

## 중국 게임 이용자의 주 이용 게임 플랫폼

- 국가: 중국
- 장르: 게임
- 출처: 한국콘텐츠진흥원, '2022 해외 시장의 한국 게임 이용자 조사 (동아시아)'

<https://www.kocca.kr/kocca/bbs/view/B0000147/2001824.do?menuNo=204153>

- ▶ 중국 게임 이용자를 대상으로 주 이용 게임 플랫폼에 대해 조사 결과, 2022년 기준으로 'PC/온라인 게임'이 48.4%의 응답률로 가장 높은 수치를 기록
- 만 15~19세의 PC/온라인 게임에 대한 응답률은 65.7%로 타 연령대와 큰 차이를 보임

[중국 게임 소비자의 성별/연령별 주 이용 게임 플랫폼 (1순위 응답 기준)]

		사례수	PC/온라인 게임	모바일 게임	콘솔 게임	가상현실(VR) 게임	아케이드 게임
■ 전체 ■		(500)	48.4	45.6	4.6	0.8	0.6
성별	남성	(250)	51.6	41.2	5.2	0.8	1.2
	여성	(250)	45.2	50.0	4.0	0.8	0.0
연령대	만15~19세	(70)	65.7	34.3	0.0	0.0	0.0
	20대	(120)	52.5	45.8	1.7	0.0	0.0
	30대	(120)	49.2	43.3	7.5	0.0	0.0
	40대	(100)	39.0	55.0	3.0	3.0	0.0
	50대 이상	(90)	38.9	46.7	10.0	1.1	3.3

[Unit: %]

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

- ▶ 1~5순위를 모두 합산 시에는 '모바일 게임'에 대한 응답률이 83%로 가장 높게 나타났는데, 특히 40대의 경우 94%의 매우 높은 응답률을 보임

[중국 게임 소비자의 성별/연령별 주 이용 게임 플랫폼 (1~5순위 합산 기준)]

		사례수	모바일 게임	PC/온라인 게임	콘솔 게임	아케이드 게임	가상현실(VR) 게임
■ 전체 ■		(500)	83.0	76.4	29.8	12.8	12.2
성별	남성	(250)	81.6	75.6	34.0	14.8	9.2
	여성	(250)	84.4	77.2	25.6	10.8	15.2
연령대	만15~19세	(70)	72.9	81.4	5.7	1.4	4.3
	20대	(120)	85.0	80.8	35.8	6.7	12.5
	30대	(120)	90.0	85.8	46.7	24.2	25.0
	40대	(100)	94.0	78.0	27.0	20.0	9.0
	50대 이상	(90)	66.7	52.2	21.1	6.7	4.4

[Unit: %]

출처: 한국콘텐츠진흥원, '2022 해외 시장의 한국 게임 이용자 조사 (동아시아)', 41p.