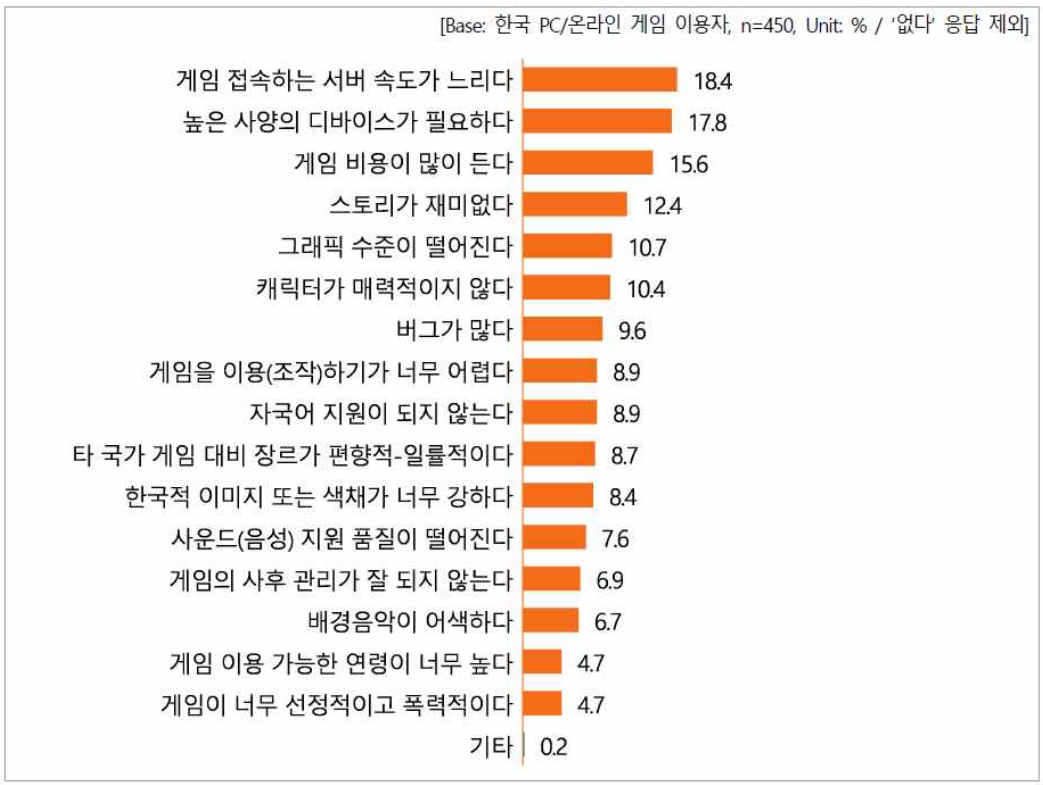
일본 게임 이용자들이 느끼는 한국 게임 이용 장벽

- 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

▶ (PC 및 온라인 게임) 일본인 이용자를 대상으로 한국 PC/온라인 게임 이용 장벽에 대해 조사한 결과, '게임 접속하는 서버 속도가 느리다(18.4%)'가 가장 큰 이용장벽이었으며, '높은 사양의 디바이스가 필요하다(17.8%)', '게임 비용이 많이 든다(15.6%)' 순서로 조사됨

[일본 게임 이용자의 한국 PC/온라인 게임 이용 장벽(중복응답)]



출처: 한국콘텐츠진흥원, '2022 해외 시장의 한국 게임 이용자 조사 (동아시아)', 228p.

- 여성의 '게임 접속하는 서버 속도가 느리다'라고 응답한 비율은 19%로 남성(17.9%)보다 높은 수치를 나타남. 동일 응답에 대해 연령대별로 비교하였을 때, 가장 높은 응답률을 보인 것은 20대(22.1%)임

[일본 게임 이용자의 성별/연령별 한국 PC/온라인 게임 이용 장벽(중복응답)]

		사례수	게임 접속하는 서버 속도가 느리다	높은 사양의 디바이스가 필요하다	게임 비용이 많이 든다	스토리가 재미없다	그래픽 수준이 떨어진다	캐릭터가 매력적이지 않다	버그가 많다	게임을 이용(조작)하기가 너무 어렵다	자국어 지원이 되지 않는다
■ 전체 ■		**(450)**	**18.4**	**17.8**	**15.6**	**12.4**	**10.7**	**10.4**	**9.6**	**8.9**	**8.9**
성별	남성	(234)	17.9	19.7	18.4	12.4	12.4	9.4	8.5	8.1	9.0
	여성	(216)	**19.0**	15.7	12.5	12.5	8.8	11.6	10.6	9.7	8.8
연령별	만15~19세	(57)	15.8	10.5	19.3	17.5	14.0	8.8	7.0	3.5	15.8
	20대	(104)	**22.1**	16.3	12.5	13.5	14.4	14.4	8.7	9.6	10.6
	30대	(114)	18.4	21.9	18.4	12.3	9.6	7.9	12.3	6.1	7.0
	40대	(92)	13.0	16.3	15.2	9.8	8.7	8.7	10.9	9.8	4.3
	50대 이상	(83)	21.7	20.5	13.3	10.8	7.2	12.0	7.2	14.5	9.6

[Unit: %]

		사례수	타 국가 게임 대비 장르가 편향적-일률적이다	한국적 이미지 또는 색채가 너무 강하다	사운드(음성) 지원 품질이 떨어진다	게임의 사후 관리가 잘 되지 않는다	배경 음악이 어색하다	게임 이용 가능한 연령이 너무 높다	게임이 너무 선정적이고 폭력적이다	기타	없다
■ 전체 ■		**(450)**	**8.7**	**8.4**	**7.6**	**6.9**	**6.7**	**4.7**	**4.7**	**0.2**	**29.3**
성별	남성	(234)	9.4	7.3	7.7	4.7	7.7	5.1	6.4	0.0	27.8
	여성	(216)	7.9	9.7	7.4	9.3	5.6	4.2	2.8	0.5	31.0
연령별	만15~19세	(57)	8.8	12.3	8.8	5.3	3.5	8.8	5.3	0.0	24.6
	20대	(104)	8.7	10.6	9.6	4.8	10.6	6.7	7.7	0.0	24.0
	30대	(114)	9.6	5.3	7.9	7.0	4.4	3.5	3.5	0.9	25.4
	40대	(92)	4.3	4.3	7.6	7.6	4.3	0.0	1.1	0.0	41.3
	50대 이상	(83)	12.0	12.0	3.6	9.6	9.6	6.0	6.0	0.0	31.3

[Unit: %]

출처: 한국콘텐츠진흥원, '2022 해외 시장의 한국 게임 이용자 조사 (동아시아)', 229p.

▶ (모바일 게임) 한국 모바일 게임의 이용 장벽에 대한 조사 결과, 가장 높은 응답률을 보인 것은 '게임 접속하는 서버 속도가 느리다(17.9%)'로 조사되었으며, 다음으로 '높은 사양의 디바이스가 필요하다(16.3%)', '게임 비용이 많이 든다(13.4%)' 등 순으로 나타남

- '게임 접속하는 서버 속도가 느리다' 응답의 경우 여성(18.4%)이 남성(17.4%)보다 상대적으로 높았으며, 연령별 비율은 30대(24.1%)의 응답률이 타 연령대에 비해 두드러지게 높은 것으로 집계됨

[일본 게임 이용자의 한국 모바일 게임 이용 장벽(중복응답)]

		사례수	게임 접속하는 서버 속도가 느리다	높은 사양의 디바이스가 필요하다	게임 비용이 많이 든다	캐릭터가 매력적이지 않다	스토리가 재미없다	버그가 많다	그래픽 수준이 떨어진다	한국적 이미지 또는 색채가 너무 강하다	자국어 지원이 되지 않는다
■ 전체 ■		**(447)**	**17.9**	**16.3**	**13.4**	**11.0**	**11.0**	**10.3**	**9.6**	**8.5**	**8.5**
성별	남성	(224)	17.4	19.2	17.0	8.9	12.1	12.5	10.7	8.9	8.0
	여성	(223)	**18.4**	13.5	9.9	13.0	9.9	8.1	8.5	8.1	9.0
연령별	만15~19세	(62)	17.7	11.3	9.7	6.5	16.1	9.7	14.5	8.1	9.7
	20대	(106)	16.0	18.9	11.3	15.1	12.3	9.4	14.2	6.6	11.3
	30대	(108)	**24.1**	21.3	15.7	15.7	13.0	12.0	7.4	5.6	8.3
	40대	(89)	14.6	11.2	15.7	6.7	5.6	7.9	7.9	10.1	3.4
	50대 이상	(82)	15.9	15.9	13.4	7.3	8.5	12.2	4.9	13.4	9.8

[Unit: %]

		사례수	배경 음악이 어색하다	사운드(음성) 지원 품질이 떨어진다	타 국가 게임 대비 장르가 편향적-일률적이다	게임을 이용(조작)하기가 너무 어렵다	게임의 사후 관리가 잘 되지 않는다	게임 이용 가능한 연령이 너무 높다	게임이 너무 선정적이고 폭력적이다	없다	모름
■ 전체 ■		**(447)**	**7.6**	**7.2**	**6.9**	**6.3**	**5.8**	**5.6**	**3.8**	**27.5**	**0.2**
성별	남성	(224)	8.9	8.0	8.0	6.7	4.5	6.3	4.9	21.0	0.4
	여성	(223)	6.3	6.3	5.8	5.8	7.2	4.9	2.7	34.1	0.0
연령별	만15~19세	(62)	11.3	1.6	8.1	6.5	3.2	4.8	1.6	29.0	0.0
	20대	(106)	7.5	10.4	4.7	4.7	4.7	8.5	2.8	26.4	0.0
	30대	(108)	4.6	7.4	7.4	6.5	5.6	6.5	3.7	22.2	0.0
	40대	(89)	9.0	4.5	5.6	2.2	9.0	2.2	3.4	36.0	0.0
	50대 이상	(82)	7.3	9.8	9.8	12.2	6.1	4.9	7.3	25.6	1.2

[Unit: %]

출처: 한국콘텐츠진흥원, '2022 해외 시장의 한국 게임 이용자 조사 (동아시아)', 231p.