

일본 게임 이용자들의 게임 이용 빈도

- 국가: 일본
- 장르: 게임
- 출처: 한국콘텐츠진흥원, '2022 해외 시장의 한국 게임 이용자 조사 (동아시아)'
<https://www.kocca.kr/kocca/bbs/view/B0000147/2001824.do?menuNo=204153>

- ▶ 일본 게임 이용자를 대상으로 게임 이용 빈도를 조사한 결과, 2022년 기준 '거의 매일 한다(1주일에 6~7일 기준)'라고 응답한 비율은 모바일 게임(54.7%), PC/온라인 게임(36.6%), 콘솔 게임(25.2%) 순으로 집계됨
- PC/온라인 게임, 모바일 게임, 콘솔 게임 모두 2022년에는 전년에 비해 '거의 매일 한다'는 응답 비중이 감소함

[일본 게임 이용자의 게임 이용 빈도 : 거의 매일 한다(1주일에 6~7일 기준)]

	PC/온라인 게임	모바일 게임	콘솔 게임
■ 2022년 ■	36.6	54.7	25.2
2021년	40.4	55.4	28.5
2020년	28.2	46.9	-
'22-'21 증가율(%)	-9.41	-1.26	-11.58

[Unit: %]

출처: 한국콘텐츠진흥원, '2022 해외 시장의 한국 게임 이용자 조사 (동아시아)', 141p.

- ▶ (PC 및 온라인 게임) PC 및 온라인 게임 이용 빈도에 대해 ‘거의 매일 한다(1주일에 6~7일)’라고 응답한 비율이 36.6%로 가장 높았으며, ‘1주일에 2~3일’이라고 응답한 비율은 28%로 두 번째로 높은 것으로 조사됨
- 여성이 PC 및 온라인 게임을 ‘거의 매일 한다(1주일에 6~7일)’라고 응답한 비율은 37.1%로 남성(36.2%)보다 높았으며, 연령별로는 20대와 30대의 응답 비율이 각각 39.2%와 39.1%로 타 연령대보다 높은 것으로 파악됨

[일본 게임 이용자의 PC/온라인 게임 이용 빈도]

		사례수	거의 매일 한다 (1주일에 6~7일)	1주일에 4~5일	1주일에 2~3일	한 달에 1~4일	1년에 1~11회
■ 전체 ■		(336)	36.6	24.7	28.0	9.5	1.2
성별	남성	(185)	36.2	28.6	23.8	10.8	0.5
	여성	(151)	37.1	19.9	33.1	7.9	2.0
연령	만15~19세	(32)	28.1	18.8	37.5	15.6	0.0
	20대	(79)	39.2	27.8	17.7	12.7	2.5
	30대	(87)	39.1	28.7	32.2	0.0	0.0
	40대	(74)	37.8	21.6	28.4	12.2	0.0
	50대 이상	(64)	32.8	21.9	29.7	12.5	3.1

[Unit: %]

출처: 한국콘텐츠진흥원, '2022 해외 시장의 한국 게임 이용자 조사 (동아시아)', 157p.

- ▶ (모바일 게임) 모바일 게임 이용 빈도 조사결과, ‘거의 매일 한다(1주일에 6~7일)’라고 응답한 비율이 54.7%로 절반 이상의 수치를 나타냄

[일본 게임 이용자의 모바일 게임 이용 빈도]

		사례수	거의 매일 한다 (1주일에 6~7일)	1주일에 4~5일	1주일에 2~3일	한 달에 1~4일	1년에 1~11회
■ 전체 ■		(417)	54.7	19.2	21.3	4.1	0.7
성별	남성	(203)	52.2	21.7	22.2	3.9	0.0
	여성	(214)	57.0	16.8	20.6	4.2	1.4
연령	만15~19세	(54)	48.1	22.2	25.9	0.0	3.7
	20대	(92)	59.8	16.3	17.4	6.5	0.0
	30대	(109)	56.9	20.2	20.2	2.8	0.0
	40대	(90)	56.7	17.8	22.2	3.3	0.0
	50대 이상	(72)	47.2	20.8	23.6	6.9	1.4

[Unit: %]

출처: 한국콘텐츠진흥원, '2022 해외 시장의 한국 게임 이용자 조사 (동아시아)', 174p.

- ▶ (콘솔 게임) 콘솔 게임 이용 빈도 조사 결과, '1주일에 2~3일'이라고 응답한 비율이 32.6%로 가장 높게 나타남
- 남성의 '1주일에 2~3일' 이용한다는 응답률은 33.3%로 여성(31.9%)보다 높았으며, 50대 이상 이용자의 동일 응답에 대한 응답률은 42.3%로 타 연령대에 비해 압도적으로 높은 것으로 조사

[일본 게임 이용자의 콘솔 게임 이용 빈도]

		사례수	거의 매일 한다 (1주일에 6~7일)	1주일에 4~5일	1주일에 2~3일	한 달에 1~4일	1년에 1~11회
■ 전체 ■		(389)	25.2	22.6	32.6	12.9	6.7
성별	남성	(198)	22.7	31.8	33.3	9.6	2.5
	여성	(191)	27.7	13.1	31.9	16.2	11.0
연령	만15~19세	(49)	10.2	24.5	34.7	14.3	16.3
	20대	(89)	29.2	19.1	28.1	14.6	9.0
	30대	(97)	32.0	24.7	29.9	10.3	3.1
	40대	(83)	28.9	25.3	31.3	13.3	1.2
	50대 이상	(71)	16.9	19.7	42.3	12.7	8.5

[Unit: %]

출처: 한국콘텐츠진흥원, '2022 해외 시장의 한국 게임 이용자 조사 (동아시아)', 193p.

- ▶ 일본 게임 이용자들을 대상으로 한국 게임 이용 빈도에 대해 조사한 결과, '1주일에 2~3일'이라고 응답한 비율이 29.2%로 가장 높게 나타났으며, 이용하지 않는다는 응답도 17.8%였음

[일본 게임 이용자의 한국 게임 이용 빈도]

		사례수	거의 매일 한다 (주 6~7일)	1주일에 4~5일	1주일에 2~3일	한 달에 1~4일	1년에 1~11회 (1년에 가끔)	현재 이용하지 않음
■ 전체 ■		(500)	16.6	20.0	29.2	11.6	4.8	17.8
성별	남성	(250)	16.0	22.0	31.2	12.0	5.2	13.6
	여성	(250)	17.2	18.0	27.2	11.2	4.4	22.0
연령	만15~19세	(70)	17.1	15.7	32.9	10.0	2.9	21.4
	20대	(120)	14.2	15.0	26.7	9.2	9.2	25.8
	30대	(120)	16.7	28.3	27.5	13.3	0.8	13.3
	40대	(100)	24.0	18.0	29.0	10.0	4.0	15.0
	50대 이상	(90)	11.1	21.1	32.2	15.6	6.7	13.3

[Unit: %]

출처: 한국콘텐츠진흥원, '2022 해외 시장의 한국 게임 이용자 조사 (동아시아)', 219p.