

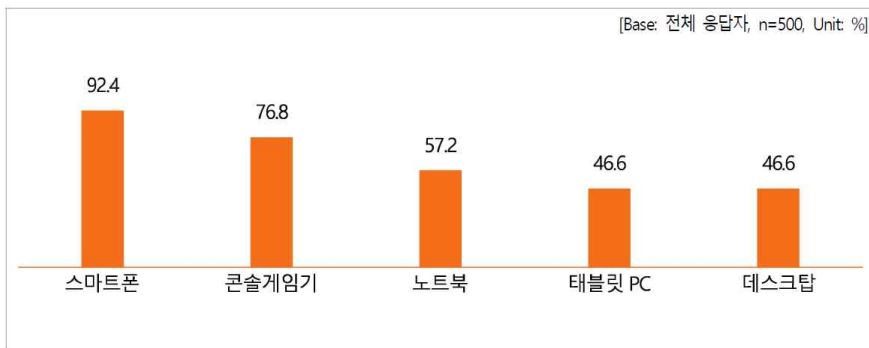
일본 게임 이용자들이 보유한 게임 기기

- 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 이용자에게 보유 게임 기기에 대해 복수 응답으로 조사한 결과, 2022년 조사 시점 기준 1위는 '스마트폰(92.4%)'이었으며, 이어 '콘솔게임기(76.8%)', '노트북(57.2%)' 순서로 나타남
- '태블릿 PC'와 '데스크탑'에 대한 응답률은 모두 46.6%로 타 기기에 비해 낮았음

[일본 게임 이용자의 보유 게임 기기(중복응답)]



출처: 한국콘텐츠진흥원, '2022 해외 시장의 한국 게임 이용자 조사 (동아시아)', 147p.

- 보유 게임 기기로 '스마트폰'을 지목한 응답률은 남성(92.8%)이 여성(92%)보다 높았으며, 40대 (98%)의 응답률은 타 연령대에 비해 높은 것으로 조사됨

[일본 게임 이용자의 성별/연령별 보유 게임 기기(중복응답)]

	사례수	스마트폰	콘솔게임기	노트북	태블릿 PC	데스크탑
■ 전체 ■	(500)	92.4	76.8	57.2	46.6	46.6
성별	남성 (250)	92.8	78.4	58.0	49.6	56.4
	여성 (250)	92.0	75.2	56.4	43.6	36.8
연령	만15~19세 (70)	82.9	67.1	37.1	40.0	28.6
	20대 (120)	92.5	70.0	50.8	36.7	44.2
	30대 (120)	94.2	85.0	58.3	55.8	58.3
	40대 (100)	98.0	86.0	68.0	53.0	55.0
	50대 이상 (90)	91.1	72.2	67.8	45.6	38.9

[Unit: %]

출처: 한국콘텐츠진흥원, '2022 해외 시장의 한국 게임 이용자 조사 (동아시아)', 147p.