미국 게임 이용자들의 게임 플랫폼 이용행태

- 국가: 미국
- 장르: 게임
- 출처: 한국콘텐츠진흥원, '2022 해외 시장의 한국 게임 이용자 조사(북미)'
  https://www.kocca.kr/kocca/bbs/view/B0000147/2001824.do?menuNo=204153&categorys=0

▶ 미국 게임 이용자들을 대상으로 이용 중인 게임 플랫폼에 대해 조사한 결과, 2022년 조사 시점 기준 '모바일 게임'이 78.0%로 가장 높게 나타났으며, 다음으로 '콘솔 게임(68.6%)', 'PC/온라인 게임(68.2%)' 등의 순서로 나타남

- 콘솔 게임, PC/온라인 게임, 아케이드 게임, 가상현실(VR) 게임은 남성의 이용률이 높은 반면, 모바일 게임은 여성의 이용률이 더 높음

[미국 게임 이용자들이 이용 중인 게임 플랫폼(중복응답)]

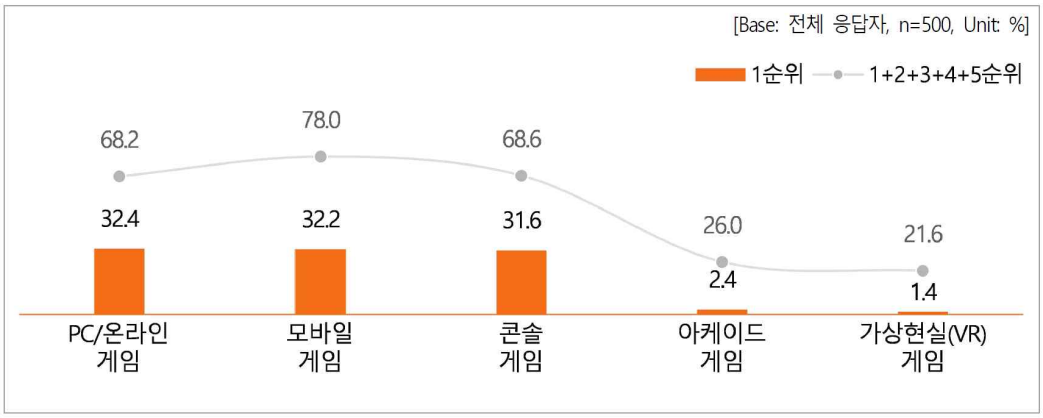
		사례수	모바일 게임	콘솔 게임	PC/온라인 게임	아케이드 게임	가상현실(VR) 게임
■ 전체 ■		**(500)**	**78.0**	**68.6**	**68.2**	**26.0**	**21.6**
성별	남성	(250)	72.8	74.8	74.8	26.4	26.8
	여성	(250)	**83.2**	62.4	61.6	25.6	16.4
연령별	만15~19세	(70)	67.1	61.4	65.7	18.6	15.7
	20대	(120)	83.3	75.0	67.5	27.5	23.3
	30대	(120)	80.8	75.0	72.5	23.3	23.3
	40대	(100)	**86.0**	73.0	69.0	29.0	25.0
	50대 이상	(90)	66.7	52.2	64.4	30.0	17.8

[Unit: %]

출처: 한국콘텐츠진흥원, '2022 해외 시장의 한국 게임 이용자 조사(북미)', 39p.

▶ 미국 게임 이용자들이 주로 이용하는 게임 플랫폼으로는 1순위 응답 기준, 'PC/온라인 게임'이 32.4%로 가장 높게 나타났으며, 이어서 '모바일 게임(32.2%)', '콘솔 게임(31.6%)' 등 순서로 조사됨

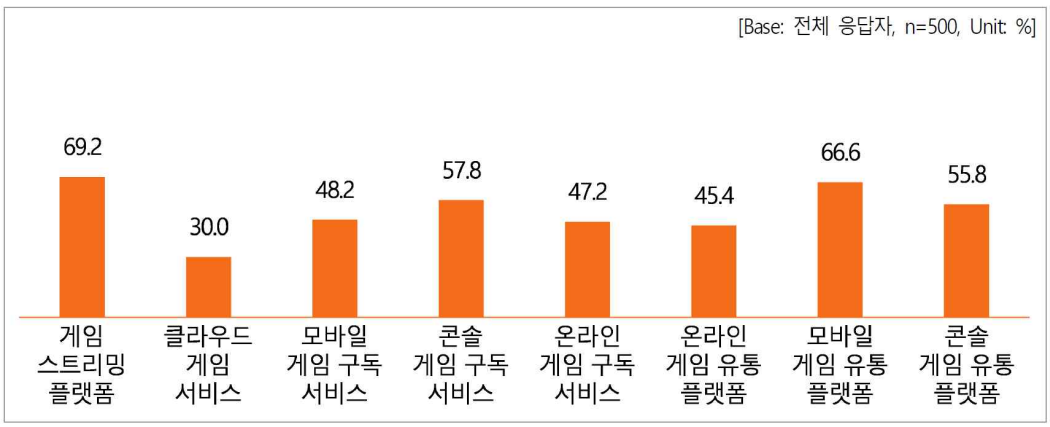
[미국 게임 이용자의 주 이용 게임 플랫폼]



출처: 한국콘텐츠진흥원, '2022 해외 시장의 한국 게임 이용자 조사(북미)', 40p.

▶ 미국 게임 이용자들이 현재 이용 중인 게임 서비스에 대해 조사한 결과, '게임 스트리밍 플랫폼(69.2%)' 응답률이 가장 높았으며, 다음으로 '모바일 게임 유통 플랫폼(66.6%)', '콘솔 게임 구독 서비스(57.8%)' 등 순으로 나타남

[미국 게임 이용자의 게임 서비스 이용 여부]



출처: 한국콘텐츠진흥원, '2022 해외 시장의 한국 게임 이용자 조사(북미)', 42p.

▶ 게임 스트리밍 플랫폼 이용 여부에 대한 조사 결과 남성의 '현재 이용 중임' 비율은 74.4%로 여성(64.0%)보다 높았으며, 20대의 동일 응답에 대한 비율은 80.0%로 타 연령대에 비해 높은 것으로 조사됨

[미국 게임 이용자의 성별/연령별 게임 서비스 이용 여부_게임스트리밍 플랫폼]

		사례수	이용한적 없음	현재는 이용하지 않으나 과거에 이용함	현재 이용 중임
■ 전체 ■		**(500)**	**15.4**	**15.4**	**69.2**
성별	남성	(250)	14.0	11.6	**74.4**
	여성	(250)	16.8	19.2	64.0
연령별	만15~19세	(70)	17.1	11.4	71.4
	20대	(120)	7.5	12.5	**80.0**
	30대	(120)	7.5	16.7	75.8
	40대	(100)	17.0	13.0	70.0
	50대 이상	(90)	33.3	23.3	43.3

[Unit: %]

출처: 한국콘텐츠진흥원, '2022 해외 시장의 한국 게임 이용자 조사(북미)', 42p.

▶ 클라우드 게임 서비스의 경우 '현재 이용 중임'이라는 응답에 대해 남성의 비율(34.4%)이 여성(25.6%)보다 높았으며, 30대(38.3%)의 비율은 타 연령대에 비해 높은 것으로 집계됨

[미국 게임 이용자의 성별/연령별 게임 서비스 이용 여부_클라우드 게임 서비스]

		사례수	이용한적 없음	현재는 이용하지 않으나 과거에 이용함	현재 이용 중임
■ 전체 ■		**(500)**	**41.8**	**28.2**	**30.0**
성별	남성	(250)	33.2	32.4	34.4
	여성	(250)	50.4	24.0	25.6
연령별	만15~19세	(70)	54.3	25.7	20.0
	20대	(120)	32.5	33.3	34.2
	30대	(120)	30.8	30.8	38.3
	40대	(100)	38.0	26.0	36.0
	50대 이상	(90)	63.3	22.2	14.4

[Unit: %]

출처: 한국콘텐츠진흥원, '2022 해외 시장의 한국 게임 이용자 조사(북미)', 43p.

▶ 모바일 게임 구독 서비스의 경우 남성(51.2%)이 여성(45.2%)보다 '현재 이용 중임'에 대한 응답률이 높았으며, 30대의 응답률은 65.0%로 타 연령대에 비해 압도적으로 높은 것으로 조사

[미국 게임 이용자의 성별/연령별 게임 서비스 이용 여부_모바일 게임 구독 서비스]

		사례수	이용한적 없음	현재는 이용하지 않으나 과거에 이용함	현재 이용 중임
■ 전체 ■		**(500)**	**25.6**	**26.2**	**48.2**
성별	남성	(250)	24.4	24.4	51.2
	여성	(250)	26.8	28.0	45.2
연령별	만15~19세	(70)	30.0	30.0	40.0
	20대	(120)	25.8	25.8	48.3
	30대	(120)	15.8	19.2	65.0
	40대	(100)	17.0	28.0	55.0
	50대 이상	(90)	44.4	31.1	24.4

[Unit: %]

출처: 한국콘텐츠진흥원, '2022 해외 시장의 한국 게임 이용자 조사(북미)', 43p.

▶ 콘솔 게임 구독 서비스를 현재 이용 중인 남성의 비율(61.6%)은 여성(54.0%)보다 높았으며, 20대(64.2%)의 비율은 타 연령대에 비해 높은 것으로 집계

[미국 게임 이용자의 성별/연령별 게임 서비스 이용 여부_콘솔 게임 구독 서비스]

		사례수	이용한적 없음	현재는 이용하지 않으나 과거에 이용함	현재 이용 중임
■ 전체 ■		**(500)**	**17.0**	**25.2**	**57.8**
성별	남성	(250)	12.4	26.0	61.6
	여성	(250)	21.6	24.4	54.0
연령별	만15~19세	(70)	20.0	22.9	57.1
	20대	(120)	10.0	25.8	64.2
	30대	(120)	10.0	30.8	59.2
	40대	(100)	13.0	27.0	60.0
	50대 이상	(90)	37.8	16.7	45.6

[Unit: %]

출처: 한국콘텐츠진흥원, '2022 해외 시장의 한국 게임 이용자 조사(북미)', 44p.

▶ 온라인 게임 구독 서비스 이용 여부에 대해 조사 결과 남성의 '현재 이용 중임' 비율은 52.0%로 여성(42.4%)보다 높았으며, 30대의 동일 응답에 대한 비율은 55.0%로 타 연령대에 비해 높은 것으로 조사됨

[미국 게임 이용자의 성별/연령별 게임 서비스 이용 여부_온라인 게임 구독 서비스]

		사례수	이용한적 없음	현재는 이용하지 않으나 과거에 이용함	현재 이용 중임
■ 전체 ■		**(500)**	**26.0**	**26.8**	**47.2**
성별	남성	(250)	20.8	27.2	52.0
	여성	(250)	31.2	26.4	42.4
연령별	만15~19세	(70)	32.9	30.0	37.1
	20대	(120)	18.3	28.3	53.3
	30대	(120)	16.7	28.3	55.0
	40대	(100)	22.0	29.0	49.0
	50대 이상	(90)	47.8	17.8	34.4

[Unit: %]

출처: 한국콘텐츠진흥원, '2022 해외 시장의 한국 게임 이용자 조사(북미)', 44p.

▶ 온라인 게임 유통 플랫폼 이용 여부를 조사한 결과, 남성(51.6%)이 여성(39.2%)보다 '현재 이용 중임'에 대한 응답률이 높았으며, 20대의 응답률은 58.3%로 타 연령대에 비해 높은 것으로 조사됨

[미국 게임 이용자의 성별/연령별 게임 서비스 이용 여부_온라인 게임 유통 플랫폼]

		사례수	이용한적 없음	현재는 이용하지 않으나 과거에 이용함	현재 이용 중임
■ 전체 ■		**(500)**	**28.6**	**26.0**	**45.4**
성별	남성	(250)	22.8	25.6	51.6
	여성	(250)	34.4	26.4	39.2
연령별	만15~19세	(70)	30.0	14.3	55.7
	20대	(120)	15.8	25.8	58.3
	30대	(120)	23.3	30.0	46.7
	40대	(100)	26.0	38.0	36.0
	50대 이상	(90)	54.4	16.7	28.9

[Unit: %]

출처: 한국콘텐츠진흥원, '2022 해외 시장의 한국 게임 이용자 조사(북미)', 45p.

▶ 모바일 게임 유통 플랫폼을 현재 이용 중인 여성의 비율(71.6%)은 남성(61.6%)보다 높았으며, 20대(77.5%)의 비율은 타 연령대에 비해 높은 것으로 집계됨

[미국 게임 이용자의 성별/연령별 게임 서비스 이용 여부_모바일 게임 유통 플랫폼]

		사례수	이용한적 없음	현재는 이용하지 않으나 과거에 이용함	현재 이용 중임
■ 전체 ■		**(500)**	**14.0**	**19.4**	**66.6**
성별	남성	(250)	15.6	22.8	61.6
	여성	(250)	12.4	16.0	71.6
연령별	만15~19세	(70)	17.1	14.3	68.6
	20대	(120)	5.0	17.5	77.5
	30대	(120)	6.7	20.8	72.5
	40대	(100)	12.0	25.0	63.0
	50대 이상	(90)	35.6	17.8	46.7

[Unit: %]

출처: 한국콘텐츠진흥원, '2022 해외 시장의 한국 게임 이용자 조사(북미)', 45p.

▶ 콘솔 게임 유통 플랫폼의 경우 남성(60.4%)이 여성(51.2%)보다 '현재 이용 중임'에 대한 응답률이 높았으며, 20대의 응답률은 66.7%로 타 연령대에 비해 높게 나타남

[미국 게임 이용자의 성별/연령별 게임 서비스 이용 여부_콘솔 게임 유통 플랫폼]

		사례수	이용한적 없음	현재는 이용하지 않으나 과거에 이용함	현재 이용 중임
■ 전체 ■		**(500)**	**17.6**	**26.6**	**55.8**
성별	남성	(250)	13.6	26.0	60.4
	여성	(250)	21.6	27.2	51.2
연령별	만15~19세	(70)	21.4	24.3	54.3
	20대	(120)	5.0	28.3	66.7
	30대	(120)	10.0	25.0	65.0
	40대	(100)	18.0	36.0	46.0
	50대 이상	(90)	41.1	17.8	41.1

[Unit: %]

출처: 한국콘텐츠진흥원, '2022 해외 시장의 한국 게임 이용자 조사(북미)', 46p.