

JAPAN

# 일본 콘텐츠 산업동향

CONTENTS INDUSTRY TREND OF JAPAN

한국콘텐츠진흥원  
일본사무소



**koCCA** KOREA  
CREATIVE CONTENT  
AGENCY

# 주간 심층이슈

## 『SNS/소셜게임&스마트폰용 애플리케이션 유저 동향』

### ◎ 작성취지

- 일본에서 최근 SNS(소셜네트워킹서비스), 스마트폰, 태블릿PC 등이 급속도로 보급되고 있는 가운데 이런 서비스/단말기를 이용한 다양한 콘텐츠가 크게 늘어나고 있음.
- 특히, SNS(소셜네트워킹서비스)와 소셜 게임은 지금까지 주로 컴퓨터나 휴대전화에서 이용해 왔지만, 최근에는 스마트폰과 태블릿PC에서의 이용이 증가하고 있음
- 이런 일본내 콘텐츠 플랫폼의 변화를 토대로 최근 CESA(일본컴퓨터엔터테인먼트협회)가 발표한 이용자 조사보고서 동향을 정리함으로써 국내 관련콘텐츠기업의 일본 진출시 유익한 참고자료로 활용하고자 함.

※SNS/소셜게임&스마트폰용 애플리케이션 유저동향 조사보고서(2012.1.30)

### ◎ 작성순서

- 1. SNS/소셜게임 유저동향
- 2. 스마트폰/태블릿용 애플리케이션 게임 유저동향
- 3. 주요 기업별 유저동향

## 1. SNS/소셜게임 유저 동향

### ■ SNS/소셜게임&스마트폰용 애플리케이션 유저 동향 조사 보고서 개요

#### ○ 조사 목적

- SNS(소셜네트워킹서비스)와 스마트폰 보급으로 급속히 성장하고 있는 ‘소셜게임’의 전반적인 이용 실태와 소셜게임별 유저 동향을 파악
- 전체 동향을 파악해 각 기업의 마케팅 전략 수립의 기초 자료로 제공.

※본 조사는 일반법인 컴퓨터엔터테인먼트 협회(CESA)가 주최

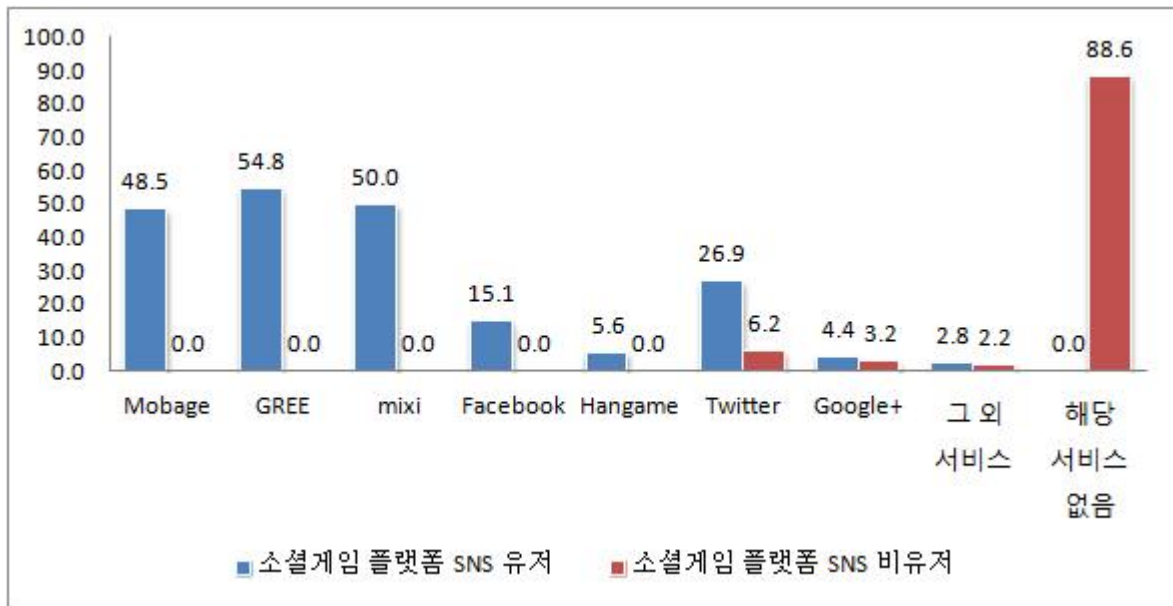
### ○ 조사대상자, 조사방법, 실시 기간 및 분석방법

- 조사 대상자는 먼저, 네트에이지아 주식회사 보유의 모바일인터넷 설문등록 모니터에서 예비 조사로 스크린을 한 뒤, 소셜게임 플랫폼 SNS이용자 2,500샘플 및 소셜게임 플랫폼 SNS비이용자 500샘플을 추출. 추출함에 있어 12~59세의 남녀 개인의 비율을 적용해 회수함.
- 핸드폰을 이용한 인터넷 설문 조사(주요 3캐리어)
- Web에 설치한 조사표 폼에 본인이 직접 응답하는 방식을 취함.
- 2011년 11월14일(월)~2011년 11월28일(월)까지 총 15일간 실시됨.
- 단순 집계 및 ‘남녀/연령별’, ‘소셜게임플랫폼 SNS이용자/비이용자별’ 등을 중심으로 교차분석
- 조사대상은 ‘사람과의 연결, 교류를 심화시키는 회원제 인터넷 커뮤니티’를 ‘SNS’으로, 그 SNS에서 즐기는 게임을 ‘소셜게임’이라고 정의함. 또한, SNS에 관해서는 다양한 종류가 있지만, 이번 조사에서는 유저 특성을 파악한다는 목적에 따라 ‘표본수가 많고 소셜게임플랫폼이 있는 SNS’를 중심으로 분석.

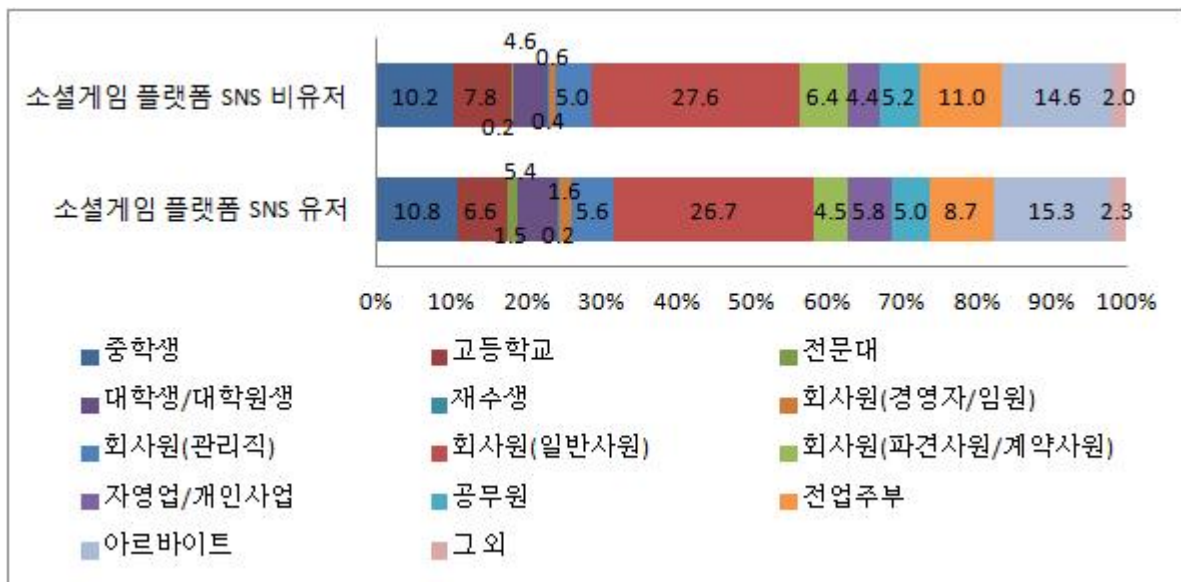
※각 SNS사이트의 개설 경위가 다양한 것과 현재도 아직 업태가 계속 변화하고 있기 때문에 명확한 정의를 내리기 어려운 상황임.

### ○ 응답자 특성

- SNS별 이용 상황(복수 응답)을 살펴보면, 소셜게임 플랫폼 SNS유저(표본수 2,500) 중 GREE를 이용하고 있다고 응답한 사람은 모두 1,370명(남자 664, 여자 706), 54.8%로 1위를 차지했고, 그 뒤를 mixi가 1,250명(남자 587, 여자 663), 50.5%로 2위를, Mobage가 1,212명(남자 644명, 여자 568명), 48.5%로 3위를 차지함.
- 해외에서 유입된 서비스인 Facebook, Hangame, Twitter는 각각 378명(15.1%), 140명(5.6%), 672명(26.9%)의 이용률을 나타냄.



- 표본의 직업별 특성을 보면, 풀타임노동자(회사원, 자영업, 공무원 등)가 가장 높은 비율을 나타내고 있음.



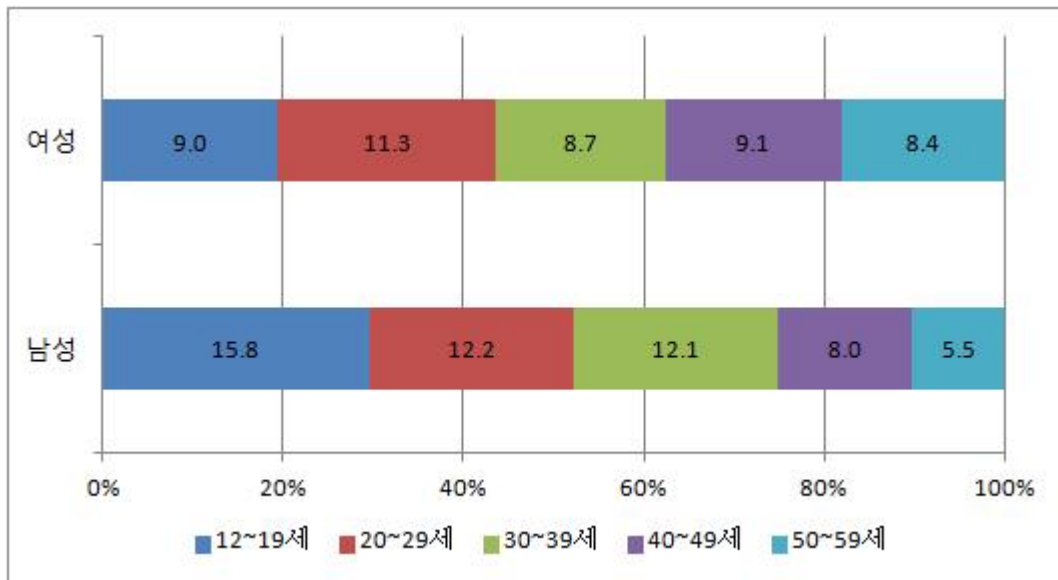
## ■ 소셜게임 유저 동향

### ○ 소셜게임 유저 응답자 속성

- ‘Mobage’ 또는 ‘Yahoo! Mobage’의 ‘소셜게임을 하고 있다’고 응답한 Mobage게임 유저 469명과, GREE의 소셜게임을 이용하고 있는 GREE게임유저 493명, mixi의 소셜게임을 이용하고 있는 mixi게임유저 229명, Facebook의 소셜게임을 이용하고 있는

Facebook게임 유저 8명과 현재 이용하고 있는 SNS으로 ‘Hangame’ 이라고 응답한 Hangame유저 140명을 모두 “소셜게임유저” 로 정의함.

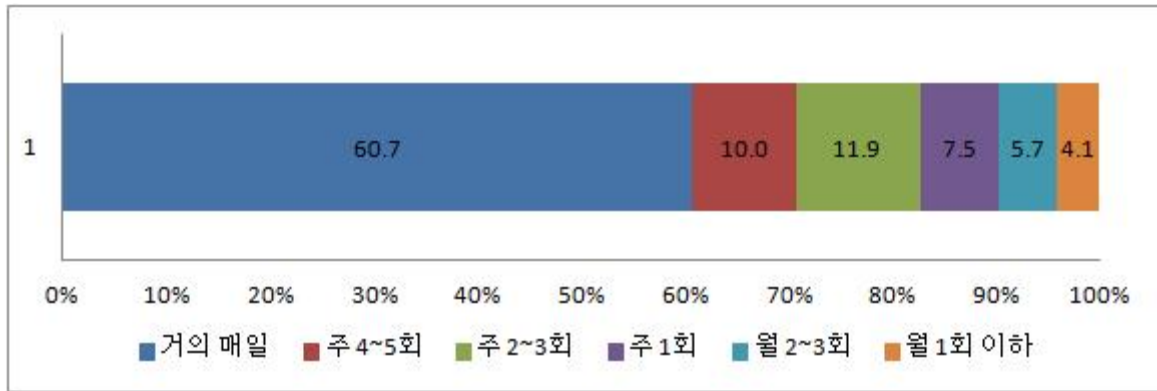
- 총 유효응답자 수는 967명, 남녀 구성 비율은 53.6%, 46.4%로 비슷함.



## ■ 소셜게임 유저의 게임 이용 빈도 및 이용 시간

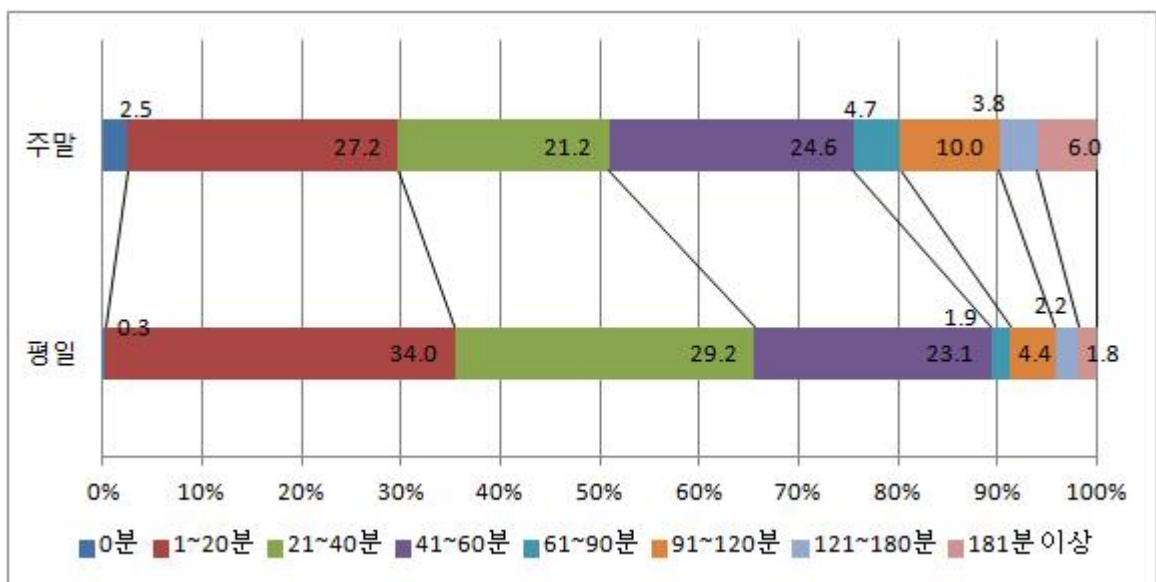
### ○ 소셜게임 유저의 게임 이용 빈도

- ‘일주일 동안 평균 며칠 정도 소셜게임을 이용하는가’ 라는 질문에서, ‘거의 매일 이용한다’ 가 60.7%로 압도적으로 많았음.
- 또한 ‘한 달에 1번 이하로 이용한다’ 고 응답한 사람은 4.1%로 가장 적어 소셜게임은 지속적/주기적으로 꾸준히 이용되는 경향이 높게 나타났음.



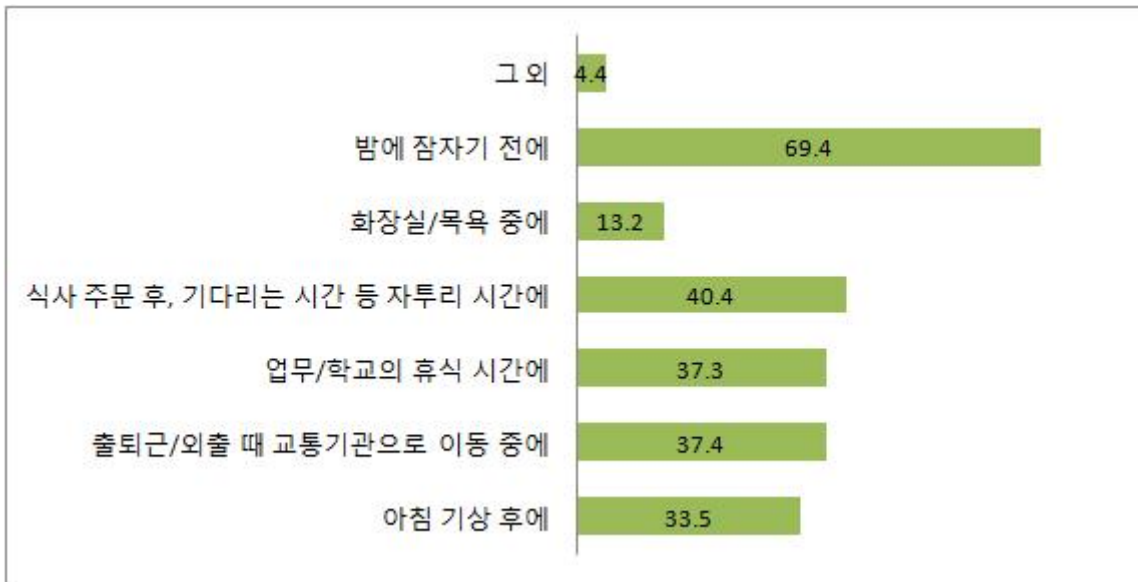
○ 소셜게임 유저의 이용 시간

- ‘하루 평균 어느 정도 소셜게임을 이용하고 있는가’ 라는 질문으로 평일과 주말의 평균 이용 시간을 보면, 평일 이용 시간은 1~20분이 34.0%, 21~40분이 29.2%, 41~60분이 23.1%로 한 시간 이내의 이용이 전체의 86.3%로 가장 많았음.
- 주말의 이용 시간을 보면, 1~20분이 27.2%, 21~40분이 21.2%, 41~60분이 24.6%로 역시 한 시간 이내의 이용 시간이 73.0%로 주류를 이루었음. 특히, 주말은 평일보다 이용 시간이 길어지는 경향을 나타내, 91~120분 이용한다고 응답한 사람을 보면 평일의 4.4%에서 10.0%로 약 2배 이상 증가함.



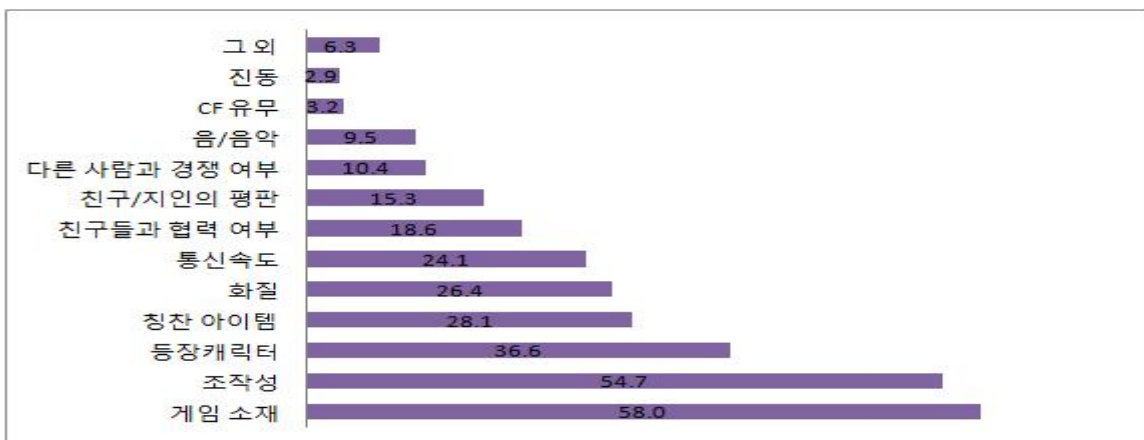
○ 소셜게임을 이용하는 시간대/상황

- 주로 소셜게임을 이용하는 시간대를 상황별로 나누어 보면, ‘밤에 자기 전에’ 라고 응답한 사람이 69.4%로 가장 많았음.
- ‘식사 주문 후 기다리는 동안, 기다리는 시간 등 여유 시간에’ 라고 응답한 사람이 40.4%, ‘출/퇴근 시간과 외출 시 교통 기간을 이용해 이동 중에’ 라고 응답한 사람이 37.4%, ‘업무/학교의 휴식 시간 중에’ 가 37.3%로 거의 같은 수준으로 주로 자투리 시간에 소셜 게임을 이용하고 있는 것으로 나타남.



○ 소셜게임에서 중시하는 요소

- 소셜게임에서 중요시하는 요소로는 ‘게임 소재’와 ‘조작성’이 각각 58.0%, 54.7%로 1,2위를 차지함.



- 기존의 컴퓨터게임이나 가정용콘솔게임에서 중요시하는 요소와는 다른 경향을 나타냄.

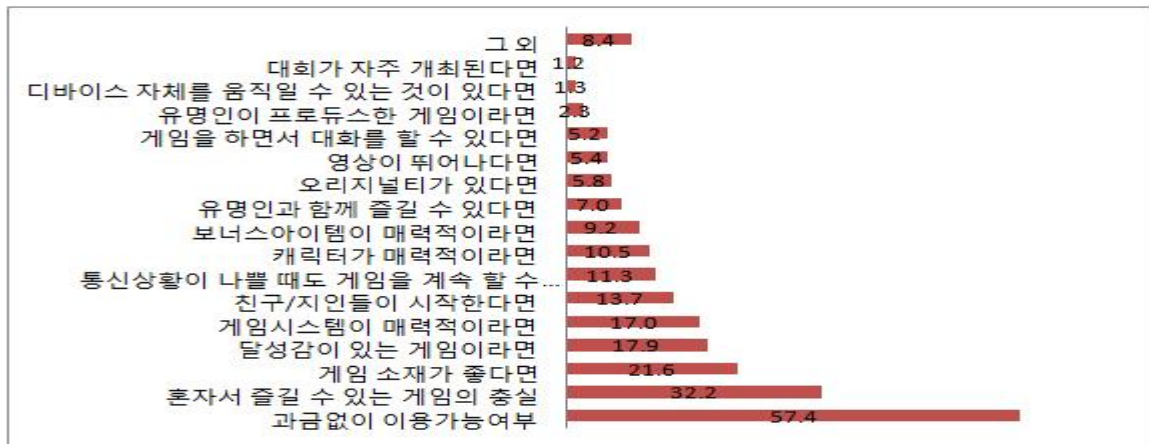
○ 소셜게임이 없었다면 이용할 것같은 여가 활동은

- ‘소셜게임이 없었다면 어떤 활동을 했을 것 같은가’라는 질문에 대해서 “컴퓨터게임”라고 응답한 사람은 207명으로 가장 많았고, 독서 199명, 컴퓨터/휴대폰/인터넷 168명, 텔레비전 시청 81명 등의 순이었음.

○ 소셜게임 미경험자가 이용하고 싶다고 생각하는 조건/동기

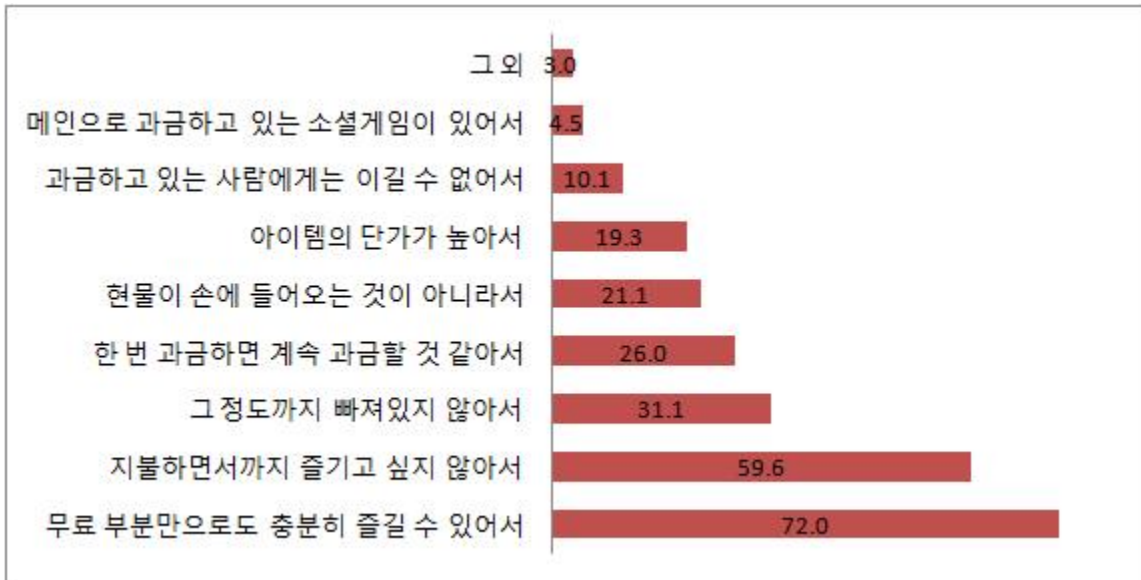
- 소셜게임 플랫폼 SNS유저 및 소셜게임 미경험자를 대상으로 유효응답자 1,243명에게서 얻은 응답
- ‘Mobage’ 또는 ‘Yahoo! Mobage’ 을 이용하고 있지만 ‘소셜게임은 이용한 적이 없다’ 는 응답자(Mobage유저이면서 소셜게임 미경험자)304명, ‘GREE’ 를 이용하고 있지만 ‘소셜게임은 이용한 적이 없다’ 는 응답자(GREE유저이면서 소셜게임 미경험자)341명, ‘mixi’ 를 이용하고 있지만 ‘소셜게임은 이용한 적이 없다’ 는 응답자(mixi유저이면서 소셜게임 미경험자)622명, ‘Facebook’ 을 이용하고 있지만 ‘소셜게임은 이용한 적이 없다’ 는 응답자(Facebook 유저이면서 소셜게임 미경험자)333명 중 어느 하나라도 해당하는 사람을 대상으로 함.
- 미경험자들이 소셜게임을 시작해 보고 싶다고 생각하는 동기를 보면, ‘과금하지 않고도 이용할 수 있다면’이 57.4%로 압도적으로 많았고, ‘혼자서도 할 수 있는 게임이 충실하다면’(32.2%), ‘게임 소재가 좋다면’(21.6%)이 높은 지지율을 얻음.





### ○ 소셜게임 비과금 이유

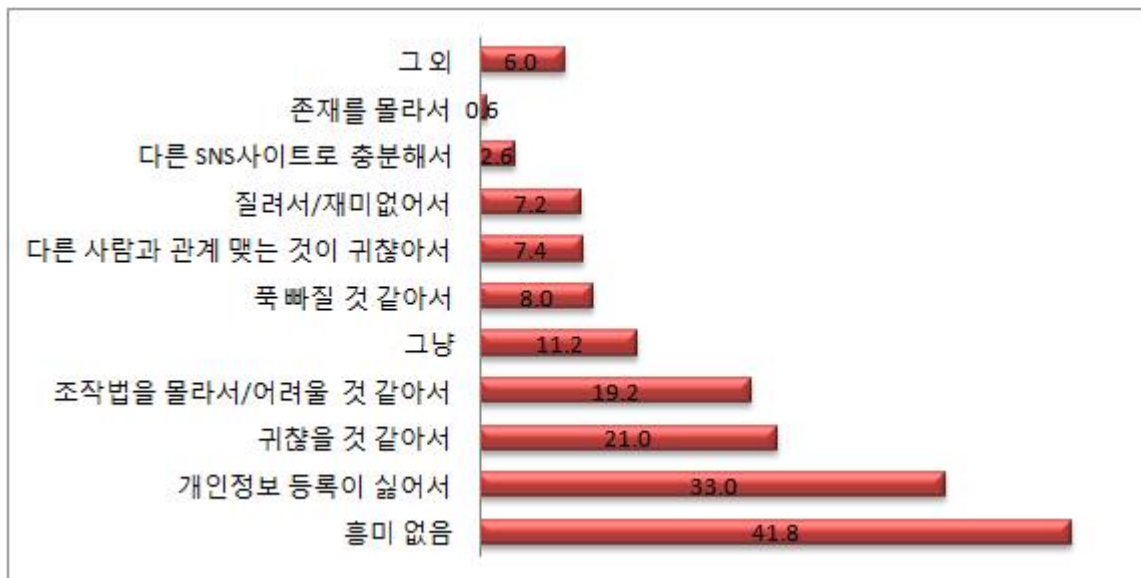
- ‘Mobage’ 또는 ‘Yahoo! Mobage’의 ‘소셜게임을 이용하고 있다’고 응답한 응답자 중, 한 달 과금액이 ‘0엔(추가 과금을 하지 않음)’이라고 응답한 사람 356명(Mobage게임 비과금 유저), ‘GREE’의 ‘소셜게임을 이용하고 있다’고 응답한 응답자 중, 한 달 과금액이 ‘0엔(추가 과금을 하지 않음)’이라고 응답한 사람 389명(GREE게임 비과금 유저), ‘mixi’의 ‘소셜게임을 이용하고 있다’고 응답한 응답자 중, 한 달 과금액이 ‘0엔(추가 과금을 하지 않음)’이라고 응답한 사람 206명(mixi게임 비과금 유저), ‘Facebook’의 ‘소셜게임을 이용하고 있다’고 응답한 응답자 중, 한 달 과금액이 ‘0엔(추가 과금을 하지 않음)’이라고 응답한 사람 5명(Facebook게임 비과금 유저), ‘Hangame’의 ‘소셜게임을 이용하고 있다’고 응답한 응답자 중, 한 달 과금액이 ‘0엔(추가 과금을 하지 않음)’이라고 응답한 사람 111명(Hangame 비과금 유저) 가운데, 어느 하나라도 해당하는 사람을 대상으로 함.
- 총 유효응답자 수 800명의 소셜게임에서 과금 서비스를 이용하지 않는 이유를 보면, ‘무료 부분만으로도 충분히 즐길 수 있어서’가 72.0%, ‘지불하면서까지 즐기고 싶다고 생각하지 않아서’가 59.6%로 높은 비율을 나타냄.



### ■ 소셜게임 플랫폼 SNS 비유저 동향

#### ○ 소셜게임 플랫폼 SNS를 이용하지 않는 이유

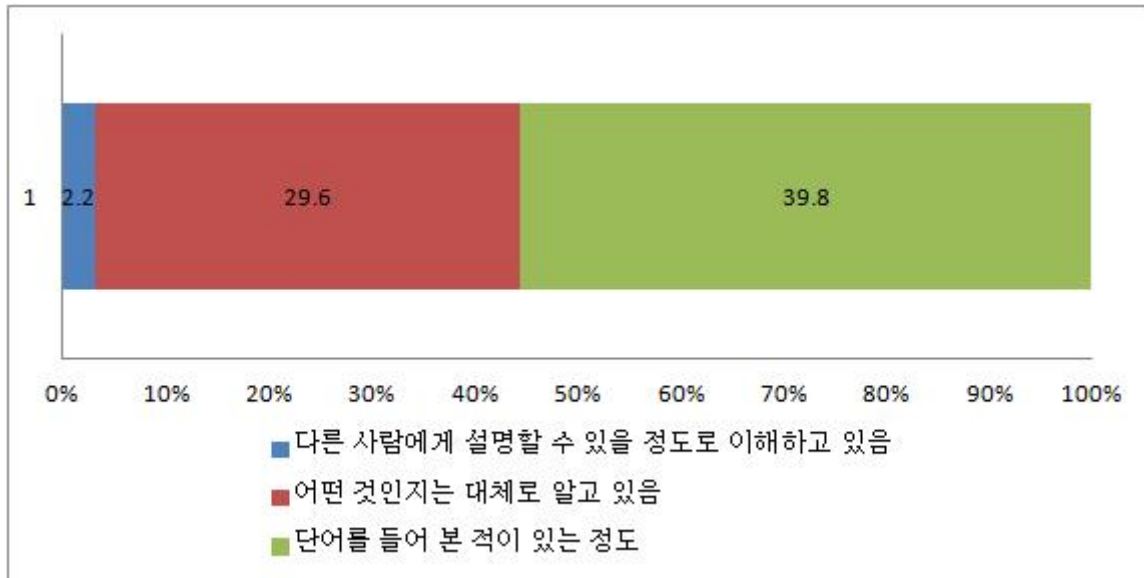
- ‘소셜게임 플랫폼 SNS 비유저’ 란, Mobage, GREE, mixi, Facebook, Hangame 중 아무 것도 이용하지 않는 사람 500명을 대상으로 함.
- SNS 사이트를 이용하지 않는 이유는 ‘흥미가 없어서’와 ‘개인 정보를 등록하는 것이 싫어서’가 41.8%, 33.0%로 가장 높았음.



#### ○ 소셜게임의 인지도

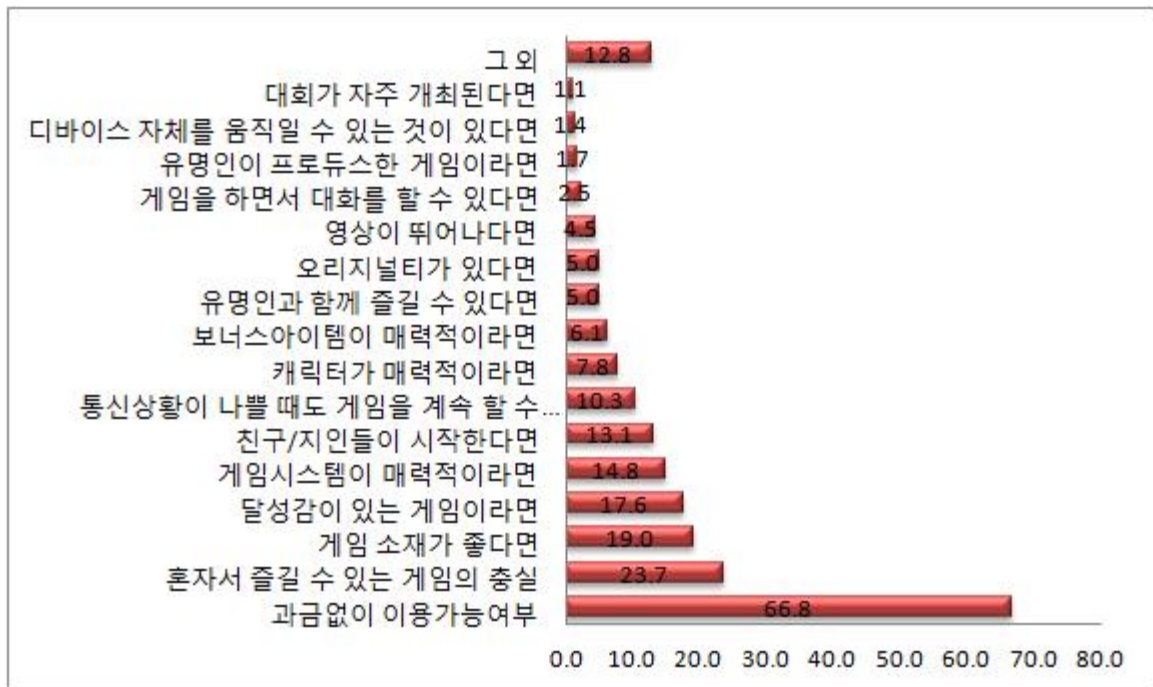
- ‘소셜게임 플랫폼 SNS 비유저’의 소셜게임 인지도는 ‘타인에게

설명할 수 있을 정도로 이해하고 있다' 와 '어떤 것인지 잘 알고 있다' 가 각각 29.6%, 39.8%로 전체의 69.4%로 대체적으로 높은 것으로 나타남.



#### ○ 소셜게임을 이용하고 싶다고 생각하는 조건/동기

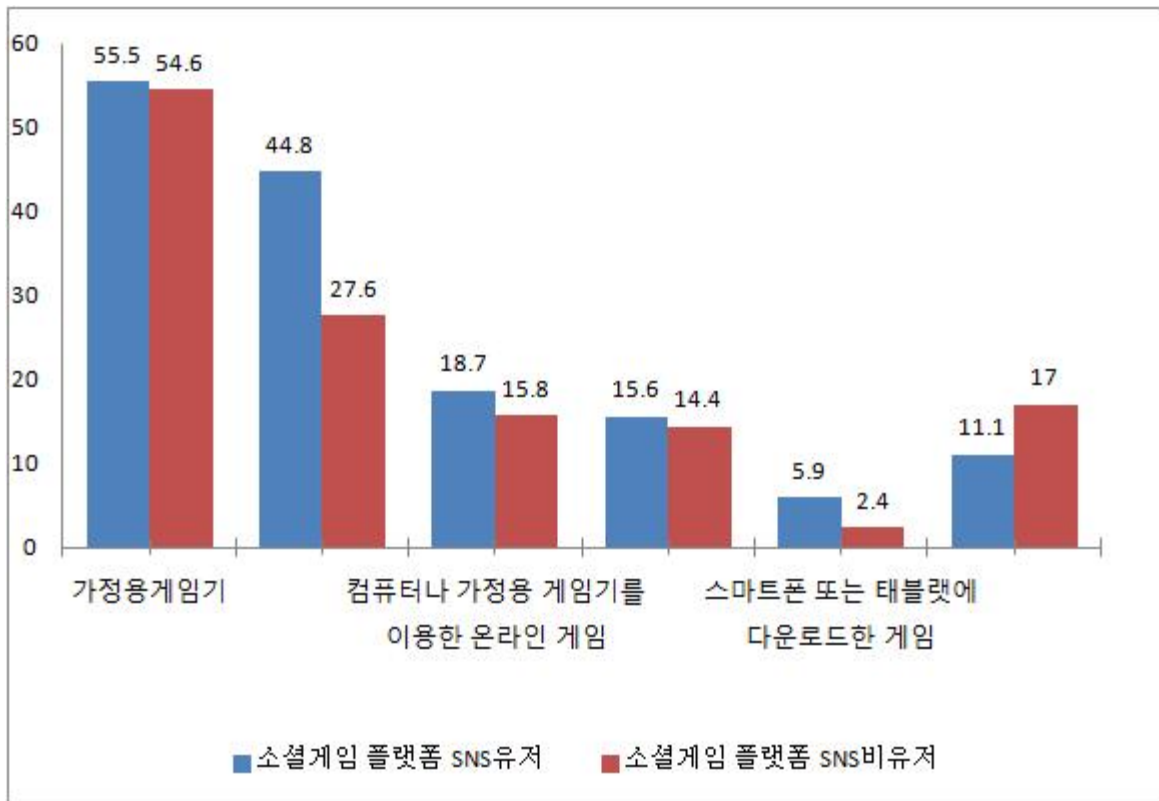
- 소셜게임 플랫폼 SNS 비유저 중 '소셜게임을 전혀 모른다' 고 응답한 사람 이외의 사람을 대상(유효응답수 358명)으로 소셜게임 플랫폼 SNS 비유저가 소셜게임을 이용해보고 싶다고 생각하는 조건/과 동기를 보면, '과금 없이 즐길 수 있다면' 이 66.8%로 과금에 대한 부담감이 소셜게임 이용 여부를 좌우하고 있는 것으로 나타남.



## ■ 소셜게임 플랫폼 SNS유저와 소셜게임 플랫폼 SNS 비유저의 동향 비교

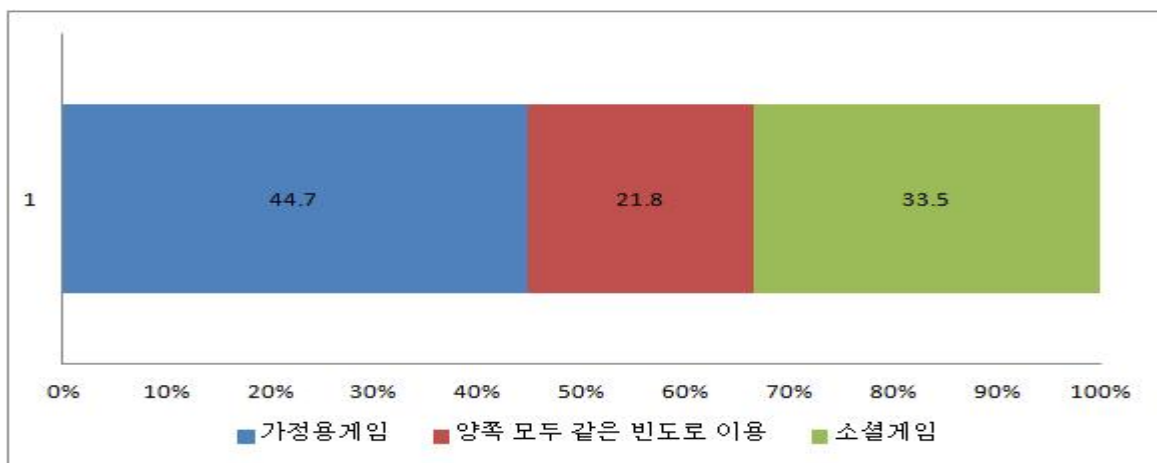
### ○ 소셜게임 이외 각 게임 형태별 이용 상황

- Mobage, GREE, mixi, Facebook, Hangame 중 어느 하나를 이용하고 있는 ‘소셜게임 플랫폼 SNS유저’ 와 Mobage, GREE, mixi, Facebook, Hangame 중 어느 것도 이용하고 있지 않는 ‘소셜게임 플랫폼 SNS비유저’ 를 대상으로 소셜게임 플랫폼 이외에 현재 계속적으로 이용하고 있는 게임을 물어봄
- ‘소셜게임 플랫폼 SNS유저’ 와 ‘소셜게임 플랫폼 SNS비유저’ 모두 가정용 비디오게임을 이용하고 있는 비율이 각각 55.6%, 54.6%로 높게 나타남.
- 스마트폰 이외의 핸드폰에서 다운로드 또는 내장 애플리케이션 게임을 이용하는 비율을 보면, ‘소셜게임 플랫폼 SNS유저’ 와 ‘소셜게임 플랫폼 SNS비유저’ 에 각각 44.8%, 27.6%로 크게 차이가 남.
- 핸드폰에서 게임을 이용한 경험이 있는 유저들이 더욱 쉽게 ‘소셜게임 플랫폼’ 을 이용하는 것으로 보임.



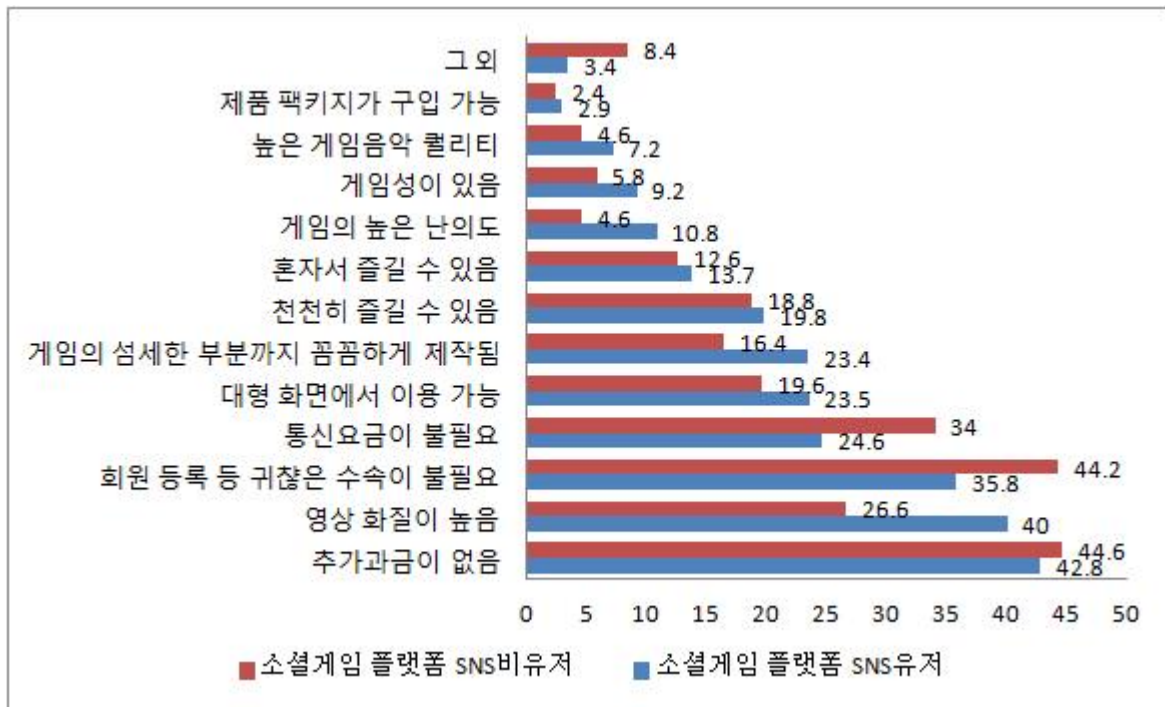
○ 가정용 게임과 소셜게임의 이용 빈도 비교

- ‘소셜게임 플랫폼 SNS유저’ 들에게 가정용 게임과 소셜게임에서 어느 쪽을 더 많이 이용하는지를 물어봄.
- 가정용 게임 이용이 44.7%로 가장 높았음.



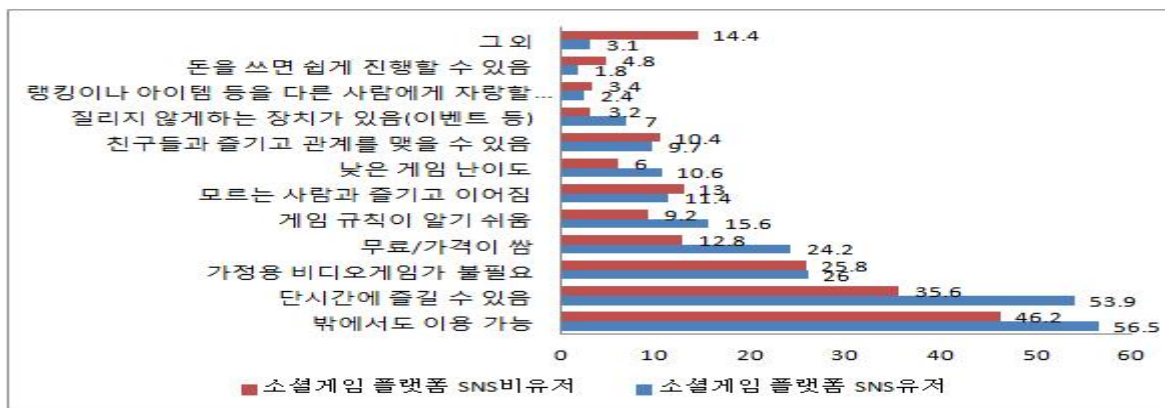
○ 소셜게임보다 가정용 비디오게임이 뛰어나다고 생각하는 점

- ‘소셜게임 플랫폼 SNS유저’ 와 ‘소셜게임 플랫폼 SNS비유저’ 모두에게 소셜게임보다 가정용 비디오게임이 뛰어나다고 생각하는 점을 물어본 결과, ‘추가 과금이 없음’ 이 42.8%, 44.6%로 높게 나옴.



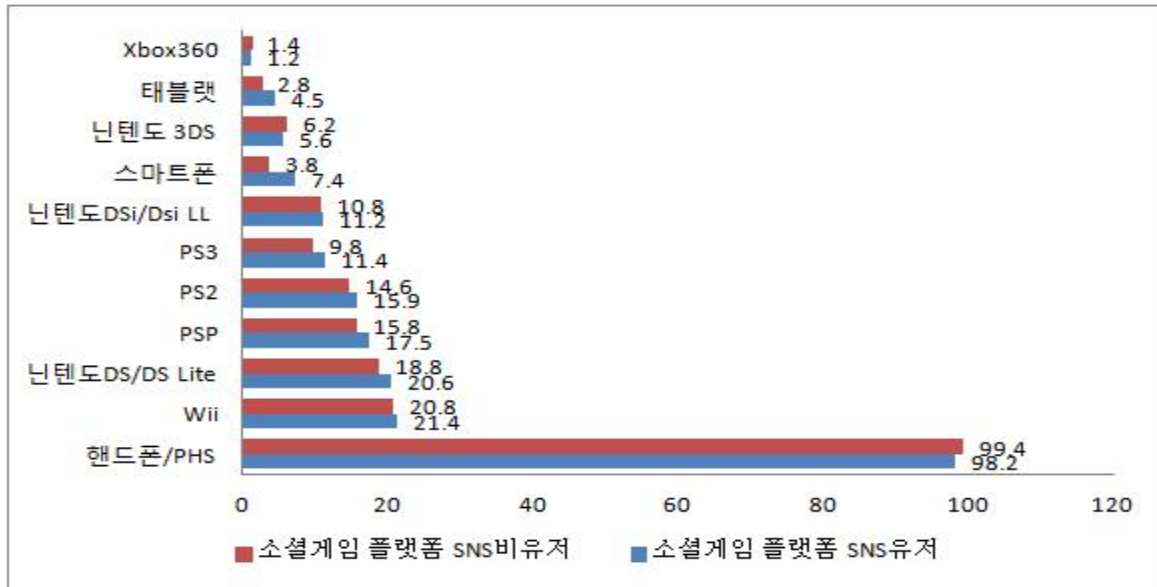
○ 가정용 비디오게임보다 소셜게임이 뛰어나다고 생각하는 점

- ‘소셜게임 플랫폼 SNS유자’와 ‘소셜게임 플랫폼 SNS비유자’ 모두에게 가정용 비디오게임보다 소셜게임이 뛰어나다고 생각하는 점을 물어본 결과, ‘밖에서도 즐길 수 있다’가 56.5%, 46.2%, ‘짧은 시간에도 이용할 수 있음’이 53.9%, 35.6%로 높게 나옴



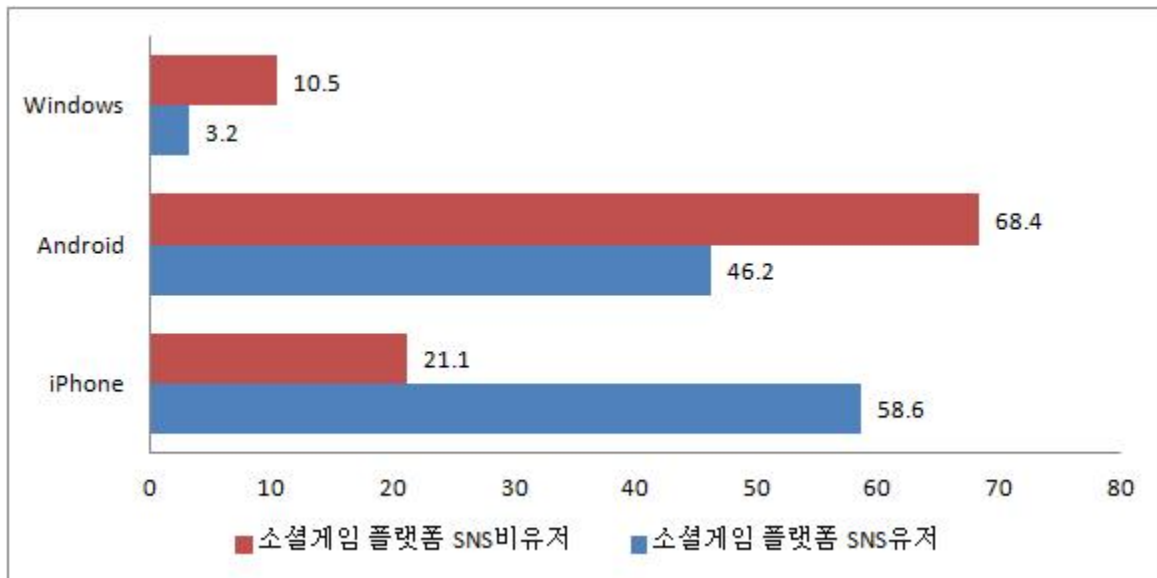
○ 일상적으로 이용하고 있는 기기/단말기

- ‘소셜게임 플랫폼 SNS유자’와 ‘소셜게임 플랫폼 SNS비유자’ 모두에게 현재 사용하고 있는 기기/단말기를 물어 본 결과, ‘휴대폰 /PHS(스마트폰 이외)’가 98.2%, 99.4%로 높은 이용율을 나타냄.



○ 일상적으로 이용하고 있는 스마트폰의 종류

- ‘현재 스마트폰을 이용하고 있다’고 응답한 사람들에게 이용하고 있는 스마트폰의 종류를 물어본 결과, ‘Android계’가 68.4%, 46.2%, ‘iPhone’이 58.6%, 21.2%로 압도적으로 많았음(아래 그림 참조).

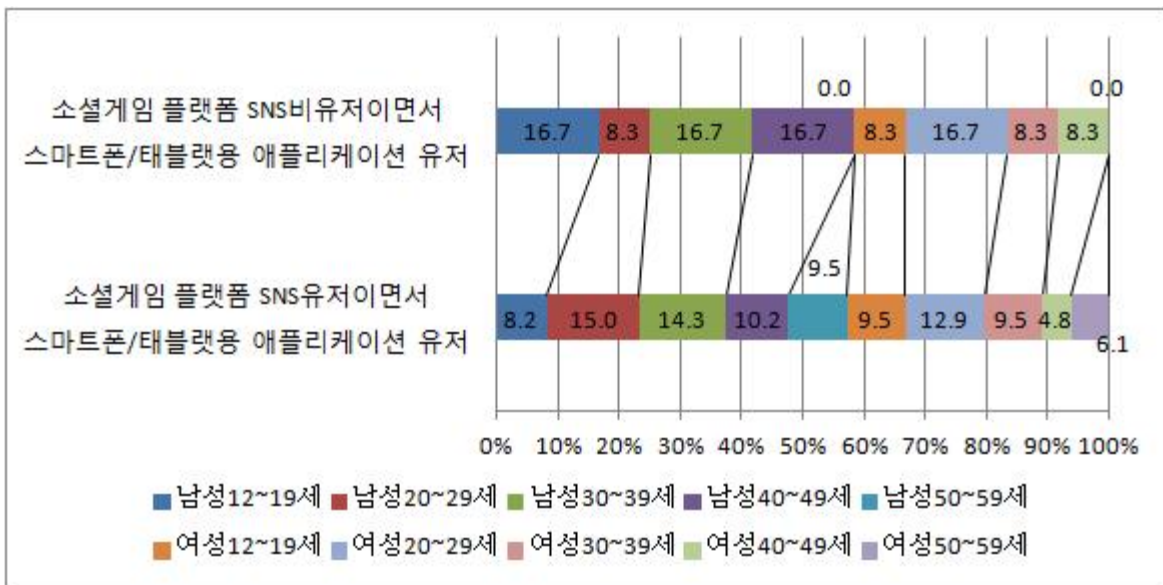


## 2. 스마트폰/태블릿용 애플리케이션 게임 유저 동향

### ■ 스마트폰/태블릿용 애플리케이션 게임 유저 동향

#### ○ 스마트폰/태블릿용 애플리케이션 게임 유저 응답자 속성

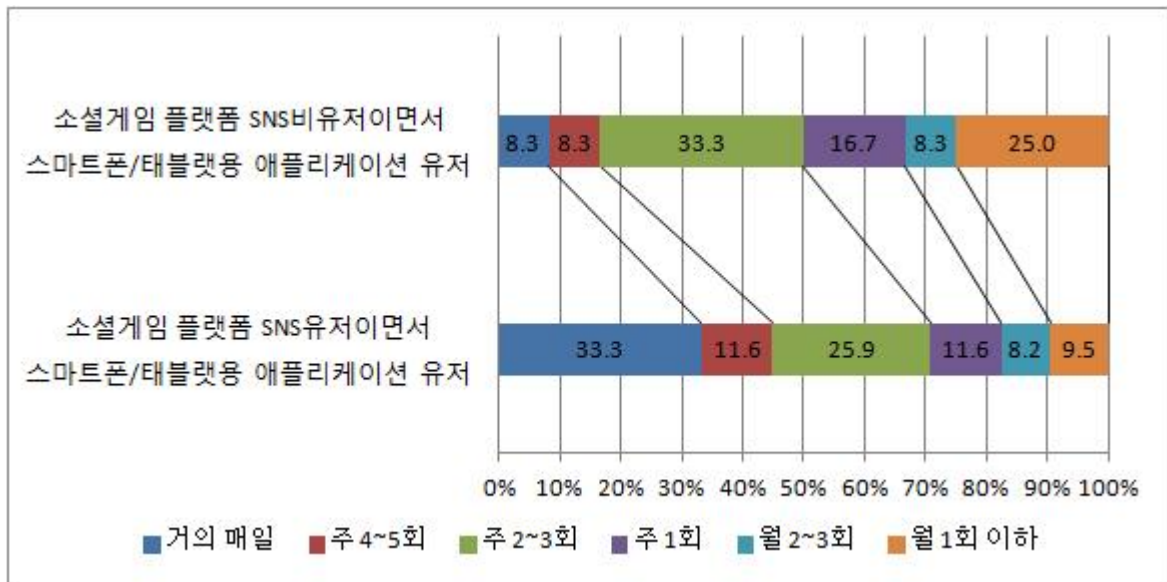
- 소셜게임 이외에 현재 계속적으로 이용하고 있는 게임에 관한 질문에서 ‘스마트폰 또는 태블릿에 다운로드한 애플리케이션 게임’이라고 응답한 사람으로, 「소셜게임 플랫폼 SNS유저이면서 스마트폰/태블릿용 애플리케이션 유저」의 유효응답자 147명과, 「소셜게임 플랫폼 SNS비유저이면서 스마트폰/태블릿용 애플리케이션 유저」의 유효응답자 12명을 대상으로 함.



#### ○ 스마트폰/태블릿용 애플리케이션 게임 유저의 이용 빈도

- 한 주 동안 평균 며칠을 스마트폰/태블릿에 다운로드한 애플리케이션 게임을 이용하고 있는지 보면, 일주일 동안 평균 3.65일을 이용.
- 주 2~3일 이용하고 있다고 응답한 사람이 「소셜게임 플랫폼 SNS유저이면서 스마트폰/태블릿용 애플리케이션 유저」 25.9%, 소셜게임 플랫폼 SNS비유저이면서 스마트폰/태블릿용 애플리케이션 유저」 33.3%로 가장 많았음.

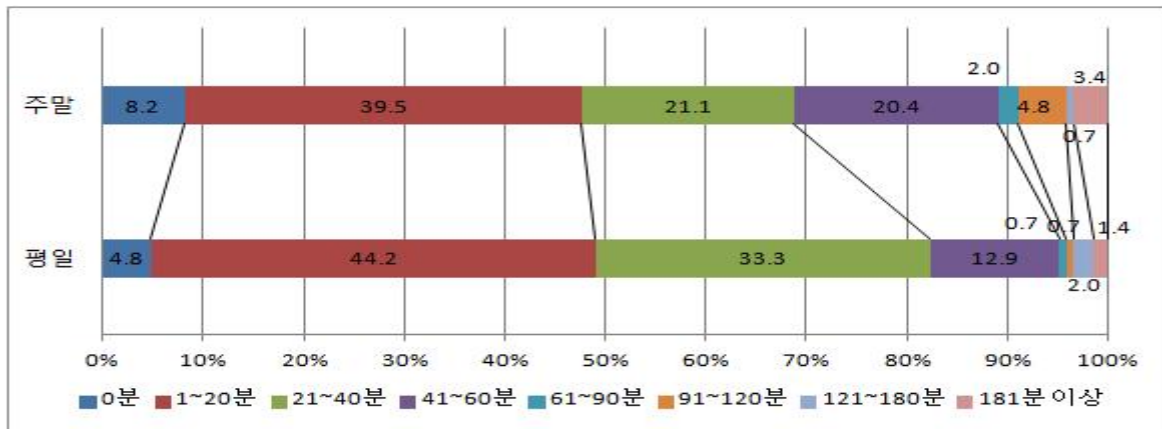




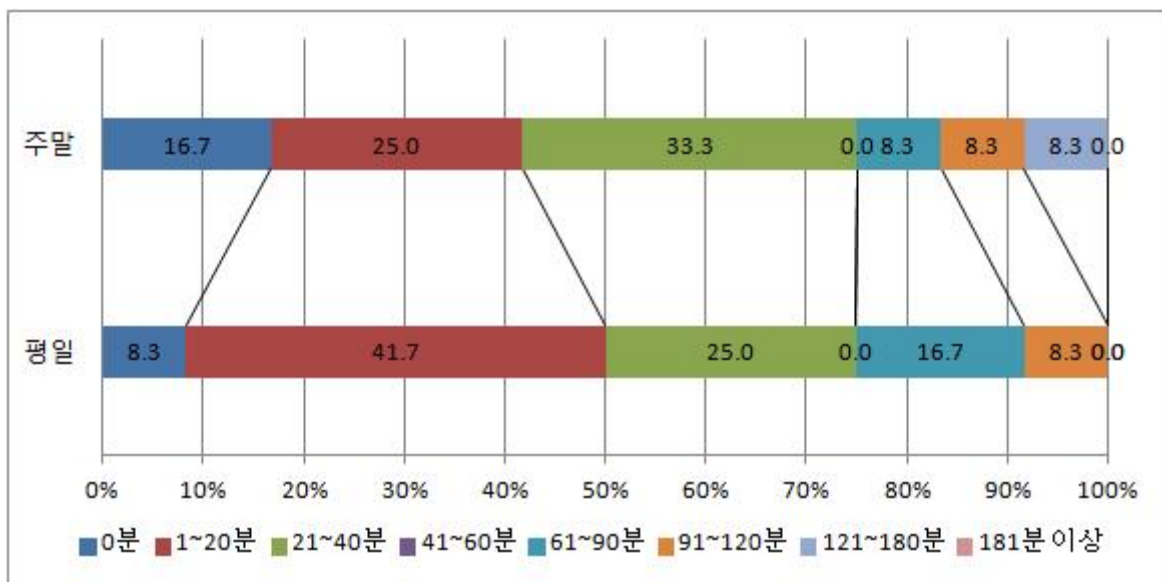
○ 스마트폰/태블릿용 애플리케이션 유저의 이용 시간

- 하루 동안 이용하는 스마트폰/태블릿용 애플리케이션 게임을 이용하는가를 평일과 주말로 나누어 보면, 평일은 31.6분, 주말은 43.0분이었음.
- 「소셜게임 플랫폼 SNS유저이면서 스마트폰/태블릿용 애플리케이션 유저」의 평일 이용 상황을 보면, 1~20분이 44.2%, 21~40분이 33.3%로 40분 이내가 전체의 77.5%를 차지해 전반적으로 짧은 시간 동안 이용하고 있는 경향이 있는 것으로 나타남.
- 「소셜게임 플랫폼 SNS유저이면서 스마트폰/태블릿용 애플리케이션 유저」의 주말 이용 상황을 보면, 평일보다 조금 이용 시간이 길어지는 경향을 나타내고 있지만, 1시간 이내가 전체의 81.0%로 이용 시간이 짧은 것이 특징임.

▶ 소셜게임 플랫폼 SNS유저이면서 스마트폰/태블릿용 애플리케이션 유저 이용 시간

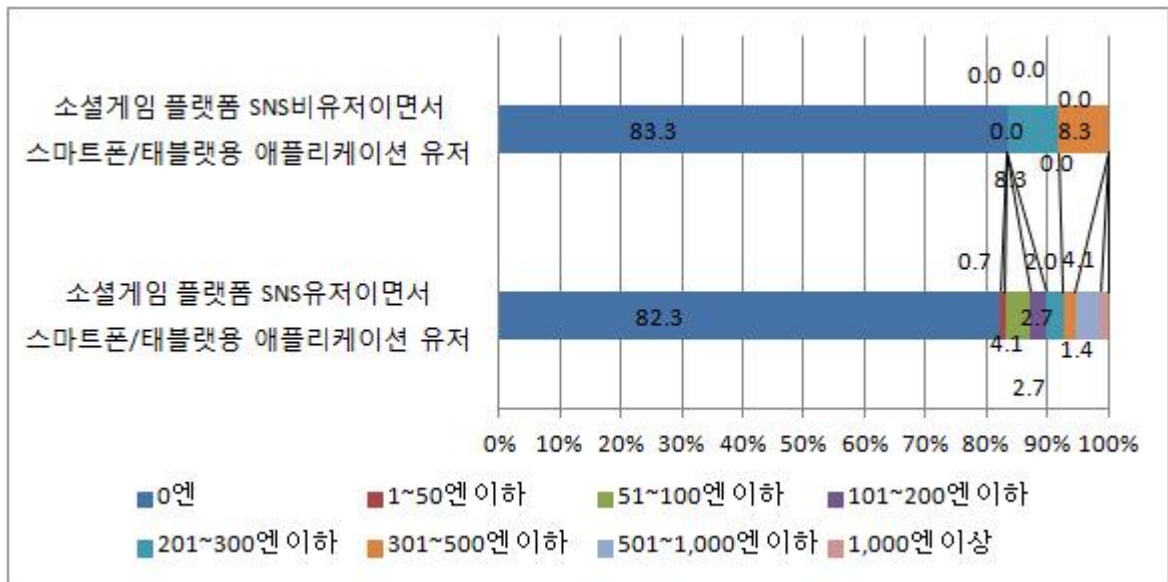


▶ 소셜게임 플랫폼 SNS비유저이면서 스마트폰/태블릿용 애플리케이션 유저 이용시간



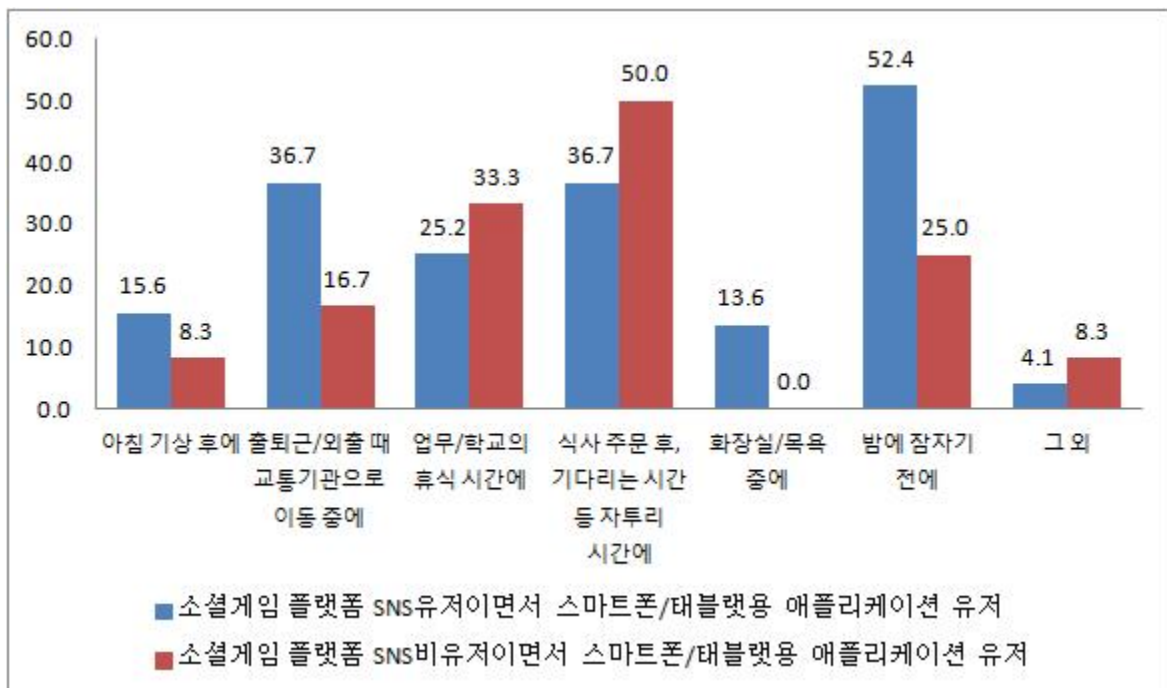
○ 스마트폰/태블릿용 애플리케이션 게임 유저의 과금 현황

- 스마트폰/태블릿용 애플리케이션 게임을 이용할 때, 한 달 평균 이용료를 보면, '추가요금이 없는 게임 이용'이 82.3%로 압도적으로 많음.



○ 스마트폰/태블릿용 애플리케이션 게임을 이용하는 시간대/상황

- 스마트폰/태블릿용 애플리케이션 게임을 주로 이용하는 시간대 및 상황을 보면, 「소셜게임 플랫폼 SNS유저이면서 스마트폰/태블릿용 애플리케이션 유저」의 경우 ‘잠자기 전에’가 52.4%로 가장 높았고, 그 뒤를 이어 ‘출퇴근시, 대중교통 수단으로 이동 중에’가 36.7%, ‘식사 주문 후, 기다릴 때 등 자투리 시간에’가 36.7%로 전체적인 소셜게임 유저와 같은 성향을 나타냄.

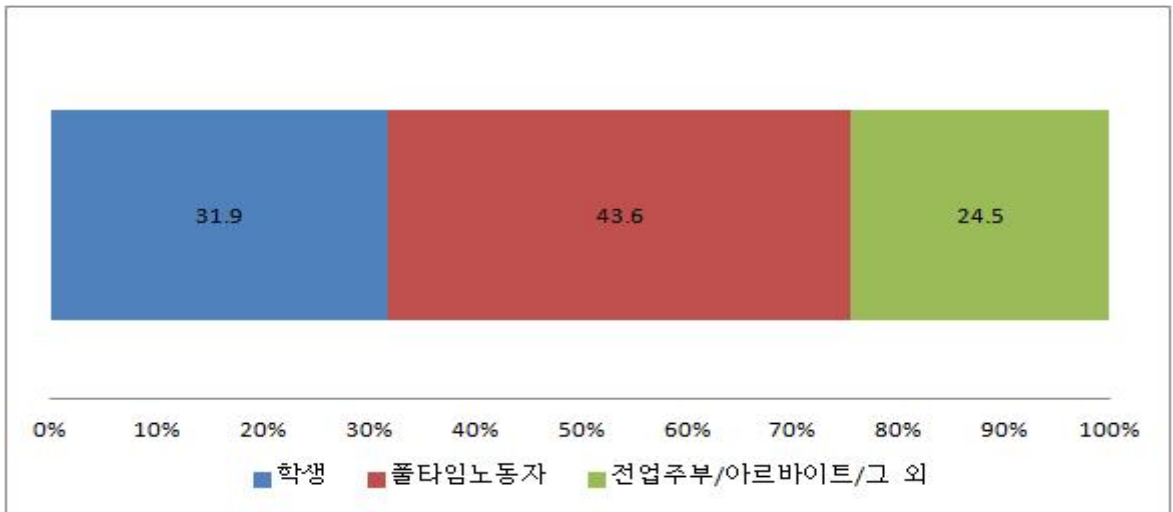
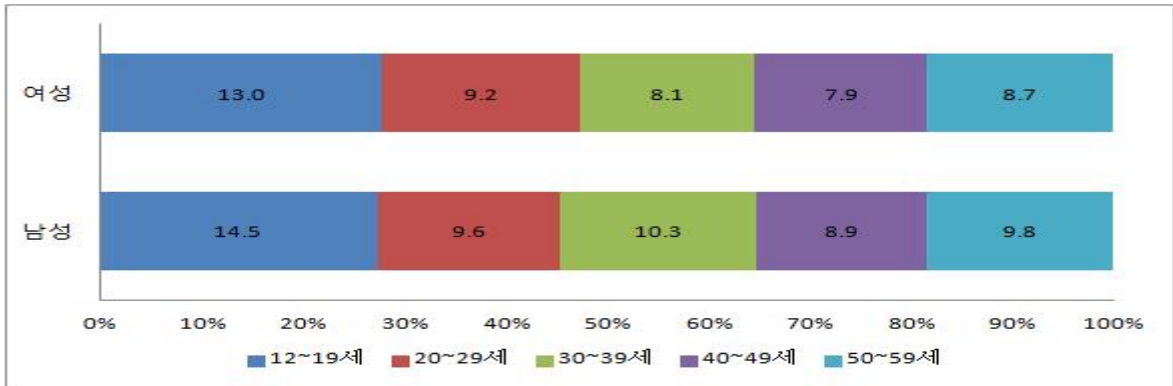


### 3. 주요 기업별 유저 동향

#### ■ ‘Mobage’ 또는 ‘Yahoo! Mobage’ 유저

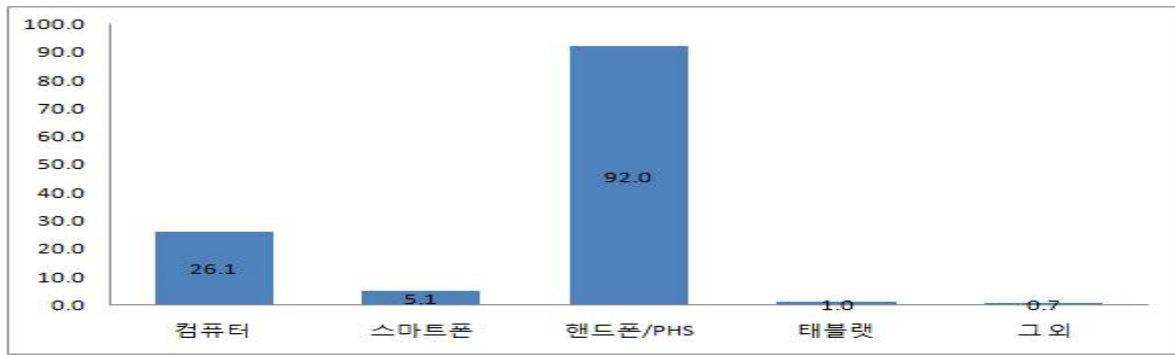
##### ○ ‘Mobage’ 또는 ‘Yahoo! Mobage’ 유저 속성

– ‘Mobage’ 또는 ‘Yahoo! Mobage’를 이용하고 있는 유저의 유효응답자 1,212명 중 남성 644명(53.1%), 여성 568명(46.9%)이었음.



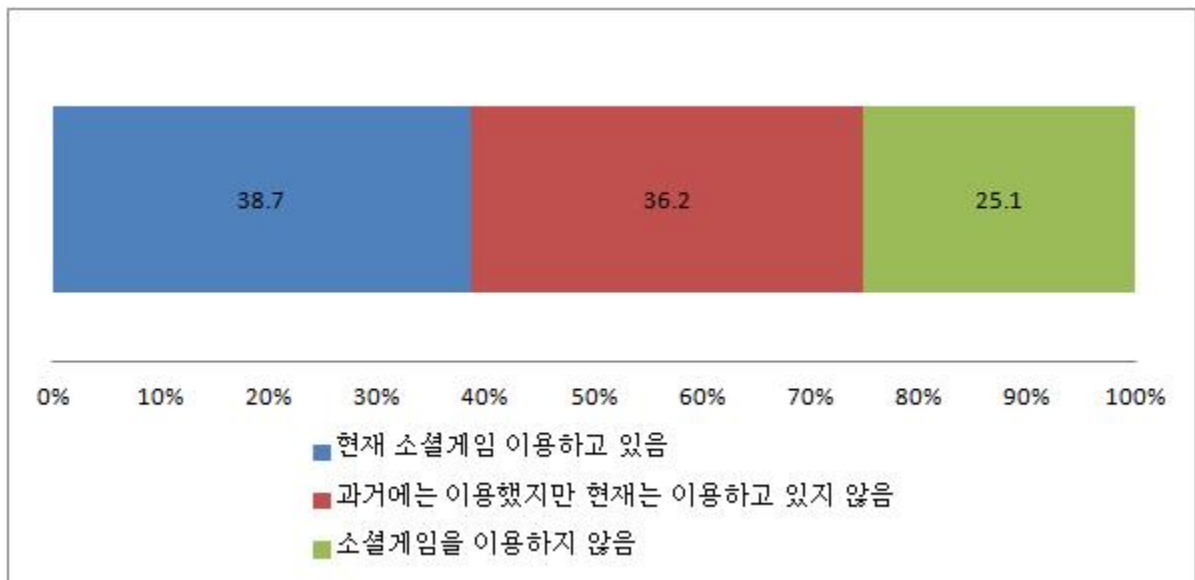
##### ○ ‘Mobage’ 또는 ‘Yahoo! Mobage’ 유저가 사용하는 하드웨어

– ‘Mobage’ 또는 ‘Yahoo! Mobage’를 어떤 하드웨어를 통해서 이용하는지를 물어본 결과, ‘휴대폰/PHS’를 이용하는 경우가 92.0%로 압도적인 지지를 얻음.



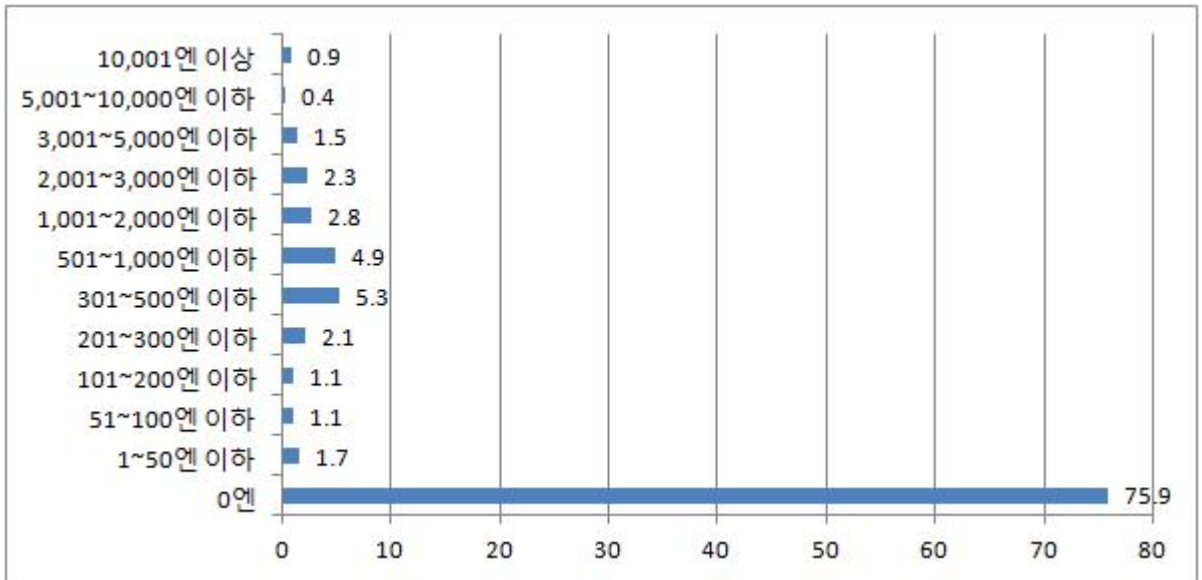
○ ‘Mobage’ 또는 ‘Yahoo! Mobage’ 유저 이용 상황

- ‘Mobage’ 또는 ‘Yahoo! Mobage’에서 제공하는 게임의 이용 여부를 보면, ‘소셜게임을 이용하고 있다’가 38.7%, ‘과거에는 소셜게임을 이용했지만, 현재는 이용하고 있지 않다’가 36.2%, ‘소셜게임은 이용하지 않는다’가 25.1%로 소셜게임을 이용하고 있지 않는 유저가 61.3%로 과반수를 넘음.

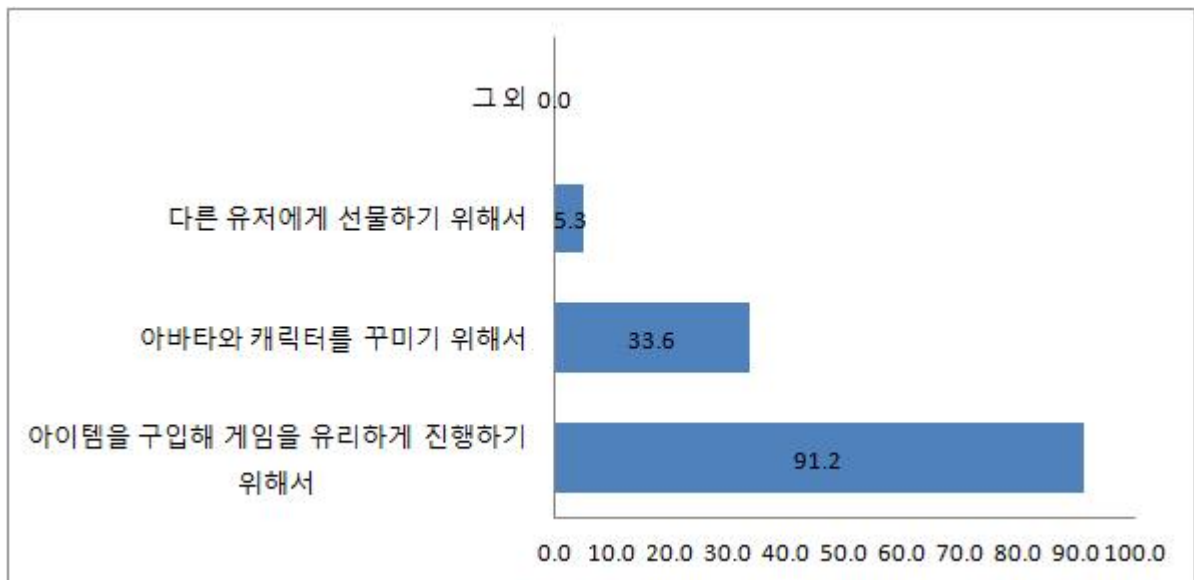


○ ‘Mobage’ 또는 ‘Yahoo! Mobage’ 유저 과금 현황

- ‘Mobage’ 또는 ‘Yahoo! Mobage’의 게임을 이용할 때의 한 달 평균 추가과금을 보면, ‘추가요금 없음’이 75.9%로 소셜게임을 기본적으로 무료라는 개념이 강한 것으로 나타남.

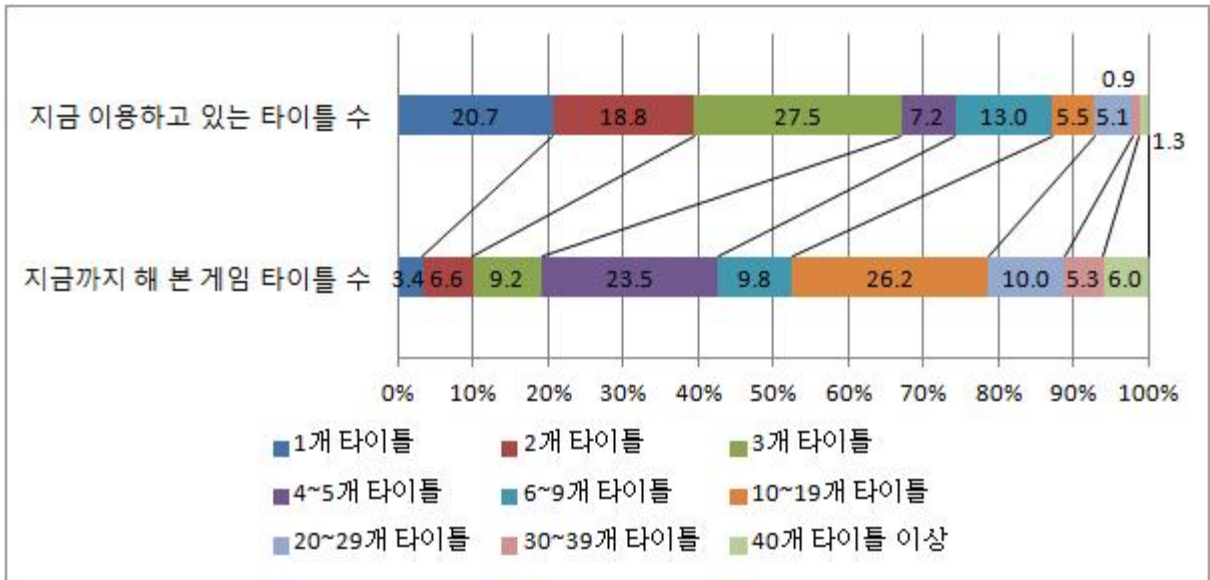


- 추가과금의 구입 목적을 보면, ‘아이템을 구입해 게임을 유리하게 진행하기 위해서’가 91.2%로 가장 많았음.



- ‘Mobage’ 또는 ‘Yahoo! Mobage’ 이용 타이틀 수
  - ‘Mobage’ 또는 ‘Yahoo! Mobage’에서 지금까지 해본 게임 타이틀 수 및 현재 즐기고 있는 게임 타이틀 수를 나누어서 조사함.
  - 「지금까지 해본 게임 타이틀 수」를 보면, 10~19타이틀이 26.2%, 4~5타이틀이 23.5%로 많았고, 「현재 즐기고 있는 게임 타이틀 수」를 보면, 3개 타이틀이 27.5%, 2개 타이틀이 18.8%로 복수 타이

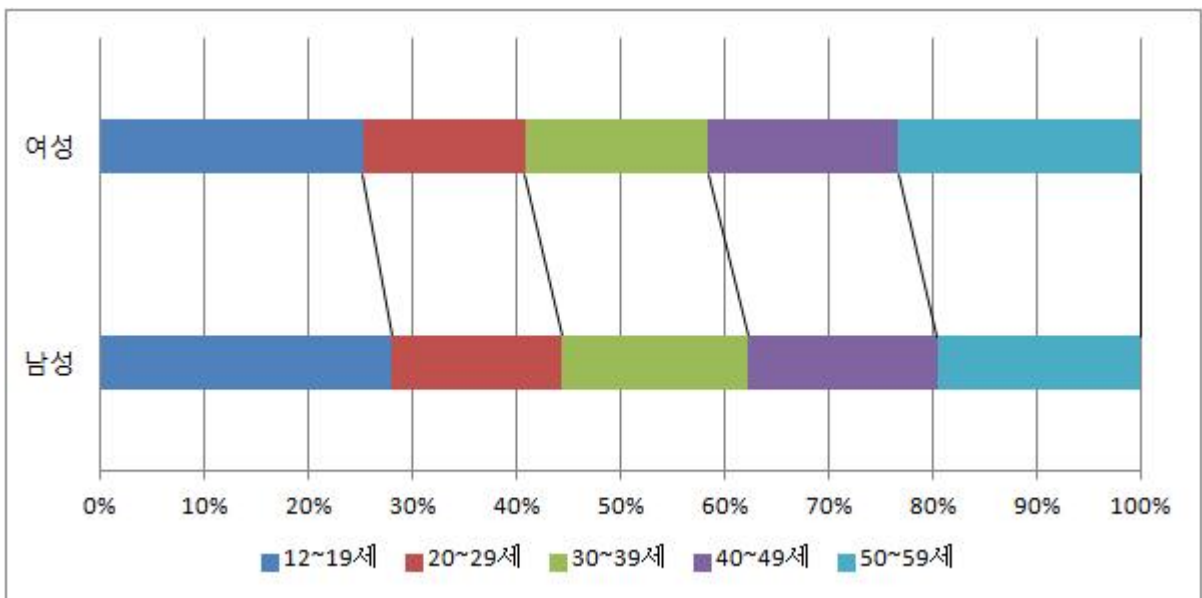
틀을 이용하는 경향이 강한 것으로 나타남.



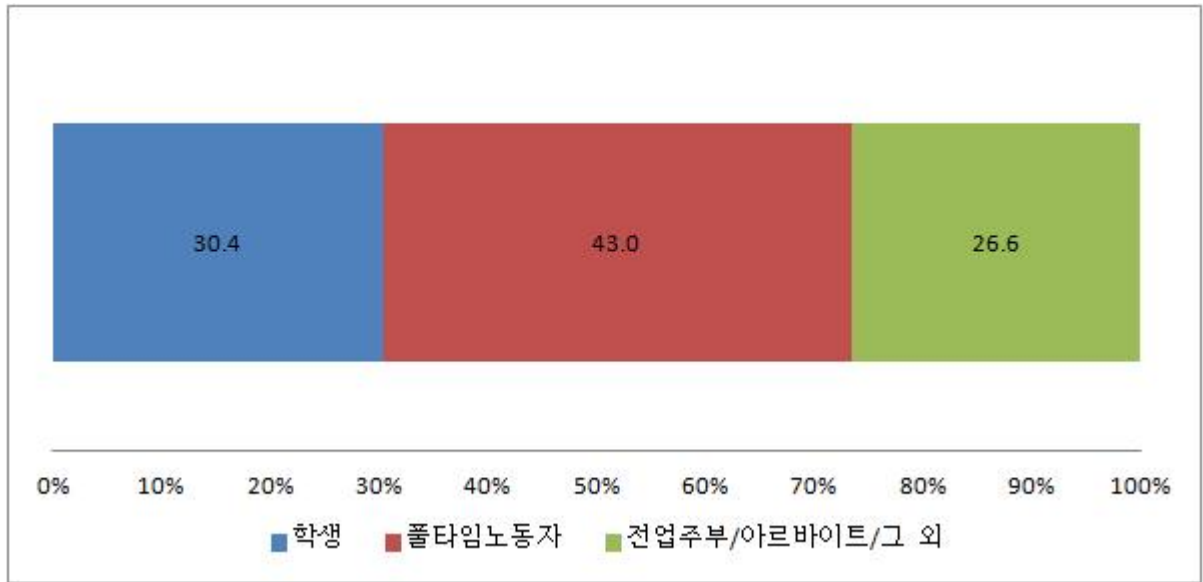
### GREE 유저

#### GREE 유저 응답자 속성

- GREE를 이용하고 있는 유저의 유효응답자 수는 1,370명으로 그 중 남자 664명(48.5%), 여자 706명(51.5%)로 구성되어 있음.

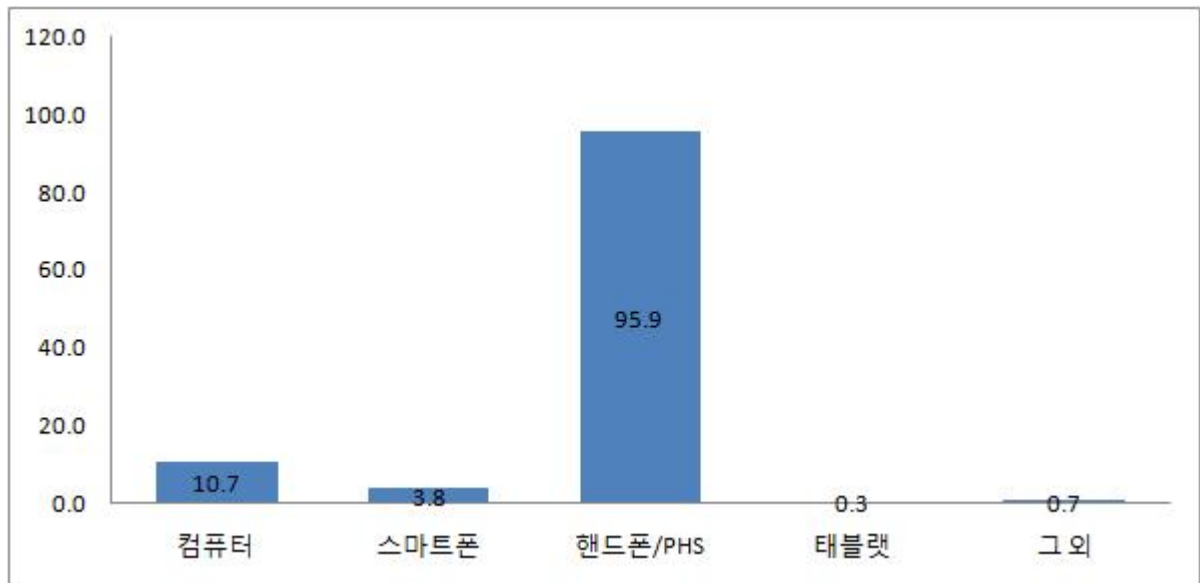


- 직업별로 보면, 학생 30.4%, 풀타임노동자 43.0%, 전업주부/아르바이트/그 외 26.6%의 구성비임.



○ GREE 유저가 사용하는 하드웨어

- GREE를 어떤 하드웨어를 통해서 이용하는지를 물어본 결과, ‘휴대폰/PHS’를 이용하는 경우가 95.9%로 압도적인 지지를 얻음.

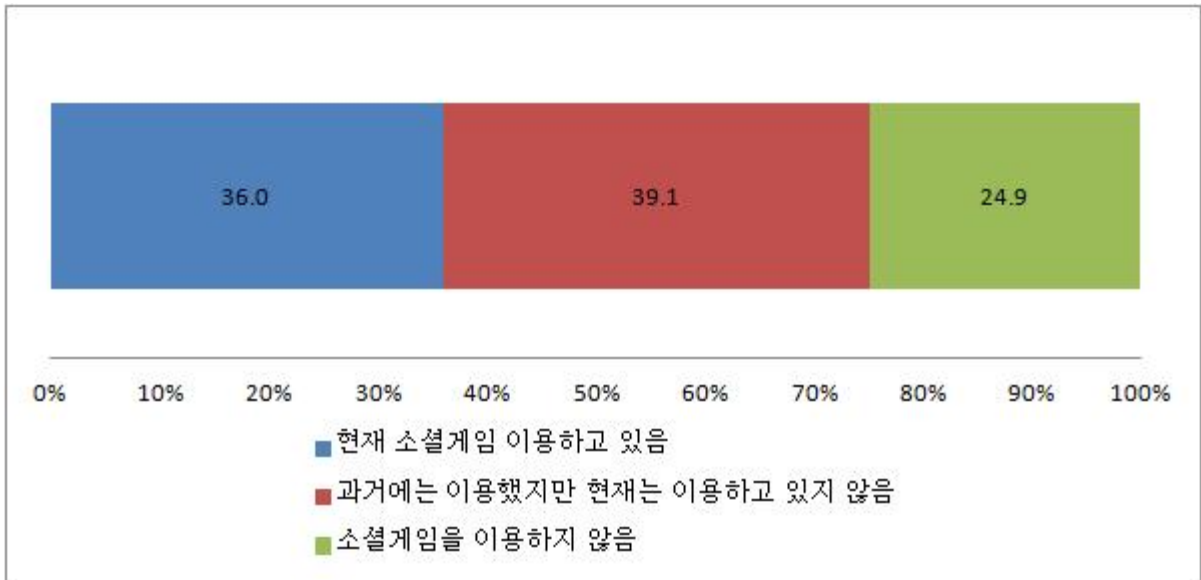


○ GREE 게임 이용 현황

- ‘GREE’에서 제공하는 게임의 이용 여부를 보면, ‘소셜게임을 이용하고 있다’가 36.0%, ‘과거에는 소셜게임을 이용했지만, 현재는 이용하고 있지 않다’가 39.1%, ‘소셜게임은 이용하지 않는다’가 24.9%로 소셜게임을 이용하고 있지 않는 유저가 64.0%로 과반수를

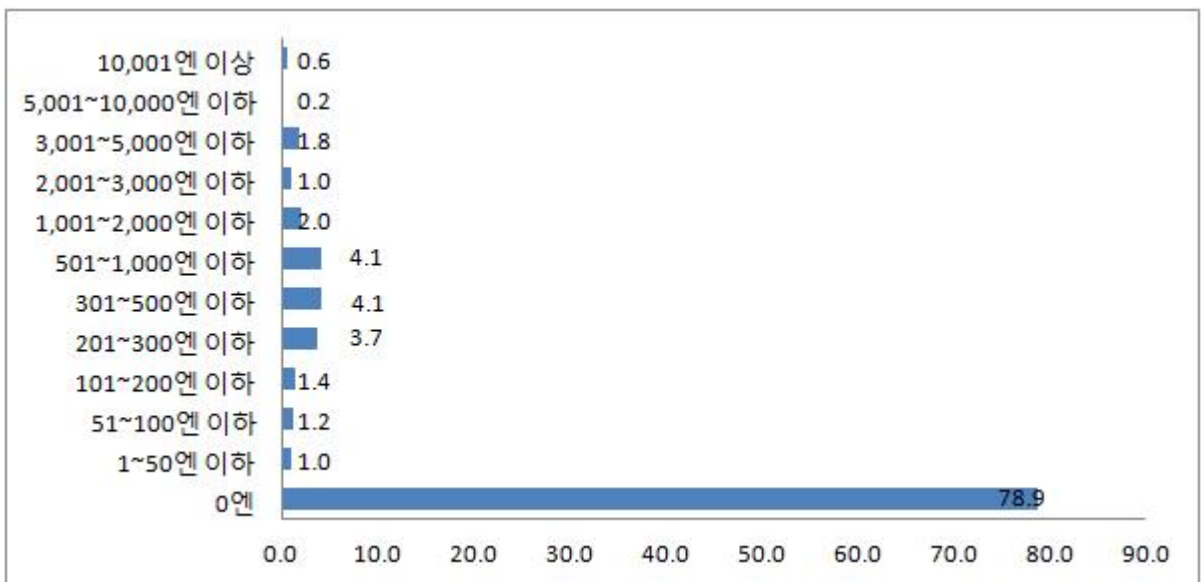


넘음.

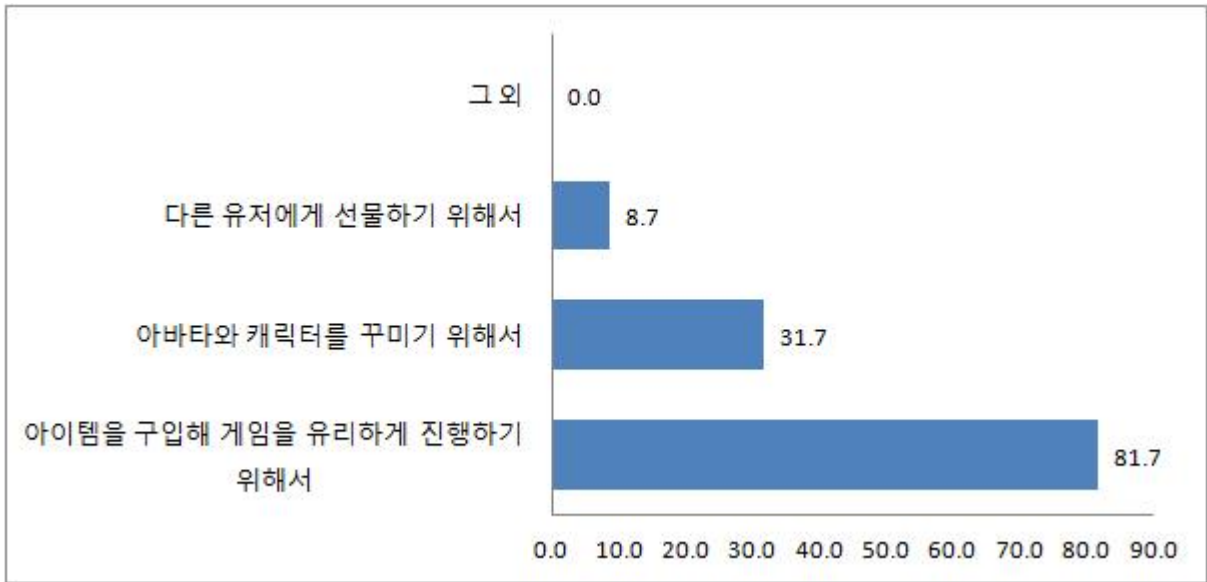


○ GREE 게임 유저 과금 현황

- 'GREE'의 게임을 이용할 때의 한 달 평균 추가과금을 보면, '추가 요금 없음'이 78.9%로 가장 높음.

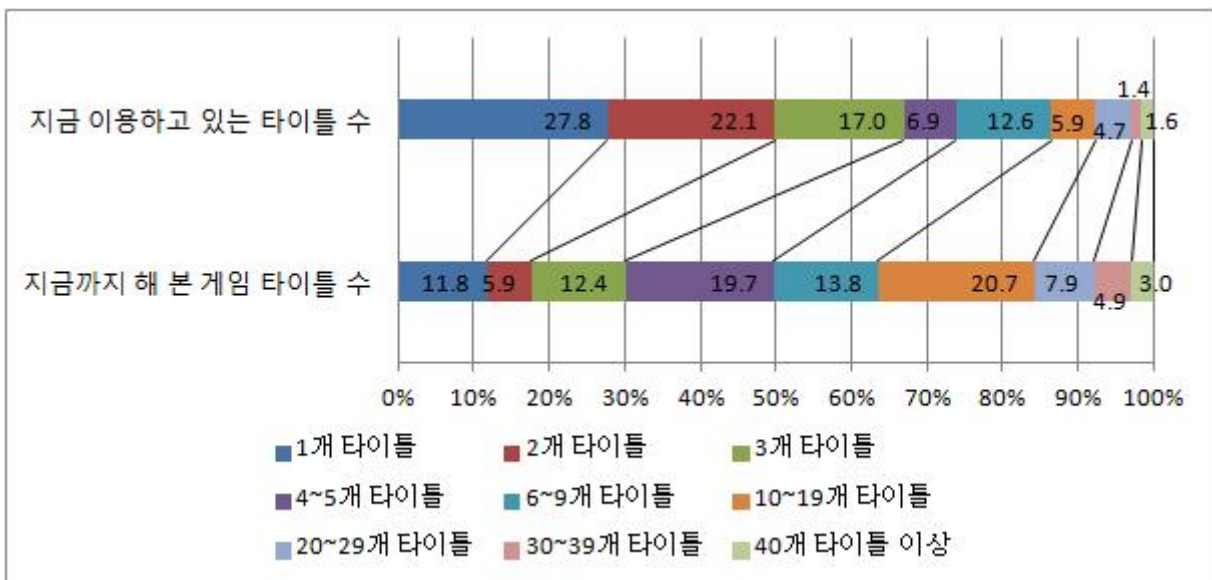


- 추가과금의 구입 목적을 보면, '아이템을 구입해 게임을 유리하게 진행하기 위해서'가 81.7%로 가장 많았음.



○ 'GREE' 이용 타이틀 수

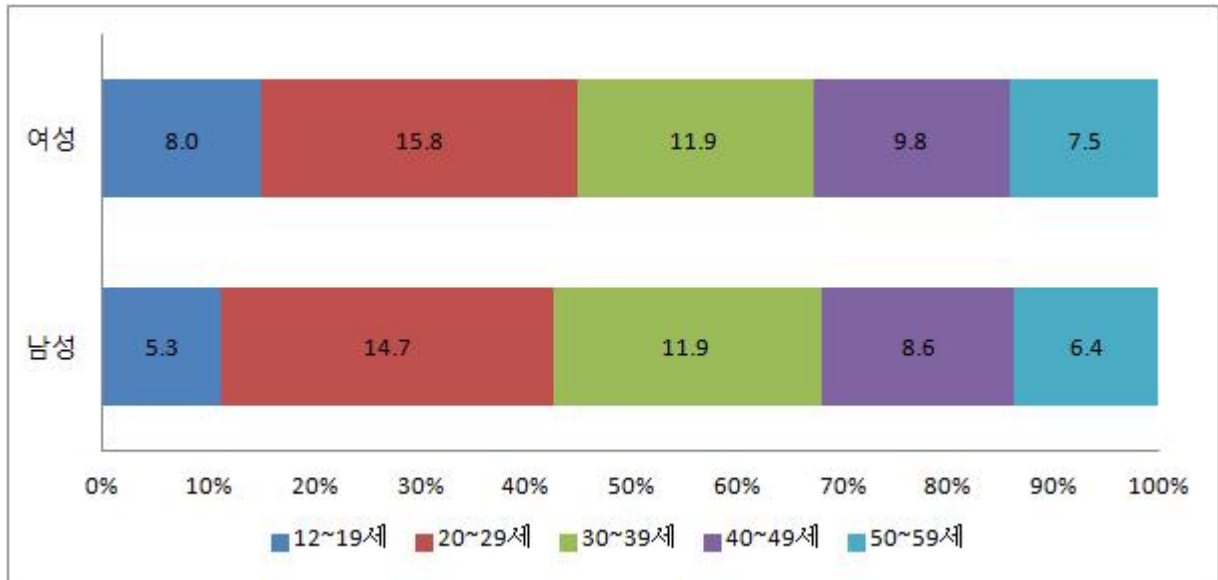
- 'GREE'에서 지금까지 해본 게임 타이틀 수 및 현재 즐기고 있는 게임 타이틀 수를 나누어서 조사함.
- 「지금까지 해본 게임 타이틀 수」를 보면, 3~19타이틀이라고 응답한 유저가 모두 66.6%이었고, 「현재 즐기고 있는 게임 타이틀 수」를 보면 1~3개 타이틀이 66.9%이었음.



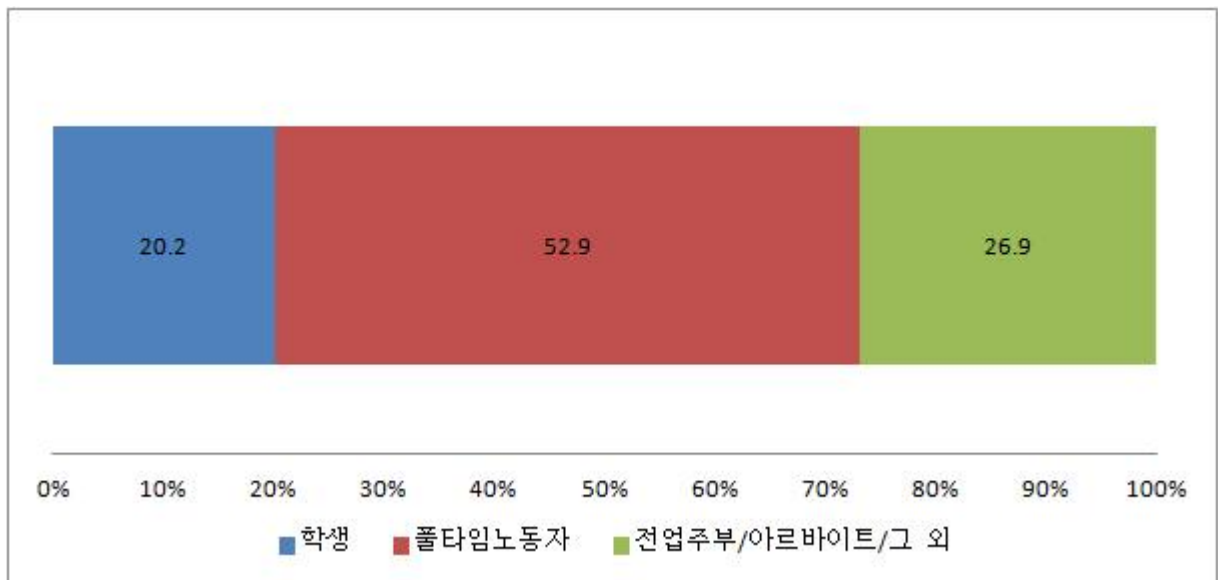
■ mixi 유저

○ mixi 유저 응답자 속성

- mixi를 이용하고 있는 유저의 유효응답자 수는 1,250명으로 그 중 남자 587명(47.0%), 여자 663명(53.0%)로 구성되어 있음.



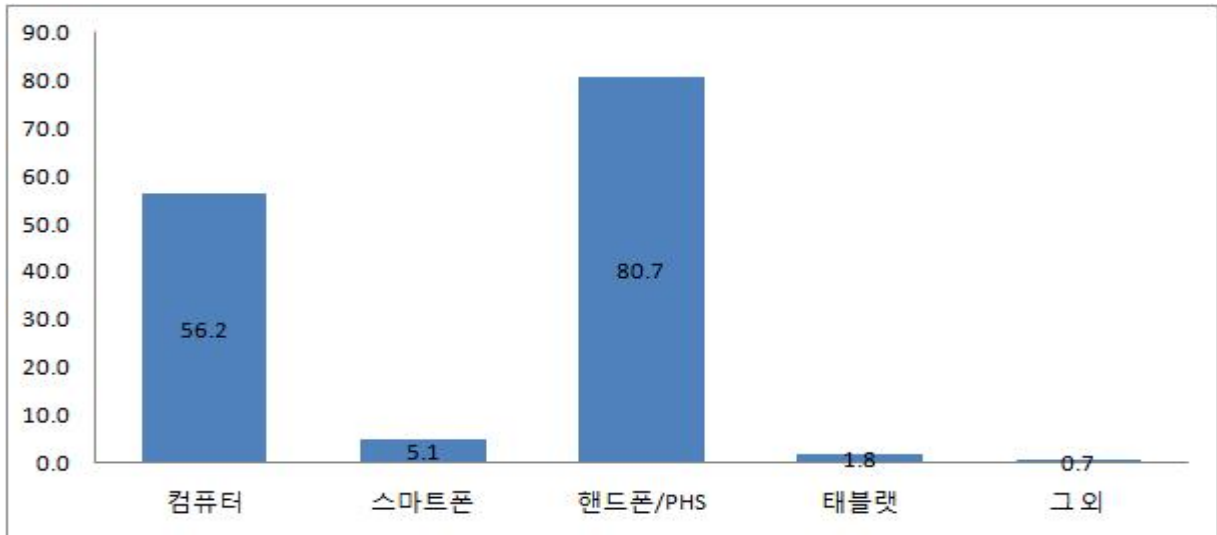
- 직업별로 보면, 학생 20.2%, 풀타임노동자 52.9%, 전업주부/아르바이트/그 외 26.9%의 구성비임.



○ mixi 유저가 사용하는 하드웨어

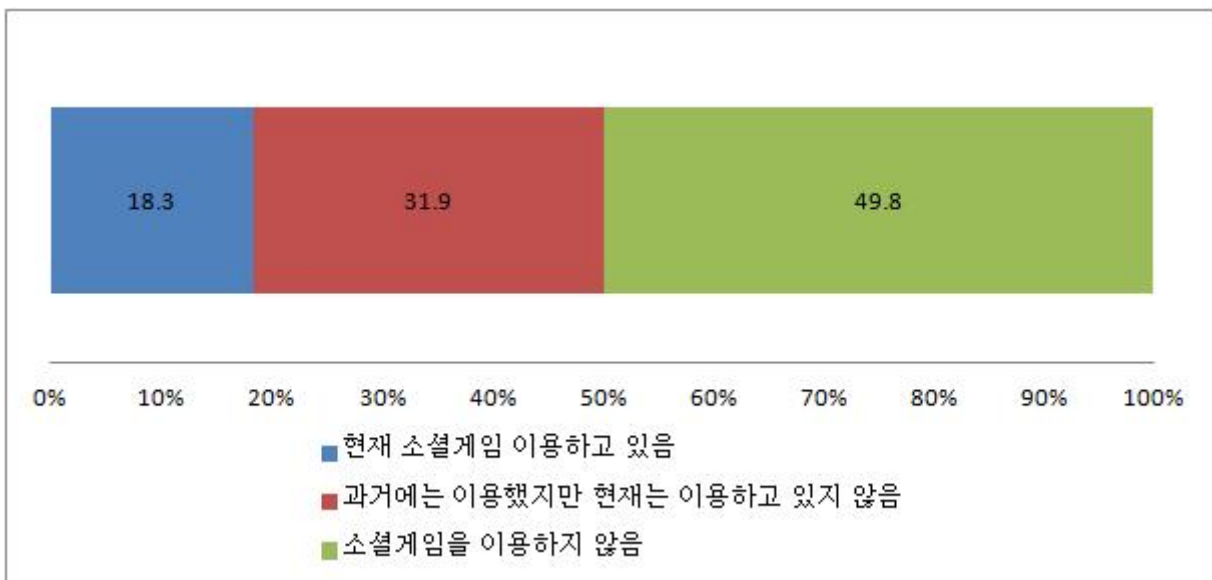
- mixi를 어떤 하드웨어를 통해서 이용하는지를 물어본 결과, ‘휴대폰 /PHS’를 이용하는 경우가 80.7%로 높았고, 그 뒤를 ‘컴퓨터’를 이용하는 경우가 56.2%로 다른 소셜게임 사이트보다 높은 숫치를 나

타nem.



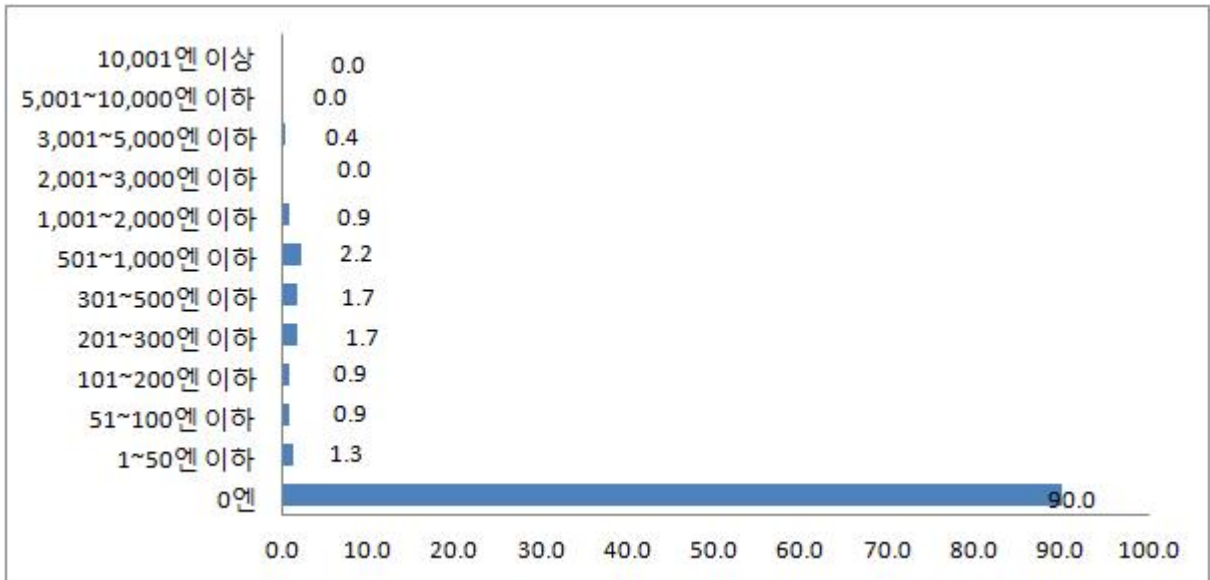
○ mixi 게임 이용 현황

- 'mixi'에서 제공하는 게임의 이용 여부를 보면, '소셜게임을 이용하고 있다'가 18.3%, '과거에는 소셜게임을 이용했지만, 현재는 이용하고 있지 않다'가 31.9%, '소셜게임은 이용하지 않는다'가 49.8%로 소셜게임을 이용하고 있지 않는 유저가 81.7%로 대단히 높게 나옴.

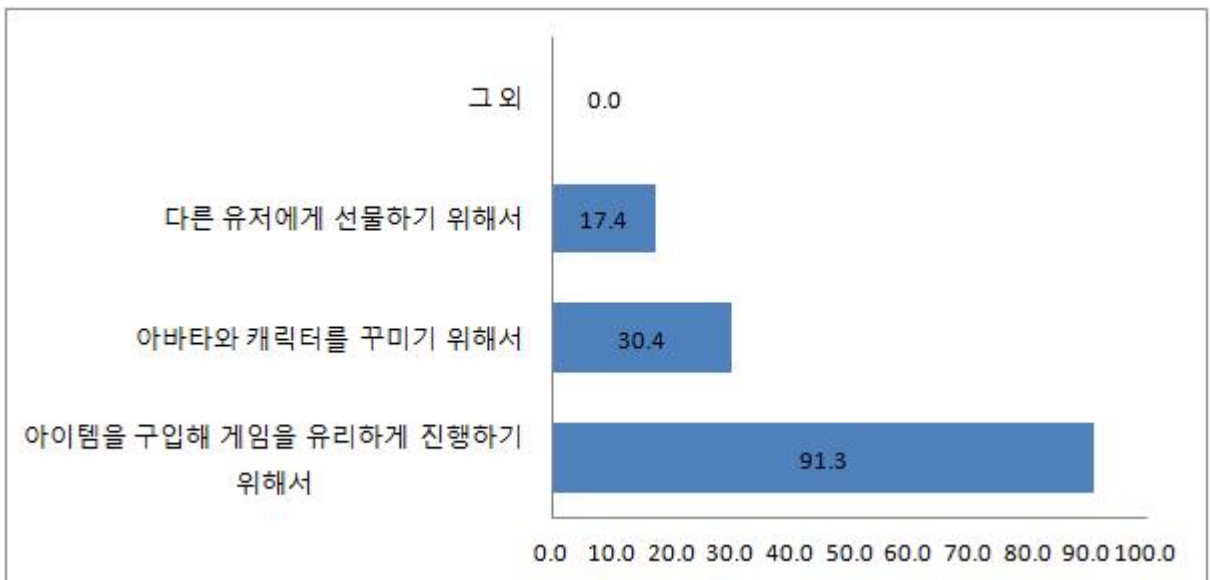


○ mixi 게임 유저 과금 현황

- 'mixi'의 게임을 이용할 때의 한 달 평균 추가과금을 보면, '추가요금 없음'이 90.0%로 가장 높음.



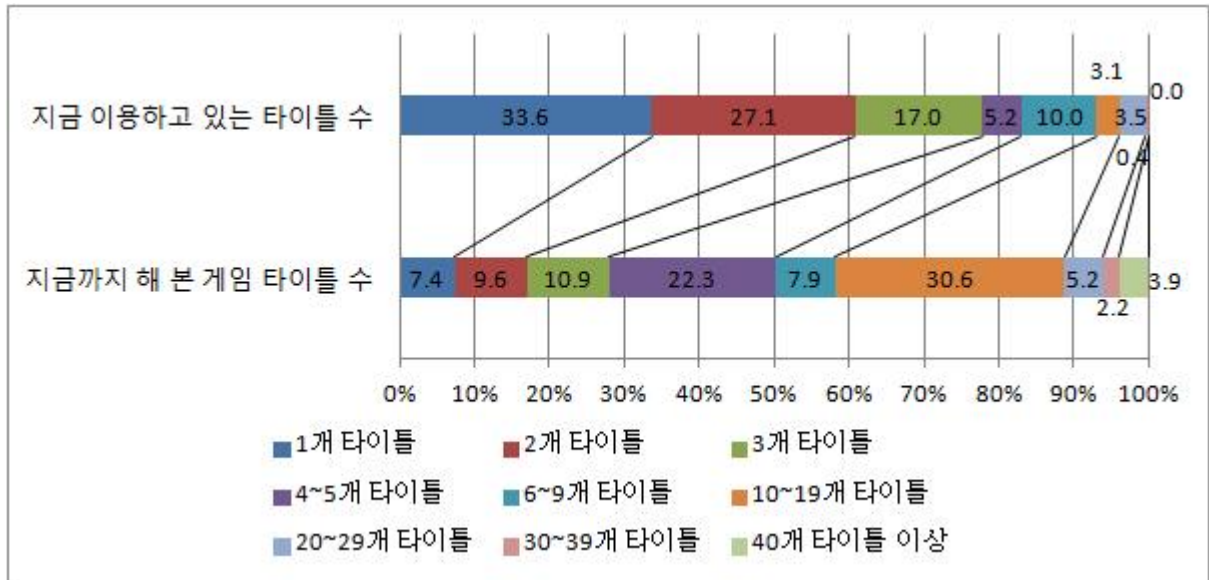
- 추가과금의 구입 목적을 보면, '아이템을 구입해 게임을 유리하게 진행하기 위해서'가 91.3%로 가장 많았음.



○ 'mixi' 이용 타이틀 수

- 'mixi'에서 지금까지 해본 게임 타이틀 수 및 현재 즐기고 있는 게임 타이틀 수를 나누어서 조사함.
- 「지금까지 해본 게임 타이틀 수」를 보면, 10~19타이틀이라고 응답

한 유저가 30.6%이었고, 「현재 즐기고 있는 게임 타이틀 수」를 보면 1~3개 타이틀이 77.7%이었음.



### Facebook 유저

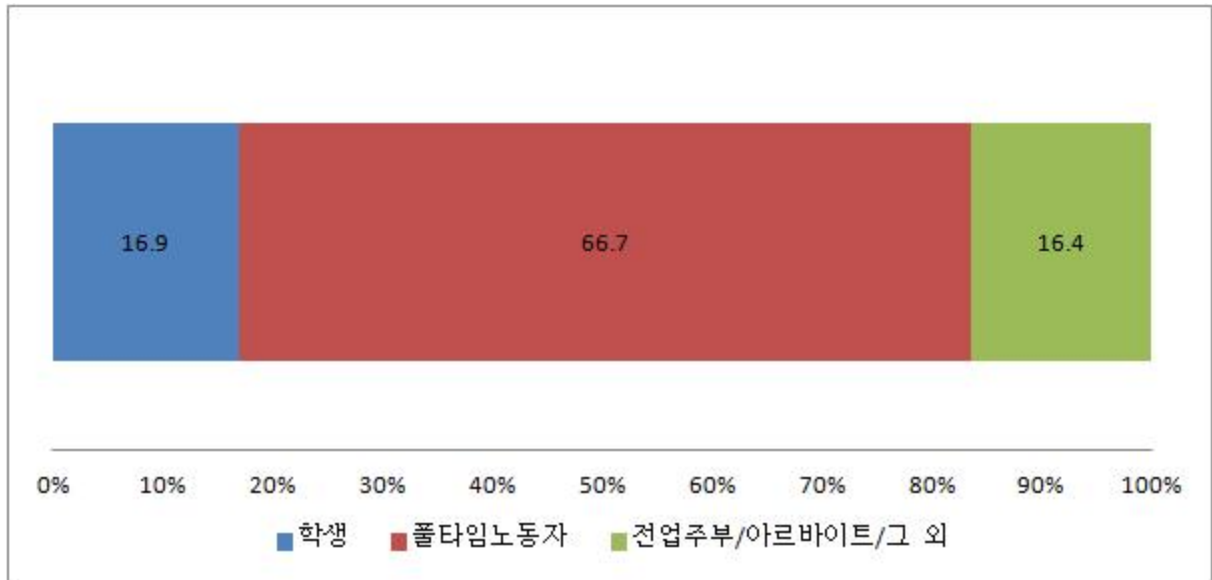
#### Facebook 유저 응답자 속성

- Facebook를 이용하고 있는 유저의 유효응답자 수는 378명으로 그 중 남자 235명(62.2%), 여자 143명(37.8%)로 구성되어 있음.



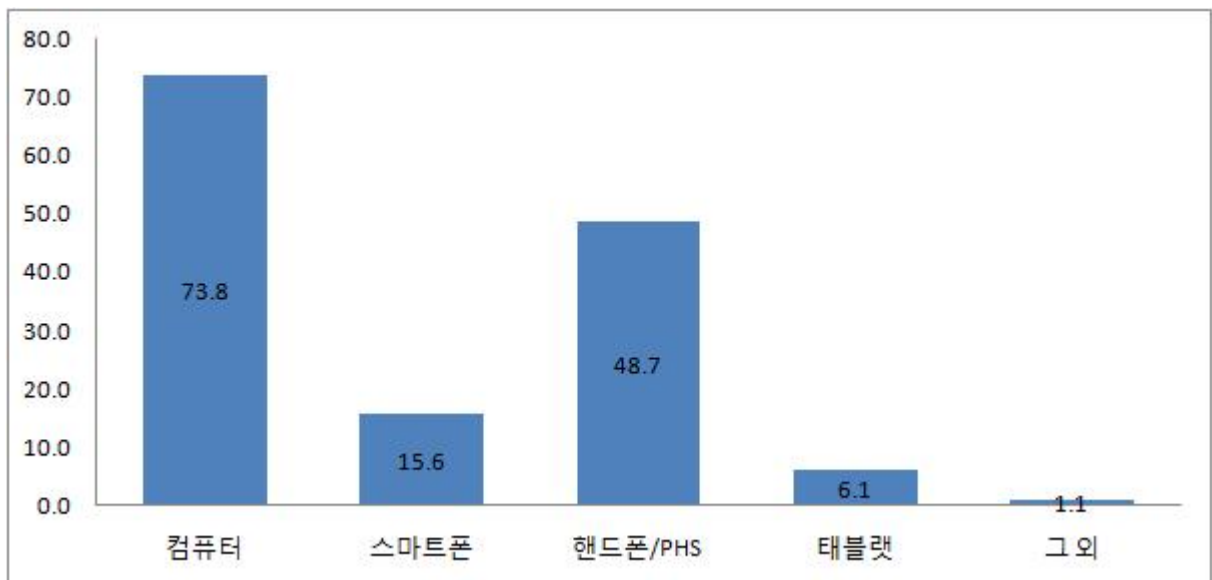
- 직업별로 보면, 학생 16.9%, 풀타임노동자 66.7%, 전업주부/아르바이

트/그 외 16.4%로 풀타임노동자의 비중이 대단히 높았음.



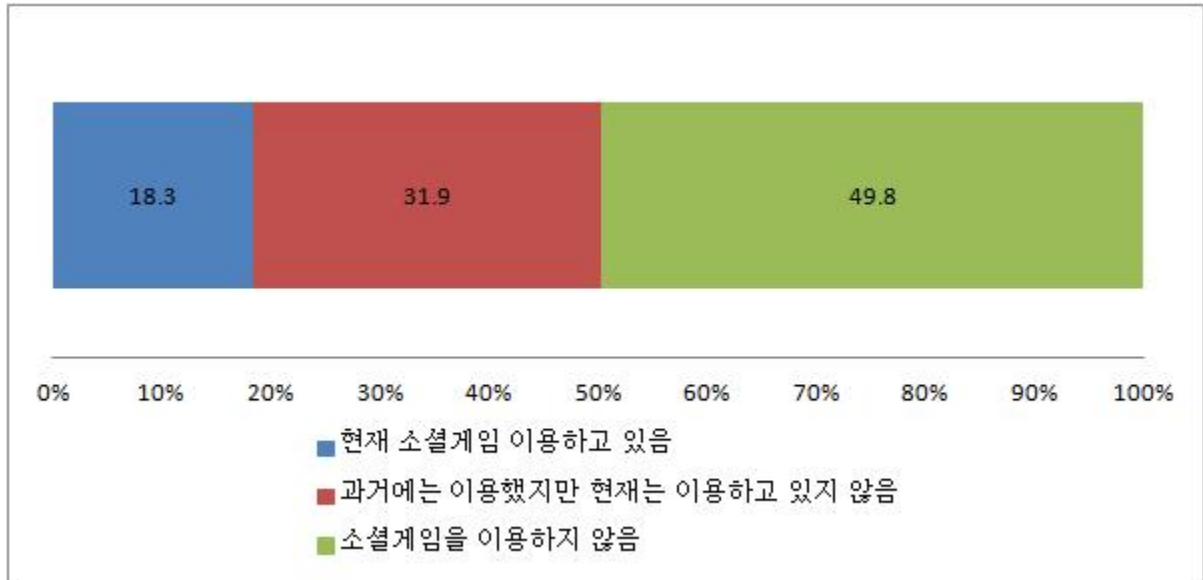
○ Facebook 유저가 사용하는 하드웨어

- Facebook를 어떤 하드웨어를 통해서 이용하는지를 물어본 결과, '컴퓨터'를 이용하는 경우가 73.8%로 높았고, 그 뒤를 '휴대폰/PHS'를 이용하는 경우가 48.7%로 mixi유저와 반대 현상을 나타냄.



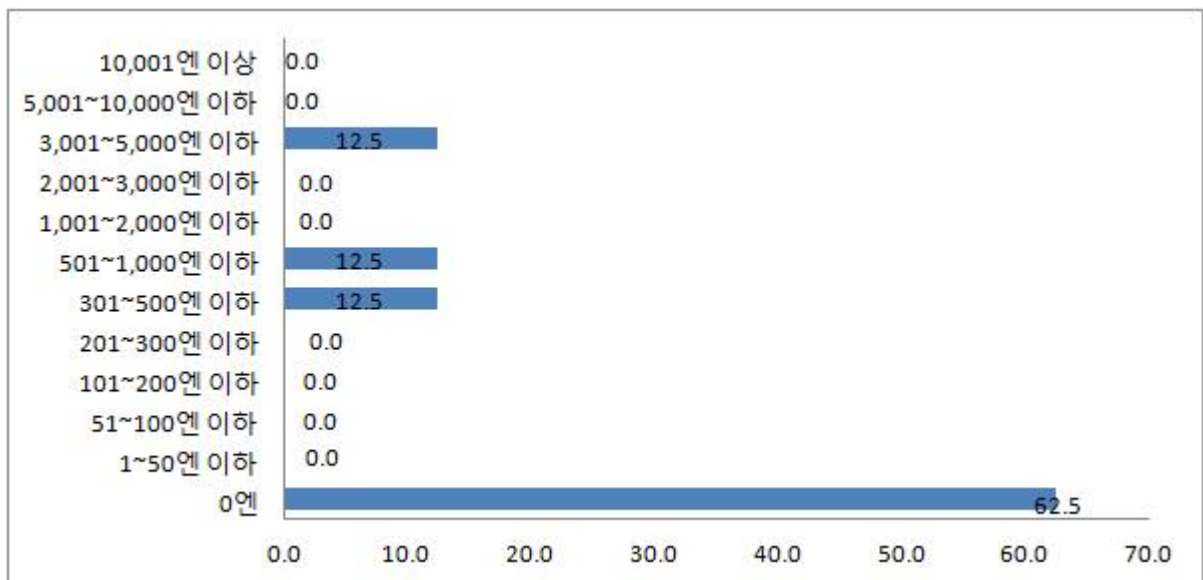
○ Facebook 게임 이용 현황

- 'Facebook'에서 제공하는 게임의 이용 여부를 보면, '소셜게임을 이용하고 있다'가 18.3%, '과거에는 소셜게임을 이용했지만 현재는 이용하고 있지 않다'가 31.9%, '소셜게임은 이용하지 않는다'가 49.8%로 mixi유저와 같은 성향을 나타냄.



○ Facebook 게임 유저 과금 현황

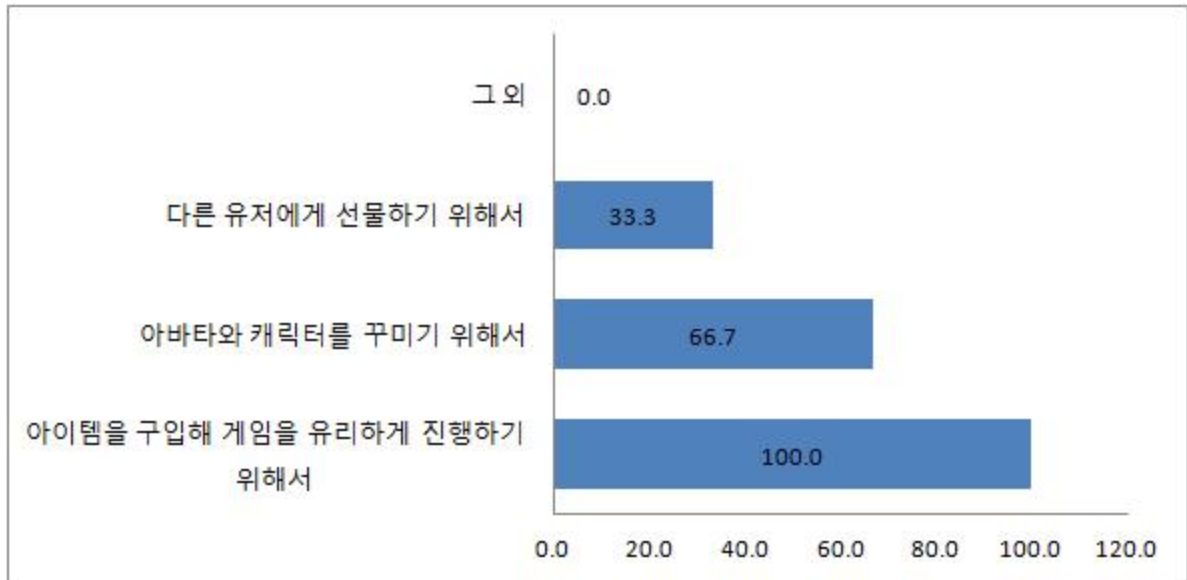
- 'Facebook'의 게임을 이용할 때의 한 달 평균 추가과금을 보면, '추가요금 없음'이 62.5%로 가장 높음.



- 추가과금의 구입 목적을 보면, '아이템을 구입해 게임을 유리하게

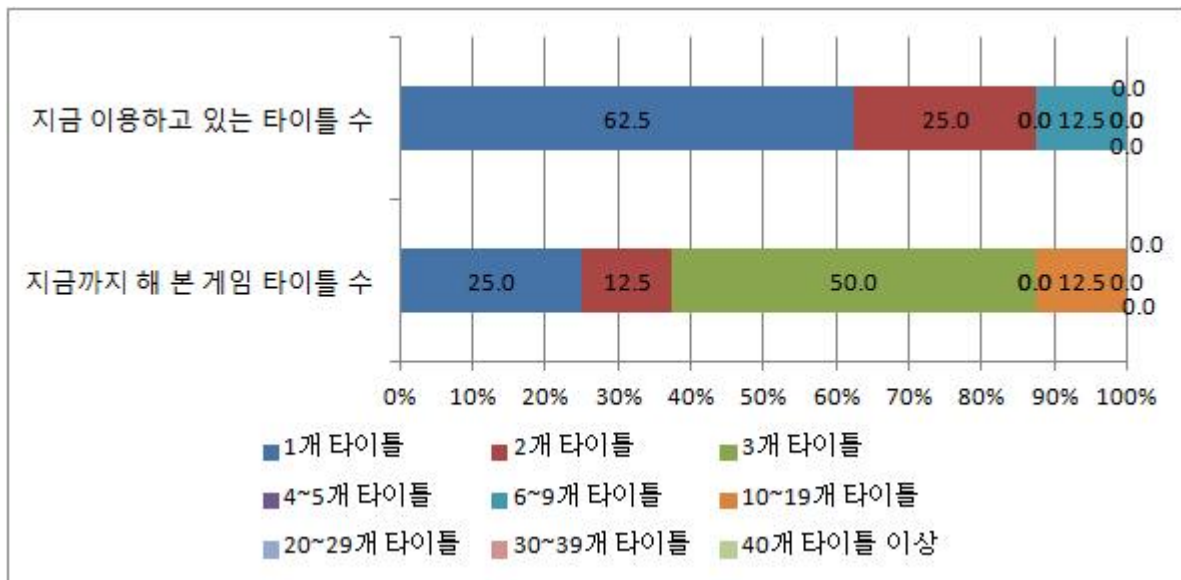


진행하기 위해서' 가 100.0%로 가장 많았음.



○ 'Facebook' 이용 타이틀 수

- 'Facebook'에서 지금까지 해본 게임 타이틀 수 및 현재 즐기고 있는 게임 타이틀 수를 나누어서 조사함.
- 「지금까지 해본 게임 타이틀 수」를 보면, 3타이틀이라고 응답한 유저가 50.0%이었고, 「현재 즐기고 있는 게임 타이틀 수」를 보면 1개 타이틀이 62.5%로 압도적으로 많았음.



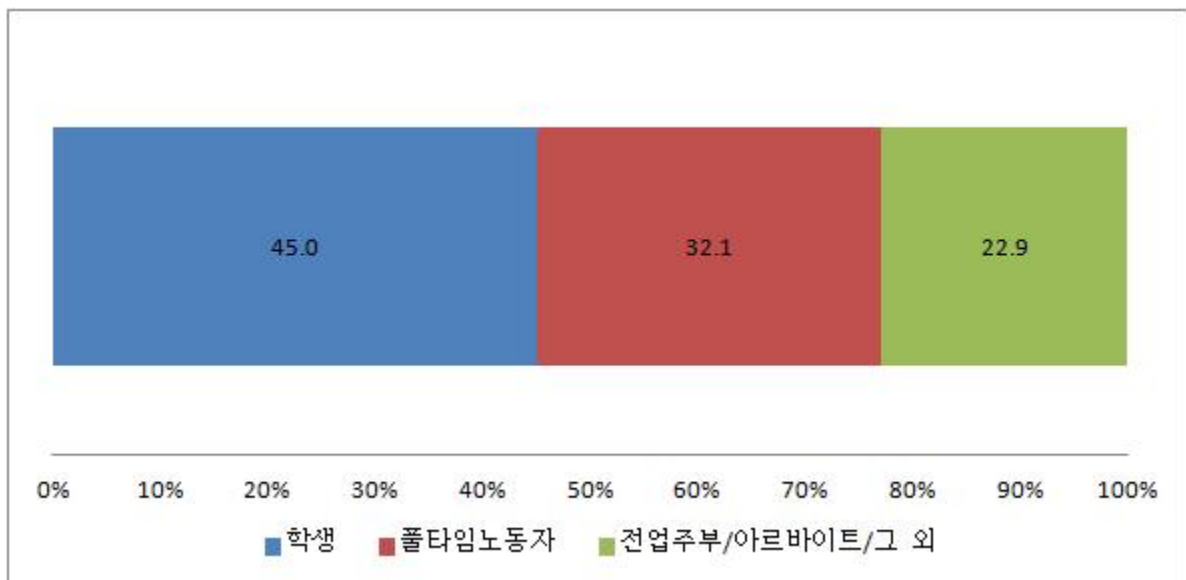
## ■ Hangame 유저

### ○ Hangame 유저 응답자 속성

- Hangame를 이용하고 있는 유저의 유효응답자 수는 140명으로 그 중 남자 91명(65.0%), 여자 49명(35.0%)로 구성되어 있음.



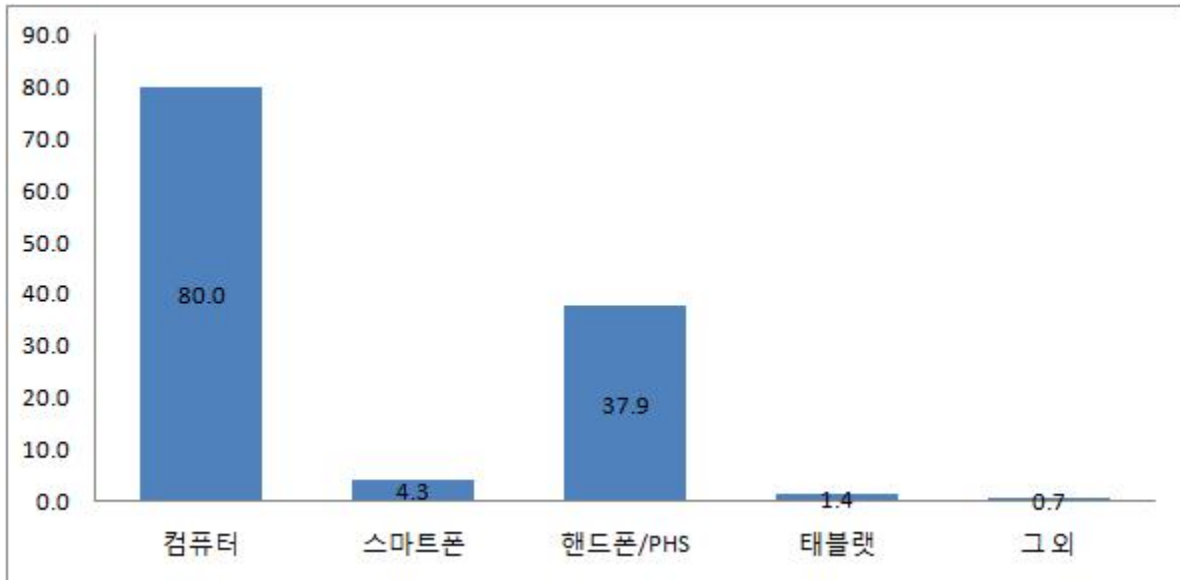
- 직업별로 보면, 학생 45.0%, 풀타임노동자 32.1%, 전업주부/아르바이트/그 외 22.9%의 구성비임.



### ○ Hangame 유저가 사용하는 하드웨어

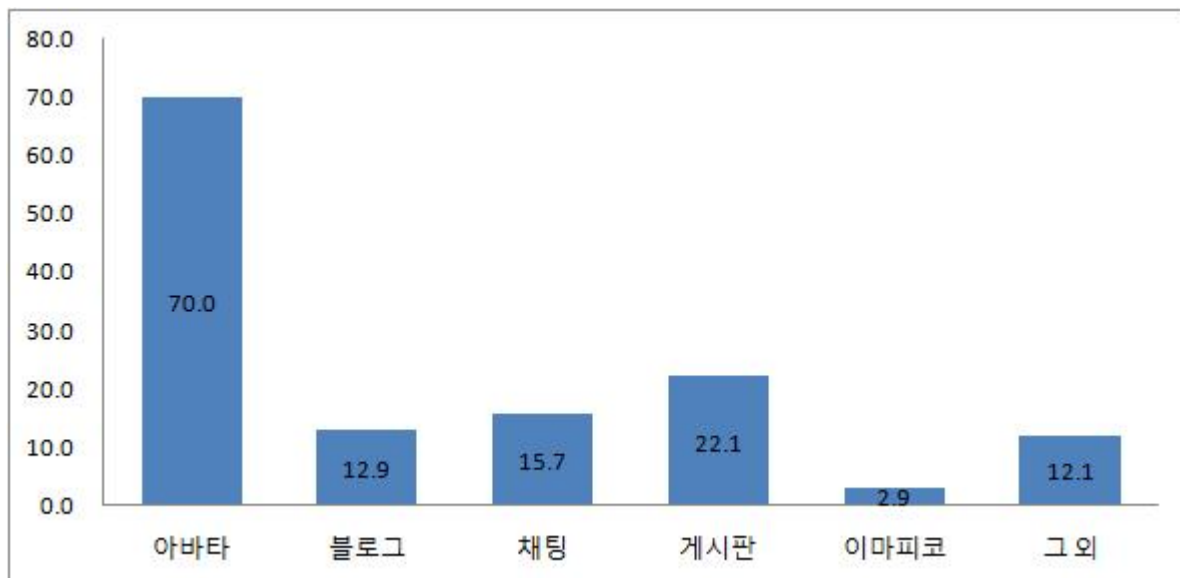
- Hangame를 어떤 하드웨어를 통해서 이용하는지를 물어본 결과, ‘컴

퓨터'를 이용하는 경우가 80.0%로 높았고, 그 뒤를 '휴대폰/PHS'를 이용하는 경우가 37.9%이었음.



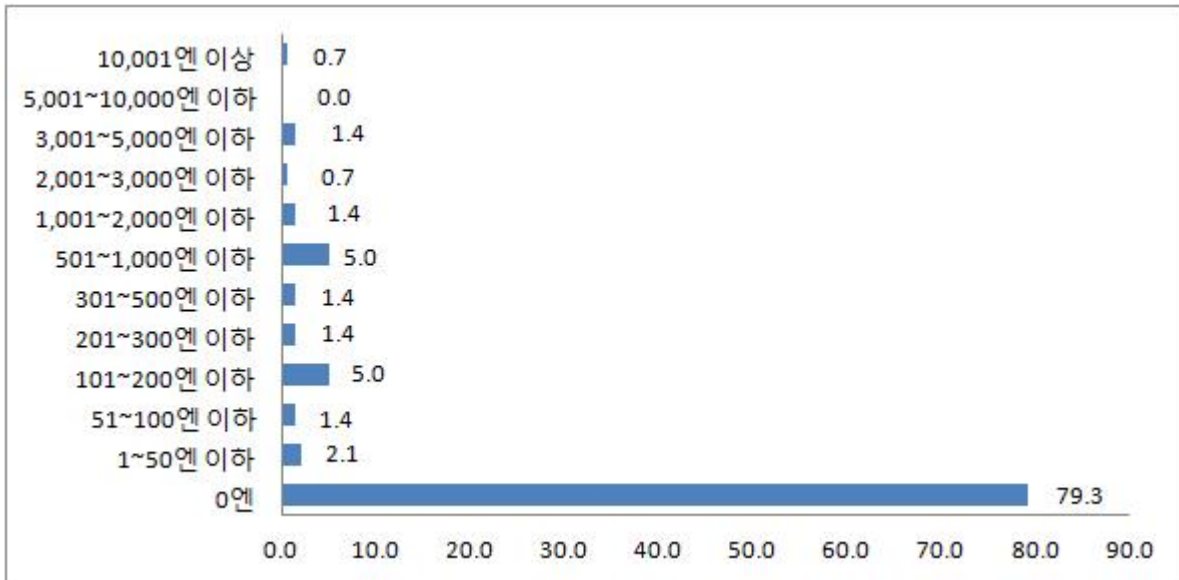
○ Hangame에서 게임 이외에 이용하고 있는 콘텐츠

- 'Hangame'에서 제공하는 게임의 이외의 콘텐츠 이용을 보면, '아바타'가 70.0%로 가장 많이 이용하고 있었고, 그 다음으로 '게시판' 이용이 22.1%, '채팅 이용'과 '블로그 이용'이 각각 15.7%, 12.9%이었음.

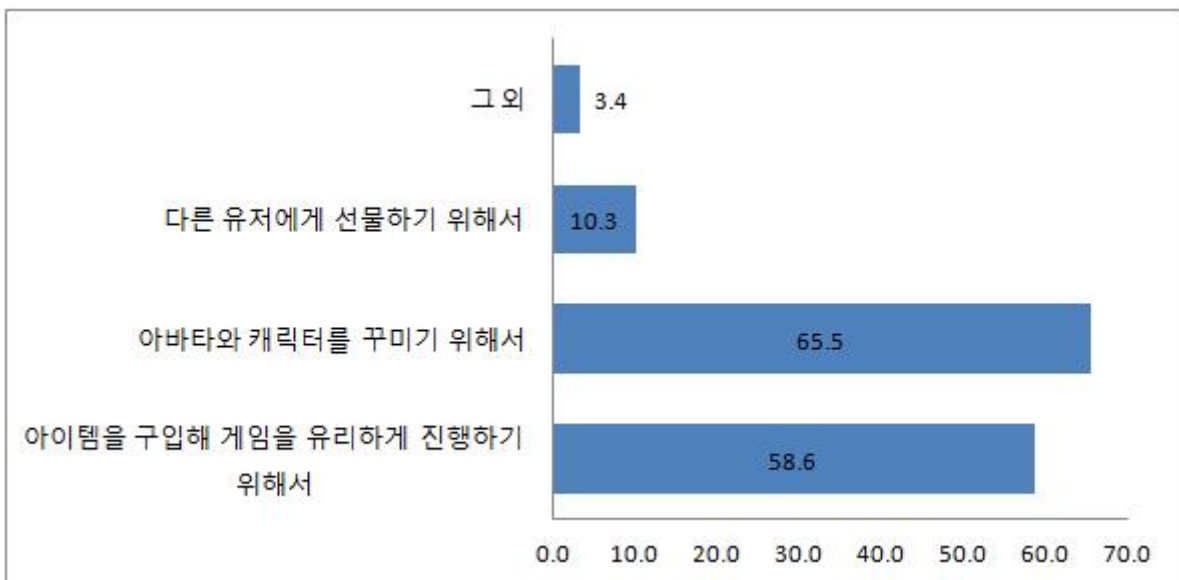


○ Hangame 게임 유저 과금 현황

- 'mixi'의 게임을 이용할 때의 한 달 평균 추가과금을 보면, '추가요금 없음'이 79.3%로 가장 높음.



- 추가과금의 구입 목적을 보면, '아이템을 구입해 게임을 유리하게 진행하기 위해서'가 58.6%, '아바타나 캐릭터를 꾸미기 위해서'가 65.5%로 다른 서비스에 비해서 높았음.



○ 'hangame' 이용 타이틀 수

- 'Hangame'에서 지금까지 해본 게임 타이틀 수 및 현재 즐기고 있

는 게임 타이틀 수를 나누어서 조사함.

- 「지금까지 해본 게임 타이틀 수」를 보면, 4~5타이틀이라고 응답한 유저가 23.6%, 1타이틀이 22.1%이었고, 「현재 즐기고 있는 게임 타이틀 수」를 보면 1개 타이틀이 66.4%로 압도적으로 많았음.

