

인터넷 유저 조사보고서 제 3집
~ 2001년 가을 조사~

사단법인 컴퓨터엔터테인먼트소프트웨어협회

목 차

☆ 조사 디자인

☆ 조사 결과 정리

I. 대상자 특성

1. 남녀
2. 미혼 및 기혼
3. 연령
4. 직업
5. 주거지

II. 인터넷 접속 상황

1. 자택에서 인터넷 이용
2. 자택에서 인터넷 접속 빈도
3. 자택에서 인터넷 평균 이용 시간
4. 인터넷 이용 목적
5. 자주 이용하는 사이트
6. 자택에서 인터넷 접속 방식
7. 브로드밴드 인지도
8. 브로드밴드 관심도
9. 인터넷 접속 방식 변경 검토 유무
10. 변경을 검토하고 있는 접속 방식

III. 휴대전화 · PHS(한국의 PCS) 이용상황

1. 휴대전화 · PHS 개인 소유 유무
2. 소유 휴대전화 · PHS 캐리어
3. Web 열람 빈도
4. 1일 평균 Web 열람 시간
5. 현재 이용하는 콘텐츠와 금후 이용이 증가 예상되는 콘텐츠
6. 휴대전화 · PHS 게임 콘텐츠 만족도
7. 게임 콘텐츠 불만족 이유
8. Web 기능을 이용해서 금후 플레이해 보고 싶은 게임 이미지
9. 어플리케이션 대응 기종 소유 유무
10. 자주 이용하는 어플리케이션 메뉴
11. 어플리케이션 게임의 만족도
12. 제 3세대 휴대전화 서비스 인지 상황
13. 인지하고 있는 특징 및 기능
14. 금후 기대되는 특징 및 기능

IV. PDA 이용 상황

1. PDA 인지 및 소유 상황
2. PDA를 이용한 Web 열람 콘텐츠
3. 금후 PDA를 이용한 게임 플레이 경향

V. 가정용 게임의 접촉 상황

1. 게임 플레이 빈도
2. 자택 보유/플레이 경험이 있는 하드웨어
3. 구입 희망 하드웨어
4. 게임 하드웨어 인터넷 접속을 통한 게임 플레이 의향
5. 게임을 하고 싶은 이유
6. 게임을 하고 싶지 않는 이유
7. 인터넷 접속을 통해서 플레이해 보고 싶은 게임 장르
8. 인터넷 접속을 통해서 즐기는 방법
9. 게임 소프트 구입 시 참고 정보 및 매체
10. 게임 소프트 구입처
11. 인터넷 통신판매 이용 구입처 사이트
12. 게임 소프트 평균 구입개수(최근 1년간)
13. 바람직한 콘텐츠 입수 방법

VI. 인터넷 통신 판매 이용 상황

1. 인터넷 통신 판매 이용 경험 유무
2. 인터넷 통신 판매 만족도
3. 인터넷 통신 판매 만족 이유
4. 인터넷 통신 판매 불만족 이유
5. 금후 인터넷 통신 판매 이용 의향

VII. 게임 소프트 업체 사이트 열람 상황

1. 게임 소프트 업체 사이트 열람 상황
2. 사이트 열람 목적
3. 게임 소프트 업체 사이트에 대한 기대

☆ 조사 디자인

1. 조사 목적

인터넷 유저들의 인터넷 게임 접촉 상황 · 모바일 콘텐츠 통신 판매 이용 상황 등 엔터테인먼트 분야에서 금후 네트워크 비즈니스 전략을 전개하기 위한 기초 자료로 이용한다

주요 조사 항목은 다음과 같다

- 자택에서 인터넷 이용 상황
- 모바일 단말(특히 Web 대응 휴대전화 및 PCS와 신세대 휴대전화) 이용 상황
- 게임 플레이 상황

2. 조사 방법

인터넷 오픈 조사

웹상에 작성한 조사표 포맷으로 직접기록하는 방식(양케이트)로 실시

3. 조사 대상

(주)시장조사사 OSAKA 가 보유하고 있는 인터넷 모니터 요원(약 2만3천명) 및 현상 · 양케이트 소개 사이트에 의한 일반 인터넷 유저

※모든 대상은 13세 이상으로 한다

4. 조사 일정

웹상에 양케이트 양식 게재 기간 2001년 11월 14일(수)~12월 3일(월)

5. 회수 상황

유효 회수한 수 3,879 샘플

6. 분석 방법

- ①남녀 ·연령별
 - ②게임 플레이 빈도별
 - ③인터넷 접속 빈도별
- 크로스 분석

■ 게임 플레이 빈도별 구분

Heavy User : 거의 매일 게임을 함
Middle User : 주에 2~5일 게임을 함
Light User : 주에 1일 이하로 게임을 함
Non User : 게임을 하지 않음

■ 인터넷 접속 빈도별 구분

Heavy User : 거의 매일 인터넷에 접속
Middle User : 주에 2~5일 인터넷에 접속
Light User : 인터넷에 접속하는 것은 주에 1일 이하

※ 인터넷 유저 조사는 2000년 11월에 제 1회, 2001년 5월에 제 2회를 실시함
(이하 “인터넷 유저 2000 AUTUMN”, “인터넷 유저 2001 SPRING” 로 표기)

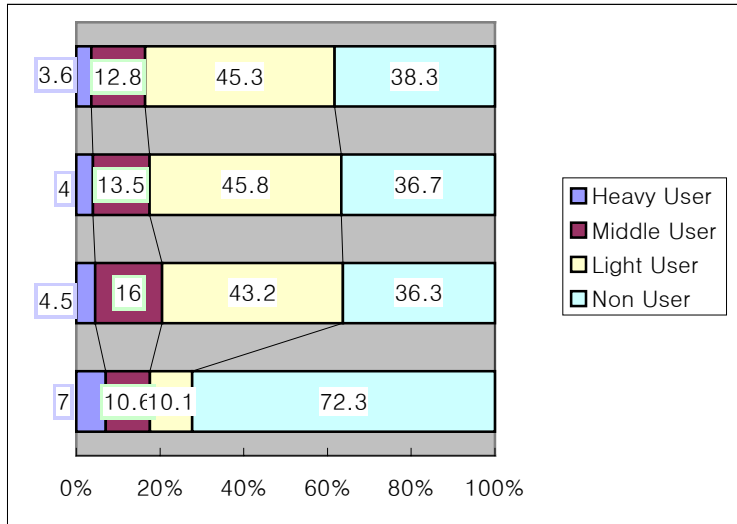
★조사 결과 정리★

게임과 밀접한 존재인 인터넷 유저

- 인터넷 유저 게임 참가율은 일반 생활자의 2배 이상이며, 보다 게임과 밀접한 존재라는 것을 알 수 있음
- 게임 하드웨어를 인터넷에 접속해서 플레이할 의향은 게임 참가자의 약 3할이며, 이유는 새로운 장르 및 플레이 방법의 기대도 등을 말하고 있음

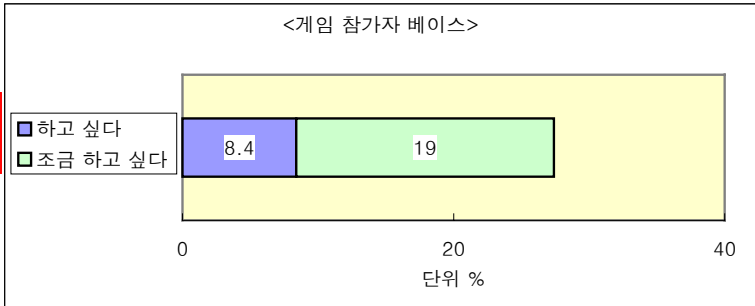
■ 게임 플레이 빈도(P28)

인터넷 유저 2001 Autumn 전체	3,879
인터넷 유저 2001 Spring 전체	4,083
인터넷 유저 2000 Autumn 전체	5,467
일반 생활자 2000 전체	1,062

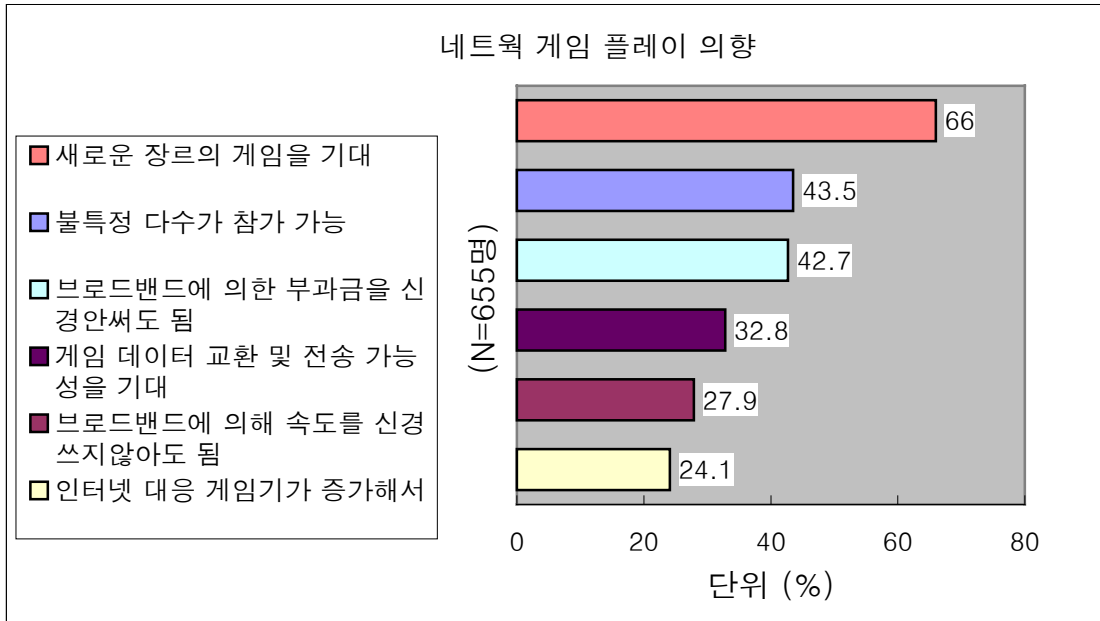


■ 게임 하드웨어를 통한 인터넷 접속 플레이 경향을(P32)

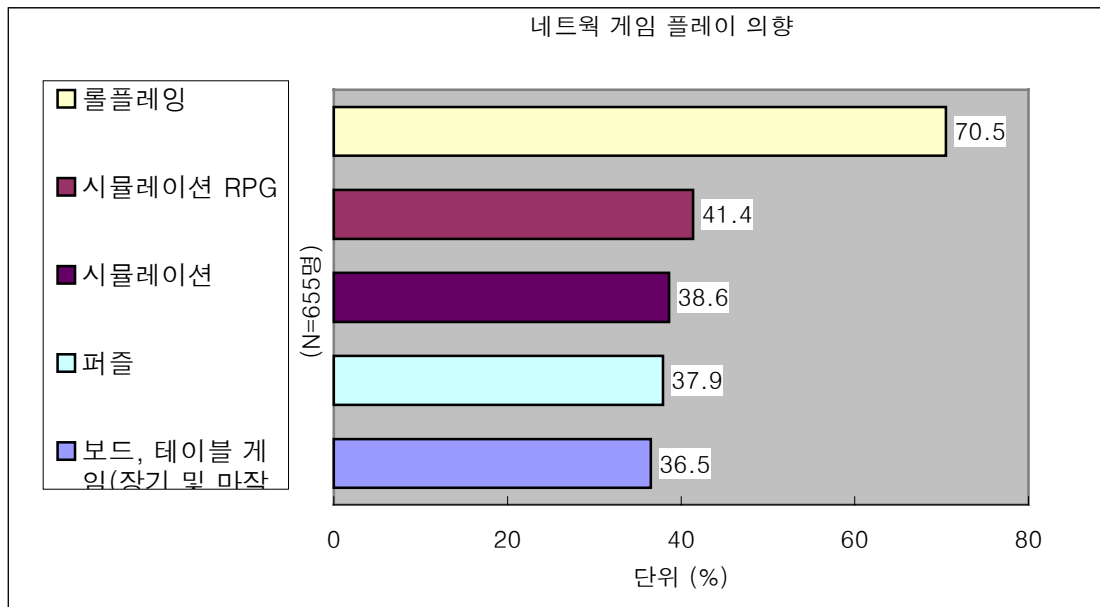
인터넷 유저 2001 Autumn
게임 참가자 전체 2,394



■ 플레이해 보고 싶은 이유 (P 33)



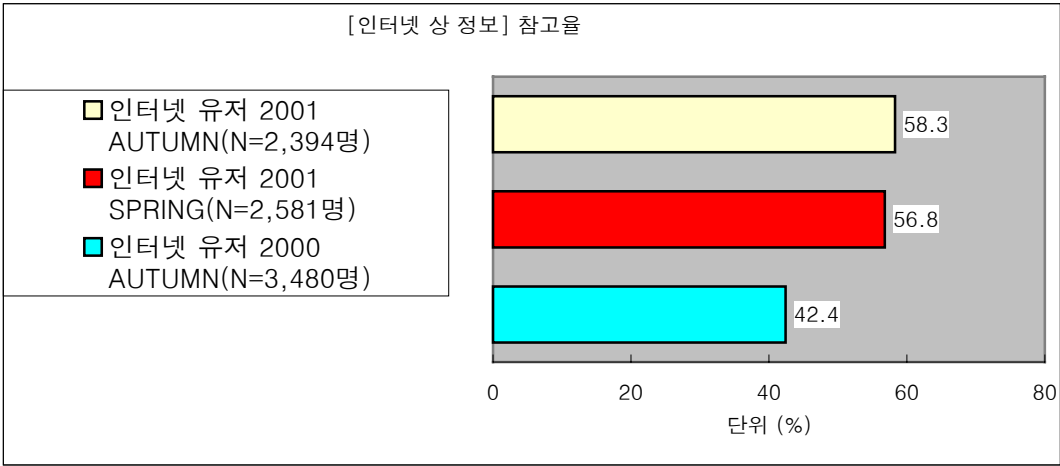
■ 인터넷으로 즐기고 싶은 게임장르 베스트 5



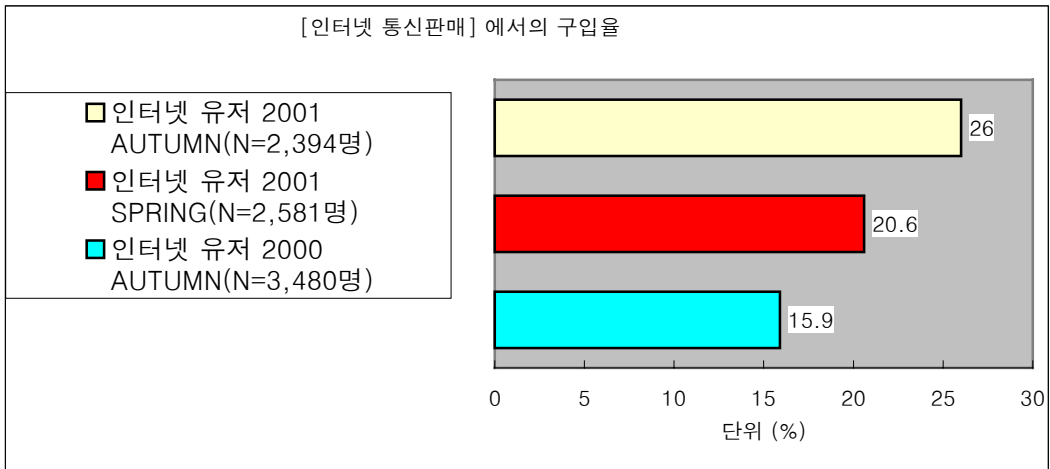
인터넷을 통한 정보 수집은 기본! 서서히 보급이 진행되고 있는 인터넷 통신판매

- 게임 참가자의 약 6할이, 게임소프트에 관한 정보를 인터넷으로 수집. 갈수록 그 비율은 증가하고 있음. 또 게임 소프트 인터넷 통신판매를 통한 구입 판매도 서서히 증가하고 있으며, 게임에 관한 각종행동으로 인터넷 이용이 정착되기 시작하고 있음
- broadband에 대한 관심 증가. 게임 및 영화, 음악 등 콘텐츠 입수 방법에 대해서도, 인터넷을 통한 다운로드를 희망하고 있는 사람이 약 3할임

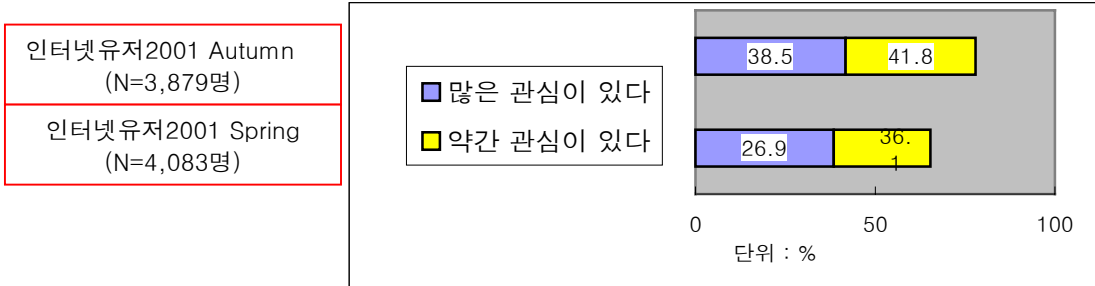
■ 게임소프트 구입시 참고 정보 및 매체(P 38)



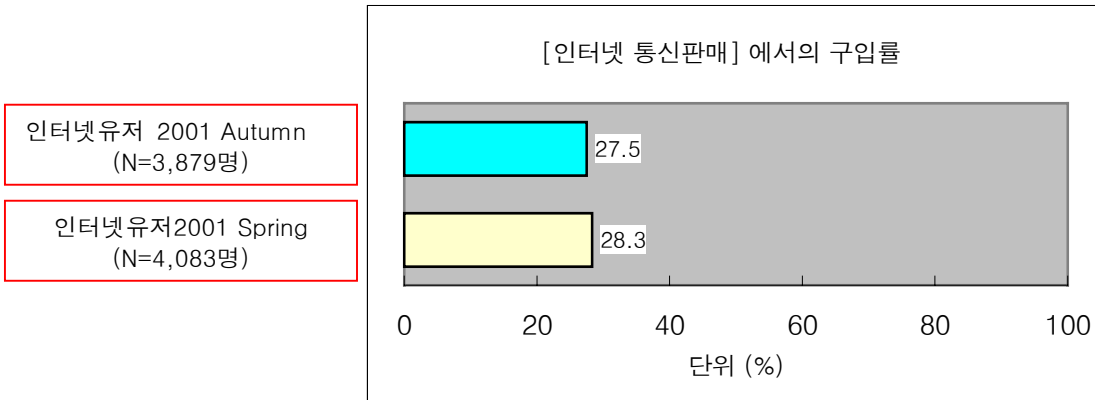
■ 게임 소프트 구입처(P 39) <게임 참가자 BASE>



■ broadband 관심도 (P 9)



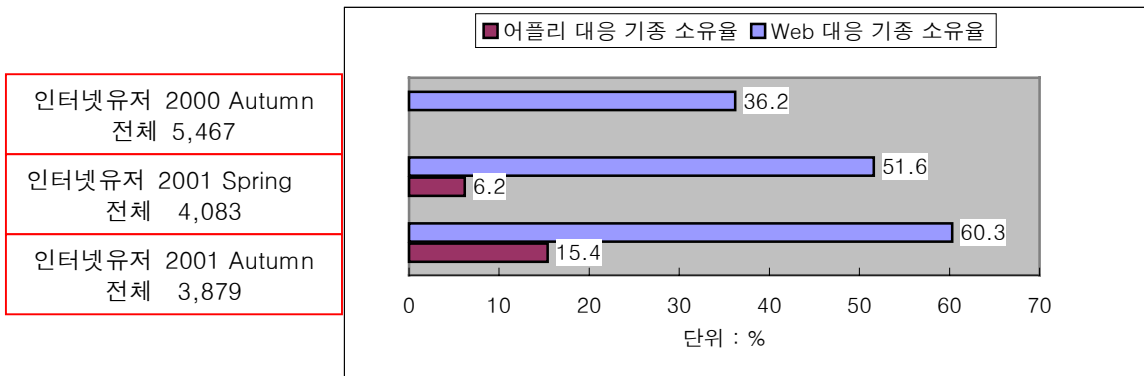
■ 바람직한 콘텐츠 입수 방법(P 42)



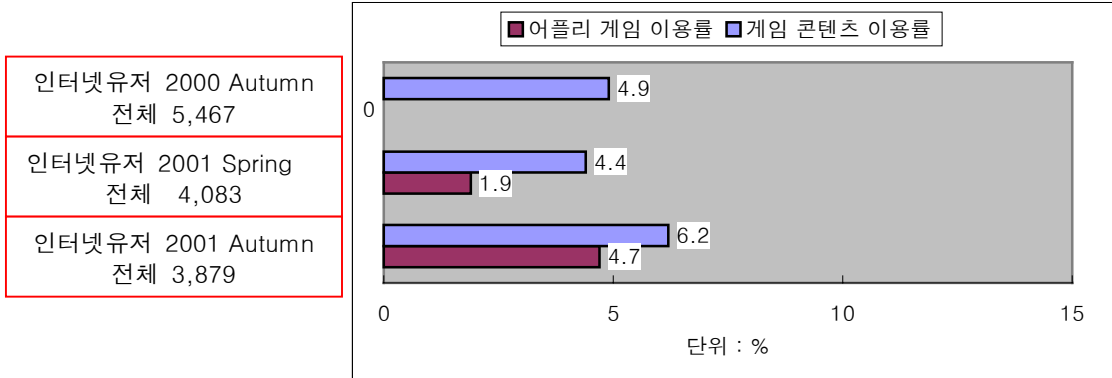
모바일 단말을 통한 게임 보급은, 어플리 콘텐츠가 열쇠~

- Web 대응 휴대전화 및 PHS는 확실하게 침투되고 있음. 그 중에서도 어플리케이션 대응 기종 확대가 두드러짐
- 게임 콘텐츠 이용율은 증가 경향에 있지만, 그 중 대부분은 어플리케이션 게임 콘텐츠가 차지하고 있음
- 어플리케이션 게임 이용자 만족도([만족하고 있음] + [약간 만족하고 있음])는 51.4%로 높음

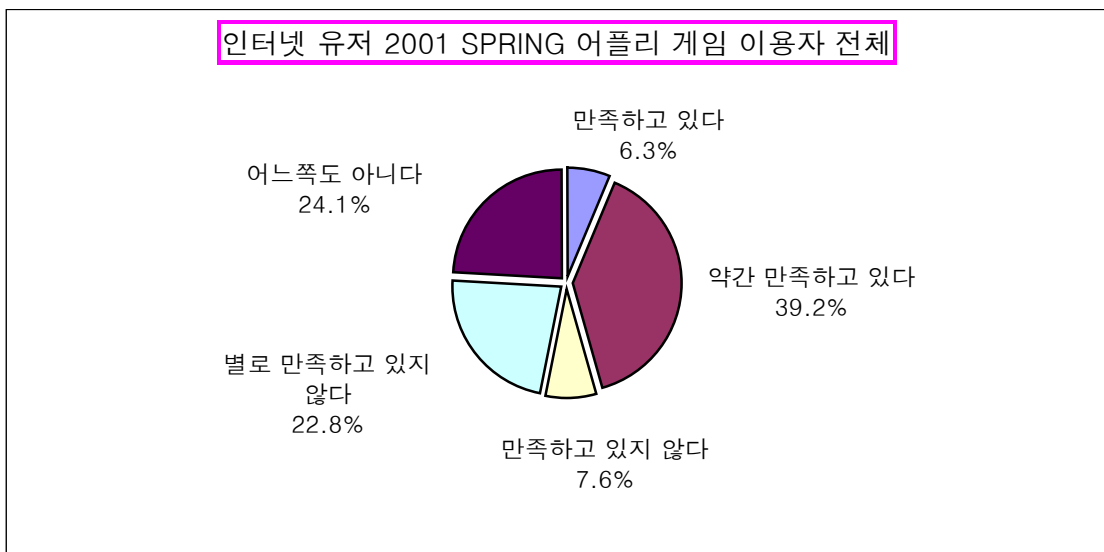
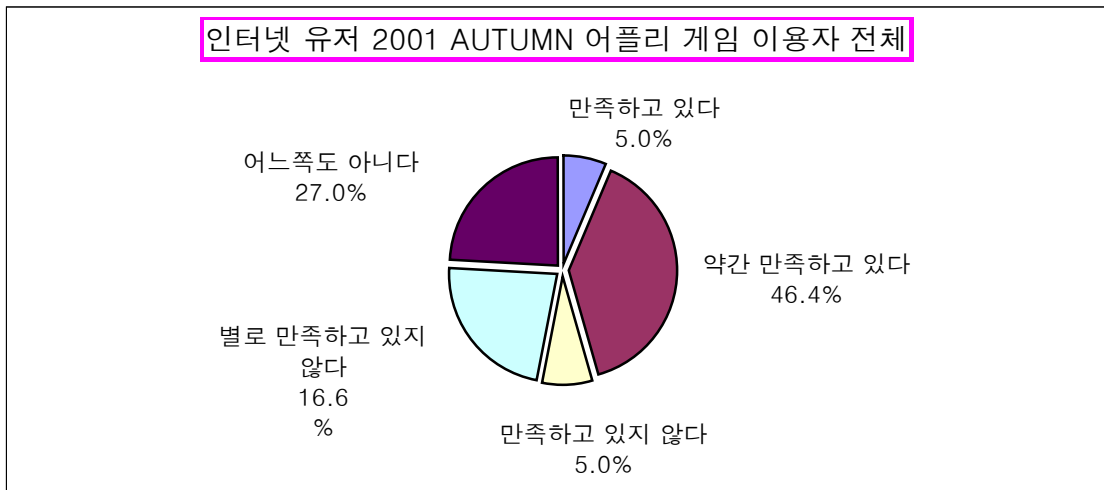
■ 휴대전화 및 PHS 소유 상황



■ 게임 콘텐츠 이용율(P 15, P 20)



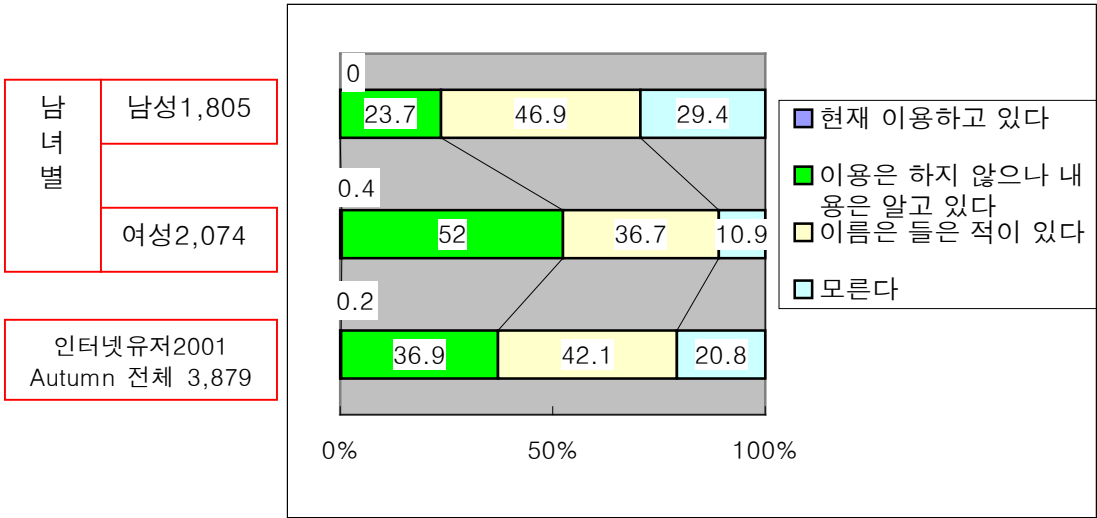
■ 어플리케이션 게임 만족도 (P 21) (어플리케이션 게임 이용자 Base)



제 3세대 휴대전화에 기대를 걸고 있는 인터넷 유저

- 제 3세대 휴대전화(IMT 2000 : FOMA 등) 인지율은 약 8할로 높음
- 구체적인 기능 및 특징을 인지하고 있는 사람이 많아서, 동시에 기대도도 높음

■ 제 3세대 휴대전화 서비스 인지상황(P 23)



■ 특징 및 기능(P 23, P 24)

인지하고 있는 특징 및 기능

<제 3세대 휴대전화 서비스 비이용자 베이스>

[단위 : %]

금후 기대하고 있는 특징 및 기능

<인터넷 유저 2001 AUTUMN 및 전체>

[단위 : %]

