	100.0
1,000~1,500만원 미만	(8)	87.5	12.5	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0
1,500만원 이상	(4)	25.0	50.0	0.0	0.0	0.0	25.0	100.0

D1-2. 귀하께서는 다음 보기 중 게임과 관련하여 어느 정도로 온라인 활동을 하십니까?

(단위 : %)

	사례수	1) 운영진이나 다른 사람들의 게시글을 선택적으로 확인하는 편	2) 운영진이나 다른 사람들의 게시글과 댓글을 대체로 꼼꼼히 확인하는 편	3) 운영진이나 다른 사람들의 게시글과 댓글을 대체로 꼼꼼히 확인하고 댓글을 남기는 편	4) 적극적으로 내 의견이나 주장을 게시물로 길게 쓰거나 관련 온라인 콘텐츠를 직접 만드는 편	5) 온라인에서 리더와 같은 역할을 맡아 주도적으로 활동하는 편	계
▣ 전체 ▣	(285)	63.5	20.0	13.0	2.5	1.1	100.0
성							
남성	(160)	63.1	19.4	14.4	1.9	1.3	100.0
여성	(125)	64.0	20.8	11.2	3.2	0.8	100.0
연령							
16~19세	(7)	85.7	14.3	0.0	0.0	0.0	100.0
20세~29세	(69)	58.0	27.5	11.6	2.9	0.0	100.0
30세~39세	(98)	63.3	17.3	15.3	3.1	1.0	100.0
40세~49세	(75)	66.7	16.0	14.7	2.7	0.0	100.0
50세 이상	(36)	63.9	22.2	8.3	0.0	5.6	100.0
학력							
고교 재학중	(4)	75.0	25.0	0.0	0.0	0.0	100.0
고교 졸업	(24)	62.5	25.0	4.2	8.3	0.0	100.0
대학교 재학중	(13)	61.5	15.4	23.1	0.0	0.0	100.0
대학교 졸업	(204)	63.2	18.1	16.2	1.5	1.0	100.0
대학원 재학 이상	(40)	65.0	27.5	0.0	5.0	2.5	100.0
가구소득							
200만원 미만	(17)	47.1	17.6	17.6	11.8	5.9	100.0
200~400만원 미만	(81)	65.4	24.7	8.6	1.2	0.0	100.0
400~600만원 미만	(85)	65.9	16.5	14.1	2.4	1.2	100.0
600~800만원 미만	(59)	66.1	13.6	18.6	0.0	1.7	100.0
800~1,000만원 미만	(31)	58.1	32.3	6.5	3.2	0.0	100.0
1,000~1,500만원 미만	(8)	75.0	0.0	12.5	12.5	0.0	100.0
1,500만원 이상	(4)	25.0	50.0	25.0	0.0	0.0	100.0

D2. 귀하께서는 <클로저스>, <소녀전선>, <마녀의 샘3>, <트리 오브 세이비어> 등의 게임 내 캐릭터 성우나 일러스트레이터가 해고 또는 교체되었던 사건에 대해 알고 계십니까?

(단위 : %)

	사례수	1) 처음 들어 보았다	2) 들어는 보았지만 어떤 사건인지 잘 모른다	3) 대략적으로 알고 있다	4) 자세한 내용까지도 잘 알고 있다	계
▣ 전체 ▣	(701)	60.8	22.8	13.4	3.0	100.0
성						
남성	(355)	61.4	22.0	13.0	3.7	100.0
여성	(346)	60.1	23.7	13.9	2.3	100.0
연령						
16~19세	(19)	52.6	10.5	21.1	15.8	100.0
20세~29세	(170)	51.2	17.1	27.6	4.1	100.0
30세~39세	(241)	62.2	20.7	12.9	4.1	100.0
40세~49세	(193)	68.4	25.9	5.2	0.5	100.0
50세 이상	(78)	60.3	37.2	2.6	0.0	100.0
학력						
고교 재학중	(13)	61.5	15.4	7.7	15.4	100.0
고교 졸업	(81)	66.7	21.0	11.1	1.2	100.0
대학교 재학중	(48)	68.8	10.4	20.8	0.0	100.0
대학교 졸업	(472)	61.0	22.9	12.9	3.2	100.0
대학원 재학 이상	(87)	49.4	32.2	14.9	3.4	100.0
가구소득						
200만원 미만	(45)	62.2	20.0	11.1	6.7	100.0
200~400만원 미만	(204)	62.3	24.0	10.8	2.9	100.0
400~600만원 미만	(229)	62.9	20.1	13.1	3.9	100.0
600~800만원 미만	(132)	58.3	26.5	13.6	1.5	100.0
800~1,000만원 미만	(62)	56.5	21.0	21.0	1.6	100.0
1,000~1,500만원 미만	(17)	52.9	29.4	17.6	0.0	100.0
1,500만원 이상	(12)	50.0	25.0	25.0	0.0	100.0

D3-1. 귀하께서는 해당 사건들에 대해 온라인 상에 의견을 표출하거나 집단 행동에 참여한 경험이 있으십니까? 5점 척도로 답해 주십시오.

(단위 : %)

	사례수	(1) 전혀 없다	(2)	Bot-2(1 +2)	(3)	(4)	(5) 매우 많다	Tot-2(4 +5)	계	평균
▣ 전체 ▣	(275)	45.5	18.9	64.4	24.0	10.9	0.7	11.6	100.0	2.0
성										
남성	(137)	51.1	18.2	69.3	27.0	3.6	0.0	3.6	100.0	1.8
여성	(138)	39.9	19.6	59.4	21.0	18.1	1.4	19.6	100.0	2.2
연령										
16~19세	(9)	66.7	22.2	88.9	0.0	11.1	0.0	11.1	100.0	1.6
20세~29세	(83)	38.6	20.5	59.0	25.3	13.3	2.4	15.7	100.0	2.2
30세~39세	(91)	44.0	17.6	61.5	25.3	13.2	0.0	13.2	100.0	2.1
40세~49세	(61)	55.7	16.4	72.1	24.6	3.3	0.0	3.3	100.0	1.8
50세 이상	(31)	41.9	22.6	64.5	22.6	12.9	0.0	12.9	100.0	2.1
학력										
고교 재학중	(5)	80.0	0.0	80.0	0.0	20.0	0.0	20.0	100.0	1.6
고교 졸업	(27)	48.1	25.9	74.1	18.5	7.4	0.0	7.4	100.0	1.9
대학교 재학중	(15)	60.0	6.7	66.7	26.7	6.7	0.0	6.7	100.0	1.8
대학교 졸업	(184)	41.8	20.1	62.0	26.1	10.9	1.1	12.0	100.0	2.1
대학원 재학 이상	(44)	50.0	15.9	65.9	20.5	13.6	0.0	13.6	100.0	2.0
가구소득										
200만원 미만	(17)	52.9	11.8	64.7	17.6	11.8	5.9	17.6	100.0	2.1
200~400만원 미만	(77)	45.5	18.2	63.6	20.8	14.3	1.3	15.6	100.0	2.1
400~600만원 미만	(85)	45.9	22.4	68.2	23.5	8.2	0.0	8.2	100.0	1.9
600~800만원 미만	(55)	52.7	18.2	70.9	16.4	12.7	0.0	12.7	100.0	1.9
800~1,000만원 미만	(27)	25.9	18.5	44.4	44.4	11.1	0.0	11.1	100.0	2.4
1,000~1,500만원 미만	(8)	37.5	12.5	50.0	50.0	0.0	0.0	0.0	100.0	2.1
1,500만원 이상	(6)	50.0	16.7	66.7	33.3	0.0	0.0	0.0	100.0	1.8

D3-2. 소비자의 권리를 찾기 위해 한 것이므로 당연한 반응이자 행동이라고 생각한다

(단위 : %)

	사례수	(1) 전혀 아니다	(2)	Bot-2(1 +2)	(3)	(4)	(5) 매우 그렇다	Tot-2(4 +5)	계	평균
▣ 전체 ▣	(701)	7.4	10.1	17.5	31.1	32.5	18.8	51.4	100.0	3.5
성										
남성	(355)	4.5	9.3	13.8	30.1	35.2	20.8	56.1	100.0	3.6
여성	(346)	10.4	11.0	21.4	32.1	29.8	16.8	46.5	100.0	3.3
연령										
16~19세	(19)	15.8	21.1	36.8	15.8	21.1	26.3	47.4	100.0	3.2
20세~29세	(170)	16.5	15.3	31.8	29.4	26.5	12.4	38.8	100.0	3.0
30세~39세	(241)	6.2	7.5	13.7	33.2	32.4	20.7	53.1	100.0	3.5
40세~49세	(193)	2.6	8.8	11.4	31.1	37.3	20.2	57.5	100.0	3.6
50세 이상	(78)	1.3	7.7	9.0	32.1	37.2	21.8	59.0	100.0	3.7
학력										
고교 재학중	(13)	15.4	23.1	38.5	15.4	15.4	30.8	46.2	100.0	3.2
고교 졸업	(81)	4.9	14.8	19.8	30.9	32.1	17.3	49.4	100.0	3.4
대학교 재학중	(48)	14.6	10.4	25.0	37.5	22.9	14.6	37.5	100.0	3.1
대학교 졸업	(472)	7.4	9.3	16.7	30.7	33.9	18.6	52.5	100.0	3.5
대학원 재학 이상	(87)	4.6	8.0	12.6	32.2	33.3	21.8	55.2	100.0	3.6
가구소득										
200만원 미만	(45)	17.8	15.6	33.3	26.7	24.4	15.6	40.0	100.0	3.0
200~400만원 미만	(204)	6.4	14.7	21.1	28.9	31.4	18.6	50.0	100.0	3.4
400~600만원 미만	(229)	7.4	8.7	16.2	31.0	33.6	19.2	52.8	100.0	3.5
600~800만원 미만	(132)	5.3	4.5	9.8	34.8	37.1	18.2	55.3	100.0	3.6
800~1,000만원 미만	(62)	8.1	12.9	21.0	33.9	22.6	22.6	45.2	100.0	3.4
1,000~1,500만원 미만	(17)	5.9	0.0	5.9	35.3	47.1	11.8	58.8	100.0	3.6
1,500만원 이상	(12)	8.3	0.0	8.3	25.0	41.7	25.0	66.7	100.0	3.8

D3-2. 사회 정의를 실현하기 위해 한 것이므로 당연한 반응이자 행동이라고 생각한다

(단위 : %)

	사례수	(1) 전혀 아니다	(2)	Bot-2(1 +2)	(3)	(4)	(5) 매우 그렇다	Tot-2(4 +5)	계	평균
▣ 전체 ▣	(701)	8.4	10.8	19.3	32.7	31.2	16.8	48.1	100.0	3.4
성										
남성	(355)	4.8	11.5	16.3	30.7	34.1	18.9	53.0	100.0	3.5
여성	(346)	12.1	10.1	22.3	34.7	28.3	14.7	43.1	100.0	3.2
연령										
16~19세	(19)	15.8	21.1	36.8	26.3	10.5	26.3	36.8	100.0	3.1
20세~29세	(170)	18.8	13.5	32.4	33.5	22.9	11.2	34.1	100.0	2.9
30세~39세	(241)	7.5	10.0	17.4	33.6	31.5	17.4	49.0	100.0	3.4
40세~49세	(193)	2.6	9.8	12.4	31.1	37.8	18.7	56.5	100.0	3.6
50세 이상	(78)	1.3	7.7	9.0	33.3	37.2	20.5	57.7	100.0	3.7
학력										
고교 재학중	(13)	15.4	23.1	38.5	23.1	7.7	30.8	38.5	100.0	3.2
고교 졸업	(81)	6.2	9.9	16.0	40.7	27.2	16.0	43.2	100.0	3.4
대학교 재학중	(48)	14.6	14.6	29.2	37.5	18.8	14.6	33.3	100.0	3.0
대학교 졸업	(472)	8.7	10.6	19.3	31.4	32.8	16.5	49.4	100.0	3.4
대학원 재학 이상	(87)	4.6	9.2	13.8	31.0	36.8	18.4	55.2	100.0	3.6
가구소득										
200만원 미만	(45)	15.6	20.0	35.6	33.3	15.6	15.6	31.1	100.0	3.0
200~400만원 미만	(204)	6.9	13.2	20.1	30.9	33.3	15.7	49.0	100.0	3.4
400~600만원 미만	(229)	9.2	10.5	19.7	30.1	32.3	17.9	50.2	100.0	3.4
600~800만원 미만	(132)	5.3	6.1	11.4	37.1	34.1	17.4	51.5	100.0	3.5
800~1,000만원 미만	(62)	12.9	9.7	22.6	35.5	22.6	19.4	41.9	100.0	3.3
1,000~1,500만원 미만	(17)	5.9	0.0	5.9	52.9	41.2	0.0	41.2	100.0	3.3
1,500만원 이상	(12)	8.3	16.7	25.0	16.7	33.3	25.0	58.3	100.0	3.5

D3-2. 해당 일러스트레이터나 성우는 게임사의 직원이므로 게임사가 해당자들을 교체하거나 해고하는 것은 당연한 조치라고 생각한다

(단위 : %)

	사례수	(1) 전혀 아니다	(2)	Bot-2(1 +2)	(3)	(4)	(5) 매우 그렇다	Tot-2(4 +5)	계	평균
▣ 전체 ▣	(701)	9.6	10.3	19.8	34.8	28.5	16.8	45.4	100.0	3.3
성										
남성	(355)	5.9	8.7	14.6	35.8	31.0	18.6	49.6	100.0	3.5
여성	(346)	13.3	11.8	25.1	33.8	26.0	15.0	41.0	100.0	3.2
연령										
16~19세	(19)	15.8	26.3	42.1	15.8	21.1	21.1	42.1	100.0	3.1
20세~29세	(170)	20.6	14.1	34.7	30.6	23.5	11.2	34.7	100.0	2.9
30세~39세	(241)	6.6	9.1	15.8	34.0	31.5	18.7	50.2	100.0	3.5
40세~49세	(193)	4.1	7.3	11.4	38.3	32.1	18.1	50.3	100.0	3.5
50세 이상	(78)	6.4	9.0	15.4	42.3	23.1	19.2	42.3	100.0	3.4
학력										
고교 재학중	(13)	15.4	23.1	38.5	15.4	15.4	30.8	46.2	100.0	3.2
고교 졸업	(81)	9.9	11.1	21.0	38.3	24.7	16.0	40.7	100.0	3.3
대학교 재학중	(48)	14.6	20.8	35.4	33.3	14.6	16.7	31.3	100.0	3.0
대학교 졸업	(472)	9.3	9.7	19.1	35.2	29.4	16.3	45.8	100.0	3.3
대학원 재학 이상	(87)	6.9	4.6	11.5	33.3	36.8	18.4	55.2	100.0	3.6
가구소득										
200만원 미만	(45)	22.2	15.6	37.8	31.1	13.3	17.8	31.1	100.0	2.9
200~400만원 미만	(204)	6.4	12.7	19.1	33.8	32.8	14.2	47.1	100.0	3.4
400~600만원 미만	(229)	10.0	9.6	19.7	37.6	22.7	20.1	42.8	100.0	3.3
600~800만원 미만	(132)	8.3	9.1	17.4	34.8	32.6	15.2	47.7	100.0	3.4
800~1,000만원 미만	(62)	12.9	4.8	17.7	29.0	33.9	19.4	53.2	100.0	3.4
1,000~1,500만원 미만	(17)	5.9	0.0	5.9	41.2	52.9	0.0	52.9	100.0	3.4
1,500만원 이상	(12)	8.3	16.7	25.0	33.3	16.7	25.0	41.7	100.0	3.3

D3-2. 비록 나의 의견과는 다르지만 일러스트레이터, 성우 개인의 의사표현의 자유를 타인들이 침해해서는 안 된다고 생각한다

(단위 : %)

	사례수	(1) 전혀 아니다	(2)	Bot-2(1 +2)	(3)	(4)	(5) 매우 그렇다	Tot-2(4 +5)	계	평균
▣ 전체 ▣	(701)	9.3	18.1	27.4	38.4	22.8	11.4	34.2	100.0	3.1
성										
남성	(355)	11.5	18.6	30.1	40.8	20.0	9.0	29.0	100.0	3.0
여성	(346)	6.9	17.6	24.6	35.8	25.7	13.9	39.6	100.0	3.2
연령										
16~19세	(19)	15.8	26.3	42.1	31.6	21.1	5.3	26.3	100.0	2.7
20세~29세	(170)	8.8	17.6	26.5	34.1	21.2	18.2	39.4	100.0	3.2
30세~39세	(241)	10.8	17.4	28.2	40.2	21.6	10.0	31.5	100.0	3.0
40세~49세	(193)	9.3	19.2	28.5	39.9	24.9	6.7	31.6	100.0	3.0
50세 이상	(78)	3.8	16.7	20.5	39.7	25.6	14.1	39.7	100.0	3.3
학력										
고교 재학중	(13)	23.1	15.4	38.5	30.8	30.8	0.0	30.8	100.0	2.7
고교 졸업	(81)	3.7	25.9	29.6	40.7	17.3	12.3	29.6	100.0	3.1
대학교 재학중	(48)	18.8	8.3	27.1	37.5	20.8	14.6	35.4	100.0	3.0
대학교 졸업	(472)	9.5	18.6	28.2	37.7	23.5	10.6	34.1	100.0	3.1
대학원 재학 이상	(87)	5.7	13.8	19.5	41.4	24.1	14.9	39.1	100.0	3.3
가구소득										
200만원 미만	(45)	8.9	20.0	28.9	37.8	13.3	20.0	33.3	100.0	3.2
200~400만원 미만	(204)	8.8	18.6	27.5	35.8	27.0	9.8	36.8	100.0	3.1
400~600만원 미만	(229)	10.0	17.9	27.9	36.7	22.7	12.7	35.4	100.0	3.1
600~800만원 미만	(132)	10.6	13.6	24.2	44.7	22.7	8.3	31.1	100.0	3.0
800~1,000만원 미만	(62)	8.1	22.6	30.6	35.5	19.4	14.5	33.9	100.0	3.1
1,000~1,500만원 미만	(17)	0.0	5.9	5.9	64.7	23.5	5.9	29.4	100.0	3.3
1,500만원 이상	(12)	8.3	50.0	58.3	25.0	8.3	8.3	16.7	100.0	2.6

D3-2. 해당 일러스트레이터나 성우 등을 지지해주거나 이해해 주는 사람들은 잘 모르고 그러는 것이라 생각한다

(단위 : %)

	사례수	(1) 전혀 아니다	(2)	Bot-2(1 +2)	(3)	(4)	(5) 매우 그렇다	Tot-2(4 +5)	계	평균
▣ 전체 ▣	(701)	11.1	20.0	31.1	47.5	15.1	6.3	21.4	100.0	2.9
성										
남성	(355)	9.3	20.3	29.6	47.9	15.5	7.0	22.5	100.0	2.9
여성	(346)	13.0	19.7	32.7	47.1	14.7	5.5	20.2	100.0	2.8
연령										
16~19세	(19)	21.1	31.6	52.6	31.6	10.5	5.3	15.8	100.0	2.5
20세~29세	(170)	20.6	25.3	45.9	35.9	14.1	4.1	18.2	100.0	2.6
30세~39세	(241)	10.4	17.4	27.8	49.8	15.8	6.6	22.4	100.0	2.9
40세~49세	(193)	6.7	18.7	25.4	53.9	14.0	6.7	20.7	100.0	3.0
50세 이상	(78)	1.3	16.7	17.9	53.8	19.2	9.0	28.2	100.0	3.2
학력										
고교 재학중	(13)	23.1	38.5	61.5	23.1	7.7	7.7	15.4	100.0	2.4
고교 졸업	(81)	9.9	21.0	30.9	51.9	12.3	4.9	17.3	100.0	2.8
대학교 재학중	(48)	25.0	22.9	47.9	41.7	8.3	2.1	10.4	100.0	2.4
대학교 졸업	(472)	10.8	19.9	30.7	47.2	15.7	6.4	22.0	100.0	2.9
대학원 재학 이상	(87)	4.6	14.9	19.5	51.7	19.5	9.2	28.7	100.0	3.1
가구소득										
200만원 미만	(45)	20.0	17.8	37.8	42.2	8.9	11.1	20.0	100.0	2.7
200~400만원 미만	(204)	9.8	20.6	30.4	49.5	13.2	6.9	20.1	100.0	2.9
400~600만원 미만	(229)	12.7	19.7	32.3	46.3	16.2	5.2	21.4	100.0	2.8
600~800만원 미만	(132)	6.8	19.7	26.5	50.8	16.7	6.1	22.7	100.0	3.0
800~1,000만원 미만	(62)	12.9	14.5	27.4	45.2	21.0	6.5	27.4	100.0	2.9
1,000~1,500만원 미만	(17)	11.8	23.5	35.3	52.9	11.8	0.0	11.8	100.0	2.6
1,500만원 이상	(12)	8.3	50.0	58.3	25.0	8.3	8.3	16.7	100.0	2.6

D3-2. 해당 일러스트레이터나 성우 등을 지지해주거나 이해해 주는 사람들 역시 그들과 같은 생각을 가지고 있을 것이라고 생각한다

(단위 : %)

	사례수	(1) 전혀 아니다	(2)	Bot-2(1 +2)	(3)	(4)	(5) 매우 그렇다	Tot-2(4 +5)	계	평균
▣ 전체 ▣	(701)	5.7	12.0	17.7	43.4	26.7	12.3	38.9	100.0	3.3
성										
남성	(355)	4.8	11.8	16.6	44.2	23.7	15.5	39.2	100.0	3.3
여성	(346)	6.6	12.1	18.8	42.5	29.8	9.0	38.7	100.0	3.2
연령										
16~19세	(19)	0.0	21.1	21.1	36.8	26.3	15.8	42.1	100.0	3.4
20세~29세	(170)	7.6	15.3	22.9	40.0	24.1	12.9	37.1	100.0	3.2
30세~39세	(241)	6.2	11.2	17.4	41.5	29.5	11.6	41.1	100.0	3.3
40세~49세	(193)	6.2	7.8	14.0	47.2	25.4	13.5	38.9	100.0	3.3
50세 이상	(78)	0.0	15.4	15.4	48.7	26.9	9.0	35.9	100.0	3.3
학력										
고교 재학중	(13)	0.0	23.1	23.1	38.5	23.1	15.4	38.5	100.0	3.3
고교 졸업	(81)	2.5	11.1	13.6	51.9	24.7	9.9	34.6	100.0	3.3
대학교 재학중	(48)	8.3	10.4	18.8	41.7	20.8	18.8	39.6	100.0	3.3
대학교 졸업	(472)	6.4	12.1	18.4	41.9	28.4	11.2	39.6	100.0	3.3
대학원 재학 이상	(87)	4.6	11.5	16.1	44.8	23.0	16.1	39.1	100.0	3.3
가구소득										
200만원 미만	(45)	15.6	20.0	35.6	26.7	28.9	8.9	37.8	100.0	3.0
200~400만원 미만	(204)	3.4	11.3	14.7	45.1	27.0	13.2	40.2	100.0	3.4
400~600만원 미만	(229)	5.2	10.5	15.7	45.4	26.2	12.7	38.9	100.0	3.3
600~800만원 미만	(132)	6.1	10.6	16.7	45.5	25.8	12.1	37.9	100.0	3.3
800~1,000만원 미만	(62)	6.5	21.0	27.4	30.6	30.6	11.3	41.9	100.0	3.2
1,000~1,500만원 미만	(17)	0.0	5.9	5.9	76.5	11.8	5.9	17.6	100.0	3.2
1,500만원 이상	(12)	16.7	0.0	16.7	33.3	33.3	16.7	50.0	100.0	3.3

D3-2. 해당 일러스트레이터나 성우 개인의 활동이 게임 디자인/내용/구성에 특별히 영향을 준다고 생각하지 않으므로 게임사가 그들을 해고하거나 교체할 필요는 없다고 생각한다

(단위 : %)

	사례수	(1) 전혀 아니다	(2)	Bot-2(1 +2)	(3)	(4)	(5) 매우 그렇다	Tot-2(4 +5)	계	평균
▣ 전체 ▣	(701)	15.1	20.8	35.9	38.1	17.4	8.6	26.0	100.0	2.8
성										
남성	(355)	16.9	22.3	39.2	41.4	14.1	5.4	19.4	100.0	2.7
여성	(346)	13.3	19.4	32.7	34.7	20.8	11.8	32.7	100.0	3.0
연령										
16~19세	(19)	10.5	42.1	52.6	21.1	10.5	15.8	26.3	100.0	2.8
20세~29세	(170)	15.3	13.5	28.8	36.5	18.2	16.5	34.7	100.0	3.1
30세~39세	(241)	14.5	24.5	39.0	35.3	18.3	7.5	25.7	100.0	2.8
40세~49세	(193)	16.1	20.2	36.3	42.5	17.6	3.6	21.2	100.0	2.7
50세 이상	(78)	15.4	21.8	37.2	43.6	14.1	5.1	19.2	100.0	2.7
학력										
고교 재학중	(13)	15.4	30.8	46.2	23.1	7.7	23.1	30.8	100.0	2.9
고교 졸업	(81)	9.9	25.9	35.8	34.6	17.3	12.3	29.6	100.0	3.0
대학교 재학중	(48)	31.3	8.3	39.6	37.5	10.4	12.5	22.9	100.0	2.6
대학교 졸업	(472)	14.4	21.8	36.2	38.1	18.6	7.0	25.6	100.0	2.8
대학원 재학 이상	(87)	14.9	16.1	31.0	43.7	16.1	9.2	25.3	100.0	2.9
가구소득										
200만원 미만	(45)	11.1	22.2	33.3	33.3	24.4	8.9	33.3	100.0	3.0
200~400만원 미만	(204)	15.7	21.1	36.8	39.2	15.2	8.8	24.0	100.0	2.8
400~600만원 미만	(229)	15.3	19.2	34.5	39.3	15.7	10.5	26.2	100.0	2.9
600~800만원 미만	(132)	12.1	27.3	39.4	33.3	19.7	7.6	27.3	100.0	2.8
800~1,000만원 미만	(62)	22.6	12.9	35.5	38.7	21.0	4.8	25.8	100.0	2.7
1,000~1,500만원 미만	(17)	0.0	11.8	11.8	58.8	23.5	5.9	29.4	100.0	3.2
1,500만원 이상	(12)	33.3	25.0	58.3	33.3	8.3	0.0	8.3	100.0	2.2

D3-2. 해당 사건과 유사한 논란이 생기면 해당자들이 먼저 나서서 소비자들에게 사과하고 자진 하차해야 한다고 생각한다

(단위 : %)

	사례수	(1) 전혀 아니다	(2)	Bot-2(1 +2)	(3)	(4)	(5) 매우 그렇다	Tot-2(4 +5)	계	평균
▣ 전체 ▣	(701)	8.6	12.3	20.8	37.1	26.4	15.7	42.1	100.0	3.3
성										
남성	(355)	5.4	10.1	15.5	38.3	28.2	18.0	46.2	100.0	3.4
여성	(346)	11.8	14.5	26.3	35.8	24.6	13.3	37.9	100.0	3.1
연령										
16~19세	(19)	15.8	21.1	36.8	26.3	26.3	10.5	36.8	100.0	2.9
20세~29세	(170)	21.2	14.1	35.3	35.3	20.0	9.4	29.4	100.0	2.8
30세~39세	(241)	5.4	12.9	18.3	34.4	29.9	17.4	47.3	100.0	3.4
40세~49세	(193)	2.6	10.9	13.5	43.0	25.4	18.1	43.5	100.0	3.5
50세 이상	(78)	3.8	7.7	11.5	37.2	32.1	19.2	51.3	100.0	3.6
학력										
고교 재학중	(13)	15.4	23.1	38.5	23.1	23.1	15.4	38.5	100.0	3.0
고교 졸업	(81)	7.4	14.8	22.2	45.7	21.0	11.1	32.1	100.0	3.1
대학교 재학중	(48)	14.6	12.5	27.1	33.3	27.1	12.5	39.6	100.0	3.1
대학교 졸업	(472)	8.5	12.7	21.2	36.2	26.1	16.5	42.6	100.0	3.3
대학원 재학 이상	(87)	5.7	5.7	11.5	37.9	33.3	17.2	50.6	100.0	3.5
가구소득										
200만원 미만	(45)	15.6	22.2	37.8	31.1	20.0	11.1	31.1	100.0	2.9
200~400만원 미만	(204)	7.4	12.7	20.1	38.2	26.0	15.7	41.7	100.0	3.3
400~600만원 미만	(229)	10.5	12.2	22.7	36.2	24.9	16.2	41.0	100.0	3.2
600~800만원 미만	(132)	5.3	9.1	14.4	38.6	32.6	14.4	47.0	100.0	3.4
800~1,000만원 미만	(62)	9.7	8.1	17.7	35.5	22.6	24.2	46.8	100.0	3.4
1,000~1,500만원 미만	(17)	0.0	11.8	11.8	52.9	35.3	0.0	35.3	100.0	3.2
1,500만원 이상	(12)	8.3	25.0	33.3	25.0	25.0	16.7	41.7	100.0	3.2

D3-2. 해당 일러스트레이터나 성우 등이 사과한다고 해도 나를 포함한 게임 유저들은 그들의 진정성을 의심할 것이다

(단위 : %)

	사례수	(1) 전혀 아니다	(2)	Bot-2(1 +2)	(3)	(4)	(5) 매우 그렇다	Tot-2(4 +5)	계	평균
▣ 전체 ▣	(701)	8.4	13.0	21.4	40.7	25.8	12.1	37.9	100.0	3.2
성										
남성	(355)	6.2	11.5	17.7	41.7	28.2	12.4	40.6	100.0	3.3
여성	(346)	10.7	14.5	25.1	39.6	23.4	11.8	35.3	100.0	3.1
연령										
16~19세	(19)	15.8	5.3	21.1	42.1	26.3	10.5	36.8	100.0	3.1
20세~29세	(170)	17.6	15.3	32.9	35.9	20.0	11.2	31.2	100.0	2.9
30세~39세	(241)	5.0	11.6	16.6	39.8	29.5	14.1	43.6	100.0	3.4
40세~49세	(193)	4.7	11.4	16.1	45.1	28.0	10.9	38.9	100.0	3.3
50세 이상	(78)	6.4	17.9	24.4	42.3	21.8	11.5	33.3	100.0	3.1
학력										
고교 재학중	(13)	15.4	0.0	15.4	53.8	15.4	15.4	30.8	100.0	3.2
고교 졸업	(81)	6.2	19.8	25.9	39.5	23.5	11.1	34.6	100.0	3.1
대학교 재학중	(48)	10.4	14.6	25.0	45.8	12.5	16.7	29.2	100.0	3.1
대학교 졸업	(472)	8.7	12.5	21.2	37.9	28.8	12.1	40.9	100.0	3.2
대학원 재학 이상	(87)	6.9	10.3	17.2	51.7	20.7	10.3	31.0	100.0	3.2
가구소득										
200만원 미만	(45)	17.8	20.0	37.8	24.4	24.4	13.3	37.8	100.0	3.0
200~400만원 미만	(204)	7.4	11.3	18.6	39.2	29.4	12.7	42.2	100.0	3.3
400~600만원 미만	(229)	9.2	10.0	19.2	42.8	25.8	12.2	38.0	100.0	3.2
600~800만원 미만	(132)	6.8	15.2	22.0	43.9	24.2	9.8	34.1	100.0	3.2
800~1,000만원 미만	(62)	8.1	16.1	24.2	35.5	22.6	17.7	40.3	100.0	3.3
1,000~1,500만원 미만	(17)	0.0	23.5	23.5	58.8	17.6	0.0	17.6	100.0	2.9
1,500만원 이상	(12)	8.3	16.7	25.0	50.0	16.7	8.3	25.0	100.0	3.0

D3-2. 게임사의 대응이 즉각적으로 이루어지면 해당 게임 유저로서 매우 뿌듯할 것이다

(단위 : %)

	사례수	(1) 전혀 아니다	(2)	Bot-2(1 +2)	(3)	(4)	(5) 매우 그렇다	Tot-2(4 +5)	계	평균
▣ 전체 ▣	(701)	7.8	10.1	18.0	38.1	26.8	17.1	43.9	100.0	3.4
성										
남성	(355)	4.5	9.3	13.8	40.8	27.3	18.0	45.4	100.0	3.5
여성	(346)	11.3	11.0	22.3	35.3	26.3	16.2	42.5	100.0	3.3
연령										
16~19세	(19)	21.1	10.5	31.6	21.1	36.8	10.5	47.4	100.0	3.1
20세~29세	(170)	17.1	15.3	32.4	32.9	24.1	10.6	34.7	100.0	3.0
30세~39세	(241)	6.2	7.9	14.1	38.2	27.0	20.7	47.7	100.0	3.5
40세~49세	(193)	3.1	8.3	11.4	44.0	28.5	16.1	44.6	100.0	3.5
50세 이상	(78)	1.3	10.3	11.5	38.5	25.6	24.4	50.0	100.0	3.6
학력										
고교 재학중	(13)	23.1	7.7	30.8	23.1	38.5	7.7	46.2	100.0	3.0
고교 졸업	(81)	6.2	12.3	18.5	35.8	30.9	14.8	45.7	100.0	3.4
대학교 재학중	(48)	10.4	6.3	16.7	45.8	18.8	18.8	37.5	100.0	3.3
대학교 졸업	(472)	8.1	9.5	17.6	38.3	26.7	17.4	44.1	100.0	3.4
대학원 재학 이상	(87)	4.6	13.8	18.4	36.8	26.4	18.4	44.8	100.0	3.4
가구소득										
200만원 미만	(45)	11.1	17.8	28.9	28.9	22.2	20.0	42.2	100.0	3.2
200~400만원 미만	(204)	7.8	11.8	19.6	36.8	26.5	17.2	43.6	100.0	3.3
400~600만원 미만	(229)	7.9	8.7	16.6	40.2	25.8	17.5	43.2	100.0	3.4
600~800만원 미만	(132)	6.1	7.6	13.6	42.4	28.0	15.9	43.9	100.0	3.4
800~1,000만원 미만	(62)	9.7	12.9	22.6	29.0	30.6	17.7	48.4	100.0	3.3
1,000~1,500만원 미만	(17)	5.9	5.9	11.8	58.8	23.5	5.9	29.4	100.0	3.2
1,500만원 이상	(12)	8.3	0.0	8.3	25.0	41.7	25.0	66.7	100.0	3.8

D4. 만약, 귀하께서 즐겨 하시는 게임의 일러스트레이터나 성우가 게임과는 별개로 개인적인 활동이나 의견 등을 통해 특정 성별과 관련한 지지나 반대의 의견을 표출한다면 어떻게 대응하시겠습니까? 모두 선택해 주시기 바랍니다.

(단위 : %)

	사례수	1) 게임을 일시적으로 또는 영구적으로 중단할 것이다	2) 게임사에 적극적으로 나의 의견을 표출할 것이다	3) 다른 게이머들과 함께 보이콧 등 집단을 할 것이다	4) 온라인 활동을 통해 적극적으로 해당 내용을 공유하고 의견을 개진할 것이다	5) 무슨 내용인지 파악하기 위해 커뮤니티, 카페 게시글이나 블로그 포스트 등을 통해 관련 자료를 찾아볼 것이다	6) 다른 게임사의 게임으로 바뀌어서 할 것이다	7) 신경 쓰지 않고 그냥 해당 게임을 계속 할 것이다	계
▣ 전체 ▣	(701)	29.4	21.8	15.0	14.3	41.4	14.1	19.3	100.0
성									
남성	(355)	30.4	25.4	18.0	17.2	38.0	16.1	20.3	100.0
여성	(346)	28.3	18.2	11.8	11.3	44.8	12.1	18.2	100.0
연령									
16~19세	(19)	21.1	21.1	15.8	10.5	57.9	5.3	31.6	100.0
20세~29세	(170)	26.5	18.8	14.7	12.9	48.2	11.8	23.5	100.0
30세~39세	(241)	27.0	22.8	16.6	12.4	41.9	15.4	18.7	100.0
40세~49세	(193)	29.0	22.8	16.1	16.6	38.3	13.0	18.1	100.0
50세 이상	(78)	46.2	23.1	7.7	17.9	28.2	20.5	11.5	100.0
학력									
고교 재학중	(13)	23.1	15.4	23.1	15.4	53.8	7.7	38.5	100.0
고교 졸업	(81)	27.2	21.0	7.4	12.3	46.9	11.1	17.3	100.0
대학교 재학중	(48)	33.3	20.8	22.9	16.7	39.6	10.4	25.0	100.0
대학교 졸업	(472)	29.9	21.6	15.0	15.0	40.9	14.4	18.4	100.0
대학원 재학 이상	(87)	27.6	25.3	16.1	10.3	37.9	18.4	19.5	100.0
가구소득									
200만원 미만	(45)	24.4	13.3	6.7	4.4	51.1	11.1	24.4	100.0
200~400만원 미만	(204)	29.9	21.6	13.7	13.7	37.3	13.7	19.6	100.0
400~600만원 미만	(229)	31.9	20.5	15.7	16.6	42.8	17.0	19.7	100.0
600~800만원 미만	(132)	25.0	21.2	13.6	12.9	36.4	8.3	23.5	100.0
800~1,000만원 미만	(62)	24.2	33.9	21.0	17.7	50.0	17.7	8.1	100.0
1,000~1,500만원 미만	(17)	47.1	23.5	17.6	11.8	47.1	11.8	5.9	100.0
1,500만원 이상	(12)	41.7	25.0	33.3	16.7	50.0	25.0	16.7	100.0

D5. 귀하께서는 스트리밍 서비스(유튜브, 아프리카TV, 트위치 등)를 이용하여 게임 중계나 게임 소개 등의 동영상을 접하신 적이 있으십니까?

(단위 : %)

		사례수	1) 있다	2) 없다	계
▣ 전체 ▣		(701)	61.5	38.5	100.0
성	남성	(355)	64.2	35.8	100.0
	여성	(346)	58.7	41.3	100.0
연령	16~19세	(19)	89.5	10.5	100.0
	20세~29세	(170)	68.2	31.8	100.0
	30세~39세	(241)	63.5	36.5	100.0
	40세~49세	(193)	56.0	44.0	100.0
	50세 이상	(78)	47.4	52.6	100.0
학력	고교 재학중	(13)	84.6	15.4	100.0
	고교 졸업	(81)	46.9	53.1	100.0
	대학교 재학중	(48)	64.6	35.4	100.0
	대학교 졸업	(472)	63.3	36.7	100.0
	대학원 재학 이상	(87)	59.8	40.2	100.0
가구소득	200만원 미만	(45)	53.3	46.7	100.0
	200~400만원 미만	(204)	55.4	44.6	100.0
	400~600만원 미만	(229)	59.8	40.2	100.0
	600~800만원 미만	(132)	70.5	29.5	100.0
	800~1,000만원 미만	(62)	72.6	27.4	100.0
	1,000~1,500만원 미만	(17)	64.7	35.3	100.0
	1,500만원 이상	(12)	66.7	33.3	100.0

D5-1. 귀하께서는 스트리밍 서비스(유튜브, 아프리카TV, 트위치 등)를 이용한 게임 중계나 게임 소개 등의 동영상을 현재 얼마나 자주 이용하고 계십니까?

(단위 : %)

	사례수	1) 월 1회 미만	2) 월 1회 이상이지만 주 1회 미만	3) 주 1~3회	4) 주 4~6회	5) 거의 매일	계
▣ 전체 ▣	(431)	37.1	29.7	19.5	4.6	9.0	100.0
성							
남성	(228)	30.7	25.4	25.0	7.5	11.4	100.0
여성	(203)	44.3	34.5	13.3	1.5	6.4	100.0
연령							
16~19세	(17)	0.0	17.6	17.6	23.5	41.2	100.0
20세~29세	(116)	31.0	31.0	19.8	5.2	12.9	100.0
30세~39세	(153)	41.2	28.1	20.3	3.3	7.2	100.0
40세~49세	(108)	42.6	29.6	18.5	4.6	4.6	100.0
50세 이상	(37)	40.5	37.8	18.9	0.0	2.7	100.0
학력							
고교 재학중	(11)	0.0	27.3	9.1	18.2	45.5	100.0
고교 졸업	(38)	44.7	23.7	15.8	5.3	10.5	100.0
대학교 재학중	(31)	16.1	22.6	25.8	12.9	22.6	100.0
대학교 졸업	(299)	38.8	31.4	20.1	3.7	6.0	100.0
대학원 재학 이상	(52)	42.3	28.8	17.3	1.9	9.6	100.0
가구소득							
200만원 미만	(24)	45.8	29.2	0.0	4.2	20.8	100.0
200~400만원 미만	(113)	41.6	24.8	19.5	7.1	7.1	100.0
400~600만원 미만	(137)	34.3	33.6	19.0	3.6	9.5	100.0
600~800만원 미만	(93)	36.6	25.8	23.7	6.5	7.5	100.0
800~1,000만원 미만	(45)	26.7	44.4	22.2	0.0	6.7	100.0
1,000~1,500만원 미만	(11)	54.5	18.2	27.3	0.0	0.0	100.0
1,500만원 이상	(8)	37.5	12.5	12.5	0.0	37.5	100.0

D5-2. 귀하께서는 스트리밍 서비스(유튜브, 아프리카TV, 트위치 등)를 이용한 게임 중계나 게임 소개 등의 동영상을 하루 평균 얼마나 이용하고 계십니까?

(단위 : %)

	사례수	1) 30분 미만	2) 30분~1시간	3) 1~2시간	4) 2~3시간	5) 3~4시간	6) 4시간 이상	계
▣ 전체 ▣	(431)	55.7	26.9	10.4	3.9	1.6	1.4	100.0
성								
남성	(228)	50.4	28.1	12.7	4.8	1.8	2.2	100.0
여성	(203)	61.6	25.6	7.9	3.0	1.5	0.5	100.0
연령								
16~19세	(17)	17.6	29.4	17.6	17.6	11.8	5.9	100.0
20세~29세	(116)	47.4	28.4	13.8	6.0	2.6	1.7	100.0
30세~39세	(153)	57.5	25.5	11.1	3.3	1.3	1.3	100.0
40세~49세	(108)	66.7	22.2	8.3	1.9	0.0	0.9	100.0
50세 이상	(37)	59.5	40.5	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0
학력								
고교 재학중	(11)	27.3	27.3	9.1	9.1	18.2	9.1	100.0
고교 졸업	(38)	57.9	18.4	13.2	5.3	2.6	2.6	100.0
대학교 재학중	(31)	22.6	32.3	29.0	12.9	0.0	3.2	100.0
대학교 졸업	(299)	61.9	25.1	8.4	3.0	1.0	0.7	100.0
대학원 재학 이상	(52)	44.2	40.4	9.6	1.9	1.9	1.9	100.0
가구소득								
200만원 미만	(24)	58.3	29.2	4.2	4.2	0.0	4.2	100.0
200~400만원 미만	(113)	55.8	25.7	11.5	3.5	2.7	0.9	100.0
400~600만원 미만	(137)	61.3	23.4	7.3	5.8	1.5	0.7	100.0
600~800만원 미만	(93)	51.6	29.0	14.0	3.2	1.1	1.1	100.0
800~1,000만원 미만	(45)	44.4	37.8	11.1	2.2	2.2	2.2	100.0
1,000~1,500만원 미만	(11)	63.6	18.2	18.2	0.0	0.0	0.0	100.0
1,500만원 이상	(8)	50.0	25.0	12.5	0.0	0.0	12.5	100.0

D5-3. 귀하께서는 스트리밍 서비스(유튜브, 아프리카TV, 트위치 등)를 이용한 게임 중계나 게임 소개 등의 동영상 서비스에서 비속어/비하 발언 등을 접한 경험이 있으십니까?

(단위 : %)

		사례수	1) 있다	2) 없다	계
▣ 전체 ▣		(431)	66.1	33.9	100.0
성	남성	(228)	63.6	36.4	100.0
	여성	(203)	69.0	31.0	100.0
연령	16~19세	(17)	76.5	23.5	100.0
	20세~29세	(116)	69.0	31.0	100.0
	30세~39세	(153)	62.7	37.3	100.0
	40세~49세	(108)	66.7	33.3	100.0
	50세 이상	(37)	64.9	35.1	100.0
학력	고교 재학중	(11)	72.7	27.3	100.0
	고교 졸업	(38)	63.2	36.8	100.0
	대학교 재학중	(31)	61.3	38.7	100.0
	대학교 졸업	(299)	65.9	34.1	100.0
	대학원 재학 이상	(52)	71.2	28.8	100.0
가구소득	200만원 미만	(24)	62.5	37.5	100.0
	200~400만원 미만	(113)	61.1	38.9	100.0
	400~600만원 미만	(137)	69.3	30.7	100.0
	600~800만원 미만	(93)	69.9	30.1	100.0
	800~1,000만원 미만	(45)	68.9	31.1	100.0
	1,000~1,500만원 미만	(11)	54.5	45.5	100.0
	1,500만원 이상	(8)	50.0	50.0	100.0

D5-4. 귀하께서는 스트리밍 서비스(유튜브, 아프리카TV, 트위치 등)를 이용한 게임 중계나 게임 소개 등의 동영상 서비스에서 접하신 비속어/비하 발언에 대해 어떻게 생각하십니까?

(단위 : %)

	사례수	1) 아무 상관없다	2) 해당 서비스에서 통용되는 언어라고 생각한다	3) 재미있다고 생각한다	4) 불쾌하지만 나만 유별난 반응인 것 같아 이해하고 넘어간다	5) 불쾌해서 그런 발언을 안 했으면 좋겠다	6) 몹시 불쾌해서 해당 동영상 서비스업체 에 신고하고 싶다	계
□ 전체 □	(285)	7.0	13.0	6.7	22.1	45.3	6.0	100.0
성								
남성	(145)	10.3	15.9	9.0	24.1	37.2	3.4	100.0
여성	(140)	3.6	10.0	4.3	20.0	53.6	8.6	100.0
연령								
16~19세	(13)	0.0	15.4	38.5	7.7	38.5	0.0	100.0
20세~29세	(80)	16.3	8.8	6.3	16.3	45.0	7.5	100.0
30세~39세	(96)	4.2	16.7	5.2	22.9	45.8	5.2	100.0
40세~49세	(72)	2.8	8.3	4.2	33.3	45.8	5.6	100.0
50세 이상	(24)	4.2	25.0	4.2	12.5	45.8	8.3	100.0
학력								
고교 재학중	(8)	0.0	12.5	37.5	12.5	37.5	0.0	100.0
고교 졸업	(24)	4.2	4.2	16.7	16.7	50.0	8.3	100.0
대학교 재학중	(19)	36.8	15.8	0.0	5.3	42.1	0.0	100.0
대학교 졸업	(197)	6.1	13.2	5.6	24.4	45.2	5.6	100.0
대학원 재학 이상	(37)	0.0	16.2	2.7	24.3	45.9	10.8	100.0
가구소득								
200만원 미만	(15)	6.7	6.7	13.3	13.3	46.7	13.3	100.0
200~400만원 미만	(69)	7.2	13.0	5.8	21.7	43.5	8.7	100.0
400~600만원 미만	(95)	8.4	12.6	6.3	21.1	47.4	4.2	100.0
600~800만원 미만	(65)	7.7	18.5	7.7	24.6	35.4	6.2	100.0
800~1,000만원 미만	(31)	3.2	9.7	3.2	29.0	54.8	0.0	100.0
1,000~1,500만원 미만	(6)	0.0	0.0	0.0	16.7	83.3	0.0	100.0
1,500만원 이상	(4)	0.0	0.0	25.0	0.0	50.0	25.0	100.0

D5-5. 귀하께서는 스트리밍 서비스(유튜브, 아프리카TV, 트위치 등)를 이용한 게임 중계나 게임 소개 등의 동영상 서비스에서 남/녀 등 특정 성별을 지적하면서 무시하거나 비꼬거나 폄하하는 등의 발언(혹은 자막이나 영상)을 접한 경험이 있으십니까?

(단위 : %)

		사례수	1) 있다	2) 없다	계
▣ 전체 ▣		(431)	39.7	60.3	100.0
성	남성	(228)	35.1	64.9	100.0
	여성	(203)	44.8	55.2	100.0
연령	16~19세	(17)	29.4	70.6	100.0
	20세~29세	(116)	43.1	56.9	100.0
	30세~39세	(153)	34.0	66.0	100.0
	40세~49세	(108)	44.4	55.6	100.0
	50세 이상	(37)	43.2	56.8	100.0
학력	고교 재학중	(11)	27.3	72.7	100.0
	고교 졸업	(38)	31.6	68.4	100.0
	대학교 재학중	(31)	41.9	58.1	100.0
	대학교 졸업	(299)	39.8	60.2	100.0
	대학원 재학 이상	(52)	46.2	53.8	100.0
가구소득	200만원 미만	(24)	41.7	58.3	100.0
	200~400만원 미만	(113)	33.6	66.4	100.0
	400~600만원 미만	(137)	45.3	54.7	100.0
	600~800만원 미만	(93)	38.7	61.3	100.0
	800~1,000만원 미만	(45)	42.2	57.8	100.0
	1,000~1,500만원 미만	(11)	18.2	81.8	100.0
	1,500만원 이상	(8)	50.0	50.0	100.0

D5-6. 귀하께서는 스트리밍 서비스(유튜브, 아프리카TV, 트위치 등)를 이용한 게임 중계나 게임 소개 등의 동영상 서비스에서 접하신 남/녀 등 특정 성별을 지적하면서 무시하거나 비꼬거나 폄하하는 등의 발언(혹은 자막이나 영상)에 대해 어떻게 생각하십니까?

(단위 : %)

	사례수	1) 아무 상관없다	2) 해당 서비스에서 통용되는 언어, 콘텐츠라고 생각한다	3) 재미있다고 생각한다	4) 불쾌하지만 나만 유별난 반응인 것 같아 이해하고 넘어간다	5) 불쾌해서 그런 발언이나 콘텐츠를 안 했으면 좋겠다	6) 몹시 불쾌해서 해당 동영상 서비스업체에 신고하고 싶다	계
□ 전체 □	(171)	4.1	7.0	3.5	18.1	47.4	19.9	100.0
성								
남성	(80)	6.3	6.3	3.8	22.5	48.8	12.5	100.0
여성	(91)	2.2	7.7	3.3	14.3	46.2	26.4	100.0
연령								
16~19세	(5)	0.0	0.0	0.0	20.0	80.0	0.0	100.0
20세~29세	(50)	4.0	4.0	4.0	12.0	44.0	32.0	100.0
30세~39세	(52)	3.8	9.6	5.8	9.6	51.9	19.2	100.0
40세~49세	(48)	4.2	6.3	2.1	33.3	41.7	12.5	100.0
50세 이상	(16)	6.3	12.5	0.0	18.8	50.0	12.5	100.0
학력								
고교 재학중	(3)	0.0	0.0	0.0	33.3	66.7	0.0	100.0
고교 졸업	(12)	8.3	0.0	0.0	41.7	41.7	8.3	100.0
대학교 재학중	(13)	7.7	7.7	0.0	7.7	53.8	23.1	100.0
대학교 졸업	(119)	3.4	6.7	4.2	18.5	45.4	21.8	100.0
대학원 재학 이상	(24)	4.2	12.5	4.2	8.3	54.2	16.7	100.0
가구소득								
200만원 미만	(10)	20.0	0.0	10.0	20.0	10.0	40.0	100.0
200~400만원 미만	(38)	2.6	2.6	2.6	21.1	47.4	23.7	100.0
400~600만원 미만	(62)	1.6	8.1	1.6	12.9	51.6	24.2	100.0
600~800만원 미만	(36)	8.3	16.7	2.8	25.0	41.7	5.6	100.0
800~1,000만원 미만	(19)	0.0	0.0	5.3	21.1	63.2	10.5	100.0
1,000~1,500만원 미만	(2)	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0	0.0	100.0
1,500만원 이상	(4)	0.0	0.0	25.0	0.0	25.0	50.0	100.0

D6. 귀하께서는 우리나라 게임문화에서 가장 우선적으로 개선되어야 할 점이 무엇이라고 생각하십니까?

(단위 : %)

	사례수	1) 게이머들 간의 상호 존중 의식 부재	2) 욕설이나 성차별, 성희롱, 혐오적 발언	3) 남녀간 성별 대립 구도	4) 게이머 문화에 대한 정부 및 사회의 존중 의식 부재	5) 게임사에 대한 게이머들의 소비자 권리 요구의 한계	계
■ 전체 ■	(701)	38.8	33.2	9.0	14.6	4.4	100.0
성							
남성	(355)	44.8	20.0	9.9	18.3	7.0	100.0
여성	(346)	32.7	46.8	8.1	10.7	1.7	100.0
연령							
16~19세	(19)	10.5	47.4	21.1	15.8	5.3	100.0
20세~29세	(170)	30.6	45.3	12.9	9.4	1.8	100.0
30세~39세	(241)	38.2	31.5	8.3	17.0	5.0	100.0
40세~49세	(193)	46.1	24.9	5.7	17.6	5.7	100.0
50세 이상	(78)	47.4	29.5	7.7	10.3	5.1	100.0
학력							
고교 재학중	(13)	7.7	46.2	23.1	15.4	7.7	100.0
고교 졸업	(81)	39.5	33.3	8.6	12.3	6.2	100.0
대학교 재학중	(48)	43.8	33.3	10.4	12.5	0.0	100.0
대학교 졸업	(472)	38.1	33.7	9.3	14.8	4.0	100.0
대학원 재학 이상	(87)	43.7	28.7	4.6	16.1	6.9	100.0
가구소득							
200만원 미만	(45)	26.7	42.2	17.8	11.1	2.2	100.0
200~400만원 미만	(204)	42.6	32.4	8.8	14.7	1.5	100.0
400~600만원 미만	(229)	39.7	34.1	6.6	13.1	6.6	100.0
600~800만원 미만	(132)	37.9	30.3	10.6	15.2	6.1	100.0
800~1,000만원 미만	(62)	35.5	33.9	8.1	19.4	3.2	100.0
1,000~1,500만원 미만	(17)	47.1	35.3	11.8	0.0	5.9	100.0
1,500만원 이상	(12)	16.7	25.0	8.3	41.7	8.3	100.0

D7. 귀하께서는 게임 내 성차별 및 혐오 문제가 얼마나 심각하다고 생각하십니까?

(단위 : %)

	사례수	(1) 전혀 심각하지 않다	(2)	(3)	(4)	(5) 매우 심각하다	계
▣ 전체 ▣	(701)	4.0	15.5	34.0	34.0	12.6	100.0
성							
남성	(355)	6.5	24.2	36.9	26.8	5.6	100.0
여성	(346)	1.4	6.6	30.9	41.3	19.7	100.0
연령							
16~19세	(19)	0.0	42.1	21.1	21.1	15.8	100.0
20세~29세	(170)	4.1	14.7	26.5	32.4	22.4	100.0
30세~39세	(241)	5.4	12.4	31.1	37.3	13.7	100.0
40세~49세	(193)	2.6	16.1	47.2	30.1	4.1	100.0
50세 이상	(78)	3.8	19.2	29.5	39.7	7.7	100.0
학력							
고교 재학중	(13)	0.0	38.5	23.1	15.4	23.1	100.0
고교 졸업	(81)	4.9	21.0	34.6	32.1	7.4	100.0
대학교 재학중	(48)	8.3	14.6	29.2	31.3	16.7	100.0
대학교 졸업	(472)	3.0	14.2	36.7	32.6	13.6	100.0
대학원 재학 이상	(87)	6.9	14.9	23.0	47.1	8.0	100.0
가구소득							
200만원 미만	(45)	11.1	15.6	31.1	15.6	26.7	100.0
200~400만원 미만	(204)	2.9	15.2	35.3	33.3	13.2	100.0
400~600만원 미만	(229)	4.4	15.3	34.1	34.9	11.4	100.0
600~800만원 미만	(132)	2.3	15.9	33.3	39.4	9.1	100.0
800~1,000만원 미만	(62)	3.2	17.7	32.3	33.9	12.9	100.0
1,000~1,500만원 미만	(17)	0.0	11.8	23.5	52.9	11.8	100.0
1,500만원 이상	(12)	16.7	16.7	50.0	8.3	8.3	100.0

D8. 귀하께서는 게임 플레이 내에서 발생하는 성차별 및 혐오 문제를 해결하기 위해 가장 중요한 것이 무엇이라고 생각하십니까?

(단위 : %)

	사례 수	1) 게이머 개인의 자발적 노력	2) 상대적으로 남성 중심인 게임 문화의 개선	3) 게임 콘텐츠 내 성차별 및 혐오적 요소를 없애는 등의 게임회사 자체의 자발적 노력	4) 게임 산업 인력 구조 내 성별 비중을 조정하는 등의 게임 산업 전반에 걸친 구조적 개선	5) 게임 플레이 내 성차별 및 혐오 문제 발생 시 엄중한 제재와 처벌을 가하는 법률적 개선	6) 사회 전반의 남녀 성 인식과 성차별주의, 혐오 등에 대한 범국가적인 인식 개선 노력	계
▣ 전체 ▣	(701)	24.0	7.7	16.3	6.3	17.3	28.5	100.0
성								
남성	(355)	33.5	7.3	11.5	7.3	14.6	25.6	100.0
여성	(346)	14.2	8.1	21.1	5.2	19.9	31.5	100.0
연령								
16~19세	(19)	26.3	10.5	0.0	5.3	36.8	21.1	100.0
20세~29세	(170)	19.4	6.5	18.8	6.5	16.5	32.4	100.0
30세~39세	(241)	21.2	6.2	16.6	7.1	18.7	30.3	100.0
40세~49세	(193)	29.0	7.3	17.1	4.7	16.6	25.4	100.0
50세 이상	(78)	29.5	15.4	11.5	7.7	11.5	24.4	100.0
학력								
고교 재학중	(13)	23.1	15.4	0.0	7.7	30.8	23.1	100.0
고교 졸업	(81)	21.0	4.9	13.6	7.4	22.2	30.9	100.0
대학교 재학중	(48)	25.0	6.3	12.5	4.2	25.0	27.1	100.0
대학교 졸업	(472)	24.8	7.8	16.7	6.4	15.9	28.4	100.0
대학원 재학 이상	(87)	21.8	9.2	20.7	5.7	13.8	28.7	100.0
가구소득								
200만원 미만	(45)	24.4	8.9	11.1	11.1	20.0	24.4	100.0
200~400만원 미만	(204)	25.0	8.8	14.2	6.9	17.6	27.5	100.0
400~600만원 미만	(229)	27.5	6.1	13.5	3.9	14.0	34.9	100.0
600~800만원 미만	(132)	21.2	9.1	21.2	5.3	21.2	22.0	100.0
800~1,000만원 미만	(62)	17.7	6.5	29.0	6.5	14.5	25.8	100.0
1,000~1,500만원 미만	(17)	5.9	11.8	5.9	17.6	29.4	29.4	100.0
1,500만원 이상	(12)	25.0	0.0	16.7	16.7	16.7	25.0	100.0

D9. 성 차별/혐오 행위를 하는 게이머 처벌

(단위 : %)

	사례수	(1) 전혀 필요하지 않다	(2)	Bot-2(1 +2)	(3)	(4)	(5) 매우 필요하다	Tot-2(4 +5)	계	평균
▣ 전체 ▣	(701)	2.0	6.7	8.7	22.0	38.8	30.5	69.3	100.0	3.9
성										
남성	(355)	3.4	8.2	11.5	24.5	37.2	26.8	63.9	100.0	3.8
여성	(346)	0.6	5.2	5.8	19.4	40.5	34.4	74.9	100.0	4.0
연령										
16~19세	(19)	0.0	5.3	5.3	21.1	47.4	26.3	73.7	100.0	3.9
20세~29세	(170)	2.4	8.8	11.2	18.8	32.4	37.6	70.0	100.0	3.9
30세~39세	(241)	1.7	5.4	7.1	21.6	41.1	30.3	71.4	100.0	3.9
40세~49세	(193)	2.6	6.7	9.3	23.8	42.5	24.4	66.8	100.0	3.8
50세 이상	(78)	1.3	6.4	7.7	25.6	34.6	32.1	66.7	100.0	3.9
학력										
고교 재학중	(13)	0.0	0.0	0.0	23.1	38.5	38.5	76.9	100.0	4.2
고교 졸업	(81)	1.2	7.4	8.6	30.9	35.8	24.7	60.5	100.0	3.8
대학교 재학중	(48)	0.0	6.3	6.3	14.6	37.5	41.7	79.2	100.0	4.1
대학교 졸업	(472)	2.3	6.8	9.1	20.8	39.0	31.1	70.1	100.0	3.9
대학원 재학 이상	(87)	2.3	6.9	9.2	24.1	41.4	25.3	66.7	100.0	3.8
가구소득										
200만원 미만	(45)	6.7	8.9	15.6	20.0	20.0	44.4	64.4	100.0	3.9
200~400만원 미만	(204)	2.0	6.4	8.3	24.5	36.3	30.9	67.2	100.0	3.9
400~600만원 미만	(229)	1.3	5.7	7.0	21.8	39.7	31.4	71.2	100.0	3.9
600~800만원 미만	(132)	0.8	6.8	7.6	25.0	44.7	22.7	67.4	100.0	3.8
800~1,000만원 미만	(62)	3.2	9.7	12.9	14.5	48.4	24.2	72.6	100.0	3.8
1,000~1,500만원 미만	(17)	0.0	0.0	0.0	17.6	23.5	58.8	82.4	100.0	4.4
1,500만원 이상	(12)	8.3	16.7	25.0	0.0	41.7	33.3	75.0	100.0	3.8

D9. 성 차별/혐오 행위를 하는 게이머를 방치하는 게임(서비스) 회사 규제

(단위 : %)

	사례수	(1) 전혀 필요하지 않다	(2)	Bot-2(1 +2)	(3)	(4)	(5) 매우 필요하다	Tot-2(4 +5)	계	평균
▣ 전체 ▣	(701)	1.9	5.7	7.6	22.4	36.5	33.5	70.0	100.0	3.9
성										
남성	(355)	3.1	8.5	11.5	25.6	34.4	28.5	62.8	100.0	3.8
여성	(346)	0.6	2.9	3.5	19.1	38.7	38.7	77.5	100.0	4.1
연령										
16~19세	(19)	0.0	10.5	10.5	31.6	31.6	26.3	57.9	100.0	3.7
20세~29세	(170)	2.4	6.5	8.8	18.8	33.5	38.8	72.4	100.0	4.0
30세~39세	(241)	1.2	6.6	7.9	18.3	40.2	33.6	73.9	100.0	4.0
40세~49세	(193)	2.6	4.1	6.7	27.5	35.8	30.1	65.8	100.0	3.9
50세 이상	(78)	1.3	3.8	5.1	28.2	34.6	32.1	66.7	100.0	3.9
학력										
고교 재학중	(13)	0.0	7.7	7.7	30.8	23.1	38.5	61.5	100.0	3.9
고교 졸업	(81)	0.0	2.5	2.5	39.5	35.8	22.2	58.0	100.0	3.8
대학교 재학중	(48)	0.0	6.3	6.3	18.8	39.6	35.4	75.0	100.0	4.0
대학교 졸업	(472)	2.1	6.4	8.5	19.1	37.3	35.2	72.5	100.0	4.0
대학원 재학 이상	(87)	3.4	4.6	8.0	25.3	33.3	33.3	66.7	100.0	3.9
가구소득										
200만원 미만	(45)	2.2	13.3	15.6	24.4	22.2	37.8	60.0	100.0	3.8
200~400만원 미만	(204)	1.5	5.4	6.9	21.1	38.7	33.3	72.1	100.0	4.0
400~600만원 미만	(229)	1.3	4.8	6.1	23.6	33.2	37.1	70.3	100.0	4.0
600~800만원 미만	(132)	2.3	4.5	6.8	25.8	42.4	25.0	67.4	100.0	3.8
800~1,000만원 미만	(62)	3.2	8.1	11.3	11.3	43.5	33.9	77.4	100.0	4.0
1,000~1,500만원 미만	(17)	0.0	0.0	0.0	29.4	23.5	47.1	70.6	100.0	4.2
1,500만원 이상	(12)	8.3	8.3	16.7	25.0	33.3	25.0	58.3	100.0	3.6

D9. 성 차별/혐오 행위를 하는 스트리밍 서비스 (예: 게임 중계 1인 방송)에 대한 규제나 처벌

(단위 : %)

	사례수	(1) 전혀 필요하지 않다	(2)	Bot-2(1 +2)	(3)	(4)	(5) 매우 필요하다	Tot-2(4 +5)	계	평균
▣ 전체 ▣	(701)	1.4	5.1	6.6	20.7	37.5	35.2	72.8	100.0	4.0
성										
남성	(355)	2.5	6.2	8.7	25.6	35.8	29.9	65.6	100.0	3.8
여성	(346)	0.3	4.0	4.3	15.6	39.3	40.8	80.1	100.0	4.2
연령										
16~19세	(19)	0.0	5.3	5.3	26.3	42.1	26.3	68.4	100.0	3.9
20세~29세	(170)	1.8	5.3	7.1	18.2	27.6	47.1	74.7	100.0	4.1
30세~39세	(241)	0.8	4.1	5.0	21.2	37.3	36.5	73.9	100.0	4.0
40세~49세	(193)	2.6	4.7	7.3	23.8	42.0	26.9	68.9	100.0	3.9
50세 이상	(78)	0.0	9.0	9.0	15.4	47.4	28.2	75.6	100.0	3.9
학력										
고교 재학중	(13)	0.0	0.0	0.0	30.8	30.8	38.5	69.2	100.0	4.1
고교 졸업	(81)	0.0	9.9	9.9	27.2	35.8	27.2	63.0	100.0	3.8
대학교 재학중	(48)	0.0	2.1	2.1	20.8	27.1	50.0	77.1	100.0	4.3
대학교 졸업	(472)	1.3	5.5	6.8	18.9	38.6	35.8	74.4	100.0	4.0
대학원 재학 이상	(87)	4.6	1.1	5.7	23.0	40.2	31.0	71.3	100.0	3.9
가구소득										
200만원 미만	(45)	4.4	8.9	13.3	17.8	20.0	48.9	68.9	100.0	4.0
200~400만원 미만	(204)	0.5	6.4	6.9	20.1	36.3	36.8	73.0	100.0	4.0
400~600만원 미만	(229)	1.3	4.8	6.1	23.1	33.6	37.1	70.7	100.0	4.0
600~800만원 미만	(132)	1.5	3.8	5.3	19.7	48.5	26.5	75.0	100.0	3.9
800~1,000만원 미만	(62)	1.6	3.2	4.8	21.0	45.2	29.0	74.2	100.0	4.0
1,000~1,500만원 미만	(17)	0.0	0.0	0.0	17.6	35.3	47.1	82.4	100.0	4.3
1,500만원 이상	(12)	8.3	8.3	16.7	8.3	41.7	33.3	75.0	100.0	3.8

D9. 성 인식 제고를 위한 게이머 대상 교육과 홍보

(단위 : %)

	사례수	(1) 전혀 필요하지 않다	(2)	Bot-2(1 +2)	(3)	(4)	(5) 매우 필요하다	Tot-2(4 +5)	계	평균
▣ 전체 ▣	(701)	2.7	7.3	10.0	24.7	34.2	31.1	65.3	100.0	3.8
성										
남성	(355)	4.5	7.9	12.4	27.6	33.5	26.5	60.0	100.0	3.7
여성	(346)	0.9	6.6	7.5	21.7	35.0	35.8	70.8	100.0	4.0
연령										
16~19세	(19)	0.0	31.6	31.6	31.6	21.1	15.8	36.8	100.0	3.2
20세~29세	(170)	1.8	8.2	10.0	24.7	30.6	34.7	65.3	100.0	3.9
30세~39세	(241)	3.7	5.8	9.5	24.1	34.4	32.0	66.4	100.0	3.9
40세~49세	(193)	3.6	6.2	9.8	23.8	39.9	26.4	66.3	100.0	3.8
50세 이상	(78)	0.0	6.4	6.4	26.9	30.8	35.9	66.7	100.0	4.0
학력										
고교 재학중	(13)	0.0	23.1	23.1	38.5	15.4	23.1	38.5	100.0	3.4
고교 졸업	(81)	2.5	12.3	14.8	32.1	28.4	24.7	53.1	100.0	3.6
대학교 재학중	(48)	4.2	8.3	12.5	22.9	35.4	29.2	64.6	100.0	3.8
대학교 졸업	(472)	2.8	6.1	8.9	23.1	35.4	32.6	68.0	100.0	3.9
대학원 재학 이상	(87)	2.3	5.7	8.0	25.3	35.6	31.0	66.7	100.0	3.9
가구소득										
200만원 미만	(45)	6.7	8.9	15.6	20.0	22.2	42.2	64.4	100.0	3.8
200~400만원 미만	(204)	2.9	8.3	11.3	24.5	31.9	32.4	64.2	100.0	3.8
400~600만원 미만	(229)	2.6	7.0	9.6	24.0	34.1	32.3	66.4	100.0	3.9
600~800만원 미만	(132)	1.5	6.1	7.6	29.5	40.9	22.0	62.9	100.0	3.8
800~1,000만원 미만	(62)	1.6	8.1	9.7	19.4	41.9	29.0	71.0	100.0	3.9
1,000~1,500만원 미만	(17)	0.0	0.0	0.0	23.5	23.5	52.9	76.5	100.0	4.3
1,500만원 이상	(12)	8.3	8.3	16.7	33.3	25.0	25.0	50.0	100.0	3.5

D9. 언론사의 성차별/혐오 문제 관련 보도의 가이드라인 제시

(단위 : %)

	사례수	(1) 전혀 필요하지 않다	(2)	Bot-2(1 +2)	(3)	(4)	(5) 매우 필요하다	Tot-2(4 +5)	계	평균
▣ 전체 ▣	(701)	2.3	7.0	9.3	25.0	34.8	31.0	65.8	100.0	3.9
성										
남성	(355)	3.9	7.9	11.8	30.4	32.4	25.4	57.7	100.0	3.7
여성	(346)	0.6	6.1	6.6	19.4	37.3	36.7	74.0	100.0	4.0
연령										
16~19세	(19)	5.3	10.5	15.8	31.6	31.6	21.1	52.6	100.0	3.5
20세~29세	(170)	1.8	7.1	8.8	23.5	32.9	34.7	67.6	100.0	3.9
30세~39세	(241)	2.9	7.5	10.4	25.3	32.8	31.5	64.3	100.0	3.8
40세~49세	(193)	2.1	7.3	9.3	26.9	36.8	26.9	63.7	100.0	3.8
50세 이상	(78)	1.3	3.8	5.1	20.5	41.0	33.3	74.4	100.0	4.0
학력										
고교 재학중	(13)	7.7	7.7	15.4	30.8	30.8	23.1	53.8	100.0	3.5
고교 졸업	(81)	1.2	6.2	7.4	38.3	23.5	30.9	54.3	100.0	3.8
대학교 재학중	(48)	2.1	4.2	6.3	27.1	43.8	22.9	66.7	100.0	3.8
대학교 졸업	(472)	2.3	8.3	10.6	21.2	36.4	31.8	68.2	100.0	3.9
대학원 재학 이상	(87)	2.3	2.3	4.6	31.0	32.2	32.2	64.4	100.0	3.9
가구소득										
200만원 미만	(45)	0.0	15.6	15.6	20.0	15.6	48.9	64.4	100.0	4.0
200~400만원 미만	(204)	2.9	6.4	9.3	25.5	32.4	32.8	65.2	100.0	3.9
400~600만원 미만	(229)	2.6	4.8	7.4	27.9	35.8	28.8	64.6	100.0	3.8
600~800만원 미만	(132)	1.5	9.8	11.4	24.2	39.4	25.0	64.4	100.0	3.8
800~1,000만원 미만	(62)	1.6	4.8	6.5	22.6	45.2	25.8	71.0	100.0	3.9
1,000~1,500만원 미만	(17)	0.0	0.0	0.0	17.6	29.4	52.9	82.4	100.0	4.4
1,500만원 이상	(12)	8.3	16.7	25.0	8.3	33.3	33.3	66.7	100.0	3.7

D10. 귀하께서는 게임 콘텐츠 내에서 나타나는 부정적 성 인식, 성차별 및 혐오적 요소를 해결하기 위해 게임사가 해야 하는 가장 중요한 노력이 무엇이라고 생각하십니까?

(단위 : %)

	사례수	1) 게임 기획자, 개발자 개개인의 성 인식, 성차별 및 혐오 관련 인식의 개선	2) 게임 기획, 개발 단계에서부터 해당 요소를 배제시키는 가이드라인 마련	3) 게임사 외부 모니터링을 기반으로 게임 콘텐츠가 게이머의 성별에 따라 미치는 영향을 종합적으로 고려하는 의무적 절차 마련	4) 임직원 대상 성차별 및 혐오 방지 관련 의무 교육 강화	5) 내부 인력의 직군, 직급 등에 따라 성별 비중을 조정하는 등의 구조적 개선	6) 게임사 내부의 성평등한 분위기 조성	계
□ 전체 □	(701)	33.0	24.3	25.2	7.3	3.3	7.0	100.0
성								
남성	(355)	33.5	23.4	25.4	7.0	2.8	7.9	100.0
여성	(346)	32.4	25.1	25.1	7.5	3.8	6.1	100.0
연령								
16~19세	(19)	26.3	36.8	5.3	5.3	0.0	26.3	100.0
20세~29세	(170)	31.8	26.5	23.5	7.6	2.9	7.6	100.0
30세~39세	(241)	30.7	20.7	27.4	9.1	4.6	7.5	100.0
40세~49세	(193)	34.2	26.4	26.4	5.7	2.1	5.2	100.0
50세 이상	(78)	41.0	21.8	24.4	5.1	3.8	3.8	100.0
학력								
고교 재학중	(13)	30.8	38.5	0.0	7.7	0.0	23.1	100.0
고교 졸업	(81)	49.4	12.3	17.3	7.4	2.5	11.1	100.0
대학교 재학중	(48)	35.4	27.1	20.8	6.3	2.1	8.3	100.0
대학교 졸업	(472)	29.7	25.0	28.2	7.6	3.6	5.9	100.0
대학원 재학 이상	(87)	34.5	27.6	23.0	5.7	3.4	5.7	100.0
가구소득								
200만원 미만	(45)	26.7	28.9	26.7	8.9	4.4	4.4	100.0
200~400만원 미만	(204)	34.3	22.5	22.5	9.3	2.9	8.3	100.0
400~600만원 미만	(229)	40.2	23.6	18.3	6.6	3.5	7.9	100.0
600~800만원 미만	(132)	30.3	25.8	31.1	3.0	3.0	6.8	100.0
800~1,000만원 미만	(62)	21.0	24.2	35.5	11.3	3.2	4.8	100.0
1,000~1,500만원 미만	(17)	17.6	29.4	47.1	0.0	5.9	0.0	100.0
1,500만원 이상	(12)	8.3	25.0	50.0	16.7	0.0	0.0	100.0

D11. 귀하께서는 현재 게임사의 기획, 개발, 운영에 있어서, 게임 커뮤니티나 게임 문화가 얼마나 중요하게 고려되고 있다고 생각하십니까? 5점 척도로 답해 주십시오.

(단위 : %)

	사례수	(1) 전혀 중요하게 고려되고 있지 않다	(2)	Bot-2(1+2)	(3)	(4)	(5) 매우 중요하게 고려되고 있다	Tot-2(4+5)	계	평균
▣ 전체 ▣	(701)	3.1	12.0	15.1	40.1	36.1	8.7	44.8	100.0	3.4
성										
남성	(355)	3.7	11.5	15.2	43.1	34.4	7.3	41.7	100.0	3.3
여성	(346)	2.6	12.4	15.0	37.0	37.9	10.1	48.0	100.0	3.4
연령										
16~19세	(19)	0.0	5.3	5.3	21.1	63.2	10.5	73.7	100.0	3.8
20세~29세	(170)	1.2	9.4	10.6	37.6	40.6	11.2	51.8	100.0	3.5
30세~39세	(241)	3.3	15.8	19.1	35.7	36.5	8.7	45.2	100.0	3.3
40세~49세	(193)	4.1	10.4	14.5	48.7	31.1	5.7	36.8	100.0	3.2
50세 이상	(78)	5.1	11.5	16.7	42.3	30.8	10.3	41.0	100.0	3.3
학력										
고교 재학중	(13)	0.0	0.0	0.0	23.1	69.2	7.7	76.9	100.0	3.8
고교 졸업	(81)	3.7	9.9	13.6	40.7	35.8	9.9	45.7	100.0	3.4
대학교 재학중	(48)	0.0	10.4	10.4	35.4	43.8	10.4	54.2	100.0	3.5
대학교 졸업	(472)	3.2	12.7	15.9	42.8	33.1	8.3	41.3	100.0	3.3
대학원 재학 이상	(87)	4.6	12.6	17.2	29.9	43.7	9.2	52.9	100.0	3.4
가구소득										
200만원 미만	(45)	4.4	17.8	22.2	46.7	22.2	8.9	31.1	100.0	3.1
200~400만원 미만	(204)	1.5	8.8	10.3	43.1	36.3	10.3	46.6	100.0	3.5
400~600만원 미만	(229)	3.5	12.7	16.2	39.7	34.5	9.6	44.1	100.0	3.3
600~800만원 미만	(132)	6.1	12.1	18.2	37.9	40.2	3.8	43.9	100.0	3.2
800~1,000만원 미만	(62)	1.6	12.9	14.5	30.6	46.8	8.1	54.8	100.0	3.5
1,000~1,500만원 미만	(17)	0.0	11.8	11.8	41.2	35.3	11.8	47.1	100.0	3.5
1,500만원 이상	(12)	0.0	25.0	25.0	41.7	16.7	16.7	33.3	100.0	3.3

D12. 귀하께서는 현재 게임사의 기획, 개발, 운영에 있어서, 게임 관련 정부 정책이 얼마나 중요하게 고려되고 있다고 생각하십니까? 5점 척도로 답해 주십시오.

(단위 : %)

	사례수	(1) 전혀 중요하게 고려되고 있지 않다	(2)	Bot-2(1+2)	(3)	(4)	(5) 매우 중요하게 고려되고 있다	Tot-2(4+5)	계	평균
▣ 전체 ▣	(701)	5.4	18.5	24.0	45.8	23.0	7.3	30.2	100.0	3.1
성										
남성	(355)	5.9	16.6	22.5	47.0	23.9	6.5	30.4	100.0	3.1
여성	(346)	4.9	20.5	25.4	44.5	22.0	8.1	30.1	100.0	3.1
연령										
16~19세	(19)	0.0	15.8	15.8	47.4	26.3	10.5	36.8	100.0	3.3
20세~29세	(170)	2.4	16.5	18.8	44.7	27.1	9.4	36.5	100.0	3.2
30세~39세	(241)	7.1	21.2	28.2	41.1	22.4	8.3	30.7	100.0	3.0
40세~49세	(193)	5.7	17.6	23.3	51.8	20.2	4.7	24.9	100.0	3.0
50세 이상	(78)	7.7	17.9	25.6	47.4	21.8	5.1	26.9	100.0	3.0
학력										
고교 재학중	(13)	0.0	15.4	15.4	53.8	23.1	7.7	30.8	100.0	3.2
고교 졸업	(81)	4.9	14.8	19.8	61.7	11.1	7.4	18.5	100.0	3.0
대학교 재학중	(48)	6.3	20.8	27.1	31.3	33.3	8.3	41.7	100.0	3.2
대학교 졸업	(472)	5.9	18.6	24.6	46.2	22.5	6.8	29.2	100.0	3.1
대학원 재학 이상	(87)	3.4	20.7	24.1	35.6	31.0	9.2	40.2	100.0	3.2
가구소득										
200만원 미만	(45)	11.1	13.3	24.4	55.6	17.8	2.2	20.0	100.0	2.9
200~400만원 미만	(204)	3.9	14.2	18.1	52.0	22.1	7.8	29.9	100.0	3.2
400~600만원 미만	(229)	5.2	26.2	31.4	38.9	22.7	7.0	29.7	100.0	3.0
600~800만원 미만	(132)	7.6	15.2	22.7	48.5	22.7	6.1	28.8	100.0	3.0
800~1,000만원 미만	(62)	3.2	16.1	19.4	41.9	30.6	8.1	38.7	100.0	3.2
1,000~1,500만원 미만	(17)	0.0	5.9	5.9	41.2	35.3	17.6	52.9	100.0	3.6
1,500만원 이상	(12)	8.3	33.3	41.7	33.3	8.3	16.7	25.0	100.0	2.9

E1-1. 아내의 소득이 남편의 소득보다 많으면 남편은 기가 죽는다

(단위 : %)

	사례수	(1) 전혀 그렇지 않다	(2)	Bot-2(1 +2)	(3)	(4)	(5) 매우 그렇다	Tot-2(4 +5)	계	평균
▣ 전체 ▣	(701)	26.1	19.5	45.6	27.4	22.4	4.6	27.0	100.0	2.6
성										
남성	(355)	24.5	18.6	43.1	29.3	23.4	4.2	27.6	100.0	2.6
여성	(346)	27.7	20.5	48.3	25.4	21.4	4.9	26.3	100.0	2.6
연령										
16~19세	(19)	31.6	31.6	63.2	21.1	5.3	10.5	15.8	100.0	2.3
20세~29세	(170)	45.9	17.1	62.9	19.4	15.9	1.8	17.6	100.0	2.1
30세~39세	(241)	25.7	19.1	44.8	29.5	21.2	4.6	25.7	100.0	2.6
40세~49세	(193)	12.4	21.2	33.7	31.1	29.0	6.2	35.2	100.0	3.0
50세 이상	(78)	16.7	19.2	35.9	30.8	28.2	5.1	33.3	100.0	2.9
학력										
고교 재학중	(13)	38.5	30.8	69.2	15.4	0.0	15.4	15.4	100.0	2.2
고교 졸업	(81)	27.2	17.3	44.4	27.2	21.0	7.4	28.4	100.0	2.6
대학교 재학중	(48)	41.7	22.9	64.6	16.7	18.8	0.0	18.8	100.0	2.1
대학교 졸업	(472)	25.0	19.3	44.3	27.1	24.2	4.4	28.6	100.0	2.6
대학원 재학 이상	(87)	20.7	19.5	40.2	36.8	19.5	3.4	23.0	100.0	2.7
가구소득										
200만원 미만	(45)	51.1	13.3	64.4	15.6	17.8	2.2	20.0	100.0	2.1
200~400만원 미만	(204)	28.9	19.6	48.5	25.0	21.6	4.9	26.5	100.0	2.5
400~600만원 미만	(229)	24.0	15.7	39.7	29.7	24.5	6.1	30.6	100.0	2.7
600~800만원 미만	(132)	16.7	26.5	43.2	34.1	19.7	3.0	22.7	100.0	2.7
800~1,000만원 미만	(62)	21.0	30.6	51.6	19.4	25.8	3.2	29.0	100.0	2.6
1,000~1,500만원 미만	(17)	35.3	0.0	35.3	47.1	11.8	5.9	17.6	100.0	2.5
1,500만원 이상	(12)	41.7	8.3	50.0	8.3	41.7	0.0	41.7	100.0	2.5

E1-1. 가족의 생계는 주로 남성이 책임져야 한다

(단위 : %)

	사례수	(1) 전혀 그렇지 않다	(2)	Bot-2(1 +2)	(3)	(4)	(5) 매우 그렇다	Tot-2(4 +5)	계	평균
▣ 전체 ▣	(701)	31.4	22.3	53.6	29.2	14.0	3.1	17.1	100.0	2.4
성										
남성	(355)	25.1	18.0	43.1	34.4	18.0	4.5	22.5	100.0	2.6
여성	(346)	37.9	26.6	64.5	24.0	9.8	1.7	11.6	100.0	2.1
연령										
16~19세	(19)	47.4	21.1	68.4	21.1	5.3	5.3	10.5	100.0	2.0
20세~29세	(170)	52.9	18.2	71.2	20.6	7.6	0.6	8.2	100.0	1.8
30세~39세	(241)	31.1	24.5	55.6	29.5	12.4	2.5	14.9	100.0	2.3
40세~49세	(193)	18.7	23.3	42.0	34.7	19.7	3.6	23.3	100.0	2.7
50세 이상	(78)	12.8	21.8	34.6	35.9	20.5	9.0	29.5	100.0	2.9
학력										
고교 재학중	(13)	53.8	23.1	76.9	7.7	7.7	7.7	15.4	100.0	1.9
고교 졸업	(81)	33.3	18.5	51.9	32.1	12.3	3.7	16.0	100.0	2.3
대학교 재학중	(48)	52.1	14.6	66.7	20.8	6.3	6.3	12.5	100.0	2.0
대학교 졸업	(472)	29.4	22.7	52.1	29.7	15.5	2.8	18.2	100.0	2.4
대학원 재학 이상	(87)	25.3	27.6	52.9	32.2	12.6	2.3	14.9	100.0	2.4
가구소득										
200만원 미만	(45)	51.1	20.0	71.1	22.2	4.4	2.2	6.7	100.0	1.9
200~400만원 미만	(204)	31.4	25.0	56.4	27.9	12.7	2.9	15.7	100.0	2.3
400~600만원 미만	(229)	31.4	17.9	49.3	32.3	14.0	4.4	18.3	100.0	2.4
600~800만원 미만	(132)	22.7	30.3	53.0	26.5	17.4	3.0	20.5	100.0	2.5
800~1,000만원 미만	(62)	32.3	19.4	51.6	32.3	14.5	1.6	16.1	100.0	2.3
1,000~1,500만원 미만	(17)	35.3	11.8	47.1	35.3	17.6	0.0	17.6	100.0	2.4
1,500만원 이상	(12)	41.7	8.3	50.0	25.0	25.0	0.0	25.0	100.0	2.3

E1-1. 아내가 생계를 책임지더라도 가정의 중요한 결정은 남편에게 맡겨야 한다

(단위 : %)

	사례수	(1) 전혀 그렇지 않다	(2)	Bot-2(1 +2)	(3)	(4)	(5) 매우 그렇다	Tot-2(4 +5)	계	평균
▣ 전체 ▣	(701)	38.8	24.4	63.2	27.7	7.4	1.7	9.1	100.0	2.1
성										
남성	(355)	28.2	25.9	54.1	36.1	8.2	1.7	9.9	100.0	2.3
여성	(346)	49.7	22.8	72.5	19.1	6.6	1.7	8.4	100.0	1.9
연령										
16~19세	(19)	63.2	10.5	73.7	21.1	0.0	5.3	5.3	100.0	1.7
20세~29세	(170)	65.3	12.9	78.2	17.1	3.5	1.2	4.7	100.0	1.6
30세~39세	(241)	38.6	29.5	68.0	24.1	5.4	2.5	7.9	100.0	2.0
40세~49세	(193)	22.3	28.0	50.3	36.3	11.9	1.6	13.5	100.0	2.4
50세 이상	(78)	16.7	28.2	44.9	42.3	12.8	0.0	12.8	100.0	2.5
학력										
고교 재학중	(13)	69.2	0.0	69.2	23.1	0.0	7.7	7.7	100.0	1.8
고교 졸업	(81)	42.0	19.8	61.7	28.4	8.6	1.2	9.9	100.0	2.1
대학교 재학중	(48)	68.8	8.3	77.1	16.7	6.3	0.0	6.3	100.0	1.6
대학교 졸업	(472)	36.2	26.1	62.3	28.4	7.8	1.5	9.3	100.0	2.1
대학원 재학 이상	(87)	28.7	32.2	60.9	29.9	5.7	3.4	9.2	100.0	2.2
가구소득										
200만원 미만	(45)	48.9	20.0	68.9	17.8	11.1	2.2	13.3	100.0	2.0
200~400만원 미만	(204)	39.7	24.0	63.7	27.5	6.4	2.5	8.8	100.0	2.1
400~600만원 미만	(229)	38.9	24.5	63.3	27.1	7.9	1.7	9.6	100.0	2.1
600~800만원 미만	(132)	33.3	28.8	62.1	30.3	7.6	0.0	7.6	100.0	2.1
800~1,000만원 미만	(62)	40.3	17.7	58.1	33.9	8.1	0.0	8.1	100.0	2.1
1,000~1,500만원 미만	(17)	35.3	23.5	58.8	29.4	5.9	5.9	11.8	100.0	2.2
1,500만원 이상	(12)	41.7	33.3	75.0	16.7	0.0	8.3	8.3	100.0	2.0

E1-1. 남성이 전업주부가 되는 것은 부끄러운 일이다

(단위 : %)

	사례수	(1) 전혀 그렇지 않다	(2)	Bot-2(1 +2)	(3)	(4)	(5) 매우 그렇다	Tot-2(4 +5)	계	평균
▣ 전체 ▣	(701)	47.6	22.1	69.8	19.7	8.4	2.1	10.6	100.0	2.0
성										
남성	(355)	38.0	23.4	61.4	25.1	10.7	2.8	13.5	100.0	2.2
여성	(346)	57.5	20.8	78.3	14.2	6.1	1.4	7.5	100.0	1.7
연령										
16~19세	(19)	57.9	21.1	78.9	15.8	0.0	5.3	5.3	100.0	1.7
20세~29세	(170)	70.0	9.4	79.4	16.5	2.9	1.2	4.1	100.0	1.6
30세~39세	(241)	49.4	23.7	73.0	14.1	10.8	2.1	12.9	100.0	1.9
40세~49세	(193)	33.2	27.5	60.6	25.4	11.4	2.6	14.0	100.0	2.2
50세 이상	(78)	26.9	32.1	59.0	30.8	7.7	2.6	10.3	100.0	2.3
학력										
고교 재학중	(13)	61.5	15.4	76.9	15.4	0.0	7.7	7.7	100.0	1.8
고교 졸업	(81)	45.7	24.7	70.4	18.5	7.4	3.7	11.1	100.0	2.0
대학교 재학중	(48)	64.6	8.3	72.9	20.8	2.1	4.2	6.3	100.0	1.7
대학교 졸업	(472)	46.2	23.3	69.5	19.9	8.7	1.9	10.6	100.0	2.0
대학원 재학 이상	(87)	46.0	21.8	67.8	19.5	12.6	0.0	12.6	100.0	2.0
가구소득										
200만원 미만	(45)	57.8	22.2	80.0	15.6	2.2	2.2	4.4	100.0	1.7
200~400만원 미만	(204)	52.5	22.1	74.5	16.2	6.9	2.5	9.3	100.0	1.8
400~600만원 미만	(229)	48.9	19.7	68.6	19.7	8.7	3.1	11.8	100.0	2.0
600~800만원 미만	(132)	37.9	25.8	63.6	25.8	9.1	1.5	10.6	100.0	2.1
800~1,000만원 미만	(62)	40.3	25.8	66.1	22.6	11.3	0.0	11.3	100.0	2.0
1,000~1,500만원 미만	(17)	41.2	11.8	52.9	29.4	17.6	0.0	17.6	100.0	2.2
1,500만원 이상	(12)	58.3	25.0	83.3	0.0	16.7	0.0	16.7	100.0	1.8

E1-1. 여성은 자신의 직장 생활보다는 어린 자녀를 돌보는 것을 더 우선시해야 한다

(단위 : %)

	사례수	(1) 전혀 그렇지 않다	(2)	Bot-2(1 +2)	(3)	(4)	(5) 매우 그렇다	Tot-2(4 +5)	계	평균
▣ 전체 ▣	(701)	34.4	25.5	59.9	24.1	13.3	2.7	16.0	100.0	2.2
성										
남성	(355)	27.3	25.1	52.4	29.0	14.9	3.7	18.6	100.0	2.4
여성	(346)	41.6	26.0	67.6	19.1	11.6	1.7	13.3	100.0	2.1
연령										
16~19세	(19)	63.2	5.3	68.4	21.1	5.3	5.3	10.5	100.0	1.8
20세~29세	(170)	52.9	25.3	78.2	14.1	5.3	2.4	7.6	100.0	1.8
30세~39세	(241)	36.1	26.6	62.7	21.6	14.1	1.7	15.8	100.0	2.2
40세~49세	(193)	21.2	25.9	47.2	34.7	15.0	3.1	18.1	100.0	2.5
50세 이상	(78)	14.1	26.9	41.0	28.2	25.6	5.1	30.8	100.0	2.8
학력										
고교 재학중	(13)	69.2	0.0	69.2	15.4	7.7	7.7	15.4	100.0	1.8
고교 졸업	(81)	28.4	24.7	53.1	27.2	13.6	6.2	19.8	100.0	2.4
대학교 재학중	(48)	50.0	25.0	75.0	12.5	12.5	0.0	12.5	100.0	1.9
대학교 졸업	(472)	33.7	26.7	60.4	24.6	12.9	2.1	15.0	100.0	2.2
대학원 재학 이상	(87)	29.9	24.1	54.0	26.4	16.1	3.4	19.5	100.0	2.4
가구소득										
200만원 미만	(45)	46.7	22.2	68.9	17.8	6.7	6.7	13.3	100.0	2.0
200~400만원 미만	(204)	36.8	27.0	63.7	21.1	12.7	2.5	15.2	100.0	2.2
400~600만원 미만	(229)	34.1	24.9	59.0	27.9	9.6	3.5	13.1	100.0	2.2
600~800만원 미만	(132)	26.5	31.1	57.6	22.0	18.9	1.5	20.5	100.0	2.4
800~1,000만원 미만	(62)	37.1	19.4	56.5	27.4	16.1	0.0	16.1	100.0	2.2
1,000~1,500만원 미만	(17)	35.3	5.9	41.2	29.4	29.4	0.0	29.4	100.0	2.5
1,500만원 이상	(12)	25.0	25.0	50.0	25.0	16.7	8.3	25.0	100.0	2.6

E1-1. 남성이 여성 밑에서 일하는 것은 불편하다

(단위 : %)

	사례수	(1) 전혀 그렇지 않다	(2)	Bot-2(1 +2)	(3)	(4)	(5) 매우 그렇다	Tot-2(4 +5)	계	평균
▣ 전체 ▣	(701)	45.4	24.1	69.5	20.8	8.1	1.6	9.7	100.0	2.0
성										
남성	(355)	33.8	26.8	60.6	26.5	11.0	2.0	13.0	100.0	2.2
여성	(346)	57.2	21.4	78.6	15.0	5.2	1.2	6.4	100.0	1.7
연령										
16~19세	(19)	73.7	10.5	84.2	10.5	0.0	5.3	5.3	100.0	1.5
20세~29세	(170)	70.6	10.0	80.6	15.3	3.5	0.6	4.1	100.0	1.5
30세~39세	(241)	49.0	26.6	75.5	16.6	6.2	1.7	7.9	100.0	1.9
40세~49세	(193)	28.0	29.0	57.0	28.0	13.5	1.6	15.0	100.0	2.3
50세 이상	(78)	15.4	38.5	53.8	30.8	12.8	2.6	15.4	100.0	2.5
학력										
고교 재학중	(13)	76.9	7.7	84.6	7.7	0.0	7.7	7.7	100.0	1.5
고교 졸업	(81)	39.5	24.7	64.2	25.9	9.9	0.0	9.9	100.0	2.1
대학교 재학중	(48)	64.6	8.3	72.9	25.0	2.1	0.0	2.1	100.0	1.6
대학교 졸업	(472)	43.9	26.3	70.1	20.1	8.1	1.7	9.7	100.0	2.0
대학원 재학 이상	(87)	43.7	23.0	66.7	19.5	11.5	2.3	13.8	100.0	2.1
가구소득										
200만원 미만	(45)	60.0	20.0	80.0	13.3	4.4	2.2	6.7	100.0	1.7
200~400만원 미만	(204)	49.0	22.5	71.6	19.6	7.4	1.5	8.8	100.0	1.9
400~600만원 미만	(229)	45.0	26.2	71.2	21.4	6.6	0.9	7.4	100.0	1.9
600~800만원 미만	(132)	35.6	27.3	62.9	22.7	12.9	1.5	14.4	100.0	2.2
800~1,000만원 미만	(62)	41.9	25.8	67.7	21.0	9.7	1.6	11.3	100.0	2.0
1,000~1,500만원 미만	(17)	47.1	5.9	52.9	35.3	5.9	5.9	11.8	100.0	2.2
1,500만원 이상	(12)	58.3	8.3	66.7	16.7	8.3	8.3	16.7	100.0	2.0

E1-1. 남성은 약한 모습을 보여서는 안 된다

(단위 : %)

	사례수	(1) 전혀 그렇지 않다	(2)	Bot-2(1 +2)	(3)	(4)	(5) 매우 그렇다	Tot-2(4 +5)	계	평균
▣ 전체 ▣	(701)	42.2	19.5	61.8	24.7	11.0	2.6	13.6	100.0	2.1
성										
남성	(355)	31.0	19.4	50.4	30.4	15.2	3.9	19.2	100.0	2.4
여성	(346)	53.8	19.7	73.4	18.8	6.6	1.2	7.8	100.0	1.8
연령										
16~19세	(19)	73.7	5.3	78.9	21.1	0.0	0.0	0.0	100.0	1.5
20세~29세	(170)	61.8	15.9	77.6	14.7	6.5	1.2	7.6	100.0	1.7
30세~39세	(241)	47.7	19.1	66.8	21.2	10.0	2.1	12.0	100.0	2.0
40세~49세	(193)	25.9	23.8	49.7	32.6	13.5	4.1	17.6	100.0	2.5
50세 이상	(78)	15.4	21.8	37.2	38.5	20.5	3.8	24.4	100.0	2.8
학력										
고교 재학중	(13)	84.6	7.7	92.3	7.7	0.0	0.0	0.0	100.0	1.2
고교 졸업	(81)	37.0	17.3	54.3	29.6	13.6	2.5	16.0	100.0	2.3
대학교 재학중	(48)	58.3	6.3	64.6	27.1	6.3	2.1	8.3	100.0	1.9
대학교 졸업	(472)	40.3	21.4	61.7	24.4	11.0	3.0	14.0	100.0	2.2
대학원 재학 이상	(87)	42.5	20.7	63.2	23.0	12.6	1.1	13.8	100.0	2.1
가구소득										
200만원 미만	(45)	51.1	33.3	84.4	13.3	0.0	2.2	2.2	100.0	1.7
200~400만원 미만	(204)	47.1	16.7	63.7	20.1	13.2	2.9	16.2	100.0	2.1
400~600만원 미만	(229)	42.8	18.8	61.6	27.1	9.2	2.2	11.4	100.0	2.1
600~800만원 미만	(132)	31.1	20.5	51.5	30.3	15.2	3.0	18.2	100.0	2.4
800~1,000만원 미만	(62)	40.3	21.0	61.3	27.4	9.7	1.6	11.3	100.0	2.1
1,000~1,500만원 미만	(17)	35.3	23.5	58.8	23.5	11.8	5.9	17.6	100.0	2.3
1,500만원 이상	(12)	58.3	8.3	66.7	25.0	8.3	0.0	8.3	100.0	1.8

E1-1. 남녀(이성) 관계에서 데이트는 남성이 주도해야 한다

(단위 : %)

	사례수	(1) 전혀 그렇지 않다	(2)	Bot-2(1 +2)	(3)	(4)	(5) 매우 그렇다	Tot-2(4 +5)	계	평균
▣ 전체 ▣	(701)	40.9	24.7	65.6	26.8	6.0	1.6	7.6	100.0	2.0
성										
남성	(355)	33.0	23.4	56.3	34.9	7.0	1.7	8.7	100.0	2.2
여성	(346)	49.1	26.0	75.1	18.5	4.9	1.4	6.4	100.0	1.8
연령										
16~19세	(19)	73.7	5.3	78.9	15.8	5.3	0.0	5.3	100.0	1.5
20세~29세	(170)	62.9	15.9	78.8	16.5	3.5	1.2	4.7	100.0	1.6
30세~39세	(241)	41.9	29.0	71.0	21.2	6.2	1.7	7.9	100.0	2.0
40세~49세	(193)	26.9	26.9	53.9	36.3	8.3	1.6	9.8	100.0	2.3
50세 이상	(78)	16.7	29.5	46.2	46.2	5.1	2.6	7.7	100.0	2.5
학력										
고교 재학중	(13)	76.9	7.7	84.6	7.7	7.7	0.0	7.7	100.0	1.5
고교 졸업	(81)	40.7	21.0	61.7	33.3	3.7	1.2	4.9	100.0	2.0
대학교 재학중	(48)	54.2	18.8	72.9	25.0	2.1	0.0	2.1	100.0	1.8
대학교 졸업	(472)	39.0	26.5	65.5	26.7	5.9	1.9	7.8	100.0	2.1
대학원 재학 이상	(87)	39.1	24.1	63.2	25.3	10.3	1.1	11.5	100.0	2.1
가구소득										
200만원 미만	(45)	57.8	31.1	88.9	6.7	2.2	2.2	4.4	100.0	1.6
200~400만원 미만	(204)	43.6	25.0	68.6	24.0	4.4	2.9	7.4	100.0	2.0
400~600만원 미만	(229)	43.2	22.3	65.5	27.9	5.7	0.9	6.6	100.0	2.0
600~800만원 미만	(132)	31.1	28.8	59.8	31.1	9.1	0.0	9.1	100.0	2.2
800~1,000만원 미만	(62)	32.3	25.8	58.1	33.9	8.1	0.0	8.1	100.0	2.2
1,000~1,500만원 미만	(17)	29.4	11.8	41.2	35.3	11.8	11.8	23.5	100.0	2.6
1,500만원 이상	(12)	58.3	8.3	66.7	33.3	0.0	0.0	0.0	100.0	1.8

E1-2. 여성이 경제적으로 자립하는 것은 중요하다

(단위 : %)

	사례수	(1) 전혀 그렇지 않다	(2)	Bot-2(1 +2)	(3)	(4)	(5) 매우 그렇다	Tot-2(4 +5)	계	평균
▣ 전체 ▣	(701)	2.7	4.0	6.7	22.4	36.2	34.7	70.9	100.0	4.0
성										
남성	(355)	3.7	5.4	9.0	30.1	38.0	22.8	60.8	100.0	3.7
여성	(346)	1.7	2.6	4.3	14.5	34.4	46.8	81.2	100.0	4.2
연령										
16~19세	(19)	0.0	0.0	0.0	21.1	47.4	31.6	78.9	100.0	4.1
20세~29세	(170)	2.9	4.1	7.1	18.2	32.9	41.8	74.7	100.0	4.1
30세~39세	(241)	3.3	2.9	6.2	17.0	34.4	42.3	76.8	100.0	4.1
40세~49세	(193)	2.1	5.7	7.8	31.1	36.3	24.9	61.1	100.0	3.8
50세 이상	(78)	2.6	3.8	6.4	26.9	46.2	20.5	66.7	100.0	3.8
학력										
고교 재학중	(13)	0.0	0.0	0.0	23.1	46.2	30.8	76.9	100.0	4.1
고교 졸업	(81)	1.2	3.7	4.9	30.9	37.0	27.2	64.2	100.0	3.9
대학교 재학중	(48)	4.2	8.3	12.5	18.8	29.2	39.6	68.8	100.0	3.9
대학교 졸업	(472)	3.0	2.8	5.7	21.2	38.1	35.0	73.1	100.0	4.0
대학원 재학 이상	(87)	2.3	9.2	11.5	23.0	27.6	37.9	65.5	100.0	3.9
가구소득										
200만원 미만	(45)	11.1	6.7	17.8	15.6	24.4	42.2	66.7	100.0	3.8
200~400만원 미만	(204)	2.9	2.9	5.9	25.5	37.3	31.4	68.6	100.0	3.9
400~600만원 미만	(229)	2.2	3.5	5.7	21.4	39.7	33.2	72.9	100.0	4.0
600~800만원 미만	(132)	1.5	5.3	6.8	22.7	37.1	33.3	70.5	100.0	4.0
800~1,000만원 미만	(62)	1.6	6.5	8.1	17.7	32.3	41.9	74.2	100.0	4.1
1,000~1,500만원 미만	(17)	0.0	0.0	0.0	17.6	29.4	52.9	82.4	100.0	4.4
1,500만원 이상	(12)	0.0	0.0	0.0	41.7	16.7	41.7	58.3	100.0	4.0

E1-2. 남성도 다른 사람의 도움 없이 아이를 돌볼 수 있어야 한다

(단위 : %)

	사례수	(1) 전혀 그렇지 않다	(2)	Bot-2(1 +2)	(3)	(4)	(5) 매우 그렇다	Tot-2(4 +5)	계	평균
▣ 전체 ▣	(701)	2.0	4.0	6.0	21.3	34.8	37.9	72.8	100.0	4.0
성										
남성	(355)	3.1	6.2	9.3	27.6	38.6	24.5	63.1	100.0	3.8
여성	(346)	0.9	1.7	2.6	14.7	30.9	51.7	82.7	100.0	4.3
연령										
16~19세	(19)	0.0	0.0	0.0	21.1	42.1	36.8	78.9	100.0	4.2
20세~29세	(170)	1.8	4.1	5.9	18.8	22.9	52.4	75.3	100.0	4.2
30세~39세	(241)	3.3	3.3	6.6	14.1	35.3	44.0	79.3	100.0	4.1
40세~49세	(193)	1.0	5.2	6.2	26.4	42.0	25.4	67.4	100.0	3.9
50세 이상	(78)	1.3	3.8	5.1	35.9	39.7	19.2	59.0	100.0	3.7
학력										
고교 재학중	(13)	0.0	0.0	0.0	23.1	38.5	38.5	76.9	100.0	4.2
고교 졸업	(81)	0.0	2.5	2.5	27.2	38.3	32.1	70.4	100.0	4.0
대학교 재학중	(48)	4.2	4.2	8.3	18.8	25.0	47.9	72.9	100.0	4.1
대학교 졸업	(472)	2.3	3.2	5.5	20.8	35.8	37.9	73.7	100.0	4.0
대학원 재학 이상	(87)	1.1	10.3	11.5	19.5	31.0	37.9	69.0	100.0	3.9
가구소득										
200만원 미만	(45)	6.7	8.9	15.6	17.8	20.0	46.7	66.7	100.0	3.9
200~400만원 미만	(204)	1.0	2.9	3.9	25.5	33.3	37.3	70.6	100.0	4.0
400~600만원 미만	(229)	2.6	3.9	6.6	19.7	34.9	38.9	73.8	100.0	4.0
600~800만원 미만	(132)	1.5	4.5	6.1	21.2	40.2	32.6	72.7	100.0	4.0
800~1,000만원 미만	(62)	1.6	3.2	4.8	17.7	37.1	40.3	77.4	100.0	4.1
1,000~1,500만원 미만	(17)	0.0	0.0	0.0	23.5	41.2	35.3	76.5	100.0	4.1
1,500만원 이상	(12)	0.0	8.3	8.3	8.3	33.3	50.0	83.3	100.0	4.3

E1-2. 여성들이 주로 일하고 있는 직업에 남성이 더 많이 진출해야 한다

(단위 : %)

	사례수	(1) 전혀 그렇지 않다	(2)	Bot-2(1+2)	(3)	(4)	(5) 매우 그렇다	Tot-2(4+5)	계	평균
▣ 전체 ▣	(701)	4.9	11.0	15.8	42.7	23.8	17.7	41.5	100.0	3.4
성										
남성	(355)	5.1	12.7	17.7	47.9	20.3	14.1	34.4	100.0	3.3
여성	(346)	4.6	9.2	13.9	37.3	27.5	21.4	48.8	100.0	3.5
연령										
16~19세	(19)	10.5	15.8	26.3	31.6	26.3	15.8	42.1	100.0	3.2
20세~29세	(170)	7.1	12.9	20.0	35.3	22.4	22.4	44.7	100.0	3.4
30세~39세	(241)	5.0	7.9	12.9	37.8	27.0	22.4	49.4	100.0	3.5
40세~49세	(193)	3.1	8.8	11.9	52.8	24.9	10.4	35.2	100.0	3.3
50세 이상	(78)	2.6	20.5	23.1	51.3	14.1	11.5	25.6	100.0	3.1
학력										
고교 재학중	(13)	7.7	7.7	15.4	38.5	30.8	15.4	46.2	100.0	3.4
고교 졸업	(81)	4.9	12.3	17.3	53.1	14.8	14.8	29.6	100.0	3.2
대학교 재학중	(48)	10.4	14.6	25.0	27.1	20.8	27.1	47.9	100.0	3.4
대학교 졸업	(472)	4.4	11.2	15.7	42.6	24.4	17.4	41.7	100.0	3.4
대학원 재학 이상	(87)	3.4	6.9	10.3	42.5	29.9	17.2	47.1	100.0	3.5
가구소득										
200만원 미만	(45)	8.9	6.7	15.6	35.6	26.7	22.2	48.9	100.0	3.5
200~400만원 미만	(204)	5.9	10.3	16.2	46.1	21.6	16.2	37.7	100.0	3.3
400~600만원 미만	(229)	4.4	12.7	17.0	39.7	22.3	21.0	43.2	100.0	3.4
600~800만원 미만	(132)	2.3	12.9	15.2	46.2	26.5	12.1	38.6	100.0	3.3
800~1,000만원 미만	(62)	1.6	9.7	11.3	37.1	30.6	21.0	51.6	100.0	3.6
1,000~1,500만원 미만	(17)	11.8	0.0	11.8	41.2	35.3	11.8	47.1	100.0	3.4
1,500만원 이상	(12)	16.7	8.3	25.0	58.3	0.0	16.7	16.7	100.0	2.9

E1-2. 남성들이 주로 일하고 있는 직업에 여성이 더 많이 진출해야 한다

(단위 : %)

	사례수	(1) 전혀 그렇지 않다	(2)	Bot-2(1 +2)	(3)	(4)	(5) 매우 그렇다	Tot-2(4 +5)	계	평균
▣ 전체 ▣	(701)	4.7	6.6	11.3	41.7	26.7	20.4	47.1	100.0	3.5
성										
남성	(355)	6.5	9.0	15.5	49.9	20.8	13.8	34.6	100.0	3.3
여성	(346)	2.9	4.0	6.9	33.2	32.7	27.2	59.8	100.0	3.8
연령										
16~19세	(19)	15.8	10.5	26.3	31.6	36.8	5.3	42.1	100.0	3.1
20세~29세	(170)	5.3	7.6	12.9	31.8	24.1	31.2	55.3	100.0	3.7
30세~39세	(241)	4.6	5.8	10.4	36.5	29.0	24.1	53.1	100.0	3.6
40세~49세	(193)	3.6	4.7	8.3	54.4	26.4	10.9	37.3	100.0	3.4
50세 이상	(78)	3.8	10.3	14.1	50.0	23.1	12.8	35.9	100.0	3.3
학력										
고교 재학중	(13)	15.4	7.7	23.1	38.5	30.8	7.7	38.5	100.0	3.1
고교 졸업	(81)	4.9	8.6	13.6	51.9	18.5	16.0	34.6	100.0	3.3
대학교 재학중	(48)	8.3	10.4	18.8	27.1	20.8	33.3	54.2	100.0	3.6
대학교 졸업	(472)	4.0	6.1	10.2	42.4	27.3	20.1	47.5	100.0	3.5
대학원 재학 이상	(87)	4.6	4.6	9.2	36.8	33.3	20.7	54.0	100.0	3.6
가구소득										
200만원 미만	(45)	6.7	2.2	8.9	42.2	24.4	24.4	48.9	100.0	3.6
200~400만원 미만	(204)	4.9	6.9	11.8	44.6	23.5	20.1	43.6	100.0	3.5
400~600만원 미만	(229)	6.1	7.0	13.1	39.3	24.9	22.7	47.6	100.0	3.5
600~800만원 미만	(132)	2.3	8.3	10.6	43.9	30.3	15.2	45.5	100.0	3.5
800~1,000만원 미만	(62)	1.6	4.8	6.5	33.9	38.7	21.0	59.7	100.0	3.7
1,000~1,500만원 미만	(17)	5.9	0.0	5.9	41.2	35.3	17.6	52.9	100.0	3.6
1,500만원 이상	(12)	8.3	8.3	16.7	50.0	8.3	25.0	33.3	100.0	3.3

E1-2. 경영상의 이유로 감원(고용조정)이 필요할 때에는 여성을 먼저 해고하는 것이 타당하다

(단위 : %)

	사례수	(1) 전혀 그렇지 않다	(2)	Bot-2(1+2)	(3)	(4)	(5) 매우 그렇다	Tot-2(4+5)	계	평균
▣ 전체 ▣	(701)	55.2	16.1	71.3	19.7	6.7	2.3	9.0	100.0	1.8
성										
남성	(355)	43.1	21.1	64.2	27.3	6.2	2.3	8.5	100.0	2.0
여성	(346)	67.6	11.0	78.6	11.8	7.2	2.3	9.5	100.0	1.7
연령										
16~19세	(19)	57.9	15.8	73.7	15.8	5.3	5.3	10.5	100.0	1.8
20세~29세	(170)	68.2	10.6	78.8	14.1	5.3	1.8	7.1	100.0	1.6
30세~39세	(241)	59.8	17.0	76.8	16.2	4.6	2.5	7.1	100.0	1.7
40세~49세	(193)	43.0	17.1	60.1	27.5	10.9	1.6	12.4	100.0	2.1
50세 이상	(78)	42.3	23.1	65.4	24.4	6.4	3.8	10.3	100.0	2.1
학력										
고교 재학중	(13)	53.8	15.4	69.2	15.4	7.7	7.7	15.4	100.0	2.0
고교 졸업	(81)	58.0	12.3	70.4	22.2	4.9	2.5	7.4	100.0	1.8
대학교 재학중	(48)	68.8	6.3	75.0	20.8	2.1	2.1	4.2	100.0	1.6
대학교 졸업	(472)	54.2	17.6	71.8	20.1	6.4	1.7	8.1	100.0	1.8
대학원 재학 이상	(87)	50.6	17.2	67.8	14.9	12.6	4.6	17.2	100.0	2.0
가구소득										
200만원 미만	(45)	64.4	13.3	77.8	8.9	8.9	4.4	13.3	100.0	1.8
200~400만원 미만	(204)	54.4	15.7	70.1	22.5	5.9	1.5	7.4	100.0	1.8
400~600만원 미만	(229)	57.2	16.2	73.4	20.5	3.5	2.6	6.1	100.0	1.8
600~800만원 미만	(132)	51.5	18.2	69.7	21.2	8.3	0.8	9.1	100.0	1.9
800~1,000만원 미만	(62)	56.5	14.5	71.0	16.1	9.7	3.2	12.9	100.0	1.9
1,000~1,500만원 미만	(17)	35.3	17.6	52.9	17.6	23.5	5.9	29.4	100.0	2.5
1,500만원 이상	(12)	58.3	16.7	75.0	0.0	16.7	8.3	25.0	100.0	2.0

E2. 타인의 얼굴평가(일명 얼평)

(단위 : %)

	사례수	(1) 심각한 범죄라고 생각하지 않는다	(2)	Bot-2(1 +2)	(3)	(4)	(5) 심각한 범죄라고 생각한다	Tot-2(4 +5)	계	평균
▣ 전체 ▣	(701)	4.7	8.6	13.3	31.8	33.4	21.5	54.9	100.0	3.6
성										
남성	(355)	7.6	10.7	18.3	34.9	30.4	16.3	46.8	100.0	3.4
여성	(346)	1.7	6.4	8.1	28.6	36.4	26.9	63.3	100.0	3.8
연령										
16~19세	(19)	5.3	21.1	26.3	26.3	26.3	21.1	47.4	100.0	3.4
20세~29세	(170)	4.1	10.6	14.7	28.2	32.9	24.1	57.1	100.0	3.6
30세~39세	(241)	5.4	9.1	14.5	29.9	33.2	22.4	55.6	100.0	3.6
40세~49세	(193)	5.7	4.7	10.4	37.8	32.6	19.2	51.8	100.0	3.5
50세 이상	(78)	1.3	9.0	10.3	32.1	38.5	19.2	57.7	100.0	3.7
학력										
고교 재학중	(13)	0.0	30.8	30.8	30.8	7.7	30.8	38.5	100.0	3.4
고교 졸업	(81)	3.7	6.2	9.9	32.1	35.8	22.2	58.0	100.0	3.7
대학교 재학중	(48)	0.0	12.5	12.5	25.0	35.4	27.1	62.5	100.0	3.8
대학교 졸업	(472)	5.3	8.7	14.0	31.8	33.7	20.6	54.2	100.0	3.6
대학원 재학 이상	(87)	5.7	4.6	10.3	35.6	32.2	21.8	54.0	100.0	3.6
가구소득										
200만원 미만	(45)	8.9	6.7	15.6	22.2	28.9	33.3	62.2	100.0	3.7
200~400만원 미만	(204)	5.4	6.4	11.8	35.3	29.9	23.0	52.9	100.0	3.6
400~600만원 미만	(229)	5.2	9.6	14.8	29.7	34.9	20.5	55.5	100.0	3.6
600~800만원 미만	(132)	3.0	9.8	12.9	36.4	31.8	18.9	50.8	100.0	3.5
800~1,000만원 미만	(62)	0.0	6.5	6.5	29.0	46.8	17.7	64.5	100.0	3.8
1,000~1,500만원 미만	(17)	0.0	17.6	17.6	23.5	29.4	29.4	58.8	100.0	3.7
1,500만원 이상	(12)	16.7	16.7	33.3	25.0	33.3	8.3	41.7	100.0	3.0

E2. 타인의 일상 모습 도찰

(단위 : %)

	사례수	(1) 심각한 범죄라고 생각하지 않는다	(2)	Bot-2(1 +2)	(3)	(4)	(5) 심각한 범죄라고 생각한다	Tot-2(4 +5)	계	평균
▣ 전체 ▣	(701)	1.7	3.3	5.0	12.7	19.3	63.1	82.3	100.0	4.4
성										
남성	(355)	2.0	5.6	7.6	14.9	23.4	54.1	77.5	100.0	4.2
여성	(346)	1.4	0.9	2.3	10.4	15.0	72.3	87.3	100.0	4.6
연령										
16~19세	(19)	5.3	0.0	5.3	5.3	26.3	63.2	89.5	100.0	4.4
20세~29세	(170)	0.6	4.1	4.7	10.6	13.5	71.2	84.7	100.0	4.5
30세~39세	(241)	1.7	0.8	2.5	12.0	18.7	66.8	85.5	100.0	4.5
40세~49세	(193)	2.6	4.7	7.3	15.5	21.8	55.4	77.2	100.0	4.2
50세 이상	(78)	1.3	6.4	7.7	14.1	25.6	52.6	78.2	100.0	4.2
학력										
고교 재학중	(13)	7.7	0.0	7.7	7.7	15.4	69.2	84.6	100.0	4.4
고교 졸업	(81)	2.5	3.7	6.2	16.0	19.8	58.0	77.8	100.0	4.3
대학교 재학중	(48)	0.0	4.2	4.2	12.5	10.4	72.9	83.3	100.0	4.5
대학교 졸업	(472)	1.5	3.6	5.1	11.4	19.1	64.4	83.5	100.0	4.4
대학원 재학 이상	(87)	2.3	1.1	3.4	17.2	25.3	54.0	79.3	100.0	4.3
가구소득										
200만원 미만	(45)	4.4	6.7	11.1	11.1	20.0	57.8	77.8	100.0	4.2
200~400만원 미만	(204)	1.0	3.4	4.4	15.7	14.7	65.2	79.9	100.0	4.4
400~600만원 미만	(229)	1.7	3.5	5.2	9.2	21.0	64.6	85.6	100.0	4.4
600~800만원 미만	(132)	1.5	2.3	3.8	12.1	23.5	60.6	84.1	100.0	4.4
800~1,000만원 미만	(62)	1.6	1.6	3.2	19.4	19.4	58.1	77.4	100.0	4.3
1,000~1,500만원 미만	(17)	0.0	0.0	0.0	11.8	23.5	64.7	88.2	100.0	4.5
1,500만원 이상	(12)	8.3	8.3	16.7	8.3	8.3	66.7	75.0	100.0	4.2

E2. 타인의 특정 신체 부위 도촬

(단위 : %)

	사례수	(1) 심각한 범죄라고 생각하지 않는다	(2)	Bot-2(1 +2)	(3)	(4)	(5) 심각한 범죄라고 생각한다	Tot-2(4 +5)	계	평균
▣ 전체 ▣	(701)	2.4	3.3	5.7	10.8	11.6	71.9	83.5	100.0	4.5
성										
남성	(355)	3.1	5.4	8.5	12.4	14.6	64.5	79.2	100.0	4.3
여성	(346)	1.7	1.2	2.9	9.2	8.4	79.5	87.9	100.0	4.6
연령										
16~19세	(19)	5.3	0.0	5.3	5.3	15.8	73.7	89.5	100.0	4.5
20세~29세	(170)	1.8	3.5	5.3	9.4	5.9	79.4	85.3	100.0	4.6
30세~39세	(241)	2.5	2.1	4.6	7.9	8.7	78.8	87.6	100.0	4.6
40세~49세	(193)	2.6	4.1	6.7	14.0	17.1	62.2	79.3	100.0	4.3
50세 이상	(78)	2.6	5.1	7.7	16.7	17.9	57.7	75.6	100.0	4.2
학력										
고교 재학중	(13)	7.7	0.0	7.7	7.7	7.7	76.9	84.6	100.0	4.5
고교 졸업	(81)	1.2	3.7	4.9	13.6	16.0	65.4	81.5	100.0	4.4
대학교 재학중	(48)	0.0	4.2	4.2	10.4	8.3	77.1	85.4	100.0	4.6
대학교 졸업	(472)	2.8	3.2	5.9	10.4	10.8	72.9	83.7	100.0	4.5
대학원 재학 이상	(87)	2.3	3.4	5.7	11.5	13.8	69.0	82.8	100.0	4.4
가구소득										
200만원 미만	(45)	4.4	6.7	11.1	11.1	8.9	68.9	77.8	100.0	4.3
200~400만원 미만	(204)	1.0	4.4	5.4	12.7	9.8	72.1	81.9	100.0	4.5
400~600만원 미만	(229)	3.1	3.1	6.1	7.0	11.4	75.5	86.9	100.0	4.5
600~800만원 미만	(132)	3.0	2.3	5.3	14.4	12.9	67.4	80.3	100.0	4.4
800~1,000만원 미만	(62)	1.6	1.6	3.2	12.9	14.5	69.4	83.9	100.0	4.5
1,000~1,500만원 미만	(17)	0.0	0.0	0.0	11.8	11.8	76.5	88.2	100.0	4.6
1,500만원 이상	(12)	8.3	0.0	8.3	0.0	25.0	66.7	91.7	100.0	4.4

E2. 타인의 신상과 관련한 정보를 지인과 공유(메시지 앱, SNS 등)

(단위 : %)

	사례수	(1) 심각한 범죄라고 생각하지 않는다	(2)	Bot-2(1 +2)	(3)	(4)	(5) 심각한 범죄라고 생각한다	Tot-2(4 +5)	계	평균
▣ 전체 ▣	(701)	2.0	3.1	5.1	15.7	26.7	52.5	79.2	100.0	4.2
성										
남성	(355)	2.8	4.2	7.0	18.9	31.5	42.5	74.1	100.0	4.1
여성	(346)	1.2	2.0	3.2	12.4	21.7	62.7	84.4	100.0	4.4
연령										
16~19세	(19)	0.0	10.5	10.5	15.8	15.8	57.9	73.7	100.0	4.2
20세~29세	(170)	2.4	2.9	5.3	13.5	18.2	62.9	81.2	100.0	4.4
30세~39세	(241)	1.7	2.5	4.1	12.4	29.5	53.9	83.4	100.0	4.3
40세~49세	(193)	2.1	2.6	4.7	20.7	30.1	44.6	74.6	100.0	4.1
50세 이상	(78)	2.6	5.1	7.7	17.9	30.8	43.6	74.4	100.0	4.1
학력										
고교 재학중	(13)	0.0	7.7	7.7	15.4	15.4	61.5	76.9	100.0	4.3
고교 졸업	(81)	1.2	4.9	6.2	18.5	22.2	53.1	75.3	100.0	4.2
대학교 재학중	(48)	2.1	2.1	4.2	10.4	27.1	58.3	85.4	100.0	4.4
대학교 졸업	(472)	2.3	3.2	5.5	15.5	27.8	51.3	79.0	100.0	4.2
대학원 재학 이상	(87)	1.1	1.1	2.3	17.2	26.4	54.0	80.5	100.0	4.3
가구소득										
200만원 미만	(45)	2.2	8.9	11.1	11.1	13.3	64.4	77.8	100.0	4.3
200~400만원 미만	(204)	2.0	2.5	4.4	17.6	21.1	56.9	77.9	100.0	4.3
400~600만원 미만	(229)	2.2	2.2	4.4	14.0	31.0	50.7	81.7	100.0	4.3
600~800만원 미만	(132)	1.5	3.8	5.3	19.7	28.0	47.0	75.0	100.0	4.2
800~1,000만원 미만	(62)	1.6	4.8	6.5	11.3	37.1	45.2	82.3	100.0	4.2
1,000~1,500만원 미만	(17)	0.0	0.0	0.0	17.6	17.6	64.7	82.4	100.0	4.5
1,500만원 이상	(12)	8.3	0.0	8.3	8.3	33.3	50.0	83.3	100.0	4.2

E2. 타인의 신상과 관련한 정보를 웹 상에 공개

(단위 : %)

	사례수	(1) 심각한 범죄라고 생각하지 않는다	(2)	Bot-2(1 +2)	(3)	(4)	(5) 심각한 범죄라고 생각한다	Tot-2(4 +5)	계	평균
▣ 전체 ▣	(701)	1.9	2.6	4.4	12.1	17.5	65.9	83.5	100.0	4.4
성										
남성	(355)	2.5	3.1	5.6	14.6	21.1	58.6	79.7	100.0	4.3
여성	(346)	1.2	2.0	3.2	9.5	13.9	73.4	87.3	100.0	4.6
연령										
16~19세	(19)	5.3	0.0	5.3	5.3	15.8	73.7	89.5	100.0	4.5
20세~29세	(170)	1.8	2.9	4.7	10.6	11.8	72.9	84.7	100.0	4.5
30세~39세	(241)	2.1	0.4	2.5	11.2	17.8	68.5	86.3	100.0	4.5
40세~49세	(193)	2.1	3.6	5.7	14.5	20.2	59.6	79.8	100.0	4.3
50세 이상	(78)	0.0	6.4	6.4	14.1	23.1	56.4	79.5	100.0	4.3
학력										
고교 재학중	(13)	7.7	0.0	7.7	7.7	7.7	76.9	84.6	100.0	4.5
고교 졸업	(81)	0.0	3.7	3.7	17.3	17.3	61.7	79.0	100.0	4.4
대학교 재학중	(48)	2.1	0.0	2.1	12.5	14.6	70.8	85.4	100.0	4.5
대학교 졸업	(472)	2.1	3.2	5.3	10.8	18.0	65.9	83.9	100.0	4.4
대학원 재학 이상	(87)	1.1	0.0	1.1	14.9	18.4	65.5	83.9	100.0	4.5
가구소득										
200만원 미만	(45)	2.2	2.2	4.4	13.3	8.9	73.3	82.2	100.0	4.5
200~400만원 미만	(204)	1.0	4.9	5.9	12.7	14.2	67.2	81.4	100.0	4.4
400~600만원 미만	(229)	2.6	0.9	3.5	9.6	18.3	68.6	86.9	100.0	4.5
600~800만원 미만	(132)	2.3	2.3	4.5	13.6	21.2	60.6	81.8	100.0	4.4
800~1,000만원 미만	(62)	0.0	3.2	3.2	14.5	22.6	59.7	82.3	100.0	4.4
1,000~1,500만원 미만	(17)	0.0	0.0	0.0	11.8	23.5	64.7	88.2	100.0	4.5
1,500만원 이상	(12)	8.3	0.0	8.3	16.7	16.7	58.3	75.0	100.0	4.2

E2. 메시지 앱이나 채팅 서비스 안에서 이루어지는 타인에 대한 성희롱 또는 성폭력적 발언

(단위 : %)

	사례수	(1) 심각한 범죄라고 생각하지 않는다	(2)	Bot-2(1 +2)	(3)	(4)	(5) 심각한 범죄라고 생각한다	Tot-2(4 +5)	계	평균
▣ 전체 ▣	(701)	1.7	3.4	5.1	12.1	21.4	61.3	82.7	100.0	4.4
성										
남성	(355)	2.3	5.6	7.9	13.8	25.9	52.4	78.3	100.0	4.2
여성	(346)	1.2	1.2	2.3	10.4	16.8	70.5	87.3	100.0	4.5
연령										
16~19세	(19)	5.3	0.0	5.3	10.5	26.3	57.9	84.2	100.0	4.3
20세~29세	(170)	1.2	3.5	4.7	10.6	16.5	68.2	84.7	100.0	4.5
30세~39세	(241)	0.8	2.5	3.3	10.0	22.4	64.3	86.7	100.0	4.5
40세~49세	(193)	2.6	4.7	7.3	14.5	23.8	54.4	78.2	100.0	4.2
50세 이상	(78)	2.6	3.8	6.4	16.7	21.8	55.1	76.9	100.0	4.2
학력										
고교 재학중	(13)	7.7	0.0	7.7	7.7	23.1	61.5	84.6	100.0	4.3
고교 졸업	(81)	1.2	2.5	3.7	18.5	18.5	59.3	77.8	100.0	4.3
대학교 재학중	(48)	2.1	4.2	6.3	8.3	16.7	68.8	85.4	100.0	4.5
대학교 졸업	(472)	1.9	3.6	5.5	11.4	22.0	61.0	83.1	100.0	4.4
대학원 재학 이상	(87)	0.0	3.4	3.4	12.6	23.0	60.9	83.9	100.0	4.4
가구소득										
200만원 미만	(45)	0.0	6.7	6.7	13.3	17.8	62.2	80.0	100.0	4.4
200~400만원 미만	(204)	2.0	2.0	3.9	16.2	18.6	61.3	79.9	100.0	4.4
400~600만원 미만	(229)	2.2	2.6	4.8	8.3	24.0	62.9	86.9	100.0	4.4
600~800만원 미만	(132)	1.5	4.5	6.1	12.9	22.0	59.1	81.1	100.0	4.3
800~1,000만원 미만	(62)	1.6	6.5	8.1	12.9	21.0	58.1	79.0	100.0	4.3
1,000~1,500만원 미만	(17)	0.0	0.0	0.0	11.8	17.6	70.6	88.2	100.0	4.6
1,500만원 이상	(12)	0.0	8.3	8.3	0.0	33.3	58.3	91.7	100.0	4.4

E2. 성관계 몰카

(단위 : %)

	사례수	(1) 심각한 범죄라고 생각하지 않는다	(2)	Bot-2(1 +2)	(3)	(4)	(5) 심각한 범죄라고 생각한다	Tot-2(4 +5)	계	평균
▣ 전체 ▣	(701)	2.0	3.0	5.0	9.1	6.3	79.6	85.9	100.0	4.6
성										
남성	(355)	2.5	4.8	7.3	11.0	7.0	74.6	81.7	100.0	4.5
여성	(346)	1.4	1.2	2.6	7.2	5.5	84.7	90.2	100.0	4.7
연령										
16~19세	(19)	5.3	0.0	5.3	5.3	5.3	84.2	89.5	100.0	4.6
20세~29세	(170)	1.8	2.9	4.7	7.6	4.7	82.9	87.6	100.0	4.6
30세~39세	(241)	1.7	0.4	2.1	8.3	5.4	84.2	89.6	100.0	4.7
40세~49세	(193)	2.1	6.2	8.3	10.4	8.8	72.5	81.3	100.0	4.4
50세 이상	(78)	2.6	3.8	6.4	12.8	6.4	74.4	80.8	100.0	4.5
학력										
고교 재학중	(13)	7.7	0.0	7.7	7.7	0.0	84.6	84.6	100.0	4.5
고교 졸업	(81)	1.2	1.2	2.5	12.3	7.4	77.8	85.2	100.0	4.6
대학교 재학중	(48)	2.1	2.1	4.2	10.4	2.1	83.3	85.4	100.0	4.6
대학교 졸업	(472)	2.3	3.6	5.9	8.1	6.6	79.4	86.0	100.0	4.6
대학원 재학 이상	(87)	0.0	2.3	2.3	11.5	6.9	79.3	86.2	100.0	4.6
가구소득										
200만원 미만	(45)	4.4	6.7	11.1	4.4	6.7	77.8	84.4	100.0	4.5
200~400만원 미만	(204)	1.5	3.9	5.4	9.8	5.4	79.4	84.8	100.0	4.6
400~600만원 미만	(229)	2.6	1.3	3.9	9.2	3.9	83.0	86.9	100.0	4.6
600~800만원 미만	(132)	1.5	3.8	5.3	9.8	9.8	75.0	84.8	100.0	4.5
800~1,000만원 미만	(62)	1.6	3.2	4.8	6.5	11.3	77.4	88.7	100.0	4.6
1,000~1,500만원 미만	(17)	0.0	0.0	0.0	11.8	5.9	82.4	88.2	100.0	4.7
1,500만원 이상	(12)	0.0	0.0	0.0	16.7	0.0	83.3	83.3	100.0	4.7

E2. 성관계 동영상 및 몰카 유포 등의 디지털 성범죄(일명 리벤지 포르노 포함)

(단위 : %)

	사례수	(1) 심각한 범죄라고 생각하지 않는다	(2)	Bot-2(1 +2)	(3)	(4)	(5) 심각한 범죄라고 생각한다	Tot-2(4 +5)	계	평균
▣ 전체 ▣	(701)	2.3	2.1	4.4	10.8	6.3	78.5	84.7	100.0	4.6
성										
남성	(355)	3.4	3.7	7.0	13.0	7.3	72.7	80.0	100.0	4.4
여성	(346)	1.2	0.6	1.7	8.7	5.2	84.4	89.6	100.0	4.7
연령										
16~19세	(19)	5.3	0.0	5.3	5.3	15.8	73.7	89.5	100.0	4.5
20세~29세	(170)	1.8	1.2	2.9	11.8	3.5	81.8	85.3	100.0	4.6
30세~39세	(241)	1.7	1.7	3.3	8.7	3.3	84.6	88.0	100.0	4.7
40세~49세	(193)	3.1	3.1	6.2	11.9	11.4	70.5	81.9	100.0	4.4
50세 이상	(78)	2.6	3.8	6.4	14.1	6.4	73.1	79.5	100.0	4.4
학력										
고교 재학중	(13)	7.7	0.0	7.7	7.7	15.4	69.2	84.6	100.0	4.4
고교 졸업	(81)	1.2	2.5	3.7	9.9	9.9	76.5	86.4	100.0	4.6
대학교 재학중	(48)	4.2	0.0	4.2	12.5	2.1	81.3	83.3	100.0	4.6
대학교 졸업	(472)	2.5	2.5	5.1	10.8	5.5	78.6	84.1	100.0	4.6
대학원 재학 이상	(87)	0.0	1.1	1.1	11.5	8.0	79.3	87.4	100.0	4.7
가구소득										
200만원 미만	(45)	2.2	4.4	6.7	11.1	2.2	80.0	82.2	100.0	4.5
200~400만원 미만	(204)	2.0	2.9	4.9	10.3	6.9	77.9	84.8	100.0	4.6
400~600만원 미만	(229)	3.1	0.9	3.9	9.2	6.1	80.8	86.9	100.0	4.6
600~800만원 미만	(132)	2.3	2.3	4.5	12.1	7.6	75.8	83.3	100.0	4.5
800~1,000만원 미만	(62)	1.6	3.2	4.8	14.5	4.8	75.8	80.6	100.0	4.5
1,000~1,500만원 미만	(17)	0.0	0.0	0.0	11.8	5.9	82.4	88.2	100.0	4.7
1,500만원 이상	(12)	0.0	0.0	0.0	16.7	8.3	75.0	83.3	100.0	4.6

E2. 온라인 상에서 이루어지는 성폭행 모의

(단위 : %)

	사례수	(1) 심각한 범죄라고 생각하지 않는다	(2)	Bot-2(1 +2)	(3)	(4)	(5) 심각한 범죄라고 생각한다	Tot-2(4 +5)	계	평균
▣ 전체 ▣	(701)	2.0	2.6	4.6	11.0	11.0	73.5	84.5	100.0	4.5
성										
남성	(355)	2.8	3.9	6.8	13.0	14.9	65.4	80.3	100.0	4.4
여성	(346)	1.2	1.2	2.3	9.0	6.9	81.8	88.7	100.0	4.7
연령										
16~19세	(19)	5.3	0.0	5.3	5.3	15.8	73.7	89.5	100.0	4.5
20세~29세	(170)	1.2	1.8	2.9	10.6	9.4	77.1	86.5	100.0	4.6
30세~39세	(241)	1.7	2.1	3.7	7.9	8.3	80.1	88.4	100.0	4.6
40세~49세	(193)	3.1	2.1	5.2	14.5	15.0	65.3	80.3	100.0	4.4
50세 이상	(78)	1.3	7.7	9.0	14.1	11.5	65.4	76.9	100.0	4.3
학력										
고교 재학중	(13)	7.7	0.0	7.7	7.7	15.4	69.2	84.6	100.0	4.4
고교 졸업	(81)	1.2	2.5	3.7	12.3	12.3	71.6	84.0	100.0	4.5
대학교 재학중	(48)	2.1	0.0	2.1	10.4	6.3	81.3	87.5	100.0	4.6
대학교 졸업	(472)	2.3	3.0	5.3	10.8	11.0	72.9	83.9	100.0	4.5
대학원 재학 이상	(87)	0.0	2.3	2.3	11.5	11.5	74.7	86.2	100.0	4.6
가구소득										
200만원 미만	(45)	4.4	2.2	6.7	8.9	8.9	75.6	84.4	100.0	4.5
200~400만원 미만	(204)	1.0	2.9	3.9	12.7	9.8	73.5	83.3	100.0	4.5
400~600만원 미만	(229)	2.6	1.7	4.4	9.2	14.0	72.5	86.5	100.0	4.5
600~800만원 미만	(132)	2.3	3.0	5.3	12.1	10.6	72.0	82.6	100.0	4.5
800~1,000만원 미만	(62)	1.6	3.2	4.8	12.9	8.1	74.2	82.3	100.0	4.5
1,000~1,500만원 미만	(17)	0.0	0.0	0.0	11.8	5.9	82.4	88.2	100.0	4.7
1,500만원 이상	(12)	0.0	8.3	8.3	0.0	8.3	83.3	91.7	100.0	4.7

F1. 귀하께서는 결혼을 하셨습니까?

(단위 : %)

		사례수	1) 미혼	2) 기혼	3) 이혼/사별	계
▣ 전체 ▣		(701)	42.2	55.1	2.7	100.0
성	남성	(355)	36.6	62.5	0.8	100.0
	여성	(346)	48.0	47.4	4.6	100.0
연령	16~19세	(19)	100.0	0.0	0.0	100.0
	20세~29세	(170)	87.1	12.4	0.6	100.0
	30세~39세	(241)	41.5	56.4	2.1	100.0
	40세~49세	(193)	11.9	82.9	5.2	100.0
	50세 이상	(78)	7.7	88.5	3.8	100.0
학력	고교 재학중	(13)	100.0	0.0	0.0	100.0
	고교 졸업	(81)	42.0	53.1	4.9	100.0
	대학교 재학중	(48)	79.2	18.8	2.1	100.0
	대학교 졸업	(472)	38.8	58.9	2.3	100.0
	대학원 재학 이상	(87)	32.2	64.4	3.4	100.0
가구소득	200만원 미만	(45)	77.8	15.6	6.7	100.0
	200~400만원 미만	(204)	50.5	44.6	4.9	100.0
	400~600만원 미만	(229)	34.9	63.3	1.7	100.0
	600~800만원 미만	(132)	28.8	70.5	0.8	100.0
	800~1,000만원 미만	(62)	41.9	56.5	1.6	100.0
	1,000~1,500만원 미만	(17)	47.1	52.9	0.0	100.0
	1,500만원 이상	(12)	50.0	50.0	0.0	100.0

F2. 귀하의 최종학력은 어떻게 되십니까?

(단위 : %)

	사례수	2) 고교 재학중	3) 고교 졸업	4) 대학교 재학중	5) 대학교 졸업	6) 대학원 재학 이상	계
▣ 전체 ▣	(701)	1.9	11.6	6.8	67.3	12.4	100.0
성							
남성	(355)	2.3	9.3	6.5	66.8	15.2	100.0
여성	(346)	1.4	13.9	7.2	67.9	9.5	100.0
연령							
16~19세	(19)	68.4	26.3	5.3	0.0	0.0	100.0
20세~29세	(170)	0.0	9.4	22.4	61.2	7.1	100.0
30세~39세	(241)	0.0	7.1	2.5	74.3	16.2	100.0
40세~49세	(193)	0.0	14.0	1.6	70.5	14.0	100.0
50세 이상	(78)	0.0	20.5	0.0	67.9	11.5	100.0
학력							
고교 재학중	(13)	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0
고교 졸업	(81)	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0	100.0
대학교 재학중	(48)	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0	100.0
대학교 졸업	(472)	0.0	0.0	0.0	100.0	0.0	100.0
대학원 재학 이상	(87)	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0	100.0
가구소득							
200만원 미만	(45)	0.0	17.8	4.4	71.1	6.7	100.0
200~400만원 미만	(204)	2.0	18.1	5.9	63.7	10.3	100.0
400~600만원 미만	(229)	2.2	10.9	8.7	66.8	11.4	100.0
600~800만원 미만	(132)	2.3	3.8	6.8	75.0	12.1	100.0
800~1,000만원 미만	(62)	1.6	6.5	4.8	71.0	16.1	100.0
1,000~1,500만원 미만	(17)	0.0	0.0	5.9	58.8	35.3	100.0
1,500만원 이상	(12)	0.0	16.7	8.3	33.3	41.7	100.0

F3. 귀하의 한 달 평균 가구소득은 얼마 정도입니까? '가구소득'이란 가구 구성원들의 정기적 소득을 모두 합친 액수를 말합니다.

(단위 : %)

	사례수	1) 200만원 미만	2) 200~400 만원 미만	3) 400~600 만원 미만	4) 600~800 만원 미만	5) 800~1,0 00만원 미만	6) 1,000~1, 500만원 미만	7) 1,500만 원 이상	계
▣ 전체 ▣	(701)	6.4	29.1	32.7	18.8	8.8	2.4	1.7	100.0
성									
남성	(355)	4.2	27.3	36.6	20.0	7.9	2.5	1.4	100.0
여성	(346)	8.7	30.9	28.6	17.6	9.8	2.3	2.0	100.0
연령									
16~19세	(19)	5.3	21.1	36.8	26.3	10.5	0.0	0.0	100.0
20세~29세	(170)	10.0	32.9	30.0	12.9	9.4	2.4	2.4	100.0
30세~39세	(241)	6.6	32.0	32.0	18.3	6.2	2.9	2.1	100.0
40세~49세	(193)	3.6	24.9	35.8	21.2	10.9	2.1	1.6	100.0
50세 이상	(78)	5.1	24.4	32.1	25.6	10.3	2.6	0.0	100.0
학력									
고교 재학중	(13)	0.0	30.8	38.5	23.1	7.7	0.0	0.0	100.0
고교 졸업	(81)	9.9	45.7	30.9	6.2	4.9	0.0	2.5	100.0
대학교 재학중	(48)	4.2	25.0	41.7	18.8	6.3	2.1	2.1	100.0
대학교 졸업	(472)	6.8	27.5	32.4	21.0	9.3	2.1	0.8	100.0
대학원 재학 이상	(87)	3.4	24.1	29.9	18.4	11.5	6.9	5.7	100.0
가구소득									
200만원 미만	(45)	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0
200~400만원 미만	(204)	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0
400~600만원 미만	(229)	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0
600~800만원 미만	(132)	0.0	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0	100.0
800~1,000만원 미만	(62)	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0	100.0
1,000~1,500만원 미만	(17)	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0	0.0	100.0
1,500만원 이상	(12)	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0	100.0

F4. 귀하의 한 달 평균 개인 소득은 얼마 정도입니까?

(단위 : %)

	사례수	1) 100만원 미만	2) 100~20 0만원 미만	3) 200~30 0만원 미만	4) 300~40 0만원 미만	5) 400~50 0만원 미만	6) 500~60 0만원 미만	7) 600~70 0만원 미만	8) 700만원 이상	계
▣ 전체 ▣	(701)	18.3	21.8	23.7	16.8	9.1	5.1	3.1	2.0	100.0
성										
남성	(355)	10.7	13.5	22.3	21.1	15.5	8.2	5.4	3.4	100.0
여성	(346)	26.0	30.3	25.1	12.4	2.6	2.0	0.9	0.6	100.0
연령										
16~19세	(19)	94.7	0.0	5.3	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0
20세~29세	(170)	36.5	37.1	22.4	2.4	1.2	0.6	0.0	0.0	100.0
30세~39세	(241)	13.7	20.7	30.3	22.0	7.5	2.5	2.1	1.2	100.0
40세~49세	(193)	6.2	13.5	19.7	24.4	17.1	10.9	5.2	3.1	100.0
50세 이상	(78)	3.8	17.9	20.5	17.9	14.1	10.3	9.0	6.4	100.0
학력										
고교 재학중	(13)	92.3	0.0	7.7	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0
고교 졸업	(81)	22.2	39.5	19.8	13.6	1.2	2.5	1.2	0.0	100.0
대학교 재학중	(48)	62.5	18.8	6.3	6.3	2.1	2.1	2.1	0.0	100.0
대학교 졸업	(472)	13.8	20.6	27.3	18.0	9.3	5.3	3.8	1.9	100.0
대학원 재학 이상	(87)	3.4	17.2	19.5	21.8	20.7	9.2	2.3	5.7	100.0
가구소득										
200만원 미만	(45)	28.9	71.1	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0
200~400만원 미만	(204)	22.1	25.5	36.8	15.7	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0
400~600만원 미만	(229)	19.2	18.3	21.4	19.7	15.3	6.1	0.0	0.0	100.0
600~800만원 미만	(132)	9.8	11.4	20.5	21.2	11.4	12.1	10.6	3.0	100.0
800~1,000만원 미만	(62)	16.1	16.1	12.9	12.9	19.4	6.5	9.7	6.5	100.0
1,000~1,500만원 미만	(17)	11.8	5.9	29.4	5.9	5.9	5.9	5.9	29.4	100.0
1,500만원 이상	(12)	8.3	8.3	16.7	33.3	8.3	8.3	8.3	8.3	100.0

2018년 게임산업 및 게임문화 실태조사

발 행 일 : 2019년 1월 23일

조사수행 : (주)한국리서치
서울시 강남구 봉은사로 179 H-Tower
☎ 02)3014-0172
