인도네시아 한류 팬들의 한국 게임 호감도 및 인기도

- 국가: 인도네시아
- 장르: 게임
- 출처: 한국콘텐츠진흥원, '콘텐츠 국제교류 및 통상 동향 연구 : 아세안 6개국을 중심으로'
  https://www.kocca.kr/kocca/bbs/view/B0000147/1846324.do?menuNo=204153

▶ 2020년 기준 인도네시아의 한류 팬을 대상으로 한국 문화 콘텐츠별 호감도를 조사한 결과, 게임에 대한 호감도가 85.4%로 조사됨.

- 이는 조사 대상 18개국의 게임 호감도인 73.9%보다 11.5%p 더 높은 수준

[인도네시아 한류 팬의 한국 문화콘텐츠 호감도]

(단위 : %)

구분	예능	영화	드라마	음식	뷰티	패션	게임	애니메이션	출판물	음악	평균
인도네시아	91.0	93.4	92.0	84.4	88.1	89.2	85.4	85.6	87.6	88.8	88.6
조사대상국	78.3	77.8	77.4	76.4	76.3	75.5	73.9	72.3	71.1	70.0	74.9

주 : 호감도는 5점 척도로 각 콘텐츠 경험자들의 해당 콘텐츠에 대한 '④호감 간다+⑤매우 호감간다' 응답 비중

출처: 한국콘텐츠진흥원, '콘텐츠 국제교류 및 통상 동향 연구 : 아세안 6개국을 중심으로', 29p.

▶ 인도네시아 내에서 인기 있는 한류 콘텐츠를 조사한 결과, 게임에 대한 인기도가 43.4%로 조사됨.

- 이는 조사 대상 18개국의 게임 인기도인 33.3%보다 10.1%p 더 높은 수준

[인도네시아 내 한국 문화콘텐츠 인기도]

(단위 : %)

구분	음식	뷰티	음악	패션	영화	게임	드라마	애니메이션	예능	도서/만화/전자책	웹툰	평균
인도네시아	62.2	63.6	67.8	62.2	58.0	43.4	59.4	38.8	50.8	35.4	38.2	52.7
조사대상국	45.1	43.1	42.2	39.6	34.2	33.3	31.1	30.0	29.2	26.3	25.3	34.5

주 : 대중적 인기는 5점 척도로 '④일반인 알고 있고, 관련 상품 판매+⑤일반인에게 널리 인기 있고 관련 상품 판매 원활' 응답 비중

출처: 한국콘텐츠진흥원, '콘텐츠 국제교류 및 통상 동향 연구 : 아세안 6개국을 중심으로', 30p.