

모바일 게임 열풍, 카카오톡이 이끌어

- '카카오 게임하기' 주요 게임 플랫폼으로 자리 잡아
- 모바일에서는 '단순 조작형' 게임이 인기

스마트폰 시대의 도래와 함께 모바일 게임 또한 일취월장하고 있다. 스마트폰 이용자의 4/5가 모바일 게임을 해 본 적이 있으며, 이와 같은 폭발적인 성장을 이끈 것은 단연 '카카오 톡'이었다. 출시 초기에 '애니팡'을 통해 영향력을 넓히던 '카카오 게임'은 이제 모바일 게임의 등용문으로 자리 잡았다.

휴대폰전문 리서치회사 마케팅인사이트(대표 김진국)의 최근 조사(2013년 3~4월 조사)에 따르면 모바일 게임 이용자의 40%는 하루에 30분 이상 모바일 게임을 즐기며, 21%는 1시간 이상 게임을 한다고 답했다. 또한 44%는 한 달에 1개 이상의 게임을 다운로드 받고 있다고 답해, 기존 게임을 적극적으로 이용할 뿐 아니라 새로운 게임도 지속적으로 찾고 있었다. 그러나 3개월내 유료 결제 경험이 있느냐는 질문에는 게임 이용자 중 74%가 '없다'고 답해 게임을 위해 지갑을 여는 데는 소극적인 것으로 나타났다[표1].

[표1] 모바일 게임 이용 행태

		(%)
		모바일 게임 이용자
(사례수)		(3,378)
하루 평균 이용 시간	10분 미만	23
	10~20분 미만	19
	20~30분 미만	18
	30분~1시간 미만	19
	1시간 이상	21
다운로드 주기	6개월에 1건	28
	3개월에 1건	29
	월 1건	24
	월 2건 이상	20
3개월 내 결제 경험	있음	26
	없음	74

Q. 휴대폰으로 게임을 하루에 평균 몇 분 정도 하십니까?

Q. 휴대폰에 게임은 얼마나 자주 다운로드 받으십니까?

Q. 최근 3개월 이내 휴대폰 게임을 이용하시면서 유료 결제를 하신 적 있으십니까?

For more Information

문의: 박경희 부장 Tel. 02) 6004-7619, Fax 02) 543-5984 e-mail: parkkh@mktinsight.co.kr

서울시 강남구 논현동 216-3 히아빌딩 4F Marketing Insight Inc. www.mktinsight.co.kr, www.panelinsight.co.kr

게임을 다운로드 받는 채널은 play 스토어, 애플 앱스토어 등과 같은 'OS 마켓(45%)'이 가장 많았고, '통신사 마켓'(27%), '카카오톡'(26%) 순으로 이용률이 높았다. 카카오톡은 아직 OS 마켓에 비해서는 낮은 수준이지만, 서비스 개시 만 1년만에 통신사 마켓 이용률과 비슷한 수준에 도달했다는 점에서 폭발적인 성장세를 읽을 수 있다. 특히 카카오톡은 연령대가 높아질수록 다운로드 이용률도 높다는 특징이 있다. 다시 말해 카카오톡이 50대 이상 중장년층을 모바일 게임 시장으로 끌어 들이는데 결정적 역할을 하고 있다고 볼 수 있다[표2].

[표2] 모바일 게임 다운로드 채널

(%)

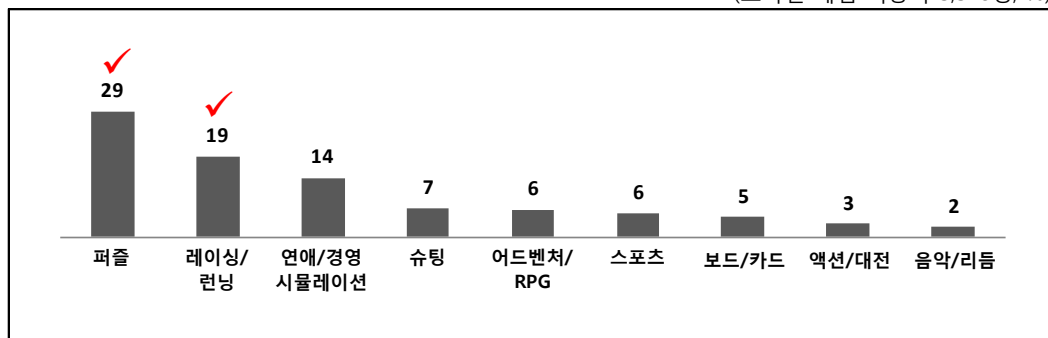
	전체	연령				
		10대	20대	30대	40대	50대 이상
(사례수)	(3,378)	(331)	(775)	(889)	(821)	(562)
OS 마켓	45	68	64	48	34	17
통신사 마켓	27	22	22	29	31	30
카카오톡	26 ✓	8	14	22	34	50

Q. 귀하께서는 휴대폰 게임을 주로 어디서 다운로드 받으십니까?

모바일 게임 장르로는 '퍼즐'이 29%로 가장 인기 있었으며, 다음으로 '레이싱/런닝'(19%), '연애/경영 시뮬레이션'(14%) 등의 순으로 나타나 단순한 조작방식으로 이용 가능한 장르가 선호됨을 알 수 있다[표3].

[표3] 모바일 게임 선호 장르

(모바일 게임 이용자 3,378명, %)



Q. 즐겨하는 휴대폰 게임의 장르는 무엇입니까?

For more Information

문의: 박경희 부장 Tel. 02) 6004-7619, Fax 02) 543-5984 e-mail: parkkh@mktinsight.co.kr

서울시 강남구 논현동 216-3 히아빌딩 4F Marketing Insight Inc. www.mktinsight.co.kr, www.panelinsight.co.kr

모바일 게임 시장의 확대는 카카오톡의 또 다른 성과이다. 카카오톡은 '국민게임' 애니팡을 통해 메신저를 넘어서 중요한 모바일 게임 플랫폼의 하나로 자리 잡았다. 또한 카카오톡은 '단순한 게임일수록 인기가 많다'는 모바일 게임의 트렌드를 이끌어가고 있다. 실제로 '애니팡', '드래곤 플라이트', '원드러너' 등과 같이 한 손으로 즐길 수 있는 '단순 조작형' 게임이 다운로드 수 상위에 랭크 되었으며, 이는 중장년층이 새로운 소비자로 부상하는 계기가 되었다.

앞으로 모바일 게임 시장에서 SNS의 플랫폼 경쟁이 심화될 것으로 보이며, 최근에는 페이스북도 도전장을 내밀고 있다. 페이스북이 모바일 게임 플랫폼 시장에 진입하면서 독주하던 카카오톡이 강적을 만나게 되었다. 두 업체 간의 치열한 주도권 다툼이 새로운 관전 포인트로 떠오를 전망이다.

For more Information

문의: 박경희 부장 Tel. 02) 6004-7619, Fax 02) 543-5984 e-mail: parkkh@mktinsight.co.kr

서울시 강남구 논현동 216-3 히아빌딩 4F Marketing Insight Inc. www.mktinsight.co.kr, www.panelinsight.co.kr

[제 17차 이동통신 기획조사 개요]

- 조사명: 2013 상반기 이동통신 기획조사
- 조사기관: (주)마케팅인사이트(www.mktinsight.co.kr)
- 조사대상: 14 ~ 64세 휴대폰 보유자
- 조사내용: - 이동통신 서비스 및 단말기 구매/사용행동, 만족도, 브랜드 선호도 등
 - 통화/제품 품질 평가 (경험품질)
- 조사기간: 2013년 3월 22일 ~ 4월 11일
- 조사방법: 온라인 우편조사(e-mail survey)
- 표본규모: 총 응답자 44,168명

위 조사 결과는 품질평가 전문 리서치 회사인 (주)마케팅인사이트(대표: 김진국)에서 2013년 3월~4월 실시한 '17차 이동통신 기획조사'로부터 발췌한 것입니다. 이 조사는 매년 2회 상/하반기로 나누어 4월과 9월에 실시되며, 매회 4만여명(2012년 하반기까지는 8만명 이상)의 이동통신 소비자가 참여하는 국내 유일의 이동통신 전문 기획조사입니다.

위 조사 결과는 사전 서면 허가 없이 상업적 목적에 사용할 수 없습니다.

Copyright © Marketing Insight. All rights reserved.

For more Information

문의: 박경희 부장 Tel. 02) 6004-7619, Fax 02) 543-5984 e-mail: parkkh@mktinsight.co.kr

서울시 강남구 논현동 216-3 히아빌딩 4F Marketing Insight Inc. www.mktinsight.co.kr, www.panelinsight.co.kr