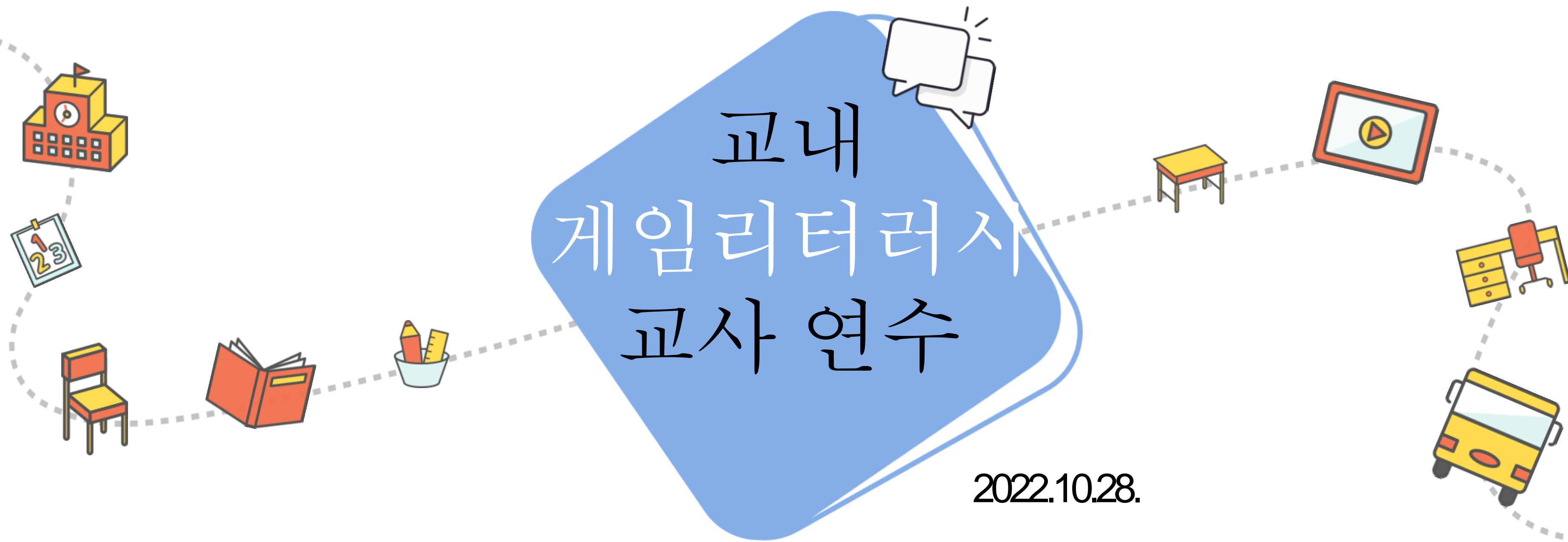




교내
게임리터러시
교사 연수



2022.10.28.

목차



1 학생 게임이용 실태

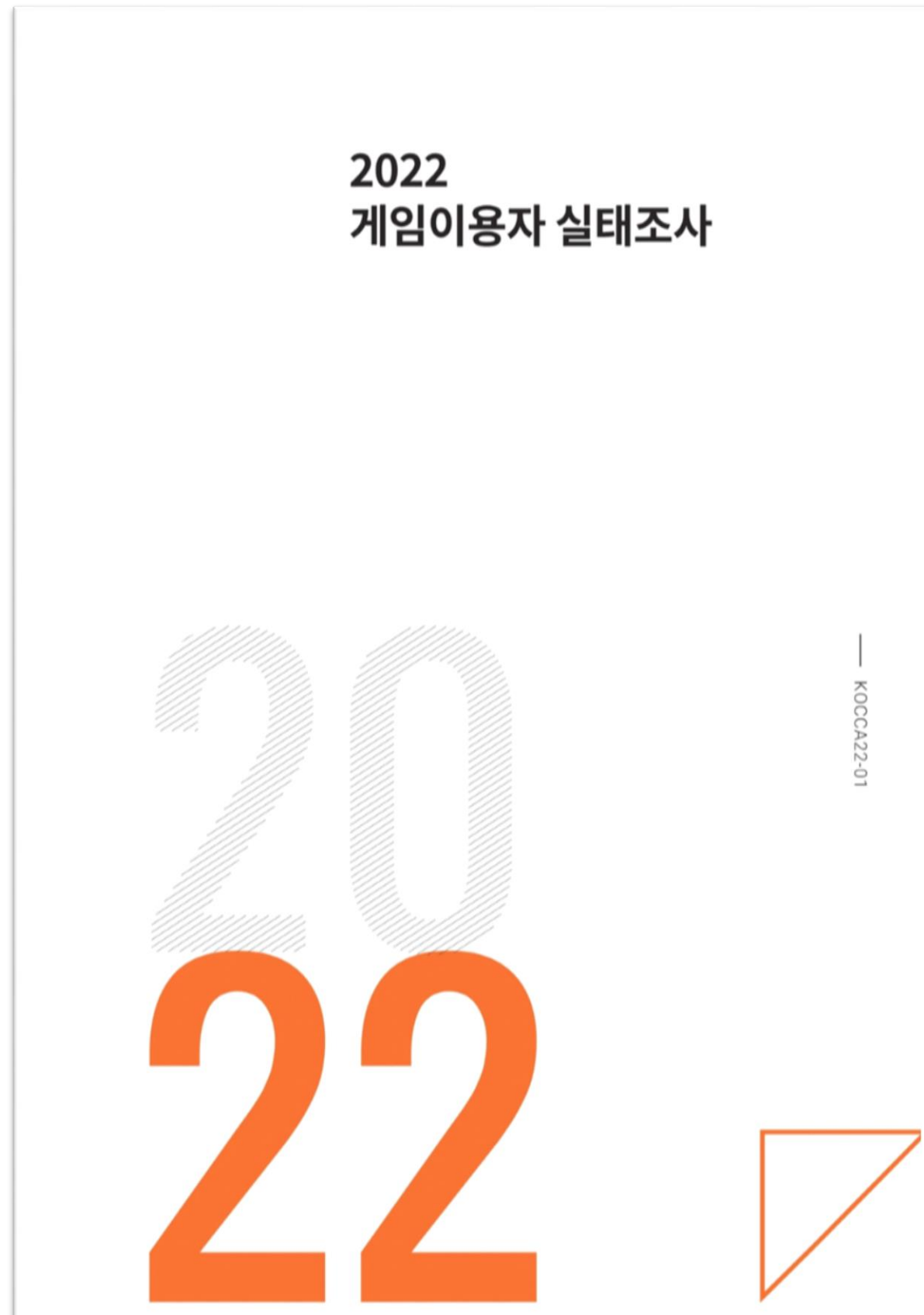
2 게임의 교육적 활용

“

1. 학생 게임이용 실태

”

2022 게임이용자 실태조사



- 매년 한국콘텐츠진흥원에서 실시하는 게임 관련 조사
- 게임 플랫폼 이용 현황 및 특성, 게임에 대한 인식 및 특성 등 다양한 영역에 대한 조사
- 조사 대상: 만10세 ~ 64세 6000명

연령대별 게임 이용률

표 2-1 응답자 특성별 전체 게임 이용률

[단위 : %]

구분	사례수	전체	10대	20대	30대	40대	50대	60 ~ 65세
전국	(6,000)	74.4	86.1	92.1	80.4	86.8	61.3	34.1
남자	(3,042)	75.3	90.9	96.9	80.5	85.7	56.1	37.8
여자	(2,958)	73.4	81.2	86.9	80.4	88.0	66.6	30.5

- 10대 기준 86%(남자 90.9%, 여자 81.2%)의 게임 이용률을 보임
- 사실상 대부분의 학생들이 게임을 이용하고 있음

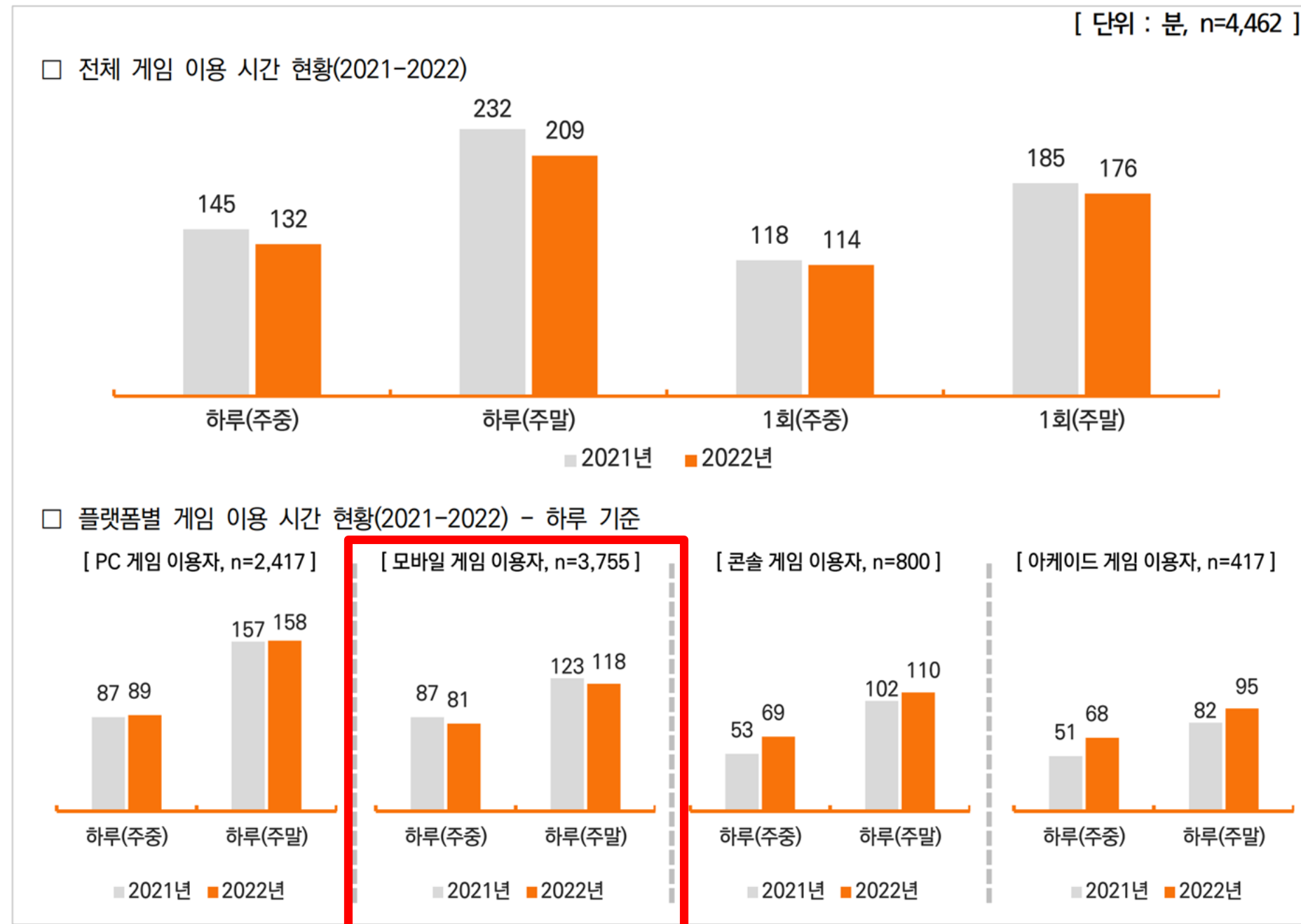
응답자 특성별 게임 이용 분야

표 3-33 응답자 특성별 게임 이용 분야

[단위 : %, 중복응답]

구 분		사례수	모바일 게임	PC 게임	콘솔 게임	아케이드 게임	가상현실(VR) 게임
전 체		(4,462)	84.2	54.2	17.9	9.4	6.1
성별	남성	(2,291)	79.9	66.0	19.8	8.7	5.5
	여성	(2,171)	88.6	41.7	15.9	10.1	6.8
연령대	10대	(748)	78.3	54.4	8.5	3.8	2.8
	20대	(924)	77.6	70.2	20.1	11.1	6.2
	30대	(811)	85.3	57.1	25.9	13.6	7.7
	40대	(982)	90.3	49.4	23.2	12.4	8.4
	50대	(719)	87.6	41.9	12.0	6.7	6.0
	60~64세	(278)	87.8	40.3	9.5	2.2	2.5

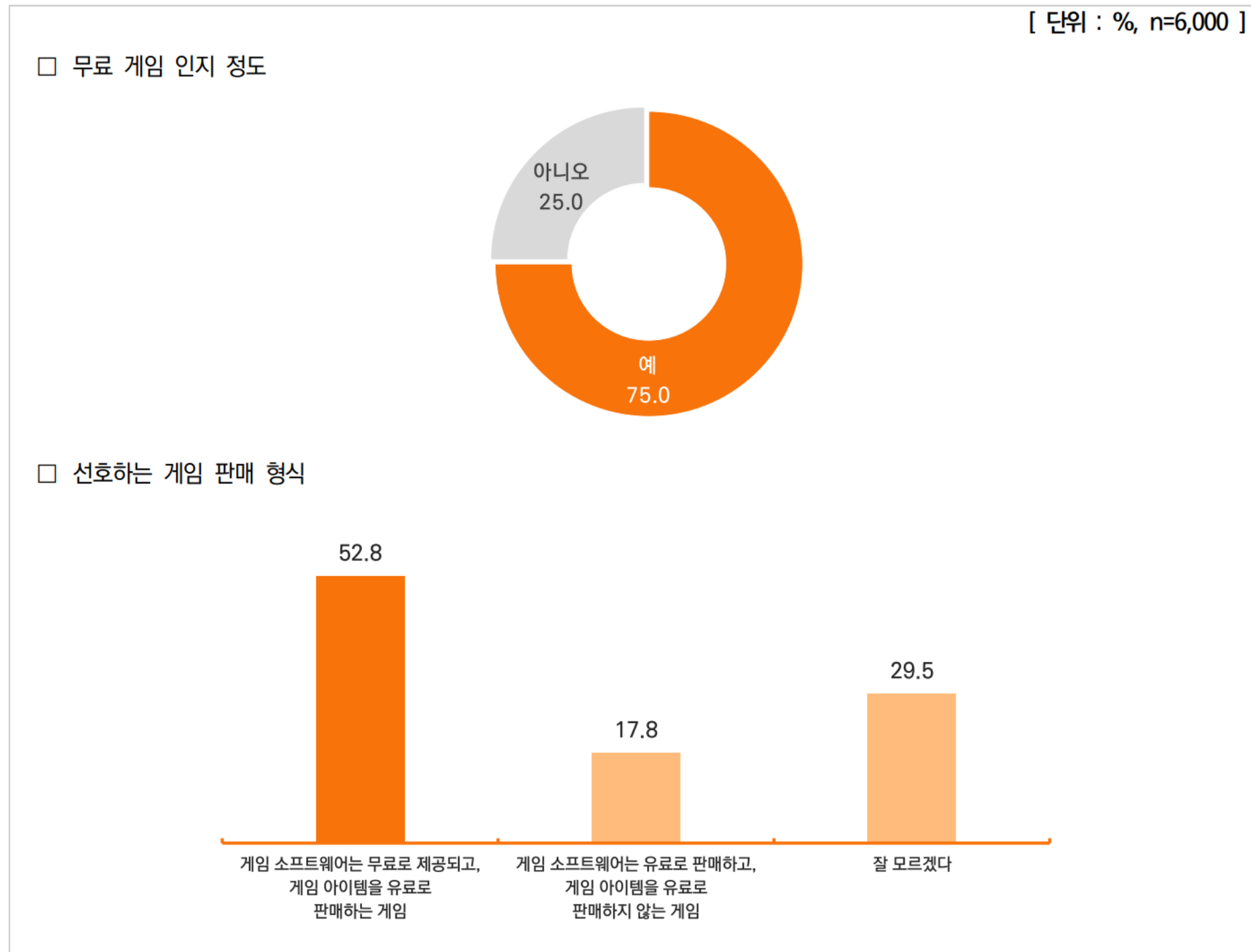
게임 이용 시간



〈그림 2-2〉 전체 게임 이용 시간

- 주중 평균 132분, 주말 평균 209분 이용하는 것으로 나타남
- 학생들이 주로 많이 활용하는 플랫폼인 모바일 게임은 주중 81분, 주말 118분으로 나타남

게임 요금에 대한 인식



〈그림 2-6〉 게임에 대한 인식 및 태도

- 이용자의 75%가 게임 소프트웨어는 무료로 제공되고, 게임 아이템이 유료로 제공되는 방식을 알고있음
- 응답자의 52.8%는 위와 같은 게임 요금 방식을 선호함
- 학생들이 많이 하는 모바일 게임들의 경우, 게임 플레이가 무료로 제공되는 대신 광고를 많이 띄움

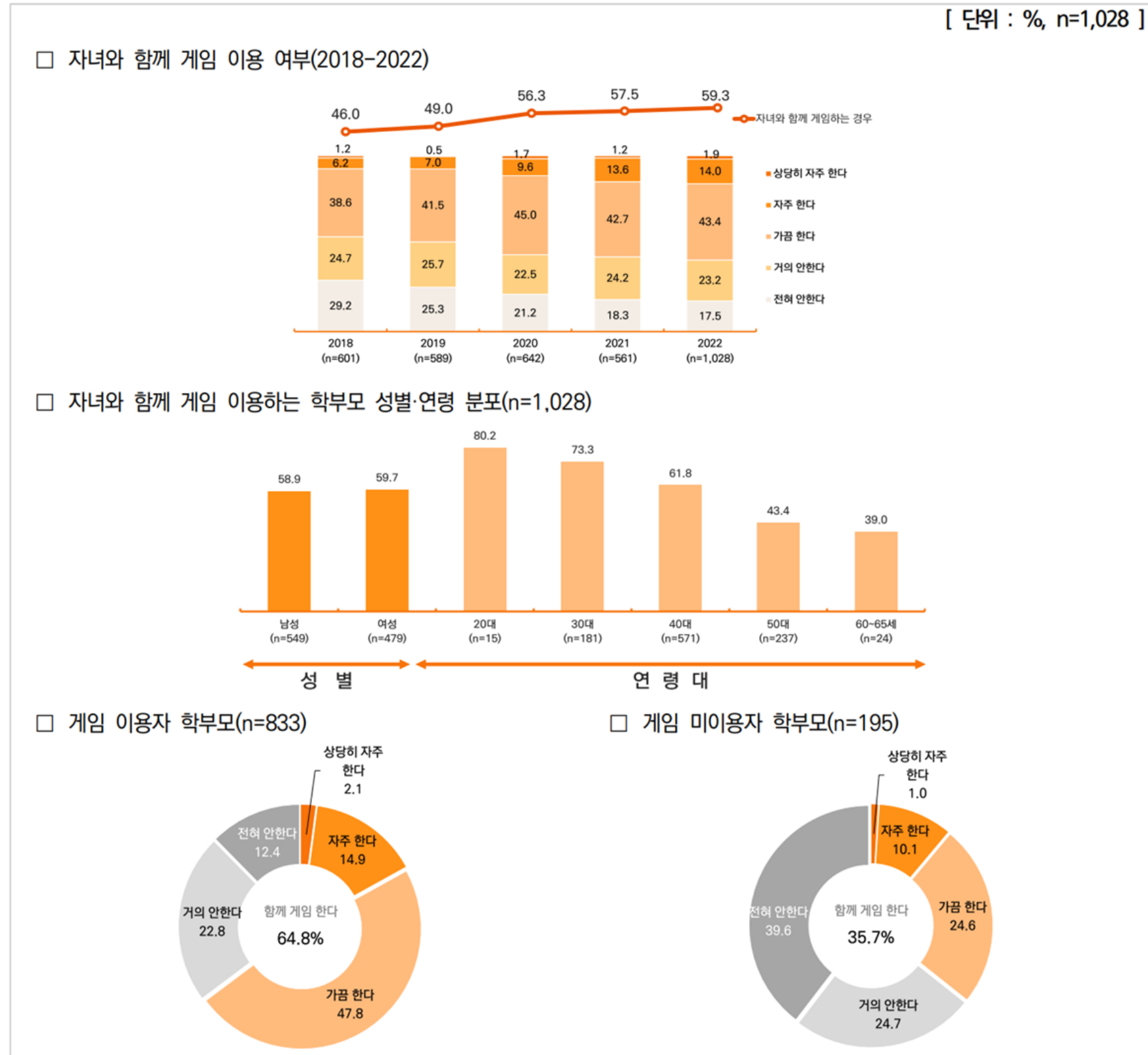
모바일 게임 총 이용 비용(월 평균)

표 3-78 응답자 특성별 모바일 게임 총 이용 비용

[단위 : %]

구 분		사례수	5천 원 미만	5천~1만 원 미만	1~3만 원 미만	3만 원 이상	평균(원)*	중앙값(원)*
전 체		(3,755)	17.8	15.4	34.2	32.6	40,710	15,000
성별	남성	(1,832)	14.1	14.3	34.7	36.9	48,809	16,045
	여성	(1,923)	22.3	16.8	33.4	27.4	30,526	11,790
연령대	10대	(585)	28.6	21.7	31.9	17.8	16,265	9,972
	20대	(717)	14.9	14.8	35.6	34.6	44,828	15,000
	30대	(691)	16.8	14.8	34.6	33.8	46,036	15,000
	40대	(887)	14.6	14.3	34.8	36.3	40,350	18,113
	50대	(630)	22.0	16.4	30.9	30.8	31,783	12,499
	60~64세	(245)	26.4	17.3	34.8	21.5	49,403	10,379

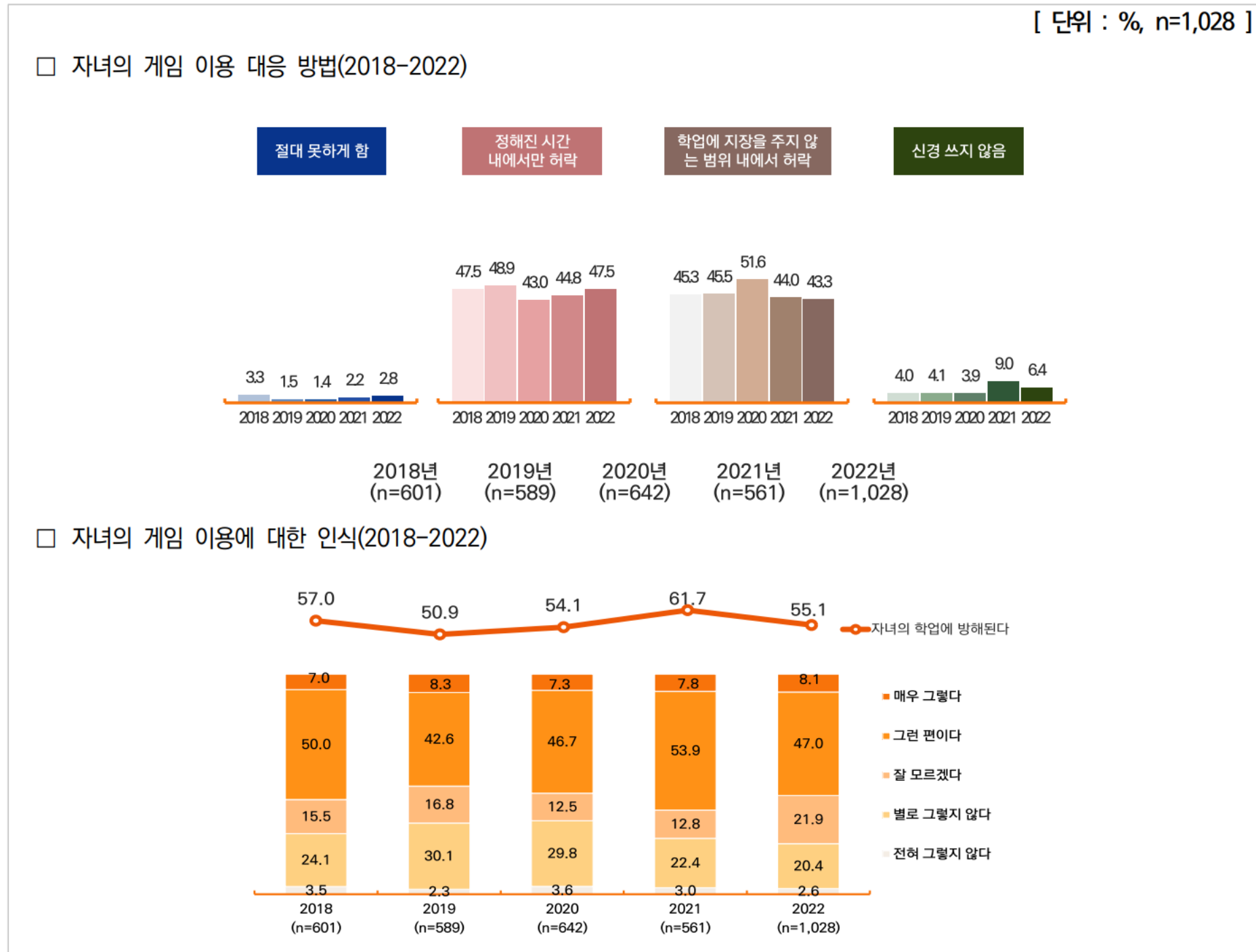
자녀와 함께 게임 이용 현황



- 부모님이 자녀와 함께 게임하는 경우는 59.3%로 나타남
- 자녀와 함께 게임을 이용하는 학부모의 비율은 젊을 수록 높게 나타남
- 학부모가 게임이용자일 경우 자녀와 함께 게임을 이용하는 비율이 비교적 높게 나타남

〈그림 2-8〉 자녀와 함께 게임 이용 현황

자녀의 게임 이용 인식 및 대응방법



- 자녀의 게임 이용에 대한 인식으로는 '학업에 방해된다'가 55.1%로 과반수로 나타남

<그림 2-7> 자녀의 게임 이용 인식 및 대응 방법

응답자 특성별 게임을 하는 이유

표 3-94 응답자 특성별 모바일 게임을 하는 이유

[단위 : %, 1+2순위]

구분		사례수	시간을 때우기 위해	어디서든 편리하게 즐길 수 있어서	스트레스 해소를 위해	단순 재미 때문에	지인이나 친구들과 게임을 하고 싶어서 (관계 유지를 위해)	다양한 종류의 게임을 즐길 수 있어서	컨트롤 (조작)하기 편리해서	게임친구와 경쟁하는 재미가 있어서	다른 사람에게 나의 기록/ 캐릭터를 보여주고 자랑하는 재미가 있어서	기타
전체		(3,755)	49.4	39.8	37.6	28.4	13.4	13.0	8.5	6.7	2.8	0.3
성별	남성	(1,832)	49.0	43.7	36.1	24.2	13.5	14.0	9.5	6.9	3.0	0.2
	여성	(1,923)	49.9	36.2	39.1	32.4	13.3	11.9	7.6	6.4	2.7	0.5
연령대	10대	(585)	32.4	45.8	28.9	30.5	17.0	16.2	7.9	13.5	7.5	0.3
	20대	(717)	43.3	43.0	32.0	25.6	18.2	14.2	13.0	7.1	3.0	0.6
	30대	(691)	47.6	40.4	37.8	24.0	15.4	14.7	10.9	7.2	1.8	0.3
	40대	(887)	57.8	37.3	41.8	24.6	12.3	11.6	7.6	5.0	1.7	0.3
	50대	(630)	60.7	36.6	42.4	35.6	5.9	9.7	4.7	3.4	0.8	0.3
	60~64세	(245)	54.2	31.9	46.6	40.1	8.1	10.2	3.5	2.2	3.2	0.0

학생들이 주로 플레이하는 모바일 게임

표 3-66 최근 다운로드 받은 모바일 게임

[단위 : %, n=3,755]

게임명	사례수	비율	게임명	사례수	비율
카트라이더 러쉬플러스	(146)	3.9%	프렌즈팝 for kakao	(27)	0.7%
애니팡 for Kakao	(119)	3.2%	꿈의 집	(24)	0.6%
모바일 배틀그라운드	(116)	3.1%	레알팜	(24)	0.6%
디아블로 이모탈	(96)	2.6%	로얄 매치	(20)	0.5%
쿠키런	(88)	2.3%	테트리스	(20)	0.5%
던전앤파이터 모바일	(87)	2.3%	오딘	(19)	0.5%
캔디크러쉬사가	(84)	2.2%	검은사막m	(19)	0.5%
리니지M	(74)	2.0%	바람의 나라 연	(19)	0.5%
모두의 마블	(66)	1.8%	솔리테어 크루즈	(19)	0.5%
피파 모바일	(59)	1.6%	마인크래프트	(18)	0.5%
포켓몬 GO	(57)	1.5%	컴투스프로야구2022	(18)	0.5%
리그 오브 레전드: 와일드 리프트	(54)	1.4%	사천성	(18)	0.5%
스도쿠	(51)	1.4%	좀비고등학교	(17)	0.5%
로블록스	(49)	1.3%	피쉬돔 (Fishdom)	(17)	0.5%
리니지M	(48)	1.3%	한게임	(16)	0.4%
삼국지M	(45)	1.2%	한게임 신맛고	(16)	0.4%
고스톱	(45)	1.2%	쥬시팡	(15)	0.4%
브롤스타즈	(45)	1.2%	어몽어스	(14)	0.4%
쿠키런: 킹덤	(40)	1.1%	포켓몬 유니이트	(14)	0.4%
피망뉴맛고	(36)	1.0%	신의 탑	(13)	0.3%
루미큐브	(34)	0.9%	클래시 로얄	(13)	0.3%
무한의 계단	(32)	0.9%	포커	(11)	0.3%
원신	(31)	0.8%	Block Puzzle	(11)	0.3%
꿈의 정원	(31)	0.8%	심시티빌드잇	(11)	0.3%
맞고	(31)	0.8%	퍼즐	(11)	0.3%
메이플스토리M	(28)	0.7%	피망 포커	(10)	0.3%
클래시 오브 클랜	(28)	0.7%	냥코 대전쟁	(10)	0.3%
프렌즈팝콘	(28)	0.7%	무한돌파 삼국지 리버스	(10)	0.3%
피파온라인4 모바일	(27)	0.7%	위베어베이스더퍼즐	(10)	0.3%
롤토체스	(27)	0.7%	기타	(1,589)	42.3%

- 카트라이더 러쉬 플러스
- 모바일 배틀그라운드
- 포켓몬 Go
- 로블록스
- 브롤스타즈
- 마인크래프트
- 탕탕특공대 등등

배틀그라운드

- 배틀로얄 장르의 FPS게임.
- PC, 모바일 두 가지 버전이 있음.
- 잘 할수록 한 판당 플레이 시간이 길어짐.
- 학생들이 친구들과 가장 많이 하는 게임.
- 주의사항 : 생존자 수가 얼마 남지 않았을 때는 절대 건드리지 말 것!



카트라이더 러쉬플러스

- PC버전이었던 추억의 게임을 모바일로 만든 레이싱게임.
- 진입 장벽이 낮아서 가족끼리 즐기기에 부담 없는 게임



브롤스타즈

- 모바일 대전 슈팅게임.
- 캐릭터를 모으는데 혈안이 된 학생들을 발견할 수 있음.
- 한 판당 게임 시간이 길어야 5분으로 짧은편.
- 캐릭터를 얻기 위해 현질할 가능성이 높음.



클래시 로얄

- 모바일 카드 게임.
- 전략적인 덱 구성과 판단력이 필요한 게임.
- 한 판당 게임 시간이 길어야 5분으로 짧은 편.
- 캐릭터를 얻기 위해 현질이 가능하나 중요도는 높지 않은편.



포켓몬 고

- 모바일 증강현실 게임.
- 코로나 이전, 이후 학생들에게 선풍적인 인기를 끌고있음.
- 기본적으로 사람이 직접 거리를 걸어다니며 포켓몬을 잡고 육성해 다른 사람과 대결을 하는 게임.



리그 오브 레전드

- 통칭 롤. AOS 장르의 PC게임.
- 일부 고학년 남학생들에게 인기 있음.
- 프로게이머가 꿈이라고 하면 십중팔구는 이 게임.
- 판단력, 순간 반응 속도 등 많은 것이 요구됨.
- 5:5 팀 전투라 게임 도중에 나가기 힘들.
- 한 판당 걸리는 시간도 20분 ~ 40분 정도로 긴 편.
- 게임내 팀원간의 불화문제가 항상 도사리고 있음.



“

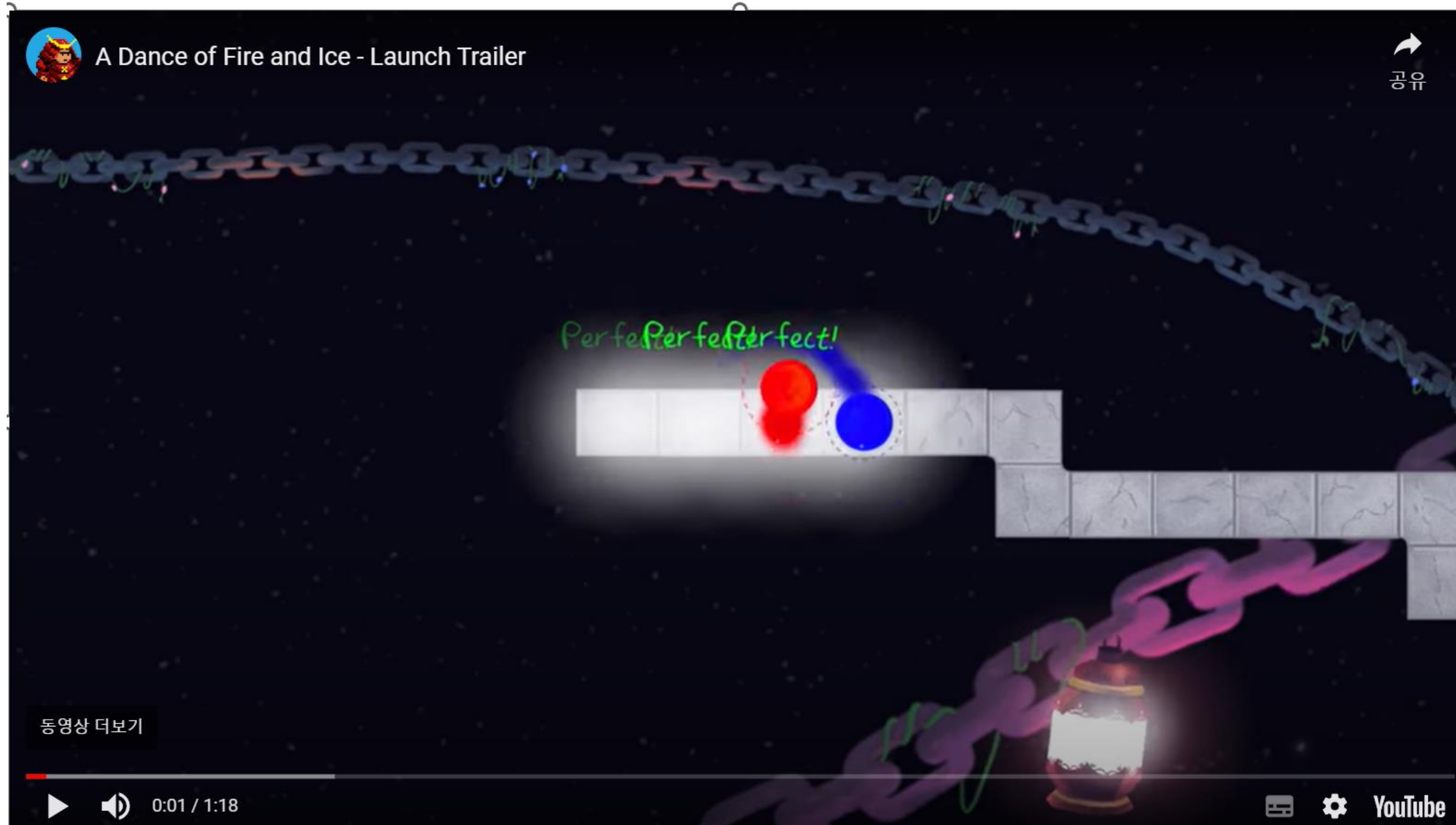
2. 게임의 교육적 활용

”

1. 리듬게임 활용 음악 교육

A Dance of Fire and Ice 게임 소개

KOCCA
한국콘텐츠진흥원



1. 리듬게임 활용 음악 교육




2. MSW (Maple Story World) 소개



3. 잇다(ITDA) 플랫폼 연계 교육용 게임 콘텐츠

[자연] [인문] [미드코어]




수호의 마을 지키기
과목 분류: 도덕

▶ 게임 시작

▶ PC 다운로드 ▶ Android 다운로드

Release Date : 2022.07.14




수호의 마법 대전
과목 분류: 영어

▶ 게임 시작

▶ PC 다운로드 ▶ Android 다운로드

Release Date : 2022.07.14





까로의 공동체 생활
과목 분류: 도덕


▶ 게임 시작

▶ PC 다운로드 ▶ Android 다운로드

Release Date : 2022.07.14







“

체험시간

”

“

감사합니다

”