KOFICE
한국국제문화교류진흥원

2019

# 해외한류실태조사



## 일러두기

1. 문화체육관광부와 한국국제문화교류진흥원은 해외 한국 문화콘텐츠 경험자를 대상으로 한국 및 한류에 대한 인식, 한류콘텐츠별 소비행태, 한류로 인한 효과 등 한류 소비실태와 변화 추이를 파악하기 위해 2012년부터 '해외한류실태조사'를 실시하고 있습니다.

2. <2019 해외한류실태조사>는 2018년 11월 19일부터 12월 10일까지 온라인 설문조사 방식으로 수행하였습니다. 한국 문화콘텐츠를 이용해본 경험이 있는 해외 16개국 총 7,500명의 한국 문화콘텐츠 경험자를 대상으로 조사를 진행했으며, 국가별 최소 400명, 최대 500명으로 표본을 선정하였습니다. 표본추출방법은 국가별 인구통계정보에 따른 층화추출(Stratified Sampling)로 조사패널을 선정하였으며, 해당패널을 대상으로 성별 및 연령별 할당추출(Quota Sampling)을 진행하였습니다.

3. '17년 조사에서는 애니메이션/만화/캐릭터를 하나의 분야로 묶어 조사하였으나, '18년부터는 애니메이션을 독립된 콘텐츠로 분리 조사를 실시하였습니다. 한편 분리된 '만화'는 '도서' 분야에 포함시켜 조사를 실시하였으며, 아울러 '도서' 분야에는 현재 세계적으로 소비 비중이 높아지고 있는 웹툰과 웹도서도 포함시켜 조사를 수행하였습니다.

4. '17년 조사에서는 패션/뷰티를 하나의 분야로 묶어 조사하였으나, 본 조사에서는 각 콘텐츠의 성격 및 소비 패턴이 다르다는 전문가 의견을 반영하여 패션과 뷰티를 각각의 콘텐츠로 분리해 조사를 진행하였습니다.

5. 각 콘텐츠별 접촉경로 조사에 있어, '18년부터는 세부적인 이용 플랫폼에 대한 조사를 실시함으로써 구체적인 해외에서의 한국 문화콘텐츠 접촉경로를 파악할 수 있도록 하였습니다.

6. 일부 콘텐츠에 대하여 자국에서 인기 있는 해외 콘텐츠에 대한 조사 항목을 추가하였습니다. 또한, 콘텐츠별 업계 전문가의 의견을 반영하여 선호하는 한국 드라마, 예능, 영화, 게임 항목을 추가하여 현지에서 선호하는 한국 문화콘텐츠에 대한 보다 구체적인 파악이 가능합니다.

7. 현실적인 이용량 파악을 위하여 영화 이용량을 '시간'에서 '편'으로 변경하여 진행하였습니다.

8. 최근의 정치·경제·사회적 변화 패러다임과 한류의 다양화를 고려해 일부 문항의 보기항목 및 측정기준을 변경하거나 수정하였습니다. 수정된 항목에는 해당 페이지에 별도의 설명이 주석으로 표시되어 있으니 참고하시기 바랍니다.

9. 본 보고서의 데이터는 소수점 둘째 자리에서 반올림하여 소수점 첫째 자리까지 표기하였으므로, 보고서상에 표기된 값의 합이 0.1%씩 차이가 나는 반올림 오차(Rounding error)가 발생할 수 있습니다.

10. 통계표에서 조사는 되었으나 해당 문항에 대한 응답자가 없어 그 값이 없는 경우는 하이픈(-) 기호로 표기하였습니다.

11. 복수응답 문항의 빈도는 그 합이 100%를 초과할 수 있습니다.

12. 본 조사는 <ⅰ. 한국 인식>, <ⅱ. 한류 소비>, <ⅲ. 한류 선호>, <ⅳ. 한류 효과>라는 총 4가지 주제로 구성되어 있습니다. 한국에 대한 전반적 인식에서부터 한국 문화콘텐츠 소비량에 따른 제품/서비스 구매 경험에 이르기까지, 한류에 관한 A to Z를 살펴보실 수 있습니다.

13. 본 보고서와 관련해 궁금하신 사항은 한국국제문화교류진흥원 조사연구팀(02-3153-1784)으로 문의해주시기 바랍니다.

주관: 한국국제문화교류진흥원
후원: 문화체육관광부

# CONTENTS


Chapter 1 조사 개요 01

1. 조사목적 02
2. 조사설계 02
3. 조사내용 02
4. 응답자 특성 03
5. 패널 소개 04
6. 콘텐츠별 응답률 05

Chapter 2 종합 결과 분석 07

**ⅰ. 한국 인식** 08

1. 한국에 대한 인식 08
2. 한국 연상 이미지 09
3. 자국에서 인기 있는 한국 제품·서비스·콘텐츠 10
4. 한국 문화콘텐츠 관심도 12
5. 한국 문화콘텐츠 경험 후 한국에 대한 인식 변화 13

**ⅱ. 한류 소비** 14

1. 한국 문화콘텐츠에 대한 접촉 기회 14
2. 한국 문화콘텐츠 접촉 경로 15
   1) 아시아 17
   2) 미주 18
   3) 유럽 19
   4) 중동 20
   5) 아프리카 21
3. 한국 문화콘텐츠 소비 비중 22
4. 한국 문화콘텐츠 지출 금액 24
5. 한국 문화콘텐츠 이용 관련 기타 조사 25
   1) 한국 모바일 게임 다운로드 애플리케이션 25
   2) 한국 패션·뷰티·음식 동영상 시청 빈도 26

**ⅲ. 한류 선호** 27

1. 한국 문화콘텐츠 호감도 27
2. 한국 문화콘텐츠 인기도 28
3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 29
   1) 드라마 29
   2) 예능 30
   3) 영화 31
   4) 음악 32
   5) 애니메이션 33
   6) 도서 34
   7) 게임 35
   8) 패션 36
   9) 뷰티 37
   10) 한식 38
4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 39
   1) 드라마 39
   2) 예능 40
   3) 영화 41
   4) 음악 42

5) 애니메이션 43
6) 도서 44
7) 게임 45
8) 패션 46
9) 뷰티 47
10) 한식 48
5. 자국에서 인기 있는 해외 콘텐츠 49
1) 드라마 49
2) 예능 50
3) 영화 51
6. 선호하는 한국 드라마 52
7. 선호하는 한국 영화 53
8. 한국산 게임 인지율 및 선호도 54
9. 선호하는 한국 가수·그룹 55
10. 선호하는 한국 배우 56
11. 선호하는 한국 애니메이션 캐릭터 57

**iv. 한류 효과** 58
1. 한국 문화콘텐츠 소비에 대한 한국 관련 이슈 영향 58
2. 한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식과 원인 59
3. 저관여 한국 제품·서비스 구매 경험 60
4. 고관여 한국 제품·서비스 구매 경험 61
5. 한국 제품·서비스 향후 이용 의향 62
6. 한국 문화콘텐츠 유료 이용 의향 63
7. 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 한국에 대한 인식 64
8. 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 구매 경험 65
1) 저관여 제품 65
2) 고관여 제품 66

**Chapter 3 요약 및 제언** 67
1. 요약 및 제언 67

**Chapter 4 국가별 결과 분석 : 중국** 71

**i. 한국 인식** 72
1. 한국에 대한 인식 72
1) 한국에 대한 인식 72
2) 한국에 대한 전반적인 인식 72
2. 한국 연상 이미지 73
3. 자국에서 인기 있는 한국 제품·서비스·콘텐츠 73
4. 한국 문화콘텐츠 관심도 74
5. 한국 문화콘텐츠 경험 후 한국에 대한 인식 변화 74

**ii. 한류 소비** 75
1. 한국 문화콘텐츠에 대한 접촉 기회 75
2. 한국 문화콘텐츠 접촉 경로 76
3. 한국 문화콘텐츠 소비 비중 76
4. 한국 문화콘텐츠 이용 관련 기타 조사 77
1) 한국 문화콘텐츠 다운로드·스트리밍 이용 경로 77
2) 한국 패션·뷰티·음악 동영상 시청 빈도 77

# CONTENTS


**iii. 한류 선호** 78
1. 한국 문화콘텐츠 호감도 78
2. 한국 문화콘텐츠 인기도 78
3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 79
1) 드라마 79
2) 예능 79
3) 영화 80
4) 음악 80
5) 애니메이션 81
6) 도서 81
7) 게임 82
8) 패션 82
9) 뷰티 83
10) 한식 83
4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 84
1) 드라마 84
2) 예능 84
3) 영화 85
4) 음악 85
5) 애니메이션 86
6) 도서 86
7) 게임 87
8) 패션 87
9) 뷰티 88
10) 한식 88
5. 자국에서 인기 있는 해외 콘텐츠 89
6. 선호하는 한국 드라마 89
7. 선호하는 한국 영화 90
8. 한국산 게임 인지율 90
9. 선호하는 한국 게임 91
10. 선호하는 한국 가수·그룹 91
11. 선호하는 한국 배우 92
12. 선호하는 한국 애니메이션 캐릭터 92
**iv. 한류 효과** 93
1. 한국 문화콘텐츠 소비에 대한 한국 관련 이슈 영향 93
2. 한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식과 원인 93
3. 저관여 한국 제품·서비스 구매 경험 94
4. 고관여 한국 제품·서비스 구매 경험 94
5. 한국 제품·서비스 향후 이용 의향 95
6. 한국 문화콘텐츠 유료 이용 의향 95
7. 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 한국에 대한 인식 96
8. 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 구매 경험 97
1) 저관여 제품 97
2) 고관여 제품 98
**v. 요약 및 결론** 99

Chapter 5 국가별 결과 분석 : 일본 101
i. 한국 인식 102
1. 한국에 대한 인식 102
1) 한국에 대한 인식 102
2) 한국에 대한 전반적 인식 102
2. 한국 연상 이미지 103
3. 자국에서 인기있는 한국 제품·서비스·콘텐츠 103
4. 한국 문화콘텐츠 관심도 104
5. 한국 문화콘텐츠 경험 후 한국에 대한 인식변화 104
ii. 한류 소비 105
1. 한국 문화콘텐츠에 대한 접촉 기회 105
2. 한국 문화콘텐츠 접촉 경로 106
3. 한국 문화콘텐츠 소비 비중 106
4. 한국 문화콘텐츠 이용 관련 기타 조사 107
1) 한국 문화콘텐츠 다운로드·스트리밍 이용 경로 107
2) 한국 패션·뷰티·음악 동영상 시청 빈도 107
iii. 한류 선호 108
1. 한국 문화콘텐츠 호감도 108
2. 한국 문화콘텐츠 인기도 108
3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 109
1) 드라마 109
2) 예능 109
3) 영화 110
4) 음악 110
5) 애니메이션 111
6) 도서 111
7) 게임 112
8) 패션 112
9) 뷰티 113
10) 한식 113
4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 114
1) 드라마 114
2) 예능 114
3) 영화 115
4) 음악 115
5) 애니메이션 116
6) 도서 116
7) 게임 117
8) 패션 117
9) 뷰티 118
10) 한식 118
5. 자국에서 인기 있는 해외 콘텐츠 119
6. 선호하는 한국 드라마 119
7. 선호하는 한국 영화 120
8. 한국산 게임 인지율 120
9. 선호하는 한국 게임 121
10. 선호하는 한국 가수·그룹 121

# CONTENTS


11. 선호하는 한국 배우 122
12. 선호하는 한국 애니메이션 캐릭터 122

**iv. 한류 효과** 123
1. 한국 문화콘텐츠 소비에 대한 한국 관련 이슈 영향 123
2. 한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식과 원인 123
3. 저관여 한국 제품·서비스 구매 경험 124
4. 고관여 한국 제품·서비스 구매 경험 124
5. 한국 제품·서비스 향후 이용 의향 125
6. 한국 문화콘텐츠 유료 이용 의향 125
7. 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 한국에 대한 인식 126
8. 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 구매 경험 127
   1) 저관여 제품 127
   2) 고관여 제품 128

**v. 요약 및 결론** 129

**Chapter 6 국가별 결과 분석 : 대만** 131

**i. 한국 인식** 132
1. 한국에 대한 인식 132
   1) 한국에 대한 인식 132
   2) 한국에 대한 전반적 인식 132
2. 한국 연상 이미지 133
3. 자국에서 인기있는 한국 제품·서비스·콘텐츠 133
4. 한국 문화콘텐츠 관심도 134
5. 한국 문화콘텐츠 경험 후 한국에 대한 인식변화 134

**ii. 한류 소비** 135
1. 한국 문화콘텐츠에 대한 접촉 기회 135
2. 한국 문화콘텐츠 접촉 경로 136
3. 한국 문화콘텐츠 소비 비중 136
4. 한국 문화콘텐츠 이용 관련 기타 조사 137
   1) 한국 문화콘텐츠 다운로드·스트리밍 이용 경로 137
   2) 한국 패션·뷰티·음악 동영상 시청 빈도 137

**iii. 한류 선호** 138
1. 한국 문화콘텐츠 호감도 138
2. 한국 문화콘텐츠 인기도 138
3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 139
   1) 드라마 139
   2) 예능 139
   3) 영화 140
   4) 음악 140
   5) 애니메이션 141
   6) 도서 141
   7) 게임 142
   8) 패션 142
   9) 뷰티 143
   10) 한식 143
4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 144
   1) 드라마 144

2) 예능 144
3) 영화 145
4) 음악 145
5) 애니메이션 146
6) 도서 146
7) 게임 147
8) 패션 147
9) 뷰티 148
10) 한식 148
5. 자국에서 인기 있는 해외 콘텐츠 149
6. 선호하는 한국 드라마 149
7. 선호하는 한국 영화 150
8. 한국산 게임 인지율 150
9. 선호하는 한국 게임 151
10. 선호하는 한국 가수·그룹 151
11. 선호하는 한국 배우 152
12. 선호하는 한국 애니메이션 캐릭터 152
**iv. 한류 효과** 153
1. 한국 문화콘텐츠 소비에 대한 한국 관련 이슈 영향 153
2. 한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식과 원인 153
3. 저관여 한국 제품·서비스 구매 경험 154
4. 고관여 한국 제품·서비스 구매 경험 154
5. 한국 제품·서비스 향후 이용 의향 155
6. 한국 문화콘텐츠 유료 이용 의향 155
7. 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 한국에 대한 인식 156
8. 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 구매 경험 157
1) 저관여 제품 157
2) 고관여 제품 158
**v. 요약 및 결론** 159

**Chapter 7 국가별 결과 분석 : 태국** 161

**i. 한국 인식** 162
1. 한국에 대한 인식 162
1) 한국에 대한 인식 162
2) 한국에 대한 전반적 인식 162
2. 한국 연상 이미지 163
3. 자국에서 인기있는 한국 제품·서비스·콘텐츠 163
4. 한국 문화콘텐츠 관심도 164
5. 한국 문화콘텐츠 경험 후 한국에 대한 인식변화 164
**ii. 한류 소비** 165
1. 한국 문화콘텐츠에 대한 접촉 기회 165
2. 한국 문화콘텐츠 접촉 경로 166
3. 한국 문화콘텐츠 소비 비중 166
4. 한국 문화콘텐츠 이용 관련 기타 조사 167
1) 한국 문화콘텐츠 다운로드·스트리밍 이용 경로 167
2) 한국 패션·뷰티·음악 동영상 시청 빈도 167
**iii. 한류 선호** 168

# CONTENTS


1. 한국 문화콘텐츠 호감도 168
2. 한국 문화콘텐츠 인기도 168
3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 169
   1) 드라마 169
   2) 예능 169
   3) 영화 170
   4) 음악 170
   5) 애니메이션 171
   6) 도서 171
   7) 게임 172
   8) 패션 172
   9) 뷰티 173
   10) 한식 173
4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 174
   1) 드라마 174
   2) 예능 174
   3) 영화 175
   4) 음악 175
   5) 애니메이션 176
   6) 도서 176
   7) 게임 177
   8) 패션 177
   9) 뷰티 178
   10) 한식 178
5. 자국에서 인기 있는 해외 콘텐츠 179
6. 선호하는 한국 드라마 179
7. 선호하는 한국 영화 180
8. 한국산 게임 인지율 180
9. 선호하는 한국 게임 181
10. 선호하는 한국 가수·그룹 181
11. 선호하는 한국 배우 182
12. 선호하는 한국 애니메이션 캐릭터 182

**iv. 한류 효과** 183
1. 한국 문화콘텐츠 소비에 대한 한국 관련 이슈 영향 183
2. 한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식과 원인 183
3. 저관여 한국 제품·서비스 구매 경험 184
4. 고관여 한국 제품·서비스 구매 경험 184
5. 한국 제품·서비스 향후 이용 의향 185
6. 한국 문화콘텐츠 유료 이용 의향 185
7. 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 한국에 대한 인식 186
8. 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 구매 경험 187
   1) 저관여 제품 187
   2) 고관여 제품 188

**v. 요약 및 결론** 189

**Chapter 8 국가별 결과 분석 : 말레이시아** 191

**i. 한국 인식** 192

1. 한국에 대한 인식 192
1) 한국에 대한 인식 192
2) 한국에 대한 전반적 인식 192
2. 한국 연상 이미지 193
3. 자국에서 인기있는 한국 제품·서비스·콘텐츠 193
4. 한국 문화콘텐츠 관심도 194
5. 한국 문화콘텐츠 경험 후 한국에 대한 인식변화 194
**ii. 한류 소비** 195
1. 한국 문화콘텐츠에 대한 접촉 기회 195
2. 한국 문화콘텐츠 접촉 경로 196
3. 한국 문화콘텐츠 소비 비중 196
4. 한국 문화콘텐츠 이용 관련 기타 조사 197
1) 한국 문화콘텐츠 다운로드·스트리밍 이용 경로 197
2) 한국 패션·뷰티·음악 동영상 시청 빈도 197
**iii. 한류 선호** 198
1. 한국 문화콘텐츠 호감도 198
2. 한국 문화콘텐츠 인기도 198
3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 199
1) 드라마 199
2) 예능 199
3) 영화 200
4) 음악 200
5) 애니메이션 201
6) 도서 201
7) 게임 202
8) 패션 202
9) 뷰티 203
10) 한식 203
4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 204
1) 드라마 204
2) 예능 204
3) 영화 205
4) 음악 205
5) 애니메이션 206
6) 도서 206
7) 게임 207
8) 패션 207
9) 뷰티 208
10) 한식 208
5. 자국에서 인기 있는 해외 콘텐츠 209
6. 선호하는 한국 드라마 209
7. 선호하는 한국 영화 210
8. 한국산 게임 인지율 210
9. 선호하는 한국 게임 211
10. 선호하는 한국 가수·그룹 211
11. 선호하는 한국 배우 212
12. 선호하는 한국 애니메이션 캐릭터 212

# CONTENTS


**iv. 한류 효과** 213
1. 한국 문화콘텐츠 소비에 대한 한국 관련 이슈 영향 213
2. 한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식과 원인 213
3. 저관여 한국 제품·서비스 구매 경험 214
4. 고관여 한국 제품·서비스 구매 경험 214
5. 한국 제품·서비스 향후 이용 의향 215
6. 한국 문화콘텐츠 유료 이용 의향 215
7. 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 한국에 대한 인식 216
8. 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 구매 경험 217
   1) 저관여 제품 217
   2) 고관여 제품 218

**v. 요약 및 결론** 219

**Chapter 9 국가별 결과 분석 : 인도네시아** 221

**i. 한국 인식** 222
1. 한국에 대한 인식 222
   1) 한국에 대한 인식 222
   2) 한국에 대한 전반적 인식 222
2. 한국 연상 이미지 223
3. 자국에서 인기있는 한국 제품·서비스·콘텐츠 223
4. 한국 문화콘텐츠 관심도 224
5. 한국 문화콘텐츠 경험 후 한국에 대한 인식변화 224

**ii. 한류 소비** 225
1. 한국 문화콘텐츠에 대한 접촉 기회 225
2. 한국 문화콘텐츠 접촉 경로 226
3. 한국 문화콘텐츠 소비 비중 226
4. 한국 문화콘텐츠 이용 관련 기타 조사 227
   1) 한국 문화콘텐츠 다운로드·스트리밍 이용 경로 227
   2) 한국 패션·뷰티·음악 동영상 시청 빈도 227

**iii. 한류 선호** 228
1. 한국 문화콘텐츠 호감도 228
2. 한국 문화콘텐츠 인기도 228
3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 229
   1) 드라마 229
   2) 예능 229
   3) 영화 230
   4) 음악 230
   5) 애니메이션 231
   6) 도서 231
   7) 게임 232
   8) 패션 232
   9) 뷰티 233
   10) 한식 233
4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 234
   1) 드라마 234
   2) 예능 234
   3) 영화 235

4) 음악 235
5) 애니메이션 236
6) 도서 236
7) 게임 237
8) 패션 237
9) 뷰티 238
10) 한식 238
5. 자국에서 인기 있는 해외 콘텐츠 239
6. 선호하는 한국 드라마 239
7. 선호하는 한국 영화 240
8. 한국산 게임 인지율 240
9. 선호하는 한국 게임 241
10. 선호하는 한국 가수·그룹 241
11. 선호하는 한국 배우 242
12. 선호하는 한국 애니메이션 캐릭터 242
**iv. 한류 효과** 243
1. 한국 문화콘텐츠 소비에 대한 한국 관련 이슈 영향 243
2. 한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식과 원인 243
3. 저관여 한국 제품·서비스 구매 경험 244
4. 고관여 한국 제품·서비스 구매 경험 244
5. 한국 제품·서비스 향후 이용 의향 245
6. 한국 문화콘텐츠 유료 이용 의향 245
7. 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 한국에 대한 인식 246
8. 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 구매 경험 247
1) 저관여 제품 247
2) 고관여 제품 248
**v. 요약 및 결론** 249

**Chapter 10 국가별 결과 분석 : 인도 251**

**i. 한국 인식** 252
1. 한국에 대한 인식 252
1) 한국에 대한 인식 252
2) 한국에 대한 전반적 인식 252
2. 한국 연상 이미지 253
3. 자국에서 인기있는 한국 제품·서비스·콘텐츠 253
4. 한국 문화콘텐츠 관심도 254
5. 한국 문화콘텐츠 경험 후 한국에 대한 인식변화 254
**ii. 한류 소비** 255
1. 한국 문화콘텐츠에 대한 접촉 기회 255
2. 한국 문화콘텐츠 접촉 경로 256
3. 한국 문화콘텐츠 소비 비중 256
4. 한국 문화콘텐츠 이용 관련 기타 조사 257
1) 한국 문화콘텐츠 다운로드·스트리밍 이용 경로 257
2) 한국 패션·뷰티·음악 동영상 시청 빈도 257
**iii. 한류 선호** 258
1. 한국 문화콘텐츠 호감도 258
2. 한국 문화콘텐츠 인기도 258

# CONTENTS


3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 ---- 259
1) 드라마 ---- 259
2) 예능 ---- 259
3) 영화 ---- 260
4) 음악 ---- 260
5) 애니메이션 ---- 261
6) 도서 ---- 261
7) 게임 ---- 262
8) 패션 ---- 262
9) 뷰티 ---- 263
10) 한식 ---- 263
4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 ---- 264
1) 드라마 ---- 264
2) 예능 ---- 264
3) 영화 ---- 265
4) 음악 ---- 265
5) 애니메이션 ---- 266
6) 도서 ---- 266
7) 게임 ---- 267
8) 패션 ---- 267
9) 뷰티 ---- 268
10) 한식 ---- 268
5. 자국에서 인기 있는 해외 콘텐츠 ---- 269
6. 선호하는 한국 드라마 ---- 269
7. 선호하는 한국 영화 ---- 270
8. 한국산 게임 인지율 ---- 270
9. 선호하는 한국 게임 ---- 271
10. 선호하는 한국 가수·그룹 ---- 271
11. 선호하는 한국 배우 ---- 272
12. 선호하는 한국 애니메이션 캐릭터 ---- 272

**iv. 한류 효과** ---- 273
1. 한국 문화콘텐츠 소비에 대한 한국 관련 이슈 영향 ---- 273
2. 한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식과 원인 ---- 273
3. 저관여 한국 제품·서비스 구매 경험 ---- 274
4. 고관여 한국 제품·서비스 구매 경험 ---- 274
5. 한국 제품·서비스 향후 이용 의향 ---- 275
6. 한국 문화콘텐츠 유료 이용 의향 ---- 275
7. 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 한국에 대한 인식 ---- 276
8. 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 구매 경험 ---- 277
1) 저관여 제품 ---- 277
2) 고관여 제품 ---- 278

**v. 요약 및 결론** ---- 279

**Chapter 11 국가별 결과 분석 : 호주** ---- **281**

**i. 한국 인식** ---- 282
1. 한국에 대한 인식 ---- 282
1) 한국에 대한 인식 ---- 282

2) 한국에 대한 전반적 인식 282
2. 한국 연상 이미지 283
3. 자국에서 인기있는 한국 제품·서비스·콘텐츠 283
4. 한국 문화콘텐츠 관심도 284
5. 한국 문화콘텐츠 경험 후 한국에 대한 인식변화 284
**ii. 한류 소비** 285
1. 한국 문화콘텐츠에 대한 접촉 기회 285
2. 한국 문화콘텐츠 접촉 경로 286
3. 한국 문화콘텐츠 소비 비중 286
4. 한국 문화콘텐츠 이용 관련 기타 조사 287
1) 한국 문화콘텐츠 다운로드·스트리밍 이용 경로 287
2) 한국 패션·뷰티·음악 동영상 시청 빈도 287
**iii. 한류 선호** 288
1. 한국 문화콘텐츠 호감도 288
2. 한국 문화콘텐츠 인기도 288
3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 289
1) 드라마 289
2) 예능 289
3) 영화 290
4) 음악 290
5) 애니메이션 291
6) 도서 291
7) 게임 292
8) 패션 292
9) 뷰티 293
10) 한식 293
4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 294
1) 드라마 294
2) 예능 294
3) 영화 295
4) 음악 295
5) 애니메이션 296
6) 도서 296
7) 게임 297
8) 패션 297
9) 뷰티 298
10) 한식 298
5. 자국에서 인기 있는 해외 콘텐츠 299
6. 선호하는 한국 드라마 299
7. 선호하는 한국 영화 300
8. 한국산 게임 인지율 300
9. 선호하는 한국 게임 301
10. 선호하는 한국 가수·그룹 301
11. 선호하는 한국 배우 302
12. 선호하는 한국 애니메이션 캐릭터 302
**iv. 한류 효과** 303
1. 한국 문화콘텐츠 소비에 대한 한국 관련 이슈 영향 303

# CONTENTS


2. 한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식과 원인 303
3. 저관여 한국 제품·서비스 구매 경험 304
4. 고관여 한국 제품·서비스 구매 경험 304
5. 한국 제품·서비스 향후 이용 의향 305
6. 한국 문화콘텐츠 유료 이용 의향 305
7. 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 한국에 대한 인식 306
8. 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 구매 경험 307
1) 저관여 제품 307
2) 고관여 제품 308

**v. 요약 및 결론** 309

**Chapter 12 국가별 결과 분석 : 미국** 311

**i. 한국 인식** 312
1. 한국에 대한 인식 312
1) 한국에 대한 인식 312
2) 한국에 대한 전반적 인식 312
2. 한국 연상 이미지 313
3. 자국에서 인기있는 한국 제품·서비스·콘텐츠 313
4. 한국 문화콘텐츠 관심도 314
5. 한국 문화콘텐츠 경험 후 한국에 대한 인식변화 314

**ii. 한류 소비** 315
1. 한국 문화콘텐츠에 대한 접촉 기회 315
2. 한국 문화콘텐츠 접촉 경로 316
3. 한국 문화콘텐츠 소비 비중 316
4. 한국 문화콘텐츠 이용 관련 기타 조사 317
1) 한국 문화콘텐츠 다운로드·스트리밍 이용 경로 317
2) 한국 패션·뷰티·음악 동영상 시청 빈도 317

**iii. 한류 선호** 318
1. 한국 문화콘텐츠 호감도 318
2. 한국 문화콘텐츠 인기도 318
3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 319
1) 드라마 319
2) 예능 319
3) 영화 320
4) 음악 320
5) 애니메이션 321
6) 도서 321
7) 게임 322
8) 패션 322
9) 뷰티 323
10) 한식 323
4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 324
1) 드라마 324
2) 예능 324
3) 영화 325
4) 음악 325
5) 애니메이션 326

6) 도서 326
7) 게임 327
8) 패션 327
9) 뷰티 328
10) 한식 328
5. 자국에서 인기 있는 해외 콘텐츠 329
6. 선호하는 한국 드라마 329
7. 선호하는 한국 영화 330
8. 한국산 게임 인지율 330
9. 선호하는 한국 게임 331
10. 선호하는 한국 가수·그룹 331
11. 선호하는 한국 배우 332
12. 선호하는 한국 애니메이션 캐릭터 332
**iv. 한류 효과** 333
1. 한국 문화콘텐츠 소비에 대한 한국 관련 이슈 영향 333
2. 한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식과 원인 333
3. 저관여 한국 제품·서비스 구매 경험 334
4. 고관여 한국 제품·서비스 구매 경험 334
5. 한국 제품·서비스 향후 이용 의향 335
6. 한국 문화콘텐츠 유료 이용 의향 335
7. 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 한국에 대한 인식 336
8. 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 구매 경험 337
1) 저관여 제품 337
2) 고관여 제품 338
**v. 요약 및 결론** 339

**Chapter 13 국가별 결과 분석 : 브라질 341**

**i. 한국 인식** 342
1. 한국에 대한 인식 342
1) 한국에 대한 인식 342
2) 한국에 대한 전반적 인식 342
2. 한국 연상 이미지 343
3. 자국에서 인기있는 한국 제품·서비스·콘텐츠 343
4. 한국 문화콘텐츠 관심도 344
5. 한국 문화콘텐츠 경험 후 한국에 대한 인식변화 344
**ii. 한류 소비** 345
1. 한국 문화콘텐츠에 대한 접촉 기회 345
2. 한국 문화콘텐츠 접촉 경로 346
3. 한국 문화콘텐츠 소비 비중 346
4. 한국 문화콘텐츠 이용 관련 기타 조사 347
1) 한국 문화콘텐츠 다운로드·스트리밍 이용 경로 347
2) 한국 패션·뷰티·음악 동영상 시청 빈도 347
**iii. 한류 선호** 348
1. 한국 문화콘텐츠 호감도 348
2. 한국 문화콘텐츠 인기도 348
3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 349
1) 드라마 349

# CONTENTS


2) 예능 349
3) 영화 350
4) 음악 350
5) 애니메이션 351
6) 도서 351
7) 게임 352
8) 패션 352
9) 뷰티 353
10) 한식 353
4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 354
1) 드라마 354
2) 예능 354
3) 영화 355
4) 음악 355
5) 애니메이션 356
6) 도서 356
7) 게임 357
8) 패션 357
9) 뷰티 358
10) 한식 358
5. 자국에서 인기 있는 해외 콘텐츠 359
6. 선호하는 한국 드라마 359
7. 선호하는 한국 영화 360
8. 한국산 게임 인지율 360
9. 선호하는 한국 게임 361
10. 선호하는 한국 가수·그룹 361
11. 선호하는 한국 배우 362
12. 선호하는 한국 애니메이션 캐릭터 362
**iv. 한류 효과** 363
1. 한국 문화콘텐츠 소비에 대한 한국 관련 이슈 영향 363
2. 한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식과 원인 363
3. 저관여 한국 제품·서비스 구매 경험 364
4. 고관여 한국 제품·서비스 구매 경험 364
5. 한국 제품·서비스 향후 이용 의향 365
6. 한국 문화콘텐츠 유료 이용 의향 365
7. 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 한국에 대한 인식 366
8. 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 구매 경험 367
1) 저관여 제품 367
2) 고관여 제품 368
**v. 요약 및 결론** 369

**Chapter 14 국가별 결과 분석 : 프랑스** 371

**i. 한국 인식** 372
1. 한국에 대한 인식 372
1) 한국에 대한 인식 372
2) 한국에 대한 전반적 인식 372
2. 한국 연상 이미지 373

3. 자국에서 인기있는 한국 제품·서비스·콘텐츠 373
4. 한국 문화콘텐츠 관심도 374
5. 한국 문화콘텐츠 경험 후 한국에 대한 인식변화 374
**ii. 한류 소비** 375
1. 한국 문화콘텐츠에 대한 접촉 기회 375
2. 한국 문화콘텐츠 접촉 경로 376
3. 한국 문화콘텐츠 소비 비중 376
4. 한국 문화콘텐츠 이용 관련 기타 조사 377
1) 한국 문화콘텐츠 다운로드·스트리밍 이용 경로 377
2) 한국 패션·뷰티·음악 동영상 시청 빈도 377
**iii. 한류 선호** 378
1. 한국 문화콘텐츠 호감도 378
2. 한국 문화콘텐츠 인기도 378
3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 379
1) 드라마 379
2) 예능 379
3) 영화 380
4) 음악 380
5) 애니메이션 381
6) 도서 381
7) 게임 382
8) 패션 382
9) 뷰티 383
10) 한식 383
4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 384
1) 드라마 384
2) 예능 384
3) 영화 385
4) 음악 385
5) 애니메이션 386
6) 도서 386
7) 게임 387
8) 패션 387
9) 뷰티 388
10) 한식 388
5. 자국에서 인기 있는 해외 콘텐츠 389
6. 선호하는 한국 드라마 389
7. 선호하는 한국 영화 390
8. 한국산 게임 인지율 390
9. 선호하는 한국 게임 391
10. 선호하는 한국 가수·그룹 391
11. 선호하는 한국 배우 392
12. 선호하는 한국 애니메이션 캐릭터 392
**iv. 한류 효과** 393
1. 한국 문화콘텐츠 소비에 대한 한국 관련 이슈 영향 393
2. 한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식과 원인 393
3. 저관여 한국 제품·서비스 구매 경험 394

# CONTENTS


4. 고관여 한국 제품·서비스 구매 경험 394
5. 한국 제품·서비스 향후 이용 의향 395
6. 한국 문화콘텐츠 유료 이용 의향 395
7. 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 한국에 대한 인식 396
8. 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 구매 경험 397
1) 저관여 제품 397
2) 고관여 제품 398

**v. 요약 및 결론** 399

**Chapter 15 국가별 결과 분석 : 영국** 401

**i. 한국 인식** 402
1. 한국에 대한 인식 402
1) 한국에 대한 인식 402
2) 한국에 대한 전반적 인식 402
2. 한국 연상 이미지 403
3. 자국에서 인기있는 한국 제품·서비스·콘텐츠 403
4. 한국 문화콘텐츠 관심도 404
5. 한국 문화콘텐츠 경험 후 한국에 대한 인식변화 404

**ii. 한류 소비** 405
1. 한국 문화콘텐츠에 대한 접촉 기회 405
2. 한국 문화콘텐츠 접촉 경로 406
3. 한국 문화콘텐츠 소비 비중 406
4. 한국 문화콘텐츠 이용 관련 기타 조사 407
1) 한국 문화콘텐츠 다운로드·스트리밍 이용 경로 407
2) 한국 패션·뷰티·음악 동영상 시청 빈도 407

**iii. 한류 선호** 408
1. 한국 문화콘텐츠 호감도 408
2. 한국 문화콘텐츠 인기도 408
3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 409
1) 드라마 409
2) 예능 409
3) 영화 410
4) 음악 410
5) 애니메이션 411
6) 도서 411
7) 게임 412
8) 패션 412
9) 뷰티 413
10) 한식 413
4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 414
1) 드라마 414
2) 예능 414
3) 영화 415
4) 음악 415
5) 애니메이션 416
6) 도서 416
7) 게임 417

8) 패션 417
9) 뷰티 418
10) 한식 418
5. 자국에서 인기 있는 해외 콘텐츠 419
6. 선호하는 한국 드라마 419
7. 선호하는 한국 영화 420
8. 한국산 게임 인지율 420
9. 선호하는 한국 게임 421
10. 선호하는 한국 가수·그룹 421
11. 선호하는 한국 배우 422
12. 선호하는 한국 애니메이션 캐릭터 422
**iv. 한류 효과** 423
1. 한국 문화콘텐츠 소비에 대한 한국 관련 이슈 영향 423
2. 한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식과 원인 423
3. 저관여 한국 제품·서비스 구매 경험 424
4. 고관여 한국 제품·서비스 구매 경험 424
5. 한국 제품·서비스 향후 이용 의향 425
6. 한국 문화콘텐츠 유료 이용 의향 425
7. 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 한국에 대한 인식 426
8. 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 구매 경험 427
1) 저관여 제품 427
2) 고관여 제품 428
**v. 요약 및 결론** 429

**Chapter 16 국가별 결과 분석 : 러시아** 431

**i. 한국 인식** 432
1. 한국에 대한 인식 432
1) 한국에 대한 인식 432
2) 한국에 대한 전반적 인식 432
2. 한국 연상 이미지 433
3. 자국에서 인기있는 한국 제품·서비스·콘텐츠 433
4. 한국 문화콘텐츠 관심도 434
5. 한국 문화콘텐츠 경험 후 한국에 대한 인식변화 434
**ii. 한류 소비** 435
1. 한국 문화콘텐츠에 대한 접촉 기회 435
2. 한국 문화콘텐츠 접촉 경로 436
3. 한국 문화콘텐츠 소비 비중 436
4. 한국 문화콘텐츠 이용 관련 기타 조사 437
1) 한국 문화콘텐츠 다운로드·스트리밍 이용 경로 437
2) 한국 패션·뷰티·음악 동영상 시청 빈도 437
**iii. 한류 선호** 438
1. 한국 문화콘텐츠 호감도 438
2. 한국 문화콘텐츠 인기도 438
3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 439
1) 드라마 439
2) 예능 439
3) 영화 440

# CONTENTS


4) 음악 440
5) 애니메이션 441
6) 도서 441
7) 게임 442
8) 패션 442
9) 뷰티 443
10) 한식 443
4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 444
1) 드라마 444
2) 예능 444
3) 영화 445
4) 음악 445
5) 애니메이션 446
6) 도서 446
7) 게임 447
8) 패션 447
9) 뷰티 448
10) 한식 448
5. 자국에서 인기 있는 해외 콘텐츠 449
6. 선호하는 한국 드라마 449
7. 선호하는 한국 영화 450
8. 한국산 게임 인지율 450
9. 선호하는 한국 게임 451
10. 선호하는 한국 가수·그룹 451
11. 선호하는 한국 배우 452
12. 선호하는 한국 애니메이션 캐릭터 452
**iv. 한류 효과** 453
1. 한국 문화콘텐츠 소비에 대한 한국 관련 이슈 영향 453
2. 한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식과 원인 453
3. 저관여 한국 제품·서비스 구매 경험 454
4. 고관여 한국 제품·서비스 구매 경험 454
5. 한국 제품·서비스 향후 이용 의향 455
6. 한국 문화콘텐츠 유료 이용 의향 455
7. 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 한국에 대한 인식 456
8. 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 구매 경험 457
1) 저관여 제품 457
2) 고관여 제품 458
**v. 요약 및 결론** 459

**Chapter 17 국가별 결과 분석 : 터키** 461

**i. 한국 인식** 462
1. 한국에 대한 인식 462
1) 한국에 대한 인식 462
2) 한국에 대한 전반적 인식 462
2. 한국 연상 이미지 463
3. 자국에서 인기있는 한국 제품·서비스·콘텐츠 463
4. 한국 문화콘텐츠 관심도 464

5. 한국 문화콘텐츠 경험 후 한국에 대한 인식변화 464
**ii. 한류 소비** 465
1. 한국 문화콘텐츠에 대한 접촉 기회 465
2. 한국 문화콘텐츠 접촉 경로 466
3. 한국 문화콘텐츠 소비 비중 466
4. 한국 문화콘텐츠 이용 관련 기타 조사 467
1) 한국 문화콘텐츠 다운로드·스트리밍 이용 경로 467
2) 한국 패션·뷰티·음악 동영상 시청 빈도 467
**iii. 한류 선호** 468
1. 한국 문화콘텐츠 호감도 468
2. 한국 문화콘텐츠 인기도 468
3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 469
1) 드라마 469
2) 예능 469
3) 영화 470
4) 음악 470
5) 애니메이션 471
6) 도서 471
7) 게임 472
8) 패션 472
9) 뷰티 473
10) 한식 473
4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 474
1) 드라마 474
2) 예능 474
3) 영화 475
4) 음악 475
5) 애니메이션 476
6) 도서 476
7) 게임 477
8) 패션 477
9) 뷰티 478
10) 한식 478
5. 자국에서 인기 있는 해외 콘텐츠 479
6. 선호하는 한국 드라마 479
7. 선호하는 한국 영화 480
8. 한국산 게임 인지율 480
9. 선호하는 한국 게임 481
10. 선호하는 한국 가수·그룹 481
11. 선호하는 한국 배우 482
12. 선호하는 한국 애니메이션 캐릭터 482
**iv. 한류 효과** 483
1. 한국 문화콘텐츠 소비에 대한 한국 관련 이슈 영향 483
2. 한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식과 원인 483
3. 저관여 한국 제품·서비스 구매 경험 484
4. 고관여 한국 제품·서비스 구매 경험 484
5. 한국 제품·서비스 향후 이용 의향 485

# CONTENTS


6. 한국 문화콘텐츠 유료 이용 의향 ---- 485
7. 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 한국에 대한 인식 ---- 486
8. 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 구매 경험 ---- 487
1) 저관여 제품 ---- 487
2) 고관여 제품 ---- 488
**v. 요약 및 결론** ---- 489

**Chapter 18** 국가별 결과 분석 : UAE ---- 491

**i. 한국 인식** ---- 492
1. 한국에 대한 인식 ---- 492
1) 한국에 대한 인식 ---- 492
2) 한국에 대한 전반적 인식 ---- 492
2. 한국 연상 이미지 ---- 493
3. 자국에서 인기있는 한국 제품·서비스·콘텐츠 ---- 493
4. 한국 문화콘텐츠 관심도 ---- 494
5. 한국 문화콘텐츠 경험 후 한국에 대한 인식변화 ---- 494
**ii. 한류 소비** ---- 495
1. 한국 문화콘텐츠에 대한 접촉 기회 ---- 495
2. 한국 문화콘텐츠 접촉 경로 ---- 496
3. 한국 문화콘텐츠 소비 비중 ---- 496
4. 한국 문화콘텐츠 이용 관련 기타 조사 ---- 497
1) 한국 문화콘텐츠 다운로드·스트리밍 이용 경로 ---- 497
2) 한국 패션·뷰티·음악 동영상 시청 빈도 ---- 497
**iii. 한류 선호** ---- 498
1. 한국 문화콘텐츠 호감도 ---- 498
2. 한국 문화콘텐츠 인기도 ---- 498
3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 ---- 499
1) 드라마 ---- 499
2) 예능 ---- 499
3) 영화 ---- 500
4) 음악 ---- 500
5) 애니메이션 ---- 501
6) 도서 ---- 501
7) 게임 ---- 502
8) 패션 ---- 502
9) 뷰티 ---- 503
10) 한식 ---- 503
4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 ---- 504
1) 드라마 ---- 504
2) 예능 ---- 504
3) 영화 ---- 505
4) 음악 ---- 505
5) 애니메이션 ---- 506
6) 도서 ---- 506
7) 게임 ---- 507
8) 패션 ---- 507
9) 뷰티 ---- 508

10) 한식 508
5. 자국에서 인기 있는 해외 콘텐츠 509
6. 선호하는 한국 드라마 509
7. 선호하는 한국 영화 510
8. 한국산 게임 인지율 510
9. 선호하는 한국 게임 511
10. 선호하는 한국 가수·그룹 511
11. 선호하는 한국 배우 512
12. 선호하는 한국 애니메이션 캐릭터 512
**iv. 한류 효과** 513
1. 한국 문화콘텐츠 소비에 대한 한국 관련 이슈 영향 513
2. 한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식과 원인 513
3. 저관여 한국 제품·서비스 구매 경험 514
4. 고관여 한국 제품·서비스 구매 경험 514
5. 한국 제품·서비스 향후 이용 의향 515
6. 한국 문화콘텐츠 유료 이용 의향 515
7. 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 한국에 대한 인식 516
8. 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 구매 경험 517
1) 저관여 제품 517
2) 고관여 제품 518
**v. 요약 및 결론** 519

**Chapter 19 국가별 결과 분석 : 남아프리카공화국 521**

**i. 한국 인식** 522
1. 한국에 대한 인식 522
1) 한국에 대한 인식 522
2) 한국에 대한 전반적 인식 522
2. 한국 연상 이미지 523
3. 자국에서 인기있는 한국 제품·서비스·콘텐츠 523
4. 한국 문화콘텐츠 관심도 524
5. 한국 문화콘텐츠 경험 후 한국에 대한 인식변화 524
**ii. 한류 소비** 525
1. 한국 문화콘텐츠에 대한 접촉 기회 525
2. 한국 문화콘텐츠 접촉 경로 526
3. 한국 문화콘텐츠 소비 비중 526
4. 한국 문화콘텐츠 이용 관련 기타 조사 527
1) 한국 문화콘텐츠 다운로드·스트리밍 이용 경로 527
2) 한국 패션·뷰티·음악 동영상 시청 빈도 527
**iii. 한류 선호** 528
1. 한국 문화콘텐츠 호감도 528
2. 한국 문화콘텐츠 인기도 528
3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 529
1) 드라마 529
2) 예능 529
3) 영화 530
4) 음악 530
5) 애니메이션 531

# CONTENTS


6) 도서 531
7) 게임 532
8) 패션 532
9) 뷰티 533
10) 한식 533
4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 534
1) 드라마 534
2) 예능 534
3) 영화 535
4) 음악 535
5) 애니메이션 536
6) 도서 536
7) 게임 537
8) 패션 537
9) 뷰티 538
10) 한식 538
5. 자국에서 인기 있는 해외 콘텐츠 539
6. 선호하는 한국 드라마 539
7. 선호하는 한국 영화 540
8. 한국산 게임 인지율 540
9. 선호하는 한국 게임 541
10. 선호하는 한국 가수·그룹 541
11. 선호하는 한국 배우 542
12. 선호하는 한국 애니메이션 캐릭터 542
**iv. 한류 효과** 543
1. 한국 문화콘텐츠 소비에 대한 한국 관련 이슈 영향 543
2. 한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식과 원인 543
3. 저관여 한국 제품·서비스 구매 경험 544
4. 고관여 한국 제품·서비스 구매 경험 544
5. 한국 제품·서비스 향후 이용 의향 545
6. 한국 문화콘텐츠 유료 이용 의향 545
7. 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 한국에 대한 인식 546
8. 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 구매 경험 547
1) 저관여 제품 547
2) 고관여 제품 548
**v. 요약 및 결론** 549

**APPENDIX 국가별 통계표 551**

중국 551
일본 579
대만 607
태국 635
말레이시아 663
인도네시아 691
인도 719
호주 747
미국 775

브라질 803
프랑스 831
영국 859
러시아 887
터키 915
UAE 943
남아프리카공화국 971

# 표 목차


Chapter 1 조사 개요 01

[표1-1] 주요 조사 내용 02
[표1-2] 응답자 세부 구성 비율 03
[표1-3] 국가별 패널 소개 04
[표1-3] 국가별 콘텐츠 응답 개수 비율 05

Chapter 2 종합 결과 분석 07

[표2-1] 한국에 대한 인식 08
[표2-2] 한국 연상 이미지 09
[표2-3] 자국에서 인기있는 한국 제품·서비스 콘텐츠 10
[표2-4] 한국 문화콘텐츠 관심도 12
[표2-5] 한국 문화콘텐츠 경험 후 한국에 대한 인식변화 13
[표2-6] 한국 문화콘텐츠에 대한 접촉 기회 14
[표2-7] 한국 문화콘텐츠 접촉 경로 16
[표2-8] 한국 문화콘텐츠 소비량 22
[표2-9] 한국 문화콘텐츠 소비 비중 - 국가별 23
[표2-10] 한국 문화콘텐츠 월평균 지출 금액 24
[표2-11] 한국 모바일 게임 다운로드 애플리케이션 25
[표2-12] 한국 패션·뷰티·음식 동영상 시청 빈도 26
[표2-13] 한국 문화콘텐츠 호감도 27
[표2-14] 한국 문화콘텐츠 인기도 28
[표2-15] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 드라마 29
[표2-16] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 예능 30
[표2-17] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 영화 31
[표2-18] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 음악 32
[표2-19] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 애니메이션 33
[표2-20] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 도서 34
[표2-21] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 게임 35
[표2-22] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 패션 36
[표2-23] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 뷰티 37
[표2-24] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 한식 38
[표2-25] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 드라마 39
[표2-26] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 예능 40
[표2-27] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 영화 41
[표2-28] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 음악 42
[표2-29] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 애니메이션 43
[표2-30] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 도서 44
[표2-31] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 게임 45
[표2-32] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 패션 46
[표2-33] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 뷰티 47
[표2-34] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 한식 48
[표2-35] 자국에서 인기있는 해외 콘텐츠 - 드라마 49
[표2-36] 자국에서 인기있는 해외 콘텐츠 - 예능 50
[표2-37] 자국에서 인기있는 해외 콘텐츠 - 영화 51
[표2-38] 선호하는 한국 드라마(Top 10) 52
[표2-39] 선호하는 한국 영화(Top 10) 53
[표2-40] 한국산 게임 인지율 및 선호도 54

[표2-41] 선호하는 한국 가수·그룹(Top 10) 55
[표2-42] 선호하는 한국 배우(Top 10) 56
[표2-43] 선호하는 한국 애니메이션 캐릭터 57
[표2-44] 한국 문화콘텐츠 소비에 대한 한국 관련 이슈 영향 58
[표2-45] 한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식과 원인 59
[표2-46] 저관여 한국 제품·서비스 구매 경험 60
[표2-47] 고관여 한국 제품·서비스 구매 경험 61
[표2-48] 한국 제품·서비스 향후 이용 의향 62
[표2-49] 한국 문화콘텐츠 유료 이용 의향 63

Chapter 4 국가별 결과 분석 71

[표4-1] 한국 문화콘텐츠 접촉 경로(Top 2) 76
[표4-2] 한국 문화콘텐츠 다운로드·스트리밍 이용 경로(Top 2) 77
[표5-1] 한국 문화콘텐츠 접촉 경로(Top 2) 106
[표5-2] 한국 문화콘텐츠 다운로드·스트리밍 이용 경로(Top 2) 107
[표6-1] 한국 문화콘텐츠 접촉 경로(Top 2) 136
[표6-2] 한국 문화콘텐츠 다운로드·스트리밍 이용 경로(Top 2) 137
[표7-1] 한국 문화콘텐츠 접촉 경로(Top 2) 166
[표7-2] 한국 문화콘텐츠 다운로드·스트리밍 이용 경로(Top 2) 167
[표8-1] 한국 문화콘텐츠 접촉 경로(Top 2) 196
[표8-2] 한국 문화콘텐츠 다운로드·스트리밍 이용 경로(Top 2) 197
[표9-1] 한국 문화콘텐츠 접촉 경로(Top 2) 226
[표9-2] 한국 문화콘텐츠 다운로드·스트리밍 이용 경로(Top 2) 227
[표10-1] 한국 문화콘텐츠 접촉 경로(Top 2) 256
[표10-2] 한국 문화콘텐츠 다운로드·스트리밍 이용 경로(Top 2) 257
[표11-1] 한국 문화콘텐츠 접촉 경로(Top 2) 286
[표11-2] 한국 문화콘텐츠 다운로드·스트리밍 이용 경로(Top 2) 287
[표12-1] 한국 문화콘텐츠 접촉 경로(Top 2) 316
[표12-2] 한국 문화콘텐츠 다운로드·스트리밍 이용 경로(Top 2) 317
[표13-1] 한국 문화콘텐츠 접촉 경로(Top 2) 346
[표13-2] 한국 문화콘텐츠 다운로드·스트리밍 이용 경로(Top 2) 347
[표14-1] 한국 문화콘텐츠 접촉 경로(Top 2) 376
[표14-2] 한국 문화콘텐츠 다운로드·스트리밍 이용 경로(Top 2) 377
[표15-1] 한국 문화콘텐츠 접촉 경로(Top 2) 406
[표15-2] 한국 문화콘텐츠 다운로드·스트리밍 이용 경로(Top 2) 407
[표16-1] 한국 문화콘텐츠 접촉 경로(Top 2) 436
[표16-2] 한국 문화콘텐츠 다운로드·스트리밍 이용 경로(Top 2) 437
[표17-1] 한국 문화콘텐츠 접촉 경로(Top 2) 466
[표17-2] 한국 문화콘텐츠 다운로드·스트리밍 이용 경로(Top 2) 467
[표18-1] 한국 문화콘텐츠 접촉 경로(Top 2) 496
[표18-2] 한국 문화콘텐츠 다운로드·스트리밍 이용 경로(Top 2) 497
[표19-1] 한국 문화콘텐츠 접촉 경로(Top 2) 526
[표19-2] 한국 문화콘텐츠 다운로드·스트리밍 이용 경로(Top 2) 527

# 그림 목차


Chapter 2 종합 결과 분석 07

[그림2-1] 한국에 대한 인식 08
[그림2-2] 한국 연상 이미지(Top5) 09
[그림2-3] 자국에서 인기있는 한국 제품·서비스 콘텐츠(Top 5) 10
[그림2-4] 국가별 인기 한국 문화콘텐츠 대응일치분석 11
[그림2-5] 한국 문화콘텐츠 관심도 12
[그림2-6] 한국 문화콘텐츠 경험 후 한국에 대한 인식변화 13
[그림2-7] 한국 문화콘텐츠에 대한 접촉 기회 14
[그림2-8] 한국 동영상·음악·콘텐츠 접촉 경로 15
[그림2-9] 한국 문화콘텐츠 접촉 경로 15
[그림2-10] 한국 동영상·음악·콘텐츠 접촉 경로 - 아시아 17
[그림2-11] 한국 문화콘텐츠 접촉 경로 - 아시아 17
[그림2-12] 한국 동영상·음악·콘텐츠 접촉 경로 - 미주 18
[그림2-13] 한국 문화콘텐츠 접촉 경로 - 미주 18
[그림2-14] 한국 동영상·음악·콘텐츠 접촉 경로 - 유럽 19
[그림2-15] 한국 문화콘텐츠 접촉 경로 - 유럽 19
[그림2-16] 한국 동영상·음악·콘텐츠 접촉 경로 - 중동 20
[그림2-17] 한국 문화콘텐츠 접촉 경로 - 중동 20
[그림2-18] 한국 동영상·음악·콘텐츠 접촉 경로 - 아프리카 21
[그림2-19] 한국 문화콘텐츠 접촉 경로 - 아프리카 21
[그림2-20] 한국 문화콘텐츠 소비 비중 22
[그림2-21] 한국 문화콘텐츠 월평균 지출 금액 24
[그림2-22] 한국 모바일 게임 다운로드 애플리케이션 25
[그림2-23] 한국 패션·뷰티·음식 동영상 시청 빈도 26
[그림2-24] 한국 문화콘텐츠 호감도 27
[그림2-25] 한국 문화콘텐츠 인기도 28
[그림2-26] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 드라마(Top 5) 29
[그림2-27] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 예능(Top 5) 30
[그림2-28] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 영화(Top 5) 31
[그림2-29] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 음악(Top 5) 32
[그림2-30] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 애니메이션(Top 5) 33
[그림2-31] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 도서(Top 5) 34
[그림2-32] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 게임(Top 5) 35
[그림2-33] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 패션 36
[그림2-34] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 뷰티 37
[그림2-35] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 한식(Top 5) 38
[그림2-36] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 드라마 39
[그림2-37] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 예능 40
[그림2-38] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 영화 41
[그림2-39] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 음악 42
[그림2-40] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 애니메이션 43
[그림2-41] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 도서 44
[그림2-42] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 게임 45
[그림2-43] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 패션 46
[그림2-44] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 뷰티 47
[그림2-45] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 한식 48
[그림2-46] 자국에서 인기있는 해외 콘텐츠 - 드라마 49

[그림2-47] 자국에서 인기있는 해외 콘텐츠 - 예능 50
[그림2-48] 자국에서 인기있는 해외 콘텐츠 - 영화 51
[그림2-49] 선호하는 한국 드라마(Top 10) 52
[그림2-50] 선호하는 한국 영화(Top 10) 53
[그림2-51] 한국산 게임 인지율 및 선호도(Top 5) 54
[그림2-52] 선호하는 한국 가수·그룹(Top 10) 55
[그림2-53] 선호하는 한국 배우(Top 10) 56
[그림2-54] 선호하는 한국 애니메이션 캐릭터 57
[그림2-55] 접촉경험이 있는 '18년도 한국 관련 주요 이슈 58
[그림2-56] 이슈의 영향 정도 58
[그림2-57] 부정적 인식 공감정도 59
[그림2-58] 부정적 인식에 대한 공감 이유 59
[그림2-59] 저관여 한국 제품·서비스 구매 경험 60
[그림2-60] 고관여 한국 제품·서비스 구매 경험 61
[그림2-61] 한국 제품·서비스 향후 이용 의향 62
[그림2-62] 한국 문화콘텐츠 유료 이용 의향 63
[그림2-63] 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 한국에 대한 인식 64
[그림2-64] 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 구매 경험 - 저관여 제품 65
[그림2-65] 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 구매 경험 - 고관여 제품 66

**Chapter 4 국가별 결과 분석 : 중국 71**

[그림4-1] 한국에 대한 인식 72
[그림4-2] 한국에 대한 전반적인 인식 72
[그림4-3] 한국 연상 이미지(Top5) 73
[그림4-4] 자국에서 인기있는 한국 제품·서비스 콘텐츠(Top 7) 73
[그림4-5] 한국 문화콘텐츠 관심도 74
[그림4-6] 한국 문화콘텐츠 경험 후 한국에 대한 인식변화 74
[그림4-7] 한국 문화콘텐츠에 대한 접촉 기회 75
[그림4-8] 한국 문화콘텐츠 소비 비중 76
[그림4-9] 한국 패션·뷰티·음식 동영상 시청 빈도 77
[그림4-10] 한국 문화콘텐츠 호감도 78
[그림4-11] 한국 문화콘텐츠 인기도 78
[그림4-12] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 드라마(Top 5) 79
[그림4-13] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 예능(Top 5) 79
[그림4-14] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 영화(Top 5) 80
[그림4-15] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 음악(Top 5) 80
[그림4-16] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 애니메이션(Top 5) 81
[그림4-17] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 도서(Top 5) 81
[그림4-18] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 게임(Top 5) 82
[그림4-19] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 패션 82
[그림4-20] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 뷰티 83
[그림4-21] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 한식(Top 5) 83
[그림4-22] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 드라마 84
[그림4-23] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 예능 84
[그림4-24] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 영화 85
[그림4-25] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 음악 85
[그림4-26] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 애니메이션 86

# 그림 목차


[그림4-27] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 도서 86
[그림4-28] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 게임 87
[그림4-29] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 패션 87
[그림4-30] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 뷰티 88
[그림4-31] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 한식 88
[그림4-32] 자국에서 인기있는 해외 콘텐츠 89
[그림4-33] 선호하는 한국 드라마(Top 10) 89
[그림4-34] 선호하는 한국 영화(Top 10) 90
[그림4-35] 한국산 게임 인지율 90
[그림4-36] 선호하는 한국 게임 91
[그림4-37] 선호하는 한국 가수·그룹(Top 10) 91
[그림4-38] 선호하는 한국 배우(Top 10) 92
[그림4-39] 선호하는 한국 애니메이션 캐릭터 92
[그림4-40] 한국 문화콘텐츠 소비에 대한 한국 관련 이슈 영향 93
[그림4-41] 한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식과 원인 93
[그림4-42] 저관여 한국 제품·서비스 구매 경험 94
[그림4-43] 고관여 한국 제품·서비스 구매 경험 94
[그림4-44] 한국 제품·서비스 향후 이용 의향 95
[그림4-45] 한국 문화콘텐츠 유료 이용 의향 95
[그림4-46] 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 한국에 대한 인식 96
[그림4-47] 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 구매 경험 - 저관여 제품 97
[그림4-48] 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 구매 경험 - 고관여 제품 98

**Chapter 5 국가별 결과 분석 : 일본 101**

[그림5-1] 한국에 대한 인식 102
[그림5-2] 한국에 대한 전반적인 인식 102
[그림5-3] 한국 연상 이미지(Top5) 103
[그림5-4] 자국에서 인기있는 한국 제품·서비스 콘텐츠(Top 7) 103
[그림5-5] 한국 문화콘텐츠 관심도 104
[그림5-6] 한국 문화콘텐츠 경험 후 한국에 대한 인식변화 104
[그림5-7] 한국 문화콘텐츠에 대한 접촉 기회 105
[그림5-8] 한국 문화콘텐츠 소비 비중 106
[그림5-9] 한국 패션·뷰티·음식 동영상 시청 빈도 107
[그림5-10] 한국 문화콘텐츠 호감도 108
[그림5-11] 한국 문화콘텐츠 인기도 108
[그림5-12] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 드라마(Top 5) 109
[그림5-13] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 예능(Top 5) 109
[그림5-14] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 영화(Top 5) 110
[그림5-15] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 음악(Top 5) 110
[그림5-16] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 애니메이션(Top 5) 111
[그림5-17] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 도서(Top 5) 111
[그림5-18] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 게임(Top 5) 112
[그림5-19] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 패션 112
[그림5-20] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 뷰티 113
[그림5-21] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 한식(Top 5) 113
[그림5-22] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 드라마 114
[그림5-23] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 예능 114

[그림5-24] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 영화 115
[그림5-25] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 음악 115
[그림5-26] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 애니메이션 116
[그림5-27] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 도서 116
[그림5-28] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 게임 117
[그림5-29] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 패션 117
[그림5-30] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 뷰티 118
[그림5-31] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 한식 118
[그림5-32] 자국에서 인기있는 해외 콘텐츠 119
[그림5-33] 선호하는 한국 드라마(Top 10) 119
[그림5-34] 선호하는 한국 영화(Top 10) 120
[그림5-35] 한국산 게임 인지율 120
[그림5-36] 선호하는 한국 게임 121
[그림5-37] 선호하는 한국 가수·그룹(Top 10) 121
[그림5-38] 선호하는 한국 배우(Top 10) 122
[그림5-39] 선호하는 한국 애니메이션 캐릭터 122
[그림5-40] 한국 문화콘텐츠 소비에 대한 한국 관련 이슈 영향 123
[그림5-41] 한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식과 원인 123
[그림5-42] 저관여 한국 제품·서비스 구매 경험 124
[그림5-43] 고관여 한국 제품·서비스 구매 경험 124
[그림5-44] 한국 제품·서비스 향후 이용 의향 125
[그림5-45] 한국 문화콘텐츠 유료 이용 의향 125
[그림5-46] 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 한국에 대한 인식 126
[그림5-47] 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 구매 경험 - 저관여 제품 127
[그림5-48] 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 구매 경험 - 고관여 제품 128

**Chapter 6 국가별 결과 분석 : 대만 131**

[그림6-1] 한국에 대한 인식 132
[그림6-2] 한국에 대한 전반적인 인식 132
[그림6-3] 한국 연상 이미지(Top5) 133
[그림6-4] 자국에서 인기있는 한국 제품·서비스 콘텐츠(Top 7) 133
[그림6-5] 한국 문화콘텐츠 관심도 134
[그림6-6] 한국 문화콘텐츠 경험 후 한국에 대한 인식변화 134
[그림6-7] 한국 문화콘텐츠에 대한 접촉 기회 135
[그림6-8] 한국 문화콘텐츠 소비 비중 136
[그림6-9] 한국 패션·뷰티·음식 동영상 시청 빈도 137
[그림6-10] 한국 문화콘텐츠 호감도 138
[그림6-11] 한국 문화콘텐츠 인기도 138
[그림6-12] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 드라마(Top 5) 139
[그림6-13] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 예능(Top 5) 139
[그림6-14] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 영화(Top 5) 140
[그림6-15] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 음악(Top 5) 140
[그림6-16] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 애니메이션(Top 5) 141
[그림6-17] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 도서(Top 5) 141
[그림6-18] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 게임(Top 5) 142
[그림6-19] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 패션 142
[그림6-20] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 뷰티 143

# 그림 목차


[그림6-21] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 한식(Top 5) 143
[그림6-22] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 드라마 144
[그림6-23] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 예능 144
[그림6-24] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 영화 145
[그림6-25] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 음악 145
[그림6-26] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 애니메이션 146
[그림6-27] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 도서 146
[그림6-28] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 게임 147
[그림6-29] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 패션 147
[그림6-30] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 뷰티 148
[그림6-31] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 한식 148
[그림6-32] 자국에서 인기있는 해외 콘텐츠 149
[그림6-33] 선호하는 한국 드라마(Top 10) 149
[그림6-34] 선호하는 한국 영화(Top 10) 150
[그림6-35] 한국산 게임 인지율 150
[그림6-36] 선호하는 한국 게임 151
[그림6-37] 선호하는 한국 가수·그룹(Top 10) 151
[그림6-38] 선호하는 한국 배우(Top 10) 152
[그림6-39] 선호하는 한국 애니메이션 캐릭터 152
[그림6-40] 한국 문화콘텐츠 소비에 대한 한국 관련 이슈 영향 153
[그림6-41] 한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식과 원인 153
[그림6-42] 저관여 한국 제품·서비스 구매 경험 154
[그림6-43] 고관여 한국 제품·서비스 구매 경험 154
[그림6-44] 한국 제품·서비스 향후 이용 의향 155
[그림6-45] 한국 문화콘텐츠 유료 이용 의향 155
[그림6-46] 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 한국에 대한 인식 156
[그림6-47] 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 구매 경험 - 저관여 제품 157
[그림6-48] 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 구매 경험 - 고관여 제품 158

**Chapter 7 국가별 결과 분석 : 태국 161**

[그림7-1] 한국에 대한 인식 162
[그림7-2] 한국에 대한 전반적인 인식 162
[그림7-3] 한국 연상 이미지(Top5) 163
[그림7-4] 자국에서 인기있는 한국 제품·서비스 콘텐츠(Top 7) 163
[그림7-5] 한국 문화콘텐츠 관심도 164
[그림7-6] 한국 문화콘텐츠 경험 후 한국에 대한 인식변화 164
[그림7-7] 한국 문화콘텐츠에 대한 접촉 기회 165
[그림7-8] 한국 문화콘텐츠 소비 비중 166
[그림7-9] 한국 패션·뷰티·음식 동영상 시청 빈도 167
[그림7-10] 한국 문화콘텐츠 호감도 168
[그림7-11] 한국 문화콘텐츠 인기도 168
[그림7-12] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 드라마(Top 5) 169
[그림7-13] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 예능(Top 5) 169
[그림7-14] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 영화(Top 5) 170
[그림7-15] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 음악(Top 5) 170
[그림7-16] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 애니메이션(Top 5) 171
[그림7-17] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 도서(Top 5) 171

[그림7-18] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 게임(Top 5) 172
[그림7-19] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 패션 172
[그림7-20] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 뷰티 173
[그림7-21] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 한식(Top 5) 173
[그림7-22] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 드라마 174
[그림7-23] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 예능 174
[그림7-24] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 영화 175
[그림7-25] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 음악 175
[그림7-26] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 애니메이션 176
[그림7-27] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 도서 176
[그림7-28] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 게임 177
[그림7-29] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 패션 177
[그림7-30] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 뷰티 178
[그림7-31] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 한식 178
[그림7-32] 자국에서 인기있는 해외 콘텐츠 179
[그림7-33] 선호하는 한국 드라마(Top 10) 179
[그림7-34] 선호하는 한국 영화(Top 10) 180
[그림7-35] 한국산 게임 인지율 180
[그림7-36] 선호하는 한국 게임 181
[그림7-37] 선호하는 한국 가수·그룹(Top 10) 181
[그림7-38] 선호하는 한국 배우(Top 10) 182
[그림7-39] 선호하는 한국 애니메이션 캐릭터 182
[그림7-40] 한국 문화콘텐츠 소비에 대한 한국 관련 이슈 영향 183
[그림7-41] 한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식과 원인 183
[그림7-42] 저관여 한국 제품·서비스 구매 경험 184
[그림7-43] 고관여 한국 제품·서비스 구매 경험 184
[그림7-44] 한국 제품·서비스 향후 이용 의향 185
[그림7-45] 한국 문화콘텐츠 유료 이용 의향 185
[그림7-46] 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 한국에 대한 인식 186
[그림7-47] 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 구매 경험 - 저관여 제품 187
[그림7-48] 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 구매 경험 - 고관여 제품 188

**Chapter 8 국가별 결과 분석 : 말레이시아 191**

[그림8-1] 한국에 대한 인식 192
[그림8-2] 한국에 대한 전반적인 인식 192
[그림8-3] 한국 연상 이미지(Top5) 193
[그림8-4] 자국에서 인기있는 한국 제품·서비스 콘텐츠(Top 7) 193
[그림8-5] 한국 문화콘텐츠 관심도 194
[그림8-6] 한국 문화콘텐츠 경험 후 한국에 대한 인식변화 194
[그림8-7] 한국 문화콘텐츠에 대한 접촉 기회 195
[그림8-8] 한국 문화콘텐츠 소비 비중 196
[그림8-9] 한국 패션·뷰티·음식 동영상 시청 빈도 197
[그림8-10] 한국 문화콘텐츠 호감도 198
[그림8-11] 한국 문화콘텐츠 인기도 198
[그림8-12] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 드라마(Top 5) 199
[그림8-13] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 예능(Top 5) 199
[그림8-14] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 영화(Top 5) 200

# 그림 목차


[그림8-15] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 음악(Top 5) 200
[그림8-16] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 애니메이션(Top 5) 201
[그림8-17] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 도서(Top 5) 201
[그림8-18] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 게임(Top 5) 202
[그림8-19] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 패션 202
[그림8-20] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 뷰티 203
[그림8-21] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 한식(Top 5) 203
[그림8-22] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 드라마 204
[그림8-23] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 예능 204
[그림8-24] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 영화 205
[그림8-25] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 음악 205
[그림8-26] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 애니메이션 206
[그림8-27] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 도서 206
[그림8-28] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 게임 207
[그림8-29] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 패션 207
[그림8-30] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 뷰티 208
[그림8-31] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 한식 208
[그림8-32] 자국에서 인기있는 해외 콘텐츠 209
[그림8-33] 선호하는 한국 드라마(Top 10) 209
[그림8-34] 선호하는 한국 영화(Top 10) 210
[그림8-35] 한국산 게임 인지율 210
[그림8-36] 선호하는 한국 게임 211
[그림8-37] 선호하는 한국 가수·그룹(Top 10) 211
[그림8-38] 선호하는 한국 배우(Top 10) 212
[그림8-39] 선호하는 한국 애니메이션 캐릭터 212
[그림8-40] 한국 문화콘텐츠 소비에 대한 한국 관련 이슈 영향 213
[그림8-41] 한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식과 원인 213
[그림8-42] 저관여 한국 제품·서비스 구매 경험 214
[그림8-43] 고관여 한국 제품·서비스 구매 경험 214
[그림8-44] 한국 제품·서비스 향후 이용 의향 215
[그림8-45] 한국 문화콘텐츠 유료 이용 의향 215
[그림8-46] 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 한국에 대한 인식 216
[그림8-47] 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 구매 경험 - 저관여 제품 217
[그림8-48] 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 구매 경험 - 고관여 제품 218

**Chapter 9 국가별 결과 분석 : 인도네시아 221**

[그림9-1] 한국에 대한 인식 222
[그림9-2] 한국에 대한 전반적인 인식 222
[그림9-3] 한국 연상 이미지(Top5) 223
[그림9-4] 자국에서 인기있는 한국 제품·서비스 콘텐츠(Top 7) 223
[그림9-5] 한국 문화콘텐츠 관심도 224
[그림9-6] 한국 문화콘텐츠 경험 후 한국에 대한 인식변화 224
[그림9-7] 한국 문화콘텐츠에 대한 접촉 기회 225
[그림9-8] 한국 문화콘텐츠 소비 비중 226
[그림9-9] 한국 패션·뷰티·음식 동영상 시청 빈도 227
[그림9-10] 한국 문화콘텐츠 호감도 228
[그림9-11] 한국 문화콘텐츠 인기도 228

[그림9-12] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 드라마(Top 5) 229
[그림9-13] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 예능(Top 5) 229
[그림9-14] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 영화(Top 5) 230
[그림9-15] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 음악(Top 5) 230
[그림9-16] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 애니메이션(Top 5) 231
[그림9-17] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 도서(Top 5) 231
[그림9-18] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 게임(Top 5) 232
[그림9-19] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 패션 232
[그림9-20] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 뷰티 233
[그림9-21] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 한식(Top 5) 233
[그림9-22] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 드라마 234
[그림9-23] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 예능 234
[그림9-24] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 영화 235
[그림9-25] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 음악 235
[그림9-26] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 애니메이션 236
[그림9-27] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 도서 236
[그림9-28] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 게임 237
[그림9-29] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 패션 237
[그림9-30] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 뷰티 238
[그림9-31] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 한식 238
[그림9-32] 자국에서 인기있는 해외 콘텐츠 239
[그림9-33] 선호하는 한국 드라마(Top 10) 239
[그림9-34] 선호하는 한국 영화(Top 10) 240
[그림9-35] 한국산 게임 인지율 240
[그림9-36] 선호하는 한국 게임 241
[그림9-37] 선호하는 한국 가수·그룹(Top 10) 241
[그림9-38] 선호하는 한국 배우(Top 10) 242
[그림9-39] 선호하는 한국 애니메이션 캐릭터 242
[그림9-40] 한국 문화콘텐츠 소비에 대한 한국 관련 이슈 영향 243
[그림9-41] 한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식과 원인 243
[그림9-42] 저관여 한국 제품·서비스 구매 경험 244
[그림9-43] 고관여 한국 제품·서비스 구매 경험 244
[그림9-44] 한국 제품·서비스 향후 이용 의향 245
[그림9-45] 한국 문화콘텐츠 유료 이용 의향 245
[그림9-46] 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 한국에 대한 인식 246
[그림9-47] 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 구매 경험 - 저관여 제품 247
[그림9-48] 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 구매 경험 - 고관여 제품 248

**Chapter 10 국가별 결과 분석 : 인도 251**

[그림10-1] 한국에 대한 인식 252
[그림10-2] 한국에 대한 전반적인 인식 252
[그림10-3] 한국 연상 이미지(Top5) 253
[그림10-4] 자국에서 인기있는 한국 제품·서비스 콘텐츠(Top 7) 253
[그림10-5] 한국 문화콘텐츠 관심도 254
[그림10-6] 한국 문화콘텐츠 경험 후 한국에 대한 인식변화 254
[그림10-7] 한국 문화콘텐츠에 대한 접촉 기회 255
[그림10-8] 한국 문화콘텐츠 소비 비중 256

# 그림 목차


[그림10-9] 한국 패션·뷰티·음식 동영상 시청 빈도 257
[그림10-10] 한국 문화콘텐츠 호감도 258
[그림10-11] 한국 문화콘텐츠 인기도 258
[그림10-12] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 드라마(Top 5) 259
[그림10-13] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 예능(Top 5) 259
[그림10-14] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 영화(Top 5) 260
[그림10-15] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 음악(Top 5) 260
[그림10-16] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 애니메이션(Top 5) 261
[그림10-17] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 도서(Top 5) 261
[그림10-18] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 게임(Top 5) 262
[그림10-19] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 패션 262
[그림10-20] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 뷰티 263
[그림10-21] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 한식(Top 5) 263
[그림10-22] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 드라마 264
[그림10-23] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 예능 264
[그림10-24] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 영화 265
[그림10-25] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 음악 265
[그림10-26] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 애니메이션 266
[그림10-27] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 도서 266
[그림10-28] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 게임 267
[그림10-29] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 패션 267
[그림10-30] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 뷰티 268
[그림10-31] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 한식 268
[그림10-32] 자국에서 인기있는 해외 콘텐츠 269
[그림10-33] 선호하는 한국 드라마(Top 10) 269
[그림10-34] 선호하는 한국 영화(Top 10) 270
[그림10-35] 한국산 게임 인지율 270
[그림10-36] 선호하는 한국 게임 271
[그림10-37] 선호하는 한국 가수·그룹(Top 10) 271
[그림10-38] 선호하는 한국 배우(Top 10) 272
[그림10-39] 선호하는 한국 애니메이션 캐릭터 272
[그림10-40] 한국 문화콘텐츠 소비에 대한 한국 관련 이슈 영향 273
[그림10-41] 한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식과 원인 273
[그림10-42] 저관여 한국 제품·서비스 구매 경험 274
[그림10-43] 고관여 한국 제품·서비스 구매 경험 274
[그림10-44] 한국 제품·서비스 향후 이용 의향 275
[그림10-45] 한국 문화콘텐츠 유료 이용 의향 275
[그림10-46] 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 한국에 대한 인식 276
[그림10-47] 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 구매 경험 - 저관여 제품 277
[그림10-48] 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 구매 경험 - 고관여 제품 278

**Chapter 11 국가별 결과 분석 : 호주 281**

[그림11-1] 한국에 대한 인식 282
[그림11-2] 한국에 대한 전반적인 인식 282
[그림11-3] 한국 연상 이미지(Top5) 283
[그림11-4] 자국에서 인기있는 한국 제품·서비스 콘텐츠(Top 7) 283
[그림11-5] 한국 문화콘텐츠 관심도 284

[그림11-6] 한국 문화콘텐츠 경험 후 한국에 대한 인식변화 284
[그림11-7] 한국 문화콘텐츠에 대한 접촉 기회 285
[그림11-8] 한국 문화콘텐츠 소비 비중 286
[그림11-9] 한국 패션·뷰티·음식 동영상 시청 빈도 287
[그림11-10] 한국 문화콘텐츠 호감도 288
[그림11-11] 한국 문화콘텐츠 인기도 288
[그림11-12] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 드라마(Top 5) 289
[그림11-13] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 예능(Top 5) 289
[그림11-14] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 영화(Top 5) 290
[그림11-15] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 음악(Top 5) 290
[그림11-16] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 애니메이션(Top 5) 291
[그림11-17] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 도서(Top 5) 291
[그림11-18] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 게임(Top 5) 292
[그림11-19] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 패션 292
[그림11-20] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 뷰티 293
[그림11-21] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 한식(Top 5) 293
[그림11-22] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 드라마 294
[그림11-23] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 예능 294
[그림11-24] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 영화 295
[그림11-25] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 음악 295
[그림11-26] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 애니메이션 296
[그림11-27] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 도서 296
[그림11-28] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 게임 297
[그림11-29] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 패션 297
[그림11-30] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 뷰티 298
[그림11-31] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 한식 298
[그림11-32] 자국에서 인기있는 해외 콘텐츠 299
[그림11-33] 선호하는 한국 드라마(Top 10) 299
[그림11-34] 선호하는 한국 영화(Top 10) 300
[그림11-35] 한국산 게임 인지율 300
[그림11-36] 선호하는 한국 게임 301
[그림11-37] 선호하는 한국 가수·그룹(Top 10) 301
[그림11-38] 선호하는 한국 배우(Top 10) 302
[그림11-39] 선호하는 한국 애니메이션 캐릭터 302
[그림11-40] 한국 문화콘텐츠 소비에 대한 한국 관련 이슈 영향 303
[그림11-41] 한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식과 원인 303
[그림11-42] 저관여 한국 제품·서비스 구매 경험 304
[그림11-43] 고관여 한국 제품·서비스 구매 경험 304
[그림11-44] 한국 제품·서비스 향후 이용 의향 305
[그림11-45] 한국 문화콘텐츠 유료 이용 의향 305
[그림11-46] 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 한국에 대한 인식 306
[그림11-47] 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 구매 경험 - 저관여 제품 307
[그림11-48] 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 구매 경험 - 고관여 제품 308

**Chapter 12 국가별 결과 분석 : 미국 311**

[그림12-1] 한국에 대한 인식 312
[그림12-2] 한국에 대한 전반적인 인식 312

# 그림 목차


[그림12-3] 한국 연상 이미지(Top5) 313
[그림12-4] 자국에서 인기있는 한국 제품·서비스 콘텐츠(Top 7) 313
[그림12-5] 한국 문화콘텐츠 관심도 314
[그림12-6] 한국 문화콘텐츠 경험 후 한국에 대한 인식변화 314
[그림12-7] 한국 문화콘텐츠에 대한 접촉 기회 315
[그림12-8] 한국 문화콘텐츠 소비 비중 316
[그림12-9] 한국 패션·뷰티·음식 동영상 시청 빈도 317
[그림12-10] 한국 문화콘텐츠 호감도 318
[그림12-11] 한국 문화콘텐츠 인기도 318
[그림12-12] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 드라마(Top 5) 319
[그림12-13] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 예능(Top 5) 319
[그림12-14] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 영화(Top 5) 320
[그림12-15] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 음악(Top 5) 320
[그림12-16] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 애니메이션(Top 5) 321
[그림12-17] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 도서(Top 5) 321
[그림12-18] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 게임(Top 5) 322
[그림12-19] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 패션 322
[그림12-20] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 뷰티 323
[그림12-21] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 한식(Top 5) 323
[그림12-22] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 드라마 324
[그림12-23] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 예능 324
[그림12-24] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 영화 325
[그림12-25] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 음악 325
[그림12-26] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 애니메이션 326
[그림12-27] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 도서 326
[그림12-28] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 게임 327
[그림12-29] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 패션 327
[그림12-30] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 뷰티 328
[그림12-31] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 한식 328
[그림12-32] 자국에서 인기있는 해외 콘텐츠 329
[그림12-33] 선호하는 한국 드라마(Top 10) 329
[그림12-34] 선호하는 한국 영화(Top 10) 330
[그림12-35] 한국산 게임 인지율 330
[그림12-36] 선호하는 한국 게임 331
[그림12-37] 선호하는 한국 가수·그룹(Top 10) 331
[그림12-38] 선호하는 한국 배우(Top 10) 332
[그림12-39] 선호하는 한국 애니메이션 캐릭터 332
[그림12-40] 한국 문화콘텐츠 소비에 대한 한국 관련 이슈 영향 333
[그림12-41] 한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식과 원인 333
[그림12-42] 저관여 한국 제품·서비스 구매 경험 334
[그림12-43] 고관여 한국 제품·서비스 구매 경험 334
[그림12-44] 한국 제품·서비스 향후 이용 의향 335
[그림12-45] 한국 문화콘텐츠 유료 이용 의향 335
[그림12-46] 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 한국에 대한 인식 336
[그림12-47] 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 구매 경험 - 저관여 제품 337
[그림12-48] 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 구매 경험 - 고관여 제품 338

Chapter 13 국가별 결과 분석 : 브라질 341
[그림13-1] 한국에 대한 인식 342
[그림13-2] 한국에 대한 전반적인 인식 342
[그림13-3] 한국 연상 이미지(Top5) 343
[그림13-4] 자국에서 인기있는 한국 제품·서비스 콘텐츠(Top 7) 343
[그림13-5] 한국 문화콘텐츠 관심도 344
[그림13-6] 한국 문화콘텐츠 경험 후 한국에 대한 인식변화 344
[그림13-7] 한국 문화콘텐츠에 대한 접촉 기회 345
[그림13-8] 한국 문화콘텐츠 소비 비중 346
[그림13-9] 한국 패션·뷰티·음식 동영상 시청 빈도 347
[그림13-10] 한국 문화콘텐츠 호감도 348
[그림13-11] 한국 문화콘텐츠 인기도 348
[그림13-12] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 드라마(Top 5) 349
[그림13-13] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 예능(Top 5) 349
[그림13-14] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 영화(Top 5) 350
[그림13-15] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 음악(Top 5) 350
[그림13-16] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 애니메이션(Top 5) 351
[그림13-17] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 도서(Top 5) 351
[그림13-18] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 게임(Top 5) 352
[그림13-19] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 패션 352
[그림13-20] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 뷰티 353
[그림13-21] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 한식(Top 5) 353
[그림13-22] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 드라마 354
[그림13-23] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 예능 354
[그림13-24] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 영화 355
[그림13-25] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 음악 355
[그림13-26] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 애니메이션 356
[그림13-27] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 도서 356
[그림13-28] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 게임 357
[그림13-29] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 패션 357
[그림13-30] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 뷰티 358
[그림13-31] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 한식 358
[그림13-32] 자국에서 인기있는 해외 콘텐츠 359
[그림13-33] 선호하는 한국 드라마(Top 10) 359
[그림13-34] 선호하는 한국 영화(Top 10) 360
[그림13-35] 한국산 게임 인지율 360
[그림13-36] 선호하는 한국 게임 361
[그림13-37] 선호하는 한국 가수·그룹(Top 10) 361
[그림13-38] 선호하는 한국 배우(Top 10) 362
[그림13-39] 선호하는 한국 애니메이션 캐릭터 362
[그림13-40] 한국 문화콘텐츠 소비에 대한 한국 관련 이슈 영향 363
[그림13-41] 한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식과 원인 363
[그림13-42] 저관여 한국 제품·서비스 구매 경험 364
[그림13-43] 고관여 한국 제품·서비스 구매 경험 364
[그림13-44] 한국 제품·서비스 향후 이용 의향 365
[그림13-45] 한국 문화콘텐츠 유료 이용 의향 365
[그림13-46] 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 한국에 대한 인식 366

# 그림 목차


[그림13-47] 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 구매 경험 - 저관여 제품 367
[그림13-48] 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 구매 경험 - 고관여 제품 368

**Chapter 14 국가별 결과 분석 : 프랑스 371**

[그림14-1] 한국에 대한 인식 372
[그림14-2] 한국에 대한 전반적인 인식 372
[그림14-3] 한국 연상 이미지(Top5) 373
[그림14-4] 자국에서 인기있는 한국 제품·서비스 콘텐츠(Top 7) 373
[그림14-5] 한국 문화콘텐츠 관심도 374
[그림14-6] 한국 문화콘텐츠 경험 후 한국에 대한 인식변화 374
[그림14-7] 한국 문화콘텐츠에 대한 접촉 기회 375
[그림14-8] 한국 문화콘텐츠 소비 비중 376
[그림14-9] 한국 패션·뷰티·음식 동영상 시청 빈도 377
[그림14-10] 한국 문화콘텐츠 호감도 378
[그림14-11] 한국 문화콘텐츠 인기도 378
[그림14-12] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 드라마(Top 5) 379
[그림14-13] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 예능(Top 5) 379
[그림14-14] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 영화(Top 5) 380
[그림14-15] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 음악(Top 5) 380
[그림14-16] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 애니메이션(Top 5) 381
[그림14-17] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 도서(Top 5) 381
[그림14-18] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 게임(Top 5) 382
[그림14-19] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 패션 382
[그림14-20] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 뷰티 383
[그림14-21] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 한식(Top 5) 383
[그림14-22] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 드라마 384
[그림14-23] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 예능 384
[그림14-24] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 영화 385
[그림14-25] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 음악 385
[그림14-26] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 애니메이션 386
[그림14-27] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 도서 386
[그림14-28] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 게임 387
[그림14-29] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 패션 387
[그림14-30] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 뷰티 388
[그림14-31] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 한식 388
[그림14-32] 자국에서 인기있는 해외 콘텐츠 389
[그림14-33] 선호하는 한국 드라마(Top 10) 389
[그림14-34] 선호하는 한국 영화(Top 10) 390
[그림14-35] 한국산 게임 인지율 390
[그림14-36] 선호하는 한국 게임 391
[그림14-37] 선호하는 한국 가수·그룹(Top 10) 391
[그림14-38] 선호하는 한국 배우(Top 10) 392
[그림14-39] 선호하는 한국 애니메이션 캐릭터 392
[그림14-40] 한국 문화콘텐츠 소비에 대한 한국 관련 이슈 영향 393
[그림14-41] 한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식과 원인 393
[그림14-42] 저관여 한국 제품·서비스 구매 경험 394
[그림14-43] 고관여 한국 제품·서비스 구매 경험 394

[그림14-44] 한국 제품·서비스 향후 이용 의향 395
[그림14-45] 한국 문화콘텐츠 유료 이용 의향 395
[그림14-46] 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 한국에 대한 인식 396
[그림14-47] 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 구매 경험 - 저관여 제품 397
[그림14-48] 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 구매 경험 - 고관여 제품 398

**Chapter 15 국가별 결과 분석 : 영국 401**

[그림15-1] 한국에 대한 인식 402
[그림15-2] 한국에 대한 전반적인 인식 402
[그림15-3] 한국 연상 이미지(Top5) 403
[그림15-4] 자국에서 인기있는 한국 제품·서비스 콘텐츠(Top 7) 403
[그림15-5] 한국 문화콘텐츠 관심도 404
[그림15-6] 한국 문화콘텐츠 경험 후 한국에 대한 인식변화 404
[그림15-7] 한국 문화콘텐츠에 대한 접촉 기회 405
[그림15-8] 한국 문화콘텐츠 소비 비중 406
[그림15-9] 한국 패션·뷰티·음식 동영상 시청 빈도 407
[그림15-10] 한국 문화콘텐츠 호감도 408
[그림15-11] 한국 문화콘텐츠 인기도 408
[그림15-12] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 드라마(Top 5) 409
[그림15-13] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 예능(Top 5) 409
[그림15-14] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 영화(Top 5) 410
[그림15-15] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 음악(Top 5) 410
[그림15-16] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 애니메이션(Top 5) 411
[그림15-17] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 도서(Top 5) 411
[그림15-18] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 게임(Top 5) 412
[그림15-19] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 패션 412
[그림15-20] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 뷰티 413
[그림15-21] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 한식(Top 5) 413
[그림15-22] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 드라마 414
[그림15-23] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 예능 414
[그림15-24] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 영화 415
[그림15-25] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 음악 415
[그림15-26] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 애니메이션 416
[그림15-27] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 도서 416
[그림15-28] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 게임 417
[그림15-29] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 패션 417
[그림15-30] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 뷰티 418
[그림15-31] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 한식 418
[그림15-32] 자국에서 인기있는 해외 콘텐츠 419
[그림15-33] 선호하는 한국 드라마(Top 10) 419
[그림15-34] 선호하는 한국 영화(Top 10) 420
[그림15-35] 한국산 게임 인지율 420
[그림15-36] 선호하는 한국 게임 421
[그림15-37] 선호하는 한국 가수·그룹(Top 10) 421
[그림15-38] 선호하는 한국 배우(Top 10) 422
[그림15-39] 선호하는 한국 애니메이션 캐릭터 422
[그림15-40] 한국 문화콘텐츠 소비에 대한 한국 관련 이슈 영향 423

# 그림 목차


[그림15-41] 한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식과 원인 423
[그림15-42] 저관여 한국 제품·서비스 구매 경험 424
[그림15-43] 고관여 한국 제품·서비스 구매 경험 424
[그림15-44] 한국 제품·서비스 향후 이용 의향 425
[그림15-45] 한국 문화콘텐츠 유료 이용 의향 425
[그림15-46] 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 한국에 대한 인식 426
[그림15-47] 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 구매 경험 - 저관여 제품 427
[그림15-48] 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 구매 경험 - 고관여 제품 428

**Chapter 16 국가별 결과 분석 : 러시아 431**

[그림16-1] 한국에 대한 인식 432
[그림16-2] 한국에 대한 전반적인 인식 432
[그림16-3] 한국 연상 이미지(Top5) 433
[그림16-4] 자국에서 인기있는 한국 제품·서비스 콘텐츠(Top 7) 433
[그림16-5] 한국 문화콘텐츠 관심도 434
[그림16-6] 한국 문화콘텐츠 경험 후 한국에 대한 인식변화 434
[그림16-7] 한국 문화콘텐츠에 대한 접촉 기회 435
[그림16-8] 한국 문화콘텐츠 소비 비중 436
[그림16-9] 한국 패션·뷰티·음식 동영상 시청 빈도 437
[그림16-10] 한국 문화콘텐츠 호감도 438
[그림16-11] 한국 문화콘텐츠 인기도 438
[그림16-12] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 드라마(Top 5) 439
[그림16-13] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 예능(Top 5) 439
[그림16-14] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 영화(Top 5) 440
[그림16-15] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 음악(Top 5) 440
[그림16-16] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 애니메이션(Top 5) 441
[그림16-17] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 도서(Top 5) 441
[그림16-18] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 게임(Top 5) 442
[그림16-19] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 패션 442
[그림16-20] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 뷰티 443
[그림16-21] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 한식(Top 5) 443
[그림16-22] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 드라마 444
[그림16-23] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 예능 444
[그림16-24] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 영화 445
[그림16-25] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 음악 445
[그림16-26] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 애니메이션 446
[그림16-27] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 도서 446
[그림16-28] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 게임 447
[그림16-29] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 패션 447
[그림16-30] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 뷰티 448
[그림16-31] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 한식 448
[그림16-32] 자국에서 인기있는 해외 콘텐츠 449
[그림16-33] 선호하는 한국 드라마(Top 10) 449
[그림16-34] 선호하는 한국 영화(Top 10) 450
[그림16-35] 한국산 게임 인지율 450
[그림16-36] 선호하는 한국 게임 451
[그림16-37] 선호하는 한국 가수·그룹(Top 10) 451

[그림16-38] 선호하는 한국 배우(Top 10) 452
[그림16-39] 선호하는 한국 애니메이션 캐릭터 452
[그림16-40] 한국 문화콘텐츠 소비에 대한 한국 관련 이슈 영향 453
[그림16-41] 한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식과 원인 453
[그림16-42] 저관여 한국 제품·서비스 구매 경험 454
[그림16-43] 고관여 한국 제품·서비스 구매 경험 454
[그림16-44] 한국 제품·서비스 향후 이용 의향 455
[그림16-45] 한국 문화콘텐츠 유료 이용 의향 455
[그림16-46] 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 한국에 대한 인식 456
[그림16-47] 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 구매 경험 - 저관여 제품 457
[그림16-48] 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 구매 경험 - 고관여 제품 458

**Chapter 17 국가별 결과 분석 : 터키 461**

[그림17-1] 한국에 대한 인식 462
[그림17-2] 한국에 대한 전반적인 인식 462
[그림17-3] 한국 연상 이미지(Top5) 463
[그림17-4] 자국에서 인기있는 한국 제품·서비스 콘텐츠(Top 7) 463
[그림17-5] 한국 문화콘텐츠 관심도 464
[그림17-6] 한국 문화콘텐츠 경험 후 한국에 대한 인식변화 464
[그림17-7] 한국 문화콘텐츠에 대한 접촉 기회 465
[그림17-8] 한국 문화콘텐츠 소비 비중 466
[그림17-9] 한국 패션·뷰티·음식 동영상 시청 빈도 467
[그림17-10] 한국 문화콘텐츠 호감도 468
[그림17-11] 한국 문화콘텐츠 인기도 468
[그림17-12] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 드라마(Top 5) 469
[그림17-13] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 예능(Top 5) 469
[그림17-14] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 영화(Top 5) 470
[그림17-15] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 음악(Top 5) 470
[그림17-16] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 애니메이션(Top 5) 471
[그림17-17] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 도서(Top 5) 471
[그림17-18] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 게임(Top 5) 472
[그림17-19] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 패션 472
[그림17-20] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 뷰티 473
[그림17-21] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 한식(Top 5) 473
[그림17-22] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 드라마 474
[그림17-23] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 예능 474
[그림17-24] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 영화 475
[그림17-25] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 음악 475
[그림17-26] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 애니메이션 476
[그림17-27] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 도서 476
[그림17-28] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 게임 477
[그림17-29] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 패션 477
[그림17-30] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 뷰티 478
[그림17-31] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 한식 478
[그림17-32] 자국에서 인기있는 해외 콘텐츠 479
[그림17-33] 선호하는 한국 드라마(Top 10) 479
[그림17-34] 선호하는 한국 영화(Top 10) 480

# 그림 목차


[그림17-35] 한국산 게임 인지율 480
[그림17-36] 선호하는 한국 게임 481
[그림17-37] 선호하는 한국 가수·그룹(Top 10) 481
[그림17-38] 선호하는 한국 배우(Top 10) 482
[그림17-39] 선호하는 한국 애니메이션 캐릭터 482
[그림17-40] 한국 문화콘텐츠 소비에 대한 한국 관련 이슈 영향 483
[그림17-41] 한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식과 원인 483
[그림17-42] 저관여 한국 제품·서비스 구매 경험 484
[그림17-43] 고관여 한국 제품·서비스 구매 경험 484
[그림17-44] 한국 제품·서비스 향후 이용 의향 485
[그림17-45] 한국 문화콘텐츠 유료 이용 의향 485
[그림17-46] 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 한국에 대한 인식 486
[그림17-47] 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 구매 경험 - 저관여 제품 487
[그림17-48] 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 구매 경험 - 고관여 제품 488

**Chapter 18 국가별 결과 분석 : UAE 491**

[그림18-1] 한국에 대한 인식 492
[그림18-2] 한국에 대한 전반적인 인식 492
[그림18-3] 한국 연상 이미지(Top5) 493
[그림18-4] 자국에서 인기있는 한국 제품·서비스 콘텐츠(Top 7) 493
[그림18-5] 한국 문화콘텐츠 관심도 494
[그림18-6] 한국 문화콘텐츠 경험 후 한국에 대한 인식변화 494
[그림18-7] 한국 문화콘텐츠에 대한 접촉 기회 495
[그림18-8] 한국 문화콘텐츠 소비 비중 496
[그림18-9] 한국 패션·뷰티·음식 동영상 시청 빈도 497
[그림18-10] 한국 문화콘텐츠 호감도 498
[그림18-11] 한국 문화콘텐츠 인기도 498
[그림18-12] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 드라마(Top 5) 499
[그림18-13] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 예능(Top 5) 499
[그림18-14] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 영화(Top 5) 500
[그림18-15] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 음악(Top 5) 500
[그림18-16] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 애니메이션(Top 5) 501
[그림18-17] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 도서(Top 5) 501
[그림18-18] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 게임(Top 5) 502
[그림18-19] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 패션 502
[그림18-20] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 뷰티 503
[그림18-21] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 한식(Top 5) 503
[그림18-22] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 드라마 504
[그림18-23] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 예능 504
[그림18-24] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 영화 505
[그림18-25] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 음악 505
[그림18-26] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 애니메이션 506
[그림18-27] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 도서 506
[그림18-28] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 게임 507
[그림18-29] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 패션 507
[그림18-30] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 뷰티 508
[그림18-31] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 한식 508

[그림18-32] 자국에서 인기있는 해외 콘텐츠 509
[그림18-33] 선호하는 한국 드라마(Top 10) 509
[그림18-34] 선호하는 한국 영화(Top 10) 510
[그림18-35] 한국산 게임 인지율 510
[그림18-36] 선호하는 한국 게임 511
[그림18-37] 선호하는 한국 가수·그룹(Top 10) 511
[그림18-38] 선호하는 한국 배우(Top 10) 512
[그림18-39] 선호하는 한국 애니메이션 캐릭터 512
[그림18-40] 한국 문화콘텐츠 소비에 대한 한국 관련 이슈 영향 513
[그림18-41] 한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식과 원인 513
[그림18-42] 저관여 한국 제품·서비스 구매 경험 514
[그림18-43] 고관여 한국 제품·서비스 구매 경험 514
[그림18-44] 한국 제품·서비스 향후 이용 의향 515
[그림18-45] 한국 문화콘텐츠 유료 이용 의향 515
[그림18-46] 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 한국에 대한 인식 516
[그림18-47] 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 구매 경험 - 저관여 제품 517
[그림18-48] 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 구매 경험 - 고관여 제품 518

**Chapter 19 국가별 결과 분석 : 남아프리카공화국 521**

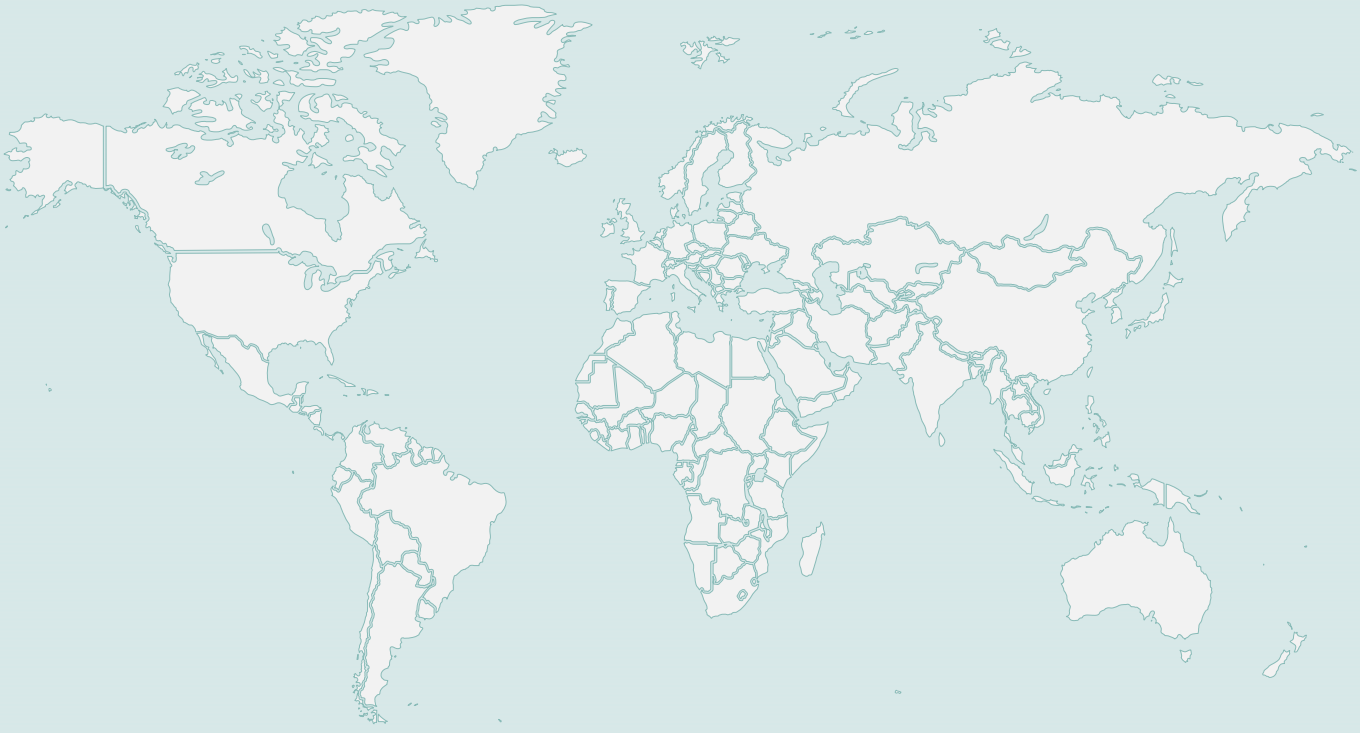
[그림19-1] 한국에 대한 인식 522
[그림19-2] 한국에 대한 전반적인 인식 522
[그림19-3] 한국 연상 이미지(Top5) 523
[그림19-4] 자국에서 인기있는 한국 제품·서비스 콘텐츠(Top 7) 523
[그림19-5] 한국 문화콘텐츠 관심도 524
[그림19-6] 한국 문화콘텐츠 경험 후 한국에 대한 인식변화 524
[그림19-7] 한국 문화콘텐츠에 대한 접촉 기회 525
[그림19-8] 한국 문화콘텐츠 소비 비중 526
[그림19-9] 한국 패션·뷰티·음식 동영상 시청 빈도 527
[그림19-10] 한국 문화콘텐츠 호감도 528
[그림19-11] 한국 문화콘텐츠 인기도 528
[그림19-12] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 드라마(Top 5) 529
[그림19-13] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 예능(Top 5) 529
[그림19-14] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 영화(Top 5) 530
[그림19-15] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 음악(Top 5) 530
[그림19-16] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 애니메이션(Top 5) 531
[그림19-17] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 도서(Top 5) 531
[그림19-18] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 게임(Top 5) 532
[그림19-19] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 패션 532
[그림19-20] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 뷰티 533
[그림19-21] 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 한식(Top 5) 533
[그림19-22] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 드라마 534
[그림19-23] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 예능 534
[그림19-24] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 영화 535
[그림19-25] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 음악 535
[그림19-26] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 애니메이션 536
[그림19-27] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 도서 536
[그림19-28] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 게임 537

# 그림 목차


[그림19-29] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 패션 ---- 537
[그림19-30] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 뷰티 ---- 538
[그림19-31] 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 한식 ---- 538
[그림19-32] 자국에서 인기있는 해외 콘텐츠 ---- 539
[그림19-33] 선호하는 한국 드라마(Top 10) ---- 539
[그림19-34] 선호하는 한국 영화(Top 10) ---- 540
[그림19-35] 한국산 게임 인지율 ---- 540
[그림19-36] 선호하는 한국 게임 ---- 541
[그림19-37] 선호하는 한국 가수·그룹(Top 10) ---- 541
[그림19-38] 선호하는 한국 배우(Top 10) ---- 542
[그림19-39] 선호하는 한국 애니메이션 캐릭터 ---- 542
[그림19-40] 한국 문화콘텐츠 소비에 대한 한국 관련 이슈 영향 ---- 543
[그림19-41] 한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식과 원인 ---- 543
[그림19-42] 저관여 한국 제품·서비스 구매 경험 ---- 544
[그림19-43] 고관여 한국 제품·서비스 구매 경험 ---- 544
[그림19-44] 한국 제품·서비스 향후 이용 의향 ---- 545
[그림19-45] 한국 문화콘텐츠 유료 이용 의향 ---- 545
[그림19-46] 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 한국에 대한 인식 ---- 546
[그림19-47] 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 구매 경험 - 저관여 제품 ---- 547
[그림19-48] 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 구매 경험 - 고관여 제품 ---- 548

Chapter 1

# 조사 개요



## 1. 조사목적

- 해외 현지 한국 문화콘텐츠 경험자들의 한국 문화콘텐츠 소비실태 파악 및 국가별 비교
- 해외 현지 한국 문화콘텐츠 경험자들의 인구통계학적 속성에 기반한 한국 문화콘텐츠 소비동기·유형·선호도 파악
- 한국 문화콘텐츠 소비에 따른 한국에 대한 인식 차이나 한국 제품/서비스 소비 등을 분석해 한류 효과 예측
- 한국 문화콘텐츠 선호 및 소비실태의 국가별 차이점을 파악해 국가 맞춤형 한류 지원 방향에 대한 시사점 제공

## 2. 조사설계

| 구분 | 내용 |
|---|---|
| 조사기관 | - 주최 : 문화체육관광부, 한국국제문화교류진흥원<br>- 수행기관 : ㈜글로벌리서치 |
| 조사대상 | - 전세계 16개국 15세~59세 성인남녀 중 한국 문화콘텐츠 경험자 7,500명 |
| 조사지역 | - 아시아·태평양 8개국 : 중국, 일본, 대만, 태국, 인도네시아, 말레이시아, 인도, 호주<br>- 미주 2개국 : 미국, 브라질<br>- 유럽 4개국 : 프랑스, 영국, 러시아, 터키<br>- 중동·아프리카 2개국 : UAE, 남아프리카공화국 |
| 조사시점 | - 2018년 11월19일 ~ 12월10일 |
| 조사방법 | - 구조화된 설문지를 통한 온라인 패널 서베이 |

## 3. 조사내용

표1-1 주요 조사 내용

| 한국 인식 | 한류 소비 | 한류 선호 | 한류 효과 |
|---|---|---|---|
| • 한국에 대한 인식<br>• 한국 연상 이미지<br>• 자국에서 인기있는 한국 제품·서비스·콘텐츠<br>• 한국 문화콘텐츠 관심도<br>• 한국 문화콘텐츠 경험 후 한국에 대한 인식 변화 | • 한국 문화콘텐츠에 대한 접촉 기회<br>• 한국 문화콘텐츠 접촉 경로<br>• 한국 문화콘텐츠 소비 비중<br>• 한국 문화콘텐츠 지출금액<br>• 한국 문화콘텐츠 이용 관련 기타 조사 | • 한국 문화콘텐츠 호감도<br>• 한국 문화콘텐츠 인기도<br>• 한국 문화콘텐츠 인기 요인<br>• 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인<br>• 자국에서 인기 있는 해외 콘텐츠<br>• 선호하는 한국 드라마<br>• 선호하는 한국 영화<br>• 한국 게임 인지 및 선호<br>• 선호하는 한국 가수·그룹<br>• 선호하는 한국 배우<br>• 선호하는 한국 애니메이션 캐릭터 | • 한국 문화콘텐츠 소비에 대한 한국 관련 이슈 영향<br>• 한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식과 원인<br>• 저관여/고관여 한국 제품·서비스 구매 경험<br>• 한국 제품·서비스 향후 이용의향<br>• 한국 문화콘텐츠 유료 이용의향<br>• 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 한국에 대한 인식<br>• 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 구매 경험 |

## 4. 응답자 특성

- 응답자 세부 구성

표1-2 응답자 세부 구성 비율

| 구분 | | | 응답 사례수 | 응답 백분비 |
|---|---|---|---|---|
| 전체 | | | (7,500) | 100.0% |
| 성별 | 남성 | | (3,750) | 50.0% |
| | 여성 | | (3,750) | 50.0% |
| 연령별 | 15-19세 | | (1,860) | 24.8% |
| | 20-29세 | | (1,890) | 25.2% |
| | 30-39세 | | (1,875) | 25.0% |
| | 40-49세 | | (1,276) | 17.0% |
| | 50-59세 | | (599) | 8.0% |
| 대륙·국가별 | 아시아 | | (3,900) | 52.0% |
| | | 중국 | (500) | 6.7% |
| | | 일본 | (500) | 6.7% |
| | | 대만 | (500) | 6.7% |
| | | 태국 | (500) | 6.7% |
| | | 말레이시아 | (500) | 6.7% |
| | | 인도네시아 | (500) | 6.7% |
| | | 인도 | (500) | 6.7% |
| | | 호주 | (400) | 5.3% |
| | 미주 | | (1,000) | 13.3% |
| | | 미국 | (500) | 6.7% |
| | | 브라질 | (500) | 6.7% |
| | 유럽 | | (1,800) | 24.0% |
| | | 프랑스 | (500) | 6.7% |
| | | 영국 | (500) | 6.7% |
| | | 러시아 | (400) | 5.3% |
| | | 터키 | (400) | 5.3% |
| | 중동 | | (400) | 5.3% |
| | | UAE | (400) | 5.3% |
| | 아프리카 | | (400) | 5.3% |
| | | 남아공 | (400) | 5.3% |
| 결혼 여부 | 기혼 | | (3,423) | 45.6% |
| | 미혼 | | (4,077) | 54.4% |

## 5. 패널 소개

- 해외 패널 전문 업체 SSI의 조사 대상 국가 보유 패널 정보는 아래와 같음

표1-3 국가별 패널 소개

| 구분 | 총 패널수 | 성별 | | 연령 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 18~24세 | 25~34세 | 35~54세 | 55세 이상 |
| 중국 | 약 173만 명 | 56% | 44% | 41% | 42% | 16% | 1% |
| 일본 | 약 60만 명 | 49% | 51% | 19% | 22% | 42% | 17% |
| 대만 | 약 30만 명 | 47% | 53% | 33% | 35% | 29% | 3% |
| 태국 | 약 15만 명 | 46% | 54% | 51% | 30% | 17% | 2% |
| 말레이시아 | 약 13만 명 | 49% | 51% | 30% | 39% | 28% | 3% |
| 인도네시아 | 약 39만 명 | 73% | 27% | 50% | 33% | 16% | 1% |
| 인도 | 약 48만 명 | 82% | 18% | 56% | 31% | 12% | 1% |
| 호주 | 약 36만 명 | 46% | 54% | 36% | 23% | 25% | 16% |
| 미국 | 약 715만 명 | 38% | 62% | 32% | 29% | 28% | 11% |
| 브라질 | 약 73만 명 | 68% | 32% | 51% | 27% | 18% | 4% |
| 프랑스 | 약 40만 명 | 50% | 50% | 38% | 24% | 28% | 10% |
| 영국 | 약 68만 명 | 48% | 52% | 39% | 25% | 26% | 10% |
| 러시아 | 약 100만 명 | 62% | 38% | 49% | 34% | 16% | 1% |
| 터키 | 약 7만 명 | 77% | 23% | 50% | 29% | 18% | 3% |
| UAE | 약 12만 명 | 67% | 33% | 20% | 45% | 33% | 2% |
| 남아공 | 약 4만 명 | 43% | 57% | 32% | 37% | 26% | 5% |

## 6. 콘텐츠별 응답률

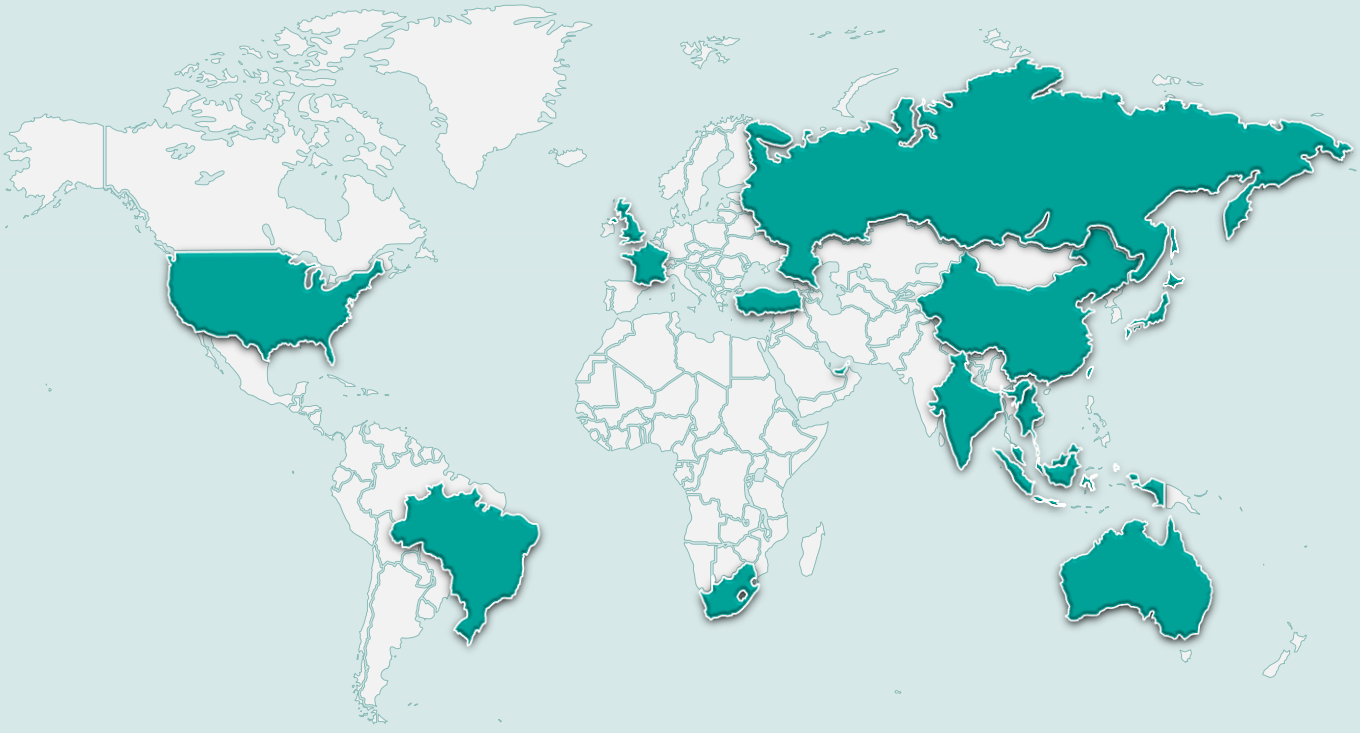
- 국가별 콘텐츠 응답 개수 비율

표1-4 국가별 콘텐츠 응답 개수 비율

| 구분 | 응답 사례수 | 1개 | 2개 | 3개 | 4개 | 5개 | 6개 | 7개 | 8개 | 9개 | 10개 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 전체 | (7,500) | 7.6 | 7.3 | 7.5 | 8.7 | 9.2 | 9.9 | 12.1 | 11.4 | 9.6 | 16.8 |
| 아시아 | (3,900) | 4.3 | 4.4 | 5.1 | 6.1 | 7.7 | 9.5 | 13.7 | 14.1 | 12.6 | 22.5 |
| 중국 | (500) | 0.4 | 0.8 | 1.4 | 3.4 | 5.0 | 6.4 | 13.8 | 16.6 | 18.8 | 33.4 |
| 일본 | (500) | 12.6 | 13.0 | 13.6 | 12.4 | 11.4 | 9.0 | 8.8 | 5.6 | 4.4 | 9.2 |
| 대만 | (500) | 0.6 | 1.8 | 1.2 | 3.6 | 5.4 | 8.6 | 19.4 | 18.2 | 16.6 | 24.6 |
| 태국 | (500) | 0.4 | 0.6 | 0.6 | 3.0 | 5.2 | 8.4 | 13.6 | 17.6 | 14.0 | 36.6 |
| 말레이시아 | (500) | 0.6 | 1.4 | 3.6 | 4.4 | 10.2 | 11.4 | 18.4 | 18.8 | 12.6 | 18.6 |
| 인도네시아 | (500) | 1.8 | 2.2 | 5.2 | 5.6 | 4.8 | 8.2 | 12.6 | 15.8 | 16.4 | 27.4 |
| 인도 | (500) | 3.6 | 5.2 | 8.0 | 7.4 | 12.4 | 12.2 | 12.8 | 10.2 | 11.6 | 16.6 |
| 호주 | (400) | 17.0 | 12.0 | 8.0 | 9.5 | 7.3 | 12.8 | 9.5 | 8.5 | 4.5 | 11.0 |
| 미주 | (1,000) | 10.8 | 9.7 | 8.8 | 10.3 | 11.1 | 9.7 | 11.2 | 7.8 | 6.5 | 14.1 |
| 미국 | (500) | 14.2 | 10.8 | 9.4 | 10.2 | 10.2 | 8.6 | 9.2 | 6.8 | 5.4 | 15.2 |
| 브라질 | (500) | 7.4 | 8.6 | 8.2 | 10.4 | 12.0 | 10.8 | 13.2 | 8.8 | 7.6 | 13.0 |
| 유럽 | (1,800) | 12.8 | 10.8 | 9.8 | 11.6 | 9.8 | 10.4 | 10.4 | 7.8 | 6.3 | 10.3 |
| 프랑스 | (500) | 13.6 | 10.8 | 9.2 | 11.2 | 10.0 | 11.4 | 11.4 | 7.0 | 5.0 | 10.4 |
| 영국 | (500) | 15.6 | 13.2 | 10.2 | 10.4 | 6.6 | 10.0 | 6.6 | 8.4 | 6.2 | 12.8 |
| 러시아 | (400) | 14.8 | 12.5 | 14.3 | 13.5 | 11.8 | 10.5 | 11.5 | 4.3 | 3.8 | 3.3 |
| 터키 | (400) | 6.3 | 6.3 | 5.5 | 11.8 | 11.5 | 9.8 | 12.8 | 11.8 | 10.5 | 14.0 |
| 중동 | (400) | 7.0 | 7.5 | 9.8 | 11.5 | 14.5 | 11.0 | 10.3 | 14.5 | 6.5 | 7.5 |
| UAE | (400) | 7.0 | 7.5 | 9.8 | 11.5 | 14.5 | 11.0 | 10.3 | 14.5 | 6.5 | 7.5 |
| 아프리카 | (400) | 9.3 | 12.5 | 14.8 | 15.0 | 10.8 | 9.8 | 7.3 | 7.8 | 6.3 | 6.8 |
| 남아공 | (400) | 9.3 | 12.5 | 14.8 | 15.0 | 10.8 | 9.8 | 7.3 | 7.8 | 6.3 | 6.8 |

Chapter 2

# 종합 결과 분석



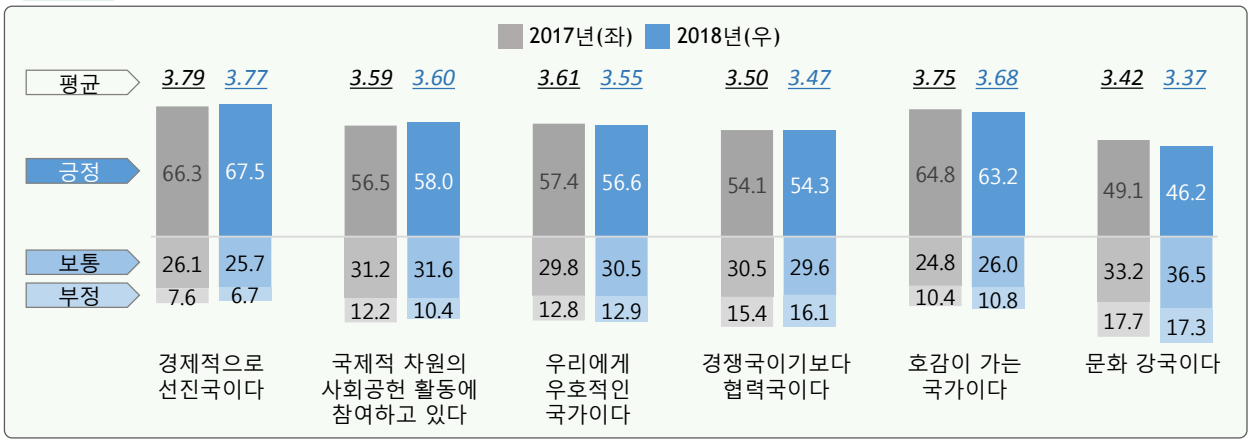
# Ⅰ. 한국 인식

## 1. 한국에 대한 인식

- 한국에 대한 인식 중 '경제적으로 선진국이다' 항목의 긍정 응답률이 67.5%로 가장 높음. 이는 '17년과 대비하여 +1.2%p 상승한 결과로, 특히 동남아 국가에서는 긍정 응답률이 76.8%를 상회하는 것으로 나타남
- 그 다음으로 긍정 응답률이 높은 항목은 '호감이 가는 국가이다'(63.2%)이나, '17년 대비 -1.6%p 하락한 것으로 나타남. 말레이시아·인도네시아·인도·터키의 경우 긍정 응답률이 79%이상으로, 상대적으로 높은 긍정 응답률을 보임
- '17년 대비 긍정 응답률이 다소 하락한 항목은 '문화 강국이다'(-2.9%p)이며, '문화 강국이다'의 긍정 응답률은 조사국가 중 중국·일본·러시아·대만에서 상대적으로 낮음

그림2-1 한국에 대한 인식

(Base : '17년 전체(n=7,800), '18년 전체(n=7,500), 5점 척도, 단위: %, 점)




*Q. 귀하께서는 평소 **한국**에 대해 어떻게 생각하십니까? 한국에 대한 설명을 읽으시고, 귀하께서 동의하는 정도를 선택해 주십시오 (5점 척도-1,2점: 부정/ 3점: 보통/ 4,5점: 긍정)*

표2-1 한국에 대한 인식

(Base : 전체, 단위: %, 점)

| | | 아시아 | | | | | | | | | 미주 | | | 유럽 | | | | | 중동 | 아프리카 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 아시아 | 중국 | 일본 | 대만 | 태국 | 말레이시아 | 인도네시아 | 인도 | 호주 | 미주 | 미국 | 브라질 | 유럽 | 프랑스 | 영국 | 러시아 | 터키 | UAE | 남아공 |
| 사례수 | | (3900) | (500) | (500) | (500) | (500) | (500) | (500) | (500) | (400) | (1000) | (500) | (500) | (1800) | (500) | (500) | (400) | (400) | (400) | (400) |
| 경제적으로 선진국이다 | 긍정 응답 | 67.4 | 52.2 | 25.8 | 80.2 | 76.8 | 86.2 | 87.0 | 69.2 | 60.3 | 69.3 | 61.2 | 77.4 | 67.1 | 66.4 | 58.0 | 71.5 | 75.0 | 74.8 | 59.5 |
| | 평균 | 3.75 | 3.53 | 2.92 | 3.91 | 3.94 | 4.02 | 4.11 | 3.92 | 3.67 | 3.85 | 3.73 | 3.96 | 3.76 | 3.71 | 3.64 | 3.83 | 3.91 | 3.86 | 3.68 |
| 국제적 차원의 사회공헌 활동에 참여하고 있다 | 긍정 응답 | 57.3 | 37.2 | 15.8 | 67.8 | 63.8 | 79.2 | 75.0 | 67.0 | 51.5 | 59.2 | 58.2 | 60.2 | 57.2 | 55.0 | 52.2 | 51.8 | 71.5 | 67.5 | 56.8 |
| | 평균 | 3.58 | 3.26 | 2.61 | 3.78 | 3.76 | 3.95 | 3.95 | 3.83 | 3.50 | 3.67 | 3.69 | 3.66 | 3.60 | 3.53 | 3.52 | 3.52 | 3.86 | 3.74 | 3.57 |
| 우리에게 우호적인 국가이다 | 긍정 응답 | 51.3 | 25.8 | 17.6 | 28.2 | 68.0 | 64.4 | 80.4 | 70.8 | 55.8 | 62.1 | 60.8 | 63.4 | 62.2 | 60.0 | 59.4 | 55.0 | 75.5 | 71.0 | 54.8 |
| | 평균 | 3.42 | 2.93 | 2.34 | 3.09 | 3.80 | 3.69 | 4.04 | 3.90 | 3.62 | 3.67 | 3.72 | 3.63 | 3.70 | 3.62 | 3.65 | 3.53 | 4.02 | 3.79 | 3.56 |
| 경쟁국이기보다 협력국이다 | 긍정 응답 | 50.5 | 28.6 | 18.6 | 27.6 | 65.0 | 62.0 | 81.8 | 65.8 | 55.3 | 57.5 | 58.8 | 56.2 | 60.7 | 55.2 | 53.0 | 67.3 | 70.8 | 62.3 | 46.0 |
| | 평균 | 3.38 | 2.96 | 2.49 | 2.87 | 3.74 | 3.64 | 4.03 | 3.77 | 3.54 | 3.55 | 3.61 | 3.49 | 3.63 | 3.56 | 3.49 | 3.65 | 3.85 | 3.60 | 3.36 |
| 호감이 가는 국가이다 | 긍정 응답 | 57.6 | 31.0 | 19.6 | 39.2 | 72.0 | 80.2 | 79.6 | 79.0 | 61.3 | 67.1 | 67.2 | 67.0 | 69.7 | 66.6 | 63.8 | 68.3 | 82.3 | 76.0 | 66.0 |
| | 평균 | 3.56 | 3.08 | 2.49 | 3.26 | 3.89 | 3.94 | 4.08 | 4.06 | 3.68 | 3.78 | 3.85 | 3.70 | 3.83 | 3.75 | 3.72 | 3.75 | 4.13 | 3.91 | 3.73 |
| 문화 강국이다 | 긍정 응답 | 43.5 | 13.6 | 26.2 | 38.4 | 59.0 | 57.2 | 46.8 | 60.4 | 47.0 | 55.6 | 53.4 | 57.8 | 45.2 | 52.8 | 47.4 | 30.0 | 48.3 | 52.3 | 47.5 |
| | 평균 | 3.28 | 2.46 | 2.73 | 3.20 | 3.68 | 3.58 | 3.48 | 3.73 | 3.43 | 3.61 | 3.60 | 3.62 | 3.40 | 3.53 | 3.43 | 3.13 | 3.47 | 3.50 | 3.44 |

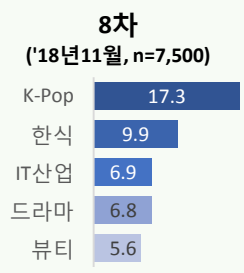
* 긍정 응답 : 4점+5점 비율(%), 평균 : 5점 척도 평균값(점)

## 2. 한국 연상 이미지

- 한국에 대한 연상 이미지로 가장 많이 떠오르는 것은 'K-Pop'(17.3%)이며, 그 다음으로 '한식', 'IT산업', '드라마', '뷰티' 등에서 높은 연상률을 보임
- 'K-Pop'의 경우, 태국·말레이시아·인도네시아·호주·미주·브라질·프랑스·영국·터키·UAE·남아공에서 모두 1위로 나타남
- 반면, '한식'의 경우에는 중국·일본·대만·러시아 등 비교적 접근성이 높은 국가에서 2~3위의 높은 연상률을 보임
- 한편, '17년에는 높게 나타났던 '북한'과 '북핵'에 관한 연상은 아시아권에서는 이슈성을 상실하여 2% 이하의 낮은 연상을 보였으나, 미주·호주·유럽 등 서구권에서는 6% 이상의 연상률을 보임
- 국가별로는 중국은 '뷰티 서비스(성형)', '드라마' 등의 연상이 높고, 일본은 '한식', 인도·UAE·남아공은 'IT산업'에 대한 연상이 상대적으로 높음

그림2-2 한국 연상 이미지(Top 5)

(Base : 전체, 단위: %)




| 7차 ('17년11월, n=7,800) | | 6차 ('16년11월, n=7,800) | | 5차 ('15년11월, n=6,500) | | 4차 ('14년11월, n=5,600) | | 3차 ('14년2월, n=5,600) | | 2차 ('12년11월, n=5,600) | | 1차 ('12년2월, n=5,600) | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| K-Pop | 16.6 | 한식 | 12.5 | K-Pop | 20.1 | K-Pop | 17.2 | IT산업 | 14.5 | 한식 | 15.8 | 드라마 | 18.3 |
| 북한(북핵) | 8.5 | K-Pop | 12.1 | 한식 | 12.1 | 한식 | 10.5 | K-Pop | 12.0 | 드라마 | 12.9 | K-Pop | 14.9 |
| IT산업 | 7.7 | IT산업 | 10.2 | IT산업 | 9.7 | IT산업 | 10.4 | 한식 | 10.7 | 전자제품 | 12.3 | 한식 | 14.5 |
| 드라마 | 7.6 | 드라마 | 9.9 | 드라마 | 9.5 | 드라마 | 9.9 | 드라마 | 8.4 | K-Pop | 12.3 | 전자제품 | 14.0 |
| 한식 | 7.5 | 북한(분단) | 7.8 | 미용 | 9.2 | 미용 | 7.9 | 한국전쟁 | 6.0 | 한국전쟁 | 7.9 | 한국전쟁 | 6.7 |

*Q. 귀하께서 한국에 대해 생각해 본다면, 가장 먼저 떠오르는 것은 무엇입니까?*

표2-2 한국 연상 이미지

(Base : 전체, 단위: %)

| | 아시아 | | | | | | | | | 미주 | | | 유럽 | | | | | 중동 | 아프리카 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 아시아 | 중국 | 일본 | 대만 | 태국 | 말레이시아 | 인도네시아 | 인도 | 호주 | 미주 | 미국 | 브라질 | 유럽 | 프랑스 | 영국 | 러시아 | 터키 | UAE | 남아공 |
| 사례수 | (3900) | (500) | (500) | (500) | (500) | (500) | (500) | (500) | (400) | (1000) | (500) | (500) | (1800) | (500) | (500) | (400) | (400) | (400) | (400) |
| **K-Pop** | 18.9 | 5.0 | 18.0 | 12.0 | 22.6 | 33.6 | 35.4 | 4.0 | 21.0 | 21.1 | 17.6 | 24.6 | 13.8 | 16.0 | 21.4 | 6.0 | 9.5 | 11.3 | 14.5 |
| **한국 음식** | 12.9 | 11.4 | 29.2 | 19.0 | 8.4 | 13.4 | 5.6 | 4.6 | 11.8 | 6.5 | 10.6 | 2.4 | 7.6 | 3.4 | 10.6 | 13.0 | 3.5 | 5.0 | 4.5 |
| **드라마** | 9.7 | 14.8 | 5.0 | 11.6 | 8.4 | 9.2 | 19.8 | 5.8 | 1.8 | 3.2 | 4.2 | 2.2 | 3.6 | 2.4 | 0.6 | 1.8 | 10.5 | 8.0 | 1.0 |
| **IT제품/브랜드** | 6.5 | 5.8 | 3.0 | 4.2 | 4.0 | 8.0 | 6.0 | 16.4 | 4.0 | 5.6 | 3.6 | 7.6 | 6.7 | 7.2 | 4.6 | 9.0 | 6.5 | 10.5 | 10.5 |
| **뷰티 제품(화장품)** | 5.3 | 6.8 | 3.2 | 4.8 | 5.6 | 7.0 | 3.6 | 6.4 | 4.5 | 5.0 | 5.2 | 4.8 | 6.8 | 3.8 | 4.4 | 15.5 | 4.8 | 7.5 | 3.5 |
| **한류스타** | 6.6 | 11.8 | 5.8 | 12.0 | 9.0 | 4.2 | 5.8 | 1.6 | 2.0 | 2.9 | 3.6 | 2.2 | 2.7 | 3.6 | 1.8 | 1.8 | 3.5 | 4.0 | 1.0 |
| **영화** | 3.7 | 1.4 | 1.6 | 3.0 | 4.6 | 2.0 | 4.2 | 9.0 | 3.5 | 2.6 | 1.4 | 3.8 | 4.5 | 5.2 | 3.0 | 3.3 | 6.8 | 6.0 | 4.0 |
| **북한** | 2.5 | 1.0 | 5.2 | 2.8 | 0.8 | 1.4 | 0.6 | 1.8 | 7.8 | 3.8 | 3.8 | 3.8 | 6.9 | 10.6 | 7.8 | 6.0 | 2.3 | 1.8 | 4.8 |
| **뷰티 서비스(성형)** | 5.8 | 19.2 | 1.0 | 7.8 | 8.8 | 3.6 | 2.2 | 2.0 | 0.8 | 1.5 | 1.8 | 1.2 | 0.7 | 0.8 | 0.6 | 1.3 | 0.3 | 1.3 | 1.3 |
| **북핵위협/전쟁위험지역** | 2.2 | 2.0 | 2.0 | 0.8 | 0.2 | 0.6 | 0.8 | 5.4 | 6.5 | 6.8 | 7.6 | 6.0 | 4.9 | 6.2 | 7.2 | 2.5 | 2.8 | 4.8 | 8.8 |
| **한국 식당** | 2.9 | 0.6 | 0.6 | 2.4 | 3.4 | 2.6 | 1.8 | 4.2 | 9.0 | 5.1 | 6.8 | 3.4 | 3.9 | 4.8 | 4.8 | 3.3 | 2.3 | 2.8 | 2.8 |
| **자동차** | 1.3 | 0.6 | 0.0 | 0.0 | 0.6 | 1.0 | 1.0 | 3.4 | 4.3 | 2.6 | 2.2 | 3.0 | 6.2 | 4.2 | 2.0 | 14.3 | 6.0 | 9.3 | 4.8 |
| **한국전쟁** | 1.7 | 2.6 | 2.2 | 1.6 | 1.0 | 0.0 | 0.2 | 2.4 | 3.8 | 3.0 | 4.6 | 1.4 | 6.0 | 3.4 | 4.6 | 1.8 | 15.3 | 1.8 | 2.3 |
| **경제성장** | 1.7 | 0.4 | 1.4 | 1.2 | 1.2 | 0.6 | 1.0 | 6.2 | 1.3 | 4.6 | 1.4 | 7.8 | 3.2 | 2.6 | 3.0 | 1.8 | 5.8 | 5.3 | 6.8 |
| **태권도** | 1.9 | 2.6 | 0.6 | 1.8 | 2.4 | 1.4 | 1.2 | 3.0 | 2.0 | 4.0 | 4.2 | 3.8 | 3.3 | 3.2 | 2.4 | 4.3 | 3.8 | 3.3 | 4.3 |
| **애니메이션** | 1.3 | 0.0 | 0.2 | 0.0 | 1.0 | 0.8 | 1.0 | 4.0 | 3.5 | 4.9 | 3.8 | 6.0 | 3.8 | 2.6 | 5.0 | 2.5 | 5.0 | 2.3 | 7 |

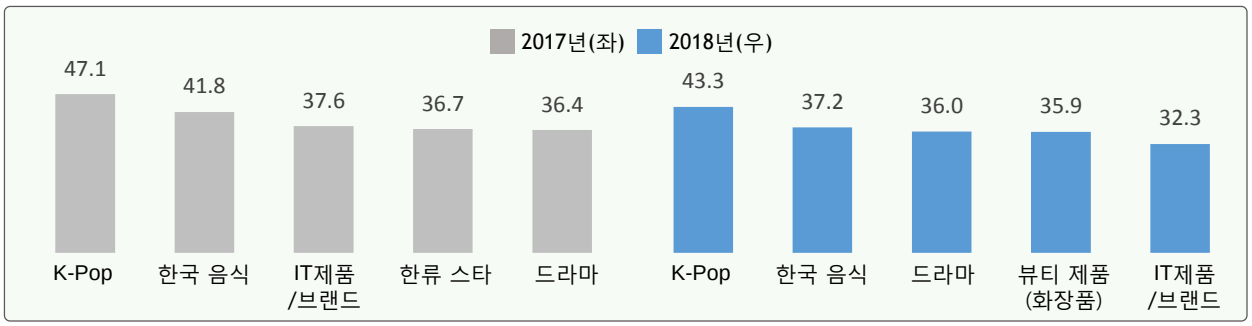
* 전체응답률 기준 2%미만 응답 미표기

## 3. 자국에서 인기 있는 한국 제품·서비스·콘텐츠

- 자국에서 가장 인기 있는 한국 제품·서비스·콘텐츠는 'K-Pop'(43.3%)으로, '17년보다는 인기가 -3.8%p 감소한 것으로 나타남
- 반면, '17년 4순위였던 '한류 스타'는 -10%p 가량 대폭 하락한 것으로 나타나고 있으며, 'IT제품/브랜드'(-5.3%p), '영화'(-4.1%p) 또한 '17년 대비 인기가 다소 하락함
- 한편, '17년 화장품과 성형을 모두 포함한 '뷰티' 상품/서비스가 34.9%로 7위였던 반면, '18년에는 '뷰티 제품(화장품)'은 35.9%로 4위이고, '뷰티 서비스(성형)'는 16.7%의 응답률을 기록해, 전세계적으로 뷰티에 대한 인기가 증가한 것이 확인됨

그림2-3 자국에서 인기 있는 한국제품·서비스·콘텐츠(Top 5)

(Base : '17년 전체(n=7,800), '18년 전체(n=7,500), 복수응답, 단위: %)




*Q 다음 중 귀하의 국가에서 인기 있다고 생각하는 한국 제품서비스콘텐츠를 모두 선택해 주십시오*

*'한국식당'은 '17년 조사에 포함되지 않음

표2-3 자국에서 인기 있는 한국 한국제품·서비스·콘텐츠

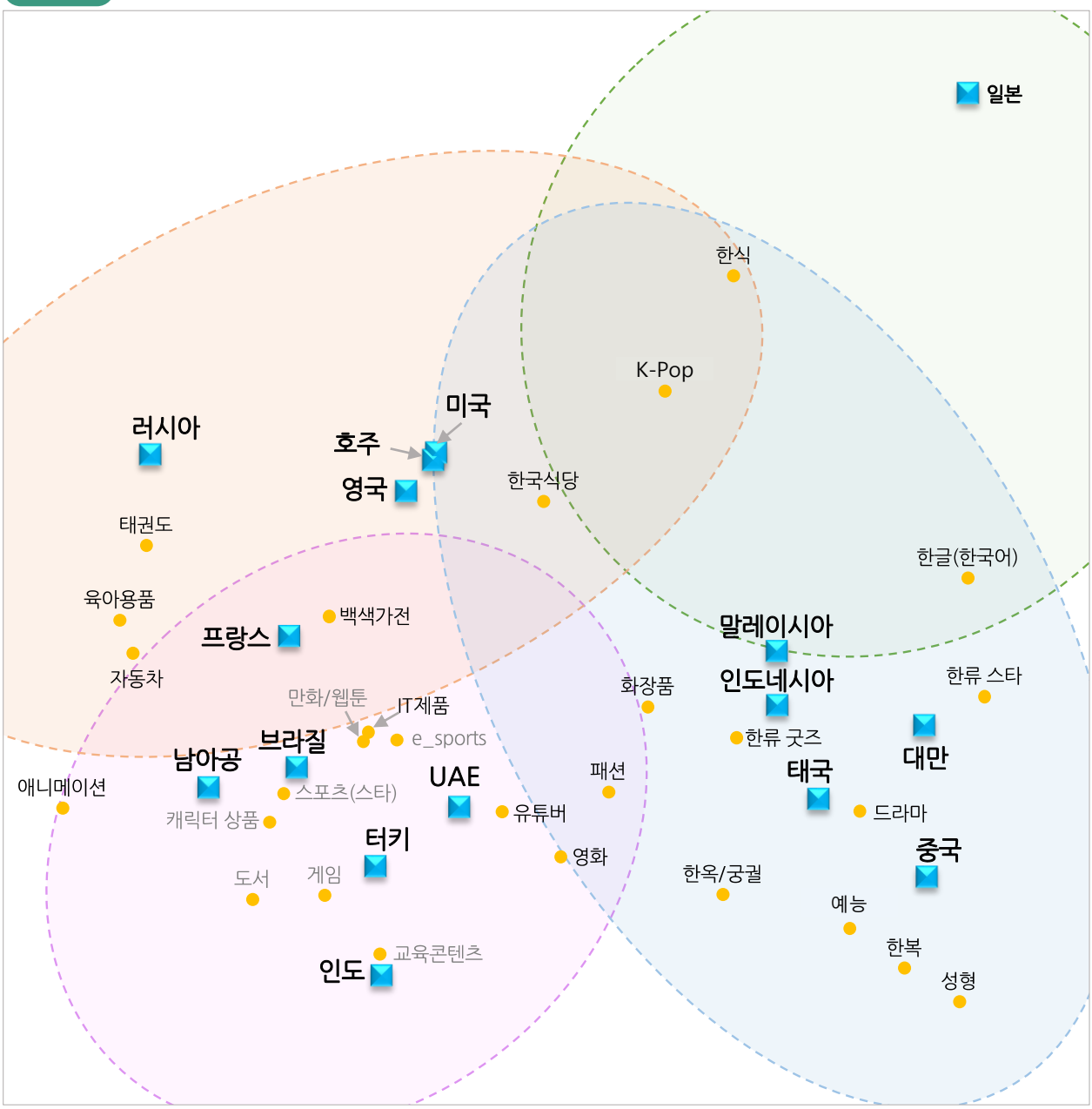
(Base : 전체, 복수응답, 단위: %)

| | 아시아 | | | | | | | | | 미주 | | | 유럽 | | | | | 중동 | 아프리카 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 아시아 | 중국 | 일본 | 대만 | 태국 | 말레이시아 | 인도네시아 | 인도 | 호주 | 마주 | 미국 | 브라질 | 유럽 | 프랑스 | 영국 | 러시아 | 터키 | UAE | 남아공 |
| 사례수 | (3900) | (500) | (500) | (500) | (500) | (500) | (500) | (500) | (400) | (1000) | (500) | (500) | (1800) | (500) | (500) | (400) | (400) | (400) | (400) |
| **K-Pop** | 49.1 | 35.6 | 45.0 | 47.8 | 46.6 | 74.0 | 74.0 | 27.1 | 41.5 | 47.5 | 44.4 | 50.6 | 33.8 | 38.0 | 40.0 | 17.8 | 36.8 | 33.0 | 28.6 |
| **한국 음식** | 46.1 | 49.4 | 46.6 | 54.6 | 39.6 | 58.0 | 48.4 | 28.7 | 42.8 | 31.0 | 40.7 | 21.4 | 27.5 | 17.2 | 31.2 | 39.8 | 23.5 | 24.5 | 22.6 |
| **드라마** | 48.0 | 58.4 | 24.7 | 56.0 | 42.8 | 70.4 | 69.2 | 35.3 | 21.5 | 21.9 | 21.4 | 22.4 | 21.3 | 10.8 | 15.5 | 9.5 | 53.3 | 40.5 | 15.3 |
| **뷰티 제품(화장품)** | 43.3 | 59.6 | 20.9 | 43.0 | 43.0 | 57.2 | 47.2 | 44.9 | 27.8 | 25.6 | 24.4 | 26.8 | 26.6 | 17.8 | 20.5 | 40.3 | 31.5 | 39.8 | 27.4 |
| **IT제품/브랜드** | 31.9 | 29.2 | 11.2 | 33.6 | 24.8 | 40.4 | 40.4 | 49.3 | 24.5 | 29.0 | 21.4 | 36.6 | 31.7 | 32.2 | 23.5 | 41.0 | 32.0 | 34.5 | 44.7 |
| **한국 식당** | 35.6 | 25.8 | 12.0 | 40.8 | 36.0 | 55.2 | 39.2 | 30.9 | 46.8 | 30.5 | 36.1 | 25.0 | 26.4 | 28.2 | 32.8 | 22.0 | 20.5 | 28.3 | 28.6 |
| **영화** | 34.8 | 29.2 | 11.8 | 35.2 | 32.2 | 55.0 | 47.4 | 42.9 | 22.0 | 25.3 | 19.4 | 31.2 | 25.8 | 20.0 | 19.3 | 15.3 | 51.8 | 36.0 | 27.1 |
| **한류 스타** | 38.0 | 50.2 | 21.3 | 53.0 | 43.6 | 47.8 | 50.0 | 19.2 | 14.3 | 16.5 | 15.7 | 17.2 | 14.1 | 14.0 | 10.7 | 12.8 | 19.8 | 22.0 | 4.8 |
| **패션** | 30.8 | 26.8 | 9.2 | 27.0 | 36.8 | 48.6 | 37.0 | 35.1 | 24.5 | 20.3 | 17.7 | 22.8 | 15.5 | 14.8 | 16.5 | 11.8 | 19.0 | 30.3 | 29.1 |
| **태권도** | 17.7 | 15.8 | 3.0 | 4.2 | 18.0 | 23.6 | 24.4 | 25.3 | 30.0 | 32.4 | 30.8 | 34.0 | 30.5 | 25.8 | 23.3 | 41.3 | 34.5 | 24.5 | 28.1 |
| **자동차** | 17.1 | 16.4 | 2.8 | 11.4 | 10.8 | 26.0 | 16.6 | 30.9 | 23.3 | 22.7 | 20.0 | 25.4 | 29.0 | 21.8 | 14.3 | 50.8 | 34.8 | 37.0 | 28.1 |
| **예능** | 29.8 | 38.2 | 4.0 | 38.4 | 27.4 | 52.6 | 31.2 | 29.3 | 13.8 | 14.1 | 11.7 | 16.4 | 9.6 | 7.8 | 12.7 | 4.5 | 13.0 | 15.3 | 15.8 |
| **애니메이션** | 15.1 | 7.8 | 2.0 | 6.0 | 10.8 | 14.2 | 18.6 | 41.1 | 21.8 | 30.0 | 24.0 | 36.0 | 24.7 | 17.0 | 23.1 | 22.5 | 38.3 | 23.3 | 37.7 |
| **백색가전** | 20.0 | 13.0 | 4.8 | 23.0 | 17.4 | 28.0 | 26.2 | 26.1 | 21.5 | 15.7 | 15.7 | 15.6 | 24.7 | 21.4 | 13.1 | 39.8 | 28.0 | 25.0 | 21.1 |
| **온라인/모바일 게임** | 18.9 | 18.0 | 7.8 | 21.4 | 19.6 | 13.0 | 16.0 | 39.3 | 15.8 | 24.0 | 14.3 | 33.6 | 17.5 | 19.4 | 13.1 | 14.0 | 24.3 | 22.8 | 28.6 |
| **뷰티 서비스(성형)** | 23.8 | 49.2 | 5.0 | 29.0 | 37.2 | 18.4 | 23.0 | 17.2 | 8.5 | 9.1 | 8.3 | 10.0 | 8.2 | 6.2 | 6.6 | 10.5 | 10.3 | 14.5 | 6.5 |
| **한류 굿즈** | 20.5 | 22.4 | 10.2 | 22.8 | 23.4 | 28.2 | 25.2 | 19.2 | 10.0 | 11.6 | 10.5 | 12.8 | 10.2 | 9.6 | 9.5 | 9.8 | 12.3 | 17.3 | 12.1 |
| **코리안 유튜버 영상** | 16.0 | 9.4 | 1.4 | 12.4 | 12.8 | 26.8 | 29.4 | 22.0 | 12.8 | 15.3 | 13.1 | 17.4 | 10.1 | 9.8 | 8.2 | 9.0 | 13.8 | 18.5 | 10.6 |
| **만화/웹툰** | 13.5 | 9.8 | 2.0 | 7.8 | 14.0 | 13.0 | 29.0 | 19.4 | 12.8 | 17.2 | 15.1 | 19.2 | 14.7 | 15.2 | 11.1 | 12.3 | 21.0 | 8.3 | 12.1 |
| **e-sports/프로게이머** | 10.2 | 17.0 | 4.8 | 12.4 | 9.8 | 6.8 | 6.4 | 13.4 | 10.8 | 12.4 | 10.7 | 14.2 | 12.2 | 14.8 | 8.9 | 8.5 | 17.0 | 9.0 | 11.8 |

* 전체응답률 기준 10%미만 응답 미표기

- 자국에서 인기 있는 한국 문화콘텐츠는 국가 권역에 따라 다소 차이를 보임
- 중국·대만을 비롯한 말레이시아·인도네시아·태국 등 동남아시아권에서는 '드라마', '예능', '한류스타' 등 방송 콘텐츠들이 인기가 높으며, 일본에서는 'K-Pop'과 '한식'이 인기가 많은 것으로 조사됨
- 미국·호주·영국·프랑스·러시아 등 서구권에서는 'K-Pop', '한식'을 비롯하여, '태권도', '가전' 등 가장 다양한 제품/콘텐츠들이 인기 있는 것으로 나타남
- 반면, 브라질·UAE·남아공·터키 등 지리적 접근성이 떨어지는 지역에서는 주로 'IT제품', '백색가전', '유튜버 영상', '영화' 등이 주된 인기 콘텐츠로 나타남

그림2-4 국가별 인기 한국 문화콘텐츠 대응일치분석

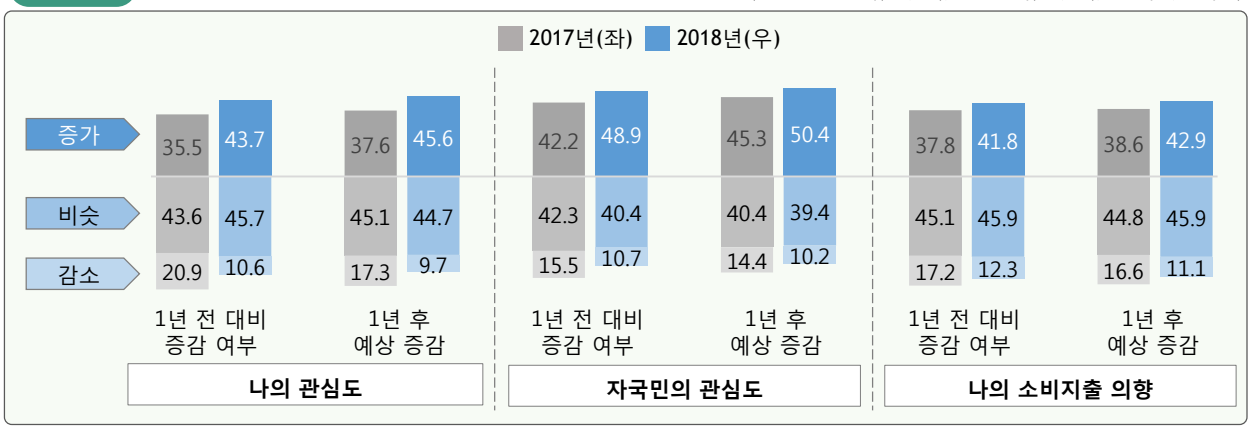


## 4. 한국 문화콘텐츠 관심도

- 한국 문화콘텐츠에 대한 관심이 1년 전 대비 증가했다는 응답은 본인 43.7%, 자국민 48.9%로 '17년 대비 크게 증가하였으며, 1년 후 증가할 것이라는 응답 또한 본인 45.6%, 자국민 50.4%로 큰 폭의 상승을 보임
- 나의 관심도, 자국민의 관심도, 소비지출 의향 모두 1년 전 대비 증가했으며, 향후 증가할 것이라는 응답 역시 '17년도에 비해 높게 나타남
- 대부분의 국가에서 1년 전 대비 관심도와 1년 후 예상 관심도 모두 증가할 것이라는 응답이 높으나, 일본에서는 모두 감소할 것이라는 응답이 '17년도와 마찬가지로 높게 나타남. 반면 태국·말레이시아·인도네시아·인도·터키에서는 증가 의견이 50% 이상으로 타 국가에 비해 상대적으로 높게 나타남

그림2-5 한국 문화콘텐츠 관심도

(Base : '17년 전체(n=7,800), '18년 전체(n=7,500), 5점 척도, 단위: %)




*Q. 한국 문화콘텐츠에 대한 관심도와 관련한 질문을 읽고, 귀하의 생각과 일치하는 것을 선택해 주십시오*
*(5점 척도 - 1,2점: 감소/ 3점: 비슷/ 4,5점: 증가)*

표2-4 한국 문화콘텐츠 관심도

(Base : 전체, 단위: %)

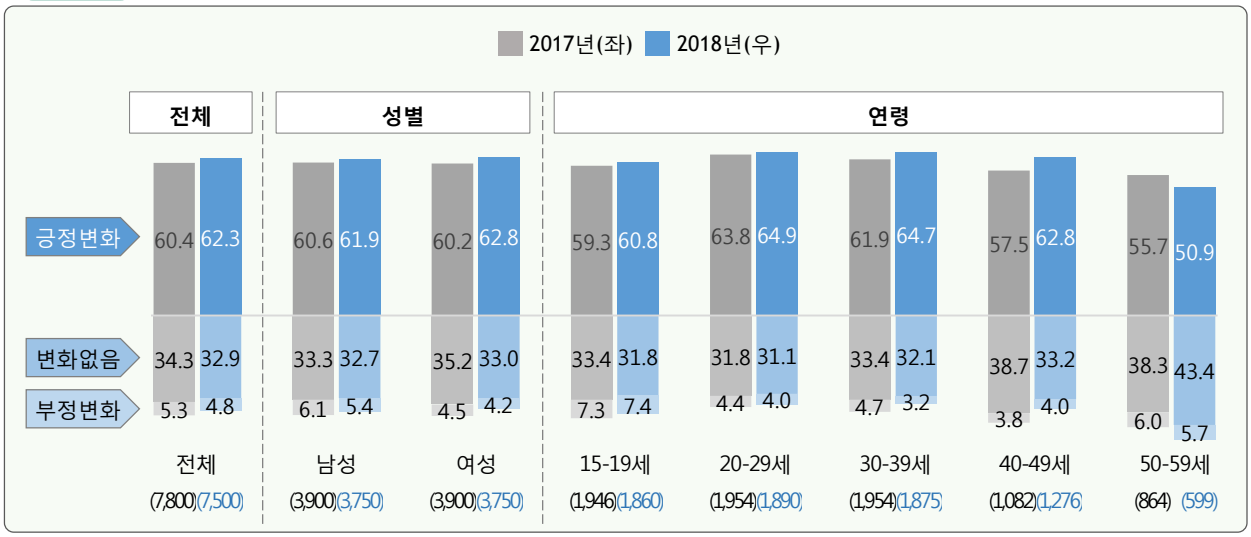
| | | | 아시아 | | | | | | | | | 미주 | | | 유럽 | | | | | 중동 | 아프리카 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 아시아 | 중국 | 일본 | 대만 | 태국 | 말레이시아 | 인도네시아 | 인도 | 호주 | 미주 | 미국 | 브라질 | 유럽 | 프랑스 | 영국 | 러시아 | 터키 | UAE | 남아공 |
| 사례수 | | | (3900) | (500) | (500) | (500) | (500) | (500) | (500) | (500) | (400) | (1000) | (500) | (500) | (1800) | (500) | (500) | (400) | (400) | (400) | (400) |
| 본인 | 1년 전 증감 여부 | 감소 | 11.6 | 16.8 | 20.4 | 10.2 | 9.6 | 7.8 | 13.8 | 6.2 | 7.5 | 7.8 | 6.0 | 9.6 | 9.5 | 16.0 | 6.0 | 7.5 | 7.8 | 14.5 | 8.3 |
| | | 보통 | 43.1 | 38.0 | 62.2 | 48.2 | 39.6 | 35.0 | 30.4 | 34.2 | 60.8 | 47.7 | 53.8 | 41.6 | 50.3 | 52.2 | 57.4 | 59.8 | 29.8 | 36.3 | 54.3 |
| | | 증가 | 45.3 | 45.2 | 17.4 | 41.6 | 50.8 | 57.2 | 55.8 | 59.6 | 31.8 | 44.5 | 40.2 | 48.8 | 40.2 | 31.8 | 36.6 | 32.8 | 62.5 | 49.3 | 37.5 |
| | 1년 후 예상 증감 | 감소 | 10.6 | 13.6 | 20.2 | 8.2 | 9.4 | 7.4 | 11.4 | 6.4 | 8.0 | 7.0 | 5.6 | 8.4 | 9.2 | 11.8 | 9.2 | 8.5 | 6.8 | 10.3 | 8.8 |
| | | 보통 | 43.1 | 36.6 | 61.8 | 51.0 | 36.4 | 36.8 | 30.0 | 35.6 | 59.5 | 48.6 | 54.0 | 43.2 | 47.8 | 49.8 | 56.0 | 54.3 | 28.5 | 35.0 | 47.8 |
| | | 증가 | 46.3 | 49.8 | 18.0 | 40.8 | 54.2 | 55.8 | 58.6 | 58.0 | 32.5 | 44.4 | 40.4 | 48.4 | 43.0 | 38.4 | 34.8 | 37.3 | 64.8 | 54.8 | 43.5 |
| 자국민 | 1년 전 증감 여부 | 감소 | 11.9 | 18.0 | 25.2 | 10.2 | 9.2 | 5.8 | 9.4 | 9.4 | 7.3 | 8.3 | 7.0 | 9.6 | 8.7 | 12.6 | 7.8 | 6.5 | 7.3 | 12.5 | 11.8 |
| | | 보통 | 38.5 | 33.6 | 54.4 | 43.4 | 36.4 | 29.0 | 21.8 | 33.4 | 60.0 | 41.1 | 45.6 | 36.6 | 43.9 | 46.6 | 53.2 | 50.0 | 23.0 | 32.3 | 49.8 |
| | | 증가 | 49.6 | 48.4 | 20.4 | 46.4 | 54.4 | 65.2 | 68.8 | 57.2 | 32.8 | 50.6 | 47.4 | 53.8 | 47.3 | 40.8 | 39.0 | 43.5 | 69.8 | 55.3 | 38.5 |
| | 1년 전 증감 여부 | 감소 | 11.6 | 17.6 | 26.6 | 7.8 | 10.2 | 6.8 | 7.8 | 6.2 | 9.0 | 8.1 | 8.2 | 8.0 | 7.9 | 10.0 | 7.6 | 6.0 | 7.5 | 13.3 | 9.5 |
| | | 보통 | 37.2 | 33.2 | 54.2 | 45.4 | 33.2 | 25.4 | 21.6 | 33.2 | 55.3 | 40.6 | 48.0 | 33.2 | 44.2 | 47.8 | 52.8 | 47.8 | 25.3 | 31.0 | 44.0 |
| | | 증가 | 51.2 | 49.2 | 19.2 | 46.8 | 56.6 | 67.8 | 70.6 | 60.6 | 35.8 | 51.3 | 43.8 | 58.8 | 47.9 | 42.2 | 39.6 | 46.3 | 67.3 | 55.8 | 46.5 |
| 1년 전 대비 나의 소비지출 의향 증감 여부 | | 감소 | 13.8 | 18.0 | 22.8 | 13.2 | 11.4 | 11.8 | 15.8 | 7.6 | 9.3 | 9.8 | 8.4 | 11.2 | 9.8 | 12.8 | 8.4 | 9.5 | 8.0 | 15.0 | 11.8 |
| | | 보통 | 43.1 | 37.8 | 60.8 | 50.0 | 35.2 | 33.6 | 33.0 | 37.4 | 60.3 | 48.7 | 55.0 | 42.4 | 52.3 | 55.6 | 57.4 | 57.8 | 36.5 | 32.0 | 52.0 |
| | | 증가 | 43.1 | 44.2 | 16.4 | 36.8 | 53.4 | 54.6 | 51.2 | 55.0 | 30.5 | 41.5 | 36.6 | 46.4 | 37.9 | 31.6 | 34.2 | 32.8 | 55.5 | 53.0 | 36.3 |
| 1년 후 나의 소비지출 의향 예상증감 | | 감소 | 12.8 | 18.0 | 20.6 | 11.0 | 8.4 | 10.2 | 15.4 | 9.6 | 8.8 | 10.3 | 9.8 | 10.8 | 8.2 | 10.8 | 6.8 | 7.5 | 7.5 | 11.0 | 10.0 |
| | | 보통 | 43.2 | 35.4 | 62.6 | 51.0 | 34.6 | 35.6 | 35.8 | 34.0 | 60.3 | 47.3 | 53.4 | 41.2 | 52.6 | 55.6 | 60.8 | 59.5 | 31.8 | 35.8 | 49.0 |
| | | 증가 | 43.9 | 46.6 | 16.8 | 38.0 | 57.0 | 54.2 | 48.8 | 56.4 | 31.0 | 42.4 | 36.8 | 48.0 | 39.2 | 33.6 | 32.4 | 33.0 | 60.8 | 53.3 | 41.0 |

## 5. 한국 문화콘텐츠 경험 후 한국에 대한 인식 변화

- 한국 문화콘텐츠를 경험한 이후 한국에 대한 인식이 '긍정적'으로 바뀌었다는 응답은 62.3%로, '17년 대비 근소하게 증가함
- 인식 변화율에 남녀의 차이는 없으며, 연령대별로는 약간의 차이를 보임. 20~30대의 인식 변화가 가장 크고, 다음으로 40대, 10대 순으로 높은 응답률을 보임
- '17년도와 비교했을 때 40대의 인식 변화 개선율이 +5.3%p 증가한 것으로 나타남

그림2-6 한국 문화콘텐츠 경험 후 한국에 대한 인식 변화

(Base : '17년 전체(n=7,800), '18년 전체(n=7,500), 5점 척도, 단위: %)




*Q 귀하가 한국 문화콘텐츠를 접한 이후, 귀하의 한국에 대한 전반적인 인식은 어떻게 변화했습니까?*
*(5점 척도-1,2점: 부정변화/ 3점: 변화없음/ 4,5점: 긍정변화)*

표2-5 한국 문화콘텐츠 경험 후 한국에 대한 인식 변화

(Base : 전체, 단위: %, 점)

| | 아시아 | | | | | | | | | 미주 | | | 유럽 | | | | | 중동 | 아프리카 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 아시아 | 중국 | 일본 | 대만 | 태국 | 말레이시아 | 인도네시아 | 인도 | 호주 | 미주 | 미국 | 브라질 | 유럽 | 프랑스 | 영국 | 러시아 | 터키 | UAE | 남아공 |
| 사례수 | (3900) | (500) | (500) | (500) | (500) | (500) | (500) | (500) | (400) | (1000) | (500) | (500) | (1800) | (500) | (500) | (400) | (400) | (400) | (400) |
| **부정변화** | 6.6 | 18.2 | 16.8 | 5.0 | 2.4 | 2.4 | 3.6 | 2.0 | 1.8 | 2.4 | 1.4 | 3.4 | 2.7 | 4.6 | 1.8 | 1.5 | 2.8 | 4.3 | 2.5 |
| **변화없음** | 32.8 | 35.4 | 57.0 | 45.6 | 20.8 | 21.2 | 24.6 | 14.0 | 46.8 | 29.7 | 37.8 | 21.6 | 37.3 | 41.2 | 47.0 | 41.5 | 16.3 | 22.0 | 32.0 |
| **긍정변화** | 60.5 | 46.4 | 26.2 | 49.4 | 76.8 | 76.4 | 71.8 | 84.0 | 51.5 | 67.9 | 60.8 | 75.0 | 59.9 | 54.2 | 51.2 | 57.0 | 81.0 | 73.8 | 65.5 |
| ***평균(점)*** | *3.68* | *3.34* | *3.05* | *3.51* | *3.91* | *3.93* | *3.98* | *4.12* | *3.62* | *3.96* | *3.85* | *4.06* | *3.73* | *3.62* | *3.64* | *3.64* | *4.07* | *3.92* | *3.80* |

* 부정변화 : 1,2점 비율/ 변화없음 : 3점 비율/ 긍정변화 : 4,5점 비율(%), 평균 : 5점 척도 평균값(점)

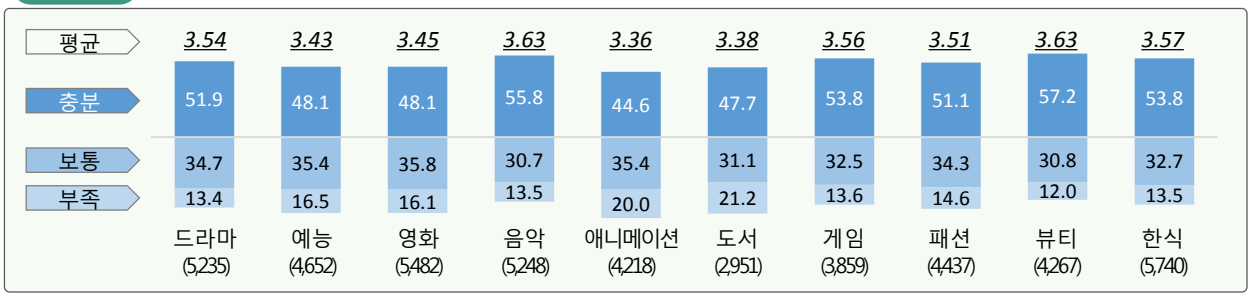
# ii. 한류 소비

## 1. 한국 문화콘텐츠에 대한 접촉 기회

- 접촉 기회가 충분하다는 응답이 가장 높은 한국 문화콘텐츠는 '뷰티'(57.2%)이며, 이어서 '음악'(55.8%), '게임'(53.8%), '한식'(53.8%), '드라마'(51.9%) 등의 접촉 기회가 많은 것으로 나타남
- 국가별로 살펴보면, 말레이시아·인도·미국 등이 타 국가에 비해 상대적으로 한국 문화콘텐츠에 대한 접근성이 좋은 것으로 나타남

그림2-7 한국 문화콘텐츠에 대한 접촉 기회

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 5점 척도, 단위 : %, 점)




*Q. 귀하께서는 한국 문화콘텐츠를 접할 수 있는 기회가 얼마나 충분하다고 생각하십니까?*
*(5점 척도-1,2점: 부족/ 3점: 보통/ 4,5점: 충분, ( )는 응답자수)*
** '17년에는 '패션/뷰티', '애니메이션/만화/캐릭터'를 통합해 조사.*
*'18년에는 '패션'과 '뷰티'는 분리,'애니메이션'만 한 분야로 분리해 조사. '만화'는 '도서'로 편입*

표2-6 한국 문화콘텐츠에 대한 접촉 기회

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %, 점)

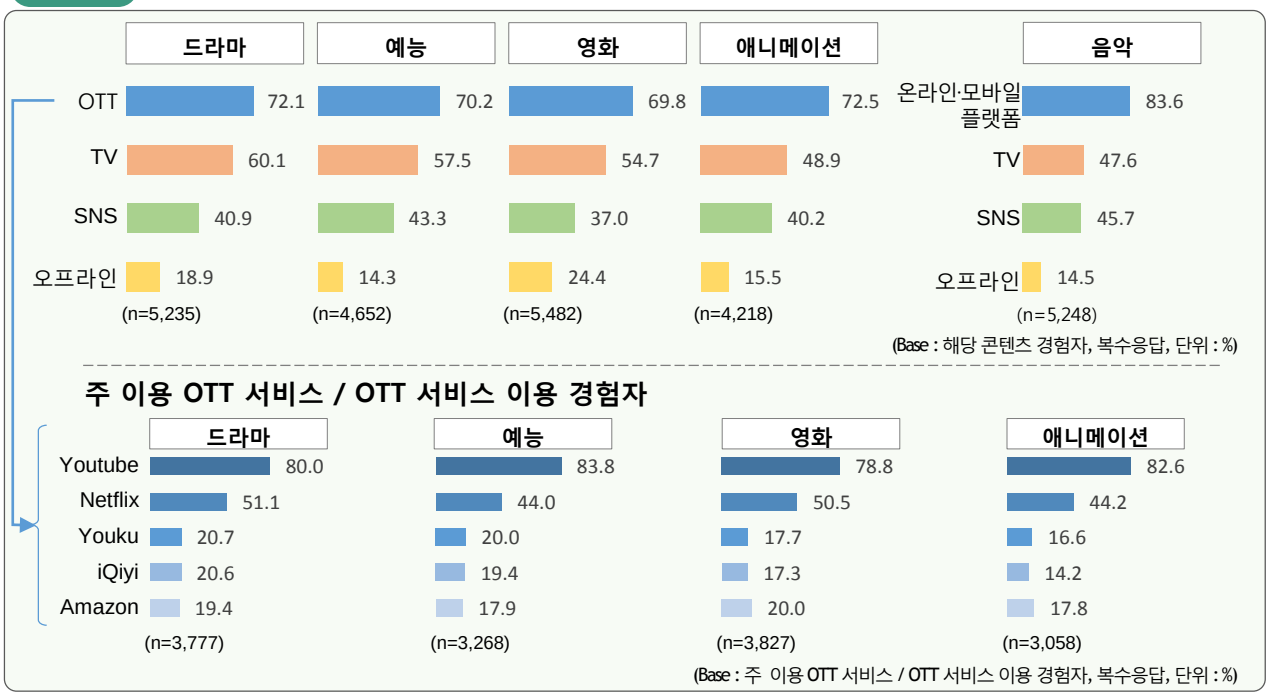
| | | 아시아 | | | | | | | | | 미주 | | | 유럽 | | | | | 중동 | 아프리카 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 아시아 | 중국 | 일본 | 대만 | 태국 | 말레이시아 | 인도네시아 | 인도 | 호주 | 미주 | 미국 | 브라질 | 유럽 | 프랑스 | 영국 | 러시아 | 터키 | UAE | 남아공 |
| 드라마 | 사례수 | (3301) | (491) | (353) | (475) | (474) | (464) | (467) | (371) | (206) | (562) | (276) | (286) | (925) | (265) | (234) | (111) | (315) | (274) | (173) |
| | 충분 응답 | 54.4 | 59.5 | 41.4 | 49.1 | 54.0 | 64.0 | 54.6 | 60.9 | 44.2 | 55.9 | 60.1 | 51.7 | 45.8 | 48.7 | 47.0 | 25.2 | 49.8 | 47.4 | 30.6 |
| | 평균 | 3.60 | 3.60 | 3.37 | 3.44 | 3.59 | 3.86 | 3.69 | 3.76 | 3.39 | 3.59 | 3.80 | 3.40 | 3.40 | 3.37 | 3.44 | 3.08 | 3.49 | 3.48 | 2.98 |
| 예능 | 사례수 | (2957) | (470) | (183) | (446) | (466) | (442) | (410) | (344) | (196) | (502) | (211) | (291) | (785) | (250) | (203) | (95) | (237) | (205) | (203) |
| | 충분 응답 | 51.1 | 50.2 | 32.8 | 35.9 | 51.9 | 62.0 | 55.1 | 65.7 | 44.4 | 52.2 | 57.8 | 48.1 | 40.4 | 49.6 | 44.8 | 25.3 | 32.9 | 46.3 | 26.1 |
| | 평균 | 3.51 | 3.41 | 3.09 | 3.17 | 3.52 | 3.79 | 3.69 | 3.84 | 3.34 | 3.48 | 3.72 | 3.31 | 3.24 | 3.36 | 3.41 | 2.84 | 3.11 | 3.41 | 2.93 |
| 영화 | 사례수 | (3221) | (481) | (271) | (474) | (466) | (466) | (471) | (383) | (209) | (648) | (276) | (372) | (1085) | (306) | (262) | (170) | (347) | (273) | (255) |
| | 충분 응답 | 50.2 | 48.2 | 38.0 | 34.0 | 54.7 | 60.1 | 54.4 | 61.9 | 44.0 | 48.9 | 59.1 | 41.4 | 44.9 | 48.7 | 42.0 | 25.3 | 53.3 | 46.9 | 34.5 |
| | 평균 | 3.52 | 3.41 | 3.32 | 3.17 | 3.59 | 3.76 | 3.68 | 3.76 | 3.32 | 3.41 | 3.76 | 3.15 | 3.36 | 3.34 | 3.37 | 2.99 | 3.55 | 3.45 | 3.05 |
| 음악 | 사례수 | (3196) | (468) | (388) | (468) | (434) | (445) | (471) | (265) | (257) | (638) | (315) | (323) | (1015) | (295) | (341) | (130) | (249) | (220) | (179) |
| | 충분 응답 | 55.5 | 52.6 | 45.9 | 41.2 | 57.8 | 65.4 | 61.6 | 68.7 | 56.0 | 63.3 | 67.3 | 59.4 | 55.8 | 67.8 | 52.8 | 40.8 | 53.4 | 47.7 | 44.1 |
| | 평균 | 3.63 | 3.49 | 3.52 | 3.19 | 3.68 | 3.89 | 3.87 | 3.85 | 3.62 | 3.79 | 3.95 | 3.64 | 3.61 | 3.80 | 3.54 | 3.49 | 3.57 | 3.53 | 3.42 |
| 애니메이션 | 사례수 | (2140) | (295) | (100) | (274) | (348) | (262) | (340) | (339) | (182) | (629) | (267) | (362) | (992) | (230) | (271) | (198) | (293) | (216) | (241) |
| | 충분 응답 | 41.5 | 32.2 | 36.0 | 17.9 | 44.8 | 42.7 | 43.8 | 63.4 | 41.8 | 53.9 | 61.4 | 48.3 | 46.7 | 60.0 | 45.0 | 30.8 | 48.5 | 44.9 | 39.4 |
| | 평균 | 3.29 | 3.01 | 3.06 | 2.62 | 3.39 | 3.37 | 3.48 | 3.81 | 3.29 | 3.54 | 3.76 | 3.38 | 3.40 | 3.62 | 3.39 | 3.19 | 3.37 | 3.40 | 3.24 |
| 도서 | 사례수 | (1744) | (271) | (108) | (231) | (312) | (183) | (311) | (214) | (114) | (359) | (183) | (176) | (650) | (193) | (178) | (117) | (162) | (89) | (109) |
| | 충분 응답 | 46.3 | 29.9 | 46.3 | 29.0 | 48.7 | 44.8 | 56.3 | 69.6 | 45.6 | 59.9 | 63.9 | 55.7 | 46.2 | 49.7 | 53.9 | 24.8 | 48.8 | 50.6 | 36.7 |
| | 평균 | 3.36 | 2.93 | 3.32 | 2.87 | 3.42 | 3.34 | 3.72 | 3.86 | 3.32 | 3.66 | 3.85 | 3.47 | 3.32 | 3.27 | 3.58 | 2.94 | 3.34 | 3.46 | 3.00 |
| 게임 | 사례수 | (2112) | (319) | (143) | (311) | (357) | (216) | (299) | (339) | (128) | (525) | (220) | (305) | (808) | (222) | (203) | (152) | (231) | (215) | (199) |
| | 충분 응답 | 52.8 | 43.6 | 47.6 | 39.9 | 60.8 | 54.2 | 50.8 | 68.4 | 51.6 | 57.1 | 62.7 | 53.1 | 56.6 | 69.4 | 54.2 | 39.5 | 57.6 | 57.2 | 41.7 |
| | 평균 | 3.54 | 3.25 | 3.47 | 3.22 | 3.73 | 3.57 | 3.61 | 3.88 | 3.52 | 3.64 | 3.83 | 3.50 | 3.62 | 3.83 | 3.61 | 3.34 | 3.59 | 3.64 | 3.30 |
| 패션 | 사례수 | (2600) | (428) | (180) | (390) | (400) | (367) | (328) | (329) | (178) | (469) | (242) | (227) | (900) | (232) | (219) | (241) | (208) | (264) | (204) |
| | 충분 응답 | 55.8 | 56.1 | 41.1 | 45.9 | 59.3 | 62.7 | 63.7 | 60.5 | 46.1 | 51.4 | 53.7 | 48.9 | 42.6 | 51.7 | 49.3 | 27.4 | 42.8 | 47.7 | 32.8 |
| | 평균 | 3.62 | 3.53 | 3.38 | 3.40 | 3.71 | 3.78 | 3.86 | 3.76 | 3.30 | 3.47 | 3.64 | 3.29 | 3.32 | 3.41 | 3.45 | 3.07 | 3.37 | 3.49 | 3.06 |
| 뷰티 | 사례수 | (2514) | (405) | (196) | (343) | (387) | (361) | (305) | (332) | (185) | (504) | (245) | (259) | (851) | (216) | (227) | (210) | (198) | (246) | (152) |
| | 충분 응답 | 57.4 | 42.7 | 46.9 | 39.1 | 66.7 | 72.6 | 66.9 | 69.6 | 48.6 | 59.9 | 65.3 | 54.8 | 58.5 | 61.6 | 59.9 | 58.6 | 53.5 | 56.1 | 39.5 |
| | 평균 | 3.63 | 3.16 | 3.53 | 3.20 | 3.85 | 3.96 | 3.96 | 3.88 | 3.41 | 3.70 | 3.93 | 3.49 | 3.65 | 3.63 | 3.66 | 3.71 | 3.59 | 3.67 | 3.23 |
| 한식 | 사례수 | (3313) | (451) | (468) | (476) | (455) | (443) | (366) | (306) | (348) | (682) | (399) | (283) | (1285) | (345) | (384) | (332) | (224) | (226) | (234) |
| | 충분 응답 | 56.1 | 51.0 | 41.2 | 55.0 | 57.6 | 67.0 | 62.0 | 64.7 | 54.0 | 60.0 | 65.2 | 52.7 | 47.7 | 62.3 | 47.9 | 38.6 | 38.4 | 54.9 | 35.9 |
| | 평균 | 3.63 | 3.44 | 3.40 | 3.57 | 3.68 | 3.90 | 3.80 | 3.79 | 3.60 | 3.67 | 3.86 | 3.40 | 3.40 | 3.63 | 3.43 | 3.27 | 3.19 | 3.69 | 3.17 |

* 충분 응답 : 4점+5점 비율(%), 평균 : 5점 척도 평균값(점)

## 2. 한국 문화콘텐츠 접촉 경로

- 한국 동영상 콘텐츠는 'OTT'로 접하는 비율이 가장 큰 것으로 나타났고, 이어 'TV', 'SNS'의 순으로 높음. 음악 콘텐츠는 '온라인·모바일 플랫폼'을 통한 접촉이 가장 높음
- 주로 이용하는 한국 동영상 서비스 플랫폼은 'Youtube'로, 전 동영상 콘텐츠 분야에서 이용률이 80% 내외로 가장 높으며, 다음으로 'Netflix'가 높음

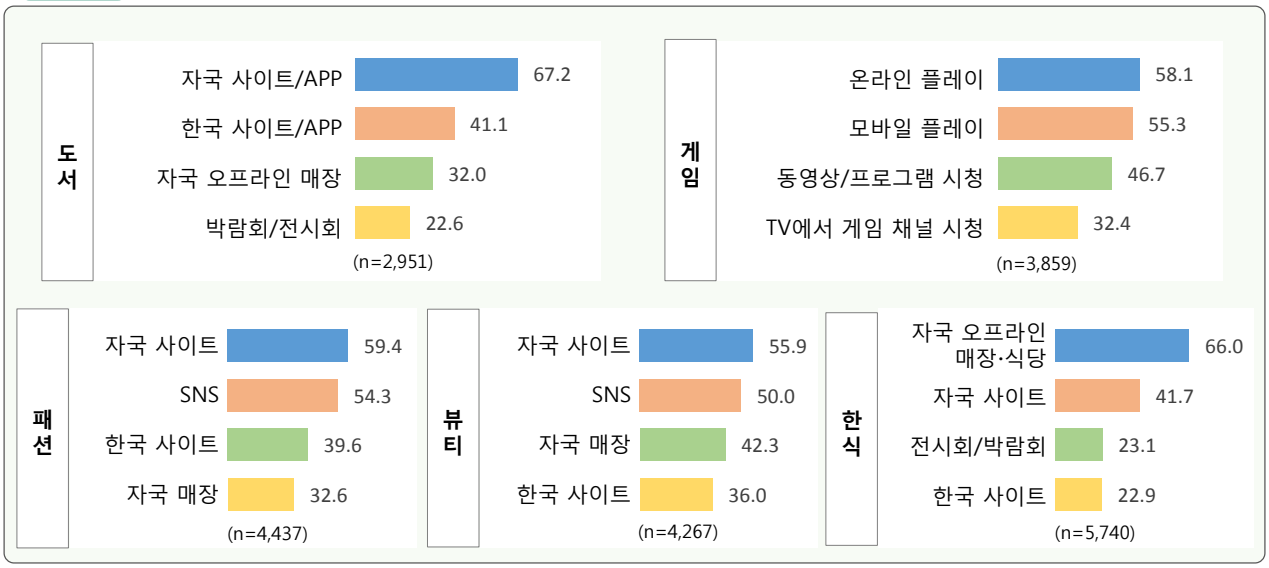
그림2-8 한국 동영상·음악 콘텐츠 접촉 경로




*Q.귀하께서 평소 한국 문화콘텐츠를 접하는 경로를 모두 선택해 주십시오*
** OTT : Youtube, Netflix, Amazon Prime Video 등 OTT 플랫폼*
** 온라인·모바일 플랫폼 : 음원(apple music, melon 등) 및 음악 동영상(Youtube 등) 제공 온라인·모바일 서비스 플랫폼(스트리밍, 다운로드 모두 포함)*
** SNS : instagram, Facebook, Twitter 등 소셜 네트워크 기능 중심 플랫폼(OTT/음원 서비스 플랫폼 제외)*
** 오프라인 : CD/DVD/블루레이/비디오/카세트 테이프 등 유형(有形) 영상/음악 콘텐츠 구매 및 대여*

그림2-9 한국 문화콘텐츠 접촉 경로

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 복수응답, 단위 : %)




** '17년에는 '패션/뷰티', '애니메이션/만화/캐릭터'를 통합해 조사.*
*'18년에는 '패션'과 '뷰티'는 분리, '애니메이션'만 한 분야로 분리해 조사. '만화'는 '도서'로 편입*

## 표2-7 한국 문화콘텐츠 접촉 경로

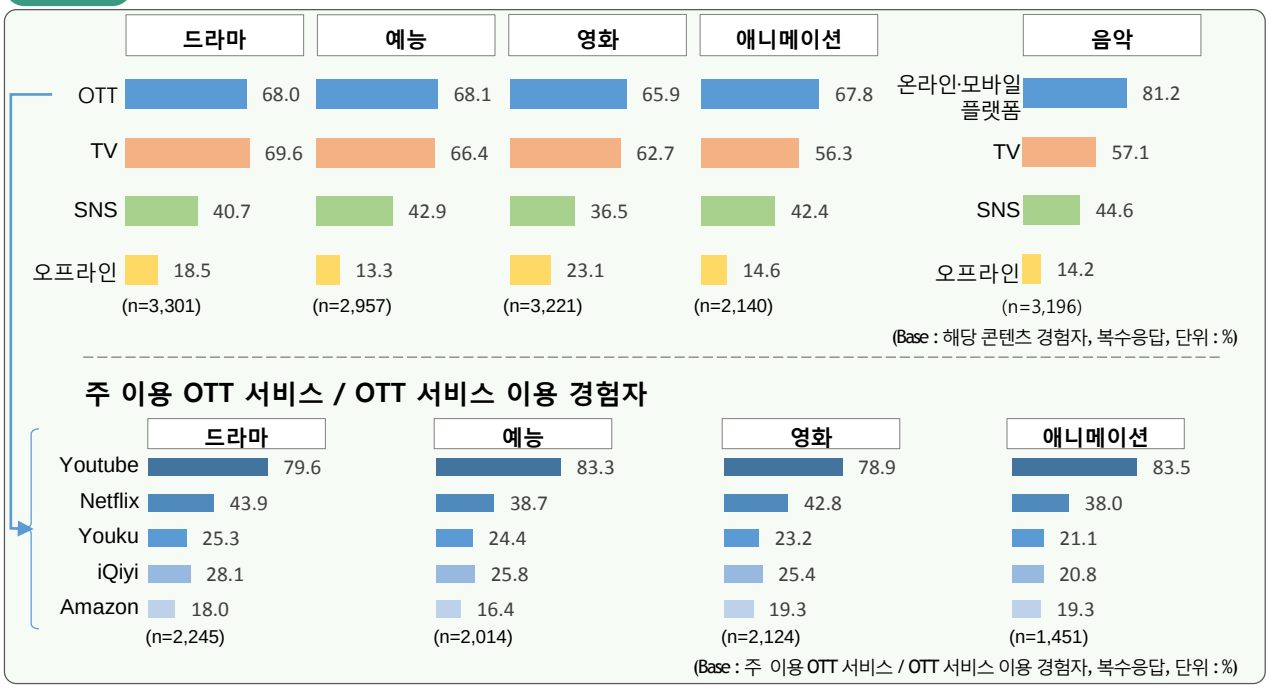
(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 복수응답, 단위 : %)

| | | 아시아 | | | | | | | | | 미주 | | | 유럽 | | | | | 중동 | 아프리카 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 아시아 | 중국 | 일본 | 대만 | 태국 | 말레이시아 | 인도네시아 | 인도 | 호주 | 마주 | 미국 | 브라질 | 유럽 | 프랑스 | 영국 | 러시아 | 터키 | UAE | 남아공 |
| 드라마 | 사례수 | (3301) | (491) | (353) | (475) | (474) | (464) | (467) | (371) | (206) | (562) | (276) | (286) | (925) | (265) | (234) | (111) | (315) | (274) | (173) |
| | OTT | 68.0 | 64.8 | 34.0 | 65.7 | 68.6 | 73.7 | 78.4 | 83.6 | 73.8 | 77.4 | 73.6 | 81.1 | 80.8 | 74.7 | 74.8 | 76.6 | 91.7 | 74.5 | 84.4 |
| | TV | 69.6 | 79.2 | 82.7 | 79.4 | 72.8 | 76.5 | 66.6 | 42.0 | 34.5 | 45.9 | 48.9 | 43.0 | 42.7 | 40.4 | 35.0 | 36.0 | 52.7 | 46.7 | 39.3 |
| | SNS | 40.7 | 37.3 | 8.8 | 35.6 | 54.6 | 50.6 | 42.2 | 55.3 | 31.1 | 41.1 | 39.1 | 43.0 | 39.5 | 37.7 | 34.6 | 37.8 | 45.1 | 47.4 | 42.8 |
| | 오프라인 | 18.5 | 13.6 | 17.3 | 6.3 | 22.2 | 20.3 | 30.2 | 20.5 | 18.0 | 19.9 | 20.7 | 19.2 | 19.2 | 24.2 | 15.8 | 15.3 | 19.0 | 15.0 | 28.9 |
| 예능 | 사례수 | (2957) | (470) | (183) | (446) | (466) | (442) | (410) | (344) | (196) | (502) | (211) | (291) | (785) | (250) | (203) | (95) | (237) | (205) | (203) |
| | OTT | 68.1 | 60.0 | 54.1 | 59.9 | 64.8 | 69.2 | 81.5 | 82.0 | 72.4 | 73.3 | 71.1 | 74.9 | 73.6 | 71.6 | 71.4 | 72.6 | 78.1 | 74.6 | 76.4 |
| | TV | 66.4 | 71.9 | 62.8 | 76.0 | 68.0 | 77.6 | 68.3 | 45.6 | 37.2 | 49.6 | 49.3 | 49.8 | 37.2 | 39.6 | 38.4 | 29.5 | 36.7 | 42.4 | 42.9 |
| | SNS | 42.9 | 41.1 | 16.9 | 30.5 | 54.3 | 49.1 | 44.4 | 56.7 | 31.6 | 45.4 | 43.6 | 46.7 | 41.5 | 37.2 | 38.9 | 53.7 | 43.5 | 48.8 | 43.8 |
| | 오프라인 | 13.3 | 5.3 | 13.1 | 4.5 | 17.2 | 11.8 | 22.4 | 20.6 | 14.3 | 18.1 | 17.5 | 18.6 | 13.0 | 17.2 | 12.8 | 10.5 | 9.7 | 15.6 | 23.6 |
| 영화 | 사례수 | (3221) | (481) | (271) | (474) | (466) | (466) | (471) | (383) | (209) | (648) | (276) | (372) | (1085) | (306) | (262) | (170) | (347) | (273) | (255) |
| | OTT | 65.9 | 58.4 | 42.1 | 56.8 | 66.1 | 70.2 | 80.0 | 83.6 | 61.2 | 75.6 | 70.7 | 79.3 | 74.3 | 65.7 | 67.2 | 78.2 | 85.3 | 74.0 | 80.4 |
| | TV | 62.7 | 67.4 | 63.5 | 69.0 | 67.8 | 73.6 | 64.5 | 43.1 | 33.0 | 46.6 | 40.9 | 50.8 | 41.8 | 37.3 | 32.1 | 44.1 | 52.2 | 43.2 | 40.0 |
| | SNS | 36.5 | 37.0 | 8.9 | 24.3 | 51.3 | 43.3 | 36.9 | 49.3 | 26.8 | 39.5 | 43.1 | 36.8 | 36.2 | 31.0 | 32.1 | 45.9 | 39.2 | 44.3 | 31.4 |
| | 오프라인 | 23.1 | 13.3 | 30.3 | 11.0 | 26.8 | 21.0 | 32.7 | 27.9 | 29.7 | 24.1 | 29.7 | 19.9 | 27.6 | 30.4 | 33.6 | 17.1 | 25.6 | 20.5 | 32.2 |
| 음악 | 사례수 | (3196) | (468) | (388) | (468) | (434) | (445) | (471) | (265) | (257) | (638) | (315) | (323) | (1015) | (295) | (341) | (130) | (249) | (220) | (179) |
| | 온라인·모바일 플랫폼 | 81.2 | 88.7 | 50.5 | 81.0 | 85.9 | 84.0 | 89.8 | 89.1 | 77.0 | 87.9 | 88.3 | 87.6 | 86.1 | 81.4 | 86.5 | 92.3 | 88.0 | 89.5 | 88.8 |
| | TV | 57.1 | 45.7 | 70.6 | 57.5 | 63.1 | 68.1 | 62.2 | 42.6 | 33.5 | 37.6 | 31.4 | 43.7 | 29.0 | 23.7 | 26.1 | 31.5 | 37.8 | 36.4 | 31.8 |
| | SNS | 44.6 | 36.8 | 10.8 | 42.7 | 63.6 | 56.4 | 51.4 | 54.3 | 38.5 | 47.3 | 40.3 | 54.2 | 46.5 | 41.0 | 37.2 | 64.6 | 56.2 | 48.6 | 49.7 |
| | 오프라인 | 14.2 | 9.0 | 13.1 | 6.6 | 18.2 | 14.2 | 18.7 | 23.8 | 14.8 | 17.7 | 20.0 | 15.5 | 13.5 | 14.2 | 14.1 | 12.3 | 12.4 | 12.3 | 16.2 |
| 애니메이션 | 사례수 | (2140) | (295) | (100) | (274) | (348) | (262) | (340) | (339) | (182) | (629) | (267) | (362) | (992) | (230) | (271) | (198) | (293) | (216) | (241) |
| | OTT | 67.8 | 54.9 | 56.0 | 56.6 | 73.6 | 64.5 | 72.4 | 81.4 | 72.0 | 78.7 | 77.2 | 79.8 | 76.6 | 68.3 | 73.8 | 80.8 | 82.9 | 73.6 | 80.1 |
| | TV | 56.3 | 59.7 | 61.0 | 56.9 | 58.6 | 65.3 | 64.1 | 48.7 | 29.1 | 46.3 | 40.8 | 50.3 | 37.1 | 37.4 | 29.2 | 38.9 | 43.0 | 40.3 | 47.3 |
| | SNS | 42.4 | 43.7 | 16.0 | 31.8 | 56.0 | 44.7 | 40.0 | 53.1 | 26.4 | 37.0 | 34.8 | 38.7 | 38.5 | 36.1 | 32.1 | 39.4 | 45.7 | 44.9 | 31.1 |
| | 오프라인 | 14.6 | 7.8 | 21.0 | 6.6 | 15.5 | 16.0 | 18.2 | 20.1 | 13.2 | 18.6 | 21.3 | 16.6 | 14.6 | 14.8 | 11.8 | 18.2 | 14.7 | 13.9 | 20.7 |
| 도서 | 사례수 | (1744) | (271) | (108) | (231) | (312) | (183) | (311) | (214) | (114) | (359) | (183) | (176) | (650) | (193) | (178) | (117) | (162) | (89) | (109) |
| | 자국 사이트/App. | 72.8 | 70.1 | 73.1 | 74.5 | 76.0 | 73.8 | 83.6 | 72.4 | 36.8 | 63.0 | 57.4 | 68.8 | 56.2 | 47.7 | 44.4 | 61.5 | 75.3 | 56.2 | 66.1 |
| | 한국 사이트/App. | 40.0 | 31.0 | 23.1 | 27.7 | 44.6 | 44.3 | 43.4 | 53.3 | 49.1 | 46.8 | 52.5 | 40.9 | 40.8 | 34.7 | 48.9 | 40.2 | 39.5 | 44.9 | 37.6 |
| | 자국 오프라인 매장 | 30.4 | 36.5 | 19.4 | 17.3 | 37.5 | 31.1 | 29.6 | 32.7 | 30.7 | 29.2 | 31.1 | 27.3 | 39.5 | 45.1 | 41.6 | 29.1 | 38.3 | 28.1 | 23.9 |
| | 박람회/전시회 | 22.9 | 24.7 | 11.1 | 17.7 | 26.3 | 24.6 | 24.1 | 29.4 | 12.3 | 22.0 | 14.2 | 30.1 | 22.0 | 20.7 | 16.3 | 24.8 | 27.8 | 29.2 | 19.3 |
| 게임 | 사례수 | (2112) | (319) | (143) | (311) | (357) | (216) | (299) | (339) | (128) | (525) | (220) | (305) | (808) | (222) | (203) | (152) | (231) | (215) | (199) |
| | 온라인 플레이 | 61.1 | 65.2 | 51.7 | 51.8 | 64.7 | 63.9 | 64.2 | 64.9 | 51.6 | 62.5 | 56.8 | 66.6 | 46.8 | 50.0 | 47.3 | 36.8 | 49.8 | 57.2 | 62.3 |
| | 모바일 플레이 | 57.7 | 59.6 | 43.4 | 57.6 | 60.8 | 62.0 | 60.5 | 61.4 | 37.5 | 47.8 | 40.9 | 52.8 | 52.5 | 47.7 | 38.9 | 75.7 | 53.7 | 55.8 | 59.8 |
| | 동영상/프로그램 시청 | 46.6 | 54.5 | 54.5 | 32.5 | 49.6 | 44.9 | 50.8 | 46.3 | 37.5 | 49.5 | 48.2 | 50.5 | 50.9 | 41.9 | 47.3 | 48.7 | 64.1 | 35.8 | 35.2 |
| | TV에서 게임 채널 시청 | 32.2 | 30.7 | 30.1 | 31.8 | 35.6 | 36.1 | 30.4 | 34.2 | 21.9 | 40.8 | 38.2 | 42.6 | 30.0 | 24.3 | 28.1 | 24.3 | 40.7 | 27.4 | 28.6 |
| 패션 | 사례수 | (2600) | (428) | (180) | (390) | (400) | (367) | (328) | (329) | (178) | (469) | (242) | (227) | (900) | (232) | (219) | (241) | (208) | (264) | (204) |
| | 자국 사이트 | 66.6 | 73.8 | 77.2 | 52.3 | 62.8 | 80.9 | 77.7 | 59.6 | 41.6 | 48.6 | 52.5 | 44.5 | 48.3 | 49.6 | 44.3 | 35.7 | 65.9 | 47.0 | 57.8 |
| | SNS | 57.7 | 61.2 | 9.4 | 63.8 | 67.0 | 58.3 | 76.2 | 53.8 | 34.8 | 48.6 | 39.3 | 58.6 | 49.6 | 44.0 | 36.5 | 57.3 | 60.6 | 56.1 | 43.1 |
| | 한국 사이트 | 36.3 | 26.4 | 26.1 | 19.7 | 45.8 | 43.9 | 40.2 | 45.6 | 45.5 | 46.3 | 49.6 | 42.7 | 47.1 | 36.6 | 52.1 | 60.6 | 38.0 | 33.0 | 41.2 |
| | 자국 매장 | 39.3 | 47.2 | 25.6 | 47.7 | 42.5 | 41.1 | 39.3 | 27.1 | 27.0 | 22.8 | 23.6 | 22.0 | 23.1 | 29.3 | 17.4 | 22.0 | 23.6 | 26.1 | 20.6 |
| 뷰티 | 사례수 | (2514) | (405) | (196) | (343) | (387) | (361) | (305) | (332) | (185) | (504) | (245) | (259) | (851) | (216) | (227) | (210) | (198) | (246) | (152) |
| | 자국 사이트 | 59.9 | 58.8 | 69.9 | 46.4 | 56.8 | 74.0 | 78.0 | 56.6 | 32.4 | 47.8 | 51.8 | 44.0 | 49.9 | 38.0 | 49.3 | 57.6 | 55.6 | 50.8 | 57.9 |
| | SNS | 52.7 | 53.8 | 12.8 | 56.6 | 64.3 | 49.9 | 74.8 | 52.4 | 30.8 | 44.6 | 36.3 | 52.5 | 47.6 | 43.1 | 36.6 | 54.8 | 57.6 | 49.2 | 37.5 |
| | 자국 매장 | 45.2 | 47.9 | 35.2 | 39.7 | 55.6 | 57.6 | 46.2 | 34.3 | 32.4 | 37.1 | 37.1 | 37.1 | 38.3 | 31.5 | 26.0 | 50.0 | 47.5 | 38.2 | 39.5 |
| | 자국 H&B 매장 | 38.5 | 40.2 | 21.9 | 41.7 | 43.4 | 46.8 | 46.6 | 28.0 | 24.9 | 25.4 | 24.1 | 26.6 | 31.4 | 20.4 | 26.0 | 37.1 | 43.4 | 30.9 | 24.3 |
| 한식 | 사례수 | (3313) | (451) | (468) | (476) | (455) | (443) | (366) | (306) | (348) | (682) | (399) | (283) | (1285) | (345) | (384) | (332) | (224) | (226) | (234) |
| | 자국 오프라인 매장·식당 | 69.1 | 57.2 | 62.6 | 74.4 | 71.6 | 76.1 | 74.9 | 63.7 | 72.1 | 56.6 | 61.7 | 49.5 | 64.6 | 65.8 | 61.7 | 76.8 | 49.6 | 59.3 | 63.7 |
| | 자국 사이트 | 46.4 | 77.8 | 32.7 | 42.2 | 43.1 | 44.5 | 58.5 | 46.4 | 23.6 | 34.6 | 31.6 | 38.9 | 35.4 | 36.8 | 33.3 | 28.9 | 46.4 | 44.2 | 27.4 |
| | 전시/박람회 | 24.2 | 23.7 | 8.1 | 20.8 | 22.0 | 36.6 | 37.4 | 30.4 | 19.0 | 26.4 | 20.1 | 35.3 | 17.3 | 13.6 | 11.2 | 16.6 | 34.4 | 26.5 | 27.4 |
| | 한국 사이트 | 21.6 | 21.3 | 6.0 | 16.4 | 34.3 | 22.6 | 21.9 | 33.0 | 22.4 | 28.2 | 29.3 | 26.5 | 24.0 | 25.2 | 25.3 | 24.1 | 20.1 | 25.2 | 16.7 |

## 1) 아시아

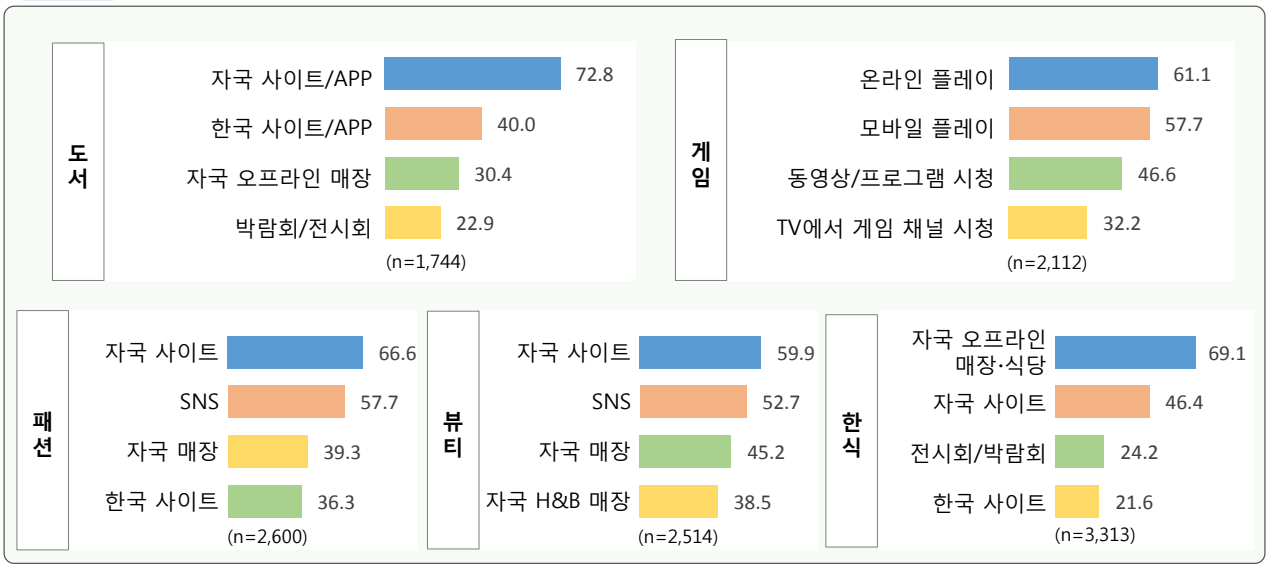
- '드라마', '영화', '예능'의 경우, 'OTT'와 'TV'의 접촉 수준이 비슷하게 나타남
- 주로 이용하는 한국 동영상 서비스 플랫폼은 'Youtube'와 'Netflix'가 높으나, 'Youku', 'iQiyi' 등 중화권 서비스의 비중이 타 권역에 비해 높게 나타남.

그림2-10 한국 동영상·음악 콘텐츠 접촉 경로 - 아시아




*Q.귀하께서 평소 한국 문화콘텐츠를 접하는 경로를 모두 선택해 주십시오*
** OTT : Youtube, Netflix, Amazon Prime Video 등 OTT 플랫폼*
** 온라인·모바일 플랫폼 : 음원(apple music, melon 등) 및 음악 동영상(Youtube 등) 제공 온라인·모바일 서비스 플랫폼(스트리밍, 다운로드 모두 포함)*
** SNS : instagram, Facebook, Twitter 등 소셜 네트워크 기능 중심 플랫폼(OTT/음원 서비스 플랫폼 제외)*
** 오프라인 : CD/DVD/블루레이/비디오/카세트 테이프 등 유형(有形) 영상/음악 콘텐츠 구매 및 대여*

그림2-11 한국 문화콘텐츠 접촉 경로 - 아시아

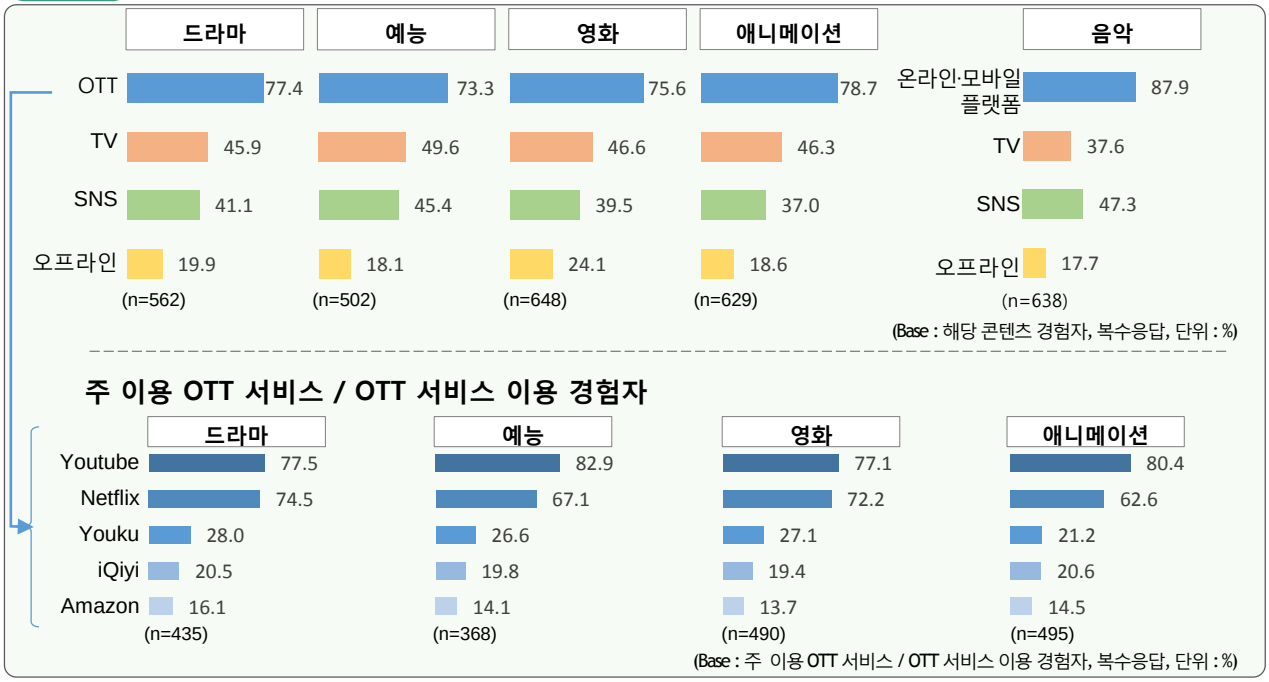



** '17년에는 '패션/뷰티', '애니메이션/만화/캐릭터'를 통합해 조사.*
*'18년에는 '패션'과 '뷰티'는 분리, '애니메이션'만 한 분야로 분리해 조사. '만화'는 '도서'로 편입*

## 2) 미주

- 미주권의 경우, 한국 동영상 콘텐츠를 'OTT'로 접하는 비율이 가장 높고, 다음으로 'TV', 'SNS'의 순으로 높음. 음악은 '온라인·모바일 플랫폼'에 이어 'SNS'가 높게 나타남
- 주로 이용하는 한국 동영상 서비스 플랫폼은 'Youtube'와 'Netflix'임. 특히 타 권역과 비교해 'Netflix'의 접촉 비중이 매우 높음

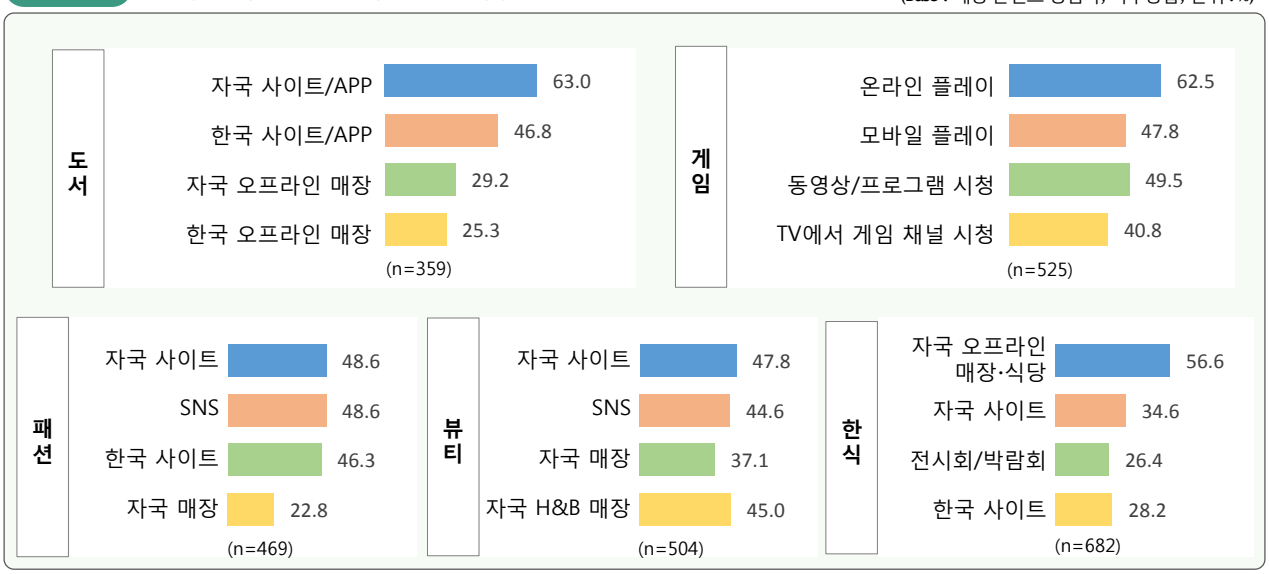
그림2-12 한국 동영상·음악 콘텐츠 접촉 경로 - 미주




*Q 귀하께서 평소 한국 문화콘텐츠를 접하는 경로를 모두 선택해 주십시오*
** OTT : Youtube, Netflix, Amazon Prime Video 등 OTT 플랫폼*
** 온라인·모바일 플랫폼 : 음원(apple music, melon 등) 및 음악 동영상(Youtube 등) 제공 온라인·모바일 서비스 플랫폼(스트리밍, 다운로드 모두 포함)*
** SNS : instagram, Facebook, Twitter 등 소셜 네트워크 기능 중심 플랫폼(OTT/음원 서비스 플랫폼 제외)*
** 오프라인 : CD/DVD/블루레이/비디오/카세트 테이프 등 유형(有形) 영상/음악 콘텐츠 구매 및 대여*

그림2-13 한국 문화콘텐츠 접촉 경로 - 미주

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 복수응답, 단위 : %)

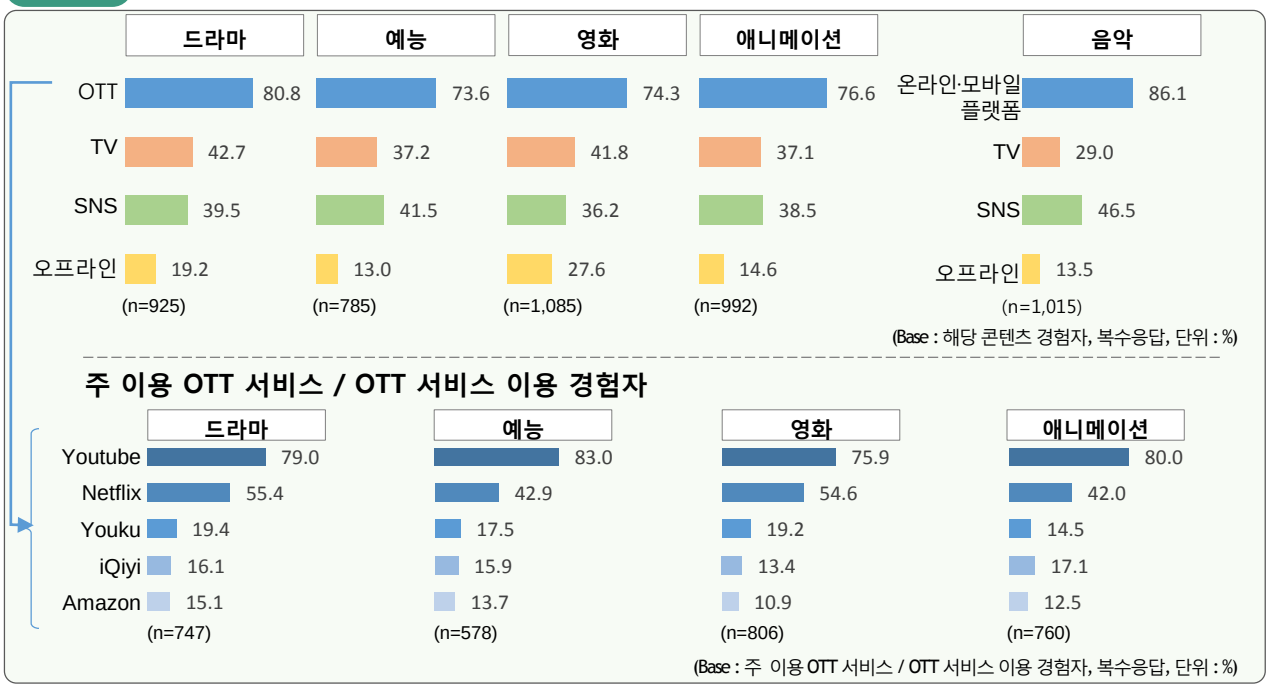



** '17년에는 '패션/뷰티', '애니메이션/만화/캐릭터'를 통합해 조사.*
*'18년에는 '패션'과 '뷰티'는 분리, '애니메이션'만 한 분야로 분리해 조사. '만화'는 '도서'로 편입*

## 3) 유럽

- 유럽에서도 한국 동영상 콘텐츠를 주로 'OTT'를 통해 접하는 것으로 조사됨. 다음으로 'TV', 'SNS'의 비중이 비슷하게 나타남. 음악은 '온라인·모바일 플랫폼'에 이어 'SNS'가 높게 나타남
- 주로 이용하는 한국 동영상 서비스 플랫폼은 'Youtube'이며, 이어 'Netflix'가 2순위로 조사됨

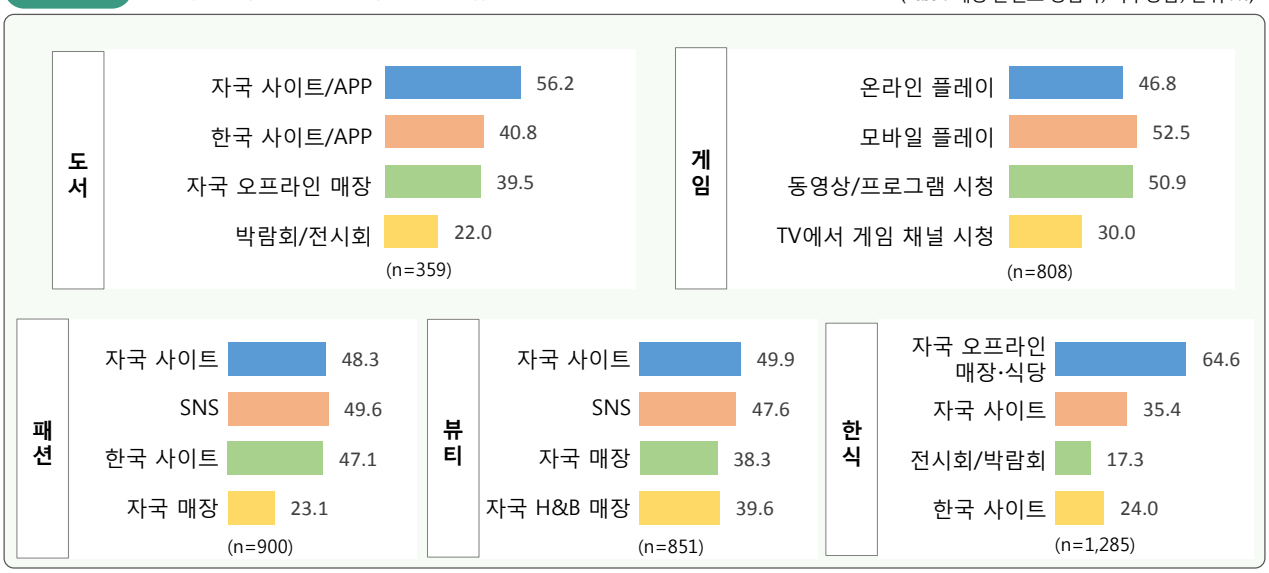
그림2-14 한국 동영상·음악 콘텐츠 접촉 경로 - 유럽




*Q.귀하께서 평소 한국 문화콘텐츠를 접하는 경로를 모두 선택해 주십시오*
** OTT : Youtube, Netflix, Amazon Prime Video 등 OTT 플랫폼*
** 온라인·모바일 플랫폼 : 음원(apple music, melon 등) 및 음악 동영상(Youtube 등) 제공 온라인·모바일 서비스 플랫폼(스트리밍, 다운로드 모두 포함)*
** SNS : instagram, Facebook, Twitter 등 소셜 네트워크 기능 중심 플랫폼(OTT/음원 서비스 플랫폼 제외)*
** 오프라인 : CD/DVD/블루레이/비디오/카세트 테이프 등 유형(有形) 영상/음악 콘텐츠 구매 및 대여*

그림2-15 한국 문화콘텐츠 접촉 경로 - 유럽

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 복수응답, 단위 : %)

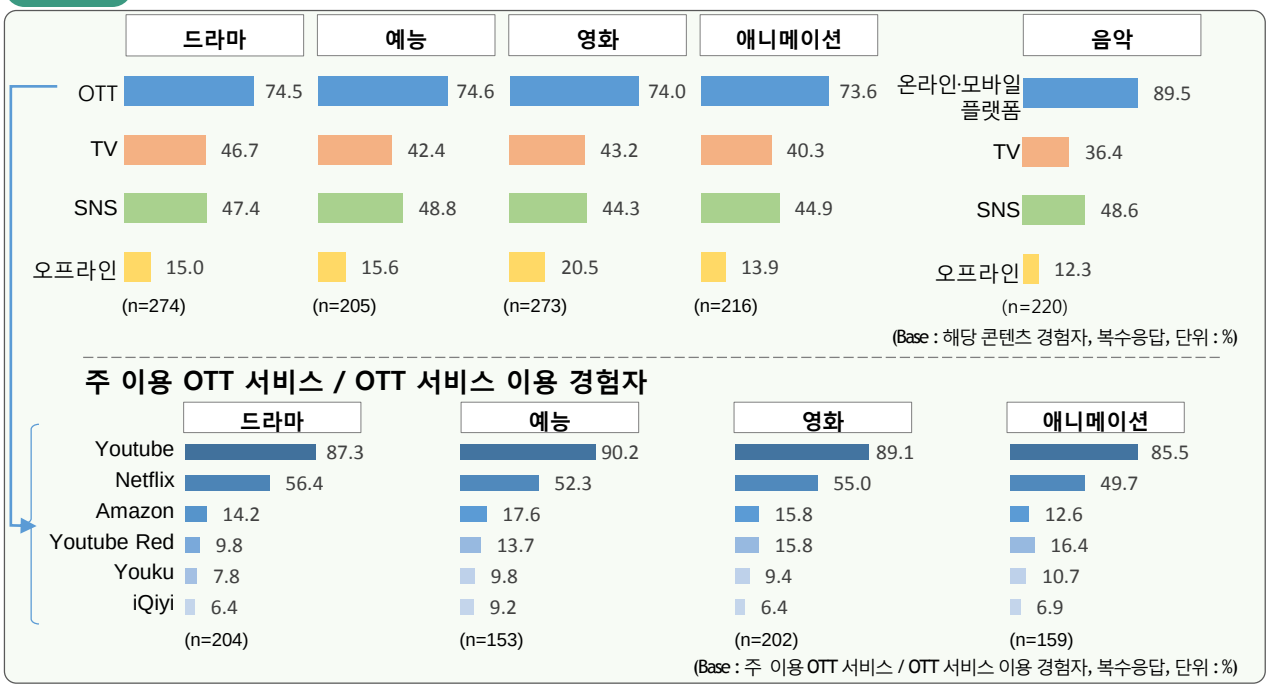



** '17년에는 '패션/뷰티', '애니메이션/만화/캐릭터'를 통합해 조사.*
*'18년에는 '패션'과 '뷰티'는 분리, '애니메이션'만 한 분야로 분리해 조사. '만화'는 '도서'로 편입*

## 4) 중동

- 중동에서도 한국 동영상 콘텐츠를 주로 'OTT'를 통해 접하고 있으며, 다음으로 'TV'보다 'SNS'의 비중이 약간 더 높은 것으로 나타남. 한국 음악은 주로 온라인·모바일 플랫폼으로 이용하는 것으로 조사됨
- 주로 이용하는 한국 동영상 서비스 플랫폼은 'Youtube'이며, 이어 'Netflix'의 이용률도 높은 편임.

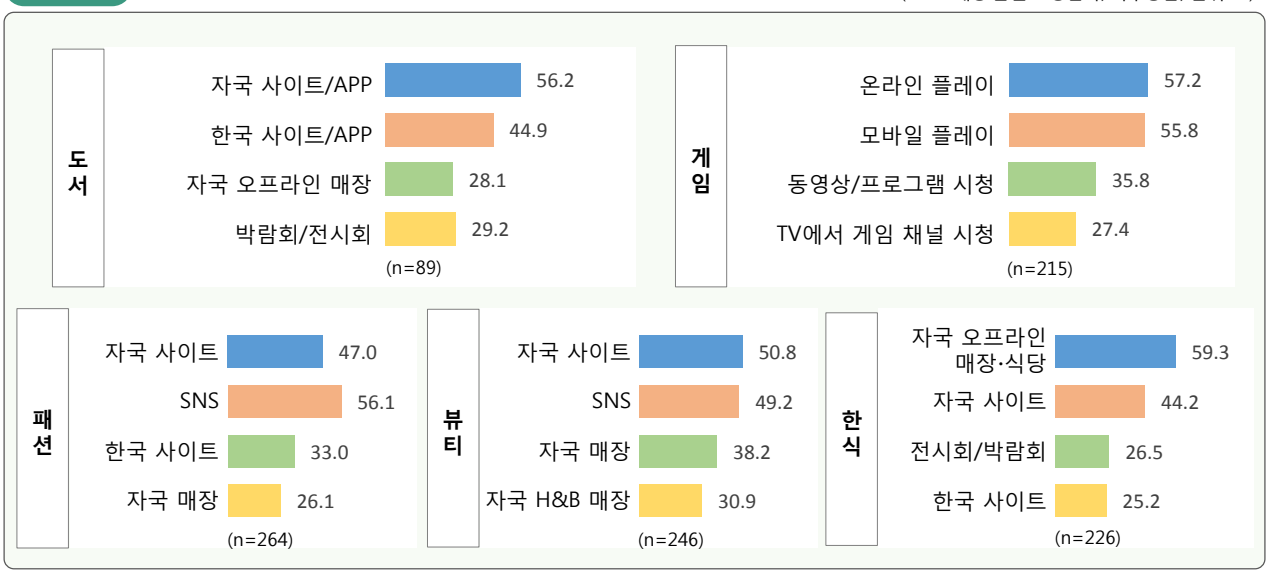
그림2-16 한국 동영상·음악 콘텐츠 접촉 경로 - 중동




*Q.귀하께서 평소 한국 문화콘텐츠를 접하는 경로를 모두 선택해 주십시오*
** OTT : Youtube, Netflix, Amazon Prime Video 등 OTT 플랫폼*
** 온라인·모바일 플랫폼 : 음원(apple music, melon 등) 및 음악 동영상(Youtube 등) 제공 온라인·모바일 서비스 플랫폼(스트리밍, 다운로드 모두 포함)*
** SNS : instagram, Facebook, Twitter 등 소셜 네트워크 기능 중심 플랫폼(OTT/음원 서비스 플랫폼 제외)*
** 오프라인 : CD/DVD/블루레이/비디오/카세트 테이프 등 유형(有形) 영상/음악 콘텐츠 구매 및 대여*

그림2-17 한국 문화콘텐츠 접촉 경로 - 중동

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 복수응답, 단위 : %)

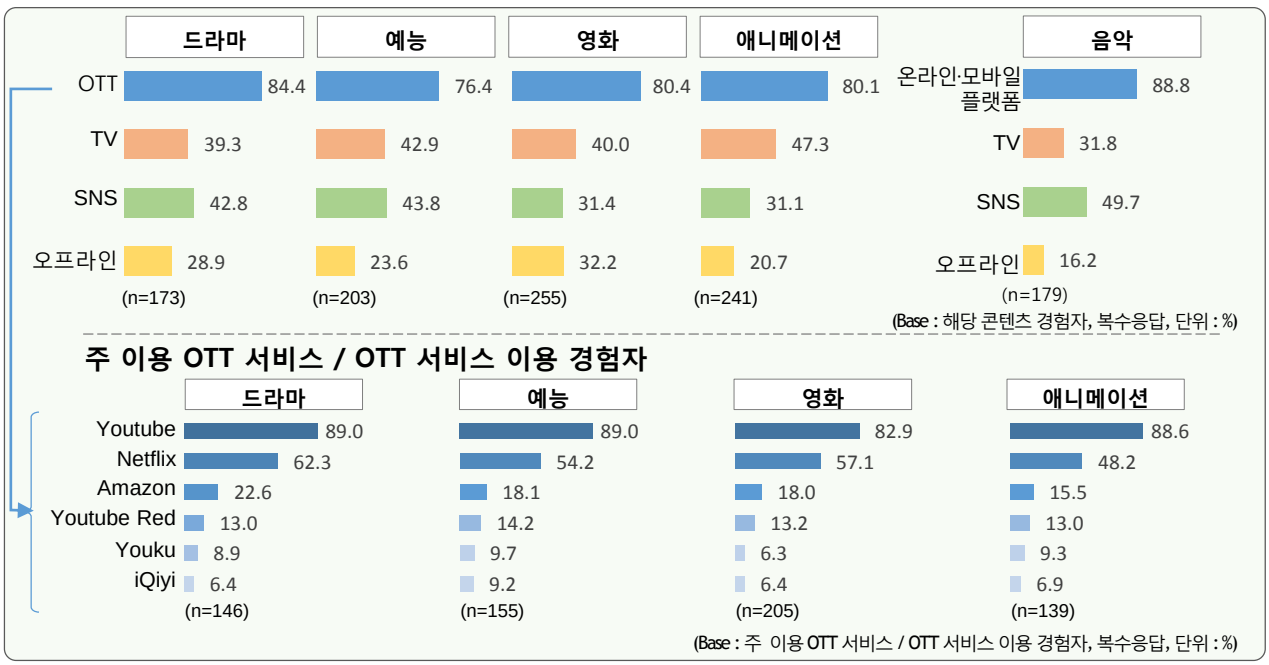



** '17년에는 '패션/뷰티', '애니메이션/만화/캐릭터'를 통합해 조사.*
*'18년에는 '패션'과 '뷰티'는 분리, '애니메이션'만 한 분야로 분리해 조사. '만화'는 '도서'로 편입*

## 5) 아프리카

- 아프리카 남아공에서는 한국 동영상 콘텐츠를 'OTT'로 접하는 비율이 가장 높음. '드라마', '예능' 분야의 경우에는 다음으로 'SNS'의 비율이 높고, '영화', '애니메이션'의 경우에는 'TV'의 응답 비율이 높음
- 한국 음악은 '온라인·모바일 플랫폼'과 'SNS'를 주로 이용하여 듣는 것으로 나타남
- 주로 이용하는 한국 동영상 서비스 플랫폼은 'Youtube'이며, 이어 'Netflix', 'Amazon Prime Video'의 순으로 접촉률이 높음

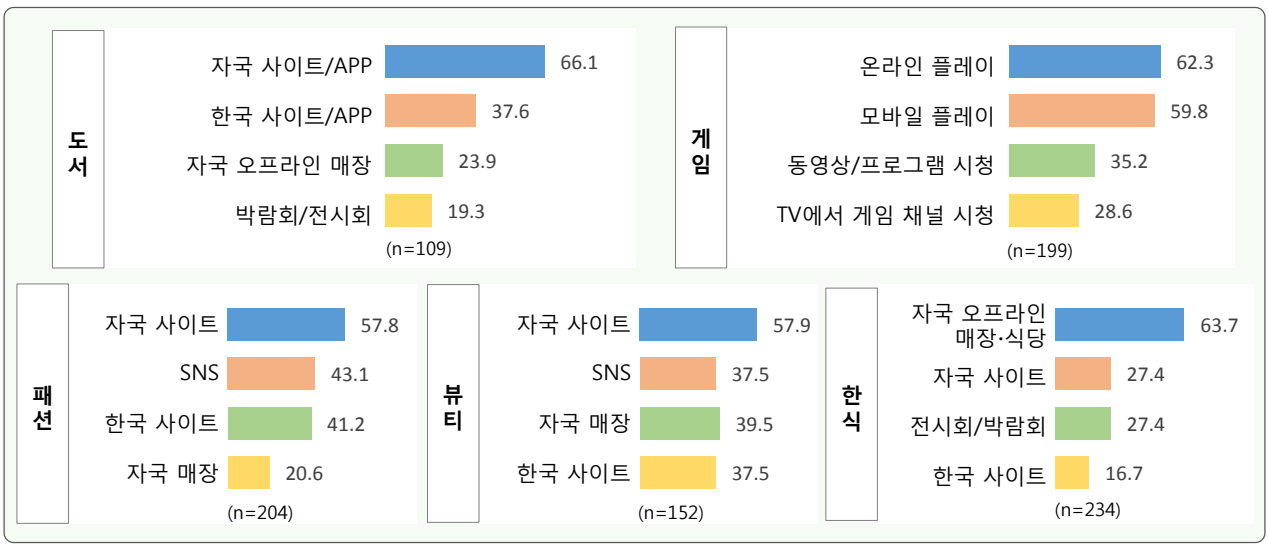
그림2-18 한국 동영상·음악 콘텐츠 접촉 경로 - 아프리카




*Q.귀하께서 평소 한국 문화콘텐츠를 접하는 경로를 모두 선택해 주십시오*
** OTT : Youtube, Netflix, Amazon Prime Video 등 OTT 플랫폼*
** 온라인·모바일 플랫폼 : 음원(apple music, melon 등) 및 음악 동영상(Youtube 등) 제공 온라인·모바일 서비스 플랫폼(스트리밍, 다운로드 모두 포함)*
** SNS : instagram, Facebook, Twitter 등 소셜 네트워크 기능 중심 플랫폼(OTT/음원 서비스 플랫폼 제외)*
** 오프라인 : CD/DVD/블루레이/비디오/카세트 테이프 등 유형(有形) 영상/음악 콘텐츠 구매 및 대여*

그림2-19 한국 문화콘텐츠 접촉 경로 - 아프리카

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 복수응답, 단위 : %)



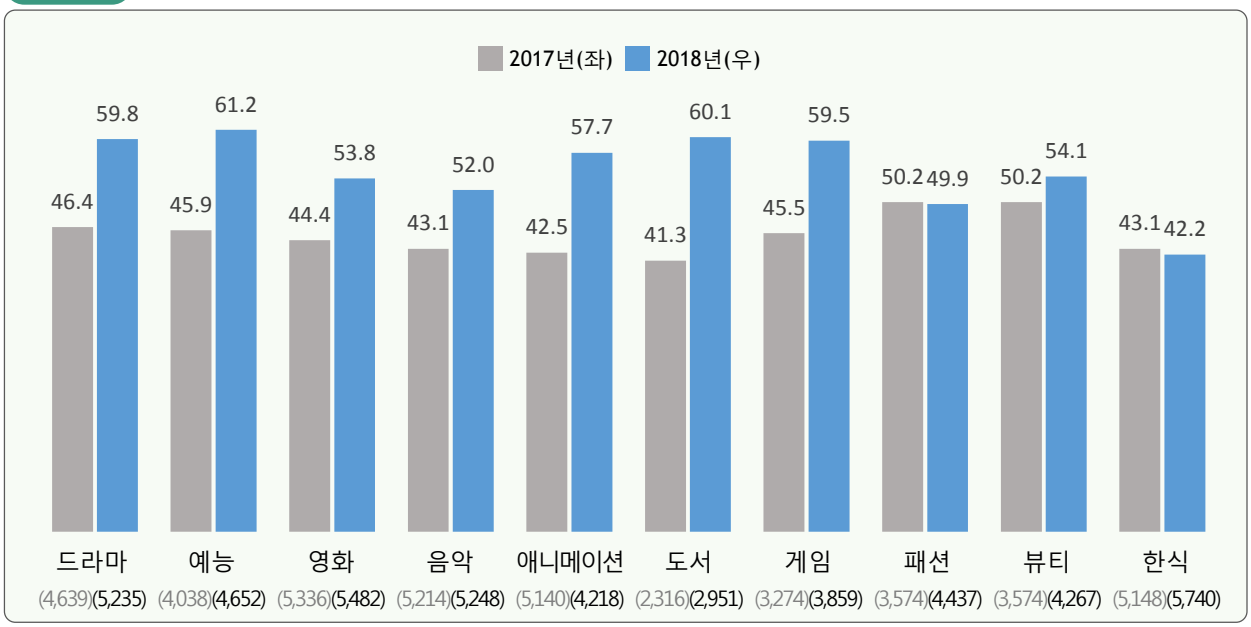

** '17년에는 '패션/뷰티', '애니메이션/만화/캐릭터'를 통합해 조사.*
*'18년에는 '패션'과 '뷰티'는 분리, '애니메이션'만 한 분야로 분리해 조사. '만화'는 '도서'로 편입*

## 3. 한국 문화콘텐츠 소비 비중

- 전체 콘텐츠 소비량 중 한국 문화콘텐츠의 소비 비중을 조사한 결과, '예능'이 61.2%로 가장 높으며, 그 다음은 '도서'(60.1%), '드라마'(59.8%), '게임'(59.5%) 순으로 나타남
- '한식'(42.2%)을 제외한 모든 콘텐츠에서 한국 문화콘텐츠 소비 비중이 50% 내외로, '17년 대비 한국 문화콘텐츠 소비 비중은 증가한 것으로 조사됨

그림2-20 한국 문화콘텐츠 소비 비중

(Base: 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)




*Q 귀하의 평소 한국 문화콘텐츠 시청량·소비량은 얼마나 되십니까? *소비 비중 = 한국 문화콘텐츠 월평균 소비량/월평균 총소비량 X100*

** '17년에는 '패션/뷰티', '애니메이션/만화/캐릭터'를 통합해 조사.*
*'18년에는 '패션'과 '뷰티'는 분리, '애니메이션'만 한 분야로 분리해 조사. '만화'는 '도서'로 편입*

표2-8 한국 문화콘텐츠 소비량

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위 : 시간, 편, US$)

| | 드라마 | 예능 | 영화 | 음악 | 애니메이션 | 도서 | 게임 | 패션 | 뷰티 | 한식 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 사례수 | (5235) | (4652) | (5482) | (5248) | (4218) | (2951) | (3859) | (4437) | (4267) | (5740) |
| **전체 소비량** | 24.5시간 | 19.7시간 | 11.1편 | 26.3시간 | 12.8시간 | 14.1시간 | 21.4시간 | 53.3 US$ | 40.0 US$ | 85.5 US$ |
| **한국 문화콘텐츠 소비량** | 14.6시간 | 11.6시간 | 6.0편 | 12.5시간 | 7.7시간 | 8.1시간 | 12.1시간 | 25.8 US$ | 22.0 US$ | 21.9 US$ |

표2-9 한국 문화콘텐츠 소비 비중 - 국가별

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위 : 시간, 편, US$, %)

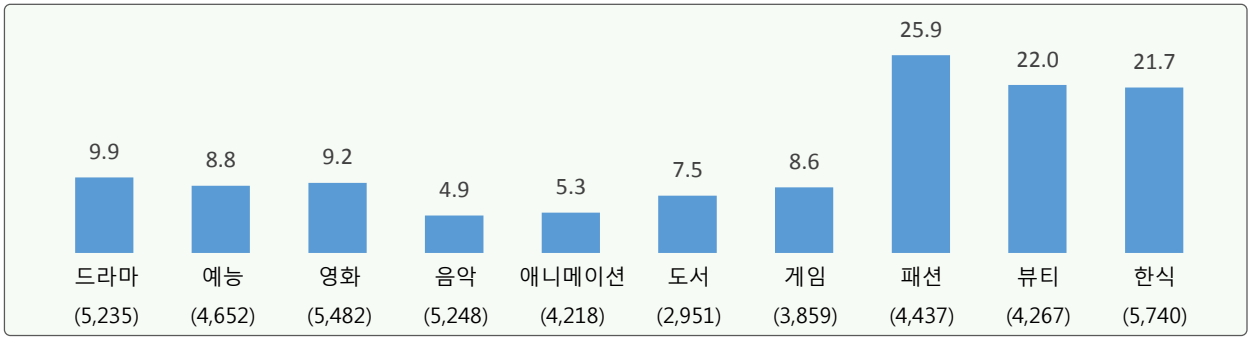
| | | 아시아 | | | | | | | | | 미주 | | | 유럽 | | | | | 중동 | 아프리카 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 아시아 | 중국 | 일본 | 대만 | 태국 | 말레이시아 | 인도네시아 | 인도 | 호주 | 마주 | 미국 | 브라질 | 유럽 | 프랑스 | 영국 | 러시아 | 터키 | UAE | 남아공 |
| 드라마 | 사례수 | (3301) | (491) | (353) | (475) | (474) | (464) | (467) | (371) | (206) | (562) | (276) | (286) | (925) | (265) | (234) | (111) | (315) | (274) | (173) |
| | 전체 소비량(시간) | 27.1 | 36.8 | 14.0 | 28.2 | 30.3 | 25.8 | 29.5 | 26.8 | 15.6 | 16.5 | 13.8 | 19.0 | 21.5 | 16.0 | 16.6 | 29.0 | 27.1 | 21.4 | 22.1 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비 | 16.8 | 17.9 | 5.7 | 16.6 | 22.6 | 18.3 | 22.7 | 14.4 | 7.8 | 11.3 | 9.2 | 13.3 | 9.1 | 7.2 | 9.3 | 11.4 | 9.8 | 12.1 | 8.8 |
| | 소비 비중(%) | 60.9 | 47.0 | 38.3 | 58.7 | 66.3 | 72.1 | 78.1 | 60.9 | 61.6 | 69.0 | 70.3 | 67.7 | 51.3 | 58.4 | 62.2 | 38.2 | 41.9 | 62.8 | 49.0 |
| 예능 | 사례수 | (2957) | (470) | (183) | (446) | (466) | (442) | (410) | (344) | (196) | (502) | (211) | (291) | (785) | (250) | (203) | (95) | (237) | (205) | (203) |
| | 전체 소비량(시간) | 21.7 | 26.1 | 16.3 | 17.7 | 25.2 | 19.1 | 23.1 | 25.2 | 14.0 | 16.5 | 12.4 | 19.4 | 15.6 | 12.4 | 15.1 | 22.8 | 16.6 | 15.3 | 17.7 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비 | 13.0 | 12.7 | 5.7 | 10.3 | 17.0 | 13.8 | 17.1 | 13.3 | 6.2 | 10.6 | 8.4 | 12.2 | 7.1 | 6.2 | 7.7 | 7.2 | 7.3 | 9.2 | 8.0 |
| | 소비 비중(%) | 62.4 | 47.7 | 41.7 | 58.2 | 67.5 | 75.5 | 76.7 | 60.5 | 58.6 | 68.4 | 73.0 | 65.0 | 54.4 | 62.0 | 61.2 | 42.4 | 45.4 | 63.9 | 49.0 |
| 영화 | 사례수 | (3221) | (481) | (271) | (474) | (466) | (466) | (471) | (383) | (209) | (648) | (276) | (372) | (1085) | (306) | (262) | (170) | (347) | (273) | (255) |
| | 전체 소비량(편) | 10.6 | 9.5 | 9.2 | 5.0 | 10.9 | 11.6 | 13.5 | 15.4 | 9.3 | 12.0 | 8.8 | 14.3 | 11.6 | 9.5 | 10.9 | 11.2 | 14.2 | 12.4 | 10.9 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비 | 6.2 | 4.5 | 3.0 | 3.2 | 7.1 | 7.8 | 9.5 | 8.7 | 4.0 | 6.9 | 5.0 | 8.3 | 4.5 | 4.1 | 4.5 | 3.4 | 5.4 | 6.9 | 4.6 |
| | 소비 비중 | 56.1 | 39.1 | 33.7 | 47.9 | 64.9 | 69.3 | 74.8 | 56.4 | 51.5 | 60.4 | 65.0 | 57.0 | 43.1 | 49.2 | 49.8 | 30.9 | 38.7 | 59.8 | 46.6 |
| 음악 | 사례수 | (3196) | (468) | (388) | (468) | (434) | (445) | (471) | (265) | (257) | (638) | (315) | (323) | (1015) | (295) | (341) | (130) | (249) | (220) | (179) |
| | 전체 소비량(시간) | 27.7 | 31.5 | 16.6 | 31.7 | 33.7 | 25.9 | 28.2 | 29.3 | 20.4 | 23.2 | 17.6 | 28.6 | 24.5 | 25.0 | 20.5 | 24.6 | 29.2 | 21.2 | 28.0 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비 | 14.6 | 13.2 | 5.8 | 13.9 | 20.8 | 17.4 | 19.4 | 15.1 | 7.0 | 10.7 | 7.2 | 14.1 | 7.0 | 6.0 | 5.8 | 7.2 | 9.7 | 10.2 | 7.9 |
| | 소비 비중(%) | 54.6 | 40.3 | 29.9 | 46.6 | 66.5 | 70.8 | 73.4 | 57.6 | 46.7 | 54.6 | 53.1 | 56.0 | 41.3 | 47.0 | 43.6 | 29.8 | 37.2 | 61.2 | 46.0 |
| 애니메이션 | 사례수 | (2140) | (295) | (100) | (274) | (348) | (262) | (340) | (339) | (182) | (629) | (267) | (362) | (992) | (230) | (271) | (198) | (293) | (216) | (241) |
| | 전체 소비량(시간) | 14.3 | 15.3 | 14.5 | 9.8 | 15.6 | 12.4 | 14.5 | 19.9 | 8.3 | 12.4 | 9.4 | 14.6 | 10.9 | 12.2 | 9.7 | 10.2 | 11.5 | 9.9 | 11.7 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비 | 8.5 | 6.8 | 4.4 | 4.0 | 10.8 | 9.1 | 10.6 | 12.4 | 4.5 | 8.3 | 5.6 | 10.2 | 5.5 | 6.3 | 5.3 | 4.8 | 5.6 | 6.1 | 6.6 |
| | 소비 비중(%) | 59.0 | 41.6 | 39.6 | 47.2 | 68.5 | 70.5 | 75.2 | 56.8 | 54.8 | 63.9 | 63.2 | 64.3 | 50.5 | 58.7 | 53.1 | 40.6 | 48.2 | 64.6 | 54.3 |
| 도서 | 사례수 | (1744) | (271) | (108) | (231) | (312) | (183) | (311) | (214) | (114) | (359) | (183) | (176) | (650) | (193) | (178) | (117) | (162) | (89) | (109) |
| | 전체 소비량(시간) | 14.8 | 16.8 | 13.3 | 10.5 | 14.7 | 12.3 | 16.7 | 20.3 | 8.9 | 14.1 | 11.7 | 16.6 | 12.6 | 11.5 | 12.9 | 11.5 | 14.3 | 13.7 | 12.3 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비 | 8.6 | 5.7 | 4.1 | 4.6 | 9.1 | 9.5 | 12.8 | 12.5 | 6.1 | 9.7 | 7.2 | 12.2 | 5.8 | 6.0 | 7.4 | 3.0 | 5.8 | 7.4 | 6.5 |
| | 소비 비중(%) | 60.5 | 40.2 | 36.9 | 46.3 | 68.9 | 75.0 | 79.6 | 60.3 | 62.2 | 70.8 | 67.2 | 74.6 | 52.2 | 61.8 | 60.4 | 31.0 | 47.1 | 65.0 | 61.6 |
| 게임 | 사례수 | (2112) | (319) | (143) | (311) | (357) | (216) | (299) | (339) | (128) | (525) | (220) | (305) | (808) | (222) | (203) | (152) | (231) | (215) | (199) |
| | 전체 소비량(시간) | 24.6 | 33.6 | 20.4 | 26.7 | 29.4 | 18.7 | 20.9 | 23.5 | 9.6 | 16.3 | 10.6 | 20.5 | 17.8 | 15.7 | 15.0 | 17.5 | 22.5 | 17.7 | 18.7 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비 | 14.2 | 12.7 | 5.7 | 14.9 | 20.9 | 13.9 | 14.4 | 14.9 | 5.6 | 10.8 | 6.5 | 13.9 | 7.3 | 6.9 | 6.9 | 7.4 | 8.0 | 11.6 | 8.5 |
| | 소비 비중(%) | 60.2 | 40.3 | 39.7 | 53.6 | 71.5 | 71.3 | 75.8 | 60.3 | 61.3 | 68.7 | 73.2 | 65.4 | 52.5 | 60.3 | 57.2 | 44.3 | 46.1 | 61.5 | 54.5 |
| 패션 | 사례수 | (2600) | (428) | (180) | (390) | (400) | (367) | (328) | (329) | (178) | (469) | (242) | (227) | (900) | (232) | (219) | (241) | (208) | (264) | (204) |
| | 전체 소비량(US$) | 52.3 | 96.8 | 84.4 | 55.7 | 44.4 | 34.1 | 23.1 | 33.5 | 49.0 | 41.3 | 49.5 | 32.6 | 62.7 | 59.4 | 53.6 | 69.7 | 67.9 | 62.7 | 40.2 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비 | 26.3 | 46.1 | 23.5 | 28.3 | 27.9 | 22.5 | 15.0 | 16.7 | 19.3 | 23.5 | 29.9 | 16.7 | 23.8 | 28.4 | 19.6 | 19.8 | 27.7 | 42.5 | 15.1 |
| | 소비 비중(%) | 51.9 | 40.4 | 26.0 | 42.0 | 60.8 | 65.3 | 69.3 | 54.5 | 42.9 | 56.4 | 57.1 | 55.6 | 38.2 | 46.3 | 45.4 | 25.1 | 36.9 | 63.9 | 43.4 |
| 뷰티 | 사례수 | (2514) | (405) | (196) | (343) | (387) | (361) | (305) | (332) | (185) | (504) | (245) | (259) | (851) | (216) | (227) | (210) | (198) | (246) | (152) |
| | 전체 소비량(US$) | 41.2 | 71.9 | 50.7 | 45.1 | 45.3 | 31.1 | 21.9 | 24.5 | 29.0 | 38.4 | 45.9 | 31.4 | 37.8 | 42.0 | 36.2 | 29.3 | 43.9 | 48.4 | 24.9 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비 | 23.0 | 39.2 | 13.5 | 21.1 | 29.9 | 22.3 | 16.0 | 13.8 | 15.8 | 21.1 | 26.0 | 16.4 | 18.7 | 20.7 | 21.9 | 13.2 | 18.8 | 31.3 | 11.9 |
| | 소비 비중(%) | 54.6 | 40.9 | 23.7 | 38.9 | 65.2 | 73.0 | 76.3 | 55.4 | 51.1 | 60.3 | 62.7 | 58.0 | 47.1 | 53.1 | 51.5 | 37.2 | 45.8 | 63.9 | 50.3 |
| 한식 | 사례수 | (3313) | (451) | (468) | (476) | (455) | (443) | (366) | (306) | (348) | (682) | (399) | (283) | (1285) | (345) | (384) | (332) | (224) | (226) | (234) |
| | 전체 소비량US$) | 85.4 | 119.6 | 140.9 | 118.4 | 63.6 | 51.7 | 29.9 | 40.6 | 90.0 | 72.5 | 87.6 | 51.1 | 100.3 | 113.3 | 86.7 | 116.7 | 79.2 | 59.1 | 70.6 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비 | 21.7 | 32.6 | 15.1 | 28.3 | 27.0 | 19.4 | 13.8 | 13.5 | 18.8 | 24.3 | 27.7 | 19.5 | 21.2 | 27.9 | 19.2 | 18.5 | 18.0 | 28.2 | 10.8 |
| | 소비 비중(%) | 43.6 | 32.9 | 18.5 | 33.8 | 54.6 | 60.9 | 68.5 | 49.3 | 37.1 | 48.8 | 45.6 | 53.3 | 33.1 | 38.7 | 37.4 | 22.8 | 32.1 | 58.2 | 37.9 |

## 4. 한국 문화콘텐츠 지출 금액

- 월평균 지출 비용이 가장 큰 무형(無形)의 한국 문화콘텐츠는 '드라마'(9.9%)이며, 다음으로 '영화'(9.2%), '예능'(8.8%), '게임'(8.6%)의 순으로 나타남
- 유형(有形)의 한국 문화콘텐츠는 '패션'(25.9%), '뷰티'(22.0%), '한식'(21.7%)의 순으로 지출이 많은 것으로 조사됨
- 국가별로 볼 때, 대부분의 국가에서 '드라마'에 대한 지출이 가장 많았으나, 중국·프랑스에서는 '게임', 일본·호주·미국·영국에서는 '예능', UAE에서는 '영화'에 대한 지출이 가장 많은 것으로 나타남

그림2-21 한국 문화콘텐츠 월평균 지출 금액

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: US$/월)




*Q. 귀하의 평소 한국 문화콘텐츠에 대한 지출금액은 얼마나 되십니까?*

표2-10 한국 문화콘텐츠 월평균 지출 금액

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위 : US$/월)

| | | 아시아 | | | | | | | | | 미주 | | | 유럽 | | | | | 중동 | 아프리카 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 아시아 | 중국 | 일본 | 대만 | 태국 | 말레이시아 | 인도네시아 | 인도 | 호주 | 마주 | 미국 | 브라질 | 유럽 | 프랑스 | 영국 | 러시아 | 터키 | UAE | 남아공 |
| 드라마 | 사례수 | (3301) | (491) | (353) | (475) | (474) | (464) | (467) | (371) | (206) | (562) | (276) | (286) | (925) | (265) | (234) | (111) | (315) | (274) | (173) |
| | 지출금액 | 8.7 | 8.5 | 5.9 | 9.2 | 9.2 | 11.3 | 7.9 | 8.4 | 8.8 | 13.8 | 14.6 | 13.0 | 10.6 | 11.2 | 14.6 | 3.4 | 9.6 | 14.2 | 9.9 |
| 예능 | 사례수 | (2957) | (470) | (183) | (446) | (466) | (442) | (410) | (344) | (196) | (502) | (211) | (291) | (785) | (250) | (203) | (95) | (237) | (205) | (203) |
| | 지출금액 | 7.5 | 4.9 | 11.8 | 6.1 | 8.1 | 9.1 | 6.2 | 8.1 | 8.9 | 12.4 | 15.4 | 10.3 | 10.6 | 10.5 | 16.0 | 3.2 | 9.2 | 15.3 | 6.7 |
| 영화 | 사례수 | (3221) | (481) | (271) | (474) | (466) | (466) | (471) | (383) | (209) | (648) | (276) | (372) | (1085) | (306) | (262) | (170) | (347) | (273) | (255) |
| | 지출금액 | 8.0 | 8.0 | 8.3 | 8.0 | 8.5 | 9.9 | 6.2 | 7.5 | 7.0 | 12.3 | 15.0 | 10.3 | 9.4 | 9.7 | 12.8 | 3.9 | 9.2 | 16.4 | 8.5 |
| 음악 | 사례수 | (3196) | (468) | (388) | (468) | (434) | (445) | (471) | (265) | (257) | (638) | (315) | (323) | (1015) | (295) | (341) | (130) | (249) | (220) | (179) |
| | 지출금액 | 4.7 | 4.1 | 3.5 | 3.8 | 6.4 | 6.5 | 4.1 | 3.9 | 4.9 | 6.1 | 5.8 | 6.3 | 4.7 | 4.2 | 5.7 | 1.4 | 5.7 | 6.7 | 3.5 |
| 애니메이션 | 사례수 | (2140) | (295) | (100) | (274) | (348) | (262) | (340) | (339) | (182) | (629) | (267) | (362) | (992) | (230) | (271) | (198) | (293) | (216) | (241) |
| | 지출금액 | 4.7 | 3.4 | 5.7 | 2.6 | 7.0 | 6.1 | 3.2 | 4.9 | 5.5 | 6.7 | 7.2 | 6.3 | 5.5 | 7.7 | 7.1 | 2.2 | 4.6 | 7.7 | 4.2 |
| 도서 | 사례수 | (1744) | (271) | (108) | (231) | (312) | (183) | (311) | (214) | (114) | (359) | (183) | (176) | (650) | (193) | (178) | (117) | (162) | (89) | (109) |
| | 지출금액 | 6.2 | 5.7 | 7.5 | 4.7 | 7.7 | 7.6 | 4.4 | 6.1 | 8.5 | 10.4 | 12.1 | 8.7 | 9.3 | 10.7 | 12.8 | 3.8 | 7.8 | 10.2 | 4.7 |
| 게임 | 사례수 | (2112) | (319) | (143) | (311) | (357) | (216) | (299) | (339) | (128) | (525) | (220) | (305) | (808) | (222) | (203) | (152) | (231) | (215) | (199) |
| | 지출금액 | 7.7 | 10.7 | 7.8 | 8.6 | 8.5 | 7.7 | 4.3 | 6.1 | 7.4 | 11.4 | 12.1 | 10.9 | 8.4 | 12.2 | 10.1 | 2.6 | 6.9 | 14.2 | 6.3 |
| 패션 | 사례수 | (2600) | (428) | (180) | (390) | (400) | (367) | (328) | (329) | (178) | (469) | (242) | (227) | (900) | (232) | (219) | (241) | (208) | (264) | (204) |
| | 지출금액 | 26.3 | 46.1 | 23.5 | 28.3 | 27.9 | 22.5 | 15.0 | 16.7 | 19.3 | 23.5 | 29.9 | 16.7 | 23.8 | 28.4 | 19.6 | 19.8 | 27.7 | 42.5 | 15.1 |
| 뷰티 | 사례수 | (2514) | (405) | (196) | (343) | (387) | (361) | (305) | (332) | (185) | (504) | (245) | (259) | (851) | (216) | (227) | (210) | (198) | (246) | (152) |
| | 지출금액 | 23.0 | 39.2 | 13.5 | 21.1 | 29.9 | 22.3 | 16.0 | 13.8 | 15.8 | 21.1 | 26.0 | 16.4 | 18.7 | 20.7 | 21.9 | 13.2 | 18.8 | 31.3 | 11.9 |
| 한식 | 사례수 | (3313) | (451) | (468) | (476) | (455) | (443) | (366) | (306) | (348) | (682) | (399) | (283) | (1285) | (345) | (384) | (332) | (224) | (226) | (234) |
| | 지출금액 | 21.7 | 32.6 | 15.1 | 28.3 | 27.0 | 19.4 | 13.8 | 13.5 | 18.8 | 24.3 | 27.7 | 19.5 | 21.2 | 27.9 | 19.2 | 18.5 | 18.0 | 28.2 | 10.8 |

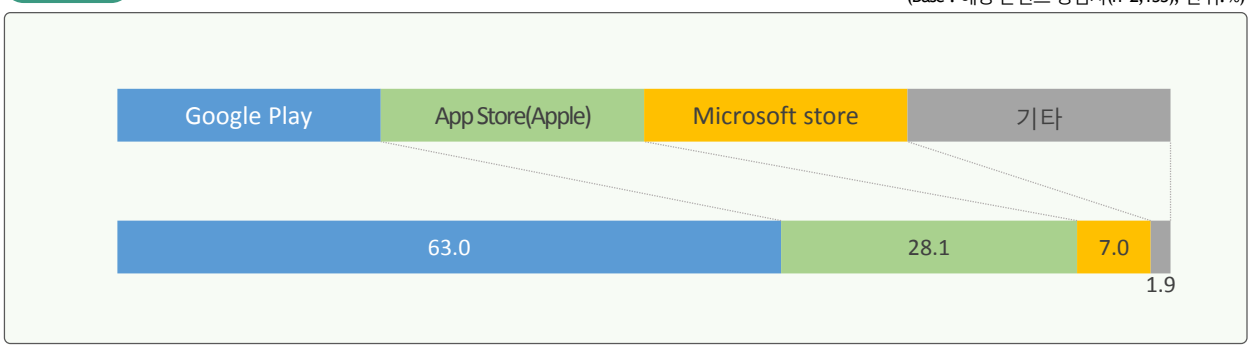
# 5. 한국 문화콘텐츠 이용 관련 기타 조사

## 1) 한국 모바일 게임 다운로드 애플리케이션

- 모바일 게임을 가장 많이 다운로드 하는 애플리케이션은 'Google Play'(63.0%)임. 이어 'App Store(Apple)'(28.1%), 'Microsoft Store'(7.0%)의 순으로 높게 나타남
- 국가별로는 대부분의 국가에서 'Google Play'의 이용률이 가장 높으나, 중국·호주·미국에서는 'App Store(Apple)'의 이용률이 가장 높게 나타남

그림2-22 한국 모바일 게임 다운로드 애플리케이션

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=2,133), 단위: %)




*Q 귀하께서 모바일 상에서 한국 게임을 주로 다운로드 받는 곳은 어디입니까?*

표2-11 한국 모바일 게임 다운로드 애플리케이션

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

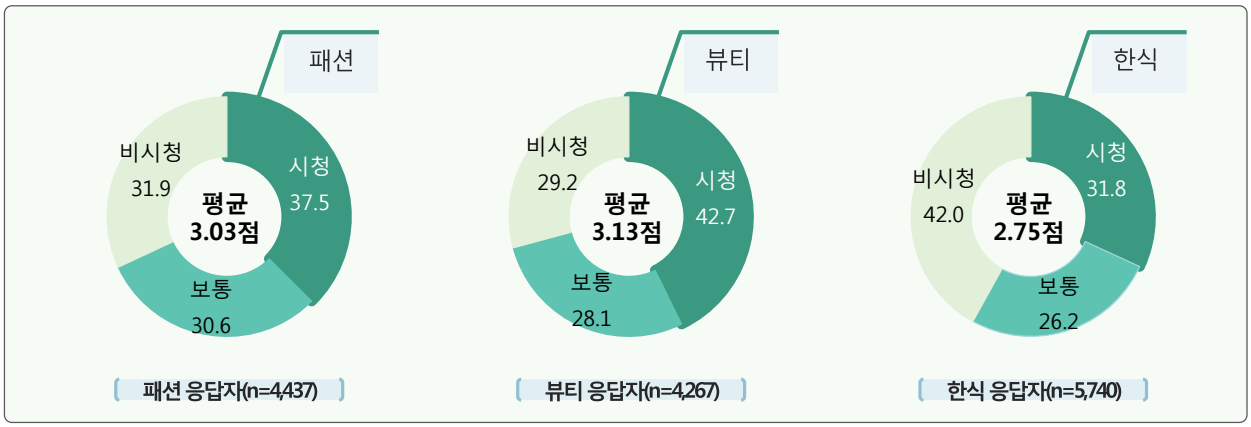
| | 아시아 | | | | | | | | | 미주 | | | 유럽 | | | | | 중동 | 아프리카 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 아시아 | 중국 | 일본 | 대만 | 태국 | 말레이시아 | 인도네시아 | 인도 | 호주 | 미주 | 미국 | 브라질 | 유럽 | 프랑스 | 영국 | 러시아 | 터키 | UAE | 남아공 |
| 사례수 | (1219) | (190) | (62) | (179) | (217) | (134) | (181) | (208) | (48) | (251) | (90) | (161) | (424) | (106) | (79) | (115) | (124) | (120) | (119) |
| Google Play | 64.2 | 30.5 | 50.0 | 58.7 | 67.3 | 77.6 | 81.8 | 81.7 | 41.7 | 59.8 | 38.9 | 71.4 | 59.9 | 48.1 | 48.1 | 73.9 | 64.5 | 57.5 | 73.9 |
| App Store(Apple) | 26.6 | 38.4 | 40.3 | 39.1 | 28.1 | 17.2 | 13.3 | 10.6 | 54.2 | 27.9 | 50.0 | 15.5 | 32.5 | 45.3 | 43.0 | 13.9 | 32.3 | 36.7 | 20.2 |
| Microsoft store | 7.6 | 25.8 | 9.7 | 1.7 | 4.1 | 3.0 | 3.3 | 6.7 | 4.2 | 10.0 | 7.8 | 11.2 | 4.7 | 4.7 | 7.6 | 4.3 | 3.2 | 5.0 | 5.0 |
| 기타 | 1.6 | 5.3 | 0.0 | 0.6 | 0.5 | 2.2 | 1.7 | 1.0 | 0.0 | 2.4 | 3.3 | 1.9 | 2.8 | 1.9 | 1.3 | 7.8 | 0.0 | 0.8 | 0.8 |

## 2) 한국 패션·뷰티·음식 동영상 시청 빈도

- 한국 '패션'과 '뷰티' 동영상 시청 빈도는 70% 내외로 높게 나타남. '패션'보다 '뷰티' 동영상의 시청 경험률이 높은 것은 물론, '자주 시청'과 '매일 시청'에 대한 응답률도 높게 나타남
- '한식' 동영상의 경우 응답자의 58.0%가 시청경험이 있는 것으로 나타남
- '패션', '뷰티', '음식' 동영상 모두 아시아·미주·UAE에서 상대적으로 높은 시청 경험률을 보이고 있으며, 유럽·남아공은 상대적으로 시청 경험률이 낮음

그림2-23 한국 패션·뷰티·음식 동영상 시청 빈도

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 5점 척도, 단위 : %, 점)




*Q. 귀하께서는 평소 온라인/모바일을 통해 한국 패션/뷰티/한식 동영상을 얼마나 자주 시청하십니까?*
*(5점 척도 - 1점[전혀 시청안함], 2점[거의 시청안함]비시청 / 3점[종종 시청]보통/4점[자주 시청], 5점[매일 시청]시청)*

표2-12 한국 패션·뷰티·음식 동영상 시청 빈도

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 아시아 | | | | | | | | | 미주 | | | 유럽 | | | | | 중동 | 아프리카 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 아시아 | 중국 | 일본 | 대만 | 태국 | 말레이시아 | 인도네시아 | 인도 | 호주 | 마주 | 미국 | 브라질 | 유럽 | 프랑스 | 영국 | 러시아 | 터키 | UAE | 남아공 |
| 패션 | 사례수 | (2600) | (428) | (180) | (390) | (400) | (367) | (328) | (329) | (178) | (469) | (242) | (227) | (900) | (232) | (219) | (241) | (208) | (264) | (204) |
| | 시청 경험률 | 73.2 | 79.4 | 47.2 | 62.3 | 77.3 | 76.6 | 75.9 | 85.1 | 64.6 | 70.4 | 71.9 | 68.7 | 56.3 | 61.2 | 69.4 | 33.2 | 63.9 | 69.3 | 48.0 |
| 뷰티 | 사례수 | (2514) | (405) | (196) | (343) | (387) | (361) | (305) | (332) | (185) | (504) | (245) | (259) | (851) | (216) | (227) | (210) | (198) | (246) | (152) |
| | 시청 경험률 | 72.8 | 69.4 | 45.4 | 55.7 | 82.9 | 79.8 | 82.6 | 88.0 | 62.7 | 72.8 | 75.5 | 70.3 | 64.2 | 68.1 | 70.9 | 43.3 | 74.2 | 76.8 | 58.6 |
| 한식 | 사례수 | (3313) | (451) | (468) | (476) | (455) | (443) | (366) | (306) | (348) | (682) | (399) | (283) | (1285) | (345) | (384) | (332) | (224) | (226) | (234) |
| | 시청 경험률 | 62.0 | 68.5 | 28.8 | 64.9 | 70.5 | 66.8 | 74.6 | 81.7 | 46.0 | 60.1 | 56.1 | 65.7 | 47.8 | 52.2 | 52.1 | 30.1 | 59.8 | 69.0 | 42.3 |

* 시청 경험률 : 3점-5점 비율(%)

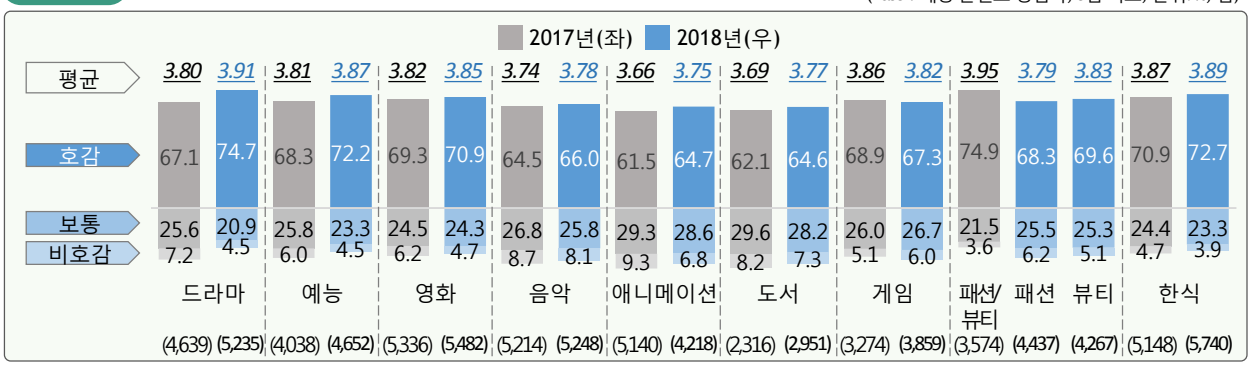
# iii. 한류 선호

## 1. 한국 문화콘텐츠 호감도

- 한국 문화콘텐츠에 대한 호감도는 전반적으로 '17년 대비 상승함. 콘텐츠별로는 '드라마'에 대한 호감도가 74.7%로 가장 높으며, 그 다음은 '한식'(72.7%), '예능'(72.2%), '영화'(70.9%) 순으로 나타남
- 국가별로 살펴보면, 인도네시아와 인도에서의 호감도가 전 콘텐츠 분야에서 80% 내외로, 타 국가에 비해 높음. 한편 일본과 러시아의 호감도는 타 국가들에 비해 낮은 편인데, 전 콘텐츠 분야 중 '한식'에 대한 호감도는 비교적 높은 것으로 조사됨

그림2-24 한국 문화콘텐츠 호감도

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 5점 척도, 단위: %, 점)




*Q. 귀하께서는 최근 이용하신 한국 문화콘텐츠가 전반적으로 얼마나 마음에 드십니까?(5점 척도-1,2점: 비호감/ 3점: 보통/ 4,5점: 호감)*

** '17년에는 '패션/뷰티', '애니메이션/만화/캐릭터'를 통합해 조사.*

*'18년에는 '패션'과 '뷰티'는 분리, '애니메이션'만 한 분야로 분리해 조사. '만화'는 '도서'로 편입*

표2-13 한국 문화콘텐츠 호감도

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 5점 척도, 단위 : %, 점)

| | | 아시아 | | | | | | | | | 미주 | | | 유럽 | | | | | 중동 | 아프리카 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 아시아 | 중국 | 일본 | 대만 | 태국 | 말레이시아 | 인도네시아 | 인도 | 호주 | 마주 | 미국 | 브라질 | 유럽 | 프랑스 | 영국 | 러시아 | 터키 | UAE | 남아공 |
| 드라마 | 사례수 | (3301) | (491) | (353) | (475) | (474) | (464) | (467) | (371) | (206) | (562) | (276) | (286) | (925) | (265) | (234) | (111) | (315) | (274) | (173) |
| | 호감 응답 | 75.3 | 74.3 | 41.6 | 65.5 | 83.5 | 81.5 | 90.1 | 87.3 | 70.4 | 79.7 | 80.1 | 79.4 | 69.0 | 67.9 | 68.8 | 54.1 | 75.2 | 78.8 | 68.8 |
| | 평균 | 3.91 | 3.87 | 3.16 | 3.73 | 4.04 | 4.03 | 4.28 | 4.21 | 3.78 | 4.14 | 4.18 | 4.09 | 3.80 | 3.72 | 3.87 | 3.59 | 3.88 | 3.96 | 3.80 |
| 예능 | 사례수 | (2957) | (470) | (183) | (446) | (466) | (442) | (410) | (344) | (196) | (502) | (211) | (291) | (785) | (250) | (203) | (95) | (237) | (205) | (203) |
| | 호감 응답 | 74.0 | 73.0 | 44.8 | 59.0 | 77.7 | 82.4 | 87.3 | 83.7 | 64.8 | 78.3 | 78.7 | 78.0 | 63.6 | 61.6 | 68.5 | 47.4 | 67.9 | 75.6 | 60.6 |
| | 평균 | 3.89 | 3.83 | 3.33 | 3.70 | 3.91 | 4.06 | 4.15 | 4.10 | 3.71 | 4.05 | 4.11 | 4.01 | 3.72 | 3.62 | 3.87 | 3.44 | 3.80 | 3.85 | 3.67 |
| 영화 | 사례수 | (3221) | (481) | (271) | (474) | (466) | (466) | (471) | (383) | (209) | (648) | (276) | (372) | (1085) | (306) | (262) | (170) | (347) | (273) | (255) |
| | 호감 응답 | 71.7 | 65.9 | 40.6 | 59.3 | 78.1 | 80.0 | 86.6 | 81.7 | 69.4 | 74.1 | 75.0 | 73.4 | 67.8 | 66.7 | 70.6 | 56.5 | 72.3 | 75.5 | 61.2 |
| | 평균 | 3.86 | 3.75 | 3.27 | 3.62 | 3.92 | 4.03 | 4.14 | 4.10 | 3.76 | 3.98 | 4.06 | 3.92 | 3.79 | 3.68 | 3.91 | 3.63 | 3.89 | 3.92 | 3.69 |
| 음악 | 사례수 | (3196) | (468) | (388) | (468) | (434) | (445) | (471) | (265) | (257) | (638) | (315) | (323) | (1015) | (295) | (341) | (130) | (249) | (220) | (179) |
| | 호감 응답 | 66.6 | 63.2 | 37.4 | 52.4 | 74.4 | 77.1 | 81.7 | 83.8 | 66.1 | 72.4 | 73.7 | 71.2 | 60.3 | 61.0 | 58.4 | 50.8 | 67.1 | 72.3 | 58.1 |
| | 평균 | 3.81 | 3.74 | 3.15 | 3.55 | 3.94 | 4.04 | 4.16 | 4.14 | 3.73 | 3.98 | 3.99 | 3.97 | 3.60 | 3.54 | 3.60 | 3.34 | 3.80 | 3.82 | 3.65 |
| 애니메이션 | 사례수 | (2140) | (295) | (100) | (274) | (348) | (262) | (340) | (339) | (182) | (629) | (267) | (362) | (992) | (230) | (271) | (198) | (293) | (216) | (241) |
| | 호감 응답 | 61.5 | 48.8 | 45.0 | 29.9 | 64.1 | 64.9 | 79.1 | 81.4 | 59.3 | 73.6 | 72.3 | 74.6 | 64.7 | 74.3 | 59.8 | 54.0 | 68.9 | 67.6 | 66.0 |
| | 평균 | 3.69 | 3.48 | 3.35 | 3.15 | 3.75 | 3.76 | 3.99 | 4.07 | 3.58 | 4.00 | 4.01 | 4.00 | 3.73 | 3.83 | 3.69 | 3.49 | 3.86 | 3.76 | 3.71 |
| 도서 | 사례수 | (1744) | (271) | (108) | (231) | (312) | (183) | (311) | (214) | (114) | (359) | (183) | (176) | (650) | (193) | (178) | (117) | (162) | (89) | (109) |
| | 호감 응답 | 63.8 | 47.2 | 48.1 | 44.6 | 69.2 | 65.6 | 79.4 | 80.8 | 64.0 | 75.2 | 72.7 | 77.8 | 62.6 | 66.3 | 65.2 | 44.4 | 68.5 | 61.8 | 56.0 |
| | 평균 | 3.75 | 3.46 | 3.44 | 3.40 | 3.83 | 3.78 | 4.03 | 4.11 | 3.80 | 4.01 | 4.00 | 4.03 | 3.70 | 3.69 | 3.83 | 3.34 | 3.85 | 3.76 | 3.61 |
| 게임 | 사례수 | (2112) | (319) | (143) | (311) | (357) | (216) | (299) | (339) | (128) | (525) | (220) | (305) | (808) | (222) | (203) | (152) | (231) | (215) | (199) |
| | 호감 응답 | 67.2 | 58.0 | 49.7 | 51.4 | 72.0 | 68.1 | 78.9 | 81.7 | 68.0 | 73.5 | 71.8 | 74.8 | 64.2 | 68.0 | 65.5 | 56.6 | 64.5 | 70.2 | 61.3 |
| | 평균 | 3.81 | 3.65 | 3.45 | 3.55 | 3.91 | 3.84 | 3.99 | 4.12 | 3.72 | 4.01 | 4.06 | 3.96 | 3.72 | 3.76 | 3.70 | 3.57 | 3.81 | 3.84 | 3.72 |
| 패션 | 사례수 | (2600) | (428) | (180) | (390) | (400) | (367) | (328) | (329) | (178) | (469) | (242) | (227) | (900) | (232) | (219) | (241) | (208) | (264) | (204) |
| | 호감 응답 | 69.5 | 67.5 | 45.0 | 49.5 | 75.3 | 76.6 | 86.0 | 79.6 | 66.3 | 73.1 | 72.7 | 73.6 | 61.8 | 64.7 | 63.0 | 53.5 | 66.8 | 76.1 | 60.8 |
| | 평균 | 3.81 | 3.74 | 3.30 | 3.50 | 3.91 | 3.91 | 4.18 | 4.01 | 3.66 | 3.92 | 3.96 | 3.88 | 3.68 | 3.72 | 3.71 | 3.51 | 3.82 | 3.87 | 3.62 |
| 뷰티 | 사례수 | (2514) | (405) | (196) | (343) | (387) | (361) | (305) | (332) | (185) | (504) | (245) | (259) | (851) | (216) | (227) | (210) | (198) | (246) | (152) |
| | 호감 응답 | 69.7 | 60.2 | 54.6 | 43.7 | 79.3 | 82.3 | 85.2 | 80.7 | 64.9 | 76.2 | 75.9 | 76.4 | 67.1 | 63.9 | 70.0 | 70.0 | 64.1 | 71.1 | 55.9 |
| | 평균 | 3.83 | 3.65 | 3.56 | 3.42 | 3.98 | 4.05 | 4.14 | 4.05 | 3.70 | 4.01 | 4.04 | 3.97 | 3.76 | 3.64 | 3.78 | 3.78 | 3.86 | 3.85 | 3.62 |
| 한식 | 사례수 | (3313) | (451) | (468) | (476) | (455) | (443) | (366) | (306) | (348) | (682) | (399) | (283) | (1285) | (345) | (384) | (332) | (224) | (226) | (234) |
| | 호감 응답 | 70.1 | 62.7 | 53.0 | 59.9 | 73.6 | 77.0 | 82.8 | 83.0 | 78.7 | 80.6 | 81.5 | 79.5 | 74.6 | 83.5 | 76.3 | 70.5 | 63.8 | 76.5 | 73.1 |
| | 평균 | 3.84 | 3.71 | 3.49 | 3.69 | 3.89 | 4.00 | 4.08 | 4.12 | 3.95 | 4.07 | 4.11 | 4.02 | 3.90 | 4.05 | 3.90 | 3.80 | 3.84 | 3.98 | 3.85 |

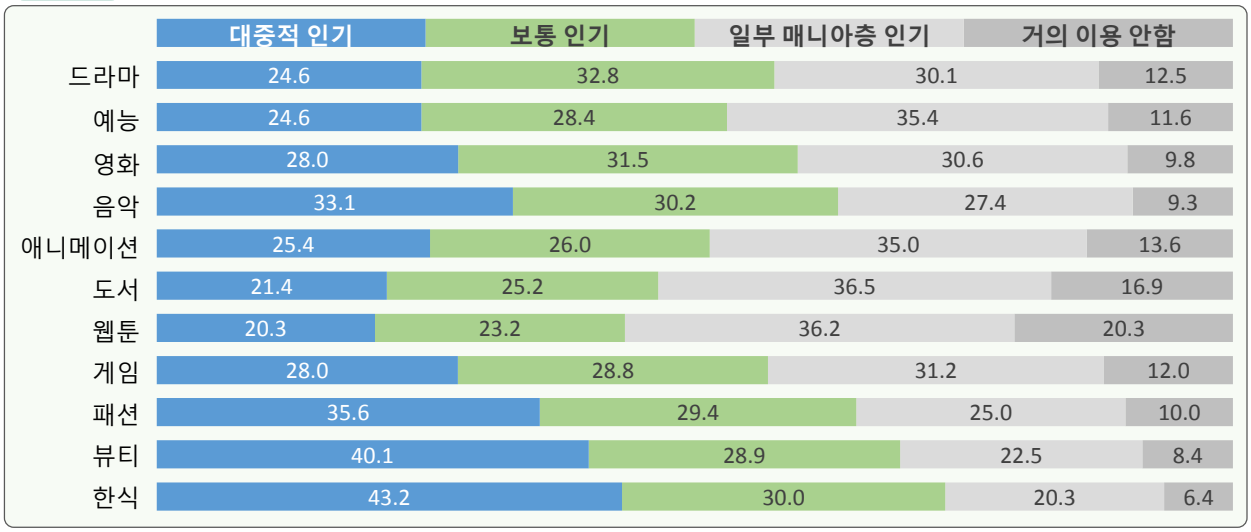
* 호감 응답 : 4점+5점 비율(%), 평균 : 5점 척도 평균값(점)

## 2. 한국 문화콘텐츠 인기도

- 한국 문화콘텐츠 중, 자국 내 대중적 인기가 가장 높은 것은 '한식'(43.2%)이며, 그 다음은 '뷰티'(40.1%), '패션'(35.6%), '음악'(33.1%) 순으로 나타남
- 대부분의 국가에서 '한식'과 '패션', '뷰티'의 대중적 인기가 높으며, 아시아 지역에서는 '음악', 유럽 지역에서는 '게임'이 상대적으로 대중적 인기가 높음
- 한편, '17년과 마찬가지로 일본·호주·유럽·중동·아프리카 지역에서는 한국 문화콘텐츠에 대한 인기가 상대적으로 낮은 편이나, '한식'은 아프리카를 제외한 모든 국가에서 30% 이상이 대중적 인기가 있다고 응답함

그림2-25 한국 문화콘텐츠 인기도

(Base : 전체(n=7,500), 5점 척도, 단위: %)




*Q. 현재 귀하의 나라에서 한국 문화콘텐츠의 인기가 어느 정도라고 생각하십니까?*

표2-14 한국 문화콘텐츠 인기도

(Base : 전체, 5점 척도, 단위 : %)

| | 아시아 | | | | | | | | | 미주 | | | 유럽 | | | | | 중동 | 아프리카 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 아시아 | 중국 | 일본 | 대만 | 태국 | 말레이시아 | 인도네시아 | 인도 | 호주 | 미주 | 미국 | 브라질 | 유럽 | 프랑스 | 영국 | 러시아 | 터키 | UAE | 남아공 |
| 사례수 | (3900) | (500) | (500) | (500) | (500) | (500) | (500) | (500) | (400) | (1000) | (500) | (500) | (1800) | (500) | (500) | (400) | (400) | (400) | (400) |
| **드라마** | 30.4 | 32.4 | 27.4 | 34.4 | 33.2 | 37.4 | 37.4 | 24.6 | 12.5 | 19.9 | 19.6 | 20.2 | 17.7 | 13.2 | 14.0 | 13.3 | 32.3 | 25.5 | 9.8 |
| **예능** | 28.2 | 29.4 | 9.4 | 27.4 | 34.2 | 36.4 | 37.6 | 32.2 | 16.5 | 23.5 | 25.8 | 21.2 | 19.2 | 20.8 | 17.4 | 11.5 | 27.0 | 27.0 | 14.3 |
| **영화** | 31.3 | 29.6 | 18.8 | 31.2 | 38.4 | 39.4 | 38.4 | 34.0 | 17.5 | 26.7 | 23.4 | 30.0 | 23.9 | 22.8 | 20.0 | 14.0 | 40.0 | 30.5 | 16.3 |
| **음악** | 37.8 | 32.8 | 44.8 | 35.8 | 41.0 | 43.6 | 44.8 | 33.4 | 23.5 | 34.3 | 34.4 | 34.2 | 26.9 | 24.8 | 26.4 | 18.0 | 39.0 | 28.0 | 17.5 |
| **애니메이션** | 22.9 | 18.6 | 8.8 | 11.6 | 30.6 | 25.6 | 30.6 | 38.2 | 18.0 | 31.3 | 29.2 | 33.4 | 26.9 | 25.6 | 22.6 | 22.3 | 38.5 | 29.8 | 24.5 |
| **도서** | 20.9 | 19.8 | 8.6 | 13.0 | 25.8 | 20.8 | 29.8 | 32.2 | 16.5 | 24.8 | 22.0 | 27.6 | 22.6 | 23.8 | 18.0 | 14.3 | 35.3 | 18.5 | 15.0 |
| **웹툰** | 20.4 | 17.8 | 8.6 | 11.4 | 27.8 | 21.2 | 30.4 | 31.0 | 13.5 | 23.4 | 23.6 | 23.2 | 18.6 | 19.4 | 18.2 | 11.3 | 25.5 | 26.5 | 13.3 |
| **게임** | 27.5 | 30.0 | 13.2 | 25.8 | 36.4 | 26.0 | 29.8 | 41.2 | 15.3 | 31.0 | 27.2 | 34.8 | 27.8 | 27.8 | 21.4 | 22.8 | 41.0 | 31.3 | 23.3 |
| **패션** | 41.9 | 50.2 | 26.4 | 47.2 | 52.8 | 49.2 | 40.4 | 41.8 | 24.0 | 31.0 | 30.0 | 32.0 | 27.2 | 26.4 | 22.0 | 25.5 | 36.5 | 34.0 | 24.3 |
| **뷰티** | 46.1 | 53.2 | 36.6 | 52.2 | 56.0 | 52.8 | 47.0 | 41.4 | 25.5 | 33.5 | 32.4 | 34.6 | 33.8 | 27.2 | 28.6 | 40.8 | 41.5 | 41.5 | 25.0 |
| **한식** | 47.9 | 42.6 | 58.2 | 55.8 | 50.0 | 54.0 | 43.0 | 39.2 | 38.8 | 41.4 | 43.8 | 39.0 | 38.9 | 37.6 | 35.0 | 49.3 | 35.3 | 36.0 | 28.8 |

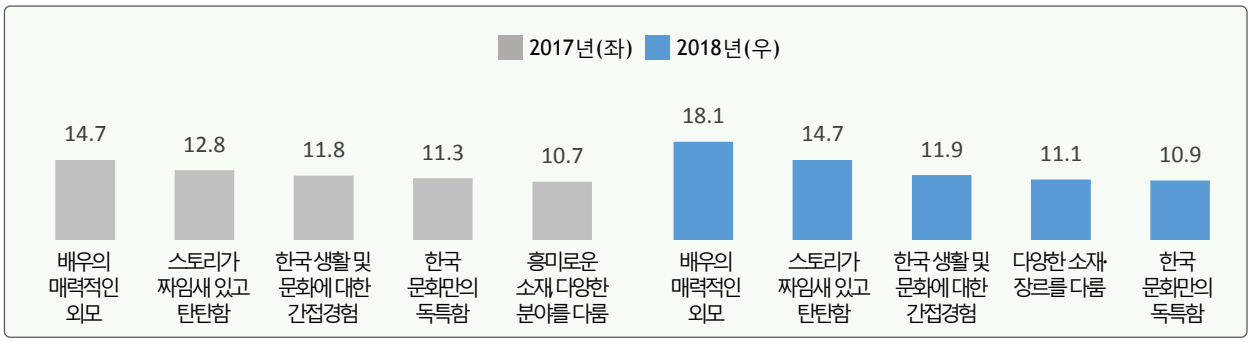
# 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인

## 1) 드라마

- 한국 드라마의 주요 인기 요인은 '배우의 매력적인 외모'이며, 응답률이 18.1%로 나타남
- 그 다음으로 '스토리가 짜임새 있고 탄탄함'(14.7%), '한국 생활 및 문화에 대한 간접경험'(11.9%) 등이 상위 인기 요인임
- 권역별로 살펴보면, 아시아에서는 '배우의 매력적인 외모', 미주·유럽·아프리카에서는 '한국 생활 및 문화에 대한 간접 경험', 중동에서는 '뛰어난 배우의 연기력'을 가장 큰 인기 요인으로 꼽음

그림2-26 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 드라마(Top 5)

(Base : '17년 전체(n=7,800), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=5,235), 단위: %)




*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 드라마의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*
**1순위 데이터만 표기*

표2-15 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 드라마

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위 : %)

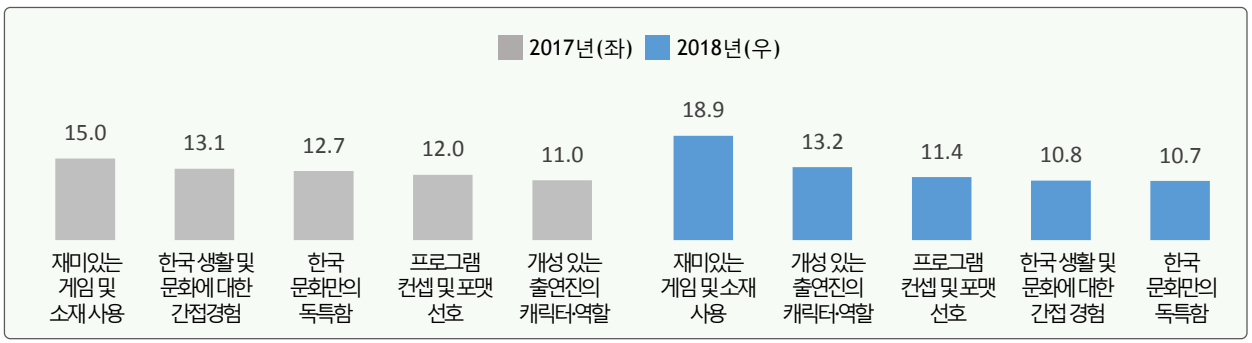
| | 아시아 | | | | | | | | | 미주 | | | 유럽 | | | | | 중동 | 아프리카 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 아시아 | 중국 | 일본 | 대만 | 태국 | 말레이시아 | 인도네시아 | 인도 | 호주 | 미주 | 미국 | 브라질 | 유럽 | 프랑스 | 영국 | 러시아 | 터키 | UAE | 남아공 |
| 사례수 | (3301) | (491) | (353) | (475) | (474) | (464) | (467) | (371) | (206) | (562) | (276) | (286) | (925) | (265) | (234) | (111) | (315) | (274) | (173) |
| **배우의 매력적인 외모** | 21.9 | 13.2 | 19.3 | 34.1 | 29.3 | 21.1 | 22.1 | 14.3 | 17.5 | 9.6 | 11.6 | 7.7 | 11.6 | 8.3 | 12.0 | 17.1 | 12.1 | 16.1 | 9.2 |
| **스토리가 짜임새 있고 탄탄함** | 16.8 | 18.3 | 18.1 | 13.3 | 16.5 | 19.6 | 19.3 | 15.9 | 9.7 | 11.9 | 10.5 | 13.3 | 10.7 | 12.8 | 11.1 | 7.2 | 9.8 | 12.0 | 8.7 |
| **한국 생활 및 문화에 대한 간접경험** | 9.1 | 13.4 | 8.8 | 4.2 | 11.6 | 5.6 | 7.5 | 11.9 | 11.7 | 16.5 | 12.0 | 21.0 | 17.0 | 17.4 | 8.5 | 22.5 | 21.0 | 14.6 | 19.1 |
| **다양한 소재·장르를 다룸** | 10.0 | 9.8 | 4.0 | 17.1 | 4.4 | 11.9 | 8.4 | 12.4 | 13.1 | 12.5 | 11.6 | 13.3 | 12.6 | 11.3 | 12.0 | 8.1 | 15.9 | 13.9 | 13.3 |
| **한국 문화만의 독특함** | 9.6 | 12.6 | 13.9 | 7.2 | 11.0 | 6.0 | 6.2 | 9.7 | 13.1 | 11.0 | 11.2 | 10.8 | 14.9 | 16.6 | 12.8 | 19.8 | 13.3 | 10.6 | 15.0 |
| **뛰어난 배우의 연기력** | 8.1 | 5.3 | 6.8 | 4.8 | 9.9 | 7.1 | 9.4 | 15.4 | 7.3 | 15.3 | 17.8 | 12.9 | 10.5 | 11.3 | 13.2 | 7.2 | 8.9 | 17.2 | 12.1 |
| **선호하는 스타 출연** | 10.3 | 13.4 | 13.0 | 4.0 | 7.6 | 14.4 | 13.7 | 6.7 | 7.8 | 6.9 | 6.9 | 7.0 | 6.8 | 7.5 | 12.0 | 2.7 | 3.8 | 4.4 | 5.8 |
| **한국의 최신 패션·뷰티 등 트렌드 시청** | 6.9 | 9.4 | 3.7 | 4.2 | 5.5 | 8.6 | 9.6 | 5.9 | 7.3 | 7.7 | 9.8 | 5.6 | 7.8 | 6.4 | 10.3 | 6.3 | 7.6 | 5.1 | 6.9 |
| **영상미, 연출력 등 작품성이 좋아서** | 6.5 | 4.5 | 9.1 | 9.9 | 4.2 | 5.6 | 3.9 | 7.8 | 10.7 | 8.4 | 8.3 | 8.4 | 7.5 | 7.5 | 8.1 | 8.1 | 6.7 | 5.8 | 8.7 |

## 2) 예능

- '재미있는 게임 및 소재 사용'(18.9%)이 한국 예능의 가장 큰 인기 요인으로 나타남
- 그 다음은 '개성 있는 출연진의 캐릭터·역할'(13.2%), '프로그램 컨셉 및 포맷 선호'(11.4%) 순으로 나타남
- 대부분의 국가에서 '재미있는 게임 및 소재 사용'이 가장 큰 인기 요인이나, 아시아에서는 '개성 있는 출연진의 캐릭터·역할', 중동에서는 '출연진들 간 돋보이는 팀워크'도 중요한 인기 요인으로 나타남. 미주와 유럽, 아프리카에서는 '한국 생활 및 문화에 대한 간접 경험', '한국 문화만의 독특함' 등 한국의 문화적 요인이 주요 인기 요인임

그림2-27 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 예능(Top 5)

(Base : '17년 전체(n=7,800), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=4,652), 단위: %)




*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 예능의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*
**1순위 데이터만 표기*

표2-16 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 예능

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위 : %)

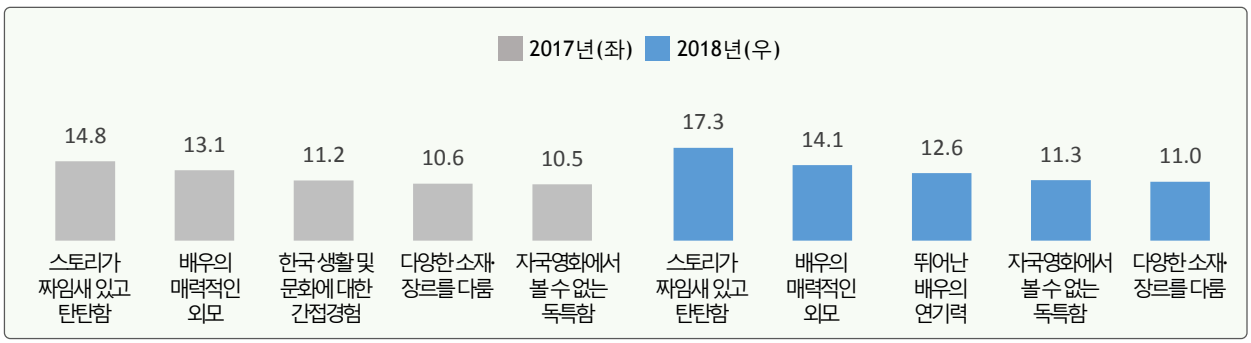
| | 아시아 | | | | | | | | | 미주 | | | 유럽 | | | | | 중동 | 아프리카 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 아시아 | 중국 | 일본 | 대만 | 태국 | 말레이시아 | 인도네시아 | 인도 | 호주 | 마주 | 미국 | 브라질 | 유럽 | 프랑스 | 영국 | 러시아 | 터키 | UAE | 남아공 |
| 사례수 | (2957) | (470) | (183) | (446) | (466) | (442) | (410) | (344) | (196) | (502) | (211) | (291) | (785) | (250) | (203) | (95) | (237) | (205) | (203) |
| **재미있는 게임 및 소재 사용** | 20.3 | 24.9 | 8.2 | 24.7 | 18.9 | 23.5 | 20.2 | 11.3 | 22.4 | 14.3 | 11.8 | 16.2 | 17.6 | 16.8 | 12.3 | 22.1 | 21.1 | 17.1 | 15.8 |
| **개성 있는 출연진의 캐릭터·역할** | 13.9 | 10.9 | 15.3 | 14.6 | 17.4 | 16.7 | 9.3 | 14.2 | 12.2 | 12.0 | 14.2 | 10.3 | 12.1 | 10.8 | 15.3 | 6.3 | 13.1 | 11.7 | 11.3 |
| **프로그램 컨셉 및 포맷 선호** | 12.2 | 10.4 | 10.4 | 7.8 | 15.2 | 10.2 | 14.9 | 15.7 | 13.8 | 11.6 | 10.9 | 12.0 | 8.7 | 9.2 | 10.8 | 8.4 | 6.3 | 12.2 | 9.4 |
| **한국 생활 및 문화에 대한 간접 경험** | 10.0 | 11.1 | 8.7 | 7.6 | 7.9 | 7.5 | 12.7 | 14.8 | 10.2 | 14.9 | 10.9 | 17.9 | 11.6 | 15.6 | 9.9 | 13.7 | 8.0 | 9.8 | 10.3 |
| **한국 문화만의 독특함** | 9.2 | 12.1 | 10.4 | 7.6 | 9.2 | 6.6 | 9.8 | 8.1 | 11.7 | 12.2 | 12.8 | 11.7 | 14.1 | 14.8 | 8.9 | 16.8 | 16.9 | 11.7 | 13.8 |
| **선호하는 스타가 MC 및 출연진 등장** | 10.9 | 9.1 | 23.0 | 14.8 | 6.0 | 13.6 | 11.0 | 6.7 | 7.1 | 7.0 | 8.5 | 5.8 | 8.9 | 10.0 | 9.9 | 8.4 | 7.2 | 9.3 | 7.9 |
| **출연진들 간 돋보이는 팀워크** | 9.2 | 7.0 | 6.0 | 13.7 | 11.6 | 9.7 | 4.6 | 10.2 | 7.7 | 11.2 | 12.3 | 10.3 | 8.5 | 5.6 | 10.8 | 6.3 | 10.5 | 13.2 | 6.9 |
| **한국 최신 패션·뷰티 트렌드 시청** | 8.4 | 7.4 | 8.7 | 4.7 | 9.0 | 7.5 | 13.4 | 9.9 | 6.6 | 7.4 | 8.5 | 6.5 | 9.2 | 9.2 | 11.3 | 7.4 | 8.0 | 7.8 | 9.9 |
| **자막, 그래픽, 합성, 화면구성 등 재미있는 편집** | 5.6 | 7.0 | 6.6 | 3.8 | 4.7 | 4.5 | 4.1 | 9.0 | 7.1 | 8.8 | 9.5 | 8.2 | 9.3 | 8.0 | 10.8 | 10.5 | 8.9 | 7.3 | 12.8 |

### 3) 영화

- 한국 영화의 인기 요인은 '스토리가 짜임새 있고 탄탄함'이 17.3%로, '17년에 이어 가장 높은 것으로 나타남
- 그 다음은 '배우의 매력적인 외모'(14.1%), '뛰어난 배우의 연기력'(12.6%), '자국 영화에서 볼 수 없는 독특함'(11.3%) 순으로 조사됨
- 아시아에서는 '스토리가 짜임새 있고 탄탄함', 미주·유럽에서는 '한국 생활 및 문화에 대한 간접경험', 중동·아프리카에서는 '배우의 뛰어난 연기력'이 가장 큰 인기 요인으로 꼽힘

그림2-28 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 영화(Top 5)

(Base : '17년 전체(n=7,800), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=5,482), 단위: %)




*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 영화의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*
**1순위 데이터만 표기*

표2-17 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 영화

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위 : %)

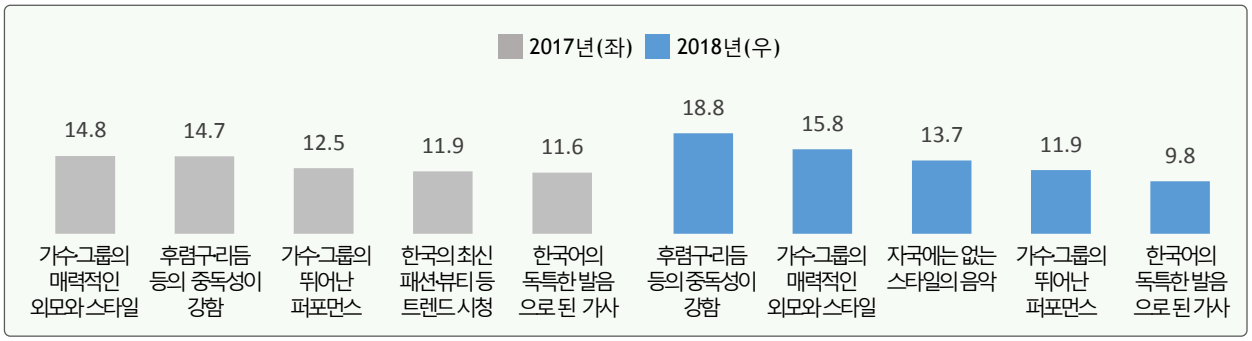
| | 아시아 | | | | | | | | | 미주 | | | 유럽 | | | | | 중동 | 아프리카 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 아시아 | 중국 | 일본 | 대만 | 태국 | 말레이시아 | 인도네시아 | 인도 | 호주 | 미주 | 미국 | 브라질 | 유럽 | 프랑스 | 영국 | 러시아 | 터키 | UAE | 남아공 |
| 사례수 | (3221) | (481) | (271) | (474) | (466) | (466) | (471) | (383) | (209) | (648) | (276) | (372) | (1085) | (306) | (262) | (170) | (347) | (273) | (255) |
| 스토리가 짜임새 있고 탄탄함 | 20.3 | 25.4 | 20.7 | 24.1 | 18.7 | 21.0 | 18.0 | 15.9 | 14.8 | 12.5 | 10.9 | 13.7 | 13.4 | 12.7 | 13.0 | 11.2 | 15.3 | 15.0 | 11.8 |
| 배우의 매력적인 외모 | 17.2 | 13.7 | 17.7 | 13.9 | 28.8 | 16.5 | 18.5 | 13.6 | 11.0 | 10.3 | 8.7 | 11.6 | 8.9 | 8.8 | 7.3 | 10.6 | 9.5 | 11.0 | 10.6 |
| 뛰어난 배우의 연기력 | 11.7 | 9.8 | 5.9 | 11.4 | 14.8 | 15.0 | 9.1 | 14.4 | 11.0 | 13.0 | 13.8 | 12.4 | 13.0 | 12.7 | 16.0 | 7.6 | 13.5 | 17.9 | 15.7 |
| 자국 영화에서는 볼 수 없는 독특함 | 10.4 | 11.6 | 21.4 | 8.2 | 6.0 | 7.7 | 11.5 | 9.4 | 13.4 | 12.2 | 10.5 | 13.4 | 13.2 | 14.4 | 14.9 | 15.9 | 9.5 | 9.9 | 12.9 |
| 다양한 소재·장르를 다룸 | 10.1 | 9.6 | 5.5 | 15.2 | 8.6 | 10.1 | 8.7 | 11.2 | 10.5 | 11.0 | 11.2 | 10.8 | 12.9 | 10.5 | 11.1 | 17.1 | 14.4 | 13.6 | 11.0 |
| 한국 생활 및 문화에 대한 간접경험 | 7.9 | 8.5 | 7.4 | 5.7 | 7.1 | 6.2 | 7.9 | 10.7 | 12.4 | 13.4 | 12.0 | 14.5 | 15.2 | 15.4 | 16.0 | 11.8 | 16.1 | 11.0 | 13.7 |
| 선호하는 스타 출연 | 9.0 | 6.4 | 7.0 | 9.3 | 6.2 | 10.7 | 13.4 | 9.7 | 8.6 | 7.1 | 8.3 | 6.2 | 6.5 | 8.2 | 5.0 | 7.1 | 6.1 | 9.2 | 6.3 |
| 영상미, 연출력 등 작품성이 좋아서 | 7.2 | 8.3 | 7.7 | 8.4 | 5.6 | 6.0 | 5.7 | 7.3 | 11.0 | 11.7 | 12.0 | 11.6 | 9.1 | 8.2 | 8.4 | 8.2 | 11.0 | 5.9 | 7.8 |
| 한국의 최신 패션·뷰티 등 트렌드 시청 | 5.6 | 6.7 | 4.1 | 3.0 | 4.1 | 6.2 | 7.2 | 7.8 | 5.7 | 8.2 | 11.6 | 5.6 | 6.9 | 8.2 | 7.6 | 9.4 | 4.0 | 6.6 | 9.0 |

## 4) 음악

- 한국 음악의 가장 큰 인기 요인은 '후렴구·리듬 등의 중독성이 강함'(18.8%)이며, 다음으로 '가수·그룹의 매력적인 외모와 스타일'(15.8%), '자국에는 없는 스타일의 음악'(13.7%), '가수·그룹의 뛰어난 퍼포먼스'(11.9%) 순으로 나타남
- 대부분의 국가에서 '후렴구·리듬 등의 중독성이 강함'이 가장 큰 인기 요인이나, 아시아에서는 '가수·그룹의 매력적인 외모와 스타일', 미주·유럽·아프리카에서는 '자국에는 없는 스타일의 음악'을 주요 인기 요인으로 꼽음

그림2-29 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 음악(Top 5)

(Base : '17년 전체(n=7,800), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=5,248), 단위: %)




*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 음악의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*
**1순위 데이터만 표기*

표2-18 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 음악

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위 : %)

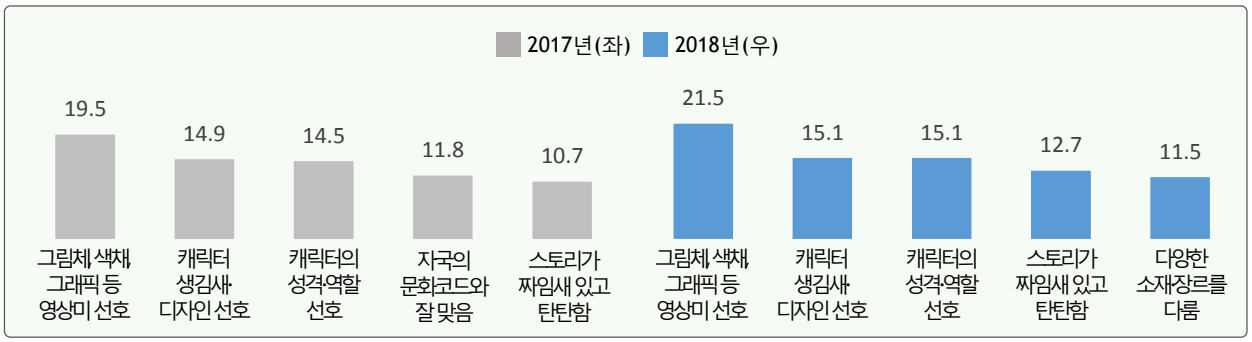
| | 아시아 | | | | | | | | | 미주 | | | 유럽 | | | | | 중동 | 아프리카 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 아시아 | 중국 | 일본 | 대만 | 태국 | 말레이시아 | 인도네시아 | 인도 | 호주 | 마주 | 미국 | 브라질 | 유럽 | 프랑스 | 영국 | 러시아 | 터키 | UAE | 남아공 |
| 사례수 | (3196) | (468) | (388) | (468) | (434) | (445) | (471) | (265) | (257) | (638) | (315) | (323) | (1015) | (295) | (341) | (130) | (249) | (220) | (179) |
| **후렴구·리듬 등의 중독성이 강함** | 20.1 | 20.9 | 8.0 | 30.3 | 13.4 | 25.4 | 19.5 | 18.1 | 23.7 | 17.6 | 17.5 | 17.6 | 16.1 | 18.3 | 15.2 | 8.5 | 18.5 | 18.2 | 16.2 |
| **가수·그룹의 매력적인 외모와 스타일** | 18.3 | 15.6 | 23.5 | 15.6 | 30.2 | 16.0 | 15.7 | 14.7 | 12.5 | 11.8 | 12.1 | 11.5 | 12.1 | 10.8 | 12.6 | 15.4 | 11.2 | 10.0 | 14.0 |
| **자국에는 없는 스타일의 음악** | 11.7 | 6.6 | 13.9 | 5.8 | 9.0 | 16.0 | 17.2 | 11.7 | 15.6 | 14.6 | 18.1 | 11.1 | 18.3 | 15.3 | 18.8 | 24.6 | 18.1 | 13.2 | 20.7 |
| **가수·그룹의 뛰어난 퍼포먼스** | 12.1 | 15.0 | 20.4 | 10.9 | 5.3 | 11.5 | 10.2 | 13.6 | 11.3 | 13.3 | 13.0 | 13.6 | 10.0 | 11.2 | 11.4 | 5.4 | 9.2 | 14.1 | 9.5 |
| **한국어의 독특한 발음으로 된 가사** | 9.0 | 19.9 | 5.9 | 10.5 | 5.3 | 6.7 | 6.2 | 9.1 | 6.2 | 11.9 | 10.2 | 13.6 | 11.0 | 8.8 | 10.3 | 17.7 | 11.2 | 6.8 | 14.0 |
| **한국의 최신 패션·뷰티 등 트렌드 시청** | 9.1 | 6.8 | 5.7 | 8.3 | 12.7 | 7.9 | 13.0 | 8.3 | 9.7 | 9.2 | 8.6 | 9.9 | 8.9 | 7.5 | 9.7 | 8.5 | 9.6 | 13.6 | 6.7 |
| **가수·그룹마다 차별화된 컨셉** | 7.8 | 8.5 | 11.1 | 5.1 | 12.0 | 5.4 | 5.5 | 8.7 | 6.2 | 9.2 | 8.6 | 9.9 | 9.5 | 12.5 | 8.2 | 3.8 | 10.4 | 7.3 | 8.9 |
| **한국어와 영어 가사의 결합** | 6.1 | 3.6 | 3.6 | 9.2 | 4.4 | 6.5 | 7.6 | 8.7 | 5.8 | 7.2 | 7.3 | 7.1 | 7.8 | 10.2 | 6.7 | 7.7 | 6.4 | 10.0 | 7.8 |
| **가수·그룹이 팬관리를 잘함** | 5.3 | 3.0 | 5.2 | 3.6 | 7.6 | 4.7 | 4.9 | 6.8 | 8.6 | 4.5 | 4.1 | 5.0 | 5.7 | 5.1 | 6.5 | 6.2 | 5.2 | 5.5 | 1.7 |

## 5) 애니메이션

- 한국 애니메이션의 가장 큰 인기 요인은 '그림체, 색채, 그래픽 등 영상미 선호'(21.5%)임
- 그 다음은 '캐릭터 생김새·디자인 선호'(15.1%), '캐릭터의 성격·역할 선호'(15.1%)가 동일한 비율로 이어짐
- 대부분의 국가에서 '그림체, 색채, 그래픽 등 영상미 선호'가 가장 높은 인기 요인으로 나타나고 있는 가운데, 일본에서는 '스토리가 짜임새 있고 탄탄함', 프랑스에서는 '캐릭터 생김새·디자인 선호', 터키에서는 '캐릭터의 성격·역할 선호'가 주요 인기 요인임

그림2-30 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 애니메이션(Top 5)

(Base : '17년 전체(n=7,800), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=4,218), 단위: %)




*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 애니메이션의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까? * 1순위 데이터만 표기*
** '17년에는 '애니메이션/만화/캐릭터'로 조사. '18년에는 '애니메이션'만 조사*

표2-19 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 애니메이션

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위 : %)

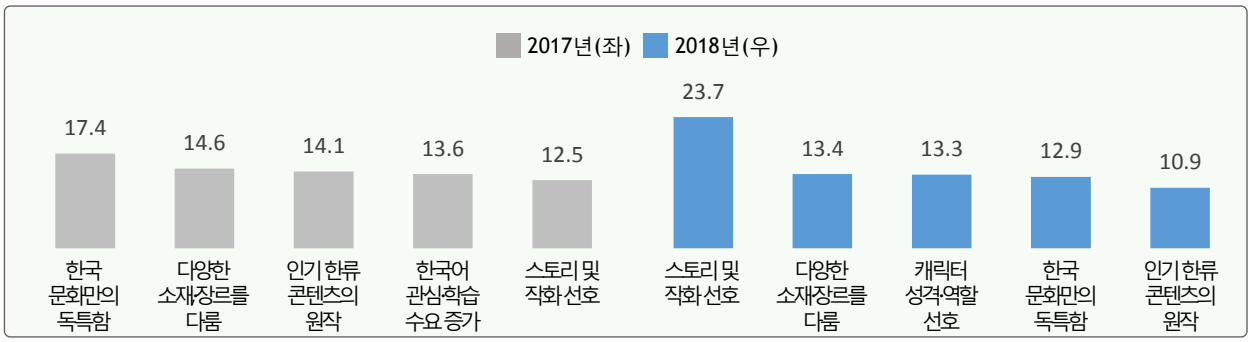
| | 아시아 | | | | | | | | | 미주 | | | 유럽 | | | | | 중동 | 아프리카 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 아시아 | 중국 | 일본 | 대만 | 태국 | 말레이시아 | 인도네시아 | 인도 | 호주 | 미주 | 미국 | 브라질 | 유럽 | 프랑스 | 영국 | 러시아 | 터키 | UAE | 남아공 |
| 사례수 | (2140) | (295) | (100) | (274) | (348) | (262) | (340) | (339) | (182) | (629) | (267) | (362) | (992) | (230) | (271) | (198) | (293) | (216) | (241) |
| **그림체, 색채, 그래픽 등 영상미 선호** | 22.7 | 23.7 | 11.0 | 25.5 | 24.7 | 22.5 | 24.7 | 18.6 | 23.1 | 20.3 | 22.1 | 19.1 | 19.7 | 12.2 | 25.1 | 13.1 | 24.9 | 19.9 | 23.2 |
| **캐릭터 생김새·디자인 선호** | 14.8 | 19.0 | 14.0 | 14.2 | 14.1 | 14.5 | 13.5 | 14.2 | 14.3 | 15.9 | 14.2 | 17.1 | 15.4 | 18.3 | 13.7 | 13.1 | 16.4 | 18.1 | 12.9 |
| **캐릭터의 성격·역할 선호** | 14.2 | 18.6 | 11.0 | 9.9 | 10.9 | 17.9 | 12.9 | 17.1 | 12.6 | 16.9 | 14.6 | 18.5 | 15.6 | 12.6 | 11.4 | 23.2 | 16.7 | 16.7 | 15.8 |
| **스토리가 짜임새 있고 탄탄함** | 13.9 | 10.2 | 16.0 | 14.2 | 18.1 | 11.8 | 13.5 | 12.4 | 16.5 | 12.9 | 13.9 | 12.2 | 10.5 | 15.7 | 10.0 | 10.1 | 7.2 | 8.3 | 14.5 |
| **다양한 소재·장르를 다룸** | 10.0 | 9.2 | 13.0 | 12.0 | 8.9 | 7.6 | 11.2 | 9.4 | 11.5 | 9.5 | 11.6 | 8.0 | 14.8 | 13.5 | 13.7 | 20.2 | 13.3 | 13.4 | 13.7 |
| **교육용으로 활용할 수 있는 내용이 풍부** | 10.9 | 8.8 | 6.0 | 12.0 | 8.0 | 12.2 | 15.6 | 11.8 | 8.8 | 8.4 | 4.5 | 11.3 | 8.7 | 9.1 | 10.3 | 3.0 | 10.6 | 10.2 | 12.4 |
| **폭력적이거나 선정적인 내용이 적음** | 7.3 | 6.4 | 10.0 | 7.3 | 7.2 | 9.2 | 5.6 | 8.6 | 6.0 | 9.2 | 10.5 | 8.3 | 8.1 | 10.9 | 7.4 | 10.6 | 4.8 | 7.4 | 2.5 |
| **자국의 문화코드와 잘 맞음** | 5.6 | 4.1 | 14.0 | 4.0 | 7.2 | 3.4 | 2.9 | 8.0 | 6.6 | 6.2 | 7.5 | 5.2 | 6.8 | 7.8 | 8.5 | 5.1 | 5.5 | 5.6 | 4.1 |

## 6) 도서

- 한국 도서의 가장 큰 인기 요인은 '스토리 및 작화 선호'(23.7%)이며, 그 다음은 '다양한 소재· 장르를 다룸'(13.4%)으로 나타남
- 도서 분야에서는 전체적으로 '17년도와 다른 결과가 나타났는데, 이는 '17년에는 '도서(출판물)'로 정의하여 조사를 진행했으나 '18년부터는 도서 콘텐츠 분야의 영역이 만화/웹툰/웹도서의 영역까지 넓어졌기 때문으로 판단됨
- 대부분의 국가에서 '스토리 및 작화 선호'가 가장 높았으며, 아시아·미주 권역에서는 '캐릭터 성격·역할 선호', 유럽에서는 '한국문화만의 독특함'이 2순위 인기 요인으로 나타남

그림2-31 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 도서(Top 5)

(Base : '17년 전체(n=7,800), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=2,951), 단위: %)




*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 도서(만화/웹툰/웹도서 포함)의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까? * 1순위 데이터만 표기*
** '17년에는 '도서(출판물)'로 조사. '18년에는 도서에 '만화/웹툰/웹도서'를 포함*

표2-20 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 도서

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위 : %)

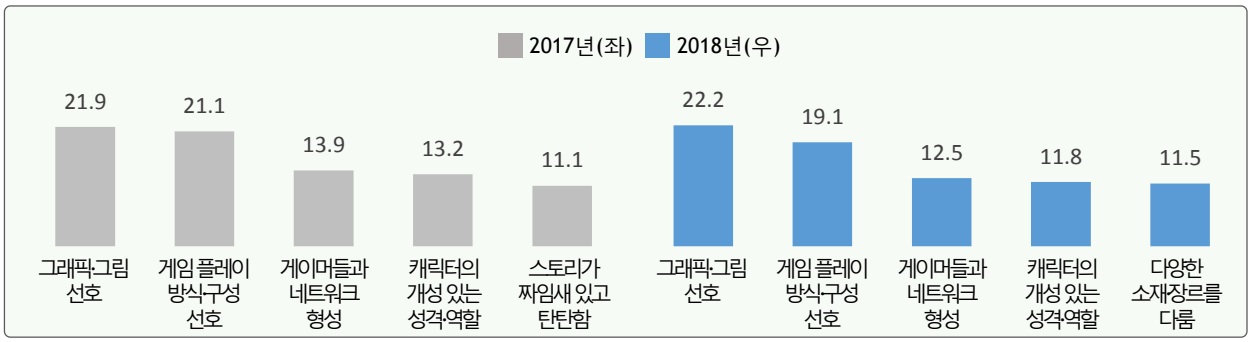
| | 아시아 | | | | | | | | | 미주 | | | 유럽 | | | | | 중동 | 아프리카 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 아시아 | 중국 | 일본 | 대만 | 태국 | 말레이시아 | 인도네시아 | 인도 | 호주 | 마주 | 미국 | 브라질 | 유럽 | 프랑스 | 영국 | 러시아 | 터키 | UAE | 남아공 |
| 사례수 | (1744) | (271) | (108) | (231) | (312) | (183) | (311) | (214) | (114) | (359) | (183) | (176) | (650) | (193) | (178) | (117) | (162) | (89) | (109) |
| **스토리 및 작화 선호** | 25.5 | 20.3 | 20.4 | 24.7 | 28.5 | 25.7 | 28.9 | 24.3 | 28.1 | 23.4 | 23.0 | 23.9 | 19.8 | 16.1 | 23.6 | 10.3 | 27.2 | 18.0 | 24.8 |
| **다양한 소재·장르를 다룸** | 13.4 | 12.5 | 13.9 | 13.9 | 12.8 | 12.6 | 16.1 | 13.1 | 9.6 | 12.0 | 13.1 | 10.8 | 14.2 | 12.4 | 13.5 | 20.5 | 12.3 | 7.9 | 18.3 |
| **캐릭터 성격·역할 선호** | 13.9 | 17.7 | 8.3 | 13.9 | 12.5 | 14.8 | 14.8 | 11.7 | 14.0 | 13.6 | 12.6 | 14.8 | 10.8 | 9.3 | 11.2 | 12.0 | 11.1 | 20.2 | 11.9 |
| **한국 문화만의 독특함** | 11.1 | 13.7 | 17.6 | 14.3 | 8.7 | 8.2 | 9.6 | 12.6 | 5.3 | 12.3 | 11.5 | 13.1 | 17.7 | 23.3 | 12.4 | 18.8 | 16.0 | 15.7 | 12.8 |
| **인기 한류 콘텐츠의 원작** | 12.3 | 13.3 | 10.2 | 10.0 | 12.5 | 14.2 | 10.0 | 15.9 | 13.2 | 10.9 | 11.5 | 10.2 | 8.3 | 8.3 | 9.0 | 10.3 | 6.2 | 6.7 | 8.3 |
| **한국의 최신 트렌드 접촉** | 9.4 | 9.6 | 10.2 | 10.8 | 9.3 | 12.0 | 7.4 | 7.5 | 10.5 | 10.0 | 9.8 | 10.2 | 11.1 | 13.0 | 10.1 | 12.0 | 9.3 | 13.5 | 11.0 |
| **한국어 관심·학습수요 증가** | 9.1 | 10.3 | 7.4 | 7.4 | 9.3 | 9.3 | 9.3 | 8.4 | 10.5 | 9.5 | 8.7 | 10.2 | 9.2 | 9.8 | 7.9 | 10.3 | 9.3 | 9.0 | 8.3 |
| **자국의 문화코드와 잘 맞음** | 5.0 | 2.6 | 10.2 | 4.3 | 6.4 | 3.3 | 3.5 | 6.5 | 7.0 | 8.1 | 9.3 | 6.8 | 8.2 | 7.8 | 11.8 | 4.3 | 7.4 | 9.0 | 4.6 |

## 7) 게임

- 한국 게임의 인기 요인으로는 '17년도와 거의 비슷하게 '그래픽·그림 선호'(22.2%)와 '게임 플레이 방식·구성 선호'(19.1%)가 높게 나타남
- 그 다음은 '게이머들과 네트워크 형성'(12.5%)과 '캐릭터의 개성 있는 성격·역할'(11.8%) 순으로 조사됨
- '그래픽·그림 선호'는 대부분의 국가에서 가장 큰 인기 요인이며, '게임 플레이 방식·구성 선호'는 중국·대만·인도·미국·남아공에서 가장 큰 인기 요인으로 나타남

그림2-32 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 게임(Top 5)

(Base : '17년 전체(n=7,800), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=3,859), 단위: %)




*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 게임의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*
**1순위 데이터만 표기*

표2-21 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 게임

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위 : %)

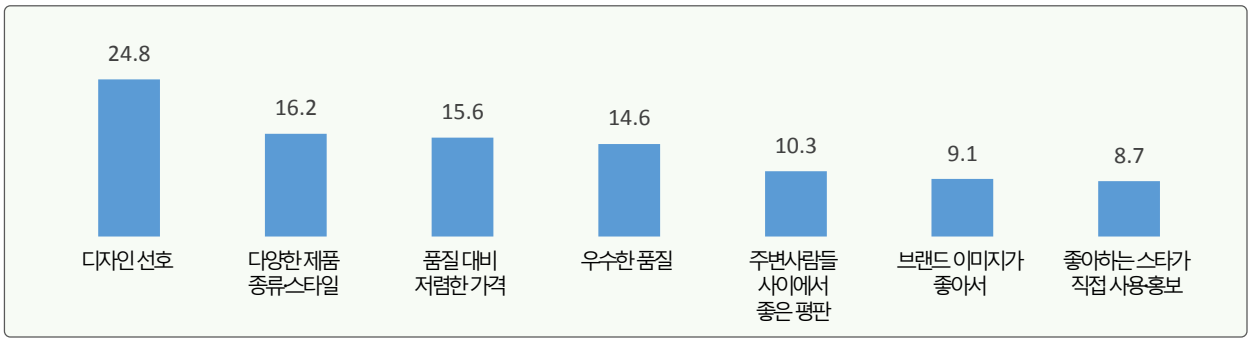
| | 아시아 | | | | | | | | | 미주 | | | 유럽 | | | | | 중동 | 아프리카 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 아시아 | 중국 | 일본 | 대만 | 태국 | 말레이시아 | 인도네시아 | 인도 | 호주 | 마주 | 미국 | 브라질 | 유럽 | 프랑스 | 영국 | 러시아 | 터키 | UAE | 남아공 |
| 사례수 | (2112) | (319) | (143) | (311) | (357) | (216) | (299) | (339) | (128) | (525) | (220) | (305) | (808) | (222) | (203) | (152) | (231) | (215) | (199) |
| **그래픽·그림 선호** | 22.3 | 15.4 | 24.5 | 17.0 | 29.1 | 31.0 | 27.8 | 15.9 | 20.3 | 21.3 | 16.8 | 24.6 | 22.0 | 18.9 | 18.2 | 28.9 | 23.8 | 24.7 | 20.6 |
| **게임 플레이 방식·구성선호** | 20.0 | 27.3 | 18.9 | 22.8 | 14.8 | 18.1 | 21.1 | 20.4 | 10.9 | 18.1 | 19.5 | 17.0 | 16.5 | 18.0 | 14.8 | 15.8 | 16.9 | 19.1 | 22.6 |
| **게이머들과 네트워크 형성** | 12.1 | 12.2 | 9.1 | 15.8 | 12.9 | 6.5 | 12.4 | 14.2 | 7.8 | 12.8 | 9.5 | 15.1 | 13.5 | 15.3 | 9.4 | 10.5 | 17.3 | 13.5 | 10.6 |
| **캐릭터의 개성 있는 성격·역할** | 11.6 | 12.5 | 11.9 | 12.9 | 9.8 | 10.6 | 10.0 | 13.0 | 11.7 | 10.3 | 12.7 | 8.5 | 13.4 | 11.3 | 14.3 | 17.1 | 12.1 | 11.6 | 13.1 |
| **다양한 소재·장르를 다룸** | 11.3 | 10.7 | 7.7 | 8.4 | 11.5 | 12.0 | 8.7 | 14.2 | 20.3 | 12.4 | 11.8 | 12.8 | 11.5 | 5.9 | 16.3 | 13.2 | 11.7 | 8.4 | 15.1 |
| **스토리가 짜임새 있고 탄탄함** | 8.0 | 7.8 | 10.5 | 7.1 | 9.5 | 6.9 | 9.0 | 7.4 | 5.5 | 10.1 | 10.0 | 10.2 | 8.8 | 12.2 | 8.9 | 5.3 | 7.8 | 6.0 | 7.5 |
| **한류 스타가 광고·홍보** | 8.1 | 8.8 | 9.8 | 8.4 | 6.4 | 7.9 | 5.7 | 8.6 | 13.3 | 7.0 | 10.0 | 4.9 | 7.2 | 9.0 | 10.3 | 4.6 | 4.3 | 7.0 | 8.0 |
| **폭력성·선정적 내용 적음** | 6.1 | 5.3 | 4.9 | 6.1 | 5.9 | 6.5 | 5.4 | 6.5 | 9.4 | 7.6 | 9.1 | 6.6 | 7.1 | 9.5 | 7.4 | 4.6 | 6.1 | 9.3 | 1.5 |

## 8) 패션

- 한국 패션 제품의 인기 요인으로 '디자인 선호'(24.8%)가 가장 높으며, 다음으로 '다양한 제품 종류·스타일'(16.2%), '품질 대비 저렴한 가격'(15.6%) 등이 높은 인기 요인으로 나타남
- 대부분의 국가에서 '디자인 선호'가 가장 큰 인기 요인이었으나, 일본·터키·남아공에서는 '품질 대비 저렴한 가격', 대만에서는 '다양한 제품 종류·스타일'을 주요 인기 요인으로 꼽음

그림2-33 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 패션

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=4,437), 단위: %)




*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 패션의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*
**1순위 데이터만 표기*

표2-22 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 패션

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위 : %)

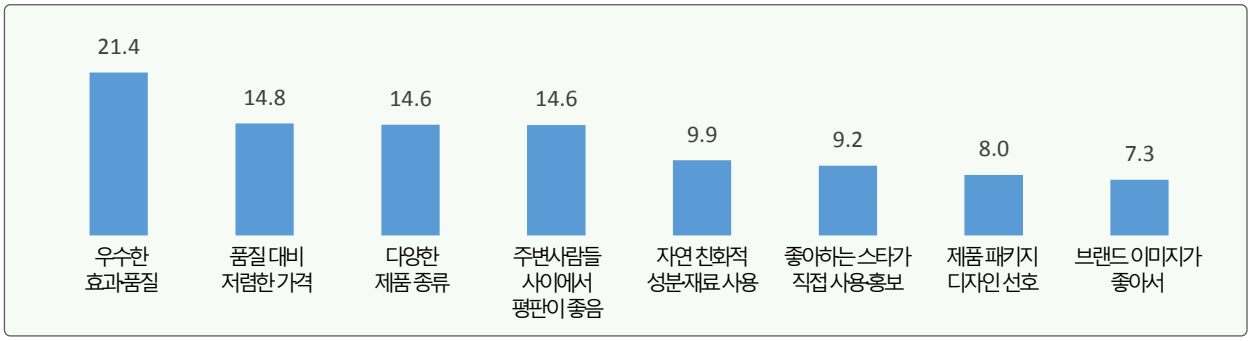
| | 아시아 | | | | | | | | | 미주 | | | 유럽 | | | | | 중동 | 아프리카 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 아시아 | 중국 | 일본 | 대만 | 태국 | 말레이시아 | 인도네시아 | 인도 | 호주 | 마주 | 미국 | 브라질 | 유럽 | 프랑스 | 영국 | 러시아 | 터키 | UAE | 남아공 |
| 사례수 | (2600) | (428) | (180) | (390) | (400) | (367) | (328) | (329) | (178) | (469) | (242) | (227) | (900) | (232) | (219) | (241) | (208) | (264) | (204) |
| **디자인 선호** | 25.9 | 22.0 | 20.6 | 16.4 | 31.0 | 35.4 | 32.9 | 20.1 | 28.1 | 21.1 | 22.7 | 19.4 | 22.8 | 22.0 | 22.8 | 14.9 | 32.7 | 27.3 | 26.0 |
| **다양한 제품 종류·스타일** | 16.7 | 20.8 | 18.3 | 19.0 | 16.5 | 12.8 | 19.2 | 11.6 | 13.5 | 14.5 | 10.7 | 18.5 | 17.0 | 15.9 | 14.6 | 13.3 | 25.0 | 13.6 | 14.2 |
| **품질 대비 저렴한 가격** | 12.8 | 9.3 | 30.6 | 15.9 | 11.3 | 13.1 | 5.5 | 10.9 | 16.9 | 19.6 | 17.8 | 21.6 | 19.9 | 19.8 | 17.4 | 30.3 | 10.6 | 13.3 | 26.5 |
| **우수한 품질** | 15.3 | 17.5 | 4.4 | 11.0 | 15.8 | 15.8 | 17.7 | 21.6 | 12.9 | 15.8 | 14.5 | 17.2 | 12.6 | 9.5 | 11.4 | 20.3 | 8.2 | 16.7 | 9.3 |
| **주변사람들 사이에서 좋은 평판** | 9.7 | 11.2 | 8.3 | 14.4 | 6.0 | 6.3 | 6.4 | 14.3 | 10.7 | 11.1 | 12.8 | 9.3 | 10.9 | 12.1 | 12.8 | 10.8 | 7.7 | 12.5 | 10.3 |
| **브랜드 이미지가 좋아서** | 8.8 | 9.3 | 7.8 | 6.4 | 11.0 | 7.1 | 4.3 | 15.2 | 9.6 | 9.4 | 9.5 | 9.3 | 10.2 | 10.8 | 16.0 | 5.0 | 9.6 | 8.0 | 7.8 |
| **좋아하는 스타가 직접 사용·홍보** | 10.2 | 9.3 | 6.7 | 16.4 | 8.3 | 9.5 | 14.0 | 6.1 | 7.9 | 7.9 | 11.6 | 4.0 | 6.1 | 9.1 | 5.0 | 4.1 | 6.3 | 8.0 | 4.9 |

## 9) 뷰티

- 한국 뷰티 분야에서는 '우수한 효과·품질'(21.4%)이 가장 큰 인기 요인이며, 다음으로 '품질 대비 저렴한 가격'(14.8%), '다양한 제품 종류'(14.6%), '주변사람들 사이에서 평판이 좋음'(14.6%) 등이 주요 인기 요인으로 나타남
- 대부분의 국가에서 '우수한 효과·품질'이 가장 큰 인기 요인이나, 일본·대만·남아공에서는 '다양한 제품 종류', 인도·브라질에서는 '품질 대비 저렴한 가격'을 가장 큰 인기 요인으로 꼽음

그림2-34 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 뷰티

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=4,267), 단위: %)




*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 뷰티의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*
**1순위 데이터만 표기*

표2-23 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 뷰티

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위 : %)

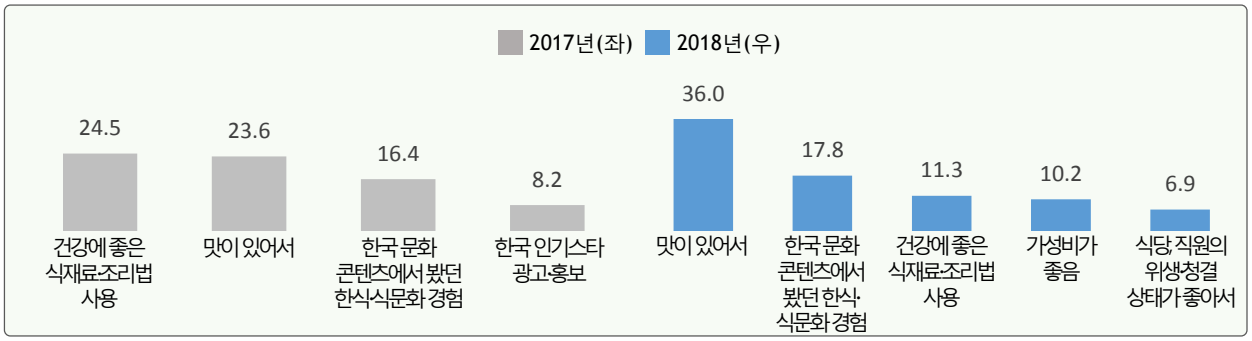
| | 아시아 | | | | | | | | | 미주 | | | 유럽 | | | | | 중동 | 아프리카 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 아시아 | 중국 | 일본 | 대만 | 태국 | 말레이시아 | 인도네시아 | 인도 | 호주 | 마주 | 미국 | 브라질 | 유럽 | 프랑스 | 영국 | 러시아 | 터키 | UAE | 남아공 |
| 사례수 | (2514) | (405) | (196) | (343) | (387) | (361) | (305) | (332) | (185) | (504) | (245) | (259) | (851) | (216) | (227) | (210) | (198) | (246) | (152) |
| **우수한 효과·품질** | 23.1 | 26.2 | 22.4 | 17.5 | 26.6 | 24.4 | 33.8 | 12.0 | 20.0 | 16.9 | 19.2 | 14.7 | 21.3 | 17.1 | 16.3 | 30.0 | 22.2 | 19.1 | 13.8 |
| **품질 대비 저렴한 가격** | 13.7 | 8.4 | 27.0 | 19.0 | 14.5 | 13.3 | 7.9 | 11.7 | 13.5 | 15.5 | 12.7 | 18.1 | 15.0 | 16.2 | 16.3 | 15.2 | 12.1 | 18.7 | 22.4 |
| **다양한 제품 종류** | 14.2 | 14.3 | 13.3 | 16.3 | 14.2 | 11.6 | 14.1 | 16.9 | 11.4 | 16.9 | 14.7 | 18.9 | 14.2 | 16.2 | 13.7 | 11.9 | 15.2 | 12.6 | 19.1 |
| **주변사람들 사이에서 평판이 좋음** | 14.0 | 14.3 | 11.7 | 12.5 | 9.8 | 18.6 | 12.1 | 16.0 | 18.4 | 15.7 | 17.6 | 13.9 | 15.3 | 12.5 | 16.3 | 21.9 | 10.1 | 14.6 | 15.1 |
| **자연 친화적 성분·재료 사용** | 9.3 | 7.2 | 5.6 | 4.4 | 9.3 | 12.2 | 13.4 | 12.3 | 9.7 | 9.9 | 11.0 | 8.9 | 11.3 | 11.6 | 12.3 | 9.5 | 11.6 | 11.0 | 9.9 |
| **좋아하는 스타가 직접 사용·홍보** | 10.0 | 12.8 | 4.6 | 17.2 | 7.5 | 9.7 | 9.5 | 8.1 | 6.5 | 9.1 | 9.4 | 8.9 | 6.8 | 8.8 | 7.5 | 3.3 | 7.6 | 11.4 | 4.6 |
| **제품 패키지 디자인 선호** | 7.6 | 9.1 | 10.2 | 7.9 | 8.3 | 4.4 | 3.3 | 9.9 | 8.1 | 10.1 | 9.0 | 11.2 | 8.3 | 10.6 | 9.3 | 4.3 | 9.1 | 6.1 | 8.6 |
| **브랜드 이미지가 좋아서** | 7.8 | 7.4 | 4.1 | 5.0 | 9.8 | 5.8 | 5.9 | 13.0 | 10.8 | 5.6 | 6.1 | 5.0 | 7.6 | 6.9 | 8.4 | 3.3 | 12.1 | 6.5 | 5.9 |

## 10) 한식

- 한식이 인기 있는 가장 큰 이유는 '맛이 있어서'(36.0%)로 나타남. 다음으로 '한국 문화콘텐츠에서 봤던 한식·식문화를 경험할 수 있어서'(17.8%)도 주요 인기 요인 중 하나임
- 모든 국가에서 '맛이 있어서'가 가장 큰 인기 요인임. 대다수의 국가에서 '한국 문화콘텐츠에서 봤던 한식·식문화 경험'이 그 다음으로 큰 인기 요인이나, 일본·호주·프랑스·영국에서는 '가성비가 좋음'을 2순위의 인기 요인으로 꼽음

그림2-35 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 한식(Top 5)

(Base : '17년 전체(n=7,800), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=5,740), 단위: %)




*Q. 귀하께서는 자국 내 한식의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*
**1순위 데이터만 표기*

표2-24 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 한식

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위 : %)

| | 아시아 | | | | | | | | | 미주 | | | 유럽 | | | | | 중동 | 아프리카 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 아시아 | 중국 | 일본 | 대만 | 태국 | 말레이시아 | 인도네시아 | 인도 | 호주 | 마주 | 미국 | 브라질 | 유럽 | 프랑스 | 영국 | 러시아 | 터키 | UAE | 남아공 |
| 사례수 | (3313) | (451) | (468) | (476) | (455) | (443) | (366) | (306) | (348) | (682) | (399) | (283) | (1285) | (345) | (384) | (332) | (224) | (226) | (234) |
| **맛이 있어서** | 38.0 | 31.5 | 56.0 | 38.7 | 35.2 | 37.2 | 35.8 | 22.9 | 41.4 | 35.5 | 40.9 | 27.9 | 33.9 | 27.0 | 34.6 | 43.1 | 29.5 | 25.7 | 31.6 |
| **한국 문화콘텐츠에서 봤던 한식·식문화 경험** | 19.8 | 23.3 | 9.0 | 27.3 | 23.7 | 20.5 | 24.6 | 15.7 | 11.8 | 13.2 | 10.3 | 17.3 | 15.4 | 14.8 | 11.2 | 18.1 | 19.6 | 19.0 | 15.0 |
| **건강에 좋은 식재료·조리법사용** | 9.9 | 6.9 | 9.4 | 5.9 | 9.7 | 13.1 | 10.4 | 15.4 | 10.6 | 10.9 | 9.3 | 13.1 | 11.8 | 9.9 | 13.5 | 9.0 | 16.1 | 18.6 | 21.8 |
| **가성비가 좋음** | 9.3 | 9.3 | 12.2 | 8.8 | 7.3 | 6.5 | 4.6 | 12.1 | 14.9 | 9.2 | 10.8 | 7.1 | 13.2 | 18.6 | 14.1 | 11.7 | 5.8 | 5.8 | 12.4 |
| **식당,직원의 위생·청결상태가 좋아서** | 6.5 | 11.1 | 2.4 | 2.9 | 7.7 | 7.4 | 6.6 | 8.2 | 6.3 | 8.9 | 8.8 | 9.2 | 7.0 | 6.7 | 8.1 | 4.5 | 9.4 | 9.3 | 5.1 |
| **친절한 직원** | 5.2 | 6.2 | 2.8 | 3.4 | 5.9 | 4.1 | 6.0 | 8.2 | 6.6 | 9.2 | 8.0 | 11.0 | 7.2 | 9.9 | 7.0 | 4.8 | 7.1 | 5.8 | 6.8 |
| **상차림·플레이팅·분위기가 좋아서** | 5.1 | 4.9 | 3.2 | 4.2 | 5.1 | 5.6 | 7.4 | 8.5 | 3.4 | 8.4 | 6.5 | 11.0 | 6.1 | 8.1 | 5.2 | 3.3 | 8.5 | 10.2 | 5.1 |
| **한국 인기스타 광고·홍보** | 5.7 | 6.9 | 2.6 | 8.0 | 5.5 | 5.0 | 4.6 | 9.2 | 4.3 | 4.3 | 5.0 | 3.2 | 4.7 | 5.2 | 5.7 | 3.9 | 3.6 | 5.3 | 2.1 |

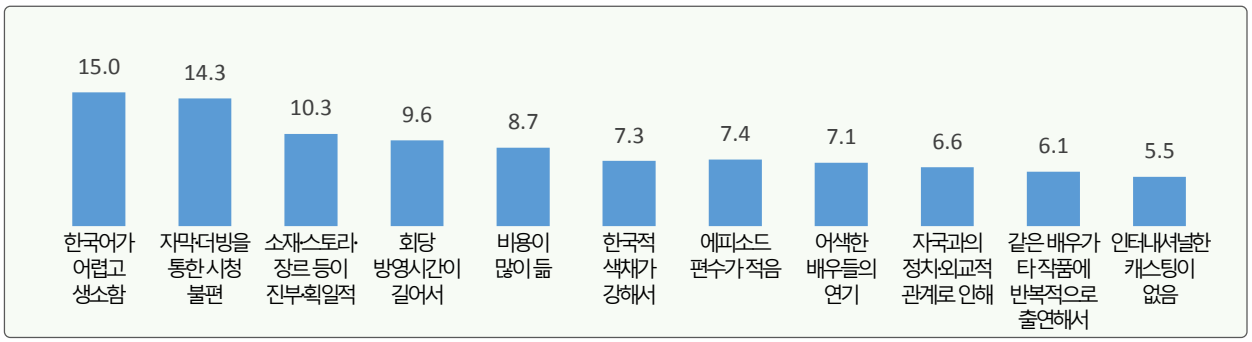
## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인

### 1) 드라마

- 한국 드라마에 대한 호감을 저해하는 가장 큰 요인은 '한국어가 어렵고 생소함'(15.0%)이며 그 다음은 '자막·더빙을 통한 시청 불편'(14.3%)으로, 언어적 요인이 주요 저해 요인으로 나타남
- 아시아권 이외의 권역에서는 '언어적 장애'가 가장 큰 호감 저해 요인이나, 아시아권의 일부 국가에서는 다른 저해 요인이 1순위로 꼽힘. 중국·대만 등 중화권 국가에서는 '소재·스토리·장르 등이 진부·획일적'을 가장 큰 저해 요인으로 꼽으나, 일본에서는 '자국과의 정치·외교적 관계로 인해', '한국적 색채가 강해서' 등이 주요 저해 요인이며, 태국에서는 '비용이 많이 듦', 말레이시아는 '회당 방영시간이 길어서' 등이 주요 저해 요인으로 꼽힘

그림2-36 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 – 드라마

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=5,235), 단위: %)




*Q. 귀하가 생각하는 한국 드라마의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

표2-25 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 – 드라마

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위 : %)

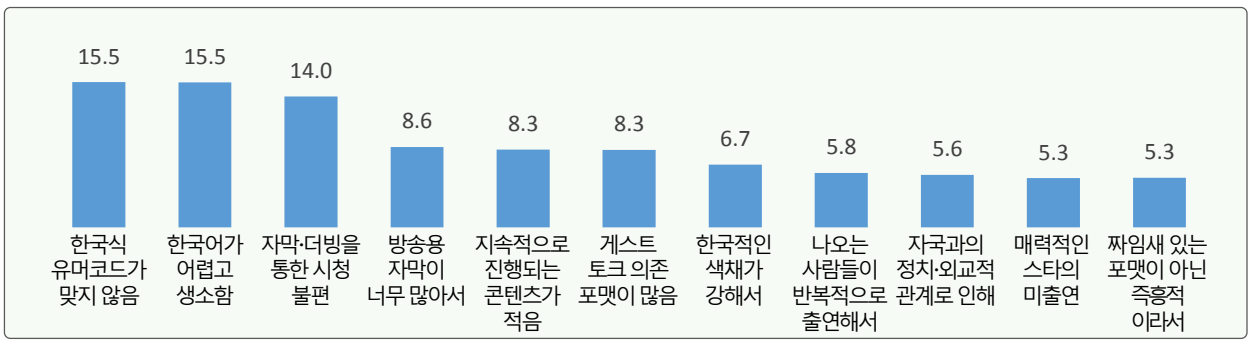
| | 아시아 | | | | | | | | | 미주 | | | 유럽 | | | | | 중동 | 아프리카 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 아시아 | 중국 | 일본 | 대만 | 태국 | 말레이시아 | 인도네시아 | 인도 | 호주 | 마주 | 미국 | 브라질 | 유럽 | 프랑스 | 영국 | 러시아 | 터키 | UAE | 남아공 |
| 사례수 | (3301) | (491) | (353) | (475) | (474) | (464) | (467) | (371) | (206) | (562) | (276) | (286) | (925) | (265) | (234) | (111) | (315) | (274) | (173) |
| **한국어가 어렵고 생소함** | 13.0 | 12.0 | 7.1 | 10.3 | 14.8 | 14.9 | 16.1 | 17.3 | 9.2 | 19.2 | 13.4 | 24.8 | 16.2 | 18.5 | 15.4 | 21.6 | 13.0 | 19.7 | 23.7 |
| **자막·더빙을 통한 시청 불편** | 14.6 | 15.9 | 7.1 | 14.5 | 11.6 | 14.0 | 20.8 | 17.5 | 14.1 | 10.9 | 11.2 | 10.5 | 14.5 | 12.5 | 12.8 | 21.6 | 14.9 | 12.4 | 20.2 |
| **소재·스토리·장르 등이 진부·획일적** | 11.6 | 21.8 | 12.5 | 15.4 | 8.2 | 10.8 | 4.9 | 6.7 | 10.2 | 6.8 | 7.6 | 5.9 | 9.2 | 10.6 | 7.7 | 12.6 | 7.9 | 8.8 | 6.4 |
| **회당 방영시간이 길어서** | 9.7 | 5.3 | 7.1 | 5.7 | 12.0 | 15.7 | 12.6 | 7.3 | 13.1 | 9.3 | 10.5 | 8.0 | 7.9 | 9.1 | 9.8 | 7.2 | 5.7 | 15.3 | 8.1 |
| **비용이 많이 듦** | 9.0 | 4.7 | 8.5 | 11.4 | 12.2 | 7.3 | 10.3 | 8.4 | 9.7 | 9.4 | 7.2 | 11.5 | 8.3 | 10.6 | 9.8 | 5.4 | 6.3 | 7.3 | 5.8 |
| **한국적 색채가 강해서** | 6.6 | 7.1 | 15.9 | 5.1 | 9.9 | 3.7 | 4.1 | 9.7 | 5.8 | 6.8 | 6.9 | 6.6 | 8.0 | 6.4 | 8.1 | 4.5 | 10.5 | 5.8 | 4.0 |
| **에피소드 편수가 적음** | 7.5 | 3.7 | 5.1 | 2.9 | 7.4 | 6.9 | 11.1 | 7.8 | 9.2 | 9.8 | 9.1 | 10.5 | 8.8 | 4.9 | 8.5 | 6.3 | 13.0 | 9.9 | 5.8 |
| **어색한 배우들의 연기** | 6.6 | 3.5 | 2.3 | 11.2 | 6.8 | 9.5 | 4.5 | 6.5 | 9.7 | 6.8 | 9.8 | 3.8 | 8.6 | 10.2 | 9.8 | 8.1 | 6.7 | 7.3 | 7.5 |
| **자국과의 정치·외교적 관계로 인해** | 8.2 | 14.7 | 23.5 | 10.5 | 3.2 | 3.0 | 1.7 | 4.9 | 4.9 | 5.2 | 7.2 | 3.1 | 3.5 | 4.2 | 5.6 | 0.0 | 2.5 | 1.8 | 4.6 |
| **같은 배우가 타 작품에 반복적으로 출연해서** | 6.2 | 6.1 | 4.2 | 5.9 | 8.0 | 7.1 | 6.2 | 5.7 | 4.9 | 5.7 | 7.2 | 4.2 | 6.3 | 6.0 | 5.6 | 4.5 | 7.6 | 4.7 | 6.9 |
| **인터내셔널한 캐스팅이 없음** | 5.0 | 4.5 | 3.7 | 4.4 | 4.6 | 4.1 | 5.8 | 7.5 | 6.3 | 6.9 | 7.6 | 6.3 | 6.1 | 5.7 | 5.6 | 4.5 | 7.3 | 6.2 | 6.9 |

## 2) 예능

- 한국 예능의 가장 큰 호감 저해 요인은 '한국식 유머코드가 맞지 않음'(15.5%)과 '한국어가 어렵고 생소함'(15.5%)이며, 다음으로 '자막·더빙을 통한 시청 불편'(14.0%)이 높게 나타남
- 국가별로 볼 때, 중국·대만·태국·미국·프랑스·러시아에서는 '한국식 유머코드가 맞지 않음'을 가장 큰 저해 요인으로 꼽았으나, 나머지 국가에서는 '자막·더빙을 통한 시청 불편' 등 언어적 요인이 가장 큰 저해 요인으로 나타남. 한편 일본에서는 드라마와 마찬가지로 '자국과의 정치·외교적 관계로 인해', '한국적 색채가 강해서' 등이 주요 호감 저해 요인으로 응답됨

그림2-37 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 – 예능

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=4,652), 단위: %)




*Q. 귀하가 생각하는 한국 예능의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

표2-26 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 – 예능

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위 : %)

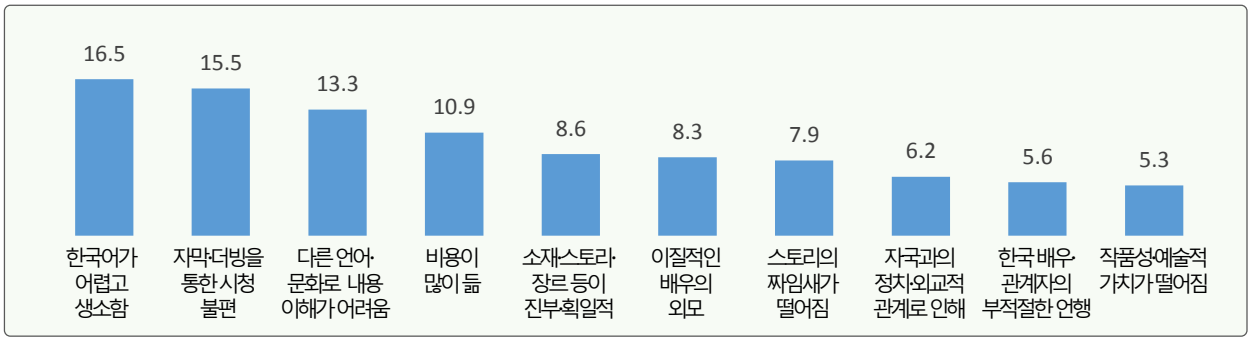
| | 아시아 | | | | | | | | | 미주 | | | 유럽 | | | | | 중동 | 아프리카 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 아시아 | 중국 | 일본 | 대만 | 태국 | 말레이시아 | 인도네시아 | 인도 | 호주 | 마주 | 미국 | 브라질 | 유럽 | 프랑스 | 영국 | 러시아 | 터키 | UAE | 남아공 |
| 사례수 | (2957) | (470) | (183) | (446) | (466) | (442) | (410) | (344) | (196) | (502) | (211) | (291) | (785) | (250) | (203) | (95) | (237) | (205) | (203) |
| **한국식 유머코드가 맞지 않음** | 17.1 | 19.1 | 9.3 | 29.8 | 20.0 | 14.7 | 7.3 | 15.4 | 12.8 | 12.9 | 16.6 | 10.3 | 13.5 | 13.2 | 10.3 | 20.0 | 13.9 | 9.3 | 12.8 |
| **한국어가 어렵고 생소함** | 13.5 | 13.6 | 12.0 | 12.1 | 12.7 | 12.0 | 18.5 | 14.0 | 11.2 | 21.5 | 14.2 | 26.8 | 15.3 | 12.8 | 18.2 | 16.8 | 14.8 | 22.0 | 24.6 |
| **자막·더빙을 통한 시청 불편** | 14.1 | 15.3 | 9.3 | 11.4 | 12.9 | 14.9 | 15.6 | 16.9 | 14.8 | 12.5 | 15.2 | 10.7 | 12.7 | 10.0 | 12.8 | 16.8 | 13.9 | 16.6 | 18.2 |
| **방송용 자막이 너무 많아서** | 8.1 | 7.7 | 7.7 | 5.4 | 5.4 | 8.8 | 12.9 | 8.7 | 9.2 | 8.6 | 5.7 | 10.7 | 10.4 | 10.0 | 9.9 | 9.5 | 11.8 | 8.3 | 9.4 |
| **지속적으로 진행되는 콘텐츠가 적음** | 8.2 | 6.2 | 6.0 | 3.6 | 8.8 | 8.8 | 13.2 | 10.8 | 8.2 | 8.6 | 7.1 | 9.6 | 8.8 | 8.8 | 9.4 | 7.4 | 8.9 | 8.3 | 7.4 |
| **게스트 토크 의존 포맷이 많음** | 8.3 | 8.5 | 5.5 | 5.8 | 7.3 | 10.4 | 10.5 | 8.4 | 8.2 | 7.2 | 8.5 | 6.2 | 9.2 | 8.8 | 8.4 | 6.3 | 11.4 | 7.8 | 8.4 |
| **한국적인 색채가 강해서** | 6.3 | 6.2 | 12.0 | 3.4 | 12.2 | 4.3 | 3.2 | 7.0 | 3.6 | 6.8 | 6.2 | 7.2 | 8.4 | 12.0 | 8.9 | 8.4 | 4.2 | 7.8 | 4.4 |
| **나오는 사람들이 반복적으로 출연해서** | 6.4 | 4.3 | 4.9 | 5.6 | 5.2 | 9.7 | 7.6 | 5.8 | 8.2 | 5.0 | 4.7 | 5.2 | 5.6 | 8.0 | 3.0 | 4.2 | 5.9 | 4.4 | 2.5 |
| **자국과의 정치·외교적 관계로 인해** | 6.5 | 13.8 | 23.5 | 7.8 | 2.8 | 2.7 | 2.2 | 2.6 | 3.6 | 4.8 | 4.7 | 4.8 | 3.1 | 4.0 | 3.4 | 2.1 | 2.1 | 4.4 | 5.4 |
| **매력적인 스타의 미출연** | 5.5 | 2.6 | 5.5 | 7.8 | 6.7 | 6.6 | 4.1 | 4.4 | 7.7 | 4.6 | 8.5 | 1.7 | 5.5 | 5.2 | 7.9 | 4.2 | 4.2 | 4.9 | 2.5 |
| **짜임새 있는 포맷이 아닌 즉흥적이라서** | 5.1 | 2.8 | 4.4 | 6.1 | 4.9 | 6.1 | 3.2 | 5.8 | 10.2 | 5.4 | 7.1 | 4.1 | 6.2 | 6.4 | 7.9 | 4.2 | 5.5 | 5.4 | 3.9 |

### 3) 영화

- 가장 큰 한국 영화 호감 저해 요인은 드라마와 마찬가지로 '한국어가 어렵고 생소함'(16.5%)이며, 다음으로 '자막·더빙을 통한 시청 불편'(15.5%)을 꼽아 언어적 요인이 주요 저해 요인으로 나타남. 이어 '다른 언어·문화로 내용 이해가 어려움'(13.3%), '비용이 많이 듦'(10.9%) 등도 한국 영화의 호감을 저해하는 요인으로 나타남
- 대부분의 국가에서 '자막·더빙을 통한 시청 불편'이 가장 큰 호감 저해 요인이나, 대만·브라질·프랑스에서는 '다른 언어·문화로 내용 이해가 어려움', 일본에서는 '자국과의 정치·외교적 관계로 인해' 등이 가장 큰 저해 요인으로 나타남

그림2-38 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 – 영화

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=5,482), 단위: %)




*Q. 귀하가 생각하는 한국 영화의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

표2-27 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 – 영화

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위 : %)

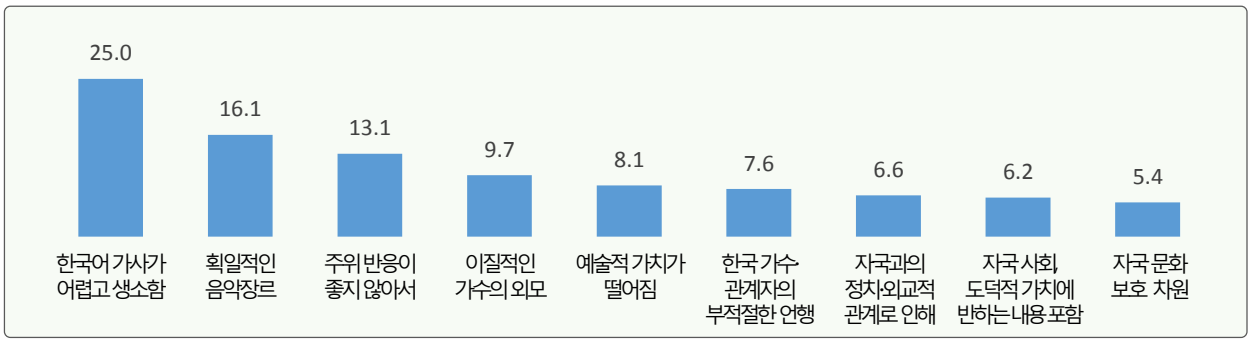
| | 아시아 | | | | | | | | | 미주 | | | 유럽 | | | | | 중동 | 아프리카 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 아시아 | 중국 | 일본 | 대만 | 태국 | 말레이시아 | 인도네시아 | 인도 | 호주 | 마주 | 미국 | 브라질 | 유럽 | 프랑스 | 영국 | 러시아 | 터키 | UAE | 남아공 |
| 사례수 | (3221) | (481) | (271) | (474) | (466) | (466) | (471) | (383) | (209) | (648) | (276) | (372) | (1085) | (306) | (262) | (170) | (347) | (273) | (255) |
| **한국어가 어렵고 생소함** | 15.0 | 12.3 | 9.2 | 11.0 | 18.0 | 13.3 | 17.4 | 22.2 | 16.7 | 19.3 | 15.9 | 21.8 | 14.0 | 11.4 | 16.4 | 16.5 | 13.3 | 27.8 | 26.7 |
| **자막·더빙을 통한 시청 불편** | 15.5 | 16.0 | 7.0 | 8.9 | 17.2 | 15.5 | 24.0 | 15.7 | 16.7 | 13.3 | 14.5 | 12.4 | 16.8 | 11.4 | 13.0 | 29.4 | 18.2 | 15.4 | 16.9 |
| **다른 언어·문화로 내용 이해가 어려움** | 13.0 | 14.8 | 9.6 | 16.9 | 12.2 | 12.7 | 12.1 | 11.2 | 12.9 | 13.1 | 9.8 | 15.6 | 14.5 | 13.1 | 14.5 | 15.3 | 15.3 | 13.2 | 12.2 |
| **비용이 많이 듦** | 11.3 | 5.4 | 12.2 | 9.1 | 13.9 | 12.0 | 14.4 | 12.3 | 12.9 | 11.6 | 9.4 | 13.2 | 10.1 | 13.1 | 11.8 | 5.3 | 8.6 | 4.8 | 12.9 |
| **소재·스토리·장르 등이 진부·획일적** | 9.1 | 11.2 | 8.9 | 9.7 | 8.6 | 9.4 | 6.4 | 10.2 | 7.2 | 6.9 | 8.3 | 5.9 | 8.7 | 8.2 | 6.5 | 8.2 | 11.0 | 8.4 | 6.7 |
| **이질적인 배우의 외모** | 8.4 | 8.7 | 7.0 | 11.6 | 6.7 | 9.4 | 5.7 | 8.4 | 9.1 | 6.9 | 8.0 | 6.2 | 8.6 | 12.1 | 6.9 | 9.4 | 6.3 | 9.5 | 8.2 |
| **스토리의 짜임새가 떨어짐** | 8.2 | 7.1 | 6.3 | 13.5 | 8.4 | 8.8 | 5.1 | 6.5 | 10.0 | 7.4 | 10.5 | 5.1 | 8.8 | 10.8 | 9.9 | 3.5 | 8.6 | 4.4 | 5.5 |
| **자국과의 정치·외교적 관계로 인해** | 7.3 | 11.0 | 24.7 | 8.6 | 5.8 | 4.3 | 2.8 | 2.3 | 1.9 | 6.2 | 7.6 | 5.1 | 4.2 | 3.9 | 5.7 | 2.9 | 4.0 | 3.7 | 3.9 |
| **한국 배우·관계자의 부적절한 언행** | 6.4 | 6.2 | 5.2 | 5.3 | 5.2 | 9.7 | 8.5 | 5.2 | 3.8 | 4.3 | 6.5 | 2.7 | 4.9 | 6.9 | 5.7 | 3.5 | 3.2 | 5.5 | 2.4 |
| **작품성·예술적 가치가 떨어짐** | 4.8 | 7.3 | 8.1 | 4.6 | 2.8 | 3.9 | 2.5 | 5.7 | 5.7 | 6.9 | 8.0 | 6.2 | 5.8 | 6.2 | 5.7 | 3.5 | 6.6 | 6.6 | 3.5 |

## 4) 음악

- 한국 음악에 대한 가장 큰 호감 저해 요인은 '한국어 가사가 어렵고 생소함'(25.0%)이며, 다음으로 '획일적인 음악 장르'(16.1%), '주위 반응이 좋지 않아서'(13.1%)가 주요한 호감 저해 요인으로 나타남
- 대부분의 국가에서 '한국어 가사가 어렵고 생소함'이 가장 큰 호감 저해 요인으로 나타나고 있으나, 프랑스·터키에서는 '획일적인 음악 장르'가 가장 큰 저해 요인이며, 중국·일본·인도네시아·인도·러시아·UAE에서는 이를 2순위로 꼽음
- 한편 '주위 반응이 좋지 않아서'가 저해 요인으로 높게 꼽힌 국가는 태국·말레이시아·인도네시아·호주·미국·브라질·영국·러시아·터키·남아공으로, 응답자의 15% 이상이 이를 호감 저해 요인으로 꼽음

그림2-39 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 – 음악

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=5,248), 단위: %)




*Q. 귀하가 생각하는 한국 음악의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

표2-28 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 – 음악

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위 : %)

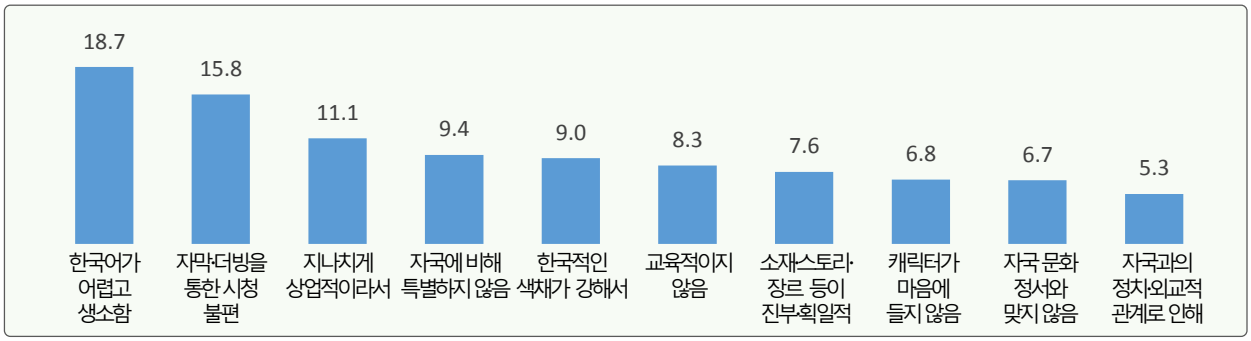
| | 아시아 | | | | | | | | | 미주 | | | 유럽 | | | | | 중동 | 아프리카 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 아시아 | 중국 | 일본 | 대만 | 태국 | 말레이시아 | 인도네시아 | 인도 | 호주 | 마주 | 미국 | 브라질 | 유럽 | 프랑스 | 영국 | 러시아 | 터키 | UAE | 남아공 |
| 사례수 | (3196) | (468) | (388) | (468) | (434) | (445) | (471) | (265) | (257) | (638) | (315) | (323) | (1015) | (295) | (341) | (130) | (249) | (220) | (179) |
| **한국어 가사가 어렵고 생소** | 26.0 | 27.1 | 14.7 | 25.6 | 30.0 | 21.8 | 32.1 | 27.5 | 29.6 | 26.8 | 26.3 | 27.2 | 20.8 | 19.7 | 20.8 | 23.1 | 20.9 | 25.9 | 22.9 |
| **음악의 장르가 획일적이어서** | 15.3 | 16.2 | 16.5 | 12.8 | 14.7 | 16.4 | 17.8 | 12.8 | 13.6 | 14.7 | 12.7 | 16.7 | 20.1 | 20.0 | 16.1 | 20.8 | 25.3 | 14.5 | 14.5 |
| **주위 반응이 좋지 않아서** | 11.4 | 4.3 | 7.2 | 7.1 | 15.9 | 17.5 | 15.9 | 9.8 | 14.0 | 17.1 | 15.2 | 18.9 | 14.7 | 8.5 | 17.3 | 19.2 | 16.1 | 14.1 | 19.6 |
| **가수의 외모가 이질적** | 9.6 | 11.5 | 3.9 | 15.6 | 8.5 | 10.6 | 5.5 | 12.1 | 8.6 | 8.0 | 8.3 | 7.7 | 10.0 | 9.5 | 9.1 | 12.3 | 10.8 | 10.0 | 16.8 |
| **예술적 가치가 낮음** | 6.5 | 7.5 | 4.9 | 6.0 | 4.1 | 5.8 | 6.2 | 10.2 | 10.1 | 9.1 | 9.8 | 8.4 | 11.9 | 12.2 | 12.9 | 13.1 | 9.6 | 9.1 | 10.1 |
| **가수·관계자의 부적절한 언행** | 8.9 | 8.5 | 10.1 | 12.6 | 9.4 | 9.2 | 7.0 | 6.8 | 5.4 | 4.7 | 4.8 | 4.6 | 6.5 | 10.2 | 5.0 | 3.1 | 6.0 | 5.5 | 2.2 |
| **자국과의 정치·외교적 관계** | 8.1 | 10.7 | 24.7 | 8.3 | 5.3 | 3.1 | 1.9 | 7.2 | 3.1 | 5.0 | 6.7 | 3.4 | 3.5 | 4.1 | 5.6 | .8 | 1.6 | 5.0 | 3.9 |
| **사회적 가치에 반하는 내용** | 7.4 | 7.3 | 10.6 | 6.4 | 4.4 | 10.8 | 6.4 | 6.8 | 7.0 | 3.4 | 4.8 | 2.2 | 4.2 | 5.1 | 6.5 | .8 | 2.0 | 8.6 | 2.2 |
| **자국 문화 보호 차원에서** | 5.5 | 6.8 | 3.9 | 4.5 | 6.5 | 4.5 | 7.0 | 6.4 | 4.3 | 6.0 | 5.4 | 6.5 | 4.9 | 8.1 | 3.2 | 2.3 | 4.8 | 5.5 | 3.9 |

## 5) 애니메이션

- 한국 애니메이션의 가장 큰 호감 저해 요인은 '한국어가 어렵고 생소함'(18.7%)이며, 다음은 '자막·더빙을 통한 시청 불편'(15.8%)으로 언어적 요인이 주요 저해 요인으로 나타남. 이어 '지나치게 상업적이라서'(11.1%), '자국에 비해 특별하지 않음'(9.4%) 순으로 조사됨
- 대부분의 국가에서 '언어적 차이'가 가장 큰 저해 요인이나, 대만에서는 '캐릭터가 마음에 들지 않음', 일본에서는 '자국과의 정치·외교적 관계로 인해', 태국·프랑스·터키에서는 '지나치게 상업적이라서' 등을 주요한 저해 요인으로 꼽음

그림2-40 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 – 애니메이션

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=4,218), 단위: %)




*Q. 귀하가 생각하는 한국 애니메이션의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

표2-29 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 – 애니메이션

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위 : %)

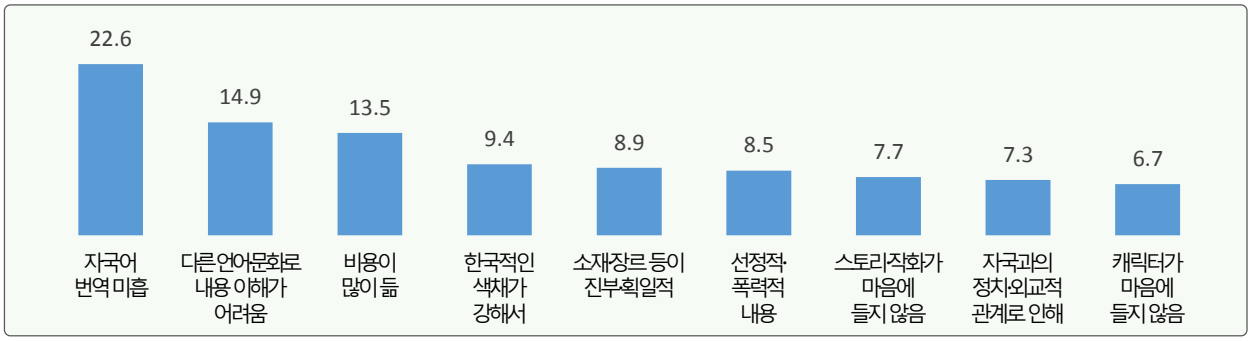
| | 아시아 | | | | | | | | | 미주 | | | 유럽 | | | | | 중동 | 아프리카 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 아시아 | 중국 | 일본 | 대만 | 태국 | 말레이시아 | 인도네시아 | 인도 | 호주 | 미주 | 미국 | 브라질 | 유럽 | 프랑스 | 영국 | 러시아 | 터키 | UAE | 남아공 |
| 사례수 | (2140) | (295) | (100) | (274) | (348) | (262) | (340) | (339) | (182) | (629) | (267) | (362) | (992) | (230) | (271) | (198) | (293) | (216) | (241) |
| **한국어가 어렵고 생소함** | 17.1 | 13.6 | 10.0 | 12.4 | 14.7 | 13.4 | 22.9 | 21.5 | 24.7 | 21.1 | 15.7 | 25.1 | 17.0 | 18.7 | 16.6 | 25.8 | 10.2 | 20.8 | 30.7 |
| **자막·더빙을 통한 시청 불편** | 15.0 | 13.9 | 14.0 | 8.8 | 16.7 | 17.9 | 15.6 | 17.4 | 14.3 | 14.1 | 18.0 | 11.3 | 17.3 | 6.5 | 13.7 | 26.8 | 22.9 | 17.1 | 18.7 |
| **지나치게 상업적이라서** | 12.0 | 12.5 | 9.0 | 13.9 | 14.9 | 9.2 | 12.6 | 8.8 | 12.6 | 10.3 | 7.9 | 12.2 | 10.5 | 13.0 | 11.4 | 3.0 | 12.6 | 10.6 | 8.7 |
| **자국에 비해 특별하지 않음** | 9.3 | 7.5 | 11.0 | 6.2 | 13.2 | 10.7 | 10.6 | 8.0 | 7.1 | 9.9 | 12.7 | 7.7 | 10.0 | 10.4 | 14.8 | 6.1 | 7.8 | 8.3 | 7.1 |
| **한국적인 색채가 강해서** | 8.3 | 10.5 | 11.0 | 6.9 | 12.6 | 4.6 | 5.6 | 9.7 | 4.4 | 10.7 | 7.1 | 13.3 | 9.6 | 9.6 | 8.1 | 12.1 | 9.2 | 11.1 | 7.5 |
| **교육적이지 않음** | 7.7 | 7.1 | 5.0 | 10.9 | 4.6 | 10.3 | 6.8 | 8.0 | 8.8 | 6.8 | 6.7 | 6.9 | 9.3 | 10.4 | 7.4 | 7.1 | 11.6 | 9.3 | 11.6 |
| **소재·스토리·장르 등이 진부·획일적** | 8.2 | 10.5 | 7.0 | 9.5 | 6.9 | 9.2 | 7.6 | 6.5 | 8.8 | 5.6 | 4.9 | 6.1 | 8.4 | 10.9 | 8.5 | 3.5 | 9.6 | 7.9 | 3.7 |
| **캐릭터 비선호** | 7.8 | 7.1 | 8.0 | 15.0 | 6.6 | 11.1 | 4.7 | 6.5 | 3.3 | 5.7 | 7.5 | 4.4 | 7.1 | 10.4 | 5.5 | 8.6 | 4.8 | 4.6 | 1.7 |
| **정서와 맞지 않는 코드** | 7.9 | 7.8 | 4.0 | 8.4 | 7.2 | 8.8 | 8.2 | 9.1 | 7.1 | 7.2 | 8.6 | 6.1 | 4.4 | 3.9 | 5.9 | 3.0 | 4.4 | 5.6 | 5.0 |
| **자국과의 정치·외교적 관계** | 5.7 | 9.2 | 19.0 | 6.2 | 2.6 | 4.6 | 4.7 | 3.8 | 5.5 | 5.6 | 7.5 | 4.1 | 4.7 | 5.2 | 6.6 | 3.5 | 3.4 | 4.2 | 3.3 |

## 6) 도서

- 한국 도서의 가장 큰 호감 저해 요인은 '자국어 번역 미흡'(22.6%)이며, 다음으로 '다른 언어·문화로 내용 이해가 어려움'(14.9%), '비용이 많이 듦'(13.5%) 등이 높게 나타남
- 대다수의 국가에서 '자국어 번역 미흡'을 가장 큰 저해 요인으로 꼽고 있으나, 호주·미국에서는 '다른 언어·문화로 내용 이해가 어려움', 영국에서는 '비용이 많이 듦'이 가장 큰 저해 요인으로 나타남. 또한 영어권 국가에서는 다른 언어권 국가에 비해 상대적으로 '자국어 번역 미흡'으로 인한 호감도 저해가 큰 것으로 조사됨

그림2-41 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 – 도서

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=2,951), 단위: %)




*Q. 귀하가 생각하는 한국 도서의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

표2-30 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 – 도서

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위 : %)

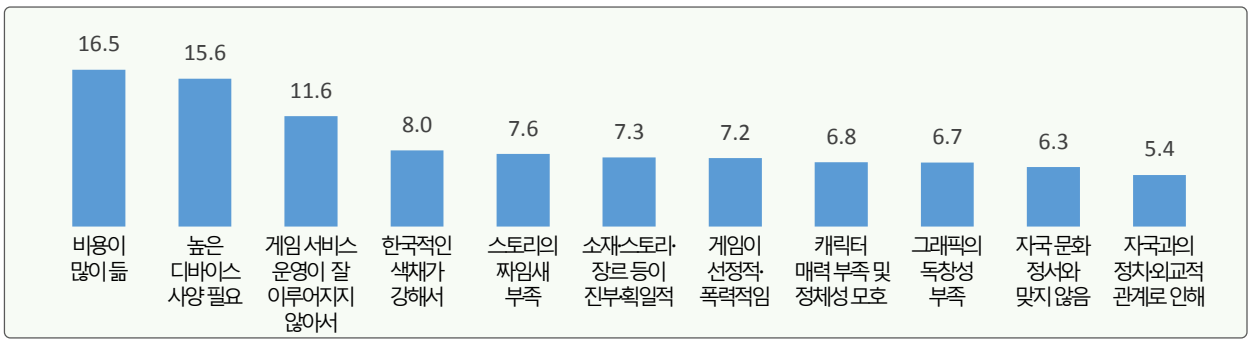
| | 아시아 | | | | | | | | | 미주 | | | 유럽 | | | | | 중동 | 아프리카 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 아시아 | 중국 | 일본 | 대만 | 태국 | 말레이시아 | 인도네시아 | 인도 | 호주 | 마주 | 미국 | 브라질 | 유럽 | 프랑스 | 영국 | 러시아 | 터키 | UAE | 남아공 |
| 사례수 | (1744) | (271) | (108) | (231) | (312) | (183) | (311) | (214) | (114) | (359) | (183) | (176) | (650) | (193) | (178) | (117) | (162) | (89) | (109) |
| **자국어 번역 미흡** | 24.0 | 18.5 | 22.2 | 26.8 | 25.0 | 23.5 | 31.8 | 20.6 | 15.8 | 20.3 | 14.8 | 26.1 | 19.5 | 23.3 | 12.4 | 17.9 | 24.1 | 24.7 | 23.9 |
| **다른 언어·문화로 내용 이해가 어려움** | 14.7 | 17.7 | 9.3 | 12.1 | 11.2 | 16.4 | 15.8 | 15.9 | 20.2 | 15.3 | 17.5 | 13.1 | 13.8 | 9.8 | 12.4 | 24.8 | 12.3 | 18.0 | 20.2 |
| **비용이 많이 듦** | 12.2 | 8.1 | 13.0 | 8.7 | 18.3 | 8.7 | 14.5 | 13.1 | 9.6 | 19.2 | 15.8 | 22.7 | 14.6 | 16.1 | 15.2 | 15.4 | 11.7 | 4.5 | 15.6 |
| **한국적인 색채가 강해서** | 9.1 | 12.2 | 12.0 | 9.1 | 9.6 | 3.8 | 7.4 | 10.7 | 7.9 | 9.7 | 8.7 | 10.8 | 10.0 | 13.5 | 5.6 | 11.1 | 9.9 | 6.7 | 10.1 |
| **소재·장르 등이 진부·획일적** | 9.5 | 12.5 | 4.6 | 7.8 | 8.3 | 15.3 | 5.5 | 12.1 | 9.6 | 7.8 | 7.7 | 8.0 | 8.5 | 6.7 | 15.7 | 2.6 | 6.8 | 9.0 | 5.5 |
| **선정적·폭력적 내용** | 9.0 | 9.2 | 12.0 | 7.4 | 9.6 | 9.3 | 8.7 | 9.3 | 7.0 | 6.1 | 7.1 | 5.1 | 8.9 | 8.8 | 13.5 | 3.4 | 8.0 | 5.6 | 9.2 |
| **스토리·작화가 마음에 들지 않음** | 7.9 | 4.4 | 8.3 | 15.6 | 6.7 | 8.7 | 7.7 | 4.7 | 8.8 | 7.0 | 7.7 | 6.3 | 7.1 | 4.1 | 7.9 | 9.4 | 8.0 | 10.1 | 8.3 |
| **자국과의 정치·외교적 관계로 인해** | 7.5 | 14.0 | 13.0 | 6.9 | 5.1 | 6.0 | 3.9 | 7.0 | 7.9 | 7.5 | 10.9 | 4.0 | 6.8 | 7.3 | 7.9 | 5.1 | 6.2 | 7.9 | 5.5 |
| **캐릭터가 마음에 들지 않음** | 5.8 | 3.3 | 5.6 | 5.6 | 5.4 | 7.7 | 4.5 | 6.1 | 13.2 | 4.7 | 7.7 | 1.7 | 10.3 | 9.8 | 9.0 | 10.3 | 12.3 | 13.5 | 1.8 |

## 7) 게임

- 한국 게임의 1순위 호감 저해 요인은 '비용이 많이 듦'(16.5%)이며, 다음으로 '높은 디바이스 사양 필요'(15.6%), '게임 서비스 운영이 잘 이루어지지 않아서'(11.6%) 등이 크게 나타남
- 국가별로 볼 때도 대부분의 국가에서 '비용이 많이 듦'이 가장 큰 호감 저해 요인으로 나타났으나, 일본에서는 '자국과의 정치·외교적 관계로 인해', 대만·말레이시아·인도네시아·브라질·러시아에서는 '높은 디바이스 사양 필요', 미국에서는 '게임 서비스 운영이 잘 이루어지지 않아서'를 1순위 저해 요인으로 꼽음

그림2-42 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 – 게임

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=3,859), 단위: %)




*Q. 귀하가 생각하는 한국 게임의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

표2-31 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 – 게임

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위 : %)

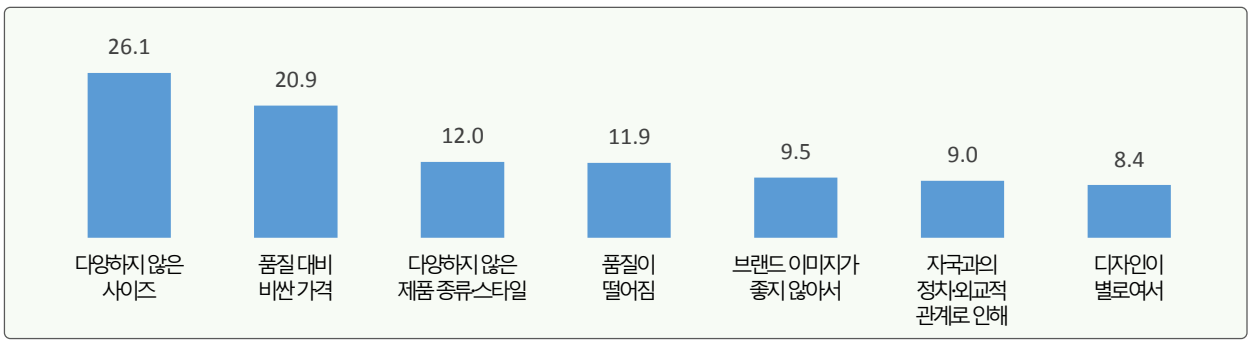
| | 아시아 | | | | | | | | | 미주 | | | 유럽 | | | | | 중동 | 아프리카 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 아시아 | 중국 | 일본 | 대만 | 태국 | 말레이시아 | 인도네시아 | 인도 | 호주 | 미주 | 미국 | 브라질 | 유럽 | 프랑스 | 영국 | 러시아 | 터키 | UAE | 남아공 |
| 사례수 | (2112) | (319) | (143) | (311) | (357) | (216) | (299) | (339) | (128) | (525) | (220) | (305) | (808) | (222) | (203) | (152) | (231) | (215) | (199) |
| **비용이 많이 듦** | 16.9 | 17.6 | 13.3 | 18.0 | 21.6 | 17.1 | 12.7 | 15.6 | 16.4 | 16.2 | 11.8 | 19.3 | 14.7 | 15.3 | 13.8 | 11.2 | 17.3 | 17.7 | 19.6 |
| **높은 디바이스 사양 필요** | 15.5 | 12.2 | 7.0 | 22.2 | 16.0 | 18.1 | 24.1 | 8.6 | 9.4 | 16.6 | 10.9 | 20.7 | 15.2 | 9.9 | 13.3 | 28.3 | 13.4 | 15.3 | 15.6 |
| **게임 서비스 운영이 잘 이루어지지 않아서** | 12.5 | 11.9 | 8.4 | 16.4 | 12.3 | 12.5 | 12.7 | 11.5 | 10.9 | 11.2 | 13.6 | 9.5 | 10.4 | 8.1 | 7.4 | 11.2 | 14.7 | 11.6 | 9.0 |
| **한국적인 색채가 강해서** | 7.6 | 6.3 | 13.3 | 6.1 | 6.7 | 4.2 | 5.7 | 12.7 | 7.0 | 8.2 | 9.5 | 7.2 | 9.3 | 9.9 | 9.9 | 10.5 | 7.4 | 9.3 | 6.0 |
| **스토리의 짜임새 부족** | 7.1 | 6.3 | 7.0 | 5.1 | 5.9 | 6.9 | 9.0 | 8.3 | 9.4 | 8.0 | 9.5 | 6.9 | 8.5 | 9.5 | 10.8 | 5.3 | 7.8 | 8.4 | 8.5 |
| **소재·스토리·장르 등이 진부·획일적** | 7.2 | 11.3 | 5.6 | 5.8 | 6.7 | 7.4 | 5.4 | 7.4 | 7.0 | 6.9 | 7.7 | 6.2 | 8.0 | 8.1 | 8.4 | 8.6 | 7.4 | 6.0 | 7.5 |
| **게임이 선정적·폭력적임** | 6.9 | 4.4 | 9.8 | 4.5 | 9.0 | 8.3 | 7.7 | 6.5 | 7.0 | 7.6 | 7.7 | 7.5 | 8.0 | 10.8 | 8.4 | 2.6 | 8.7 | 5.6 | 8.0 |
| **캐릭터 매력 부족 및 정체성 모호** | 7.1 | 7.8 | 6.3 | 5.1 | 6.7 | 9.7 | 6.0 | 8.3 | 6.3 | 7.0 | 9.1 | 5.6 | 6.4 | 6.3 | 8.4 | 3.9 | 6.5 | 7.9 | 3.5 |
| **그래픽의 독창성 부족** | 6.9 | 5.0 | 5.6 | 6.4 | 4.8 | 7.4 | 6.7 | 10.0 | 10.9 | 5.5 | 4.5 | 6.2 | 7.4 | 8.6 | 7.4 | 9.2 | 5.2 | 5.6 | 7.0 |
| **자국 문화 정서와 맞지 않음** | 6.0 | 6.6 | 8.4 | 2.9 | 5.6 | 4.2 | 7.4 | 6.8 | 7.8 | 7.2 | 8.2 | 6.6 | 5.6 | 5.9 | 6.9 | 3.3 | 5.6 | 7.9 | 8.0 |
| **자국과의 정치·외교적 관계로 인해** | 6.1 | 10.7 | 15.4 | 6.8 | 4.5 | 3.2 | 2.7 | 4.1 | 4.7 | 4.0 | 5.5 | 3.0 | 5.1 | 7.7 | 5.4 | 2.6 | 3.9 | 3.7 | 6.0 |

## 8) 패션

- 한국 패션에 대한 주요 호감 저해 요인은 '다양하지 않은 사이즈'(26.1%), '품질 대비 비싼 가격'(20.9%)으로 조사됨
- 미주·유럽·중동·아프리카 권역과 더불어 말레이시아·인도·호주에서는 '다양하지 않은 사이즈'가 가장 큰 호감 저해 요인이며, 대만·태국·인도네시아에서는 '품질 대비 비싼 가격', 일본에서는 '품질이 떨어짐', 중국에서는 '자국과의 정치·외교적 관계로 인해'가 가장 큰 저해 요인으로 꼽힘

그림2-43 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 – 패션

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=4,437), 단위: %)




*Q 귀하가 생각하는 한국 패션상품의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

표2-32 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 – 패션

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위 : %)

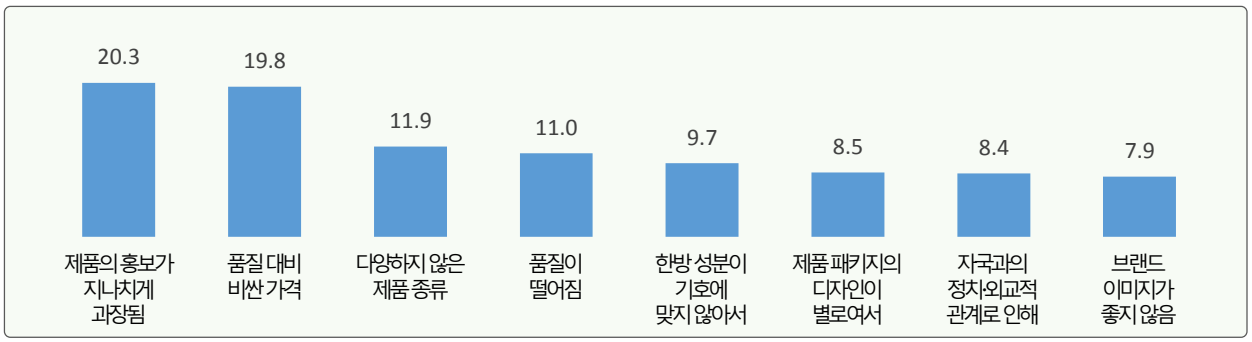
| | 아시아 | | | | | | | | | 미주 | | | 유럽 | | | | | 중동 | 아프리카 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 아시아 | 중국 | 일본 | 대만 | 태국 | 말레이시아 | 인도네시아 | 인도 | 호주 | 미주 | 미국 | 브라질 | 유럽 | 프랑스 | 영국 | 러시아 | 터키 | UAE | 남아공 |
| 사례수 | (2600) | (428) | (180) | (390) | (400) | (367) | (328) | (329) | (178) | (469) | (242) | (227) | (900) | (232) | (219) | (241) | (208) | (264) | (204) |
| **다양하지 않은 사이즈** | 22.8 | 15.0 | 12.8 | 18.7 | 24.3 | 28.9 | 26.5 | 28.6 | 27.5 | 25.4 | 22.3 | 28.6 | 30.8 | 31.0 | 24.2 | 40.7 | 26.0 | 31.8 | 41.7 |
| **품질 대비 비싼 가격** | 23.8 | 18.2 | 8.9 | 23.6 | 26.5 | 27.5 | 36.0 | 22.8 | 18.5 | 16.6 | 16.5 | 16.7 | 16.9 | 10.3 | 17.8 | 17.4 | 22.6 | 20.1 | 12.7 |
| **다양하지 않은 제품 종류·스타일** | 12.8 | 14.5 | 8.9 | 14.9 | 10.0 | 13.4 | 12.2 | 13.7 | 13.5 | 11.5 | 11.2 | 11.9 | 11.1 | 14.2 | 11.9 | 9.5 | 8.7 | 11.7 | 6.9 |
| **품질이 떨어짐** | 11.1 | 11.9 | 29.4 | 12.3 | 12.5 | 6.5 | 5.5 | 8.8 | 9.0 | 13.4 | 16.5 | 10.1 | 12.6 | 12.9 | 15.5 | 11.2 | 10.6 | 9.8 | 17.6 |
| **브랜드 이미지가 좋지 않아서** | 8.7 | 8.4 | 7.8 | 9.5 | 9.8 | 6.0 | 6.7 | 10.3 | 12.9 | 11.3 | 12.4 | 10.1 | 10.9 | 13.8 | 11.0 | 4.6 | 14.9 | 11.0 | 7.8 |
| **자국과의 정치·외교적 관계로 인해** | 10.6 | 24.8 | 20.6 | 10.5 | 5.5 | 4.4 | 4.9 | 9.4 | 3.4 | 7.2 | 7.0 | 7.5 | 7.2 | 9.1 | 9.1 | 5.4 | 5.3 | 6.8 | 4.4 |
| **디자인이 별로여서** | 8.6 | 6.5 | 10.0 | 8.7 | 10.0 | 12.0 | 5.8 | 5.5 | 12.9 | 10.4 | 11.2 | 9.7 | 8.1 | 6.9 | 8.2 | 7.9 | 9.6 | 5.3 | 5.4 |

## 9) 뷰티

- 한국 뷰티 분야에서는 '제품의 홍보가 지나치게 과장됨'(20.3%), '품질 대비 비싼 가격'(19.8%) 등이 주요 호감 저해 요인으로 나타남
- 뷰티 제품은 국가별로 각각 호감 저해 요인이 다르게 나타남. 중국·대만·미국·러시아에서는 '제품 홍보가 지나치게 과장됨', 일본에서는 '자국과의 정치·외교적 관계로 인해', 태국·말레이시아·인도네시아·인도·호주·영국·러시아·터키에서는 '품질 대비 비싼 가격', 브라질·프랑스·UAE에서는 '다양하지 않은 제품 종류'가 가장 큰 저해 요인이며, 남아공에서는 '한방 성분이 기호에 맞지 않음'이 가장 큰 저해 요인으로 꼽힘

그림2-44 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 – 뷰티

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=4,267), 단위: %)




*Q. 귀하가 생각하는 한국 뷰티 상품의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

표2-33 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 – 뷰티

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위 : %)

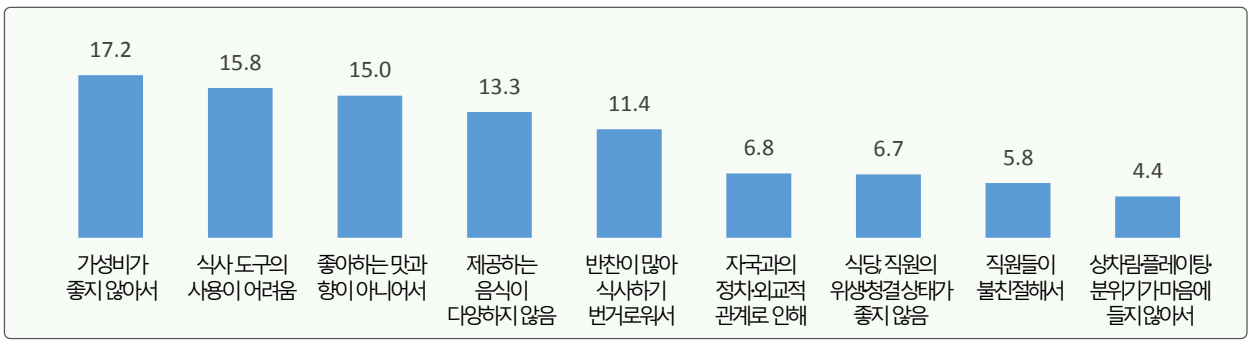
| | 아시아 | | | | | | | | | 미주 | | | 유럽 | | | | | 중동 | 아프리카 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 아시아 | 중국 | 일본 | 대만 | 태국 | 말레이시아 | 인도네시아 | 인도 | 호주 | 미주 | 미국 | 브라질 | 유럽 | 프랑스 | 영국 | 러시아 | 터키 | UAE | 남아공 |
| 사례수 | (2514) | (405) | (196) | (343) | (387) | (361) | (305) | (332) | (185) | (504) | (245) | (259) | (851) | (216) | (227) | (210) | (198) | (246) | (152) |
| **제품의 홍보가 지나치게 과장됨** | 22.2 | 31.6 | 17.3 | 30.0 | 20.7 | 19.9 | 19.0 | 15.4 | 17.3 | 16.7 | 20.0 | 13.5 | 19.0 | 14.4 | 15.9 | 31.9 | 14.1 | 16.7 | 13.8 |
| **품질 대비 비싼 가격** | 21.8 | 11.4 | 8.7 | 16.3 | 24.8 | 29.6 | 36.4 | 22.6 | 21.1 | 14.9 | 16.3 | 13.5 | 19.2 | 9.3 | 19.8 | 29.0 | 18.7 | 17.1 | 11.8 |
| **다양하지 않은 제품 종류** | 10.7 | 9.1 | 10.7 | 9.0 | 8.8 | 11.4 | 9.8 | 15.7 | 11.9 | 14.7 | 14.7 | 14.7 | 12.5 | 17.6 | 12.8 | 6.7 | 12.6 | 17.5 | 11.2 |
| **품질이 떨어짐** | 10.8 | 9.1 | 16.3 | 12.8 | 11.1 | 11.6 | 6.9 | 8.7 | 12.4 | 11.5 | 11.4 | 11.6 | 10.0 | 12.5 | 11.0 | 3.3 | 13.1 | 13.0 | 15.8 |
| **한방 성분이 기호에 맞지 않음** | 9.2 | 4.4 | 8.7 | 9.0 | 15.2 | 8.6 | 7.2 | 11.1 | 8.6 | 9.9 | 11.0 | 8.9 | 9.6 | 9.3 | 11.5 | 8.6 | 9.1 | 10.6 | 16.4 |
| **제품 패키지의 디자인이 별로여서** | 7.6 | 5.9 | 7.7 | 7.0 | 4.9 | 8.3 | 8.9 | 11.4 | 7.0 | 10.9 | 10.2 | 11.6 | 10.5 | 13.9 | 10.6 | 5.2 | 12.1 | 6.1 | 8.6 |
| **자국과의 정치·외교적 관계로 인해** | 9.6 | 20.7 | 19.4 | 7.9 | 7.2 | 3.6 | 4.3 | 6.9 | 8.6 | 7.7 | 7.3 | 8.1 | 5.8 | 6.9 | 7.9 | 3.8 | 4.0 | 6.5 | 7.2 |
| **브랜드 이미지가 좋지 않음** | 7.0 | 7.2 | 8.7 | 6.4 | 6.7 | 6.1 | 5.6 | 7.2 | 9.7 | 8.7 | 6.1 | 11.2 | 8.9 | 10.6 | 6.6 | 5.7 | 13.1 | 10.2 | 12.5 |

## 10) 한식

- 한식의 가장 큰 호감 저해 요인은 '가성비가 좋지 않아서'(17.2%)임. 다음으로 '식사 도구의 사용이 어려움'(15.8%), '좋아하는 맛과 향이 아니어서'(15.0%) 등으로 나타남
- 젓가락을 사용하지 않는 문화권의 경우 대부분 '식사 도구의 사용이 어려움'이 큰 저해 요인으로 나타나고 있으며, 중국에서는 '제공하는 음식이 다양하지 않음', 일본·대만에서는 '좋아하는 맛과 향이 아니라서', 태국·말레이시아·호주·브라질에서는 '가성비가 좋지 않음'이 가장 큰 저해 요인으로 조사됨

그림2-45 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 – 한식

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=5,740), 단위: %)




*Q. 귀하가 생각하는 한식의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

표2-34 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 – 한식

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위 : %)

| | 아시아 | | | | | | | | | 미주 | | | 유럽 | | | | | 중동 | 아프리카 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 아시아 | 중국 | 일본 | 대만 | 태국 | 말레이시아 | 인도네시아 | 인도 | 호주 | 마주 | 미국 | 브라질 | 유럽 | 프랑스 | 영국 | 러시아 | 터키 | UAE | 남아공 |
| 사례수 | (3313) | (451) | (468) | (476) | (455) | (443) | (366) | (306) | (348) | (682) | (399) | (283) | (1285) | (345) | (384) | (332) | (224) | (226) | (234) |
| **가성비가 좋지 않아서** | 19.1 | 8.2 | 7.7 | 14.3 | 29.5 | 34.5 | 27.9 | 15.7 | 16.1 | 16.1 | 14.0 | 19.1 | 13.9 | 8.7 | 15.1 | 15.4 | 17.4 | 12.8 | 14.5 |
| **식사 도구의 사용이 어려움** | 12.1 | 8.9 | 5.6 | 10.7 | 9.7 | 11.1 | 19.9 | 21.2 | 15.2 | 17.0 | 17.3 | 16.6 | 21.8 | 22.3 | 16.4 | 26.5 | 23.2 | 22.6 | 25.2 |
| **좋아하는 맛과 향이 아니어서** | 16.3 | 18.8 | 22.9 | 19.3 | 12.1 | 15.1 | 13.7 | 11.4 | 14.4 | 12.9 | 10.3 | 16.6 | 14.0 | 7.2 | 14.1 | 18.4 | 17.9 | 13.3 | 9.4 |
| **제공하는 음식이 다양하지 않음** | 13.8 | 23.3 | 5.8 | 18.5 | 15.2 | 14.0 | 7.9 | 12.4 | 11.5 | 12.0 | 14.5 | 8.5 | 11.6 | 10.4 | 13.8 | 11.7 | 9.4 | 15.5 | 15.8 |
| **반찬이 많아 식사하기 번거로워서** | 10.7 | 12.6 | 6.6 | 8.2 | 12.1 | 10.2 | 15.0 | 14.4 | 8.0 | 11.9 | 11.0 | 13.1 | 13.2 | 15.7 | 13.0 | 10.5 | 13.8 | 14.2 | 8.5 |
| **자국과의 정치·외교적 관계로 인해** | 8.1 | 14.6 | 19.2 | 6.9 | 3.1 | 3.2 | 3.8 | 8.2 | 3.7 | 6.0 | 5.8 | 6.4 | 4.4 | 6.1 | 3.4 | 6.0 | 1.3 | 4.9 | 4.7 |
| **식당, 직원의 위생·청결 상태가 좋지 않음** | 7.6 | 5.5 | 16.9 | 9.5 | 7.0 | 4.7 | 1.9 | 5.2 | 7.8 | 5.9 | 6.0 | 5.7 | 5.1 | 6.7 | 5.7 | 3.0 | 4.5 | 4.9 | 7.3 |
| **직원들이 불친절해서** | 5.9 | 6.0 | 4.7 | 9.7 | 6.2 | 3.8 | 4.6 | 3.9 | 7.2 | 6.6 | 8.5 | 3.9 | 5.1 | 8.7 | 4.4 | 2.4 | 4.9 | 4.4 | 7.3 |
| **상차림·플레이팅·분위기가 마음에 들지 않아서** | 3.7 | 1.8 | 6.6 | 1.3 | 4.4 | 2.9 | 2.5 | 6.5 | 4.6 | 5.9 | 6.0 | 5.7 | 5.1 | 8.4 | 5.2 | 1.8 | 4.5 | 4.4 | 5.6 |

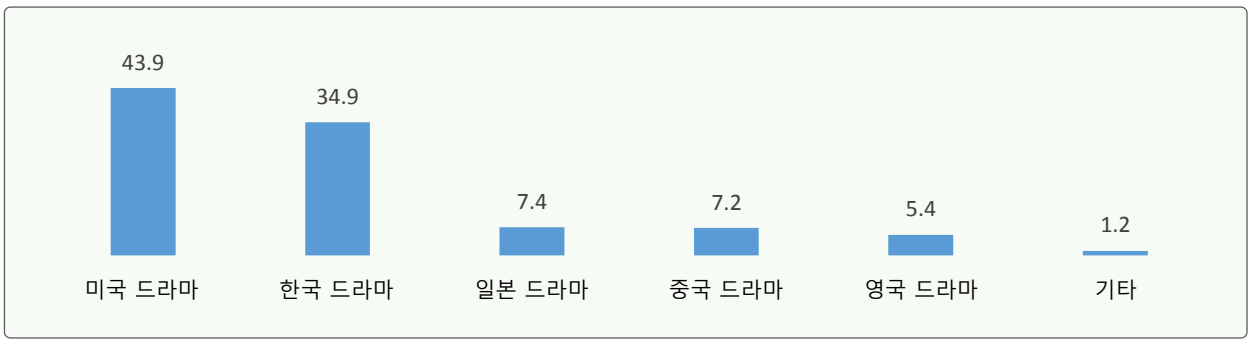
## 5. 자국에서 인기 있는 해외 콘텐츠

### 1) 드라마

- 자국에서 가장 인기 있는 해외 드라마는 '미국 드라마'(43.9%)이며, 다음은 '한국 드라마'(34.9%)가 높게 나타남
- 평균적으로 아시아권에서는 '한국 드라마'가, 그 외 권역에서는 '미국 드라마'가 가장 인기 있는 것으로 나타남
- 자국에서 '한국 드라마'가 가장 인기 있는 해외 드라마라는 응답은 대만·태국·말레이시아·인도네시아에서 가장 높게 나타나며, 그 외의 국가에서는 '미국 드라마'가 압도적인 인기를 보이는 것으로 응답됨
- 중국·인도·미국·UAE 등의 국가에서는 30% 이상의 응답자가 자국에서 '한국 드라마'가 인기 있다고 응답

그림2-46 자국에서 인기 있는 해외 콘텐츠 - 드라마

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=5,236), 단위: %)




*Q. 귀하의 국가에서 인기 있는 해외 드라마는 어느 국가의 드라마입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

표2-35 자국에서 인기 있는 해외 콘텐츠 - 드라마

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

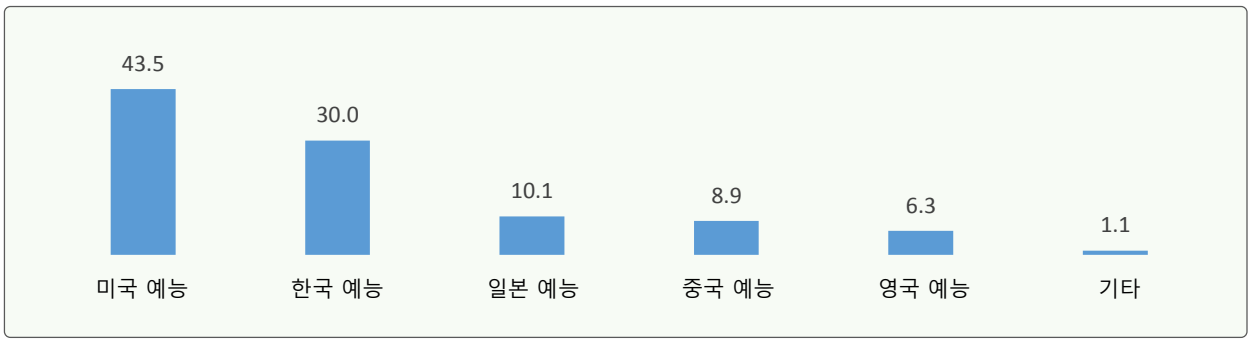
| | 아시아 | | | | | | | | | 미주 | | | 유럽 | | | | | 중동 | 아프리카 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 아시아 | 중국 | 일본 | 대만 | 태국 | 말레이시아 | 인도네시아 | 인도 | 호주 | 미주 | 미국 | 브라질 | 유럽 | 프랑스 | 영국 | 러시아 | 터키 | UAE | 남아공 |
| 사례수 | (3301) | (491) | (353) | (475) | (474) | (464) | (467) | (371) | (206) | (562) | (276) | (286) | (925) | (265) | (234) | (111) | (315) | (274) | (173) |
| **미국 드라마** | 36.4 | 48.7 | 74.8 | 17.9 | 23.8 | 30.6 | 11.8 | 48.0 | 60.2 | 71.7 | - | 71.7 | 67.9 | 67.9 | 66.2 | 61.3 | 71.4 | 45.3 | 82.7 |
| **한국 드라마** | 42.9 | 38.1 | 20.7 | 41.9 | 52.7 | 45.0 | 71.7 | 35.3 | 16.0 | 26.9 | 35.1 | 18.9 | 16.0 | 11.7 | 13.7 | 14.4 | 21.9 | 36.5 | 5.8 |
| **일본 드라마** | 9.0 | 9.6 | - | 22.5 | 7.4 | 4.7 | 7.1 | 2.4 | 5.8 | 10.0 | 17.8 | 2.4 | 5.7 | 3.8 | 15.0 | 5.4 | 0.6 | 4.0 | 1.7 |
| **중국 드라마** | 10.0 | - | 0.6 | 16.6 | 13.1 | 17.2 | 3.9 | 5.7 | 9.7 | 5.2 | 8.0 | 2.4 | 5.6 | 12.1 | 4.7 | 2.7 | 1.9 | 1.8 | 4.0 |
| **영국 드라마** | 3.2 | 3.1 | 3.1 | 0.8 | 2.5 | 1.7 | 2.4 | 7.5 | 7.8 | 20.3 | 37.3 | 3.8 | 5.2 | 3.8 | - | 14.4 | 3.2 | 7.3 | 5.8 |
| **기타** | 1.0 | 0.6 | 0.8 | 0.2 | 0.4 | 0.6 | 3.2 | 1.1 | 0.5 | 1.2 | 1.8 | 0.7 | 0.9 | 0.8 | 0.4 | 1.8 | 1.0 | 5.1 | 0.0 |

## 2) 예능

- 자국에서 가장 인기 있는 해외 예능 프로그램은 '미국 예능'(43.5%)이며, 그 다음은 '한국 예능'(30.0%)임
- 드라마와 마찬가지로 아시아권에서는 '한국 예능', 그 외 권역은 '미국 예능'이 가장 인기 있는 것으로 조사됨
- '한국 예능'이 가장 인기 있는 국가는 중국·대만·태국·말레이시아·인도네시아로 나타남

그림2-47 자국에서 인기 있는 해외 콘텐츠 - 예능

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=4,652), 단위: %)




*Q. 귀하의 국가에서 인기 있는 해외 예능은 어느 국가의 예능입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

표2-36 자국에서 인기 있는 해외 콘텐츠 - 예능

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | 아시아 | | | | | | | | | 미주 | | | 유럽 | | | | | 중동 | 아프리카 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 아시아 | 중국 | 일본 | 대만 | 태국 | 말레이시아 | 인도네시아 | 인도 | 호주 | 마주 | 미국 | 브라질 | 유럽 | 프랑스 | 영국 | 러시아 | 터키 | UAE | 남아공 |
| 사례수 | (2957) | (470) | (183) | (446) | (466) | (442) | (410) | (344) | (196) | (502) | (211) | (291) | (785) | (250) | (203) | (95) | (237) | (205) | (203) |
| **미국 예능** | 35.3 | 31.7 | 73.2 | 10.8 | 28.8 | 35.5 | 29.5 | 51.7 | 63.3 | 72.9 | - | 72.9 | 63.7 | 58.0 | 61.6 | 53.7 | 75.5 | 50.7 | 79.8 |
| **한국 예능** | 38.0 | 47.4 | 15.8 | 36.1 | 43.8 | 40.7 | 53.7 | 23.5 | 12.8 | 21.5 | 29.4 | 15.8 | 13.0 | 12.0 | 14.3 | 6.3 | 15.6 | 24.9 | 6.4 |
| **일본 예능** | 12.2 | 16.4 | - | 26.0 | 15.2 | 4.1 | 8.0 | 4.1 | 4.6 | 10.6 | 19.0 | 4.5 | 7.8 | 5.6 | 16.7 | 11.6 | 0.8 | 5.4 | 3.4 |
| **중국 예능** | 11.8 | - | 2.7 | 24.7 | 8.8 | 15.8 | 3.2 | 9.0 | 11.7 | 6.4 | 10.4 | 3.4 | 8.5 | 14.0 | 7.4 | 8.4 | 3.8 | 6.3 | 5.4 |
| **영국 예능** | 4.3 | 3.2 | 7.1 | 1.3 | 3.0 | 2.9 | 3.9 | 10.8 | 6.6 | 18.7 | 39.8 | 3.4 | 7.0 | 6.8 | - | 15.8 | 3.8 | 10.2 | 4.9 |
| **기타** | 1.0 | 1.3 | 1.1 | 1.1 | 0.4 | 0.9 | 1.7 | 0.9 | 1.0 | 0.6 | 1.4 | - | 1.8 | 3.6 | - | 4.2 | 0.4 | 2.4 | - |

### 3) 영화

- 자국에서 인기 있는 해외 영화로는 '미국 영화'(63.6%)가 압도적인 것으로 나타남
- '한국 영화'가 인기 있다는 응답의 비중이 비교적 높은 국가는 태국·말레이시아·인도네시아·미국·UAE 등으로, 20% 이상의 응답자가 '한국 영화'가 인기 있다고 응답함

그림2-48 자국에서 인기 있는 해외 콘텐츠 - 영화

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=5,482), 단위: %)




*Q. 귀하의 국가에서 인기 있는 해외 영화는 어느 국가의 영화입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

표2-37 자국에서 인기 있는 해외 콘텐츠 - 영화

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

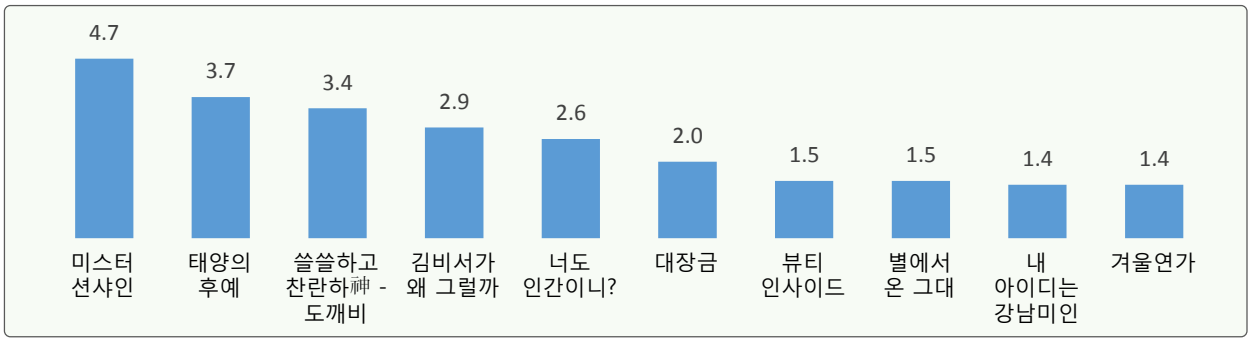
| | 아시아 | | | | | | | | | 미주 | | | 유럽 | | | | | 중동 | 아프리카 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 아시아 | 중국 | 일본 | 대만 | 태국 | 말레이시아 | 인도네시아 | 인도 | 호주 | 마주 | 미국 | 브라질 | 유럽 | 프랑스 | 영국 | 러시아 | 터키 | UAE | 남아공 |
| 사례수 | (3221) | (481) | (271) | (474) | (466) | (466) | (471) | (383) | (209) | (648) | (276) | (372) | (1085) | (306) | (262) | (170) | (347) | (273) | (255) |
| **미국 영화** | 62.8 | 73.2 | 86.0 | 70.7 | 48.1 | 57.3 | 50.5 | 60.6 | 67.5 | 79.0 | - | 79.0 | 73.3 | 67.6 | 73.7 | 70.0 | 79.5 | 59.0 | 83.1 |
| **한국 영화** | 20.8 | 14.1 | 7.7 | 11.8 | 29.2 | 26.0 | 35.7 | 19.3 | 12.4 | 16.4 | 22.1 | 12.1 | 8.2 | 7.8 | 8.4 | 5.9 | 9.5 | 21.6 | 4.3 |
| **중국 영화** | 8.1 | - | 3.7 | 7.6 | 10.1 | 10.7 | 4.7 | 9.7 | 9.1 | 5.7 | 9.1 | 3.2 | 5.9 | 7.8 | 3.8 | 3.5 | 6.9 | 4.0 | 5.5 |
| **일본 영화** | 5.9 | 9.1 | - | 8.6 | 7.9 | 1.5 | 5.5 | 3.4 | 2.9 | 12.0 | 24.6 | 2.7 | 5.9 | 6.9 | 13.4 | 4.7 | 0.0 | 4.8 | 2.4 |
| **영국 영화** | 3.5 | 3.3 | 1.8 | 1.1 | 4.5 | 4.1 | 2.5 | 5.2 | 7.7 | 19.4 | 42.0 | 2.7 | 6.6 | 7.2 | - | 11.2 | 3.7 | 8.4 | 4.7 |
| **기타** | 0.6 | 0.2 | 0.7 | 0.2 | 0.2 | 0.4 | 1.1 | 1.8 | 0.5 | 1.1 | 2.2 | 0.3 | 1.8 | 2.6 | 0.8 | 4.7 | 0.3 | 2.2 | - |

## 6. 선호하는 한국 드라마

- 전 세계적으로 선호하는 한국 드라마는 '미스터 션샤인'(4.7%)임
- 다음으로 '태양의 후예'(3.7%), '도깨비'(3.4%), '김비서가 왜 그럴까'(2.9%)의 순임
- 국가별로 선호하는 드라마가 다르게 나타나는데, 남아공·인도·말레이시아에서 '미스터 션샤인'에 대한 선호도가 압도적으로 높으며, 그 밖에 영국·UAE·미국·호주·인도네시아 등의 국가에서도 선호도가 높은 편으로 나타남. 한편 브라질·대만에서는 '도깨비'의 선호도가 가장 높으며, 중국에서는 여전히 '태양의 후예'의 선호도가 높은 것으로 조사됨

그림2-49 선호하는 한국 드라마(Top 10)

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=5,235), 주관식 응답, 단위: %)




*Q 귀하가 올해 시청한 한국 드라마 중 가장 좋아하는 것은 무엇입니까?*

표2-38 선호하는 한국 드라마(Top 10)

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 주관식 응답, 단위: %)

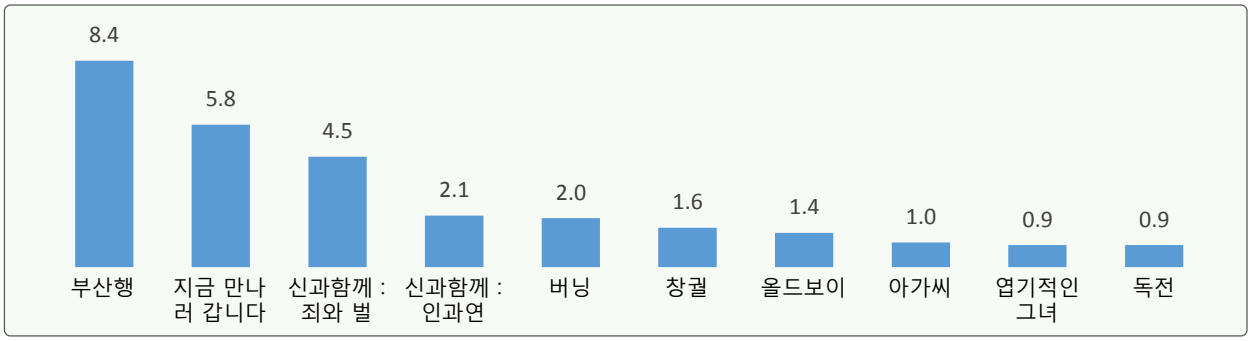
| | 아시아 | | | | | | | | | 미주 | | | 유럽 | | | | | 중동 | 아프리카 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 아시아 | 중국 | 일본 | 대만 | 태국 | 말레이시아 | 인도네시아 | 인도 | 호주 | 마주 | 미국 | 브라질 | 유럽 | 프랑스 | 영국 | 러시아 | 터키 | UAE | 남아공 |
| 사례수 | (3301) | (491) | (353) | (475) | (474) | (464) | (467) | (371) | (206) | (562) | (276) | (286) | (925) | (265) | (234) | (111) | (315) | (274) | (173) |
| **미스터 션샤인** | 4.2 | 0.6 | 0.0 | 0.6 | 0.4 | 9.9 | 6.4 | 11.6 | 6.3 | 4.6 | 6.5 | 2.8 | 2.8 | 2.3 | 8.1 | 0.9 | 0.0 | 7.3 | 18.5 |
| **태양의 후예** | 5.1 | 11.0 | 0.6 | 4.6 | 5.1 | 4.3 | 6.4 | 3.5 | 1.0 | 2.0 | 1.4 | 2.4 | 0.6 | 1.1 | 0.9 | 0.9 | 0.0 | 0.7 | 3.5 |
| **쓸쓸하고 찬란한神-도깨비** | 3.2 | 3.5 | 1.7 | 6.7 | 0.4 | 4.7 | 3.2 | 2.2 | 1.9 | 5.3 | 2.5 | 8.0 | 2.2 | 2.3 | 3.4 | 0.9 | 1.6 | 5.1 | 4.0 |
| **김비서가 왜 그럴까** | 3.7 | 4.1 | 0.0 | 4.0 | 3.6 | 6.3 | 6.2 | 1.6 | 1.0 | 1.6 | 1.8 | 1.4 | 1.1 | 0.8 | 0.9 | 0.9 | 1.6 | 3.3 | 1.7 |
| **너도 인간이니?** | 1.4 | 0.4 | 0.0 | 0.6 | 2.5 | 1.7 | 0.6 | 3.5 | 1.9 | 1.6 | 0.4 | 2.8 | 8.0 | 1.5 | 1.3 | 0.9 | 21.0 | 1.5 | 2.9 |
| **대장금** | 3.1 | 5.3 | 6.5 | 4.4 | 6.1 | 0.2 | 0.2 | 0.3 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 1.1 | 0.6 |
| **뷰티인사이드** | 2.3 | 7.7 | 0.0 | 1.7 | 1.5 | 1.7 | 2.1 | 1.1 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.1 | 0.0 | 0.0 | 0.9 | 0.0 | 0.0 | 1.2 |
| **별에서 온 그대** | 2.2 | 8.4 | 0.8 | 4.0 | 0.2 | 0.6 | 0.6 | 0.3 | 0.0 | 0.2 | 0.0 | 0.3 | 0.2 | 0.4 | 0.4 | 0.0 | 0.0 | 0.7 | 0.6 |
| **내 아이디는 강남미인** | 2.0 | 1.8 | 0.0 | 1.9 | 4.0 | 1.1 | 4.1 | 0.5 | 1.0 | 0.2 | 0.4 | 0.0 | 0.3 | 0.0 | 0.4 | 0.9 | 0.3 | 1.5 | 0.6 |
| **겨울연가** | 2.1 | 0.2 | 13.9 | 0.2 | 0.2 | 3.0 | 0.4 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 1.1 | 0.0 |
| **기타** | 43.4 | 42.9 | 37.4 | 47.2 | 45.3 | 44 | 44.5 | 44.1 | 25.9 | 30.4 | 24.9 | 31.6 | 36.5 | 22.4 | 23.2 | 54.0 | 55.7 | 44.5 | 35.4 |
| **오인지** | 9.7 | 2.4 | 9.6 | 11.6 | 9.5 | 8.8 | 14.1 | 14.6 | 5.8 | 10.3 | 7.2 | 13.3 | 8.1 | 13.2 | 7.3 | 10.8 | 3.5 | 9.1 | 8.7 |
| **없음** | 17.9 | 11.0 | 30.3 | 11.2 | 19.8 | 12.1 | 9.9 | 17.5 | 55.8 | 45.6 | 56.2 | 35.3 | 38.7 | 57.0 | 53.8 | 28.8 | 15.6 | 25.9 | 23.1 |

## 7. 선호하는 한국 영화

- 가장 선호하는 한국 영화는 '부산행'(8.4%)로 응답됨
- 다음으로 '지금 만나러 갑니다'(5.8%), '신과 함께 : 죄와 벌'(4.5%) 순으로 나타남
- 국가별로 살펴보면, 중국·태국·말레이시아·인도네시아·호주·미국·프랑스·러시아에서는 '부산행'이, 인도·영국·터키·UAE·남아공에서는 '지금 만나러 갑니다'가 가장 선호되는 것으로 나타남

그림2-50 선호하는 한국 영화(Top 10)

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=5,482), 주관식 응답, 단위: %)




*Q. 귀하가 올해 시청한 한국 영화 중 가장 좋아하는 것은 무엇입니까?*

표2-39 선호하는 한국 영화(Top 10)

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 주관식 응답, 단위: %)

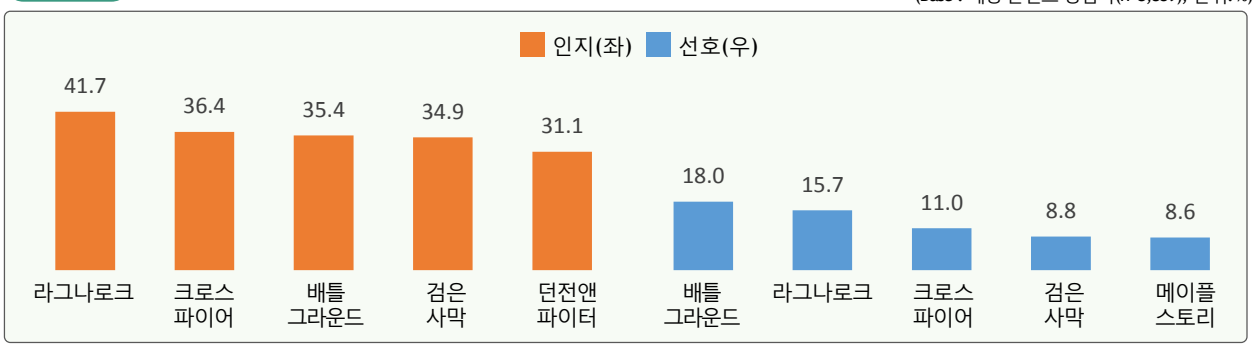
| | 아시아 | | | | | | | | | 미주 | | | 유럽 | | | | | 중동 | 아프리카 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 아시아 | 중국 | 일본 | 대만 | 태국 | 말레이시아 | 인도네시아 | 인도 | 호주 | 미주 | 미국 | 브라질 | 유럽 | 프랑스 | 영국 | 러시아 | 터키 | UAE | 남아공 |
| 사례수 | (3221) | (481) | (271) | (474) | (466) | (466) | (471) | (383) | (209) | (648) | (276) | (372) | (1085) | (306) | (262) | (170) | (347) | (273) | (255) |
| **부산행** | 10.6 | 13.5 | 3.3 | 12.2 | 9.2 | 18.5 | 8.7 | 5.0 | 9.1 | 5.4 | 4.7 | 5.9 | 5.3 | 4.2 | 5.0 | 12.9 | 2.9 | 7.0 | 3.5 |
| **지금 만나러 갑니다** | 6.1 | 5.0 | 0.0 | 2.5 | 4.5 | 5.6 | 4.2 | 20.1 | 7.2 | 2.5 | 4.0 | 1.3 | 3.9 | 0.0 | 5.3 | 1.2 | 7.5 | 9.9 | 14.1 |
| **신과함께 : 죄와 벌** | 7.0 | 5.0 | 0.0 | 27.8 | 4.9 | 8.2 | 0.0 | 1.6 | 1.0 | 0.2 | 0.4 | 0.0 | 0.8 | 0.0 | 0.4 | 0.0 | 2.3 | 1.5 | 2.0 |
| **신과함께 : 인과연** | 3.4 | 1.2 | 0.0 | 8.0 | 1.1 | 4.5 | 7.6 | 0.8 | 1.0 | 0.2 | 0.4 | 0.0 | 0.1 | 0.0 | 0.4 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 1.2 |
| **버닝** | 1.3 | 3.5 | 0.0 | 0.2 | 0.0 | 0.6 | 0.0 | 3.7 | 3.3 | 4.6 | 0.4 | 7.8 | 2.9 | 7.2 | 0.4 | 3.5 | 0.9 | 0.7 | 1.2 |
| **창궐** | 1.3 | 0.8 | 0.0 | 0.8 | 1.1 | 3.6 | 0.4 | 2.3 | 0.0 | 0.2 | 0.4 | 0.0 | 2.9 | 0.0 | 1.1 | 0.0 | 8.4 | 1.8 | 3.1 |
| **올드보이** | 0.7 | 0.4 | 0.7 | 0.0 | 0.2 | 0.2 | 0.0 | 3.1 | 1.4 | 1.4 | 0.0 | 2.4 | 3.3 | 2.3 | 2.3 | 3.5 | 4.9 | 1.1 | 2.4 |
| **엽기적인 그녀** | 0.2 | 2.3 | 4.8 | 1.1 | 3.0 | 0.0 | 0.0 | 0.8 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.3 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.9 | 0.0 | 0.8 |
| **아가씨** | 1.4 | 0.4 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.2 | 0.5 | 1.4 | 2.3 | 1.1 | 3.2 | 2.1 | 3.6 | 1.1 | 0.0 | 2.6 | 0.4 | 2.4 |
| **독전** | 0.9 | 0.4 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 1.1 | 1.9 | 3.7 | 0.0 | 0.6 | 1.4 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 1.8 | 3.9 |
| **기타** | 31.8 | 40.1 | 40.7 | 19.3 | 34.1 | 33.5 | 47.9 | 30.8 | 16.9 | 25.6 | 17.6 | 28.8 | 26.7 | 17.5 | 15.6 | 37.0 | 34.9 | 35.7 | 33.5 |
| **오인지** | 8.8 | 5.0 | 10.3 | 6.3 | 13.7 | 8.6 | 13.0 | 7.8 | 2.9 | 9.0 | 7.6 | 9.9 | 10.6 | 9.5 | 9.9 | 11.2 | 11.8 | 10.6 | 10.2 |
| **없음** | 23.9 | 21.2 | 41.0 | 21.1 | 26.8 | 14.2 | 14.4 | 21.1 | 56.5 | 50.6 | 63.0 | 41.4 | 42.3 | 55.2 | 58.8 | 31.2 | 23.9 | 30.8 | 22.4 |

## 8. 한국산 게임 인지율 및 선호도

- 한국산임을 인지하고 있는 게임에 대해 조사한 결과, '라그나로크'(41.7%)가 가장 높았으며, 그 다음으로 '크로스파이어'(36.4%), '배틀그라운드'(35.4%)의 순임. 한편 선호도가 높은 한국 게임은 '배틀그라운드'(18.0%)가 가장 높고, 다음이 '라그나로크'(15.7%)로 나타남
- 권역별로 살펴보면 아시아권에서는 인지 및 선호 모두 '배틀그라운드'가 가장 높은 것으로 나타남. 미주에서는 '크로스파이어'의 인지와 선호가 가장 높으며, 유럽·중동에서는 '검은사막'의 인지가 가장 높고 선호는 '배틀그라운드'가 가장 높음. 아프리카에서는 '건쉽배틀'의 인지가 가장 높고 '라그나로크'의 선호가 가장 높은 것으로 조사됨

그림2-51 한국산 게임 인지율 및 선호도(Top 5)

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=3,859), 단위: %)




*Q 다음 중 한국 게임이라고 알고 있는 게임을 모두 선택해 주십시오(복수응답)*
*Q 다음의 한국 게임 중 가장 좋아하는 게임은 무엇입니까?*

표2-40 한국산 게임 인지율 및 선호도

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

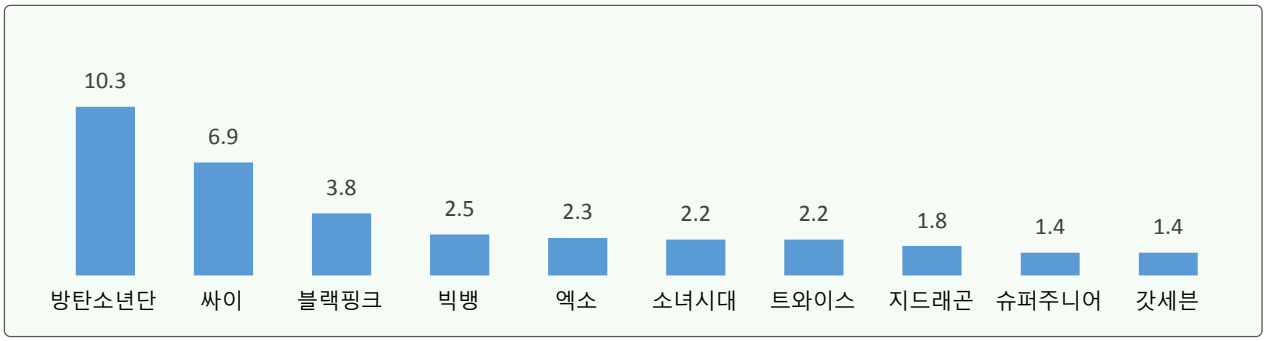
| | | 아시아 | | | | | | | | | 미주 | | | 유럽 | | | | | 중동 | 아프리카 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 아시아 | 중국 | 일본 | 대만 | 태국 | 말레이시아 | 인도네시아 | 인도 | 호주 | 미주 | 미국 | 브라질 | 유럽 | 프랑스 | 영국 | 러시아 | 터키 | UAE | 남아공 |
| 사례수 | | (2112) | (319) | (143) | (311) | (357) | (216) | (299) | (339) | (128) | (525) | (220) | (305) | (808) | (222) | (203) | (152) | (231) | (215) | (199) |
| 인지율 | 라그나로크 | 46.7 | 24.8 | 25.9 | 70.4 | 67.5 | 50.0 | 53.8 | 33.3 | 21.9 | 41.7 | 23.6 | 54.8 | 32.8 | 28.8 | 28.6 | 43.4 | 33.3 | 27.4 | 40.7 |
| | 크로스파이어 | 36.0 | 70.8 | 30.8 | 19.6 | 25.8 | 30.6 | 31.8 | 41.6 | 27.3 | 48.4 | 30.9 | 61.0 | 32.7 | 29.7 | 28.6 | 34.2 | 38.1 | 29.8 | 30.7 |
| | 배틀그라운드 | 39.3 | 71.5 | 32.2 | 45.3 | 27.2 | 38.0 | 27.1 | 34.5 | 29.7 | 32.8 | 38.2 | 28.9 | 33.7 | 32.9 | 38.9 | 25.0 | 35.5 | 21.4 | 22.6 |
| | 검은사막 | 34.3 | 15.7 | 24.5 | 51.1 | 39.8 | 31.0 | 27.8 | 44.0 | 30.5 | 33.1 | 27.7 | 37.0 | 37.6 | 27.5 | 27.6 | 43.4 | 52.4 | 42.3 | 27.1 |
| | 던전앤파이터 | 33.5 | 63.6 | 22.4 | 9.3 | 34.5 | 27.3 | 28.1 | 44.8 | 20.3 | 27.0 | 26.8 | 27.2 | 27.8 | 29.7 | 32.5 | 19.1 | 27.7 | 23.7 | 36.7 |
| | 포인트 블랭크 | 31.7 | 15.4 | 18.2 | 27.7 | 43.1 | 20.8 | 60.5 | 33.0 | 13.3 | 32.8 | 20.9 | 41.3 | 29.2 | 21.6 | 23.2 | 33.6 | 39.0 | 20.5 | 24.1 |
| | 서머너즈 워 | 29.6 | 22.9 | 34.3 | 25.7 | 38.9 | 31.0 | 30.1 | 31.3 | 17.2 | 32.4 | 32.3 | 32.5 | 23.3 | 27.5 | 21.2 | 11.2 | 29.0 | 27.4 | 18.1 |
| | 건쉽배틀 | 27.3 | 12.2 | 27.3 | 8.4 | 29.1 | 35.6 | 27.8 | 52.2 | 24.2 | 26.7 | 36.4 | 19.7 | 23.8 | 23.4 | 26.6 | 13.8 | 28.1 | 28.8 | 47.2 |
| | 메이플스토리 | 35.5 | 46.4 | 39.2 | 75.6 | 25.5 | 44.4 | 15.7 | 15.6 | 18.8 | 20.0 | 22.3 | 18.4 | 14.2 | 12.6 | 14.3 | 11.8 | 17.3 | 16.7 | 13.6 |
| | 세븐나이츠 | 28.0 | 13.8 | 24.5 | 25.4 | 40.1 | 27.3 | 31.8 | 34.8 | 14.8 | 17.1 | 15.5 | 18.4 | 20.7 | 24.3 | 14.3 | 21.7 | 22.1 | 30.2 | 26.1 |
| 선호도 | 배틀그라운드 | 18.7 | 36.7 | 24.5 | 14.8 | 8.4 | 21.8 | 11.7 | 18.3 | 17.2 | 15.0 | 21.4 | 10.5 | 20.8 | 18.9 | 21.7 | 14.5 | 26.0 | 14.4 | 11.6 |
| | 라그나로크 | 16.7 | 2.8 | 7.7 | 21.9 | 34.7 | 20.8 | 17.7 | 8.3 | 11.7 | 17.3 | 7.7 | 24.3 | 12.6 | 10.8 | 10.3 | 20.4 | 11.3 | 11.6 | 17.6 |
| | 크로스파이어 | 8.9 | 21.3 | 7.0 | 1.3 | 4.2 | 6.5 | 5.7 | 14.7 | 8.6 | 19.8 | 12.7 | 24.9 | 11.5 | 8.6 | 11.8 | 15.8 | 11.3 | 10.7 | 8.5 |
| | 검은사막 | 7.8 | 2.8 | 7.0 | 12.2 | 8.4 | 6.5 | 4.3 | 10.6 | 11.7 | 7.4 | 6.8 | 7.9 | 11.8 | 12.2 | 9.9 | 10.5 | 13.9 | 11.2 | 9.0 |
| | 메이플스토리 | 11.5 | 8.8 | 16.8 | 32.8 | 3.4 | 19.0 | 4.0 | 3.2 | 10.2 | 5.3 | 9.1 | 2.6 | 3.8 | 3.2 | 6.4 | 3.3 | 2.6 | 9.3 | 4.5 |
| | 포인트 블랭크 | 8.3 | 1.6 | 2.1 | 2.3 | 11.2 | 2.3 | 29.4 | 6.5 | 4.7 | 6.5 | 4.5 | 7.9 | 9.8 | 6.8 | 8.4 | 13.8 | 11.3 | 7.9 | 5.0 |
| | 던전앤파이터 | 7.8 | 18.8 | 4.9 | 2.3 | 3.6 | 4.2 | 3.3 | 13.3 | 10.2 | 6.9 | 9.5 | 4.9 | 7.2 | 9.0 | 9.4 | 3.3 | 6.1 | 8.8 | 14.6 |
| | 서머너즈 워 | 6.2 | 2.5 | 14.7 | 2.9 | 9.2 | 4.2 | 6.7 | 7.4 | 4.7 | 9.1 | 11.8 | 7.2 | 8.5 | 16.2 | 7.9 | 2.6 | 5.6 | 9.8 | 4.5 |
| | 건쉽배틀 | 5.7 | 1.9 | 4.2 | 1.3 | 4.8 | 7.4 | 7.7 | 10.9 | 8.6 | 4.6 | 7.3 | 2.6 | 4.7 | 5.9 | 5.9 | 2.6 | 3.9 | 7.0 | 15.6 |
| | 세븐나이츠 | 5.1 | 1.3 | 2.8 | 1.3 | 9.5 | 6.0 | 7.0 | 5.6 | 6.3 | 4.4 | 5.0 | 3.9 | 5.7 | 6.8 | 4.4 | 4.6 | 6.5 | 7.0 | 6.0 |
| | 기타 | 3.3 | 1.6 | 8.4 | 7.1 | 2.5 | 1.4 | 2.3 | 1.2 | 6.3 | 3.6 | 4.1 | 3.3 | 3.6 | 1.8 | 3.9 | 8.6 | 1.7 | 2.3 | 3.0 |

## 9. 선호하는 한국 가수·그룹

- 가장 선호하는 한국 가수·그룹은 '방탄소년단'(10.3%)임
- 다음으로 '싸이'(6.9%), '블랙핑크'(3.8%), '빅뱅'(2.5%), '엑소'(2.3%)의 순으로 나타남
- 국가별로는 미주·유럽·중동에서는 '방탄소년단', 중국에서는 '빅뱅'과 '엑소', 일본·대만에서는 '트와이스', 태국·인도네시아에서는 '블랙핑크' 등이 가장 선호도가 높은 것으로 나타남. 아시아권의 경우 멤버에 자국민이 포함되는지 여부가 선호에 영향을 미치는 것으로 판단됨
- 그 외 인도·러시아·터키·남아공에서는 여전히 '싸이'의 선호가 높게 나타남

그림2-52 선호하는 한국 가수·그룹(Top 10)

(Base : 전체(n=7,500), 주관식 응답, 단위: %)




*Q. 귀하께서 현재 가장 좋아하는 한국 가수/그룹은 누구입니까?*

표2-41 선호하는 한국 가수·그룹(Top 10)

(Base : 전체, 주관식 응답, 단위: %)

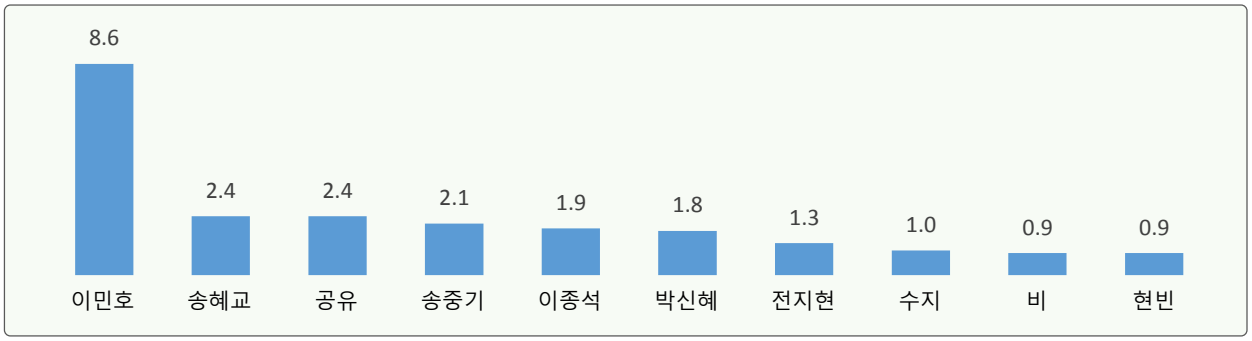
| | 아시아 | | | | | | | | | 미주 | | | 유럽 | | | | | 중동 | 아프리카 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 아시아 | 중국 | 일본 | 대만 | 태국 | 말레이시아 | 인도네시아 | 인도 | 호주 | 마주 | 미국 | 브라질 | 유럽 | 프랑스 | 영국 | 러시아 | 터키 | UAE | 남아공 |
| 사례수 | (3900) | (500) | (500) | (500) | (500) | (500) | (500) | (500) | (400) | (1000) | (500) | (500) | (1800) | (500) | (500) | (400) | (400) | (400) | (400) |
| **방탄소년단** | 7.6 | 4.0 | 4.0 | 7.6 | 3.2 | 14.8 | 12.4 | 6.0 | 8.8 | 15.1 | 14.2 | 16.0 | 13.4 | 14.2 | 12.6 | 5.8 | 21.0 | 13.5 | 8.0 |
| **싸이** | 3.6 | 1.0 | 0.8 | 0.6 | 1.6 | 3.0 | 0.6 | 16.0 | 5.3 | 9.7 | 4.8 | 14.6 | 11.1 | 7.6 | 6.4 | 9.8 | 22.5 | 5.8 | 15.3 |
| **블랙핑크** | 6.5 | 0.4 | 0.2 | 1.2 | 9.0 | 12.4 | 25.6 | 0.2 | 1.8 | 1.1 | 1.4 | 0.8 | 0.7 | 0.2 | 0.8 | 0.8 | 1.0 | 1.0 | 1.0 |
| **빅뱅** | 3.9 | 9.4 | 3.2 | 2.0 | 1.8 | 9.2 | 3.0 | 1.4 | 1.0 | 0.3 | 0.4 | 0.2 | 1.2 | 0.4 | 0.0 | 0.3 | 4.8 | 0.5 | 1.3 |
| **소녀시대** | 3.3 | 7.2 | 2.6 | 8.2 | 4.0 | 3.8 | 3.2 | 0.4 | 1.3 | 0.9 | 1.6 | 0.2 | 0.1 | 0.0 | 0.4 | 0.0 | 0.0 | 0.3 | 0.5 |
| **트와이스** | 3.9 | 0.2 | 10.8 | 12.6 | 0.2 | 2.6 | 1.8 | 0.2 | 1.0 | 0.7 | 0.8 | 0.6 | 0.4 | 0.4 | 0.4 | 0.0 | 0.8 | 0.8 | 0.5 |
| **엑소** | 3.7 | 9.4 | 0.8 | 2.4 | 4.8 | 2.8 | 4.8 | 0.4 | 0.8 | 0.8 | 1.0 | 0.6 | 0.8 | 0.6 | 0.2 | 1.0 | 1.8 | 2.5 | 1.8 |
| **지드래곤** | 2.4 | 5.0 | 0.2 | 1.8 | 2.6 | 3.2 | 0.2 | 5.8 | 0.3 | 1.5 | 1.4 | 1.6 | 0.7 | 0.8 | 0.8 | 1.0 | 0.3 | 1.5 | 2.0 |
| **슈퍼주니어** | 1.3 | 1.0 | 0.0 | 2.6 | 1.8 | 2.2 | 10.2 | 0.2 | 0.5 | 0.6 | 0.0 | 1.2 | 0.4 | 0.2 | 0.2 | 0.3 | 1.0 | 0.0 | 0.0 |
| **갓세븐** | 2.4 | 1.2 | 0.2 | 0.4 | 10.4 | 1.6 | 0.4 | 0.4 | 1.0 | 1.6 | 3.0 | 0.2 | 0.3 | 0.4 | 0.8 | 0.0 | 0.0 | 0.8 | 0.0 |
| **오인지** | 5.0 | 1.8 | 0.0 | 0.0 | 3.8 | 5.0 | 11.0 | 11.0 | 8.0 | 10.9 | 13.2 | 8.6 | 7.3 | 11.2 | 10.4 | 6.0 | 0.0 | 12.3 | 8.5 |
| **없음** | 25.1 | 18.8 | 51.0 | 29.6 | 16.2 | 11.4 | 3.4 | 21.6 | 54.8 | 41.0 | 45.0 | 37.0 | 47.6 | 54.2 | 53.6 | 51.5 | 28.0 | 35.8 | 36.8 |

## 10. 선호하는 한국 배우

- 전 세계적으로 여전히 '이민호'(8.6%)에 대한 선호도가 압도적으로 높음
- 다음으로 '송혜교'(2.4%), '공유'(2.4%), '송중기'(2.1%), '이종석'(1.9%)의 순으로 나타남
- 국가별로도 대부분의 국가에서 '이민호'가 1순위 선호 배우이며, 대만의 경우 '공유'의 선호도가 가장 높은 것으로 나타남. 일본에서는 아직까지 '배용준', '이병헌'이 높은 선호도를 보이는 한국 배우인 것으로 조사됨

그림2-53 선호하는 한국 배우(Top 10)

(Base : 전체(n=7,500), 주관식 응답, 단위: %)




*Q. 귀하께서 현재 가장 좋아하는 한국 배우는 누구입니까?*

표2-42 선호하는 한국 배우(Top 10)

(Base : 전체, 주관식 응답, 단위: %)

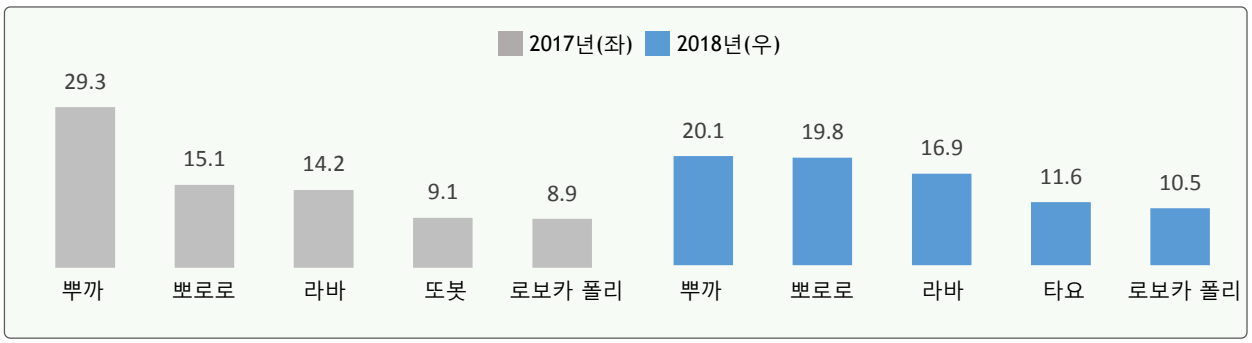
| | 아시아 | | | | | | | | | 미주 | | | 유럽 | | | | | 중동 | 아프리카 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 아시아 | 중국 | 일본 | 대만 | 태국 | 말레이시아 | 인도네시아 | 인도 | 호주 | 미주 | 미국 | 브라질 | 유럽 | 프랑스 | 영국 | 러시아 | 터키 | UAE | 남아공 |
| 사례수 | (3900) | (500) | (500) | (500) | (500) | (500) | (500) | (500) | (400) | (1000) | (500) | (500) | (1800) | (500) | (500) | (400) | (400) | (400) | (400) |
| **이민호** | 10.2 | 8.2 | 1.4 | 4.6 | 9.6 | 14.2 | 25.8 | 13.0 | 3.0 | 4.5 | 3.6 | 5.4 | 5.5 | 4.8 | 1.8 | 2.0 | 14.5 | 16.5 | 9.0 |
| **송혜교** | 3.7 | 7.2 | 0.6 | 3.8 | 3.2 | 4.6 | 6.4 | 2.6 | 1.0 | 0.6 | 1.0 | 0.2 | 0.6 | 0.2 | 1.2 | 0.5 | 0.3 | 2.5 | 1.5 |
| **공유** | 3.0 | 2.2 | 0.6 | 6.0 | 1.8 | 3.0 | 0.6 | 7.6 | 1.8 | 1.0 | 1.2 | 0.8 | 1.1 | 0.4 | 1.6 | 0.8 | 1.8 | 2.3 | 6.3 |
| **송중기** | 3.5 | 6.6 | 0.0 | 2.6 | 5.4 | 5.6 | 2.8 | 3.8 | 0.5 | 0.5 | 0.6 | 0.4 | 0.5 | 0.0 | 0.2 | 0.0 | 2.0 | 1.3 | 1.3 |
| **이종석** | 2.1 | 4.4 | 0.8 | 3.0 | 1.8 | 1.8 | 2.0 | 2.0 | 0.3 | 2.1 | 0.4 | 3.8 | 2.1 | 0.4 | 0.4 | 0.5 | 7.8 | 1.5 | 0.0 |
| **박신혜** | 1.9 | 2.4 | 0.0 | 2.2 | 1.8 | 3.2 | 1.4 | 3.2 | 1.0 | 2.2 | 2.2 | 2.2 | 1.4 | 0.2 | 0.6 | 0.5 | 4.8 | 2.0 | 1.0 |
| **전지현** | 1.9 | 8.0 | 0.0 | 1.4 | 0.8 | 0.8 | 0.8 | 2.6 | 0.8 | 0.7 | 0.8 | 0.6 | 0.4 | 0.0 | 0.6 | 0.0 | 1.0 | 0.0 | 2.3 |
| **수지** | 1.1 | 0.2 | 0.2 | 0.6 | 0.2 | 0.8 | 1.6 | 4.2 | 1.3 | 1.3 | 0.6 | 2.0 | 0.4 | 0.0 | 0.0 | 0.8 | 1.0 | 0.3 | 2.0 |
| **비** | 1.4 | 1.0 | 0.0 | 1.6 | 4.0 | 1.8 | 1.6 | 0.4 | 0.3 | 0.4 | 0.4 | 0.4 | 0.2 | 0.2 | 0.0 | 0.3 | 0.3 | 1.0 | 0.0 |
| **현빈** | 0.7 | 0.8 | 0.2 | 0.2 | 1.0 | 0.6 | 0.4 | 2.2 | 0.0 | 0.2 | 0.2 | 0.2 | 1.4 | 0.0 | 0.6 | 0.8 | 5.0 | 0.0 | 2.5 |
| **오인지** | 7.4 | 0.8 | 1.8 | 0.4 | 8.4 | 8.4 | 14.2 | 15.4 | 10.8 | 19.5 | 22.0 | 17.0 | 11.7 | 18.0 | 11.6 | 10.5 | 5.3 | 18.5 | 9.3 |
| **없음** | 27.0 | 15.2 | 60.2 | 29.2 | 16.6 | 14.2 | 3.4 | 20.0 | 65.0 | 49.6 | 55.6 | 43.6 | 55.8 | 59.4 | 67.8 | 63.8 | 28.5 | 32.0 | 40.3 |

## 11. 선호하는 한국 애니메이션 캐릭터

- 응답자들이 가장 선호하는 애니메이션 캐릭터는 '뿌까'(20.1%)임. 다음으로 '뽀로로'(19.8%), '라바'(16.9%)의 순으로 나타남
- 권역별로 볼 때, 아시아권에서는 '라바'의 선호가 가장 높으며, 미주·유럽에서는 '뿌까', 중동·아프리카에서는 '뽀로로'의 선호가 높게 나타남

그림2-54 선호하는 한국 애니메이션 캐릭터

(Base : '17년 해당 콘텐츠 경험자(n=5,410), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=5,740), 단위: %)




*Q. 귀하께서 선호하는 한국 애니메이션 캐릭터는 무엇입니까?*

표2-43 선호하는 한국 애니메이션 캐릭터

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

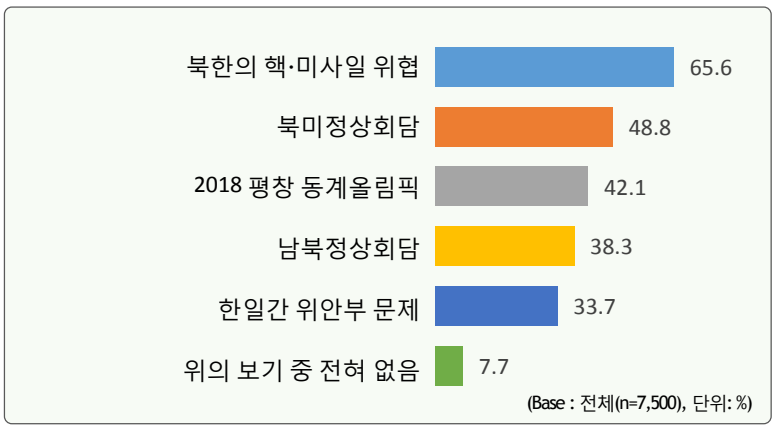
| | 아시아 | | | | | | | | | 미주 | | | 유럽 | | | | | 중동 | 아프리카 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 아시아 | 중국 | 일본 | 대만 | 태국 | 말레이시아 | 인도네시아 | 인도 | 호주 | 미주 | 미국 | 브라질 | 유럽 | 프랑스 | 영국 | 러시아 | 터키 | UAE | 남아공 |
| 사례수 | (2140) | (295) | (100) | (274) | (348) | (262) | (340) | (339) | (182) | (629) | (267) | (362) | (992) | (230) | (271) | (198) | (293) | (216) | (241) |
| **뿌까** | 13.4 | 16.6 | 8.0 | 16.8 | 17.2 | 8.4 | 6.8 | 17.7 | 10.4 | 36.7 | 24.3 | 45.9 | 24.1 | 29.6 | 21.8 | 8.6 | 32.4 | 20.4 | 19.1 |
| **뽀로로** | 20.3 | 16.3 | 27.0 | 17.9 | 22.1 | 23.7 | 15.9 | 16.5 | 34.1 | 19.4 | 20.6 | 18.5 | 17.7 | 7.0 | 18.8 | 34.8 | 13.7 | 23.1 | 22.0 |
| **라바** | 24.0 | 28.1 | 14.0 | 24.5 | 22.4 | 31.3 | 33.8 | 14.7 | 13.7 | 8.4 | 10.1 | 7.2 | 8.8 | 11.7 | 9.6 | 4.5 | 8.5 | 14.8 | 10.4 |
| **타요** | 12.1 | 5.1 | 14.0 | 6.2 | 8.3 | 6.9 | 28.5 | 15.0 | 10.4 | 8.3 | 10.5 | 6.6 | 12.5 | 10.0 | 12.9 | 12.6 | 14.0 | 13.4 | 10.8 |
| **로보카 폴리** | 11.5 | 10.8 | 12.0 | 17.9 | 12.1 | 17.6 | 6.2 | 10.3 | 4.9 | 7.5 | 9.0 | 6.4 | 11.1 | 15.7 | 7.7 | 18.2 | 5.8 | 9.3 | 8.3 |
| **또봇** | 9.8 | 12.9 | 8.0 | 8.8 | 9.2 | 8.8 | 5.3 | 13.0 | 12.6 | 7.2 | 7.5 | 6.9 | 12.1 | 14.3 | 10.7 | 12.1 | 11.6 | 8.3 | 11.2 |
| **캐니멀** | 6.7 | 9.2 | 7.0 | 5.1 | 7.5 | 2.7 | 2.9 | 11.5 | 7.1 | 7.9 | 11.6 | 5.2 | 9.6 | 11.3 | 13.3 | 2.5 | 9.6 | 6.9 | 10.0 |
| **기타** | 2.1 | 1.0 | 10.0 | 2.9 | 1.1 | 0.8 | 0.6 | 1.2 | 6.6 | 4.6 | 6.4 | 3.3 | 4.1 | 0.4 | 5.2 | 6.6 | 4.4 | 3.7 | 8.3 |

# iv. 한류 효과

## 1. 한국 문화콘텐츠 소비에 대한 한국 관련 이슈 영향

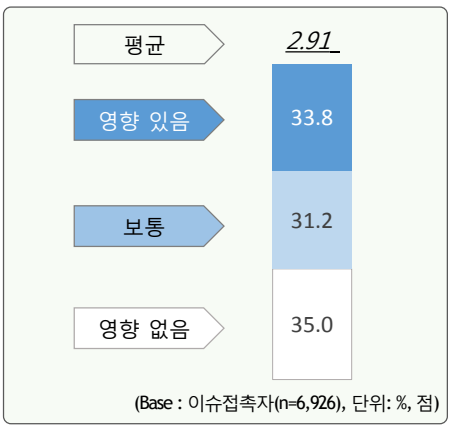
- 한국 관련 이슈 중 가장 높은 인지를 보이는 것은 '북한의 핵·미사일 위협'(65.6%) 관련 이슈이며, 다음으로 '북미정상회담'(48.8%), '2018 평창 동계올림픽'(42.1%) 순으로 나타남
- '북핵' 관련 이슈는 대부분의 국가에서 높게 인지되고 있으며, '북미정상회담'은 미주·유럽에서 상대적으로 인지도가 높고, '남북정상회담', '한일간 위안부 문제' 등의 이슈는 아시아권에서 상대적으로 더 높은 인지를 보임
- 한국 관련 이슈가 한국 문화콘텐츠 소비에 영향을 미친다는 응답과 그렇지 않다는 응답의 비중은 비슷하게 나타남. 국가별로는 중국·일본·태국·인도·미국·프랑스 등의 국가에서는 영향을 받는다는 응답이 더 많았으나, 그 외의 국가에서는 영향을 받지 않는다는 응답이 더 높게 나타남

그림2-55 접촉경험이 있는 '18년도 한국 관련 주요 이슈




*Q 다음 중 귀하께서 한국의 정치, 사회 및 역사 관련 이슈 중 한 번이라도 들어본 것을 모두 선택해 주십시오*

그림2-56 이슈의 영향 정도




*Q 귀하께서는 한국의 정치, 사회 및 역사적 이슈가 본인이 한국 문화콘텐츠를 소비하는 데에 어느 정도 영향을 미친다고 생각하십니까?*

표2-44 한국 문화콘텐츠 소비에 대한 한국 관련 이슈 영향

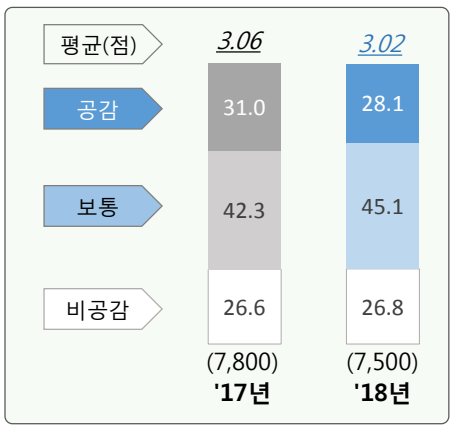
(Base : 전체 및 이슈접촉자, 단위: %, 점)

| | | 아시아 | | | | | | | | | 미주 | | | 유럽 | | | | | 중동 | 아프리카 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 아시아 | 중국 | 일본 | 대만 | 태국 | 말레이시아 | 인도네시아 | 인도 | 호주 | 마주 | 미국 | 브라질 | 유럽 | 프랑스 | 영국 | 러시아 | 터키 | UAE | 남아공 |
| 사례수 | | (3900) | (500) | (500) | (500) | (500) | (500) | (500) | (500) | (400) | (1000) | (500) | (500) | (1800) | (500) | (500) | (400) | (400) | (400) | (400) |
| 이슈접촉 | 북한 핵·미사일 위협 | 66.4 | 64.8 | 71.8 | 71.4 | 57.2 | 63.0 | 65.2 | 68.8 | 69.8 | 67.1 | 66.2 | 68.0 | 63.6 | 59.8 | 65.8 | 63.0 | 66.3 | 58.0 | 70.3 |
| | 북미정상회담 | 46.0 | 47.0 | 44.6 | 44.8 | 48.0 | 48.6 | 39.6 | 50.4 | 44.5 | 55.1 | 51.2 | 59.0 | 52.7 | 53.6 | 57.0 | 43.3 | 55.8 | 45.8 | 46.3 |
| | 2018 평창 동계올림픽 | 43.9 | 56.2 | 65.0 | 41.4 | 24.4 | 42.6 | 40.4 | 39.2 | 41.5 | 41.0 | 44.4 | 37.6 | 43.6 | 40.8 | 39.2 | 52.5 | 43.8 | 28.8 | 33.3 |
| | 남북정상회담 | 42.5 | 45.6 | 45.8 | 50.4 | 55.8 | 30.0 | 43.8 | 38.4 | 27.0 | 34.5 | 33.8 | 35.2 | 35.8 | 51.4 | 33.4 | 24.8 | 30.5 | 32.8 | 23.0 |
| | 한일간 위안부 문제 | 41.3 | 56.2 | 65.4 | 46.2 | 31.2 | 38.2 | 27.2 | 34.2 | 29.8 | 28.0 | 24.0 | 32.0 | 22.2 | 20.2 | 28.0 | 15.0 | 24.8 | 26.0 | 32.5 |
| | 위의 보기 중 전혀 없음 | 7.1 | 3.0 | 8.2 | 8.0 | 7.2 | 8.4 | 8.0 | 3.2 | 12.0 | 6.5 | 7.4 | 5.6 | 8.3 | 5.0 | 9.2 | 11.3 | 8.3 | 11.0 | 9.5 |
| 사례수 | | (3622) | (485) | (459) | (460) | (464) | (458) | (460) | (484) | (352) | (935) | (463) | (472) | (1651) | (475) | (454) | (355) | (367) | (356) | (362) |
| 영향 | 영향 없음 | 30.2 | 14.8 | 22.9 | 35.7 | 27.6 | 40.2 | 45.7 | 20.7 | 36.9 | 37.6 | 33.3 | 41.9 | 40.2 | 26.5 | 33.9 | 68.7 | 37.9 | 42.7 | 45.6 |
| | 보통 | 33.6 | 39.4 | 35.1 | 40.9 | 34.3 | 34.9 | 24.1 | 29.3 | 29.5 | 25.6 | 26.3 | 24.8 | 30.6 | 36.4 | 32.8 | 20.8 | 30.0 | 25.8 | 29.0 |
| | 영향 있음 | 36.3 | 45.8 | 42.0 | 23.5 | 38.1 | 24.9 | 30.2 | 50.0 | 33.5 | 36.8 | 40.4 | 33.3 | 29.2 | 37.1 | 33.3 | 10.4 | 32.2 | 31.5 | 25.4 |
| | 평균(점) | 3.03 | 3.39 | 3.25 | 2.79 | 3.10 | 2.70 | 2.68 | 3.38 | 2.87 | 2.95 | 3.10 | 2.80 | 2.74 | 3.09 | 2.91 | 1.94 | 2.85 | 2.73 | 2.63 |

## 2. 한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식과 원인

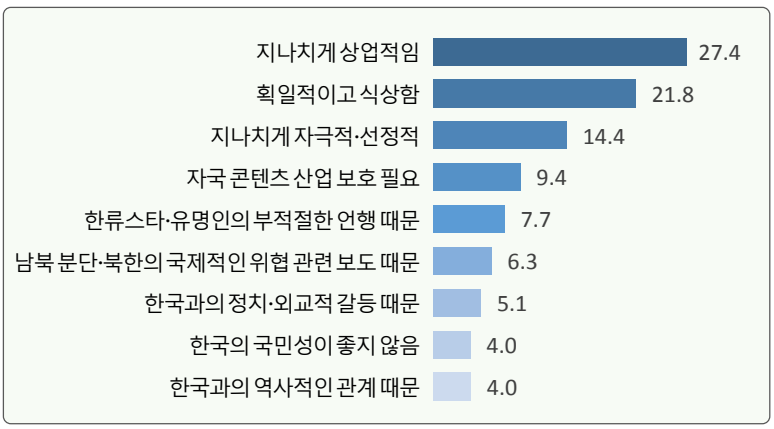
- 한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식에 공감하는 비율은 '17년 대비 약 3% 낮아진 28.1%로 나타남. 비공감 비율은 '17년도와 비슷한 26.8%로, 공감과 비공감의 비율이 비슷하게 나타남
- 부정적 인식의 원인은 '지나치게 상업적임'(27.4%)이라는 응답이 가장 높으며, 다음으로 '획일적이고 식상함'(21.8%), '지나치게 자극적·선정적'(14.4%) 순으로 높게 나타남
- 아시아권과 미주의 경우, 부정적 인식에 공감하는 비율이 상대적으로 더 높고, 호주·브라질·러시아·터키·UAE·남아공에서는 비공감 비율이 더 높게 나타남

그림2-57 부정적 인식 공감정도




Q. '한국 문화콘텐츠가 인기를 끌고 있는 현상'에 대해 부정적으로 보는 인식에 얼마나 공감하십니까? (5점척도-1,2점:비공감/3점:보통/4,5점:공감)

그림2-58 부정적 인식에 대한 공감 이유 (Base : 공감 응답자(n=2,109), 단위: %)




Q. 한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식에 공감하는 이유는 무엇입니까?

표2-45 한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식과 원인

(Base : 전체 및 공감 응답자, 단위: %, 점)

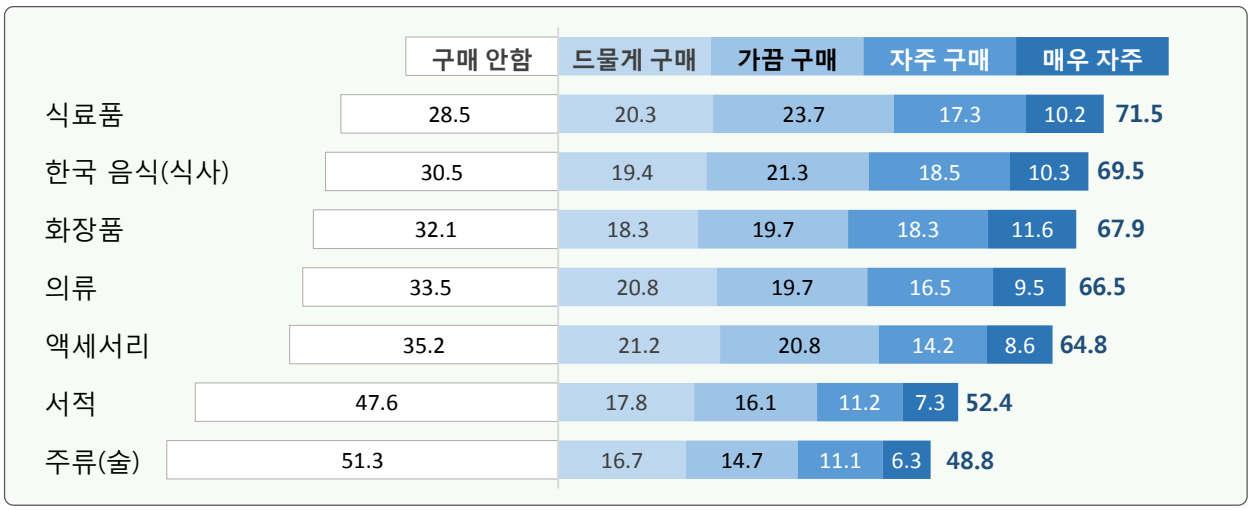
| | | 아시아 | | | | | | | | | 미주 | | | 유럽 | | | | | 중동 | 아프리카 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 아시아 | 중국 | 일본 | 대만 | 태국 | 말레이시아 | 인도네시아 | 인도 | 호주 | 미주 | 미국 | 브라질 | 유럽 | 프랑스 | 영국 | 러시아 | 터키 | UAE | 남아공 |
| 사례수 | | (3900) | (500) | (500) | (500) | (500) | (500) | (500) | (500) | (400) | (1000) | (500) | (500) | (1800) | (500) | (500) | (400) | (400) | (400) | (400) |
| 공감정도 | 비공감 | 20.0 | 15.6 | 22.8 | 11.6 | 11.2 | 24.2 | 24.8 | 22.0 | 29.5 | 32.3 | 30.0 | 34.6 | 36.5 | 27.4 | 28.0 | 44.0 | 51.0 | 30.3 | 32.3 |
| | 보통 | 49.4 | 58.8 | 47.4 | 61.2 | 51.2 | 43.6 | 49.2 | 36.8 | 46.5 | 34.3 | 34.2 | 34.4 | 41.8 | 44.6 | 43.2 | 50.3 | 28.0 | 46.5 | 43.5 |
| | 공감 | 30.6 | 25.6 | 29.8 | 27.2 | 37.6 | 32.2 | 26.0 | 41.2 | 24.0 | 33.4 | 35.8 | 31.0 | 21.7 | 28.0 | 28.8 | 5.8 | 21.0 | 23.3 | 24.3 |
| | 평균(점) | *3.14* | *3.12* | *3.09* | *3.20* | *3.33* | *3.10* | *3.04* | *3.26* | *2.91* | *3.04* | *3.14* | *2.95* | *2.81* | *2.99* | *3.02* | *2.52* | *2.60* | *2.91* | *2.91* |
| 사례수 | | (1194) | (128) | (149) | (136) | (188) | (161) | (130) | (206) | (96) | (334) | (179) | (155) | (391) | (140) | (144) | (23) | (84) | (93) | (97) |
| 공감이유 | 지나치게 상업적임 | 27.2 | 32.0 | 16.8 | 30.1 | 25.5 | 29.8 | 20.0 | 32.0 | 31.3 | 22.5 | 24.6 | 20.0 | 31.5 | 28.6 | 31.9 | 17.4 | 39.3 | 24.7 | 32.0 |
| | 획일적이고 식상함 | 17.8 | 14.8 | 10.1 | 10.3 | 26.1 | 16.8 | 13.1 | 23.3 | 24.0 | 31.1 | 40.8 | 20.0 | 26.9 | 22.9 | 31.9 | 34.8 | 22.6 | 19.4 | 21.6 |
| | 지나치게 자극적·선정적 | 15.0 | 12.5 | 3.4 | 8.1 | 19.1 | 16.8 | 34.6 | 10.7 | 17.7 | 16.8 | 14.0 | 20.0 | 12.5 | 15.7 | 9.7 | 8.7 | 13.1 | 12.9 | 7.2 |
| | 자국 산업의 보호 필요 | 9.7 | 8.6 | 6.7 | 11.0 | 5.9 | 14.3 | 15.4 | 10.2 | 5.2 | 4.2 | 1.7 | 7.1 | 10.7 | 12.1 | 9.0 | 13.0 | 10.7 | 16.1 | 11.3 |
| | 유명인의 부적절한 언행 | 8.7 | 7.0 | 8.1 | 9.6 | 11.2 | 9.3 | 6.2 | 7.3 | 11.5 | 8.1 | 8.4 | 7.7 | 4.3 | 6.4 | 4.2 | 0.0 | 2.4 | 10.8 | 4.1 |
| | 북한 위협 보도 때문 | 5.4 | 2.3 | 3.4 | 7.4 | 5.9 | 6.2 | 6.2 | 6.8 | 3.1 | 8.7 | 5.0 | 12.9 | 4.9 | 6.4 | 4.9 | 0.0 | 3.6 | 5.4 | 15.5 |
| | 정치·외교적 갈등 때문 | 6.9 | 12.5 | 23.5 | 10.3 | .5 | 4.3 | 0.0 | 1.9 | 5.2 | 2.7 | 1.1 | 4.5 | 2.3 | 1.4 | 2.8 | 4.3 | 2.4 | 3.2 | 5.2 |
| | 한국 국민성 좋지 않다 | 4.8 | 2.3 | 18.1 | 8.8 | 3.2 | 1.2 | 1.5 | 1.9 | 1.0 | 3.3 | 1.7 | 5.2 | 3.3 | 2.9 | 4.2 | 13.0 | 0.0 | 2.2 | 1.0 |
| | 역사적인 관계 때문 | 4.6 | 7.8 | 10.1 | 4.4 | 2.7 | 1.2 | 3.1 | 5.8 | 1.0 | 2.7 | 2.8 | 2.6 | 3.6 | 3.6 | 1.4 | 8.7 | 6.0 | 5.4 | 2.1 |

## 3. 저관여 한국 제품·서비스 구매 경험

- 최근 1년 내 구매 경험이 가장 많은 저관여 한국 제품·서비스는 '식료품'(71.5%)이며, 다음은 '한식'(69.5%), '화장품'(67.9%), '의류'(66.5%), '액세서리'(64.8%)의 순임
- 국가별로 살펴보면, 아시아권의 대만·태국·말레이시아·인도네시아에서는 '한식'의 경험률이 가장 높았으며, 중국·인도에서는 '화장품', 일본에서는 '식료품'의 구매 경험률이 가장 높음. 미국에서는 '한식'과 '식료품', 유럽에서는 '식료품', 터키·UAE에서는 '화장품', 남아공에서는 '의류'의 구매 경험률이 높게 나타남

그림2-59 저관여 한국 제품·서비스 구매 경험

(Base : 전체(n=7,500), 단위: %)




*Q. 귀하가 최근 1년간 한국산 제품을 얼마나 구매하였는지 다음 항목별로 귀하의 구매빈도와 가까운 곳에 응답해 주십시오*

표2-46 저관여 한국 제품·서비스 구매 경험

(Base : 전체, 단위: %)

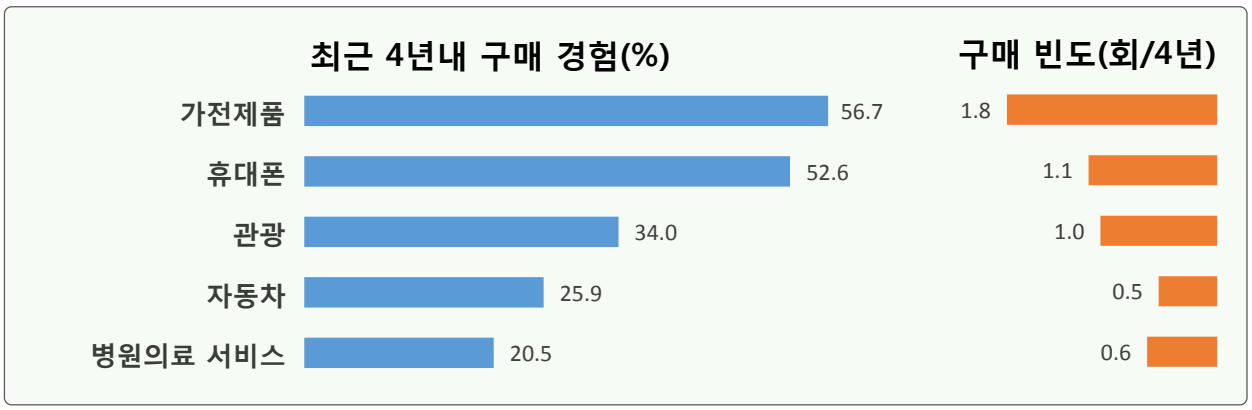
| | 아시아 | | | | | | | | | 미주 | | | 유럽 | | | | | 중동 | 아프리카 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 아시아 | 중국 | 일본 | 대만 | 태국 | 말레이시아 | 인도네시아 | 인도 | 호주 | 미주 | 미국 | 브라질 | 유럽 | 프랑스 | 영국 | 러시아 | 터키 | UAE | 남아공 |
| 사례수 | (3900) | (500) | (500) | (500) | (500) | (500) | (500) | (500) | (400) | (1000) | (500) | (500) | (1800) | (500) | (500) | (400) | (400) | (400) | (400) |
| **식료품** | 75.9 | 81.8 | 70.6 | 70.6 | 77.8 | 81.8 | 70.6 | 79.4 | 74.3 | 68.2 | 79.2 | 57.2 | 68.4 | 71.2 | 73.8 | 65.8 | 60.8 | 64.0 | 57.8 |
| **한국 음식(식사)** | 74.6 | 80.0 | 40.4 | 78.8 | 85.4 | 86.6 | 73.2 | 74.6 | 78.5 | 68.5 | 79.8 | 57.2 | 63.8 | 69.8 | 70.2 | 50.5 | 61.5 | 62.8 | 54.5 |
| **화장품** | 72.4 | 86.4 | 45.2 | 69.0 | 81.8 | 79.0 | 68.8 | 85.2 | 62.0 | 63.0 | 65.4 | 60.6 | 62.7 | 60.0 | 63.6 | 55.8 | 72.0 | 73.3 | 54.0 |
| **의류** | 71.4 | 78.4 | 42.0 | 70.2 | 81.8 | 82.2 | 71.6 | 81.8 | 60.8 | 60.9 | 63.2 | 58.6 | 59.0 | 63.4 | 61.4 | 50.5 | 59.0 | 72.0 | 62.0 |
| **액세서리** | 67.3 | 78.2 | 29.2 | 66.8 | 69.8 | 78.4 | 73.0 | 83.2 | 57.5 | 63.9 | 64.4 | 63.4 | 59.9 | 60.4 | 58.6 | 55.0 | 66.0 | 71.3 | 58.5 |
| **서적** | 55..5 | 62.6 | 29.4 | 44.4 | 69.4 | 51.4 | 64.6 | 72.2 | 48.3 | 53.7 | 56.8 | 50.6 | 50.1 | 57.4 | 54.8 | 25.0 | 60.0 | 44.5 | 37.0 |
| **주류(술)** | 53.4 | 73.2 | 33.8 | 55.6 | 66.4 | 43.8 | 34.6 | 65.8 | 54.0 | 48.9 | 54.6 | 43.2 | 44.1 | 52.2 | 53.6 | 21.8 | 44.3 | 38.8 | 34.0 |

## 4. 고관여 한국 제품·서비스 구매 경험

- 최근 4년 내 구매 경험과 빈도가 가장 높은 것은 '가전제품'(56.7%)이며, 그 다음으로 '휴대폰'(52.6%), '관광'(34.0%)의 순으로 높음
- 한국산 제품·서비스 구매 경험률과 빈도는 각 국가별 경제 수준에 따른 차이가 있기는 하나, 순위는 거의 비슷하게 나타남

그림2-60 고관여 한국 제품·서비스 구매 경험

(Base : 전체(n=7,500), 단위: %, 회)




*Q. 귀하는 최근 4년 내에 다음의 한국산 제품·서비스를 얼마나 구매 또는 방문하셨습니까?*

표2-47 고관여 한국 제품·서비스 구매 경험

(Base : 전체, 단위: %, 회)

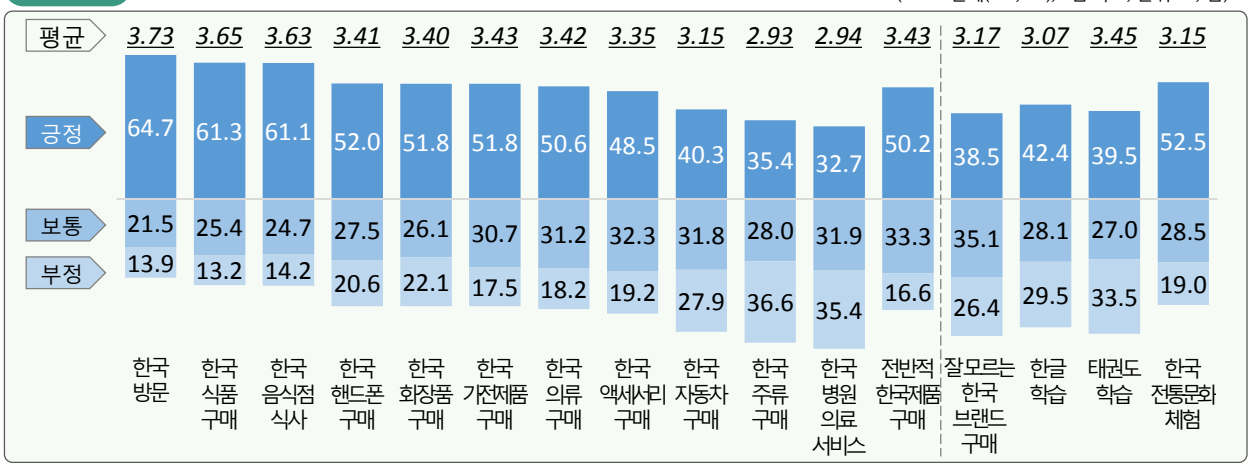
| | | 아시아 | | | | | | | | | 미주 | | | 유럽 | | | | | 중동 | 아프리카 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 아시아 | 중국 | 일본 | 대만 | 태국 | 말레이시아 | 인도네시아 | 인도 | 호주 | 미주 | 미국 | 브라질 | 유럽 | 프랑스 | 영국 | 러시아 | 터키 | UAE | 남아공 |
| 사례수 | | (3900) | (500) | (500) | (500) | (500) | (500) | (500) | (500) | (400) | (1000) | (500) | (500) | (1800) | (500) | (500) | (400) | (400) | (400) | (400) |
| 가전제품 | 구매 경험(%) | 58.3 | 68.4 | 20.6 | 45.0 | 70.2 | 70.6 | 70.4 | 79.2 | 38.3 | 47.7 | 42.0 | 53.4 | 53.4 | 49.6 | 43.8 | 62.0 | 61.8 | 80.0 | 55.0 |
| | 구매 빈도(회) | 1.86 | 1.63 | 0.46 | 1.08 | 2.38 | 2.56 | 2.45 | 3.07 | 1.09 | 1.76 | 1.50 | 2.03 | 1.56 | 1.19 | 1.46 | 1.83 | 1.88 | 3.00 | 1.91 |
| 휴대폰 | 구매 경험(%) | 54.8 | 61.2 | 13.8 | 46.6 | 68.0 | 64.4 | 75.0 | 72.2 | 33.0 | 44.4 | 39.2 | 49.6 | 48.9 | 48.0 | 34.6 | 54.0 | 62.8 | 74.0 | 46.0 |
| | 구매 빈도(회) | 1.18 | 1.01 | 0.22 | 0.86 | 1.45 | 1.51 | 1.75 | 1.84 | 0.69 | 1.09 | 0.95 | 1.24 | 0.97 | 0.94 | 0.76 | 1.03 | 1.21 | 2.01 | 0.95 |
| 관광 | 구매 경험(%) | 42.1 | 64.8 | 22.6 | 46.4 | 50.0 | 42.2 | 38.4 | 42.0 | 27.0 | 30.7 | 36.4 | 25.0 | 23.6 | 28.2 | 27.6 | 10.0 | 26.3 | 30.0 | 14.3 |
| | 구매 빈도(회) | 1.02 | 1.27 | 0.51 | 0.94 | 1.49 | 0.99 | 0.89 | 1.31 | 0.67 | 1.49 | 1.62 | 1.37 | 0.69 | 0.83 | 0.98 | 0.28 | 0.57 | 1.17 | 0.47 |
| 자동차 | 구매 경험(%) | 23.2 | 22.2 | 4.0 | 11.0 | 26.8 | 30.4 | 28.2 | 38.4 | 24.5 | 31.1 | 33.4 | 28.8 | 23.9 | 24.8 | 25.2 | 15.3 | 29.8 | 50.5 | 25.0 |
| | 구매 빈도(회) | 0.46 | 0.28 | 0.11 | 0.18 | 0.46 | 0.71 | 0.47 | 0.96 | 0.51 | 0.77 | 0.82 | 0.73 | 0.47 | 0.50 | 0.62 | 0.23 | 0.49 | 1.06 | 0.46 |
| 병원의료 서비스 | 구매 경험(%) | 20.2 | 24.0 | 5.2 | 7.8 | 26.4 | 19.6 | 23.8 | 37.0 | 17.3 | 26.8 | 27.8 | 25.8 | 17.7 | 21.8 | 22.6 | 8.8 | 15.5 | 29.8 | 10.3 |
| | 구매 빈도(회) | 0.58 | 0.49 | 0.15 | 0.21 | 0.77 | 0.70 | 0.60 | 1.14 | 0.59 | 1.08 | 1.03 | 1.13 | 0.57 | 0.68 | 0.67 | 0.35 | 0.50 | 0.91 | 0.38 |

## 5. 한국 제품·서비스 향후 이용 의향

- 향후 이용 의향이 가장 높은 한국 제품·서비스는 '한국 방문'(64.7%)이며, 이어 '한국 식품 구매'(61.3%), '한국 음식점 식사'(61.1%), '한국 핸드폰 구매'(52.0%), '한국 화장품 구매'(51.8%) 등의 이용 의향이 높음
- 대부분의 국가에서 '한국 방문' 의향이 가장 높았으나, 중국에서는 '한국 화장품 구매', 일본·미국에서는 '한국 식품 구매', 대만·호주·프랑스·영국에서는 '한국 음식점 식사'에 대한 향후 이용 의향이 가장 높게 나타남
- 한편, 태국·인도·UAE에서는 '전반적 한국 제품 구매'에 대한 의향이 60% 이상으로 높게 나타남

그림2-61 한국 제품·서비스 향후 이용 의향

(Base : 전체(n=7,500), 5점 척도, 단위 : %, 점)




*Q.향후 한국 제품 및 서비스에 대한 귀하의 향후 관심 및 구매 의향이 어느 정도인지 다음 각 항목별로 응답해 주십시오*
*(5점 척도-1,2점: 부정/ 3점: 보통/ 4,5점: 긍정)*

표2-48 한국 제품·서비스 향후 이용 의향

(Base : 전체, 단위: %)

| | 아시아 | | | | | | | | | 미주 | | | 유럽 | | | | | 중동 | 아프리카 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 아시아 | 중국 | 일본 | 대만 | 태국 | 말레이시아 | 인도네시아 | 인도 | 호주 | 미주 | 미국 | 브라질 | 유럽 | 프랑스 | 영국 | 러시아 | 터키 | UAE | 남아공 |
| 사례수 | (3900) | (500) | (500) | (500) | (500) | (500) | (500) | (500) | (400) | (1000) | (500) | (500) | (1800) | (500) | (500) | (400) | (400) | (400) | (400) |
| **방문(관광)** | 65.7 | 67.0 | 23.6 | 69.8 | 66.0 | 85.8 | 83.8 | 70.8 | 57.0 | 64.6 | 56.2 | 73.0 | 59.6 | 47.8 | 57.6 | 65.8 | 70.8 | 73.0 | 69.0 |
| **식품** | 63.7 | 67.6 | 33.8 | 69.4 | 65.2 | 76.8 | 71.0 | 62.0 | 63.8 | 66.0 | 66.0 | 66.0 | 55.0 | 49.8 | 60.0 | 59.0 | 51.3 | 54.3 | 62.0 |
| **음식점(식사)** | 62.6 | 62.4 | 29.0 | 70.6 | 65.6 | 74.8 | 71.4 | 62.0 | 66.0 | 64.9 | 63.6 | 66.2 | 56.3 | 55.8 | 61.0 | 51.5 | 55.8 | 57.3 | 63.0 |
| **화장품** | 55.3 | 68.8 | 21.4 | 53.8 | 62.2 | 66.0 | 63.0 | 62.0 | 42.3 | 52.4 | 47.8 | 57.0 | 44.4 | 39.0 | 41.4 | 47.0 | 52.5 | 57.0 | 44.5 |
| **핸드폰** | 50.9 | 47.4 | 13.4 | 43.8 | 58.0 | 64.4 | 71.8 | 66.0 | 40.0 | 52.9 | 44.6 | 61.2 | 49.1 | 48.4 | 42.2 | 50.3 | 57.5 | 66.3 | 59.0 |
| **가전제품** | 51.1 | 53.2 | 13.0 | 47.4 | 56.4 | 64.6 | 64.0 | 66.4 | 42.0 | 53.0 | 44.6 | 61.4 | 49.0 | 45.2 | 50.8 | 52.8 | 47.8 | 63.5 | 56.5 |
| **의류** | 54.2 | 52.8 | 19.0 | 56.8 | 59.0 | 69.6 | 68.2 | 60.2 | 46.8 | 49.0 | 46.8 | 51.2 | 41.3 | 40.6 | 41.8 | 38.3 | 44.8 | 59.0 | 52.8 |
| **액세서리** | 47.9 | 55.8 | 12.0 | 52.0 | 41.8 | 57.4 | 60.2 | 64.2 | 37.8 | 54.4 | 49.8 | 59.0 | 43.2 | 39.8 | 42.2 | 40.5 | 51.3 | 55.8 | 55.8 |
| **자동차** | 35.4 | 29.8 | 7.8 | 27.2 | 33.8 | 50.6 | 45.6 | 52.4 | 36.0 | 48.3 | 43.2 | 53.4 | 41.3 | 37.4 | 38.8 | 40.8 | 49.8 | 56.0 | 48.0 |
| **주류** | 33.8 | 36.4 | 14.2 | 45.2 | 37.2 | 30.8 | 27.0 | 42.6 | 38.0 | 44.9 | 41.6 | 48.2 | 35.7 | 36.8 | 45.8 | 21.8 | 35.5 | 24.5 | 36.0 |
| **병원 의료 서비스** | 33.2 | 32.2 | 7.2 | 23.6 | 35.6 | 36.8 | 53.4 | 45.2 | 31.3 | 37.0 | 37.2 | 36.8 | 27.4 | 29.0 | 35.0 | 18.3 | 25.3 | 41.3 | 32.0 |
| **전반적 제품** | 50.3 | 53.4 | 14.0 | 54.4 | 52.4 | 66.4 | 58.0 | 60.4 | 42.0 | 51.6 | 45.2 | 58.0 | 46.7 | 46.0 | 42.8 | 42.3 | 57.0 | 61.3 | 49.3 |
| **잘 모르는 브랜드 구매** | 35.3 | 28.6 | 9.6 | 35.4 | 41.2 | 44.6 | 36.2 | 53.0 | 33.8 | 48.4 | 41.2 | 55.6 | 39.6 | 41.2 | 41.6 | 28.8 | 46.0 | 41.3 | 37.8 |
| **한글 학습** | 45.4 | 42.6 | 14.0 | 41.8 | 51.0 | 57.8 | 65.6 | 55.2 | 32.8 | 47.6 | 39.6 | 55.6 | 31.9 | 29.0 | 34.4 | 18.5 | 46.0 | 49.0 | 40.5 |
| **태권도 학습** | 38.8 | 44.0 | 8.0 | 24.2 | 42.0 | 49.4 | 53.8 | 54.2 | 34.3 | 45.0 | 37.4 | 52.6 | 33.3 | 31.6 | 36.6 | 17.5 | 47.3 | 50.8 | 48.3 |
| **전통문화 체험** | 53.5 | 58.8 | 12.8 | 54.4 | 58.2 | 67.2 | 68.2 | 62.0 | 45.0 | 57.9 | 48.2 | 67.6 | 45.9 | 48.8 | 49.4 | 23.0 | 60.8 | 54.8 | 56.5 |

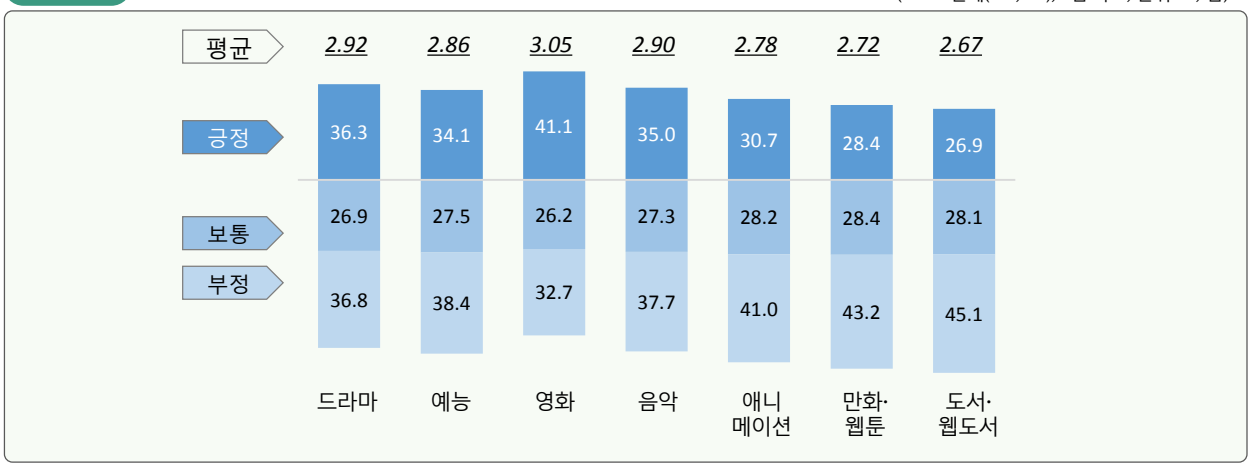
* 이용 의향 : 4점+5점 비율(%)

## 6. 한국 문화콘텐츠 유료 이용 의향

- 한국 문화콘텐츠에 대한 유료 이용 의향은 '영화'(41.1%)가 가장 높고, 다음으로 '드라마'(36.3%), '음악'(35.0%)의 순으로 높게 나타남
- 국가별로는 태국·인도·브라질·터키·UAE에서 다른 국가에 비해 높은 유료 이용 의향을 보임

그림2-62 한국 문화콘텐츠 유료 이용 의향

(Base : 전체(n=7,500), 5점 척도, 단위 : %, 점)




*Q 향후 한국 문화콘텐츠에 대한 귀하의 향후 관심 및 유료 이용 의향이 어느 정도인지 다음 각 항목별로 응답해 주십시오*
*(5점 척도-1,2점: 부정/ 3점: 보통/ 4,5점: 긍정)*

표2-49 한국 문화콘텐츠 유료 이용 의향

(Base : 전체, 단위: %)

| | 아시아 | | | | | | | | | 미주 | | | 유럽 | | | | | 중동 | 아프리카 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 아시아 | 중국 | 일본 | 대만 | 태국 | 말레이시아 | 인도네시아 | 인도 | 호주 | 미주 | 미국 | 브라질 | 유럽 | 프랑스 | 영국 | 러시아 | 터키 | UAE | 남아공 |
| 사례수 | (3900) | (500) | (500) | (500) | (500) | (500) | (500) | (500) | (400) | (1000) | (500) | (500) | (1800) | (500) | (500) | (400) | (400) | (400) | (400) |
| **드라마** | 38.6 | 42.4 | 13.4 | 23.8 | 52.6 | 43.0 | 47.4 | 57.0 | 26.5 | 41.4 | 37.4 | 45.4 | 29.3 | 33.6 | 28.8 | 8.8 | 45.0 | 40.8 | 28.5 |
| **예능** | 36.4 | 40.2 | 11.8 | 22.0 | 42.4 | 43.2 | 44.0 | 60.0 | 25.3 | 39.6 | 37.4 | 41.8 | 26.2 | 30.0 | 26.2 | 9.8 | 37.8 | 34.5 | 33.5 |
| **영화** | 43.4 | 47.2 | 14.2 | 37.8 | 52.6 | 48.8 | 52.2 | 63.6 | 27.8 | 42.4 | 37.6 | 47.2 | 35.8 | 44.2 | 32.4 | 14.3 | 51.3 | 42.0 | 37.5 |
| **음악** | 36.6 | 43.6 | 14.8 | 24.4 | 44.8 | 38.0 | 46.8 | 52.0 | 26.0 | 39.8 | 39.0 | 40.6 | 29.8 | 37.4 | 31.2 | 11.0 | 37.3 | 38.0 | 28.5 |
| **애니메이션** | 27.7 | 24.0 | 8.8 | 13.4 | 36.0 | 26.4 | 34.6 | 55.2 | 22.0 | 41.5 | 37.0 | 46.0 | 29.8 | 36.4 | 27.0 | 14.5 | 40.3 | 32.5 | 35.8 |
| **만화·웹툰** | 26.6 | 23.8 | 8.4 | 14.0 | 38.0 | 25.0 | 31.2 | 50.0 | 21.0 | 36.8 | 34.6 | 39.0 | 27.3 | 35.4 | 24.8 | 10.8 | 37.0 | 31.0 | 27.5 |
| **도서·웹도서** | 25.1 | 23.8 | 9.0 | 12.6 | 35.2 | 22.8 | 29.6 | 46.2 | 21.0 | 34.0 | 33.4 | 34.6 | 27.4 | 32.6 | 26.6 | 12.3 | 37.0 | 27.3 | 23.3 |

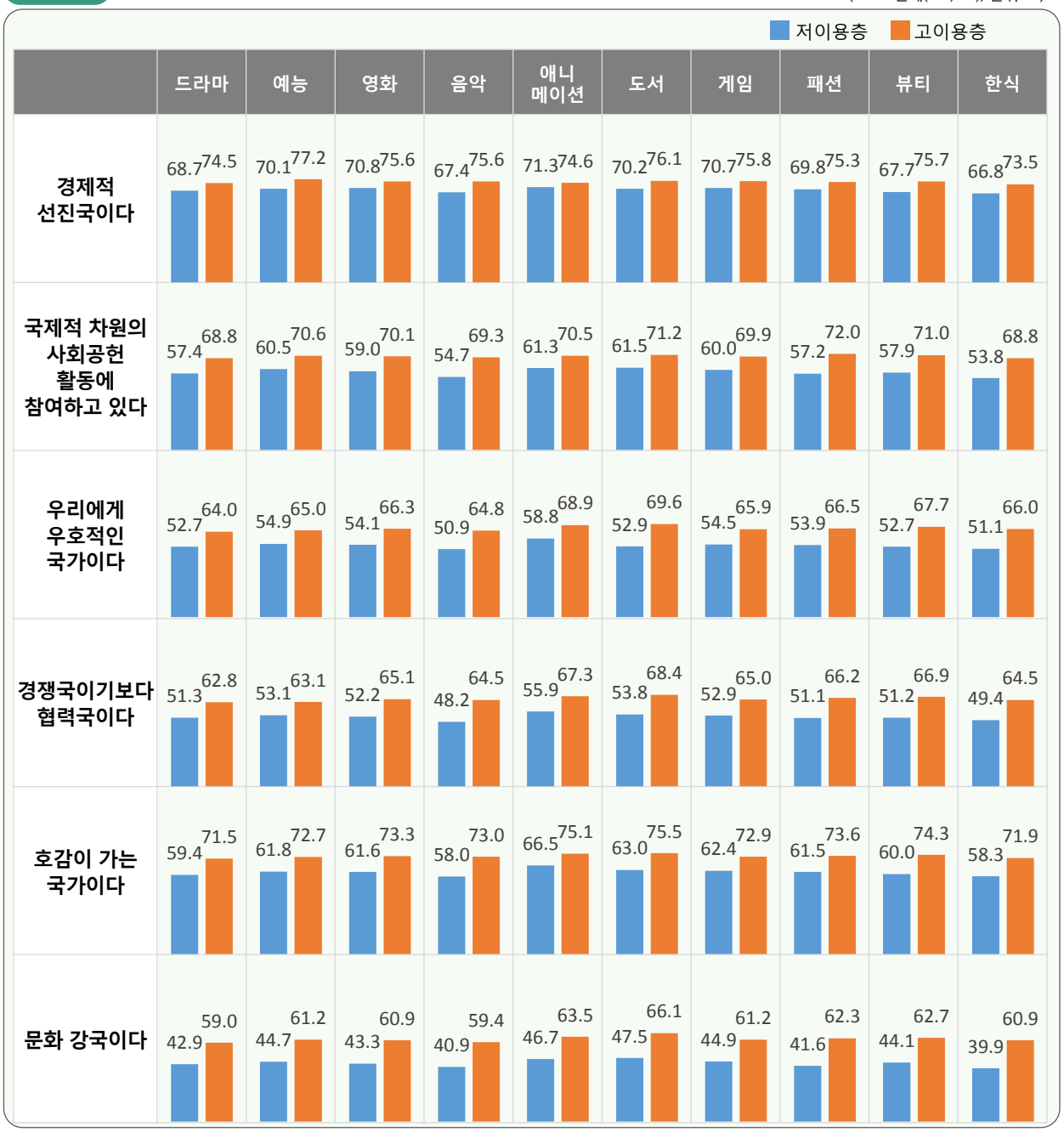
* 유료 이용 의향 : 4점+5점 비율(%)

## 7. 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 한국에 대한 인식

- 전반적으로 한국 문화콘텐츠 소비 비중이 높을수록 한국에 대한 인식이 긍정적으로 나타남
- 특히, '문화 강국이다' 인식의 경우 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 인식 차이가 상대적으로 큼. 저이용층과 고이용층 간 약 20% 내외의 인식 차이를 보임

그림2-63 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 한국에 대한 인식

(Base : 전체(n=7,500), 단위 : %)




| | 드라마 | 예능 | 영화 | 음악 | 애니메이션 | 도서 | 게임 | 패션 | 뷰티 | 한식 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 경제적 선진국이다 | 68.7 / 74.5 | 70.1 / 77.2 | 70.8 / 75.6 | 67.4 / 75.6 | 71.3 / 74.6 | 70.2 / 76.1 | 70.7 / 75.8 | 69.8 / 75.3 | 67.7 / 75.7 | 66.8 / 73.5 |
| 국제적 차원의 사회공헌 활동에 참여하고 있다 | 57.4 / 68.8 | 60.5 / 70.6 | 59.0 / 70.1 | 54.7 / 69.3 | 61.3 / 70.5 | 61.5 / 71.2 | 60.0 / 69.9 | 57.2 / 72.0 | 57.9 / 71.0 | 53.8 / 68.8 |
| 우리에게 우호적인 국가이다 | 52.7 / 64.0 | 54.9 / 65.0 | 54.1 / 66.3 | 50.9 / 64.8 | 58.8 / 68.9 | 52.9 / 69.6 | 54.5 / 65.9 | 53.9 / 66.5 | 52.7 / 67.7 | 51.1 / 66.0 |
| 경쟁국이기보다 협력국이다 | 51.3 / 62.8 | 53.1 / 63.1 | 52.2 / 65.1 | 48.2 / 64.5 | 55.9 / 67.3 | 53.8 / 68.4 | 52.9 / 65.0 | 51.1 / 66.2 | 51.2 / 66.9 | 49.4 / 64.5 |
| 호감이 가는 국가이다 | 59.4 / 71.5 | 61.8 / 72.7 | 61.6 / 73.3 | 58.0 / 73.0 | 66.5 / 75.1 | 63.0 / 75.5 | 62.4 / 72.9 | 61.5 / 73.6 | 60.0 / 74.3 | 58.3 / 71.9 |
| 문화 강국이다 | 42.9 / 59.0 | 44.7 / 61.2 | 43.3 / 60.9 | 40.9 / 59.4 | 46.7 / 63.5 | 47.5 / 66.1 | 44.9 / 61.2 | 41.6 / 62.3 | 44.1 / 62.7 | 39.9 / 60.9 |

*Q. 귀하의 평소 한국 문화콘텐츠 시청량(이용량)은 평균 얼마나 되십니까?*
*Q. 귀하께서는 평소 한국에 대해 어떻게 생각하십니까?*

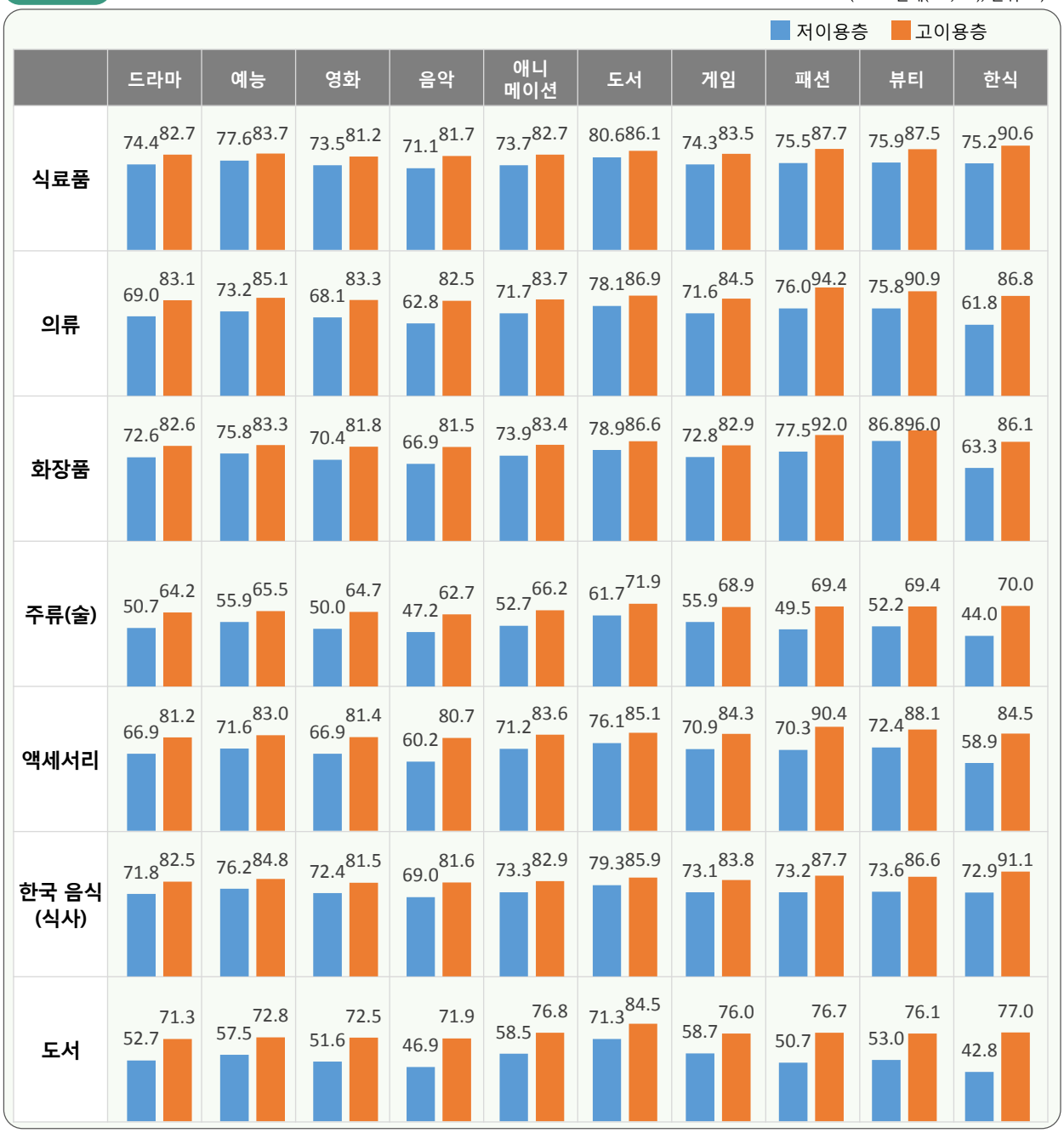
# 8. 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 구매 경험

## 1) 저관여 제품

- 전반적으로 한국 문화콘텐츠 소비 비중이 높을수록 최근 1년간 저관여 제품의 구매 경험률이 높게 나타남
- 특히, '패션', '뷰티', '한식' 콘텐츠 고이용층의 구매 경험률이 높게 나타남

그림2-64 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 구매 경험 – 저관여 제품

(Base : 전체(n=7,500), 단위 : %)




* 구매 경험률 : 2점~5점 비율(%)

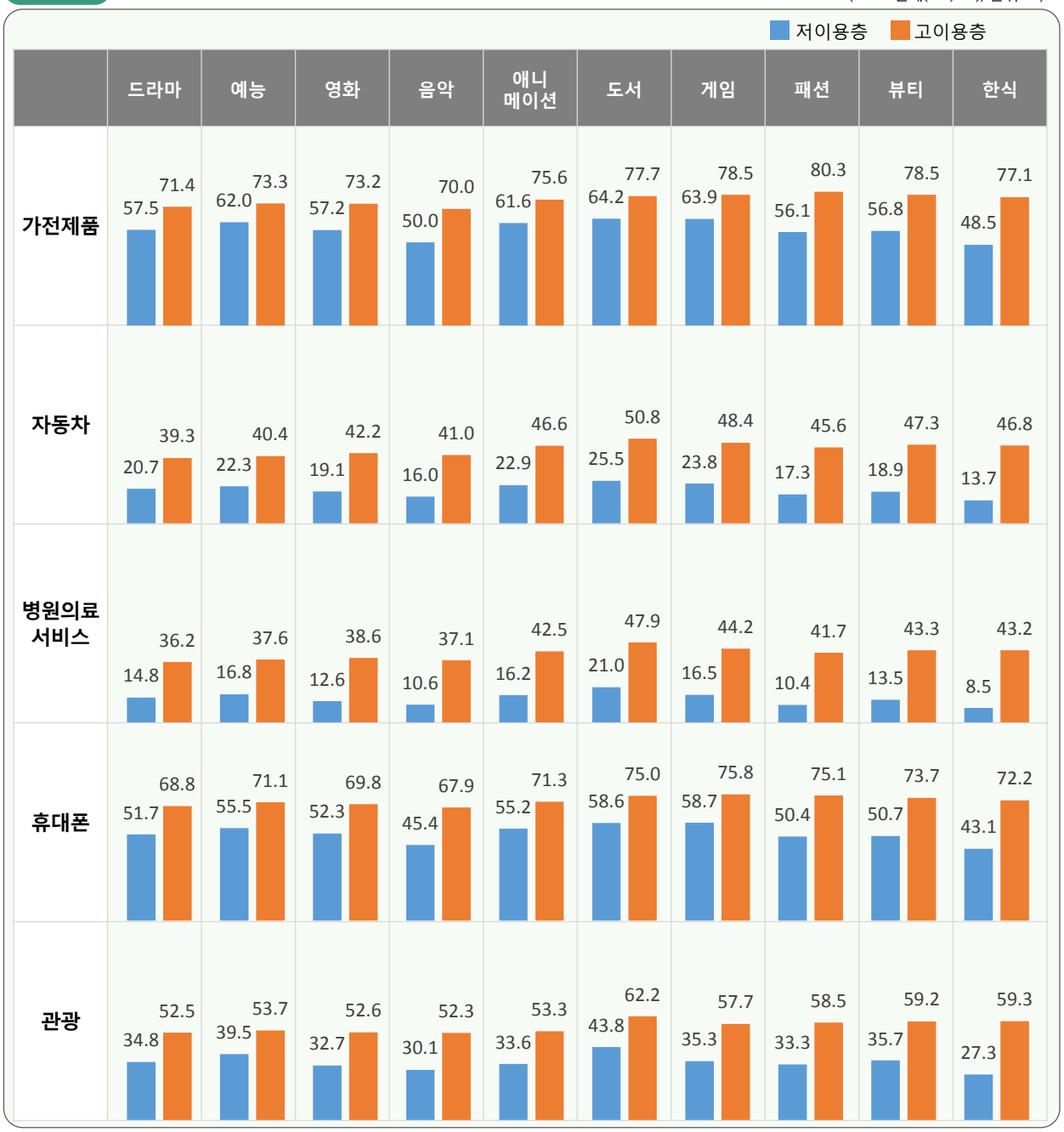
*Q. 귀하의 평소 한국 문화콘텐츠 시청량(이용량)은 평균 얼마나 되십니까?*
*Q. 귀하는 최근 1년간 한국산 제품을 얼마나 구매 하였는지 다음 항목별로 귀하의 구매빈도와 가까운 곳에 응답해 주세요.*
** 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 구매 경험률 분석*

## 2) 고관여 제품

- 고관여 제품군에서도 역시 전반적으로 한국 문화콘텐츠 소비 비중이 높을수록 최근 4년간 고관여 제품의 구매 경험률이 높게 나타남
- 특히, '도서', '게임', '뷰티', '패션' 콘텐츠 고이용층의 구매 경험률이 높게 나타남

그림2-65 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 구매 경험 – 고관여 제품

(Base : 전체(n=7,500), 단위 : %)

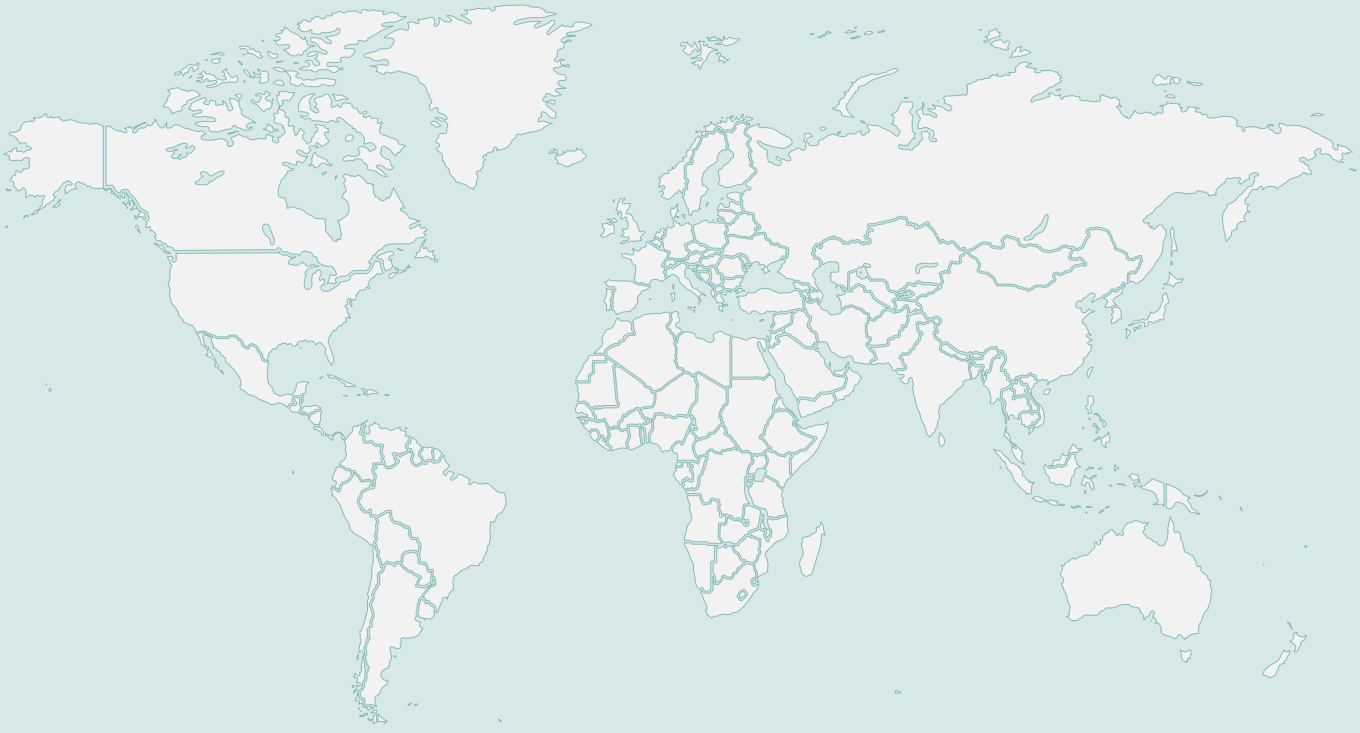



* 구매 경험률 : 구매 비율(%)

*Q 귀하의 평소 한국 문화콘텐츠 시청량(이용량)은 평균 얼마나 되십니까?*
*Q 귀하는 최근 4년 내에 다음의 한국산 제품/서비스를 얼마나 구매 또는 방문하셨습니까?*
** 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 구매 경험률 분석*

Chapter 3

# 요약 및 제언



# 1. 요약 및 제언

## 한국에 대한 긍정 인식은 일부 약화되었으나, 한류의 영향력은 확대되고 있음

- 한국에 대한 인식 중 '경제적으로 선진국이다'라는 항목의 긍정 응답률이 67.5%로 '17년 대비 +1.2%p 상승하였으나, '호감이 가는 국가이다'(63.2%)는 –1.6%p, '우리에게 우호적인 국가이다'(56.6%)는 -0.8%p 하락한 것으로 나타남. 특히 한국은 '문화 강국이다'(46.2%)라는 인식은 –2.9%p 하락해 가장 큰 하락세를 보임

- 한국 문화콘텐츠에 대한 관심은 대폭 증가함. 한국 문화콘텐츠에 대한 관심도가 1년 전 대비 증가했다는 응답은 본인 43.7%, 자국민 48.9%로 '17년 대비 크게 증가하였으며, 1년 후 증가할 것이라는 응답 또한 본인 45.6%, 자국민 50.4%로 큰 폭의 상승을 보임. 한국 문화콘텐츠 소비 비중의 평균이 '17년도 50.3%였던데 반해, 이번 조사결과에서는 55%로 약 +5%p 가량 증가한 것으로 나타남. 분야별로 살펴보면, 10개 콘텐츠 분야 중 패션, 한식을 제외한 8개 분야의 소비 비중이 증가함

- 한편, 전체적으로 한류에 대한 부정적 인식은 약화된 것으로 나타남. 한류에 대한 부정적 인식에 공감하는 비율은 '17년 대비 약 -3%p 낮아진 28.1%이며, 공감하지 않는 비율은 '17년도와 비슷한 26.8%로 다소 부정적 인식이 감소한 것으로 조사됨

- 여전히 한국 관련 이슈 중 가장 높은 인지를 보이는 것은 북핵 관련 이슈이나, '17년도 70.4%에서 올해 65.6%로 -5%p 가량 감소함. 그리고 북미 정상회담이나 남북 정상회담에 따른 화해 무드에 대한 인지도 각각 48.8%, 38.8%로 높게 나타남. 또한 연상이미지에서도 북한이나 북핵 위협에 관한 응답률이 '17년에는 2순위(8.5%)를 기록할 정도로 강한 연상률을 보였던 것에 비해 올해는 4% 이하로 떨어짐. 이러한 조사 결과들을 종합해 볼 때, 남북 관계에 따른 부정적 영향력이 완화되고 있는 것으로 보여짐

- 한국 문화콘텐츠 접촉 이후 한국에 대한 긍정적인 인식 변화는 전체 응답자 중 62.3%로 응답자의 과반수를 넘는 비율을 기록했으며, '17년 대비 +1.9%p 증가세를 보임. 아울러 한국 문화콘텐츠 소비 비중이 높을수록 한국에 대한 긍정적인 인식과 한국 제품·서비스의 구매 경험률이 높게 나타남

**전 세계적인 K-Pop의 영향력 확대와 더불어 한반도를 둘러싼 정치외교적 긴장감이 완화됨에 따라, 한류에 대한 관심 및 소비는 증대되고 있으나, 한국에 대한 긍정적 인식은 약화된 상황임. 한국 문화콘텐츠 경험 이후 한국에 대한 인식이 긍정적으로 변화하고 한국 문화콘텐츠 고이용층에서의 한국 제품·서비스의 이용 비율이 높게 나타나는 바, 한국에 대한 긍정 인식 증대 및 경제적 파급효과 창출을 위해 한국 문화콘텐츠 이용 확대를 위한 노력 필요**

## 한국 동영상 콘텐츠의 주요 접촉 경로는 OTT로 전환, 그러나 접촉 기회는 감소

- 한국 동영상 콘텐츠의 주요 시청수단은 OTT이며, 음악 콘텐츠의 경우에는 온라인·모바일 플랫폼을 이용하는 비중이 80%를 넘어섬. '17년 조사 결과 TV 이용이 1위로 나타났던 드라마와 영화까지도 올해 조사 결과에서는 OTT를 통한 시청이 1위로 나타남
- 특히, 한국 문화콘텐츠 이용 플랫폼에 대한 조사 결과에서는 Youtube를 통한 이용이 모든 동영상 및 음악 콘텐츠에서 80% 내외의 압도적인 점유율을 보임. 한편 한국 동영상 콘텐츠에 관해서는 Netflix에 대한 이용률도 40% 이상으로 높게 나타남
- 그런데 의외로 한국 문화콘텐츠의 접촉 기회는 거의 전 콘텐츠 분야에서 '17년도에 비해 줄어든 것으로 조사됨. '17년도에 한국 문화콘텐츠에 대한 접촉 기회가 충분하다는 응답은 모든 콘텐츠 평균 53.1%였으나, 이번 조사에서는 51.2%로 다소 감소한 것으로 나타남

**전 세계적으로 한국 동영상 콘텐츠의 주요 유통 플랫폼이 변화한 현재의 시점에서 온라인·모바일 OTT를 통해 글로벌 시장에서의 접근성을 높일 수 있는 기업 또는 정책 차원의 방안을 마련하는 것이 중요함**

## 가장 선호하는 한국 드라마는 '미스터 션샤인', 영화는 '부산행'으로, 비교적 최신작들의 선호도가 높은 경향이 나타남

- 가장 선호하는 한국드라마는 '미스터 션샤인'임. 다음으로 '태양의 후예', '도깨비', '김비서가 왜 그럴까' 등의 선호도가 높음
- 가장 선호하는 한국 영화는 '부산행'임. 이어 '지금 만나러 갑니다', '신과 함께'의 순으로 응답됨
- 가장 선호하는 한국 가수·그룹은 '방탄소년단'임. 다음은 '싸이', '블랙핑크', '빅뱅', '소녀시대'의 순으로 나타남
- 선호하는 한국 배우로는 '17년에 이어 '이민호'가 압도적으로 높은 응답률을 기록함. 다음으로 '송혜교', '공유', '송중기', '이종석' 등의 선호도가 높음
- 응답자들이 가장 선호하는 애니메이션 캐릭터는 '뿌까'임. 다음으로 '뽀로로', '라바' 등이 비슷한 수준으로 나타남

**비교적 최신작들이 선호되고 있는 조사결과는 한국 문화콘텐츠의 주요 접촉 경로가 온라인·모바일 플랫폼으로 옮겨가면서 그에 대한 실시간 시청이 가능해졌기 때문으로 분석됨**

## 한류 부정 인식의 원인은 지나친 상업성, 호감도 저해 요인은 언어 및 문화적 차이

- 한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식의 원인은 '지나치게 상업적임'이라는 응답이 가장 높으며, 다음으로 '획일적이고 식상함', '지나치게 자극적·선정적임'이라는 이유가 높게 나타남
- 한편, 한국 문화콘텐츠에 대한 인기 요인은 콘텐츠 별로 다양하나, 호감도 저해 요인은 대부분 '언어적 문제'와 '문화적 차이'에서 비롯되고 있으며, 이는 한류 확산의 한계로 작용하고 있음

**한국 문화콘텐츠의 지나친 상업성과 언어 및 문화적인 차이로부터 발생하는 문화적 할인이 한류 확산의 가장 큰 방해 요소로 나타나고 있음. 앞으로의 지속적인 한류 확산을 위해서는 각국의 정서를 고려한 맞춤 한류 콘텐츠를 제공하는 전략을 세우는 한편, 번역 및 자막 등에 대한 지원을 통해 언어 및 문화적 차이 극복을 위한 노력이 필요할 것으로 보임**

## 한국 문화콘텐츠의 향후 이용 의향은 긍정적

- 한국 문화콘텐츠의 소비지출 의향은 '17년 대비 +4%p 가량 증가한 것으로 나타남
- 한국 문화콘텐츠의 소비지출 의향이 1년 전 대비 현재 증가했다는 답변은 41.8%, 현재 대비 1년 후 증가할 것이라는 응답은 42.9%로, 한국 문화콘텐츠 경험자들의 향후 소비지출 의향은 조금씩 증가하고 있는 것으로 파악됨
- 한국 문화콘텐츠에 대한 유료 이용 의향에 대한 조사 결과에서는 '영화'에 대한 유료 이용 의향이 가장 높고, 다음으로 '드라마', '음악', '예능', '애니메이션', '만화/웹툰', '도서/웹도서' 순으로 높게 나타남

**한국 문화콘텐츠에 대한 소비지출 의향은 지속적으로 증가하고 있음. 비교적 유료 지출 의향이 높은 콘텐츠부터 순차적으로 유료 이용을 확대해 나갈 수 있는 방안을 마련하는 것이 필요함**

Chapter 4

# 국가별 결과 분석

## 중국



# i . 한국 인식

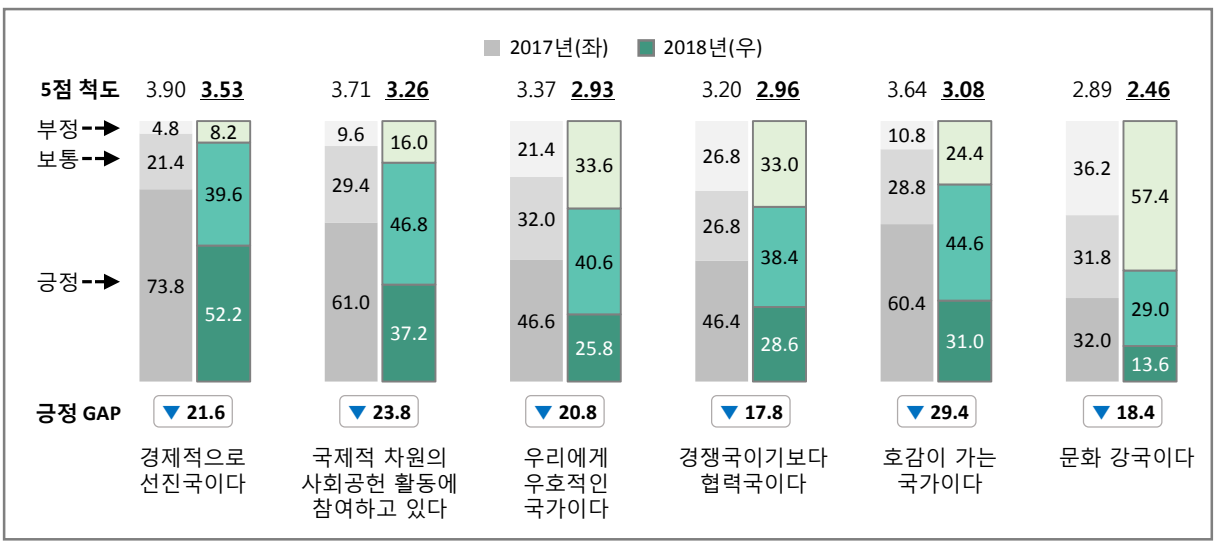
## 1. 한국에 대한 인식

### 1) 한국에 대한 인식

- 중국에서는 한국에 대한 인식 중 '경제적으로 선진국이다'에 대한 긍정 인식이 52.2%로 가장 높음
- '17년 대비 모든 항목의 긍정 인식이 하락하였으며, 특히 '호감이 가는 국가이다'는 -29.4%p 대폭 하락함

그림4-1 한국에 대한 인식

(Base : '17년 전체(n=500), '18년 전체(n=500), 5점 척도, 단위: %, 점)



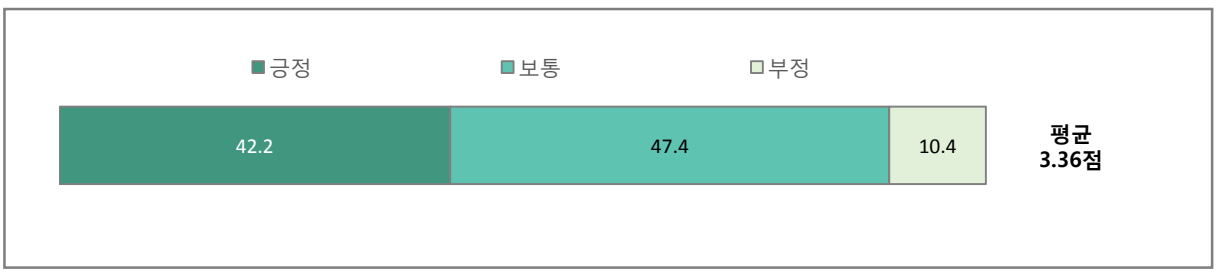

*Q. 귀하께서는 평소 **한국**에 대해 어떻게 생각하십니까? 한국에 대한 설명을 읽으시고, 귀하께서 동의하는 정도를 선택해 주십시오.*
*(5점 척도 - 1,2점: 부정/3점: 보통/4,5점: 긍정)*

### 2) 한국에 대한 전반적인 인식

- 중국에서는 한국에 대한 '긍정 인식'이 42.2%로, 10명 중 약 4명이 긍정적 이미지를 갖고 있는 것으로 나타남

그림4-2 한국에 대한 전반적인 인식

(Base : 전체(n=500), 5점 척도, 단위: %, 점)



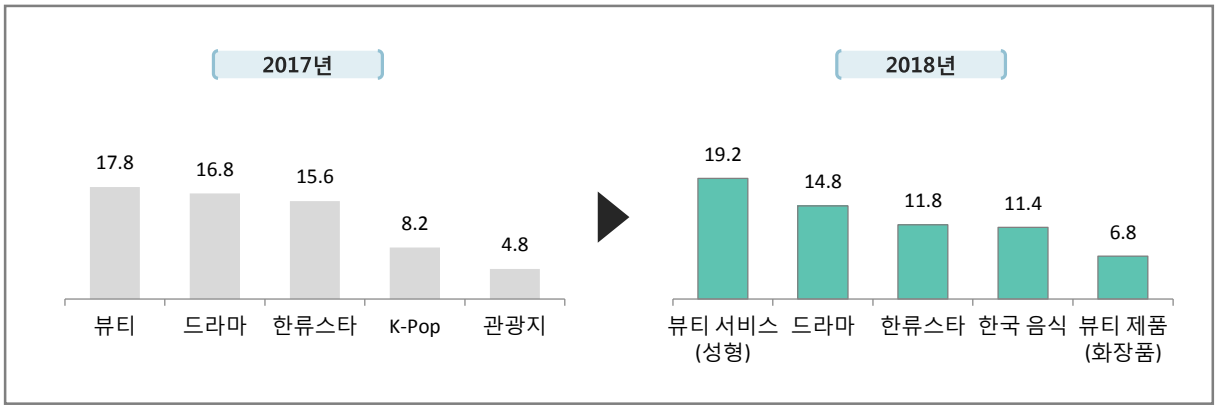

*Q. 귀하의 한국에 대한 전반적인 인식은 어떠합니까?*
*(5점 척도 - 1,2점: 부정/3점: 보통/4,5점: 긍정)*

## 2. 한국 연상 이미지

- 한국 하면 가장 먼저 떠오르는 것은 '뷰티 서비스(성형)'(19.2%)이며, 다음은 '드라마'(14.8%), '한류스타'(11.8%) 순으로 이어짐
- '17년에도 '뷰티'에 관한 인식이 가장 높았으며 '18년에는 그 비율이 증가하였고, 반면 '드라마'와 '한류스타'에 대한 연상은 소폭 감소함

그림4-3 한국 연상 이미지(Top 5)

(Base : '17년 전체(n=500), '18년 전체(n=500), 단위: %)



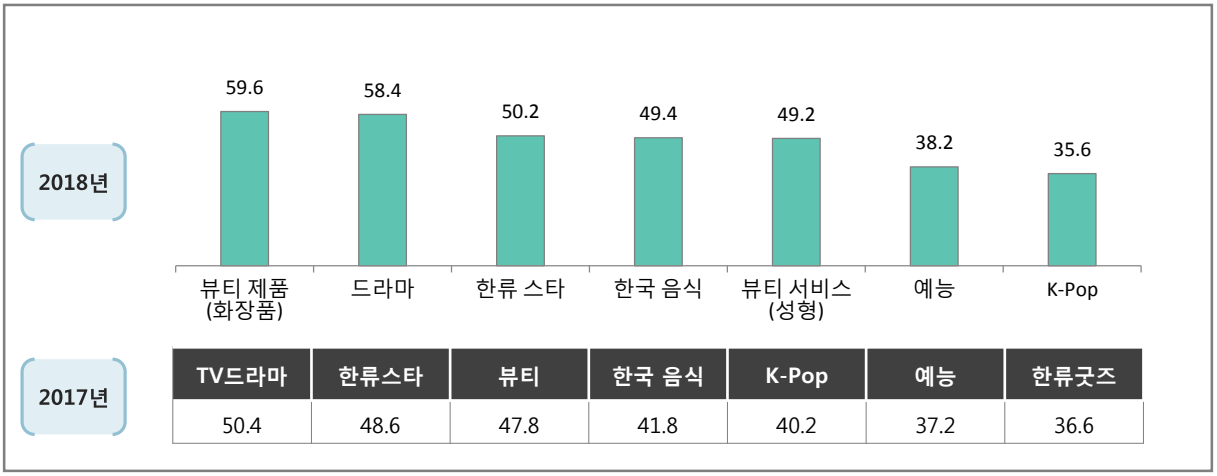

*Q. 귀하께서 한국에 대해 생각해 본다면, 가장 먼저 떠오르는 것은 무엇입니까?*

## 3. 자국에서 인기 있는 한국 제품·서비스·콘텐츠

- 중국에서 인기 있는 한국 제품·서비스·콘텐츠로는 '뷰티 제품(화장품)'(59.6%)과 '드라마'(58.4%)가 60% 내외로 높게 나타났으며, 다음은 '한류 스타'(50.2%), '한국 음식'(49.4%), '뷰티 서비스(성형)'(49.2%) 순으로 이어짐
- '17년에는 'TV 드라마'에 대한 인기가 50.4%였으나, 올해는 58.4%로 상승함

그림4-4 자국에서 인기 있는 한국 제품·서비스·콘텐츠(Top 7)

(Base : '17년 전체(n=500), '18년 전체(n=500), 복수응답, 단위: %)




2017년

| TV드라마 | 한류스타 | 뷰티 | 한국 음식 | K-Pop | 예능 | 한류굿즈 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 50.4 | 48.6 | 47.8 | 41.8 | 40.2 | 37.2 | 36.6 |

*Q. 다음 중 귀하의 국가에서 인기 있다고 생각하는 '한국 제품서비스콘텐츠'를 모두 선택해 주십시오*

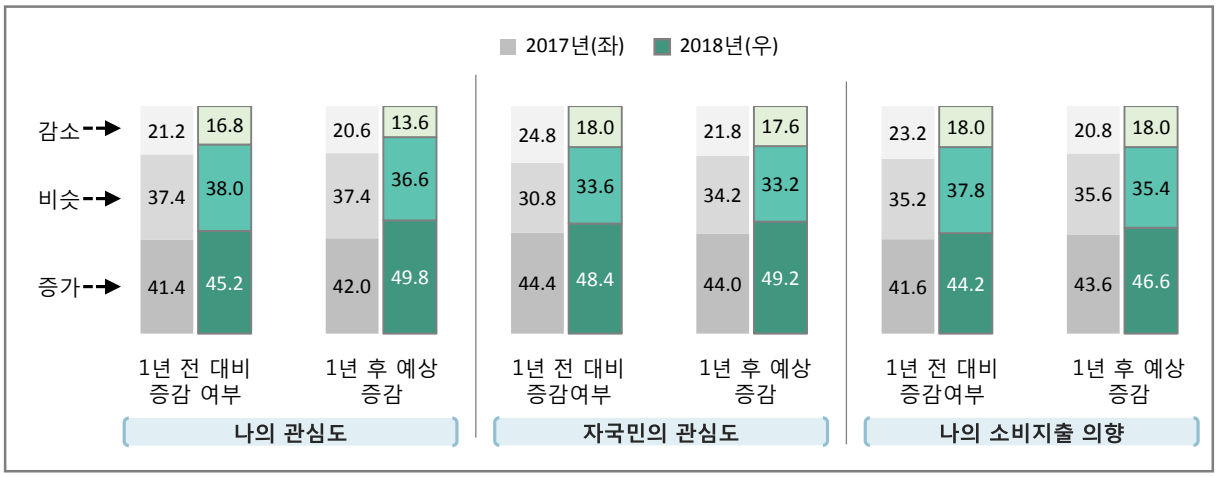
*'한국식당'은 '17년 조사에 포함되지 않음

## 4. 한국 문화콘텐츠 관심도

- 한국 문화콘텐츠에 대한 관심이 1년 전 대비 증가했다는 응답은 본인 45.2%, 자국민 48.4%로 '17년 대비 관심이 소폭 증가했으며, 1년 후 증가할 것이라는 응답은 본인 49.8%, 자국민 49.2%로 나타남
- 한국 문화콘텐츠 소비지출 의향이 1년 전 대비 증가했다는 응답은 44.2%, 1년 후 증가할 것이라는 응답은 46.6%로, 향후 소비지출 의향이 더 높은 것으로 조사됨

그림4-5 한국 문화콘텐츠 관심도

(Base : '17년 전체(n=500), '18년 전체(n=500), 5점 척도, 단위: %)



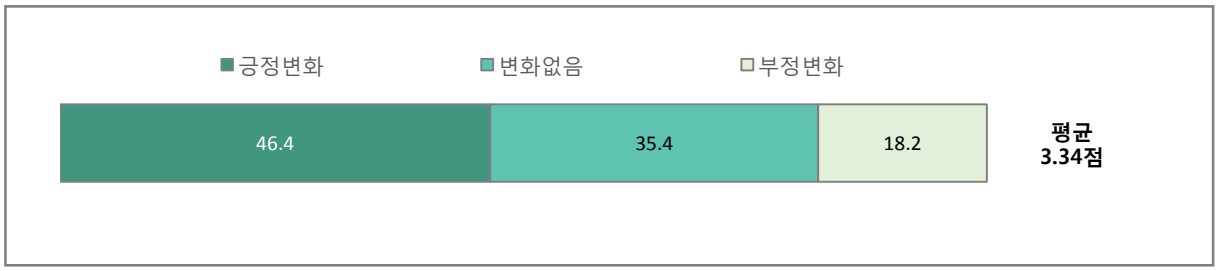

*Q. 한국 문화콘텐츠에 대한 관심도와 관련한 질문을 읽고, 귀하의 생각과 일치하는 것을 선택해주십시오*
*(5점 척도 -1,2점: 감소/3점: 비슷/4,5점: 증가)*

## 5. 한국 문화콘텐츠 경험 후 한국에 대한 인식 변화

- 한국 문화콘텐츠를 접한 이후 한국에 대한 인식이 '긍정적'으로 변화했다는 응답이 46.4%로, 10명 중 약 5명에 해당함

그림4-6 한국 문화콘텐츠 경험 후 한국에 대한 인식 변화

(Base : 전체(n=500), 5점 척도, 단위: %, 점)




*Q. 귀하가 한국 문화 콘텐츠를 접한 이후, 귀하의 한국에 대한 전반적인 인식은 어떻게 변화했습니까?*
*(5점 척도-1,2점: 부정변화/3점: 변화없음/4,5점: 긍정변화)*

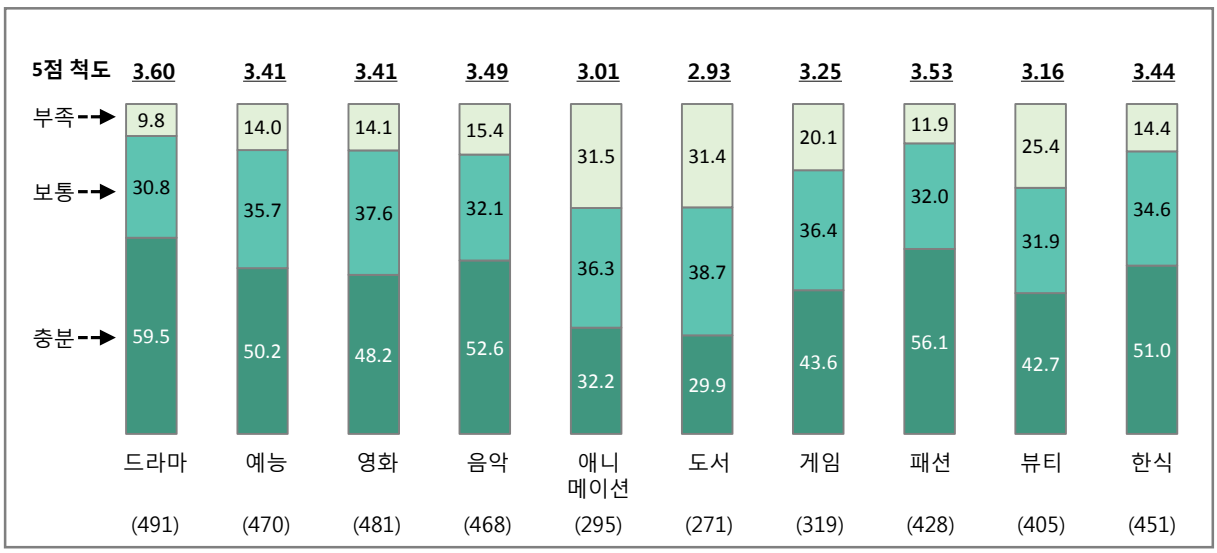
# ii. 한류 소비

## 1. 한국 문화콘텐츠에 대한 접촉 기회

- 중국에서 접할 기회가 가장 충분한 한국 문화콘텐츠는 '드라마'(59.5%)이며, 다음은 '패션'(56.1%), '음악'(52.6%), '한식'(51.0%) 순으로 응답됨
- 반면, '애니메이션'과 '도서'는 접할 기회가 부족하다는 의견이 상대적으로 높게 나타남(각 31.5%, 31.4%)

그림4-7 한국 문화콘텐츠에 대한 접촉 기회

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 5점 척도, 단위: %, 점)




*Q. 귀하께서는 한국 문화콘텐츠를 접할 수 있는 기회가 얼마나 충분하다고 생각하십니까?*
*(5점 척도-1,2점: 부족/3점: 보통/4,5점: 충분, ()는 응답자수)*
** '17년에는 '패션/뷰티', '애니메이션/만화/캐릭터'를 통합해 조사.*
*'18년에는 '패션'과 '뷰티'는 분리, '애니메이션'만 한 분야로 분리해 조사. '만화'는 '도서'로 편입*

## 2. 한국 문화콘텐츠 접촉 경로

- 한국 문화콘텐츠는 주로 'TV'와 'OTT'를 통한 접촉이 많음
- '17년 '무료 온라인·모바일 스트리밍 이용'이 1위였던데 반해, '18년에는 'TV'를 통한 접촉이 가장 많은 것으로 나타남

표4-1 한국 문화콘텐츠 접촉 경로(Top 2)

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 드라마 | 예능 | 영화 | 음악 | 애니메이션 | 도서 | 게임 | 패션 | 뷰티 | 한식 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 사례수 | | (491) | (470) | (481) | (468) | (295) | (271) | (319) | (428) | (405) | (451) |
| '18년 | 1위 | TV | TV | TV | 온라인·모바일 플랫폼 | TV | 자국 사이트/App | 온라인 플레이 | 자국 사이트 | 자국 사이트 | 자국 사이트 |
| | | 79.2 | 71.9 | 67.4 | 88.7 | 59.7 | 70.1 | 65.2 | 73.8 | 58.8 | 77.8 |
| | 2위 | OTT | OTT | OTT | TV | OTT | 자국 소재 매장 | 모바일 플레이 | SNS | SNS | 자국 오프라인 매장·식당 |
| | | 64.8 | 60.0 | 58.4 | 45.7 | 54.9 | 36.5 | 59.6 | 61.2 | 53.8 | 57.2 |
| 사례수 | | (476) | (398) | (438) | (432) | (260) | (249) | (294) | (366) | | (412) |
| '17년 | 1위 | 무료 온라인·모바일 스트리밍 | 무료 온라인·모바일 스트리밍 | 무료 온라인·모바일 스트리밍 | 무료 온라인·모바일 스트리밍 | 무료 온라인·모바일 스트리밍 | 자국 온라인 사이트 | 온라인 플레이 | 자국 오프라인 | | 자국 오프라인 매장·식당 |
| | | 61.6 | 67.1 | 60.3 | 56.5 | 56.9 | 55.4 | 60.9 | 66.4 | | 71.8 |
| | 2위 | TV | TV | TV | TV | 유료 온라인·모바일 스트리밍 | 자국 오프라인 | 모바일 플레이 | 자국 온라인 사이트 | | 온라인 사이트 |
| | | 59.2 | 50.8 | 54.6 | 48.1 | 54.6 | 51.8 | 55.4 | 64.8 | | 54.9 |

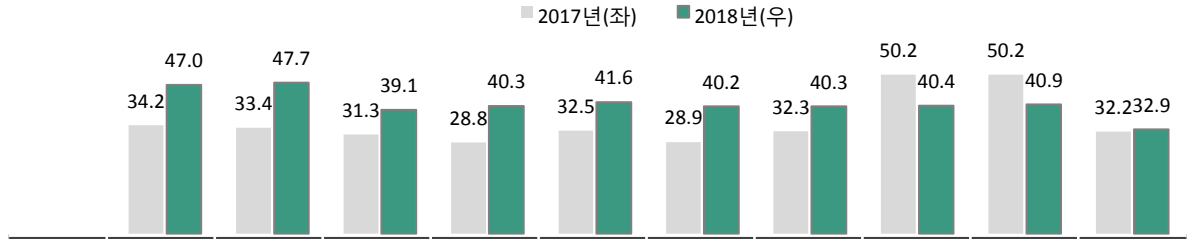
*Q. 귀하께서 평소 한국 문화콘텐츠를 접하는 경로를 모두 선택해 주십시오*
** '17년에는 '패션/뷰티', '애니메이션/만화/캐릭터'를 통합해 조사.*
*'18년에는 '패션'과 '뷰티'는 분리,'애니메이션'만 한 분야로 분리해 조사. '만화'는 '도서'로 편입*

## 3. 한국 문화콘텐츠 소비 비중

- 중국의 한국 문화콘텐츠 소비 비중은 '예능'이 47.7%로 가장 높았으며, 다음은 '드라마'(47.0%), '애니메이션'(41.6%), '게임'(40.3%) 순으로 이어짐
- 대부분 한국 문화콘텐츠 소비 비중이 '17년 대비 증가하였으나, '패션'과 '뷰티'의 소비 비중은 약 10% 가량 감소함

그림4-8 한국 문화콘텐츠 소비 비중

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)




| | 드라마 | | 예능 | | 영화 | | 음악 | | 애니메이션 | | 도서 | | 게임 | | 패션 | | 뷰티 | | 한식 | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 사례수 | (476) | (491) | (398) | (470) | (438) | (481) | (432) | (468) | (341) | (295) | (249) | (271) | (294) | (319) | (366) | (428) | (366) | (405) | (412) | (451) |
| 전체 소비량 | 36.8시간 | | 26.1시간 | | 9.5편 | | 31.5시간 | | 15.3시간 | | 16.8시간 | | 33.6시간 | | $96.8 | | $71.9 | | $119.6 | |
| 한국문화 콘텐츠 소비량 | 17.9시간 | | 12.7시간 | | 4.5편 | | 13.2시간 | | 6.8시간 | | 5.7시간 | | 12.7시간 | | $46.1 | | $39.2 | | $32.6 | |

*Q. 귀하의 평소 한국 문화콘텐츠 시청량·소비량은 얼마나 되십니까? * 소비 비중 = 한국 문화콘텐츠 월평균 소비량 / 월평균 총소비량 X 100*
** '17년에는 '패션/뷰티', '애니메이션/만화/캐릭터'를 통합해 조사.*
*'18년에는 '패션'과 '뷰티'는 분리,'애니메이션'만 한 분야로 분리해 조사. '만화'는 '도서'로 편입*

# 4. 한국 문화콘텐츠 이용 관련 기타 조사

## 1) 한국 문화콘텐츠 다운로드·스트리밍 이용 경로

- 한국 동영상 콘텐츠를 시청하기 위해 주로 이용하는 곳은 'iQiyi'이며, 다음은 'Youku'를 많이 이용함
- 게임의 경우 'App Store(Apple)'을 가장 많이 이용하고 있음

표4-2 한국 문화콘텐츠 다운로드·스트리밍 이용 경로(Top 2)

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | 드라마 | 예능 | 영화 | 애니메이션 | 게임(모바일) |
|---|---|---|---|---|---|
| 사례수 | (318) | (282) | (281) | (162) | (190) |
| 1위 | iQiyi | iQiyi | iQiyi | iQiyi | App Store(Apple) |
| | 91.8 | 90.8 | 89.3 | 84.0 | 38.4 |
| 2위 | Youku | Youku | Youku | Youku | Google Play |
| | 82.7 | 80.9 | 83.3 | 72.2 | 30.5 |

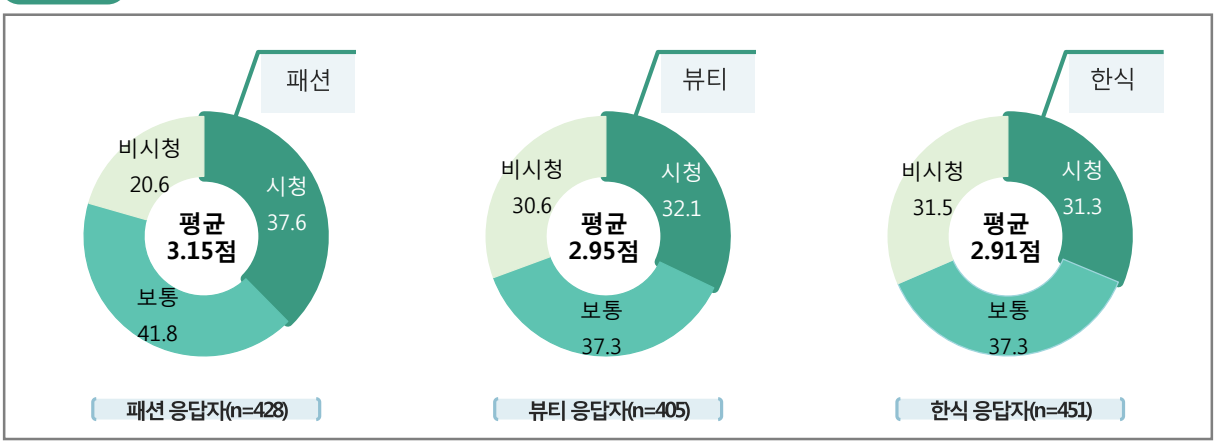
*Q 귀하께서 한국 콘텐츠를 시청하기 위해 다운로드·스트리밍을 주로 이용하는 곳을 모두 선택해 주십시오*

## 2) 한국 패션·뷰티·음식 동영상 시청 빈도

- 평소 한국 '패션' 동영상 시청 빈도는 37.6%로, 10명 중 약 4명이 평소 '패션' 콘텐츠를 자주 시청하고 있음
- '뷰티' 콘텐츠는 32.1%, '한식' 콘텐츠는 31.3%가 평소 자주 시청함

그림4-9 한국 패션·뷰티·음식 동영상 시청 빈도

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %, 점)




*Q 귀하께서는 평소 온라인/모바일을 통해 한국 패션/뷰티/한식 동영상을 얼마나 자주 시청하십니까?*
*(5점 척도 - 1점[전혀 시청안함], 2점[거의 시청안함]:비시청 / 3점[종종 시청]:보통/ 4점[자주 시청], 5점[매일 시청]:시청)*

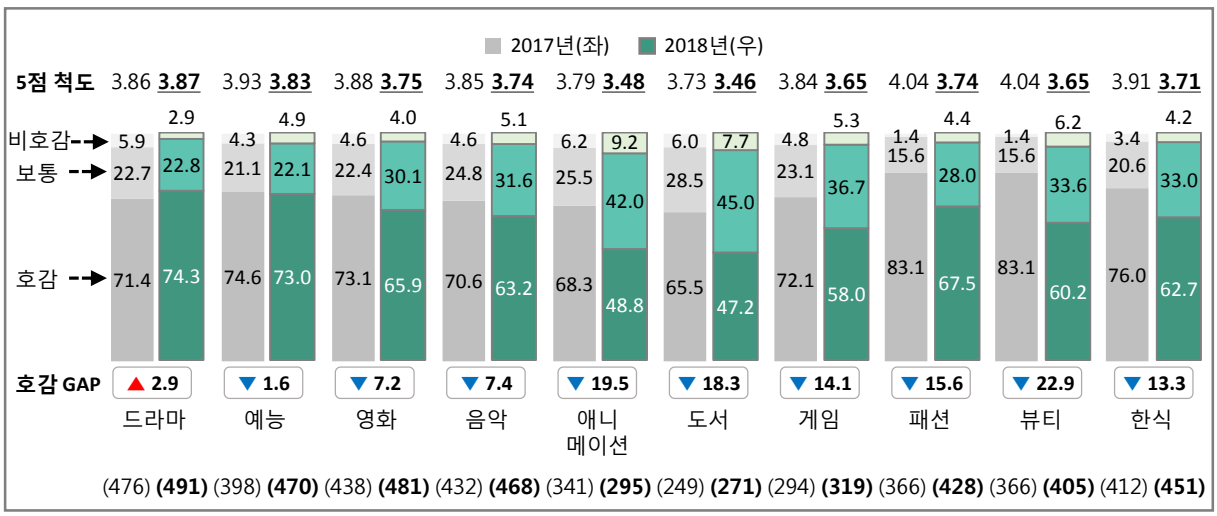
# iii. 한류 선호

## 1. 한국 문화콘텐츠 호감도

- 최근 이용한 한국 문화콘텐츠에 대한 호감도는 '드라마'(74.3%)와 '예능'(73.0%)이 높게 나타났으며, 그 다음은 '패션'(67.5%), '영화'(65.9%) 순으로 나타남
- '드라마'를 제외한 모든 콘텐츠에 대한 호감도가 '17년 대비 하락함

그림4-10 한국 문화콘텐츠 호감도

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 5점 척도, 단위: %, 점)



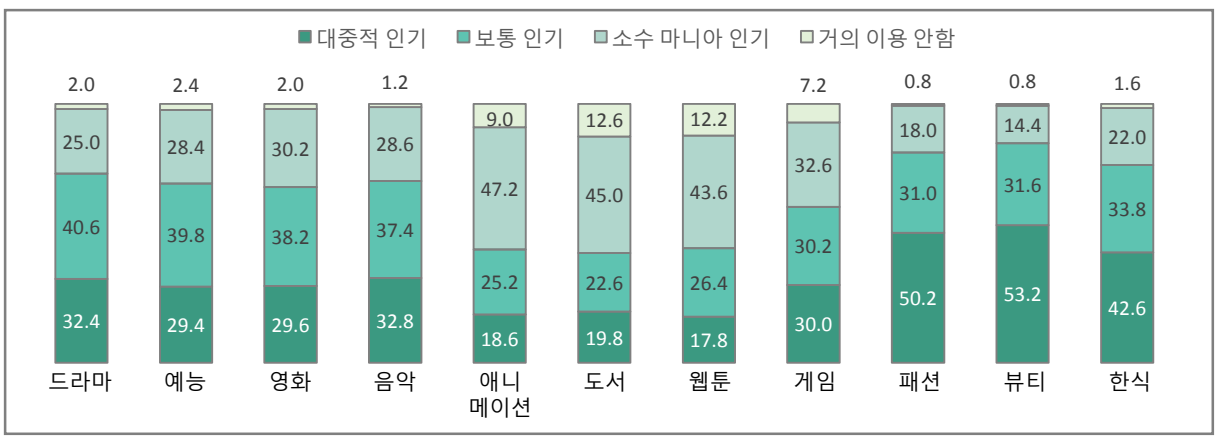

*Q. 귀하께서는 최근 이용하신 한국 문화콘텐츠가 전반적으로 얼마나 마음에 드십니까?(5점 척도-1,2점: 비호감/ 3점: 보통/ 4,5점: 호감)*
** '17년에는 '패션/뷰티', '애니메이션/만화/캐릭터'를 통합해 조사.*
*'18년에는 '패션'과 '뷰티'는 분리, '애니메이션'만 한 분야로 분리해 조사. '만화'는 '도서'로 편입*

## 2. 한국 문화콘텐츠 인기도

- 중국에서 한국 문화콘텐츠의 대중적 인기는 '뷰티'(53.2%)와 '패션'(50.2%)가 50% 이상으로 높게 나타났으며, 다음은 '한식'(42.6%), '음악'(32.8%) 순으로 나타남
- 반면, '애니메이션'(47.2%), '도서'(45.0%), '웹툰'(43.6%)은 소수 마니아 인기가 상대적으로 높음

그림4-11 한국 문화콘텐츠 인기도

(Base : 전체(n=500), 5점 척도, 단위: %)




*Q. 현재 귀하의 나라에서 한국 문화콘텐츠의 인기가 어느 정도라고 생각하십니까?*

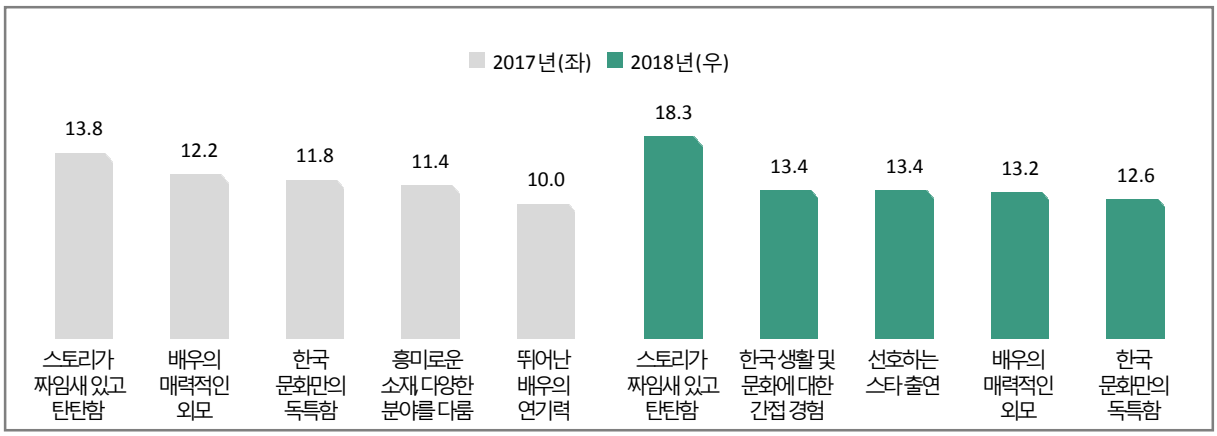
## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인

### 1) 드라마

- 자국 내 한국 드라마의 인기 요인은 '스토리가 짜임새 있고 탄탄함'이 18.3%로 가장 높으며, 다음은 '한국 생활 및 문화에 대한 간접 경험'(13.4%), '선호하는 스타 출연'(13.4%)이 동일한 비율로 뒤를 이음

그림4-12 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 드라마(Top 5)

(Base : '17년 전체(n=500), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=491), 단위: %)



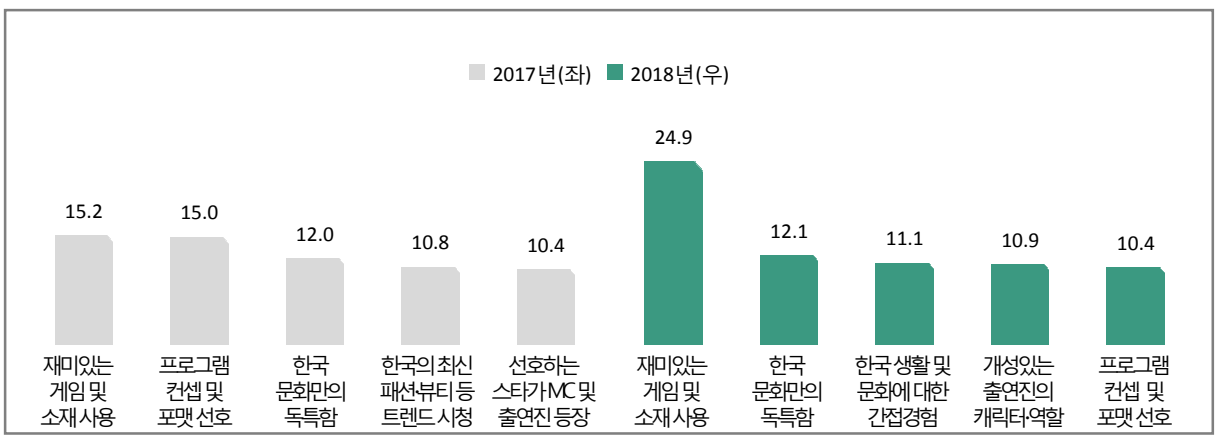

*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 드라마의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*
**1순위 데이터만 표기*

### 2) 예능

- 중국에서 한국 예능에 대한 인기 요인은 '재미있는 게임 및 소재 사용'(24.9%)이 1순위이며, 그 다음은 '한국 문화만의 독특함'(12.1%), '한국 생활 및 문화에 대한 간접경험'(11.1%) 순임

그림4-13 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 예능(Top 5)

(Base : '17년 전체(n=500), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=470), 단위: %)



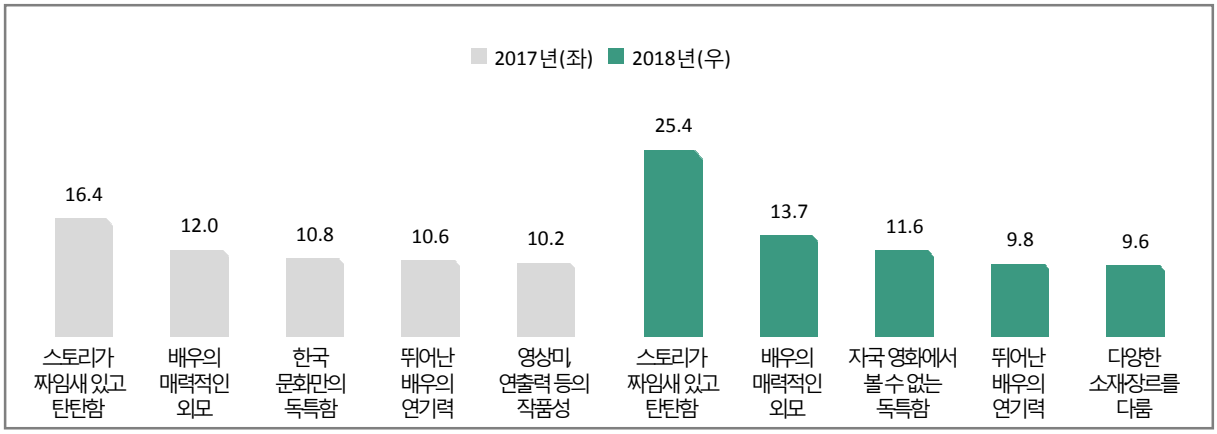

*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 예능의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 3) 영화

- 한국 영화를 선호하는 이유로 '스토리가 짜임새 있고 탄탄함'이 25.4%로 '17년과 동일하게 가장 높으며, 그 다음은 '배우의 매력적인 외모'(13.7%), '자국 영화에서 볼 수 없는 독특함'(11.6%), '뛰어난 배우의 연기력'(9.8%) 순으로 언급됨

그림4-14 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 영화(Top 5)

(Base : '17년 전체(n=500), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=481), 단위: %)



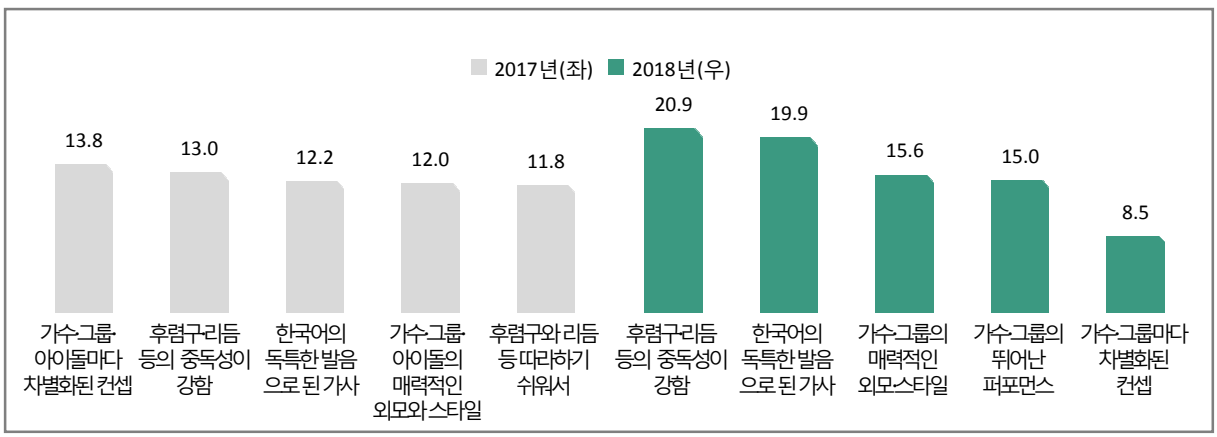

*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 영화의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 4) 음악

- 중국에서는 '후렴구·리듬 등의 중독성이 강함'이 20.9%로 한국 음악의 가장 큰 인기 요인이며, 그 다음은 '한국어의 독특한 발음으로 된 가사'(19.9%)와 '가수·그룹의 매력적인 외모·스타일'(15.6%) 순으로 나타남
- '17년 주요 인기 요인이었던 '가수·그룹마다 차별화된 컨셉'은 '18년에는 8.5%로 감소함

그림4-15 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 음악(Top 5)

(Base : '17년 전체(n=500), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=468), 단위: %)

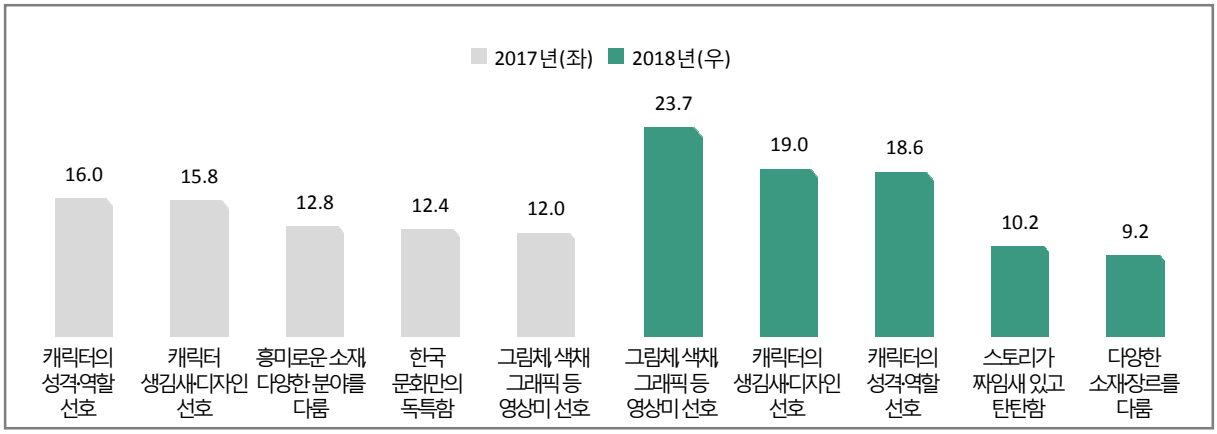



*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 음악의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 5) 애니메이션

- 중국 내에서 가장 큰 한국 애니메이션의 인기 요인은 '그림체, 색채, 그래픽 등 영상미 선호'(23.7%)로 나타남
- 다음은 '캐릭터의 생김새·디자인 선호'(19.0%), '캐릭터 성격·역할 선호'(18.6%) 순으로 나타남

그림4-16 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 애니메이션(Top 5) (Base : '17년 전체(n=500), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=295), 단위: %)

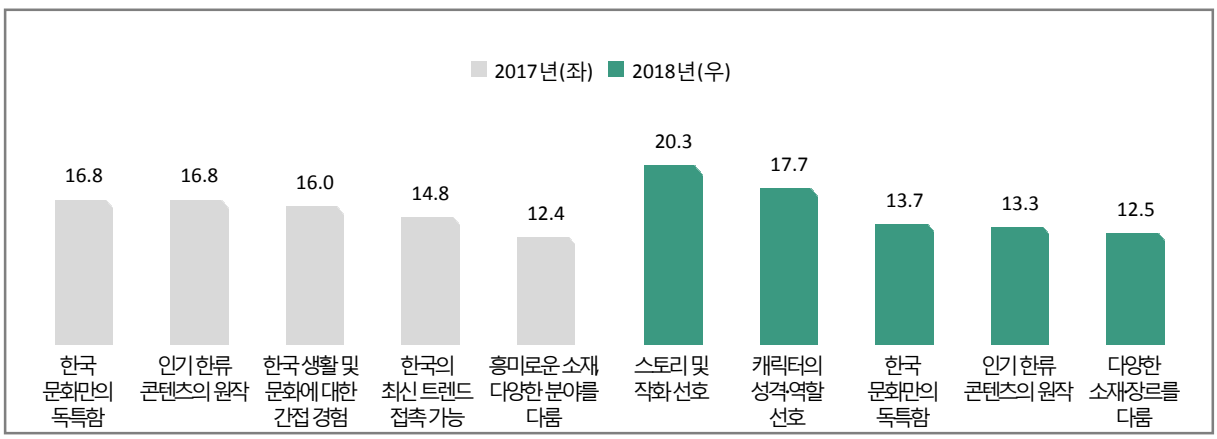



*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 애니메이션의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까? *1순위 데이터만 표기*
** '17년에는 '애니메이션/만화/캐릭터'로 조사. '18년에는 '애니메이션'만 조사*

## 6) 도서

- 한국 도서의 인기 요인은 '스토리 및 작화 선호'(20.3%)가 가장 높게 나타났으며, '캐릭터의 성격·역할 선호'(17.7%), '한국 문화만의 독특함'(13.7%) 등이 그 다음으로 높은 인기 요인으로 나타남

그림4-17 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 도서(Top 5) (Base : '17년 전체(n=500), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=271), 단위: %)



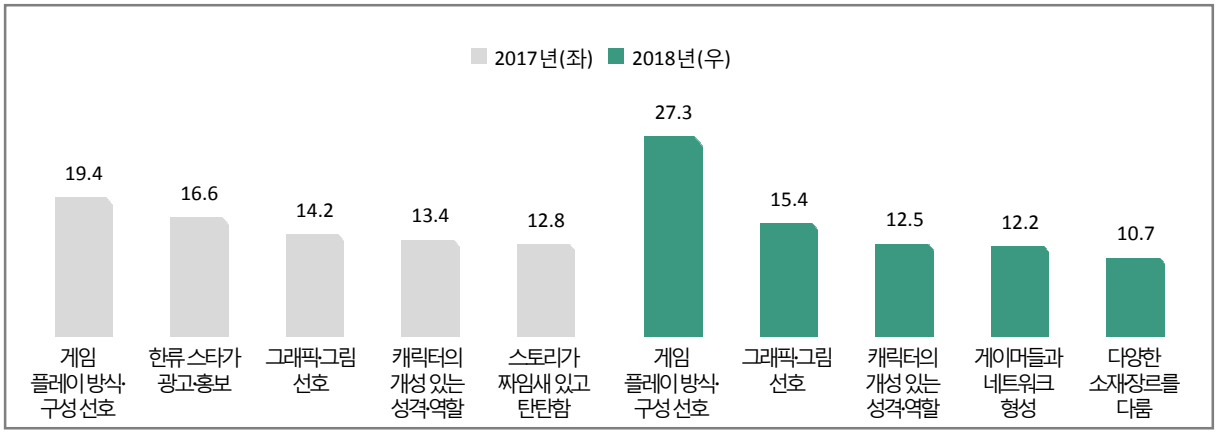

*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 도서의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까? *1순위 데이터만 표기*
** '17년에는 '도서(출판물)'로 조사. '18년에는 도서에 '만화/웹툰/웹도서'를 포함*

## 7) 게임

- 중국에서 한국 게임이 인기 있는 이유로는 '게임 플레이 방식·구성 선호'(27.3%)가 가장 큰 것으로 나타나 '17년과 동일하게 1순위를 유지함
- 다음은 '그래픽·그림 선호'(15.4%), '캐릭터의 개성 있는 성격·역할'(12.5%) 순으로 조사됨

그림4-18 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 게임(Top 5)

(Base : '17년 전체(n=500), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=319), 단위: %)



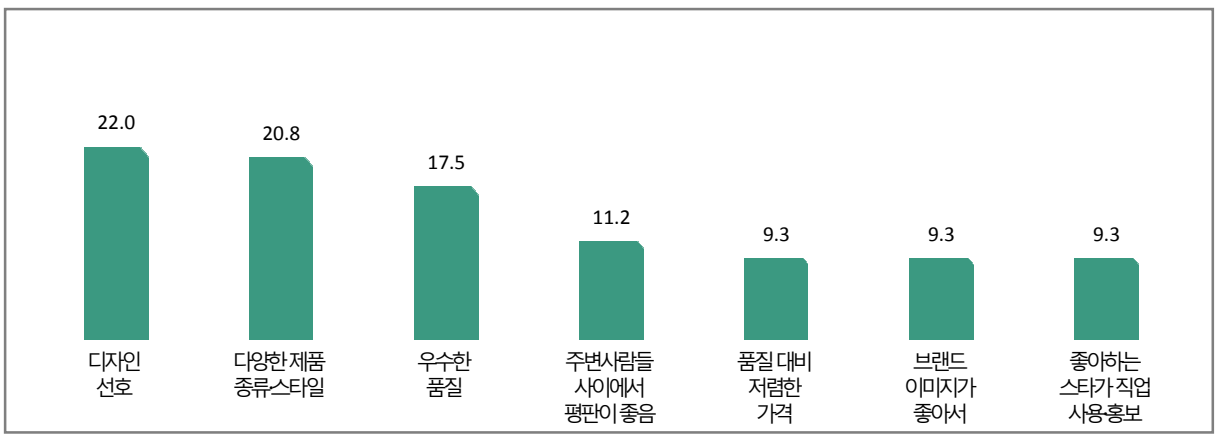

*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 게임의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 8) 패션

- 중국에서는 '디자인 선호'가 22.0%로 가장 큰 한국 패션의 인기 요인임
- 다음은 '다양한 제품 종류·스타일'(20.8%), '우수한 품질'(17.5%) 순으로 나타남

그림4-19 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 패션

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=428), 단위: %)



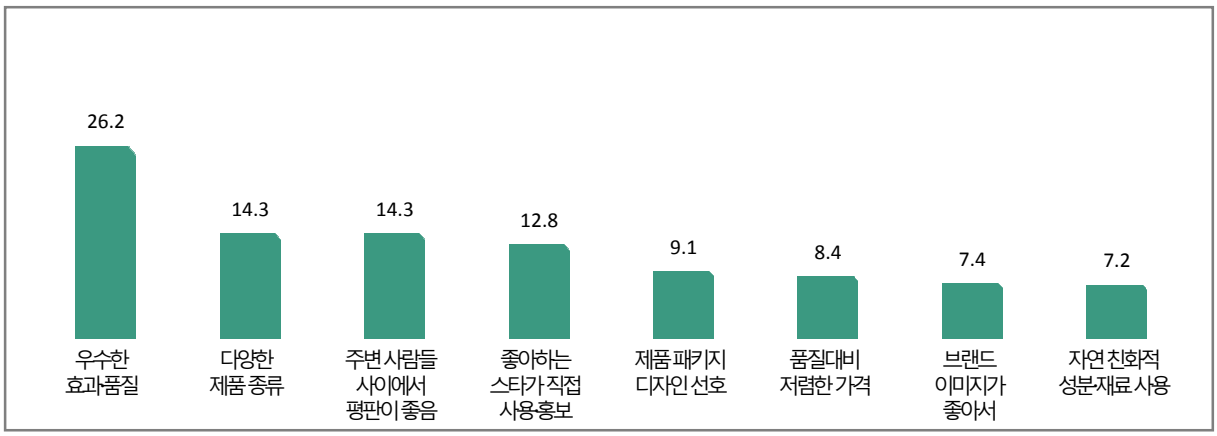

*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 패션의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*1순위 데이터만 표기*
** '17년에는 '패션/뷰티'로 조사. '18년에는 '패션'과 '뷰티'를 분리*

## 9) 뷰티

- 중국에서 한국 뷰티의 인기 요인은 '우수한 효과·품질'이 26.2%로 가장 높으며, 다음은 '다양한 제품 종류'(14.3%), '주변 사람들 사이에서 평판이 좋음'(14.3%)이 동일하게 나타남

그림4-20 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 뷰티

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=405), 단위: %)



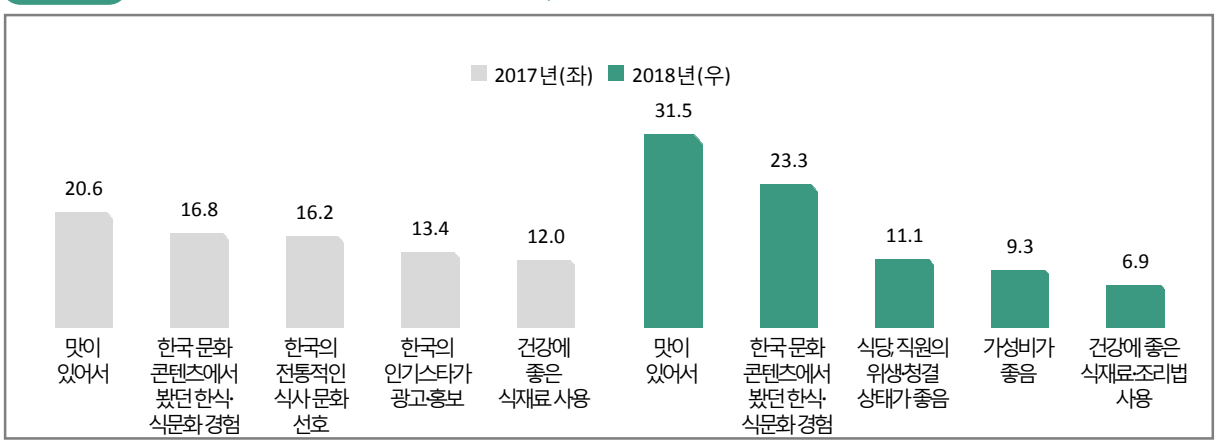

*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 뷰티의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까? *1순위 데이터만 표기*
** '17년에는 '패션/뷰티'로 조사. '18년에는 '패션'과 '뷰티'를 분리*

## 10) 한식

- 한식의 인기 요인은 '맛이 있어서'(31.5%)가 '17년과 동일하게 가장 높게 나타났으며, '한국 문화콘텐츠에서 봤던 한식·식문화 경험'(23.3%), '식당, 직원의 위생·청결 상태가 좋음'(11.1%) 등도 높은 인기 요인임

그림4-21 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 한식(Top 5)

(Base : '17년 전체(n=500), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=451), 단위: %)




*Q. 귀하께서는 자국 내 한식의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*
**1순위 데이터만 표기*

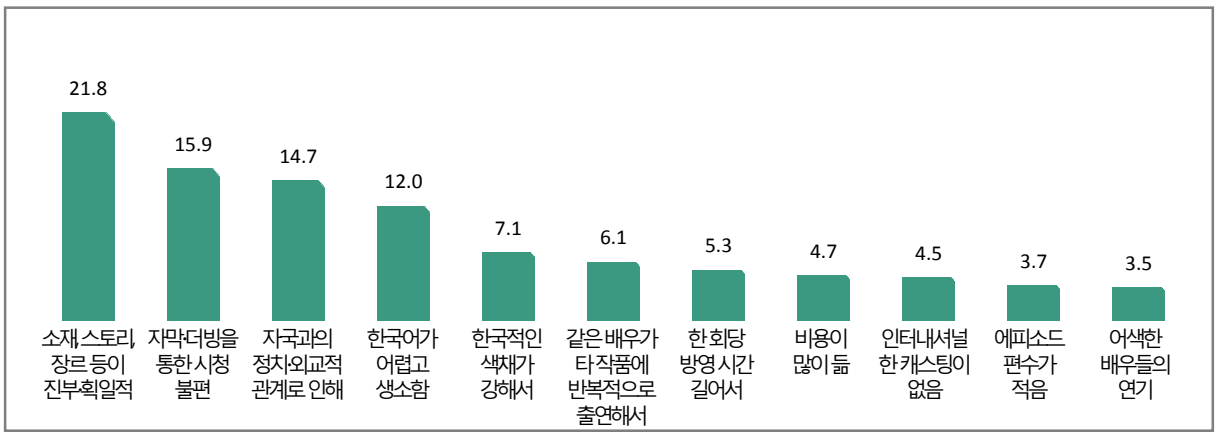
# 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인

## 1) 드라마

- 한국 드라마의 호감을 저해하는 요인으로 '소재, 스토리, 장르 등이 진부·획일적'이 21.8%로 가장 높으며, 그 다음은 '자막·더빙을 통한 시청 불편'(15.9%), '자국과의 정치·외교적 관계로 인해'(14.7%) 순으로 높게 나타남

그림4-22 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 드라마

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=491), 단위: %)



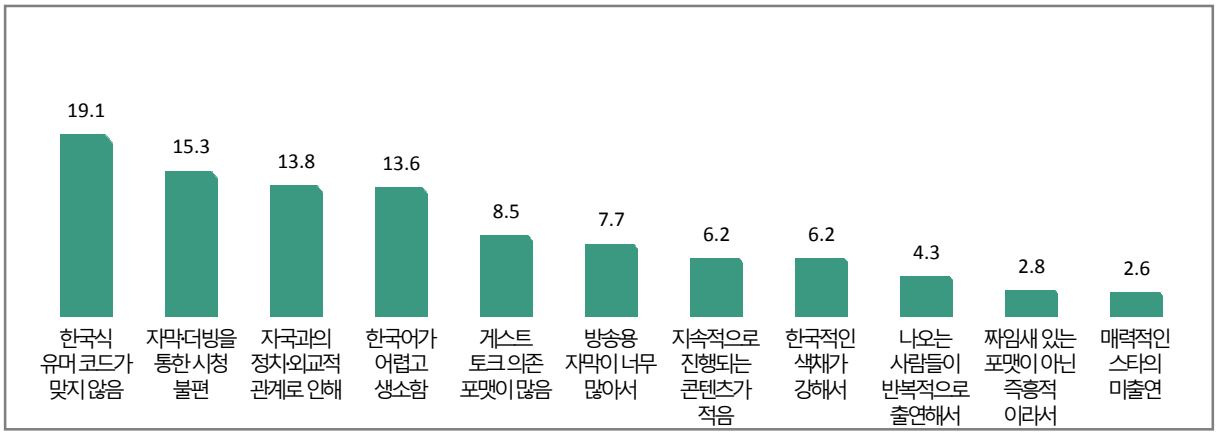

*Q. 귀하가 생각하는 한국 드라마의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 2) 예능

- 중국에서 한국 예능의 호감을 저해하는 주 요인으로는 '한국식 유머 코드가 맞지 않음'(19.1%)이며, 이어 '자막·더빙을 통한 시청 불편'(15.3%), '자국과의 정치·외교적 관계로 인해'(13.8%) 등이 상위 요인으로 조사됨

그림4-23 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 예능

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=470), 단위: %)



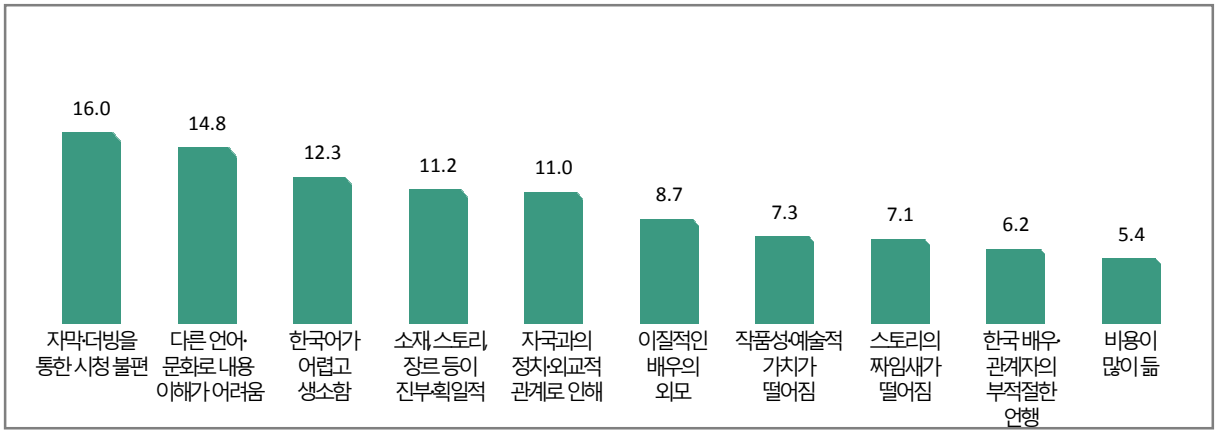

*Q. 귀하가 생각하는 한국 예능의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 3) 영화

- 중국에서 한국 영화의 가장 큰 호감 저해 요인으로 나타난 것은 '자막·더빙을 통한 시청 불편'(16.0%)이며, 다음은 '다른 언어·문화로 내용 이해가 어려움'(14.8%), '한국어가 어렵고 생소함'(12.3%), '소재, 스토리, 장르 등이 진부·획일적'(11.2%) 순임

그림4-24 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 영화

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=481), 단위: %)



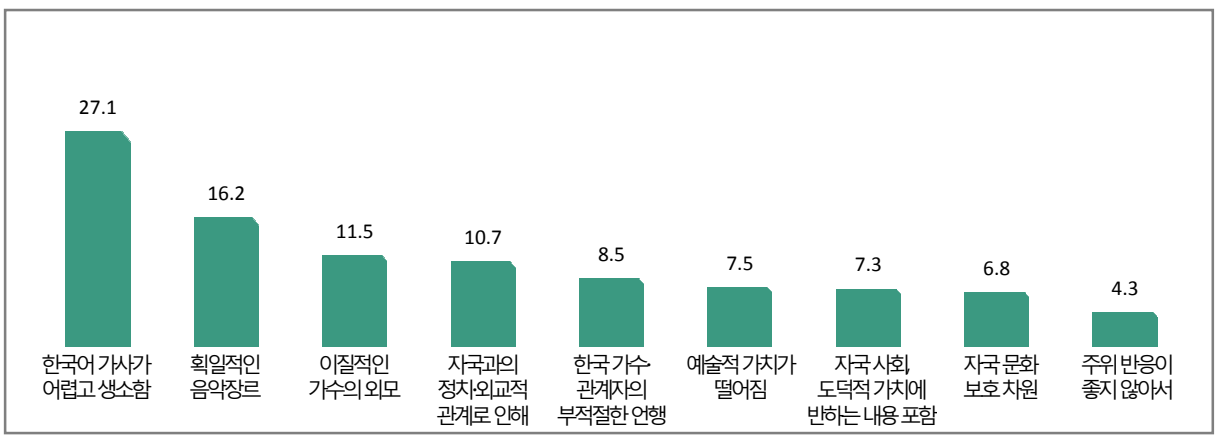

*Q. 귀하가 생각하는 한국 영화의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 4) 음악

- 한국 음악의 가장 큰 호감 저해 요인은 '한국어 가사가 어렵고 생소함'(27.1%)이며, 다음은 '획일적인 음악 장르'(16.2%), '이질적인 가수의 외모'(11.5%)로 나타남

그림4-25 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 음악

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=468), 단위: %)



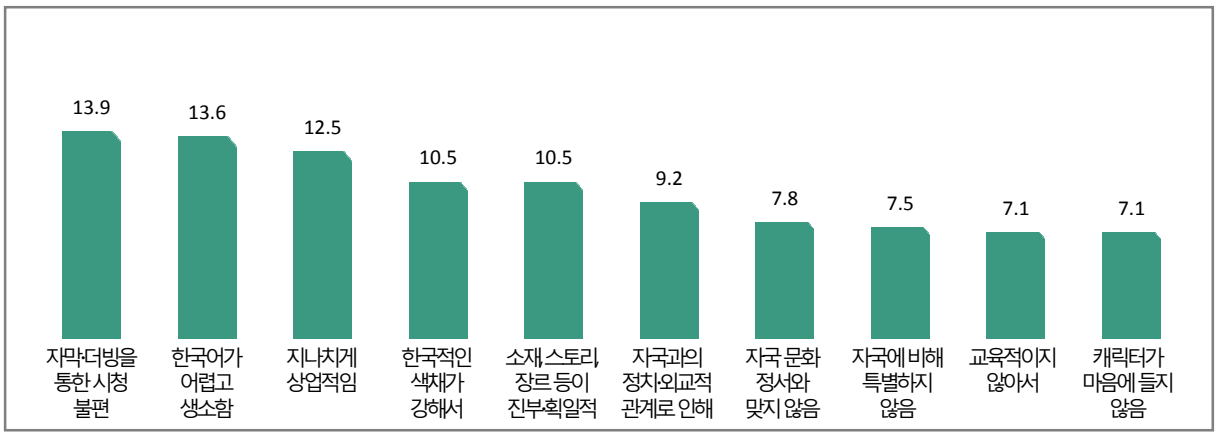

*Q. 귀하가 생각하는 한국 음악의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 5) 애니메이션

- 한국 애니메이션의 호감을 저해하는 요인으로 '자막·더빙을 통한 시청 불편'이 13.9%로 가장 높게 나타남
- 다음은 '한국어가 어렵고 생소함'(13.6%), '지나치게 상업적임'(12.5%) 순으로 조사됨

그림4-26 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 애니메이션

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=295), 단위: %)



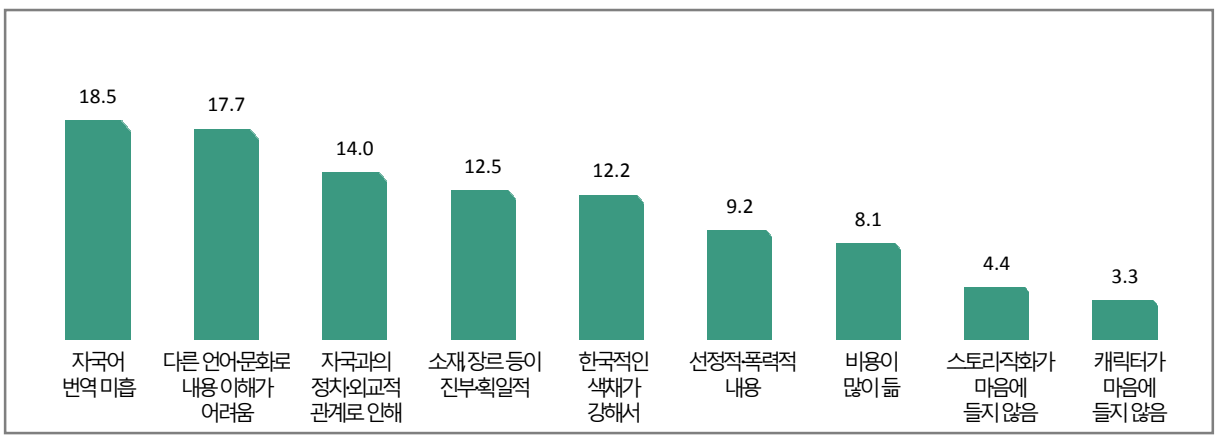

*Q. 귀하가 생각하는 한국 애니메이션의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 6) 도서

- 한국 도서의 호감을 저해하는 요인은 '자국어 번역 미흡'(18.5%)이 가장 높음
- 다음은 '다른 언어·문화로 내용 이해가 어려움'(17.7%), '자국과의 정치·외교적 관계로 인해'(14.0%) 순으로 높게 나타남

그림4-27 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 도서

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=271), 단위: %)



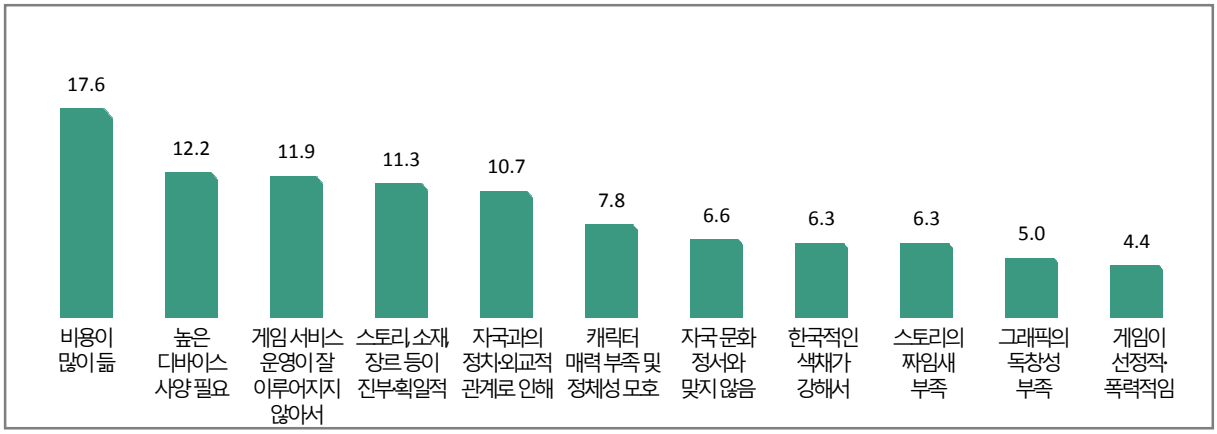

*Q. 귀하가 생각하는 한국 도서의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 7) 게임

- 중국에서 한국 게임의 호감을 저해하는 주 요인은 '비용이 많이 듦'(17.6%)임
- 다음은 '높은 디바이스 사양 필요'(12.2%), '게임 서비스 운영이 잘 이루어지지 않아서'(11.9%) 순으로 높음

그림4-28 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 게임

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=319), 단위: %)



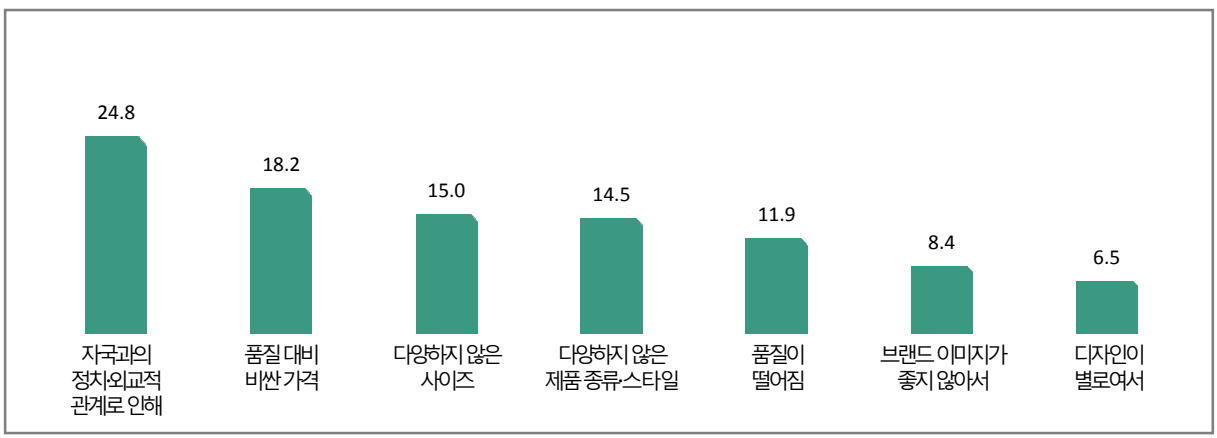

*Q. 귀하가 생각하는 한국 게임의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 8) 패션

- 한국 패션의 호감을 저해하는 요인으로 '자국과의 정치·외교적 관계로 인해'가 24.8%로 가장 높음
- 다음으로는 '품질 대비 비싼 가격'(18.2%), '다양하지 않은 사이즈'(15.0%) 순으로 응답됨

그림4-29 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 패션

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=428), 단위: %)



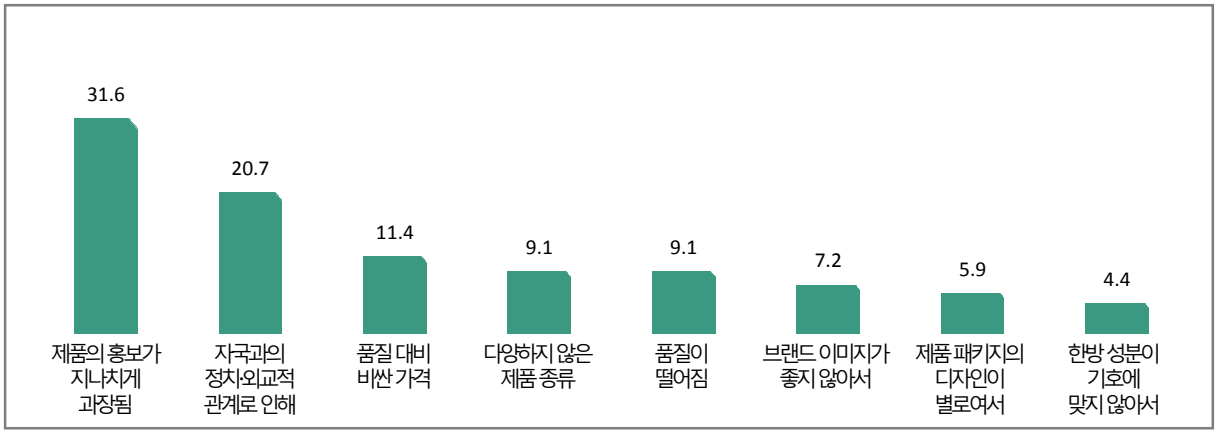

*Q. 귀하가 생각하는 한국 패션의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 9) 뷰티

- 중국에서 한국 뷰티의 호감을 저해하는 요인은 '제품의 홍보가 지나치게 과장됨'이 31.6%로 가장 높게 나타남
- '자국과의 정치·외교적 관계로 인해'(20.7%), '품질 대비 비싼 가격'(11.4%)도 상위 호감 저해 요인으로 조사됨

그림4-30 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 뷰티

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=405), 단위: %)



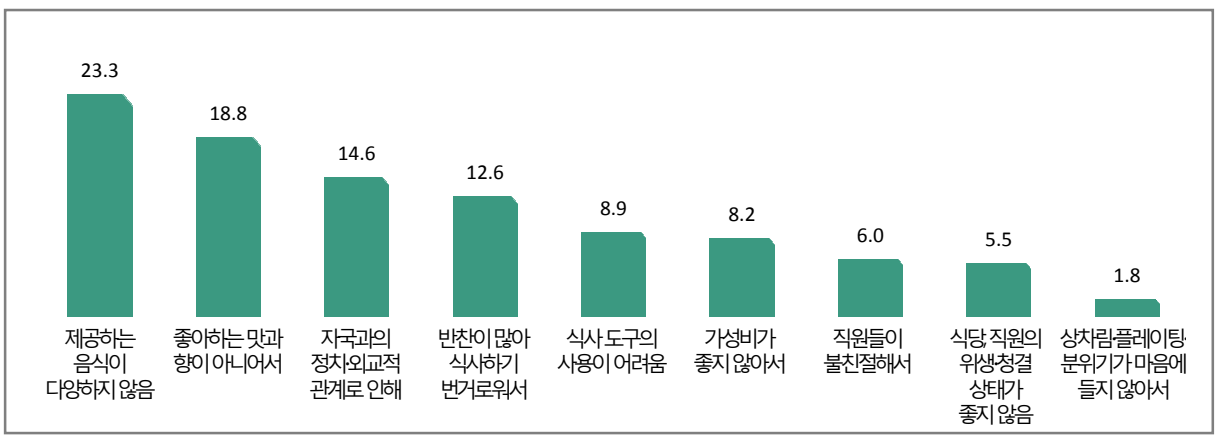

*Q. 귀하가 생각하는 한국 뷰티의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 10) 한식

- 한식의 호감을 저해하는 요인으로는 '제공하는 음식이 다양하지 않음'(23.3%)의 응답 비율이 가장 높으며, 이어 '좋아하는 맛과 향이 아니어서'(18.8%), '자국과의 정치·외교적 관계로 인해'(14.6%) 순으로 나타남

그림4-31 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 한식

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=451), 단위: %)



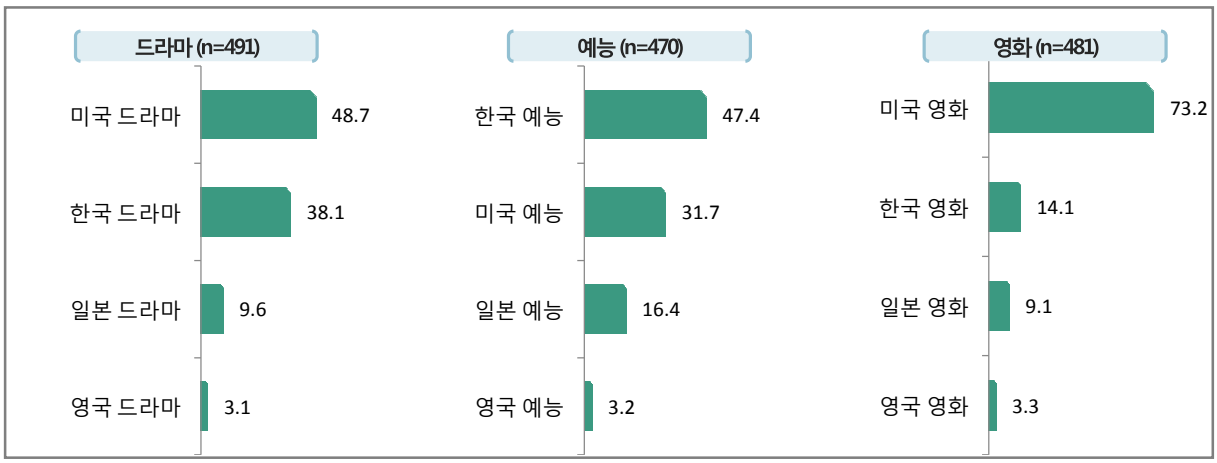

*Q. 귀하가 생각하는 한식의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 5. 자국에서 인기 있는 해외 콘텐츠

- 중국에서 가장 인기 있는 해외 드라마는 '미국 드라마'(48.7%)이며, 다음은 '한국 드라마'(38.1%)가 높게 나타남
- 가장 인기 있는 예능은 '한국 예능'(47.4%)이며, 영화는 '미국 영화'(73.2%)가 높게 응답됨

그림4-32 자국에서 인기 있는 해외 콘텐츠

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)



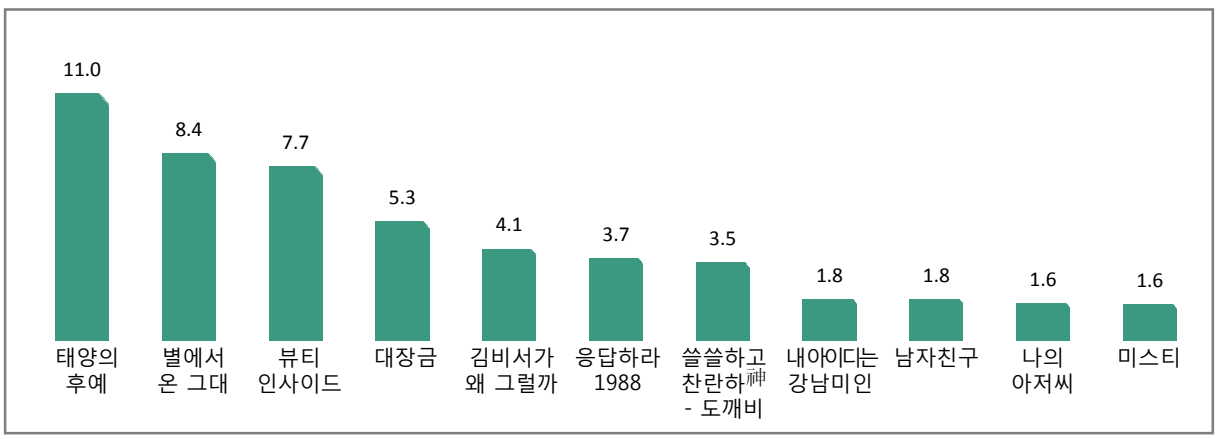

*Q 귀하의 국가에서 인기 있는 문화콘텐츠는 어느 국가의 문화콘텐츠입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 6. 선호하는 한국 드라마

- 중국에서 가장 좋아하는 한국 드라마는 '태양의 후예'(11.0%)이며, 다음은 '별에서 온 그대'(8.4%), '뷰티인사이드'(7.7%), '대장금'(5.3%) 순으로 높은 선호도를 보임

그림4-33 선호하는 한국 드라마(Top 10)

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=491), 주관식 응답, 단위: %)



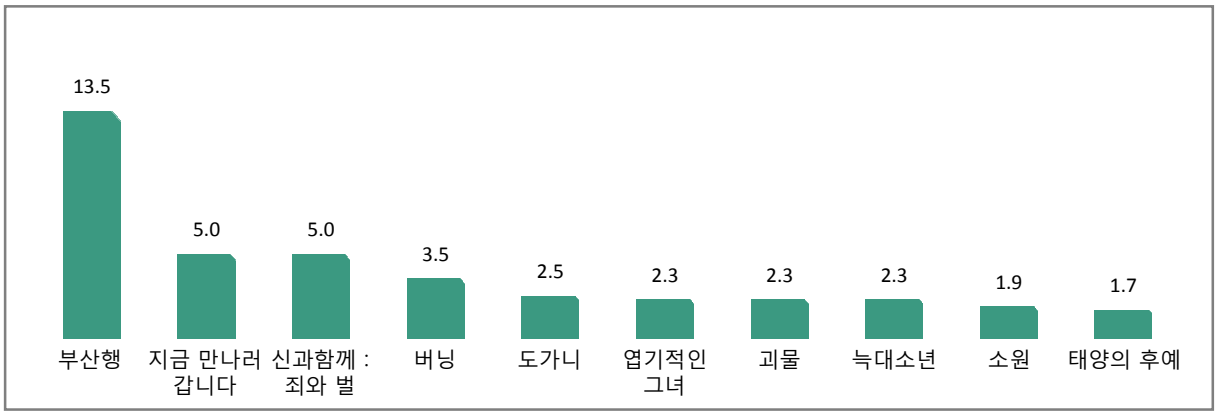

*Q 귀하가 올해 시청한 한국 드라마 중 가장 좋아하는 것은 무엇입니까?*
** 동순위로 인해 10개 이상의 항목이 그래프 상에 표기 되었음*

## 7. 선호하는 한국 영화

- 중국에서 올해 시청한 한국 영화 중 가장 좋아하는 영화는 '부산행'(13.5%)임
- 다음은 '지금 만나러 갑니다'(5.0%), '신과함께 : 죄와 벌'(5.0%), '버닝'(3.5%) 순으로 나타남

그림4-34 선호하는 한국 영화(Top 10)

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=481), 주관식 응답, 단위: %)



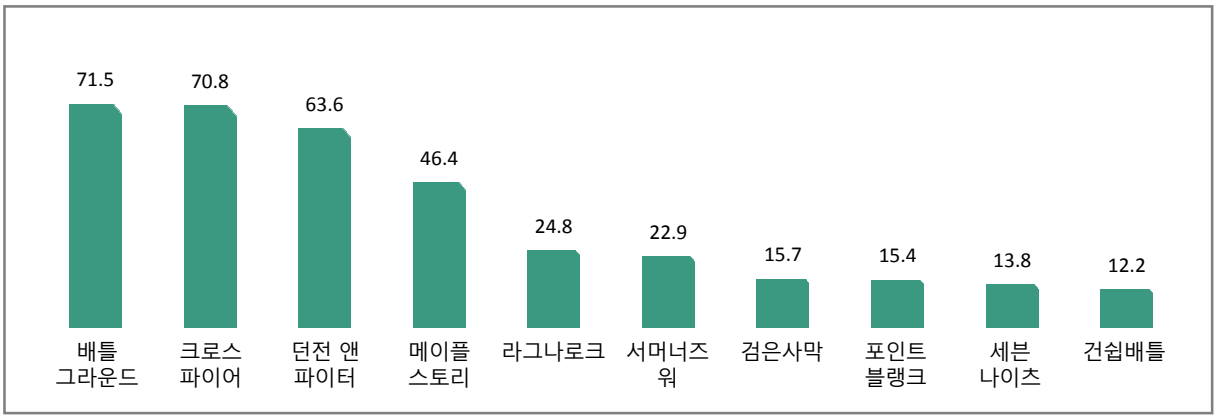

*Q. 귀하가 올해 시청한 한국 영화 중 가장 좋아하는 것은 무엇입니까?*

## 8. 한국산 게임 인지율

- 중국에서 다음의 게임들을 한국산 게임으로 인지하고 있는지에 대해 조사한 결과, '배틀 그라운드'가 71.5%, '크로스파이어' 70.8%로, 10명 중 약 7명이 인지하고 있음
- 다음은 '던전 앤 파이터'(63.6%), '메이플스토리'(46.4%) 순임

그림4-35 한국산 게임 인지율

(Base: 해당 콘텐츠 경험자(n=319), 복수응답, 단위: %)



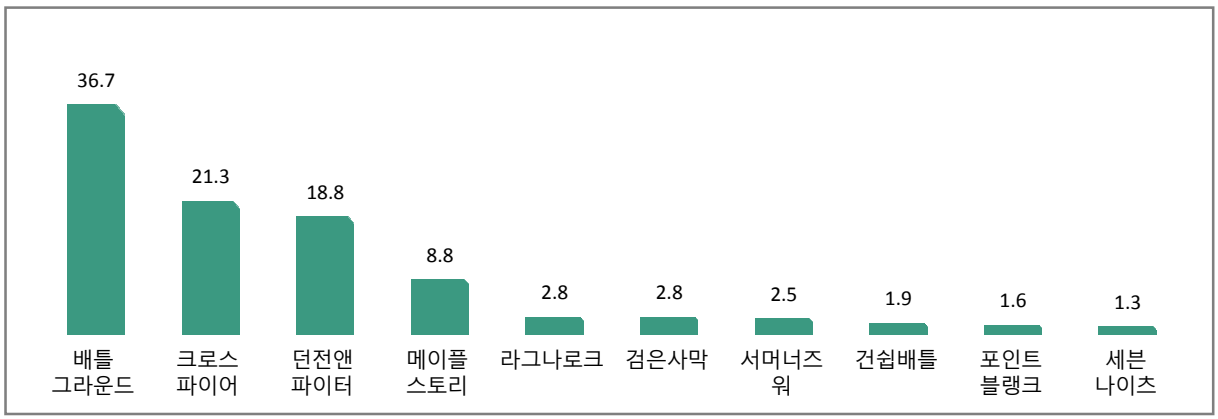

*Q. 다음 중 한국 게임이라고 알고 있는 게임을 모두 선택해주십시오.*

## 9. 선호하는 한국 게임

- 중국에서 가장 선호하는 한국 게임은 '배틀그라운드'(36.7%)이며, 다음은 '크로스파이어'(21.3%), '던전 앤 파이터'(18.8%) 순으로 높게 나타남

그림4-36 선호하는 한국 게임

(Base: 해당 콘텐츠 경험자(n=319), 단위: %)



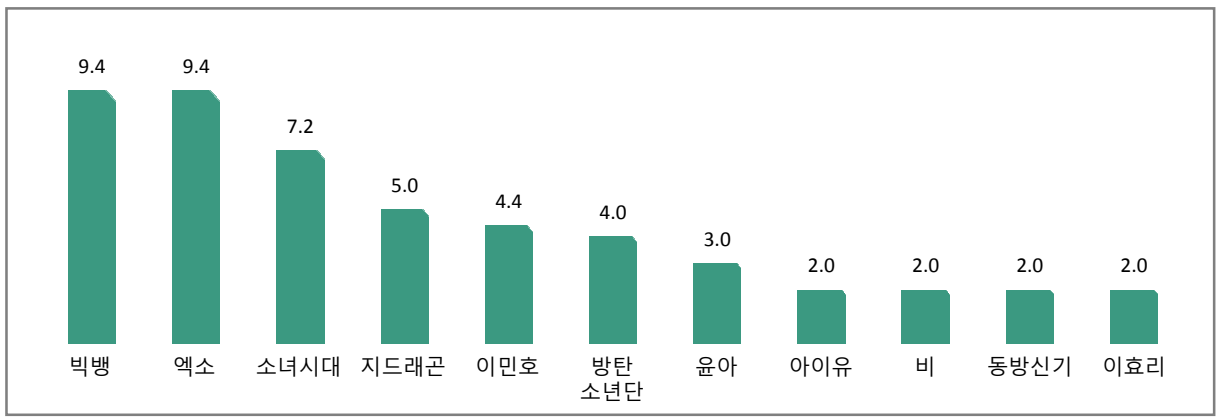

*Q. 다음의 한국 게임 중 가장 좋아하는 게임은 무엇입니까?*

## 10. 선호하는 한국 가수·그룹

- 중국에서 선호하는 한국 가수·그룹은 '빅뱅'과 '엑소'가 9.4%로 동일한 비율로 가장 높음
- 다음은 '소녀시대'(7.2%), '지드래곤'(5.0%) 순으로 조사됨

그림4-37 선호하는 한국 가수·그룹(Top 10)

(Base : 전체(n=500), 주관식 응답, 단위: %)



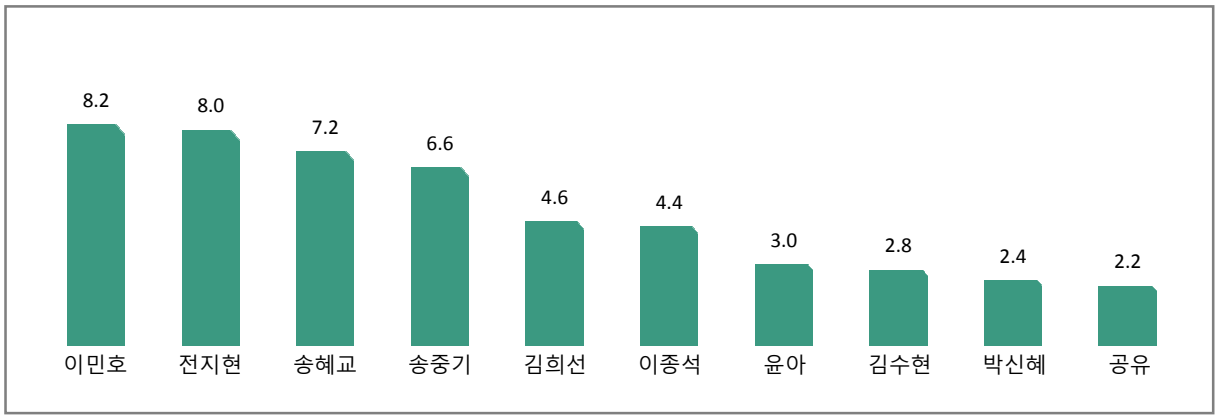

*Q. 귀하께서 현재 가장 좋아하는 한국 가수·그룹은 누구입니까?*
** 동순위로 인해 10개 이상의 항목이 그래프 상에 표기 되었음*

## 11. 선호하는 한국 배우

- 중국에서 가장 선호하는 한국 배우는 '이민호'(8.2%)임
- 다음은 '전지현'(8.0%), '송혜교'(7.2%), '송중기'(6.6%) 순임

그림4-38 선호하는 한국 배우(Top 10)

(Base : 전체(n=500), 주관식 응답, 단위: %)



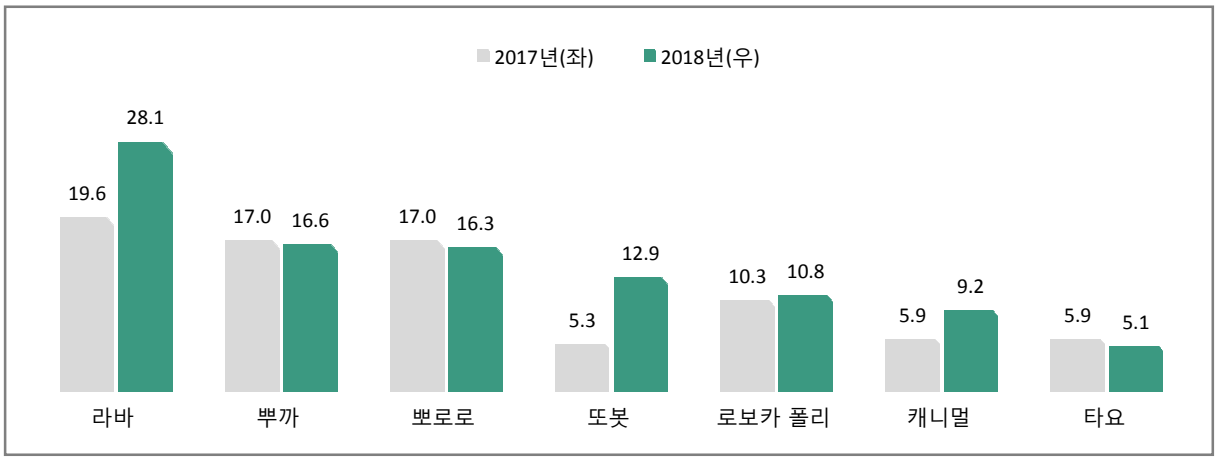

*Q. 귀하께서 현재 가장 좋아하는 한국 배우는 누구입니까?*

## 12. 선호하는 한국 애니메이션 캐릭터

- 중국에서 가장 선호하는 한국 애니메이션 캐릭터는 '라바'가 28.1%로, '17년과 동일하게 1순위로 조사됨
- 다음으로 '뿌까'(16.6%), '뽀로로'(16.3%)가 높게 나타남

그림4-39 선호하는 한국 애니메이션 캐릭터

(Base: '17년 해당 콘텐츠 경험자(n=341), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=295), 단위: %)



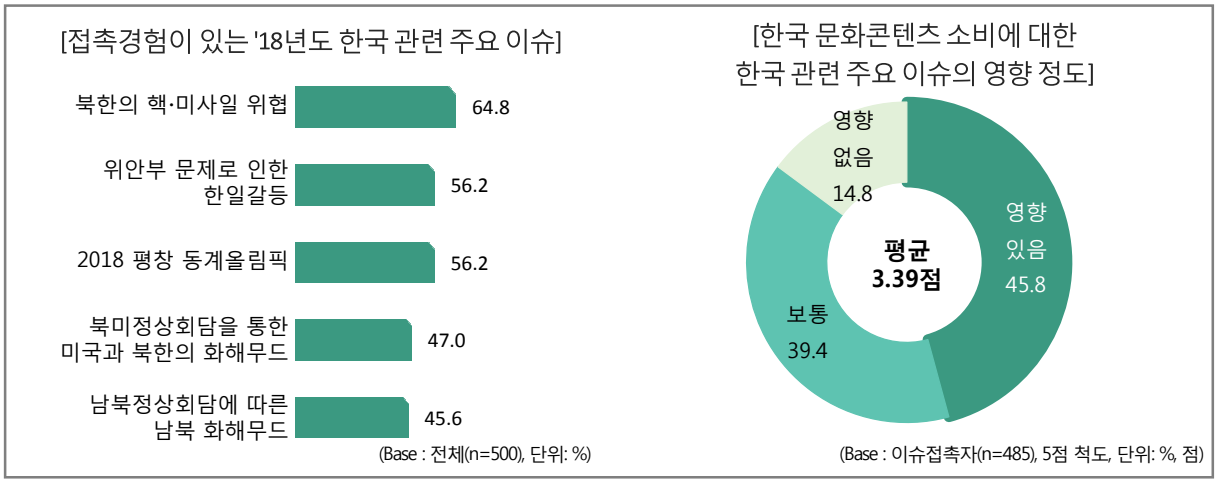

*Q. 귀하께서 선호하는 한국 애니메이션 캐릭터는 무엇입니까?*

# iv. 한류 효과

## 1. 한국 문화콘텐츠 소비에 대한 한국 관련 이슈 영향

- 중국에서는 한국과 관련 있는 주요 이슈 중 '북한의 핵·미사일 위협'(64.8%)을 가장 많이 접함
- 이러한 이슈가 본인의 한국 문화콘텐츠 소비에 영향을 미친다는 응답이 45.8%로 나타남

그림4-40 한국 문화콘텐츠 소비에 대한 한국 관련 이슈 영향

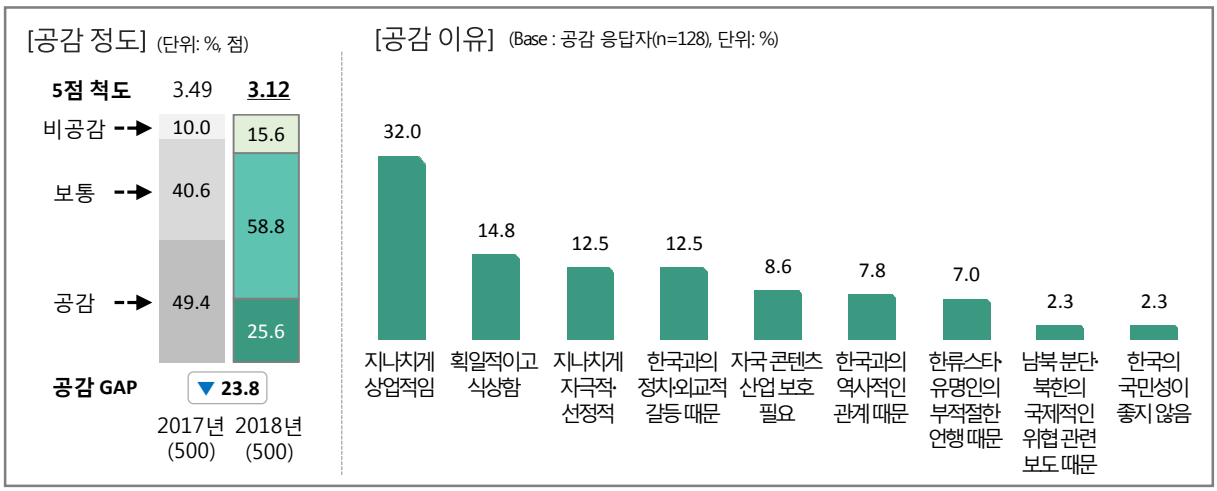



*Q. 귀하께서는 한국의 정치, 사회 및 역사 관련 이슈 중 한번이라도 들어본 것을 모두 선택해 주십시오*
*Q. 귀하께서는 한국의 정치, 사회 및 역사 관련 이슈가 본인이 한국 문화콘텐츠를 소비하는데에 어느정도 영향을 미친다고 생각하십니까?*

## 2. 한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식과 원인

- 중국에서 한국 문화콘텐츠를 향한 부정적인 인식에 공감하는 비율은 25.6%로, '17년 대비 -23.8%p 대폭 감소함
- 공감 이유로는 '지나치게 상업적임'이 32.0%로 가장 높게 나타남

그림4-41 한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식과 원인



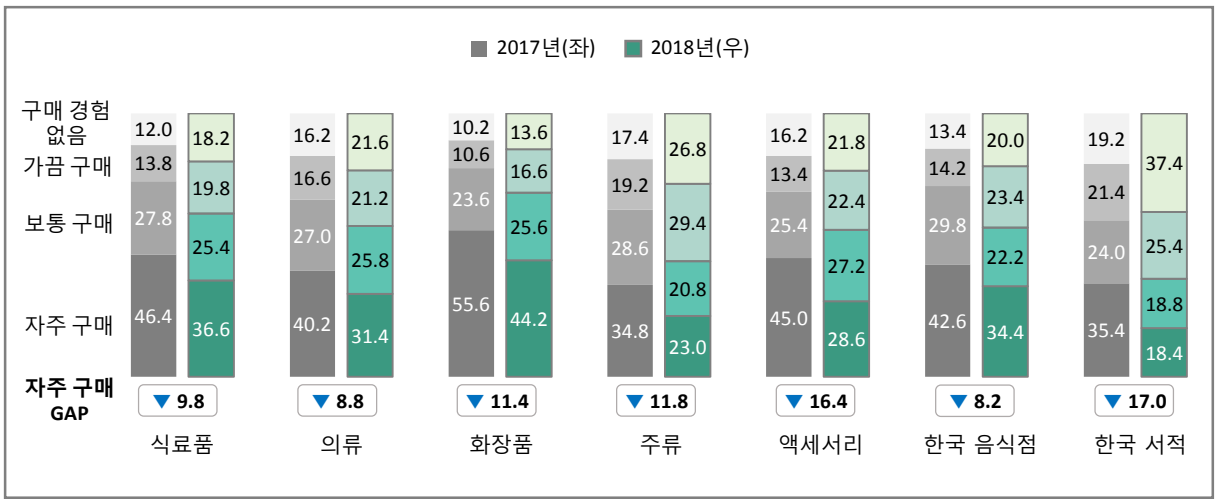

*Q. 최근 일부 국가에서 '한국 문화콘텐츠가 자국에서 인기를 끌고 있는 현상'에 대해 부정적으로 보는 인식에 대해 얼마나 공감하십니까?*
*(5점 척도 - 1,2점: 비공감/3점: 보통/4,5점: 공감)*
*Q. 한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식에 공감하는 이유는 무엇입니까?*

## 3. 저관여 한국 제품·서비스 구매 경험

- 중국의 최근 1년 내 한국 제품 구매 경험률은 '화장품'(86.4%)이 가장 높은 반면, '한국 서적'(62.6%) 구매 경험은 상대적으로 낮음
- 모든 제품에서 '17년 대비 구매 경험률이 하락함

그림4-42 저관여 한국 제품·서비스 구매 경험

(Base : '17년 전체(n=500), '18년 전체(n=500), 단위: %)



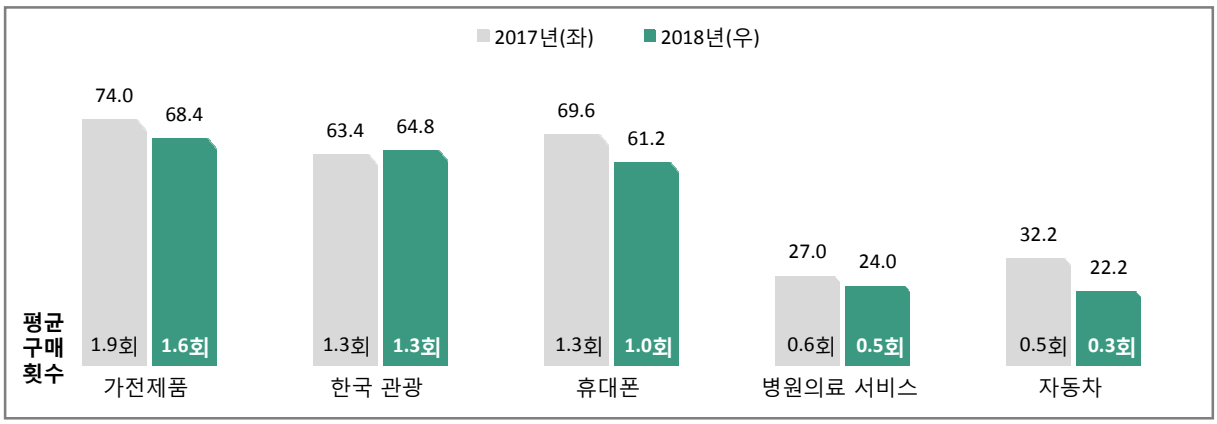

*Q. 귀하가 최근 1년간 한국산 제품을 얼마나 구매하였는지 다음 항목별로 귀하의 구매빈도와 가까운 곳에 응답해 주십시오*

## 4. 고관여 한국 제품·서비스 구매 경험

- 최근 4년 내 고가 한국산 제품·서비스 구매 경험은 '가전제품'(68.4%)이 가장 많으며, 다음은 '한국 관광'(64.8%), '휴대폰'(61.2%) 순으로 높게 나타남
- 구매 경험자의 평균 구매 횟수는 '가전제품'은 1.6회, '한국 관광'은 1.3회임

그림4-43 고관여 한국 제품·서비스 구매 경험

(Base : '17년 전체(n=500), '18년 전체(n=500), 단위: %, 회)



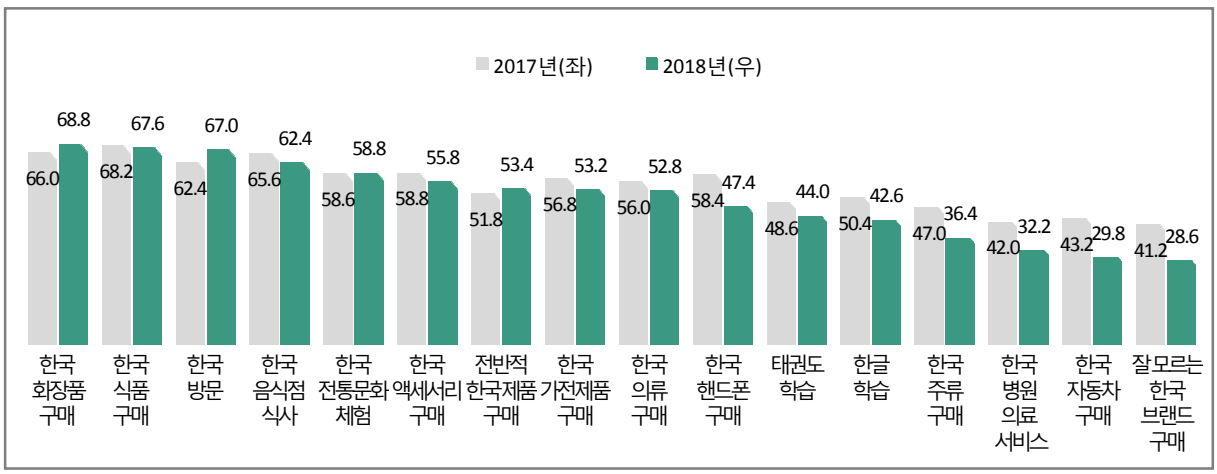

*Q. 귀하는 최근 4년 내에 다음의 한국산 제품·서비스를 얼마나 구매 또는 방문하였습니까?*

## 5. 한국 제품·서비스 향후 이용 의향

- 중국에서 향후 한국 제품 및 서비스 이용 의향이 '17년 대비 대부분 하락한 가운데, '한국 화장품 구매'(68.8%)가 가장 높고, 다음은 '한국 식품 구매'(67.6%), '한국 방문'(67.0%) 순으로 나타남

그림4-44 한국 제품·서비스 향후 이용 의향

(Base : '17년 전체(n=500), '18년 전체(n=500), 단위: Top2%)



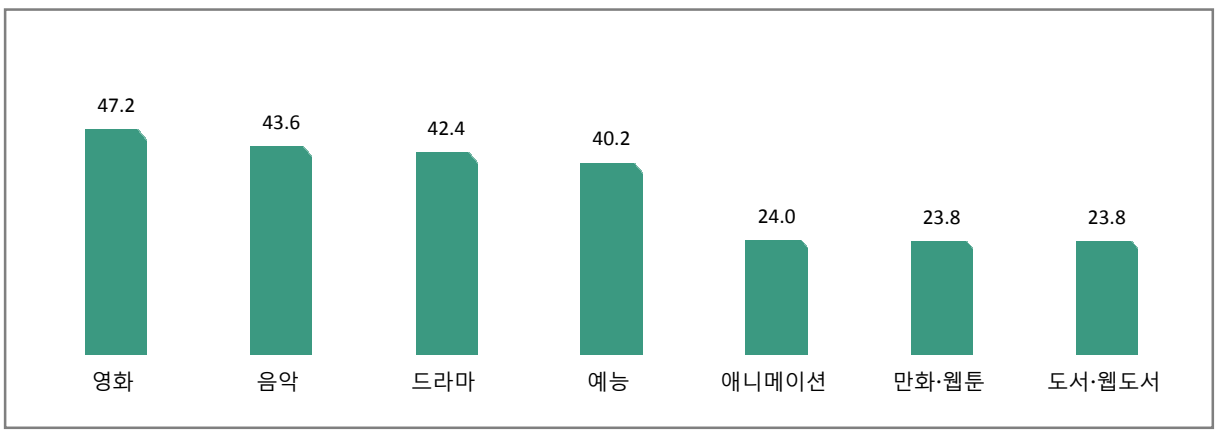

*Q. 향후 한국산 제품 및 서비스에 대한 귀하의 향후 관심 및 구매 의향이 어느 정도인지 항목별로 응답해 주십시오*
*(5점 척도 - 1,2점: 부정/ 3점: 보통/ 4,5점: 긍정)*

## 6. 한국 문화콘텐츠 유료 이용 의향

- 향후 유료 이용 의향이 가장 높은 한국 문화콘텐츠는 '영화'(47.2%)이며, 10명 중 약 5명이 유료로 한국 영화를 이용할 의향이 있는 것으로 조사됨
- 다음은 '음악'(43.6%), '드라마'(42.4%), '예능'(40.2%)이 높게 나타남

그림4-45 한국 문화콘텐츠 유료 이용 의향

(Base : 전체(n=500), 5점 척도, 단위: Top2%)



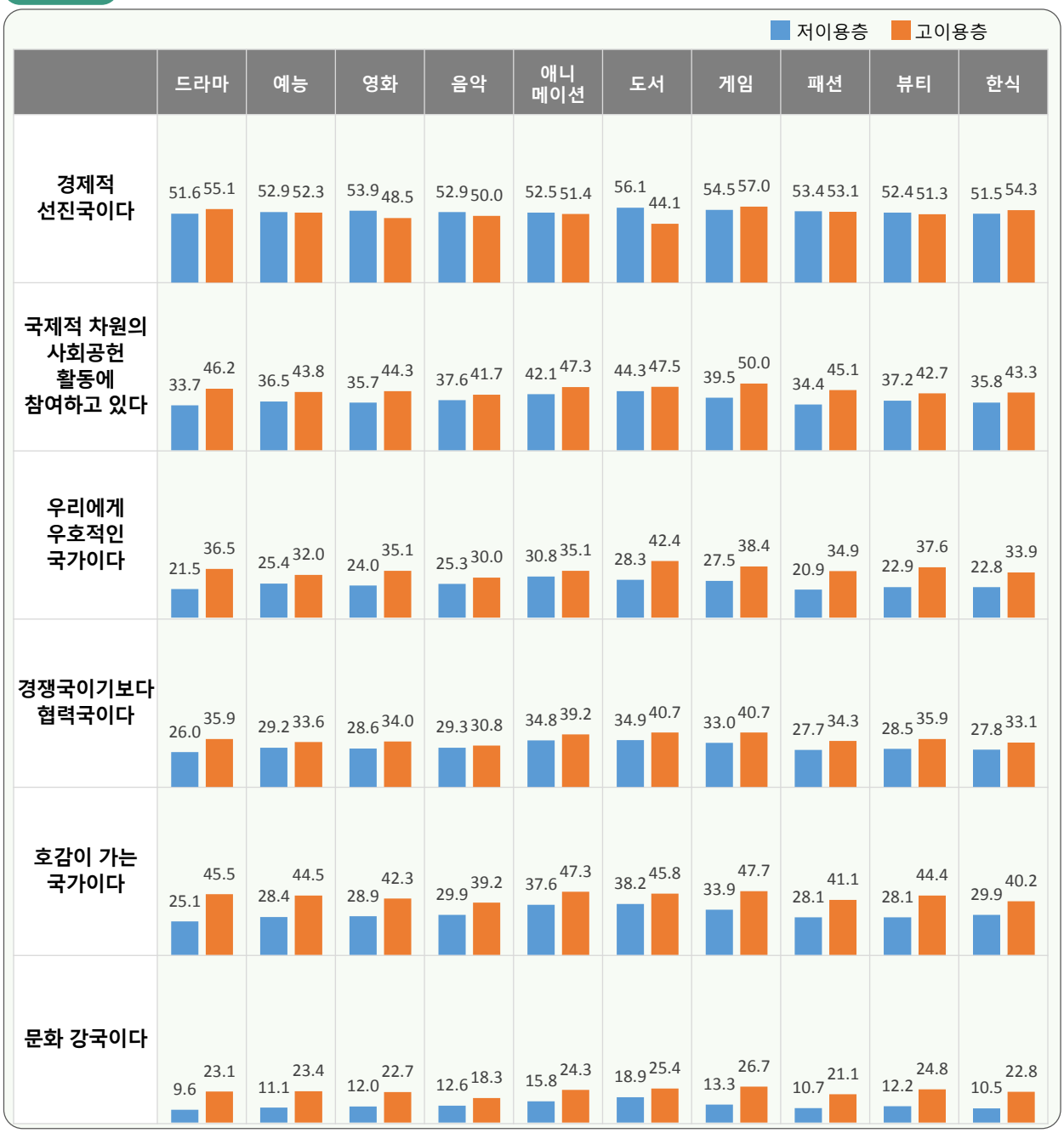

*Q. 향후 한국 문화콘텐츠에 대한 귀하의 향후 관심 및 유료 이용 의향이 어느 정도인지 다음 각 항목별로 응답해 주십시오*
*(5점 척도 - 1,2점: 부정/ 3점: 보통/ 4,5점: 긍정)*

## 7. 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 한국에 대한 인식

- 전반적으로 한국 문화콘텐츠 소비 비중이 높을수록 한국에 대한 인식이 긍정적으로 나타남
- 특히, '문화 강국이다' 인식의 경우 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 인식 차이가 상대적으로 큼. 저이용층과 고이용층 간 약 10% 내외의 인식 차이를 보임

그림4-46 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 한국에 대한 인식

(Base : 전체(n=500), 단위 : %)




*Q 귀하의 평소 한국 문화콘텐츠 시청량(이용량)은 평균 얼마나 되십니까?*
*Q 귀하께서는 평소 한국에 대해 어떻게 생각하십니까?*

# 8. 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 구매 경험

## 1) 저관여 제품

- 전반적으로 한국 문화콘텐츠 소비 비중이 높을수록 최근 1년간 저관여 제품의 구매 경험률이 높게 나타남
- 특히, '애니메이션', '게임', '패션', '뷰티', '한식' 고이용층의 평균 구매 경험률이 높게 나타남

그림4-47 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 구매 경험 – 저관여 제품

(Base : 전체(n=500), 단위 : %)

| | 드라마 | | 예능 | | 영화 | | 음악 | | 애니메이션 | | 도서 | | 게임 | | 패션 | | 뷰티 | | 한식 | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 저이용층 | 고이용층 | 저이용층 | 고이용층 | 저이용층 | 고이용층 | 저이용층 | 고이용층 | 저이용층 | 고이용층 | 저이용층 | 고이용층 | 저이용층 | 고이용층 | 저이용층 | 고이용층 | 저이용층 | 고이용층 | 저이용층 | 고이용층 |
| 식료품 | 80.0 | 86.5 | 82.2 | 87.5 | 81.3 | 88.7 | 82.2 | 85.0 | 85.1 | 89.2 | 89.6 | 89.8 | 85.0 | 91.9 | 81.0 | 92.0 | 82.6 | 91.5 | 84.3 | 92.9 |
| 의류 | 78.2 | 80.8 | 78.9 | 86.7 | 79.4 | 83.5 | 79.6 | 80.0 | 85.5 | 85.1 | 88.2 | 84.7 | 83.7 | 88.4 | 77.9 | 92.0 | 80.2 | 90.6 | 79.0 | 89.8 |
| 화장품 | 86.0 | 91.7 | 87.1 | 93.8 | 87.2 | 89.7 | 85.3 | 93.3 | 92.3 | 95.9 | 92.9 | 89.8 | 90.6 | 91.9 | 89.3 | 96.6 | 91.7 | 98.3 | 87.3 | 96.1 |
| 주류(술) | 71.0 | 81.4 | 74.6 | 80.5 | 73.2 | 83.5 | 74.1 | 77.5 | 79.2 | 87.8 | 83.5 | 86.4 | 81.5 | 84.9 | 71.9 | 84.6 | 75.7 | 83.8 | 72.8 | 89.8 |
| 액세서리 | 76.1 | 85.9 | 78.4 | 86.7 | 77.1 | 89.7 | 76.4 | 87.5 | 85.1 | 87.8 | 85.4 | 84.7 | 79.0 | 88.4 | 77.9 | 93.7 | 81.6 | 93.2 | 78.7 | 92.1 |
| 한국 음식(식사) | 79.7 | 83.3 | 81.9 | 85.9 | 81.8 | 81.4 | 81.3 | 82.5 | 85.1 | 87.8 | 86.8 | 83.1 | 84.1 | 90.7 | 82.2 | 89.7 | 84.0 | 88.0 | 82.1 | 92.1 |
| 도서 | 57.3 | 76.3 | 60.8 | 77.3 | 60.2 | 80.4 | 58.3 | 80.8 | 71.0 | 85.1 | 77.4 | 88.1 | 69.1 | 84.9 | 59.7 | 77.7 | 62.2 | 84.6 | 57.1 | 87.4 |

* 구매 경험률 : 2점-5점 비율(%)

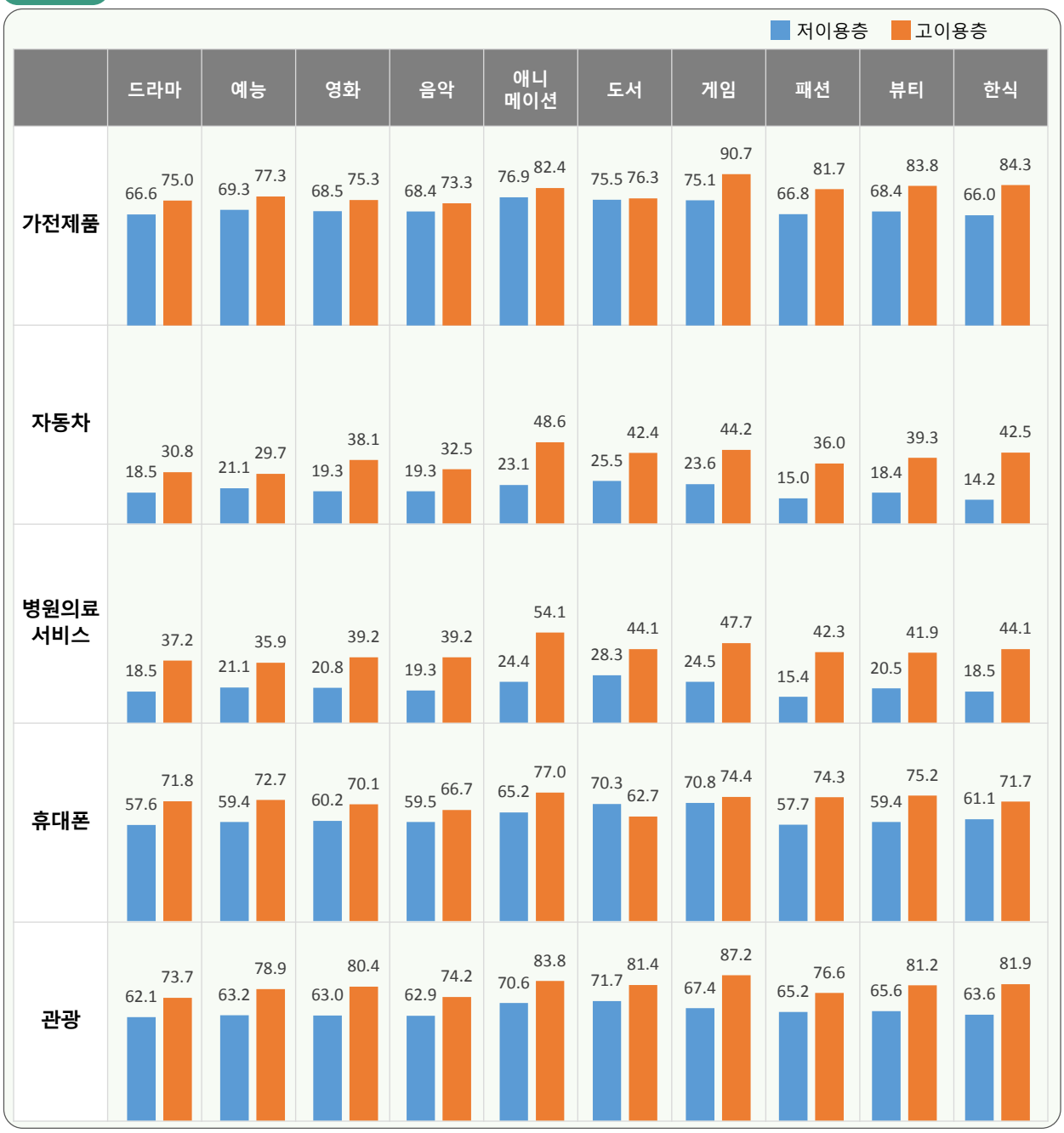
*Q 귀하의 평소 한국 문화콘텐츠 시청량(이용량)은 평균 얼마나 되십니까?*
*Q 귀하는 최근 1년간 한국산 제품을 얼마나 구매 하였는지 다음 항목별로 귀하의 구매빈도와 가까운 곳에 응답해 주십시오*
** 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 구매 경험률 분석*

## 2) 고관여 제품

- 전반적으로 한국 문화콘텐츠 소비 비중이 높을수록 최근 4년간 고관여 제품의 구매 경험률이 높음
- 특히, '애니메이션', '게임' 콘텐츠 고이용층의 평균 구매 경험률이 높게 나타남

그림4-48 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 구매 경험 – 고관여 제품

(Base : 전체(n=500), 단위 : %)




* 구매 경험률 : 구매 비율(%)

*Q 귀하의 평소 한국 문화콘텐츠 시청량(이용량)은 평균 얼마나 되십니까?*
*Q 귀하는 최근 4년 내에 다음의 한국산 제품/서비스를 얼마나 구매 또는 방문하셨습니까?*
** 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 구매 경험률 분석*

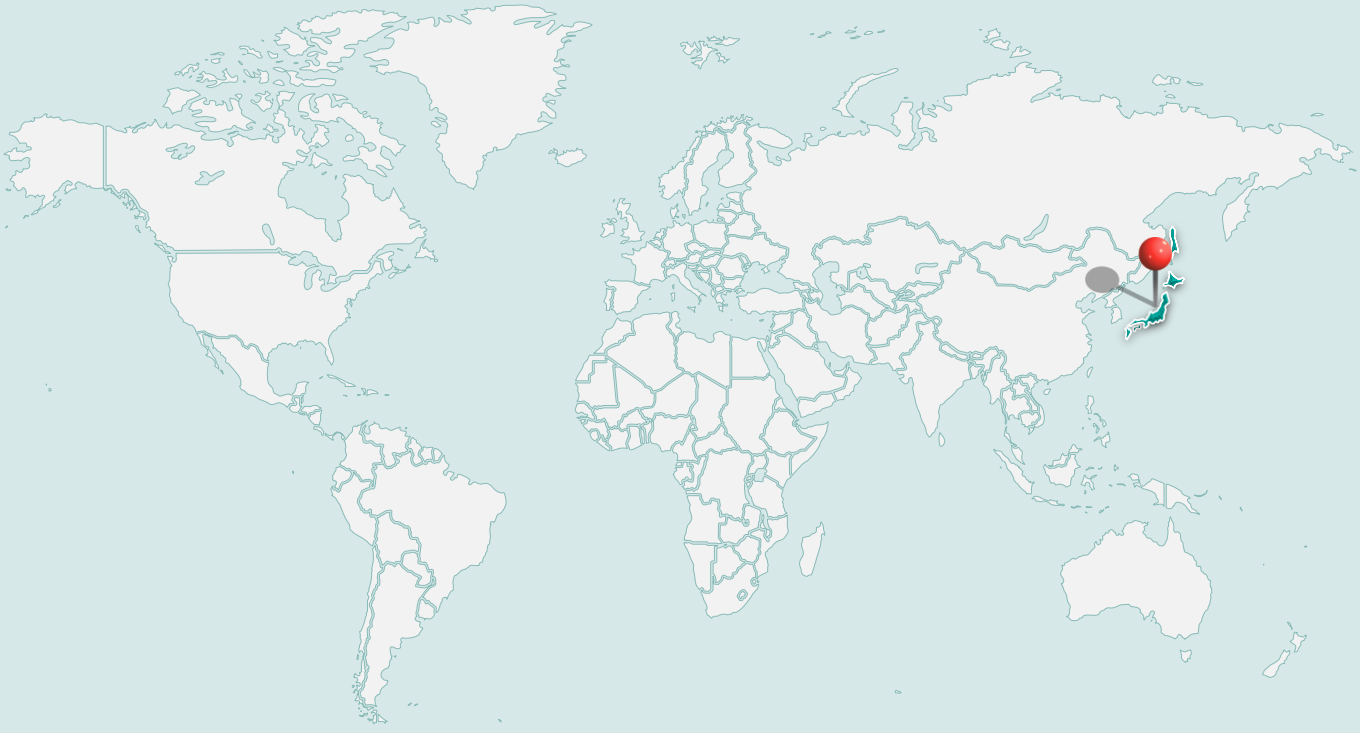
# v. 요약 및 결론

- 중국에서는 한국에 대한 인식 중 '한국은 선진국이다'(52.2%)에 대한 긍정 응답이 가장 높음
- 한국에 대한 '긍정 인식'은 42.2%, '부정 인식'은 10.4%로 긍정적 인식이 더 높게 나타남
- 한국 하면 가장 먼저 떠오르는 것은 '뷰티 서비스(성형)'이며, 다음은 '드라마', '한류 스타' 순으로 조사됨
- 중국에서 가장 인기 있는 한국 제품·서비스·콘텐츠는 '뷰티 제품(화장품)'이며, 이어 '드라마', '한류 스타', '한국 음식' 순으로 인기가 있음
- 한국 문화콘텐츠에 대한 관심이 1년 전 대비 증가했다는 응답과 1년 후 증가할 것이라는 응답 모두 '17년 대비 증가함. 소비지출 의향 역시 '17년 대비 소폭 증가함
- 한국 문화콘텐츠를 접한 후 한국에 대한 인식 변화는 '긍정적'이 46.4%, '부정적'이 18.2%임
- 중국에서 접할 기회가 가장 많은 한국 문화콘텐츠는 '드라마', '패션', '음악', '한식' 순임
- 한국 동영상 콘텐츠는 주로 'TV'와 'OTT'를 통해 접촉하고 있으며, 이를 시청하기 위한 다운로드·스트리밍 주 경로는 'iQiyi'와 'Youku'임
- 중국의 한국 문화콘텐츠 소비 비중은 '예능'이 가장 높으며, 이어서 '드라마', '애니메이션', '게임' 순. 패션·뷰티·음식 동영상 콘텐츠 시청 빈도는 모두 30% 내외로 비슷한 수준임
- 한국 문화콘텐츠 호감도는 '드라마'가 가장 높고, 그 다음은 '예능', '패션', '영화' 순임. 대중적 인기도는 '뷰티'가 가장 높으며, 이어서 '패션', '한식', '음악' 순으로 인기가 높음
- 한국 드라마, 영화의 인기 요인은 '스토리가 짜임새 있고 탄탄함'이며, 예능은 '재미있는 게임 및 소재 사용', 음악은 '후렴구·리듬 등의 중독성이 강함'이 가장 높음
- 애니메이션은 '그림체, 색채, 그래픽 등 영상미 선호', 도서는 '스토리 및 작화 선호', 게임은 '게임 플레이 방식·구성 선호', 패션은 '디자인 선호', 뷰티는 '우수한 효과·품질', 한식은 '맛이 있어서'가 가장 중요한 인기 요인으로 조사됨
- 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인으로 드라마는 '소재, 스토리, 장르 등이 진부·획일적', 예능은 '한국식 유머코드가 맞지 않음', 음악은 '한국어 가사가 어렵고 생소함', 영화, 애니메이션은 '자막·더빙을 통한 시청 불편', 도서는 '자국어 번역 미흡', 게임은 '비용이 많이 듦'이 가장 큰 호감 저해 요인임
- 패션은 '자국과의 정치·외교적 관계로 인해', 뷰티는 '제품의 홍보가 지나치게 과장됨', 한식은 '제공하는 음식이 다양하지 않음'이 가장 큰 호감 저해 요인임
- 중국에서 가장 인기 있는 해외 콘텐츠는 '미국 드라마', '한국 예능', '미국 영화'임
- 가장 선호하는 한국 드라마는 '태양의 후예', 영화는 '부산행', 가수·그룹은 '빅뱅'과 '엑소', 배우는 '이민호', 한국 애니메이션 캐릭터는 '라바'로 응답됨
- 중국에서 한국산 게임으로 인지가 높은 게임과 가장 선호하는 게임은 '배틀 그라운드'임
- 한국과 관련 있는 주요 이슈 중 '북한의 핵·미사일 위협' 접촉이 가장 많았으며, 이러한 이유로 인해 본인의 한국 문화콘텐츠 소비에 영향이 있다는 응답이 45.8%로 조사됨
- 한국 문화콘텐츠를 향한 부정적인 인식에 공감하는 비율은 25.6%이며, 공감 이유는 '지나치게 상업적임'이라는 의견이 가장 많음
- 최근 1년 내 저관여 한국 제품·서비스 구매 경험은 '화장품'이 가장 높으며, 최근 4년 내 고관여 제품·서비스 구매 경험은 '가전제품'이 가장 높음
- 향후 한국 제품·서비스 이용 의향은 '한국 화장품 구매'가 가장 높고, 한국 문화콘텐츠 중 향후 유료 이용 의향이 가장 높은 것은 '영화'임

Chapter 5

# 국가별 결과 분석

## 일본



# Ⅰ. 한국 인식

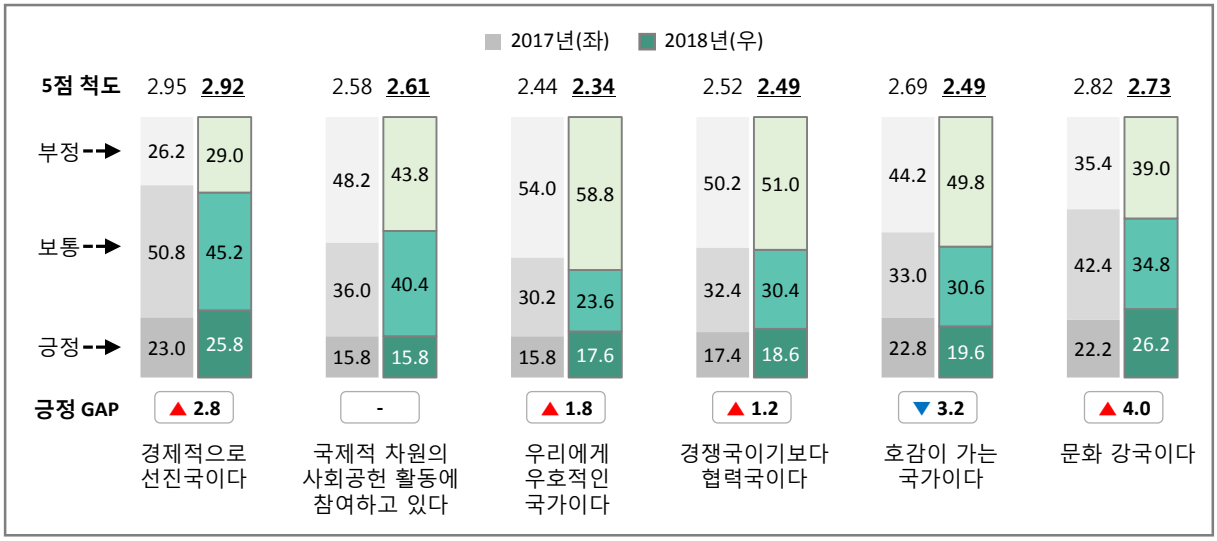
## 1. 한국에 대한 인식

### 1) 한국에 대한 인식

- 일본에서는 한국에 대한 인식 중 '문화 강국이다'의 긍정 응답이 26.2%로 가장 높음
- '17년 대비 대부분 긍정적 인식이 상승하였으나, 20% 내외로 크게 증가한 수준은 아님

그림5-1 한국에 대한 인식

(Base : '17년 전체(n=500), '18년 전체(n=500), 5점 척도, 단위: %, 점)



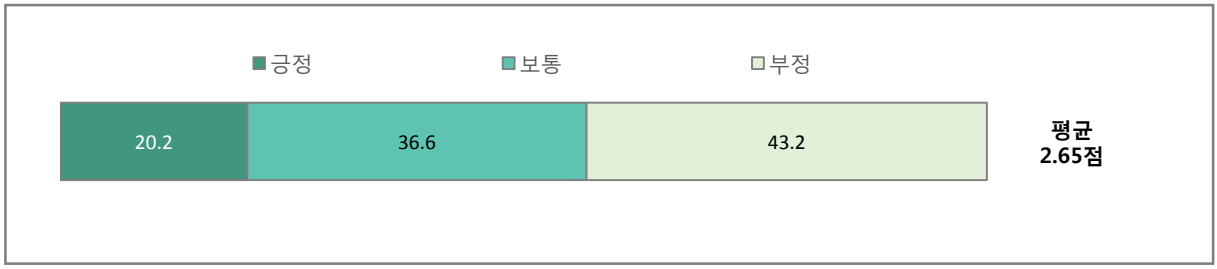

*Q. 귀하께서는 평소 **한국**에 대해 어떻게 생각하십니까? 한국에 대한 설명을 읽으시고, 귀하께서 동의하는 정도를 선택해 주십시오*
*(5점 척도 - 1,2점: 부정/ 3점: 보통/ 4,5점: 긍정)*

### 2) 한국에 대한 전반적인 인식

- 일본에서는 한국에 대한 '긍정 인식'이 20.2%로 나타나, 10명 중 약 2명이 긍정적 인식을 갖고 있는 것으로 조사됨

그림5-2 한국에 대한 전반적인 인식

(Base: 전체(n=500), 5점 척도, 단위: %, 점)



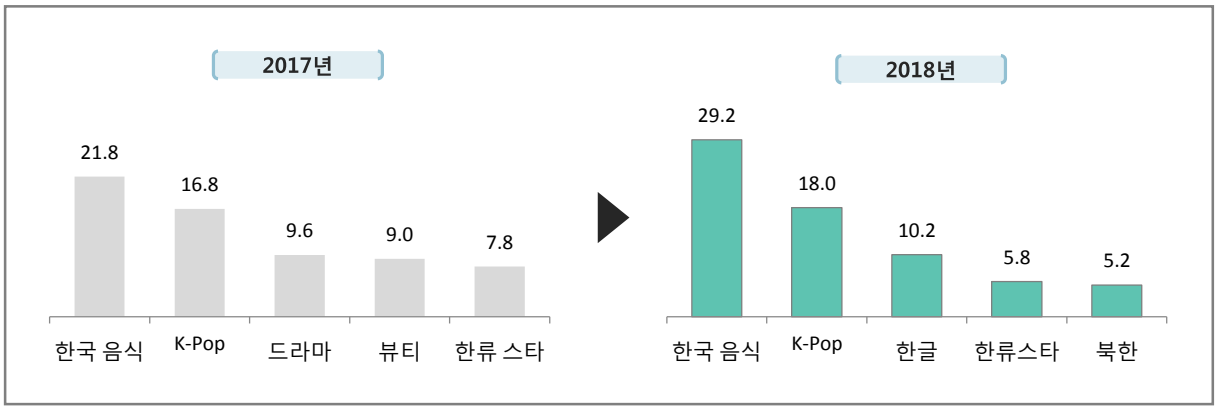

*Q. 귀하의 한국에 대한 전반적인 인식은 어떠합니까?*
*(5점 척도 - 1,2점: 부정/ 3점: 보통/ 4,5점: 긍정)*

## 2. 한국 연상 이미지

- 한국 하면 가장 먼저 떠오르는 것은 '한국 음식'(29.2%)이며, 다음은 'K-Pop'(18.0%), '한글'(10.2%) 순으로 나타남
- '17년 또한 '한국 음식'을 가장 먼저 떠올렸으며, '18년에는 전년 대비 소폭 상승함

그림5-3 한국 연상 이미지(Top 5)

(Base : '17년 전체(n=500), '18년 전체(n=500), 단위: %)



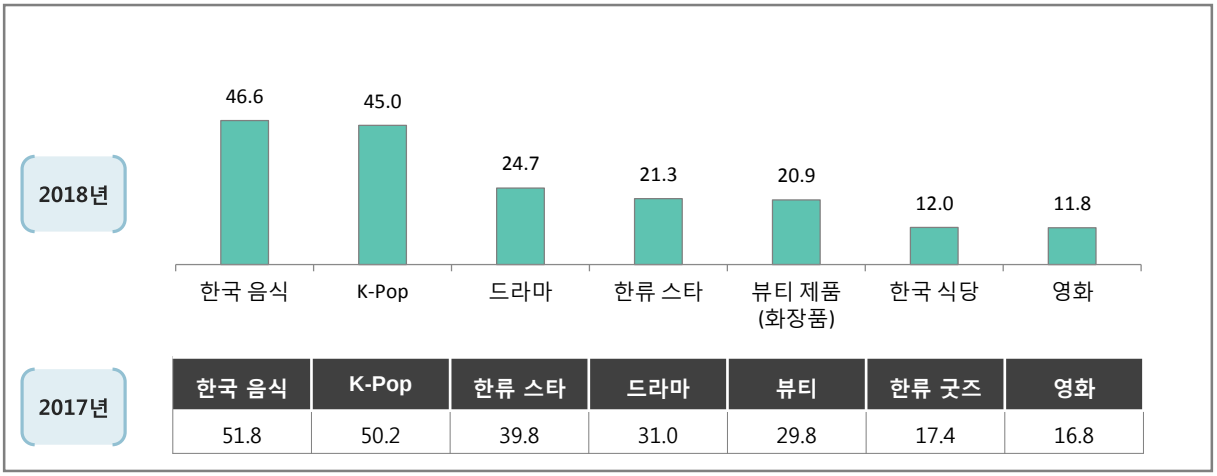

*Q. 귀하께서 한국에 대해 생각해 본다면, 가장 먼저 떠오르는 것은 무엇입니까?*

## 3. 자국에서 인기 있는 한국 제품·서비스·콘텐츠

- 인기 있는 한국 제품·서비스·콘텐츠는 '한국 음식'(46.6%)과 'K-Pop'(45.0%)이 50% 내외로 높게 나타났으며, 다음은 '드라마'(24.7%), '한류 스타'(21.3%) 순으로 응답됨
- '17년에는 '한국 음식'과 'K-Pop'에 대한 인기가 50% 이상이었으나, '18년에는 소폭 감소함

그림5-4 자국에서 인기 있는 한국 제품·서비스·콘텐츠(Top 7)

(Base : '17년 전체(n=500), '18년 전체(n=500), 복수응답, 단위: %)




2017년

| 한국 음식 | K-Pop | 한류 스타 | 드라마 | 뷰티 | 한류 굿즈 | 영화 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 51.8 | 50.2 | 39.8 | 31.0 | 29.8 | 17.4 | 16.8 |

*Q. 다음 중 귀하의 국가에서 인기 있다고 생각하는 '한국 제품서비스콘텐츠'를 모두 선택해 주십시오*

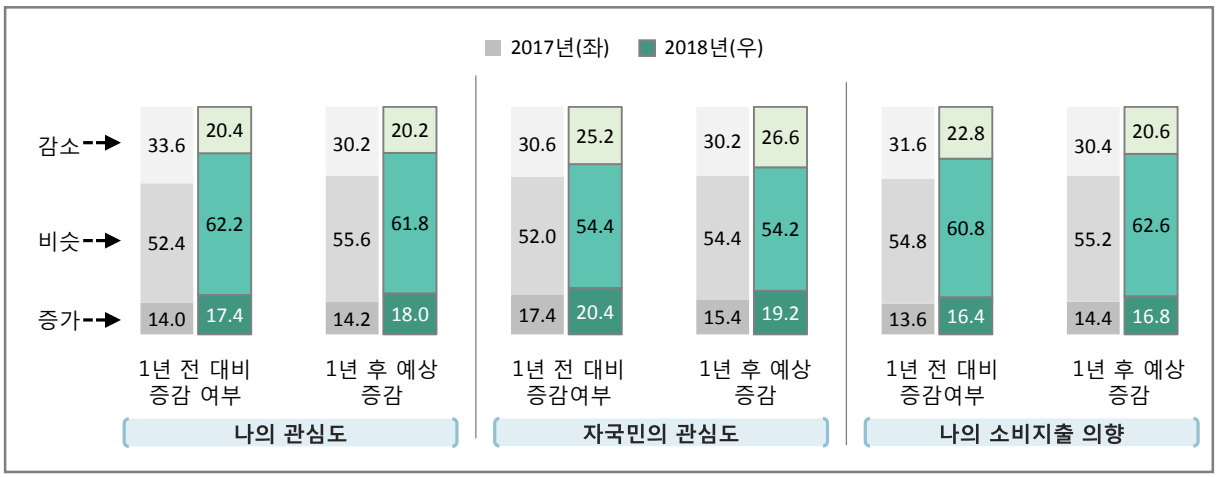
*'한국식당'은 '17년 조사에 포함되지 않음

## 4. 한국 문화콘텐츠 관심도

- 한국 문화콘텐츠에 대한 관심이 1년 전 대비 증가했다는 응답은 본인 17.4%, 자국민 20.4%이며, 1년 후 증가할 것이라는 응답은 본인 18.0%, 자국민 19.2%로 나타남
- 한국 문화콘텐츠 소비지출 의향이 1년 전 대비 증가했다는 응답은 16.4%, 1년 후 증가할 것이라는 응답은 16.8%로 '17년 대비 소비지출 의향이 모두 소폭 증가함

그림5-5 한국 문화콘텐츠 관심도

(Base : '17년 전체(n=500), '18년 전체(n=500), 5점 척도, 단위: %)



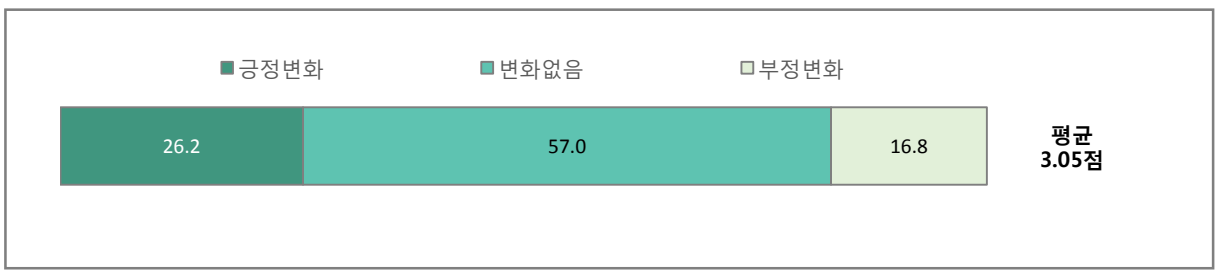

*Q. 한국 문화콘텐츠에 대한 관심도와 관련한 질문을 읽고, 귀하의 생각과 일치하는 것을 선택해 주십시오*
*(5점 척도 - 1,2점: 감소/3점: 비슷/4,5점: 증가)*

## 5. 한국 문화콘텐츠 경험 후 한국에 대한 인식변화

- 한국 문화콘텐츠를 접한 이후 한국에 대한 인식이 '긍정적'으로 변화했다는 의견이 26.2%로, 10명 중 약 3명에 해당함

그림5-6 한국 문화콘텐츠 경험 후 한국에 대한 인식 변화

(Base : 전체(n=500), 5점 척도, 단위: %, 점)




*Q. 귀하가 한국 문화콘텐츠를 접한 이후, 귀하의 한국에 대한 전반적인 인식은 어떻게 변화했습니까?*
*(5점 척도-1,2점: 부정변화/3점: 변화없음/4,5점: 긍정변화)*

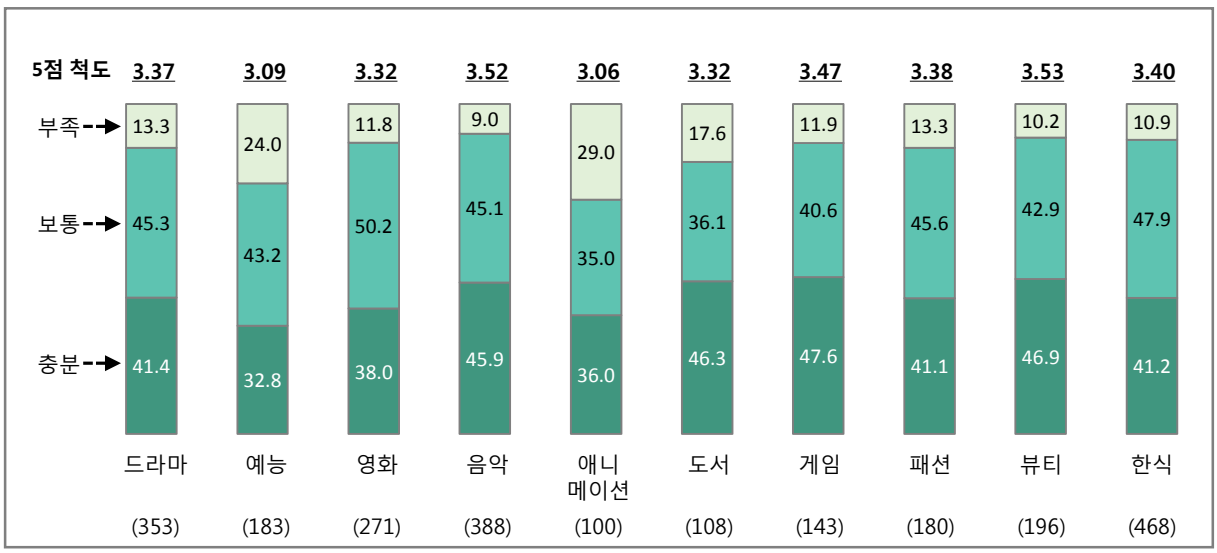
# ii. 한류 소비

## 1. 한국 문화콘텐츠에 대한 접촉 기회

- 일본에서 접할 기회가 가장 충분한 한국 문화콘텐츠는 '게임'(47.6%)이며, 다음은 '뷰티'(46.9%), '도서'(46.3%) 순으로 응답됨
- 반면, '예능'과 '애니메이션'은 접할 기회가 부족하다는 의견이 상대적으로 높게 나타남(각 24.0%, 29.0%)

그림5-7 한국 문화콘텐츠에 대한 접촉 기회

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 5점 척도, 단위: %, 점)




*Q. 귀하께서는 한국 문화콘텐츠를 접할 수 있는 기회가 얼마나 충분하다고 생각하십니까?*
*(5점 척도-1,2점:부족/3점:보통/4,5점:충분, ()는 응답자수)*
** '17년에는 '패션/뷰티', '애니메이션/만화/캐릭터'를 통합해 조사.*
*'18년에는 '패션'과 '뷰티'는 분리, '애니메이션'만 한 분야로 분리해 조사. '만화'는 '도서'로 편입*

## 2. 한국 문화콘텐츠 접촉 경로

- 일본에서는 주로 'TV'를 통해 한국 문화콘텐츠를 접촉하고 있음
- '17년 조사결과와 접촉 경로에는 큰 차이가 없음

표5-1 한국 문화콘텐츠 접촉 경로(Top 2)

(Base: 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 드라마 | 예능 | 영화 | 음악 | 애니메이션 | 도서 | 게임 | 패션 | 뷰티 | 한식 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 사례수 | | (353) | (183) | (271) | (388) | (100) | (108) | (143) | (180) | (196) | (468) |
| '18년 | 1위 | TV | TV | TV | TV | TV | 자국 사이트/App. | 동영상/프로그램 시청 | 자국 사이트 | 자국 사이트 | 자국 오프라인 매장·식당 |
| | | 82.7 | 62.8 | 63.5 | 70.6 | 61.0 | 73.1 | 54.5 | 77.2 | 69.9 | 62.6 |
| | 2위 | OTT | OTT | OTT | 온라인·모바일 플랫폼 | OTT | 한국 사이트/App. | 온라인 플레이 | 한국 사이트 | 자국 매장 | 자국 사이트 |
| | | 34.0 | 54.1 | 42.1 | 50.5 | 56.0 | 23.1 | 51.7 | 26.1 | 35.2 | 32.7 |
| 사례수 | | (329) | (131) | (222) | (332) | (69) | (116) | (102) | (138) | | (393) |
| '17년 | 1위 | TV | TV | TV | TV | 무료 온라인·모바일 스트리밍 | 자국 온라인 사이트 | 온라인 플레이 | 자국온라인사이트 | | 자국 오프라인 |
| | | 81.5 | 61.8 | 75.7 | 70.5 | 49.3 | 37.1 | 62.7 | 65.9 | | 62.3 |
| | 2위 | 무료 온라인·모바일 스트리밍 | 무료 온라인·모바일 스트리밍 | 무료 온라인·모바일 스트리밍 | 무료 온라인·모바일 스트리밍 | TV | 한국 온라인 사이트 | 인터넷 사이트 동영상시청 | 자국오프라인 | | 자국온라인 사이트 |
| | | 25.5 | 42.0 | 29.7 | 41.9 | 47.8 | 32.8 | 40.2 | 42.0 | | 29.5 |

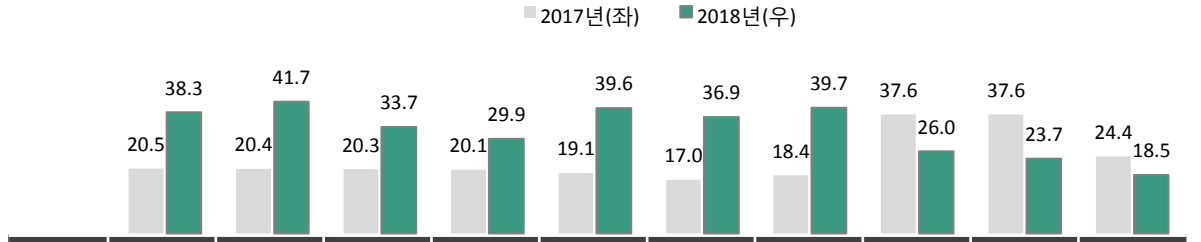
*Q. 귀하께서 평소 한국 문화콘텐츠를 접하는 경로를 모두 선택해 주십시오*
** '17년에는 '패션/뷰티', '애니메이션/만화/캐릭터'를 통합해 조사.*
*'18년에는 '패션'과 '뷰티'는 분리, '애니메이션'만 한 분야로 분리해 조사. '만화'는 '도서'로 편입*

## 4. 한국 문화콘텐츠 소비 비중

- 일본의 한국 문화콘텐츠 소비 비중은 '예능'이 41.7%로 가장 높고, 다음은 '게임'(39.7%), '애니메이션'(39.6%)이 거의 비슷한 수준으로 나타남
- 대부분의 분야에서 소비 비중이 '17년 대비 증가하였으나, '패션'과 '뷰티', '한식'의 소비 비중은 감소함

그림5-8 한국 문화콘텐츠 소비 비중

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)




| | 드라마 | | 예능 | | 영화 | | 음악 | | 애니메이션 | | 도서 | | 게임 | | 패션 | | 뷰티 | | 한식 | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 사례수 | (329) | (353) | (131) | (183) | (222) | (271) | (332) | (388) | (116) | (100) | (116) | (108) | (102) | (143) | (138) | (180) | (138) | (196) | (393) | (468) |
| 전체 소비량 | 14.0시간 | | 16.3시간 | | 9.2편 | | 16.6시간 | | 14.5시간 | | 13.3시간 | | 20.4시간 | | $84.4 | | $50.7 | | $140.9 | |
| 한국 문화콘텐츠 소비량 | 5.7시간 | | 5.7시간 | | 3.0편 | | 5.8시간 | | 4.4시간 | | 4.1시간 | | 5.7시간 | | $23.5 | | $13.5 | | $15.1 | |

*Q. 귀하의 평소 한국 문화콘텐츠 시청량·소비량은 얼마나 되십니까? * 소비 비중 = 한국 문화콘텐츠 월평균 소비량 / 월평균 총소비량 X 100*
** '17년에는 '패션/뷰티', '애니메이션/만화/캐릭터'를 통합해 조사.*
*'18년에는 '패션'과 '뷰티'는 분리, '애니메이션'만 한 분야로 분리해 조사. '만화'는 '도서'로 편입*

# 4. 한국 문화콘텐츠 이용 관련 기타 조사

## 1) 한국 문화콘텐츠 다운로드·스트리밍 이용 경로

- 한국 동영상 콘텐츠를 시청하기 위해 가장 많이 이용하는 곳은 'Youtube'이며, 다음은 'Amazon Prime Video'를 많이 이용함
- 일본에서는 모바일 게임의 경우 'Google Play'를 통해 가장 많이 이용하고 있음

표5-2 한국 문화콘텐츠 다운로드·스트리밍 이용 경로(Top 2)

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | 드라마 | 예능 | 영화 | 애니메이션 | 게임(모바일) |
|---|---|---|---|---|---|
| 사례수 | (120) | (99) | (114) | (56) | (62) |
| 1위 | Youtube | Youtube | Youtube | Youtube | Google Play |
| | 69.2 | 86.9 | 69.3 | 83.9 | 50.0 |
| 2위 | Amazon Prime Video | Amazon Prime Video | Amazon Prime Video | Amazon Prime Video | App Store(Apple) |
| | 46.7 | 24.2 | 46.5 | 25.0 | 40.3 |

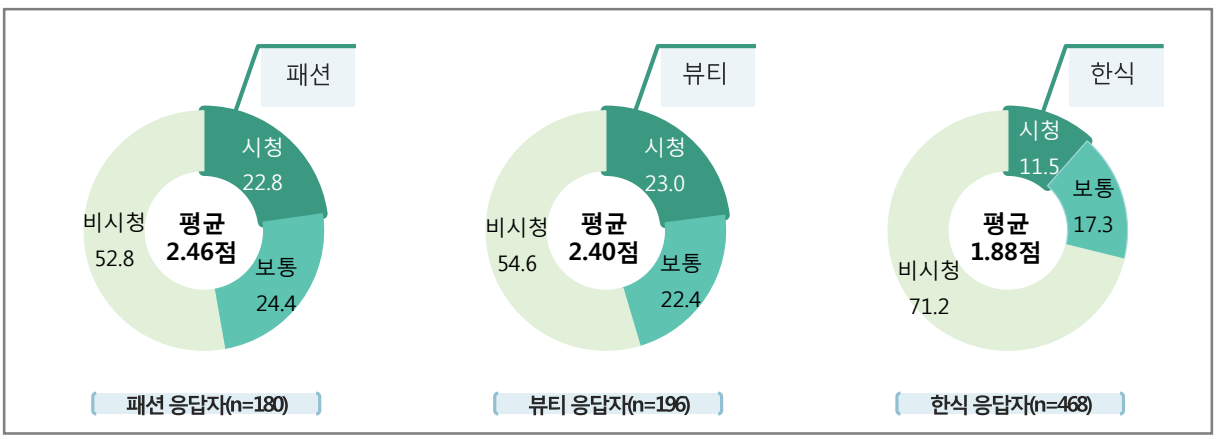
*Q. 귀하께서 한국 문화콘텐츠를 시청하기 위해 다운로드·스트리밍을 주로 이용하는 곳을 모두 선택해 주십시오*

## 2) 한국 패션·뷰티·음식 동영상 시청 빈도

- 평소 한국 패션·뷰티·음식 동영상 콘텐츠 중 '뷰티' 동영상 시청 빈도가 23.0%로 가장 높게 나타남. 10명 중 약 2명이 평소 '뷰티' 콘텐츠를 자주 시청하고 있음
- '패션' 콘텐츠는 22.8%, '한식' 콘텐츠는 11.5%가 평소 자주 시청함

그림5-9 한국 패션·뷰티·음식 동영상 시청 빈도

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %, 점)




*Q. 귀하께서는 평소 온라인/모바일을 통해 한국 패션/뷰티/한식 동영상을 얼마나 자주 시청하십니까?*
*(5점 척도 - 1점[전혀 시청안함], 2점[거의 시청안함]비시청 / 3점[종종 시청]보통/4점[자주 시청], 5점[매일 시청]시청)*

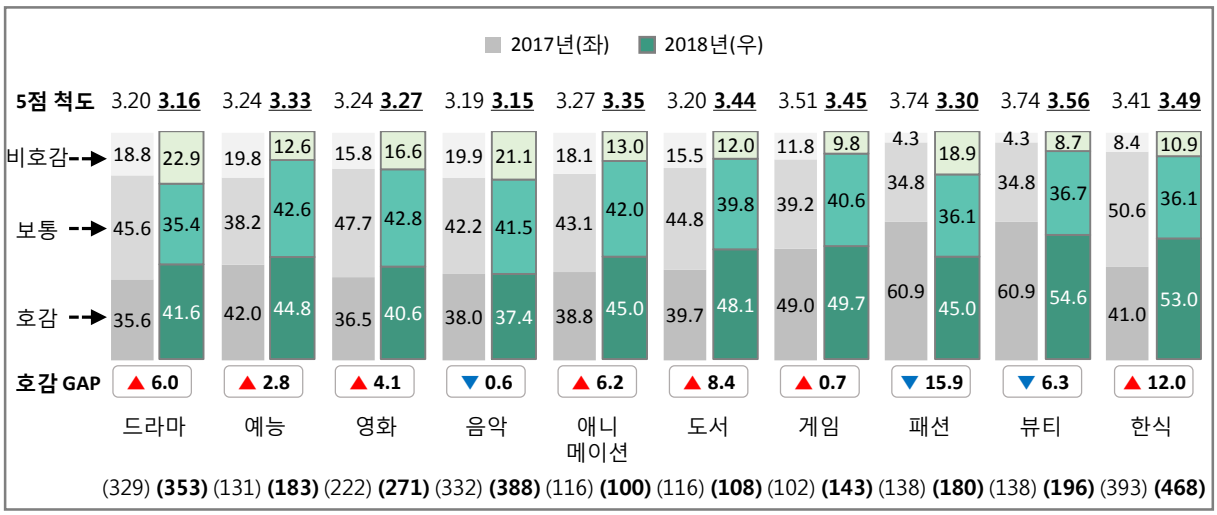
# iii. 한류 선호

## 1. 한국 문화콘텐츠 호감도

- 최근 이용한 한국 문화콘텐츠에 대한 호감도는 '뷰티'(54.6%)와 '한식'(53.0%)이 50% 이상으로 높게 나타났으며, 그 다음은 '게임'(49.7%), '도서'(48.1%) 등의 순으로 조사됨
- '음악', '패션', '뷰티'에 대한 호감도가 '17년 대비 하락함

그림5-10 한국 문화콘텐츠 호감도

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 5점 척도, 단위: %, 점)



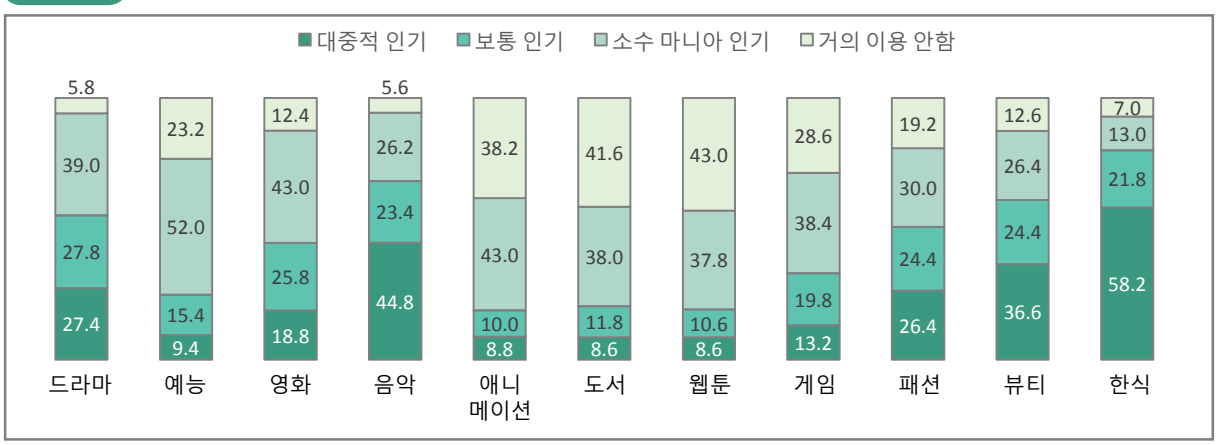

*Q 귀하께서는 최근 이용하신 한국 콘텐츠가 전반적으로 얼마나 마음에 드십니까?(5점 척도-1,2점: 비호감/ 3점: 보통/ 4,5점: 호감)*
** '17년에는 '패션/뷰티', '애니메이션/만화/캐릭터'를 통합해 조사.*
*'18년에는 '패션'과 '뷰티'는 분리, '애니메이션'만 한 분야로 분리해 조사. '만화'는 '도서'로 편입*

## 2. 한국 문화콘텐츠 인기도

- 일본에서 한국 문화콘텐츠의 대중적 인기는 '한식'(58.2%)에서 가장 높고, 그 다음은 '음악'(44.8%), '뷰티'(36.6%), '드라마'(27.4%) 순으로 응답됨
- 반면, '애니메이션'(38.2%), '도서'(41.6%), '웹툰'(43.0%)은 거의 이용하지 않는다는 응답률이 높음

그림5-11 한국 문화콘텐츠 인기도

(Base : 전체(n=500), 5점 척도, 단위: %)




*Q 현재 귀하의 나라에서 한국 문화콘텐츠의 인기가 어느 정도라고 생각하십니까?*

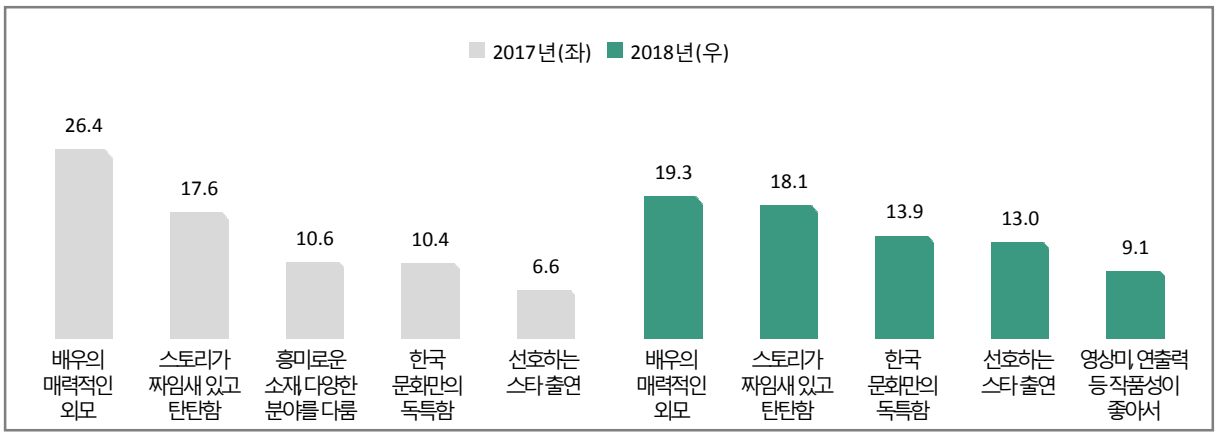
# 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인

## 1) 드라마

- 자국 내 한국 드라마의 인기 요인은 '17년과 동일하게 '배우의 매력적인 외모'가 19.3%로 가장 높으며, 다음은 '스토리가 짜임새 있고 탄탄함'(18.1%), '한국 문화만의 독특함'(13.9%) 순으로 응답됨

그림5-12 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 드라마(Top 5)

(Base : '17년 전체(n=500), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=353), 단위: %)



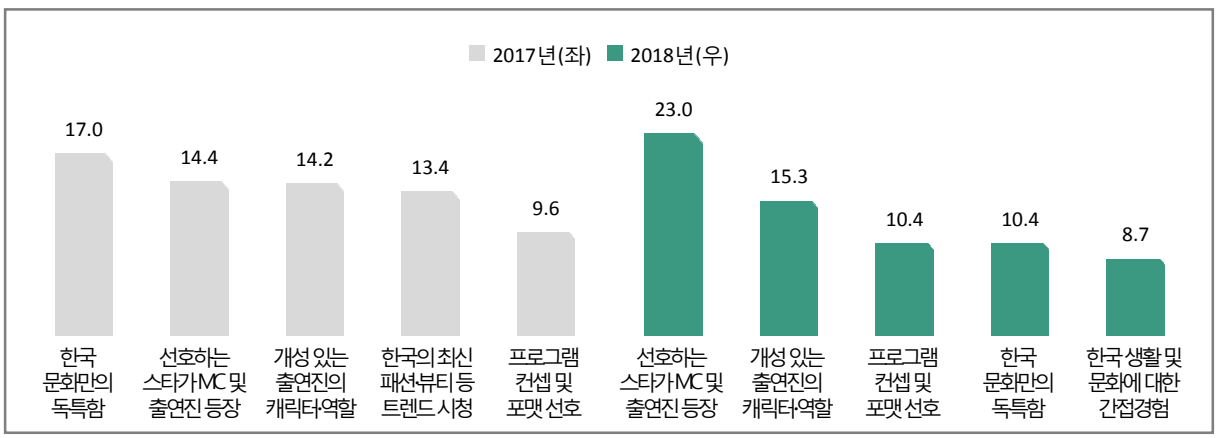

*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 드라마의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 2) 예능

- 일본에서 한국 예능의 인기 요인에 대해 조사한 결과, '선호하는 스타가 MC 및 출연진 등장' 때문이라는 응답이 23.0%로 가장 높음
- 다음은 '개성 있는 출연진의 캐릭터·역할'(15.3%), '프로그램 컨셉 및 포맷 선호'(10.4%), '한국 문화만의 독특함'(10.4%) 등의 응답률이 높게 나타남

그림5-13 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 예능(Top 5)

(Base : '17년 전체(n=500), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=183), 단위: %)



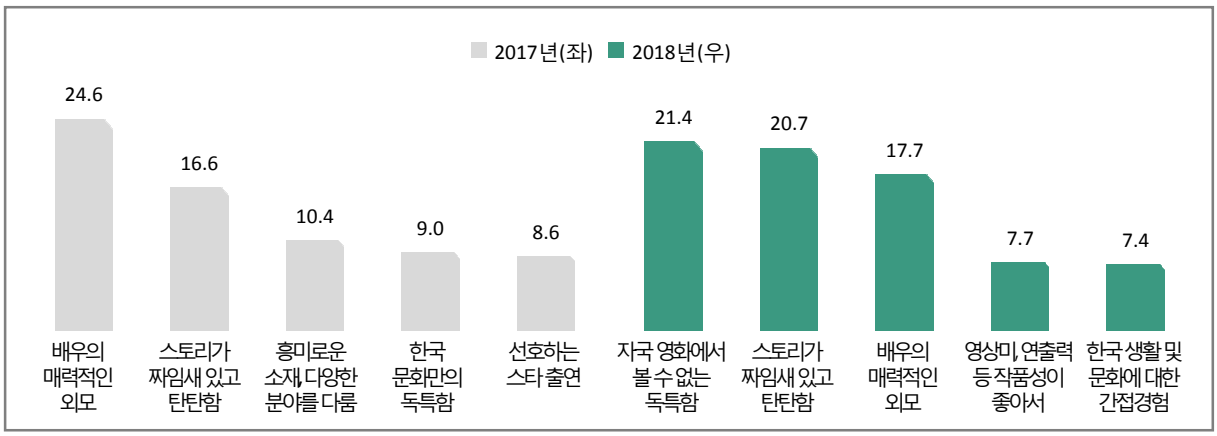

*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 예능의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 3) 영화

- '자국 영화에서 볼 수 없는 독특함'이 21.4%로 한국 영화의 가장 큰 인기 요인으로 나타남
- 다음으로 '스토리가 짜임새 있고 탄탄함'(20.7%), '배우의 매력적인 외모'(17.7%) 순임

그림5-14 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 영화(Top 5)

(Base : '17년 전체(n=500), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=271), 단위: %)



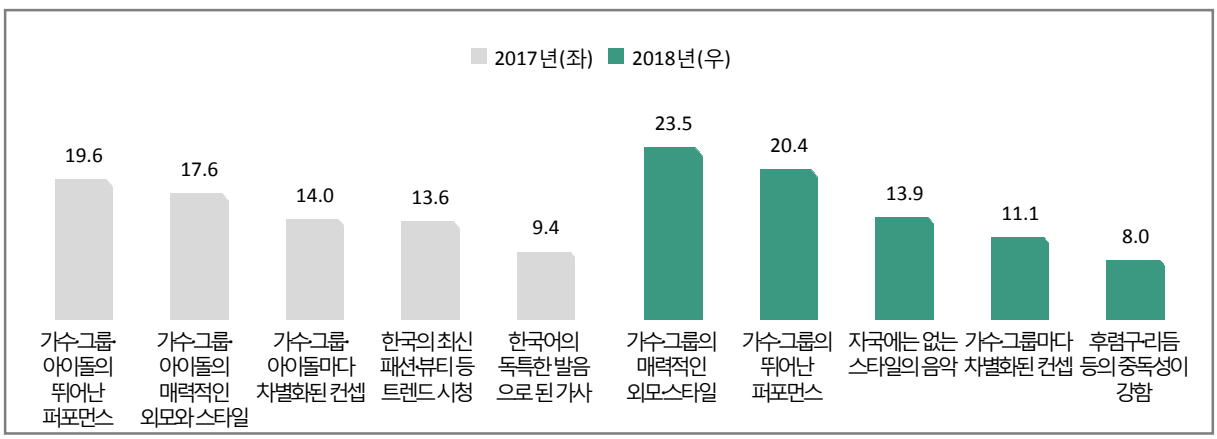

*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 영화의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 4) 음악

- 일본에서는 한국 음악의 인기 요인으로 '가수·그룹의 매력적인 외모·스타일'(23.5%)을 가장 많이 꼽음
- 그 다음으로 '가수·그룹의 뛰어난 퍼포먼스'(20.4%), '자국에는 없는 스타일의 음악'(13.9%), '가수·그룹마다 차별화된 컨셉'(11.1%) 순으로 응답됨

그림5-15 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 음악(Top 5)

(Base : '17년 전체(n=500), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=388), 단위: %)

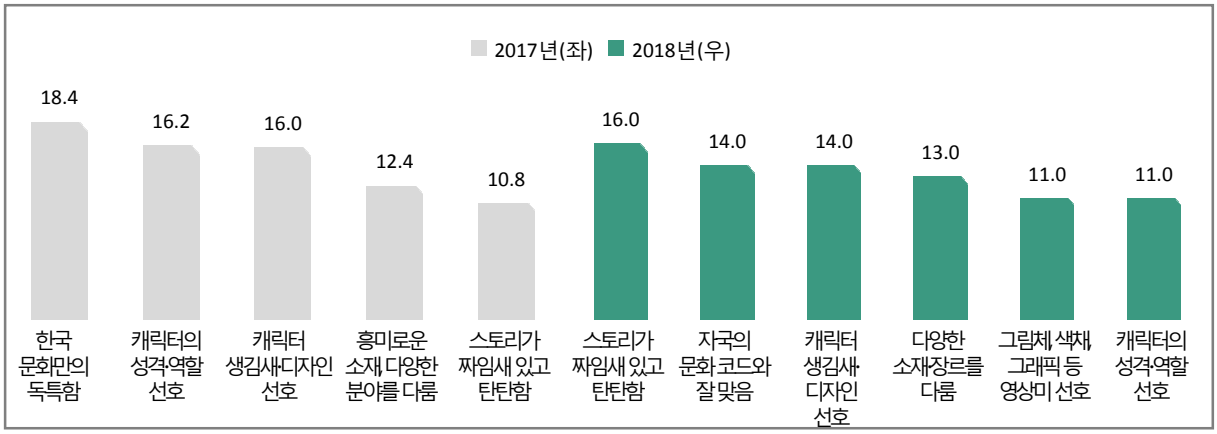



*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 음악의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 5) 애니메이션

- 일본에서 한국 애니메이션의 인기 요인으로는 '스토리가 짜임새 있고 탄탄함'이 16.0%로 가장 높음
- 그 다음으로 '자국의 문화코드와 잘 맞음'(14.0%), '캐릭터의 생김새·디자인 선호'(14.0%) 등이 동일한 비율로 뒤를 이음

그림5-16 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 애니메이션(Top 5) (Base : '17년 전체(n=500), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=100), 단위: %)

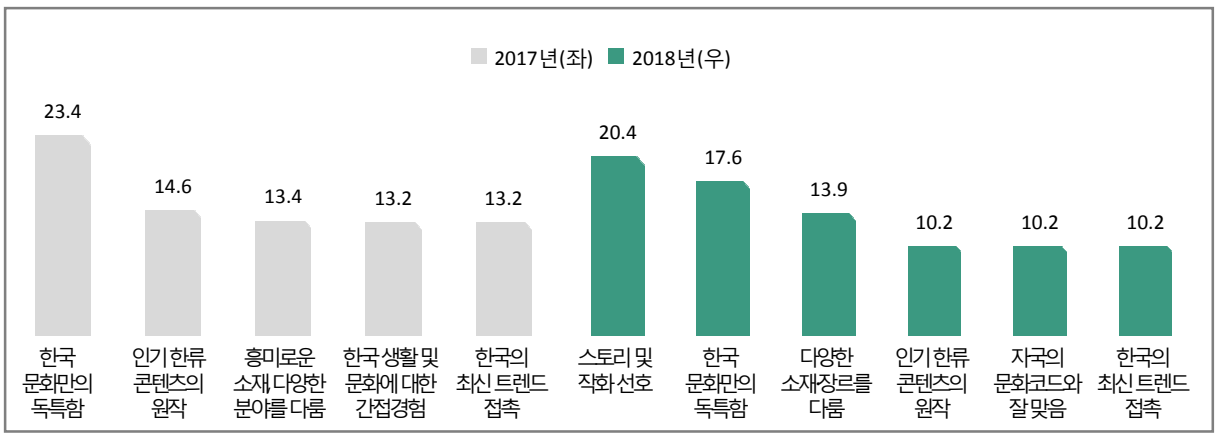



*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 애니메이션의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까? *1순위 데이터만 표기*
*• '17년에는 '애니메이션/만화/캐릭터'로 조사. '18년에는 '애니메이션'만 조사*
** 동순위로 인해 5개 이상의 항목이 그래프 상에 표기 되었음*

## 6) 도서

- 일본에서 한국 도서의 가장 큰 인기 요인은 '스토리 및 작화 선호'(20.4%)이며, 그 다음은 '한국 문화만의 독특함'(17.6%), '다양한 소재·장르를 다룸'(13.9%) 등이 상위 인기 요인으로 나타남

그림5-17 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 도서(Top 5) (Base : '17년 전체(n=500), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=108), 단위: %)



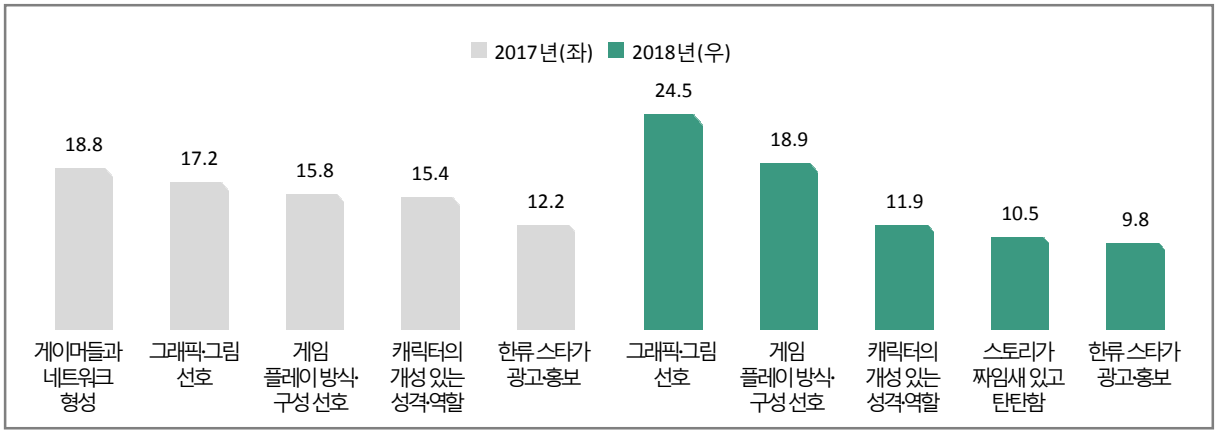

*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 도서의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까? *1순위 데이터만 표기*
** '17년에는 '도서(출판물)'로 조사. '18년에는 도서에 '만화/웹툰/웹도서'를 포함*
** 동순위로 인해 5개 이상의 항목이 그래프 상에 표기 되었음*

## 7) 게임

- 일본에서 한국 게임이 인기 있는 가장 큰 이유는 '그래픽·그림 선호'(24.5%)임
- 다음은 '게임 플레이 방식·구성 선호'(18.9%), '캐릭터의 개성 있는 성격·역할'(11.9%)로 나타남

그림5-18 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 게임(Top 5)

(Base : '17년 전체(n=500), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=143), 단위: %)



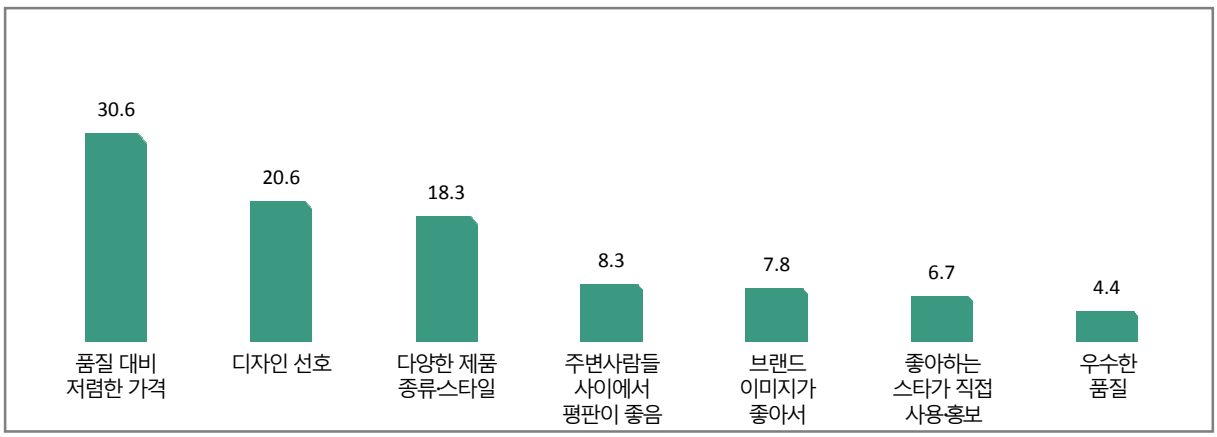

*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 게임의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 8) 패션

- 한국 패션의 주요 인기 요인은 '품질 대비 저렴한 가격'(30.6%)임
- 그 다음은 '디자인 선호'(20.6%), '다양한 제품 종류·스타일'(18.3%) 순으로 응답됨

그림5-19 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 패션

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=180), 단위: %)



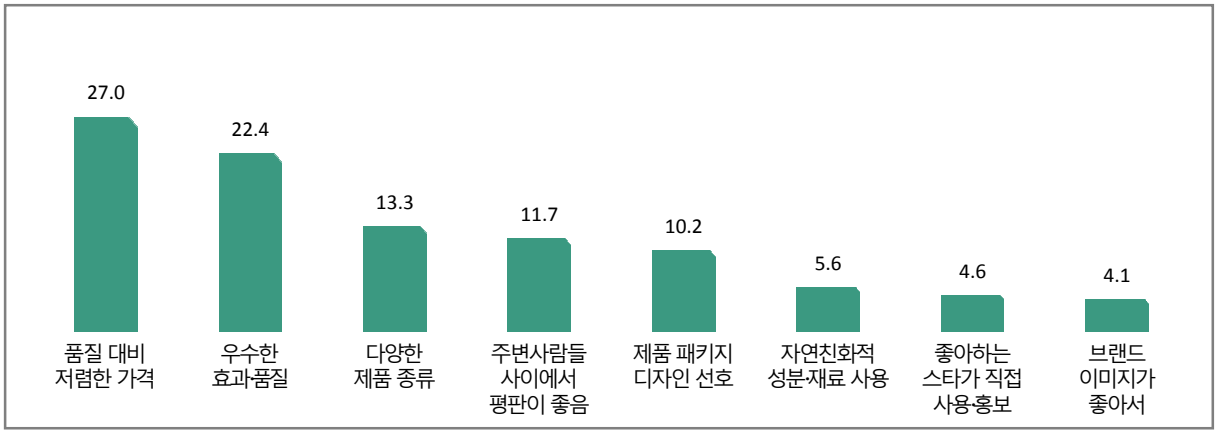

*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 패션의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*1순위 데이터만 표기*
** '17년에는 '패션/뷰티'로 조사. '18년에는 '패션'과 '뷰티'를 분리*

## 9) 뷰티

- 일본에서 한국 뷰티의 인기 요인은 '품질 대비 저렴한 가격'이 27.0%로 가장 높게 나타남
- 그 다음으로 '우수한 효과·품질'(22.4%), '다양한 제품 종류'(13.3%), '주변사람들 사이에서 평판이 좋음'(11.7%)이 인기 요인으로 나타남

그림5-20 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 뷰티

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=196), 단위: %)



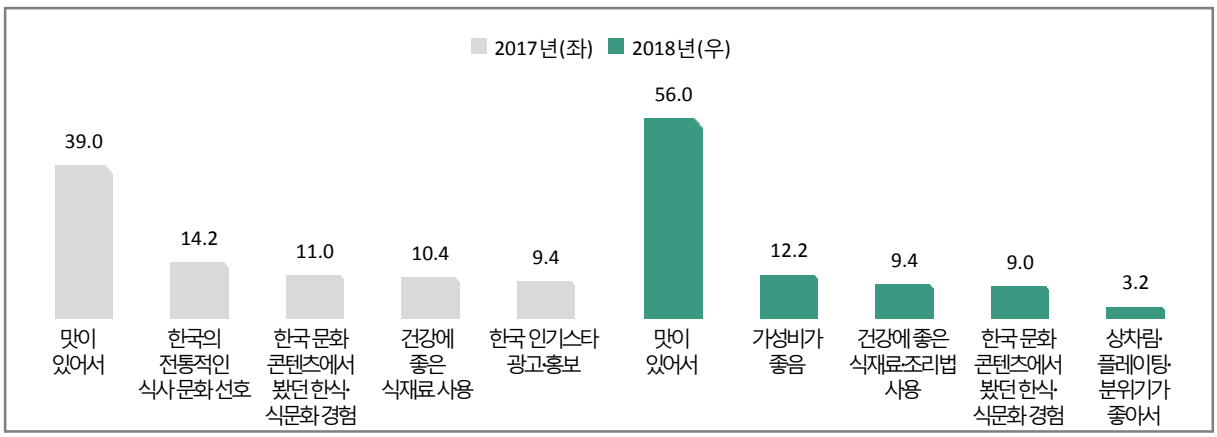

*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 뷰티의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까? *1순위 데이터만 표기*
** '17년에는 '패션/뷰티'로 조사. '18년에는 '패션'과 '뷰티'를 분리*

## 10) 한식

- 한식의 주요 인기 요인은 '맛이 있어서'(56.0%)로, 일본 지역 응답자의 50% 이상이 한식의 맛에 만족하는 것으로 나타남
- 다음은 '가성비가 좋음'(12.2%), '건강에 좋은 식재료·조리법 사용'(9.4%) 등이 상위 인기 요인으로 응답됨

그림5-21 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 한식(Top 5)

(Base : '17년 전체(n=500), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=468), 단위: %)




*Q. 귀하께서는 자국 내 한식의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*
**1순위 데이터만 표기*

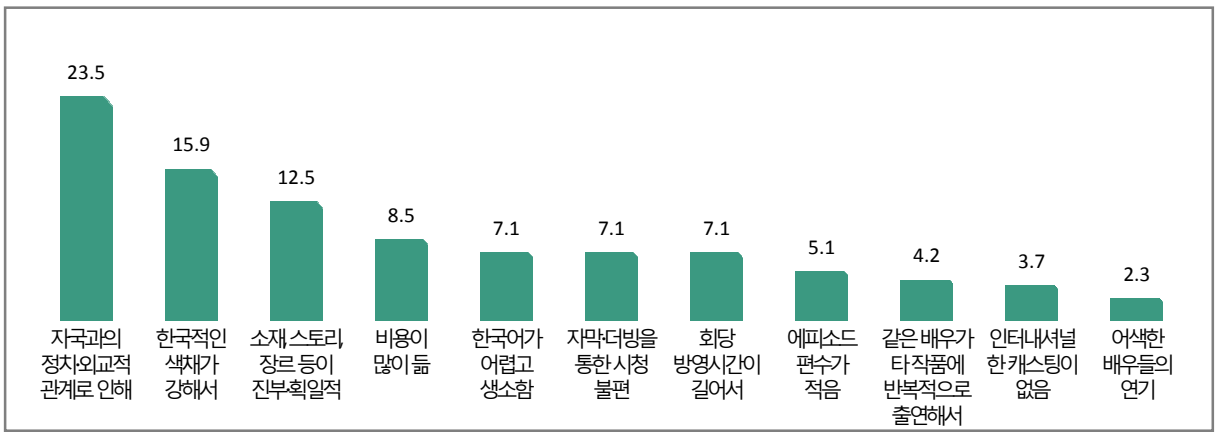
# 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인

## 1) 드라마

- 한국 드라마의 호감 저해 요인으로 '자국과의 정치·외교적 관계로 인해'가 23.5%로 가장 높고, 다음으로 '한국적인 색채가 강해서'(15.9%), '소재, 스토리, 장르 등이 진부·획일적'(12.5%) 순으로 높게 나타남

그림5-22 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인- 드라마

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=353), 단위: %)



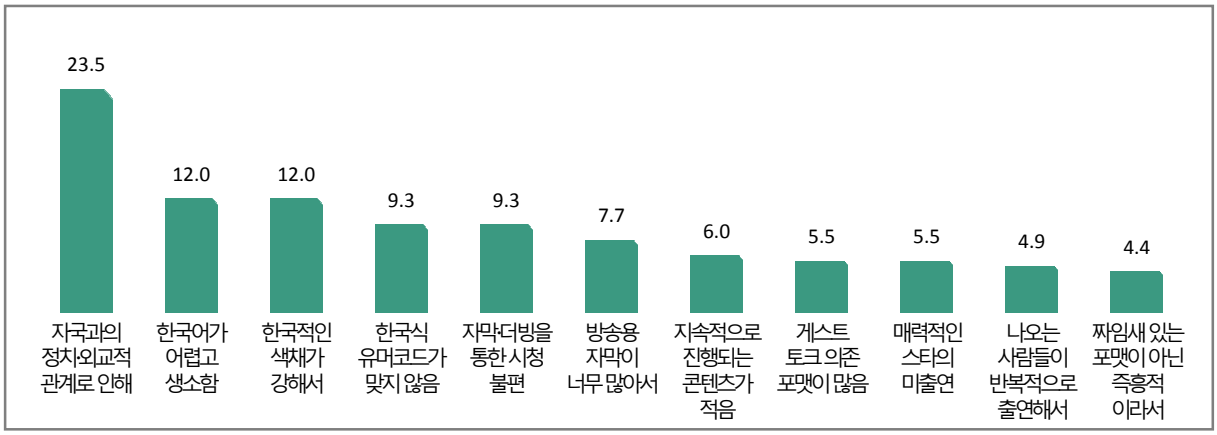

*Q. 귀하가 생각하는 한국 드라마의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 2) 예능

- 일본에서는 한국 예능의 호감 저해 요인으로 '자국과의 정치·외교적 관계로 인해'(23.5%)를 가장 많이 꼽음
- 다음은 '한국어가 어렵고 생소함', '한국적인 색채가 강해서'가 12.0%의 동일 비율로 뒤를 이음

그림5-23 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인- 예능

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=183), 단위: %)



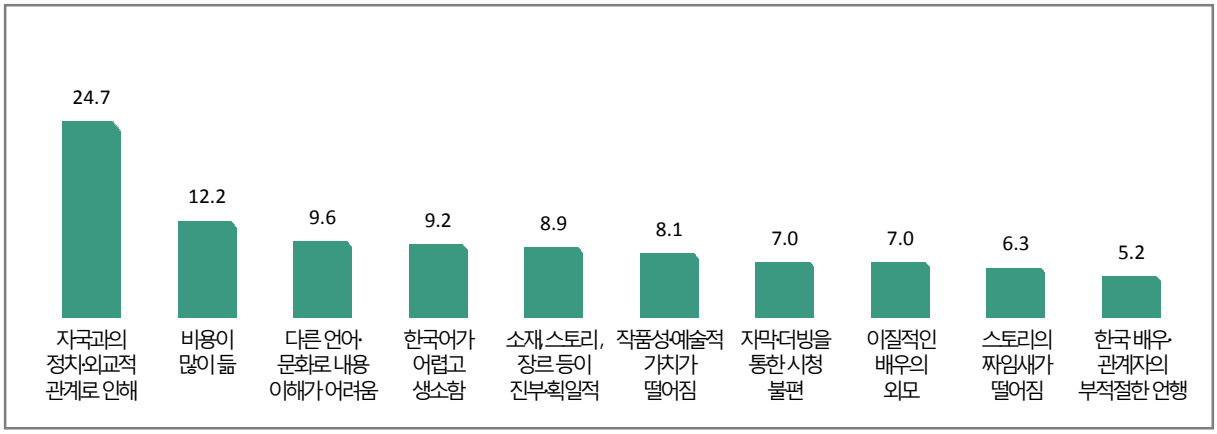

*Q. 귀하가 생각하는 한국 예능의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 3) 영화

- 한국 영화의 가장 큰 호감 저해 요인은 '자국과의 정치·외교적 관계로 인해'(24.7%)로 나타남
- 그 다음은 '비용이 많이 듦'(12.2%), '다른 언어·문화로 내용 이해가 어려움'(9.6%), '한국어가 어렵고 생소함'(9.2%) 등의 순으로 응답됨

그림5-24 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인- 영화

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=271), 단위: %)



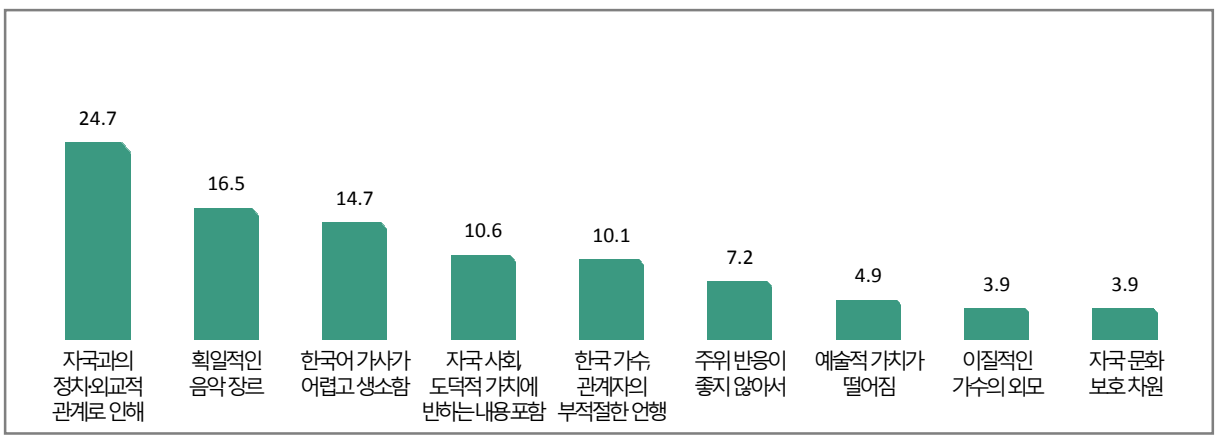

*Q. 귀하가 생각하는 한국 영화의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 4) 음악

- 일본에서는 '자국과의 정치·외교적 관계로 인해'(24.7%)가 한국 음악의 가장 큰 호감 저해 요인으로 나타남
- 그 다음으로 '획일적인 음악 장르'(16.5%), '한국어 가사가 어렵고 생소함'(14.7%) 등의 순임

그림5-25 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인- 음악

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=388), 단위: %)



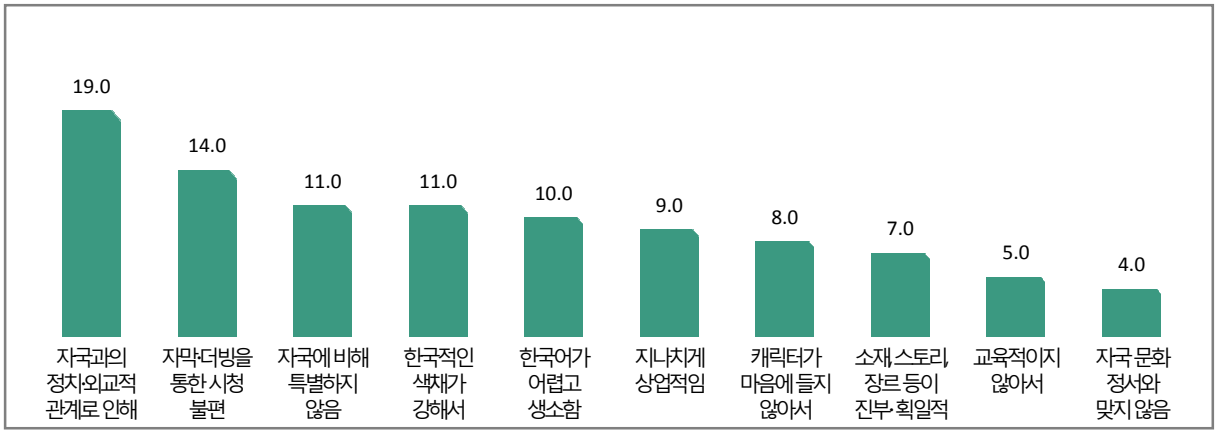

*Q. 귀하가 생각하는 한국 음악의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 5) 애니메이션

- 한국 애니메이션의 호감 저해 요인으로는 '자국과의 정치·외교적 관계로 인해'가 19.0%로 가장 높게 나타남
- 다음은 '자막·더빙을 통한 시청 불편'(14.0%), '자국에 비해 특별하지 않음'(11.0%), '한국적인 색채가 강해서'(11.0%) 순임

그림5-26 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인- 애니메이션

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=100), 단위: %)



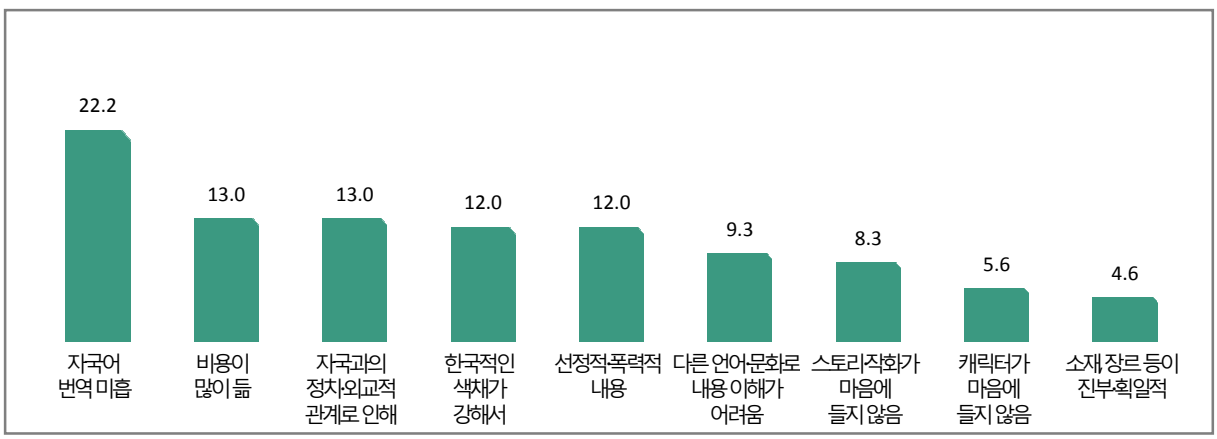

*Q. 귀하가 생각하는 한국 애니메이션의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 6) 도서

- 일본인들은 한국 도서의 호감 저해 요인으로 '자국어 번역 미흡'(22.2%)을 가장 많이 꼽음
- 그 다음으로 '비용이 많이 듦(13.0%)', '자국과의 정치·외교적 관계로 인해'(13.0%)가 동일한 비율로 뒤를 이음

그림5-27 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인- 도서

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=108), 단위: %)



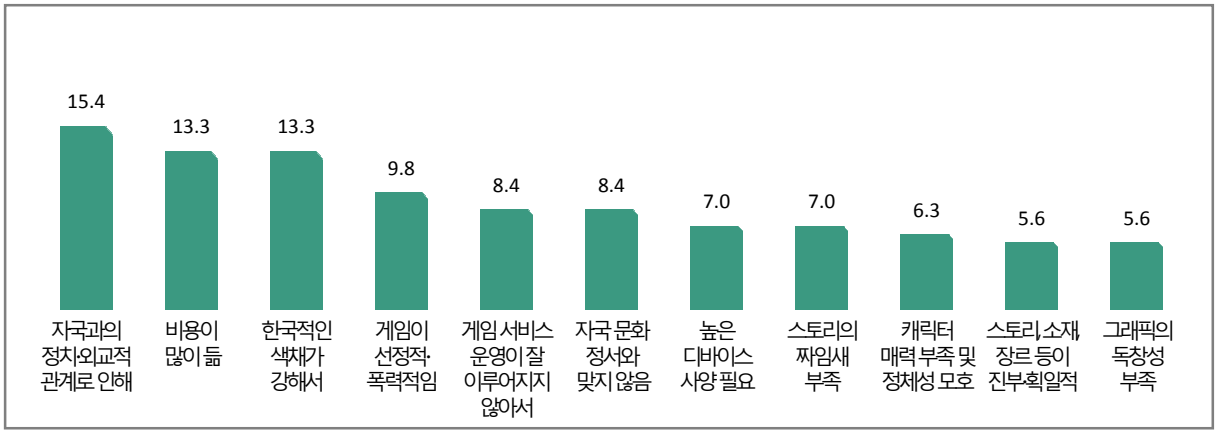

*Q. 귀하가 생각하는 한국 도서의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 7) 게임

- 일본에서 한국 게임의 호감 저해 요인은 '자국과의 정치·외교적 관계로 인해'가 15.4%로 가장 높게 나타남
- 다음은 '비용이 많이 듦'(13.3%), '한국적인 색채가 강해서'(13.3%), '게임이 선정적·폭력적임'(9.8%) 순으로 이어짐

그림5-28 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인- 게임

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=143), 단위: %)



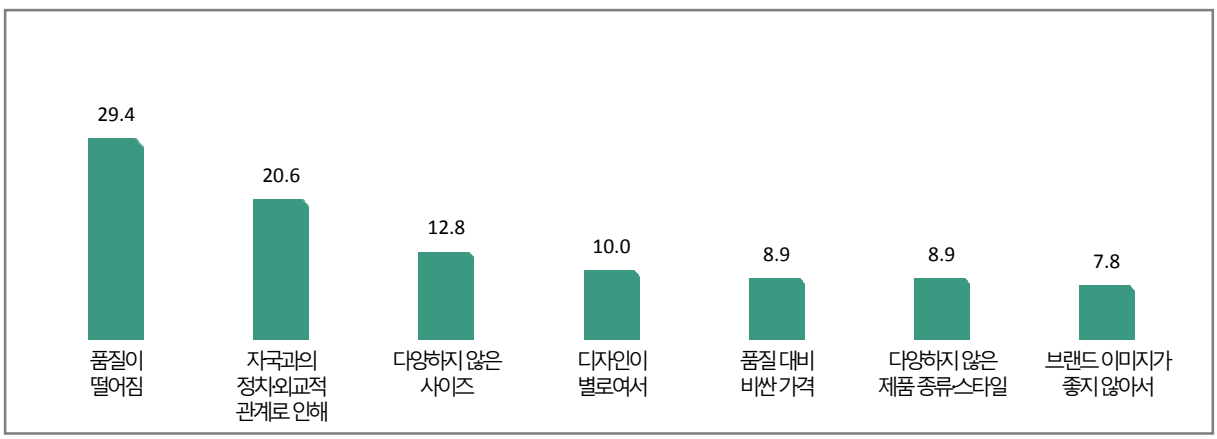

*Q. 귀하가 생각하는 한국 게임의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 8) 패션

- 한국 패션의 호감 저해 요인은 '품질이 떨어짐'이 29.4%로 가장 높음
- 다음으로는 '자국과의 정치·외교적 관계로 인해'(20.6%), '다양하지 않은 사이즈'(12.8%), '디자인이 별로여서'(10.0%) 순으로 응답됨

그림5-29 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인- 패션

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=180), 단위: %)



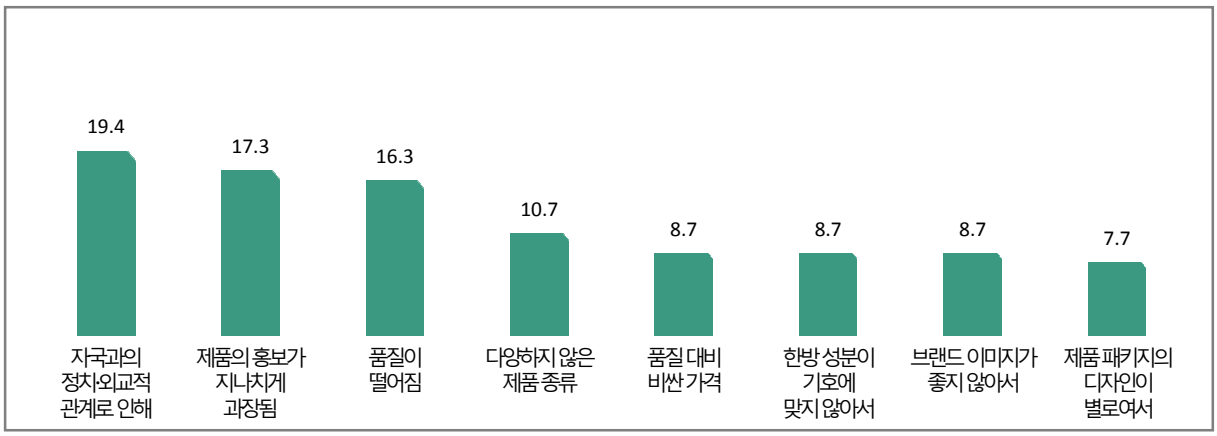

*Q. 귀하가 생각하는 한국 패션의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 9) 뷰티

- 일본에서는 '자국과의 정치·외교적 관계로 인해'가 19.4%로 가장 큰 호감 저해 요인으로 나타남
- 그 다음으로 '제품의 홍보가 지나치게 과장됨'(17.3%), '품질이 떨어짐'(16.3%) 등이 이어 응답됨

그림5-30 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인- 뷰티

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=196), 단위: %)



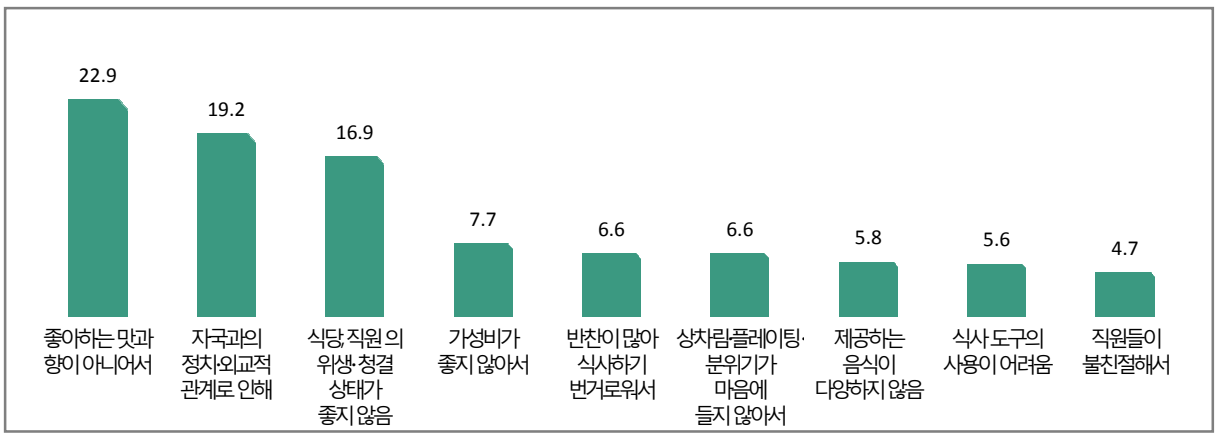

*Q. 귀하가 생각하는 한국 뷰티의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 10) 한식

- 일본에서 한식의 호감을 저해하는 가장 큰 요인은 '좋아하는 맛과 향이 아니어서'(22.9%)이고, 다음으로는 '자국과의 정치·외교적 관계로 인해'(19.2%), '식당, 직원의 위생·청결 상태가 좋지 않음'(16.9%) 등의 응답률이 높게 나타남

그림5-31 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인- 한식

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=468), 단위: %)



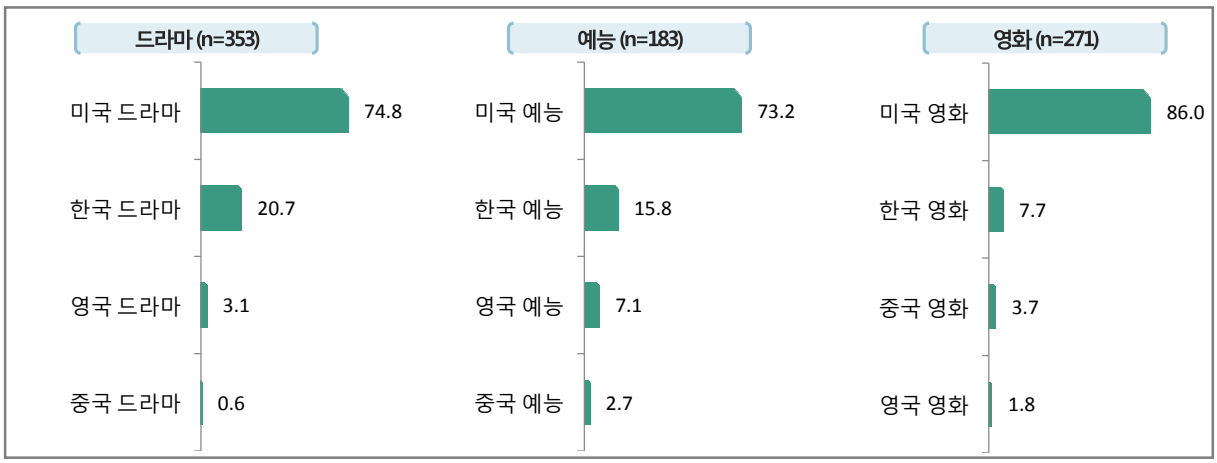

*Q. 귀하가 생각하는 한식의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 5. 자국에서 인기 있는 해외 콘텐츠

- 일본에서 가장 인기 있는 해외 드라마는 '미국 드라마'(74.8%)이며, 다음으로 '한국 드라마'(20.7%)가 높게 나타남
- 또한, '미국 예능'(73.2%)과 '미국 영화'(86.0%)가 압도적으로 높게 나타남

그림5-32 자국에서 인기 있는 해외 콘텐츠

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)



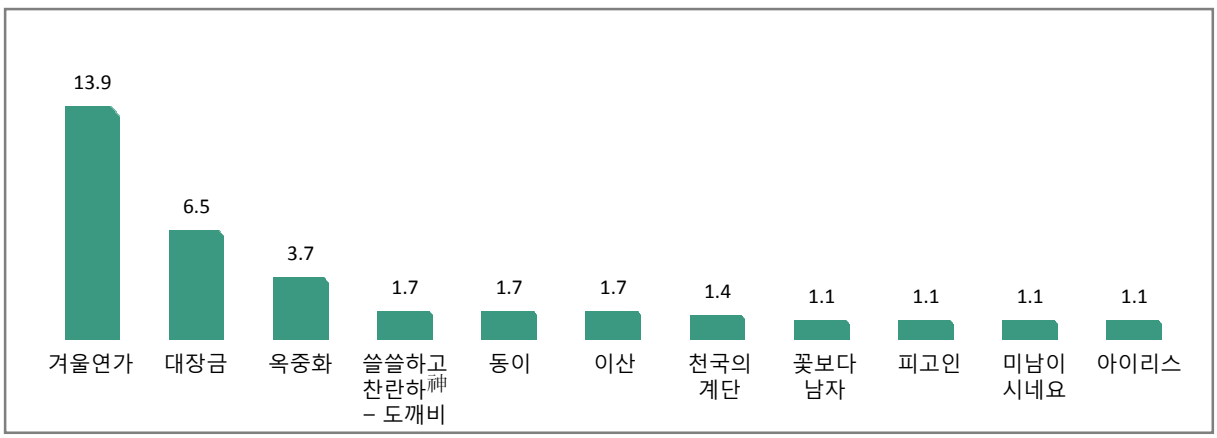

*Q. 귀하의 국가에서 인기 있는 문화콘텐츠는 어느 국가의 문화콘텐츠 입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 6. 선호하는 한국 드라마

- 일본에서 가장 좋아하는 한국 드라마는 '겨울연가'(13.9%)이며, 다음은 '대장금'(6.5%), '옥중화'(3.7%) 순으로 높은 선호도를 보임

그림5-33 선호하는 한국 드라마(Top 10)

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=353), 주관식 응답, 단위: %)



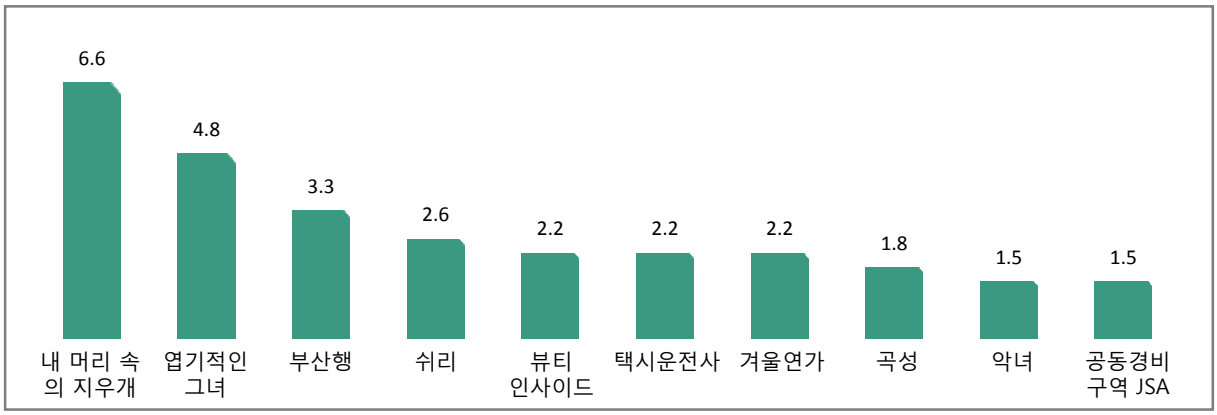

*Q. 귀하가 올해 시청한 한국 드라마 중 가장 좋아하는 것은 무엇입니까?*
**동순위로 인해 10개 이상의 항목이 그래프 상에 표기 되었음*

## 7. 선호하는 한국 영화

- 일본에서 올해 시청한 한국 영화 중 가장 좋아하는 영화는 '내 머리 속의 지우개'(6.6%)임
- 다음은 '엽기적인 그녀'(4.8%), '부산행'(3.3%), '쉬리'(2.6%) 순으로 높게 나타남

그림5-34 선호하는 한국 영화(Top 10)

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=271), 주관식 응답, 단위: %)



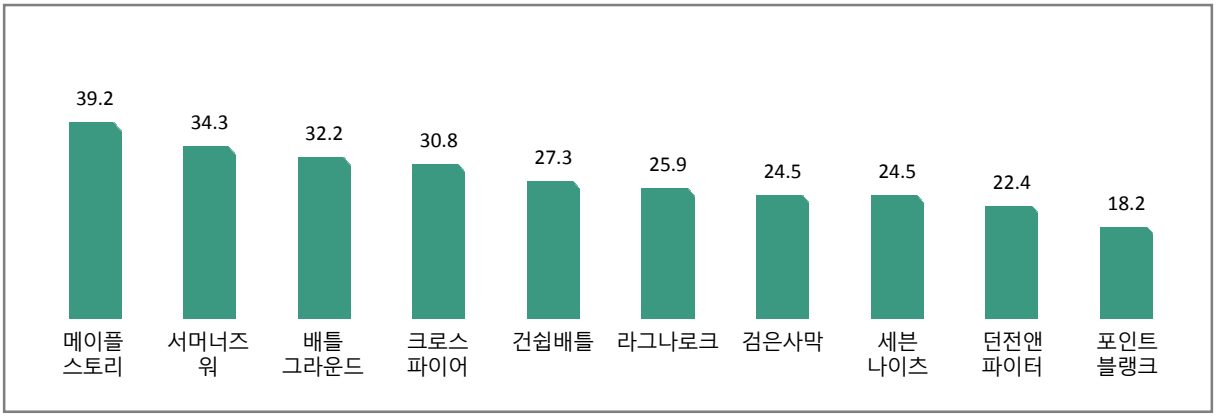

*Q. 귀하가 올해 시청한 한국 영화 중 가장 좋아하는 것은 무엇입니까?*

## 8. 한국산 게임 인지율

- 일본에서 다음의 게임들을 한국산 게임으로 인지하고 있는지에 대해 조사한 결과, '메이플스토리'(39.2%)의 인지율이 가장 높게 나타남
- 다음은 '서머너즈 워'(34.3%), '배틀그라운드'(32.2%), '크로스파이어'(30.8%) 순임

그림5-35 한국산 게임 인지율

(Base: 해당 콘텐츠 경험자(n=143), 복수응답, 단위: %)



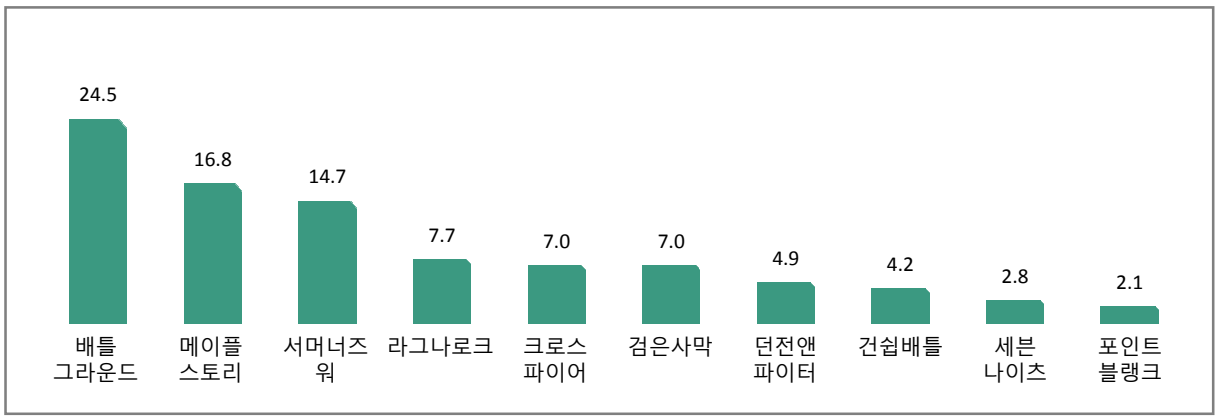

*Q. 다음 중 한국 게임이라고 알고 있는 게임을 모두 선택해주십시오*

## 9. 선호하는 한국 게임

- 일본에서 가장 선호하는 한국 게임은 '배틀그라운드'(24.5%)이며, 다음은 '메이플스토리'(16.8%), '서머너즈 워'(14.7%) 순임

그림5-36 선호하는 한국 게임

(Base: 해당 콘텐츠 경험자(n=143), 단위: %)



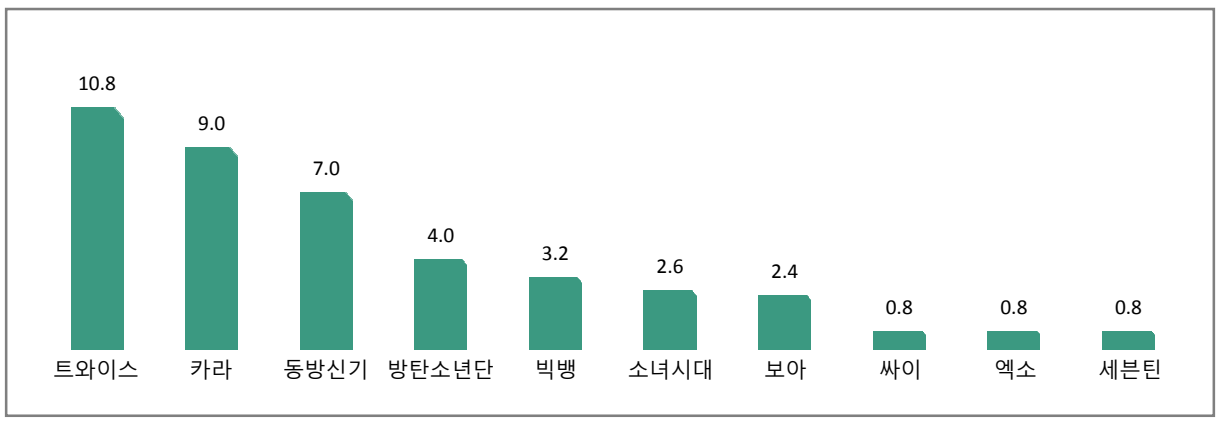

*Q. 다음의 한국 게임 중 가장 좋아하는 게임은 무엇입니까?*

## 10. 선호하는 한국 가수·그룹

- 일본에서 가장 선호하는 한국 가수·그룹은 '트와이스'(10.8%)임
- 다음은 '카라'(9.0%), '동방신기'(7.0%), '방탄소년단'(4.0%) 순으로 나타남

그림5-37 선호하는 한국 가수·그룹(Top 10)

(Base : 전체(n=500), 주관식 응답, 단위: %)



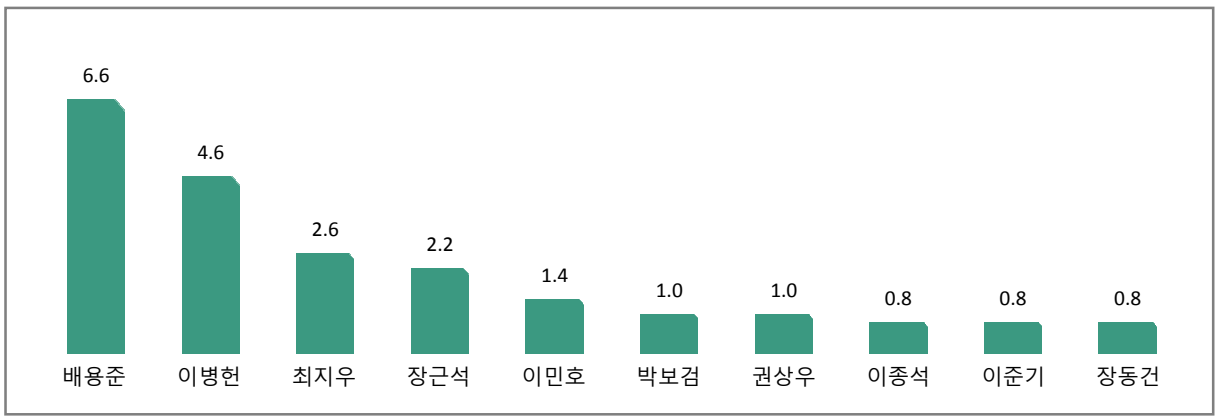

*Q. 귀하께서 현재 가장 좋아하는 한국 가수·그룹은 누구입니까?*

## 11. 선호하는 한국 배우

- 일본에서 가장 선호하는 한국 배우는 '배용준'(6.6%)임
- 다음은 '이병헌'(4.6%), '최지우'(2.6%), '장근석'(2.2%) 순으로 응답됨

그림5-38 선호하는 한국 배우(Top 10)

(Base : 전체(n=500), 주관식 응답, 단위: %)



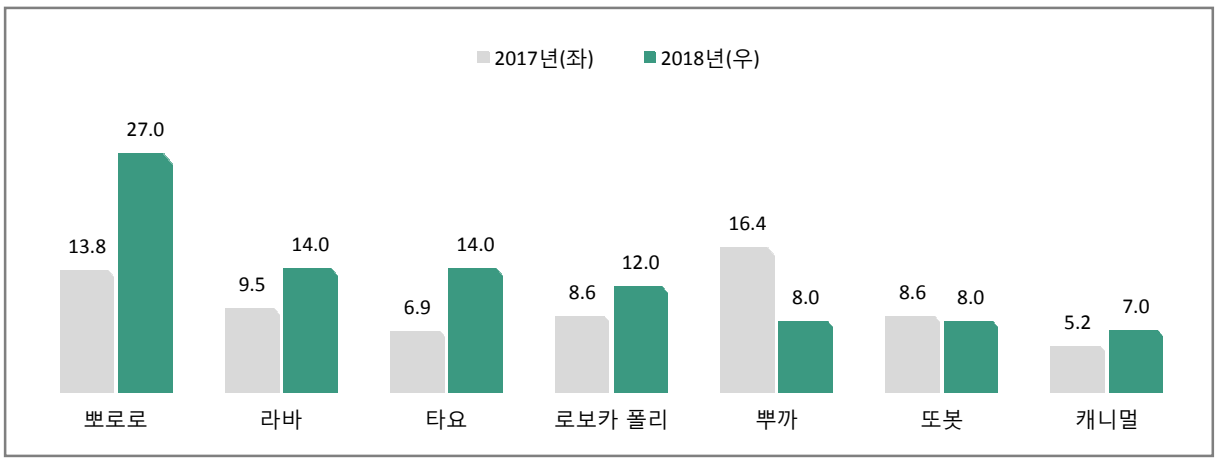

*Q 귀하께서 현재 가장 좋아하는 한국 배우는 누구입니까?*

## 12. 선호하는 한국 애니메이션 캐릭터

- 일본에서는 한국 애니메이션 캐릭터 중 '뽀로로'(27.0%)를 가장 선호하는 것으로 나타남
- 그 다음으로 '라바'(14.0%), '타요'(14.0%), '로보카 폴리'(12.0%) 순임

그림5-39 선호하는 한국 애니메이션 캐릭터

(Base: '17년 해당 콘텐츠 경험자(n=116), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=100), 단위: %)



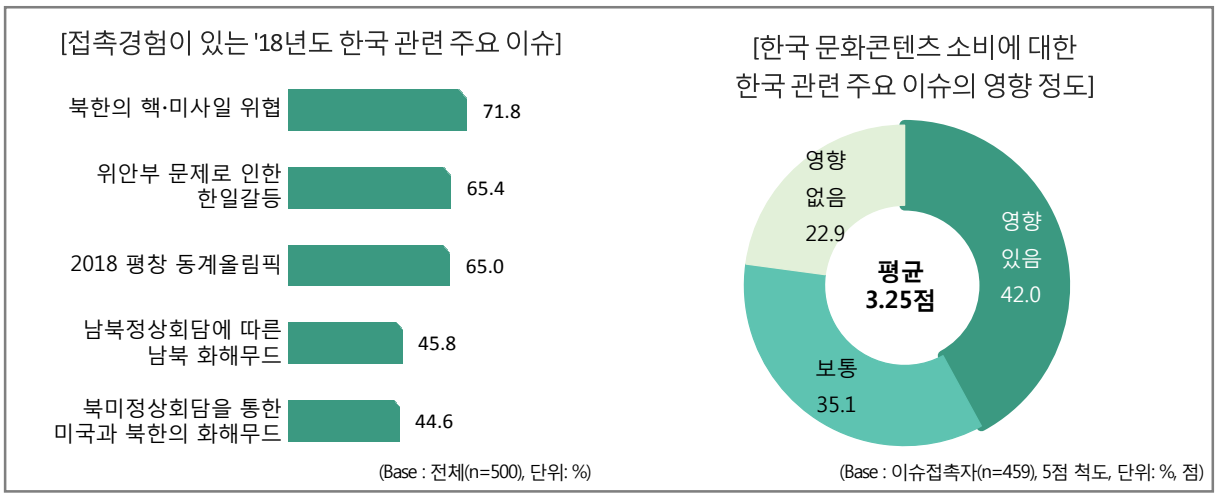

*Q 귀하께서 선호하는 한국 애니메이션 캐릭터는 무엇입니까?*

# iv. 한류 효과

## 1. 한국 문화콘텐츠 소비에 대한 한국 관련 이슈 영향

- 일본에서는 한국 관련 주요 이슈 중 '북한의 핵·미사일 위협'(71.8%)을 가장 많이 접함
- 이러한 이슈가 본인의 한국 문화콘텐츠 소비에 영향을 미친다는 응답은 42.0%로 나타남

그림5-40 한국 문화콘텐츠 소비에 대한 한국 관련 이슈 영향

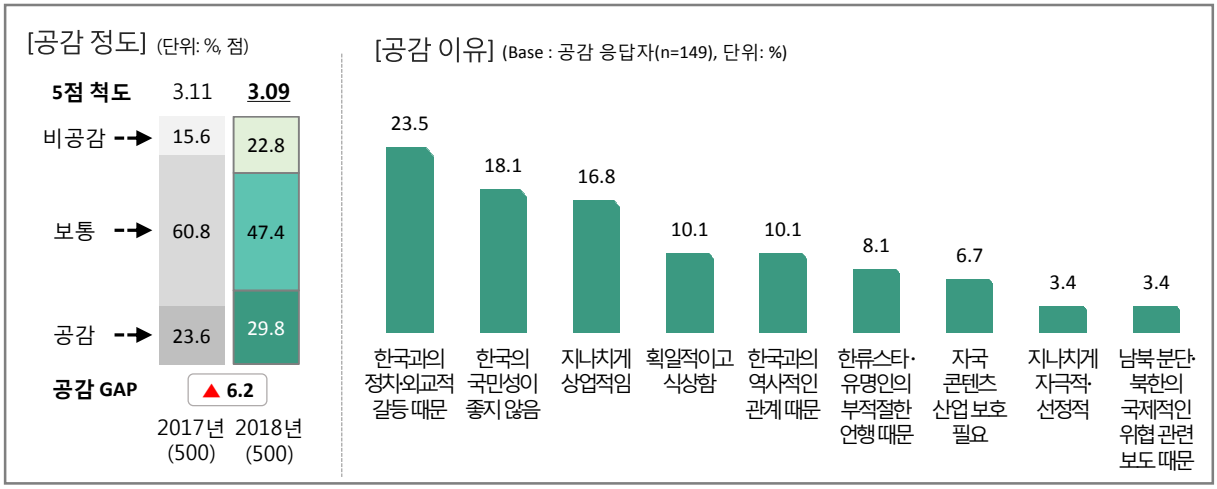



*Q. 귀하께서는 한국의 정치, 사회 및 역사 관련 이슈 중 한번이라도 들어본 것을 모두 선택해 주십시오*
*Q. 귀하께서는 한국의 정치, 사회 및 역사 관련 이슈가 본인이 한국 문화콘텐츠를 소비하는데에 어느정도 영향을 미친다고 생각하십니까?*

## 2. 한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식과 원인

- 일본에서 한국 문화콘텐츠를 향한 부정적인 인식에 공감하는 비율은 29.8%로 '17년 대비 소폭 증가함
- 공감 이유로는 '한국과의 정치·외교적 갈등 때문'이 23.5%로 가장 높게 나타남

그림5-41 한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식과 원인



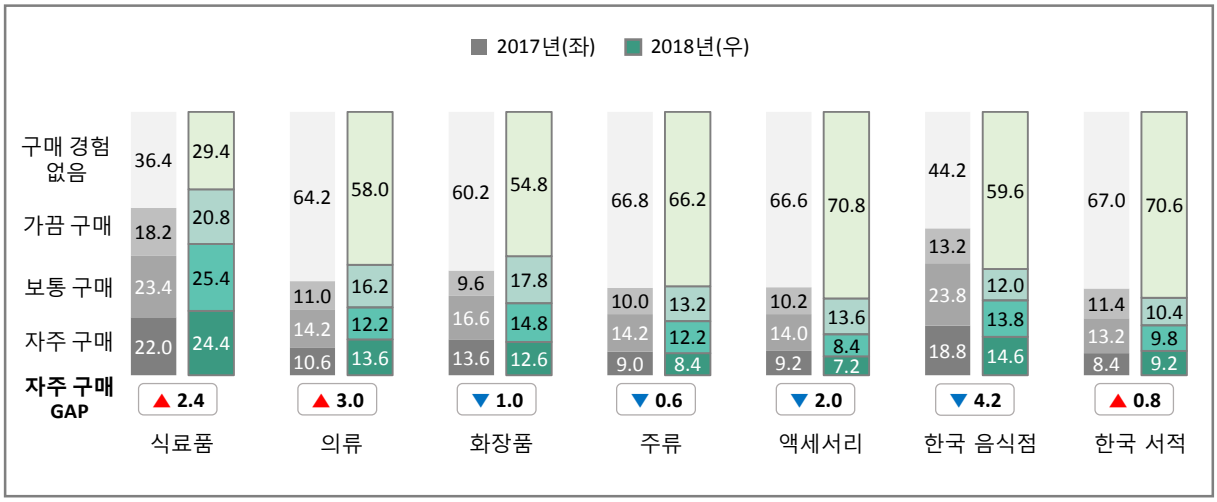

*Q. 최근 일부 국가에서 '한국 문화콘텐츠가 자국에서 인기를 끌고 있는 현상'에 대해 부정적으로 보는 인식에 대해 얼마나 공감하십니까? (5점 척도 - 1,2점: 비공감/3점: 보통/4,5점: 공감)*
*Q. 한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식에 공감하는 이유는 무엇입니까?*

## 3. 저관여 한국 제품·서비스 구매 경험

- 일본의 최근 1년 내 한국 제품 구매 경험률은 '식료품'(70.6%)이 가장 높은 반면, '액세서리'(29.2%)와 '한국 서적'(29.4%)의 구매 경험은 매우 낮음
- '식료품', '의류', '한국 서적'은 '17년 대비 자주 구매 경험률이 소폭 상승함

그림5-42 저관여 한국 제품·서비스 구매 경험

(Base : '17년 전체(n=500), '18년 전체(n=500), 단위: %)



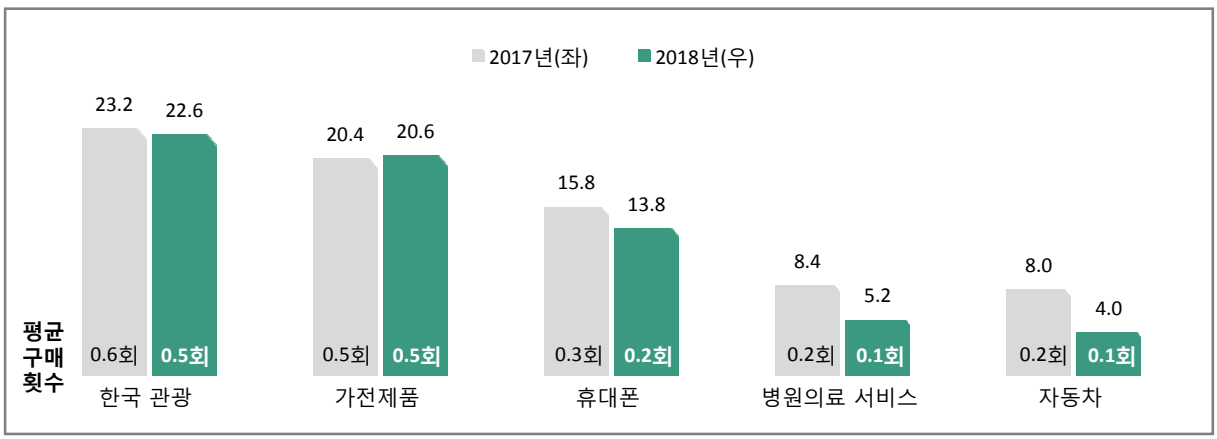

*Q. 귀하가 최근 1년간 한국산 제품을 얼마나 구매하였는지 다음 항목별로 귀하의 구매빈도와 가까운 곳에 응답해 주십시오*

## 4. 고관여 한국 제품·서비스 구매 경험

- 최근 4년 내 고가 한국산 제품·서비스 구매 경험은 '한국 관광'(22.6%)이 가장 높으며, 그 다음은 '가전제품'(20.6%), '휴대폰'(13.8%) 순으로 높게 나타남
- 구매 경험자의 평균 구매 횟수는 '한국 관광' 0.5회, '가전 제품' 0.5회임

그림5-43 고관여 한국 제품·서비스 구매 경험

(Base : '17년 전체(n=500), '18년 전체(n=500), 단위: %, 회)



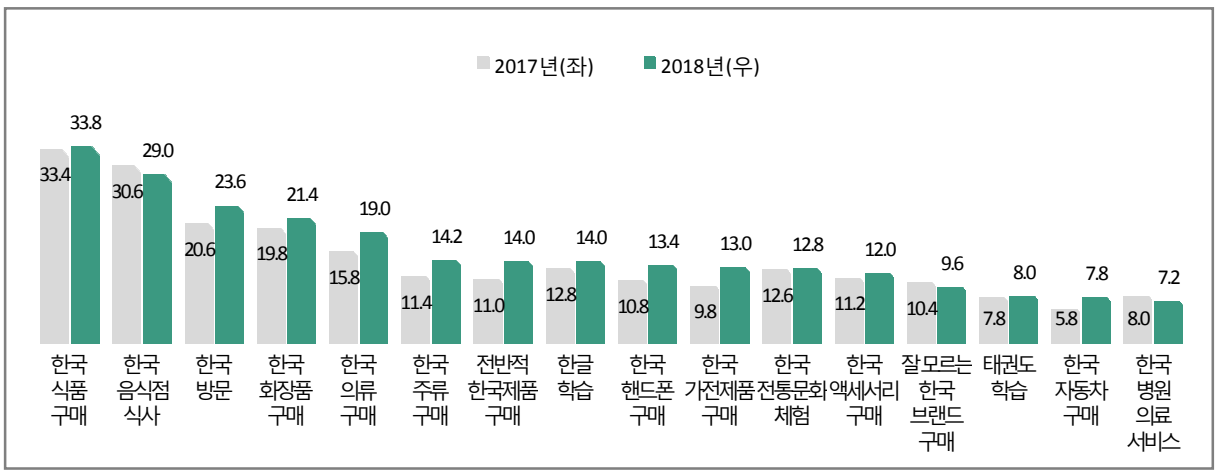

*Q. 귀하는 최근 4년 내에 다음의 한국산 제품·서비스를 얼마나 구매 또는 방문하였습니까?*

## 5. 한국 제품·서비스 향후 이용 의향

- 일본에서 향후 한국 제품 및 서비스 이용 의향이 '17년 대비 대부분 상승한 가운데, '한국 식품 구매'(33.8%)가 가장 높고, 다음은 '한국 음식점 식사'(29.0%), '한국 방문'(23.6%) 순으로 응답됨

그림5-44 한국 제품·서비스 향후 이용 의향

(Base : '17년 전체(n=500), '18년 전체(n=500), 단위: Top2%)



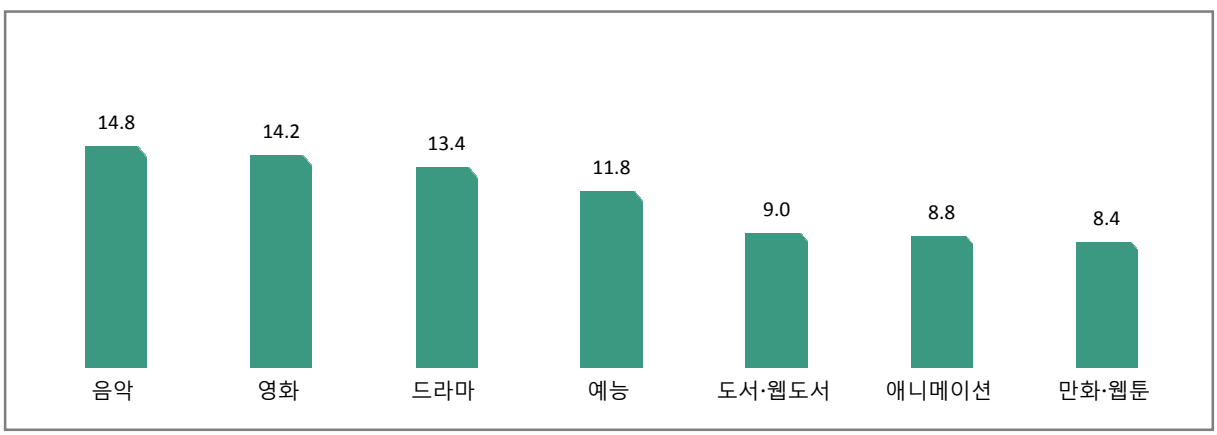

*Q 향후 한국산 제품 및 서비스에 대한 귀하의 향후 관심 및 구매의향이 어느 정도인지 항목별로 응답해 주십시오*
*(5점 척도 - 1,2점: 부정/ 3점: 보통/ 4,5점: 긍정)*

## 6. 한국 문화콘텐츠 유료 이용 의향

- 향후 유료 이용 의향이 가장 높은 한국 문화콘텐츠는 '음악'(14.8%)임
- 다음은 '영화'(14.2%), '드라마'(13.4%), '예능'(11.8%) 순으로 높게 나타남

그림5-45 한국 문화콘텐츠 유료 이용 의향

(Base : 전체(n=500), 5점 척도, 단위: Top2%)



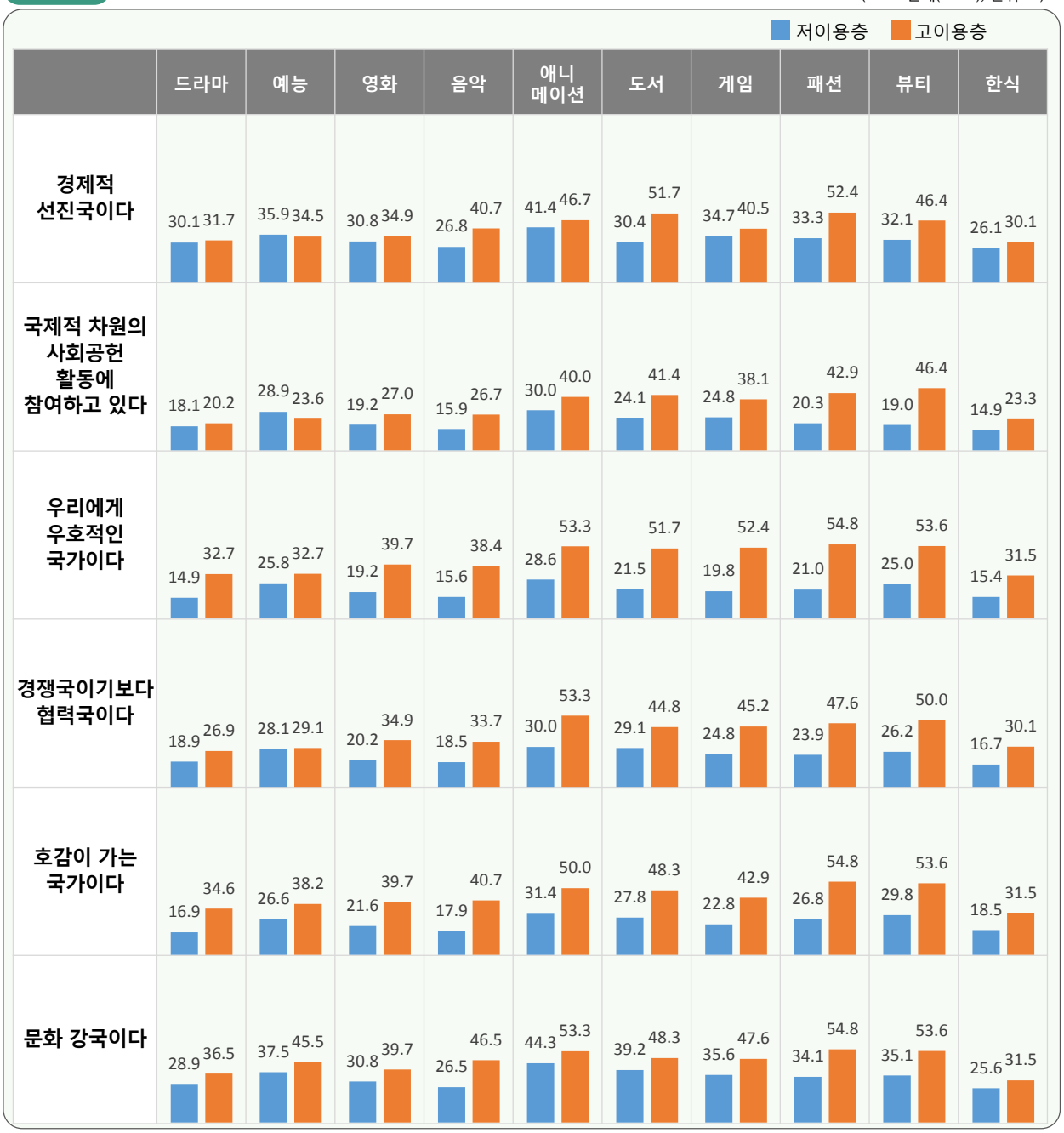

*Q 향후 한국 문화콘텐츠에 대한 귀하의 향후 관심 및 유료 이용 의향이 어느 정도인지 다음 각 항목별로 응답해 주십시오*
*(5점 척도 - 1,2점: 부정/ 3점: 보통/ 4,5점: 긍정)*

## 7. 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 한국에 대한 인식

- 전반적으로 한국 문화콘텐츠 소비 비중이 높을수록 한국에 대한 긍정 인식이 높게 나타남
- 특히, '우리에게 우호적인 국가이다' 인식의 경우 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 인식 차이가 상대적으로 큼. 저이용층과 고이용층 간 약 20% 내외의 인식 차이를 보임

그림5-46 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 한국에 대한 인식

(Base : 전체(n=500), 단위 : %)




| | 드라마 | 예능 | 영화 | 음악 | 애니메이션 | 도서 | 게임 | 패션 | 뷰티 | 한식 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 경제적 선진국이다 | 30.1 / 31.7 | 35.9 / 34.5 | 30.8 / 34.9 | 26.8 / 40.7 | 41.4 / 46.7 | 30.4 / 51.7 | 34.7 / 40.5 | 33.3 / 52.4 | 32.1 / 46.4 | 26.1 / 30.1 |
| 국제적 차원의 사회공헌 활동에 참여하고 있다 | 18.1 / 20.2 | 28.9 / 23.6 | 19.2 / 27.0 | 15.9 / 26.7 | 30.0 / 40.0 | 24.1 / 41.4 | 24.8 / 38.1 | 20.3 / 42.9 | 19.0 / 46.4 | 14.9 / 23.3 |
| 우리에게 우호적인 국가이다 | 14.9 / 32.7 | 25.8 / 32.7 | 19.2 / 39.7 | 15.6 / 38.4 | 28.6 / 53.3 | 21.5 / 51.7 | 19.8 / 52.4 | 21.0 / 54.8 | 25.0 / 53.6 | 15.4 / 31.5 |
| 경쟁국이기보다 협력국이다 | 18.9 / 26.9 | 28.1 / 29.1 | 20.2 / 34.9 | 18.5 / 33.7 | 30.0 / 53.3 | 29.1 / 44.8 | 24.8 / 45.2 | 23.9 / 47.6 | 26.2 / 50.0 | 16.7 / 30.1 |
| 호감이 가는 국가이다 | 16.9 / 34.6 | 26.6 / 38.2 | 21.6 / 39.7 | 17.9 / 40.7 | 31.4 / 50.0 | 27.8 / 48.3 | 22.8 / 42.9 | 26.8 / 54.8 | 29.8 / 53.6 | 18.5 / 31.5 |
| 문화 강국이다 | 28.9 / 36.5 | 37.5 / 45.5 | 30.8 / 39.7 | 26.5 / 46.5 | 44.3 / 53.3 | 39.2 / 48.3 | 35.6 / 47.6 | 34.1 / 54.8 | 35.1 / 53.6 | 25.6 / 31.5 |

*Q. 귀하의 평소 한국 문화콘텐츠 시청량(이용량)은 평균 얼마나 되십니까?*
*Q. 귀하께서는 평소 한국에 대해 어떻게 생각하십니까?*

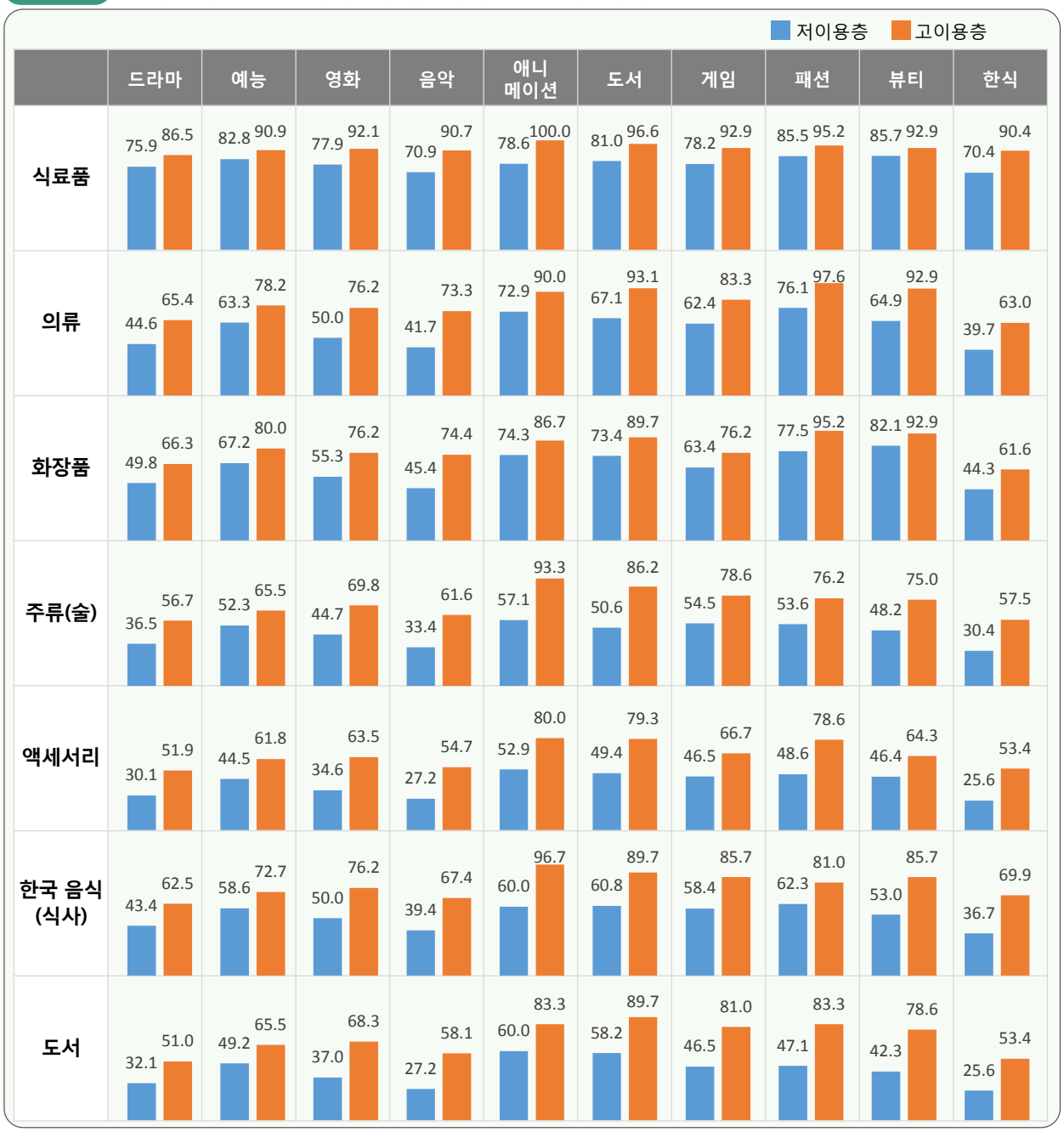
# 8. 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 구매 경험

## 1) 저관여 제품

- 전반적으로 한국 문화콘텐츠 소비 비중이 높을수록 최근 1년간 저관여 제품의 구매 경험률이 높게 나타남
- 특히, '애니메이션', '도서', '패션' 콘텐츠 고이용층의 평균 구매 경험률이 높게 나타남

그림5-47 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 구매 경험 – 저관여 제품

(Base : 전체(n=500), 단위 : %)




| | 드라마 | | 예능 | | 영화 | | 음악 | | 애니메이션 | | 도서 | | 게임 | | 패션 | | 뷰티 | | 한식 | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 식료품 | 75.9 | 86.5 | 82.8 | 90.9 | 77.9 | 92.1 | 70.9 | 90.7 | 78.6 | 100.0 | 81.0 | 96.6 | 78.2 | 92.9 | 85.5 | 95.2 | 85.7 | 92.9 | 70.4 | 90.4 |
| 의류 | 44.6 | 65.4 | 63.3 | 78.2 | 50.0 | 76.2 | 41.7 | 73.3 | 72.9 | 90.0 | 67.1 | 93.1 | 62.4 | 83.3 | 76.1 | 97.6 | 64.9 | 92.9 | 39.7 | 63.0 |
| 화장품 | 49.8 | 66.3 | 67.2 | 80.0 | 55.3 | 76.2 | 45.4 | 74.4 | 74.3 | 86.7 | 73.4 | 89.7 | 63.4 | 76.2 | 77.5 | 95.2 | 82.1 | 92.9 | 44.3 | 61.6 |
| 주류(술) | 36.5 | 56.7 | 52.3 | 65.5 | 44.7 | 69.8 | 33.4 | 61.6 | 57.1 | 93.3 | 50.6 | 86.2 | 54.5 | 78.6 | 53.6 | 76.2 | 48.2 | 75.0 | 30.4 | 57.5 |
| 액세서리 | 30.1 | 51.9 | 44.5 | 61.8 | 34.6 | 63.5 | 27.2 | 54.7 | 52.9 | 80.0 | 49.4 | 79.3 | 46.5 | 66.7 | 48.6 | 78.6 | 46.4 | 64.3 | 25.6 | 53.4 |
| 한국 음식(식사) | 43.4 | 62.5 | 58.6 | 72.7 | 50.0 | 76.2 | 39.4 | 67.4 | 60.0 | 96.7 | 60.8 | 89.7 | 58.4 | 85.7 | 62.3 | 81.0 | 53.0 | 85.7 | 36.7 | 69.9 |
| 도서 | 32.1 | 51.0 | 49.2 | 65.5 | 37.0 | 68.3 | 27.2 | 58.1 | 60.0 | 83.3 | 58.2 | 89.7 | 46.5 | 81.0 | 47.1 | 83.3 | 42.3 | 78.6 | 25.6 | 53.4 |

* 구매 경험률 : 2점~5점 비율(%)

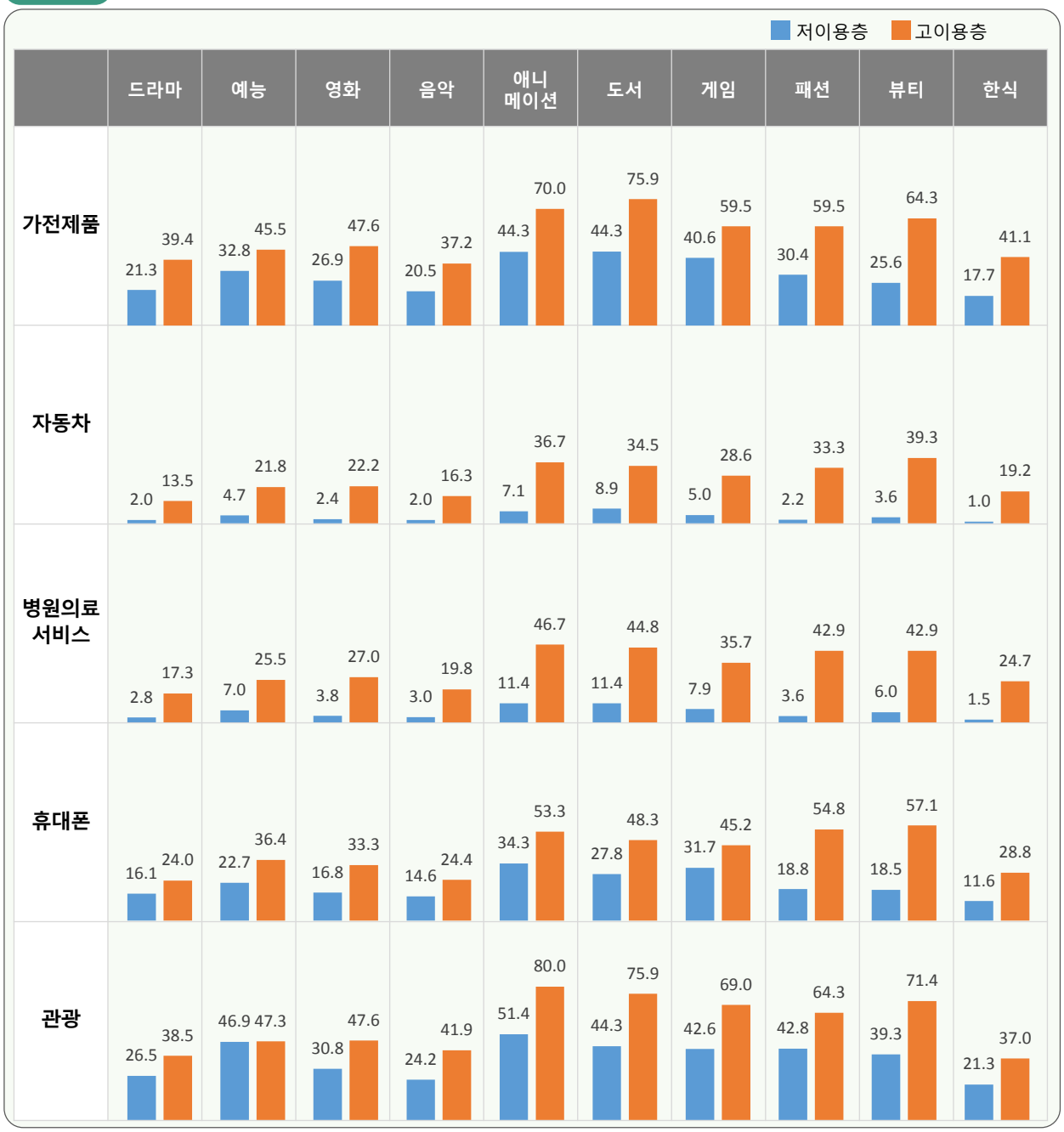
*Q. 귀하의 평소 한국 문화콘텐츠 시청량(이용량)은 평균 얼마나 되십니까?*
*Q. 귀하는 최근 1년간 한국산 제품을 얼마나 구매 하였는지 다음 항목별로 귀하의 구매빈도와 가까운 곳에 응답해 주십시오*
** 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 구매 경험률 분석*

## 2) 고관여 제품

- 전반적으로 한국 문화콘텐츠 소비 비중이 높을수록 최근 4년간 고관여 제품의 구매 경험률이 높음
- 특히, '애니메이션', '도서', '패션', '뷰티' 콘텐츠 고이용층의 평균 구매 경험률이 높게 나타남

그림5-48 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 구매 경험 – 고관여 제품

(Base : 전체(n=500), 단위 : %)




* 구매 경험률 : 구매 비율(%)

*Q 귀하의 평소 한국 문화콘텐츠 시청량(이용량)은 평균 얼마나 되십니까?*
*Q 귀하는 최근 4년 내에 다음의 한국산 제품/서비스를 얼마나 구매 또는 방문하셨습니까?*
** 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 구매 경험률 분석*

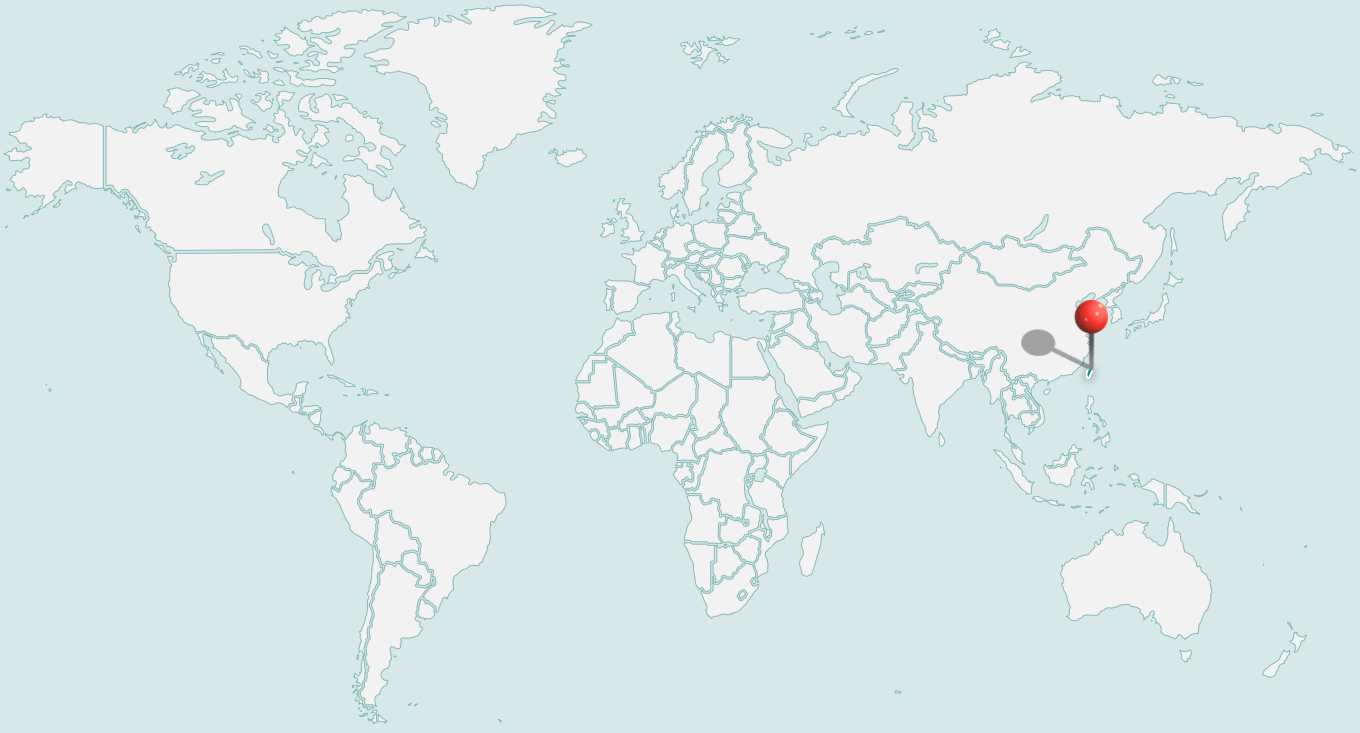
# v. 요약 및 결론

- 일본에서는 한국에 대한 인식 중 '문화 강국이다'에 대한 긍정 응답이 26.2%로 가장 높고, 그 다음은 '경제적으로 선진국이다', '호감이 가는 국가이다' 순으로 높음
- 한국에 대한 '긍정 인식'은 20.2%, '부정 인식'은 43.2%로 부정적 인식이 더 높게 나타남
- 한국 하면 가장 먼저 떠오르는 것은 '한국 음식'이며, 다음은 'K-Pop', '한글' 순으로 조사됨
- 일본에서 가장 인기 있는 한국 제품·서비스·콘텐츠는 '한국 음식'이며, 이어서 'K-Pop', '드라마', '한류 스타', '뷰티 제품(화장품)', '한국 식당', '영화' 순으로 인기가 있음
- 한국 문화콘텐츠에 대한 관심이 1년 전 대비 증가했다는 응답과 1년 후 증가할 것이라는 응답 모두 본인보다 자국민의 관심도에서 더 높음. 소비지출 의향은 '17년 대비 증가함
- 한국 문화콘텐츠를 접한 후 한국에 대한 인식 변화는 '긍정적'이 26.2%, '부정적'이 16.8%임
- 일본에서 접할 기회가 가장 많은 한국 문화콘텐츠는 '게임', '뷰티', '도서', '음악' 순임
- 한국 동영상 콘텐츠는 주로 'TV'와 'OTT'를 통해 접촉하고 있으며, 이를 시청하기 위한 다운로드·스트리밍 주 경로는 'Youtube'와 'Amazon Prime Video'임
- 일본의 한국 문화콘텐츠 소비 비중은 '예능'이 가장 높으며, 이어서 '게임', '애니메이션', '드라마' 순. 패션·뷰티·음식 동영상 콘텐츠 시청 빈도는 '뷰티', '패션', '한식' 순으로 높음
- 한국 문화콘텐츠 호감도는 '뷰티'가 가장 높고, 그 다음은 '한식', '게임', '도서' 순임. 인기도는 '한식'이 가장 높으며, 이어서 '음악', '뷰티', '드라마' 순으로 인기가 높음
- 한국 드라마의 인기 요인은 '배우의 매력적인 외모', 예능은 '선호하는 스타가 MC 및 출연진 등장', 영화는 '자국 영화에서 볼 수 없는 독특함'이 가장 높음
- 한국 음악의 인기 요인은 '가수·그룹의 매력적인 외모·스타일', 애니메이션은 '스토리가 짜임새 있고 탄탄함', 도서는 '스토리 및 작화 선호', 게임은 '그래픽·그림 선호'가 주요 요인임
- 한국 패션, 뷰티 제품의 인기 요인은 '품질 대비 저렴한 가격'이며, 한식은 '맛이 있어서'가 가장 중요한 인기 요인으로 조사됨
- 한국 드라마, 예능, 영화, 음악, 애니메이션, 게임, 뷰티 콘텐츠의 호감을 저해하는 요인은 '자국과의 정치·외교적 관계로 인해'가 가장 높게 나타남. 도서 콘텐츠의 호감 저해 요인은 '자국어 번역 미흡', 패션은 '품질이 떨어짐', 한식은 '좋아하는 맛과 향이 아니어서'로 응답됨
- 일본에서 가장 인기 있는 해외 콘텐츠는 '미국 드라마', '미국 예능', '미국 영화'임
- 가장 선호하는 한국 드라마는 '겨울연가', 영화는 '내 머리 속의 지우개', 가수·그룹은 '트와이스', 배우는 '배용준', 한국 애니메이션 캐릭터는 '뽀로로'로 응답됨
- 일본에서 한국산 게임으로 인지가 높은 게임은 '메이플 스토리'이며, 가장 선호하는 한국 게임은 '배틀그라운드'임
- 한국과 관련 있는 주요 이슈 중 '북한의 핵·미사일 위협' 접촉이 가장 많았으며, 이러한 이유로 인해 본인의 한국 문화콘텐츠 소비에 영향이 있다는 응답이 42.0%로 조사됨
- 한국 문화콘텐츠를 향한 부정적인 인식에 공감하는 비율은 29.8%이며, 공감 이유로는 '한국과의 정치·외교적 갈등 때문'이라는 의견이 가장 많음
- 최근 1년 내 한국 제품·서비스 구매 경험은 '식료품', '화장품', '의류' 순으로 높으며, 최근 4년 내 고가 제품·서비스 구매 경험은 '한국 관광', '가전제품', '휴대폰' 순임
- 향후 한국 제품·서비스 이용 의향은 '한국 식품 구매'가 가장 높고, 다음은 '한국 음식점 식사', '한국 방문' 순으로 나타남
- 한국 문화콘텐츠 중 향후 유료 이용 의향이 가장 높은 것은 '음악'이며, 다음으로 '영화', '드라마', '예능' 순으로 조사됨

Chapter 6

# 국가별 결과 분석

## 대만



# Ⅰ. 한국 인식

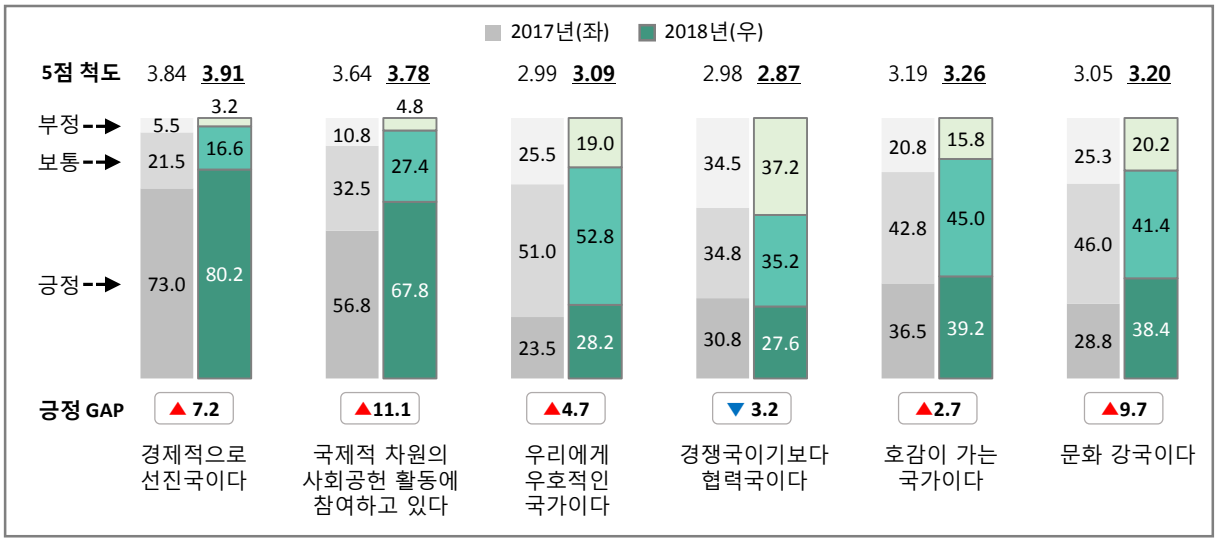
## 1. 한국에 대한 인식

### 1) 한국에 대한 인식

- 대만에서는 한국에 대한 인식 중 '경제적으로 선진국이다'의 긍정 응답이 80.2%로 가장 높고, 그 다음은 '국제적 차원의 사회공헌 활동에 참여하고 있다'(67.8%), '호감이 가는 국가이다'(39.2%)의 순으로 나타남
- '경쟁국이기보다는 협력국이다'의 긍정 비율은 '17년에 비해 -3.2%p 감소함

그림6-1 한국에 대한 인식

(Base : '17년 전체(n=400), '18년 전체(n=500), 5점 척도, 단위: %, 점)



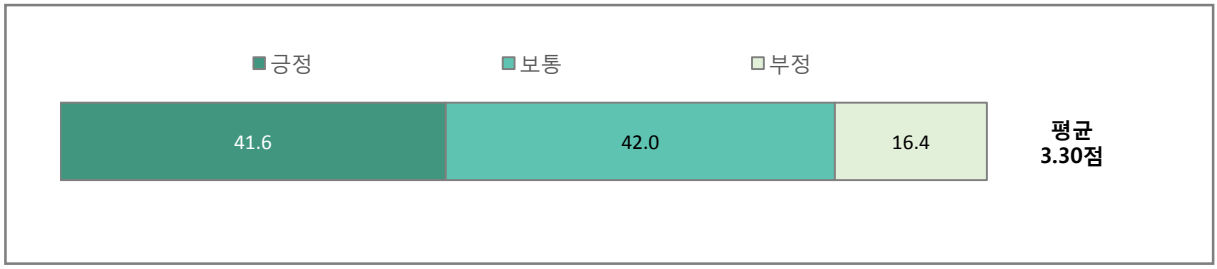

*Q 귀하께서는 평소 **한국**에 대해 어떻게 생각하십니까? 한국에 대한 설명을 읽으시고, 귀하께서 동의하는 정도를 선택해 주십시오*
*(5점 척도 - 1,2점: 부정/ 3점: 보통/ 4,5점: 긍정)*

### 2) 한국에 대한 전반적인 인식

- 대만에서는 한국에 대한 '긍정 인식'이 41.6%로, 10명 중 약 4명이 긍정적 이미지를 갖고 있는 것으로 나타남

그림6-2 한국에 대한 전반적인 인식

(Base: 전체(n=500), 5점 척도, 단위: %, 점)



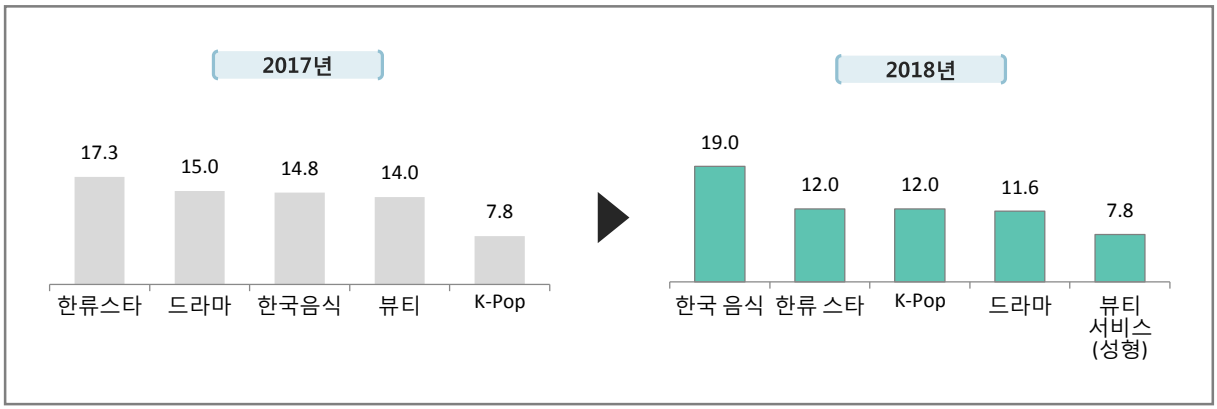

*Q 귀하의 한국에 대한 전반적인 인식은 어떠합니까?*
*(5점 척도 - 1,2점: 부정/ 3점: 보통/ 4,5점: 긍정)*

## 2. 한국 연상 이미지

- 한국 하면 가장 먼저 떠오르는 것은 '한국 음식'(19.0%)이며, 다음은 '한류 스타'(12.0%), 'K-Pop'(12.0%)의 순으로 응답됨
- '17년에는 '한류스타'를 가장 먼저 떠올렸으며, '18년에는 1순위 하락함

그림6-3 한국 연상 이미지(Top 5)

(Base : '17년 전체(n=400), '18년 전체(n=500), 단위: %)



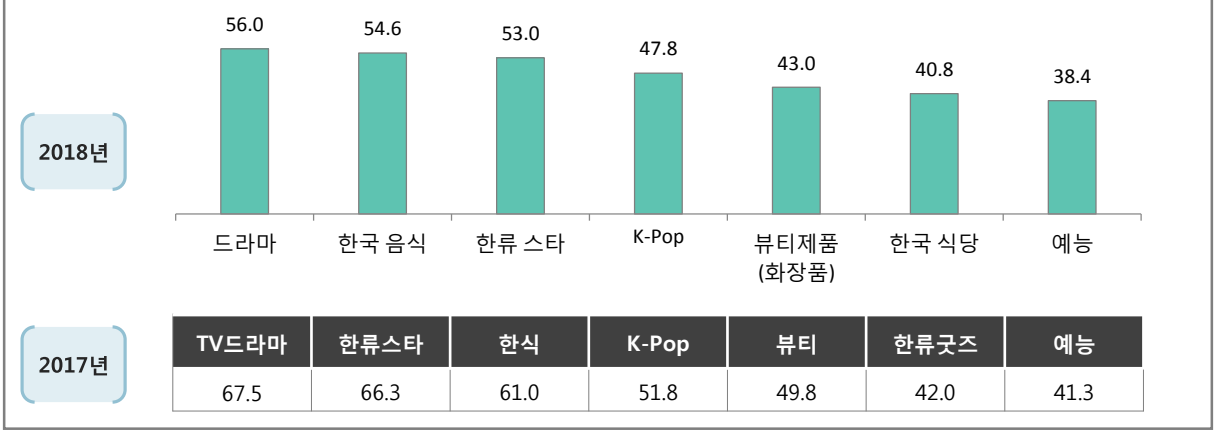

*Q. 귀하께서 한국에 대해 생각해 본다면, 가장 먼저 떠오르는 것은 무엇입니까?*

## 3. 자국에서 인기 있는 한국 제품·서비스·콘텐츠

- 인기 있는 한국 제품·서비스·콘텐츠로는 '드라마'가 56.0%로 1순위이며, 이어 '한국 음식'(54.6%), '한류 스타'(53.0%), 'K-Pop'(47.8%)의 순으로 응답됨
- '17년에는 'TV드라마', '한류 스타', '한식'에 대한 인기가 60% 이상으로 높았으나 '18년 조사결과에서는 다소 감소함

그림6-4 자국에서 인기 있는 한국 제품·서비스·콘텐츠(Top 7)

(Base : '17년 전체(n=400), '18년 전체(n=500), 복수응답, 단위: %)




| TV드라마 | 한류스타 | 한식 | K-Pop | 뷰티 | 한류굿즈 | 예능 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 67.5 | 66.3 | 61.0 | 51.8 | 49.8 | 42.0 | 41.3 |

*Q. 다음 중 귀하의 국가에서 인기 있다고 생각하는 '한국 제품·서비스·콘텐츠'를 모두 선택해 주십시오*

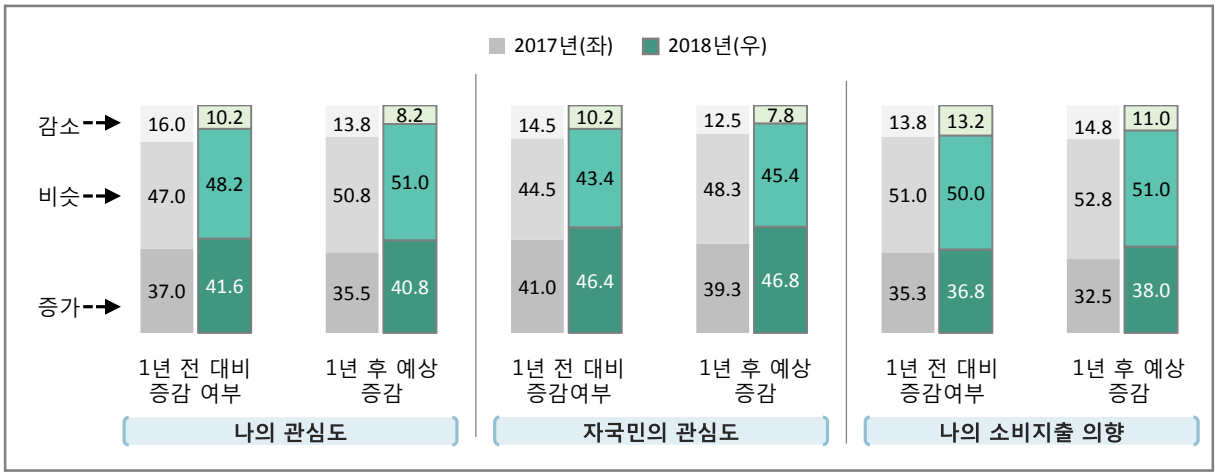
*한국식당은 '17년 조사에 포함되지 않음

## 4. 한국 문화콘텐츠 관심도

- 한국 문화콘텐츠에 대한 관심이 1년 전 대비 증가했다는 응답은 본인 41.6%, 자국민 46.4%로 '17년 대비 소폭 증가했으며, 1년 후 증가할 것이라는 응답은 본인 40.8%, 자국민 46.8%로 나타남
- 한국 문화콘텐츠 소비지출 의향이 1년 전 대비 증가했다는 응답은 36.8%, 1년 후 증가할 것이라는 응답은 38.0%로, '17년 대비 소비지출 의향이 증가한 것으로 조사됨

그림6-5 한국 문화콘텐츠 관심도

(Base : '17년 전체(n=400), '18년 전체(n=500), 5점 척도, 단위: %)



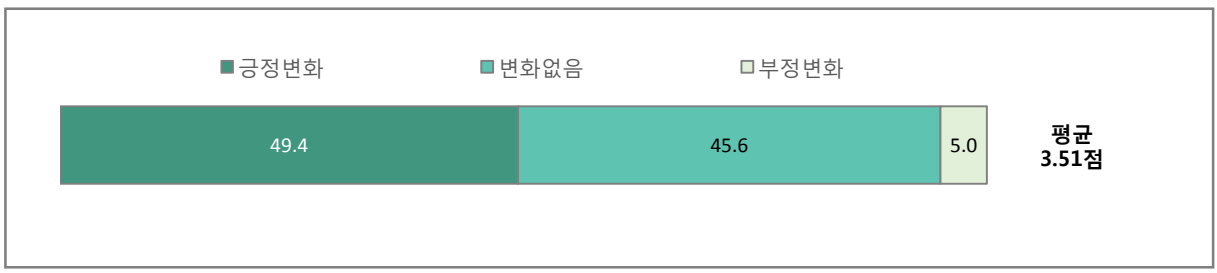

*Q 한국 문화콘텐츠에 대한 관심도와 관련한 질문을 읽고, 귀하의 생각과 일치하는 것을 선택해 주십시오*
*(5점 척도 -1,2점: 감소/3점: 비슷/4,5점: 증가)*

## 5. 한국 문화콘텐츠 경험 후 한국에 대한 인식변화

- 한국 문화콘텐츠를 접한 이후 한국에 대한 인식이 '긍정적'으로 변화했다는 의견은 49.4%로, 거의 절반에 가까운 인원이 해당됨

그림6-6 한국 문화콘텐츠 경험 후 한국에 대한 인식 변화

(Base : 전체(n=500), 5점 척도, 단위: %, 점)




*Q 귀하가 한국 문화 콘텐츠를 접한 이후, 귀하의 한국에 대한 전반적인 인식은 어떻게 변화했습니까?*
*(5점 척도-1,2점: 부정변화/3점: 변화없음/4,5점: 긍정변화)*

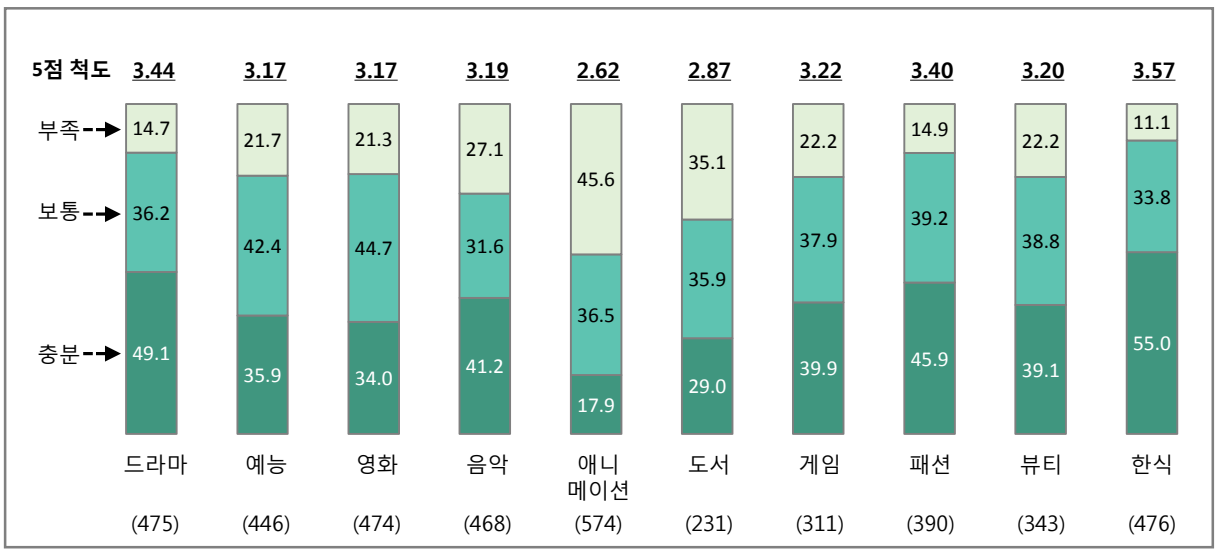
# ii. 한류 소비

## 1. 한국 문화콘텐츠에 대한 접촉 기회

- 대만에서 한국 문화콘텐츠를 접할 기회는 '한식'(55.0%)에서 가장 충분한 것으로 나타났으며, 다음으로는 '드라마'(49.1%), '패션'(45.9%), '음악'(41.2%)의 순으로 조사됨
- 반면, '애니메이션'은 접할 기회가 부족하다는 의견이 45.6%로 높게 나타남

그림6-7 한국 문화콘텐츠에 대한 접촉 기회

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 5점 척도, 단위: %, 점)




*Q. 귀하께서는 한국 문화콘텐츠를 접할 수 있는 기회가 얼마나 충분하다고 생각하십니까?*
*(5점 척도-1,2점: 부족/3점: 보통/4,5점: 충분, ()는 응답자수)*
** '17년에는 '패션/뷰티', '애니메이션/만화/캐릭터'를 통합해 조사.*
*'18년에는 '패션'과 '뷰티'는 분리, '애니메이션'만 한 분야로 분리해 조사. '만화'는 '도서'로 편입*

## 2. 한국 문화콘텐츠 접촉 경로

- 한국 문화콘텐츠는 주로 'TV'과 'OTT'를 통한 접촉이 많음
- '패션', '뷰티'의 경우 '자국 온라인 사이트'보다 'SNS'를 통한 접촉비율이 더 많음

표6-1 한국 문화콘텐츠 접촉 경로(Top 2)

(Base: 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 드라마 | 예능 | 영화 | 음악 | 애니메이션 | 도서 | 게임 | 패션 | 뷰티 | 한식 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 사례수 | | (475) | (446) | (474) | (468) | (274) | (231) | (311) | (390) | (343) | (476) |
| '18년 | 1위 | TV | TV | TV | 온라인·모바일 플랫폼 | TV | 자국 사이트/App | 모바일 플레이 | SNS | SNS | 자국 오프라인 매장·식당 |
| | | 79.4 | 76.0 | 69.0 | 81.0 | 56.9 | 74.5 | 57.6 | 63.8 | 56.6 | 74.4 |
| | 2위 | OTT | OTT | OTT | TV | OTT | 한국 사이트/App | 온라인 플레이 | 자국 사이트 | 자국 사이트 | 자국 사이트 |
| | | 65.7 | 59.9 | 56.8 | 57.5 | 56.6 | 27.7 | 51.8 | 52.3 | 46.4 | 42.2 |
| 사례수 | | (379) | (338) | (359) | (369) | (198) | (137) | (237) | (248) | | (379) |
| '17년 | 1위 | TV | TV | TV | TV | 무료 온라인·모바일 스트리밍 | 자국 온라인 사이트 | 모바일 플레이 | 자국 온라인 사이트 | | 자국 온라인 사이트 |
| | | 77.3 | 75.7 | 73.8 | 73.7 | 58.1 | 45.3 | 57.8 | 83.5 | | 90.2 |
| | 2위 | 무료 온라인·모바일 스트리밍 | 무료 온라인·모바일 스트리밍 | 무료 온라인·모바일 스트리밍 | 무료 온라인·모바일 스트리밍 | TV | 자국 박람회/전시회 | 온라인 플레이 | 자국 박람회/페스티벌 | | 자국 오프라인 |
| | | 65.7 | 58.0 | 62.7 | 63.7 | 52.0 | 34.3 | 52.3 | 33.9 | | 25.6 |

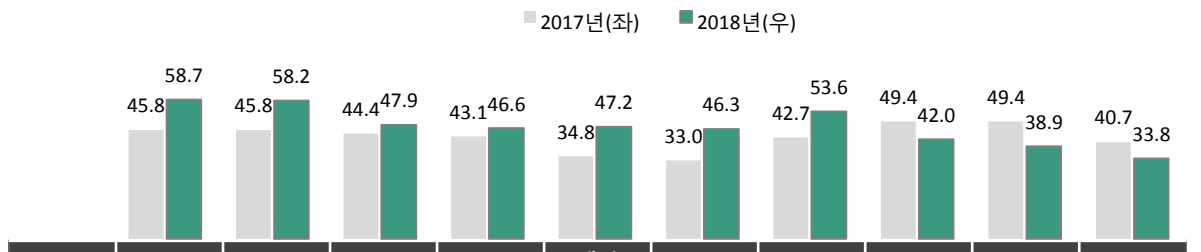
*Q. 귀하께서 평소 한국 문화콘텐츠를 접하는 경로를 모두 선택해 주십시오*
** '17년에는 '패션/뷰티', '애니메이션/만화/캐릭터'를 통합해 조사.*
*'18년에는 '패션'과 '뷰티'는 분리, '애니메이션'만 한 분야로 분리해 조사. '만화'는 '도서'로 편입*

## 3. 한국 문화콘텐츠 소비 비중

- 대만에서 한국 문화콘텐츠의 소비 비중은 '드라마'가 58.7%로 가장 높고, 다음은 '예능'(58.2%), '게임'(53.6%), '영화'(47.9%)의 순으로 나타남
- 대부분의 분야에서 소비 비중이 '17년에 비해 증가하였으나, '패션', '뷰티', '한식'의 소비 비중은 감소함

그림6-8 한국 문화콘텐츠 소비 비중

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)




| | 드라마 | 예능 | 영화 | 음악 | 애니메이션 | 도서 | 게임 | 패션 | 뷰티 | 한식 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 사례수 | (379) (475) | (338) (446) | (359) (474) | (369) (468) | (315) (274) | (137) (231) | (237) (311) | (248) (390) | (248) (343) | (379) (476) |
| 전체 소비량 | 28.2시간 | 17.7시간 | 5.0편 | 31.7시간 | 9.8시간 | 10.5시간 | 26.7시간 | $55.7 | $45.1 | $118.4 |
| 한국 문화콘텐츠 소비량 | 16.6시간 | 10.3시간 | 3.2편 | 13.9시간 | 4.0시간 | 4.6시간 | 14.9시간 | $28.3 | $21.1 | $28.3 |

*Q. 귀하의 평소 한국 문화콘텐츠 시청량·소비량은 얼마나 되십니까? * 소비 비중 = 한국 문화콘텐츠 월평균 소비량 / 월평균 총소비량 X 100*
** '17년에는 '패션/뷰티', '애니메이션/만화/캐릭터'를 통합해 조사.*
*'18년에는 '패션'과 '뷰티'는 분리, '애니메이션'만 한 분야로 분리해 조사. '만화'는 '도서'로 편입*

# 4. 한국 문화콘텐츠 이용 관련 기타 조사

## 1) 한국 문화콘텐츠 다운로드·스트리밍 이용 경로

- 한국 동영상 콘텐츠를 시청하기 위해 주로 이용하는 곳은 'Youtube'이며, 다음은 'iQiyi'의 이용률이 높음
- 게임의 경우, 58.7%가 'Google Play'를 통해 다운로드 받고 있는 것으로 나타남

표6-2 한국 문화콘텐츠 다운로드·스트리밍 이용 경로(Top 2)

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | 드라마 | 예능 | 영화 | 애니메이션 | 게임(모바일) |
|---|---|---|---|---|---|
| 사례수 | (312) | (267) | (269) | (155) | (179) |
| 1위 | Youtube | Youtube | Youtube | Youtube | Google Play |
| | 85.6 | 91.8 | 84.0 | 92.9 | 58.7 |
| 2위 | iQiyi | iQiyi | iQiyi | iQiyi | App Store(Apple) |
| | 67.3 | 53.2 | 57.6 | 36.1 | 39.1 |

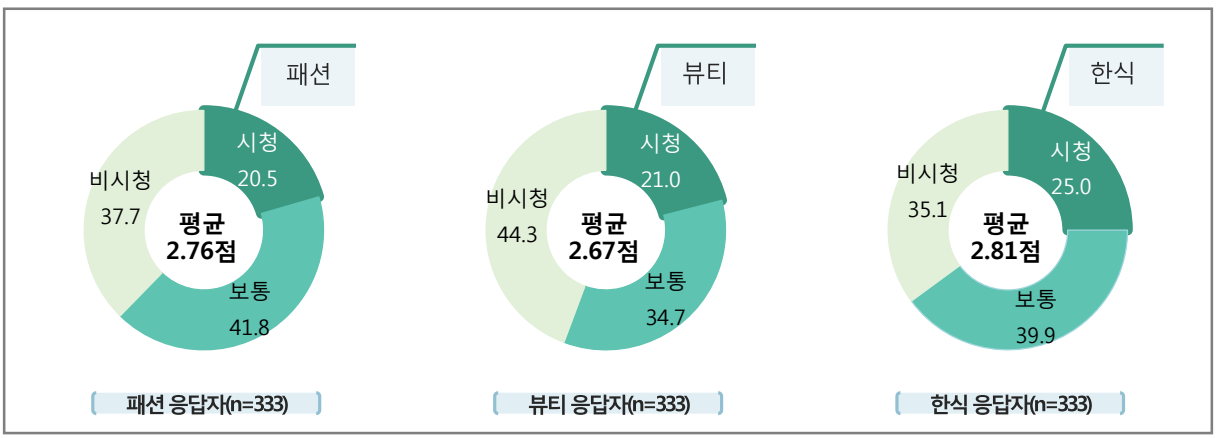
*Q.귀하께서 한국 콘텐츠를 시청하기 위해 다운로드·스트리밍을 주로 이용하는 곳을 모두 선택해 주십시오*

## 2) 한국 패션·뷰티·음식 동영상 시청 빈도

- 평소 한국 패션·뷰티·음식 동영상 중 '한식' 동영상 시청 빈도가 25.0%로 가장 높게 나타남
- '뷰티' 콘텐츠는 21.0%, '패션' 콘텐츠는 20.5%가 평소 자주 시청한다고 응답함

그림6-9 한국 패션·뷰티·음식 동영상 시청 빈도

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %, 점)




*Q.귀하께서는 평소 온라인/모바일을 통해 한국 패션/뷰티/한식 동영상을 얼마나 자주 시청하십니까?*
*(5점 척도 - 1점[전혀 시청안함], 2점[거의 시청안함]:비시청 / 3점[종종 시청]:보통/ 4점[자주 시청], 5점[매일 시청]:시청)*

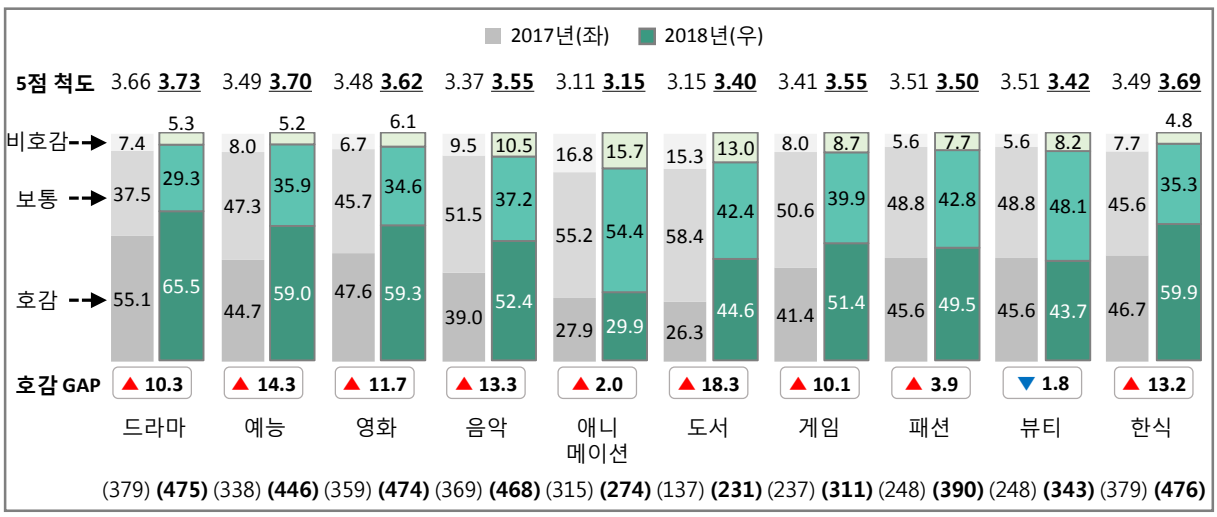
# iii. 한류 선호

## 1. 한국 문화콘텐츠 호감도

- 최근 이용한 한국 문화콘텐츠에 대한 호감도는 '드라마'(65.5%)가 가장 높게 나타났으며, '한식'(59.9%), '영화'(59.3%), '예능'(59.0%)의 순으로 나타남
- '뷰티'를 제외한 모든 콘텐츠에 대한 호감도가 '17년 대비 상승함

그림6-10 한국 문화콘텐츠 호감도

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 5점 척도, 단위: %, 점)



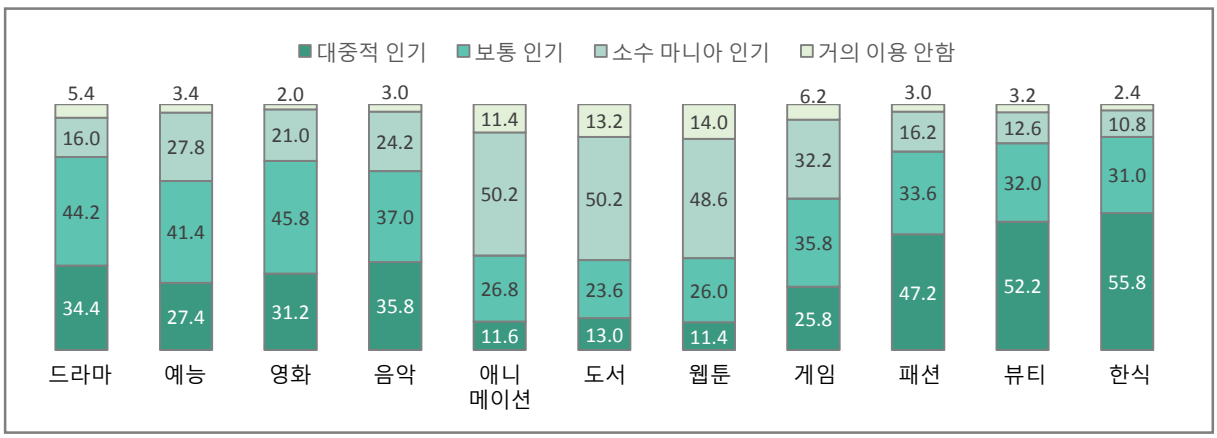

*Q 귀하께서는 최근 이용하신 한국 문화콘텐츠가 전반적으로 얼마나 마음에 드십니까?(5점척도-1,2점: 비호감/ 3점: 보통/ 4,5점: 호감)*
** '17년에는 '패션/뷰티', '애니메이션/만화/캐릭터'를 통합해 조사.*
*'18년에는 '패션'과 '뷰티'는 분리, '애니메이션'만 한 분야로 분리해 조사. '만화'는 '도서'로 편입*

## 2. 한국 문화콘텐츠 인기도

- 대만에서 한국 문화콘텐츠의 대중적 인기는 '한식'(55.8%)과 '뷰티'(52.2%)가 50% 이상으로 매우 높고, 다음으로 '패션'(47.2%), '음악'(35.8%)의 순으로 나타남
- 반면, '웹툰'(14.0%), '도서'(13.2%), '애니메이션'(11.4%)의 경우 거의 이용하지 않는 비중이 상대적으로 높은 편임

그림6-11 한국 문화콘텐츠 인기도

(Base : 전체(n=500), 5점 척도, 단위: %)




*Q 현재 귀하의 나라에서 한국 문화콘텐츠의 인기가 어느 정도라고 생각하십니까?*

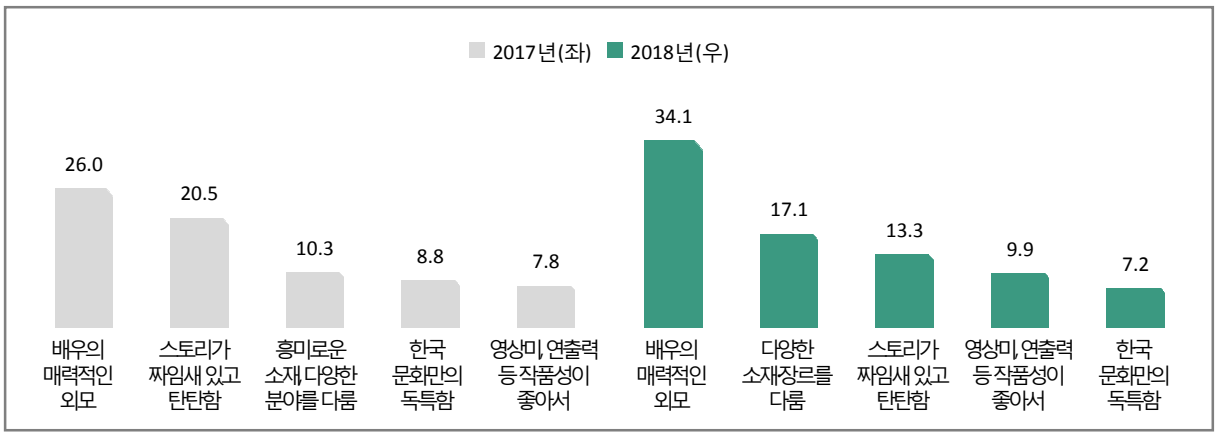
## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인

### 1) 드라마

- 자국 내 한국 드라마의 인기 요인은 '배우의 매력적인 외모'가 34.1%로 가장 높으며, 다음은 '다양한 소재·장르를 다룸'(17.1%), '스토리가 짜임새 있고 탄탄함'(13.3%)의 순으로 나타남

그림6-12 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 드라마(Top 5)

(Base : '17년 전체(n=400), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=475), 단위: %)



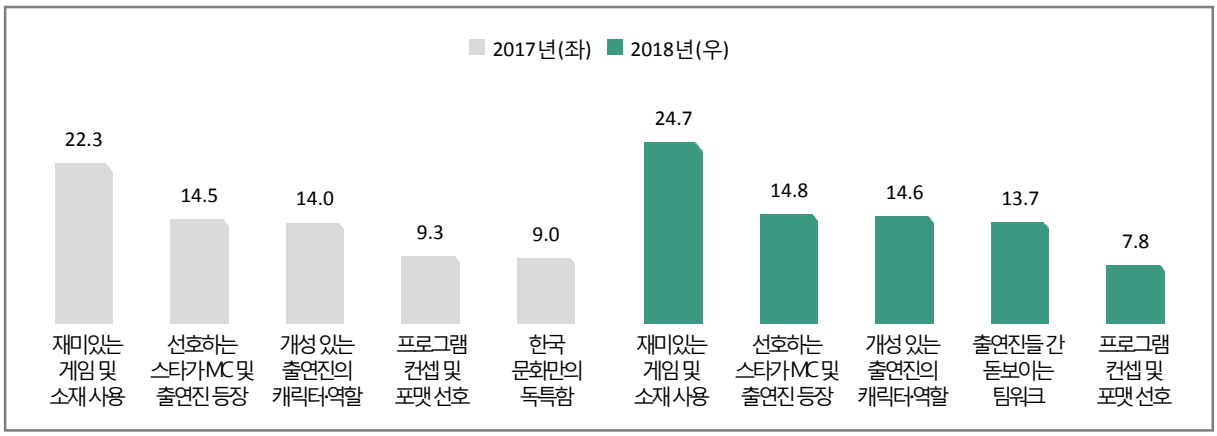

*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 드라마의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*
**1순위 데이터만 표기*

### 2) 예능

- 대만에서 한국 예능의 가장 큰 인기 요인은 '재미있는 게임 및 소재 사용'(24.7%)이며, 다음은 '선호하는 스타가 MC 및 출연진 등장'(14.8%), '개성 있는 출연진의 캐릭터·역할'(14.6%), '출연진들 간 돋보이는 팀워크'(13.7%) 순으로 나타남

그림6-13 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 예능(Top 5)

(Base : '17년 전체(n=400), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=446), 단위: %)



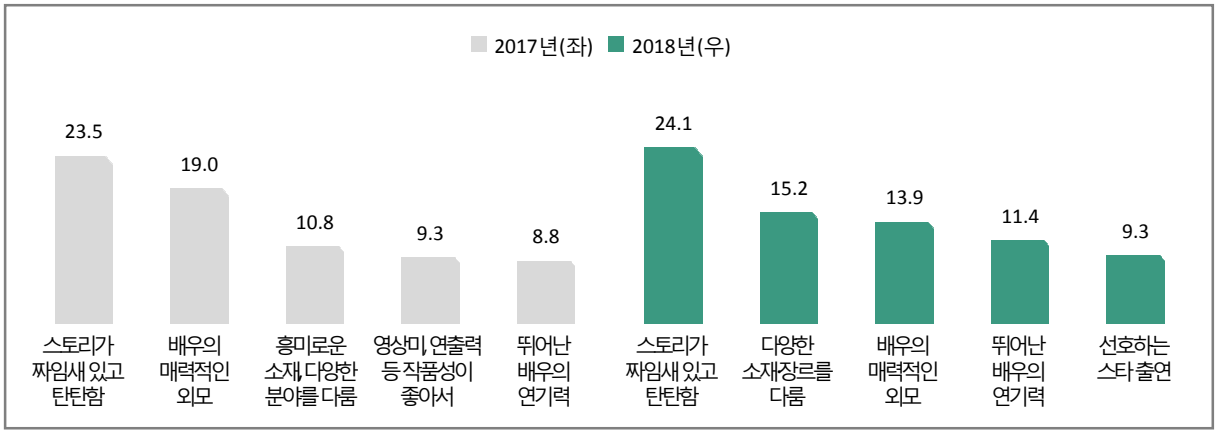

*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 예능의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*
**1순위 데이터만 표기*

### 3) 영화

- 한국 영화를 선호하는 이유로 '스토리가 짜임새 있고 탄탄함'이 24.1%로, '17년과 동일하게 1순위로 나타남. 이어 '다양한 소재·장르를 다룸'(15.2%), '배우의 매력적인 외모'(13.9%), '뛰어난 배우의 연기력'(11.4%) 등이 언급됨

그림6-14 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 영화(Top 5)

(Base : '17년 전체(n=400), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=474), 단위: %)



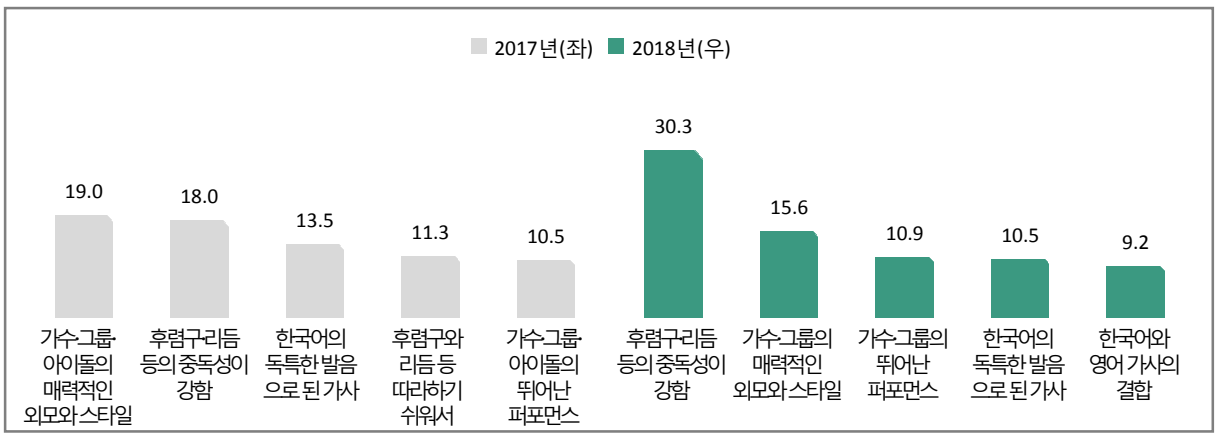

*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 영화의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*
**1순위 데이터만 표기*

### 4) 음악

- 대만에서 한국 음악의 가장 큰 인기 요인은 '후렴구·리듬 등의 중독성이 강함'(30.3%)이며, 그 다음은 '가수·그룹의 매력적인 외모와 스타일'(15.6%), '가수·그룹의 뛰어난 퍼포먼스'(10.9%), '한국어의 독특한 발음으로 된 가사'(10.5%)의 순으로 나타남
- '17년 대비 '후렴구·리듬 등의 중독성이 강함' 응답 비중이 대폭 상승함

그림6-15 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 음악(Top 5)

(Base : '17년 전체(n=400), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=468), 단위: %)

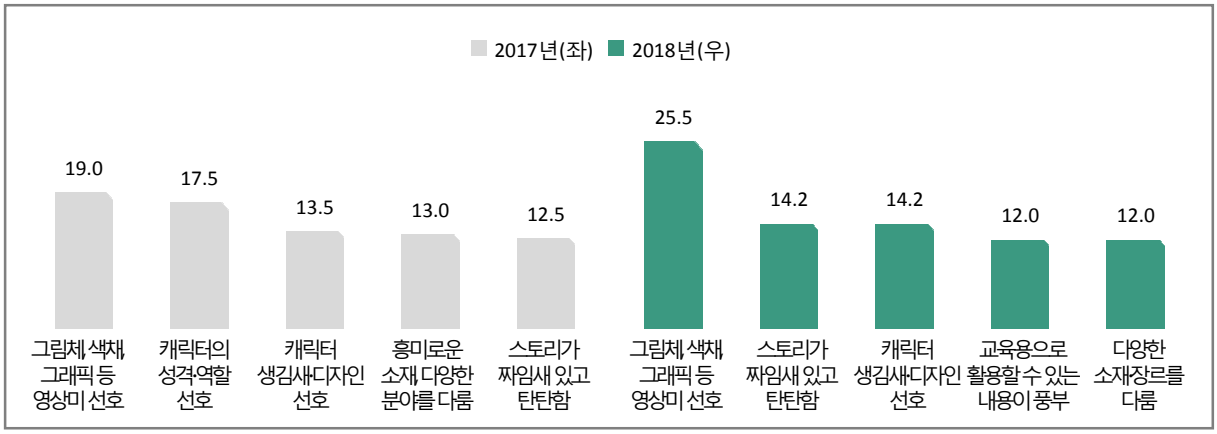



*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 음악의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 5) 애니메이션

- 대만에서 한국 애니메이션의 가장 큰 인기 요인은 '그림체, 색채, 그래픽 등 영상미 선호'(25.5%)로, '17년에 이어 1순위 인기 요인으로 응답됨
- 다음은 '스토리가 짜임새 있고 탄탄함'(14.2%)과 '캐릭터 생김새·디자인 선호'(14.2%) 등이 동일한 비율로 이어짐

그림6-16 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 애니메이션(Top 5) (Base : '17년 전체(n=400), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=274), 단위: %)

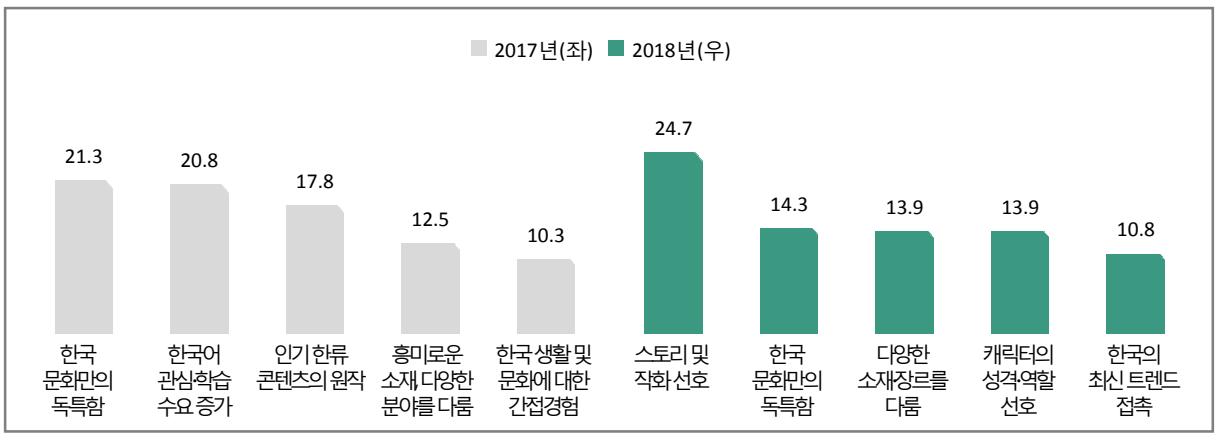



*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 애니메이션의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까? *1순위 데이터만 표기*
** '17년에는 '애니메이션/만화/캐릭터'로 조사. '18년에는 '애니메이션'만 조사*

## 6) 도서

- 한국 도서의 인기 요인은 '스토리 및 작화 선호'가 24.7%로 가장 높게 나타남
- 그 다음으로 '한국 문화만의 독특함'(14.3%), '다양한 소재·장르를 다룸'(13.9%), '캐릭터의 성격·역할 선호'(13.9%) 등이 상위 요인으로 조사됨

그림6-17 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 도서(Top 5) (Base : '17년 전체(n=400), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=231), 단위: %)



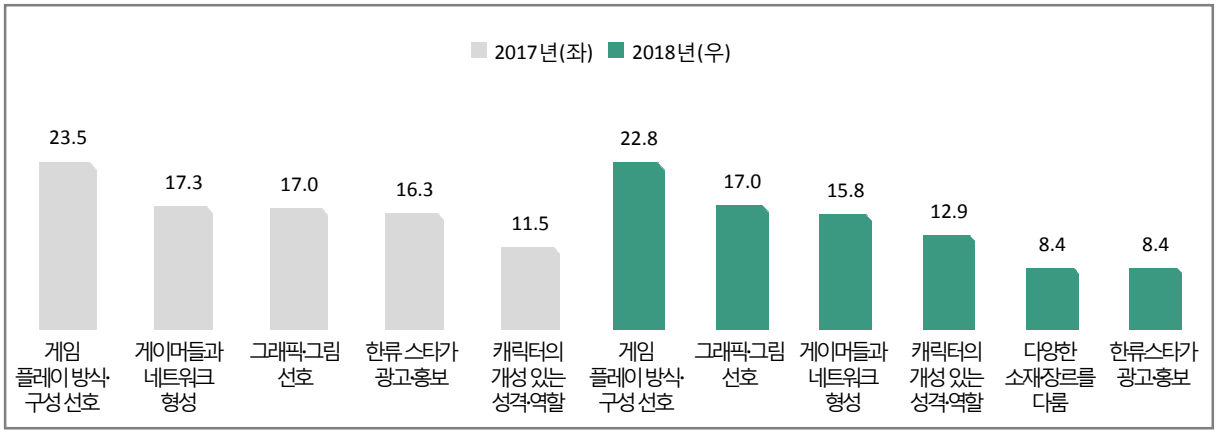

*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 도서의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까? *1순위 데이터만 표기*
** '17년에는 '도서(출판물)'로 조사. '18년에는 도서에 '만화/웹툰/웹도서'를 포함*

## 7) 게임

- 대만에서는 한국 게임 인기 요인으로 '게임 플레이 방식·구성 선호'(22.8%)를 '17년과 동일하게 1순위로 꼽음
- 다음으로는 '그래픽·그림 선호'(17.0%), '게이머들과 네트워크 형성'(15.8%), '캐릭터의 개성 있는 성격·역할'(12.9%) 등이 응답됨

그림6-18 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 게임(Top 5)

(Base : '17년 전체(n=400), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=311), 단위: %)



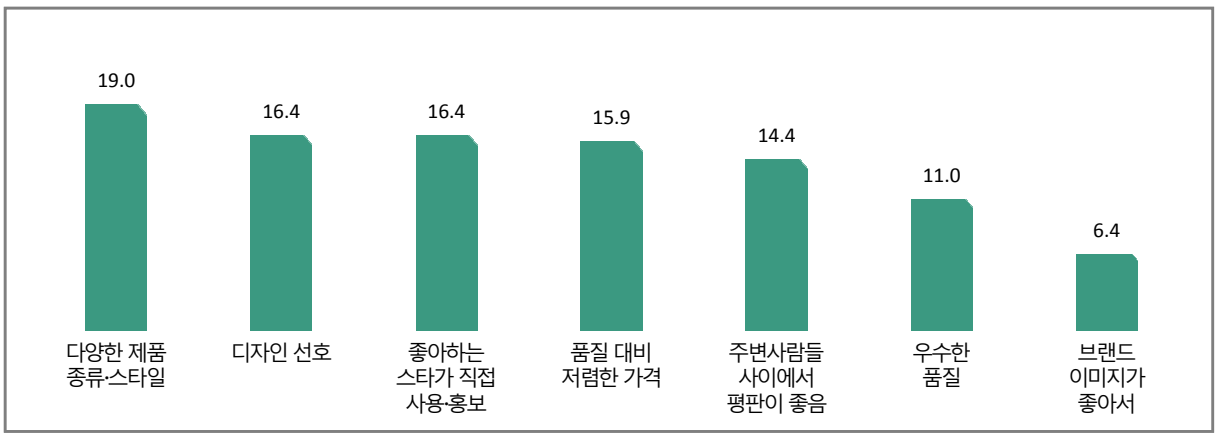

*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 게임의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까? *1순위 데이터만 표기*
**동순위로 인해 5개 이상의 항목이 그래프 상에 표기 되었음*

## 8) 패션

- 한국 패션의 인기 요인은 '다양한 제품 종류·스타일'이 19.0%로 가장 높게 나타남
- 그 다음은 '디자인 선호'(16.4%), '좋아하는 스타가 직접 사용·홍보'(16.4%), '품질 대비 저렴한 가격'(15.9%)의 순으로 나타남

그림6-19 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 패션

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=390), 단위: %)



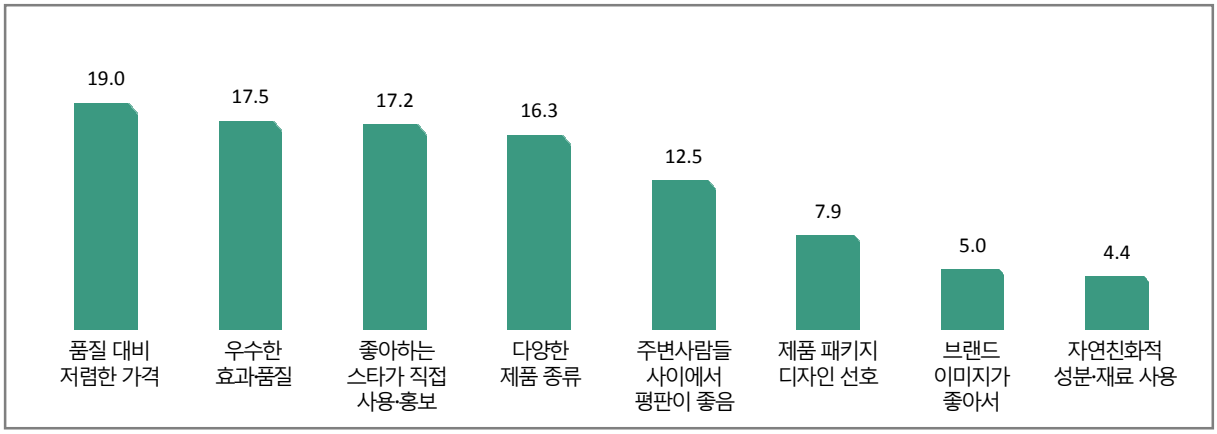

*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 패션의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까? *1순위 데이터만 표기*
** '17년에는 '패션/뷰티'로 조사. '18년에는 '패션'과 '뷰티'를 분리*

## 9) 뷰티

- 대만에서 한국 뷰티 인기 요인으로 '품질 대비 저렴한 가격'이 19.0%로 가장 많이 꼽힘
- 이어 '우수한 효과·품질'(17.5%), '좋아하는 스타가 직접 사용·홍보'(17.2%), '다양한 제품 종류'(16.3%)의 순으로 나타남

그림6-20 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 뷰티

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=343), 단위: %)



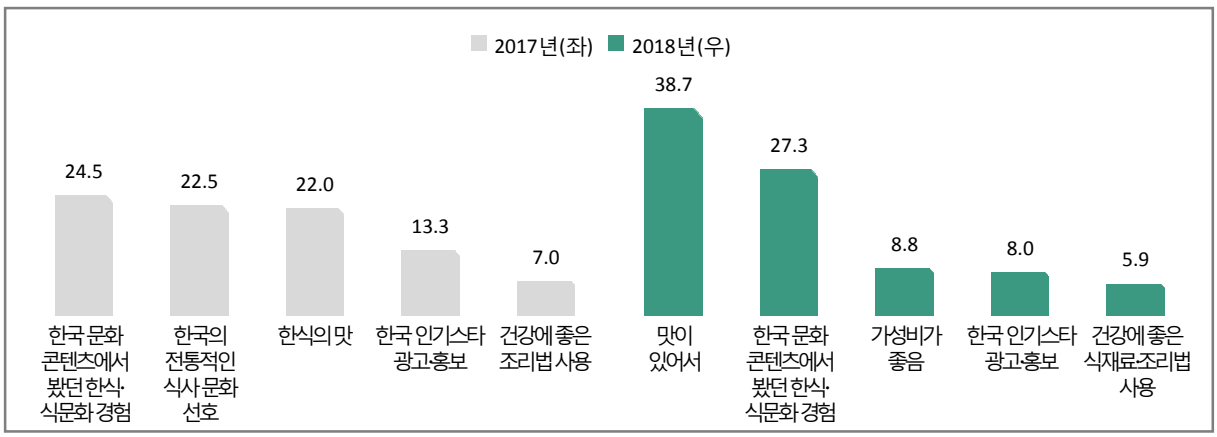

*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 뷰티의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까? *1순위 데이터만 표기*
** '17년에는 '패션/뷰티'로 조사. '18년에는 '패션'과 '뷰티'를 분리*

## 10) 한식

- 한식의 1순위 인기 요인은 '맛이 있어서'(38.7%)로 나타남
- 이어 '한국 문화콘텐츠에서 봤던 한식·식문화 경험'(27.3%), '가성비가 좋음'(8.8%), '한국 인기스타 광고·홍보'(8.0%)의 순으로 응답됨

그림6-21 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 한식(Top 5)

(Base : '17년 전체(n=400), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=476), 단위: %)




*Q. 귀하께서는 자국 내 한식의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*
**1순위 데이터만 표기*

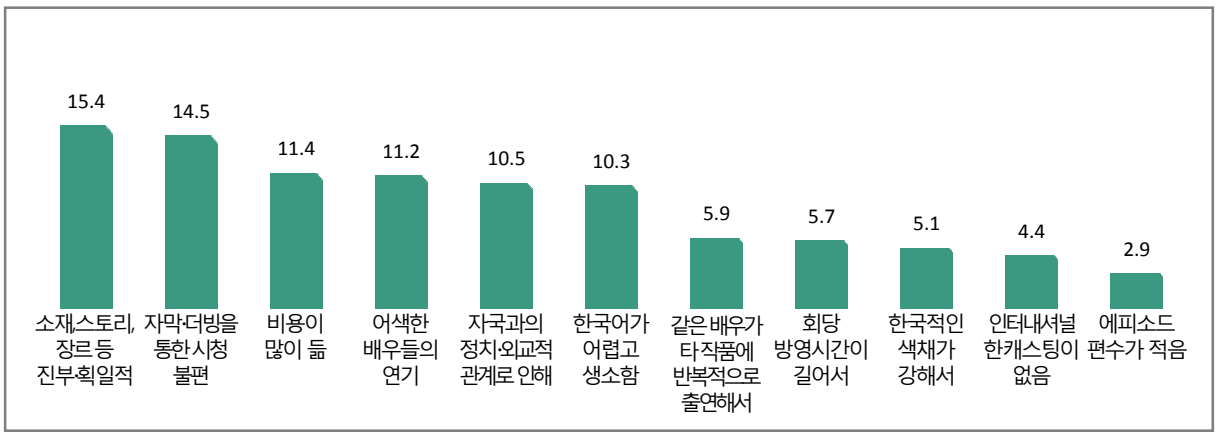
## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인

### 1) 드라마

- 한국 드라마의 호감 저해 요인으로 '소재, 스토리, 장르 등 진부·획일적'이 15.4%로 가장 높게 나타났고, 이어 '자막·더빙을 통한 시청 불편'(14.5%), '비용이 많이 듦'(11.4%), '어색한 배우들의 연기'(11.2%) 순으로 나타남

그림6-22 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 드라마

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=475), 단위: %)



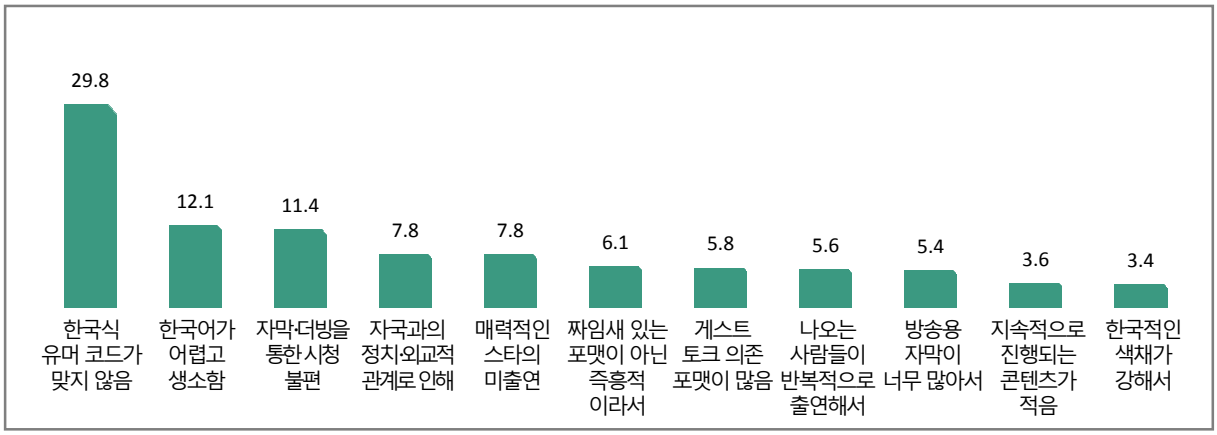

*Q. 귀하가 생각하는 한국 드라마의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

### 2) 예능

- 대만에서는 한국 예능의 호감 저해 요인으로 '한국식 유머 코드가 맞지 않음'(29.8%)을 가장 많이 꼽음
- 이어 '한국어가 어렵고 생소함'(12.1%), '자막·더빙을 통한 시청 불편'(11.4%), '자국과의 정치·외교적 관계로 인해'(7.8%), '매력적인 스타의 미출연'(7.8%)의 순으로 나타남

그림6-23 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 예능

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=446), 단위: %)



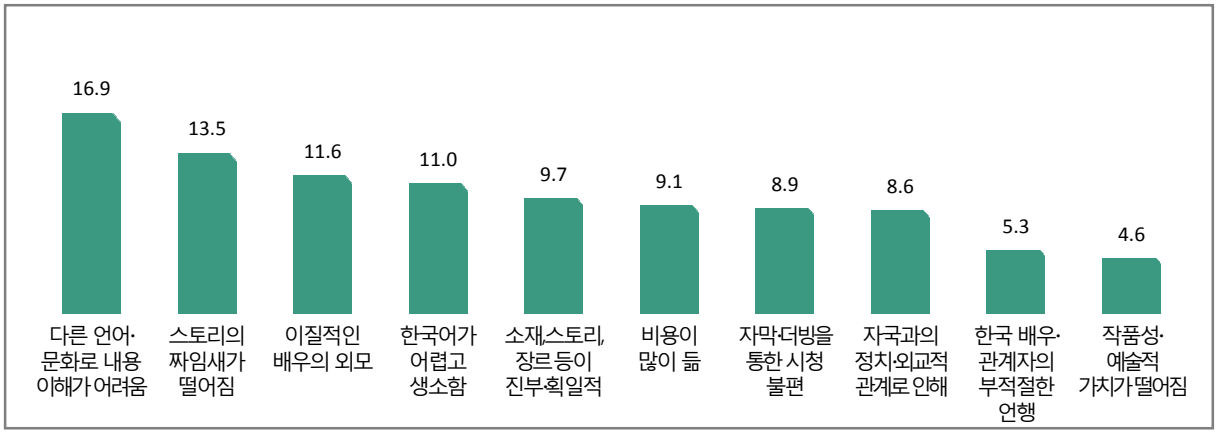

*Q. 귀하가 생각하는 한국 예능의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 3) 영화

- 한국 영화의 호감을 저해하는 요인으로는 '다른 언어·문화로 내용 이해가 어려움'이 16.9%로 가장 높게 나타났고, 이어 '스토리의 짜임새가 떨어짐'(13.5%), '이질적인 배우의 외모'(11.6%), '한국어가 어렵고 생소함'(11.0%) 순으로 응답됨

그림6-24 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 영화

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=474), 단위: %)



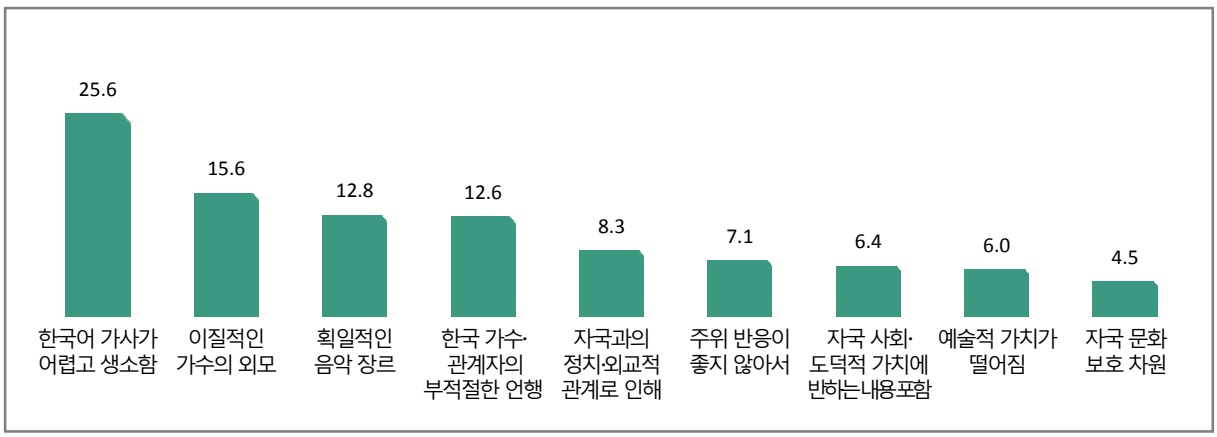

*Q. 귀하가 생각하는 한국 영화의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 4) 음악

- '한국어 가사가 어렵고 생소함'(25.6%)이 한국 음악의 호감을 저해하는 주 요인으로 나타남
- 그 다음으로 '이질적인 가수의 외모'(15.6%), '획일적인 음악 장르'(12.8%), '한국 가수·관계자의 부적절한 언행'(12.6%) 등의 응답률이 높게 나타남

그림6-25 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 음악

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=468), 단위: %)



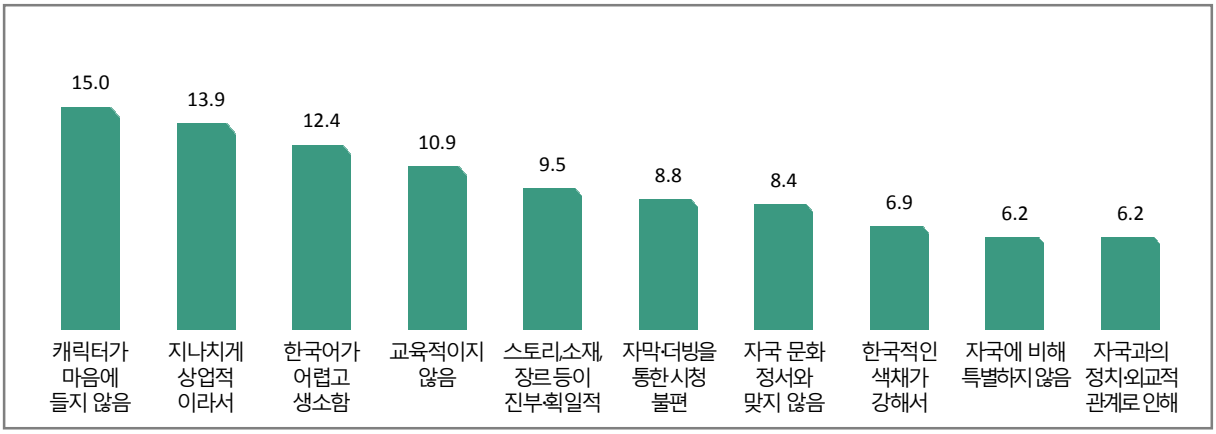

*Q. 귀하가 생각하는 한국 음악의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 5) 애니메이션

- 한국 애니메이션의 호감 저해 요인으로 '캐릭터가 마음에 들지 않음'이 15.0%로 가장 높게 나타남
- 다음은 '지나치게 상업적이라서'(13.9%), '한국어가 어렵고 생소함'(12.4%), '교육적이지 않음'(10.9%)의 순임

그림6-26 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 애니메이션

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=274), 단위: %)



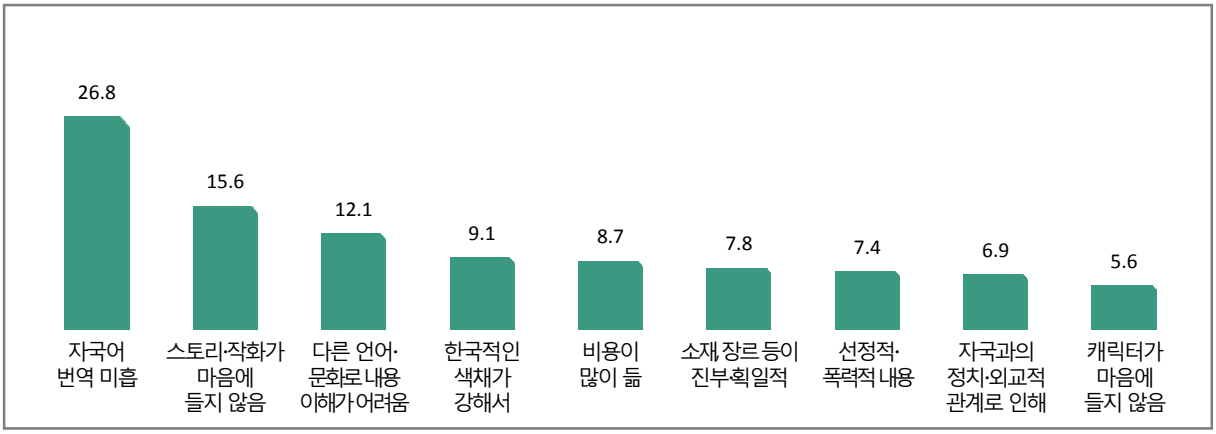

*Q 귀하가 생각하는 한국 애니메이션의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 6) 도서

- 한국 도서 호감 저해요인으로 '자국어 번역 미흡'이 26.8%로 가장 높게 나타남
- 다음으로 '스토리·작화가 마음에 들지 않음'(15.6%), '다른 언어·문화로 내용 이해가 어려움'(12.1%), '한국적인 색채가 강해서'(9.1%) 등이 응답됨

그림6-27 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 도서

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=231), 단위: %)



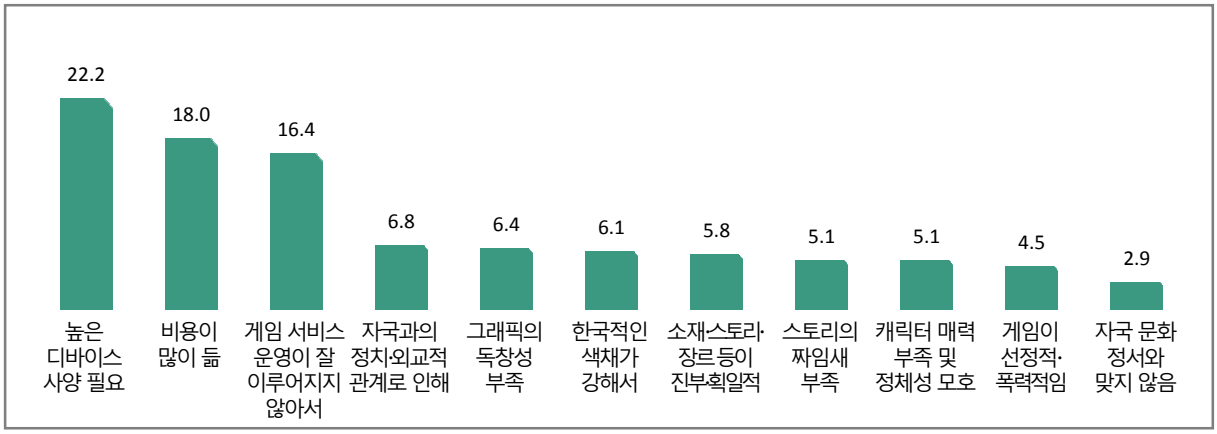

*Q 귀하가 생각하는 한국 도서의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 7) 게임

- 대만에서 가장 응답률이 높은 한국 게임 호감 저해 요인은 '높은 디바이스 사양 필요'(22.2%)임
- 다음은 '비용이 많이 듦'(18.0%), '게임 서비스 운영이 잘 이루어지지 않아서'(16.4%) 순으로 나타남

그림6-28 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 게임

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=311), 단위: %)



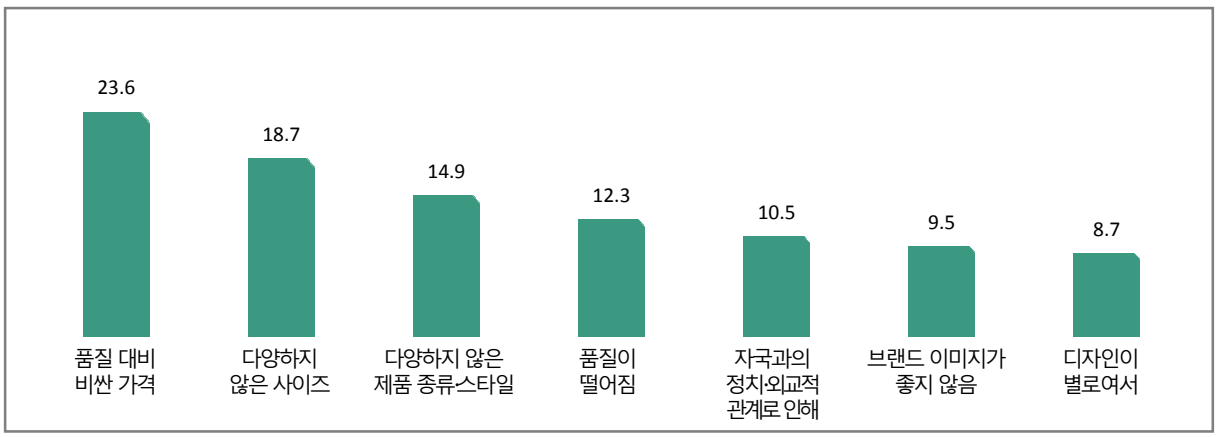

*Q 귀하가 생각하는 한국 게임의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 8) 패션

- '품질 대비 비싼 가격'(23.6%)이 대만에서 한국 패션의 호감을 저해하는 주 요인으로 나타남
- 그 다음은 '다양하지 않은 사이즈'(18.7%), '다양하지 않은 제품 종류·스타일'(14.9%), '품질이 떨어짐'(12.3%) 순으로 나타남

그림6-29 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 패션

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=390), 단위: %)



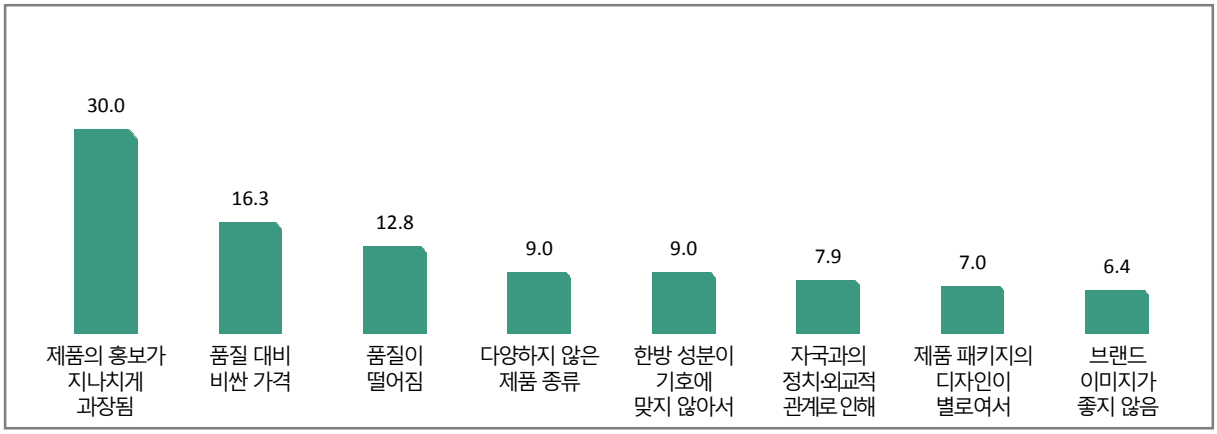

*Q 귀하가 생각하는 한국 패션의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 9) 뷰티

- 대만인들은 한국 뷰티 호감 저해 요인으로 '제품의 홍보가 지나치게 과장됨'(30.0%)을 가장 많이 꼽음
- 그 다음으로 '품질 대비 비싼 가격'(16.3%), '품질이 떨어짐'(12.8%), '다양하지 않은 제품 종류'(9.0%) 등이 주요 호감 저해 요인으로 조사됨

그림6-30 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 뷰티

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=343), 단위: %)



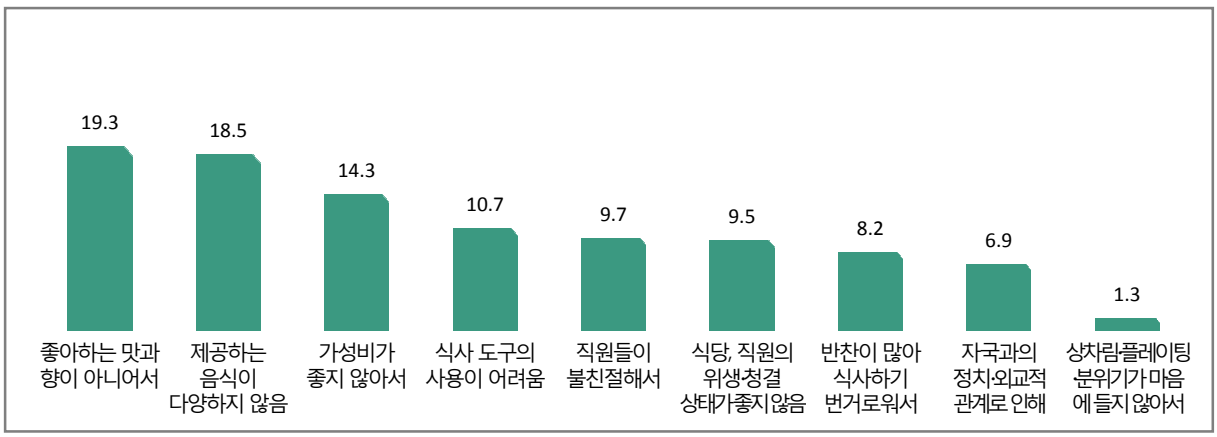

*Q. 귀하가 생각하는 한국 뷰티의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 10) 한식

- 한식의 호감 저해 요인으로는 '좋아하는 맛과 향이 아니어서'가 19.3%로 가장 높게 나타남
- 다음은 '제공하는 음식이 다양하지 않음'(18.5%), '가성비가 좋지 않아서'(14.3%), '식사 도구의 사용이 어려움'(10.7%)의 순으로 나타남

그림6-31 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 한식

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=476), 단위: %)



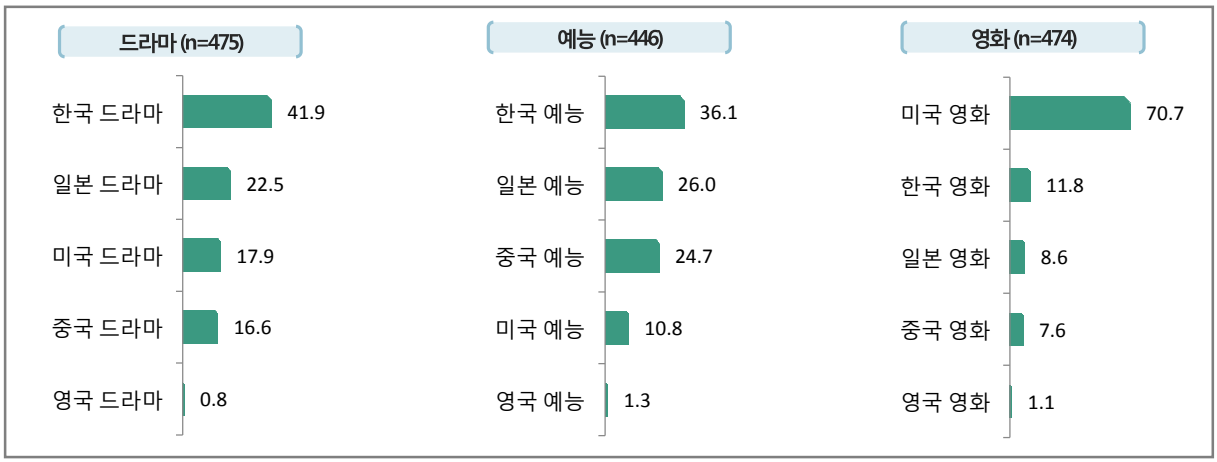

*Q. 귀하가 생각하는 한식의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 5. 자국에서 인기 있는 해외 콘텐츠

- 대만에서 가장 인기 있는 해외 드라마는 '한국 드라마'(41.9%)이며, 다음은 '일본 드라마'(22.5%), '미국 드라마'(17.9%)의 순으로 나타남
- 가장 인기 있는 예능 또한 '한국 예능'(36.1%)이며, 영화는 '미국 영화'(70.7%)가 가장 높게 나타남

그림6-32 자국에서 인기 있는 해외 콘텐츠

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)



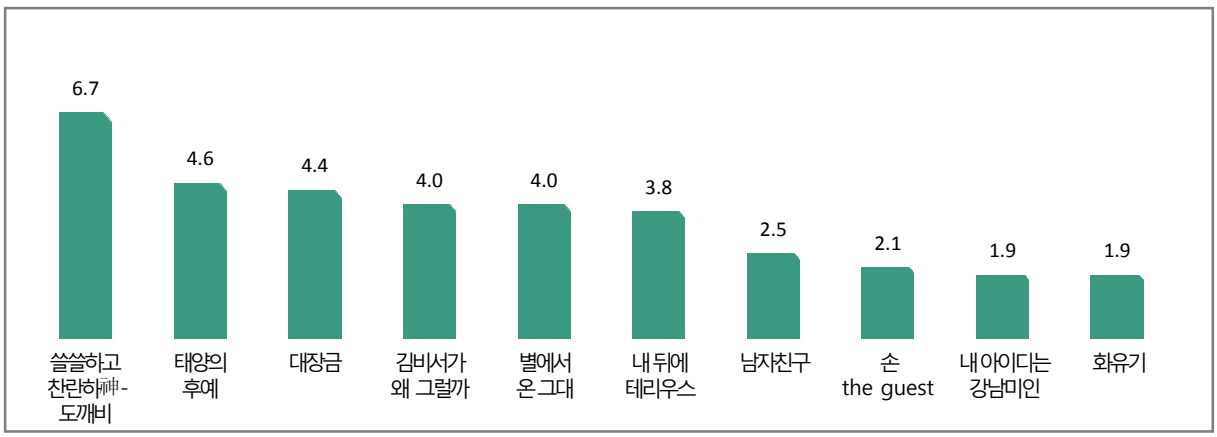

*Q 귀하의 국가에서 인기 있는 문화콘텐츠는 어느 국가의 문화콘텐츠입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 6. 선호하는 한국 드라마

- 대만에서 가장 좋아하는 한국 드라마는 '쓸쓸하고 찬란하神-도깨비'가 6.7%로 가장 높게 나타났고, 다음은 '태양의 후예'(4.6%), '대장금'(4.4%), '김비서가 왜 그럴까'(4.0%), '별에서 온 그대'(4.0%) 순으로 높은 선호도를 보임

그림6-33 선호하는 한국 드라마(Top 10)

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=475), 주관식 응답, 단위: %)



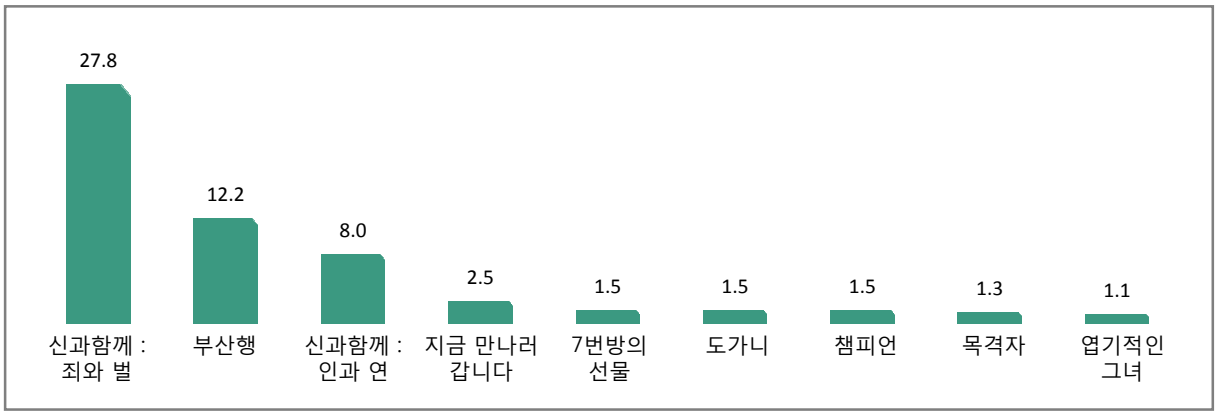

*Q 귀하가 올해 시청한 한국 드라마 중 가장 좋아하는 것은 무엇입니까?*

## 7. 선호하는 한국 영화

- 대만에서 올해 시청한 한국 영화 중 가장 좋아하는 영화는 '신과함께 : 죄와 벌'(27.8%)임
- 다음으로 '부산행'(12.2%), '신과함께 : 인과 연'(8.0%), '지금 만나러 갑니다'(2.5%) 등이 응답돼, 대만에서는 상대적으로 최신작들이 상위 선호 영화인 것으로 나타남

그림6-34 선호하는 한국 영화(Top 10)

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=474), 주관식 응답, 단위: %)



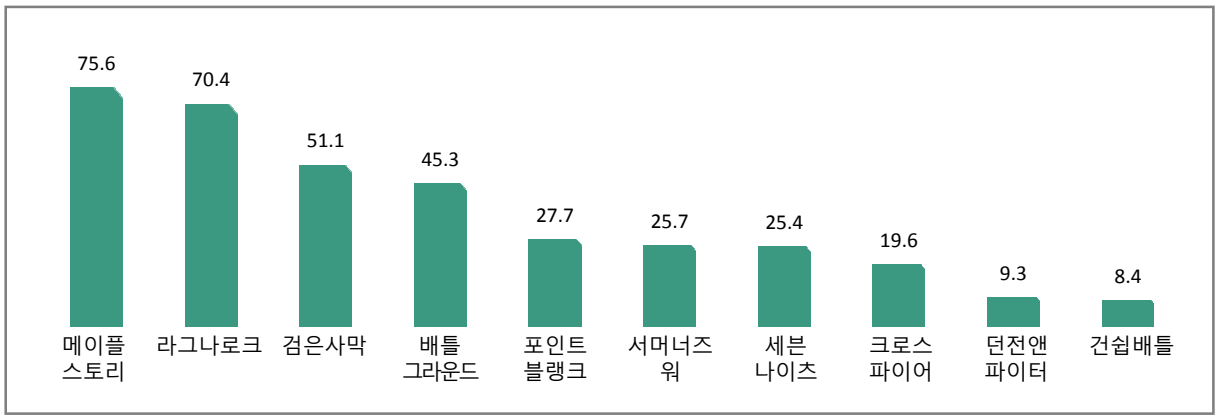

*Q. 귀하가 올해 시청한 한국 영화 중 가장 좋아하는 것은 무엇입니까?*
**동순위가 많아 그래프 상에 누락된 항목이 있음*

## 8. 한국산 게임 인지율

- 대만에서 다음의 게임들을 한국산 게임으로 인지하고 있는지에 대해 조사한 결과, '메이플스토리'(75.6%), '라그나로크'(70.4%)는 70% 이상의 응답자들이 인지하고 있는 것으로 나타남
- 다음으로는 '검은사막'(51.1%), '배틀그라운드'(45.3%)의 인지율이 높음

그림6-35 한국산 게임 인지율

(Base: 해당 콘텐츠 경험자(n=311), 복수응답, 단위: %)



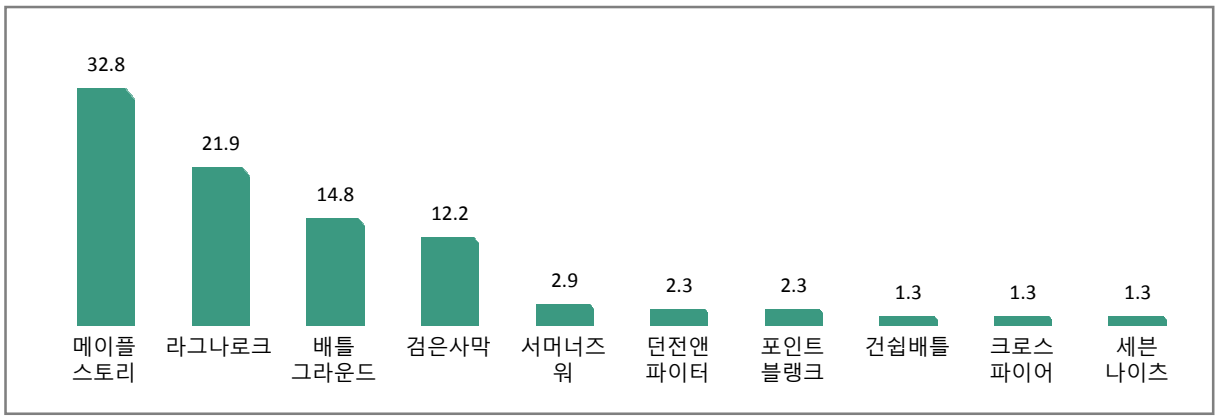

*Q. 다음 중 한국 게임이라고 알고 있는 게임을 모두 선택해주십시오*

## 9. 선호하는 한국 게임

- 대만에서 가장 선호하는 한국 게임은 '메이플스토리'(32.8%)이며, 다음으로는 '라그나로크'(21.9%), '배틀그라운드'(14.8%)의 순으로 높게 나타남

그림6-36 선호하는 한국 게임

(Base: 해당 콘텐츠 경험자(n=311), 단위: %)



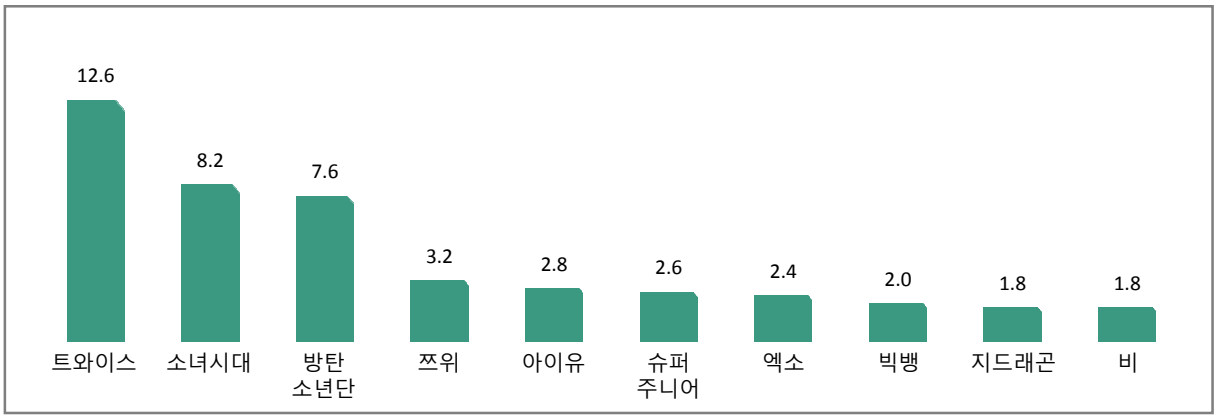

*Q. 다음의 한국 게임 중 가장 좋아하는 게임은 무엇입니까?*

## 10. 선호하는 한국 가수·그룹

- 대만에서 선호하는 한국 가수·그룹은 '트와이스'가 12.6%로 가장 높게 나타남
- 다음으로 '소녀시대'(8.2%), '방탄소년단'(7.6%), '쯔위'(3.2%)의 순임

그림6-37 선호하는 한국 가수·그룹(Top 10)

(Base : 전체(n=500), 주관식 응답, 단위: %)



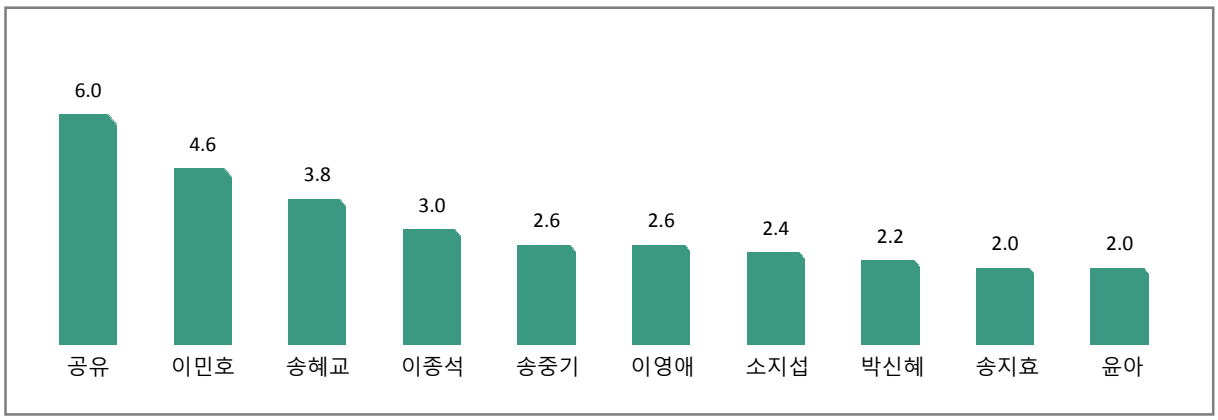

*Q. 귀하께서 현재 가장 좋아하는 한국 가수·그룹은 누구입니까?*

## 11. 선호하는 한국 배우

- 가장 선호하는 한국 배우는 '공유'(6.0%)임
- 다음은 '이민호'(4.6%), '송혜교'(3.8%), '이종석'(3.0%)의 순으로 응답됨

그림6-38 선호하는 한국 배우(Top 10)

(Base : 전체(n=500), 주관식 응답, 단위: %)



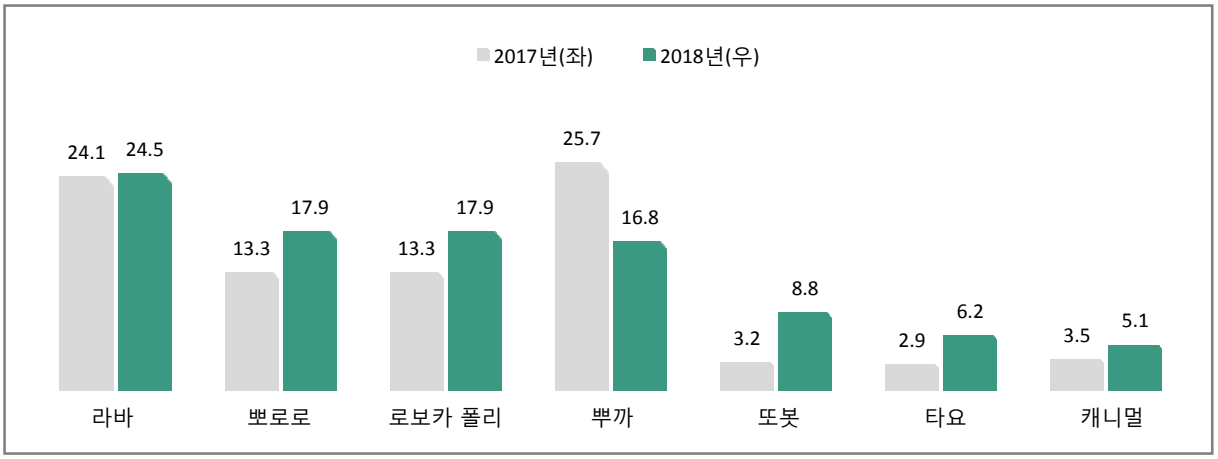

*Q. 귀하께서 현재 가장 좋아하는 한국 배우는 누구입니까?*

## 12. 선호하는 한국 애니메이션 캐릭터

- 선호하는 한국 애니메이션 캐릭터로는 '라바'가 24.5%로 가장 높음
- 이어 '뽀로로'(17.9%), '로보카 폴리'(17.9%), '뿌까'(16.8%)의 순으로 높게 나타남

그림6-39 선호하는 한국 애니메이션 캐릭터

(Base: '17년 해당 콘텐츠 경험자(n=315), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=274), 단위: %)



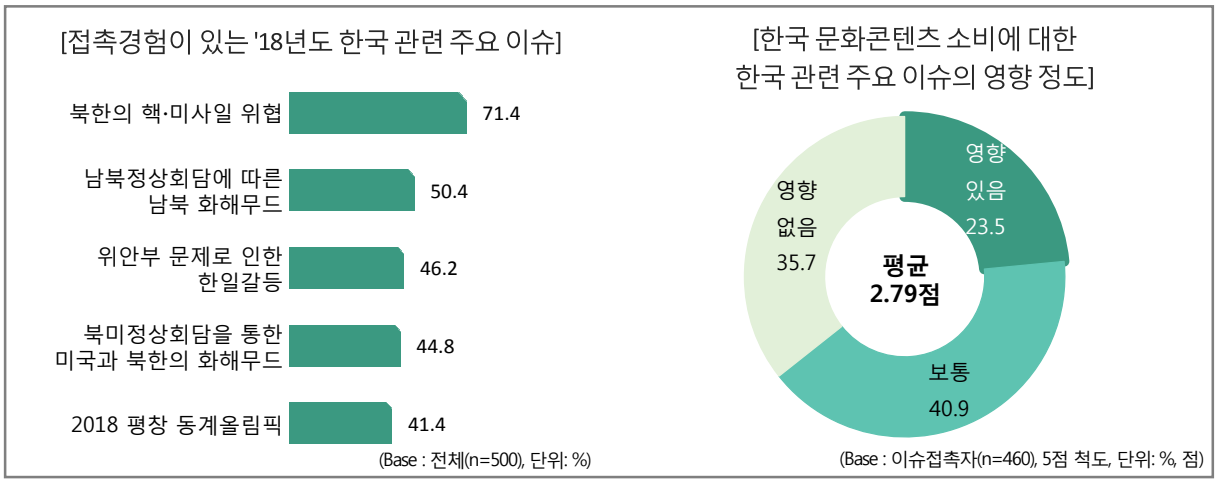

*Q. 귀하께서 선호하는 한국 애니메이션 캐릭터는 무엇입니까?*

# iv. 한류 효과

## 1. 한국 문화콘텐츠 소비에 대한 한국 관련 이슈 영향

- 대만에서는 한국과 관련 있는 주요 이슈 중 '북한의 핵·미사일 위협'(71.4%)을 가장 많이 접한 것으로 나타남. 다음은 '남북정상회담에 따른 남북 화해무드'(50.4%)을 많이 접합
- 이러한 이슈가 본인의 한국 문화콘텐츠 소비에 영향을 미친다는 응답은 23.5%로 나타남

그림6-40 한국 문화콘텐츠 소비에 대한 한국 관련 이슈 영향

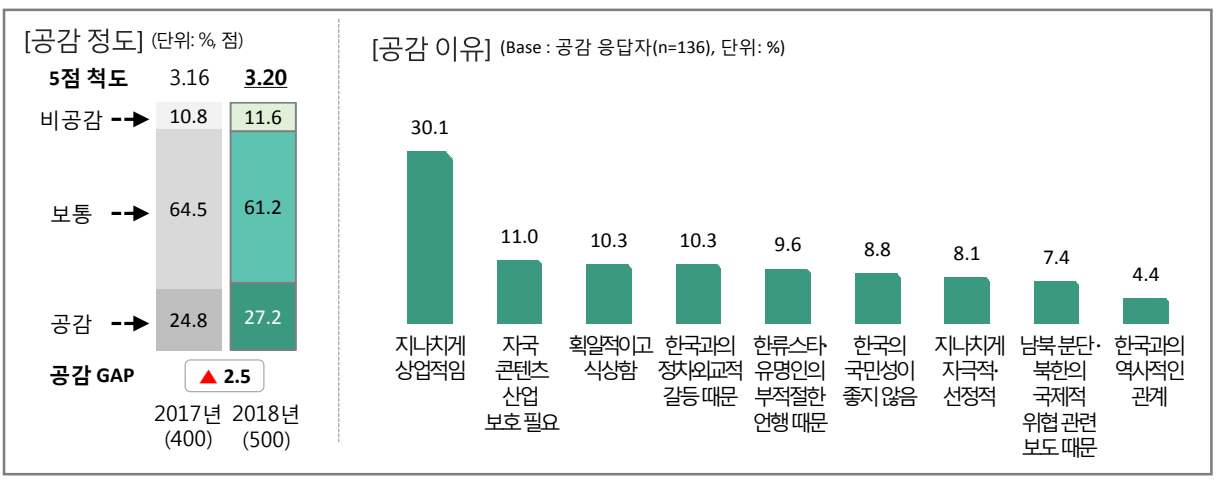



*Q. 귀하께서는 한국의 정치, 사회 및 역사 관련 이슈 중 한번이라도 들어본 것을 모두 선택해 주십시오*
*Q. 귀하께서는 한국의 정치, 사회 및 역사 관련 이슈가 본인이 한국 문화콘텐츠를 소비하는데에 어느정도 영향을 미친다고 생각하십니까?*

## 2. 한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식과 원인

- 대만에서 한국 문화콘텐츠를 향한 부정적인 인식에 공감하는 비율은 27.2%로, '17년 대비 +2.5%p 증가함
- 공감 이유로는 '지나치게 상업적임'이 30.1%로 가장 높게 나타남

그림6-41 한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식과 원인



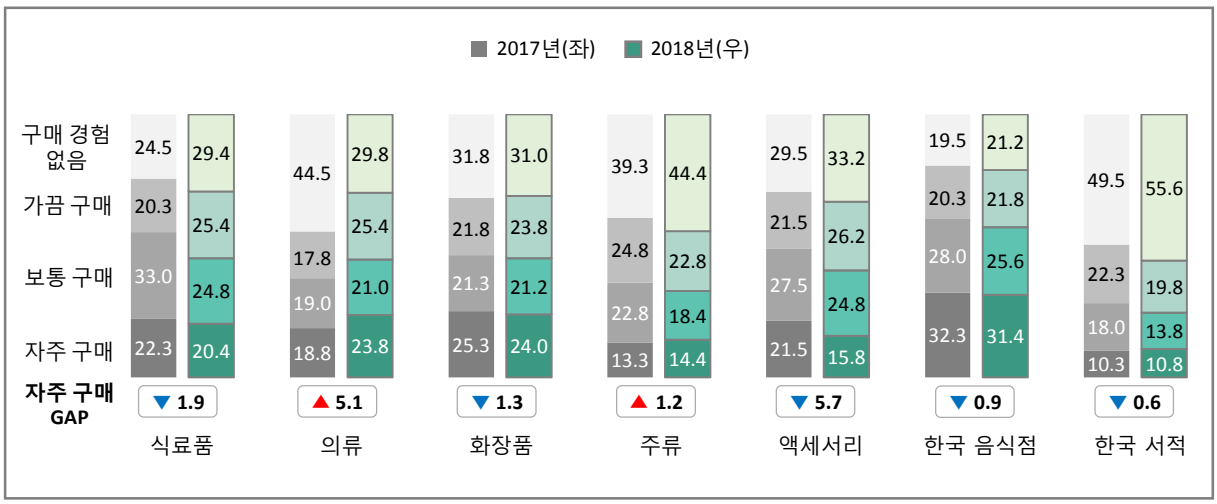

*Q. 최근 일부 국가에서 '한국 문화콘텐츠가 자국에서 인기를 끌고 있는 현상'에 대해 부정적으로 보는 인식에 대해 얼마나 공감하십니까?*
*(5점 척도 - 1,2점: 비공감/ 3점: 보통/ 4,5점: 공감)*
*Q. 한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식에 공감하는 이유는 무엇입니까?*

## 3. 저관여 한국 제품·서비스 구매 경험

- 대만의 최근 1년 내 한국 제품 구매 경험률은 '한국 음식점'이 78.8%로 가장 높은 반면, '한국 서적' 구매 경험은 44.4%로 가장 낮음
- '의류'와 '주류'의 경우 '17년에 비해 구매 경험률이 상승함

그림6-42 저관여 한국 제품·서비스 구매 경험

(Base : '17년 전체(n=400), '18년 전체(n=500), 단위: %)



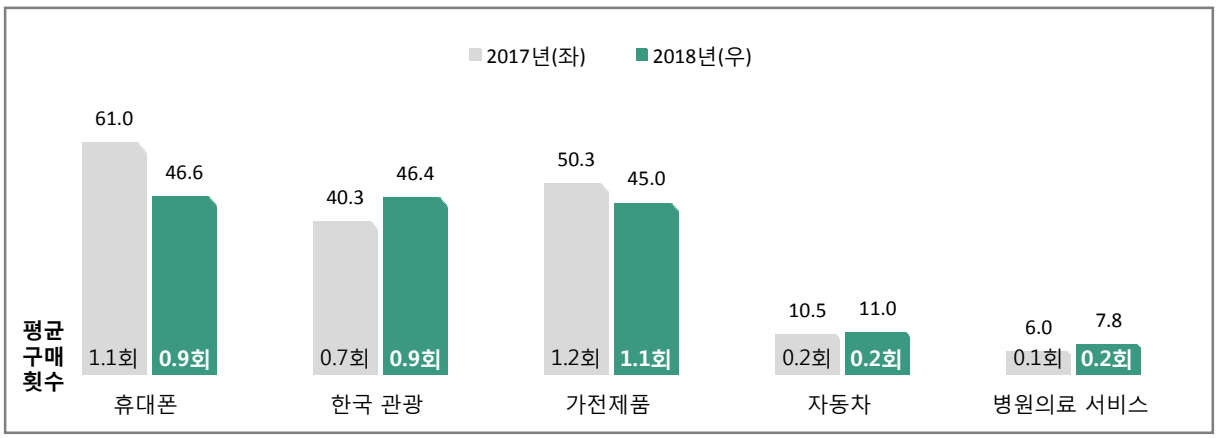

*Q. 귀하가 최근 1년간 한국산 제품을 얼마나 구매하였는지 다음 항목별로 귀하의 구매빈도와 가까운 곳에 응답해 주십시오*

## 4. 고관여 한국 제품·서비스 구매 경험

- 최근 4년 내 한국산 제품·서비스 구매 경험은 '휴대폰'(46.6%)이 가장 높게 나타났고, 다음은 '한국 관광'(46.4%), '가전제품'(45.0%), '자동차'(11.0%)의 순임
- 구매 경험자의 평균 구매 횟수는 '가전제품' 1.1회, '휴대폰', '한국 관광'이 각 0.9회임

그림6-43 고관여 한국 제품·서비스 구매 경험

(Base : '17년 전체(n=400), '18년 전체(n=500), 단위: %, 회)



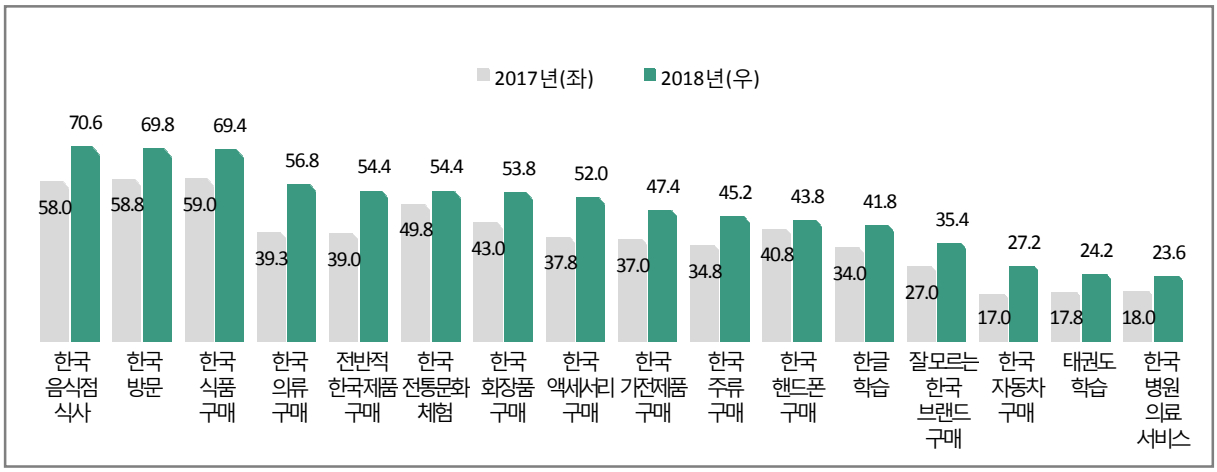

*Q. 귀하는 최근 4년 내에 다음의 한국산 제품·서비스를 얼마나 구매 또는 방문하였습니까?*

## 5. 한국 제품·서비스 향후 이용 의향

- 대만에서 향후 한국 제품·서비스 이용 의향이 '17년 대비 모두 상승한 가운데, '한국 음식점 식사'가 70.6%로 가장 높고, 다음은 '한국 방문'(69.8%), '한국 식품 구매'(69.4%)의 순으로 나타남

그림6-44 한국 제품·서비스 향후 이용 의향

(Base : '17년 전체(n=400), '18년 전체(n=500), 단위: Top2%)



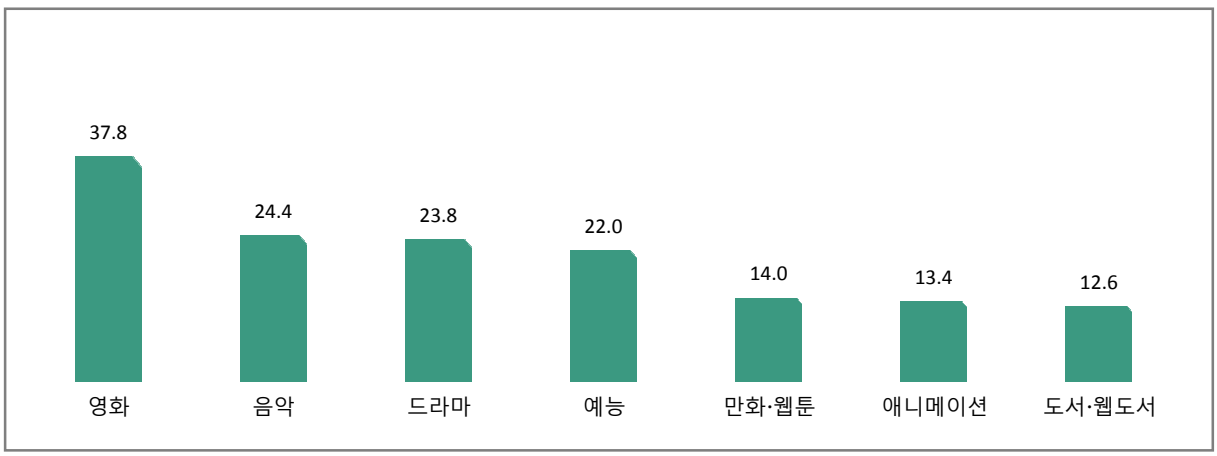

*Q. 향후 한국산 제품 및 서비스에 대한 귀하의 향후 관심 및 구매 의향이 어느 정도인지 항목별로 응답해 주십시오 (5점 척도 - 1,2점: 부정/3점: 보통/4,5점: 긍정)*

## 6. 한국 문화콘텐츠 유료 이용 의향

- 향후 한국 문화콘텐츠 유료 이용 의향은 '영화'(37.8%)에서 가장 높으며, 이어 '음악'(24.4%), '드라마'(23.8%), '예능'(22.0%)의 순으로 높게 나타남

그림6-45 한국 문화콘텐츠 유료 이용 의향

(Base : 전체(n=500), 5점 척도, 단위: Top2%)



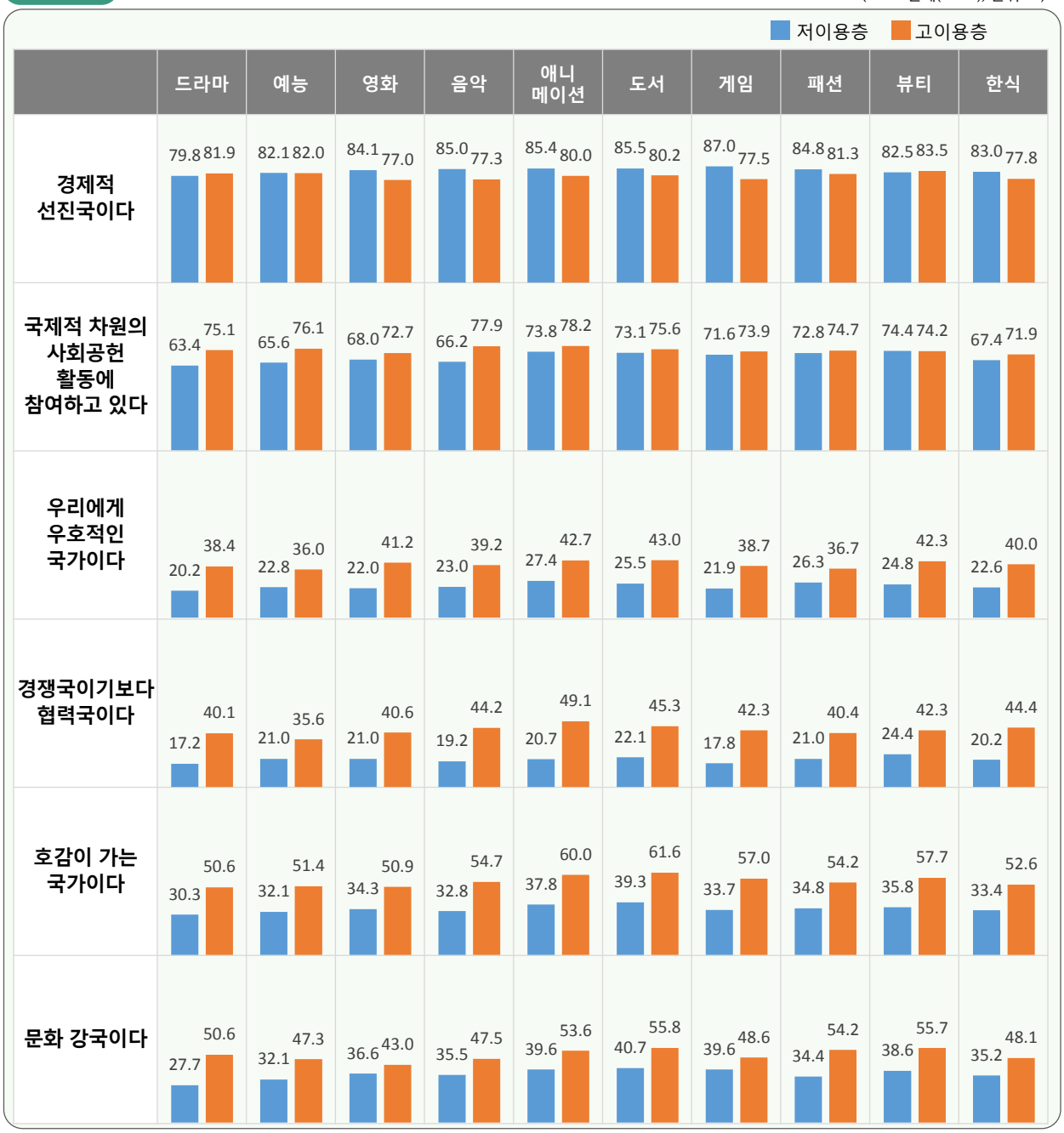

*Q. 향후 한국 문화콘텐츠에 대한 귀하의 향후 관심 및 유료 이용 의향이 어느 정도인지 다음 각 항목별로 응답해 주십시오 (5점 척도 - 1,2점: 부정/3점: 보통/4,5점: 긍정)*

## 7. 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 한국에 대한 인식

- 전반적으로 한국 문화콘텐츠 소비 비중이 높을수록 한국에 대한 인식이 높게 나타남
- 특히, '우리에게 우호적인 국가이다', '경쟁국이기보다 협력국이다', '호감이 가는 국가이다', '문화 강국이다' 인식의 경우 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 인식 차이가 상대적으로 큼. 저이용층과 고이용층 간 약 20% 내외의 인식 차이를 보임

그림6-46 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 한국에 대한 인식

(Base : 전체(n=500), 단위 : %)




*Q 귀하의 평소 한국 문화콘텐츠 시청량(이용량)은 평균 얼마나 되십니까?*
*Q 귀하께서는 평소 한국에 대해 어떻게 생각하십니까?*

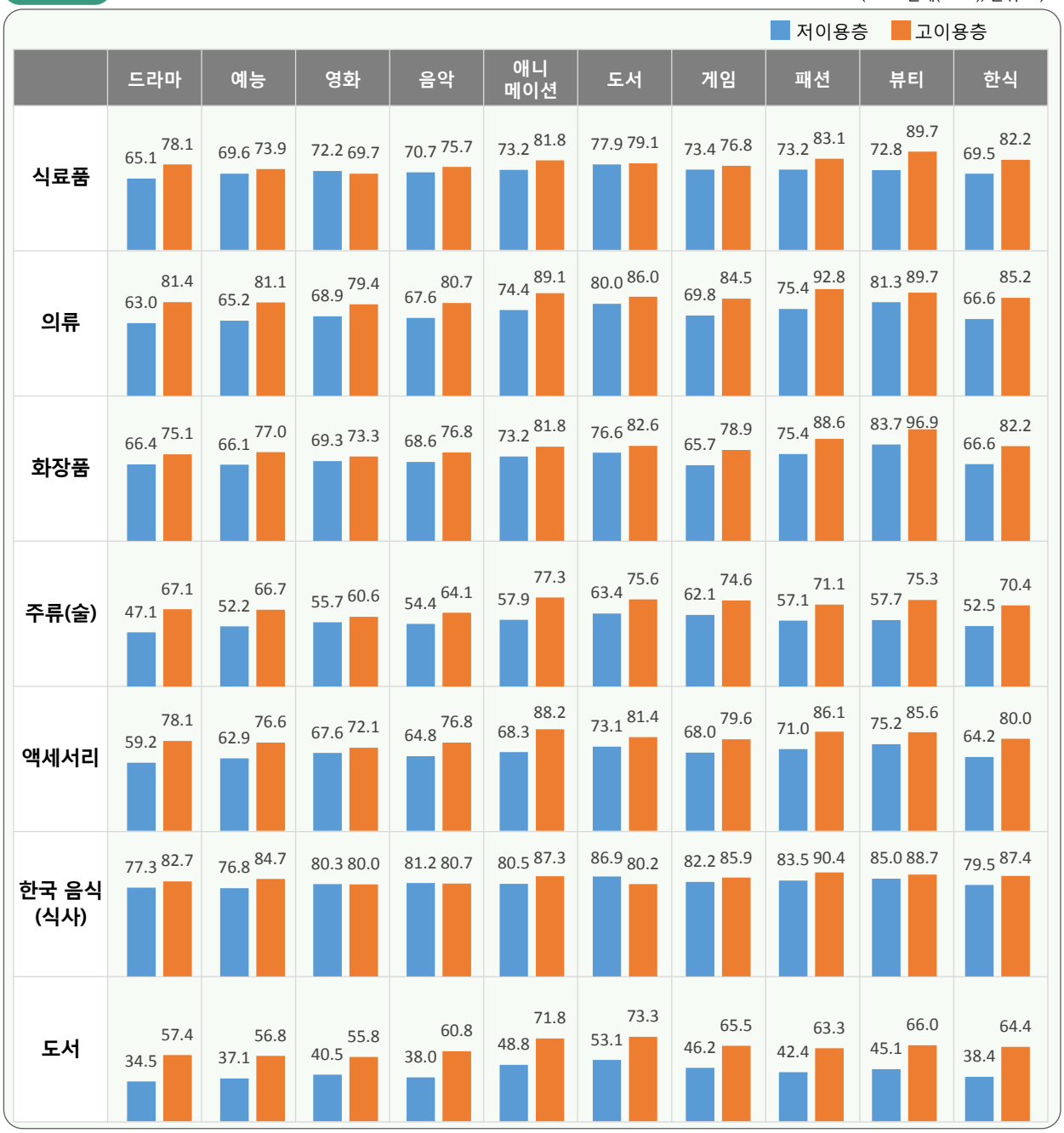
## 8. 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 구매 경험

### 1) 저관여 제품

- 전반적으로 한국 문화콘텐츠 소비 비중이 높을수록 최근 1년간 저관여 제품의 구매 경험률이 높게 나타남
- 특히, '애니메이션', '패션', '뷰티' 콘텐츠 고이용층의 평균 구매 경험률이 높게 나타남

그림6-47 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 구매 경험 – 저관여 제품

(Base : 전체(n=500), 단위 : %)




| | 드라마 | 예능 | 영화 | 음악 | 애니메이션 | 도서 | 게임 | 패션 | 뷰티 | 한식 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 식료품 | 65.1 / 78.1 | 69.6 / 73.9 | 72.2 / 69.7 | 70.7 / 75.7 | 73.2 / 81.8 | 77.9 / 79.1 | 73.4 / 76.8 | 73.2 / 83.1 | 72.8 / 89.7 | 69.5 / 82.2 |
| 의류 | 63.0 / 81.4 | 65.2 / 81.1 | 68.9 / 79.4 | 67.6 / 80.7 | 74.4 / 89.1 | 80.0 / 86.0 | 69.8 / 84.5 | 75.4 / 92.8 | 81.3 / 89.7 | 66.6 / 85.2 |
| 화장품 | 66.4 / 75.1 | 66.1 / 77.0 | 69.3 / 73.3 | 68.6 / 76.8 | 73.2 / 81.8 | 76.6 / 82.6 | 65.7 / 78.9 | 75.4 / 88.6 | 83.7 / 96.9 | 66.6 / 82.2 |
| 주류(술) | 47.1 / 67.1 | 52.2 / 66.7 | 55.7 / 60.6 | 54.4 / 64.1 | 57.9 / 77.3 | 63.4 / 75.6 | 62.1 / 74.6 | 57.1 / 71.1 | 57.7 / 75.3 | 52.5 / 70.4 |
| 액세서리 | 59.2 / 78.1 | 62.9 / 76.6 | 67.6 / 72.1 | 64.8 / 76.8 | 68.3 / 88.2 | 73.1 / 81.4 | 68.0 / 79.6 | 71.0 / 86.1 | 75.2 / 85.6 | 64.2 / 80.0 |
| 한국 음식(식사) | 77.3 / 82.7 | 76.8 / 84.7 | 80.3 / 80.0 | 81.2 / 80.7 | 80.5 / 87.3 | 86.9 / 80.2 | 82.2 / 85.9 | 83.5 / 90.4 | 85.0 / 88.7 | 79.5 / 87.4 |
| 도서 | 34.5 / 57.4 | 37.1 / 56.8 | 40.5 / 55.8 | 38.0 / 60.8 | 48.8 / 71.8 | 53.1 / 73.3 | 46.2 / 65.5 | 42.4 / 63.3 | 45.1 / 66.0 | 38.4 / 64.4 |

* 구매 경험률 : 2점~5점 비율(%)

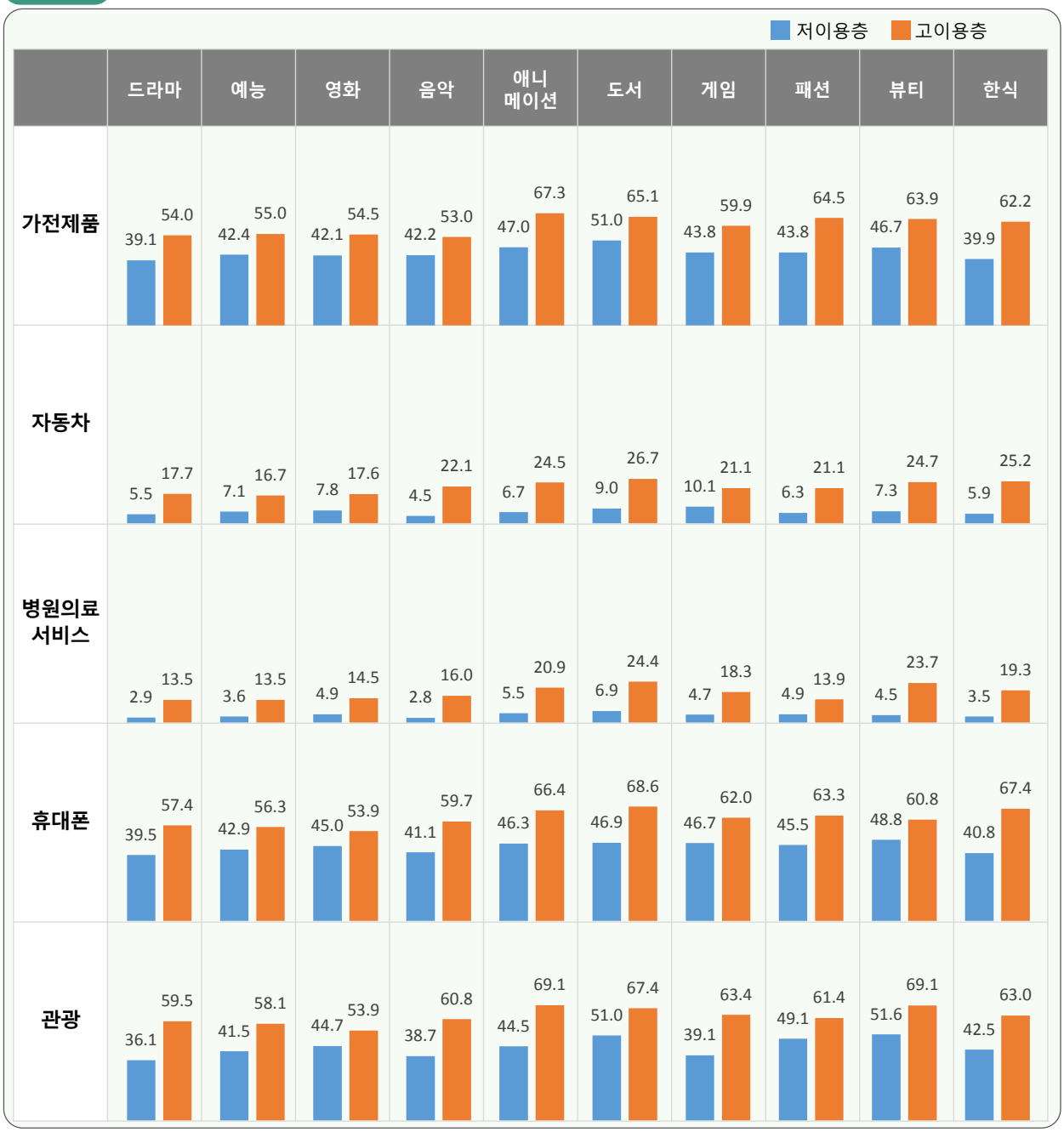
*Q. 귀하의 평소 한국 문화콘텐츠 시청량(이용량)은 평균 얼마나 되십니까?*
*Q. 귀하는 최근 1년간 한국산 제품을 얼마나 구매 하였는지 다음 항목별로 귀하의 구매빈도와 가까운 곳에 응답해 주십시오*
** 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 구매 경험률 분석*

## 2) 고관여 제품

- 전반적으로 한국 문화콘텐츠 소비 비중이 높을수록 최근 4년간 고관여 제품의 구매 경험률이 높게 나타남
- 특히, '애니메이션', '뷰티', '한식' 콘텐츠 고이용층의 평균 구매 경험률이 높게 나타남

그림6-48 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 구매 경험 – 고관여 제품

(Base : 전체(n=500), 단위 : %)




* 구매 경험률 : 구매 비율(%)

*Q. 귀하의 평소 한국 문화콘텐츠 시청량(이용량)은 평균 얼마나 되십니까?*
*Q. 귀하는 최근 4년 내에 다음의 한국산 제품/서비스를 얼마나 구매 또는 방문하셨습니까?*
** 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 구매 경험률 분석*

# v. 요약 및 결론

- 대만은 한국에 대한 인식 중 '경제적으로 선진국이다'(80.2%)에 대한 긍정 응답이 가장 높음
- 한국에 대한 '긍정 인식'은 41.6%, '부정 인식'은 16.4%로 긍정적 인식이 높게 나타남
- 한국 하면 먼저 떠오르는 것은 '한국 음식', '한류 스타', 'K-Pop' 등 이며, 인기 있는 한국 제품·서비스·콘텐츠로는 '드라마', '한식', '한류스타' 등이 높은 순위를 차지함
- 한국 문화콘텐츠에 대한 관심이 1년 전 대비 증가했다는 응답과 1년 후 증가할 것이라는 응답 모두 본인보다 자국민의 관심도에서 더 높음. 소비지출 의향은 '17년 대비 소폭 증가함
- 한국 문화콘텐츠를 접한 후 한국에 대한 인식 변화는 '긍정적'이 49.4%에 해당함
- 대만에서 접할 기회가 가장 많은 한국 문화콘텐츠는 '한식'이며, 다음은 '드라마, '패션' 순임
- 한국 동영상 콘텐츠는 주로 'TV'와 'OTT'를 통해 접촉하고 있으며, 이를 시청하기 위한 다운로드·스트리밍 주 경로는 'Youtube'와 'iQiyi'임
- 대만에서의 한국 문화콘텐츠 소비 비중은 '드라마'가 가장 높으며, 이어서 '예능', '게임', '영화' 순. 패션·뷰티·음식 동영상 콘텐츠 시청 빈도는 모두 20% 웃도는 낮은 수준임
- 한국 문화콘텐츠 호감도는 '드라마'가 가장 높으며, '도서'의 경우 '17년 대비 호감도가 가장 많이 상승함. 문화콘텐츠의 대중적 인기도는 '한식'과 '뷰티'가 50% 이상으로 높게 나타남
- 드라마에서는 '배우의 매력적인 외모', 예능에서는 '재미있는 게임 및 소재 사용', 영화에서는 '스토리가 짜임새 있고 탄탄함', 음악에서는 '후렴구·리듬 등의 중독성이 강함'이 가장 높은 인기 요인임
- 애니메이션의 가장 큰 인기 요인은 '그림체, 색채, 그래픽 등 영상미 선호'이며, 도서는 '스토리 및 작화 선호', 게임은 '게임 플레이 방식·구성 선호'가 주요 요인임
- 한국 패션의 가장 큰 인기 요인은 '다양한 제품 종류·스타일'이며, 뷰티는 '품질 대비 저렴한 가격', 한식은 '맛이 있어서'가 가장 큰 요인임
- 한국 문화콘텐츠의 호감 저해 요인으로 드라마에서는 '소재·스토리·장르 등 진부·획일적', 예능에서는 '한국식 유머 코드가 맞지 않음', 영화에서는 '다른 언어·문화로 내용 이해가 어려움', 음악에서는 '한국어 가사가 어렵고 생소함'이 가장 큰 요인으로 꼽힘
- 애니메이션은 '캐릭터가 마음에 들지 않아서', 도서는 '자국어 번역 미흡', 게임은 '높은 디바이스 사양 필요'가 가장 큰 호감 저해 요인임
- 한국 패션에서는 '품질 대비 비싼 가격', 뷰티에서는 '제품의 홍보가 지나치게 과장됨', 한식에서는 '좋아하는 맛과 향이 아니어서'가 가장 큰 호감 저해 요인으로 나타남
- 대만에서 가장 인기 있는 해외 콘텐츠는 '한국 드라마', '한국 예능', '미국 영화'임
- 가장 선호하는 한국 드라마는 '쓸쓸하고 찬란하神-도깨비', 영화는 '신과함께 : 죄와 벌', 가수·그룹은 '트와이스', 배우는 '공유', 애니메이션 캐릭터는 '라바'로 조사됨
- 대만에서 한국산 게임으로 인지가 높은 게임과 선호하는 게임은 '메이플 스토리'임
- 한국과 관련 있는 주요 이슈 중 '북한의 핵·미사일 위협'에 대한 접촉이 가장 많았으며, 이러한 이유로 인해 본인의 한국 문화콘텐츠 소비에 영향이 있다는 응답이 23.5%로 조사됨
- 한국 문화콘텐츠를 향한 부정적인 인식에 공감하는 비율은 27.2%이며, 공감 이유로는 '지나치게 상업적임'이라는 의견이 가장 많음
- 최근 1년 내 저관여 한국 제품·서비스 구매 경험은 '한국 음식점'이 가장 높으며, 최근 4년 내 고관여 제품·서비스 구매 경험은 '휴대폰', '한국 관광', '가전제품' 순으로 높음
- 향후 한국 제품·서비스 이용 의향은 '한국 음식점 식사'가 가장 높고, 유료 이용 의향이 높은 한국 문화콘텐츠는 '영화', '음악', '드라마' 등 임

Chapter 7

# 국가별 결과 분석

## 태국



# Ⅰ. 한국 인식

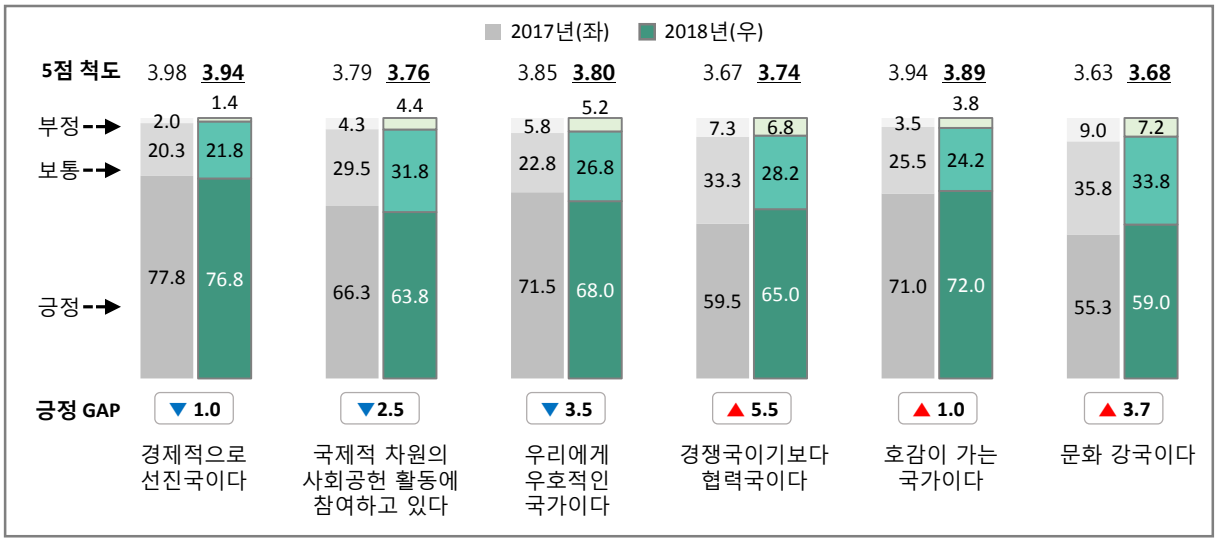
## 1. 한국에 대한 인식

### 1) 한국에 대한 인식

- 태국에서는 한국에 대한 인식 중 '경제적으로 선진국이다'의 긍정 응답이 76.8%로 가장 높으며, 그 다음은 '호감이 가는 국가이다'(72.0%), '우리에게 우호적인 국가이다'(68.0%) 순으로 이어짐
- 반면, '문화 강국이다' 인식은 긍정 응답이 59.0%로 상대적으로 낮은 수준임

그림7-1 한국에 대한 인식

(Base : '17년 전체(n=400), '18년 전체(n=500), 5점 척도, 단위: %, 점)



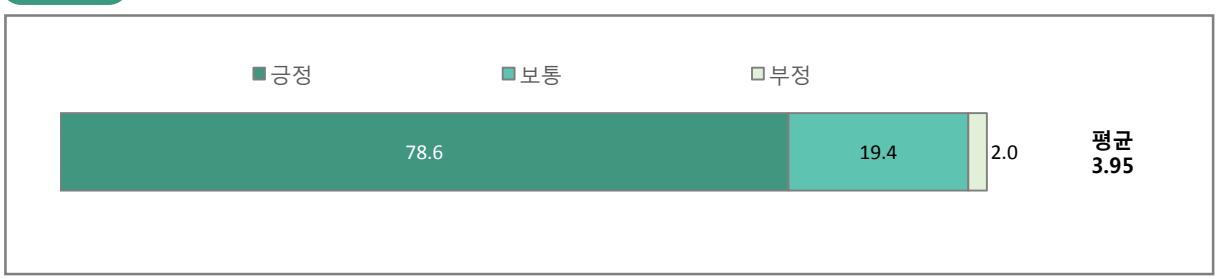

*Q 귀하께서는 평소 **한국**에 대해 어떻게 생각하십니까? 한국에 대한 설명을 읽으시고, 귀하께서 동의하는 정도를 선택해 주십시오*
*(5점 척도 - 1,2점: 부정/ 3점: 보통/ 4,5점: 긍정)*

### 2) 한국에 대한 전반적인 인식

- 태국에서는 한국에 대한 '긍정 인식'이 78.6%로, 10명 중 약 8명이 한국에 대한 긍정적 이미지를 갖고 있는 것으로 나타남

그림7-2 한국에 대한 전반적인 인식

(Base : 전체(n=500), 5점 척도, 단위: %, 점)



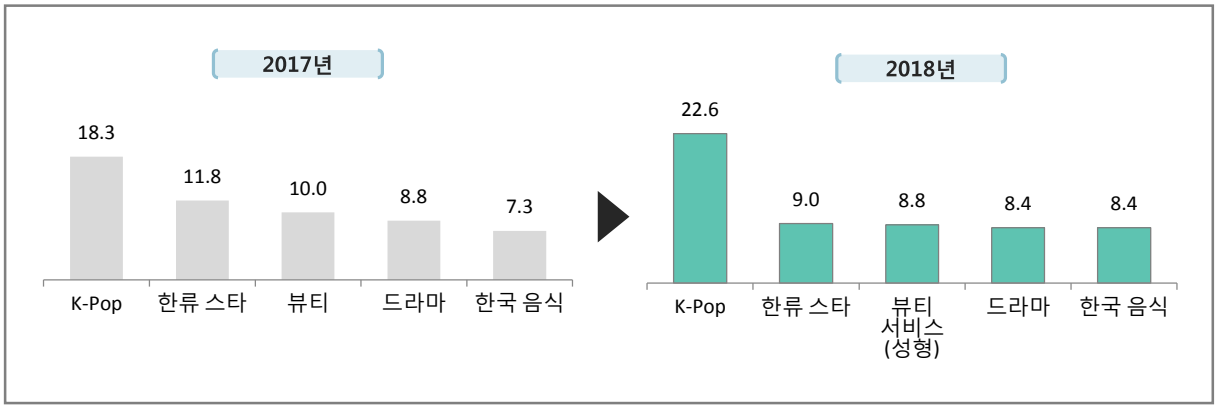

*Q 귀하의 한국에 대한 전반적인 인식은 어떠합니까?*
*(5점 척도 - 1,2점: 부정/ 3점: 보통/ 4,5점: 긍정)*

## 2. 한국 연상 이미지

- 한국 하면 가장 먼저 떠오르는 것은 'K-Pop'(22.6%)이며, 그 다음으로 '한류 스타'(9.0%), '뷰티 서비스(성형)'(8.8%) 순으로 높음
- 'K-Pop', '한류 스타'에 대한 연상은 '17년에 이어 상위권을 유지하고 있지만, '18년에는 '한류 스타'에 대한 응답 비율은 감소함

그림7-3 한국 연상 이미지(Top 5)

(Base : '17년 전체(n=400), '18년 전체(n=500), 단위: %)



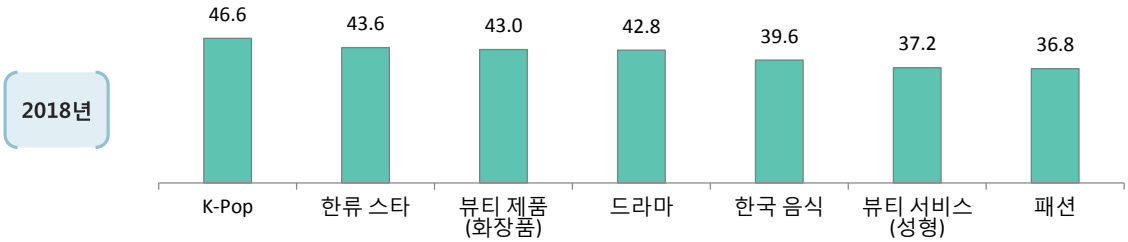

*Q. 귀하께서 한국에 대해 생각해 본다면 가장 먼저 떠오르는 것은 무엇입니까?*

## 3. 자국에서 인기 있는 한국 제품·서비스·콘텐츠

- 인기 있는 한국 제품·서비스·콘텐츠는 'K-Pop'이 46.6%로 1위를 차지함
- 그 다음은 '한류 스타'(43.6%), '뷰티 제품(화장품)'(43.0%), '드라마'(42.8%) 순으로 나타남
- '17년에는 '한류 스타'에 대한 인기가 59.0%로 가장 높았으나, '18년에는 하락함

그림7-4 자국에서 인기 있는 한국 제품·서비스·콘텐츠(Top 7)

(Base : '17년 전체(n=400), '18년 전체(n=500), 복수응답, 단위: %)




2017년

| 한류 스타 | K-Pop | 뷰티 | 드라마 | 패션 | 한국 음식 | 영화 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 59.0 | 58.0 | 55.0 | 51.8 | 51.0 | 48.0 | 43.0 |

*Q. 다음 중 귀하의 국가에서 인기 있다고 생각하는 '한국 제품서비스콘텐츠'를 모두 선택해 주십시오*

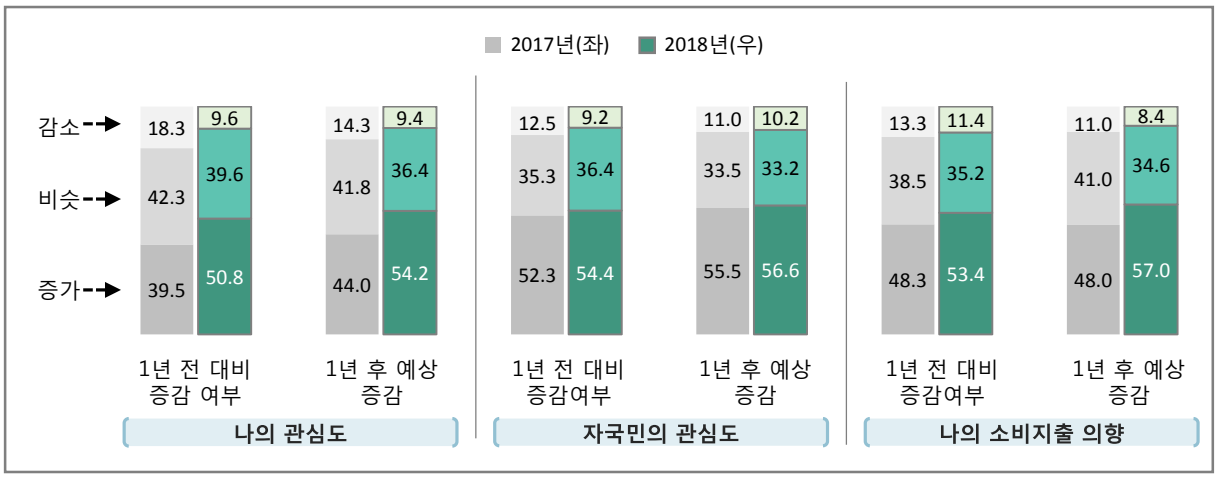
*한국식당'은 '17년 조사에 포함되지 않음

## 4. 한국 문화콘텐츠 관심도

- 한국 문화콘텐츠에 대한 관심이 1년 전 대비 증가했다는 응답은 본인 50.8%, 자국인 54.4%였으며, 한국 문화콘텐츠에 대한 관심이 1년 후 증가할 것이라는 응답은 본인 54.2%, 자국민 56.6%로 나타남
- 나의 관심도 및 나의 소비지출 의향이 1년 후 증가할 것이라는 답변은 '17년 대비 약 10% 가량 높게 나타난 반면, 자국민의 관심도는 큰 차이가 없음

그림7-5 한국 문화콘텐츠 관심도

(Base : '17년 전체(n=400), '18년 전체(n=500), 5점 척도, 단위: %)



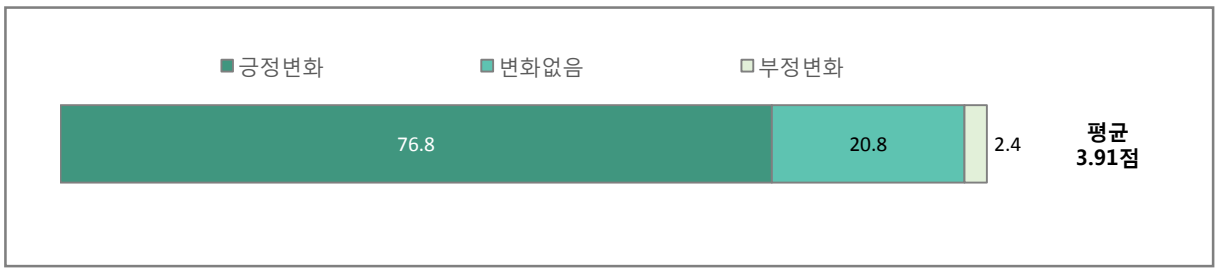

*Q 한국 문화콘텐츠에 대한 관심도와 관련한 질문을 읽고, 귀하의 생각과 일치하는 것을 선택해 주십시오*
*(5점 척도 - 1,2점: 감소/3점: 비슷/4,5점: 증가)*

## 5. 한국 문화콘텐츠 경험 후 한국에 대한 인식변화

- 한국 문화콘텐츠를 접한 이후 한국에 대한 인식이 '긍정적'으로 변화했다는 응답이 76.8%이며, '부정적'으로 변화했다는 응답은 2.4%로 나타남

그림7-6 한국 문화콘텐츠 경험 후 한국에 대한 인식 변화

(Base : 전체(n=500), 5점 척도, 단위: %, 점)




*Q 귀하가 한국 문화콘텐츠를 접한 이후, 귀하의 한국에 대한 전반적인 인식은 어떻게 변화했습니까?*
*(5점 척도-1,2점: 부정변화/3점: 변화없음/4,5점: 긍정변화)*

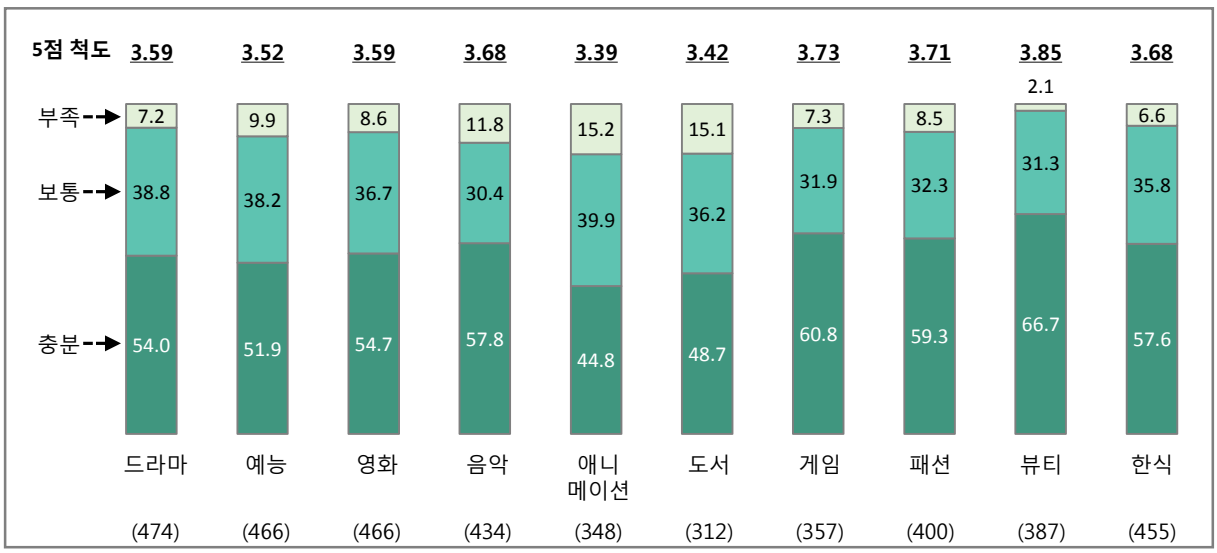
# ii. 한류 소비

## 1. 한국 문화콘텐츠에 대한 접촉 기회

- 태국에서 접할 기회가 가장 많은 한국 문화콘텐츠는 '뷰티'(66.7%)이며, 이어 '게임'(60.8%), '패션'(59.3%), '음악'(57.8%) 순으로 높게 나타남
- 반면, '애니메이션'과 '도서'는 접할 기회가 부족하다는 의견이 상대적으로 높게 나타남 (각 15.2%, 15.1%)

그림7-7 한국 문화콘텐츠에 대한 접촉 기회

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 5점 척도, 단위: %, 점)




*Q. 귀하께서는 한국 문화콘텐츠를 접할 수 있는 기회가 얼마나 충분하다고 생각하십니까?*
*(5점 척도-1,2점: 부족/3점: 보통/4,5점: 충분, ( )는 응답자수)*
** '17년에는 '패션/뷰티', '애니메이션/만화/캐릭터'를 통합해 조사.*
*'18년에는 '패션'과 '뷰티'는 분리, '애니메이션'만 한 분야로 분리해 조사. '만화'는 '도서'로 편입*

## 2. 한국 문화콘텐츠 접촉 경로

- 태국에서 한국 문화콘텐츠는 주로 'TV'를 통해 접촉하고 있음
- '음악'은 '온라인·모바일 플랫폼'으로, '패션', '뷰티'는 'SNS'로, '17년 대비 주요 접촉 경로가 변화함

표7-1 한국 문화콘텐츠 접촉 경로(Top 2)

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 드라마 | 예능 | 영화 | 음악 | 애니메이션 | 도서 | 게임 | 패션 | 뷰티 | 한식 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 사례수 | | (474) | (466) | (466) | (434) | (348) | (312) | 357) | (400) | (387) | (455) |
| '18년 | 1위 | TV | TV | TV | 온라인·모바일 플랫폼 | OTT | 자국 사이트/App | 온라인 플레이 | SNS | SNS | 자국 오프라인 매장·식당 |
| | | 72.8 | 68.0 | 67.8 | 85.9 | 73.6 | 76.0 | 64.7 | 67.0 | 64.3 | 71.6 |
| | 2위 | OTT | OTT | OTT | SNS | TV | 한국 사이트/App | 모바일 플레이 | 자국 사이트 | 자국 사이트 | 자국 사이트 |
| | | 68.6 | 64.8 | 66.1 | 63.6 | 58.6 | 44.6 | 60.8 | 62.8 | 56.8 | 43.1 |
| 사례수 | | (374) | (333) | (357) | (312) | (233) | (139) | (232) | (275) | | (322) |
| '17년 | 1위 | TV | TV | TV | TV | TV | 자국 온라인 사이트 | 온라인 플레이 | 자국 온라인 사이트 | | 자국 오프라인 |
| | | 81.8 | 76.3 | 74.8 | 76.3 | 67 | 79.9 | 67.2 | 84.7 | | 66.1 |
| | 2위 | 유료 온라인·모바일 스트리밍 | 유료 온라인·모바일 스트리밍 | 유료 온라인·모바일 스트리밍 | 무료 온라인·모바일 스트리밍 | 유료 온라인·모바일 스트리밍 | 한국 온라인 사이트 | 모바일 플레이 | 자국 오프라인 | | 자국 온라인 사이트 |
| | | 52.4 | 58.6 | 53.2 | 62.2 | 60.5 | 38.1 | 54.3 | 55.6 | | 61.8 |

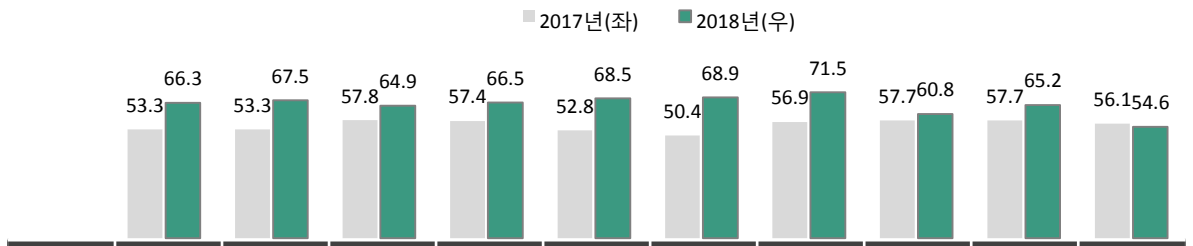
*Q 귀하께서 평소 한국 문화콘텐츠를 접하는 경로를 모두 선택해 주십시오*
** '17년에는 '패션/뷰티', '애니메이션/만화/캐릭터'를 통합해 조사.*
*'18년에는 '패션'과 '뷰티'는 분리, 애니메이션'만 한 분야로 분리해 조사. '만화'는 '도서'로 편입*

## 3. 한국 문화콘텐츠 소비 비중

- 태국에서의 한국 문화콘텐츠 소비 비중은 '게임'이 71.5%로 가장 높고, 다음은 '도서'(68.9%), '애니메이션'(68.5%), '예능'(67.5%) 순으로 이어짐
- 대부분의 분야에서 소비 비중이 '17년 대비 증가하였으나, '한식'의 소비 비중은 감소함

그림7-8 한국 문화콘텐츠 소비 비중

(Base: 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)




| | 드라마 | | 예능 | | 영화 | | 음악 | | 애니메이션 | | 도서 | | 게임 | | 패션 | | 뷰티 | | 한식 | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 사례수 | (374) | (474) | (333) | (466) | (357) | (466) | (312) | (434) | (329) | (348) | (139) | (312) | (232) | (357) | (275) | (400) | (275) | (387) | (322) | (455) |
| 전체 소비량 | 30.3시간 | | 25.2시간 | | 10.9편 | | 33.7시간 | | 15.6시간 | | 14.7시간 | | 29.4시간 | | $44.4 | | $45.3 | | $63.6 | |
| 한국 문화콘텐츠 소비량 | 22.6시간 | | 17.0시간 | | 7.1편 | | 20.8시간 | | 10.8시간 | | 9.1시간 | | 20.9시간 | | $27.9 | | $29.9 | | $27.0 | |

*Q 귀하의 평소 한국 문화콘텐츠 시청량·소비량은 얼마나 되십니까? * 소비 비중 = 한국 문화콘텐츠 월평균 소비량 / 월평균 총소비량 X 100*
** '17년에는 '패션/뷰티', '애니메이션/만화/캐릭터'를 통합해 조사.*
*'18년에는 '패션'과 '뷰티'는 분리, '애니메이션'만 한 분야로 분리해 조사. '만화'는 '도서'로 편입*

# 4. 한국 문화콘텐츠 이용 관련 기타 조사

## 1) 한국 문화콘텐츠 다운로드·스트리밍 이용 경로

- 한국 동영상 콘텐츠를 시청하기 위해 주로 이용하는 곳은 'Youtube'이며, 다음은 'Netflix'를 많이 이용함
- 게임의 경우 'Google Play'를 가장 많이 이용하고 있음

표7-2 한국 문화콘텐츠 다운로드·스트리밍 이용 경로(Top 2)

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | 드라마 | 예능 | 영화 | 애니메이션 | 게임(모바일) |
|---|---|---|---|---|---|
| 사례수 | (325) | (302) | (308) | (256) | (217) |
| 1위 | Youtube | Youtube | Youtube | Youtube | Google Play |
| | 90.2 | 95.0 | 91.6 | 95.7 | 67.3 |
| 2위 | Netflix | Netflix | Netflix | Netflix | App Store(Apple) |
| | 58.2 | 50.3 | 58.1 | 48.8 | 28.1 |

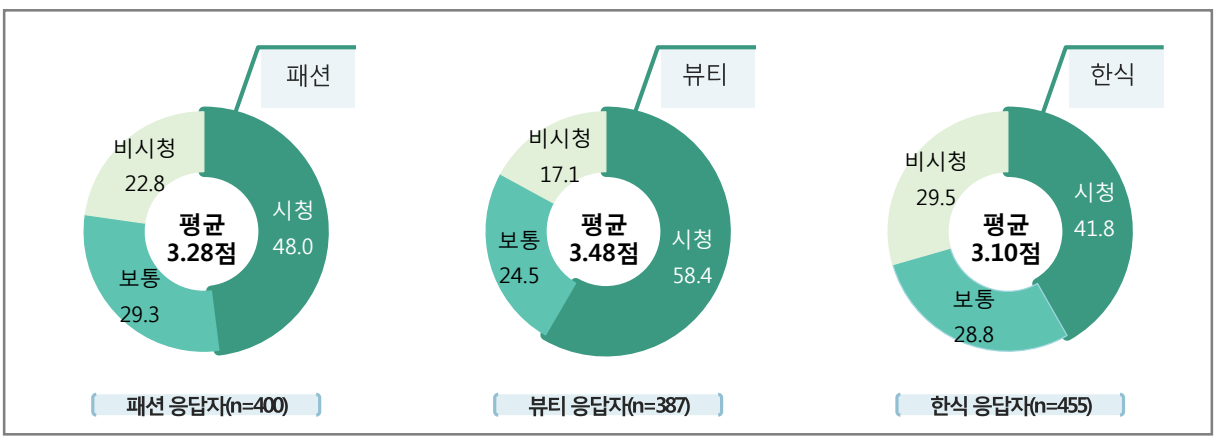
*Q 귀하께서 한국 콘텐츠를 시청하기 위해 다운로드·스트리밍을 주로 이용하는 곳을 모두 선택해 주십시오*

## 2) 한국 패션·뷰티·음식 동영상 시청빈도

- 평소 한국 '뷰티' 동영상 시청 빈도는 58.4%로, 10명 중 약 6명이 '뷰티' 콘텐츠를 시청함
- '패션' 관련 콘텐츠는 48.0%, '한식' 관련 콘텐츠는 41.8%가 시청하는 것으로 나타남

그림7-9 한국 패션·뷰티·음식 동영상 시청빈도

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %, 점)




*Q 귀하께서는 평소 온라인/모바일을 통해 한국 패션/뷰티/한식 동영상을 얼마나 자주 시청하십니까?*
*(5점 척도 - 1점[전혀 시청안함] 2점[거의 시청안함]비시청 / 3점[종종 시청]보통/4점[자주 시청] 5점[매일 시청]시청)*

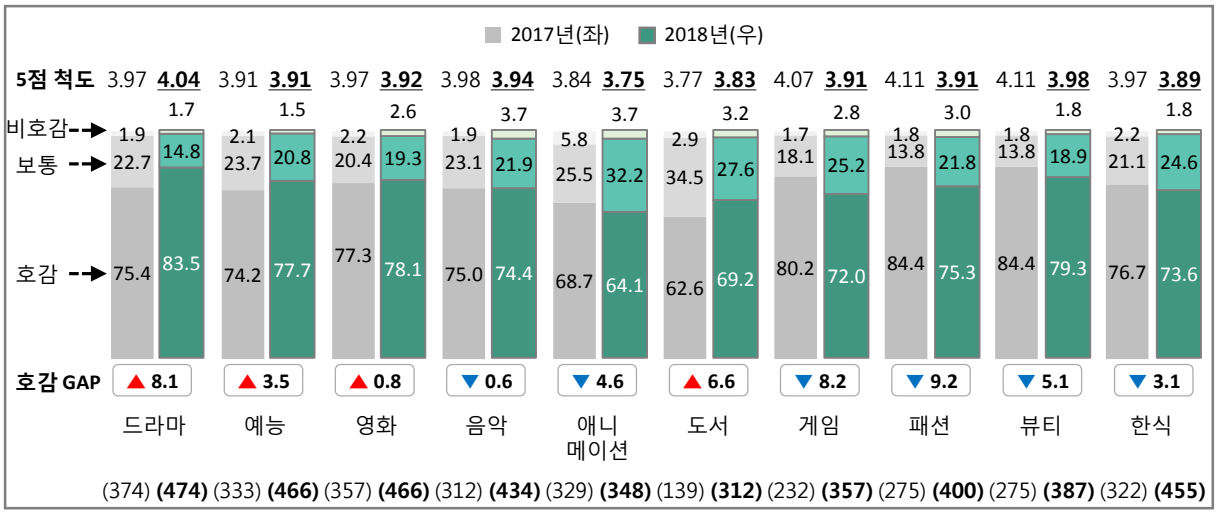
# iii. 한류 선호

## 1. 한국 문화콘텐츠 호감도

- 최근 이용한 한국 문화콘텐츠에 대한 호감도는 '드라마'가 83.5%로 가장 높게 나타났으며, 이어 '뷰티'(79.3%), '영화'(78.1%), '예능'(77.7%) 순으로 응답됨
- '17년 대비 '드라마'에 대한 호감도가 +8.1%p로 가장 많이 상승함

그림7-10 한국 문화콘텐츠 호감도

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 5점 척도, 단위: %, 점)



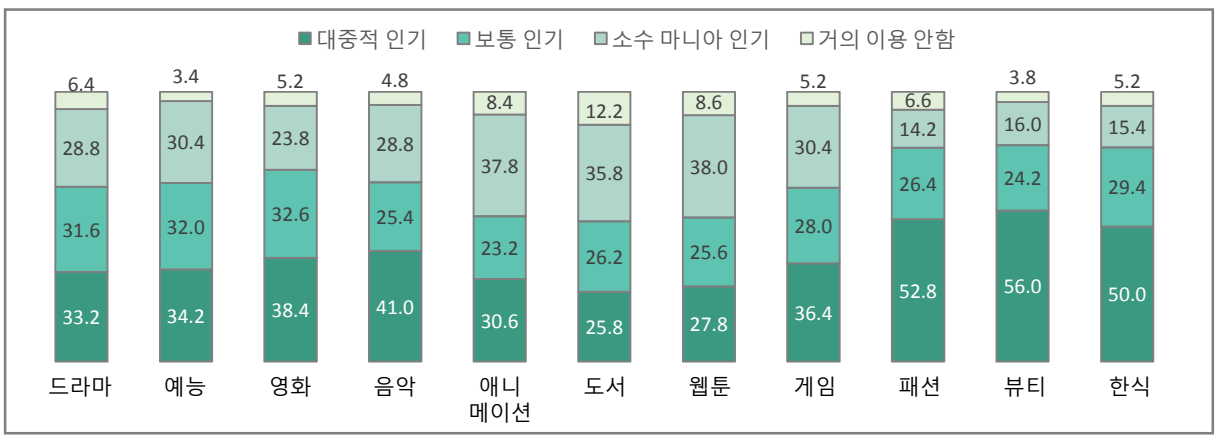

*Q. 귀하께서는 최근 이용하신 한국 문화콘텐츠가 전반적으로 얼마나 마음에 드십니까?(5점 척도-1,2점: 비호감/ 3점: 보통/ 4,5점: 호감)*
** '17년에는 '패션/뷰티', '애니메이션/만화/캐릭터'를 통합해 조사.*
*'18년에는 '패션'과 '뷰티'는 분리, '애니메이션'만 한 분야로 분리해 조사. '만화'는 '도서'로 편입*

## 2. 한국 문화콘텐츠 인기도

- 태국에서 한국 문화콘텐츠의 대중적 인기는 '뷰티'(56.0%), '패션'(52.8%), '한식'(50.0%) 순으로 높게 나타남
- 반면, '도서'는 거의 이용을 하지 않는다는 응답이 12.2%로 상대적으로 높음

그림7-11 한국 문화콘텐츠 인기도

(Base : 전체(n=500), 5점 척도, 단위: %)




*Q. 현재 귀하의 나라에서 한국 문화콘텐츠의 인기가 어느 정도라고 생각하십니까?*

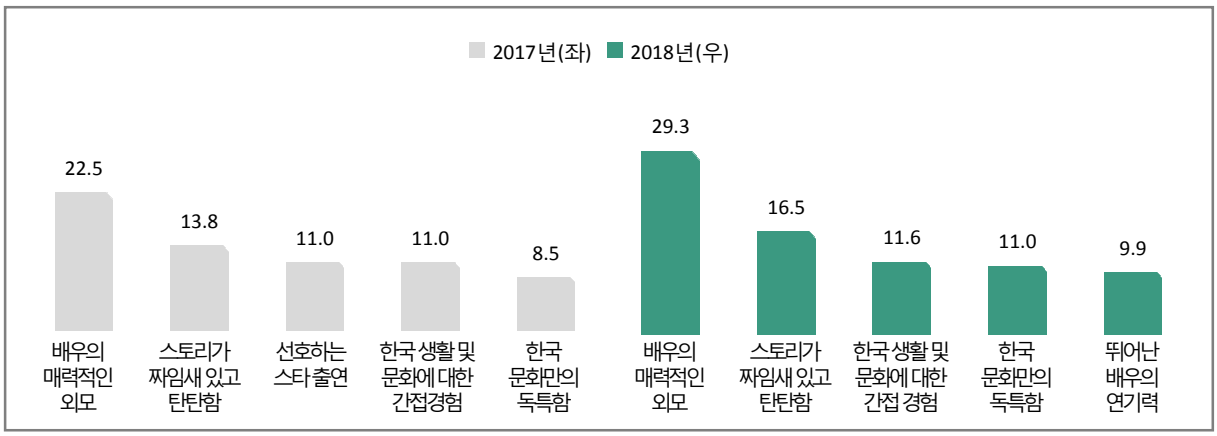
## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인

### 1) 드라마

- 태국에서의 한국 드라마 인기 요인은 '배우의 매력적인 외모'가 29.3%로 가장 높으며, 이어 '스토리가 짜임새 있고 탄탄함'(16.5%), '한국 생활 및 문화에 대한 간접 경험'(11.6%) 순임
- '배우의 매력적인 외모'는 '17년 대비 상승폭이 상대적으로 큼

그림7-12 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 드라마(Top 5)

(Base : '17년 전체(n=400), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=474), 단위: %)



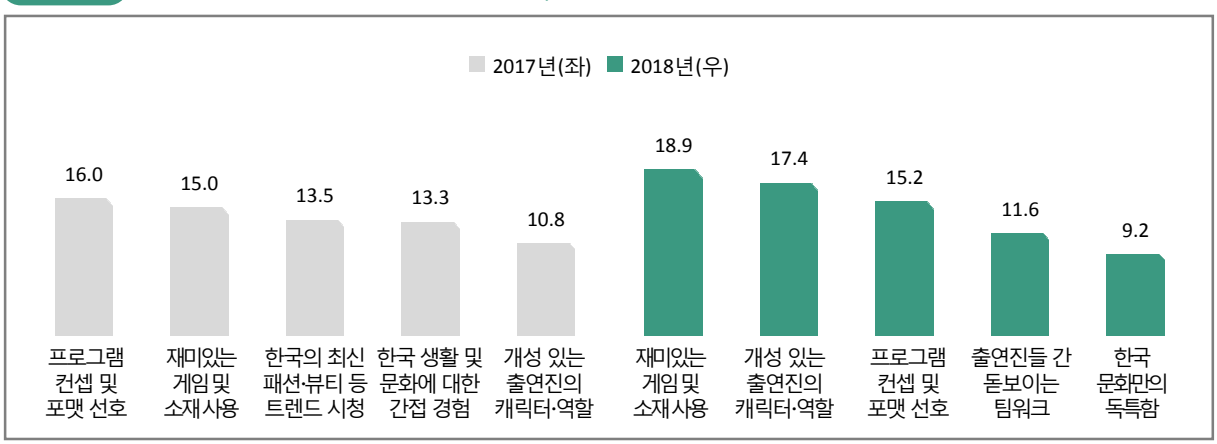

*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 드라마의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*
**1순위 데이터만 표기*

### 2) 예능

- 태국에서 한국 예능의 인기 요인에 대해 조사한 결과, '재미있는 게임 및 소재 사용'(18.9%)이 가장 높게 나타남
- 다음으로 '개성 있는 출연진의 캐릭터·역할'(17.4%), '프로그램 컨셉 및 포맷 선호'(15.2%), '출연진들 간 돋보이는 팀워크'(11.6%) 등이 뒤를 이음

그림7-13 한국 문화콘텐츠 인기 요인 – 예능(Top 5)

(Base : '17년 전체(n=400), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=466), 단위: %)



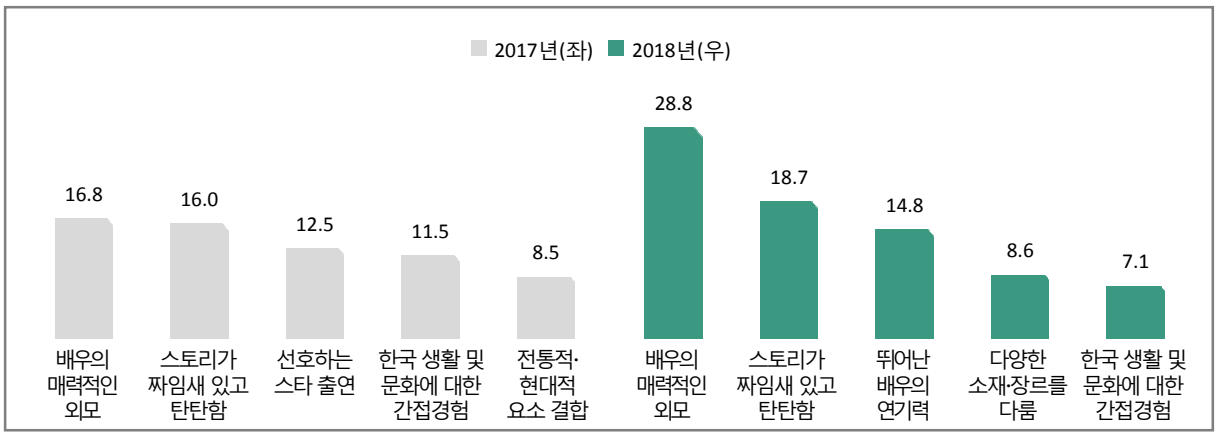

*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 예능의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*
**1순위 데이터만 표기*

### 3) 영화

- 태국에서는 한국 영화를 선호하는 가장 큰 이유로 '배우의 매력적인 외모'(28.8%)를 꼽았으며, '17년 대비 대폭 상승함
- 그 다음은 '스토리가 짜임새 있고 탄탄함'(18.7%), '뛰어난 배우의 연기력'(14.8%), '다양한 소재·장르를 다룸'(8.6%)의 순으로 응답됨

그림7-14 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 영화 (Top 5)

(Base : '17년 전체(n=400), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=466), 단위: %)



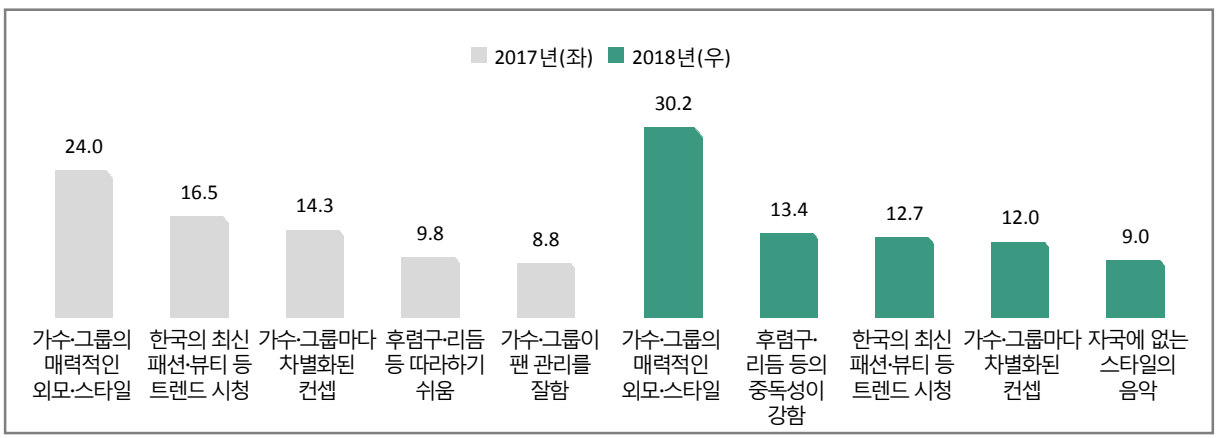

*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 영화의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*
**1순위 데이터만 표기*

### 4) 음악

- 태국에서는 '가수·그룹의 매력적인 외모·스타일'이 30.2%로, 한국 음악의 가장 큰 인기 요인이며, 그 다음으로 '후렴구·리듬 등의 중독성이 강함'(13.4%), '한국의 최신 패션·뷰티 등 트렌드 시청'(12.7%), '가수·그룹마다 차별화된 컨셉'(12.0%) 등이 높은 인기 요인으로 꼽힘

그림7-15 한국 문화콘텐츠 인기 요인 – 음악(Top 5)

(Base : '17년 전체(n=400), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=434), 단위: %)

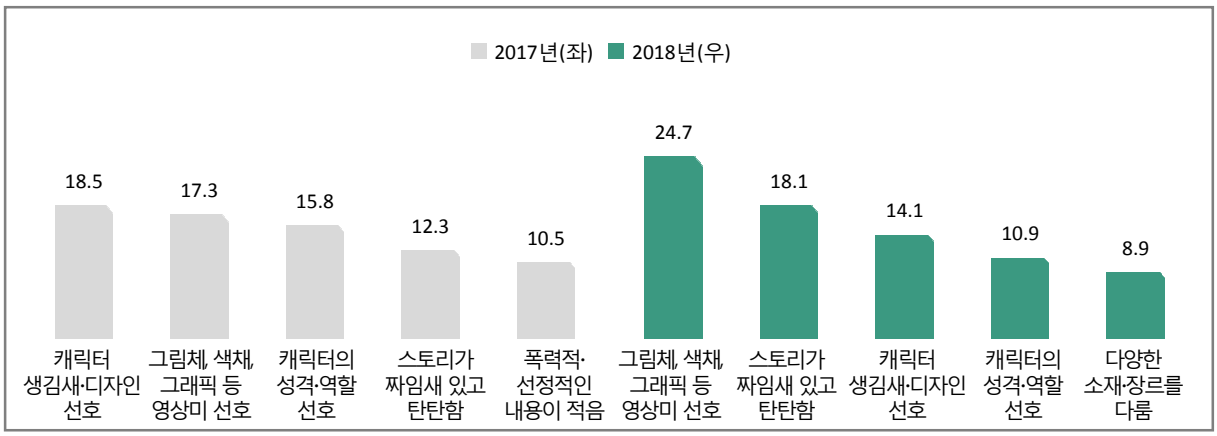



*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 음악의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 5) 애니메이션

- 태국 내에서 한국 애니메이션의 가장 큰 인기 요인은 '그림체, 색채, 그래픽 등 영상미 선호'(24.7%)이며, '17년 대비 +7.4%p 상승함
- '17년 1위였던 '캐릭터 생김새·디자인 선호'는 '18년에는 14.1%로, -4.4%p 하락함

그림7-16 한국 문화콘텐츠 인기 요인 – 애니메이션(Top5) (Base : '17년 전체(n=400), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=348), 단위: %)

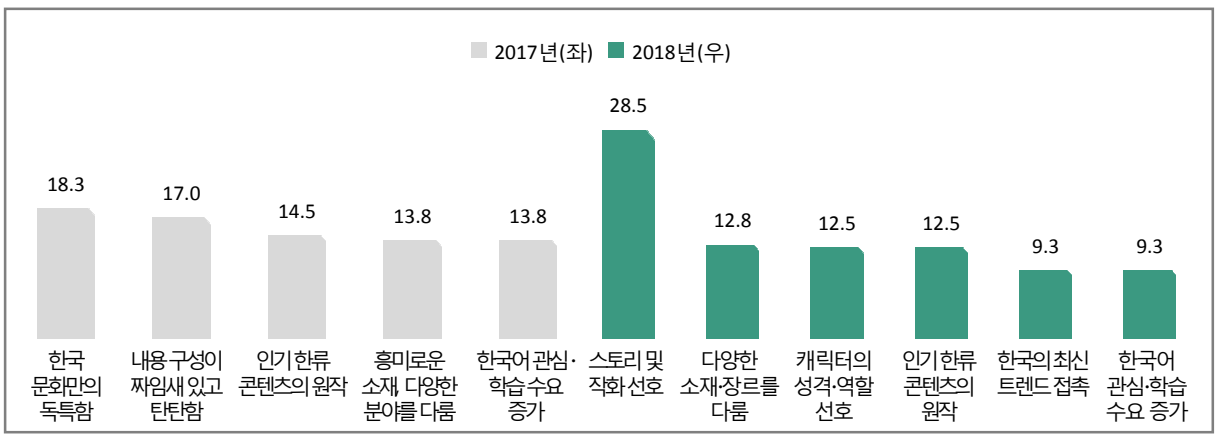



*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 애니메이션의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까? *1순위 데이터만 표기*
** '17년에는 '애니메이션/만화/캐릭터'로 조사. '18년에는 '애니메이션'만 조사*

## 6) 도서

- 한국 도서의 인기 요인으로 '스토리 및 작화 선호'가 28.5%로 가장 높게 나타났으며, 다음은 '다양한 소재·장르를 다룸'(12.8%), '캐릭터의 성격·역할 선호'(12.5%), '인기 한류 콘텐츠의 원작'(12.5%) 순임
- '17년 1위였던 '한국 문화만의 독특함'은 '18년에는 8.7%로 크게 감소함

그림7-17 한국 문화콘텐츠 인기 요인 – 도서(Top 5) (Base : '17년 전체(n=400), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=312), 단위: %)



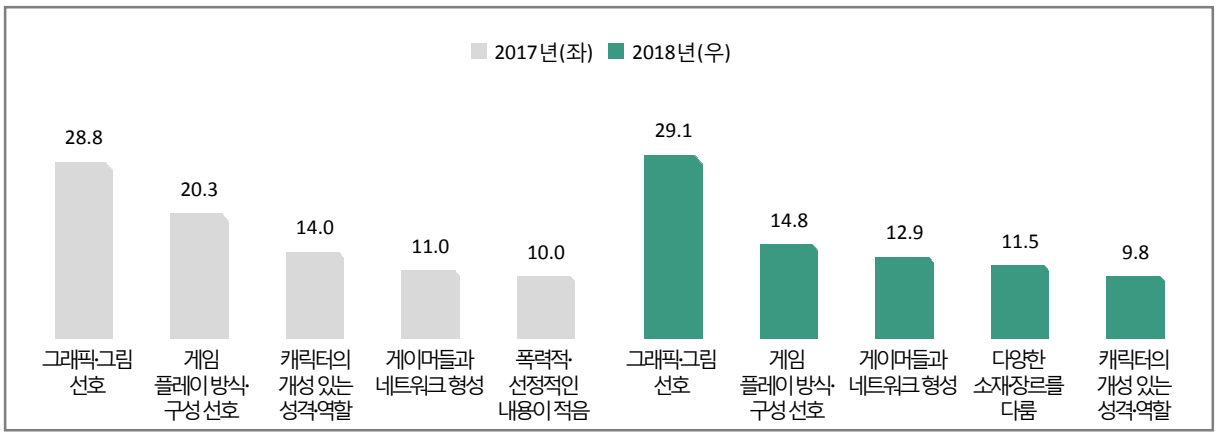

*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 도서의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까? *1순위 데이터만 표기*
** '17년에는 '도서(출판물)'로 조사. '18년에는 도서에 '만화/웹툰/웹도서'를 포함*
** 동순위로 인해 5개 이상의 항목이 그래프 상에 표기 되었음*

## 7) 게임

- 태국에서 한국 게임의 인기 요인으로는 '17년에 이어 '그래픽·그림 선호'(29.1%)가 가장 높음
- 다음은 '게임 플레이 방식·구성 선호'(14.8%), '게이머들과 네트워크 형성'(12.9%), '다양한 소재·장르를 다룸'(11.5%) 순으로 조사됨

그림7-18 한국 문화콘텐츠 인기 요인 – 게임(Top 5)

(Base : '17년 전체(n=400), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=357), 단위: %)



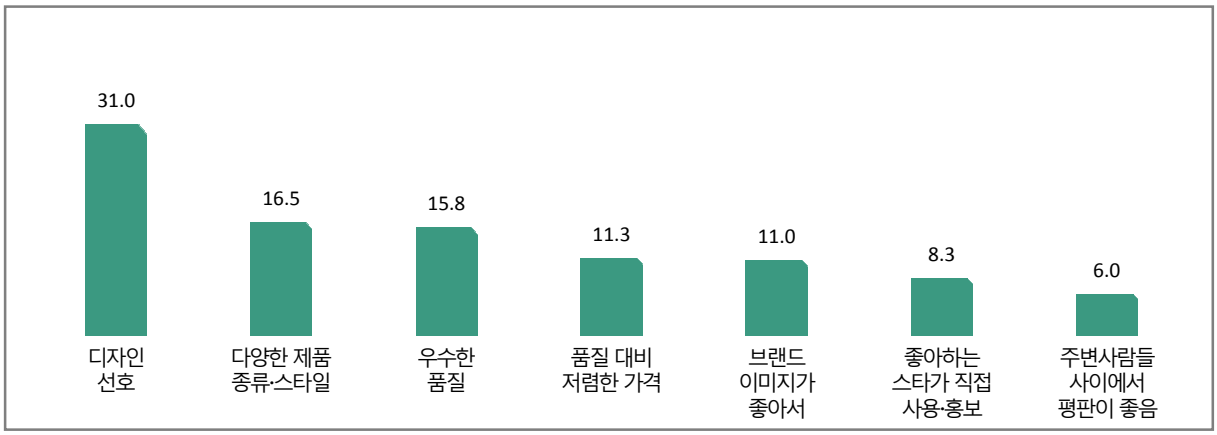

*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 게임의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 8) 패션

- 태국에서는 '디자인 선호'가 31.0%로, 가장 큰 한국 패션의 인기 요인임
- 다음은 '다양한 제품 종류·스타일'(16.5%), '우수한 품질'(15.8%), '품질 대비 저렴한 가격'(11.3%) 순으로 나타남

그림7-19 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 패션

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=400), 단위: %)



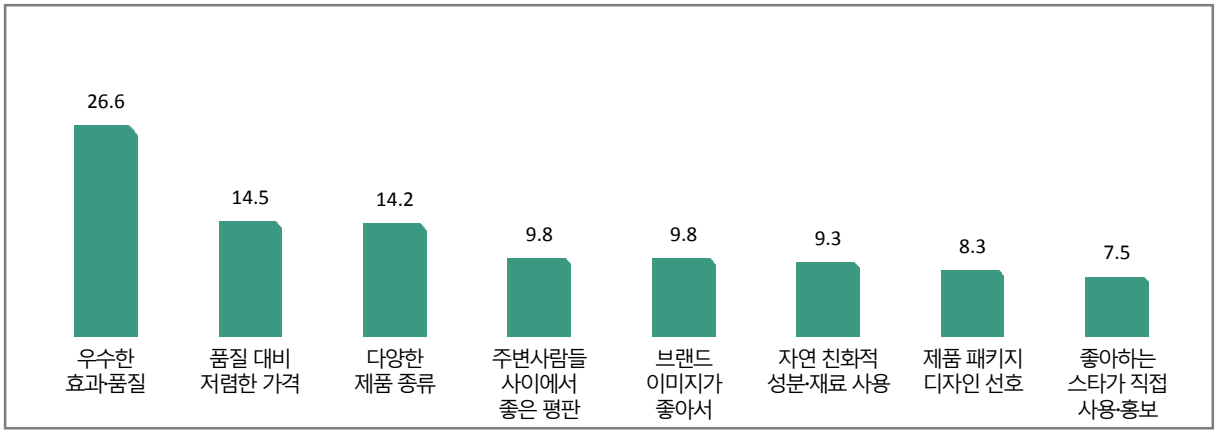

*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 패션의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까? *1순위 데이터만 표기*
** '17년에는 '패션/뷰티'로 조사. '18년에는 '패션'과 '뷰티'를 분리*

## 9) 뷰티

- 태국에서 한국 뷰티의 인기 요인으로 '우수한 효과·품질'이 26.6%로 가장 높게 나타남
- 그 다음은 '품질 대비 저렴한 가격'(14.5%), '다양한 제품 종류'(14.2%), '주변사람들 사이에서 평판이 좋음'(9.8%), '브랜드 이미지가 좋아서'(9.8%)의 순으로 응답됨

그림7-20 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 뷰티

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=387), 단위: %)



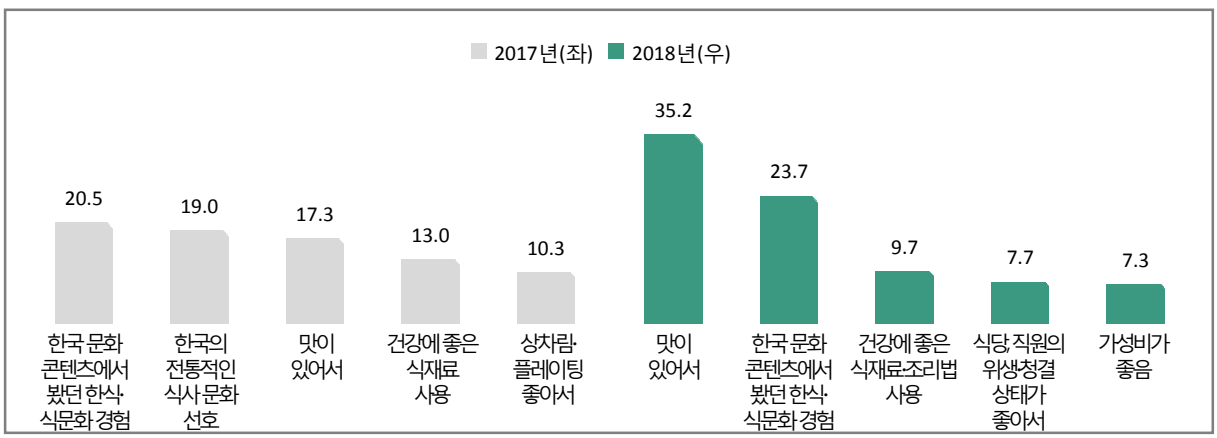

*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 뷰티의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까? *1순위 데이터만 표기*
** '17년에는 '패션/뷰티'로 조사. '18년에는 '패션'과 '뷰티'를 분리*

## 10) 한식

- 한식의 가장 큰 인기 요인은 '맛이 있어서'(35.2%)이며, '17년 대비 약 2배 정도 상승함
- 다음으로 '한국 문화콘텐츠에서 봤던 한식·식문화 경험'(23.7%), '건강에 좋은 식재료·조리법 사용'(9.7%) 등이 상위 인기 요인으로 응답됨

그림7-21 한국 문화콘텐츠 인기 요인 – 한식(Top 5)

(Base : '17년 전체(n=400), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=455), 단위: %)




*Q. 귀하께서는 자국 내 한식의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*
**1순위 데이터만 표기*

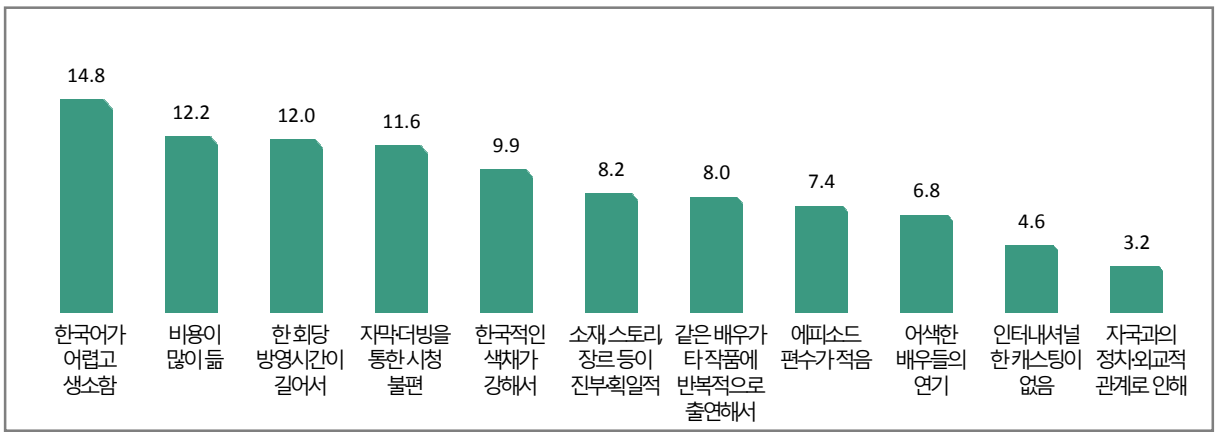
## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인

### 1) 드라마

- 한국 드라마의 호감을 저해하는 요인으로는 '한국어가 어렵고 생소함'(14.8%)이 가장 높으며, 그 다음은 '비용이 많이 듦'(12.2%), '한 회당 방영 시간이 길어서'(12.0%), '자막·더빙을 통한 시청 불편'(11.6%) 등의 순으로 응답됨

그림7-22 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 드라마

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=474), 단위: %)



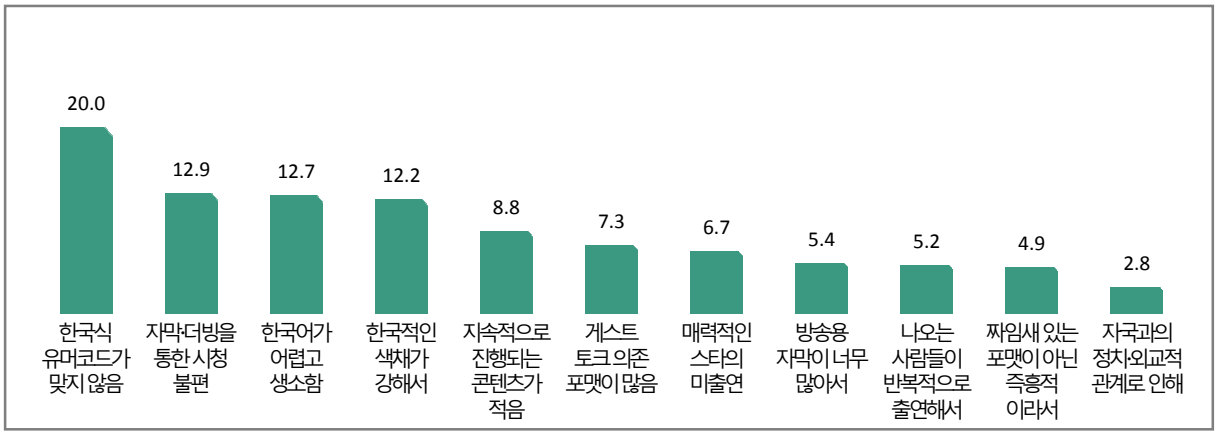

*Q. 귀하가 생각하는 한국 드라마의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

### 2) 예능

- 예능의 호감을 저해하는 요인으로는 '한국식 유머코드가 맞지 않음'이 20.0%로, 1순위 저해 요인으로 조사됨
- 다음으로 '자막·더빙을 통한 시청 불편'(12.9%), '한국어가 어렵고 생소함'(12.7%), '한국적인 색채가 강해서'(12.2%) 등이 뒤를 이음

그림7-23 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 예능

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=466), 단위: %)



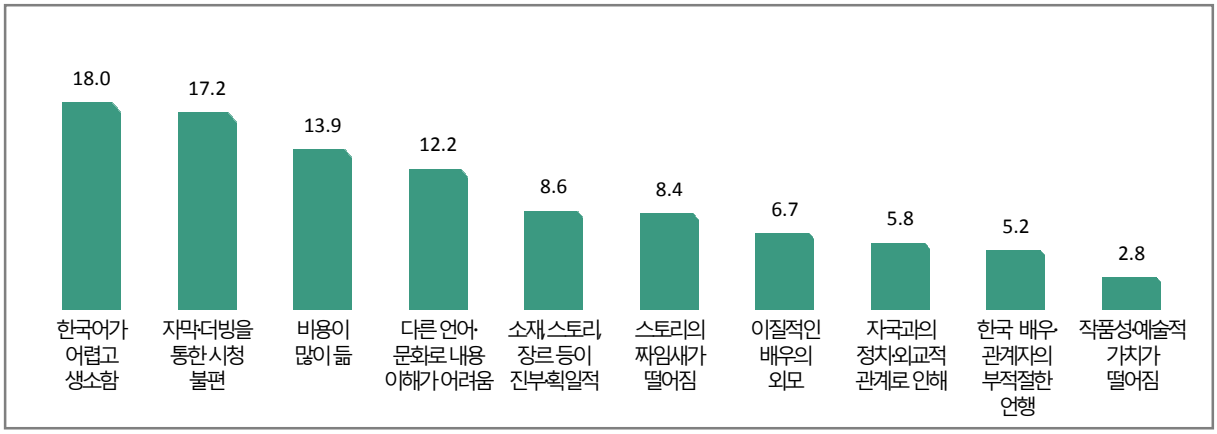

*Q. 귀하가 생각하는 한국 예능의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

### 3) 영화

- 태국에서 한국 영화의 주요 호감 저해 요인으로는 '한국어가 어렵고 생소함'(18.0%), '자막·더빙을 통한 시청 불편'(17.2%) 등이 높게 나타남
- 다음은 '비용이 많이 듦'(13.9%), '다른 언어·문화로 내용 이해가 어려움'(12.2%), '소재, 스토리, 장르 등이 진부·획일적'(8.6%) 순임

그림7-24 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 영화

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=466), 단위: %)



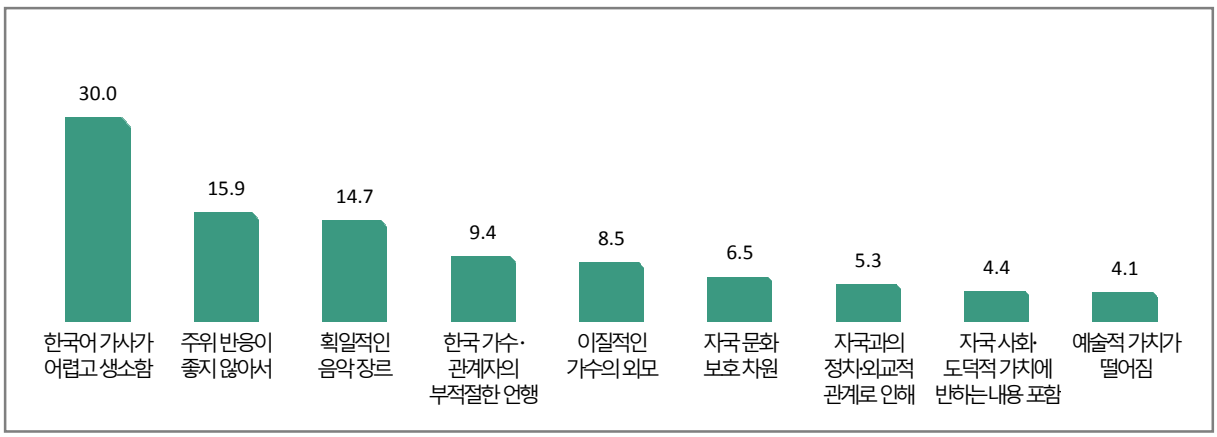

*Q. 귀하가 생각하는 한국 영화의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

### 4) 음악

- 한국 음악의 가장 큰 호감 저해 요인은 '한국어 가사가 어렵고 생소함'(30.0%)임
- 다음으로 '주위 반응이 좋지 않아서'(15.9%), '획일적인 음악 장르'(14.7%), '한국 가수·관계자의 부적절한 언행'(9.4%) 등의 순으로 나타남

그림7-25 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 음악

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=434), 단위: %)



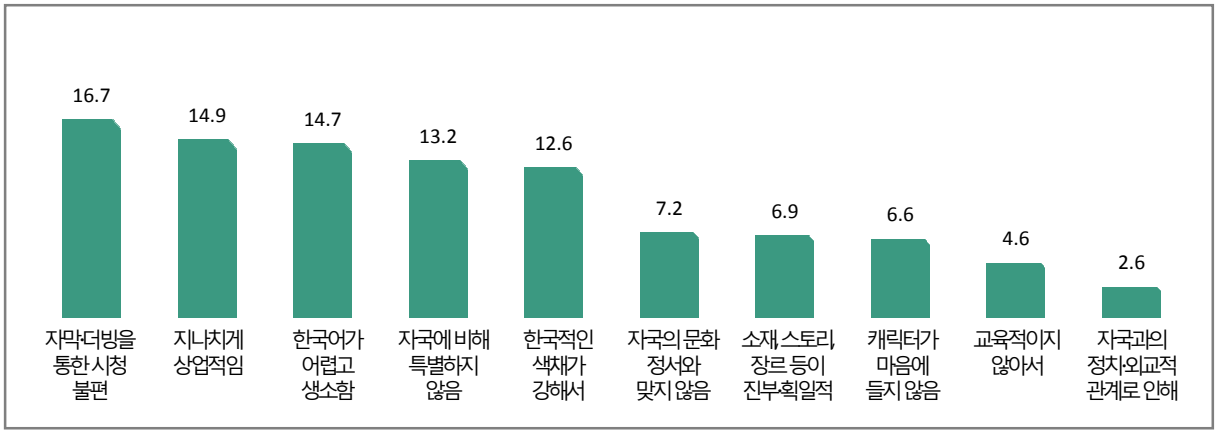

*Q. 귀하가 생각하는 한국 음악의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 5) 애니메이션

- 한국 애니메이션의 주요 호감 저해 요인은 '자막·더빙을 통한 시청 불편'(16.7%)임
- 다음은 '지나치게 상업적임'(14.9%), '한국어가 어렵고 생소함'(14.7%), '자국에 비해 특별하지 않음'(13.2%) 순으로 조사됨

그림7-26 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 애니메이션

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=348), 단위: %)



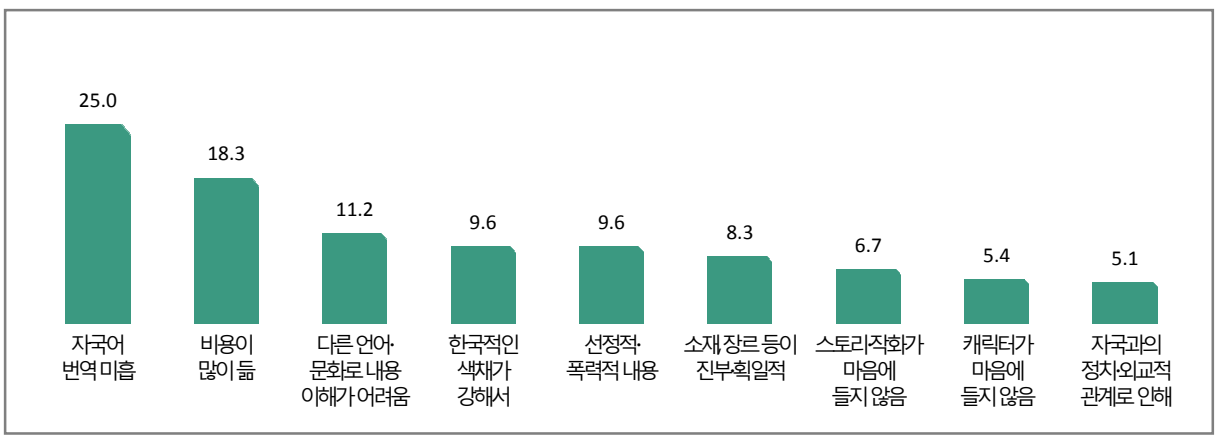

*Q. 귀하가 생각하는 한국 애니메이션의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 6) 도서

- 한국 도서의 호감을 저해하는 요인으로 '자국어 번역 미흡'(25.0%)이 가장 높음
- '비용이 많이 듦'(18.3%), '다른 언어·문화로 내용 이해가 어려움'(11.2%), '한국적인 색채가 강해서'(9.6%), '선정적·폭력적 내용'(9.6%) 등이 뒤를 이음

그림7-27 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 도서

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=312), 단위: %)



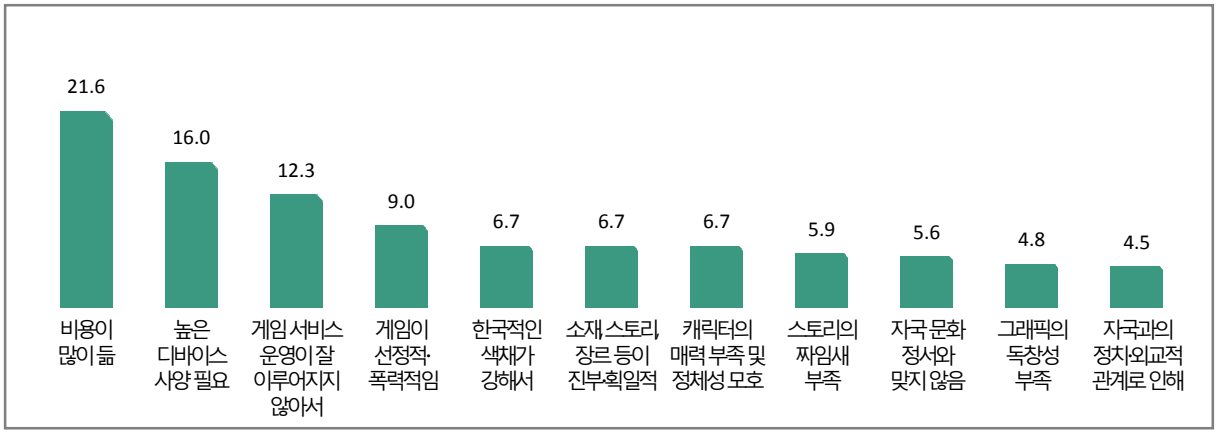

*Q. 귀하가 생각하는 한국 도서의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 7) 게임

- 태국에서 한국 게임의 호감을 저해하는 주 요인은 '비용이 많이 듦'(21.6%)임
- 다음은 '높은 디바이스 사양 필요'(16.0%), '게임 서비스 운영이 잘 이루어지지 않아서'(12.3%), '게임이 선정적·폭력적임'(9.0%) 순으로 나타남

그림7-28 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 게임

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=357), 단위: %)



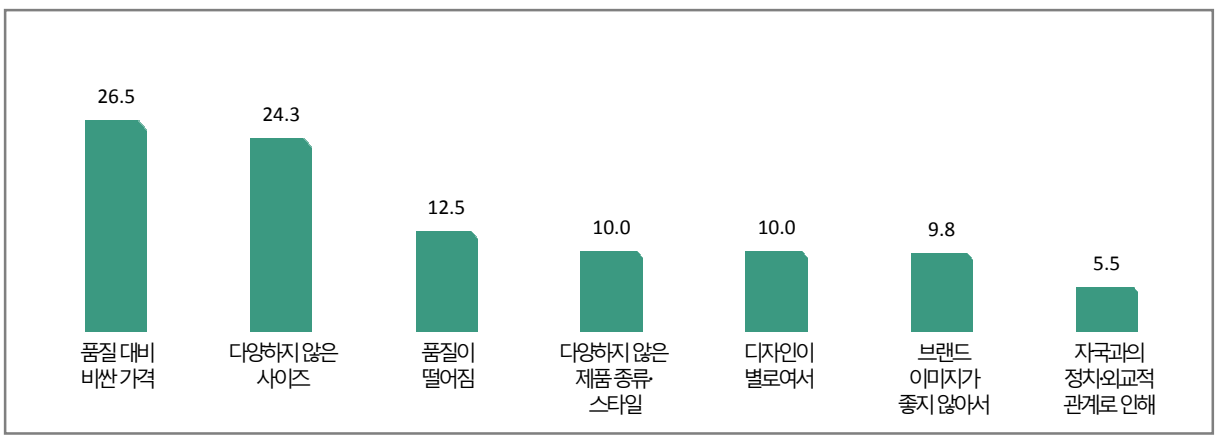

*Q. 귀하가 생각하는 한국 게임의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 8) 패션

- 한국 패션의 호감 저해 요인으로 '품질 대비 비싼 가격'(26.5%), '다양하지 않은 사이즈'(24.3%)등이 높게 나타남
- 이어 '품질이 떨어짐'(12.5%), '다양하지 않은 제품 종류·스타일'(10.0%), '디자인이 별로여서'(10.0%) 순으로 응답됨

그림7-29 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 패션

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=400), 단위: %)



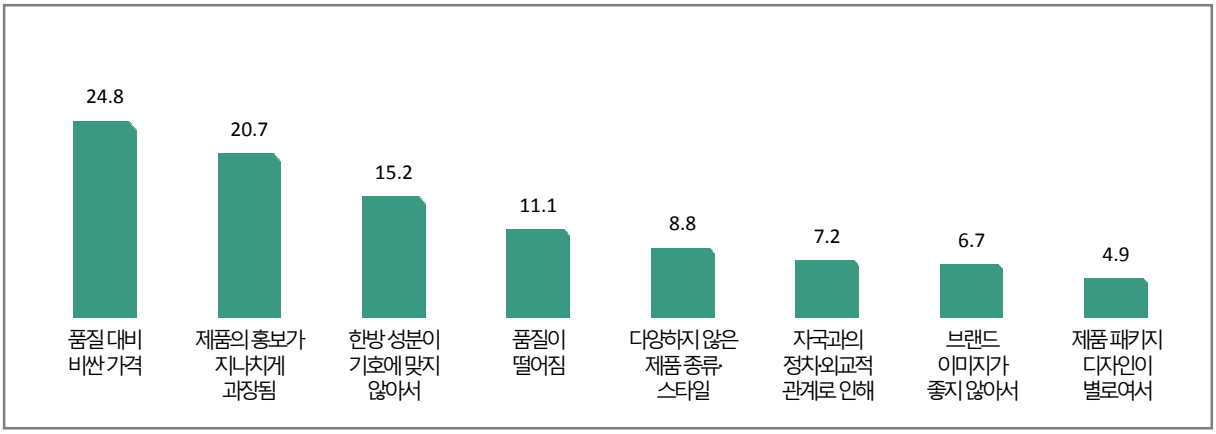

*Q. 귀하가 생각하는 한국 패션의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 9) 뷰티

- 태국에서 한국 뷰티의 호감을 저해하는 요인으로는 '품질 대비 비싼 가격'(24.8%)이 가장 높게 나타남
- '제품의 홍보가 지나치게 과장됨'(20.7%), '한방 성분이 기호에 맞지 않아서'(15.2%), '품질이 떨어짐'(11.1%) 등이 뒤를 이음

그림7-30 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 뷰티

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=387), 단위: %)



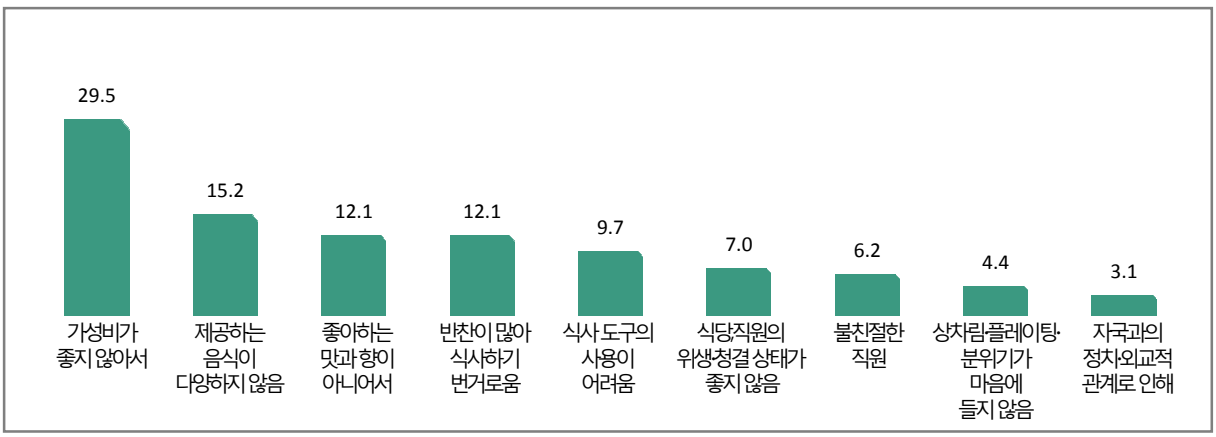

*Q. 귀하가 생각하는 한국 뷰티의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 10) 한식

- 한식의 호감 저해 요인으로 '가성비가 좋지 않아서'(29.5%)의 응답 비율이 가장 높음
- 다음은 '제공하는 음식이 다양하지 않음'(15.2%), '좋아하는 맛과 향이 아니어서'(12.1%), '반찬이 많아 식사하기 번거로움'(12.1%) 순으로 조사됨

그림7-31 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 한식

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=455), 단위: %)



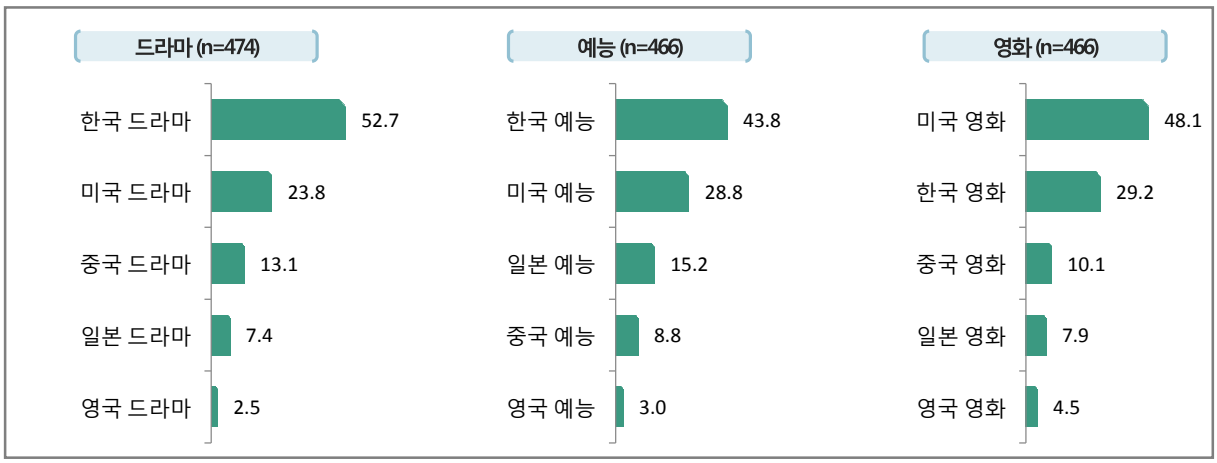

*Q. 귀하가 생각하는 한식의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 5. 자국에서 인기 있는 해외 콘텐츠

- 태국에서 인기 있는 해외 콘텐츠가 무엇인지 조사한 결과, '한국 드라마'(52.7%)와 '한국 예능'(43.8%)이 가장 인기 있는 것으로 나타남
- 반면, 태국에서 가장 인기 있는 해외 영화는 '미국 영화'(48.1%)임

그림7-32 자국에서 인기 있는 해외 콘텐츠

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)



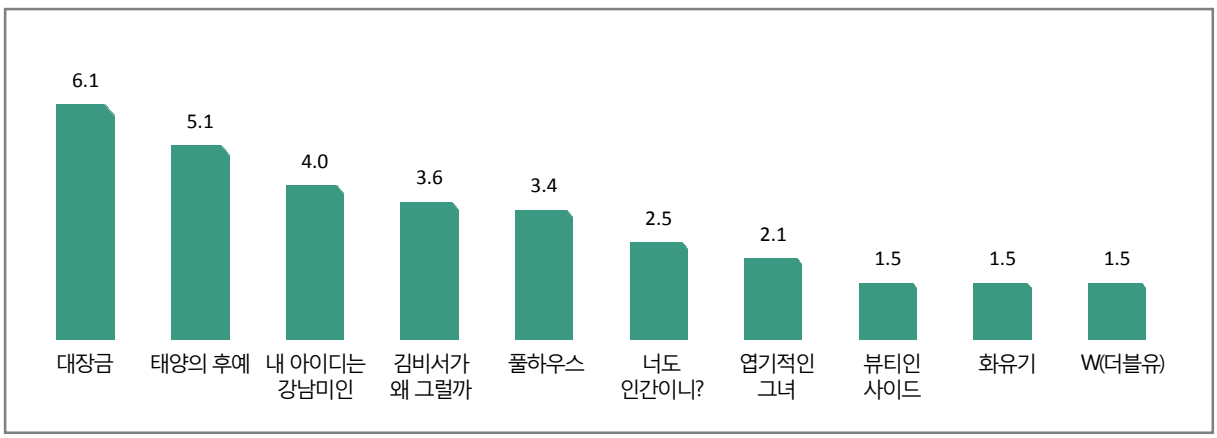

*Q 귀하의 국가에서 인기 있는 문화콘텐츠는 어느 국가의 문화콘텐츠입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 6. 선호하는 한국 드라마

- 태국에서 가장 선호하는 한국 드라마는 '대장금'(6.1%)임
- 이어 '태양의 후예'(5.1%), '내 아이디는 강남미인'(4.0%)', '김비서가 왜 그럴까'(3.6%) 순으로 높은 선호도를 보임

그림7-33 선호하는 한국 드라마(Top 10)

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=474), 주관식 응답, 단위: %)



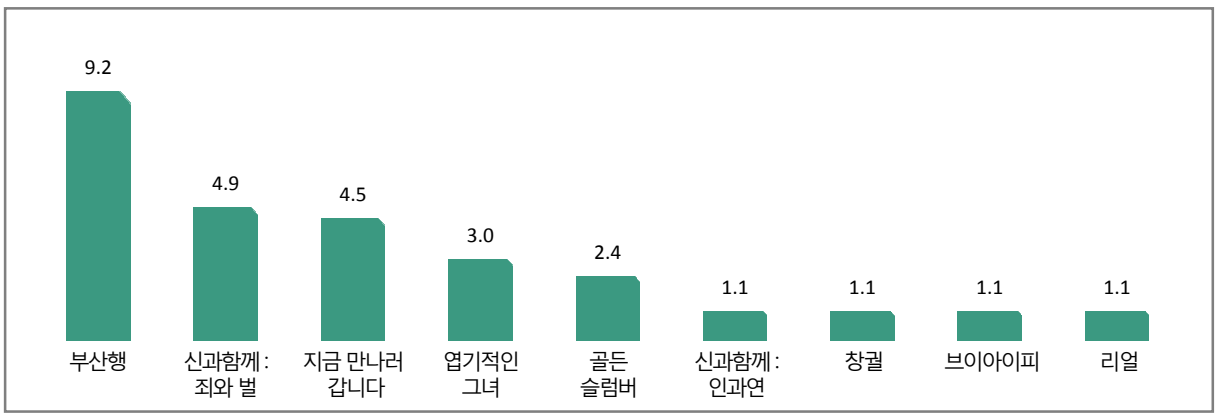

*Q 귀하가 올해 시청한 한국 드라마 중 가장 좋아하는 것은 무엇입니까?*

## 7. 선호하는 한국 영화

- 태국에서 가장 선호하는 한국 영화는 '부산행'(9.2%)이며, 다음으로 '신과 함께 : 죄와 벌'(4.9%), '지금 만나러 갑니다'(4.5%), '엽기적인 그녀'(3.0%), '골든 슬럼버'(2.4%) 등이 뒤를 이음

그림7-34 선호하는 한국 영화(Top 10)

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=466), 주관식 응답, 단위: %)



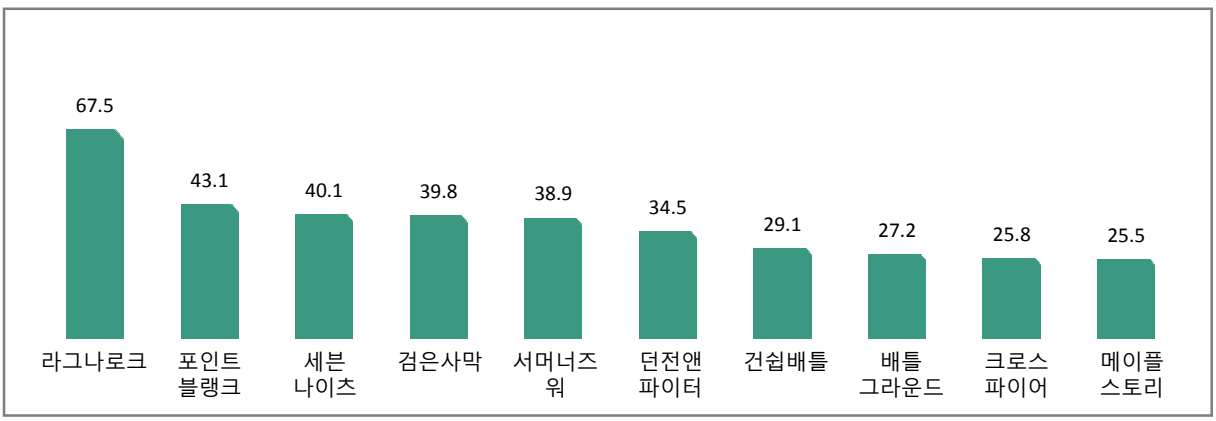

*Q. 귀하가 올해 시청한 한국 영화 중 가장 좋아하는 것은 무엇입니까?*
**동순위가 많아 그래프 상에 누락된 항목이 있음*

## 8. 한국산 게임 인지율

- 태국에서 다음의 게임들을 한국산 게임으로 인지하고 있는지에 대해 조사한 결과, '라그나로크'가 67.5%로 인지율이 가장 높으며, 다음으로 '포인트블랭크'(43.1%), '세븐나이츠'(40.1%) 등의 인지율이 높음

그림7-36 한국산 게임 인지율

(Base: 해당 콘텐츠 경험자(n=357), 복수응답, 단위: %)



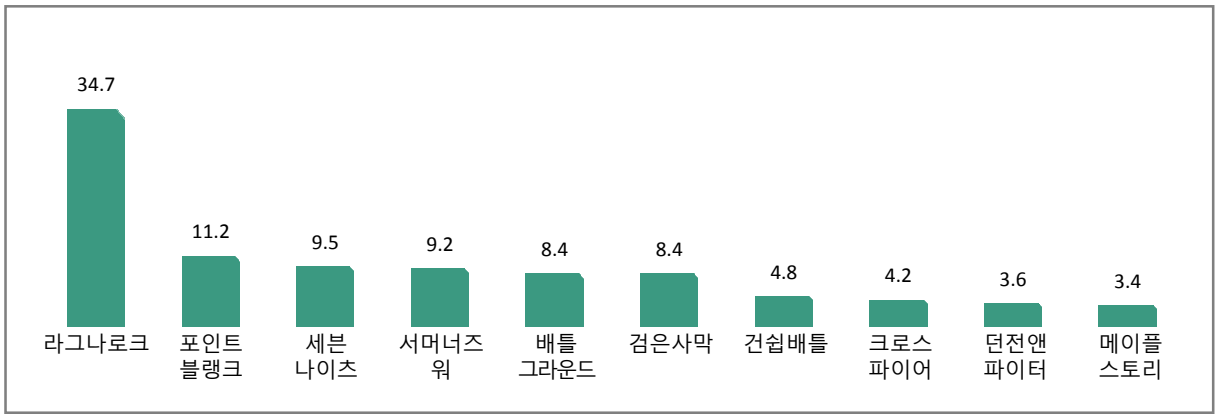

*Q. 다음 중 한국 게임이라고 알고 있는 게임을 모두 선택해주십시오*

## 9. 선호하는 한국 게임

- 선호하는 한국 게임으로는 '라그나로크'가 34.7%로 가장 높게 나타남
- 그 다음은 '포인트블랭크'(11.2%), '세븐나이츠'(9.5%), '서머너즈 워'(9.2%) 순임

그림7-37 선호하는 한국 게임

(Base: 해당 콘텐츠 경험자(n=357), 단위: %)



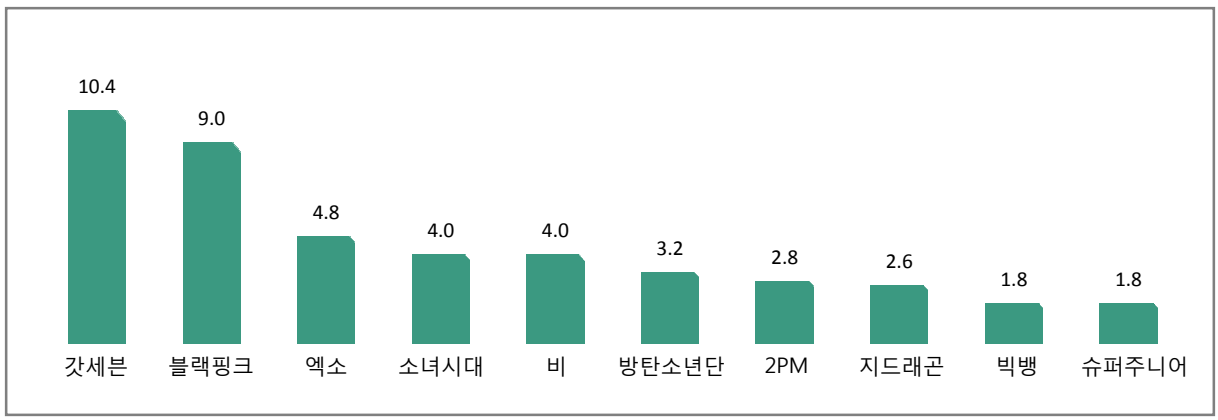

*Q. 다음의 한국 게임 중 가장 좋아하는 게임은 무엇입니까?*

## 10. 선호하는 한국 가수·그룹

- 태국에서 가장 선호하는 한국 가수·그룹은 '갓세븐'(10.4%)임
- 이어 '블랙핑크'(9.0%), '엑소'(4.8%), '소녀시대'(4.0%), '비'(4.0%) 순으로 응답됨

그림7-38 선호하는 한국 가수·그룹(Top 10)

(Base : 전체(n=500), 주관식 응답, 단위: %)



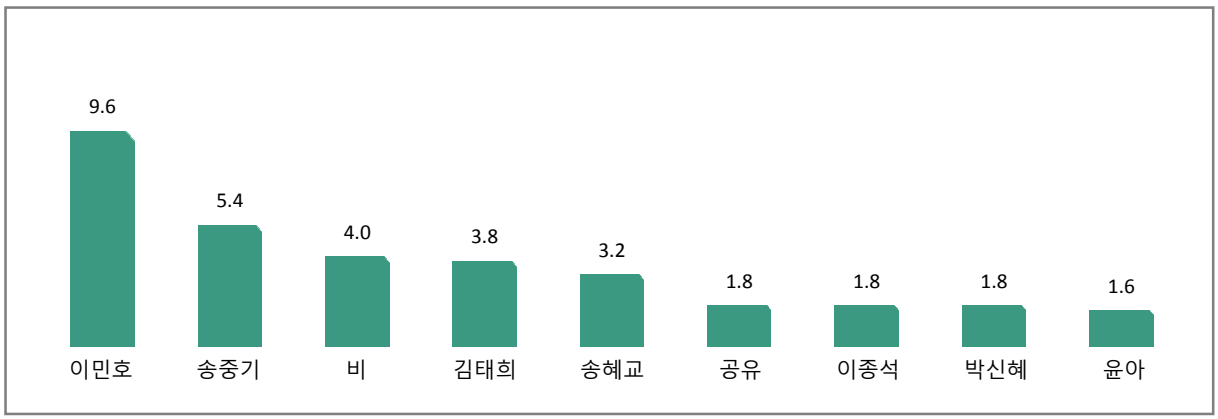

*Q. 귀하께서 현재 가장 좋아하는 한국 가수·그룹은 누구입니까?*

## 11. 선호하는 한국 배우

- 태국에서 가장 선호하는 한국 배우는 '이민호'(9.6%)임
- 다음은 '송중기'(5.4%), '비'(4.0%), '김태희'(3.8%) 순으로 응답됨

그림7-39 선호하는 한국 배우(Top 10)

(Base : 전체(n=500), 주관식 응답, 단위: %)



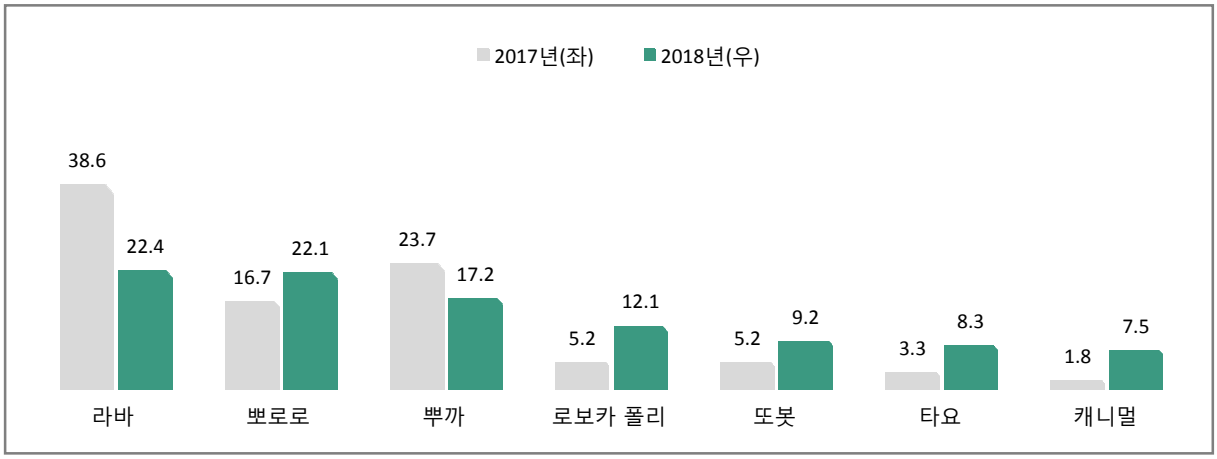

*Q. 귀하께서 현재 가장 좋아하는 한국 배우는 누구입니까?*
**동순위가 많아 그래프 상에 누락된 항목이 있음*

## 12. 선호하는 한국 애니메이션 캐릭터

- 태국에서 가장 선호하는 한국 애니메이션 캐릭터는 '라바'(22.4%)로, '17년에 이어 여전히 1위이나 선호도는 대폭 감소함
- 다음은 '뽀로로'(22.1%), '뿌까'(17.2%), '로보카 폴리'(12.1%) 순임

그림7-35 선호하는 한국 애니메이션 캐릭터

(Base: '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=329), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=348), 단위: %)



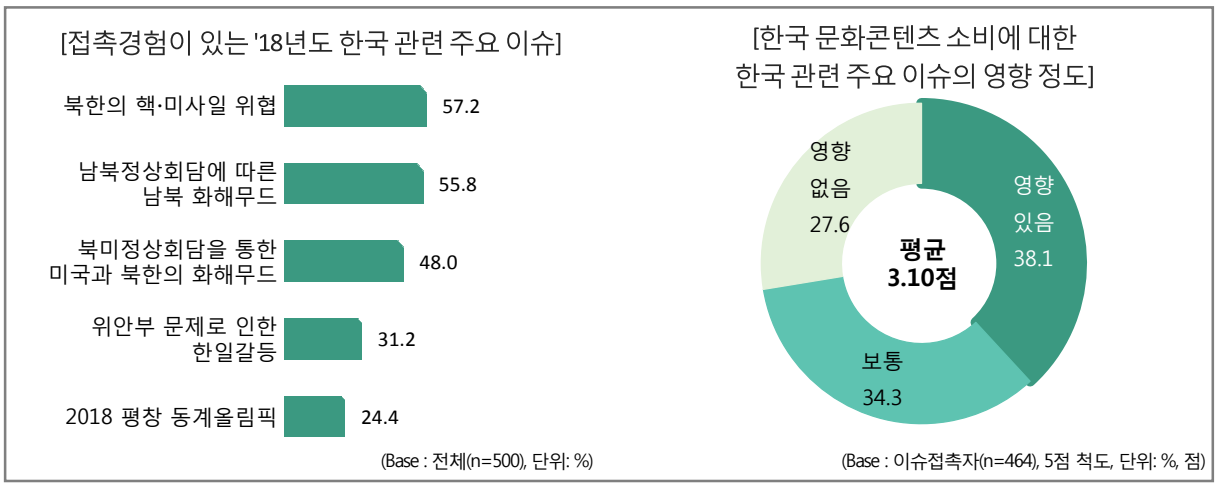

*Q. 귀하께서 선호하는 한국 애니메이션 캐릭터는 무엇입니까?*

# iv. 한류 효과

## 1. 한국 문화콘텐츠 소비에 대한 한국 관련 이슈 영향

- 태국에서는 한국 관련 주요 이슈 중 '북한의 핵·미사일 위협'(57.2%)를 가장 많이 접함
- 이러한 이슈가 한국 문화콘텐츠 소비에 영향을 미친다는 응답은 38.1%임

그림7-40 한국 문화콘텐츠 소비에 대한 한국 관련 이슈 영향

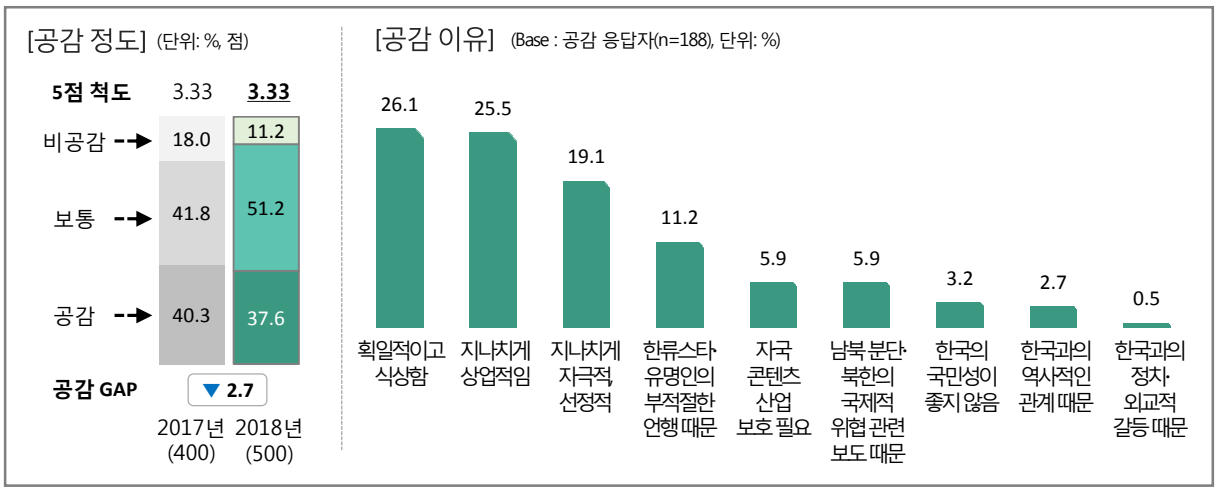



*Q 귀하께서는 한국의 정치, 사회 및 역사 관련 이슈 중 한번이라도 들어본 것을 모두 선택해 주십시오*
*Q 귀하께서는 한국의 정치, 사회 및 역사 관련 이슈가 본인이 한국 문화콘텐츠를 소비하는데에 어느정도 영향을 미친다고 생각하십니까?*

## 2. 한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식과 원인

- 태국에서 한국 문화콘텐츠를 향한 부정적인 인식에 공감하는 비율은 37.6%로, '17년 대비 소폭 감소함
- 공감 이유로는 '획일적이고 식상함'(26.1%)이 가장 높게 나타남

그림7-41 한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식과 원인



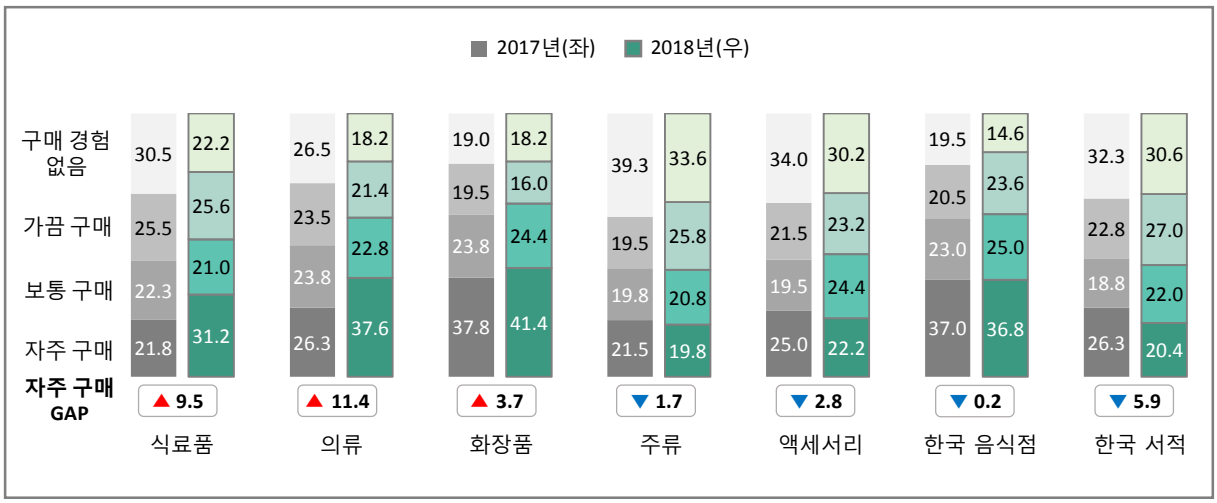

*Q 최근 일부 국가에서 '한국 문화콘텐츠가 자국에서 인기를 끌고 있는 현상'에 대해 부정적으로 보는 인식에 대해 얼마나 공감하십니까?*
*(5점 척도 - 1,2점: 비공감/ 3점: 보통/ 4,5점: 공감)*
*Q 한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식에 공감하는 이유는 무엇입니까?*

## 3. 저관여 한국 제품·서비스 구매 경험

- 태국에서 최근 1년 내 한국 제품 구매 경험은 '한국 음식점'이 85.4%로 가장 많으며, 다음은 '의류'(81.8%) 및 '화장품'(81.8%)이 동일한 비율로 뒤를 이음
- 구매 경험이 가장 낮은 제품은 '주류'(66.4%)임

그림7-42 저관여 한국 제품·서비스 구매 경험

(Base : '17년 전체(n=400), '18년 전체(n=500), 단위: %)



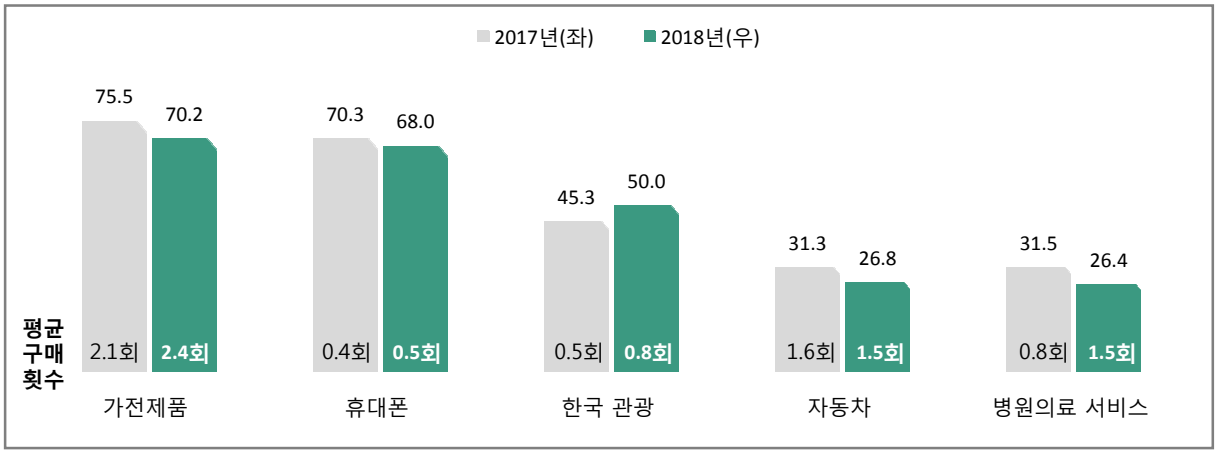

*Q. 귀하가 최근 1년간 한국산 제품을 얼마나 구매하였는지 다음 항목별로 귀하의 구매빈도와 가까운 곳에 응답해 주십시오*

## 4. 고관여 한국 제품·서비스 구매 경험

- 최근 4년 내 한국산 제품·서비스 구매 경험은 '가전제품'이 70.2%로 가장 많으며, 평균 구매 횟수는 2.4회임
- 이어 '휴대폰(68.0%), '한국 관광'(50.0%), '자동차'(26.8%) 등의 순으로 조사됨

그림7-43 저관여 한국 제품·서비스 구매 경험

(Base : '17년 전체(n=400), '18년 전체(n=500), 단위: %, 회)



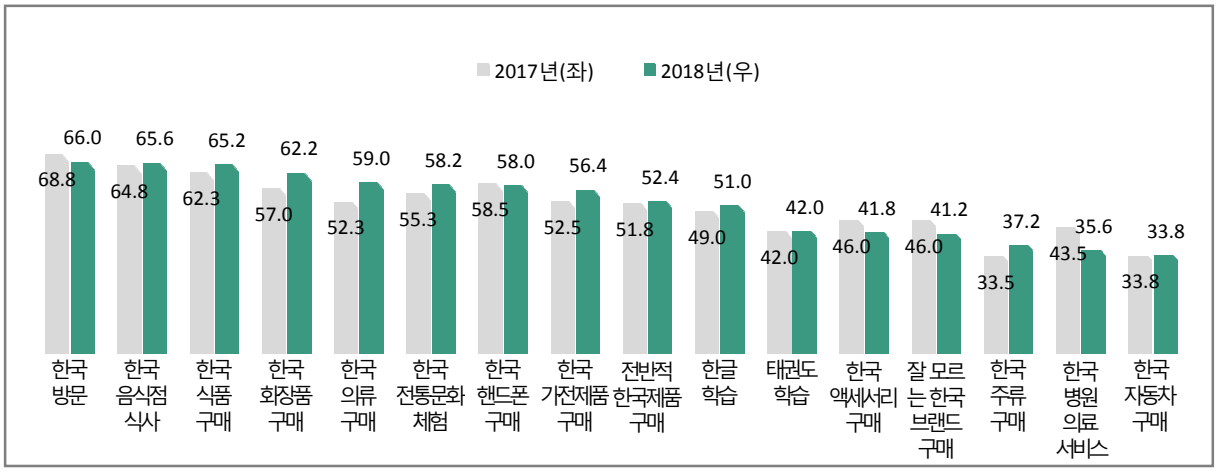

*Q. 귀하는 최근 4년 내에 다음의 한국산 제품·서비스를 얼마나 구매 또는 방문하였습니까?*

## 5. 한국 제품·서비스 향후 이용 의향

- 태국에서 향후 한국 제품 및 서비스 이용 의향은 '한국 방문'(66.0%)이 가장 높고, 다음으로 '한국 음식점 식사'(65.6%), '한국 식품 구매'(65.2%) 등의 순으로 응답됨

그림7-44 한국 제품·서비스 향후 이용의향

(Base : '17년 전체(n=400), '18년 전체(n=500), 단위: Top2%)



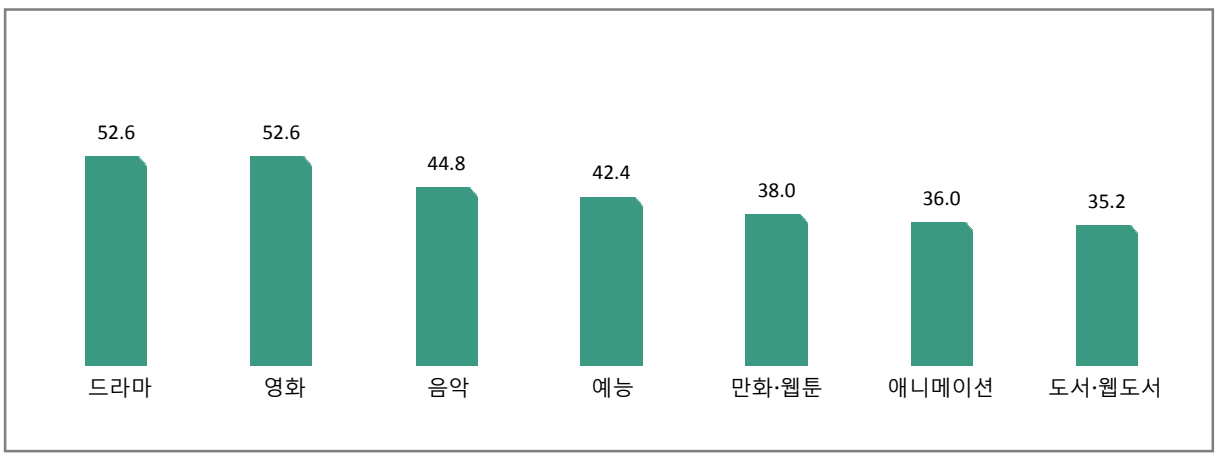

*Q. 향후 한국산 제품 및 서비스에 대한 귀하의 향후 관심 및 구매 의향이 어느 정도인지 항목별로 응답해 주십시오*
*(5점 척도 - 1,2점: 부정/ 3점: 보통/ 4,5점: 긍정)*

## 6. 한국 문화콘텐츠 유료 이용 의향

- 향후 유료 이용 의향이 가장 높은 한국 문화콘텐츠로는 '드라마'(52.6%), '영화'(52.6%)가 동일한 비율로 가장 높게 나타남
- 다음은 '음악'(44.8%), '예능'(42.4%), '만화·웹툰'(38.0%) 등의 순으로 응답됨

그림7-45 한국 문화콘텐츠 유료 이용 의향

(Base : 전체(n=500), 5점 척도, 단위: Top2%)



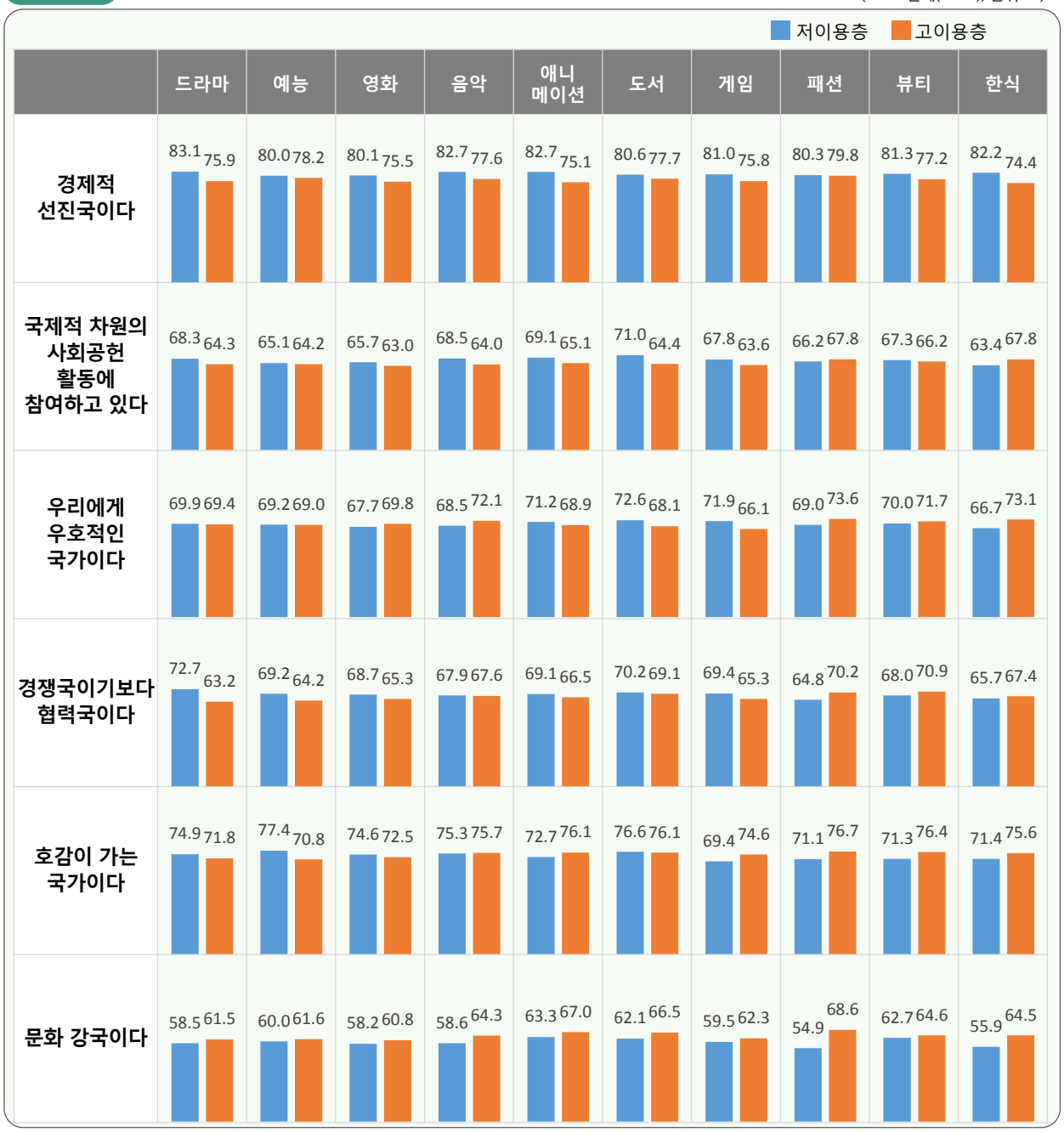

*Q. 향후 한국 문화콘텐츠에 대한 귀하의 향후 관심 및 유료 이용 의향이 어느 정도인지 다음 각 항목별로 응답해 주십시오*
*(5점 척도 - 1,2점: 부정/ 3점: 보통/ 4,5점: 긍정)*

## 7. 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 한국에 대한 인식

- 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 인식 차이가 거의 없음
- 오히려 저이용층에서 '경제적 선진국이다', '국제적 차원의 사회공헌 활동에 참여하고 있다'에 대한 인식이 긍정적으로 나타남

그림7-46 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 한국에 대한 인식

(Base : 전체(n=500), 단위 : %)




| | 드라마 | 예능 | 영화 | 음악 | 애니메이션 | 도서 | 게임 | 패션 | 뷰티 | 한식 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 경제적 선진국이다 | 83.1 / 75.9 | 80.0 / 78.2 | 80.1 / 75.5 | 82.7 / 77.6 | 82.7 / 75.1 | 80.6 / 77.7 | 81.0 / 75.8 | 80.3 / 79.8 | 81.3 / 77.2 | 82.2 / 74.4 |
| 국제적 차원의 사회공헌 활동에 참여하고 있다 | 68.3 / 64.3 | 65.1 / 64.2 | 65.7 / 63.0 | 68.5 / 64.0 | 69.1 / 65.1 | 71.0 / 64.4 | 67.8 / 63.6 | 66.2 / 67.8 | 67.3 / 66.2 | 63.4 / 67.8 |
| 우리에게 우호적인 국가이다 | 69.9 / 69.4 | 69.2 / 69.0 | 67.7 / 69.8 | 68.5 / 72.1 | 71.2 / 68.9 | 72.6 / 68.1 | 71.9 / 66.1 | 69.0 / 73.6 | 70.0 / 71.7 | 66.7 / 73.1 |
| 경쟁국이기보다 협력국이다 | 72.7 / 63.2 | 69.2 / 64.2 | 68.7 / 65.3 | 67.9 / 67.6 | 69.1 / 66.5 | 70.2 / 69.1 | 69.4 / 65.3 | 64.8 / 70.2 | 68.0 / 70.9 | 65.7 / 67.4 |
| 호감이 가는 국가이다 | 74.9 / 71.8 | 77.4 / 70.8 | 74.6 / 72.5 | 75.3 / 75.7 | 72.7 / 76.1 | 76.6 / 76.1 | 69.4 / 74.6 | 71.1 / 76.7 | 71.3 / 76.4 | 71.4 / 75.6 |
| 문화 강국이다 | 58.5 / 61.5 | 60.0 / 61.6 | 58.2 / 60.8 | 58.6 / 64.3 | 63.3 / 67.0 | 62.1 / 66.5 | 59.5 / 62.3 | 54.9 / 68.6 | 62.7 / 64.6 | 55.9 / 64.5 |

*Q 귀하의 평소 한국 문화콘텐츠 시청량(이용량)은 평균 얼마나 되십니까?*
*Q 귀하께서는 평소 한국에 대해 어떻게 생각하십니까?*

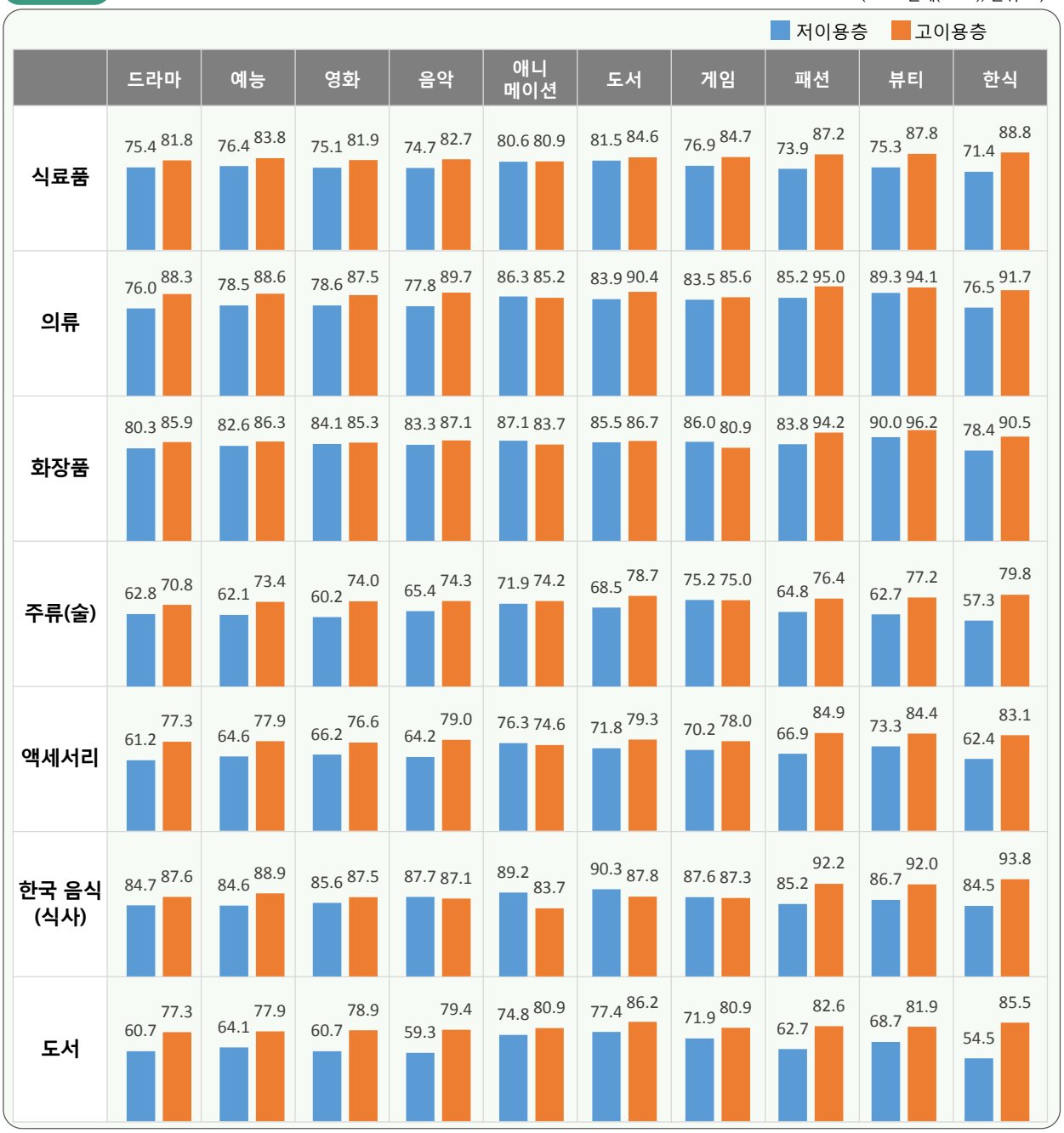
# 8. 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 구매 경험

## 1) 저관여 제품

- 전반적으로 한국 문화콘텐츠 소비 비중이 높을수록 최근 1년간 저관여 제품의 구매 경험률이 높게 나타남
- 특히, '패션', '뷰티', '한식' 콘텐츠 고이용층의 평균 구매 경험률이 높게 나타남

그림7-47 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 구매 경험 – 저관여 제품

(Base : 전체(n=500), 단위 : %)




| | 드라마 | | 예능 | | 영화 | | 음악 | | 애니메이션 | | 도서 | | 게임 | | 패션 | | 뷰티 | | 한식 | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 식료품 | 75.4 | 81.8 | 76.4 | 83.8 | 75.1 | 81.9 | 74.7 | 82.7 | 80.6 | 80.9 | 81.5 | 84.6 | 76.9 | 84.7 | 73.9 | 87.2 | 75.3 | 87.8 | 71.4 | 88.8 |
| 의류 | 76.0 | 88.3 | 78.5 | 88.6 | 78.6 | 87.5 | 77.8 | 89.7 | 86.3 | 85.2 | 83.9 | 90.4 | 83.5 | 85.6 | 85.2 | 95.0 | 89.3 | 94.1 | 76.5 | 91.7 |
| 화장품 | 80.3 | 85.9 | 82.6 | 86.3 | 84.1 | 85.3 | 83.3 | 87.1 | 87.1 | 83.7 | 85.5 | 86.7 | 86.0 | 80.9 | 83.8 | 94.2 | 90.0 | 96.2 | 78.4 | 90.5 |
| 주류(술) | 62.8 | 70.8 | 62.1 | 73.4 | 60.2 | 74.0 | 65.4 | 74.3 | 71.9 | 74.2 | 68.5 | 78.7 | 75.2 | 75.0 | 64.8 | 76.4 | 62.7 | 77.2 | 57.3 | 79.8 |
| 액세서리 | 61.2 | 77.3 | 64.6 | 77.9 | 66.2 | 76.6 | 64.2 | 79.0 | 76.3 | 74.6 | 71.8 | 79.3 | 70.2 | 78.0 | 66.9 | 84.9 | 73.3 | 84.4 | 62.4 | 83.1 |
| 한국 음식(식사) | 84.7 | 87.6 | 84.6 | 88.9 | 85.6 | 87.5 | 87.7 | 87.1 | 89.2 | 83.7 | 90.3 | 87.8 | 87.6 | 87.3 | 85.2 | 92.2 | 86.7 | 92.0 | 84.5 | 93.8 |
| 도서 | 60.7 | 77.3 | 64.1 | 77.9 | 60.7 | 78.9 | 59.3 | 79.4 | 74.8 | 80.9 | 77.4 | 86.2 | 71.9 | 80.9 | 62.7 | 82.6 | 68.7 | 81.9 | 54.5 | 85.5 |

* 구매 경험률 : 2점-5점 비율(%)

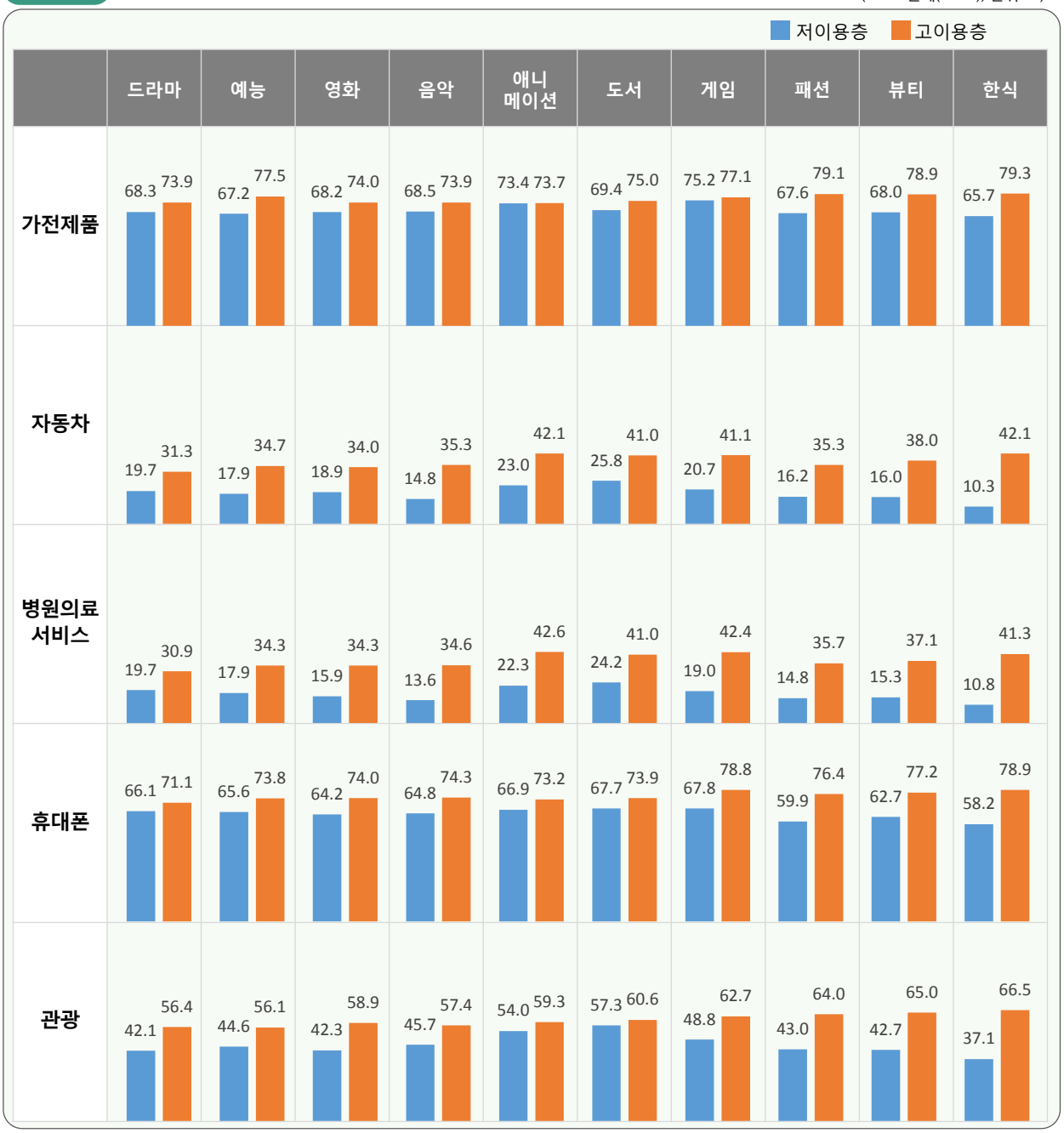
*Q. 귀하의 평소 한국 문화콘텐츠 시청량(이용량)은 평균 얼마나 되십니까?*
*Q. 귀하는 최근 1년간 한국산 제품을 얼마나 구매 하였는지 다음 항목별로 귀하의 구매빈도와 가까운 곳에 응답해 주십시오*
** 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 구매 경험률 분석*

## 2) 고관여 제품

- 전반적으로 한국 문화콘텐츠 소비 비중이 높을수록 최근 4년간 고관여 제품의 구매 경험률이 높게 나타남
- 특히, '게임', '패션' '뷰티', '한식' 콘텐츠 고이용층의 평균 구매 경험률이 상대적으로 높게 나타남

그림7-48 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 구매 경험 – 고관여 제품

(Base : 전체(n=500), 단위 : %)




* 구매 경험률 : 구매 비율(%)

*Q 귀하의 평소 한국 문화콘텐츠 시청량(이용량)은 평균 얼마나 되십니까?*
*Q 귀하는 최근 4년 내에 다음의 한국산 제품/서비스를 얼마나 구매 또는 방문하셨습니까?*
** 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 구매 경험률 분석*

# v. 요약 및 결론

- 태국은 한국에 대한 인식 중 '경제적으로 선진국이다'(76.8%)에 대한 긍정 응답이 가장 높음
- 한국에 대한 '긍정 인식'은 78.6%, '부정 인식'은 2.0%로 긍정 인식이 높게 나타남
- 한국 하면 가장 먼저 떠오르는 것은 'K-Pop'이며, 다음은 '한류스타', 뷰티서비스(성형)' 순임
- 태국에서 가장 인기 있는 한국 제품·서비스·콘텐츠는 'K-Pop'이며, 이어서 '한류 스타, '뷰티 제품(화장품)', '드라마', '한국 음식' 순으로 인기가 높음
- 한국 문화콘텐츠에 대한 관심이 1년 전 대비 증가했다는 응답과 1년 후 증가할 것이라는 응답 모두 본인보다 자국민의 관심도에서 더 높음
- 한국 문화콘텐츠를 접한 후 한국에 대한 인식 변화는 '긍정적'이 76.8%, '부정적'이 2.4%임
- 태국에서 접할 기회가 높은 한국 문화콘텐츠는 '뷰티', '게임', '음악', '한식' 등임
- 한국 동영상 콘텐츠는 주로 'TV'와 'OTT'를 통해 접촉하고 있으며, 이를 시청하기 위한 다운로드·스트리밍 주 경로는 'Youtube'와 'Netflix'임
- 태국의 한국 문화콘텐츠 소비 비중은 '게임'이 가장 높으며, 이어서 '도서', '애니메이션', '예능' 순. 패션·뷰티·음식 동영상 콘텐츠 시청 빈도는 '뷰티'(58.4%)가 가장 높게 나타남
- 한국 문화콘텐츠 호감도는 '드라마'가 가장 높고, 그 다음은 '뷰티', '영화', '예능' 순임. 대중적 인기도는 '뷰티'가 가장 높으며, 이어서 '패션', '한식' 순으로 높음
- 한국 드라마, 영화의 가장 큰 인기 요인은 '배우의 매력적인 외모'이며, 예능은 '재미있는 게임 및 소재 사용', 음악은 '가수·그룹의 매력적인 외모와 스타일'이 주 인기 요인임
- 애니메이션의 인기 요인은 '그림체, 색채, 그래픽 등 영상미 선호'이며, 도서는 '스토리 및 작화 선호', 게임은 '그래픽·그림 선호'가 주요 인기 요인임
- 한국 패션의 1순위 인기 요인은 '디자인 선호'이며, 뷰티에서는 '우수한 효과·품질', 한식에서는 '맛이 있어서'가 가장 큰 인기 요인으로 조사됨
- 한국 드라마, 영화, 음악 콘텐츠의 호감을 저해하는 요인으로는 '한국어가 어렵고 생소함'이 가장 높게 나타남. 예능은 '한국식 유머 코드가 맞지 않아서', 애니메이션은 '자막·더빙을 통한 시청 불편', 도서는 '자국어 번역 미흡', 게임은 '비용이 많이 듦'이 주요 호감 저해 요인임
- 패션, 뷰티 콘텐츠의 1순위 호감 저해 요인은 '품질 대비 비싼 가격'이며, 한식은 '가성비가 좋지 않아서'로 응답됨
- 태국에서 가장 인기 있는 해외 콘텐츠는 '한국 드라마', '한국 예능', '미국 영화'임
- 가장 선호하는 한국 드라마는 '대장금', 영화는 '부산행', 가수·그룹은 '갓세븐', 배우는 '이민호', 애니메이션 캐릭터는 '라바'로 조사됨
- 태국에서 한국산 게임 인지율 높은 게임과 가장 선호하는 게임 모두 '라그나로크'임
- 한국과 관련 있는 주요 이슈 중 '북한의 핵·미사일 위협'에 대한 접촉이 가장 많으며, 이러한 이유로 인해 본인의 한국 문화콘텐츠 소비에 영향이 있다는 응답은 38.1%로 조사됨
- 한국 문화콘텐츠를 향한 부정적인 인식에 공감하는 비율은 37.6%이며, 공감 이유로는 '획일적이고 식상함'이라는 의견이 가장 많음
- 최근 1년 내 저관여 한국 제품·서비스 구매 경험은 '한국 음식점'이 가장 높으며, 최근 4년 내 고관여 제품·서비스 구매 경험은 '가전제품', '휴대폰', '한국 관광' 순으로 높음
- 향후 한국 제품·서비스 이용 의향은 '한국 방문'이 가장 높으며, 유료 이용 의향이 가장 높은 문화콘텐츠는 '드라마'이며, 다음은 '영화', '음악' 순으로 이용 의향이 높음

Chapter 8

# 국가별 결과 분석

## 말레이시아



# Ⅰ. 한국 인식

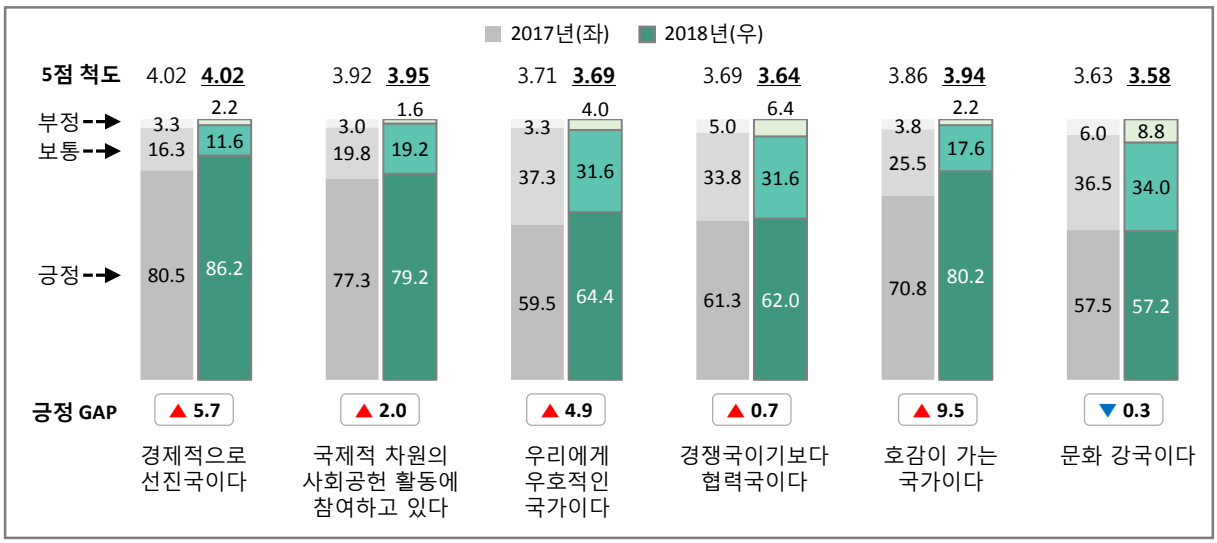
## 1. 한국에 대한 인식

### 1) 한국에 대한 인식

- 말레이시아에서는 한국에 대한 인식 중 '경제적으로 선진국이다'의 긍정 응답이 86.2%로 가장 높으며, 다음은 '호감이 가는 국가이다'(80.2%), '국제적 차원의 사회공헌 활동에 참여하고 있다'(79.2%) 순으로 이어짐
- 대부분의 분야에서 긍정 응답이 소폭 상승한 가운데, '문화 강국이다'의 긍정 비율은 57.2%로 '17년 대비 소폭 감소함

그림8-1 한국에 대한 인식

(Base : '17년 전체(n=400), '18년 전체(n=500), 5점 척도, 단위: %, 점)



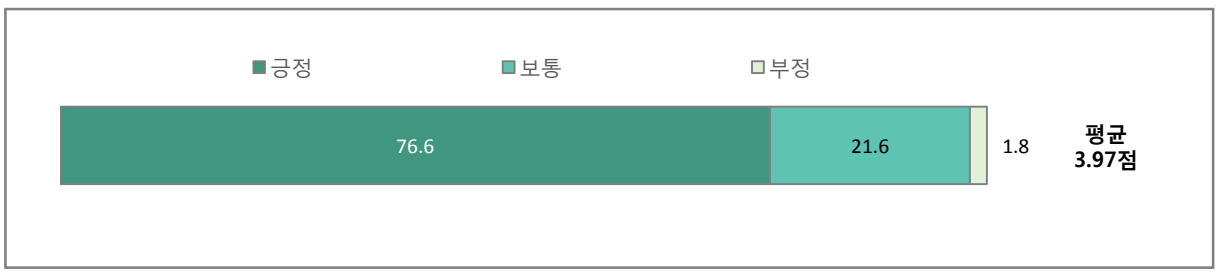

*Q. 귀하께서는 평소 **한국**에 대해 어떻게 생각하십니까? 한국에 대한 설명을 읽으시고, 귀하께서 동의하는 정도를 선택해 주십시오 (5점 척도 - 1,2점: 부정/3점: 보통/4,5점: 긍정)*

### 2) 한국에 대한 전반적인 인식

- 말레이시아에서는 한국에 대한 '긍정 인식'이 76.6%로, 10명 중 약 8명이 긍정적 이미지를 갖고 있는 것으로 조사됨

그림8-2 한국에 대한 전반적인 인식

(Base : 전체(n=500), 5점 척도, 단위: %, 점)



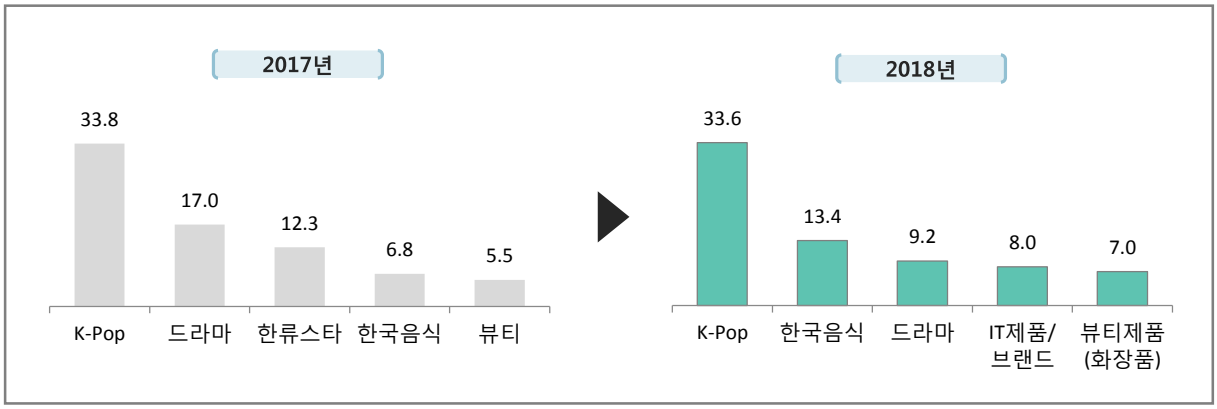

*Q. 귀하의 한국에 대한 전반적인 인식은 어떠하십니까? (5점 척도 - 1,2점: 부정/3점: 보통/4,5점: 긍정)*

## 2. 한국 연상 이미지

- 한국 하면 가장 먼저 떠오르는 것은 'K-Pop'(33.6%)이며, 다음은 '한국 음식'(13.4%), '드라마'(9.2%) 순으로 나타남
- '17년에 '한국 음식'은 4순위로 조사되었으나, '18년에는 +7.6%p 상승하여 2순위로 조사됨

그림8-3 한국 연상 이미지(Top 5)

(Base : '17년 전체(n=400), '18년 전체(n=500), 단위: %)



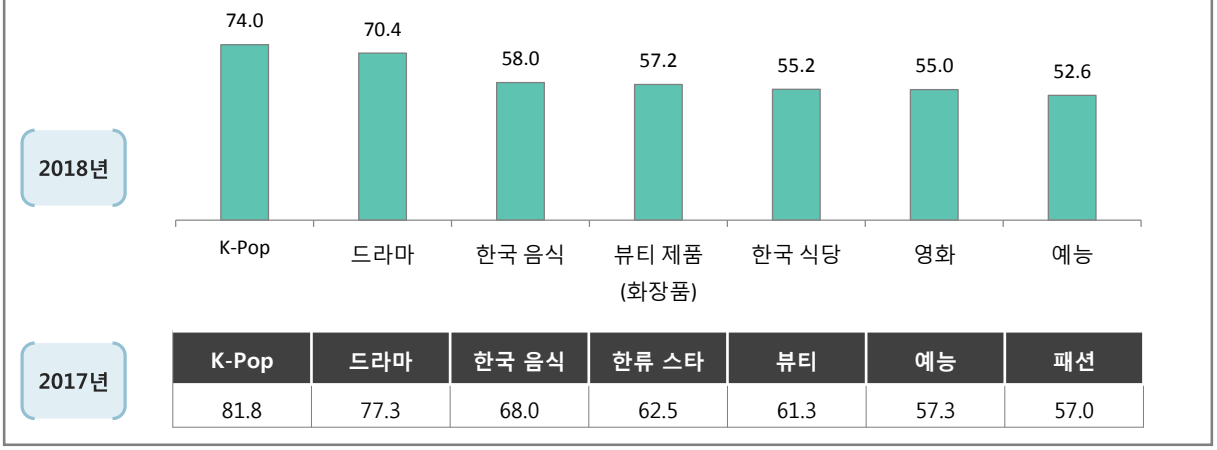

*Q. 귀하께서 한국에 대해 생각해 본다면, 가장 먼저 떠오르는 것은 무엇입니까?*

## 3. 자국에서 인기 있는 한국 제품·서비스·콘텐츠

- 인기 있는 한국 제품·서비스·콘텐츠는 'K-Pop'(74.0%)과 '드라마'(70.4%)가 70% 이상으로 높게 나타났으며, 다음은 '한국 음식'(58.0%), '뷰티 제품(화장품)'(57.2%), '한국 식당'(55.2%) 순으로 응답됨
- '17년에 '한류 스타'에 대한 인기가 60% 이상으로 높았으나, '18년에 47.8%로 대폭 감소함

그림8-4 자국에서 인기 있는 한국제품·서비스·콘텐츠(Top 7)

(Base : '17년 전체(n=400), '18년 전체(n=500), 복수응답, 단위: %)




2017년

| K-Pop | 드라마 | 한국 음식 | 한류 스타 | 뷰티 | 예능 | 패션 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 81.8 | 77.3 | 68.0 | 62.5 | 61.3 | 57.3 | 57.0 |

*Q. 다음 중 귀하의 국가에서 인기 있다고 생각하는 '한국 제품서비스콘텐츠'를 모두 선택해 주십시오*

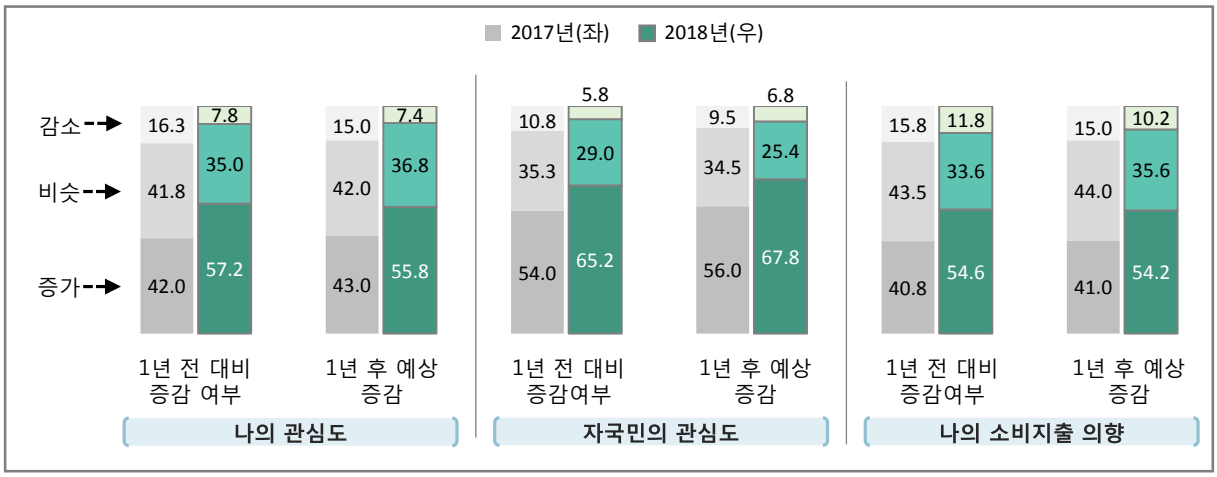
**한국식당'은 '17년 조사에 포함되지 않음*

## 4. 한국 문화콘텐츠 관심도

- 한국 문화콘텐츠에 대한 관심이 1년 전 대비 증가했다는 응답은 본인 57.2%, 자국민 65.2%였으며, 한국 문화콘텐츠에 대한 관심이 1년 후 증가할 것이라는 응답은 본인 55.8%, 자국민 67.8%로 나타남
- 한국 문화콘텐츠 소비지출 의향이 1년 전 대비 증가했다는 응답은 54.6%, 1년 후 증가할 것이라는 응답은 54.2%로, '17년 대비 소비지출 의향이 모두 10% 이상 증가함

그림8-5 한국 문화콘텐츠 관심도

(Base : '17년 전체(n=400), '18년 전체(n=500), 5점 척도, 단위: %)



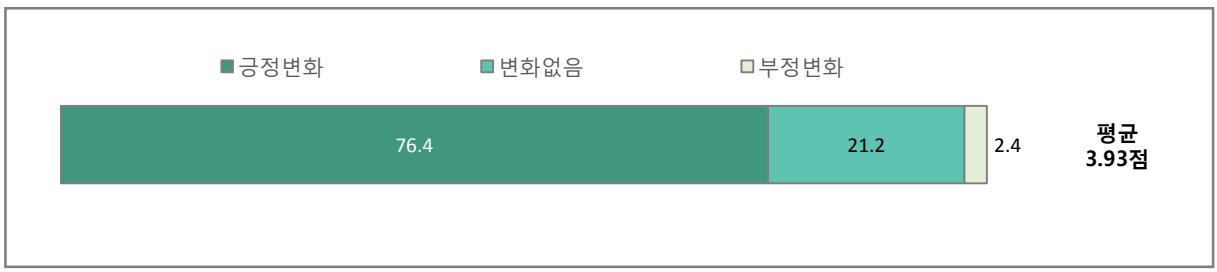

*Q. 한국 문화콘텐츠에 대한 관심도와 관련한 질문을 읽고, 귀하의 생각과 일치하는 것을 선택해 주십시오*
*(5점 척도 -1,2점: 감소/3점: 비슷/4,5점: 증가)*

## 5. 한국 문화콘텐츠 경험 후 한국에 대한 인식 변화

- 한국 문화콘텐츠를 접한 이후 한국에 대한 인식이 '긍정적'으로 변화했다는 응답이 76.4%로, 10명 중 약 8명에 해당함

그림8-6 한국 문화콘텐츠 경험 후 한국에 대한 인식 변화

(Base : 전체(n=500), 5점 척도, 단위: %, 점)




*Q. 귀하가 한국 문화콘텐츠를 접한 이후, 귀하의 한국에 대한 전반적인 인식은 어떻게 변화했습니까?*
*(5점 척도-1,2점: 부정변화/3점: 변화없음/4,5점: 긍정변화)*

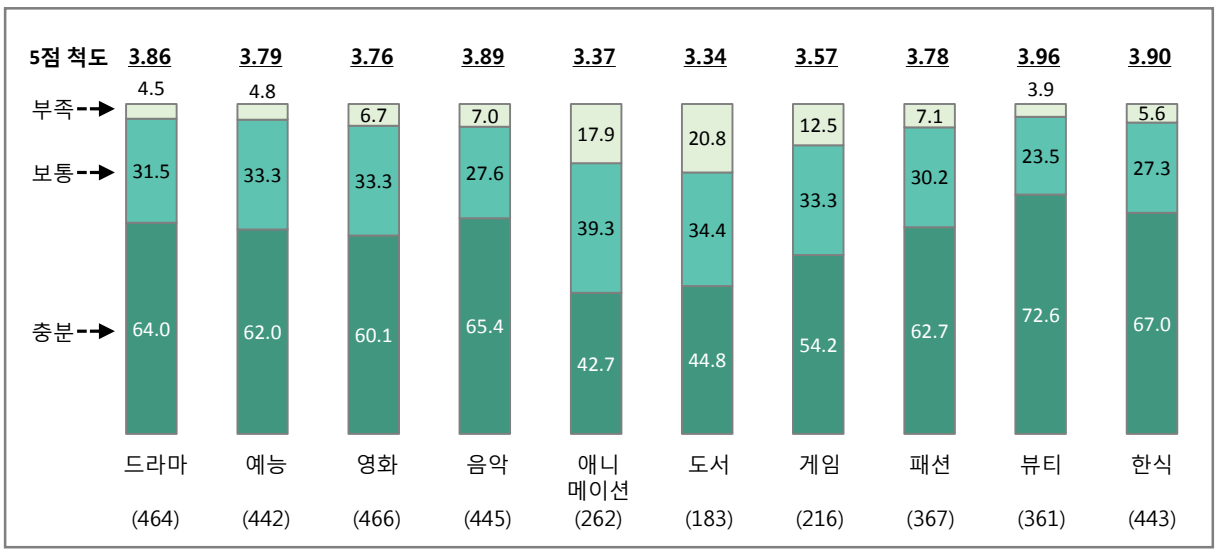
# ii. 한류 소비

## 1. 한국 문화콘텐츠에 대한 접촉 기회

- 말레이시아에서 접할 기회가 가장 충분한 한국 문화콘텐츠는 '뷰티'(72.6%)이며, 다음은 '한식'(67.0%), '음악'(65.4%), '드라마'(64.0%) 순으로 응답됨
- 반면, '도서'와 '애니메이션'은 접할 기회가 부족하다는 의견이 상대적으로 높게 나타남 (각 20.8%, 17.9%)

그림8-7 한국 문화콘텐츠에 대한 접촉 기회

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 5점 척도, 단위: %, 점)




*Q. 귀하께서는 한국 문화콘텐츠를 접할 수 있는 기회가 얼마나 충분하다고 생각하십니까?*
*(5점 척도-1,2점:부족/3점:보통/4,5점:충분, ()는 응답자수)*
** '17년에는 '패션/뷰티', '애니메이션/만화/캐릭터'를 통합해 조사.*
*'18년에는 '패션'과 '뷰티'는 분리, '애니메이션'만 한 분야로 분리해 조사. '만화'는 '도서'로 편입*

## 2. 한국 문화콘텐츠 접촉 경로

- 한국 문화콘텐츠는 주로 'TV'와 'OTT'를 통한 접촉이 많음

표8-1 한국 문화콘텐츠 접촉 경로(Top 2)

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 드라마 | 예능 | 영화 | 음악 | 애니메이션 | 도서 | 게임 | 패션 | 뷰티 | 한식 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 사례수 | | (464) | (442) | (466) | (445) | (262) | (183) | (216) | (367) | (361) | (443) |
| '18년 | 1위 | TV | TV | TV | 온라인·모바일 플랫폼 | TV | 자국 사이트/App | 온라인 플레이 | 자국 사이트 | 자국 사이트 | 자국 오프라인 매장·식당 |
| | | 76.5 | 77.6 | 73.6 | 84.0 | 65.3 | 73.8 | 63.9 | 80.9 | 74.0 | 76.1 |
| | 2위 | OTT | OTT | OTT | TV | OTT | 한국 사이트/App | 모바일 플레이 | SNS | 자국 매장 | 자국 사이트 |
| | | 73.7 | 69.2 | 70.2 | 68.1 | 64.5 | 44.3 | 62.0 | 58.3 | 57.6 | 44.5 |
| 사례수 | | (386) | (361) | (366) | (369) | (207) | (123) | (134) | (271) | | (348) |
| '17년 | 1위 | TV | TV | TV | TV | TV | 자국 온라인 사이트 | 인터넷사이트 동영상시청 | 온라인 사이트 | | 자국 오프라인 |
| | | 81.3 | 78.9 | 73.8 | 74.8 | 67.6 | 58.5 | 64.2 | 75.3 | | 73.3 |
| | 2위 | 무료 온라인·모바일 스트리밍 | 무료 온라인·모바일 스트리밍 | 무료 온라인·모바일 스트리밍 | 무료 온라인·모바일 스트리밍 | 무료 온라인·모바일 스트리밍 | 한국 온라인 사이트 | 모바일 플레이 | 자국 오프라인 | | 자국 온라인 사이트 |
| | | 63.2 | 65.1 | 60.1 | 66.4 | 59.4 | 56.1 | 59.7 | 60.5 | | 50.3 |

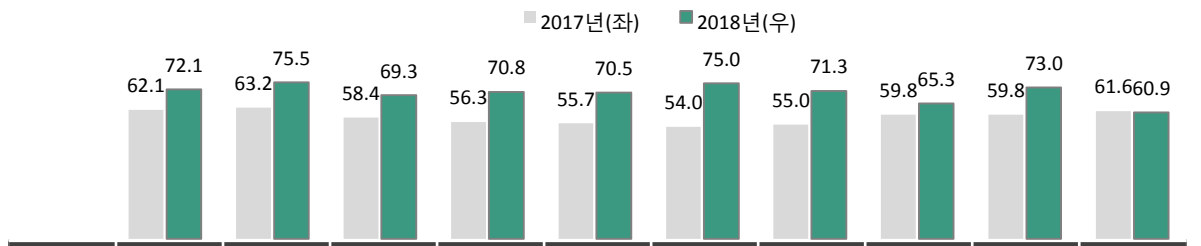
*Q. 귀하께서 평소 한국 문화콘텐츠를 접하는 경로를 모두 선택해 주십시오*
** '17년에는 '패션/뷰티', '애니메이션/만화/캐릭터'를 통합해 조사.*
*'18년에는 '패션'과 '뷰티'는 분리, '애니메이션'만 한 분야로 분리해 조사. '만화'는 '도서'로 편입*

## 3. 한국 문화콘텐츠 소비 비중

- 말레이시아에서의 한국 문화콘텐츠의 소비 비중은 '예능'이 75.5%로 가장 높으며, 다음은 '도서'(75.0%), '뷰티'(73.0%), '드라마'(72.1%) 순으로 응답됨
- 대부분의 분야에서 소비 비중이 '17년 대비 증가하였으나, '한식' 소비 비중은 소폭 감소함

그림8-8 한국 문화콘텐츠 소비 비중

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)




| | 드라마 | | 예능 | | 영화 | | 음악 | | 애니메이션 | | 도서 | | 게임 | | 패션 | | 뷰티 | | 한식 | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 사례수 | (386) | (464) | (361) | (442) | (366) | (466) | (369) | (445) | (284) | (262) | (123) | (183) | (134) | (216) | (271) | (367) | (271) | (361) | (348) | (443) |
| 전체 소비량 | 25.8시간 | | 19.1시간 | | 11.6편 | | 25.9시간 | | 12.4시간 | | 12.3시간 | | 18.7시간 | | $34.1 | | $31.1 | | $51.7 | |
| 한국 문화콘텐츠 소비량 | 18.3시간 | | 13.8시간 | | 7.8편 | | 17.4시간 | | 9.1시간 | | 9.5시간 | | 13.9시간 | | $22.5 | | $22.3 | | $19.4 | |

*Q. 귀하의 평소 한국 문화콘텐츠 시청량·소비량은 얼마나 됩니까? * 소비 비중 = 한국 문화콘텐츠 월평균 소비량 / 월평균 총소비량 X 100*
** '17년에는 '패션/뷰티', '애니메이션/만화/캐릭터'를 통합해 조사.*
*'18년에는 '패션'과 '뷰티'는 분리, '애니메이션'만 한 분야로 분리해 조사. '만화'는 '도서'로 편입*

# 4. 한국 문화콘텐츠 이용 관련 기타 조사

## 1) 한국 문화콘텐츠 다운로드·스트리밍 이용 경로

- 한국 동영상 콘텐츠를 시청하기 위해 주로 이용하는 곳은 'Youtube'이며, 다음은 'Netflix'를 많이 이용함
- 게임의 경우 'Google Play'를 가장 많이 이용하고 있음

표8-2 한국 문화콘텐츠 다운로드·스트리밍 이용 경로(Top 2)

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | 드라마 | 예능 | 영화 | 애니메이션 | 게임(모바일) |
|---|---|---|---|---|---|
| 사례수 | (342) | (306) | (327) | (169) | (134) |
| 1위 | Youtube | Youtube | Youtube | Youtube | Google Play |
| | 89.2 | 92.8 | 89.3 | 97.0 | 77.6 |
| 2위 | Netflix | Netflix | Netflix | Netflix | App Store(Apple) |
| | 52.0 | 48.7 | 50.5 | 45.6 | 17.2 |

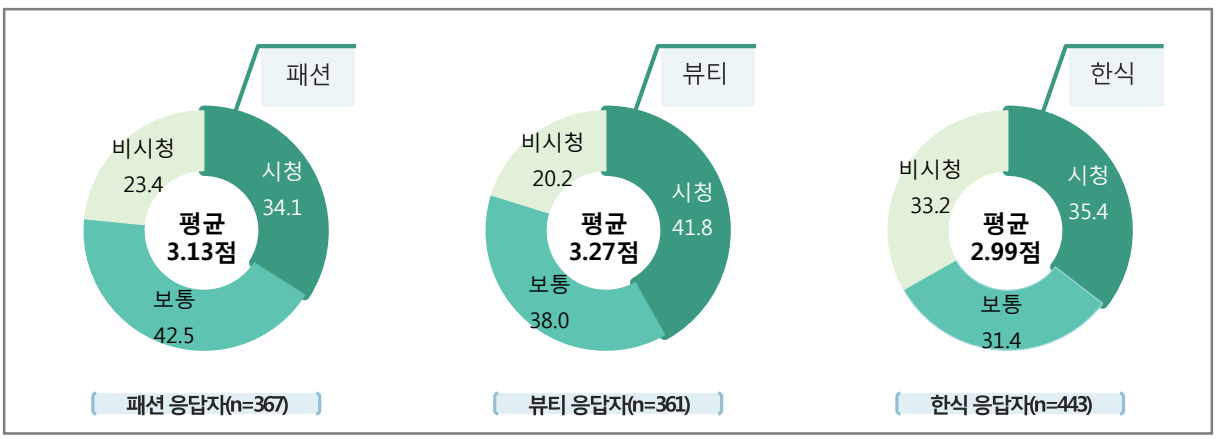
*Q 귀하께서 한국 콘텐츠를 시청하기 위해 다운로드·스트리밍을 주로 이용하는 곳을 모두 선택해 주십시오*

## 2) 한국 패션·뷰티·음식 동영상 시청 빈도

- 평소 한국 패션·뷰티·음식 동영상 중 시청 빈도가 가장 높은 콘텐츠는 '뷰티'(41.8%)로, 10명 중 약 4명이 평소 '뷰티' 콘텐츠를 자주 시청하고 있음
- '패션' 콘텐츠는 34.1%, '한식' 콘텐츠는 35.4%가 평소 자주 시청하는 것으로 조사됨

그림8-9 한국 패션·뷰티·음식 동영상 시청 빈도

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %, 점)




*Q 귀하께서는 평소 온라인/모바일을 통해 한국 패션/뷰티/한식 동영상을 얼마나 자주 시청하십니까?*
*(5점 척도 - 1점[전혀 시청안함], 2점[거의 시청안함]비시청 / 3점[종종 시청]보통/4점[자주 시청], 5점[매일 시청]시청)*

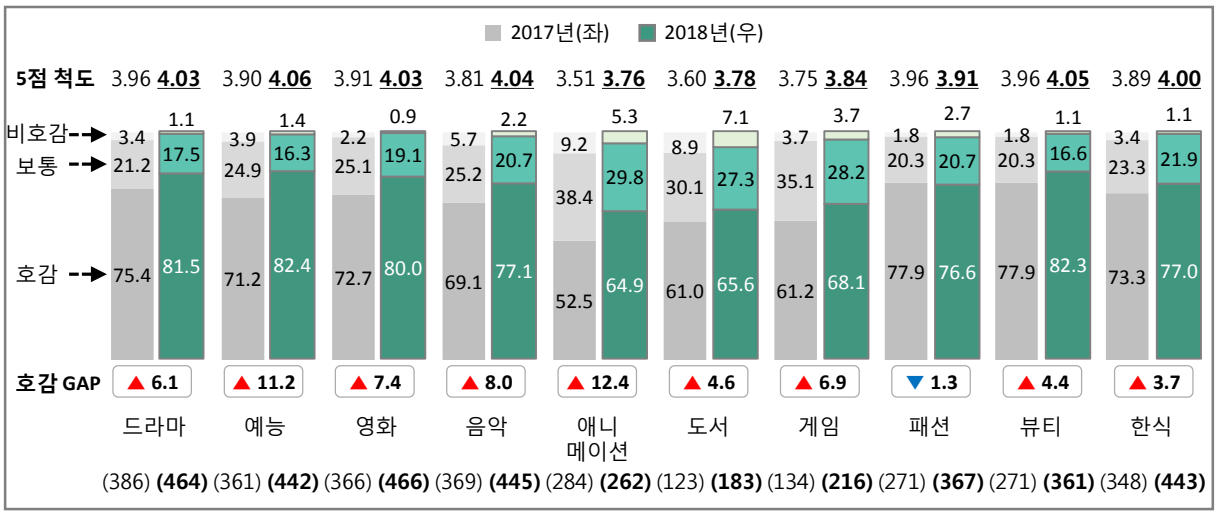
# iii. 한류 선호

## 1. 한국 문화콘텐츠 호감도

- 최근 이용한 한국 문화콘텐츠에 대한 호감도는 '예능'(82.4%)이 가장 높게 나타났고, 그 다음은 '뷰티'(82.3%), '드라마'(81.5%), '영화'(80.0%) 순으로 나타남
- '패션'을 제외한 모든 콘텐츠에 대한 호감도가 '17년 대비 상승함

그림8-10 한국 문화콘텐츠 호감도

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 5점 척도, 단위: %, 점)



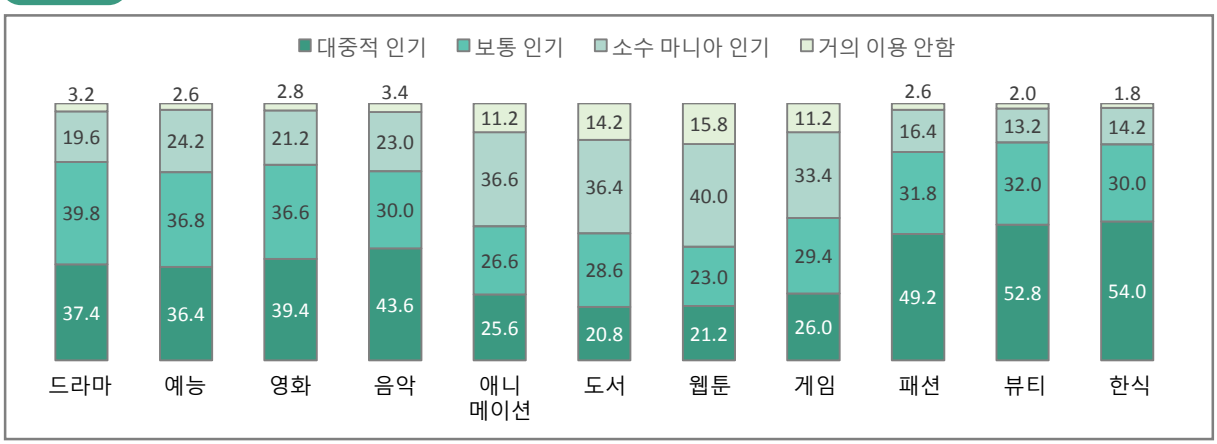

*Q. 귀하께서는 최근 이용하신 한국 콘텐츠가 전반적으로 얼마나 마음에 드십니까?(5점 척도-1,2점: 비호감/ 3점: 보통/ 4,5점: 호감)*
** '17년에는 '패션/뷰티','애니메이션/만화/캐릭터'를 통합해 조사.*
*'18년에는 '패션'과 '뷰티'는 분리,'애니메이션'만 한 분야로 분리해 조사. '만화'는 '도서'로 편입*

## 2. 한국 문화콘텐츠 인기도

- 말레이시아에서 한국 문화콘텐츠의 대중적 인기는 '한식'(54.0%)에서 가장 높았으며, 그 다음은 '뷰티'(52.8%), '패션'(49.2%), '음악'(43.6%) 순으로 나타남
- 반면, '애니메이션'(36.6%), '도서'(36.4%), '웹툰'(40.0%), '게임'(33.4%)은 소수 마니아 인기가 상대적으로 높음

그림8-11 한국 문화콘텐츠 인기도

(Base : 전체(n=500), 5점 척도, 단위: %)




*Q. 현재 귀하의 나라에서 한국 문화콘텐츠의 인기가 어느 정도라고 생각하십니까?*

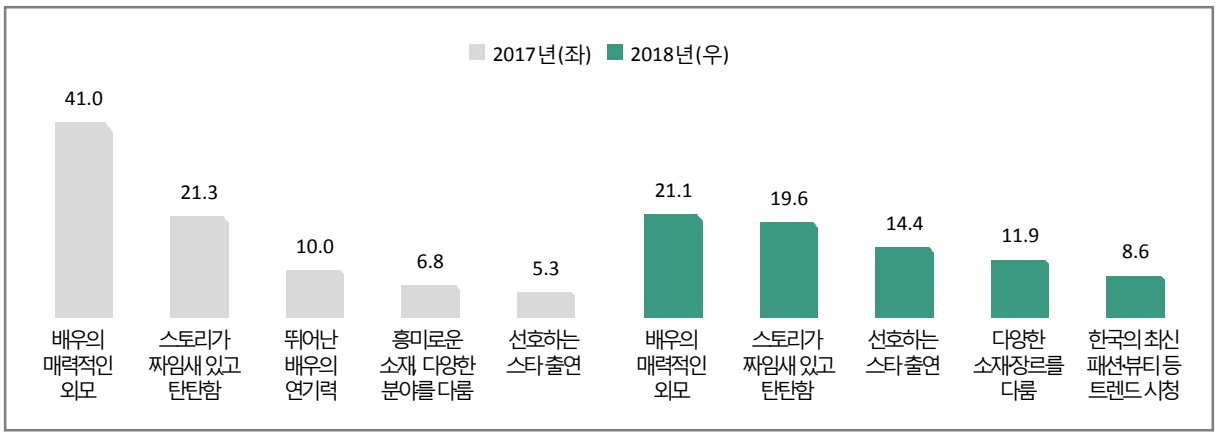
## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인

### 1) 드라마

- 자국 내 한국 드라마의 인기 요인은 '배우의 매력적인 외모'가 21.1%로 가장 높으며, 다음은 '스토리가 짜임새 있고 탄탄함'(19.6%), '선호하는 스타 출연'(14.4%) 순으로 나타남

그림8-12 한국 문화콘텐츠 인기 요인 – 드라마(Top 5)

(Base : '17년 전체(n=400), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=464), 단위: %)



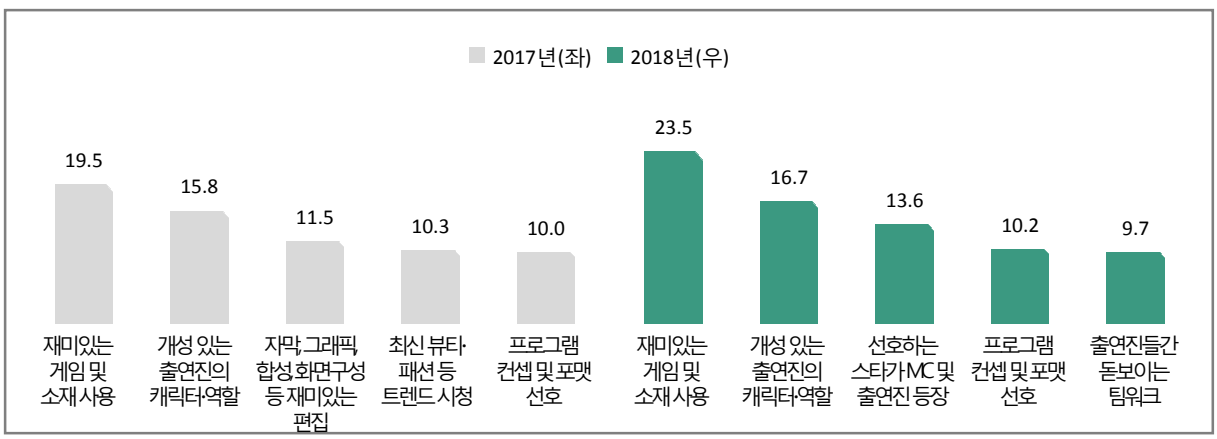

*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 드라마의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*
**1순위 데이터만 표기*

### 2) 예능

- 말레이시아에서 한국 예능의 인기 요인에 대해 조사한 결과, '재미있는 게임 및 소재 사용'(23.5%)이 1순위로 나타났으며, 그 다음은 '개성 있는 출연진의 캐릭터·역할'(16.7%), '선호하는 스타가 MC 및 출연진 등장'(13.6%) 순임

그림8-13 한국 문화콘텐츠 인기 요인 – 예능(Top 5)

(Base : '17년 전체(n=400), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=442), 단위: %)



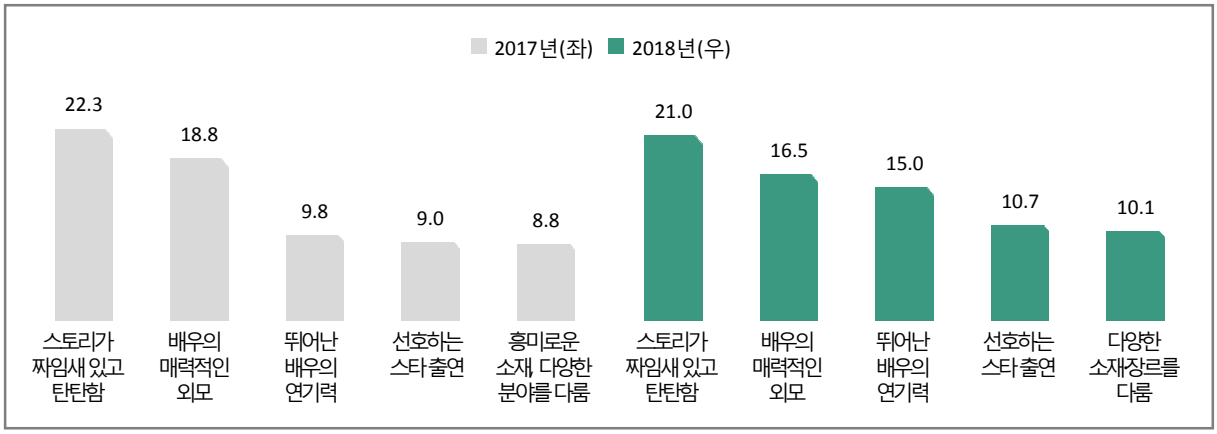

*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 예능의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*
**1순위 데이터만 표기*

### 3) 영화

- 한국 영화를 선호하는 이유로 '스토리가 짜임새 있고 탄탄함'이 21.0%로, '17년과 동일하게 주요 인기 요인으로 조사됨
- 그 다음은 '배우의 매력적인 외모'(16.5%), '뛰어난 배우의 연기력'(15.0%), '선호하는 스타 출연'(10.7%) 순으로 언급됨

그림8-14 한국 문화콘텐츠 인기 요인 – 영화(Top 5)

(Base : '17년 전체(n=400), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=466), 단위: %)



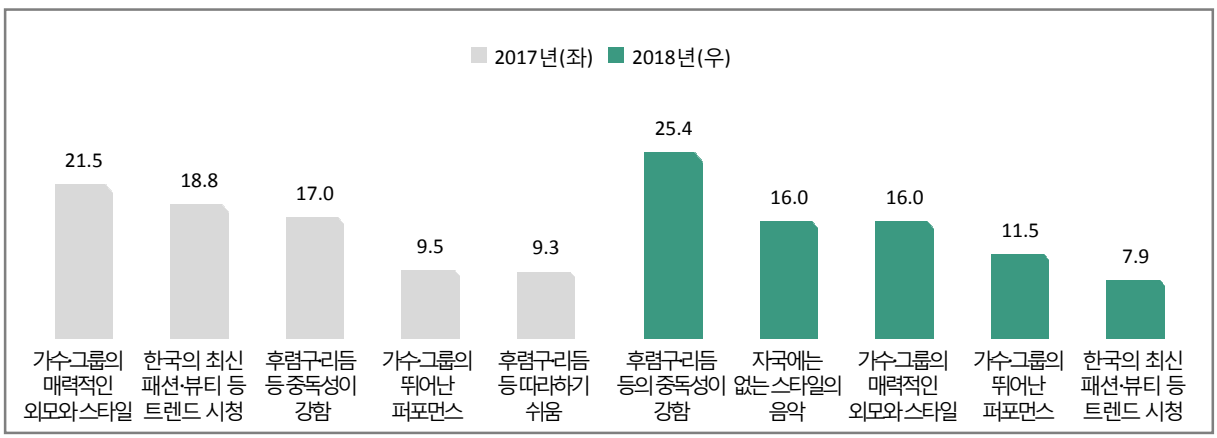

*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 영화의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*
**1순위 데이터만 표기*

### 4) 음악

- 말레이시아에서는 '후렴구·리듬 등의 중독성이 강함'이 25.4%로, 한국 음악의 가장 큰 인기 요인이며, 그 다음은 '가수·그룹의 매력적인 외모와 스타일'(16.0%)과 '자국에는 없는 스타일의 음악'(16.0%)이 동일한 비율로 이어짐
- '17년에 2순위로 조사된 '한국의 최신 패션·뷰티 등 트렌드 시청'은 '18년에 7.9%로 감소함

그림8-15 한국 문화콘텐츠 인기 요인 – 음악(Top 5)

(Base : '17년 전체(n=400), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=445), 단위: %)

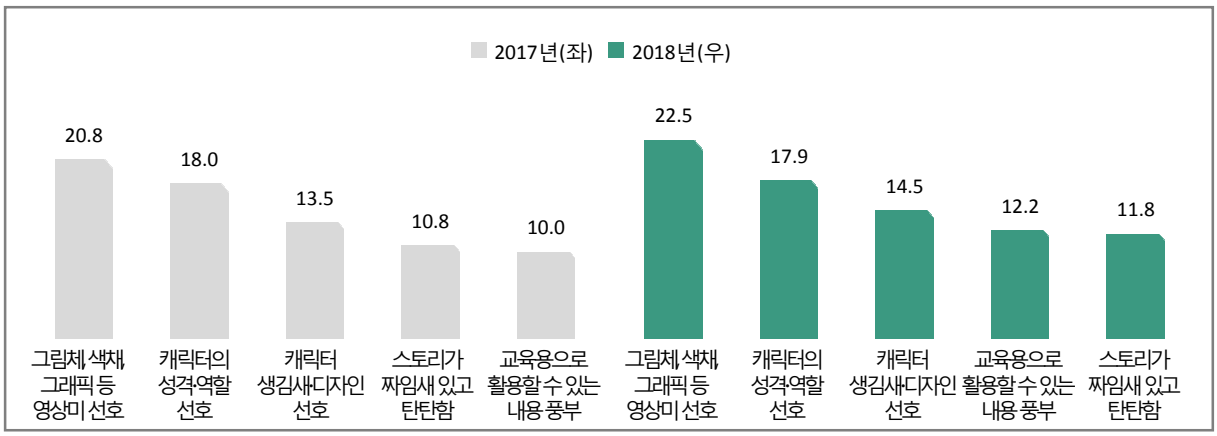



*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 음악의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 5) 애니메이션

- 말레이시아에서 한국 애니메이션의 주요 인기 요인은 '그림체, 색채, 그래픽 등 영상미 선호'(22.5%)임
- 다음은 '캐릭터의 성격·역할 선호'(17.9%), '캐릭터의 생김새·디자인 선호'(14.5%) 순으로 응답됨

그림8-16 한국 문화콘텐츠 인기 요인 – 애니메이션(Top 5) (Base : '17년 전체(n=400), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=262), 단위: %)

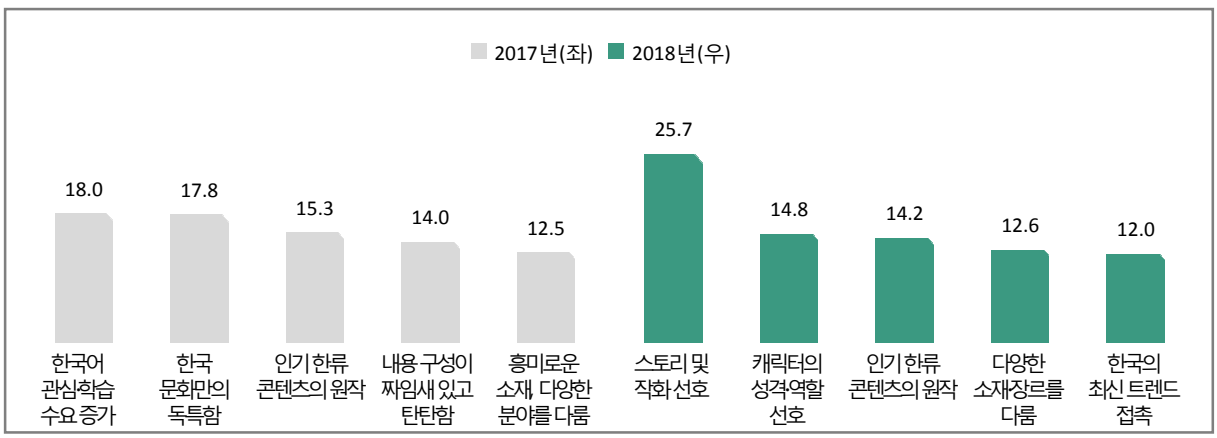



*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 애니메이션의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까? *1순위 데이터만 표기*
** '17년에는 '애니메이션/만화/캐릭터'로 조사. '18년에는 '애니메이션'만 조사*

## 6) 도서

- 한국 도서의 인기 요인으로 '스토리 및 작화 선호'(25.7%)가 가장 높게 나타났으며, 이어 '캐릭터의 성격·역할 선호'(14.8%), '인기 한류 콘텐츠의 원작'(14.2%) 등이 그 다음으로 높은 인기 요인으로 조사됨

그림8-17 한국 문화콘텐츠 인기 요인 – 도서(Top 5) (Base : '17년 전체(n=400), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=183), 단위: %)



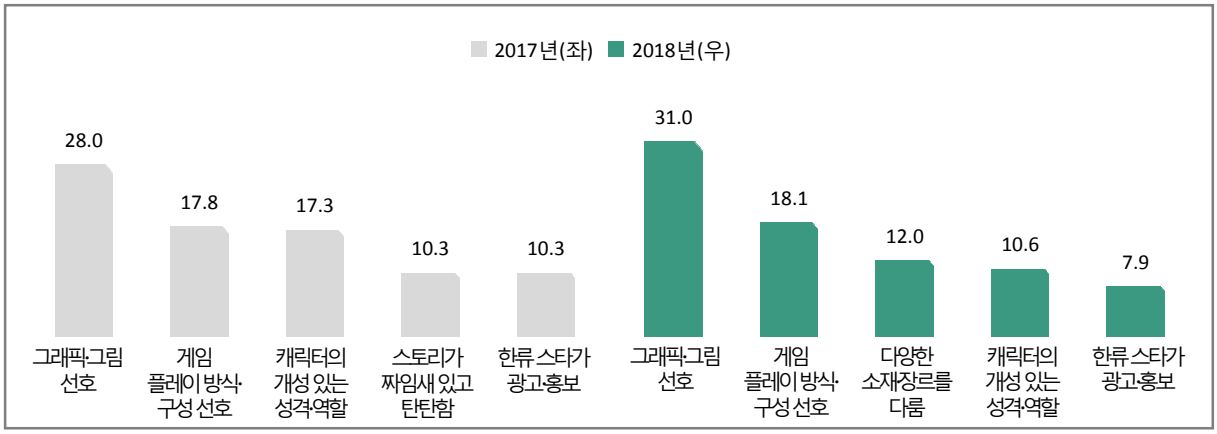

*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 도서의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까? *1순위 데이터만 표기*
** '17년에는 '도서(출판물)'로 조사. '18년에는 도서에 '만화/웹툰/웹도서'를 포함*

## 7) 게임

- 말레이시아에서 한국 게임이 인기 있는 이유로 '그래픽·그림 선호'(31.0%)가 가장 높게 나타나, '17년과 동일한 순위를 유지함
- 다음은 '게임 플레이 방식·구성 선호'(18.1%), '다양한 소재·장르를 다룸'(12.0%) 등의 순으로 응답됨

그림8-18 한국 문화콘텐츠 인기 요인 – 게임(Top 5)

(Base : '17년 전체(n=400), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=216), 단위: %)



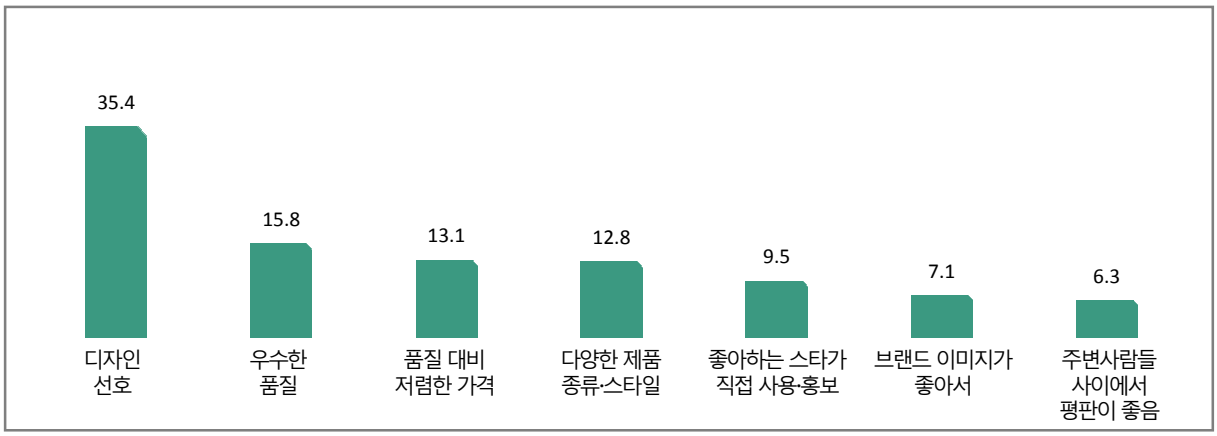

*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 온라인/모바일 게임의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 8) 패션

- 말레이시아에서 한국 패션의 가장 큰 인기 요인은 '디자인 선호'(35.4%)이며, 다음은 '우수한 품질'(15.8%), '품질 대비 저렴한 가격'(13.1%) 등이 상위 인기 요인으로 나타남

그림8-19 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 패션

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=328), 단위: %)



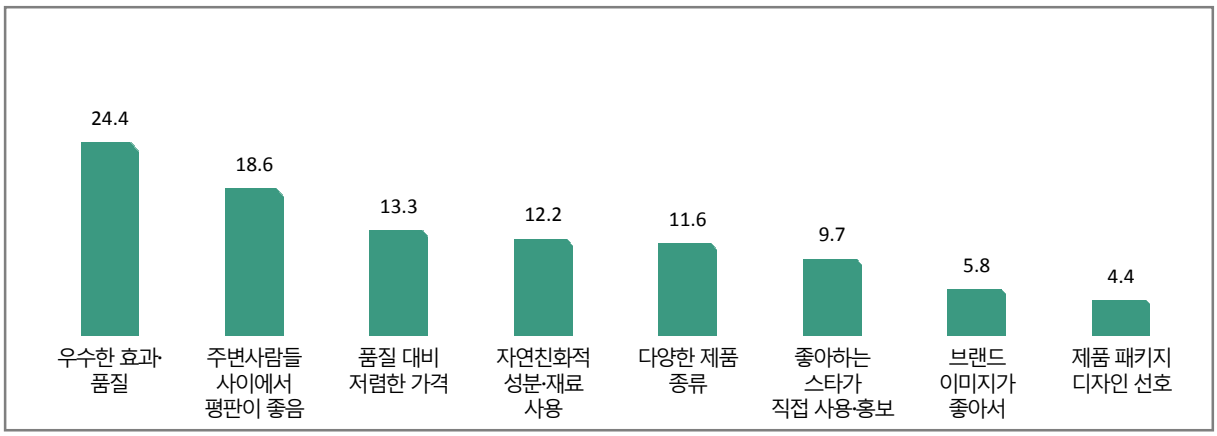

*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 패션의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*1순위 데이터만 표기*
** '17년에는 '패션/뷰티'로 조사. '18년에는 '패션'과 '뷰티'를 분리*

## 9) 뷰티

- 말레이시아에서 한국 뷰티의 인기 요인은 '우수한 효과·품질'이 24.4%로 가장 높게 나타남
- 그 다음으로 '주변 사람들 사이에서 평판이 좋음'(18.6%), '품질 대비 저렴한 가격'(13.3%) 순으로 높게 나타남

그림8-20 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 뷰티

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=361), 단위: %)



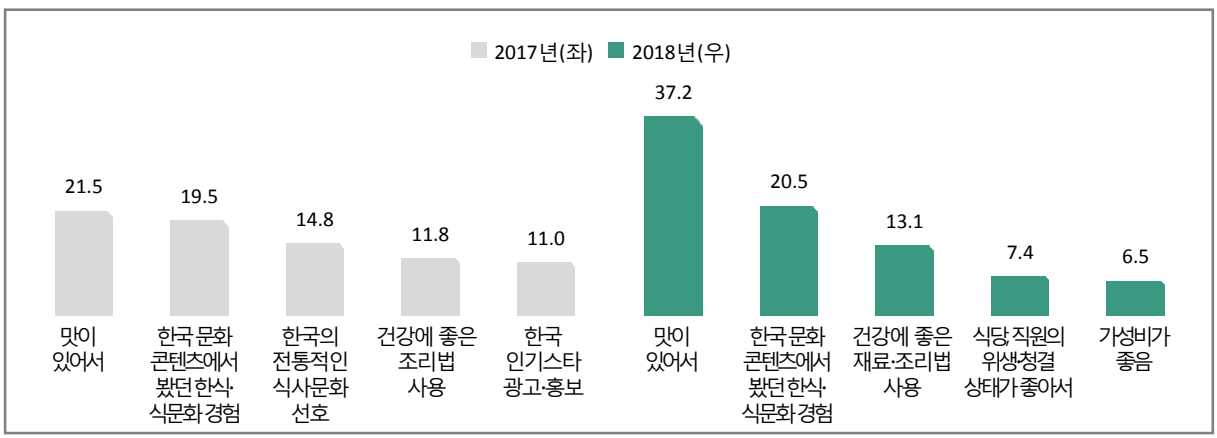

*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 뷰티의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까? *1순위 데이터만 표기*
** '17년에는 '패션/뷰티'로 조사. '18년에는 '패션'과 '뷰티'를 분리*

## 10) 한식

- 한식의 인기 요인은 '맛이 있어서'(37.2%)로, '17년과 동일하게 가장 높게 나타남
- 다음은 '한국 문화콘텐츠에서 봤던 한식·식문화 경험'(20.5%), '건강에 좋은 재료·조리법 사용'(13.1%) 순으로 조사됨

그림8-21 한국 문화콘텐츠 인기 요인 – 한식(Top 5)

(Base : '17년 전체(n=400), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=443), 단위: %)




*Q. 귀하께서는 자국 내 한식의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*
**1순위 데이터만 표기*

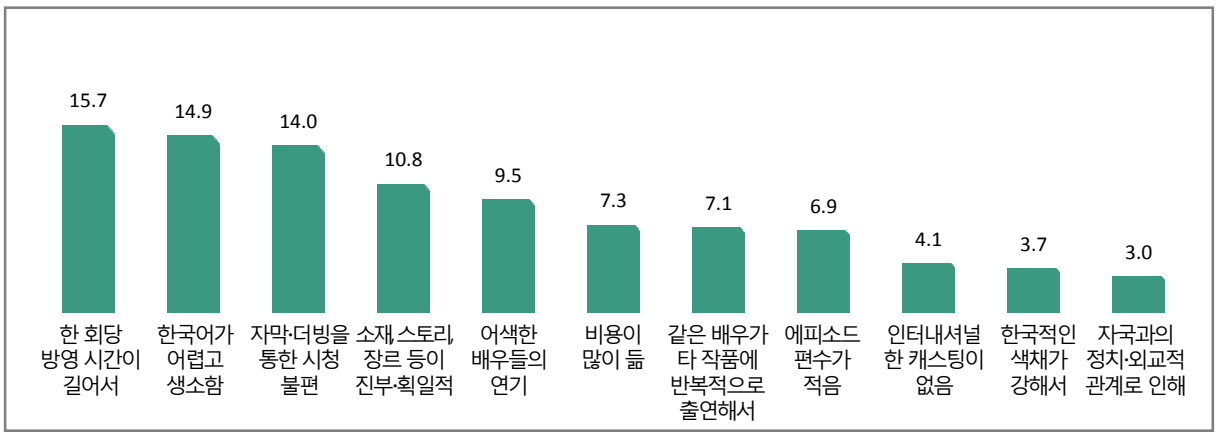
## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인

### 1) 드라마

- 한국 드라마의 호감을 저해하는 요인으로 '한 회당 방영 시간이 길어서'가 15.7%로 가장 높으며, 그 다음은 '한국어가 어렵고 생소함'(14.9%), '자막·더빙을 통한 시청 불편'(14.0%) 순으로 높게 나타남

그림8-22 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 드라마

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=464), 단위: %)



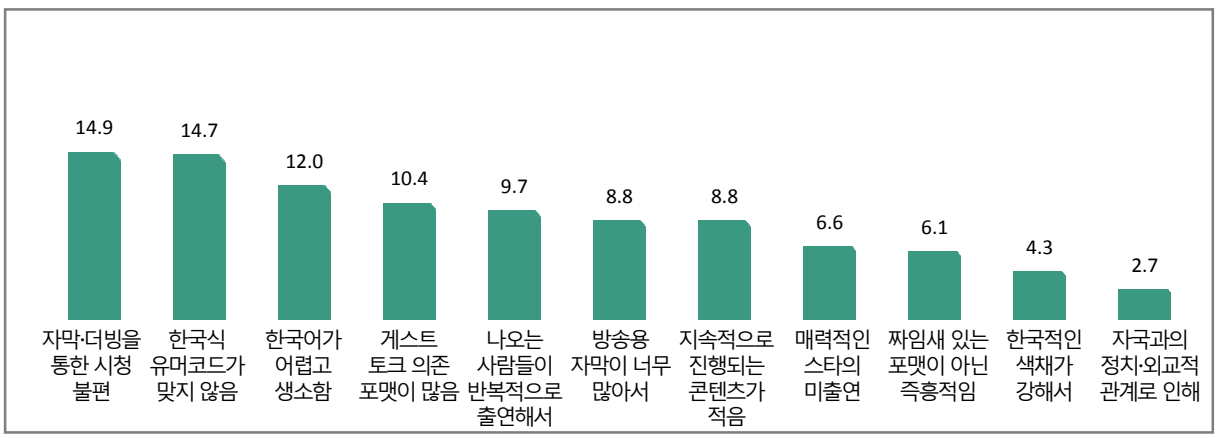

*Q. 귀하가 생각하는 한국 드라마의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

### 2) 예능

- 말레이시아에서 한국 예능의 호감을 저해하는 요인으로 '자막·더빙을 통한 시청 불편'(14.9%)을 가장 많이 꼽음
- 이어 '한국식 유머코드가 맞지 않음'(14.7%), '한국어가 어렵고 생소함'(12.0%) 등이 상위 요인으로 조사됨

그림8-23 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 예능

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=442), 단위: %)



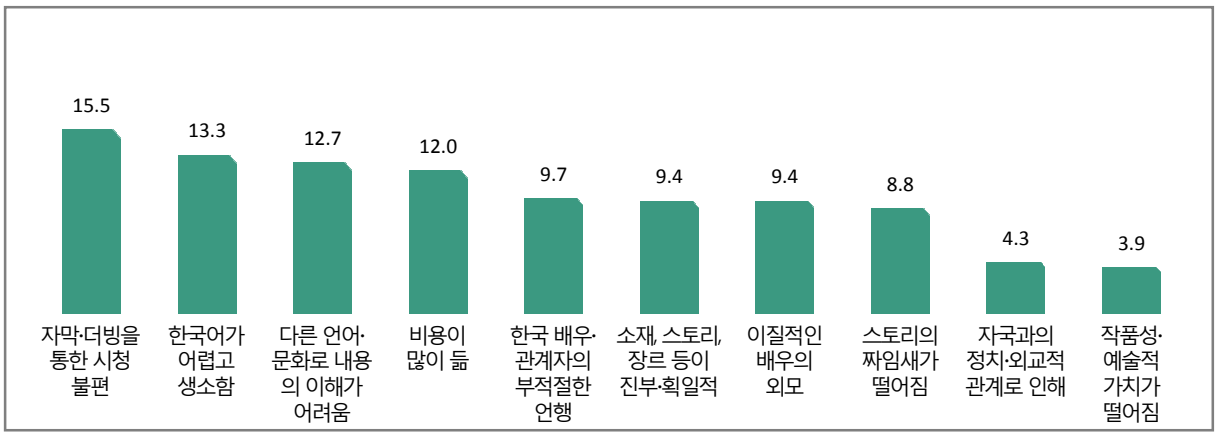

*Q. 귀하가 생각하는 한국 예능의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 3) 영화

- 말레이시아에서 한국 영화의 가장 큰 호감 저해 요인은 '자막·더빙을 통한 시청 불편'(15.5%)이며, 다음은 '한국어가 어렵고 생소함'(13.3%), '다른 언어·문화로 내용의 이해가 어려움'(12.7%), '비용이 많이 듦'(12.0%) 순임

그림8-24 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 영화

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=466), 단위: %)



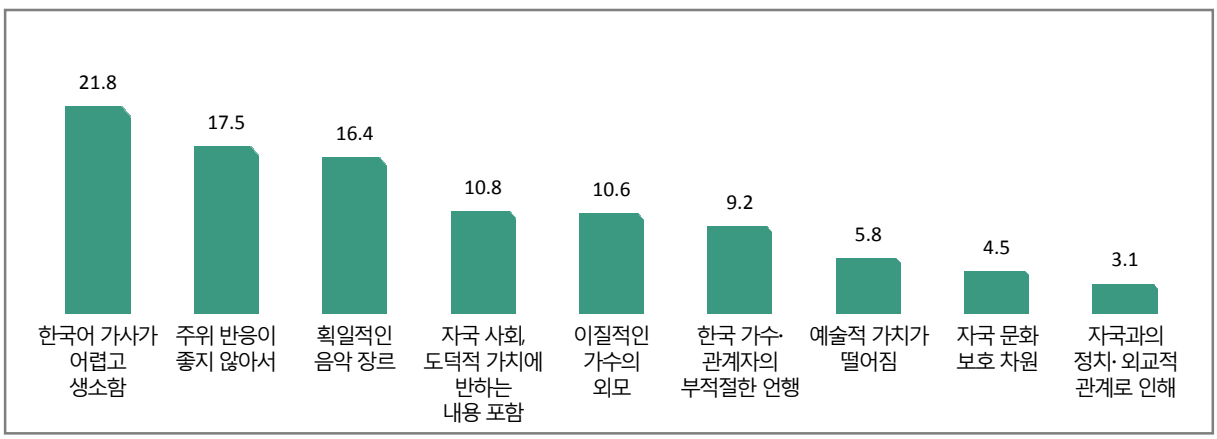

*Q. 귀하가 생각하는 한국 영화의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 4) 음악

- 한국 음악의 주요 호감 저해 요인은 '한국어 가사가 어렵고 생소함'(21.8%)임
- 다음은 '주위 반응이 좋지 않아서'(17.5%), '획일적인 음악 장르'(16.4%) 등의 응답률이 높게 나타남

그림8-25 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 음악

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=445), 단위: %)



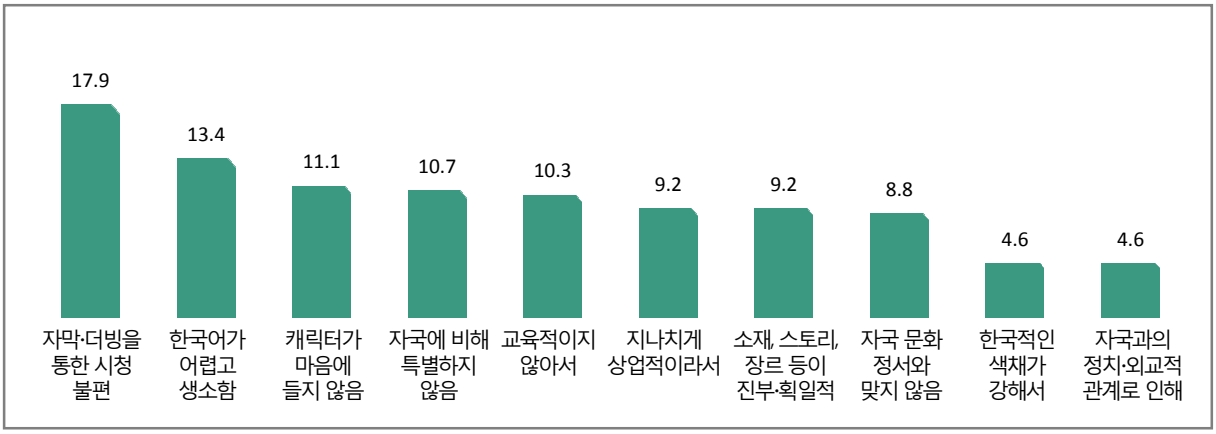

*Q. 귀하가 생각하는 한국 음악의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 5) 애니메이션

- 한국 애니메이션의 호감을 저해하는 요인으로 '자막·더빙을 통한 시청 불편'이 17.9%로 가장 높게 나타남
- 다음은 '한국어가 어렵고 생소함'(13.4%), '캐릭터가 마음에 들지 않음'(11.1%) 순임

그림8-26 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 애니메이션

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=262), 단위: %)



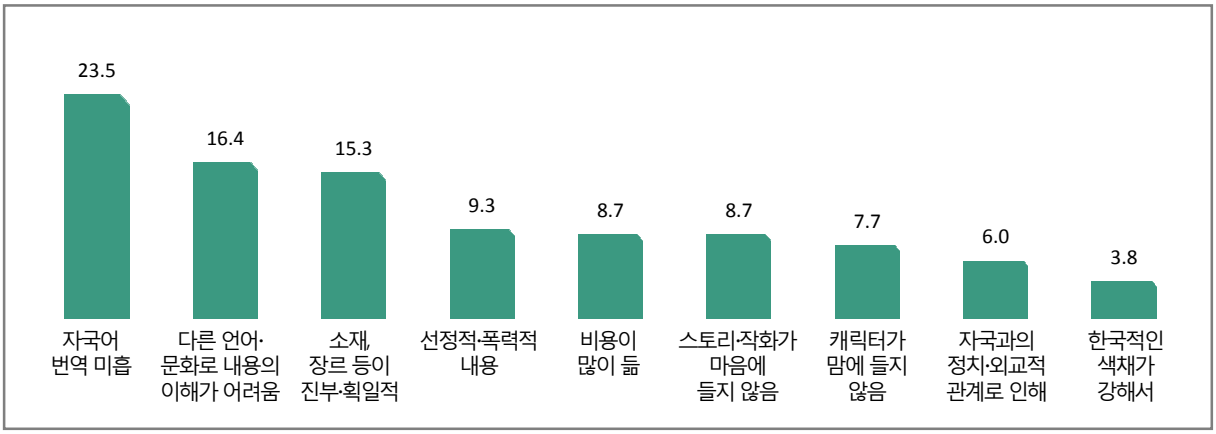

*Q 귀하가 생각하는 한국 애니메이션의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 6) 도서

- 한국 도서의 호감을 저해하는 요인은 '자국어 번역 미흡'(23.5%)이 가장 높으며, 다음은 '다른 언어·문화로 내용의 이해가 어려움'(16.4%), '소재, 장르 등이 진부·획일적'(15.3%) 등이 상위 요인으로 조사됨

그림8-27 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 도서

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=183), 단위: %)



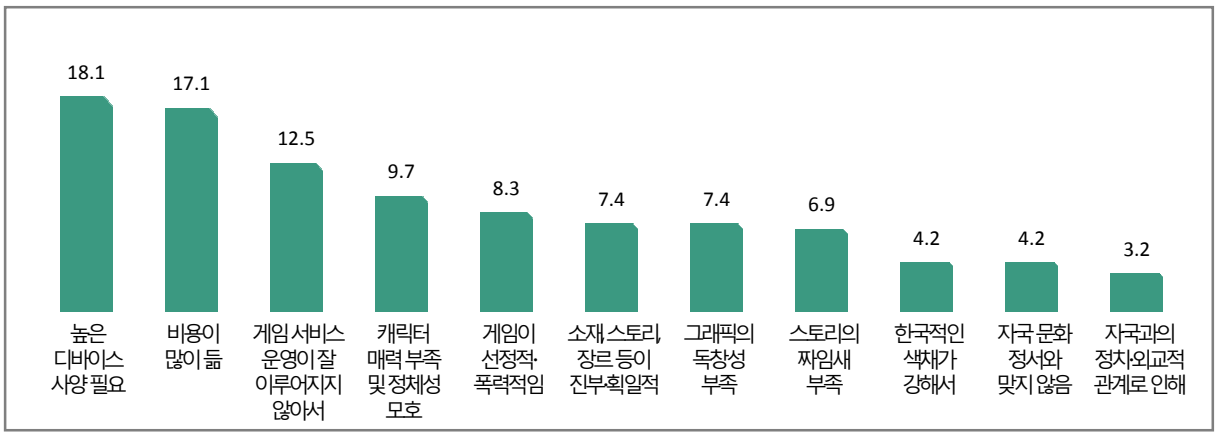

*Q 귀하가 생각하는 한국 도서의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 7) 게임

- 말레이시아에서 가장 응답률이 높은 한국 게임 호감 저해 요인은 '높은 디바이스 사양 필요'(18.1%)임
- 다음은 '비용이 많이 듦'(17.1%), '게임 서비스 운영이 잘 이루어지지 않아서'(12.5%) 순으로 나타남

그림8-28 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 게임

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=216), 단위: %)



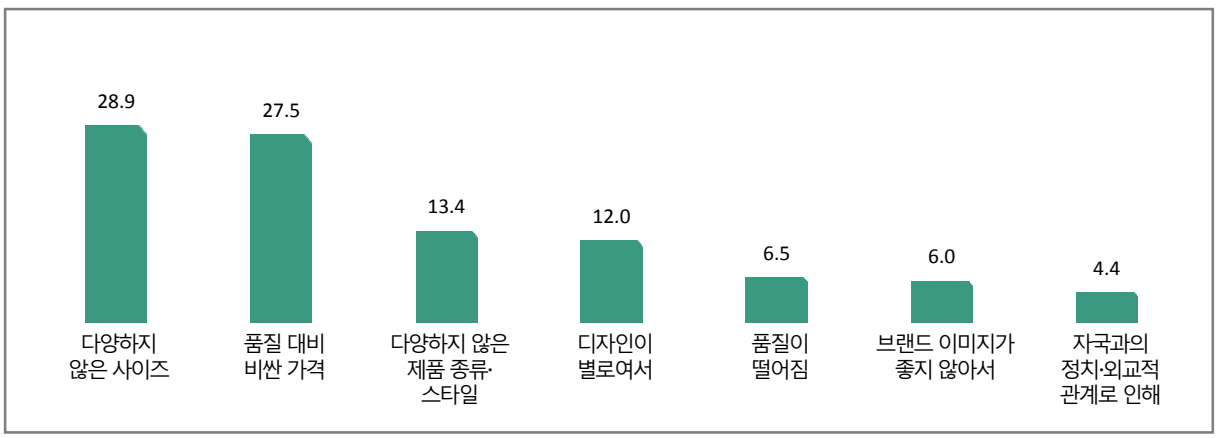

*Q. 귀하가 생각하는 한국 게임의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 8) 패션

- 한국 패션의 호감을 저해하는 요인으로 '다양하지 않은 사이즈'(28.9%)가 가장 높게 나타남
- 다음으로는 '품질 대비 비싼 가격'(27.5%), '다양하지 않은 제품 종류·스타일'(13.4%), '디자인이 별로여서'(12.0%) 등이 응답됨

그림8-29 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 패션

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=367), 단위: %)



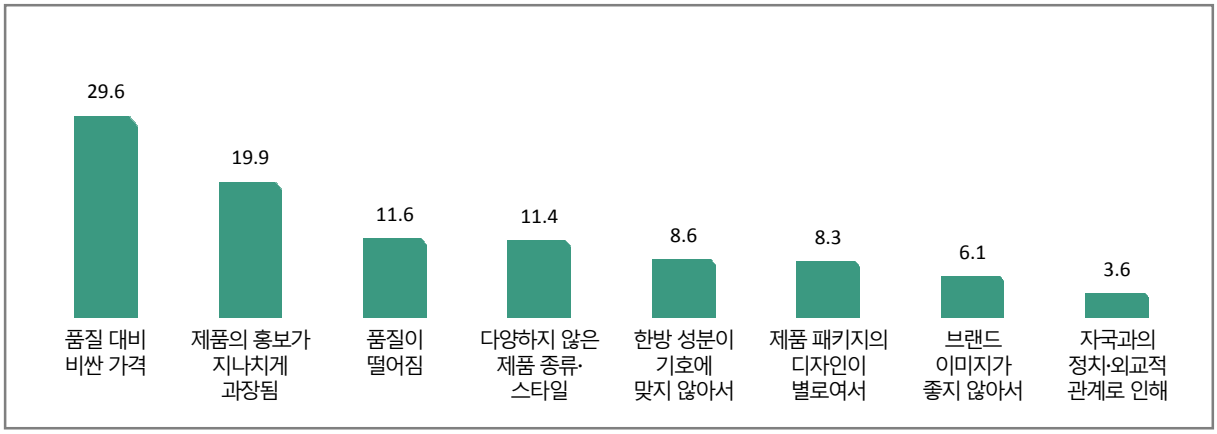

*Q. 귀하가 생각하는 한국 패션의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 9) 뷰티

- 말레이시아에서는 '품질 대비 비싼 가격'이 29.6%로 한국 뷰티의 호감을 저해하는 주요인으로 나타남
- 다음은 '제품의 홍보가 지나치게 과장됨'(19.9%), '품질이 떨어짐'(11.6%) 등이 뒤를 이음

그림8-30 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 뷰티

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=361), 단위: %)



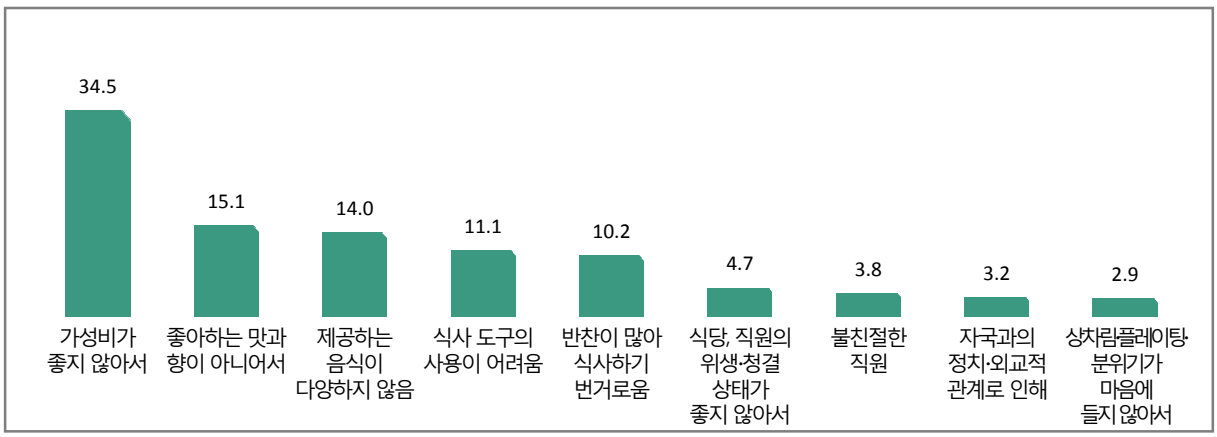

*Q. 귀하가 생각하는 한국 뷰티의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 10) 한식

- 말레이시아에서 한식의 호감을 저해하는 가장 큰 요인은 '가성비가 좋지 않아서'(34.5%)임
- 다음으로는 '좋아하는 맛과 향이 아니어서'(15.1%), '제공하는 음식이 다양하지 않음'(14.0%), '식사 도구의 사용이 어려워서'(11.1%) 순으로 조사됨

그림8-31 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 한식

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=443), 단위: %)



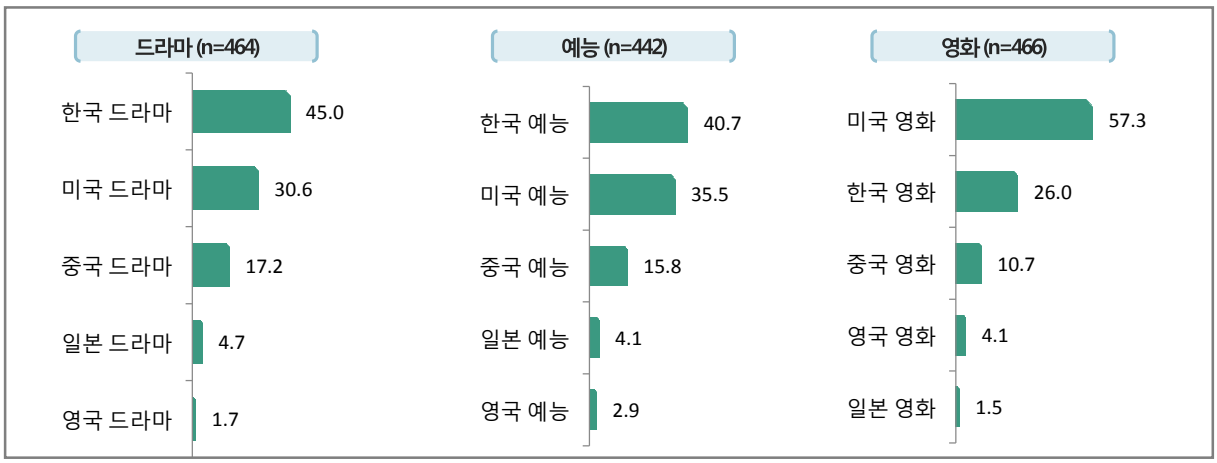

*Q. 귀하가 생각하는 한식의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 5. 자국에서 인기 있는 해외 콘텐츠

- 말레이시아에서 가장 인기 있는 해외 드라마는 '한국 드라마'(45.0%)이며, 다음은 '미국 드라마'(30.6%)가 높게 나타남
- 가장 인기 있는 예능은 '한국 예능'(40.7%)이며, 영화는 '미국 영화'(57.3%)임

그림8-32 자국에서 인기 있는 해외 콘텐츠

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)



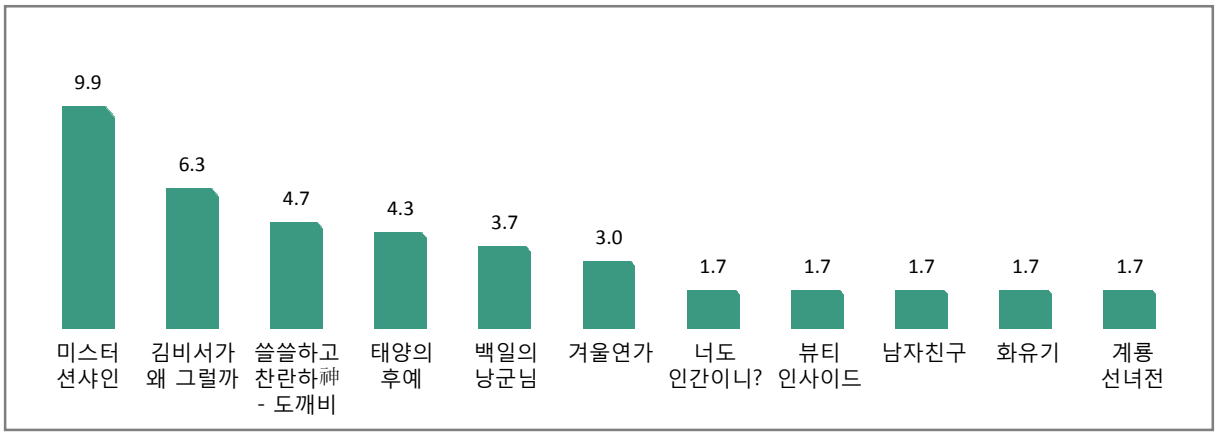

*Q. 귀하의 국가에서 인기 있는 문화콘텐츠는 어느 국가의 문화콘텐츠 입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 6. 선호하는 한국 드라마

- 말레이시아에서 가장 좋아하는 한국 드라마는 '미스터 션샤인'(9.9%)이며, 다음은 '김비서가 왜 그럴까'(6.3%), '쓸쓸하고 찬란하神-도깨비'(4.7%), '태양의 후예'(4.3%) 순으로 높은 선호도를 보임

그림8-33 선호하는 한국 드라마(Top 10)

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=464), 주관식 응답, 단위: %)



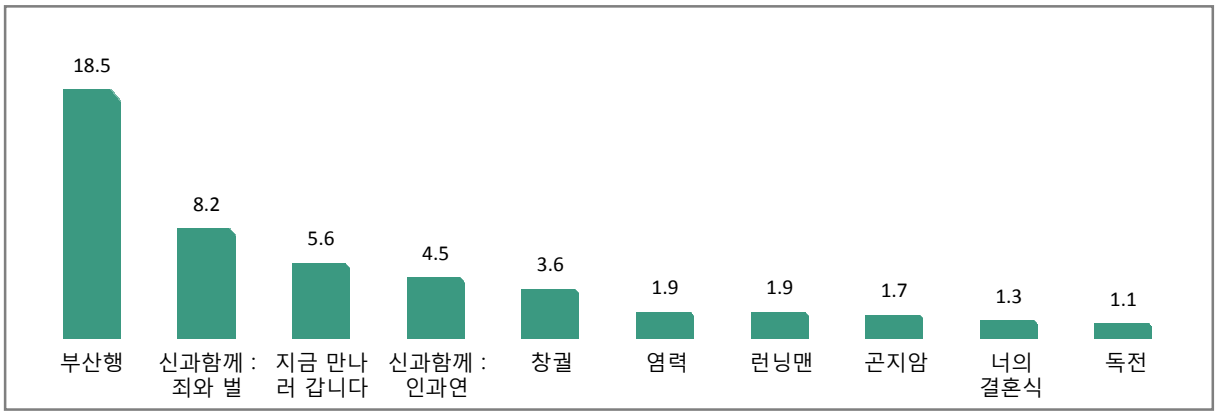

*Q. 귀하가 올해 시청한 한국 드라마 중 가장 좋아하는 것은 무엇입니까?*
**동순위로 인해 10개 이상의 항목이 그래프 상에 표기 되었음*

## 7. 선호하는 한국 영화

- 말레이시아에서 올해 시청한 한국 영화 중 가장 좋아하는 영화는 '부산행'(18.5%)임
- 다음은 '신과함께 : 죄와 벌'(8.2%), '지금 만나러 갑니다'(5.6%), '신과함께 : 인과 연'(4.5%) 등이 응답돼, 말레이시아에서는 상대적으로 최신작들이 상위 선호 영화인 것으로 나타남

그림8-34 선호하는 한국 영화(Top 10)

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=466), 주관식 응답, 단위: %)



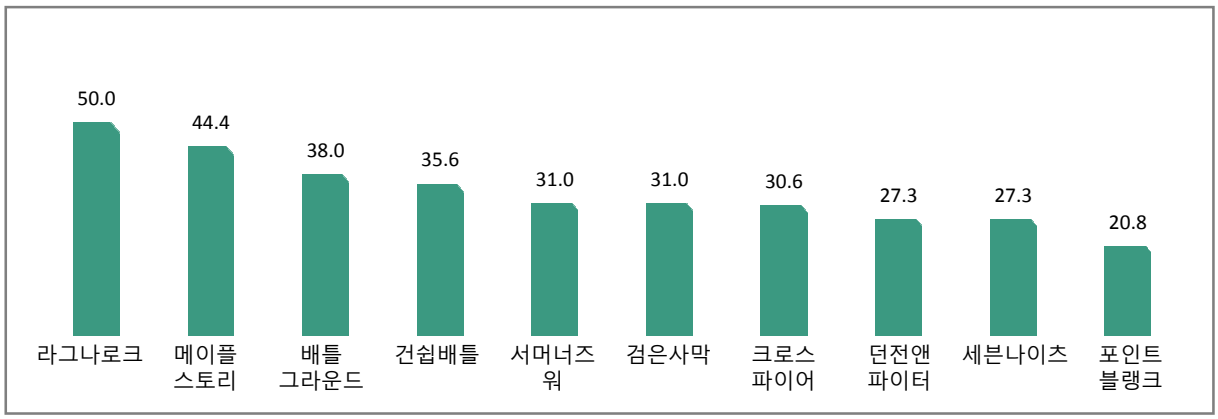

*Q 귀하가 올해 시청한 한국 영화 중 가장 좋아하는 것은 무엇입니까?*

## 8. 한국산 게임 인지율

- 말레이시아에서 다음의 게임들을 한국산 게임으로 인지하고 있는지에 대해 조사한 결과, '라그나로크'가 50.0%로, 절반 이상의 응답자들이 인지하고 있는 것으로 나타남
- 다음으로 '메이플스토리'(44.4%), '배틀그라운드'(38.0%)등의 인지율이 높음

그림8-35 한국산 게임 인지율

(Base: 해당 콘텐츠 경험자(n=216), 복수응답, 단위: %)



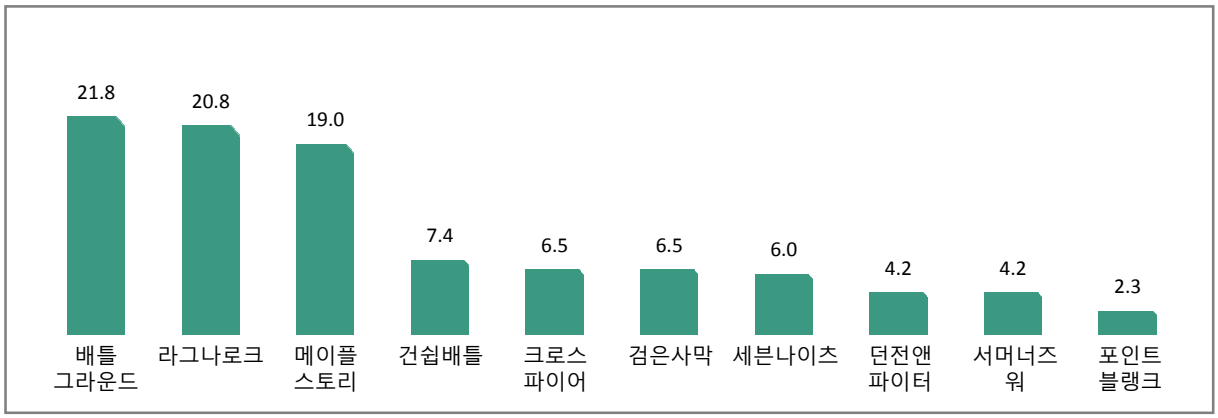

*Q 다음 중 한국 게임이라고 알고 있는 게임을 모두 선택해주십시오*

## 9. 선호하는 한국 게임

- 말레이시아에서 가장 선호하는 한국 게임은 '배틀그라운드'(21.8%)이며, 다음은 '라그나로크'(20.8%), '메이플스토리'(19.0%) 순임

그림8-36 선호하는 한국 게임

(Base: 해당 콘텐츠 경험자(n=216), 단위: %)



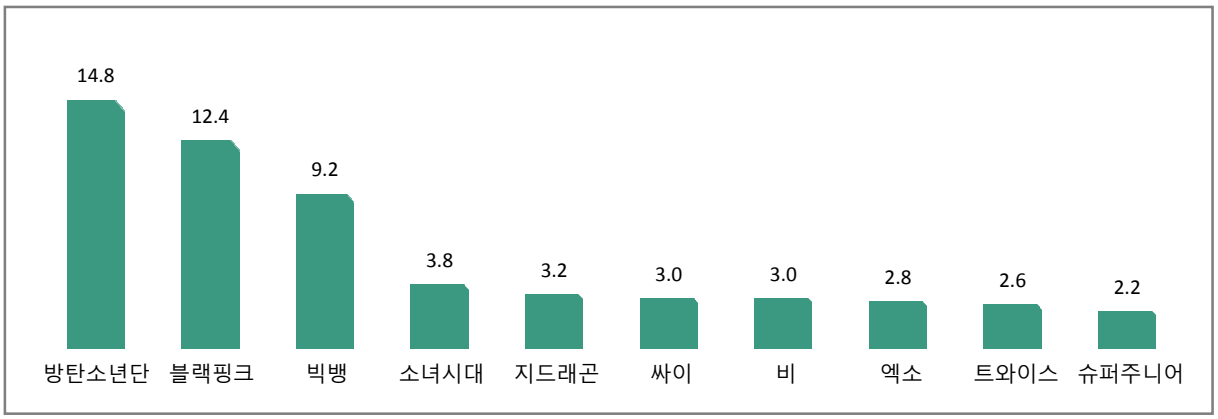

*Q 다음의 한국 게임 중 가장 좋아하는 게임은 무엇입니까?*

## 10. 선호하는 한국 가수·그룹

- 말레이시아에서 가장 선호하는 한국 가수·그룹은 '방탄소년단'(14.8%)임
- 다음으로 '블랙핑크'(12.4%), '빅뱅'(9.2%), '소녀시대'(3.8%) 등의 선호도가 높음

그림8-37 선호하는 한국 가수·그룹(Top 10)

(Base : 전체(n=500), 주관식 응답, 단위: %)



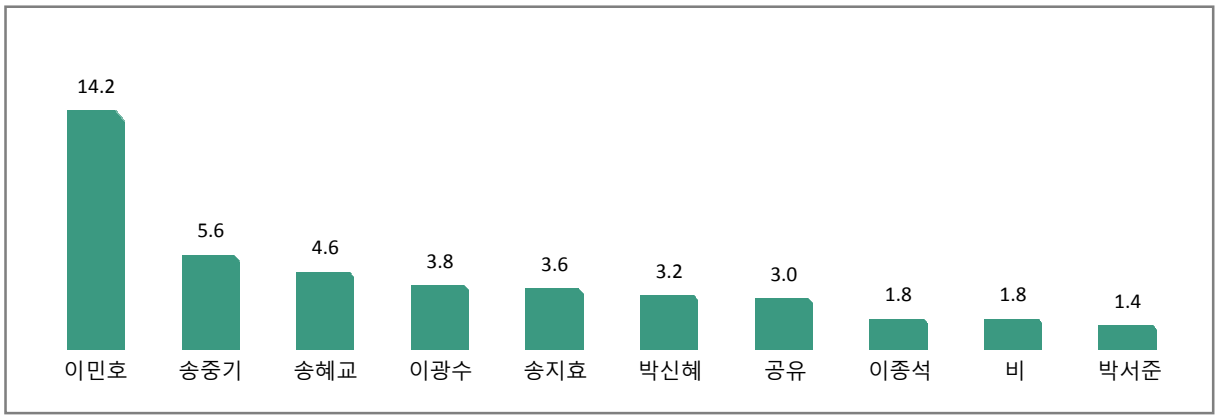

*Q 귀하께서 현재 가장 좋아하는 한국 가수·그룹은 누구입니까?*

## 11. 선호하는 한국 배우

- 말레이시아에서 가장 선호하는 한국 배우는 '이민호'(14.2%)임
- 다음은 '송중기'(5.6%), '송혜교'(4.6%), '이광수'(3.8%) 순으로 응답됨

그림8-38 선호하는 한국 배우(Top 10)

(Base : 전체(n=500), 주관식 응답, 단위: %)



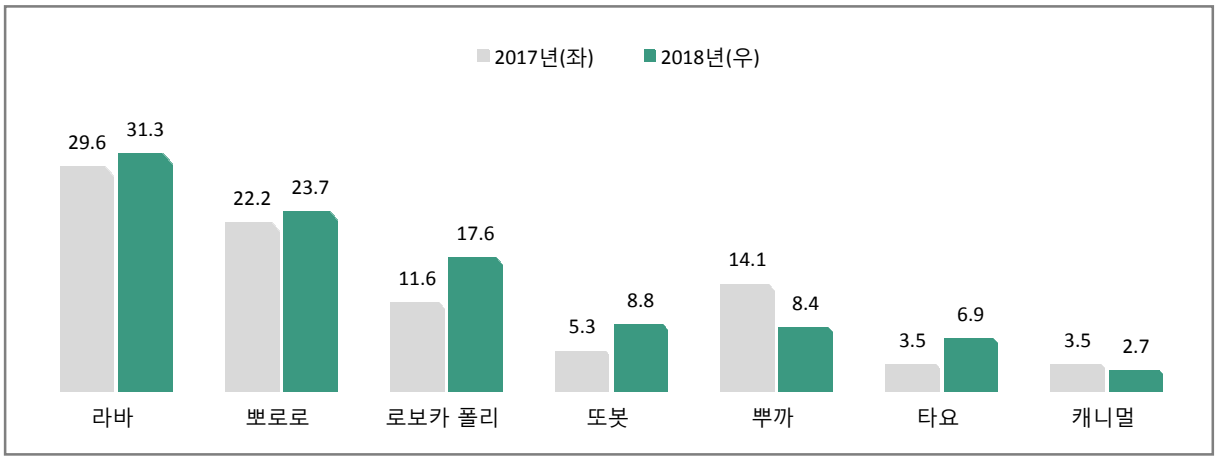

*Q. 귀하께서 현재 가장 좋아하는 한국 배우는 누구입니까?*

## 12. 선호하는 한국 애니메이션 캐릭터

- 말레이시아에서 가장 선호하는 한국 애니메이션 캐릭터는 '라바'(31.3%)로, '17년과 동일하게 1위로 조사됨
- 다음으로 '뽀로로'(23.7%), '로보카 폴리'(17.6%)의 순으로 높게 나타남

그림8-39 선호하는 한국 애니메이션 캐릭터

(Base: '17년 해당 콘텐츠 경험자(n=284), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=262), 단위: %)



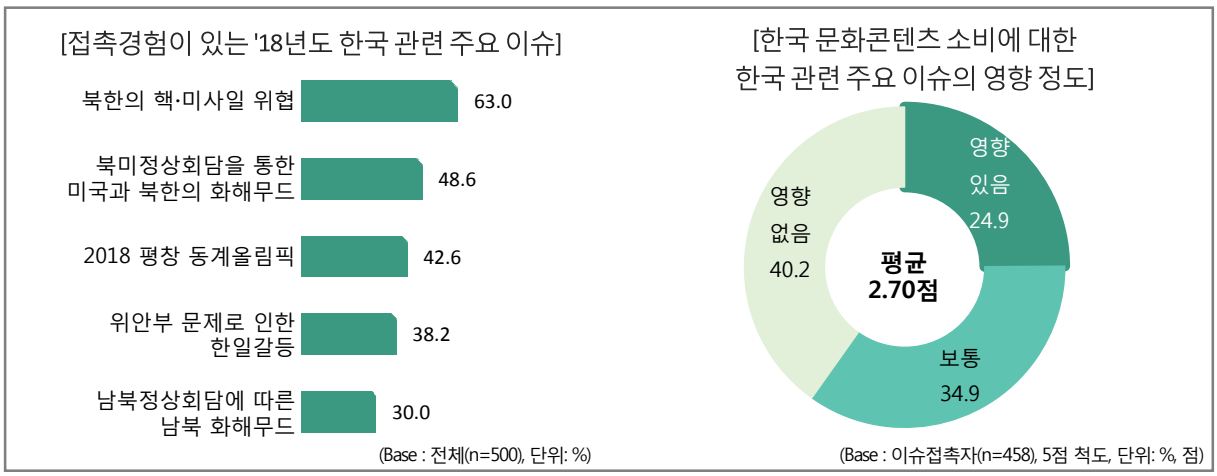

*Q. 귀하께서 선호하는 한국 애니메이션 캐릭터는 무엇입니까?*

# iv. 한류 효과

## 1. 한국 문화콘텐츠 소비에 대한 한국 관련 이슈 영향

- 말레이시아에서는 한국 관련 주요 이슈 중 '북한의 핵·미사일 위협'(63.0%)을 가장 많이 접한 것으로 나타남
- 이러한 이슈가 본인의 한국 문화콘텐츠 소비에 영향을 미친다는 응답은 24.9%로 나타남

그림8-40 한국 문화콘텐츠 소비에 대한 한국 관련 이슈 영향

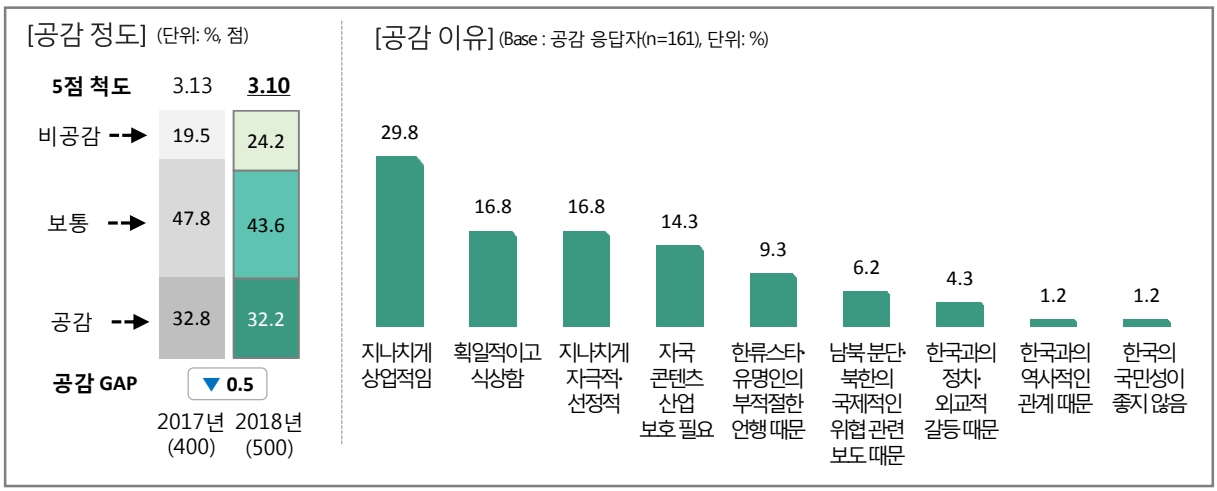



*Q. 귀하께서는 한국의 정치, 사회 및 역사 관련 이슈 중 한번이라도 들어본 것을 모두 선택해 주십시오*
*Q. 귀하께서는 한국의 정치, 사회 및 역사 관련 이슈가 본인이 한국 문화콘텐츠를 소비하는데에 어느정도 영향을 미친다고 생각하십니까?*

## 2. 한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식과 원인

- 말레이시아에서 한국 문화콘텐츠를 향한 부정적인 인식에 공감하는 비율은 32.2%로, '17년 대비 소폭 감소함
- 공감 이유로는 '지나치게 상업적임'이 29.8%로 가장 높게 나타남

그림8-41 한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식과 원인



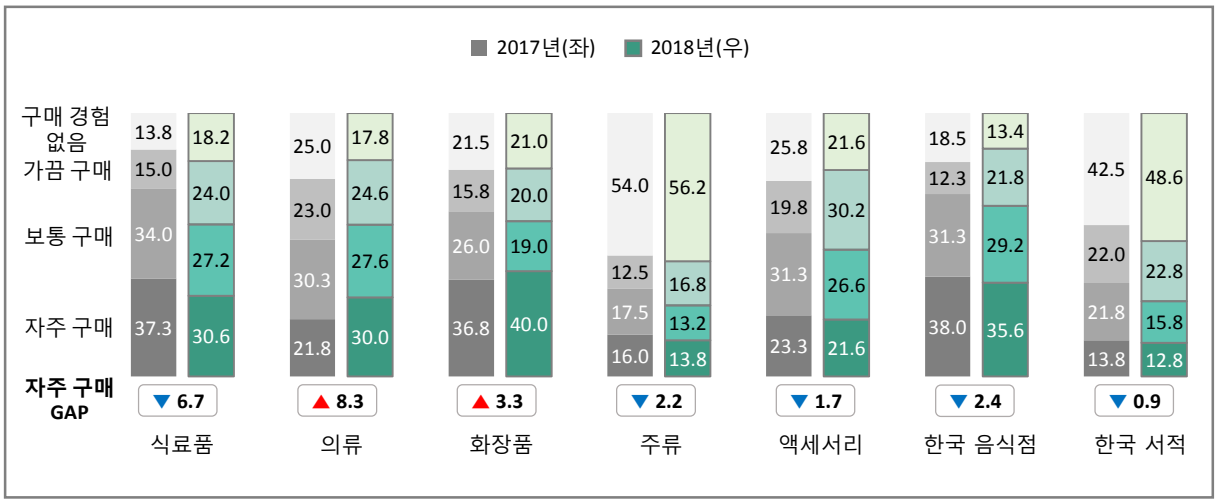

*Q. 최근 일부 국가에서 '한국 문화콘텐츠가 자국에서 인기를 끌고 있는 현상'에 대해 부정적으로 보는 인식에 대해 얼마나 공감하십니까?*
*(5점 척도 - 1,2점: 비공감/3점: 보통/4,5점: 공감)*
*Q. 한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식에 공감하는 이유는 무엇입니까?*

## 3. 저관여 한국 제품·서비스 구매 경험

- 말레이시아의 최근 1년 내 한국 제품 구매경험률은 '한국 음식점'(86.6%)이 가장 높은 반면, '주류'(43.8%)와 '한국 서적'(51.4%) 구매경험률은 50% 내외로 상대적으로 매우 낮음
- '의류'(82.2%)는 '17년 대비 구매경험률이 +8.3%p 상승함

그림8-42 저관여 한국 제품·서비스 구매 경험

(Base : '17년 전체(n=400), '18년 전체(n=500), 단위: %)



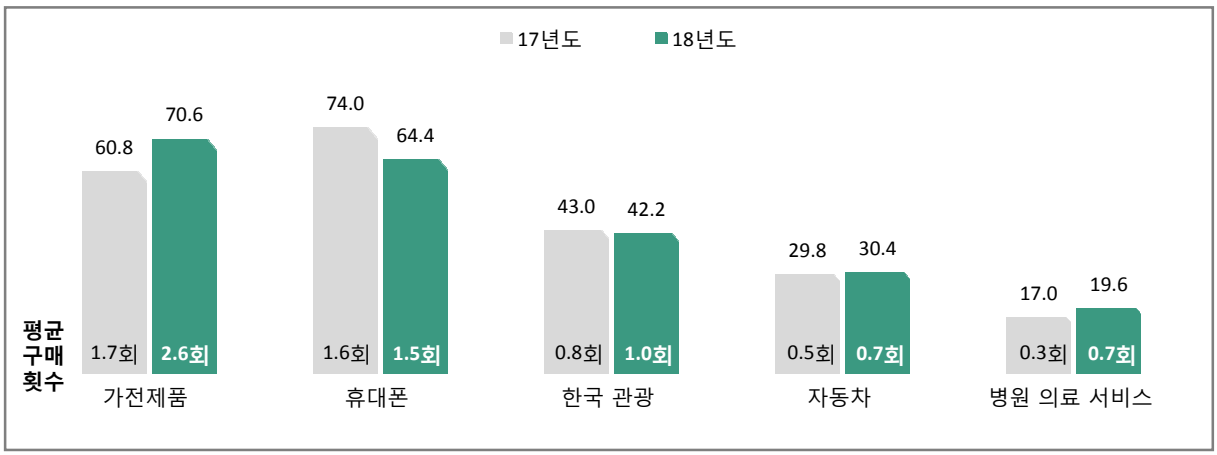

*Q. 귀하가 최근 1년간 한국산 제품을 얼마나 구매하였는지 다음 항목별로 귀하의 구매빈도와 가까운 곳에 응답해 주십시오*

## 4. 고관여 한국 제품·서비스 구매 경험

- 최근 4년 내 고가 한국산 제품·서비스 구매 경험은 '가전제품'(70.6%)이 가장 높고, 다음은'휴대폰'(64.4%), '한국 관광'(42.2%) 순으로 높게 나타남
- 구매 경험자의 평균 구매 횟수는 '가전제품'은 2.6회, '휴대폰'은 1.5회임

그림8-43 고관여 한국 제품·서비스 구매 경험

(Base : '17년 전체(n=400), '18년 전체(n=500), 단위: %, 회)



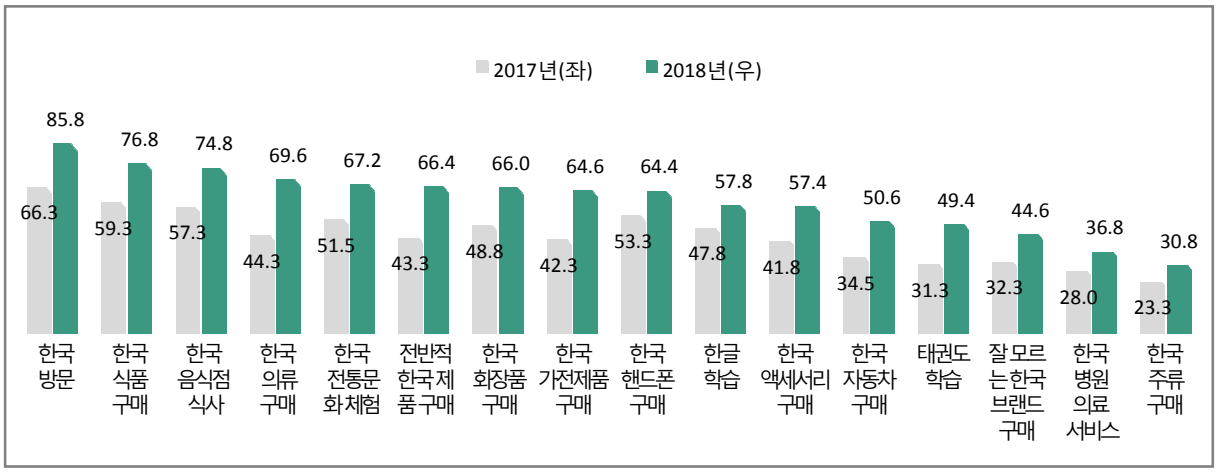

*Q. 귀하는 최근 4년 내에 다음의 한국산 제품·서비스를 얼마나 구매 또는 방문하였습니까?*

## 5. 한국 제품·서비스 향후 이용 의향

- 말레이시아에서 향후 한국 제품 및 서비스 이용 의향이 '17년 대비 모두 상승한 가운데, '한국 방문'(85.8%)이 가장 높고, 다음은 '한국 식품 구매'(76.8%), '한국 음식점 식사'(74.8%) 순으로 응답됨

그림8-44 한국 제품·서비스 향후 이용 의향

(Base : '17년 전체(n=400), '18년 전체(n=500), 단위: Top2%)



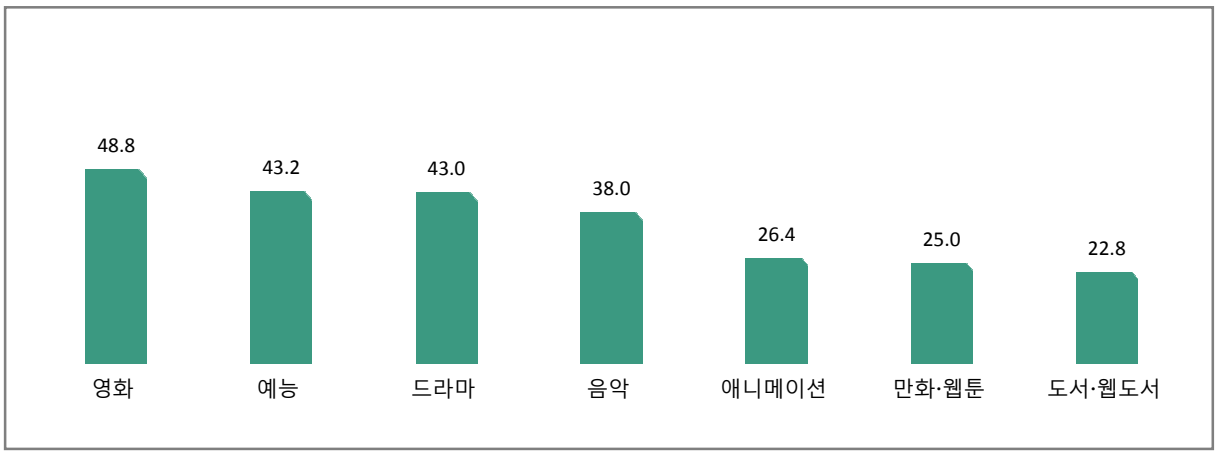

*Q. 향후 한국산 제품 및 서비스에 대한 귀하의 향후 관심 및 구매 의향이 어느 정도인지 항목별로 응답해 주십시오 (5점 척도 - 1,2점: 부정/3점: 보통/4,5점: 긍정)*

## 6. 한국 문화콘텐츠 유료 이용 의향

- 향후 유료 이용 의향이 가장 높은 한국 문화콘텐츠는 '영화'(48.8%)로, 10명 중 약 5명이 유료로 이용할 의향이 있는 것으로 조사됨
- 다음은 '예능'(43.2%), '드라마'(43.0%), '음악'(38.0%)의 순으로 높게 나타남

그림8-45 한국 문화콘텐츠 유료 이용 의향

(Base : 전체(n=500), 5점 척도, 단위: Top2%)



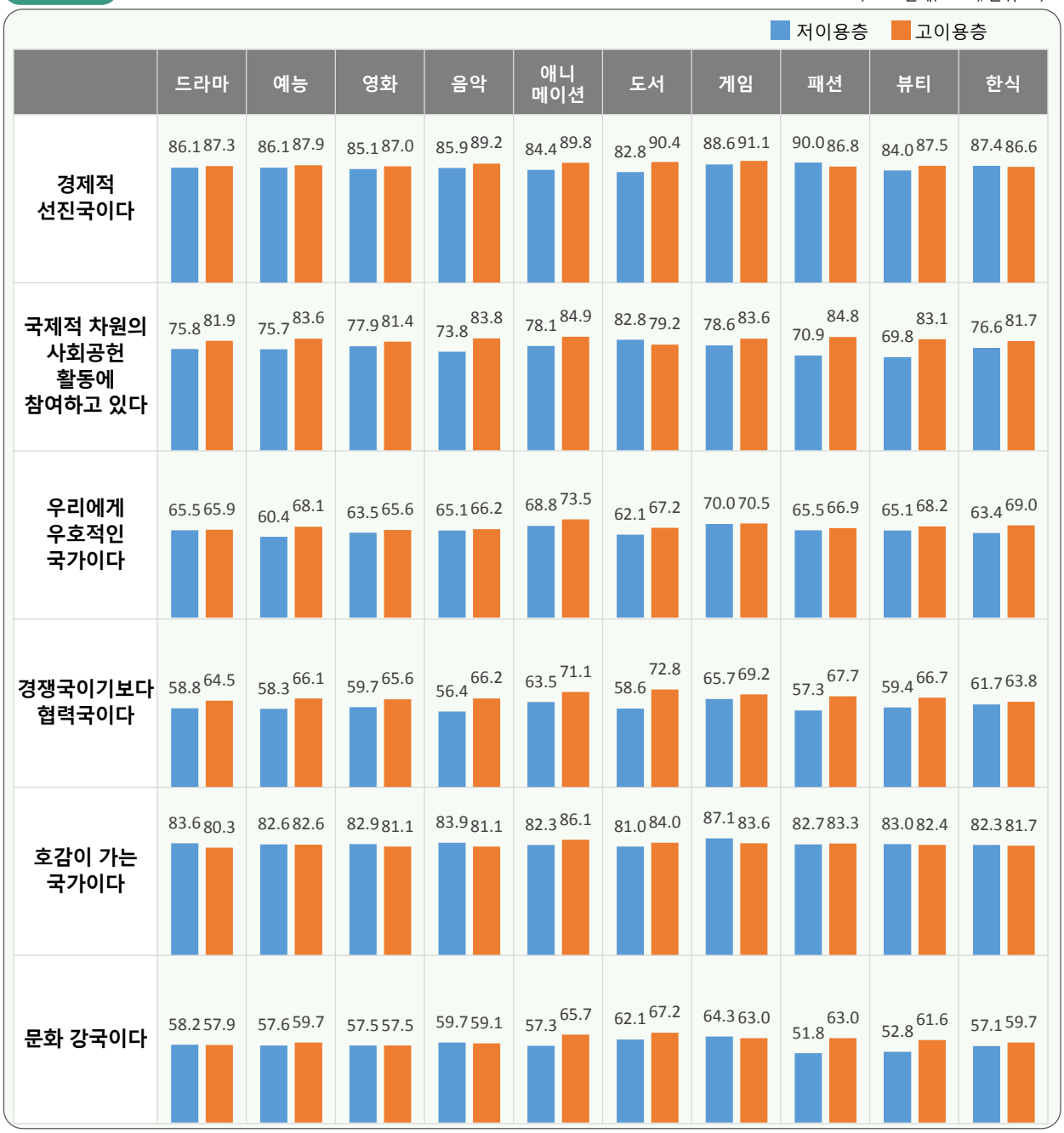

*Q. 향후 한국 문화콘텐츠에 대한 귀하의 향후 관심 및 유료 이용 의향이 어느 정도인지 다음 각 항목별로 응답해 주십시오 (5점 척도 - 1,2점: 부정/3점: 보통/4,5점: 긍정)*

## 7. 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 한국에 대한 인식

- 전반적으로 한국 문화콘텐츠 소비 비중이 높을수록 한국에 대한 인식이 높게 나타남
- 패션과 같은 특정 분야에서 간혹 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 인식 차이가 상대적으로 큼. 저이용층과 고이용층 간 약 10% 내외의 차이를 보임

그림8-46 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 한국에 대한 인식

(Base : 전체(n=500), 단위 : %)




*Q. 귀하의 평소 한국 문화콘텐츠 시청량(이용량)은 평균 얼마나 됩니까?*
*Q. 귀하께서는 평소 한국에 대해 어떻게 생각하십니까?*

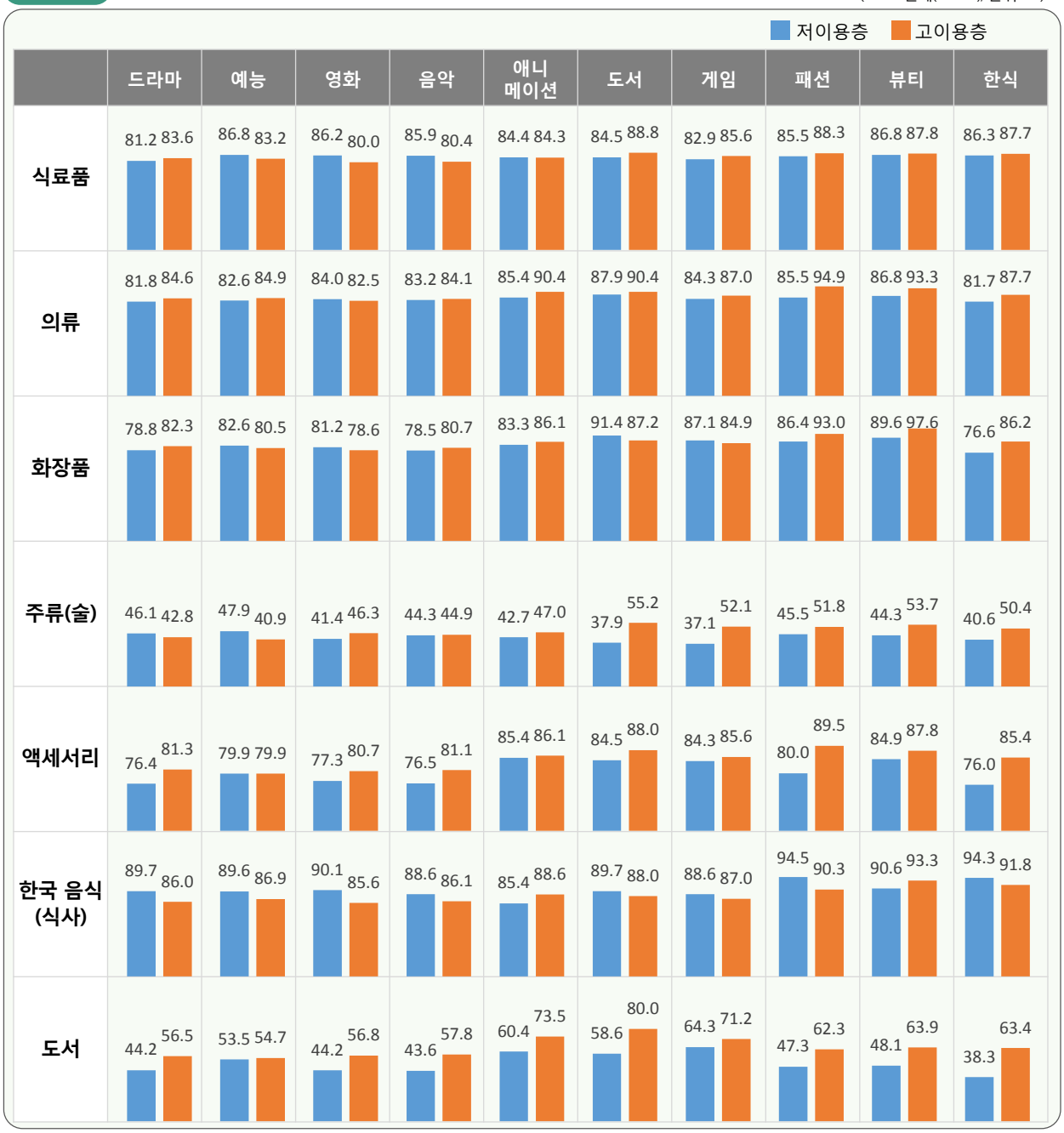
## 8. 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 구매 경험

### 1) 저관여 제품

- 전반적으로 한국 문화콘텐츠 소비 비중이 높을수록 최근 1년간 저관여 제품의 구매 경험률이 높게 나타남
- 특히, '도서', '패션', '뷰티' 콘텐츠 고이용층의 평균 구매 경험률이 높게 나타남

그림8-47 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 구매 경험 – 저관여 제품

(Base : 전체(n=500), 단위 : %)




| | 드라마 | 예능 | 영화 | 음악 | 애니메이션 | 도서 | 게임 | 패션 | 뷰티 | 한식 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 식료품 | 81.2 83.6 | 86.8 83.2 | 86.2 80.0 | 85.9 80.4 | 84.4 84.3 | 84.5 88.8 | 82.9 85.6 | 85.5 88.3 | 86.8 87.8 | 86.3 87.7 |
| 의류 | 81.8 84.6 | 82.6 84.9 | 84.0 82.5 | 83.2 84.1 | 85.4 90.4 | 87.9 90.4 | 84.3 87.0 | 85.5 94.9 | 86.8 93.3 | 81.7 87.7 |
| 화장품 | 78.8 82.3 | 82.6 80.5 | 81.2 78.6 | 78.5 80.7 | 83.3 86.1 | 91.4 87.2 | 87.1 84.9 | 86.4 93.0 | 89.6 97.6 | 76.6 86.2 |
| 주류(술) | 46.1 42.8 | 47.9 40.9 | 41.4 46.3 | 44.3 44.9 | 42.7 47.0 | 37.9 55.2 | 37.1 52.1 | 45.5 51.8 | 44.3 53.7 | 40.6 50.4 |
| 액세서리 | 76.4 81.3 | 79.9 79.9 | 77.3 80.7 | 76.5 81.1 | 85.4 86.1 | 84.5 88.0 | 84.3 85.6 | 80.0 89.5 | 84.9 87.8 | 76.0 85.4 |
| 한국 음식(식사) | 89.7 86.0 | 89.6 86.9 | 90.1 85.6 | 88.6 86.1 | 85.4 88.6 | 89.7 88.0 | 88.6 87.0 | 94.5 90.3 | 90.6 93.3 | 94.3 91.8 |
| 도서 | 44.2 56.5 | 53.5 54.7 | 44.2 56.8 | 43.6 57.8 | 60.4 73.5 | 58.6 80.0 | 64.3 71.2 | 47.3 62.3 | 48.1 63.9 | 38.3 63.4 |

* 구매 경험률 : 2점~5점 비율(%)

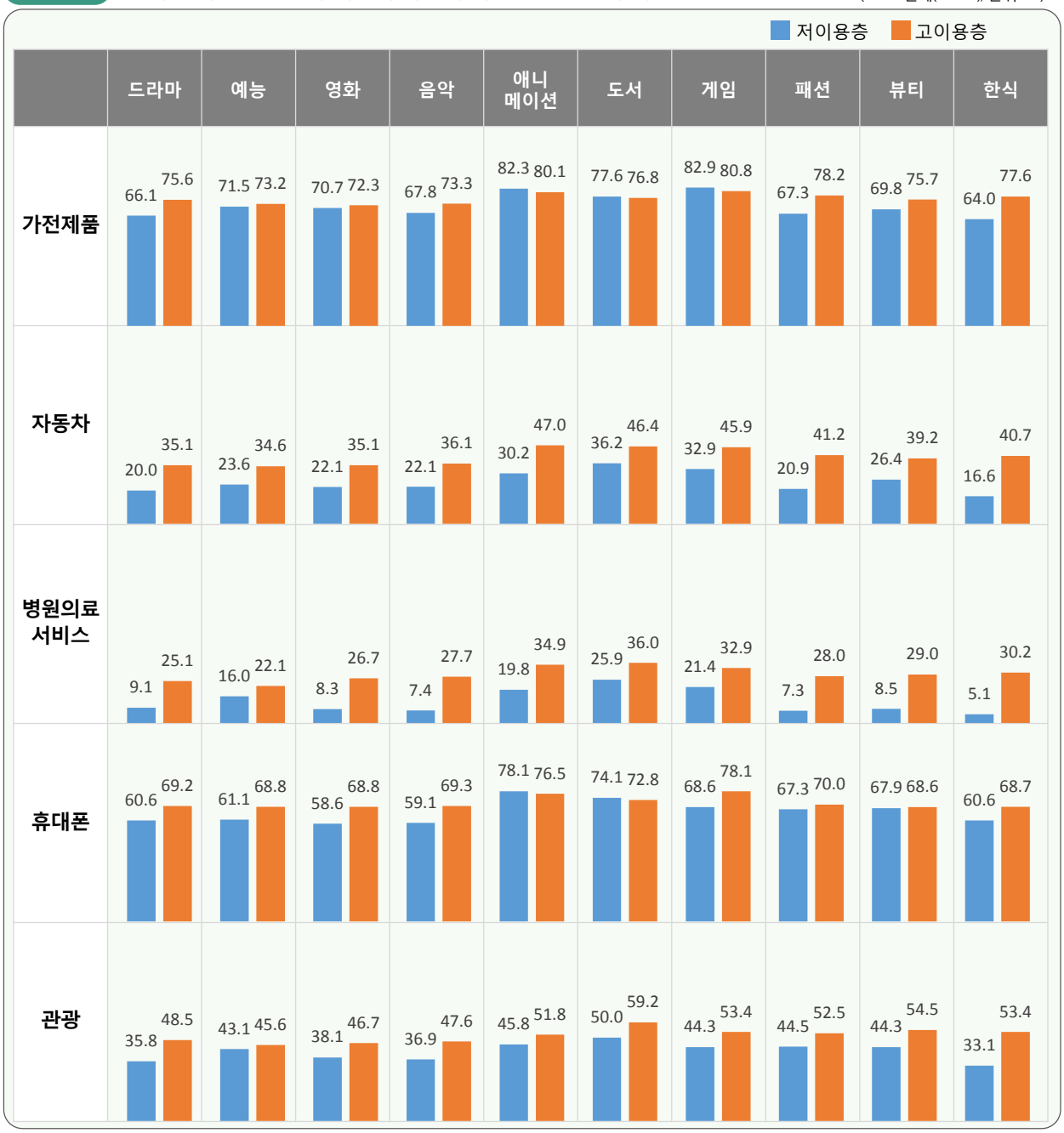
*Q. 귀하의 평소 한국 문화콘텐츠 시청량(이용량)은 평균 얼마나 됩니까?*
*Q. 귀하는 최근 1년간 한국산 제품을 얼마나 구매 하였는지 다음 항목별로 귀하의 구매빈도와 가까운 곳에 응답해 주십시오*
**한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 구매 경험률 분석*

## 2) 고관여 제품

- 전반적으로 한국 문화콘텐츠 소비 비중이 높을수록 최근 4년간 고관여 제품의 구매 경험률이 높음
- 특히, '애니메이션', '도서', '게임' 콘텐츠 고이용층의 평균 구매 경험률이 상대적으로 높게 나타남

그림8-48 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 구매 경험 – 고관여 제품

(Base : 전체(n=500), 단위 : %)




* 구매 경험률 : 구매 비율(%)

*Q 귀하의 평소 한국 문화콘텐츠 시청량(이용량)은 평균 얼마나 됩니까?*
*Q 귀하는 최근 4년 내에 다음의 한국산 제품/서비스를 얼마나 구매 또는 방문하셨습니까?*
** 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 구매 경험률 분석*

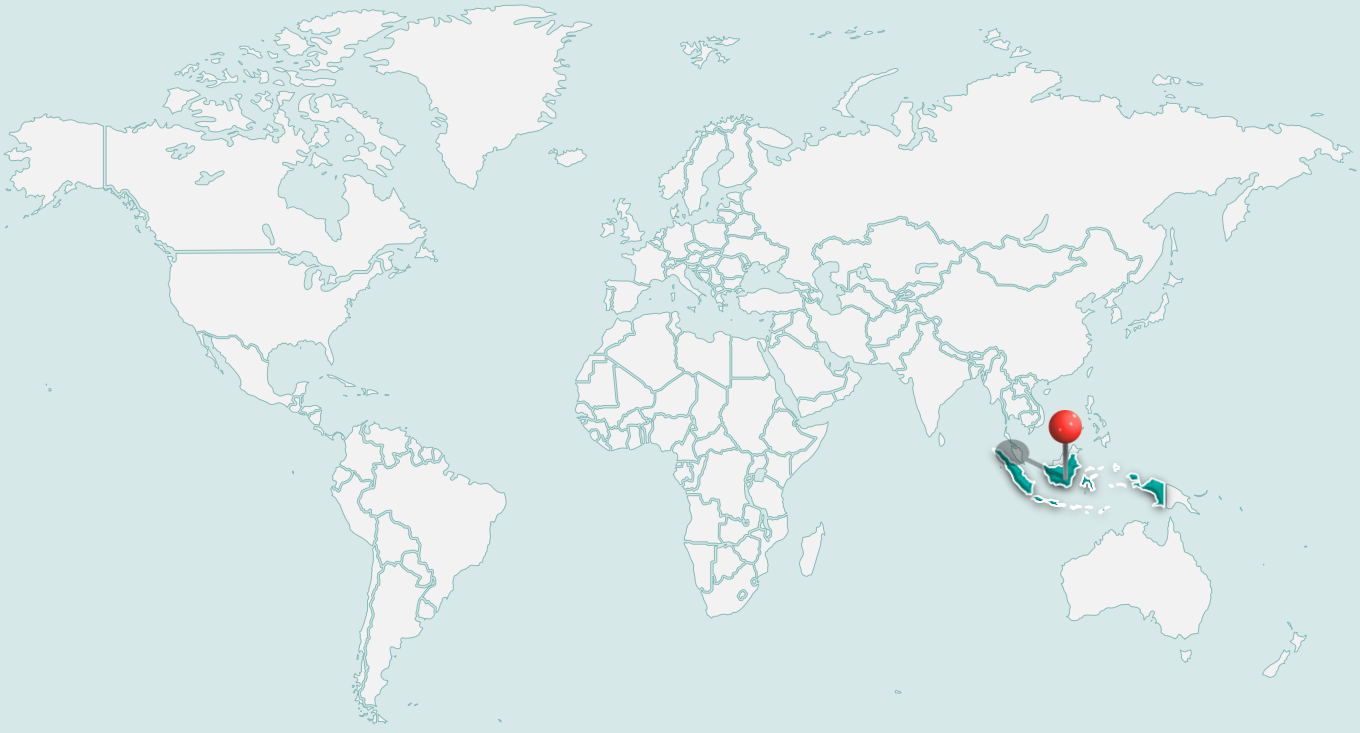
# vi. 요약 및 결론

- 말레이시아는 한국에 대한 인식 중 '한국은 경제적으로 선진국이다'(86.2%)에 대한 긍정 응답이 가장 높으며, '17년 대비 모든 인식에 대한 긍정 응답이 상승함
- 한국에 대한 '긍정 인식'은 76.6%로, 10명 중 약 8명이 한국에 대한 긍정적 인식을 갖고 있음
- 한국 하면 먼저 떠오르는 것은 'K-Pop', '한국 음식', '드라마' 등임
- 말레이시아에서 가장 인기 있는 한국 제품·서비스·콘텐츠는 'K-Pop'이며, 이어서 '드라마', '한국 음식', '뷰티 제품(화장품)' 순으로 인기가 높음
- 한국 문화콘텐츠에 대한 본인과 자국민의 관심이 1년 전 대비 증가했다는 응답과 1년 후 증가할 것이라는 응답 모두 '17년 대비 상승함. 소비지출 의향 역시 10% 이상 증가함
- 한국 문화콘텐츠를 접한 후 한국에 대한 인식 변화는 '긍정적'이 76.4%로 긍정 변화가 큼
- 말레이시아에서 한국 문화 콘텐츠를 접할 기회는 '뷰티', '한식', '음악' 순으로 많음
- 한국 동영상 콘텐츠는 주로 'TV'와 'OTT'를 통해 접촉하고 있으며, 이를 시청하기 위한 다운로드·스트리밍 주 경로는 'Youtube'임
- 말레이시아의 한국 문화콘텐츠 소비 비중은 '예능'이 가장 높으며, 이어서 '도서', '뷰티', '드라마' 순. 패션·뷰티·음식 동영상 콘텐츠 시청 빈도는 '뷰티', '한식', '패션' 순으로 높음
- 한국 문화콘텐츠 호감도는 '17년 대비 전반적으로 상승하였으며, '예능', '뷰티' 호감도가 높음. 대중적 인기는 '한식', '뷰티', '패션' 순으로 인기도가 높게 나타남
- 한국 드라마의 가장 큰 인기 요인은 '배우의 매력적인 외모', 예능은 '재미있는 게임 소재 사용'이며, 영화에서는 '스토리가 짜임새 있고 탄탄함'이 가장 높게 나타남
- 한국 음악의 1순위 인기 요인은 '후렴구·리듬 등의 중독성이 강함'이며, 애니메이션은 '그림체, 색채, 그래픽 등 영상미 선호', 도서는 '스토리 및 작화 선호', 게임은 '그래픽·그림 선호'가 주 인기 요인임
- 한국 패션의 주 인기 요인은 '디자인 선호'이며, 뷰티는 '우수한 효과·품질', 한식은 '맛이 있어서'가 가장 큰 인기 요인으로 조사됨
- 한국 드라마의 호감을 저해하는 1순위 요인은 '한 회당 방영 시간이 길어서'이며, 예능과 영화, 애니메이션은 '자막·더빙을 통한 시청 불편', 음악은 '한국어 가사가 어렵고 생소함'이 주 요인임
- 도서 콘텐츠는 '자국어 번역 미흡', 게임은 '높은 디바이스 사양 필요', 패션은 '다양하지 않은 사이즈', 뷰티는 '품질 대비 비싼 가격', 한식은 '가성비가 좋지 않아서'가 호감을 저해하는 주 요인으로 응답됨
- 말레이시아에서 가장 인기 있는 해외 콘텐츠는 '한국 드라마', '한국 예능', '미국 영화'임
- 가장 선호하는 한국 드라마는 '미스터 션샤인', 영화는 '부산행', 가수·그룹은 '방탄소년단', 배우는 '이민호', 애니메이션 캐릭터는 '라바'로 조사됨
- 말레이시아에서 한국산 게임으로 인지가 높은 게임은 '라그나로크'이며, 가장 선호하는 게임은 '배틀그라운드'임
- 한국과 관련 있는 주요 이슈 중 '북한의 핵·미사일 위협'에 대한 접촉이 가장 많으며, 이러한 이유로 인해 본인의 한국 문화콘텐츠 소비에 영향이 있다는 응답은 36.0%로 조사됨
- 한국 문화콘텐츠를 향한 부정적인 인식에 공감하는 비율은 32.2%로 '17년 대비 비슷하며, 공감 이유로는 '지나치게 상업적임'이라는 의견이 가장 많음
- 최근 1년 내 저관여 한국 제품·서비스 구매 경험은 '한국 음식점'이 가장 높으며, 최근 4년 내 고관여 제품·서비스 구매 경험은 '가전제품', '휴대폰', '한국 관광' 순으로 높음
- 향후 한국 제품·서비스 이용 의향은 '한국 방문'이 가장 높고, 유료 이용 의향이 높은 문화콘텐츠는 '영화', '예능', '드라마' 등임

Chapter 9

# 국가별 결과 분석

## 인도네시아



# i. 한국 인식

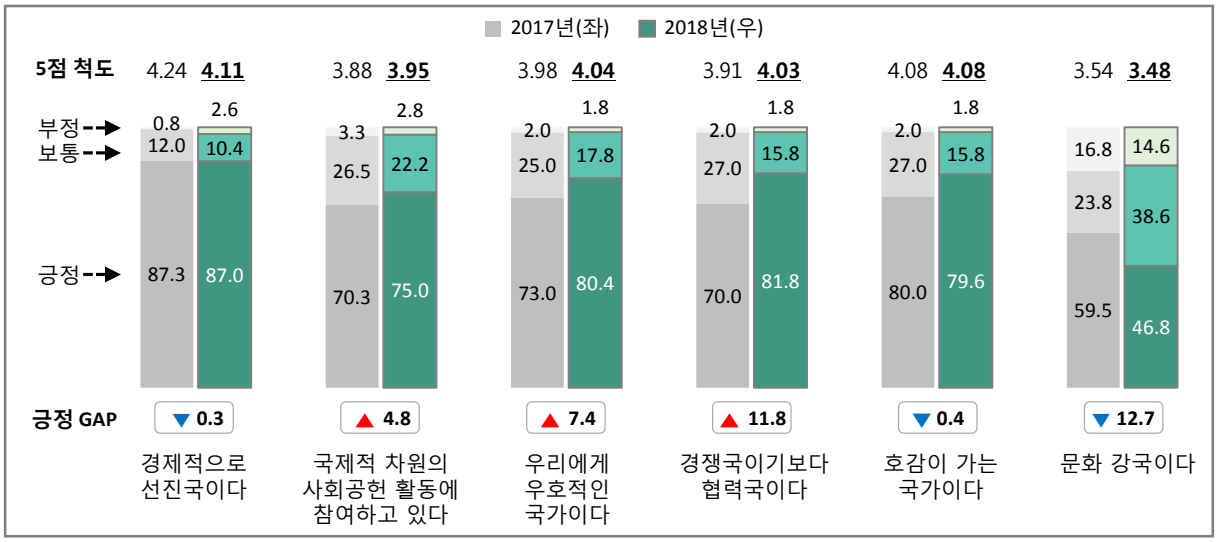
## 1. 한국에 대한 인식

### 1) 한국에 대한 인식

- 인도네시아에서는 한국에 대한 인식 중 '경제적으로 선진국이다'에 대한 긍정 응답률이 87.0%로 가장 높음
- '17년 대비 '경쟁국이기보다 협력국이다'의 긍정 응답률이 +11.8%p 증가하였고, '문화 강국이다'의 긍정 응답률은 -12.7%p 감소함

그림9-1 한국에 대한 인식

(Base : '17년 전체(n=400), '18년 전체(n=500), 5점 척도, 단위: %, 점)



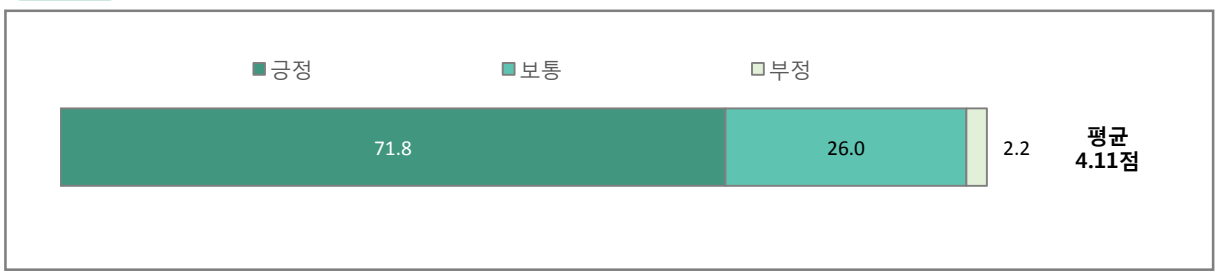

*Q. 귀하께서는 평소 **한국**에 대해 어떻게 생각하십니까? 한국에 대한 설명을 읽으시고, 귀하께서 동의하는 정도를 선택해 주십시오.*
*(5점 척도 - 1,2점: 부정/3점: 보통/4,5점: 긍정)*

### 2) 한국에 대한 전반적인 인식

- 한국에 대한 '긍정 인식'이 71.8%, '부정 인식'이 2.2%로, 긍정 이미지가 우세함

그림9-2 한국에 대한 전반적인 인식

(Base : 전체(n=500), 5점 척도, 단위: %, 점)



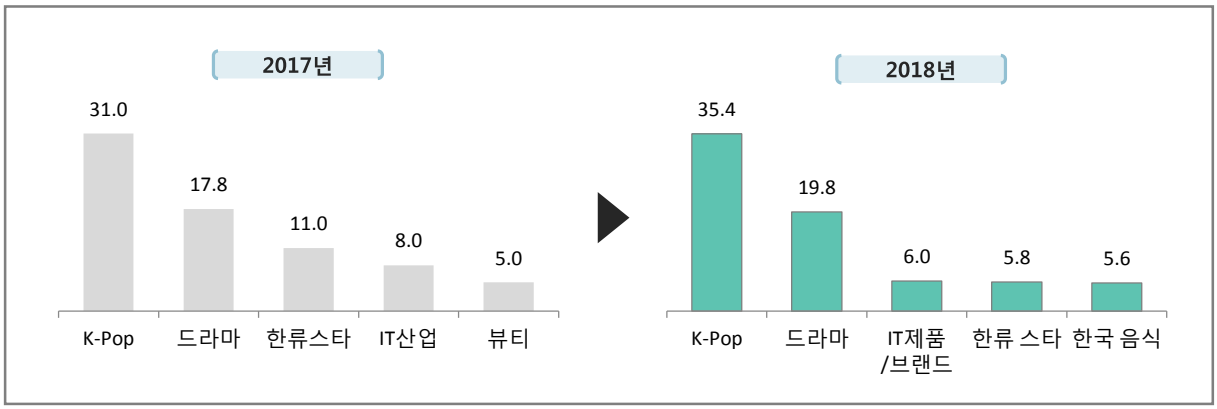

*Q. 귀하의 한국에 대한 전반적인 인식은 어떠합니까?*
*(5점 척도 - 1,2점: 부정/3점: 보통/4,5점: 긍정)*

## 2. 한국 연상 이미지

- 인도네시아에서 한국에 대한 연상 이미지는 'K-Pop'이 35.4%로 가장 높았고, 그 다음으로 '드라마'(19.8%), 'IT제품/브랜드'(6.0%), '한류 스타'(5.8%), '한국 음식'(5.6%) 순으로 높음
- 'K-Pop'과 '드라마'는 '17년에 이어 '18년에도 1위, 2위를 차지했으며, '18년에는 응답 비율이 소폭 상승함

그림9-3 한국 연상 이미지(Top 5)

(Base : '17년 전체(n=400), '18년 전체(n=500), 단위: %)



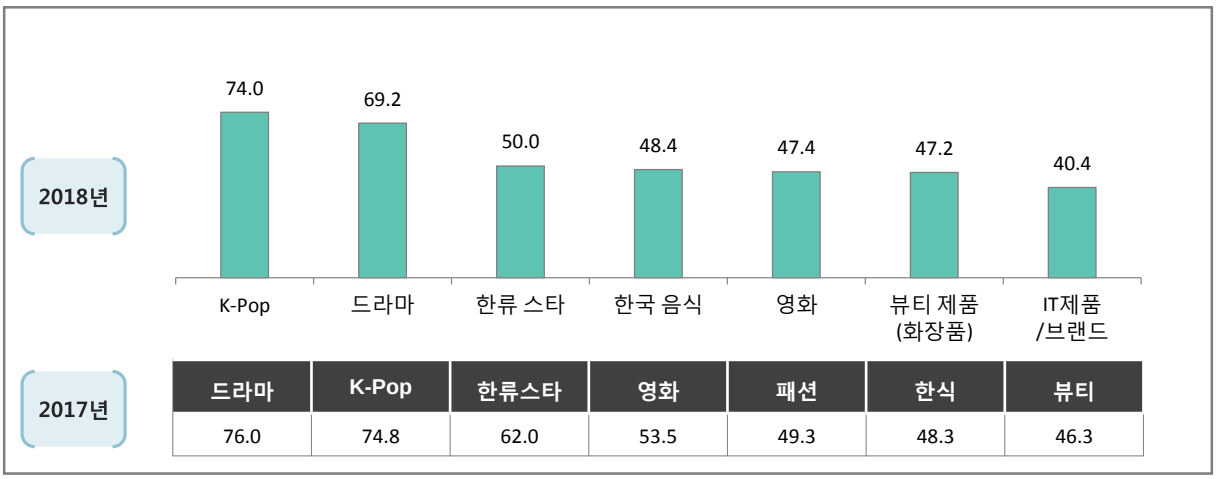

*Q 귀하께서 한국에 대해 생각해 본다면, 가장 먼저 떠오르는 것은 무엇입니까?*

## 3. 자국에서 인기 있는 한국 제품·서비스·콘텐츠

- 인도네시아에서 가장 인기 있는 한국 콘텐츠는 'K-Pop'(74.0%)이며, 그 다음으로 '드라마'(69.2%), '한류 스타'(50.0%), '한국 음식'(48.4%) 순으로 응답됨
- '17년에는 '드라마'에 대한 인기가 76.0%로 가장 높았으나 '18년에는 다소 하락함

그림9-4 자국에서 인기 있는 한국제품·서비스·콘텐츠(Top 7)

(Base : '17년 전체(n=400), '18년 전체(n=500), 복수응답, 단위: %)




2017년

| 드라마 | K-Pop | 한류스타 | 영화 | 패션 | 한식 | 뷰티 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 76.0 | 74.8 | 62.0 | 53.5 | 49.3 | 48.3 | 46.3 |

*Q 다음 중 귀하의 국가에서 인기 있다고 생각하는 '한국 제품서비스콘텐츠'를 모두 선택해 주십시오*

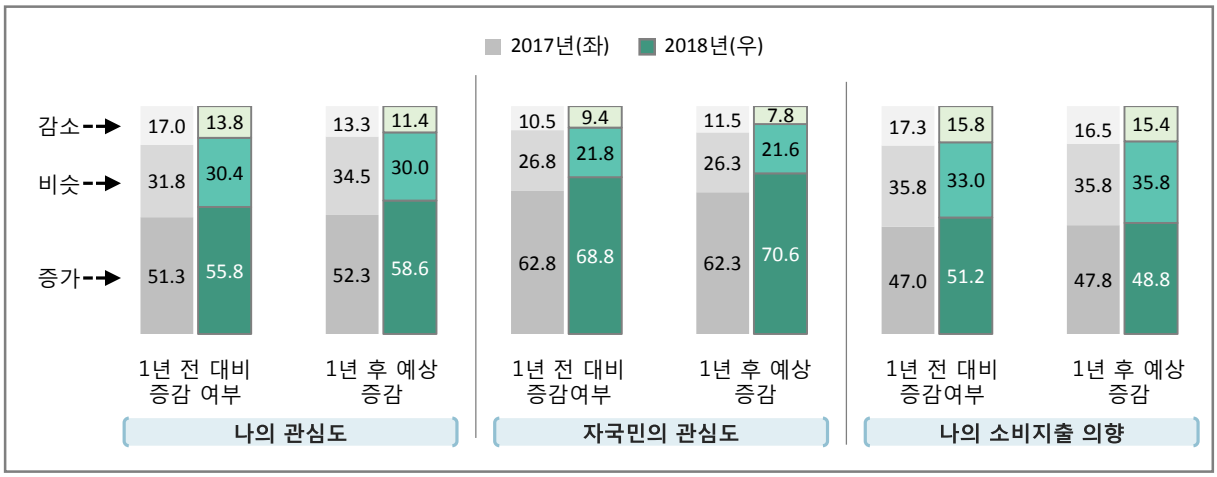
*'한국식당'은 '17년 조사에 포함되지 않음

## 4. 한국 문화콘텐츠 관심도

- 한국 문화콘텐츠에 대한 관심도는 1년 전 대비 증가했다는 응답이 본인 55.8%, 자국민 68.8%로 나타났고, 1년 후 증가할 것이라는 응답은 본인 58.6%, 자국민 70.6%로 '17년 대비 모두 증가함
- 한국 문화콘텐츠 소비지출 의향이 1년 전 대비 증가했다는 응답은 51.2%, 1년 후 증가할 것이라는 응답은 48.8%로, '17년 대비 모두 소폭 상승함

그림9-5 한국 문화콘텐츠 관심도

(Base : '17년 전체(n=400), '18년 전체(n=500), 5점 척도, 단위: %)



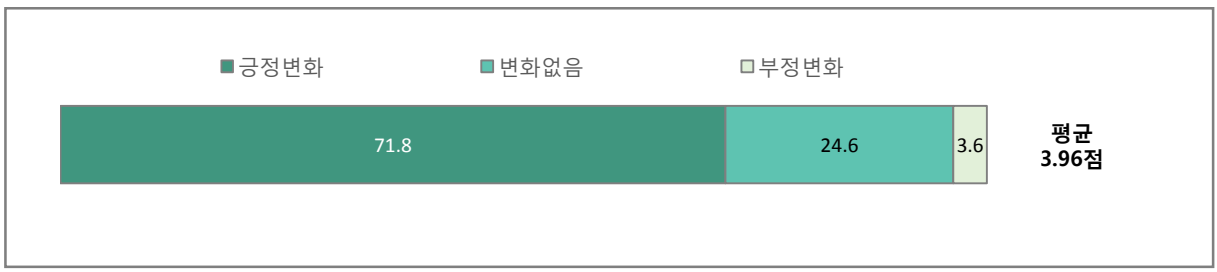

*Q. 한국 문화콘텐츠에 대한 관심도와 관련한 질문을 읽고, 귀하의 생각과 일치하는 것을 선택해 주십시오*
*(5점 척도 -1,2점: 감소/3점: 비슷/4,5점: 증가)*

## 5. 한국 문화콘텐츠 경험 후 한국에 대한 인식 변화

- 인도네시아에서는 한국 문화콘텐츠를 경험한 후에 한국에 대한 인식이 '긍정적'으로 변했다는 응답이 71.8%로 높게 나타남
- 반면, 한국 문화콘텐츠를 경험한 후 한국에 대한 인상이 '부정적'으로 변했다는 응답은 3.6%로 매우 낮았음

그림9-6 한국 문화콘텐츠 경험 후 한국에 대한 인식 변화

(Base : 전체(n=500), 5점 척도, 단위: %, 점)




*Q. 귀하가 한국 문화콘텐츠를 접한 이후, 귀하의 한국에 대한 전반적인 인식은 어떻게 변화했습니까?*
*(5점 척도-1,2점: 부정변화/3점: 변화없음/4,5점: 긍정변화)*

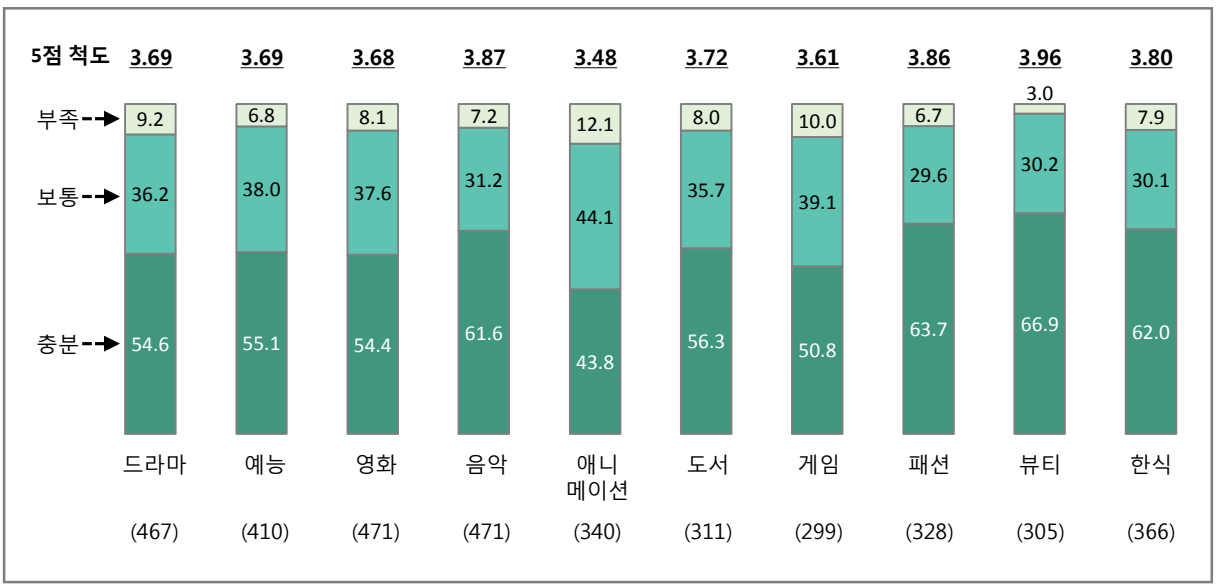
# ii. 한류 소비

## 1. 한국 문화콘텐츠에 대한 접촉 기회

- 인도네시아에서 접할 기회가 가장 충분한 한국 문화콘텐츠는 '뷰티'(66.9%)이며, 다음은 '패션'(63.7%), '한식'(62.0%), '음악'(61.6%) 순으로 응답됨
- 접할 기회가 가장 부족한 한국 문화콘텐츠는 '애니메이션'(12.1%)임

그림9-7 한국 문화콘텐츠에 대한 접촉 기회

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 5점 척도, 단위: %, 점)




*Q. 귀하께서는 한국 문화콘텐츠를 접할 수 있는 기회가 얼마나 충분하다고 생각하십니까?*
*(5점 척도-1,2점: 부족/3점: 보통/4,5점: 충분, ()는 응답자수)*
** '17년에는 '패션/뷰티', '애니메이션/만화/캐릭터'를 통합해 조사.*
*'18년에는 '패션'과 '뷰티'는 분리, '애니메이션'만 한 분야로 분리해 조사. '만화'는 '도서'로 편입*

## 2. 한국 문화콘텐츠 접촉 경로

- 한국 문화콘텐츠 중 '드라마', '예능', '영화'는 'OTT'를 통해, '음악'은 '온라인·모바일 플랫폼'을 통해 주로 접촉하는 것으로 조사됨
- '패션'과 '뷰티'는 '자국 사이트', 'SNS'를 통해 많이 접함

표9-1 한국 문화콘텐츠 접촉 경로(Top 2)

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 드라마 | 예능 | 영화 | 음악 | 애니메이션 | 도서 | 게임 | 패션 | 뷰티 | 한식 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 사례수 | | (467) | (410) | (471) | (471) | (340) | (311) | (299) | (328) | (305) | (366) |
| '18년 | 1위 | OTT | OTT | OTT | 온라인·모바일 플랫폼 | OTT | 자국 사이트/App | 온라인 플레이 | 자국 사이트 | 자국 사이트 | 자국 오프라인 매장·식당 |
| | | 78.4 | 81.5 | 80.0 | 89.8 | 72.4 | 83.6 | 64.2 | 77.7 | 78.0 | 74.9 |
| | 2위 | TV | TV | TV | TV | TV | 한국 사이트/App | 모바일 플레이 | SNS | SNS | 자국 사이트 |
| | | 66.6 | 68.3 | 64.5 | 62.2 | 64.1 | 43.4 | 60.5 | 76.2 | 74.8 | 58.5 |
| 사례수 | | (379) | (297) | (369) | (362) | (221) | (180) | (169) | (210) | | (252) |
| '17년 | 1위 | TV | TV | TV | TV | TV | 자국 온라인 사이트 | 온라인 플레이 | 자국 온라인사이트 | | 자국 오프라인 |
| | | 81.3 | 82.2 | 78.0 | 76.8 | 72.9 | 80.6 | 66.3 | 88.6 | | 72.2 |
| | 2위 | 무료 온라인·모바일 스트리밍 | 무료 온라인·모바일 스트리밍 | 유료 온라인·모바일 스트리밍 | 무료 온라인·모바일 스트리밍 | 유료 온라인·모바일 스트리밍 | 한국 온라인 사이트 | 인터넷사이트 동영상시청 | 자국 오프라인 | | 자국 온라인 사이트 |
| | | 59.1 | 67.0 | 60.7 | 66.6 | 64.3 | 57.2 | 62.1 | 58.1 | | 62.3 |

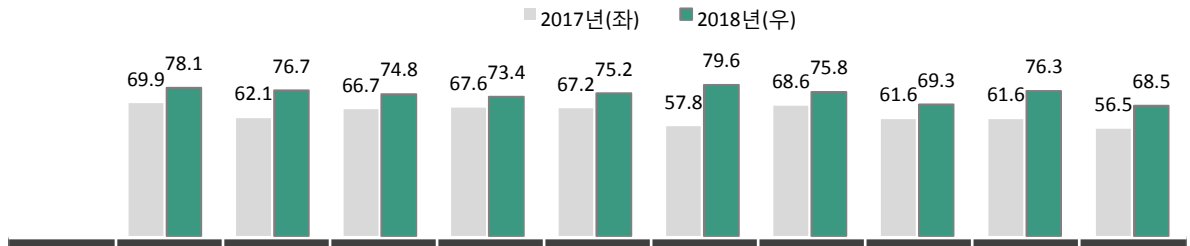
*Q. 귀하께서 평소 한국 문화콘텐츠를 접하는 경로를 모두 선택해 주십시오*
** '17년에는 '패션/뷰티', '애니메이션/만화/캐릭터'를 통합해 조사.*
*'18년에는 '패션'과 '뷰티'는 분리, '애니메이션'만 한 분야로 분리해 조사. '만화'는 '도서'로 편입*

## 3. 한국 문화콘텐츠 소비 비중

- 인도네시아의 한국 문화콘텐츠 소비 비중은 '도서'가 79.6%로 가장 높으며, 다음은 '드라마'(78.1%), '예능'(76.7%), '뷰티'(76.3%), '게임'(75.8%) 순으로 조사됨
- 인도네시아에서는 소비 비중이 '17년 대비 모두 증가함

그림9-8 한국 문화콘텐츠 소비 비중

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)




| | 드라마 | 예능 | 영화 | 음악 | 애니메이션 | 도서 | 게임 | 패션 | 뷰티 | 한식 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 사례수 | (379) (467) | (297) (410) | (369) (471) | (362) (471) | (221) (340) | (180) (311) | (169) (299) | (210) (328) | (210) (305) | (252) (366) |
| 전체 소비량 | 29.5시간 | 23.1시간 | 13.5편 | 28.2시간 | 14.5시간 | 16.7시간 | 20.9시간 | $23.1 | $21.9 | $29.9 |
| 한국 문화콘텐츠 소비량 | 22.7시간 | 17.1시간 | 9.5편 | 19.4시간 | 10.6시간 | 12.8시간 | 14.4시간 | $15.0 | $16.0 | $13.8 |

*Q. 귀하의 평소 한국 문화콘텐츠 시청량·소비량은 얼마나 됩니까? * 소비 비중 = 한국 문화콘텐츠 월평균 소비량 / 월평균 총소비량 X 100*
** '17년에는 '패션/뷰티', '애니메이션/만화/캐릭터'를 통합해 조사.*
*'18년에는 '패션'과 '뷰티'는 분리, '애니메이션'만 한 분야로 분리해 조사. '만화'는 '도서'로 편입*

## 4. 한국 문화콘텐츠 이용 관련 기타 조사

### 1) 한국 문화콘텐츠 다운로드·스트리밍 이용 경로

- 한국 동영상 콘텐츠를 시청하기 위해 주로 이용하는 곳은 'Youtube'이며, 다음은 'Netflix'를 많이 이용함
- 게임의 경우 'Google Play'를 가장 많이 이용하고 있음

표9-2 한국 문화콘텐츠 다운로드·스트리밍 이용 경로(Top 2)

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | 드라마 | 예능 | 영화 | 애니메이션 | 게임(모바일) |
|---|---|---|---|---|---|
| 사례수 | (366) | (334) | (377) | (246) | (181) |
| 1위 | Youtube | Youtube | Youtube | Youtube | Google Play |
| | 89.1 | 94.9 | 91.2 | 96.3 | 81.8 |
| 2위 | Netflix | Netflix | Netflix | Netflix | App Store(Apple) |
| | 55.5 | 50.0 | 51.7 | 38.2 | 13.3 |

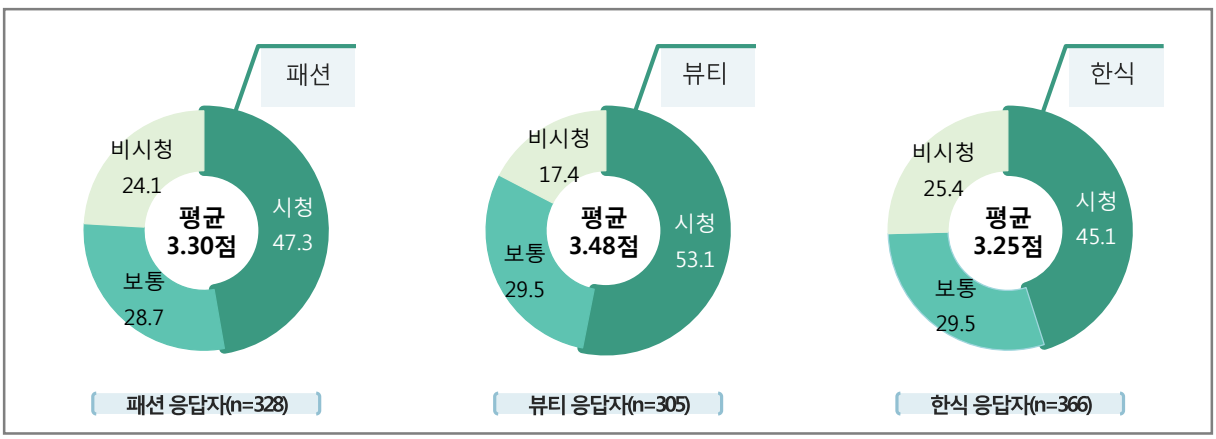
*Q. 귀하께서 한국 콘텐츠를 시청하기 위해 다운로드·스트리밍을 주로 이용하는 곳을 모두 선택해 주십시오*

### 2) 한국 패션·뷰티·음식 동영상 시청 빈도

- 평소 '패션' 관련 영상 시청 빈도는 47.3%, '뷰티'는 53.1%, '한식'은 45.1%로 모두 40% 이상 한국 문화콘텐츠 관련 영상을 시청하고 있음

그림9-9 한국 패션·뷰티·음식 동영상 시청 빈도

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)




*Q. 귀하께서는 평소 온라인/모바일을 통해 한국 패션/뷰티/한식 동영상을 얼마나 자주 시청하십니까?*
*(5점 척도 - 1점[전혀 시청안함] 2점[거의 시청안함]비시청 / 3점[종종 시청]보통/4점[자주 시청] 5점[매일 시청]시청)*

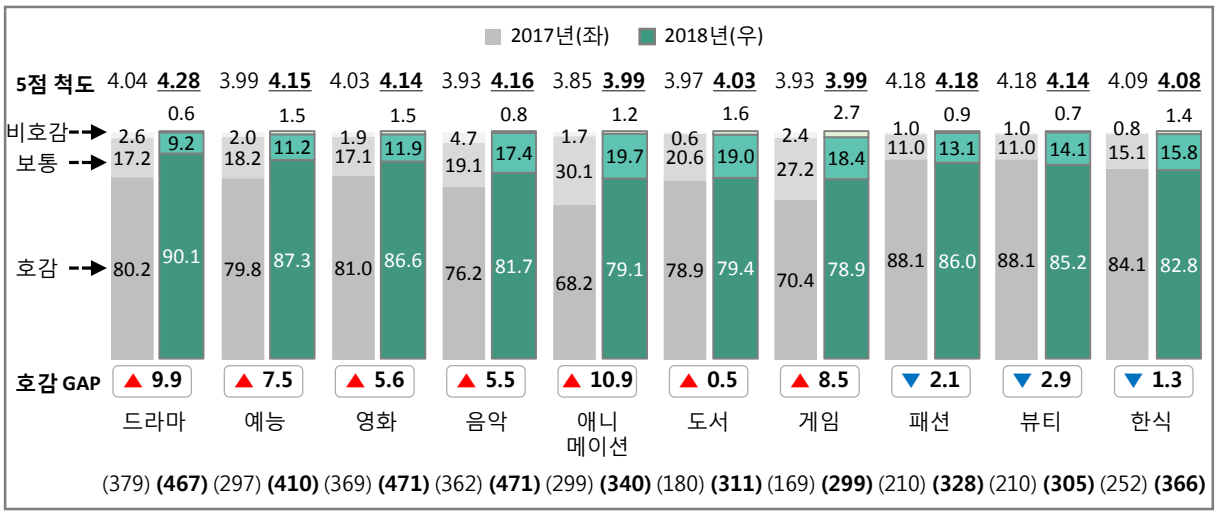
# iii. 한류 선호

## 1. 한국 문화콘텐츠 호감도

- 최근 이용한 문화콘텐츠에 대한 호감도는 '드라마'가 90.1%로 가장 높게 나타났으며, 이어 '예능'(87.3%), '영화'(86.6%), '패션'(86.0%) 순으로 응답됨
- '17년 대비 '애니메이션'에 대한 호감도가 +10.9%p로 가장 많이 상승함

그림9-10 한국 문화콘텐츠 호감도

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 5점 척도, 단위: %, 점)



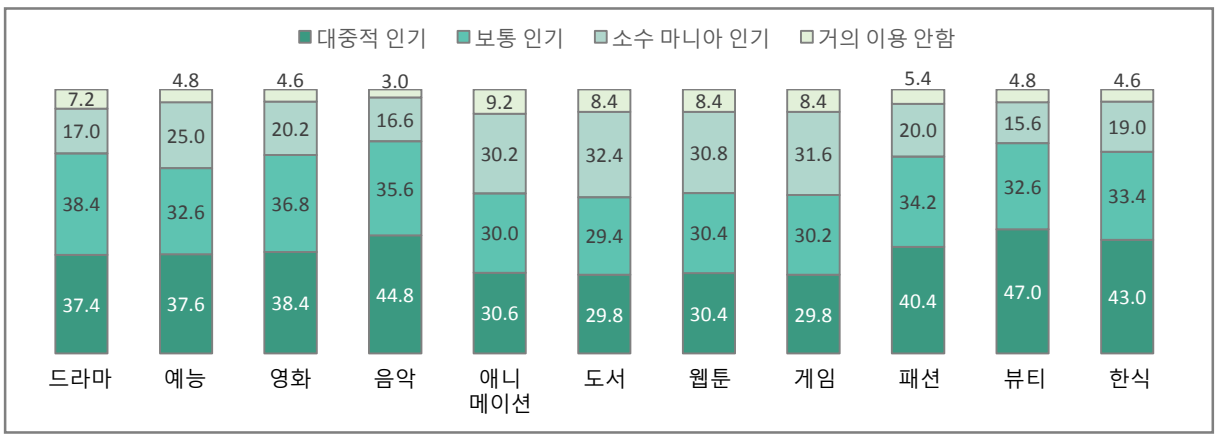

*Q. 귀하께서는 최근 이용하신 한국 콘텐츠가 전반적으로 얼마나 마음에 드십니까?(5점척도-1,2점: 비호감/ 3점: 보통/ 4,5점: 호감)*
** '17년에는 '패션/뷰티', '애니메이션/만화/캐릭터'를 통합해 조사.*
*'18년에는 '패션'과 '뷰티'는 분리, '애니메이션'만 한 분야로 분리해 조사. '만화'는 '도서'로 편입*

## 2. 한국 문화콘텐츠 인기도

- 한국 문화콘텐츠의 대중적 인기는 '뷰티'(47.0%)가 가장 높으며, 그 다음은 '음악'(44.8%), '한식'(43.0%), '패션'(40.4%) 순으로 나타남

그림9-11 한국 문화콘텐츠 인기도

(Base : 전체(n=500), 5점 척도, 단위: %)



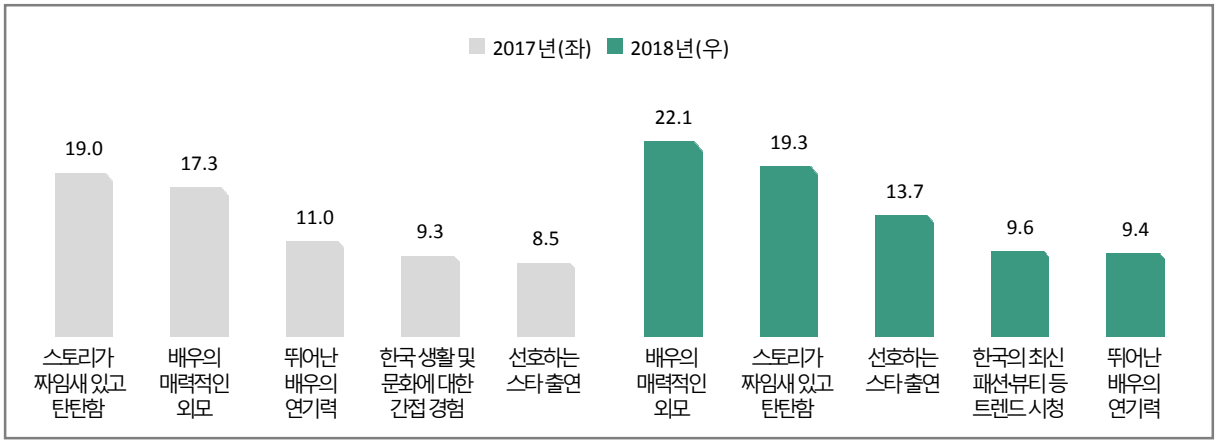

*Q. 현재 귀하의 나라에서 한국 문화콘텐츠의 인기가 어느 정도라고 생각하십니까?*

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인

### 1) 드라마

- 자국 내 한국 드라마 인기 요인은 '배우의 매력적인 외모'가 22.1%로 가장 높으며, 다음은 '스토리가 짜임새 있고 탄탄함'(19.3%), '선호하는 스타 출연'(13.7%), '한국의 최신 패션·뷰티 등 트렌드 시청'(9.6%) 순임

그림9-12 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 드라마(Top 5) (Base : '17년 전체(n=400), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=467), 단위: %)

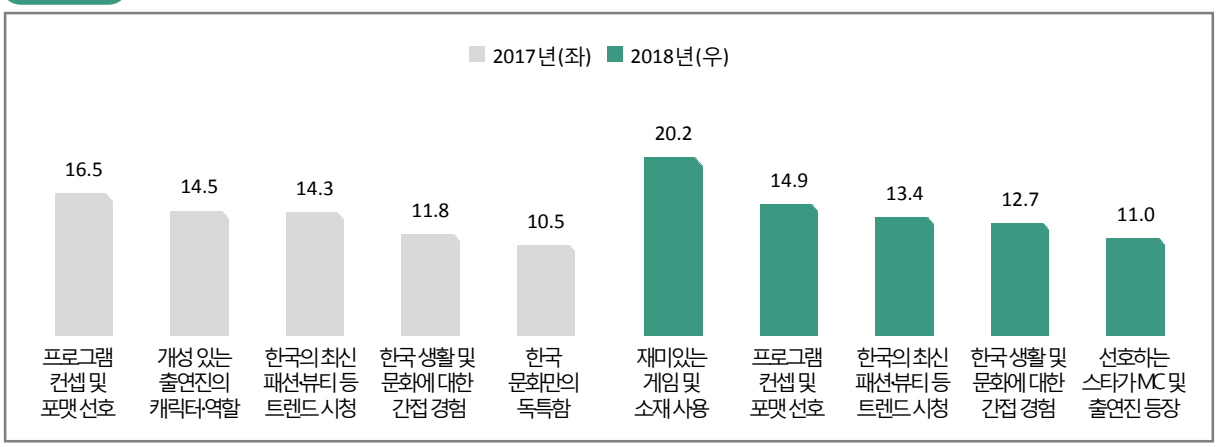



*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 드라마의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*
**1순위 데이터만 표기*

### 2) 예능

- 인도네시아에서 한국 예능의 인기 요인에 대해 조사한 결과, '재미있는 게임 및 소재 사용'이 20.2%로 가장 높음
- 다음은 '프로그램 컨셉 및 포맷 선호'(14.9%), '한국의 최신 패션·뷰티 등 트렌드 시청'(13.4%), '한국 생활 및 문화에 대한 간접 경험'(12.7%) 순으로 나타남

그림9-13 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 예능(Top 5) (Base : '17년 전체(n=400), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=410), 단위: %)



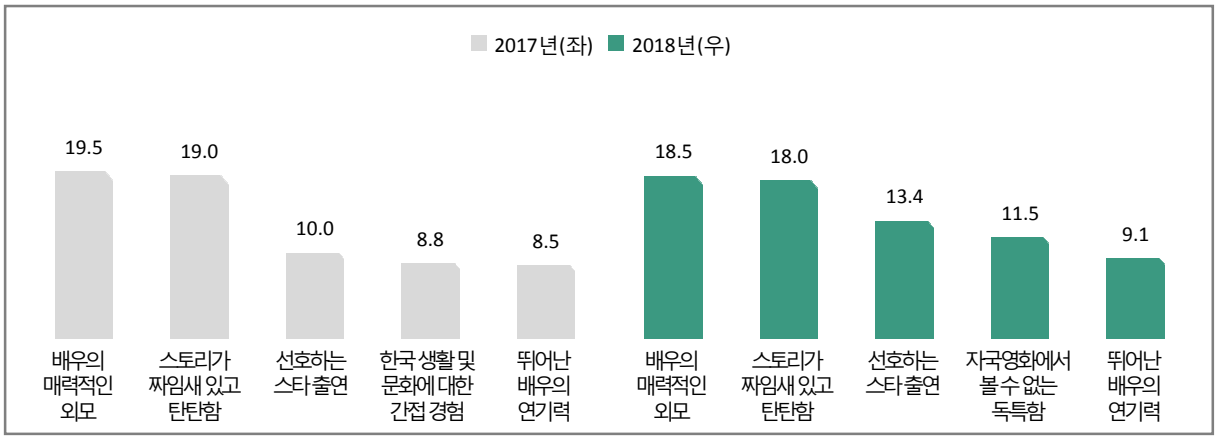

*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 예능의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*
**1순위 데이터만 표기*

### 3) 영화

- 한국 영화의 주요 인기 요인은 '배우의 매력적인 외모'(18.5%)로 응답됨
- 다음은 '스토리가 짜임새 있고 탄탄함'(18.0%), '선호하는 스타 출연'(13.4%) 순임

그림9-14 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 영화(Top 5)

(Base : '17년 전체(n=400), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=471), 단위: %)



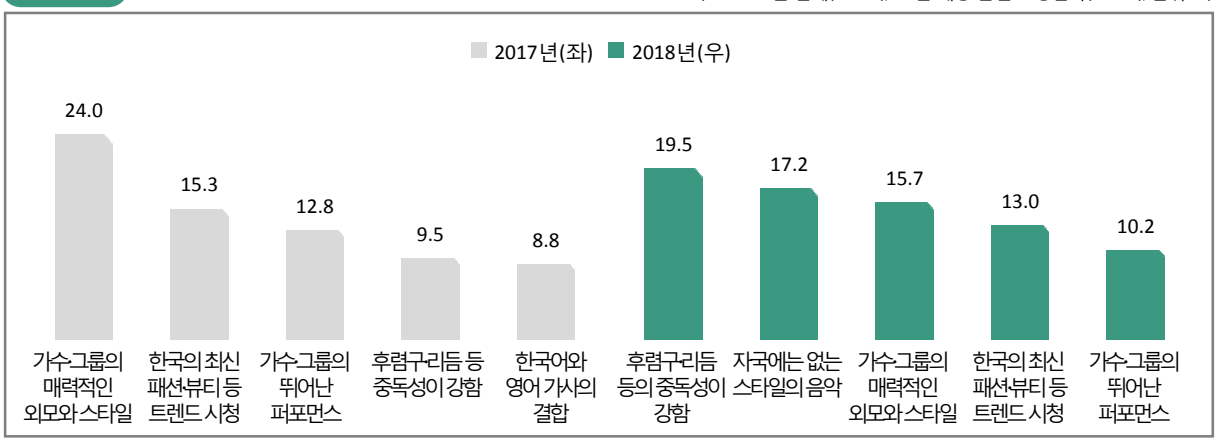

*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 영화의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*
**1순위 데이터만 표기*

### 4) 음악

- 인도네시아에서는 '후렴구·리듬 등의 중독성이 강함'이 19.5%로, 한국 음악의 가장 큰 인기 요인임
- '17년도 1위였던 '가수·그룹의 매력적인 외모와 스타일'은 올해 3위로 하락함

그림9-15 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 음악(Top 5)

(Base : '17년 전체(n=400), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=471), 단위: %)

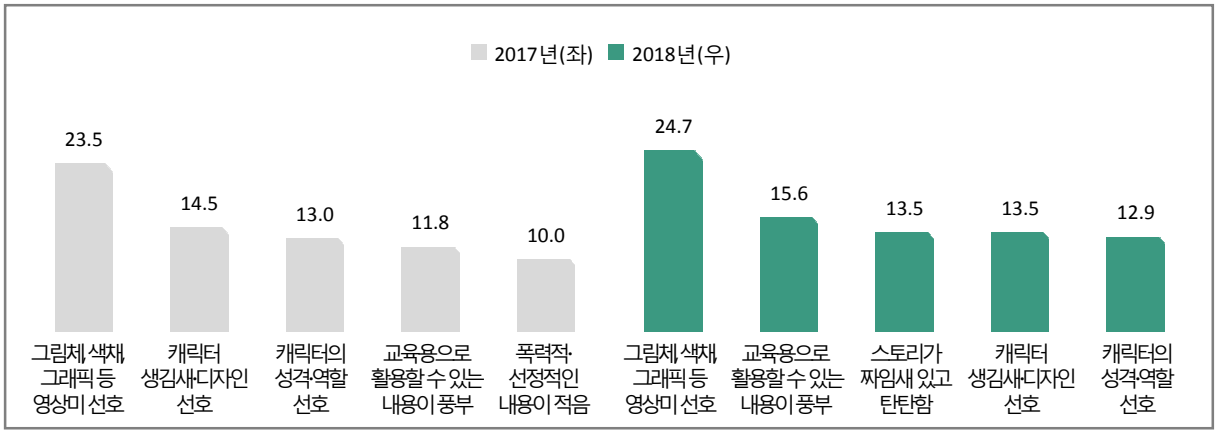



*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 음악의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 5) 애니메이션

- 인도네시아 내에서 가장 큰 한국 애니메이션의 인기 요인은 '그림체, 색채, 그래픽 등 영상미 선호'(24.7%)로, '17년과 동일하게 1위로 응답됨
- 다음은 '교육용으로 활용할 수 있는 내용이 풍부'(15.6%), '스토리가 짜임새 있고 탄탄함'(13.5%), '캐릭터 생김새·디자인 선호'(13.5%) 순으로 응답됨

그림9-16 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 애니메이션(Top 5) (Base : '17년 전체(n=400), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=340), 단위: %)

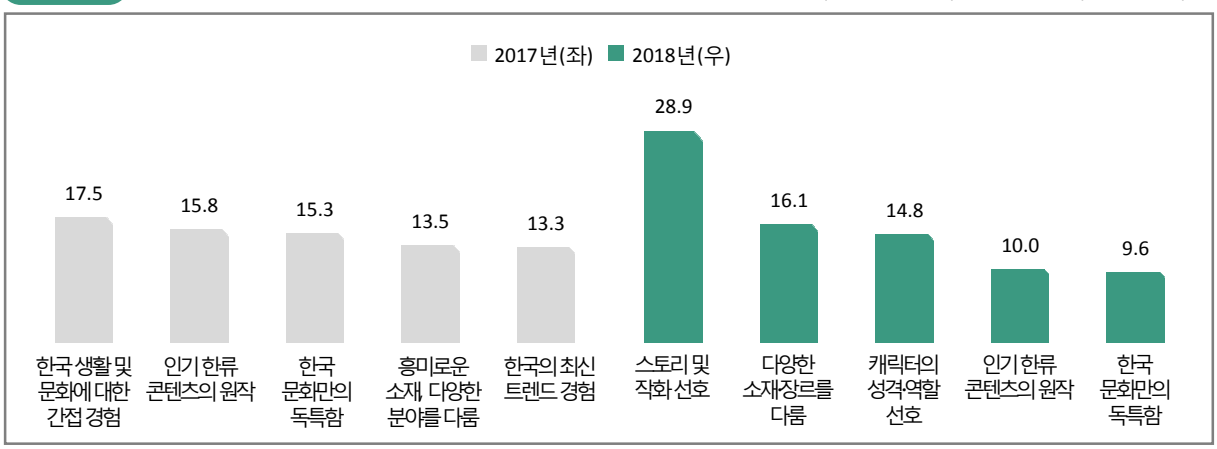



*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 애니메이션의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까? *1순위 데이터만 표기*
** '17년에는 '애니메이션/만화/캐릭터'로 조사. '18년에는 '애니메이션'만 조사*

## 6) 도서

- 한국 도서의 인기 요인으로 '스토리 및 작화 선호'가 28.9%로 가장 높으며, 그 다음으로 '다양한 소재·장르를 다룸'(16.1%), '캐릭터의 성격·역할 선호'(14.8%), '인기 한류 콘텐츠의 원작'(10.0%), '한국 문화만의 독특함'(9.6%) 순으로 나타남

그림9-17 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 도서(Top 5) (Base : '17년 전체(n=400), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=311), 단위: %)



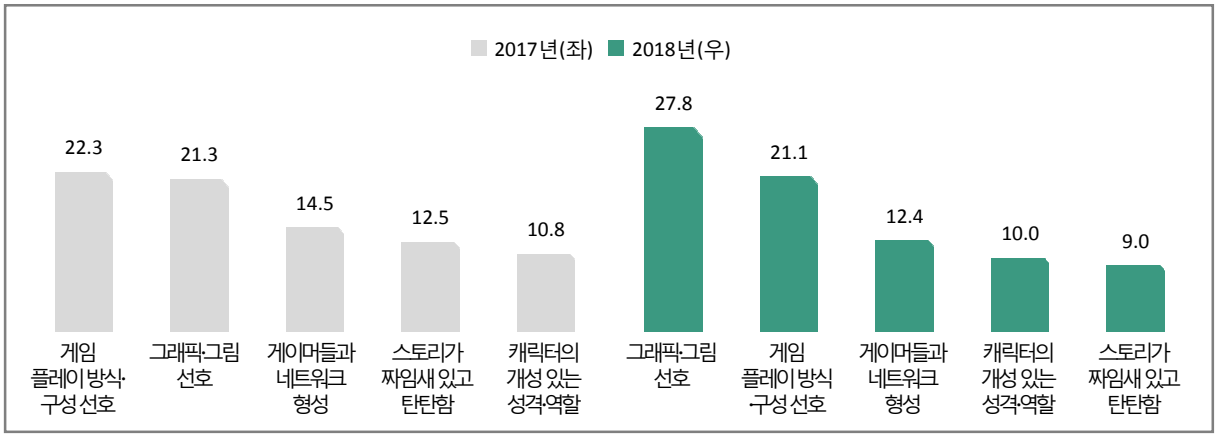

*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 도서의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까? *1순위 데이터만 표기*
** '17년에는 '도서(출판물)'로 조사. '18년에는 도서에 '만화/웹툰/웹도서'를 포함*

## 7) 게임

- 인도네시아에서 한국 게임의 가장 큰 인기 요인은 '그래픽·그림 선호'(27.8%)이며, 다음으로 '게임 플레이 방식·구성 선호'(21.1%), '게이머들과 네트워크 형성'(12.4%) 순으로 응답됨

그림9-18 한국 문화콘텐츠 인기 요인 – 게임(Top 5)

(Base : '17년 전체(n=400), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=299), 단위: %)



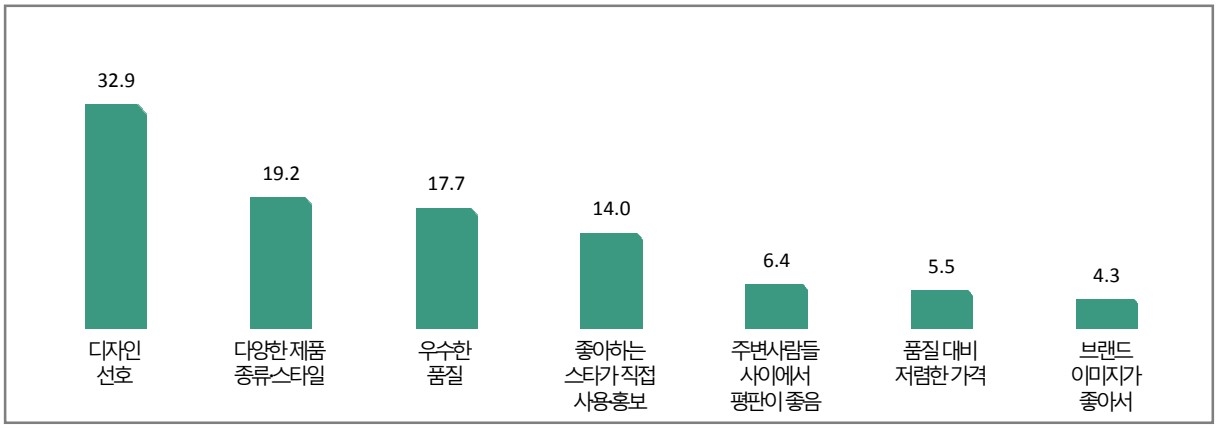

*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 게임의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 8) 패션

- 인도네시아에서는 '디자인 선호'가 32.9%로 한국 패션의 가장 큰 인기 요인임
- 다음은 '다양한 제품 종류·스타일'(19.2%), '우수한 품질'(17.1%), '좋아하는 스타가 직접 사용·홍보'(14.0%) 등이 상위 인기 요인으로 조사됨

그림9-19 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 패션

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=328), 단위: %)



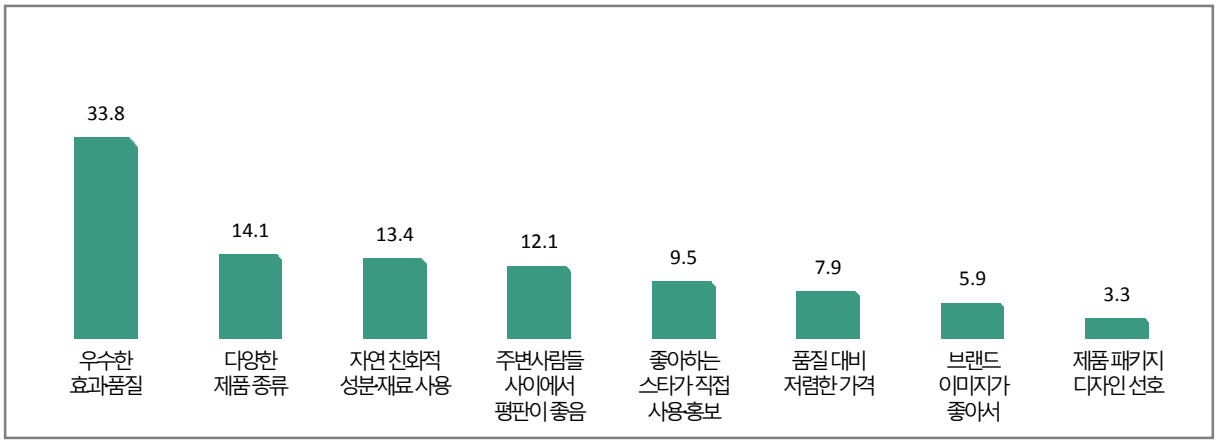

*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 패션의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까? *1순위 데이터만 표기*
**'17년에는 '패션/뷰티'로 조사. '18년에는 '패션'과 '뷰티'를 분리*

## 9) 뷰티

- 인도네시아에서 한국 뷰티의 주요 인기 요인은 '우수한 효과·품질'(33.8%)임
- 그 다음으로 '다양한 제품 종류'(14.1%), '자연 친화적 성분·재료 사용'(13.4%), '주변사람들 사이에서 평판이 좋음'(12.1%) 등이 주요 인기 요인으로 나타남

그림9-20 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 뷰티

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=305), 단위: %)



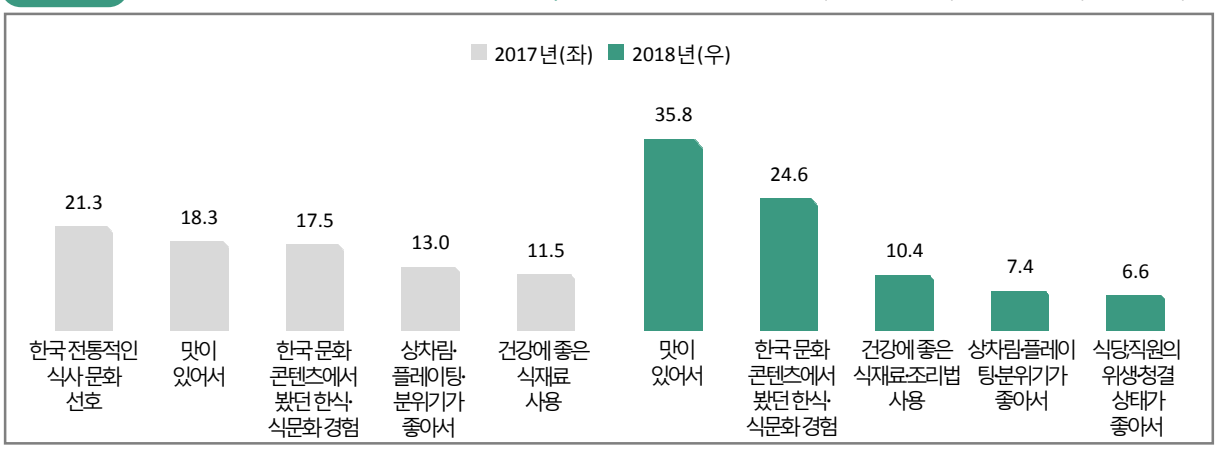

*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 뷰티의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?* 1순위 데이터만 표기*
*'17년에는 '패션/뷰티'로 조사. '18년에는 '패션'과 '뷰티'를 분리*

## 10) 한식

- 한식의 인기 요인은 '맛이 있어서'가 35.8%로 가장 높으며, '17년 대비 +17.5%p 상승함
- 다음은 '한국 문화콘텐츠에서 봤던 한식·식문화 경험'(24.6%), '건강에 좋은 식재료·조리법 사용'(10.4%) 순으로 나타남

그림9-21 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 한식(Top 5)

(Base : '17년 전체(n=400), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=366), 단위: %)




*Q. 귀하께서는 자국 내 한식의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*
*1순위 데이터만 표기*

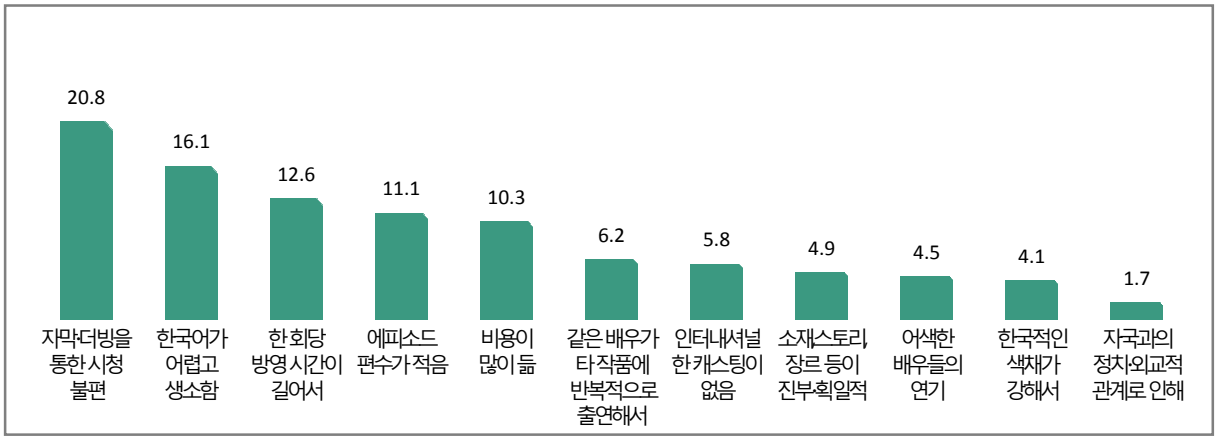
## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인

### 1) 드라마

- 한국 드라마의 호감을 저해하는 요인으로 '자막·더빙을 통한 시청 불편'이 20.8%로 가장 높았고, 그 다음으로 '한국어가 어렵고 생소함'(16.1%), '한 회당 방영 시간이 길어서'(12.6%), '에피소드 편수가 적음'(11.1%) 순으로 나타남

그림9-22 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 드라마

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=467), 단위: %)



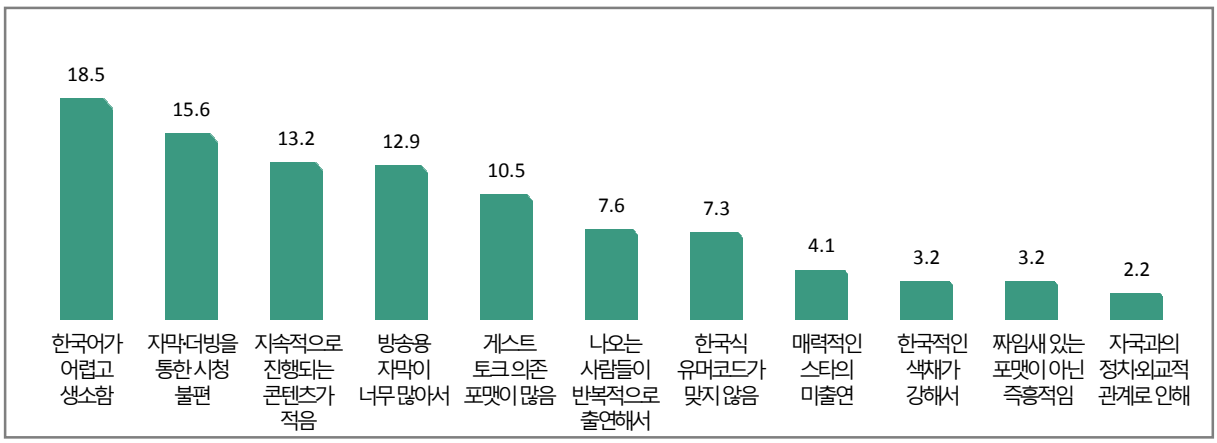

*Q. 귀하가 생각하는 한국 드라마의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

### 2) 예능

- 인도네시아에서 한국 예능의 호감을 저해하는 가장 큰 요인은 '한국어가 어렵고 생소함'(18.5%)임
- 다음으로 '자막·더빙을 통한 시청 불편'(15.6%), '지속적으로 진행되는 콘텐츠가 적음'(13.2%), '방송용 자막이 너무 많아서'(12.9%) 등도 주요 호감 저해 요인으로 나타남

그림9-23 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 예능

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=410), 단위: %)



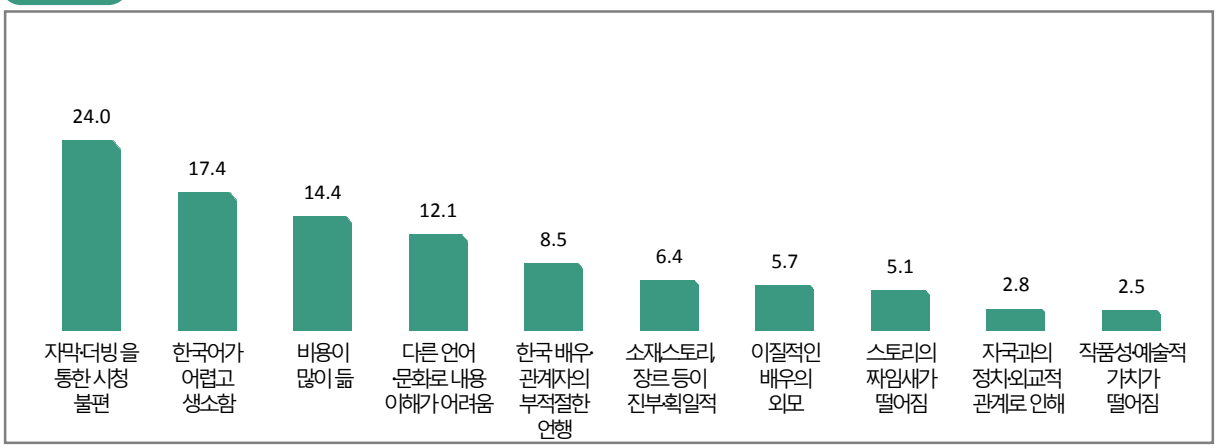

*Q. 귀하가 생각하는 한국 예능의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

### 3) 영화

- 인도네시아에서 한국 영화의 가장 큰 호감 저해 요인으로 나타난 것은 '자막·더빙을 통한 시청 불편'(24.0%)임
- 그 다음으로 '한국어가 어렵고 생소함'(17.4%), '비용이 많이 듦'(14.4%), '다른 언어·문화로 내용 이해가 어려움'(12.1%)이 높게 나타남

그림9-24 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 영화

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=471), 단위: %)



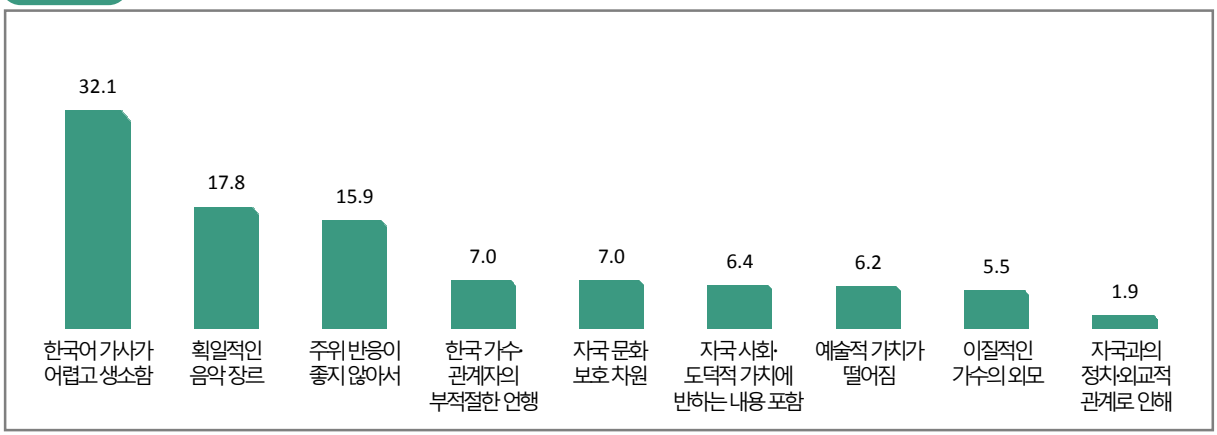

*Q. 귀하가 생각하는 한국 영화의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

### 4) 음악

- 한국 음악의 가장 큰 호감 저해 요인은 '한국어 가사가 어렵고 생소함'(32.1%)이며, 그 다음으로 '획일적인 음악 장르'(17.8%), '주위 반응이 좋지 않아서'(15.9%) 순으로 조사됨

그림9-25 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 음악

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=471), 단위: %)



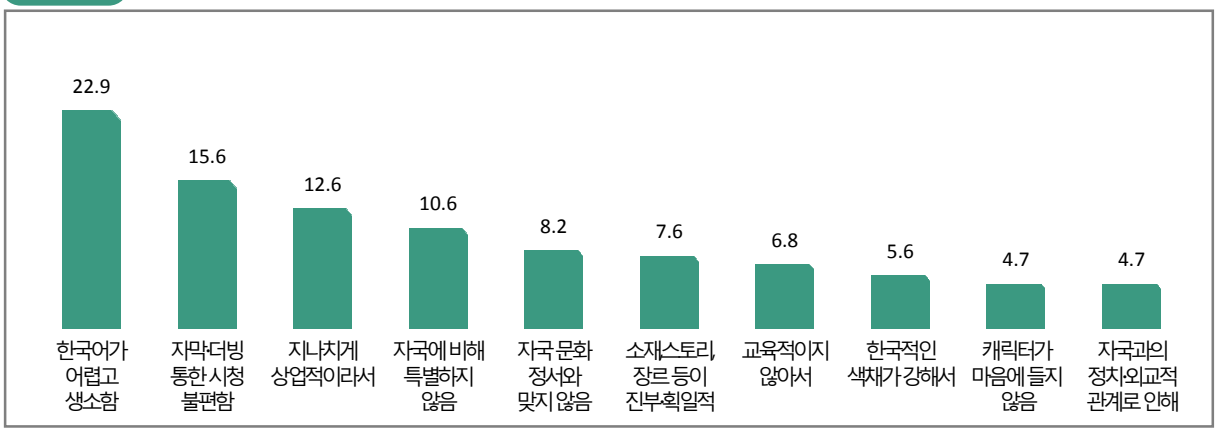

*Q. 귀하가 생각하는 한국 음악의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 5) 애니메이션

- 한국 애니메이션의 호감을 저해하는 요인으로 '한국어가 어렵고 생소함'(22.9%)이 가장 높게 나타남
- 다음은 '자막·더빙을 통한 시청 불편'(15.6%), '지나치게 상업적이라서'(12.6%) 순임

그림9-26 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 애니메이션

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=340), 단위: %)



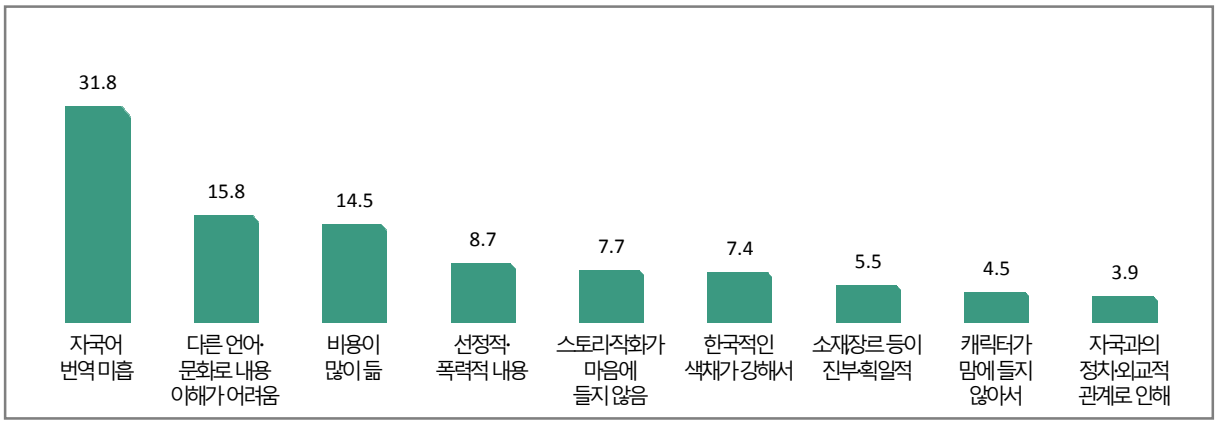

*Q 귀하가 생각하는 한국 애니메이션의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 6) 도서

- 인도네시아에서 한국 도서의 호감을 저해하는 가장 큰 요인은 '자국어 번역 미흡'(31.8%)임
- 다음으로 '다른 언어·문화로 내용 이해가 어려움'(15.8%), '비용이 많이 듦'(14.5%) 순으로 높게 나타남

그림9-27 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 도서

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=311), 단위: %)



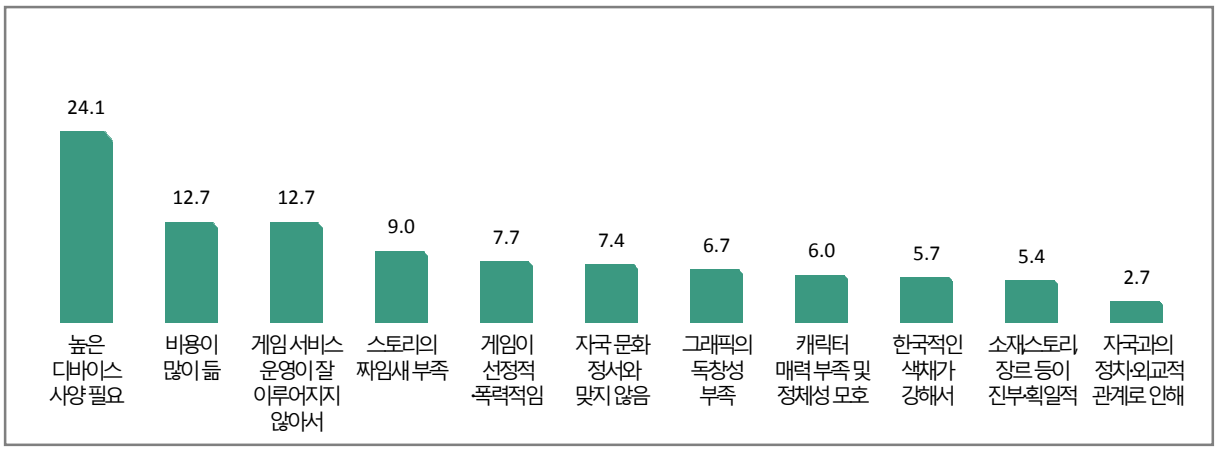

*Q 귀하가 생각하는 한국 도서의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 7) 게임

- 인도네시아에서 한국 게임의 호감을 저해하는 주 요인은 '높은 디바이스 사양 필요'(24.1%)이며, 그 다음으로 '비용이 많이 듦'(12.7%), '게임서비스 운영이 잘 이루어지지 않아서'(12.7%), '스토리의 짜임새 부족'(9.0%), '게임이 선정적·폭력적임'(7.7%) 순으로 나타남

그림9-28 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 게임

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=299), 단위: %)



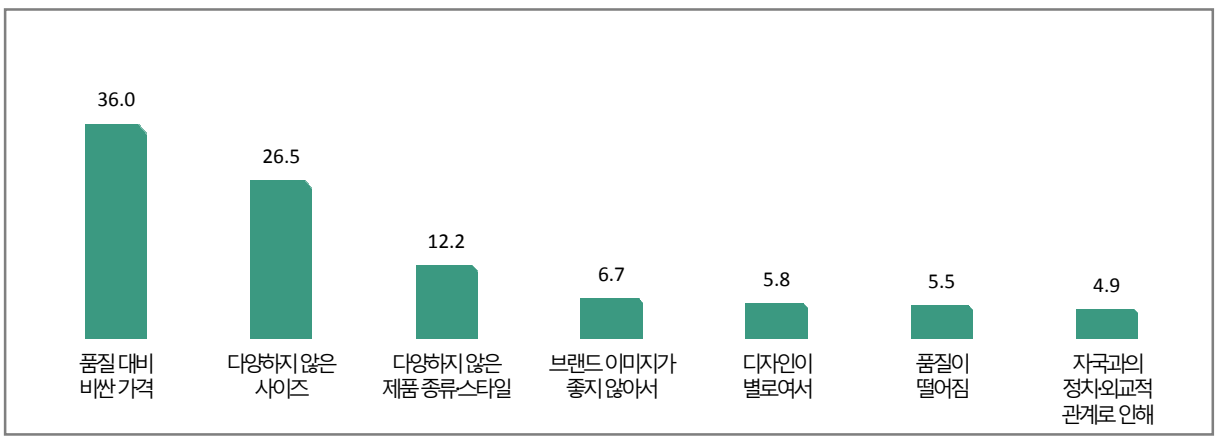

*Q. 귀하가 생각하는 한국 게임의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 8) 패션

- 한국 패션의 호감 저해 요인으로는 '품질 대비 비싼 가격'(36.0%)이 가장 높게 나타남
- 다음으로는 '다양하지 않은 사이즈'(26.5%), '다양하지 않은 제품 종류·스타일'(12.2%), '브랜드 이미지가 좋지 않아서'(6.7%), '디자인이 별로여서'(5.8%) 순으로 응답됨

그림9-29 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 패션

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=328), 단위: %)



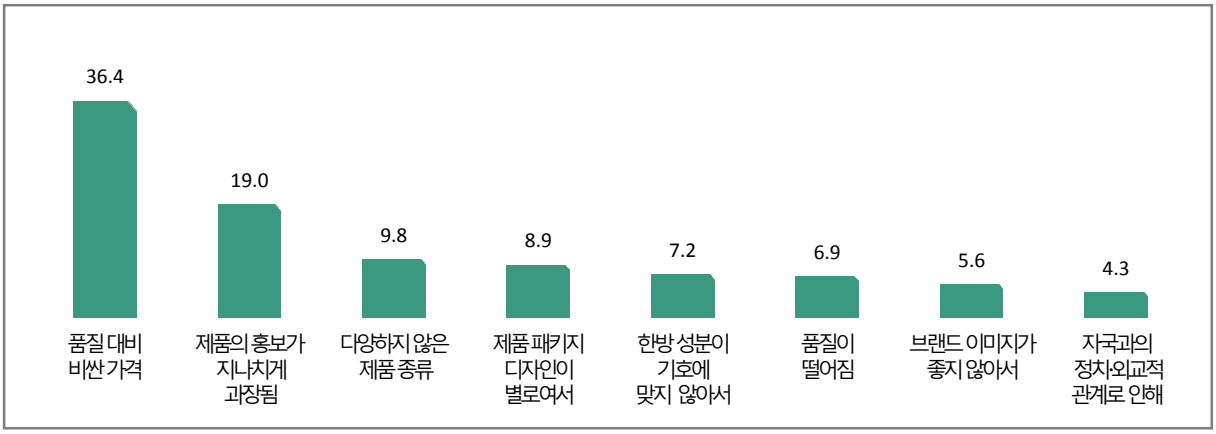

*Q. 귀하가 생각하는 한국 패션의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 9) 뷰티

- 인도네시아에서 한국 뷰티의 호감을 저해하는 요인으로는 '품질 대비 비싼 가격'이 36.4%로 가장 높게 나타남
- '제품의 홍보가 지나치게 과장됨'(19.0%), '다양하지 않은 제품 종류'(9.8%), '제품 패키지 디자인이 별로여서'(8.9%)도 한국 뷰티의 상위 호감 저해 요인으로 조사됨

그림9-30 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 뷰티

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=305), 단위: %)



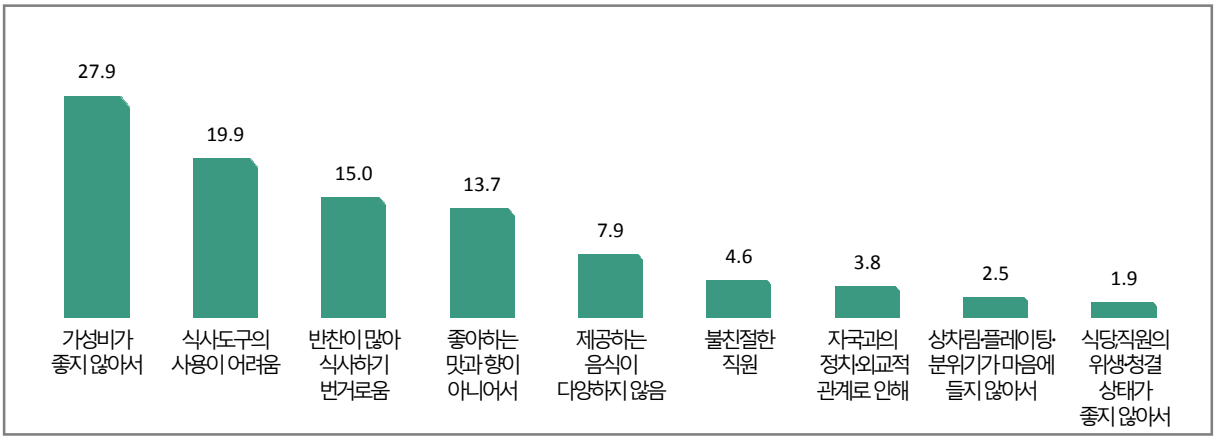

*Q 귀하가 생각하는 한국 뷰티의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 10) 한식

- 한식의 호감을 저해하는 요인은 '가성비가 좋지 않아서'가 27.9%로 응답 비율이 가장 높고, 다음은 '식사도구의 사용이 어려움'(19.9%), '반찬이 많아 식사하기 번거로움'(15.0%), '좋아하는 맛과 향이 아니어서'(13.7%) 순으로 나타남

그림9-31 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 한식

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=366), 단위: %)



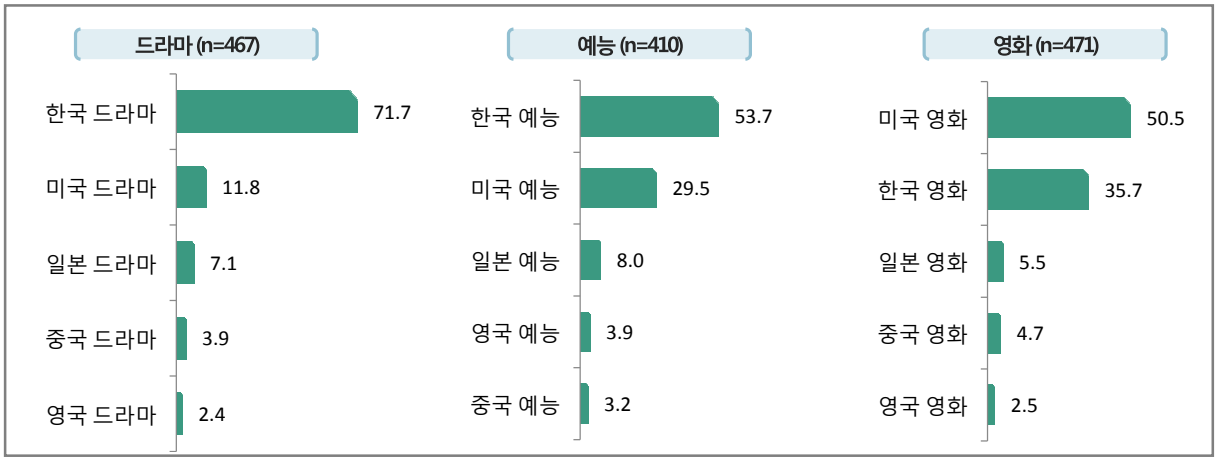

*Q 귀하가 생각하는 한식의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 5. 자국에서 인기 있는 해외 콘텐츠

- 인도네시아에서 가장 인기 있는 해외 드라마로는 '한국 드라마'가 71.7%로 압도적임
- 가장 인기 있는 예능 또한 '한국 예능'(53.7%)이며, 영화는 '미국 영화'(50.5%)가 가장 높게 나타남

그림9-32 자국에서 인기 있는 해외 콘텐츠

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)



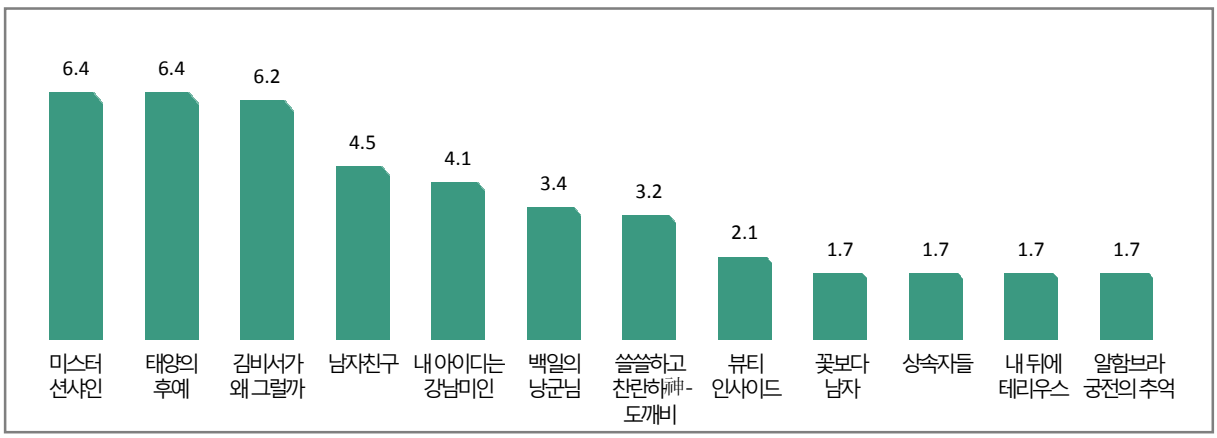

*Q. 귀하의 국가에서 인기 있는 문화콘텐츠는 어느 국가의 문화콘텐츠 입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 6. 선호하는 한국 드라마

- 인도네시아에서 가장 선호하는 한국 드라마는 '미스터 션샤인'(6.4%)과 '태양의 후예'(6.4%)이며, 그 다음은 '김비서가 왜 그럴까'(6.2%), '남자친구'(4.5%), '내 아이디는 강남미인'(4.1%) 순으로 높은 선호도를 보임

그림9-33 선호하는 한국 드라마(Top 10)

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=467), 주관식 응답, 단위: %)



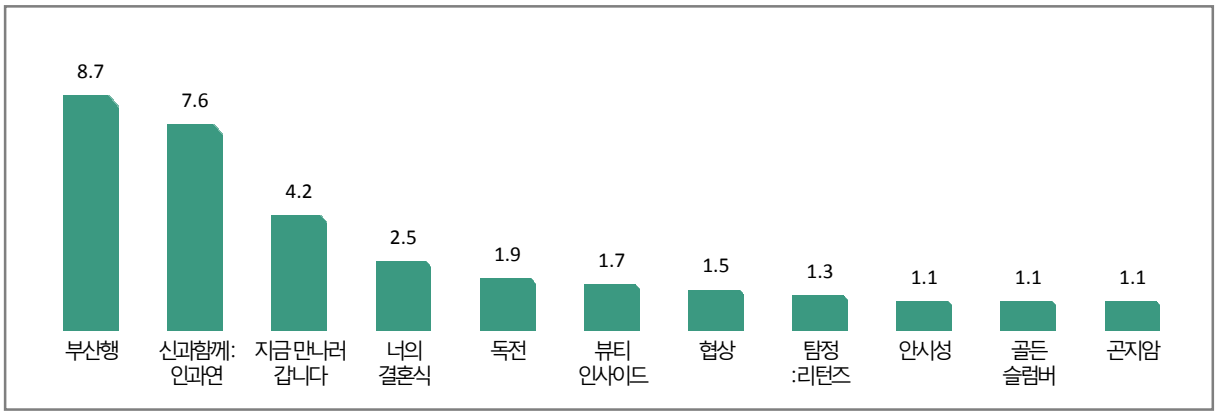

*Q. 귀하가 올해 시청한 한국 드라마 중 가장 좋아하는 것은 무엇입니까?*
**동순위로 인해 10개 이상의 항목이 그래프 상에 표기 되었음*

## 7. 선호하는 한국 영화

- 인도네시아에서 가장 선호하는 한국 영화는 '부산행'(8.7%)이며, 이어 '신과함께 : 인과 연'(7.6%), '지금 만나러 갑니다'(4.2%), '너의 결혼식'(2.5%) 순으로 나타남

그림9-34 선호하는 한국 영화(Top 10)

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=471), 주관식 응답, 단위: %)



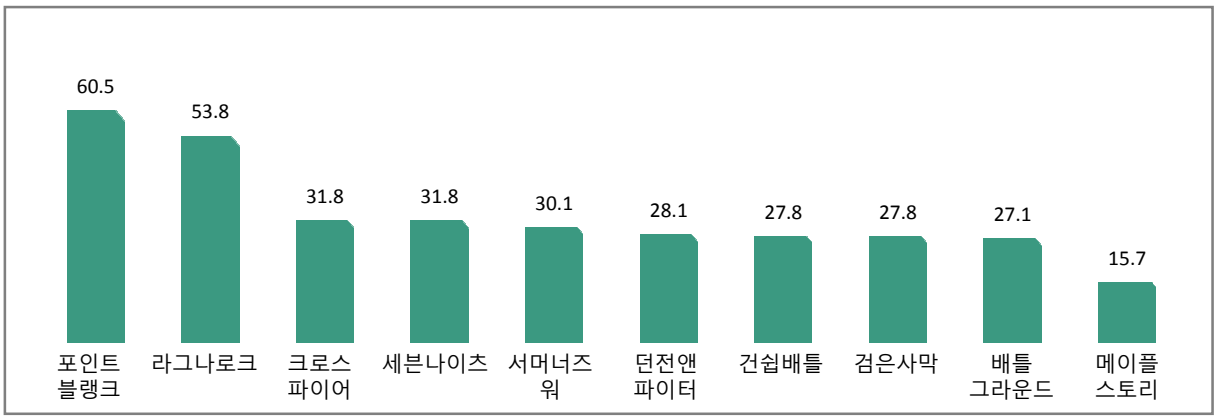

*Q. 귀하가 올해 시청한 한국 영화 중 가장 좋아하는 것은 무엇입니까?*
**동순위로 인해 10개 이상의 항목이 그래프 상에 표기 되었음*

## 8. 한국산 게임 인지율

- 인도네시아에서 다음의 게임들을 한국산 게임으로 인지하고 있는지에 대해 조사한 결과, '포인트블랭크'(60.5%)와 '라그나로크'(53.8%)의 인지율이 50% 이상으로 높게 나타남
- 다음은 '크로스파이어'(31.8%), '세븐나이츠'(31.8%), '서머너즈 워'(30.1%) 순임

그림9-35 한국산 게임 인지율

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=299), 복수응답, 단위: %)



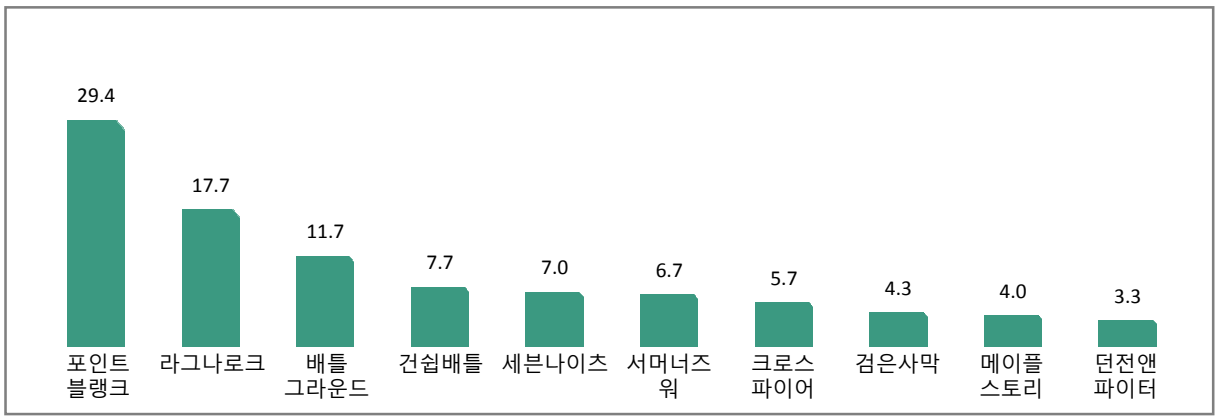

*Q. 다음 중 한국 게임이라고 알고 있는 게임을 모두 선택해주십시오.*

## 9. 선호하는 한국 게임

- 인도네시아에서 가장 선호하는 한국 게임은 '포인트블랭크'(29.4%)이며, 그 다음으로 '라그나로크'(17.7%), '배틀그라운드'(11.7%), '건쉽배틀'(7.7%) 순임

그림9-36 선호하는 한국 게임

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=299), 단위: %)



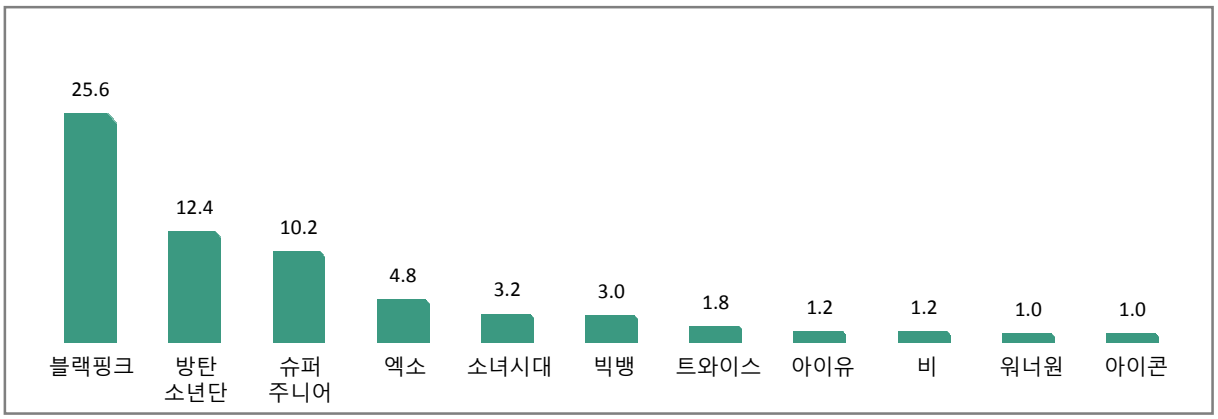

*Q. 다음의 한국 게임 중 가장 좋아하는 게임은 무엇입니까?*

## 10. 선호하는 한국 가수·그룹

- 인도네시아에서 가장 선호하는 한국 가수·그룹은 '블랙핑크'(25.6%)임
- 다음은 '방탄소년단'(12.4%), '슈퍼주니어'(10.2%), '엑소'(4.8%) 순으로 나타남

그림9-37 선호하는 한국 가수·그룹(Top 10)

(Base : 전체(n=500), 주관식 응답, 단위: %)



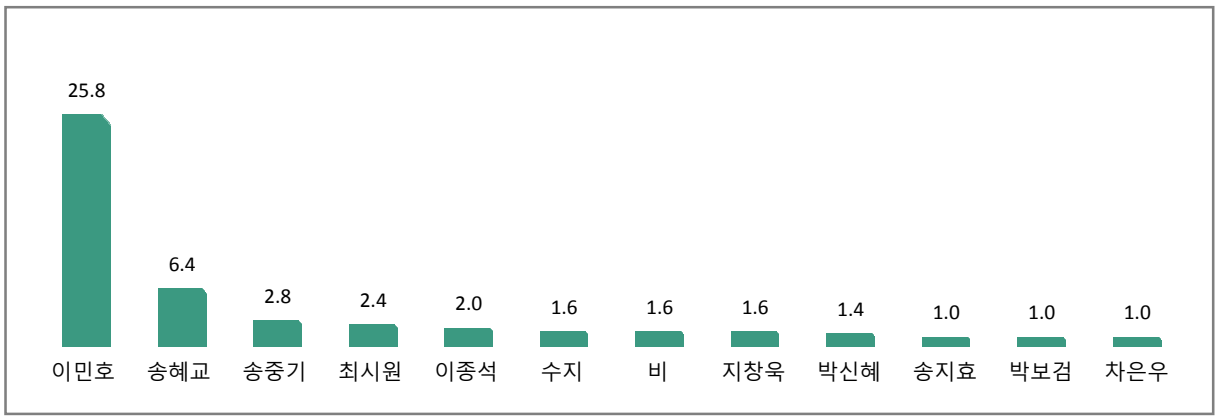

*Q. 귀하께서 현재 가장 좋아하는 한국 가수·그룹은 누구입니까?*
**동순위로 인해 10개 이상의 항목이 그래프 상에 표기 되었음*

## 11. 선호하는 한국 배우

- 인도네시아에서 가장 선호하는 한국 배우는 '이민호'가 25.8%로 압도적임
- 그 다음은 '송혜교'(6.4%), '송중기'(2.8%), '최시원'(2.4%), '이종석'(2.0%) 순으로 응답됨

그림9-38 선호하는 한국 배우(Top 10)

(Base : 전체(n=500), 주관식 응답, 단위: %)



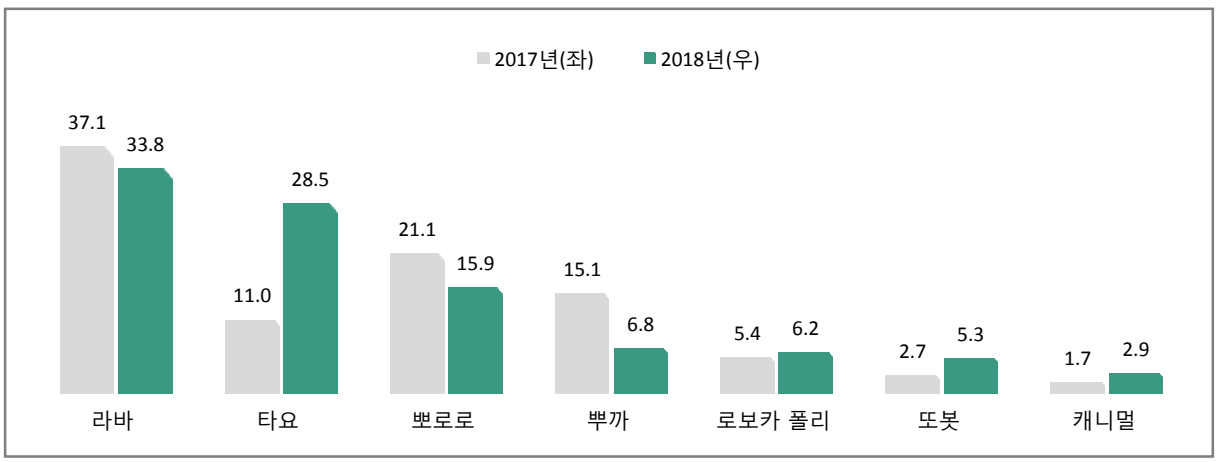

*Q. 귀하께서 현재 가장 좋아하는 한국 배우는 누구입니까?*
**동순위로 인해 10개 이상의 항목이 그래프 상에 표기 되었음*

## 12. 선호하는 한국 애니메이션 캐릭터

- 인도네시아에서 가장 선호하는 한국 애니메이션 캐릭터는 '라바'가 33.8%로, '17년에 이어 1순위로 나타남
- 그 다음으로 '타요'(28.5%), '뽀로로'(15.9%), '뿌까'(6.8%) 순임

그림9-39 선호하는 한국 애니메이션 캐릭터

(Base : '17년 해당 콘텐츠 경험자(n=299), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=340), 단위: %)



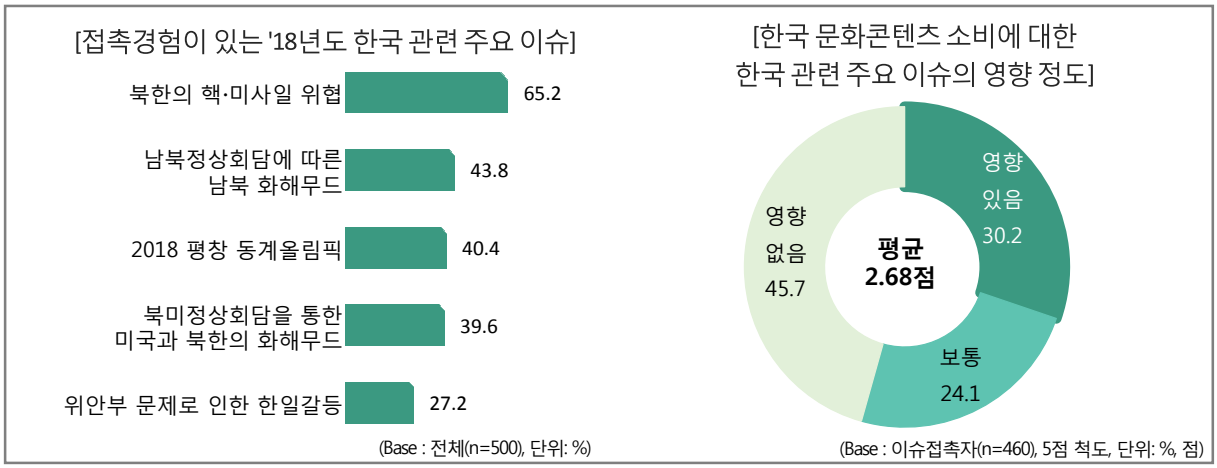

*Q. 귀하께서 선호하는 한국 애니메이션 캐릭터는 무엇입니까?*

# iv. 한류 효과

## 1. 한국 문화콘텐츠 소비에 대한 한국 관련 이슈 영향

- 인도네시아에서는 한국 관련 주요 이슈 중 '북한의 핵·미사일 위협'(65.2%)을 가장 많이 접하며, 다음으로 '남북정상회담에 따른 남북 화해무드'(43.8%)를 많이 접한 것으로 나타남
- 이러한 이슈가 본인의 한국 문화콘텐츠 소비에 영향을 미친다는 응답은 30.2%로 나타남

그림9-40 한국 문화콘텐츠 소비에 대한 한국 관련 이슈 영향

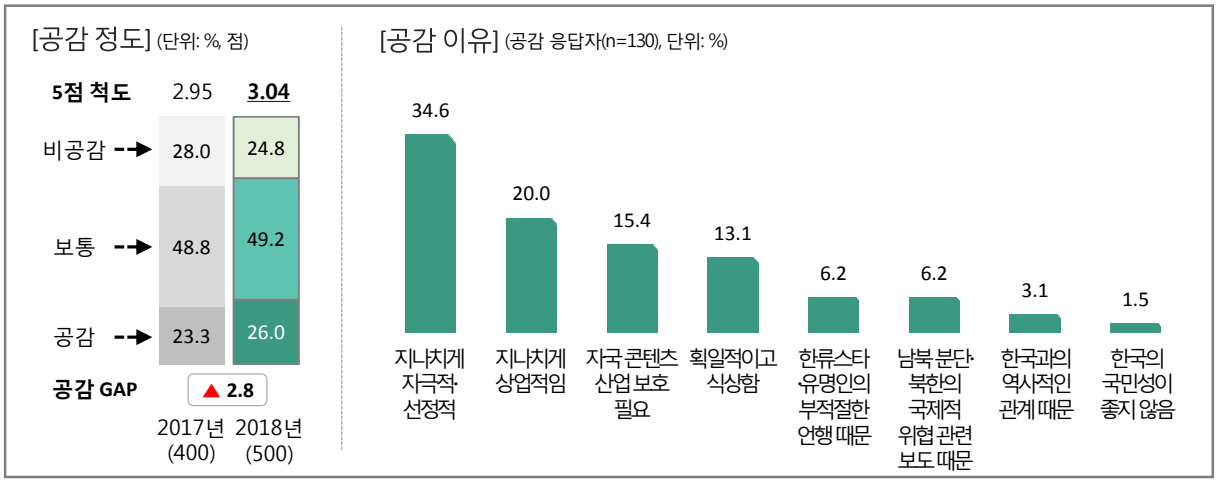



*Q. 귀하께서는 한국의 정치, 사회 및 역사 관련 이슈 중 한번이라도 들어본 것을 모두 선택해 주십시오.*
*Q. 귀하께서는 한국의 정치, 사회 및 역사 관련 이슈가 본인이 한국 문화콘텐츠를 소비하는데에 어느정도 영향을 미친다고 생각하십니까?*

## 2. 한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식과 원인

- 한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식에 공감하는 비율은 26.0%로, '17년 대비 소폭 증가함
- 공감 이유로는 '지나치게 자극적·선정적'(34.6%), '지나치게 상업적임'(20.0%), '자국 콘텐츠 산업 보호 필요'(15.4%) 순으로 높게 나타남

그림9-41 한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식과 원인



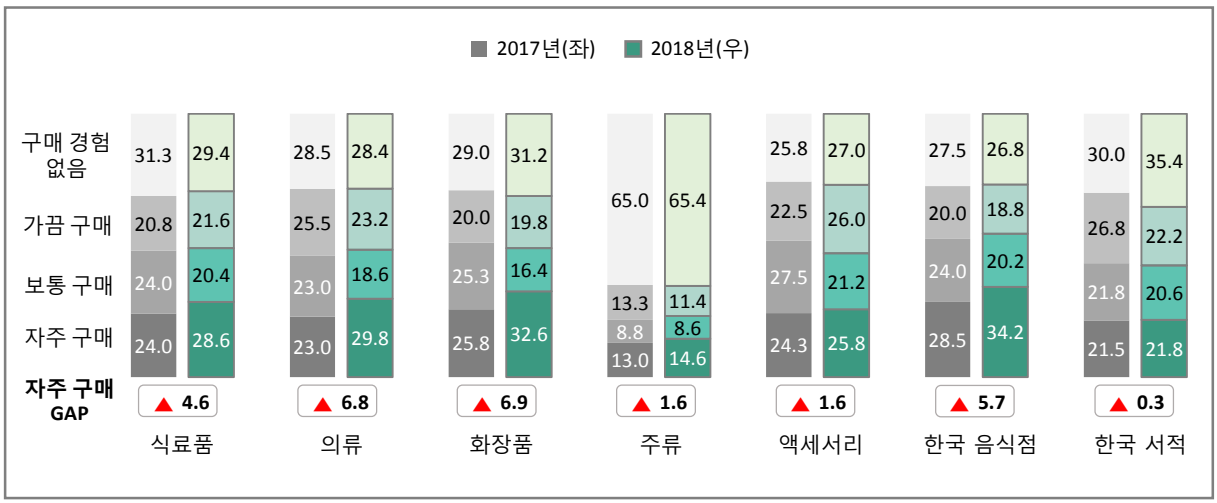

*Q. 최근 일부 국가에서 '한국 문화콘텐츠가 자국에서 인기를 끌고 있는 현상'에 대해 부정적으로 보는 인식에 대해 얼마나 공감하십니까?*
*(5점 척도 - 1,2점: 비공감/3점: 보통/4,5점: 공감)*
*Q. 한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식에 공감하는 이유는 무엇입니까?*

## 3. 저관여 한국 제품·서비스 구매 경험

- 인도네시아에서 최근 1년 내 한국 제품 구매 경험은 '주류'(34.6%)를 제외하고 모두 70% 내외로 높게 나타남
- '17년 대비 모든 품목에서 '자주 구매' 비율이 상승하였고, '화장품'(32.6%), '의류'(29.8%), '한국 음식점'(34.2%), '식료품'(28.6%)의 '자주 구매' 비율은 상대적으로 높음

그림9-42 저관여 한국 제품·서비스 구매 경험

(Base : '17년 전체(n=400), '18년 전체(n=500), 단위: %)



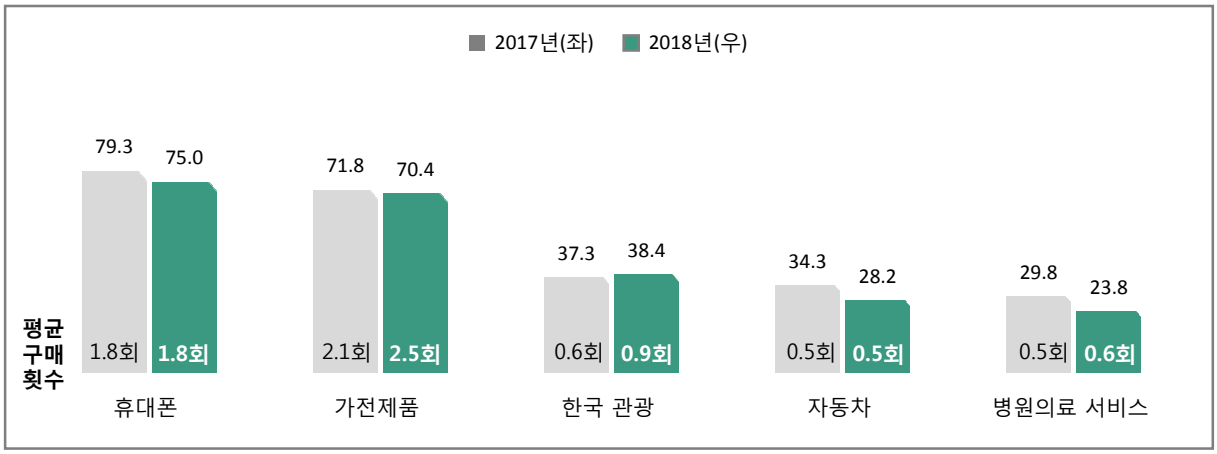

*Q. 귀하가 최근 1년간 한국산 제품을 얼마나 구매하였는지 다음 항목별로 귀하의 구매빈도와 가까운 곳에 응답해 주십시오.*

## 4. 고관여 한국 제품·서비스 구매 경험

- 최근 4년 내 한국산 제품·서비스 구매 경험은 '휴대폰'(75.0%)이 가장 높게 나타났으며, '가전제품'(70.4%), '한국 관광'(38.4%) 순으로 조사됨
- 평균 구매 횟수는 '가전제품'이 2.5회로 가장 높았음

그림9-43 고관여 한국 제품·서비스 구매 경험

(Base : '17년 전체(n=400), '18년 전체(n=500), 단위: %, 회)



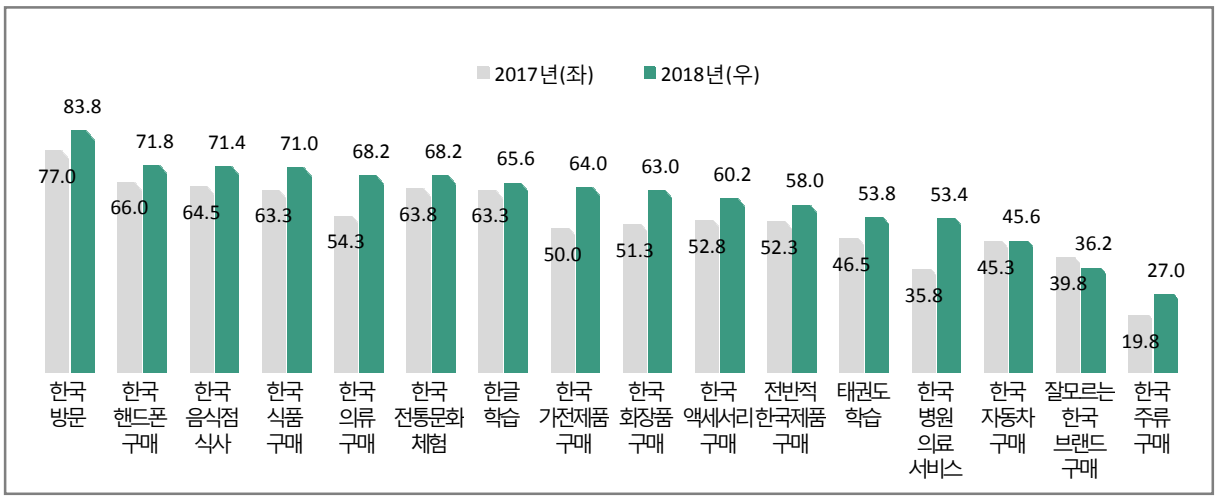

*Q. 귀하는 최근 4년 내에 다음의 한국산 제품·서비스를 얼마나 구매 또는 방문하였습니까?*

## 5. 한국 제품·서비스 향후 이용 의향

- 인도네시아에서 향후 한국 제품 및 서비스 이용 의향은 '17년 대비 대부분 상승한 가운데, '한국 방문'(83.8%) 의향이 가장 높고, 그 다음으로 '핸드폰 구매'(71.8%), '한국 음식점 식사'(71.4%), '한국 식품 구매'(71.0%) 순으로 응답됨

그림9-44 한국 제품·서비스 향후 이용 의향

(Base : '17년 전체(n=400), '18년 전체(n=500), 단위: Top2%)



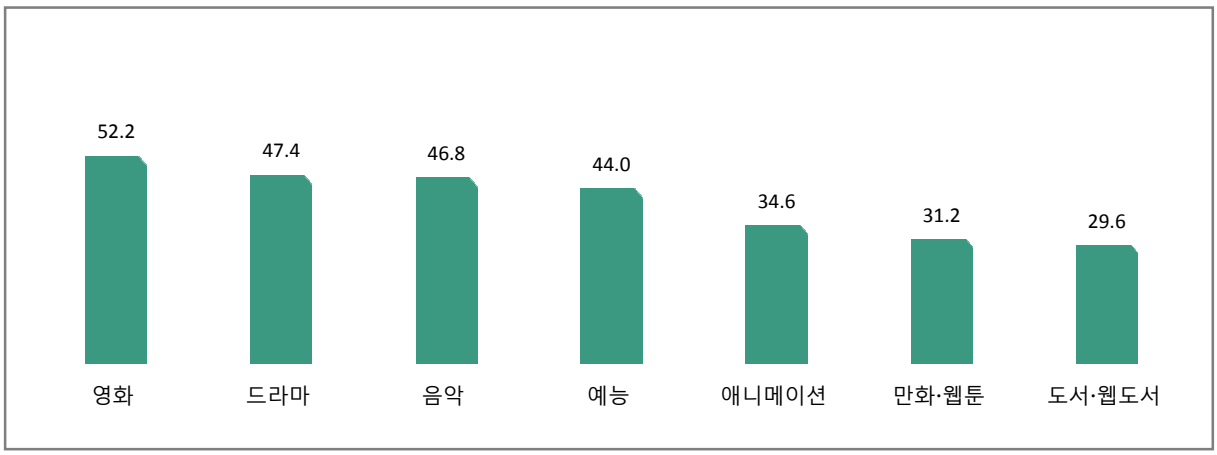

*Q 향후 한국산 제품 및 서비스에 대한 귀하의 향후 관심 및 구매 의향이 어느 정도인지 항목별로 응답해 주십시오.*
*(5점 척도 - 1,2점: 부정/3점: 보통/4,5점: 긍정)*

## 6. 한국 문화콘텐츠 유료 이용 의향

- 향후 유료 이용 의향이 가장 높은 한국 문화콘텐츠는 '영화'(52.2%)임
- 다음은 '드라마'(47.4%), '음악'(46.8%), '예능'(44.0%) 순으로 높게 나타남

그림9-45 한국 문화콘텐츠 유료 이용 의향

(Base : 전체(n=500), 5점 척도, 단위: Top2%)



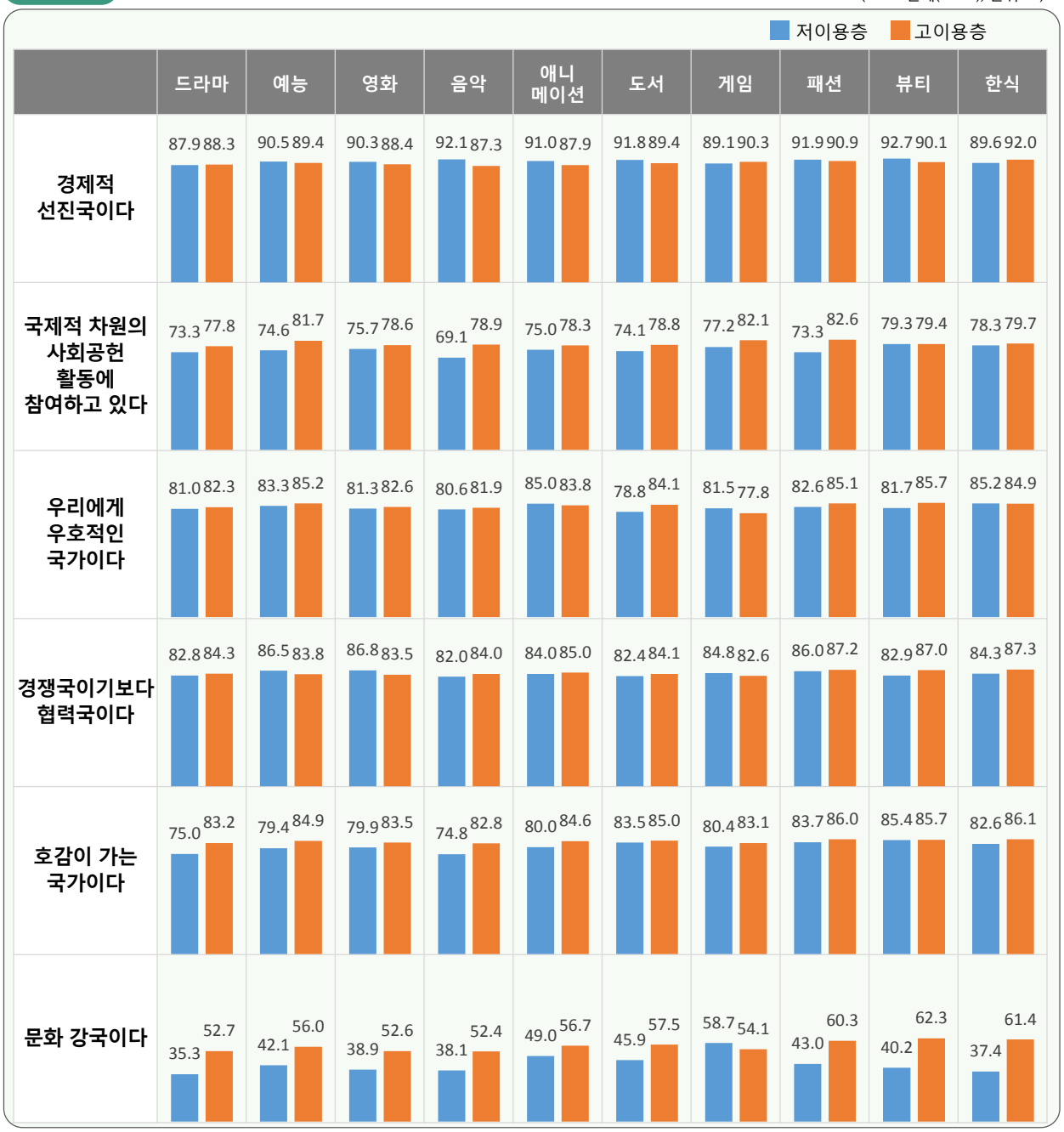

*Q 향후 한국 문화콘텐츠에 대한 귀하의 향후 관심 및 유료 이용 의향이 어느 정도인지 다음 각 항목별로 응답해 주십시오.*
*(5점 척도 - 1,2점: 부정/3점: 보통/4,5점: 긍정)*

## 7. 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 한국에 대한 인식

- 전반적으로 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 한국에 대한 인식은 큰 차이가 없음
- 반면에 '문화 강국이다' 라는 인식의 경우 문화콘텐츠 소비 비중이 비교적 낮고, 소비 비중에 따른 인식의 차이가 상대적으로 큼. 저이용층과 고이용층 간 약 20% 내외의 인식 차이를 보임

그림9-46 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 한국에 대한 인식

(Base : 전체(n=500), 단위 : %)




*Q 귀하의 평소 한국 문화콘텐츠 시청량(이용량)은 평균 얼마나 됩니까?*
*Q 귀하께서는 평소 한국에 대해 어떻게 생각하십니까?*

# 8. 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 구매 경험

## 1) 저관여 제품

- 전반적으로 한국 문화콘텐츠 소비 비중이 높을수록 최근 1년간 저관여 제품의 구매 경험률이 높게 나타남
- 특히, '패션', '뷰티', '한식' 콘텐츠 고이용층의 평균 구매 경험률이 높게 나타남

그림9-47 문한 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 구매 경험 – 저관여 제품

(Base : 전체(n=500), 단위 : %)




| | 드라마 | 예능 | 영화 | 음악 | 애니메이션 | 도서 | 게임 | 패션 | 뷰티 | 한식 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 식료품 | 72.4 74.4 | 76.2 78.5 | 78.5 71.6 | 73.4 72.9 | 72.0 80.0 | 77.6 79.2 | 73.9 78.3 | 74.4 87.2 | 78.0 85.7 | 81.7 89.2 |
| 의류 | 71.6 76.1 | 77.0 79.6 | 76.4 74.3 | 72.7 74.1 | 76.0 76.3 | 78.8 78.8 | 77.2 78.7 | 83.7 91.3 | 87.8 89.7 | 80.0 85.3 |
| 화장품 | 68.1 73.8 | 74.6 77.5 | 72.9 72.2 | 67.6 72.6 | 75.0 75.8 | 80.0 80.1 | 75.0 78.3 | 82.6 90.5 | 86.6 97.3 | 72.2 85.3 |
| 주류(술) | 27.6 38.5 | 38.9 38.7 | 32.6 37.6 | 31.7 36.7 | 34.0 40.4 | 34.1 41.6 | 37.0 43.5 | 30.2 45.5 | 32.9 47.1 | 33.9 45.4 |
| 액세서리 | 71.6 76.9 | 76.2 82.4 | 73.6 77.4 | 74.1 75.6 | 80.0 78.8 | 81.2 81.4 | 81.5 80.2 | 76.7 91.3 | 80.5 91.0 | 81.7 84.5 |
| 한국 음식(식사) | 72.4 77.8 | 77.0 82.0 | 78.5 74.9 | 74.8 75.3 | 76.0 78.8 | 81.2 81.0 | 75.0 80.7 | 73.3 90.1 | 78.0 87.9 | 85.2 92.0 |
| 도서 | 61.2 69.2 | 63.5 75.0 | 61.8 70.3 | 61.2 69.3 | 66.0 76.7 | 76.5 77.4 | 68.5 73.9 | 53.5 85.5 | 65.9 81.6 | 64.3 81.3 |

* 구매 경험률 : 2점~5점 비율(%)

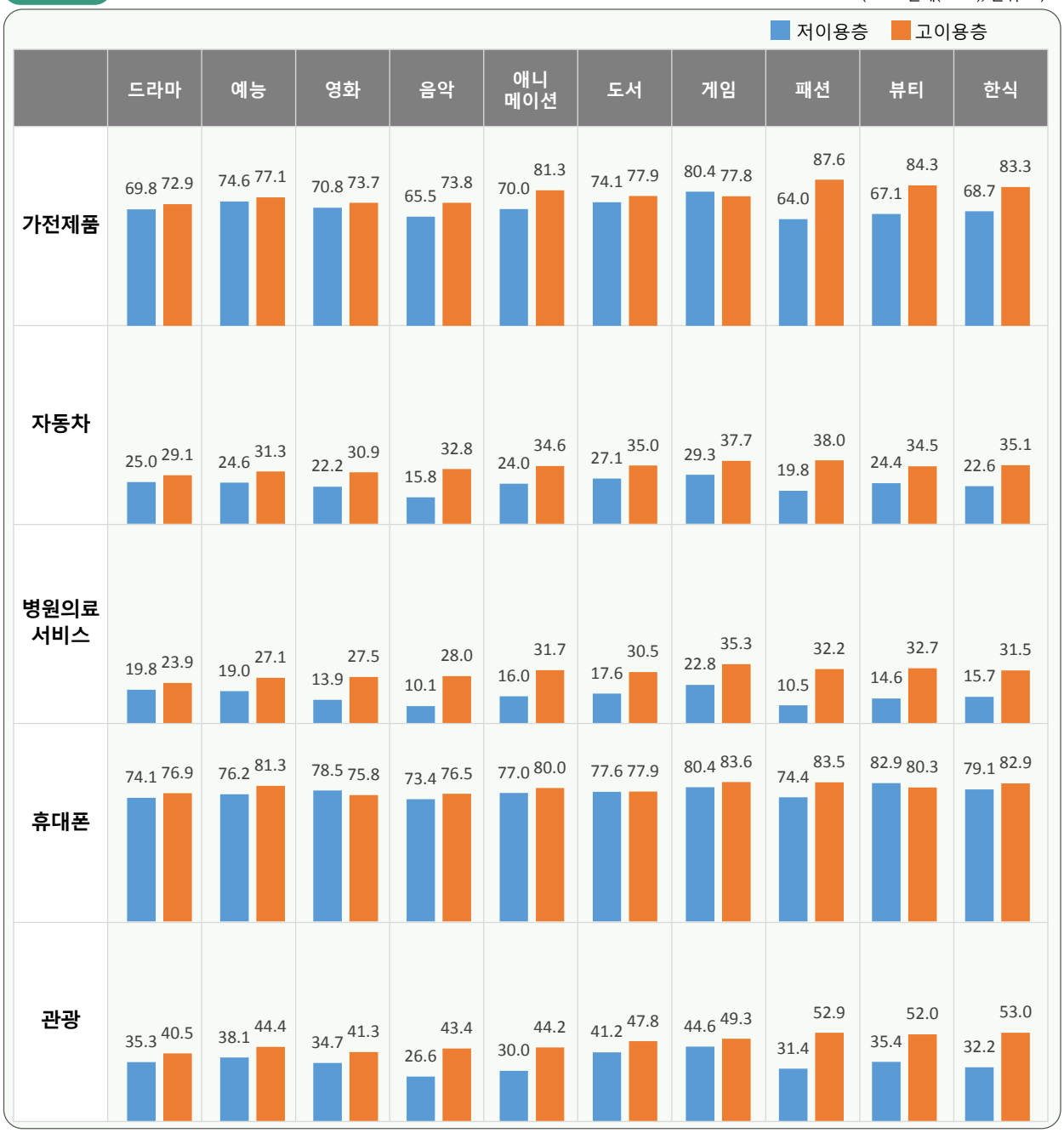
*Q. 귀하의 평소 한국 문화콘텐츠 시청량(이용량)은 평균 얼마나 됩니까?*
*Q. 귀하는 최근 1년간 한국산 제품을 얼마나 구매 하였는지 다음 항목별로 귀하의 구매빈도와 가까운 곳에 응답해 주십시오*
**한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 구매 경험률 분석*

## 2) 고관여 제품

- 전반적으로 한국 문화콘텐츠 소비 비중이 높을수록 최근 4년간 고관여 제품 구매 경험률이 높게 나타남
- 특히, '게임', '패션', '뷰티', '한식' 콘텐츠 고이용층의 평균 구매 경험률이 상대적으로 높게 나타남

그림9-48 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 구매 경험 – 고관여 제품

(Base : 전체(n=500), 단위 : %)




* 구매 경험률 : 구매 비율(%)

*Q 귀하의 평소 한국 문화콘텐츠 시청량(이용량)은 평균 얼마나 됩니까?*
*Q 귀하는 최근 4년 내에 다음의 한국산 제품/서비스를 얼마나 구매 또는 방문하셨습니까?*
** 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 구매 경험률 분석*

# v. 요약 및 결론

- 인도네시아는 한국에 대한 인식 중 '경제적으로 선진국이다'(87.0%)에 대한 긍정 응답이 가장 높고, 이어 '경쟁국이기보다 협력국이다', '우리에게 우호적인 국가이다' 순으로 높음
- 한국에 대한 '긍정 인식'은 71.8%로, 10명 중 약 7명이 한국에 대한 긍정적 인식을 갖고 있음
- 한국 하면 먼저 떠오르는 것은 'K-Pop', '드라마', 'IT제품/브랜드' 등임
- 인도네시아에서 가장 인기 있는 한국 제품·서비스·콘텐츠는 'K-Pop'이며, 이어서 '드라마', '한류 스타', '한국 음식' 순으로 인기가 높음
- 한국 문화콘텐츠에 대한 관심이 1년 전 대비 증가했다는 응답과 1년 후 증가할 것이라는 응답 모두 본인보다 자국민의 관심도에서 더 높음
- 한국 문화콘텐츠를 접한 후 한국에 대한 인식 변화는 '긍정적'이 71.8%로 변화가 큼
- 인도네시아에서 접할 기회가 많은 한국 문화콘텐츠는 '뷰티', '패션', '한식', '음악' 등임
- 한국 동영상 콘텐츠는 주로 'OTT'와 'TV'를 통해 접촉하고 있으며, 이를 시청하기 위한 다운로드·스트리밍 주 경로는 'Youtube'임
- 인도네시아의 한국 문화콘텐츠 소비 비중은 '도서'가 가장 높으며, 이어서 '드라마', '예능', '뷰티' 순. 패션·뷰티·음식 동영상 콘텐츠 시청 빈도는 50% 내외 수준임
- 한국 문화콘텐츠 호감도는 '17년 대비 전반적으로 상승했으며, '드라마', '예능', '영화'의 호감도가 높음. 대중적 인기는 '예능', '게임', '드라마', '영화'에서 40% 이상으로 높게 나타남
- 드라마와 영화에서는 '배우의 매력적인 외모', 예능에서는 '재미있는 게임 및 소재 사용', 음악에서는 '후렴구·리듬 등의 중독성이 강함'이 가장 큰 인기 요인으로 나타남
- 애니메이션의 주요 인기 요인은 '그림체, 색채, 그래픽 등 영상미 선호'이며, 도서는 '스토리 및 작화 선호', 게임은 '그래픽·그림 선호'가 주요 요인임
- 한국 패션의 인기 요인은 '디자인 선호'이며, 뷰티에서는 '우수한 효과·품질', 한식에서는 '맛이 있어서'가 가장 큰 인기 요인으로 조사됨
- 한국 드라마, 영화의 호감을 저해하는 가장 큰 요인은 '자막·더빙을 통한 시청 불편'이며, 예능, 음악, 애니메이션에서는 '한국어가 어렵고 생소함', 도서에서는 '자국어 번역 미흡'이 주 요인임
- 게임 콘텐츠의 1순위 호감 저해 요인은 '높은 디바이스 사양 필요'이며, 패션과 뷰티는 '품질 대비 비싼 가격', 한식은 '가성비가 좋지 않아서'임
- 인도네시아에서 가장 인기 있는 해외 콘텐츠는 '한국 드라마', '한국 예능', '미국 영화'임
- 가장 선호하는 한국 드라마는 '미스터 션샤인', 영화는 '부산행', 가수·그룹은 '블랙핑크', 배우는 '이민호', 애니메이션 캐릭터는 '라바'로 조사됨
- 인도네시아에서 한국산 게임으로 인지가 높은 게임과 선호하는 게임은 '포인트 블랭크'임
- 한국과 관련 있는 주요 이슈 중 '북한의 핵·미사일 위협'을 가장 많이 접촉했으며, 이러한 이유로 인해 본인의 한국 문화콘텐츠 소비에 영향이 있다는 응답은 30.2%로 조사됨
- 한국 문화콘텐츠를 향한 부정적인 인식에 공감하는 비율은 26.0%로 '17년 대비 비슷하며, 공감 이유로는 '지나치게 자극적·선정적'이라는 의견이 가장 많음
- 최근 1년 내 저관여 한국 제품·서비스 구매 경험은 '한국 음식점'이 가장 높으며, 최근 4년 내 고관여 제품·서비스 구매 경험은 '휴대폰', '가전제품', '한국 관광' 순으로 높음
- 향후 한국 제품·서비스 이용 의향은 '한국 방문'이 가장 높고, 유료 이용 의향이 높은 문화콘텐츠는 '영화', '드라마', '음악' 등임

Chapter 10

# 국가별 결과 분석

## 인도



# Ⅰ. 한국 인식

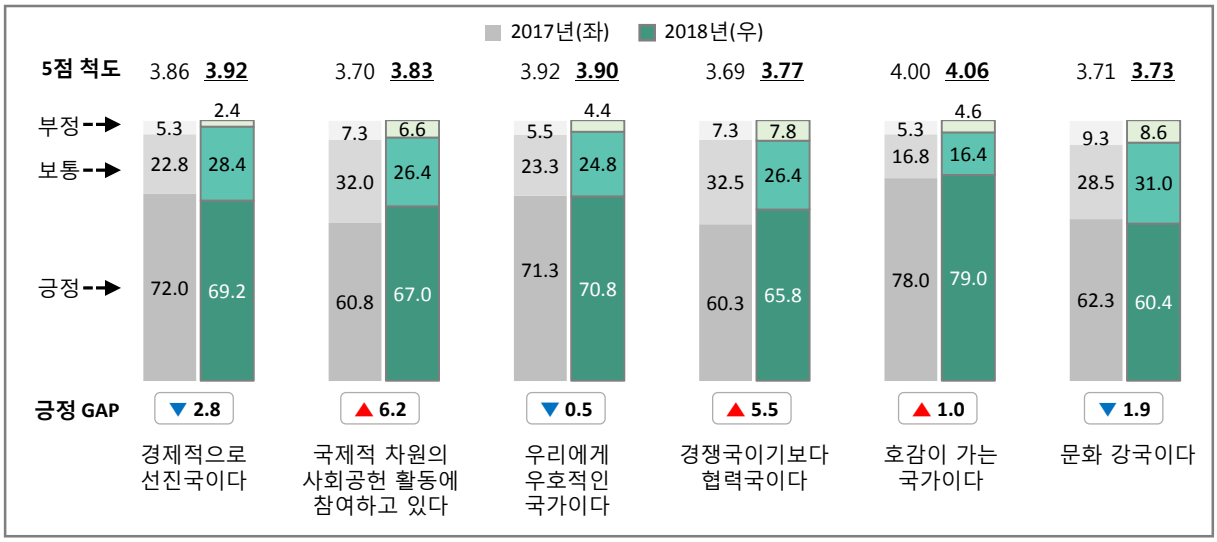
## 1. 한국에 대한 인식

### 1) 한국에 대한 인식

- 한국에 대한 인식 중 '호감이 가는 국가이다'에 대한 긍정 응답이 79.0%로 가장 높음
- '17년 대비 '국제적 차원의 사회공헌 활동에 참여하고 있다'의 긍정 응답이 +6.2%p 상승하여 상승폭이 가장 큼

그림10-1 한국에 대한 인식

(Base : '17년 전체(n=400), '18년 전체(n=500), 5점 척도, 단위: %, 점)



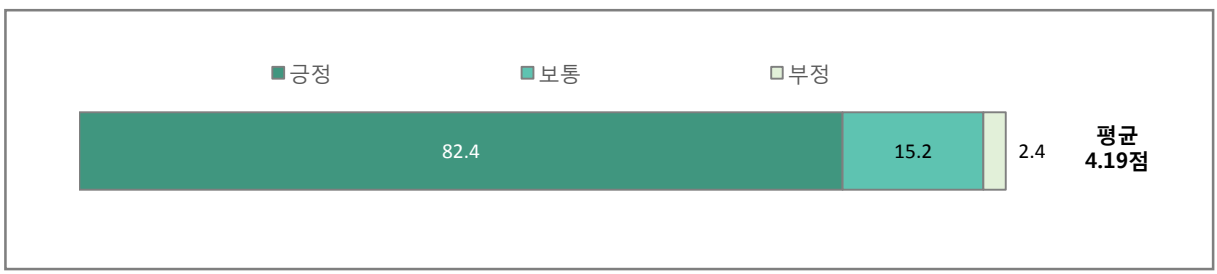

*Q. 귀하께서는 평소 **한국**에 대해 어떻게 생각하십니까? 한국에 대한 설명을 읽으시고, 귀하께서 동의하는 정도를 선택해 주십시오.*
*(5점 척도 - 1,2점: 부정/3점: 보통/4,5점: 긍정)*

### 2) 한국에 대한 전반적인 인식

- 인도에서는 한국에 대한 '긍정 인식'이 82.4%로, 10명 중 약 8명이 긍정적 이미지를 갖고 있는 것으로 나타남

그림10-2 한국에 대한 전반적인 인식

(Base : 전체(n=500), 5점 척도, 단위: %, 점)



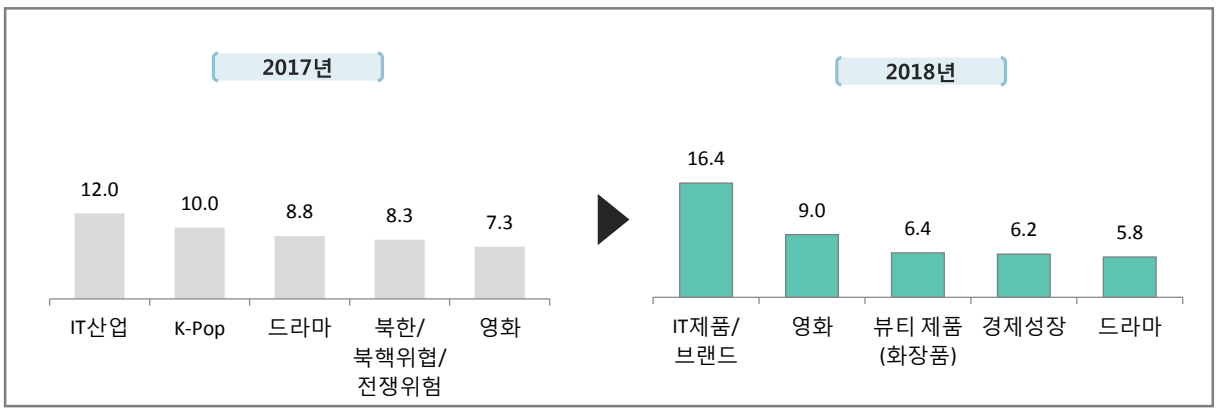

*Q. 귀하의 한국에 대한 전반적인 인식은 어떠합니까?*
*(5점 척도 - 1,2점: 부정/3점: 보통/4,5점: 긍정)*

## 2. 한국 연상 이미지

- 한국 하면 가장 먼저 떠오르는 것은 'IT 제품/브랜드'(16.4%)이며, 다음은 '영화'(9.0%), '뷰티 제품(화장품)'(6.4%) 순으로 이어짐
- '17년과 동일하게 'IT'에 관련된 연상이 가장 많음

그림10-3 한국 연상 이미지(Top 5)

(Base : '17년 전체(n=400), '18년 전체(n=500), 단위: %)



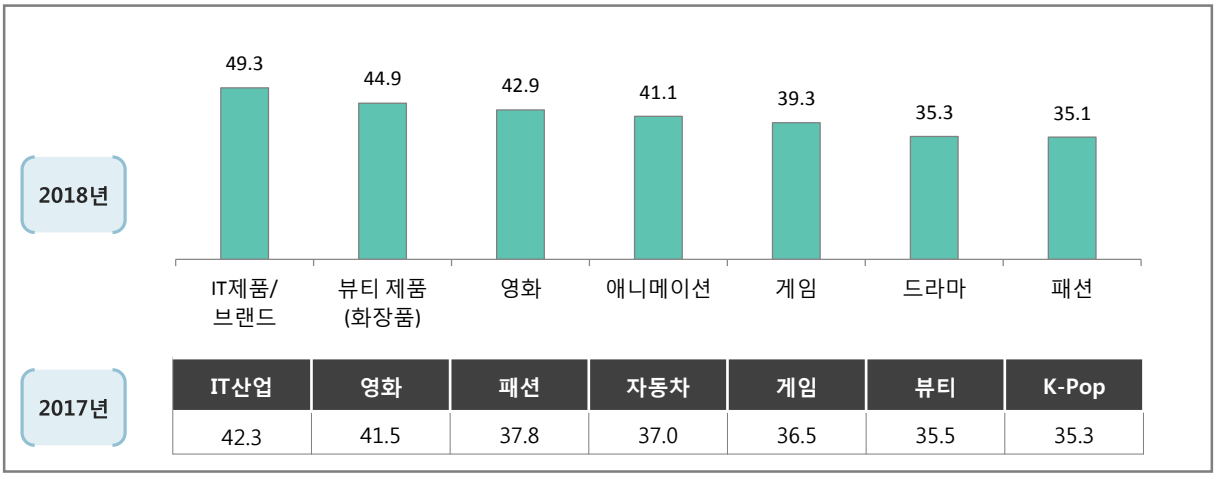

*Q. 귀하께서 한국에 대해 생각해 본다면, 가장 먼저 떠오르는 것은 무엇입니까?*

## 3. 자국에서 인기 있는 한국 제품·서비스·콘텐츠

- 인기 있는 한국 제품·서비스·콘텐츠로 'IT제품/브랜드'(49.3%)를 가장 많이 꼽았으며, 다음은 '뷰티 제품(화장품)'(44.9%), '영화'(42.9%) 순으로 조사됨
- '17년에는 '자동차'에 대한 인기가 37.0%로 높았으나, '18년은 상위 순위에서 제외됨

그림10-4 자국에서 인기 있는 한국제품·서비스·콘텐츠(Top 7)

(Base : '17년 전체(n=400), '18년 전체(n=500), 복수응답, 단위: %)




*Q. 다음 중 귀하의 국가에서 인기 있다고 생각하는 '한국 제품서비스콘텐츠'를 모두 선택해 주십시오*

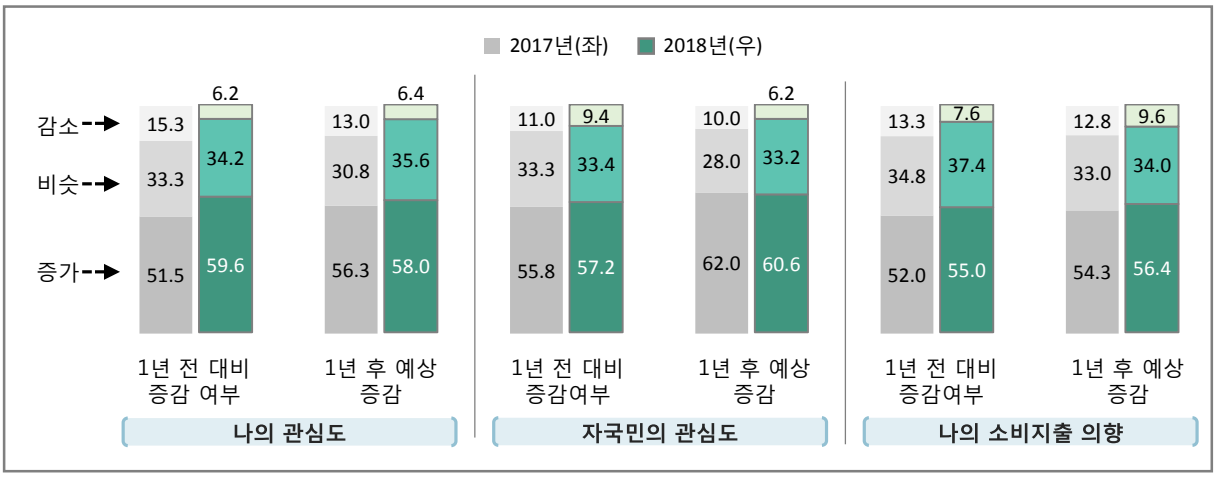
*'한국식당'은 '17년 조사에 포함되지 않음

## 4. 한국 문화콘텐츠 관심도

- 한국 문화콘텐츠에 대한 관심이 1년 전 대비 증가했다는 응답은 본인 59.6%, 자국민 57.2%이며, 1년 후 증가할 것이라는 응답은 본인 58.0%, 자국민 60.6%로 나타남
- 한국 문화콘텐츠 소비지출 의향이 1년 전 대비 증가했다는 응답은 55.0%, 1년 후 증가할 것이라는 응답은 56.4%로, 향후 소비지출 의향이 더 높은 것으로 조사됨

그림10-5 한국 문화콘텐츠 관심도

(Base : '17년 전체(n=400), '18년 전체(n=500), 5점 척도, 단위: %)



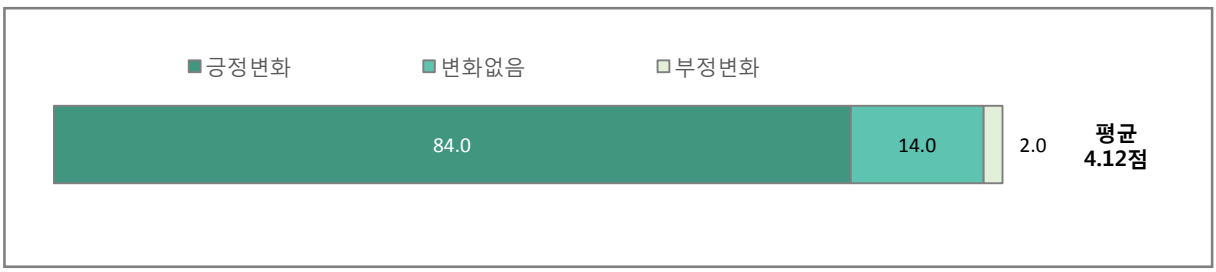

*Q. 한국 문화콘텐츠에 대한 관심도와 관련한 질문을 읽고, 귀하의 생각과 일치하는 것을 선택해 주십시오*
*(5점 척도 - 1,2점: 감소/3점: 비슷/4,5점: 증가)*

## 5. 한국 문화콘텐츠 경험 후 한국에 대한 인식 변화

- 한국 문화콘텐츠를 접한 이후 한국에 대한 인식이 '긍정적'으로 변화했다는 응답은 84.0%로, 10명 중 약 8명에 해당함

그림10-6 한국 문화콘텐츠 경험 후 한국에 대한 인식 변화

(Base : 전체(n=500), 5점 척도, 단위: %, 점)




*Q. 귀하가 한국 문화콘텐츠를 접한 이후, 귀하의 한국에 대한 전반적인 인식은 어떻게 변화했습니까?*
*(5점 척도-1,2점: 부정변화/3점: 변화없음/4,5점: 긍정변화)*

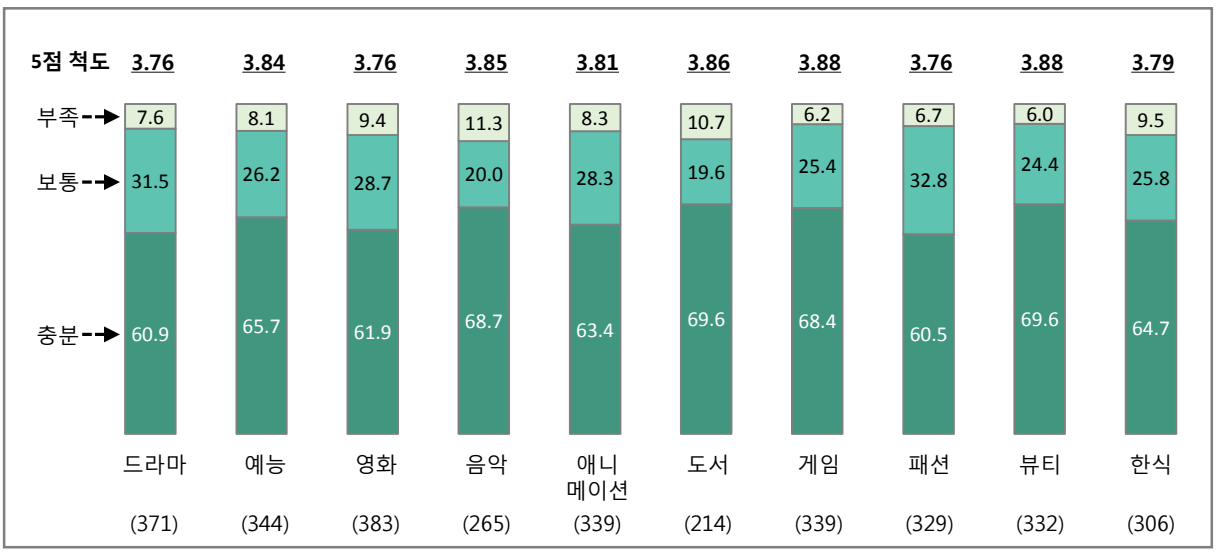
# ii. 한류 소비

## 1. 한국 문화콘텐츠에 대한 접촉 기회

- 인도에서 접할 기회는 '도서'(69.6%)와 '뷰티'(69.6%)에서 가장 충분한 것으로 나타났으며, 다음은 '음악'(68.7%), '게임'(68.4%) 순으로 응답됨
- 모든 콘텐츠에 대한 접촉 기회가 충분하다는 응답은 60% 이상으로 큰 차이가 없음

그림10-7 한국 문화콘텐츠에 대한 접촉 기회

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 5점 척도, 단위: %, 점)




*Q. 귀하께서는 한국 문화콘텐츠를 접할 수 있는 기회가 얼마나 충분하다고 생각하십니까?*
*(5점 척도-1,2점:부족/3점:보통/4,5점:충분, ()는 응답자수)*
** '17년에는 '패션/뷰티', '애니메이션/만화/캐릭터'를 통합해 조사.*
*'18년에는 '패션'과 '뷰티'는 분리, '애니메이션'만 한 분야로 분리해 조사. '만화'는 '도서'로 편입*

## 2. 한국 문화콘텐츠 접촉 경로

- 한국 문화콘텐츠는 주로 'OTT'와 'SNS'를 통한 접촉이 많음

표10-1 한국 문화콘텐츠 접촉 경로(Top 2)

(Base : 해당 콘텐츠별 경험자, 단위: %)

| | | 드라마 | 예능 | 영화 | 음악 | 애니메이션 | 도서 | 게임 | 패션 | 뷰티 | 한식 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 사례수 | | (371) | (344) | (383) | (265) | (339) | (214) | (339) | (329) | (332) | (306) |
| '18년 | 1위 | OTT | OTT | OTT | 온라인·모바일 플랫폼 | OTT | 자국 사이트/App | 온라인 플레이 | 자국 온라인 사이트 | 자국 온라인 사이트 | 자국 오프라인 매장·식당 |
| | | 83.6 | 82.0 | 83.6 | 89.1 | 81.4 | 72.4 | 64.9 | 59.6 | 56.6 | 63.7 |
| | 2위 | SNS | SNS | SNS | SNS | SNS | 한국 사이트/App | 모바일 플레이 | SNS | SNS | 자국 사이트 |
| | | 55.3 | 56.7 | 49.3 | 54.3 | 53.1 | 53.3 | 61.4 | 53.8 | 52.4 | 46.4 |
| 사례수 | | (235) | (232) | (256) | (215) | (223) | (122) | (184) | (203) | | (208) |
| '17년 | 1위 | 무료 온라인·모바일 스트리밍 | 무료 온라인·모바일 스트리밍 | 무료 온라인·모바일 스트리밍 | 무료 온라인·모바일 스트리밍 | 무료 온라인·모바일 스트리밍 | 한국 온라인 사이트 | 온라인 플레이 | 자국 온라인 사이트 | | 온라인 동영상 서비스 |
| | | 69.8 | 70.3 | 71.5 | 65.6 | 69.5 | 66.4 | 71.7 | 71.4 | | 76.0 |
| | 2위 | 유료 온라인·모바일 스트리밍 | 유료 온라인·모바일 스트리밍 | 유료 온라인·모바일 스트리밍 | TV | TV | 자국 온라인·모바일 사이트/App | 모바일 플레이 | TV | | TV |
| | | 55.7 | 59.5 | 60.5 | 53.0 | 57.0 | 58.2 | 66.8 | 60.6 | | 66.8 |

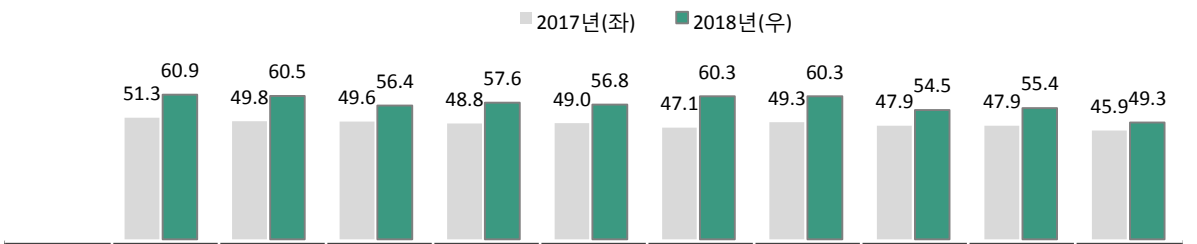
*Q. 귀하께서 평소 한국 문화콘텐츠를 접하는 경로를 모두 선택해 주십시오*
** '17년에는 '패션/뷰티', '애니메이션/만화/캐릭터'를 통합해 조사.*
*'18년에는 '패션'과 '뷰티'는 분리, '애니메이션'만 한 분야로 분리해 조사. '만화'는 '도서'로 편입*

## 3. 한국 문화콘텐츠 소비 비중

- 인도의 한국 문화콘텐츠 소비 비중은 '드라마'가 60.9%로 가장 높고, 다음은 '예능'(60.5%), '도서'(60.3%), '게임'(60.3%) 순으로 나타남
- 모든 한국 문화콘텐츠 소비 비중이 '17년 대비 증가하였음

그림10-8 한국 문화콘텐츠 소비 비중

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)




| | 드라마 | | 예능 | | 영화 | | 음악 | | 애니메이션 | | 도서 | | 게임 | | 패션 | | 뷰티 | | 한식 | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 사례수 | (235) | (371) | (232) | (344) | (256) | (383) | (215) | (265) | (276) | (339) | (122) | (214) | (184) | (339) | (203) | (329) | (203) | (332) | (208) | (306) |
| 전체 소비량 | 26.8시간 | | 25.2시간 | | 15.4편 | | 29.3시간 | | 19.9시간 | | 20.3시간 | | 23.5시간 | | $33.5 | | $24.5 | | $40.6 | |
| 한국 문화콘텐츠 소비량 | 14.4시간 | | 13.3시간 | | 8.7편 | | 15.1시간 | | 12.4시간 | | 12.5시간 | | 14.9시간 | | $16.7 | | $13.8 | | $13.5 | |

*Q. 귀하의 평소 한국 문화콘텐츠 시청량·소비량은 얼마나 됩니까? * 소비 비중 = 한국 문화콘텐츠 월평균 소비량 / 월평균 총소비량 X 100*
** '17년에는 '패션/뷰티', '애니메이션/만화/캐릭터'를 통합해 조사.*
*'18년에는 '패션'과 '뷰티'는 분리, '애니메이션'만 한 분야로 분리해 조사. '만화'는 '도서'로 편입*

# 4. 한국 문화콘텐츠 이용 관련 기타 조사

## 1) 한국 문화콘텐츠 다운로드·스트리밍 이용 경로

- 한국 동영상 콘텐츠를 시청하기 위해 주로 이용하는 곳은 'Youtube'이며, 다음은 'Netflix'를 많이 이용함
- 게임의 경우 'Google Play'를 가장 많이 이용하고 있음

표10-2 한국 문화콘텐츠 다운로드·스트리밍 이용 경로(Top 2)

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | 드라마 | 예능 | 영화 | 애니메이션 | 게임(모바일) |
|---|---|---|---|---|---|
| 사례수 | (310) | (282) | (320) | (276) | (208) |
| 1위 | Youtube | Youtube | Youtube | Youtube | Google Play |
| | 90.6 | 85.5 | 85.9 | 84.1 | 81.7 |
| 2위 | Netflix | Netflix | Netflix | Netflix | App Store(Apple) |
| | 66.5 | 62.4 | 60.9 | 59.1 | 10.6 |

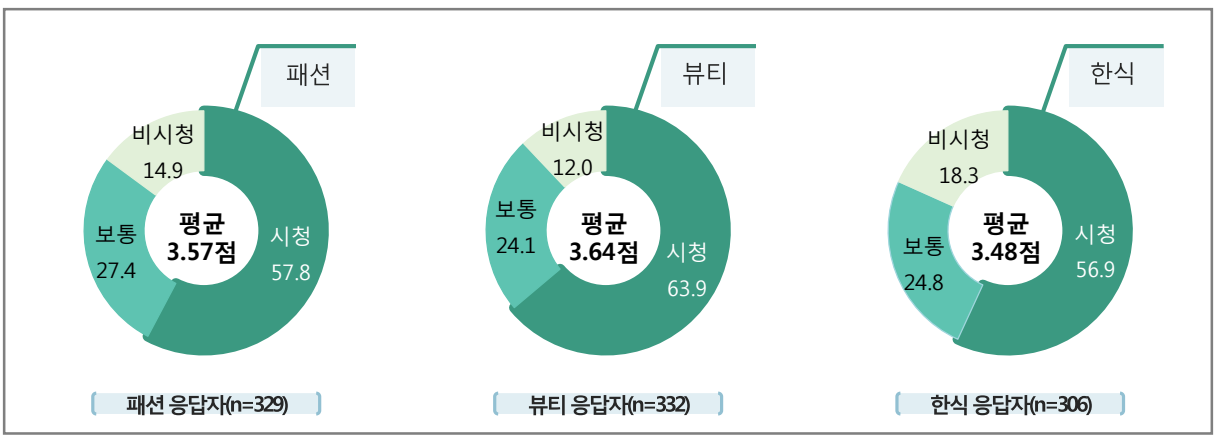
*Q. 귀하께서 한국 콘텐츠를 시청하기 위해 다운로드·스트리밍을 주로 이용하는 곳을 모두 선택해 주십시오*

## 2) 한국 패션·뷰티·음식 동영상 시청 빈도

- 평소 한국 '뷰티' 동영상 시청 빈도는 63.9%로, 10명 중 약 6명이 평소 '뷰티' 콘텐츠를 자주 시청하고 있음
- '패션' 콘텐츠는 57.8%, '한식' 콘텐츠는 56.9%가 평소 자주 시청함

그림10-9 한국 패션·뷰티·음식 동영상 시청 빈도

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)




*Q. 귀하께서는 평소 온라인/모바일을 통해 한국 패션/뷰티/한식 동영상을 얼마나 자주 시청하십니까?*
*(5점 척도 - 1점:[전혀 시청안함], 2점[거의 시청안함]:비시청 / 3점[종종 시청]:보통/ 4점[자주 시청], 5점[매일 시청]:시청)*

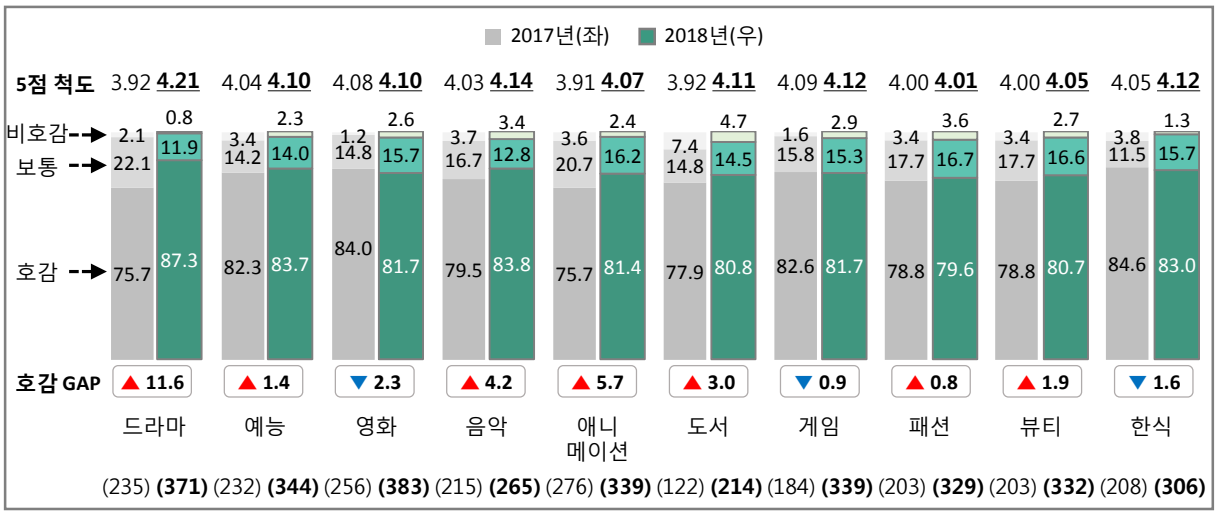
# iii. 한류 선호

## 1. 한국 문화콘텐츠 호감도

- 최근 이용한 한국 문화콘텐츠에 대한 호감도는 '드라마'(87.3%)에서 가장 높게 나타났으며, 다음으로 '음악'(83.8%), '예능'(83.7%) 순으로 나타남
- '영화', '게임', '한식'에 대한 호감도가 '17년 대비 하락함

그림10-10 한국 문화콘텐츠 호감도

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 5점 척도, 단위: %, 점)



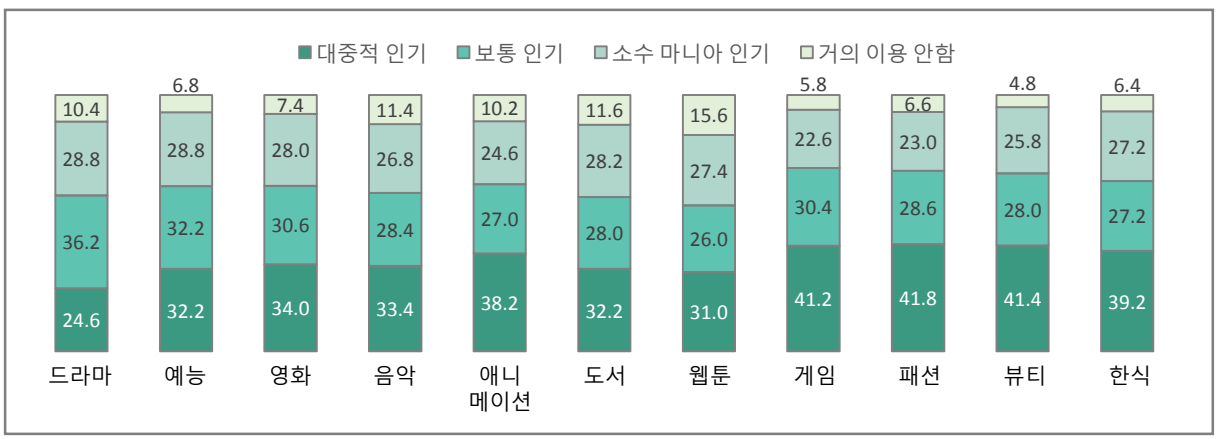

*Q. 귀하께서는 최근 이용하신 한국 콘텐츠가 전반적으로 얼마나 마음에 드십니까?(5점척도-1,2점: 비호감/ 3점: 보통/ 4,5점: 호감)*
** '17년에는 '패션/뷰티', '애니메이션/만화/캐릭터'를 통합해 조사.*
*'18년에는 '패션'과 '뷰티'는 분리, '애니메이션'만 한 분야로 분리해 조사. '만화'는 '도서'로 편입*

## 2. 한국 문화콘텐츠 인기도

- 인도에서 한국 문화콘텐츠의 대중적 인기는 '패션'(41.8%), '뷰티'(41.4%), '게임'(41.2%)이 40% 이상으로 높음
- 반면, '드라마'(10.4%), '음악'(11.4%), '애니메이션'(10.2%), '도서'(11.6%)와 '웹툰'(15.6%)은 거의 이용 안함 응답 비율이 10% 이상으로 상대적으로 높은 편임

그림10-11 한국 문화콘텐츠 인기도

(Base : 전체(n=500), 5점 척도, 단위: %)




*Q. 현재 귀하의 나라에서 한국 문화콘텐츠의 인기가 어느 정도라고 생각하시나요?*

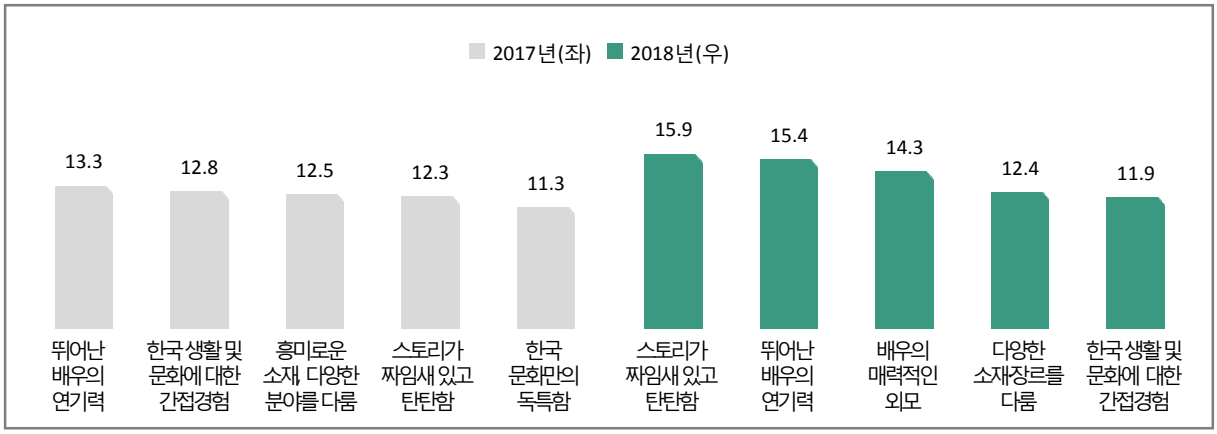
# 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인

## 1) 드라마

- 자국 내 한국 드라마의 인기 요인은 '스토리가 짜임새 있고 탄탄함'이 15.9%로 가장 높으며, 다음은 '뛰어난 배우의 연기력'(15.4%), '배우의 매력적인 외모'(14.3%)의 순으로 나타남

그림10-12 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 드라마(Top 5)

(Base : '17년 전체(n=400), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=371), 단위: %)



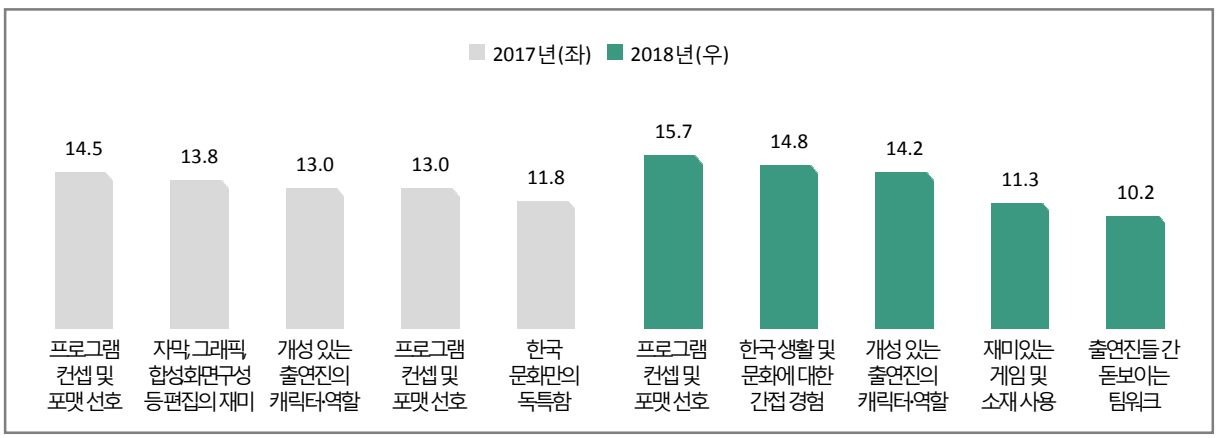

*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 드라마의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 2) 예능

- 인도에서 한국 예능에 대한 인기 요인은 '프로그램 컨셉 및 포맷 선호'(15.7%)가 1순위로 나타났으며, 다음은 '한국 생활 및 문화에 대한 간접 경험'(14.8%), '개성 있는 출연진의 캐릭터·역할'(14.2%) 순으로 응답됨

그림10-13 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 예능(Top 5)

(Base : '17년 전체(n=400), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=344), 단위: %)



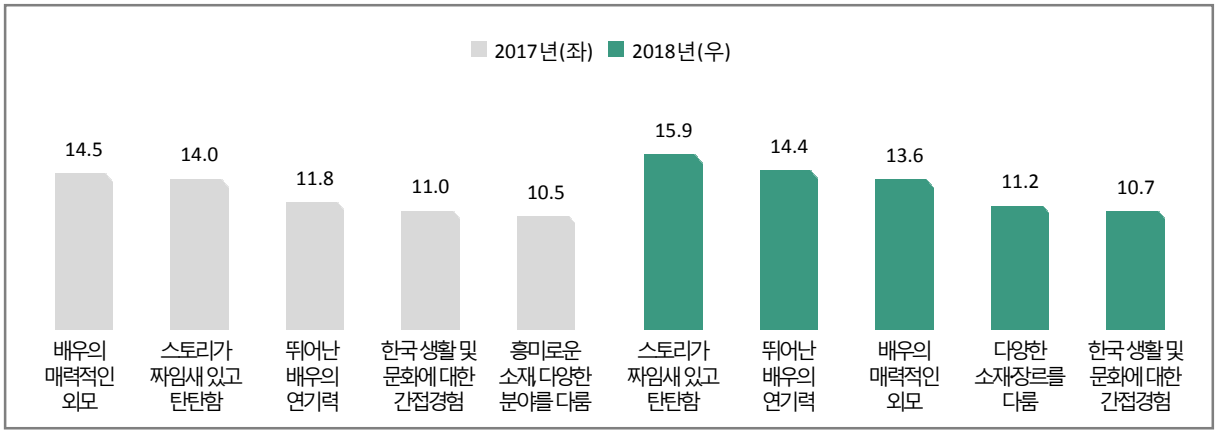

*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 예능의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 3) 영화

- 한국 영화를 선호하는 이유로 '스토리가 짜임새 있고 탄탄함'이 15.9%로 가장 높음
- 다음은 '뛰어난 배우의 연기력'(14.4%), '배우의 매력적인 외모'(13.6%) 순으로 언급됨

그림10-14 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 영화(Top 5)

(Base : '17년 전체(n=400), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=383), 단위: %)



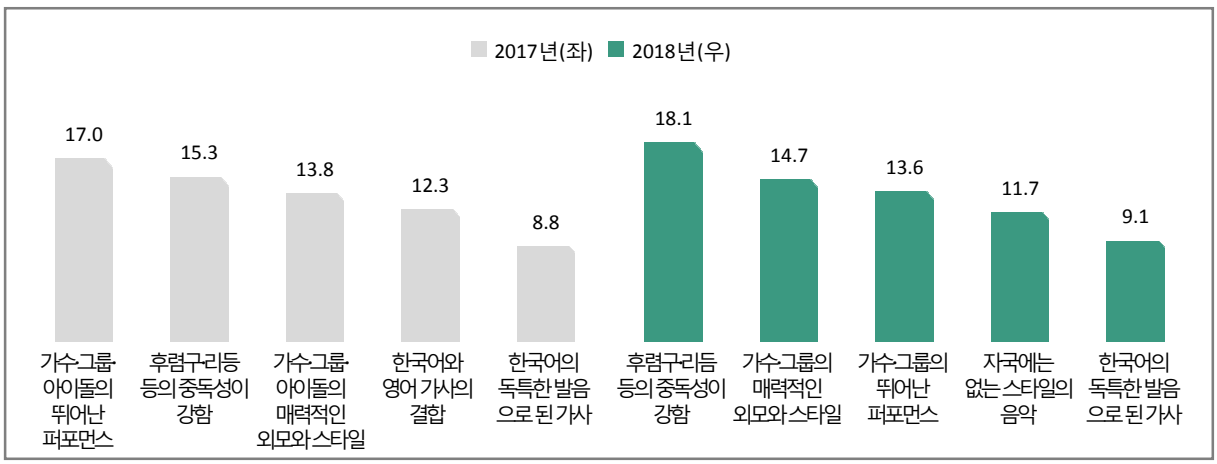

*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 영화의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 4) 음악

- 인도에서는 '후렴구·리듬 등의 중독성이 강함'(18.1%)이 한국 음악의 가장 큰 인기 요인이며, 그 다음은 '가수·그룹의 매력적인 외모와 스타일'(14.7%), '가수·그룹의 뛰어난 퍼포먼스'(13.6%) 순으로 이어짐

그림10-15 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 음악(Top 5)

(Base : '17년 전체(n=400), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=265), 단위: %)

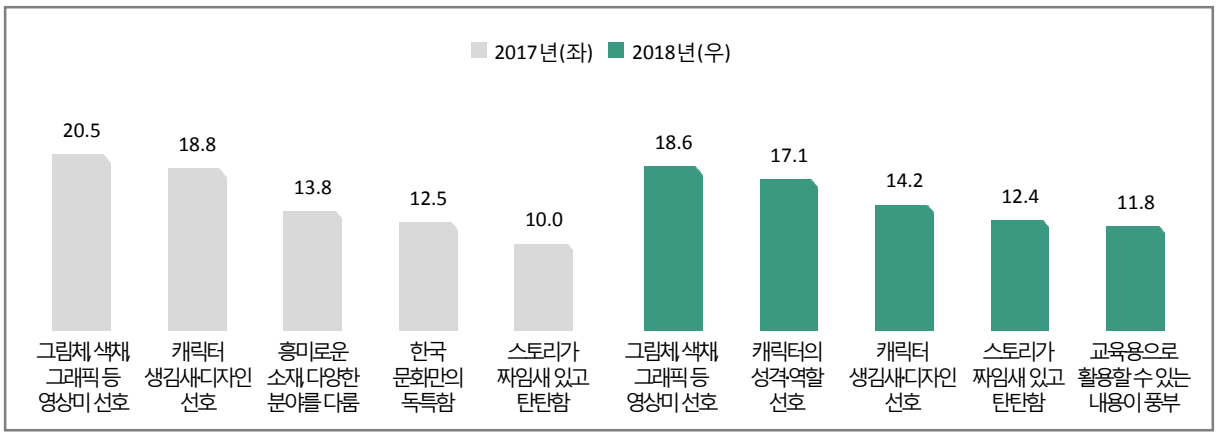



*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 음악의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 5) 애니메이션

- 인도 내에서 가장 큰 한국 애니메이션의 인기 요인은 '그림체, 색채, 그래픽 등 영상미 선호'(18.6%)임
- 다음은 '캐릭터의 성격·역할 선호'(17.1%), '캐릭터의 생김새·디자인 선호'(14.2%), '스토리가 짜임새 있고 탄탄함'(12.4%) 순으로 나타남

그림10-16 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 애니메이션(Top 5) (Base : '17년 전체(n=400), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=339), 단위: %)

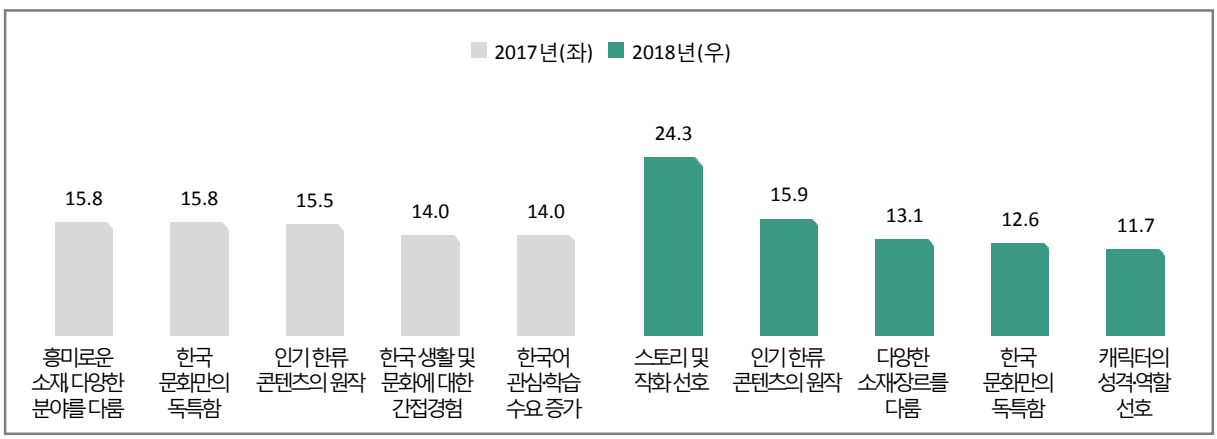



*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 애니메이션의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까? *1순위 데이터만 표기*
** '17년에는 '애니메이션/만화/캐릭터'로 조사. '18년에는 '애니메이션'만 조사*

## 6) 도서

- 한국 도서의 주요 인기 요인은 '스토리 및 작화 선호'(24.3%)이며, 다음으로 '인기 한류 콘텐츠의 원작'(15.9%), '다양한 소재·장르를 다룸'(13.1%) 등이 상위 인기 요인으로 응답됨

그림10-17 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 도서(Top 5) (Base : '17년 전체(n=400), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=214), 단위: %)



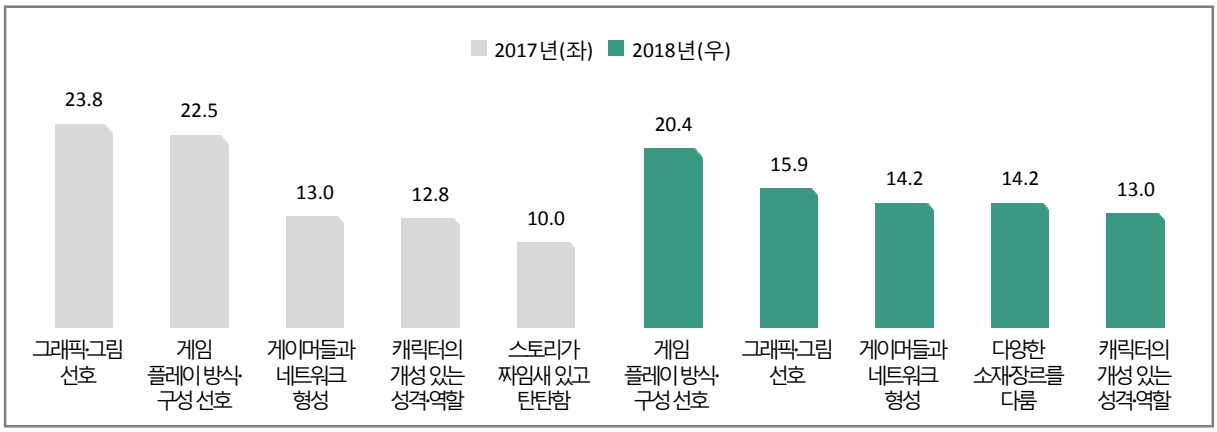

*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 도서의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까? *1순위 데이터만 표기*
** '17년에는 '도서(출판물)'로 조사. '18년에는 도서에 '만화/웹툰/웹도서'를 포함*

## 7) 게임

- 인도에서 한국 게임이 인기 있는 이유로 '게임 플레이 방식·구성 선호'(20.4%)를 가장 많이 꼽음
- 다음은 '그래픽·그림 선호'(15.9%), '게이머들과 네트워크 형성'(14.2%), '다양한 소재·장르를 다룸'(14.2%) 순으로 조사됨

그림10-18 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 게임(Top 5)

(Base : '17년 전체(n=400), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=339), 단위: %)



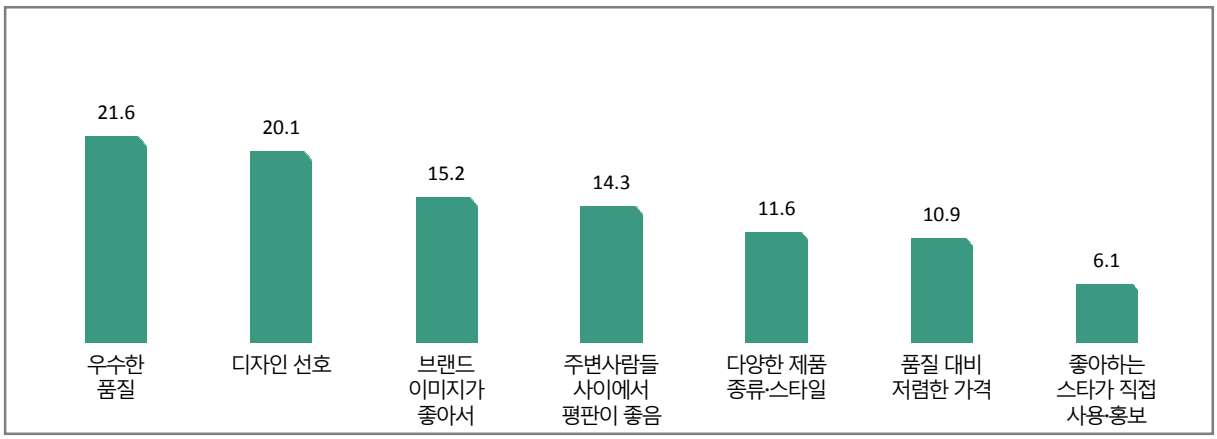

*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 게임의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 8) 패션

- 인도에서는 '우수한 품질'이 21.6%로, 가장 큰 한국 패션의 인기 요인으로 나타남
- 다음은 '디자인 선호'(20.1%), '브랜드 이미지가 좋아서'(15.2%), '주변사람들 사이에서 평판이 좋음'(14.3%) 순으로 조사됨

그림10-19 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 패션

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=329), 단위: %)



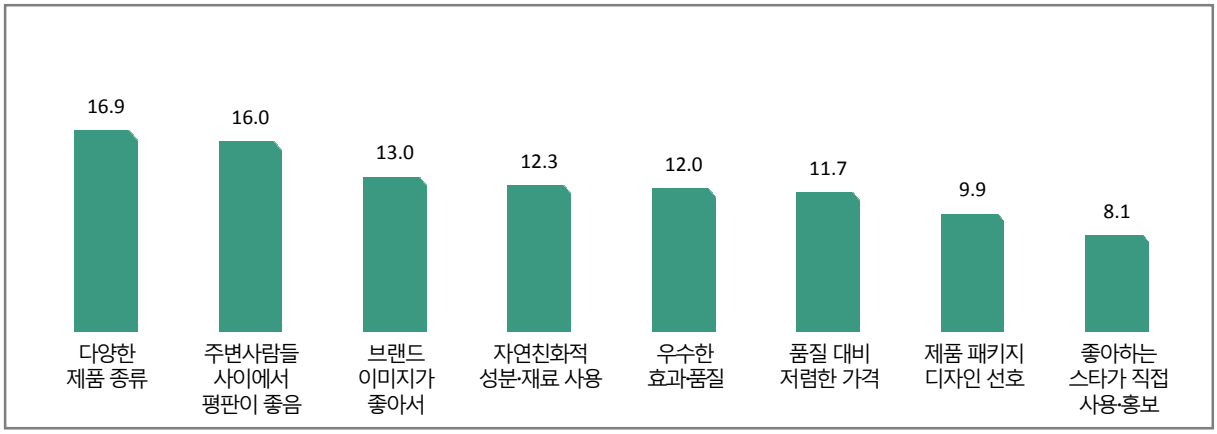

*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 패션의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*1순위 데이터만 표기*
** '17년에는 '패션/뷰티'로 조사. '18년에는 '패션'과 '뷰티'를 분리*

## 9) 뷰티

- 인도에서 한국 뷰티의 인기 요인으로 '다양한 제품 종류'(16.9%)가 가장 많이 꼽힘
- 다음은 '주변사람들 사이에서 평판이 좋음'(16.0%), '브랜드 이미지가 좋아서'(13.0%) 순으로 나타남

그림10-20 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 뷰티

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=332), 단위: %)



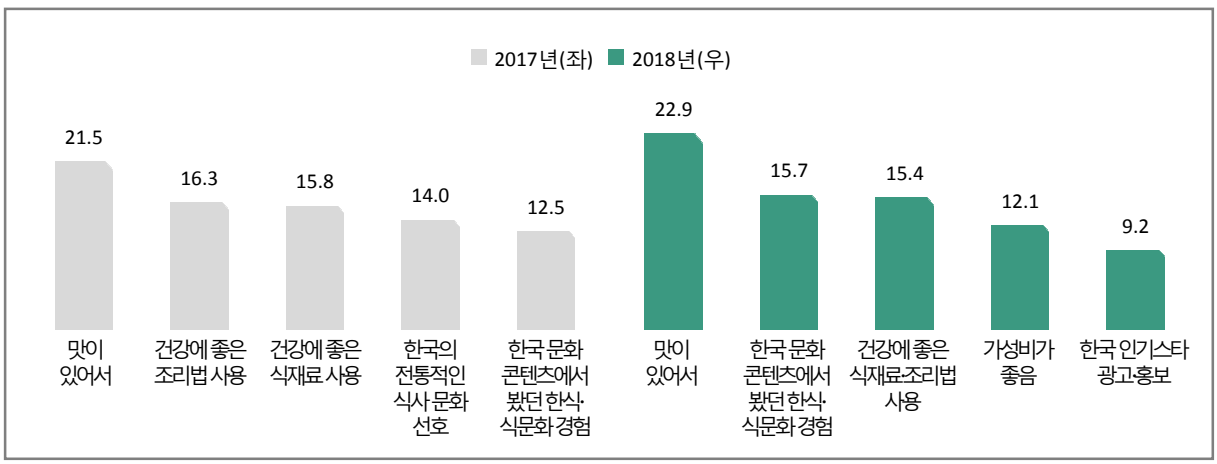

*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 뷰티의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*1순위 데이터만 표기*
** '17년에는 '패션/뷰티'로 조사. '18년에는 '패션'과 '뷰티'를 분리*

## 10) 한식

- 한식의 1순위 인기 요인은 '맛이 있어서'(22.9%)로, '17년과 동일하게 가장 높게 나타남
- 다음은 '한국 문화콘텐츠에서 봤던 한식·식문화 경험'(15.7%), '건강에 좋은 식재료·조리법 사용'(15.4%) 등도 높은 인기 요인임

그림10-21 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 한식(Top 5)

(Base : '17년 전체(n=400), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=306), 단위: %)




*Q. 귀하께서는 자국 내 한식의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*
**1순위 데이터만 표기*

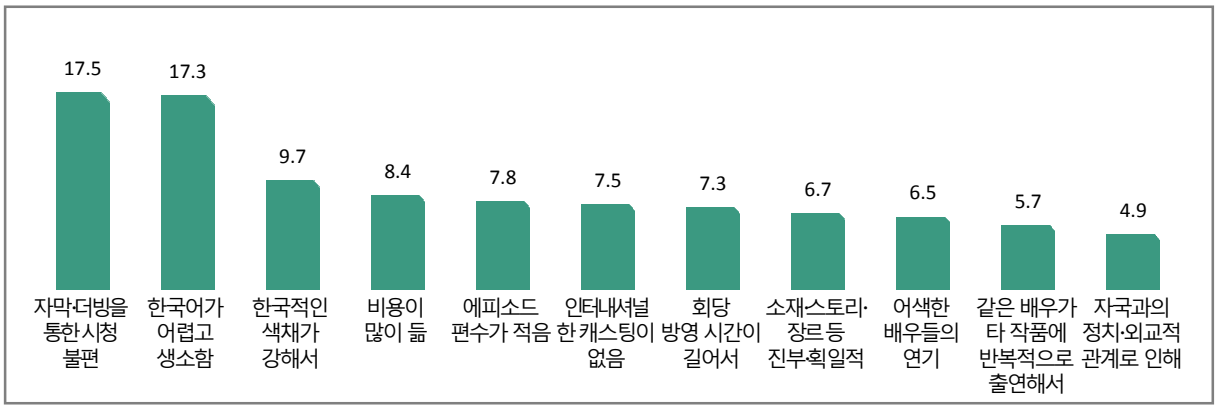
# 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인

## 1) 드라마

- 한국 드라마의 주요 호감 저해 요인은 '자막·더빙을 통한 시청 불편'(17.5%)임
- 이어 '한국어가 어렵고 생소함'(17.3%), '한국적인 색채가 강해서'(9.7%), '비용이 많이 듦'(8.4%)순으로 응답됨

그림10-22 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 드라마

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=371), 단위: %)



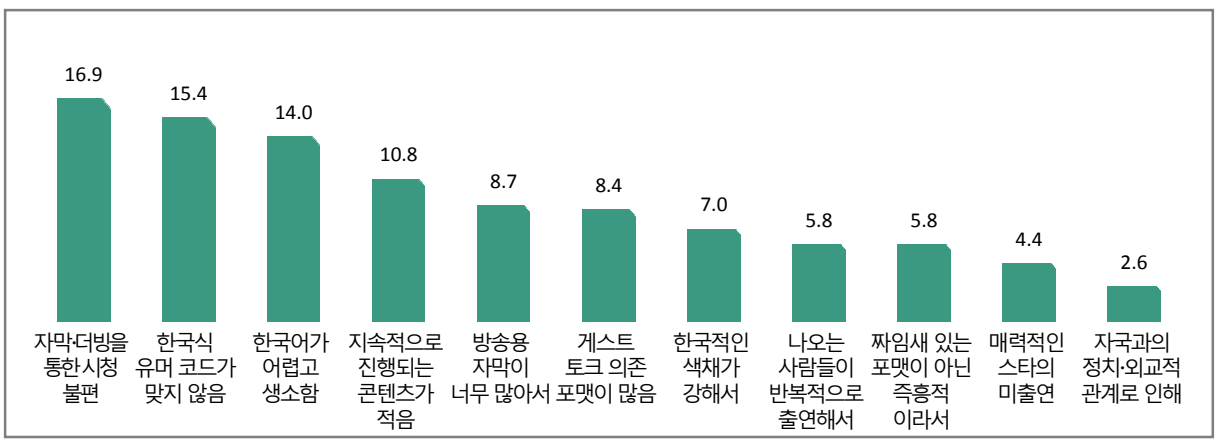

*Q. 귀하가 생각하는 한국 드라마의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 2) 예능

- 인도에서 한국 예능의 호감 저해 요인으로는 '자막·더빙을 통한 시청 불편'이 16.9%로, 1순위로 조사됨
- 다음은 '한국식 유머 코드가 맞지 않음'(15.4%), '한국어가 어렵고 생소함'(14.0%), '지속적으로 진행되는 콘텐츠가 적음'(10.8%) 순임

그림10-23 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 예능

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=344), 단위: %)



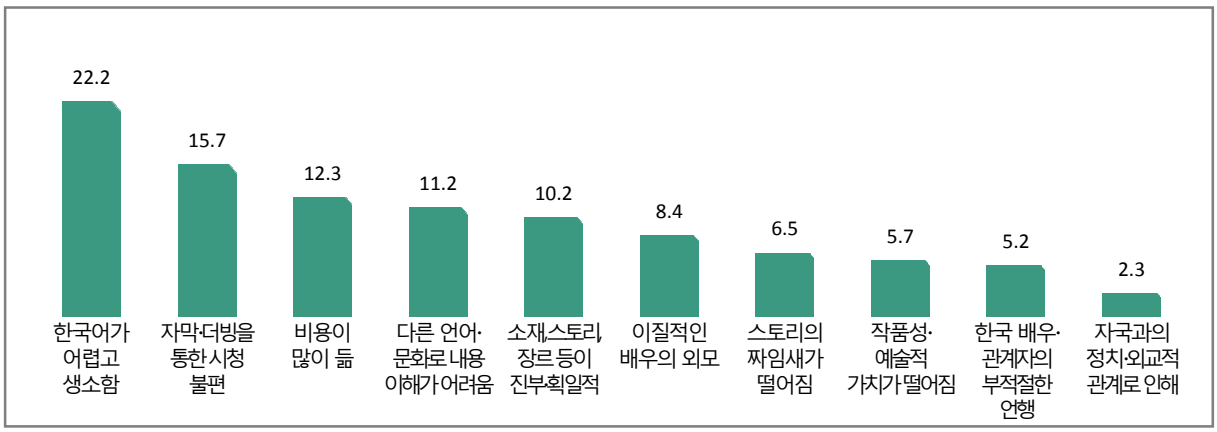

*Q. 귀하가 생각하는 한국 예능의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 3) 영화

- 인도에서 한국 영화의 가장 큰 호감 저해 요인은 '한국어가 어렵고 생소함'(22.2%)임
- 다음은 '자막·더빙을 통한 시청 불편'(15.7%), '비용이 많이 듦'(12.3%), '다른 언어·문화로 내용 이해가 어려움'(11.2%) 순으로 응답됨

그림10-24 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 영화

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=383), 단위: %)



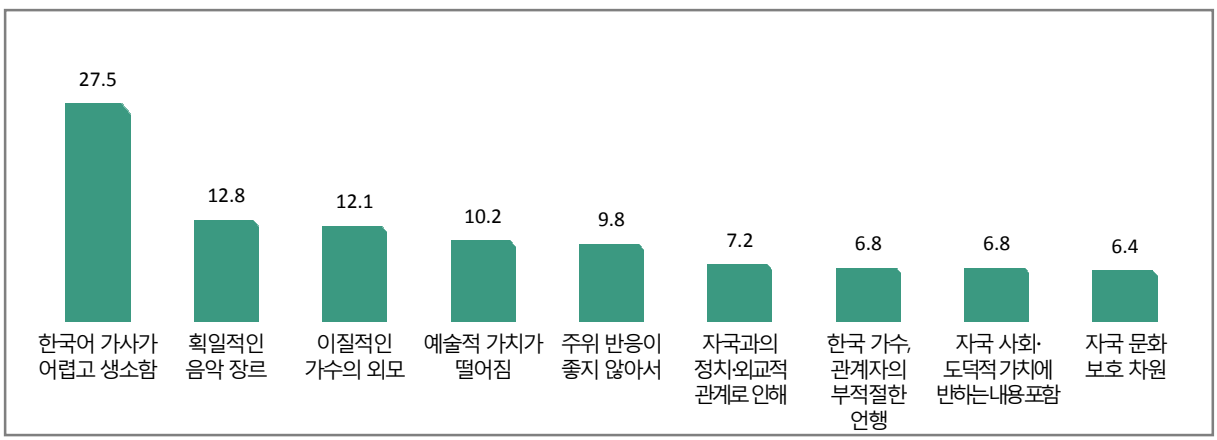

*Q. 귀하가 생각하는 한국 영화의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 4) 음악

- 한국 음악의 호감 저해 요인은 '한국어 가사가 어렵고 생소함'(27.5%)을 가장 많이 꼽았음
- 그 다음으로 '획일적인 음악 장르'(12.8%), '이질적인 가수의 외모'(12.1%), '예술적 가치가 떨어짐'(10.2%) 순으로 나타남

그림10-25 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 음악

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=265), 단위: %)



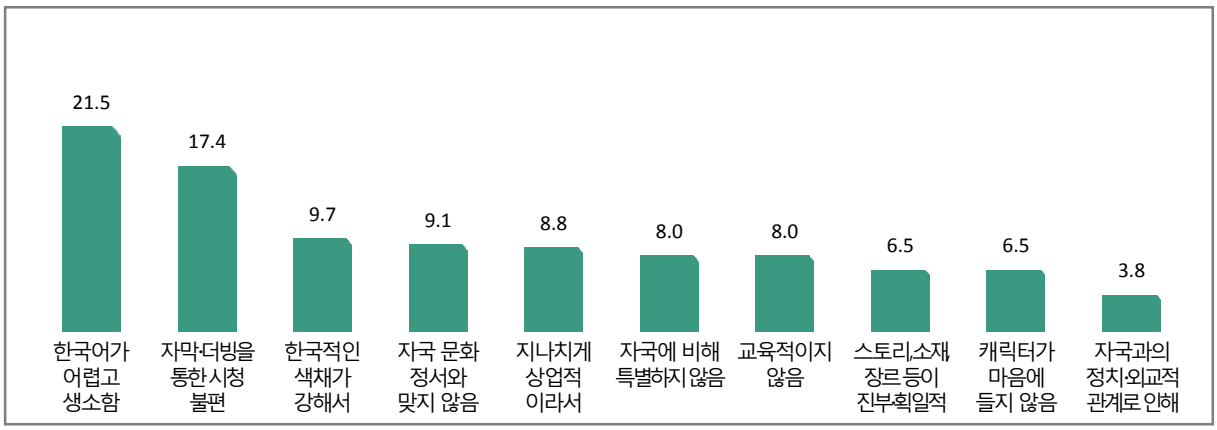

*Q. 귀하가 생각하는 한국 음악의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 5) 애니메이션

- 한국 애니메이션의 호감을 저해하는 요인으로 '한국어가 어렵고 생소함'이 21.5%로 가장 높게 나타남
- 다음은 '자막·더빙을 통한 시청 불편'(17.4%), '한국적인 색채가 강해서'(9.7%), '자국 문화 정서와 맞지 않음'(9.1%) 순으로 조사됨

그림10-26 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 애니메이션

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=339), 단위: %)



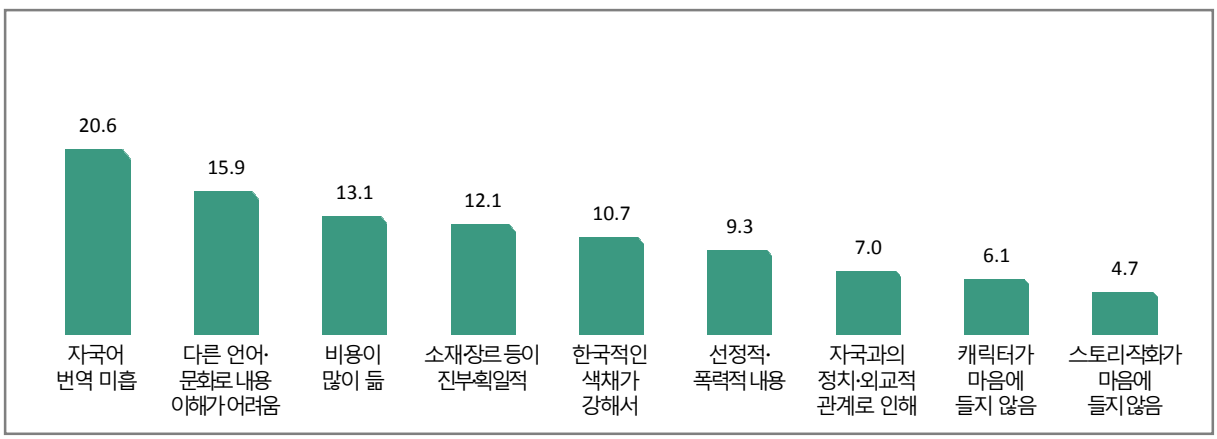

*Q. 귀하가 생각하는 한국 애니메이션의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 6) 도서

- 인도에서 한국 도서의 호감 저해하는 주 요인은 '자국어 번역 미흡'(20.6%)임
- 다음은 '다른 언어·문화로 내용 이해가 어려움'(15.9%), '비용이 많이 듦'(13.1%), '소재·장르 등이 진부·획일적'(12.1%) 순으로 높게 나타남

그림10-27 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 도서

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=214), 단위: %)



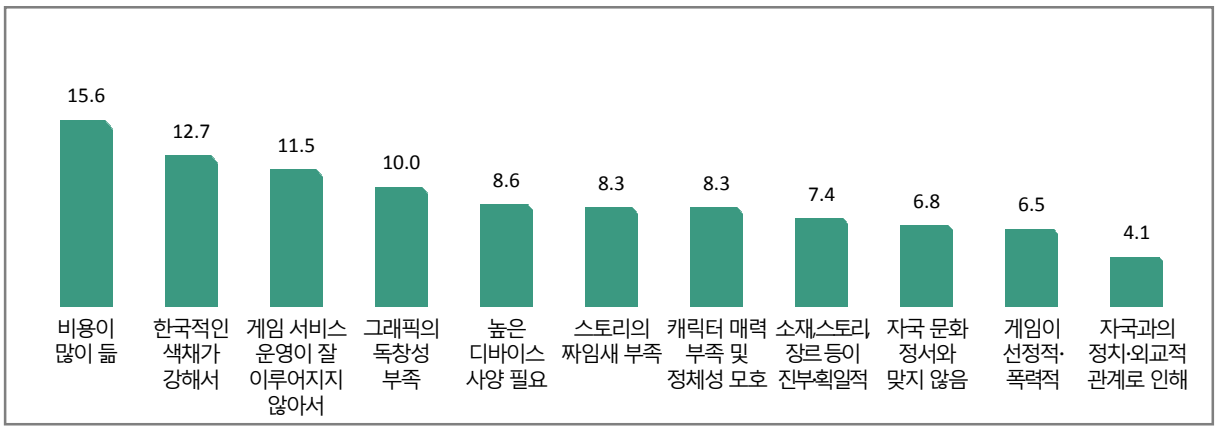

*Q. 귀하가 생각하는 한국 도서의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 7) 게임

- 인도에서 가장 응답률이 높은 한국 게임 호감 저해 요인은 '비용이 많이 듦'(15.6%)임
- 다음은 '한국적인 색채가 강해서'(12.7%), '게임 서비스 운영이 잘 이루어지지 않아서'(11.5%), '그래픽의 독창성 부족'(10.0%) 순으로 응답됨

그림10-28 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 게임

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=339), 단위: %)



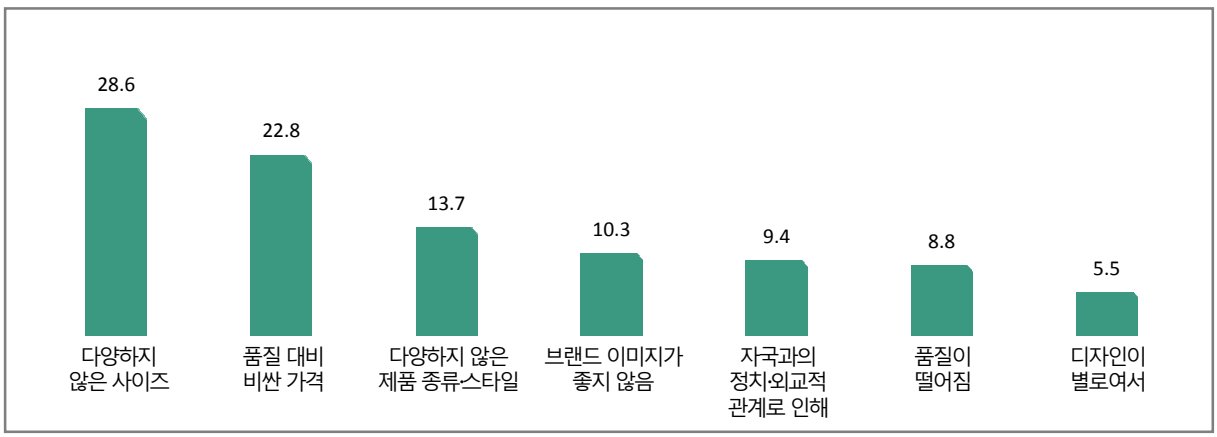

*Q 귀하가 생각하는 한국 게임의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 8) 패션

- 한국 패션 호감 저해 요인으로 '다양하지 않은 사이즈'(28.6%)를 가장 많이 언급함
- 다음으로는 '품질 대비 비싼 가격'(22.8%), '다양하지 않은 제품 종류·스타일'(13.7%), '브랜드 이미지가 좋지 않음'(10.3%) 등이 상위 호감 저해 요인으로 조사됨

그림10-29 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 패션

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=329), 단위: %)



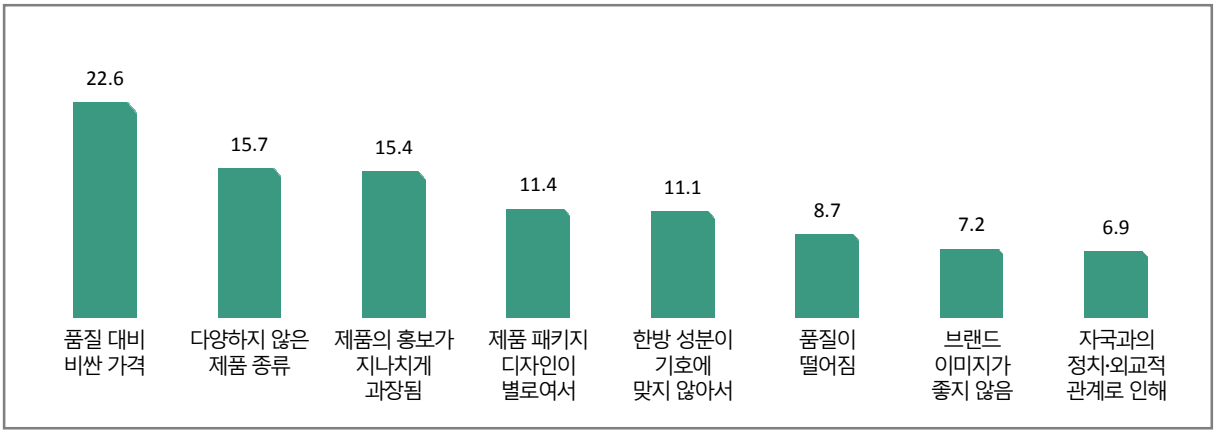

*Q 귀하가 생각하는 한국 패션의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 9) 뷰티

- 인도에서 한국 뷰티 호감 저해 요인으로 '품질 대비 비싼 가격'(22.6%)을 가장 많이 꼽았음
- '다양하지 않은 제품 종류'(15.7%), '제품의 홍보가 지나치게 과장됨'(15.4%) 등이 이어 응답됨

그림10-30 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 뷰티

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=332), 단위: %)



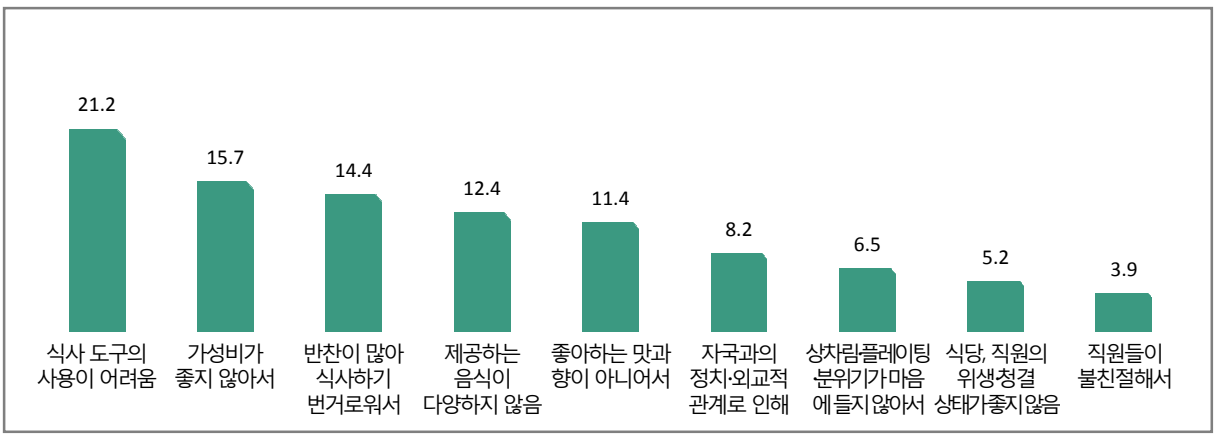

*Q 귀하가 생각하는 한국 뷰티의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 10) 한식

- 인도에서 한식의 호감을 저해하는 가장 큰 요인은 '식사 도구의 사용이 어려움'(21.2%)임
- 다음은 '가성비가 좋지 않아서'(15.7%), '반찬이 많아 식사하기 번거로워서'(14.4%), '제공하는 음식이 다양하지 않음'(12.4%) 등의 응답률이 높게 나타남

그림10-31 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 한식

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=306), 단위: %)



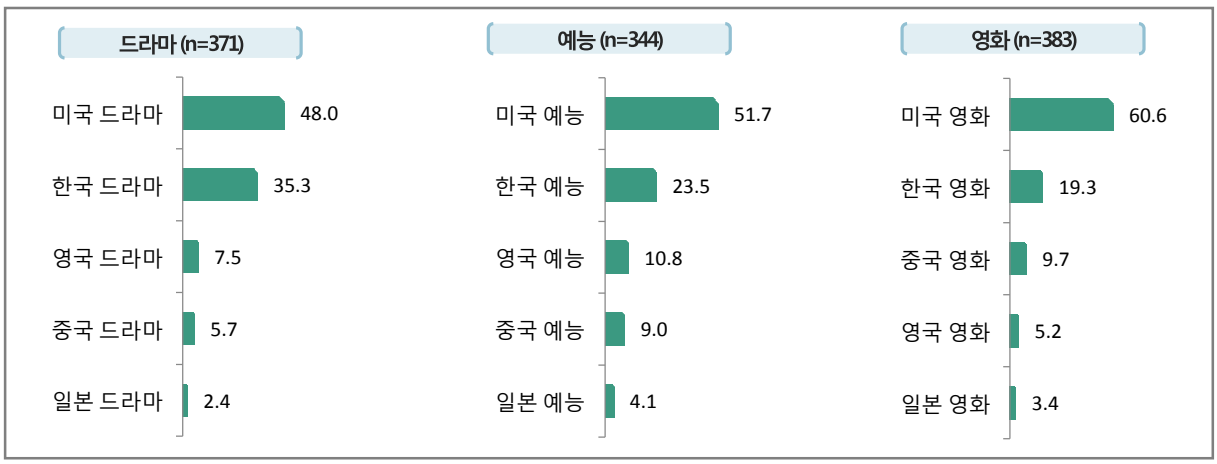

*Q 귀하가 생각하는 한식의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 5. 자국에서 인기 있는 해외 콘텐츠

- 인도에서 가장 인기 있는 해외 드라마는 '미국 드라마'(48.0%)이며, 다음은 '한국 드라마'(35.3%)가 높게 나타남
- 가장 인기 있는 예능은 '미국 예능'(51.7%)이며, 영화 또한 '미국 영화'(60.6%)가 가장 높게 응답됨

그림10-32 자국에서 인기 있는 해외 콘텐츠

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)



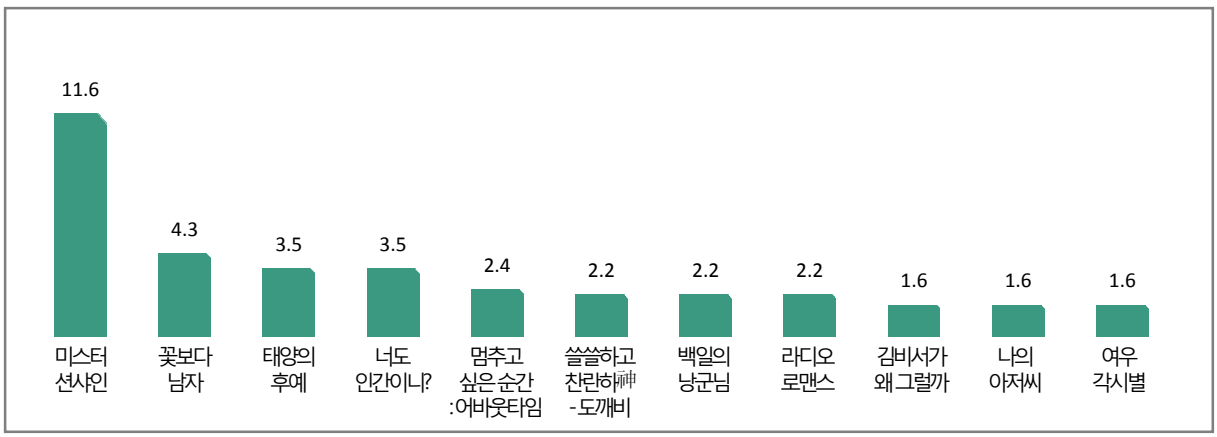

*Q. 귀하의 국가에서 인기 있는 문화콘텐츠는 어느 국가의 문화콘텐츠 입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 6. 선호하는 한국 드라마

- 인도에서 가장 좋아하는 한국 드라마는 '미스터 션샤인'(11.6%)이며, 다음은 '꽃보다 남자'(4.3%), '태양의 후예'(3.5%), '너도 인간이니?'(3.5%) 순으로 높은 선호도를 보임

그림10-33 선호하는 한국 드라마(Top 10)

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=371), 주관식 응답, 단위: %)



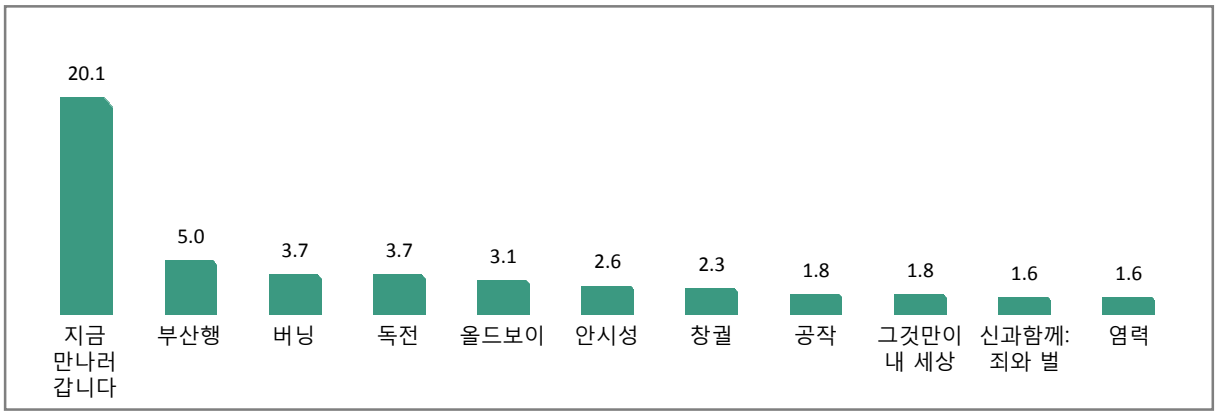

*Q. 귀하가 올해 시청한 한국 드라마 중 가장 좋아하는 것은 무엇입니까?*
**동순위로 인해 10개 이상의 항목이 그래프 상에 표기 되었음*

## 7. 선호하는 한국 영화

- 인도에서 올해 시청한 한국 영화 중 가장 좋아하는 영화는 '지금 만나러 갑니다'(20.1%)임
- 다음은 '부산행'(5.0%), '버닝'(3.7%), '독전'(3.7%) 순으로 나타남

그림10-34 선호하는 한국 영화(Top 10)

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=383), 주관식 응답, 단위: %)



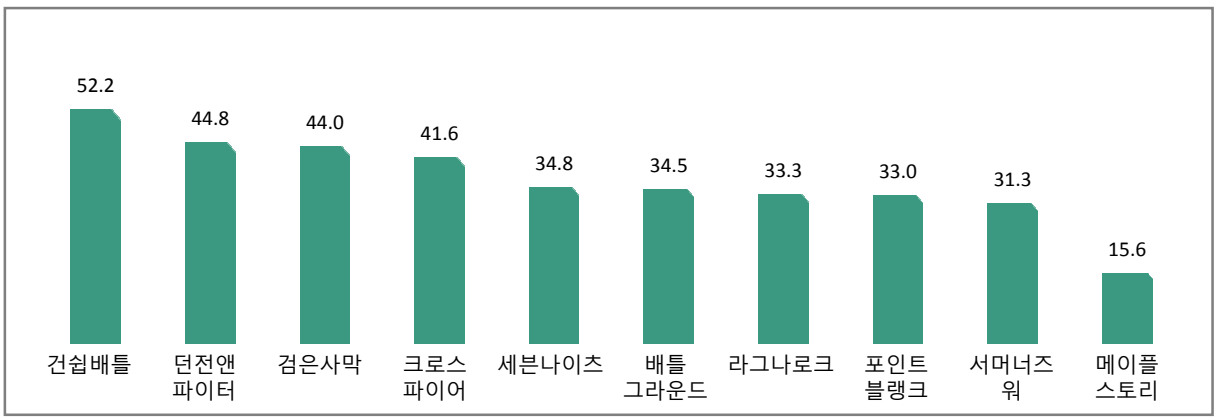

*Q. 귀하가 올해 시청한 한국 영화 중 가장 좋아하는 것은 무엇입니까?*
**동순위로 인해 10개 이상의 항목이 그래프 상에 표기 되었음*

## 8. 한국산 게임 인지율

- 인도에서 다음의 게임들을 한국산 게임으로 인지하고 있는지에 대해 조사한 결과, '건쉽 배틀'이 52.2%로, 50% 이상의 응답자들이 인지하고 있는 것으로 나타남
- 다음은 '던전 앤 파이터'(44.8%), '검은사막'(44.0%), '크로스파이어'(41.6%) 순임

그림10-35 한국산 게임 인지율

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=339), 복수응답, 단위: %)



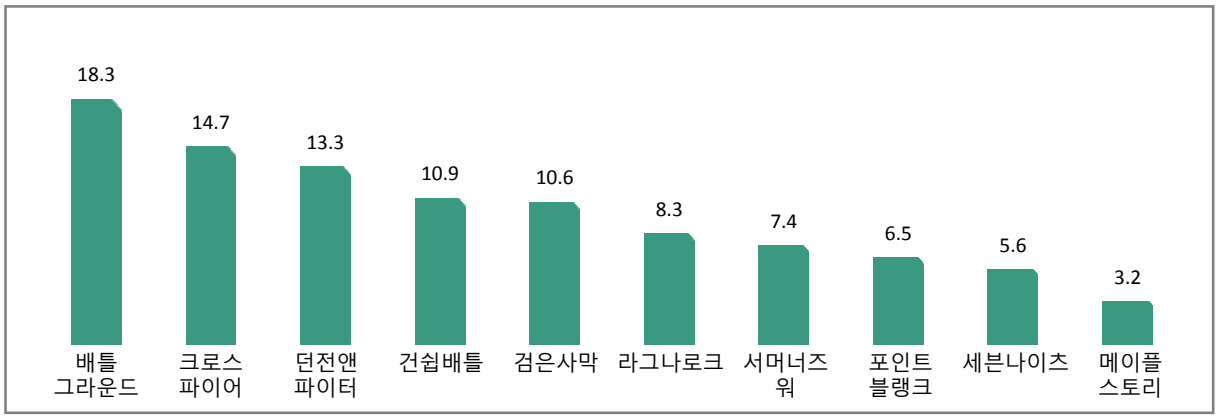

*Q. 다음 중 한국 게임이라고 알고 있는 게임을 모두 선택해주십시오.*

## 9. 선호하는 한국 게임

- 인도에서 가장 선호하는 한국 게임은 '배틀그라운드'(18.3%)이며, 다음은 '크로스파이어'(14.7%), '던전 앤 파이터'(13.3%) 순으로 높게 나타남

그림10-36 선호하는 한국 게임

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=339), 단위: %)



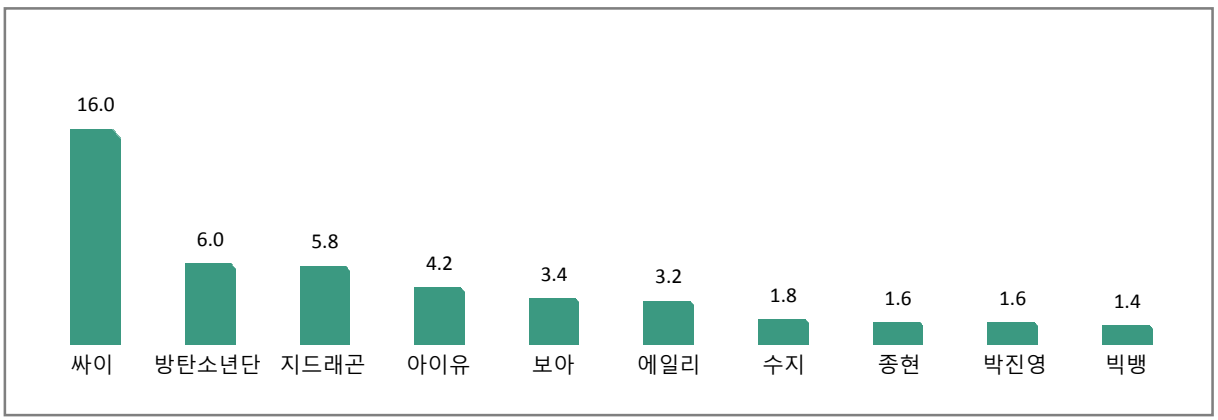

*Q. 다음의 한국 게임 중 가장 좋아하는 게임은 무엇입니까?*

## 10. 선호하는 한국 가수·그룹

- 인도에서 선호하는 한국 가수·그룹은 '싸이'가 16.0%로 가장 높게 나타남
- 다음은 '방탄소년단'(6.0%), '지드래곤'(5.8%), '아이유'(4.2%)의 순임

그림10-37 선호하는 한국 가수·그룹(Top 10)

(Base : 전체(n=500), 주관식 응답, 단위: %)



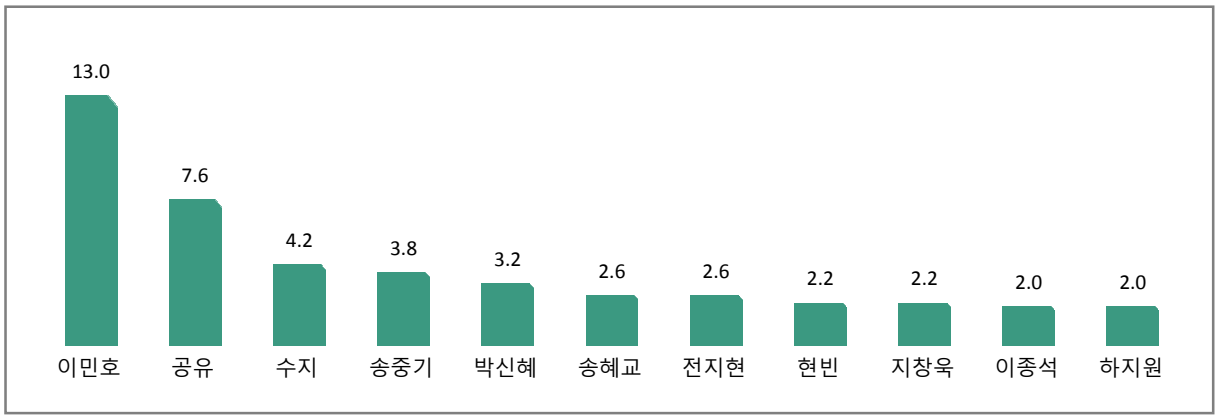

*Q. 귀하께서 현재 가장 좋아하는 한국 가수·그룹은 누구입니까?*

## 11. 선호하는 한국 배우

- 선호하는 한국 배우는 '이민호'가 13.0%로 가장 높음
- 다음은 '공유'(7.6%), '수지'(4.2%), '송중기'(3.8%) 순으로 응답됨

그림10-38 선호하는 한국 배우(Top 1.0)

(Base : 전체(n=500), 주관식 응답, 단위: %)



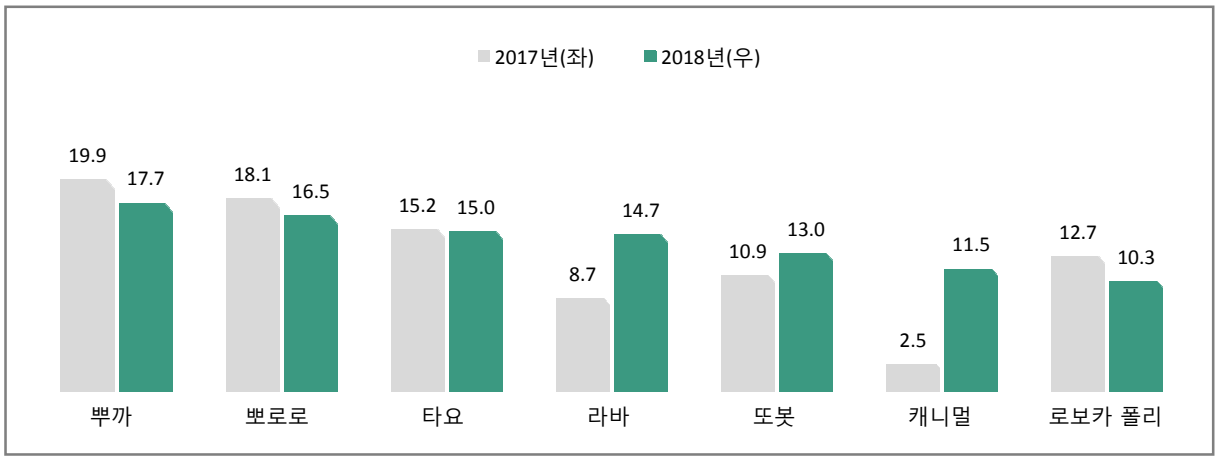

*Q. 귀하께서 현재 가장 좋아하는 한국 배우는 누구입니까?*
**동순위로 인해 10개 이상의 항목이 그래프 상에 표기 되었음*

## 12. 선호하는 한국 애니메이션 캐릭터

- 인도에서 가장 선호하는 한국 애니메이션 캐릭터는 '뿌까'(17.7%)임
- 다음으로 '뽀로로'(16.5%), '타요'(15.0%), '라바'(14.7%)의 순으로 높게 나타남

그림10-39 선호하는 한국 애니메이션 캐릭터

(Base : '17년 해당 콘텐츠 경험자(n=276), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=339), 단위: %)



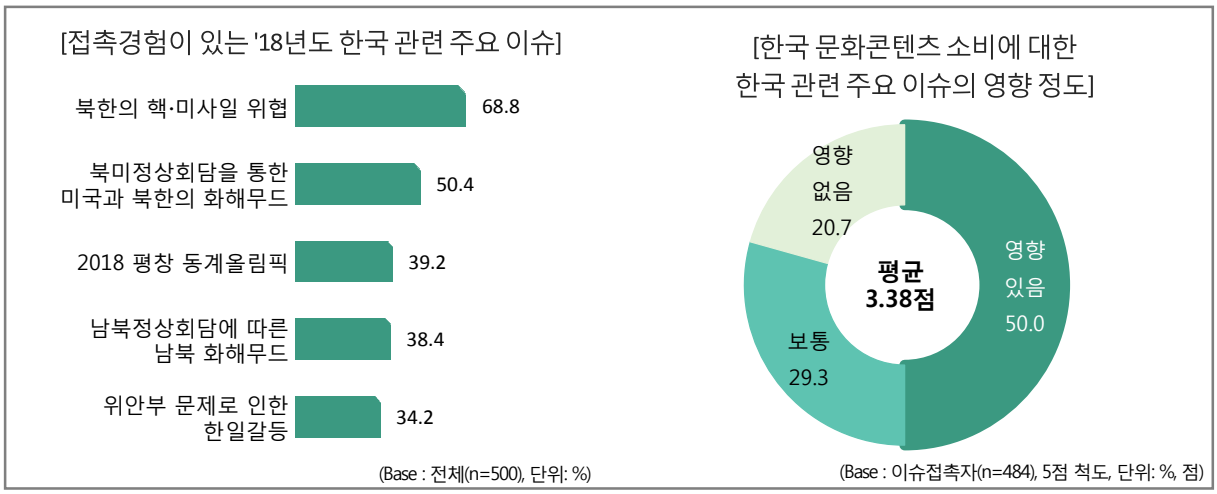

*Q. 귀하께서 선호하는 한국 애니메이션 캐릭터는 무엇입니까?*

# iv. 한류 효과

## 1. 한국 문화콘텐츠 소비에 대한 한국 관련 이슈 영향

- 인도에서는 한국 관련 주요 이슈 중 '북한의 핵·미사일 위협'(68.8%)을 가장 많이 접함
- 이러한 이슈가 본인의 한국 문화콘텐츠 소비에 영향을 미친다는 응답은 50.0%로 나타남

그림10-40 한국 문화콘텐츠 소비에 대한 한국 관련 이슈 영향

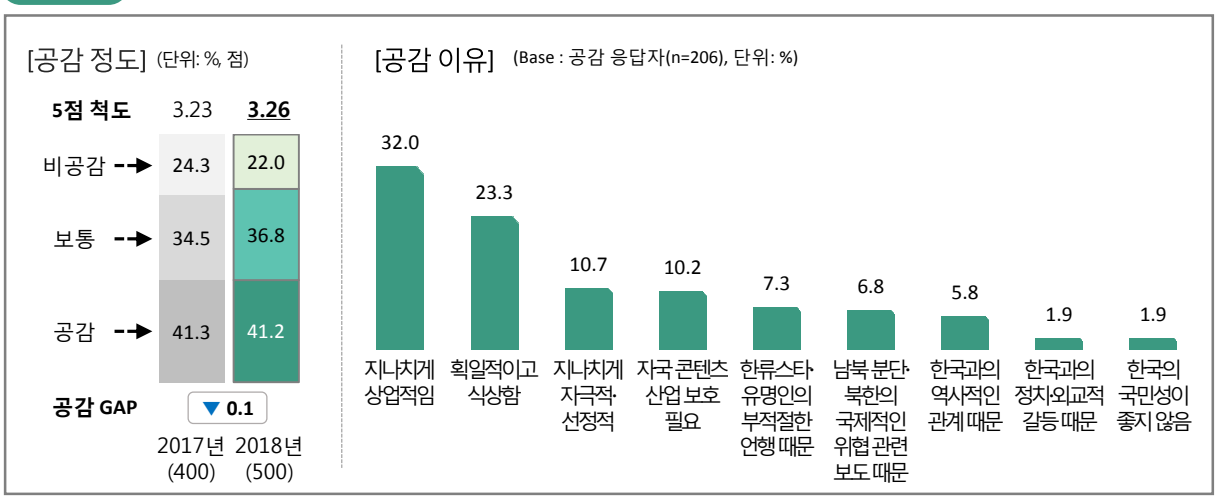



*Q. 귀하께서는 한국의 정치, 사회 및 역사 관련 이슈 중 한번이라도 들어본 것을 모두 선택해 주십시오.*
*Q. 귀하께서는 한국의 정치, 사회 및 역사 관련 이슈가 본인이 한국 문화콘텐츠를 소비하는데에 어느정도 영향을 미친다고 생각하십니까?*

## 2. 한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식과 원인

- 인도에서 한국 문화콘텐츠를 향한 부정적인 인식에 공감하는 비율은 41.2%로, '17년 대비 소폭 감소함
- 공감 이유로는 '지나치게 상업적임'(32.0%)이 가장 높게 나타남

그림10-41 한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식과 원인



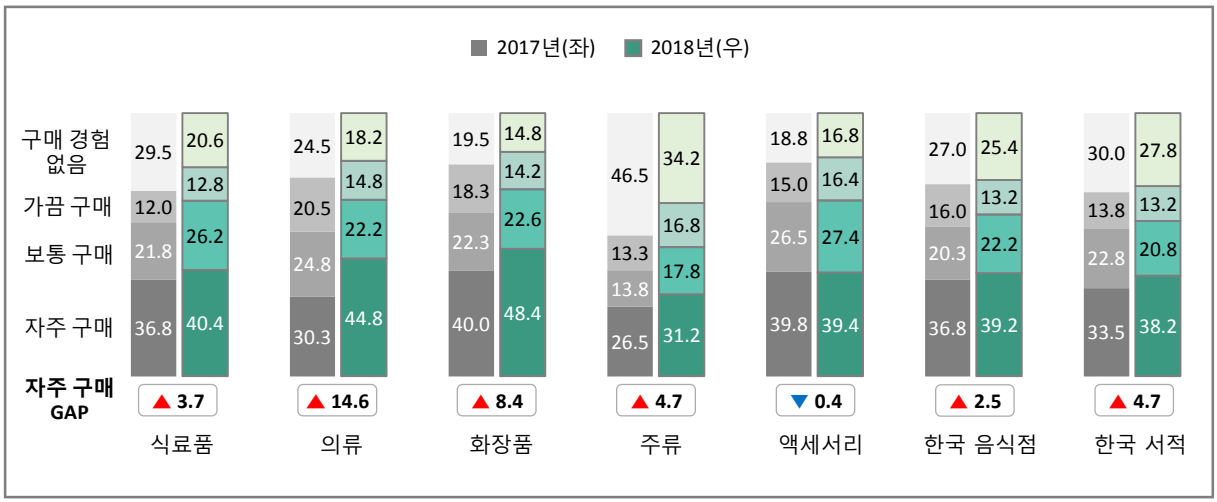

*Q. 최근 일부 국가에서 '한국 문화콘텐츠가 자국에서 인기를 끌고 있는 현상'에 대해 부정적으로 보는 인식에 대해 얼마나 공감하십니까?*
*(5점 척도 - 1,2점: 비공감/ 3점: 보통/ 4,5점: 공감)*
*Q. 한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식에 공감하는 이유는 무엇입니까?*

## 3. 저관여 한국 제품·서비스 구매 경험

- 인도의 최근 1년 내 한국 제품 구매 경험률은 '화장품'(85.2%)이 가장 높은 반면, '주류'(65.8%)의 구매 경험률은 상대적으로 매우 낮음
- '액세서리'를 제외한 모든 제품은 '17년 대비 구매 경험률이 상승함

그림10-42 저관여 한국 제품·서비스 구매 경험

(Base : '17년 전체(n=400), '18년 전체(n=500), 단위: %, 회)



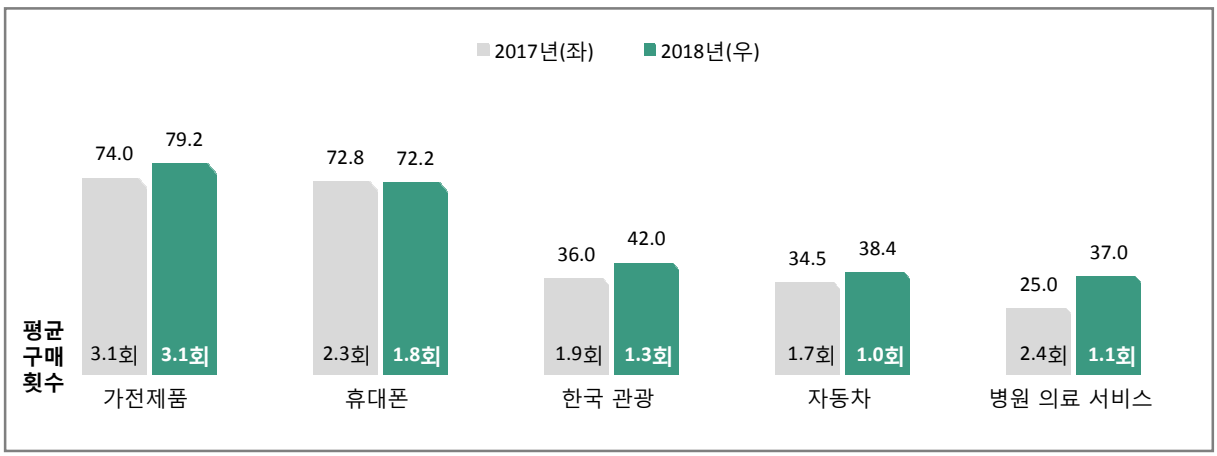

*Q. 귀하가 최근 1년간 한국산 제품을 얼마나 구매하였는지 다음 항목별로 귀하의 구매빈도와 가까운 곳에 응답해 주십시오.*

## 4. 고관여 한국 제품·서비스 구매 경험

- 최근 4년 내 한국산 제품·서비스 구매 경험은 '가전제품'이 79.2%로 가장 많으며, 평균 구매 횟수는 3.1회임
- 이어 '휴대폰'(72.2%), '한국 관광'(42.0%), '자동차'(38.4%)의 순으로 조사됨

그림10-43 고관여 한국 제품·서비스 구매 경험

(Base : '17년 전체(n=400), '18년 전체(n=500), 단위: %, 회)



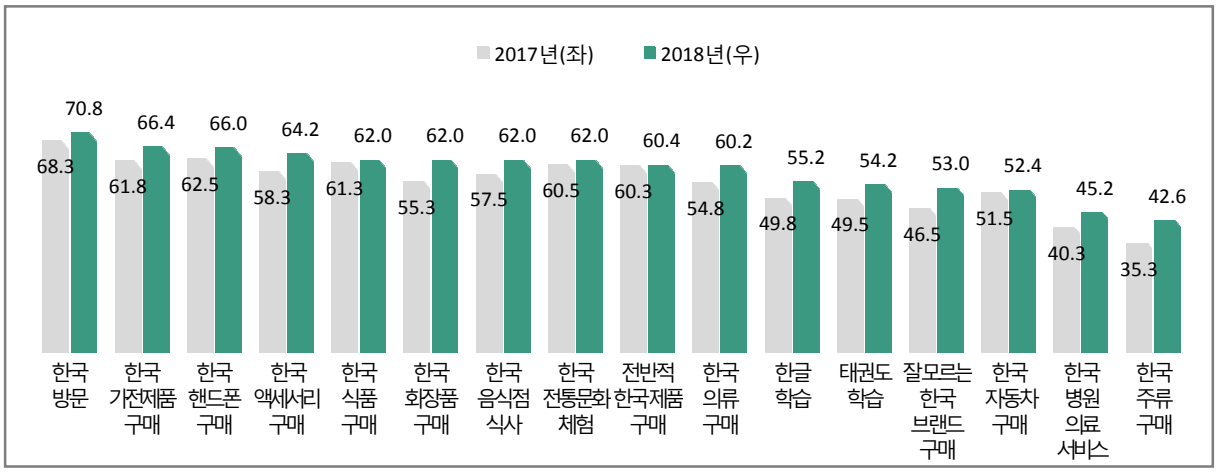

*Q. 귀하는 최근 4년 내에 다음의 한국산 제품서비스를 얼마나 구매 또는 방문하였습니까?*

## 5. 한국 제품·서비스 향후 이용 의향

- 인도에서 향후 한국 제품 및 서비스 이용 의향이 '17년 대비 대부분 상승한 가운데, '한국 방문'(70.8%)이 가장 높고, 다음은 '한국 가전제품 구매'(66.4%), '한국 핸드폰 구매' (66.0%), '한국 액세서리 구매'(64.2%) 순으로 나타남

그림10-44 한국 제품·서비스 향후 이용 의향

(Base : '17년 전체(n=400), '18년 전체(n=500), 단위: Top2%)



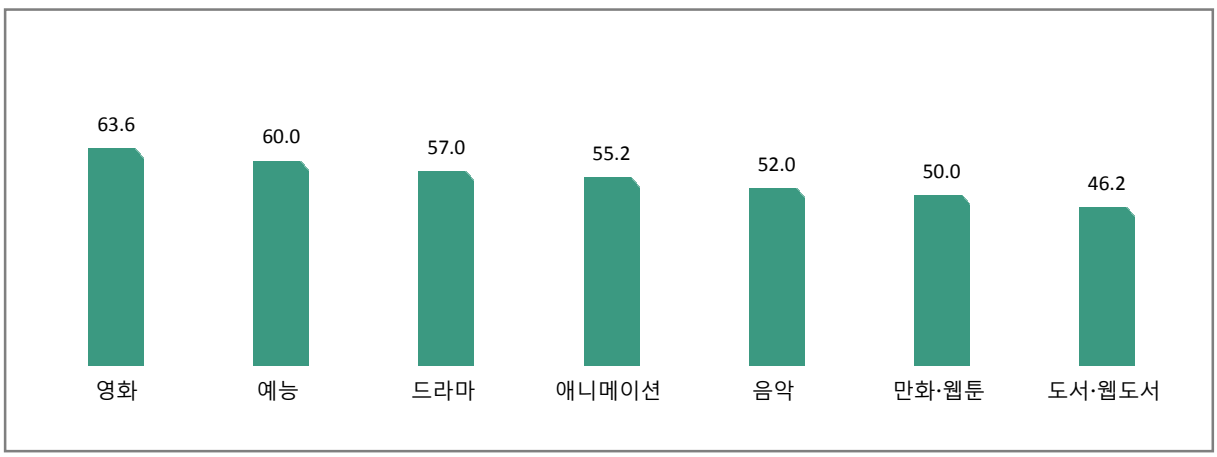

*Q 향후 한국산 제품 및 서비스에 대한 귀하의 향후 관심 및 구매의향이 어느 정도인지 항목별로 응답해 주십시오.*
*(5점 척도 - 1,2점: 부정/ 3점: 보통/ 4,5점: 긍정)*

## 6. 한국 문화콘텐츠 유료 이용 의향

- 향후 유료 이용 의향이 가장 높은 한국 문화콘텐츠는 '영화'(63.6%)이며, 10명 중 약 6명이 유료로 한국 영화를 이용할 의향이 있는 것으로 나타남
- 다음으로는 '예능'(60.0%), '드라마'(57.0%), '애니메이션'(52.2%) 등이 높게 나타남

그림10-45 한국 문화콘텐츠 유료 이용의향

(Base : 전체(n=500), 5점 척도, 단위: Top2%)



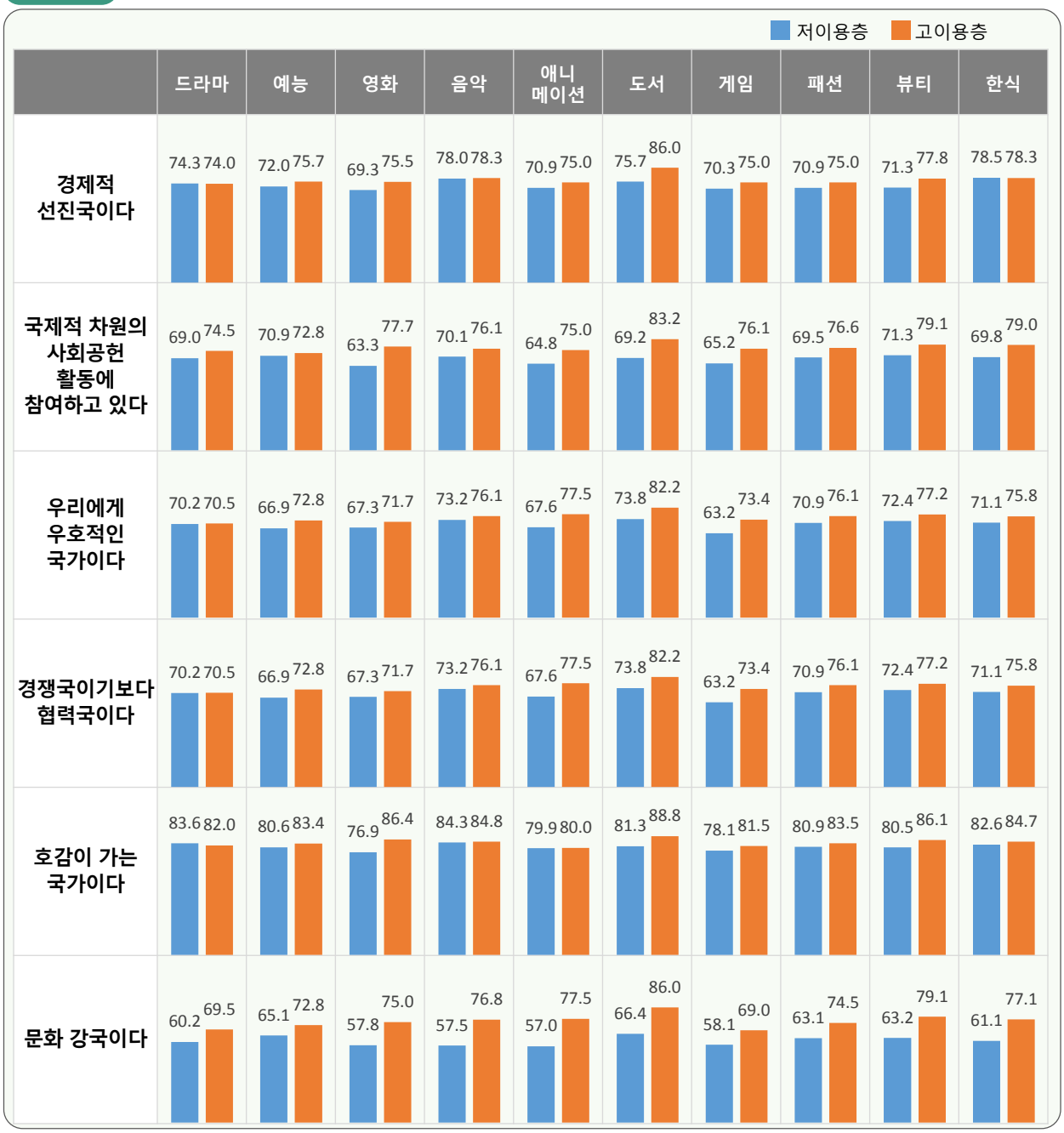

*Q 향후 한국 문화콘텐츠에 대한 귀하의 향후 관심 및 유료 이용 의향이 어느 정도인지 다음 각 항목별로 응답해 주십시오.*
*(5점 척도 - 1,2점: 부정/ 3점: 보통/ 4,5점: 긍정)*

## 7. 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 한국에 대한 인식

- 전반적으로 한국 문화콘텐츠 소비 비중이 높을수록 한국에 대한 긍정 인식이 높게 나타남
- 반면에 '문화 강국이다' 인식의 경우 문화콘텐츠 소비 비중이 비교적 낮고, 소비 비중에 따른 인식의 차이가 상대적으로 큼. 저이용층과 고이용층 간에 낮게는 10% 내외, 높게는 20% 이상의 인식 차이를 보임

그림10-46 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 한국에 대한 인식

(Base : 전체(n=500), 단위 : %)




| | 드라마 | 예능 | 영화 | 음악 | 애니메이션 | 도서 | 게임 | 패션 | 뷰티 | 한식 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 경제적 선진국이다 | 74.3 / 74.0 | 72.0 / 75.7 | 69.3 / 75.5 | 78.0 / 78.3 | 70.9 / 75.0 | 75.7 / 86.0 | 70.3 / 75.0 | 70.9 / 75.0 | 71.3 / 77.8 | 78.5 / 78.3 |
| 국제적 차원의 사회공헌 활동에 참여하고 있다 | 69.0 / 74.5 | 70.9 / 72.8 | 63.3 / 77.7 | 70.1 / 76.1 | 64.8 / 75.0 | 69.2 / 83.2 | 65.2 / 76.1 | 69.5 / 76.6 | 71.3 / 79.1 | 69.8 / 79.0 |
| 우리에게 우호적인 국가이다 | 70.2 / 70.5 | 66.9 / 72.8 | 67.3 / 71.7 | 73.2 / 76.1 | 67.6 / 77.5 | 73.8 / 82.2 | 63.2 / 73.4 | 70.9 / 76.1 | 72.4 / 77.2 | 71.1 / 75.8 |
| 경쟁국이기보다 협력국이다 | 70.2 / 70.5 | 66.9 / 72.8 | 67.3 / 71.7 | 73.2 / 76.1 | 67.6 / 77.5 | 73.8 / 82.2 | 63.2 / 73.4 | 70.9 / 76.1 | 72.4 / 77.2 | 71.1 / 75.8 |
| 호감이 가는 국가이다 | 83.6 / 82.0 | 80.6 / 83.4 | 76.9 / 86.4 | 84.3 / 84.8 | 79.9 / 80.0 | 81.3 / 88.8 | 78.1 / 81.5 | 80.9 / 83.5 | 80.5 / 86.1 | 82.6 / 84.7 |
| 문화 강국이다 | 60.2 / 69.5 | 65.1 / 72.8 | 57.8 / 75.0 | 57.5 / 76.8 | 57.0 / 77.5 | 66.4 / 86.0 | 58.1 / 69.0 | 63.1 / 74.5 | 63.2 / 79.1 | 61.1 / 77.1 |

*Q 귀하의 평소 한국 문화콘텐츠 시청량(이용량)은 평균 얼마나 됩니까?*
*Q 귀하께서는 평소 한국에 대해 어떻게 생각하십니까?*

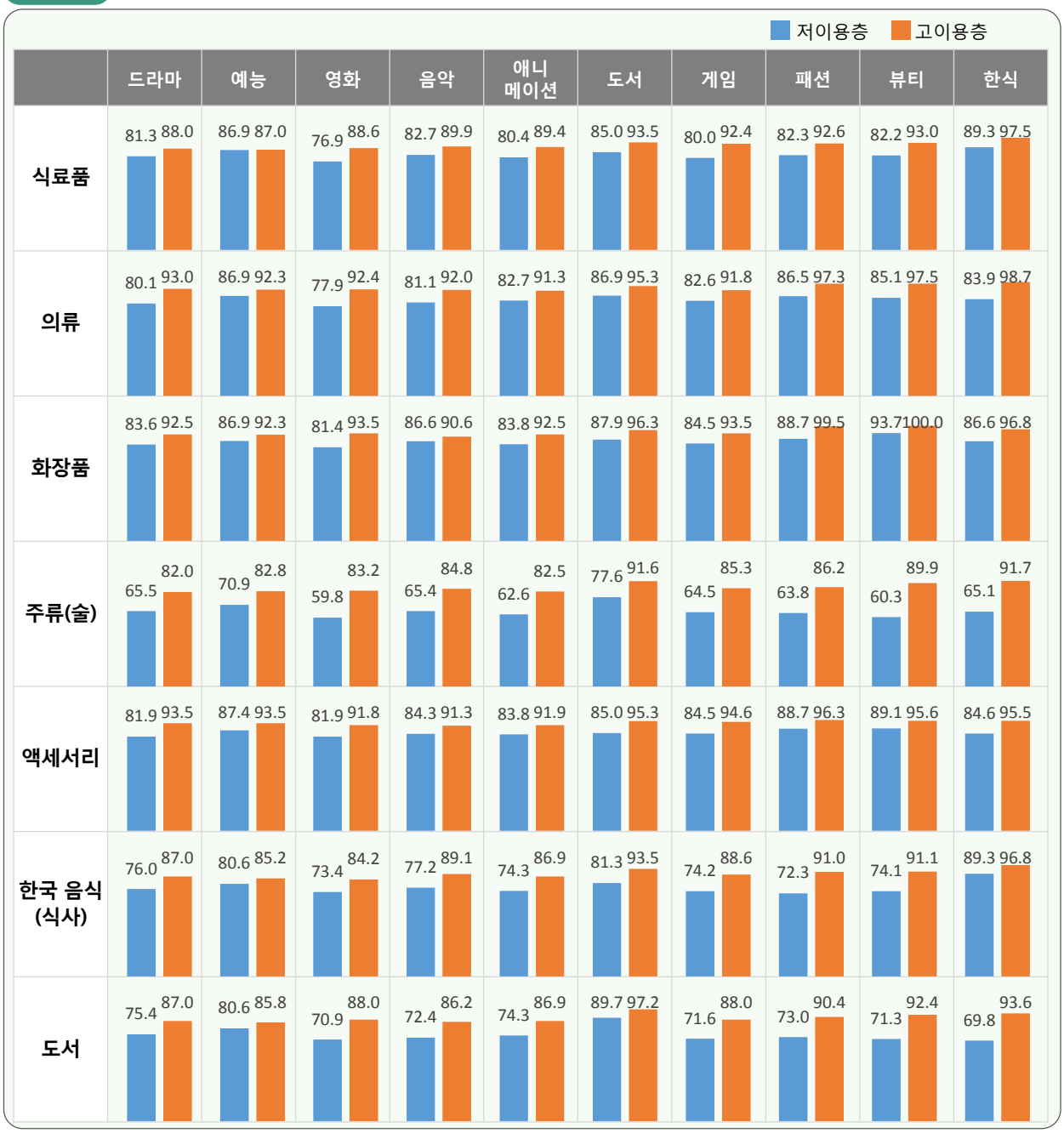
## 8. 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 구매 경험

### 1) 저관여 제품

- 전반적으로 한국 문화콘텐츠 소비 비중이 높을수록 최근 1년간 저관여 제품의 구매 경험률이 높게 나타남
- 특히, '도서', '게임', '패션', '뷰티', '한식' 콘텐츠 고이용층의 평균 구매 경험률이 높게 나타남

그림10-47 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 구매 경험 – 저관여 제품

(Base : 전체(n=500), 단위 : %)




| | 드라마 | | 예능 | | 영화 | | 음악 | | 애니메이션 | | 도서 | | 게임 | | 패션 | | 뷰티 | | 한식 | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 식료품 | 81.3 | 88.0 | 86.9 | 87.0 | 76.9 | 88.6 | 82.7 | 89.9 | 80.4 | 89.4 | 85.0 | 93.5 | 80.0 | 92.4 | 82.3 | 92.6 | 82.2 | 93.0 | 89.3 | 97.5 |
| 의류 | 80.1 | 93.0 | 86.9 | 92.3 | 77.9 | 92.4 | 81.1 | 92.0 | 82.7 | 91.3 | 86.9 | 95.3 | 82.6 | 91.8 | 86.5 | 97.3 | 85.1 | 97.5 | 83.9 | 98.7 |
| 화장품 | 83.6 | 92.5 | 86.9 | 92.3 | 81.4 | 93.5 | 86.6 | 90.6 | 83.8 | 92.5 | 87.9 | 96.3 | 84.5 | 93.5 | 88.7 | 99.5 | 93.7 | 100.0 | 86.6 | 96.8 |
| 주류(술) | 65.5 | 82.0 | 70.9 | 82.8 | 59.8 | 83.2 | 65.4 | 84.8 | 62.6 | 82.5 | 77.6 | 91.6 | 64.5 | 85.3 | 63.8 | 86.2 | 60.3 | 89.9 | 65.1 | 91.7 |
| 액세서리 | 81.9 | 93.5 | 87.4 | 93.5 | 81.9 | 91.8 | 84.3 | 91.3 | 83.8 | 91.9 | 85.0 | 95.3 | 84.5 | 94.6 | 88.7 | 96.3 | 89.1 | 95.6 | 84.6 | 95.5 |
| 한국 음식(식사) | 76.0 | 87.0 | 80.6 | 85.2 | 73.4 | 84.2 | 77.2 | 89.1 | 74.3 | 86.9 | 81.3 | 93.5 | 74.2 | 88.6 | 72.3 | 91.0 | 74.1 | 91.1 | 89.3 | 96.8 |
| 도서 | 75.4 | 87.0 | 80.6 | 85.8 | 70.9 | 88.0 | 72.4 | 86.2 | 74.3 | 86.9 | 89.7 | 97.2 | 71.6 | 88.0 | 73.0 | 90.4 | 71.3 | 92.4 | 69.8 | 93.6 |

* 구매 경험률 : 2점~5점 비율(%)

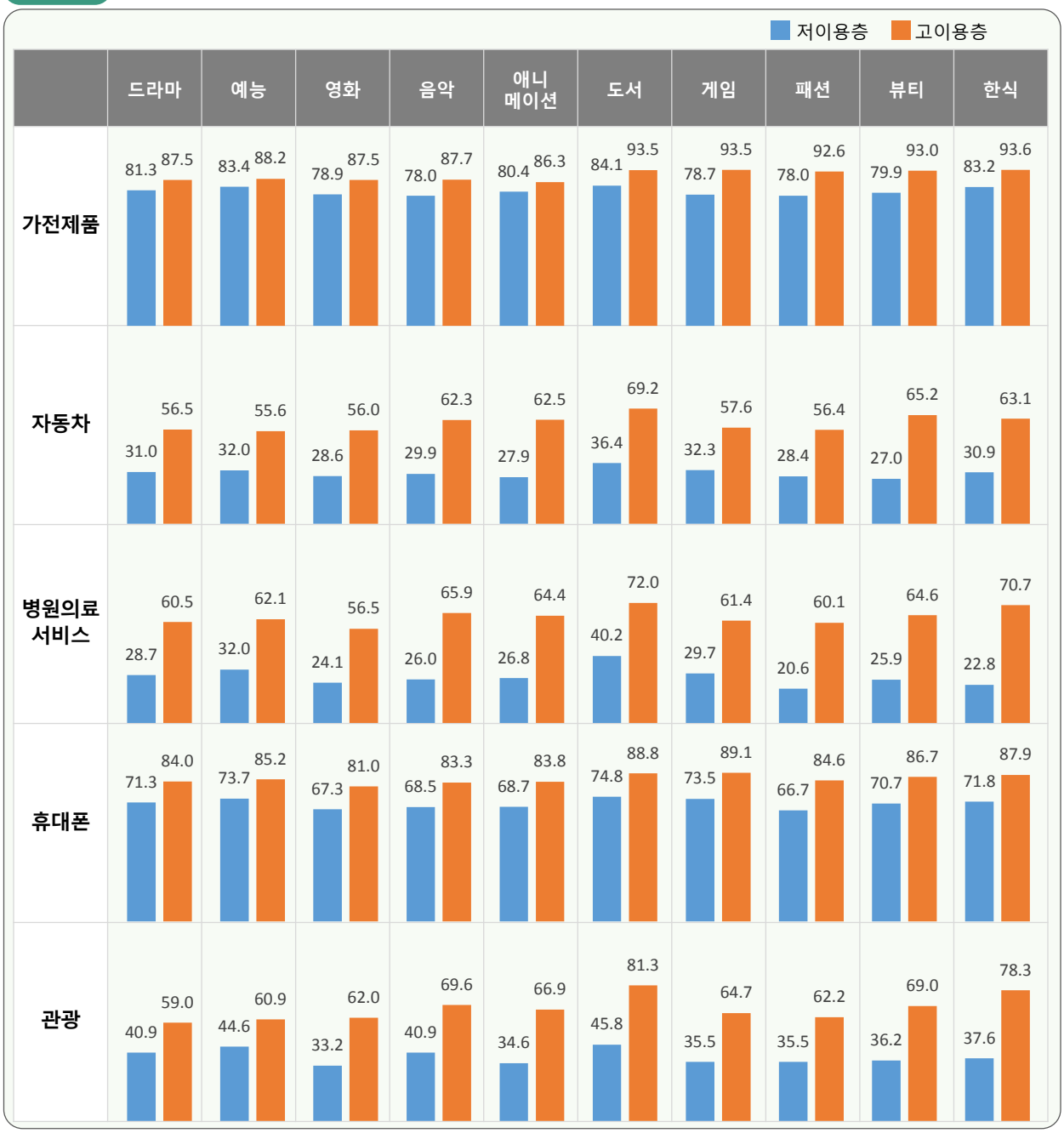
*Q. 귀하의 평소 한국 문화콘텐츠 시청량(이용량)은 평균 얼마나 됩니까?*
*Q. 귀하는 최근 1년간 한국산 제품을 얼마나 구매 하였는지 다음 항목별로 귀하의 구매빈도와 가까운 곳에 응답해 주십시오*
**한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 구매 경험률 분석*

## 2) 고관여 제품

- 전반적으로 한국 문화콘텐츠 소비 비중이 높을수록 최근 4년간 고관여 제품의 구매 경험률이 높게 나타남
- 특히, '도서', '뷰티', '한식' 고이용층의 평균 구매 경험률이 상대적으로 높게 나타남

그림10-48 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 구매 경험 – 고관여 제품

(Base : 전체(n=500), 단위 : %)




* 구매 경험률 : 구매 비율(%)

*Q 귀하의 평소 한국 문화콘텐츠 시청량(이용량)은 평균 얼마나 됩니까?*
*Q 귀하는 최근 4년 내에 다음의 한국산 제품/서비스를 얼마나 구매 또는 방문하셨습니까?*
** 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 구매 경험률 분석*

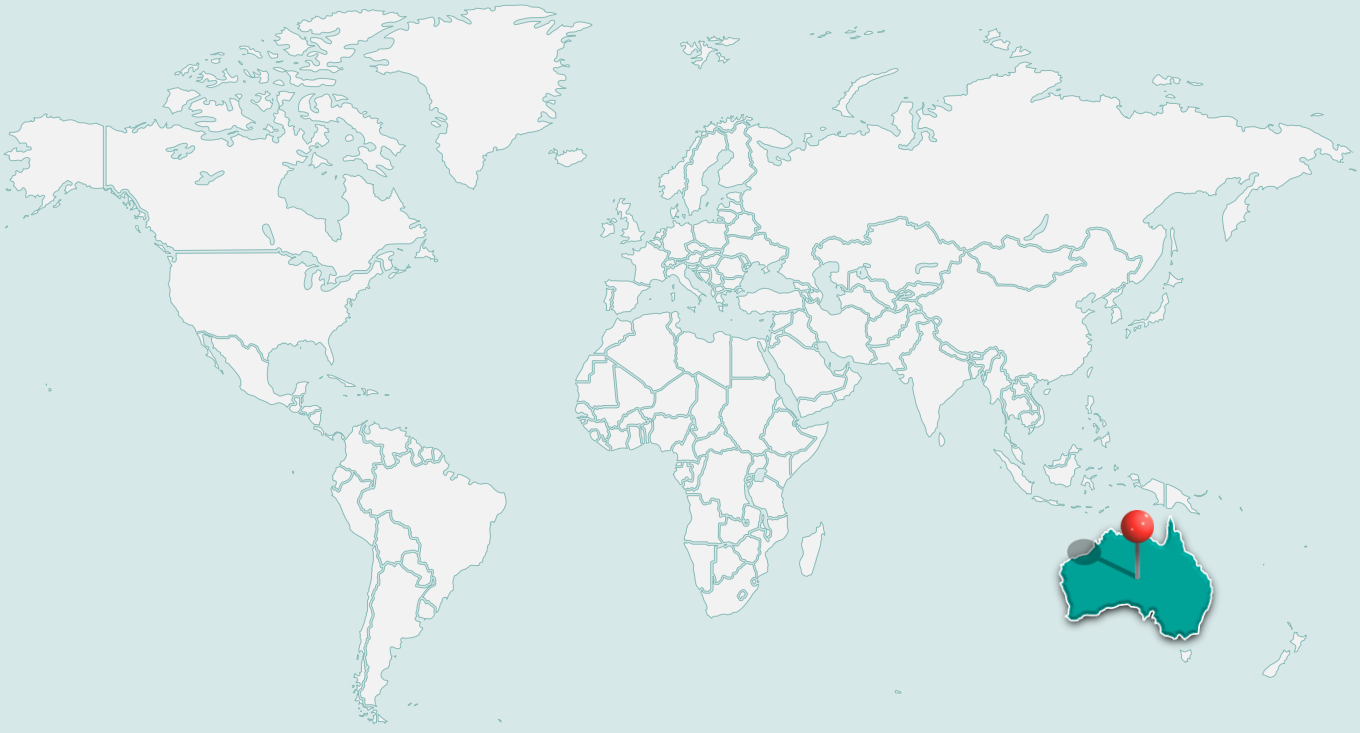
# v. 요약 및 결론

- 인도는 한국에 대한 인식 중 '호감이 가는 국가이다'(79.0%)에 대한 긍정 응답이 가장 높음
- 한국에 대한 '긍정 인식'은 82.4%로, 10명 중 약 8명이 한국에 긍정적 인식을 갖고 있음
- 인도에서 한국 하면 먼저 떠오르는 것은 'IT제품/브랜드', '영화', '뷰티 제품(화장품)' 등임
- 인도에서 가장 인기 있는 한국 제품·서비스·콘텐츠는 'IT제품/브랜드'이며, 이어서 '뷰티 제품(화장품)', '영화' 순으로 나타남
- 한국 문화콘텐츠에 대한 관심이 1년 전 대비 증가했다는 응답은 나의 관심도에서, 1년 후 증가할 것이라는 응답은 자국민에서 높았으며, 소비지출 의향은 '17년 대비 소폭 상승함
- 한국 문화콘텐츠를 접한 후 한국에 대한 인식 변화는 '긍정적'이 84.0%로 변화가 큼
- 인도에서 접할 기회가 많은 한국 문화콘텐츠는 '도서', '뷰티', '음악', '게임' 순으로 나타남
- 한국 동영상 콘텐츠는 주로 'OTT'와 'SNS'를 통해 접촉하고 있으며, 이를 시청하기 위한 다운로드·스트리밍 주 경로는 'Youtube'임
- 인도의 한국 문화콘텐츠 소비 비중은 '드라마'가 가장 높으며, 이어서 '예능', '도서', '게임' 순. 패션·뷰티·음식 동영상 콘텐츠 시청 빈도는 모두 60% 내외로 높은 수준임
- 한국 문화콘텐츠 호감도는 '드라마'가 가장 높고, 그 다음은 '음악', '예능', '한식' 순임. 대중적 인기는 '패션'이 가장 높으며, 이어서 '뷰티', '게임', '한식' 순으로 인기가 높음
- 드라마와 영화에서는 '스토리가 짜임새 있고 탄탄함', 예능에서는 '프로그램 컨셉 및 포맷 선호', 음악에서는 '후렴구·리듬 등의 중독성이 강함'이 가장 큰 인기요인임
- 애니메이션의 1순위 인기 요인은 '그림체, 색채, 그래픽 등 영상미 선호'이며, 도서는 '스토리 및 작화 선호', 게임은 '게임 플레이 방식·구성 선호'가 주요 요인임
- 한국 패션의 주요 인기 요인은 '우수한 품질'이며, 뷰티는 '다양한 제품 종류', 한식은 '맛이 있어서'가 가장 큰 인기 요인으로 조사됨
- 한국 드라마, 예능의 호감을 저해하는 주 요인은 '자막·더빙을 통한 시청 불편'이며, 영화, 음악, 애니메이션은 '한국어가 어렵고 생소함', 도서는 '자국어 번역 미흡'이 1순위 호감 저해 요인임
- 게임은 '비용이 많이 듦', 패션은 '다양하지 않은 사이즈', 뷰티는 '품질 대비 비싼 가격', 한식은 '식사 도구의 사용이 어려움'이 1순위 호감 저해 요인으로 응답됨
- 인도에서 가장 인기 있는 해외 콘텐츠는 '미국 드라마', '미국 예능', '미국 영화'임
- 가장 선호하는 한국 드라마는 '미스터 션샤인', 영화는 '지금 만나러 갑니다', 가수·그룹은 '싸이', 배우는 '이민호', 애니메이션 캐릭터는 '뿌까'로 조사됨
- 인도에서 한국산 게임으로 인지가 높은 게임은 '건쉽배틀'이며, 가장 선호하는 게임은 '배틀그라운드'임
- 한국과 관련 있는 주요 이슈 중 '북한의 핵·미사일 위협'에 대한 접촉이 가장 많았으며, 이러한 이유로 인해 본인의 한국 문화콘텐츠 소비에 영향이 있다는 응답은 50.0%로 조사됨
- 한국 문화콘텐츠를 향한 부정적인 인식에 공감하는 비율은 41.2%로 '17년 대비 비슷하며, 공감 이유로는 '지나치게 상업적임'이라는 의견이 가장 많음
- 최근 1년 내 저관여 한국 제품·서비스 구매 경험은 '화장품'이 가장 높으며, 최근 4년 내 고관여 제품·서비스 구매 경험은 '가전제품', '휴대폰', '한국 관광' 순으로 높음
- 향후 한국 제품·서비스 이용 의향은 '한국 방문'이 가장 높고, 유료 이용 의향이 높은 문화콘텐츠는 '영화', '예능', '드라마' 등으로 나타남

Chapter 11

# 국가별 결과 분석

## 호주



# Ⅰ. 한국 인식

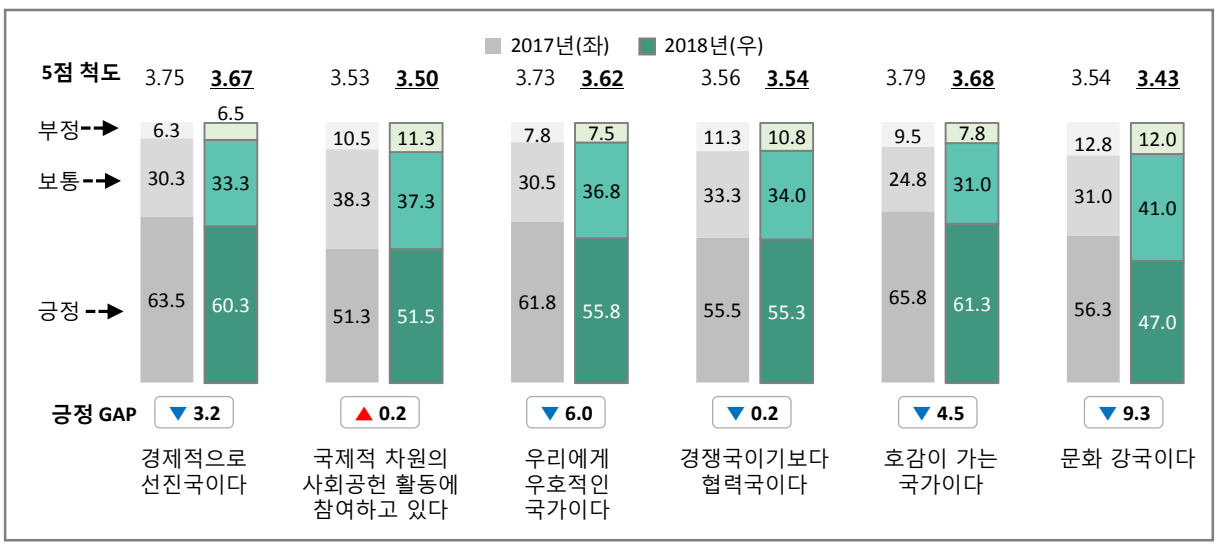
## 1. 한국에 대한 인식

### 1) 한국에 대한 인식

- 호주에서는 한국에 대한 인식 중 '호감이 가는 국가이다'에 대한 긍정 응답이 61.3%로 가장 높음
- '17년 대비 '국제적 차원의 사회공헌 활동에 참여하고 있다'를 제외한 모든 인식의 긍정 응답이 감소함

그림11-1 한국에 대한 인식

(Base : '17년 전체(n=400), '18년 전체(n=400), 5점 척도, 단위: %, 점)



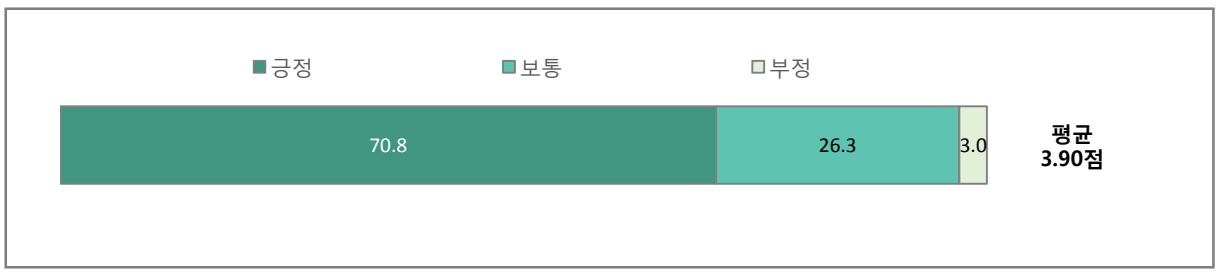

*Q 귀하께서는 평소 한국에 대해 어떻게 생각하십니까? 한국에 대한 설명을 읽으시고, 귀하께서 동의하는 정도를 선택해 주십시오*
*(5점 척도 - 1,2점: 부정/3점: 보통/4,5점: 긍정)*

### 2) 한국에 대한 전반적인 인식

- 호주에서는 한국에 대한 '긍정 인식'이 70.8%로, 10명 중 약 7명이 긍정적 이미지를 갖고 있는 것으로 나타남

그림11-2 한국에 대한 전반적인 인식

(Base : 전체(n=400), 5점 척도, 단위: %, 점)



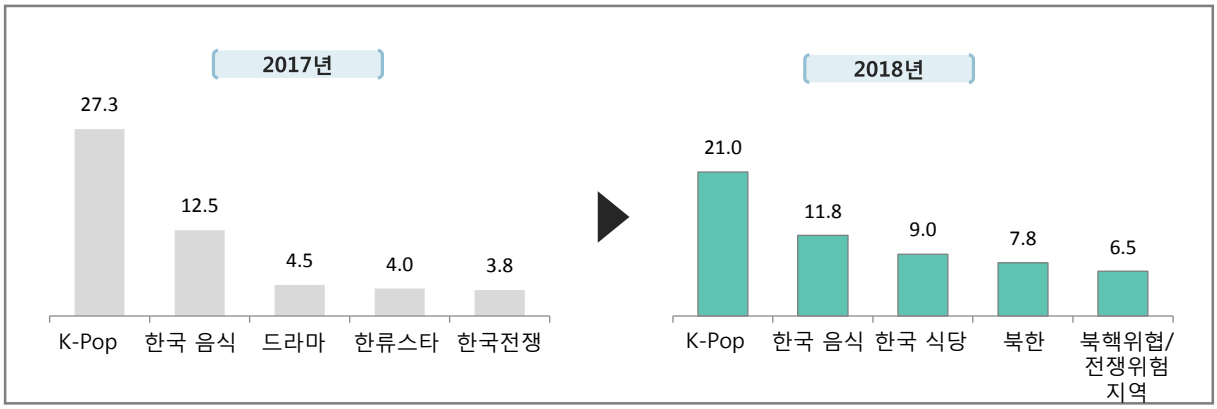

*Q 귀하의 한국에 대한 전반적인 인식은 어떠합니까?*
*(5점 척도 - 1,2점: 부정/3점: 보통/4,5점: 긍정)*

## 2. 한국 연상 이미지

- 한국 하면 가장 먼저 떠오르는 것은 'K-Pop'(21.0%)이며, 다음은 '한국 음식'(11.8%), '한국 식당'(9.0%) 순으로 나타남
- '17년에도 'K-Pop'에 관한 인식이 가장 높았으나 '18년에는 그 비율이 감소하였고, '한국 음식'에 대한 연상은 소폭 감소함

그림11-3 한국 연상 이미지(Top 5)

(Base : '17년 전체(n=400), '18년 전체(n=400), 단위: %)



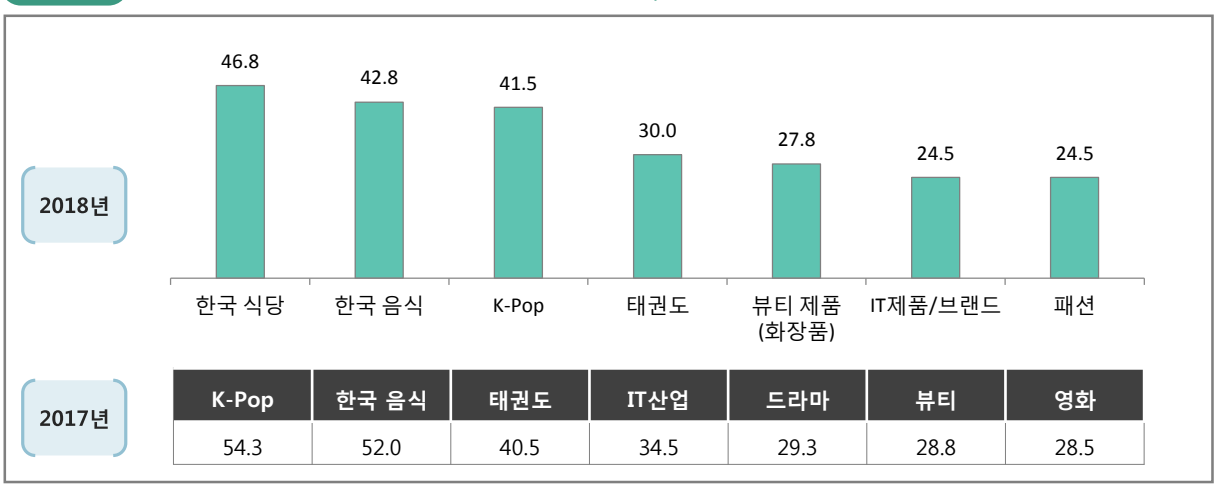

*Q. 귀하께서 한국에 대해 생각해 본다면, 가장 먼저 떠오르는 것은 무엇입니까?*

## 3. 자국에서 인기 있는 한국 제품·서비스·콘텐츠

- 가장 인기 있는 한국 제품·서비스·콘텐츠는 '한국 식당'(46.8%)이며, 다음은 '한국 음식'(42.8%), 'K-Pop'(41.5%) 순으로 응답됨
- '17년에는 'K-Pop'에 대한 인기가 54.3%로 가장 높았으나 '18년에는 다소 하락한 반면, 한국 음식과 식당에 대한 높은 관심이 확인됨

그림11-4 자국에서 인기 있는 한국제품·서비스·콘텐츠(Top 7)

(Base : '17년 전체(n=400), '18년 전체(n=400), 복수응답, 단위: %)




2017년

| K-Pop | 한국 음식 | 태권도 | IT산업 | 드라마 | 뷰티 | 영화 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 54.3 | 52.0 | 40.5 | 34.5 | 29.3 | 28.8 | 28.5 |

*Q. 다음 중 귀하의 국가에서 인기 있다고 생각하는 '한국 제품·서비스·콘텐츠'를 모두 선택해 주십시오*

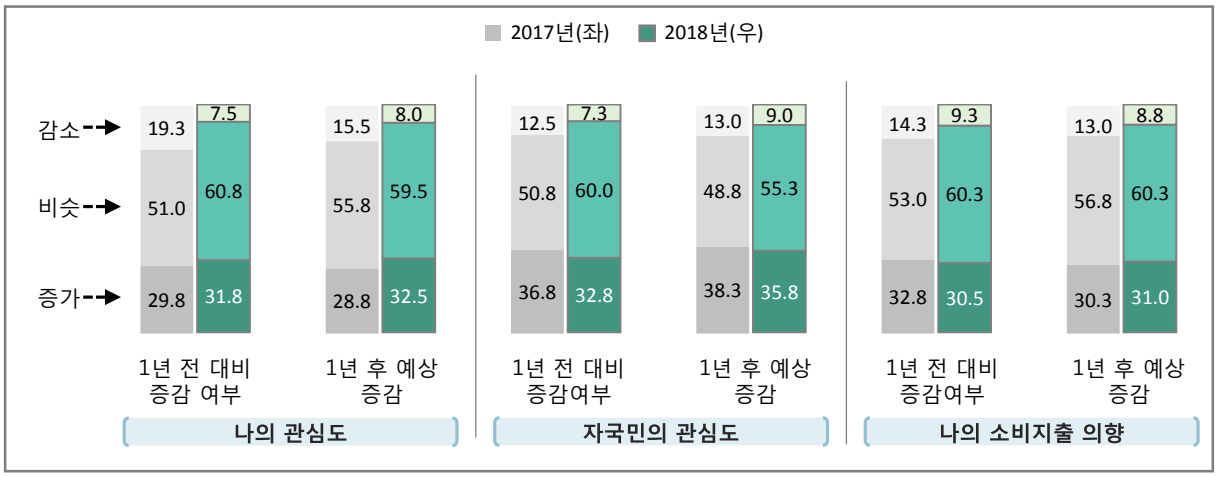
*'한국식당'은 '17년 조사에 포함되지 않음

## 4. 한국 문화콘텐츠 관심도

- 한국 문화콘텐츠에 대한 관심이 1년 전 대비 증가했다는 응답은 본인 31.8%, 자국민 32.8%이며, 1년 후 증가할 것이라는 응답은 본인 32.5%, 자국민 35.8%로 나타남
- 한국 문화콘텐츠 소비지출 의향이 1년 전 대비 증가했다는 응답은 30.5%, 1년 후 증가할 것이라는 응답은 31.0%로, 향후 소비지출 의향이 더 높은 것으로 조사됨

그림11-5 한국 문화콘텐츠 관심도

(Base : '17년 전체(n=400), '18년 전체(n=400), 5점 척도, 단위: %)



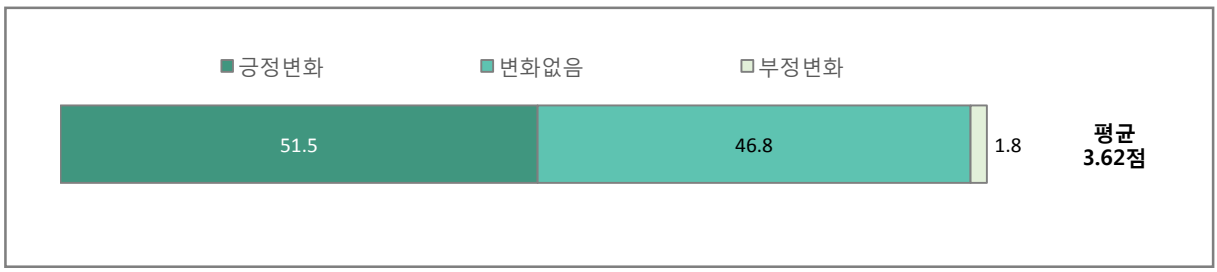

*Q. 한국 문화콘텐츠에 대한 관심도와 관련한 질문을 읽고, 귀하의 생각과 일치하는 것을 선택해 주십시오*
*(5점 척도 - 1,2점: 감소/3점: 비슷/4,5점: 증가)*

## 5. 한국 문화콘텐츠 경험 후 한국에 대한 인식 변화

- 한국 문화콘텐츠를 접한 이후 한국에 대한 인식이 '긍정적'으로 변화했다는 응답은 51.5%로, 10명 중 약 5명에 해당함

그림11-6 한국 콘텐츠 경험 후 한국에 대한 인식 변화

(Base : 전체(n=400), 5점 척도, 단위: %, 점)




*Q. 귀하가 한국 문화콘텐츠를 접한 이후, 귀하의 한국에 대한 전반적인 인식은 어떻게 변화했습니까?*
*(5점 척도-1,2점: 부정변화/3점: 변화없음/4,5점: 긍정변화)*

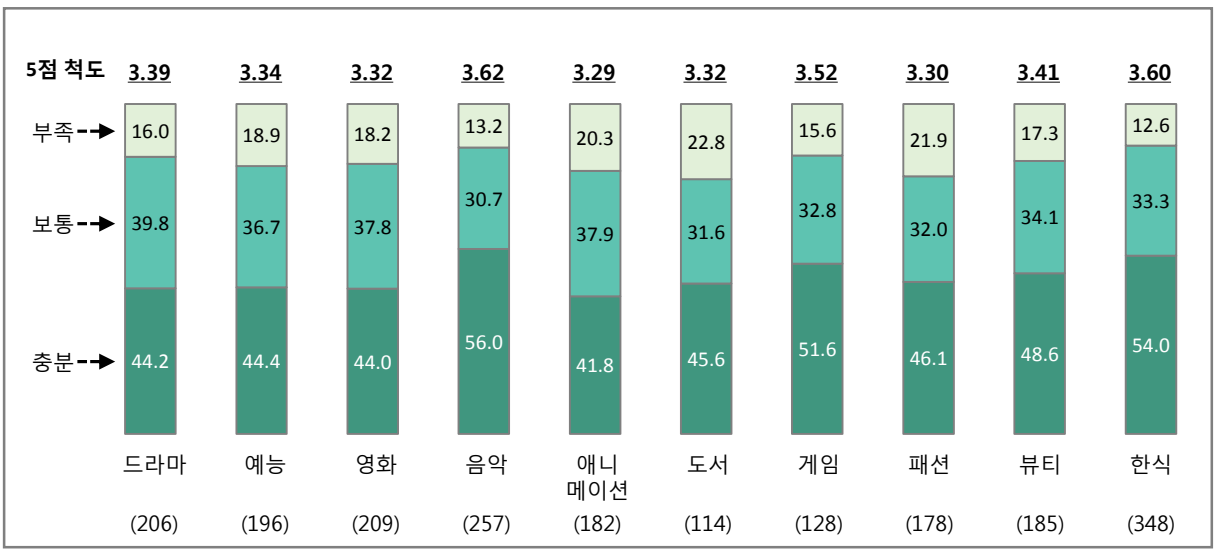
# ii. 한류 소비

## 1. 한국 문화콘텐츠에 대한 접촉 기회

- 호주에서 접할 기회가 충분한 한국 문화콘텐츠는 '음악'(56.0%)과 '한식'(54.0%), '게임'(51.6%)이 50% 이상으로 높게 나타났고, 다음은 '뷰티'(48.6%), '패션'(46.1%) 순으로 응답됨
- '도서'에 대한 접촉 기회 부족은 22.8%로, 상대적으로 높게 나타남

그림11-7 한국 문화콘텐츠에 대한 접촉 기회

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 5점 척도, 단위: %, 점)




*Q. 귀하께서는 한국 문화콘텐츠를 접할 수 있는 기회가 얼마나 충분하다고 생각하십니까?*
*(5점 척도-1,2점:부족/3점:보통/4,5점:충분, ()는 응답자수)*
** '17년에는 '패션/뷰티', '애니메이션/만화/캐릭터'를 통합해 조사.*
*'18년에는 '패션'과 '뷰티'는 분리, '애니메이션'만 한 분야로 분리해 조사. '만화'는 '도서'로 편입*

## 2. 한국 문화콘텐츠 접촉 경로

- 한국 문화콘텐츠는 주로 'OTT'와 '한국 사이트'를 통한 접촉이 많음

표11-1 한국 문화콘텐츠 접촉 경로(Top 2)

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 드라마 | 예능 | 영화 | 음악 | 애니메이션 | 도서 | 게임 | 패션 | 뷰티 | 한식 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 사례수 | | (206) | (196) | (209) | (257) | (182) | (114) | (128) | (178) | (185) | (348) |
| '18년 | 1위 | OTT | OTT | OTT | 온라인·모바일 플랫폼 | OTT | 한국 사이트/App | 온라인 플레이 | 한국 사이트 | 한국 사이트 | 자국 오프라인 매장·식당 |
| | | 73.8 | 72.4 | 61.2 | 77.0 | 72.0 | 49.1 | 51.6 | 45.5 | 41.6 | 72.1 |
| | 2위 | TV | TV | TV | SNS | TV | 자국 사이트/App | 모바일 플레이/인터넷 사이트 동영상 시청 | 자국 사이트 | 자국 사이트 | 자국 사이트 |
| | | 34.5 | 37.2 | 33.0 | 38.5 | 29.1 | 36.8 | 37.5 | 41.6 | 32.4 | 23.6 |
| 사례수 | | (189) | (185) | (195) | (273) | (181) | (100) | (135) | (161) | | (330) |
| '17년 | 1위 | 무료 온라인·모바일 스트리밍 | 무료 온라인·모바일 스트리밍 | 무료 온라인·모바일 스트리밍 | 무료 온라인·모바일 스트리밍 | 무료 온라인·모바일 스트리밍 | 한국 온라인 사이트 | 온라인 플레이 | 자국 온라인 사이트 | | 자국 오프라인 |
| | | 55.0 | 59.5 | 49.7 | 57.5 | 58.6 | 65.0 | 68.9 | 65.2 | | 70.6 |
| | 2위 | TV | TV | TV | TV | 유료 온라인·모바일 스트리밍 | 자국 오프라인 | 인터넷 사이트 동영상 시청 | 오프라인 | | 자국 온라인 사이트 |
| | | 46.6 | 48.6 | 43.6 | 47.3 | 46.4 | 44.0 | 52.6 | 54.7 | | 36.4 |

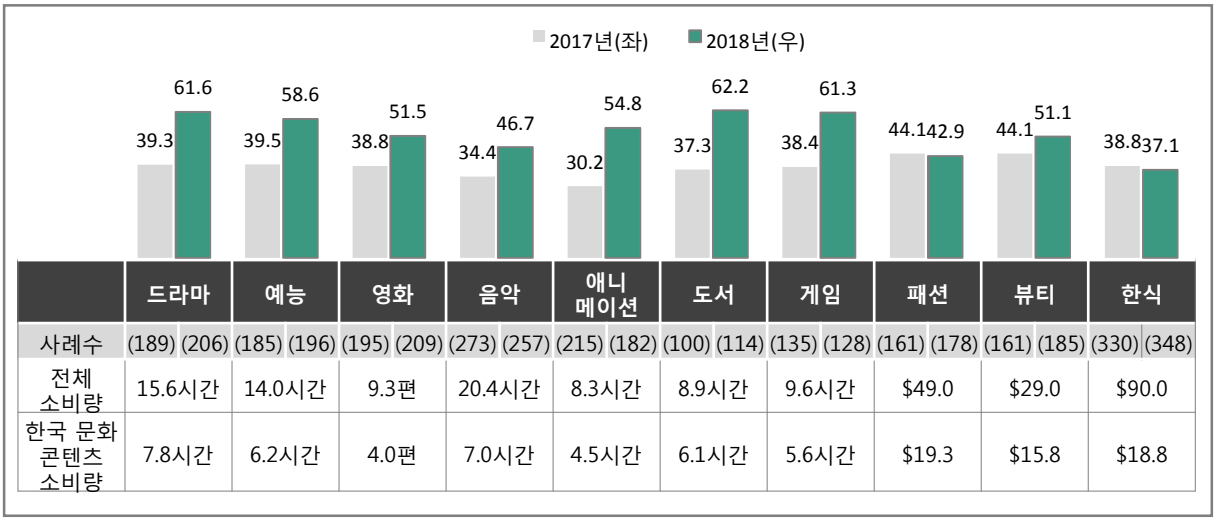
*Q 귀하께서 평소 한국 문화콘텐츠를 접하는 경로를 모두 선택해 주십시오*
** '17년에는 '패션/뷰티', '애니메이션/만화/캐릭터'를 통합해 조사.*
*'18년에는 '패션'과 '뷰티'는 분리, '애니메이션'만 한 분야로 분리해 조사. '만화'는 '도서'로 편입*

## 3. 한국 문화콘텐츠 소비 비중

- 호주의 한국 문화콘텐츠 소비 비중은 '도서'가 62.2%로 가장 높으며, 다음은 '드라마'(61.6%), '게임'(61.3%) 순으로 나타남
- 대부분의 한국 문화콘텐츠 소비 비중이 '17년 대비 증가하였으나, '패션'과 '한식'은 소폭 하락함

그림11-8 한국 문화콘텐츠 소비 비중

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)




| | 드라마 | | 예능 | | 영화 | | 음악 | | 애니메이션 | | 도서 | | 게임 | | 패션 | | 뷰티 | | 한식 | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 사례수 | (189) | (206) | (185) | (196) | (195) | (209) | (273) | (257) | (215) | (182) | (100) | (114) | (135) | (128) | (161) | (178) | (161) | (185) | (330) | (348) |
| 전체 소비량 | 15.6시간 | | 14.0시간 | | 9.3편 | | 20.4시간 | | 8.3시간 | | 8.9시간 | | 9.6시간 | | $49.0 | | $29.0 | | $90.0 | |
| 한국 문화콘텐츠 소비량 | 7.8시간 | | 6.2시간 | | 4.0편 | | 7.0시간 | | 4.5시간 | | 6.1시간 | | 5.6시간 | | $19.3 | | $15.8 | | $18.8 | |

*Q 귀하의 평소 한국 문화콘텐츠 시청량·소비량은 얼마나 됩니까? * 소비 비중 = 한국 문화콘텐츠 월평균 소비량 / 월평균 총소비량 X 100*
** '17년에는 '패션/뷰티', '애니메이션/만화/캐릭터'를 통합해 조사.*
*'18년에는 '패션'과 '뷰티'는 분리, '애니메이션'만 한 분야로 분리해 조사. '만화'는 '도서'로 편입*

# 4. 한국 문화콘텐츠 이용 관련 기타 조사

## 1) 한국 문화콘텐츠 다운로드·스트리밍 이용 경로

- 한국 동영상 콘텐츠를 시청하기 위해 주로 이용하는 곳은 'Youtube'이며, 다음은 'Netflix'를 많이 이용함
- 게임의 경우 'App Store(Apple)'와 'Google Play'를 주로 이용하고 있음

표11-2 한국 문화콘텐츠 다운로드·스트리밍 이용 경로(Top 2)

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | 드라마 | 예능 | 영화 | 애니메이션 | 게임(모바일) |
|---|---|---|---|---|---|
| 사례수 | (152) | (142) | (128) | (131) | (48) |
| 1위 | Youtube | Youtube | Youtube | Youtube | App Store(Apple) |
| | 64.5 | 74.6 | 59.4 | 63.4 | 54.2 |
| 2위 | Netflix | Netflix | Netflix | Netflix | Google Play |
| | 52.6 | 43.0 | 53.9 | 36.6 | 41.7 |

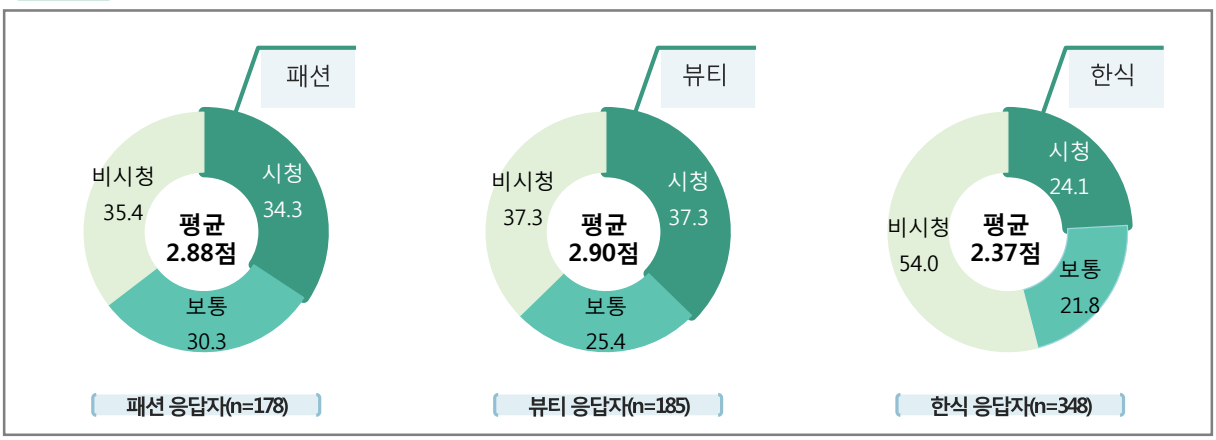
*Q.귀하께서 한국 콘텐츠를 시청하기 위해 다운로드·스트리밍을 주로 이용하는 곳을 모두 선택해 주십시오*

## 2) 한국 패션·뷰티·음식 동영상 시청 빈도

- 평소 한국 '뷰티' 동영상 시청 빈도는 37.3%로, 10명 중 약 4명이 평소 '뷰티' 콘텐츠를 자주 시청하고 있음
- '패션' 콘텐츠는 34.3%, '한식' 콘텐츠는 24.1%가 평소 자주 시청함

그림11-9 한국 패션·뷰티·음식 동영상 시청 빈도

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %, 점)




*Q.귀하께서는 평소 온라인/모바일을 통해 한국 패션/뷰티/한식 동영상을 얼마나 자주 시청하십니까?*
*(5점 척도 - 1점[전혀 시청안함], 2점[거의 시청안함]:비시청 / 3점[종종 시청]:보통/ 4점[자주 시청], 5점[매일 시청]:시청)*

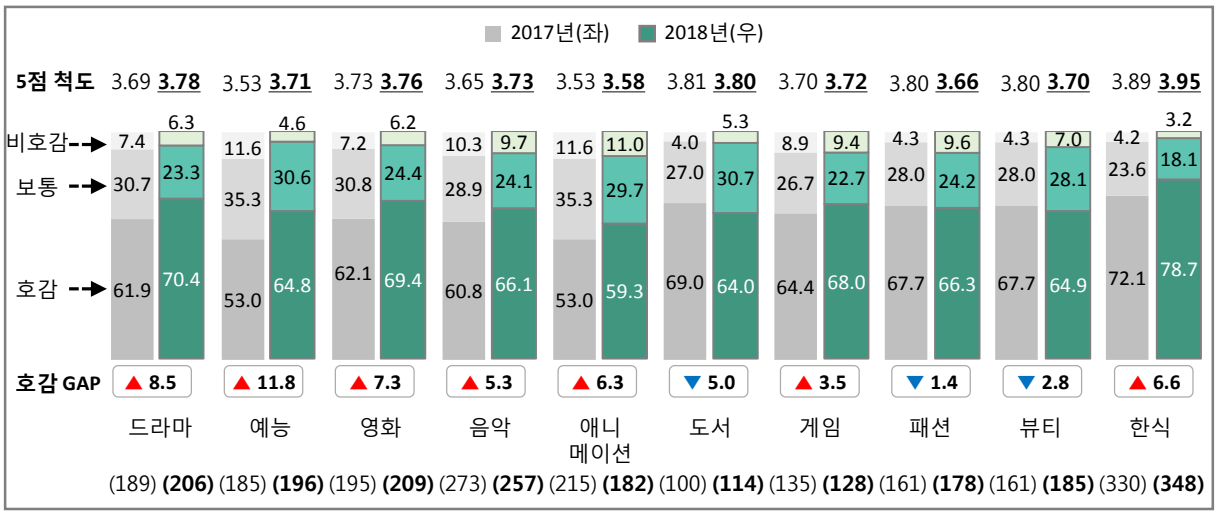
# iii. 한류 선호

## 1. 한국 문화콘텐츠 호감도

- 최근 이용한 한국 문화콘텐츠에 대한 호감도는 '한식'(78.7%)이 가장 높게 나타났으며, 다음은 '드라마'(70.4%), '영화'(69.4%) 순으로 나타남
- '도서', '패션', '뷰티'에 대한 호감도가 '17년 대비 하락함

그림11-10 한국 문화콘텐츠 호감도

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 5점 척도, 단위: %, 점)



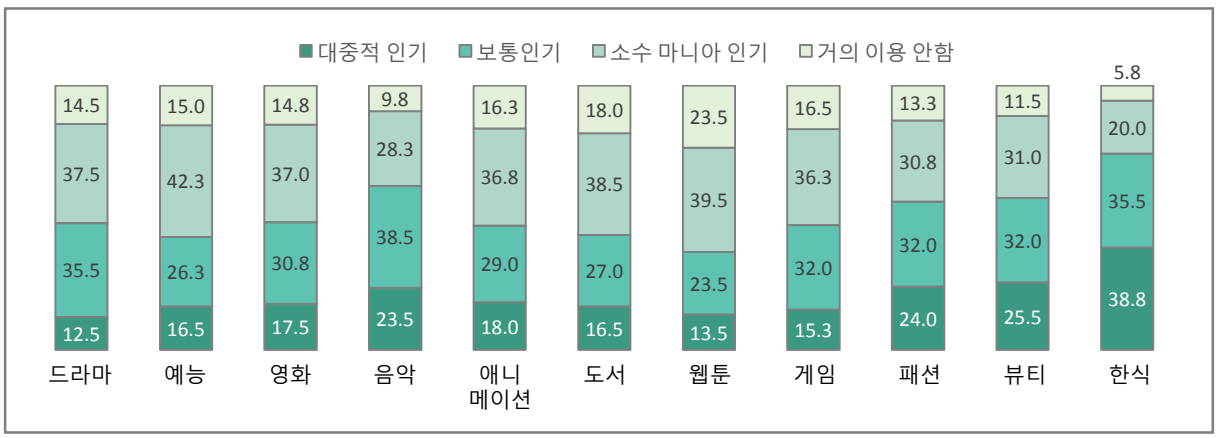

*Q. 귀하께서는 최근 이용하신 한국 콘텐츠가 전반적으로 얼마나 마음에 드십니까?(5점 척도-1,2점: 비호감/ 3점: 보통/ 4,5점: 호감)*
** '17년에는 '패션/뷰티', '애니메이션/만화/캐릭터'를 통합해 조사.*
*'18년에는 '패션'과 '뷰티'는 분리, '애니메이션'만 한 분야로 분리해 조사. '만화'는 '도서'로 편입*

## 2. 한국 문화콘텐츠 인기도

- 호주에서 한국 문화콘텐츠의 대중적 인기는 '한식'(38.8%)에서 가장 높으며, 소수 마니아 인기는 '예능'(42.3%), '웹툰'(39.5%)에서 상대적으로 높게 나타남

그림11-11 한국 문화콘텐츠 인기도

(Base : 전체(n=400), 5점 척도, 단위: %)




*Q. 현재 귀하의 나라에서 한국 문화콘텐츠의 인기가 어느 정도라고 생각하십니까?*

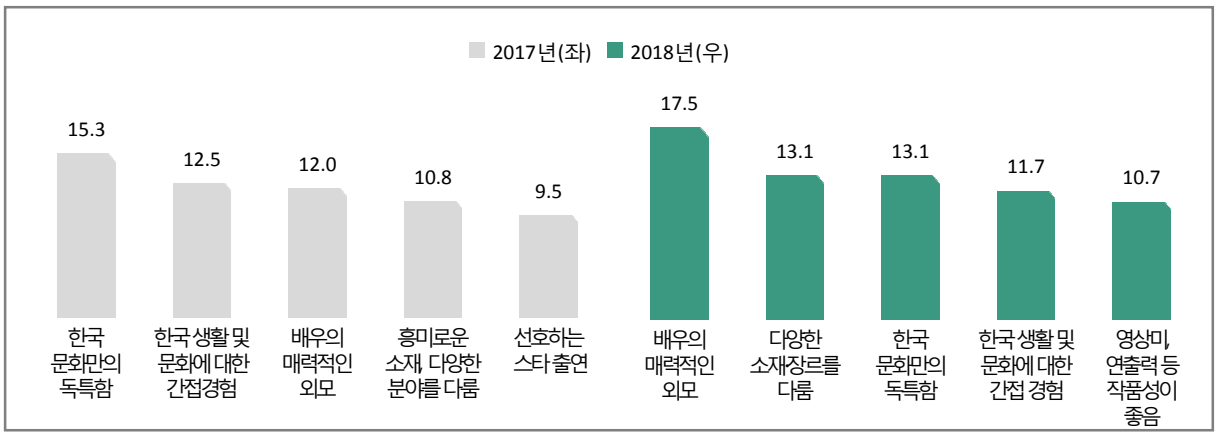
# 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인

## 1) 드라마

- 자국 내 한국 드라마의 인기 요인은 '배우의 매력적인 외모'가 17.5%로 가장 높으며, 다음은 '다양한 소재·장르를 다룸'(13.1%), '한국 문화만의 독특함'(13.1%)이 동일한 비율로 뒤를 이음

그림11-12 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 드라마(Top 5)

(Base : '17년 전체(n=400), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=208), 단위: %)



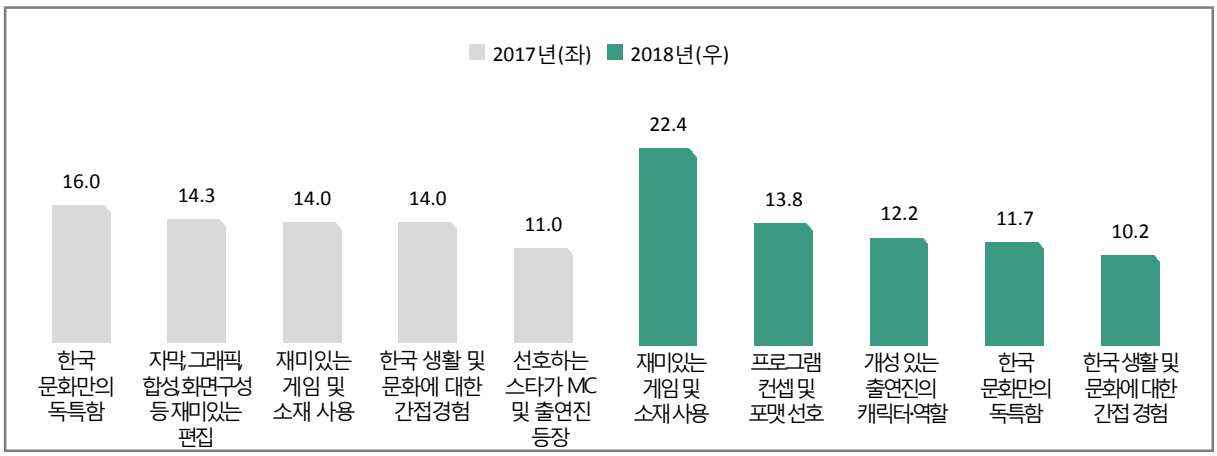

*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 드라마의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 2) 예능

- 호주에서 한국 예능에 대한 인기 요인은 '재미있는 게임 및 소재 사용'(22.4%)이 1순위임
- 다음은 '프로그램 컨셉 및 포맷 선호'(13.8%), '개성 있는 출연진의 캐릭터·역할'(12.2%) 순으로 나타남

그림11-13 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 예능 (Top 5)

(Base : '17년 전체(n=400), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=196), 단위: %)



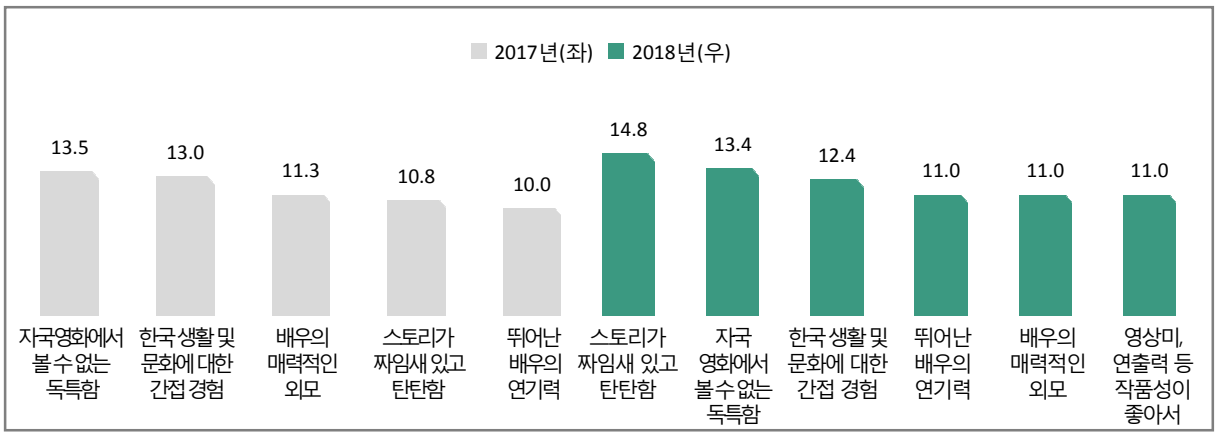

*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 예능의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 3) 영화

- 한국 영화를 선호하는 이유로는 '스토리가 짜임새 있고 탄탄함'이 14.8%로 가장 높음
- 이어 '자국영화에서는 볼 수 없는 독특함'(13.4%), '한국 생활 및 문화에 대한 간접 경험'(12.4%) 순으로 언급됨

그림11-14 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 영화(Top 5)

(Base : '17년 전체(n=400), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=209), 단위: %)



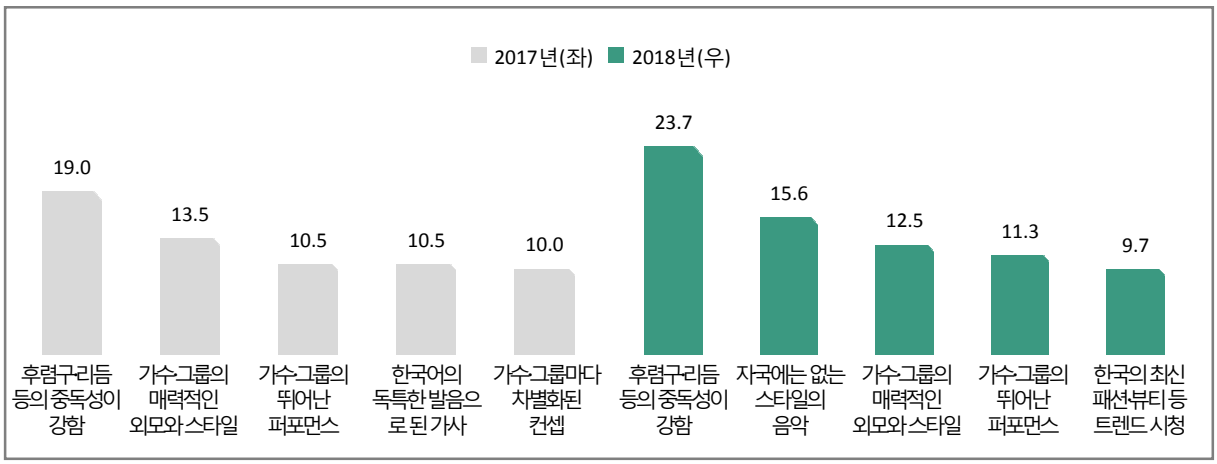

*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 영화의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까? *1순위 데이터만 표기*
** 동순위로 인해 5개 이상의 항목이 그래프 상에 표기 되었음*

## 4) 음악

- 호주에서 한국 음악이 인기 있는 이유는 '후렴구·리듬 등의 중독성이 강함'이 23.7%로 가장 높으며, '자국에는 없는 스타일의 음악'이 15.6%로 2순위로 조사됨

그림11-15 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 음악(Top 5)

(Base : '17년 전체(n=400), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=257), 단위: %)

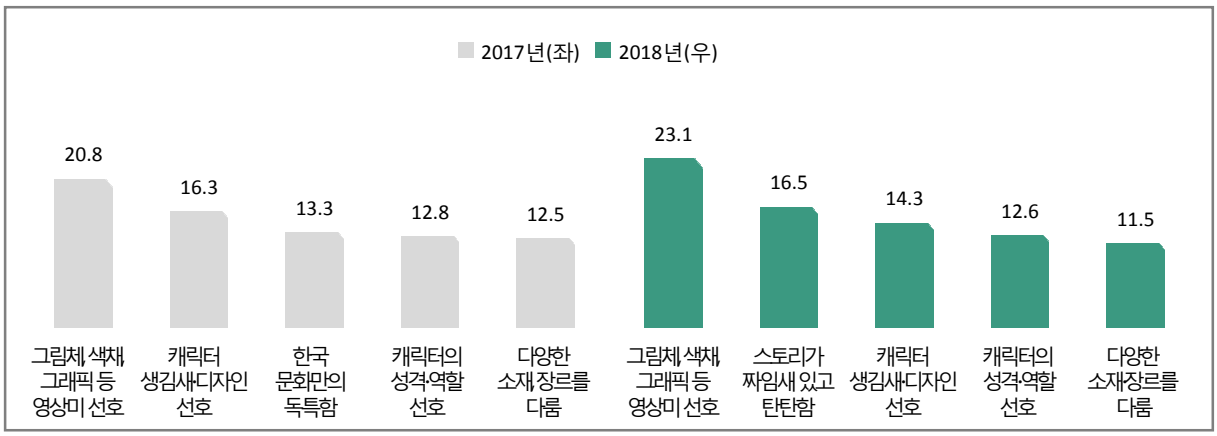



*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 음악의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까? *1순위 데이터만 표기*

## 5) 애니메이션

- 호주에서 가장 큰 한국 애니메이션의 인기 요인은 '그림체, 색채, 그래픽 등 영상미 선호'(23.1%)임
- 다음은 '스토리가 짜임새 있고 탄탄함'(16.5%), '캐릭터 생김새·디자인 선호'(14.3%) 순으로 나타남

그림11-16 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 애니메이션(Top 5) (Base : '17년 전체(n=400), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=182), 단위: %)

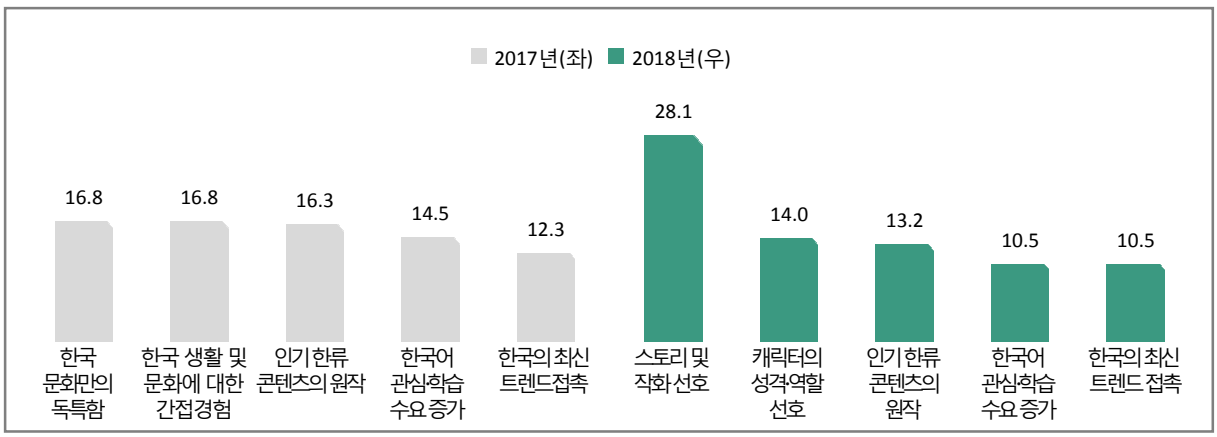



*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 애니메이션의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까? *1순위 데이터만 표기*
** '17년에는 '애니메이션/만화/캐릭터'로 조사. '18년에는 '애니메이션'만 조사*

## 6) 도서

- 한국 도서의 인기 요인으로 '스토리 및 작화 선호'(28.1%)가 가장 높게 나타났으며, '캐릭터의 성격·역할 선호'(14.0%), '인기 한류 콘텐츠의 원작'(13.2%) 등이 그 다음으로 높은 인기 요인으로 지목됨

그림11-17 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 도서(Top 5) (Base : '17년 전체(n=400), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=114), 단위: %)



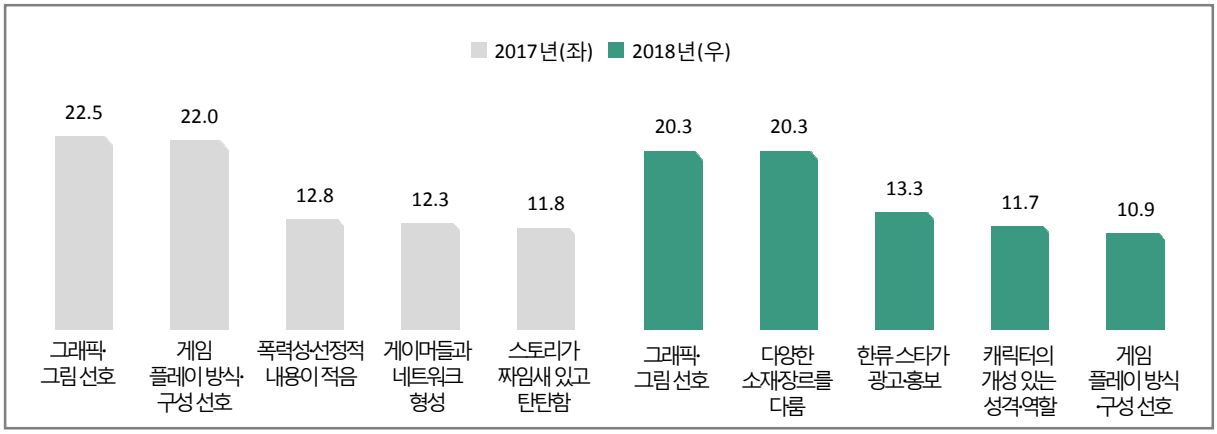

*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 도서의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까? *1순위 데이터만 표기*
** '17년에는 '도서(출판물)'로 조사. '18년에는 도서에 '만화/웹툰/웹도서'를 포함*

## 7) 게임

- 호주에서 한국 게임이 인기 있는 이유로는 '그래픽·그림 선호'(20.3%)와 '다양한 소재·장르를 다룸'(20.3%)이 가장 높음
- 다음은 '한류 스타가 광고·홍보'(13.3%), '캐릭터의 개성있는 성격·역할'(11.7%) 순으로 응답됨

그림11-18 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 게임 (Top 5)

(Base : '17년 전체(n=400), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=128), 단위: %)



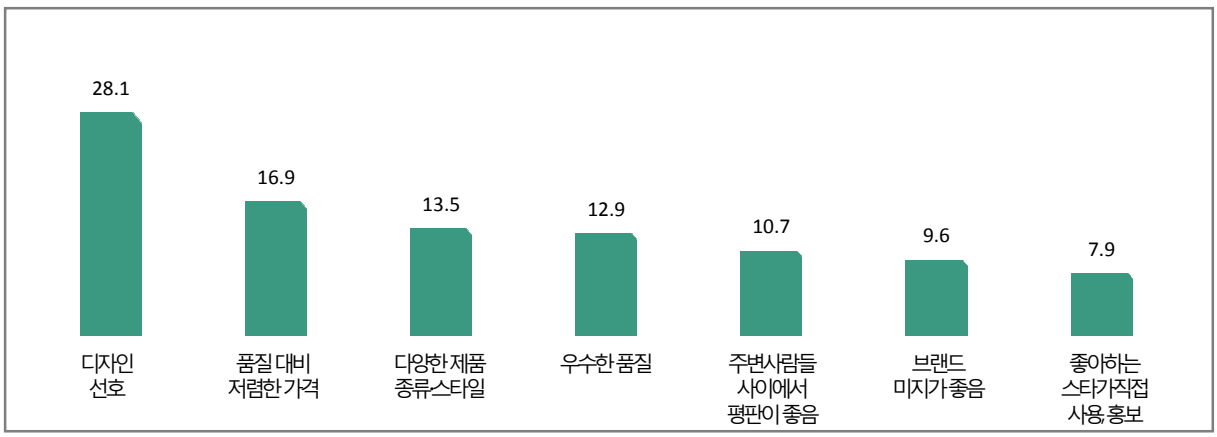

*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 게임의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 8) 패션

- 한국 패션의 인기 요인은 '디자인 선호'가 28.1%로 가장 높음
- 다음은 '품질 대비 저렴한 가격'(16.9%), '다양한 제품 종류·스타일'(13.5%) 순으로 조사됨

그림11-19 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 패션

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=178), 단위: %)



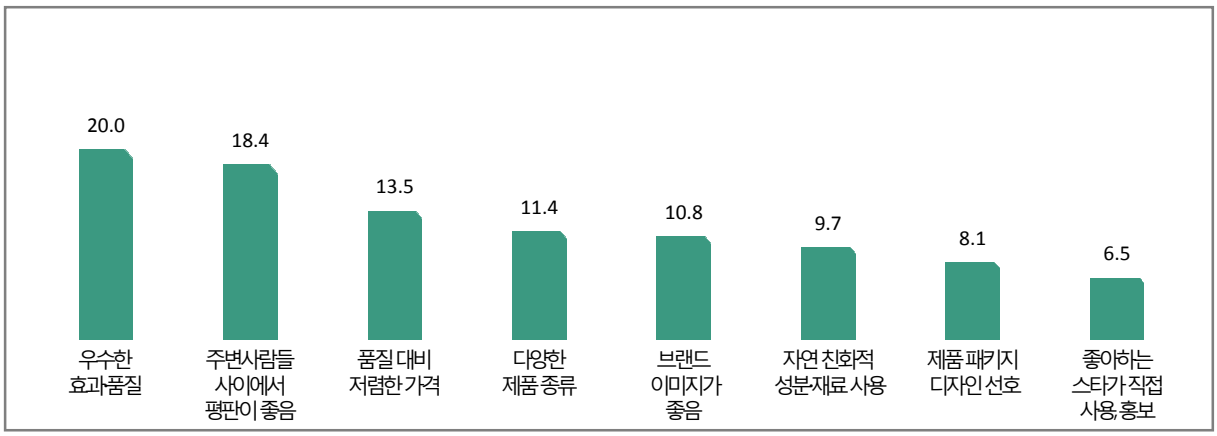

*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 패션의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까? *1순위 데이터만 표기*
** '17년에는 '패션/뷰티'로 조사. '18년에는 '패션'과 '뷰티'를 분리*

## 9) 뷰티

- 호주에서 한국 뷰티의 인기 요인은 '우수한 효과·품질'이 20.0%로 가장 높으며, 다음은 '주변 사람들 사이에서 평판이 좋음'(18.4%), '품질 대비 저렴한 가격'(13.5%) 순으로 높게 나타남

그림11-20 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 뷰티

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=185), 단위: %)



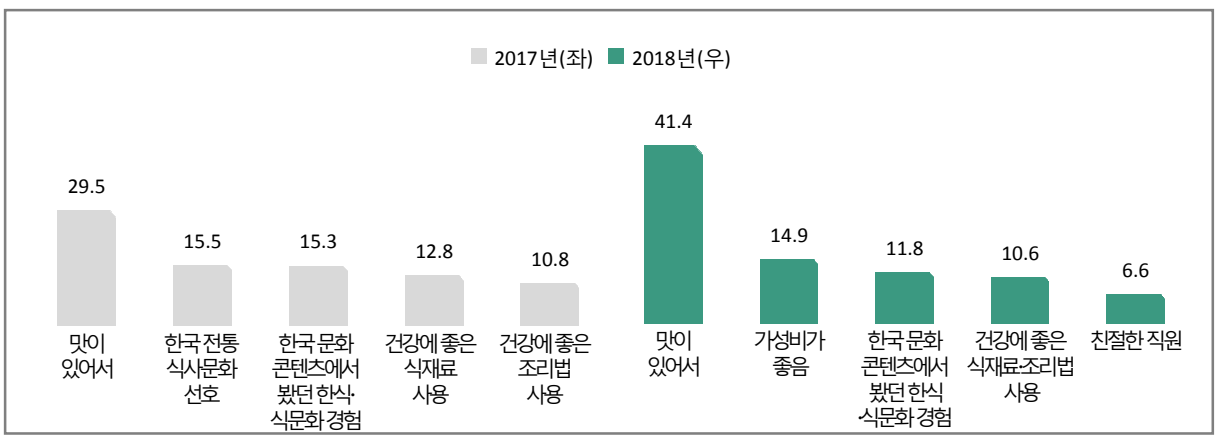

*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 뷰티의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까? *1순위 데이터만 표기*
** '17년에는 '패션/뷰티'로 조사. '18년에는 '패션'과 '뷰티'를 분리*

## 10) 한식

- 한식의 인기 요인은 '맛이 있어서'(41.4%)가 '17년과 동일하게 가장 높게 나타남
- 다음으로 '가성비가 좋음'(14.9%), '한국 문화콘텐츠에서 봤던 한식·식문화 경험'(11.8%) 등도 상위 인기 요인임

그림11-21 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 한식(Top 5)

(Base : '17년 전체(n=400), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=348), 단위: %)




*Q. 귀하께서는 자국 내 한식의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*
**1순위 데이터만 표기*

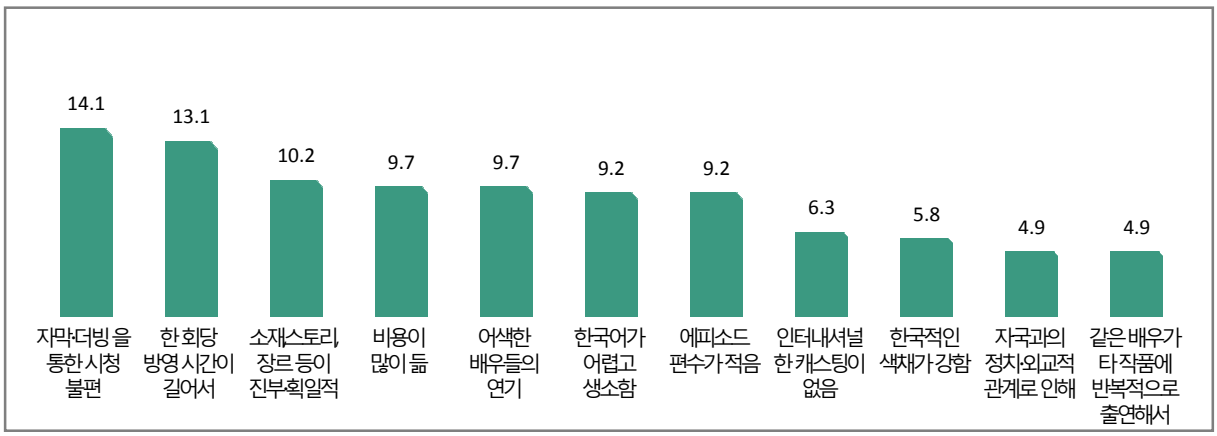
## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인

### 1) 드라마

- 한국 드라마의 호감 저해 요인으로 '자막·더빙을 통한 시청 불편'이 14.1%로 가장 높음
- 이어 '한 회당 방영 시간이 길어서'(13.1%), '소재, 스토리, 장르 등이 진부·획일적'(10.2%) 순으로 높게 나타남

그림11-22 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 드라마

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=206), 단위: %)



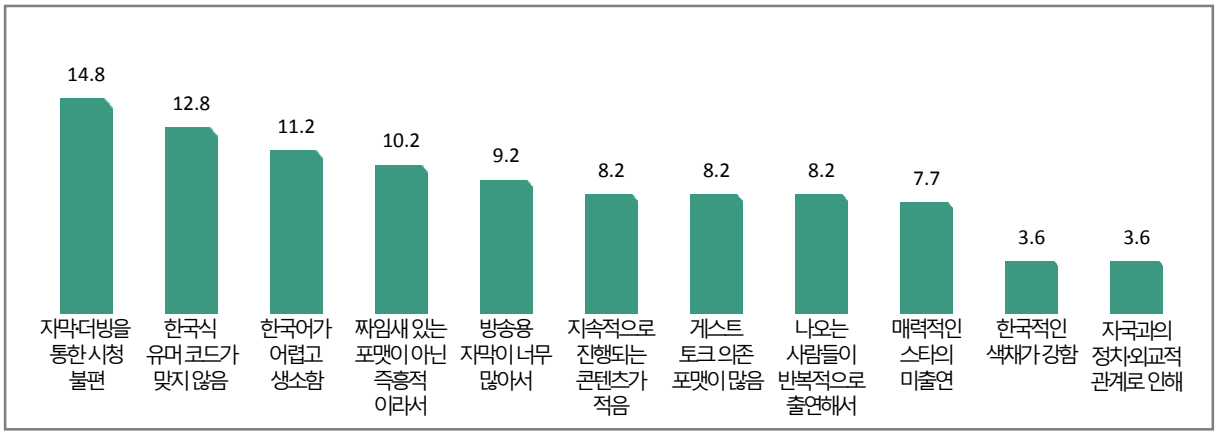

*Q. 귀하가 생각하는 한국 드라마의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

### 2) 예능

- 호주에서 한국 예능의 호감을 저해하는 요인으로는 '자막·더빙을 통한 시청 불편'(14.8%)이 가장 높게 나타남
- 다음은 '한국식 유머 코드가 맞지 않음'(12.8%), '한국어가 어렵고 생소함'(11.2%) 순임

그림11-23 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 예능

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=196), 단위: %)



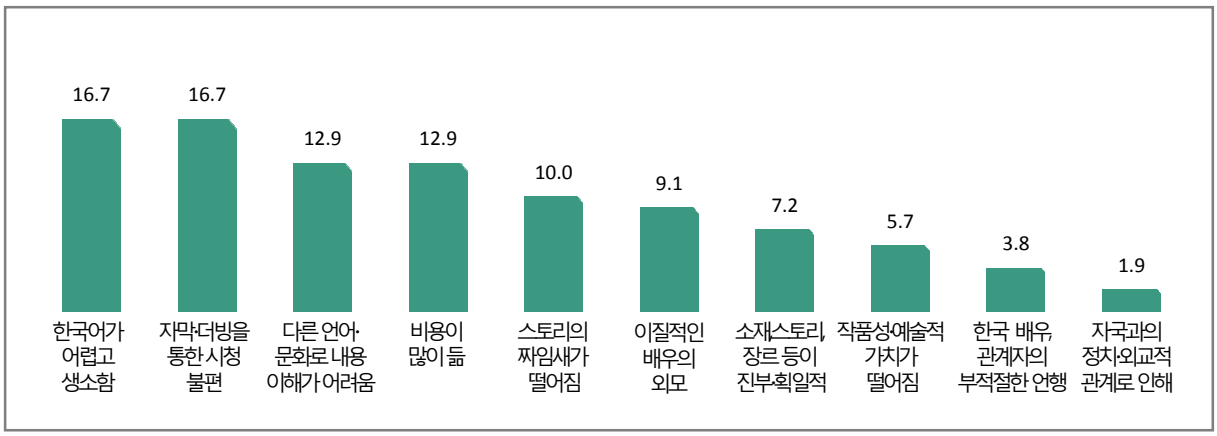

*Q. 귀하가 생각하는 한국 예능의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

### 3) 영화

- 한국 영화의 호감을 저해하는 가장 큰 요인으로는 '한국어가 어렵고 생소함', '자막·더빙을 통한 시청 불편'이 16.7%로, 동일한 응답 비율을 보임
- 다음으로는 '다른 언어·문화로 내용 이해가 어려움'(12.9%), '비용이 많이 듦'(12.9%), '스토리의 짜임새가 떨어짐'(10.0%) 등이 응답됨

그림11-24 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 영화

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=209), 단위: %)



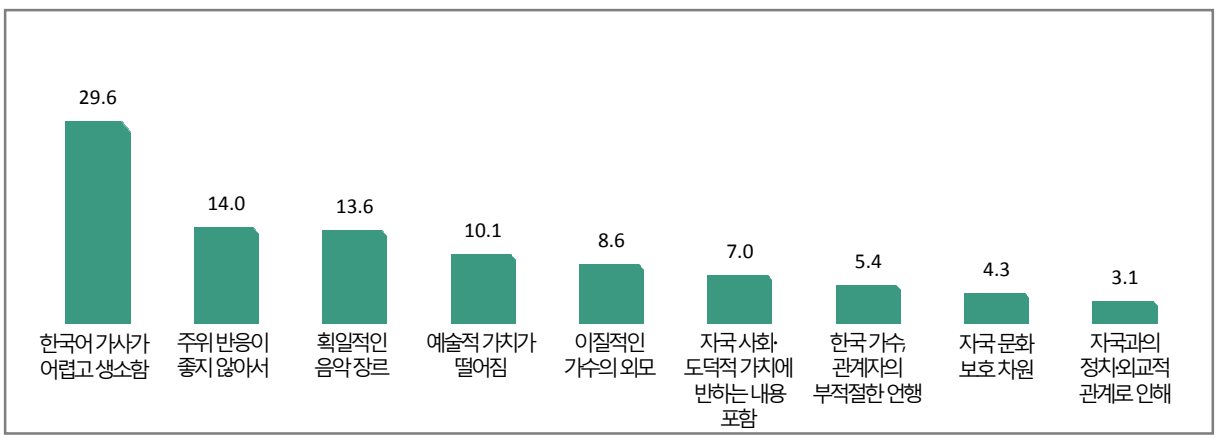

*Q. 귀하가 생각하는 한국 영화의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

### 4) 음악

- 호주에서는 한국 음악의 호감 저해 요인으로 '한국어 가사가 어렵고 생소함'(29.6%)이 가장 높게 나타났으며, '주위 반응이 좋지 않아서'(14.0%), '획일적인 음악 장르'(13.6%) 등도 상위 호감 저해 요인으로 나타남

그림11-25 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 음악

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=257), 단위: %)



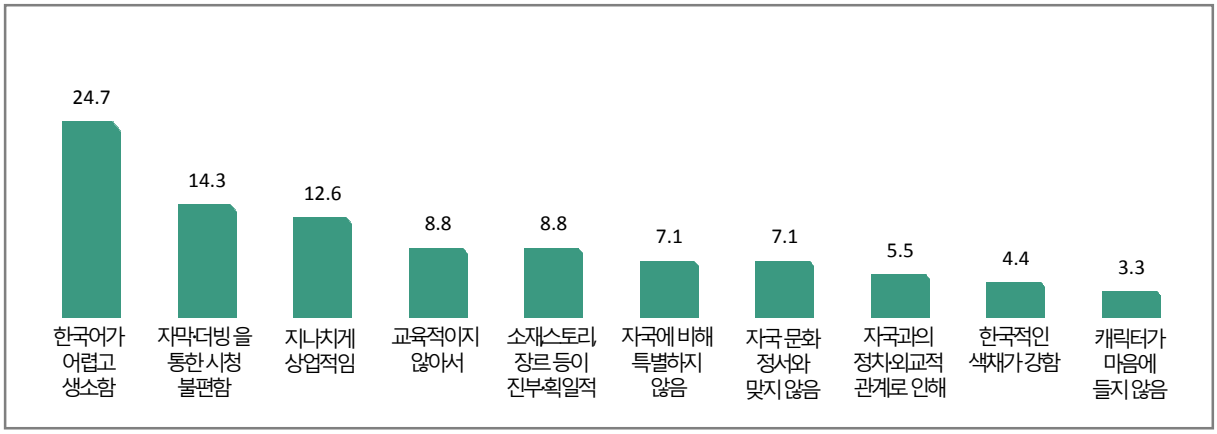

*Q. 귀하가 생각하는 한국 음악의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 5) 애니메이션

- 한국 애니메이션의 호감을 저해하는 요인으로 '한국어가 어렵고 생소함'이 24.7%로 가장 높게 나타남
- 다음은 '자막·더빙을 통한 시청 불편'(14.3%), '지나치게 상업적임'(12.6%) 순으로 응답됨

그림11-26 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 애니메이션

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=182), 단위: %)



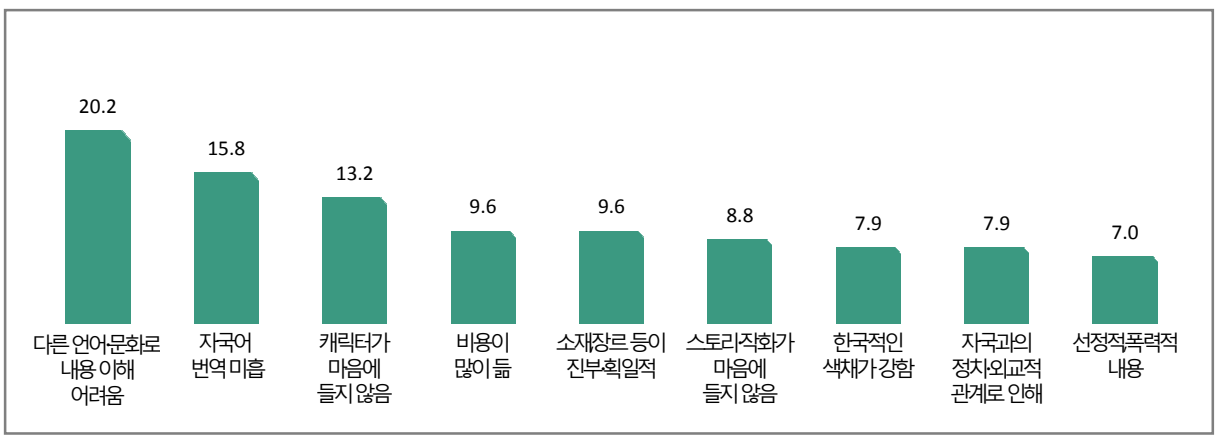

*Q. 귀하가 생각하는 한국 애니메이션의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 6) 도서

- 한국 도서의 주요 호감 저해 요인은 '다른 언어·문화로 내용 이해가 어려움'(20.2%)임
- 다음은 '자국어 번역 미흡'(15.8%), '캐릭터가 마음에 들지 않음'(13.2%) 순으로 높게 나타남

그림11-27 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 도서

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=114), 단위: %)



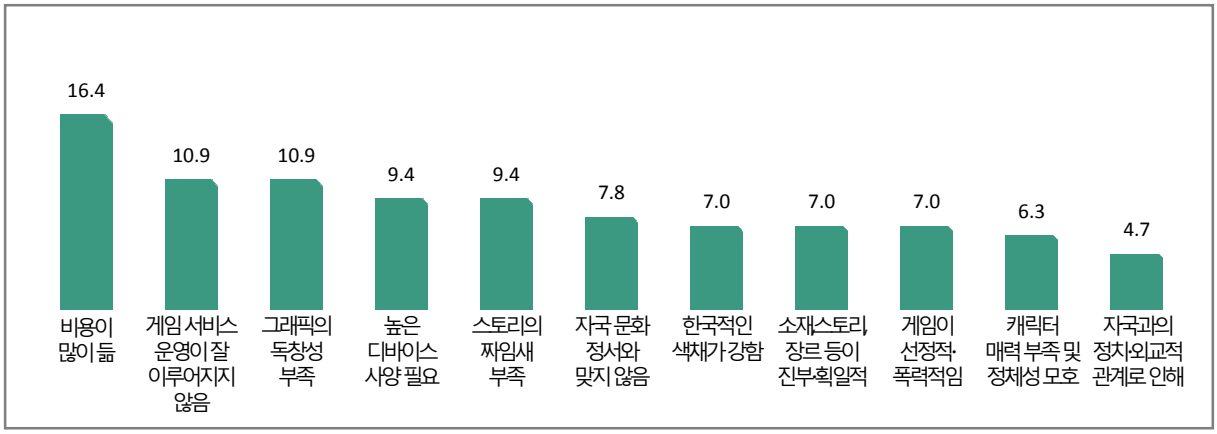

*Q. 귀하가 생각하는 한국 도서의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 7) 게임

- 호주에서 한국 게임의 호감을 저해하는 1순위 요인은 '비용이 많이 듦'(16.4%)임
- 다음은 '게임 서비스 운영이 잘 이루어지지 않음'(10.9%), '그래픽의 독창성 부족'(10.9%)이 동일 비율로 뒤를 이음

그림11-28 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 게임

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=128), 단위: %)



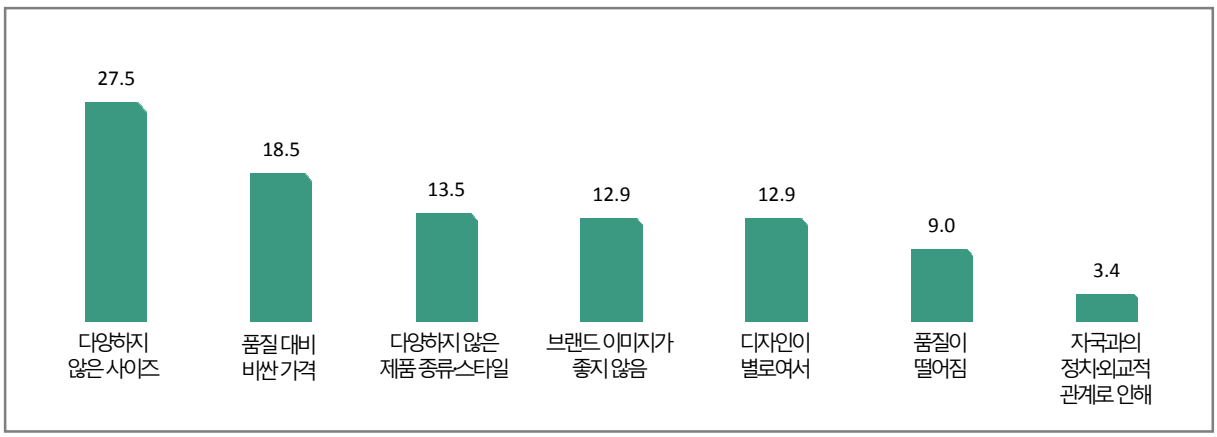

*Q. 귀하가 생각하는 한국 게임의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 8) 패션

- 호주에서는 '다양하지 않은 사이즈'(27.5%)를 한국 패션의 주요 호감 저해요인으로 꼽음
- 다음으로 '품질 대비 비싼 가격'(18.5%), '다양하지 않은 제품 종류·스타일'(13.5%) 등이 응답됨

그림11-29 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 패션

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=178), 단위: %)



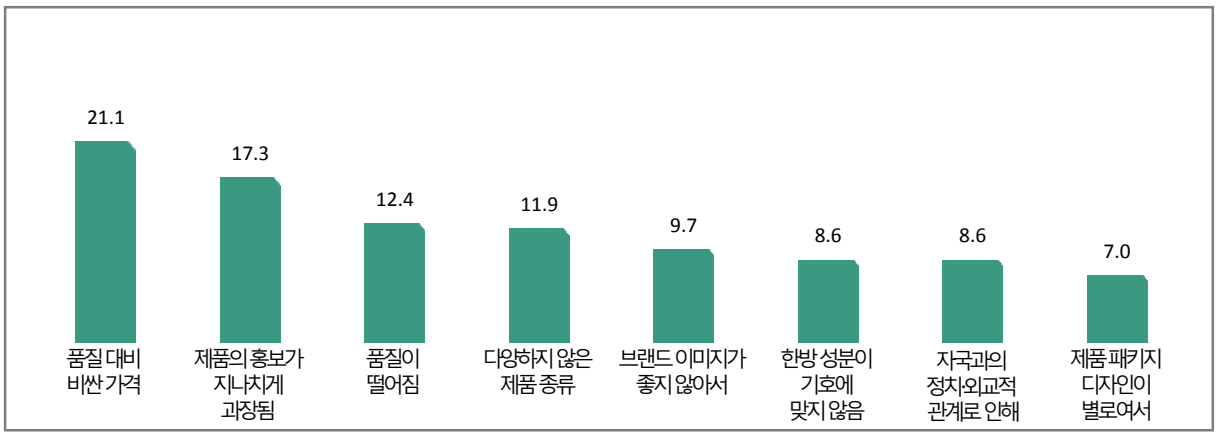

*Q. 귀하가 생각하는 한국 패션의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 9) 뷰티

- 호주에서 한국 뷰티의 호감을 저해하는 요인으로 '품질 대비 비싼 가격'이 21.1%로 가장 높게 나타남
- '제품의 홍보가 지나치게 과장됨'(17.3%), '품질이 떨어짐'(12.4%) 등도 상위 호감 저해 요인으로 조사됨

그림11-30 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 뷰티

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=185), 단위: %)



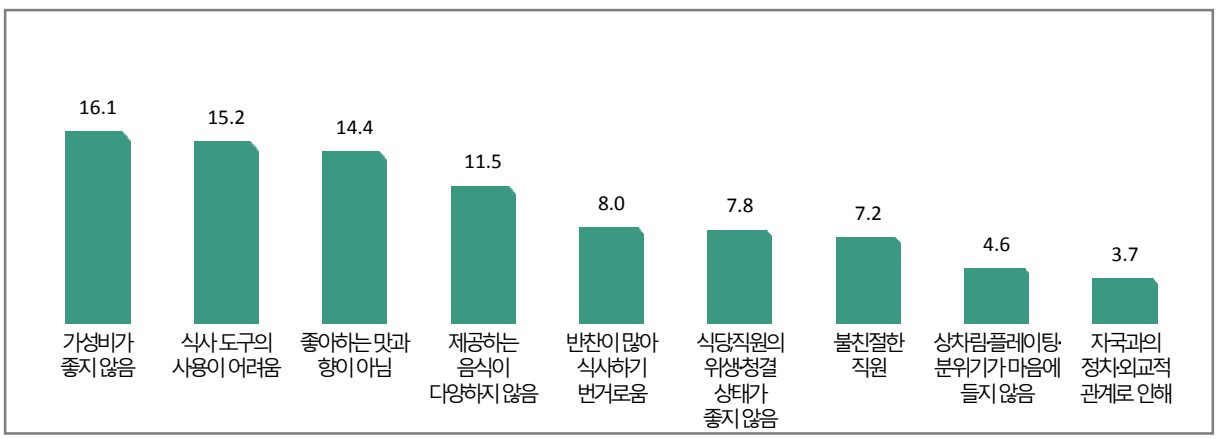

*Q. 귀하가 생각하는 한국 뷰티의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 10) 한식

- 한식의 호감을 저해하는 요인으로는 '가성비가 좋지 않음'(16.1%)이 가장 높게 나타남
- 다음은 '식사 도구의 사용이 어려움'(15.2%), '좋아하는 맛과 향이 아님'(14.4%) 순임

그림11-31 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 한식

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=348, 단위: %)



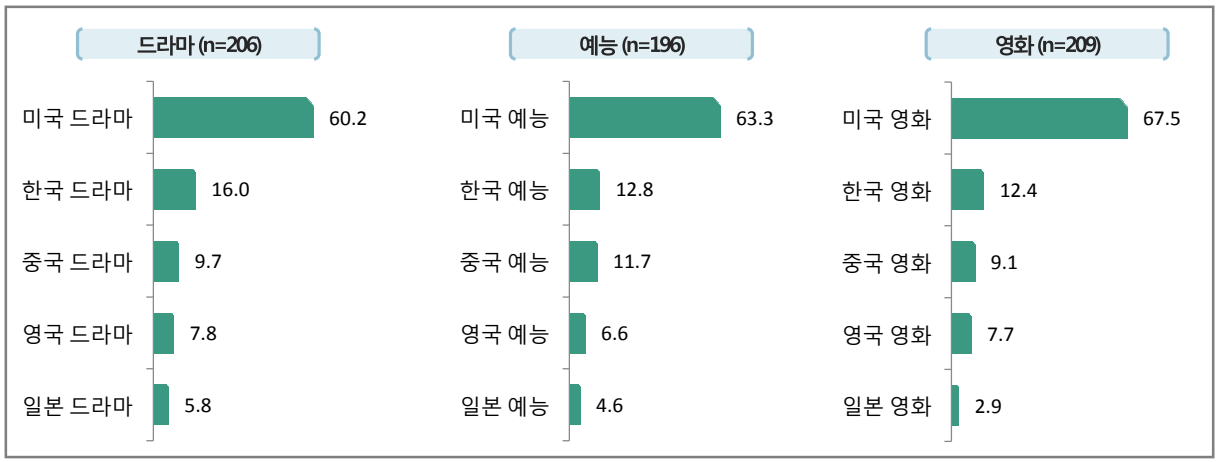

*Q. 귀하가 생각하는 한식의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 5. 자국에서 인기 있는 해외 콘텐츠

- 호주에서 가장 인기 있는 해외 드라마는 '미국 드라마'(60.2%)이며, 이어 '한국 드라마'(16.0%)가 높게 나타남
- 가장 인기 있는 예능은 '미국 예능'(63.3%)이며, 영화 또한 '미국 영화'(67.5%)가 가장 높게 응답됨

그림11-32 자국에서 인기 있는 해외 콘텐츠

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)



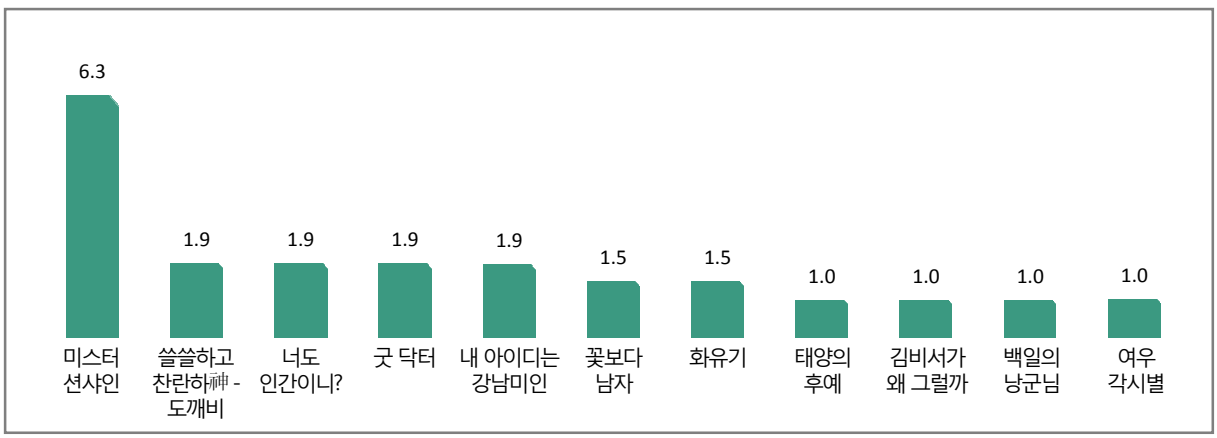

*Q. 귀하의 국가에서 인기 있는 문화콘텐츠는 어느 국가의 문화콘텐츠 입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 6. 선호하는 한국 드라마

- 호주에서 가장 좋아하는 한국 드라마는 '미스터 션샤인'(6.3%)이며, 다음은 '쓸쓸하고 찬란하神-도깨비'(1.9%), '너도 인간이니?'(1.9%), '굿닥터'(1.9%), '내 아이디는 강남미인'(1.9%)등이 동일한 응답 비율로 이어짐

그림11-33 선호하는 한국 드라마(Top 10)

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=206), 주관식 응답, 단위: %)



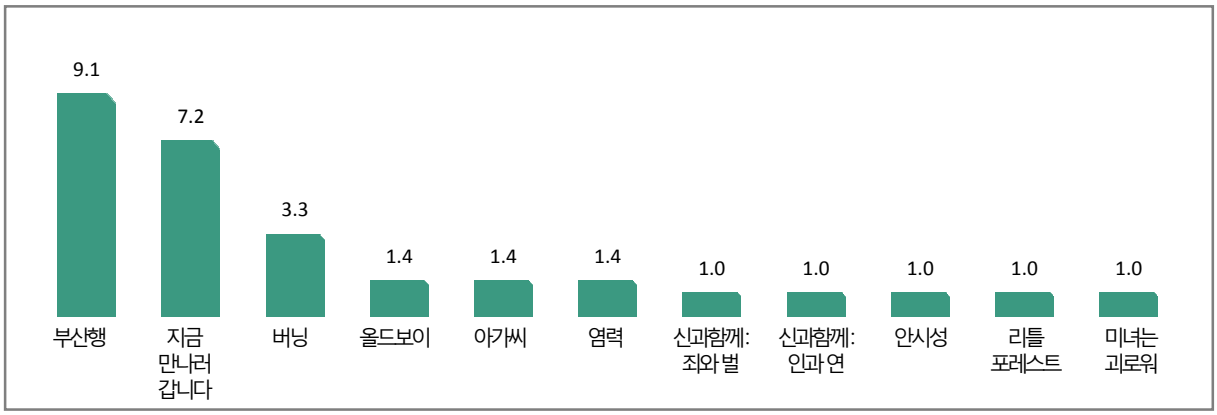

*Q. 귀하가 올해 시청한 한국 드라마 중 가장 좋아하는 것은 무엇입니까?*
** 동순위로 인해 10개 이상의 항목이 그래프 상에 표기 되었음*

## 7. 선호하는 한국 영화

- 호주에서 올해 시청한 한국 영화 중 가장 좋아하는 영화는 '부산행'(9.1%)임
- 다음은 '지금 만나러 갑니다'(7.2%), '버닝'(3.3%) 등의 순으로 조사됨

그림11-34 선호하는 한국 영화(Top 10)

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=209), 주관식 응답, 단위: %)



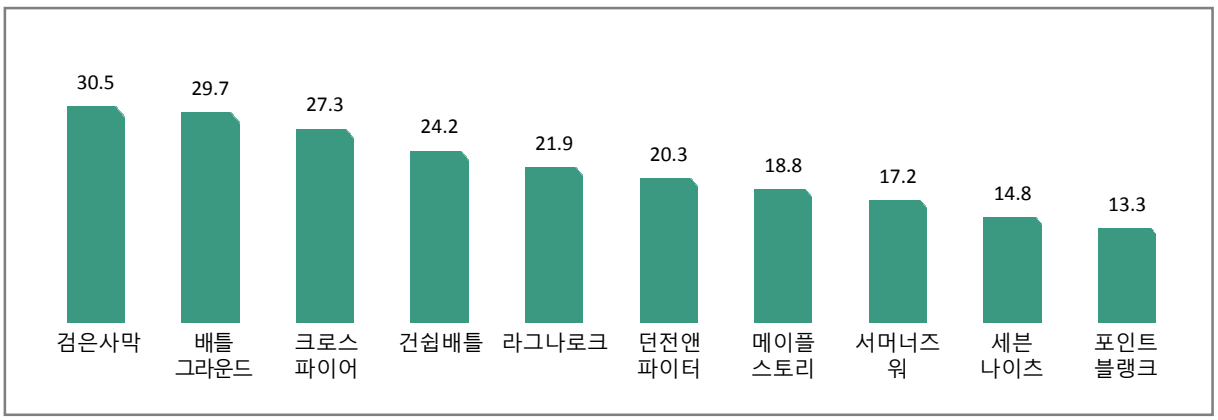

*Q. 귀하가 올해 시청한 한국 영화 중 가장 좋아하는 것은 무엇입니까?*
** 동순위로 인해 10개 이상의 항목이 그래프 상에 표기 되었음*

## 8. 한국산 게임 인지율

- 호주에서 다음의 게임들을 한국산 게임으로 인지하고 있는지에 대해 조사한 결과, '검은 사막'(30.5%), '배틀그라운드'(29.7%)를 높게 인지하고 있음
- 다음은 '크로스파이어'(27.3%), '건쉽배틀'(24.2%) 순임

그림11-35 한국산 게임 인지율

(Base: 해당 콘텐츠 경험자(n=128), 복수응답, 단위: %)



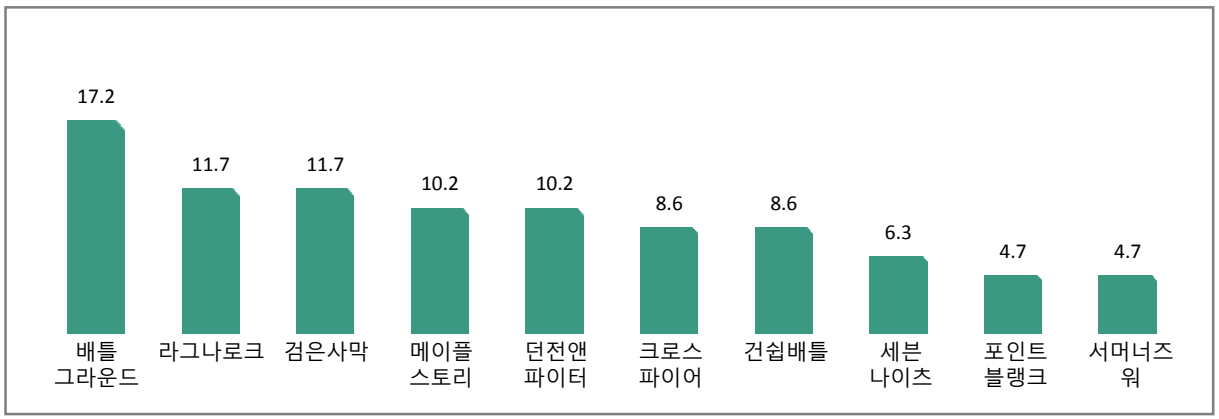

*Q 다음 중 한국 게임이라고 알고 있는 게임을 모두 선택해주십시오*

## 9. 선호하는 한국 게임

- 호주에서 가장 선호하는 한국 게임은 '배틀그라운드'(17.2%)이며, 다음은 '라그나로크'(11.7%), '검은사막'(11.7%)이 동일한 비율로 뒤를 이음

그림11-36 선호하는 한국 게임

(Base: 해당 콘텐츠 경험자(n=128), 단위: %)



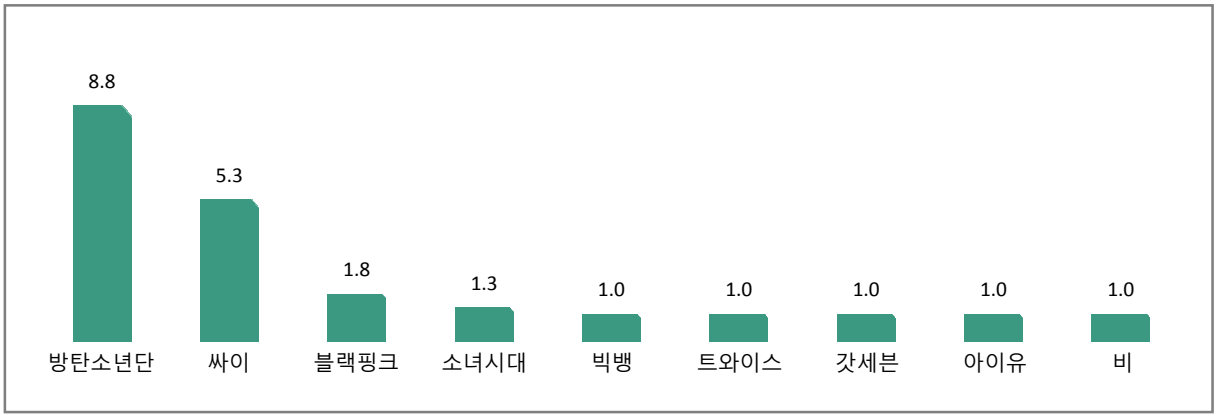

*Q. 다음의 한국 게임 중 가장 좋아하는 게임은 무엇입니까?*

## 10. 선호하는 한국 가수·그룹

- 호주에서 가장 선호하는 한국 가수·그룹은 '방탄소년단'(8.8%)임
- 다음은 '싸이'(5.3%), '블랙핑크'(1.8%) 순으로 높게 나타남

그림11-37 선호하는 한국 가수·그룹(Top 10)

(Base : 전체(n=400), 주관식 응답, 단위: %)



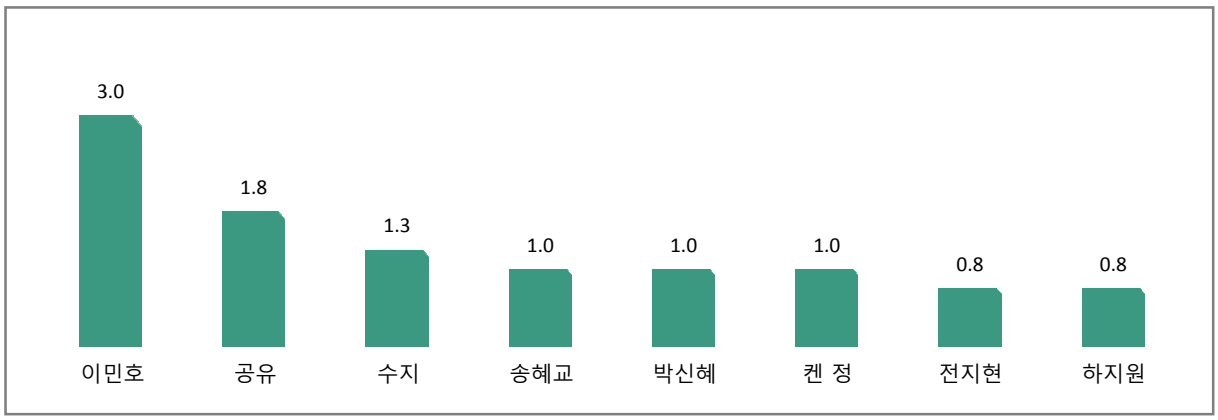

*Q. 귀하께서 현재 가장 좋아하는 한국 가수·그룹은 누구입니까?*
** 동순위가 많아 그래프 상에 누락된 항목이 있음*

## 11. 선호하는 한국 배우

- 가장 선호하는 한국 배우는 '이민호'(3.0%)임
- 다음은 '공유'(1.8%), '수지'(1.3%) 등의 순으로 이어짐

그림11-38 선호하는 한국 배우(Top 10)

(Base : 전체(n=400), 주관식 응답, 단위: %)



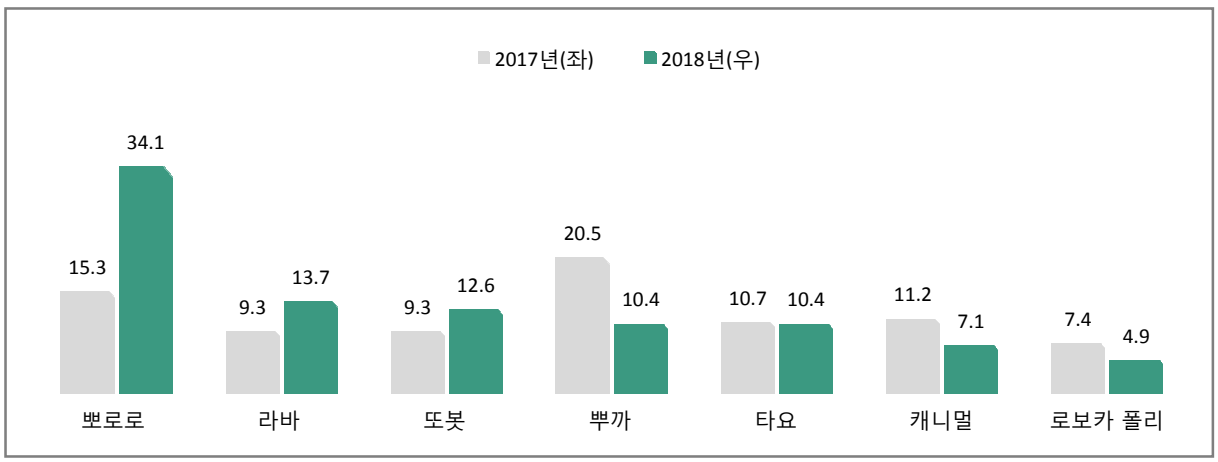

*Q. 귀하께서 현재 가장 좋아하는 한국 배우는 누구입니까?*
**동순위가 많아 그래프 상에 누락된 항목이 있음*

## 12. 선호하는 한국 애니메이션 캐릭터

- 가장 선호하는 한국 애니메이션 캐릭터는 '뽀로로'(34.1%)임
- 다음은 '라바'(13.7%), '또봇'(12.6%) 등의 순으로 높게 조사됨

그림11-39 선호하는 한국 애니메이션 캐릭터

(Base: '17년 해당 콘텐츠 경험자(n=251), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=182), 단위: %)



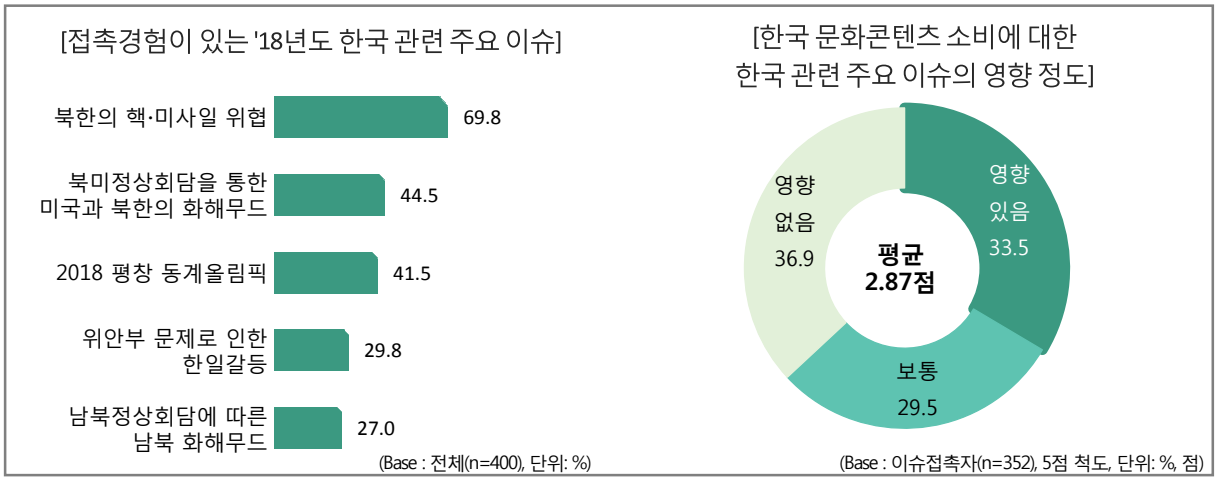

*Q. 귀하께서 선호하는 한국 애니메이션 캐릭터는 무엇입니까?*

# iv. 한류 효과

## 1. 한국 문화콘텐츠 소비에 대한 한국 관련 이슈 영향

- 호주에서는 한국 관련 주요 이슈 중 '북한의 핵·미사일 위협'(69.8%)을 가장 많이 접함
- 이러한 이슈가 본인의 한국 문화콘텐츠 소비에 영향을 미친다는 응답은 33.5%로 나타남

그림11-40 한국 문화콘텐츠 소비에 대한 한국 관련 이슈 영향

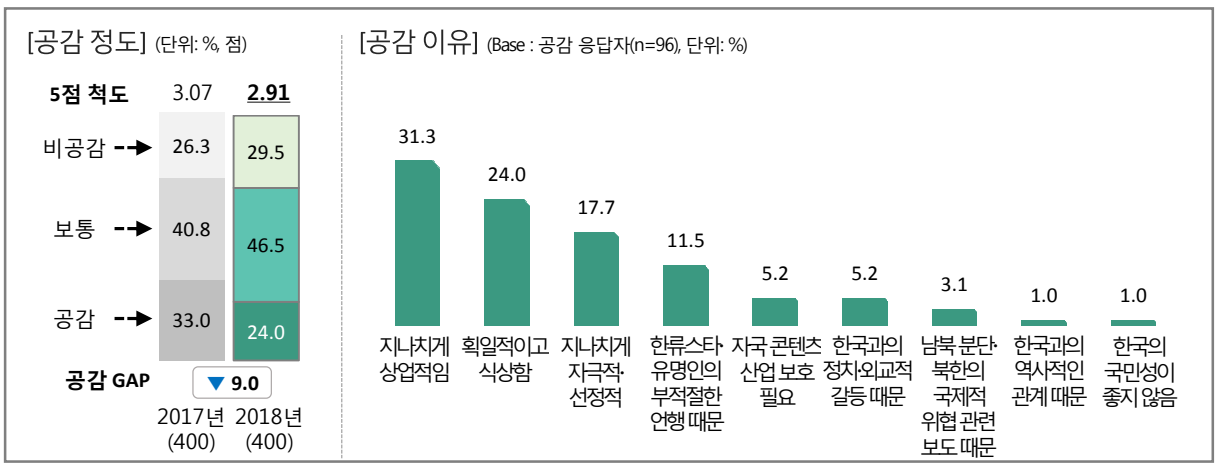



*Q 귀하께서는 한국의 정치, 사회 및 역사 관련 이슈 중 한번이라도 들어본 것을 모두 선택해 주십시오*
*Q 귀하께서는 한국의 정치, 사회 및 역사 관련 이슈가 본인이 한국 문화콘텐츠를 소비하는데에 어느정도 영향을 미친다고 생각하십니까?*

## 2. 한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식과 원인

- 호주에서 한국 문화콘텐츠를 향한 부정적인 인식에 공감하는 비율은 24.0%로 '17년 대비 -9.0%p 감소함
- 공감 이유로는 '지나치게 상업적임' 응답이 31.3%로 가장 높게 나타남

그림11-41 한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식과 원인



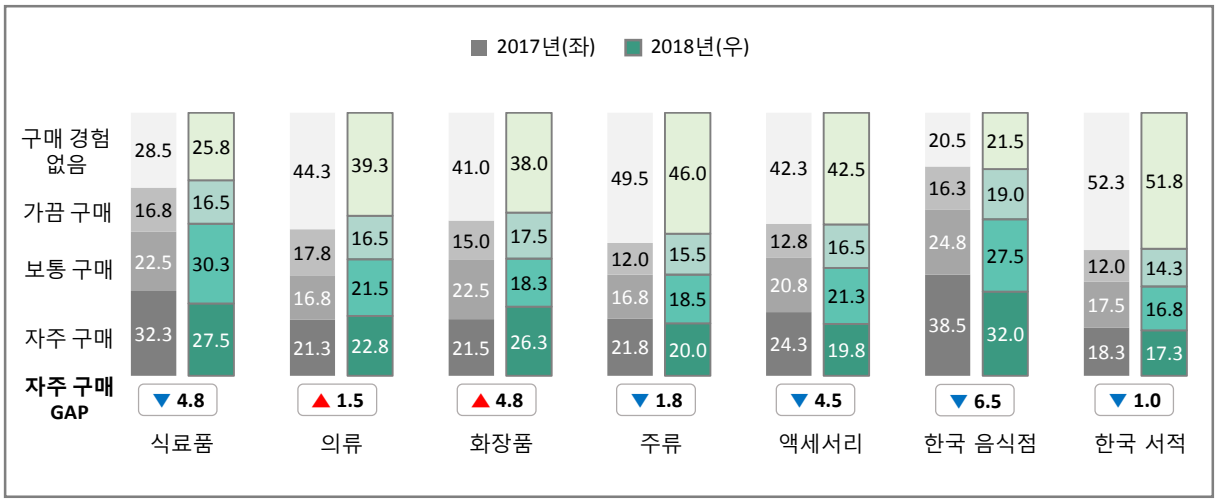

*Q 최근 일부 국가에서 '한국 문화콘텐츠가 자국에서 인기를 끌고 있는 현상'에 대해 부정적으로 보는 인식에 대해 얼마나 공감합니까?*
*(5점 척도 - 1,2점: 비공감/3점: 보통/4,5점: 공감)*
*Q 한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식에 공감하는 이유는 무엇입니까?*

## 3. 저관여 한국 제품·서비스 구매 경험

- 호주의 최근 1년 내 한국 제품 및 서비스 구매 경험률은 '한국 음식점'(78.5%)이 가장 높은 반면, '한국 서적'(48.2%) 구매 경험은 50% 이하로 낮음
- '의류'와 '화장품'을 제외한 모든 제품은 전년 대비 구매 경험률이 하락함

그림11-42 저관여 한국 제품·서비스 구매 경험

(Base : '17년 전체(n=400), '18년 전체(n=400), 단위: %)



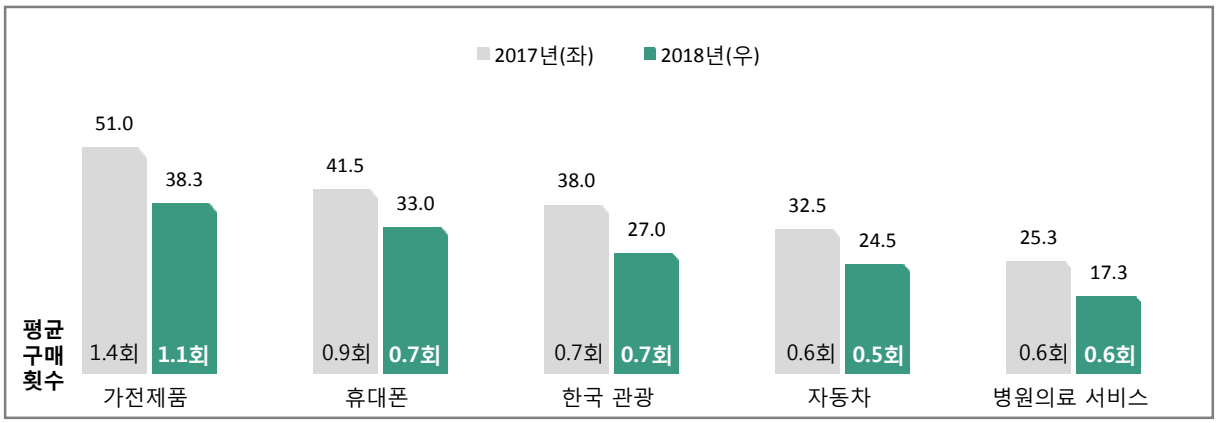

*Q. 귀하가 최근 1년간 한국산 제품을 얼마나 구매하였는지 다음 항목별로 귀하의 구매빈도와 가까운 곳에 응답해 주십시오*

## 4. 고관여 한국 제품·서비스 구매 경험

- 최근 4년 내 고가 한국산 제품·서비스 구매 경험은 '가전제품'(38.3%)이 가장 높고, 이어 '휴대폰'(33.0%), '한국 관광'(27.0%) 순으로 높게 나타남
- 구매 경험자의 평균 구매 횟수는 '가전제품' 1.1회, '휴대폰'과 '한국 관광'이 0.7회임

그림11-43 고관여 한국 제품·서비스 구매 경험

(Base : '17년 전체(n=400), '18년 전체(n=400), 단위: %, 회)



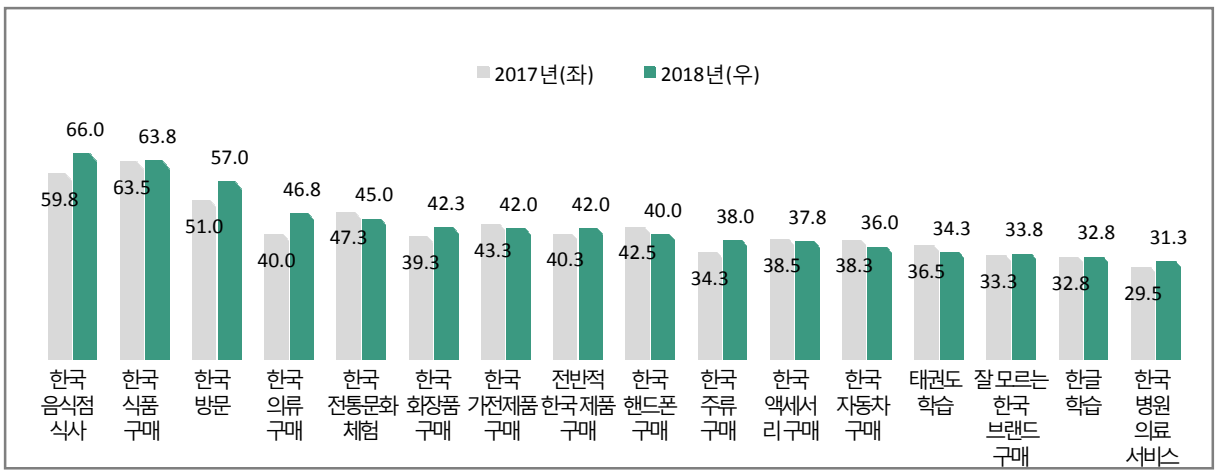

*Q. 귀하는 최근 4년 내에 다음의 한국산 제품·서비스를 얼마나 구매 또는 방문하였습니까?*

## 5. 한국 제품·서비스 향후 이용 의향

- 호주에서 향후 한국 제품 및 서비스 이용 의향은 '한국 음식점 식사'(66.0%)가 가장 높고, 다음은 '한국 식품 구매'(63.8%), '한국 방문'(57.0%)등의 순으로 높게 나타남

그림11-44 한국 제품·서비스 향후 이용 의향

(Base : '17년 전체(n=400), '18년 전체(n=400), 단위: Top2%)



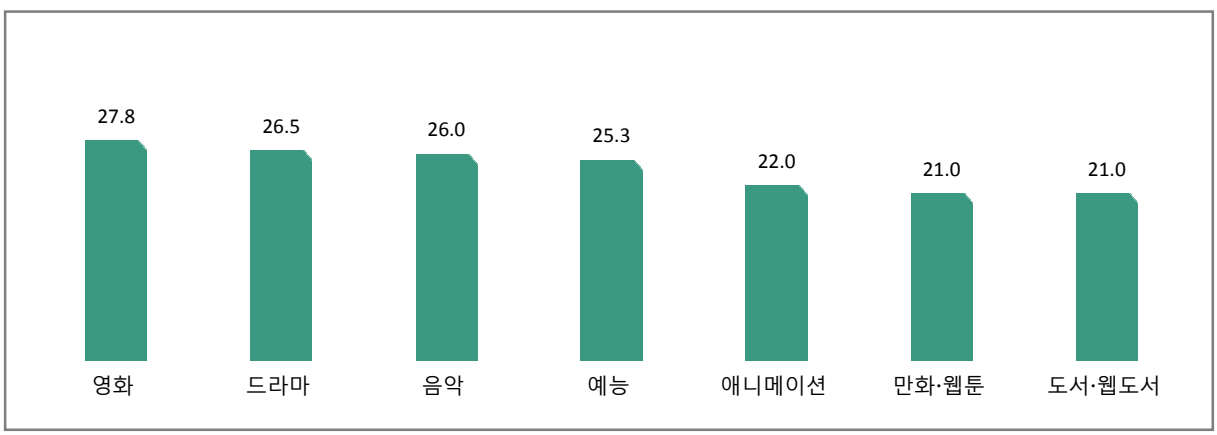

*Q. 향후 한국산 제품 및 서비스에 대한 귀하의 향후 관심 및 구매 의향이 어느 정도인지 항목별로 응답해 주십시오*
*(5점 척도-1,2점: 부정/3점: 보통/4,5점: 긍정)*

## 6. 한국 문화콘텐츠 유료 이용 의향

- 향후 유료 이용 의향이 가장 높은 한국 문화콘텐츠는 '영화'(27.8%)이며, 10명 중 약 3명이 유료로 한국 영화를 이용할 의향이 있는 것으로 나타남
- 다음으로는 '드라마'(26.5%), '음악'(26.0%), '예능'(25.3%) 등이 높게 조사됨

그림11-45 한국 문화콘텐츠 유료 이용 의향

(Base : 전체(n=400), 5점 척도, 단위: Top2%)



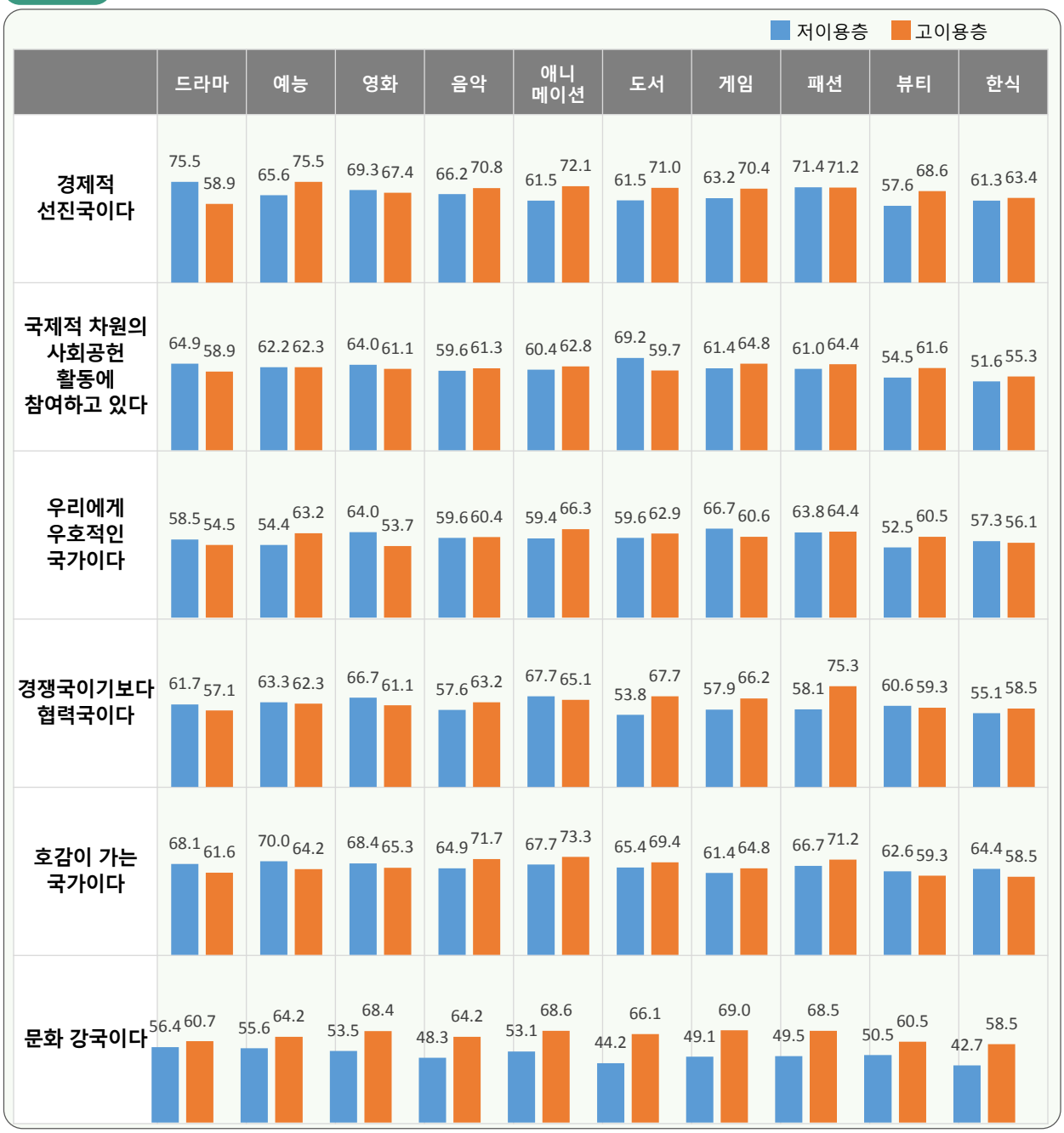

*Q. 향후 한국 문화콘텐츠에 대한 귀하의 향후 관심 및 유료 이용 의향이 어느 정도인지 다음 각 항목별로 응답해 주십시오*
*(5점 척도-1,2점: 부정/3점: 보통/4,5점: 긍정)*

## 7. 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 한국에 대한 인식

- '드라마', '영화' 콘텐츠는 저이용층이 고이용층 대비 한국에 대한 인식 수준이 전반적으로 높은 것으로 조사됨
- '문화 강국이다' 인식의 경우, 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 인식 차이가 상대적으로 큼. 저이용층과 고이용층 간 약 15% 내외의 인식 차이를 보임

그림11-46 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 한국에 대한 인식

(Base : 전체(n=400), 단위 : %)




*Q 귀하의 평소 한국 문화콘텐츠 시청량(이용량)은 평균 얼마나 됩니까?*
*Q 귀하께서는 평소 한국에 대해 어떻게 생각하십니까?*

# 8. 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 구매 경험

## 1) 저관여 제품

- 호주에서는 전반적으로 한국 문화콘텐츠 소비 비중이 높을수록 최근 1년간 저관여 제품의 구매 경험률이 높은 것으로 나타남. 전체적으로 고이용층에서 90% 내외의 높은 구매 경험률을 보임
- '한식' 콘텐츠 소비 비중에 따른 구매 경험률은 다른 문화콘텐츠 대비 차이가 큰 편임

그림11-47 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 구매 경험 – 저관여 제품

(Base : 전체(n=400), 단위 : %)

저이용층 고이용층

| | 드라마 | 예능 | 영화 | 음악 | 애니메이션 | 도서 | 게임 | 패션 | 뷰티 | 한식 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 식료품 | 88.3 92.0 | 81.1 92.5 | 82.5 93.7 | 74.2 90.6 | 79.2 91.9 | 92.3 91.9 | 84.2 95.8 | 83.8 95.9 | 77.8 93.0 | 70.2 93.5 |
| 의류 | 72.3 90.2 | 64.4 89.6 | 68.4 88.4 | 58.3 84.0 | 66.7 88.4 | 75.0 93.5 | 68.4 94.4 | 76.2 95.9 | 68.7 90.7 | 49.8 87.8 |
| 화장품 | 74.5 89.3 | 67.8 87.7 | 71.9 84.2 | 64.9 81.1 | 68.8 88.4 | 78.8 88.7 | 64.9 91.5 | 69.5 91.8 | 78.8 98.8 | 50.2 87.0 |
| 주류(술) | 67.0 83.9 | 60.0 82.1 | 64.0 87.4 | 49.7 79.2 | 60.4 81.4 | 84.6 83.9 | 64.9 87.3 | 56.2 89.0 | 55.6 86.0 | 40.0 85.4 |
| 액세서리 | 74.5 85.7 | 62.2 87.7 | 72.8 85.3 | 57.0 80.2 | 65.6 86.0 | 80.8 87.1 | 66.7 93.0 | 66.7 90.4 | 66.7 86.0 | 47.1 82.9 |
| 한국 음식 (식사) | 87.2 94.6 | 82.2 94.3 | 86.0 95.8 | 76.8 91.5 | 84.4 94.2 | 88.5 88.7 | 84.2 94.4 | 85.7 94.5 | 82.8 93.0 | 77.3 94.3 |
| 도서 | 56.4 83.0 | 47.8 82.1 | 53.5 83.2 | 40.4 74.5 | 46.9 83.7 | 69.2 88.7 | 47.4 91.5 | 44.8 89.0 | 45.5 84.9 | 32.0 82.9 |

* 구매 경험률 : 2점-5점 비율(%)

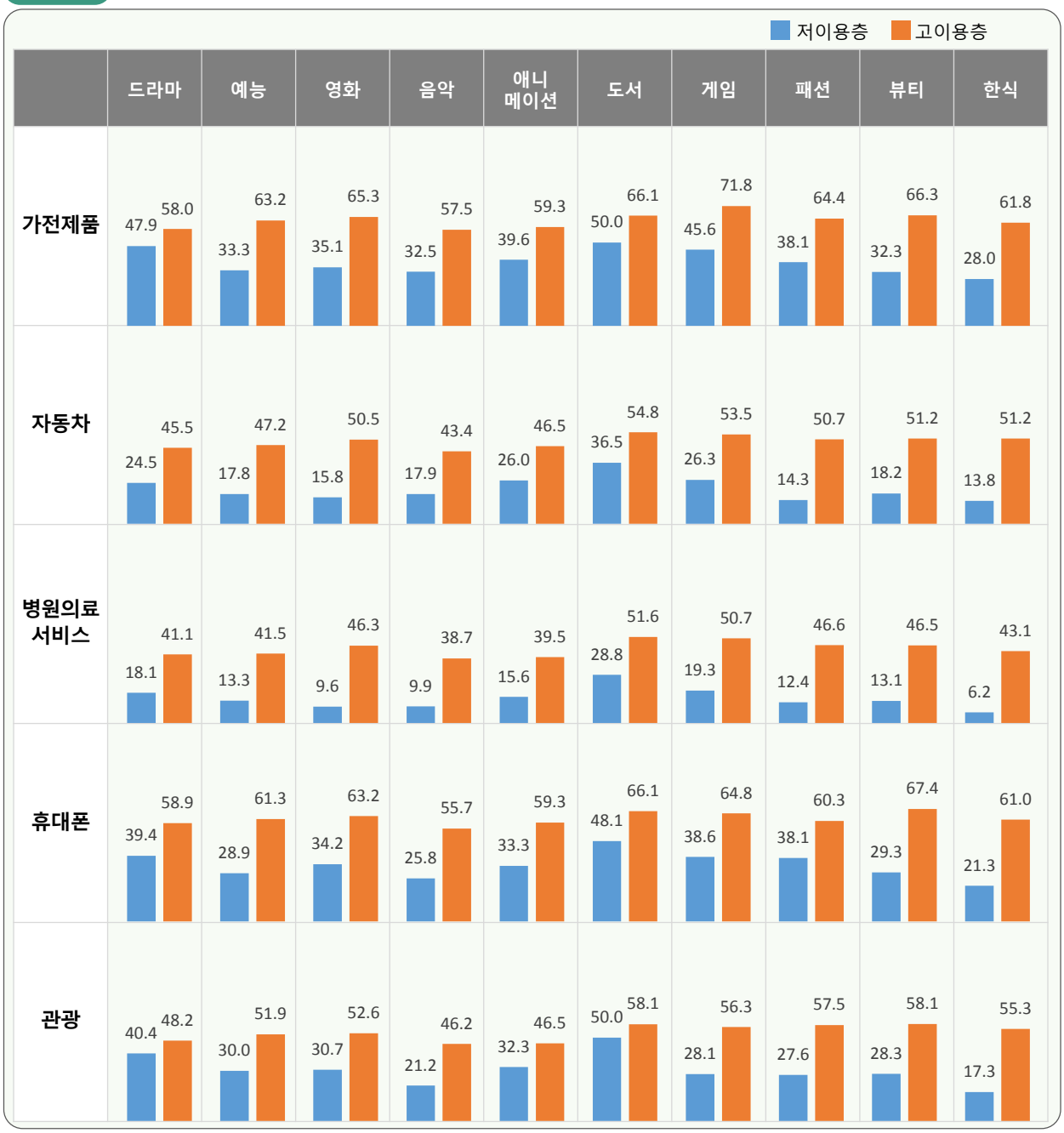
*Q. 귀하의 평소 한국 문화콘텐츠 시청량(이용량)은 평균 얼마나 됩니까?*
*Q. 귀하는 최근 1년간 한국산 제품을 얼마나 구매 하였는지 다음 항목별로 귀하의 구매빈도와 가까운 곳에 응답해 주십시오*
**한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 구매 경험률 분석*

## 2) 고관여 제품

- 전반적으로 한국 문화콘텐츠 소비 비중이 높을수록 4년간 고관여 제품의 구매 경험률이 높게 나타남
- 특히, '도서'와 '게임' 콘텐츠 고이용층의 구매 경험률이 상대적으로 높은 수준임

그림11-48 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 구매 경험 – 고관여 제품

(Base : 전체(n=400), 단위 : %)




* 구매 경험률 : 구매 비율(%)

*Q 귀하의 평소 한국 문화콘텐츠 시청량(이용량)은 평균 얼마나 됩니까?*
*Q 귀하는 최근 4년 내에 다음의 한국산 제품/서비스를 얼마나 구매 또는 방문하셨습니까?*
** 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 구매 경험률 분석*

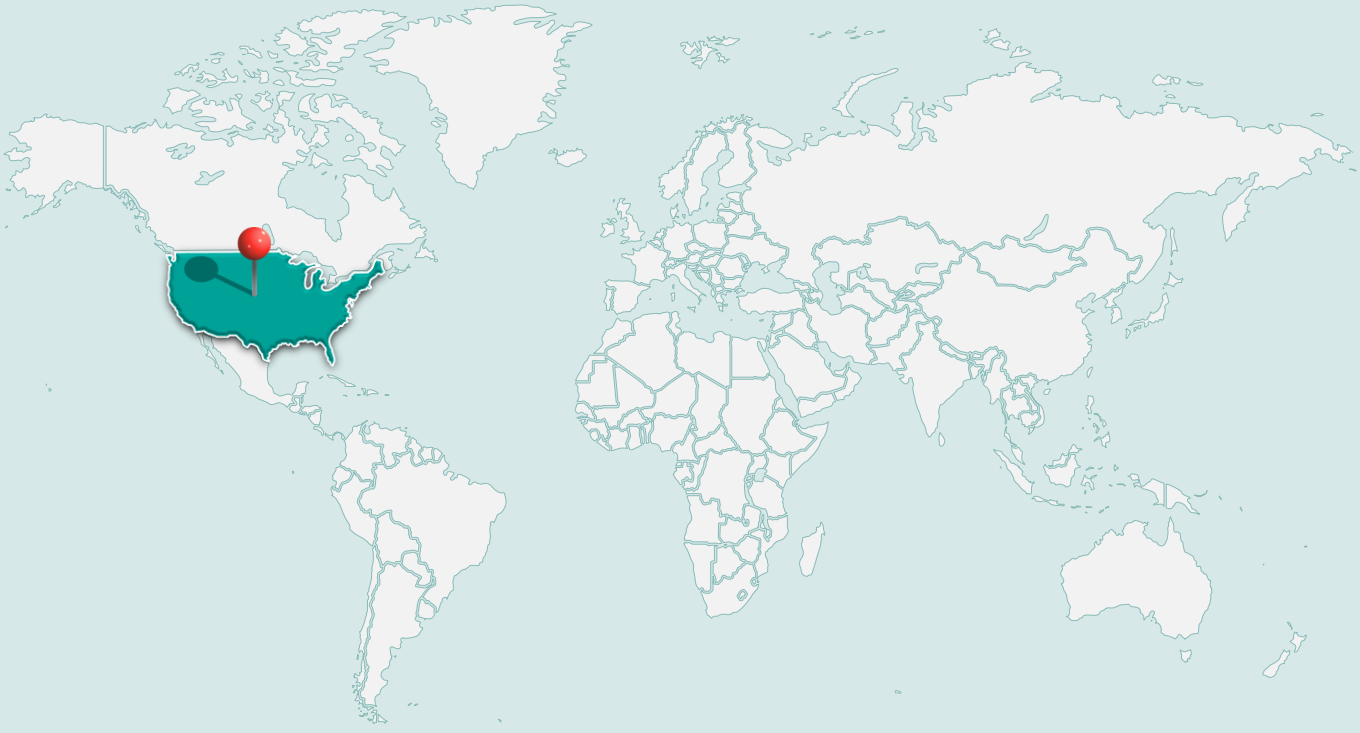
# v. 요약 및 결론

- 호주는 한국에 대한 인식 중 '호감이 가는 국가이다'(61.3%)에 대한 긍정 응답이 가장 높음
- 한국에 대한 '긍정 인식'은 70.8%, '부정 인식'은 3.0%로 긍정적 인식이 높게 나타남
- 호주에서 한국 하면 먼저 떠오르는 것은 'K-Pop', '한국 음식', '한국 식당', '북한' 등임
- 호주에서 가장 인기 있는 한국 제품·서비스·콘텐츠는 '한국 식당'이며, 이어서 '한국 음식', 'K-Pop', '태권도' 순으로 인기가 높음
- 한국 문화콘텐츠에 대한 관심이 1년 전 대비 증가했다는 응답과 1년 후 증가할 것이라는 응답 모두 본인과 자국민의 관심도에서 큰 차이가 없음. 소비지출 의향은 '17년 대비 비슷함
- 한국 문화콘텐츠를 접한 후 한국에 대한 인식 변화는 '긍정적'이 51.5%로 과반수 이상임
- 호주에서 접할 기회가 많은 한국 문화콘텐츠는 '음악', '한식', '게임', '뷰티' 순으로 나타남
- 한국 동영상 콘텐츠는 주로 'OTT'와 'TV'를 통해 접촉하고 있으며, 이를 시청하기 위한 다운로드·스트리밍 주 경로는 'Youtube'와 'Netflix'임
- 호주의 한국 문화콘텐츠 소비 비중은 '도서'가 가장 높으며, 이어서 '드라마', '게임', '예능' 순. 패션·뷰티·음식 동영상 콘텐츠 시청 빈도는 '뷰티', '패션', '한식' 순으로 시청 빈도가 높음
- 한국 문화콘텐츠 호감도는 '한식'이 가장 높고, 그 다음은 '드라마', '영화', '게임' 순임. 대중적 인기는 '한식'이 가장 높으며, 이어서 '뷰티', '패션', '음악' 순으로 인기가 높음
- 드라마는 '배우의 매력적인 외모', 예능은 '재미있는 게임 및 소재 사용', 영화는 '스토리가 짜임새 있고 탄탄함', '음악은 '후렴구·리듬 등의 중독성이 강함'이 가장 큰 인기 요인임
- 애니메이션의 인기 요인은 '그림체, 색채, 그래픽 등 영상미 선호'이며, 도서는 '스토리 및 작화 선호', 게임은 '그래픽·그림 선호'와 '다양한 소재.장르를 다룸'이 주요 요인임
- 한국 패션의 인기 요인은 '디자인 선호'이며, 뷰티는 '우수한 효과·품질', 한식은 '맛이 있어서'가 가장 큰 인기 요인으로 조사됨
- 한국 드라마, 예능의 호감을 저해하는 1순위 요인은 '자막·더빙을 통한 시청 불편'이며, 영화, 음악, 애니메이션은 '한국어가 어렵고 생소함', 도서는 '다른 언어·문화로 내용 이해가 어려움'이 호감을 저해하는 주 요인임
- 게임 콘텐츠의 주요 호감 저해 요인은 '비용이 많이 듦', 패션은 '다양하지 않은 사이즈', 뷰티는 '품질대비 비싼 가격', 한식은 '가성비가 좋지 않음'으로 응답됨
- 호주에서 가장 인기 있는 해외 콘텐츠는 '미국 드라마', '미국 예능', '미국 영화'임
- 가장 선호하는 한국 드라마는 '미스터 션샤인', 영화는 '부산행', 가수·그룹은 '방탄소년단', 배우는 '이민호', 애니메이션 캐릭터는 '뽀로로'로 조사됨
- 호주에서 한국산 게임으로 인지가 높은 게임은 '검은사막'이며, 가장 선호하는 게임은 '배틀그라운드'임
- 한국과 관련 있는 주요 이슈 중 '북한의 핵·미사일 위협'에 대한 접촉이 가장 많았으며, 이러한 이유로 인해 본인의 한국 문화콘텐츠 소비에 영향이 있다는 응답은 33.5%로 조사됨
- 한국 문화콘텐츠를 향한 부정적인 인식에 공감하는 비율은 24.0%로 '17년 대비 감소했으며, 공감 이유는 '지나치게 상업적임'이라는 의견이 가장 많음
- 최근 1년 내 저관여 한국 제품·서비스 구매 경험은 '한국 음식점'이 가장 높으며, 최근 4년 내 고관여 제품·서비스 구매 경험은 '가전제품', '휴대폰', '한국 관광' 순으로 높음
- 향후 한국 제품·서비스 이용 의향은 '한국 음식점 식사'가 가장 높고, 유료 이용 의향이 가장 높은 한국 문화콘텐츠는 '영화'임

Chapter 12

# 국가별 결과 분석

## 미국



# i . 한국 인식

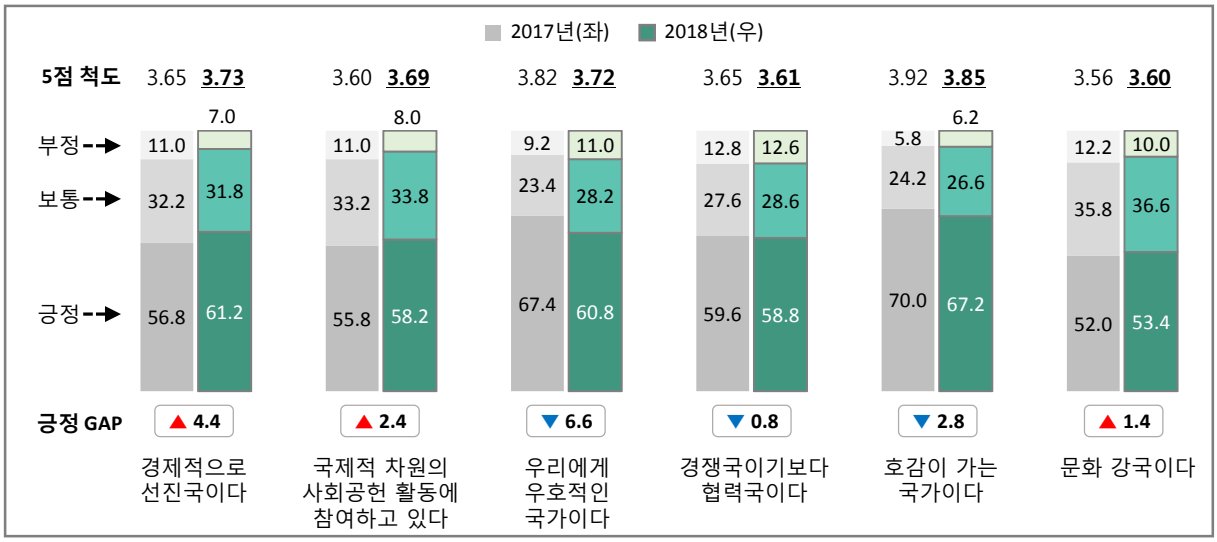
## 1. 한국에 대한 인식

### 1) 한국에 대한 인식

- 미국에서는 '호감이 가는 국가이다'에 대한 긍정 응답이 67.2%로 가장 높음
- '17년 결과 대비 '경제', '사회', '문화적인 측면'에서는 긍정 인식이 상승했으나, '우호적', '협력국', '호감'에서는 '17년 대비 긍정 인식이 소폭 하락함

그림12-1 한국에 대한 인식

(Base : '17년 전체(n=500), '18년 전체(n=500), 5점 척도, 단위: %, 점)



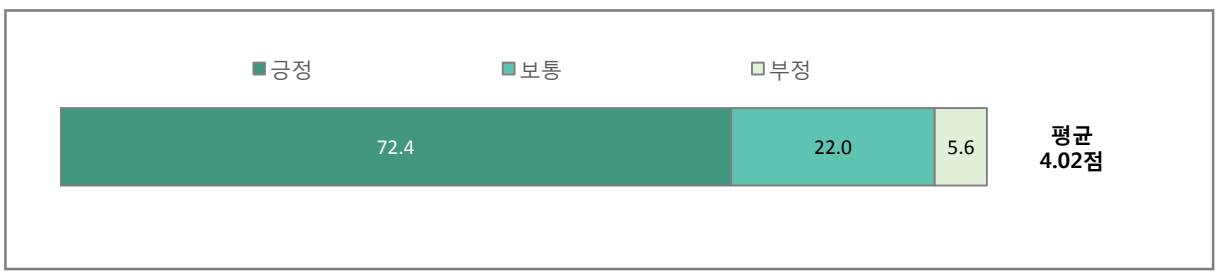

*Q. 귀하께서는 평소 **한국**에 대해 어떻게 생각하십니까? 한국에 대한 설명을 읽으시고, 귀하께서 동의하는 정도를 선택해 주십시오.*
*(5점 척도 - 1,2점: 부정/3점: 보통/4,5점: 긍정)*

### 2) 한국에 대한 전반적인 인식

- 한국에 대한 '긍정 인식'이 72.4%, 평균 4.02점으로 미국에서는 한국에 대해 긍정적 이미지를 갖고 있는 것으로 나타남

그림12-2 한국에 대한 전반적인 인식

(Base : 전체(n=500), 5점 척도, 단위: %, 점)



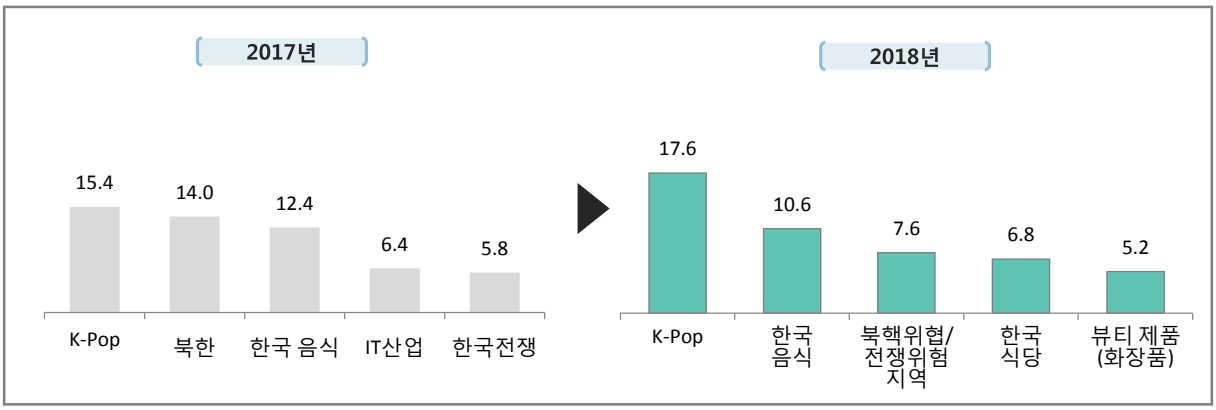

*Q. 귀하의 한국에 대한 전반적인 인식은 어떠합니까?*
*(5점 척도 - 1,2점: 부정/3점: 보통/4,5점: 긍정)*

## 2. 한국 연상 이미지

- 미국에서 한국에 대한 연상 이미지는 'K-Pop'(17.6%)이 1위이며, 다음은 '한국 음식'(10.6%), '북핵위협/전쟁위험지역'(7.6%), '한국 식당'(6.8%) 순으로 나타남
- '18년에는 '뷰티 제품'(화장품)이 새롭게 순위권 내에 포함됨

그림12-3 한국 연상 이미지(Top 5)

(Base : '17년 전체(n=500), '18년 전체(n=500), 단위: %)



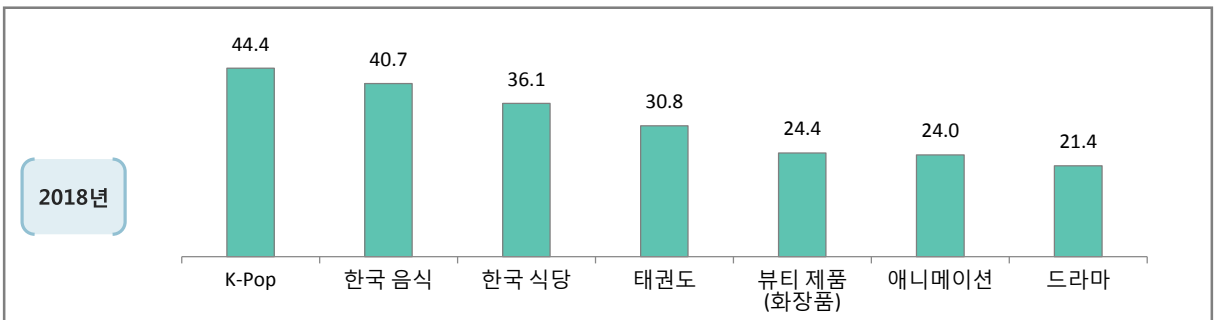

*Q 귀하께서 한국에 대해 생각해 본다면, 가장 먼저 떠오르는 것은 무엇입니까?*

## 3. 자국에서 인기 있는 한국 제품·서비스·콘텐츠

- 미국에서 가장 인기 있는 한국 제품·서비스·콘텐츠는 'K-Pop'(44.4%)으로, '17년 2위에서 '18년에는 1위로 상승함
- '한국 음식'의 인기는 '17년 1위에서 '18년 2위로 하락했으나, '한국 식당'이 3위로 나타나 '한식'에 대한 인기는 지속적으로 높은 것으로 보임

그림12-4 자국에서 인기 있는 한국제품·서비스·콘텐츠(Top 7)

(Base : '17년 전체(n=500), '18년 전체(n=500), 복수응답, 단위: %)




2017년

| 한국 음식 | K-Pop | 태권도 | 애니메이션 | IT산업 | 자동차 | 온라인/모바일 게임 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 52.4 | 49.4 | 44.0 | 37.6 | 33.0 | 31.6 | 30.4 |

*Q 다음 중 귀하의 국가에서 인기 있다고 생각하는 '한국 제품서비스콘텐츠'를 모두 선택해 주십시오.*

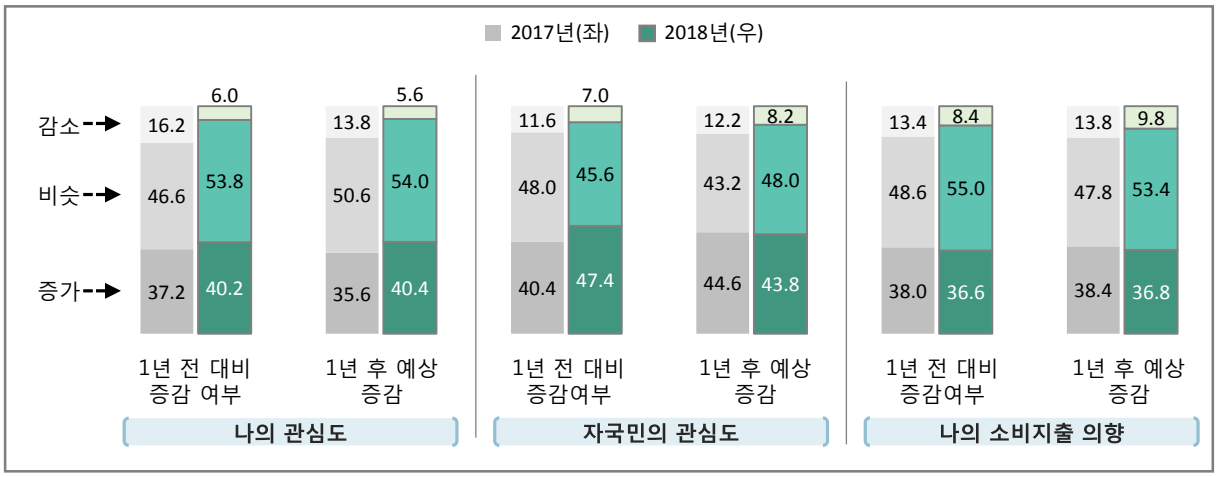
*'한국식당'은 '17년 조사에 포함되지 않음

## 4. 한국 문화콘텐츠 관심도

- 한국 문화콘텐츠에 대한 관심이 1년 전 대비 증가했다는 응답은 본인 40.2%, 자국민 47.4%이며, 1년 후 증가할 것이라는 응답은 본인 40.4%, 자국민 43.8%로 나타남
- 한국 문화콘텐츠 소비지출 의향이 1년 전 대비 증가했다는 응답은 36.6%, 1년 후 증가할 것이란 응답은 36.8%로 향후 소비지출 의향이 더 낮은 것으로 조사됨

그림12-5 한국 문화콘텐츠 관심도

(Base : '17년 전체(n=500), '18년 전체(n=500), 5점 척도, 단위: %)



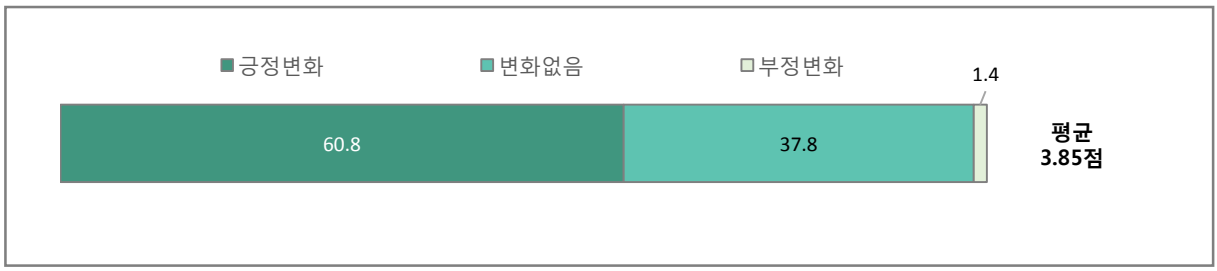

*Q 한국 문화콘텐츠에 대한 관심도와 관련한 질문을 읽고, 귀하의 생각과 일치하는 것을 선택해 주십시오*
*(5점 척도 - 1,2점: 감소/3점: 비슷/4,5점: 증가)*

## 5. 한국 문화콘텐츠 경험 후 한국에 대한 인식 변화

- 한국 문화콘텐츠 경험 후 한국에 대한 인식이 '긍정적'으로 변화했다는 응답은 60.8%, '부정적' 변화는 1.4%로 응답됨

그림12-6 한국 문화콘텐츠 경험 후 한국에 대한 인식 변화

(Base : 전체(n=500), 5점 척도, 단위: %, 점)




*Q 귀하가 한국 문화 콘텐츠를 접한 이후, 귀하의 한국에 대한 전반적인 인식은 어떻게 변화했습니까?*
*(5점 척도-1,2점: 부정변화/3점: 변화없음/4,5점: 긍정변화)*

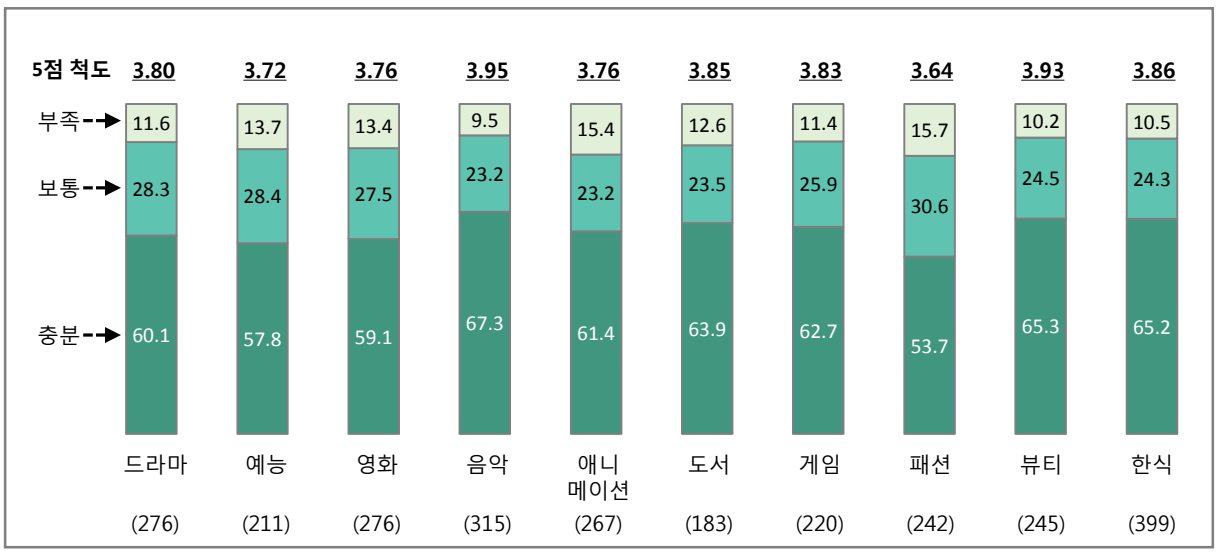
# ii. 한류 소비

## 1. 한국 문화콘텐츠에 대한 접촉 기회

- 미국에서 접촉할 기회가 충분한 한국 문화콘텐츠는 '음악'(67.3%)이며, 그 다음은 '뷰티'(65.3%), '한식'(65.2%), '도서'(63.9%) 순으로 높게 나타남
- 반면, '패션'의 경우 주변 접촉 기회가 충분하다는 응답이 53.7%로 가장 낮음

그림12-7 한국 문화콘텐츠에 대한 접촉 기회

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 5점 척도, 단위: %, 점)




*Q. 귀하께서는 한국 문화콘텐츠를 접할 수 있는 기회가 얼마나 충분하다고 생각하십니까?*
*(5점 척도-1,2점:부족/3점:보통/4,5점:충분, ()는 응답자수)*
** '17년에는 '패션/뷰티', '애니메이션/만화/캐릭터'를 통합해 조사.*
*'18년에는 '패션'과 '뷰티'는 분리, '애니메이션'만 한 분야로 분리해 조사. '만화'는 '도서'로 편입*

## 2. 한국 문화콘텐츠 접촉 경로

- 한국 문화콘텐츠는 주로 'OTT'와 '자국 사이트'를 통한 접촉이 많음

표12-1 한국 문화콘텐츠 접촉 경로(Top 2)

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 드라마 | 예능 | 영화 | 음악 | 애니메이션 | 도서 | 게임 | 패션 | 뷰티 | 한식 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 사례수 | | (276) | (211) | (276) | (315) | (267) | (183) | (220) | (242) | (245) | (399) |
| '18년 | 1위 | OTT | OTT | OTT | 온라인·모바일 플랫폼 | OTT | 자국 사이트/App | 온라인 플레이 | 자국 사이트 | 자국 사이트 | 자국 오프라인 매장·식당 |
| | | 73.6 | 71.1 | 70.7 | 88.3 | 77.2 | 57.4 | 56.8 | 52.5 | 51.8 | 61.7 |
| | 2위 | TV | TV | SNS | SNS | TV | 한국 사이트/App | 동영상/프로그램 시청 | 한국 사이트 | 한국 사이트 | 자국 사이트 |
| | | 48.9 | 49.3 | 43.1 | 40.3 | 40.8 | 52.5 | 48.2 | 49.6 | 46.5 | 31.6 |
| 사례수 | | (223) | (191) | (242) | (302) | (252) | (122) | (195) | (205) | | (383) |
| '17년 | 1위 | 유료 온라인·모바일 스트리밍 | 무료 온라인·모바일 스트리밍 | 유료 온라인·모바일 스트리밍 | 무료 온라인·모바일 스트리밍 | 무료 온라인·모바일 스트리밍 | 한국 온라인 사이트 | 온라인 플레이 | 자국 온라인 사이트 | | 자국 오프라인 |
| | | 63.7 | 62.3 | 59.9 | 58.9 | 61.5 | 60.7 | 67.2 | 79.5 | | 68.4 |
| | 2위 | 무료 온라인·모바일 스트리밍 | 유료 온라인·모바일 스트리밍 | TV | 무료 음악 전문 스트리밍 | 유료 온라인/모바일 스트리밍 | 자국 온라인 사이트 | 인터넷 사이트 동영상 시청 | 자국 오프라인 | | 자국 온라인 사이트 |
| | | 55.6 | 57.1 | 53.7 | 48.7 | 57.1 | 58.2 | 54.9 | 47.8 | | 45.4 |

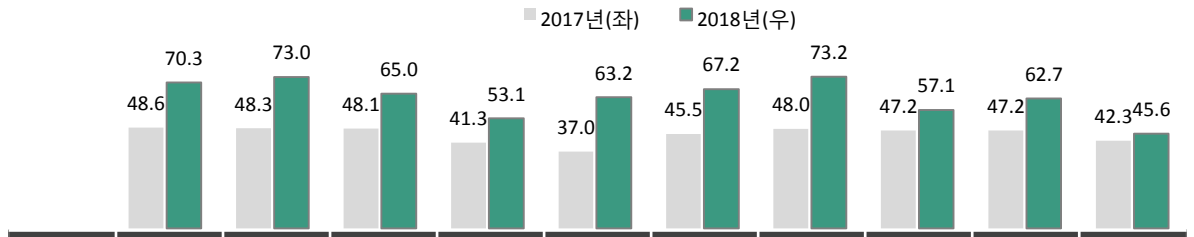
*Q. 귀하께서 평소 한국 문화콘텐츠를 접하는 경로를 모두 선택해 주십시오*
** '17년에는 '패션/뷰티', '애니메이션/만화/캐릭터'를 통합해 조사.*
*'18년에는 '패션'과 '뷰티'는 분리, '애니메이션'만 한 분야로 분리해 조사. '만화'는 '도서'로 편입*

## 3. 한국 문화콘텐츠 소비 비중

- 미국의 한국 문화콘텐츠 소비 비중을 조사한 결과, '게임'(73.2%)이 가장 높으며, 다음은 '예능'(73.0%), '드라마'(70.3%) 순으로 높게 나타남
- '17년 대비 모든 콘텐츠의 소비 비중이 증가했으며, 특히 '게임', '예능', '애니메이션'에 대한 소비 비중 증가 폭이 큼

그림12-8 한국 문화콘텐츠 소비 비중

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)




| | 드라마 | | 예능 | | 영화 | | 음악 | | 애니메이션 | | 도서 | | 게임 | | 패션 | | 뷰티 | | 한식 | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 사례수 | (223) | (276) | (191) | (211) | (242) | (276) | (302) | (315) | (302) | (267) | (122) | (183) | (195) | (220) | (205) | (242) | (205) | (245) | (383) | (399) |
| 전체 소비량 | 13.8시간 | | 12.4시간 | | 8.8편 | | 17.6시간 | | 9.4시간 | | 11.7시간 | | 10.6시간 | | $49.5 | | $45.9 | | $87.6 | |
| 한국 문화콘텐츠 소비량 | 9.2시간 | | 8.4시간 | | 5.0편 | | 7.2시간 | | 5.6시간 | | 7.2시간 | | 6.5시간 | | $29.9 | | $26.0 | | $27.7 | |

*Q. 귀하의 평소 한국 문화콘텐츠 시청량·소비량은 얼마나 됩니까? * 소비 비중 = 한국 문화콘텐츠 월평균 소비량 / 월평균 총소비량 X 100*
** '17년에는 '패션/뷰티', '애니메이션/만화/캐릭터'를 통합해 조사.*
*'18년에는 '패션'과 '뷰티'는 분리, '애니메이션'만 한 분야로 분리해 조사. '만화'는 '도서'로 편입*

# 4. 한국 문화콘텐츠 이용 관련 기타 조사

## 1) 한국 문화콘텐츠 다운로드·스트리밍 이용 경로

- 한국 동영상 콘텐츠 다운로드·스트리밍은 'Youtube'를 통한 이용이 가장 많으며, 다음은 'Netflix'로 나타남
- 모바일 게임은 'App Store(Apple)'를 가장 많이 이용함

표12-2 한국 문화콘텐츠 다운로드·스트리밍 이용 경로(Top 2)

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | 드라마 | 예능 | 영화 | 애니메이션 | 게임(모바일) |
|---|---|---|---|---|---|
| 사례수 | (203) | (150) | (195) | (206) | (90) |
| 1위 | Youtube | Youtube | Youtube | Youtube | App Store(Apple) |
| | 71.9 | 77.3 | 70.8 | 72.8 | 50.0 |
| 2위 | Netflix | Netflix | Netflix | Netflix | Google Play |
| | 63.5 | 52.0 | 58.5 | 47.1 | 38.9 |

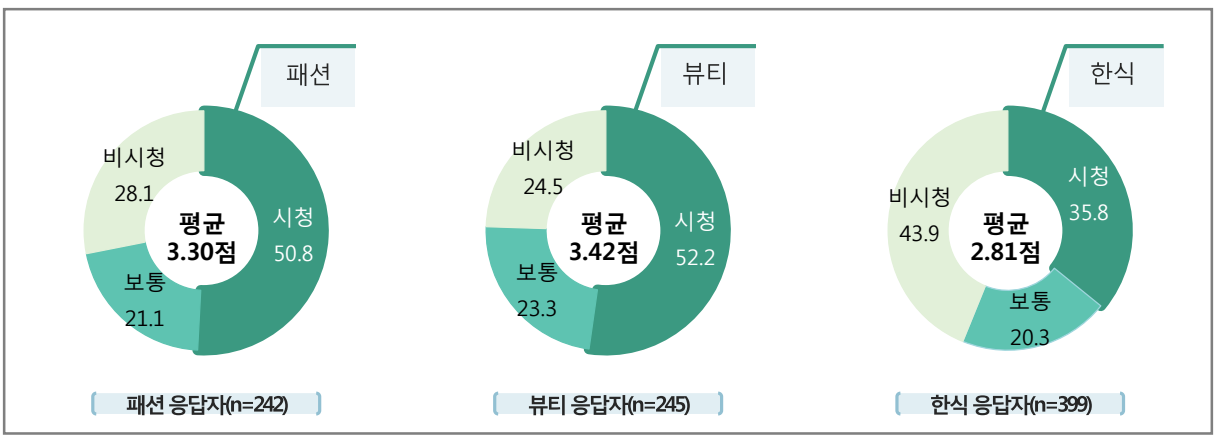
*Q. 귀하께서 한국 콘텐츠를 시청하기 위해 다운로드·스트리밍을 주로 이용하는 곳을 모두 선택해 주십시오*

## 2) 한국 패션·뷰티·음식 동영상 시청 빈도

- 미국에서는 '패션'(50.8%), '뷰티'(52.2%) 콘텐츠 시청률이 비시청률보다 높게 나타남
- 반면, '한식' 콘텐츠는 시청률(35.8%)이 비시청률(43.9%)보다 낮음

그림12-9 한국 패션·뷰티·음식 동영상 시청 빈도

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)




*Q. 귀하께서는 평소 온라인/모바일을 통해 한국 패션/뷰티/한식 동영상을 얼마나 자주 시청하십니까?*
*(5점 척도 - 1점[전혀 시청안함]2점[거의 시청안함]비시청 / 3점:[종종 시청]보통/4점[자주시청], 5점 [매일 시청]시청)*

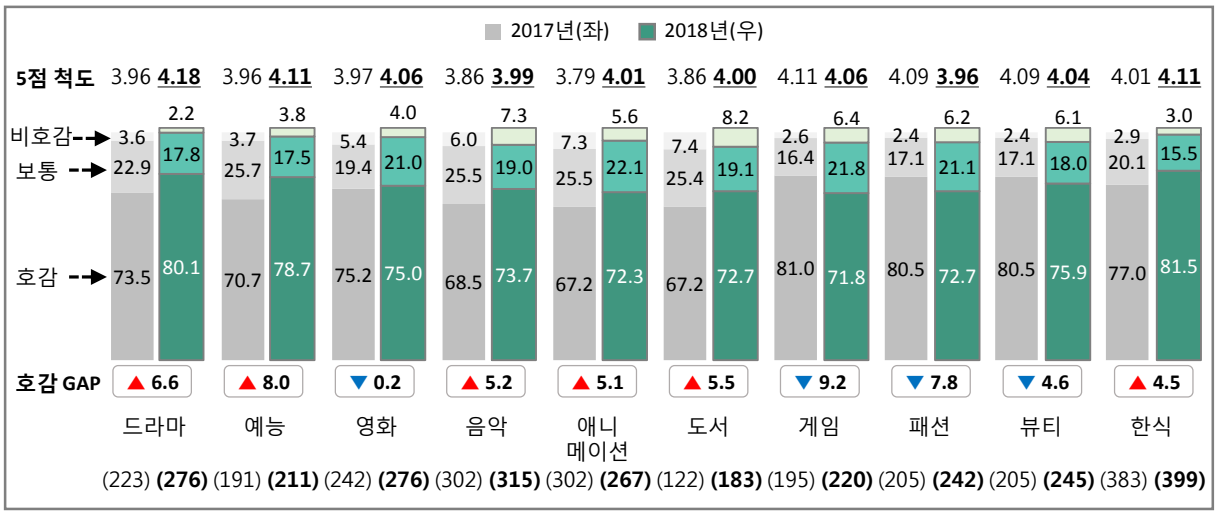
# iii. 한류 선호

## 1. 한국 문화콘텐츠 호감도

- 미국에서 한국 문화콘텐츠에 대한 호감도는 '한식'(81.5%)이 가장 높으며, 다음은 '드라마'(80.1%), '예능'(78.7%), '뷰티'(75.9%) 순으로 나타남
- '17년 대비 '예능'에 대한 호감도가 가장 많이 상승한 반면, '게임'에 대한 호감도는 '17년 대비 -9.2%p하락함

그림12-10 한국 문화콘텐츠 호감도

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 5점 척도, 단위: %, 점)



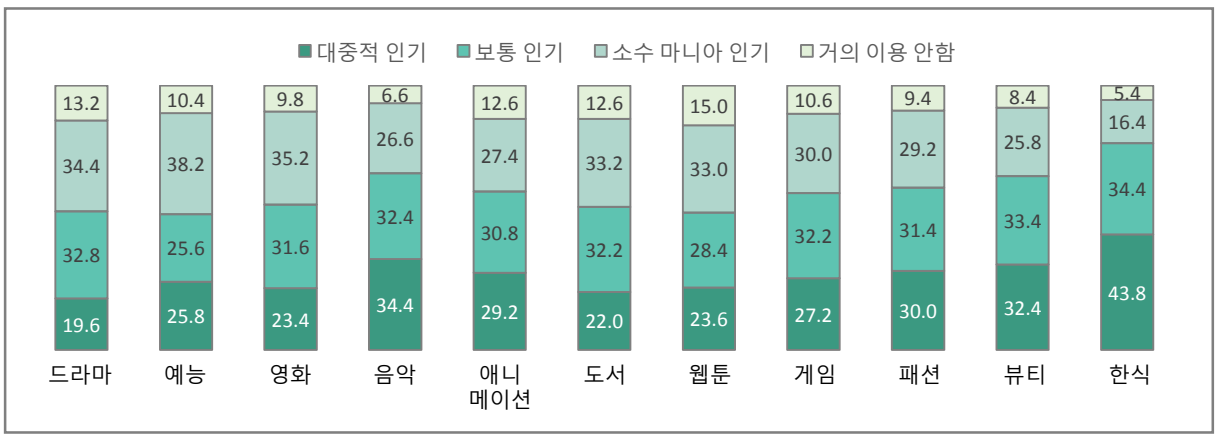

*Q. 귀하께서는 최근 이용하신 한국 콘텐츠가 전반적으로 얼마나 마음에 드십니까?(5점척도-1,2점: 비호감/ 3점: 보통/ 4,5점: 호감)*
** '17년에는 '패션/뷰티', '애니메이션/만화/캐릭터'를 통합해 조사.*
*'18년에는 '패션'과 '뷰티'는 분리, '애니메이션'만 한 분야로 분리해 조사. '만화'는 '도서'로 편입*

## 2. 한국 문화콘텐츠 인기도

- 미국에서는 한국 문화콘텐츠 중 '한식'(43.8%)의 대중적 인기가 가장 높으며, 다음은 '음악'(34.4%), '뷰티'(32.4%), '패션'(30.0%) 순으로 응답됨

그림12-11 한국 문화콘텐츠 인기도

(Base : 전체(n=500), 5점 척도, 단위: %)




*Q. 현재 귀하의 나라에서 한국 문화콘텐츠의 인기가 어느 정도라고 생각하십니까?*

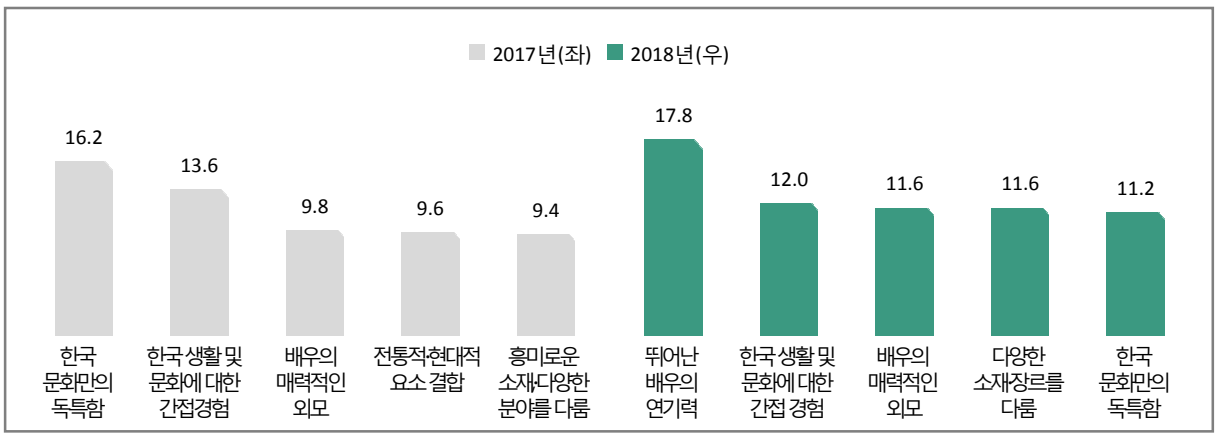
## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인

### 1) 드라마

- 미국에서 한국 드라마의 가장 큰 인기 요인은 '뛰어난 배우의 연기력'(17.8%)이며, 다음은 '한국 생활 및 문화에 대한 간접경험'(12.0%), '배우의 매력적인 외모'(11.6%), '다양한 소재·장르를 다룸'(11.6%) 순으로 높게 나타남
- '17년 대비 '한국 문화만의 독특함' 요인은 -5.0%p 하락함

그림12-12 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 드라마 (Top 5)

(Base : '17년 전체(n=500), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=276), 단위: %)



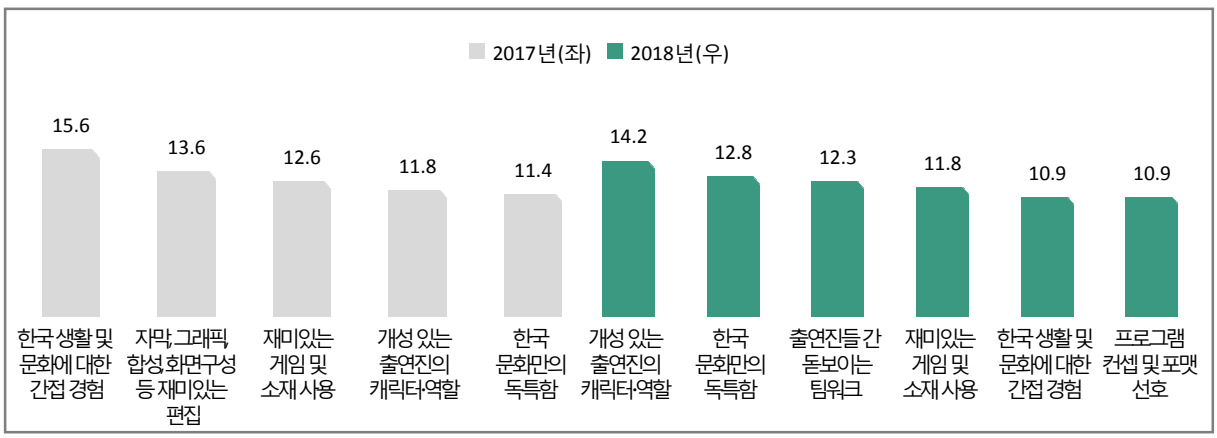

*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 드라마의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*
**1순위 데이터만 표기*

### 2) 예능

- 한국 예능의 인기 요인으로 '개성 있는 출연진의 캐릭터·역할'(14.2%)이 가장 높게 나타났으며, 그 다음은 '한국 문화만의 독특함'(12.8%), '출연진들 간의 돋보이는 팀워크'(12.3%) 순으로 높음
- '한국 생활 및 문화에 대한 간접 경험'은 '17년 대비 -4.7%p 하락함

그림12-13 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 예능(Top 5)

(Base : '17년 전체(n=500), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=211), 단위: %)



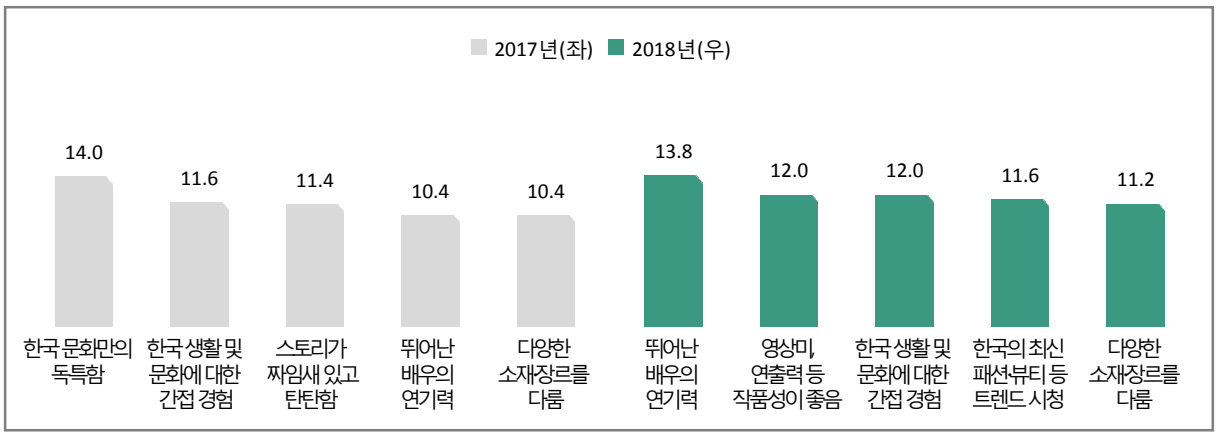

*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 예능의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까? *1순위 데이터만 표기*
**동순위로 인해 5개 이상의 항목이 그래프 상에 표기 되었음*

## 3) 영화

- 한국 영화를 선호하는 가장 큰 이유는 '뛰어난 배우의 연기력'(13.8%)이며, 다음으로 '영상미, 연출력 등 작품성이 좋음'(12.0%), '한국생활 및 문화에 대한 간접 경험'(12.0%) 등이 주요 인기 요인으로 언급됨

그림12-14 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 영화(Top 5)

(Base : '17년 전체(n=500), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=276), 단위: %)



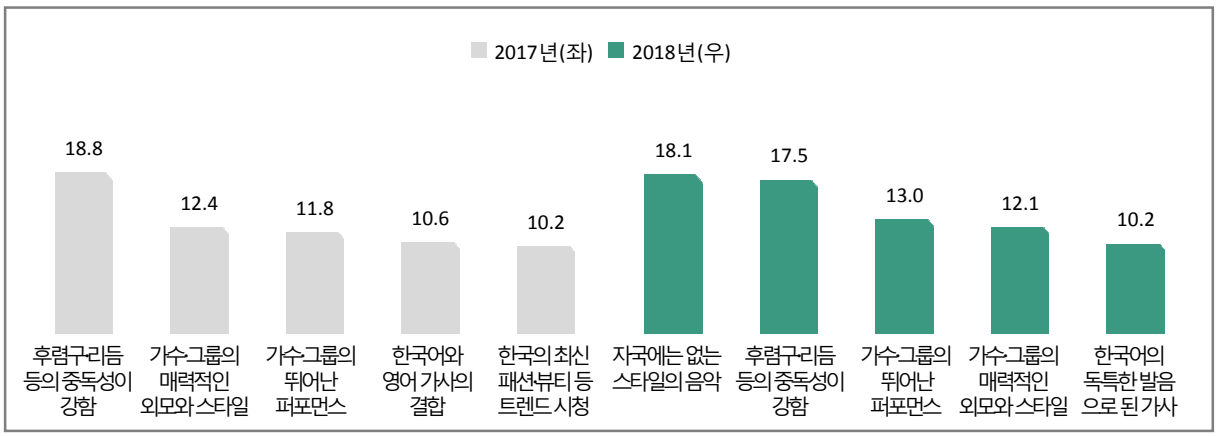

*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 영화의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 4) 음악

- 미국에서 한국 음악의 인기 요인으로는 '자국에는 없는 스타일의 음악'(18.1%)이 가장 높게 나타남
- '후렴구·리듬 등의 중독성이 강함'(17.5%)은 '17년과 마찬가지로 상위권에 위치함

그림12-15 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 음악(Top 5)

(Base : '17년 전체(n=500), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=315), 단위: %)

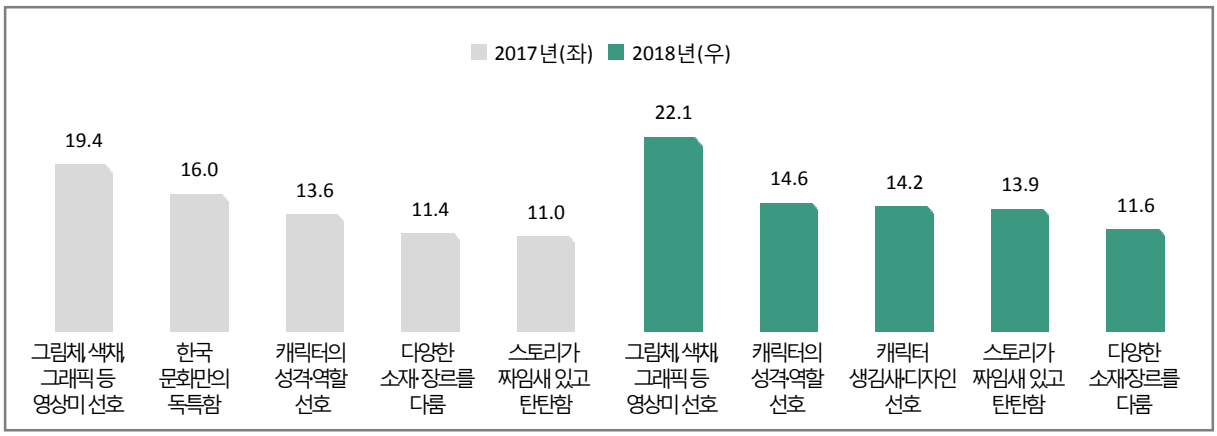



*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 음악의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 5) 애니메이션

- 미국에서 한국 애니메이션의 가장 큰 인기 요인은 '그림체, 색채, 그래픽 등 영상미 선호'(22.1%)로 나타남
- 그 다음은 '캐릭터의 성격·역할 선호'(14.6%) , '캐릭터 생김새·디자인 선호'(14.2%)의 순으로 높게 응답됨

그림12-16 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 애니메이션(Top 5) (Base : '17년 전체(n=500), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=267), 단위: %)

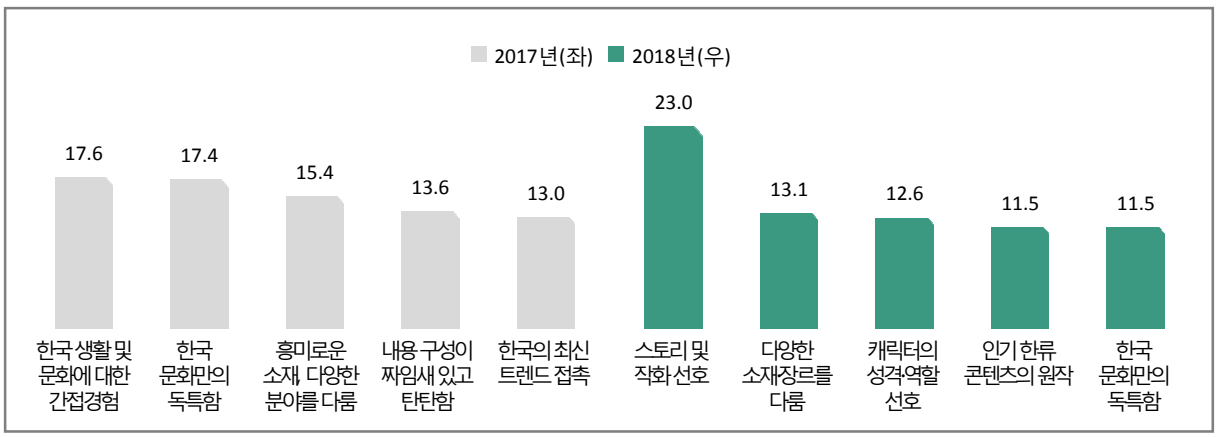



*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 애니메이션의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까? *1순위 데이터만 표기*
** '17년에는 '애니메이션/만화/캐릭터'로 조사. '18년에는 '애니메이션'만 조사*

## 6) 도서

- 한국 도서의 가장 인기 있는 요인은 '스토리 및 작화 선호'(23.0%)로 나타났고, 다음은 '다양한 소재·장르를 다룸'(13.1%), '캐릭터의 성격 및 역할 선호'(12.6%) 순으로 조사됨

그림12-17 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 도서(Top 5) (Base : '17년 전체(n=500), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=183), 단위: %)



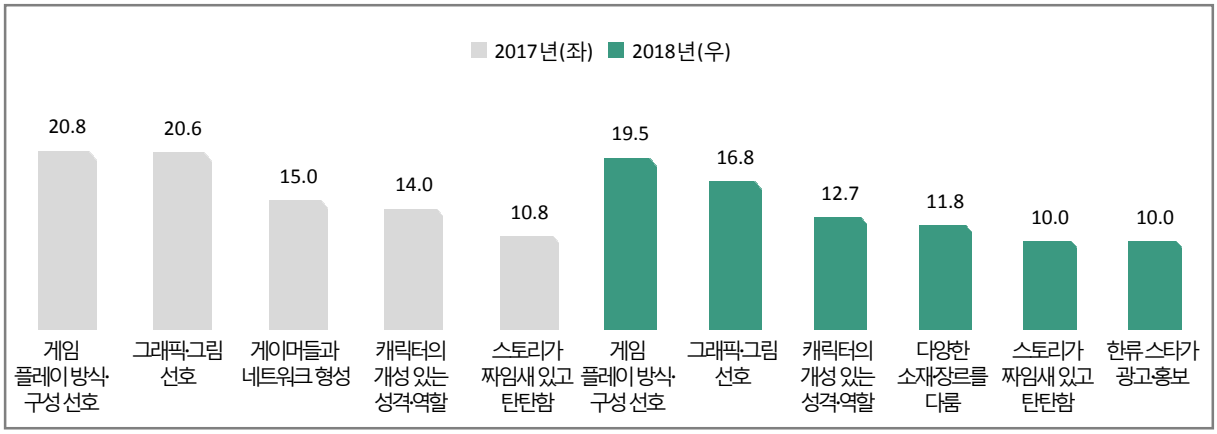

*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 도서의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까? *1순위 데이터만 표기*
** '17년에는 '도서(출판물)'로 조사. '18년에는 도서에 '만화/웹툰/웹도서'를 포함*

## 7) 게임

- 한국 게임이 인기 있는 이유로는 '게임 플레이 방식·구성 선호'(19.5%)와 '그래픽·그림 선호'(16.8%)가 '17년과 동일하게 상위권으로 조사됨
- 다음은 '캐릭터의 개성 있는 성격·역할'(12.7%), '다양한 소재·장르를 다룸'(11.8%) 순으로 나타남

그림12-18 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 게임(Top 5)

(Base : '17년 전체(n=500), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=220), 단위: %)



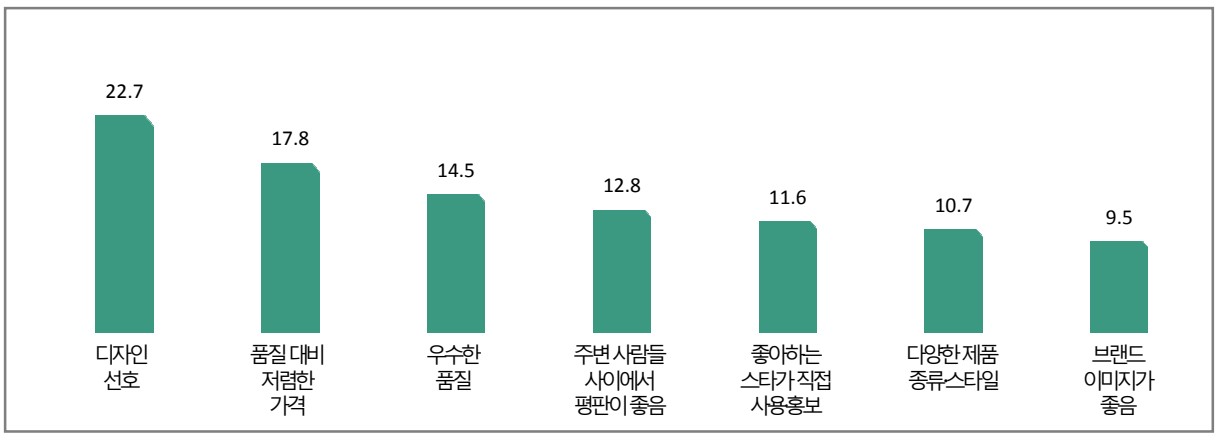

*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 게임의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 8) 패션

- 미국에서는 '디자인 선호'(22.7%)가 가장 큰 한국 패션의 인기 요인임
- 다음은 '품질 대비 저렴한 가격'(17.8%), '우수한 품질'(14.5%), '주변사람들 사이에서 평판이 좋음'(12.8%) 순으로 응답됨

그림12-19 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 패션

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=242), 단위: %)



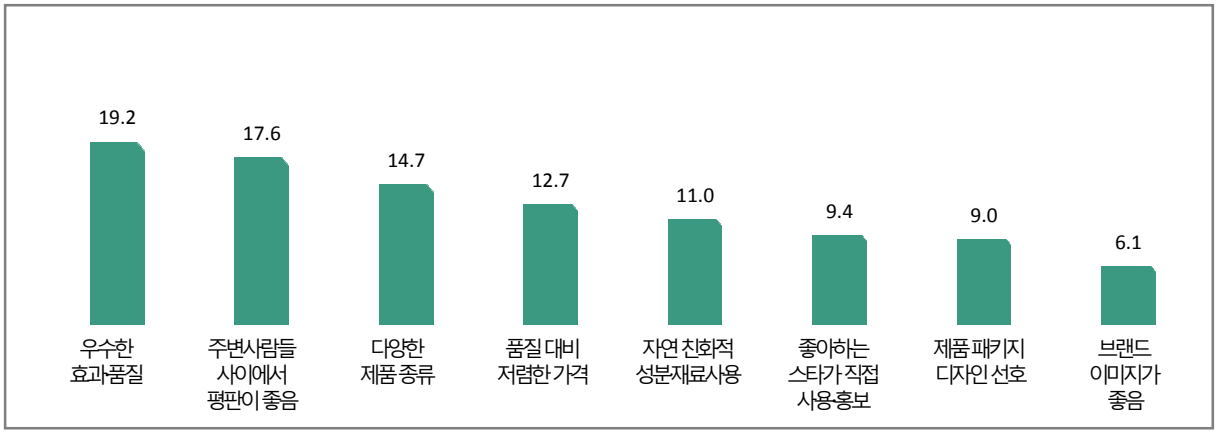

*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 패션의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*1순위 데이터만 표기*
** '17년에는 '패션/뷰티'로 조사. '18년에는 '패션'과 '뷰티'를 분리*

## 9) 뷰티

- 한국 뷰티의 인기 요인은 '우수한 효과·품질'(19.2%)이 가장 높으며, 다음으로 '주변사람들 사이에서 평판이 좋음'(17.6%), '다양한 제품 종류'(14.7%), '품질 대비 저렴한 가격'(12.7%) 등이 높게 나타남

그림12-20 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 뷰티

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=245), 단위: %)



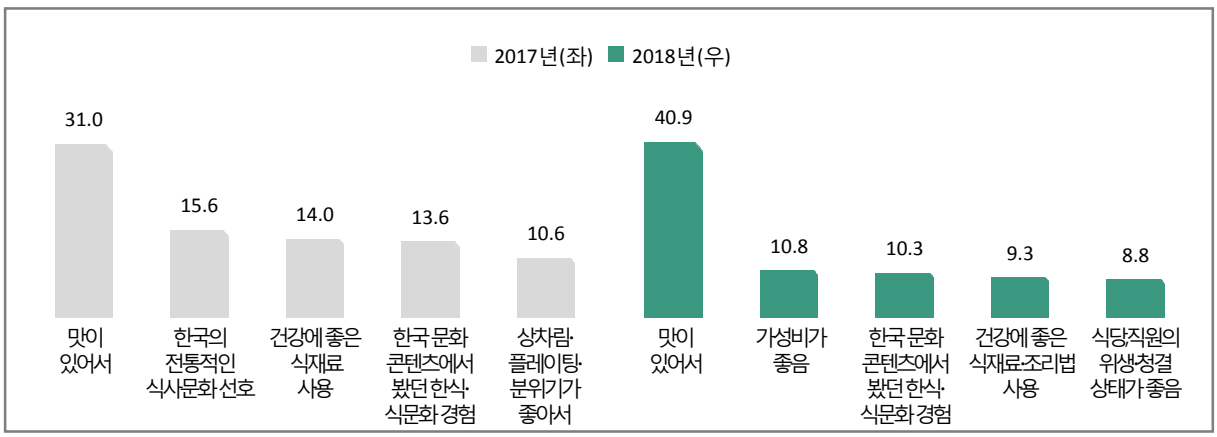

*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 뷰티의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*1순위 데이터만 표기*
** '17년에는 '패션/뷰티'로 조사. '18년에는 '패션'과 '뷰티'를 분리*

## 10) 한식

- 미국에서 한식의 가장 큰 인기 요인은 '17년에 이어 '맛이 있어서'(40.9%)로 조사됨
- '맛이 있어서'는 전년대비 +9.9%p 상승하여 지속적으로 높게 나타남

그림12-21 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 한식(Top 5)

(Base : '17년 전체(n=500), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=399), 단위: %)




*Q. 귀하께서는 자국 내 한식의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*
**1순위 데이터만 표기*

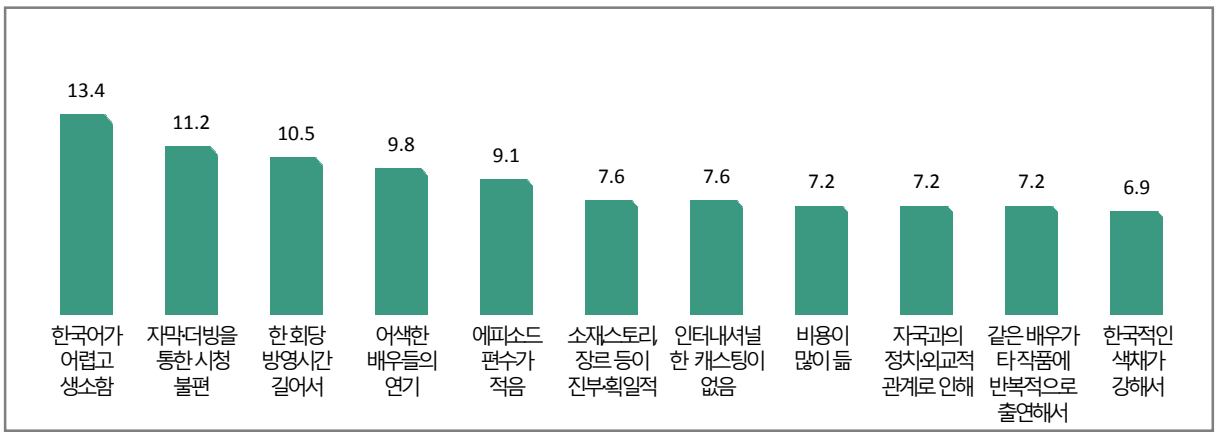
## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인

### 1) 드라마

- 미국에서 한국 드라마의 호감을 저해하는 요인로는 '한국어가 어렵고 생소함'(13.4%)이 가장 높으며, 이어서 '자막·더빙을 통한 시청 불편'(11.2%), '한 회당 방영시간이 길어서'(10.5%) 순으로 응답됨

그림12-22 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 드라마

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=276), 단위: %)



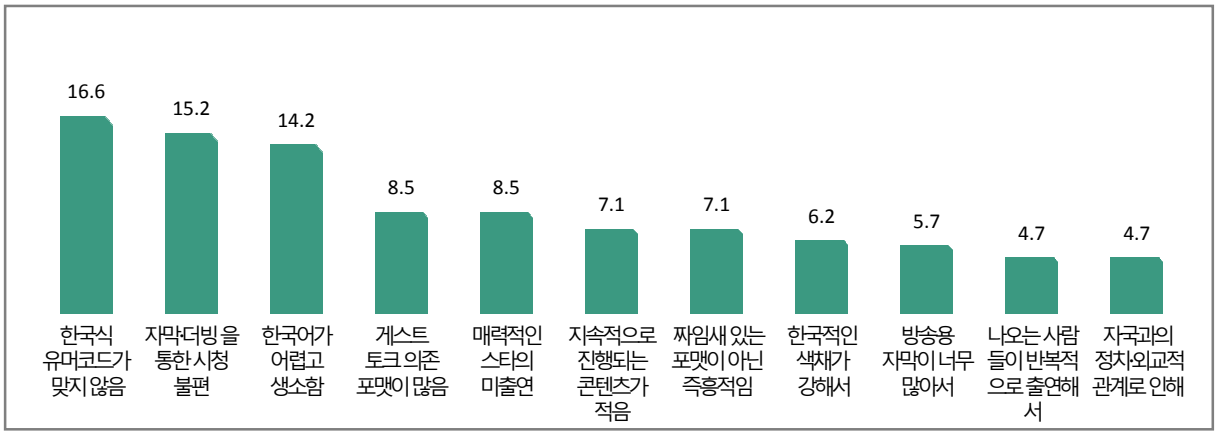

*Q. 귀하가 생각하는 한국 드라마의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

### 2) 예능

- 한국 예능의 호감을 저해하는 이유는 '한국식 유머코드가 맞지 않음'(16.6%)이 가장 높음
- 다음으로 '자막·더빙을 통한 시청 불편'(15.2%)과 '한국어가 어렵고 생소함'(14.2%) 등이 호감을 저해하는 요인으로 나타남

그림12-23 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 예능

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=211), 단위: %)



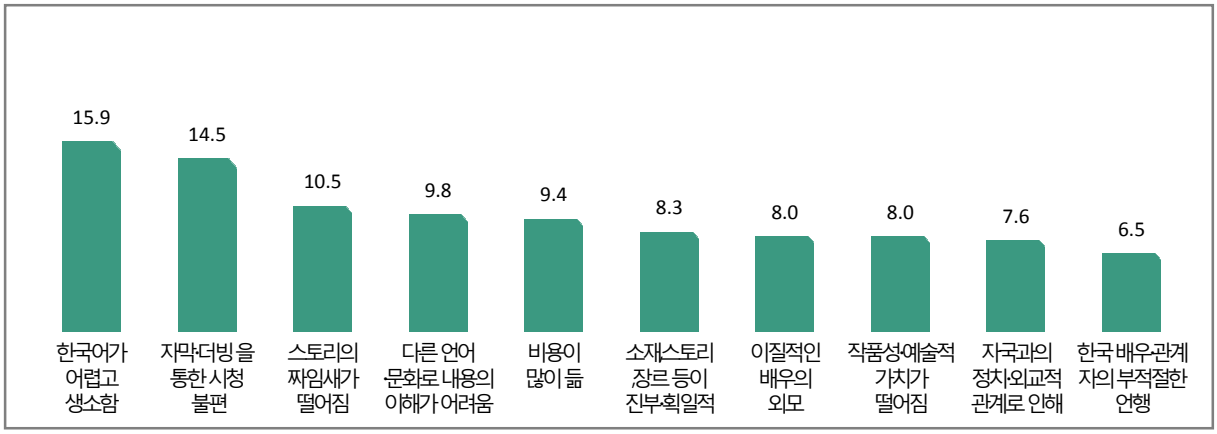

*Q. 귀하가 생각하는 한국 예능의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 3) 영화

- 미국에서 한국 영화의 가장 큰 호감 저해 요인으로는 '한국어가 어렵고 생소함'(15.9%)이 가장 높게 나타남
- 이어서 '자막·더빙을 통한 시청 불편'(14.5%), '스토리의 짜임새가 떨어짐'(10.5%), '다른 언어·문화로 내용의 이해가 어려움'(9.8%) 순으로 조사됨

그림12-24 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 영화

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=276), 단위: %)



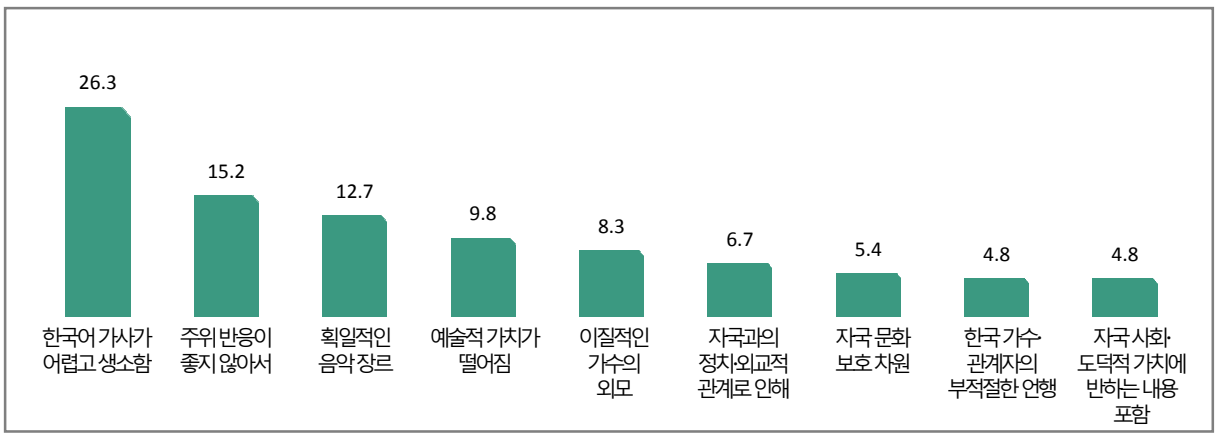

*Q. 귀하가 생각하는 한국 영화의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 4) 음악

- 한국 음악의 가장 큰 호감 저해 요인은 '한국어 가사가 어렵고 생소함'(26.3%)임
- 다음은 '주위 반응이 좋지 않아서'(15.2%), '획일적인 음악 장르'(12.7%), '예술적 가치가 떨어짐'(9.8%) 순으로 높음

그림12-25 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 음악

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=315), 단위: %)



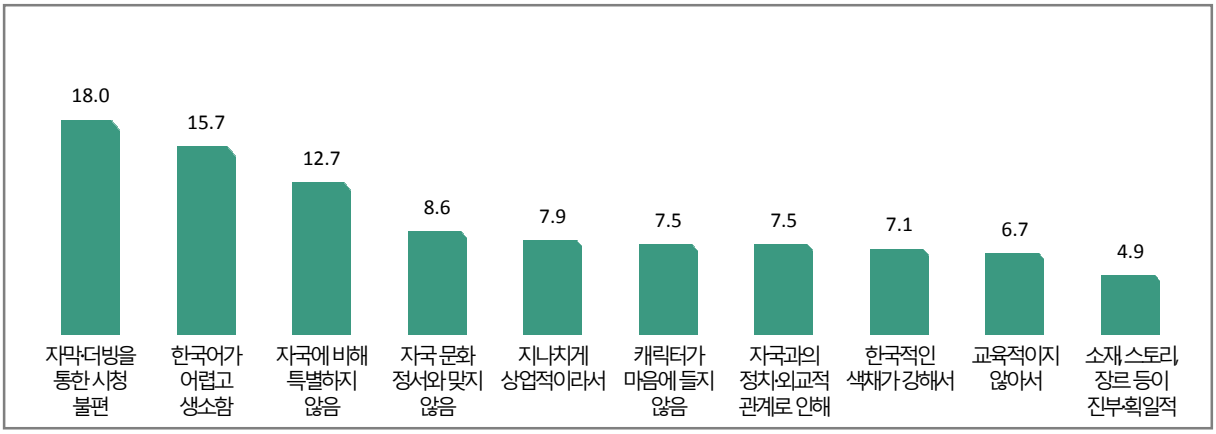

*Q. 귀하가 생각하는 한국 음악의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 5) 애니메이션

- 한국 애니메이션의 호감을 저해하는 요인으로는 '자막·더빙을 통한 시청 불편'(18.0%)이 가장 높음
- 다음은 '한국어가 어렵고 생소함'(15.7%), '자국에 비해 특별하지 않음'(12.7%), '자국 문화 정서와 맞지 않음'(8.6%) 순으로 응답됨

그림12-26 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 애니메이션

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=267), 단위: %)



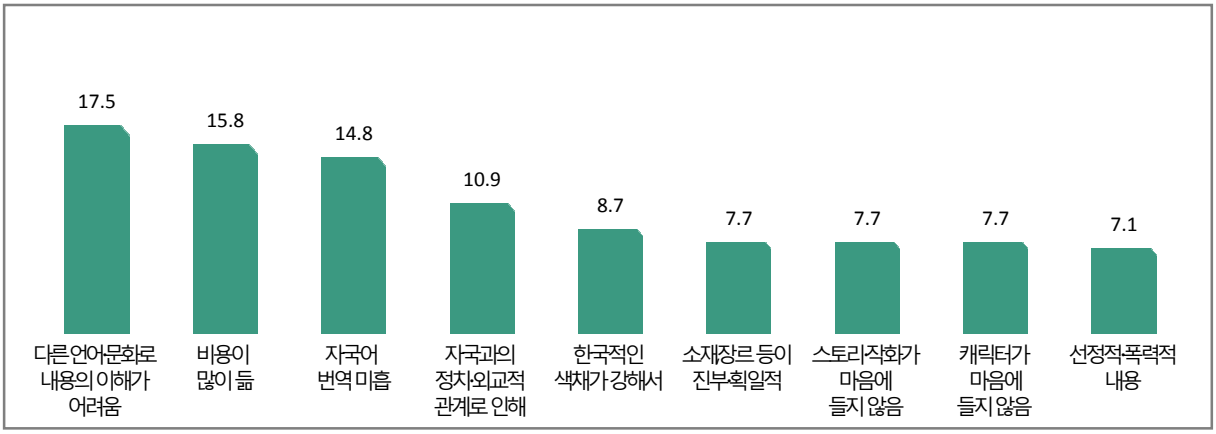

*Q. 귀하가 생각하는 한국 애니메이션의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 6) 도서

- 한국 도서의 호감을 저해하는 가장 큰 요인은 '다른 언어·문화로 내용의 이해가 어려움'(17.5%)임. 다음은 '비용이 많이 듦'(15.8%), '자국어 번역 미흡'(14.8%) 순임
- '언어적 요인'으로 인한 불편함이 상대적으로 높게 나타남

그림12-27 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 도서

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=183), 단위: %)



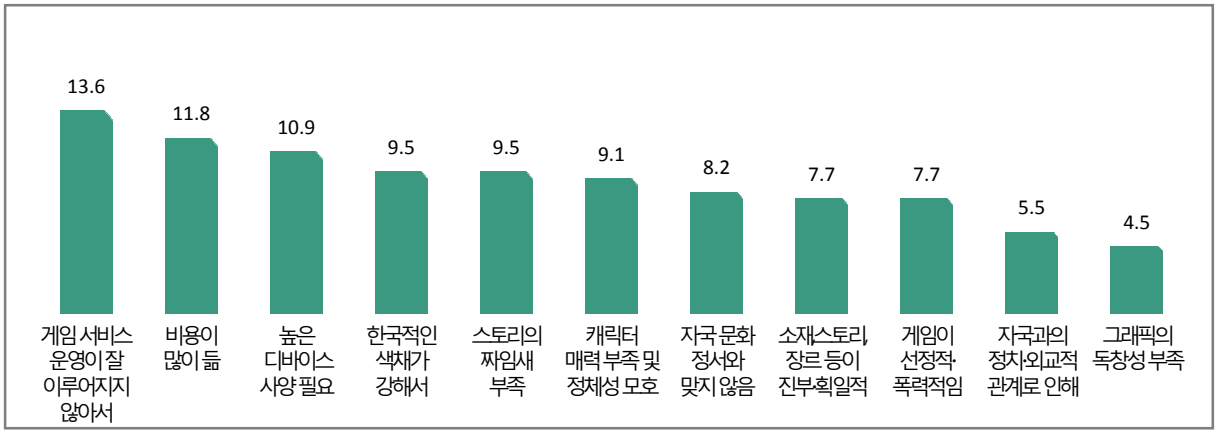

*Q. 귀하가 생각하는 한국 도서의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 7) 게임

- 미국에서 한국 게임의 호감을 저해하는 가장 큰 요인은 '게임 서비스 운영이 잘 이루어지지 않아서'(13.6%)로 나타남
- 이어 '비용이 많이 듦'(11.8%), '높은 디바이스 사양 필요'(10.9%), '한국적인 색채가 강해서'(9.5%) 순으로 응답됨

그림12-28 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 게임

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=220), 단위: %)



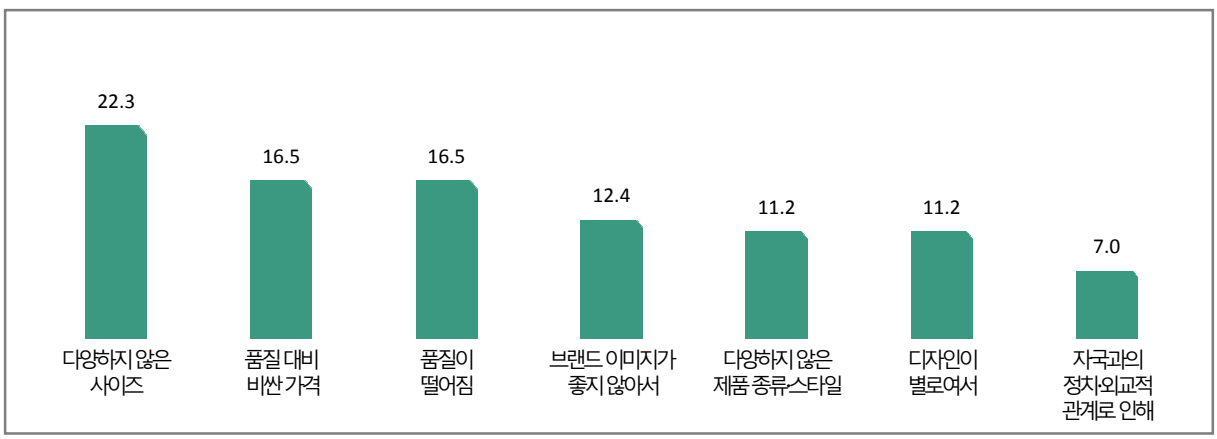

*Q. 귀하가 생각하는 한국 게임의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 8) 패션

- 한국 패션의 호감을 저해하는 요인으로 '다양하지 않은 사이즈'(22.3%)가 가장 높게 응답됨
- 다음은 '품질 대비 비싼 가격'(16.5%), '품질이 떨어짐'(16.5%), '브랜드이미지가 좋지 않아서'(12.4%) 순으로 높게 나타남

그림12-29 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 패션

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=242), 단위: %)



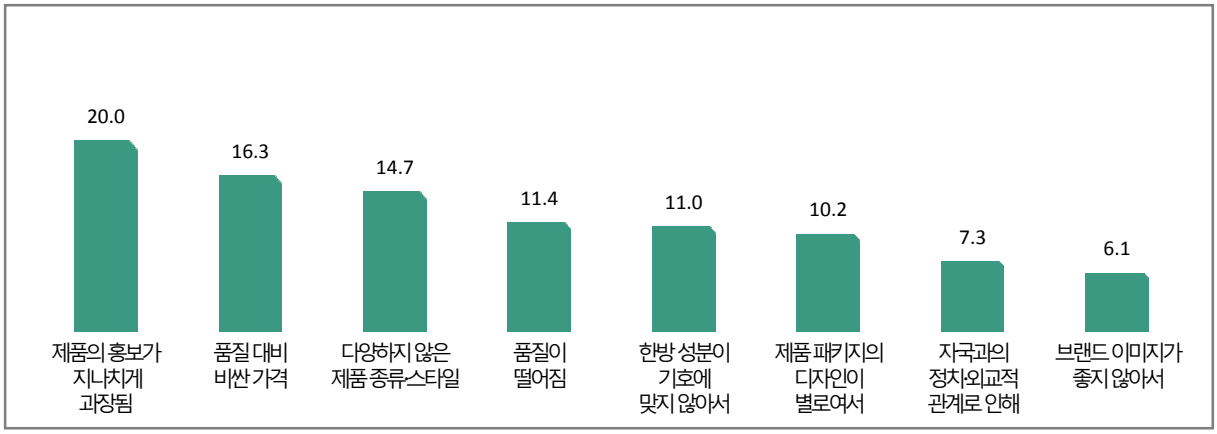

*Q. 귀하가 생각하는 한국 패션의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 9) 뷰티

- 미국에서 한국 뷰티의 호감을 저해하는 요인은 '제품의 홍보가 지나치게 과장됨'(20.0%)이 가장 높게 나타남
- 이어서 '품질 대비 비싼 가격'(16.3%), '다양하지 않은 제품 종류·스타일'(14.7%), '품질이 떨어짐'(11.4%) 순으로 조사됨

그림12-30 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 뷰티

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=245), 단위: %)



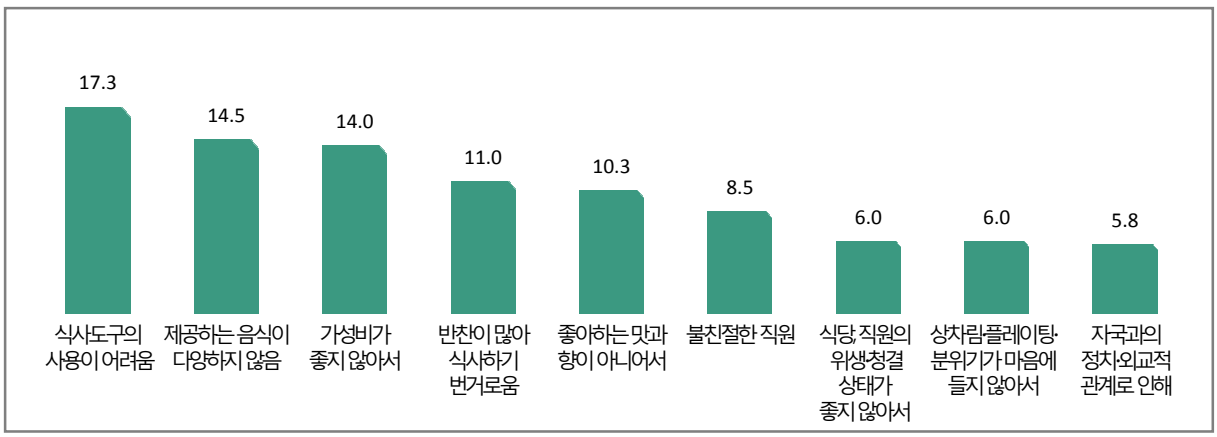

*Q. 귀하가 생각하는 한국 뷰티의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 10) 한식

- 한식의 호감을 저해하는 요인으로는 '식사 도구의 사용이 어려움'(17.3%)이 가장 높으며, 다음으로 '제공하는 음식이 다양하지 않음'(14.5%), '가성비가 좋지 않아서'(14.0%) 등이 주요 호감 저해 요인으로 나타남

그림12-31 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 한식

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=399), 단위: %)



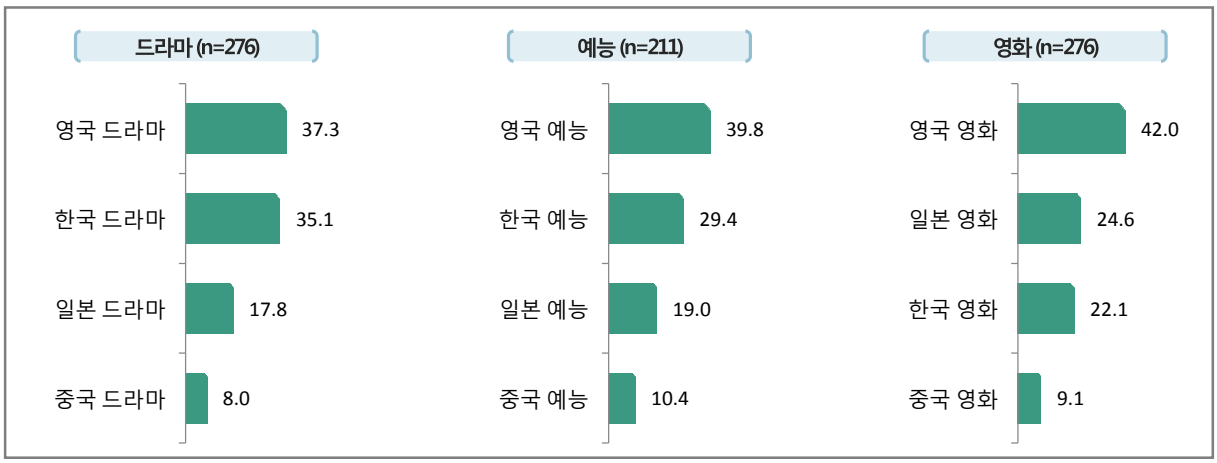

*Q. 귀하가 생각하는 한식의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 5. 자국에서 인기 있는 해외 콘텐츠

- 미국에서 인기 있는 해외 드라마는 '영국 드라마'(37.3%), '한국 드라마'(35.1%), '일본 드라마'(17.8%) 순임
- 가장 인기 있는 예능은 '영국 예능'(39.8%)이며, 영화 또한 '영국 영화'(42.0%)가 가장 높게 응답됨

그림12-32 자국에서 인기 있는 해외 콘텐츠

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)



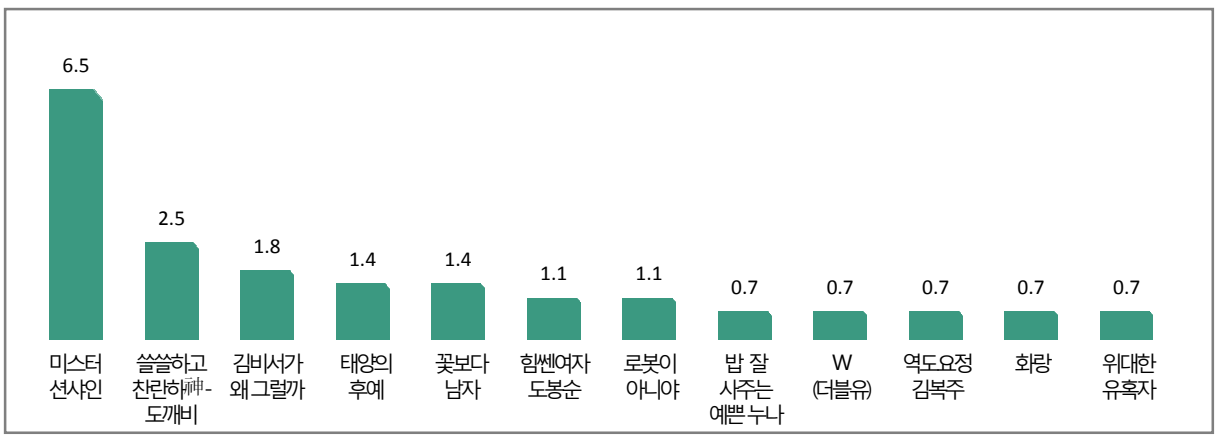

*Q. 귀하의 국가에서 인기 있는 문화콘텐츠는 어느 국가의 문화콘텐츠 입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 6. 선호하는 한국 드라마

- 미국에서 가장 선호하는 한국 드라마는 '미스터 션샤인'(6.5%)임
- 다음은 '쓸쓸하고 찬란하神-도깨비'(2.5%), '김비서가 왜 그럴까'(1.8%) 순으로 나타남

그림12-33 선호하는 한국 드라마(Top 10)

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=276), 주관식 응답, 단위: %)



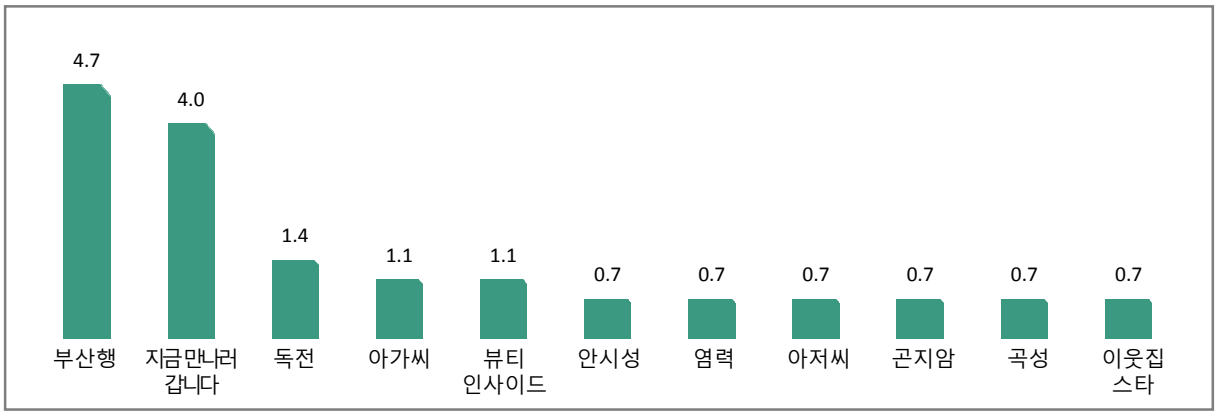

*Q. 귀하가 올해 시청한 한국 드라마 중 가장 좋아하는 것은 무엇입니까?*
**동순위로 인해 10개 이상의 항목이 그래프 상에 표기 되었음*

## 7. 선호하는 한국 영화

- 미국에서 가장 선호하는 한국 영화는 '부산행'(4.7%)으로 나타남
- 다음은 '지금 만나러 갑니다'(4.0%), '독전'(1.4%), '아가씨'(1.1%), '뷰티인사이드'(1.1%) 순으로 응답됨

그림12-34 선호하는 한국 영화(Top 10)

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=276), 주관식 응답, 단위: %)



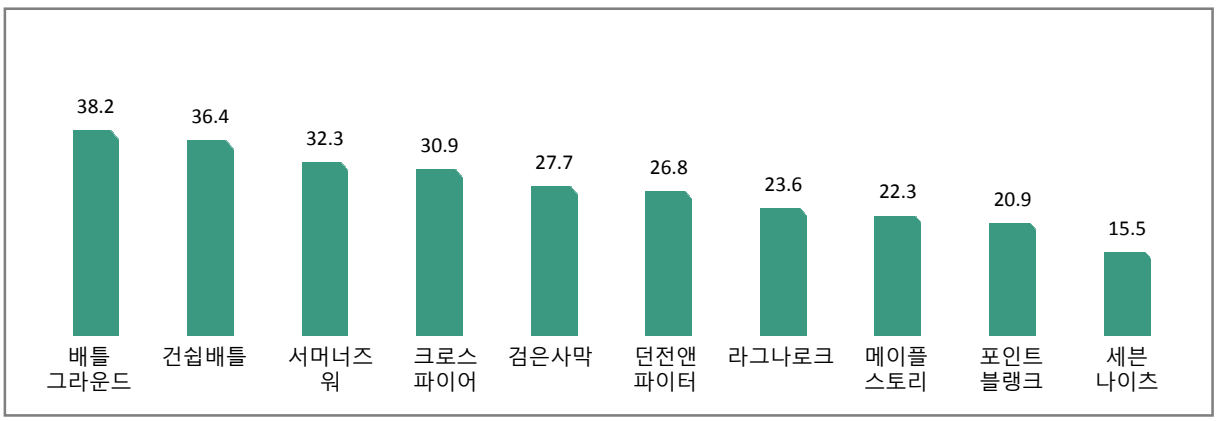

*Q. 귀하가 올해 시청한 한국 영화 중 가장 좋아하는 것은 무엇입니까?*
**동순위로 인해 10개 이상의 항목이 그래프 상에 표기 되었음*

## 8. 한국산 게임 인지율

- 미국에서 다음의 게임들을 한국산 게임으로 인지하고 있는지에 대해 조사한 결과, '배틀그라운드'(38.2%)를 가장 많이 인지하고 있으며, 다음은 '건쉽배틀'(36.4%), '서머너즈 워'(32.3%), '크로스파이어'(30.9%) 순임

그림12-35 한국산 게임 인지율

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=220), 복수응답, 단위: %)



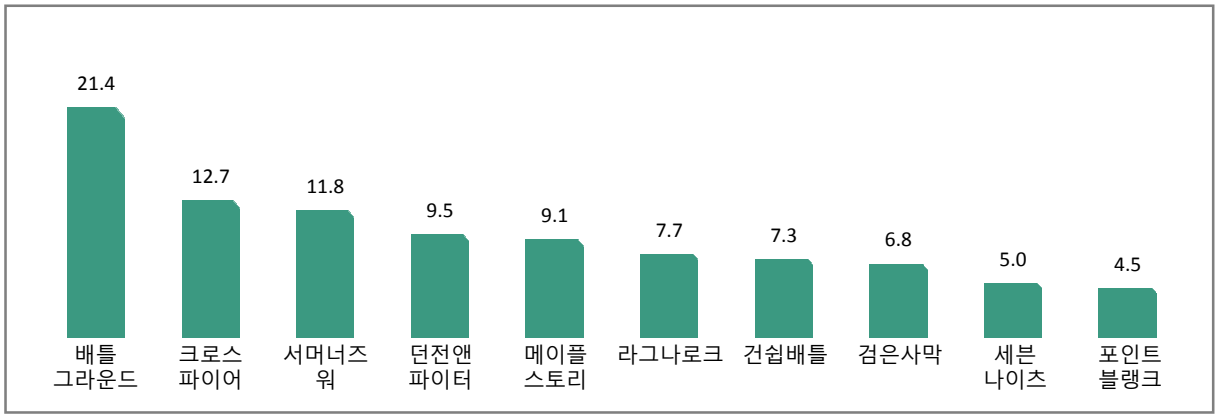

*Q. 다음 중 한국 게임이라고 알고 있는 게임을 모두 선택해주십시오.*

## 9. 선호하는 한국 게임

- 미국에서 가장 선호하는 한국 게임은 '배틀그라운드'(21.4%)임
- 다음은 '크로스파이어'(12.7%), '서머너즈 워'(11.8%), '던전앤파이터'(9.5%), '메이플스토리'(9.1%) 순으로 나타남

그림12-36 선호하는 한국 게임

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=220), 단위: %)



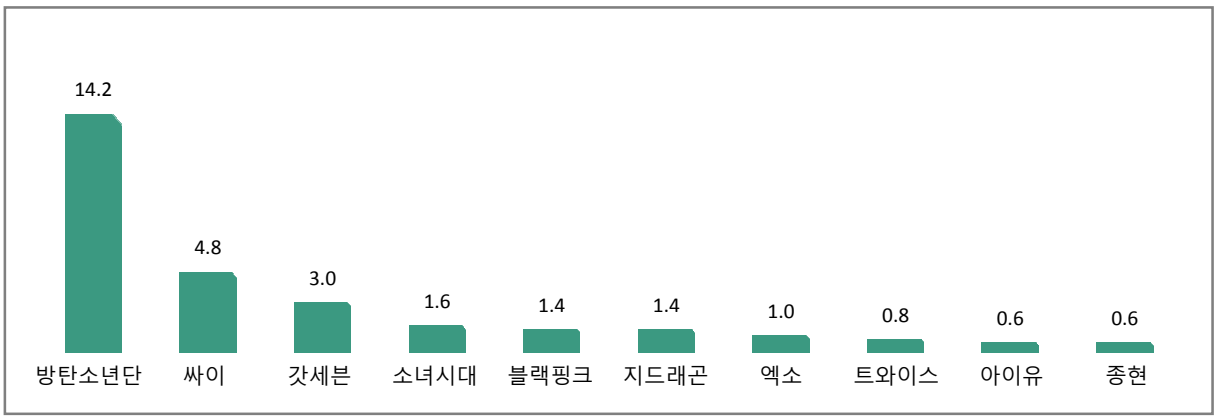

*Q. 다음의 한국 게임 중 가장 좋아하는 게임은 무엇입니까?*

## 10. 선호하는 한국 가수·그룹

- 미국에서 가장 선호하는 한국 가수는 '방탄소년단'(14.2%)으로, 압도적인 비율로 1위를 차지함
- 다음으로는 '싸이'(4.8%), '갓세븐'(3.0%), '소녀시대'(1.6%) 등의 선호도가 높음

그림12-37 선호하는 한국 가수·그룹(Top 10)

(Base : 전체(n=500), 주관식 응답, 단위: %)



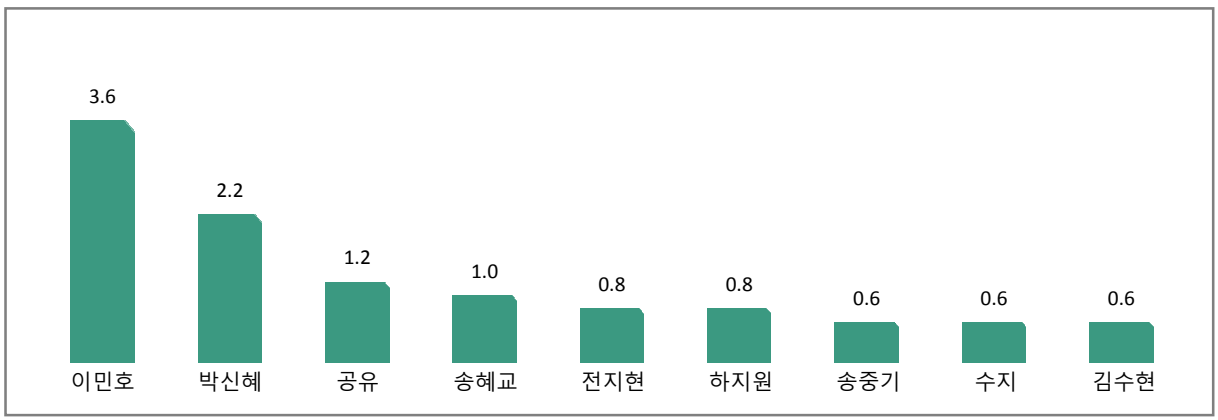

*Q. 귀하께서 현재 가장 좋아하는 한국 가수·그룹은 누구입니까?*

## 11. 선호하는 한국 배우

- 미국에서 가장 선호하는 한국 배우는 '이민호'(3.6%)이며, 이어서 '박신혜'(2.2%), '공유'(1.2%), '송혜교'(1.0%), '전지현'(0.8%), '하지원'(0.8%) 순으로 나타남

그림12-38 선호하는 한국 배우(Top 10)

(Base : 전체(n=500), 주관식 응답, 단위: %)



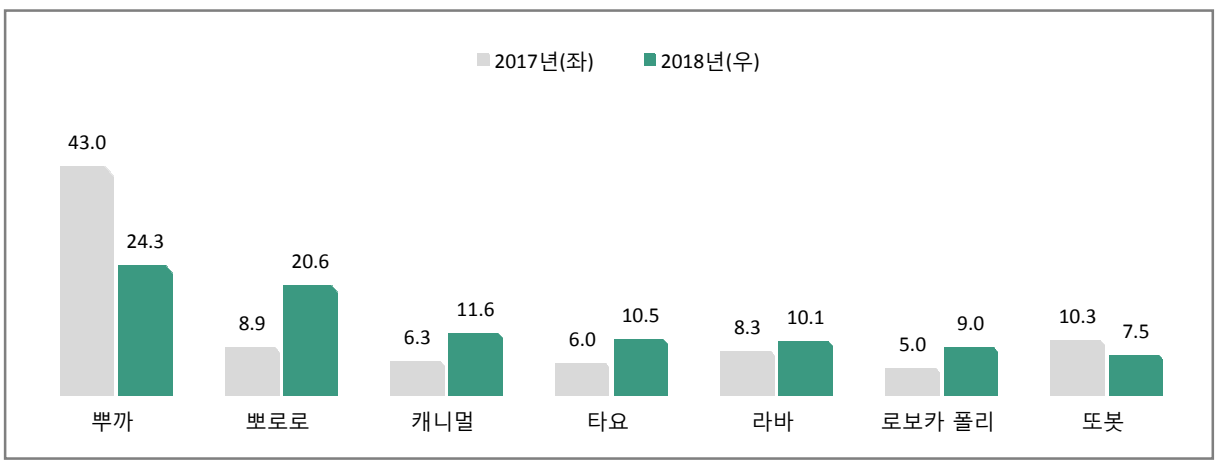

*Q. 귀하께서 현재 가장 좋아하는 한국 배우는 누구입니까?*
**동순위가 많아 그래프 상에 누락된 항목이 있음*

## 12. 선호하는 한국 애니메이션 캐릭터

- 미국에서 가장 선호하는 한국 애니메이션 캐릭터는 '17년에 이어 '뿌까'(24.3%)인 반면, 응답률은 '17년 대비 -18.7%p 하락함
- '뽀로로'(20.6%)는 '17년 대비 +11.7%p 상승하여 2위를 차지함

그림12-39 선호하는 한국 애니메이션 캐릭터

(Base : '17년 해당 콘텐츠 경험자(n=302), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=267), 단위: %)



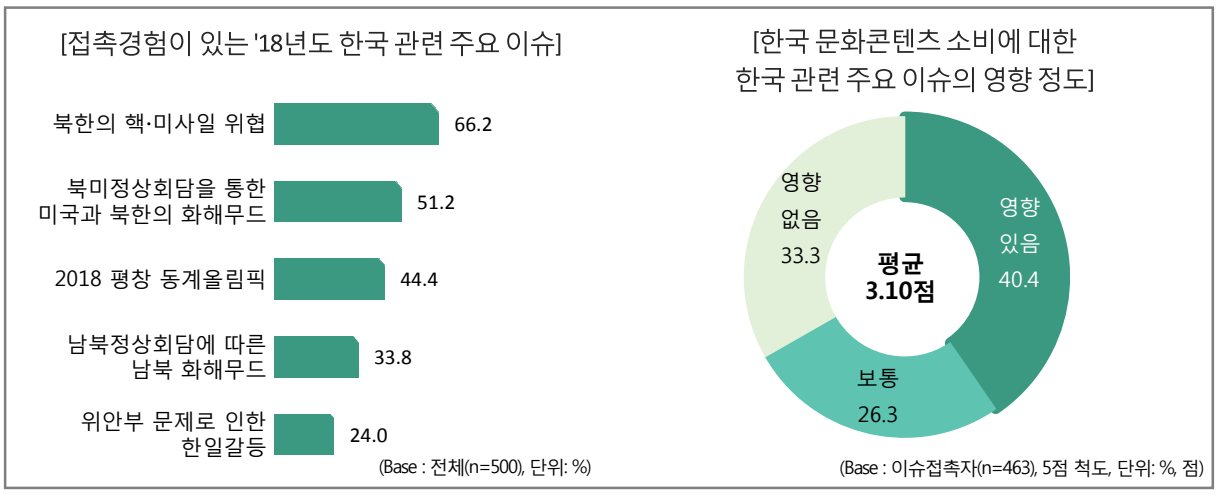

*Q. 귀하께서 선호하는 한국 애니메이션 캐릭터는 무엇입니까?*

# iv. 한류 효과

## 1. 한국 문화콘텐츠 소비에 대한 한국 관련 이슈 영향

- 미국에서는 한국과 관련있는 주요 이슈 중 '북한의 핵·미사일 위협'(66.2%)을 가장 많이 접함
- 이러한 이슈가 본인의 한국 문화콘텐츠 소비에 영향을 미친다는 응답은 40.4%로 나타남

그림12-40 한국 문화콘텐츠 소비에 대한 한국 관련 이슈 영향

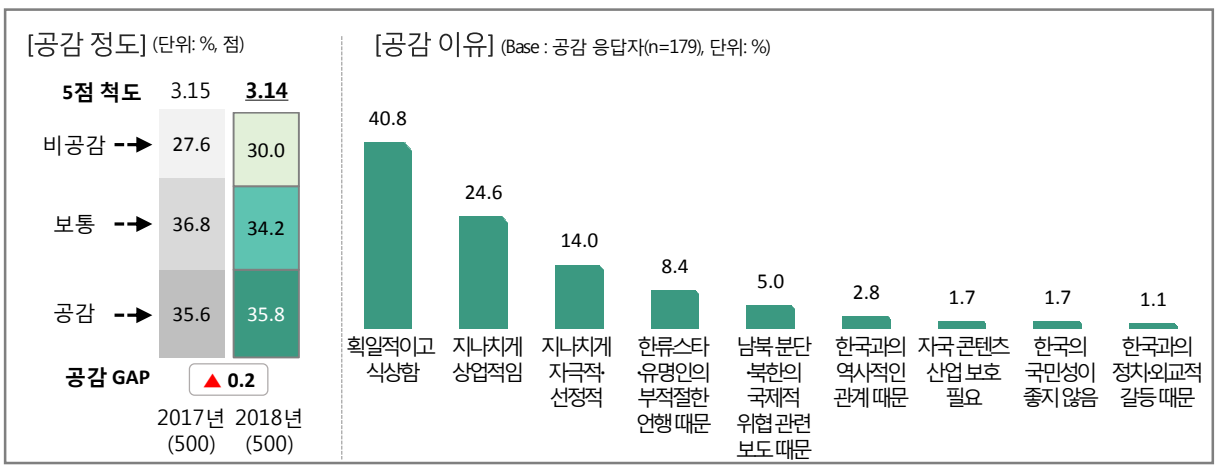



*Q. 귀하께서는 한국의 정치, 사회 및 역사 관련 이슈 중 한번이라도 들어본 것을 모두 선택해 주십시오.*
*Q. 귀하께서는 한국의 정치, 사회 및 역사 관련 이슈가 본인이 한국 문화콘텐츠를 소비하는데에 어느정도 영향을 미친다고 생각하십니까?*

## 2. 한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식과 원인

- 미국에서 한국 문화콘텐츠를 향한 부정적인 인식에 공감하는 비율은 35.8%로, '17년과 비슷함
- 공감 이유로는 '획일적이고 식상함'(40.8%)이 가장 높고, 다음은 '지나치게 상업적임'(24.6%)이 높음

그림12-41 한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식과 원인



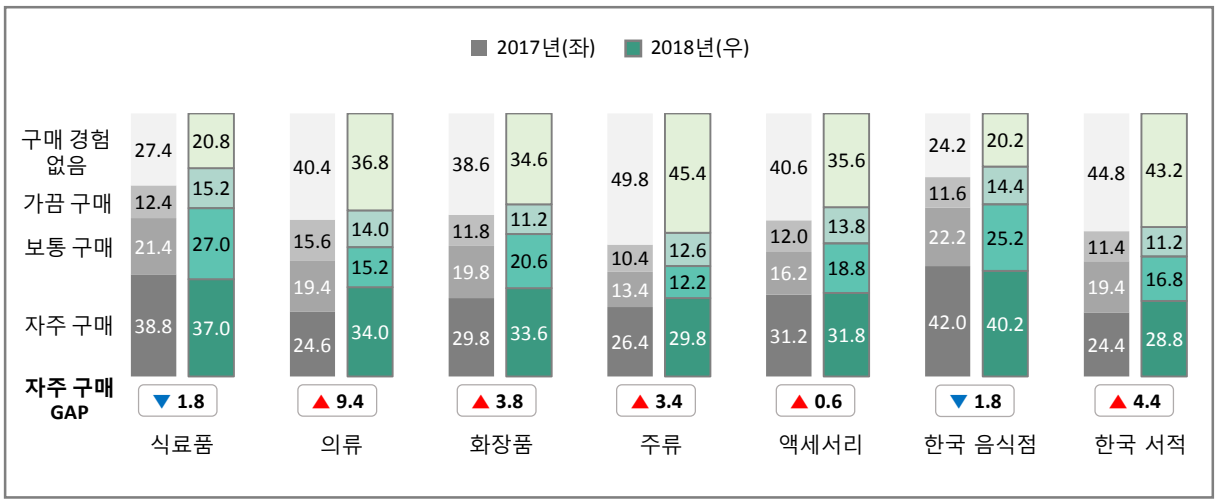

*Q. 최근 일부 국가에서 '한국 문화콘텐츠가 자국에서 인기를 끌고 있는 현상'에 대해 부정적으로 보는 인식에 대해 얼마나 공감하십니까?*
*(5점 척도 - 1,2점: 비공감/3점: 보통/4,5점: 공감)*
*Q. 한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식에 공감하는 이유는 무엇입니까?*

## 3. 저관여 한국 제품·서비스 구매 경험

- 미국에서 최근 1년 내 한국 제품 구매 경험률은 '한국 음식점'(79.8%)과 '식료품'(79.2%)이 80%를 약간 밑도는 수치로 높게 나타남
- '자주 구매' 비율은 '의류'에서 +9.4%p 증가해 상승폭이 큼

그림12-42 저관여 한국 제품·서비스 구매 경험

(Base : '17년 전체(n=500), '18년 전체(n=500), 단위: %)



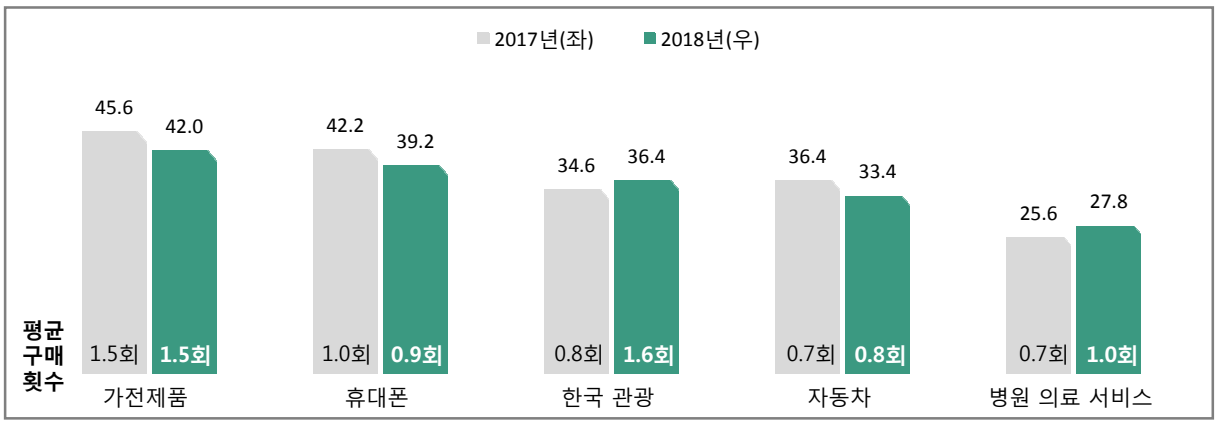

*Q. 귀하가 최근 1년간 한국산 제품을 얼마나 구매하였는지 다음 항목별로 귀하의 구매빈도와 가까운 곳에 응답해 주십시오.*

## 4. 고관여 한국 제품·서비스 구매 경험

- 최근 4년 내 고가 한국산 제품·서비스 경험은 '가전제품'(42.0%)이 가장 높으며, 이어서 '휴대폰'(39.2%), '한국 관광'(36.4%), '자동차'(33.4%) 순으로 나타남
- 구매 경험자의 평균 구매 횟수는 '한국 관광'은 1.6회, '가전제품'은 1.5회임

그림12-43 고관여 한국 제품·서비스 구매 경험

(Base : '17년 전체(n=500), '18년 전체(n=500), 단위: %, 회)



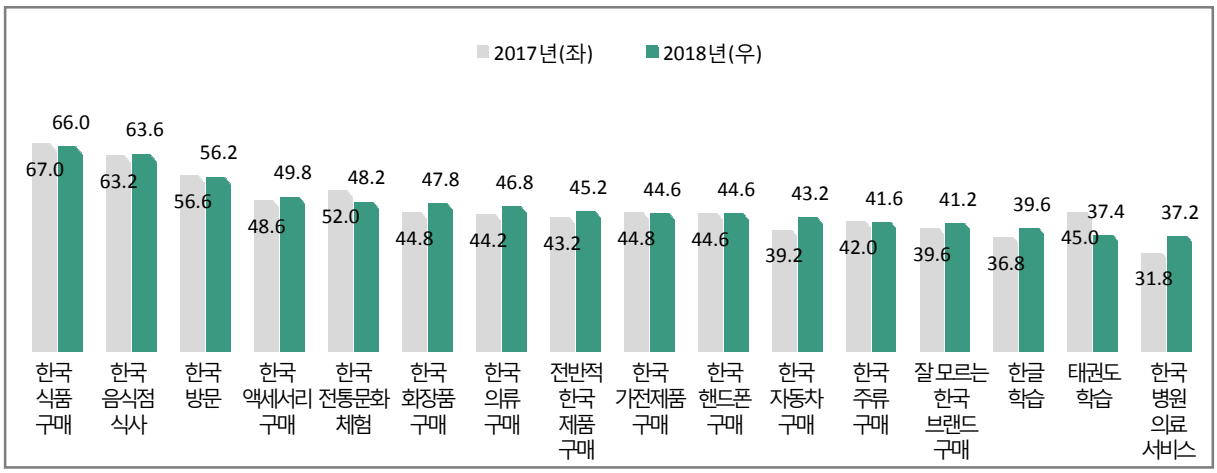

*Q. 귀하는 최근 4년 내에 다음의 한국산 제품·서비스를 얼마나 구매 또는 방문하였습니까?*

## 5. 한국 제품·서비스 향후 이용 의향

- 미국에서 전체적인 향후 한국 제품 및 서비스 이용 의향은 '17년과 비슷한 수준인 가운데, '한국 식품구매'(66.0%)와 '한국 음식점 식사'(63.6%)에 대한 이용 의향이 '17년에 이어 가장 높음
- '한국 병원 의료 서비스'의 이용 의향은 '17년 대비 +5.4%p 상승한 반면, '태권도 학습'은 -7.6%p 하락함

그림12-44 한국 제품·서비스 향후 이용 의향

(Base : '17년 전체(n=500), '18년 전체(n=500), 단위: Top2%)



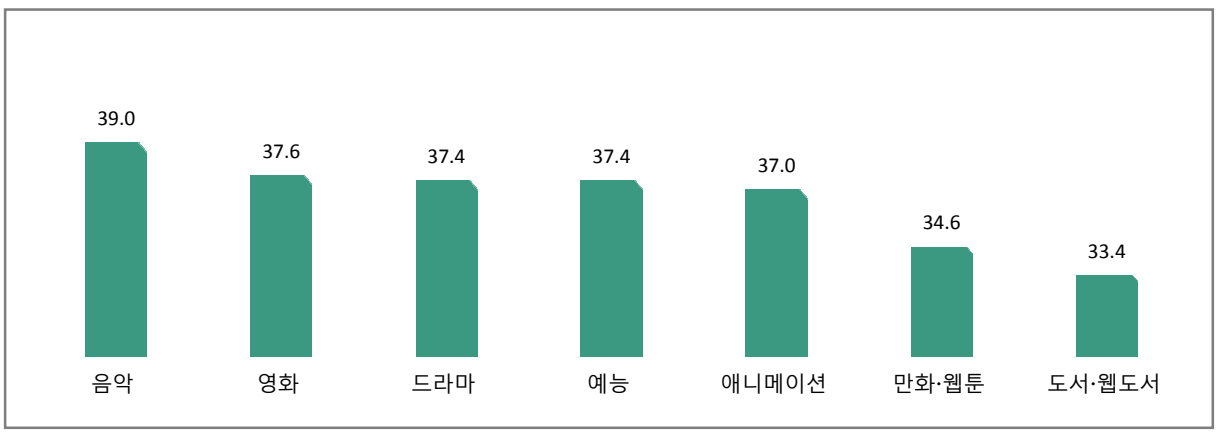

*Q 향후 한국산 제품 및 서비스에 대한 귀하의 향후 관심 및 구매 의향이 어느 정도인지 항목별로 응답해 주십시오.*
*(5점 척도-1,2점: 부정/3점: 보통/4,5점: 긍정)*

## 6. 한국 문화콘텐츠 유료 이용 의향

- 향후 한국 콘텐츠 유료 이용 의향은 '음악'(39.0%)이 가장 높으며, 다음은 '영화'(37.6%), '드라마'(37.4%), '예능'(37.4%) 순으로 나타남

그림12-45 한국 문화콘텐츠 유료 이용 의향

(Base : 전체(n=500), 5점 척도, 단위: Top2%)



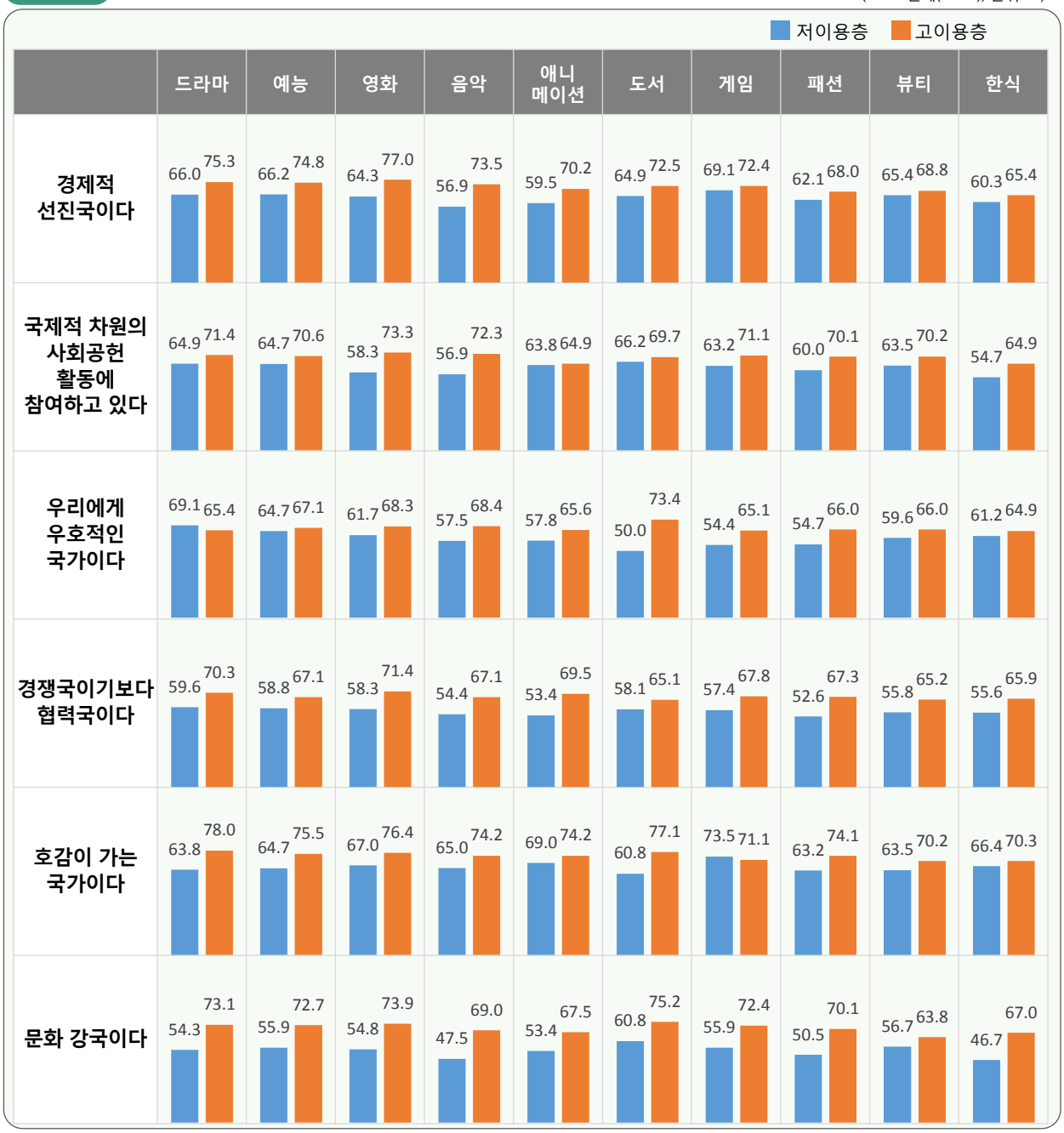

*Q 향후 한국 문화콘텐츠에 대한 귀하의 향후 관심 및 유료 이용 의향이 어느 정도인지 다음 각 항목별로 응답해 주십시오.*
*(5점 척도-1,2점: 부정/3점: 보통/4,5점: 긍정)*

## 7. 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 한국에 대한 인식

- 대부분의 경우 한국 문화콘텐츠 소비 비중이 높을수록 한국에 대한 인식이 높게 나타남
- 특히 '문화 강국이다' 인식의 경우, 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 인식 차이가 상대적으로 큼. 저이용층과 고이용층 간 약 20% 내외의 인식 차이를 보임

그림12-46 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 한국에 대한 인식

(Base : 전체(n=500), 단위 : %)




| | 드라마 | 예능 | 영화 | 음악 | 애니메이션 | 도서 | 게임 | 패션 | 뷰티 | 한식 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 경제적 선진국이다 | 66.0 / 75.3 | 66.2 / 74.8 | 64.3 / 77.0 | 56.9 / 73.5 | 59.5 / 70.2 | 64.9 / 72.5 | 69.1 / 72.4 | 62.1 / 68.0 | 65.4 / 68.8 | 60.3 / 65.4 |
| 국제적 차원의 사회공헌 활동에 참여하고 있다 | 64.9 / 71.4 | 64.7 / 70.6 | 58.3 / 73.3 | 56.9 / 72.3 | 63.8 / 64.9 | 66.2 / 69.7 | 63.2 / 71.1 | 60.0 / 70.1 | 63.5 / 70.2 | 54.7 / 64.9 |
| 우리에게 우호적인 국가이다 | 69.1 / 65.4 | 64.7 / 67.1 | 61.7 / 68.3 | 57.5 / 68.4 | 57.8 / 65.6 | 50.0 / 73.4 | 54.4 / 65.1 | 54.7 / 66.0 | 59.6 / 66.0 | 61.2 / 64.9 |
| 경쟁국이기보다 협력국이다 | 59.6 / 70.3 | 58.8 / 67.1 | 58.3 / 71.4 | 54.4 / 67.1 | 53.4 / 69.5 | 58.1 / 65.1 | 57.4 / 67.8 | 52.6 / 67.3 | 55.8 / 65.2 | 55.6 / 65.9 |
| 호감이 가는 국가이다 | 63.8 / 78.0 | 64.7 / 75.5 | 67.0 / 76.4 | 65.0 / 74.2 | 69.0 / 74.2 | 60.8 / 77.1 | 73.5 / 71.1 | 63.2 / 74.1 | 63.5 / 70.2 | 66.4 / 70.3 |
| 문화 강국이다 | 54.3 / 73.1 | 55.9 / 72.7 | 54.8 / 73.9 | 47.5 / 69.0 | 53.4 / 67.5 | 60.8 / 75.2 | 55.9 / 72.4 | 50.5 / 70.1 | 56.7 / 63.8 | 46.7 / 67.0 |

*Q. 귀하의 평소 한국 문화콘텐츠 시청량(이용량)은 평균 얼마나 되십니까?*
*Q. 귀하께서는 평소 한국에 대해 어떻게 생각하십니까?*

## 8. 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 구매 경험

### 1) 저관여 제품

- 미국에서는 한국 문화콘텐츠 소비 비중이 높을수록 최근 1년간 저관여 제품의 구매 경험률이 높게 나타남
- 고이용층의 경우 대부분 80~90% 내외의 높은 구매 경험률을 보이며, '음악', '한식' 콘텐츠의 경우 소비 비중에 따른 구매 경험률 차이가 상대적으로 큼

그림12-47 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 구매 경험 – 저관여 제품

(Base : 전체(n=500), 단위 : %)

| | 드라마 | | 예능 | | 영화 | | 음악 | | 애니메이션 | | 도서 | | 게임 | | 패션 | | 뷰티 | | 한식 | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 저이용층 | 고이용층 | 저이용층 | 고이용층 | 저이용층 | 고이용층 | 저이용층 | 고이용층 | 저이용층 | 고이용층 | 저이용층 | 고이용층 | 저이용층 | 고이용층 | 저이용층 | 고이용층 | 저이용층 | 고이용층 | 저이용층 | 고이용층 |
| 식료품 | 88.3 | 93.4 | 86.8 | 95.1 | 88.7 | 97.5 | 68.1 | 94.8 | 77.6 | 95.4 | 82.4 | 98.2 | 85.3 | 95.4 | 80.0 | 95.2 | 81.7 | 96.5 | 76.2 | 94.1 |
| 의류 | 67.0 | 87.4 | 75.0 | 90.2 | 68.7 | 91.9 | 52.5 | 85.8 | 62.9 | 89.4 | 73.0 | 89.0 | 75.0 | 90.1 | 67.4 | 97.3 | 69.2 | 92.2 | 46.7 | 85.9 |
| 화장품 | 76.6 | 87.4 | 75.0 | 90.2 | 72.2 | 90.1 | 55.6 | 87.1 | 62.9 | 90.1 | 68.9 | 91.7 | 69.1 | 91.4 | 73.7 | 95.9 | 88.5 | 97.2 | 49.1 | 87.0 |
| 주류(술) | 54.3 | 80.8 | 60.3 | 82.5 | 59.1 | 85.1 | 38.8 | 80.0 | 48.3 | 85.4 | 59.5 | 85.3 | 63.2 | 86.8 | 42.1 | 90.5 | 53.8 | 85.8 | 36.4 | 80.5 |
| 액세서리 | 69.1 | 87.9 | 75.0 | 90.9 | 73.0 | 90.7 | 56.3 | 84.5 | 65.5 | 90.7 | 71.6 | 90.8 | 76.5 | 92.8 | 68.4 | 95.2 | 64.4 | 93.6 | 48.1 | 87.0 |
| 한국 음식(식사) | 87.2 | 91.2 | 89.7 | 92.3 | 92.2 | 90.1 | 74.4 | 90.3 | 81.0 | 91.4 | 82.4 | 94.5 | 86.8 | 92.8 | 78.9 | 94.6 | 85.6 | 90.8 | 82.7 | 94.6 |
| 도서 | 63.8 | 84.6 | 67.6 | 84.6 | 66.1 | 85.1 | 46.9 | 80.0 | 53.4 | 90.7 | 78.4 | 91.7 | 70.6 | 85.5 | 47.4 | 87.8 | 55.8 | 87.9 | 36.4 | 83.8 |

* 구매 경험률 : 2점~5점 비율(%)

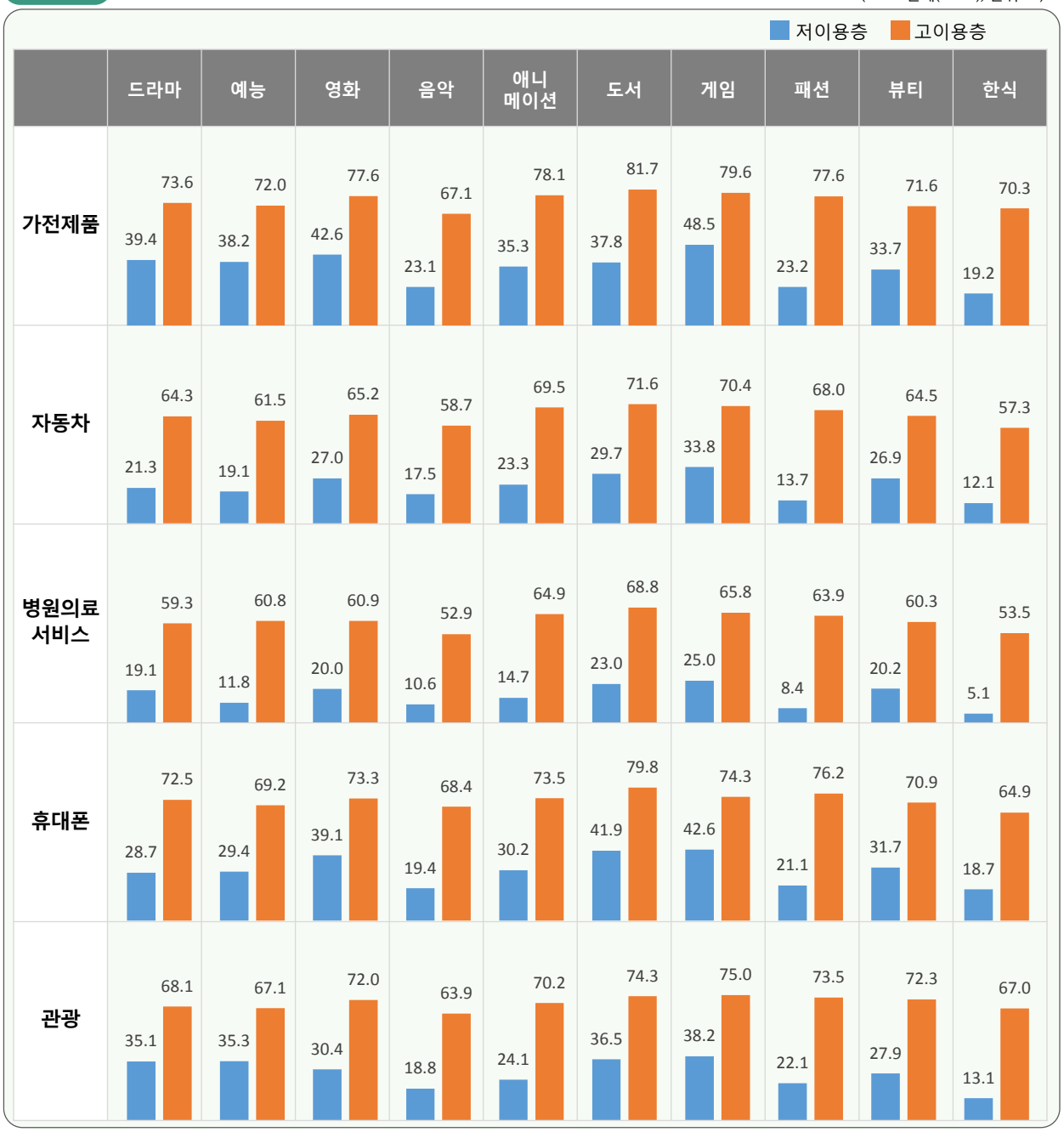
*Q. 귀하의 평소 한국 문화콘텐츠 시청량(이용량)은 평균 얼마나 되십니까?*
*Q. 귀하는 최근 1년간 한국산 제품을 얼마나 구매 하였는지 다음 항목별로 귀하의 구매빈도와 가까운 곳에 응답해 주십시오*
** 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 구매 경험률 분석*

## 2) 고관여 제품

- 전반적으로 한국 문화콘텐츠 소비 비중이 높을수록 최근 4년간 고관여 제품의 구매 경험률이 높게 나타남
- 특히, '도서', '패션' 콘텐츠 고이용층의 구매 경험률이 높음

그림12-48 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 구매 경험 – 고관여 제품

(Base : 전체(n=500), 단위 : %)




* 구매 경험률 : 구매 비율(%)

*Q 귀하의 평소 한국 문화콘텐츠 시청량(이용량)은 평균 얼마나 되십니까?*
*Q 귀하는 최근 4년 내에 다음의 한국산 제품/서비스를 얼마나 구매 또는 방문하셨습니까?*
** 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 구매 경험률 분석*

# v. 요약 및 결론

- 미국은 한국에 대한 인식 중 '호감이 가는 국가이다'(67.2%)에 대한 긍정 응답이 가장 높음
- 한국에 대한 '긍정 인식'은 72.4%, '부정 인식'은 5.6%로 긍정적 인식이 높게 나타남
- 미국에서 한국 하면 가장 먼저 떠오르는 것은 'K-Pop'이며, 다음은 '한국 음식', '북핵위협/전쟁위험지역', '한국 식당' 순임
- 미국에서 가장 인기 있는 한국 제품·서비스·콘텐츠는 'K-Pop'이며, 이어서 '한국 음식', '한국 식당', '태권도' 순으로 인기가 있음
- 한국 문화콘텐츠에 대한 관심이 1년 전 대비 증가했다는 응답과 1년 후 증가할 것이라는 응답 모두 본인보다 자국민의 관심도에서 더 높음. 소비지출 의향에는 큰 변화 없음
- 한국 문화콘텐츠를 접한 후 한국에 대한 인식 변화는 '긍정적'이 60.8%로 과반수 이상임
- 미국에서 접할 기회가 많은 한국 문화콘텐츠는 '음악', '뷰티', '한식', '도서' 등임
- 한국 동영상 콘텐츠는 'OTT'를 통한 접촉이 가장 많으며, 이를 시청하기 위한 다운로드·스트리밍 주 경로는 'Youtube'와 'Netflix'임
- 미국의 한국 문화콘텐츠 소비 비중은 '게임'이 가장 높으며, 이어서 '예능', '드라마', '도서' 순. 패션·뷰티·음식 동영상 콘텐츠 시청 빈도는 '패션', '뷰티'에서는 50% 이상, '한식'에서는 35% 정도로 조사됨
- 한국 문화콘텐츠 호감도는 '한식'이 가장 높고, 그 다음은 '드라마', '예능', '뷰티' 순임. 대중적 인기도 역시 '한식'이 가장 높으며, 이어서 '음악', '뷰티', '패션' 순으로 인기가 높음
- 한국 드라마, 영화의 가장 큰 인기 요인은 '뛰어난 배우의 연기력', 예능은 '개성 있는 출연진의 캐릭터·역할', 음악은 '자국에는 없는 스타일의 음악'임
- 애니메이션에서는 '그림체, 색채, 그래픽 등 영상미 선호', 도서에서는 '스토리 및 작화 선호', 게임에서는 '게임 플레이 방식·구성 선호'가 주요 인기 요인임
- 한국 패션의 1순위 인기 요인은 '디자인 선호'이며, 뷰티는 '우수한 효과·품질', 한식은 '맛이 있어서'가 가장 큰 인기 요인으로 조사됨
- 한국 드라마, 영화, 음악 콘텐츠의 호감을 저해하는 요인으로는 '한국어가 어렵고 생소함'이 가장 높게 나타남. 이어서 예능은 '한국식 유머코드가 맞지 않음', 애니메이션은 '자막·더빙을 통한 시청 불편', 도서는 '다른 언어문화로 내용의 이해가 어려움', 게임은 '게임 서비스 운영이 잘 이루어지지 않아서'가 1순위 호감 저해 요인임
- 패션 콘텐츠의 가장 큰 호감 저해 요인은 '다양하지 않은 사이즈', 뷰티는 '제품의 홍보가 지나치게 과장됨', 한식은 '식사도구의 사용이 어려움'으로 응답됨
- 미국에서 가장 인기 있는 해외 콘텐츠는 '영국 드라마', '영국 예능', '영국 영화'임
- 가장 선호하는 한국 드라마는 '미스터 션샤인', 영화는 '부산행', 가수·그룹은 '방탄소년단', 배우는 '이민호', 애니메이션 캐릭터는 '뿌까'로 응답됨
- 미국에서 한국산 게임으로 인지가 높은 게임과 가장 선호하는 게임 모두 '배틀그라운드'임
- 한국과 관련 있는 주요 이슈 중 '북한의 핵·미사일 위협'에 대한 접촉이 가장 많았으며, 이러한 이유로 인해 본인의 한국 문화콘텐츠 소비에 영향이 있다는 응답은 40.4%로 조사됨
- 한국 문화콘텐츠를 향한 부정적인 인식에 공감하는 비율은 35.8%이며, 공감 이유로는 '획일적이고 식상함'이라는 의견이 가장 많음
- 최근 1년 내 저관여 한국 제품·서비스 구매 경험은 '한국 음식점'이 가장 높으며, 최근 4년 내 고관여 제품·서비스 구매 경험은 '가전제품', '휴대폰', '한국 관광' 순으로 높음
- 향후 한국 제품·서비스 이용 의향은 '한국 식품 구매'가 1순위이며, 한국 문화콘텐츠에서는 '음악', '영화', '드라마' 등의 향후 유료 의향이 높음

Chapter 13

# 국가별 결과 분석

## 브라질



# Ⅰ. 한국 인식

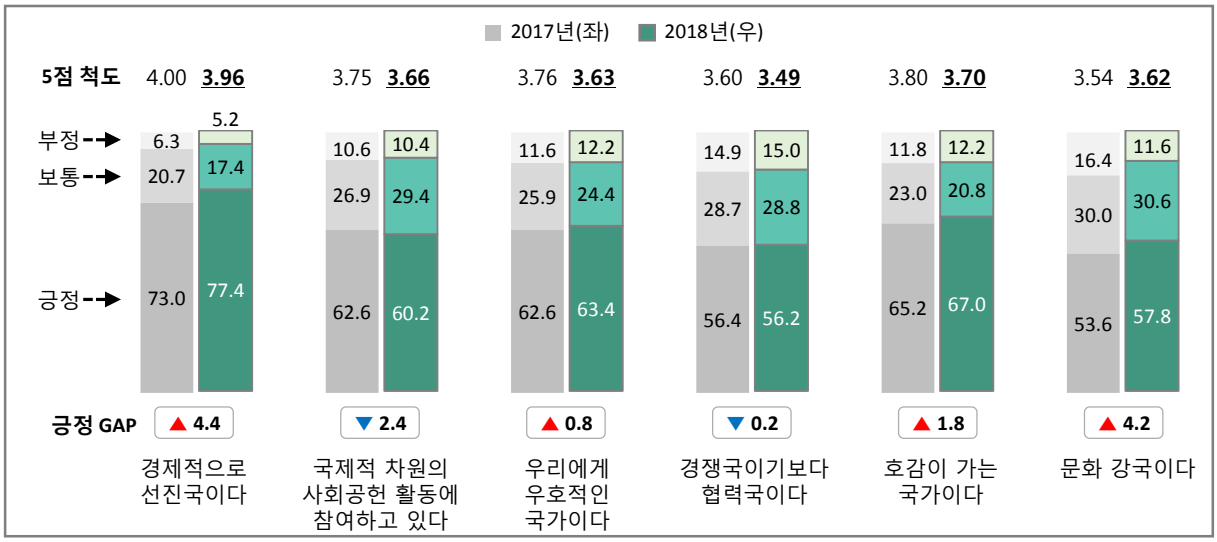
## 1. 한국에 대한 인식

### 1) 한국에 대한 인식

- 브라질에서는 한국에 대한 인식 중 '경제적으로 선진국이다'(77.4%)에 대한 긍정 응답이 가장 높고, 그 다음은 '호감이 가는 국가이다'(67.0%), '우리에게 우호적인 국가이다'(63.4%) 순으로 나타남
- '17년 결과 대비 '경제적으로 선진국이다'는 +4.4%p 상승한 반면, '국제적 차원의 사회공헌 활동에 참여하고 있다'는 -2.4%p 하락함

그림13-1 한국에 대한 인식

(Base : '17년 전체(n=900), '18년 전체(n=500), 5점 척도, 단위: %, 점)



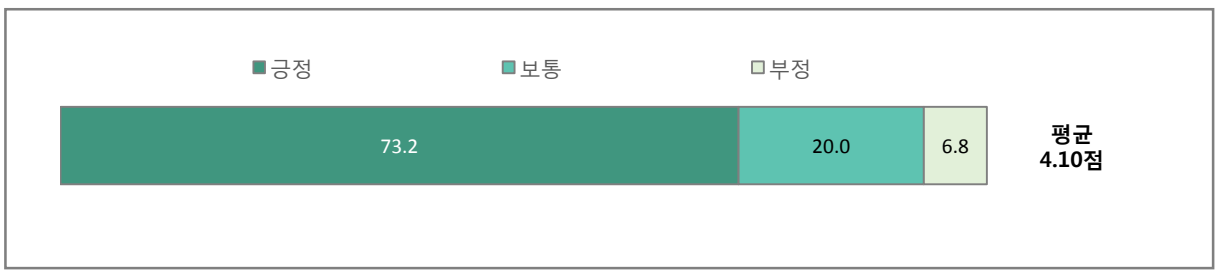

*Q. 귀하께서는 평소 **한국**에 대해 어떻게 생각하십니까? 한국에 대한 설명을 읽으시고, 귀하께서 동의하는 정도를 선택해 주십시오*
*(5점 척도 - 1,2점: 부정/3점: 보통/4,5점: 긍정)*

### 2) 한국에 대한 전반적인 인식

- 한국에 대한 '긍정 인식'은 73.2%, 평균 4.10점으로 매우 긍정적으로 평가됨
- 부정 인식률은 6.8%로 낮은 수준임

그림13-2 한국에 대한 전반적인 인식

(Base : 전체(n=500), 5점 척도, 단위: %, 점)



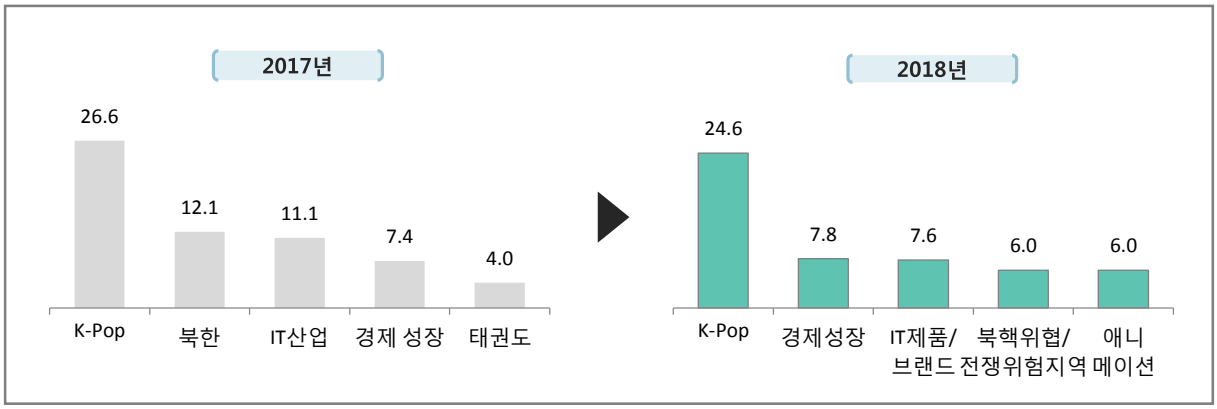

*Q. 귀하의 한국에 대한 전반적인 인식은 어떠합니까?*
*(5점 척도 - 1,2점: 부정/3점: 보통/4,5점: 긍정)*

## 2. 한국 연상 이미지

- 브라질에서는 한국 하면 가장 먼저 떠오르는 것으로 'K-Pop'(24.6%)이며, 다음은 '경제 성장'(7.8%), ' IT제품/브랜드'(7.6%) 순으로 나타남
- '17년과 '18년 모두 'K-Pop'에 관한 인식이 가장 높았으나, '북한'과 관련된 이슈는 '17년 대비 순위가 하락함 ('17년 2위 → '18년 4위)

그림13-3 한국 연상 이미지(Top 5)

(Base : '17년 전체(n=900), '18년 전체(n=500), 단위: %)



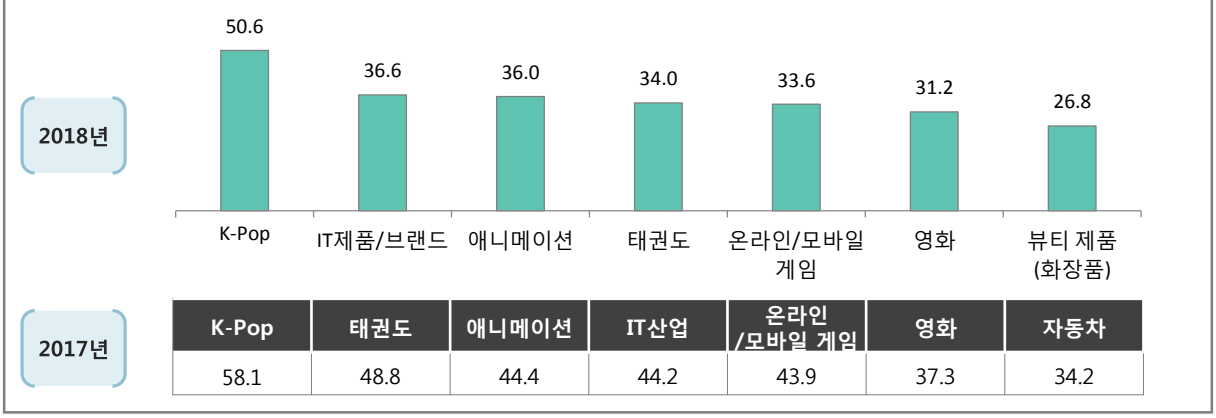

*Q. 귀하께서 한국에 대해 생각해 본다면, 가장 먼저 떠오르는 것은 무엇입니까?*

## 3. 자국에서 인기 있는 한국 제품·서비스·콘텐츠

- 현재 브라질에서 가장 인기 있는 한국 제품·서비스·콘텐츠는 'K-Pop'(50.6%)으로 '17년과 동일하게 1위를 유지함
- 'IT제품/브랜드'(36.6%)와 '애니메이션'(36.0%)의 인기는 '17년도와 마찬가지로 높은 반면, '태권도'(34.0%)에 대한 인기는 '17년 2위에서 '18년 4위로 다소 하락함

그림13-4 자국에서 인기 있는 한국제품·서비스·콘텐츠(Top 7)

(Base : '17년 전체(n=900), '18년 전체(n=500), 복수응답, 단위: %)




2017년

| K-Pop | 태권도 | 애니메이션 | IT산업 | 온라인/모바일 게임 | 영화 | 자동차 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 58.1 | 48.8 | 44.4 | 44.2 | 43.9 | 37.3 | 34.2 |

*Q. 다음 중 귀하의 국가에서 인기 있다고 생각하는 '한국 제품서비스콘텐츠'를 모두 선택해 주십시오*

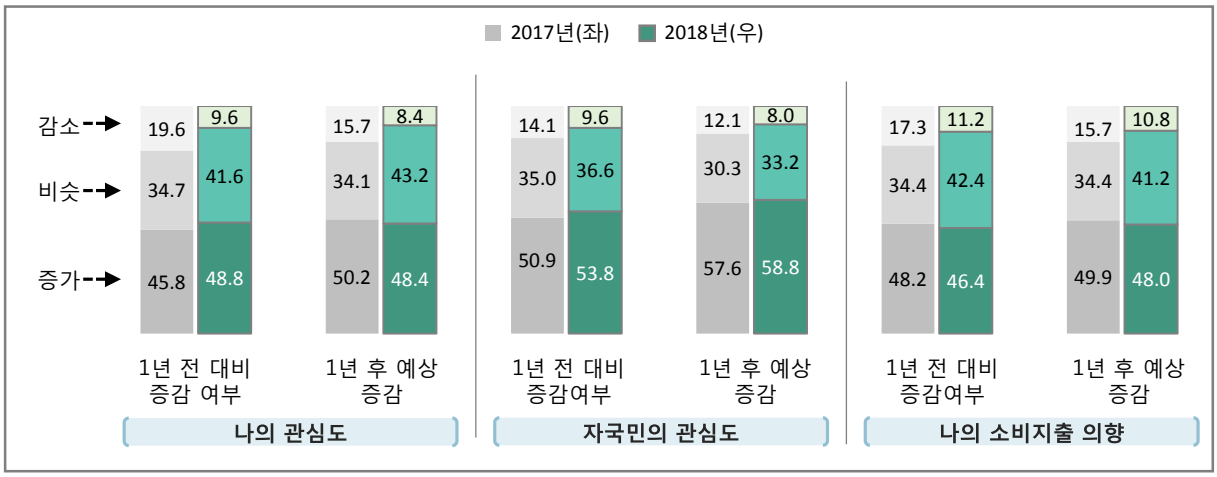
*'한국식당'은 '17년 조사에 포함되지 않음

## 4. 한국 문화콘텐츠 관심도

- 한국 문화콘텐츠에 대한 관심이 1년 전 대비 증가했다는 응답은 본인 48.8%, 자국민 53.8%로 '17년 대비 상승했으며, 1년 후 증가할 것이라는 응답은 본인 48.4%, 자국민 58.8% 임
- '17년 대비 자국민의 관심도는 현재와 미래 모두 증가하였으나, 소비지출 의향은 '17년 대비 하락함

그림13-5 한국 문화콘텐츠 관심도

(Base : '17년 전체(n=900), '18년 전체(n=500), 5점 척도, 단위: %)



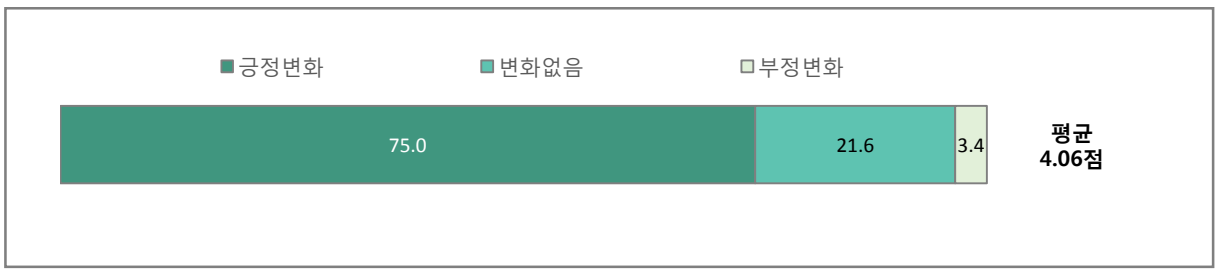

*Q. 한국 문화콘텐츠에 대한 관심도와 관련한 질문을 읽고, 귀하의 생각과 일치하는 것을 선택해 주십시오*
*(5점 척도 - 1,2점: 감소/3점: 비슷/4,5점: 증가)*

## 5. 한국 문화콘텐츠 경험 후 한국에 대한 인식 변화

- 한국 문화콘텐츠 경험 후 한국에 대한 인식은 '긍정변화' 75.0%, '부정변화' 3.4%로, 한국 문화콘텐츠에 대한 경험이 한국에 긍정적 인식을 주는 것으로 나타남

그림13-6 한국 문화콘텐츠 경험 후 한국에 대한 인식 변화

(Base : 전체(n=500), 5점 척도, 단위: %, 점)




*Q. 귀하가 한국 문화 콘텐츠를 접한 이후, 귀하의 한국에 대한 전반적인 인식은 어떻게 변화했습니까?*
*(5점 척도-1,2점: 부정변화/3점: 변화없음/4,5점: 긍정변화)*

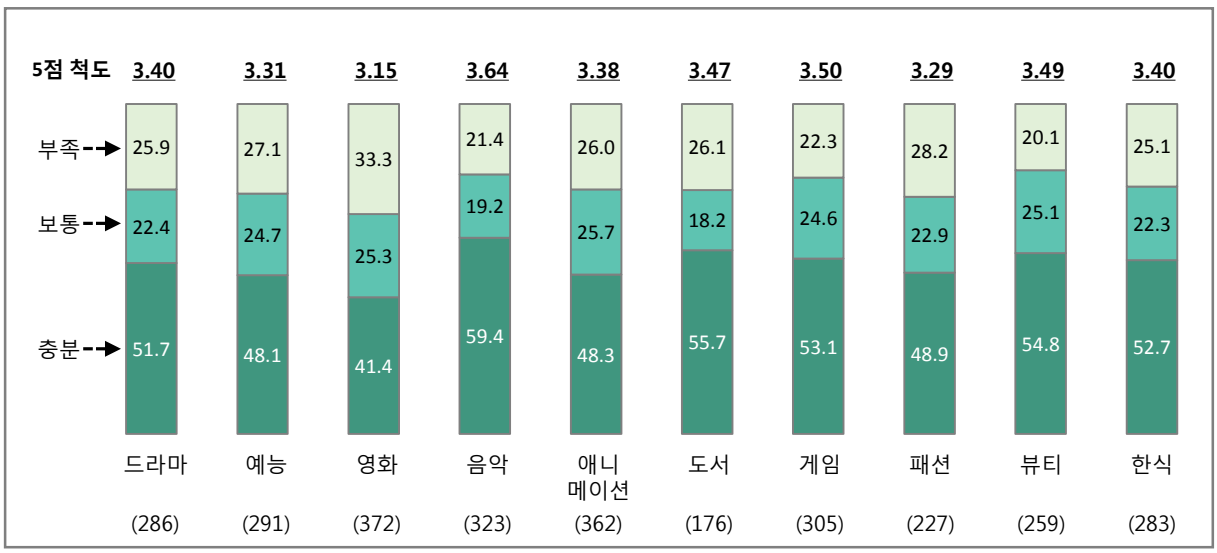
# ii. 한류 소비

## 1. 한국 문화콘텐츠에 대한 접촉 기회

- 브라질에서 접할 기회가 가장 충분한 한국 문화콘텐츠는 '음악(59.4%)'이며, 이어서 '도서'(55.7%), '뷰티'(54.8%), '게임'(53.1%) 순으로 나타남
- 반면, '영화'의 경우 주변 접촉 기회가 충분하다는 응답이 41.4%로 가장 낮음

그림13-7 한국 문화콘텐츠에 대한 접촉 기회

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 5점 척도, 단위: %, 점)




*Q. 귀하께서는 한국 문화콘텐츠를 접할 수 있는 기회가 얼마나 충분하다고 생각하십니까?*
*(5점 척도-1,2점: 부족/3점: 보통/4,5점: 충분, ()는 응답자수)*
** '17년에는 '패션/뷰티', '애니메이션/만화/캐릭터'를 통합해 조사.*
*'18년에는 '패션'과 '뷰티'는 분리, '애니메이션'만 한 분야로 분리해 조사. '만화'는 '도서'로 편입*

## 2. 한국 문화콘텐츠 접촉 경로

- 한국 문화콘텐츠는 주로 'OTT', 'SNS', '온라인'을 통한 접촉이 많음

표13-1 한국 문화콘텐츠 접촉 경로(Top 2)

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 드라마 | 예능 | 영화 | 음악 | 애니메이션 | 도서 | 게임 | 패션 | 뷰티 | 한식 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 사례수 | | (286) | (291) | (372) | (323) | (362) | (176) | (305) | (227) | (259) | (283) |
| '18년 | 1위 | OTT | OTT | OTT | 온라인·모바일 플랫폼 | OTT | 자국 사이트/App | 온라인 플레이 | SNS | SNS | 자국 오프라인 매장/식당 |
| | | 81.1 | 74.9 | 79.3 | 87.6 | 79.8 | 68.8 | 66.8 | 58.6 | 52.5 | 49.5 |
| | 2위 | TV, SNS | TV | TV | SNS | TV | 한국 사이트/App | 모바일 플레이 | 자국 사이트 | 자국 사이트 | 자국 사이트 |
| | | 43.0 | 49.8 | 50.8 | 54.2 | 50.3 | 40.9 | 52.8 | 44.5 | 44.0 | 38.9 |
| 사례수 | | (245) | (414) | (620) | (628) | (588) | (227) | (454) | (334) | | (423) |
| '17년 | 1위 | 무료 온라인·모바일 스트리밍 | 무료 온라인·모바일 스트리밍 | 무료 온라인·모바일 스트리밍 | 무료 온라인·모바일 스트리밍 | 무료 온라인·모바일 스트리밍 | 한국 온라인 사이트 | 온라인 플레이 | 자국 온라인 사이트 | | 자국 오프라인 |
| | | 69.8 | 70.3 | 71.5 | 65.6 | 69.5 | 66.4 | 71.7 | 71.4 | | 64.9 |
| | 2위 | 유료 온라인·모바일 스트리밍 | 유료 온라인·모바일 스트리밍 | 유료 온라인·모바일 스트리밍 | TV | TV | 자국 온라인 사이트 | 모바일 플레이 | 자국 오프라인 | | 자국 온라인 사이트 |
| | | 55.7 | 59.5 | 60.5 | 53.0 | 57.0 | 58.2 | 66.8 | 49.8 | | 53.8 |

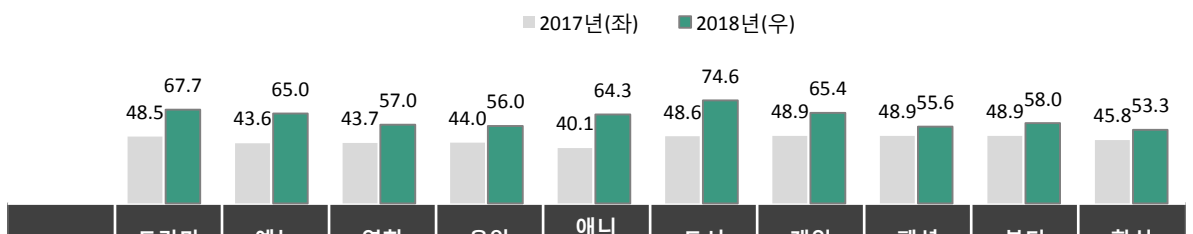
*Q. 귀하께서 평소 한국 문화콘텐츠를 접하는 경로를 모두 선택해 주십시오*
** '17년에는 '패션/뷰티', '애니메이션/만화/캐릭터'를 통합해 조사.*
*'18년에는 '패션'과 '뷰티'는 분리,'애니메이션'만 한 분야로 분리해 조사. '만화'는 '도서'로 편입*

## 3. 한국 문화콘텐츠 소비 비중

- 브라질의 한국 문화콘텐츠 소비 비중은 '도서'(74.6%)가 가장 높으며, 다음은 '드라마'(67.7%), '게임'(65.4%) 순임
- '17년 대비 모든 콘텐츠의 소비 비중이 증가했으며, 특히 '도서', '애니메이션', '드라마'에 대한 소비 비중이 크게 상승함

그림13-8 한국 문화콘텐츠 소비 비중

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)




| | 드라마 | | 예능 | | 영화 | | 음악 | | 애니메이션 | | 도서 | | 게임 | | 패션 | | 뷰티 | | 한식 | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 사례수 | (245) | (286) | (414) | (291) | (620) | (372) | (628) | (323) | (667) | (362) | (227) | (176) | (454) | (305) | (334) | (227) | (334) | (259) | (423) | (283) |
| 전체 소비량 | 19.0시간 | | 19.4시간 | | 14.3편 | | 28.6시간 | | 14.6시간 | | 16.6시간 | | 20.5시간 | | $32.6 | | $31.4 | | $51.1 | |
| 한국 문화콘텐츠 소비량 | 13.3시간 | | 12.2시간 | | 8.3편 | | 14.1시간 | | 10.2시간 | | 12.2시간 | | 13.9시간 | | $16.7 | | $16.4 | | $19.5 | |

*Q. 귀하의 평소 한국 문화콘텐츠 시청량·소비량은 얼마나 됩니까? * 소비 비중 = 한국 문화콘텐츠 월평균 소비량 / 월평균 총소비량 X 100*
** '17년에는 '패션/뷰티', '애니메이션/만화/캐릭터'를 통합해 조사.*
*'18년에는 '패션'과 '뷰티'는 분리,'애니메이션'만 한 분야로 분리해 조사. '만화'는 '도서'로 편입*

# 4. 한국 문화콘텐츠 이용 관련 기타 조사

## 1) 한국 문화콘텐츠 다운로드·스트리밍 이용 경로

- 한국 동영상 콘텐츠 주요 다운로드·스트리밍 경로는 'Youtube'임
- 모바일 게임은 'Google Play'를 통해 가장 많이 이용하고 있음

표13-2 한국 문화콘텐츠 다운로드·스트리밍 이용 경로(Top 2)

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | 드라마 | 예능 | 영화 | 애니메이션 | 게임(모바일) |
|---|---|---|---|---|---|
| 사례수 | (232) | (218) | (295) | (289) | (161) |
| 1위 | Netflix | Youtube | Youtube, Netflix | Youtube | Google Play |
| | 84.1 | 86.7 | 81.4 | 85.8 | 71.4 |
| 2위 | Youtube | Netflix | Amazon Prime Video | Netflix | App Store(Apple) |
| | 82.3 | 77.5 | 23.4 | 73.7 | 15.5 |

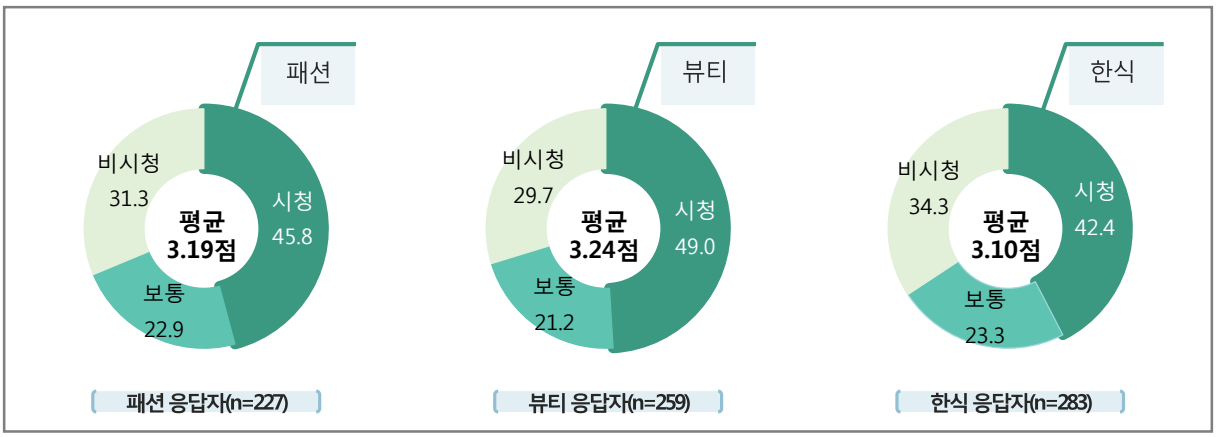
*Q 귀하께서 한국 콘텐츠를 시청하기 위해 다운로드·스트리밍을 주로 이용하는 곳을 모두 선택해 주십시오*

## 2) 한국 패션·뷰티·음식 동영상 시청 빈도

- 브라질에서는 '패션'(45.8%), '뷰티'(49.0%), '한식'(42.4%) 콘텐츠 모두 '시청'이 '비시청'보다 높게 나타남

그림13-9 한국 패션·뷰티·음식 동영상 시청 빈도

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)




*Q 귀하께서는 평소 온라인/모바일을 통해 한국 패션/뷰티/한식 동영상을 얼마나 자주 시청하십니까?*
*(5점 척도 - 1점[전혀 시청안함]2점[거의 시청안함]비시청 / 3점:[종종 시청]보통/4점[자주시청], 5점 [매일 시청]시청)*

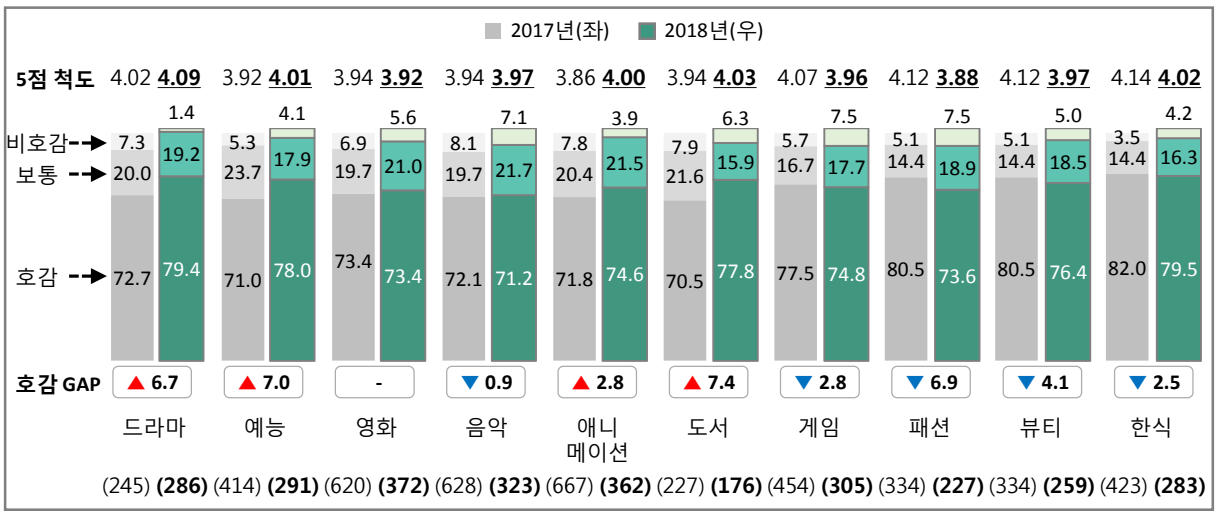
# iii. 한류 선호

## 1. 한국 문화콘텐츠 호감도

- 최근 이용한 한국 문화콘텐츠에 대한 호감도는 '한식'(79.5%)이 가장 높으며, 다음은 '드라마'(79.4%), '예능'(78.0%), '도서'(77.8%) 순으로 나타남
- '17년 대비 '도서'에 대한 호감도는 +7.4%p 상승한 반면, '패션'에 대한 호감도는 '17년 대비 -6.9%p 하락함

그림13-10 한국 문화콘텐츠 호감도

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 5점 척도, 단위: %, 점)



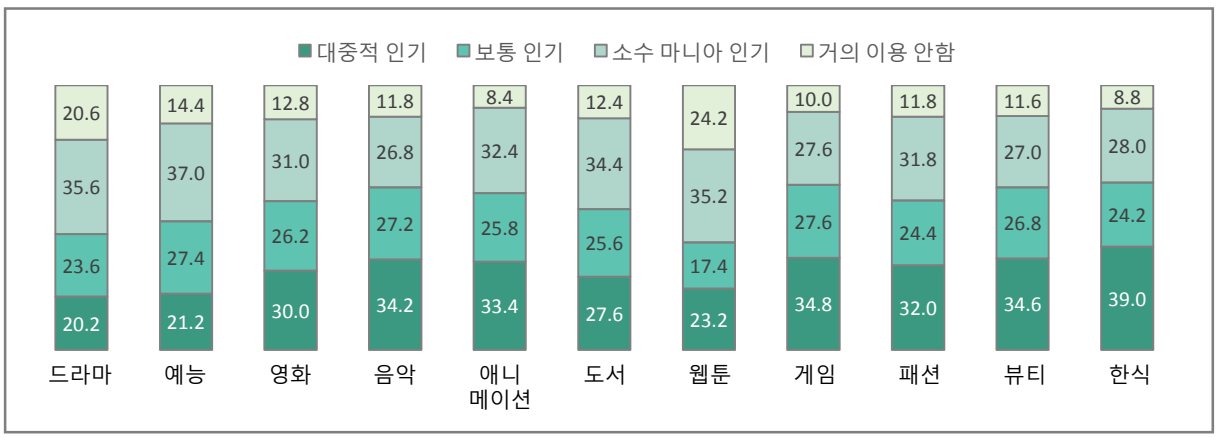

*Q. 귀하께서는 최근 이용하신 한국 콘텐츠가 전반적으로 얼마나 마음에 드십니까?(5점척도-1,2점: 비호감/ 3점: 보통/ 4,5점: 호감)*
** '17년에는 '패션/뷰티', '애니메이션/만화/캐릭터'를 통합해 조사.*
*'18년에는 '패션'과 '뷰티'는 분리, '애니메이션'만 한 분야로 분리해 조사. '만화'는 '도서'로 편입*

## 2. 한국 문화콘텐츠 인기도

- 브라질에서는 한국 문화콘텐츠 중 '한식'(39.0%)의 대중적 인기가 가장 높으며, 이어서 '게임'(34.8%), '뷰티'(34.6%), '음악'(34.2%) 순으로 나타남

그림13-11 한국 문화콘텐츠 인기도

(Base : 전체(n=500), 5점 척도, 단위: %)




*Q. 현재 귀하의 나라에서 한국 문화콘텐츠의 인기가 어느 정도라고 생각하십니까?*

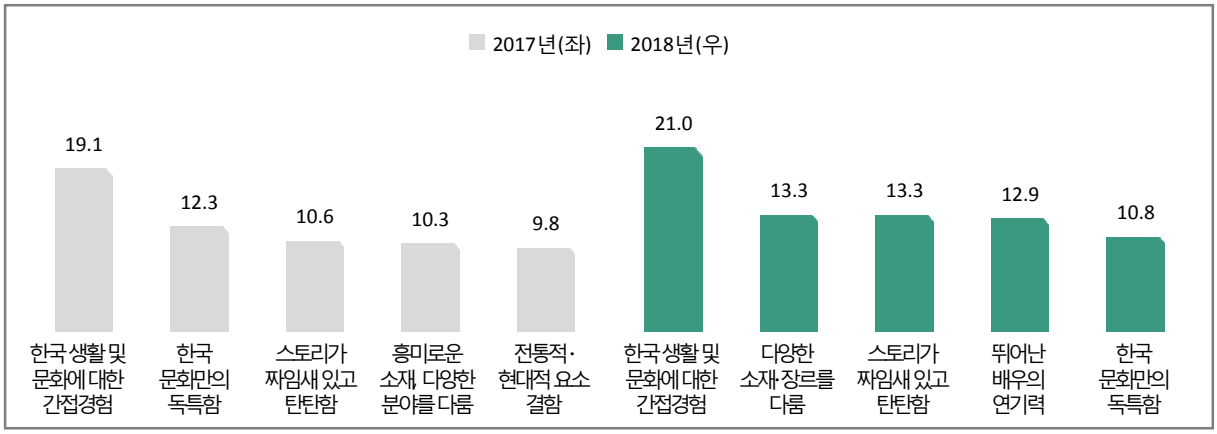
# 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인

## 1) 드라마

- 한국 드라마의 인기 요인은 '한국 생활 및 문화에 대한 간접경험'(21.0%)이 가장 높으며, 그 다음으로 '다양한 소재·장르를 다룸'(13.3%), '스토리가 짜임새 있고 탄탄함'(13.3%)등이 동일한 비율로 뒤를 이음

그림13-12 한국 문화콘텐츠 인기 요인 – 드라마(Top 5)

(Base : '17년 전체(n=900), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=286), 단위: %)



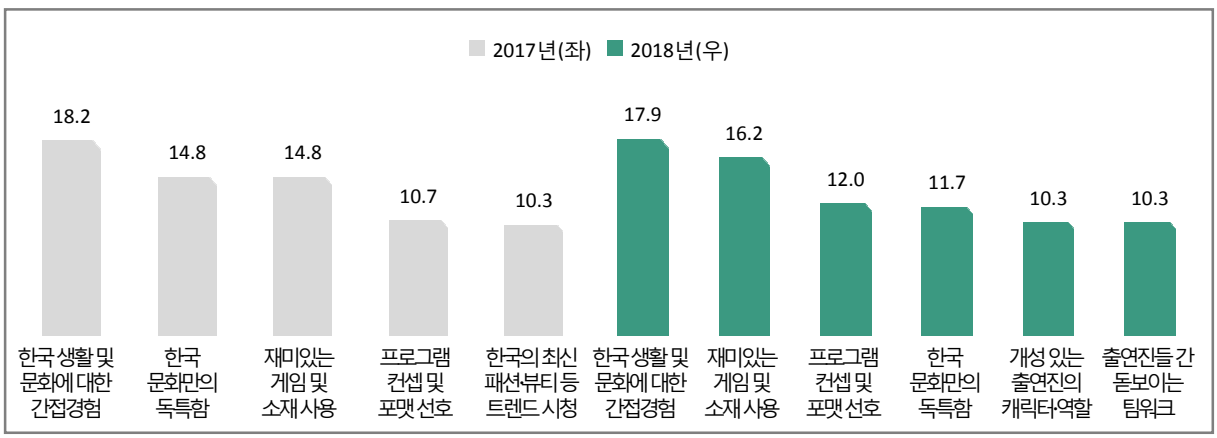

*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 드라마의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 2) 예능

- 브라질에서 한국 예능의 인기 요인으로 '한국 생활 및 문화에 대한 간접 경험'(17.9%)이 '17년과 동일하게 가장 높으며, 다음은 '재미있는 게임 및 소재 사용'(16.2%), '프로그램 컨셉 및 포맷 선호'(12.0%) 순으로 높음
- '한국 문화만의 독특함'은 '17년 2위(14.8%)에서 '18년 4위(11.7%)로 하락함

그림13-13 한국 문화콘텐츠 인기 요인 – 예능(Top 5)

(Base : '17년 전체(n=900), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=291), 단위: %)



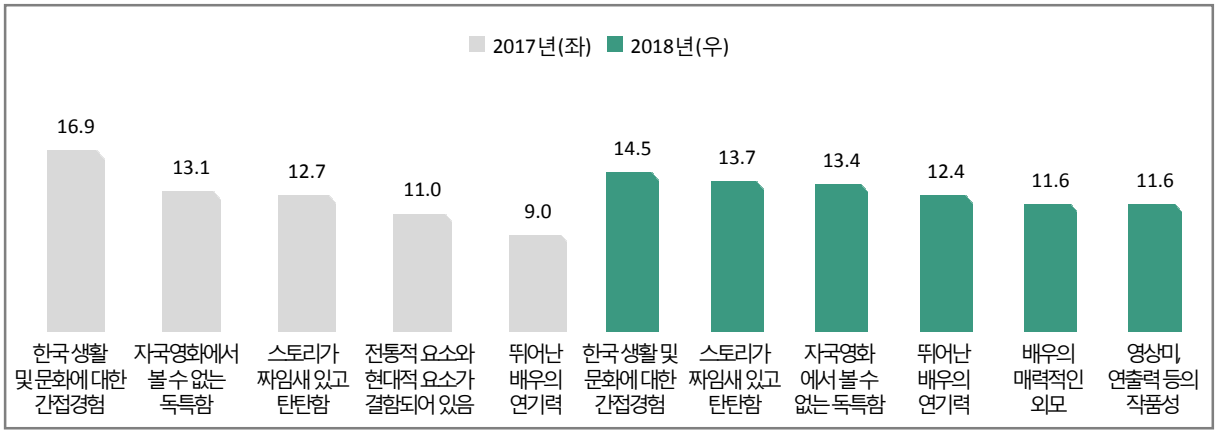

*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 예능의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까? *1순위 데이터만 표기*
** 동순위로 인해 5개 이상의 항목이 그래프 상에 표기 되었음*

## 3) 영화

- 브라질에서 한국 영화를 선호하는 이유로는 '한국생활 및 문화에 대한 간접 경험'(14.5%)이 '17년과 동일하게 가장 높고, 이어서 '스토리가 짜임새 있고 탄탄함'(13.7%), '자국 영화에서는 볼 수 없는 독특함'(13.4%) 순으로 높게 나타남

그림13-14 한국 문화콘텐츠 인기 요인 – 영화(Top 5)

(Base : '17년 전체(n=900), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=372), 단위: %)



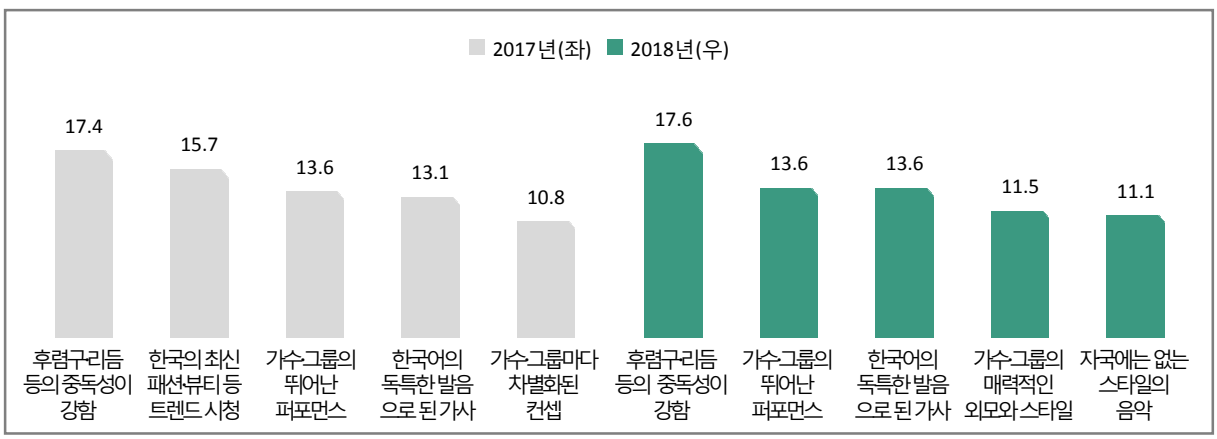

*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 영화의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까? *1순위 데이터만 표기*
**동순위로 인해 5개 이상의 항목이 그래프 상에 표기 되었음*

## 4) 음악

- 브라질에서는 '후렴구·리듬 등의 중독성이 강함'(17.6%)이 '17년과 동일하게 가장 높은 인기 요인으로 나타남
- 다음으로 '가수·그룹의 뛰어난 퍼포먼스'(13.6%), '한국어의 독특한 발음으로 된 가사'(13.6%) 등이 동일한 비율로 이어짐

그림13-15 한국 문화콘텐츠 인기 요인 – 음악(Top 5)

(Base : '17년 전체(n=900), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=323), 단위: %)



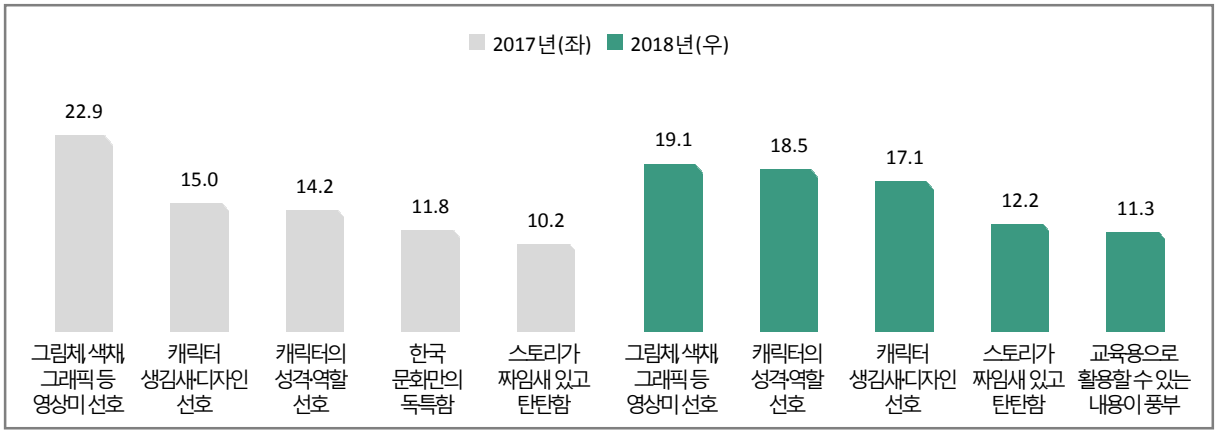

*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 음악의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까? *1순위 데이터만 표기*

## 5) 애니메이션

- 브라질에서 한국 애니메이션의 가장 큰 인기 요인은 '그림체, 색채, 그래픽 등 영상미 선호'(19.1%)로 '17년과 동일하게 가장 높음
- 다음은 '캐릭터의 성격·역할 선호'(18.5%) , '캐릭터 생김새·디자인 선호'(17.1%) 순으로 나타남

그림13-16 한국 문화콘텐츠 인기 요인 – 애니메이션(Top 5)

(Base : '17년 전체(n=900), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=362), 단위: %)



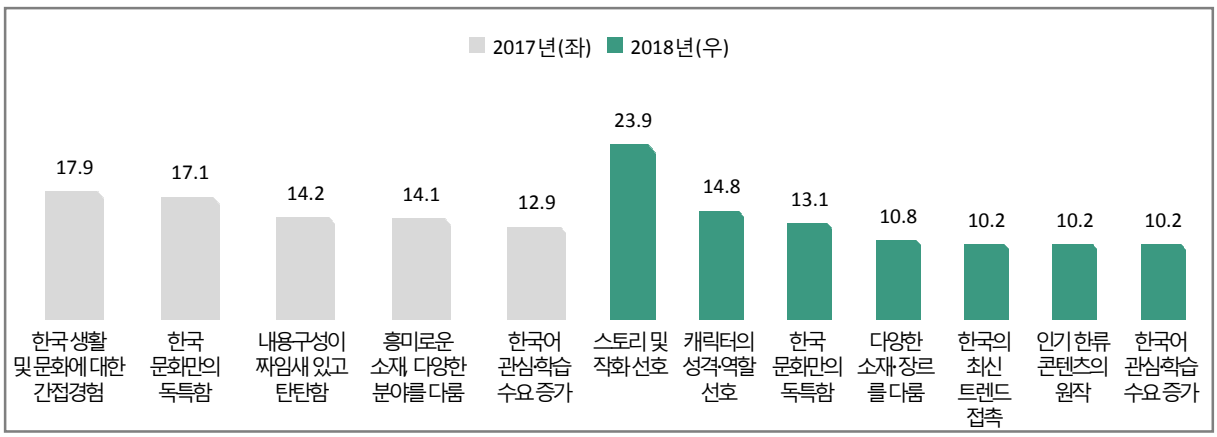

*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 애니메이션의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까? *1순위 데이터만 표기*
** '17년에는 '애니메이션/만화/캐릭터'로 조사. '18년에는 '애니메이션'만 조사*

## 6) 도서

- 한국 도서의 가장 큰 인기 요인은 '스토리 및 작화 선호'(23.9%)이며, 다음은 '캐릭터의 성격·역할 선호'(14.8%), '한국 문화만의 독특함'(13.1%) 순임

그림13-17 한국 문화콘텐츠 인기 요인 – 도서(Top 5)

(Base : '17년 전체(n=900), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=176), 단위: %)



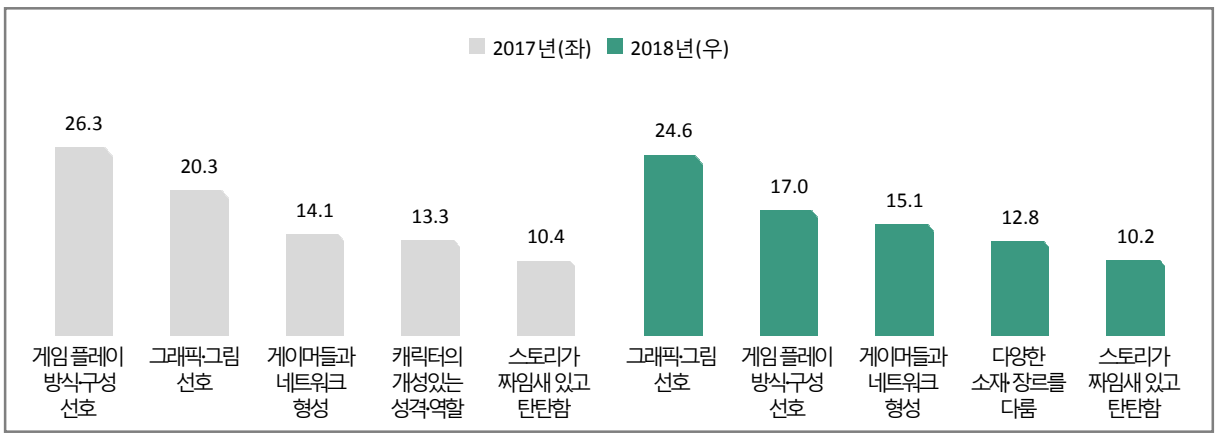

*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 도서의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까? *1순위 데이터만 표기*
** '17년에는 '도서(출판물)'로 조사. '18년에는 도서에 '만화/웹툰/웹도서'를 포함*
** 동순위로 인해 5개 이상의 항목이 그래프 상에 표기 되었음*

## 7) 게임

- 브라질에서 한국 게임이 인기 있는 가장 큰 이유는 '그래픽·그림 선호'(24.6%)이며, 다음은 '게임 플레이 방식·구성 선호'(17.0%), '게이머들과 네트워크 형성'(15.1%), '다양한 소재·장르를 다룸'(12.8%) 순임
- '17년과 비교했을 때 '그래픽·그림 선호'는 +4.3%p 상승한 반면, '게임 플레이 방식·구성 선호'는 -9.3%p 하락함

그림13-18 한국 문화콘텐츠 인기 요인 – 게임(Top 5)

(Base : '17년 전체(n=900), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=305), 단위: %)



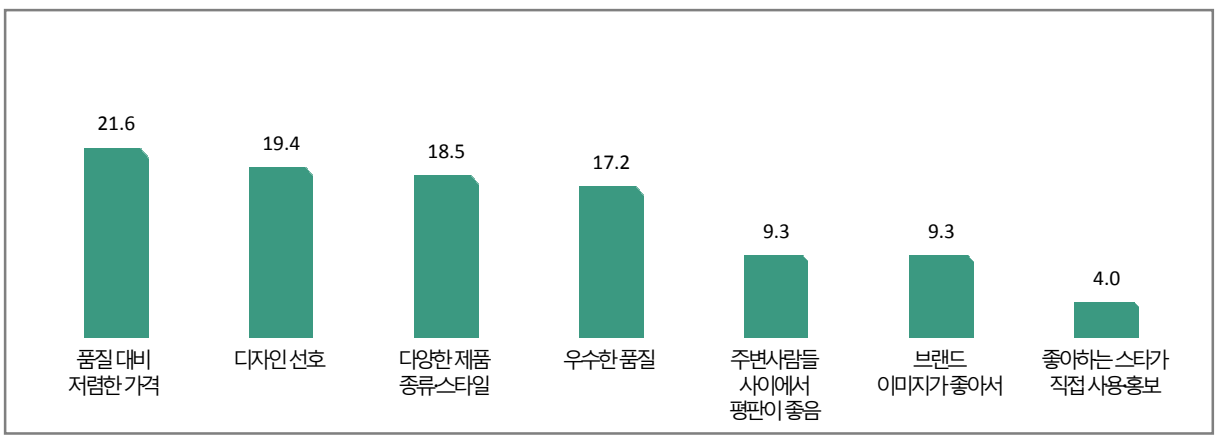

*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 게임의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 8) 패션

- 한국 패션의 가장 큰 인기 요인은 '품질 대비 저렴한 가격'(21.6%)이며, 이어서 '디자인 선호'(19.4%), '다양한 제품 종류·스타일'(18.5%), '우수한 품질'(17.2%) 순으로 나타남

그림13-19 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 패션

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=227), 단위: %)



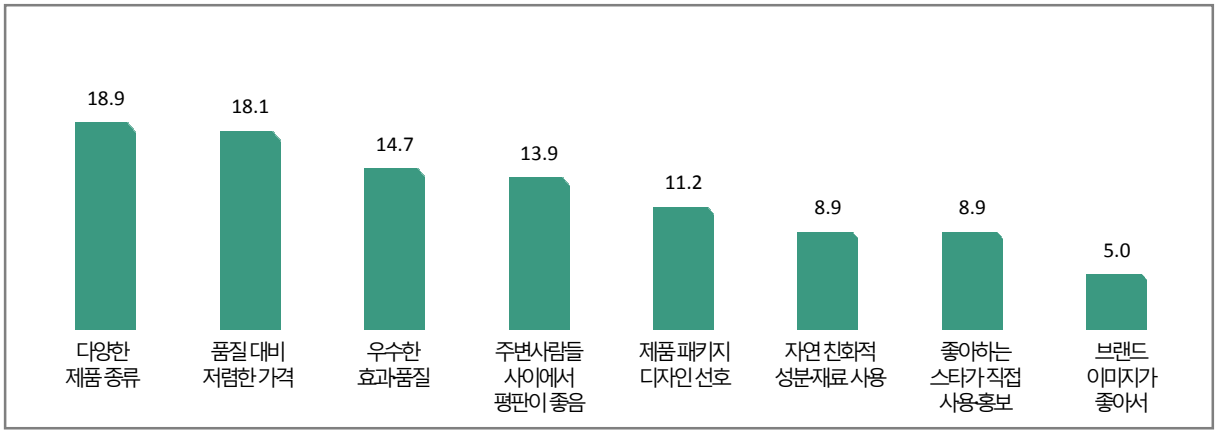

*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 패션의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*1순위 데이터만 표기*
** '17년에는 '패션/뷰티'로 조사. '18년에는 '패션'과 '뷰티'를 분리*

## 9) 뷰티

- 브라질에서 한국 뷰티의 인기 요인으로는 '다양한 제품 종류'(18.9%)가 가장 높으며, 다음으로 '품질 대비 저렴한 가격'(18.1%), '우수한 효과·품질'(14.7%), '주변사람들 사이에서 평판이 좋음'(13.9%) 등이 주요 인기 요인으로 나타남

그림13-20 한국 문화콘텐츠 인기 요인 – 뷰티

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=259), 단위: %)



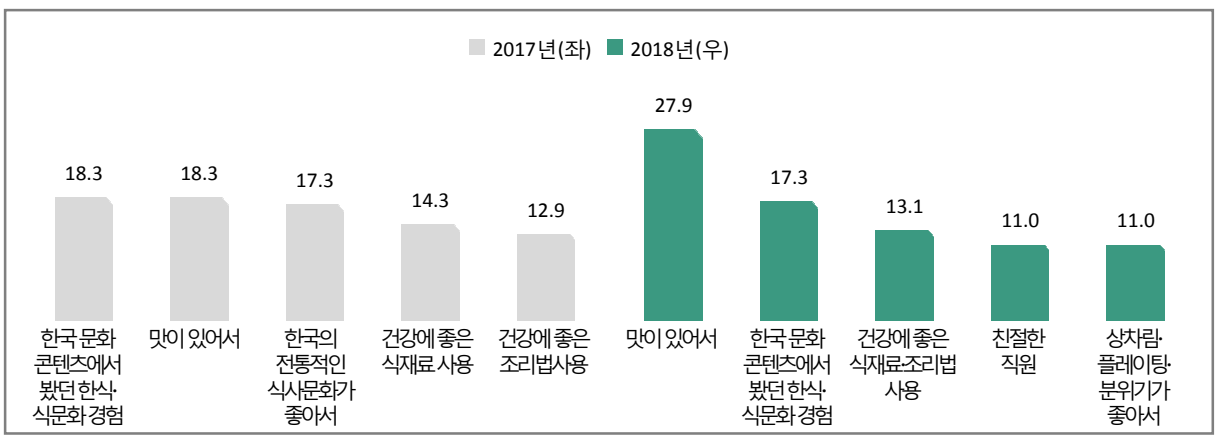

*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 뷰티의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*1순위 데이터만 표기*
** '17년에는 '패션/뷰티'로 조사. '18년에는 '패션'과 '뷰티'를 분리*

## 10) 한식

- 브라질에서 한식의 가장 큰 인기 요인은 '맛이 있어서'(27.9%)임
- 다음은 '한국 문화콘텐츠에서 봤던 한식·식문화 경험'(17.3%), '건강에 좋은 식재료·조리법 사용'(13.1%) 순으로 높게 응답됨

그림13-21 한국 문화콘텐츠 인기 요인 – 한식(Top 5)

(Base : (Base : '17년 전체(n=900), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=283), 단위: %)




*Q. 귀하께서는 자국 내 한식의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*
**1순위 데이터만 표기*

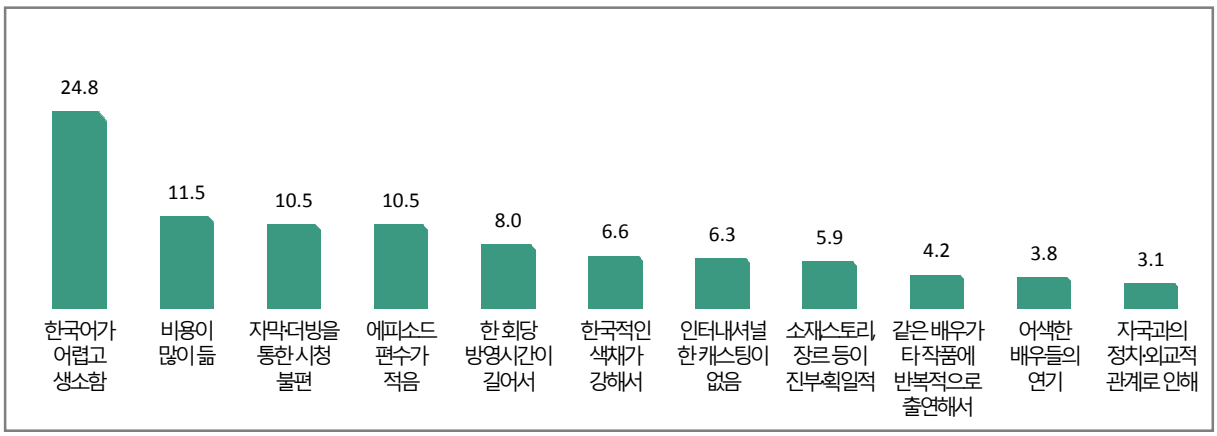
## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인

### 1) 드라마

- 한국 드라마의 호감을 저해하는 요인으로는 '한국어가 어렵고 생소함'(24.8%)이 가장 높음
- 다음은 '비용이 많이 듦'(11.5%), '자막·더빙을 통한 시청 불편'(10.5%), '에피소드 편수가 적음'(10.5%) 순임

그림13-22 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 드라마

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=286), 단위: %)



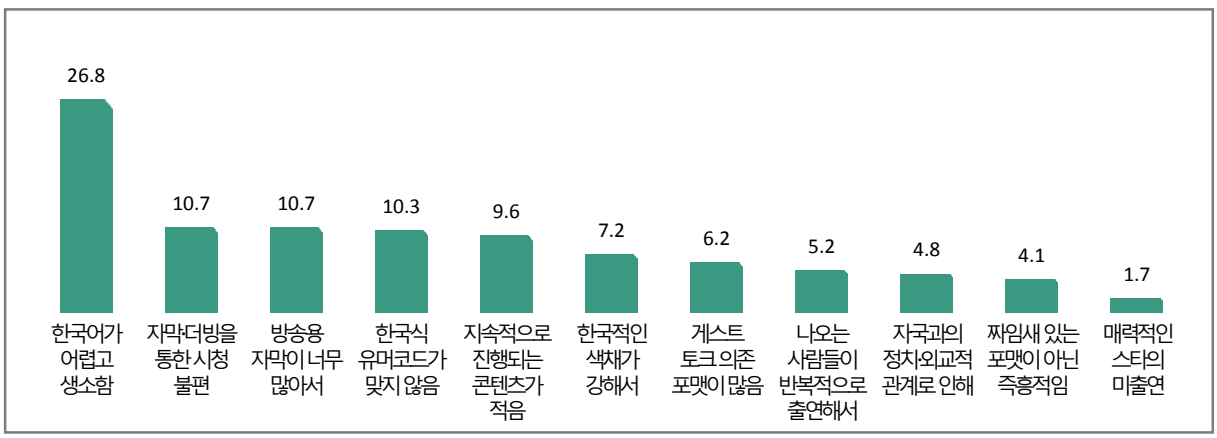

*Q. 귀하가 생각하는 한국 드라마의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

### 2) 예능

- 브라질에서 한국 예능의 호감을 저해하는 가장 큰 요인은 '한국어가 어렵고 생소함'(26.8%)이며, 이어서 '자막·더빙을 통한 시청 불편'(10.7%), '방송용 자막이 너무 많아서'(10.7%)로 언어에 대한 생소함과 불편함이 주요 호감 저해 요인으로 나타남

그림13-23 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 예능

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=291), 단위: %)



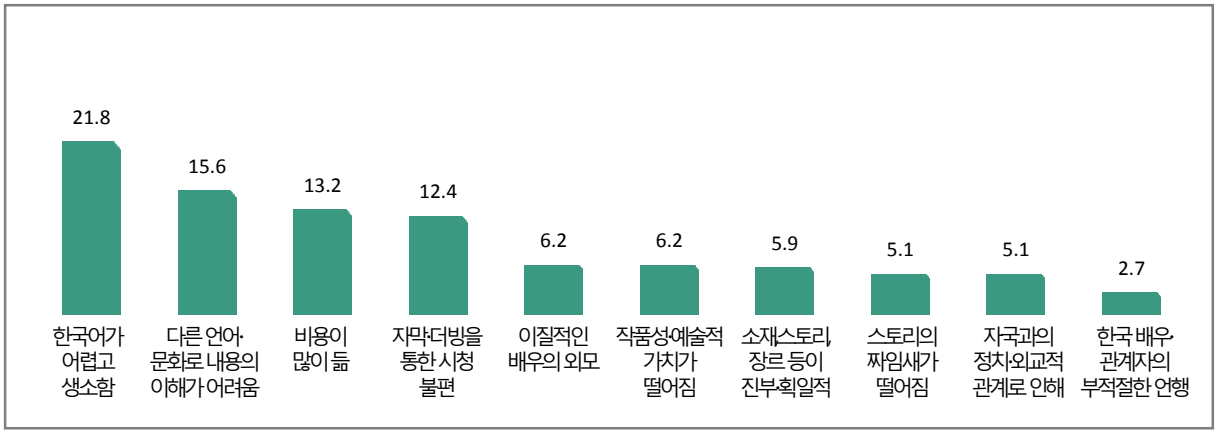

*Q. 귀하가 생각하는 한국 예능의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

### 3) 영화

- 브라질에서 한국 영화의 가장 큰 호감 저해 요인은 '한국어가 어렵고 생소함'(21.8%)임
- 다음은 '다른 언어·문화로 내용의 이해가 어려움'(15.6%), '비용이 많이 듦'(13.2%), '자막·더빙을 통한 시청 불편'(12.4%) 순으로 응답됨

그림13-24 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 영화

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=372), 단위: %)



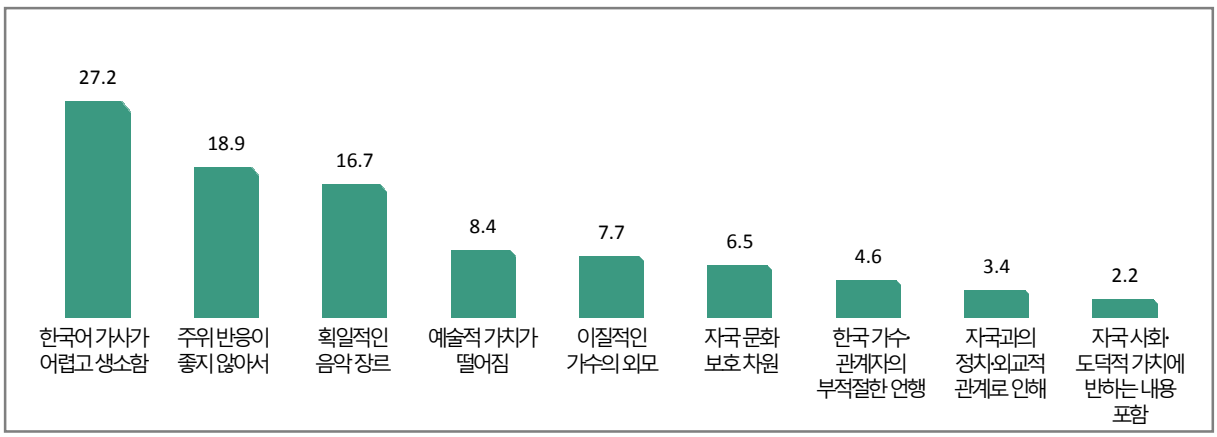

*Q. 귀하가 생각하는 한국 영화의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

### 4) 음악

- 한국 음악의 가장 큰 호감 저해 요인은 '한국어 가사가 어렵고 생소함'(27.2%)임
- 이어서 '주위 반응이 좋지 않아서'(18.9%), '획일적인 음악 장르'(16.7%), '예술적 가치가 떨어짐'(8.4%) 순으로 나타남

그림13-25 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 음악

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=323), 단위: %)



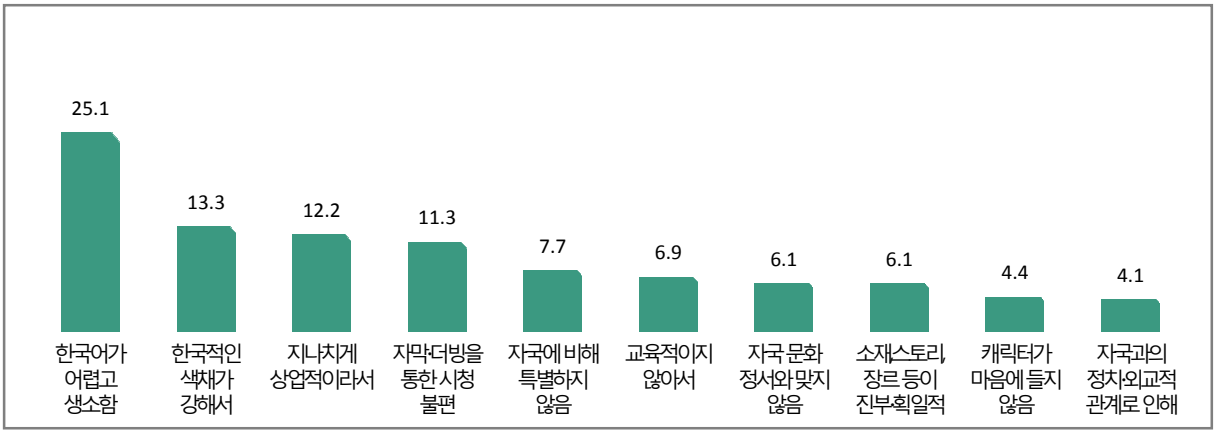

*Q. 귀하가 생각하는 한국 음악의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 5) 애니메이션

- 한국 애니메이션의 호감을 저해하는 요인으로 '한국어가 어렵고 생소함'(25.1%)이 압도적으로 높은 응답률을 보임
- 다음은 '한국적인 색채가 강해서'(13.3%), '지나치게 상업적이라서'(12.2%), '자막·더빙을 통한 시청 불편'(11.3%) 순으로 나타남

그림13-26 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 애니메이션

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=362), 단위: %)



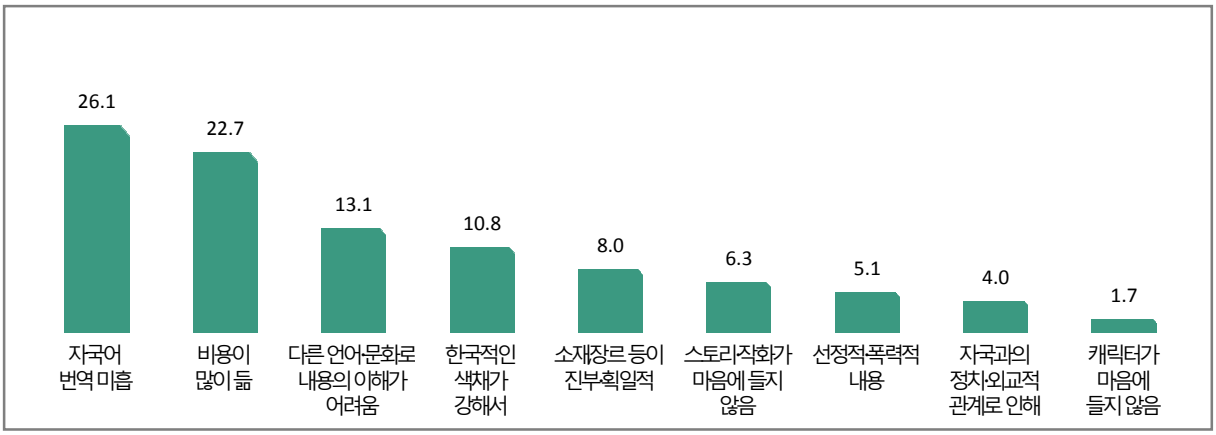

*Q. 귀하가 생각하는 한국 애니메이션의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 6) 도서

- 브라질에서는 '자국어 번역 미흡'(26.1%)을 가장 큰 호감 저해 요인으로 꼽고 있으며, 다음은 '비용이 많이 듦'(22.7%), '다른 언어·문화로 내용의 이해가 어려움'(13.1%) 순으로 조사됨

그림13-27 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 도서

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=176), 단위: %)



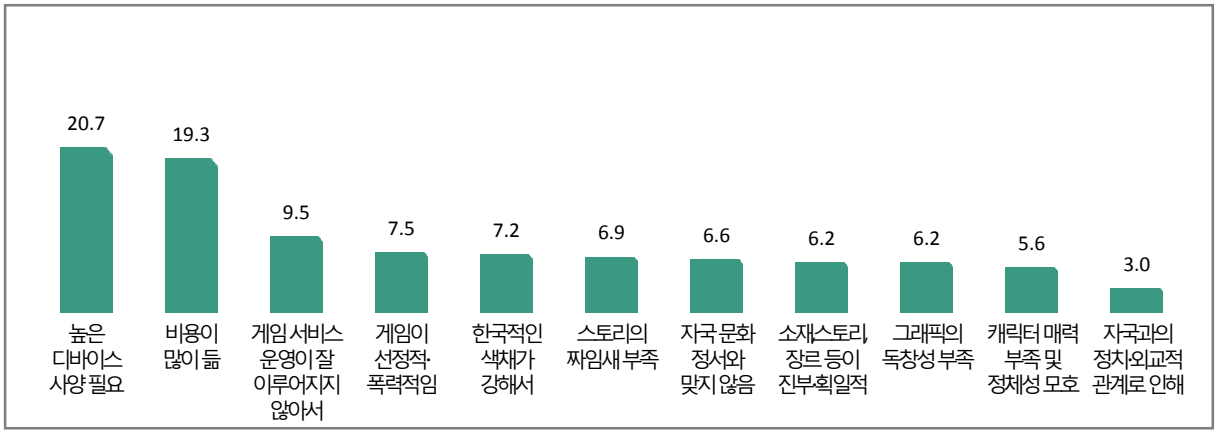

*Q. 귀하가 생각하는 한국 도서의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 7) 게임

- 브라질에서 한국 게임의 호감을 저해하는 주요 요인은 '높은 디바이스 사양 필요'(20.7%)와 '비용이 많이 듦'(19.3%) 등임
- 다음은 '게임 서비스 운영이 잘 이루어지지 않아서'(9.5%), '게임이 선정적·폭력적임'(7.5%), '한국적인 색채가 강해서'(7.2%) 순으로 나타남

그림13-28 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 게임

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=305), 단위: %)



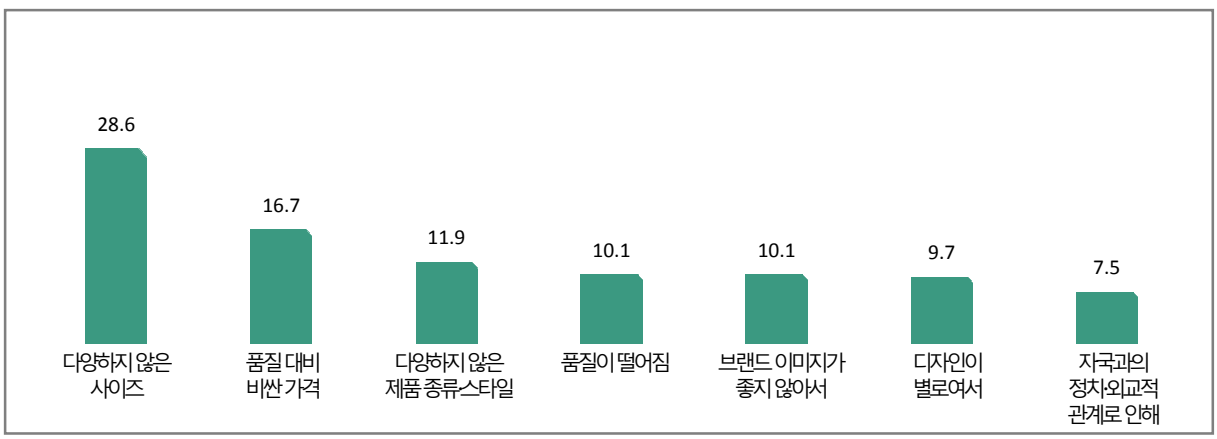

*Q. 귀하가 생각하는 한국 게임의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 8) 패션

- 한국 패션의 호감을 저해하는 요인으로 '다양하지 않은 사이즈'(28.6%)가 가장 많이 응답됨
- 이어 '품질 대비 비싼 가격'(16.7%), '다양하지 않은 제품 종류·스타일'(11.9%), '품질이 떨어짐'(10.1%) 순으로 나타남

그림13-29 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 패션

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=227), 단위: %)



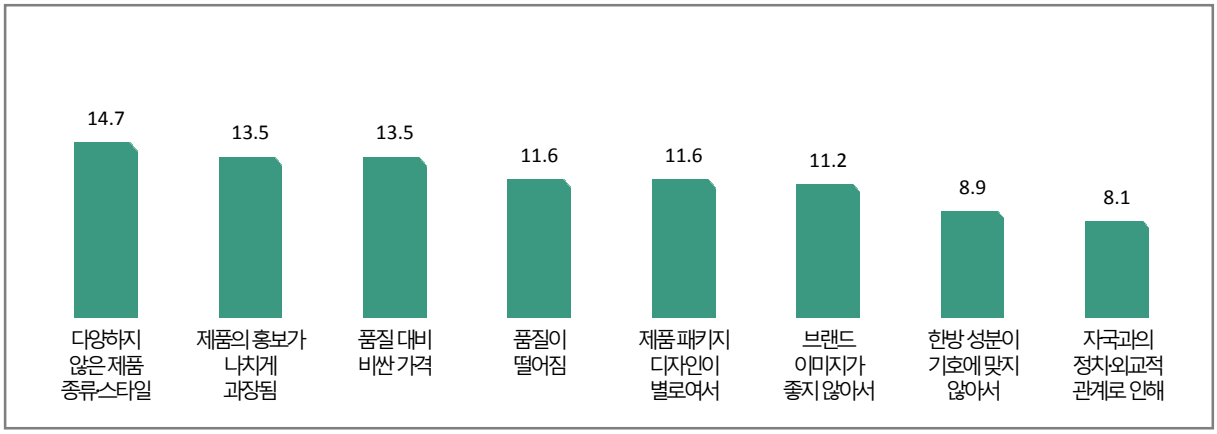

*Q. 귀하가 생각하는 한국 패션의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 9) 뷰티

- 브라질에서 한국 뷰티의 호감을 저해하는 가장 큰 요인은 '다양하지 않은 제품 종류·스타일'(14.7%)이며, 이어서 '제품의 홍보가 지나치게 과장됨'(13.5%), '품질 대비 비싼 가격'(13.5%) 등이 동일하게 응답됨

그림13-30 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 뷰티

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=259), 단위: %)



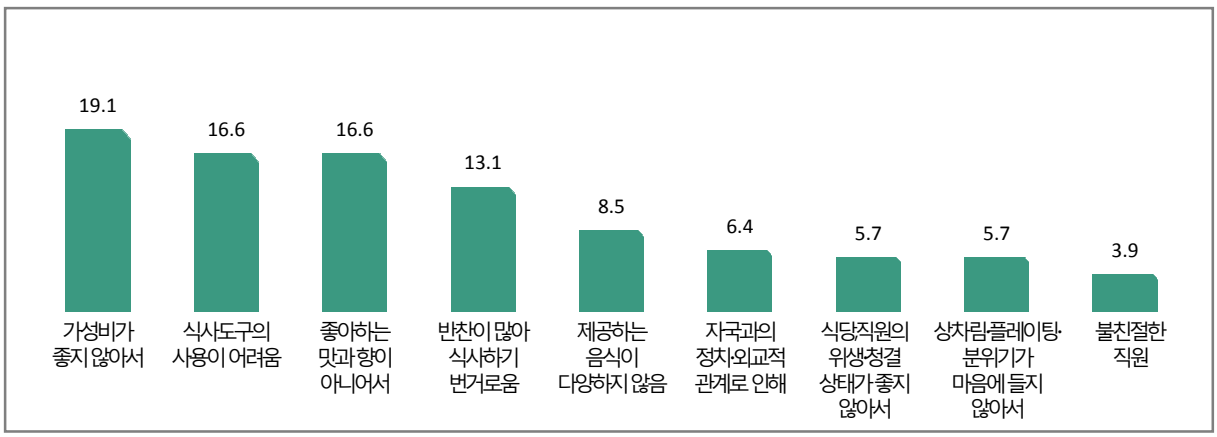

*Q. 귀하가 생각하는 한국 뷰티의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 10) 한식

- 한식의 호감을 저해하는 가장 큰 요인은 '가성비가 좋지 않아서'(19.1%)이며, 이어서 '식사도구의 사용이 어려움'(16.6%), '좋아하는 맛과 향이 아니어서'(16.6%), '반찬이 많아 식사하기 번거로움'(13.1%) 순으로 조사됨

그림13-31 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 한식

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=283), 단위: %)



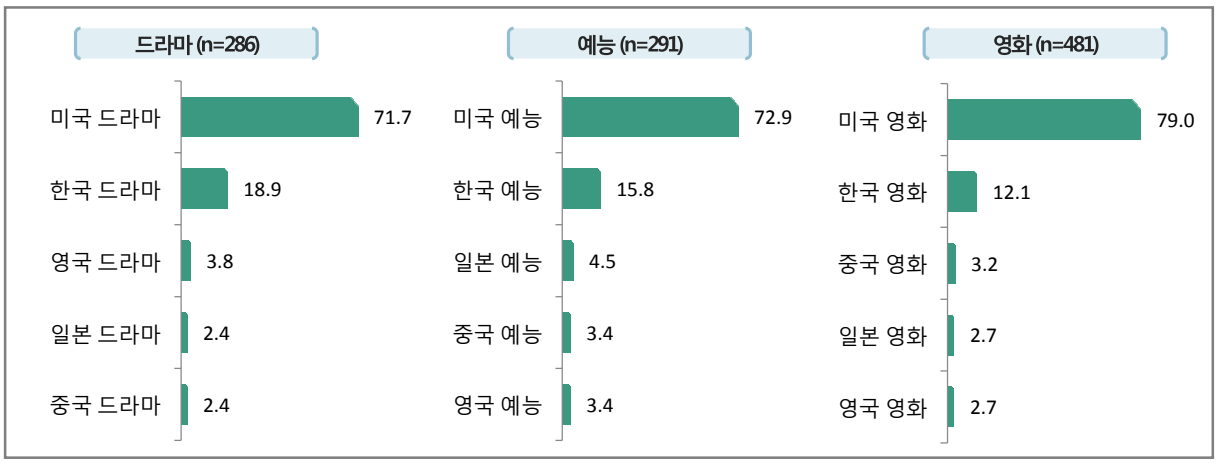

*Q. 귀하가 생각하는 한식의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 5. 자국에서 인기 있는 해외 콘텐츠

- 브라질에서 가장 인기있는 해외 콘텐츠는 '미국 드라마'(71.7%), '미국 예능'(72.9%), '미국 영화'(79.0%)로, 미국 콘텐츠의 인기가 압도적으로 높게 나타남

그림13-32 자국에서 인기 있는 해외 콘텐츠

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)



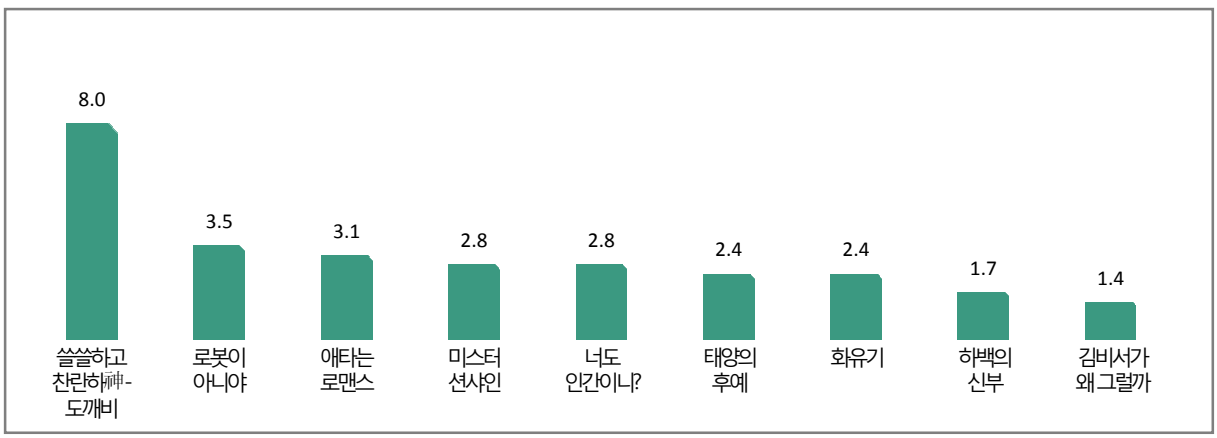

*Q. 귀하의 국가에서 인기 있는 문화콘텐츠는 어느 국가의 문화콘텐츠 입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 6. 선호하는 한국 드라마

- 브라질에서 가장 선호하는 한국 드라마는 '쓸쓸하고 찬란하神-도깨비'(8.0%)로 나타남
- 그 다음으로는 '로봇이 아니야'(3.5%), '애타는 로맨스'(3.1%), '미스터 션샤인'(2.8%) 등이 높게 응답됨

그림13-33 선호하는 한국 드라마(Top 10)

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=286), 주관식 응답, 단위: %)



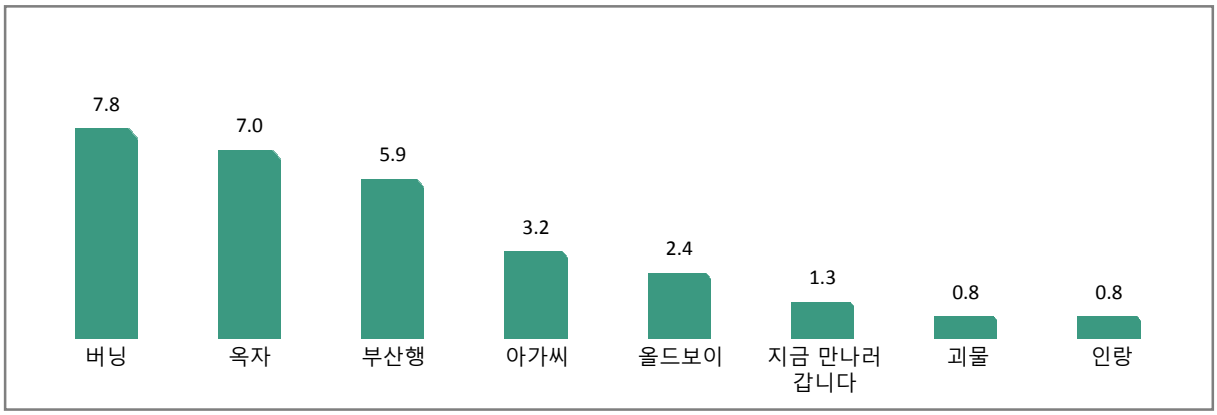

*Q. 귀하가 올해 시청한 한국 드라마 중 가장 좋아하는 것은 무엇입니까?*
**동순위가 많아 그래프 상에 누락된 항목이 있음*

## 7. 선호하는 한국 영화

- 브라질에서 가장 선호하는 한국 영화는 '버닝'(7.8%)임
- 이어서 '옥자(7.0%)', '부산행'(5.9%), '아가씨'(3.2%), '올드보이'(2.4%) 순으로 나타남

그림13-34 선호하는 한국 영화(Top 10)

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=372), 주관식 응답, 단위: %)



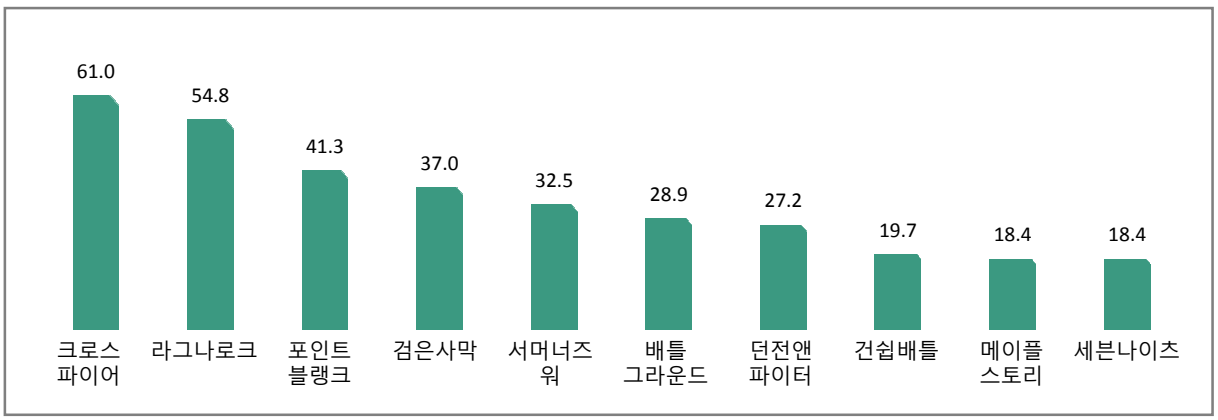

*Q. 귀하가 올해 시청한 한국 영화 중 가장 좋아하는 것은 무엇입니까?*
**동순위가 많아 그래프 상에 누락된 항목이 있음*

## 8. 한국산 게임 인지율

- 브라질에서 다음의 게임들을 한국산 게임으로 인지하고 있는지에 대해 조사한 결과, '크로스파이어'(61.0%)의 인지율이 가장 높게 나타남
- 다음은 '라그나로크'(54.8%), '포인트블랭크'(41.3%), '검은사막'(37.0%) 순임

그림13-35 한국산 게임 인지율

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=305), 복수응답, 단위: %)



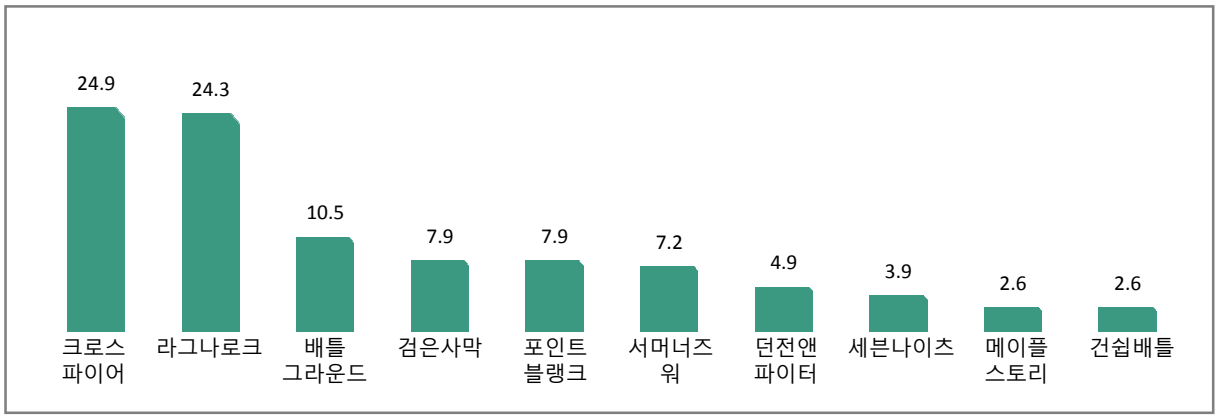

*Q. 다음 중 한국 게임이라고 알고 있는 게임을 모두 선택해주십시오*

## 9. 선호하는 한국 게임

- 브라질에서 가장 선호하는 한국 게임은 '크로스파이어(24.9%)'와 '라그나로크(24.3%)'임
- 다음으로 '배틀그라운드'(10.5%), '검은사막'(7.9%), '포인트블랭크'(7.9%) 순으로 선호함

그림13-36 선호하는 한국 게임

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=305), 단위: %)



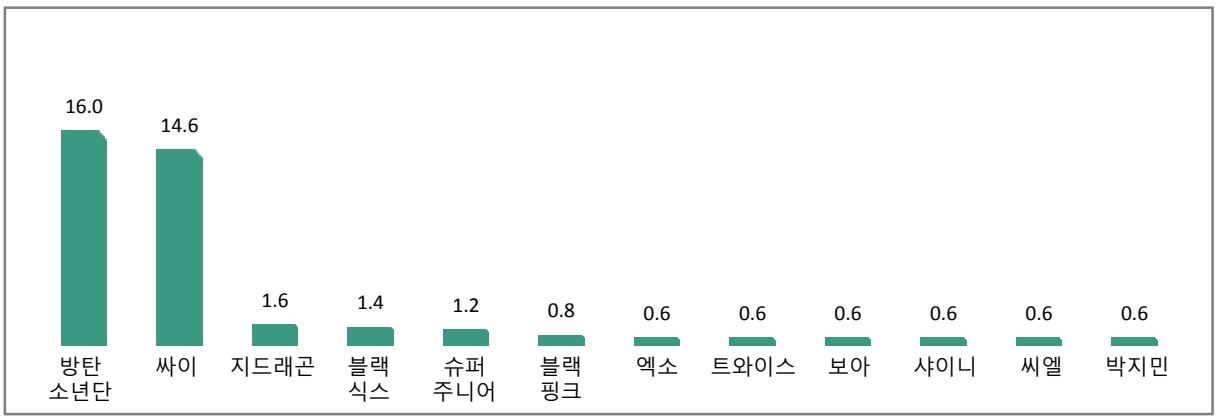

*Q. 다음의 한국 게임 중 가장 좋아하는 게임은 무엇입니까?*

## 10. 선호하는 한국 가수·그룹

- 브라질에서 가장 선호하는 한국 가수·그룹은 '방탄소년단(16.0%)'임
- 다음으로 '싸이'(14.6%)가 2위이며, 이어 '지드래곤'(1.6%), '블랙식스'(1.4%) 등이 언급됨

그림13-37 선호하는 한국 가수·그룹(Top 10)

(Base : 전체(n=500), 주관식 응답, 단위: %)



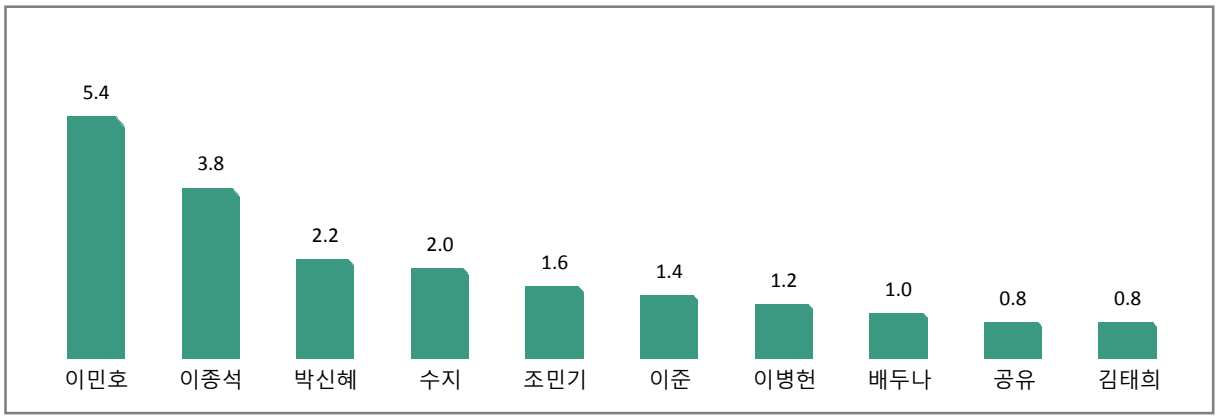

*Q. 귀하께서 현재 가장 좋아하는 한국 가수·그룹은 누구입니까?*
**동순위로 인해 10개 이상의 항목이 그래프 상에 표기 되었음*

## 11. 선호하는 한국 배우

- 브라질에서는 한국 배우 중 '이민호'(5.4%)를 가장 선호함
- 그 다음은 '이종석'(3.8%), '박신혜'(2.2%), '수지'(2.0%) 순으로 나타남

그림13-38 선호하는 한국 배우(Top 10)

(Base : 전체(n=500), 주관식 응답, 단위: %)



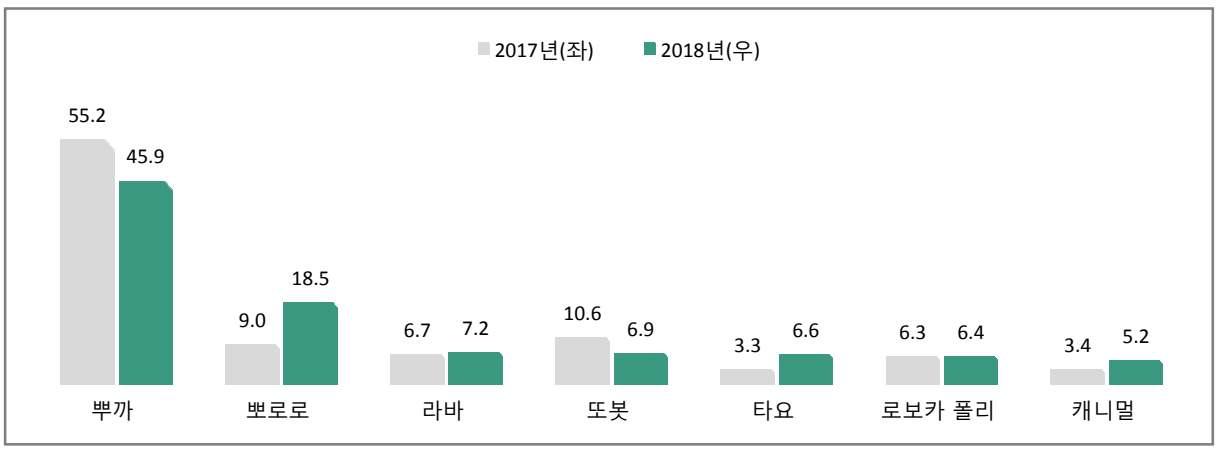

*Q 귀하께서 현재 가장 좋아하는 한국 배우는 누구입니까?*

## 12. 선호하는 한국 애니메이션 캐릭터

- 브라질에서 가장 선호하는 한국 애니메이션 캐릭터는 '17년에 이어 '18년에도 '뿌까'(45.9%)임
- 2위인 '뽀로로'(18.5%)는 '17년 대비 +9.5%p 상승함

그림13-39 선호하는 한국 애니메이션 캐릭터

(Base : '17년 해당 콘텐츠 경험자(n=667), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=362), 단위: %)



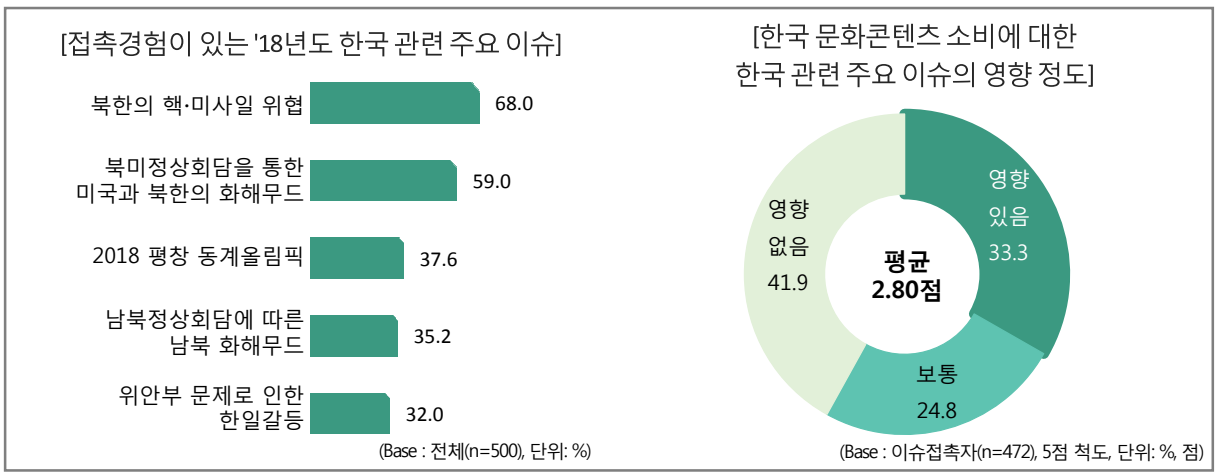

*Q 귀하께서 선호하는 한국 애니메이션 캐릭터는 무엇입니까?*

# iv. 한류 효과

## 1. 한국 문화콘텐츠 소비에 대한 한국 관련 이슈 영향

- 브라질에서는 한국 관련 주요 이슈 중 '북한의 핵·미사일 위협'(68.0%)을 가장 많이 접함. 다음은 '북미정상회담을 통한 미국과 북한의 화해무드'(59.0%)에 대한 접촉률이 높음
- 이러한 이슈가 본인의 한국 문화콘텐츠 소비에 영향을 미친다는 응답은 33.3%로 나타남

그림13-40 한국 문화콘텐츠 소비에 대한 한국 관련 이슈 영향

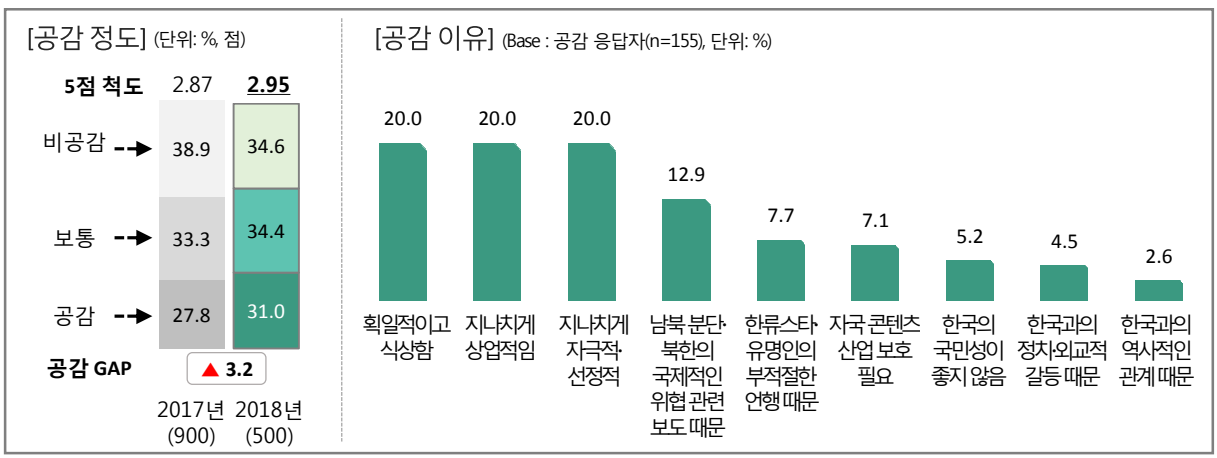



*Q. 귀하께서는 한국의 정치, 사회 및 역사 관련 이슈 중 한번이라도 들어본 것을 모두 선택해 주십시오*
*Q. 귀하께서는 한국의 정치, 사회 및 역사 관련 이슈가 본인이 한국 문화콘텐츠를 소비하는데에 어느정도 영향을 미친다고 생각하십니까?*

## 2. 한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식과 원인

- 브라질에서 한국 문화콘텐츠를 향한 부정적인 인식에 공감하는 비율은 31.0%로, '17년 대비 +3.2%p 높아짐
- 공감 이유를 살펴보면, '획일적이고 식상함'과 '지나치게 상업적임', '지나치게 자극적·선정적'등이 20.0%로 동일하게 조사됨

그림13-41 한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식과 원인



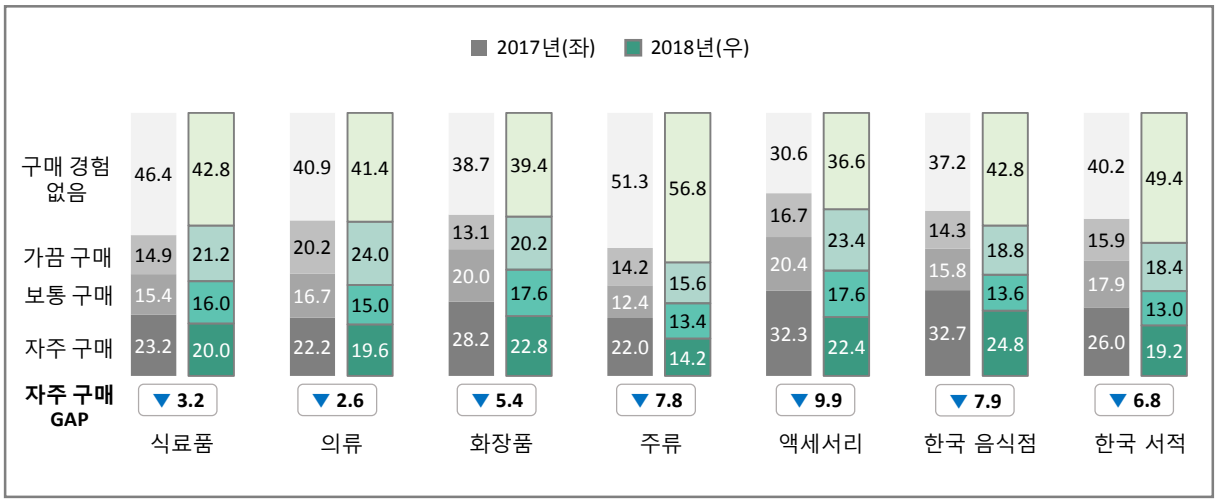

*Q. 최근 일부 국가에서 '한국 문화콘텐츠가 자국에서 인기를 끌고 있는 현상'에 대해 부정적으로 보는 인식에 대해 얼마나 공감하십니까?*
*(5점 척도 - 1·2점: 비공감/3점: 보통/4·5점: 공감)*
*Q. 한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식에 공감하는 이유는 무엇입니까?*

## 3. 저관여 한국 제품·서비스 구매 경험

- 브라질에서 한국제품에 대한 최근 1년 내 구매 경험률은 '액세서리'(63.4%)와 '화장품'(60.6%)에서 60% 이상으로 높게 나타남
- '자주 구매' 비율은 모든 제품·서비스에서 '17년 대비 하락함

그림13-42 저관여 한국 제품·서비스 구매 경험

(Base : '17년 전체(n=900), '18년 전체(n=500), 단위: %)



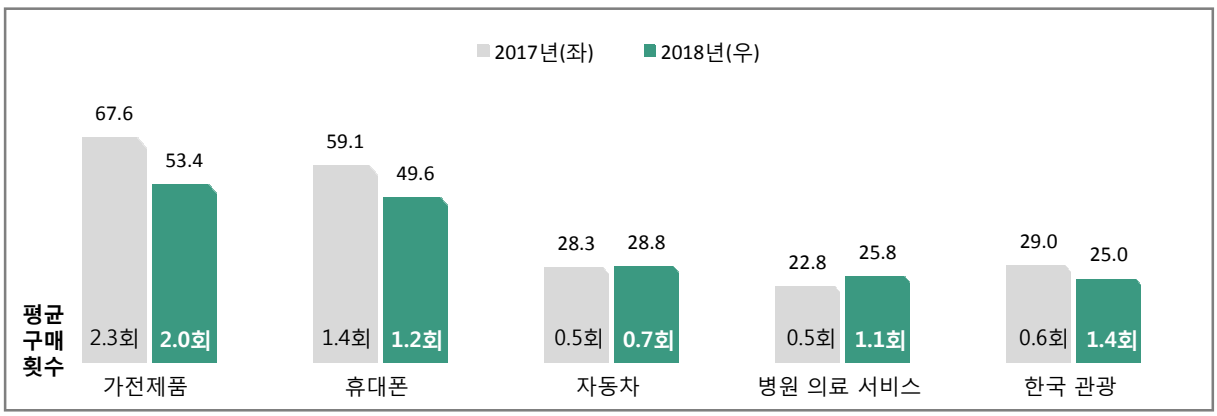

*Q. 귀하가 최근 1년간 한국산 제품을 얼마나 구매하였는지 다음 항목별로 귀하의 구매빈도와 가까운 곳에 응답해 주십시오*

## 4. 고관여 한국 제품·서비스 구매 경험

- 최근 4년 내 고가 한국산 제품·서비스 경험률은 '가전제품'(53.4%)이 가장 높으며, 이어서 '휴대폰'(49.6%), '자동차'(28.8%) '병원 의료 서비스'(25.8%) 순으로 나타남
- '17년 대비 '자동차'(0.7회), '병원 의료 서비스'(1.1회), '한국 관광'(1.4회)에 대한 구매 횟수는 높아진 반면, 나머지에 대한 구매 횟수는 다소 낮아짐

그림13-43 고관여 한국 제품·서비스 구매 경험

(Base : '17년 전체(n=900), '18년 전체(n=500), 단위: %, 회)



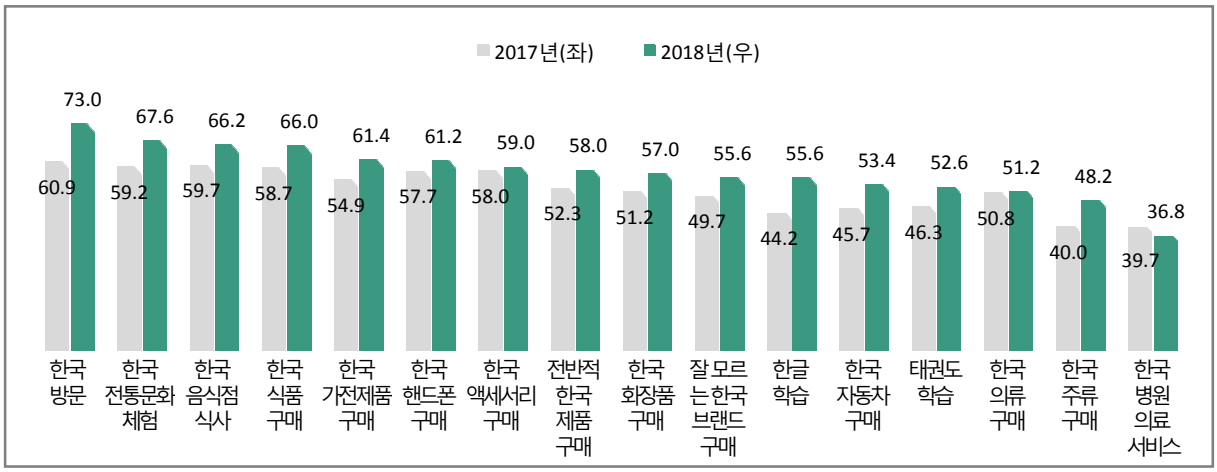

*Q. 귀하는 최근 4년 내에 다음의 한국산 제품·서비스를 얼마나 구매 또는 방문하였습니까?*

## 5. 한국 제품·서비스 향후 이용 의향

- 브라질에서 향후 한국 제품 및 서비스 이용 의향은 '17년 대비 대부분 상승한 가운데, '한국 방문(73.0%)' 의향이 가장 높으며, 다음으로 '한국 전통문화 체험'(67.6%), '한국 음식점 식사'(66.2%) 순으로 이용 의향이 높음
- '한국 방문' 의향은 '17년 대비 +12.1%p로 상승폭이 큼

그림13-44 한국 제품·서비스 향후 이용 의향

(Base : '17년 전체(n=900), '18년 전체(n=500), 단위: Top2%)



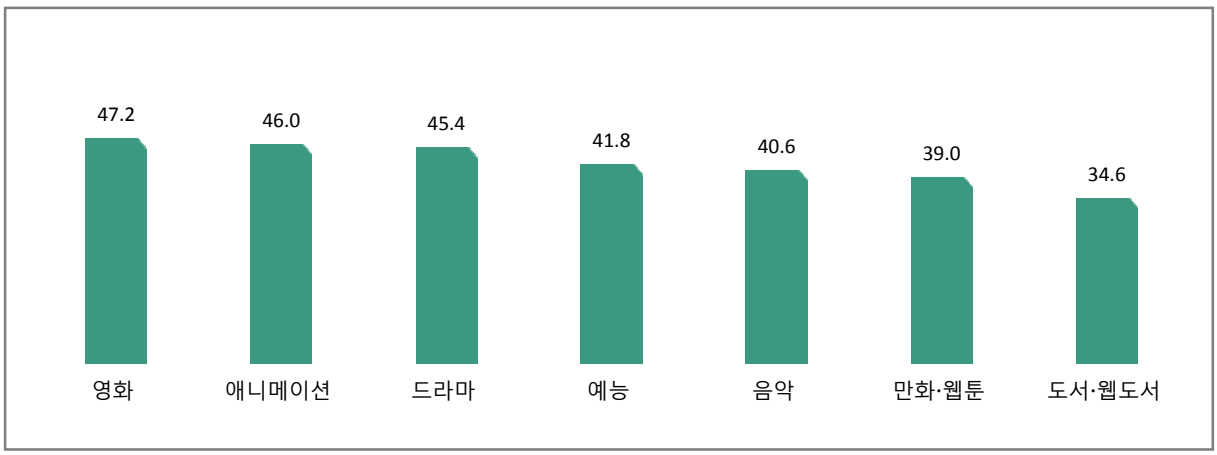

*Q 향후 한국산 제품 및 서비스에 대한 귀하의 향후 관심 및 구매의향이 어느 정도인지 항목별로 응답해 주십시오*
*(5점 척도-1,2점: 부정/3점: 보통/4,5점: 긍정)*

## 6. 한국 문화콘텐츠 유료 이용 의향

- 향후 유료 이용 의향이 가장 높은 한국 문화콘텐츠는 '영화'(47.2%)임
- 다음은 '애니메이션'(46.0%), '드라마'(45.4%), '예능'(41.8%) 순으로 나타남

그림13-45 한국 문화콘텐츠 유료 이용 의향

(Base : 전체(n=500), 5점 척도, 단위: Top2%)



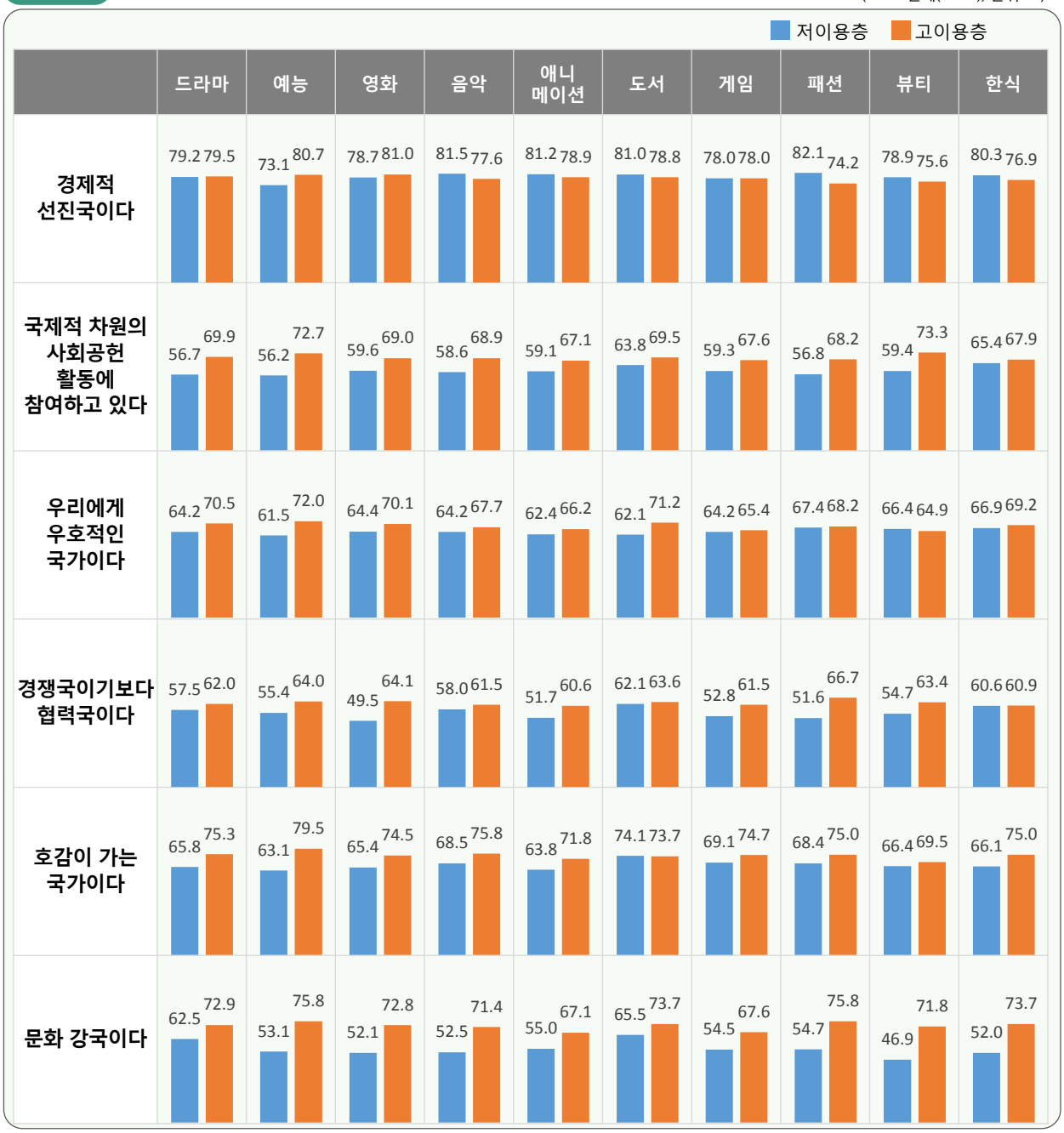

*Q 향후 한국 문화콘텐츠에 대한 귀하의 향후 관심 및 유료 이용 의향이 어느 정도인지 다음 각 항목별로 응답해 주십시오*
*(5점 척도-1,2점: 부정/3점: 보통/4,5점: 긍정)*

## 7. 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 한국에 대한 인식

- 대부분의 한국 문화콘텐츠 소비 비중이 높을수록 한국에 대한 인식이 높게 나타남
- 특히, '문화 강국이다' 인식의 경우, 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 인식 차이가 상대적으로 큼

그림13-46 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 한국에 대한 인식

(Base : 전체(n=500), 단위 : %)




| | 드라마 | | 예능 | | 영화 | | 음악 | | 애니메이션 | | 도서 | | 게임 | | 패션 | | 뷰티 | | 한식 | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 저 | 고 | 저 | 고 | 저 | 고 | 저 | 고 | 저 | 고 | 저 | 고 | 저 | 고 | 저 | 고 | 저 | 고 | 저 | 고 |
| 경제적 선진국이다 | 79.2 | 79.5 | 73.1 | 80.7 | 78.7 | 81.0 | 81.5 | 77.6 | 81.2 | 78.9 | 81.0 | 78.8 | 78.0 | 78.0 | 82.1 | 74.2 | 78.9 | 75.6 | 80.3 | 76.9 |
| 국제적 차원의 사회공헌 활동에 참여하고 있다 | 56.7 | 69.9 | 56.2 | 72.7 | 59.6 | 69.0 | 58.6 | 68.9 | 59.1 | 67.1 | 63.8 | 69.5 | 59.3 | 67.6 | 56.8 | 68.2 | 59.4 | 73.3 | 65.4 | 67.9 |
| 우리에게 우호적인 국가이다 | 64.2 | 70.5 | 61.5 | 72.0 | 64.4 | 70.1 | 64.2 | 67.7 | 62.4 | 66.2 | 62.1 | 71.2 | 64.2 | 65.4 | 67.4 | 68.2 | 66.4 | 64.9 | 66.9 | 69.2 |
| 경쟁국이기보다 협력국이다 | 57.5 | 62.0 | 55.4 | 64.0 | 49.5 | 64.1 | 58.0 | 61.5 | 51.7 | 60.6 | 62.1 | 63.6 | 52.8 | 61.5 | 51.6 | 66.7 | 54.7 | 63.4 | 60.6 | 60.9 |
| 호감이 가는 국가이다 | 65.8 | 75.3 | 63.1 | 79.5 | 65.4 | 74.5 | 68.5 | 75.8 | 63.8 | 71.8 | 74.1 | 73.7 | 69.1 | 74.7 | 68.4 | 75.0 | 66.4 | 69.5 | 66.1 | 75.0 |
| 문화 강국이다 | 62.5 | 72.9 | 53.1 | 75.8 | 52.1 | 72.8 | 52.5 | 71.4 | 55.0 | 67.1 | 65.5 | 73.7 | 54.5 | 67.6 | 54.7 | 75.8 | 46.9 | 71.8 | 52.0 | 73.7 |

*Q. 귀하의 평소 한국 문화콘텐츠 시청량(이용량)은 평균 얼마나 되십니까?*
*Q. 귀하께서는 평소 한국에 대해 어떻게 생각하십니까?*

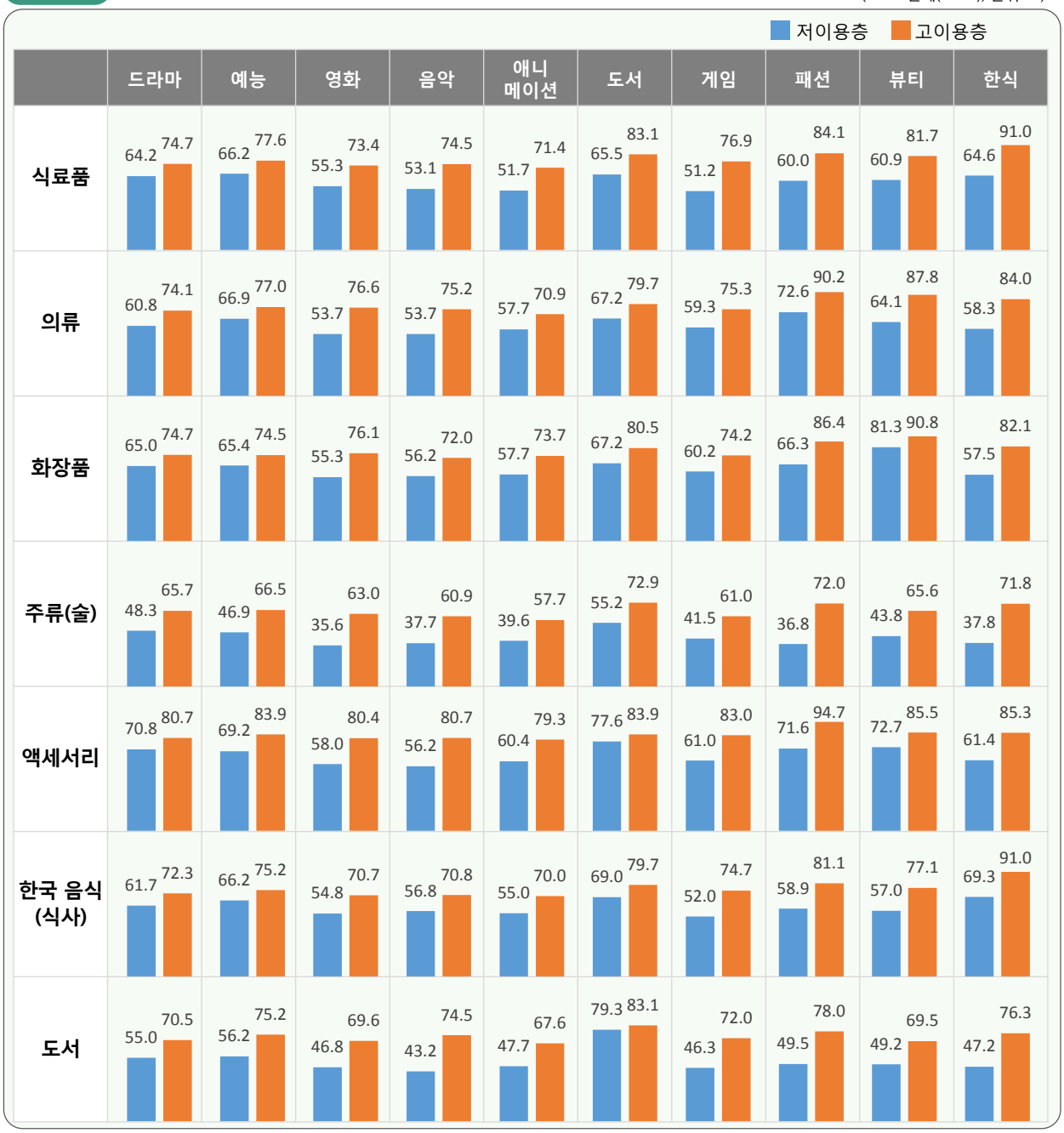
# 8. 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 구매 경험

## 1) 저관여 제품

- 브라질에서는 전반적으로 한국 문화콘텐츠 소비 비중이 높을수록 최근 1년간 저관여 제품의 구매 경험률이 높게 나타남
- 특히, '도서', '패션', '한식' 콘텐츠 고이용층의 구매 경험률이 높게 나타남

그림13-47 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 구매 경험 – 저관여 제품

(Base : 전체(n=500), 단위 : %)




| | 드라마 | | 예능 | | 영화 | | 음악 | | 애니메이션 | | 도서 | | 게임 | | 패션 | | 뷰티 | | 한식 | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 식료품 | 64.2 | 74.7 | 66.2 | 77.6 | 55.3 | 73.4 | 53.1 | 74.5 | 51.7 | 71.4 | 65.5 | 83.1 | 51.2 | 76.9 | 60.0 | 84.1 | 60.9 | 81.7 | 64.6 | 91.0 |
| 의류 | 60.8 | 74.1 | 66.9 | 77.0 | 53.7 | 76.6 | 53.7 | 75.2 | 57.7 | 70.9 | 67.2 | 79.7 | 59.3 | 75.3 | 72.6 | 90.2 | 64.1 | 87.8 | 58.3 | 84.0 |
| 화장품 | 65.0 | 74.7 | 65.4 | 74.5 | 55.3 | 76.1 | 56.2 | 72.0 | 57.7 | 73.7 | 67.2 | 80.5 | 60.2 | 74.2 | 66.3 | 86.4 | 81.3 | 90.8 | 57.5 | 82.1 |
| 주류(술) | 48.3 | 65.7 | 46.9 | 66.5 | 35.6 | 63.0 | 37.7 | 60.9 | 39.6 | 57.7 | 55.2 | 72.9 | 41.5 | 61.0 | 36.8 | 72.0 | 43.8 | 65.6 | 37.8 | 71.8 |
| 액세서리 | 70.8 | 80.7 | 69.2 | 83.9 | 58.0 | 80.4 | 56.2 | 80.7 | 60.4 | 79.3 | 77.6 | 83.9 | 61.0 | 83.0 | 71.6 | 94.7 | 72.7 | 85.5 | 61.4 | 85.3 |
| 한국 음식(식사) | 61.7 | 72.3 | 66.2 | 75.2 | 54.8 | 70.7 | 56.8 | 70.8 | 55.0 | 70.0 | 69.0 | 79.7 | 52.0 | 74.7 | 58.9 | 81.1 | 57.0 | 77.1 | 69.3 | 91.0 |
| 도서 | 55.0 | 70.5 | 56.2 | 75.2 | 46.8 | 69.6 | 43.2 | 74.5 | 47.7 | 67.6 | 79.3 | 83.1 | 46.3 | 72.0 | 49.5 | 78.0 | 49.2 | 69.5 | 47.2 | 76.3 |

* 구매 경험률 : 2점-5점 비율(%)

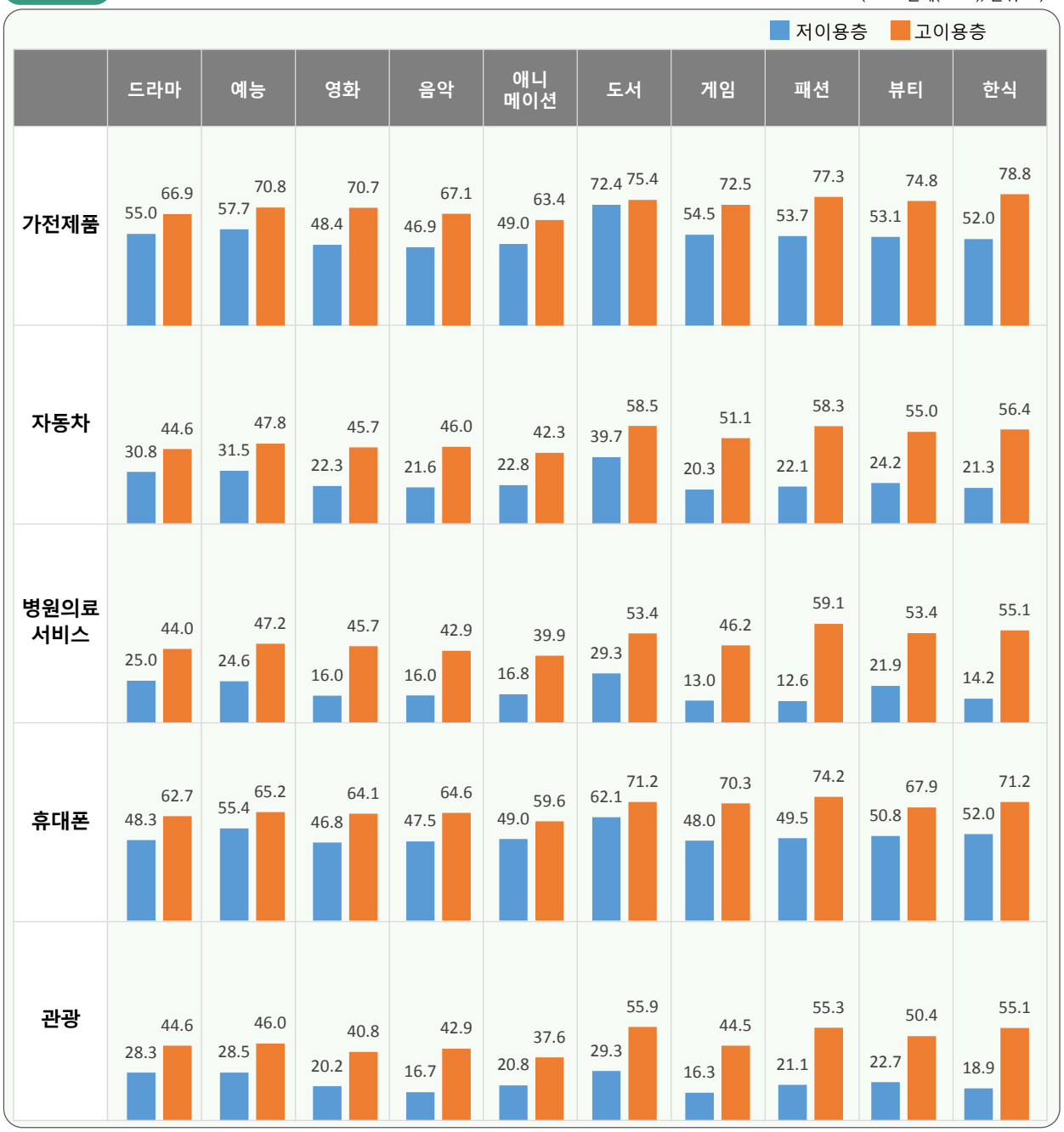
*Q. 귀하의 평소 한국 문화콘텐츠 시청량(이용량)은 평균 얼마나 되십니까?*
*Q. 귀하는 최근 1년간 한국산 제품을 얼마나 구매 하였는지 다음 항목별로 귀하의 구매빈도와 가까운 곳에 응답해 주십시오*
** 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 구매 경험률 분석*

## 2) 고관여 제품

- 전반적으로 한국 문화콘텐츠 소비 비중이 높을수록 최근 4년간 고관여 제품의 구매 경험률이 높게 나타남
- 특히, '도서', '패션', '한식' 콘텐츠 고이용층의 구매 경험률이 다른 콘텐츠 대비 높음

그림13-48 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 구매 경험 – 고관여 제품

(Base : 전체(n=500), 단위 : %)




* 구매 경험률 : 구매 비율(%)

*Q 귀하의 평소 한국 문화콘텐츠 시청량(이용량)은 평균 얼마나 되십니까?*
*Q 귀하는 최근 4년 내에 다음의 한국산 제품/서비스를 얼마나 구매 또는 방문하셨습니까?*
** 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 구매 경험률 분석*

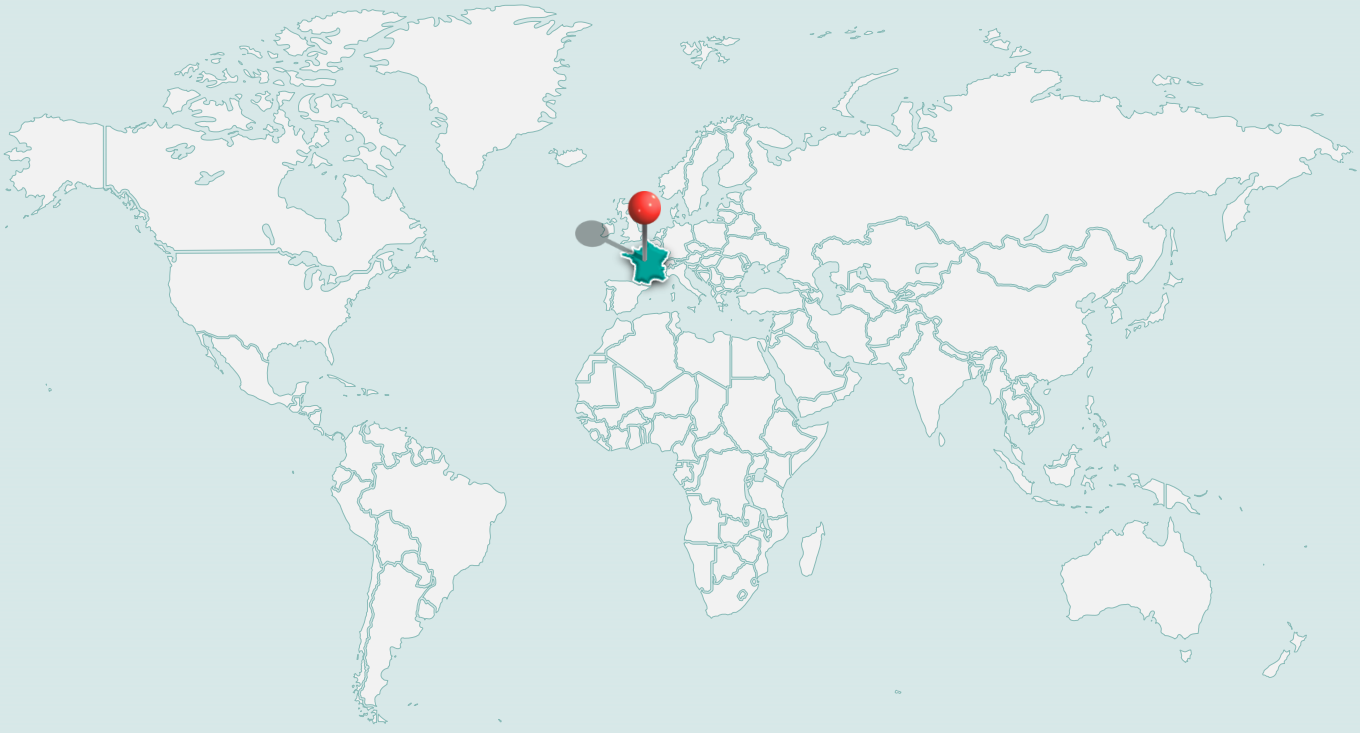
# v. 요약 및 결론

- 한국에 대한 인식 중 '경제적으로 선진국이다'(77.4%)에 대한 긍정 응답이 가장 높음
- 한국에 대한 '긍정 인식'은 73.2%, '부정 인식'은 6.8%로 긍정적 인식이 높게 나타남
- 브라질에서 한국 하면 가장 먼저 떠오르는 것은 'K-Pop'이며, 다음은 '경제 성장', 'IT제품/브랜드', '북핵위협/전쟁위험지역' 순임
- 브라질에서 가장 인기 있는 한국 제품·서비스·콘텐츠는 'K-Pop'이며, 이어서 'IT제품/브랜드', '애니메이션', '태권도' 순으로 인기가 높음
- 한국 문화콘텐츠에 대한 관심이 1년 전 대비 증가했다는 응답과 1년 후 증가할 것이라는 응답 모두 '17년 대비 큰 차이는 없음. 소비지출 의향 역시 '17년 결과와 비슷한 수준임
- 한국 문화콘텐츠를 접한 후 한국에 대한 인식 변화는 '긍정적'이 75.0%로 긍정적 변화가 큼
- 브라질에서 접할 기회가 많은 한국 문화콘텐츠는 '음악', '도서', '뷰티' 등임
- 한국 동영상 콘텐츠는 주로 'OTT'를 통한 접촉이 가장 많으며, 이를 시청하기 위한 다운로드·스트리밍 주 경로는 'Youtube'와 'Netflix'임
- 브라질의 한국 문화콘텐츠 소비 비중은 '도서'가 가장 높으며, 이어서 '드라마', '게임', '예능' 순. 패션·뷰티·음식 동영상 콘텐츠 시청 빈도는 모두 40% 이상으로 높게 나타남
- 한국 문화콘텐츠 호감도는 '한식'이 가장 높고, 그 다음은 '드라마', '예능', '도서' 순임. 대중적 인기도 역시 '한식'이 가장 높으며, 이어서 '게임', '뷰티', '음악' 순으로 인기가 높음
- 한국 드라마, 예능, 영화의 주요 인기 요인은 '한국 생활 및 문화에 대한 간접경험', 음악은 '후렴구·리듬 등의 중독성이 강함'임
- 애니메이션에서는 '그림체, 색채, 그래픽 등 영상미 선호', 도서에서는 '스토리 및 작화 선호', 게임에서는 '그래픽·그림 선호'가 주요 인기 요인임
- 한국 패션의 1순위 인기 요인은 '품질대비 저렴한 가격'이며, 뷰티는 '다양한 제품 종류', 한식은 '맛이 있어서'가 가장 큰 인기 요인으로 조사됨
- 한국 드라마, 예능, 영화, 음악, 애니메이션 콘텐츠의 1순위 호감 저해 요인은 '한국어가 어렵고 생소함'임. 도서는 '자국어로의 번역 미흡', 게임은 '높은 디바이스 사양 필요'가 주요 저해 요인임
- 패션 콘텐츠의 1순위 호감 저해 요인으로는 '다양하지 않은 사이즈, 뷰티는 '다양하지 않은 제품 종류·스타일', 한식은 '가성비가 좋지 않아서'가 응답됨
- 브라질에서 가장 인기 있는 해외 콘텐츠는 '미국 드라마', '미국 예능', '미국 영화'임
- 가장 선호하는 한국 드라마는 '쓸쓸하고 찬란하神-도깨비', 영화는 '버닝', 가수·그룹은 '방탄소년단', 배우는 '이민호', 애니메이션 캐릭터는 '뿌까'로 응답됨
- 브라질에서 한국산 게임으로 인지가 높은 게임과 가장 선호하는 게임 모두 '크로스파이어'임
- 한국과 관련 있는 주요 이슈 중 '북한의 핵·미사일 위협'에 대한 접촉이 가장 많았으며, 이러한 이유로 인해 본인의 한국 문화콘텐츠 소비에 영향이 있다는 응답은 33.3%로 조사됨
- 한국 문화콘텐츠를 향한 부정적인 인식에 공감하는 비율은 31.0%이며, 공감 이유로는 '획일적이고 식상함'이라는 의견이 가장 많음
- 최근 1년 내 저관여 한국 제품·서비스 구매 경험은 '액세서리'가 가장 높으며, 최근 4년 내 고관여 제품·서비스 구매 경험은 '가전제품'이 가장 높음
- 향후 한국 제품·서비스 이용 의향은 '한국 방문'이 가장 높으며, 유료 이용 의향이 가장 높은 문화콘텐츠는 '영화'임

Chapter 14

# 국가별 결과 분석

## 프랑스



# Ⅰ. 한국 인식

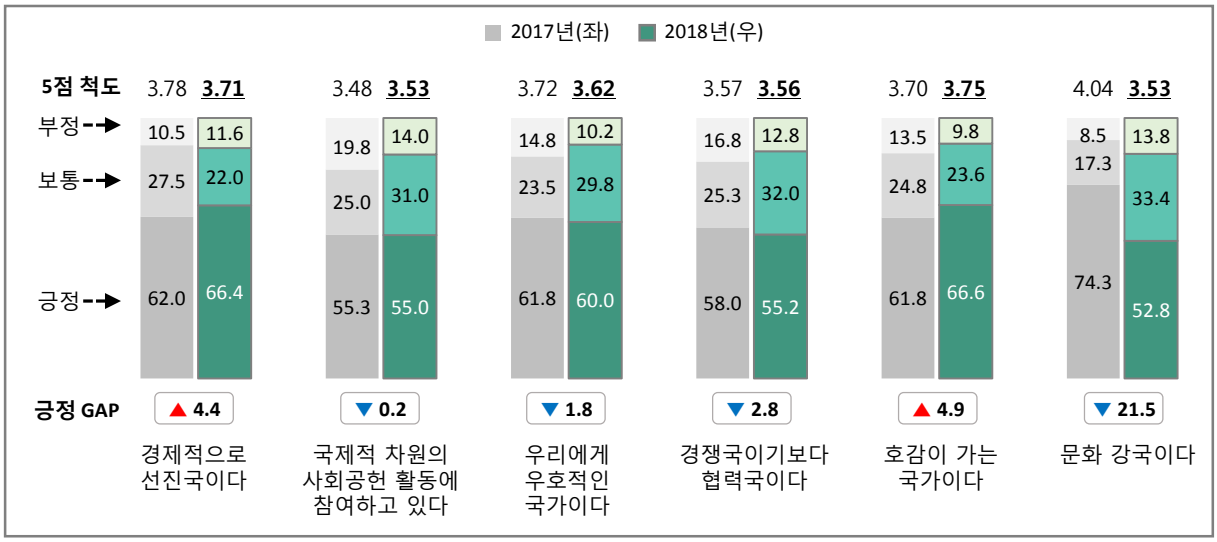
## 1. 한국에 대한 인식

### 1) 한국에 대한 인식

- 프랑스에서는 한국에 대한 인식 중 '호감이 가는 국가이다'에 대한 긍정 응답이 66.6%로 가장 높고, 다음은 '경제적으로 선진국이다'(66.4%), '우리에게 우호적인 국가이다'(60.0%) 순으로 응답됨
- 반면 '문화 강국이다'에 대한 긍정 응답은 52.8%로 상대적으로 낮으며, '17년 대비 -21.5%p 감소함

그림14-1 한국에 대한 인식

(Base : '17년 전체(n=400), '18년 전체(n=500), 5점 척도, 단위: %, 점)



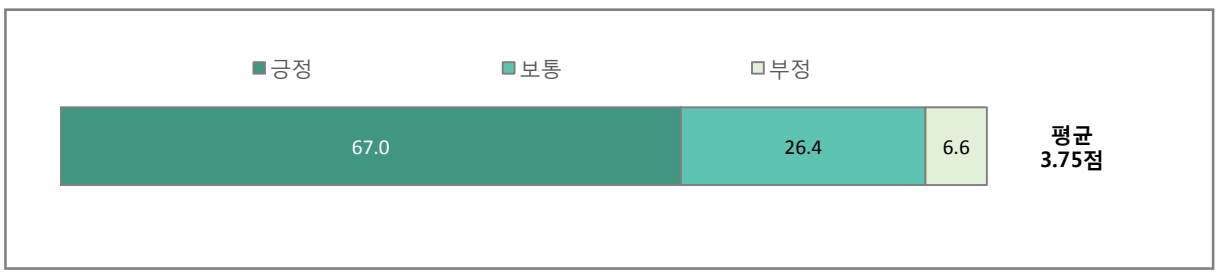

*Q 귀하께서는 평소 **한국**에 대해 어떻게 생각하십니까? 한국에 대한 설명을 읽으시고, 귀하께서 동의하는 정도를 선택해 주십시오*
*(5점 척도 - 1,2점: 부정/3점: 보통/4,5점: 긍정)*

### 2) 한국에 대한 전반적인 인식

- 프랑스에서는 한국에 대한 '긍정 인식'이 67.0%로, 약 10명 중 7명이 긍정적 이미지를 갖고 있는 것으로 나타남

그림14-2 한국에 대한 전반적인 인식

(Base : 전체(n=500), 5점 척도, 단위: %, 점)



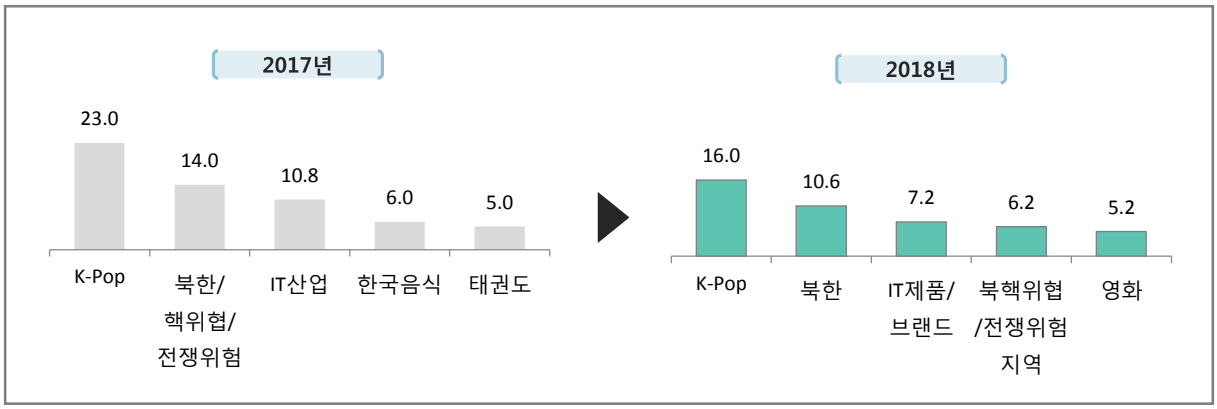

*Q 귀하의 한국에 대한 전반적인 인식은 어떠합니까?*
*(5점 척도 - 1,2점: 부정/3점: 보통/4,5점: 긍정)*

## 2. 한국 연상 이미지

- 한국 하면 가장 먼저 떠오르는 것은 'K-Pop'(16.0%)이며, 다음은 '북한'(10.6%), 'IT제품/브랜드'(7.2%) 순으로 이어짐
- '17년, '18년 모두 'K-Pop'에 관한 인식이 1순위이나, '18년에는 -7.0%p 감소함

그림14-3 한국 연상 이미지(Top 5)

(Base : '17년 전체(n=400), '18년 전체(n=500), 단위: %)



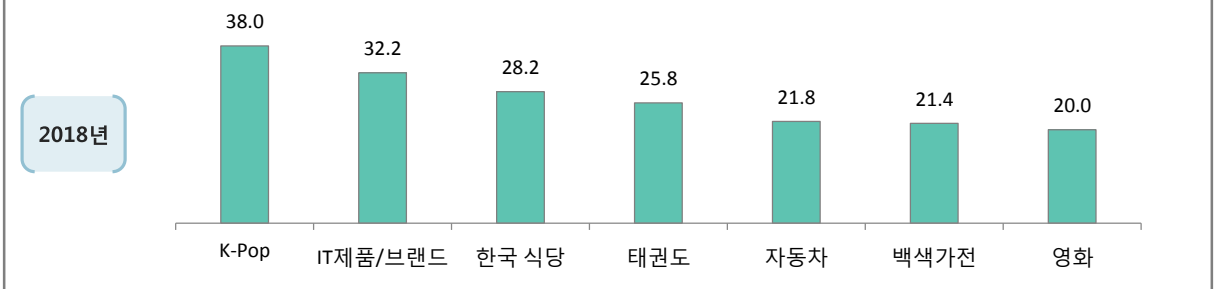

*Q. 귀하께서 한국에 대해 생각해 본다면, 가장 먼저 떠오르는 것은 무엇입니까?*

## 3. 자국에서 인기 있는 한국 제품·서비스·콘텐츠

- 인기 있는 한국 제품·서비스·콘텐츠는 'K-Pop'(38.0%), 'IT제품/브랜드'(32.2%), '한국식당'(28.2%) 순으로 높게 나타남
- 'K-Pop'의 인기 비율은 '17년 대비 -10.5%p 감소함

그림14-4 자국에서 인기 있는 한국제품·서비스·콘텐츠(Top 7)

(Base : '17년 전체(n=400), '18년 전체(n=500), 복수응답, 단위: %)




2017년

| K-Pop | IT산업 | 태권도 | 자동차 | 한국음식 | 영화 | 애니메이션 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 48.5 | 42 | 39.3 | 34 | 32.5 | 32 | 31 |

*Q. 다음 중 귀하의 국가에서 인기 있다고 생각하는 '한국 제품·서비스·콘텐츠'를 모두 선택해 주십시오*

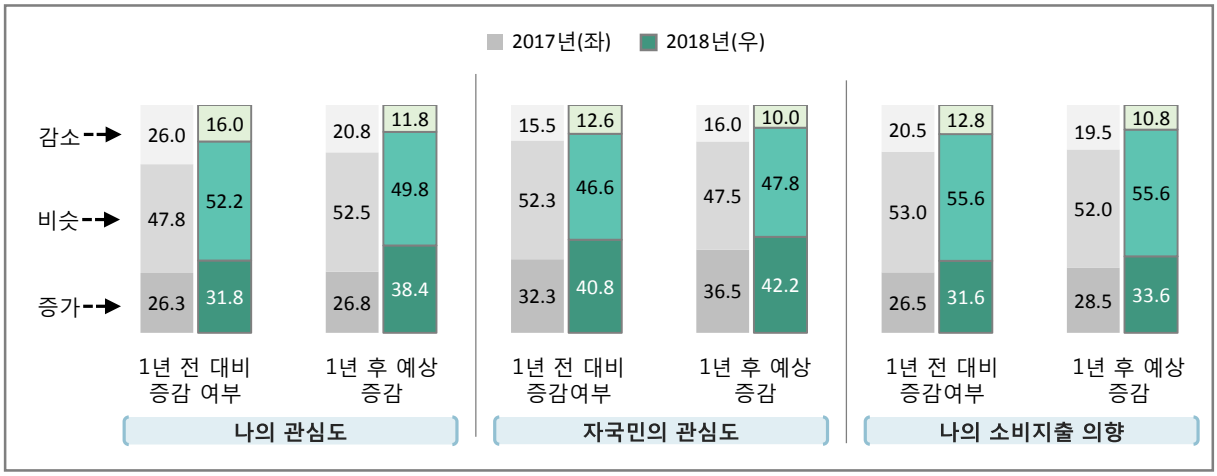
*'한국식당'은 '17년 조사에 포함되지 않음

## 4. 한국 문화콘텐츠 관심도

- 한국 문화콘텐츠에 대한 관심이 1년 전 대비 증가했다는 응답은 본인 31.8%, 자국민 40.8%로 '17년 대비 관심이 증가했으며, 1년 후 증가할 것이라는 응답은 본인 38.4%, 자국민 42.2%로 나타남
- 한국 문화콘텐츠 소비지출 의향이 1년 전 대비 증가했다는 응답은 31.6%, 1년 후 증가할 것이라는 응답은 33.6%로 향후 소비 지출 의향이 더 높은 것으로 조사됨

그림14-5 한국 문화콘텐츠 관심도

(Base : '17년 전체(n=400), '18년 전체(n=500), 5점 척도, 단위: %)



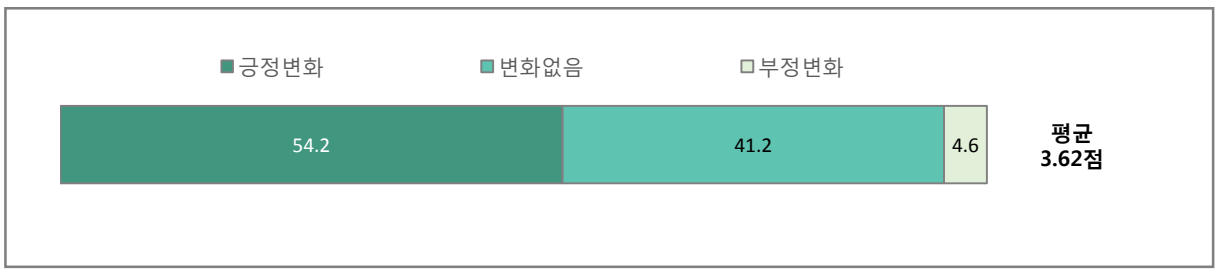

*Q. 한국 문화콘텐츠에 대한 관심도와 관련한 질문을 읽고, 귀하의 생각과 일치하는 것을 선택해 주십시오*
*(5점 척도 - 1,2점: 감소/3점: 비슷/4,5점: 증가)*

## 5. 한국 문화콘텐츠 경험 후 한국에 대한 인식 변화

- 한국 문화콘텐츠를 접한 후 한국에 대한 인식이 '긍정적'으로 변화했다는 응답은 54.2%로, 10명 중 5명에 해당함

그림14-6 한국 문화콘텐츠 경험 후 한국에 대한 인식 변화

(Base : 전체(n=500), 5점 척도, 단위: %, 점)




*Q. 귀하가 한국 문화 콘텐츠를 접한 이후, 귀하의 한국에 대한 전반적인 인식은 어떻게 변화했습니까?*
*(5점 척도-1,2점: 부정적 변화/3점: 변화없음/4,5점: 긍정적 변화)*

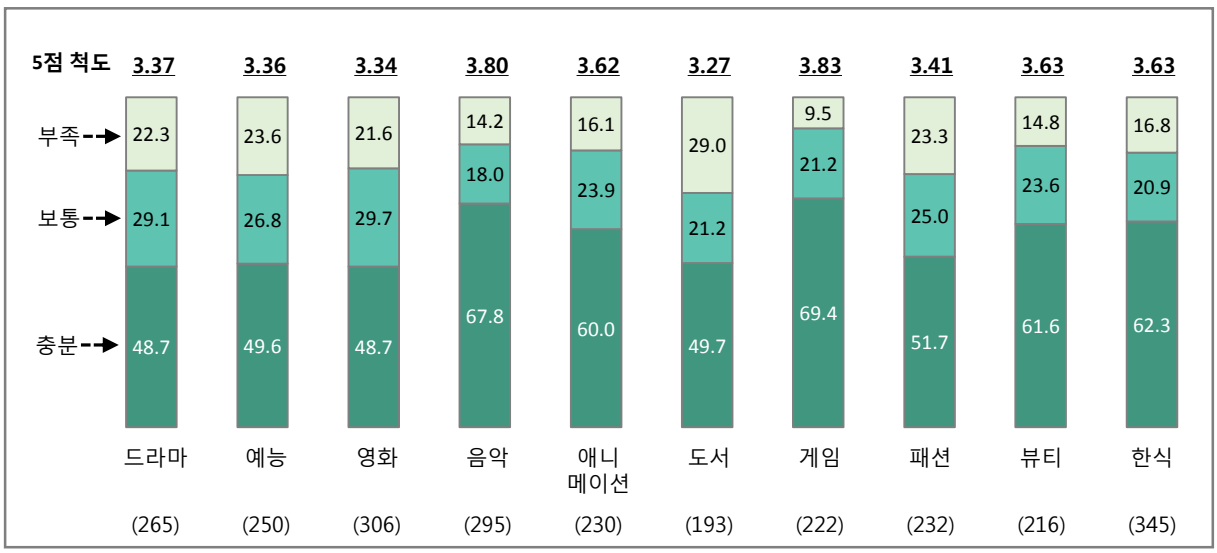
# ii. 한류 소비

## 1. 한국 문화콘텐츠에 대한 접촉 기회

- 프랑스에서 가장 접할 기회가 충분한 한국 문화콘텐츠는 '게임'(69.4%)이며, 다음은 '음악'(67.8%), '한식'(62.3%) 순으로 응답됨
- 반면, '도서'(29.0%) 콘텐츠는 접할 기회가 부족하다는 의견이 상대적으로 높게 나타남

그림14-7 한국 문화콘텐츠에 대한 접촉 기회

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 5점 척도, 단위: %, 점)




*Q. 귀하께서는 한국 문화콘텐츠를 접할 수 있는 기회가 얼마나 충분하다고 생각하십니까?*
*(5점 척도-1,2점:부족/3점:보통/4,5점:충분, ()는 응답자수)*
** '17년에는 '패션/뷰티', '애니메이션/만화/캐릭터'를 통합해 조사.*
*'18년에는 '패션'과 '뷰티'는 분리, '애니메이션'만 한 분야로 분리해 조사. '만화'는 '도서'로 편입*

## 2. 한국 문화콘텐츠 접촉 경로

- 한국 문화콘텐츠는 주로 'OTT', '자국 사이트'를 통한 접촉이 많음

표14-1 한국 문화콘텐츠 접촉 경로(Top 2)

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 드라마 | 예능 | 영화 | 음악 | 애니메이션 | 도서 | 게임 | 패션 | 뷰티 | 한식 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 사례수 | | (265) | (250) | (306) | (295) | (230) | (193) | (222) | (232) | (216) | (345) |
| '18년 | 1위 | OTT | OTT | OTT | 온라인·모바일 플랫폼 | OTT | 자국 사이트/App. | 온라인 플레이 | 자국 사이트 | SNS | 자국 오프라인 매장/식당 |
| | | 74.7 | 71.6 | 65.7 | 81.4 | 68.3 | 47.7 | 50.0 | 49.6 | 43.1 | 65.8 |
| | 2위 | TV | TV | TV | SNS | TV | 자국 소재 매장 | 모바일 플레이 | SNS | 자국 사이트 | 자국 사이트 |
| | | 40.4 | 39.6 | 37.3 | 41.0 | 37.4 | 45.1 | 47.7 | 44.0 | 38.0 | 36.8 |
| 사례수 | | (166) | (153) | (240) | (259) | (195) | (133) | (134) | (125) | | (239) |
| '17년 | 1위 | 무료 온라인·모바일 스트리밍 | TV | TV | 무료 온라인·모바일 스트리밍 | TV | 한국 온라인 사이트 | 온라인 플레이 | 자국 온라인 사이트 | | 자국 오프라인 |
| | | 52.4 | 53.6 | 57.1 | 59.8 | 56.9 | 50.9 | 74.6 | 72.0 | | 73.2 |
| | 2위 | TV | 무료 온라인·모바일 스트리밍 | 무료 온라인·모바일 스트리밍 | TV | 무료 온라인·모바일 스트리밍 | 자국 온라인 사이트 | 모바일 플레이 | 자국 오프라인 | | 한국 오프라인 |
| | | 51.2 | 52.9 | 50.0 | 44.4 | 55.9 | 43.6 | 49.3 | 40.8 | | 47.7 |

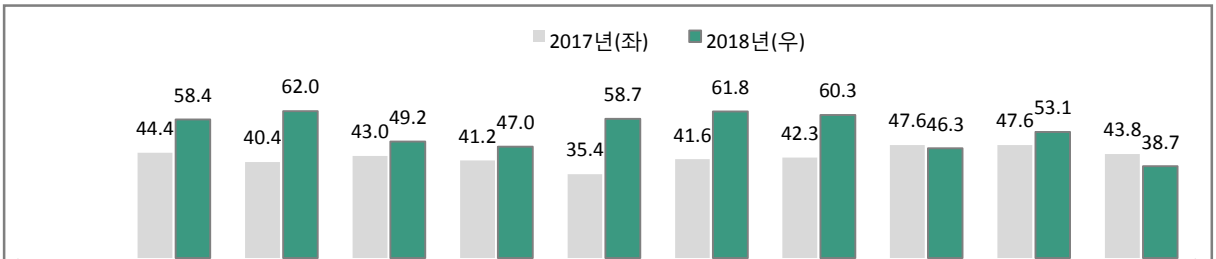
*Q. 귀하께서 평소 한국 문화콘텐츠를 접하는 경로를 모두 선택해 주십시오*
** '17년에는 '패션/뷰티', '애니메이션/만화/캐릭터'를 통합해 조사.*
*'18년에는 '패션'과 '뷰티'는 분리, '애니메이션'만 한 분야로 분리해 조사. '만화'는 '도서'로 편입*

## 3. 한국 문화콘텐츠 소비 비중

- 프랑스의 한국 문화콘텐츠 소비 비중은 '예능'(62.0%)이 가장 높으며, 다음은 '도서'(61.8%), '게임'(60.3%), '애니메이션'(58.7%) 순으로 이어짐
- 대부분의 콘텐츠 소비 비중이 '17년 대비 증가하였으나, '패션', '한식'의 소비 비중은 소폭 감소함

그림14-8 한국 문화콘텐츠 소비 비중

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)




| | 드라마 | | 예능 | | 영화 | | 음악 | | 애니메이션 | | 도서 | | 게임 | | 패션 | | 뷰티 | | 한식 | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 사례수 | (166) | (265) | (153) | (250) | (240) | (306) | (259) | (295) | (281) | (230) | (133) | (193) | (134) | (222) | (125) | (232) | (125) | (216) | (239) | (345) |
| 전체 소비량 | 16.0시간 | | 12.4시간 | | 9.5편 | | 25.0시간 | | 12.2시간 | | 11.5시간 | | 15.7시간 | | $59.4 | | $42.0 | | $113.3 | |
| 한국 문화콘텐츠 소비량 | 7.2시간 | | 6.2시간 | | 4.1편 | | 6.0시간 | | 6.3시간 | | 6.0시간 | | 6.9시간 | | $28.4 | | $20.7 | | $27.9 | |

*Q. 귀하의 평소 한국 문화콘텐츠 시청량·소비량은 얼마나 됩니까? * 소비 비중 = 한국 문화콘텐츠 월평균 소비량 / 월평균 총소비량 X 100*
** '17년에는 '패션/뷰티', '애니메이션/만화/캐릭터'를 통합해 조사.*
*'18년에는 '패션'과 '뷰티'는 분리, '애니메이션'만 한 분야로 분리해 조사. '만화'는 '도서'로 편입*

## 4. 한국 문화콘텐츠 이용 관련 기타 조사

### 1) 한국 문화콘텐츠 다운로드·스트리밍 이용 경로

- 한국 동영상 콘텐츠를 시청하기 위해 주로 이용하는 곳은 'Youtube'이며, 다음은 'Netflix'를 많이 이용함
- 게임의 경우 'Google play'를 가장 많이 이용하고 있음

표14-2 한국 문화콘텐츠 다운로드·스트리밍 이용 경로(Top 2)

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | 드라마 | 예능 | 영화 | 애니메이션 | 게임(모바일) |
|---|---|---|---|---|---|
| 사례수 | (198) | (179) | (201) | (157) | (106) |
| 1위 | Youtube | Youtube | Youtube | Youtube | Google Play |
| | 74.7 | 78.8 | 67.2 | 72.6 | 48.1 |
| 2위 | Netflix | Netflix | Netflix | Netflix | App Store(Apple) |
| | 58.6 | 46.4 | 63.7 | 56.1 | 45.3 |

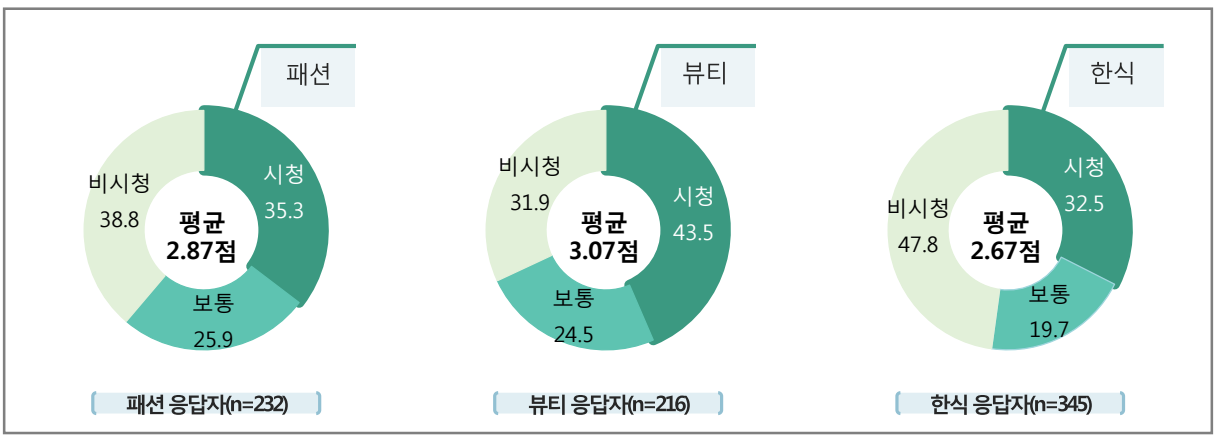
*Q.귀하께서 한국 콘텐츠를 시청하기 위해 다운로드·스트리밍을 주로 이용하는 곳을 모두 선택해 주십시오*

### 2) 한국 패션·뷰티·음식 동영상 시청 빈도

- 평소 한국 '뷰티' 동영상 시청 빈도는 43.5%로, 10명 중 4명이 평소 '뷰티' 콘텐츠를 자주 시청하고 있음
- '패션' 콘텐츠는 35.3%, '한식' 콘텐츠는 32.5%가 평소 자주 시청함

그림14-9 한국 패션·뷰티·음식 동영상 시청 빈도

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)




*Q.귀하께서는 평소 온라인/모바일을 통해 한국 패션/뷰티/한식 동영상을 얼마나 자주 시청하십니까?*
*(5점 척도 - 1점[전혀 시청안함]2점[거의 시청안함]비시청 / 3점: [종종 시청]보통/4점[자주시청] 5점 [매일 시청]시청)*

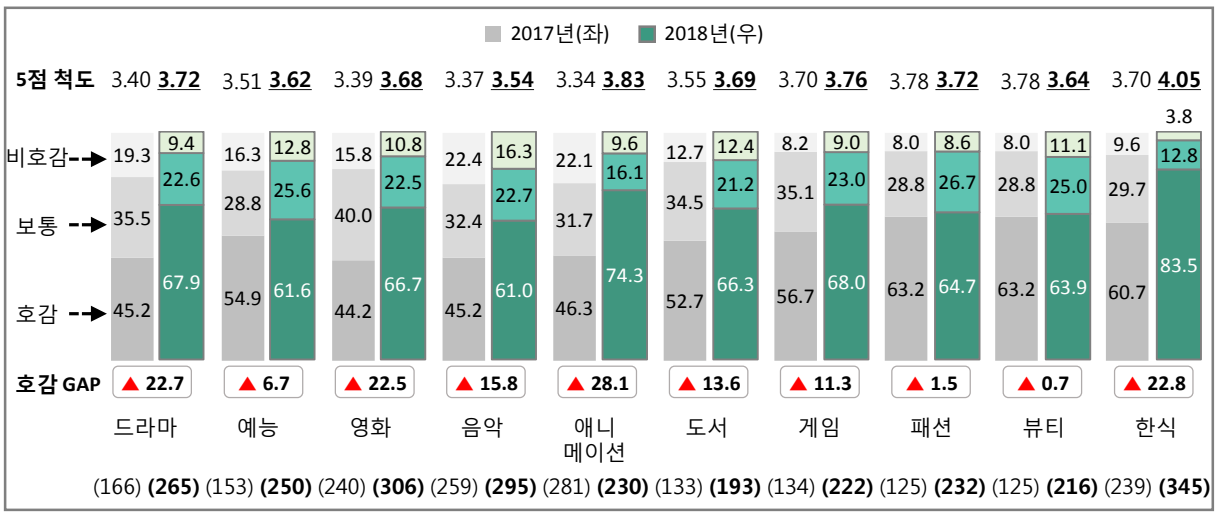
# iii. 한류 선호

## 1. 한국 문화콘텐츠 호감도

- 최근 이용한 한국 문화콘텐츠에 대한 호감도는 '한식'(83.5%)이 가장 높으며, 이어서 '애니메이션'(74.3%), '게임'(68.0%), '드라마'(67.9%) 순으로 나타남
- 모든 콘텐츠의 호감도가 '17년 대비 상승함

그림14-10 한국 문화콘텐츠 호감도

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 5점 척도, 단위: %, 점)



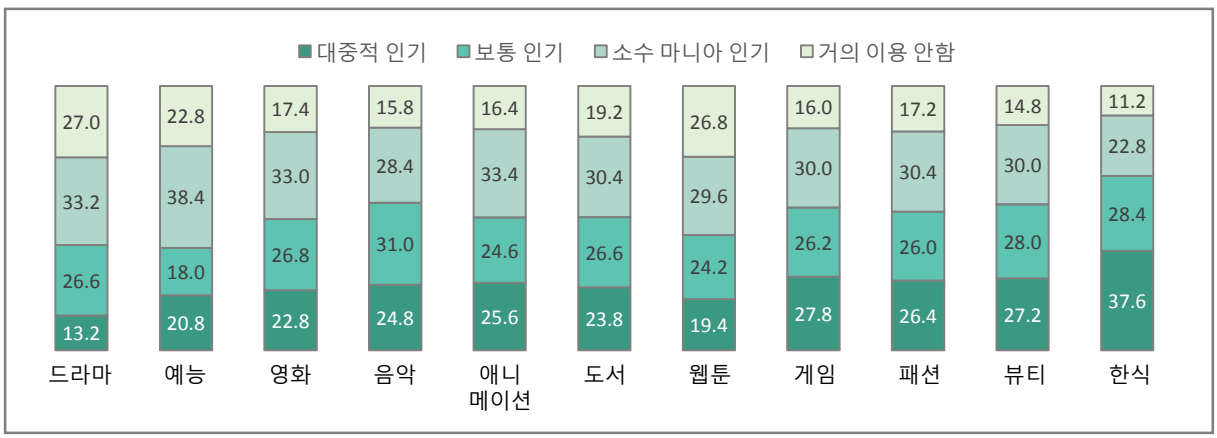

*Q. 귀하께서는 최근 이용하신 한국 콘텐츠가 전반적으로 얼마나 마음에 드십니까?(5점척도-1,2점: 비호감/ 3점: 보통/ 4,5점: 호감)*
** '17년에는 '패션/뷰티', '애니메이션/만화/캐릭터'를 통합해 조사.*
*'18년에는 '패션'과 '뷰티'는 분리, '애니메이션'만 한 분야로 분리해 조사. '만화'는 '도서'로 편입*

## 2. 한국 문화콘텐츠 인기도

- 프랑스에서 한국 문화콘텐츠의 대중적 인기는 '한식'(37.6%)에서 가장 높으며, 다음은 '게임'(27.8%), '뷰티'(27.2%), '패션'(26.4%) 순으로 나타남
- 반면, '드라마'(27.0%), '웹툰'(26.8%)은 '거의 이용 안함' 비중이 상대적으로 높음

그림14-11 한국 문화콘텐츠 인기도

(Base : 전체(n=500), 5점 척도, 단위: %)




*Q. 현재 귀하의 나라에서 한국 문화콘텐츠의 인기가 어느 정도라고 생각하십니까?*

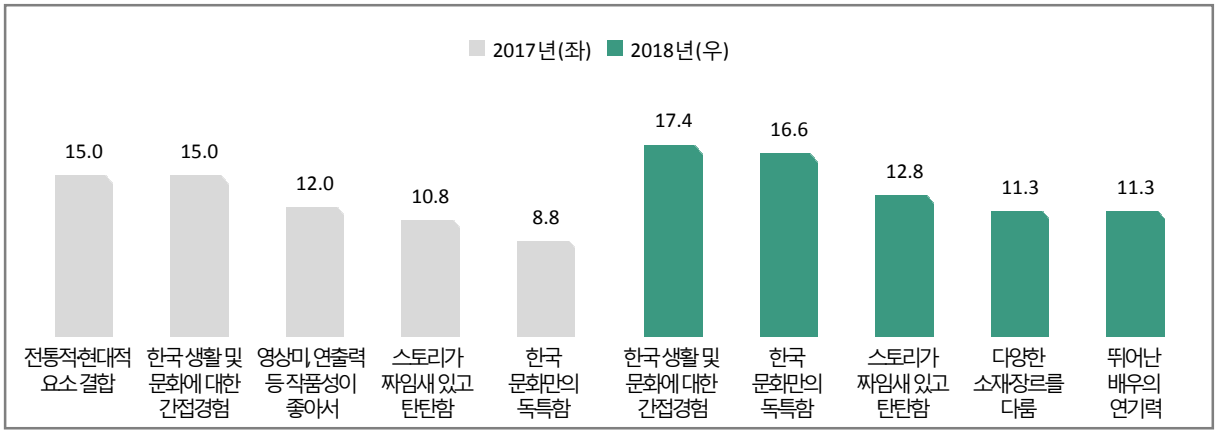
## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인

### 1) 드라마

- 자국 내 한국 드라마의 인기 요인은 '한국 생활 및 문화에 대한 간접경험'(17.4%)이 가장 높고, 다음은 '한국 문화만의 독특함'(16.6%), '스토리가 짜임새 있고 탄탄함'(12.8%) 순으로 높게 응답됨

그림14-12 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 드라마(Top 5)

(Base : '17년 전체(n=400), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=265), 단위: %)



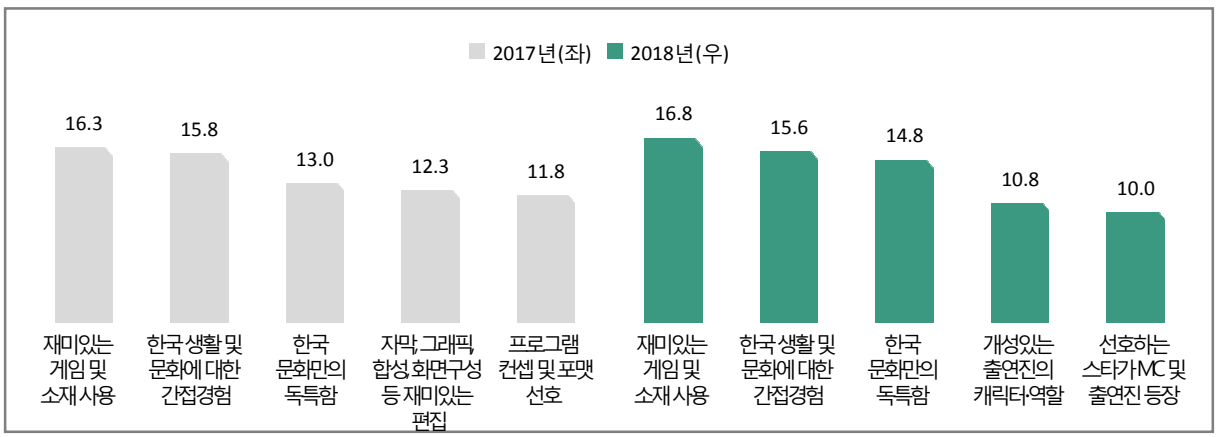

*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 드라마의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*
**1순위 데이터만 표기*

### 2) 예능

- 프랑스에서 한국 예능의 가장 큰 인기 요인은 '재미있는 게임 및 소재 사용'(16.8%)이며, '17년과 동일하게 1순위임
- 이어서 '한국 생활 및 문화에 대한 간접경험'(15.6%), '한국 문화만의 독특함'(14.8%) 등의 순서임

그림14-13 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 예능(Top 5)

(Base : '17년 전체(n=400), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=250), 단위: %)



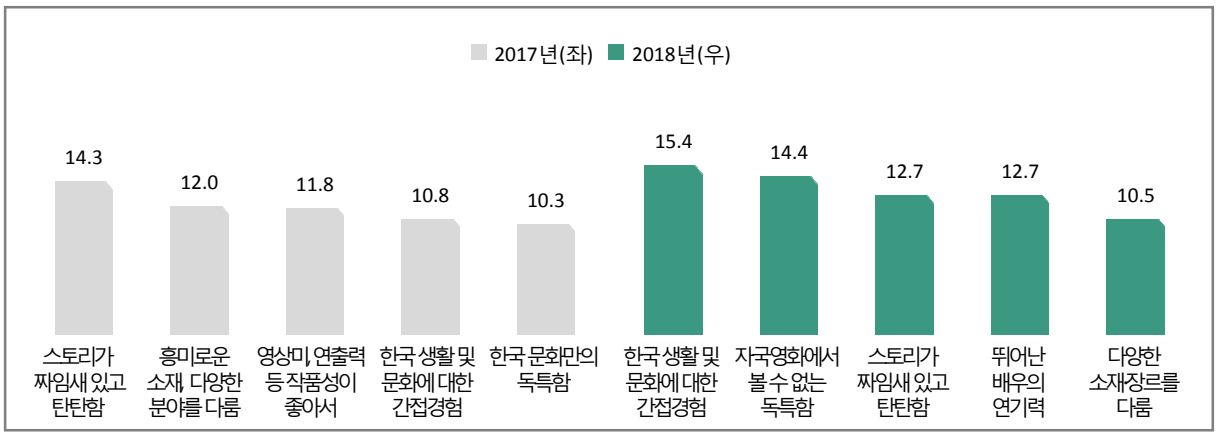

*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 예능의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*
**1순위 데이터만 표기*

### 3) 영화

- 한국 영화를 선호하는 이유로 '한국 생활 및 문화에 대한 간접경험'(15.4%)이 가장 높으며, 다음은 '자국영화에서는 볼 수 없는 독특함'(14.4%), '스토리가 짜임새 있고 탄탄함'(12.7%) 순으로 언급됨

그림14-14 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 영화(Top 5)

(Base : '17년 전체(n=400), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=306), 단위: %)



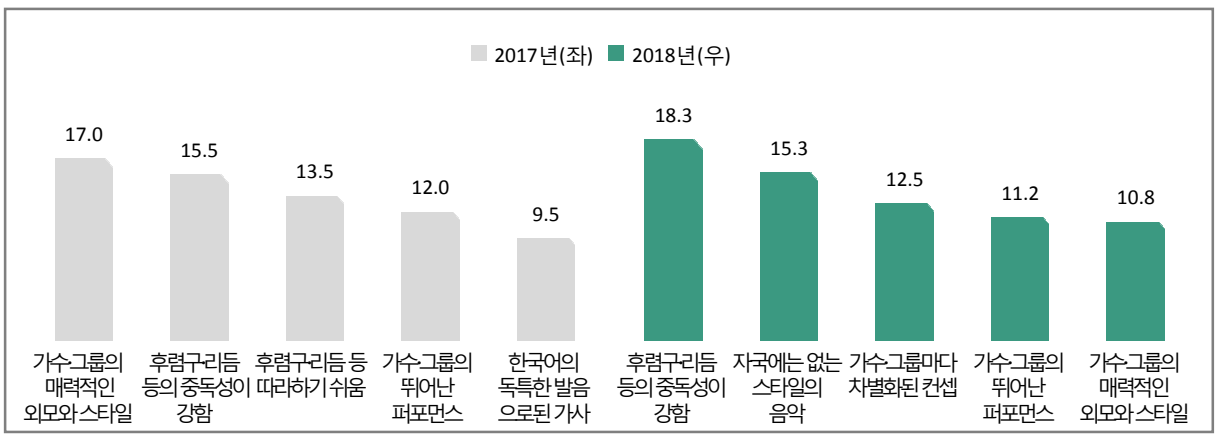

*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 영화의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*
**1순위 데이터만 표기*

### 4) 음악

- 프랑스에서는 '후렴구·리듬 등의 중독성이 강함'(18.3%)이 가장 높은 인기 요인이며, 이어서 '자국에는 없는 스타일의 음악'(15.3%), '가수·그룹마다 차별화된 컨셉'(12.5%) 순으로 나타남
- '17년 1순위였던 '가수·그룹의 매력적인 외모와 스타일'은 '18년에는 -6.2%p 감소한 10.8%임

그림14-15 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 음악(Top 5)

(Base : '17년 전체(n=400), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=295), 단위: %)

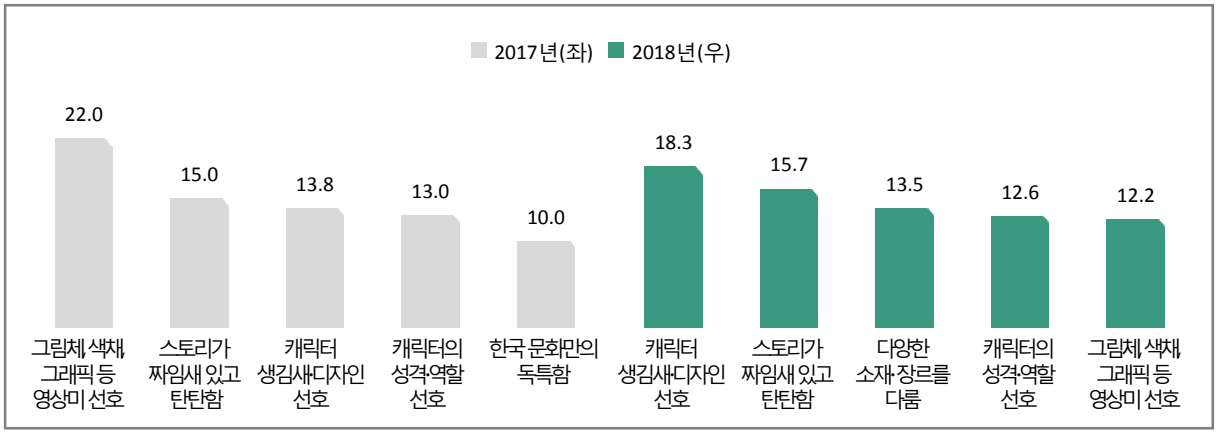



*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 음악의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 5) 애니메이션

- 프랑스에서 한국 애니메이션의 가장 큰 인기 요인은 '캐릭터 생김새·디자인 선호'(18.3%)임
- 이어서 '스토리가 짜임새 있고 탄탄함'(15.7%), '다양한 소재·장르를 다룸'(13.5%) 순으로 언급됨

그림14-16 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 애니메이션(Top 5) (Base : '17년 전체(n=400), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=230), 단위: %)

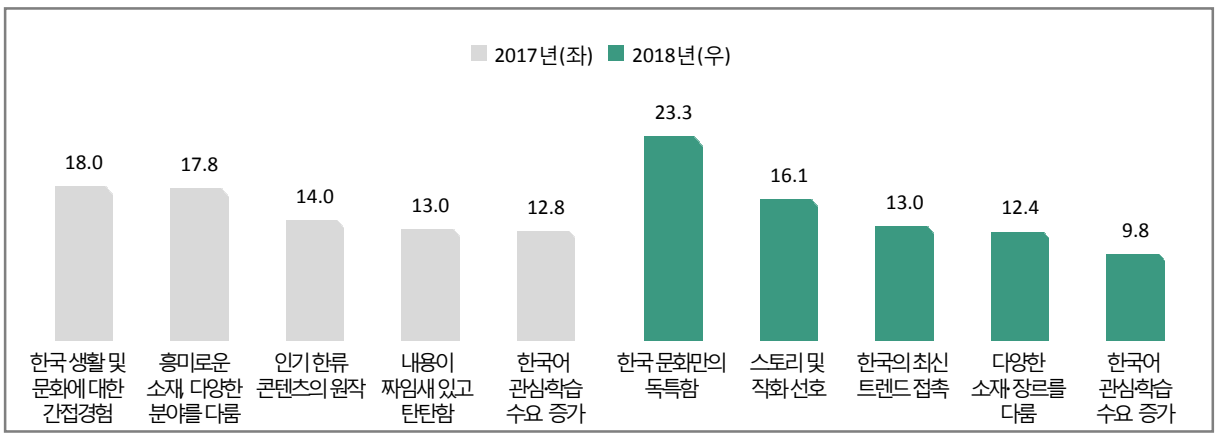



*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 애니메이션의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까? *1순위 데이터만 표기*
** '17년에는 '애니메이션/만화/캐릭터'로 조사. '18년에는 '애니메이션'만 조사*

## 6) 도서

- 한국 도서의 가장 큰 인기 요인은 '한국 문화만의 독특함'(23.3%)이며, 다음은 '스토리 및 작화 선호'(16.1%), '한국의 최신 트렌드 접촉'(13.0%) 순으로 높게 나타남

그림14-17 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 도서(Top 5) (Base : '17년 전체(n=400), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=193), 단위: %)



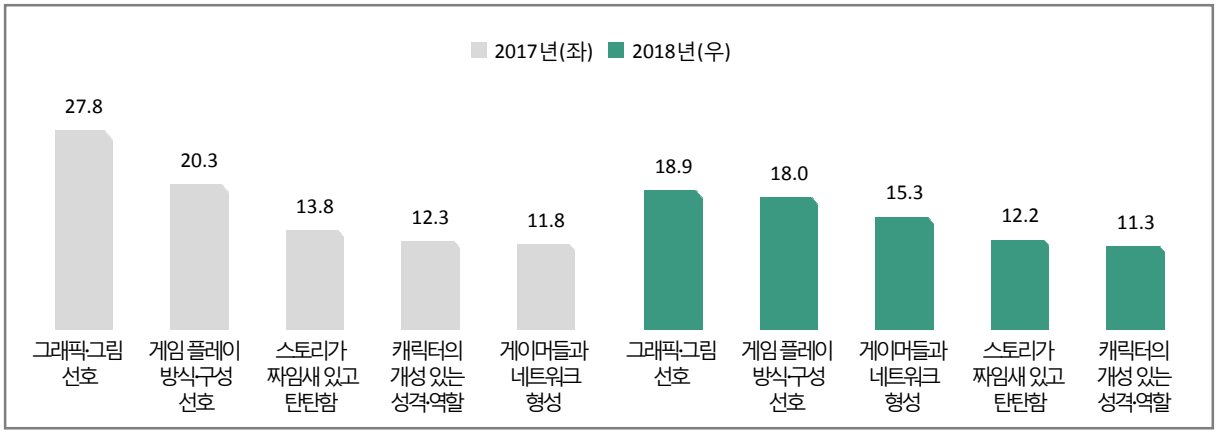

*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 도서의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까? *1순위 데이터만 표기*
** '17년에는 '도서(출판물)'로 조사. '18년에는 도서에 '만화/웹툰/웹도서'를 포함*

## 7) 게임

- 프랑스에서 한국 게임이 인기 있는 이유로는 '그래픽·그림 선호'(18.9%)가 '17년에 이어 1순위를 유지함
- 다음은 '게임 플레이 방식·구성 선호'(18.0%), '게이머들과 네트워크 형성'(15.3%) 순으로 조사됨

그림14-18 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 게임(Top 5)

(Base : '17년 전체(n=400), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=222), 단위: %)



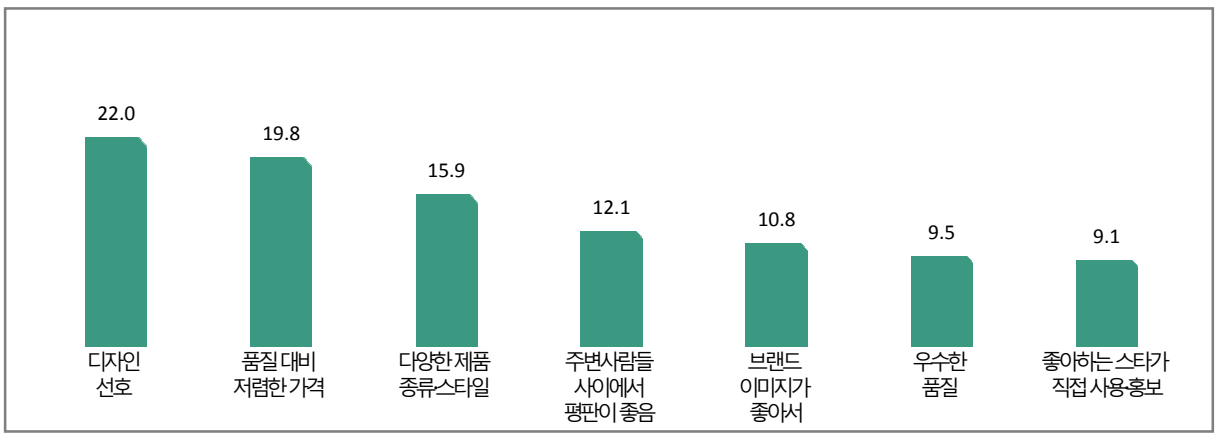

*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 온라인/모바일 게임의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 8) 패션

- 프랑스에서는 '디자인 선호'(22.0%)가 한국 패션의 가장 큰 인기 요인이며, 다음은 '품질 대비 저렴한 가격'(19.8%), '다양한 제품 종류·스타일'(15.9%) 순으로 나타남

그림14-19 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 패션

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=232), 단위: %)



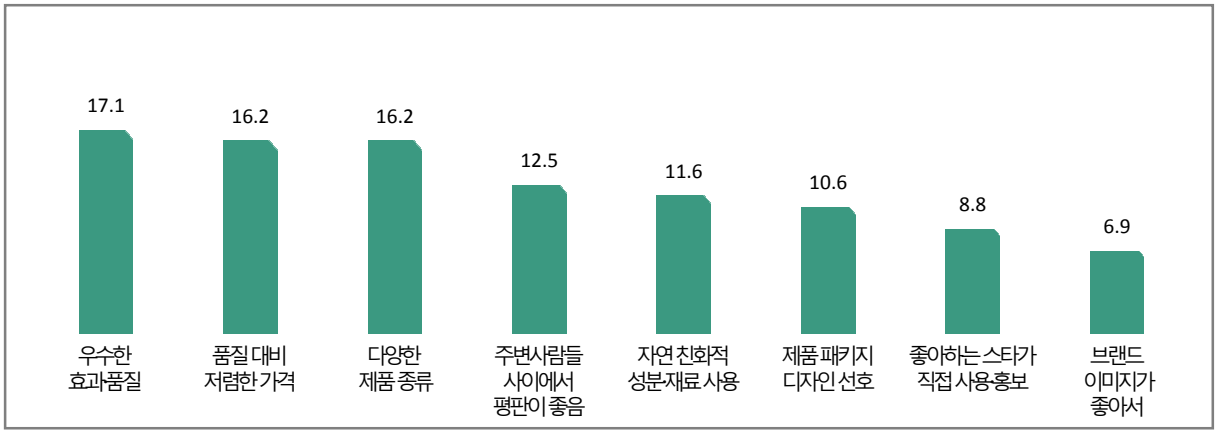

*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 패션의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*1순위 데이터만 표기*
** '17년에는 '패션/뷰티'로 조사. '18년에는 '패션'과 '뷰티'를 분리*

## 9) 뷰티

- 프랑스에서 한국 뷰티의 인기 요인은 '우수한 효과·품질'(17.1%)이 가장 높으며, 이어서 '품질 대비 저렴한 가격'(16.2%), '다양한 제품 종류'(16.2%)가 동일하게 나타남

그림14-20 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 뷰티

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=216), 단위: %)



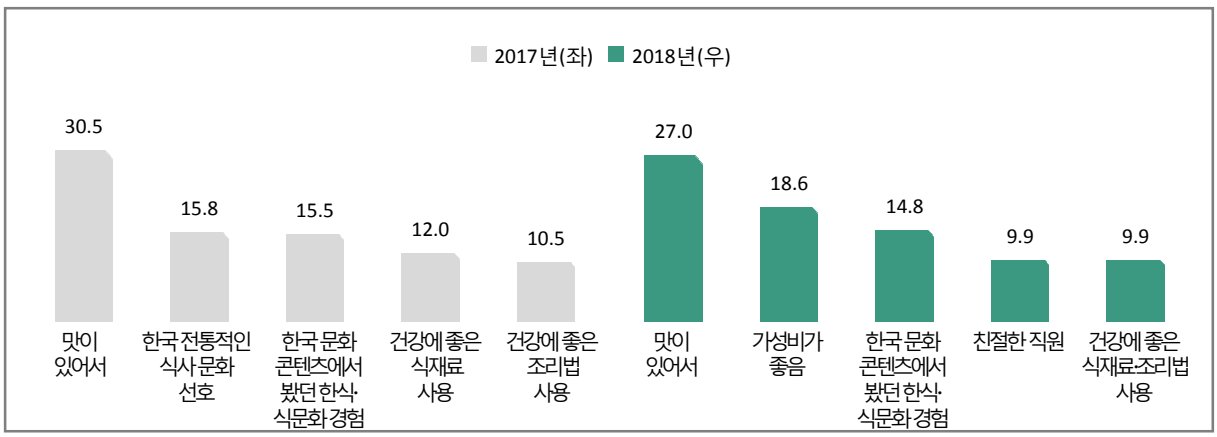

*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 뷰티의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*1순위 데이터만 표기*
** '17년에는 '패션/뷰티'로 조사. '18년에는 '패션'과 '뷰티'를 분리*

## 10) 한식

- 한식의 인기 요인은 '맛이 있어서'(27.0%)가 '17년과 동일하게 가장 높으며, 다음은 '가성비가 좋음'(18.6%), '한국 문화콘텐츠에서 봤던 한식·식문화 경험'(14.8%) 순으로 높게 응답됨

그림14-21 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 한식(Top 5)

(Base : '17년 전체(n=400), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=345), 단위: %)




*Q. 귀하께서는 자국 내 한식의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*
**1순위 데이터만 표기*

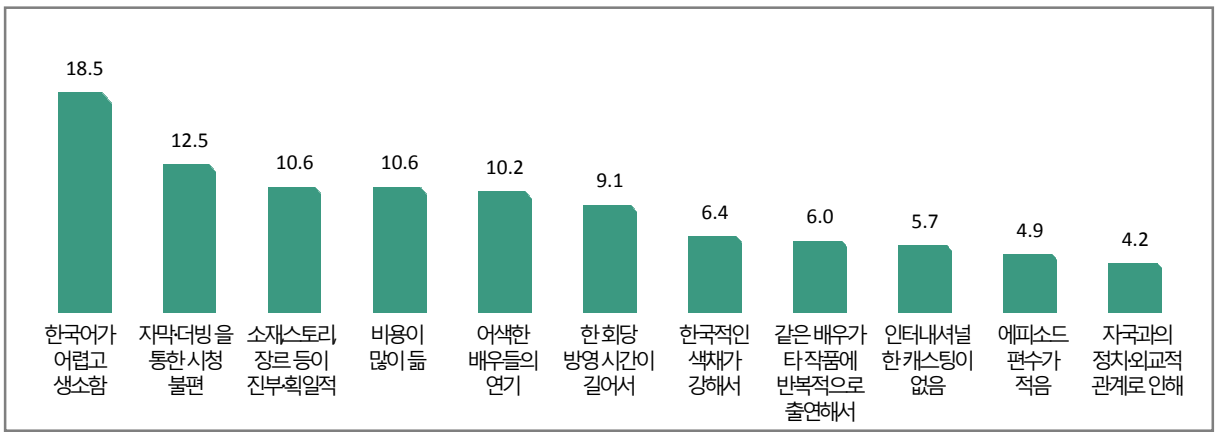
## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인

### 1) 드라마

- 한국 드라마의 호감을 저해하는 요인으로 '한국어가 어렵고 생소함'(18.5%)이 가장 높으며, 다음은 '자막·더빙을 통한 시청 불편'(12.5%), '소재,스토리,장르 등이 진부·획일적'(10.6%), '비용이 많이 듦'(10.6%) 순으로 높게 나타남

그림14-22 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 드라마

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=265), 단위: %)



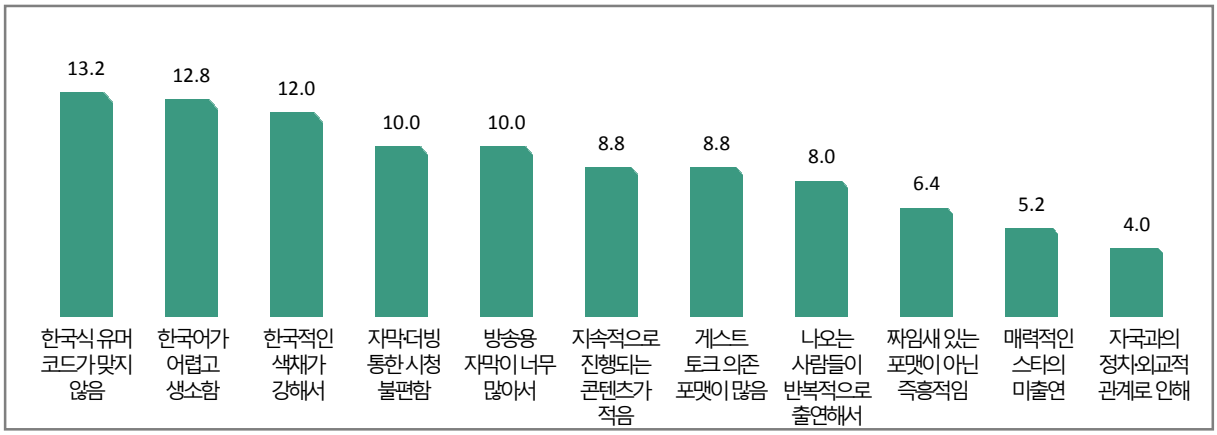

*Q. 귀하가 생각하는 한국 드라마의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

### 2) 예능

- 프랑스에서 한국 예능의 호감을 저해하는 요인은 '한국식 유머코드가 맞지 않음'(13.2%), '한국어가 어렵고 생소함'(12.8%), '한국적인 색채가 강해서'(12.0%) 등이 주 요인으로 언급됨

그림14-23 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 예능

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=250), 단위: %)



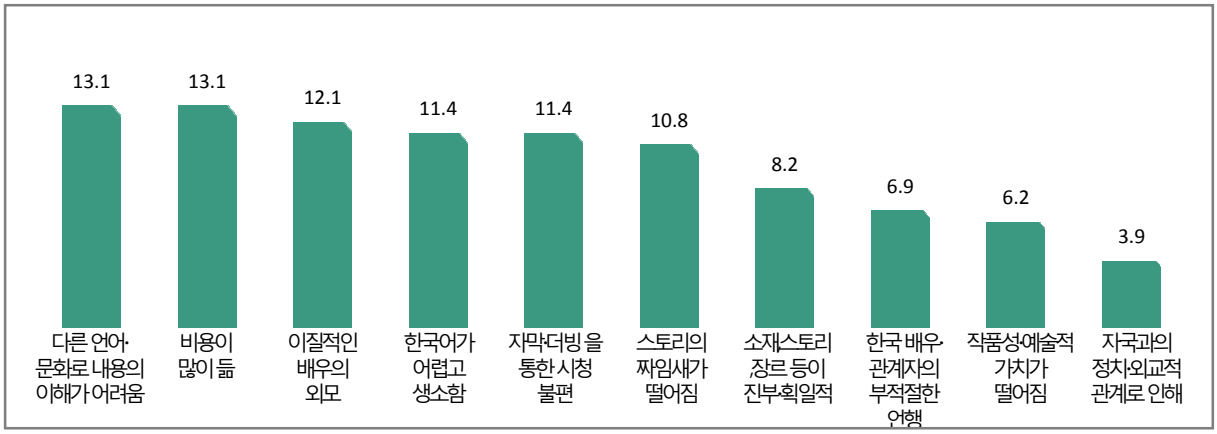

*Q. 귀하가 생각하는 한국 예능의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

### 3) 영화

- 프랑스에서 한국 영화의 호감 저해 요인은 '다른 언어·문화로 내용의 이해가 어려움'(13.1%), '비용이 많이 듦'(13.1%)이 동일하게 가장 높으며, 이어서 '이질적인 배우의 외모'(12.1%), '한국어가 어렵고 생소함'(11.4%), '자막.더빙을 통한 시청 불편'(11.4%) 등도 높게 나타남

그림14-24 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 영화

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=306), 단위: %)



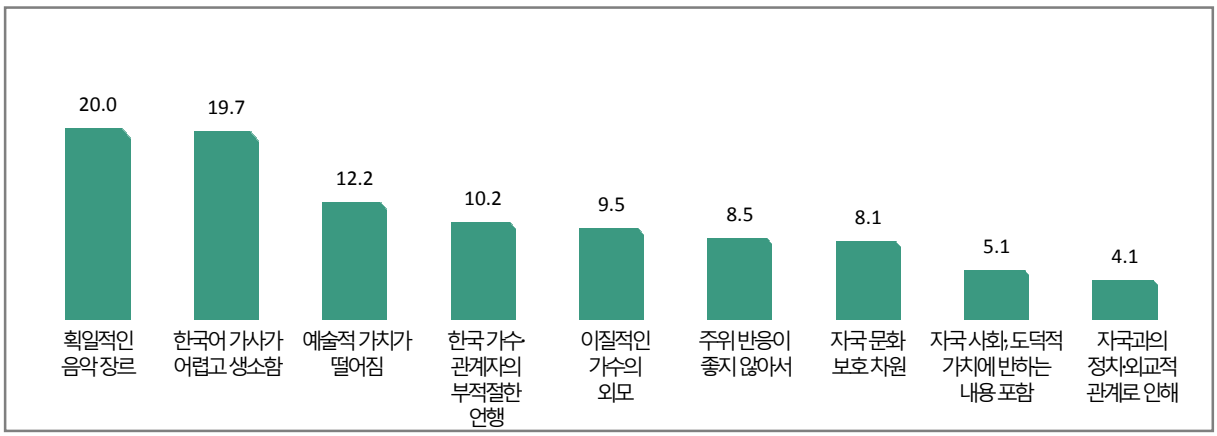

*Q. 귀하가 생각하는 한국 영화의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

### 4) 음악

- 한국 음악의 가장 큰 호감 저해 요인은 '획일적인 음악 장르'(20.0%)이며, 다음은 '한국어 가사가 어렵고 생소함'(19.7%), '예술적 가치가 떨어짐'(12.2%) 순으로 나타남

그림14-25 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 음악

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=295), 단위: %)



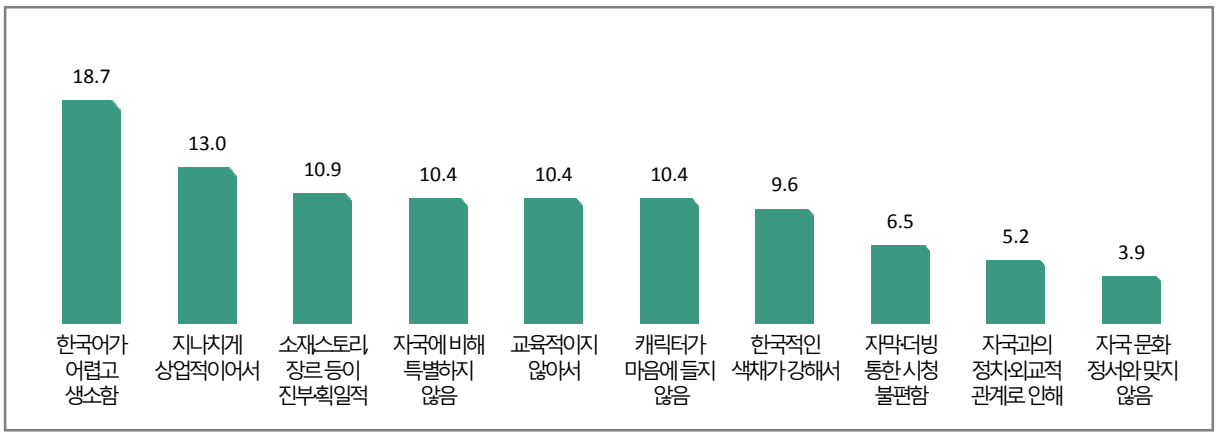

*Q. 귀하가 생각하는 한국 음악의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 5) 애니메이션

- 한국 애니메이션의 호감을 저해하는 요인은 '한국어가 어렵고 생소함'(18.7%)이 가장 높게 나타남
- 다음은 '지나치게 상업적이어서'(13.0%), '소재, 스토리, 장르 등이 진부·획일적'(10.9%) 순으로 조사됨

그림14-26 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 애니메이션

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=230), 단위: %)



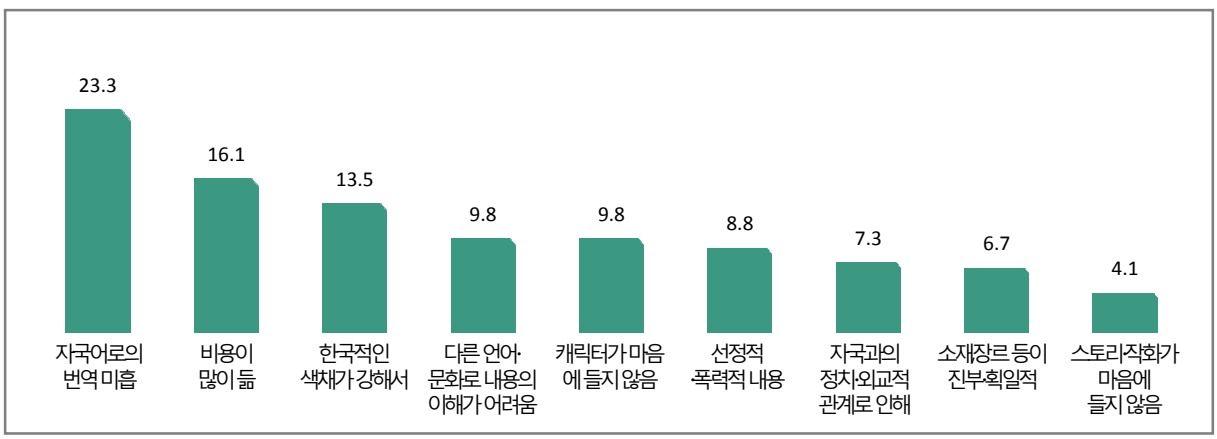

*Q. 귀하가 생각하는 한국 애니메이션의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 6) 도서

- 한국 도서의 호감을 저해하는 요인으로는 '자국어로의 번역이 미흡'(23.3%)이 가장 높으며, 다음은 '비용이 많이 듦'(16.1%), '한국적인 색채가 강해서'(13.5%) 순으로 높게 나타남

그림14-27 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 도서

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=193), 단위: %)



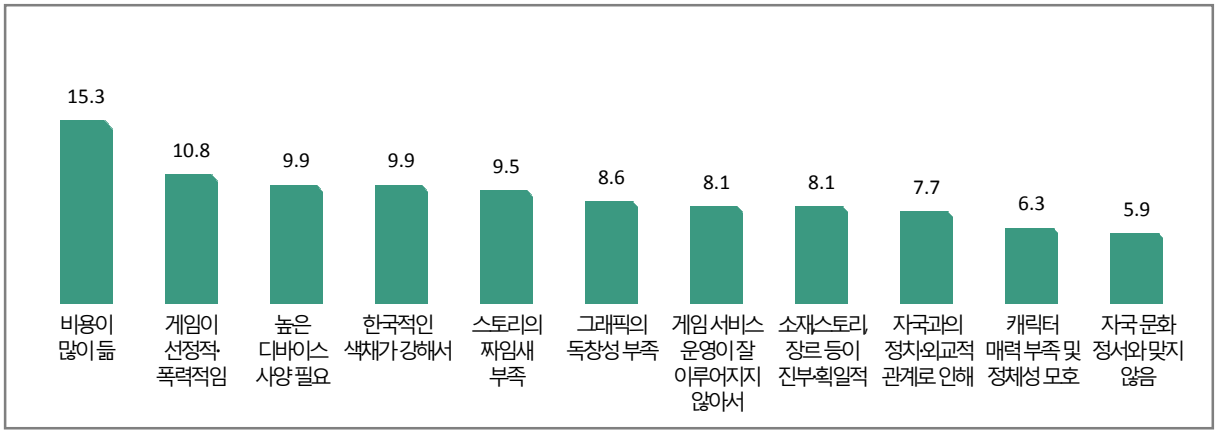

*Q. 귀하가 생각하는 한국 도서의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 7) 게임

- 프랑스에서 한국 게임의 호감을 저해하는 1순위 요인은 '비용이 많이 듦'(15.3%)임
- 이어서 '게임이 선정적·폭력적임'(10.8%), '높은 디바이스 사양 필요'(9.9%)와 '한국적인 색채가 강해서'(9.9%) 등이 높은 호감 저해 요인으로 나타남

그림14-28 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 게임

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=222), 단위: %)



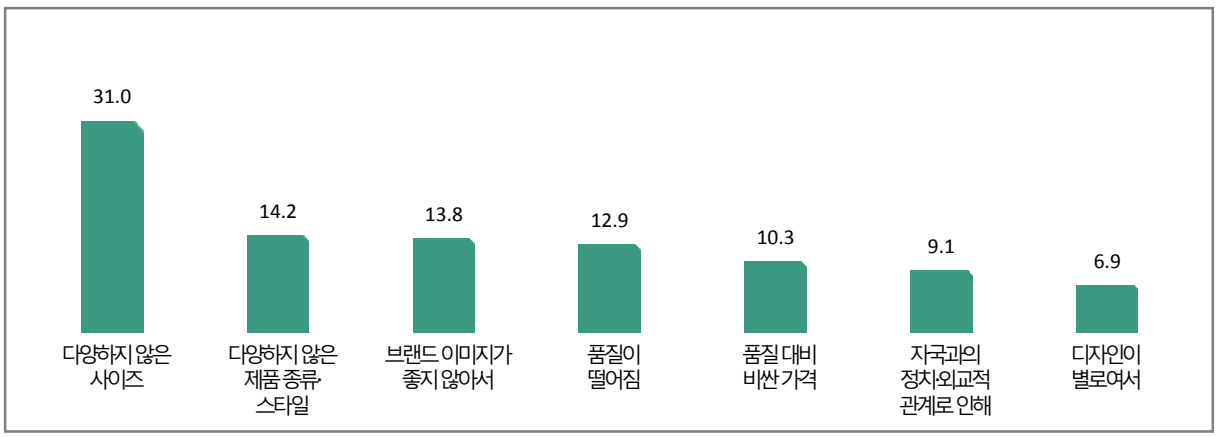

*Q. 귀하가 생각하는 한국 게임의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 8) 패션

- 한국 패션의 호감을 저해하는 요인으로 '다양하지 않은 사이즈'(31.0%)가 가장 높은 비율을 차지함
- 다음은 '다양하지 않은 제품 종류·스타일'(14.2%), '브랜드 이미지가 좋지 않아서'(13.8%) 순으로 응답됨

그림14-29 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 패션

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=232), 단위: %)



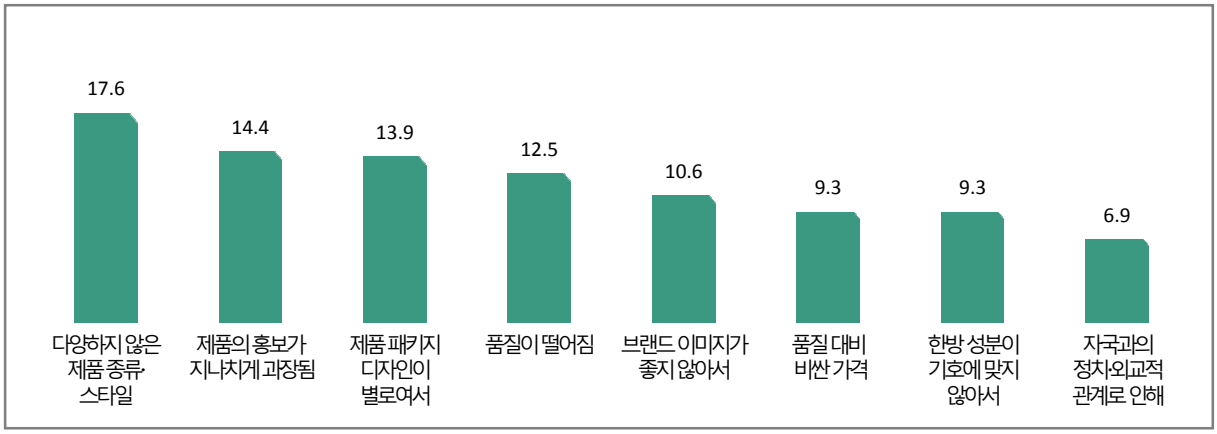

*Q. 귀하가 생각하는 한국 패션의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 9) 뷰티

- 프랑스에서 한국 뷰티의 호감을 저해하는 가장 큰 요인은 '다양하지 않은 제품 종류·스타일'(17.6%)이며, 이어서 '제품의 홍보가 지나치게 과장됨'(14.4%), '제품 패키지의 디자인이 별로여서'(13.9%) 순으로 조사됨

그림14-30 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 뷰티

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=216), 단위: %)



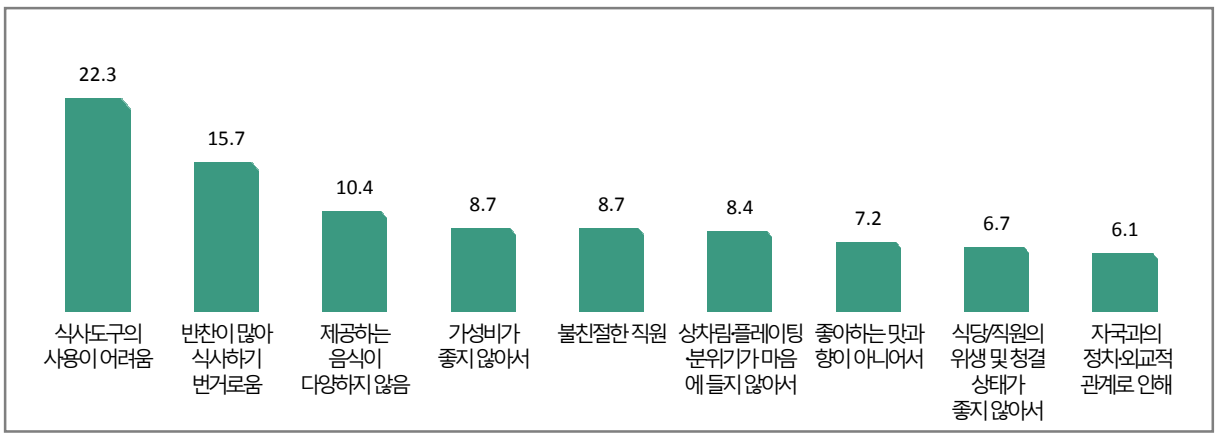

*Q. 귀하가 생각하는 한국 뷰티의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 10) 한식

- 한식의 호감을 저해하는 요인은 '식사도구의 사용이 어려움'(22.3%)이 가장 높으며, 다음은 '반찬이 많아 식사하기 번거로움'(15.7%), '제공하는 음식이 다양하지 않음'(10.4%) 순으로 나타남

그림14-31 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 한식

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=345), 단위: %)



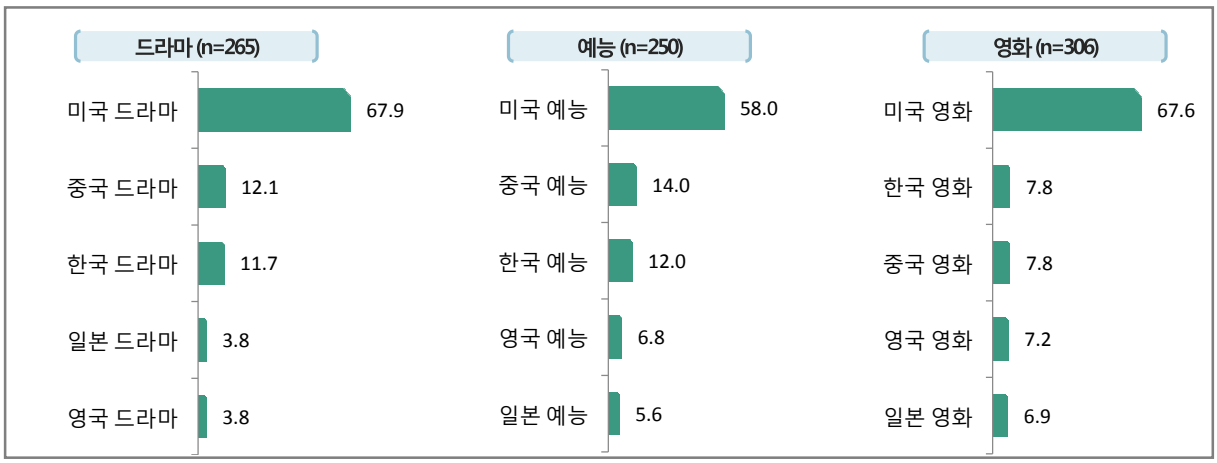

*Q. 귀하가 생각하는 한식의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 5. 자국에서 인기 있는 해외 콘텐츠

- 프랑스에서 가장 인기 있는 해외 드라마는 '미국 드라마'(67.9%)이며, 다음은 '중국 드라마'(12.1%), '한국 드라마'(11.7%) 순으로 나타남
- 가장 인기 있는 예능 및 영화 또한 '미국 예능'(58.0%), '미국 영화'(67.6%)가 높게 응답됨

그림14-32 자국에서 인기 있는 해외 콘텐츠

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)



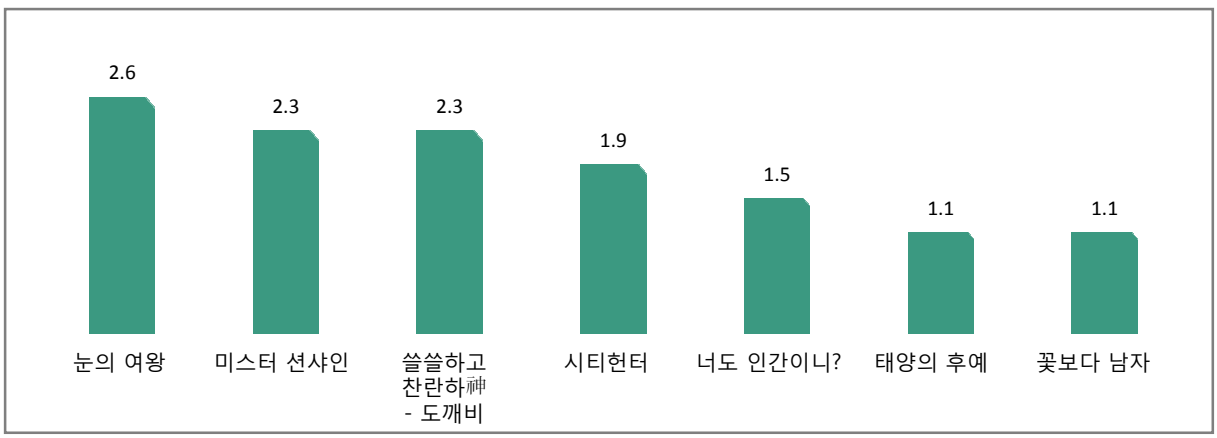

*Q. 귀하의 국가에서 인기 있는 문화콘텐츠는 어느 국가의 문화콘텐츠 입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 6. 선호하는 한국 드라마

- 프랑스에서 가장 좋아하는 한국 드라마는 '눈의 여왕'(2.6%)이며, 다음으로 '미스터 션샤인'(2.3%), '쓸쓸하고 찬란하神-도깨비'(2.3%) '시티헌터'(1.9%) 등이 높은 선호도를 보임

그림14-33 선호하는 한국 드라마(Top 10)

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=265), 주관식 응답, 단위: %)



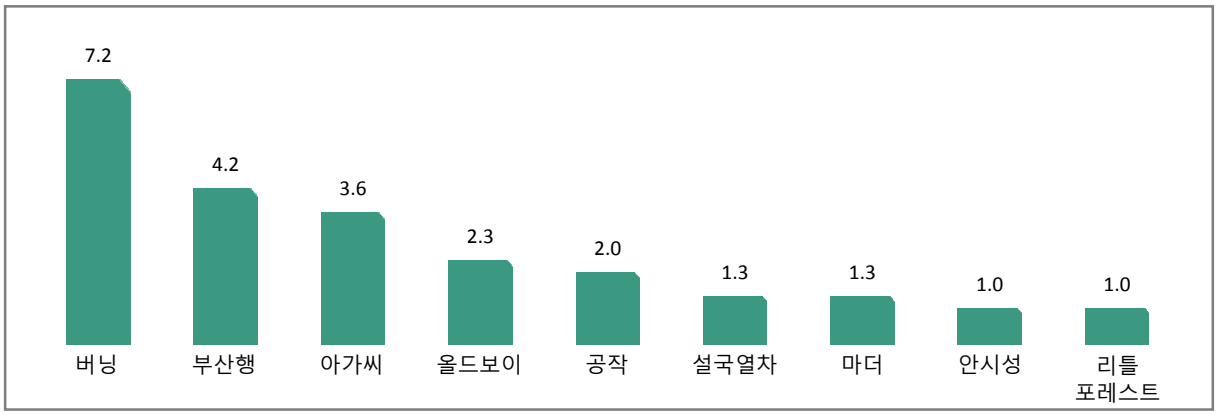

*Q. 귀하가 올해 시청한 한국 드라마 중 가장 좋아하는 것은 무엇입니까?*
**동순위가 많아 그래프 상에 누락된 항목이 있음*

## 7. 선호하는 한국 영화

- 프랑스에서 올해 시청한 한국 영화 중 가장 좋아하는 영화는 '버닝'(7.2%)임
- 다음은 '부산행'(4.2%), '아가씨'(3.6%), '올드보이'(2.3%) 순으로 나타남

그림14-34 선호하는 한국 영화(Top 10)

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=306), 주관식 응답, 단위: %)



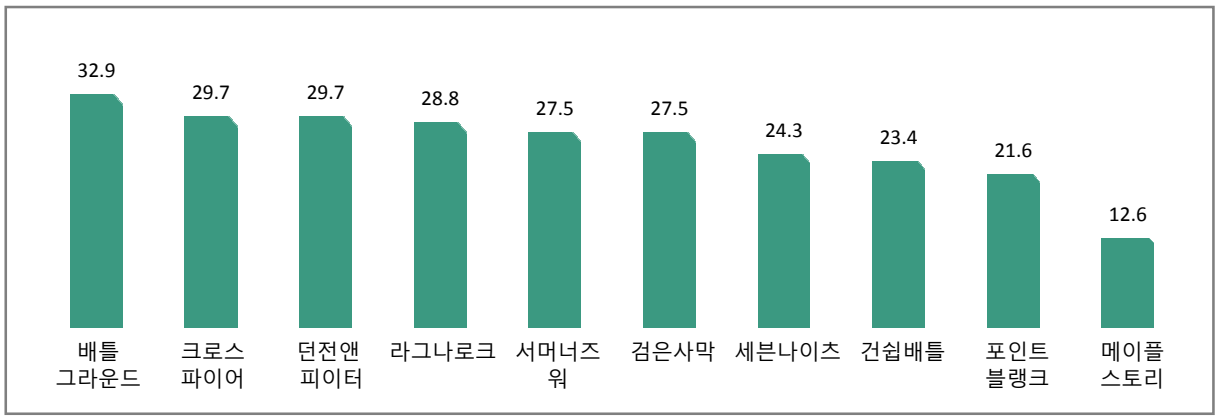

*Q. 귀하가 올해 시청한 한국 영화 중 가장 좋아하는 것은 무엇입니까?*
**동순위가 많아 그래프 상에 누락된 항목이 있음*

## 8. 한국산 게임 인지율

- 프랑스에서 다음의 게임들을 한국산 게임으로 인지하고 있는지에 대해 조사한 결과, '배틀 그라운드'(32.9%) 인지율이 가장 높음
- 이어서 '크로스파이어'(29.7%), '던전앤파이터'(29.7%), '라그나로크'(28.8%)의 순임

그림14-35 한국산 게임 인지율

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=222), 복수응답, 단위: %)



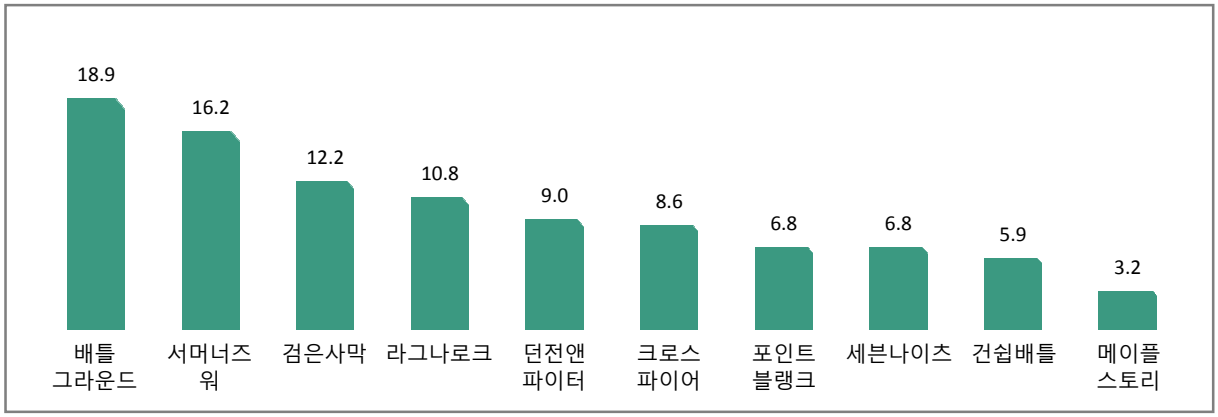

*Q. 다음 중 한국 게임이라고 알고 있는 게임을 모두 선택해주십시오*

## 9. 선호하는 한국 게임

- 가장 선호하는 한국 게임은 '배틀그라운드'(18.9%)이며, 이어 '서머너즈 워'(16.2%), '검은사막'(12.2%) 순으로 높게 나타남

그림14-36 선호하는 한국 게임

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=222), 단위: %)



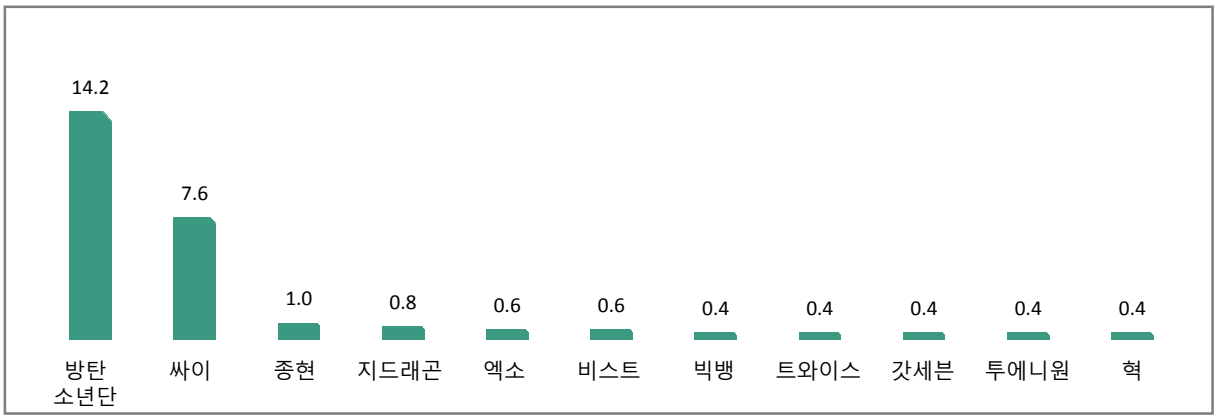

*Q. 다음의 한국 게임 중 가장 좋아하는 게임은 무엇입니까?*

## 10. 선호하는 한국 가수·그룹

- 프랑스에서 가장 선호하는 한국 가수·그룹은 '방탄소년단'(14.2%)임
- 다음은 '싸이'(7.6%), '종현'(1.0%), '지드래곤'(0.8%) 순으로 나타남

그림14-37 선호하는 한국 가수·그룹(Top 10)

(Base : 전체(n=500), 주관식 응답, 단위: %)



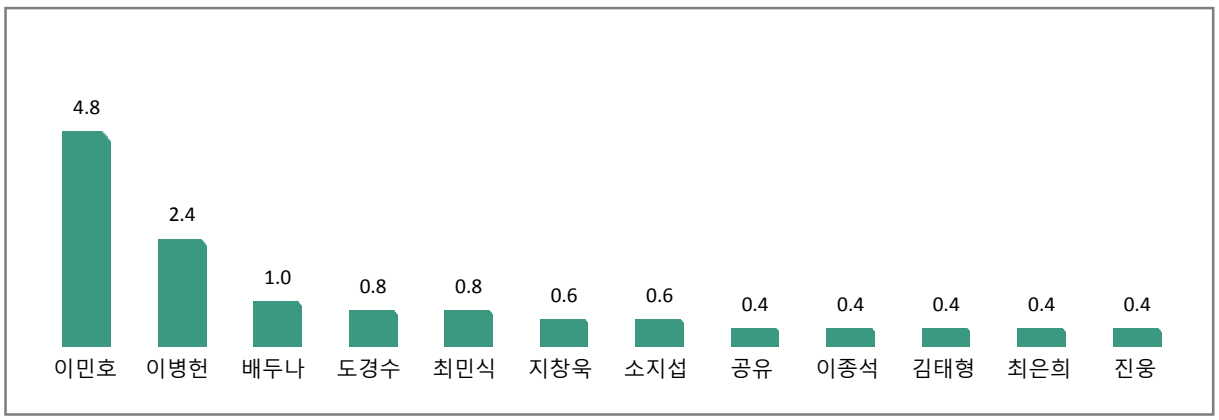

*Q. 귀하께서 현재 가장 좋아하는 한국 가수·그룹은 누구입니까?*
** 동순위로 인해 10개 이상의 항목이 그래프 상에 표기 되었음*

## 11. 선호하는 한국 배우

- 가장 선호하는 한국 배우는 '이민호'(4.8%)
- 이어서 '이병헌'(2.4%), '배두나'(1.0%), '도경수'(0.8%), '최민식'(0.8%) 등의 선호도가 높음

그림14-38 선호하는 한국 배우(Top 10)

(Base : 전체(n=500), 주관식 응답, 단위: %)



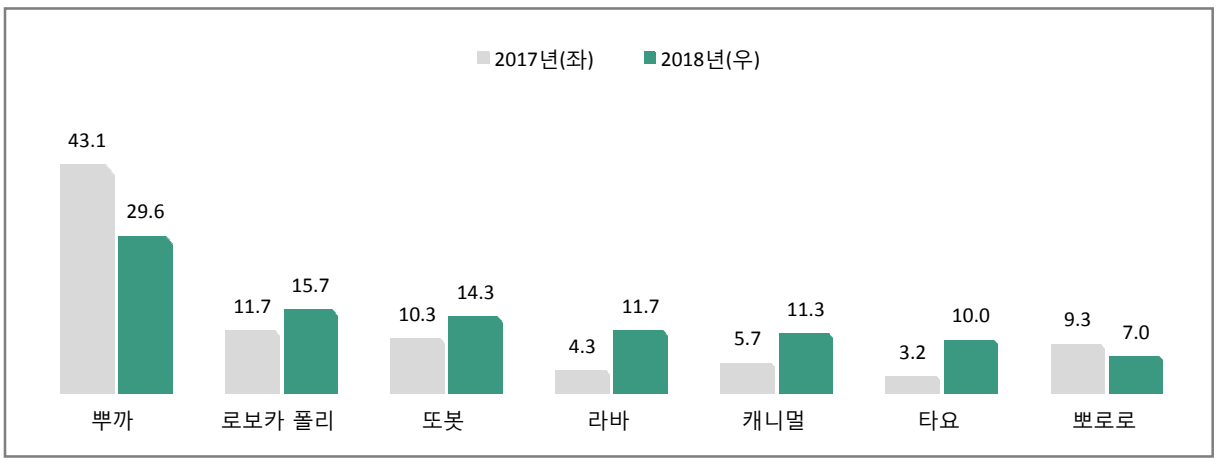

*Q. 귀하께서 현재 가장 좋아하는 한국 배우는 누구입니까?*
**동순위로 인해 10개 이상의 항목이 그래프 상에 표기 되었음*

## 12. 선호하는 한국 애니메이션 캐릭터

- 프랑스에서 가장 선호하는 한국 애니메이션 캐릭터는 '뿌까'(29.6%)로 '17년과 동일하게 1위로 조사됨
- 다음은 '로보카 폴리'(15.7%), '또봇'(14.3%) 순으로 높게 나타남

그림14-39 선호하는 한국 애니메이션 캐릭터

(Base : '17년 해당 콘텐츠 경험자(n=281), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=230), 단위: %)



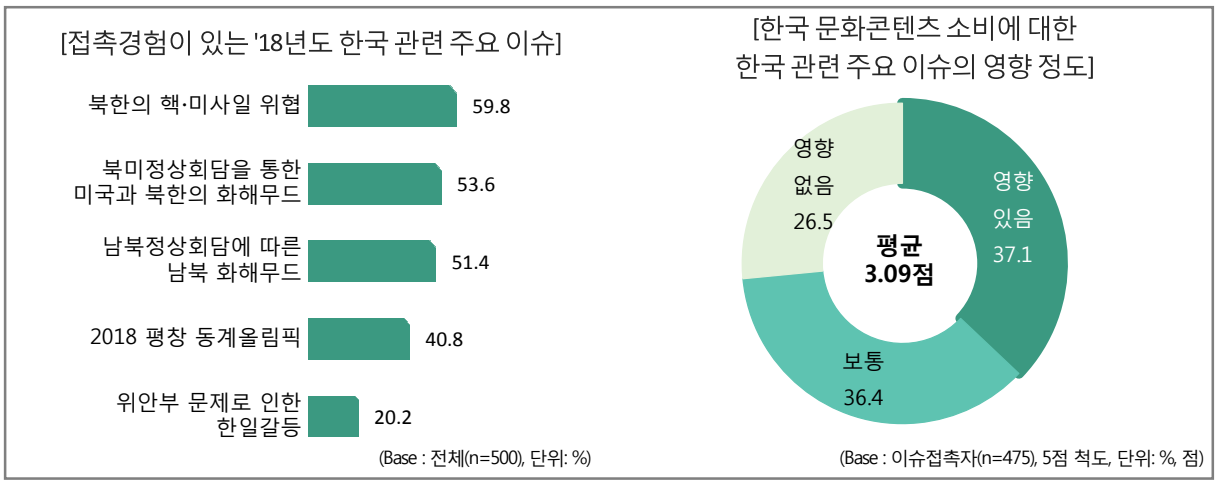

*Q. 귀하께서 선호하는 한국 애니메이션 캐릭터는 무엇입니까?*

# iv. 한류 효과

## 1. 한국 문화콘텐츠 소비에 대한 한국 관련 이슈 영향

- 프랑스에서는 한국과 관련 있는 주요 이슈 중 '북한의 핵·미사일 위협'(59.8%)을 가장 많이 접하고 있음
- 이러한 이슈가 본인의 한국 문화콘텐츠 소비에 영향을 미친다는 응답은 37.1%로 나타남

그림14-40 한국 문화콘텐츠 소비에 대한 한국 관련 이슈 영향

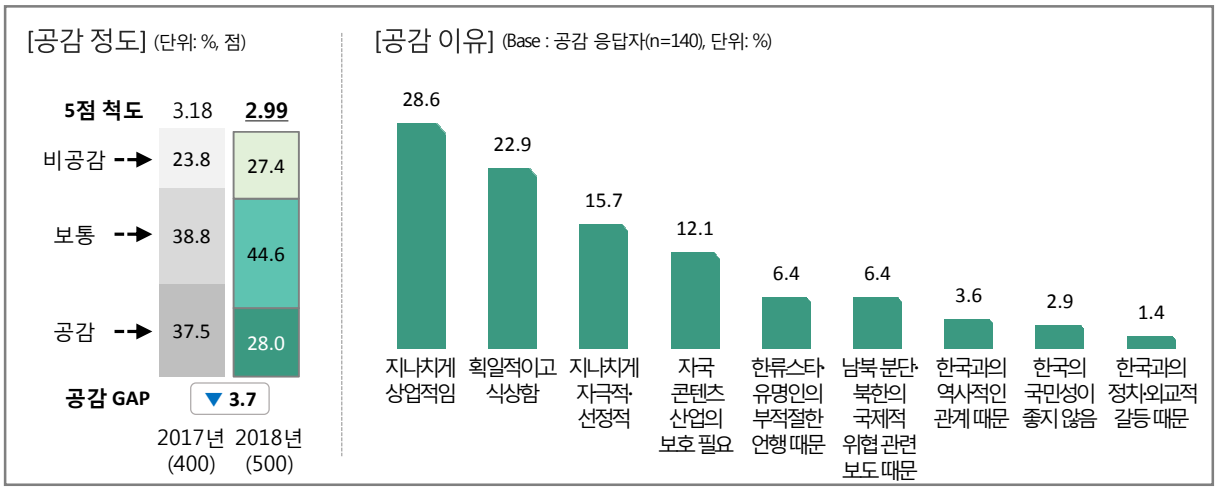



*Q. 귀하께서는 한국의 정치, 사회 및 역사 관련 이슈 중 한번이라도 들어본 것을 모두 선택해 주십시오*
*Q. 귀하께서는 한국의 정치, 사회 및 역사 관련 이슈가 본인이 한국 문화콘텐츠를 소비하는데에 어느정도 영향을 미친다고 생각하십니까?*

## 2. 한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식과 원인

- 프랑스에서 한국 문화콘텐츠를 향한 부정적인 인식에 공감하는 비율은 28.0%로, '17년 대비 -3.7%p 감소함
- 공감 이유는 '지나치게 상업적임'이 28.6%로 높게 조사됨

그림14-41 한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식과 원인



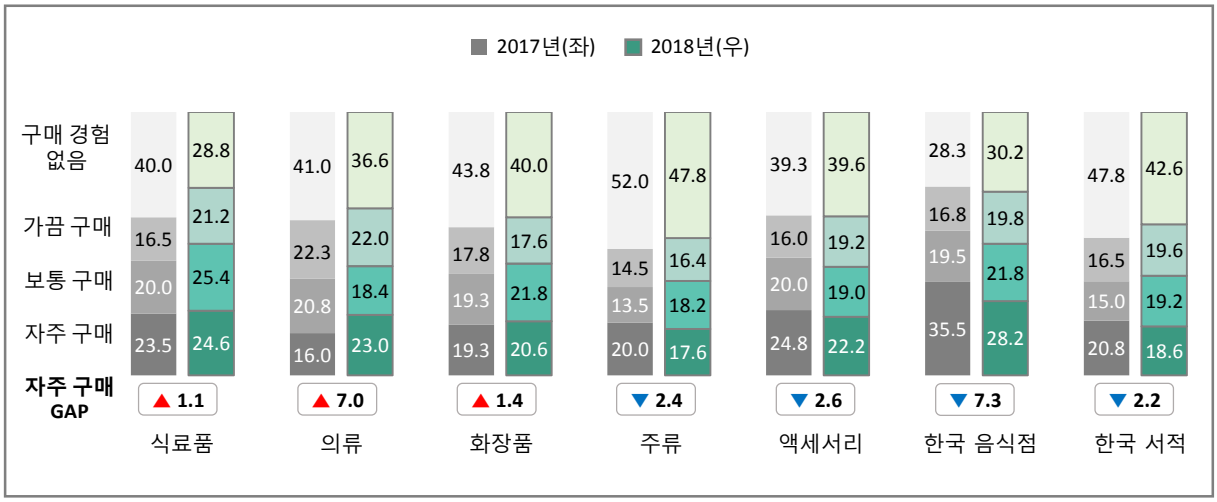

*Q. 최근 일부 국가에서 '한국 문화콘텐츠가 자국에서 인기를 끌고 있는 현상'에 대해 부정적으로 보는 인식에 대해 얼마나 공감하십니까?*
*(5점 척도 - 1·2점: 비공감/3점: 보통/4·5점: 공감)*
*Q. 한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식에 공감하는 이유는 무엇입니까?*

## 3. 저관여 한국 제품·서비스 구매 경험

- 프랑스의 최근 1년 내 한국 제품 구매 경험률은 '식료품'(71.2%)이 가장 높고, 다음은 '한국 음식점'(69.8%), '의류'(63.4%) 순으로 높게 나타남
- '주류'의 경우 구매경험 없음 비율이 47.8%로 상대적으로 높음

그림14-42 저관여 한국 제품·서비스 구매 경험

(Base : '17년 전체(n=400), '18년 전체(n=500), 단위: %)



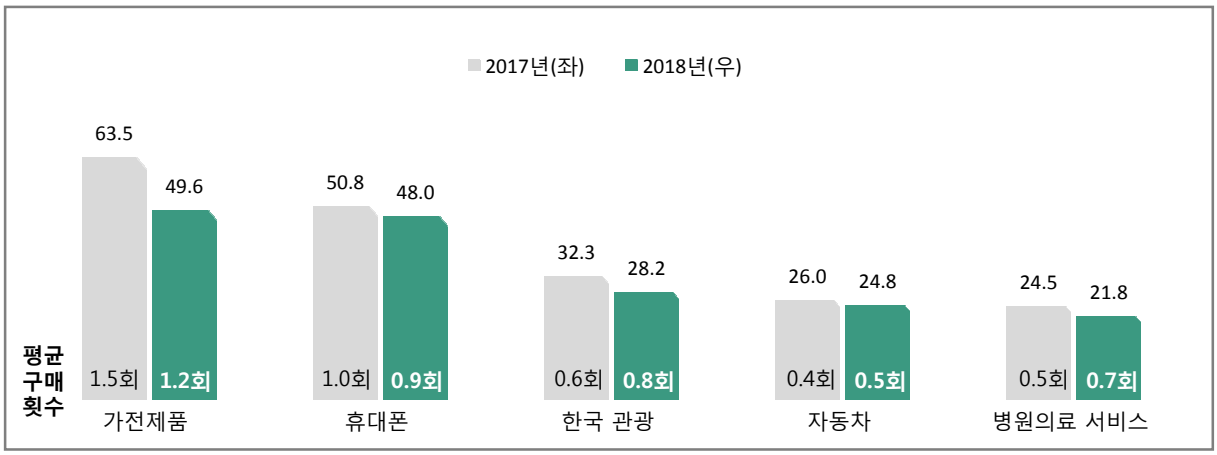

*Q. 귀하가 최근 1년간 한국산 제품을 얼마나 구매하였는지 다음 항목별로 귀하의 구매빈도와 가까운 곳에 응답해 주십시오*

## 4. 고관여 한국 제품·서비스 구매 경험

- 최근 4년 내 한국산 제품·서비스 경험률은 '가전제품'(49.6%), '휴대폰'(48.0%), '한국 관광'(28.2%) 순으로 높게 나타남
- 구매 경험자의 평균 구매 횟수는 '가전제품은' 1.2회, '휴대폰'은 0.9회임

그림14-43 고관여 한국 제품·서비스 구매 경험

(Base : '17년 전체(n=400), '18년 전체(n=500), 단위: %, 회)



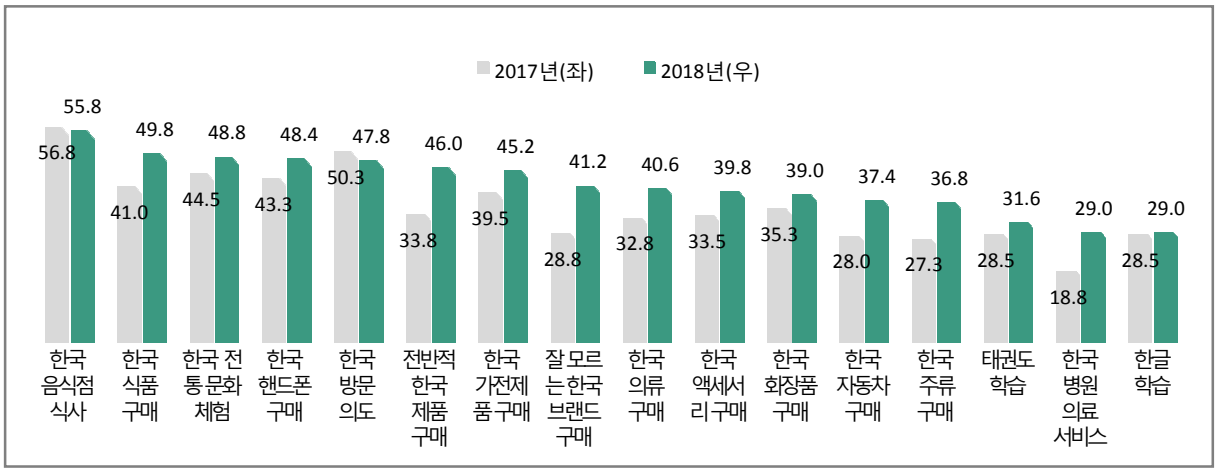

*Q. 귀하는 최근 4년 내에 다음의 한국산 제품·서비스를 얼마나 구매 또는 방문하였습니까?*

## 5. 한국 제품·서비스 향후 이용 의향

- 프랑스에서 향후 한국 제품 및 서비스 이용 의향이 '17년 대비 모두 상승한 가운데, '한국 음식점에서 식사'(55.8%)가 가장 높고, 다음은 '한국 식품 구매'(49.8%), '한국 전통문화 체험'(48.8%) 순으로 이용 의향이 높음

그림14-44 한국 제품·서비스 향후 이용 의향

(Base : '17년 전체(n=400), '18년 전체(n=500), 단위: Top2%)



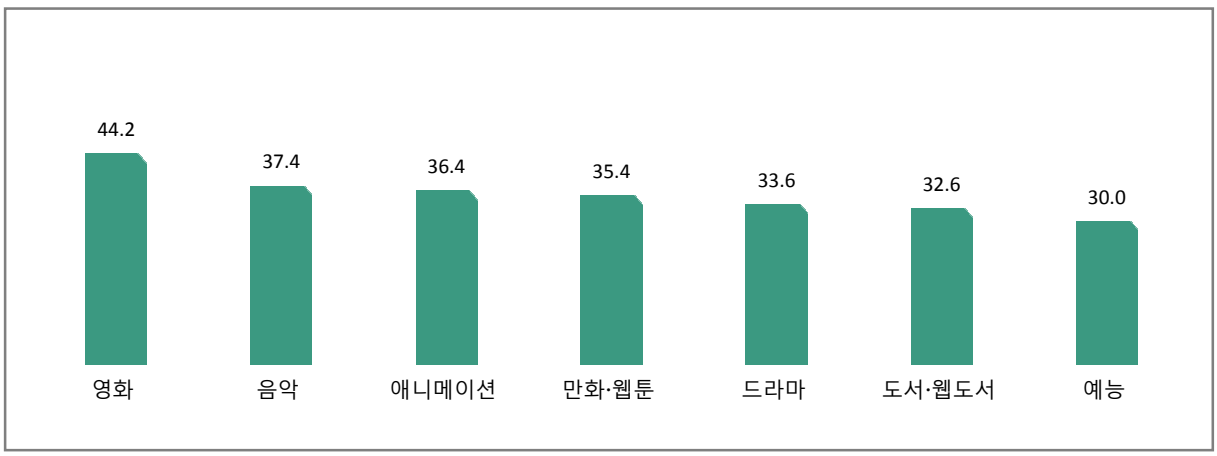

*Q. 향후 한국산 제품 및 서비스에 대한 귀하의 향후 관심 및 구매 의향이 어느 정도인지 항목별로 응답해 주십시오*
*(5점 척도-1,2점: 부정/3점: 보통/4,5점: 긍정)*

## 6. 한국 문화콘텐츠 유료 이용 의향

- 향후 유료 이용 의향이 가장 높은 한국 문화콘텐츠는 '영화'(44.2%)임. 다음은 '음악'(37.4%), '애니메이션'(36.4%), '만화·웹툰'(35.4%) 순으로 높게 나타남

그림14-45 한국 문화콘텐츠 유료 이용 의향

(Base : 전체(n=500), 5점 척도, 단위: Top2%)



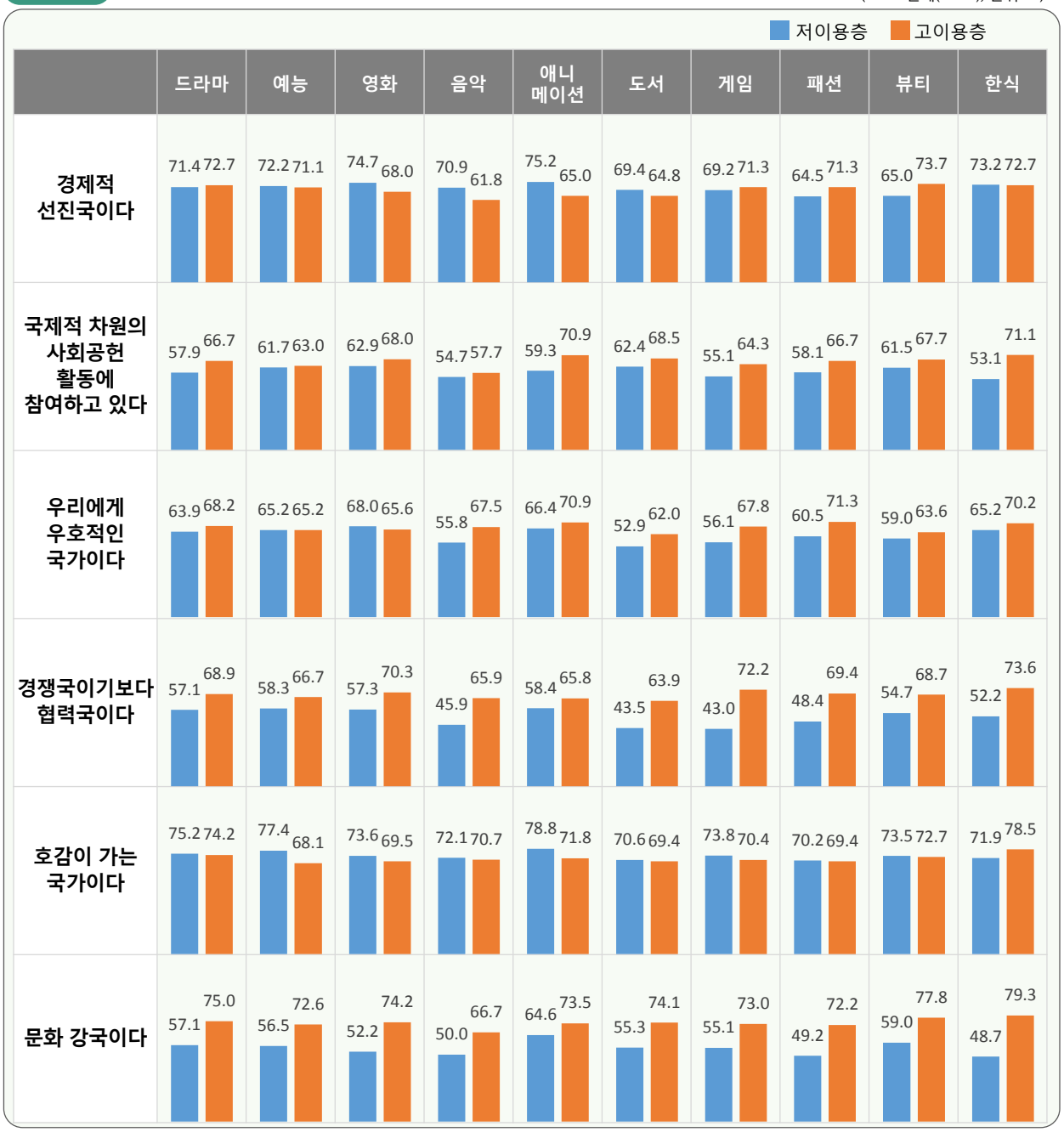

*Q. 향후 한국 문화콘텐츠에 대한 귀하의 향후 관심 및 유료 이용 의향이 어느 정도인지 다음 각 항목별로 응답해 주십시오*
*(5점 척도-1,2점: 부정/3점: 보통/4,5점: 긍정)*

## 7. 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 한국에 대한 인식

- 대부분의 경우 한국 문화콘텐츠 소비 비중이 높을수록 한국에 대한 인식이 긍정적으로 나타남
- 특히, '문화 강국이다' 인식의 경우, 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 인식 차이가 상대적으로 큼. 저이용층과 고이용층 간에 약 20% 내외의 인식 차이를 보임

그림14-46 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 한국에 대한 인식

(Base : 전체(n=500), 단위 : %)




| | 드라마 | 예능 | 영화 | 음악 | 애니메이션 | 도서 | 게임 | 패션 | 뷰티 | 한식 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 경제적 선진국이다 | 71.4 / 72.7 | 72.2 / 71.1 | 74.7 / 68.0 | 70.9 / 61.8 | 75.2 / 65.0 | 69.4 / 64.8 | 69.2 / 71.3 | 64.5 / 71.3 | 65.0 / 73.7 | 73.2 / 72.7 |
| 국제적 차원의 사회공헌 활동에 참여하고 있다 | 57.9 / 66.7 | 61.7 / 63.0 | 62.9 / 68.0 | 54.7 / 57.7 | 59.3 / 70.9 | 62.4 / 68.5 | 55.1 / 64.3 | 58.1 / 66.7 | 61.5 / 67.7 | 53.1 / 71.1 |
| 우리에게 우호적인 국가이다 | 63.9 / 68.2 | 65.2 / 65.2 | 68.0 / 65.6 | 55.8 / 67.5 | 66.4 / 70.9 | 52.9 / 62.0 | 56.1 / 67.8 | 60.5 / 71.3 | 59.0 / 63.6 | 65.2 / 70.2 |
| 경쟁국이기보다 협력국이다 | 57.1 / 68.9 | 58.3 / 66.7 | 57.3 / 70.3 | 45.9 / 65.9 | 58.4 / 65.8 | 43.5 / 63.9 | 43.0 / 72.2 | 48.4 / 69.4 | 54.7 / 68.7 | 52.2 / 73.6 |
| 호감이 가는 국가이다 | 75.2 / 74.2 | 77.4 / 68.1 | 73.6 / 69.5 | 72.1 / 70.7 | 78.8 / 71.8 | 70.6 / 69.4 | 73.8 / 70.4 | 70.2 / 69.4 | 73.5 / 72.7 | 71.9 / 78.5 |
| 문화 강국이다 | 57.1 / 75.0 | 56.5 / 72.6 | 52.2 / 74.2 | 50.0 / 66.7 | 64.6 / 73.5 | 55.3 / 74.1 | 55.1 / 73.0 | 49.2 / 72.2 | 59.0 / 77.8 | 48.7 / 79.3 |

*Q. 귀하의 평소 한국 문화콘텐츠 시청량(이용량)은 평균 얼마나 되십니까?*
*Q. 귀하께서는 평소 한국에 대해 어떻게 생각하십니까?*

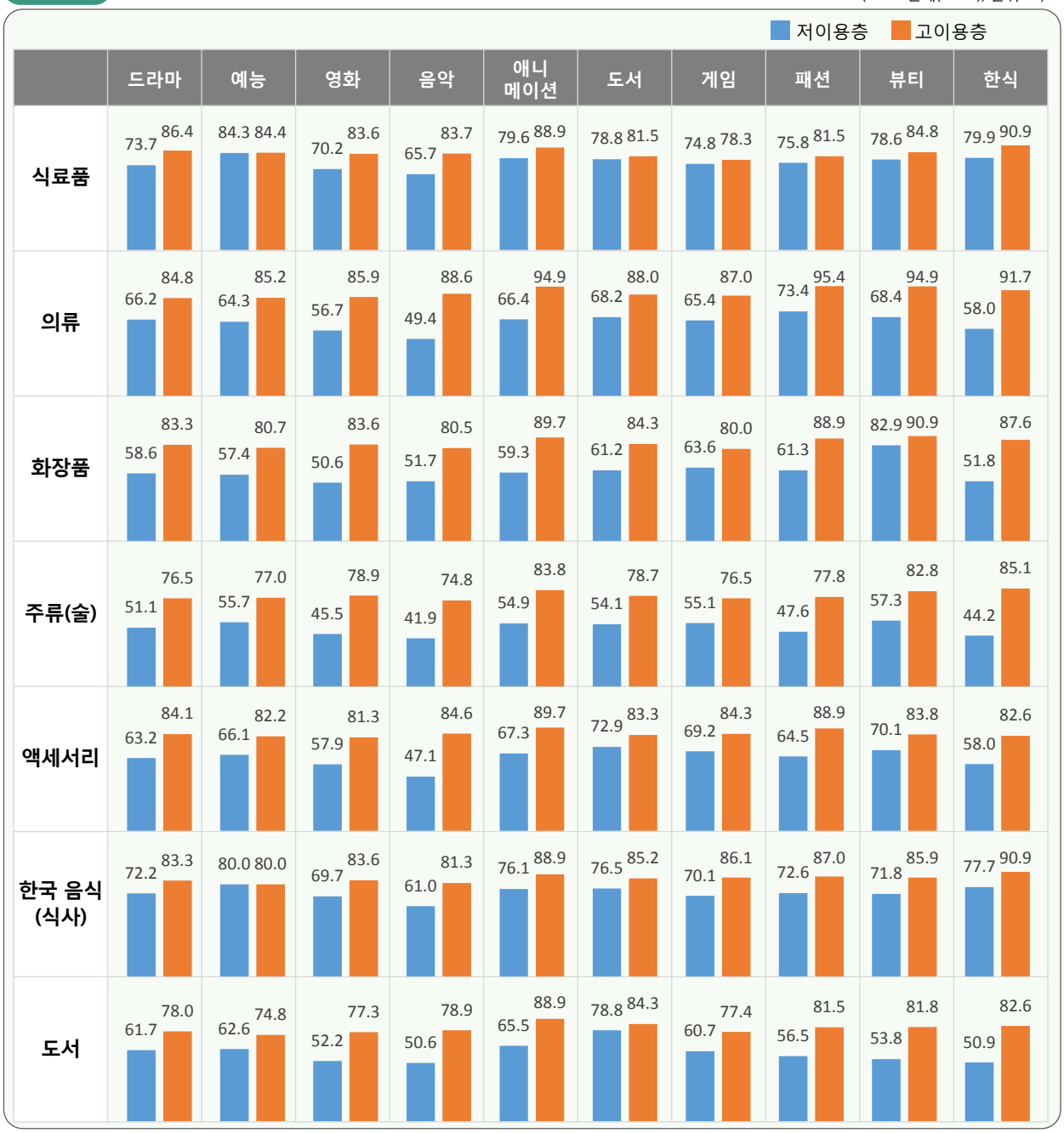
## 8. 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 구매 경험

### 1) 저관여 제품

- 프랑스에서는 전반적으로 한국 문화콘텐츠 소비 비중이 높을수록 최근 1년간 저관여 제품의 구매 경험률이 높게 나타남
- 특히, '애니메이션', '한식' 콘텐츠 고이용층의 구매 경험률이 높게 나타남

그림14-47 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 구매 경험 – 저관여 제품

(Base : 전체(n=500), 단위 : %)




| | 드라마 | | 예능 | | 영화 | | 음악 | | 애니메이션 | | 도서 | | 게임 | | 패션 | | 뷰티 | | 한식 | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 식료품 | 73.7 | 86.4 | 84.3 | 84.4 | 70.2 | 83.6 | 65.7 | 83.7 | 79.6 | 88.9 | 78.8 | 81.5 | 74.8 | 78.3 | 75.8 | 81.5 | 78.6 | 84.8 | 79.9 | 90.9 |
| 의류 | 66.2 | 84.8 | 64.3 | 85.2 | 56.7 | 85.9 | 49.4 | 88.6 | 66.4 | 94.9 | 68.2 | 88.0 | 65.4 | 87.0 | 73.4 | 95.4 | 68.4 | 94.9 | 58.0 | 91.7 |
| 화장품 | 58.6 | 83.3 | 57.4 | 80.7 | 50.6 | 83.6 | 51.7 | 80.5 | 59.3 | 89.7 | 61.2 | 84.3 | 63.6 | 80.0 | 61.3 | 88.9 | 82.9 | 90.9 | 51.8 | 87.6 |
| 주류(술) | 51.1 | 76.5 | 55.7 | 77.0 | 45.5 | 78.9 | 41.9 | 74.8 | 54.9 | 83.8 | 54.1 | 78.7 | 55.1 | 76.5 | 47.6 | 77.8 | 57.3 | 82.8 | 44.2 | 85.1 |
| 액세서리 | 63.2 | 84.1 | 66.1 | 82.2 | 57.9 | 81.3 | 47.1 | 84.6 | 67.3 | 89.7 | 72.9 | 83.3 | 69.2 | 84.3 | 64.5 | 88.9 | 70.1 | 83.8 | 58.0 | 82.6 |
| 한국 음식(식사) | 72.2 | 83.3 | 80.0 | 80.0 | 69.7 | 83.6 | 61.0 | 81.3 | 76.1 | 88.9 | 76.5 | 85.2 | 70.1 | 86.1 | 72.6 | 87.0 | 71.8 | 85.9 | 77.7 | 90.9 |
| 도서 | 61.7 | 78.0 | 62.6 | 74.8 | 52.2 | 77.3 | 50.6 | 78.9 | 65.5 | 88.9 | 78.8 | 84.3 | 60.7 | 77.4 | 56.5 | 81.5 | 53.8 | 81.8 | 50.9 | 82.6 |

* 구매 경험률 : 2점-5점 비율(%)

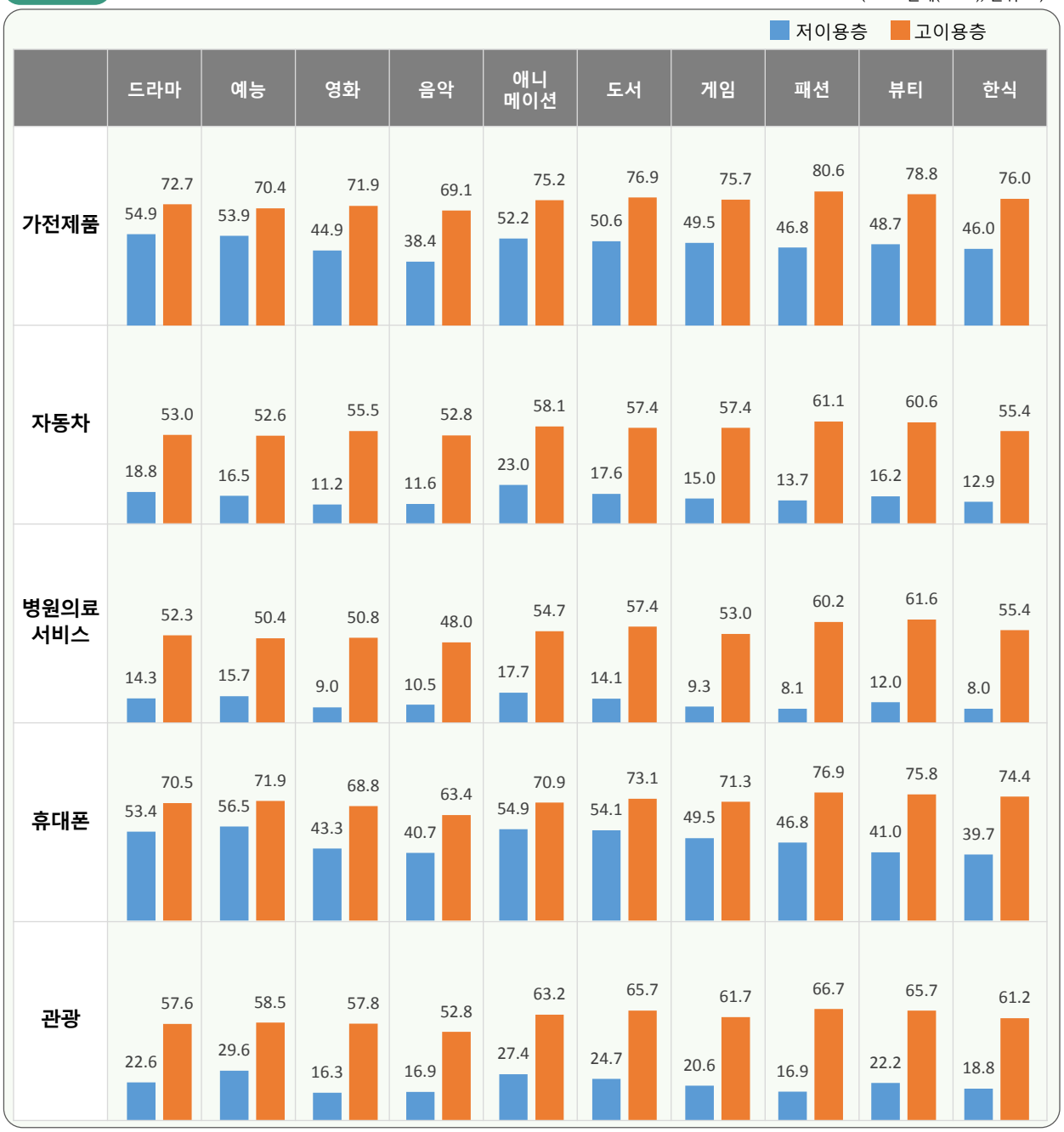
*Q. 귀하의 평소 한국 문화콘텐츠 시청량(이용량)은 평균 얼마나 되십니까?*
*Q. 귀하는 최근 1년간 한국산 제품을 얼마나 구매 하였는지 다음 항목별로 귀하의 구매빈도와 가까운 곳에 응답해 주십시오*
** 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 구매 경험률 분석*

## 2) 고관여 제품

- 전반적으로 한국 문화콘텐츠 소비 비중이 높을수록 최근 4년간 고관여 제품의 구매 경험률이 높게 나타남
- 특히, '자동차', '병원 의료서비스', '관광' 제품의 경우 소비 비중에 따른 구매 경험 차이가 큼

그림14-48 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 구매 경험 – 고관여 제품

(Base : 전체(n=500), 단위 : %)




* 구매 경험률 : 구매 비율(%)

*Q 귀하의 평소 한국 문화콘텐츠 시청량(이용량)은 평균 얼마나 되십니까?*
*Q 귀하는 최근 4년 내에 다음의 한국산 제품/서비스를 얼마나 구매 또는 방문하셨습니까?*
** 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 구매 경험률 분석*

# v. 요약 및 결론

- 한국에 대한 인식 중 '호감이 가는 국가이다'(66.6%)에 대한 긍정 응답이 가장 높음
- 한국에 대한 '긍정 인식'은 67.0%, '부정 인식'은 6.6%로 긍정적 인식이 높게 나타남
- 프랑스에서 한국 하면 가장 먼저 떠오르는 것은 'K-Pop'이며, 다음은 '북한', 'IT제품/브랜드', '북핵위협/전쟁위험지역' 순임
- 프랑스에서 가장 인기 있는 한국 제품·서비스·콘텐츠는 'K-Pop'이며, 이어서 'IT제품/브랜드', '한국 식당', '태권도' 순으로 인기가 높음
- 한국 문화콘텐츠에 대한 관심이 1년 전 대비 증가했다는 응답과 1년 후 증가할 것이라는 응답 모두 본인보다 자국민의 관심도에서 더 높음. 소비지출 의향은 '17년 대비 증가함
- 한국 문화콘텐츠를 접한 후 한국에 대한 인식 변화는 '긍정적'이 54.2%, '부정적'이 4.6%임
- 프랑스에서 접할 기회가 가장 많은 한국 문화콘텐츠는 '게임', '음악', '한식' 등임
- 한국 동영상 콘텐츠는 주로 'OTT'와 'TV'를 통해 접촉하고 있으며, 이를 시청하기 위한 다운로드·스트리밍 주 경로는 'Youtube'와 'Netflix'임
- 프랑스의 한국 문화콘텐츠 소비 비중은 '예능'이 가장 높으며, 이어서 '도서', '게임', '애니메이션' 순. 패션·뷰티·음식 동영상 콘텐츠 시청 빈도는 40% 내외 수준임
- 한국 문화콘텐츠 호감도는 '한식'이 가장 높고, 그 다음은 '애니메이션', '게임', '드라마' 순임. 대중적 인기도 역시 '한식'이 가장 높으며, 이어서 '게임', '뷰티', '패션' 순으로 인기가 높음
- 한국 드라마와 영화의 인기 요인은 '한국 생활 및 문화에 대한 간접경험', 예능은 '재미있는 게임 및 소재 사용'이 가장 높음
- 한국 음악의 인기 요인은 '후렴구·리듬 등의 중독성이 강함', 애니메이션은 '캐릭터 생김새·디자인 선호', 도서는 '한국 문화만의 독특함', 게임은 '그래픽·그림 선호'가 주요 요인임
- 한국 패션의 1순위 인기 요인은 '디자인 선호'이며, 뷰티는 '우수한 효과·품질', 한식은 '맛이 있어서'가 가장 큰 인기 요인으로 조사됨
- 한국 드라마, 애니메이션 콘텐츠의 호감을 저해하는 요인으로는 '한국어가 어렵고 생소함'이 가장 높게 나타남. 예능은 '한국식 유머 코드가 맞지 않음', 영화는 '다른 언어·문화로 내용의 이해가 어려움', 음악은 '획일적인 음악 장르', 도서는 '자국어로의 번역 미흡'이 1순위 저해 요인임
- 게임에서 가장 큰 호감 저해 요인은 '비용이 많이 듦', 패션에서는 '다양하지 않은 사이즈', 뷰티에서는 '다양하지 않은 제품 종류·스타일', 한식에서는 '식사 도구의 사용이 어려움'으로 응답됨
- 프랑스에서 가장 인기 있는 해외 콘텐츠는 '미국 드라마', '미국 예능', '미국 영화'임
- 가장 선호하는 한국 드라마는 '눈의 여왕', 영화는 '버닝', 가수·그룹은 '방탄소년단', 배우는 '이민호', 애니메이션 캐릭터는 '뿌까'로 응답됨
- 프랑스에서 한국산 게임으로 인지가 높은 게임과 가장 선호하는 게임 모두 '배틀그라운드'
- 한국과 관련 있는 주요 이슈 중 '북한의 핵·미사일 위협'에 대한 접촉이 가장 많으며, 이러한 이유로 인해 본인의 한국 문화콘텐츠 소비에 영향이 있다는 응답은 37.1%로 조사됨
- 한국 문화콘텐츠를 향한 부정적인 인식에 공감하는 비율은 28.0%로 '17년 대비 감소하였으며, 공감 이유는 '지나치게 상업적임'이라는 의견이 가장 많음
- 최근 1년 내 저관여 한국 제품·서비스 구매 경험은 '식료품', '한국 음식점', '의류' 순으로 높으며, 최근 4년 내 고관여 제품·서비스 구매 경험은 '가전제품'이 가장 높음
- 향후 한국 제품·서비스 이용 의향은 '한국 음식점 식사'에서 가장 높고, 한국 문화콘텐츠에서는 '영화', '음악', '애니메이션' 순으로 향후 유료 이용 의향이 높게 나타남

Chapter 15

# 국가별 결과 분석

## 영국



# i . 한국 인식

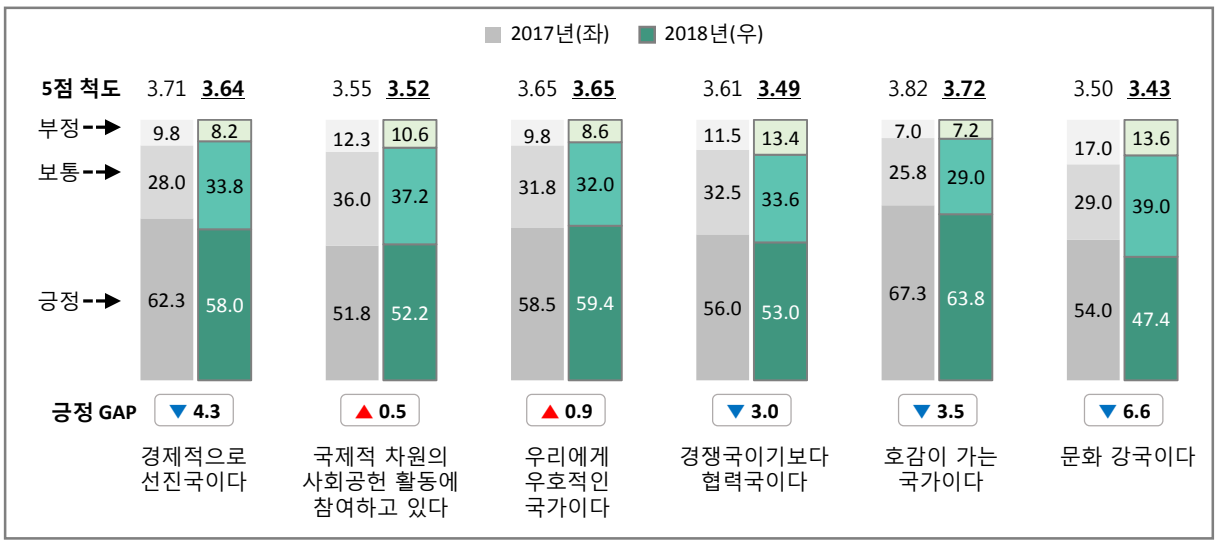
## 1. 한국에 대한 인식

### 1) 한국에 대한 인식

- 영국에서는 한국에 대한 인식 중 '호감이 가는 국가이다'에 대한 긍정 응답이 63.8%로 가장 높고, 다음으로 '우리에게 우호적인 국가이다'(59.4%), '경제적으로 선진국이다'(58.0%) 순으로 높게 응답됨
- 반면, '문화 강국이다'에 대한 긍정 응답은 47.4%로 상대적으로 낮으며, '17년 대비 -6.6%p 감소함

그림15-1 한국에 대한 인식

(Base : '17년 전체(n=400), '18년 전체(n=500), 5점 척도, 단위: %, 점)



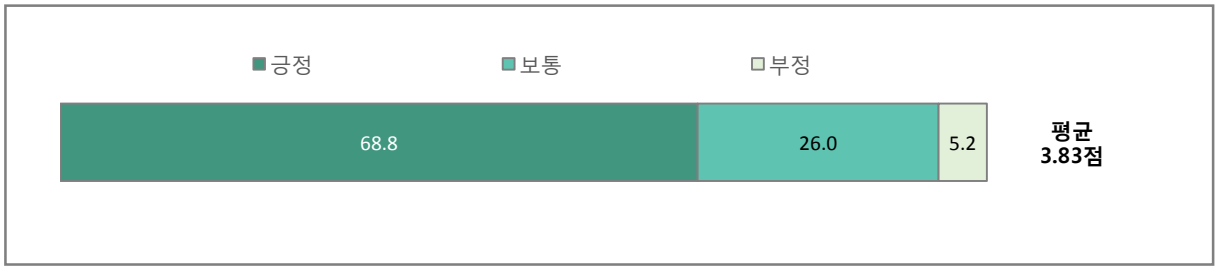

*Q 귀하께서는 평소 한국에 대해 어떻게 생각하십니까? 한국에 대한 설명을 읽으시고, 귀하께서 동의하는 정도를 선택해 주십시오*
*(5점 척도 - 1,2점: 부정/ 3점: 보통/ 4,5점: 긍정)*

### 2) 한국에 대한 전반적인 인식

- 영국에서는 한국에 대한 '긍정 인식'이 68.8%로, 10명 중 약 7명이 긍정적 이미지를 갖고 있는 것으로 나타남

그림15-2 한국에 대한 전반적인 인식

(Base : 전체(n=500), 5점 척도, 단위: %, 점)



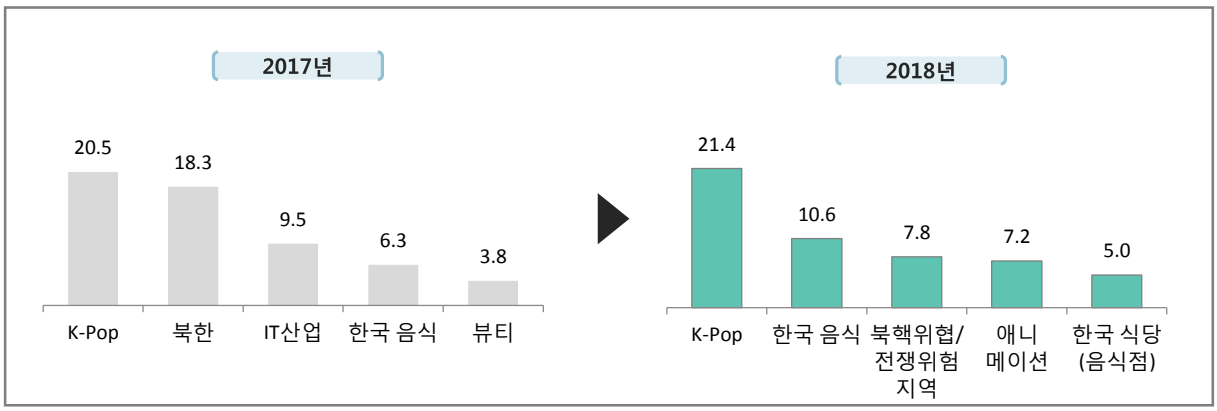

*Q 귀하의 한국에 대한 전반적인 인식은 어떠합니까?*
*(5점 척도 - 1,2점: 부정/ 3점: 보통/ 4,5점: 긍정)*

## 2. 한국 연상 이미지

- 한국 하면 가장 먼저 떠오르는 것은 'K-Pop'(21.4%)이며, 이어서 '한국음식'(10.6%), '북핵위협/전쟁위험지역'(7.8%) 순으로 나타남

그림15-3 한국 연상 이미지(Top 5)

(Base : '17년 전체(n=400), '18년 전체(n=500), 단위: %)



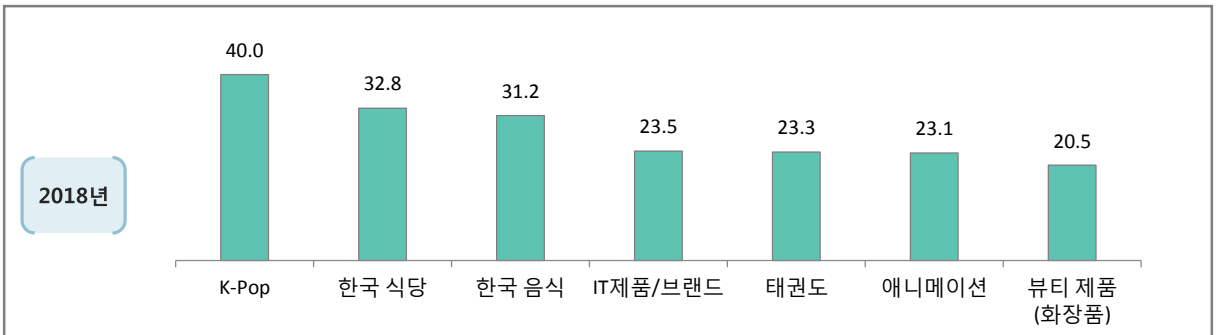

*Q. 귀하께서 한국에 대해 생각해 본다면, 가장 먼저 떠오르는 것은 무엇입니까?*

## 3. 자국에서 인기 있는 한국 제품·서비스·콘텐츠

- 가장 인기 있는 한국 제품·서비스·콘텐츠는 'K-Pop'(40.0%)이며, 다음은 '한국 식당'(32.8%), '한국 음식'(31.2%) 순으로 나타나 한국 음식에 대한 인기가 높은 것으로 분석됨
- '17년, '18년 모두 'K-Pop'과 '한국 음식'에 대한 인기가 높은 수준임

그림15-4 자국에서 인기 있는 한국제품·서비스·콘텐츠(Top 7)

(Base : '17년 전체(n=400), '18년 전체(n=500), 복수응답, 단위: %)




2017년

| K-Pop | 한국 음식 | 태권도 | IT산업 | 애니메이션 | 온라인/ 모바일 게임 | 한류스타 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 44.0 | 42.8 | 42.0 | 35.3 | 30.0 | 29.3 | 26.3 |

*Q. 다음 중 귀하의 국가에서 인기 있다고 생각하는 '한국 제품·서비스·콘텐츠'를 모두 선택해 주십시오*

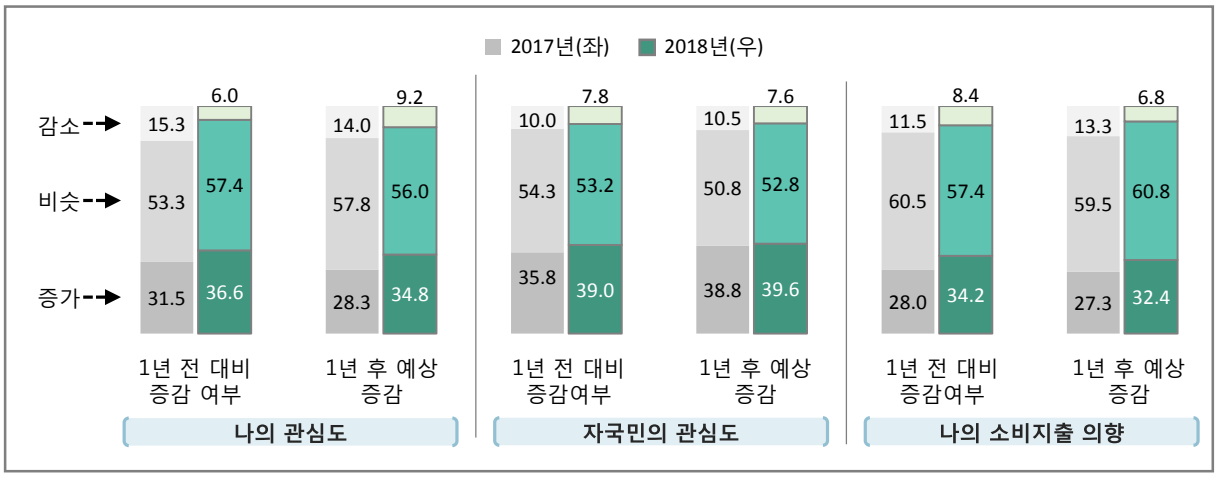
*'한국식당'은 '17년 조사에 포함되지 않음.

## 4. 한국 문화콘텐츠 관심도

- 한국 문화콘텐츠에 대한 관심이 1년 전 대비 증가했다는 응답은 본인 36.6%, 자국민 39.0%로 '17년 대비 소폭 증가하였으며, 1년 후 증가할 것이라는 응답은 본인 34.8%, 자국민 39.6%로 지속적으로 관심이 증가할 것으로 예상됨
- 한국 문화콘텐츠 소비지출 의향이 1년 전 대비 증가했다는 응답은 34.2%, 1년 후 증가할 것이란 응답은 32.4%로 향후 소비지출 의향이 더 낮은 것으로 조사됨

그림15-5 한국 문화콘텐츠 관심도

(Base : '17년 전체(n=400), '18년 전체(n=500), 5점 척도, 단위: %)



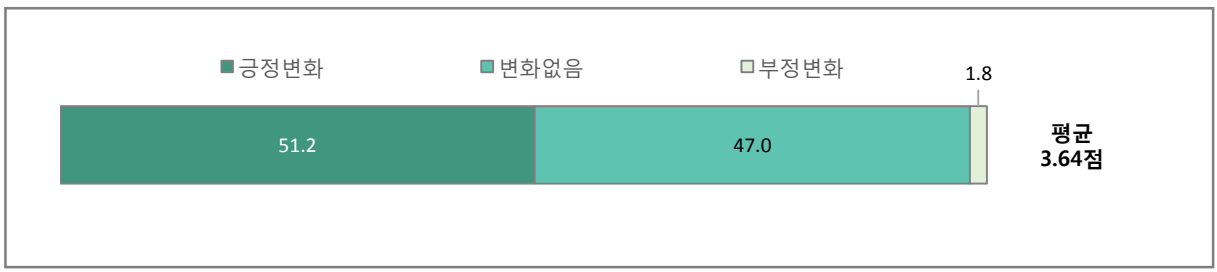

*Q. 한국 문화콘텐츠에 대한 관심도와 관련한 질문을 읽고, 귀하의 생각과 일치하는 것을 선택해 주십시오 (5점 척도 -1,2점: 감소/3점: 비슷/4,5점: 증가)*

## 5. 한국 문화콘텐츠 경험 후 한국에 대한 인식 변화

- 한국 문화콘텐츠를 접한 후 한국에 대한 인식이 '긍정적'으로 변화했다는 응답은 51.2%로, 절반 이상이 긍정적으로 변함

그림15-6 한국 문화콘텐츠 경험 후 한국에 대한 인식 변화

(Base : 전체(n=500), 5점 척도, 단위: %, 점)




*Q. 귀하가 한국 문화 콘텐츠를 접한 이후, 귀하의 한국에 대한 전반적인 인식은 어떻게 변화했습니까? (5점 척도-1,2점: 부정변화/3점: 변화없음/4,5점: 긍정변화)*

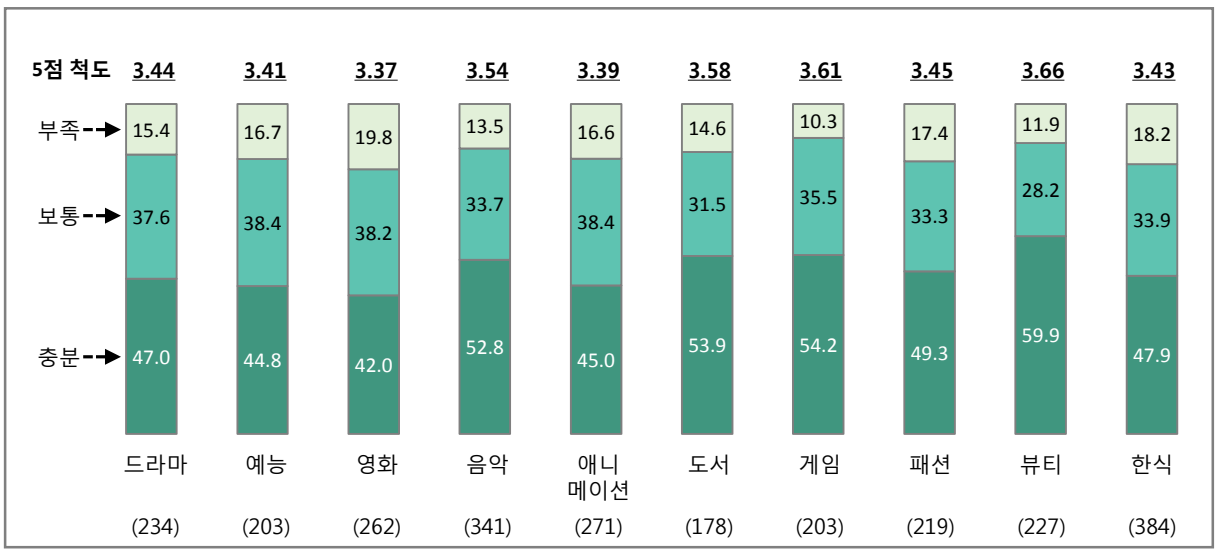
# ii. 한류 소비

## 1. 한국 문화콘텐츠에 대한 접촉 기회

- 영국에서 접할 기회가 많은 한국 문화콘텐츠는 '뷰티'(59.9%)이며, 다음은 '게임'(54.2%), '도서'(53.9%), '음악'(52.8%)의 순으로 이어짐
- 반면, '영화'(19.8%)와 '한식'(18.2%)은 접할 기회가 부족하다는 의견이 상대적으로 높게 나타남

그림15-7 한국 문화콘텐츠에 대한 접촉 기회

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 5점 척도, 단위: %, 점)




*Q. 귀하께서는 한국 문화콘텐츠를 접할 수 있는 기회가 얼마나 충분하다고 생각하십니까?*
*(5점 척도-1,2점: 부족/3점: 보통/4,5점: 충분, ()는 응답자수)*
** '17년에는 '패션/뷰티', '애니메이션/만화/캐릭터'를 통합해 조사.*
*'18년에는 '패션'과 '뷰티'는 분리, '애니메이션'만 한 분야로 분리해 조사. '만화'는 '도서'로 편입*

## 2. 한국 문화콘텐츠 접촉 경로

- 한국 문화콘텐츠는 주로 'OTT'와 '온라인 사이트'를 통한 접촉이 많음
- '도서', '패션'의 경우 자국 사이트보다 한국 사이트를 찾는 비중이 더 높음

표15-1 한국 문화콘텐츠 접촉 경로(Top 2)

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 드라마 | 예능 | 영화 | 음악 | 애니메이션 | 도서 | 게임 | 패션 | 뷰티 | 한식 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 사례수 | | (234) | (203) | (262) | (341) | (271) | (178) | (203) | (219) | (227) | (384) |
| '18년 | 1위 | OTT | OTT | OTT | 온라인/모바일 스트리밍 | OTT | 한국 사이트/App | 온라인플레이, 동영상/프로그램 시청 | 한국 사이트 | 자국 사이트 | 자국 오프라인 매장/식당 |
| | | 74.8 | 71.4 | 67.2 | 86.5 | 73.8 | 48.9 | 47.3 | 52.1 | 49.3 | 61.7 |
| | 2위 | TV | SNS | 오프라인 | SNS | SNS | 자국 사이트/App | 모바일 플레이 | 자국 사이트 | 한국 사이트 | 자국 사이트 |
| | | 35.0 | 38.9 | 33.6 | 37.2 | 32.1 | 44.4 | 38.9 | 44.3 | 40.5 | 33.3 |
| 사례수 | | (149) | (136) | (199) | (262) | (195) | (117) | (153) | (142) | | (268) |
| '17년 | 1위 | 유료 온라인·모바일 스트리밍 | 유료 온라인·모바일 스트리밍 | 유료 온라인·모바일 스트리밍 | 무료 온라인·모바일 스트리밍 | 무료 온라인·모바일 스트리밍 | 한국 온라인 사이트 | 온라인 플레이 | 자국 온라인 사이트 | | 자국 오프라인 |
| | | 58.4 | 55.1 | 53.8 | 56.5 | 55.9 | 52.1 | 61.4 | 74.6 | | 65.7 |
| | 2위 | 무료 온라인·모바일 스트리밍 | 무료 온라인·모바일 스트리밍 | 무료 온라인·모바일 스트리밍 | 무료 음악 전문 스트리밍 | 유료 온라인·모바일 | 자국 온라인 사이트 | 인터넷 사이트 동영상 시청 | 자국 오프라인 | | 자국 온라인 사이트 |
| | | 51.7 | 55.1 | 46.7 | 43.1 | 41.0 | 47.9 | 52.9 | 48.6 | | 42.5 |

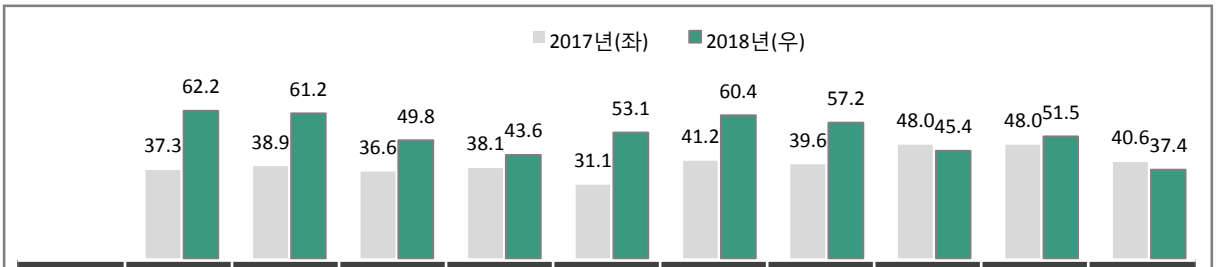
*Q. 귀하께서 평소 한국 문화콘텐츠를 접하는 경로를 모두 선택해 주십시오*
** '17년에는 '패션/뷰티', '애니메이션/만화/캐릭터'를 통합해 조사.*
*'18년에는 '패션'과 '뷰티'는 분리,'애니메이션'만 한 분야로 분리해 조사. '만화'는 '도서'로 편입*

## 3. 한국 문화콘텐츠 소비 비중

- 영국에서의 한국 문화콘텐츠 소비 비중은 '드라마'가 62.2%로 가장 높으며, 다음은 '예능'(61.2%), '도서'(60.4%) 순으로 이어짐
- '패션', '한식'을 제외한 모든 영역에서 '17년 대비 소비 비중이 증가함

그림15-8 한국 문화콘텐츠 소비 비중

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)




| | 드라마 | | 예능 | | 영화 | | 음악 | | 애니메이션 | | 도서 | | 게임 | | 패션 | | 뷰티 | | 한식 | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 사례수 | (149) | (234) | (136) | (203) | (199) | (262) | (262) | (341) | (241) | (271) | (117) | (178) | (153) | (203) | (142) | (219) | (142) | (227) | (268) | (384) |
| 전체 소비량 | 16.6시간 | | 15.1시간 | | 10.9편 | | 20.5시간 | | 9.7시간 | | 12.9시간 | | 15.0시간 | | $53.6 | | $36.2 | | $86.7 | |
| 한국 문화콘텐츠 소비량 | 9.3시간 | | 7.7시간 | | 4.5편 | | 5.8시간 | | 5.3시간 | | 7.4시간 | | 6.9시간 | | $19.6 | | $21.9 | | $19.2 | |

*Q. 귀하의 평소 한국 문화콘텐츠 시청량·소비량은 얼마나 됩니까? * 소비 비중 = 한국 문화콘텐츠 월평균 소비량 / 월평균 총소비량 X 100*
** '17년에는 '패션/뷰티', '애니메이션/만화/캐릭터'를 통합해 조사.*
*'18년에는 '패션'과 '뷰티'는 분리,'애니메이션'만 한 분야로 분리해 조사. '만화'는 '도서'로 편입*

# 4. 한국 문화콘텐츠 이용 관련 기타 조사

## 1) 한국 문화콘텐츠 다운로드·스트리밍 이용 경로

- 한국 동영상 콘텐츠는 주로 'Youtube'와 'Netflix'를 통해 접촉하는 것으로 나타남
- 게임의 경우 'Google Play'와 'App Store(Apple)'을 많이 이용하고 있음

표15-2 한국 문화콘텐츠 다운로드·스트리밍 이용 경로(Top 2)

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | 드라마 | 예능 | 영화 | 애니메이션 | 게임(모바일) |
|---|---|---|---|---|---|
| 사례수 | (175) | (145) | (176) | (200) | (79) |
| 1위 | Youtube | Youtube | Youtube | Youtube | Google Play |
| | 65.7 | 73.8 | 63.6 | 65.5 | 48.1 |
| 2위 | Netflix | Netflix | Netflix | Netflix | App Store(Apple) |
| | 55.4 | 42.8 | 56.8 | 39.5 | 43.0 |

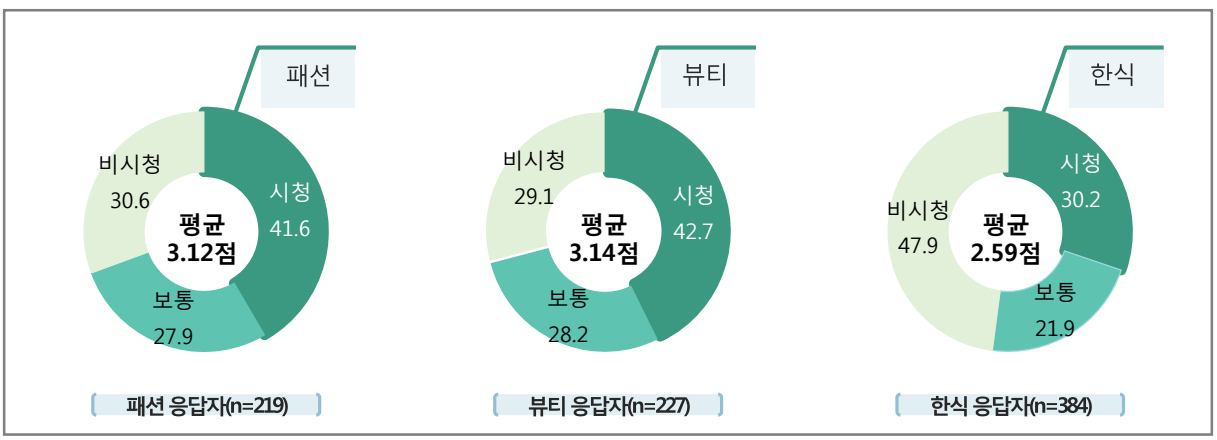
*Q. 귀하께서 한국 콘텐츠를 시청하기 위해 다운로드·스트리밍을 주로 이용하는 곳을 모두 선택해 주십시오*

## 2) 한국 패션·뷰티·음식 동영상 시청 빈도

- 평소 한국 '뷰티' 동영상 시청 빈도는 42.7%로, 10명 중 4명이 평소 '뷰티' 콘텐츠를 시청함
- '패션' 콘텐츠는 41.6%, '한식' 콘텐츠는 30.2%가 평소 자주 시청함

그림15-9 한국 패션·뷰티·음식 동영상 시청 빈도

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)




*Q. 귀하께서는 평소 온라인/모바일을 통해 한국 패션/뷰티/한식 동영상을 얼마나 자주 시청하십니까?*
*(5점 척도 - 1점[전혀 시청안함], 2점[거의 시청안함]비시청 / 3점[종종 시청]보통/4점[자주 시청], 5점[매일 시청]시청)*

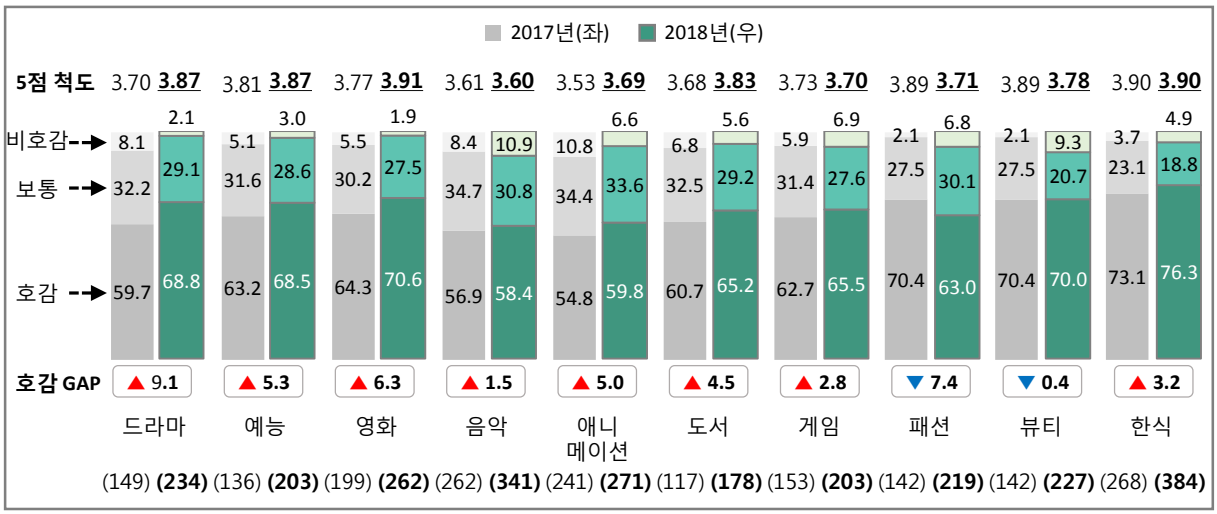
# iii. 한류 선호

## 1. 한국 문화콘텐츠 호감도

- 최근 이용한 한국 문화콘텐츠에 대한 호감도는 '한식'(76.3%), '영화'(70.6%), '뷰티'(70.0%) 순으로 높게 나타남
- '패션', '뷰티' 콘텐츠의 경우 '17년 대비 호감도가 낮아짐

그림15-10 한국 문화콘텐츠 호감도

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 5점 척도, 단위: %, 점)



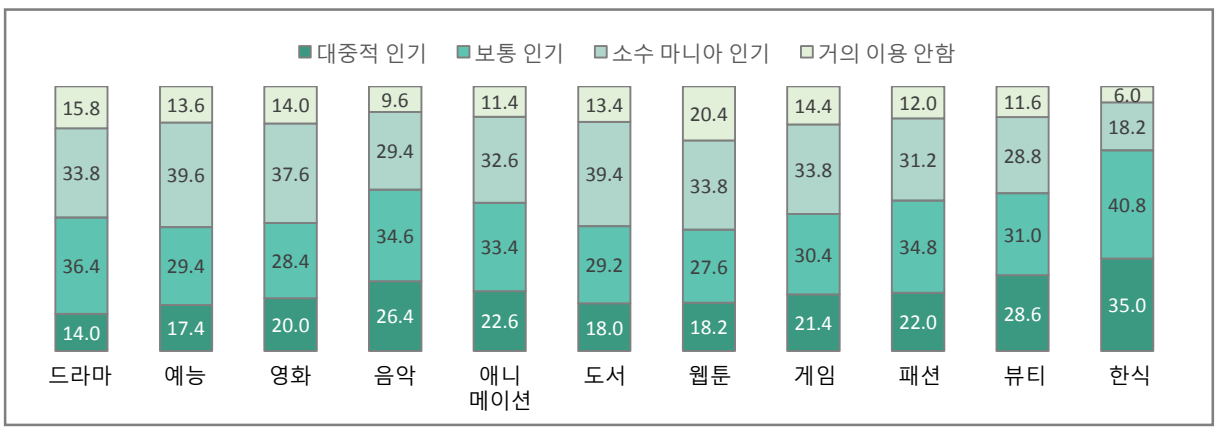

*Q. 귀하께서는 최근 이용하신 한국 콘텐츠가 전반적으로 얼마나 마음에 드십니까? (5점척도-1,2점: 비호감/ 3점: 보통/ 4,5점: 호감)*
** '17년에는 '패션/뷰티', '애니메이션/만화/캐릭터'를 통합해 조사.*
*'18년에는 '패션'과 '뷰티'는 분리, '애니메이션'만 한 분야로 분리해 조사. '만화'는 '도서'로 편입*

## 2. 한국 문화콘텐츠 인기도

- 영국에서 한국 문화콘텐츠의 대중적 인기는 '한식'(35.0%), '뷰티'(28.6%), '음악'(26.4%) 순으로 높음
- 반면 '웹툰'(20.4%)의 경우, 거의 이용하지 않는다고 응답한 비중이 상대적으로 많음

그림15-11 한국 문화콘텐츠 인기도

(Base : 전체(n=500), 5점 척도, 단위: %)




*Q. 현재 귀하의 나라에서 한국 문화콘텐츠의 인기가 어느 정도라고 생각하십니까?*

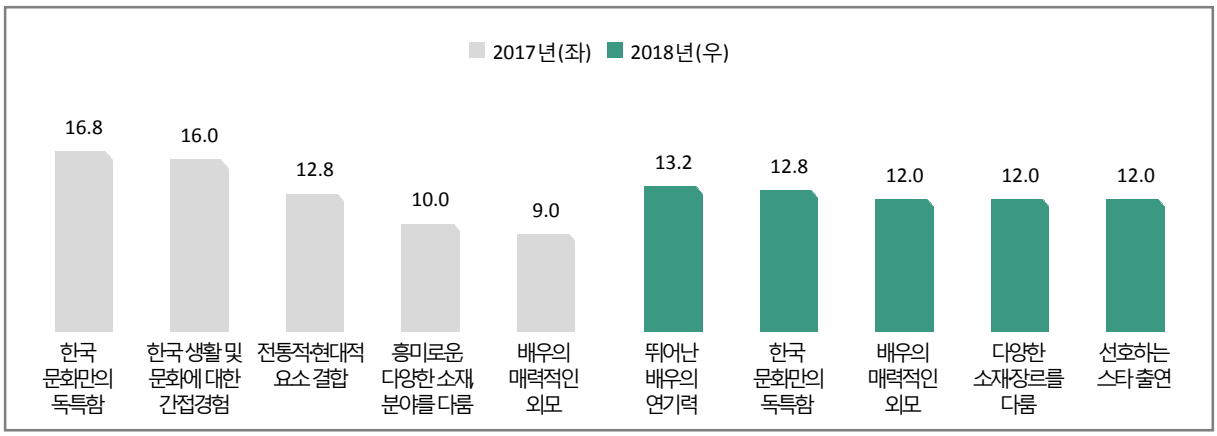
## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인

### 1) 드라마

- 영국 내 한국 드라마의 인기 요인은 '배우의 뛰어난 연기력'(13.2%)이 가장 높으며, 다음으로 '한국 문화만의 독특함'(12.8%) 등이 인기 요인으로 이어짐

그림15-12 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 드라마(Top 5)

(Base : '17년 전체(n=400), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=234), 단위: %)



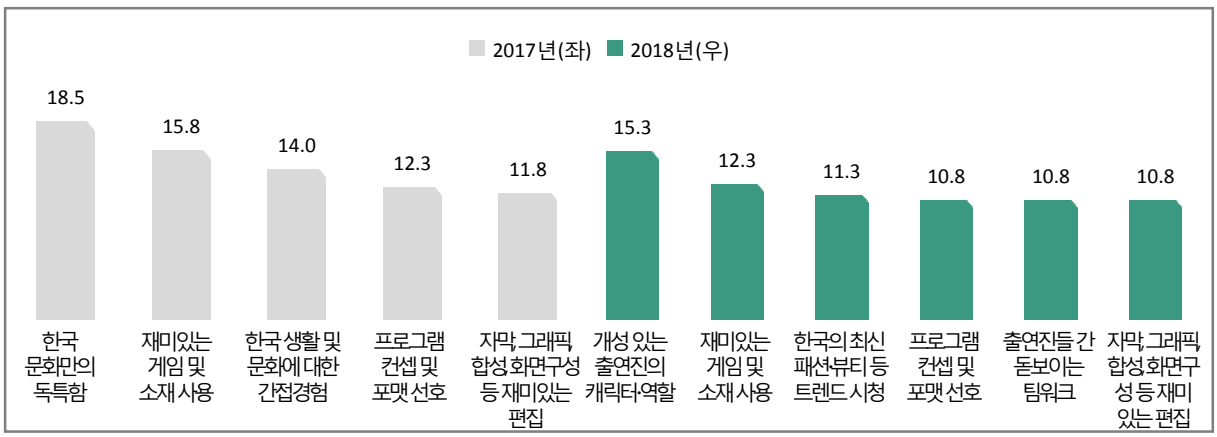

*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 드라마의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*
**1순위 데이터만 표기*

### 2) 예능

- 자국 내 한국 예능의 가장 큰 인기 요인은 '개성 있는 출연진의 캐릭터·역할'(15.3%)이며, 다음은 '재미있는 게임 및 소재 사용'(12.3%), '한국의 최신 패션·뷰티 등 트렌드 시청'(11.3%) 순으로 나타남

그림15-13 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 예능(Top 5)

(Base : '17년 전체(n=400), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=203), 단위: %)



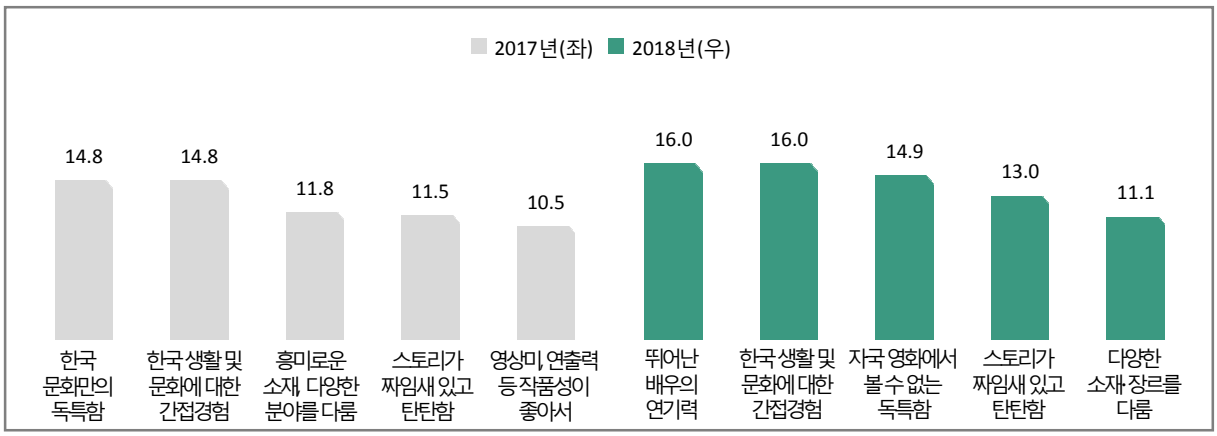

*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 예능의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까? *1순위 데이터만 표기*
** 동순위로 인해 5개 이상의 항목이 그래프 상에 표기 되었음*

### 3) 영화

- 한국 영화의 인기 요인으로는 '뛰어난 배우의 연기력'(16.0%)과 '한국 생활 및 문화에 대한 간접 경험'(16.0%)이 동일한 비율로 가장 높음
- 이어 '자국 영화에서 볼 수 없는 독특함'(14.9%), '스토리가 짜임새 있고 탄탄함'(13.0%) 순으로 나타남

그림15-14 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 영화(Top 5)

(Base : '17년 전체(n=400), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=262), 단위: %)



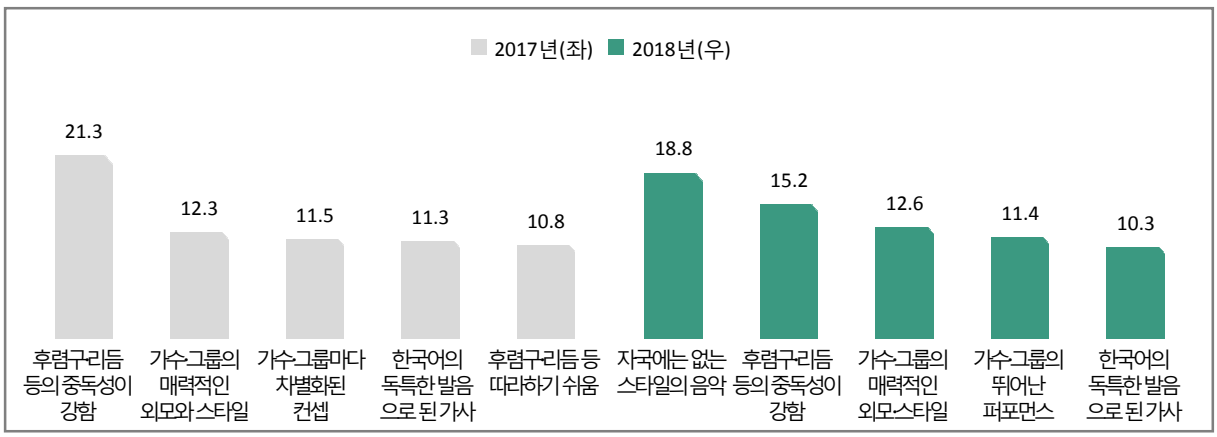

*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 영화의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*
**1순위 데이터만 표기*

### 4) 음악

- 영국에서는 '자국에는 없는 스타일의 음악'(18.8%)이 가장 높은 인기 요인이며, 다음은 '후렴구·리듬 등의 중독성이 강함'(15.2%), '가수·그룹의 매력적인 외모와 스타일'(12.6%) 순으로 높음
- '17년 주 인기 요인이었던 '후렴구·리듬 등의 중독성이 강함'은 18년 15.2%로 -6.1%p 감소함

그림15-15 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 음악(Top 5)

(Base : '17년 전체(n=400), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=341), 단위: %)

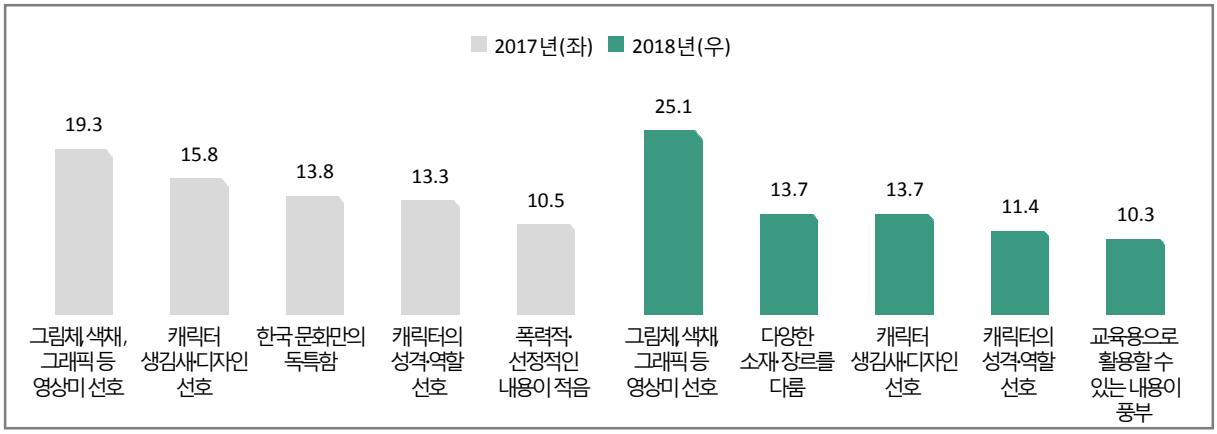



*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 음악의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 5) 애니메이션

- 영국에서 가장 큰 한국 애니메이션의 인기 요인은 '그림체, 색채, 그래픽 등 영상미 선호'(25.1%)로 나타났으며, '17년 대비 +5.8%p 상승함
- 다음은 '다양한 소재·장르를 다룸'(13.7%), '캐릭터 생김새·디자인 선호'(13.7%)가 동일한 비율로 이어짐

그림15-16 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 애니메이션(Top 5) (Base : '17년 전체(n=400), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=271), 단위: %)

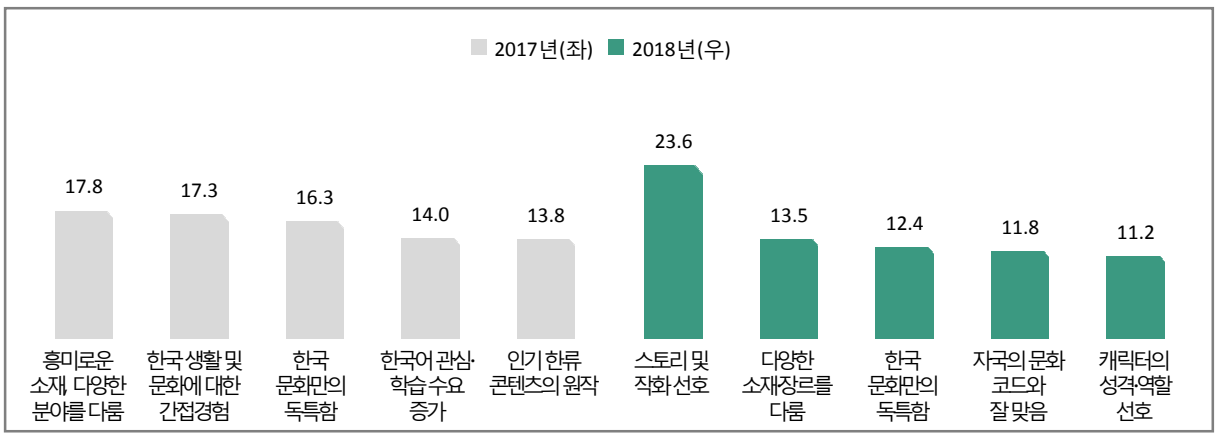



*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 애니메이션의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까? *1순위 데이터만 표기*
** '17년에는 '애니메이션/만화/캐릭터'로 조사. '18년에는 '애니메이션'만 조사*

## 6) 도서

- 한국 도서의 인기 요인은 '스토리 및 작화 선호'(23.6%)가 1순위이며, 다음은 '다양한 소재·장르를 다룸'(13.5%), '한국 문화만의 독특함'(12.4%) 등의 순임

그림15-17 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 도서(Top 5) (Base : '17년 전체(n=400), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=178), 단위: %)



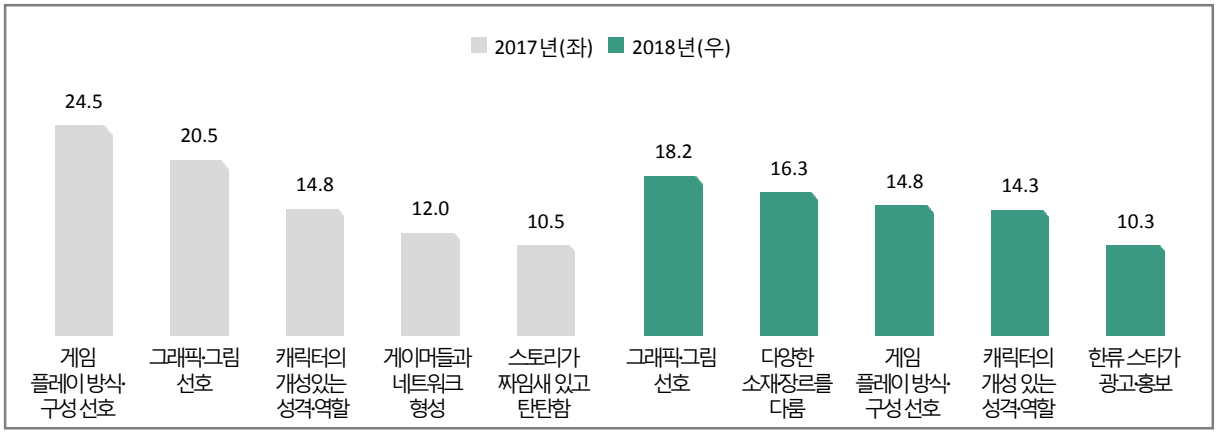

*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 도서의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까? *1순위 데이터만 표기*
** '17년에는 '도서(출판물)'로 조사. '18년에는 도서에 '만화/웹툰/웹도서'를 포함*

## 7) 게임

- 영국에서 한국 게임이 인기 있는 이유는 '그래픽·그림 선호'(18.2%)가 가장 큰 것으로 나타남. 이어서 '다양한 소재·장르를 다룸'(16.3%), '게임 플레이 방식·구성 선호'(14.8%)의 순임
- '17년 가장 큰 인기 요인이었던 '게임 플레이 방식·구성 선호' 요인은 '18년에는 -9.7%p 감소함

그림15-18 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 게임(Top 5)

(Base : '17년 전체(n=400), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=203), 단위: %)



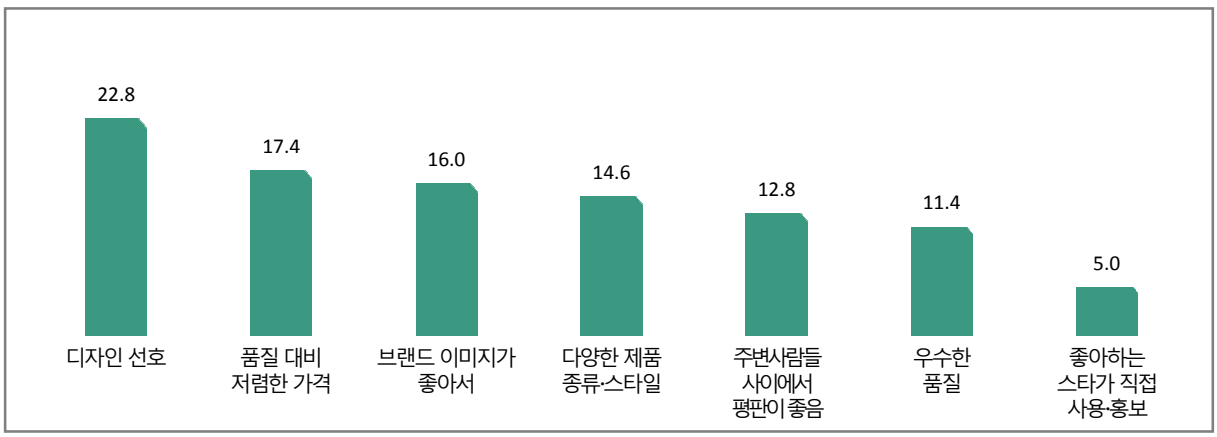

*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 게임의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 8) 패션

- 영국에서는 '디자인 선호'(22.8%)가 가장 큰 한국 패션의 인기 요인임
- 이어서 '품질 대비 저렴한 가격'(17.4%), '브랜드 이미지가 좋아서'(16.0%) 순으로 나타남

그림15-19 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 패션

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=219), 단위: %)



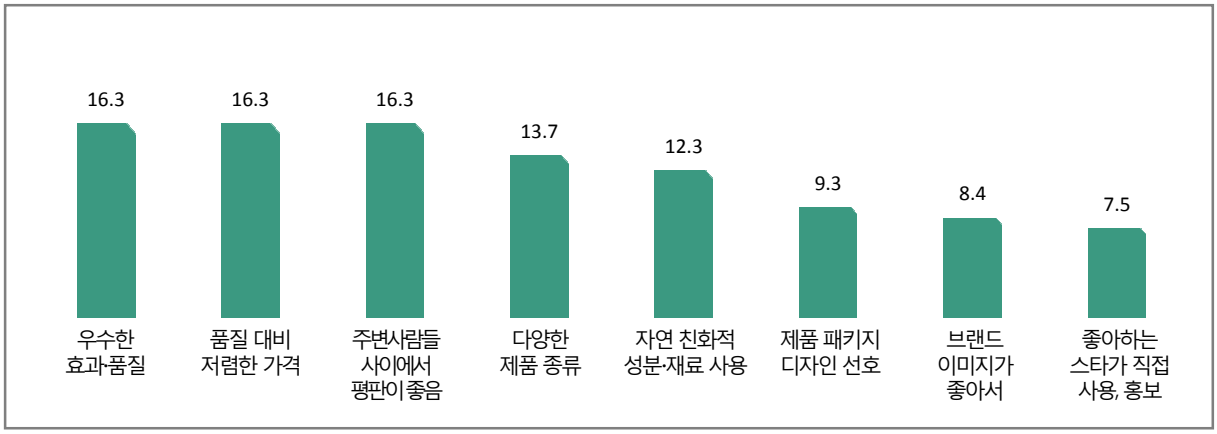

*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 패션의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*1순위 데이터만 표기*
** '17년에는 '패션/뷰티'로 조사. '18년에는 '패션'과 '뷰티'를 분리*

## 9) 뷰티

- 영국에서 한국 뷰티의 인기 요인은 '우수한 효과·품질'(16.3%), '품질 대비 저렴한 가격'(16.3%), '주변사람들 사이에서 평판이 좋음'(16.3%)이 동일한 비율로 가장 높음
- 다음은 '다양한 제품 종류'(13.7%), '자연 친화적 성분·재료 사용'(12.3%) 순으로 응답됨

그림15-20 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 뷰티

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=227), 단위: %)



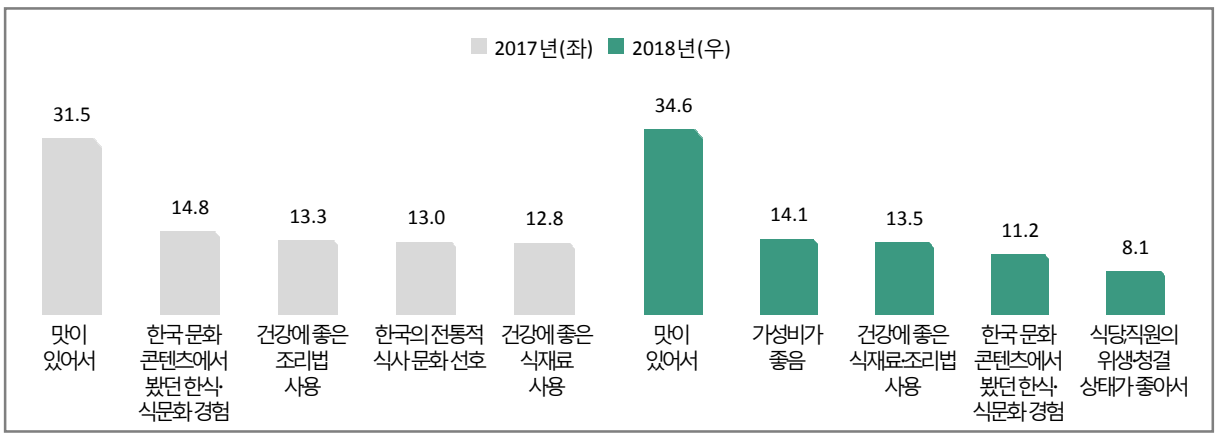

*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 뷰티의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까? *1순위 데이터만 표기*
** '17년에는 '패션/뷰티'로 조사. '18년에는 '패션'과 '뷰티'를 분리*

## 10) 한식

- 한식의 인기 요인은 '맛이 있어서'가 '17년과 동일하게 가장 높으며, '가성비가 좋음'(14.1%), '건강에 좋은 식재료·조리법 사용'(13.5%)의 순으로 조사됨

그림15-21 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 한식(Top 5)

(Base : '17년 전체(n=400), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=384), 단위: %)




*Q. 귀하께서는 자국 내 한식의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*
**1순위 데이터만 표기*

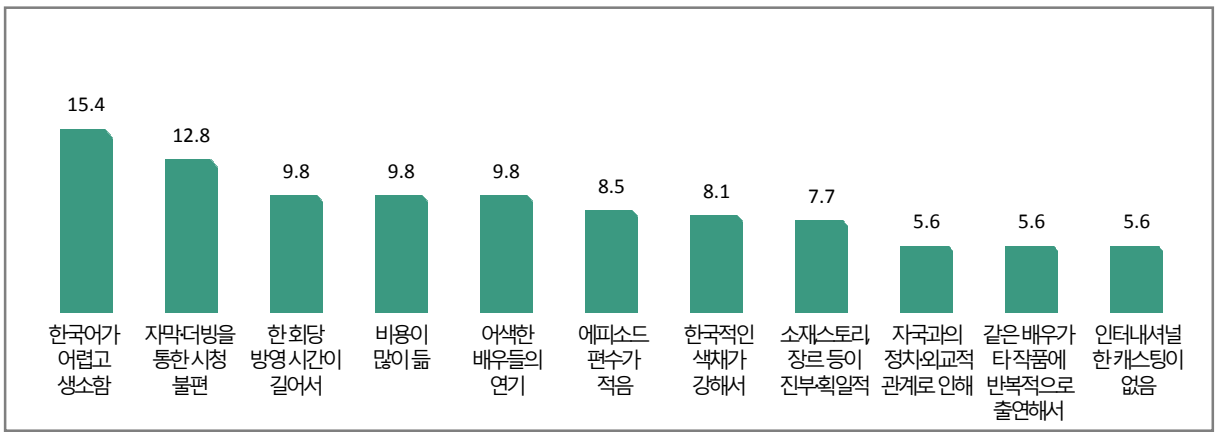
# 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인

## 1) 드라마

- 한국 드라마의 호감을 저해하는 요인으로는 '한국어가 어렵고 생소함'(15.4%)이 가장 높으며, 이어서 '자막·더빙을 통한 시청 불편'(12.8%)으로 언어적인 요인이 높게 나타남

그림15-22 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 드라마

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=234), 단위: %)



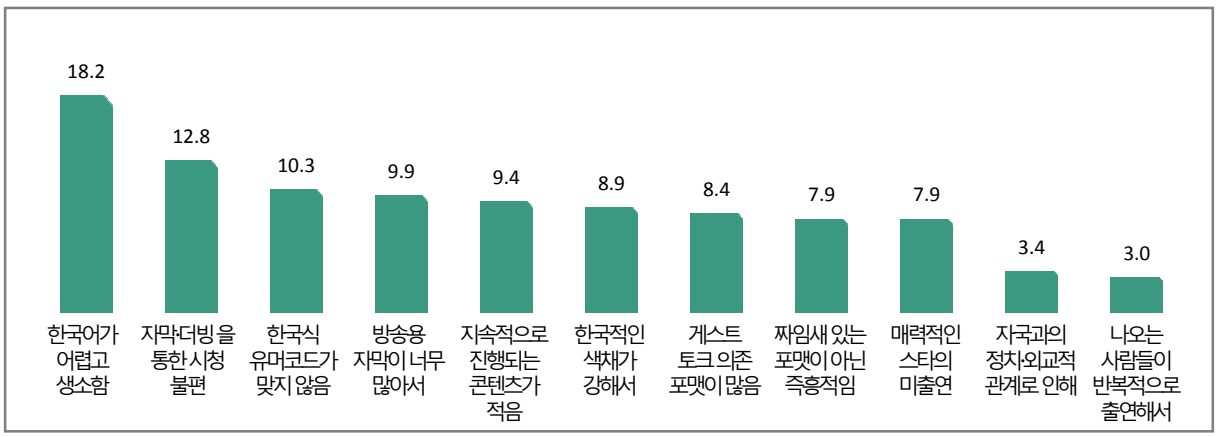

*Q. 귀하가 생각하는 한국 드라마의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 2) 예능

- 영국에서 한국 예능의 호감을 저해하는 요인으로는 '한국어가 어렵고 생소함'(18.2%), '자막·더빙을 통한 시청 불편'(12.8%)과 같은 언어적 요인이 높으며, 이어서 '한국식 유머코드가 맞지 않음'(10.3%), '방송용 자막이 너무 많아서'(9.9%) 순으로 나타남

그림15-23 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 예능

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=203), 단위: %)



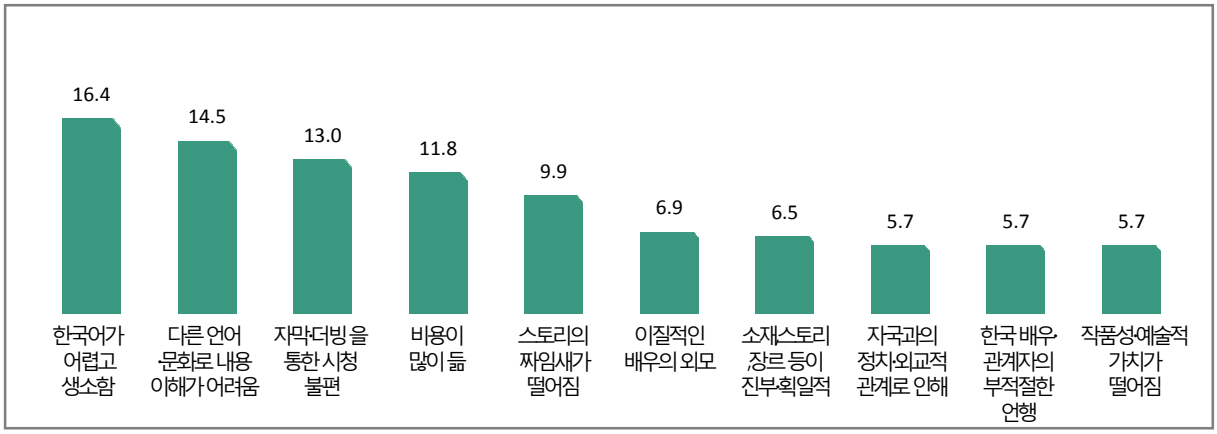

*Q. 귀하가 생각하는 한국 예능의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

### 3) 영화

- 영국에서 한국 영화의 가장 큰 호감 저해 요인은 '한국어가 어렵고 생소함'(16.4%)임
- 다음은 '다른 언어·문화로 내용의 이해가 어려움'(14.5%), '자막·더빙을 통한 시청 불편'(13.0%) 순으로 높게 나타남

그림15-24 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 영화

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=262), 단위: %)



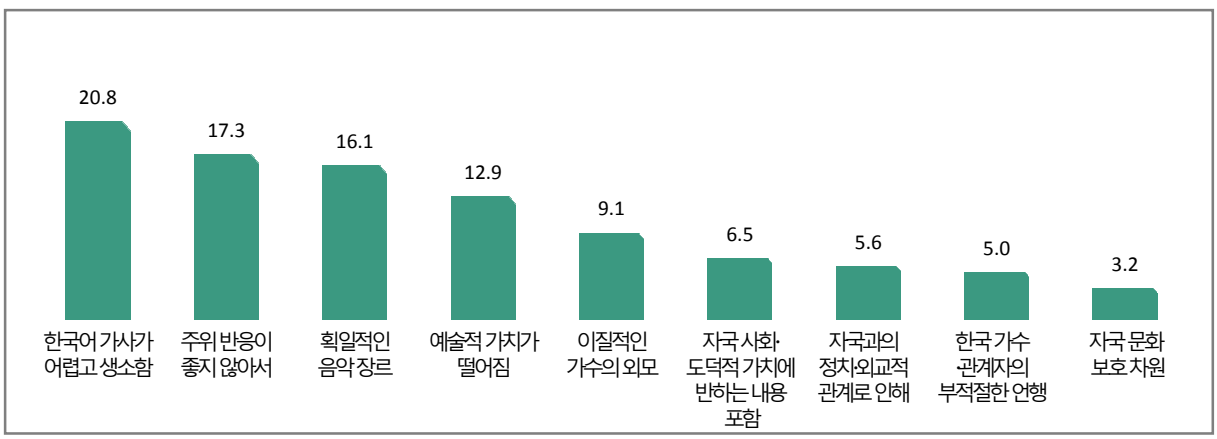

*Q. 귀하가 생각하는 한국 영화의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

### 4) 음악

- 한국 음악의 호감 저해 요인은 '한국어 가사가 어렵고 생소함'(20.8%), '주위 반응이 좋지 않아서'(17.3%), '획일적인 음악 장르'(16.1%) 순으로 높게 응답됨

그림15-25 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 음악

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=341), 단위: %)



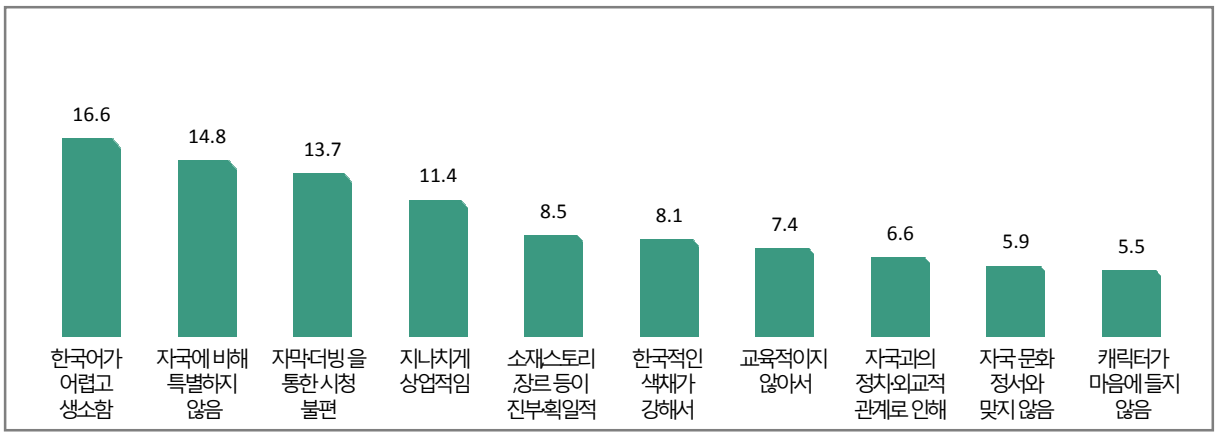

*Q. 귀하가 생각하는 한국 음악의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 5) 애니메이션

- 한국 애니메이션의 호감을 저해하는 요인으로는 '한국어가 어렵고 생소함'(16.6%)이 가장 높으며, '자국에 비해 특별하지 않음'(14.8%), '자막·더빙을 통한 시청 불편'(13.7%)의 순으로 조사됨

그림15-26 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 애니메이션

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=271), 단위: %)



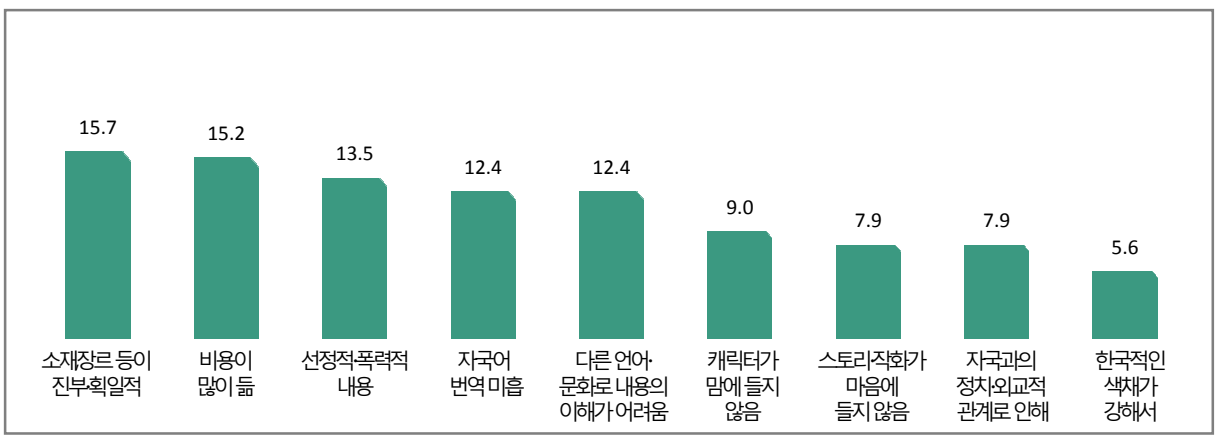

*Q. 귀하가 생각하는 한국 애니메이션의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 6) 도서

- 한국 도서의 호감을 저해하는 가장 큰 요인은 '소재,장르 등이 진부·획일적'(15.7%)임
- 이어서 '비용이 많이 듦'(15.2%), '선정적·폭력적 내용'(13.5%), '자국어 번역 미흡'(12.4%) 순으로 나타남

그림15-27 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 도서

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=178), 단위: %)



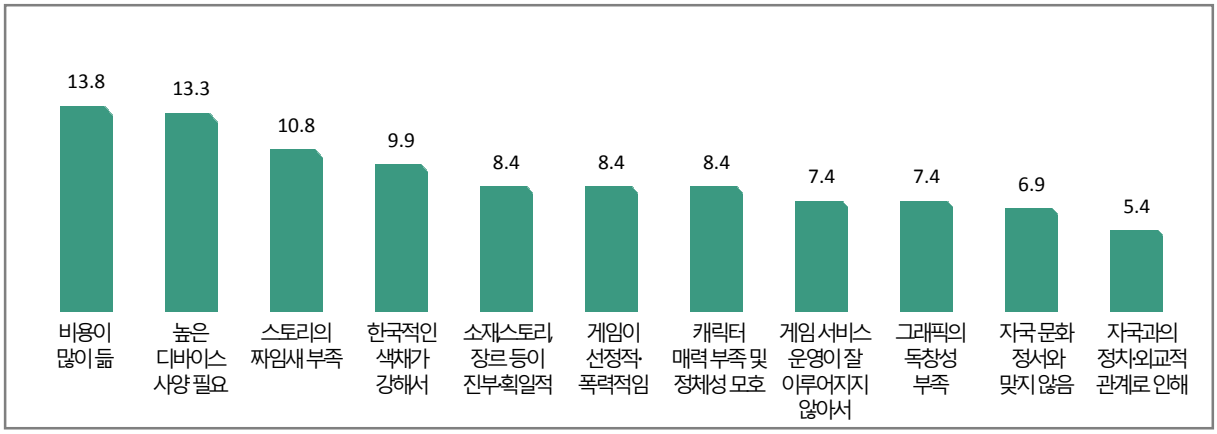

*Q. 귀하가 생각하는 한국 도서의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 7) 게임

- 영국에서 한국 게임의 호감을 저해하는 가장 큰 요인은 '비용이 많이 듦'(13.8%)임
- 다음은 '높은 디바이스 사양 필요'(13.3%), '스토리의 짜임새 부족'(10.8%) 순으로 나타남

그림15-28 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 게임

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=203), 단위: %)



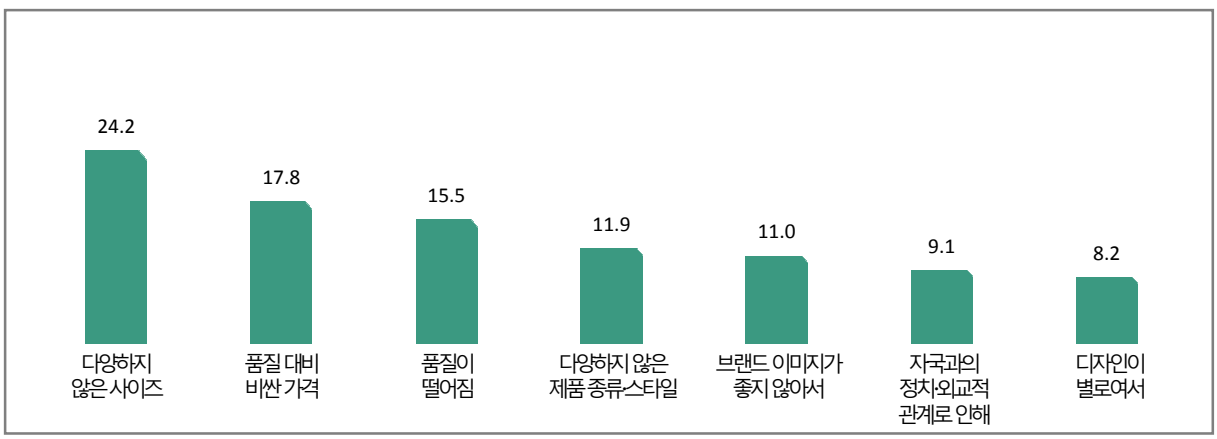

*Q. 귀하가 생각하는 한국 게임의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 8) 패션

- 한국 패션의 호감을 저해하는 요인으로는 '다양하지 않은 사이즈'(24.2%), '품질 대비 비싼 가격'(17.8%), '품질이 떨어짐'(15.5%)의 순으로 높게 응답됨

그림15-29 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 패션

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=219), 단위: %)



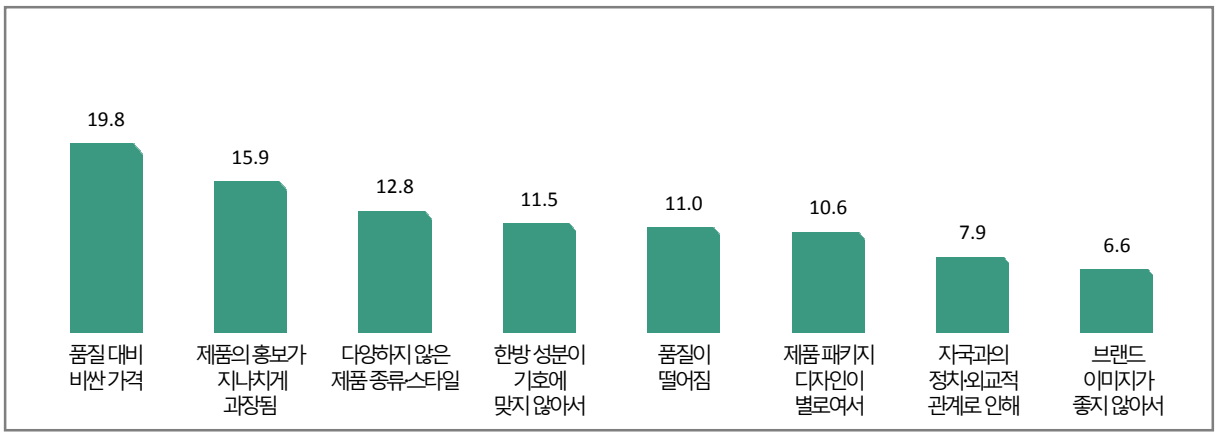

*Q. 귀하가 생각하는 한국 패션의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 9) 뷰티

- 영국에서 한국 뷰티 제품의 호감을 저해하는 요인은 '품질 대비 비싼 가격'(19.8%)이 가장 높게 나타남
- 다음은 '제품의 홍보가 지나치게 과장됨'(15.9%), '다양하지 않은 제품 종류·스타일'(12.8%)의 순으로 조사됨

그림15-30 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 뷰티

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=227), 단위: %)



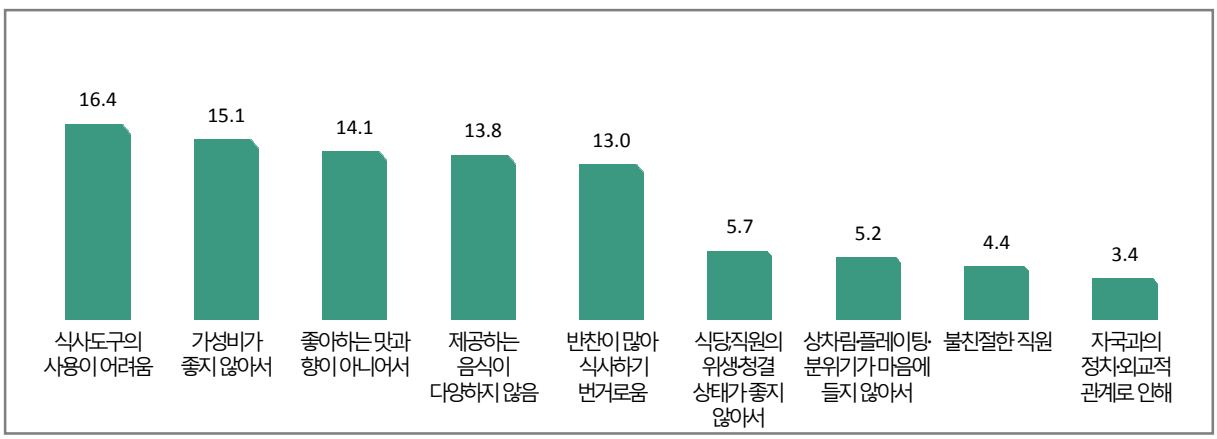

*Q. 귀하가 생각하는 한국 뷰티의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 10) 한식

- 한식의 호감을 저해하는 요인으로는 '식사 도구의 사용이 어려움'(16.4%)이 가장 큰 저해 요인이며, 이어서 '가성비가 좋지 않아서'(15.1%), '좋아하는 맛과 향이 아니어서'(14.1%)의 순으로 나타남

그림15-31 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 한식

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=384), 단위: %)



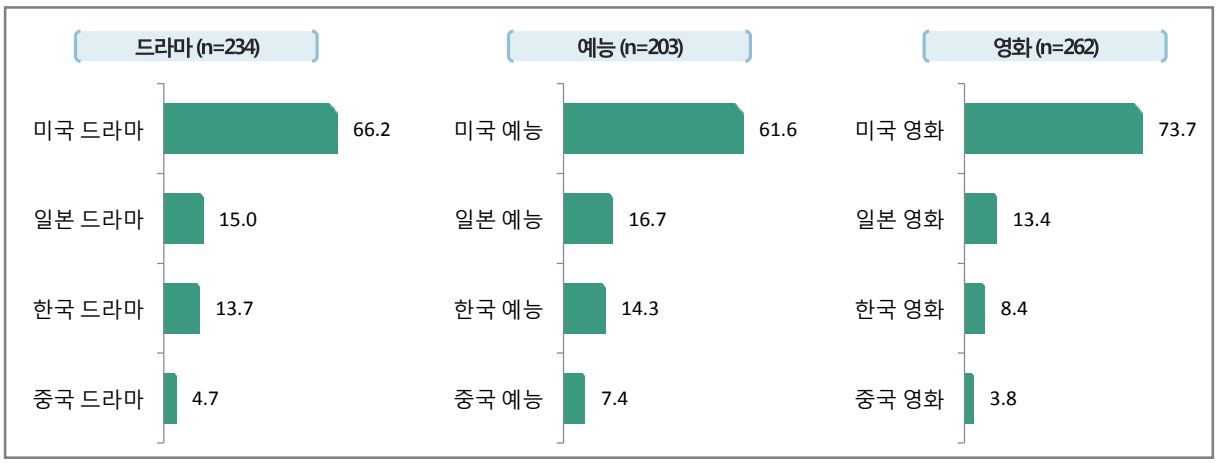

*Q. 귀하가 생각하는 한식의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 5. 자국에서 인기 있는 해외 콘텐츠

- 영국에서 가장 인기 있는 해외 드라마는 '미국 드라마'(66.2%)이며, 다음으로 '일본 드라마'(15.0%), '한국 드라마'(13.7%) 순임
- 나머지 예능, 영화 콘텐츠 또한 '미국 예능'(61.6%), '미국 영화'(73.7%)의 인기가 가장 좋음

그림15-32 자국에서 인기 있는 해외 콘텐츠

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)



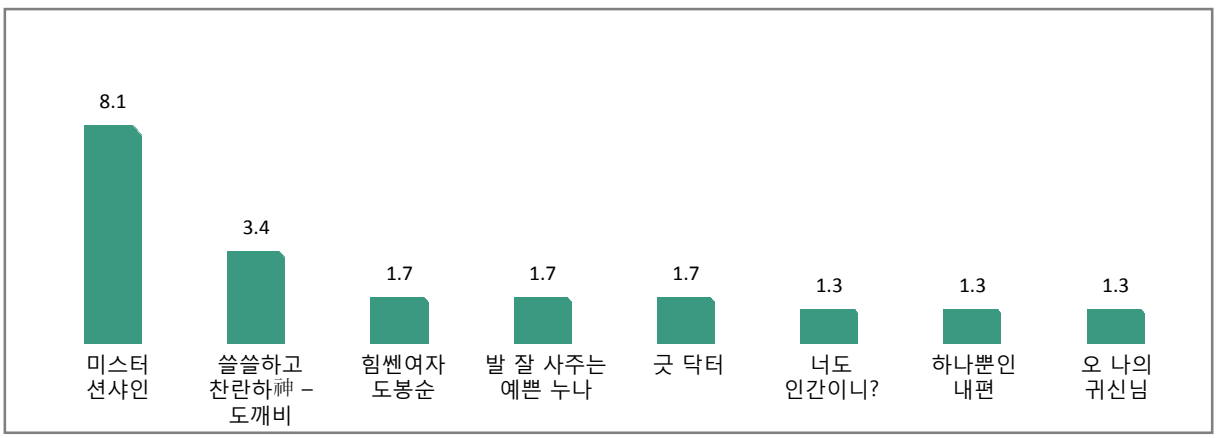

*Q. 귀하의 국가에서 인기 있는 문화콘텐츠는 어느 국가의 문화콘텐츠 입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 6. 선호하는 한국 드라마

- 영국에서 가장 선호하는 한국 드라마는 '미스터 션샤인'(8.1%)이며, 다음으로 '쓸쓸하고 찬란하神 – 도깨비'(3.4%), '힘쎈여자 도봉순'(1.7%), '밥 잘 사주는 예쁜 누나'(1.7%), '굿 닥터'(1.7%) 순으로 나타남

그림15-33 선호하는 한국 드라마 (Top 10)

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=234), 주관식 응답, 단위: %)



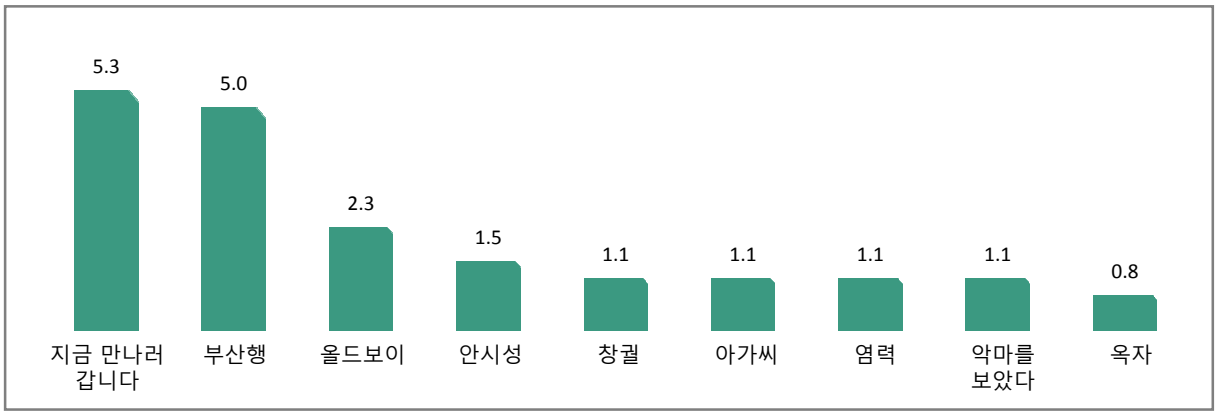

*Q. 귀하가 올해 시청한 한국 드라마 중 가장 좋아하는 것은 무엇입니까?*
** 동순위가 많아 그래프 상에 누락된 항목이 있음*

## 7. 선호하는 한국 영화

- 영국에서 올해 시청한 한국 영화 중 가장 좋아하는 영화는 '지금 만나러 갑니다'(5.3%)임
- 다음으로는 '부산행'(5.0%), '올드보이'(2.3%), '안시성'(1.5%) 순으로 나타남

그림15-34 선호하는 한국 영화 (Top 10)

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=262), 주관식 응답, 단위: %)



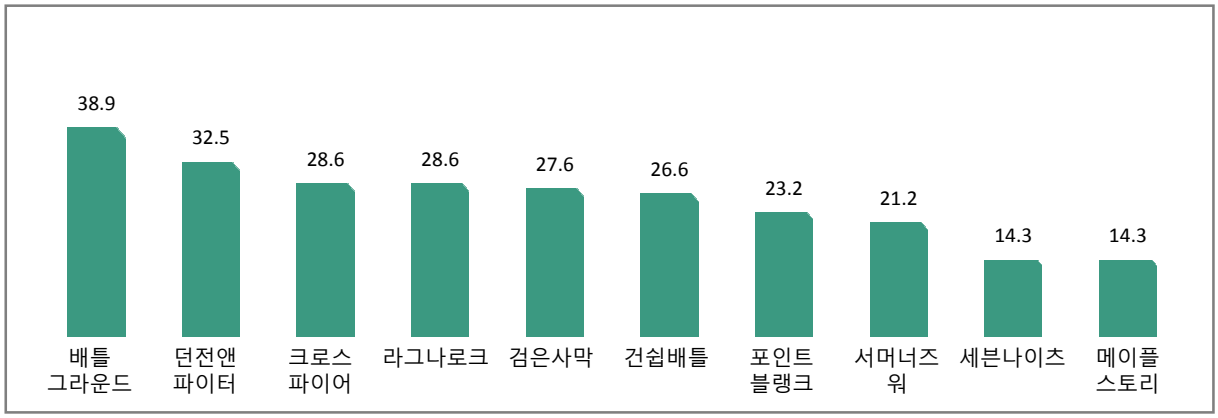

*Q. 귀하가 올해 시청한 한국 영화 중 가장 좋아하는 것은 무엇입니까?*
** 동순위가 많아 그래프 상에 누락된 항목이 있음*

## 8. 한국산 게임 인지율

- 영국에서 다음의 게임들을 한국산 게임으로 인지하고 있는지에 대해 조사한 결과, '배틀그라운드'(38.9%)를 가장 많이 인지하고 있음
- 이어서 '던전앤파이터'(32.5%), '크로스파이어'(28.6%) 순으로 나타남

그림15-35 한국산 게임 인지율

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=203), 복수응답, 단위: %)



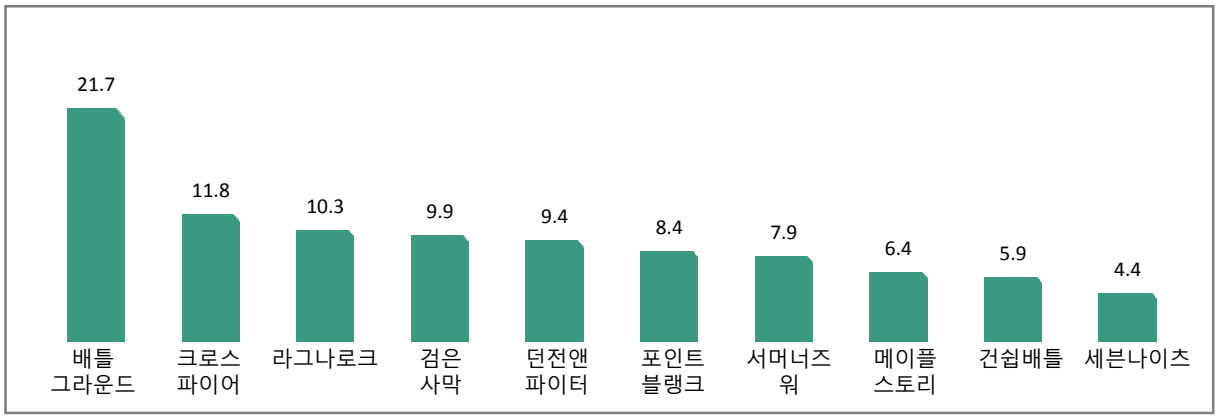

*Q. 다음 중 한국 게임이라고 알고 있는 게임을 모두 선택해주십시오*

## 9. 선호하는 한국 게임

- 영국에서 가장 선호하는 한국 게임은 '배틀그라운드'(21.7%)이며, 다음은 '크로스파이어'(11.8%), '라그나로크'(10.3%) 순으로 나타남

그림15-36 선호하는 한국 게임

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=203), 단위: %)




*Q. 다음의 한국 게임 중 가장 좋아하는 게임은 무엇입니까?*

## 10. 선호하는 한국 가수·그룹

- 영국에서 가장 선호하는 한국 가수·그룹은 '방탄소년단'(12.6%)이며, 다음으로 '싸이'(6.4%)가 높은 선호도를 보임

그림15-37 선호하는 한국 가수·그룹 (Top 10)

(Base : 전체(n=500), 주관식 응답, 단위: %)



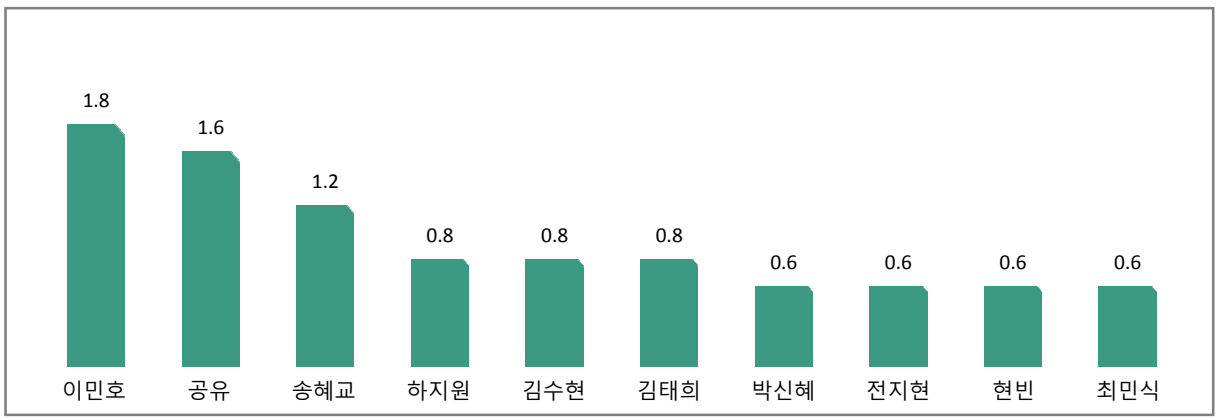

*Q. 귀하께서 현재 가장 좋아하는 한국 가수·그룹은 누구입니까?*
** 동순위가 많아 그래프 상에 누락된 항목이 있음*

## 11. 선호하는 한국 배우

- 영국에서 가장 선호하는 한국 배우는 '이민호'(1.8%)임
- 다음은 '공유'(1.6%), '송혜교'(1.2%) 순으로 응답됨

그림15-38 선호하는 한국 배우 (Top 10)

(Base : 전체(n=500), 주관식 응답, 단위: %)



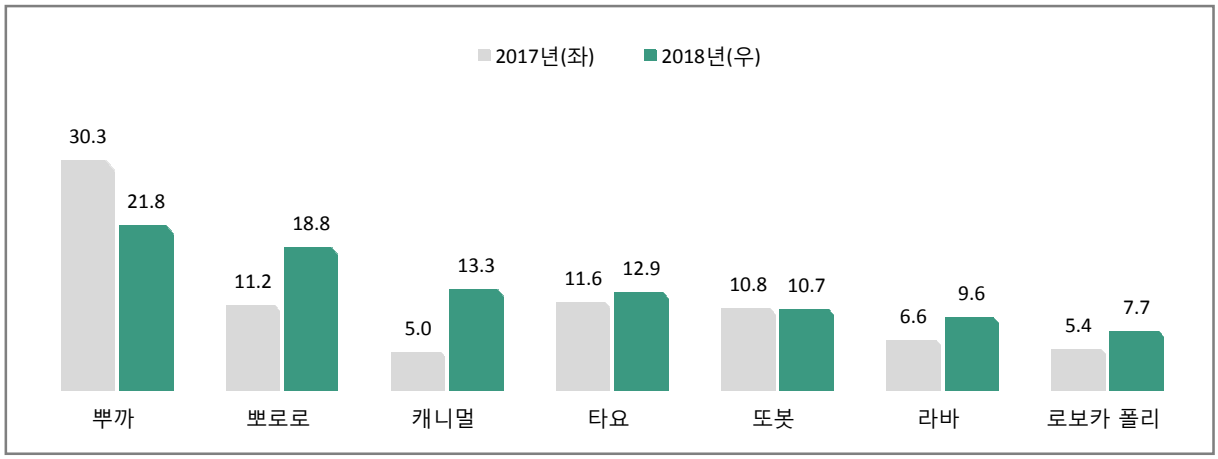

*Q. 귀하께서 현재 가장 좋아하는 한국 배우는 누구입니까?*

## 12. 선호하는 한국 애니메이션 캐릭터

- 가장 선호하는 한국 애니메이션 캐릭터는 '뿌까'(21.8%)로, '17년과 동일하게 1순위임
- 다음은 '뽀로로'(18.8%), '캐니멀'(13.3%) 순으로 높게 나타남

그림15-39 선호하는 한국 애니메이션 캐릭터

(Base : '17년 해당 콘텐츠 경험자(n=241), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=271), 단위: %)



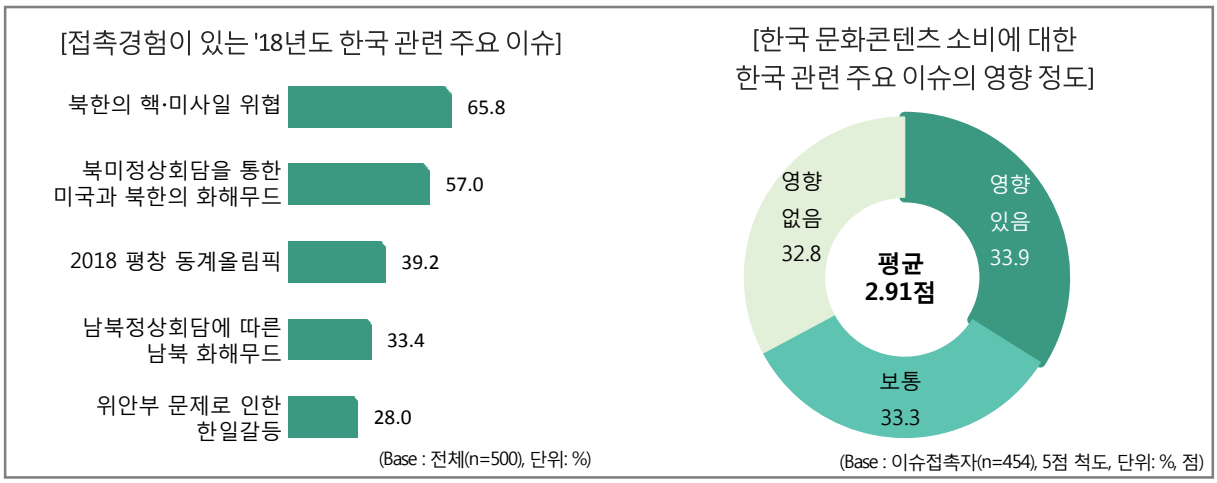

*Q. 귀하께서 선호하는 한국 애니메이션 캐릭터는 무엇입니까?*

# iv. 한류 효과

## 1. 한국 문화콘텐츠 소비에 대한 한국 관련 이슈 영향

- 영국에서 한국과 관련 있는 주요 이슈 중 '북한의 핵·미사일 위협'(65.8%)을 가장 많이 접함
- 이어 '북미정상회담'(57.0%), '평창 동계올림픽'(39.2%) 등의 순으로 많이 접했으며, 이러한 이슈가 한국 문화콘텐츠 소비에 영향을 미치는 정도는 33.9%로 나타남

그림15-40 한국 문화콘텐츠 소비에 대한 한국 관련 이슈 영향

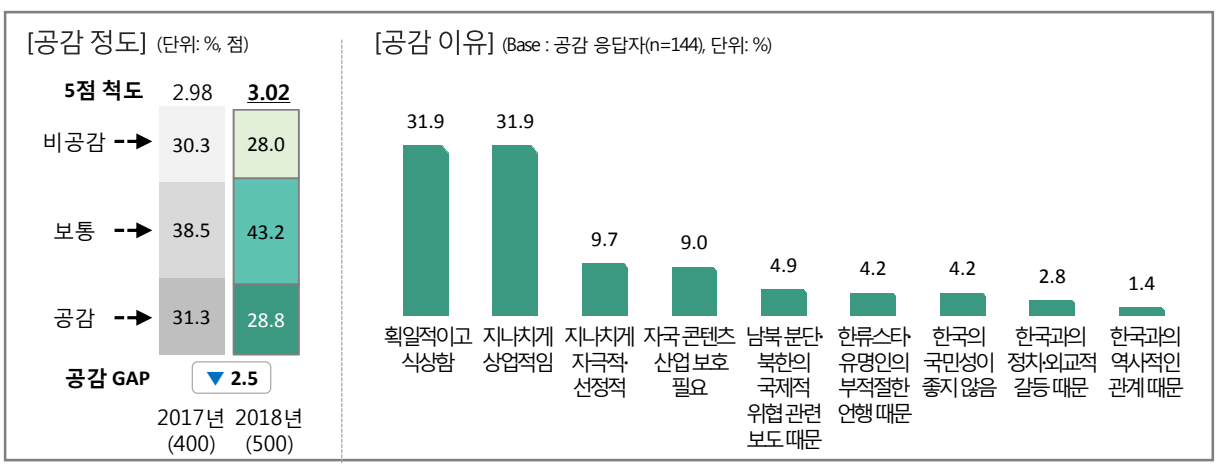



*Q. 귀하께서는 한국의 정치, 사회 및 역사 관련 이슈 중 한번이라도 들어본 것을 모두 선택해 주십시오*
*Q. 귀하께서는 한국의 정치, 사회 및 역사 관련 이슈가 본인이 한국 문화콘텐츠를 소비하는데에 어느정도 영향을 미친다고 생각하십니까?*

## 2. 한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식과 원인

- 영국에서 한국 문화콘텐츠를 향한 부정적인 인식에 공감하는 비율은 28.8%로, '17년 대비 -2.5%p 감소함
- 공감 이유로는 '획일적이고 식상함', '지나치게 상업적임'이 31.9%로 동일한 비율로 높음

그림15-41 한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식과 원인



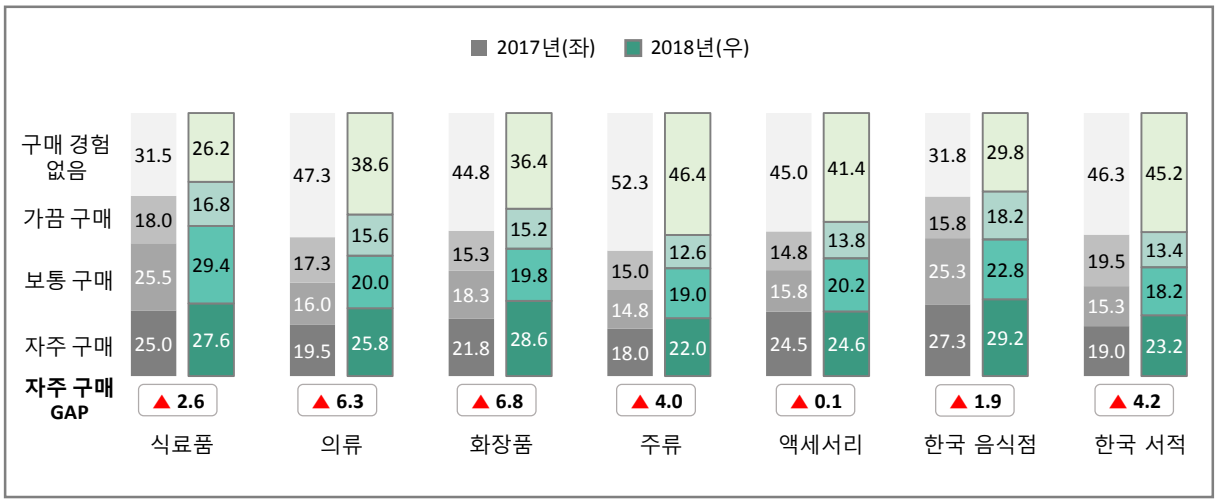

*Q. 최근 일부 국가에서 '한국 문화콘텐츠가 자국에서 인기를 끌고 있는 현상'에 대해 부정적으로 보는 인식에 대해 얼마나 공감하십니까?*
*(5점 척도 - 1,2점: 비공감/3점: 보통/4,5점: 공감)*
*Q. 한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식에 공감하는 이유는 무엇입니까?*

## 3. 저관여 한국 제품·서비스 구매 경험

- 영국에서 최근 1년 내 한국 제품 구매 경험률은 '한국 음식점'(29.2%)이 가장 높고, 다음은 '화장품'(28.6%), '식료품'(27.6%) 순임

그림15-42 저관여 한국 제품·서비스 구매 경험

(Base : '17년 전체(n=400), '18년 전체(n=500), 단위: %)



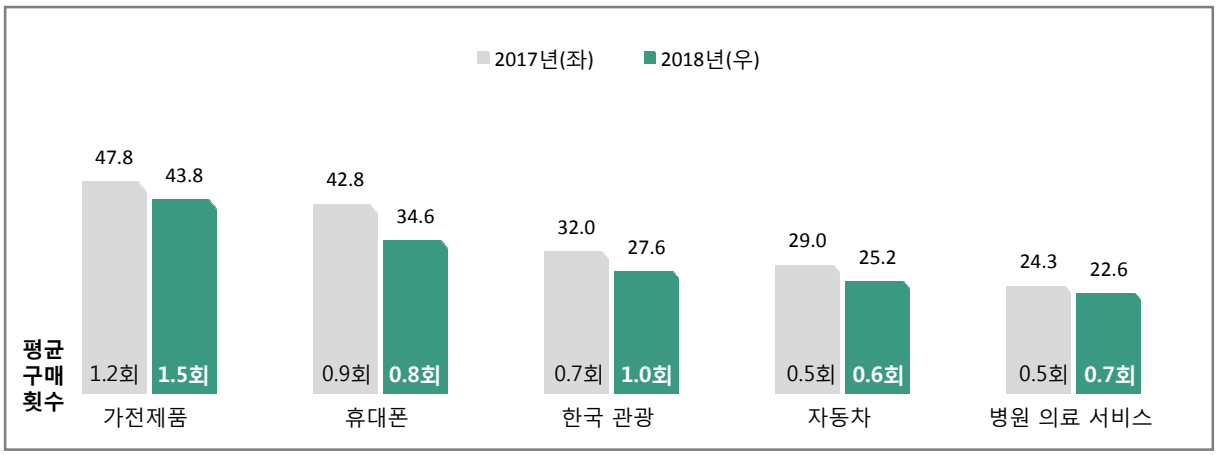

*Q. 귀하가 최근 1년간 한국산 제품을 얼마나 구매하였는지 다음 항목별로 귀하의 구매빈도와 가까운 곳에 응답해 주십시오*

## 4. 고관여 한국 제품·서비스 구매 경험

- 최근 4년 내 한국산 제품·서비스 경험률은 '가전제품'(43.8%), '휴대폰'(34.6%), '한국 관광'(27.6%) 순으로 높게 나타남
- 구매 경험자의 평균 구매 횟수는 '가전제품' 1.5회, '한국 관광' 1.0회임

그림15-43 고관여 한국 제품·서비스 구매 경험

(Base : '17년 전체(n=400), '18년 전체(n=500), 단위: %, 회)



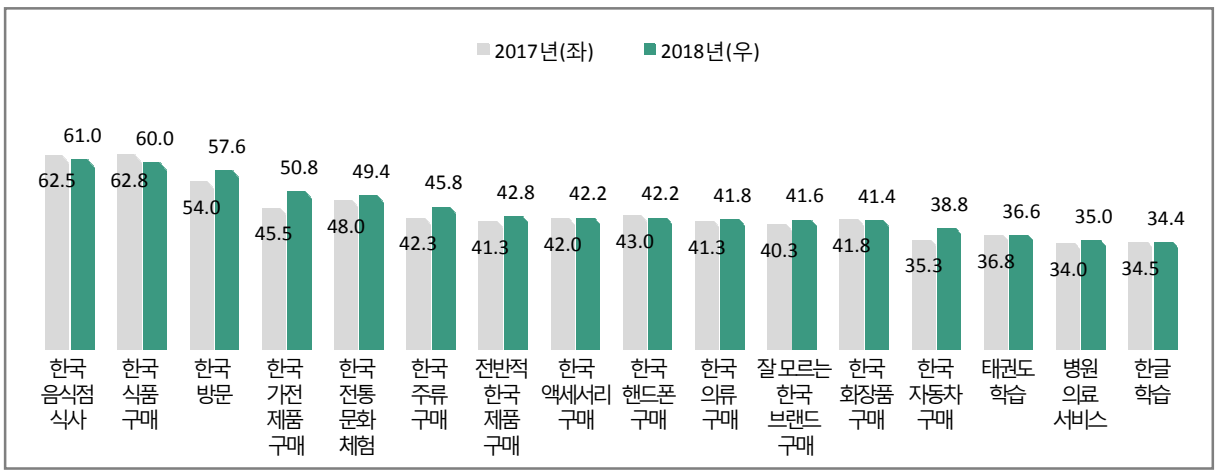

*Q. 귀하는 최근 4년 내에 다음의 한국산 제품·서비스를 얼마나 구매 또는 방문하였습니까?*

## 5. 한국 제품·서비스 향후 이용 의향

- 영국에서 향후 한국 제품 및 서비스 이용 의향은 '한국 음식점 식사'(61.0%)가 가장 높으며, 다음은 '한국 식품 구매'(60.0%), '한국 방문'(57.6%) 순으로 응답됨
- 대체로 '17년과 유사한 결과이지만, '한국 방문', '한국 가전제품 구매'는 이용 의향이 소폭 상승함

그림15-44 한국 제품·서비스 향후 이용 의향

(Base : '17년 전체(n=400), '18년 전체(n=500), 단위: Top2%)



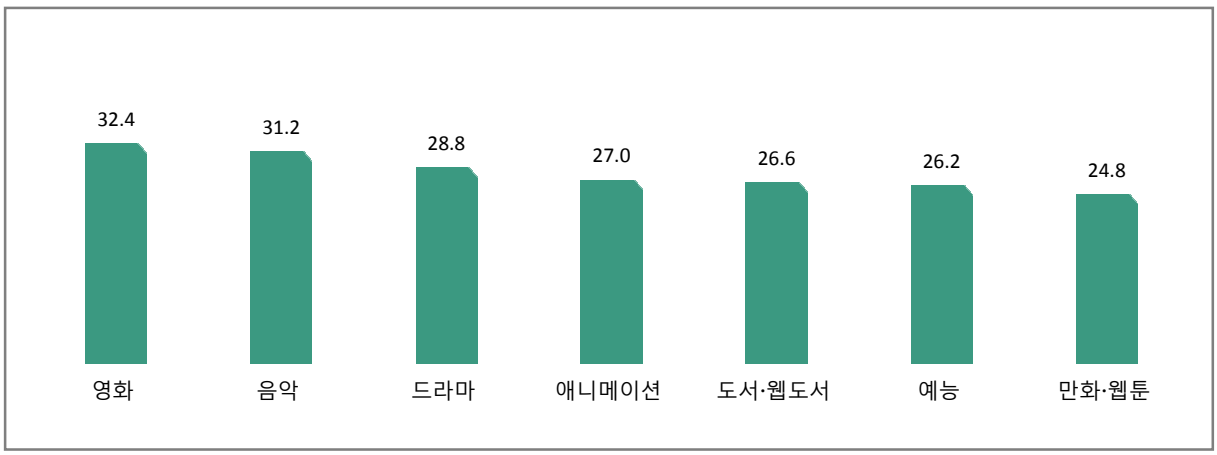

*Q. 향후 한국산 제품 및 서비스에 대한 귀하의 향후 관심 및 구매의향이 어느 정도인지 항목별로 응답해 주십시오*
*(5점 척도-1,2점: 부정/3점: 보통/4,5점: 긍정)*

## 6. 한국 문화콘텐츠 유료 이용 의향

- 향후 유료로 이용할 의향이 있는 한국 문화콘텐츠는 '영화'(32.4%)임
- 다음은 '음악'(31.2%), '드라마'(28.8%), '애니메이션'(27.0%) 순으로 이용 의향이 있음

그림15-45 한국 문화콘텐츠 유료 이용 의향

(Base : 전체(n=500), 5점 척도, 단위: Top2%)



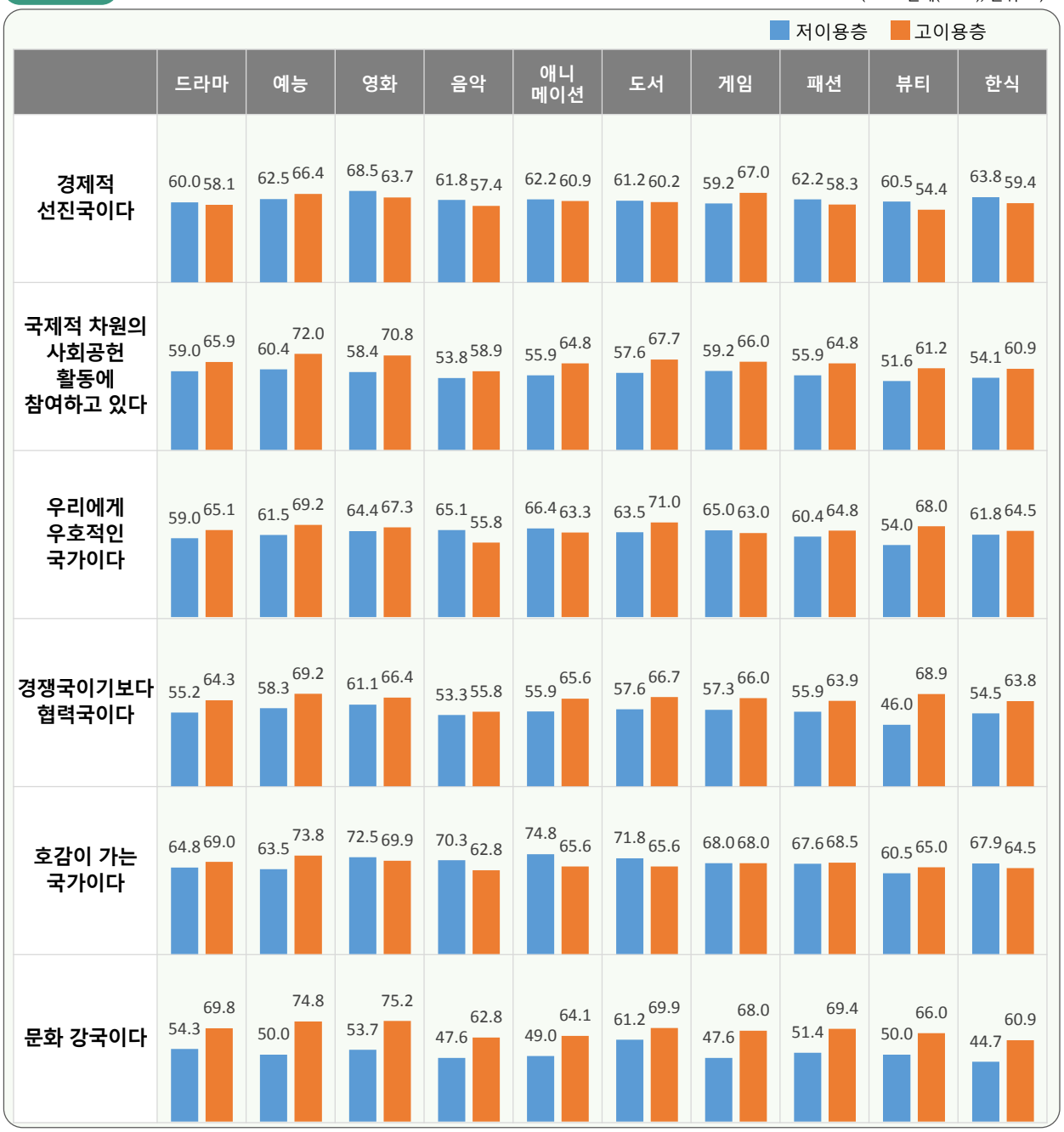

*Q. 향후 한국 문화콘텐츠에 대한 귀하의 향후 관심 및 유료 이용의향이 어느 정도인지 다음 각 항목별로 응답해 주십시오*
*(5점 척도-1,2점: 부정/3점: 보통/4,5점: 긍정)*

## 7. 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 한국에 대한 인식

- 대부분의 경우 한국 문화콘텐츠 소비 비중이 높을수록 한국에 대한 인식이 높게 나타남
- 특히, '문화 강국이다' 인식의 경우, 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 인식 차이가 상대적으로 큼. 저이용층과 고이용층 간 약 25% 내외의 인식 차이를 보임

그림15-46 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 한국에 대한 인식

(Base : 전체(n=500), 단위 : %)




| | 드라마 | 예능 | 영화 | 음악 | 애니메이션 | 도서 | 게임 | 패션 | 뷰티 | 한식 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 경제적 선진국이다 | 60.0 / 58.1 | 62.5 / 66.4 | 68.5 / 63.7 | 61.8 / 57.4 | 62.2 / 60.9 | 61.2 / 60.2 | 59.2 / 67.0 | 62.2 / 58.3 | 60.5 / 54.4 | 63.8 / 59.4 |
| 국제적 차원의 사회공헌 활동에 참여하고 있다 | 59.0 / 65.9 | 60.4 / 72.0 | 58.4 / 70.8 | 53.8 / 58.9 | 55.9 / 64.8 | 57.6 / 67.7 | 59.2 / 66.0 | 55.9 / 64.8 | 51.6 / 61.2 | 54.1 / 60.9 |
| 우리에게 우호적인 국가이다 | 59.0 / 65.1 | 61.5 / 69.2 | 64.4 / 67.3 | 65.1 / 55.8 | 66.4 / 63.3 | 63.5 / 71.0 | 65.0 / 63.0 | 60.4 / 64.8 | 54.0 / 68.0 | 61.8 / 64.5 |
| 경쟁국이기보다 협력국이다 | 55.2 / 64.3 | 58.3 / 69.2 | 61.1 / 66.4 | 53.3 / 55.8 | 55.9 / 65.6 | 57.6 / 66.7 | 57.3 / 66.0 | 55.9 / 63.9 | 46.0 / 68.9 | 54.5 / 63.8 |
| 호감이 가는 국가이다 | 64.8 / 69.0 | 63.5 / 73.8 | 72.5 / 69.9 | 70.3 / 62.8 | 74.8 / 65.6 | 71.8 / 65.6 | 68.0 / 68.0 | 67.6 / 68.5 | 60.5 / 65.0 | 67.9 / 64.5 |
| 문화 강국이다 | 54.3 / 69.8 | 50.0 / 74.8 | 53.7 / 75.2 | 47.6 / 62.8 | 49.0 / 64.1 | 61.2 / 69.9 | 47.6 / 68.0 | 51.4 / 69.4 | 50.0 / 66.0 | 44.7 / 60.9 |

*Q. 귀하의 평소 한국 문화콘텐츠 시청량(이용량)은 평균 얼마나 되십니까?*
*Q. 귀하께서는 평소 한국에 대해 어떻게 생각하십니까?*

## 8. 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 구매 경험

### 1) 저관여 제품

- 영국에서는 전반적으로 한국 문화콘텐츠 소비 비중이 높을수록 최근 1년간 저관여 제품의 구매 경험률이 높게 나타남
- 반면, '도서' 콘텐츠의 경우 저이용층, 고이용층 모두 구매 경험률이 높은 수준임

그림15-47 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 구매 경험 – 저관여 제품

(Base : 전체(n=500), 단위 : %)

| | 드라마 | | 예능 | | 영화 | | 음악 | | 애니메이션 | | 도서 | | 게임 | | 패션 | | 뷰티 | | 한식 | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 저이용층 | 고이용층 | 저이용층 | 고이용층 | 저이용층 | 고이용층 | 저이용층 | 고이용층 | 저이용층 | 고이용층 | 저이용층 | 고이용층 | 저이용층 | 고이용층 | 저이용층 | 고이용층 | 저이용층 | 고이용층 | 저이용층 | 고이용층 |
| 식료품 | 82.9 | 96.1 | 83.3 | 94.4 | 75.2 | 96.5 | 68.4 | 93.0 | 79.0 | 93.8 | 92.9 | 94.6 | 76.7 | 92.0 | 78.4 | 92.6 | 74.2 | 95.1 | 72.8 | 92.8 |
| 의류 | 77.1 | 93.8 | 76.0 | 93.5 | 63.1 | 92.9 | 53.3 | 87.6 | 68.5 | 89.1 | 82.4 | 92.5 | 68.9 | 89.0 | 73.9 | 96.3 | 70.2 | 93.2 | 53.7 | 86.2 |
| 화장품 | 77.1 | 93.0 | 79.2 | 89.7 | 59.1 | 91.2 | 58.5 | 86.8 | 71.3 | 90.6 | 78.8 | 89.2 | 68.9 | 88.0 | 77.5 | 94.4 | 86.3 | 98.1 | 52.8 | 87.0 |
| 주류(술) | 60.0 | 90.7 | 67.7 | 86.9 | 52.3 | 91.2 | 45.3 | 79.8 | 59.4 | 82.8 | 77.6 | 89.2 | 62.1 | 84.0 | 52.3 | 84.3 | 52.4 | 88.3 | 44.7 | 82.6 |
| 액세서리 | 73.3 | 93.0 | 75.0 | 90.7 | 57.7 | 93.8 | 49.5 | 88.4 | 63.6 | 90.6 | 83.5 | 92.5 | 62.1 | 90.0 | 67.6 | 93.5 | 64.5 | 92.2 | 48.8 | 86.2 |
| 한국 음식(식사) | 75.2 | 95.3 | 80.2 | 89.7 | 73.2 | 91.2 | 64.2 | 88.4 | 78.3 | 89.1 | 87.1 | 91.4 | 73.8 | 87.0 | 74.8 | 91.7 | 69.4 | 91.3 | 71.1 | 92.0 |
| 도서 | 70.5 | 88.4 | 70.8 | 87.9 | 54.4 | 90.3 | 48.1 | 83.7 | 59.4 | 88.3 | 81.2 | 93.5 | 66.0 | 83.0 | 54.1 | 88.9 | 54.0 | 88.3 | 43.1 | 83.3 |

* 구매 경험률 : 2점-5점 비율(%)

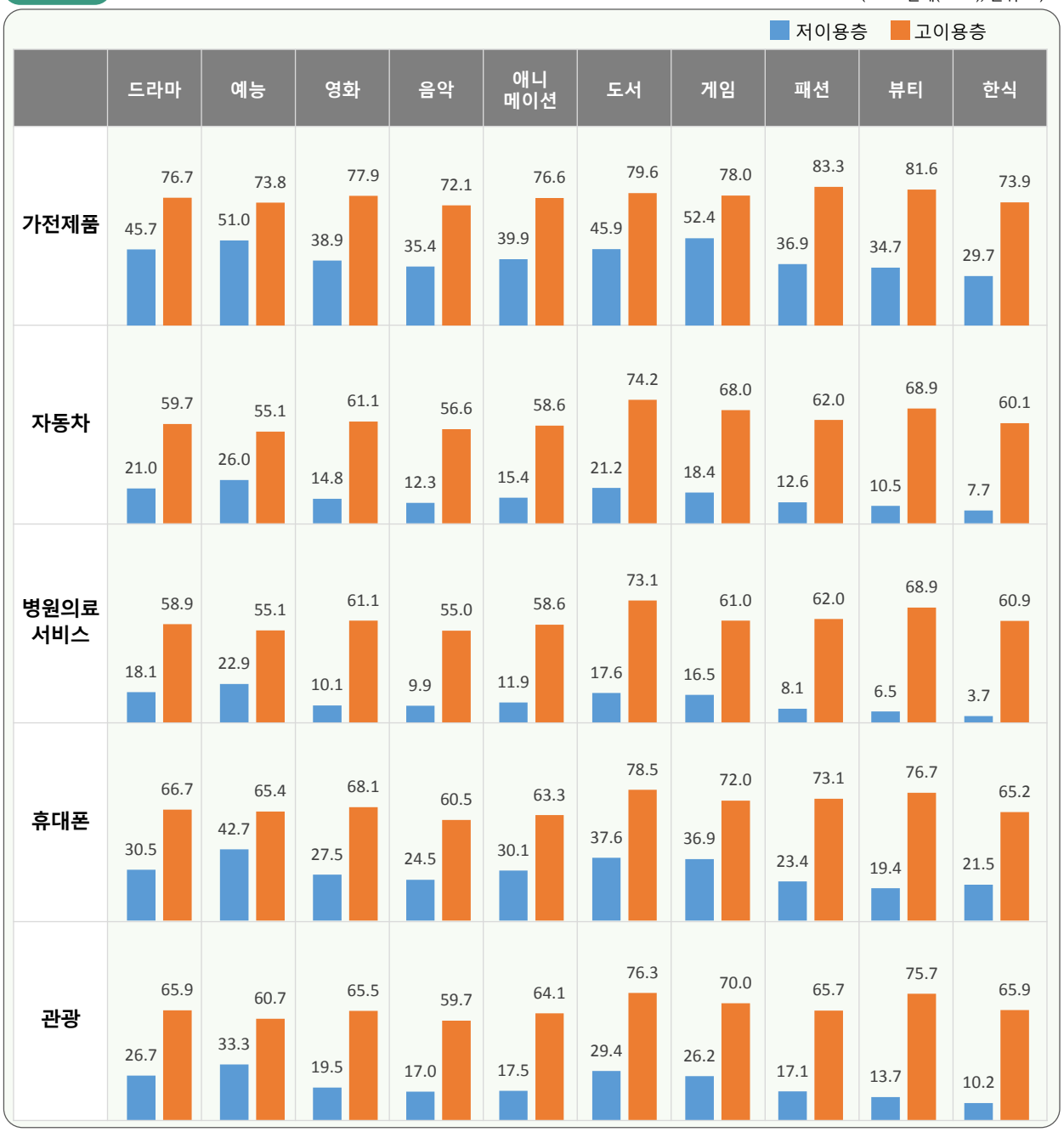
*Q. 귀하의 평소 한국 문화콘텐츠 시청량(이용량)은 평균 얼마나 되십니까?*
*Q. 귀하는 최근 1년간 한국산 제품을 얼마나 구매 하였는지 다음 항목별로 귀하의 구매빈도와 가까운 곳에 응답해 주십시오*
** 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 구매 경험률 분석*

## 2) 고관여 제품

- 전반적으로 한국 문화콘텐츠 소비 비중이 높을수록 최근 4년간 고관여 제품의 구매 경험률이 높게 나타남
- 특히, '자동차', '병원 의료서비스', '관광'의 경우 소비 비중에 따른 구매 경험 차이가 크게 큼

그림15-48 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 구매 경험 – 고관여 제품

(Base : 전체(n=500), 단위 : %)




* 구매 경험률 : 구매 비율(%)

*Q 귀하의 평소 한국 문화콘텐츠 시청량(이용량)은 평균 얼마나 되십니까?*
*Q 귀하는 최근 4년 내에 다음의 한국산 제품/서비스를 얼마나 구매 또는 방문하셨습니까?*
** 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 구매 경험률 분석*

# v. 요약 및 결론

- 영국은 한국에 대한 인식 중 '호감이 가는 국가이다'(63.8%)에 대한 긍정 응답이 가장 높음
- 한국에 대한 '긍정 인식'은 68.8%, '부정 인식'은 5.2%로 긍정적 인식이 높게 나타남
- 한국 하면 가장 먼저 떠오르는 것은 'K-Pop'이며, 다음은 '한국음식', '북핵 위협' 순임
- 영국에서 가장 인기 있는 한국 제품·서비스·콘텐츠는 'K-Pop'이며, 이어서 '한국 식당', '한국 음식', 'IT제품/브랜드' 순으로 인기가 있음
- 한국 문화콘텐츠에 대한 관심이 1년 전 대비 증가했다는 응답과 1년 후 증가할 것이라는 응답 모두 본인보다 자국민의 관심도에서 더 높음. 소비지출 의향은 '17년 대비 증가함
- 한국 문화콘텐츠를 접한 후 한국에 대한 인식 변화는 '긍정적'이 51.2%, '부정적'이 1.8%임
- 영국에서 접할 기회가 가장 많은 한국 문화콘텐츠는 '뷰티', '게임', '도서' 순임
- 한국 동영상 콘텐츠는 주로 'OTT'와 '온라인 사이트'를 통한 접촉이 가장 많으며, 이를 시청하기 위한 다운로드·스트리밍 주 경로는 'Youtube'와 'Netflix'임
- 영국의 한국 문화콘텐츠 소비 비중은 '드라마'가 가장 높으며, 이어서 '예능', '도서' 순. 패션·뷰티·음식 동영상 콘텐츠 시청 빈도는 '뷰티', '패션', '한식' 순으로 높음
- 한국 문화콘텐츠 호감도는 '한식'이 가장 높고, 그 다음은 '영화', '뷰티', '드라마' 순임. 대중적 인기도 역시 '한식'이 가장 높으며, 이어서 '뷰티', '음악', '애니메이션' 순으로 인기가 높음
- 한국 드라마와 영화의 인기 요인은 '뛰어난 배우의 연기력', 예능은 '개성 있는 출연진의 캐릭터·역할'이 가장 높음
- 한국 음악의 인기 요인은 '자국에는 없는 스타일의 음악', 애니메이션은 '그림체, 색채, 그래픽 등 영상미 선호', 도서는 '스토리 및 작화 선호', 게임은 '그래픽·그림 선호'가 주요 요인임
- 한국 패션의 인기 요인은 '디자인 선호'이며, 뷰티는 '우수한 효과·품질', 한식은 '맛이 있어서'가 가장 중요한 인기 요인으로 조사됨
- 한국 드라마, 예능, 영화, 음악, 애니메이션 콘텐츠의 호감을 저해하는 요인은 '한국어가 어렵고 생소함'이 가장 높게 나타남. 도서 콘텐츠의 호감 저해 요인은 '소재, 장르 등이 진부·획일적', 게임은 '비용이 많이 듦', 패션은 '다양하지 않은 사이즈', 뷰티는 '품질 대비 비싼 가격', 한식은 '식사도구의 사용이 어려움'으로 응답됨
- 영국에서 가장 인기 있는 해외 콘텐츠는 '미국 드라마', '미국 예능', '미국 영화'임
- 가장 선호하는 한국 드라마는 '미스터 션샤인', 영화는 '지금 만나러 갑니다', 가수·그룹은 '방탄소년단', 배우는 '이민호', 애니메이션 캐릭터는 '뿌까'로 응답됨
- 영국에서 한국산 게임으로 인지가 높은 게임은 '배틀그라운드'이며, 가장 선호하는 한국 게임 역시 '배틀그라운드'임
- 한국과 관련 있는 주요 이슈 중 '북한의 핵·미사일 위협' 접촉이 가장 많았으며, 이러한 이유로 인해 본인의 한국 문화콘텐츠 소비에 영향이 있다는 응답은 33.9%로 조사됨
- 한국 문화콘텐츠를 향한 부정적인 인식에 공감하는 비율은 28.8%이며, 공감 이유로는 '획일적이고 식상함'이라는 의견이 가장 많음
- 최근 1년 내 저관여 한국 제품·서비스 구매 경험은 '한국 음식점'이 가장 높으며, 최근 4년 내 고관여 제품·서비스 구매 경험은 '가전제품', '휴대폰', '한국 관광' 순으로 높음
- 향후 한국 제품·서비스 이용 의향은 '한국 음식점 식사'가 가장 높게 나타남
- 한국 문화콘텐츠 중 향후 유료 이용 의향이 가장 높은 것은 '영화'임

Chapter 16

# 국가별 결과 분석

## 러시아



# Ⅰ. 한국 인식

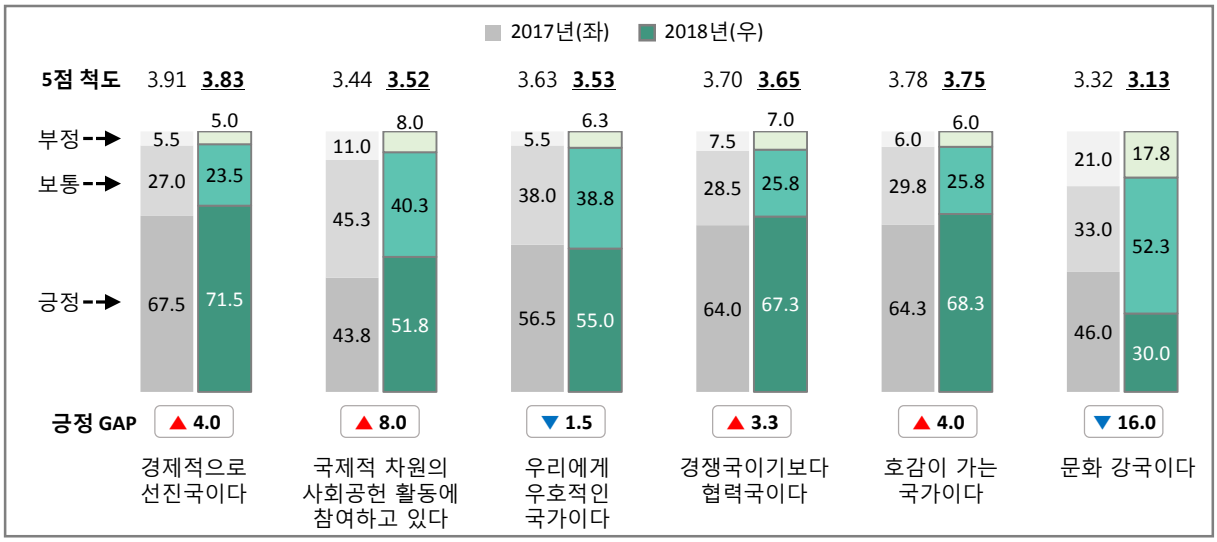
## 1. 한국에 대한 인식

### 1) 한국에 대한 인식

- 러시아에서는 한국에 대한 인식 중 '경제적으로 선진국이다'에 대한 긍정 응답이 71.5%로 가장 높은 반면, '문화 강국이다'에 대한 긍정 응답은 30.0%로 매우 낮고, 부정 응답은 17.8%로 상대적으로 높은 수준임
- '17년 대비 '문화 강국이다'에 대한 긍정 인식은 -16.0%p 로 하락폭이 큼

그림16-1 한국에 대한 인식

(Base : '17년 전체(n=400), '18년 전체(n=400), 5점 척도, 단위: %, 점)



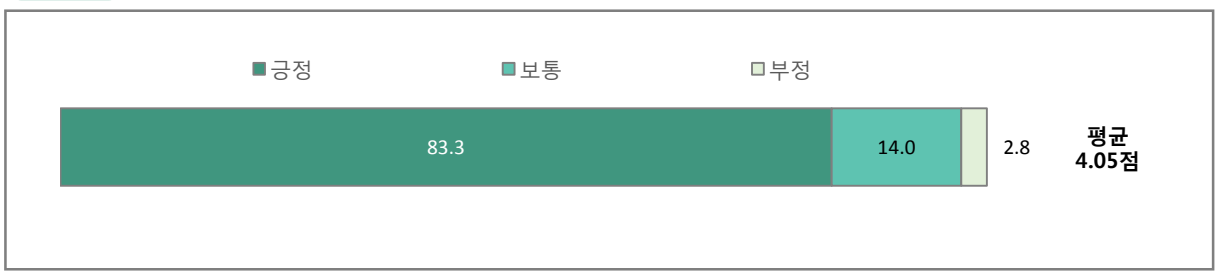

*Q 귀하께서는 평소 한국에 대해 어떻게 생각하십니까? 한국에 대한 설명을 읽으시고, 귀하께서 동의하는 정도를 선택해 주십시오*
*(5점 척도 - 1,2점: 부정/3점: 보통/4,5점: 긍정)*

### 2) 한국에 대한 전반적인 인식

- 러시아에서는 한국에 대한 '긍정 인식'이 83.3%로, 10명 중 약 8명이 긍정적 이미지를 갖고 있는 것으로 나타남

그림16-2 한국에 대한 전반적인 인식

(Base : 전체(n=400), 5점 척도, 단위: %, 점)



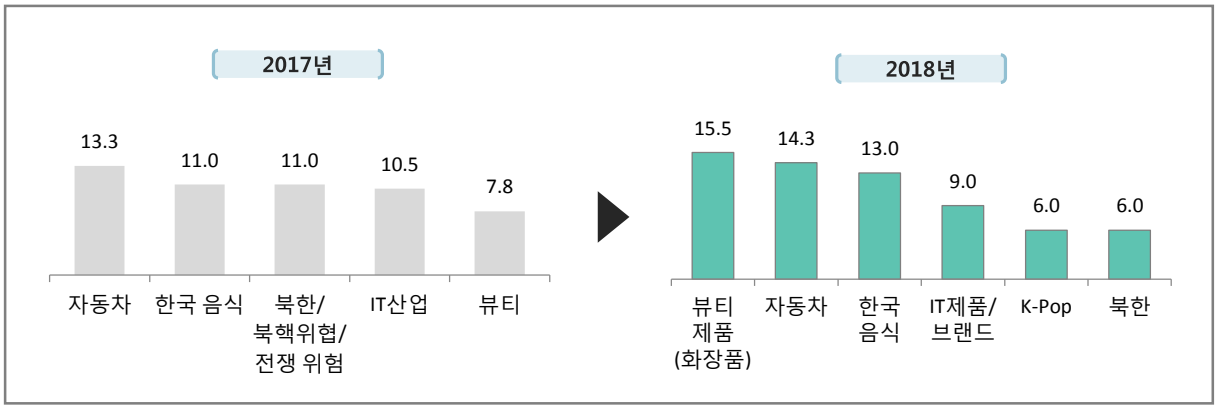

*Q 귀하의 한국에 대한 전반적인 인식은 어떠합니까?*
*(5점 척도 - 1,2점: 부정/3점: 보통/4,5점: 긍정)*

## 2. 한국 연상 이미지

- 한국 하면 가장 먼저 떠오르는 것은 '뷰티 제품(화장품)'(15.5%)이며, 다음은 '자동차'(14.3%), '한국 음식'(13.0%) 순으로 이어짐
- '자동차', '한국 음식'에 대한 연상은 '17년, '18년 모두 상위권에 해당함

그림16-3 한국 연상 이미지(Top 5)

(Base : '17년 전체(n=400), '18년 전체(n=400), 단위: %)



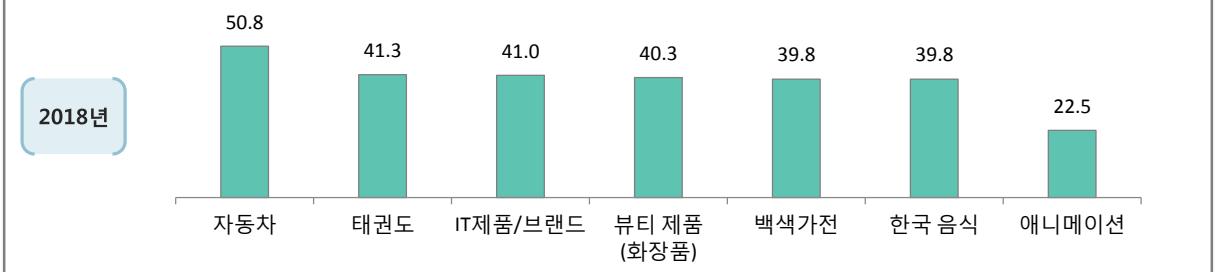

*Q. 귀하께서 한국에 대해 생각해 본다면, 가장 먼저 떠오르는 것은 무엇입니까?*

## 3. 자국에서 인기 있는 한국 제품·서비스·콘텐츠

- 가장 인기 있는 한국 제품·서비스·콘텐츠는 '자동차'(50.8%)이며, 다음은 '태권도'(41.3%), 'IT 제품/브랜드'(41.0%) 순으로 응답됨
- '17년에는 '자동차'(60.8%)에 대한 인기가 가장 높았으나, '18년에는 -10.0%p 가량 하락함

그림16-4 자국에서 인기 있는 한국 제품·서비스·콘텐츠(Top 7)

(Base : '17년 전체(n=400), '18년 전체(n=400), 복수응답, 단위: %)




2017년

| 자동차 | 한국 음식 | IT산업 | 태권도 | 뷰티 | 온라인/ 모바일 게임 | 한류스타 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 60.8 | 57.8 | 53.3 | 52.5 | 42.8 | 30.5 | 26.3 |

*Q. 다음 중 귀하의 국가에서 인기 있다고 생각하는 '한국 제품·서비스·콘텐츠'를 모두 선택해 주십시오*

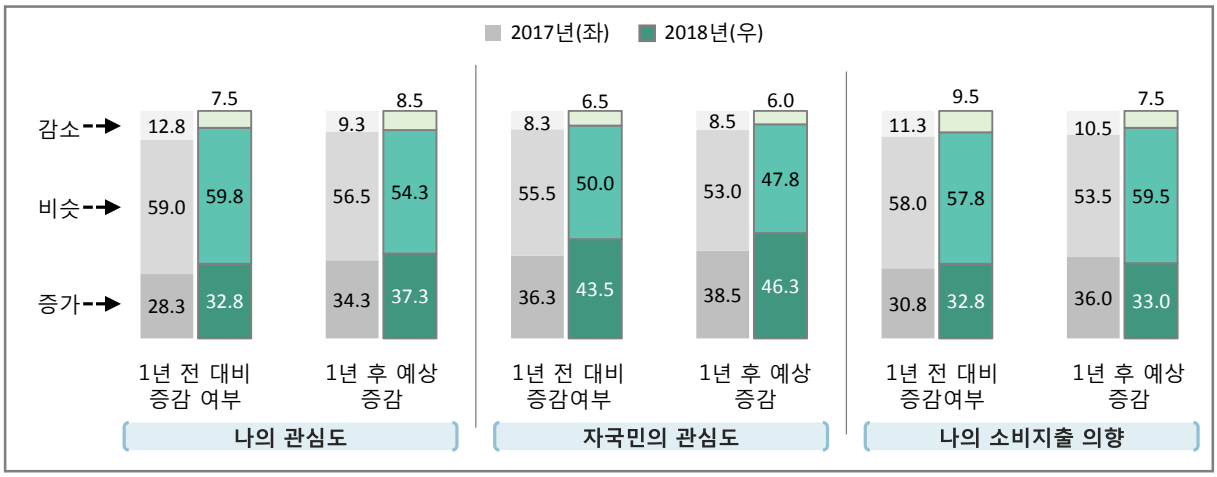
*'한국식당'은 '17년 조사에 포함되지 않음

## 4. 한국 문화콘텐츠 관심도

- 한국 문화콘텐츠에 대한 관심이 1년 전 대비 증가했다는 응답은 본인 32.8%, 자국민 43.5%이며, 1년 후 증가할 것이라는 응답은 본인 37.3%, 자국민 46.3%로 나타남
- 한국 문화콘텐츠 소비지출 의향이 1년 전 대비 증가했다는 응답은 32.8%, 1년 후 증가할 것이라는 응답은 33.0%로 향후 소비지출 의향이 더 높은 것으로 조사됨

그림16-5 한국 문화콘텐츠 관심도

(Base : '17년 전체(n=400), '18년 전체(n=400), 5점 척도, 단위: %)



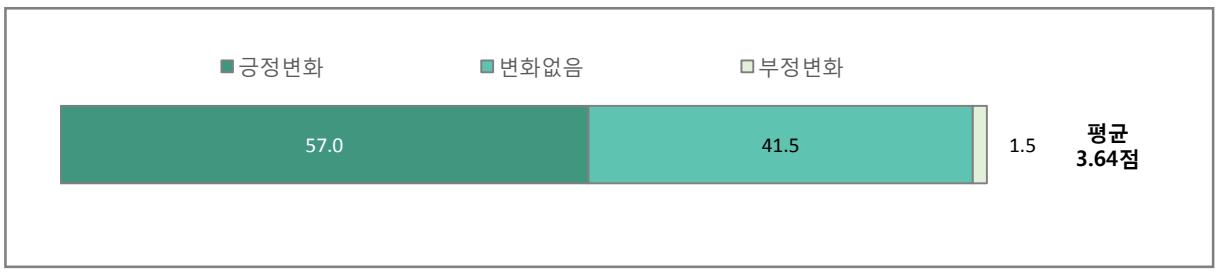

*Q. 한국 문화콘텐츠에 대한 관심도와 관련한 질문을 읽고, 귀하의 생각과 일치하는 것을 선택해 주십시오*
*(5점 척도 - 1,2점: 감소/3점: 비슷/4,5점: 증가)*

## 5. 한국 문화콘텐츠 경험 후 한국에 대한 인식 변화

- 한국 문화콘텐츠를 접한 후 한국에 대한 인식이 '긍정적'으로 변화했다는 응답은 57.0%로, 10명 중 약 6명에 해당함

그림16-6 한국 문화콘텐츠 경험 후 한국에 대한 인식 변화

(Base : 전체(n=400), 5점 척도, 단위: %, 점)




*Q. 귀하가 한국 문화 콘텐츠를 접한 이후, 귀하의 한국에 대한 전반적인 인식은 어떻게 변화했습니까?*
*(5점 척도-1,2점: 부정변화/3점: 변화없음/4,5점: 긍정변화)*

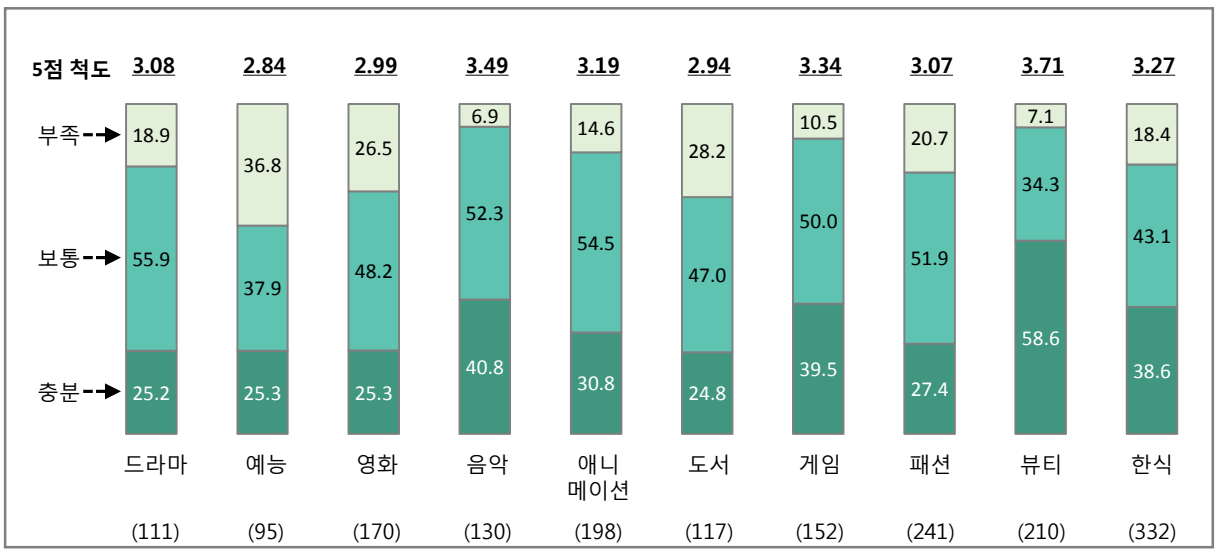
# ii. 한류 소비

## 1. 한국 문화콘텐츠에 대한 접촉 기회

- 러시아에서 접할 기회가 가장 충분한 한국 문화콘텐츠는 '뷰티'(58.6%)이며, 다음은 '음악'(40.8%), '게임'(39.5%) 순으로 이어짐
- 반면, '예능'은 접촉기회가 부족하다는 응답이 36.8%로 높은 수준임

그림16-7 한국 문화콘텐츠에 대한 접촉 기회

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 5점 척도, 단위: %, 점)




*Q. 귀하께서는 한국 문화콘텐츠를 접할 수 있는 기회가 얼마나 충분하다고 생각하십니까?*
*(5점 척도-1,2점:부족/3점:보통/4,5점:충분, ()는 응답자수)*
** '17년에는 '패션/뷰티', '애니메이션/만화/캐릭터'를 통합해 조사.*
*'18년에는 '패션'과 '뷰티'는 분리, '애니메이션'만 한 분야로 분리해 조사. '만화'는 '도서'로 편입*

## 2. 한국 문화콘텐츠 접촉 경로

- 한국 문화콘텐츠는 주로 'OTT'와 'SNS'를 통한 접촉이 많음

표16-1 한국 문화콘텐츠 접촉 경로(Top 2)

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 드라마 | 예능 | 영화 | 음악 | 애니메이션 | 도서 | 게임 | 패션 | 뷰티 | 한식 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 사례수 | | (111) | (95) | (170) | (130) | (198) | (117) | (152) | (241) | (210) | (332) |
| '18년 | 1위 | OTT | OTT | OTT | 온라인·모바일 플랫폼 | OTT | 자국 사이트/App | 모바일 플레이 | 한국 사이트 | 자국 사이트 | 자국 오프라인 매장/식당 |
| | | 76.6 | 72.6 | 78.2 | 92.3 | 80.8 | 61.5 | 75.7 | 60.6 | 57.6 | 76.8 |
| | 2위 | SNS | SNS | SNS | SNS | SNS | 한국 사이트/App | 동영상/프로그램 시청 | SNS | 한국 사이트, SNS | 자국 사이트 |
| | | 37.8 | 53.7 | 45.9 | 64.6 | 39.4 | 40.2 | 48.7 | 57.3 | 54.8 | 28.9 |
| 사례수 | | (116) | (109) | (205) | (145) | (191) | (102) | (166) | (232) | | (355) |
| '17년 | 1위 | 무료 온라인·모바일 스트리밍 | 무료 온라인·모바일 스트리밍 | 무료 온라인·모바일 스트리밍 | 무료 온라인·모바일 스트리밍 | 무료 온라인·모바일 스트리밍 | 자국 온라인 사이트 | 모바일 플레이 | 자국 오프라인 | | 자국 오프라인 |
| | | 81.0 | 77.1 | 79.0 | 84.1 | 82.2 | 52.9 | 77.7 | 72.4 | | 72.4 |
| | 2위 | 무료 다운로드 | 무료 다운로드 | 무료 다운로드 | 무료 다운로드 | 무료 다운로드 | 한국 온라인 사이트 | 온라인 플레이 | 자국 온라인 사이트 | | 자국 온라인 사이트 |
| | | 57.8 | 51.4 | 72.2 | 69.7 | 61.8 | 51.0 | 71.7 | 70.7 | | 44.5 |

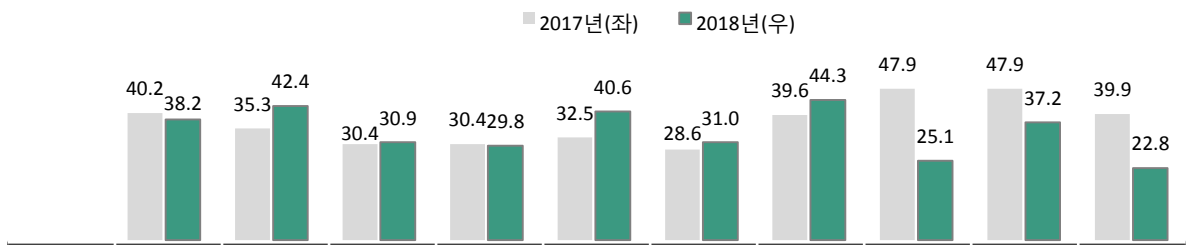
*Q. 귀하께서 평소 한국 문화콘텐츠를 접하는 경로를 모두 선택해 주십시오*
** '17년에는 '패션/뷰티', '애니메이션/만화/캐릭터'를 통합해 조사.*
*'18년에는 '패션'과 '뷰티'는 분리,'애니메이션'만 한 분야로 분리해 조사. '만화'는 '도서'로 편입*

## 3. 한국 문화콘텐츠 소비 비중

- 러시아에서 한국 문화콘텐츠 소비 비중은 '게임'(44.3%)이 가장 높으며, 다음은 '예능'(42.4%), '애니메이션'(40.6%) 순으로 이어짐
- '드라마', '음악', '패션', '뷰티', '한식'의 소비 비중은 '17년 대비 감소함

그림16-8 한국 문화콘텐츠 소비 비중

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)




| | 드라마 | 예능 | 영화 | 음악 | 애니메이션 | 도서 | 게임 | 패션 | 뷰티 | 한식 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 사례수 | (116) (111) | (109) (95) | (205) (170) | (145) (130) | (250) (198) | (102) (117) | (166) (152) | (232) (241) | (232) (210) | (355) (332) |
| 전체 소비량 | 29.0시간 | 22.8시간 | 11.2편 | 24.6시간 | 10.2시간 | 11.5시간 | 17.5시간 | $69.7 | $29.3 | $116.7 |
| 한국 문화콘텐츠 소비량 | 11.4시간 | 7.2시간 | 3.4편 | 7.2시간 | 4.8시간 | 3.0시간 | 7.4시간 | $19.8 | $13.2 | $18.5 |

*Q. 귀하의 평소 한국 문화콘텐츠 시청량·소비량은 얼마나 됩니까? * 소비 비중 = 한국 문화콘텐츠 월평균 소비량 / 월평균 총소비량 X 100*
** '17년에는 '패션/뷰티', '애니메이션/만화/캐릭터'를 통합해 조사.*
*'18년에는 '패션'과 '뷰티'는 분리,'애니메이션'만 한 분야로 분리해 조사. '만화'는 '도서'로 편입*

# 4. 한국 문화콘텐츠 이용 관련 기타 조사

## 1) 한국 문화콘텐츠 다운로드·스트리밍 이용 경로

- 한국 동영상 콘텐츠를 시청하기 위해 주로 이용하는 곳은 'Youtube'이며, 다음은 'Netflix'를 많이 이용함
- 게임의 경우 'Google Play'를 가장 많이 이용하고 있음

표16-2 한국 문화콘텐츠 다운로드·스트리밍 이용 경로(Top 2)

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | 드라마 | 예능 | 영화 | 애니메이션 | 게임(모바일) |
|---|---|---|---|---|---|
| 사례수 | (85) | (69) | (133) | (160) | (115) |
| 1위 | Youtube | Youtube | Youtube | Youtube | Google Play |
| | 88.2 | 92.8 | 88.7 | 93.8 | 73.9 |
| 2위 | Netflix | Youku, Netflix | Netflix | Netflix | App Store(Apple) |
| | 34.1 | 23.2 | 30.1 | 29.4 | 13.9 |

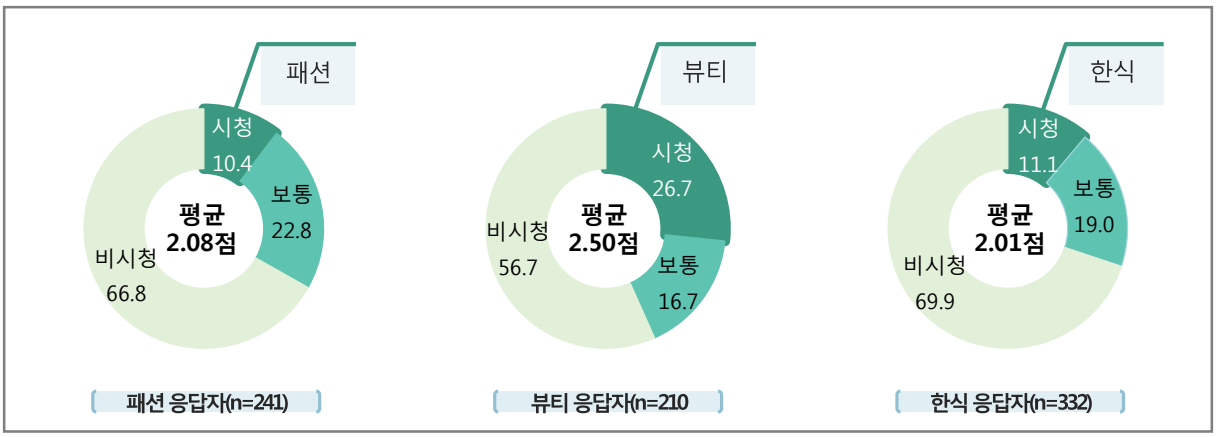
*Q. 귀하께서 한국 콘텐츠를 시청하기 위해 다운로드·스트리밍을 주로 이용하는 곳을 모두 선택해 주십시오*

## 2) 한국 패션·뷰티·음식 동영상 시청 빈도

- 평소 한국 '뷰티' 동영상 시청 빈도는 26.7%로, 10명 중 약 3명이 평소 '뷰티' 콘텐츠를 자주 시청하고 있음
- '패션' 콘텐츠는 10.4%, '한식' 콘텐츠는 11.1%가 평소 자주 시청함

그림16-9 한국 패션·뷰티·음식 동영상 시청 빈도

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)




*Q. 귀하께서는 평소 온라인/모바일을 통해 한국 패션/뷰티/한식 동영상을 얼마나 자주 시청하십니까?*
*(5점 척도 - 1점[전혀 시청안함], 2점[거의 시청안함]비시청 / 3점[종종 시청]보통/4점[자주 시청], 5점[매일 시청]시청)*

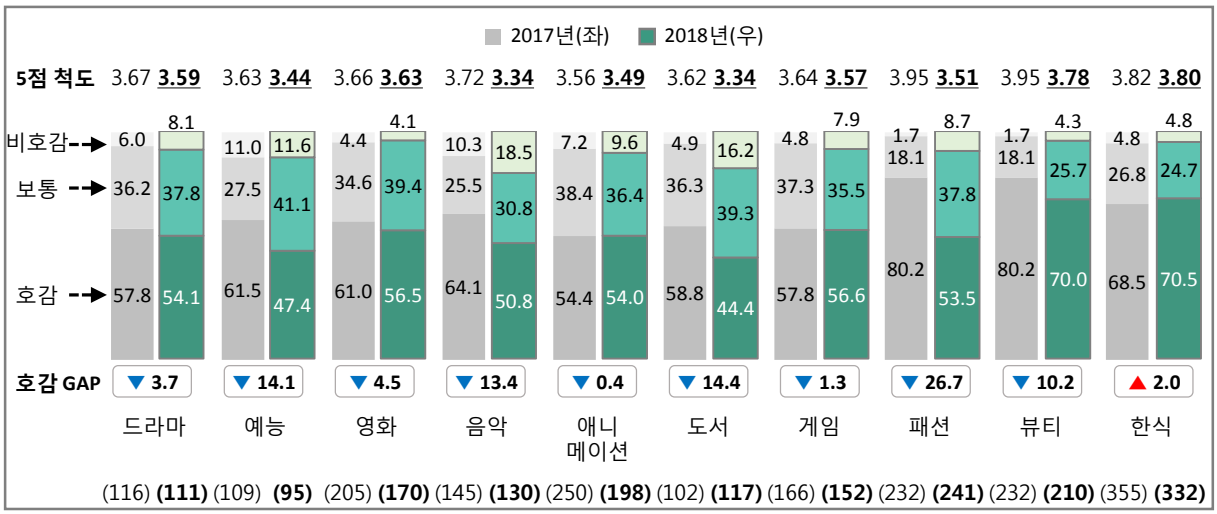
# iii. 한류 선호

## 1. 한국 문화콘텐츠 호감도

- 최근 이용한 한국 문화콘텐츠에 대한 호감도는 '한식'(70.5%)과 '뷰티'(70.0%)가 70% 이상으로 높게 나타남
- 모든 콘텐츠의 호감도가 하락하였으나, '한식'은 소폭 상승함

그림16-10 한국 문화콘텐츠 호감도

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 5점 척도, 단위: %, 점)



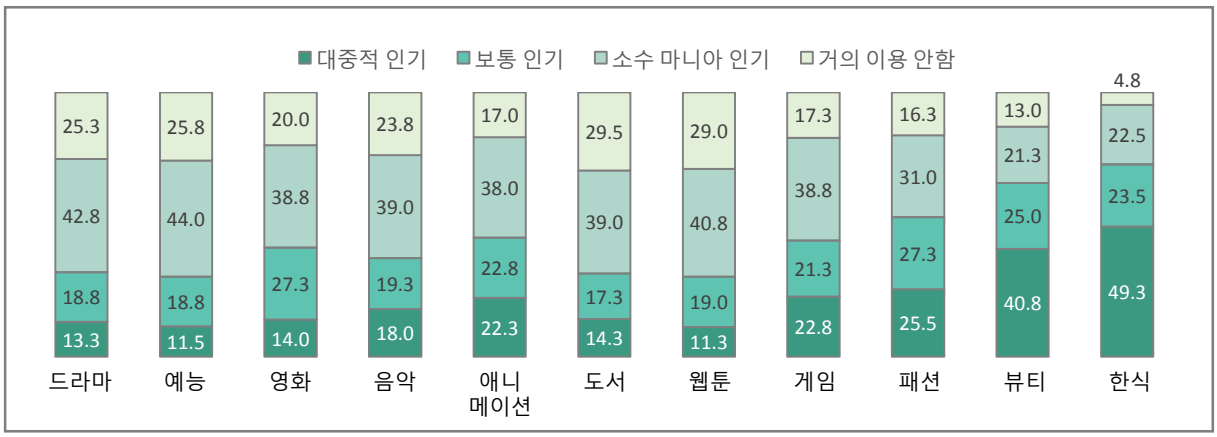

*Q. 귀하께서는 최근 이용하신 한국 콘텐츠가 전반적으로 얼마나 마음에 드십니까?(5점척도-1,2점: 비호감/ 3점: 보통/ 4,5점: 호감)*
** '17년에는 '패션/뷰티', '애니메이션/만화/캐릭터'를 통합해 조사.*
*'18년에는 '패션'과 '뷰티'는 분리, '애니메이션'만 한 분야로 분리해 조사. '만화'는 '도서'로 편입*

## 2. 한국 문화콘텐츠 인기도

- 러시아에서 한국 문화콘텐츠의 대중적 인기는 '한식'(49.3%)과 '뷰티'(40.8%)가 상대적으로 높게 응답됨
- 반면, '도서'(29.5%)와 '웹툰'(29.0%)은 거의 이용 안함이 30% 내외로 높음

그림16-11 한국 문화콘텐츠 인기도

(Base : 전체(n=400), 5점 척도, 단위: %)




*Q. 현재 귀하의 나라에서 한국 문화콘텐츠의 인기가 어느 정도라고 생각하십니까?*

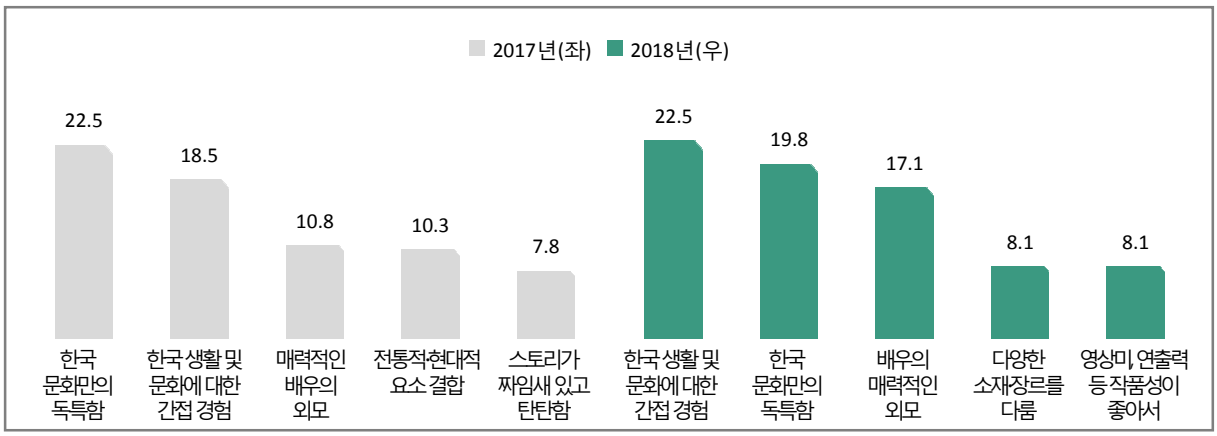
## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인

### 1) 드라마

- 자국 내 한국 드라마의 인기 요인은 '한국 생활 및 문화에 대한 간접 경험'(22.5%)이 가장 높고, 다음은 '한국 문화만의 독특함'(19.8%), '배우의 매력적인 외모'(17.1%) 순으로 이어짐

그림16-12 한국 문화콘텐츠 인기 요인 – 드라마(Top 5)

(Base : '17년 전체(n=400), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=111), 단위: %)



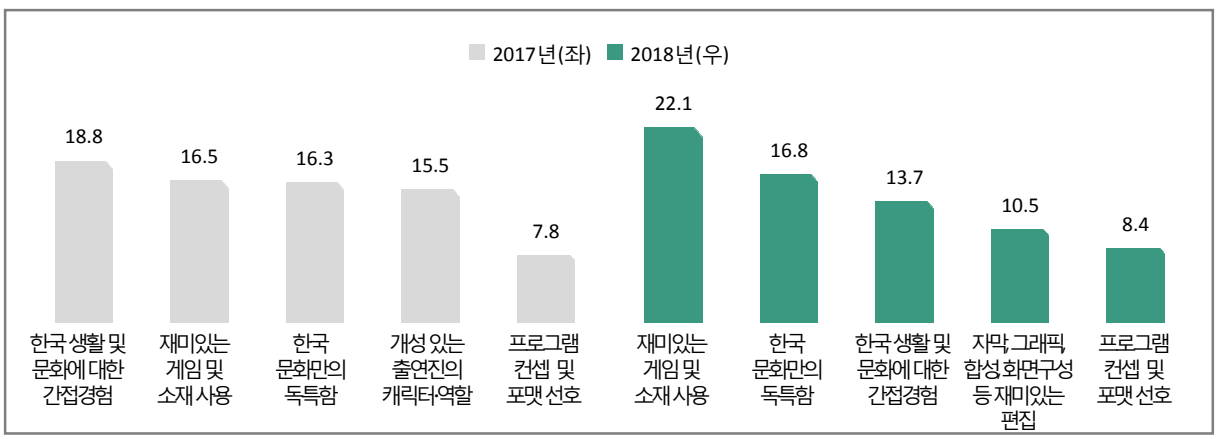

*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 드라마의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*
**1순위 데이터만 표기*

### 2) 예능

- 러시아에서 한국 예능의 인기 요인은 '재미있는 게임 및 소재 사용'(22.1%)이 1순위임
- 다음은 '한국 문화만의 독특함'(16.8%), '한국 생활 및 문화에 대한 간접 경험'(13.7%) 순으로 조사됨

그림16-13 한국 문화콘텐츠 인기 요인 – 예능(Top 5)

(Base : '17년 전체(n=400), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=95), 단위: %)



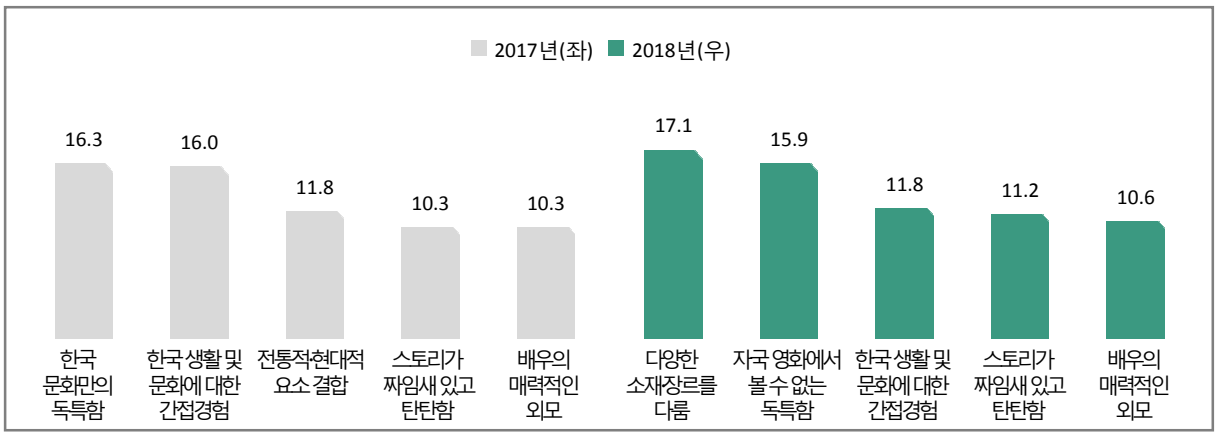

*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 예능의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*
**1순위 데이터만 표기*

### 3) 영화

- 한국 영화를 가장 선호하는 이유는 '다양한 소재·장르를 다룸'(17.1%)임
- 다음은 '자국 영화에서 볼 수 없는 독특함'(15.9%), '한국 생활 및 문화에 대한 간접 경험'(11.8%) 순으로 언급됨

그림16-14 한국 문화콘텐츠 인기 요인 – 영화(Top 5)

(Base : '17년 전체(n=400), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=170), 단위: %)



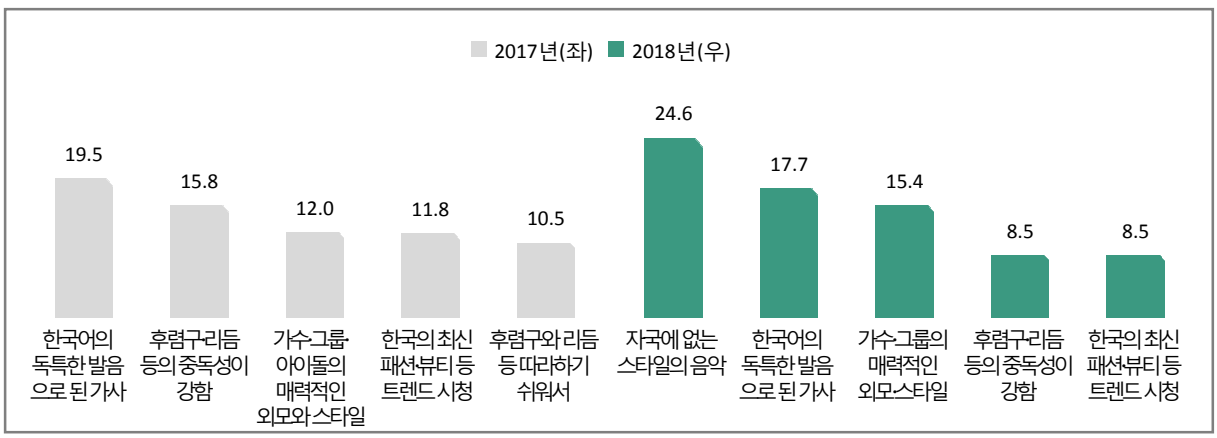

*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 영화의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*
**1순위 데이터만 표기*

### 4) 음악

- 러시아에서는 '자국에 없는 스타일의 음악'(24.6%)이 한국 음악의 가장 큰 인기 요인이며, 그 다음은 '한국어의 독특한 발음으로 된 가사'(17.7%)가 높게 나타남

그림16-15 한국 문화콘텐츠 인기 요인 – 음악(Top 5)

(Base : '17년 전체(n=400), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=130), 단위: %)

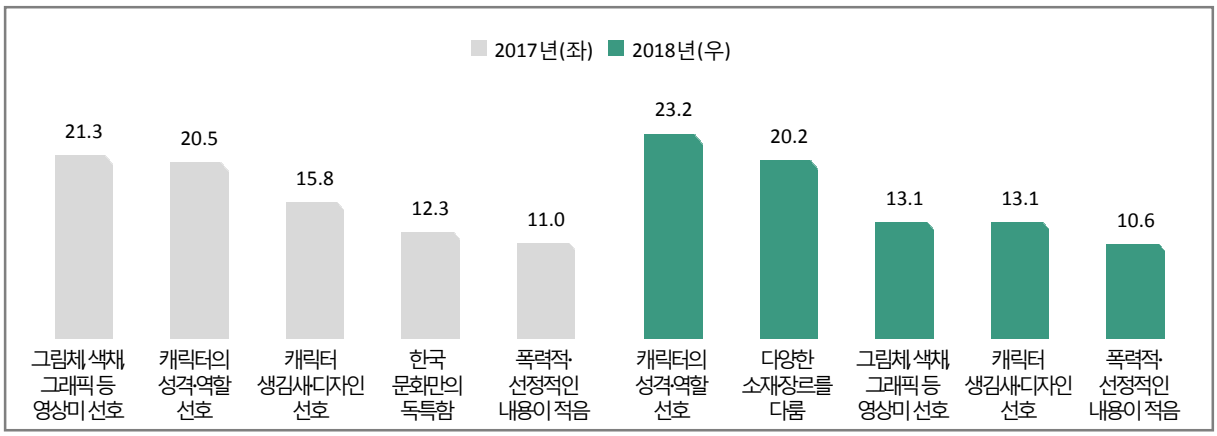



*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 음악의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 5) 애니메이션

- 러시아에서 가장 큰 한국 애니메이션의 인기 요인은 '캐릭터의 성격·역할 선호'(23.2%)임
- 다음은 '다양한 소재·장르를 다룸'(20.2%), '그림체, 색채, 그래픽 등 영상미 선호'(13.1%) 순으로 나타남

그림16-16 한국 문화콘텐츠 인기 요인 – 애니메이션(Top 5) (Base : '17년 전체(n=400), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=198), 단위: %)

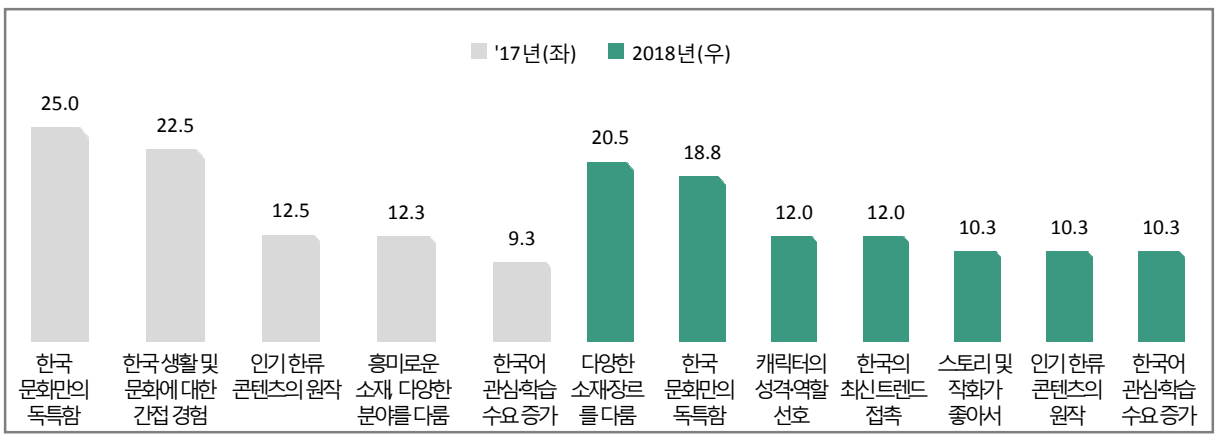



*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 애니메이션의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까? *1순위 데이터만 표기*
** '17년에는 '애니메이션/만화/캐릭터'로 조사. '18년에는 '애니메이션'만 조사*

## 6) 도서

- 한국 도서의 인기 요인은 '다양한 소재·장르를 다룸'(20.5%)이 가장 높으며, 다음은 '한국 문화만의 독특함'(18.8%), '캐릭터의 성격·역할 선호'(12.0%), '한국의 최신 트렌드 접촉'(12.0%) 순으로 높게 응답됨

그림16-17 한국 문화콘텐츠 인기 요인 – 도서(Top 5) (Base : '17년 전체(n=400), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=117), 단위: %)



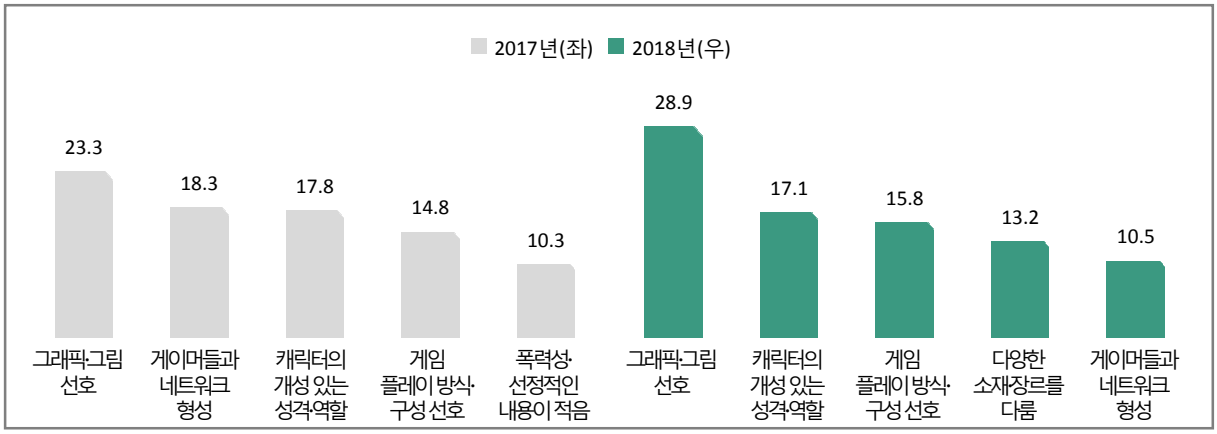

*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 도서의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까? *1순위 데이터만 표기*
** '17년에는 '도서(출판물)'로 조사. '18년에는 도서에 '만화/웹툰/웹도서'를 포함*
** 동순위로 인해 5개 이상의 항목이 그래프 상에 표기 되었음*

## 7) 게임

- 러시아에서 한국 게임이 인기 있는 이유로 '그래픽·그림 선호'(28.9%)가 1순위임
- 다음은 '캐릭터의 개성 있는 성격·역할'(17.1%), '게임 플레이 방식·구성 선호'(15.8%) 순으로 이어짐

그림16-18 한국 문화콘텐츠 인기 요인 – 게임(Top 5)

(Base : '17년 전체(n=400), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=152), 단위: %)



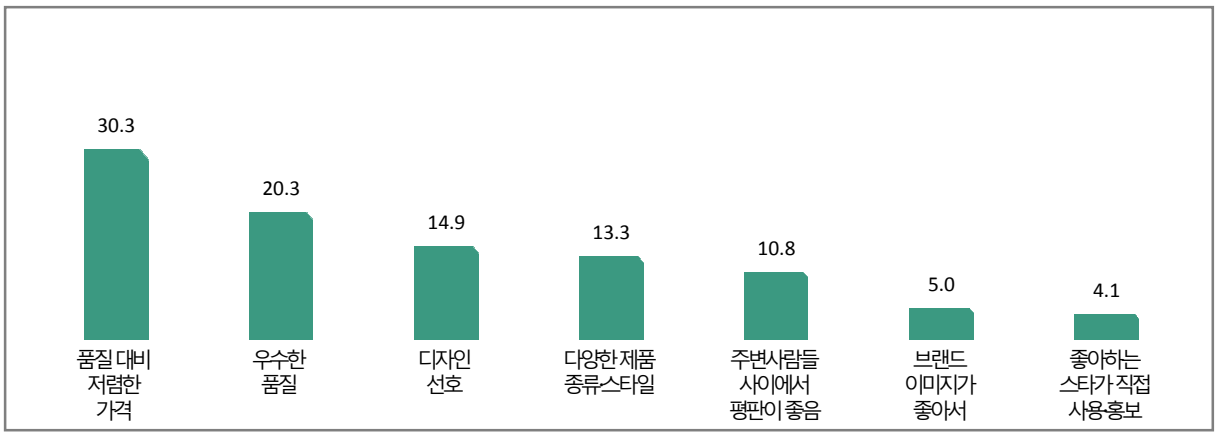

*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 게임의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 8) 패션

- 러시아에서는 '품질 대비 저렴한 가격'(30.3%)이 가장 큰 한국 패션의 인기 요인임
- 다음은 '우수한 품질'(20.3%), '디자인 선호'(14.9%) 순으로 나타남

그림16-19 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 패션

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=241), 단위: %)



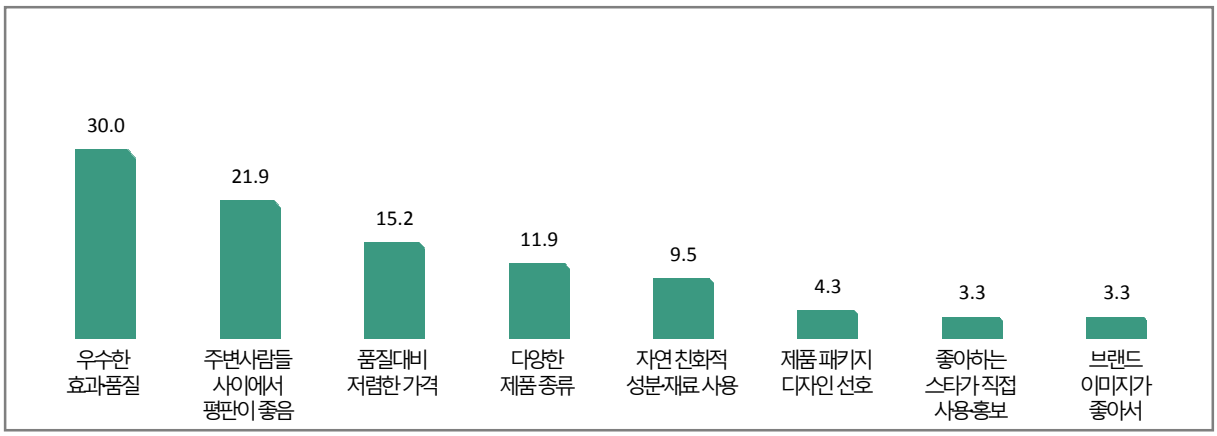

*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 패션의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*1순위 데이터만 표기*
** '17년에는 '패션/뷰티'로 조사. '18년에는 '패션'과 '뷰티'를 분리*

## 9) 뷰티

- 러시아에서 한국 뷰티의 인기 요인은 '우수한 효과·품질'(30.0%)이 가장 높으며, 다음은 '주변사람들 사이에서 평판이 좋음'(21.9%), '품질 대비 저렴한 가격'(15.2%) 순으로 높게 응답됨

그림16-20 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 뷰티

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=210), 단위: %)



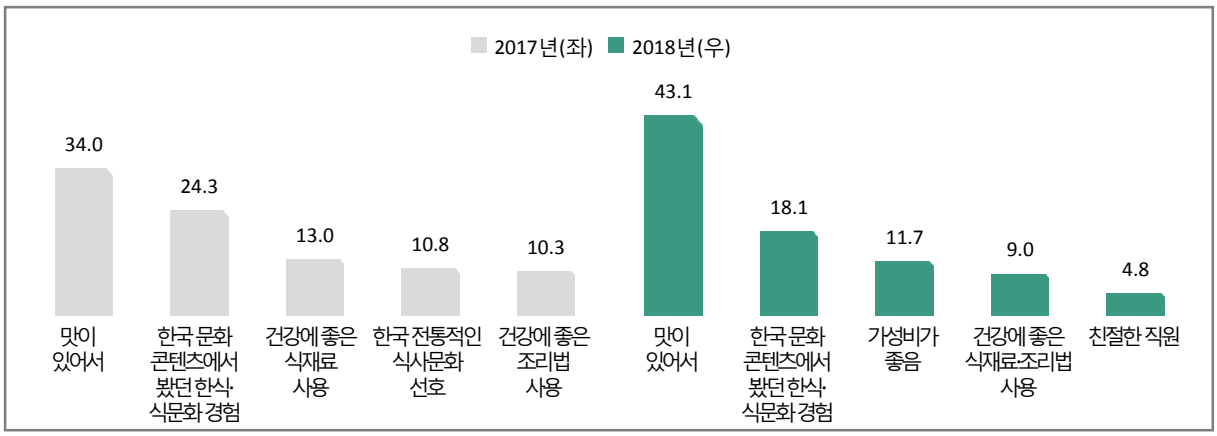

*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 뷰티의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까? *1순위 데이터만 표기*
** '17년에는 '패션/뷰티'로 조사. '18년에는 '패션'과 '뷰티'를 분리*

## 10) 한식

- 한식의 인기 요인은 '맛이 있어서'(43.1%)가 '17년과 동일하게 가장 높게 나타남
- 다음은 '한국 문화콘텐츠에서 봤던 한식·식문화 경험'(18.1%), '가성비가 좋음'(11.7%) 순으로 이어짐

그림16-21 한국 문화콘텐츠 인기 요인 – 한식(Top 5)

(Base : '17년 전체(n=400), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=332), 단위: %)




*Q. 귀하께서는 자국 내 한식의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*
**1순위 데이터만 표기*

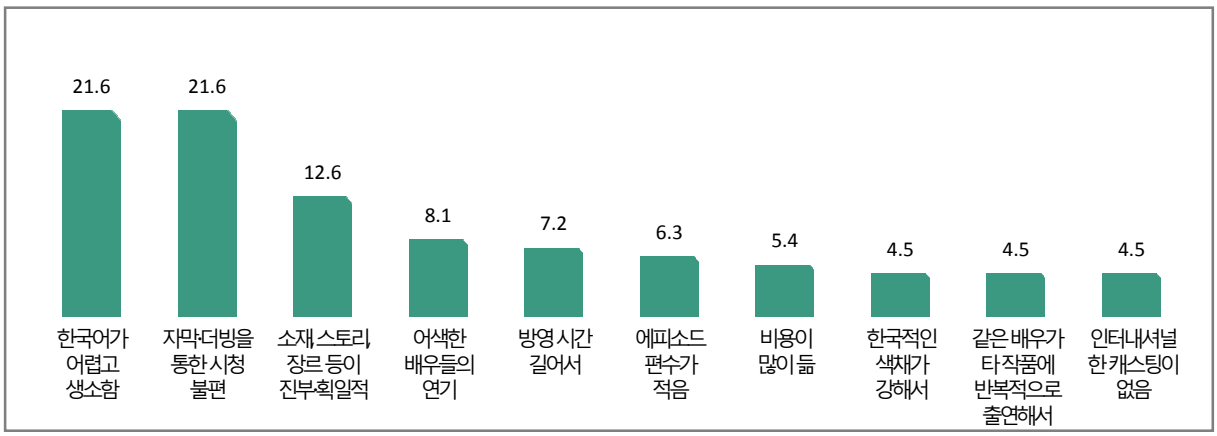
## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인

### 1) 드라마

- 한국 드라마의 호감을 저해하는 요인으로는 '한국어가 어렵고 생소함'(21.6%)과 '자막·더빙을 통한 시청 불편'(21.6%)이 동일한 비율로 가장 높음
- 다음은 '소재, 스토리, 장르 등이 진부·획일적'(12.6%), '어색한 배우들의 연기'(8.1%) 순임

그림16-22 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 드라마

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=111), 단위: %)



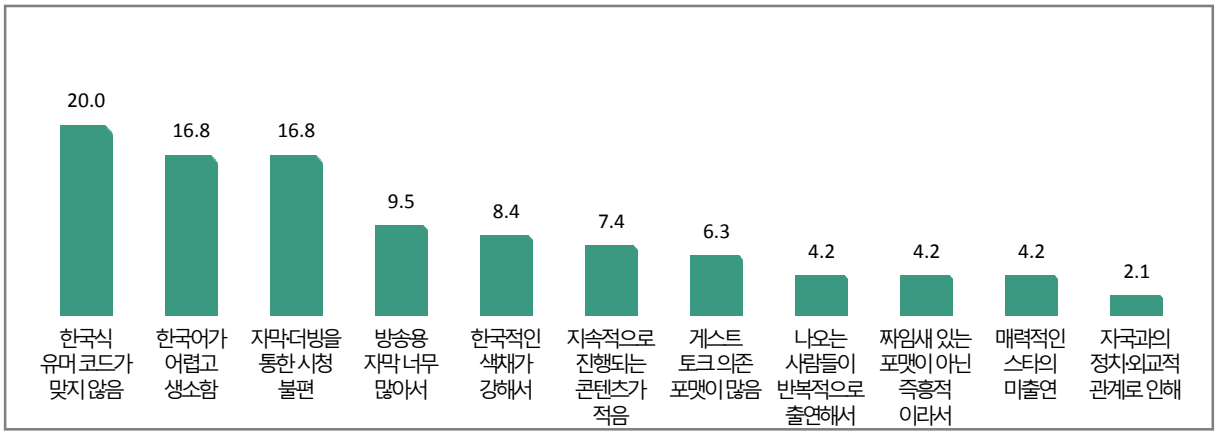

*Q. 귀하가 생각하는 한국 드라마의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

### 2) 예능

- 러시아에서 한국 예능의 호감을 저해하는 요인으로는 '한국식 유머코드가 맞지 않음'(20.0%)가 가장 높게 나타남
- 다음은 '한국어가 어렵고 생소함'(16.8%)과 '자막·더빙을 통한 시청 불편'(16.8%)이 동일한 비율로 응답됨

그림16-23 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 예능

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=95), 단위: %)



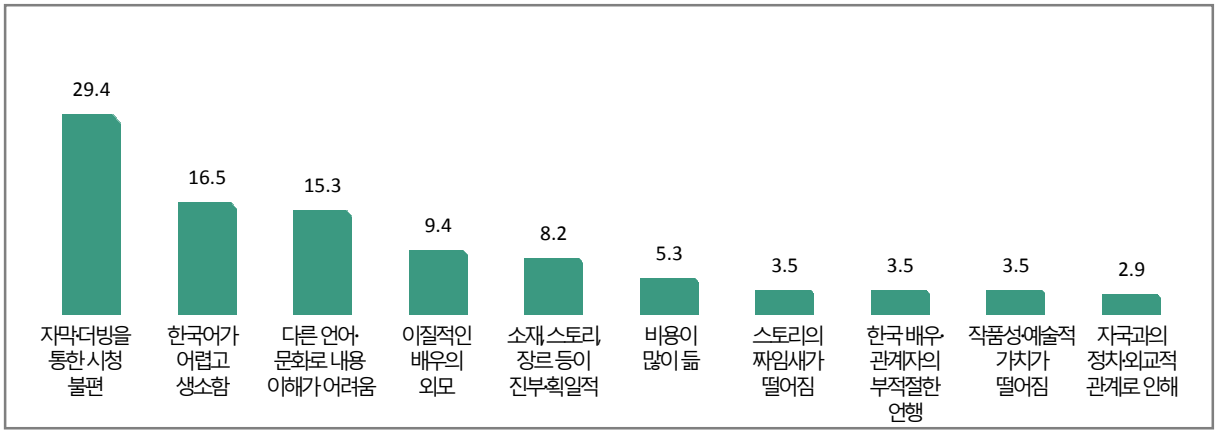

*Q. 귀하가 생각하는 한국 예능의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 3) 영화

- 러시아에서 한국 영화의 가장 큰 호감 저해 요인은 '자막·더빙을 통한 시청 불편'(29.4%)임
- 다음은 '한국어가 어렵고 생소함'(16.5%), '다른 언어·문화로 내용 이해가 어려움'(15.3%) 순으로 이어짐

그림16-24 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 영화

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=170), 단위: %)



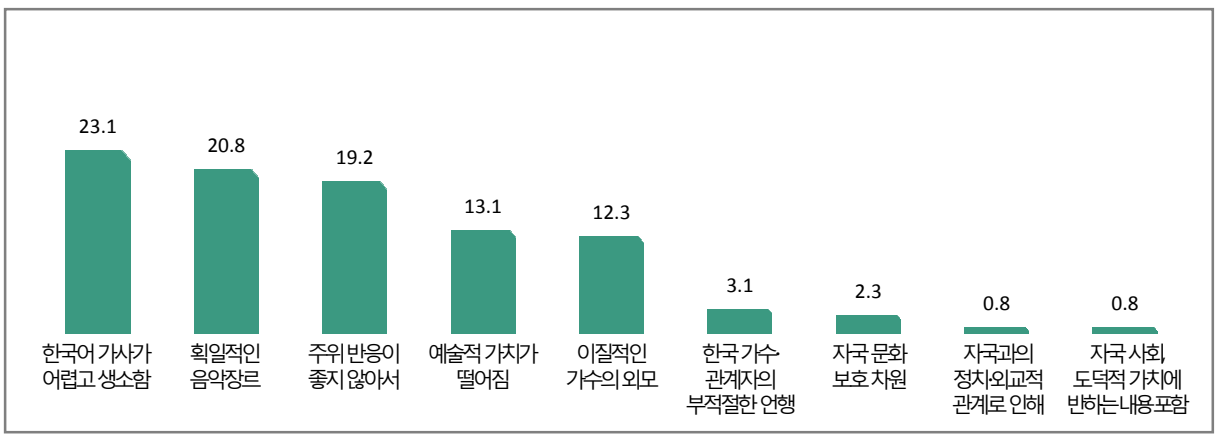

*Q. 귀하가 생각하는 한국 영화의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 4) 음악

- 한국 음악의 가장 큰 호감 저해 요인은 '한국어 가사가 어렵고 생소함'(23.1%)이며, 이어서 '획일적인 음악장르'(20.8%), '주위 반응이 좋지 않아서'(19.2%) 순으로 나타남

그림16-25 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 음악

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=130), 단위: %)



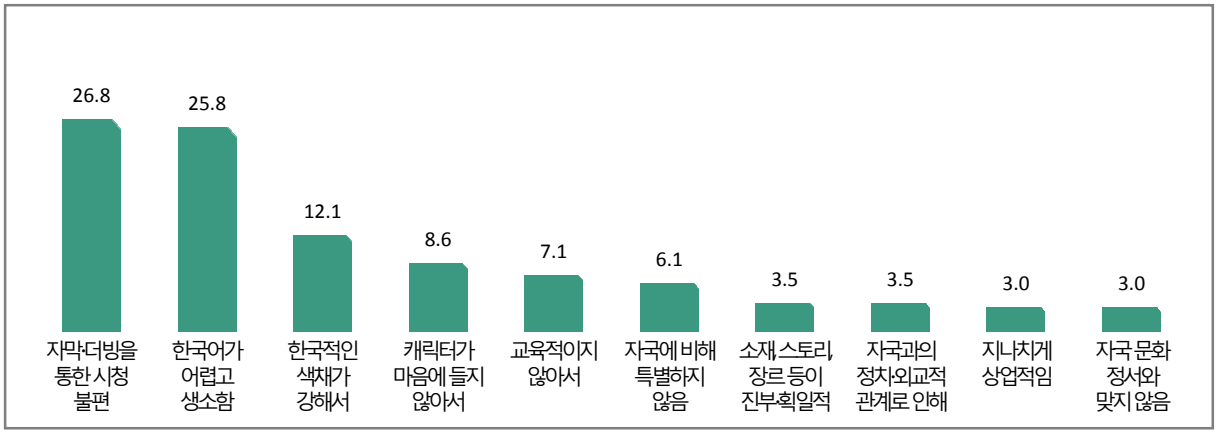

*Q. 귀하가 생각하는 한국 음악의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 5) 애니메이션

- 러시아에서 한국 영화의 가장 큰 호감 저해 요인은 '자막·더빙을 통한 시청 불편'(26.8%)이며, 다음은 '한국어가 어렵고 생소함'(25.8%), '한국적인 색채가 강해서'(12.1%) 순으로 응답됨

그림16-26 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 애니메이션

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=198), 단위: %)



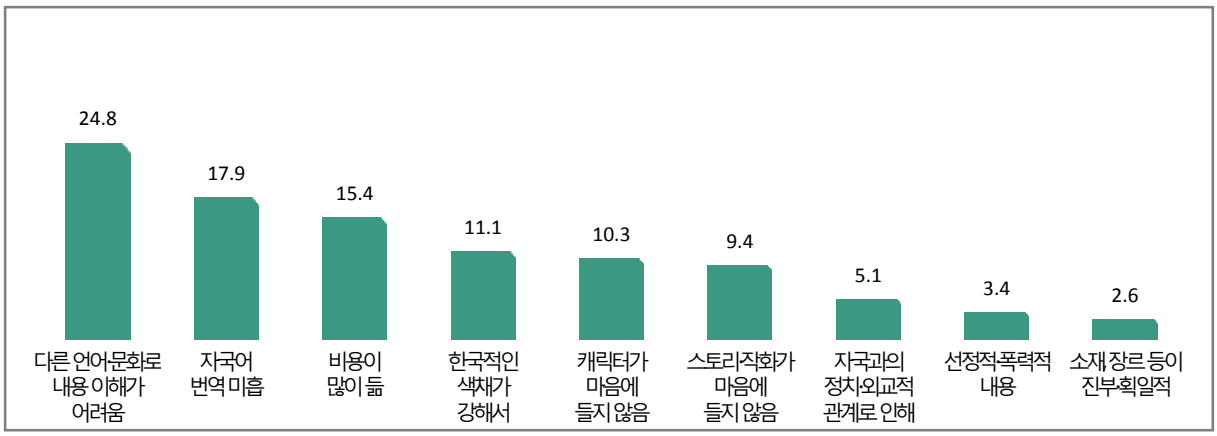

*Q 귀하가 생각하는 한국 애니메이션의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 6) 도서

- 한국 도서의 호감 저해 요인은 '다른 언어·문화로 내용 이해가 어려움'(24.8%)이 가장 높음
- 다음은 '자국어 번역 미흡'(17.9%), '비용이 많이 듦'(15.4%) 순으로 높게 나타남

그림16-27 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 도서

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=117), 단위: %)



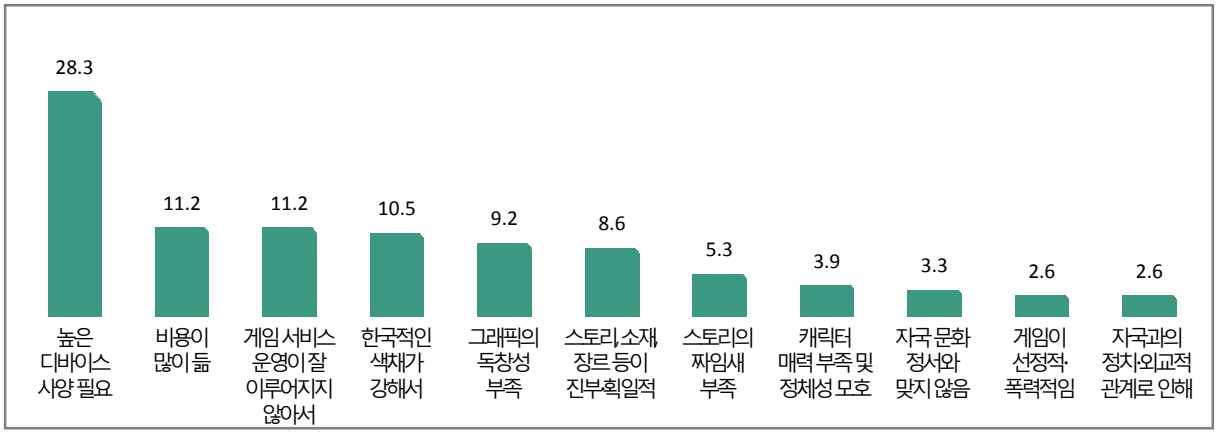

*Q 귀하가 생각하는 한국 도서의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 7) 게임

- 러시아에서 한국 게임의 호감을 저해하는 가장 큰 요인은 '높은 디바이스 사양 필요'(28.3%)임
- 다음은 '비용이 많이 듦'(11.2%)과 '게임 서비스 운영이 잘 이루어지지 않아서'(11.2%)가 동일한 비율로 이어짐

그림16-28 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 게임

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=152), 단위: %)



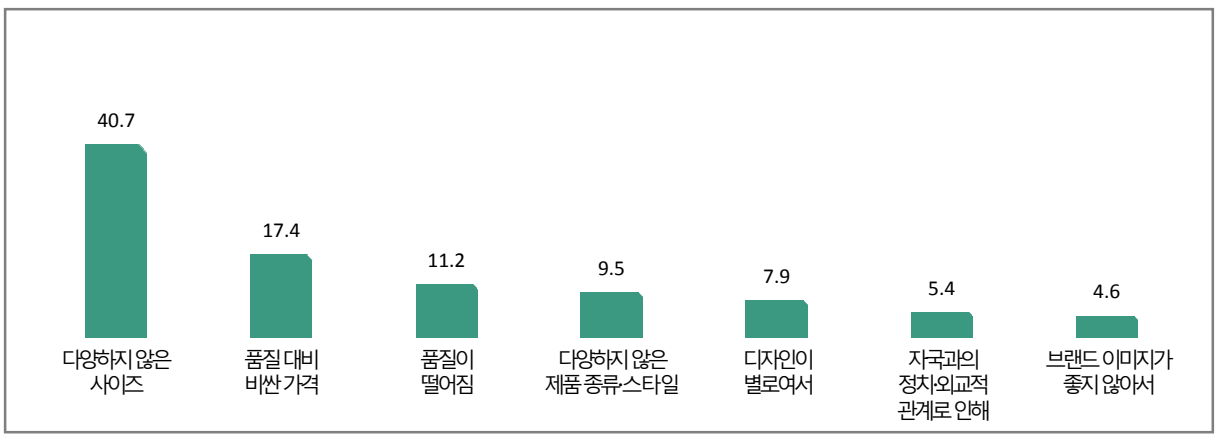

*Q. 귀하가 생각하는 한국 게임의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 8) 패션

- 한국 패션의 호감을 저해하는 요인은 '다양하지 않은 사이즈'(40.7%)가 가장 높게 나타남
- 다음으로는 '품질 대비 비싼 가격'(17.4%), '품질이 떨어짐'(11.2%) 순으로 응답됨

그림16-29 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 패션

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=241), 단위: %)



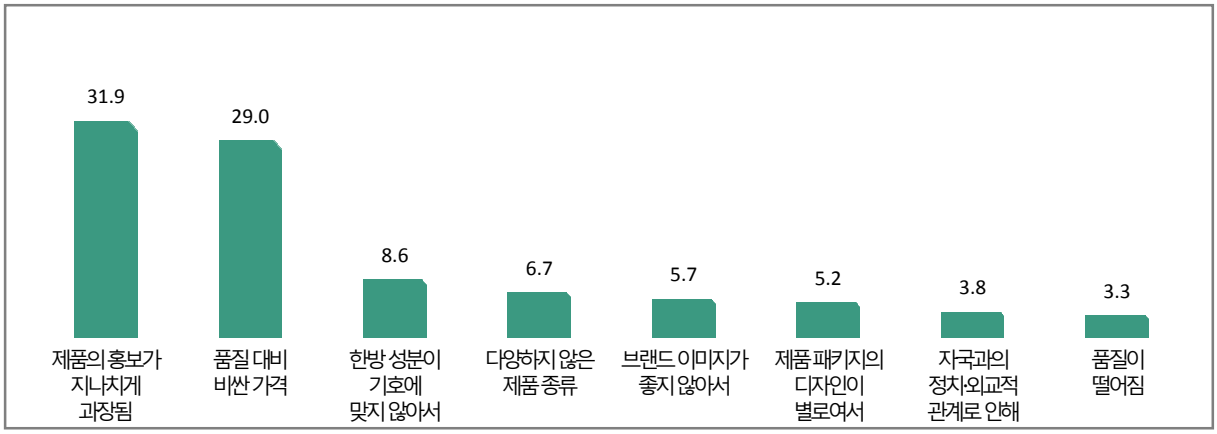

*Q. 귀하가 생각하는 한국 패션의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 9) 뷰티

- 러시아에서 한국 뷰티의 호감을 저해하는 가장 큰 요인은 '제품의 홍보가 지나치게 과장됨'(31.9%)임
- 이어서 '품질 대비 비싼 가격'(29.0%), '한방 성분이 기호에 맞지 않아서'(8.6%)가 저해 요인으로 조사됨

그림16-30 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 뷰티

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=210), 단위: %)



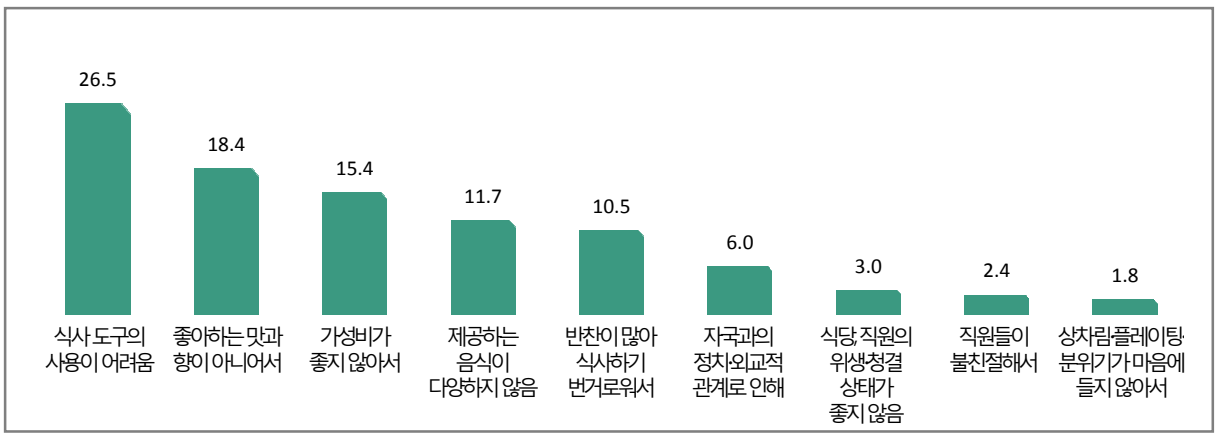

*Q. 귀하가 생각하는 한국 뷰티의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 10) 한식

- 한식의 호감을 저해하는 요인은 '식사 도구의 사용이 어려움'(26.5%)이 가장 높게 나타남
- 다음으로는 '좋아하는 맛과 향이 아니어서'(18.4%), '가성비가 좋지 않아서'(15.4%) 순으로 높음

그림16-31 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 한식

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=332), 단위: %)



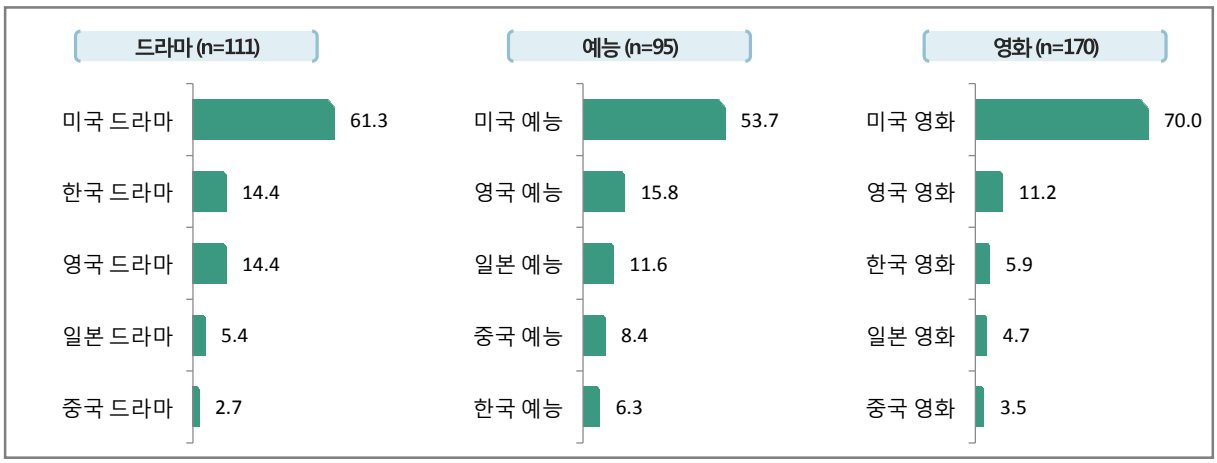

*Q. 귀하가 생각하는 한식의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 5. 자국에서 인기 있는 해외 콘텐츠

- 러시아에서 가장 인기 있는 해외 드라마는 '미국 드라마'(61.3%)이며, 다음은 '한국 드라마'(14.4%)와 '영국 드라마'(14.4%)가 동일하게 높음
- 가장 인기 있는 예능은 '미국 예능'(53.7%)이며, 영화는 '미국 영화'(70.0%)임

그림16-32 자국에서 인기 있는 해외 콘텐츠

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)



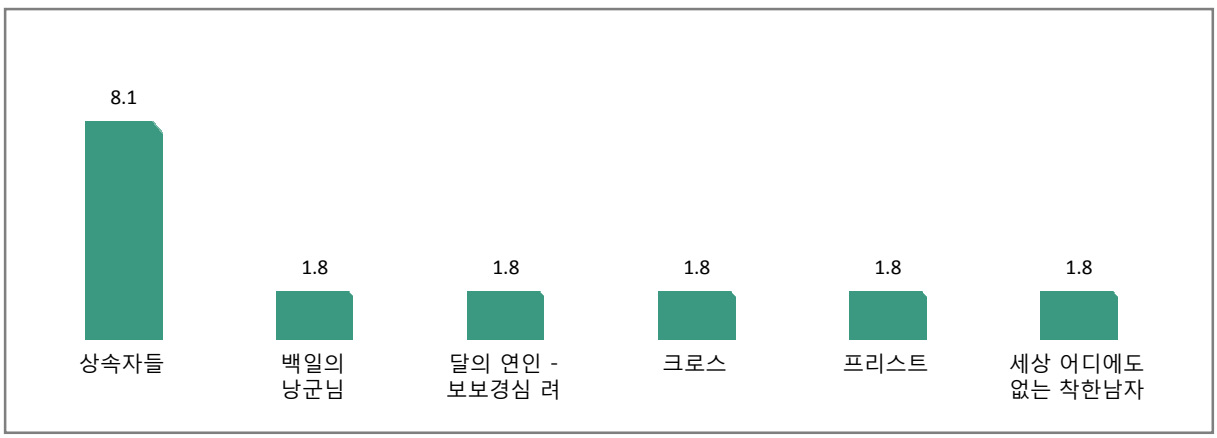

*Q. 귀하의 국가에서 인기 있는 문화콘텐츠는 어느 국가의 문화콘텐츠 입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 6. 선호하는 한국 드라마

- 러시아에서 가장 좋아하는 한국 드라마는 '상속자들'(8.1%)이며, 다음은 '백일의 낭군님'(1.8%), '달의연인-보보경심려'(1.8%), '크로스'(1.8%), '프리스트'(1.8%), '세상 어디에도 없는 착한남자'(1.8%)가 동일한 비율을 보임

그림16-33 선호하는 한국 드라마(Top 10)

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=111), 주관식 응답, 단위: %)



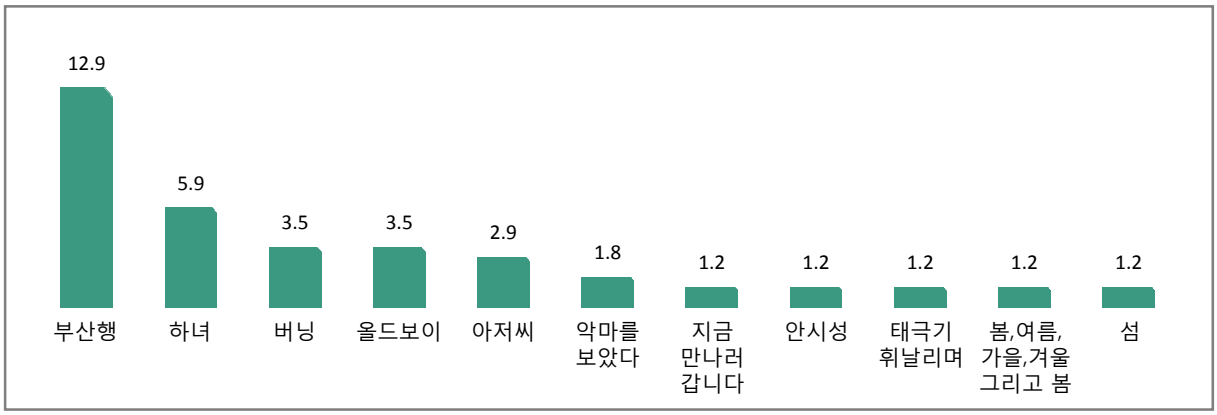

*Q. 귀하가 올해 시청한 한국 드라마 중 가장 좋아하는 것은 무엇입니까?*
**동순위가 많아 그래프 상에 누락된 항목이 있음*

## 7. 선호하는 한국 영화

- 러시아에서 올해 시청한 한국 영화 중 가장 좋아하는 영화는 '부산행'(12.9%)임
- 다음은 '하녀'(5.9%), '버닝'(3.5%), '올드보이'(3.5%) 순으로 이어짐

그림16-34 선호하는 한국 영화(Top 10)

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=170), 주관식 응답, 단위: %)



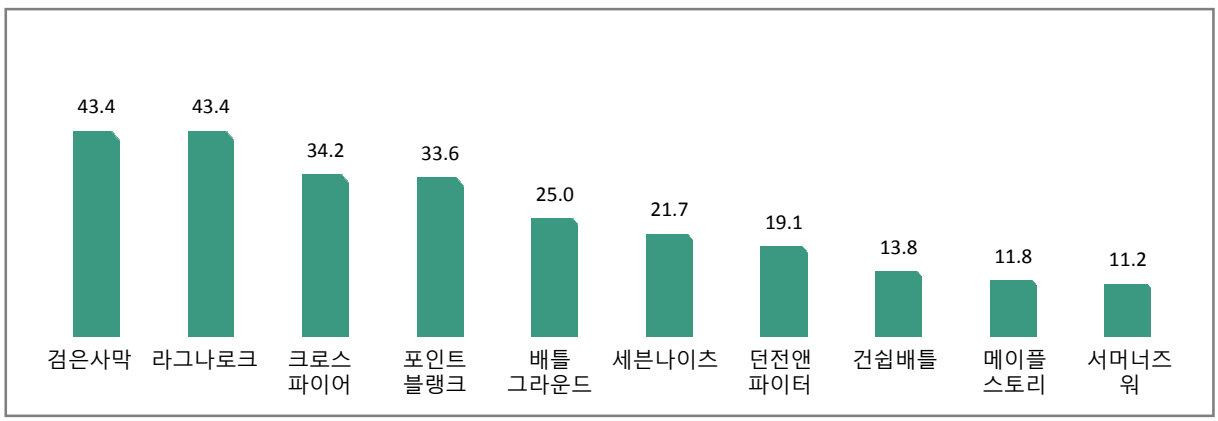

*Q. 귀하가 올해 시청한 한국 영화 중 가장 좋아하는 것은 무엇입니까?*
**동순위로 인해 10개 이상의 항목이 그래프 상에 표기 되었음*

## 8. 한국산 게임 인지율

- 러시아에서 다음의 게임들을 한국산 게임으로 인지하고 있는지에 대해 조사한 결과, '검은사막'(43.4%)과 '라그나로크'(43.4%)가 동일하게 가장 높은 인지율을 보임
- 다음은 '크로스파이어'(34.2%), '포인트블랭크'(33.6%) 순임

그림16-35 한국산 게임 인지율

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=152), 복수응답, 단위: %)



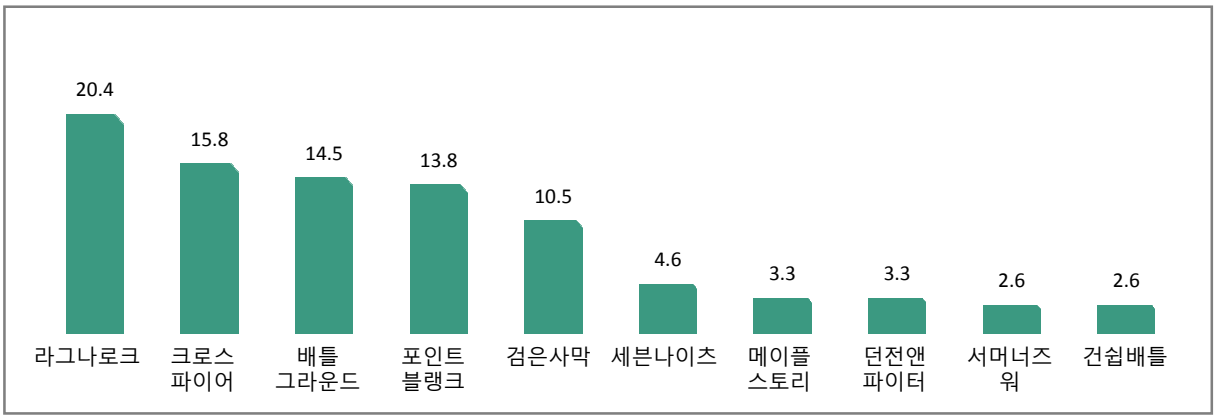

*Q. 다음 중 한국 게임이라고 알고 있는 게임을 모두 선택해주십시오*

## 9. 선호하는 한국 게임

- 러시아에서 가장 선호하는 한국 게임은 '라그나로크'(20.4.%)이며, 다음은 '크로스파이어'(15.8%), '배틀그라운드'(14.5%) 순으로 높게 나타남

그림16-36 선호하는 한국 게임

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=152), 단위: %)



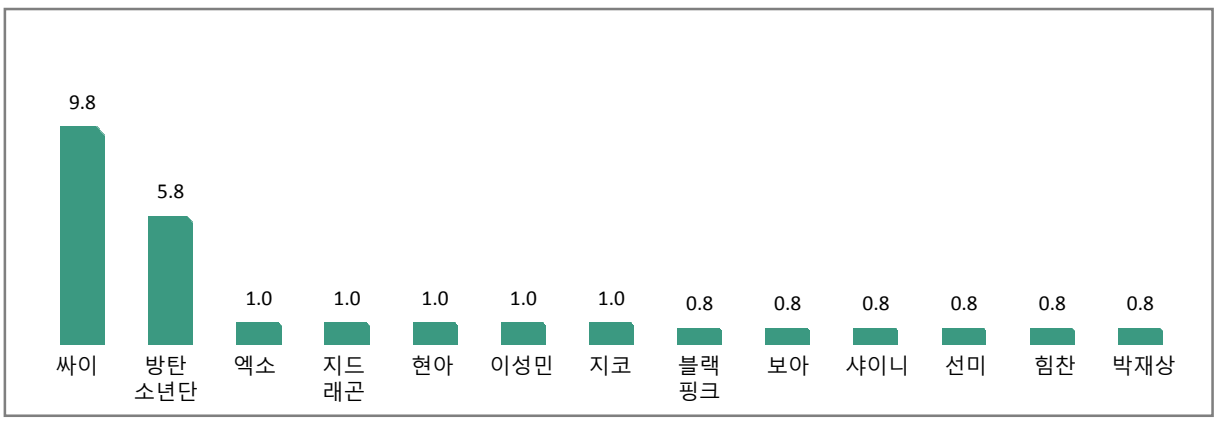

*Q. 다음의 한국 게임 중 가장 좋아하는 게임은 무엇입니까?*

## 10. 선호하는 한국 가수·그룹

- 러시아에서 가장 선호하는 한국 가수·그룹은 '싸이'(9.8%)임
- 다음은 '방탄소년단'(5.8%)이 높게 나타남

그림16-37 선호하는 한국 가수·그룹(Top 10)

(Base : 전체(n=400), 주관식 응답, 단위: %)



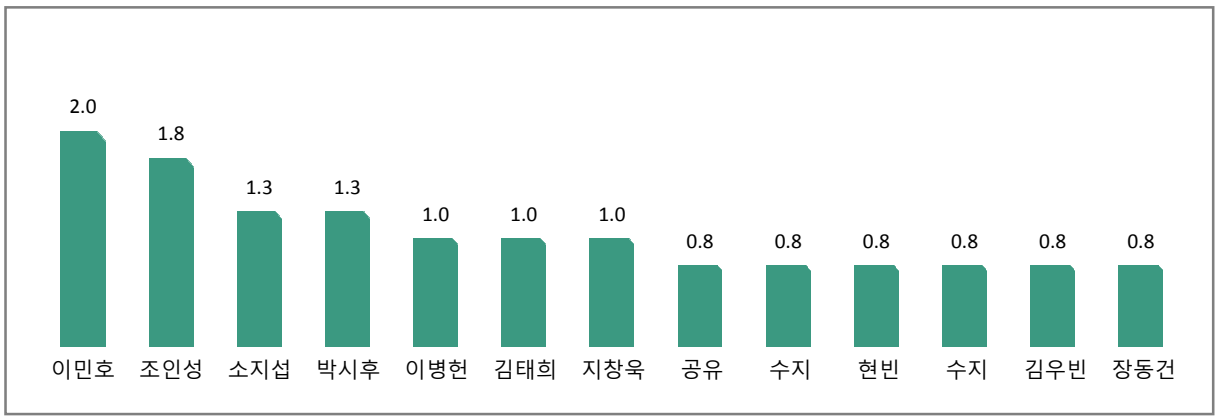

*Q. 귀하께서 현재 가장 좋아하는 한국 가수·그룹은 누구입니까?*
** 동순위로 인해 10개 이상의 항목이 그래프 상에 표기 되었음*

## 11. 선호하는 한국 배우

- 가장 선호하는 한국 배우는 '이민호'(2.0%)임
- 다음은 '조인성'(1.8%), '소지섭'(1.3%), '박시후'(1.3%) 순으로 응답됨

그림16-38 선호하는 한국 배우(Top 10)

(Base : 전체(n=400), 주관식 응답, 단위: %)



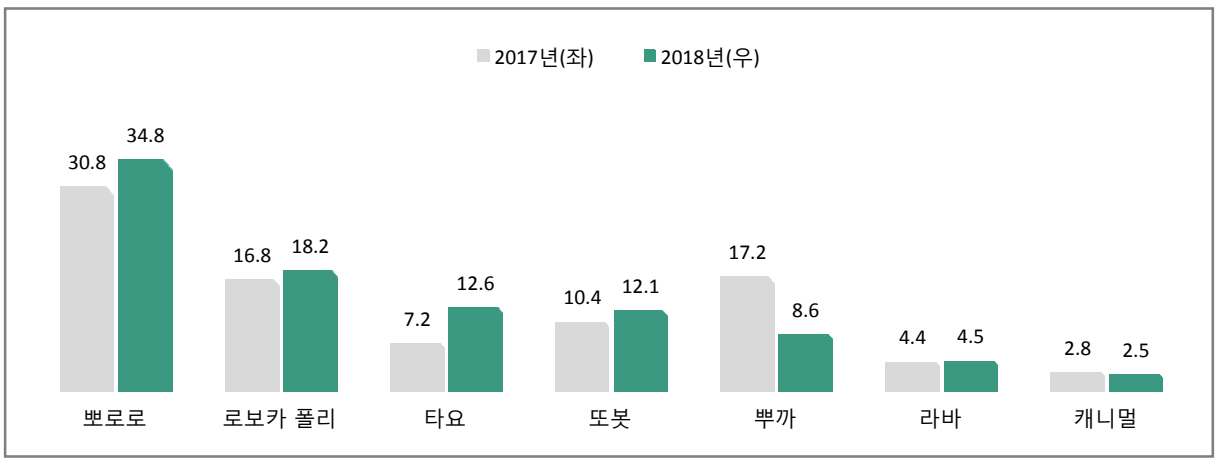

*Q. 귀하께서 현재 가장 좋아하는 한국 배우는 누구입니까?*
**동순위로 인해 10개 이상의 항목이 그래프 상에 표기 되었음*

## 12. 선호하는 한국 애니메이션 캐릭터

- 러시아에서 가장 선호하는 한국 애니메이션 캐릭터는 '뽀로로'(34.8%)로 조사됨
- 다음으로 '로보카 폴리'(18.2%), '타요'(12.6%)가 높게 나타남

그림16-39 선호하는 한국 애니메이션 캐릭터

(Base : '17년 해당 콘텐츠 경험자(n=250), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=198), 단위: %)



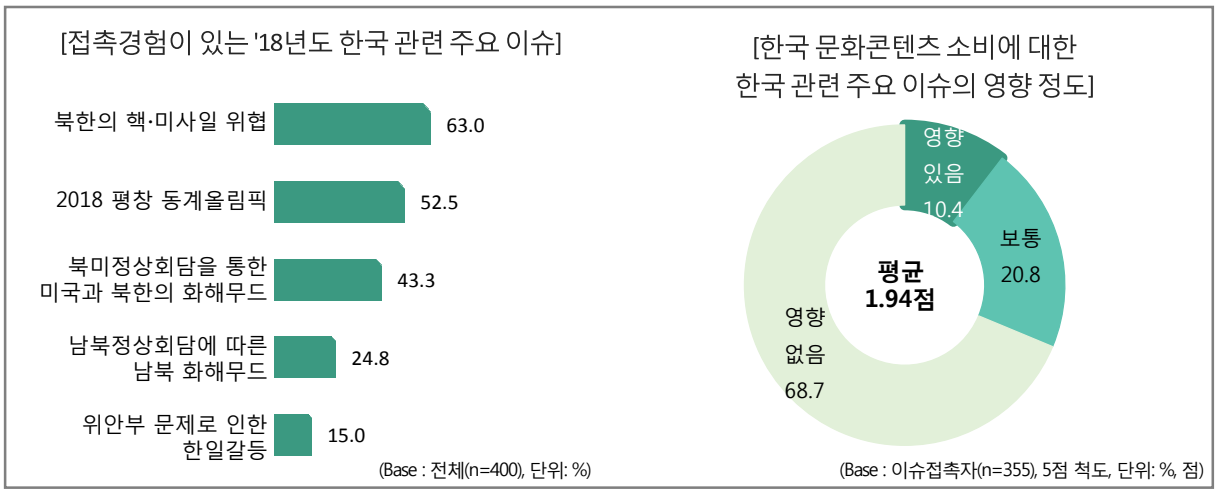

*Q. 귀하께서 선호하는 한국 애니메이션 캐릭터는 무엇입니까?*

# iv. 한류 효과

## 1. 한국 문화콘텐츠 소비에 대한 한국 관련 이슈 영향

- 러시아에서는 한국 관련 주요 이슈 중 '북한의 핵·미사일 위협'(63.0%)을 가장 많이 접함
- 이러한 이슈가 본인의 한국 문화콘텐츠 소비에 영향을 미친다는 응답이 10.4%로 나타남

그림16-40 한국 문화콘텐츠 소비에 대한 한국 관련 이슈 영향

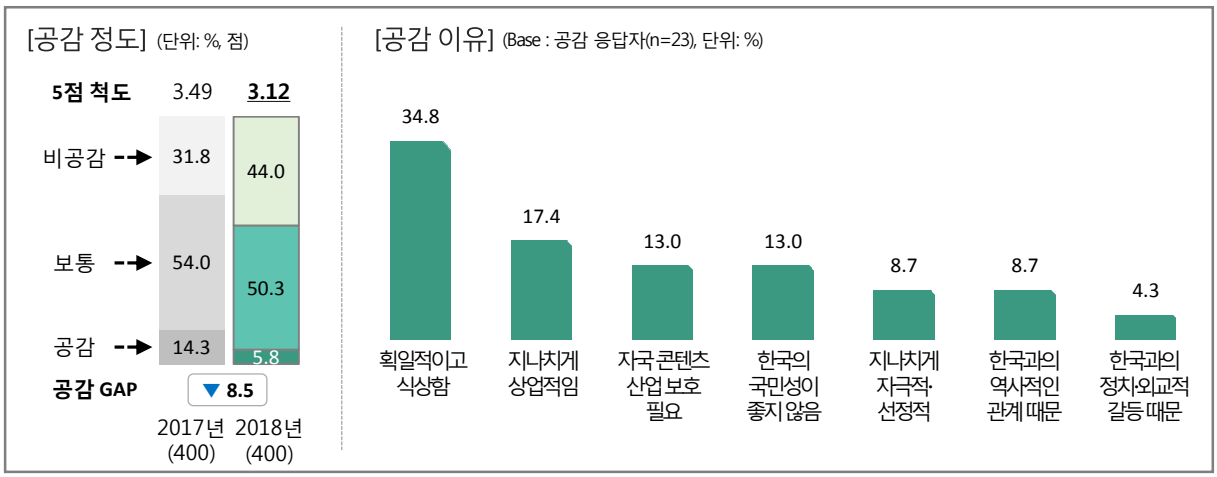



*Q. 귀하께서는 한국의 정치, 사회 및 역사 관련 이슈 중 한번이라도 들어본 것을 모두 선택해 주십시오*
*Q. 귀하께서는 한국의 정치, 사회 및 역사 관련 이슈가 본인이 한국 문화콘텐츠를 소비하는데에 어느정도 영향을 미친다고 생각하십니까?*

## 2. 한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식과 원인

- 러시아에서 한국 문화콘텐츠를 향한 부정적인 인식에 공감하는 비율은 5.8%로, '17년 대비 -8.5%p 감소함
- 공감 이유로는 '획일적이고 식상함'이 34.8%로 가장 높게 나타남

그림16-41 한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식과 원인



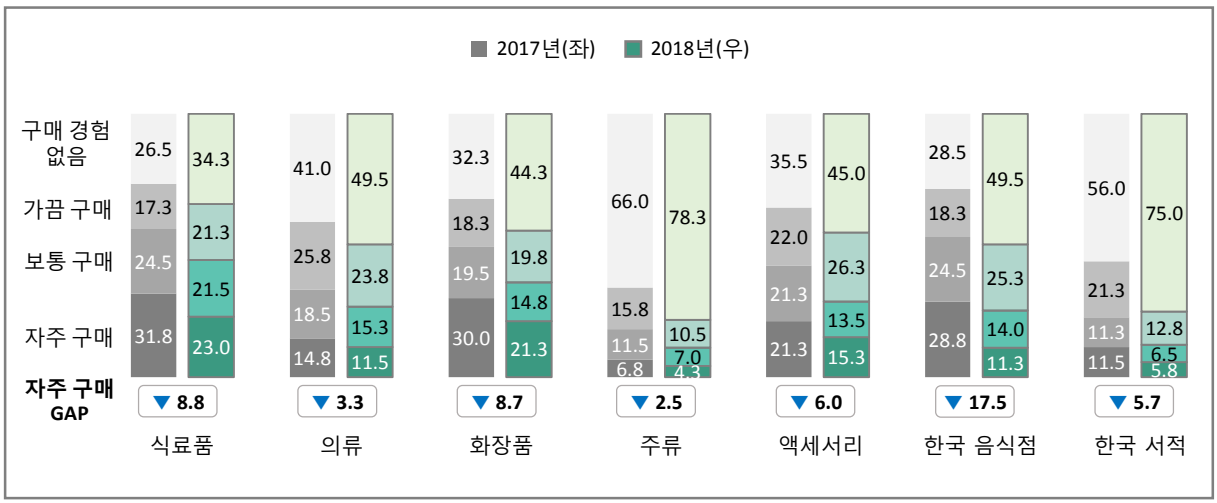

*Q. 최근 일부 국가에서 '한국 문화콘텐츠가 자국에서 인기를 끌고 있는 현상'에 대해 부정적으로 보는 인식에 대해 얼마나 공감하십니까?*
*(5점 척도 - 1,2점: 비공감/3점: 보통/4,5점: 공감)*
*Q. 한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식에 공감하는 이유는 무엇입니까?*

## 3. 저관여 한국 제품·서비스 구매 경험

- 러시아의 최근 1년 내 한국 제품 구매 경험률은 '식료품'(65.7%)이 가장 많은 반면, '주류'(21.7%)와 '한국 서적'(25.0%) 구매 경험률은 20% 내외로 매우 적음
- 모든 제품은 '17년 대비 구매 경험률이 감소함

그림16-42 저관여 한국 제품·서비스 구매 경험

(Base : '17년 전체(n=400), '18년 전체(n=400), 단위: %)



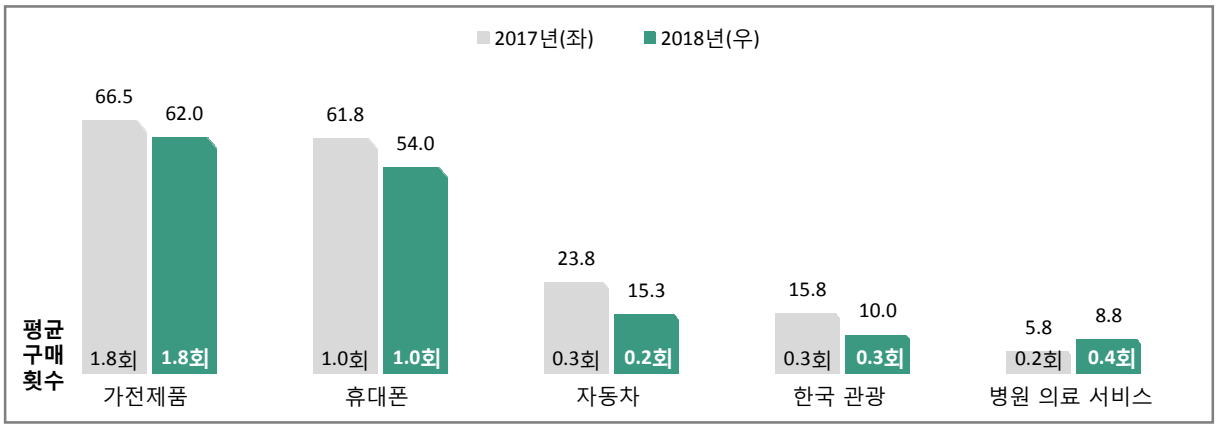

*Q. 귀하가 최근 1년간 한국산 제품을 얼마나 구매하였는지 다음 항목별로 귀하의 구매빈도와 가까운 곳에 응답해 주십시오*

## 4. 고관여 한국 제품·서비스 구매 경험

- 최근 4년 내 고가 한국산 제품·서비스 구매 경험은 '가전제품'(62.0%)이 가장 많고, 그 다음은 '휴대폰'(54.0%), '자동차'(15.3%) 순으로 높게 나타남
- 구매 경험자의 평균 구매 횟수는 '가전제품' 1.8회, '휴대폰' 1.0회임

그림16-43 고관여 한국 제품·서비스 구매 경험

(Base : '17년 전체(n=400), '18년 전체(n=400), 단위: %, 회)



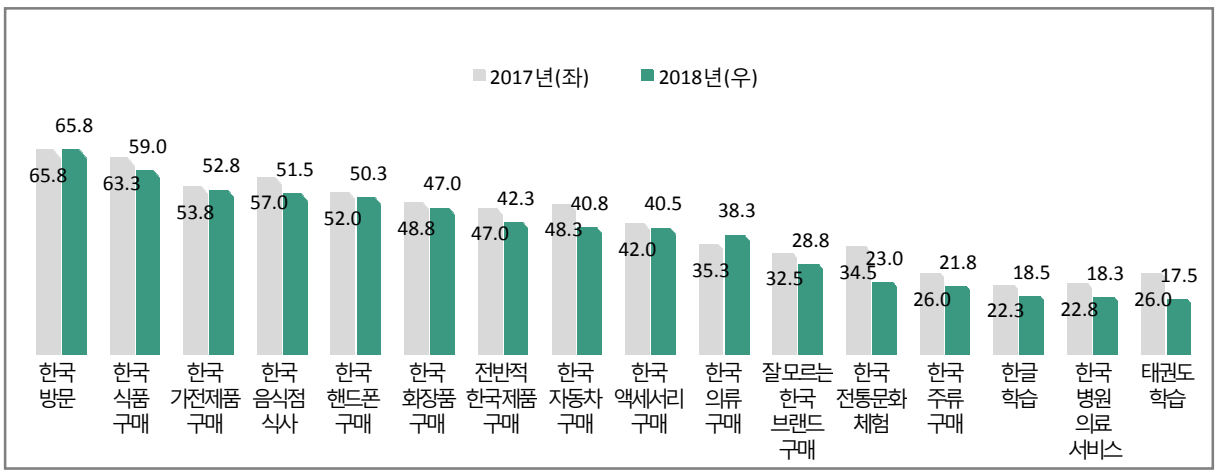

*Q. 귀하는 최근 4년 내에 다음의 한국산 제품·서비스를 얼마나 구매 또는 방문하였습니까?*

## 5. 한국 제품·서비스 향후 이용 의향

- 러시아에서는 향후 한국 제품 및 서비스 이용 의향이 '17년 대비 대부분 하락한 가운데, '한국 방문'(65.8%) 의향이 가장 높고, 다음은 '한국 식품 구매'(59.0%), '한국 가전제품 구매'(52.8%) 순으로 높게 나타남

그림16-44 한국 제품·서비스 향후 이용 의향

(Base : '17년 전체(n=400), '18년 전체(n=400), 단위: Top2%)



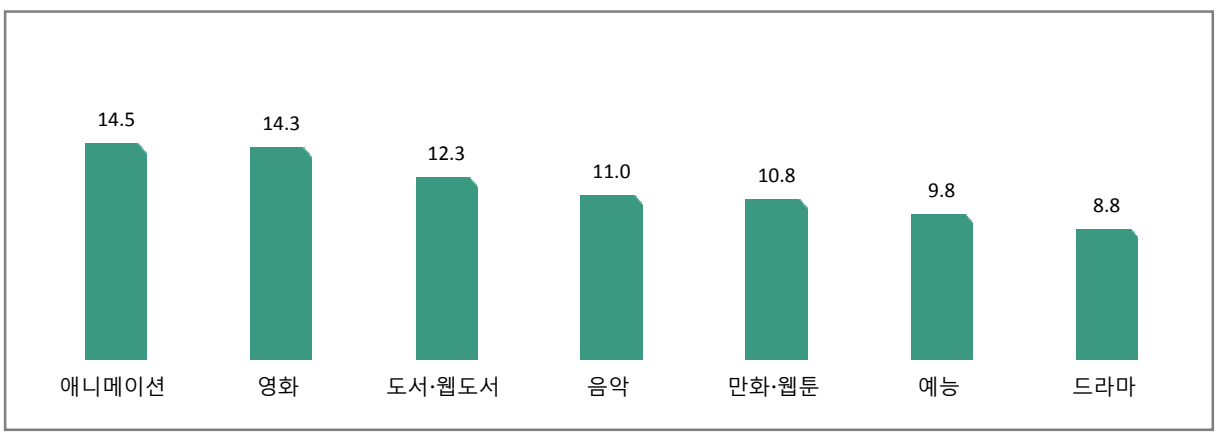

*Q. 향후 한국산 제품 및 서비스에 대한 귀하의 향후 관심 및 구매 의향이 어느 정도인지 항목별로 응답해 주십시오*
*(5점 척도 - 1,2점: 부정/3점: 보통/4,5점: 긍정)*

## 6. 한국 문화콘텐츠 유료 이용 의향

- 향후 유료 이용 의향이 가장 높은 한국 문화콘텐츠는 '애니메이션'(14.5%)임. 다음은 '영화'(14.3%), '도서·웹도서'(12.3%), '음악'(11.0%) 순으로 조사됨
- 모든 문화콘텐츠의 유료 이용 의향은 10% 내외로 낮은 수준임

그림16-45 한국 문화콘텐츠 유료 이용 의향

(Base : 전체(n=400), 5점 척도, 단위: Top2%)



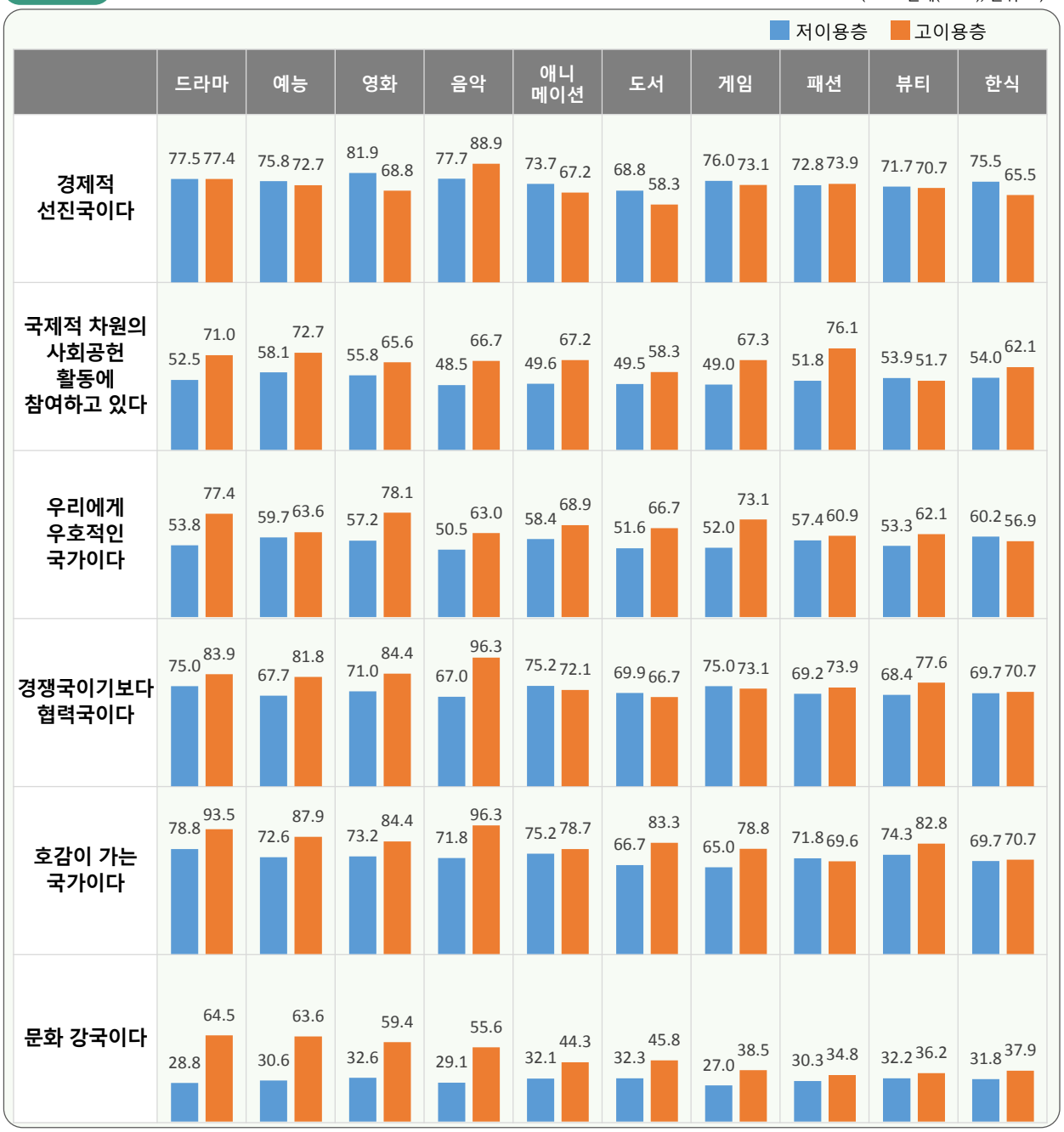

*Q. 향후 한국 문화콘텐츠에 대한 귀하의 향후 관심 및 유료 이용 의향이 어느 정도인지 다음 각 항목별로 응답해 주십시오*
*(5점 척도 - 1,2점: 부정/3점: 보통/4,5점: 긍정)*

## 7. 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 한국에 대한 인식

- 대부분의 경우 한국 문화콘텐츠 소비 비중이 높을수록 한국에 대한 인식이 높게 나타남
- 특히, '문화 강국이다' 인식의 경우, 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 인식 차이가 상대적으로 큼. 저이용층과 고이용층 간 약 15~30% 내외의 인식 차이를 보임

그림16-46 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 한국에 대한 인식

(Base : 전체(n=400), 단위 : %)




*Q. 귀하의 평소 한국 문화콘텐츠 시청량(이용량)은 평균 얼마나 되십니까?*
*Q. 귀하께서는 평소 한국에 대해 어떻게 생각하십니까?*

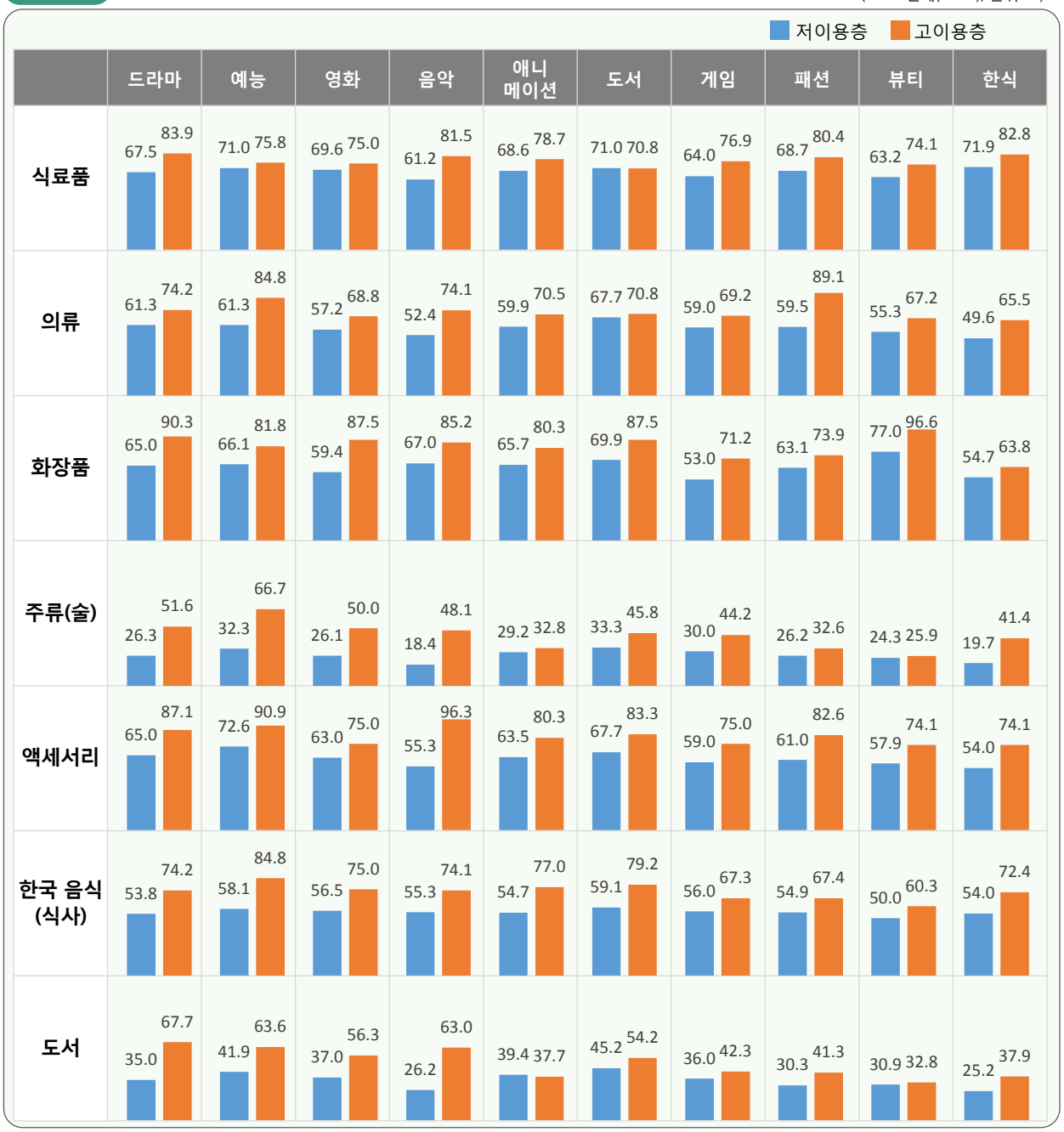
# 8. 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 구매 경험

## 1) 저관여 제품

- 전반적으로 한국 문화콘텐츠 소비 비중이 높을수록 최근 1년간 저관여 제품의 구매 경험률이 높게 나타남
- 특히, '드라마, '예능', '음악', '패션' 콘텐츠 고이용층의 구매 경험률이 높게 나타남

그림16-47 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 구매 경험 – 저관여 제품

(Base : 전체(n=400), 단위 : %)




| | 드라마 | | 예능 | | 영화 | | 음악 | | 애니메이션 | | 도서 | | 게임 | | 패션 | | 뷰티 | | 한식 | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 식료품 | 67.5 | 83.9 | 71.0 | 75.8 | 69.6 | 75.0 | 61.2 | 81.5 | 68.6 | 78.7 | 71.0 | 70.8 | 64.0 | 76.9 | 68.7 | 80.4 | 63.2 | 74.1 | 71.9 | 82.8 |
| 의류 | 61.3 | 74.2 | 61.3 | 84.8 | 57.2 | 68.8 | 52.4 | 74.1 | 59.9 | 70.5 | 67.7 | 70.8 | 59.0 | 69.2 | 59.5 | 89.1 | 55.3 | 67.2 | 49.6 | 65.5 |
| 화장품 | 65.0 | 90.3 | 66.1 | 81.8 | 59.4 | 87.5 | 67.0 | 85.2 | 65.7 | 80.3 | 69.9 | 87.5 | 53.0 | 71.2 | 63.1 | 73.9 | 77.0 | 96.6 | 54.7 | 63.8 |
| 주류(술) | 26.3 | 51.6 | 32.3 | 66.7 | 26.1 | 50.0 | 18.4 | 48.1 | 29.2 | 32.8 | 33.3 | 45.8 | 30.0 | 44.2 | 26.2 | 32.6 | 24.3 | 25.9 | 19.7 | 41.4 |
| 액세서리 | 65.0 | 87.1 | 72.6 | 90.9 | 63.0 | 75.0 | 55.3 | 96.3 | 63.5 | 80.3 | 67.7 | 83.3 | 59.0 | 75.0 | 61.0 | 82.6 | 57.9 | 74.1 | 54.0 | 74.1 |
| 한국 음식(식사) | 53.8 | 74.2 | 58.1 | 84.8 | 56.5 | 75.0 | 55.3 | 74.1 | 54.7 | 77.0 | 59.1 | 79.2 | 56.0 | 67.3 | 54.9 | 67.4 | 50.0 | 60.3 | 54.0 | 72.4 |
| 도서 | 35.0 | 67.7 | 41.9 | 63.6 | 37.0 | 56.3 | 26.2 | 63.0 | 39.4 | 37.7 | 45.2 | 54.2 | 36.0 | 42.3 | 30.3 | 41.3 | 30.9 | 32.8 | 25.2 | 37.9 |

* 구매 경험률 : 2점~5점 비율(%)

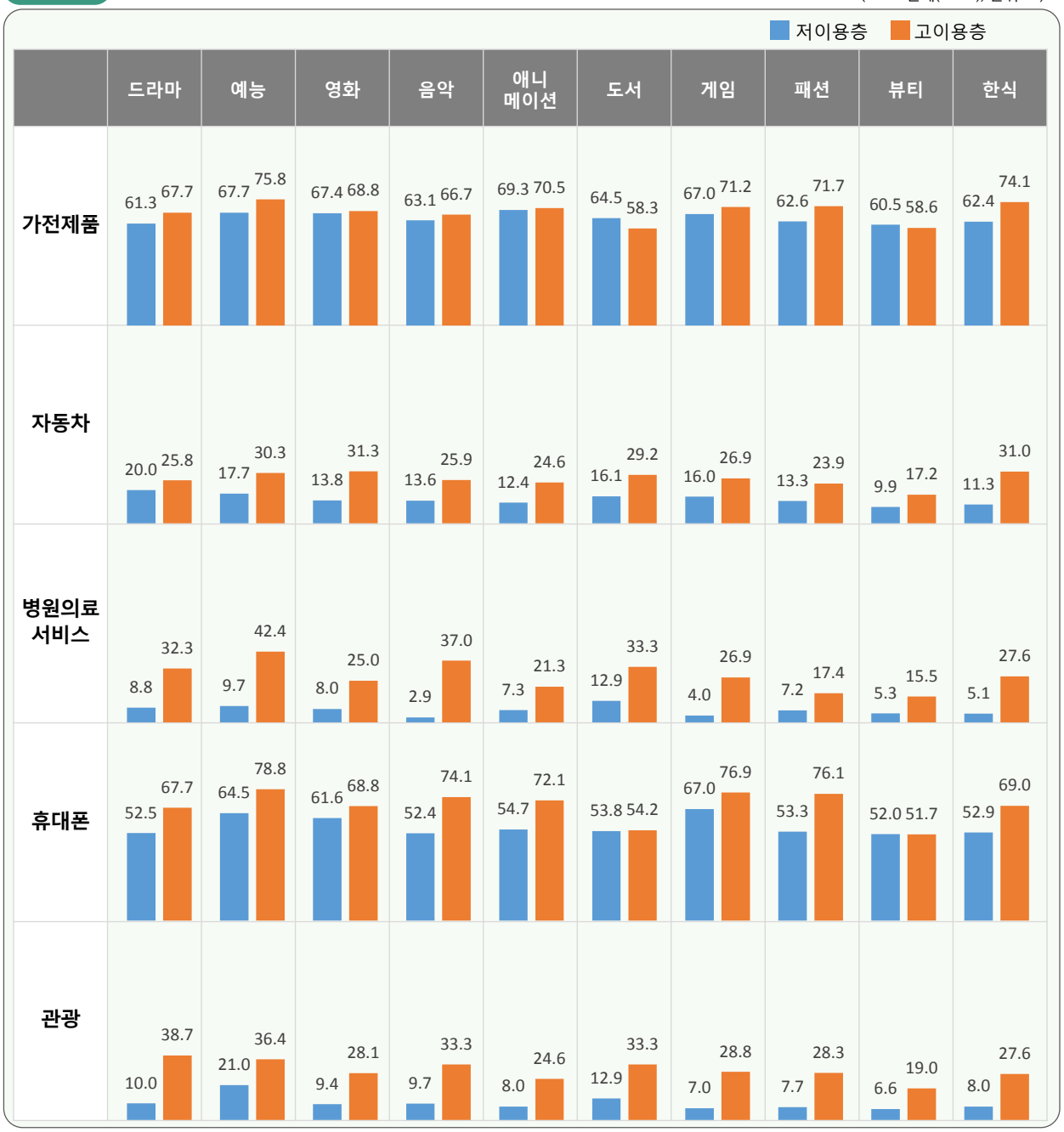
*Q. 귀하의 평소 한국 문화콘텐츠 시청량(이용량)은 평균 얼마나 되십니까?*
*Q. 귀하는 최근 1년간 한국산 제품을 얼마나 구매 하였는지 다음 항목별로 귀하의 구매빈도와 가까운 곳에 응답해 주십시오*
** 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 구매 경험률 분석*

## 2) 고관여 제품

- 러시아에서는 전반적으로 한국 문화콘텐츠 소비 비중이 높을수록 최근 4년간 고관여 제품의 구매 경험률이 높게 나타남
- 특히, '예능', '음악', '게임', '패션' 콘텐츠 고이용층의 구매 경험률이 높게 나타남

그림16-48 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 구매 경험 – 고관여 제품

(Base : 전체(n=400), 단위 : %)




* 구매 경험률 : 구매 비율(%)

*Q 귀하의 평소 한국 문화콘텐츠 시청량(이용량)은 평균 얼마나 되십니까?*
*Q 귀하는 최근 4년 내에 다음의 한국산 제품/서비스를 얼마나 구매 또는 방문하셨습니까?*
** 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 구매 경험률 분석*

# v. 요약 및 결론

- 러시아는 한국에 대한 인식 중 '경제적으로 선진국이다'(71.5%)에 대한 긍정이 가장 높음
- 한국에 대한 '긍정 인식'은 83.3%, '부정 인식'은 2.8%로 긍정적 인식이 높게 나타남
- 한국 하면 가장 먼저 떠오르는 것은 '뷰티 제품(화장품)'임
- 러시아에서 가장 인기 있는 한국 제품·서비스·콘텐츠는 '자동차'이며, 이어서 '태권도', 'IT제품/브랜드', '뷰티 제품(화장품)', '백색가전' 순으로 인기가 있음
- 한국 문화콘텐츠에 대한 관심이 1년 전 대비 증가했다는 응답과 1년 후 증가할 것이라는 응답 모두 본인보다 자국민의 관심도에서 더 높음. 소비지출 의향은 '17년 대비 비슷함
- 한국 문화콘텐츠를 접한 후 한국에 대한 인식 변화는 '긍정적'이 57.0%, '부정적'이 1.5%임
- 러시아에서 접할 기회가 가장 많은 한국 문화콘텐츠는 '뷰티', '음악', '게임' 순임
- 한국 동영상 콘텐츠는 주로 'OTT'와 'SNS'를 통해 접촉하고 있으며, 이를 시청하기 위한 다운로드·스트리밍 주 경로는 'Youtube'임
- 러시아의 한국 문화콘텐츠 소비 비중은 '게임'이 가장 높으며, 이어서 '예능', '애니메이션', '드라마' 순. 패션·뷰티·음식 동영상 콘텐츠 시청 빈도는 '뷰티', '패션', '한식' 순임
- 한국 문화콘텐츠 호감도는 '한식'이 가장 높고, 그 다음은 '뷰티', '게임, '영화' 순임. 대중적 인기도는 '한식'과 '뷰티'가 70% 이상으로 높게 응답됨
- 한국 드라마의 인기 요인은 '한국 생활 및 문화에 대한 간접 경험', 예능은 '재미있는 게임 소재 사용'이며, 영화와 도서는 '다양한 소재·장르를 다룸'이 가장 높게 나타남
- 한국 음악의 인기 요인은 '자국에 없는 스타일의 음악', 애니메이션은 '캐릭터의 성격·역할 선호', 게임은 '그래픽·그림 선호'가 주요 요인
- 한국 패션의 인기 요인은 '품질대비 저렴한 가격'이며, 뷰티는 '우수한 효과·품질', 한식은 '맛이 있어서'가 가장 중요한 인기 요인으로 조사됨
- 한국 드라마, 음악 콘텐츠의 호감을 저해하는 요인은 '한국어가 어렵고 생소함', 예능은 '한국식 유머 코드가 맞지 않음', 영화와 애니메이션은 '자막·더빙을 통한 시청 불편', 도서는 '다른 언어·문화로 내용 이해가 어려움'으로 언어적 문제가 호감을 저해하는 큰 요인임
- 게임은 '높은 디바이스 사양 필요', 패션은 '다양하지 않은 사이즈', 뷰티는 '제품의 홍보가 지나치게 과장됨', 한식은 '식사도구의 사용이 어려움'이 주요 호감 저해 요인으로 응답됨
- 러시아에서 가장 인기 있는 해외 콘텐츠는 '미국 드라마', '미국 예능', '미국 영화'임
- 가장 선호하는 한국 드라마는 '상속자들', 영화는 '부산행', 가수·그룹은 '싸이', 배우는 '이민호', 한국 애니메이션 캐릭터는 '뽀로로'로 응답됨
- 러시아에서 한국산 게임으로 인지도가 높은 게임은 '검은사막'이며, 가장 선호하는 한국 게임은 '라그나로크'임
- 한국과 관련 있는 주요 이슈 중 '북한의 핵·미사일 위협' 접촉이 가장 많았으며, 이러한 이유로 인해 본인의 한국 문화콘텐츠 소비에 영향이 있다는 응답이 10.4%로 조사됨
- 한국 문화콘텐츠를 향한 부정적인 인식에 공감하는 비율은 5.8%로 낮은 수준이며, 공감 이유로는 '획일적이고 식상함'이라는 의견이 가장 많음
- 최근 1년 내 저관여 한국 제품·서비스 구매 경험은 '식료품'이 가장 높으며, 최근 4년 내 고관여 제품·서비스 구매 경험은 '가전제품', '휴대폰', '자동차' 순으로 높음
- 향후 한국 제품·서비스 이용 의향은 '한국 방문'이 가장 높게 나타남
- 한국 문화콘텐츠 중 향후 유료 이용 의향이 가장 높은 것은 '애니메이션'임

Chapter 17

# 국가별 결과 분석

## 터키



# Ⅰ. 한국 인식

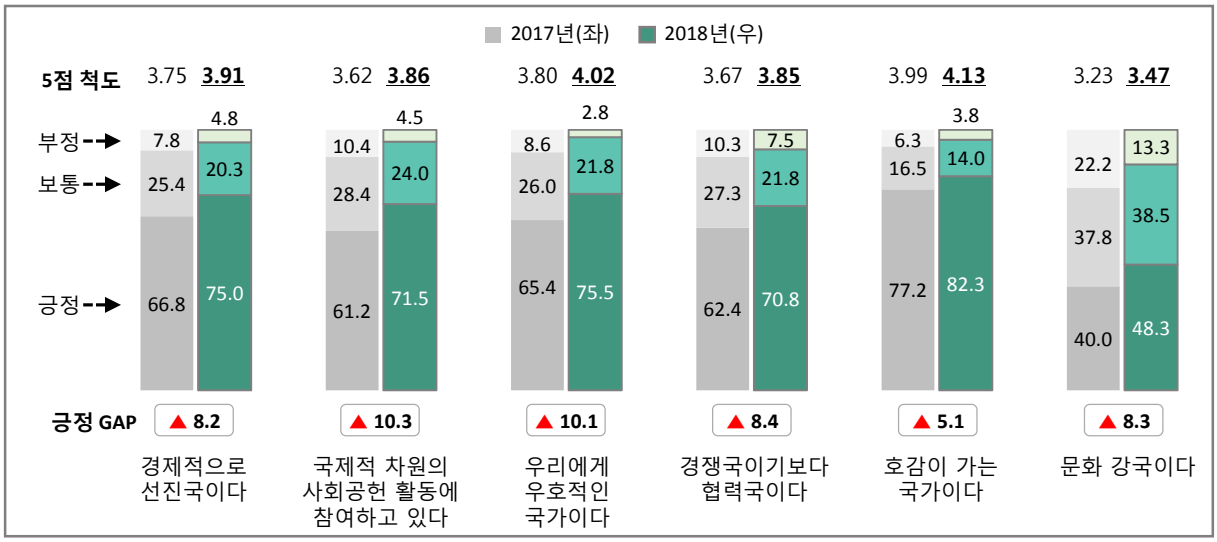
## 1. 한국에 대한 인식

### 1) 한국에 대한 인식

- 터키에서는 한국에 대한 인식 중 '호감이 가는 국가이다'에 대한 긍정 응답이 82.3%로 가장 높고, 다음은 '우리에게 우호적인 국가이다'(75.5%), '경제적으로 선진국이다'(75.0%) 순임
- 반면, '문화 강국이다'에 대한 인식은 긍정 응답이 48.3%, 부정 응답이 13.3%로 '17년 대비 긍정 응답이 상승했으나 여전히 부정적 인식이 상대적으로 높음

그림17-1 한국에 대한 인식

(Base : '17년 전체(n=1,000), '18년 전체(n=400), 5점 척도, 단위: %, 점)




*Q 귀하께서는 평소 **한국**에 대해 어떻게 생각하십니까? 한국에 대한 설명을 읽으시고, 귀하께서 동의하는 정도를 선택해 주십시오*
*(5점 척도 - 1,2점: 부정/3점: 보통/4,5점: 긍정)*

### 2) 한국에 대한 전반적인 인식

- 터키에서는 한국에 대한 '긍정 인식'이 85.0%로, 10명 중 약 9명이 긍정적 이미지를 갖고 있는 것으로 나타남

그림17-2 한국에 대한 전반적인 인식

(Base : 전체(n=400), 5점 척도, 단위: %, 점)



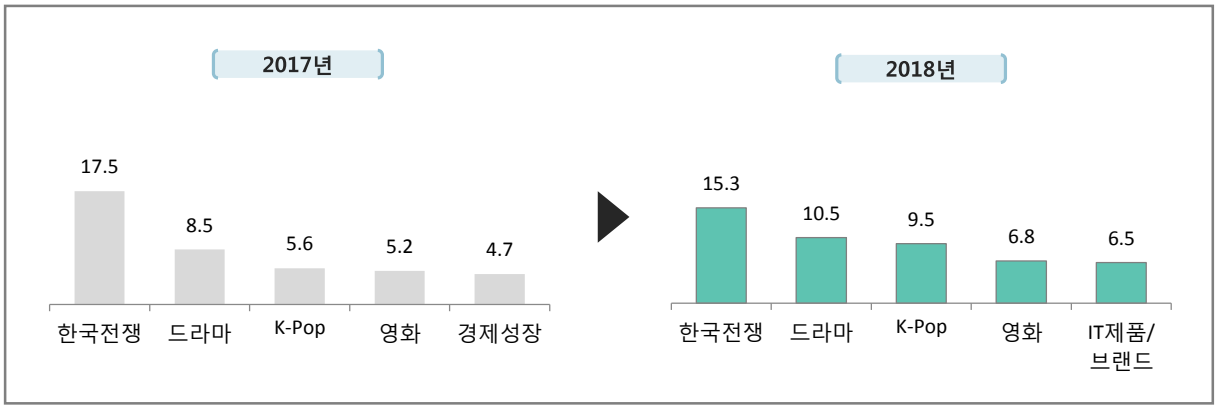

*Q 귀하의 한국에 대한 전반적인 인식은 어떠합니까?*
*(5점 척도 - 1,2점: 부정/3점: 보통/4,5점: 긍정)*

## 2. 한국 연상 이미지

- 한국 하면 가장 먼저 떠오르는 것은 '한국전쟁'(15.3%)이며, 다음은 '드라마'(10.5%), 'K-Pop'(9.5%) 순으로 높게 나타남
- '18년도에는 'IT제품/브랜드'(6.5%) 이미지가 상위권에 새롭게 포함됨

그림17-3 한국 연상 이미지(Top 5)

(Base : '17년 전체(n=1,000), '18년 전체(n=400), 단위: %)



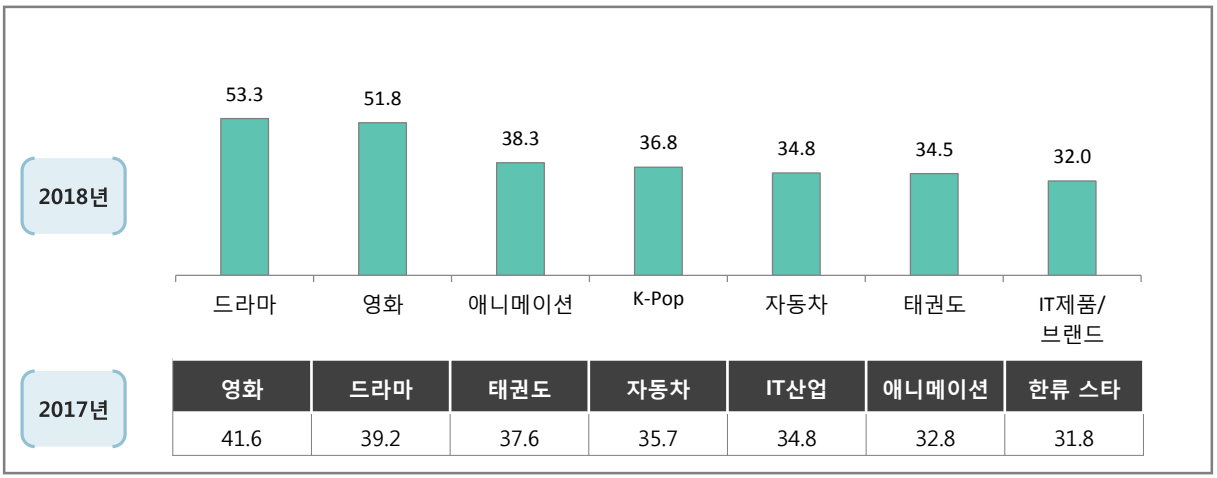

*Q. 귀하께서 한국에 대해 생각해 본다면, 가장 먼저 떠오르는 것은 무엇입니까?*

## 3. 자국에서 인기 있는 한국 제품·서비스·콘텐츠

- 가장 인기 있는 한국 제품·서비스·콘텐츠는 '드라마'(53.3%)와 '영화'(51.8%)가 50% 이상으로 높으며, 다음은 '애니메이션'(38.3%), 'K-pop'(36.8%), '자동차'(34.8%) 순임
- '영화'와 '드라마', '애니메이션', 'K-Pop'은 '17년 대비 인기도가 상승함

그림17-4 자국에서 인기 있는 한국제품·서비스·콘텐츠(Top 7)

(Base : '17년 전체(n=1,000), '18년 전체(n=400), 복수응답, 단위: %)




| 영화 | 드라마 | 태권도 | 자동차 | IT산업 | 애니메이션 | 한류 스타 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 41.6 | 39.2 | 37.6 | 35.7 | 34.8 | 32.8 | 31.8 |

*Q. 다음 중 귀하의 국가에서 인기 있다고 생각하는 '한국 제품·서비스·콘텐츠'를 모두 선택해 주십시오*

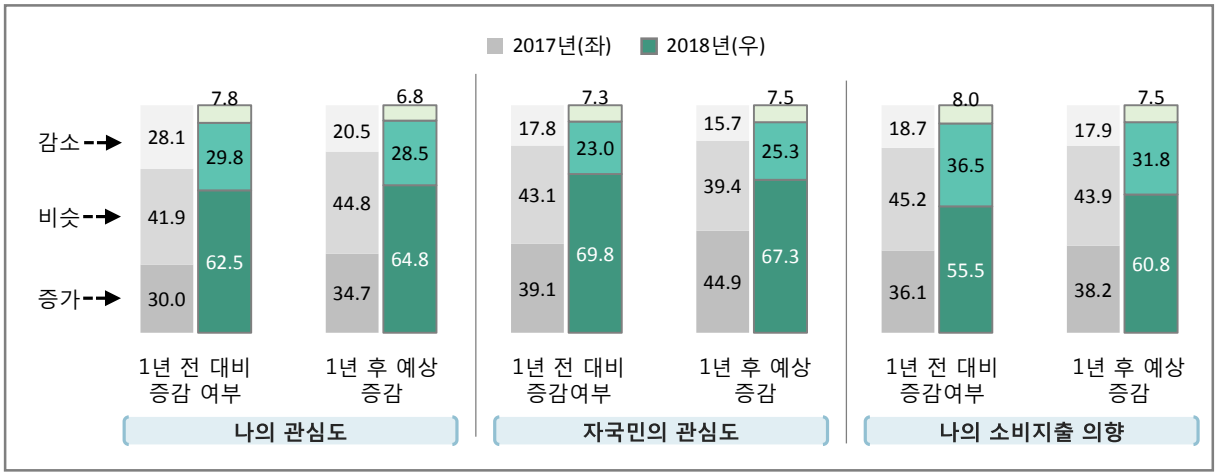
*'한국식당'은 '17년 조사에 포함되지 않음

## 4. 한국 문화콘텐츠 관심도

- 한국 문화콘텐츠에 대한 관심이 1년 전 대비 증가했다는 응답은 본인 62.5%, 자국민 69.8%로 절반 이상 관심이 증가했으며, 1년 후 증가할 것이라는 응답은 본인 64.8%, 자국민 67.3%로 나타남
- 한국 문화콘텐츠 소비지출 의향이 1년 전 대비 증가했다는 응답은 55.5%, 1년 후 증가할 것이란 응답은 60.8%로 향후 소비지출 의향이 더 높은 것으로 조사됨

그림17-5 한국 문화콘텐츠 관심도

(Base : '17년 전체(n=1,000), '18년 전체(n=400), 5점 척도, 단위: %)



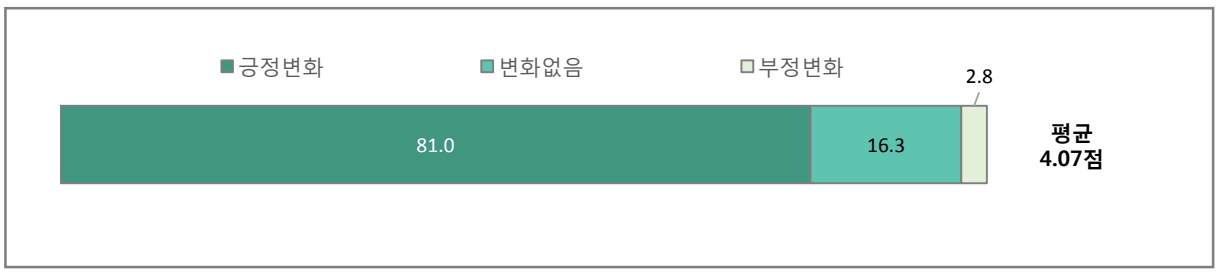

*Q. 한국 문화콘텐츠에 대한 관심도와 관련한 질문을 읽고, 귀하의 생각과 일치하는 것을 선택해 주십시오*
*(5점 척도 - 1,2점: 감소/3점: 비슷/4,5점: 증가)*

## 5. 한국 문화콘텐츠 경험 후 한국에 대한 인식 변화

- 한국 문화 콘텐츠를 접한 후 한국에 대한 인식이 '긍정적'으로 변화했다는 응답은 81.0%로, 10명 중 약 8명에 해당함

그림17-6 한국 문화콘텐츠 경험 후 한국에 대한 인식 변화

(Base : 전체(n=400), 5점 척도, 단위: %, 점)




*Q. 귀하가 한국 문화 콘텐츠를 접한 이후, 귀하의 한국에 대한 전반적인 인식은 어떻게 변화했습니까?*
*(5점 척도-1,2점: 부정변화/3점: 변화없음/4,5점: 긍정변화)*

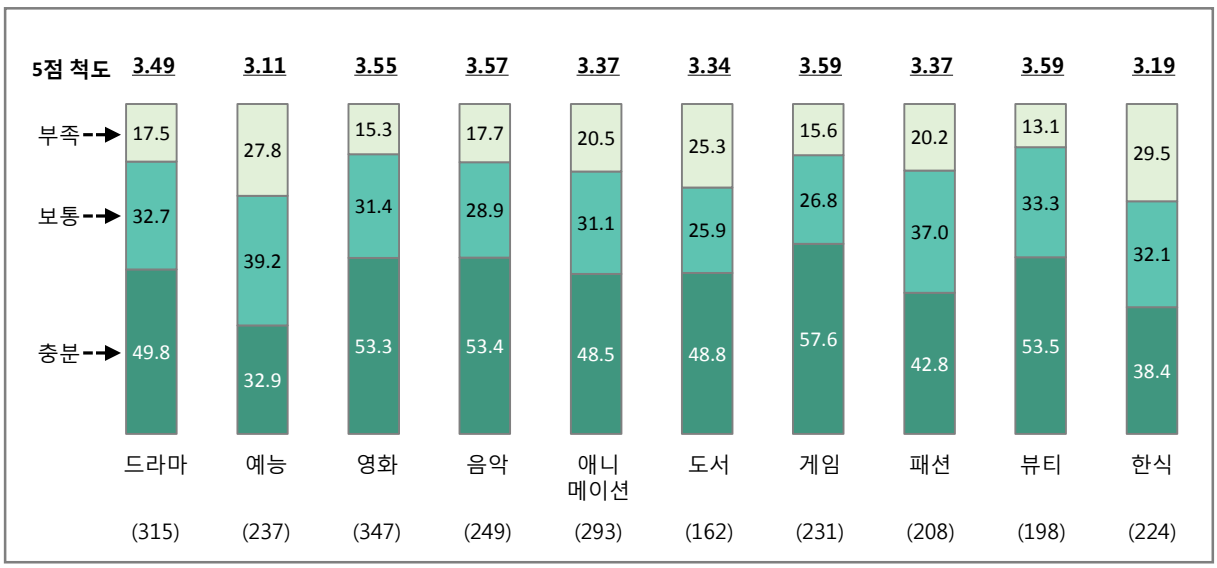
# ii. 한류 소비

## 1. 한국 문화콘텐츠에 대한 접촉 기회

- 터키에서 접할 기회가 가장 많은 한국 문화콘텐츠는 '게임'(57.6%)이며, 다음은 '뷰티'(53.5%), '음악'(53.4%), '영화'(53.3%) 순으로 응답됨
- 반면, '예능', '도서', '한식'은 접할 기회가 부족하다는 의견이 상대적으로 높게 나타남 (각 27.8%, 25.3%, 29.5%)

그림17-7 한국 문화콘텐츠에 대한 접촉 기회

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 5점 척도, 단위: %, 점)




*Q. 귀하께서는 한국 문화콘텐츠를 접할 수 있는 기회가 얼마나 충분하다고 생각하십니까?*
*(5점 척도-1,2점: 부족/3점: 보통/4,5점: 충분, ()는 응답자수)*
** '17년에는 '패션/뷰티', '애니메이션/만화/캐릭터'를 통합해 조사.*
*'18년에는 '패션'과 '뷰티'는 분리, 애니메이션'만 한 분야로 분리해 조사. '만화'는 '도서'로 편입*

## 2. 한국 문화콘텐츠 접촉 경로

- 한국 문화콘텐츠는 주로 'OTT'와 'SNS'를 통한 접촉이 많음
- '한식'의 경우 '17년에는 '자국 온라인 사이트'에서 가장 많이 접촉한 반면, '18년에는 '자국 오프라인 매장·식당'을 통한 접촉으로 변화함

표17-1 한국 문화콘텐츠 접촉 경로(Top 2)

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 드라마 | 예능 | 영화 | 음악 | 애니메이션 | 도서 | 게임 | 패션 | 뷰티 | 한식 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 사례수 | | (315) | (237) | (347) | (249) | (293) | (162) | (231) | (208) | (198) | (224) |
| '18년 | 1위 | OTT | OTT | OTT | 온라인·모바일 플랫폼 | OTT | 자국 사이트/App. | 동영상/프로그램 시청 | 자국 사이트 | SNS | 자국 오프라인 매장·식당 |
| | | 91.7 | 78.1 | 85.3 | 88.0 | 82.9 | 75.3 | 64.1 | 65.9 | 57.6 | 49.6 |
| | 2위 | TV | SNS | TV | SNS | SNS | 한국 사이트/App. | 모바일 플레이 | SNS | 자국 사이트 | 자국 사이트 |
| | | 52.7 | 43.5 | 52.2 | 56.2 | 45.7 | 39.5 | 53.7 | 60.6 | 55.6 | 46.4 |
| 사례수 | | (591) | (374) | (772) | (530) | (675) | (264) | (375) | (296) | | (346) |
| '17년 | 1위 | 무료 온라인·모바일 스트리밍 | 무료 온라인·모바일 스트리밍 | TV | 무료 온라인·모바일 스트리밍 | 무료 온라인·모바일 스트리밍 | 자국 온라인 사이트 | 온라인 플레이 | 자국 온라인 사이트 | | 자국 온라인 사이트 |
| | | 62.3 | 64.7 | 56.5 | 66.2 | 58.8 | 54.9 | 56.8 | 73.3 | | 51.7 |
| | 2위 | TV | TV | 무료 온라인·모바일 스트리밍 | TV | TV | 자국 박람회/전시회 | 인터넷 사이트 동영상 시청 | 자국 오프라인 | | 자국 오프라인 |
| | | 50.9 | 47.6 | 55.8 | 49.4 | 55.6 | 38.3 | 55.7 | 38.5 | | 46.5 |

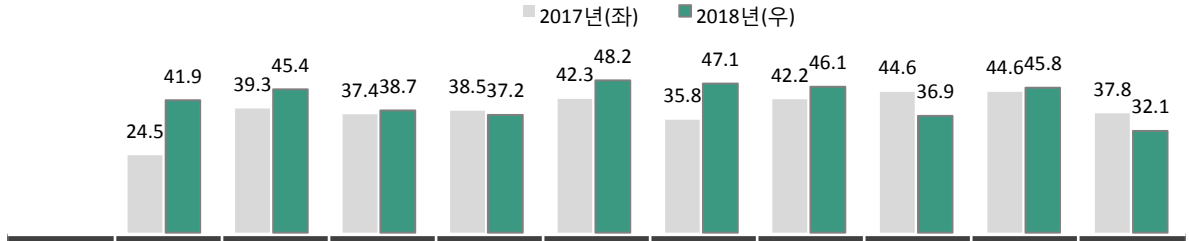
*Q. 귀하께서 평소 한국 문화콘텐츠를 접하는 경로를 모두 선택해 주십시오*
** '17년에는 '패션/뷰티', '애니메이션/만화/캐릭터'를 통합해 조사.*
*'18년에는 '패션'과 '뷰티'는 분리, '애니메이션'만 한 분야로 분리해 조사. '만화'는 '도서'로 편입*

## 3. 한국 문화콘텐츠 소비 비중

- 터키의 한국 문화콘텐츠 소비 비중은 '애니메이션'(48.2%)이 가장 높으며, 다음은 '도서'(47.1%), '게임'(46.1%) 순으로 나타남
- '음악', '패션', '한식'을 제외한 모든 문화콘텐츠의 소비 비중이 '17년 대비 증가함

그림17-8 한국 문화콘텐츠 소비 비중

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)




| | 드라마 | | 예능 | | 영화 | | 음악 | | 애니메이션 | | 도서 | | 게임 | | 패션 | | 뷰티 | | 한식 | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 사례수 | (591) | (315) | (374) | (237) | (772) | (347) | (530) | (249) | (675) | (293) | (264) | (162) | (375) | (231) | (296) | (208) | (296) | (198) | (346) | (224) |
| 전체 소비량 | 27.1시간 | | 16.6시간 | | 14.2편 | | 29.2시간 | | 11.5시간 | | 14.3시간 | | 22.5시간 | | $67.9 | | $43.9 | | $79.2 | |
| 한국 문화콘텐츠 소비량 | 9.8시간 | | 7.3시간 | | 5.4편 | | 9.7시간 | | 5.6시간 | | 5.8시간 | | 8.0시간 | | $27.7 | | $18.8 | | $18.0 | |

*Q. 귀하의 평소 한국 문화콘텐츠 시청량·소비량은 얼마나 됩니까? * 소비 비중 = 한국 문화콘텐츠 월평균 소비량 / 월평균 총소비량 X 100*
** '17년에는 '패션/뷰티', '애니메이션/만화/캐릭터'를 통합해 조사.*
*'18년에는 '패션'과 '뷰티'는 분리,'애니메이션'만 한 분야로 분리해 조사. '만화'는 '도서'로 편입*

# 4. 한국 문화콘텐츠 이용 관련 기타 조사

## 1) 한국 문화콘텐츠 다운로드·스트리밍 이용 경로

- 한국 동영상 콘텐츠를 시청하기 위해 주로 이용하는 곳은 'Youtube'이며, 다음은 'Netflix'를 많이 이용함
- 게임의 경우 'Google Play'를 가장 많이 이용하고 있음

표17-2 한국 문화콘텐츠 다운로드·스트리밍 이용 경로(Top 2)

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | 드라마 | 예능 | 영화 | 애니메이션 | 게임(모바일) |
|---|---|---|---|---|---|
| 사례수 | (289) | (185) | (296) | (243) | (124) |
| 1위 | Youtube | Youtube | Youtube | Youtube | Google Play |
| | 87.2 | 90.8 | 83.4 | 87.7 | 64.5 |
| 2위 | Netflix | Netflix | Netflix | Netflix | App Store(Apple) |
| | 59.5 | 47.0 | 58.1 | 43.2 | 32.3 |

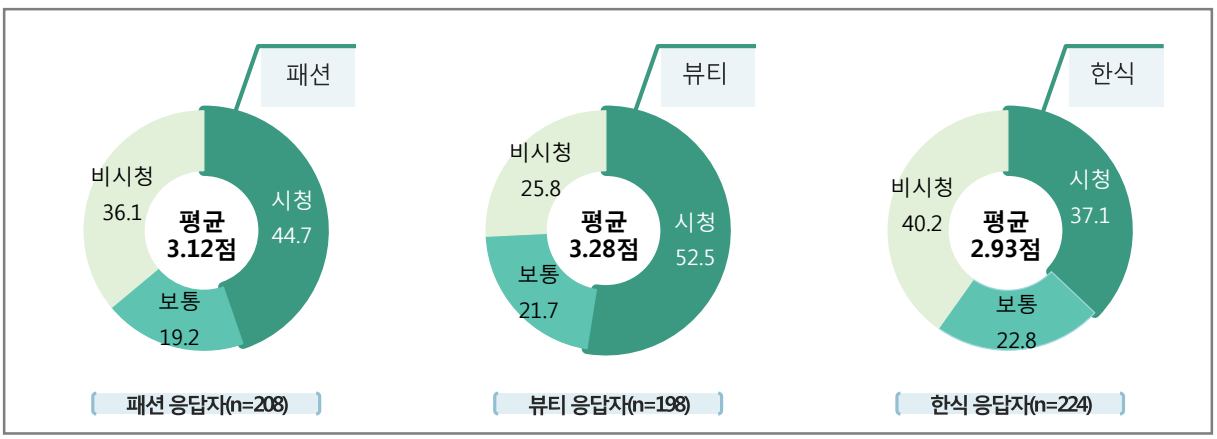
*Q 귀하께서 한국 콘텐츠를 시청하기 위해 다운로드·스트리밍을 주로 이용하는 곳을 모두 선택해 주십시오*

## 2) 한국 패션·뷰티·음식 동영상 시청 빈도

- 평소 한국 '뷰티' 동영상 시청 빈도는 52.5%로, 10명 중 약 5명이 평소 '뷰티' 콘텐츠를 자주 시청하고 있음
- '패션' 콘텐츠는 44.7%, '한식' 콘텐츠는 37.1%가 평소 자주 시청함

그림17-9 한국 패션·뷰티·음식 동영상 시청 빈도

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)




*Q 귀하께서는 평소 온라인/모바일을 통해 한국 패션/뷰티/한식 동영상을 얼마나 자주 시청하십니까?*
*(5점 척도 - 1점[전혀 시청안함], 2점[거의 시청안함]:비시청 / 3점[종종 시청]:보통/ 4점[자주 시청], 5점 [매일 시청]:시청)*

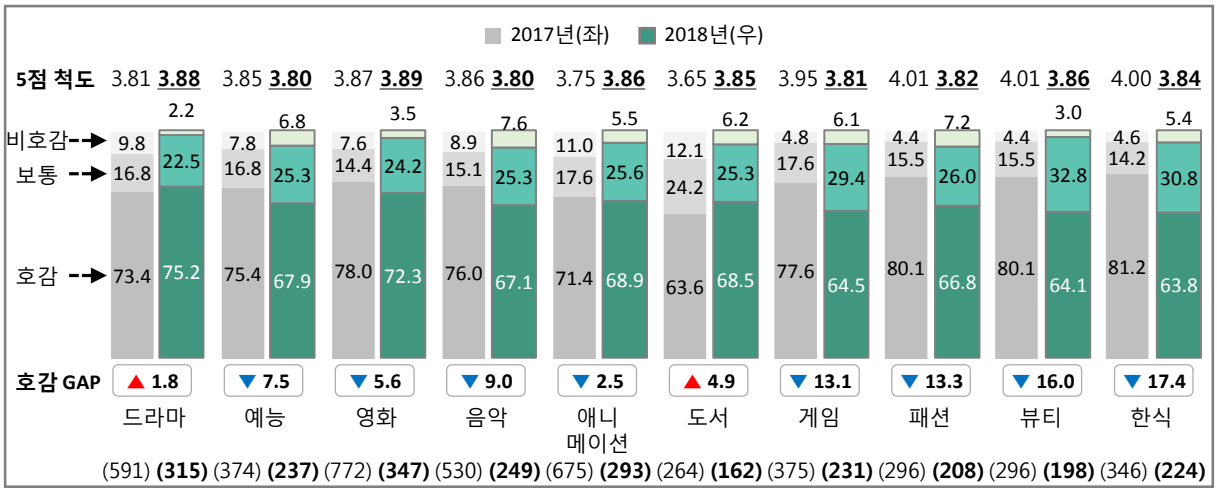
# iii. 한류 선호

## 1. 한국 문화콘텐츠 호감도

- 최근 이용한 한국 문화콘텐츠에 대한 호감도는 '드라마'(75.2%), '영화'(72.3%)가 높게 나타났으며, 다음은 '애니메이션'(68.9%), '도서'(68.5%) 순으로 나타남
- '드라마', '도서'를 제외한 모든 콘텐츠의 호감도가 '17년 대비 하락함. 특히 '한식'의 호감도는 -17.4%p로 하락폭이 큼

그림17-10 한국 문화콘텐츠 호감도

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 5점 척도, 단위: %, 점)



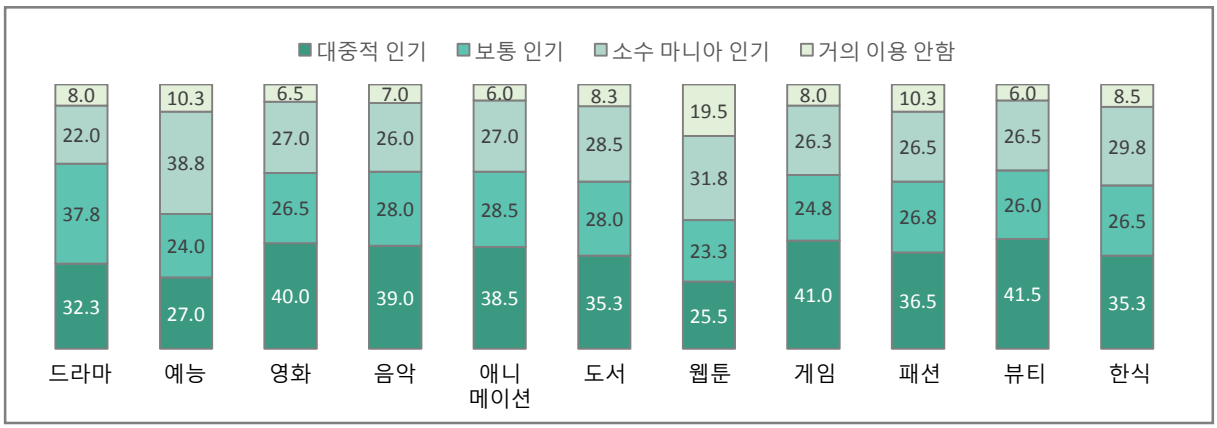

*Q. 귀하께서는 최근 이용하신 한국 콘텐츠가 전반적으로 얼마나 마음에 드십니까?(5점척도-1,2점: 비호감/ 3점: 보통/ 4,5점: 호감)*
** '17년에는 '패션/뷰티', '애니메이션/만화/캐릭터'를 통합해 조사.*
*'18년에는 '패션'과 '뷰티'는 분리, '애니메이션'만 한 분야로 분리해 조사. '만화'는 '도서'로 편입*

## 2. 한국 문화콘텐츠 인기도

- 터키에서 한국 문화콘텐츠의 대중적 인기는 '영화'(40.0%), '게임'(41.0%), '뷰티'(41.5%)가 40% 이상으로 높음
- 반면, '예능'(38.8%), '웹툰'(31.8%)은 소수 마니아 인기가, '웹툰'(19.5%)은 거의 이용 안함 응답이 상대적으로 높음

그림17-11 한국 문화콘텐츠 인기도

(Base : 전체(n=400), 5점 척도, 단위: %)




*Q. 현재 귀하의 나라에서 한국 문화콘텐츠의 인기가 어느 정도라고 생각하십니까?*

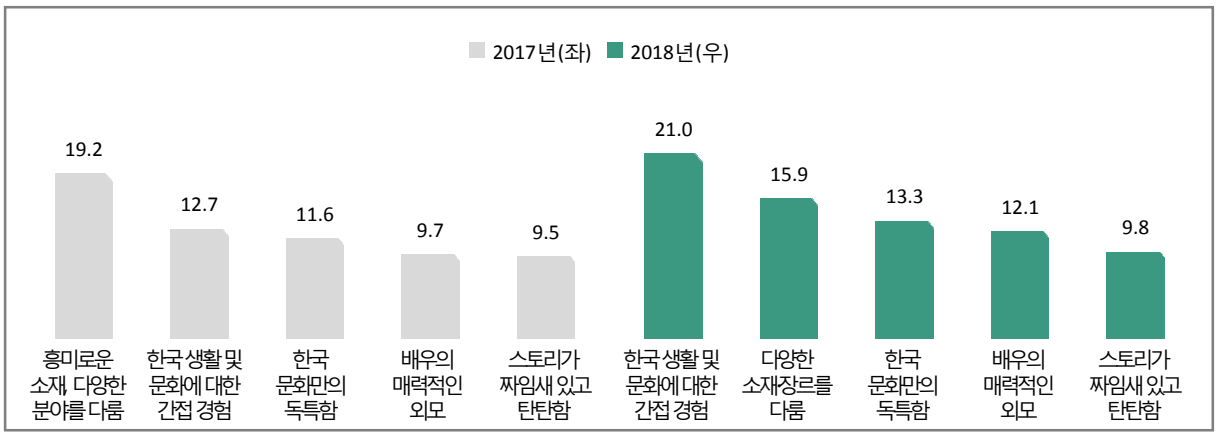
## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인

### 1) 드라마

- 자국 내 한국 드라마의 인기 요인은 '한국 생활 및 문화에 대한 간접 경험'(21.0%)이 가장 높으며, 다음은 '다양한 소재·장르를 다룸'(15.9%), '한국 문화만의 독특함'(13.3%) 등의 순임

그림17-12 한국 문화콘텐츠 인기 요인 – 드라마(Top 5)

(Base : '17년 전체(n=1,000), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=315), 단위: %)



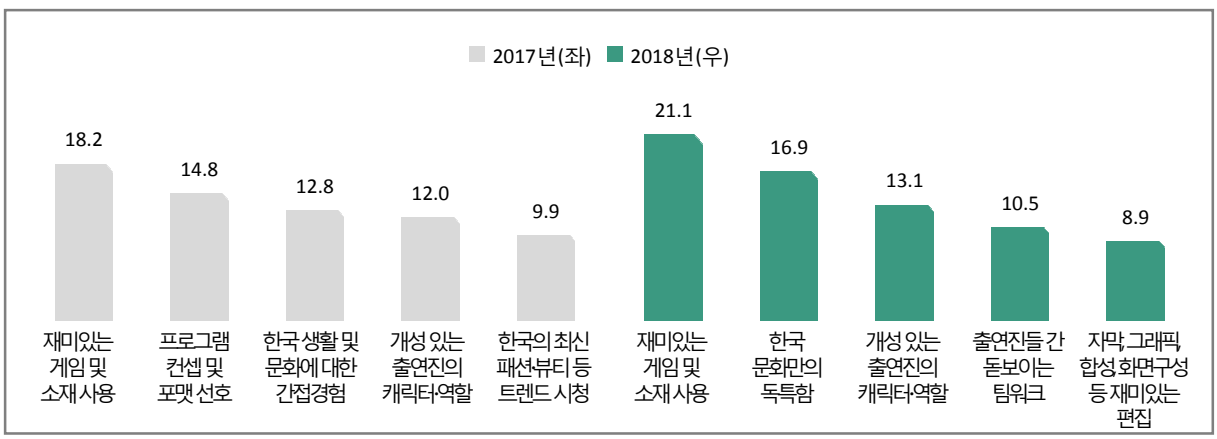

*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 드라마의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*
**1순위 데이터만 표기*

### 2) 예능

- 터키에서 한국 예능의 인기 요인으로 '재미있는 게임 및 소재를 사용'(21.1%)이 1순위이며, 다음은 '한국 문화만의 독특함'(16.9%), '개성 있는 출연진의 캐릭터·역할'(13.1%) 순임

그림17-13 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 예능(Top 5)

(Base : '17년 전체(n=1,000), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=237), 단위: %)



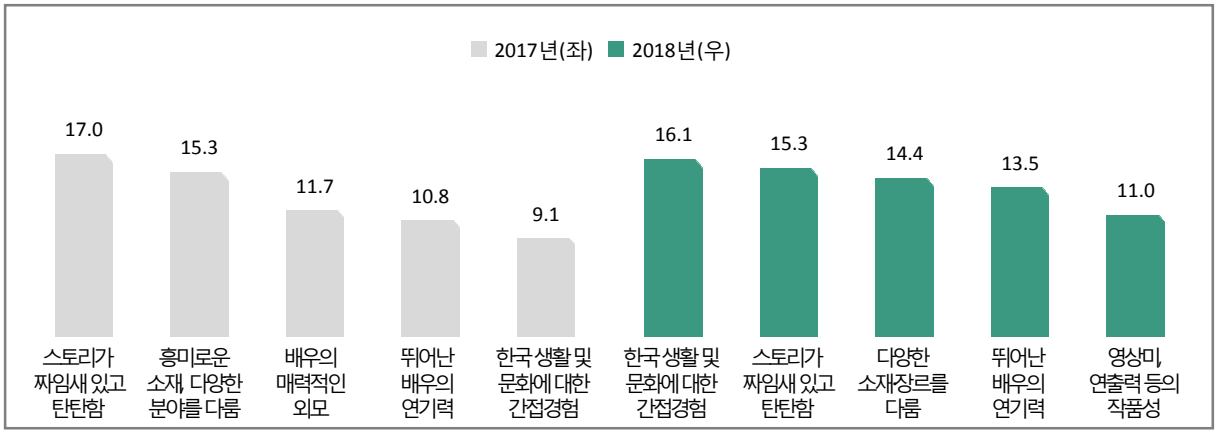

*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 예능의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 3) 영화

- 한국 영화를 가장 선호하는 이유는 '한국 생활 및 문화에 대한 간접경험'(16.1%)이며, '17년 대비+7.0p로 상승폭이 큼
- 다음은 '스토리가 짜임새 있고 탄탄함'(15.3%), '다양한 소재·장르를 다룸'(14.4%), '뛰어난 배우의 연기력'(13.5%) 순으로 언급됨

그림17-14 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 영화(Top 5)

(Base : '17년 전체(n=1,000), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=347), 단위: %)



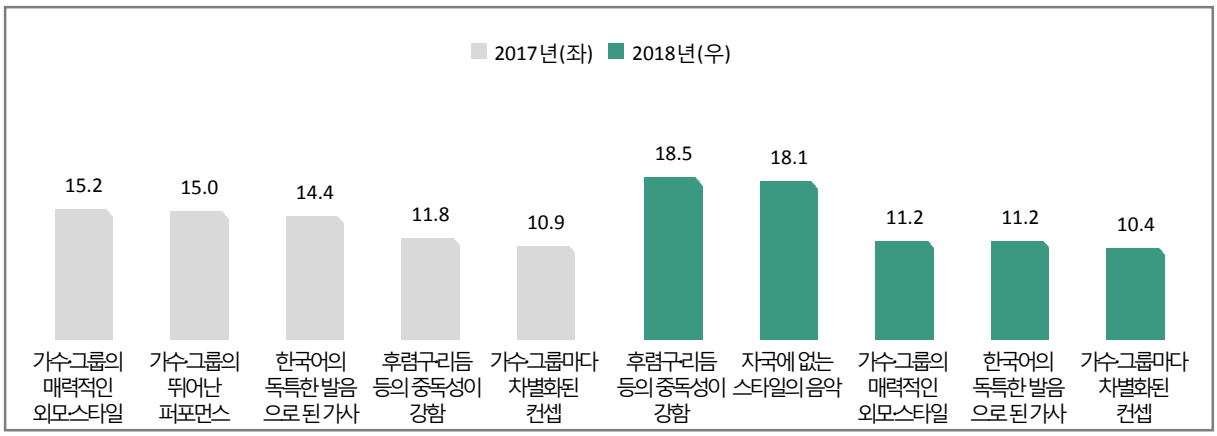

*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 영화의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 4) 음악

- 터키는 '후렴구·리듬 등의 중독성이 강함'(18.5%)이 한국 음악의 가장 큰 인기요인이며, 다음으로 '자국에 없는 스타일의 음악'이 18.1%로 높게 나타남

그림17-15 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 음악(Top 5)

(Base : '17년 전체(n=1,000), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=249), 단위: %)

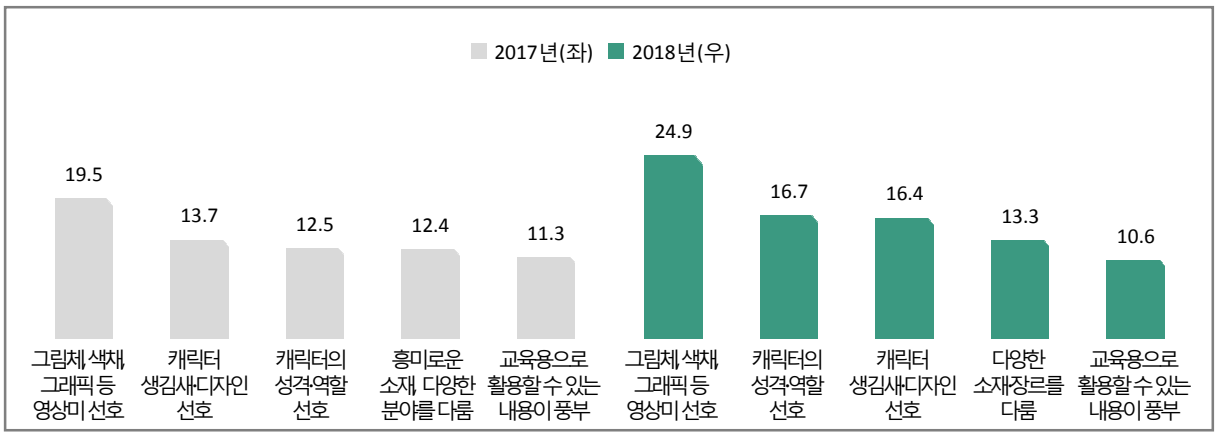



*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 음악의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 5) 애니메이션

- 터키에서 가장 큰 한국 애니메이션의 인기 요인은 '그림체, 색채, 그래픽 등 영상미 선호'(24.9%)임
- 다음으로 '캐릭터의 성격·역할 선호'(16.7%), '캐릭터 생김새·디자인 선호'(16.4%) 등이 동일하게 응답됨

그림17-16 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 애니메이션(Top 5) (Base : '17년 전체(n=1,000), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=293), 단위: %)

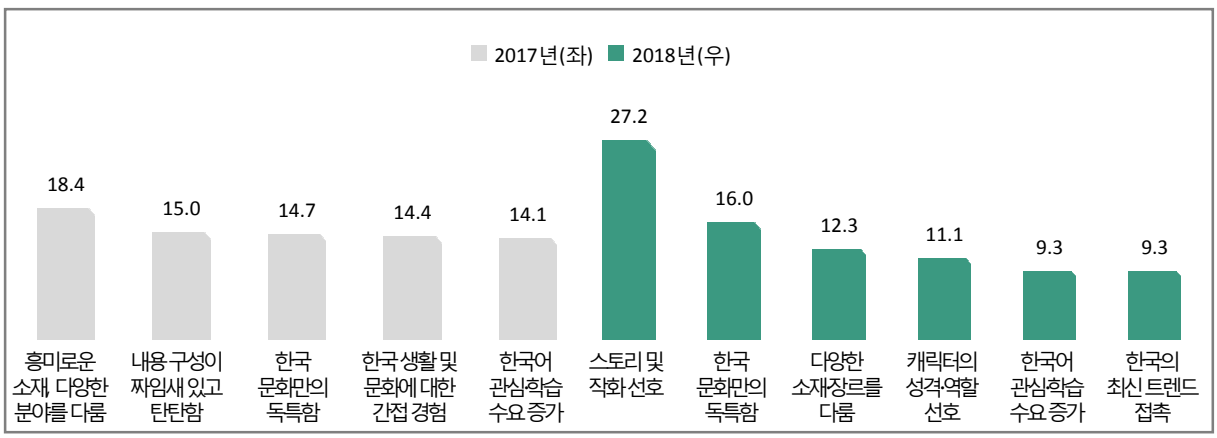



*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 애니메이션의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까? *1순위 데이터만 표기*
** '17년에는 '애니메이션/만화/캐릭터'로 조사, '18년에는 '애니메이션'만 조사*

## 6) 도서

- 한국 도서의 인기 요인은 '스토리 및 작화 선호'(27.2%)가 가장 높으며, 이어서 '한국 문화만의 독특함'(16.0%), '다양한 소재·장르를 다룸'(12.3%) 등이 그 다음으로 높은 인기 요인임

그림17-17 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 도서(Top 5) (Base : '17년 전체(n=1,000), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=162), 단위: %)



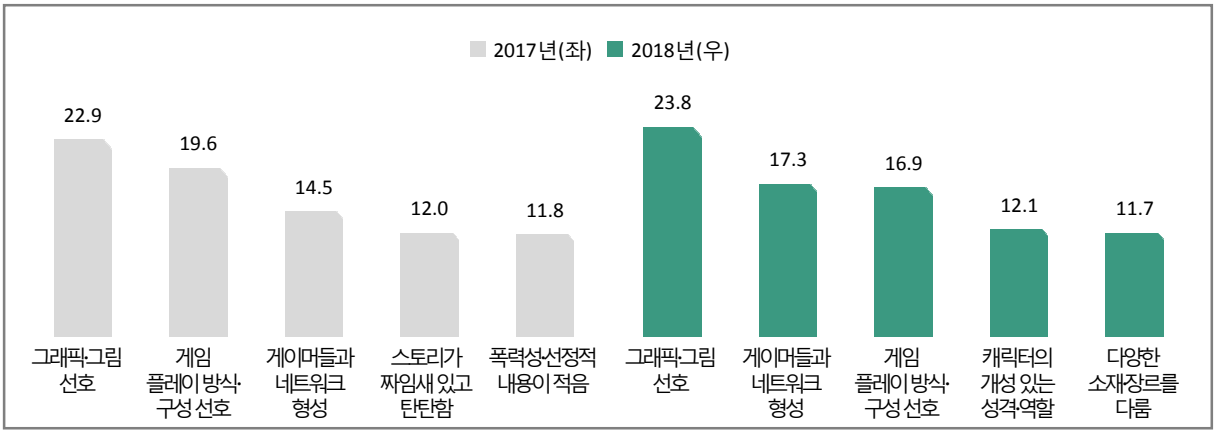

*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 도서의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까? *1순위 데이터만 표기*
** '17년에는 '도서(출판물)'로 조사, '18년에는 도서에 '만화/웹툰/웹도서'를 포함*
** 동순위로 인해 5개 이상의 항목이 그래프 상에 표기 되었음*

## 7) 게임

- 터키에서 한국 게임이 인기 있는 이유로는 '그래픽·그림이 좋아서'(23.8%)가 가장 높으며, '17년과 동일하게 1순위를 유지함
- 다음은 '게이머들과 네트워크 형성'(17.3%)이 '17년 대비 상승하였고, '게임 플레이 방식·구성 선호'(16.9%)는 '17년 대비 소폭 감소함

그림17-18 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 게임(Top 5)

(Base : '17년 전체(n=1,000), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=231), 단위: %)



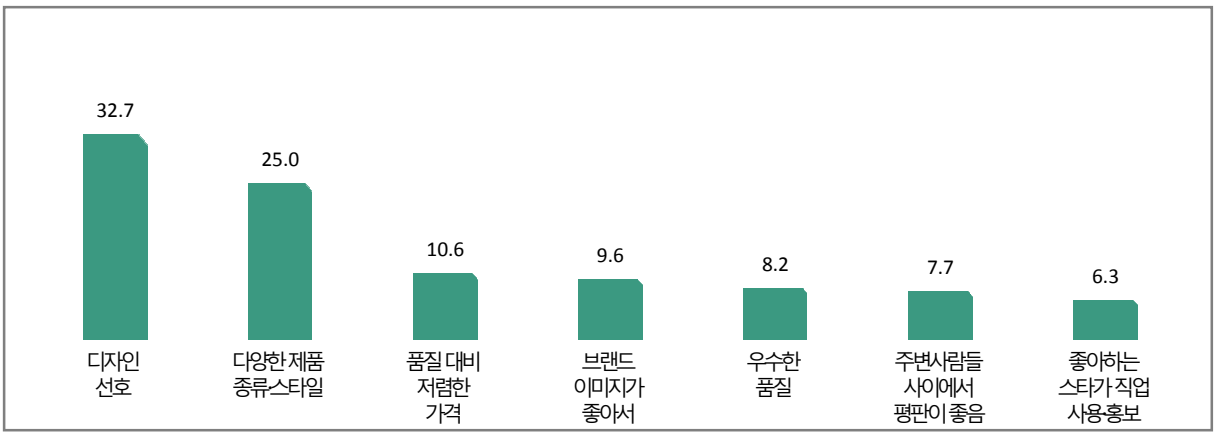

*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 온라인/모바일 게임의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 8) 패션

- 터키에서는 '디자인 선호'(32.7%)가 가장 큰 한국 패션의 인기 요인임
- 다음은 '다양한 제품 종류·스타일'(25.0%), '품질 대비 저렴한 가격'(10.6%) 순으로 나타남

그림17-19 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 패션

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=208), 단위: %)



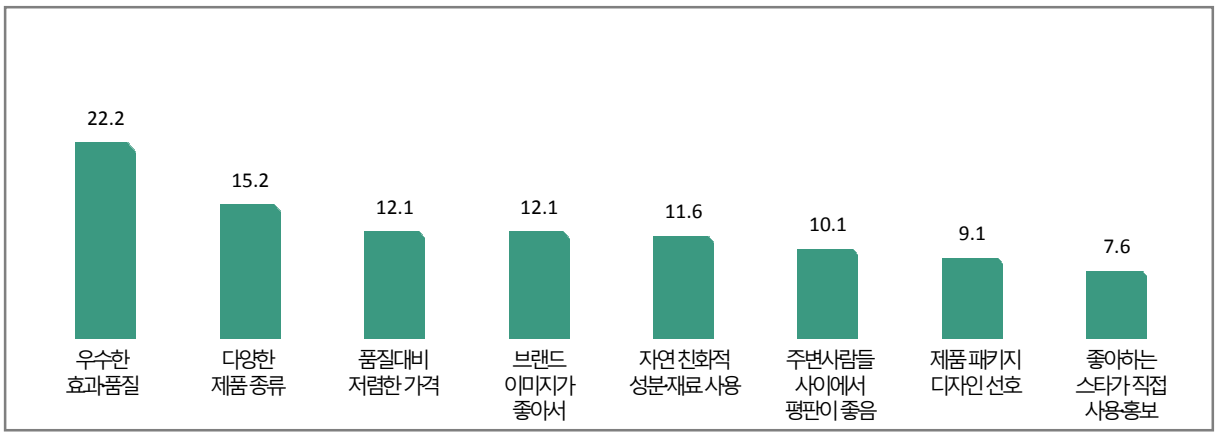

*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 패션의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*1순위 데이터만 표기*
** '17년에는 '패션/뷰티'로 조사. '18년에는 '패션'과 '뷰티'를 분리*

## 9) 뷰티

- 터키에서 한국 뷰티의 인기 요인은 '우수한 효과·품질'(22.2%)이 가장 높으며, 다음으로 '다양한 제품 종류'(15.2%), '품질 대비 저렴한 가격'(12.1%)과 '브랜드 이미지가 좋아서'(12.1%) 등이 높게 나타남

그림17-20 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 뷰티

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=198), 단위: %)



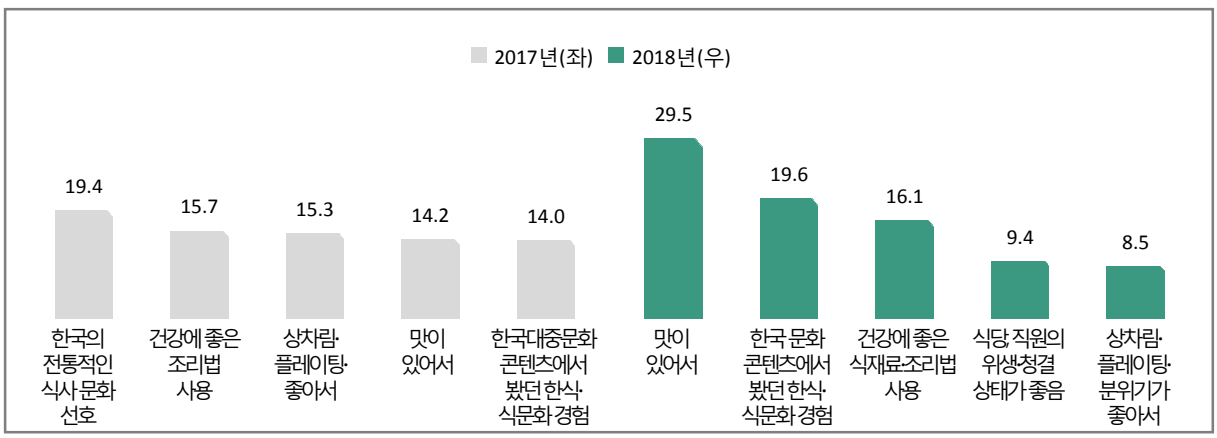

*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 뷰티의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*1순위 데이터만 표기*
** '17년에는 '패션/뷰티'로 조사. '18년에는 '패션'과 '뷰티'를 분리*

## 10) 한식

- 한식의 가장 큰 인기 요인은 '맛이 있어서'(29.5%)이며, 이어서 '한국 문화콘텐츠에서 봤던 한식·식문화 경험'(19.6%), '건강에 좋은 식재료·조리법 사용'(16.1%) 순으로 조사됨

그림17-21 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 한식(Top 5)

(Base : '17년 전체(n=1,000), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=224), 단위: %)




*Q. 귀하께서는 자국 내 한식의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*
**1순위 데이터만 표기*

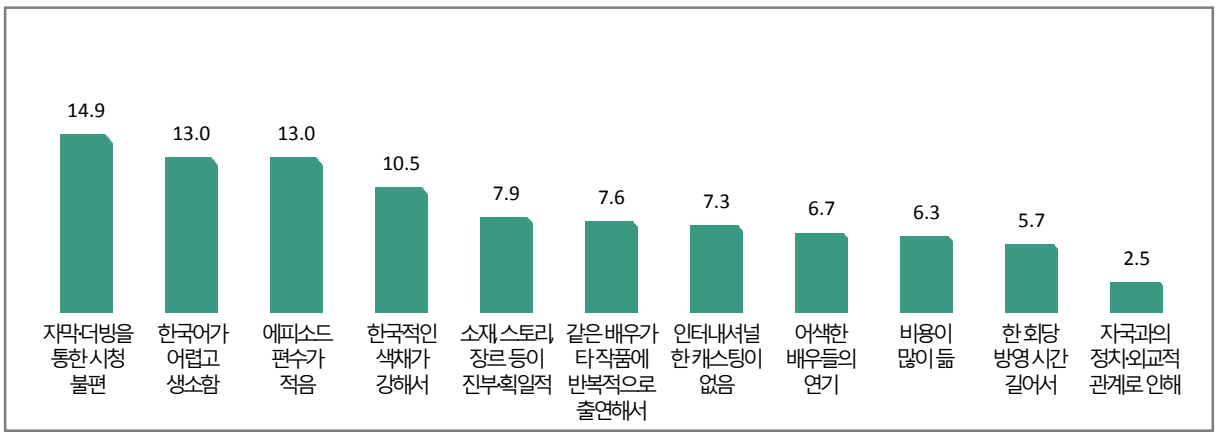
## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인

### 1) 드라마

- 한국 드라마의 호감을 저해하는 요인으로 '자막·더빙을 통한 시청 불편'(14.9%)이 가장 높으며, 다음으로 '한국어가 어렵고 생소함'(13.0%), '에피소드 편수가 적음'(13.0%) 등이 동일하게 나타남

그림17-22 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 드라마

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=315), 단위: %)



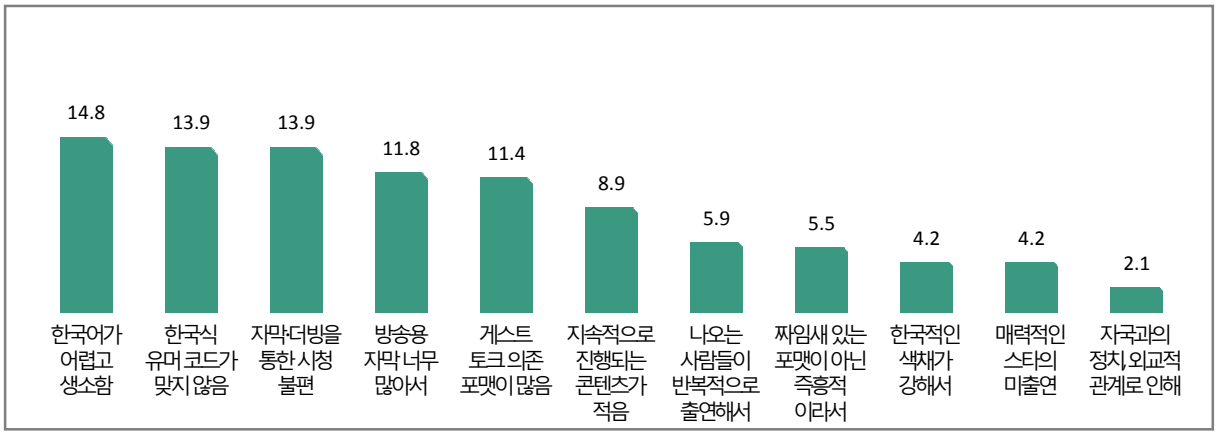

*Q. 귀하가 생각하는 한국 드라마의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

### 2) 예능

- 터키에서 한국 예능의 호감을 저해하는 요인으로는 '한국어가 어렵고 생소함'(14.8%), '한국식 유머코드가 맞지 않음'(13.9%), '자막·더빙을 통한 시청 불편'(13.9%) 등이 상위 요인으로 조사됨

그림17-23 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 예능

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=237), 단위: %)



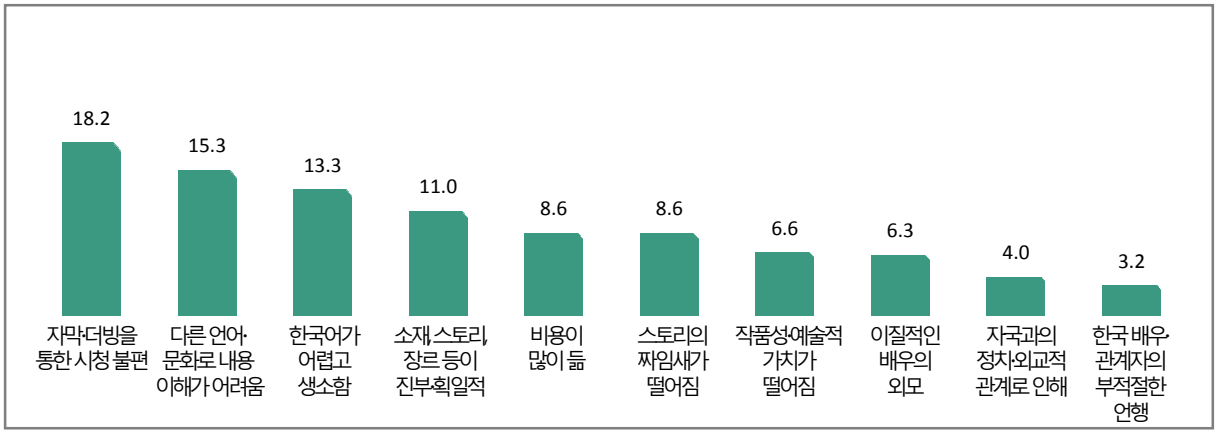

*Q. 귀하가 생각하는 한국 예능의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 3) 영화

- 터키에서 한국 영화의 가장 큰 호감 저해 요인은 '자막·더빙을 통한 시청 불편'(18.2%)이며, 다음은 '다른 언어·문화로 내용 이해가 어려움'(15.3%), '한국어가 어렵고 생소함'(13.3%), '소재, 스토리, 장르 등이 진부·획일적'(11.0%) 순임

그림17-24 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 영화

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=347), 단위: %)



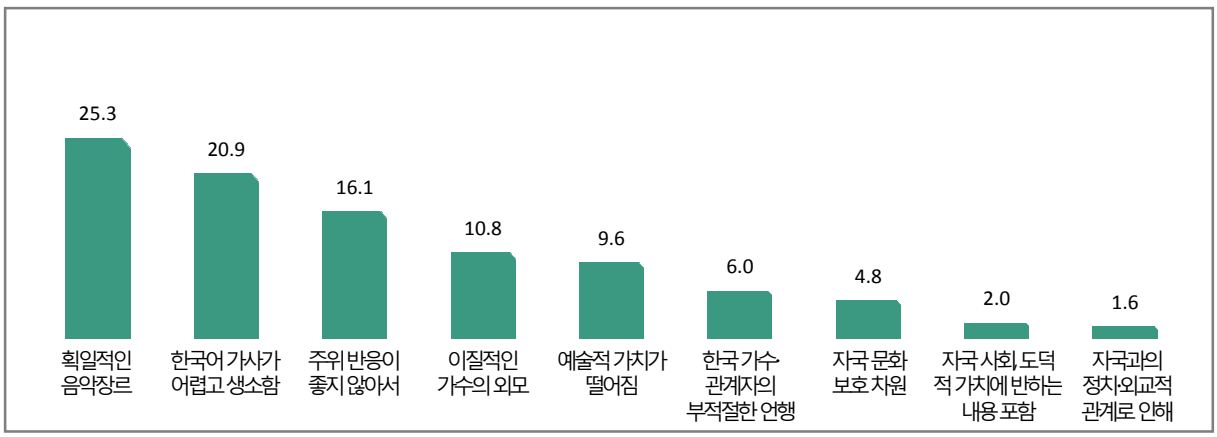

*Q. 귀하가 생각하는 한국 영화의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 4) 음악

- 한국 음악의 가장 큰 호감 저해 요인은 '획일적인 음악장르'(25.3%)이며, 이어서 '한국어 가사가 어렵고 생소함'(20.9%), '주위 반응이 좋지 않아서'(16.1%) 순으로 높게 나타남

그림17-25 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 음악

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=249), 단위: %)



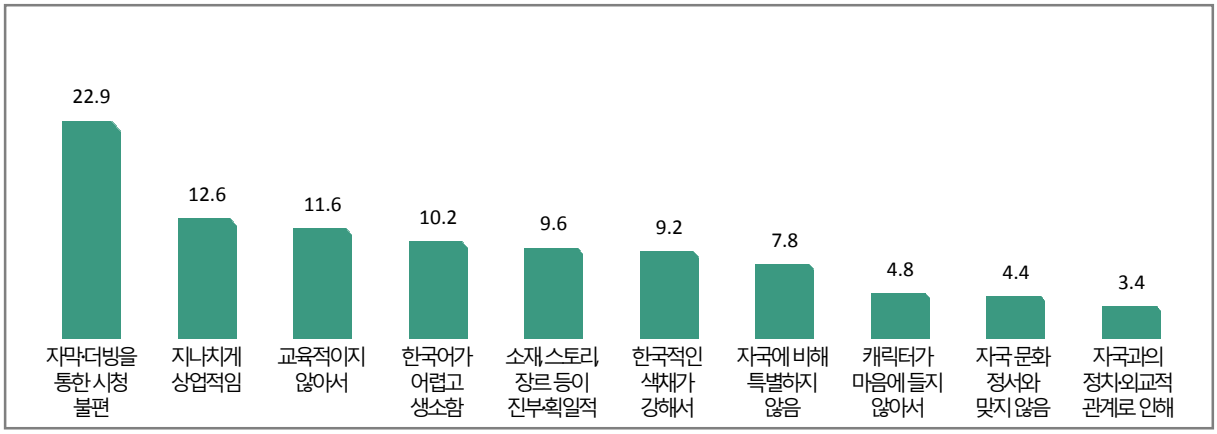

*Q. 귀하가 생각하는 한국 음악의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 5) 애니메이션

- 한국 애니메이션의 호감을 저해하는 요인으로는 '자막·더빙을 통한 시청 불편'(22.9%)이 가장 높게 나타남
- 다음은 '지나치게 상업적임'(12.6%), '교육적이지 않아서'(11.6%) 순으로 조사됨

그림17-26 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 애니메이션

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=293), 단위: %)



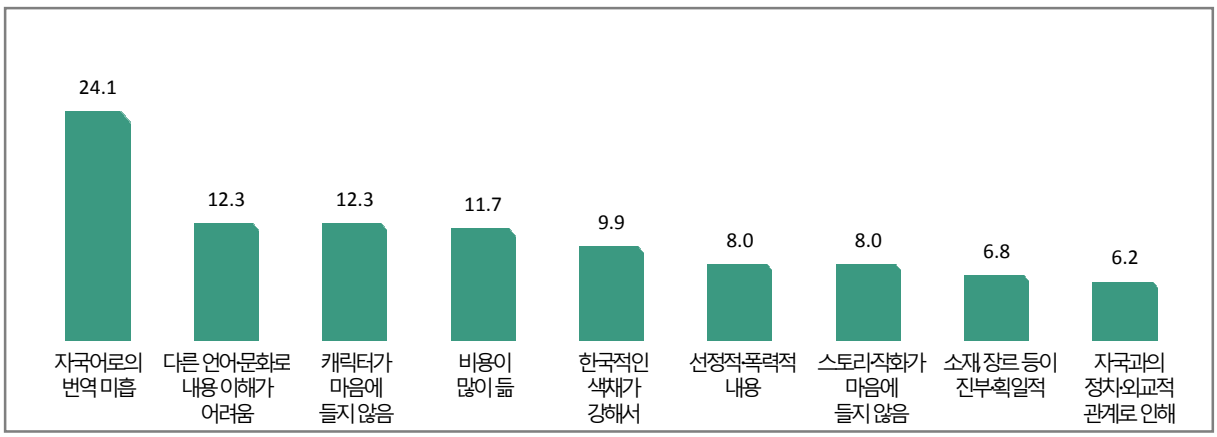

*Q. 귀하가 생각하는 한국 애니메이션의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 6) 도서

- 한국 도서의 호감을 저해하는 가장 큰 요인은 '자국어 번역 미흡'(24.1%)임
- 다음으로 '다른 언어·문화로 내용 이해가 어려움'(12.3%)과 '캐릭터가 맘에 들지 않음'(12.3%) 등이 동일하게 높음

그림17-27 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 도서

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=162), 단위: %)



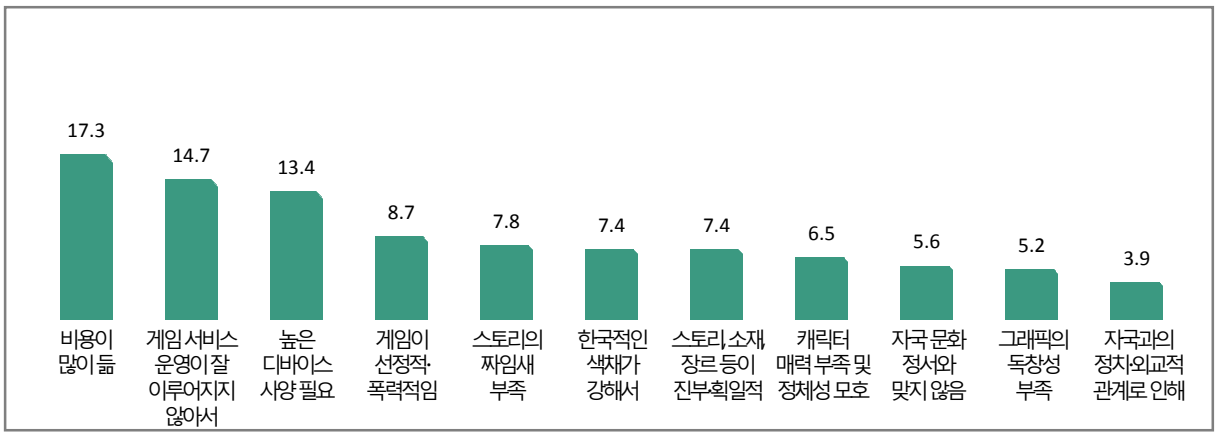

*Q. 귀하가 생각하는 한국 도서의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 7) 게임

- 터키에서 한국 게임의 호감을 저해하는 1순위 요인은 '비용이 많이 듦'(17.3%)임
- 다음은 '게임 서비스 운영이 잘 이루어지지 않아서'(14.7%), '높은 디바이스 사양 필요'(13.4%) 순으로 높게 조사됨

그림17-28 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 게임

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=231), 단위: %)



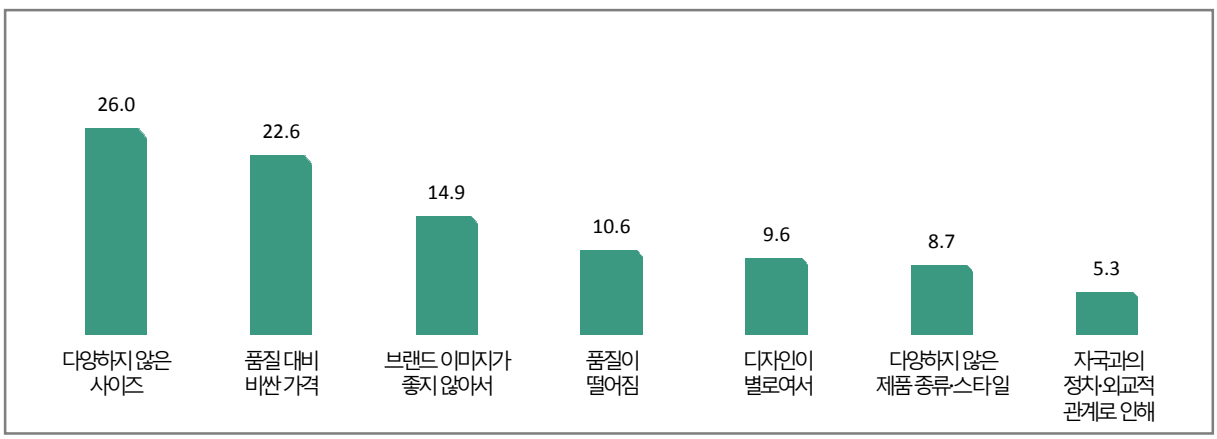

*Q. 귀하가 생각하는 한국 게임의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 8) 패션

- 한국 패션의 호감을 저해하는 요인으로 '다양하지 않은 사이즈'(26.0%)와 '품질 대비 비싼 가격'(22.6%)등이 상위 요인으로 나타남
- 다음으로 '브랜드 이미지가 좋지 않아서'(14.9%), '품질이 떨어짐'(10.6%) 등이 응답됨

그림17-29 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 패션

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=208), 단위: %)



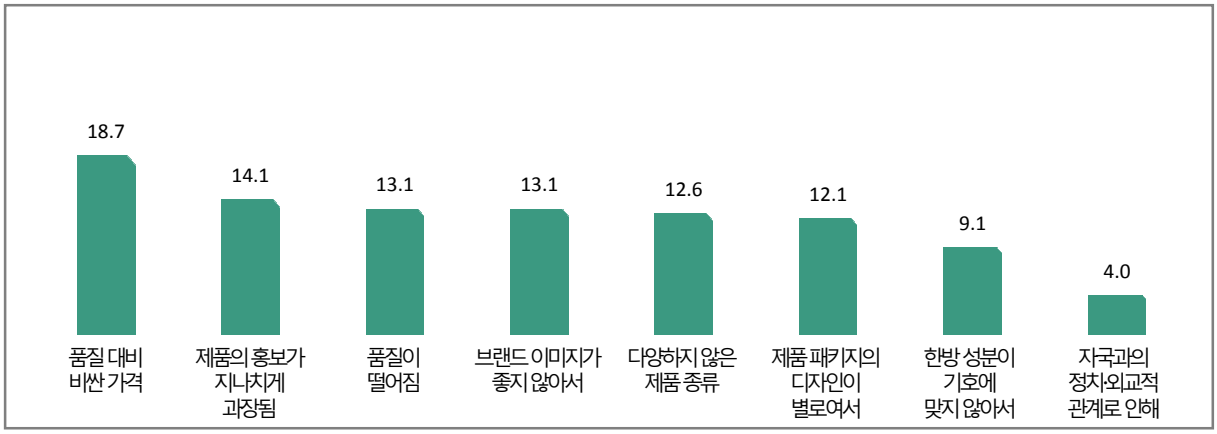

*Q. 귀하가 생각하는 한국 패션의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 9) 뷰티

- 터키에서 한국 뷰티의 호감을 저해하는 요인으로 '품질 대비 비싼 가격'(18.7%)이 가장 높게 나타남
- '제품의 홍보가 지나치게 과장됨'(14.1%), '품질이 떨어짐'(13.1%) 등이 상위 호감 저해 요인으로 이어짐

그림17-30 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 뷰티

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=198), 단위: %)



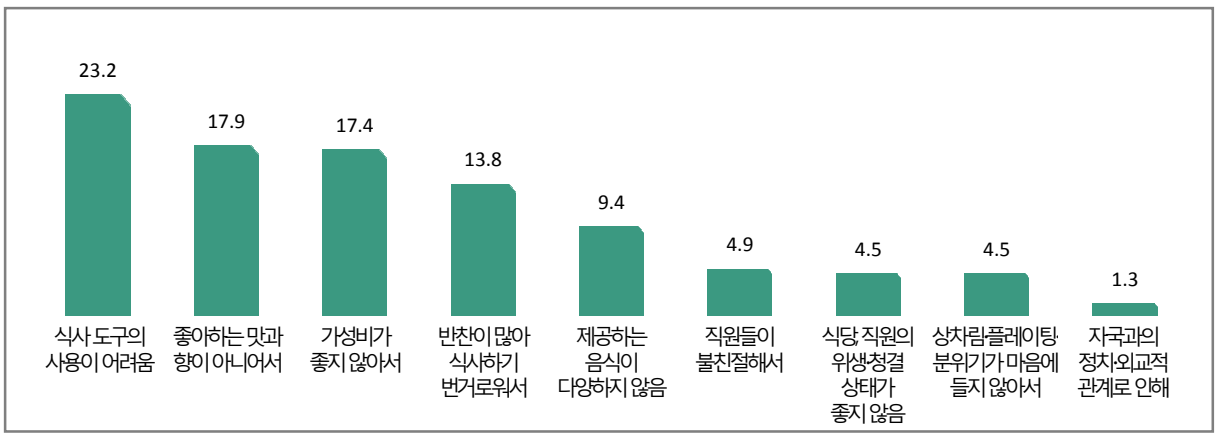

*Q. 귀하가 생각하는 한국 뷰티의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 10) 한식

- 한식의 호감을 저해하는 요인으로는 '식사 도구의 사용이 어려움'(23.2%)이 가장 높으며, 다음으로는 '좋아하는 맛과 향이 아니어서'(17.9%), '가성비가 좋지 않아서'(17.4%), '반찬이 많아 식사하기 번거로워서'(13.8%) 등이 높게 나타남

그림17-31 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 한식

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=224), 단위: %)



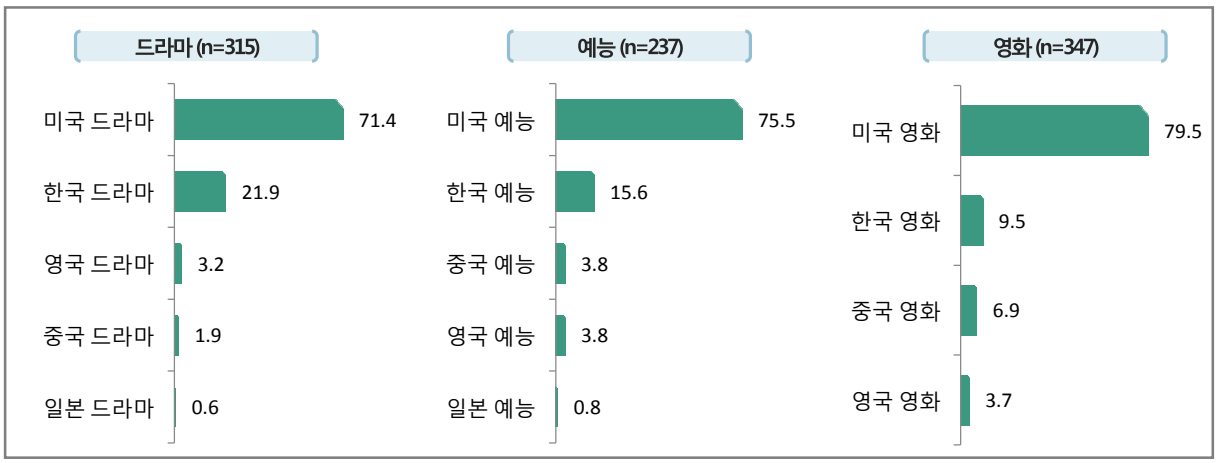

*Q. 귀하가 생각하는 한식의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 5. 자국에서 인기있는 해외 콘텐츠

- 터키에서 가장 인기 있는 해외 드라마는 '미국 드라마'(71.4%)이며, 다음은 '한국 드라마'(21.9%)가 높게 나타남
- 가장 인기 있는 예능과 영화 또한 '미국 예능'(75.5%), '미국 영화'(79.5%)로 응답됨

그림17-32 자국에서 인기있는 해외 콘텐츠

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)



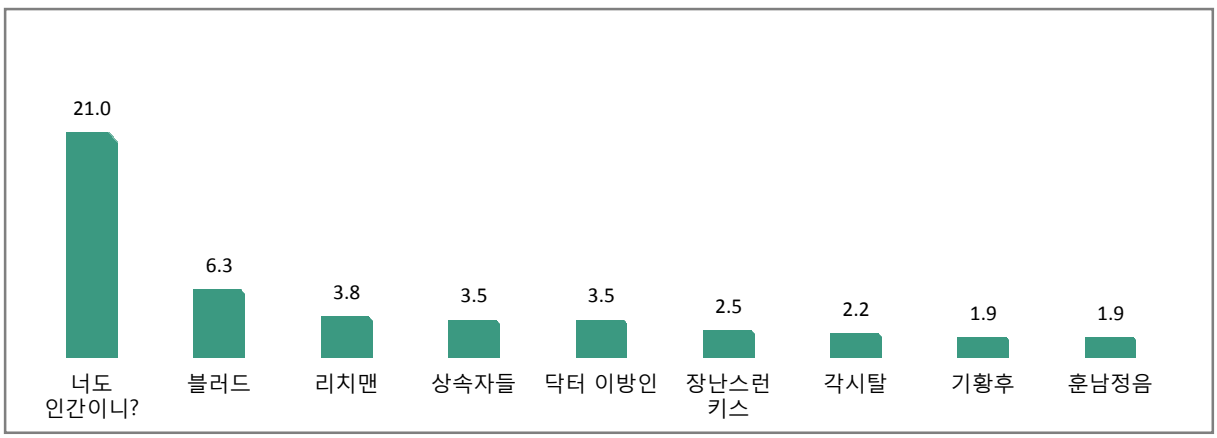

*Q. 귀하의 국가에서 인기 있는 문화콘텐츠는 어느 국가의 문화콘텐츠 입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 6. 선호하는 한국 드라마

- 터키에서 가장 좋아하는 한국 드라마는 '너도 인간이니?'(21.0%)이며, 다음은 '블러드'(6.3%), '리치맨'(3.8%) 순으로 높은 선호도를 보임

그림17-33 선호하는 한국 드라마(Top 10)

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=315), 주관식 응답, 단위: %)



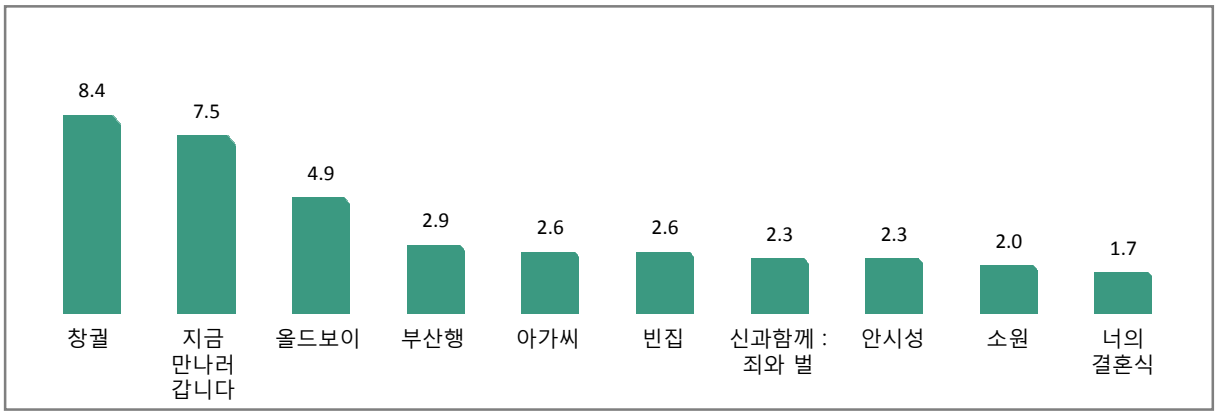

*Q. 귀하가 올해 시청한 한국 드라마 중 가장 좋아하는 것은 무엇입니까?*
**동순위가 많아 그래프 상에 누락된 항목이 있음*

## 7. 선호하는 한국 영화

- 터키에서 올해 시청한 한국 영화 중 가장 좋아하는 영화는 '창궐'(8.4%)임
- 다음은 '지금 만나러 갑니다'(7.5%), '올드보이'(4.9%), '부산행'(2.9%) 순으로 높게 나타남

그림17-34 선호하는 한국 영화(Top 10)

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=347), 주관식 응답, 단위: %)



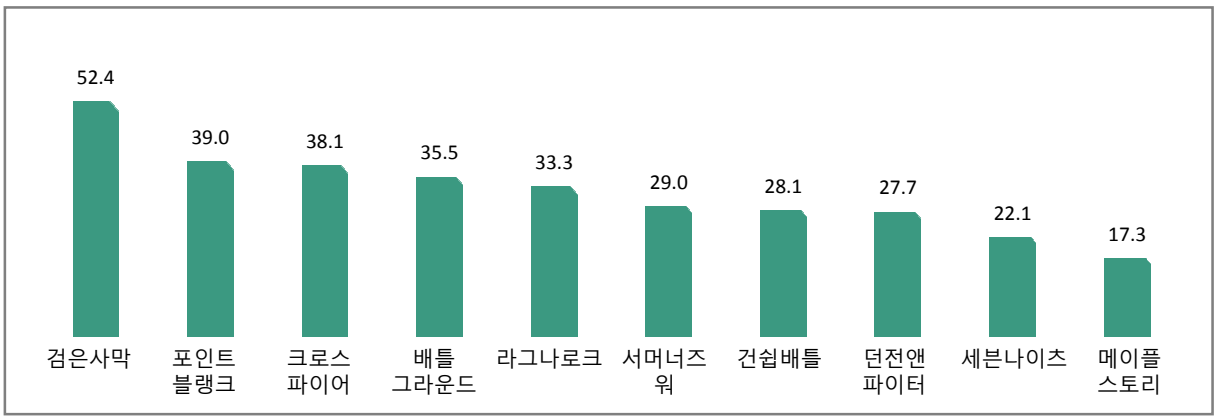

*Q. 귀하가 올해 시청한 한국 영화 중 가장 좋아하는 것은 무엇입니까?*

## 8. 한국산 게임 인지율

- 터키에서 다음의 게임들을 한국산 게임으로 인지하고 있는지에 대해 조사한 결과, '검은사막'이 52.4%로 응답자 절반 이상이 한국 게임으로 인지하고 있음
- 다음은 '포인트 블랭크'(39.0%), '크로스파이어'(38.1%) 순임

그림17-35 한국산 게임 인지율

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=231), 복수응답, 단위: %)



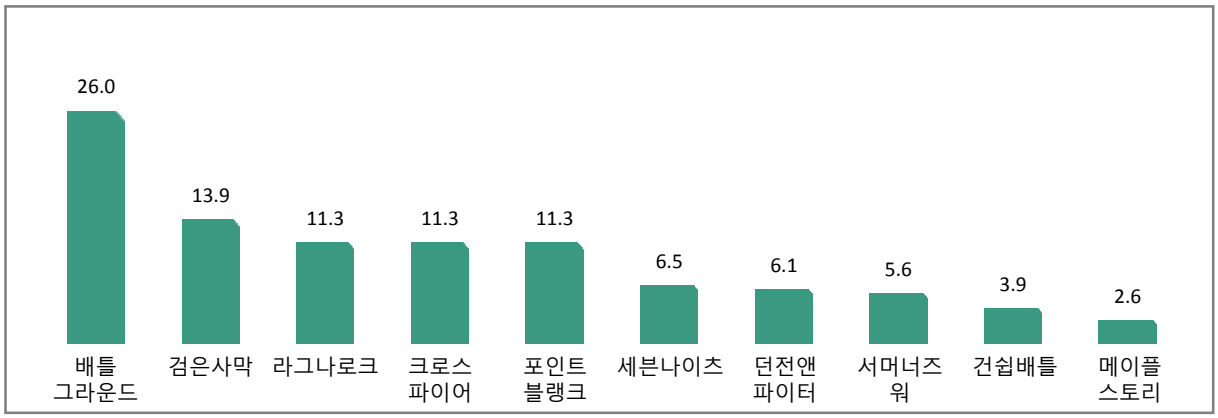

*Q. 다음 중 한국 게임이라고 알고 있는 게임을 모두 선택해주십시오*

## 9. 선호하는 한국 게임

- 터키에서 가장 선호하는 한국 게임은 '배틀그라운드'(26.0%)이며, 이어 '검은사막'(13.9%)이 2순위로 높게 나타남

그림17-36 선호하는 한국 게임

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=231), 단위: %)



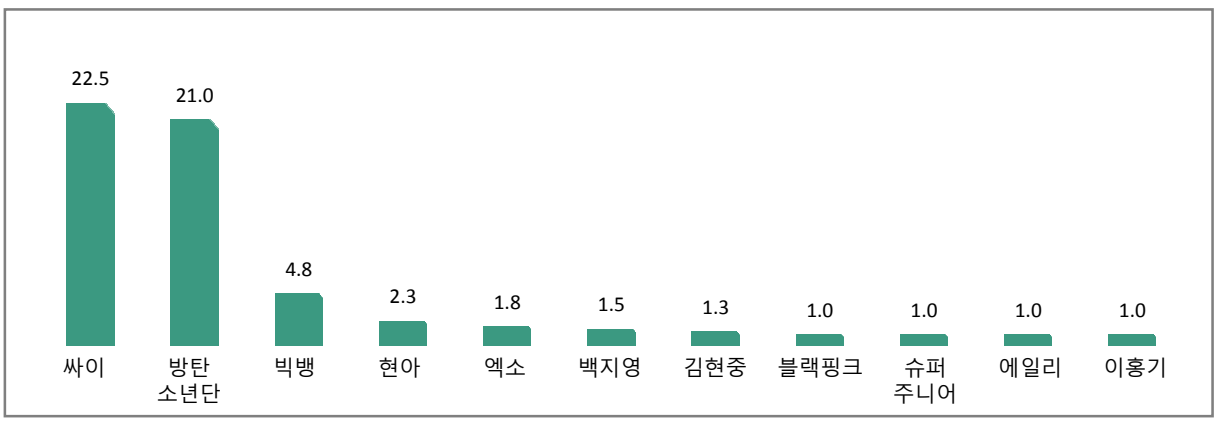

*Q. 다음의 한국 게임 중 가장 좋아하는 게임은 무엇입니까?*

## 10. 선호하는 한국 가수·그룹

- 터키에서 선호하는 한국 가수·그룹으로 '싸이'(22.5%), '방탄소년단'(21.0%) 등이 압도적으로 높게 나타남
- 다음은 '빅뱅'(4.8%), '현아'(2.3%), '엑소'(1.8%) 순으로 높음

그림17-37 선호하는 한국 가수·그룹(Top 10)

(Base : 전체(n=400), 주관식 응답, 단위: %)



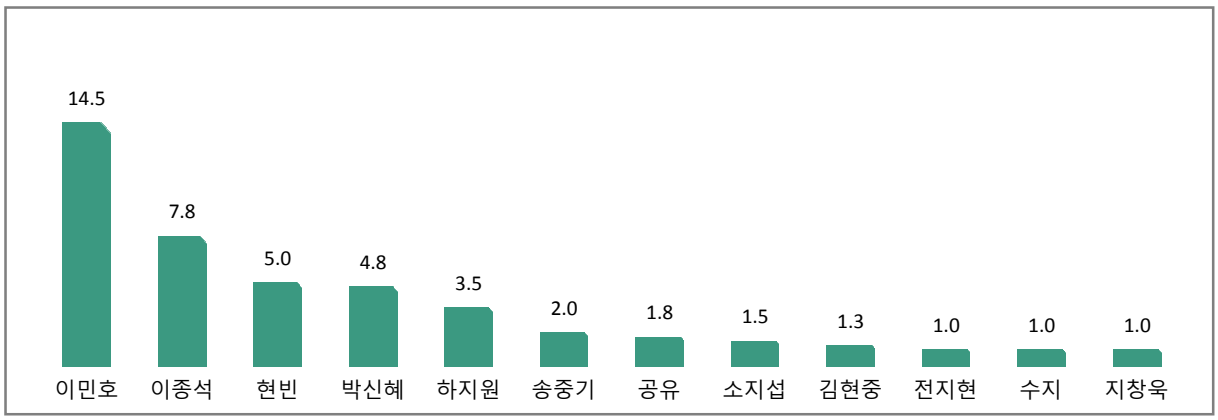

*Q. 귀하께서 현재 가장 좋아하는 한국 가수·그룹은 누구입니까?*
** 동순위로 인해 10개 이상의 항목이 그래프 상에 표기 되었음*

## 11. 선호하는 한국 배우

- 가장 선호하는 한국 배우는 '이민호'(14.5%)임
- 다음은 '이종석'(7.8%), '현빈'(5.0%), '박신혜'(4.8%) 순으로 이어짐

그림17-38 선호하는 한국 배우(Top 10)

(Base : 전체(n=400), 주관식 응답, 단위: %)



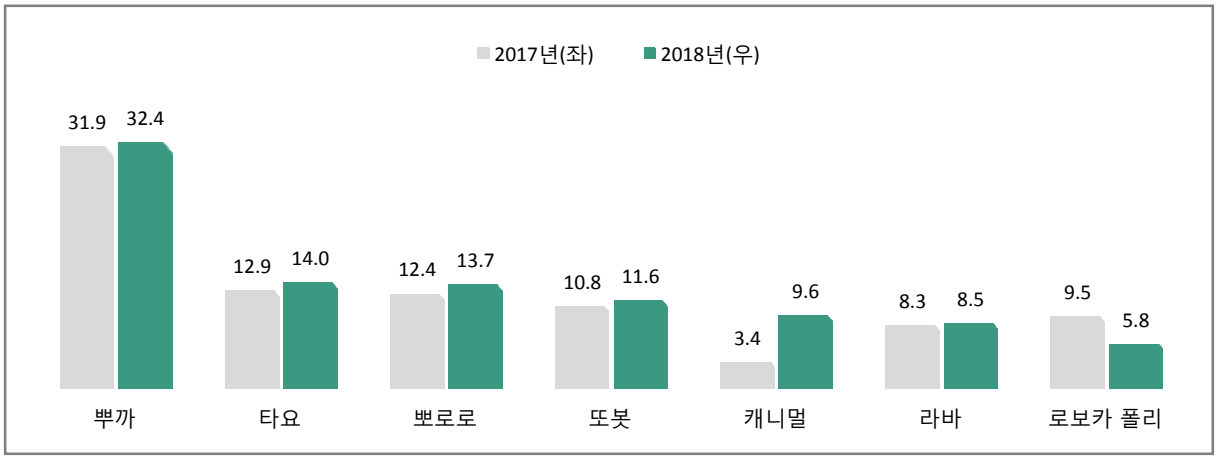

*Q. 귀하께서 현재 가장 좋아하는 한국 배우는 누구입니까?*
** 동순위로 인해 10개 이상의 항목이 그래프 상에 표기 되었음*

## 12. 선호하는 한국 애니메이션 캐릭터

- 터키에서 가장 선호하는 한국 애니메이션 캐릭터는 '뿌까'(32.4%)로 '17년과 동일하게 높음
- 다음은 '타요'(14.0%), '뽀로로'(13.7%)가 높게 나타남

그림17-39 선호하는 한국 애니메이션 캐릭터

(Base : '17년 해당 콘텐츠 응답자(n=675), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=293), 단위: %)



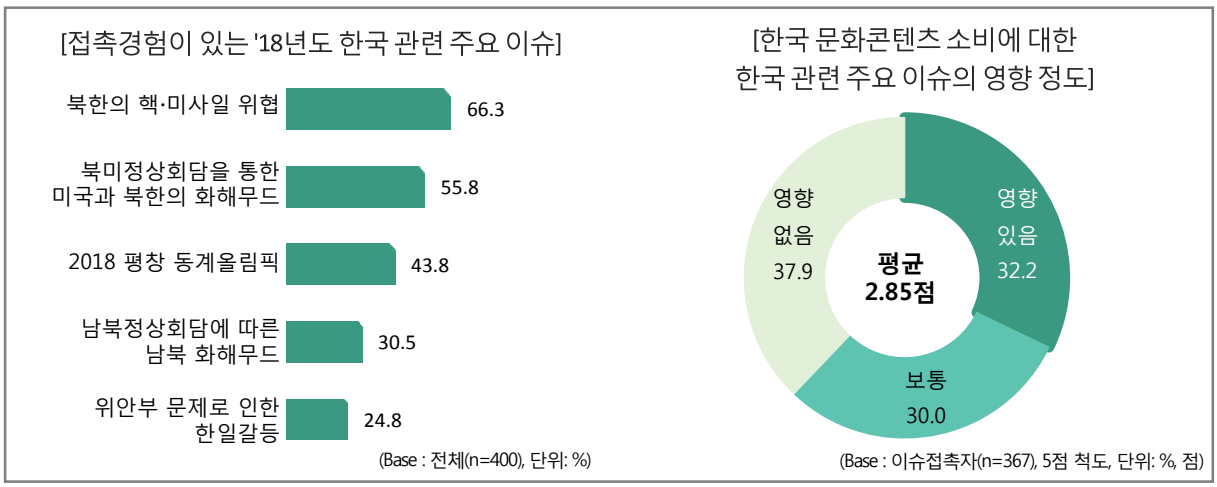

*Q. 귀하께서 선호하는 한국 애니메이션 캐릭터는 무엇입니까?*

# iv. 한류 효과

## 1. 한국 문화콘텐츠 소비에 대한 한국 관련 이슈 영향

- 터키에서는 한국과 관련 있는 주요 이슈 중 '북한의 핵·미사일 위협'(66.3%)을 가장 많이 접함. 다음으로는 '북미정상회담을 통한 미국과 북한의 화해무드'가 55.8%로 높음
- 이러한 이슈가 본인의 한류 소비에 영향을 미친다는 응답은 32.2%로 나타남

그림17-40 한국 문화콘텐츠 소비에 대한 한국 관련 이슈 영향

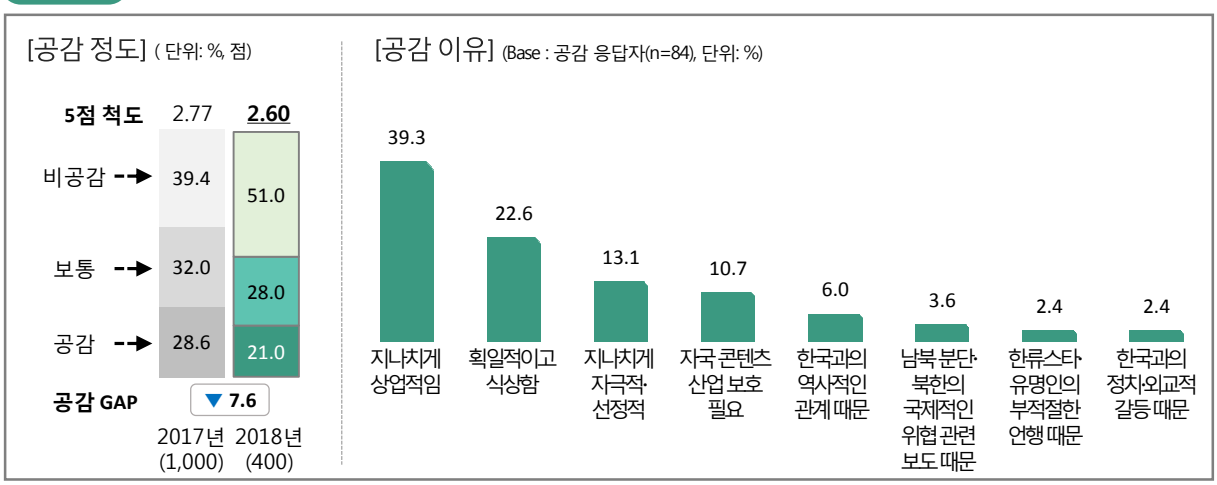



*Q. 귀하께서는 한국의 정치, 사회 및 역사 관련 이슈 중 한번이라도 들어본 것을 모두 선택해 주십시오*
*Q. 귀하께서는 한국의 정치, 사회 및 역사 관련 이슈가 본인이 한국 문화콘텐츠를 소비하는데에 어느정도 영향을 미친다고 생각하십니까?*

## 2. 한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식과 원인

- 터키에서 한국 문화콘텐츠를 향한 부정적인 인식에 공감하는 비율은 21.0%로, '17년 대비 -7.6p 감소함
- 공감 이유로는 '지나치게 상업적임' 응답이 39.3%로 높게 나타남

그림17-41 한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식과 원인



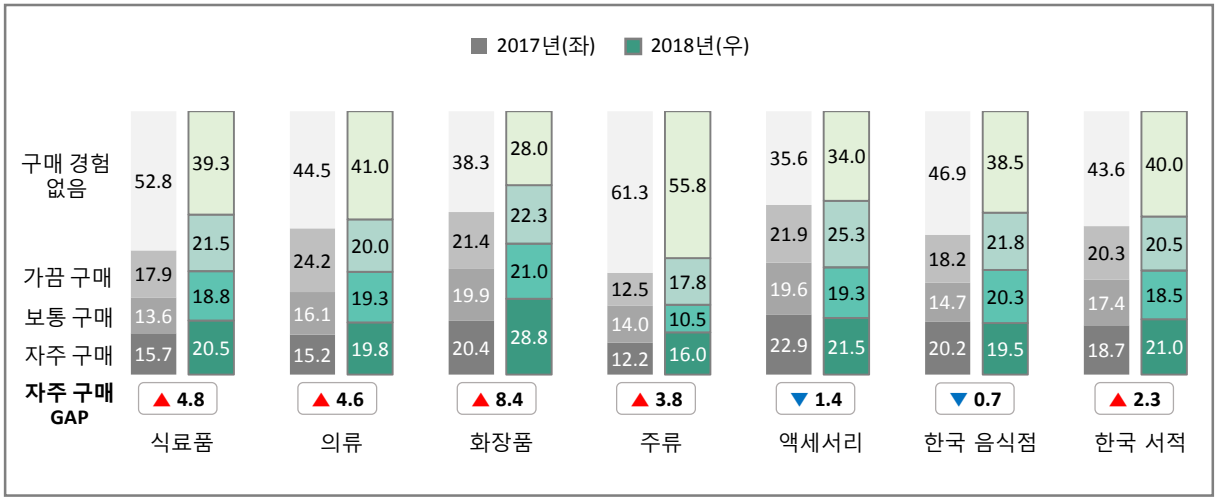

*Q. 최근 일부 국가에서 '한국 문화콘텐츠가 자국에서 인기를 끌고 있는 현상'에 대해 부정적으로 보는 인식에 대해 얼마나 공감하십니까?*
*(5점 척도 - 1,2점: 비공감/3점: 보통/4,5점: 공감)*
*Q. 한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식에 공감하는 이유는 무엇입니까?*

## 3. 저관여 한국 제품·서비스 구매 경험

- 터키의 최근 1년 내 한국 제품 구매 경험률은 '화장품'이 72.0%로 10명 중 7명이 한국 화장품을 구매한 경험이 있음. 반면, '주류' 구매 경험은 50% 이하로 낮은 수준임
- 모든 한국 제품·서비스 구매 경험률은 '17년 대비 상승함

그림17-42 저관여 한국 제품·서비스 구매 경험

(Base : '17년 전체(n=1,000), '18년 전체(n=400), 단위: %)



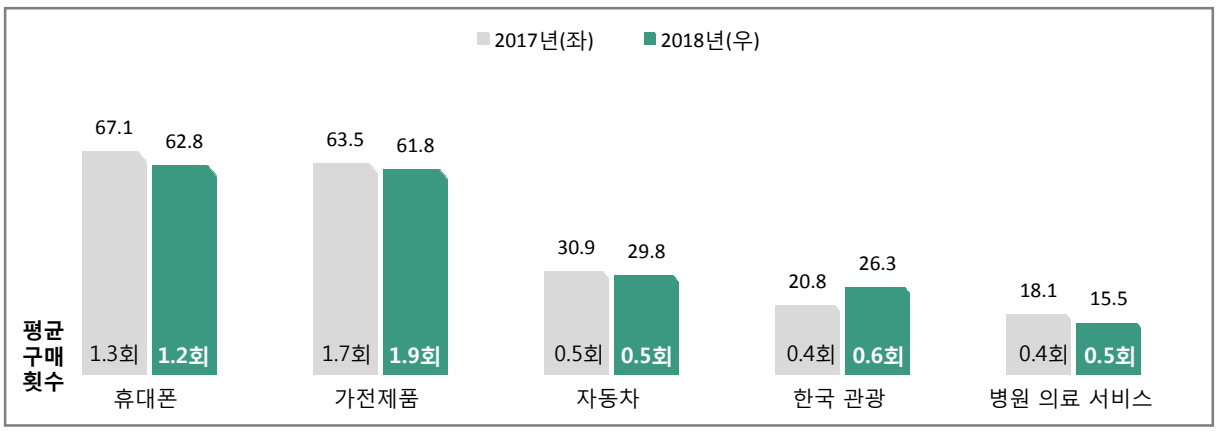

*Q. 귀하가 최근 1년간 한국산 제품을 얼마나 구매하였는지 다음 항목별로 귀하의 구매빈도와 가까운 곳에 응답해 주십시오*

## 4. 고관여 한국 제품·서비스 구매 경험

- 최근 4년 내 고가 한국산 제품·서비스 경험률은 '휴대폰'(62.8%), '가전제품'(61.8%) 순으로 높게 나타남
- 구매 경험자의 평균 구매 횟수는 '휴대폰'은 1.2회, '가전제품'은 1.9회임

그림17-43 고관여 한국 제품·서비스 구매 경험

(Base : '17년 전체(n=1,000), '18년 전체(n=400), 단위: %, 회)



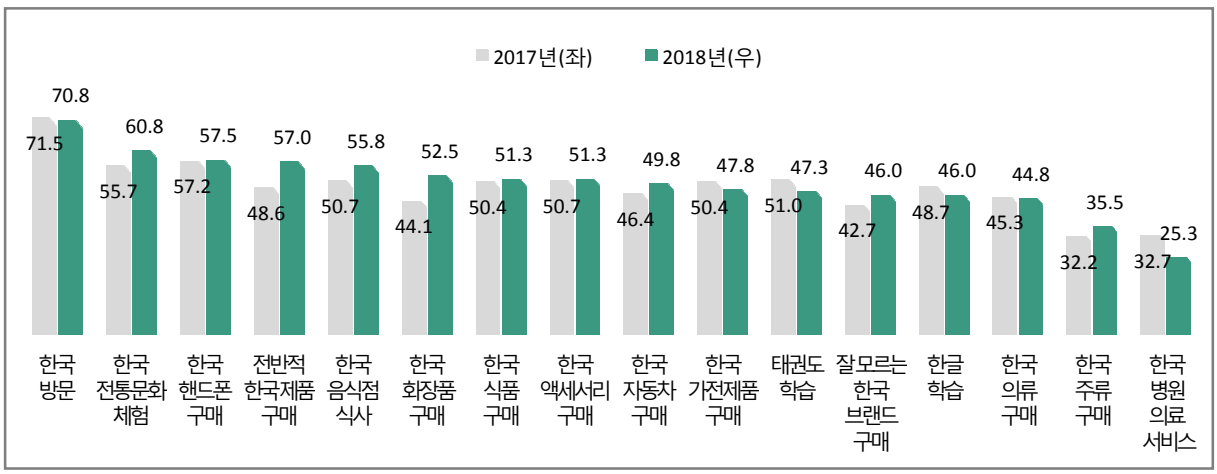

*Q. 귀하는 최근 4년 내에 다음의 한국산 제품·서비스를 얼마나 구매 또는 방문하였습니까?*

## 5. 한국 제품·서비스 향후 이용 의향

- 터키에서 향후 한국 제품 및 서비스 이용 의향은 '한국 방문'(70.8%)이 가장 높고, 다음은 '한국 전통문화 체험'(60.8%), '한국 핸드폰 구매'(57.5%) 순으로 이어짐
- 특히, '전반적 한국제품 구매'와 '한국 화장품 구매'는 '17년 대비 이용의향이 +8.4p 상승함

그림17-44 한국 제품·서비스 향후 이용 의향

(Base : '17년 전체(n=1,000), '18년 전체(n=400), 단위: Top2%)



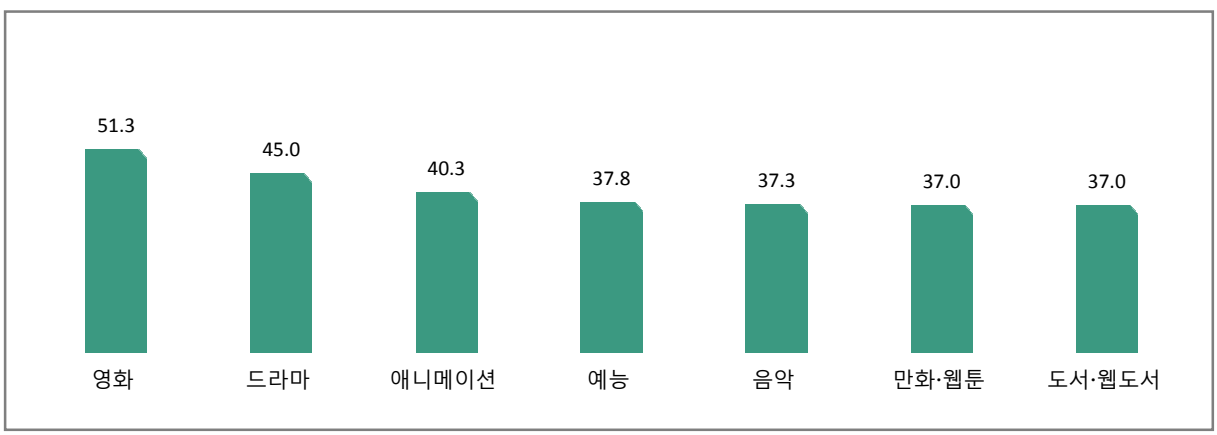

*Q. 향후 한국산 제품 및 서비스에 대한 귀하의 향후 관심 및 구매 의향이 어느 정도인지 항목별로 응답해 주십시오 (5점 척도-1,2점: 부정/3점: 보통/4,5점: 긍정)*

## 6. 한국 문화콘텐츠 유료 이용 의향

- 향후 유료 이용 의향이 가장 높은 한국 문화콘텐츠는 '영화'(51.3%)임. 10명 중 약 5명이 유료로 한국 영화를 이용할 의향이 있는 것으로 나타남
- 다음은 '드라마'(45.0%), '애니메이션'(40.3%), '예능'(37.8%) 순으로 높게 나타남

그림17-45 한국 문화콘텐츠 유료 이용 의향

(Base : 전체(n=400), 5점 척도, 단위: Top2%)



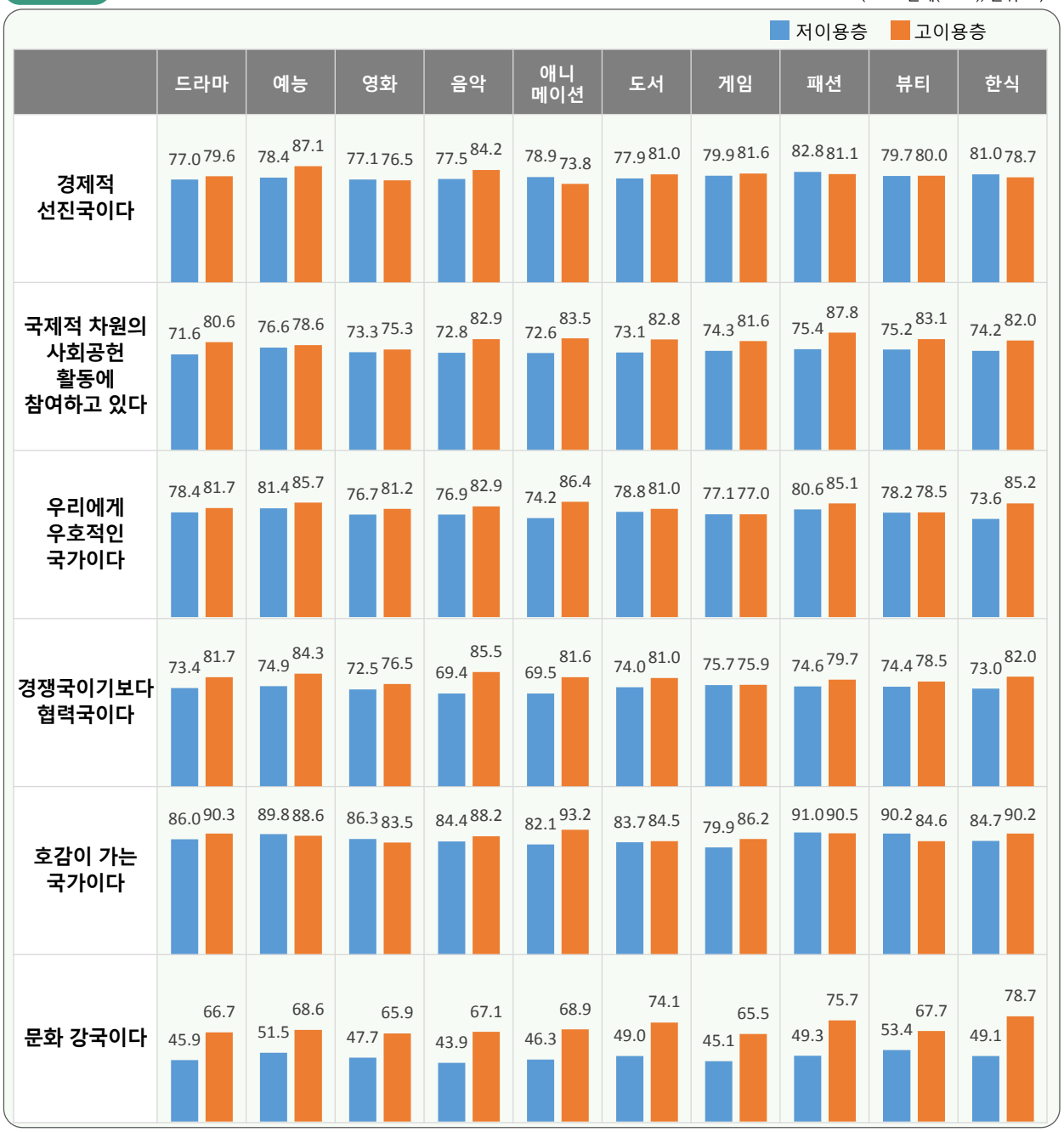

*Q. 향후 한국 문화콘텐츠에 대한 귀하의 향후 관심 및 유료 이용 의향이 어느 정도인지 다음 각 항목별로 응답해 주십시오 (5점 척도-1,2점: 부정/3점: 보통/4,5점: 긍정)*

## 7. 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 한국에 대한 인식

- 전반적으로 한국 문화콘텐츠 소비 비중이 높을수록 한국에 대한 인식이 높게 나타남
- '문화 강국이다' 인식의 경우, 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 인식의 차이가 크게 나타남. 저이용층과 고이용층 간 약 20% 내외의 차이를 보임

그림17-46 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 한국에 대한 인식

(Base : 전체(n=400), 단위 : %)




*Q. 귀하의 평소 한국 문화콘텐츠 시청량(이용량)은 평균 얼마나 되십니까?*
*Q. 귀하께서는 평소 한국에 대해 어떻게 생각하십니까?*

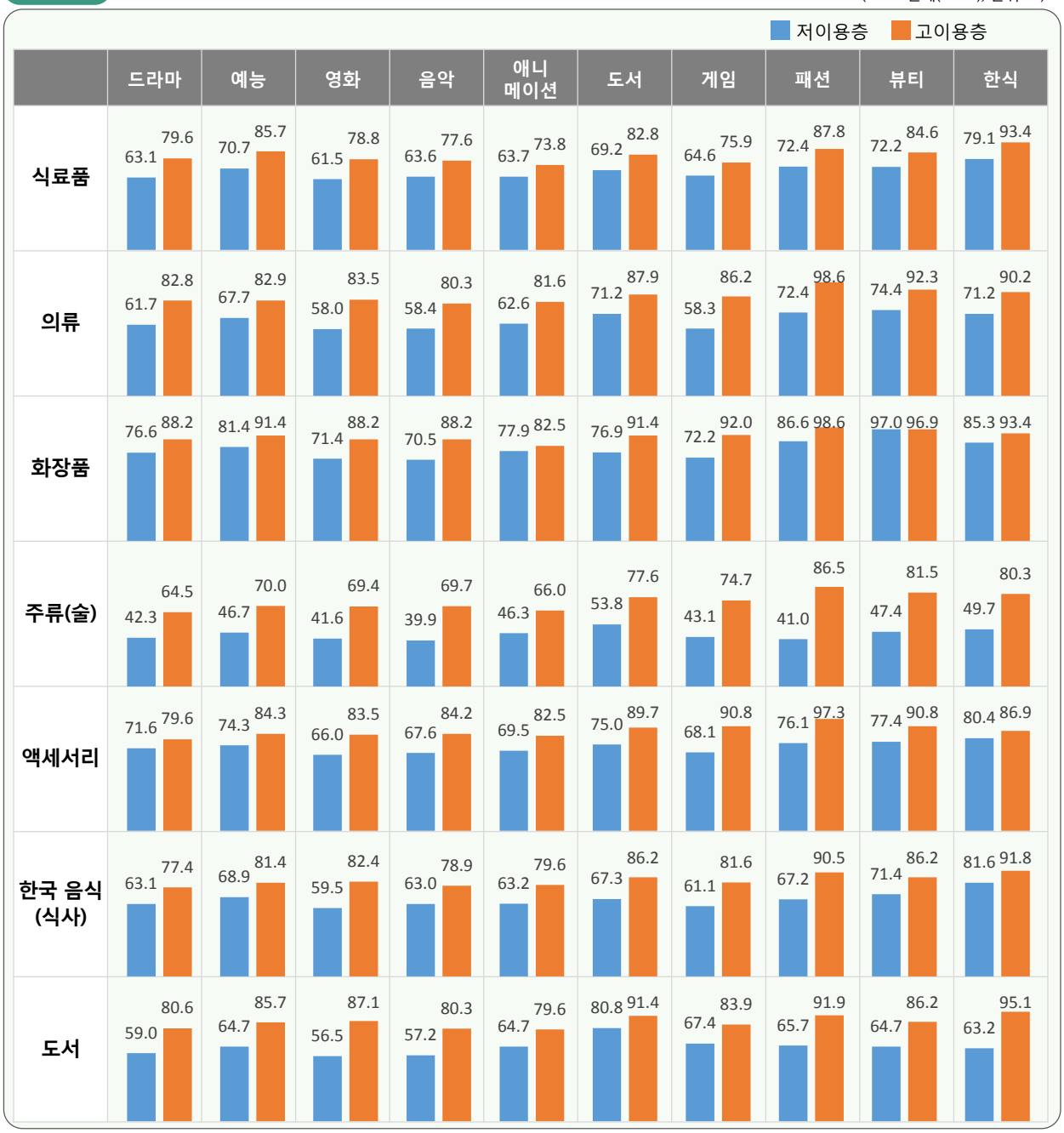
## 8. 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 구매 경험

### 1) 저관여 제품

- 터키에서는 전반적으로 한국 문화콘텐츠 소비 비중이 높을수록 최근 1년간 저관여 제품의 구매 경험률이 높음
- 특히, '한식' 콘텐츠 고이용층의 구매 경험률은 90% 내외로 높은 수준임

그림17-47 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 구매 경험 – 저관여 제품

(Base : 전체(n=400), 단위 : %)




| | 드라마 | | 예능 | | 영화 | | 음악 | | 애니메이션 | | 도서 | | 게임 | | 패션 | | 뷰티 | | 한식 | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 식료품 | 63.1 | 79.6 | 70.7 | 85.7 | 61.5 | 78.8 | 63.6 | 77.6 | 63.7 | 73.8 | 69.2 | 82.8 | 64.6 | 75.9 | 72.4 | 87.8 | 72.2 | 84.6 | 79.1 | 93.4 |
| 의류 | 61.7 | 82.8 | 67.7 | 82.9 | 58.0 | 83.5 | 58.4 | 80.3 | 62.6 | 81.6 | 71.2 | 87.9 | 58.3 | 86.2 | 72.4 | 98.6 | 74.4 | 92.3 | 71.2 | 90.2 |
| 화장품 | 76.6 | 88.2 | 81.4 | 91.4 | 71.4 | 88.2 | 70.5 | 88.2 | 77.9 | 82.5 | 76.9 | 91.4 | 72.2 | 92.0 | 86.6 | 98.6 | 97.0 | 96.9 | 85.3 | 93.4 |
| 주류(술) | 42.3 | 64.5 | 46.7 | 70.0 | 41.6 | 69.4 | 39.9 | 69.7 | 46.3 | 66.0 | 53.8 | 77.6 | 43.1 | 74.7 | 41.0 | 86.5 | 47.4 | 81.5 | 49.7 | 80.3 |
| 액세서리 | 71.6 | 79.6 | 74.3 | 84.3 | 66.0 | 83.5 | 67.6 | 84.2 | 69.5 | 82.5 | 75.0 | 89.7 | 68.1 | 90.8 | 76.1 | 97.3 | 77.4 | 90.8 | 80.4 | 86.9 |
| 한국 음식(식사) | 63.1 | 77.4 | 68.9 | 81.4 | 59.5 | 82.4 | 63.0 | 78.9 | 63.2 | 79.6 | 67.3 | 86.2 | 61.1 | 81.6 | 67.2 | 90.5 | 71.4 | 86.2 | 81.6 | 91.8 |
| 도서 | 59.0 | 80.6 | 64.7 | 85.7 | 56.5 | 87.1 | 57.2 | 80.3 | 64.7 | 79.6 | 80.8 | 91.4 | 67.4 | 83.9 | 65.7 | 91.9 | 64.7 | 86.2 | 63.2 | 95.1 |

* 구매 경험률 : 2점~5점 비율(%)

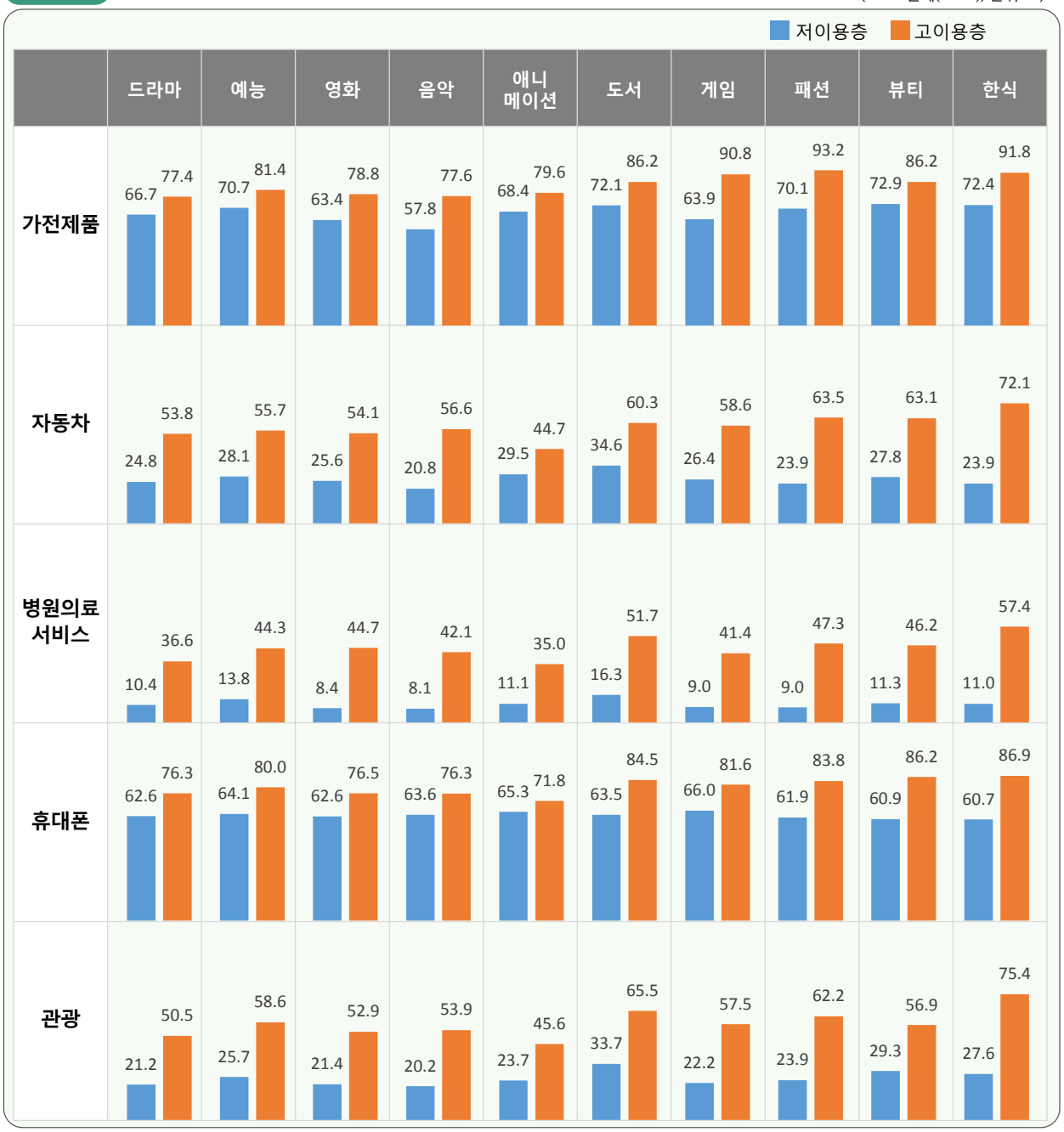
*Q. 귀하의 평소 한국 문화콘텐츠 시청량(이용량)은 평균 얼마나 되십니까?*
*Q. 귀하는 최근 1년간 한국산 제품을 얼마나 구매 하였는지 다음 항목별로 귀하의 구매빈도와 가까운 곳에 응답해 주십시오*
** 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 구매 경험률 분석*

## 2) 고관여 제품

- 전반적으로 한국 문화콘텐츠 소비 비중이 높을수록 최근 4년간 고관여 제품의 구매 경험률이 높음
- 특히, '도서', '한식' 콘텐츠 고이용층의 구매 경험률이 높게 나타남

그림17-48 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 구매 경험 – 고관여 제품

(Base : 전체(n=400), 단위 : %)




* 구매 경험률 : 구매 비율(%)

*Q 귀하의 평소 한국 문화콘텐츠 시청량(이용량)은 평균 얼마나 되십니까?*
*Q 귀하는 최근 4년 내에 다음의 한국산 제품/서비스를 얼마나 구매 또는 방문하셨습니까?*
** 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 구매 경험률 분석*

# v. 요약 및 결론

- 터키는 한국에 대한 인식 중 '호감이 가는 국가이다'(82.3%)에 대한 긍정 응답이 가장 높음
- 한국에 대한 '긍정 인식'은 85.0%, '부정 인식'은 2.5%로 긍정적 인식이 높게 나타남
- 한국 하면 먼저 떠오르는 것은 '한국전쟁'이며, 다음은 '드라마', 'K-Pop', '영화' 순임
- 터키에서 가장 인기 있는 한국 제품·서비스·콘텐츠는 '드라마'이며, 이어서 '영화', '애니메이션', 'K-Pop', '자동차' 순으로 인기가 높음
- 한국 문화콘텐츠에 대한 관심이 1년 전 대비 증가했다는 응답과 1년 후 증가할 것이라는 응답 모두 60% 이상으로 '17년 대비 30% 내외의 높은 상승폭을 보임
- 한국 문화콘텐츠를 접한 후 한국에 대한 인식 변화는 '긍정적'이 81.0%, '부정적'이 2.8%임
- 터키에서 접할 기회가 많은 한국 문화콘텐츠는 '게임', '뷰티', '음악', '영화' 등임
- 한국 동영상 콘텐츠는 주로 'OTT'와 'SNS'를 통해 접촉하고 있으며, 이를 시청하기 위한 다운로드·스트리밍 주 경로는 'Youtube'와 'Netflix'임
- 터키의 한국 문화콘텐츠 소비 비중은 '애니메이션'이 가장 높으며, 이어서 '도서', '게임', '뷰티' 순. 패션·뷰티·음식 동영상 콘텐츠 시청 빈도는 '뷰티'에서 가장 높은 것으로 나타남
- 한국 문화콘텐츠 호감도는 '드라마'가 가장 높고, 다음은 '영화', '애니메이션, '도서' 순임. 인기도는 '영화', '게임', '뷰티'의 대중적 인기가 40% 이상으로 높게 조사됨
- 한국 드라마와 영화의 가장 큰 인기 요인은 '한국 생활 및 문화에 대한 간접 경험'이며, 예능에서는 '재미있는 게임 및 소재 사용'이 가장 큰 인기 요인임
- 한국 음악의 주요 인기 요인은 '후렴구·리듬 등의 중독성이 강함', 애니메이션은 '그림체, 색채, 그래픽 등 영상미 선호', 도서는 '스토리 및 작화 선호', 게임은 '그래픽·그림 선호'임
- 한국 패션의 1순위 요인은 '디자인 선호'이며, 뷰티에서는 '우수한 효과품질', 한식에서는 '맛이 있어서'가 가장 큰 인기 요인으로 조사됨
- 한국 드라마, 영화, 애니메이션 콘텐츠의 호감을 저해하는 요인으로는 '자막·더빙을 통한 시청 불편'이 가장 높게 나타남. 예능은 '한국어가 어렵고 생소함', 음악은 '획일적인 음악장르', 도서는 '자국어 번역 미흡', 게임은 '비용이 많이 듦', 패션은 '다양하지 않은 사이즈', 뷰티는 '품질대비 비싼 가격', 한식은 '식사도구의 사용이 어려움'이 주요 호감 저해 요인임
- 터키에서 가장 인기 있는 해외 콘텐츠는 '미국 드라마', '미국 예능', '미국 영화'임
- 가장 선호하는 한국 드라마는 '너도 인간이니?', 영화는 '창궐', 가수·그룹은 '싸이', 배우는 '이민호', 애니메이션 캐릭터는 '뿌까'로 응답됨
- 터키에서 한국산 게임으로 인지가 높은 게임은 '검은사막'이며, 가장 선호하는 한국 게임은 '배틀그라운드'임
- 한국과 관련 있는 주요 이슈 중 '북한의 핵·미사일 위협'에 대한 접촉이 가장 많았으며, 이러한 이유로 인해 본인의 한국 문화콘텐츠 소비에 영향이 있다는 응답은 32.2%로 조사됨
- 한국 문화콘텐츠를 향한 부정적인 인식에 공감하는 비율은 21.0%로 '17년 대비 감소했으며, 공감 이유로는 '지나치게 상업적임'이라는 의견이 가장 많음
- 최근 1년 내 저관여 한국 제품·서비스 구매 경험은 '화장품'이 가장 높으며, 최근 4년 내 고관여 제품·서비스 구매 경험은 '휴대폰', '가전제품', '자동차' 순으로 높음
- 향후 한국 제품·서비스 이용 의향은 '한국 방문', '한국 전통문화 체험' 순으로 높게 나타남
- 한국 문화콘텐츠 중 향후 유료 이용 의향이 가장 높은 것은 '영화'이며, 다음으로 '드라마', '애니메이션', '예능' 순으로 이용 의향이 높음

Chapter 18

# 국가별 결과 분석

## UAE



# Ⅰ. 한국 인식

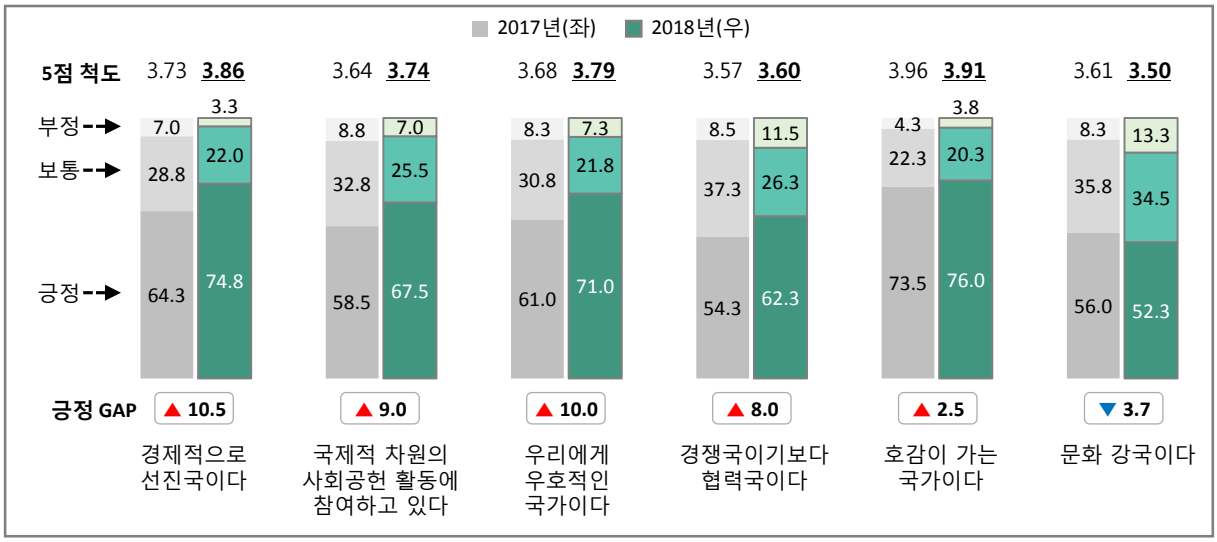
## 1. 한국에 대한 인식

### 1) 한국에 대한 인식

- UAE에서는 한국에 대한 인식 중 '호감이 가는 국가이다'에 대한 긍정 응답이 76.0%로 가장 높고, 그 다음은 '경제적으로 선진국이다'(74.8%), '우리에게 우호적인 국가이다'(71.0%) 순으로 나타남
- 반면, '문화 강국이다'에 대한 인식은 부정 응답(13.3%)이 상대적으로 높으며, '17년 대비 긍정 응답이 감소함

그림18-1 한국에 대한 인식

(Base : '17년 전체(n=400), '18년 전체(n=400), 5점 척도, 단위: %, 점)



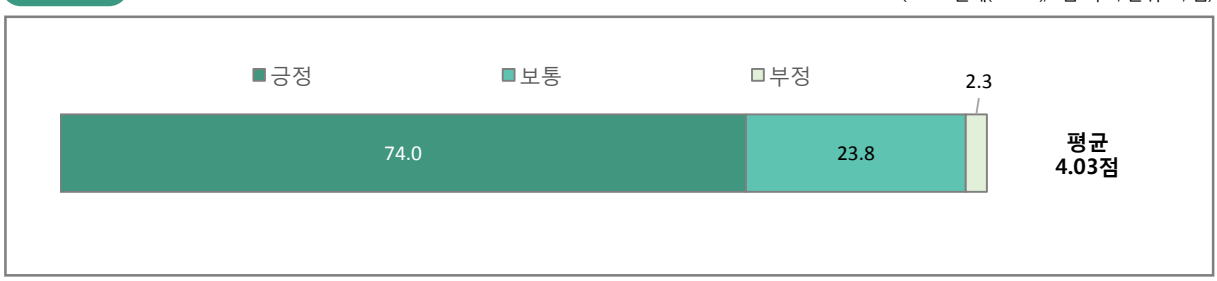

*Q. 귀하께서는 평소 **한국**에 대해 어떻게 생각하십니까? 한국에 대한 설명을 읽으시고, 귀하께서 동의하는 정도를 선택해 주십시오*
*(5점 척도 - 1,2점: 부정/3점: 보통/4,5점: 긍정)*

### 2) 한국에 대한 전반적인 인식

- UAE에서는 한국에 대한 '긍정 인식'이 74.0%로, 10명 중 약 7명이 긍정적 이미지를 갖고 있는 것으로 나타남

그림18-2 한국에 대한 전반적인 인식

(Base : 전체(n=400), 5점 척도, 단위: %, 점)



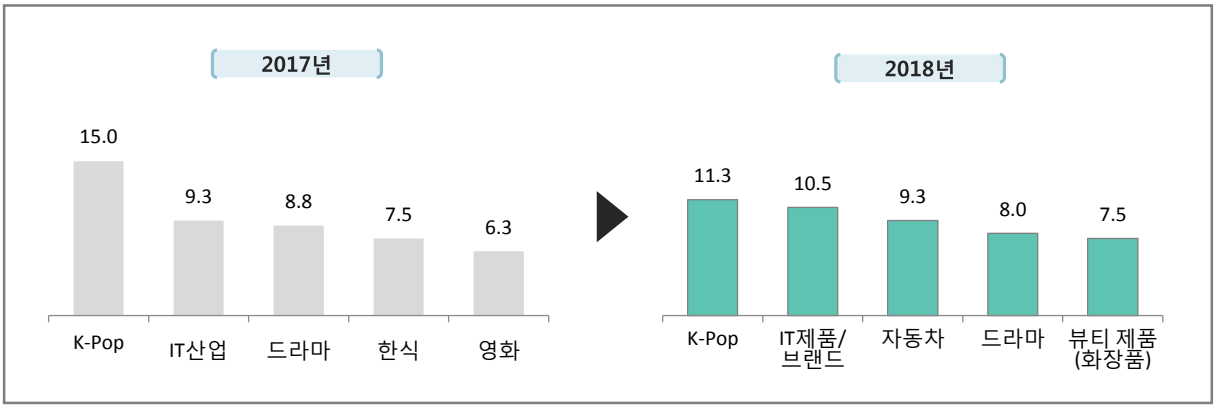

*Q. 귀하의 한국에 대한 전반적인 인식은 어떠합니까?*
*(5점 척도 - 1,2점: 부정/3점: 보통/4,5점: 긍정)*

## 2. 한국 연상 이미지

- 한국 하면 가장 먼저 떠오르는 것은 'K-Pop'(11.3%)이며, 다음은 'IT제품'(10.5%), '자동차'(9.3%) 순으로 응답됨
- '17년에도 'K-Pop'에 관한 인식이 가장 높았으나 '18년에는 소폭 감소하였고, '뷰티 제품(화장품)'에 대한 연상은 새롭게 상위권에 위치함

그림18-3 한국 연상 이미지(Top 5)

(Base : '17년 전체(n=400), '18년 전체(n=400), 단위: %)



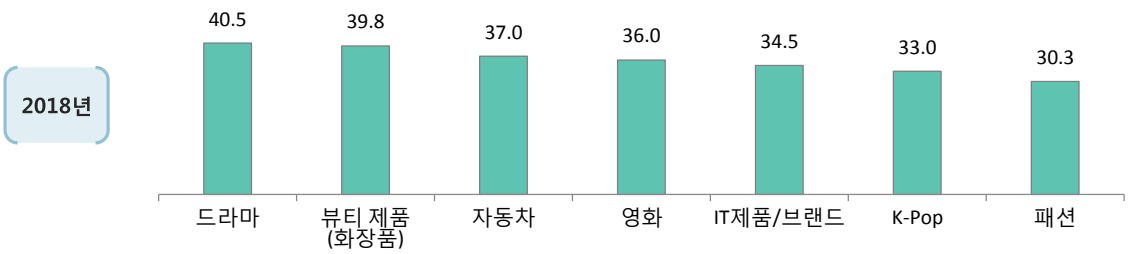

*Q. 귀하께서 한국에 대해 생각해 본다면, 가장 먼저 떠오르는 것은 무엇입니까?*

## 3. 자국에서 인기 있는 한국 제품·서비스·콘텐츠

- 가장 인기 있는 한국 제품·서비스·콘텐츠는 '드라마'(40.5%)이며, 다음은 '뷰티 제품(화장품)'(39.8%), '자동차'(37.0%), '영화'(36.0%) 순으로 인기가 높음
- '17년에는 1위를 기록했던 '영화'가 '18년에는 -9.0%p 감소해 4위로 하락함

그림18-4 자국에서 인기 있는 한국 제품·서비스·콘텐츠(Top 7)

(Base : '17년 전체(n=400), '18년 전체(n=400), 복수응답, 단위: %)




2017년

| 영화 | K-POP | 드라마 | 한식 | 패션 | 뷰티 | IT산업 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 45.0 | 44.0 | 41.3 | 40.3 | 40.3 | 37.5 | 37.0 |

*Q. 다음 중 귀하의 국가에서 인기 있다고 생각하는 '한국 제품·서비스·콘텐츠'를 모두 선택해 주십시오*

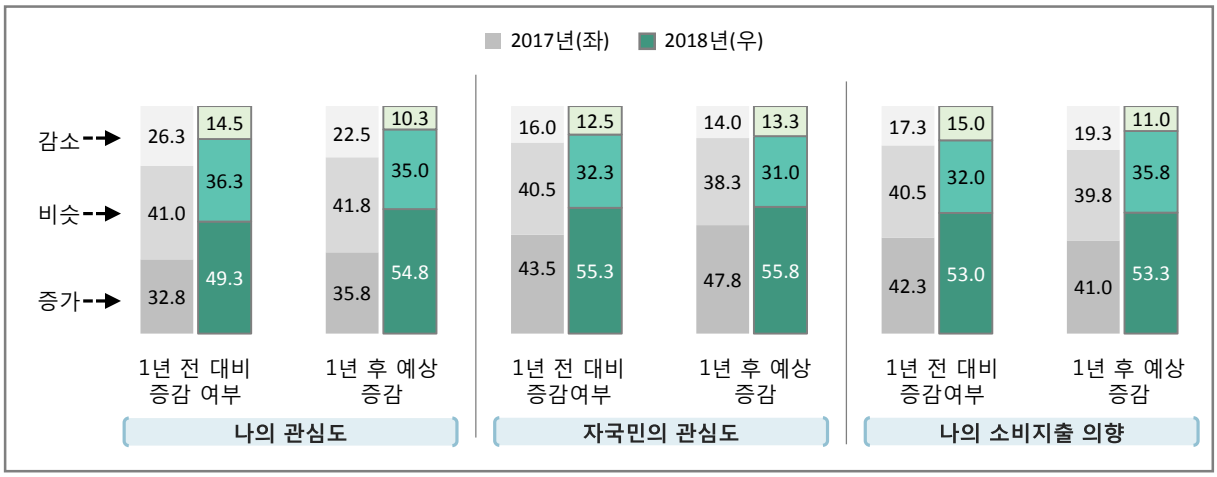
*'한국식당'은 '17년 조사에 포함되지 않음

## 4. 한국 문화콘텐츠 관심도

- 한국 문화콘텐츠에 대한 관심이 1년 전 대비 증가 했다는 응답은 본인 49.3%, 자국민 55.3%로 '17년 대비 관심이 증가했으며, 1년 후 증가할 것이라는 응답은 본인 54.8%, 자국민 55.8%로 나타남
- 한국 문화콘텐츠 소비지출 의향이 1년 전 대비 증가했다는 응답은 53.0%, 1년 후 증가할 것이란 응답은 53.3%로 조사됨

그림18-5 한국 문화콘텐츠 관심도

(Base : '17년 전체(n=400), '18년 전체(n=400), 5점 척도, 단위: %)



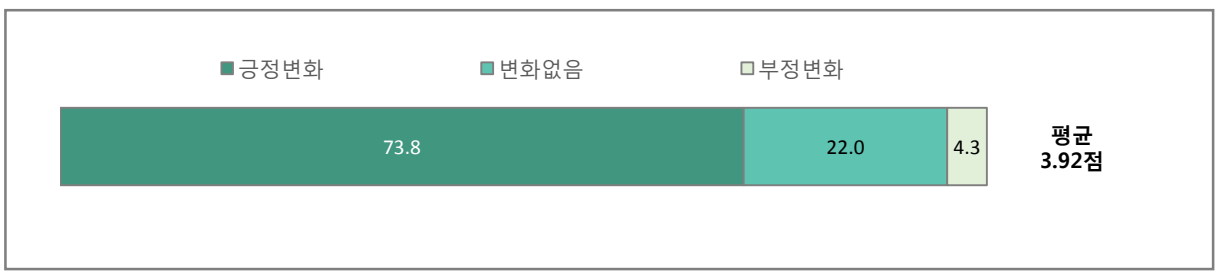

*Q. 한국 문화콘텐츠에 대한 관심도와 관련한 질문을 읽고, 귀하의 생각과 일치하는 것을 선택해 주십시오*
*(5점 척도 - 1,2점: 감소/3점: 비슷/4,5점: 증가)*

## 5. 한국 문화콘텐츠 경험 후 한국에 대한 인식 변화

- 한국 문화콘텐츠를 접한 후 한국에 대한 인식이 '긍정적'으로 변화했다는 응답은 73.8%로, 10명 중 약 7명에 해당함

그림18-6 한국 문화콘텐츠 경험 후 한국에 대한 인식 변화

(Base : 전체(n=400), 5점 척도, 단위: %, 점)




*Q. 귀하가 한국 문화 콘텐츠를 접한 이후, 귀하의 한국에 대한 전반적인 인식은 어떻게 변화했습니까?*
*(5점 척도-1,2점: 부정변화/3점: 변화없음/4,5점: 긍정변화)*

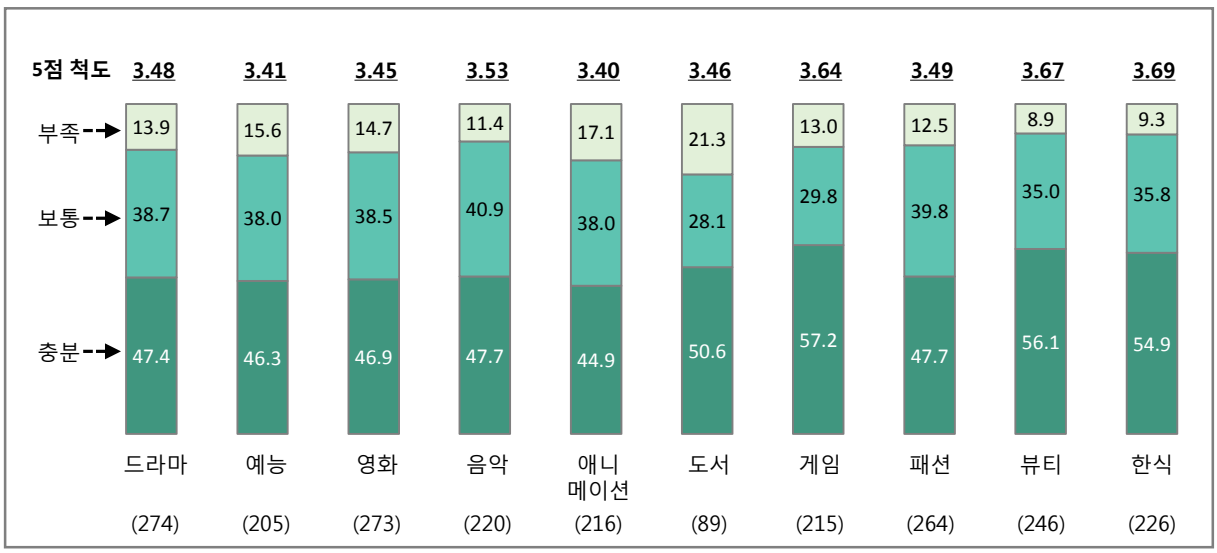
# ii. 한류 소비

## 1. 한국 문화콘텐츠에 대한 접촉 기회

- UAE에서 접할 기회가 가장 많은 한국 문화콘텐츠는 '게임'(57.2%)이며, 다음은 '뷰티'(56.1%), '한식'(54.9%) 순으로 응답됨
- 반면, '도서'(21.3%)는 접할 기회가 부족하다는 의견이 상대적으로 높게 나타남

그림18-7 한국 문화콘텐츠에 대한 접촉 기회

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 5점 척도, 단위: %, 점)




*Q. 귀하께서는 한국 문화콘텐츠를 접할 수 있는 기회가 얼마나 충분하다고 생각하십니까?*
*(5점 척도-1,2점:부족/3점:보통/4,5점:충분, ()는 응답자수)*
** '17년에는 '패션/뷰티', '애니메이션/만화/캐릭터'를 통합해 조사.*
*'18년에는 '패션'과 '뷰티'는 분리, '애니메이션'만 한 분야로 분리해 조사. '만화'는 '도서'로 편입*

## 2. 한국 문화콘텐츠 접촉 경로

- UAE에서는 한국 문화콘텐츠를 주로 'OTT'와 'SNS'로 접하고 있음

표18-1 한국 문화콘텐츠 접촉 경로(Top 2)

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 드라마 | 예능 | 영화 | 음악 | 애니메이션 | 도서 | 게임 | 패션 | 뷰티 | 한식 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 사례수 | | (274) | (205) | (273) | (220) | (216) | (89) | (215) | (264) | (246) | (226) |
| '18년 | 1위 | OTT | OTT | OTT | 온라인·모바일 플랫폼 | OTT | 자국 사이트/App | 온라인 플레이 | SNS | 자국 사이트 | 자국 오프라인 매장/식당 |
| | | 74.5 | 74.6 | 74.0 | 89.5 | 73.6 | 56.2 | 57.2 | 56.1 | 50.8 | 59.3 |
| | 2위 | SNS | SNS | SNS | SNS | SNS | 한국 사이트/App | 모바일 플레이 | 자국 사이트 | SNS | 자국 사이트 |
| | | 47.4 | 48.8 | 44.3 | 48.6 | 44.9 | 44.9 | 55.8 | 47.0 | 49.2 | 44.2 |
| 사례수 | | (256) | (219) | (275) | (246) | (218) | (103) | (146) | (224) | | (244) |
| '17년 | 1위 | 무료 온라인·모바일 스트리밍 | 무료 온라인·모바일 스트리밍 | 무료 온라인·모바일 스트리밍 | 무료 온라인·모바일 스트리밍 | 무료 온라인·모바일 스트리밍 | 한국 온라인 사이트 | 모바일 플레이 | 자국 온라인 사이트 | | 자국 오프라인 |
| | | 67.6 | 72.1 | 69.1 | 67.1 | 66.5 | 50.5 | 56.2 | 62.5 | | 58.2 |
| | 2위 | TV | TV | 무료 다운로드 사이트 | 무료 음악 전문 스트리밍 | TV | 자국 온라인 사이트 | 인터넷 동영상 시청 | 자국 오프라인 | | 자국 온라인 사이트 |
| | | 52.3 | 49.3 | 54.5 | 46.7 | 43.1 | 46.6 | 56.2 | 50.4 | | 41.4 |

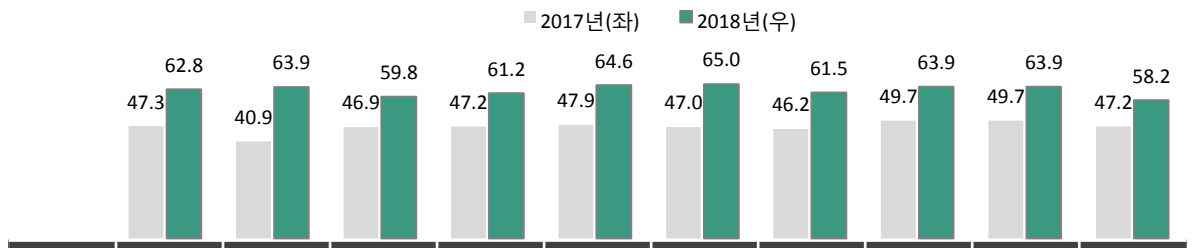
*Q. 귀하께서 평소 한국 문화콘텐츠를 접하는 경로를 모두 선택해 주십시오*
** '17년에는 '패션/뷰티', '애니메이션/만화/캐릭터'를 통합해 조사.*
*'18년에는 '패션'과 '뷰티'는 분리,'애니메이션'만 한 분야로 분리해 조사. '만화'는 '도서'로 편입*

## 3. 한국 문화콘텐츠 소비 비중

- UAE의 한국 문화콘텐츠 소비 비중은 '도서'(65.0%)가 가장 높으며, 다음은 '애니메이션'(64.6%), '패션'(63.9%), '뷰티'(63.9%) 순으로 나타남
- 모든 콘텐츠 소비 비중이 '17년 대비 증가하였으며, 특히 '예능'의 소비 증가폭이 큼

그림18-8 한국 문화콘텐츠 소비 비중

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)




| | 드라마 | | 예능 | | 영화 | | 음악 | | 애니메이션 | | 도서 | | 게임 | | 패션 | | 뷰티 | | 한식 | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 사례수 | (256) | (274) | (219) | (205) | (275) | (273) | (246) | (220) | (285) | (216) | (103) | (89) | (146) | (215) | (224) | (264) | (224) | (246) | (244) | (226) |
| 전체 소비량 | 21.4시간 | | 15.3시간 | | 12.4편 | | 21.2시간 | | 9.9시간 | | 13.7시간 | | 17.7시간 | | $62.7 | | $48.4 | | $59.1 | |
| 한국 문화콘텐츠 소비량 | 12.1시간 | | 9.2시간 | | 6.9편 | | 10.2시간 | | 6.1시간 | | 7.4시간 | | 11.6시간 | | $42.5 | | $31.3 | | $28.2 | |

*Q. 귀하의 평소 한국 문화콘텐츠 시청량·소비량은 얼마나 됩니까? * 소비 비중 = 한국 문화콘텐츠 월평균 소비량 / 월평균 총소비량 X 100*
** '17년에는 '패션/뷰티', '애니메이션/만화/캐릭터'를 통합해 조사.*
*'18년에는 '패션'과 '뷰티'는 분리, '애니메이션'만 한 분야로 분리해 조사. '만화'는 '도서'로 편입*

## 4. 한국 문화콘텐츠 소비 비중

### 1) 한국 문화콘텐츠 다운로드·스트리밍 이용 경로

- 한국 동영상 콘텐츠를 시청하기 위해 주로 이용하는 곳은 'Youtube'이며, 다음은 'Netflix'를 많이 이용함
- 게임의 경우 'Google Play'를 가장 많이 이용하고 있음

표18-2 한국 문화콘텐츠 다운로드·스트리밍 이용 경로(Top 2)

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | 드라마 | 예능 | 영화 | 애니메이션 | 게임(모바일) |
|---|---|---|---|---|---|
| 사례수 | (204) | (153) | (202) | (159) | (120) |
| 1위 | Youtube | Youtube | Youtube | Youtube | Google Play |
| | 87.3 | 90.2 | 89.1 | 85.5 | 57.5 |
| 2위 | Netflix | Netflix | Netflix | Netflix | App Store(Apple) |
| | 56.4 | 52.3 | 55.0 | 49.7 | 36.7 |

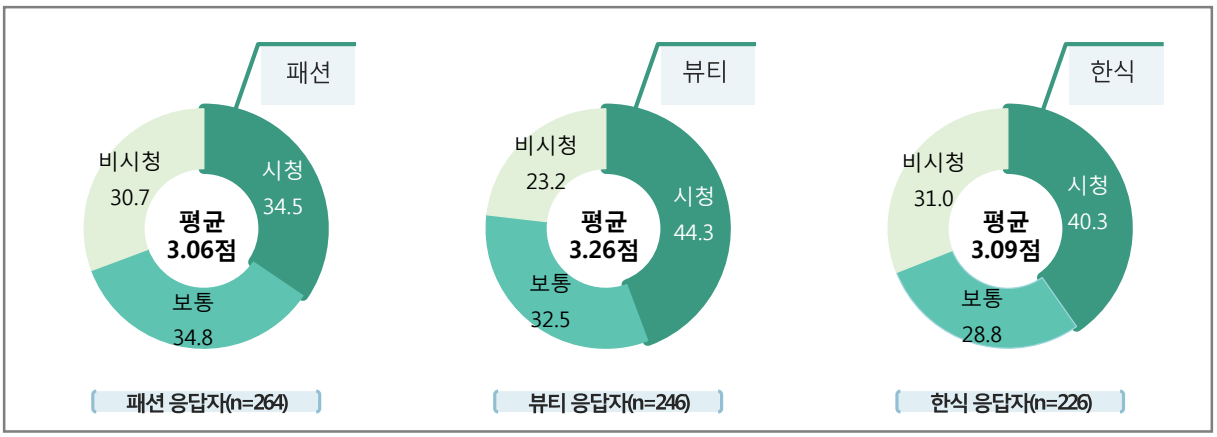
*Q 귀하께서 한국 콘텐츠를 시청하기 위해 다운로드·스트리밍을 주로 이용하는 곳을 모두 선택해 주십시오*

### 2) 한국 패션·뷰티·음식 동영상 시청 빈도

- 평소 한국 '뷰티' 동영상 시청 빈도는 44.3%로, 10명 중 약 4명이 평소 '뷰티' 콘텐츠를 자주 시청하는 것으로 나타남
- '패션' 콘텐츠는 34.5%, '한식' 콘텐츠는 40.3%가 평소 자주 시청함

그림18-9 한국 패션·뷰티·음식 동영상 시청 빈도

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)




*Q 귀하께서는 평소 온라인/모바일을 통해 한국 패션/뷰티/한식 동영상을 얼마나 자주 시청하십니까?*
*(5점 척도 - 1점[전혀 시청안함], 2점[거의 시청안함]비시청 / 3점[종종 시청]보통/4점[자주 시청], 5점[매일 시청]시청)*

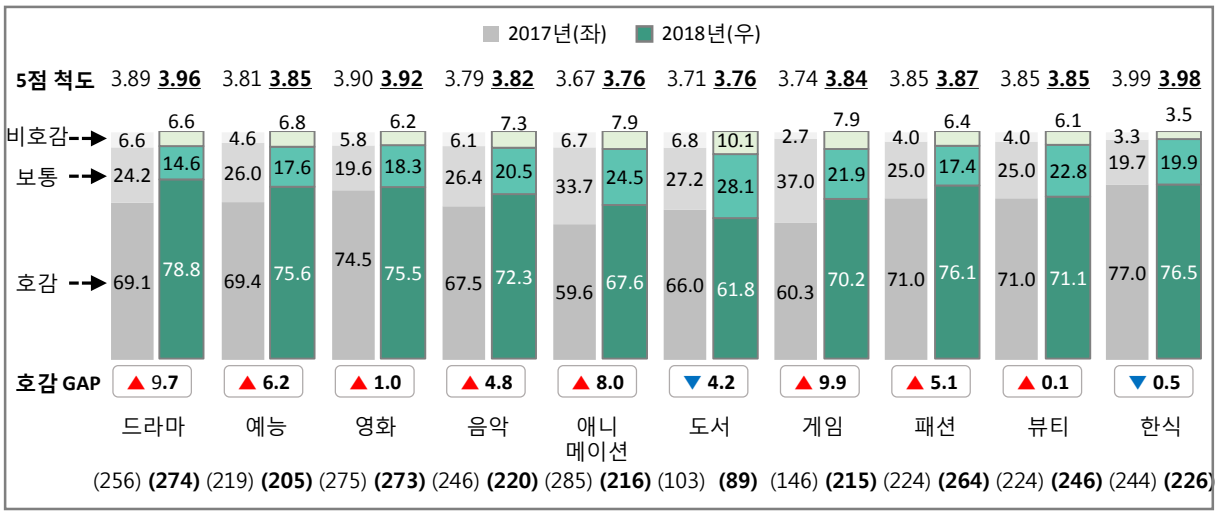
# iii. 한류 선호

## 1. 한국 문화콘텐츠 호감도

- 최근 이용한 한국 문화콘텐츠에 대한 호감도는 '드라마'(78.8%)가 가장 높고, 다음은 '한식'(76.5%), '패션'(76.1%) 순으로 높게 나타남
- '도서'와 '한식'을 제외한 모든 콘텐츠의 호감도는 '17년 대비 상승함

그림18-10 한국 문화콘텐츠 호감도

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 5점 척도, 단위: %, 점)



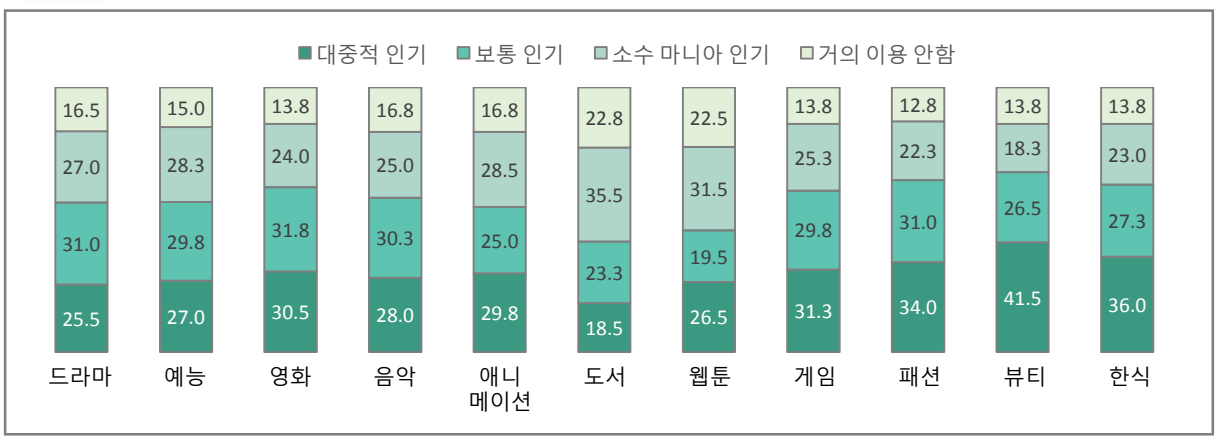

*Q. 귀하께서는 최근 이용하신 한국 콘텐츠가 전반적으로 얼마나 마음에 드십니까?(5점척도-1,2점: 비호감/ 3점: 보통/ 4,5점: 호감)*
** '17년에는 '패션/뷰티', '애니메이션/만화/캐릭터'를 통합해 조사.*
*'18년에는 '패션'과 '뷰티'는 분리, '애니메이션'만 한 분야로 분리해 조사. '만화'는 '도서'로 편입*

## 2. 한국 문화콘텐츠 인기도

- UAE에서 한국 문화콘텐츠의 대중적 인기는 '뷰티'(41.5%)가 가장 높으며, 다음은 '한식'(36.0%), '패션'(34.0%) 순으로 높게 응답됨
- '도서'(35.5%)와 '웹툰'(31.5%)은 소수 마니아 인기가 상대적으로 높음

그림18-11 한국 문화콘텐츠 인기도

(Base : 전체(n=400), 5점 척도, 단위: %)



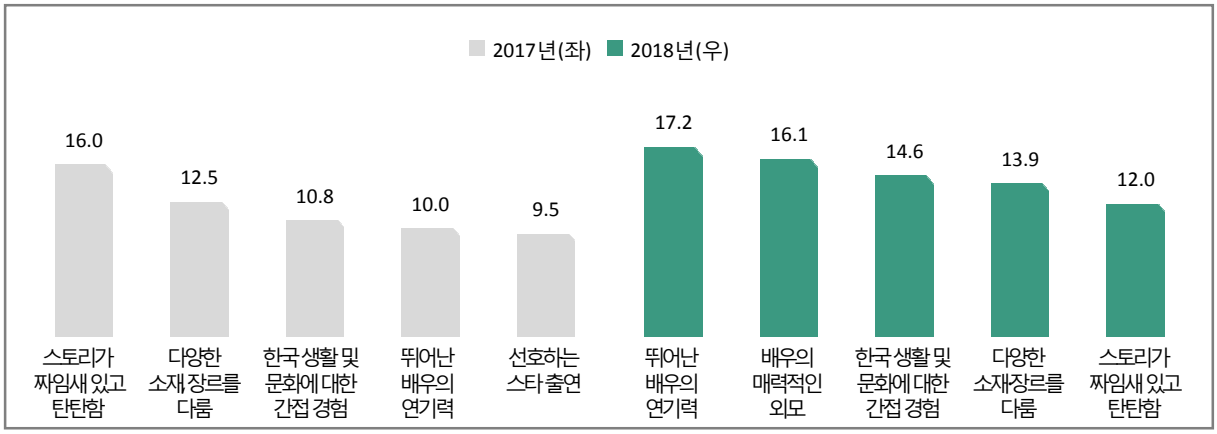

*Q. 현재 귀하의 나라에서 한국 문화콘텐츠의 인기가 어느 정도라고 생각하십니까?*

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인

### 1) 드라마

- 자국 내 한국 드라마의 인기 요인으로는 '뛰어난 배우의 연기력'(17.2%)이 가장 높으며, 다음은 '배우의 매력적인 외모'(16.1%), '한국 생활 및 문화에 대한 간접 경험'(14.6%) 순으로 나타남

그림18-12 한국 문화콘텐츠 인기 요인 – 드라마(Top 5) (Base : '17년 전체(n=400), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=274), 단위: %)

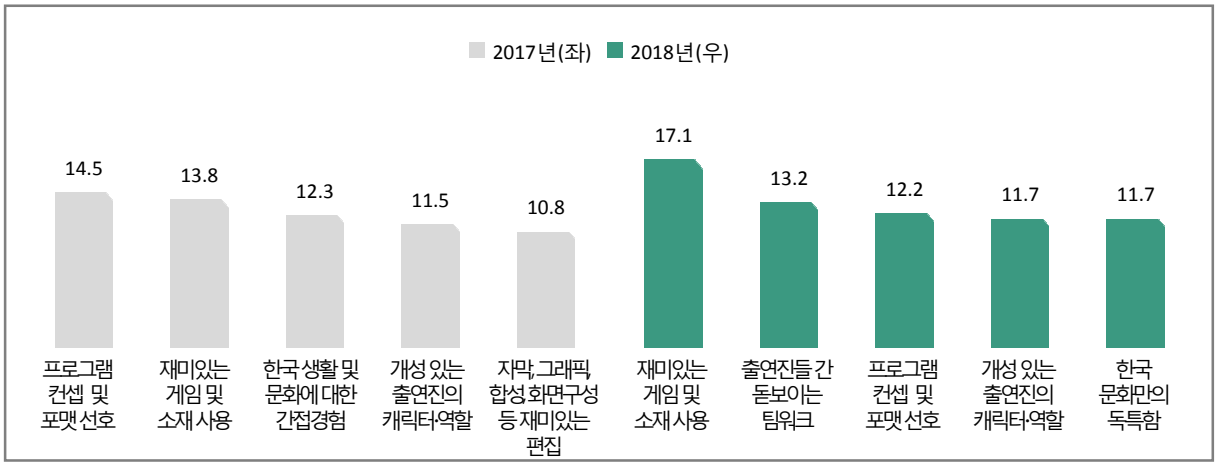



*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 드라마의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*
**1순위 데이터만 표기*

### 2) 예능

- UAE에서 한국 예능의 주요 인기 요인은 '재미있는 게임 및 소재 사용'(17.1%)이며, 그 다음은 '출연진들 간 돋보이는 팀워크'(13.2%), '프로그램 컨셉 및 포맷 선호'(12.2%) 순임

그림18-13 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 예능(Top 5) (Base : '17년 전체(n=400), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=205), 단위: %)



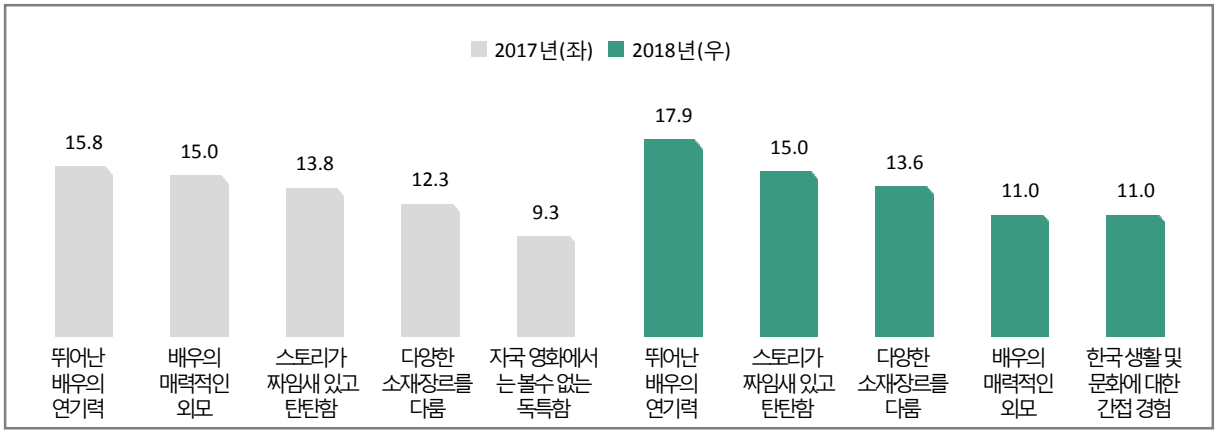

*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 예능의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*
**1순위 데이터만 표기*

### 3) 영화

- 한국 영화를 선호하는 이유로 '뛰어난 배우의 연기력'(17.9%)이 '17년과 동일하게 가장 높으며, 다음은 '스토리가 짜임새 있고 탄탄함'(15.0%), '다양한 소재·장르를 다룸'(13.6%) 순으로 언급됨

그림18-14 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 영화(Top 5)

(Base : '17년 전체(n=400), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=273), 단위: %)



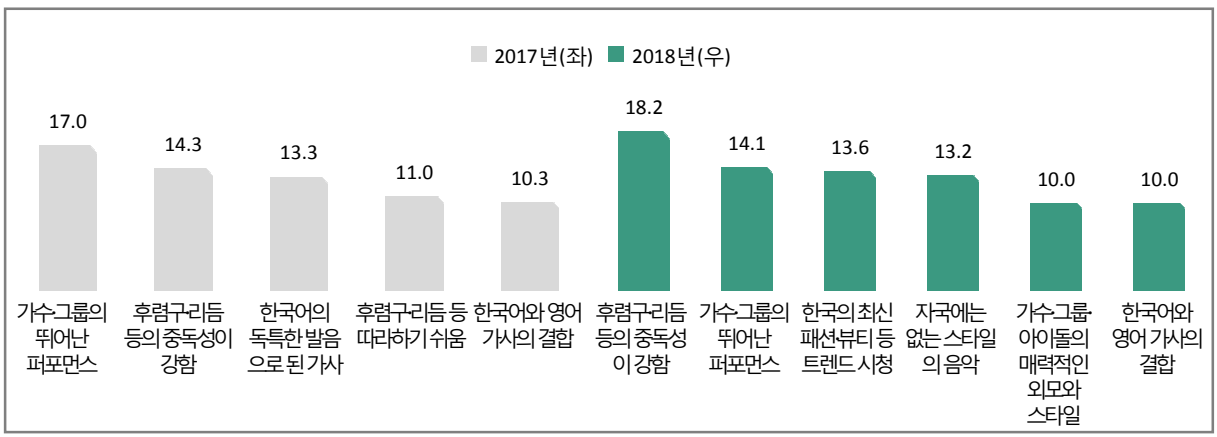

*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 영화의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*
**1순위 데이터만 표기*

### 4) 음악

- UAE에서는 '후렴구·리듬 등의 중독성이 강함'(18.2%)이 한국 음악의 가장 큰 인기 요임
- 다음은 '가수·그룹의 뛰어난 퍼포먼스'(14.1%), '한국의 최신 패션·뷰티 등 트렌드 시청'(13.6%) 순으로 나타남

그림18-15 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 음악(Top 5)

(Base : '17년 전체(n=400), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=220), 단위: %)

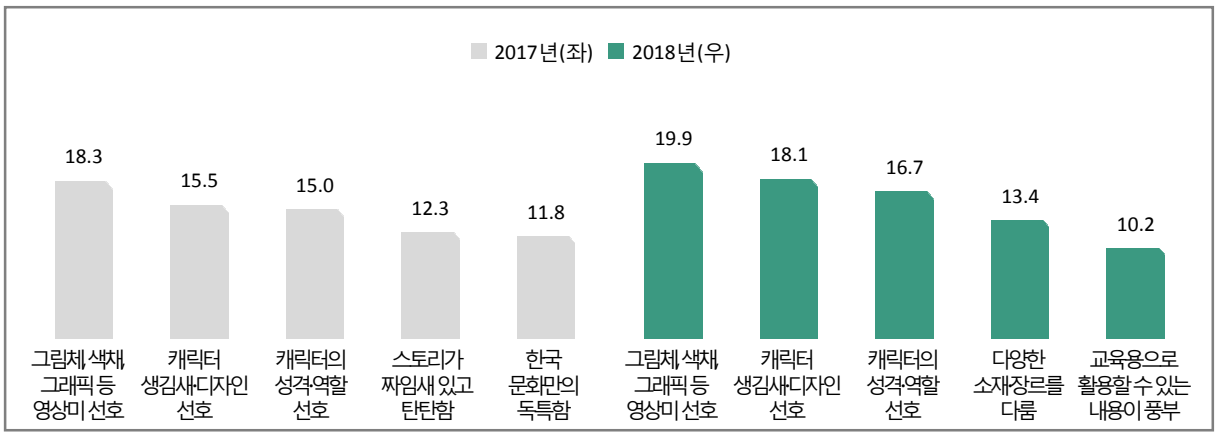



*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 음악의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까? *1순위 데이터만 표기*
**동순위로 인해 5개 이상의 항목이 그래프 상에 표기 되었음*

## 5) 애니메이션

- UAE에서는 '그림체, 색채, 그래픽 등 영상미 선호'(19.9%)가 '17년과 동일하게 1순위로 나타났으며, 그 비중은 +1.6%p 상승함
- 이어서, '캐릭터의 생김새·디자인 선호'(18.1%), '캐릭터의 성격·역할 선호'(16.7%) 등이 상위 인기 요인으로 나타남

그림18-16 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 애니메이션(Top 5) (Base : '17년 전체(n=400), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=216), 단위: %)

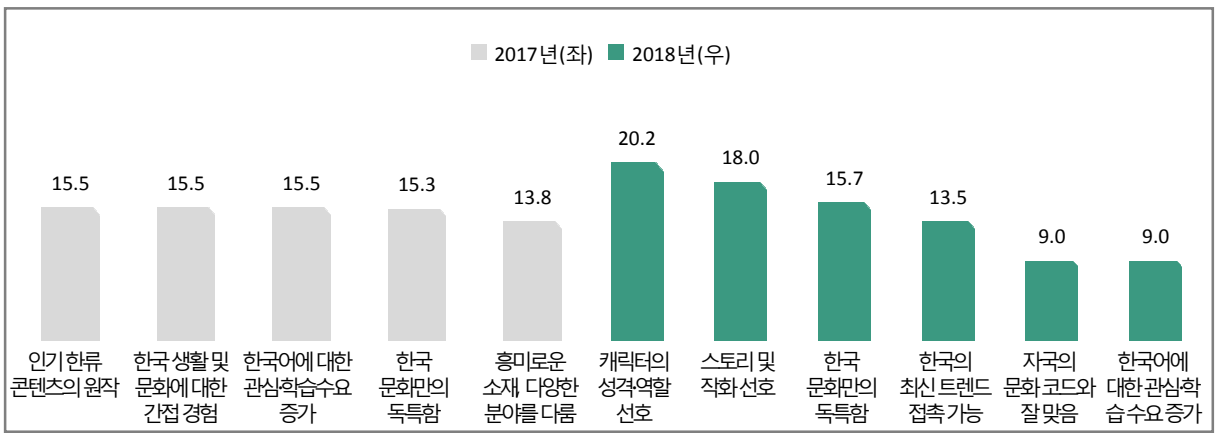



*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 애니메이션의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까? *1순위 데이터만 표기*
** '17년에는 '애니메이션/만화/캐릭터'로 조사. '18년에는 '애니메이션'만 조사*

## 6) 도서

- 한국 도서의 인기 요인은 '캐릭터의 성격·역할 선호'(20.2%)가 1순위이며, 이어 '스토리 및 작화 선호'(18.0%), '한국 문화만의 독특함'(15.7%) 순으로 높게 나타남

그림18-17 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 도서(Top 5) (Base : '17년 전체(n=400), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=89), 단위: %)



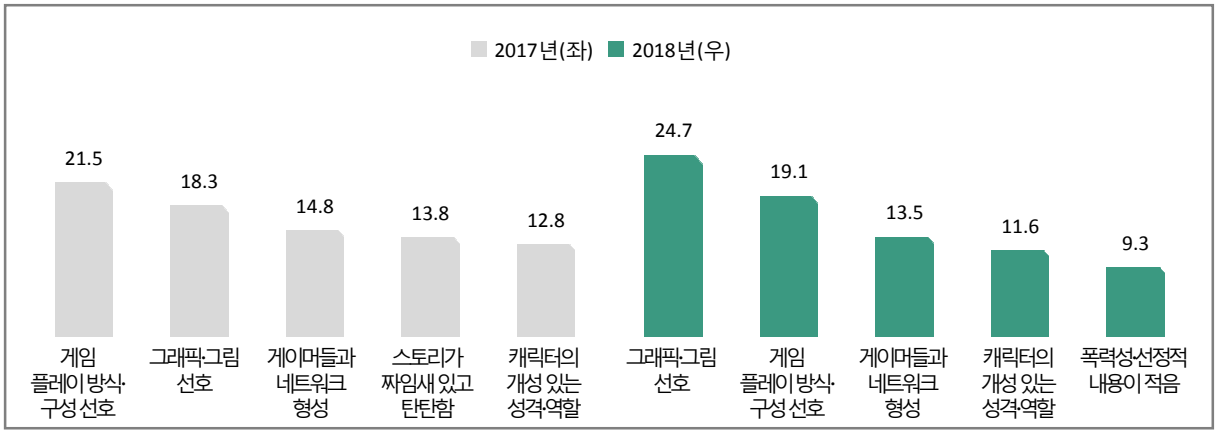

*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 도서의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까? *1순위 데이터만 표기*
** '17년에는 '도서(출판물)'로 조사. '18년에는 도서에 '만화/웹툰/웹도서'를 포함*
** 동순위로 인해 5개 이상의 항목이 그래프 상에 표기 되었음*

## 7) 게임

- UAE에서 한국 게임이 인기 있는 이유로는 '그래픽·그림 선호'(24.7%)가 가장 높고, 그 다음은 '게임 플레이 방식·구성 선호'(19.1%), '게이머들과 네트워크 형성'(13.5%) 순임
- '17년에 1순위 인기 요인이었던 '게임 플레이 방식·구성 선호'는 '18년에는 -2.4p 소폭 감소함

그림18-18 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 게임(Top 5)

(Base : '17년 전체(n=400), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=215), 단위: %)



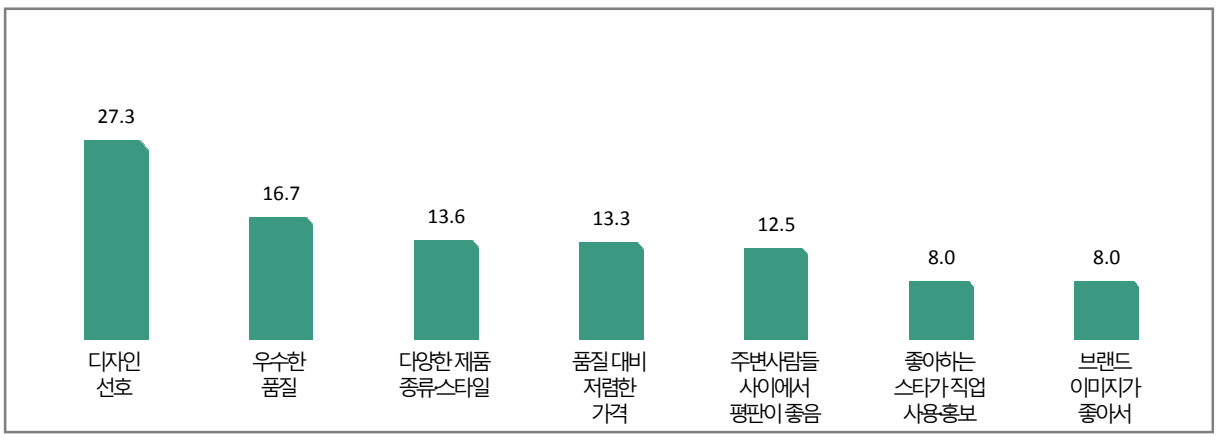

*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 온라인/모바일 게임의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 8) 패션

- UAE에서는 '디자인 선호'가 27.3%로 가장 큰 한국 패션의 인기 요인임
- 이어 '우수한 품질'(16.7%), '다양한 제품 종류·스타일'(13.6%)의 순으로 높게 나타남

그림18-19 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 패션

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=264), 단위: %)



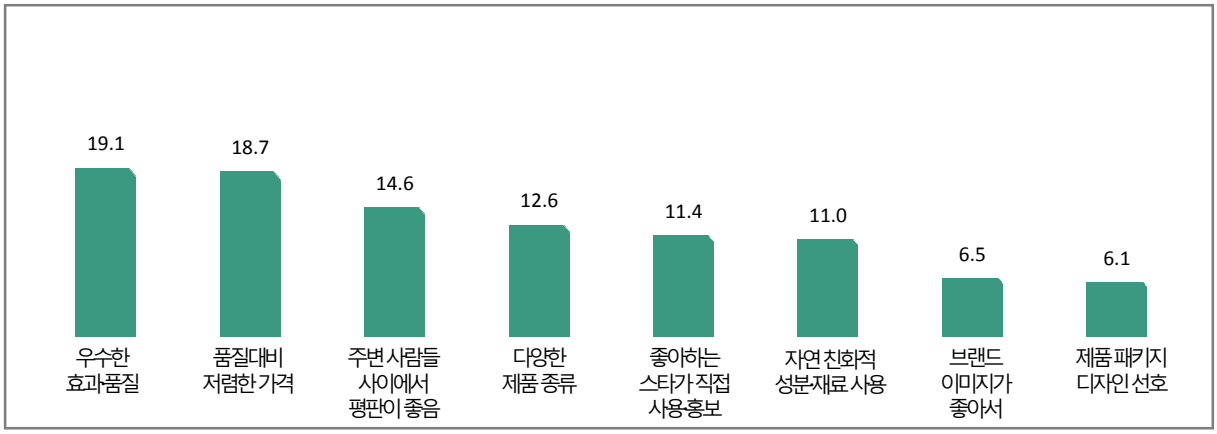

*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 패션의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*1순위 데이터만 표기*
** '17년에는 '패션/뷰티'로 조사. '18년에는 '패션'과 '뷰티'를 분리*

## 9) 뷰티

- UAE에서 한국 뷰티의 인기 요인으로는 '우수한 효과·품질'(19.1%)이 가장 높으며, 다음은 '품질 대비 저렴한 가격'(18.7%), '주변 사람들 사이에서 평판이 좋음'(14.6%) 순으로 높게 나타남

그림18-20 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 뷰티

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=246), 단위: %)



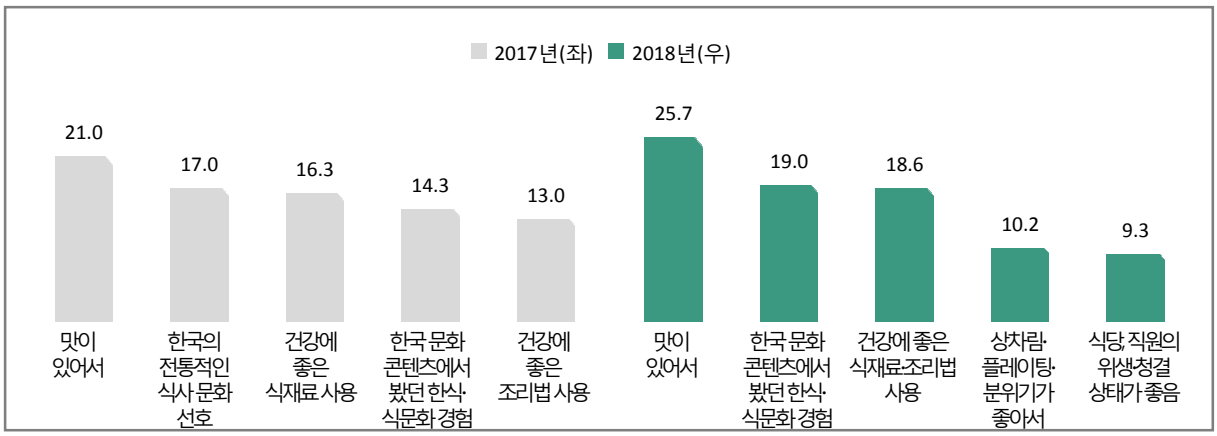

*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 뷰티의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까? *1순위 데이터만 표기*
** '17년에는 '패션/뷰티'로 조사. '18년에는 '패션'과 '뷰티'를 분리*

## 10) 한식

- 한식의 인기 요인은 '맛이 있어서'가 '17년과 동일하게 가장 높음
- 다음으로 '한국 문화콘텐츠에서 봤던 한식·식문화 경험'(19.0%), '건강에 좋은 식재료·조리법 사용'(18.6%)의 순으로 응답됨

그림18-21 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 한식(Top 5)

(Base : '17년 전체(n=400), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=226), 단위: %)




*Q. 귀하께서는 자국 내 한식의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*
**1순위 데이터만 표기*

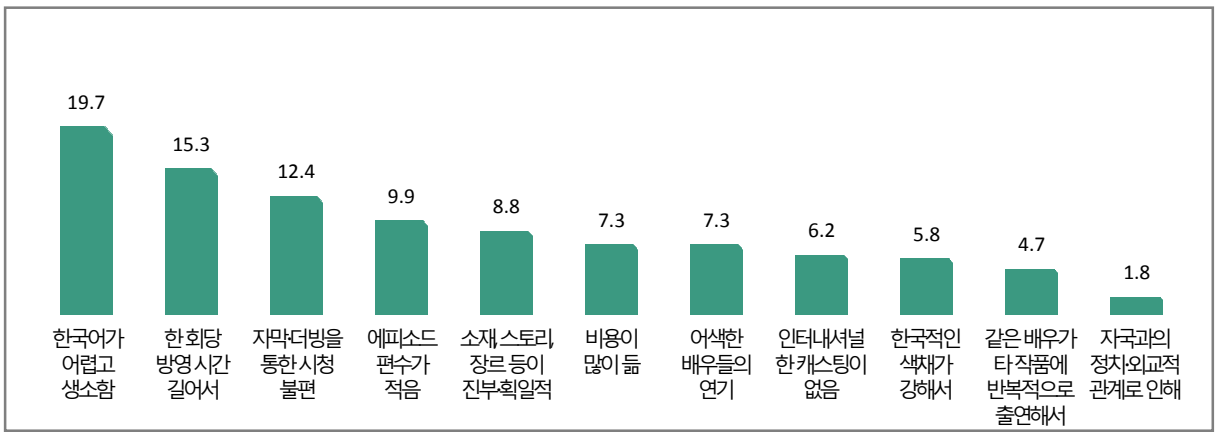
## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인

### 1) 드라마

- 한국 드라마의 호감을 저해하는 요인으로는 '한국어가 어렵고 생소함'(19.7%)이 가장 높으며, 다음은 '한 회당 방영 시간 길어서'(15.3%), '자막·더빙을 통한 시청 불편'(12.4%) 순으로 높게 나타남

그림18-22 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 드라마

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=274), 단위: %)



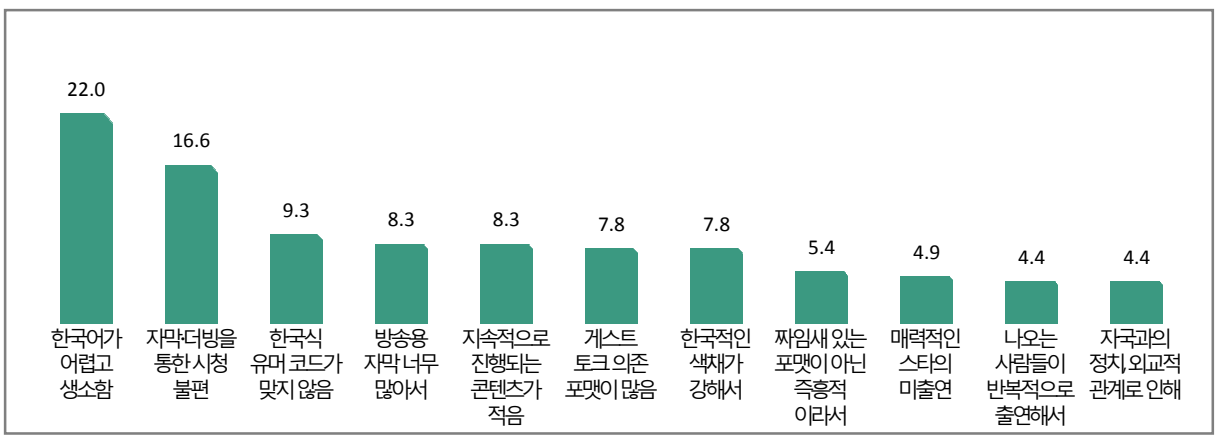

*Q. 귀하가 생각하는 한국 드라마의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

### 2) 예능

- 예능의 호감을 저해하는 요인으로는 '한국어가 어렵고 생소함'(22.0%), '자막·더빙을 통한 시청 불편'(16.6%) 등 언어적 요인이 상위 요인으로 조사됨
- 이어서 '한국식 유머코드가 맞지 않음'(9.3%), '방송용 자막이 너무 많아서'(8.3%)의 순으로 응답됨

그림18-23 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 예능

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=205), 단위: %)



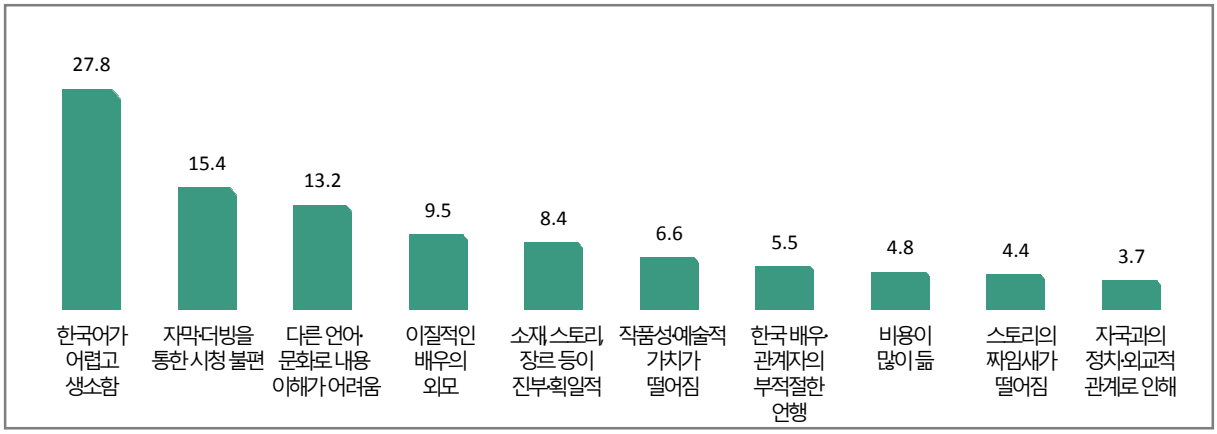

*Q. 귀하가 생각하는 한국 예능의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

### 3) 영화

- UAE에서 한국 영화의 가장 큰 호감 저해 요인은 '한국어가 어렵고 생소함'(27.8%)이며, 다음은 '자막·더빙을 통한 시청 불편'(15.4%), '다른 언어·문화로 내용 이해가 어려움'(13.2%) 순으로 높게 나타남

그림18-24 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 영화

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=273), 단위: %)



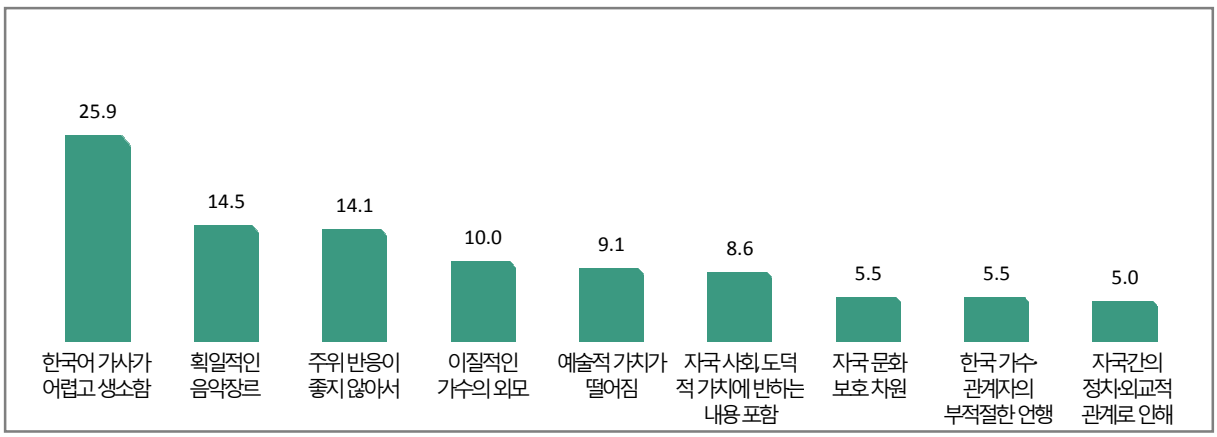

*Q. 귀하가 생각하는 한국 영화의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

### 4) 음악

- 한국 음악의 가장 큰 호감 저해 요인은 '한국어 가사가 어렵고 생소함'(25.9%)이며, 다음은 '획일적인 음악장르'(14.5%), '주위 반응이 좋지 않아서'(14.1%) 순으로 응답됨

그림18-25 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 음악

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=220), 단위: %)



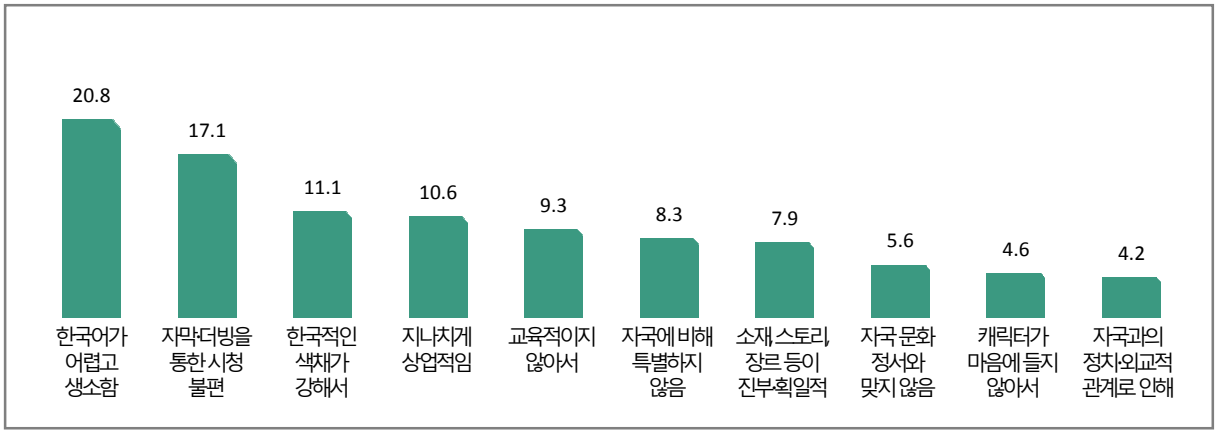

*Q. 귀하가 생각하는 한국 음악의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 5) 애니메이션

- 한국 애니메이션의 호감을 저해하는 요인으로는 '한국어가 어렵고 생소함'(20.8%)이 가장 높으며, 이어서 '자막·더빙을 통한 시청 불편'(17.1%), '한국적인 색채가 강해서'(11.1%) 순으로 나타남

그림18-26 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 애니메이션

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=216), 단위: %)



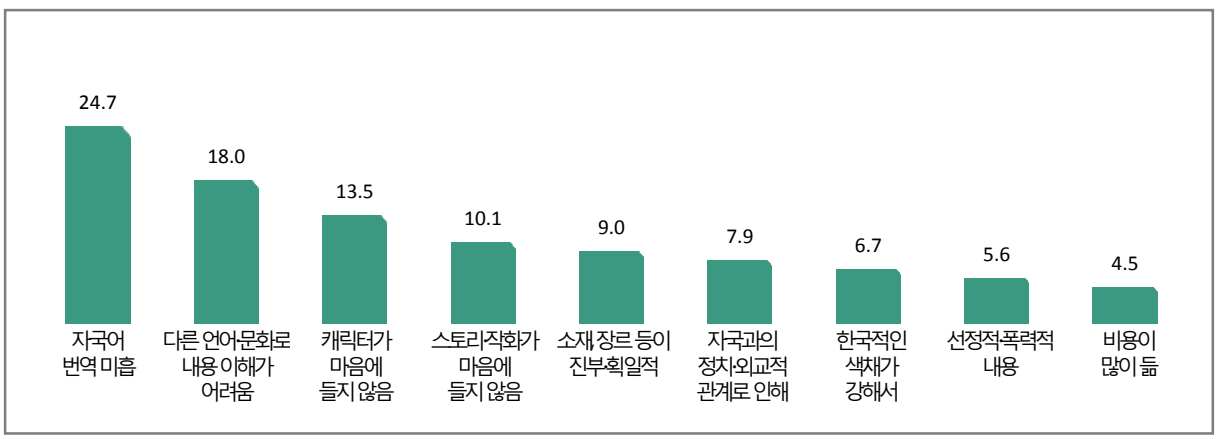

*Q. 귀하가 생각하는 한국 애니메이션의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 6) 도서

- 한국 도서의 호감을 저해하는 요인으로는 '자국어 번역 미흡'(24.7%)이 가장 높음
- 이어서, '다른 언어 문화로 내용 이해가 어려움'(18.0%), '캐릭터가 마음에 들지 않음'(13.5%), '스토리·작화가 마음에 들지 않음'(10.1%) 순으로 높게 나타남

그림18-27 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 도서

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=89), 단위: %)



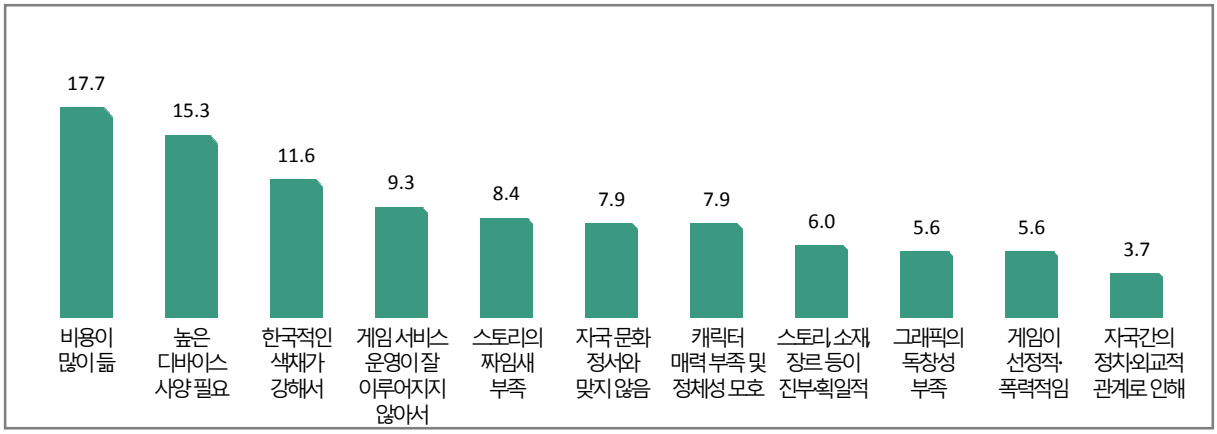

*Q. 귀하가 생각하는 한국 도서의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 7) 게임

- UAE에서 한국 게임의 호감을 저해하는 가장 큰 요인은 '비용이 많이 듦'(17.7%)임
- 다음은 '높은 디바이스 사양 필요'(15.3%), '한국적인 색채가 강해서'(11.6%)의 순으로 나타남

그림18-28 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 게임

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=215), 단위: %)



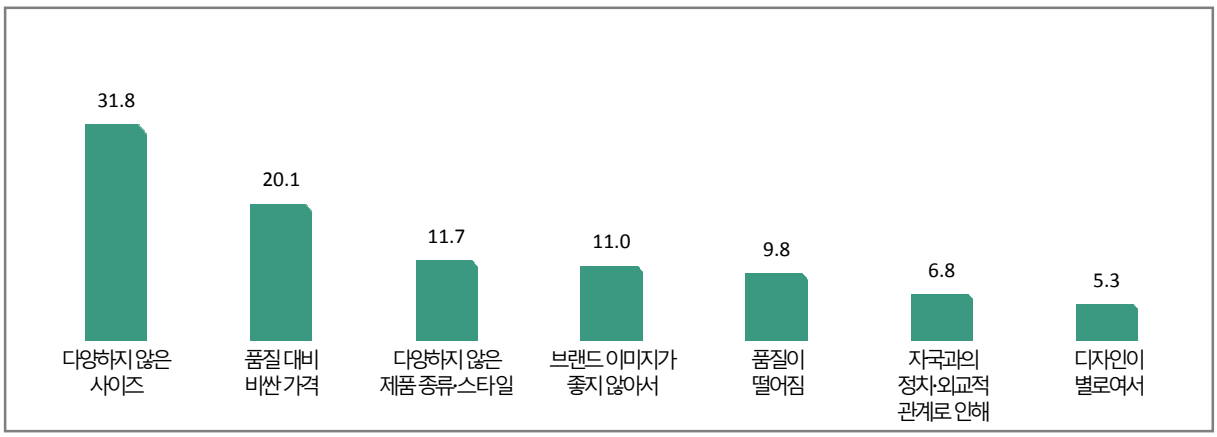

*Q 귀하가 생각하는 한국 게임의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 8) 패션

- 한국 패션의 호감을 저해하는 요인으로는 '다양하지 않은 사이즈'(31.8%), '품질 대비 비싼 가격'(20.1%), '다양하지 않은 제품 종류 스타일'(11.7%) 등이 높게 응답됨

그림18-29 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 패션

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=264), 단위: %)



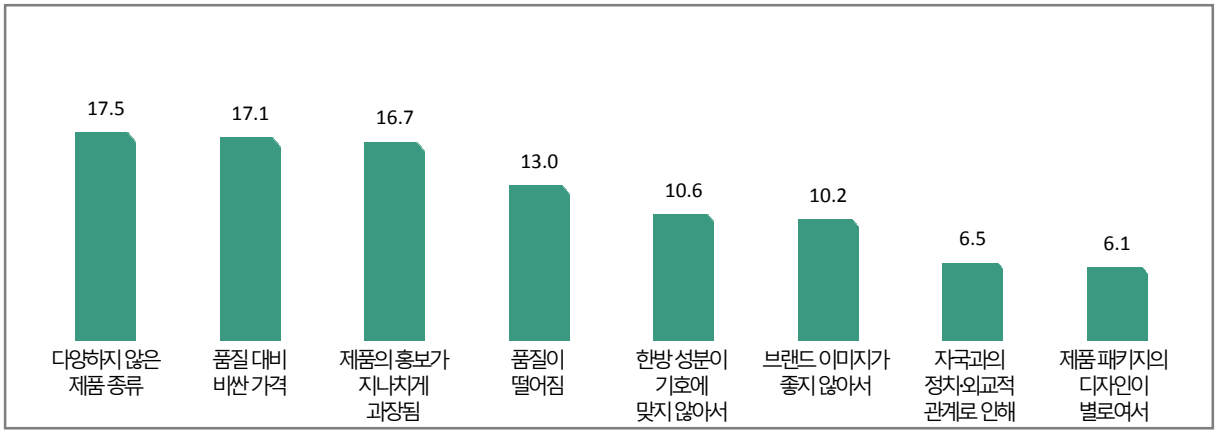

*Q 귀하가 생각하는 한국 패션의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 9) 뷰티

- UAE에서 한국 뷰티 제품의 호감을 저해하는 요인으로는 '다양하지 않은 제품 종류'(17.5%)가 가장 높게 나타남
- 다음은 '품질 대비 비싼 가격'(17.1%), '제품의 홍보가 지나치게 과장됨'(16.7%) 순으로 조사됨

그림18-30 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 뷰티

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=246), 단위: %)



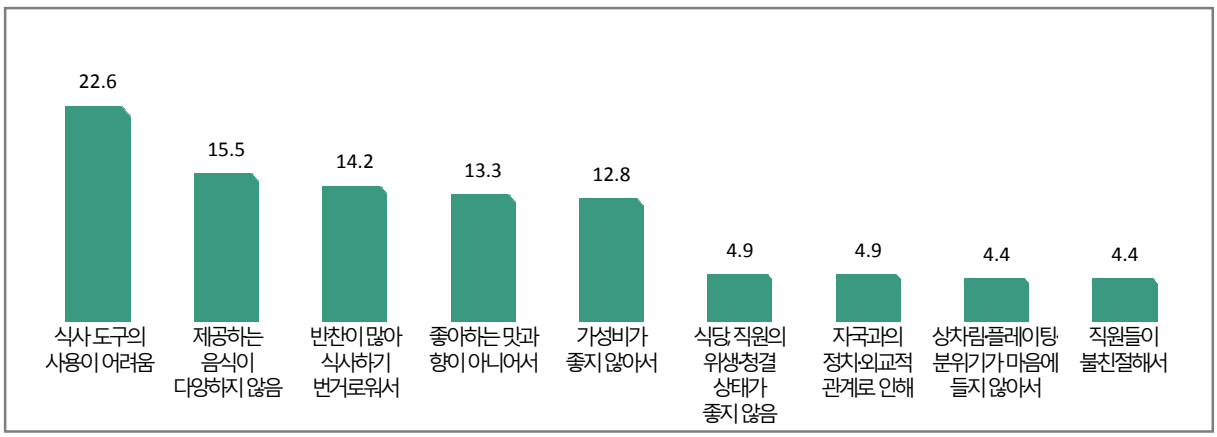

*Q. 귀하가 생각하는 한국 뷰티의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 10) 한식

- 한식의 호감을 저해하는 요인으로는 '식사 도구의 사용이 어려움'(22.6%)이 가장 높으며, 다음은 '제공하는 음식이 다양하지 않음'(15.5%), '반찬이 많아 식사하기 번거로워서'(14.2%)의 순으로 나타남

그림18-31 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 한식

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=226), 단위: %)



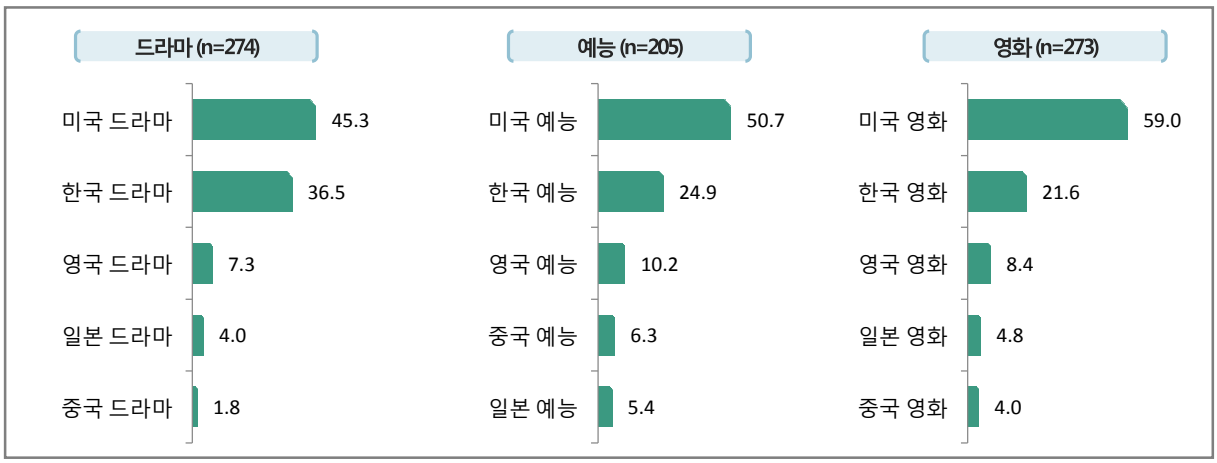

*Q. 귀하가 생각하는 한식의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 5. 자국에서 인기 있는 해외 콘텐츠

- UAE에서 인기 있는 해외 콘텐츠를 조사한 결과, '미국 드라마'(45.3%), '미국 예능'(50.7%), '미국 영화'(59.0%)가 가장 인기 있는 것으로 나타남

그림18-32 자국에서 인기있는 해외 콘텐츠

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)



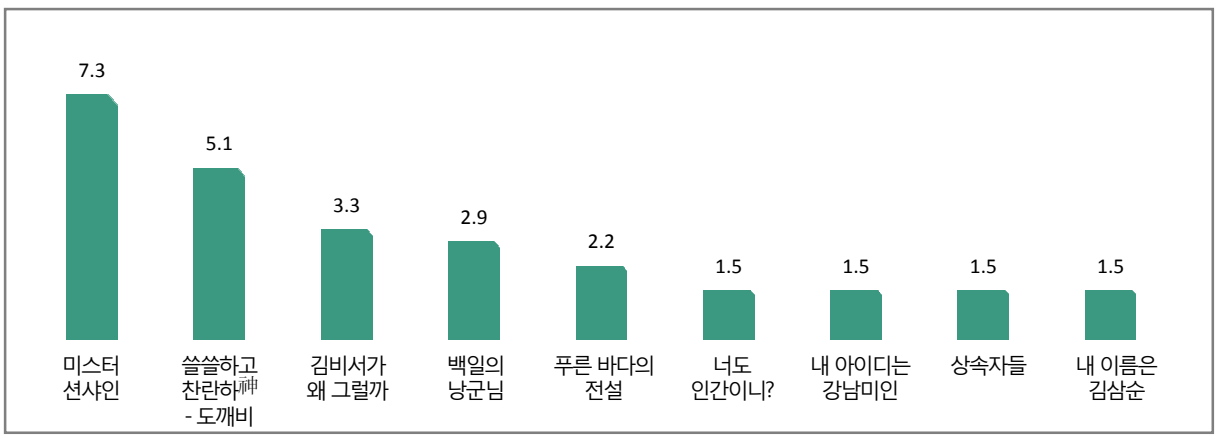

*Q. 귀하의 국가에서 인기 있는 문화콘텐츠는 어느 국가의 문화콘텐츠 입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 6. 선호하는 한국 드라마

- UAE에서 가장 선호하는 한국 드라마는 '미스터 션샤인'(7.3%)이며, 다음은 '쓸쓸하고 찬란하神 – 도깨비'(5.1%), '김비서가 왜 그럴까'(3.3%) 순으로 나타남

그림18-33 선호하는 한국 드라마(Top 10)

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=274), 주관식 응답, 단위: %)



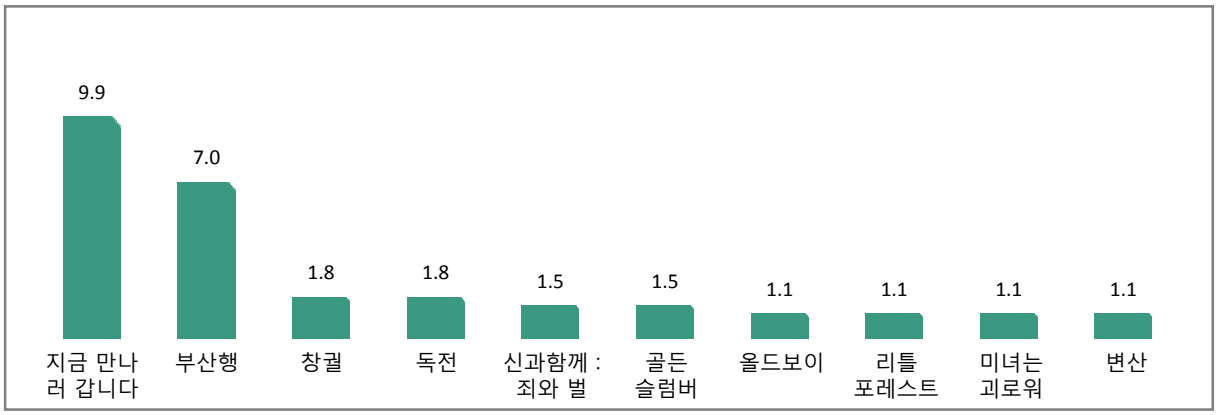

*Q. 귀하가 올해 시청한 한국 드라마 중 가장 좋아하는 것은 무엇입니까?*
**동순위가 많아 그래프 상에 누락된 항목이 있음*

## 7. 선호하는 한국 영화

- UAE에서 올해 시청한 한국 영화 중 가장 좋아하는 영화는 '지금 만나러 갑니다'(9.9%)임
- 다음은 '부산행'(7.0%), '창궐'(1.8%), '독전'(1.8%) 순으로 나타남

그림18-34 선호하는 한국 영화(Top 10)

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=273), 주관식 응답, 단위: %)



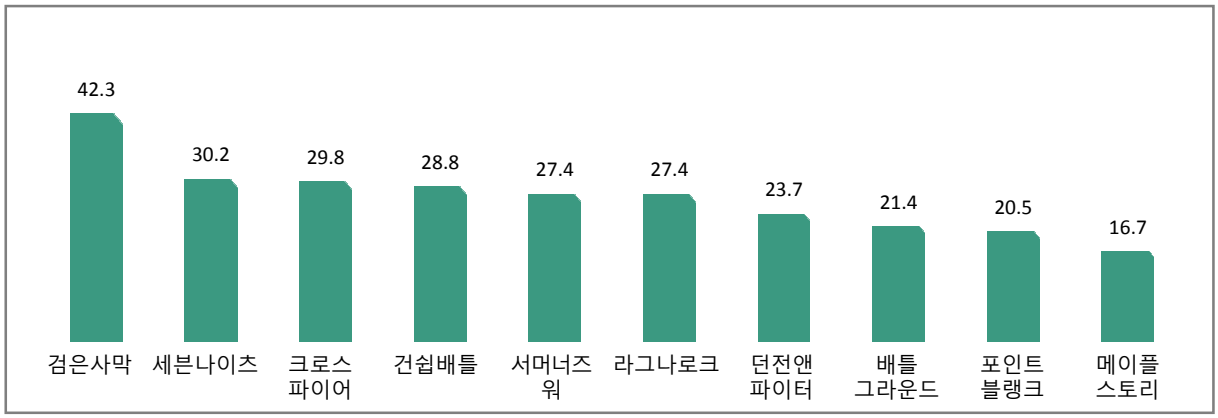

*Q. 귀하가 올해 시청한 한국 영화 중 가장 좋아하는 것은 무엇입니까?*

## 8. 한국산 게임 인지율

- UAE에서 다음의 게임들을 한국산 게임으로 인지하고 있는지에 대해 조사한 결과, '검은사막'(42.3%)을 가장 많이 인지하고 있음
- 다음은 '세븐나이츠'(30.2%), '크로스파이어'(29.8%) 순으로 나타남

그림18-35 한국산 게임 인지율

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=215), 복수응답, 단위: %)



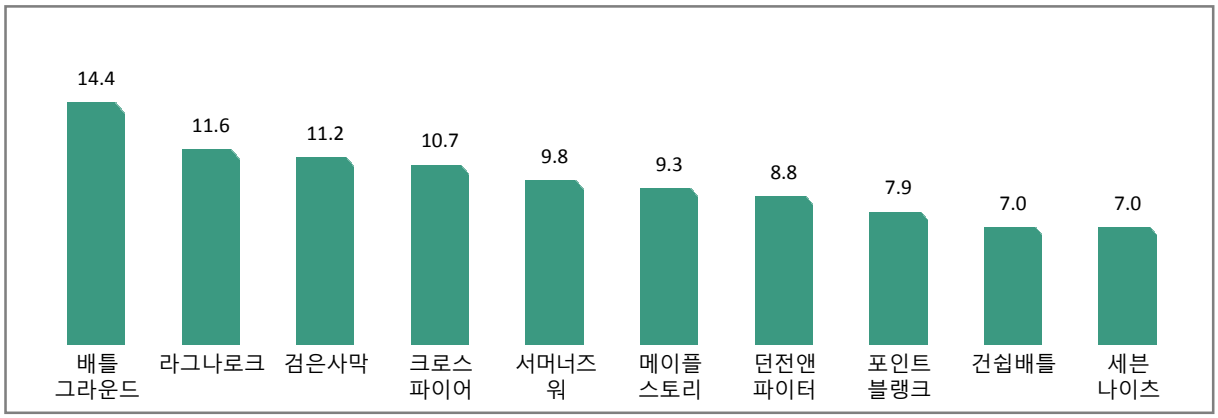

*Q. 다음 중 한국 게임이라고 알고 있는 게임을 모두 선택해주십시오.*

## 9. 선호하는 한국 게임

- UAE에서 가장 선호하는 한국 게임은 '배틀그라운드'(11.4%)이며, 다음은 '라그나로크'(11.6%), '검은사막'(11.2%) 순으로 나타남

그림18-36 선호하는 한국 게임

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=215), 단위: %)



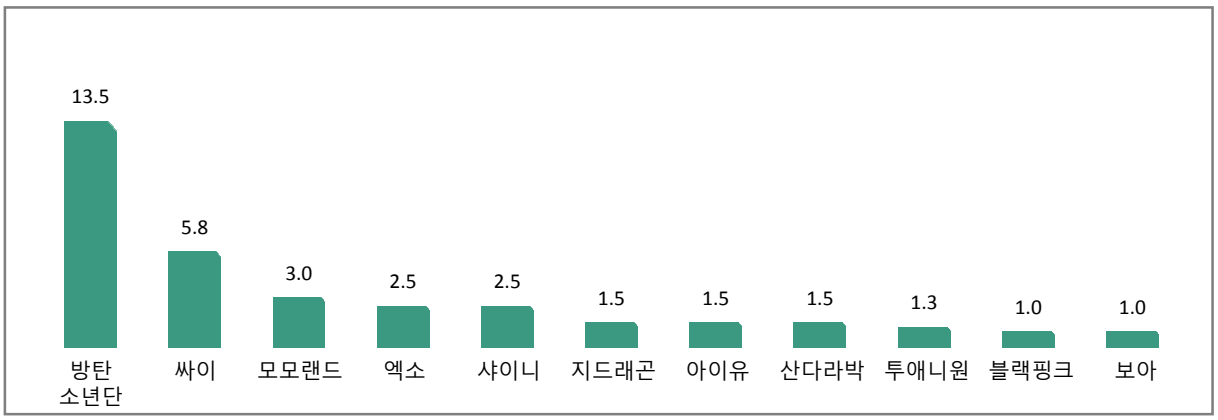

*Q. 다음의 한국 게임 중 가장 좋아하는 게임은 무엇입니까?*

## 10. 선호하는 한국 가수·그룹

- UAE에서 선호하는 한국 가수·그룹으로는 '방탄소년단'(13.5%)에 대한 응답률이 가장 높고, 다음으로 '싸이'(5.8%), '모모랜드'(3.0%) 등을 좋아하는 것으로 나타남

그림18-37 선호하는 한국 가수·그룹(Top 10)

(Base : 전체(n=400), 주관식 응답, 단위: %)



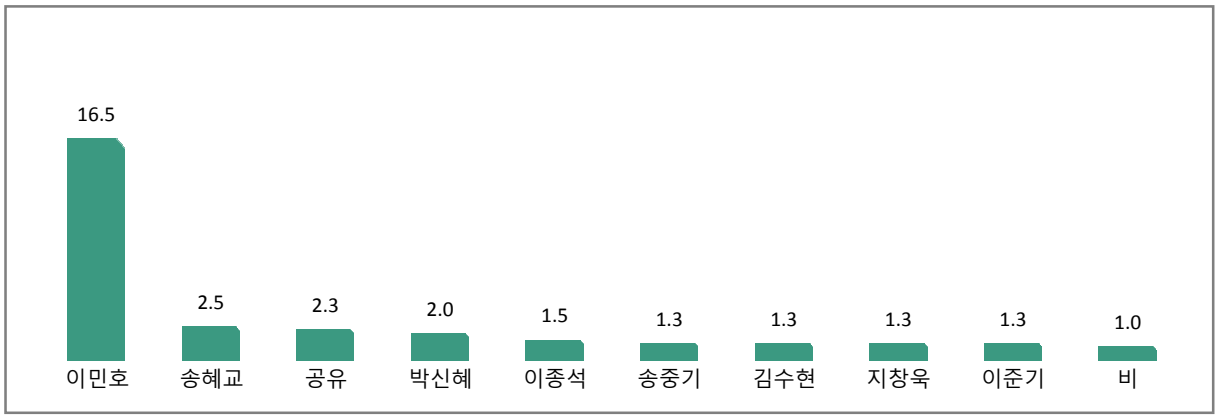

*Q. 귀하께서 현재 가장 좋아하는 한국 가수·그룹은 누구입니까?*
** 동순위로 인해 10개 이상의 항목이 그래프 상에 표기 되었음*

## 11. 선호하는 한국 배우

- UAE에서 가장 선호하는 한국 배우는 '이민호'(16.5%)임
- 이어서 '송혜교'(2.5%), '공유'(2.3%) 등은 5% 미만의 낮은 선호도를 보임

그림18-38 선호하는 한국 배우(Top 10)

(Base : 전체(n=400), 주관식 응답, 단위: %)



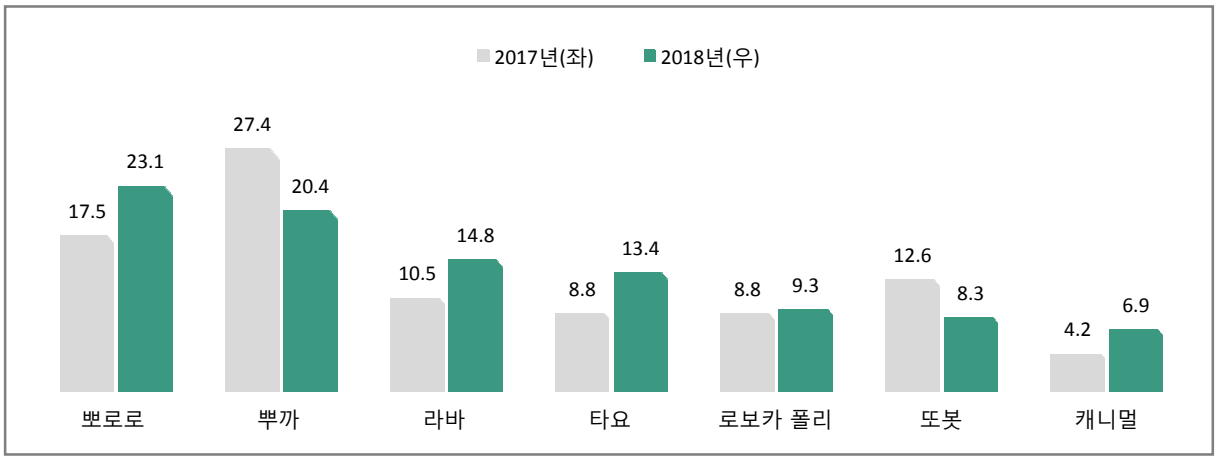

*Q. 귀하께서 현재 가장 좋아하는 한국 배우는 누구입니까?*

## 12. 선호하는 한국 애니메이션 캐릭터

- 가장 선호하는 한국 애니메이션 캐릭터는 '뽀로로'(23.1%)로, '17년 대비 +5.6%p 상승함
- 다음으로 '뿌까'(20.4%), '라바'(14.8%)의 순으로 높게 조사됨

그림18-39 선호하는 한국 애니메이션 캐릭터

(Base : '17년 해당 콘텐츠 경험자(n=285), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=216), 단위: %)



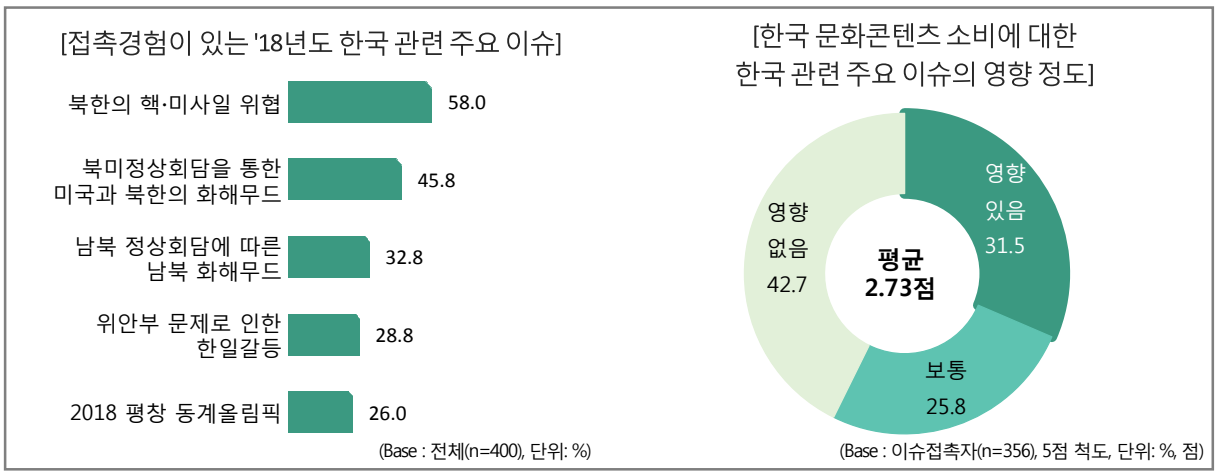

*Q. 귀하께서 선호하는 한국 애니메이션 캐릭터는 무엇입니까?*

# iv. 한류 효과

## 1. 한국 문화콘텐츠 소비에 대한 한국 관련 이슈 영향

- UAE에서는 한국 관련 주요 이슈 중 '북한의 핵·미사일 위협'(58.0%)을 가장 많이 접함
- 이어서 '북미정상회담'(45.8%), '남북정상회담'(32.8%) 순으로 높으며, 이러한 이슈가 한국 문화콘텐츠 소비에 영향을 미치는 정도는 31.5%로 나타남

그림18-40 한국 문화콘텐츠 소비에 대한 한국 관련 이슈 영향

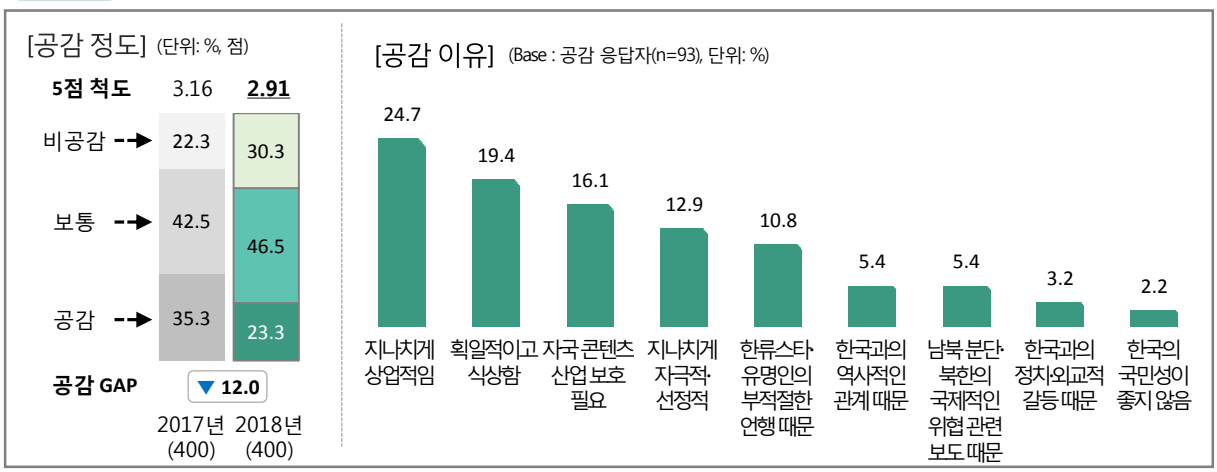



*Q. 귀하께서는 한국의 정치, 사회 및 역사 관련 이슈 중 한번이라도 들어본 것을 모두 선택해 주십시오*
*Q. 귀하께서는 한국의 정치, 사회 및 역사 관련 이슈가 본인이 한국 문화콘텐츠를 소비하는데에 어느정도 영향을 미친다고 생각하십니까?*

## 2. 한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식과 원인

- UAE에서 한국 문화콘텐츠를 향한 부정적인 인식에 공감하는 비율은 23.3%로, '17년 대비 -12.0%p 감소함
- 공감 이유로는 '지나치게 상업적임'이 24.7%로 높게 나타남

그림18-41 한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식과 원인



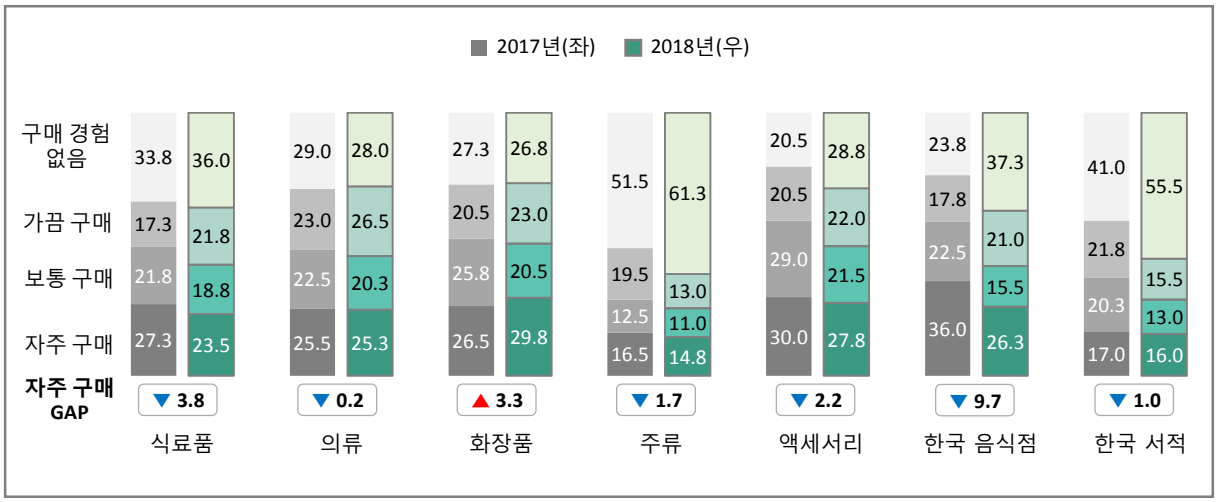

*Q. 최근 일부 국가에서 '한국 문화콘텐츠가 자국에서 인기를 끌고 있는 현상'에 대해 부정적으로 보는 인식에 대해 얼마나 공감하십니까?*
*(5점 척도 - 1,2점: 비공감/ 3점: 보통/ 4,5점: 공감)*
*Q. 한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식에 공감하는 이유는 무엇입니까?*

## 3. 저관여 한국 제품·서비스 구매 경험

- UAE에서 최근 1년 내 한국 제품 구매 경험률은 '화장품'(73.2%)이 가장 높은 반면, '주류'의 구매 경험률은 38.7%로 '화장품'과 구매 경험에서 큰 차이를 보임

그림18-42 저관여 한국 제품·서비스 구매 경험

(Base : '17년 전체(n=400), '18년 전체(n=400), 단위: %)



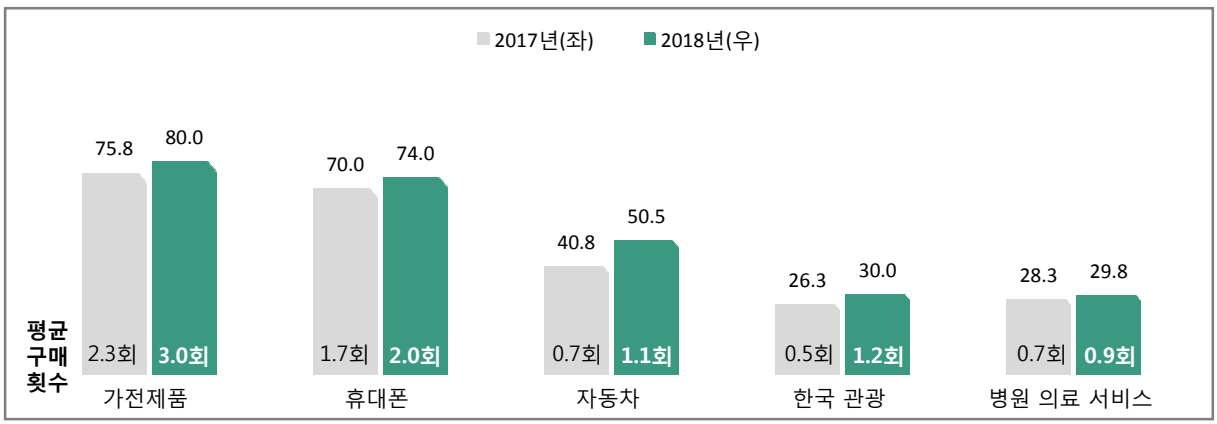

*Q. 귀하가 최근 1년간 한국산 제품을 얼마나 구매하였는지 다음 항목별로 귀하의 구매빈도와 가까운 곳에 응답해 주십시오*

## 4. 고관여 한국 제품·서비스 구매 경험

- 최근 4년 내 한국산 제품·서비스 구매 경험률은 '가전제품'(80.0%), '휴대폰'(74.0%), '자동차'(50.5%) 순으로 나타남
- 구매 경험자의 평균 구매 횟수는 '가전제품' 3.0회, '휴대폰' 2.0회 등임

그림18-43 고관여 한국 제품·서비스 구매 경험

(Base : '17년 전체(n=400), '18년 전체(n=400), 단위: %, 회)



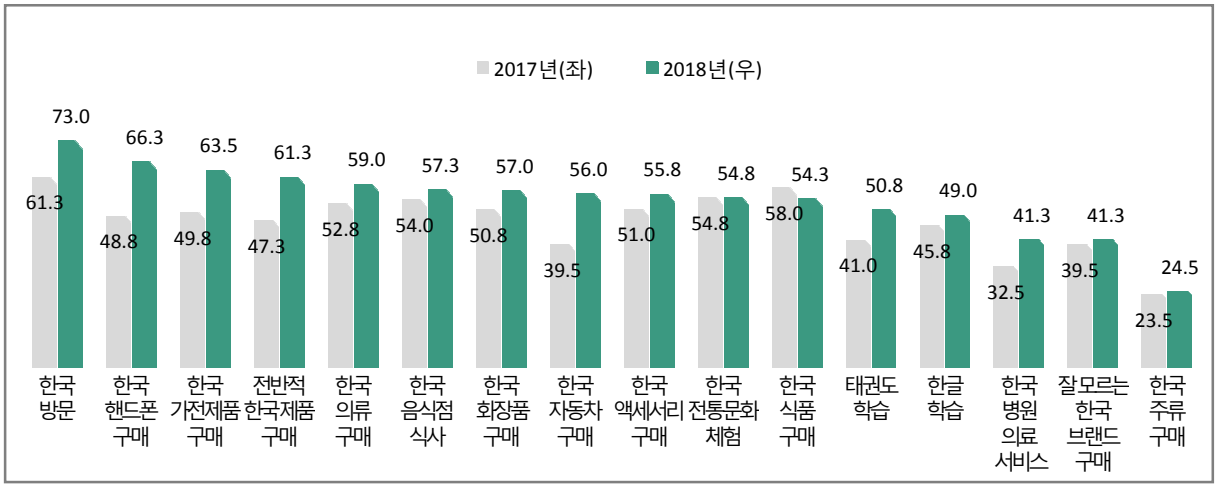

*Q. 귀하는 최근 4년 내에 다음의 한국산 제품·서비스를 얼마나 구매 또는 방문하였습니까?*

## 5. 한국 제품·서비스 향후 이용 의향

- UAE에서 향후 한국 제품·서비스 이용 의향은 '한국 방문'(73.0%)이 가장 높으며, '한국 핸드폰 구매'(66.3%), '한국 가전제품 구매'(63.5%) 순으로 응답됨
- 전반적으로 '17년 대비 서비스 이용 의향이 상승했으며, 특히 '한국 핸드폰 구매'의 상승률이 큼

그림18-44 한국 제품·서비스 향후 이용 의향

(Base : '17년 전체(n=400), '18년 전체(n=400), 단위: Top2%)



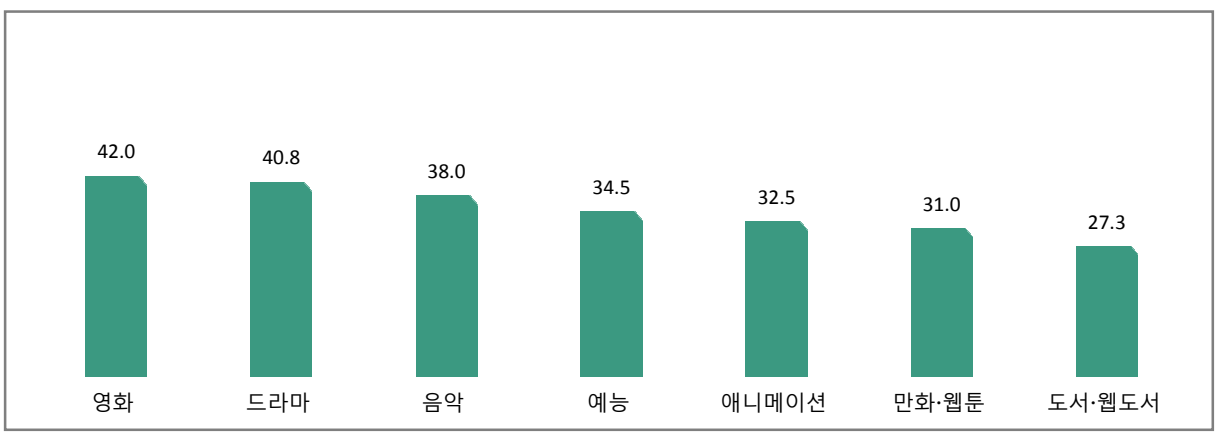

*Q. 향후 한국산 제품 및 서비스에 대한 귀하의 향후 관심 및 구매 의향이 어느 정도인지 항목별로 응답해 주십시오*
*(5점 척도-1,2점: 부정/3점: 보통/4,5점: 긍정)*

## 6. 한국 문화콘텐츠 유료 이용 의향

- 향후 유료로 이용할 의향이 가장 높은 한국 콘텐츠는 '영화'(42.0%)임
- 이어서 '드라마'(40.8%), '음악'(38.0%), '예능'(34.5%) 순으로 유료 이용 의향이 높게 나타남

그림18-45 한국 문화콘텐츠 유료 이용 의향

(Base : 전체(n=400), 5점 척도, 단위: Top2%)



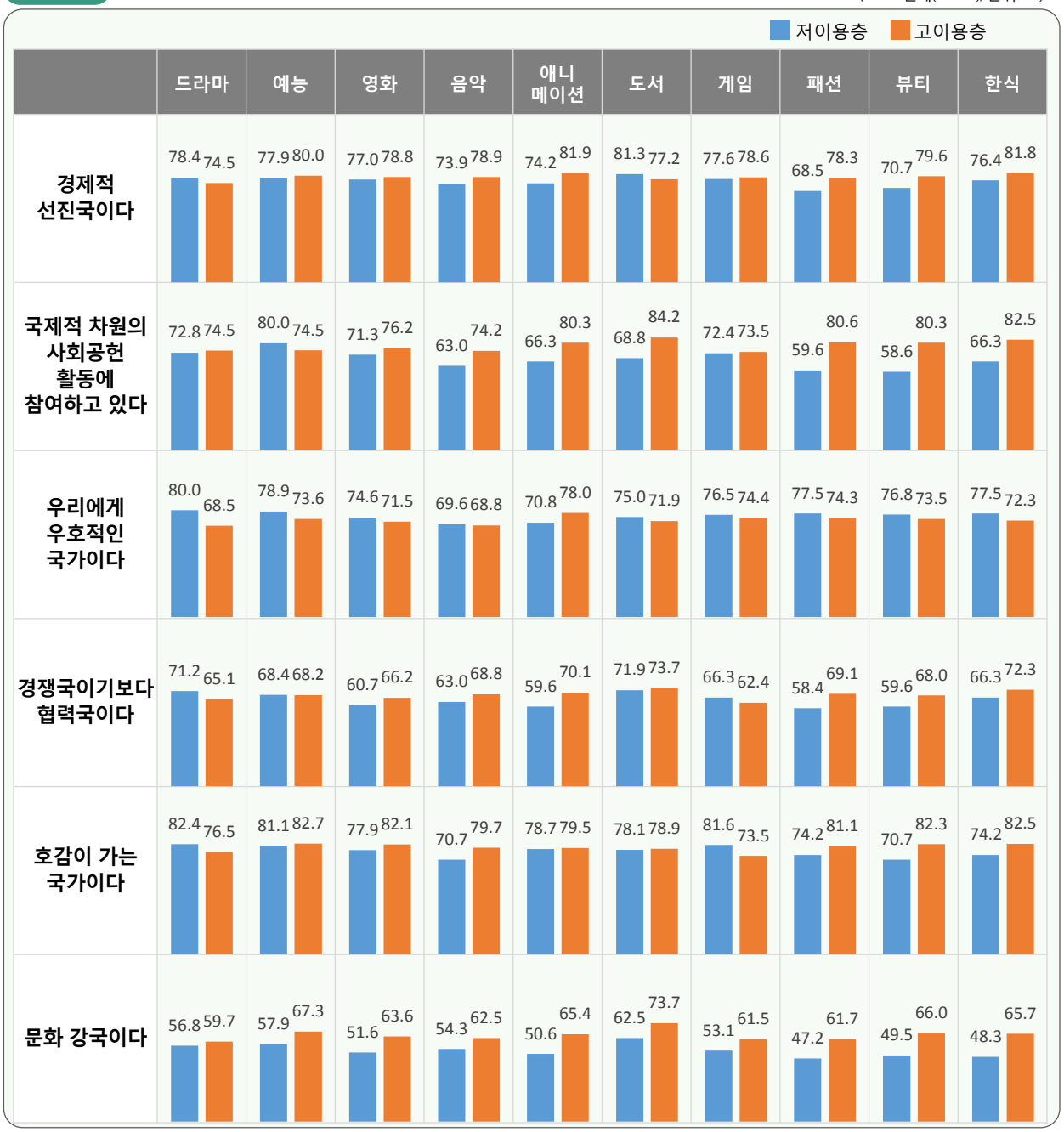

*Q. 향후 한국 문화콘텐츠에 대한 귀하의 향후 관심 및 유료 이용 의향이 어느 정도인지 다음 각 항목별로 응답해 주십시오*
*(5점 척도-1,2점: 부정/3점: 보통/4,5점: 긍정)*

## 7. 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 한국에 대한 인식

- 전반적으로 한국 문화콘텐츠 소비 비중이 높을수록 한국에 대한 인식이 긍정적으로 나타남
- 특히, '문화 강국이다' 인식의 경우, 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 인식 차이가 상대적으로 큼. 드라마를 제외하고 저이용층과 고이용층 간에 거의 10% 내외의 인식 차이를 보임

그림18-46 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 한국에 대한 인식

(Base : 전체(n=400), 단위 : %)




| | 드라마 | | 예능 | | 영화 | | 음악 | | 애니메이션 | | 도서 | | 게임 | | 패션 | | 뷰티 | | 한식 | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 경제적 선진국이다 | 78.4 | 74.5 | 77.9 | 80.0 | 77.0 | 78.8 | 73.9 | 78.9 | 74.2 | 81.9 | 81.3 | 77.2 | 77.6 | 78.6 | 68.5 | 78.3 | 70.7 | 79.6 | 76.4 | 81.8 |
| 국제적 차원의 사회공헌 활동에 참여하고 있다 | 72.8 | 74.5 | 80.0 | 74.5 | 71.3 | 76.2 | 63.0 | 74.2 | 66.3 | 80.3 | 68.8 | 84.2 | 72.4 | 73.5 | 59.6 | 80.6 | 58.6 | 80.3 | 66.3 | 82.5 |
| 우리에게 우호적인 국가이다 | 80.0 | 68.5 | 78.9 | 73.6 | 74.6 | 71.5 | 69.6 | 68.8 | 70.8 | 78.0 | 75.0 | 71.9 | 76.5 | 74.4 | 77.5 | 74.3 | 76.8 | 73.5 | 77.5 | 72.3 |
| 경쟁국이기보다 협력국이다 | 71.2 | 65.1 | 68.4 | 68.2 | 60.7 | 66.2 | 63.0 | 68.8 | 59.6 | 70.1 | 71.9 | 73.7 | 66.3 | 62.4 | 58.4 | 69.1 | 59.6 | 68.0 | 66.3 | 72.3 |
| 호감이 가는 국가이다 | 82.4 | 76.5 | 81.1 | 82.7 | 77.9 | 82.1 | 70.7 | 79.7 | 78.7 | 79.5 | 78.1 | 78.9 | 81.6 | 73.5 | 74.2 | 81.1 | 70.7 | 82.3 | 74.2 | 82.5 |
| 문화 강국이다 | 56.8 | 59.7 | 57.9 | 67.3 | 51.6 | 63.6 | 54.3 | 62.5 | 50.6 | 65.4 | 62.5 | 73.7 | 53.1 | 61.5 | 47.2 | 61.7 | 49.5 | 66.0 | 48.3 | 65.7 |

*Q. 귀하의 평소 한국 문화콘텐츠 시청량(이용량)은 평균 얼마나 되십니까?*
*Q. 귀하께서는 평소 한국에 대해 어떻게 생각하십니까?*

## 8. 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 구매 경험

### 1) 저관여 제품

- UAE에서는 전반적으로 한국 문화콘텐츠 소비 비중이 높을수록 최근 1년간 저관여 제품의 구매 경험률이 높게 나타남
- 특히, '한식', '예능', '애니메이션', '도서' 콘텐츠 고이용층의 구매 경험률이 높게 나타남

그림18-47 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 구매 경험 – 저관여 제품

(Base : 전체(n=400), 단위 : %)

| | 드라마 | | 예능 | | 영화 | | 음악 | | 애니메이션 | | 도서 | | 게임 | | 패션 | | 뷰티 | | 한식 | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 저이용층 | 고이용층 | 저이용층 | 고이용층 | 저이용층 | 고이용층 | 저이용층 | 고이용층 | 저이용층 | 고이용층 | 저이용층 | 고이용층 | 저이용층 | 고이용층 | 저이용층 | 고이용층 | 저이용층 | 고이용층 | 저이용층 | 고이용층 |
| 식료품 | 72.0 | 73.8 | 80.0 | 83.6 | 73.0 | 74.8 | 71.7 | 75.0 | 71.9 | 75.6 | 81.3 | 84.2 | 75.5 | 72.6 | 61.8 | 79.4 | 66.7 | 76.2 | 73.0 | 92.7 |
| 의류 | 78.4 | 82.6 | 76.8 | 90.9 | 74.6 | 85.4 | 67.4 | 82.8 | 70.8 | 87.4 | 71.9 | 91.2 | 71.4 | 82.9 | 74.2 | 92.0 | 79.8 | 83.7 | 65.2 | 85.4 |
| 화장품 | 80.8 | 81.2 | 85.3 | 87.3 | 77.9 | 82.8 | 77.2 | 83.6 | 70.8 | 82.7 | 78.1 | 91.2 | 74.5 | 78.6 | 79.8 | 86.3 | 87.9 | 88.4 | 69.7 | 86.1 |
| 주류(술) | 40.8 | 47.7 | 43.2 | 59.1 | 38.5 | 51.7 | 41.3 | 47.7 | 34.8 | 55.9 | 62.5 | 75.4 | 39.8 | 55.6 | 36.0 | 50.3 | 32.3 | 49.7 | 38.2 | 57.7 |
| 액세서리 | 76.8 | 79.9 | 82.1 | 86.4 | 77.0 | 82.1 | 72.8 | 79.7 | 75.3 | 83.5 | 84.4 | 82.5 | 78.6 | 82.9 | 76.4 | 87.4 | 73.7 | 87.1 | 67.4 | 83.9 |
| 한국 음식(식사) | 68.8 | 71.8 | 72.6 | 81.8 | 67.2 | 72.2 | 68.5 | 73.4 | 70.8 | 78.0 | 71.9 | 80.7 | 74.5 | 72.6 | 55.1 | 73.7 | 66.7 | 68.7 | 75.3 | 90.5 |
| 도서 | 46.4 | 55.0 | 50.5 | 69.1 | 41.8 | 59.6 | 43.5 | 61.7 | 46.1 | 64.6 | 62.5 | 87.7 | 46.9 | 65.8 | 40.4 | 59.4 | 43.4 | 55.1 | 40.4 | 65.7 |

* 구매 경험률 : 2점-5점 비율(%)

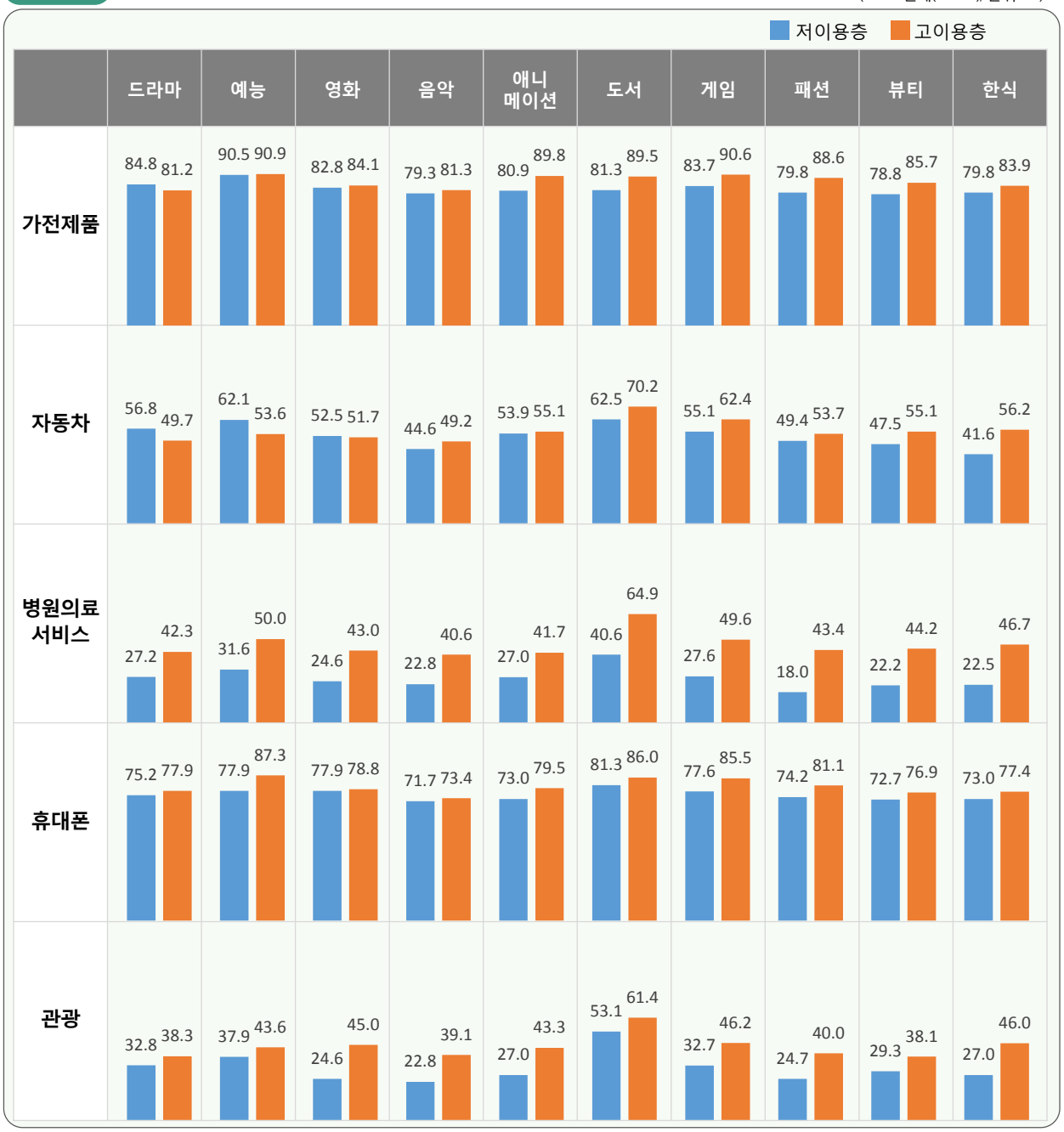
*Q. 귀하의 평소 한국 문화콘텐츠 시청량(이용량)은 평균 얼마나 되십니까?*
*Q. 귀하는 최근 1년간 한국산 제품을 얼마나 구매 하였는지 다음 항목별로 귀하의 구매빈도와 가까운 곳에 응답해 주십시오*
** 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 구매 경험률 분석*

## 2) 고관여 제품

- 전반적으로 한국 문화콘텐츠 소비 비중이 높을수록 최근 4년간 고관여 제품의 구매 경험률이 높게 나타남
- 특히, '애니메이션', '도서', '게임', 콘텐츠 고이용층의 구매 경험률이 높게 나타남

그림18-48 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 구매 경험 – 고관여 제품

(Base : 전체(n=400), 단위 : %)




* 구매 경험률 : 구매 비율(%)

*Q 귀하의 평소 한국 문화콘텐츠 시청량(이용량)은 평균 얼마나 되십니까?*
*Q 귀하는 최근 4년 내에 다음의 한국산 제품/서비스를 얼마나 구매 또는 방문하셨습니까?*
**한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 구매 경험률 분석*

# v. 요약 및 결론

- UAE는 한국에 대한 인식 중 '호감이 가는 국가이다'(76.0%)에 대한 긍정 응답이 가장 높음
- 한국에 대한 '긍정 인식'은 74.0%, '부정 인식'은 2.3%로 긍정적 인식이 높게 나타남
- 한국 하면 가장 먼저 떠오르는 것은 'K-Pop'이며, 다음은 'IT제품', '자동차', '드라마' 순임
- UAE에서 가장 인기 있는 한국 제품·서비스·콘텐츠는 '드라마'이며, 이어서 '뷰티 제품(화장품)', '자동차', '영화' 순으로 인기가 있음
- 한국 문화콘텐츠에 대한 관심이 1년 전 대비 증가했다는 응답과 1년 후 증가할 것이라는 응답 모두 본인보다 자국민의 관심도에서 더 높음. 소비지출 의향은 '17년 대비 증가함
- 한국 문화콘텐츠를 접한 후 한국에 대한 인식 변화는 '긍정적'이 73.8%, '부정적'이 4.3%임
- UAE에서 접할 기회가 많은 한국 문화콘텐츠는 '게임', '뷰티', '한식' 등임
- 한국 동영상 콘텐츠는 주로 'OTT'와 'SNS'를 통해 접촉하고 있으며, 이를 시청하기 위한 다운로드·스트리밍 주 경로는 'Youtube'와 'Netflix'임
- UAE의 한국 문화콘텐츠 소비 비중은 '도서'가 가장 높으며, 이어서 '애니메이션', '패션', '뷰티' 순. 패션·뷰티·음식 동영상 콘텐츠 시청 빈도는 30~40% 수준으로 나타남
- 한국 문화콘텐츠 호감도는 '드라마'가 가장 높고, 그 다음은 '한식', '패션, '예능' 순임. 대중적 인기도는 '뷰티'가 가장 높으며, 이어서 '한식', '패션', '게임' 순으로 인기가 높음
- 한국 드라마와 영화의 가장 큰 인기 요인은 '뛰어난 배우의 연기력', 예능은 '재미있는 게임 소재 사용'임
- 한국 음악에서는 '후렴구·리듬 등의 중독성이 강함', 애니메이션에서는 '그림체, 색채, 그래픽 등 영상미 선호', 도서에서는 '캐릭터의 성격·역할 선호', 게임에서는 '그래픽·그림 선호'가 주요 인기 요인임
- 한국 패션의 1순위 인기 요인은 '디자인 선호'이며, 뷰티는 '우수한 효과·품질', 한식은 '맛이 있어서'가 가장 큰 인기 요인으로 조사됨
- 한국 드라마, 예능, 영화, 음악, 애니메이션 콘텐츠의 호감을 저해하는 요인은 '한국어가 어렵고 생소함'이 가장 높게 나타남. 도서 콘텐츠의 호감 저해 요인은 '자국어 번역 미흡', 게임은 '비용이 많이 듦', 패션은 '다양하지 않은 사이즈', 뷰티는 '다양하지 않은 제품 종류', 한식은 '식사도구의 사용이 어려움'으로 응답됨
- UAE에서 가장 인기 있는 해외 콘텐츠는 '미국 드라마', '미국 예능', '미국 영화'임
- 가장 선호하는 한국 드라마는 '미스터 션샤인', 영화는 '지금 만나러 갑니다', 가수·그룹은 '방탄소년단', 배우는 '이민호', 애니메이션 캐릭터는 '뽀로로'로 응답됨
- UAE에서 한국산 게임으로 인지가 높은 게임은 '검은사막'이며, 가장 선호하는 한국 게임은 '배틀그라운드'임
- 한국과 관련 있는 주요 이슈 중 '북한의 핵·미사일 위협'에 대한 접촉이 가장 많았으며, 이러한 이유로 인해 본인의 한국 문화콘텐츠 소비에 영향이 있다는 응답은 31.5%로 조사됨
- 한국 문화콘텐츠를 향한 부정적인 인식에 공감하는 비율은 23.3%이며, 공감 이유는 '지나치게 상업적임'이라는 의견이 가장 많음
- 최근 1년 내 저관여 한국 제품·서비스 구매 경험은 '화장품', '액세서리', '의류' 순으로 높으며, 최근 4년 내 고관여 제품·서비스 구매 경험은 '가전제품', '휴대폰', '자동차' 순으로 높음
- 향후 한국 제품·서비스 이용 의향은 '한국 방문'에서 가장 높게 조사됨
- 한국 문화콘텐츠 중 향후 유료 이용 의향이 가장 높은 것은 '영화'이며, 다음으로 '드라마', '음악', '예능' 순으로 이용 의향이 높음

Chapter 19

# 국가별 결과 분석

## 남아프리카공화국



# Ⅰ. 한국 인식

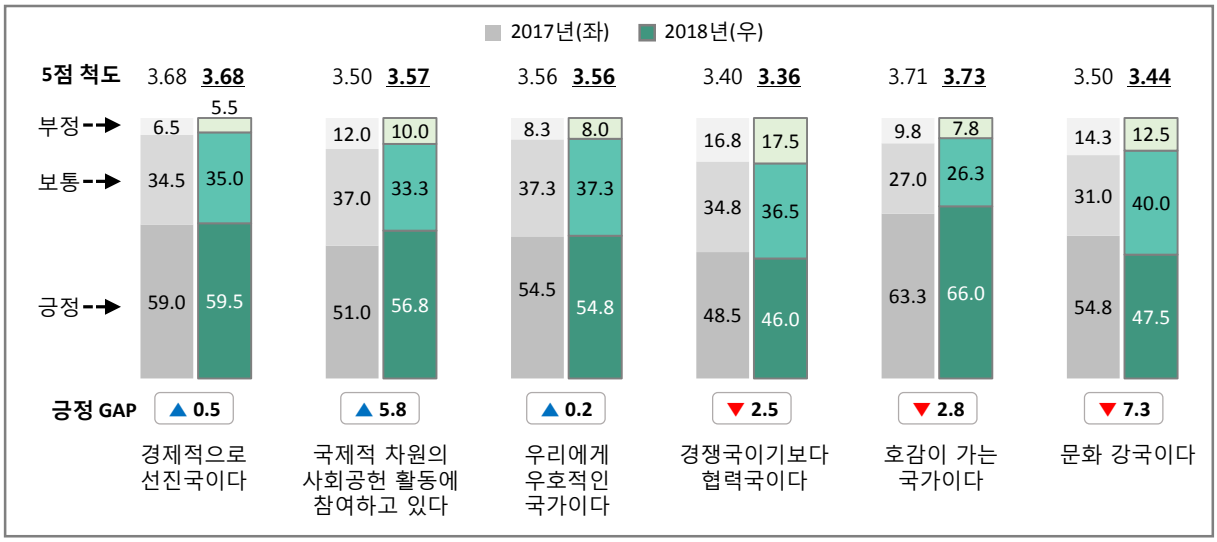
## 1. 한국에 대한 인식

### 1) 한국에 대한 인식

- 남아프리카공화국(이하 남아공)에서는 한국에 대한 인식 중 '호감이 가는 국가이다'에 대한 긍정 응답이 66.0%로 가장 높고, 다음은 '경제적으로 선진국이다'(59.5%), '국제적 차원의 사회공헌 활동에 참여하고 있다'(56.8%) 순으로 높게 응답됨
- 반면, '경쟁국이기보다 협력국이다'에 대한 부정 응답(17.5%)은 상대적으로 높음

그림19-1 한국에 대한 인식

(Base : '17년 전체(n=400), '18년 전체(n=400), 5점 척도, 단위: %, 점)



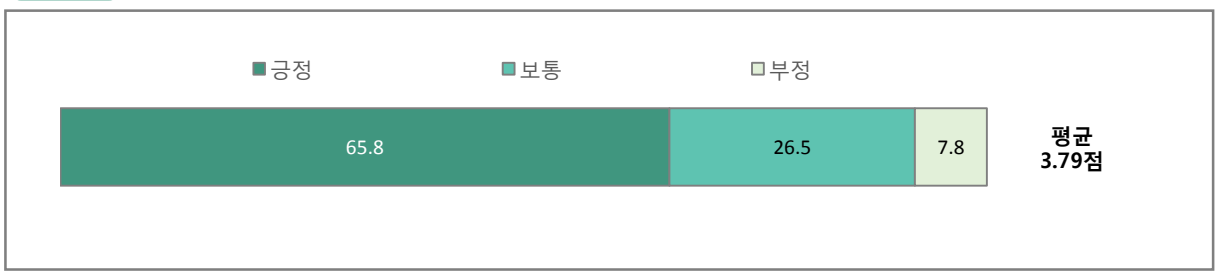

*Q 귀하께서는 평소 **한국**에 대해 어떻게 생각하십니까? 한국에 대한 설명을 읽으시고, 귀하께서 동의하는 정도를 선택해 주십시오*
*(5점 척도 - 1,2점: 부정/3점: 보통/4,5점: 긍정)*

### 2) 한국에 대한 전반적인 인식

- 남아공에서는 한국에 대한 '긍정 인식'이 65.8%로, 10명 중 약 7명이 긍정적 이미지를 갖고 있는 것으로 나타남

그림19-2 한국에 대한 전반적인 인식

(Base : 전체(n=400), 5점 척도, 단위: %, 점)



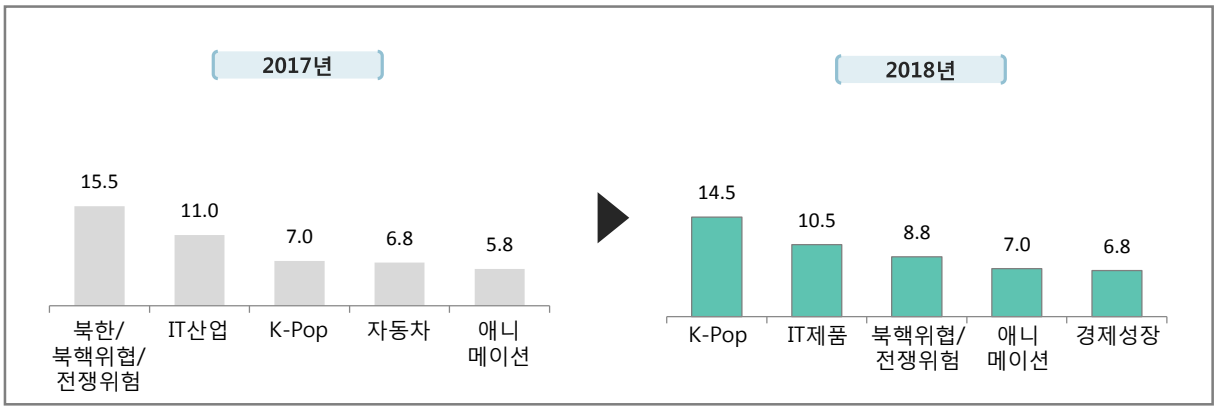

*Q 귀하의 한국에 대한 전반적인 인식은 어떠합니까?*
*(5점 척도 - 1,2점: 부정/3점: 보통/4,5점: 긍정)*

## 2. 한국 연상 이미지

- 한국 하면 가장 먼저 떠오르는 것은 'K-Pop'(14.5%)이며, 다음은 'IT제품'(10.5%), '북핵위협/전쟁위험'(8.8%) 순으로 이어짐
- '17년에는 '북한/북핵위협/전쟁위험'에 대한 인식이 가장 높았으나, '18년에는 -6.7%p 감소함

그림19-3 한국 연상 이미지(Top 5)

(Base : '17년 전체(n=400), '18년 전체(n=400), 단위: %)



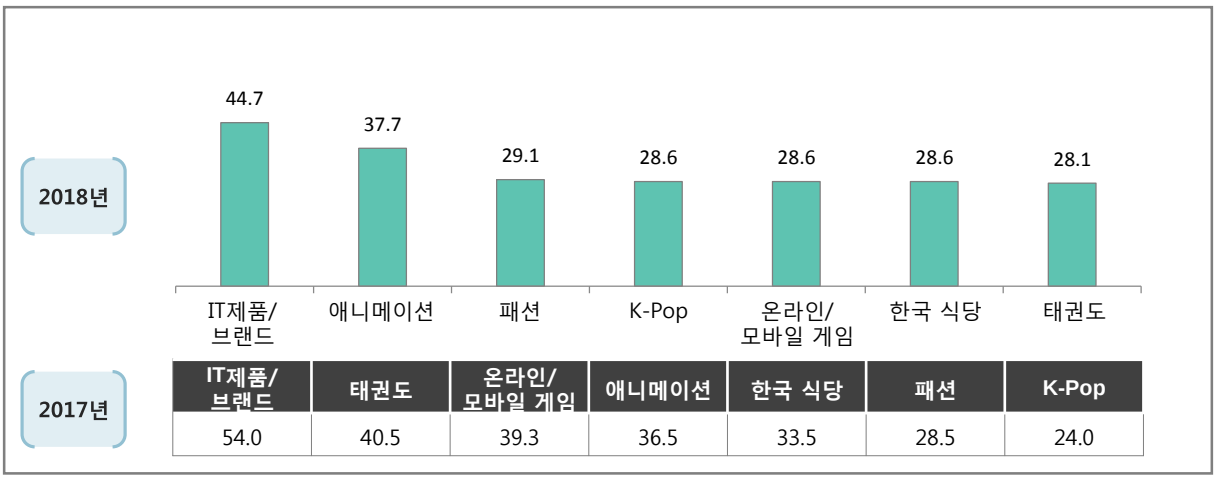

*Q 귀하께서 한국에 대해 생각해 본다면 가장 먼저 떠오르는 것은 무엇입니까?*

## 3. 자국에서 인기 있는 한국 제품·서비스·콘텐츠

- 인기 있는 한국 제품·서비스·콘텐츠는 'IT제품/브랜드'(44.7%)가 가장 높게 나타났으며, 다음은 '애니메이션'(37.7%), '패션'(29.1%), 'K-Pop'(28.6%) 순으로 나타남
- '17년에는 '태권도'에 대한 인기가 40.5%였으나, '18년에는 -12.4%p 감소함

그림19-4 자국에서 인기 있는 한국제품·서비스·콘텐츠(Top 7)

(Base : '17년 전체(n=400), '18년 전체(n=400), 복수응답, 단위: %)




| IT제품/ 브랜드 | 태권도 | 온라인/ 모바일 게임 | 애니메이션 | 한국 식당 | 패션 | K-Pop |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 54.0 | 40.5 | 39.3 | 36.5 | 33.5 | 28.5 | 24.0 |

*Q 다음 중 귀하의 국가에서 인기 있다고 생각하는 '한국 제품서비스콘텐츠'를 모두 선택해 주십시오.*

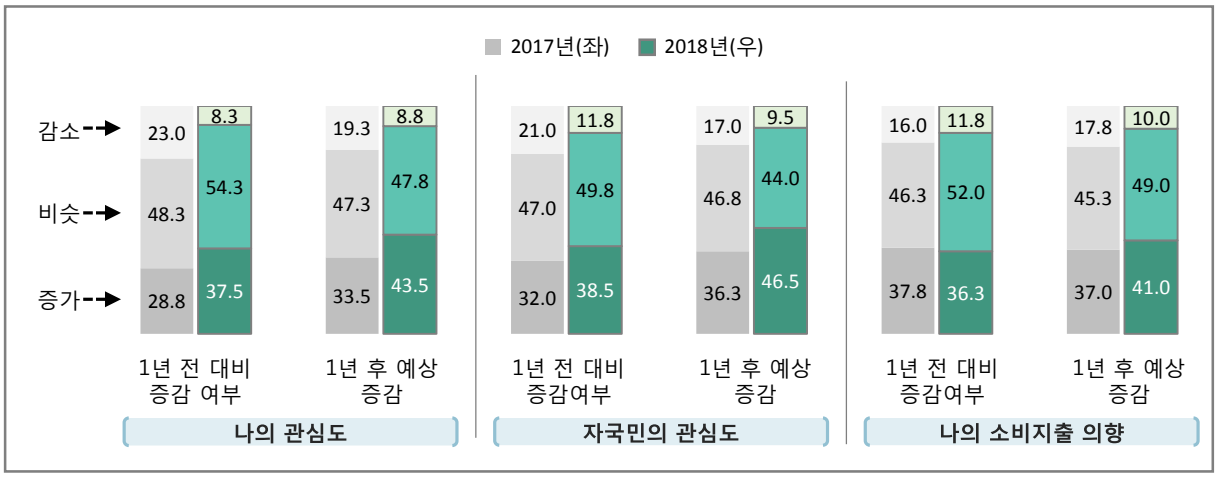
*'한국식당'은 '17년 조사에 포함되지 않음

## 4. 한국 문화콘텐츠 관심도

- 한국 문화콘텐츠에 대한 관심이 1년 전 대비 증가 했다는 응답은 본인 37.5%, 자국민 38.5%로 나타났으며, 1년 후 증가할 것이라는 응답은 본인 43.5%, 자국민 46.5%로 나타남
- 한국 문화콘텐츠 소비지출 의향이 1년 전 대비 증가 했다는 응답은 36.3%, 1년 후 증가할 것이란 응답은 41.0%로 향후 소비지출 의향이 더 높은 것으로 조사됨

그림19-5 한국 문화콘텐츠 관심도

(Base : '17년 전체(n=400), '18년 전체(n=400), 5점 척도, 단위: %)



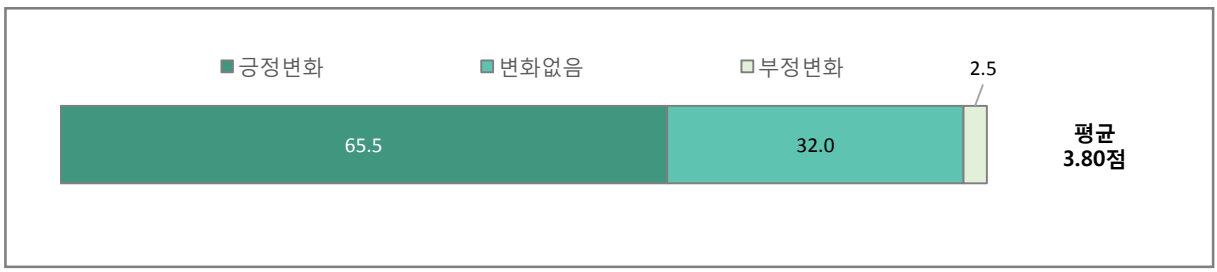

*Q 한국 문화콘텐츠에 대한 관심도와 관련한 질문을 읽고, 귀하의 생각과 일치하는 것을 선택해 주십시오*
*(5점 척도 - 1,2점: 감소/3점: 비슷/4,5점: 증가)*

## 5. 한국 문화콘텐츠 경험 후 한국에 대한 인식 변화

- 한국 문화콘텐츠를 접한 후 한국에 대한 인식이 '긍정적'으로 변화했다는 응답은 65.5%로, 10명 중 약 7명에 해당함

그림19-6 한국 문화콘텐츠 경험 후 한국에 대한 인식 변화

(Base : 전체(n=400), 5점 척도, 단위: %, 점)




*Q 귀하가 한국 문화콘텐츠를 접한 이후, 귀하의 한국에 대한 전반적인 인식은 어떻게 변화했습니까?*
*(5점 척도-1,2점: 부정변화/3점: 변화없음/4,5점: 긍정변화)*

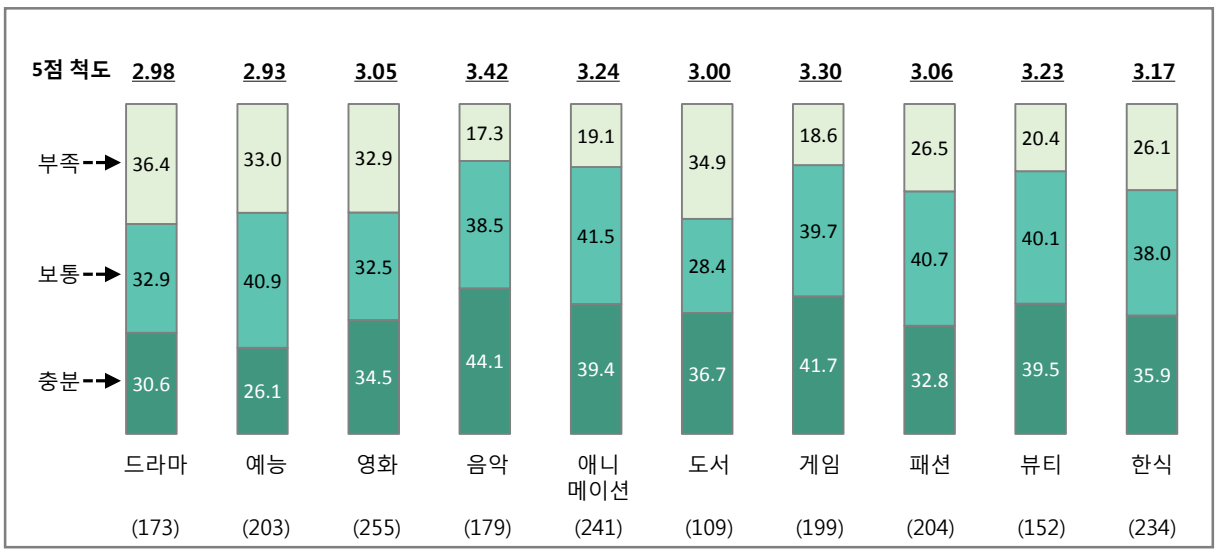
# ii. 한류 소비

## 1. 한국 문화콘텐츠에 대한 접촉 기회

- 남아공에서 접할 기회가 가장 많은 한국 문화콘텐츠는 '음악'(44.1%)이며, 다음은 '게임'(41.7%), '뷰티'(39.5%), '애니메이션'(39.4%) 순으로 응답됨
- 반면, '드라마'(36.4%)와 '예능'(33.0%), '영화'(32.9%), '도서'(34.9%) 등의 접할 기회가 부족하다는 의견이 30% 이상으로 상대적으로 높음

그림19-7 한국 문화콘텐츠에 대한 접촉 기회

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 5점 척도, 단위: %, 점)




*Q. 귀하께서는 한국 문화콘텐츠를 접할 수 있는 기회가 얼마나 충분하다고 생각하십니까?*
*(5점 척도-1,2점:부족/3점:보통/4,5점:충분, ()는 응답자수)*
** '17년에는 '패션/뷰티', '애니메이션/만화/캐릭터'를 통합해 조사.*
*'18년에는 '패션'과 '뷰티'는 분리, '애니메이션'만 한 분야로 분리해 조사. '만화'는 '도서'로 편입*

## 2. 한국 문화콘텐츠 접촉 경로

- 남아공에서는 한국 문화콘텐츠는 주로 'OTT'와 'SNS'를 통해 접하고 있음
- '패션', '뷰티'는 '17년과 동일하게 '자국 사이트'를 통한 접촉이 많음

표19-1 한국 문화콘텐츠 접촉 경로(Top 2)

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 드라마 | 예능 | 영화 | 음악 | 애니메이션 | 도서 | 게임 | 패션 | 뷰티 | 한식 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 사례수 | | (173) | (203) | (255) | (179) | (241) | (109) | (199) | (204) | (152) | (234) |
| '18년 | 1위 | OTT | OTT | OTT | 온라인·모바일 플랫폼 | OTT | 자국 사이트/App | 온라인 플레이 | 자국 사이트 | 자국 사이트 | 자국 오프라인 매장/식당 |
| | | 84.4 | 76.4 | 80.4 | 88.8 | 80.1 | 66.1 | 62.3 | 57.8 | 57.9 | 63.7 |
| | 2위 | SNS | SNS | TV | SNS | TV | 한국 사이트/App | 모바일 플레이 | SNS | 자국 매장 | 자국 사이트, 전시회/박람회 |
| | | 42.8 | 43.8 | 40.0 | 49.7 | 47.3 | 37.6 | 59.8 | 43.1 | 39.5 | 27.4 |
| 사례수 | | (146) | (167) | (221) | (178) | (231) | (105) | (164) | (144) | | (246) |
| '17년 | 1위 | TV | TV | TV | 무료 온라인·모바일 스트리밍 | 무료 온라인·모바일 스트리밍 | 자국 온라인 사이트 | 온라인 플레이 | 자국 온라인 사이트 | | 자국 오프라인 |
| | | 63.7 | 64.1 | 61.5 | 67.4 | 63.6 | 59.0 | 65.9 | 77.1 | | 59.3 |
| | 2위 | 무료 온라인·모바일 스트리밍 | 무료 온라인·모바일 스트리밍 | 무료 온라인·모바일 스트리밍 | 무료 온라인·모바일 스트리밍 | TV | 한국 온라인 사이트 | 모바일 플레이 | 자국 오프라인 | | 자국 온라인 사이트 |
| | | 50.0 | 64.1 | 53.4 | 51.1 | 49.4 | 57.1 | 65.2 | 50.0 | | 47.6 |

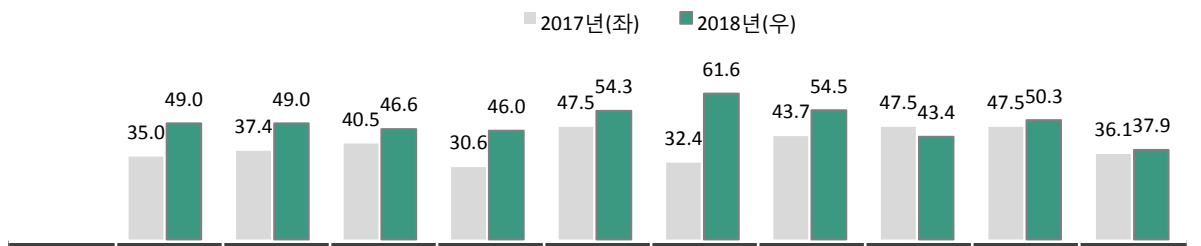
*Q 귀하께서 평소 한국 문화콘텐츠를 접하는 경로를 모두 선택해 주십시오*
** '17년에는 '패션/뷰티', '애니메이션/만화/캐릭터'를 통합해 조사.*
*'18년에는 '패션'과 '뷰티'는 분리, '애니메이션'만 한 분야로 분리해 조사. '만화'는 '도서'로 편입*

## 3. 한국 문화콘텐츠 소비 비중

- 남아공의 한국 문화콘텐츠 소비 비중은 '도서'(61.6%)가 가장 높으며, 다음은 '게임'(54.5%), '애니메이션'(54.3%), '뷰티'(50.3%) 순으로 응답됨
- 패션을 제외한 모든 콘텐츠 소비 비중이 '17년 대비 증가했으며, 특히 '도서'의 소비 비중이 +29.2%p 상승함

그림19-8 한국 문화콘텐츠 소비 비중

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)




| | 드라마 | 예능 | 영화 | 음악 | 애니메이션 | 도서 | 게임 | 패션 | 뷰티 | 한식 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 사례수 | (146) (173) | (167) (203) | (221) (255) | (178) (179) | (264) (241) | (105) (109) | (164) (199) | (144) (204) | (144) (152) | (246) (234) |
| 전체 소비량 | 22.1시간 | 17.7시간 | 10.9편 | 28.0시간 | 11.7시간 | 12.3시간 | 18.7시간 | $40.2 | $24.9 | $70.6 |
| 한국 문화콘텐츠 소비량 | 8.8시간 | 8.0시간 | 4.6편 | 7.9시간 | 6.6시간 | 6.5시간 | 8.5시간 | $15.1 | $11.9 | $10.8 |

*Q 귀하의 평소 한국 문화콘텐츠 시청량·소비량은 얼마나 됩니까? * 소비 비중 = 한국 문화콘텐츠 월평균 소비량 / 월평균 총소비량 X 100*
** '17년에는 '패션/뷰티', '애니메이션/만화/캐릭터'를 통합해 조사.*
*'18년에는 '패션'과 '뷰티'는 분리, '애니메이션'만 한 분야로 분리해 조사. '만화'는 '도서'로 편입*

## 4. 한국 문화콘텐츠 이용 관련 기타 조사

### 1) 한국 문화콘텐츠 다운로드·스트리밍 이용 경로

- 한국 동영상 콘텐츠를 시청하기 위해 주로 이용하는 곳은 'Youtube'이며, 다음은 'Netflix'를 많이 이용함
- 게임의 경우 'Google Play'를 가장 많이 이용하고 있음

표19-2 한국 문화콘텐츠 다운로드·스트리밍 이용 경로(Top 2)

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | 드라마 | 예능 | 영화 | 애니메이션 | 게임(모바일) |
|---|---|---|---|---|---|
| 사례수 | (146) | (155) | (205) | (193) | (119) |
| 1위 | Youtube | Youtube | Youtube | Youtube | Google Play |
| | 89.0 | 89.0 | 82.9 | 88.6 | 73.9 |
| 2위 | Netflix | Netflix | Netflix | Netflix | App Store(Apple) |
| | 62.3 | 54.2 | 57.1 | 48.2 | 20.2 |

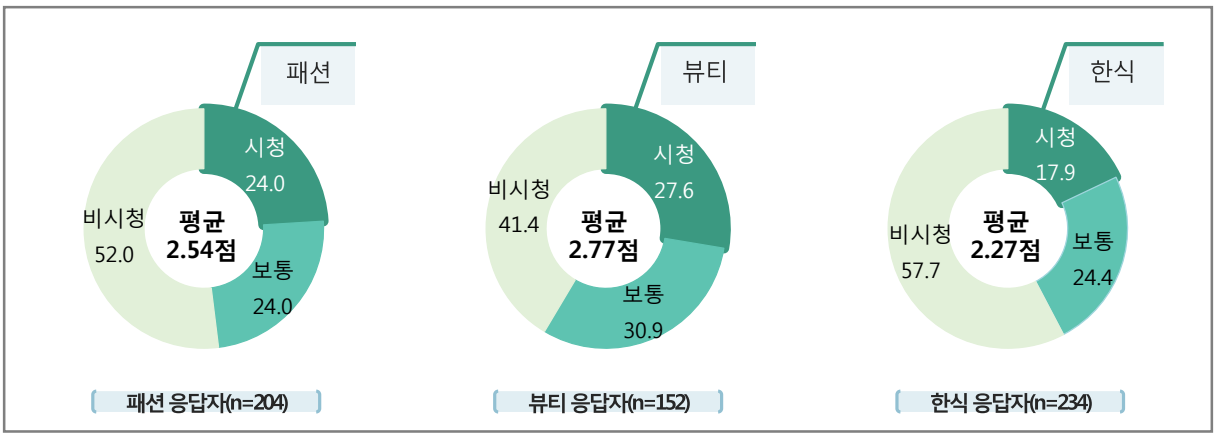
*Q.귀하께서 한국 콘텐츠를 시청하기 위해 다운로드·스트리밍을 주로 이용하는 곳을 모두 선택해 주십시오*

### 2) 한국 패션·뷰티·음식 동영상 시청 빈도

- 평소 한국 '뷰티' 동영상 시청 빈도는 27.6%로, 10명 중 약 3명이 평소 '뷰티' 콘텐츠를 자주 시청하고 있음
- '패션' 콘텐츠는 24.0%, '한식' 콘텐츠는 17.9%가 평소 자주 시청함

그림19-9 한국 패션·뷰티·음식 동영상 시청 빈도

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)




*Q.귀하께서는 평소 온라인/모바일을 통해 한국 패션/뷰티/한식 동영상을 얼마나 자주 시청하십니까?*
*(5점 척도 - 1점[전혀시청 안함], 2점[거의 시청안함]비시청 / 3점[종종 시청]보통/4점[자주 시청], 5점[매일 시청]시청)*

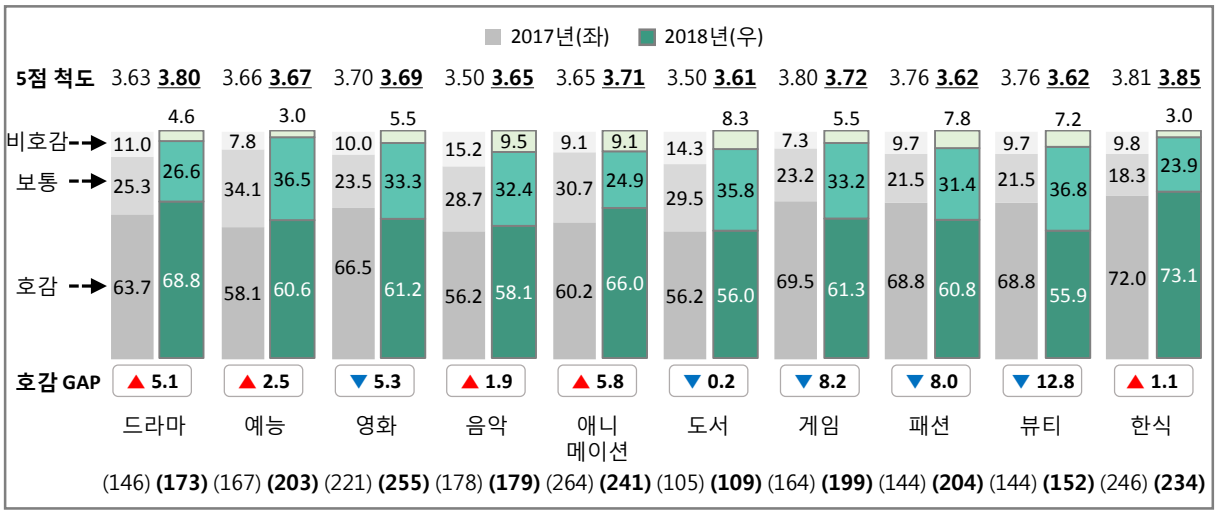
# iii. 한류 선호

## 1. 한국 문화콘텐츠 호감도

- 최근 이용한 한국 문화콘텐츠에 대한 호감도는 '한식'(73.1%)이 가장 높으며, 다음은 '드라마'(68.8%), '애니메이션'(66.0%) 순으로 높음
- '드라마', '예능', '음악', '애니메이션', '한식'은 '17년 대비 호감도가 상승함

그림19-10 한국 문화콘텐츠 호감도

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 5점 척도, 단위: %, 점)



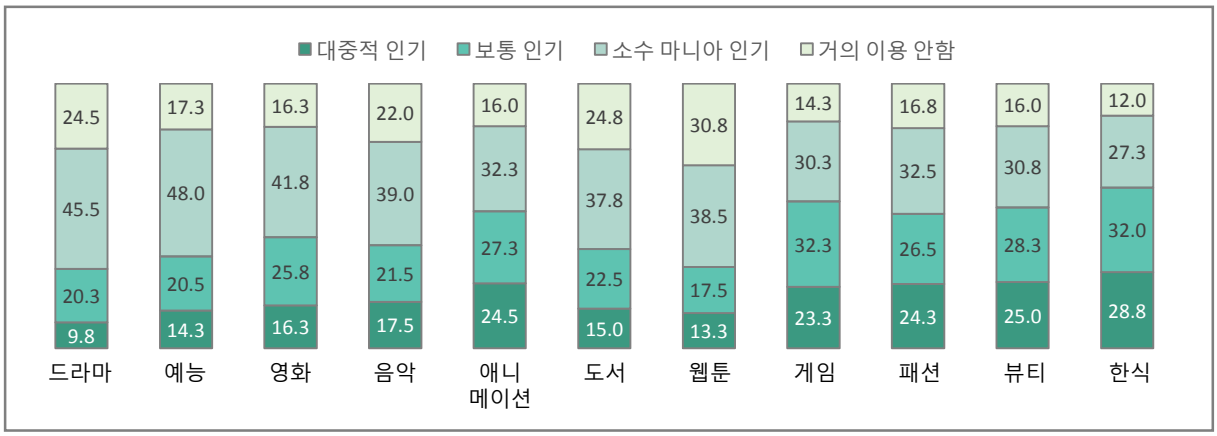

*Q. 귀하께서는 최근 이용하신 한국 콘텐츠가 전반적으로 얼마나 마음에 드십니까?(5점척도-1,2점: 비호감/ 3점: 보통/ 4,5점: 호감)*
** '17년에는 '패션/뷰티', '애니메이션/만화/캐릭터'를 통합해 조사.*
*'18년에는 '패션'과 '뷰티'는 분리, 애니메이션'만 한 분야로 분리해 조사. '만화'는 '도서'로 편입*

## 2. 한국 문화콘텐츠 인기도

- 남아공에서 한국 문화콘텐츠의 대중적 인기는 '한식'(28.8%)이 가장 높으며, 다음은 '뷰티'(25.0%), '애니메이션'(24.5%), '패션'(24.3%)으로 이어짐
- '웹툰'(30.8%), '도서'(24.8%), '드라마'(24.5%), '음악'(22.0%)에서는 거의 이용 안함 응답이 상대적으로 높음

그림19-11 한국 문화콘텐츠 인기도

(Base : 전체(n=400), 5점 척도, 단위: %)




*Q. 현재 귀하의 나라에서 한국 문화콘텐츠의 인기가 어느 정도라고 생각하십니까?*

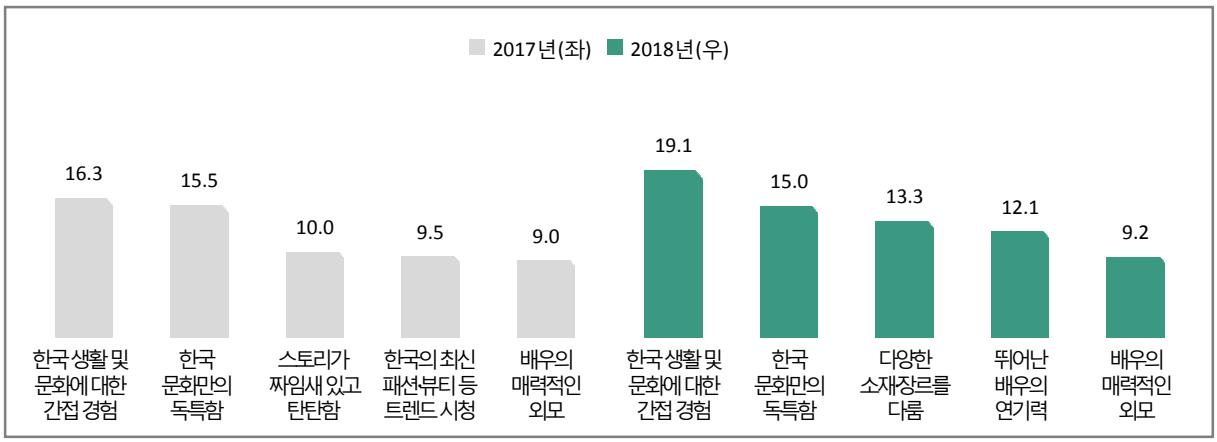
# 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인

## 1) 드라마

- 자국 내 한국 드라마의 인기 요인은 '한국 생활 및 문화에 대한 간접 경험'이 19.1%로 가장 높으며, 다음은 '한국 문화만의 독특함'(15.0%), '다양한 소재·장르를 다룸'(13.3%) 등의 순으로 조사됨

그림19-12 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 드라마(Top 5)

(Base : '17년 전체(n=400), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=173), 단위: %)



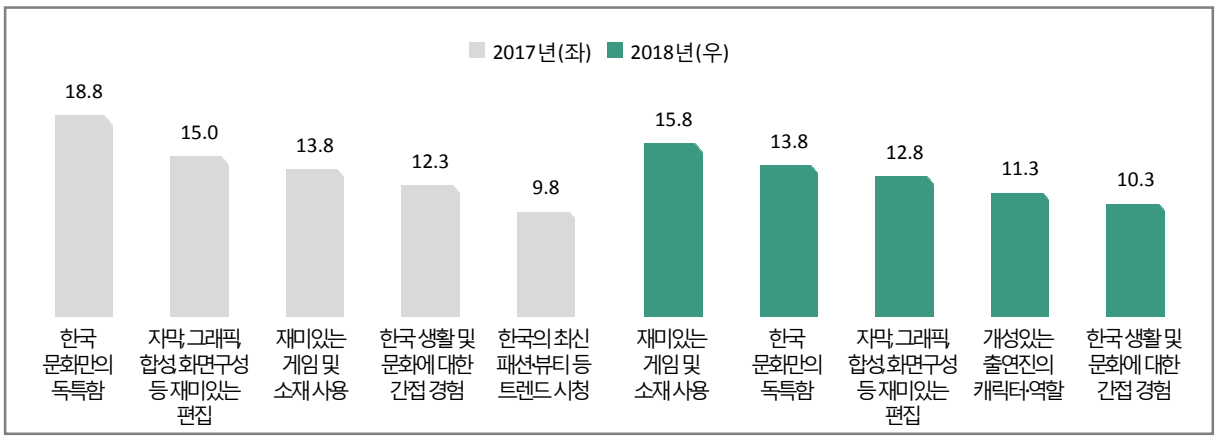

*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 드라마의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 2) 예능

- 남아공에서 한국 예능에 대한 인기 요인은 '재미있는 게임 및 소재 사용'(15.8%)이 1순위이며, 그 다음은 '한국 문화만의 독특함'(13.8%), '자막, 그래픽, 합성, 화면구성 등 재미있는 편집'(12.8%) 순임

그림19-13 한국 문화콘텐츠 인기 요인 – 예능(Top 5)

(Base : '17년 전체(n=400), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=203), 단위: %)



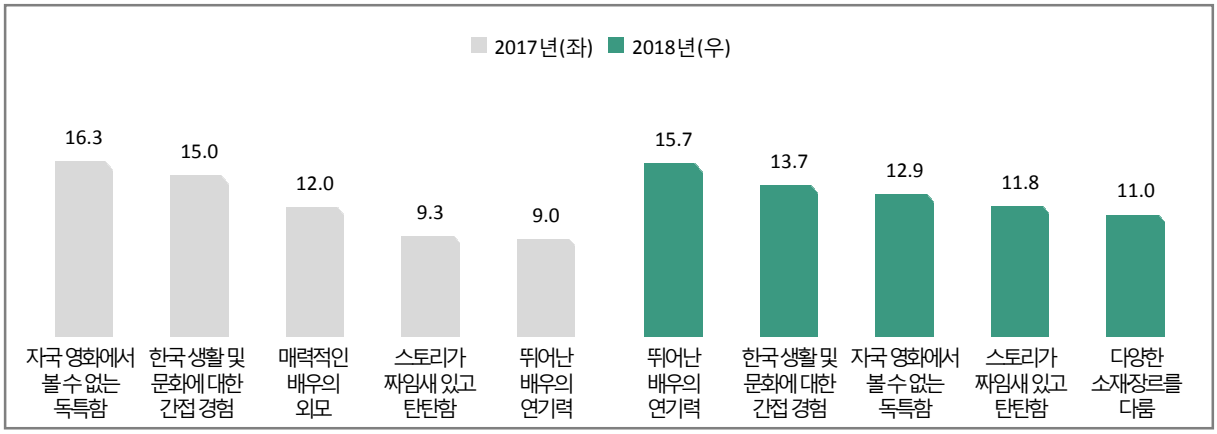

*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 예능의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 3) 영화

- 한국 영화를 인기 요인으로 '뛰어난 배우의 연기력'(15.7%)이 가장 높으며, '17년 대비 +6.7%p 상승함
- 이어 '한국 생활 및 문화에 대한 간접경험'(13.7%), '자국 영화에서 볼 수 없는 독특함'(12.9%), '스토리가 짜임새 있고 탄탄함'(11.8%) 순으로 언급됨

그림19-14 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 영화(Top 5)

(Base : '17년 전체(n=400), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=255), 단위: %)



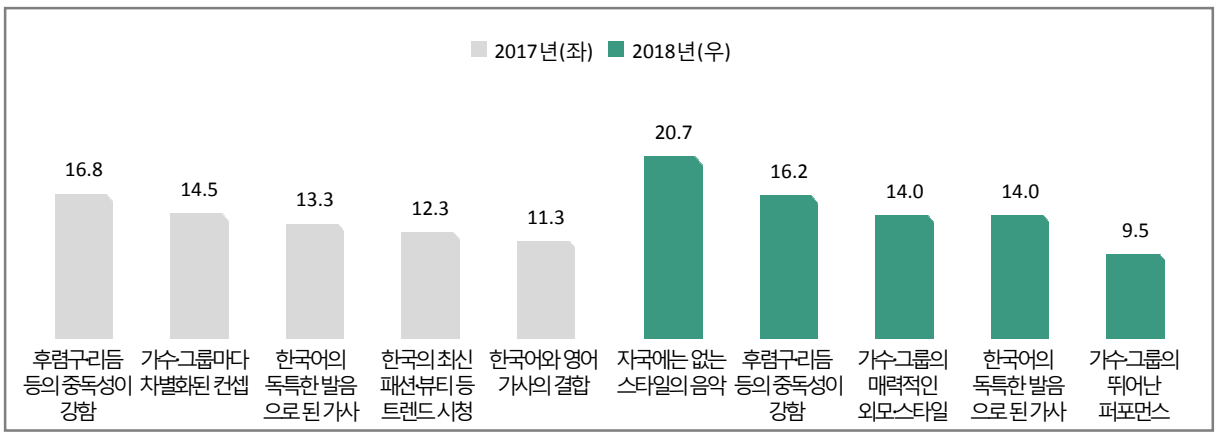

*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 영화의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 4) 음악

- 남아공에서는 '자국에는 없는 스타일의 음악'이 20.7%로 한국 음악의 가장 큰 인기 요인이며, 그 다음은 '후렴구·리듬 등의 중독성이 강함'(16.2%)이 2순위로 나타남

그림19-15 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 음악(Top 5)

(Base : '17년 전체(n=400), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=179), 단위: %)

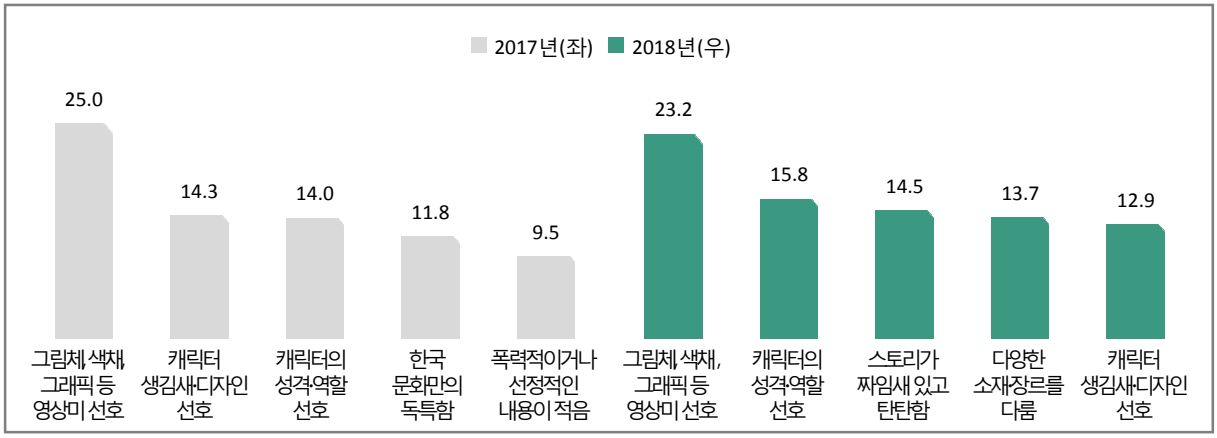



*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 음악의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 5) 애니메이션

- 남아공에서 가장 큰 한국 애니메이션의 인기 요인은 '그림체, 색채, 그래픽 등 영상미 선호'(23.2%)임
- 다음은 '캐릭터의 성격·역할 선호'(15.8%), '스토리가 짜임새 있고 탄탄함'(14.5%) 순으로 조사됨

그림19-16 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 애니메이션(Top 5) (Base : '17년 전체(n=400), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=241), 단위: %)

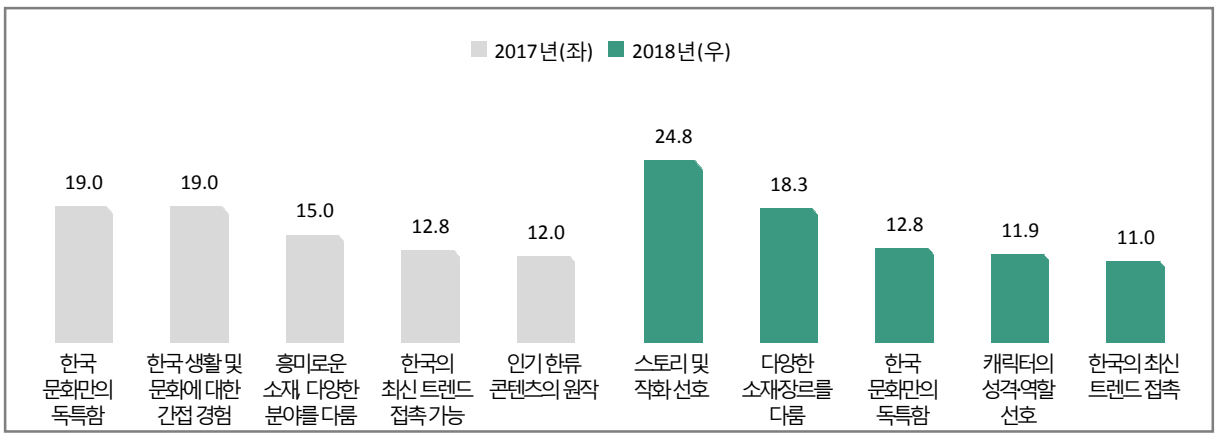



*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 애니메이션의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*1순위 데이터만 표기*
** '17년에는 '애니메이션/만화/캐릭터'로 조사. '18년에는 '애니메이션'만 조사*

## 6) 도서

- 한국 도서의 인기 요인으로는 '스토리 또는 작화 선호'(24.8%)가 가장 높게 나타났으며, '17년 대비 상승폭이 큼
- 이어서 '다양한 소재·장르를 다룸'(18.3%), '한국 문화만의 독특함'(12.8%) 등이 다음 높은 인기 요인으로 나타남

그림19-17 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 도서(Top 5) (Base : '17년 전체(n=400), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=109), 단위: %)



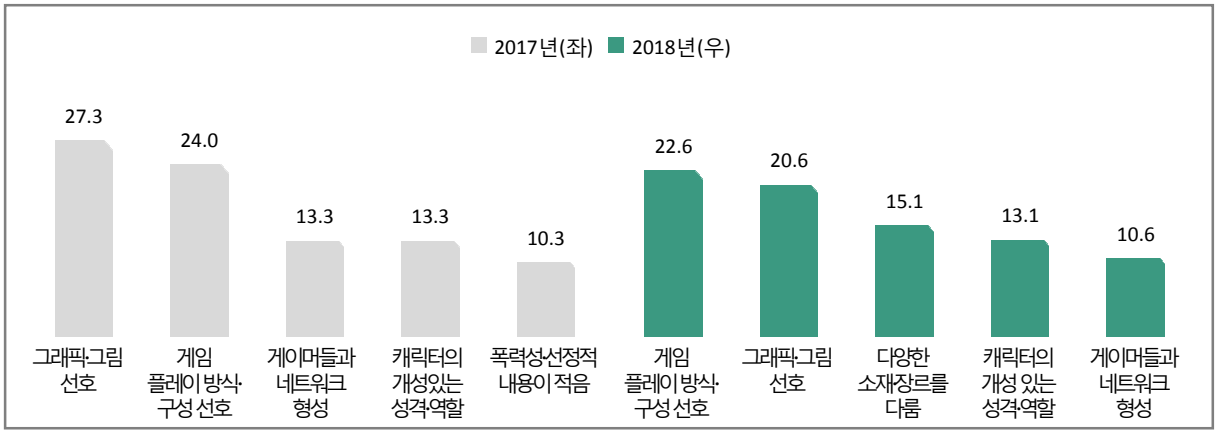

*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 도서의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*1순위 데이터만 표기*
** '17년에는 '도서(출판물)'로 조사. '18년에는 도서에 '만화/웹툰/웹도서'를 포함*

## 7) 게임

- 남아공에서 한국 게임이 인기 있는 이유로는 '게임 플레이 방식·구성 선호'(22.6%)가 가장 높음
- 다음은 '그래픽·그림 선호'(20.6%), '다양한 소재·장르를 다룸'(15.1%) 순으로 응답됨

그림19-18 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 게임(Top 5)

(Base : '17년 전체(n=400), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=199), 단위: %)



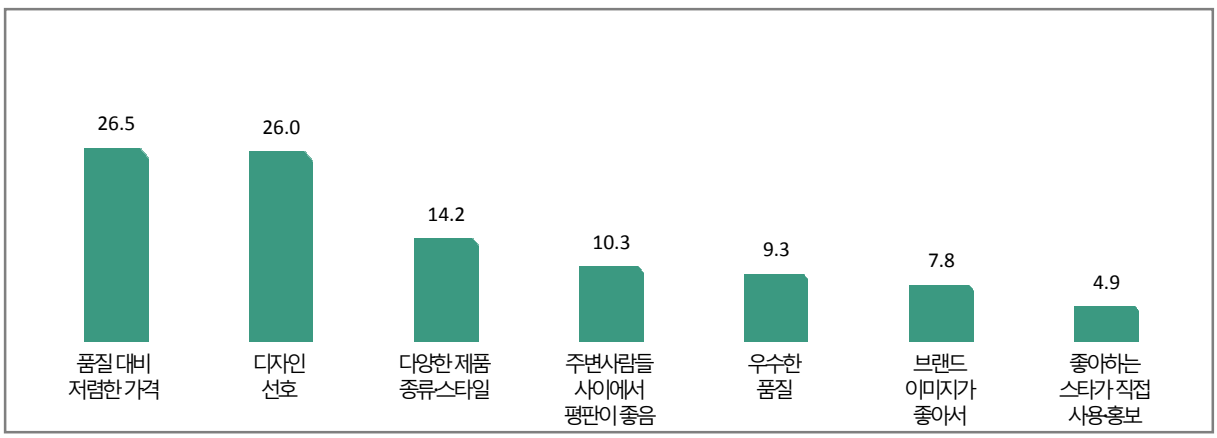

*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 온라인/모바일 게임의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 8) 패션

- 남아공에서는 '품질 대비 저렴한 가격'(26.5%)이 가장 큰 한국 패션의 인기 요인임
- 다음은 '디자인 선호'(26.0%), '다양한 제품 종류·스타일'(14.2%) 순으로 나타남

그림19-19 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 패션

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=204), 단위: %)



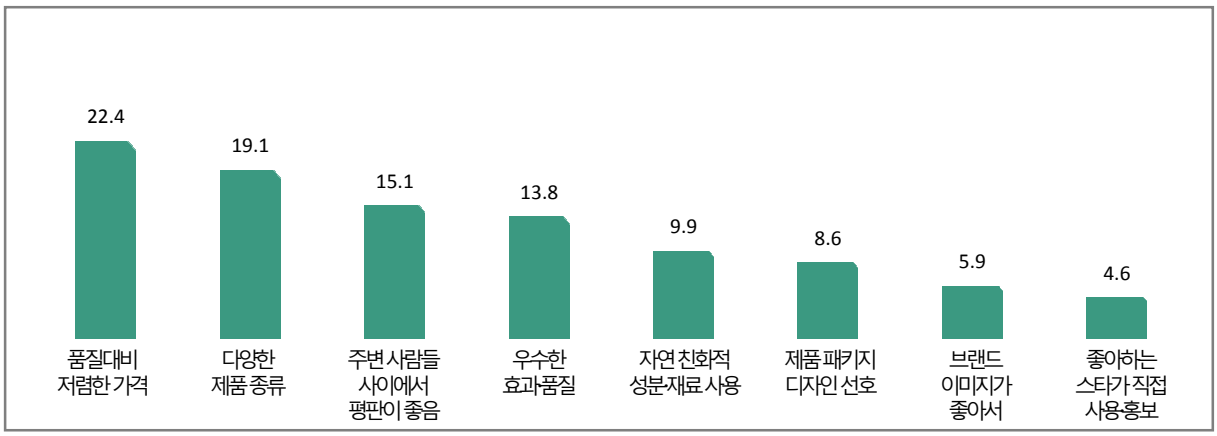

*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 패션의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*1순위 데이터만 표기*
** '17년에는 '패션/뷰티'로 조사. '18년에는 '패션'과 '뷰티'를 분리*

## 9) 뷰티

- 남아공에서 한국 뷰티의 인기 요인으로는 '품질 대비 저렴한 가격'(22.4%)이 가장 높으며, 이어 '다양한 제품 종류'(19.1%), '주변사람들 사이에서 평판이 좋음'(15.1%)의 순으로 높게 나타남

그림19-20 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 뷰티

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=152), 단위: %)



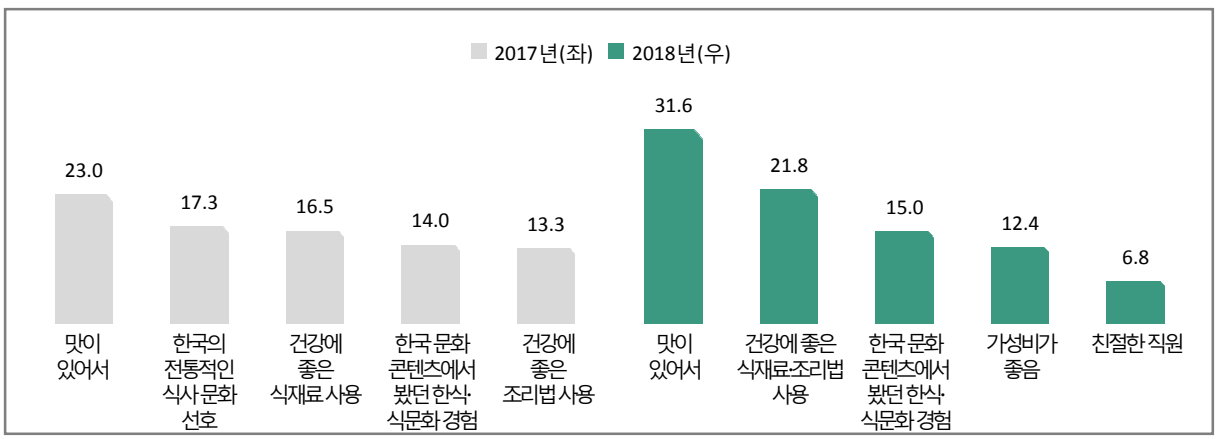

*Q. 귀하께서는 자국 내 한국 뷰티의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까? *1순위 데이터만 표기*
** '17년에는 '패션/뷰티'로 조사. '18년에는 '패션'과 '뷰티'를 분리*

## 10) 한식

- 한식의 인기 요인으로는 '맛이 있어서'(31.6%)가 가장 높음
- 다음은 '건강에 좋은 식재료·조리법 사용'(21.8%), '한국 문화콘텐츠에서 봤던 한식·식문화 경험'(15.0%) 순으로 이어짐

그림19-21 한국 문화콘텐츠 인기 요인 - 한식(Top 5)

(Base : '17년 전체(n=400), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=234), 단위: %)




*Q. 귀하께서는 자국 내 한식의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*
**1순위 데이터만 표기*

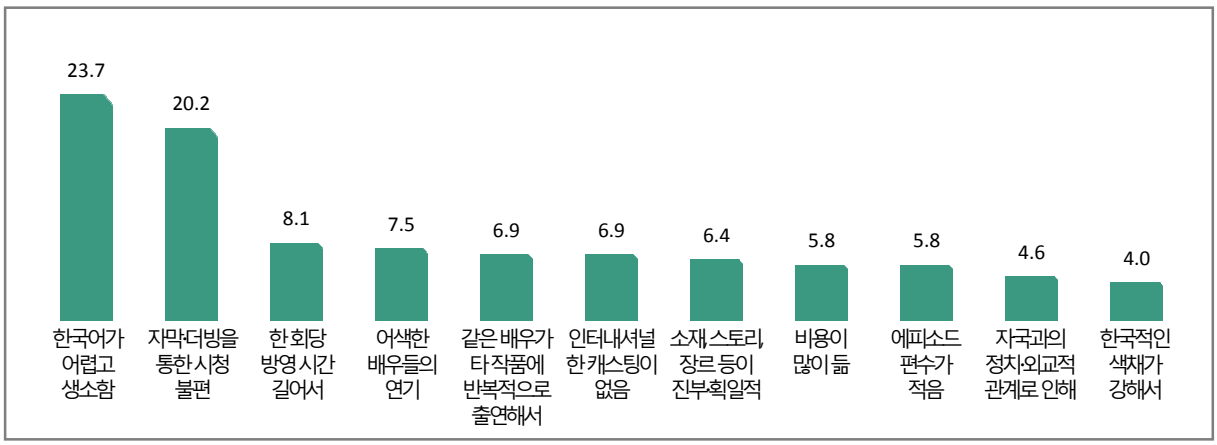
## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인

### 1) 드라마

- 한국 드라마의 호감을 저해하는 요인으로 '한국어가 어렵고 생소함'(23.7%)이 가장 높으며, 다음은 '자막·더빙을 통한 시청 불편'(20.2%), '한 회당 방영 시간 길어서'(8.1%) 순으로 높게 나타남

그림19-22 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 드라마

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=173), 단위: %)



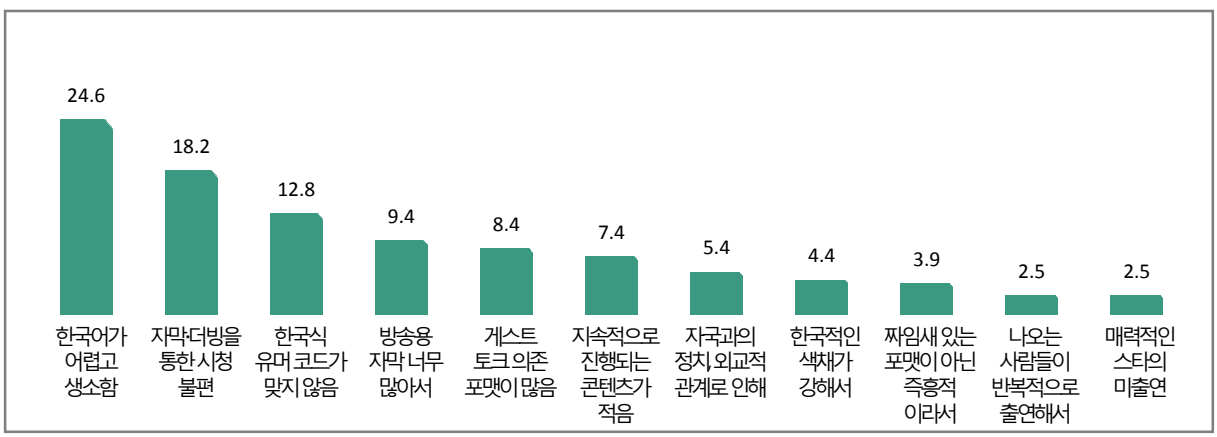

*Q. 귀하가 생각하는 한국 드라마의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

### 2) 예능

- 남아공에서 한국 예능의 호감을 저해하는 요인으로는 '한국어가 어렵고 생소함'(24.6%), '자막 ·더빙을 통한 시청 불편'(18.2%) 등이 상위 요인으로 언급됨

그림19-23 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 예능

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=203), 단위: %)



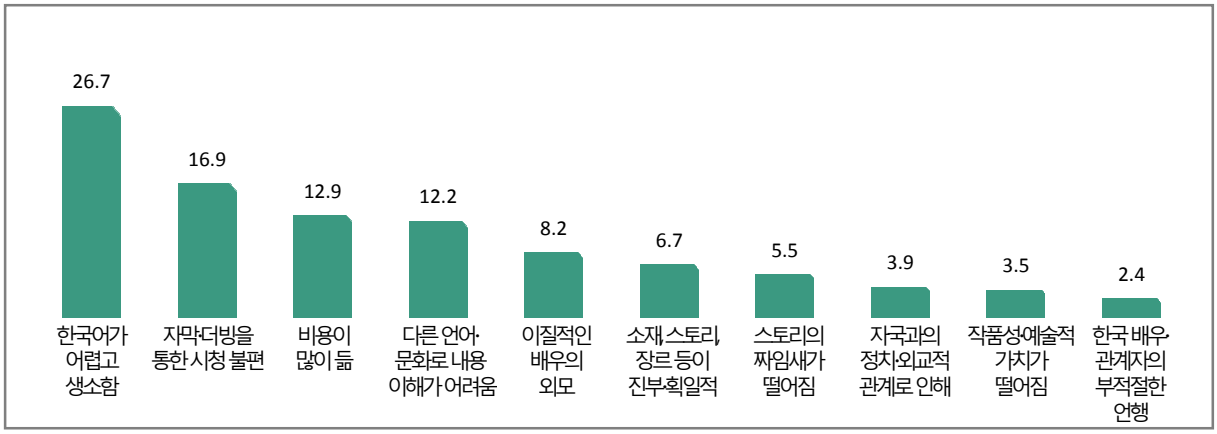

*Q. 귀하가 생각하는 한국 예능의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

### 3) 영화

- 남아공에서 한국 영화의 가장 큰 호감 저해 요인은 '한국어가 어렵고 생소함'(26.7%)임
- 다음은 '자막·더빙을 통한 시청 불편'(16.9%), '비용이 많이 듦'(12.9%) 순으로 나타남

그림19-24 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 – 영화

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=255), 단위: %)



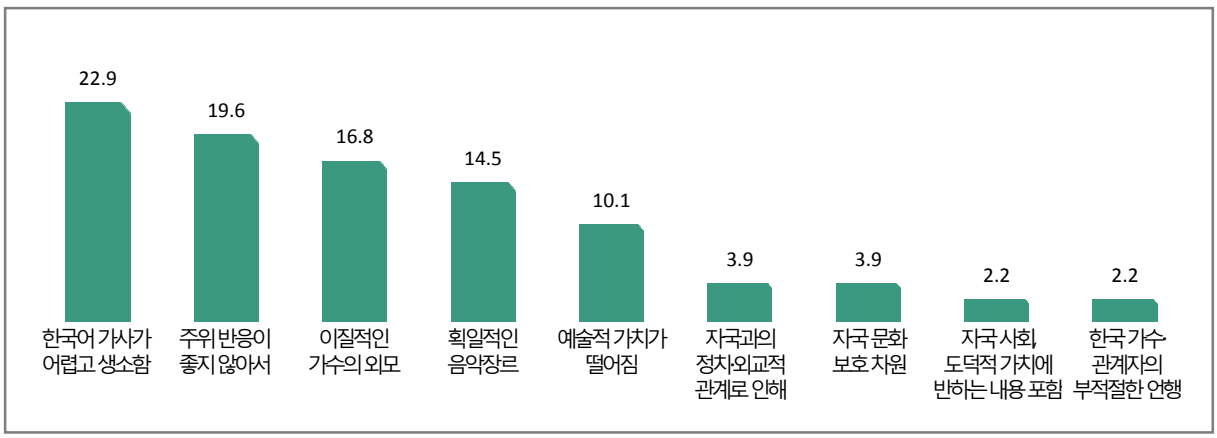

*Q. 귀하가 생각하는 한국 영화의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

### 4) 음악

- 한국 음악의 가장 큰 호감 저해 요인은 '한국어 가사가 어렵고 생소함'(22.9%)이며, 다음으로는 '주위 반응이 좋지 않아서'(19.6%), '이질적인 가수의 외모'(16.8%) 등이 상위 호감 저해 요인으로 나타남

그림19-25 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 음악

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=179), 단위: %)



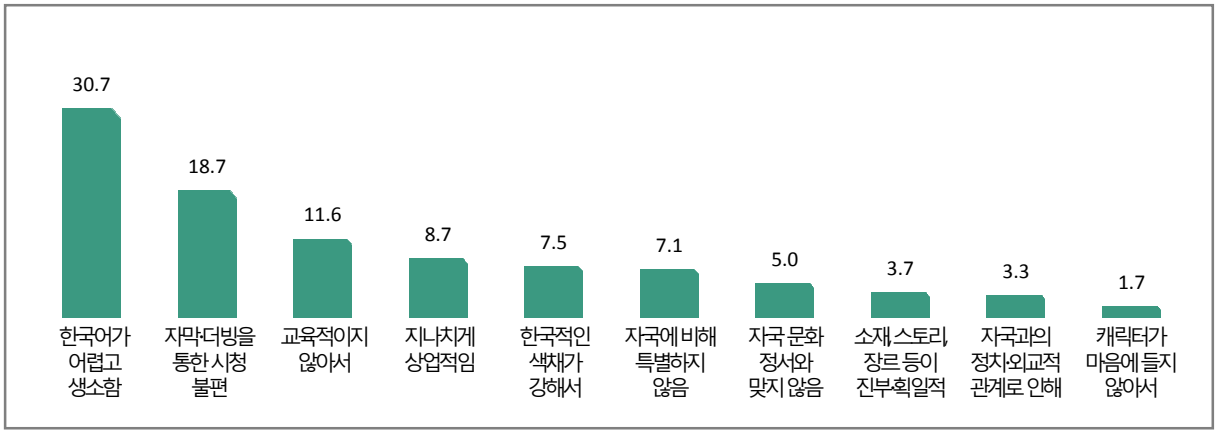

*Q. 귀하가 생각하는 한국 음악의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 5) 애니메이션

- 한국 애니메이션의 호감을 저해하는 요인으로는 '한국어가 어렵고 생소함'(30.7%)이 가장 높게 나타남
- 다음은 '자막·더빙을 통한 시청 불편'(18.7%), '교육적이지 않아서'(11.6%) 순으로 조사됨

그림19-26 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 애니메이션

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=241), 단위: %)



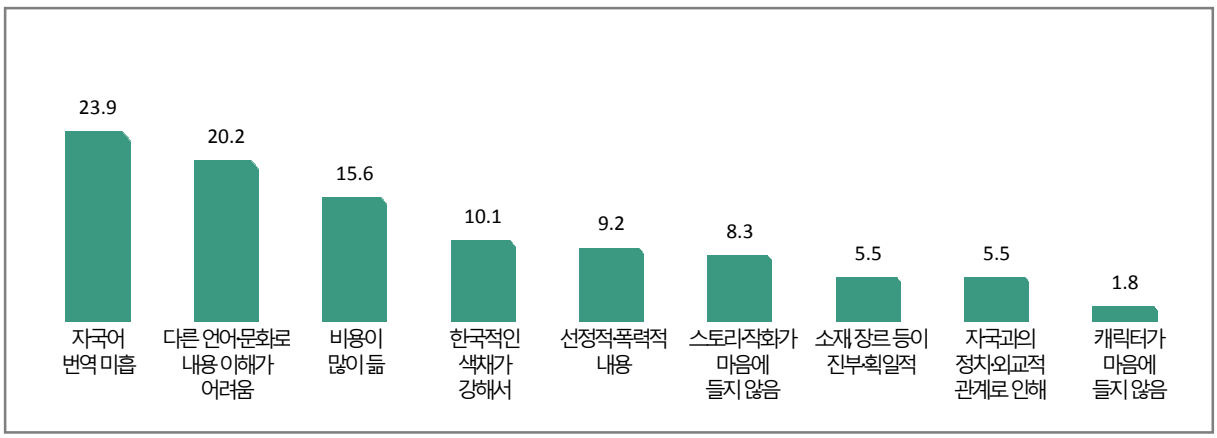

*Q. 귀하가 생각하는 한국 애니메이션의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 6) 도서

- 한국 도서의 호감을 저해하는 요인으로는 '자국어 번역 미흡'(23.9%)이 가장 높음
- 다음으로는 '다른 언어·문화로 내용 이해가 어려움'(20.2%), '비용이 많이 듦'(15.6%) 등이 응답됨

그림19-27 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 도서

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=109), 단위: %)



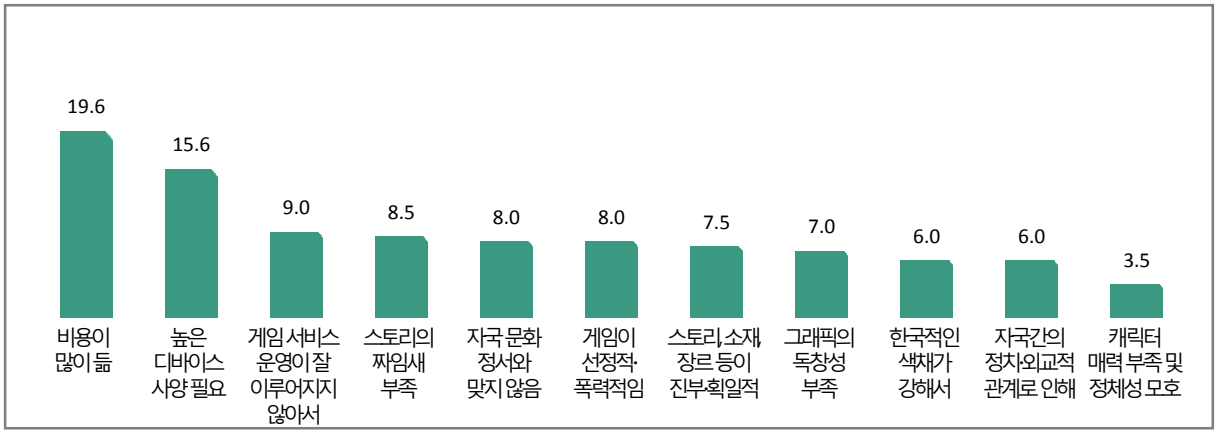

*Q. 귀하가 생각하는 한국 도서의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 7) 게임

- 남아공에서 한국 게임의 호감을 저해하는 주 요인은 '비용이 많이 듦'(19.6%)임
- 다음은 '높은 디바이스 사양 필요'(15.6%), '게임 서비스 운영이 잘 이루어지지 않아서'(9.0%) 순으로 높게 나타남

그림19-28 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 게임

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=199), 단위: %)



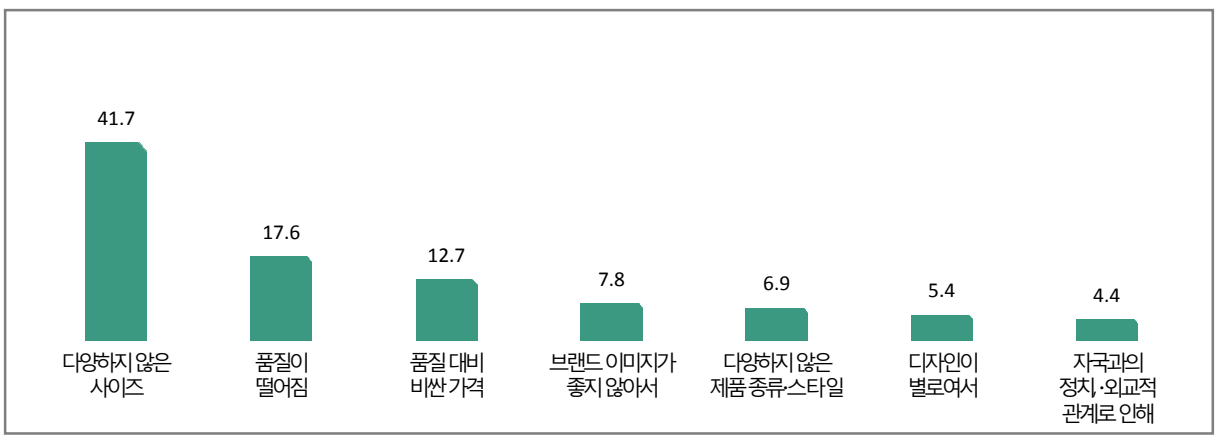

*Q. 귀하가 생각하는 한국 게임의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 8) 패션

- 한국 패션의 호감을 저해하는 1순위 요인은 '다양하지 않은 사이즈'(41.7%)로, 타 요인들과 큰 차이를 보임
- 다음은 '품질이 떨어짐'(17.6%), '품질대비 비싼 가격'(12.7%) 순으로 응답됨

그림19-29 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 패션

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=204), 단위: %)



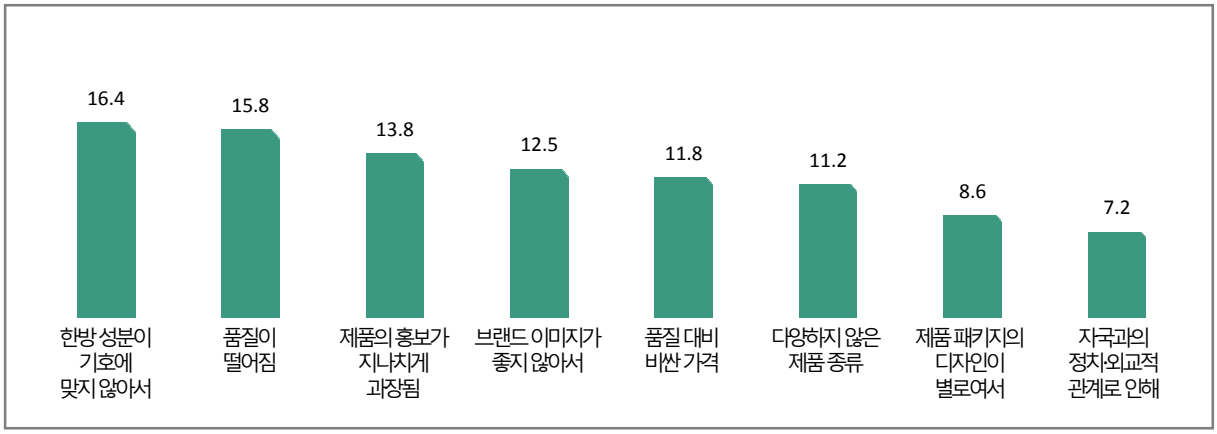

*Q. 귀하가 생각하는 한국 패션의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 9) 뷰티

- 남아공에서 한국 뷰티의 호감을 저해하는 요인으로는 '한방 성분이 기호에 맞지 않아서'(16.4%)가 가장 높게 나타남
- 이어 '품질이 떨어짐'(15.8%), '제품의 홍보가 지나치게 과장됨'(13.8%) 등이 주요 저해 요인으로 조사됨

그림19-30 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 뷰티

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=152), 단위: %)



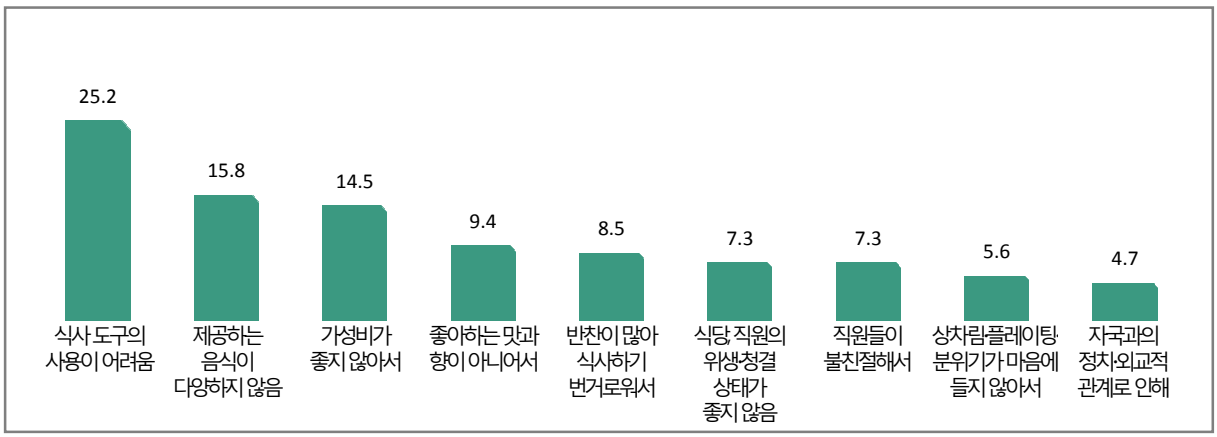

*Q 귀하가 생각하는 한국 뷰티의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 10) 한식

- 한식의 호감을 저해하는 요인으로는 '식사 도구의 사용이 어려움'(25.2%)이 가장 높은 응답 비율을 보였으며, 이어 '제공하는 음식이 다양하지 않음'(15.8%), '가성비가 좋지 않아서'(14.5%), '좋아하는 맛과 향이 아니어서'(9.4%) 순으로 나타남

그림19-31 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 - 한식

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=234), 단위: %)



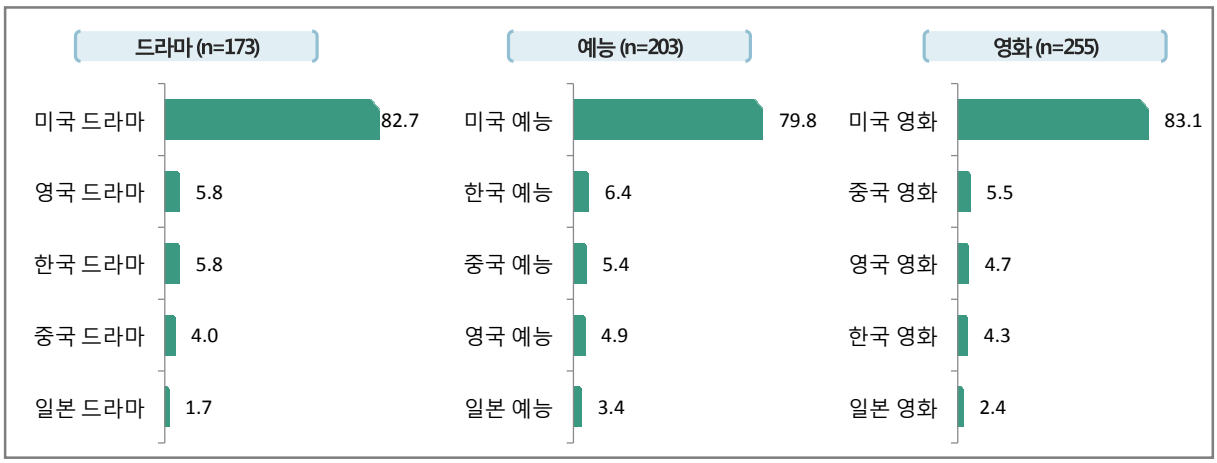

*Q 귀하가 생각하는 한식의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 5. 자국에서 인기 있는 해외 콘텐츠

- 남아공에서 인기 있는 해외 콘텐츠가 무엇인지 조사한 결과, 드라마는 '미국 드라마'(82.7%)가 가장 인기 있는 것으로 나타남
- 예능과 영화 또한 '미국 예능'(79.8%)과 '미국 영화'(83.1%)가 가장 높게 응답됨

그림19-32 자국에서 인기 있는 해외 콘텐츠

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)



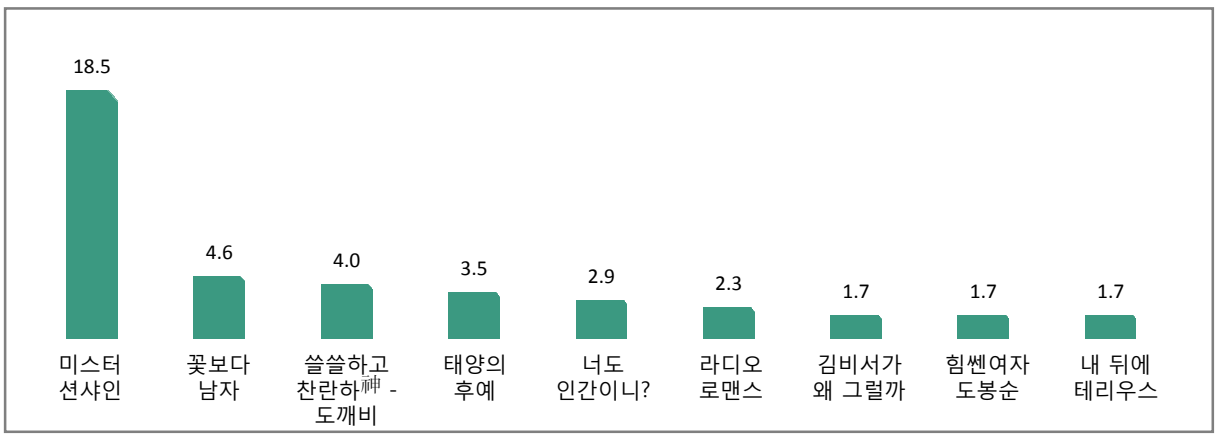

*Q. 귀하의 국가에서 인기 있는 문화콘텐츠는 어느 국가의 문화콘텐츠 입니까?*
**1순위 데이터만 표기*

## 6. 선호하는 한국 드라마

- 남아공에서 가장 좋아하는 한국 드라마는 '미스터 션샤인'(18.5%)임
- 다음은 '꽃보다 남자'(4.6%), '쓸쓸하고 찬란하神-도깨비'(4.0%), '태양의 후예'(3.5%) 순으로 높은 선호도를 보임

그림19-33 선호하는 한국 드라마(Top 10)

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=173), 주관식 응답, 단위: %)



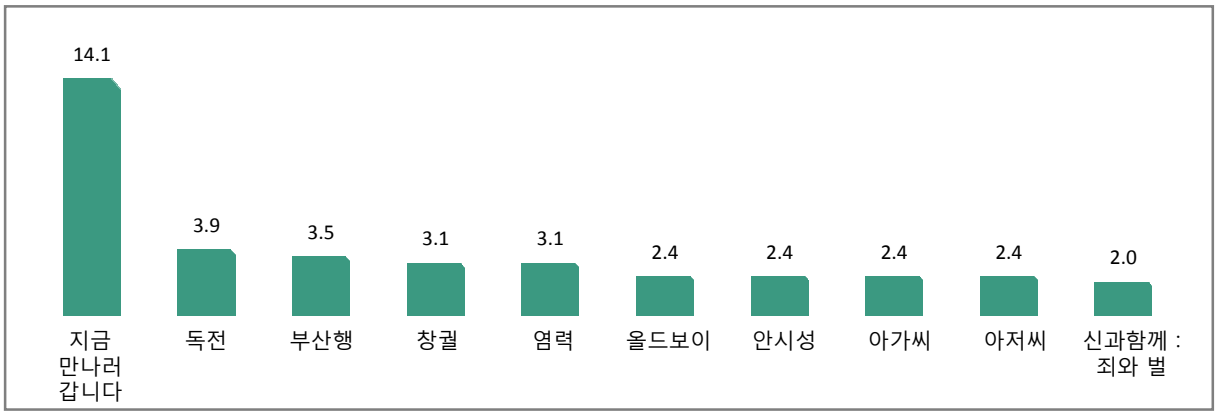

*Q. 귀하가 올해 시청한 한국 드라마 중 가장 좋아하는 것은 무엇입니까?*
**동순위가 많아 그래프 상에 누락된 항목이 있음*

## 7. 선호하는 한국 영화

- 남아공에서 올해 시청한 한국 영화 중 가장 좋아하는 영화는 '지금 만나러 갑니다'(14.1%)임
- 다음으로는 '독전'(3.9%), '부산행'(3.5%), '창궐'(3.1%), '염력'(3.1%) 순으로 응답됨

그림19-34 선호하는 한국 영화(Top 10)

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=255), 주관식 응답, 단위: %)



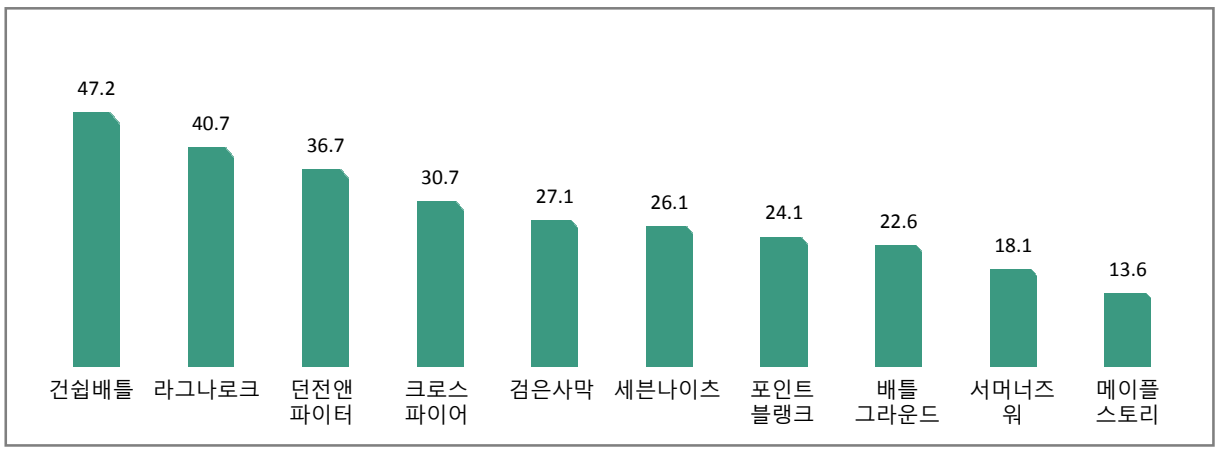

*Q. 귀하가 올해 시청한 한국 영화 중 가장 좋아하는 것은 무엇입니까?*

## 8. 한국산 게임 인지율

- 남아공에서 다음의 게임들을 한국산 게임으로 인지하고 있는지에 대해 조사한 결과, '건쉽배틀'(47.2%) 인지율이 가장 높음
- 다음으로는 '라그나로크'(40.7%), '던전앤파이터'(36.7%) 순임

그림19-35 한국산 게임 인지율

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=199), 복수응답, 단위: %)



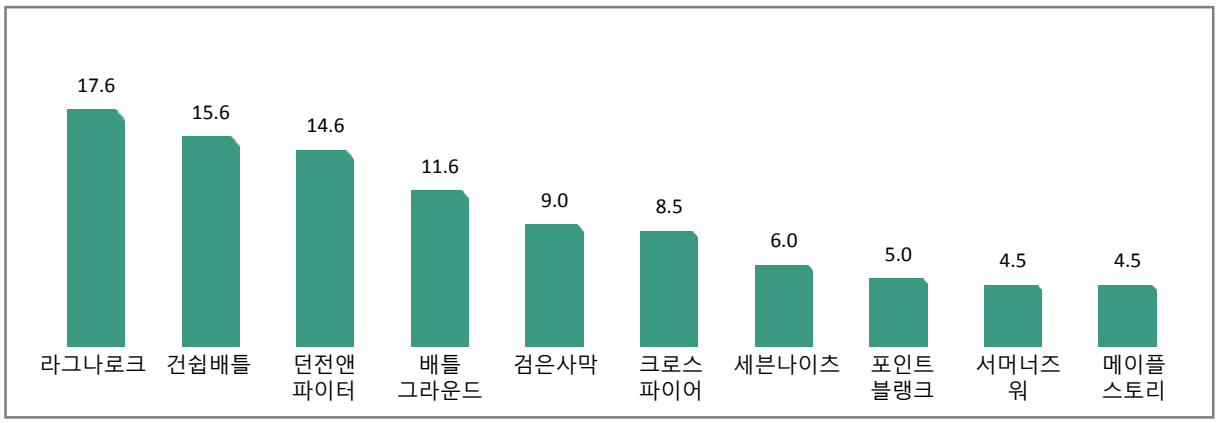

*Q. 다음 중 한국 게임이라고 알고 있는 게임을 모두 선택해주십시오.*

## 9. 선호하는 한국 게임

- 남아공에서 가장 선호하는 한국 게임은 '라그나로크'(17.6%)이며, 다음은 '건쉽배틀'(15.6%), '던전앤파이터'(14.6%) 순으로 높게 응답됨

그림19-36 선호하는 한국 게임

(Base : 해당 콘텐츠 경험자(n=199), 단위: %)



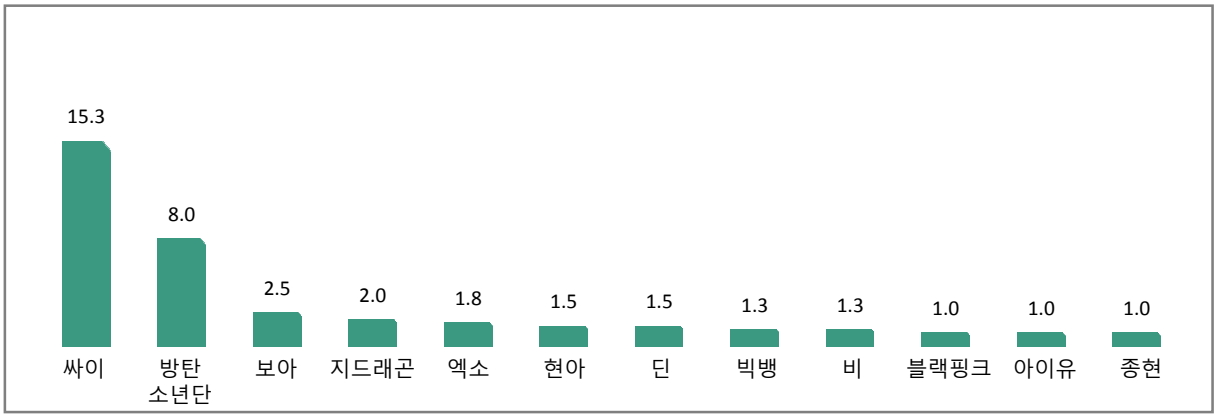

*Q. 다음의 한국 게임 중 가장 좋아하는 게임은 무엇입니까?*

## 10. 선호하는 한국 가수·그룹

- 남아공에서 선호하는 한국 가수·그룹은 '싸이'가 15.3%로 가장 높음
- 다음은 '방탄소년단'(8.0%), '보아'(2.5%), '지드래곤'(2.0%) 순으로 높게 나타남

그림19-37 선호하는 한국 가수·그룹(Top 10)

(Base : 전체(n=400), 주관식 응답, 단위: %)



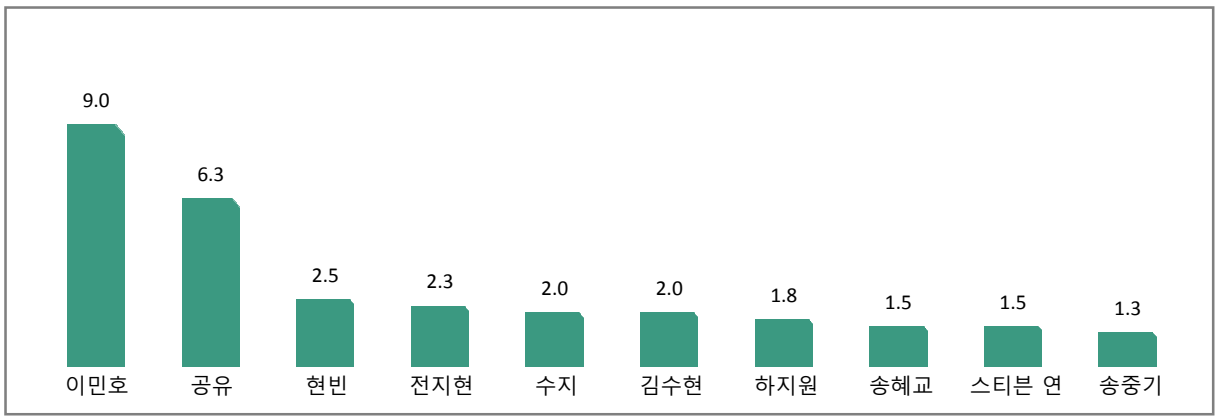

*Q. 귀하께서 현재 가장 좋아하는 한국 가수·그룹은 누구입니까?*
**동순위로 인해 10개 이상의 항목이 그래프 상에 표기 되었음*

## 11. 선호하는 한국 배우

- 남아공에서 가장 선호하는 한국 배우는 '이민호'(9.0%)임
- 다음은 '공유'(6.3%), '현빈'(2.5%), '전지현'(2.3%) 순으로 응답됨

그림19-38 선호하는 한국 배우(Top 10)

(Base : 전체(n=400), 주관식 응답, 단위: %)



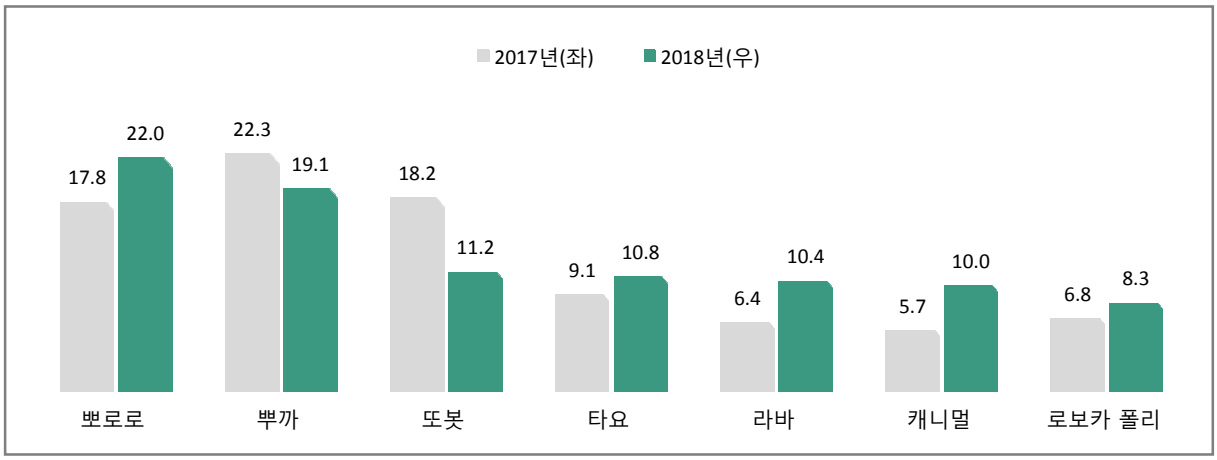

*Q. 귀하께서 현재 가장 좋아하는 한국 배우는 누구입니까?*

## 12. 선호하는 한국 애니메이션 캐릭터

- 가장 선호하는 한국 애니메이션 캐릭터는 '뽀로로'(22.0%)이며, '17년 대비 +4.2%p 상승함
- 다음으로 '뿌까'(19.1%), '또봇'(11.2%)이 높게 나타남

그림19-39 선호하는 한국 애니메이션 캐릭터

(Base : '17년 해당 콘텐츠 경험자(n=264), '18년 해당 콘텐츠 경험자(n=241), 단위: %)



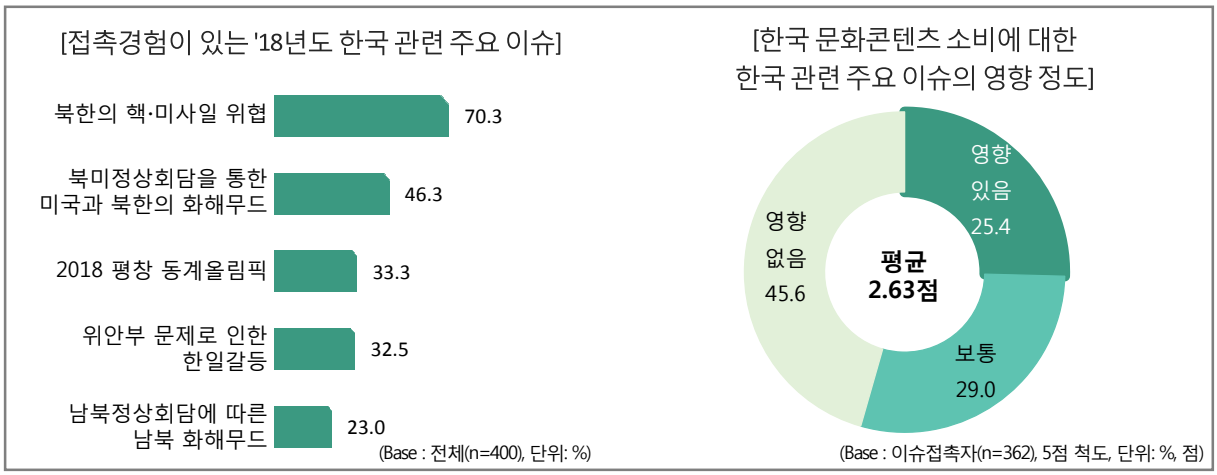

*Q. 귀하께서 선호하는 한국 애니메이션 캐릭터는 무엇입니까?*

# iv. 한류 효과

## 1. 한국 문화콘텐츠 소비에 대한 한국 관련 이슈 영향

- 남아공에서는 한국 관련 주요 이슈 중 '북한의 핵·미사일 위협'(70.3%)을 가장 많이 접함
- 이러한 이슈가 본인의 한국 문화콘텐츠 소비에 영향을 미친다는 응답은 25.4%로 나타남

그림19-40 한국 문화콘텐츠 소비에 대한 한국 관련 이슈 영향

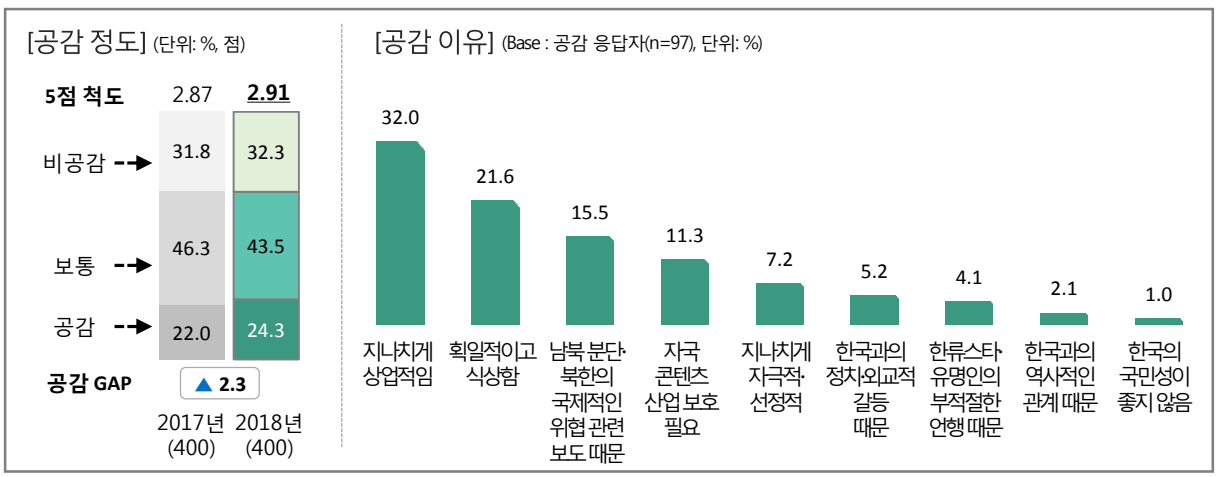



*Q. 귀하께서는 한국의 정치, 사회 및 역사 관련 이슈 중 한번이라도 들어본 것을 모두 선택해 주십시오*
*Q. 귀하께서는 한국의 정치, 사회 및 역사 관련 이슈가 본인이 한국 문화콘텐츠를 소비하는데에 어느정도 영향을 미친다고 생각하십니까?*

## 2. 한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식과 원인

- 남아공에서 한국 문화콘텐츠를 향한 부정적인 인식에 공감하는 비율은 24.3%로, '17년 대비 소폭 증가함
- 공감 이유로는 '지나치게 상업적임'이 32.0%로 높게 나타남

그림19-41 한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식과 원인



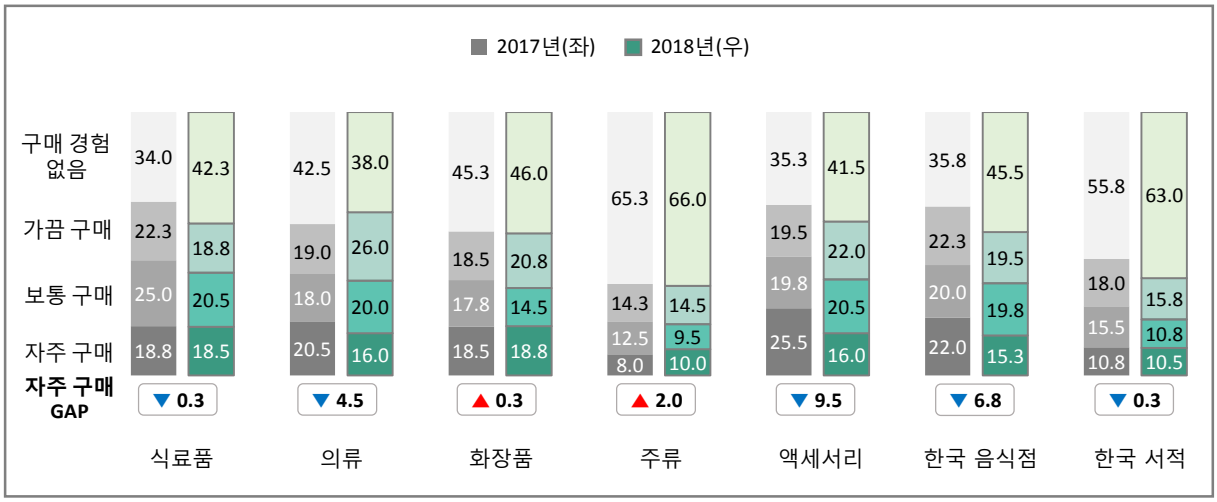

*Q. 최근 일부 국가에서 '한국 문화콘텐츠가 자국에서 인기를 끌고 있는 현상'에 대해 부정적으로 보는 인식에 대해 얼마나 공감하십니까?*
*(5점 척도 - 1,2점: 비공감/3점: 보통/4,5점: 공감)*
*Q. 한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식에 공감하는 이유는 무엇입니까?*

## 3. 저관여 한국 제품·서비스 구매 경험

- 남아공에서 최근 1년 내 한국 제품 구매 경험은 '의류'(62.0%)가 가장 많은 반면, '주류'와 '한국 서적' 구매 경험은 30% 가량으로 낮음
- '화장품'과 '주류'는 '17년 대비 구매 경험이 상승함

그림19-42 저관여 한국 제품·서비스 구매 경험

(Base : '17년 전체(n=400), '18년 전체(n=400), 단위: %)



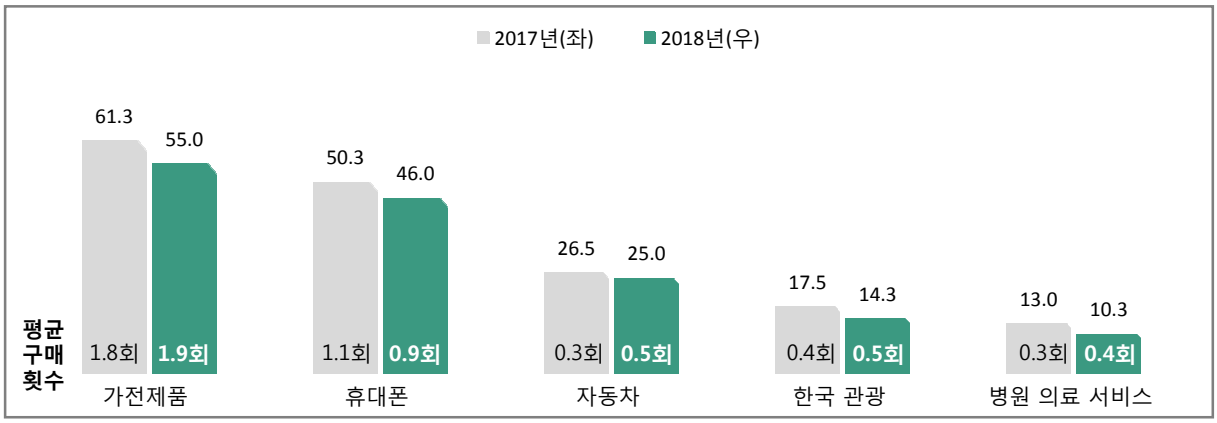

*Q. 귀하가 최근 1년간 한국산 제품을 얼마나 구매하였는지 다음 항목별로 귀하의 구매빈도와 가까운 곳에 응답해 주십시오*

## 4. 고관여 한국 제품·서비스 구매 경험

- 최근 4년 내 고가 한국산 제품·서비스 구매 경험은 '가전제품'(55.0%), '휴대폰'(46.0%), '자동차'(25.0%) 순으로 높게 나타남
- 구매 경험자의 평균 구매 횟수는 '가전제품'은 1.9회, '휴대폰'은 0.9회임

그림19-43 고관여 한국 제품·서비스 구매 경험

(Base : '17년 전체(n=400), '18년 전체(n=400), 단위: %, 회)



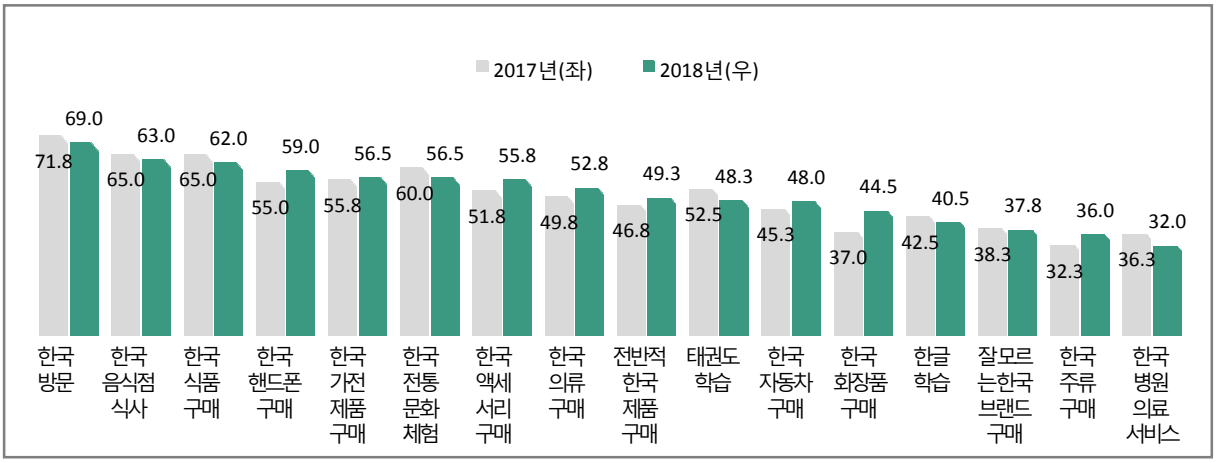

*Q. 귀하는 최근 4년 내에 다음의 한국산 제품·서비스를 얼마나 구매 또는 방문하였습니까?*

## 5. 한국 제품·서비스 향후 이용 의향

- 남아공에서 향후 한국 제품 및 서비스 이용 의향은 '한국 방문'(69.0%) 의향에서 가장 높고, 다음은 '한국 음식점 식사'(63.0%), '한국 식품 구매'(62.0%) 순으로 응답됨

그림19-44 한국 제품·서비스 향후 이용 의향

(Base : '17년 전체(n=400), '18년 전체(n=400), 단위: Top2%)



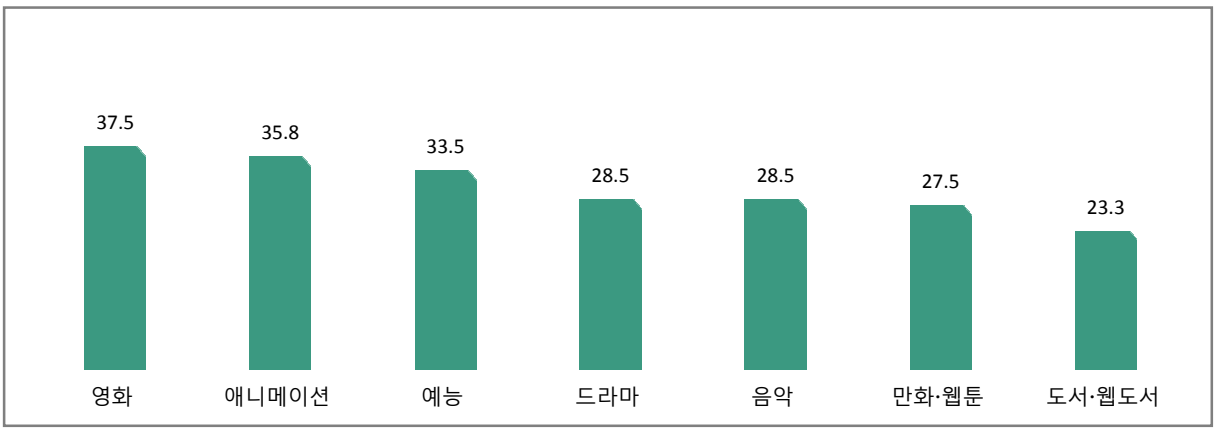

*Q. 향후 한국산 제품 및 서비스에 대한 귀하의 향후 관심 및 구매 의향이 어느 정도인지 항목별로 응답해 주십시오*
*(5점 척도-1,2점: 부정/3점: 보통/4,5점: 긍정)*

## 6. 한국 문화콘텐츠 유료 이용 의향

- 향후 유료 이용 의향이 가장 높은 한국 문화콘텐츠는 '영화'(37.5%)로, 10명 중 약 4명이 유료로 한국 영화를 이용할 의향이 있음
- 다음은 '애니메이션'(35.8%), '예능'(33.5%) 순으로 높게 나타남

그림19-45 한국 문화콘텐츠 유료 이용 의향

(Base : 전체(n=400), 5점 척도, 단위: Top2%)



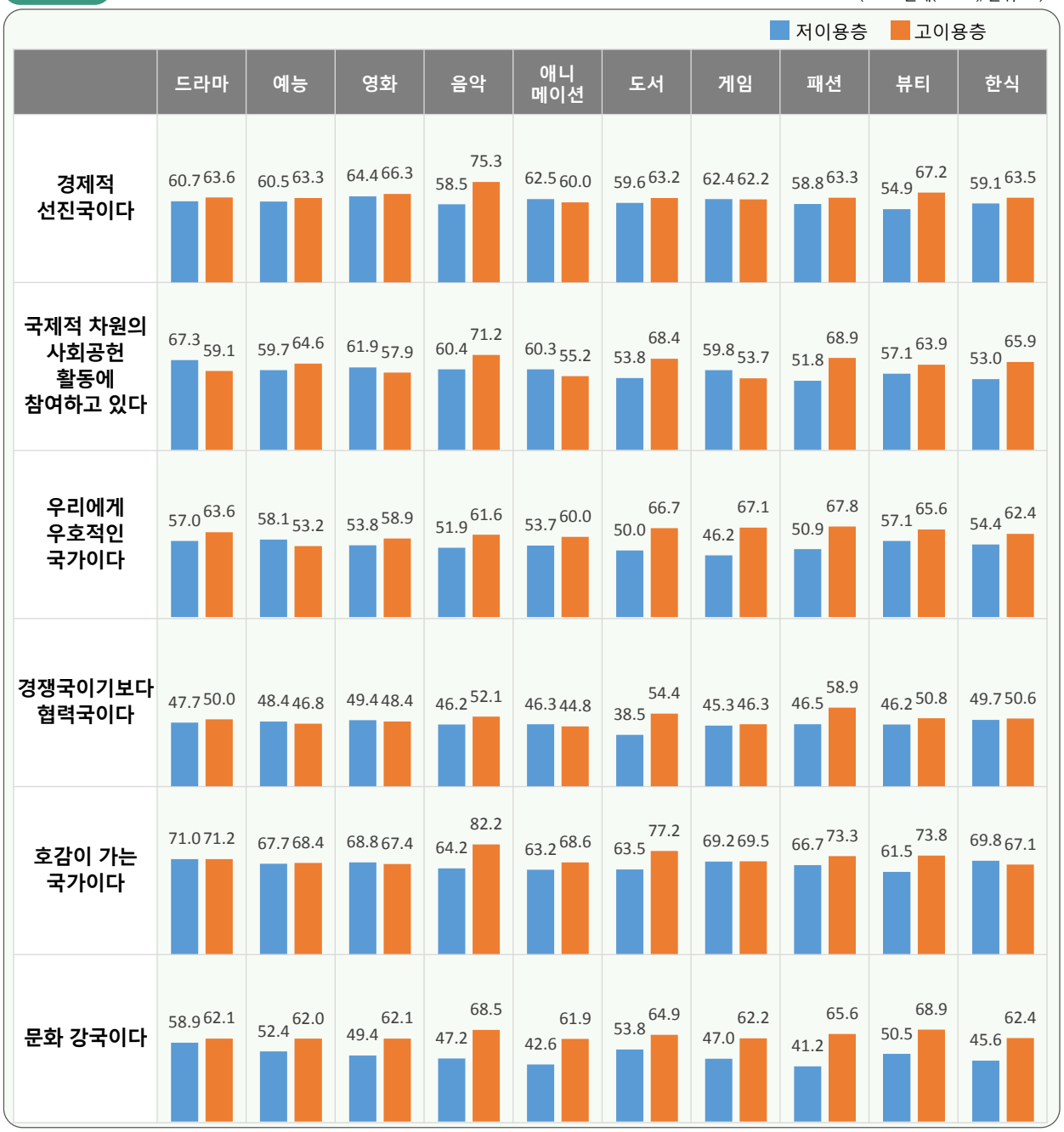

*Q. 향후 한국 문화콘텐츠에 대한 귀하의 향후 관심 및 유료 이용 의향이 어느 정도인지 다음 각 항목별로 응답해 주십시오*
*(5점 척도-1,2점: 부정/3점: 보통/4,5점: 긍정)*

## 7. 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 한국에 대한 인식

- 전반적으로 한국 문화콘텐츠 소비 비중이 높을수록 한국에 대한 인식이 긍정적으로 나타남
- 반면, '국제적 차원의 사회공헌 활동에 참여하고 있다' 인식의 경우, '드라마', '영화', '애니메이션', '게임' 콘텐츠의 저이용층이 고이용층보다 높은 인식 수준을 보임

그림19-46 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 한국에 대한 인식

(Base : 전체(n=400), 단위 : %)




| | 드라마 | | 예능 | | 영화 | | 음악 | | 애니메이션 | | 도서 | | 게임 | | 패션 | | 뷰티 | | 한식 | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 경제적 선진국이다 | 60.7 | 63.6 | 60.5 | 63.3 | 64.4 | 66.3 | 58.5 | 75.3 | 62.5 | 60.0 | 59.6 | 63.2 | 62.4 | 62.2 | 58.8 | 63.3 | 54.9 | 67.2 | 59.1 | 63.5 |
| 국제적 차원의 사회공헌 활동에 참여하고 있다 | 67.3 | 59.1 | 59.7 | 64.6 | 61.9 | 57.9 | 60.4 | 71.2 | 60.3 | 55.2 | 53.8 | 68.4 | 59.8 | 53.7 | 51.8 | 68.9 | 57.1 | 63.9 | 53.0 | 65.9 |
| 우리에게 우호적인 국가이다 | 57.0 | 63.6 | 58.1 | 53.2 | 53.8 | 58.9 | 51.9 | 61.6 | 53.7 | 60.0 | 50.0 | 66.7 | 46.2 | 67.1 | 50.9 | 67.8 | 57.1 | 65.6 | 54.4 | 62.4 |
| 경쟁국이기보다 협력국이다 | 47.7 | 50.0 | 48.4 | 46.8 | 49.4 | 48.4 | 46.2 | 52.1 | 46.3 | 44.8 | 38.5 | 54.4 | 45.3 | 46.3 | 46.5 | 58.9 | 46.2 | 50.8 | 49.7 | 50.6 |
| 호감이 가는 국가이다 | 71.0 | 71.2 | 67.7 | 68.4 | 68.8 | 67.4 | 64.2 | 82.2 | 63.2 | 68.6 | 63.5 | 77.2 | 69.2 | 69.5 | 66.7 | 73.3 | 61.5 | 73.8 | 69.8 | 67.1 |
| 문화 강국이다 | 58.9 | 62.1 | 52.4 | 62.0 | 49.4 | 62.1 | 47.2 | 68.5 | 42.6 | 61.9 | 53.8 | 64.9 | 47.0 | 62.2 | 41.2 | 65.6 | 50.5 | 68.9 | 45.6 | 62.4 |

*Q. 귀하의 평소 한국 문화콘텐츠 시청량(이용량)은 평균 얼마나 되십니까?*
*Q. 귀하께서는 평소 한국에 대해 어떻게 생각하십니까?*

# 8. 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 구매 경험

## 1) 저관여 제품

- 남아공에서는 전반적으로 한국 문화콘텐츠 소비 비중이 높을수록 최근 1년간 저관여 제품의 구매 경험률이 높게 나타남
- 특히, '도서', '뷰티', '한식' 콘텐츠 고이용층의 구매 경험률이 높게 응답됨

그림19-47 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 구매 경험 – 저관여 제품

(Base : 전체(n=400), 단위 : %)

| | 드라마 | | 예능 | | 영화 | | 음악 | | 애니메이션 | | 도서 | | 게임 | | 패션 | | 뷰티 | | 한식 | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 저이용층 | 고이용층 | 저이용층 | 고이용층 | 저이용층 | 고이용층 | 저이용층 | 고이용층 | 저이용층 | 고이용층 | 저이용층 | 고이용층 | 저이용층 | 고이용층 | 저이용층 | 고이용층 | 저이용층 | 고이용층 | 저이용층 | 고이용층 |
| 식료품 | 63.6 | 78.8 | 58.1 | 78.5 | 56.3 | 74.7 | 55.7 | 75.3 | 58.1 | 68.6 | 63.5 | 84.2 | 65.8 | 73.2 | 64.0 | 82.2 | 67.0 | 83.6 | 70.5 | 90.6 |
| 의류 | 72.0 | 78.8 | 67.7 | 74.7 | 65.6 | 78.9 | 59.4 | 82.2 | 62.5 | 67.6 | 71.2 | 77.2 | 66.7 | 73.2 | 81.6 | 95.6 | 84.6 | 88.5 | 63.1 | 85.9 |
| 화장품 | 66.4 | 81.8 | 58.9 | 70.9 | 57.5 | 73.7 | 60.4 | 78.1 | 61.0 | 66.7 | 63.5 | 84.2 | 63.2 | 70.7 | 70.2 | 84.4 | 86.8 | 95.1 | 53.7 | 78.8 |
| 주류(술) | 38.3 | 60.6 | 38.7 | 62.0 | 36.9 | 52.6 | 35.8 | 57.5 | 36.8 | 49.5 | 48.1 | 61.4 | 45.3 | 45.1 | 31.6 | 52.2 | 38.5 | 63.9 | 32.9 | 60.0 |
| 액세서리 | 72.9 | 78.8 | 69.4 | 77.2 | 65.0 | 75.8 | 52.8 | 82.2 | 62.5 | 72.4 | 65.4 | 82.5 | 71.8 | 73.2 | 62.3 | 87.8 | 73.6 | 86.9 | 52.3 | 88.2 |
| 한국 음식(식사) | 58.9 | 74.2 | 55.6 | 81.0 | 58.8 | 70.5 | 51.9 | 75.3 | 57.4 | 66.7 | 65.4 | 84.2 | 62.4 | 68.3 | 59.6 | 73.3 | 60.4 | 78.7 | 68.5 | 90.6 |
| 도서 | 43.9 | 69.7 | 41.1 | 65.8 | 37.5 | 62.1 | 37.7 | 68.5 | 41.2 | 56.2 | 57.7 | 77.2 | 46.2 | 50.0 | 35.1 | 56.7 | 36.3 | 67.2 | 32.9 | 67.1 |

* 구매 경험률 : 2점~5점 비율(%)

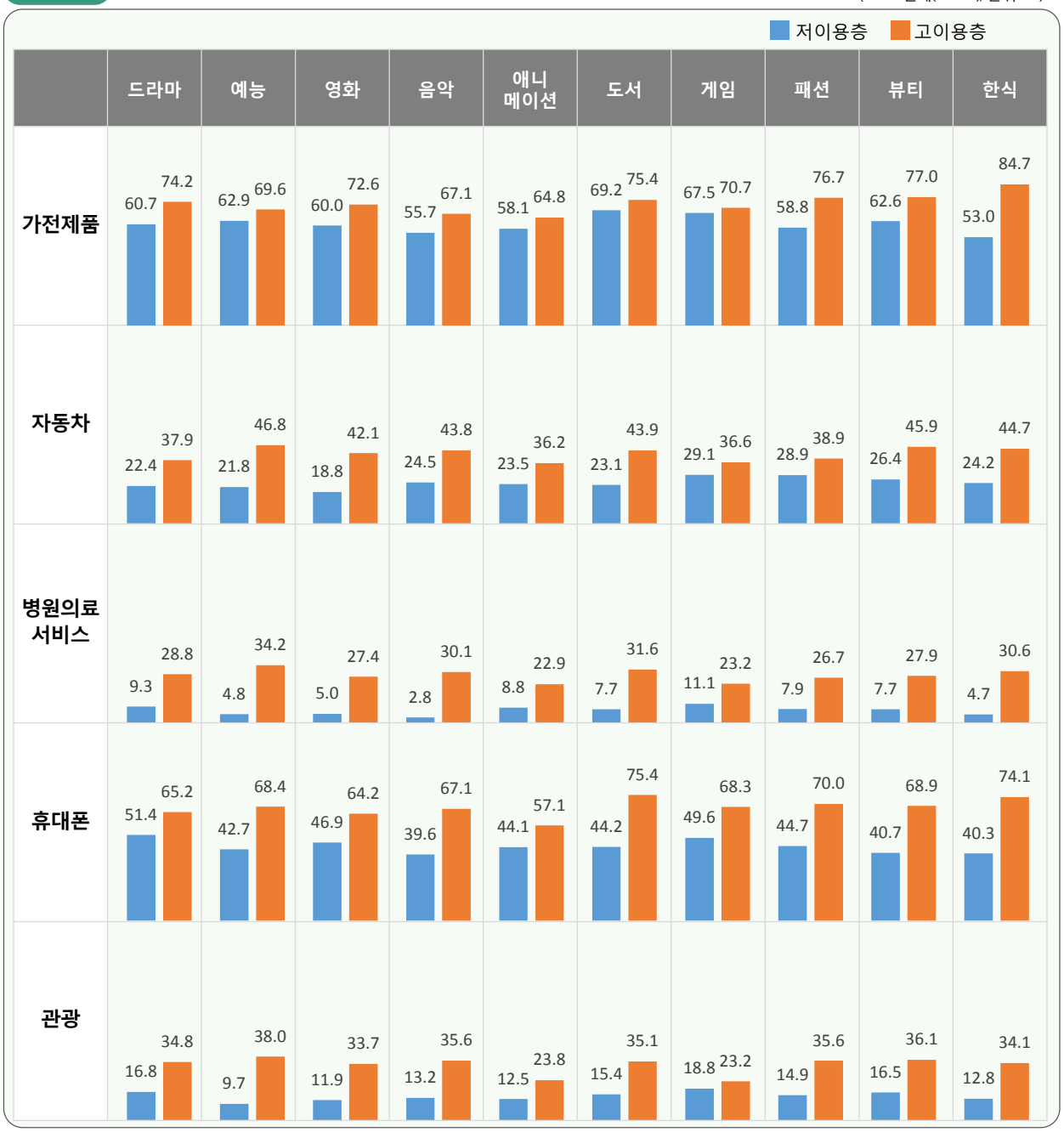
*Q. 귀하의 평소 한국 문화콘텐츠 시청량(이용량)은 평균 얼마나 되십니까?*
*Q. 귀하는 최근 1년간 한국산 제품을 얼마나 구매 하였는지 다음 항목별로 귀하의 구매빈도와 가까운 곳에 응답해 주십시오*
** 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 구매 경험률 분석*

## 2) 고관여 제품

- 전반적으로 한국 문화콘텐츠 소비 비중이 높은 고이용층에서 최근 4년간 고관여 제품의 구매 경험률이 높게 나타남
- 특히, '예능', '도서', '패션', '뷰티', '한식' 콘텐츠 고이용층의 구매 경험률이 높음

그림19-48 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 구매 경험 – 고관여 제품

(Base : 전체(n=400), 단위 : %)




* 구매 경험률 : 구매 비율(%)

*Q 귀하의 평소 한국 문화콘텐츠 시청량(이용량)은 평균 얼마나 되십니까?*
*Q 귀하는 최근 4년 내에 다음의 한국산 제품/서비스를 얼마나 구매 또는 방문하셨습니까?*
** 한국 문화콘텐츠 소비 비중에 따른 구매 경험률 분석*

# v. 요약 및 결론

- 한국에 대한 인식 중 '호감이 가는 국가이다'(66.0%)에 대한 긍정 응답이 가장 높게 응답됨
- 한국에 대한 '긍정 인식'은 65.8%, '부정 인식'은 7.8%로 긍정적 인식이 높게 나타남
- 한국 하면 가장 먼저 떠오르는 것은 'K-Pop'이며, 다음은 'IT제품', '북핵위협/전쟁위험' 순임
- 남아공에서 가장 인기 있는 한국 제품·서비스·콘텐츠는 'IT제품/브랜드'이며, 이어서 '애니메이션, '패션', 'K-Pop' 순으로 인기가 많음
- 한국 문화콘텐츠에 대한 관심이 1년 전 대비 증가했다는 응답과 1년 후 증가할 것이라는 응답 모두 본인보다 자국민의 관심도에서 더 높음
- 한국 문화콘텐츠를 접한 후 한국에 대한 인식 변화는 '긍정적'이 65.5%, '부정적'이 2.5%임
- 남아공에서 접할 기회가 많은 한국 문화콘텐츠는 '음악', '게임', '뷰티' 등임
- 한국 문화콘텐츠는 주로 'OTT'와 'SNS'를 통해 이용하고 있으며, 이를 시청하기 위한 다운로드·스트리밍 주 경로는 'Youtube'와 'Netflix'임
- 남아공의 한국 문화콘텐츠 소비 비중은 '도서'가 가장 높으며, 이어서 '게임', '애니메이션', '뷰티' 순. 패션·뷰티·음식 동영상 콘텐츠 시청 빈도는 20% 내외로 낮은 수준임
- 한국 문화콘텐츠 호감도는 '한식'이 가장 높고, 그 다음은 '드라마', '애니메이션' 순임. 대중적 인기도 역시 '한식'이 가장 높으며, 이어서 '뷰티', '애니메이션' 순으로 인기가 높음
- 한국 드라마의 가장 큰 인기 요인은 '한국 생활 및 문화에 대한 간접 경험', 예능은 '재미있는 게임 소재 사용', 영화는 '뛰어난 배우의 연기력'임
- 한국 음악에서는 '자국에는 없는 스타일의 음악', 애니메이션에서는 '그림체, 색채, 그래픽 등 영상미 선호', 도서에서는 '스토리 및 작화 선호', 게임에서는 '게임 플레이 방식·구성 선호'가 주요 인기요인임
- 한국 패션, 뷰티 제품의 1순위 인기 요인은 '품질 대비 저렴한 가격'이며, 한식은 '맛이 있어서'가 가장 높은 인기 요인으로 조사됨
- 한국 드라마, 예능, 영화, 음악, 애니메이션 콘텐츠의 호감을 저해하는 요인으로는 '한국어가 어렵고 생소함'이 가장 높게 나타남. 도서 콘텐츠의 1순위 호감 저해 요인은 '자국어 번역 미흡', 게임은 '비용이 많이 듦', 패션은 '다양하지 않은 사이즈', 뷰티는 '한방성분이 기호에 맞지 않아서', 한식은 '식사도구의 사용이 어려움'으로 응답됨
- 남아공에서 가장 인기 있는 해외 콘텐츠는 '미국 드라마', '미국 예능', '미국 영화'임
- 가장 선호하는 한국 드라마는 '미스터 션샤인', 영화는 '지금 만나러 갑니다', 가수·그룹은 '싸이', 배우는 '이민호', 애니메이션 캐릭터는 '뽀로로'로 응답됨
- 남아공에서 한국산 게임으로 인지가 높은 게임은 '건쉽배틀'이며, 가장 선호하는 한국 게임은 '라그나로크'임
- 한국과 관련 있는 주요 이슈 중 '북한의 핵·미사일 위협'에 대한 접촉이 가장 많으며, 이러한 이유로 인해 본인의 한국 문화콘텐츠 소비에 영향이 있다는 응답은 25.4%로 조사됨
- 한국 문화콘텐츠를 향한 부정적인 인식에 공감하는 비율은 24.3%이며, 공감 이유로는 '지나치게 상업적임'이라는 의견이 가장 많음
- 최근 1년 내 저관여 한국 제품·서비스 구매 경험은 '의류', '액세서리', '식료품' 순으로 높으며, 최근 4년 내 고관여 한국 제품·서비스 구매 경험은 '가전제품', '휴대폰' 순으로 높음
- 향후 한국 제품·서비스 이용 의향은 '한국 방문'이 가장 높게 나타남
- 한국 문화콘텐츠 중 향후 유료 이용 의향이 가장 높은 것은 '영화'이며, 다음으로 '애니메이션', '예능' 순으로 이용 의향이 높음

APPENDIX

# 국가별 통계표

## 중국



# i. 한국 인식

## 1. 한국에 대한 인식

(Base : 전체, 5점 척도, 단위: %, 점)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (500) | (250) | (250) | (125) | (125) | (125) | (100) | (25) |
| 경제적으로 선진국이다 | 긍정 응답 | 52.2 | 57.2 | 47.2 | 26.4 | 52.8 | 60.8 | 70.0 | 64.0 |
| | 평균 | 3.53 | 3.60 | 3.45 | 3.13 | 3.46 | 3.76 | 3.77 | 3.68 |
| 국제적 차원의 사회공헌활동에 참여하고 있다 | 긍정 응답 | 37.2 | 35.6 | 38.8 | 24.8 | 40.8 | 45.6 | 36.0 | 44.0 |
| | 평균 | 3.26 | 3.22 | 3.29 | 3.00 | 3.24 | 3.48 | 3.28 | 3.44 |
| 우리에게 우호적인 국가이다 | 긍정 응답 | 25.8 | 27.6 | 24.0 | 17.6 | 20.8 | 34.4 | 31.0 | 28.0 |
| | 평균 | 2.93 | 2.96 | 2.90 | 2.67 | 2.90 | 3.15 | 2.98 | 3.00 |
| 경쟁국이기보다 협력국이다 | 긍정 응답 | 28.6 | 31.6 | 25.6 | 14.4 | 28.0 | 40.0 | 34.0 | 24.0 |
| | 평균 | 2.96 | 2.97 | 2.94 | 2.69 | 2.90 | 3.21 | 3.09 | 2.80 |
| 호감이 가는 국가다 | 긍정 응답 | 31.0 | 31.6 | 30.4 | 22.4 | 33.6 | 42.4 | 27.0 | 20.0 |
| | 평균 | 3.08 | 3.08 | 3.09 | 2.90 | 3.15 | 3.30 | 3.02 | 2.76 |
| 문화강국이다 | 긍정 응답 | 13.6 | 14.4 | 12.8 | 5.6 | 14.4 | 22.4 | 13.0 | 8.0 |
| | 평균 | 2.46 | 2.46 | 2.46 | 2.20 | 2.59 | 2.68 | 2.42 | 2.16 |
| *Base* | | (500) | (250) | (250) | (125) | (125) | (125) | (100) | (25) |
| 한국에 대한 전반적인 인식 | 긍정 응답 | 42.2 | 47.2 | 37.2 | 19.2 | 38.4 | 57.6 | 55.0 | 48.0 |
| | 평균 | 3.36 | 3.40 | 3.33 | 3.02 | 3.38 | 3.60 | 3.47 | 3.36 |

*Q.귀하께서는 평소 **한국**에 대해 어떻게 생각하십니까? 한국에 대한 설명을 읽으시고, 귀하께서 동의하는 정도를 선택해 주십시오.*
*Q.귀하의 한국에 대한 전반적인 인식은 어떠합니까? * 긍정 응답: 4점+5점 비율(%)*
*(5점 척도 - 1·2점: 부정/3점: 보통/4·5점: 긍정)*

## 2. 한국 연상 이미지

(Base : 전체, 단위: %)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (500) | (250) | (250) | (125) | (125) | (125) | (100) | (25) |
| 뷰티 서비스(성형) | 19.2 | 17.6 | 20.8 | 16.8 | 18.4 | 17.6 | 27.0 | 12.0 |
| 드라마 | 14.8 | 9.2 | 20.4 | 18.4 | 13.6 | 15.2 | 14.0 | 4.0 |
| 한류스타 | 11.8 | 11.6 | 12.0 | 20.8 | 14.4 | 8.8 | 3.0 | 4.0 |
| 한국 음식 | 11.4 | 13.2 | 9.6 | 11.2 | 11.2 | 9.6 | 13.0 | 16.0 |
| 뷰티 제품(화장품) | 6.8 | 3.2 | 10.4 | 5.6 | 9.6 | 4.8 | 4.0 | 20.0 |
| IT제품/브랜드 | 5.8 | 8.8 | 2.8 | 0.8 | 4.0 | 8.0 | 10.0 | 12.0 |
| K-Pop | 5.0 | 6.8 | 3.2 | 5.6 | 3.2 | 8.8 | 3.0 | 0.0 |
| 예능프로그램 | 3.2 | 2.8 | 3.6 | 1.6 | 4.8 | 5.6 | 1.0 | 0.0 |
| 한글(한국어) | 2.6 | 1.6 | 3.6 | 2.4 | 3.2 | 3.2 | 2.0 | 0.0 |
| 태권도 | 2.6 | 4.0 | 1.2 | 0.0 | 1.6 | 1.6 | 7.0 | 8.0 |
| 한국전쟁(The Korean War in 1950) | 2.6 | 3.6 | 1.6 | 2.4 | 2.4 | 3.2 | 1.0 | 8.0 |
| e-sports/프로게이머 | 2.0 | 3.2 | 0.8 | 4.8 | 1.6 | 1.6 | 0.0 | 0.0 |
| 북핵위협/전쟁위험지역 | 2.0 | 2.4 | 1.6 | 3.2 | 0.8 | 2.4 | 2.0 | 0.0 |
| 한복 | 1.6 | 1.2 | 2.0 | 0.0 | 1.6 | 1.6 | 3.0 | 4.0 |
| 영화 | 1.4 | 0.8 | 2.0 | 1.6 | 0.8 | 0.0 | 2.0 | 8.0 |
| 패션 | 1.4 | 1.6 | 1.2 | 1.6 | 3.2 | 0.0 | 1.0 | 0.0 |
| 온라인/모바일 게임 | 1.0 | 1.6 | 0.4 | 0.0 | 0.8 | 1.6 | 2.0 | 0.0 |
| 북한 | 1.0 | 1.6 | 0.4 | 0.0 | 0.8 | 2.4 | 1.0 | 0.0 |
| 올림픽/월드컵 | 0.8 | 1.2 | 0.4 | 0.8 | 0.0 | 0.0 | 2.0 | 4.0 |
| 한국 식당(음식점) | 0.6 | 0.4 | 0.8 | 0.0 | 1.6 | 0.8 | 0.0 | 0.0 |
| 코리안 유튜버 영상/방송 | 0.6 | 0.4 | 0.8 | 0.8 | 0.0 | 0.8 | 1.0 | 0.0 |
| 자동차 | 0.6 | 1.2 | 0.0 | 0.0 | 0.8 | 1.6 | 0.0 | 0.0 |
| 경제성장 | 0.4 | 0.8 | 0.0 | 0.0 | 0.8 | 0.0 | 1.0 | 0.0 |
| 캐릭터 상품/이모티콘 | 0.2 | 0.4 | 0.0 | 0.8 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| 문학/도서 | 0.2 | 0.4 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.8 | 0.0 | 0.0 |
| 한옥/궁궐 | 0.2 | 0.0 | 0.4 | 0.0 | 0.8 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| 기타 | 0.2 | 0.4 | 0.0 | 0.8 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |

*Q.귀하께서 한국에 대해 생각해본다면 가장 먼저 떠오르는 것은 무엇입니까?*

# i. 한국 인식

## 3. 자국에서 인기 있는 한국 제품·서비스·콘텐츠

(Base : 전체, 복수응답, 단위: %)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (500) | (250) | (250) | (125) | (125) | (125) | (100) | (25) |
| 뷰티 제품(화장품) | 59.6 | 54.8 | 64.4 | 50.4 | 55.2 | 69.6 | 66.0 | 52.0 |
| 드라마 | 58.4 | 56.8 | 60.0 | 49.6 | 58.4 | 64.0 | 63.0 | 56.0 |
| 한류 스타 | 50.2 | 48.4 | 52.0 | 61.6 | 56.0 | 48.0 | 37.0 | 28.0 |
| 한국 음식 | 49.4 | 49.6 | 49.2 | 41.6 | 54.4 | 49.6 | 52.0 | 52.0 |
| 뷰티 서비스(성형) | 49.2 | 49.2 | 49.2 | 41.6 | 48.8 | 52.8 | 53.0 | 56.0 |
| 예능프로그램 | 38.2 | 37.2 | 39.2 | 29.6 | 51.2 | 40.8 | 34.0 | 20.0 |
| K-Pop | 35.6 | 35.6 | 35.6 | 30.4 | 42.4 | 42.4 | 31.0 | 12.0 |
| 영화 | 29.2 | 31.6 | 26.8 | 24.0 | 31.2 | 36.0 | 26.0 | 24.0 |
| IT제품/브랜드 | 29.2 | 36.8 | 21.6 | 11.2 | 28.0 | 39.2 | 41.0 | 28.0 |
| 패션 | 26.8 | 28.0 | 25.6 | 23.2 | 27.2 | 36.0 | 19.0 | 28.0 |
| 한국 식당(음식점) | 25.8 | 27.6 | 24.0 | 16.8 | 23.2 | 32.8 | 29.0 | 36.0 |
| 한류 굿즈(한류 스타와 관련된 판매용 상품) | 22.4 | 25.6 | 19.2 | 20.0 | 30.4 | 21.6 | 20.0 | 8.0 |
| 온라인/모바일 게임 | 18.0 | 26.0 | 10.0 | 16.0 | 15.2 | 26.4 | 17.0 | 4.0 |
| e-sports/프로게이머 | 17.0 | 24.8 | 9.2 | 16.8 | 17.6 | 26.4 | 8.0 | 4.0 |
| 자동차 | 16.4 | 25.6 | 7.2 | 3.2 | 10.4 | 26.4 | 25.0 | 28.0 |
| 태권도 | 15.8 | 22.8 | 8.8 | 4.0 | 10.4 | 24.0 | 27.0 | 16.0 |
| 한복 | 14.8 | 14.8 | 14.8 | 9.6 | 16.8 | 15.2 | 18.0 | 16.0 |
| 한글(한국어) | 14.2 | 14.4 | 14.0 | 16.0 | 19.2 | 12.8 | 7.0 | 16.0 |
| 백색가전 | 13.0 | 19.6 | 6.4 | 4.0 | 7.2 | 18.4 | 25.0 | 12.0 |
| 만화/웹툰 | 9.8 | 11.6 | 8.0 | 6.4 | 13.6 | 12.8 | 8.0 | 0.0 |
| 코리안 유튜버 영상/방송 | 9.4 | 9.2 | 9.6 | 12.0 | 11.2 | 10.4 | 5.0 | 0.0 |
| 애니메이션 | 7.8 | 8.4 | 7.2 | 5.6 | 5.6 | 13.6 | 6.0 | 8.0 |
| 캐릭터 상품/이모티콘 | 6.4 | 8.8 | 4.0 | 4.0 | 7.2 | 10.4 | 5.0 | 0.0 |
| 스포츠/스포츠 스타 | 5.6 | 7.6 | 3.6 | 2.4 | 4.8 | 8.8 | 6.0 | 8.0 |
| 한옥/궁궐 | 5.4 | 6.4 | 4.4 | 2.4 | 6.4 | 8.8 | 5.0 | 0.0 |
| 문학/도서 | 5.2 | 5.6 | 4.8 | 4.8 | 6.4 | 7.2 | 3.0 | 0.0 |
| 한국 교육 콘텐츠 | 3.6 | 4.0 | 3.2 | 1.6 | 5.6 | 4.8 | 3.0 | 0.0 |
| 육아용품 | 3.0 | 3.6 | 2.4 | 0.8 | 4.8 | 4.0 | 3.0 | 0.0 |

*Q 다음 중 귀하의 국가에서 인기 있다고 생각하는 '한국 제품서비스콘텐츠'를 모두 선택해 주십시오*

# i. 한국 인식

## 4. 한국 문화콘텐츠 관심도

(Base : 전체, 단위: %)

| | | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | | (500) | (250) | (250) | (125) | (125) | (125) | (100) | (25) |
| 본인 | 1년 전 대비 현재 | 증가 | 45.2 | 46.4 | 44.0 | 40.0 | 59.2 | 49.6 | 35.0 | 20.0 |
| | | 보통 | 38.0 | 33.6 | 42.4 | 33.6 | 29.6 | 37.6 | 50.0 | 56.0 |
| | | 감소 | 16.8 | 20.0 | 13.6 | 26.4 | 11.2 | 12.8 | 15.0 | 24.0 |
| | 현재 대비 1년 후 | 증가 | 49.8 | 52.8 | 46.8 | 47.2 | 63.2 | 57.6 | 33.0 | 24.0 |
| | | 보통 | 36.6 | 32.0 | 41.2 | 36.0 | 25.6 | 32.8 | 53.0 | 48.0 |
| | | 감소 | 13.6 | 15.2 | 12.0 | 16.8 | 11.2 | 9.6 | 14.0 | 28.0 |
| 자국민 | 1년 전 대비 현재 | 증가 | 48.4 | 46.8 | 50.0 | 48.0 | 54.4 | 51.2 | 42.0 | 32.0 |
| | | 보통 | 33.6 | 32.8 | 34.4 | 25.6 | 35.2 | 36.0 | 37.0 | 40.0 |
| | | 감소 | 18.0 | 20.4 | 15.6 | 26.4 | 10.4 | 12.8 | 21.0 | 28.0 |
| | 현재 대비 1년 후 | 증가 | 49.2 | 48.0 | 50.4 | 48.8 | 56.8 | 56.0 | 35.0 | 36.0 |
| | | 보통 | 33.2 | 31.2 | 35.2 | 28.8 | 31.2 | 29.6 | 45.0 | 36.0 |
| | | 감소 | 17.6 | 20.8 | 14.4 | 22.4 | 12.0 | 14.4 | 20.0 | 28.0 |
| 현재 한국 문화콘텐츠 소비의향 | | 증가 | 44.2 | 45.6 | 42.8 | 41.6 | 56.0 | 51.2 | 30.0 | 20.0 |
| | | 보통 | 37.8 | 34.8 | 40.8 | 30.4 | 31.2 | 37.6 | 51.0 | 56.0 |
| | | 감소 | 18.0 | 19.6 | 16.4 | 28.0 | 12.8 | 11.2 | 19.0 | 24.0 |
| 1년 후 한국 문화콘텐츠 소비의향 | | 증가 | 46.6 | 45.6 | 47.6 | 43.2 | 52.8 | 55.2 | 39.0 | 20.0 |
| | | 보통 | 35.4 | 34.0 | 36.8 | 29.6 | 32.8 | 32.0 | 45.0 | 56.0 |
| | | 감소 | 18.0 | 20.4 | 15.6 | 27.2 | 14.4 | 12.8 | 16.0 | 24.0 |

*Q.한국 문화콘텐츠에 대한 관심도와 관련한 질문을 읽고, 귀하의 생각과 일치하는 것을 선택해 주십시오*
*(5점 척도 - 1,2점:감소/3점:비슷/4,5점:증가)*

## 5. 한국 문화콘텐츠 경험 후 한국에 대한 인식 변화

(Base : 전체, 5점 척도, 단위: %, 점)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (500) | (250) | (250) | (125) | (125) | (125) | (100) | (25) |
| 부정변화 | 18.2 | 19.6 | 16.8 | 31.2 | 16.0 | 9.6 | 11.0 | 36.0 |
| 변화없음 | 35.4 | 27.6 | 43.2 | 37.6 | 32.8 | 28.8 | 47.0 | 24.0 |
| 긍정변화 | 46.4 | 52.8 | 40.0 | 31.2 | 51.2 | 61.6 | 42.0 | 40.0 |
| *평균(점)* | 3.34 | 3.39 | 3.28 | 2.98 | 3.45 | 3.63 | 3.34 | 3.04 |

*Q.귀하가 한국 문화콘텐츠를 접한 이후, 귀하의 한국에 대한 전반적인 인식은 어떻게 변화했습니까?*
**부정변화 : 1,2점 비율 / 변화없음 : 3점 / 긍정변화 : 4,5점 비율(%)*
*(5점 척도-1,2점:부정변화/3점: 변화없음/4,5점: 긍정변화)*

# ii. 한류 소비

## 1.한국 문화콘텐츠에 대한 접촉 기회

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 5점 척도, 단위: %, 점)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (491) | (241) | (250) | (118) | (124) | (125) | (99) | (25) |
| 드라마 | 충분 응답 | 59.5 | 51.9 | 66.8 | 49.2 | 71.8 | 66.4 | 54.5 | 32.0 |
| | 평균 | 3.60 | 3.50 | 3.70 | 3.31 | 3.91 | 3.78 | 3.47 | 3.16 |
| *Base* | | (470) | (234) | (236) | (113) | (124) | (121) | (88) | (24) |
| 예능 | 충분 응답 | 50.2 | 47.4 | 53.0 | 41.6 | 63.7 | 62.0 | 35.2 | 16.7 |
| | 평균 | 3.41 | 3.32 | 3.50 | 3.14 | 3.77 | 3.64 | 3.15 | 2.67 |
| *Base* | | (481) | (239) | (242) | (115) | (123) | (122) | (96) | (25) |
| 영화 | 충분 응답 | 48.2 | 54.8 | 41.7 | 41.7 | 56.9 | 60.7 | 36.5 | 20.0 |
| | 평균 | 3.41 | 3.51 | 3.31 | 3.21 | 3.63 | 3.70 | 3.15 | 2.76 |
| *Base* | | (468) | (232) | (236) | (116) | (124) | (118) | (86) | (24) |
| 음악 | 충분 응답 | 52.6 | 52.2 | 53.0 | 55.2 | 62.1 | 60.2 | 34.9 | 16.7 |
| | 평균 | 3.49 | 3.49 | 3.50 | 3.60 | 3.69 | 3.62 | 3.15 | 2.58 |
| *Base* | | (295) | (145) | (150) | (64) | (90) | (79) | (51) | (11) |
| 애니메이션 | 충분 응답 | 32.2 | 37.2 | 27.3 | 26.6 | 33.3 | 41.8 | 23.5 | 27.3 |
| | 평균 | 3.01 | 3.12 | 2.89 | 2.83 | 3.07 | 3.18 | 2.96 | 2.55 |
| *Base* | | (271) | (135) | (136) | (68) | (94) | (64) | (40) | (5) |
| 도서 | 충분 응답 | 29.9 | 34.1 | 25.7 | 19.1 | 30.9 | 40.6 | 30.0 | 20.0 |
| | 평균 | 2.93 | 3.00 | 2.86 | 2.59 | 3.03 | 3.20 | 2.88 | 2.60 |
| *Base* | | (319) | (184) | (135) | (80) | (96) | (91) | (44) | (8) |
| 게임 | 충분 응답 | 43.6 | 51.1 | 33.3 | 33.8 | 49.0 | 50.5 | 34.1 | 50.0 |
| | 평균 | 3.25 | 3.39 | 3.07 | 3.06 | 3.32 | 3.41 | 3.11 | 3.38 |
| *Base* | | (428) | (208) | (220) | (100) | (116) | (115) | (78) | (19) |
| 패션 | 충분 응답 | 56.1 | 52.4 | 59.5 | 48.0 | 60.3 | 65.2 | 51.3 | 36.8 |
| | 평균 | 3.53 | 3.42 | 3.64 | 3.30 | 3.66 | 3.75 | 3.41 | 3.21 |
| *Base* | | (405) | (176) | (229) | (93) | (112) | (107) | (72) | (21) |
| 뷰티 | 충분 응답 | 42.7 | 41.5 | 43.7 | 38.7 | 49.1 | 43.9 | 38.9 | 33.3 |
| | 평균 | 3.16 | 3.15 | 3.17 | 3.01 | 3.31 | 3.25 | 3.06 | 2.90 |
| *Base* | | (451) | (228) | (223) | (105) | (119) | (119) | (85) | (23) |
| 한식 | 충분 응답 | 51.0 | 51.3 | 50.7 | 48.6 | 56.3 | 55.5 | 41.2 | 47.8 |
| | 평균 | 3.44 | 3.43 | 3.44 | 3.27 | 3.61 | 3.55 | 3.33 | 3.17 |

*Q 귀하께서는 한국 문화콘텐츠를 접할 수 있는 기회가 얼마나 충분하다고 생각하십니까?*
**충분 응답:4점+5점 비율(%)*
*(5점 척도-1,2점: 부족/ 3점: 보통/ 4,5점: 충분)*

# ii. 한류 소비

## 2. 한국 문화콘텐츠 접촉 경로

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 복수응답, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (491) | (241) | (250) | (118) | (124) | (125) | (99) | (25) |
| 드라마 | TV | 79.2 | 83.4 | 75.2 | 70.3 | 74.2 | 84.8 | 85.9 | 92.0 |
| | OTT | 64.8 | 63.5 | 66.0 | 62.7 | 72.6 | 70.4 | 54.5 | 48.0 |
| | SNS | 37.3 | 34.4 | 40.0 | 33.1 | 43.5 | 45.6 | 28.3 | 20.0 |
| | 오프라인 | 13.6 | 15.8 | 11.6 | 3.4 | 16.1 | 16.8 | 18.2 | 16.0 |
| | 기타 | 1.0 | 0.8 | 1.2 | 1.7 | 0.8 | 1.6 | 0.0 | 0.0 |
| *Base* | | (470) | (234) | (236) | (113) | (124) | (121) | (88) | (24) |
| 예능 | TV | 71.9 | 76.1 | 67.8 | 69.0 | 66.9 | 76.9 | 72.7 | 83.3 |
| | OTT | 60.0 | 60.3 | 59.7 | 59.3 | 67.7 | 62.8 | 53.4 | 33.3 |
| | SNS | 41.1 | 43.2 | 39.0 | 38.1 | 42.7 | 51.2 | 34.1 | 20.8 |
| | 오프라인 | 5.3 | 5.6 | 5.1 | 2.7 | 5.6 | 5.8 | 8.0 | 4.2 |
| | 기타 | 1.5 | 0.9 | 2.1 | 3.5 | 0.0 | 2.5 | 0.0 | 0.0 |
| *Base* | | (481) | (239) | (242) | (115) | (123) | (122) | (96) | (25) |
| 영화 | TV | 67.4 | 69.0 | 65.7 | 71.3 | 65.0 | 65.6 | 64.6 | 80.0 |
| | OTT | 58.4 | 63.2 | 53.7 | 59.1 | 66.7 | 61.5 | 49.0 | 36.0 |
| | 자국 극장 | 37.8 | 45.2 | 30.6 | 33.0 | 43.1 | 36.9 | 41.7 | 24.0 |
| | SNS | 37.0 | 36.4 | 37.6 | 32.2 | 48.8 | 45.1 | 22.9 | 16.0 |
| | 상영회/영화제/행사 | 14.6 | 16.7 | 12.4 | 19.1 | 16.3 | 11.5 | 12.5 | 8.0 |
| | 오프라인 | 13.3 | 14.2 | 12.4 | 7.8 | 12.2 | 18.0 | 16.7 | 8.0 |
| | 기타 | 0.6 | 0.4 | 0.8 | 1.7 | 0.0 | 0.8 | 0.0 | 0.0 |
| *Base* | | (468) | (232) | (236) | (116) | (124) | (118) | (86) | (24) |
| 음악 | 온라인·모바일 플랫폼 | 88.7 | 88.8 | 88.6 | 93.1 | 88.7 | 90.7 | 81.4 | 83.3 |
| | TV | 45.7 | 50.4 | 41.1 | 43.1 | 41.9 | 50.0 | 45.3 | 58.3 |
| | SNS | 36.8 | 37.9 | 35.6 | 35.3 | 42.7 | 39.8 | 33.7 | 8.3 |
| | 라디오 | 11.1 | 12.5 | 9.7 | 10.3 | 12.1 | 11.0 | 14.0 | 0.0 |
| | 오프라인 | 9.0 | 8.6 | 9.3 | 6.0 | 12.1 | 11.9 | 7.0 | 0.0 |
| | 기타 | 0.4 | 0.9 | 0.0 | 0.9 | 0.8 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| *Base* | | (295) | (145) | (150) | (64) | (90) | (79) | (51) | (11) |
| 애니메이션 | TV | 59.7 | 64.8 | 54.7 | 51.6 | 54.4 | 63.3 | 70.6 | 72.7 |
| | OTT | 54.9 | 57.9 | 52.0 | 50.0 | 58.9 | 62.0 | 49.0 | 27.3 |
| | SNS | 43.7 | 44.8 | 42.7 | 29.7 | 41.1 | 55.7 | 47.1 | 45.5 |
| | 오프라인 | 7.8 | 8.3 | 7.3 | 7.8 | 7.8 | 7.6 | 7.8 | 9.1 |
| | 기타 | 0.7 | 0.0 | 1.3 | 1.6 | 0.0 | 0.0 | 2.0 | 0.0 |
| *Base* | | (271) | (135) | (136) | (68) | (94) | (64) | (40) | (5) |
| 도서 | 자국 사이트/APP | 70.1 | 75.6 | 64.7 | 85.3 | 70.2 | 64.1 | 60.0 | 20.0 |
| | 자국 소재 매장 | 36.5 | 39.3 | 33.8 | 20.6 | 39.4 | 45.3 | 42.5 | 40.0 |
| | 한국 사이트/APP | 31.0 | 33.3 | 28.7 | 17.6 | 34.0 | 35.9 | 35.0 | 60.0 |
| | 도서관 | 25.1 | 26.7 | 23.5 | 22.1 | 28.7 | 23.4 | 25.0 | 20.0 |
| | 박람회/전시회 | 24.7 | 28.9 | 20.6 | 16.2 | 21.3 | 34.4 | 27.5 | 60.0 |
| | 한국 소재 매장 | 12.5 | 13.3 | 11.8 | 7.4 | 14.9 | 14.1 | 15.0 | 0.0 |
| | 기타 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |

*Q 귀하께서 평소 한국 문화콘텐츠를 접하는 경로를 모두 선택해 주십시오*

# ii. 한류 소비

## 2. 한국 문화콘텐츠 접촉 경로

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 복수응답, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (319) | (184) | (135) | (80) | (96) | (91) | (44) | (8) |
| 게임 | 온라인 플레이 | 65.2 | 69.6 | 59.3 | 60.0 | 65.6 | 68.1 | 65.9 | 75.0 |
| | 모바일 플레이 | 59.6 | 61.4 | 57.0 | 68.8 | 58.3 | 56.0 | 61.4 | 12.5 |
| | 동영상/프로그램 시청 | 54.5 | 54.9 | 54.1 | 48.8 | 59.4 | 58.2 | 47.7 | 50.0 |
| | TV에서 게임 채널 시청 | 30.7 | 33.2 | 27.4 | 26.3 | 37.5 | 29.7 | 25.0 | 37.5 |
| | 박람회/페스티벌 | 15.0 | 16.3 | 13.3 | 15.0 | 19.8 | 11.0 | 15.9 | 0.0 |
| | 기타 | 0.3 | 0.5 | 0.0 | 1.3 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| *Base* | | (428) | (208) | (220) | (100) | (116) | (115) | (78) | (19) |
| 패션 | 자국 사이트 | 73.8 | 75.5 | 72.3 | 78.0 | 74.1 | 69.6 | 74.4 | 73.7 |
| | SNS | 61.2 | 62.0 | 60.5 | 58.0 | 61.2 | 69.6 | 56.4 | 47.4 |
| | 자국 매장 | 47.2 | 51.4 | 43.2 | 41.0 | 44.0 | 51.3 | 52.6 | 52.6 |
| | 한국 사이트 | 26.4 | 25.5 | 27.3 | 21.0 | 32.8 | 27.0 | 23.1 | 26.3 |
| | 한국 매장 | 20.8 | 22.6 | 19.1 | 11.0 | 28.4 | 23.5 | 20.5 | 10.5 |
| | 전시회/박람회 | 19.4 | 22.6 | 16.4 | 19.0 | 20.7 | 18.3 | 20.5 | 15.8 |
| | 기타 | 0.2 | 0.5 | 0.0 | 0.0 | 0.9 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| *Base* | | (405) | (176) | (229) | (93) | (112) | (107) | (72) | (21) |
| 뷰티 | 자국 사이트 | 58.8 | 61.9 | 56.3 | 68.8 | 57.1 | 56.1 | 51.4 | 61.9 |
| | SNS | 53.8 | 56.8 | 51.5 | 46.2 | 59.8 | 59.8 | 47.2 | 47.6 |
| | 자국 매장 | 47.9 | 46.6 | 48.9 | 44.1 | 50.0 | 55.1 | 41.7 | 38.1 |
| | 자국 H&B 매장 | 40.2 | 42.0 | 38.9 | 40.9 | 47.3 | 37.4 | 37.5 | 23.8 |
| | 한국 면세점 | 28.1 | 32.4 | 24.9 | 17.2 | 33.0 | 28.0 | 38.9 | 14.3 |
| | 한국 사이트 | 22.2 | 27.3 | 18.3 | 20.4 | 26.8 | 22.4 | 18.1 | 19.0 |
| | 한국 매장 | 19.5 | 21.6 | 17.9 | 17.2 | 22.3 | 19.6 | 19.4 | 14.3 |
| | 전시회/박람회 | 16.0 | 17.0 | 15.3 | 15.1 | 16.1 | 15.0 | 22.2 | 4.8 |
| | 기타 | 0.5 | 1.1 | 0.0 | 0.0 | 0.9 | 0.0 | 0.0 | 4.8 |
| *Base* | | (451) | (228) | (223) | (105) | (119) | (119) | (85) | (23) |
| 한식 | 자국 사이트 | 77.8 | 77.6 | 78.0 | 83.8 | 78.2 | 72.3 | 78.8 | 73.9 |
| | 자국 오프라인 매장/식당 | 57.2 | 58.3 | 56.1 | 53.3 | 61.3 | 65.5 | 44.7 | 56.5 |
| | 전시회/박람회 | 23.7 | 27.6 | 19.7 | 20.0 | 25.2 | 21.8 | 28.2 | 26.1 |
| | 한국 사이트 | 21.3 | 23.2 | 19.3 | 13.3 | 25.2 | 26.9 | 21.2 | 8.7 |
| | 한국 오프라인 매장/식당 | 19.3 | 23.2 | 15.2 | 12.4 | 21.8 | 23.5 | 20.0 | 13.0 |
| | 기타 | 0.7 | 0.9 | 0.4 | 1.0 | 0.0 | 0.8 | 1.2 | 0.0 |

*Q 귀하께서 평소 한국 문화콘텐츠를 접하는 경로를 모두 선택해 주십시오*

# ii. 한류 소비

## 3. 한국 문화콘텐츠 소비 비중

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: 시간, 편, US$, %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (491) | (241) | (250) | (118) | (124) | (125) | (99) | (25) |
| 드라마 | 전체 소비량(시간) | 36.8 | 36.0 | 37.5 | 30.5 | 41.6 | 36.2 | 36.8 | 45.5 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비(시간) | 17.9 | 16.3 | 19.5 | 17.9 | 23.0 | 17.4 | 13.2 | 14.0 |
| | 소비 비중(%) | 47.0 | 43.5 | 50.3 | 44.8 | 56.6 | 50.1 | 37.9 | 29.1 |
| | 월평균 지출 금액 | 8.5 | 8.6 | 8.4 | 9.0 | 14.5 | 6.6 | 3.9 | 4.0 |
| *Base* | | (470) | (234) | (236) | (113) | (124) | (121) | (88) | (24) |
| 예능 | 전체 소비량(시간) | 26.1 | 25.5 | 26.6 | 24.5 | 32.2 | 25.8 | 21.9 | 18.6 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비(시간) | 12.7 | 11.6 | 13.8 | 12.1 | 18.6 | 12.1 | 8.0 | 5.0 |
| | 소비 비중(%) | 47.7 | 45.7 | 49.6 | 43.8 | 58.4 | 49.9 | 40.3 | 26.6 |
| | 월평균 지출 금액 | 4.9 | 4.6 | 5.1 | 2.5 | 9.0 | 4.3 | 3.7 | 1.8 |
| *Base* | | (481) | (239) | (242) | (115) | (123) | (122) | (96) | (25) |
| 영화 | 전체 소비량(편) | 9.5 | 9.5 | 9.5 | 9.4 | 11.8 | 10.4 | 6.4 | 5.9 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비(편) | 4.5 | 4.0 | 5.0 | 4.1 | 6.9 | 5.2 | 1.9 | 2.0 |
| | 소비 비중(%) | 39.1 | 35.8 | 42.3 | 36.0 | 46.9 | 42.8 | 30.9 | 28.2 |
| | 월평균 지출 금액 | 8.0 | 8.4 | 7.6 | 6.9 | 10.8 | 8.8 | 5.4 | 6.0 |
| *Base* | | (468) | (232) | (236) | (116) | (124) | (118) | (86) | (24) |
| 음악 | 전체 소비량(시간) | 31.5 | 33.2 | 29.9 | 45.4 | 36.4 | 25.8 | 18.6 | 14.3 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비(시간) | 13.2 | 13.8 | 12.6 | 17.3 | 17.6 | 12.1 | 5.5 | 2.7 |
| | 소비 비중(%) | 40.3 | 36.3 | 44.2 | 36.9 | 47.6 | 45.9 | 32.5 | 20.0 |
| | 월평균 지출 금액 | 4.1 | 3.8 | 4.4 | 2.6 | 5.8 | 5.6 | 2.1 | 2.3 |
| *Base* | | (295) | (145) | (150) | (64) | (90) | (79) | (51) | (11) |
| 애니메이션 | 전체 소비량(시간) | 15.3 | 16.4 | 14.3 | 24.4 | 15.6 | 10.8 | 11.5 | 10.4 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비(시간) | 6.8 | 7.9 | 5.7 | 8.4 | 7.3 | 6.7 | 4.8 | 2.5 |
| | 소비 비중(%) | 41.6 | 40.3 | 42.8 | 40.2 | 43.9 | 45.3 | 37.7 | 21.8 |
| | 월평균 지출 금액 | 3.4 | 3.5 | 3.3 | 1.2 | 4.5 | 3.7 | 4.1 | 2.8 |
| *Base* | | (271) | (135) | (136) | (68) | (94) | (64) | (40) | (5) |
| 도서 | 전체 소비량(시간) | 16.8 | 18.0 | 15.6 | 17.4 | 22.0 | 11.9 | 12.0 | 12.2 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비(시간) | 5.7 | 6.5 | 4.9 | 3.8 | 8.0 | 5.1 | 4.9 | 3.4 |
| | 소비 비중(%) | 40.2 | 38.7 | 41.7 | 31.5 | 42.1 | 49.6 | 35.9 | 38.7 |
| | 월평균 지출 금액 | 5.7 | 6.3 | 5.0 | 4.9 | 6.9 | 4.5 | 5.4 | 9.0 |
| *Base* | | (319) | (184) | (135) | (80) | (96) | (91) | (44) | (8) |
| 게임 | 전체 소비량(시간) | 33.6 | 38.8 | 26.5 | 56.0 | 27.4 | 26.2 | 24.3 | 19.9 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비(시간) | 12.7 | 15.2 | 9.3 | 17.3 | 13.5 | 10.3 | 9.0 | 4.6 |
| | 소비 비중(%) | 40.3 | 39.9 | 40.7 | 33.0 | 41.9 | 46.5 | 39.6 | 24.6 |
| | 월평균 지출 금액 | 10.7 | 13.4 | 7.1 | 8.6 | 13.2 | 11.0 | 8.9 | 9.3 |
| *Base* | | (428) | (208) | (220) | (100) | (116) | (115) | (78) | (19) |
| 패션 | 전체 소비량($) | 96.8 | 105.3 | 88.7 | 72.1 | 99.0 | 123.7 | 93.6 | 63.4 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비($) | 46.1 | 49.8 | 42.6 | 34.1 | 54.5 | 58.1 | 34.0 | 35.5 |
| | 소비 비중(%) | 40.4 | 36.4 | 44.2 | 35.7 | 47.8 | 43.1 | 36.7 | 18.2 |
| *Base* | | (405) | (176) | (229) | (93) | (112) | (107) | (72) | (21) |
| 뷰티 | 전체 소비량($) | 71.9 | 69.0 | 74.0 | 53.6 | 79.5 | 90.6 | 60.7 | 54.6 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비($) | 39.2 | 41.3 | 37.5 | 35.9 | 43.7 | 47.3 | 28.8 | 23.8 |
| | 소비 비중(%) | 40.9 | 39.0 | 42.3 | 41.4 | 45.6 | 39.8 | 37.5 | 30.2 |
| *Base* | | (451) | (228) | (223) | (105) | (119) | (119) | (85) | (23) |
| 한식 | 전체 소비량($) | 119.6 | 131.0 | 108.1 | 98.3 | 122.6 | 125.1 | 132.0 | 127.6 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비($) | 32.6 | 37.1 | 28.0 | 23.7 | 41.2 | 38.8 | 25.1 | 24.7 |
| | 소비 비중(%) | 32.9 | 31.8 | 34.0 | 30.8 | 37.2 | 35.8 | 26.8 | 27.2 |

*Q.귀하의 평소 한국 문화콘텐츠 시청량·소비량은 얼마나 됩니까? * 소비 비중 = 한국 문화콘텐츠 월평균 소비량 / 월평균 전체 소비량 X 100*
** 영화의 소비량 단위는 월 평균 편 수, 패션/뷰티 및 음식의 소비량 단위는 월 평균 지출금액($)이며, 그 외의 소비량 단위는 월 평균 소비시간임*

# ii. 한류 소비

## 4-1. 한국 문화콘텐츠 다운로드·스트리밍 이용 경로

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 복수응답, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (318) | (153) | (165) | (74) | (90) | (88) | (54) | (12) |
| 드라마 | iQiyi | 91.8 | 92.8 | 90.9 | 93.2 | 91.1 | 92.0 | 90.7 | 91.7 |
| | Youku | 82.7 | 84.3 | 81.2 | 81.1 | 83.3 | 86.4 | 74.1 | 100.0 |
| | Youtube | 42.5 | 46.4 | 38.8 | 50.0 | 56.7 | 29.5 | 33.3 | 25.0 |
| | Amazon Prime Video | 13.8 | 13.1 | 14.5 | 5.4 | 17.8 | 14.8 | 18.5 | 8.3 |
| | Netflix | 8.2 | 5.9 | 10.3 | 2.7 | 12.2 | 11.4 | 5.6 | 0.0 |
| | Youtube Red | 6.6 | 5.9 | 7.3 | 1.4 | 7.8 | 11.4 | 5.6 | 0.0 |
| | 기타 | 4.4 | 2.0 | 6.7 | 4.1 | 2.2 | 3.4 | 11.1 | 0.0 |
| *Base* | | (282) | (141) | (141) | (67) | (84) | (76) | (47) | (8) |
| 예능 | iQiyi | 90.8 | 91.5 | 90.1 | 91.0 | 89.3 | 93.4 | 91.5 | 75.0 |
| | Youku | 80.9 | 80.9 | 80.9 | 83.6 | 77.4 | 81.6 | 80.9 | 87.5 |
| | Youtube | 39.7 | 42.6 | 36.9 | 40.3 | 59.5 | 28.9 | 25.5 | 12.5 |
| | Amazon Prime Video | 11.3 | 12.1 | 10.6 | 9.0 | 10.7 | 13.2 | 12.8 | 12.5 |
| | Youtube Red | 8.5 | 8.5 | 8.5 | 6.0 | 10.7 | 10.5 | 6.4 | 0.0 |
| | Netflix | 6.7 | 7.1 | 6.4 | 3.0 | 8.3 | 7.9 | 8.5 | 0.0 |
| | 기타 | 4.3 | 3.5 | 5.0 | 7.5 | 6.0 | 1.3 | 2.1 | 0.0 |
| *Base* | | (281) | (151) | (130) | (68) | (82) | (75) | (47) | (9) |
| 영화 | iQiyi | 89.3 | 88.7 | 90.0 | 89.7 | 91.5 | 86.7 | 91.5 | 77.8 |
| | Youku | 83.3 | 86.1 | 80.0 | 85.3 | 82.9 | 84.0 | 78.7 | 88.9 |
| | Youtube | 36.3 | 35.1 | 37.7 | 36.8 | 51.2 | 29.3 | 25.5 | 11.1 |
| | Amazon Prime Video | 13.5 | 13.2 | 13.8 | 4.4 | 15.9 | 14.7 | 21.3 | 11.1 |
| | Youtube Red | 9.3 | 9.3 | 9.2 | 8.8 | 11.0 | 10.7 | 6.4 | 0.0 |
| | Netflix | 7.5 | 6.6 | 8.5 | 2.9 | 11.0 | 9.3 | 6.4 | 0.0 |
| | 기타 | 2.8 | 2.6 | 3.1 | 2.9 | 2.4 | 1.3 | 4.3 | 11.1 |
| *Base* | | (162) | (84) | (78) | (32) | (53) | (49) | (25) | (3) |
| 애니메이션 | iQiyi | 89.3 | 88.7 | 90.0 | 89.7 | 91.5 | 86.7 | 91.5 | 77.8 |
| | Youku | 83.3 | 86.1 | 80.0 | 85.3 | 82.9 | 84.0 | 78.7 | 88.9 |
| | Youtube | 36.3 | 35.1 | 37.7 | 36.8 | 51.2 | 29.3 | 25.5 | 11.1 |
| | Amazon Prime Video | 13.5 | 13.2 | 13.8 | 4.4 | 15.9 | 14.7 | 21.3 | 11.1 |
| | Youtube Red | 9.3 | 9.3 | 9.2 | 8.8 | 11.0 | 10.7 | 6.4 | 0.0 |
| | Netflix | 7.5 | 6.6 | 8.5 | 2.9 | 11.0 | 9.3 | 6.4 | 0.0 |
| | 기타 | 2.8 | 2.6 | 3.1 | 2.9 | 2.4 | 1.3 | 4.3 | 11.1 |
| *Base* | | (190) | (113) | (77) | (55) | (56) | (51) | (27) | (1) |
| 게임(모바일) | App Store(Apple) | 38.4 | 37.2 | 40.3 | 36.4 | 50.0 | 35.3 | 25.9 | 0.0 |
| | Google Play | 30.5 | 29.2 | 32.5 | 25.5 | 28.6 | 31.4 | 40.7 | 100.0 |
| | Microsoft store | 25.8 | 26.5 | 24.7 | 23.6 | 19.6 | 33.3 | 29.6 | 0.0 |
| | 기타 | 5.3 | 7.1 | 2.6 | 14.5 | 1.8 | 0.0 | 3.7 | 0.0 |

*Q 귀하께서 한국 콘텐츠를 시청하기 위해 다운로드·스트리밍을 주로 이용하는 곳을 모두 선택해 주십시오*

# ii. 한류 소비

## 4-2. 한국 패션·뷰티·음식 동영상 시청 빈도

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 5점 척도, 단위: %, 점)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (428) | (208) | (220) | (100) | (116) | (115) | (78) | (19) |
| 패션 | 시청경험률 | 37.6 | 34.6 | 40.5 | 24.0 | 46.6 | 50.4 | 25.6 | 26.3 |
| | 평균 | 3.15 | 3.06 | 3.24 | 2.88 | 3.32 | 3.42 | 2.95 | 2.74 |
| *Base* | | (405) | (176) | (229) | (93) | (112) | (107) | (72) | (21) |
| 뷰티 | 시청경험률 | 32.1 | 32.4 | 31.9 | 30.1 | 41.1 | 31.8 | 26.4 | 14.3 |
| | 평균 | 2.95 | 2.92 | 2.98 | 2.88 | 3.15 | 3.02 | 2.78 | 2.48 |
| *Base* | | (451) | (228) | (223) | (105) | (119) | (119) | (85) | (23) |
| 한식 | 시청경험률 | 31.3 | 32.0 | 30.5 | 29.5 | 41.2 | 32.8 | 20.0 | 21.7 |
| | 평균 | 2.91 | 2.88 | 2.95 | 2.91 | 3.18 | 3.03 | 2.53 | 2.30 |

*Q 귀하께서는 평소 온라인/모바일을 통해 한국 패션/뷰티/한식 동영상을 얼마나 자주 시청하십니까? *시청 경험률: 3점~5점 비율(%)*
*(5점 척도 - 1점[전혀 시청 안함] 2점[거의 시청안함]비시청 / 3점[종종 시청]보통/4점[자주 시청] 5점[매일 시청]시청)*

# iii. 한류 선호

## 1. 한국 문화콘텐츠 호감도

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 5점 척도, 단위: 점, %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (491) | (241) | (250) | (118) | (124) | (125) | (99) | (25) |
| 드라마 | 호감 응답 | 74.3 | 70.1 | 78.4 | 64.4 | 83.9 | 80.8 | 70.7 | 56.0 |
| | 평균 | 3.87 | 3.83 | 3.90 | 3.67 | 4.06 | 3.98 | 3.78 | 3.60 |
| *Base* | | (470) | (234) | (236) | (113) | (124) | (121) | (88) | (24) |
| 예능 | 호감 응답 | 73.0 | 74.4 | 71.6 | 68.1 | 83.9 | 82.6 | 61.4 | 33.3 |
| | 평균 | 3.83 | 3.82 | 3.84 | 3.73 | 4.00 | 4.03 | 3.63 | 3.21 |
| *Base* | | (481) | (239) | (242) | (115) | (123) | (122) | (96) | (25) |
| 영화 | 호감 응답 | 65.9 | 68.2 | 63.6 | 56.5 | 74.8 | 77.9 | 56.3 | 44.0 |
| | 평균 | 3.75 | 3.79 | 3.71 | 3.56 | 3.92 | 4.01 | 3.57 | 3.32 |
| *Base* | | (468) | (232) | (236) | (116) | (124) | (118) | (86) | (24) |
| 음악 | 호감 응답 | 63.2 | 65.9 | 60.6 | 62.9 | 67.7 | 70.3 | 53.5 | 41.7 |
| | 평균 | 3.74 | 3.76 | 3.72 | 3.70 | 3.82 | 3.92 | 3.57 | 3.33 |
| *Base* | | (295) | (145) | (150) | (64) | (90) | (79) | (51) | (11) |
| 애니메이션 | 호감 응답 | 48.8 | 51.7 | 46.0 | 42.2 | 50.0 | 55.7 | 45.1 | 45.5 |
| | 평균 | 3.48 | 3.53 | 3.43 | 3.41 | 3.42 | 3.65 | 3.45 | 3.36 |
| *Base* | | (271) | (135) | (136) | (68) | (94) | (64) | (40) | (5) |
| 도서 | 호감 응답 | 47.2 | 50.4 | 44.1 | 42.6 | 51.1 | 51.6 | 40.0 | 40.0 |
| | 평균 | 3.46 | 3.49 | 3.43 | 3.37 | 3.53 | 3.59 | 3.30 | 2.80 |
| *Base* | | (319) | (184) | (135) | (80) | (96) | (91) | (44) | (8) |
| 게임 | 호감 응답 | 58.0 | 64.7 | 48.9 | 51.3 | 61.5 | 62.6 | 56.8 | 37.5 |
| | 평균 | 3.65 | 3.76 | 3.50 | 3.59 | 3.72 | 3.71 | 3.59 | 3.13 |
| *Base* | | (428) | (208) | (220) | (100) | (116) | (115) | (78) | (19) |
| 패션 | 호감 응답 | 67.5 | 63.9 | 70.9 | 56.0 | 67.2 | 77.4 | 66.7 | 73.7 |
| | 평균 | 3.74 | 3.70 | 3.78 | 3.54 | 3.76 | 3.94 | 3.69 | 3.63 |
| *Base* | | (405) | (176) | (229) | (93) | (112) | (107) | (72) | (21) |
| 뷰티 | 호감 응답 | 60.2 | 60.8 | 59.8 | 50.5 | 58.0 | 73.8 | 56.9 | 57.1 |
| | 평균 | 3.65 | 3.66 | 3.64 | 3.46 | 3.63 | 3.87 | 3.63 | 3.48 |
| *Base* | | (451) | (228) | (223) | (105) | (119) | (119) | (85) | (23) |
| 한식 | 호감 응답 | 62.7 | 63.2 | 62.3 | 58.1 | 61.3 | 72.3 | 60.0 | 52.2 |
| | 평균 | 3.71 | 3.72 | 3.70 | 3.60 | 3.71 | 3.87 | 3.69 | 3.48 |

*Q 귀하께서는 최근 이용하신 한국 콘텐츠가 전반적으로 얼마나 마음에 드십니까?*
**호감 응답 : 4점+5점 비율(%)*
*(5점 척도-1,2점: 비호감/3점: 보통/4,5점: 호감)*

# iii. 한류 선호

## 2. 한국 문화콘텐츠 인기도

(Base : 전체, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (500) | (250) | (250) | (125) | (125) | (125) | (100) | (25) |
| 드라마 | 대중적 인기 | 32.4 | 37.2 | 27.6 | 24.0 | 35.2 | 43.2 | 30.0 | 16.0 |
| | 보통 인기 | 40.6 | 34.0 | 47.2 | 44.8 | 46.4 | 34.4 | 36.0 | 40.0 |
| | 소수 마니아 인기 | 25.0 | 26.0 | 24.0 | 29.6 | 16.0 | 20.0 | 32.0 | 44.0 |
| | 거의 이용 안함 | 2.0 | 2.8 | 1.2 | 1.6 | 2.4 | 2.4 | 2.0 | 0.0 |
| 예능 | 대중적 인기 | 29.4 | 30.8 | 28.0 | 18.4 | 36.8 | 38.4 | 25.0 | 20.0 |
| | 보통 인기 | 39.8 | 38.8 | 40.8 | 42.4 | 40.0 | 37.6 | 42.0 | 28.0 |
| | 소수 마니아 인기 | 28.4 | 28.4 | 28.4 | 36.8 | 20.8 | 20.8 | 31.0 | 52.0 |
| | 거의 이용 안함 | 2.4 | 2.0 | 2.8 | 2.4 | 2.4 | 3.2 | 2.0 | 0.0 |
| 영화 | 대중적 인기 | 29.6 | 36.4 | 22.8 | 24.8 | 32.8 | 36.0 | 25.0 | 24.0 |
| | 보통 인기 | 38.2 | 34.0 | 42.4 | 39.2 | 37.6 | 40.0 | 36.0 | 36.0 |
| | 소수 마니아 인기 | 30.2 | 27.6 | 32.8 | 34.4 | 27.2 | 23.2 | 36.0 | 36.0 |
| | 거의 이용 안함 | 2.0 | 2.0 | 2.0 | 1.6 | 2.4 | 0.8 | 3.0 | 4.0 |
| 음악 | 대중적 인기 | 32.8 | 35.2 | 30.4 | 28.8 | 38.4 | 40.0 | 27.0 | 12.0 |
| | 보통 인기 | 37.4 | 34.4 | 40.4 | 41.6 | 33.6 | 37.6 | 39.0 | 28.0 |
| | 소수 마니아 인기 | 28.6 | 28.8 | 28.4 | 28.0 | 28.0 | 21.6 | 31.0 | 60.0 |
| | 거의 이용 안함 | 1.2 | 1.6 | 0.8 | 1.6 | 0.0 | 0.8 | 3.0 | 0.0 |
| 애니메이션 | 대중적 인기 | 18.6 | 20.4 | 16.8 | 12.8 | 24.8 | 21.6 | 18.0 | 4.0 |
| | 보통 인기 | 25.2 | 24.4 | 26.0 | 16.0 | 29.6 | 27.2 | 28.0 | 28.0 |
| | 소수 마니아 인기 | 47.2 | 46.0 | 48.4 | 58.4 | 38.4 | 44.0 | 44.0 | 64.0 |
| | 거의 이용 안함 | 9.0 | 9.2 | 8.8 | 12.8 | 7.2 | 7.2 | 10.0 | 4.0 |
| 도서 | 대중적 인기 | 19.8 | 22.4 | 17.2 | 8.8 | 25.6 | 25.6 | 22.0 | 8.0 |
| | 보통 인기 | 22.6 | 21.6 | 23.6 | 20.8 | 26.4 | 26.4 | 17.0 | 16.0 |
| | 소수 마니아 인기 | 45.0 | 40.4 | 49.6 | 54.4 | 39.2 | 36.8 | 47.0 | 60.0 |
| | 거의 이용 안함 | 12.6 | 15.6 | 9.6 | 16.0 | 8.8 | 11.2 | 14.0 | 16.0 |
| 웹툰 | 대중적 인기 | 17.8 | 20.0 | 15.6 | 15.2 | 22.4 | 24.0 | 11.0 | 4.0 |
| | 보통 인기 | 26.4 | 26.4 | 26.4 | 18.4 | 27.2 | 29.6 | 31.0 | 28.0 |
| | 소수 마니아 인기 | 43.6 | 40.0 | 47.2 | 49.6 | 39.2 | 36.0 | 46.0 | 64.0 |
| | 거의 이용 안함 | 12.2 | 13.6 | 10.8 | 16.8 | 11.2 | 10.4 | 12.0 | 4.0 |
| 게임 | 대중적 인기 | 30.0 | 38.0 | 22.0 | 20.8 | 34.4 | 41.6 | 26.0 | 12.0 |
| | 보통 인기 | 30.2 | 29.6 | 30.8 | 29.6 | 34.4 | 32.0 | 25.0 | 24.0 |
| | 소수 마니아 인기 | 32.6 | 28.0 | 37.2 | 38.4 | 26.4 | 24.0 | 39.0 | 52.0 |
| | 거의 이용 안함 | 7.2 | 4.4 | 10.0 | 11.2 | 4.8 | 2.4 | 10.0 | 12.0 |
| 패션 | 대중적 인기 | 50.2 | 52.0 | 48.4 | 47.2 | 49.6 | 58.4 | 49.0 | 32.0 |
| | 보통 인기 | 31.0 | 30.0 | 32.0 | 32.8 | 32.0 | 25.6 | 33.0 | 36.0 |
| | 소수 마니아 인기 | 18.0 | 17.6 | 18.4 | 19.2 | 17.6 | 14.4 | 18.0 | 32.0 |
| | 거의 이용 안함 | 0.8 | 0.4 | 1.2 | 0.8 | 0.8 | 1.6 | 0.0 | 0.0 |
| 뷰티 | 대중적 인기 | 53.2 | 54.8 | 51.6 | 52.0 | 60.8 | 60.0 | 42.0 | 32.0 |
| | 보통 인기 | 31.6 | 30.0 | 33.2 | 29.6 | 29.6 | 28.8 | 39.0 | 36.0 |
| | 소수 마니아 인기 | 14.4 | 14.4 | 14.4 | 16.8 | 9.6 | 10.4 | 18.0 | 32.0 |
| | 거의 이용 안함 | 0.8 | 0.8 | 0.8 | 1.6 | 0.0 | 0.8 | 1.0 | 0.0 |
| 한식 | 대중적 인기 | 42.6 | 42.0 | 43.2 | 40.8 | 47.2 | 45.6 | 39.0 | 28.0 |
| | 보통 인기 | 33.8 | 32.8 | 34.8 | 32.0 | 29.6 | 36.8 | 40.0 | 24.0 |
| | 소수 마니아 인기 | 22.0 | 24.0 | 20.0 | 24.8 | 20.8 | 17.6 | 20.0 | 44.0 |
| | 거의 이용 안함 | 1.6 | 1.2 | 2.0 | 2.4 | 2.4 | 0.0 | 1.0 | 4.0 |

*Q 현재 귀하의 나라에서 한국 문화콘텐츠의 인기가 어느 정도라고 생각하십니까?*

# iii. 한류 선호

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (1) TV 드라마

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (491) | (241) | (250) | (118) | (124) | (125) | (99) | (25) |
| 스토리가 짜임새 있고 탄탄함 | 1순위 | 18.3 | 16.2 | 20.4 | 16.1 | 21.0 | 20.0 | 15.2 | 20.0 |
| | 1+2순위 | 36.5 | 32.4 | 40.4 | 30.5 | 42.7 | 37.6 | 35.4 | 32.0 |
| 선호하는 스타 출연 | 1순위 | 13.4 | 14.5 | 12.4 | 23.7 | 11.3 | 11.2 | 8.1 | 8.0 |
| | 1+2순위 | 23.4 | 24.1 | 22.8 | 36.4 | 23.4 | 20.8 | 13.1 | 16.0 |
| 한국 생활 및 문화에 대한 간접경험 | 1순위 | 13.4 | 15.8 | 11.2 | 5.9 | 8.9 | 13.6 | 24.2 | 28.0 |
| | 1+2순위 | 26.1 | 30.3 | 22.0 | 15.3 | 21.8 | 24.0 | 44.4 | 36.0 |
| 배우의 매력적인 외모 | 1순위 | 13.2 | 11.2 | 15.2 | 12.7 | 16.1 | 12.8 | 8.1 | 24.0 |
| | 1+2순위 | 28.7 | 29.5 | 28.0 | 36.4 | 25.8 | 28.8 | 21.2 | 36.0 |
| 한국 문화만의 독특함 | 1순위 | 12.6 | 14.5 | 10.8 | 11.9 | 7.3 | 14.4 | 17.2 | 16.0 |
| | 1+2순위 | 22.6 | 26.6 | 18.8 | 22.9 | 15.3 | 24.8 | 28.3 | 24.0 |
| 다양한 소재·장르를 다룸 | 1순위 | 9.8 | 7.9 | 11.6 | 11.9 | 13.7 | 7.2 | 7.1 | 4.0 |
| | 1+2순위 | 21.2 | 18.3 | 24.0 | 28.0 | 27.4 | 16.8 | 10.1 | 24.0 |
| 한국의 최신 패션·뷰티 등 트렌드 시청 | 1순위 | 9.4 | 8.3 | 10.4 | 8.5 | 8.1 | 10.4 | 13.1 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 21.2 | 18.7 | 23.6 | 13.6 | 16.1 | 25.6 | 30.3 | 24.0 |
| 뛰어난 배우의 연기력 | 1순위 | 5.3 | 6.6 | 4.0 | 5.1 | 8.9 | 4.8 | 3.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 10.8 | 10.4 | 11.2 | 10.2 | 14.5 | 9.6 | 9.1 | 8.0 |
| 영상미, 연출력 등 작품성이 좋아서 | 1순위 | 4.5 | 5.0 | 4.0 | 4.2 | 4.8 | 5.6 | 4.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 9.2 | 9.1 | 9.2 | 6.8 | 12.1 | 12.0 | 7.1 | 0.0 |
| 기타 | 1순위 | - | - | - | - | - | - | - | - |
| | 1+2순위 | 0.4 | 0.8 | 0.0 | 0.0 | 0.8 | 0.0 | 1.0 | 0.0 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한국 드라마의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (2) 예능

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (470) | (234) | (236) | (113) | (124) | (121) | (88) | (24) |
| 재미있는 게임 및 소재 사용 | 1순위 | 24.9 | 23.1 | 26.7 | 38.1 | 19.4 | 22.3 | 21.6 | 16.7 |
| | 1+2순위 | 47.7 | 46.2 | 49.2 | 63.7 | 43.5 | 41.3 | 43.2 | 41.7 |
| 한국 문화만의 독특함 | 1순위 | 12.1 | 13.2 | 11.0 | 8.0 | 9.7 | 13.2 | 15.9 | 25.0 |
| | 1+2순위 | 24.0 | 24.8 | 23.3 | 19.5 | 17.7 | 25.6 | 34.1 | 33.3 |
| 한국 생활 및 문화에 대한 간접경험 | 1순위 | 11.1 | 12.4 | 9.7 | 7.1 | 10.5 | 9.9 | 14.8 | 25.0 |
| | 1+2순위 | 23.6 | 26.1 | 21.2 | 13.3 | 21.8 | 25.6 | 30.7 | 45.8 |
| 개성있는 출연진의 캐릭터·역할 | 1순위 | 10.9 | 12.0 | 9.7 | 10.6 | 14.5 | 8.3 | 10.2 | 8.3 |
| | 1+2순위 | 21.1 | 22.2 | 19.9 | 23.9 | 23.4 | 18.2 | 21.6 | 8.3 |
| 프로그램 컨셉 및 포맷 선호 | 1순위 | 10.4 | 10.3 | 10.6 | 8.8 | 11.3 | 7.4 | 14.8 | 12.5 |
| | 1+2순위 | 20.6 | 20.1 | 21.2 | 17.7 | 24.2 | 16.5 | 25.0 | 20.8 |
| 선호하는 스타가 MC 및 출연진 등장 | 1순위 | 9.1 | 7.3 | 11.0 | 8.8 | 9.7 | 14.9 | 3.4 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 16.6 | 14.1 | 19.1 | 17.7 | 17.7 | 23.1 | 9.1 | 0.0 |
| 한국의 최신 패션·뷰티 등 트렌드 시청 | 1순위 | 7.4 | 6.0 | 8.9 | 5.3 | 10.5 | 6.6 | 6.8 | 8.3 |
| | 1+2순위 | 16.6 | 15.8 | 17.4 | 15.9 | 17.7 | 14.0 | 14.8 | 33.3 |
| 출연진들 간 돋보이는 팀워크 | 1순위 | 7.0 | 8.5 | 5.5 | 5.3 | 8.1 | 5.8 | 10.2 | 4.2 |
| | 1+2순위 | 14.5 | 15.4 | 13.6 | 13.3 | 13.7 | 14.9 | 17.0 | 12.5 |
| 자막, 그래픽, 합성, 화면구성 등 재미있는 편집 | 1순위 | 7.0 | 7.3 | 6.8 | 8.0 | 6.5 | 11.6 | 2.3 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 15.1 | 15.0 | 15.3 | 15.0 | 20.2 | 19.8 | 4.5 | 4.2 |
| 기타 | 1순위 | - | - | - | - | - | - | - | - |
| | 1+2순위 | 0.2 | 0.4 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.8 | 0.0 | 0.0 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한국 예능의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

# iii. 한류 선호

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (3) 영화

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (481) | (239) | (242) | (115) | (123) | (122) | (96) | (25) |
| 스토리가 짜임새 있고 탄탄함 | 1순위 | 25.4 | 22.2 | 28.5 | 26.1 | 30.1 | 23.8 | 19.8 | 28.0 |
| | 1+2순위 | 45.5 | 43.1 | 47.9 | 40.9 | 53.7 | 47.5 | 37.5 | 48.0 |
| 배우의 매력적인 외모 | 1순위 | 13.7 | 13.8 | 13.6 | 13.9 | 12.2 | 13.1 | 14.6 | 20.0 |
| | 1+2순위 | 23.3 | 22.2 | 24.4 | 20.9 | 23.6 | 22.1 | 27.1 | 24.0 |
| 자국영화에서는 볼 수 없는 독특함 | 1순위 | 11.6 | 13.0 | 10.3 | 17.4 | 10.6 | 11.5 | 8.3 | 4.0 |
| | 1+2순위 | 22.5 | 24.7 | 20.2 | 28.7 | 18.7 | 24.6 | 17.7 | 20.0 |
| 뛰어난 배우의 연기력 | 1순위 | 9.8 | 8.8 | 10.7 | 4.3 | 17.9 | 12.3 | 5.2 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 18.5 | 16.7 | 20.2 | 12.2 | 31.7 | 20.5 | 10.4 | 4.0 |
| 다양한 소재·장르를 다룸 | 1순위 | 9.6 | 11.7 | 7.4 | 7.0 | 5.7 | 10.7 | 13.5 | 20.0 |
| | 1+2순위 | 18.9 | 20.1 | 17.8 | 20.9 | 14.6 | 19.7 | 17.7 | 32.0 |
| 한국 생활 및 문화에 대한 간접경험 | 1순위 | 8.5 | 8.8 | 8.3 | 8.7 | 7.3 | 8.2 | 10.4 | 8.0 |
| | 1+2순위 | 22.2 | 23.8 | 20.7 | 25.2 | 17.9 | 14.8 | 31.3 | 32.0 |
| 영상미, 연출력 등 작품성이 좋아서 | 1순위 | 8.3 | 10.5 | 6.2 | 7.0 | 6.5 | 9.8 | 10.4 | 8.0 |
| | 1+2순위 | 19.5 | 21.8 | 17.4 | 21.7 | 19.5 | 18.9 | 20.8 | 8.0 |
| 한국의 최신 패션·뷰티 등 트렌드 시청 | 1순위 | 6.7 | 5.9 | 7.4 | 8.7 | 2.4 | 6.6 | 9.4 | 8.0 |
| | 1+2순위 | 16.0 | 14.6 | 17.4 | 14.8 | 8.1 | 18.9 | 21.9 | 24.0 |
| 선호하는 스타 출연 | 1순위 | 6.4 | 5.4 | 7.4 | 7.0 | 7.3 | 4.1 | 8.3 | 4.0 |
| | 1+2순위 | 12.9 | 11.7 | 14.0 | 13.9 | 12.2 | 11.5 | 15.6 | 8.0 |
| 기타 | 1순위 | - | - | - | - | - | - | - | - |
| | 1+2순위 | 0.6 | 1.3 | 0.0 | 0.9 | 0.0 | 1.6 | 0.0 | 0.0 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한국 영화의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (4) 음악

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (468) | (232) | (236) | (116) | (124) | (118) | (86) | (24) |
| 후렴구·리듬 등의 중독성이 강함 | 1순위 | 20.9 | 16.4 | 25.4 | 25.9 | 25.8 | 14.4 | 16.3 | 20.8 |
| | 1+2순위 | 42.9 | 38.8 | 47.0 | 52.6 | 49.2 | 34.7 | 37.2 | 25.0 |
| 한국어의 독특한 발음으로 된 가사 | 1순위 | 19.9 | 19.4 | 20.3 | 26.7 | 20.2 | 19.5 | 14.0 | 8.3 |
| | 1+2순위 | 33.5 | 34.5 | 32.6 | 41.4 | 36.3 | 32.2 | 22.1 | 29.2 |
| 가수·그룹의 매력적인 외모와 스타일 | 1순위 | 15.6 | 15.9 | 15.3 | 11.2 | 20.2 | 14.4 | 18.6 | 8.3 |
| | 1+2순위 | 29.3 | 31.0 | 27.5 | 25.9 | 36.3 | 28.0 | 27.9 | 20.8 |
| 가수·그룹의 뛰어난 퍼포먼스 | 1순위 | 15.0 | 16.8 | 13.1 | 16.4 | 10.5 | 16.1 | 14.0 | 29.2 |
| | 1+2순위 | 30.6 | 29.7 | 31.4 | 31.9 | 27.4 | 29.7 | 29.1 | 50.0 |
| 가수·그룹마다 차별화된 컨셉 | 1순위 | 8.5 | 12.5 | 4.7 | 6.0 | 3.2 | 13.6 | 11.6 | 12.5 |
| | 1+2순위 | 21.6 | 24.6 | 18.6 | 18.1 | 9.7 | 25.4 | 36.0 | 29.2 |
| 한국의 최신 패션·뷰티 등 트렌드 시청 | 1순위 | 6.8 | 6.5 | 7.2 | 1.7 | 6.5 | 10.2 | 8.1 | 12.5 |
| | 1+2순위 | 14.7 | 13.8 | 15.7 | 7.8 | 10.5 | 22.0 | 17.4 | 25.0 |
| 자국에는 없는 스타일의 음악 | 1순위 | 6.6 | 6.9 | 6.4 | 6.0 | 6.5 | 4.2 | 10.5 | 8.3 |
| | 1+2순위 | 12.2 | 12.5 | 11.9 | 12.1 | 10.5 | 11.0 | 16.3 | 12.5 |
| 한국어와 영어 가사의 결합 | 1순위 | 3.6 | 3.4 | 3.8 | 4.3 | 4.0 | 3.4 | 3.5 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 9.2 | 9.5 | 8.9 | 6.9 | 12.1 | 10.2 | 7.0 | 8.3 |
| 가수·그룹이 팬 관리를 잘함 | 1순위 | 3.0 | 2.2 | 3.8 | 1.7 | 3.2 | 4.2 | 3.5 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 5.8 | 5.2 | 6.4 | 3.4 | 7.3 | 6.8 | 7.0 | 0.0 |
| 기타 | 1순위 | - | - | - | - | - | - | - | - |
| | 1+2순위 | 0.2 | 0.4 | 0.0 | 0.0 | 0.8 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한국 음악의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

# iii. 한류 선호

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (5) 애니메이션

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (295) | (145) | (150) | (64) | (90) | (79) | (51) | (11) |
| 그림체, 색채, 그래픽 등 영상미 선호 | 1순위 | 23.7 | 24.1 | 23.3 | 26.6 | 23.3 | 22.8 | 23.5 | 18.2 |
| | 1+2순위 | 40.3 | 42.8 | 38.0 | 45.3 | 35.6 | 39.2 | 45.1 | 36.4 |
| 캐릭터 생김새·디자인 선호 | 1순위 | 19.0 | 13.1 | 24.7 | 25.0 | 16.7 | 16.5 | 15.7 | 36.4 |
| | 1+2순위 | 36.3 | 31.0 | 41.3 | 42.2 | 34.4 | 34.2 | 35.3 | 36.4 |
| 캐릭터의 성격·역할 선호 | 1순위 | 18.6 | 18.6 | 18.7 | 15.6 | 13.3 | 22.8 | 29.4 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 40.0 | 37.9 | 42.0 | 35.9 | 40.0 | 39.2 | 47.1 | 36.4 |
| 스토리가 짜임새 있고 탄탄함 | 1순위 | 10.2 | 11.0 | 9.3 | 14.1 | 11.1 | 5.1 | 13.7 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 21.7 | 22.1 | 21.3 | 23.4 | 22.2 | 17.7 | 27.5 | 9.1 |
| 다양한 소재·장르를 다룸 | 1순위 | 9.2 | 11.7 | 6.7 | 3.1 | 14.4 | 11.4 | 3.9 | 9.1 |
| | 1+2순위 | 22.7 | 24.1 | 21.3 | 21.9 | 26.7 | 24.1 | 15.7 | 18.2 |
| 교육용으로 활용할 수 있는 내용이 풍부 | 1순위 | 8.8 | 8.3 | 9.3 | 6.3 | 11.1 | 5.1 | 9.8 | 27.3 |
| | 1+2순위 | 18.6 | 15.9 | 21.3 | 12.5 | 22.2 | 19.0 | 15.7 | 36.4 |
| 폭력적이거나 선정적인 내용이 적음 | 1순위 | 6.4 | 8.3 | 4.7 | 4.7 | 6.7 | 8.9 | 3.9 | 9.1 |
| | 1+2순위 | 12.2 | 15.9 | 8.7 | 14.1 | 12.2 | 13.9 | 7.8 | 9.1 |
| 자국의 문화코드와 잘 맞음 | 1순위 | 4.1 | 4.8 | 3.3 | 4.7 | 3.3 | 7.6 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 8.1 | 10.3 | 6.0 | 4.7 | 6.7 | 12.7 | 5.9 | 18.2 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한국 애니메이션의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (6) 도서

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (271) | (135) | (136) | (68) | (94) | (64) | (40) | (5) |
| 스토리 및 작화 선호 | 1순위 | 20.3 | 17.8 | 22.8 | 20.6 | 21.3 | 23.4 | 15.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 34.3 | 31.9 | 36.8 | 33.8 | 36.2 | 43.8 | 20.0 | 0.0 |
| 캐릭터의 성격·역할 선호 | 1순위 | 17.7 | 17.0 | 18.4 | 26.5 | 16.0 | 20.3 | 5.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 33.2 | 28.9 | 37.5 | 39.7 | 35.1 | 35.9 | 15.0 | 20.0 |
| 한국 문화만의 독특함 | 1순위 | 13.7 | 14.1 | 13.2 | 10.3 | 13.8 | 9.4 | 22.5 | 40.0 |
| | 1+2순위 | 26.6 | 27.4 | 25.7 | 17.6 | 27.7 | 20.3 | 47.5 | 40.0 |
| 인기 한류 콘텐츠의 원작 | 1순위 | 13.3 | 15.6 | 11.0 | 19.1 | 10.6 | 4.7 | 25.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 24.7 | 27.4 | 22.1 | 38.2 | 22.3 | 15.6 | 25.0 | 0.0 |
| 다양한 소재·장르를 다룸 | 1순위 | 12.5 | 12.6 | 12.5 | 5.9 | 10.6 | 17.2 | 17.5 | 40.0 |
| | 1+2순위 | 31.4 | 30.4 | 32.4 | 29.4 | 28.7 | 32.8 | 32.5 | 80.0 |
| 한국어 관심·학습 수요 증가 | 1순위 | 10.3 | 8.9 | 11.8 | 10.3 | 10.6 | 10.9 | 7.5 | 20.0 |
| | 1+2순위 | 17.3 | 17.8 | 16.9 | 19.1 | 18.1 | 14.1 | 17.5 | 20.0 |
| 한국의 최신 트렌드 접촉 | 1순위 | 9.6 | 11.1 | 8.1 | 7.4 | 13.8 | 9.4 | 5.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 25.5 | 28.1 | 22.8 | 22.1 | 25.5 | 25.0 | 30.0 | 40.0 |
| 자국의 문화코드와 잘 맞음 | 1순위 | 2.6 | 3.0 | 2.2 | 0.0 | 3.2 | 4.7 | 2.5 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 7.0 | 8.1 | 5.9 | 0.0 | 6.4 | 12.5 | 12.5 | 0.0 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한국 도서의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

# iii. 한류 선호

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (7) 게임

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (319) | (184) | (135) | (80) | (96) | (91) | (44) | (8) |
| 게임 플레이 방식·구성 선호 | 1순위 | 27.3 | 29.3 | 24.4 | 32.5 | 19.8 | 29.7 | 31.8 | 12.5 |
| | 1+2순위 | 45.5 | 49.5 | 40.0 | 45.0 | 39.6 | 48.4 | 56.8 | 25.0 |
| 그래픽·그림 선호 | 1순위 | 15.4 | 14.1 | 17.0 | 17.5 | 12.5 | 18.7 | 11.4 | 12.5 |
| | 1+2순위 | 31.0 | 28.3 | 34.8 | 33.8 | 29.2 | 33.0 | 29.5 | 12.5 |
| 캐릭터의 개성있는 성격·역할 | 1순위 | 12.5 | 14.7 | 9.6 | 10.0 | 13.5 | 13.2 | 15.9 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 29.2 | 29.9 | 28.1 | 31.3 | 28.1 | 34.1 | 20.5 | 12.5 |
| 게이머들과 네트워크 형성 | 1순위 | 12.2 | 12.0 | 12.6 | 21.3 | 11.5 | 5.5 | 13.6 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 26.6 | 30.4 | 21.5 | 35.0 | 18.8 | 27.5 | 27.3 | 25.0 |
| 다양한 소재·장르를 다룸 | 1순위 | 10.7 | 6.5 | 16.3 | 8.8 | 15.6 | 7.7 | 6.8 | 25.0 |
| | 1+2순위 | 21.0 | 15.2 | 28.9 | 23.8 | 28.1 | 14.3 | 11.4 | 37.5 |
| 한류 스타가 광고·홍보 | 1순위 | 8.8 | 10.3 | 6.7 | 7.5 | 9.4 | 8.8 | 9.1 | 12.5 |
| | 1+2순위 | 16.0 | 16.3 | 15.6 | 15.0 | 18.8 | 12.1 | 20.5 | 12.5 |
| 스토리가 짜임새 있고 탄탄함 | 1순위 | 7.8 | 8.2 | 7.4 | 2.5 | 7.3 | 12.1 | 11.4 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 19.1 | 18.5 | 20.0 | 11.3 | 18.8 | 23.1 | 25.0 | 25.0 |
| 폭력성·선정적 내용이 적음 | 1순위 | 5.3 | 4.9 | 5.9 | 0.0 | 10.4 | 4.4 | 0.0 | 37.5 |
| | 1+2순위 | 11.6 | 12.0 | 11.1 | 5.0 | 18.8 | 7.7 | 9.1 | 50.0 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한국 온라인/모바일 게임의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (8) 패션

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (428) | (208) | (220) | (100) | (116) | (115) | (78) | (19) |
| 디자인 선호 | 1순위 | 22.0 | 18.3 | 25.5 | 28.0 | 15.5 | 26.1 | 17.9 | 21.1 |
| | 1+2순위 | 40.9 | 36.5 | 45.0 | 40.0 | 41.4 | 47.0 | 32.1 | 42.1 |
| 다양한 제품 종류·스타일 | 1순위 | 20.8 | 23.1 | 18.6 | 11.0 | 22.4 | 24.3 | 23.1 | 31.6 |
| | 1+2순위 | 43.0 | 44.7 | 41.4 | 31.0 | 42.2 | 47.0 | 51.3 | 52.6 |
| 우수한 품질 | 1순위 | 17.5 | 18.8 | 16.4 | 16.0 | 16.4 | 15.7 | 25.6 | 10.5 |
| | 1+2순위 | 33.6 | 37.0 | 30.5 | 31.0 | 28.4 | 27.8 | 52.6 | 36.8 |
| 주변사람들 사이에서 평판이 좋음 | 1순위 | 11.2 | 10.1 | 12.3 | 12.0 | 8.6 | 10.4 | 12.8 | 21.1 |
| | 1+2순위 | 22.0 | 22.6 | 21.4 | 23.0 | 17.2 | 26.1 | 20.5 | 26.3 |
| 품질 대비 저렴한 가격 | 1순위 | 9.3 | 7.7 | 10.9 | 4.0 | 15.5 | 7.8 | 10.3 | 5.3 |
| | 1+2순위 | 22.0 | 16.8 | 26.8 | 18.0 | 29.3 | 17.4 | 24.4 | 15.8 |
| 좋아하는 스타가 직접 사용·홍보 | 1순위 | 9.3 | 8.2 | 10.5 | 19.0 | 12.1 | 5.2 | 1.3 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 17.5 | 16.8 | 18.2 | 33.0 | 23.3 | 9.6 | 5.1 | 0.0 |
| 브랜드 이미지가 좋아서 | 1순위 | 9.3 | 13.0 | 5.9 | 10.0 | 8.6 | 9.6 | 9.0 | 10.5 |
| | 1+2순위 | 20.6 | 24.5 | 16.8 | 24.0 | 17.2 | 24.3 | 14.1 | 26.3 |
| 기타 | 1순위 | 0.5 | 1.0 | 0.0 | 0.0 | 0.9 | 0.9 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 0.5 | 1.0 | 0.0 | 0.0 | 0.9 | 0.9 | 0.0 | 0.0 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한국 패션의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

# iii. 한류 선호

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (9) 뷰티

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (405) | (176) | (229) | (93) | (112) | (107) | (72) | (21) |
| 우수한 효과·품질 | 1순위 | 26.2 | 29.5 | 23.6 | 21.5 | 25.9 | 23.4 | 33.3 | 38.1 |
| | 1+2순위 | 46.4 | 50.0 | 43.7 | 47.3 | 42.0 | 45.8 | 50.0 | 57.1 |
| 다양한 제품 종류 | 1순위 | 14.3 | 13.6 | 14.8 | 10.8 | 16.1 | 15.0 | 11.1 | 28.6 |
| | 1+2순위 | 29.4 | 29.0 | 29.7 | 22.6 | 33.0 | 30.8 | 27.8 | 38.1 |
| 주변사람들 사이에서 평판이 좋음 | 1순위 | 14.3 | 11.4 | 16.6 | 18.3 | 8.9 | 12.1 | 19.4 | 19.0 |
| | 1+2순위 | 30.9 | 27.3 | 33.6 | 36.6 | 29.5 | 23.4 | 36.1 | 33.3 |
| 좋아하는 스타가 직접 사용·홍보 | 1순위 | 12.8 | 10.8 | 14.4 | 19.4 | 17.9 | 10.3 | 4.2 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 22.5 | 17.6 | 26.2 | 29.0 | 31.3 | 16.8 | 12.5 | 9.5 |
| 제품 패키지 디자인 선호 | 1순위 | 9.1 | 8.5 | 9.6 | 9.7 | 8.9 | 12.1 | 5.6 | 4.8 |
| | 1+2순위 | 17.0 | 16.5 | 17.5 | 21.5 | 16.1 | 17.8 | 12.5 | 14.3 |
| 품질 대비 저렴한 가격 | 1순위 | 8.4 | 8.0 | 8.7 | 6.5 | 10.7 | 6.5 | 12.5 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 22.7 | 19.3 | 25.3 | 19.4 | 23.2 | 19.6 | 30.6 | 23.8 |
| 브랜드 이미지가 좋아서 | 1순위 | 7.4 | 9.7 | 5.7 | 8.6 | 4.5 | 7.5 | 9.7 | 9.5 |
| | 1+2순위 | 15.1 | 20.5 | 10.9 | 14.0 | 11.6 | 17.8 | 15.3 | 23.8 |
| 자연 친화적 성분·재료 사용 | 1순위 | 7.2 | 8.0 | 6.6 | 5.4 | 7.1 | 12.1 | 4.2 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 15.8 | 19.3 | 13.1 | 9.7 | 13.4 | 27.1 | 15.3 | 0.0 |
| 기타 | 1순위 | 0.2 | 0.6 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.9 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 0.2 | 0.6 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.9 | 0.0 | 0.0 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한국 뷰티의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (10) 한식

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (451) | (228) | (223) | (105) | (119) | (119) | (85) | (23) |
| 맛이 있어서 | 1순위 | 31.5 | 31.6 | 31.4 | 27.6 | 33.6 | 31.1 | 34.1 | 30.4 |
| | 1+2순위 | 53.0 | 52.2 | 53.8 | 52.4 | 56.3 | 53.8 | 49.4 | 47.8 |
| 한국 문화콘텐츠에서 봤던 한식·식문화 경험 | 1순위 | 23.3 | 24.6 | 22.0 | 22.9 | 24.4 | 21.0 | 25.9 | 21.7 |
| | 1+2순위 | 43.2 | 41.7 | 44.8 | 40.0 | 50.4 | 38.7 | 43.5 | 43.5 |
| 식당,직원의 위생·청결 상태가 좋아서 | 1순위 | 11.1 | 11.0 | 11.2 | 15.2 | 9.2 | 8.4 | 10.6 | 17.4 |
| | 1+2순위 | 20.8 | 21.9 | 19.7 | 25.7 | 16.0 | 16.8 | 24.7 | 30.4 |
| 가성비가 좋음 | 1순위 | 9.3 | 11.0 | 7.6 | 8.6 | 11.8 | 9.2 | 8.2 | 4.3 |
| | 1+2순위 | 22.8 | 25.4 | 20.2 | 23.8 | 19.3 | 21.8 | 28.2 | 21.7 |
| 건강에 좋은 식재료·조리법 사용 | 1순위 | 6.9 | 7.0 | 6.7 | 2.9 | 0.8 | 12.6 | 11.8 | 8.7 |
| | 1+2순위 | 20.0 | 23.2 | 16.6 | 7.6 | 12.6 | 27.7 | 31.8 | 30.4 |
| 한국 인기스타 광고·홍보 | 1순위 | 6.9 | 3.9 | 9.9 | 12.4 | 7.6 | 4.2 | 4.7 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 13.7 | 9.2 | 18.4 | 21.0 | 17.6 | 10.1 | 5.9 | 8.7 |
| 친절한 직원 | 1순위 | 6.2 | 7.5 | 4.9 | 1.9 | 6.7 | 9.2 | 3.5 | 17.4 |
| | 1+2순위 | 12.4 | 14.0 | 10.8 | 9.5 | 14.3 | 15.1 | 8.2 | 17.4 |
| 상차림·플레이팅·분위기가 좋아서 | 1순위 | 4.9 | 3.5 | 6.3 | 8.6 | 5.9 | 4.2 | 1.2 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 13.3 | 11.4 | 15.2 | 19.0 | 12.6 | 15.1 | 8.2 | 0.0 |
| 기타 | 1순위 | - | - | - | - | - | - | - | - |
| | 1+2순위 | 0.7 | 0.9 | 0.4 | 1.0 | 0.8 | 0.8 | 0.0 | 0.0 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한식의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

# iii. 한류 선호

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (1) TV 드라마

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (491) | (241) | (250) | (118) | (124) | (125) | (99) | (25) |
| 소재,스토리,장르 등이 진부·획일적 | 1순위 | 21.8 | 18.3 | 25.2 | 25.4 | 22.6 | 13.6 | 23.2 | 36.0 |
| | 1+2순위 | 37.3 | 37.3 | 37.2 | 39.8 | 41.1 | 31.2 | 35.4 | 44.0 |
| 자막·더빙 통한 시청 불편함 | 1순위 | 15.9 | 15.8 | 16.0 | 11.9 | 14.5 | 18.4 | 18.2 | 20.0 |
| | 1+2순위 | 30.5 | 29.5 | 31.6 | 22.0 | 31.5 | 36.8 | 32.3 | 28.0 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 14.7 | 15.8 | 13.6 | 16.1 | 13.7 | 16.8 | 15.2 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 28.1 | 28.2 | 28.0 | 30.5 | 26.6 | 32.0 | 26.3 | 12.0 |
| 한국어가 어렵고 생소함 | 1순위 | 12.0 | 12.4 | 11.6 | 11.9 | 10.5 | 14.4 | 14.1 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 24.0 | 27.0 | 21.2 | 22.0 | 23.4 | 26.4 | 25.3 | 20.0 |
| 한국적인 색채가 강해서 | 1순위 | 7.1 | 9.1 | 5.2 | 2.5 | 10.5 | 8.0 | 7.1 | 8.0 |
| | 1+2순위 | 15.5 | 18.3 | 12.8 | 11.0 | 17.7 | 17.6 | 17.2 | 8.0 |
| 같은 배우가 타 작품에 반복적으로 출연해서 | 1순위 | 6.1 | 7.1 | 5.2 | 6.8 | 6.5 | 4.8 | 6.1 | 8.0 |
| | 1+2순위 | 14.1 | 13.7 | 14.4 | 15.3 | 9.7 | 10.4 | 20.2 | 24.0 |
| 한 회당 방영시간이 길어서 | 1순위 | 5.3 | 5.8 | 4.8 | 5.1 | 7.3 | 4.8 | 2.0 | 12.0 |
| | 1+2순위 | 10.8 | 10.8 | 10.8 | 8.5 | 12.9 | 8.8 | 10.1 | 24.0 |
| 비용이 많이 듦 | 1순위 | 4.7 | 2.9 | 6.4 | 3.4 | 5.6 | 4.8 | 5.1 | 4.0 |
| | 1+2순위 | 11.0 | 7.9 | 14.0 | 12.7 | 10.5 | 8.8 | 9.1 | 24.0 |
| 인터내셔널한 캐스팅이 없음 | 1순위 | 4.5 | 4.1 | 4.8 | 8.5 | 0.8 | 4.8 | 4.0 | 4.0 |
| | 1+2순위 | 10.8 | 12.4 | 9.2 | 13.6 | 4.8 | 12.8 | 14.1 | 4.0 |
| 에피소드 편수가 적음 | 1순위 | 3.7 | 3.3 | 4.0 | 0.8 | 4.0 | 4.8 | 4.0 | 8.0 |
| | 1+2순위 | 9.0 | 5.8 | 12.0 | 8.5 | 12.1 | 8.0 | 7.1 | 8.0 |
| 어색한 배우들의 연기 | 1순위 | 3.5 | 4.1 | 2.8 | 6.8 | 3.2 | 4.0 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 7.3 | 6.6 | 8.0 | 13.6 | 8.1 | 6.4 | 1.0 | 4.0 |
| 기타 | 1순위 | 0.8 | 1.2 | 0.4 | 0.8 | 0.8 | 0.8 | 1.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 1.6 | 2.5 | 0.8 | 2.5 | 1.6 | 0.8 | 2.0 | 0.0 |

*Q 귀하가 생각하는 한국 드라마의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (2) 예능

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (470) | (234) | (236) | (113) | (124) | (121) | (88) | (24) |
| 한국식 유머코드가 맞지 않음 | 1순위 | 19.1 | 20.1 | 18.2 | 21.2 | 18.5 | 18.2 | 15.9 | 29.2 |
| | 1+2순위 | 34.0 | 37.2 | 30.9 | 37.2 | 36.3 | 33.1 | 26.1 | 41.7 |
| 자막·더빙 통한 시청 불편함 | 1순위 | 15.3 | 17.1 | 13.6 | 11.5 | 13.7 | 18.2 | 21.6 | 4.2 |
| | 1+2순위 | 29.8 | 31.6 | 28.0 | 23.9 | 24.2 | 37.2 | 38.6 | 16.7 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 13.8 | 13.2 | 14.4 | 16.8 | 13.7 | 12.4 | 13.6 | 8.3 |
| | 1+2순위 | 24.0 | 23.9 | 24.2 | 27.4 | 27.4 | 23.1 | 19.3 | 12.5 |
| 한국어가 어렵고 생소함 | 1순위 | 13.6 | 13.7 | 13.6 | 8.8 | 14.5 | 14.9 | 14.8 | 20.8 |
| | 1+2순위 | 25.5 | 27.4 | 23.7 | 18.6 | 26.6 | 24.8 | 31.8 | 33.3 |
| 게스트 토크 의존 포맷이 많음 | 1순위 | 8.5 | 7.3 | 9.7 | 14.2 | 8.1 | 5.0 | 8.0 | 4.2 |
| | 1+2순위 | 18.5 | 16.2 | 20.8 | 27.4 | 19.4 | 10.7 | 14.8 | 25.0 |
| 방송용 자막이 너무 많아서 | 1순위 | 7.7 | 6.4 | 8.9 | 6.2 | 5.6 | 11.6 | 8.0 | 4.2 |
| | 1+2순위 | 15.5 | 11.5 | 19.5 | 14.2 | 11.3 | 21.5 | 17.0 | 8.3 |
| 지속적으로 진행되는 콘텐츠가 적음 | 1순위 | 6.2 | 5.6 | 6.8 | 4.4 | 8.9 | 5.8 | 3.4 | 12.5 |
| | 1+2순위 | 13.0 | 11.1 | 14.8 | 12.4 | 16.1 | 13.2 | 8.0 | 16.7 |
| 한국적인 색채가 강해서 | 1순위 | 6.2 | 6.4 | 5.9 | 6.2 | 7.3 | 4.1 | 8.0 | 4.2 |
| | 1+2순위 | 13.2 | 13.7 | 12.7 | 12.4 | 12.9 | 10.7 | 17.0 | 16.7 |
| 나오는 사람들이 반복적으로 출연해서 | 1순위 | 4.3 | 5.6 | 3.0 | 2.7 | 5.6 | 4.1 | 5.7 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 8.7 | 10.3 | 7.2 | 6.2 | 12.1 | 8.3 | 9.1 | 4.2 |
| 짜임새 있는 포맷이 아닌 즉흥적임 | 1순위 | 2.8 | 2.1 | 3.4 | 3.5 | 3.2 | 2.5 | 1.1 | 4.2 |
| | 1+2순위 | 11.3 | 10.3 | 12.3 | 13.3 | 10.5 | 7.4 | 14.8 | 12.5 |
| 매력적인 스타의 미출연 | 1순위 | 2.6 | 2.6 | 2.5 | 4.4 | 0.8 | 3.3 | 0.0 | 8.3 |
| | 1+2순위 | 6.2 | 6.4 | 5.9 | 7.1 | 2.4 | 9.9 | 3.4 | 12.5 |
| 기타 | 1순위 | - | - | - | - | - | - | - | - |
| | 1+2순위 | 0.2 | 0.4 | 0.0 | 0.0 | 0.8 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |

*Q 귀하가 생각하는 한국 예능의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

# iii. 한류 선호

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (3) 영화

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (481) | (239) | (242) | (115) | (123) | (122) | (96) | (25) |
| 자막·더빙 통한 시청 불편함 | 1순위 | 16.0 | 15.5 | 16.5 | 13.9 | 17.1 | 17.2 | 14.6 | 20.0 |
| | 1+2순위 | 28.5 | 30.5 | 26.4 | 23.5 | 27.6 | 32.0 | 28.1 | 40.0 |
| 다른 언어·문화로 내용의 이해가 어려움 | 1순위 | 14.8 | 15.5 | 14.0 | 12.2 | 14.6 | 17.2 | 16.7 | 8.0 |
| | 1+2순위 | 31.0 | 31.4 | 30.6 | 28.7 | 31.7 | 36.1 | 29.2 | 20.0 |
| 한국어가 어렵고 생소함 | 1순위 | 12.3 | 15.1 | 9.5 | 9.6 | 9.8 | 12.3 | 16.7 | 20.0 |
| | 1+2순위 | 26.4 | 29.7 | 23.1 | 25.2 | 20.3 | 27.9 | 34.4 | 24.0 |
| 소재,스토리,장르 등이 진부·획일적 | 1순위 | 11.2 | 13.8 | 8.7 | 13.0 | 9.8 | 11.5 | 9.4 | 16.0 |
| | 1+2순위 | 23.7 | 27.6 | 19.8 | 24.3 | 22.0 | 23.0 | 22.9 | 36.0 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 11.0 | 10.5 | 11.6 | 11.3 | 10.6 | 9.8 | 14.6 | 4.0 |
| | 1+2순위 | 23.3 | 22.2 | 24.4 | 25.2 | 22.8 | 22.1 | 27.1 | 8.0 |
| 이질적인 배우의 외모 | 1순위 | 8.7 | 7.5 | 9.9 | 8.7 | 7.3 | 9.8 | 8.3 | 12.0 |
| | 1+2순위 | 16.6 | 13.8 | 19.4 | 17.4 | 16.3 | 14.8 | 17.7 | 20.0 |
| 작품성·예술적 가치가 떨어짐 | 1순위 | 7.3 | 7.9 | 6.6 | 8.7 | 6.5 | 6.6 | 6.3 | 12.0 |
| | 1+2순위 | 11.2 | 12.1 | 10.3 | 12.2 | 13.0 | 9.0 | 10.4 | 12.0 |
| 스토리의 짜임새가 떨어짐 | 1순위 | 7.1 | 5.0 | 9.1 | 8.7 | 8.9 | 6.6 | 4.2 | 4.0 |
| | 1+2순위 | 13.3 | 10.9 | 15.7 | 13.0 | 20.3 | 11.5 | 8.3 | 8.0 |
| 한국 배우·관계자의 부적절한 언행 | 1순위 | 6.2 | 4.6 | 7.9 | 4.3 | 9.8 | 4.1 | 8.3 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 15.4 | 13.8 | 16.9 | 16.5 | 17.1 | 13.1 | 15.6 | 12.0 |
| 비용이 많이 듦 | 1순위 | 5.4 | 4.6 | 6.2 | 9.6 | 5.7 | 4.9 | 1.0 | 4.0 |
| | 1+2순위 | 9.6 | 6.7 | 12.4 | 13.0 | 8.1 | 9.8 | 5.2 | 16.0 |
| 기타 | 1순위 | - | - | - | - | - | - | - | - |
| | 1+2순위 | 1.0 | 1.3 | 0.8 | 0.9 | 0.8 | 0.8 | 1.0 | 4.0 |

*Q.귀하가 생각하는 한국 영화의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (4) 음악

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (468) | (232) | (236) | (116) | (124) | (118) | (86) | (24) |
| 한국어 가사가 어렵고 생소함 | 1순위 | 27.1 | 31.5 | 22.9 | 18.1 | 25.0 | 35.6 | 30.2 | 29.2 |
| | 1+2순위 | 41.2 | 45.7 | 36.9 | 35.3 | 38.7 | 44.1 | 45.3 | 54.2 |
| 획일적인 음악 장르 | 1순위 | 16.2 | 15.5 | 16.9 | 18.1 | 21.0 | 11.0 | 10.5 | 29.2 |
| | 1+2순위 | 31.2 | 29.3 | 33.1 | 31.9 | 33.9 | 36.4 | 17.4 | 37.5 |
| 이질적인 가수의 외모 | 1순위 | 11.5 | 10.8 | 12.3 | 15.5 | 8.1 | 8.5 | 11.6 | 25.0 |
| | 1+2순위 | 31.0 | 30.2 | 31.8 | 31.0 | 25.8 | 28.0 | 36.0 | 54.2 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 10.7 | 12.1 | 9.3 | 9.5 | 14.5 | 10.2 | 9.3 | 4.2 |
| | 1+2순위 | 21.2 | 19.0 | 23.3 | 20.7 | 27.4 | 17.8 | 20.9 | 8.3 |
| 한국 가수·관계자의 부적절한 언행 | 1순위 | 8.5 | 7.3 | 9.7 | 6.9 | 5.6 | 9.3 | 14.0 | 8.3 |
| | 1+2순위 | 20.3 | 19.4 | 21.2 | 18.1 | 16.1 | 22.0 | 25.6 | 25.0 |
| 예술적 가치가 떨어짐 | 1순위 | 7.5 | 7.3 | 7.6 | 7.8 | 8.1 | 8.5 | 7.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 14.1 | 15.1 | 13.1 | 15.5 | 19.4 | 11.9 | 11.6 | 0.0 |
| 자국 사회·도덕적 가치에 반하는 내용 포함 | 1순위 | 7.3 | 6.0 | 8.5 | 10.3 | 8.9 | 4.2 | 5.8 | 4.2 |
| | 1+2순위 | 17.1 | 16.8 | 17.4 | 19.0 | 16.9 | 16.1 | 16.3 | 16.7 |
| 자국 문화 보호 차원 | 1순위 | 6.8 | 6.5 | 7.2 | 11.2 | 4.0 | 5.9 | 8.1 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 13.9 | 13.4 | 14.4 | 18.1 | 11.3 | 12.7 | 17.4 | 0.0 |
| 주위 반응이 좋지 않아서 | 1순위 | 4.3 | 3.0 | 5.5 | 2.6 | 4.8 | 6.8 | 3.5 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 9.8 | 10.8 | 8.9 | 10.3 | 9.7 | 11.0 | 9.3 | 4.2 |
| 기타 | 1순위 | - | - | - | - | - | - | - | - |
| | 1+2순위 | 0.2 | 0.4 | 0.0 | 0.0 | 0.8 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |

*Q.귀하가 생각하는 한국 음악의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

# iii. 한류 선호

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (5) 애니메이션

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (295) | (145) | (150) | (64) | (90) | (79) | (51) | (11) |
| 한국어가 어렵고 생소함 | 1순위 | 31.2 | 32.4 | 30.0 | 32.8 | 27.8 | 31.6 | 37.3 | 18.2 |
| | 1+2순위 | 31.2 | 32.4 | 30.0 | 32.8 | 27.8 | 31.6 | 37.3 | 18.2 |
| 지나치게 상업적이라서 | 1순위 | 27.1 | 26.2 | 28.0 | 34.4 | 27.8 | 19.0 | 31.4 | 18.2 |
| | 1+2순위 | 27.1 | 26.2 | 28.0 | 34.4 | 27.8 | 19.0 | 31.4 | 18.2 |
| 자막·더빙 통한 시청 불편함 | 1순위 | 26.8 | 27.6 | 26.0 | 21.9 | 22.2 | 29.1 | 39.2 | 18.2 |
| | 1+2순위 | 26.8 | 27.6 | 26.0 | 21.9 | 22.2 | 29.1 | 39.2 | 18.2 |
| 소재,스토리,장르 등이 진부·획일적 | 1순위 | 20.7 | 20.7 | 20.7 | 26.6 | 23.3 | 20.3 | 9.8 | 18.2 |
| | 1+2순위 | 20.7 | 20.7 | 20.7 | 26.6 | 23.3 | 20.3 | 9.8 | 18.2 |
| 한국적인 색채가 강해서 | 1순위 | 18.6 | 15.2 | 22.0 | 15.6 | 21.1 | 15.2 | 17.6 | 45.5 |
| | 1+2순위 | 18.6 | 15.2 | 22.0 | 15.6 | 21.1 | 15.2 | 17.6 | 45.5 |
| 교육적이지 않아서 | 1순위 | 15.6 | 18.6 | 12.7 | 14.1 | 18.9 | 19.0 | 7.8 | 9.1 |
| | 1+2순위 | 15.6 | 18.6 | 12.7 | 14.1 | 18.9 | 19.0 | 7.8 | 9.1 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 15.6 | 14.5 | 16.7 | 7.8 | 20.0 | 17.7 | 13.7 | 18.2 |
| | 1+2순위 | 15.6 | 14.5 | 16.7 | 7.8 | 20.0 | 17.7 | 13.7 | 18.2 |
| 자국 문화 정서와 맞지 않음 | 1순위 | 15.3 | 18.6 | 12.0 | 12.5 | 10.0 | 19.0 | 19.6 | 27.3 |
| | 1+2순위 | 15.3 | 18.6 | 12.0 | 12.5 | 10.0 | 19.0 | 19.6 | 27.3 |
| 캐릭터가 마음에 들지 않음 | 1순위 | 14.6 | 13.8 | 15.3 | 15.6 | 20.0 | 11.4 | 9.8 | 9.1 |
| | 1+2순위 | 14.6 | 13.8 | 15.3 | 15.6 | 20.0 | 11.4 | 9.8 | 9.1 |
| 자국에 비해 특별하지 않음 | 1순위 | 14.2 | 11.7 | 16.7 | 17.2 | 8.9 | 17.7 | 13.7 | 18.2 |
| | 1+2순위 | 14.2 | 11.7 | 16.7 | 17.2 | 8.9 | 17.7 | 13.7 | 18.2 |
| 기타 | 1순위 | 0.3 | 0.7 | 0.0 | 1.6 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 0.3 | 0.7 | 0.0 | 1.6 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |

*Q.귀하가 생각하는 한국 애니메이션의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (6) 도서

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (271) | (135) | (136) | (68) | (94) | (64) | (40) | (5) |
| 자국어로의 번역 미흡 | 1순위 | 18.5 | 19.3 | 17.6 | 27.9 | 13.8 | 20.3 | 12.5 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 37.3 | 36.3 | 38.2 | 45.6 | 39.4 | 29.7 | 30.0 | 40.0 |
| 다른 언어·문화로 내용의 이해가 어려움 | 1순위 | 17.7 | 13.3 | 22.1 | 11.8 | 13.8 | 23.4 | 27.5 | 20.0 |
| | 1+2순위 | 33.9 | 28.9 | 39.0 | 33.8 | 33.0 | 34.4 | 37.5 | 20.0 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 14.0 | 15.6 | 12.5 | 17.6 | 9.6 | 10.9 | 25.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 21.0 | 23.7 | 18.4 | 26.5 | 14.9 | 21.9 | 27.5 | 0.0 |
| 소재,장르 등이 진부·획일적 | 1순위 | 12.5 | 13.3 | 11.8 | 11.8 | 20.2 | 4.7 | 7.5 | 20.0 |
| | 1+2순위 | 23.6 | 26.7 | 20.6 | 16.2 | 29.8 | 20.3 | 27.5 | 20.0 |
| 한국적인 색채가 강해서 | 1순위 | 12.2 | 14.1 | 10.3 | 10.3 | 13.8 | 10.9 | 12.5 | 20.0 |
| | 1+2순위 | 22.1 | 23.0 | 21.3 | 17.6 | 24.5 | 23.4 | 22.5 | 20.0 |
| 선정적·폭력적 내용 | 1순위 | 9.2 | 10.4 | 8.1 | 7.4 | 12.8 | 9.4 | 5.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 17.3 | 18.5 | 16.2 | 14.7 | 18.1 | 23.4 | 12.5 | 0.0 |
| 비용이 많이 듦 | 1순위 | 8.1 | 6.7 | 9.6 | 5.9 | 6.4 | 12.5 | 7.5 | 20.0 |
| | 1+2순위 | 19.6 | 20.0 | 19.1 | 25.0 | 12.8 | 21.9 | 22.5 | 20.0 |
| 스토리·작화가 마음에 들지 않음 | 1순위 | 4.4 | 5.2 | 3.7 | 4.4 | 6.4 | 3.1 | 0.0 | 20.0 |
| | 1+2순위 | 10.7 | 11.1 | 10.3 | 11.8 | 11.7 | 7.8 | 7.5 | 40.0 |
| 캐릭터가 마음에 들지 않음 | 1순위 | 3.3 | 2.2 | 4.4 | 2.9 | 3.2 | 4.7 | 2.5 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 14.4 | 11.9 | 16.9 | 8.8 | 16.0 | 17.2 | 12.5 | 40.0 |

*Q.귀하가 생각하는 한국 도서의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

# iii. 한류 선호

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (7) 게임

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (319) | (184) | (135) | (80) | (96) | (91) | (44) | (8) |
| 비용이 많이 듦 | 1순위 | 17.6 | 15.8 | 20.0 | 21.3 | 12.5 | 16.5 | 20.5 | 37.5 |
| | 1+2순위 | 27.6 | 25.5 | 30.4 | 35.0 | 20.8 | 26.4 | 27.3 | 50.0 |
| 높은 디바이스 사양 필요 | 1순위 | 12.2 | 14.7 | 8.9 | 11.3 | 12.5 | 12.1 | 15.9 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 20.1 | 24.5 | 14.1 | 20.0 | 17.7 | 20.9 | 27.3 | 0.0 |
| 게임 서비스 운영이 잘 이루어지지 않아서 | 1순위 | 11.9 | 9.2 | 15.6 | 17.5 | 18.8 | 5.5 | 2.3 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 29.2 | 27.7 | 31.1 | 37.5 | 36.5 | 20.9 | 15.9 | 25.0 |
| 소재,스토리,장르 등이 진부·획일적 | 1순위 | 11.3 | 13.0 | 8.9 | 13.8 | 10.4 | 9.9 | 9.1 | 25.0 |
| | 1+2순위 | 19.4 | 20.7 | 17.8 | 25.0 | 19.8 | 15.4 | 13.6 | 37.5 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 10.7 | 12.0 | 8.9 | 11.3 | 6.3 | 11.0 | 18.2 | 12.5 |
| | 1+2순위 | 18.2 | 17.9 | 18.5 | 17.5 | 15.6 | 18.7 | 22.7 | 25.0 |
| 캐릭터 매력 부족 및 정체성 모호 | 1순위 | 7.8 | 7.6 | 8.1 | 8.8 | 7.3 | 6.6 | 9.1 | 12.5 |
| | 1+2순위 | 19.1 | 19.6 | 18.5 | 17.5 | 19.8 | 18.7 | 22.7 | 12.5 |
| 자국 문화 정서와 맞지 않음 | 1순위 | 6.6 | 7.6 | 5.2 | 5.0 | 7.3 | 8.8 | 4.5 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 14.4 | 13.6 | 15.6 | 13.8 | 14.6 | 13.2 | 18.2 | 12.5 |
| 스토리의 짜임새 부족 | 1순위 | 6.3 | 4.3 | 8.9 | 5.0 | 5.2 | 11.0 | 2.3 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 14.4 | 10.9 | 19.3 | 13.8 | 15.6 | 16.5 | 11.4 | 0.0 |
| 한국적인 색채가 강해서 | 1순위 | 6.3 | 5.4 | 7.4 | 2.5 | 11.5 | 3.3 | 9.1 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 17.6 | 17.4 | 17.8 | 10.0 | 20.8 | 23.1 | 13.6 | 12.5 |
| 그래픽의 독창성 부족 | 1순위 | 5.0 | 4.3 | 5.9 | 1.3 | 5.2 | 6.6 | 6.8 | 12.5 |
| | 1+2순위 | 10.7 | 10.3 | 11.1 | 5.0 | 11.5 | 12.1 | 15.9 | 12.5 |
| 게임이 선정적·폭력적임 | 1순위 | 4.4 | 6.0 | 2.2 | 2.5 | 3.1 | 8.8 | 2.3 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 9.4 | 12.0 | 5.9 | 5.0 | 7.3 | 14.3 | 11.4 | 12.5 |

*Q.귀하가 생각하는 한국 게임의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (8) 패션

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (428) | (208) | (220) | (100) | (116) | (115) | (78) | (19) |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 24.8 | 23.1 | 26.4 | 23.0 | 26.7 | 20.9 | 30.8 | 21.1 |
| | 1+2순위 | 42.1 | 41.8 | 42.3 | 42.0 | 44.8 | 37.4 | 46.2 | 36.8 |
| 품질 대비 비싼 가격 | 1순위 | 18.2 | 18.3 | 18.2 | 28.0 | 11.2 | 19.1 | 15.4 | 15.8 |
| | 1+2순위 | 37.9 | 38.0 | 37.7 | 46.0 | 31.0 | 43.5 | 32.1 | 26.3 |
| 다양하지 않은 사이즈 | 1순위 | 15.0 | 18.8 | 11.4 | 11.0 | 14.7 | 17.4 | 15.4 | 21.1 |
| | 1+2순위 | 32.9 | 36.5 | 29.5 | 23.0 | 31.9 | 34.8 | 43.6 | 36.8 |
| 다양하지 않은 제품 종류·스타일 | 1순위 | 14.5 | 16.3 | 12.7 | 14.0 | 14.7 | 14.8 | 15.4 | 10.5 |
| | 1+2순위 | 29.0 | 29.8 | 28.2 | 31.0 | 24.1 | 29.6 | 32.1 | 31.6 |
| 품질이 떨어짐 | 1순위 | 11.9 | 9.6 | 14.1 | 15.0 | 14.7 | 9.6 | 10.3 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 22.4 | 17.3 | 27.3 | 25.0 | 27.6 | 19.1 | 17.9 | 15.8 |
| 브랜드 이미지가 좋지 않아서 | 1순위 | 8.4 | 7.7 | 9.1 | 6.0 | 10.3 | 9.6 | 6.4 | 10.5 |
| | 1+2순위 | 19.4 | 21.2 | 17.7 | 15.0 | 25.0 | 19.1 | 14.1 | 31.6 |
| 디자인이 별로여서 | 1순위 | 6.5 | 5.3 | 7.7 | 3.0 | 6.9 | 8.7 | 3.8 | 21.1 |
| | 1+2순위 | 14.3 | 13.0 | 15.5 | 16.0 | 13.8 | 15.7 | 9.0 | 21.1 |
| 기타 | 1순위 | 0.7 | 1.0 | 0.5 | 0.0 | 0.9 | 0.0 | 2.6 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 2.1 | 2.4 | 1.8 | 2.0 | 1.7 | 0.9 | 5.1 | 0.0 |

*Q.귀하가 생각하는 한국 패션의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

# iii. 한류 선호

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (9) 뷰티

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (405) | (176) | (229) | (93) | (112) | (107) | (72) | (21) |
| 제품의 홍보가 지나치게 과장됨 | 1순위 | 31.6 | 26.7 | 35.4 | 37.6 | 30.4 | 27.1 | 33.3 | 28.6 |
| | 1+2순위 | 57.3 | 50.0 | 62.9 | 62.4 | 54.5 | 55.1 | 58.3 | 57.1 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 20.7 | 20.5 | 21.0 | 16.1 | 20.5 | 19.6 | 27.8 | 23.8 |
| | 1+2순위 | 37.0 | 38.6 | 35.8 | 38.7 | 33.0 | 32.7 | 48.6 | 33.3 |
| 품질 대비 비싼 가격 | 1순위 | 11.4 | 11.4 | 11.4 | 8.6 | 12.5 | 12.1 | 15.3 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 25.2 | 21.6 | 27.9 | 24.7 | 25.9 | 29.0 | 19.4 | 23.8 |
| 품질이 떨어짐 | 1순위 | 9.1 | 6.3 | 11.4 | 9.7 | 11.6 | 12.1 | 0.0 | 9.5 |
| | 1+2순위 | 21.2 | 15.3 | 25.8 | 21.5 | 27.7 | 23.4 | 8.3 | 19.0 |
| 다양하지 않은 제품 종류·스타일 | 1순위 | 9.1 | 11.4 | 7.4 | 9.7 | 9.8 | 9.3 | 6.9 | 9.5 |
| | 1+2순위 | 18.8 | 23.3 | 15.3 | 17.2 | 17.9 | 21.5 | 20.8 | 9.5 |
| 브랜드 이미지가 좋지 않아서 | 1순위 | 7.2 | 9.7 | 5.2 | 5.4 | 8.0 | 9.3 | 5.6 | 4.8 |
| | 1+2순위 | 14.3 | 18.8 | 10.9 | 15.1 | 15.2 | 15.0 | 11.1 | 14.3 |
| 제품 패키지 디자인이 별로여서 | 1순위 | 5.9 | 6.3 | 5.7 | 7.5 | 2.7 | 7.5 | 6.9 | 4.8 |
| | 1+2순위 | 11.9 | 14.2 | 10.0 | 9.7 | 12.5 | 12.1 | 13.9 | 9.5 |
| 한방 성분이 기호에 맞지 않아서 | 1순위 | 4.4 | 6.8 | 2.6 | 5.4 | 4.5 | 1.9 | 2.8 | 19.0 |
| | 1+2순위 | 12.6 | 15.9 | 10.0 | 9.7 | 11.6 | 10.3 | 15.3 | 33.3 |
| 기타 | 1순위 | 0.5 | 1.1 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.9 | 1.4 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 1.7 | 2.3 | 1.3 | 1.1 | 1.8 | 0.9 | 4.2 | 0.0 |

*Q 귀하가 생각하는 한국 뷰티의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (10) 한식

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (451) | (228) | (223) | (105) | (119) | (119) | (85) | (23) |
| 제공하는 음식이 다양하지 않음 | 1순위 | 23.3 | 21.9 | 24.7 | 20.0 | 24.4 | 16.8 | 30.6 | 39.1 |
| | 1+2순위 | 41.5 | 39.9 | 43.0 | 35.2 | 43.7 | 40.3 | 43.5 | 56.5 |
| 좋아하는 맛과 향이 아니어서 | 1순위 | 18.8 | 17.5 | 20.2 | 21.9 | 21.8 | 14.3 | 18.8 | 13.0 |
| | 1+2순위 | 35.9 | 33.8 | 38.1 | 40.0 | 36.1 | 30.3 | 42.4 | 21.7 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 14.6 | 15.4 | 13.9 | 13.3 | 17.6 | 10.9 | 16.5 | 17.4 |
| | 1+2순위 | 25.5 | 25.4 | 25.6 | 27.6 | 23.5 | 19.3 | 29.4 | 43.5 |
| 반찬이 많아 식사하기 번거로움 | 1순위 | 12.6 | 11.8 | 13.5 | 8.6 | 5.9 | 18.5 | 17.6 | 17.4 |
| | 1+2순위 | 29.7 | 31.1 | 28.3 | 19.0 | 25.2 | 37.8 | 35.3 | 39.1 |
| 식사도구의 사용이 어려움 | 1순위 | 8.9 | 8.3 | 9.4 | 10.5 | 6.7 | 12.6 | 7.1 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 18.2 | 16.2 | 20.2 | 19.0 | 17.6 | 21.8 | 16.5 | 4.3 |
| 가성비가 좋지 않아서 | 1순위 | 8.2 | 9.6 | 6.7 | 10.5 | 7.6 | 8.4 | 7.1 | 4.3 |
| | 1+2순위 | 20.0 | 19.3 | 20.6 | 24.8 | 18.5 | 16.8 | 22.4 | 13.0 |
| 불친절한 직원 | 1순위 | 6.0 | 4.8 | 7.2 | 8.6 | 8.4 | 5.0 | 1.2 | 4.3 |
| | 1+2순위 | 11.1 | 11.4 | 10.8 | 17.1 | 12.6 | 11.8 | 1.2 | 8.7 |
| 식당,직원의 위생·청결 상태가 좋지 않아서 | 1순위 | 5.5 | 7.0 | 4.0 | 4.8 | 5.0 | 11.8 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 8.9 | 9.2 | 8.5 | 10.5 | 10.9 | 12.6 | 0.0 | 4.3 |
| 상차림·플레이팅·분위기가 마음에 들지 않아서 | 1순위 | 1.8 | 3.1 | 0.4 | 1.9 | 2.5 | 1.7 | 0.0 | 4.3 |
| | 1+2순위 | 8.2 | 11.8 | 4.5 | 5.7 | 11.8 | 7.6 | 7.1 | 8.7 |
| 기타 | 1순위 | 0.2 | 0.4 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 1.2 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 1.1 | 1.8 | 0.4 | 1.0 | 0.0 | 1.7 | 2.4 | 0.0 |

*Q 귀하가 생각하는 한식의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

# iii. 한류 선호

## 5. 자국에서 인기있는 해외 콘텐츠

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | | (491) | (241) | (250) | (118) | (124) | (125) | (99) | (25) |
| 드라마 | 미국 드라마 | 1순위 | 48.7 | 54.4 | 43.2 | 53.4 | 41.9 | 45.6 | 56.6 | 44.0 |
| | 미국 드라마 | 2순위 | 31.4 | 26.1 | 36.4 | 28.0 | 38.7 | 32.8 | 25.3 | 28.0 |
| | 일본 드라마 | 3순위 | 34.6 | 36.9 | 32.4 | 24.6 | 34.7 | 40.8 | 36.4 | 44.0 |
| *Base* | | | (470) | (234) | (236) | (113) | (124) | (121) | (88) | (24) |
| 예능 | 한국 예능 | 1순위 | 47.4 | 47.0 | 47.9 | 44.2 | 54.0 | 52.9 | 38.6 | 33.3 |
| | 일본 예능 | 2순위 | 30.9 | 32.9 | 28.8 | 34.5 | 33.1 | 28.9 | 26.1 | 29.2 |
| | 미국 예능 | 3순위 | 29.8 | 29.9 | 29.7 | 33.6 | 32.3 | 29.8 | 22.7 | 25.0 |
| *Base* | | | (481) | (239) | (242) | (115) | (123) | (122) | (96) | (25) |
| 영화 | 미국 영화 | 1순위 | 73.2 | 73.2 | 73.1 | 73.0 | 74.0 | 69.7 | 76.0 | 76.0 |
| | 영국 영화 | 2순위 | 37.0 | 32.6 | 41.3 | 41.7 | 38.2 | 24.6 | 43.8 | 44.0 |
| | 한국 영화 | 3순위 | 36.8 | 35.1 | 38.4 | 38.3 | 32.5 | 32.0 | 49.0 | 28.0 |

*Q 귀하의 국가에서 인기 있는 문화콘텐츠는 어느 국가의 문화콘텐츠 입니까?*

## 6. 선호하는 한국 드라마(Top 10)

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 주관식문항, 단위:%)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (491) | (241) | (250) | (118) | (124) | (125) | (99) | (25) |
| 태양의 후예 | 11.0 | 12.4 | 9.6 | 13.6 | 12.1 | 8.8 | 9.1 | 12.0 |
| 별에서 온 그대 | 8.4 | 8.7 | 8.0 | 7.6 | 12.9 | 6.4 | 7.1 | 4.0 |
| 뷰티인사이드 | 7.7 | 7.9 | 7.6 | 11.9 | 9.7 | 6.4 | 4.0 | 0.0 |
| 대장금 | 5.3 | 7.9 | 2.8 | 1.7 | 1.6 | 5.6 | 10.1 | 20.0 |
| 김비서가 왜 그럴까 | 4.1 | 2.9 | 5.2 | 3.4 | 8.9 | 2.4 | 1.0 | 4.0 |
| 응답하라 1988 | 3.7 | 3.3 | 4.0 | 5.1 | 4.8 | 4.0 | 1.0 | 0.0 |
| 쓸쓸하고 찬란하神 - 도깨비 | 3.5 | 1.7 | 5.2 | 6.8 | 5.6 | 0.8 | 1.0 | 0.0 |
| 내 아이디는 강남미인 | 1.8 | 1.7 | 2.0 | 3.4 | 2.4 | 1.6 | 0.0 | 0.0 |
| 남자친구 | 1.8 | 2.9 | 0.8 | 0.0 | 2.4 | 1.6 | 2.0 | 8.0 |
| 나의 아저씨 | 1.6 | 1.2 | 2.0 | 1.7 | 0.8 | 2.4 | 1.0 | 4.0 |
| 미스티 | 1.6 | 3.3 | 0.0 | 0.8 | 0.8 | 2.4 | 3.0 | 0.0 |

** 동순위로 인해 10개 이상의 항목이 표상에 표기 되었음*

*Q 귀하가 올해 시청한 한국 드라마 중 가장 좋아하는 것은 무엇입니까?*

## 7. 선호하는 한국 영화(Top 10)

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 주관식문항, 단위:%)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (481) | (239) | (242) | (115) | (123) | (122) | (96) | (25) |
| 부산행 | 13.5 | 11.7 | 15.3 | 21.7 | 12.2 | 11.5 | 10.4 | 4.0 |
| 지금 만나러 갑니다 | 5.0 | 5.4 | 4.5 | 5.2 | 6.5 | 4.1 | 4.2 | 4.0 |
| 신과함께 : 죄와 벌 | 5.0 | 5.9 | 4.1 | 4.3 | 0.8 | 6.6 | 8.3 | 8.0 |
| 버닝 | 3.5 | 4.2 | 2.9 | 5.2 | 2.4 | 4.1 | 2.1 | 4.0 |
| 도가니 | 2.5 | 2.1 | 2.9 | 0.9 | 8.1 | 0.0 | 1.0 | 0.0 |
| 엽기적인 그녀 | 2.3 | 2.1 | 2.5 | 1.7 | 1.6 | 3.3 | 2.1 | 4.0 |
| 괴물 | 2.3 | 3.8 | 0.8 | 1.7 | 1.6 | 4.1 | 2.1 | 0.0 |
| 늑대소년 | 2.3 | 0.8 | 3.7 | 3.5 | 4.1 | 0.8 | 1.0 | 0.0 |
| 소원 | 1.9 | 0.8 | 2.9 | 2.6 | 3.3 | 0.0 | 1.0 | 4.0 |

** 동순위가 많아 표 상에 누락된 항목이 있음*

*Q 귀하가 올해 시청한 한국 영화 중 가장 좋아하는 것은 무엇입니까?*

# iii. 한류 선호

## 8. 한국산 게임 인지율

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (319) | (184) | (135) | (80) | (96) | (91) | (44) | (8) |
| 배틀그라운드 | 71.5 | 72.3 | 70.4 | 85.0 | 72.9 | 67.0 | 59.1 | 37.5 |
| 크로스파이어 | 70.8 | 75.0 | 65.2 | 77.5 | 62.5 | 73.6 | 75.0 | 50.0 |
| 던전앤파이터 | 63.6 | 70.1 | 54.8 | 75.0 | 63.5 | 59.3 | 59.1 | 25.0 |
| 메이플스토리 | 46.4 | 48.4 | 43.7 | 56.3 | 40.6 | 40.7 | 52.3 | 50.0 |
| 라그나로크 | 24.8 | 26.1 | 23.0 | 21.3 | 20.8 | 29.7 | 29.5 | 25.0 |
| 서머너즈 워 | 22.9 | 24.5 | 20.7 | 12.5 | 19.8 | 30.8 | 34.1 | 12.5 |
| 검은사막 | 15.7 | 12.5 | 20.0 | 11.3 | 16.7 | 17.6 | 15.9 | 25.0 |
| 포인트블랭크 | 15.4 | 18.5 | 11.1 | 11.3 | 14.6 | 17.6 | 20.5 | 12.5 |
| 세븐나이츠 | 13.8 | 13.6 | 14.1 | 7.5 | 9.4 | 19.8 | 20.5 | 25.0 |
| 건쉽배틀 | 12.2 | 12.0 | 12.6 | 5.0 | 7.3 | 18.7 | 18.2 | 37.5 |

*Q 다음 중 한국 게임이라고 알고 있는 게임을 모두 선택해주십시오*

## 9. 선호하는 한국 게임

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (319) | (184) | (135) | (80) | (96) | (91) | (44) | (8) |
| 배틀그라운드 | 36.7 | 32.6 | 42.2 | 42.5 | 42.7 | 30.8 | 27.3 | 25.0 |
| 크로스파이어 | 21.3 | 25.5 | 15.6 | 15.0 | 19.8 | 29.7 | 20.5 | 12.5 |
| 던전앤파이터 | 18.8 | 20.1 | 17.0 | 18.8 | 19.8 | 19.8 | 15.9 | 12.5 |
| 메이플스토리 | 8.8 | 7.1 | 11.1 | 11.3 | 4.2 | 4.4 | 18.2 | 37.5 |
| 검은사막 | 2.8 | 2.7 | 3.0 | 3.8 | 2.1 | 3.3 | 2.3 | 0.0 |
| 라그나로크 | 2.8 | 2.7 | 3.0 | 1.3 | 4.2 | 3.3 | 2.3 | 0.0 |
| 서머너즈 워 | 2.5 | 3.3 | 1.5 | 2.5 | 3.1 | 1.1 | 4.5 | 0.0 |
| 건쉽배틀 | 1.9 | 2.2 | 1.5 | 0.0 | 1.0 | 3.3 | 2.3 | 12.5 |
| 포인트블랭크 | 1.6 | 0.5 | 3.0 | 0.0 | 2.1 | 3.3 | 0.0 | 0.0 |
| 세븐나이츠 | 1.3 | 1.6 | 0.7 | 0.0 | 1.0 | 1.1 | 4.5 | 0.0 |
| 기타 | 1.6 | 1.6 | 1.5 | 5.0 | 0.0 | 0.0 | 2.3 | 0.0 |

*Q 다음의 한국 게임 중 가장 좋아하는 게임은 무엇입니까?*

## 10. 선호하는 한국 가수·그룹(Top 10)

(Base : 전체, 주관식 응답, 단위: %)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (500) | (250) | (250) | (125) | (125) | (125) | (100) | (25) |
| 빅뱅 | 9.4 | 10.0 | 8.8 | 15.2 | 15.2 | 4.0 | 4.0 | 0.0 |
| 엑소 | 9.4 | 7.6 | 11.2 | 12.8 | 16.8 | 7.2 | 1.0 | 0.0 |
| 소녀시대 | 7.2 | 10.8 | 3.6 | 3.2 | 5.6 | 8.0 | 13.0 | 8.0 |
| 지드래곤 | 5.0 | 5.6 | 4.4 | 8.8 | 4.8 | 2.4 | 4.0 | 4.0 |
| 방탄소년단 | 4.0 | 3.6 | 4.4 | 6.4 | 4.8 | 3.2 | 2.0 | 0.0 |
| 윤아 | 3.0 | 2.8 | 3.2 | 3.2 | 2.4 | 3.2 | 4.0 | 0.0 |
| 아이유 | 2.0 | 0.4 | 3.6 | 3.2 | 2.4 | 2.4 | 0.0 | 0.0 |
| 비 | 2.0 | 3.2 | 0.8 | 2.4 | 1.6 | 2.4 | 2.0 | 0.0 |
| 동방신기 | 2.0 | 1.6 | 2.4 | 0.8 | 3.2 | 3.2 | 0.0 | 4.0 |
| 이효리 | 2.0 | 2.8 | 1.2 | 0.8 | 2.4 | 3.2 | 2.0 | 0.0 |

*Q 귀하께서 현재 가장 좋아하는 한국 가수·그룹은 누구입니까?*

# iii. 한류 선호

## 11. 선호하는 한국 배우(Top 10)

(Base : 전체, 주관식 응답, 단위: %)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (500) | (250) | (250) | (125) | (125) | (125) | (100) | (25) |
| 이민호 | 8.2 | 6.8 | 9.6 | 10.4 | 8.8 | 4.8 | 9.0 | 8.0 |
| 전지현 | 8.0 | 9.2 | 6.8 | 8.0 | 5.6 | 9.6 | 10.0 | 4.0 |
| 송혜교 | 7.2 | 6.4 | 8.0 | 3.2 | 7.2 | 9.6 | 10.0 | 4.0 |
| 송중기 | 6.6 | 4.8 | 8.4 | 9.6 | 11.2 | 2.4 | 4.0 | 0.0 |
| 김희선 | 4.6 | 5.2 | 4.0 | 0.0 | 2.4 | 10.4 | 5.0 | 8.0 |
| 이종석 | 4.4 | 1.6 | 7.2 | 8.0 | 7.2 | 1.6 | 1.0 | 0.0 |
| 윤아 | 3.0 | 5.6 | 0.4 | 4.8 | 1.6 | 3.2 | 2.0 | 4.0 |
| 김수현 | 2.8 | 2.4 | 3.2 | 4.8 | 4.8 | 0.8 | 1.0 | 0.0 |
| 박신혜 | 2.4 | 2.0 | 2.8 | 0.8 | 6.4 | 1.6 | 1.0 | 0.0 |
| 공유 | 2.2 | 2.8 | 1.6 | 4.0 | 1.6 | 2.4 | 1.0 | 0.0 |

*Q 귀하께서 현재 가장 좋아하는 한국 배우는 누구입니까?*

## 12. 선호하는 한국 애니메이션 캐릭터

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (295) | (145) | (150) | (64) | (90) | (79) | (51) | (11) |
| 라바 | 1순위 | 28.1 | 26.2 | 30.0 | 31.3 | 35.6 | 24.1 | 21.6 | 9.1 |
| | 1+2순위 | 45.8 | 46.2 | 45.3 | 48.4 | 50.0 | 39.2 | 47.1 | 36.4 |
| 뿌까 | 1순위 | 16.6 | 15.2 | 18.0 | 15.6 | 13.3 | 15.2 | 21.6 | 36.4 |
| | 1+2순위 | 28.1 | 28.3 | 28.0 | 31.3 | 20.0 | 29.1 | 33.3 | 45.5 |
| 뽀로로 | 1순위 | 16.3 | 13.8 | 18.7 | 18.8 | 11.1 | 20.3 | 15.7 | 18.2 |
| | 1+2순위 | 35.6 | 24.1 | 46.7 | 43.8 | 30.0 | 36.7 | 33.3 | 36.4 |
| 또봇 | 1순위 | 12.9 | 16.6 | 9.3 | 10.9 | 14.4 | 13.9 | 11.8 | 9.1 |
| | 1+2순위 | 32.2 | 36.6 | 28.0 | 21.9 | 41.1 | 32.9 | 29.4 | 27.3 |
| 로보카 폴리 | 1순위 | 10.8 | 14.5 | 7.3 | 9.4 | 7.8 | 12.7 | 15.7 | 9.1 |
| | 1+2순위 | 20.7 | 26.2 | 15.3 | 14.1 | 22.2 | 22.8 | 25.5 | 9.1 |
| 캐니멀 | 1순위 | 9.2 | 6.9 | 11.3 | 7.8 | 12.2 | 8.9 | 7.8 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 18.6 | 17.9 | 19.3 | 23.4 | 20.0 | 16.5 | 15.7 | 9.1 |
| 타요 | 1순위 | 5.1 | 6.9 | 3.3 | 3.1 | 5.6 | 5.1 | 3.9 | 18.2 |
| | 1+2순위 | 17.3 | 20.0 | 14.7 | 12.5 | 16.7 | 21.5 | 13.7 | 36.4 |
| 기타 | 1순위 | 1.0 | 0.0 | 2.0 | 3.1 | 0.0 | 0.0 | 2.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 1.7 | 0.7 | 2.7 | 4.7 | 0.0 | 1.3 | 2.0 | 0.0 |

*Q 귀하께서 선호하는 한국 애니메이션 캐릭터는 무엇입니까?*

# ⅳ. 한류 효과

## 1. 접촉경험이 있는 '18년도 한국 관련 주요 이슈

(Base : 전체, 복수응답, 단위: %)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (500) | (250) | (250) | (125) | (125) | (125) | (100) | (25) |
| 북한의 핵·미사일 위협 | 64.8 | 69.6 | 60.0 | 64.8 | 58.4 | 69.6 | 63.0 | 80.0 |
| 위안부 문제로 인한 한일갈등 | 56.2 | 55.6 | 56.8 | 52.8 | 60.0 | 63.2 | 48.0 | 52.0 |
| 2018 평창 동계올림픽 | 56.2 | 56.0 | 56.4 | 56.0 | 54.4 | 60.0 | 55.0 | 52.0 |
| 북미정상회담을 통한 미국과 북한의 화해무드 | 47.0 | 51.6 | 42.4 | 34.4 | 48.0 | 54.4 | 49.0 | 60.0 |
| 남북정상회담에 따른 남북 화해무드 | 45.6 | 53.6 | 37.6 | 31.2 | 40.8 | 48.0 | 60.0 | 72.0 |
| 위의 보기 중 전혀 없음 | 3.0 | 2.4 | 3.6 | 3.2 | 4.8 | 1.6 | 3.0 | 0.0 |

*Q 귀하께서는 한국의 정치, 사회 및 역사 관련 이슈 중 한번이라도 들어본 것을 모두 선택해 주십시오*

### [한국 문화콘텐츠 소비에 대한 한국 관련 이슈의 영향]

(Base : 이슈 접촉자, 5점 척도, 단위: %,점)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (485) | (244) | (241) | (121) | (119) | (123) | (97) | (25) |
| 영향 받음 | 45.8 | 45.5 | 46.1 | 43.8 | 46.2 | 43.9 | 49.5 | 48.0 |
| 평균 | 3.39 | 3.30 | 3.47 | 3.22 | 3.49 | 3.37 | 3.43 | 3.60 |

*Q 귀하께서는 한국의 정치, 사회 및 역사 관련 이슈가 본인이 한국 문화콘텐츠를 소비하는데에 어느정도 영향을 미친다고 생각하십니까?*
**영향 받음 : 4점+5점 비율(%) (5점 척도-1,2점: 영향 안받음/3점: 보통/4,5점: 영향 받음)*

## 2. 한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식과 원인

### [한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식 공감도]

(Base : 전체, 5점 척도, 단위: 점,%)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (500) | (250) | (250) | (125) | (125) | (125) | (100) | (25) |
| 공감 정도 | 공감 | 25.6 | 27.2 | 24.0 | 23.2 | 28.8 | 21.6 | 30.0 | 24.0 |
| | 평균 | 3.12 | 3.10 | 3.14 | 3.13 | 3.18 | 2.98 | 3.21 | 3.12 |

*Q 최근 일부 국가에서 한국 문화콘텐츠가 자국에서 인기를 끌고 있는 현상에 대해 부정적으로 보는 인식에 대해 얼마나 공감하십니까?*
**공감 : 4점+5점 비율(%) (5점 척도 - 1,2점: 비공감/3점: 보통/4,5점: 공감)*

### [한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식 공감이유]

(Base : 공감 응답자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (128) | (68) | (60) | (29) | (36) | (27) | (30) | (6) |
| 지나치게 상업적임 | 1순위 | 32.0 | 29.4 | 35.0 | 6.9 | 27.8 | 48.1 | 46.7 | 33.3 |
| | 1+2순위 | 46.9 | 45.6 | 48.3 | 27.6 | 50.0 | 63.0 | 50.0 | 33.3 |
| 획일적이고 식상함 | 1순위 | 14.8 | 16.2 | 13.3 | 10.3 | 22.2 | 18.5 | 10.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 17.2 | 16.2 | 18.3 | 10.3 | 25.0 | 18.5 | 13.3 | 16.7 |
| 지나치게 자극적·선정적 | 1순위 | 12.5 | 16.2 | 8.3 | 31.0 | 5.6 | 11.1 | 6.7 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 22.7 | 27.9 | 16.7 | 31.0 | 11.1 | 37.0 | 20.0 | 0.0 |
| 한국과의 정치·외교적 갈등 때문 | 1순위 | 12.5 | 14.7 | 10.0 | 13.8 | 11.1 | 7.4 | 16.7 | 16.7 |
| | 1+2순위 | 27.3 | 26.5 | 28.3 | 37.9 | 27.8 | 14.8 | 26.7 | 33.3 |
| 자국 콘텐츠 산업보호 필요 | 1순위 | 8.6 | 4.4 | 13.3 | 17.2 | 8.3 | 0.0 | 6.7 | 16.7 |
| | 1+2순위 | 19.5 | 13.2 | 26.7 | 20.7 | 19.4 | 11.1 | 26.7 | 16.7 |
| 한국과의 역사적인 관계 때문 | 1순위 | 7.8 | 8.8 | 6.7 | 13.8 | 2.8 | 7.4 | 6.7 | 16.7 |
| | 1+2순위 | 25.8 | 29.4 | 21.7 | 41.4 | 13.9 | 14.8 | 30.0 | 50.0 |
| 한류스타·유명인의 부적절한 언행 때문 | 1순위 | 7.0 | 4.4 | 10.0 | 6.9 | 13.9 | 3.7 | 3.3 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 23.4 | 20.6 | 26.7 | 27.6 | 33.3 | 18.5 | 13.3 | 16.7 |
| 남북 북단·북한의 국제적인 위협 관련 보도 때문 | 1순위 | 2.3 | 2.9 | 1.7 | 0.0 | 8.3 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 9.4 | 11.8 | 6.7 | 0.0 | 19.4 | 11.1 | 6.7 | 0.0 |
| 한국의 국민성이 좋지 않음 | 1순위 | 2.3 | 2.9 | 1.7 | 0.0 | 0.0 | 3.7 | 3.3 | 16.7 |
| | 1+2순위 | 7.8 | 8.8 | 6.7 | 3.4 | 0.0 | 11.1 | 13.3 | 33.3 |

*Q 한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식에 공감하는 이유는 무엇입니까?*

# ⅳ. 한류 효과

## 3. 저관여 한국 제품·서비스 구매 경험

(Base : 전체, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (500) | (250) | (250) | (125) | (125) | (125) | (100) | (25) |
| 식료품 | 자주 구매 | 36.6 | 38.0 | 35.2 | 20.0 | 44.0 | 46.4 | 38.0 | 28.0 |
| | 보통 구매 | 25.4 | 24.4 | 26.4 | 21.6 | 20.8 | 30.4 | 29.0 | 28.0 |
| | 가끔 구매 | 19.8 | 20.0 | 19.6 | 24.8 | 25.6 | 15.2 | 13.0 | 16.0 |
| | 구매 경험 없음 | 18.2 | 17.6 | 18.8 | 33.6 | 9.6 | 8.0 | 20.0 | 28.0 |
| 의류 | 자주 구매 | 31.4 | 30.4 | 32.4 | 21.6 | 45.6 | 36.8 | 23.0 | 16.0 |
| | 보통 구매 | 25.8 | 22.8 | 28.8 | 16.8 | 24.0 | 34.4 | 27.0 | 32.0 |
| | 가끔 구매 | 21.2 | 24.4 | 18.0 | 32.8 | 18.4 | 13.6 | 18.0 | 28.0 |
| | 구매 경험 없음 | 21.6 | 22.4 | 20.8 | 28.8 | 12.0 | 15.2 | 32.0 | 24.0 |
| 화장품 | 자주 구매 | 44.2 | 38.0 | 50.4 | 28.0 | 53.6 | 56.0 | 40.0 | 36.0 |
| | 보통 구매 | 25.6 | 24.0 | 27.2 | 25.6 | 24.0 | 21.6 | 31.0 | 32.0 |
| | 가끔 구매 | 16.6 | 19.6 | 13.6 | 23.2 | 15.2 | 16.0 | 14.0 | 4.0 |
| | 구매 경험 없음 | 13.6 | 18.4 | 8.8 | 23.2 | 7.2 | 6.4 | 15.0 | 28.0 |
| 주류 | 자주 구매 | 23.0 | 24.4 | 21.6 | 18.4 | 27.2 | 23.2 | 27.0 | 8.0 |
| | 보통 구매 | 20.8 | 18.4 | 23.2 | 12.0 | 32.0 | 27.2 | 10.0 | 20.0 |
| | 가끔 구매 | 29.4 | 29.2 | 29.6 | 31.2 | 25.6 | 32.8 | 25.0 | 40.0 |
| | 구매 경험 없음 | 26.8 | 28.0 | 25.6 | 38.4 | 15.2 | 16.8 | 38.0 | 32.0 |
| 액세서리 | 자주 구매 | 28.6 | 24.8 | 32.4 | 24.8 | 36.8 | 32.0 | 22.0 | 16.0 |
| | 보통 구매 | 27.2 | 23.6 | 30.8 | 16.8 | 31.2 | 33.6 | 30.0 | 16.0 |
| | 가끔 구매 | 22.4 | 22.4 | 22.4 | 26.4 | 18.4 | 20.0 | 21.0 | 40.0 |
| | 구매 경험 없음 | 21.8 | 29.2 | 14.4 | 32.0 | 13.6 | 14.4 | 27.0 | 28.0 |
| 한국 음식점 | 자주 구매 | 34.4 | 38.0 | 30.8 | 18.4 | 39.2 | 43.2 | 37.0 | 36.0 |
| | 보통 구매 | 22.2 | 19.2 | 25.2 | 13.6 | 26.4 | 27.2 | 23.0 | 16.0 |
| | 가끔 구매 | 23.4 | 22.0 | 24.8 | 27.2 | 22.4 | 22.4 | 20.0 | 28.0 |
| | 구매 경험 없음 | 20.0 | 20.8 | 19.2 | 40.8 | 12.0 | 7.2 | 20.0 | 20.0 |
| 한국 서적 | 자주 구매 | 18.4 | 19.6 | 17.2 | 10.4 | 25.6 | 21.6 | 17.0 | 12.0 |
| | 보통 구매 | 18.8 | 16.8 | 20.8 | 12.0 | 19.2 | 26.4 | 19.0 | 12.0 |
| | 가끔 구매 | 25.4 | 26.0 | 24.8 | 20.0 | 32.0 | 24.8 | 19.0 | 48.0 |
| | 구매 경험 없음 | 37.4 | 37.6 | 37.2 | 57.6 | 23.2 | 27.2 | 45.0 | 28.0 |

*Q 귀하가 최근 1년간 한국산 제품을 얼마나 구매하였는지 다음 항목별로 귀하의 구매빈도와 가까운 곳에 응답해 주십시오*

## 4. 고관여 한국 제품·서비스 구매 경험

(Base : 전체, 단위 : %, 회)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (500) | (250) | (250) | (125) | (125) | (125) | (100) | (25) |
| 가전제품 | 구매 경험(%) | 68.4 | 74.8 | 62.0 | 45.6 | 76.0 | 83.2 | 67.0 | 76.0 |
| | 구매 빈도(회) | 1.6 | 1.9 | 1.3 | 1.0 | 2.0 | 2.3 | 1.3 | 1.4 |
| 자동차 | 구매 경험(%) | 22.2 | 26.0 | 18.4 | 11.2 | 35.2 | 24.8 | 21.0 | 4.0 |
| | 구매 빈도(회) | 0.3 | 0.3 | 0.2 | 0.1 | 0.5 | 0.3 | 0.2 | 0.1 |
| 병원의료 서비스 | 구매 경험(%) | 24.0 | 25.2 | 22.8 | 18.4 | 40.8 | 26.4 | 13.0 | 0.0 |
| | 구매 빈도(회) | 0.5 | 0.5 | 0.5 | 0.5 | 0.8 | 0.5 | 0.2 | 0.0 |
| 휴대폰 | 구매 경험(%) | 61.2 | 67.6 | 54.8 | 44.0 | 73.6 | 71.2 | 54.0 | 64.0 |
| | 구매 빈도(회) | 1.0 | 1.2 | 0.8 | 0.7 | 1.3 | 1.2 | 0.8 | 0.7 |
| 한국 관광 | 구매 경험(%) | 64.8 | 67.2 | 62.4 | 38.4 | 72.0 | 83.2 | 67.0 | 60.0 |
| | 구매 빈도(회) | 1.3 | 1.3 | 1.2 | 0.9 | 1.6 | 1.5 | 1.2 | 0.8 |

*Q 귀하는 최근 4년 내에 다음의 한국산 제품·서비스를 얼마나 구매 또는 방문하였습니까?*

# ⅳ. 한류 효과

## 5. 한국 제품·서비스 향후 이용의향

(Base : 전체, 5점 척도, 단위: %,점)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (500) | (250) | (250) | (125) | (125) | (125) | (100) | (25) |
| 한국 식품 구매 | 이용 의향 | 67.6 | 64.8 | 70.4 | 64.8 | 75.2 | 71.2 | 59.0 | 60.0 |
| | 평균 | 3.76 | 3.70 | 3.82 | 3.68 | 3.84 | 3.90 | 3.62 | 3.60 |
| 한국 의류 구매 | 이용 의향 | 52.8 | 46.8 | 58.8 | 55.2 | 64.0 | 55.2 | 39.0 | 28.0 |
| | 평균 | 3.50 | 3.38 | 3.63 | 3.56 | 3.72 | 3.61 | 3.14 | 3.04 |
| 한국 화장품 구매 | 이용 의향 | 68.8 | 62.0 | 75.6 | 60.0 | 70.4 | 77.6 | 68.0 | 64.0 |
| | 평균 | 3.78 | 3.63 | 3.93 | 3.60 | 3.88 | 3.99 | 3.66 | 3.64 |
| 한국 주류 구매 | 이용 의향 | 36.4 | 38.8 | 34.0 | 35.2 | 43.2 | 44.8 | 24.0 | 16.0 |
| | 평균 | 3.16 | 3.18 | 3.14 | 3.09 | 3.34 | 3.38 | 2.82 | 2.80 |
| 한국 액세서리 구매 | 이용 의향 | 55.8 | 48.4 | 63.2 | 54.4 | 60.8 | 66.4 | 46.0 | 24.0 |
| | 평균 | 3.53 | 3.35 | 3.71 | 3.46 | 3.67 | 3.76 | 3.27 | 3.04 |
| 한국 음식점 식사 | 이용 의향 | 62.4 | 62.4 | 62.4 | 61.6 | 68.0 | 65.6 | 54.0 | 56.0 |
| | 평균 | 3.68 | 3.70 | 3.66 | 3.56 | 3.80 | 3.81 | 3.54 | 3.60 |
| 한국 가전제품 구매 | 이용 의향 | 53.2 | 58.0 | 48.4 | 36.8 | 53.6 | 69.6 | 53.0 | 52.0 |
| | 평균 | 3.50 | 3.57 | 3.43 | 3.17 | 3.51 | 3.84 | 3.49 | 3.48 |
| 한국 자동차 구매 | 이용 의향 | 29.8 | 35.6 | 24.0 | 20.0 | 30.4 | 50.4 | 20.0 | 12.0 |
| | 평균 | 3.00 | 3.08 | 2.91 | 2.74 | 3.07 | 3.43 | 2.76 | 2.64 |
| 한국 핸드폰 구매 | 이용 의향 | 47.4 | 52.4 | 42.4 | 28.0 | 48.0 | 66.4 | 51.0 | 32.0 |
| | 평균 | 3.34 | 3.44 | 3.24 | 2.99 | 3.35 | 3.72 | 3.34 | 3.08 |
| 한국 병원 의료 서비스 | 이용 의향 | 32.2 | 37.2 | 27.2 | 25.6 | 44.0 | 40.0 | 19.0 | 20.0 |
| | 평균 | 3.00 | 3.08 | 2.91 | 2.88 | 3.22 | 3.22 | 2.68 | 2.60 |
| 한국 방문 | 이용 의향 | 67.0 | 66.8 | 67.2 | 64.0 | 76.0 | 69.6 | 61.0 | 48.0 |
| | 평균 | 3.80 | 3.80 | 3.80 | 3.70 | 3.91 | 3.98 | 3.67 | 3.44 |
| 전반적 한국 제품 구매 | 이용 의향 | 53.4 | 50.4 | 56.4 | 48.8 | 56.8 | 60.8 | 50.0 | 36.0 |
| | 평균 | 3.50 | 3.44 | 3.56 | 3.34 | 3.58 | 3.70 | 3.42 | 3.24 |
| 잘 모르는 한국 브랜드 구매 | 이용 의향 | 28.6 | 32.8 | 24.4 | 23.2 | 33.6 | 37.6 | 22.0 | 12.0 |
| | 평균 | 2.92 | 2.96 | 2.88 | 2.78 | 3.10 | 3.11 | 2.69 | 2.64 |
| 한글 학습 | 이용 의향 | 42.6 | 38.0 | 47.2 | 44.8 | 63.2 | 42.4 | 22.0 | 12.0 |
| | 평균 | 3.20 | 3.10 | 3.30 | 3.23 | 3.69 | 3.28 | 2.65 | 2.40 |
| 태권도 학습 | 이용 의향 | 44.0 | 43.6 | 44.4 | 42.4 | 56.8 | 45.6 | 36.0 | 12.0 |
| | 평균 | 3.19 | 3.22 | 3.16 | 3.24 | 3.52 | 3.26 | 2.82 | 2.48 |
| 한국 전통문화 체험 | 이용 의향 | 58.8 | 57.2 | 60.4 | 56.8 | 62.4 | 64.0 | 55.0 | 40.0 |
| | 평균 | 3.60 | 3.56 | 3.63 | 3.54 | 3.66 | 3.78 | 3.45 | 3.24 |

*Q.향후 한국산 제품 및 서비스에 대한 귀하의 향후 관심 및 구매의향이 어느 정도인지 항목별로 응답해 주십시오 * 이용 의향: 4점+5점 비율(%)*
*(5점 척도-1.2점·부정/3점·보통/4.5점·긍정)*

# ⅳ. 한류 효과

## 6. 한국 문화콘텐츠 유료 이용의향

(Base : 전체, 5점 척도, 단위: %,점)

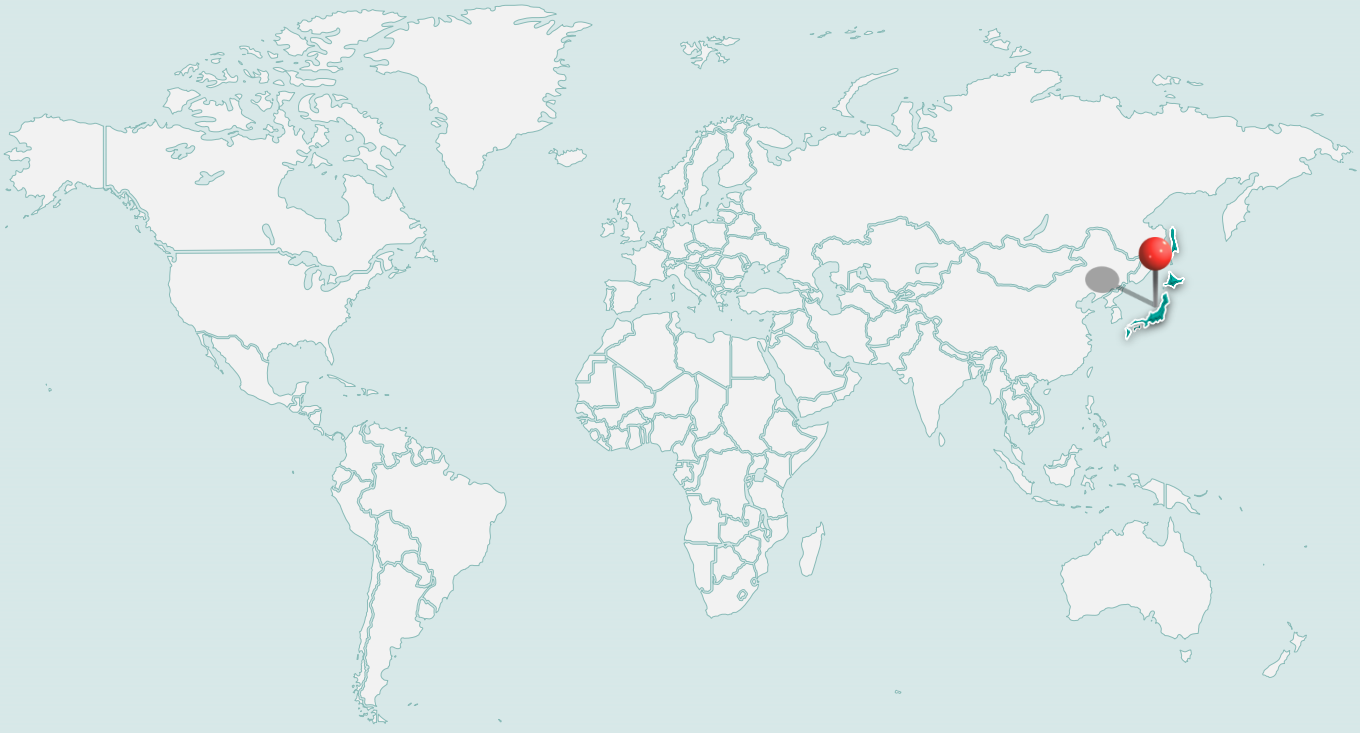
| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (500) | (250) | (250) | (125) | (125) | (125) | (100) | (25) |
| 드라마 | 유료 이용 의향 | 42.4 | 44.0 | 40.8 | 35.2 | 53.6 | 54.4 | 31.0 | 8.0 |
| | 평균 | 3.09 | 3.10 | 3.08 | 2.84 | 3.44 | 3.43 | 2.71 | 2.44 |
| 예능 | 유료 이용 의향 | 40.2 | 41.6 | 38.8 | 32.8 | 54.4 | 52.8 | 24.0 | 8.0 |
| | 평균 | 3.03 | 3.03 | 3.03 | 2.74 | 3.42 | 3.41 | 2.60 | 2.32 |
| 영화 | 유료 이용 의향 | 47.2 | 51.6 | 42.8 | 36.0 | 55.2 | 59.2 | 39.0 | 36.0 |
| | 평균 | 3.16 | 3.22 | 3.09 | 2.82 | 3.41 | 3.49 | 2.94 | 2.80 |
| 음악 | 유료 이용 의향 | 43.6 | 45.2 | 42.0 | 42.4 | 57.6 | 53.6 | 24.0 | 8.0 |
| | 평균 | 3.13 | 3.14 | 3.12 | 3.03 | 3.50 | 3.43 | 2.59 | 2.36 |
| 애니메이션 | 유료 이용 의향 | 24.0 | 28.0 | 20.0 | 22.4 | 30.4 | 28.0 | 17.0 | 8.0 |
| | 평균 | 2.63 | 2.68 | 2.58 | 2.49 | 2.96 | 2.85 | 2.26 | 2.04 |
| 만화·웹툰 | 유료 이용 의향 | 23.8 | 28.0 | 19.6 | 20.0 | 28.8 | 30.4 | 19.0 | 4.0 |
| | 평균 | 2.60 | 2.66 | 2.54 | 2.46 | 2.92 | 2.80 | 2.27 | 2.00 |
| 도서·웹도서 | 유료 이용 의향 | 23.8 | 30.8 | 16.8 | 19.2 | 32.0 | 28.0 | 17.0 | 12.0 |
| | 평균 | 2.59 | 2.66 | 2.52 | 2.35 | 2.93 | 2.78 | 2.31 | 2.24 |

*Q 향후 한국 문화콘텐츠에 대한 귀하의 향후 관심 및 유료 이용의향이 어느 정도인지 다음 각 항목별로 응답해 주십시오 * 유료 이용 의향 : 4점+5점 비율(%)*
*(5점 척도-1.2점:부정/3점:보통/4.5점:긍정)*

APPENDIX

# 국가별 통계표

## 일본



# i. 한국 인식

## 1. 한국에 대한 인식

(Base : 전체, 5점 척도, 단위: %, 점)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (500) | (250) | (250) | (125) | (125) | (125) | (66) | (59) |
| 경제적으로 선진국이다 | 긍정 응답 | 25.8 | 30.0 | 21.6 | 28.0 | 23.2 | 28.8 | 28.8 | 16.9 |
| | 평균 | 2.92 | 2.99 | 2.86 | 3.06 | 2.92 | 2.94 | 2.85 | 2.68 |
| 국제적 차원의 사회공헌활동에 참여하고 있다 | 긍정 응답 | 15.8 | 21.6 | 10.0 | 16.8 | 17.6 | 19.2 | 15.2 | 3.4 |
| | 평균 | 2.61 | 2.68 | 2.53 | 2.76 | 2.59 | 2.62 | 2.55 | 2.36 |
| 우리에게 우호적인 국가이다 | 긍정 응답 | 17.6 | 19.2 | 16.0 | 21.6 | 18.4 | 13.6 | 21.2 | 11.9 |
| | 평균 | 2.34 | 2.33 | 2.35 | 2.59 | 2.27 | 2.28 | 2.27 | 2.15 |
| 경쟁국이기보다 협력국이다 | 긍정 응답 | 18.6 | 20.0 | 17.2 | 22.4 | 20.8 | 19.2 | 15.2 | 8.5 |
| | 평균 | 2.49 | 2.47 | 2.52 | 2.73 | 2.40 | 2.52 | 2.38 | 2.27 |
| 호감이 가는 국가다 | 긍정 응답 | 19.6 | 19.2 | 20.0 | 27.2 | 20.8 | 17.6 | 18.2 | 6.8 |
| | 평균 | 2.49 | 2.39 | 2.58 | 2.82 | 2.41 | 2.46 | 2.41 | 2.08 |
| 문화강국이다 | 긍정 응답 | 26.2 | 26.4 | 26.0 | 34.4 | 26.4 | 27.2 | 22.7 | 10.2 |
| | 평균 | 2.73 | 2.66 | 2.79 | 3.03 | 2.70 | 2.70 | 2.64 | 2.31 |
| *Base* | | (500) | (250) | (250) | (125) | (125) | (125) | (66) | (59) |
| 한국에 대한 전반적인 인식 | 긍정 응답 | 26.2 | 26.4 | 26.0 | 34.4 | 26.4 | 27.2 | 22.7 | 10.2 |
| | 평균 | 2.73 | 2.66 | 2.79 | 3.03 | 2.70 | 2.70 | 2.64 | 2.31 |

*Q.귀하께서는 평소 **한국**에 대해 어떻게 생각하십니까? 한국에 대한 설명을 읽으시고, 귀하께서 동의하는 정도를 선택해 주십시오.*
*Q.귀하의 한국에 대한 전반적인 인식은 어떠합니까? * 긍정 응답 : 4점+5점 비율(%)*
*(5점 척도 - 1·2점: 부정/3점: 보통/4·5점: 긍정)*

## 2. 한국 연상 이미지

(Base : 전체, 단위: %)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (500) | (250) | (250) | (125) | (125) | (125) | (66) | (59) |
| 한국 음식 | 29.2 | 30.4 | 28.0 | 24.8 | 29.6 | 29.6 | 24.2 | 42.4 |
| K-Pop | 18.0 | 14.0 | 22.0 | 28.8 | 19.2 | 14.4 | 9.1 | 10.2 |
| 한글 | 10.2 | 10.4 | 10.0 | 8.8 | 11.2 | 8.8 | 16.7 | 6.8 |
| 한류스타 | 5.8 | 4.8 | 6.8 | 9.6 | 6.4 | 4.0 | 6.1 | 0.0 |
| 북한 | 5.2 | 8.0 | 2.4 | 5.6 | 4.0 | 5.6 | 9.1 | 1.7 |
| 드라마 | 5.0 | 2.4 | 7.6 | 3.2 | 0.0 | 5.6 | 7.6 | 15.3 |
| 뷰티 제품(화장품) | 3.2 | 0.8 | 5.6 | 4.0 | 4.8 | 1.6 | 1.5 | 3.4 |
| IT제품/브랜드 | 3.0 | 6.0 | 0.0 | 0.8 | 4.8 | 5.6 | 1.5 | 0.0 |
| 한국전쟁(The Korean War in 1950) | 2.2 | 2.0 | 2.4 | 0.8 | 0.0 | 3.2 | 4.5 | 5.1 |
| 북핵위협/전쟁위험지역 | 2.0 | 2.8 | 1.2 | 0.8 | 1.6 | 2.4 | 3.0 | 3.4 |
| 영화 | 1.6 | 2.0 | 1.2 | 0.8 | 2.4 | 2.4 | 0.0 | 1.7 |
| 경제성장 | 1.4 | 1.6 | 1.2 | 0.0 | 1.6 | 4.0 | 0.0 | 0.0 |
| 패션 | 1.2 | 0.8 | 1.6 | 1.6 | 0.8 | 1.6 | 1.5 | 0.0 |
| 뷰티 서비스(성형) | 1.0 | 1.2 | 0.8 | 0.8 | 2.4 | 0.0 | 1.5 | 0.0 |
| 올림픽/월드컵 | 0.8 | 0.8 | 0.8 | 0.0 | 0.8 | 2.4 | 0.0 | 0.0 |
| 온라인/모바일 게임 | 0.6 | 1.2 | 0.0 | 0.0 | 1.6 | 0.8 | 0.0 | 0.0 |
| e-sports/프로게이머 | 0.6 | 1.2 | 0.0 | 1.6 | 0.8 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| 한국 식당(음식점) | 0.6 | 0.4 | 0.8 | 0.8 | 0.0 | 0.8 | 1.5 | 0.0 |
| 태권도 | 0.6 | 0.4 | 0.8 | 0.0 | 0.8 | 0.0 | 3.0 | 0.0 |
| 스포츠/스포츠 스타 | 0.6 | 1.2 | 0.0 | 1.6 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 1.7 |
| 한옥/궁궐 | 0.4 | 0.4 | 0.4 | 0.0 | 0.0 | 0.8 | 0.0 | 1.7 |
| 예능프로그램 | 0.2 | 0.4 | 0.0 | 0.0 | 0.8 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| 애니메이션 | 0.2 | 0.4 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 1.5 | 0.0 |
| 만화/웹툰 | 0.2 | 0.4 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 1.5 | 0.0 |
| 한복 | 0.2 | 0.0 | 0.4 | 0.8 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| 기타 | 6.0 | 6.0 | 6.0 | 4.8 | 6.4 | 6.4 | 6.1 | 6.8 |

*Q.귀하께서 한국에 대해 생각해본다면 가장 먼저 떠오르는 것은 무엇입니까?*

# i. 한국 인식

## 3. 자국에서 인기 있는 한국 제품· 서비스· 콘텐츠

(Base : 전체, 복수응답, 단위: %)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (498) | (248) | (250) | (125) | (124) | (125) | (65) | (59) |
| 한국 음식 | 46.6 | 46.4 | 46.8 | 42.4 | 46.8 | 46.4 | 44.6 | 57.6 |
| K-Pop | 45.0 | 41.1 | 48.8 | 60.8 | 40.3 | 34.4 | 46.2 | 42.4 |
| 드라마 | 24.7 | 21.8 | 27.6 | 21.6 | 22.6 | 26.4 | 27.7 | 28.8 |
| 한류 스타 | 21.3 | 19.0 | 23.6 | 30.4 | 19.4 | 16.8 | 24.6 | 11.9 |
| 뷰티 제품(화장품) | 20.9 | 9.7 | 32.0 | 23.2 | 22.6 | 21.6 | 18.5 | 13.6 |
| 한국 식당(음식점) | 12.0 | 10.5 | 13.6 | 11.2 | 13.7 | 6.4 | 21.5 | 11.9 |
| 영화 | 11.8 | 12.9 | 10.8 | 11.2 | 12.1 | 10.4 | 20.0 | 6.8 |
| IT제품/브랜드 | 11.2 | 16.1 | 6.4 | 6.4 | 13.7 | 12.8 | 13.8 | 10.2 |
| 한류 굿즈(한류 스타와 관련된 판매용 상품) | 10.2 | 9.7 | 10.8 | 13.6 | 9.7 | 10.4 | 10.8 | 3.4 |
| 한글(한국어) | 10.0 | 8.5 | 11.6 | 16.8 | 12.1 | 3.2 | 10.8 | 5.1 |
| 패션 | 9.2 | 6.5 | 12.0 | 12.8 | 8.9 | 6.4 | 15.4 | 1.7 |
| 온라인/모바일 게임 | 7.8 | 12.9 | 2.8 | 8.8 | 9.7 | 8.0 | 7.7 | 1.7 |
| 뷰티 서비스(성형) | 5.0 | 4.8 | 5.2 | 4.0 | 6.5 | 4.0 | 7.7 | 3.4 |
| e-sports/프로게이머 | 4.8 | 7.7 | 2.0 | 4.0 | 6.5 | 7.2 | 3.1 | 0.0 |
| 백색가전 | 4.8 | 5.6 | 4.0 | 2.4 | 4.8 | 6.4 | 4.6 | 6.8 |
| 예능프로그램 | 4.0 | 4.8 | 3.2 | 4.8 | 2.4 | 2.4 | 9.2 | 3.4 |
| 태권도 | 3.0 | 5.2 | 0.8 | 0.8 | 2.4 | 1.6 | 10.8 | 3.4 |
| 스포츠/스포츠 스타 | 2.8 | 4.0 | 1.6 | 3.2 | 1.6 | 2.4 | 4.6 | 3.4 |
| 자동차 | 2.8 | 4.0 | 1.6 | 0.8 | 4.0 | 1.6 | 4.6 | 5.1 |
| 한옥/궁궐 | 2.2 | 2.4 | 2.0 | 0.8 | 3.2 | 1.6 | 6.2 | 0.0 |
| 애니메이션 | 2.0 | 2.4 | 1.6 | 2.4 | 2.4 | 0.8 | 4.6 | 0.0 |
| 만화/웹툰 | 2.0 | 2.0 | 2.0 | 2.4 | 3.2 | 0.8 | 3.1 | 0.0 |
| 한복 | 2.0 | 1.2 | 2.8 | 4.8 | 0.8 | 0.8 | 3.1 | 0.0 |
| 캐릭터 상품/이모티콘 | 1.8 | 1.2 | 2.4 | 3.2 | 2.4 | 0.8 | 1.5 | 0.0 |
| 한국 교육 콘텐츠 | 1.8 | 2.4 | 1.2 | 2.4 | 1.6 | 0.0 | 6.2 | 0.0 |
| 문학/도서 | 1.4 | 2.4 | 0.4 | 0.8 | 1.6 | 0.8 | 4.6 | 0.0 |
| 코리안 유튜버 영상/방송 | 1.4 | 1.2 | 1.6 | 0.8 | 0.8 | 1.6 | 4.6 | 0.0 |
| 육아용품 | 0.8 | 1.6 | 0.0 | 0.8 | 0.8 | 0.8 | 1.5 | 0.0 |

*Q.다음 중 귀하의 국가에서 인기 있다고 생각하는 '한국 제품서비스콘텐츠'를 모두 선택해 주십시오*

# i. 한국 인식

## 4. 한국 문화콘텐츠 관심도

(Base : 전체, 단위: %)

| | | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | | (500) | (250) | (250) | (125) | (125) | (125) | (66) | (59) |
| 본인 | 1년 전 대비 현재 | 증가 | 17.4 | 16.4 | 18.4 | 27.2 | 17.6 | 13.6 | 16.7 | 5.1 |
| | | 보통 | 62.2 | 62.0 | 62.4 | 56.8 | 64.0 | 63.2 | 59.1 | 71.2 |
| | | 감소 | 20.4 | 21.6 | 19.2 | 16.0 | 18.4 | 23.2 | 24.2 | 23.7 |
| | 현재 대비 1년 후 | 증가 | 18.0 | 19.2 | 16.8 | 24.0 | 20.8 | 15.2 | 18.2 | 5.1 |
| | | 보통 | 61.8 | 59.6 | 64.0 | 60.8 | 60.0 | 63.2 | 60.6 | 66.1 |
| | | 감소 | 20.2 | 21.2 | 19.2 | 15.2 | 19.2 | 21.6 | 21.2 | 28.8 |
| 자국민 | 1년 전 대비 현재 | 증가 | 20.4 | 19.2 | 21.6 | 36.0 | 22.4 | 12.8 | 16.7 | 3.4 |
| | | 보통 | 54.4 | 51.6 | 57.2 | 46.4 | 58.4 | 57.6 | 56.1 | 54.2 |
| | | 감소 | 25.2 | 29.2 | 21.2 | 17.6 | 19.2 | 29.6 | 27.3 | 42.4 |
| | 현재 대비 1년 후 | 증가 | 19.2 | 18.0 | 20.4 | 26.4 | 21.6 | 16.0 | 21.2 | 3.4 |
| | | 보통 | 54.2 | 52.0 | 56.4 | 52.0 | 57.6 | 57.6 | 48.5 | 50.8 |
| | | 감소 | 26.6 | 30.0 | 23.2 | 21.6 | 20.8 | 26.4 | 30.3 | 45.8 |
| 현재 한국 문화콘텐츠 소비의향 | | 증가 | 16.4 | 16.0 | 16.8 | 24.8 | 19.2 | 12.0 | 16.7 | 1.7 |
| | | 보통 | 60.8 | 58.4 | 63.2 | 59.2 | 61.6 | 63.2 | 60.6 | 57.6 |
| | | 감소 | 22.8 | 25.6 | 20.0 | 16.0 | 19.2 | 24.8 | 22.7 | 40.7 |
| 1년 후 한국 문화콘텐츠 소비의향 | | 증가 | 16.8 | 17.2 | 16.4 | 27.2 | 16.8 | 12.0 | 16.7 | 5.1 |
| | | 보통 | 62.6 | 59.2 | 66.0 | 62.4 | 63.2 | 68.8 | 56.1 | 55.9 |
| | | 감소 | 20.6 | 23.6 | 17.6 | 10.4 | 20.0 | 19.2 | 27.3 | 39.0 |

*Q.한국 문화콘텐츠에 대한 관심도와 관련한 질문을 읽고, 귀하의 생각과 일치하는 것을 선택해 주십시오*
*(5점 척도 - 1,2점:감소/3점:비슷/4,5점:증가)*

## 5. 한국 문화콘텐츠 경험 후 한국에 대한 인식 변화

(Base : 전체, 5점 척도, 단위: %, 점)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (500) | (250) | (250) | (125) | (125) | (125) | (66) | (59) |
| 부정변화 | 16.8 | 18.8 | 14.8 | 16.0 | 12.0 | 14.4 | 25.8 | 23.7 |
| 변화없음 | 57.0 | 55.6 | 58.4 | 53.6 | 55.2 | 61.6 | 51.5 | 64.4 |
| 긍정변화 | 26.2 | 25.6 | 26.8 | 30.4 | 32.8 | 24.0 | 22.7 | 11.9 |
| *평균(점)* | 3.05 | 3.01 | 3.09 | 3.16 | 3.19 | 3.06 | 2.83 | 2.73 |

*Q.귀하가 한국 문화콘텐츠를 접한 이후, 귀하의 한국에 대한 전반적인 인식은 어떻게 변화했습니까?*
**부정변화 : 1,2점 비율 / 변화없음 : 3점 / 긍정변화 : 4,5점 비율(%)*
*(5점 척도-1,2점:부정변화/3점: 변화없음/4,5점: 긍정변화)*

# ii. 한류 소비

## 1.한국 문화콘텐츠에 대한 접촉 기회

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 5점 척도, 단위: %, 점)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (353) | (172) | (181) | (78) | (91) | (93) | (47) | (44) |
| 드라마 | 충분 응답 | 41.4 | 41.3 | 41.4 | 41.0 | 47.3 | 38.7 | 38.3 | 38.6 |
| | 평균 | 3.37 | 3.38 | 3.36 | 3.36 | 3.46 | 3.29 | 3.32 | 3.45 |
| *Base* | | (183) | (88) | (95) | (42) | (49) | (45) | (32) | (15) |
| 예능 | 충분 응답 | 32.8 | 38.6 | 27.4 | 31.0 | 40.8 | 31.1 | 34.4 | 13.3 |
| | 평균 | 3.09 | 3.27 | 2.92 | 2.90 | 3.31 | 3.20 | 2.91 | 2.93 |
| *Base* | | (271) | (144) | (127) | (47) | (73) | (76) | (43) | (32) |
| 영화 | 충분 응답 | 38.0 | 40.3 | 35.4 | 38.3 | 38.4 | 42.1 | 37.2 | 28.1 |
| | 평균 | 3.32 | 3.36 | 3.28 | 3.38 | 3.41 | 3.37 | 3.14 | 3.19 |
| *Base* | | (388) | (186) | (202) | (106) | (99) | (93) | (44) | (46) |
| 음악 | 충분 응답 | 45.9 | 44.1 | 47.5 | 48.1 | 49.5 | 45.2 | 47.7 | 32.6 |
| | 평균 | 3.52 | 3.50 | 3.54 | 3.53 | 3.64 | 3.49 | 3.48 | 3.37 |
| *Base* | | (100) | (60) | (40) | (21) | (26) | (30) | (20) | (3) |
| 애니메이션 | 충분 응답 | 36.0 | 50.0 | 15.0 | 38.1 | 38.5 | 33.3 | 40.0 | 0.0 |
| | 평균 | 3.06 | 3.37 | 2.60 | 3.05 | 3.04 | 3.10 | 3.05 | 3.00 |
| *Base* | | (108) | (58) | (50) | (27) | (33) | (28) | (17) | (3) |
| 도서 | 충분 응답 | 46.3 | 55.2 | 36.0 | 37.0 | 57.6 | 46.4 | 41.2 | 33.3 |
| | 평균 | 3.32 | 3.53 | 3.08 | 3.11 | 3.52 | 3.43 | 3.18 | 3.00 |
| *Base* | | (143) | (94) | (49) | (30) | (48) | (38) | (23) | (4) |
| 게임 | 충분 응답 | 47.6 | 54.3 | 34.7 | 50.0 | 47.9 | 50.0 | 39.1 | 50.0 |
| | 평균 | 3.47 | 3.62 | 3.18 | 3.67 | 3.35 | 3.58 | 3.26 | 3.50 |
| *Base* | | (180) | (75) | (105) | (37) | (49) | (51) | (31) | (12) |
| 패션 | 충분 응답 | 41.1 | 40.0 | 41.9 | 48.6 | 55.1 | 31.4 | 35.5 | 16.7 |
| | 평균 | 3.38 | 3.33 | 3.41 | 3.51 | 3.59 | 3.24 | 3.23 | 3.08 |
| *Base* | | (196) | (58) | (138) | (44) | (56) | (58) | (26) | (12) |
| 뷰티 | 충분 응답 | 46.9 | 46.6 | 47.1 | 50.0 | 55.4 | 41.4 | 46.2 | 25.0 |
| | 평균 | 3.53 | 3.48 | 3.54 | 3.57 | 3.61 | 3.55 | 3.35 | 3.25 |
| *Base* | | (468) | (234) | (234) | (111) | (120) | (116) | (64) | (57) |
| 한식 | 충분 응답 | 41.2 | 43.6 | 38.9 | 42.3 | 43.3 | 44.0 | 43.8 | 26.3 |
| | 평균 | 3.40 | 3.42 | 3.37 | 3.44 | 3.45 | 3.46 | 3.30 | 3.18 |

*Q 귀하께서는 한국 문화콘텐츠를 접할 수 있는 기회가 얼마나 충분하다고 생각하십니까?*
**충분 응답 : 4점+5점 비율(%)*
*(5점 척도-1.2점·부족/3점·보통/4.5점·충분)*

# ii. 한류 소비

## 2. 한국 문화콘텐츠 접촉 경로

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 복수응답, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (353) | (172) | (181) | (78) | (91) | (93) | (47) | (44) |
| 드라마 | TV | 82.7 | 84.9 | 80.7 | 84.6 | 75.8 | 81.7 | 83.0 | 95.5 |
| | OTT | 34.0 | 34.3 | 33.7 | 32.1 | 48.4 | 33.3 | 34.0 | 9.1 |
| | 오프라인 | 17.3 | 16.3 | 18.2 | 12.8 | 18.7 | 20.4 | 21.3 | 11.4 |
| | SNS | 8.8 | 11.0 | 6.6 | 9.0 | 11.0 | 10.8 | 8.5 | 0.0 |
| | 기타 | 2.0 | 1.7 | 2.2 | 0.0 | 0.0 | 3.2 | 6.4 | 2.3 |
| *Base* | | (183) | (88) | (95) | (42) | (49) | (45) | (32) | (15) |
| 예능 | TV | 62.8 | 69.3 | 56.8 | 61.9 | 49.0 | 62.2 | 75.0 | 86.7 |
| | OTT | 54.1 | 55.7 | 52.6 | 64.3 | 59.2 | 60.0 | 43.8 | 13.3 |
| | SNS | 16.9 | 23.9 | 10.5 | 7.1 | 24.5 | 22.2 | 18.8 | 0.0 |
| | 오프라인 | 13.1 | 18.2 | 8.4 | 4.8 | 16.3 | 17.8 | 18.8 | 0.0 |
| | 기타 | 2.2 | 3.4 | 1.1 | 0.0 | 0.0 | 2.2 | 3.1 | 13.3 |
| *Base* | | (271) | (144) | (127) | (47) | (73) | (76) | (43) | (32) |
| 영화 | TV | 63.5 | 68.8 | 57.5 | 61.7 | 52.1 | 64.5 | 72.1 | 78.1 |
| | OTT | 42.1 | 47.9 | 35.4 | 36.2 | 57.5 | 43.4 | 39.5 | 15.6 |
| | 오프라인 | 30.3 | 32.6 | 27.6 | 19.1 | 27.4 | 36.8 | 37.2 | 28.1 |
| | 자국 극장 | 17.3 | 17.4 | 17.3 | 17.0 | 23.3 | 18.4 | 14.0 | 6.3 |
| | SNS | 8.9 | 9.0 | 8.7 | 6.4 | 13.7 | 10.5 | 7.0 | 0.0 |
| | 상영회/영화제/행사 | 7.0 | 7.6 | 6.3 | 4.3 | 9.6 | 7.9 | 9.3 | 0.0 |
| | 기타 | 3.3 | 3.5 | 3.1 | 2.1 | 4.1 | 3.9 | 4.7 | 0.0 |
| *Base* | | (388) | (186) | (202) | (106) | (99) | (93) | (44) | (46) |
| 음악 | TV | 70.6 | 67.7 | 73.3 | 64.2 | 61.6 | 78.5 | 77.3 | 82.6 |
| | 온라인·모바일 플랫폼 | 50.5 | 53.2 | 48.0 | 57.5 | 59.6 | 46.2 | 52.3 | 21.7 |
| | 오프라인 | 13.1 | 11.3 | 14.9 | 9.4 | 16.2 | 17.2 | 18.2 | 2.2 |
| | SNS | 10.8 | 11.3 | 10.4 | 14.2 | 14.1 | 9.7 | 9.1 | 0.0 |
| | 라디오 | 9.3 | 11.3 | 7.4 | 8.5 | 12.1 | 7.5 | 11.4 | 6.5 |
| | 기타 | 2.3 | 2.2 | 2.5 | 0.9 | 2.0 | 3.2 | 4.5 | 2.2 |
| *Base* | | (100) | (60) | (40) | (21) | (26) | (30) | (20) | (3) |
| 애니메이션 | TV | 61.0 | 58.3 | 65.0 | 61.9 | 53.8 | 60.0 | 65.0 | 100.0 |
| | OTT | 56.0 | 58.3 | 52.5 | 52.4 | 53.8 | 63.3 | 60.0 | 0.0 |
| | SNS | 16.0 | 18.3 | 12.5 | 14.3 | 23.1 | 10.0 | 15.0 | 33.3 |
| | 오프라인 | 21.0 | 25.0 | 15.0 | 9.5 | 26.9 | 20.0 | 30.0 | 0.0 |
| | 기타 | 1.0 | 1.7 | 0.0 | 0.0 | 3.8 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| *Base* | | (108) | (58) | (50) | (27) | (33) | (28) | (17) | (3) |
| 도서 | 자국 사이트/APP | 73.1 | 69.0 | 78.0 | 81.5 | 78.8 | 57.1 | 76.5 | 66.7 |
| | 한국 사이트/APP | 23.1 | 29.3 | 16.0 | 14.8 | 30.3 | 28.6 | 17.6 | 0.0 |
| | 자국 소재 매장 | 19.4 | 27.6 | 10.0 | 11.1 | 24.2 | 28.6 | 11.8 | 0.0 |
| | 도서관 | 17.6 | 19.0 | 16.0 | 7.4 | 18.2 | 14.3 | 41.2 | 0.0 |
| | 한국 소재 매장 | 13.0 | 17.2 | 8.0 | 14.8 | 9.1 | 17.9 | 11.8 | 0.0 |
| | 박람회/전시회 | 11.1 | 17.2 | 4.0 | 11.1 | 12.1 | 7.1 | 17.6 | 0.0 |
| | 기타 | 1.9 | 1.7 | 2.0 | 0.0 | 3.0 | 0.0 | 0.0 | 33.3 |

*Q 귀하께서 평소 한국 문화콘텐츠를 접하는 경로를 모두 선택해 주십시오*

# ii. 한류 소비

## 2. 한국 문화콘텐츠 접촉 경로

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 복수응답, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (143) | (94) | (49) | (30) | (48) | (38) | (23) | (4) |
| 게임 | 동영상/프로그램 시청 | 54.5 | 56.4 | 51.0 | 36.7 | 66.7 | 55.3 | 56.5 | 25.0 |
| | 온라인 플레이 | 51.7 | 53.2 | 49.0 | 50.0 | 58.3 | 60.5 | 34.8 | 0.0 |
| | 모바일 플레이 | 43.4 | 46.8 | 36.7 | 33.3 | 45.8 | 50.0 | 34.8 | 75.0 |
| | TV에서 게임 채널 시청 | 30.1 | 28.7 | 32.7 | 36.7 | 31.3 | 15.8 | 47.8 | 0.0 |
| | 박람회/페스티벌 | 11.2 | 13.8 | 6.1 | 10.0 | 10.4 | 7.9 | 17.4 | 25.0 |
| | 기타 | 0.7 | 0.0 | 2.0 | 3.3 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| *Base* | | (180) | (75) | (105) | (37) | (49) | (51) | (31) | (12) |
| 패션 | 자국 사이트 | 77.2 | 76.0 | 78.1 | 62.2 | 79.6 | 86.3 | 77.4 | 75.0 |
| | 한국 사이트 | 26.1 | 22.7 | 28.6 | 45.9 | 26.5 | 17.6 | 22.6 | 8.3 |
| | 자국 매장 | 25.6 | 24.0 | 26.7 | 27.0 | 22.4 | 25.5 | 32.3 | 16.7 |
| | 한국 매장 | 10.6 | 9.3 | 11.4 | 13.5 | 14.3 | 5.9 | 12.9 | 0.0 |
| | SNS | 9.4 | 13.3 | 6.7 | 8.1 | 12.2 | 7.8 | 12.9 | 0.0 |
| | 전시회/박람회 | 3.3 | 4.0 | 2.9 | 8.1 | 2.0 | 2.0 | 3.2 | 0.0 |
| | 기타 | 3.9 | 4.0 | 3.8 | 2.7 | 2.0 | 0.0 | 9.7 | 16.7 |
| *Base* | | (196) | (58) | (138) | (44) | (56) | (58) | (26) | (12) |
| 뷰티 | 자국 사이트 | 69.9 | 60.3 | 73.9 | 65.9 | 67.9 | 77.6 | 73.1 | 50.0 |
| | 자국 매장 | 35.2 | 37.9 | 34.1 | 29.5 | 41.1 | 34.5 | 34.6 | 33.3 |
| | 자국 H&B 매장 | 21.9 | 27.6 | 19.6 | 15.9 | 25.0 | 24.1 | 30.8 | 0.0 |
| | 한국 사이트 | 20.9 | 31.0 | 16.7 | 34.1 | 19.6 | 15.5 | 23.1 | 0.0 |
| | SNS | 12.8 | 22.4 | 8.7 | 13.6 | 19.6 | 6.9 | 15.4 | 0.0 |
| | 한국 면세점 | 11.7 | 19.0 | 8.7 | 13.6 | 7.1 | 12.1 | 23.1 | 0.0 |
| | 한국 매장 | 8.2 | 8.6 | 8.0 | 13.6 | 7.1 | 3.4 | 15.4 | 0.0 |
| | 전시회/박람회 | 3.6 | 5.2 | 2.9 | 6.8 | 3.6 | 1.7 | 3.8 | 0.0 |
| | 기타 | 3.6 | 0.0 | 5.1 | 2.3 | 5.4 | 0.0 | 3.8 | 16.7 |
| *Base* | | (468) | (234) | (234) | (111) | (120) | (116) | (64) | (57) |
| 한식 | 자국 오프라인 매장/식당 | 62.6 | 59.4 | 65.8 | 63.1 | 66.7 | 62.9 | 56.3 | 59.6 |
| | 자국 사이트 | 32.7 | 35.0 | 30.3 | 27.0 | 36.7 | 36.2 | 37.5 | 22.8 |
| | 한국 오프라인 매장/식당 | 10.9 | 11.1 | 10.7 | 9.0 | 9.2 | 10.3 | 17.2 | 12.3 |
| | 전시회/박람회 | 8.1 | 6.0 | 10.3 | 8.1 | 5.8 | 10.3 | 7.8 | 8.8 |
| | 한국 사이트 | 6.0 | 7.3 | 4.7 | 5.4 | 7.5 | 6.9 | 6.3 | 1.8 |
| | 기타 | 6.4 | 7.3 | 5.6 | 7.2 | 5.0 | 3.4 | 9.4 | 10.5 |

*Q 귀하께서 평소 한국 문화콘텐츠를 접하는 경로를 모두 선택해 주십시오*

# ii. 한류 소비

## 3. 한국 문화콘텐츠 소비 비중

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: 시간, 편, US$, %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (353) | (172) | (181) | (78) | (91) | (93) | (47) | (44) |
| 드라마 | 전체 소비량(시간) | 14.0 | 14.5 | 13.5 | 9.8 | 13.2 | 13.0 | 20.6 | 18.0 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비(시간) | 5.7 | 6.0 | 5.4 | 4.0 | 6.1 | 4.3 | 7.4 | 9.4 |
| | 소비 비중(%) | 38.3 | 38.7 | 38.0 | 38.7 | 41.3 | 38.9 | 37.1 | 31.6 |
| | 월평균 지출 금액 | 5.9 | 7.6 | 4.2 | 2.8 | 7.7 | 8.1 | 7.7 | 0.6 |
| *Base* | | (183) | (88) | (95) | (42) | (49) | (45) | (32) | (15) |
| 예능 | 전체 소비량(시간) | 16.3 | 18.1 | 14.6 | 13.0 | 15.8 | 15.4 | 23.4 | 14.4 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비(시간) | 5.7 | 7.4 | 4.2 | 5.2 | 8.8 | 3.4 | 7.2 | 1.1 |
| | 소비 비중(%) | 41.7 | 45.5 | 38.2 | 40.0 | 47.9 | 42.9 | 44.3 | 17.0 |
| | 월평균 지출 금액 | 11.8 | 19.1 | 5.0 | 7.0 | 20.7 | 14.0 | 6.4 | 0.4 |
| *Base* | | (271) | (144) | (127) | (47) | (73) | (76) | (43) | (32) |
| 영화 | 전체 소비량(편) | 9.2 | 11.1 | 7.0 | 7.1 | 9.9 | 10.2 | 10.4 | 6.5 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비(편) | 3.0 | 3.7 | 2.3 | 2.4 | 3.4 | 2.8 | 4.7 | 1.6 |
| | 소비 비중(%) | 33.7 | 34.3 | 33.0 | 40.1 | 38.8 | 32.1 | 32.6 | 17.9 |
| | 월평균 지출 금액 | 8.3 | 11.2 | 5.0 | 8.5 | 13.9 | 7.2 | 6.5 | 0.3 |
| *Base* | | (388) | (186) | (202) | (106) | (99) | (93) | (44) | (46) |
| 음악 | 전체 소비량(시간) | 16.6 | 17.1 | 16.2 | 20.6 | 17.3 | 15.1 | 14.4 | 11.1 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비(시간) | 5.8 | 4.5 | 7.0 | 6.6 | 5.8 | 3.8 | 11.9 | 1.7 |
| | 소비 비중(%) | 29.9 | 31.0 | 28.9 | 29.2 | 37.6 | 26.9 | 32.6 | 18.8 |
| | 월평균 지출 금액 | 3.5 | 4.3 | 2.8 | 2.5 | 3.5 | 4.8 | 6.4 | 0.5 |
| *Base* | | (100) | (60) | (40) | (21) | (26) | (30) | (20) | (3) |
| 애니메이션 | 전체 소비량(시간) | 14.5 | 15.0 | 13.8 | 9.9 | 12.5 | 18.7 | 17.8 | 0.7 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비(시간) | 4.4 | 5.6 | 2.6 | 2.9 | 5.7 | 3.4 | 6.3 | 0.7 |
| | 소비 비중(%) | 39.6 | 47.7 | 27.5 | 41.1 | 35.5 | 31.0 | 52.4 | 66.7 |
| | 월평균 지출 금액 | 5.7 | 6.5 | 4.6 | 2.5 | 3.1 | 9.2 | 8.1 | 0.0 |
| *Base* | | (108) | (58) | (50) | (27) | (33) | (28) | (17) | (3) |
| 도서 | 전체 소비량(시간) | 13.3 | 12.7 | 14.0 | 8.4 | 14.3 | 16.1 | 16.5 | 3.3 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비(시간) | 4.1 | 5.8 | 2.1 | 2.3 | 5.4 | 4.0 | 5.5 | 0.0 |
| | 소비 비중(%) | 36.9 | 48.6 | 23.2 | 37.5 | 35.4 | 35.9 | 46.7 | 0.0 |
| | 월평균 지출 금액 | 7.5 | 10.5 | 3.9 | 1.6 | 10.2 | 9.4 | 9.4 | 0.0 |
| *Base* | | (143) | (94) | (49) | (30) | (48) | (38) | (23) | (4) |
| 게임 | 전체 소비량(시간) | 20.4 | 17.4 | 26.2 | 16.9 | 15.5 | 23.7 | 31.7 | 11.3 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비(시간) | 5.7 | 6.2 | 4.6 | 4.3 | 6.1 | 6.1 | 6.7 | 1.5 |
| | 소비 비중(%) | 39.7 | 41.9 | 35.5 | 47.1 | 40.9 | 35.9 | 39.8 | 5.8 |
| | 월평균 지출 금액 | 7.5 | 10.5 | 3.9 | 1.6 | 10.2 | 9.4 | 9.4 | 0.0 |
| *Base* | | (180) | (75) | (105) | (37) | (49) | (51) | (31) | (12) |
| 패션 | 전체 소비량($) | 84.4 | 76.4 | 90.1 | 72.4 | 103.8 | 78.9 | 84.5 | 65.0 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비($) | 23.5 | 21.6 | 24.9 | 16.8 | 38.4 | 23.4 | 15.7 | 4.4 |
| | 소비 비중(%) | 26.0 | 30.6 | 22.6 | 35.0 | 29.5 | 23.5 | 22.3 | 3.3 |
| *Base* | | (196) | (58) | (138) | (44) | (56) | (58) | (26) | (12) |
| 뷰티 | 전체 소비량($) | 50.7 | 55.4 | 48.7 | 36.2 | 56.4 | 64.6 | 39.0 | 35.4 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비($) | 13.5 | 18.9 | 11.2 | 8.3 | 18.9 | 16.3 | 8.8 | 4.1 |
| | 소비 비중(%) | 23.7 | 36.4 | 18.4 | 29.1 | 27.8 | 19.7 | 19.6 | 13.1 |
| *Base* | | (468) | (234) | (234) | (111) | (120) | (116) | (64) | (57) |
| 한식 | 전체 소비량($) | 140.9 | 139.2 | 142.6 | 113.0 | 134.5 | 158.1 | 121.5 | 195.6 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비($) | 15.1 | 16.8 | 13.3 | 8.8 | 15.2 | 19.4 | 15.0 | 18.2 |
| | 소비 비중(%) | 18.5 | 22.3 | 14.7 | 13.2 | 22.5 | 20.7 | 19.1 | 15.2 |

*Q.귀하의 평소 한국 문화콘텐츠 시청량·소비량은 얼마나 됩니까?* *소비 비중 = 한국 문화콘텐츠 월평균 소비량 / 월평균 전체 소비량 X 100*
** 영화의 소비량 단위는 월 평균 편 수, 패션/뷰티 및 음식의 소비량 단위는 월 평균 지출금액($)이며, 그 외의 소비량 단위는 월 평균 소비시간임*

# ii. 한류 소비

## 4-1. 한국 문화콘텐츠 다운로드·스트리밍 이용 경로

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 복수응답, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (120) | (59) | (61) | (25) | (44) | (31) | (16) | (4) |
| 드라마 | Youtube | 69.2 | 72.9 | 65.6 | 72.0 | 54.5 | 77.4 | 81.3 | 100.0 |
| | Amazon Prime Video | 46.7 | 59.3 | 34.4 | 32.0 | 47.7 | 48.4 | 62.5 | 50.0 |
| | Netflix | 35.0 | 44.1 | 26.2 | 36.0 | 34.1 | 38.7 | 37.5 | 0.0 |
| | Youtube Red | 13.3 | 20.3 | 6.6 | 8.0 | 18.2 | 16.1 | 6.3 | 0.0 |
| | Youku | 13.3 | 16.9 | 9.8 | 4.0 | 6.8 | 22.6 | 31.3 | 0.0 |
| | iQiyi | 8.3 | 10.2 | 6.6 | 4.0 | 11.4 | 9.7 | 6.3 | 0.0 |
| | 기타 | 5.0 | 1.7 | 8.2 | 12.0 | 4.5 | 3.2 | 0.0 | 0.0 |
| *Base* | | (99) | (49) | (50) | (27) | (29) | (27) | (14) | (2) |
| 예능 | Youtube | 86.9 | 83.7 | 90.0 | 81.5 | 75.9 | 96.3 | 100.0 | 100.0 |
| | Amazon Prime Video | 24.2 | 32.7 | 16.0 | 7.4 | 31.0 | 22.2 | 42.9 | 50.0 |
| | Netflix | 23.2 | 34.7 | 12.0 | 18.5 | 31.0 | 18.5 | 28.6 | 0.0 |
| | Youtube Red | 9.1 | 12.2 | 6.0 | 3.7 | 3.4 | 18.5 | 14.3 | 0.0 |
| | iQiyi | 7.1 | 10.2 | 4.0 | 0.0 | 10.3 | 11.1 | 7.1 | 0.0 |
| | Youku | 7.1 | 12.2 | 2.0 | 3.7 | 6.9 | 11.1 | 7.1 | 0.0 |
| | 기타 | 2.0 | 0.0 | 4.0 | 7.4 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| *Base* | | (114) | (69) | (45) | (17) | (42) | (33) | (17) | (5) |
| 영화 | Youtube | 69.3 | 71.0 | 66.7 | 64.7 | 54.8 | 78.8 | 82.4 | 100.0 |
| | Amazon Prime Video | 46.5 | 59.4 | 26.7 | 11.8 | 54.8 | 42.4 | 64.7 | 60.0 |
| | Netflix | 27.2 | 30.4 | 22.2 | 23.5 | 40.5 | 15.2 | 29.4 | 0.0 |
| | Youtube Red | 10.5 | 10.1 | 11.1 | 5.9 | 7.1 | 18.2 | 11.8 | 0.0 |
| | iQiyi | 9.6 | 10.1 | 8.9 | 5.9 | 9.5 | 15.2 | 5.9 | 0.0 |
| | Youku | 7.9 | 8.7 | 6.7 | 11.8 | 4.8 | 12.1 | 5.9 | 0.0 |
| | 기타 | 7.0 | 4.3 | 11.1 | 17.6 | 7.1 | 6.1 | 0.0 | 0.0 |
| *Base* | | (56) | (35) | (21) | (11) | (14) | (19) | (12) | (0) |
| 애니메이션 | Youtube | 83.9 | 77.1 | 95.2 | 90.9 | 78.6 | 78.9 | 91.7 | - |
| | Amazon Prime Video | 25.0 | 31.4 | 14.3 | 18.2 | 35.7 | 21.1 | 25.0 | - |
| | Youtube Red | 19.6 | 22.9 | 14.3 | 18.2 | 21.4 | 21.1 | 16.7 | - |
| | Netflix | 19.6 | 25.7 | 9.5 | 18.2 | 14.3 | 15.8 | 33.3 | - |
| | Youku | 16.1 | 20.0 | 9.5 | 9.1 | 21.4 | 10.5 | 25.0 | - |
| | iQiyi | 14.3 | 14.3 | 14.3 | 9.1 | 21.4 | 15.8 | 8.3 | - |
| | 기타 | 1.8 | 0.0 | 4.8 | 0.0 | 0.0 | 5.3 | 0.0 | - |
| *Base* | | (62) | (44) | (18) | (10) | (22) | (19) | (8) | (3) |
| 게임(모바일) | App Store(Apple) | 50.0 | 50.0 | 50.0 | 30.0 | 59.1 | 42.1 | 50.0 | 100.0 |
| | Google Play | 40.3 | 40.9 | 38.9 | 60.0 | 36.4 | 42.1 | 37.5 | 0.0 |
| | Microsoft store | 9.7 | 9.1 | 11.1 | 10.0 | 4.5 | 15.8 | 12.5 | 0.0 |

*Q 귀하께서 한국 콘텐츠를 시청하기 위해 다운로드·스트리밍을 주로 이용하는 곳을 모두 선택해 주십시오*

# ii. 한류 소비

## 4-2. 한국 패션·뷰티·음식 동영상 시청 빈도

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 5점 척도, 단위: %, 점)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (180) | (75) | (105) | (37) | (49) | (51) | (31) | (12) |
| 패션 | 시청경험률 | 22.8 | 30.7 | 17.1 | 29.7 | 26.5 | 19.6 | 22.6 | 0.0 |
| | 평균 | 2.46 | 2.71 | 2.29 | 2.76 | 2.67 | 2.33 | 2.39 | 1.42 |
| *Base* | | (196) | (58) | (138) | (44) | (56) | (58) | (26) | (12) |
| 뷰티 | 시청경험률 | 23.0 | 37.9 | 16.7 | 31.8 | 26.8 | 17.2 | 23.1 | 0.0 |
| | 평균 | 2.40 | 2.90 | 2.19 | 2.77 | 2.50 | 2.17 | 2.54 | 1.33 |
| *Base* | | (468) | (234) | (234) | (111) | (120) | (116) | (64) | (57) |
| 한식 | 시청경험률 | 11.5 | 12.8 | 10.3 | 17.1 | 13.3 | 12.1 | 7.8 | 0.0 |
| | 평균 | 1.88 | 1.96 | 1.80 | 2.05 | 1.96 | 1.87 | 1.86 | 1.44 |

*Q 귀하께서는 평소 온라인/모바일을 통해 한국 패션/뷰티/한식 동영상을 얼마나 자주 시청하십니까? * 시청 경험률: 3점~5점 비율(%)*
*(5점 척도 - 1점[전혀 시청 안함] 2점[거의 시청안함]비시청 / 3점[종종 시청]보통/4점[자주 시청] 5점[매일 시청]시청)*

# iii. 한류 선호

## 1. 한국 문화콘텐츠 호감도

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 5점 척도, 단위: 점, %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (353) | (172) | (181) | (78) | (91) | (93) | (47) | (44) |
| 드라마 | 호감 응답 | 41.6 | 38.4 | 44.8 | 51.3 | 36.3 | 36.6 | 57.4 | 29.5 |
| | 평균 | 3.16 | 3.09 | 3.24 | 3.40 | 3.12 | 3.05 | 3.19 | 3.05 |
| *Base* | | (183) | (88) | (95) | (42) | (49) | (45) | (32) | (15) |
| 예능 | 호감 응답 | 44.8 | 45.5 | 44.2 | 45.2 | 53.1 | 46.7 | 43.8 | 13.3 |
| | 평균 | 3.33 | 3.32 | 3.34 | 3.43 | 3.35 | 3.49 | 3.25 | 2.67 |
| *Base* | | (271) | (144) | (127) | (47) | (73) | (76) | (43) | (32) |
| 영화 | 호감 응답 | 40.6 | 38.9 | 42.5 | 44.7 | 45.2 | 36.8 | 44.2 | 28.1 |
| | 평균 | 3.27 | 3.24 | 3.30 | 3.38 | 3.37 | 3.21 | 3.21 | 3.06 |
| *Base* | | (388) | (186) | (202) | (106) | (99) | (93) | (44) | (46) |
| 음악 | 호감 응답 | 37.4 | 35.5 | 39.1 | 41.5 | 39.4 | 36.6 | 45.5 | 17.4 |
| | 평균 | 3.15 | 3.08 | 3.22 | 3.22 | 3.26 | 3.12 | 3.25 | 2.74 |
| *Base* | | (100) | (60) | (40) | (21) | (26) | (30) | (20) | (3) |
| 애니메이션 | 호감 응답 | 45.0 | 50.0 | 37.5 | 61.9 | 38.5 | 40.0 | 50.0 | 0.0 |
| | 평균 | 3.35 | 3.40 | 3.28 | 3.52 | 3.23 | 3.37 | 3.35 | 3.00 |
| *Base* | | (108) | (58) | (50) | (27) | (33) | (28) | (17) | (3) |
| 도서 | 호감 응답 | 48.1 | 53.4 | 42.0 | 63.0 | 42.4 | 42.9 | 52.9 | 0.0 |
| | 평균 | 3.44 | 3.48 | 3.38 | 3.63 | 3.42 | 3.36 | 3.35 | 3.00 |
| *Base* | | (143) | (94) | (49) | (30) | (48) | (38) | (23) | (4) |
| 게임 | 호감 응답 | 49.7 | 55.3 | 38.8 | 66.7 | 41.7 | 52.6 | 47.8 | 0.0 |
| | 평균 | 3.45 | 3.55 | 3.27 | 3.80 | 3.35 | 3.53 | 3.26 | 2.50 |
| *Base* | | (180) | (75) | (105) | (37) | (49) | (51) | (31) | (12) |
| 패션 | 호감 응답 | 45.0 | 40.0 | 48.6 | 62.2 | 55.1 | 33.3 | 38.7 | 16.7 |
| | 평균 | 3.30 | 3.08 | 3.46 | 3.65 | 3.49 | 3.16 | 2.97 | 2.92 |
| *Base* | | (196) | (58) | (138) | (44) | (56) | (58) | (26) | (12) |
| 뷰티 | 호감 응답 | 54.6 | 55.2 | 54.3 | 68.2 | 55.4 | 48.3 | 50.0 | 41.7 |
| | 평균 | 3.56 | 3.48 | 3.59 | 3.82 | 3.52 | 3.57 | 3.27 | 3.33 |
| *Base* | | (468) | (234) | (234) | (111) | (120) | (116) | (64) | (57) |
| 한식 | 호감 응답 | 53.0 | 50.9 | 55.1 | 55.9 | 50.8 | 55.2 | 48.4 | 52.6 |
| | 평균 | 3.49 | 3.41 | 3.56 | 3.58 | 3.49 | 3.58 | 3.17 | 3.46 |

*Q 귀하께서는 최근 이용하신 한국 콘텐츠가 전반적으로 얼마나 마음에 드십니까?*
** 호감 응답: 4점+5점 비율(%)*
*(5점 척도-1·2점: 비호감/3점: 보통/4·5점: 호감)*

# iii. 한류 선호

## 2. 한국 문화콘텐츠 인기도

(Base : 전체, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (500) | (250) | (250) | (125) | (125) | (125) | (66) | (59) |
| 드라마 | 대중적 인기 | 27.4 | 27.2 | 27.6 | 33.6 | 20.0 | 28.8 | 34.8 | 18.6 |
| | 보통 인기 | 27.8 | 26.0 | 29.6 | 32.8 | 26.4 | 28.8 | 21.2 | 25.4 |
| | 소수 마니아 인기 | 39.0 | 37.6 | 40.4 | 31.2 | 47.2 | 39.2 | 30.3 | 47.5 |
| | 거의 이용 안함 | 5.8 | 9.2 | 2.4 | 2.4 | 6.4 | 3.2 | 13.6 | 8.5 |
| 예능 | 대중적 인기 | 9.4 | 11.6 | 7.2 | 7.2 | 12.8 | 9.6 | 12.1 | 3.4 |
| | 보통 인기 | 15.4 | 15.2 | 15.6 | 16.0 | 16.8 | 12.0 | 16.7 | 16.9 |
| | 소수 마니아 인기 | 52.0 | 47.6 | 56.4 | 60.0 | 47.2 | 53.6 | 43.9 | 50.8 |
| | 거의 이용 안함 | 23.2 | 25.6 | 20.8 | 16.8 | 23.2 | 24.8 | 27.3 | 28.8 |
| 영화 | 대중적 인기 | 18.8 | 22.0 | 15.6 | 17.6 | 19.2 | 20.0 | 16.7 | 20.3 |
| | 보통 인기 | 25.8 | 24.0 | 27.6 | 24.8 | 23.2 | 30.4 | 30.3 | 18.6 |
| | 소수 마니아 인기 | 43.0 | 39.2 | 46.8 | 49.6 | 44.0 | 38.4 | 33.3 | 47.5 |
| | 거의 이용 안함 | 12.4 | 14.8 | 10.0 | 8.0 | 13.6 | 11.2 | 19.7 | 13.6 |
| 음악 | 대중적 인기 | 44.8 | 44.0 | 45.6 | 60.8 | 39.2 | 43.2 | 40.9 | 30.5 |
| | 보통 인기 | 23.4 | 20.4 | 26.4 | 16.8 | 26.4 | 28.0 | 22.7 | 22.0 |
| | 소수 마니아 인기 | 26.2 | 28.0 | 24.4 | 20.0 | 30.4 | 23.2 | 21.2 | 42.4 |
| | 거의 이용 안함 | 5.6 | 7.6 | 3.6 | 2.4 | 4.0 | 5.6 | 15.2 | 5.1 |
| 애니메이션 | 대중적 인기 | 8.8 | 13.2 | 4.4 | 7.2 | 9.6 | 11.2 | 10.6 | 3.4 |
| | 보통 인기 | 10.0 | 9.6 | 10.4 | 11.2 | 8.8 | 8.0 | 18.2 | 5.1 |
| | 소수 마니아 인기 | 43.0 | 37.6 | 48.4 | 57.6 | 36.8 | 40.0 | 34.8 | 40.7 |
| | 거의 이용 안함 | 38.2 | 39.6 | 36.8 | 24.0 | 44.8 | 40.8 | 36.4 | 50.8 |
| 도서 | 대중적 인기 | 8.6 | 12.4 | 4.8 | 9.6 | 8.8 | 10.4 | 9.1 | 1.7 |
| | 보통 인기 | 11.8 | 11.2 | 12.4 | 16.8 | 10.4 | 8.8 | 15.2 | 6.8 |
| | 소수 마니아 인기 | 38.0 | 35.2 | 40.8 | 47.2 | 32.0 | 36.8 | 37.9 | 33.9 |
| | 거의 이용 안함 | 41.6 | 41.2 | 42.0 | 26.4 | 48.8 | 44.0 | 37.9 | 57.6 |
| 웹툰 | 대중적 인기 | 8.6 | 10.8 | 6.4 | 8.8 | 12.0 | 8.0 | 7.6 | 3.4 |
| | 보통 인기 | 10.6 | 10.4 | 10.8 | 12.0 | 8.0 | 12.8 | 13.6 | 5.1 |
| | 소수 마니아 인기 | 37.8 | 36.0 | 39.6 | 47.2 | 35.2 | 35.2 | 31.8 | 35.6 |
| | 거의 이용 안함 | 43.0 | 42.8 | 43.2 | 32.0 | 44.8 | 44.0 | 47.0 | 55.9 |
| 게임 | 대중적 인기 | 13.2 | 19.2 | 7.2 | 12.0 | 16.8 | 14.4 | 18.2 | 0.0 |
| | 보통 인기 | 19.8 | 23.2 | 16.4 | 22.4 | 23.2 | 17.6 | 15.2 | 16.9 |
| | 소수 마니아 인기 | 38.4 | 33.6 | 43.2 | 47.2 | 32.0 | 40.0 | 36.4 | 32.2 |
| | 거의 이용 안함 | 28.6 | 24.0 | 33.2 | 18.4 | 28.0 | 28.0 | 30.3 | 50.8 |
| 패션 | 대중적 인기 | 26.4 | 21.6 | 31.2 | 36.0 | 28.8 | 23.2 | 21.2 | 13.6 |
| | 보통 인기 | 24.4 | 21.6 | 27.2 | 27.2 | 17.6 | 24.8 | 28.8 | 27.1 |
| | 소수 마니아 인기 | 30.0 | 33.6 | 26.4 | 24.0 | 33.6 | 35.2 | 25.8 | 28.8 |
| | 거의 이용 안함 | 19.2 | 23.2 | 15.2 | 12.8 | 20.0 | 16.8 | 24.2 | 30.5 |
| 뷰티 | 대중적 인기 | 36.6 | 25.6 | 47.6 | 43.2 | 39.2 | 32.0 | 34.8 | 28.8 |
| | 보통 인기 | 24.4 | 23.2 | 25.6 | 22.4 | 26.4 | 28.0 | 21.2 | 20.3 |
| | 소수 마니아 인기 | 26.4 | 32.8 | 20.0 | 25.6 | 22.4 | 30.4 | 24.2 | 30.5 |
| | 거의 이용 안함 | 12.6 | 18.4 | 6.8 | 8.8 | 12.0 | 9.6 | 19.7 | 20.3 |
| 한식 | 대중적 인기 | 58.2 | 53.2 | 63.2 | 63.2 | 59.2 | 56.0 | 51.5 | 57.6 |
| | 보통 인기 | 21.8 | 20.4 | 23.2 | 20.8 | 21.6 | 24.0 | 22.7 | 18.6 |
| | 소수 마니아 인기 | 13.0 | 17.6 | 8.4 | 13.6 | 12.0 | 14.4 | 12.1 | 11.9 |
| | 거의 이용 안함 | 7.0 | 8.8 | 5.2 | 2.4 | 7.2 | 5.6 | 13.6 | 11.9 |

*Q 현재 귀하의 나라에서 한국 문화콘텐츠의 인기가 어느 정도라고 생각하십니까?*

# iii. 한류 선호

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (1) TV 드라마

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (353) | (172) | (181) | (78) | (91) | (93) | (47) | (44) |
| 배우의 매력적인 외모 | 1순위 | 19.3 | 19.2 | 19.3 | 26.9 | 16.5 | 19.4 | 10.6 | 20.5 |
| | 1+2순위 | 34.8 | 30.8 | 38.7 | 48.7 | 35.2 | 34.4 | 14.9 | 31.8 |
| 스토리가 짜임새 있고 탄탄해서 | 1순위 | 18.1 | 14.0 | 22.1 | 19.2 | 15.4 | 23.7 | 10.6 | 18.2 |
| | 1+2순위 | 35.1 | 32.0 | 38.1 | 37.2 | 31.9 | 41.9 | 19.1 | 40.9 |
| 한국 문화만의 독특함 | 1순위 | 13.9 | 12.8 | 14.9 | 17.9 | 15.4 | 10.8 | 8.5 | 15.9 |
| | 1+2순위 | 30.3 | 30.8 | 29.8 | 32.1 | 29.7 | 26.9 | 27.7 | 38.6 |
| 선호하는 스타 출연 | 1순위 | 13.0 | 11.6 | 14.4 | 9.0 | 12.1 | 17.2 | 17.0 | 9.1 |
| | 1+2순위 | 26.1 | 25.0 | 27.1 | 21.8 | 26.4 | 23.7 | 40.4 | 22.7 |
| 영상미, 연출력 등 작품성이 좋아서 | 1순위 | 9.1 | 11.6 | 6.6 | 7.7 | 8.8 | 8.6 | 10.6 | 11.4 |
| | 1+2순위 | 18.4 | 19.8 | 17.1 | 11.5 | 18.7 | 22.6 | 25.5 | 13.6 |
| 한국 생활 및 문화에 대한 간접경험 | 1순위 | 8.8 | 9.9 | 7.7 | 6.4 | 6.6 | 5.4 | 17.0 | 15.9 |
| | 1+2순위 | 17.0 | 19.8 | 14.4 | 16.7 | 15.4 | 12.9 | 23.4 | 22.7 |
| 뛰어난 배우의 연기력 | 1순위 | 6.8 | 7.0 | 6.6 | 3.8 | 11.0 | 7.5 | 8.5 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 13.3 | 15.1 | 11.6 | 6.4 | 16.5 | 14.0 | 17.0 | 13.6 |
| 다양한 소재·장르를 다룸 | 1순위 | 4.0 | 5.8 | 2.2 | 1.3 | 4.4 | 5.4 | 6.4 | 2.3 |
| | 1+2순위 | 12.7 | 13.4 | 12.2 | 11.5 | 11.0 | 17.2 | 12.8 | 9.1 |
| 한국의 최신 패션·뷰티 등 트렌드 시청 | 1순위 | 3.7 | 4.1 | 3.3 | 5.1 | 5.5 | 2.2 | 0.0 | 4.5 |
| | 1+2순위 | 8.8 | 9.3 | 8.3 | 11.5 | 11.0 | 6.5 | 8.5 | 4.5 |
| 기타 | 1순위 | 3.4 | 4.1 | 2.8 | 2.6 | 4.4 | 0.0 | 10.6 | 2.3 |
| | 1+2순위 | 3.4 | 4.1 | 2.8 | 2.6 | 4.4 | 0.0 | 10.6 | 2.3 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한국 드라마의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (2) 예능

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (183) | (88) | (95) | (42) | (49) | (45) | (32) | (15) |
| 선호하는 스타가 MC 및 출연진 등장 | 1순위 | 23.0 | 22.7 | 23.2 | 33.3 | 18.4 | 20.0 | 25.0 | 13.3 |
| | 1+2순위 | 32.8 | 33.0 | 32.6 | 45.2 | 24.5 | 35.6 | 31.3 | 20.0 |
| 개성있는 출연진의 캐릭터·역할 | 1순위 | 15.3 | 10.2 | 20.0 | 14.3 | 12.2 | 17.8 | 15.6 | 20.0 |
| | 1+2순위 | 27.9 | 18.2 | 36.8 | 38.1 | 26.5 | 22.2 | 25.0 | 26.7 |
| 프로그램 컨셉 및 포맷 선호 | 1순위 | 10.4 | 15.9 | 5.3 | 9.5 | 12.2 | 8.9 | 9.4 | 13.3 |
| | 1+2순위 | 18.0 | 23.9 | 12.6 | 9.5 | 22.4 | 13.3 | 21.9 | 33.3 |
| 한국 문화만의 독특함 | 1순위 | 10.4 | 12.5 | 8.4 | 9.5 | 12.2 | 6.7 | 9.4 | 20.0 |
| | 1+2순위 | 27.3 | 27.3 | 27.4 | 16.7 | 28.6 | 24.4 | 34.4 | 46.7 |
| 한국의 최신 패션·뷰티 등 트렌드 시청 | 1순위 | 8.7 | 5.7 | 11.6 | 4.8 | 6.1 | 11.1 | 12.5 | 13.3 |
| | 1+2순위 | 22.4 | 23.9 | 21.1 | 16.7 | 26.5 | 26.7 | 21.9 | 13.3 |
| 한국 생활 및 문화에 대한 간접경험 | 1순위 | 8.7 | 11.4 | 6.3 | 0.0 | 10.2 | 15.6 | 12.5 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 22.4 | 27.3 | 17.9 | 7.1 | 20.4 | 35.6 | 25.0 | 26.7 |
| 재미있는 게임 및 소재 사용 | 1순위 | 8.2 | 8.0 | 8.4 | 9.5 | 12.2 | 6.7 | 3.1 | 6.7 |
| | 1+2순위 | 15.8 | 17.0 | 14.7 | 21.4 | 16.3 | 15.6 | 9.4 | 13.3 |
| 자막, 그래픽, 합성, 화면구성 등 재미있는 편집 | 1순위 | 6.6 | 6.8 | 6.3 | 7.1 | 8.2 | 2.2 | 12.5 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 15.8 | 14.8 | 16.8 | 23.8 | 16.3 | 8.9 | 21.9 | 0.0 |
| 출연진들 간 돋보이는 팀워크 | 1순위 | 6.0 | 4.5 | 7.4 | 11.9 | 6.1 | 6.7 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 14.8 | 12.5 | 16.8 | 21.4 | 16.3 | 13.3 | 9.4 | 6.7 |
| 기타 | 1순위 | 2.7 | 2.3 | 3.2 | 0.0 | 2.0 | 4.4 | 0.0 | 13.3 |
| | 1+2순위 | 2.7 | 2.3 | 3.2 | 0.0 | 2.0 | 4.4 | 0.0 | 13.3 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한국 예능의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

# iii. 한류 선호

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (3) 영화

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (271) | (144) | (127) | (47) | (73) | (76) | (43) | (32) |
| 자국영화에서는 볼 수 없는 독특함 | 1순위 | 21.4 | 25.7 | 16.5 | 17.0 | 15.1 | 22.4 | 20.9 | 40.6 |
| | 1+2순위 | 35.8 | 38.2 | 33.1 | 34.0 | 31.5 | 36.8 | 32.6 | 50.0 |
| 스토리가 짜임새 있고 탄탄함 | 1순위 | 20.7 | 14.6 | 27.6 | 19.1 | 26.0 | 23.7 | 14.0 | 12.5 |
| | 1+2순위 | 34.3 | 30.6 | 38.6 | 31.9 | 34.2 | 35.5 | 27.9 | 43.8 |
| 배우의 매력적인 외모 | 1순위 | 17.7 | 12.5 | 23.6 | 23.4 | 13.7 | 19.7 | 14.0 | 18.8 |
| | 1+2순위 | 31.4 | 21.5 | 42.5 | 36.2 | 28.8 | 32.9 | 25.6 | 34.4 |
| 영상미, 연출력 등 작품성이 좋아서 | 1순위 | 7.7 | 11.1 | 3.9 | 6.4 | 9.6 | 6.6 | 4.7 | 12.5 |
| | 1+2순위 | 20.7 | 22.9 | 18.1 | 19.1 | 26.0 | 18.4 | 14.0 | 25.0 |
| 한국 생활 및 문화에 대한 간접경험 | 1순위 | 7.4 | 4.9 | 10.2 | 8.5 | 5.5 | 6.6 | 9.3 | 9.4 |
| | 1+2순위 | 19.2 | 18.8 | 19.7 | 21.3 | 15.1 | 17.1 | 30.2 | 15.6 |
| 선호하는 스타 출연 | 1순위 | 7.0 | 8.3 | 5.5 | 8.5 | 4.1 | 5.3 | 14.0 | 6.3 |
| | 1+2순위 | 17.0 | 17.4 | 16.5 | 21.3 | 11.0 | 14.5 | 32.6 | 9.4 |
| 뛰어난 배우의 연기력 | 1순위 | 5.9 | 8.3 | 3.1 | 6.4 | 11.0 | 6.6 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 14.0 | 18.1 | 9.4 | 12.8 | 19.2 | 17.1 | 4.7 | 9.4 |
| 다양한 소재·장르를 다룸 | 1순위 | 5.5 | 6.9 | 3.9 | 8.5 | 5.5 | 2.6 | 11.6 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 12.5 | 12.5 | 12.6 | 10.6 | 15.1 | 14.5 | 11.6 | 6.3 |
| 한국의 최신 패션·뷰티 등 트렌드 시청 | 1순위 | 4.1 | 4.9 | 3.1 | 0.0 | 6.8 | 3.9 | 7.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 11.8 | 16.7 | 6.3 | 10.6 | 16.4 | 9.2 | 16.3 | 3.1 |
| 기타 | 1순위 | 2.6 | 2.8 | 2.4 | 2.1 | 2.7 | 2.6 | 4.7 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 3.3 | 3.5 | 3.1 | 2.1 | 2.7 | 3.9 | 4.7 | 3.1 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한국 영화의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (4) 음악

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (388) | (186) | (202) | (106) | (99) | (93) | (44) | (46) |
| 가수·그룹의 매력적인 외모와 스타일 | 1순위 | 23.5 | 22.0 | 24.8 | 29.2 | 19.2 | 22.6 | 15.9 | 28.3 |
| | 1+2순위 | 46.1 | 40.9 | 51.0 | 55.7 | 41.4 | 38.7 | 38.6 | 56.5 |
| 가수·그룹의 뛰어난 퍼포먼스 | 1순위 | 20.4 | 15.1 | 25.2 | 18.9 | 22.2 | 17.2 | 20.5 | 26.1 |
| | 1+2순위 | 45.4 | 37.1 | 53.0 | 50.0 | 44.4 | 39.8 | 43.2 | 50.0 |
| 자국에는 없는 스타일의 음악 | 1순위 | 13.9 | 14.0 | 13.9 | 16.0 | 18.2 | 9.7 | 13.6 | 8.7 |
| | 1+2순위 | 24.7 | 26.3 | 23.3 | 26.4 | 30.3 | 22.6 | 18.2 | 19.6 |
| 가수·그룹마다 차별화된 컨셉 | 1순위 | 11.1 | 10.8 | 11.4 | 8.5 | 13.1 | 14.0 | 11.4 | 6.5 |
| | 1+2순위 | 18.3 | 18.3 | 18.3 | 14.2 | 21.2 | 25.8 | 13.6 | 10.9 |
| 후렴구·리듬 등의 중독성이 강함 | 1순위 | 8.0 | 9.1 | 6.9 | 6.6 | 8.1 | 11.8 | 4.5 | 6.5 |
| | 1+2순위 | 18.3 | 19.9 | 16.8 | 12.3 | 23.2 | 22.6 | 15.9 | 15.2 |
| 한국어의 독특한 발음으로 된 가사 | 1순위 | 5.9 | 8.6 | 3.5 | 5.7 | 5.1 | 5.4 | 9.1 | 6.5 |
| | 1+2순위 | 11.9 | 16.1 | 7.9 | 12.3 | 9.1 | 10.8 | 20.5 | 10.9 |
| 한국의 최신 패션·뷰티 등 트렌드 시청 | 1순위 | 5.7 | 5.4 | 5.9 | 7.5 | 3.0 | 7.5 | 6.8 | 2.2 |
| | 1+2순위 | 10.8 | 11.3 | 10.4 | 13.2 | 10.1 | 11.8 | 11.4 | 4.3 |
| 가수·그룹이 팬 관리를 잘함 | 1순위 | 5.2 | 5.9 | 4.5 | 3.8 | 6.1 | 4.3 | 9.1 | 4.3 |
| | 1+2순위 | 11.6 | 14.5 | 8.9 | 8.5 | 12.1 | 10.8 | 20.5 | 10.9 |
| 한국어와 영어 가사의 결합 | 1순위 | 3.6 | 6.5 | 1.0 | 0.9 | 3.0 | 5.4 | 6.8 | 4.3 |
| | 1+2순위 | 8.8 | 12.4 | 5.4 | 3.8 | 6.1 | 14.0 | 15.9 | 8.7 |
| 기타 | 1순위 | 2.8 | 2.7 | 3.0 | 2.8 | 2.0 | 2.2 | 2.3 | 6.5 |
| | 1+2순위 | 4.1 | 3.2 | 5.0 | 3.8 | 2.0 | 3.2 | 2.3 | 13.0 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한국 음악의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

# iii. 한류 선호

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (5) 애니메이션

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (100) | (60) | (40) | (21) | (26) | (30) | (20) | (3) |
| 캐릭터 생김새·디자인 선호 | 1순위 | 16.0 | 16.7 | 15.0 | 19.0 | 3.8 | 6.7 | 40.0 | 33.3 |
| | 1+2순위 | 30.0 | 26.7 | 35.0 | 28.6 | 19.2 | 26.7 | 45.0 | 66.7 |
| 스토리가 짜임새 있고 탄탄함 | 1순위 | 14.0 | 10.0 | 20.0 | 23.8 | 15.4 | 10.0 | 10.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 34.0 | 31.7 | 37.5 | 38.1 | 38.5 | 33.3 | 30.0 | 0.0 |
| 캐릭터의 성격·역할 선호 | 1순위 | 14.0 | 15.0 | 12.5 | 14.3 | 15.4 | 13.3 | 10.0 | 33.3 |
| | 1+2순위 | 23.0 | 25.0 | 20.0 | 23.8 | 19.2 | 20.0 | 30.0 | 33.3 |
| 그림체, 색채, 그래픽 등 영상미 선호 | 1순위 | 13.0 | 13.3 | 12.5 | 14.3 | 11.5 | 20.0 | 5.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 22.0 | 23.3 | 20.0 | 23.8 | 23.1 | 33.3 | 5.0 | 0.0 |
| 자국의 문화코드와 잘 맞음 | 1순위 | 11.0 | 8.3 | 15.0 | 14.3 | 15.4 | 10.0 | 5.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 27.0 | 26.7 | 27.5 | 23.8 | 34.6 | 23.3 | 30.0 | 0.0 |
| 다양한 소재·장르를 다룸 | 1순위 | 11.0 | 11.7 | 10.0 | 4.8 | 7.7 | 20.0 | 5.0 | 33.3 |
| | 1+2순위 | 25.0 | 21.7 | 30.0 | 23.8 | 19.2 | 33.3 | 15.0 | 66.7 |
| 폭력적이거나 선정적인 내용이 적음 | 1순위 | 10.0 | 13.3 | 5.0 | 9.5 | 15.4 | 6.7 | 10.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 18.0 | 25.0 | 7.5 | 19.0 | 23.1 | 13.3 | 20.0 | 0.0 |
| 교육용으로 활용할 수 있는 내용이 풍부 | 1순위 | 6.0 | 8.3 | 2.5 | 0.0 | 11.5 | 3.3 | 10.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 16.0 | 16.7 | 15.0 | 19.0 | 19.2 | 6.7 | 20.0 | 33.3 |
| 기타 | 1순위 | 5.0 | 3.3 | 7.5 | 0.0 | 3.8 | 10.0 | 5.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 5.0 | 3.3 | 7.5 | 0.0 | 3.8 | 10.0 | 5.0 | 0.0 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한국 애니메이션의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (6) 도서

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (108) | (58) | (50) | (27) | (33) | (28) | (17) | (3) |
| 스토리 및 작화 선호 | 1순위 | 20.4 | 13.8 | 28.0 | 22.2 | 21.2 | 17.9 | 11.8 | 66.7 |
| | 1+2순위 | 36.1 | 32.8 | 40.0 | 37.0 | 45.5 | 25.0 | 29.4 | 66.7 |
| 한국 문화만의 독특함 | 1순위 | 17.6 | 15.5 | 20.0 | 18.5 | 15.2 | 25.0 | 11.8 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 30.6 | 25.9 | 36.0 | 33.3 | 33.3 | 28.6 | 23.5 | 33.3 |
| 다양한 소재·장르를 다룸 | 1순위 | 13.9 | 17.2 | 10.0 | 3.7 | 18.2 | 17.9 | 17.6 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 23.1 | 29.3 | 16.0 | 7.4 | 24.2 | 32.1 | 35.3 | 0.0 |
| 자국의 문화코드와 잘 맞음 | 1순위 | 10.2 | 15.5 | 4.0 | 7.4 | 12.1 | 10.7 | 11.8 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 16.7 | 27.6 | 4.0 | 11.1 | 21.2 | 17.9 | 17.6 | 0.0 |
| 한국의 최신 트렌드 접촉 | 1순위 | 10.2 | 8.6 | 12.0 | 14.8 | 6.1 | 7.1 | 17.6 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 29.6 | 20.7 | 40.0 | 33.3 | 21.2 | 32.1 | 41.2 | 0.0 |
| 인기 한류 콘텐츠의 원작 | 1순위 | 10.2 | 8.6 | 12.0 | 11.1 | 12.1 | 10.7 | 0.0 | 33.3 |
| | 1+2순위 | 23.1 | 22.4 | 24.0 | 25.9 | 18.2 | 28.6 | 11.8 | 66.7 |
| 캐릭터의 성격·역할 선호 | 1순위 | 8.3 | 10.3 | 6.0 | 11.1 | 3.0 | 7.1 | 17.6 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 24.1 | 22.4 | 26.0 | 33.3 | 15.2 | 25.0 | 23.5 | 33.3 |
| 한국어 관심·학습 수요 증가 | 1순위 | 7.4 | 6.9 | 8.0 | 11.1 | 9.1 | 3.6 | 5.9 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 13.9 | 15.5 | 12.0 | 18.5 | 18.2 | 7.1 | 11.8 | 0.0 |
| 기타 | 1순위 | 1.9 | 3.4 | 0.0 | 0.0 | 3.0 | 0.0 | 5.9 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 2.8 | 3.4 | 2.0 | 0.0 | 3.0 | 3.6 | 5.9 | 0.0 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한국 도서의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

# iii. 한류 선호

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (7) 게임

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (143) | (94) | (49) | (30) | (48) | (38) | (23) | (4) |
| 그래픽·그림 선호 | 1순위 | 24.5 | 22.3 | 28.6 | 20.0 | 25.0 | 34.2 | 4.3 | 75.0 |
| | 1+2순위 | 44.1 | 42.6 | 46.9 | 40.0 | 47.9 | 50.0 | 21.7 | 100.0 |
| 게임 플레이 방식·구성 선호 | 1순위 | 18.9 | 20.2 | 16.3 | 20.0 | 16.7 | 28.9 | 8.7 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 37.8 | 38.3 | 36.7 | 40.0 | 35.4 | 50.0 | 21.7 | 25.0 |
| 캐릭터의 성격·역할 선호 | 1순위 | 11.9 | 9.6 | 16.3 | 16.7 | 12.5 | 10.5 | 8.7 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 30.1 | 27.7 | 34.7 | 26.7 | 39.6 | 26.3 | 26.1 | 0.0 |
| 스토리가 짜임새 있고 탄탄함 | 1순위 | 10.5 | 11.7 | 8.2 | 10.0 | 10.4 | 5.3 | 21.7 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 19.6 | 21.3 | 16.3 | 23.3 | 12.5 | 18.4 | 34.8 | 0.0 |
| 한류 스타가 광고·홍보 | 1순위 | 9.8 | 6.4 | 16.3 | 6.7 | 16.7 | 2.6 | 13.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 18.2 | 13.8 | 26.5 | 23.3 | 18.8 | 10.5 | 26.1 | 0.0 |
| 게이머들과 네트워크 형성 | 1순위 | 9.1 | 11.7 | 4.1 | 3.3 | 10.4 | 7.9 | 17.4 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 18.9 | 23.4 | 10.2 | 13.3 | 20.8 | 18.4 | 26.1 | 0.0 |
| 다양한 소재·장르를 다룸 | 1순위 | 7.7 | 9.6 | 4.1 | 13.3 | 4.2 | 5.3 | 8.7 | 25.0 |
| | 1+2순위 | 18.9 | 21.3 | 14.3 | 16.7 | 16.7 | 15.8 | 21.7 | 75.0 |
| 폭력성·선정적 내용이 적음 | 1순위 | 4.9 | 5.3 | 4.1 | 6.7 | 4.2 | 2.6 | 8.7 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 9.1 | 8.5 | 10.2 | 10.0 | 8.3 | 7.9 | 13.0 | 0.0 |
| 기타 | 1순위 | 2.8 | 3.2 | 2.0 | 3.3 | 0.0 | 2.6 | 8.7 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 3.5 | 3.2 | 4.1 | 6.7 | 0.0 | 2.6 | 8.7 | 0.0 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한국 온라인/모바일 게임의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (8) 패션

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (180) | (75) | (105) | (37) | (49) | (51) | (31) | (12) |
| 품질 대비 저렴한 가격 | 1순위 | 30.6 | 21.3 | 37.1 | 24.3 | 16.3 | 41.2 | 35.5 | 50.0 |
| | 1+2순위 | 48.9 | 37.3 | 57.1 | 43.2 | 40.8 | 56.9 | 41.9 | 83.3 |
| 디자인 선호 | 1순위 | 20.6 | 10.7 | 27.6 | 32.4 | 24.5 | 15.7 | 9.7 | 16.7 |
| | 1+2순위 | 44.4 | 26.7 | 57.1 | 59.5 | 51.0 | 37.3 | 29.0 | 41.7 |
| 다양한 제품 종류·스타일 | 1순위 | 18.3 | 25.3 | 13.3 | 16.2 | 26.5 | 11.8 | 19.4 | 16.7 |
| | 1+2순위 | 36.1 | 40.0 | 33.3 | 27.0 | 42.9 | 33.3 | 35.5 | 50.0 |
| 주변사람들 사이에서 평판이 좋음 | 1순위 | 8.3 | 12.0 | 5.7 | 10.8 | 10.2 | 7.8 | 6.5 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 18.3 | 24.0 | 14.3 | 21.6 | 16.3 | 21.6 | 16.1 | 8.3 |
| 브랜드 이미지가 좋아서 | 1순위 | 7.8 | 9.3 | 6.7 | 10.8 | 4.1 | 7.8 | 12.9 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 17.8 | 29.3 | 9.5 | 16.2 | 16.3 | 17.6 | 29.0 | 0.0 |
| 좋아하는 스타가 직접 사용·홍보 | 1순위 | 6.7 | 10.7 | 3.8 | 5.4 | 6.1 | 5.9 | 9.7 | 8.3 |
| | 1+2순위 | 18.3 | 22.7 | 15.2 | 21.6 | 14.3 | 15.7 | 29.0 | 8.3 |
| 우수한 품질 | 1순위 | 4.4 | 5.3 | 3.8 | 0.0 | 8.2 | 5.9 | 3.2 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 11.7 | 13.3 | 10.5 | 10.8 | 14.3 | 13.7 | 9.7 | 0.0 |
| 기타 | 1순위 | 3.3 | 5.3 | 1.9 | 0.0 | 4.1 | 3.9 | 3.2 | 8.3 |
| | 1+2순위 | 4.4 | 6.7 | 2.9 | 0.0 | 4.1 | 3.9 | 9.7 | 8.3 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한국 패션의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

# iii. 한류 선호

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (9) 뷰티

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (196) | (58) | (138) | (44) | (56) | (58) | (26) | (12) |
| 품질 대비 저렴한 가격 | 1순위 | 27.0 | 12.1 | 33.3 | 22.7 | 25.0 | 31.0 | 23.1 | 41.7 |
| | 1+2순위 | 46.4 | 24.1 | 55.8 | 40.9 | 41.1 | 55.2 | 42.3 | 58.3 |
| 우수한 효과·품질 | 1순위 | 22.4 | 15.5 | 25.4 | 20.5 | 19.6 | 25.9 | 19.2 | 33.3 |
| | 1+2순위 | 37.8 | 25.9 | 42.8 | 34.1 | 30.4 | 41.4 | 38.5 | 66.7 |
| 다양한 제품 종류 | 1순위 | 13.3 | 13.8 | 13.0 | 11.4 | 16.1 | 10.3 | 15.4 | 16.7 |
| | 1+2순위 | 29.6 | 20.7 | 33.3 | 25.0 | 35.7 | 29.3 | 26.9 | 25.0 |
| 주변사람들 사이에서 평판이 좋음 | 1순위 | 11.7 | 15.5 | 10.1 | 13.6 | 14.3 | 10.3 | 11.5 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 21.9 | 32.8 | 17.4 | 27.3 | 28.6 | 13.8 | 19.2 | 16.7 |
| 제품 패키지 디자인 선호 | 1순위 | 10.2 | 12.1 | 9.4 | 18.2 | 8.9 | 5.2 | 15.4 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 22.4 | 27.6 | 20.3 | 31.8 | 21.4 | 19.0 | 26.9 | 0.0 |
| 자연 친화적 성분·재료 사용 | 1순위 | 5.6 | 10.3 | 3.6 | 6.8 | 3.6 | 6.9 | 3.8 | 8.3 |
| | 1+2순위 | 12.8 | 20.7 | 9.4 | 11.4 | 12.5 | 15.5 | 3.8 | 25.0 |
| 좋아하는 스타가 직접 사용·홍보 | 1순위 | 4.6 | 12.1 | 1.4 | 2.3 | 7.1 | 5.2 | 3.8 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 16.3 | 25.9 | 12.3 | 15.9 | 21.4 | 10.3 | 23.1 | 8.3 |
| 브랜드 이미지가 좋아서 | 1순위 | 4.1 | 6.9 | 2.9 | 4.5 | 5.4 | 3.4 | 3.8 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 11.2 | 20.7 | 7.2 | 11.4 | 8.9 | 13.8 | 15.4 | 0.0 |
| 기타 | 1순위 | 1.0 | 1.7 | 0.7 | 0.0 | 0.0 | 1.7 | 3.8 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 1.5 | 1.7 | 1.4 | 2.3 | 0.0 | 1.7 | 3.8 | 0.0 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한국 뷰티의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (10) 한식

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (468) | (234) | (234) | (111) | (120) | (116) | (64) | (57) |
| 맛이 있어서 | 1순위 | 56.0 | 50.4 | 61.5 | 57.7 | 55.0 | 56.9 | 46.9 | 63.2 |
| | 1+2순위 | 75.0 | 68.8 | 81.2 | 78.4 | 73.3 | 75.9 | 60.9 | 86.0 |
| 가성비가 좋음 | 1순위 | 12.2 | 13.2 | 11.1 | 9.0 | 15.0 | 14.7 | 10.9 | 8.8 |
| | 1+2순위 | 39.1 | 43.6 | 34.6 | 31.5 | 45.0 | 43.1 | 37.5 | 35.1 |
| 건강에 좋은 식재료·조리법 사용 | 1순위 | 9.4 | 7.7 | 11.1 | 8.1 | 6.7 | 8.6 | 14.1 | 14.0 |
| | 1+2순위 | 31.6 | 26.9 | 36.3 | 22.5 | 26.7 | 29.3 | 37.5 | 57.9 |
| 한국 문화콘텐츠에서 봤던 한식·식문화 경험 | 1순위 | 9.0 | 10.3 | 7.7 | 9.0 | 12.5 | 8.6 | 4.7 | 7.0 |
| | 1+2순위 | 23.3 | 24.4 | 22.2 | 29.7 | 25.8 | 23.3 | 17.2 | 12.3 |
| 상차림·플레이팅·분위기가 좋아서 | 1순위 | 3.2 | 4.3 | 2.1 | 6.3 | 1.7 | 3.4 | 3.1 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 7.9 | 10.7 | 5.1 | 11.7 | 7.5 | 7.8 | 9.4 | 0.0 |
| 친절한 직원 | 1순위 | 2.8 | 3.4 | 2.1 | 3.6 | 3.3 | 1.7 | 3.1 | 1.8 |
| | 1+2순위 | 6.6 | 6.4 | 6.8 | 9.9 | 5.8 | 5.2 | 7.8 | 3.5 |
| 한국 인기스타 광고·홍보 | 1순위 | 2.6 | 3.0 | 2.1 | 0.9 | 3.3 | 2.6 | 6.3 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 7.3 | 7.7 | 6.8 | 7.2 | 8.3 | 6.0 | 14.1 | 0.0 |
| 식당,직원의 위생·청결 상태가 좋아서 | 1순위 | 2.4 | 3.8 | 0.9 | 4.5 | 1.7 | 1.7 | 3.1 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 4.1 | 6.0 | 2.1 | 6.3 | 3.3 | 4.3 | 4.7 | 0.0 |
| 기타 | 1순위 | 2.6 | 3.8 | 1.3 | 0.9 | 0.8 | 1.7 | 7.8 | 5.3 |
| | 1+2순위 | 5.1 | 5.6 | 4.7 | 2.7 | 4.2 | 5.2 | 10.9 | 5.3 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한식의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

# iii. 한류 선호

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (1) TV 드라마

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (353) | (172) | (181) | (78) | (91) | (93) | (47) | (44) |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 23.5 | 26.2 | 21.0 | 25.6 | 16.5 | 22.6 | 36.2 | 22.7 |
| | 1+2순위 | 32.6 | 34.9 | 30.4 | 35.9 | 23.1 | 29.0 | 42.6 | 43.2 |
| 한국적인 색채가 강해서 | 1순위 | 15.9 | 16.3 | 15.5 | 15.4 | 15.4 | 18.3 | 2.1 | 27.3 |
| | 1+2순위 | 30.3 | 31.4 | 29.3 | 25.6 | 30.8 | 36.6 | 17.0 | 38.6 |
| 소재,스토리,장르 등이 진부·획일적 | 1순위 | 12.5 | 10.5 | 14.4 | 7.7 | 11.0 | 14.0 | 17.0 | 15.9 |
| | 1+2순위 | 29.7 | 22.7 | 36.5 | 23.1 | 31.9 | 30.1 | 29.8 | 36.4 |
| 비용이 많이 듦 | 1순위 | 8.5 | 7.6 | 9.4 | 7.7 | 12.1 | 7.5 | 6.4 | 6.8 |
| | 1+2순위 | 16.4 | 18.6 | 14.4 | 15.4 | 19.8 | 17.2 | 17.0 | 9.1 |
| 자막·더빙 통한 시청 불편함 | 1순위 | 7.1 | 6.4 | 7.7 | 7.7 | 8.8 | 7.5 | 4.3 | 4.5 |
| | 1+2순위 | 14.2 | 13.4 | 14.9 | 11.5 | 17.6 | 16.1 | 8.5 | 13.6 |
| 한국어가 어렵고 생소함 | 1순위 | 7.1 | 7.6 | 6.6 | 10.3 | 5.5 | 5.4 | 12.8 | 2.3 |
| | 1+2순위 | 17.8 | 20.3 | 15.5 | 25.6 | 18.7 | 14.0 | 19.1 | 9.1 |
| 한 회당 방영시간이 길어서 | 1순위 | 7.1 | 5.2 | 8.8 | 9.0 | 5.5 | 8.6 | 6.4 | 4.5 |
| | 1+2순위 | 14.7 | 12.8 | 16.6 | 16.7 | 13.2 | 19.4 | 14.9 | 4.5 |
| 에피소드 편수가 적음 | 1순위 | 5.1 | 7.0 | 3.3 | 6.4 | 5.5 | 6.5 | 4.3 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 10.5 | 11.6 | 9.4 | 16.7 | 8.8 | 10.8 | 6.4 | 6.8 |
| 같은 배우가 타 작품에 반복적으로 출연해서 | 1순위 | 4.2 | 4.7 | 3.9 | 3.8 | 5.5 | 2.2 | 4.3 | 6.8 |
| | 1+2순위 | 12.5 | 12.8 | 12.2 | 11.5 | 11.0 | 12.9 | 12.8 | 15.9 |
| 인터내셔널한 캐스팅이 없음 | 1순위 | 3.7 | 4.1 | 3.3 | 3.8 | 5.5 | 2.2 | 2.1 | 4.5 |
| | 1+2순위 | 8.8 | 9.9 | 7.7 | 7.7 | 11.0 | 5.4 | 17.0 | 4.5 |
| 어색한 배우들의 연기 | 1순위 | 2.3 | 2.3 | 2.2 | 2.6 | 3.3 | 2.2 | 2.1 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 6.5 | 6.4 | 6.6 | 6.4 | 7.7 | 4.3 | 6.4 | 9.1 |
| 기타 | 1순위 | 3.1 | 2.3 | 3.9 | 0.0 | 5.5 | 3.2 | 2.1 | 4.5 |
| | 1+2순위 | 5.9 | 5.2 | 6.6 | 3.8 | 6.6 | 4.3 | 8.5 | 9.1 |

*Q 귀하가 생각하는 한국 드라마의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (2) 예능

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (183) | (88) | (95) | (42) | (49) | (45) | (32) | (15) |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 23.5 | 25.0 | 22.1 | 26.2 | 12.2 | 24.4 | 21.9 | 53.3 |
| | 1+2순위 | 32.8 | 31.8 | 33.7 | 42.9 | 22.4 | 31.1 | 21.9 | 66.7 |
| 한국어가 어렵고 생소함 | 1순위 | 12.0 | 11.4 | 12.6 | 4.8 | 18.4 | 11.1 | 9.4 | 20.0 |
| | 1+2순위 | 24.0 | 22.7 | 25.3 | 21.4 | 26.5 | 31.1 | 15.6 | 20.0 |
| 한국적인 색채가 강해서 | 1순위 | 12.0 | 12.5 | 11.6 | 11.9 | 12.2 | 13.3 | 12.5 | 6.7 |
| | 1+2순위 | 27.3 | 27.3 | 27.4 | 31.0 | 24.5 | 31.1 | 25.0 | 20.0 |
| 자막·더빙 통한 시청 불편함 | 1순위 | 9.3 | 8.0 | 10.5 | 7.1 | 10.2 | 13.3 | 9.4 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 21.3 | 21.6 | 21.1 | 7.1 | 32.7 | 22.2 | 28.1 | 6.7 |
| 한국식 유머코드가 맞지 않음 | 1순위 | 9.3 | 8.0 | 10.5 | 9.5 | 8.2 | 8.9 | 9.4 | 13.3 |
| | 1+2순위 | 18.0 | 13.6 | 22.1 | 19.0 | 14.3 | 11.1 | 34.4 | 13.3 |
| 방송용 자막이 너무 많아서 | 1순위 | 7.7 | 9.1 | 6.3 | 9.5 | 14.3 | 4.4 | 3.1 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 15.8 | 15.9 | 15.8 | 19.0 | 22.4 | 6.7 | 15.6 | 13.3 |
| 지속적으로 진행되는 콘텐츠가 적음 | 1순위 | 6.0 | 6.8 | 5.3 | 4.8 | 8.2 | 6.7 | 6.3 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 14.2 | 14.8 | 13.7 | 14.3 | 16.3 | 20.0 | 6.3 | 6.7 |
| 게스트 토크 의존 포맷이 많음 | 1순위 | 5.5 | 5.7 | 5.3 | 9.5 | 6.1 | 2.2 | 6.3 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 12.6 | 13.6 | 11.6 | 16.7 | 12.2 | 8.9 | 15.6 | 6.7 |
| 매력있는 스타가 출연하지 않아서 | 1순위 | 5.5 | 2.3 | 8.4 | 4.8 | 2.0 | 6.7 | 12.5 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 16.9 | 17.0 | 16.8 | 16.7 | 10.2 | 20.0 | 25.0 | 13.3 |
| 나오는 사람들이 반복적으로 출연해서 | 1순위 | 4.9 | 5.7 | 4.2 | 11.9 | 2.0 | 2.2 | 3.1 | 6.7 |
| | 1+2순위 | 7.1 | 8.0 | 6.3 | 11.9 | 4.1 | 4.4 | 6.3 | 13.3 |
| 짜임새 있는 포맷이 아닌 즉흥적임 | 1순위 | 4.4 | 5.7 | 3.2 | 0.0 | 6.1 | 6.7 | 6.3 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 7.7 | 10.2 | 5.3 | 0.0 | 14.3 | 8.9 | 6.3 | 6.7 |
| 기타 | 1순위 | - | - | - | - | - | - | - | - |
| | 1+2순위 | 2.2 | 3.4 | 1.1 | 0.0 | 0.0 | 4.4 | 0.0 | 13.3 |

*Q 귀하가 생각하는 한국 예능의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

# iii. 한류 선호

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (3) 영화

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (271) | (144) | (127) | (47) | (73) | (76) | (43) | (32) |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 24.7 | 24.3 | 25.2 | 21.3 | 23.3 | 23.7 | 23.3 | 37.5 |
| | 1+2순위 | 35.8 | 36.8 | 34.6 | 31.9 | 32.9 | 35.5 | 32.6 | 53.1 |
| 비용이 많이 듦 | 1순위 | 12.2 | 9.0 | 15.7 | 12.8 | 19.2 | 9.2 | 7.0 | 9.4 |
| | 1+2순위 | 24.0 | 21.5 | 26.8 | 21.3 | 32.9 | 22.4 | 23.3 | 12.5 |
| 다른 언어·문화로 내용의 이해가 어려움 | 1순위 | 9.6 | 11.8 | 7.1 | 6.4 | 9.6 | 11.8 | 7.0 | 12.5 |
| | 1+2순위 | 21.8 | 20.8 | 22.8 | 23.4 | 21.9 | 22.4 | 16.3 | 25.0 |
| 한국어가 어렵고 생소함 | 1순위 | 9.2 | 9.7 | 8.7 | 10.6 | 15.1 | 6.6 | 4.7 | 6.3 |
| | 1+2순위 | 20.7 | 21.5 | 19.7 | 21.3 | 27.4 | 18.4 | 16.3 | 15.6 |
| 소재,스토리,장르 등이 진부·획일적 | 1순위 | 8.9 | 6.9 | 11.0 | 6.4 | 6.8 | 14.5 | 7.0 | 6.3 |
| | 1+2순위 | 19.9 | 18.1 | 22.0 | 14.9 | 17.8 | 25.0 | 18.6 | 21.9 |
| 작품성·예술적 가치가 떨어짐 | 1순위 | 8.1 | 11.1 | 4.7 | 2.1 | 8.2 | 11.8 | 14.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 18.1 | 20.8 | 15.0 | 12.8 | 12.3 | 27.6 | 23.3 | 9.4 |
| 자막·더빙 통한 시청 불편함 | 1순위 | 7.0 | 4.9 | 9.4 | 12.8 | 5.5 | 5.3 | 4.7 | 9.4 |
| | 1+2순위 | 18.5 | 15.3 | 22.0 | 31.9 | 16.4 | 9.2 | 20.9 | 21.9 |
| 이질적인 배우의 외모 | 1순위 | 7.0 | 5.6 | 8.7 | 8.5 | 6.8 | 6.6 | 9.3 | 3.1 |
| | 1+2순위 | 12.2 | 11.1 | 13.4 | 10.6 | 13.7 | 11.8 | 18.6 | 3.1 |
| 스토리의 짜임새가 떨어짐 | 1순위 | 6.3 | 7.6 | 4.7 | 10.6 | 2.7 | 3.9 | 11.6 | 6.3 |
| | 1+2순위 | 11.8 | 13.2 | 10.2 | 17.0 | 8.2 | 11.8 | 14.0 | 9.4 |
| 한국 배우·관계자의 부적절한 언행 | 1순위 | 5.2 | 6.3 | 3.9 | 8.5 | 2.7 | 3.9 | 7.0 | 6.3 |
| | 1+2순위 | 12.2 | 13.9 | 10.2 | 14.9 | 11.0 | 9.2 | 11.6 | 18.8 |
| 기타 | 1순위 | 1.8 | 2.8 | 0.8 | 0.0 | 0.0 | 2.6 | 4.7 | 3.1 |
| | 1+2순위 | 5.2 | 6.9 | 3.1 | 0.0 | 5.5 | 6.6 | 4.7 | 9.4 |

*Q.귀하가 생각하는 한국 영화의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (4) 음악

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (388) | (186) | (202) | (106) | (99) | (93) | (44) | (46) |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 24.7 | 23.7 | 25.7 | 18.9 | 27.3 | 25.8 | 25.0 | 30.4 |
| | 1+2순위 | 40.7 | 37.6 | 43.6 | 39.6 | 38.4 | 43.0 | 43.2 | 41.3 |
| 획일적인 음악 장르 | 1순위 | 16.5 | 15.1 | 17.8 | 16.0 | 12.1 | 22.6 | 18.2 | 13.0 |
| | 1+2순위 | 28.1 | 28.0 | 28.2 | 21.7 | 25.3 | 35.5 | 27.3 | 34.8 |
| 한국어 가사가 어렵고 생소함 | 1순위 | 14.7 | 15.1 | 14.4 | 17.9 | 14.1 | 11.8 | 11.4 | 17.4 |
| | 1+2순위 | 26.0 | 25.8 | 26.2 | 32.1 | 27.3 | 20.4 | 27.3 | 19.6 |
| 자국 사회·도덕적 가치에 반하는 내용 포함 | 1순위 | 10.6 | 11.3 | 9.9 | 9.4 | 12.1 | 8.6 | 20.5 | 4.3 |
| | 1+2순위 | 24.2 | 22.6 | 25.7 | 20.8 | 25.3 | 24.7 | 34.1 | 19.6 |
| 한국 가수·관계자의 부적절한 언행 | 1순위 | 10.1 | 10.8 | 9.4 | 8.5 | 16.2 | 1.1 | 15.9 | 13.0 |
| | 1+2순위 | 25.8 | 29.0 | 22.8 | 25.5 | 26.3 | 18.3 | 34.1 | 32.6 |
| 주위 반응이 좋지 않아서 | 1순위 | 7.2 | 6.5 | 7.9 | 9.4 | 5.1 | 10.8 | 2.3 | 4.3 |
| | 1+2순위 | 13.7 | 11.3 | 15.8 | 16.0 | 14.1 | 15.1 | 6.8 | 10.9 |
| 예술적 가치가 떨어짐 | 1순위 | 4.9 | 6.5 | 3.5 | 3.8 | 4.0 | 6.5 | 4.5 | 6.5 |
| | 1+2순위 | 14.4 | 17.2 | 11.9 | 15.1 | 13.1 | 16.1 | 15.9 | 10.9 |
| 자국 문화 보호 차원 | 1순위 | 3.9 | 3.8 | 4.0 | 5.7 | 3.0 | 5.4 | 0.0 | 2.2 |
| | 1+2순위 | 9.5 | 11.3 | 7.9 | 10.4 | 11.1 | 11.8 | 4.5 | 4.3 |
| 이질적인 가수의 외모 | 1순위 | 3.9 | 3.8 | 4.0 | 5.7 | 3.0 | 4.3 | 0.0 | 4.3 |
| | 1+2순위 | 11.3 | 10.2 | 12.4 | 12.3 | 13.1 | 9.7 | 4.5 | 15.2 |
| 기타 | 1순위 | 3.6 | 3.8 | 3.5 | 4.7 | 3.0 | 3.2 | 2.3 | 4.3 |
| | 1+2순위 | 6.2 | 7.0 | 5.4 | 6.6 | 6.1 | 5.4 | 2.3 | 10.9 |

*Q.귀하가 생각하는 한국 음악의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

# iii. 한류 선호

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (5) 애니메이션

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (100) | (60) | (40) | (21) | (26) | (30) | (20) | (3) |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 19.0 | 21.7 | 15.0 | 19.0 | 19.2 | 20.0 | 15.0 | 33.3 |
| | 1+2순위 | 25.0 | 28.3 | 20.0 | 28.6 | 19.2 | 26.7 | 20.0 | 66.7 |
| 자막·더빙 통한 시청 불편함 | 1순위 | 14.0 | 8.3 | 22.5 | 4.8 | 19.2 | 10.0 | 25.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 24.0 | 21.7 | 27.5 | 9.5 | 34.6 | 26.7 | 25.0 | 0.0 |
| 자국에 비해 특별하지 않음 | 1순위 | 11.0 | 13.3 | 7.5 | 9.5 | 11.5 | 10.0 | 15.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 25.0 | 31.7 | 15.0 | 19.0 | 38.5 | 20.0 | 25.0 | 0.0 |
| 한국적인 색채가 강해서 | 1순위 | 11.0 | 11.7 | 10.0 | 4.8 | 7.7 | 16.7 | 15.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 23.0 | 23.3 | 22.5 | 23.8 | 11.5 | 23.3 | 40.0 | 0.0 |
| 한국어가 어렵고 생소함 | 1순위 | 10.0 | 6.7 | 15.0 | 23.8 | 3.8 | 6.7 | 10.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 26.0 | 20.0 | 35.0 | 38.1 | 7.7 | 26.7 | 40.0 | 0.0 |
| 지나치게 상업적이라서 | 1순위 | 9.0 | 13.3 | 2.5 | 14.3 | 15.4 | 3.3 | 5.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 15.0 | 20.0 | 7.5 | 23.8 | 26.9 | 6.7 | 5.0 | 0.0 |
| 캐릭터가 마음에 들지 않음 | 1순위 | 8.0 | 3.3 | 15.0 | 4.8 | 11.5 | 10.0 | 0.0 | 33.3 |
| | 1+2순위 | 16.0 | 5.0 | 32.5 | 19.0 | 15.4 | 16.7 | 5.0 | 66.7 |
| 소재,스토리,장르 등이 진부·획일적 | 1순위 | 7.0 | 8.3 | 5.0 | 9.5 | 0.0 | 6.7 | 10.0 | 33.3 |
| | 1+2순위 | 17.0 | 18.3 | 15.0 | 23.8 | 15.4 | 13.3 | 15.0 | 33.3 |
| 교육적이지 않아서 | 1순위 | 5.0 | 8.3 | 0.0 | 4.8 | 7.7 | 6.7 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 11.0 | 15.0 | 5.0 | 9.5 | 15.4 | 16.7 | 0.0 | 0.0 |
| 자국 문화 정서와 맞지 않음 | 1순위 | 4.0 | 3.3 | 5.0 | 4.8 | 3.8 | 6.7 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 13.0 | 13.3 | 12.5 | 4.8 | 15.4 | 13.3 | 15.0 | 33.3 |
| 기타 | 1순위 | 2.0 | 1.7 | 2.5 | 0.0 | 0.0 | 3.3 | 5.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 5.0 | 3.3 | 7.5 | 0.0 | 0.0 | 10.0 | 10.0 | 0.0 |

*Q.귀하가 생각하는 한국 애니메이션의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (6) 도서

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (108) | (58) | (50) | (27) | (33) | (28) | (17) | (3) |
| 자국어로의 번역 미흡 | 1순위 | 22.2 | 25.9 | 18.0 | 18.5 | 30.3 | 17.9 | 17.6 | 33.3 |
| | 1+2순위 | 35.2 | 34.5 | 36.0 | 29.6 | 39.4 | 39.3 | 29.4 | 33.3 |
| 비용이 많이 듦 | 1순위 | 13.0 | 13.8 | 12.0 | 14.8 | 6.1 | 17.9 | 17.6 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 25.9 | 24.1 | 28.0 | 33.3 | 21.2 | 25.0 | 29.4 | 0.0 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 13.0 | 8.6 | 18.0 | 11.1 | 9.1 | 25.0 | 5.9 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 25.9 | 24.1 | 28.0 | 22.2 | 21.2 | 42.9 | 11.8 | 33.3 |
| 선정적·폭력적 내용 | 1순위 | 12.0 | 13.8 | 10.0 | 18.5 | 9.1 | 7.1 | 11.8 | 33.3 |
| | 1+2순위 | 21.3 | 24.1 | 18.0 | 22.2 | 12.1 | 28.6 | 23.5 | 33.3 |
| 한국적인 색채가 강해서 | 1순위 | 12.0 | 10.3 | 14.0 | 7.4 | 15.2 | 10.7 | 11.8 | 33.3 |
| | 1+2순위 | 20.4 | 19.0 | 22.0 | 18.5 | 21.2 | 17.9 | 23.5 | 33.3 |
| 다른 언어·문화로 내용의 이해가 어려움 | 1순위 | 9.3 | 8.6 | 10.0 | 7.4 | 15.2 | 3.6 | 11.8 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 24.1 | 24.1 | 24.0 | 11.1 | 42.4 | 14.3 | 23.5 | 33.3 |
| 스토리·작화가 마음에 들지 않음 | 1순위 | 8.3 | 6.9 | 10.0 | 7.4 | 0.0 | 14.3 | 17.6 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 20.4 | 22.4 | 18.0 | 22.2 | 18.2 | 17.9 | 23.5 | 33.3 |
| 캐릭터가 마음에 들지 않음 | 1순위 | 5.6 | 5.2 | 6.0 | 7.4 | 12.1 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 15.7 | 19.0 | 12.0 | 22.2 | 18.2 | 3.6 | 23.5 | 0.0 |
| 소재, 장르 등이 진부하고 획일적이어서 | 1순위 | 4.6 | 6.9 | 2.0 | 7.4 | 3.0 | 3.6 | 5.9 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 10.2 | 8.6 | 12.0 | 18.5 | 6.1 | 7.1 | 11.8 | 0.0 |
| 기타 | 1순위 | - | - | - | - | - | - | - | - |
| | 1+2순위 | 0.9 | 0.0 | 2.0 | 0.0 | 0.0 | 3.6 | 0.0 | 0.0 |

*Q.귀하가 생각하는 한국 도서의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

# iii. 한류 선호

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (7) 게임

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (143) | (94) | (49) | (30) | (48) | (38) | (23) | (4) |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 15.4 | 17.0 | 12.2 | 13.3 | 10.4 | 18.4 | 21.7 | 25.0 |
| | 1+2순위 | 21.7 | 23.4 | 18.4 | 20.0 | 12.5 | 28.9 | 30.4 | 25.0 |
| 한국적인 색채가 강해서 | 1순위 | 13.3 | 10.6 | 18.4 | 16.7 | 10.4 | 13.2 | 13.0 | 25.0 |
| | 1+2순위 | 23.8 | 21.3 | 28.6 | 23.3 | 20.8 | 26.3 | 26.1 | 25.0 |
| 비용이 많이 듦 | 1순위 | 13.3 | 12.8 | 14.3 | 13.3 | 14.6 | 13.2 | 13.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 21.7 | 21.3 | 22.4 | 23.3 | 29.2 | 15.8 | 13.0 | 25.0 |
| 게임이 선정적·폭력적임 | 1순위 | 9.8 | 14.9 | 0.0 | 10.0 | 10.4 | 5.3 | 13.0 | 25.0 |
| | 1+2순위 | 16.1 | 21.3 | 6.1 | 20.0 | 16.7 | 7.9 | 17.4 | 50.0 |
| 자국 문화 정서와 맞지 않음 | 1순위 | 8.4 | 7.4 | 10.2 | 6.7 | 6.3 | 10.5 | 13.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 16.8 | 16.0 | 18.4 | 16.7 | 12.5 | 21.1 | 21.7 | 0.0 |
| 게임 서비스 운영이 잘 이루어지지 않아서 | 1순위 | 8.4 | 3.2 | 18.4 | 3.3 | 16.7 | 7.9 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 22.4 | 20.2 | 26.5 | 16.7 | 27.1 | 26.3 | 17.4 | 0.0 |
| 스토리의 짜임새 부족 | 1순위 | 7.0 | 7.4 | 6.1 | 10.0 | 8.3 | 2.6 | 4.3 | 25.0 |
| | 1+2순위 | 16.1 | 12.8 | 22.4 | 16.7 | 18.8 | 13.2 | 13.0 | 25.0 |
| 높은 디바이스 사양 필요 | 1순위 | 7.0 | 7.4 | 6.1 | 6.7 | 8.3 | 10.5 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 16.1 | 17.0 | 14.3 | 23.3 | 16.7 | 18.4 | 4.3 | 0.0 |
| 캐릭터 매력 부족 및 정체성 모호 | 1순위 | 6.3 | 5.3 | 8.2 | 10.0 | 8.3 | 2.6 | 4.3 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 13.3 | 12.8 | 14.3 | 16.7 | 20.8 | 5.3 | 8.7 | 0.0 |
| 그래픽의 독창성 부족 | 1순위 | 5.6 | 8.5 | 0.0 | 0.0 | 4.2 | 10.5 | 8.7 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 16.1 | 21.3 | 6.1 | 6.7 | 12.5 | 21.1 | 30.4 | 0.0 |
| 소재,스토리,장르 등이 진부·획일적 | 1순위 | 5.6 | 5.3 | 6.1 | 10.0 | 2.1 | 5.3 | 8.7 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 14.7 | 11.7 | 20.4 | 16.7 | 12.5 | 10.5 | 17.4 | 50.0 |
| 기타 | 1순위 | - | - | - | - | - | - | - | - |
| | 1+2순위 | 1.4 | 1.1 | 2.0 | 0.0 | 0.0 | 5.3 | 0.0 | 0.0 |

*Q.귀하가 생각하는 한국 게임의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (8) 패션

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (180) | (75) | (105) | (37) | (49) | (51) | (31) | (12) |
| 품질이 떨어짐 | 1순위 | 29.4 | 18.7 | 37.1 | 29.7 | 36.7 | 27.5 | 22.6 | 25.0 |
| | 1+2순위 | 47.2 | 37.3 | 54.3 | 43.2 | 55.1 | 47.1 | 41.9 | 41.7 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 20.6 | 20.0 | 21.0 | 18.9 | 8.2 | 23.5 | 29.0 | 41.7 |
| | 1+2순위 | 28.3 | 32.0 | 25.7 | 27.0 | 18.4 | 27.5 | 38.7 | 50.0 |
| 다양하지 않은 사이즈 | 1순위 | 12.8 | 14.7 | 11.4 | 10.8 | 16.3 | 13.7 | 12.9 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 31.1 | 25.3 | 35.2 | 32.4 | 42.9 | 25.5 | 29.0 | 8.3 |
| 디자인이 별로여서 | 1순위 | 10.0 | 16.0 | 5.7 | 2.7 | 8.2 | 17.6 | 9.7 | 8.3 |
| | 1+2순위 | 22.2 | 32.0 | 15.2 | 10.8 | 20.4 | 29.4 | 25.8 | 25.0 |
| 품질 대비 비싼 가격 | 1순위 | 8.9 | 6.7 | 10.5 | 16.2 | 8.2 | 7.8 | 6.5 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 23.9 | 25.3 | 22.9 | 37.8 | 22.4 | 21.6 | 16.1 | 16.7 |
| 다양하지 않은 제품 종류·스타일 | 1순위 | 8.9 | 10.7 | 7.6 | 13.5 | 10.2 | 3.9 | 12.9 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 22.2 | 21.3 | 22.9 | 27.0 | 20.4 | 17.6 | 29.0 | 16.7 |
| 브랜드 이미지가 좋지 않아서 | 1순위 | 7.8 | 10.7 | 5.7 | 5.4 | 10.2 | 5.9 | 3.2 | 25.0 |
| | 1+2순위 | 19.4 | 22.7 | 17.1 | 10.8 | 18.4 | 25.5 | 16.1 | 33.3 |
| 기타 | 1순위 | 1.7 | 2.7 | 1.0 | 2.7 | 2.0 | 0.0 | 3.2 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 5.6 | 4.0 | 6.7 | 10.8 | 2.0 | 5.9 | 3.2 | 8.3 |

*Q.귀하가 생각하는 한국 패션의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

# iii. 한류 선호

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (9) 뷰티

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (196) | (58) | (138) | (44) | (56) | (58) | (26) | (12) |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 19.4 | 13.8 | 21.7 | 18.2 | 8.9 | 17.2 | 34.6 | 50.0 |
| | 1+2순위 | 31.6 | 20.7 | 36.2 | 29.5 | 25.0 | 31.0 | 38.5 | 58.3 |
| 제품의 홍보가 지나치게 과장됨 | 1순위 | 17.3 | 15.5 | 18.1 | 9.1 | 23.2 | 22.4 | 3.8 | 25.0 |
| | 1+2순위 | 35.7 | 34.5 | 36.2 | 29.5 | 39.3 | 36.2 | 30.8 | 50.0 |
| 품질이 떨어짐 | 1순위 | 16.3 | 10.3 | 18.8 | 20.5 | 14.3 | 17.2 | 15.4 | 8.3 |
| | 1+2순위 | 25.5 | 19.0 | 28.3 | 25.0 | 26.8 | 25.9 | 26.9 | 16.7 |
| 다양하지 않은 제품 종류·스타일 | 1순위 | 10.7 | 13.8 | 9.4 | 9.1 | 14.3 | 6.9 | 15.4 | 8.3 |
| | 1+2순위 | 20.9 | 27.6 | 18.1 | 25.0 | 25.0 | 15.5 | 23.1 | 8.3 |
| 품질 대비 비싼 가격 | 1순위 | 8.7 | 19.0 | 4.3 | 4.5 | 10.7 | 10.3 | 11.5 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 19.9 | 29.3 | 15.9 | 13.6 | 17.9 | 25.9 | 23.1 | 16.7 |
| 한방 성분이 기호에 맞지 않아서 | 1순위 | 8.7 | 10.3 | 8.0 | 11.4 | 7.1 | 10.3 | 3.8 | 8.3 |
| | 1+2순위 | 24.5 | 25.9 | 23.9 | 29.5 | 21.4 | 24.1 | 23.1 | 25.0 |
| 브랜드 이미지가 좋지 않아서 | 1순위 | 8.7 | 5.2 | 10.1 | 13.6 | 12.5 | 5.2 | 3.8 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 18.4 | 19.0 | 18.1 | 20.5 | 23.2 | 17.2 | 11.5 | 8.3 |
| 제품 패키지 디자인이 별로여서 | 1순위 | 7.7 | 12.1 | 5.8 | 9.1 | 5.4 | 10.3 | 7.7 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 17.9 | 24.1 | 15.2 | 20.5 | 14.3 | 19.0 | 19.2 | 16.7 |
| 기타 | 1순위 | 2.6 | 0.0 | 3.6 | 4.5 | 3.6 | 0.0 | 3.8 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 5.6 | 0.0 | 8.0 | 6.8 | 7.1 | 5.2 | 3.8 | 0.0 |

*Q 귀하가 생각하는 한국 뷰티의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (10) 한식

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (468) | (234) | (234) | (111) | (120) | (116) | (64) | (57) |
| 좋아하는 맛과 향이 아니어서 | 1순위 | 22.9 | 19.7 | 26.1 | 29.7 | 25.0 | 16.4 | 18.8 | 22.8 |
| | 1+2순위 | 36.5 | 34.2 | 38.9 | 45.9 | 40.0 | 28.4 | 32.8 | 31.6 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 19.2 | 21.4 | 17.1 | 17.1 | 15.0 | 19.8 | 15.6 | 35.1 |
| | 1+2순위 | 31.8 | 35.9 | 27.8 | 24.3 | 25.0 | 37.1 | 29.7 | 52.6 |
| 식당,직원의 위생·청결 상태가 좋지 않아서 | 1순위 | 16.9 | 16.7 | 17.1 | 12.6 | 21.7 | 20.7 | 15.6 | 8.8 |
| | 1+2순위 | 33.3 | 33.8 | 32.9 | 27.0 | 37.5 | 42.2 | 31.3 | 21.1 |
| 가성비가 좋지 않아서 | 1순위 | 7.7 | 6.8 | 8.5 | 4.5 | 10.0 | 6.9 | 6.3 | 12.3 |
| | 1+2순위 | 17.1 | 17.9 | 16.2 | 15.3 | 23.3 | 12.1 | 17.2 | 17.5 |
| 반찬이 많아 식사하기 번거로움 | 1순위 | 6.6 | 9.4 | 3.8 | 8.1 | 6.7 | 7.8 | 6.3 | 1.8 |
| | 1+2순위 | 13.5 | 17.5 | 9.4 | 15.3 | 16.7 | 15.5 | 7.8 | 5.3 |
| 상차림·플레이팅·분위기가 마음에 들지 않아서 | 1순위 | 6.6 | 5.1 | 8.1 | 7.2 | 8.3 | 4.3 | 10.9 | 1.8 |
| | 1+2순위 | 18.4 | 17.9 | 18.8 | 14.4 | 22.5 | 12.9 | 26.6 | 19.3 |
| 제공하는 음식이 다양하지 않음 | 1순위 | 5.8 | 5.6 | 6.0 | 5.4 | 4.2 | 6.9 | 10.9 | 1.8 |
| | 1+2순위 | 17.1 | 14.1 | 20.1 | 18.9 | 11.7 | 19.8 | 21.9 | 14.0 |
| 식사도구의 사용이 어려움 | 1순위 | 5.6 | 6.4 | 4.7 | 6.3 | 1.7 | 8.6 | 3.1 | 8.8 |
| | 1+2순위 | 11.8 | 13.2 | 10.3 | 10.8 | 8.3 | 13.8 | 9.4 | 19.3 |
| 불친절한 직원 | 1순위 | 4.7 | 3.4 | 6.0 | 5.4 | 4.2 | 6.0 | 4.7 | 1.8 |
| | 1+2순위 | 12.8 | 8.1 | 17.5 | 18.9 | 8.3 | 14.7 | 14.1 | 5.3 |
| 기타 | 1순위 | 4.1 | 5.6 | 2.6 | 3.6 | 3.3 | 2.6 | 7.8 | 5.3 |
| | 1+2순위 | 7.7 | 7.3 | 8.1 | 9.0 | 6.7 | 3.4 | 9.4 | 14.0 |

*Q 귀하가 생각하는 한식의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

# iii. 한류 선호

## 5. 자국에서 인기있는 해외 콘텐츠

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | | (353) | (172) | (181) | (78) | (91) | (93) | (47) | (44) |
| 드라마 | 미국 드라마 | 1순위 | 74.8 | 82.6 | 67.4 | 67.9 | 72.5 | 82.8 | 78.7 | 70.5 |
| | 한국 드라마 | 2순위 | 40.8 | 42.4 | 39.2 | 39.7 | 40.7 | 47.3 | 42.6 | 27.3 |
| | 영국 드라마 | 3순위 | 44.2 | 43.6 | 44.8 | 50.0 | 39.6 | 44.1 | 44.7 | 43.2 |
| *Base* | | | (183) | (88) | (95) | (42) | (49) | (45) | (32) | (15) |
| 예능 | 미국 예능 | 1순위 | 73.2 | 76.1 | 70.5 | 66.7 | 61.2 | 77.8 | 84.4 | 93.3 |
| | 한국 예능 | 2순위 | 39.3 | 44.3 | 34.7 | 38.1 | 26.5 | 51.1 | 46.9 | 33.3 |
| | 영국 예능 | 3순위 | 40.4 | 44.3 | 36.8 | 38.1 | 36.7 | 51.1 | 37.5 | 33.3 |
| *Base* | | | (271) | (144) | (127) | (47) | (73) | (76) | (43) | (32) |
| 영화 | 미국 영화 | 1순위 | 86.0 | 84.7 | 87.4 | 78.7 | 83.6 | 89.5 | 86.0 | 93.8 |
| | 영국 영화 | 2순위 | 58.7 | 58.3 | 59.1 | 53.2 | 56.2 | 61.8 | 53.5 | 71.9 |
| | 한국 영화 | 3순위 | 45.4 | 41.0 | 50.4 | 38.3 | 32.9 | 50.0 | 53.5 | 62.5 |

*Q 귀하의 국가에서 인기 있는 문화콘텐츠는 어느 국가의 문화콘텐츠 입니까?*

## 6. 선호하는 한국 드라마(Top 10)

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 주관식문항, 단위:%)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (353) | (172) | (181) | (78) | (91) | (93) | (47) | (44) |
| 겨울연가 | 13.9 | 16.9 | 11.0 | 10.3 | 11.0 | 18.3 | 23.4 | 6.8 |
| 대장금 | 6.5 | 7.0 | 6.1 | 6.4 | 4.4 | 8.6 | 2.1 | 11.4 |
| 옥중화 | 3.7 | 4.7 | 2.8 | 5.1 | 4.4 | 3.2 | 2.1 | 2.3 |
| 쓸쓸하고 찬란하神 - 도깨비 | 1.7 | 1.2 | 2.2 | 3.8 | 0.0 | 1.1 | 2.1 | 2.3 |
| 동이 | 1.7 | 1.2 | 2.2 | 1.3 | 0.0 | 2.2 | 2.1 | 4.5 |
| 이산 | 1.7 | 1.2 | 2.2 | 0.0 | 0.0 | 4.3 | 0.0 | 4.5 |
| 천국의 계단 | 1.4 | 1.2 | 1.7 | 2.6 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 6.8 |
| 꽃보다 남자 | 1.1 | 0.0 | 2.2 | 1.3 | 2.2 | 1.1 | 0.0 | 0.0 |
| 피고인 | 1.1 | 1.2 | 1.1 | 1.3 | 0.0 | 2.2 | 2.1 | 0.0 |
| 미남이시네요 | 1.1 | 0.0 | 2.2 | 0.0 | 2.2 | 1.1 | 2.1 | 0.0 |
| 아이리스 | 1.1 | 2.3 | 0.0 | 1.3 | 2.2 | 0.0 | 0.0 | 2.3 |

** 동순위로 인해 10개 이상의 항목이 표상에 표기 되었음*

*Q 귀하가 올해 시청한 한국 드라마 중 가장 좋아하는 것은 무엇입니까?*

## 7. 선호하는 한국 영화(Top 10)

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 주관식문항, 단위:%)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (271) | (144) | (127) | (47) | (73) | (76) | (43) | (32) |
| 내 머리 속의 지우개 | 6.6 | 4.2 | 9.4 | 0.0 | 9.6 | 7.9 | 11.6 | 0.0 |
| 엽기적인 그녀 | 4.8 | 5.6 | 3.9 | 4.3 | 2.7 | 3.9 | 9.3 | 6.3 |
| 부산행 | 3.3 | 2.8 | 3.9 | 4.3 | 5.5 | 3.9 | 0.0 | 0.0 |
| 쉬리 | 2.6 | 3.5 | 1.6 | 0.0 | 2.7 | 5.3 | 2.3 | 0.0 |
| 뷰티인사이드 | 2.2 | 1.4 | 3.1 | 4.3 | 2.7 | 2.6 | 0.0 | 0.0 |
| 택시운전사 | 2.2 | 2.1 | 2.4 | 2.1 | 2.7 | 1.3 | 2.3 | 3.1 |
| 겨울연가 | 2.2 | 2.8 | 1.6 | 2.1 | 1.4 | 2.6 | 4.7 | 0.0 |
| 곡성 | 1.8 | 2.8 | 0.8 | 2.1 | 2.7 | 0.0 | 0.0 | 6.3 |
| 악녀 | 1.5 | 2.8 | 0.0 | 2.1 | 1.4 | 1.3 | 2.3 | 0.0 |
| 공동경비구역 JSA | 1.5 | 2.1 | 0.8 | 2.1 | 0.0 | 0.0 | 2.3 | 6.3 |

*Q 귀하가 올해 시청한 한국 영화 중 가장 좋아하는 것은 무엇입니까?*

# iii. 한류 선호

## 8. 한국산 게임 인지율

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (143) | (94) | (49) | (30) | (48) | (38) | (23) | (4) |
| 메이플스토리 | 39.2 | 38.3 | 40.8 | 36.7 | 41.7 | 44.7 | 34.8 | 0.0 |
| 서머너즈 워 | 34.3 | 35.1 | 32.7 | 36.7 | 33.3 | 26.3 | 43.5 | 50.0 |
| 배틀그라운드 | 32.2 | 38.3 | 20.4 | 40.0 | 31.3 | 31.6 | 30.4 | 0.0 |
| 크로스파이어 | 30.8 | 37.2 | 18.4 | 16.7 | 39.6 | 28.9 | 30.4 | 50.0 |
| 건쉽배틀 | 27.3 | 29.8 | 22.4 | 16.7 | 22.9 | 28.9 | 47.8 | 25.0 |
| 라그나로크 | 25.9 | 31.9 | 14.3 | 6.7 | 27.1 | 36.8 | 34.8 | 0.0 |
| 검은사막 | 24.5 | 31.9 | 10.2 | 20.0 | 18.8 | 34.2 | 21.7 | 50.0 |
| 세븐나이츠 | 24.5 | 27.7 | 18.4 | 16.7 | 25.0 | 18.4 | 39.1 | 50.0 |
| 던전앤파이터 | 22.4 | 25.5 | 16.3 | 6.7 | 29.2 | 21.1 | 34.8 | 0.0 |
| 포인트블랭크 | 18.2 | 21.3 | 12.2 | 10.0 | 16.7 | 18.4 | 30.4 | 25.0 |

*Q 다음 중 한국 게임이라고 알고 있는 게임을 모두 선택해주십시오*

## 9. 선호하는 한국 게임

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (143) | (94) | (49) | (30) | (48) | (38) | (23) | (4) |
| 배틀그라운드 | 24.5 | 28.7 | 16.3 | 40.0 | 20.8 | 26.3 | 13.0 | 0.0 |
| 메이플스토리 | 16.8 | 11.7 | 26.5 | 20.0 | 20.8 | 13.2 | 13.0 | 0.0 |
| 서머너즈 워 | 14.7 | 13.8 | 16.3 | 13.3 | 14.6 | 10.5 | 26.1 | 0.0 |
| 라그나로크 | 7.7 | 6.4 | 10.2 | 6.7 | 8.3 | 7.9 | 8.7 | 0.0 |
| 검은사막 | 7.0 | 6.4 | 8.2 | 3.3 | 10.4 | 7.9 | 4.3 | 0.0 |
| 크로스파이어 | 7.0 | 8.5 | 4.1 | 6.7 | 4.2 | 5.3 | 13.0 | 25.0 |
| 던전앤파이터 | 4.9 | 7.4 | 0.0 | 0.0 | 8.3 | 2.6 | 8.7 | 0.0 |
| 건쉽배틀 | 4.2 | 5.3 | 2.0 | 0.0 | 4.2 | 5.3 | 8.7 | 0.0 |
| 세븐나이츠 | 2.8 | 3.2 | 2.0 | 0.0 | 0.0 | 7.9 | 0.0 | 25.0 |
| 포인트블랭크 | 2.1 | 2.1 | 2.0 | 0.0 | 0.0 | 5.3 | 4.3 | 0.0 |
| 기타 | 8.4 | 6.4 | 12.2 | 10.0 | 8.3 | 7.9 | 0.0 | 50.0 |

*Q 다음의 한국 게임 중 가장 좋아하는 게임은 무엇입니까?*

## 10. 선호하는 한국 가수·그룹(Top 10)

(Base : 전체, 주관식 응답, 단위: %)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (500) | (250) | (250) | (125) | (125) | (125) | (66) | (59) |
| 트와이스 | 10.8 | 10.4 | 11.2 | 20.0 | 7.2 | 8.0 | 9.1 | 6.8 |
| 카라 | 9.0 | 11.2 | 6.8 | 9.6 | 10.4 | 12.0 | 4.5 | 3.4 |
| 동방신기 | 7.0 | 6.8 | 7.2 | 5.6 | 7.2 | 7.2 | 9.1 | 6.8 |
| 방탄소년단 | 4.0 | 4.0 | 4.0 | 6.4 | 3.2 | 5.6 | 1.5 | 0.0 |
| 빅뱅 | 3.2 | 2.0 | 4.4 | 2.4 | 5.6 | 3.2 | 0.0 | 3.4 |
| 소녀시대 | 2.6 | 2.8 | 2.4 | 0.8 | 3.2 | 3.2 | 1.5 | 5.1 |
| 보아 | 2.4 | 3.2 | 1.6 | 1.6 | 2.4 | 2.4 | 1.5 | 5.1 |
| 싸이 | 0.8 | 1.6 | 0.0 | 0.8 | 1.6 | 0.8 | 0.0 | 0.0 |
| 엑소 | 0.8 | 0.4 | 1.2 | 1.6 | 1.6 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| 세븐틴 | 0.8 | 0.0 | 1.6 | 2.4 | 0.8 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |

*Q 귀하께서 현재 가장 좋아하는 한국 가수·그룹은 누구입니까?*

# iii. 한류 선호

## 11. 선호하는 한국 배우(Top 10)

(Base : 전체, 주관식 응답, 단위: %)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (500) | (250) | (250) | (125) | (125) | (125) | (66) | (59) |
| 배용준 | 6.6 | 10.4 | 2.8 | 7.2 | 5.6 | 5.6 | 12.1 | 3.4 |
| 이병헌 | 4.6 | 6.0 | 3.2 | 4.8 | 4.0 | 8.8 | 0.0 | 1.7 |
| 최지우 | 2.6 | 2.4 | 2.8 | 0.8 | 1.6 | 2.4 | 7.6 | 3.4 |
| 장근석 | 2.2 | 1.6 | 2.8 | 1.6 | 1.6 | 4.0 | 3.0 | 0.0 |
| 이민호 | 1.4 | 1.6 | 1.2 | 2.4 | 0.8 | 0.8 | 1.5 | 1.7 |
| 박보검 | 1.0 | 0.8 | 1.2 | 1.6 | 1.6 | 0.8 | 0.0 | 0.0 |
| 권상우 | 1.0 | 0.8 | 1.2 | 0.0 | 0.8 | 1.6 | 0.0 | 3.4 |
| 이종석 | 0.8 | 0.0 | 1.6 | 1.6 | 0.8 | 0.8 | 0.0 | 0.0 |
| 이준기 | 0.8 | 0.0 | 1.6 | 0.0 | 2.4 | 0.8 | 0.0 | 0.0 |
| 장동건 | 0.8 | 1.6 | 0.0 | 0.0 | 0.8 | 0.8 | 1.5 | 1.7 |

*Q 귀하께서 현재 가장 좋아하는 한국 배우는 누구입니까?*

## 12. 선호하는 한국 애니메이션 캐릭터

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (100) | (60) | (40) | (21) | (26) | (30) | (20) | (3) |
| 뽀로로 | 1순위 | 27.0 | 21.7 | 35.0 | 19.0 | 19.2 | 30.0 | 40.0 | 33.3 |
| | 1+2순위 | 48.0 | 43.3 | 55.0 | 47.6 | 42.3 | 50.0 | 50.0 | 66.7 |
| 라바 | 1순위 | 14.0 | 11.7 | 17.5 | 14.3 | 26.9 | 10.0 | 0.0 | 33.3 |
| | 1+2순위 | 30.0 | 30.0 | 30.0 | 28.6 | 46.2 | 20.0 | 20.0 | 66.7 |
| 타요 | 1순위 | 14.0 | 16.7 | 10.0 | 14.3 | 19.2 | 6.7 | 20.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 30.0 | 33.3 | 25.0 | 42.9 | 30.8 | 23.3 | 30.0 | 0.0 |
| 로보카 폴리 | 1순위 | 12.0 | 13.3 | 10.0 | 19.0 | 19.2 | 10.0 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 22.0 | 21.7 | 22.5 | 23.8 | 30.8 | 13.3 | 20.0 | 33.3 |
| 뿌까 | 1순위 | 8.0 | 8.3 | 7.5 | 9.5 | 7.7 | 10.0 | 5.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 24.0 | 23.3 | 25.0 | 19.0 | 26.9 | 33.3 | 15.0 | 0.0 |
| 또봇 | 1순위 | 8.0 | 10.0 | 5.0 | 4.8 | 0.0 | 10.0 | 20.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 18.0 | 23.3 | 10.0 | 9.5 | 11.5 | 20.0 | 35.0 | 0.0 |
| 캐니멀 | 1순위 | 7.0 | 10.0 | 2.5 | 9.5 | 3.8 | 6.7 | 10.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 16.0 | 16.7 | 15.0 | 19.0 | 7.7 | 16.7 | 25.0 | 0.0 |
| 기타 | 1순위 | 10.0 | 8.3 | 12.5 | 9.5 | 3.8 | 16.7 | 5.0 | 33.3 |
| | 1+2순위 | 12.0 | 8.3 | 17.5 | 9.5 | 3.8 | 23.3 | 5.0 | 33.3 |

*Q 귀하께서 선호하는 한국 애니메이션 캐릭터는 무엇입니까?*

# ⅳ. 한류 효과

## 1. 접촉경험이 있는 '18년도 한국 관련 주요 이슈

(Base : 전체, 복수응답, 단위: %)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (500) | (250) | (250) | (125) | (125) | (125) | (66) | (59) |
| 북한의 핵·미사일 위협 | 71.8 | 75.2 | 68.4 | 70.4 | 72.0 | 67.2 | 69.7 | 86.4 |
| 위안부 문제로 인한 한일갈등 | 65.4 | 65.2 | 65.6 | 64.8 | 64.0 | 60.8 | 65.2 | 79.7 |
| 2018 평창 동계올림픽 | 65.0 | 61.2 | 68.8 | 67.2 | 57.6 | 66.4 | 63.6 | 74.6 |
| 남북정상회담에 따른 남북 화해무드 | 45.8 | 52.4 | 39.2 | 42.4 | 40.0 | 42.4 | 56.1 | 61.0 |
| 북미정상회담을 통한 미국과 북한의 화해무드 | 44.6 | 45.6 | 43.6 | 43.2 | 42.4 | 43.2 | 40.9 | 59.3 |
| 위의 보기 중 전혀 없음 | 8.2 | 7.2 | 9.2 | 6.4 | 9.6 | 8.8 | 10.6 | 5.1 |

*Q 귀하께서는 한국의 정치, 사회 및 역사 관련 이슈 중 한번이라도 들어본 것을 모두 선택해 주십시오*

### [한국 문화콘텐츠 소비에 대한 한국 관련 이슈의 영향]

(Base : 이슈 접촉자, 5점 척도, 단위: %,점)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (459) | (232) | (227) | (117) | (113) | (114) | (59) | (56) |
| 영향 받음 | 42.0 | 46.6 | 37.4 | 40.2 | 42.5 | 42.1 | 44.1 | 42.9 |
| 평균 | 3.25 | 3.38 | 3.11 | 3.15 | 3.28 | 3.21 | 3.36 | 3.34 |

*Q 귀하께서는 한국의 정치, 사회 및 역사 관련 이슈가 본인이 한국 문화콘텐츠를 소비하는데에 어느정도 영향을 미친다고 생각하십니까?*
**영향 받음: 4점+5점 비율(%) (5점 척도-1,2점: 영향 안받음/ 3점: 보통/ 4,5점: 영향 받음)*

## 2. 한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식과 원인

### [한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식 공감도]

(Base : 전체, 5점 척도, 단위: 점,%)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (500) | (250) | (250) | (125) | (125) | (125) | (66) | (59) |
| 공감 정도 | 공감 | 29.8 | 34.4 | 25.2 | 29.6 | 30.4 | 30.4 | 28.8 | 28.8 |
| | 평균 | 3.09 | 3.23 | 2.95 | 3.03 | 3.10 | 3.14 | 3.00 | 3.17 |

*Q 최근 일부 국가에서 한국 문화콘텐츠가 자국에서 인기를 끌고 있는 현상'에 대해 부정적으로 보는 인식에 대해 얼마나 공감하십니까?*
**공감 : 4점+5점 비율(%) (5점 척도 - 1,2점: 비공감/ 3점: 보통/ 4,5점: 공감)*

### [한국 문화콘텐츠 소비에 대한 부정적 인식 공감 이유]

(Base : 공감 응답자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (149) | (86) | (63) | (37) | (38) | (38) | (19) | (17) |
| 한국과의 정치·외교적 갈등 때문 | 1순위 | 23.5 | 19.8 | 28.6 | 16.2 | 21.1 | 26.3 | 15.8 | 47.1 |
| | 1+2순위 | 43.0 | 41.9 | 44.4 | 37.8 | 47.4 | 39.5 | 26.3 | 70.6 |
| 한국의 국민성이 좋지 않음 | 1순위 | 18.1 | 12.8 | 25.4 | 24.3 | 18.4 | 10.5 | 26.3 | 11.8 |
| | 1+2순위 | 40.3 | 31.4 | 52.4 | 37.8 | 36.8 | 44.7 | 36.8 | 47.1 |
| 지나치게 상업적임 | 1순위 | 16.8 | 17.4 | 15.9 | 13.5 | 23.7 | 18.4 | 15.8 | 5.9 |
| | 1+2순위 | 27.5 | 29.1 | 25.4 | 24.3 | 28.9 | 28.9 | 42.1 | 11.8 |
| 획일적이고 식상함 | 1순위 | 10.1 | 11.6 | 7.9 | 5.4 | 5.3 | 15.8 | 15.8 | 11.8 |
| | 1+2순위 | 14.1 | 17.4 | 9.5 | 10.8 | 7.9 | 21.1 | 15.8 | 17.6 |
| 한국과의 역사적인 관계 때문 | 1순위 | 10.1 | 14.0 | 4.8 | 10.8 | 13.2 | 5.3 | 15.8 | 5.9 |
| | 1+2순위 | 24.8 | 29.1 | 19.0 | 29.7 | 28.9 | 18.4 | 26.3 | 17.6 |
| 한류스타·유명인의 부적절한 언행 때문 | 1순위 | 8.1 | 7.0 | 9.5 | 13.5 | 2.6 | 7.9 | 5.3 | 11.8 |
| | 1+2순위 | 20.8 | 16.3 | 27.0 | 27.0 | 15.8 | 23.7 | 21.1 | 11.8 |
| 자국 콘텐츠 산업 보호 필요 | 1순위 | 6.7 | 9.3 | 3.2 | 5.4 | 7.9 | 13.2 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 11.4 | 14.0 | 7.9 | 16.2 | 10.5 | 15.8 | 5.3 | 0.0 |
| 지나치게 자극적·선정적 | 1순위 | 3.4 | 5.8 | 0.0 | 5.4 | 5.3 | 0.0 | 5.3 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 7.4 | 8.1 | 6.3 | 5.4 | 13.2 | 5.3 | 10.5 | 0.0 |
| 남북 북단·북한의 국제적인 위협 관련 보도 때문 | 1순위 | 3.4 | 2.3 | 4.8 | 5.4 | 2.6 | 2.6 | 0.0 | 5.9 |
| | 1+2순위 | 10.7 | 12.8 | 7.9 | 10.8 | 10.5 | 2.6 | 15.8 | 23.5 |

*Q 한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식에 공감하는 이유는 무엇입니까?*

# ⅳ. 한류 효과

## 3. 저관여 한국 제품·서비스 구매 경험

(Base : 전체, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (500) | (250) | (250) | (125) | (125) | (125) | (66) | (59) |
| 식료품 | 자주 구매 | 24.4 | 23.2 | 25.6 | 22.4 | 23.2 | 24.8 | 30.3 | 23.7 |
| | 보통 구매 | 25.4 | 26.8 | 24.0 | 20.8 | 30.4 | 27.2 | 24.2 | 22.0 |
| | 가끔 구매 | 20.8 | 20.0 | 21.6 | 20.8 | 24.0 | 19.2 | 15.2 | 23.7 |
| | 구매 경험 없음 | 29.4 | 30.0 | 28.8 | 36.0 | 22.4 | 28.8 | 30.3 | 30.5 |
| 의류 | 자주 구매 | 13.6 | 12.8 | 14.4 | 12.8 | 18.4 | 16.8 | 12.1 | 0.0 |
| | 보통 구매 | 12.2 | 8.4 | 16.0 | 14.4 | 12.0 | 11.2 | 15.2 | 6.8 |
| | 가끔 구매 | 16.2 | 16.8 | 15.6 | 13.6 | 16.0 | 12.8 | 24.2 | 20.3 |
| | 구매 경험 없음 | 58.0 | 62.0 | 54.0 | 59.2 | 53.6 | 59.2 | 48.5 | 72.9 |
| 화장품 | 자주 구매 | 12.6 | 9.6 | 15.6 | 16.8 | 13.6 | 13.6 | 10.6 | 1.7 |
| | 보통 구매 | 14.8 | 8.8 | 20.8 | 14.4 | 17.6 | 15.2 | 15.2 | 8.5 |
| | 가끔 구매 | 17.8 | 16.0 | 19.6 | 12.8 | 21.6 | 21.6 | 19.7 | 10.2 |
| | 구매 경험 없음 | 54.8 | 65.6 | 44.0 | 56.0 | 47.2 | 49.6 | 54.5 | 79.7 |
| 주류 | 자주 구매 | 8.4 | 10.0 | 6.8 | 6.4 | 11.2 | 8.8 | 12.1 | 1.7 |
| | 보통 구매 | 12.2 | 12.8 | 11.6 | 8.8 | 17.6 | 12.0 | 13.6 | 6.8 |
| | 가끔 구매 | 13.2 | 14.8 | 11.6 | 9.6 | 14.4 | 13.6 | 16.7 | 13.6 |
| | 구매 경험 없음 | 66.2 | 62.4 | 70.0 | 75.2 | 56.8 | 65.6 | 57.6 | 78.0 |
| 액세서리 | 자주 구매 | 7.2 | 8.0 | 6.4 | 5.6 | 9.6 | 11.2 | 4.5 | 0.0 |
| | 보통 구매 | 8.4 | 7.6 | 9.2 | 8.8 | 11.2 | 6.4 | 12.1 | 1.7 |
| | 가끔 구매 | 13.6 | 14.8 | 12.4 | 14.4 | 11.2 | 12.0 | 21.2 | 11.9 |
| | 구매 경험 없음 | 70.8 | 69.6 | 72.0 | 71.2 | 68.0 | 70.4 | 62.1 | 86.4 |
| 한국 음식점 | 자주 구매 | 14.6 | 15.2 | 14.0 | 13.6 | 15.2 | 13.6 | 21.2 | 10.2 |
| | 보통 구매 | 13.8 | 16.4 | 11.2 | 13.6 | 14.4 | 16.8 | 12.1 | 8.5 |
| | 가끔 구매 | 12.0 | 11.6 | 12.4 | 8.0 | 10.4 | 16.0 | 15.2 | 11.9 |
| | 구매 경험 없음 | 59.6 | 56.8 | 62.4 | 64.8 | 60.0 | 53.6 | 51.5 | 69.5 |
| 한국 서적 | 자주 구매 | 9.2 | 10.0 | 8.4 | 9.6 | 10.4 | 10.4 | 10.6 | 1.7 |
| | 보통 구매 | 9.8 | 12.0 | 7.6 | 8.8 | 11.2 | 9.6 | 12.1 | 6.8 |
| | 가끔 구매 | 10.4 | 10.0 | 10.8 | 8.0 | 11.2 | 11.2 | 13.6 | 8.5 |
| | 구매 경험 없음 | 70.6 | 68.0 | 73.2 | 73.6 | 67.2 | 68.8 | 63.6 | 83.1 |

*Q.귀하가 최근 1년간 한국산 제품을 얼마나 구매하였는지 다음 항목별로 귀하의 구매빈도와 가까운 곳에 응답해 주십시오*

## 4. 고관여 한국 제품·서비스 구매 경험

(Base : 전체, 단위 : %, 회)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (500) | (250) | (250) | (125) | (125) | (125) | (66) | (59) |
| 가전제품 | 구매 경험(%) | 20.6 | 28.0 | 13.2 | 12.8 | 26.4 | 18.4 | 36.4 | 11.9 |
| | 구매 빈도(회) | 0.5 | 0.7 | 0.3 | 0.3 | 0.6 | 0.5 | 0.7 | 0.3 |
| 자동차 | 구매 경험(%) | 4.0 | 6.4 | 1.6 | 3.2 | 5.6 | 4.0 | 6.1 | 0.0 |
| | 구매 빈도(회) | 0.1 | 0.2 | 0.1 | 0.1 | 0.2 | 0.1 | 0.2 | 0.0 |
| 병원의료 서비스 | 구매 경험(%) | 5.2 | 7.6 | 2.8 | 4.0 | 6.4 | 5.6 | 9.1 | 0.0 |
| | 구매 빈도(회) | 0.1 | 0.2 | 0.1 | 0.1 | 0.3 | 0.1 | 0.2 | 0.0 |
| 휴대폰 | 구매 경험(%) | 13.8 | 20.4 | 7.2 | 8.0 | 15.2 | 18.4 | 21.2 | 5.1 |
| | 구매 빈도(회) | 0.2 | 0.3 | 0.1 | 0.1 | 0.3 | 0.3 | 0.4 | 0.1 |
| 한국 관광 | 구매 경험(%) | 22.6 | 25.2 | 20.0 | 16.0 | 24.0 | 29.6 | 27.3 | 13.6 |
| | 구매 빈도(회) | 0.5 | 0.5 | 0.5 | 0.4 | 0.6 | 0.6 | 0.8 | 0.2 |

*Q.귀하는 최근 4년 내에 다음의 한국산 제품·서비스를 얼마나 구매 또는 방문하였습니까?*

# ⅳ. 한류 효과

## 5. 한국 제품·서비스 향후 이용의향

(Base : 전체, 5점 척도, 단위: %,점)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (500) | (250) | (250) | (125) | (125) | (125) | (66) | (59) |
| 한국 식품 구매 | 이용 의향 | 33.8 | 31.2 | 36.4 | 35.2 | 32.8 | 36.0 | 37.9 | 23.7 |
| | 평균 | 2.84 | 2.74 | 2.95 | 2.85 | 2.82 | 2.93 | 2.86 | 2.68 |
| 한국 의류 구매 | 이용 의향 | 19.0 | 14.4 | 23.6 | 23.2 | 23.2 | 21.6 | 13.6 | 1.7 |
| | 평균 | 2.28 | 2.13 | 2.43 | 2.39 | 2.40 | 2.34 | 2.20 | 1.76 |
| 한국 화장품 구매 | 이용 의향 | 21.4 | 9.6 | 33.2 | 28.0 | 24.0 | 24.0 | 12.1 | 6.8 |
| | 평균 | 2.34 | 1.96 | 2.72 | 2.56 | 2.39 | 2.44 | 2.11 | 1.83 |
| 한국 주류 구매 | 이용 의향 | 14.2 | 16.4 | 12.0 | 13.6 | 17.6 | 11.2 | 24.2 | 3.4 |
| | 평균 | 2.07 | 2.20 | 1.95 | 1.95 | 2.18 | 2.09 | 2.29 | 1.81 |
| 한국 액세서리 구매 | 이용 의향 | 12.0 | 8.4 | 15.6 | 17.6 | 14.4 | 8.0 | 13.6 | 1.7 |
| | 평균 | 2.02 | 1.94 | 2.11 | 2.19 | 2.06 | 1.99 | 2.11 | 1.56 |
| 한국 음식점 식사 | 이용 의향 | 29.0 | 28.0 | 30.0 | 28.8 | 28.8 | 30.4 | 34.8 | 20.3 |
| | 평균 | 2.58 | 2.52 | 2.63 | 2.51 | 2.53 | 2.62 | 2.76 | 2.51 |
| 한국 가전제품 구매 | 이용 의향 | 13.0 | 16.8 | 9.2 | 13.6 | 13.6 | 12.8 | 19.7 | 3.4 |
| | 평균 | 2.11 | 2.30 | 1.93 | 2.11 | 2.12 | 2.16 | 2.29 | 1.81 |
| 한국 자동차 구매 | 이용 의향 | 7.8 | 10.0 | 5.6 | 10.4 | 8.0 | 8.8 | 7.6 | 0.0 |
| | 평균 | 1.76 | 1.88 | 1.64 | 1.87 | 1.78 | 1.80 | 1.76 | 1.39 |
| 한국 핸드폰 구매 | 이용 의향 | 13.4 | 18.4 | 8.4 | 11.2 | 12.8 | 19.2 | 16.7 | 3.4 |
| | 평균 | 2.01 | 2.24 | 1.77 | 1.98 | 1.99 | 2.21 | 2.00 | 1.68 |
| 한국 병원 의료 서비스 | 이용 의향 | 7.2 | 8.8 | 5.6 | 8.8 | 10.4 | 7.2 | 4.5 | 0.0 |
| | 평균 | 1.71 | 1.84 | 1.58 | 1.76 | 1.75 | 1.81 | 1.70 | 1.34 |
| 한국 방문 | 이용 의향 | 23.6 | 20.8 | 26.4 | 27.2 | 21.6 | 25.6 | 30.3 | 8.5 |
| | 평균 | 2.43 | 2.34 | 2.51 | 2.61 | 2.34 | 2.49 | 2.47 | 2.05 |
| 전반적 한국 제품 구매 | 이용 의향 | 14.0 | 12.0 | 16.0 | 22.4 | 16.8 | 11.2 | 9.1 | 1.7 |
| | 평균 | 2.21 | 2.20 | 2.22 | 2.40 | 2.22 | 2.22 | 2.14 | 1.81 |
| 잘 모르는 한국 브랜드 구매 | 이용 의향 | 9.6 | 11.2 | 8.0 | 10.4 | 12.8 | 8.0 | 12.1 | 1.7 |
| | 평균 | 1.91 | 1.98 | 1.83 | 1.94 | 1.94 | 1.88 | 2.06 | 1.64 |
| 한글 학습 | 이용 의향 | 14.0 | 12.0 | 16.0 | 20.8 | 16.0 | 11.2 | 12.1 | 3.4 |
| | 평균 | 2.12 | 2.10 | 2.13 | 2.32 | 2.14 | 2.02 | 2.14 | 1.81 |
| 태권도 학습 | 이용 의향 | 8.0 | 10.8 | 5.2 | 10.4 | 11.2 | 5.6 | 9.1 | 0.0 |
| | 평균 | 1.70 | 1.86 | 1.55 | 1.78 | 1.78 | 1.64 | 1.82 | 1.39 |
| 한국 전통문화 체험 | 이용 의향 | 12.8 | 12.0 | 13.6 | 20.0 | 12.8 | 10.4 | 13.6 | 1.7 |
| | 평균 | 2.06 | 2.03 | 2.08 | 2.30 | 2.04 | 2.01 | 2.05 | 1.68 |

*Q 향후 한국산 제품 및 서비스에 대한 귀하의 향후 관심 및 구매의향이 어느 정도인지 항목별로 응답해 주십시오 * 이용 의향: 4점+5점 비율(%)*
*(5점 척도-1.2점·부정/3점·보통/4.5점·긍정)*

# ⅳ. 한류 효과

## 6. 한국 문화콘텐츠 유료 이용의향

(Base : 전체, 5점 척도, 단위: %,점)

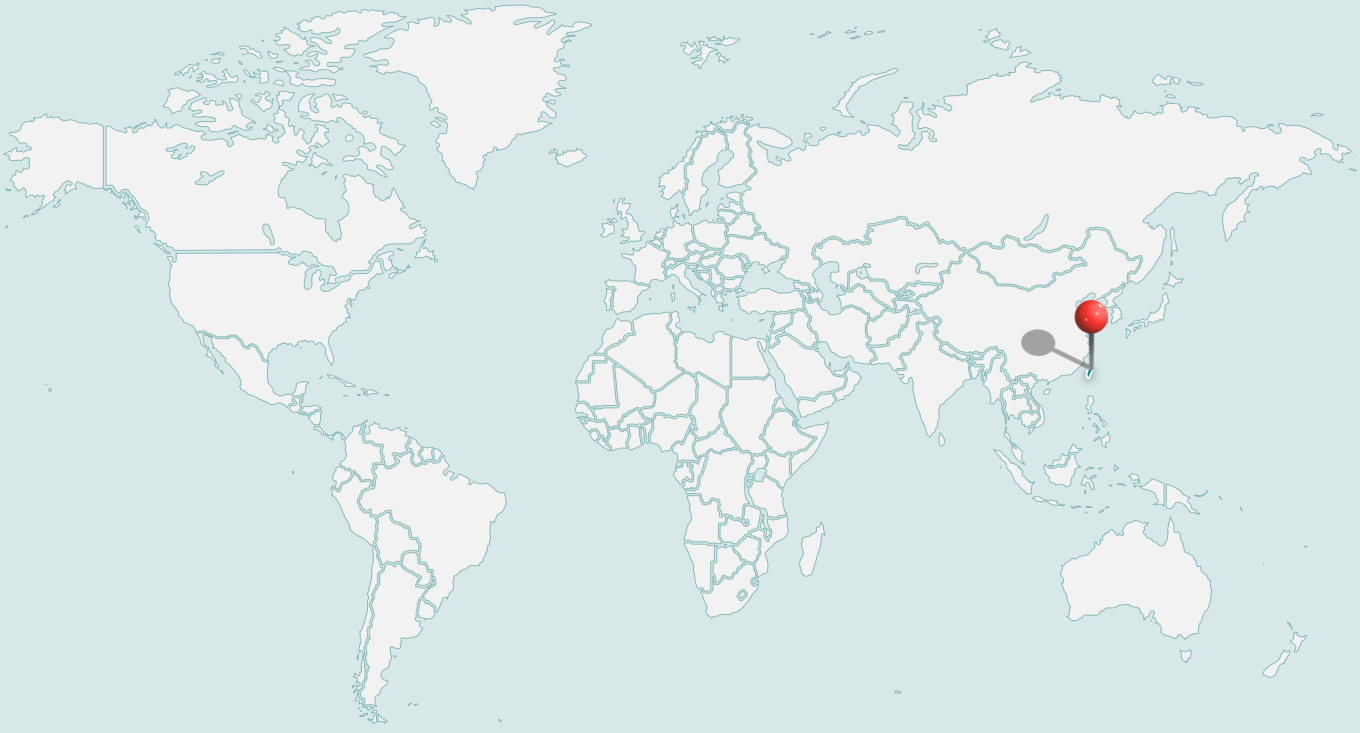
| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (500) | (250) | (250) | (125) | (125) | (125) | (66) | (59) |
| 드라마 | 유료 이용 의향 | 13.4 | 15.2 | 11.6 | 14.4 | 16.0 | 12.0 | 19.7 | 1.7 |
| | 평균 | 1.89 | 2.03 | 1.75 | 2.01 | 2.00 | 1.87 | 2.03 | 1.31 |
| 예능 | 유료 이용 의향 | 11.8 | 15.2 | 8.4 | 12.0 | 16.0 | 11.2 | 13.6 | 1.7 |
| | 평균 | 1.84 | 1.99 | 1.70 | 1.90 | 2.02 | 1.79 | 1.94 | 1.34 |
| 영화 | 유료 이용 의향 | 14.2 | 17.2 | 11.2 | 12.0 | 21.6 | 12.8 | 16.7 | 3.4 |
| | 평균 | 1.98 | 2.14 | 1.82 | 1.98 | 2.14 | 1.94 | 2.11 | 1.56 |
| 음악 | 유료 이용 의향 | 14.8 | 17.6 | 12.0 | 16.0 | 16.0 | 15.2 | 19.7 | 3.4 |
| | 평균 | 2.01 | 2.14 | 1.89 | 2.13 | 2.14 | 2.01 | 2.05 | 1.47 |
| 애니메이션 | 유료 이용 의향 | 8.8 | 10.0 | 7.6 | 10.4 | 10.4 | 8.8 | 10.6 | 0.0 |
| | 평균 | 1.75 | 1.88 | 1.63 | 1.86 | 1.82 | 1.78 | 1.82 | 1.27 |
| 만화·웹툰 | 유료 이용 의향 | 8.4 | 10.0 | 6.8 | 10.4 | 8.8 | 7.2 | 13.6 | 0.0 |
| | 평균 | 1.76 | 1.90 | 1.62 | 1.86 | 1.86 | 1.72 | 1.92 | 1.25 |
| 도서·웹도서 | 유료 이용 의향 | 9.0 | 10.8 | 7.2 | 7.2 | 12.8 | 9.6 | 10.6 | 1.7 |
| | 평균 | 1.78 | 1.93 | 1.64 | 1.85 | 1.88 | 1.79 | 1.88 | 1.32 |

*Q 향후 한국 문화콘텐츠에 대한 귀하의 향후 관심 및 유료 이용의향이 어느 정도인지 다음 각 항목별로 응답해 주십시오 * 유료 이용 의향: 4점+5점 비율(%)*
*(5점 척도-1.2점:부정/3점:보통/4.5점:긍정)*

APPENDIX

# 국가별 통계표

## 대만



# i. 한국 인식

## 1. 한국에 대한 인식

(Base : 전체, 5점 척도, 단위: %, 점)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (500) | (250) | (250) | (125) | (125) | (125) | (83) | (42) |
| 경제적으로 선진국이다 | 긍정 응답 | 80.2 | 78.0 | 82.4 | 78.4 | 77.6 | 80.0 | 85.5 | 83.3 |
| | 평균 | 3.91 | 3.91 | 3.92 | 3.91 | 3.87 | 3.94 | 3.95 | 3.90 |
| 국제적 차원의 사회공헌활동에 참여하고 있다 | 긍정 응답 | 67.8 | 66.0 | 69.6 | 73.6 | 71.2 | 62.4 | 65.1 | 61.9 |
| | 평균 | 3.78 | 3.72 | 3.84 | 3.94 | 3.82 | 3.69 | 3.71 | 3.62 |
| 우리에게 우호적인 국가이다 | 긍정 응답 | 28.2 | 27.6 | 28.8 | 25.6 | 35.2 | 24.8 | 31.3 | 19.0 |
| | 평균 | 3.09 | 3.02 | 3.16 | 3.16 | 3.22 | 3.00 | 3.04 | 2.86 |
| 경쟁국이기보다 협력국이다 | 긍정 응답 | 27.6 | 27.6 | 27.6 | 28.8 | 37.6 | 24.8 | 22.9 | 11.9 |
| | 평균 | 2.87 | 2.80 | 2.94 | 3.06 | 3.14 | 2.75 | 2.64 | 2.36 |
| 호감이 가는 국가다 | 긍정 응답 | 39.2 | 33.6 | 44.8 | 53.6 | 40.8 | 36.0 | 25.3 | 28.6 |
| | 평균 | 3.26 | 3.12 | 3.40 | 3.55 | 3.33 | 3.14 | 3.04 | 2.93 |
| 문화강국이다 | 긍정 응답 | 38.4 | 34.8 | 42.0 | 44.8 | 44.8 | 34.4 | 32.5 | 23.8 |
| | 평균 | 3.20 | 3.07 | 3.33 | 3.38 | 3.38 | 3.10 | 3.01 | 2.79 |
| *Base* | | (500) | (250) | (250) | (125) | (125) | (125) | (83) | (42) |
| 한국에 대한 전반적인 인식 | 긍정 응답 | 38.4 | 34.8 | 42.0 | 44.8 | 44.8 | 34.4 | 32.5 | 23.8 |
| | 평균 | 3.20 | 3.07 | 3.33 | 3.38 | 3.38 | 3.10 | 3.01 | 2.79 |

*Q.귀하께서는 평소 **한국**에 대해 어떻게 생각하십니까? 한국에 대한 설명을 읽으시고, 귀하께서 동의하는 정도를 선택해 주십시오.*
*Q.귀하의 한국에 대한 전반적인 인식은 어떠합니까? * 긍정 응답: 4점+5점 비율(%)*
*(5점 척도 - 1·2점: 부정/3점: 보통/4·5점: 긍정)*

## 2. 한국 연상 이미지

(Base : 전체, 단위: %)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (500) | (250) | (250) | (125) | (125) | (125) | (83) | (42) |
| 한국 음식 | 19.0 | 18.0 | 20.0 | 18.4 | 15.2 | 22.4 | 21.7 | 16.7 |
| K-Pop | 12.0 | 8.8 | 15.2 | 21.6 | 12.0 | 8.8 | 3.6 | 9.5 |
| 한류스타 | 12.0 | 8.0 | 16.0 | 13.6 | 13.6 | 13.6 | 7.2 | 7.1 |
| 드라마 | 11.6 | 8.0 | 15.2 | 11.2 | 9.6 | 11.2 | 16.9 | 9.5 |
| 뷰티 서비스(성형) | 7.8 | 6.4 | 9.2 | 2.4 | 9.6 | 11.2 | 10.8 | 2.4 |
| 뷰티 제품(화장품) | 4.8 | 0.8 | 8.8 | 4.8 | 5.6 | 6.4 | 3.6 | 0.0 |
| IT제품/브랜드 | 4.2 | 6.8 | 1.6 | 2.4 | 0.8 | 6.4 | 6.0 | 9.5 |
| 온라인/모바일 게임 | 3.2 | 6.4 | 0.0 | 3.2 | 3.2 | 4.0 | 3.6 | 0.0 |
| 영화 | 3.0 | 5.2 | 0.8 | 2.4 | 3.2 | 3.2 | 4.8 | 0.0 |
| 북한 | 2.8 | 4.4 | 1.2 | 4.0 | 1.6 | 2.4 | 1.2 | 7.1 |
| 예능프로그램 | 2.6 | 2.0 | 3.2 | 3.2 | 4.8 | 0.0 | 1.2 | 4.8 |
| 한국 식당(음식점) | 2.4 | 3.2 | 1.6 | 2.4 | 1.6 | 1.6 | 2.4 | 7.1 |
| 한복 | 2.4 | 2.4 | 2.4 | 1.6 | 4.0 | 0.8 | 1.2 | 7.1 |
| 태권도 | 1.8 | 3.2 | 0.4 | 0.8 | 0.8 | 1.6 | 4.8 | 2.4 |
| 한국전쟁(The Korean War in 1950) | 1.6 | 2.8 | 0.4 | 0.8 | 1.6 | 0.8 | 1.2 | 7.1 |
| 한글(한국어) | 1.4 | 1.6 | 1.2 | 0.8 | 1.6 | 1.6 | 1.2 | 2.4 |
| 경제성장 | 1.2 | 2.0 | 0.4 | 0.0 | 0.8 | 2.4 | 1.2 | 2.4 |
| e-sports/프로게이머 | 1.0 | 1.6 | 0.4 | 1.6 | 1.6 | 0.0 | 1.2 | 0.0 |
| 패션 | 1.0 | 1.6 | 0.4 | 0.8 | 0.8 | 0.0 | 3.6 | 0.0 |
| 스포츠/스포츠 스타 | 1.0 | 1.6 | 0.4 | 2.4 | 0.8 | 0.0 | 0.0 | 2.4 |
| 북핵위협/전쟁위험지역 | 0.8 | 1.2 | 0.4 | 0.8 | 0.8 | 0.0 | 1.2 | 2.4 |
| 코리안 유튜버 영상/방송 | 0.6 | 0.8 | 0.4 | 0.0 | 2.4 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| 한옥/궁궐 | 0.4 | 0.8 | 0.0 | 0.0 | 0.8 | 0.0 | 1.2 | 0.0 |
| 만화/웹툰 | 0.2 | 0.0 | 0.4 | 0.0 | 0.8 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| 올림픽/월드컵 | 0.2 | 0.4 | 0.0 | 0.0 | 0.8 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| 기타 | 1.0 | 2.0 | 0.0 | 0.8 | 1.6 | 1.6 | 0.0 | 0.0 |

*Q.귀하께서 한국에 대해 생각해본다면 가장 먼저 떠오르는 것은 무엇입니까?*

# i. 한국 인식

## 3. 자국에서 인기 있는 한국 제품·서비스·콘텐츠

(Base : 전체, 복수응답, 단위: %)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (500) | (250) | (250) | (125) | (125) | (125) | (83) | (42) |
| 드라마 | 56.0 | 54.0 | 58.0 | 38.4 | 58.4 | 62.4 | 63.9 | 66.7 |
| 한국 음식 | 54.6 | 48.8 | 60.4 | 45.6 | 57.6 | 56.8 | 62.7 | 50.0 |
| 한류 스타 | 53.0 | 47.2 | 58.8 | 48.8 | 54.4 | 54.4 | 54.2 | 54.8 |
| K-Pop | 47.8 | 44.4 | 51.2 | 47.2 | 49.6 | 48.8 | 48.2 | 40.5 |
| 뷰티 제품(화장품) | 43.0 | 30.0 | 56.0 | 41.6 | 49.6 | 43.2 | 47.0 | 19.0 |
| 한국 식당(음식점) | 40.8 | 35.2 | 46.4 | 34.4 | 40.8 | 44.8 | 45.8 | 38.1 |
| 예능프로그램 | 38.4 | 31.2 | 45.6 | 36.0 | 51.2 | 36.0 | 33.7 | 23.8 |
| 영화 | 35.2 | 35.6 | 34.8 | 26.4 | 36.0 | 40.0 | 36.1 | 42.9 |
| IT제품/브랜드 | 33.6 | 37.2 | 30.0 | 26.4 | 31.2 | 33.6 | 47.0 | 35.7 |
| 뷰티 서비스(성형) | 29.0 | 22.4 | 35.6 | 19.2 | 34.4 | 32.8 | 33.7 | 21.4 |
| 패션 | 27.0 | 20.4 | 33.6 | 21.6 | 32.0 | 27.2 | 31.3 | 19.0 |
| 백색가전 | 23.0 | 27.6 | 18.4 | 12.8 | 21.6 | 27.2 | 32.5 | 26.2 |
| 한류 굿즈(한류 스타와 관련된 판매용 상품) | 22.8 | 19.2 | 26.4 | 24.0 | 24.8 | 20.8 | 21.7 | 21.4 |
| 온라인/모바일 게임 | 21.4 | 31.2 | 11.6 | 18.4 | 22.4 | 23.2 | 27.7 | 9.5 |
| 한복 | 14.0 | 10.0 | 18.0 | 10.4 | 20.8 | 16.0 | 9.6 | 7.1 |
| 한글(한국어) | 13.0 | 11.6 | 14.4 | 15.2 | 17.6 | 8.8 | 13.3 | 4.8 |
| e-sports/프로게이머 | 12.4 | 17.2 | 7.6 | 13.6 | 12.8 | 13.6 | 10.8 | 7.1 |
| 코리안 유튜버 영상/방송 | 12.4 | 11.6 | 13.2 | 13.6 | 16.0 | 9.6 | 9.6 | 11.9 |
| 자동차 | 11.4 | 16.8 | 6.0 | 7.2 | 8.8 | 13.6 | 16.9 | 14.3 |
| 만화/웹툰 | 7.8 | 7.2 | 8.4 | 8.0 | 10.4 | 7.2 | 7.2 | 2.4 |
| 애니메이션 | 6.0 | 7.6 | 4.4 | 5.6 | 2.4 | 7.2 | 10.8 | 4.8 |
| 캐릭터 상품/이모티콘 | 5.6 | 5.2 | 6.0 | 5.6 | 4.0 | 8.0 | 6.0 | 2.4 |
| 스포츠/스포츠 스타 | 5.6 | 8.4 | 2.8 | 3.2 | 7.2 | 5.6 | 6.0 | 7.1 |
| 한옥/궁궐 | 5.4 | 4.4 | 6.4 | 2.4 | 9.6 | 7.2 | 2.4 | 2.4 |
| 태권도 | 4.2 | 6.8 | 1.6 | 0.8 | 2.4 | 7.2 | 7.2 | 4.8 |
| 문학/도서 | 3.2 | 4.4 | 2.0 | 3.2 | 3.2 | 3.2 | 3.6 | 2.4 |
| 육아용품 | 2.0 | 2.4 | 1.6 | 0.0 | 3.2 | 2.4 | 2.4 | 2.4 |
| 한국 교육 콘텐츠 | 2.0 | 2.4 | 1.6 | 0.8 | 3.2 | 0.8 | 3.6 | 2.4 |

*Q 다음 중 귀하의 국가에서 인기 있다고 생각하는 '한국 제품서비스콘텐츠'를 모두 선택해 주십시오*

# i. 한국 인식

## 4. 한국 문화콘텐츠 관심도

(Base : 전체, 단위: %)

| | | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | | (500) | (250) | (250) | (125) | (125) | (125) | (83) | (42) |
| 본인 | 1년 전 대비 현재 | 증가 | 41.6 | 38.4 | 44.8 | 41.6 | 47.2 | 48.0 | 32.5 | 23.8 |
| | | 보통 | 48.2 | 48.4 | 48.0 | 46.4 | 43.2 | 41.6 | 63.9 | 57.1 |
| | | 감소 | 10.2 | 13.2 | 7.2 | 12.0 | 9.6 | 10.4 | 3.6 | 19.0 |
| | 현재 대비 1년 후 | 증가 | 40.8 | 37.2 | 44.4 | 48.0 | 44.8 | 43.2 | 31.3 | 19.0 |
| | | 보통 | 51.0 | 52.0 | 50.0 | 43.2 | 49.6 | 49.6 | 61.4 | 61.9 |
| | | 감소 | 8.2 | 10.8 | 5.6 | 8.8 | 5.6 | 7.2 | 7.2 | 19.0 |
| 자국민 | 1년 전 대비 현재 | 증가 | 46.4 | 39.2 | 53.6 | 48.8 | 52.0 | 52.0 | 43.4 | 11.9 |
| | | 보통 | 43.4 | 48.0 | 38.8 | 42.4 | 36.0 | 40.8 | 48.2 | 66.7 |
| | | 감소 | 10.2 | 12.8 | 7.6 | 8.8 | 12.0 | 7.2 | 8.4 | 21.4 |
| | 현재 대비 1년 후 | 증가 | 46.8 | 44.8 | 48.8 | 48.0 | 48.8 | 50.4 | 42.2 | 35.7 |
| | | 보통 | 45.4 | 46.0 | 44.8 | 43.2 | 42.4 | 43.2 | 53.0 | 52.4 |
| | | 감소 | 7.8 | 9.2 | 6.4 | 8.8 | 8.8 | 6.4 | 4.8 | 11.9 |
| 현재 한국 문화콘텐츠 소비의향 | | 증가 | 36.8 | 32.4 | 41.2 | 32.8 | 46.4 | 36.0 | 32.5 | 31.0 |
| | | 보통 | 50.0 | 52.8 | 47.2 | 54.4 | 41.6 | 51.2 | 54.2 | 50.0 |
| | | 감소 | 13.2 | 14.8 | 11.6 | 12.8 | 12.0 | 12.8 | 13.3 | 19.0 |
| 1년 후 한국 문화콘텐츠 소비의향 | | 증가 | 38.0 | 38.0 | 38.0 | 36.8 | 45.6 | 39.2 | 31.3 | 28.6 |
| | | 보통 | 51.0 | 48.8 | 53.2 | 53.6 | 43.2 | 51.2 | 59.0 | 50.0 |
| | | 감소 | 11.0 | 13.2 | 8.8 | 9.6 | 11.2 | 9.6 | 9.6 | 21.4 |

*Q.한국 문화콘텐츠에 대한 관심도와 관련한 질문을 읽고, 귀하의 생각과 일치하는 것을 선택해 주십시오*
*(5점 척도 - 1,2점:감소/3점:비슷/4,5점:증가)*

## 5. 한국 문화콘텐츠 경험 후 한국에 대한 인식 변화

(Base : 전체, 5점 척도, 단위: %, 점)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (500) | (250) | (250) | (125) | (125) | (125) | (83) | (42) |
| 부정변화 | 5.0 | 5.2 | 4.8 | 5.6 | 5.6 | 4.8 | 2.4 | 7.1 |
| 변화없음 | 45.6 | 47.2 | 44.0 | 46.4 | 37.6 | 44.8 | 50.6 | 59.5 |
| 긍정변화 | 49.4 | 47.6 | 51.2 | 48.0 | 56.8 | 50.4 | 47.0 | 33.3 |
| *평균(점)* | 3.51 | 3.46 | 3.56 | 3.50 | 3.62 | 3.53 | 3.48 | 3.29 |

*Q.귀하가 한국 문화 콘텐츠를 접한 이후, 귀하의 한국에 대한 전반적인 인식은 어떻게 변화했습니까?*
**부정변화 : 1,2점 비율 / 변화없음 : 3점 / 긍정변화 : 4,5점 비율(%)*
*(5점 척도-1,2점:부정변화/3점: 변화없음/4,5점: 긍정변화)*

# ii. 한류 소비

## 1.한국 문화콘텐츠에 대한 접촉 기회

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 5점 척도, 단위: %, 점)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (475) | (233) | (242) | (116) | (119) | (116) | (83) | (41) |
| 드라마 | 충분 응답 | 49.1 | 38.2 | 59.5 | 44.8 | 58.0 | 49.1 | 44.6 | 43.9 |
| | 평균 | 3.44 | 3.21 | 3.66 | 3.41 | 3.66 | 3.38 | 3.29 | 3.32 |
| *Base* | | (446) | (215) | (231) | (104) | (114) | (112) | (77) | (39) |
| 예능 | 충분 응답 | 35.9 | 28.4 | 42.9 | 39.4 | 48.2 | 31.3 | 31.2 | 12.8 |
| | 평균 | 3.17 | 3.03 | 3.31 | 3.31 | 3.42 | 3.04 | 3.01 | 2.79 |
| *Base* | | (474) | (238) | (236) | (115) | (121) | (118) | (78) | (42) |
| 영화 | 충분 응답 | 34.0 | 35.7 | 32.2 | 27.8 | 38.0 | 39.8 | 34.6 | 21.4 |
| | 평균 | 3.17 | 3.13 | 3.22 | 3.10 | 3.31 | 3.25 | 3.12 | 2.86 |
| *Base* | | (468) | (227) | (241) | (119) | (120) | (118) | (74) | (37) |
| 음악 | 충분 응답 | 41.2 | 33.9 | 48.1 | 52.9 | 47.5 | 34.7 | 31.1 | 24.3 |
| | 평균 | 3.19 | 2.98 | 3.38 | 3.51 | 3.38 | 3.01 | 2.92 | 2.65 |
| *Base* | | (274) | (134) | (140) | (72) | (64) | (72) | (51) | (15) |
| 애니메이션 | 충분 응답 | 17.9 | 21.6 | 14.3 | 9.7 | 23.4 | 22.2 | 17.6 | 13.3 |
| | 평균 | 2.62 | 2.75 | 2.49 | 2.53 | 2.66 | 2.76 | 2.47 | 2.67 |
| *Base* | | (231) | (112) | (119) | (61) | (65) | (57) | (32) | (16) |
| 도서 | 충분 응답 | 29.0 | 30.4 | 27.7 | 27.9 | 38.5 | 26.3 | 25.0 | 12.5 |
| | 평균 | 2.87 | 2.98 | 2.77 | 2.82 | 3.14 | 2.79 | 2.72 | 2.63 |
| *Base* | | (311) | (178) | (133) | (76) | (86) | (83) | (51) | (15) |
| 게임 | 충분 응답 | 39.9 | 47.8 | 29.3 | 34.2 | 41.9 | 47.0 | 35.3 | 33.3 |
| | 평균 | 3.22 | 3.41 | 2.97 | 3.17 | 3.17 | 3.36 | 3.18 | 3.13 |
| *Base* | | (390) | (166) | (224) | (88) | (102) | (102) | (66) | (32) |
| 패션 | 충분 응답 | 45.9 | 35.5 | 53.6 | 45.5 | 57.8 | 46.1 | 39.4 | 21.9 |
| | 평균 | 3.40 | 3.16 | 3.58 | 3.43 | 3.63 | 3.39 | 3.21 | 3.00 |
| *Base* | | (343) | (121) | (222) | (77) | (94) | (100) | (55) | (17) |
| 뷰티 | 충분 응답 | 39.1 | 34.7 | 41.4 | 35.1 | 54.3 | 34.0 | 32.7 | 23.5 |
| | 평균 | 3.20 | 3.14 | 3.23 | 3.05 | 3.45 | 3.14 | 3.16 | 2.94 |
| *Base* | | (476) | (237) | (239) | (117) | (118) | (120) | (82) | (39) |
| 한식 | 충분 응답 | 55.0 | 48.5 | 61.5 | 56.4 | 64.4 | 60.0 | 42.7 | 33.3 |
| | 평균 | 3.57 | 3.46 | 3.68 | 3.56 | 3.72 | 3.65 | 3.39 | 3.28 |

*Q 귀하께서는 한국 문화콘텐츠를 접할 수 있는 기회가 얼마나 충분하다고 생각하십니까?*
**충분 응답: 4점+5점 비율(%)*
*(5점 척도-1,2점: 부족/ 3점: 보통/ 4,5점: 충분)*

# ii. 한류 소비

## 2. 한국 문화콘텐츠 접촉 경로

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 복수응답, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (475) | (233) | (242) | (116) | (119) | (116) | (83) | (41) |
| 드라마 | TV | 79.4 | 80.3 | 78.5 | 72.4 | 77.3 | 77.6 | 88.0 | 92.7 |
| | OTT | 65.7 | 62.7 | 68.6 | 62.9 | 73.1 | 65.5 | 61.4 | 61.0 |
| | SNS | 35.6 | 32.6 | 38.4 | 43.1 | 37.8 | 38.8 | 24.1 | 22.0 |
| | 오프라인 | 6.3 | 9.0 | 3.7 | 2.6 | 5.0 | 7.8 | 12.0 | 4.9 |
| *Base* | | (446) | (215) | (231) | (104) | (114) | (112) | (77) | (39) |
| 예능 | TV | 76.0 | 78.1 | 74.0 | 67.3 | 74.6 | 78.6 | 80.5 | 87.2 |
| | OTT | 59.9 | 53.5 | 65.8 | 63.5 | 74.6 | 54.5 | 51.9 | 38.5 |
| | SNS | 30.5 | 26.0 | 34.6 | 43.3 | 30.7 | 28.6 | 20.8 | 20.5 |
| | 오프라인 | 4.5 | 6.5 | 2.6 | 1.0 | 7.9 | 5.4 | 2.6 | 5.1 |
| | 기타 | 0.2 | 0.5 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 1.3 | 0.0 |
| *Base* | | (474) | (238) | (236) | (115) | (121) | (118) | (78) | (42) |
| 영화 | TV | 69.0 | 69.3 | 68.6 | 65.2 | 63.6 | 69.5 | 74.4 | 83.3 |
| | OTT | 56.8 | 58.0 | 55.5 | 55.7 | 61.2 | 56.8 | 57.7 | 45.2 |
| | 자국 극장 | 37.3 | 32.4 | 42.4 | 35.7 | 41.3 | 43.2 | 25.6 | 35.7 |
| | SNS | 24.3 | 26.1 | 22.5 | 30.4 | 25.6 | 28.0 | 14.1 | 11.9 |
| | 오프라인 | 11.0 | 11.3 | 10.6 | 10.4 | 14.0 | 11.9 | 10.3 | 2.4 |
| | 상영회/영화제/행사 | 11.0 | 9.2 | 12.7 | 11.3 | 13.2 | 16.9 | 2.6 | 2.4 |
| | 기타 | 0.8 | 0.4 | 1.3 | 1.7 | 0.8 | 0.8 | 0.0 | 0.0 |
| *Base* | | (468) | (227) | (241) | (119) | (120) | (118) | (74) | (37) |
| 음악 | 온라인·모바일 플랫폼 | 81.0 | 74.9 | 86.7 | 91.6 | 85.8 | 83.1 | 67.6 | 51.4 |
| | TV | 57.5 | 57.7 | 57.3 | 43.7 | 58.3 | 57.6 | 73.0 | 67.6 |
| | SNS | 42.7 | 34.4 | 50.6 | 55.5 | 52.5 | 39.8 | 25.7 | 13.5 |
| | 라디오 | 9.6 | 8.8 | 10.4 | 7.6 | 9.2 | 16.1 | 4.1 | 8.1 |
| | 오프라인 | 6.6 | 7.9 | 5.4 | 4.2 | 9.2 | 5.9 | 5.4 | 10.8 |
| | 기타 | 0.6 | 0.0 | 1.2 | 0.0 | 2.5 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| *Base* | | (274) | (134) | (140) | (72) | (64) | (72) | (51) | (15) |
| 애니메이션 | TV을 통해 시청 | 56.9 | 60.4 | 53.6 | 56.9 | 46.9 | 56.9 | 64.7 | 73.3 |
| | OTT | 56.6 | 56.7 | 56.4 | 58.3 | 59.4 | 63.9 | 45.1 | 40.0 |
| | SNS | 31.8 | 32.1 | 31.4 | 30.6 | 43.8 | 31.9 | 21.6 | 20.0 |
| | 오프라인 | 6.6 | 9.7 | 3.6 | 4.2 | 10.9 | 9.7 | 0.0 | 6.7 |
| | 기타 | 1.1 | 0.0 | 2.1 | 1.4 | 1.6 | 0.0 | 2.0 | 0.0 |
| *Base* | | (231) | (112) | (119) | (61) | (65) | (57) | (32) | (16) |
| 도서 | 자국 사이트/APP | 74.5 | 71.4 | 77.3 | 77.0 | 69.2 | 71.9 | 84.4 | 75.0 |
| | 한국 사이트/APP | 27.7 | 33.0 | 22.7 | 26.2 | 27.7 | 35.1 | 15.6 | 31.3 |
| | 박람회/전시회 | 17.7 | 19.6 | 16.0 | 14.8 | 21.5 | 15.8 | 18.8 | 18.8 |
| | 자국 소재 매장 | 17.3 | 20.5 | 14.3 | 16.4 | 24.6 | 12.3 | 18.8 | 6.3 |
| | 한국 소재 매장 | 15.6 | 21.4 | 10.1 | 9.8 | 24.6 | 10.5 | 21.9 | 6.3 |
| | 도서관 | 11.3 | 9.8 | 12.6 | 13.1 | 13.8 | 10.5 | 6.3 | 6.3 |
| | 기타 | 1.3 | 0.9 | 1.7 | 0.0 | 0.0 | 3.5 | 0.0 | 6.3 |

*Q.귀하께서 평소 한국 문화콘텐츠를 접하는 경로를 모두 선택해 주십시오*

# ii. 한류 소비

## 2. 한국 문화콘텐츠 접촉 경로

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 복수응답, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (311) | (178) | (133) | (76) | (86) | (83) | (51) | (15) |
| 게임 | 모바일 플레이 | 57.6 | 52.8 | 63.9 | 65.8 | 59.3 | 55.4 | 47.1 | 53.3 |
| | 온라인 플레이 | 51.8 | 56.2 | 45.9 | 55.3 | 50.0 | 51.8 | 51.0 | 46.7 |
| | 동영상/프로그램 시청 | 32.5 | 34.8 | 29.3 | 21.1 | 34.9 | 43.4 | 33.3 | 13.3 |
| | TV에서 게임 채널 시청 | 31.8 | 36.5 | 25.6 | 14.5 | 37.2 | 42.2 | 33.3 | 26.7 |
| | 박람회/페스티벌 | 8.7 | 10.1 | 6.8 | 5.3 | 11.6 | 12.0 | 3.9 | 6.7 |
| | 기타 | 1.3 | 1.1 | 1.5 | 0.0 | 3.5 | 0.0 | 2.0 | 0.0 |
| *Base* | | (390) | (166) | (224) | (88) | (102) | (102) | (66) | (32) |
| 패션 | SNS | 63.8 | 54.2 | 71.0 | 65.9 | 71.6 | 59.8 | 65.2 | 43.8 |
| | 자국 사이트 | 52.3 | 54.2 | 50.9 | 54.5 | 48.0 | 61.8 | 45.5 | 43.8 |
| | 자국 매장 | 47.7 | 39.8 | 53.6 | 46.6 | 52.0 | 46.1 | 43.9 | 50.0 |
| | 한국 사이트 | 19.7 | 21.1 | 18.8 | 29.5 | 18.6 | 17.6 | 12.1 | 18.8 |
| | 한국 매장 | 17.2 | 15.7 | 18.3 | 11.4 | 23.5 | 18.6 | 10.6 | 21.9 |
| | 전시회/박람회 | 9.5 | 6.0 | 12.1 | 11.4 | 9.8 | 6.9 | 7.6 | 15.6 |
| | 기타 | 0.5 | 0.6 | 0.4 | 0.0 | 1.0 | 1.0 | 0.0 | 0.0 |
| *Base* | | (343) | (121) | (222) | (77) | (94) | (100) | (55) | (17) |
| 뷰티 | SNS | 56.6 | 45.5 | 62.6 | 63.6 | 56.4 | 54.0 | 56.4 | 41.2 |
| | 자국 사이트 | 46.4 | 41.3 | 49.1 | 49.4 | 46.8 | 51.0 | 34.5 | 41.2 |
| | 자국 H&B 매장 | 41.7 | 31.4 | 47.3 | 48.1 | 43.6 | 34.0 | 47.3 | 29.4 |
| | 자국 매장 | 39.7 | 30.6 | 44.6 | 42.9 | 45.7 | 38.0 | 34.5 | 17.6 |
| | 한국 사이트 | 22.4 | 31.4 | 17.6 | 23.4 | 25.5 | 20.0 | 20.0 | 23.5 |
| | 한국 매장 | 16.0 | 19.8 | 14.0 | 11.7 | 17.0 | 20.0 | 14.5 | 11.8 |
| | 한국 면세점 | 15.5 | 16.5 | 14.9 | 13.0 | 17.0 | 17.0 | 10.9 | 23.5 |
| | 전시회/박람회 | 8.5 | 8.3 | 8.6 | 11.7 | 9.6 | 7.0 | 7.3 | 0.0 |
| | 기타 | 0.6 | 0.8 | 0.5 | 0.0 | 1.1 | 0.0 | 1.8 | 0.0 |
| *Base* | | (476) | (237) | (239) | (117) | (118) | (120) | (82) | (39) |
| 한식 | 자국 오프라인 매장/식당 | 74.4 | 71.7 | 77.0 | 72.6 | 78.0 | 77.5 | 70.7 | 66.7 |
| | 자국 사이트 | 42.2 | 33.8 | 50.6 | 47.0 | 40.7 | 49.2 | 29.3 | 38.5 |
| | 한국 오프라인 매장/식당 | 22.3 | 21.9 | 22.6 | 16.2 | 30.5 | 21.7 | 19.5 | 23.1 |
| | 전시회/박람회 | 20.8 | 18.6 | 23.0 | 14.5 | 25.4 | 20.8 | 15.9 | 35.9 |
| | 한국 사이트 | 16.4 | 14.3 | 18.4 | 20.5 | 18.6 | 10.8 | 17.1 | 12.8 |
| | 기타 | 1.1 | 1.3 | 0.8 | 1.7 | 0.0 | 0.8 | 1.2 | 2.6 |

*Q 귀하께서 평소 한국 문화콘텐츠를 접하는 경로를 모두 선택해 주십시오*

# ii. 한류 소비

## 3. 한국 문화콘텐츠 소비 비중

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: 시간, 편, US$, %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (475) | (233) | (242) | (116) | (119) | (116) | (83) | (41) |
| 드라마 | 전체 소비량(시간) | 28.2 | 23.0 | 33.2 | 22.2 | 26.5 | 30.5 | 32.7 | 34.7 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비(시간) | 16.6 | 14.0 | 19.0 | 13.1 | 16.9 | 18.6 | 18.3 | 16.6 |
| | 소비 비중(%) | 58.7 | 59.0 | 58.4 | 58.1 | 61.5 | 60.6 | 55.3 | 53.7 |
| | 월평균 지출 금액 | 9.2 | 10.9 | 7.6 | 4.9 | 8.7 | 11.9 | 8.0 | 17.6 |
| *Base* | | (446) | (215) | (231) | (104) | (114) | (112) | (77) | (39) |
| 예능 | 전체 소비량(시간) | 17.7 | 16.5 | 18.8 | 14.3 | 17.8 | 19.7 | 19.5 | 16.9 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비(시간) | 10.3 | 8.6 | 11.9 | 9.2 | 11.9 | 10.7 | 10.8 | 7.0 |
| | 소비 비중(%) | 58.2 | 54.5 | 61.7 | 60.5 | 61.7 | 56.8 | 53.8 | 55.0 |
| | 월평균 지출 금액 | 6.1 | 7.5 | 4.9 | 2.9 | 7.8 | 6.3 | 5.2 | 11.3 |
| *Base* | | (474) | (238) | (236) | (115) | (121) | (118) | (78) | (42) |
| 영화 | 전체 소비량(편) | 5.0 | 5.4 | 4.7 | 5.2 | 5.7 | 4.5 | 4.0 | 6.0 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비(편) | 3.2 | 3.2 | 3.1 | 2.9 | 3.4 | 3.5 | 3.0 | 3.0 |
| | 소비 비중(%) | 47.9 | 48.1 | 47.8 | 47.8 | 49.9 | 49.5 | 45.7 | 42.2 |
| | 월평균 지출 금액 | 8.0 | 9.2 | 6.8 | 5.8 | 9.7 | 9.4 | 7.2 | 6.9 |
| *Base* | | (468) | (227) | (241) | (119) | (120) | (118) | (74) | (37) |
| 음악 | 전체 소비량(시간) | 31.7 | 25.0 | 37.9 | 41.4 | 38.1 | 26.1 | 22.9 | 14.9 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비(시간) | 13.9 | 9.7 | 17.9 | 20.7 | 16.9 | 10.5 | 8.5 | 4.2 |
| | 소비 비중(%) | 46.6 | 45.5 | 47.7 | 53.5 | 46.9 | 44.8 | 39.7 | 43.1 |
| | 월평균 지출 금액 | 3.8 | 5.0 | 2.6 | 2.1 | 6.0 | 3.8 | 2.9 | 3.1 |
| *Base* | | (274) | (134) | (140) | (72) | (64) | (72) | (51) | (15) |
| 애니메이션 | 전체 소비량(시간) | 9.8 | 11.1 | 8.6 | 8.7 | 10.0 | 12.0 | 7.9 | 11.3 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비(시간) | 4.0 | 4.2 | 3.8 | 2.5 | 5.0 | 4.8 | 3.6 | 4.1 |
| | 소비 비중(%) | 47.2 | 52.3 | 42.3 | 43.4 | 49.6 | 52.6 | 39.9 | 54.7 |
| | 월평균 지출 금액 | 2.6 | 4.2 | 1.1 | 0.4 | 4.7 | 2.6 | 3.2 | 2.5 |
| *Base* | | (231) | (112) | (119) | (61) | (65) | (57) | (32) | (16) |
| 도서 | 전체 소비량(시간) | 10.5 | 10.5 | 10.4 | 9.8 | 11.8 | 9.9 | 10.2 | 9.7 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비(시간) | 4.6 | 4.9 | 4.4 | 4.1 | 5.9 | 4.3 | 4.7 | 2.6 |
| | 소비 비중(%) | 46.3 | 49.7 | 43.0 | 43.5 | 50.3 | 49.4 | 44.6 | 32.6 |
| | 월평균 지출 금액 | 4.7 | 6.7 | 2.8 | 1.5 | 4.9 | 5.5 | 8.9 | 4.4 |
| *Base* | | (311) | (178) | (133) | (76) | (86) | (83) | (51) | (15) |
| 게임 | 전체 소비량(시간) | 26.7 | 29.7 | 22.7 | 24.7 | 26.3 | 29.1 | 23.9 | 35.7 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비(시간) | 14.9 | 15.7 | 13.8 | 12.2 | 14.6 | 18.5 | 12.8 | 16.5 |
| | 소비 비중(%) | 53.6 | 54.8 | 52.0 | 51.3 | 52.4 | 59.5 | 53.6 | 39.6 |
| | 월평균 지출 금액 | 8.6 | 11.8 | 4.2 | 6.5 | 8.6 | 12.5 | 6.0 | 6.3 |
| *Base* | | (390) | (166) | (224) | (88) | (102) | (102) | (66) | (32) |
| 패션 | 전체 소비량($) | 55.7 | 56.3 | 55.2 | 35.6 | 56.7 | 60.1 | 74.4 | 55.0 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비($) | 28.3 | 29.8 | 27.2 | 20.5 | 30.2 | 31.8 | 33.3 | 22.4 |
| | 소비 비중(%) | 42.0 | 39.6 | 43.7 | 44.3 | 46.7 | 43.1 | 34.0 | 33.4 |
| *Base* | | (343) | (121) | (222) | (77) | (94) | (100) | (55) | (17) |
| 뷰티 | 전체 소비량($) | 45.1 | 38.9 | 48.5 | 26.0 | 47.7 | 48.8 | 57.1 | 57.4 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비($) | 21.1 | 19.1 | 22.2 | 14.4 | 24.6 | 22.5 | 24.7 | 12.4 |
| | 소비 비중(%) | 38.9 | 35.6 | 40.8 | 42.6 | 43.4 | 35.8 | 34.7 | 30.0 |
| *Base* | | (476) | (237) | (239) | (117) | (118) | (120) | (82) | (39) |
| 한식 | 전체 소비량($) | 118.4 | 121.3 | 115.5 | 95.9 | 115.7 | 116.2 | 154.4 | 125.0 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비($) | 28.3 | 29.3 | 27.3 | 20.0 | 30.6 | 31.0 | 29.0 | 35.9 |
| | 소비 비중(%) | 33.8 | 33.6 | 34.0 | 35.2 | 39.4 | 35.5 | 23.6 | 28.9 |

*Q.귀하의 평소 한국 문화콘텐츠 시청량·소비량은 얼마나 됩니까? * 소비 비중 = 한국 문화콘텐츠 월평균 소비량 / 월평균 전체 소비량 X 100*
** 영화의 소비량 단위는 월 평균 편 수, 패션/뷰티 및 음식의 소비량 단위는 월 평균 지출금액($)이며, 그 외의 소비량 단위는 월 평균 소비시간임*

# ii. 한류 소비

## 4-1. 한국 문화콘텐츠 다운로드·스트리밍 이용 경로

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 복수응답, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (312) | (146) | (166) | (73) | (87) | (76) | (51) | (25) |
| 드라마 | Youtube | 85.6 | 85.6 | 85.5 | 89.0 | 83.9 | 86.8 | 82.4 | 84.0 |
| | iQiyi | 67.3 | 63.0 | 71.1 | 61.6 | 71.3 | 71.1 | 60.8 | 72.0 |
| | Youku | 32.1 | 31.5 | 32.5 | 31.5 | 32.2 | 28.9 | 35.3 | 36.0 |
| | Netflix | 19.9 | 22.6 | 17.5 | 16.4 | 20.7 | 22.4 | 19.6 | 20.0 |
| | Youtube Red | 6.1 | 11.0 | 1.8 | 2.7 | 8.0 | 7.9 | 3.9 | 8.0 |
| | Amazon Prime Video | 3.2 | 5.5 | 1.2 | 0.0 | 5.7 | 3.9 | 2.0 | 4.0 |
| | 기타 | 3.8 | 1.4 | 6.0 | 4.1 | 1.1 | 5.3 | 3.9 | 8.0 |
| *Base* | | (267) | (115) | (152) | (66) | (85) | (61) | (40) | (15) |
| 예능 | Youtube | 91.8 | 91.3 | 92.1 | 87.9 | 94.1 | 91.8 | 92.5 | 93.3 |
| | iQiyi | 53.2 | 48.7 | 56.6 | 53.0 | 51.8 | 54.1 | 55.0 | 53.3 |
| | Youku | 28.1 | 27.8 | 28.3 | 24.2 | 31.8 | 27.9 | 30.0 | 20.0 |
| | Netflix | 12.0 | 16.5 | 8.6 | 7.6 | 11.8 | 11.5 | 17.5 | 20.0 |
| | Youtube Red | 8.6 | 11.3 | 6.6 | 3.0 | 7.1 | 18.0 | 5.0 | 13.3 |
| | Amazon Prime Video | 4.1 | 5.2 | 3.3 | 0.0 | 5.9 | 6.6 | 2.5 | 6.7 |
| | 기타 | 3.0 | 1.7 | 3.9 | 6.1 | 1.2 | 1.6 | 2.5 | 6.7 |
| *Base* | | (269) | (138) | (131) | (64) | (74) | (67) | (45) | (19) |
| 영화 | Youtube | 84.0 | 85.5 | 82.4 | 89.1 | 81.1 | 80.6 | 84.4 | 89.5 |
| | iQiyi | 57.6 | 52.2 | 63.4 | 57.8 | 56.8 | 59.7 | 53.3 | 63.2 |
| | Youku | 31.6 | 27.5 | 35.9 | 26.6 | 33.8 | 32.8 | 35.6 | 26.3 |
| | Netflix | 20.1 | 21.7 | 18.3 | 17.2 | 23.0 | 20.9 | 15.6 | 26.3 |
| | Youtube Red | 9.3 | 10.9 | 7.6 | 4.7 | 9.5 | 17.9 | 2.2 | 10.5 |
| | Amazon Prime Video | 4.1 | 5.1 | 3.1 | 0.0 | 6.8 | 6.0 | 2.2 | 5.3 |
| | 기타 | 4.1 | 2.9 | 5.3 | 1.6 | 4.1 | 3.0 | 6.7 | 10.5 |
| *Base* | | (155) | (76) | (79) | (42) | (38) | (46) | (23) | (6) |
| 애니메이션 | Youtube | 92.9 | 92.1 | 93.7 | 95.2 | 89.5 | 91.3 | 95.7 | 100.0 |
| | iQiyi | 36.1 | 39.5 | 32.9 | 35.7 | 31.6 | 39.1 | 34.8 | 50.0 |
| | Youku | 21.3 | 19.7 | 22.8 | 21.4 | 21.1 | 19.6 | 26.1 | 16.7 |
| | Netflix | 11.0 | 14.5 | 7.6 | 7.1 | 13.2 | 13.0 | 8.7 | 16.7 |
| | Youtube Red | 9.7 | 13.2 | 6.3 | 4.8 | 15.8 | 10.9 | 4.3 | 16.7 |
| | Amazon Prime Video | 5.2 | 5.3 | 5.1 | 0.0 | 10.5 | 6.5 | 4.3 | 0.0 |
| | 기타 | 0.6 | 0.0 | 1.3 | 0.0 | 2.6 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| *Base* | | (179) | (94) | (85) | (50) | (51) | (46) | (24) | (8) |
| 게임(모바일) | App Store(Apple) | 58.7 | 61.7 | 55.3 | 64.0 | 45.1 | 60.9 | 66.7 | 75.0 |
| | Google Play | 39.1 | 35.1 | 43.5 | 34.0 | 54.9 | 34.8 | 33.3 | 12.5 |
| | Microsoft store | 1.7 | 2.1 | 1.2 | 2.0 | 0.0 | 2.2 | 0.0 | 12.5 |

*Q 귀하께서 한국 콘텐츠를 시청하기 위해 다운로드·스트리밍을 주로 이용하는 곳을 모두 선택해 주십시오*

# ii. 한류 소비

## 4-2. 한국 패션·뷰티·음식 동영상 시청 빈도

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 5점 척도, 단위: %, 점)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (390) | (166) | (224) | (88) | (102) | (102) | (66) | (32) |
| 패션 | 시청경험률 | 20.5 | 21.7 | 19.6 | 13.6 | 29.4 | 20.6 | 16.7 | 18.8 |
| | 평균 | 2.76 | 2.81 | 2.72 | 2.59 | 3.00 | 2.68 | 2.74 | 2.78 |
| *Base* | | (343) | (121) | (222) | (77) | (94) | (100) | (55) | (17) |
| 뷰티 | 시청경험률 | 21.0 | 23.1 | 19.8 | 18.2 | 34.0 | 14.0 | 18.2 | 11.8 |
| | 평균 | 2.67 | 2.71 | 2.65 | 2.66 | 2.99 | 2.53 | 2.51 | 2.29 |
| *Base* | | (476) | (237) | (239) | (117) | (118) | (120) | (82) | (39) |
| 한식 | 시청경험률 | 25.0 | 23.6 | 26.4 | 23.9 | 36.4 | 24.2 | 18.3 | 10.3 |
| | 평균 | 2.81 | 2.76 | 2.86 | 2.83 | 3.07 | 2.73 | 2.67 | 2.54 |

*Q 귀하께서는 평소 온라인/모바일을 통해 한국 패션/뷰티/한식 동영상을 얼마나 자주 시청하십니까? * 시청 경험률 : 3점~5점 비율(%)*
*(5점 척도 - 1점[전혀 시청 안함] 2점[거의 시청안함]비시청 / 3점[종종 시청]보통/4점[자주 시청] 5점[매일 시청]시청)*

# iii. 한류 선호

## 1. 한국 문화콘텐츠 호감도

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 5점 척도, 단위: 점, %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (475) | (233) | (242) | (116) | (119) | (116) | (83) | (41) |
| 드라마 | 호감 응답 | 65.5 | 56.7 | 74.0 | 72.4 | 71.4 | 62.1 | 57.8 | 53.7 |
| | 평균 | 3.73 | 3.59 | 3.87 | 3.86 | 3.87 | 3.65 | 3.61 | 3.49 |
| *Base* | | (446) | (215) | (231) | (104) | (114) | (112) | (77) | (39) |
| 예능 | 호감 응답 | 59.0 | 47.9 | 69.3 | 69.2 | 71.1 | 58.0 | 45.5 | 25.6 |
| | 평균 | 3.70 | 3.52 | 3.87 | 3.88 | 3.96 | 3.63 | 3.42 | 3.23 |
| *Base* | | (474) | (238) | (236) | (115) | (121) | (118) | (78) | (42) |
| 영화 | 호감 응답 | 59.3 | 48.7 | 69.9 | 59.1 | 69.4 | 61.0 | 50.0 | 42.9 |
| | 평균 | 3.62 | 3.49 | 3.76 | 3.65 | 3.76 | 3.66 | 3.46 | 3.36 |
| *Base* | | (468) | (227) | (241) | (119) | (120) | (118) | (74) | (37) |
| 음악 | 호감 응답 | 52.4 | 44.9 | 59.3 | 61.3 | 56.7 | 50.8 | 40.5 | 37.8 |
| | 평균 | 3.55 | 3.36 | 3.73 | 3.76 | 3.62 | 3.47 | 3.38 | 3.22 |
| *Base* | | (274) | (134) | (140) | (72) | (64) | (72) | (51) | (15) |
| 애니메이션 | 호감 응답 | 29.9 | 33.6 | 26.4 | 27.8 | 31.3 | 36.1 | 23.5 | 26.7 |
| | 평균 | 3.15 | 3.22 | 3.09 | 3.19 | 3.16 | 3.29 | 2.92 | 3.07 |
| *Base* | | (231) | (112) | (119) | (61) | (65) | (57) | (32) | (16) |
| 도서 | 호감 응답 | 44.6 | 41.1 | 47.9 | 52.5 | 50.8 | 43.9 | 31.3 | 18.8 |
| | 평균 | 3.40 | 3.38 | 3.41 | 3.56 | 3.43 | 3.40 | 3.22 | 3.00 |
| *Base* | | (311) | (178) | (133) | (76) | (86) | (83) | (51) | (15) |
| 게임 | 호감 응답 | 51.4 | 55.6 | 45.9 | 56.6 | 47.7 | 59.0 | 45.1 | 26.7 |
| | 평균 | 3.55 | 3.61 | 3.46 | 3.63 | 3.49 | 3.70 | 3.39 | 3.13 |
| *Base* | | (390) | (166) | (224) | (88) | (102) | (102) | (66) | (32) |
| 패션 | 호감 응답 | 49.5 | 41.6 | 55.4 | 46.6 | 62.7 | 51.0 | 43.9 | 21.9 |
| | 평균 | 3.50 | 3.39 | 3.58 | 3.52 | 3.67 | 3.46 | 3.45 | 3.13 |
| *Base* | | (343) | (121) | (222) | (77) | (94) | (100) | (55) | (17) |
| 뷰티 | 호감 응답 | 43.7 | 35.5 | 48.2 | 42.9 | 56.4 | 35.0 | 47.3 | 17.6 |
| | 평균 | 3.42 | 3.29 | 3.49 | 3.42 | 3.59 | 3.32 | 3.44 | 3.06 |
| *Base* | | (476) | (237) | (239) | (117) | (118) | (120) | (82) | (39) |
| 한식 | 호감 응답 | 59.9 | 51.1 | 68.6 | 59.0 | 72.9 | 66.7 | 43.9 | 35.9 |
| | 평균 | 3.69 | 3.58 | 3.81 | 3.68 | 3.89 | 3.78 | 3.45 | 3.41 |

*Q 귀하께서는 최근 이용하신 한국 콘텐츠가 전반적으로 얼마나 마음에 드십니까?*
**호감 응답 : 4점+5점 비율(%)*
*(5점 척도-1,2점: 비호감/3점: 보통/4,5점: 호감)*

# iii. 한류 선호

## 2. 한국 문화콘텐츠 인기도

(Base : 전체, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (500) | (250) | (250) | (125) | (125) | (125) | (83) | (42) |
| 드라마 | 대중적 인기 | 34.4 | 31.6 | 37.2 | 36.0 | 35.2 | 37.6 | 32.5 | 21.4 |
| | 보통 인기 | 44.2 | 43.2 | 45.2 | 38.4 | 44.8 | 39.2 | 53.0 | 57.1 |
| | 소수 마니아 인기 | 16.0 | 17.6 | 14.4 | 17.6 | 16.0 | 18.4 | 12.0 | 11.9 |
| | 거의 이용 안함 | 5.4 | 7.6 | 3.2 | 8.0 | 4.0 | 4.8 | 2.4 | 9.5 |
| 예능 | 대중적 인기 | 27.4 | 25.2 | 29.6 | 24.0 | 31.2 | 32.0 | 24.1 | 19.0 |
| | 보통 인기 | 41.4 | 42.0 | 40.8 | 40.0 | 42.4 | 40.0 | 48.2 | 33.3 |
| | 소수 마니아 인기 | 27.8 | 30.0 | 25.6 | 29.6 | 23.2 | 25.6 | 25.3 | 47.6 |
| | 거의 이용 안함 | 3.4 | 2.8 | 4.0 | 6.4 | 3.2 | 2.4 | 2.4 | 0.0 |
| 영화 | 대중적 인기 | 31.2 | 32.8 | 29.6 | 28.8 | 35.2 | 34.4 | 32.5 | 14.3 |
| | 보통 인기 | 100.0 | 100.0 | 100.0 | 100.0 | 100.0 | 100.0 | 100.0 | 100.0 |
| | 소수 마니아 인기 | 21.0 | 20.8 | 21.2 | 16.0 | 28.0 | 18.4 | 18.1 | 28.6 |
| | 거의 이용 안함 | 2.0 | 2.0 | 2.0 | 3.2 | 0.8 | 3.2 | 1.2 | 0.0 |
| 음악 | 대중적 인기 | 35.8 | 32.0 | 39.6 | 38.4 | 41.6 | 34.4 | 34.9 | 16.7 |
| | 보통 인기 | 37.0 | 39.2 | 34.8 | 33.6 | 35.2 | 39.2 | 38.6 | 42.9 |
| | 소수 마니아 인기 | 24.2 | 24.8 | 23.6 | 25.6 | 21.6 | 22.4 | 22.9 | 35.7 |
| | 거의 이용 안함 | 3.0 | 4.0 | 2.0 | 2.4 | 1.6 | 4.0 | 3.6 | 4.8 |
| 애니메이션 | 대중적 인기 | 11.6 | 14.0 | 9.2 | 5.6 | 13.6 | 20.0 | 8.4 | 4.8 |
| | 보통 인기 | 26.8 | 31.6 | 22.0 | 25.6 | 20.8 | 20.8 | 39.8 | 40.5 |
| | 소수 마니아 인기 | 50.2 | 43.2 | 57.2 | 52.0 | 52.0 | 52.0 | 47.0 | 40.5 |
| | 거의 이용 안함 | 11.4 | 11.2 | 11.6 | 16.8 | 13.6 | 7.2 | 4.8 | 14.3 |
| 도서 | 대중적 인기 | 13.0 | 16.8 | 9.2 | 8.0 | 18.4 | 15.2 | 13.3 | 4.8 |
| | 보통 인기 | 23.6 | 25.6 | 21.6 | 23.2 | 16.8 | 21.6 | 36.1 | 26.2 |
| | 소수 마니아 인기 | 50.2 | 42.8 | 57.6 | 50.4 | 49.6 | 56.0 | 42.2 | 50.0 |
| | 거의 이용 안함 | 13.2 | 14.8 | 11.6 | 18.4 | 15.2 | 7.2 | 8.4 | 19.0 |
| 웹툰 | 대중적 인기 | 11.4 | 13.6 | 9.2 | 12.8 | 12.8 | 10.4 | 13.3 | 2.4 |
| | 보통 인기 | 26.0 | 26.4 | 25.6 | 25.6 | 23.2 | 23.2 | 34.9 | 26.2 |
| | 소수 마니아 인기 | 48.6 | 44.4 | 52.8 | 42.4 | 49.6 | 55.2 | 42.2 | 57.1 |
| | 거의 이용 안함 | 14.0 | 15.6 | 12.4 | 19.2 | 14.4 | 11.2 | 9.6 | 14.3 |
| 게임 | 대중적 인기 | 25.8 | 30.4 | 21.2 | 26.4 | 31.2 | 28.8 | 20.5 | 9.5 |
| | 보통 인기 | 35.8 | 39.6 | 32.0 | 31.2 | 32.8 | 37.6 | 42.2 | 40.5 |
| | 소수 마니아 인기 | 32.2 | 25.6 | 38.8 | 34.4 | 29.6 | 28.8 | 32.5 | 42.9 |
| | 거의 이용 안함 | 6.2 | 4.4 | 8.0 | 8.0 | 6.4 | 4.8 | 4.8 | 7.1 |
| 패션 | 대중적 인기 | 47.2 | 38.8 | 55.6 | 48.8 | 56.0 | 48.8 | 39.8 | 26.2 |
| | 보통 인기 | 33.6 | 36.0 | 31.2 | 29.6 | 28.0 | 32.0 | 42.2 | 50.0 |
| | 소수 마니아 인기 | 16.2 | 21.6 | 10.8 | 18.4 | 14.4 | 13.6 | 15.7 | 23.8 |
| | 거의 이용 안함 | 3.0 | 3.6 | 2.4 | 3.2 | 1.6 | 5.6 | 2.4 | 0.0 |
| 뷰티 | 대중적 인기 | 52.2 | 40.0 | 64.4 | 52.0 | 63.2 | 57.6 | 43.4 | 21.4 |
| | 보통 인기 | 32.0 | 38.0 | 26.0 | 29.6 | 25.6 | 28.8 | 41.0 | 50.0 |
| | 소수 마니아 인기 | 12.6 | 18.0 | 7.2 | 15.2 | 9.6 | 9.6 | 12.0 | 23.8 |
| | 거의 이용 안함 | 3.2 | 4.0 | 2.4 | 3.2 | 1.6 | 4.0 | 3.6 | 4.8 |
| 한식 | 대중적 인기 | 55.8 | 47.6 | 64.0 | 56.0 | 59.2 | 61.6 | 55.4 | 28.6 |
| | 보통 인기 | 31.0 | 34.0 | 28.0 | 32.8 | 29.6 | 21.6 | 37.3 | 45.2 |
| | 소수 마니아 인기 | 10.8 | 15.6 | 6.0 | 8.8 | 8.0 | 12.8 | 7.2 | 26.2 |
| | 거의 이용 안함 | 2.4 | 2.8 | 2.0 | 2.4 | 3.2 | 4.0 | 0.0 | 0.0 |

*Q 현재 귀하의 나라에서 한국 문화콘텐츠의 인기가 어느 정도라고 생각하십니까?*

# iii. 한류 선호

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (1) TV 드라마

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (475) | (233) | (242) | (116) | (119) | (116) | (83) | (41) |
| 배우의 매력적인 외모 | 1순위 | 34.1 | 32.6 | 35.5 | 32.8 | 30.3 | 38.8 | 34.9 | 34.1 |
| | 1+2순위 | 51.8 | 48.1 | 55.4 | 52.6 | 47.9 | 62.1 | 48.2 | 39.0 |
| 다양한 소재·장르를 다룸 | 1순위 | 17.1 | 16.3 | 17.8 | 16.4 | 16.8 | 17.2 | 12.0 | 29.3 |
| | 1+2순위 | 31.2 | 29.6 | 32.6 | 31.0 | 31.9 | 28.4 | 28.9 | 41.5 |
| 스토리가 짜임새 있고 탄탄해서 | 1순위 | 13.3 | 12.0 | 14.5 | 12.1 | 10.9 | 10.3 | 20.5 | 17.1 |
| | 1+2순위 | 32.4 | 29.2 | 35.5 | 29.3 | 30.3 | 31.0 | 33.7 | 48.8 |
| 영상미, 연출력 등 작품성이 좋아서 | 1순위 | 9.9 | 9.4 | 10.3 | 9.5 | 15.1 | 6.9 | 7.2 | 9.8 |
| | 1+2순위 | 23.4 | 22.3 | 24.4 | 25.9 | 29.4 | 17.2 | 20.5 | 22.0 |
| 한국 문화만의 독특함 | 1순위 | 7.2 | 10.3 | 4.1 | 6.9 | 5.0 | 11.2 | 6.0 | 4.9 |
| | 1+2순위 | 13.5 | 18.5 | 8.7 | 10.3 | 10.9 | 19.8 | 13.3 | 12.2 |
| 뛰어난 배우의 연기력 | 1순위 | 4.8 | 6.9 | 2.9 | 3.4 | 6.7 | 5.2 | 3.6 | 4.9 |
| | 1+2순위 | 14.5 | 16.7 | 12.4 | 14.7 | 16.8 | 12.9 | 12.0 | 17.1 |
| 한국의 최신 패션·뷰티 등 트렌드 시청 | 1순위 | 4.2 | 3.9 | 4.5 | 2.6 | 5.0 | 5.2 | 6.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 12.6 | 12.0 | 13.2 | 8.6 | 13.4 | 15.5 | 18.1 | 2.4 |
| 한국 생활 및 문화에 대한 간접경험 | 1순위 | 4.2 | 2.6 | 5.8 | 7.8 | 2.5 | 3.4 | 4.8 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 9.7 | 9.9 | 9.5 | 12.1 | 6.7 | 6.0 | 15.7 | 9.8 |
| 선호하는 스타 출연 | 1순위 | 4.0 | 4.3 | 3.7 | 8.6 | 6.7 | 0.9 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 8.8 | 11.2 | 6.6 | 13.8 | 11.8 | 6.0 | 3.6 | 4.9 |
| 기타 | 1순위 | 1.3 | 1.7 | 0.8 | 0.0 | 0.8 | 0.9 | 4.8 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 2.1 | 2.6 | 1.7 | 1.7 | 0.8 | 0.9 | 6.0 | 2.4 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한국 드라마의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (2) 예능

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (446) | (215) | (231) | (104) | (114) | (112) | (77) | (39) |
| 재미있는 게임 및 소재 사용 | 1순위 | 24.7 | 17.7 | 31.2 | 29.8 | 26.3 | 21.4 | 16.9 | 30.8 |
| | 1+2순위 | 50.4 | 40.5 | 59.7 | 54.8 | 58.8 | 49.1 | 40.3 | 38.5 |
| 선호하는 스타가 MC 및 출연진 등장 | 1순위 | 14.8 | 14.0 | 15.6 | 16.3 | 16.7 | 15.2 | 13.0 | 7.7 |
| | 1+2순위 | 22.4 | 21.4 | 23.4 | 25.0 | 23.7 | 20.5 | 20.8 | 20.5 |
| 개성있는 출연진의 캐릭터·역할 | 1순위 | 14.6 | 15.3 | 13.9 | 16.3 | 17.5 | 16.1 | 10.4 | 5.1 |
| | 1+2순위 | 28.5 | 33.5 | 23.8 | 34.6 | 27.2 | 32.1 | 15.6 | 30.8 |
| 출연진들 간 돋보이는 팀워크 | 1순위 | 13.7 | 13.5 | 13.9 | 13.5 | 12.3 | 10.7 | 16.9 | 20.5 |
| | 1+2순위 | 27.8 | 28.8 | 26.8 | 26.9 | 25.4 | 25.0 | 31.2 | 38.5 |
| 프로그램 컨셉 및 포맷 선호 | 1순위 | 7.8 | 10.7 | 5.2 | 4.8 | 7.0 | 8.9 | 7.8 | 15.4 |
| | 1+2순위 | 17.3 | 18.6 | 16.0 | 12.5 | 15.8 | 17.9 | 19.5 | 28.2 |
| 한국 문화만의 독특함 | 1순위 | 7.6 | 9.8 | 5.6 | 4.8 | 6.1 | 6.3 | 14.3 | 10.3 |
| | 1+2순위 | 15.0 | 17.7 | 12.6 | 9.6 | 11.4 | 18.8 | 23.4 | 12.8 |
| 한국 생활 및 문화에 대한 간접경험 | 1순위 | 7.6 | 7.4 | 7.8 | 7.7 | 6.1 | 8.0 | 9.1 | 7.7 |
| | 1+2순위 | 15.7 | 16.3 | 15.2 | 12.5 | 15.8 | 13.4 | 20.8 | 20.5 |
| 한국의 최신 패션·뷰티 등 트렌드 시청 | 1순위 | 4.7 | 6.5 | 3.0 | 3.8 | 3.5 | 6.3 | 6.5 | 2.6 |
| | 1+2순위 | 8.7 | 12.1 | 5.6 | 8.7 | 7.0 | 8.0 | 13.0 | 7.7 |
| 자막, 그래픽, 합성, 화면구성 등 재미있는 편집 | 1순위 | 3.8 | 4.7 | 3.0 | 1.0 | 4.4 | 7.1 | 3.9 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 13.2 | 10.7 | 15.6 | 12.5 | 14.9 | 15.2 | 14.3 | 2.6 |
| 기타 | 1순위 | 0.7 | 0.5 | 0.9 | 1.9 | 0.0 | 0.0 | 1.3 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 0.9 | 0.5 | 1.3 | 2.9 | 0.0 | 0.0 | 1.3 | 0.0 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한국 예능의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

# iii. 한류 선호

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (3) 영화

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (474) | (238) | (236) | (115) | (121) | (118) | (78) | (42) |
| 스토리가 짜임새 있고 탄탄함 | 1순위 | 24.1 | 22.3 | 25.8 | 20.9 | 23.1 | 29.7 | 25.6 | 16.7 |
| | 1+2순위 | 41.6 | 35.7 | 47.5 | 41.7 | 37.2 | 44.1 | 46.2 | 38.1 |
| 다양한 소재·장르를 다룸 | 1순위 | 15.2 | 14.7 | 15.7 | 18.3 | 12.4 | 18.6 | 7.7 | 19.0 |
| | 1+2순위 | 32.1 | 30.7 | 33.5 | 35.7 | 26.4 | 36.4 | 26.9 | 35.7 |
| 배우의 매력적인 외모 | 1순위 | 13.9 | 13.0 | 14.8 | 13.0 | 10.7 | 15.3 | 15.4 | 19.0 |
| | 1+2순위 | 27.2 | 27.3 | 27.1 | 27.0 | 26.4 | 28.0 | 28.2 | 26.2 |
| 뛰어난 배우의 연기력 | 1순위 | 11.4 | 10.9 | 11.9 | 11.3 | 11.6 | 11.0 | 7.7 | 19.0 |
| | 1+2순위 | 21.5 | 21.8 | 21.2 | 25.2 | 23.1 | 19.5 | 12.8 | 28.6 |
| 선호하는 스타 출연 | 1순위 | 9.3 | 9.2 | 9.3 | 16.5 | 8.3 | 5.1 | 9.0 | 4.8 |
| | 1+2순위 | 16.9 | 18.9 | 14.8 | 24.3 | 16.5 | 11.9 | 16.7 | 11.9 |
| 영상미, 연출력 등 작품성이 좋아서 | 1순위 | 8.4 | 8.4 | 8.5 | 7.0 | 11.6 | 5.9 | 10.3 | 7.1 |
| | 1+2순위 | 23.4 | 22.3 | 24.6 | 18.3 | 27.3 | 23.7 | 26.9 | 19.0 |
| 자국영화에서는 볼 수 없는 독특함 | 1순위 | 8.2 | 9.7 | 6.8 | 3.5 | 9.1 | 9.3 | 11.5 | 9.5 |
| | 1+2순위 | 17.5 | 21.0 | 14.0 | 10.4 | 19.0 | 20.3 | 15.4 | 28.6 |
| 한국 생활 및 문화에 대한 간접경험 | 1순위 | 5.7 | 6.3 | 5.1 | 6.1 | 8.3 | 0.8 | 9.0 | 4.8 |
| | 1+2순위 | 10.1 | 9.7 | 10.6 | 11.3 | 13.2 | 4.2 | 14.1 | 7.1 |
| 한국의 최신 패션·뷰티 등 트렌드 시청 | 1순위 | 3.0 | 3.8 | 2.1 | 3.5 | 4.1 | 3.4 | 1.3 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 8.4 | 10.1 | 6.8 | 6.1 | 9.1 | 11.0 | 10.3 | 2.4 |
| 기타 | 1순위 | 0.8 | 1.7 | 0.0 | 0.0 | 0.8 | 0.8 | 2.6 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 1.3 | 2.5 | 0.0 | 0.0 | 1.7 | 0.8 | 2.6 | 2.4 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한국 영화의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (4) 음악

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (468) | (227) | (241) | (119) | (120) | (118) | (74) | (37) |
| 후렴구·리듬 등의 중독성이 강함 | 1순위 | 30.3 | 23.3 | 36.9 | 39.5 | 26.7 | 27.1 | 29.7 | 24.3 |
| | 1+2순위 | 49.4 | 40.5 | 57.7 | 55.5 | 46.7 | 48.3 | 52.7 | 35.1 |
| 가수·그룹의 매력적인 외모와 스타일 | 1순위 | 15.6 | 19.4 | 12.0 | 14.3 | 16.7 | 11.0 | 17.6 | 27.0 |
| | 1+2순위 | 33.5 | 32.2 | 34.9 | 35.3 | 40.0 | 23.7 | 31.1 | 43.2 |
| 가수·그룹의 뛰어난 퍼포먼스 | 1순위 | 10.9 | 10.1 | 11.6 | 6.7 | 17.5 | 10.2 | 9.5 | 8.1 |
| | 1+2순위 | 26.5 | 26.4 | 26.6 | 23.5 | 29.2 | 23.7 | 29.7 | 29.7 |
| 한국어의 독특한 발음으로 된 가사 | 1순위 | 10.5 | 9.3 | 11.6 | 10.1 | 10.8 | 11.0 | 9.5 | 10.8 |
| | 1+2순위 | 20.3 | 18.5 | 22.0 | 21.0 | 17.5 | 21.2 | 20.3 | 24.3 |
| 한국어와 영어 가사의 결합 | 1순위 | 9.2 | 11.5 | 7.1 | 9.2 | 10.0 | 8.5 | 9.5 | 8.1 |
| | 1+2순위 | 15.6 | 18.1 | 13.3 | 16.8 | 17.5 | 13.6 | 13.5 | 16.2 |
| 한국의 최신 패션·뷰티 등 트렌드 시청 | 1순위 | 8.3 | 10.1 | 6.6 | 2.5 | 4.2 | 15.3 | 12.2 | 10.8 |
| | 1+2순위 | 17.9 | 22.5 | 13.7 | 11.8 | 15.0 | 25.4 | 18.9 | 21.6 |
| 자국에는 없는 스타일의 음악 | 1순위 | 5.8 | 5.7 | 5.8 | 5.9 | 6.7 | 3.4 | 8.1 | 5.4 |
| | 1+2순위 | 13.9 | 15.4 | 12.4 | 12.6 | 12.5 | 16.1 | 16.2 | 10.8 |
| 가수·그룹마다 차별화된 컨셉 | 1순위 | 5.1 | 5.3 | 5.0 | 7.6 | 2.5 | 8.5 | 1.4 | 2.7 |
| | 1+2순위 | 12.6 | 15.4 | 10.0 | 14.3 | 8.3 | 17.8 | 10.8 | 8.1 |
| 가수·그룹이 팬 관리를 잘함 | 1순위 | 3.6 | 4.0 | 3.3 | 4.2 | 3.3 | 5.1 | 1.4 | 2.7 |
| | 1+2순위 | 9.4 | 9.3 | 9.5 | 8.4 | 11.7 | 10.2 | 5.4 | 10.8 |
| 기타 | 1순위 | 0.6 | 1.3 | 0.0 | 0.0 | 1.7 | 0.0 | 1.4 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 0.9 | 1.8 | 0.0 | 0.8 | 1.7 | 0.0 | 1.4 | 0.0 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한국 음악의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

# iii. 한류 선호

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (5) 애니메이션

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (274) | (134) | (140) | (72) | (64) | (72) | (51) | (15) |
| 그림체, 색채, 그래픽 등 영상미 선호 | 1순위 | 25.5 | 25.4 | 25.7 | 27.8 | 31.3 | 18.1 | 25.5 | 26.7 |
| | 1+2순위 | 38.0 | 34.3 | 41.4 | 40.3 | 45.3 | 26.4 | 41.2 | 40.0 |
| 스토리가 짜임새 있고 탄탄함 | 1순위 | 14.2 | 11.9 | 16.4 | 15.3 | 23.4 | 9.7 | 11.8 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 25.5 | 24.6 | 26.4 | 29.2 | 28.1 | 22.2 | 25.5 | 13.3 |
| 캐릭터 생김새·디자인 선호 | 1순위 | 14.2 | 13.4 | 15.0 | 13.9 | 10.9 | 18.1 | 13.7 | 13.3 |
| | 1+2순위 | 34.3 | 33.6 | 35.0 | 33.3 | 35.9 | 41.7 | 27.5 | 20.0 |
| 다양한 소재·장르를 다룸 | 1순위 | 12.0 | 12.7 | 11.4 | 8.3 | 10.9 | 15.3 | 13.7 | 13.3 |
| | 1+2순위 | 29.2 | 30.6 | 27.9 | 26.4 | 34.4 | 30.6 | 25.5 | 26.7 |
| 교육용으로 활용할 수 있는 내용이 풍부 | 1순위 | 12.0 | 13.4 | 10.7 | 9.7 | 6.3 | 16.7 | 15.7 | 13.3 |
| | 1+2순위 | 20.4 | 22.4 | 18.6 | 13.9 | 18.8 | 23.6 | 27.5 | 20.0 |
| 캐릭터의 성격·역할 선호 | 1순위 | 9.9 | 8.2 | 11.4 | 16.7 | 6.3 | 8.3 | 5.9 | 13.3 |
| | 1+2순위 | 29.9 | 23.9 | 35.7 | 40.3 | 21.9 | 29.2 | 27.5 | 26.7 |
| 폭력적이거나 선정적인 내용이 적음 | 1순위 | 7.3 | 7.5 | 7.1 | 6.9 | 6.3 | 9.7 | 3.9 | 13.3 |
| | 1+2순위 | 16.8 | 21.6 | 12.1 | 13.9 | 9.4 | 20.8 | 15.7 | 46.7 |
| 자국의 문화코드와 잘 맞음 | 1순위 | 4.0 | 6.7 | 1.4 | 0.0 | 4.7 | 4.2 | 7.8 | 6.7 |
| | 1+2순위 | 5.1 | 8.2 | 2.1 | 1.4 | 6.3 | 5.6 | 7.8 | 6.7 |
| 기타 | 1순위 | 0.7 | 0.7 | 0.7 | 1.4 | 0.0 | 0.0 | 2.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 0.7 | 0.7 | 0.7 | 1.4 | 0.0 | 0.0 | 2.0 | 0.0 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한국 애니메이션의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (6) 도서

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (231) | (112) | (119) | (61) | (65) | (57) | (32) | (16) |
| 스토리 및 작화 선호 | 1순위 | 24.7 | 18.8 | 30.3 | 34.4 | 12.3 | 29.8 | 28.1 | 12.5 |
| | 1+2순위 | 42.4 | 34.8 | 49.6 | 55.7 | 35.4 | 40.4 | 43.8 | 25.0 |
| 한국 문화만의 독특함 | 1순위 | 14.3 | 13.4 | 15.1 | 21.3 | 10.8 | 12.3 | 6.3 | 25.0 |
| | 1+2순위 | 28.1 | 28.6 | 27.7 | 27.9 | 24.6 | 29.8 | 31.3 | 31.3 |
| 다양한 소재·장르를 다룸 | 1순위 | 13.9 | 17.0 | 10.9 | 13.1 | 18.5 | 15.8 | 9.4 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 33.3 | 29.5 | 37.0 | 36.1 | 32.3 | 35.1 | 28.1 | 31.3 |
| 캐릭터의 성격·역할 선호 | 1순위 | 13.9 | 17.0 | 10.9 | 11.5 | 15.4 | 8.8 | 18.8 | 25.0 |
| | 1+2순위 | 27.3 | 31.3 | 23.5 | 24.6 | 26.2 | 24.6 | 34.4 | 37.5 |
| 한국의 최신 트렌드 접촉 | 1순위 | 10.8 | 9.8 | 11.8 | 6.6 | 13.8 | 10.5 | 15.6 | 6.3 |
| | 1+2순위 | 18.6 | 21.4 | 16.0 | 13.1 | 21.5 | 21.1 | 15.6 | 25.0 |
| 인기 한류 콘텐츠의 원작 | 1순위 | 10.0 | 9.8 | 10.1 | 8.2 | 12.3 | 8.8 | 3.1 | 25.0 |
| | 1+2순위 | 23.4 | 22.3 | 24.4 | 24.6 | 24.6 | 22.8 | 15.6 | 31.3 |
| 한국어 관심·학습 수요 증가 | 1순위 | 7.4 | 4.5 | 10.1 | 1.6 | 12.3 | 7.0 | 12.5 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 15.2 | 12.5 | 17.6 | 9.8 | 21.5 | 17.5 | 15.6 | 0.0 |
| 자국의 문화코드와 잘 맞음 | 1순위 | 4.3 | 8.9 | 0.0 | 3.3 | 4.6 | 5.3 | 6.3 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 10.4 | 18.8 | 2.5 | 8.2 | 12.3 | 7.0 | 15.6 | 12.5 |
| 기타 | 1순위 | 0.9 | 0.9 | 0.8 | 0.0 | 0.0 | 1.8 | 0.0 | 6.3 |
| | 1+2순위 | 1.3 | 0.9 | 1.7 | 0.0 | 1.5 | 1.8 | 0.0 | 6.3 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한국 도서의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

# iii. 한류 선호

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (7) 게임

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (311) | (178) | (133) | (76) | (86) | (83) | (51) | (15) |
| 게임 플레이 방식·구성 선호 | 1순위 | 22.8 | 24.7 | 20.3 | 30.3 | 18.6 | 21.7 | 19.6 | 26.7 |
| | 1+2순위 | 45.7 | 44.4 | 47.4 | 55.3 | 39.5 | 44.6 | 39.2 | 60.0 |
| 그래픽·그림 선호 | 1순위 | 17.0 | 17.4 | 16.5 | 15.8 | 15.1 | 19.3 | 17.6 | 20.0 |
| | 1+2순위 | 32.8 | 36.5 | 27.8 | 23.7 | 33.7 | 37.3 | 39.2 | 26.7 |
| 게이머들과 네트워크 형성 | 1순위 | 15.8 | 16.3 | 15.0 | 21.1 | 16.3 | 13.3 | 13.7 | 6.7 |
| | 1+2순위 | 31.5 | 34.8 | 27.1 | 35.5 | 34.9 | 25.3 | 33.3 | 20.0 |
| 캐릭터의 성격·역할 선호 | 1순위 | 12.9 | 11.2 | 15.0 | 11.8 | 14.0 | 13.3 | 9.8 | 20.0 |
| | 1+2순위 | 26.0 | 27.0 | 24.8 | 25.0 | 22.1 | 30.1 | 25.5 | 33.3 |
| 한류 스타가 광고·홍보 | 1순위 | 8.4 | 6.7 | 10.5 | 10.5 | 10.5 | 3.6 | 9.8 | 6.7 |
| | 1+2순위 | 15.4 | 10.1 | 22.6 | 26.3 | 17.4 | 6.0 | 11.8 | 13.3 |
| 다양한 소재·장르를 다룸 | 1순위 | 8.4 | 8.4 | 8.3 | 6.6 | 9.3 | 8.4 | 9.8 | 6.7 |
| | 1+2순위 | 19.9 | 20.2 | 19.5 | 13.2 | 23.3 | 22.9 | 17.6 | 26.7 |
| 스토리가 짜임새 있고 탄탄함 | 1순위 | 7.1 | 6.7 | 7.5 | 0.0 | 7.0 | 10.8 | 11.8 | 6.7 |
| | 1+2순위 | 15.4 | 13.5 | 18.0 | 9.2 | 15.1 | 20.5 | 19.6 | 6.7 |
| 폭력성·선정적 내용이 적음 | 1순위 | 6.1 | 7.3 | 4.5 | 3.9 | 7.0 | 7.2 | 5.9 | 6.7 |
| | 1+2순위 | 10.9 | 11.2 | 10.5 | 11.8 | 11.6 | 10.8 | 9.8 | 6.7 |
| 기타 | 1순위 | 1.6 | 1.1 | 2.3 | 0.0 | 2.3 | 2.4 | 2.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 2.3 | 2.2 | 2.3 | 0.0 | 2.3 | 2.4 | 3.9 | 6.7 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한국 온라인/모바일 게임의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (8) 패션

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (390) | (166) | (224) | (88) | (102) | (102) | (66) | (32) |
| 다양한 제품 종류·스타일 | 1순위 | 19.0 | 21.1 | 17.4 | 11.4 | 24.5 | 14.7 | 28.8 | 15.6 |
| | 1+2순위 | 45.1 | 44.0 | 46.0 | 38.6 | 42.2 | 40.2 | 57.6 | 62.5 |
| 디자인 선호 | 1순위 | 16.4 | 13.9 | 18.3 | 14.8 | 16.7 | 21.6 | 10.6 | 15.6 |
| | 1+2순위 | 28.5 | 25.9 | 30.4 | 31.8 | 26.5 | 27.5 | 30.3 | 25.0 |
| 좋아하는 스타가 직접 사용·홍보 | 1순위 | 16.4 | 14.5 | 17.9 | 20.5 | 18.6 | 14.7 | 10.6 | 15.6 |
| | 1+2순위 | 27.7 | 29.5 | 26.3 | 31.8 | 31.4 | 28.4 | 18.2 | 21.9 |
| 품질 대비 저렴한 가격 | 1순위 | 15.9 | 17.5 | 14.7 | 13.6 | 10.8 | 17.6 | 24.2 | 15.6 |
| | 1+2순위 | 30.3 | 32.5 | 28.6 | 22.7 | 28.4 | 31.4 | 40.9 | 31.3 |
| 주변사람들 사이에서 평판이 좋음 | 1순위 | 14.4 | 14.5 | 14.3 | 20.5 | 10.8 | 12.7 | 9.1 | 25.0 |
| | 1+2순위 | 28.2 | 24.7 | 30.8 | 39.8 | 24.5 | 28.4 | 16.7 | 31.3 |
| 우수한 품질 | 1순위 | 11.0 | 11.4 | 10.7 | 10.2 | 8.8 | 14.7 | 12.1 | 6.3 |
| | 1+2순위 | 23.3 | 24.7 | 22.3 | 15.9 | 28.4 | 28.4 | 22.7 | 12.5 |
| 브랜드 이미지가 좋아서 | 1순위 | 6.4 | 6.6 | 6.3 | 9.1 | 9.8 | 2.9 | 3.0 | 6.3 |
| | 1+2순위 | 16.4 | 18.1 | 15.2 | 19.3 | 18.6 | 14.7 | 12.1 | 15.6 |
| 기타 | 1순위 | 0.5 | 0.6 | 0.4 | 0.0 | 0.0 | 1.0 | 1.5 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 0.5 | 0.6 | 0.4 | 0.0 | 0.0 | 1.0 | 1.5 | 0.0 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한국 패션의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

# iii. 한류 선호

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (9) 뷰티

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (343) | (121) | (222) | (77) | (94) | (100) | (55) | (17) |
| 품질 대비 저렴한 가격 | 1순위 | 19.0 | 17.4 | 19.8 | 13.0 | 18.1 | 19.0 | 29.1 | 17.6 |
| | 1+2순위 | 34.1 | 28.1 | 37.4 | 27.3 | 31.9 | 37.0 | 41.8 | 35.3 |
| 우수한 효과·품질 | 1순위 | 17.5 | 14.9 | 18.9 | 18.2 | 14.9 | 17.0 | 21.8 | 17.6 |
| | 1+2순위 | 33.8 | 29.8 | 36.0 | 36.4 | 34.0 | 33.0 | 34.5 | 23.5 |
| 좋아하는 스타가 직접 사용·홍보 | 1순위 | 17.2 | 16.5 | 17.6 | 22.1 | 21.3 | 15.0 | 9.1 | 11.8 |
| | 1+2순위 | 31.5 | 25.6 | 34.7 | 40.3 | 36.2 | 27.0 | 21.8 | 23.5 |
| 다양한 제품 종류 | 1순위 | 16.3 | 19.8 | 14.4 | 11.7 | 14.9 | 16.0 | 20.0 | 35.3 |
| | 1+2순위 | 30.9 | 36.4 | 27.9 | 18.2 | 27.7 | 32.0 | 41.8 | 64.7 |
| 주변사람들 사이에서 평판이 좋음 | 1순위 | 12.5 | 14.9 | 11.3 | 14.3 | 11.7 | 16.0 | 7.3 | 5.9 |
| | 1+2순위 | 29.4 | 29.8 | 29.3 | 35.1 | 33.0 | 30.0 | 21.8 | 5.9 |
| 제품 패키지 디자인 선호 | 1순위 | 7.9 | 7.4 | 8.1 | 7.8 | 5.3 | 9.0 | 9.1 | 11.8 |
| | 1+2순위 | 19.0 | 19.8 | 18.5 | 23.4 | 14.9 | 19.0 | 18.2 | 23.5 |
| 브랜드 이미지가 좋아서 | 1순위 | 5.0 | 3.3 | 5.9 | 7.8 | 7.4 | 4.0 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 12.2 | 15.7 | 10.4 | 13.0 | 13.8 | 12.0 | 9.1 | 11.8 |
| 자연 친화적 성분·재료 사용 | 1순위 | 4.4 | 5.0 | 4.1 | 5.2 | 6.4 | 4.0 | 1.8 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 8.7 | 14.0 | 5.9 | 6.5 | 8.5 | 10.0 | 9.1 | 11.8 |
| 기타 | 1순위 | 0.3 | 0.8 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 1.8 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 0.3 | 0.8 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 1.8 | 0.0 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한국 뷰티의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (10) 한식

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (476) | (237) | (239) | (117) | (118) | (120) | (82) | (39) |
| 맛이 있어서 | 1순위 | 38.7 | 32.5 | 44.8 | 37.6 | 40.7 | 42.5 | 36.6 | 28.2 |
| | 1+2순위 | 64.7 | 54.4 | 74.9 | 71.8 | 66.1 | 66.7 | 61.0 | 41.0 |
| 한국 문화콘텐츠에서 봤던 한식·식문화 경험 | 1순위 | 27.3 | 24.9 | 29.7 | 30.8 | 24.6 | 26.7 | 24.4 | 33.3 |
| | 1+2순위 | 57.4 | 57.4 | 57.3 | 57.3 | 62.7 | 50.0 | 54.9 | 69.2 |
| 가성비가 좋음 | 1순위 | 8.8 | 10.1 | 7.5 | 7.7 | 7.6 | 8.3 | 12.2 | 10.3 |
| | 1+2순위 | 23.1 | 24.1 | 22.2 | 21.4 | 19.5 | 27.5 | 24.4 | 23.1 |
| 한국 인기스타 광고·홍보 | 1순위 | 8.0 | 9.3 | 6.7 | 10.3 | 9.3 | 6.7 | 4.9 | 7.7 |
| | 1+2순위 | 15.5 | 15.2 | 15.9 | 20.5 | 16.9 | 15.0 | 7.3 | 15.4 |
| 건강에 좋은 식재료·조리법 사용 | 1순위 | 5.9 | 8.9 | 2.9 | 4.3 | 5.9 | 5.0 | 7.3 | 10.3 |
| | 1+2순위 | 14.3 | 16.0 | 12.6 | 7.7 | 11.0 | 16.7 | 19.5 | 25.6 |
| 상차림·플레이팅·분위기가 좋아서 | 1순위 | 4.2 | 4.6 | 3.8 | 6.0 | 4.2 | 3.3 | 3.7 | 2.6 |
| | 1+2순위 | 10.5 | 12.7 | 8.4 | 12.8 | 10.2 | 8.3 | 12.2 | 7.7 |
| 친절한 직원 | 1순위 | 3.4 | 4.2 | 2.5 | 2.6 | 2.5 | 3.3 | 3.7 | 7.7 |
| | 1+2순위 | 7.6 | 10.5 | 4.6 | 4.3 | 6.8 | 9.2 | 9.8 | 10.3 |
| 식당,직원의 위생·청결 상태가 좋아서 | 1순위 | 2.9 | 3.8 | 2.1 | 0.9 | 4.2 | 3.3 | 4.9 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 5.9 | 8.0 | 3.8 | 4.3 | 5.9 | 5.0 | 8.5 | 7.7 |
| 기타 | 1순위 | 0.8 | 1.7 | 0.0 | 0.0 | 0.8 | 0.8 | 2.4 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 1.1 | 1.7 | 0.4 | 0.0 | 0.8 | 1.7 | 2.4 | 0.0 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한식의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

# iii. 한류 선호

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (1) TV 드라마

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (475) | (233) | (242) | (116) | (119) | (116) | (83) | (41) |
| 소재,스토리,장르 등이 진부·획일적 | 1순위 | 15.4 | 18.5 | 12.4 | 9.5 | 12.6 | 21.6 | 18.1 | 17.1 |
| | 1+2순위 | 31.8 | 34.8 | 28.9 | 27.6 | 30.3 | 38.8 | 30.1 | 31.7 |
| 자막·더빙 통한 시청 불편함 | 1순위 | 14.5 | 11.6 | 17.4 | 17.2 | 14.3 | 11.2 | 15.7 | 14.6 |
| | 1+2순위 | 29.7 | 27.5 | 31.8 | 31.9 | 32.8 | 26.7 | 27.7 | 26.8 |
| 비용이 많이 듦 | 1순위 | 11.4 | 12.4 | 10.3 | 11.2 | 11.8 | 13.8 | 9.6 | 7.3 |
| | 1+2순위 | 18.9 | 15.0 | 22.7 | 21.6 | 16.8 | 21.6 | 15.7 | 17.1 |
| 어색한 배우들의 연기 | 1순위 | 11.2 | 9.0 | 13.2 | 14.7 | 10.1 | 10.3 | 10.8 | 7.3 |
| | 1+2순위 | 17.9 | 15.9 | 19.8 | 20.7 | 16.8 | 16.4 | 19.3 | 14.6 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 10.5 | 11.6 | 9.5 | 10.3 | 10.1 | 10.3 | 8.4 | 17.1 |
| | 1+2순위 | 20.0 | 21.0 | 19.0 | 18.1 | 18.5 | 22.4 | 20.5 | 22.0 |
| 한국어가 어렵고 생소함 | 1순위 | 10.3 | 11.2 | 9.5 | 9.5 | 9.2 | 13.8 | 7.2 | 12.2 |
| | 1+2순위 | 21.5 | 22.7 | 20.2 | 21.6 | 19.3 | 24.1 | 19.3 | 24.4 |
| 같은 배우가 타 작품에 반복적으로 출연해서 | 1순위 | 5.9 | 6.4 | 5.4 | 5.2 | 6.7 | 4.3 | 8.4 | 4.9 |
| | 1+2순위 | 15.2 | 14.2 | 16.1 | 12.1 | 15.1 | 13.8 | 18.1 | 22.0 |
| 한 회당 방영시간이 길어서 | 1순위 | 5.7 | 4.7 | 6.6 | 6.0 | 3.4 | 6.9 | 8.4 | 2.4 |
| | 1+2순위 | 10.5 | 10.3 | 10.7 | 11.2 | 10.1 | 10.3 | 12.0 | 7.3 |
| 한국적인 색채가 강해서 | 1순위 | 5.1 | 5.6 | 4.5 | 2.6 | 7.6 | 2.6 | 7.2 | 7.3 |
| | 1+2순위 | 10.7 | 13.3 | 8.3 | 6.0 | 9.2 | 12.9 | 15.7 | 12.2 |
| 인터내셔널한 캐스팅이 없음 | 1순위 | 4.4 | 4.3 | 4.5 | 3.4 | 5.9 | 3.4 | 3.6 | 7.3 |
| | 1+2순위 | 10.3 | 11.2 | 9.5 | 8.6 | 13.4 | 7.8 | 10.8 | 12.2 |
| 에피소드 편수가 적음 | 1순위 | 2.9 | 3.0 | 2.9 | 4.3 | 5.9 | 0.0 | 2.4 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 9.9 | 11.2 | 8.7 | 13.8 | 13.4 | 3.4 | 10.8 | 4.9 |
| 기타 | 1순위 | 2.7 | 1.7 | 3.7 | 6.0 | 2.5 | 1.7 | 0.0 | 2.4 |
| | 1+2순위 | 3.6 | 3.0 | 4.1 | 6.9 | 4.2 | 1.7 | 0.0 | 4.9 |

*Q.귀하가 생각하는 한국 드라마의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (2) 예능

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (446) | (215) | (231) | (104) | (114) | (112) | (77) | (39) |
| 한국식 유머코드가 맞지 않음 | 1순위 | 29.8 | 26.5 | 32.9 | 35.6 | 28.1 | 25.0 | 27.3 | 38.5 |
| | 1+2순위 | 50.7 | 47.9 | 53.2 | 50.0 | 50.0 | 49.1 | 49.4 | 61.5 |
| 한국어가 어렵고 생소함 | 1순위 | 12.1 | 15.3 | 9.1 | 9.6 | 10.5 | 12.5 | 16.9 | 12.8 |
| | 1+2순위 | 22.4 | 26.0 | 19.0 | 21.2 | 21.9 | 20.5 | 26.0 | 25.6 |
| 자막·더빙 통한 시청 불편함 | 1순위 | 11.4 | 11.6 | 11.3 | 11.5 | 11.4 | 10.7 | 10.4 | 15.4 |
| | 1+2순위 | 19.7 | 17.2 | 22.1 | 24.0 | 20.2 | 17.0 | 15.6 | 23.1 |
| 매력있는 스타가 출연하지 않아서 | 1순위 | 7.8 | 5.1 | 10.4 | 13.5 | 8.8 | 2.7 | 10.4 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 13.5 | 9.8 | 16.9 | 21.2 | 12.3 | 9.8 | 16.9 | 0.0 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 7.8 | 9.8 | 6.1 | 8.7 | 7.0 | 9.8 | 6.5 | 5.1 |
| | 1+2순위 | 15.5 | 18.1 | 13.0 | 10.6 | 15.8 | 19.6 | 19.5 | 7.7 |
| 짜임새 있는 포맷이 아닌 즉흥적임 | 1순위 | 6.1 | 8.4 | 3.9 | 3.8 | 6.1 | 5.4 | 6.5 | 12.8 |
| | 1+2순위 | 12.8 | 14.4 | 11.3 | 10.6 | 14.9 | 9.8 | 13.0 | 20.5 |
| 게스트 토크 의존 포맷이 많음 | 1순위 | 5.8 | 3.7 | 7.8 | 1.0 | 7.9 | 9.8 | 3.9 | 5.1 |
| | 1+2순위 | 15.7 | 13.5 | 17.7 | 8.7 | 16.7 | 21.4 | 13.0 | 20.5 |
| 나오는 사람들이 반복적으로 출연해서 | 1순위 | 5.6 | 6.0 | 5.2 | 4.8 | 7.0 | 2.7 | 7.8 | 7.7 |
| | 1+2순위 | 13.2 | 13.5 | 13.0 | 15.4 | 12.3 | 7.1 | 20.8 | 12.8 |
| 방송용 자막이 너무 많아서 | 1순위 | 5.4 | 5.1 | 5.6 | 4.8 | 8.8 | 7.1 | 1.3 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 13.7 | 15.3 | 12.1 | 13.5 | 16.7 | 15.2 | 7.8 | 12.8 |
| 지속적으로 진행되는 콘텐츠가 적음 | 1순위 | 3.6 | 3.3 | 3.9 | 2.9 | 1.8 | 6.3 | 5.2 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 13.7 | 14.0 | 13.4 | 17.3 | 11.4 | 16.1 | 11.7 | 7.7 |
| 한국적인 색채가 강해서 | 1순위 | 3.4 | 5.1 | 1.7 | 1.0 | 2.6 | 7.1 | 2.6 | 2.6 |
| | 1+2순위 | 7.0 | 10.2 | 3.9 | 1.9 | 7.0 | 12.5 | 5.2 | 7.7 |
| 기타 | 1순위 | 1.1 | 0.0 | 2.2 | 2.9 | 0.0 | 0.9 | 1.3 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 2.2 | 0.0 | 4.3 | 5.8 | 0.9 | 1.8 | 1.3 | 0.0 |

*Q.귀하가 생각하는 한국 예능의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

# iii. 한류 선호

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (3) 영화

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (474) | (238) | (236) | (115) | (121) | (118) | (78) | (42) |
| 다른 언어·문화로 내용의 이해가 어려움 | 1순위 | 16.9 | 16.0 | 17.8 | 18.3 | 18.2 | 11.9 | 21.8 | 14.3 |
| | 1+2순위 | 30.8 | 30.7 | 30.9 | 29.6 | 31.4 | 26.3 | 37.2 | 33.3 |
| 스토리의 짜임새가 떨어짐 | 1순위 | 13.5 | 9.7 | 17.4 | 13.0 | 14.0 | 16.1 | 14.1 | 4.8 |
| | 1+2순위 | 24.3 | 18.9 | 29.7 | 23.5 | 23.1 | 28.0 | 30.8 | 7.1 |
| 이질적인 배우의 외모 | 1순위 | 11.6 | 11.8 | 11.4 | 11.3 | 14.9 | 10.2 | 7.7 | 14.3 |
| | 1+2순위 | 24.7 | 23.9 | 25.4 | 25.2 | 28.9 | 22.0 | 19.2 | 28.6 |
| 한국어가 어렵고 생소함 | 1순위 | 11.0 | 12.6 | 9.3 | 8.7 | 17.4 | 5.1 | 7.7 | 21.4 |
| | 1+2순위 | 21.5 | 24.4 | 18.6 | 20.0 | 24.8 | 16.9 | 16.7 | 38.1 |
| 소재,스토리,장르 등이 진부·획일적 | 1순위 | 9.7 | 9.7 | 9.7 | 13.0 | 5.8 | 11.0 | 10.3 | 7.1 |
| | 1+2순위 | 21.5 | 21.0 | 22.0 | 22.6 | 16.5 | 25.4 | 20.5 | 23.8 |
| 비용이 많이 듦 | 1순위 | 9.1 | 6.7 | 11.4 | 16.5 | 7.4 | 9.3 | 3.8 | 2.4 |
| | 1+2순위 | 16.2 | 13.4 | 19.1 | 24.3 | 14.9 | 16.9 | 10.3 | 7.1 |
| 자막·더빙 통한 시청 불편함 | 1순위 | 8.9 | 8.0 | 9.7 | 8.7 | 9.1 | 8.5 | 7.7 | 11.9 |
| | 1+2순위 | 21.1 | 23.9 | 18.2 | 25.2 | 21.5 | 15.3 | 21.8 | 23.8 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 8.6 | 10.9 | 6.4 | 6.1 | 6.6 | 13.6 | 10.3 | 4.8 |
| | 1+2순위 | 16.5 | 17.6 | 15.3 | 10.4 | 15.7 | 22.9 | 17.9 | 14.3 |
| 한국 배우·관계자의 부적절한 언행 | 1순위 | 5.3 | 7.6 | 3.0 | 2.6 | 3.3 | 6.8 | 6.4 | 11.9 |
| | 1+2순위 | 12.0 | 13.0 | 11.0 | 7.0 | 16.5 | 11.9 | 11.5 | 14.3 |
| 작품성·예술적 가치가 떨어짐 | 1순위 | 4.6 | 6.3 | 3.0 | 1.7 | 1.7 | 6.8 | 10.3 | 4.8 |
| | 1+2순위 | 9.7 | 12.2 | 7.2 | 9.6 | 5.0 | 13.6 | 12.8 | 7.1 |
| 기타 | 1순위 | 0.8 | 0.8 | 0.8 | 0.0 | 1.7 | 0.8 | 0.0 | 2.4 |
| | 1+2순위 | 1.7 | 0.8 | 2.5 | 2.6 | 1.7 | 0.8 | 1.3 | 2.4 |

*Q.귀하가 생각하는 한국 영화의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (4) 음악

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (468) | (227) | (241) | (119) | (120) | (118) | (74) | (37) |
| 한국어 가사가 어렵고 생소함 | 1순위 | 25.6 | 26.4 | 24.9 | 23.5 | 24.2 | 24.6 | 28.4 | 35.1 |
| | 1+2순위 | 43.4 | 43.6 | 43.2 | 39.5 | 47.5 | 43.2 | 41.9 | 45.9 |
| 이질적인 가수의 외모 | 1순위 | 15.6 | 12.8 | 18.3 | 19.3 | 15.8 | 12.7 | 16.2 | 10.8 |
| | 1+2순위 | 30.3 | 27.3 | 33.2 | 35.3 | 30.8 | 24.6 | 29.7 | 32.4 |
| 획일적인 음악 장르 | 1순위 | 12.8 | 15.0 | 10.8 | 10.9 | 12.5 | 13.6 | 16.2 | 10.8 |
| | 1+2순위 | 30.8 | 31.7 | 29.9 | 31.1 | 30.8 | 25.4 | 39.2 | 29.7 |
| 한국 가수·관계자의 부적절한 언행 | 1순위 | 12.6 | 10.6 | 14.5 | 7.6 | 18.3 | 14.4 | 12.2 | 5.4 |
| | 1+2순위 | 23.9 | 22.0 | 25.7 | 21.0 | 28.3 | 23.7 | 27.0 | 13.5 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 8.3 | 9.7 | 7.1 | 8.4 | 5.8 | 11.9 | 6.8 | 8.1 |
| | 1+2순위 | 15.4 | 19.4 | 11.6 | 12.6 | 12.5 | 21.2 | 14.9 | 16.2 |
| 주위 반응이 좋지 않아서 | 1순위 | 7.1 | 6.2 | 7.9 | 10.1 | 7.5 | 4.2 | 6.8 | 5.4 |
| | 1+2순위 | 12.2 | 9.7 | 14.5 | 18.5 | 10.8 | 8.5 | 12.2 | 8.1 |
| 자국 사회·도덕적 가치에 반하는 내용 포함 | 1순위 | 6.4 | 6.2 | 6.6 | 5.9 | 6.7 | 5.1 | 8.1 | 8.1 |
| | 1+2순위 | 14.1 | 14.1 | 14.1 | 10.9 | 14.2 | 15.3 | 13.5 | 21.6 |
| 예술적 가치가 떨어짐 | 1순위 | 6.0 | 6.6 | 5.4 | 5.9 | 5.8 | 9.3 | 1.4 | 5.4 |
| | 1+2순위 | 16.2 | 16.7 | 15.8 | 16.0 | 15.0 | 22.0 | 12.2 | 10.8 |
| 자국 문화 보호 차원 | 1순위 | 4.5 | 5.3 | 3.7 | 6.7 | 3.3 | 3.4 | 4.1 | 5.4 |
| | 1+2순위 | 11.8 | 14.1 | 9.5 | 11.8 | 9.2 | 15.3 | 9.5 | 13.5 |
| 기타 | 1순위 | 1.1 | 1.3 | 0.8 | 1.7 | 0.0 | 0.8 | 0.0 | 5.4 |
| | 1+2순위 | 1.9 | 1.3 | 2.5 | 3.4 | 0.8 | 0.8 | 0.0 | 8.1 |

*Q.귀하가 생각하는 한국 음악의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

# iii. 한류 선호

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (5) 애니메이션

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (274) | (134) | (140) | (72) | (64) | (72) | (51) | (15) |
| 캐릭터가 마음에 들지 않음 | 1순위 | 15.0 | 11.2 | 18.6 | 12.5 | 10.9 | 15.3 | 17.6 | 33.3 |
| | 1+2순위 | 23.0 | 18.7 | 27.1 | 25.0 | 18.8 | 22.2 | 23.5 | 33.3 |
| 지나치게 상업적이라서 | 1순위 | 13.9 | 11.2 | 16.4 | 13.9 | 14.1 | 13.9 | 15.7 | 6.7 |
| | 1+2순위 | 25.2 | 20.9 | 29.3 | 30.6 | 21.9 | 23.6 | 27.5 | 13.3 |
| 한국어가 어렵고 생소함 | 1순위 | 12.4 | 13.4 | 11.4 | 16.7 | 15.6 | 9.7 | 3.9 | 20.0 |
| | 1+2순위 | 24.5 | 23.9 | 25.0 | 30.6 | 25.0 | 20.8 | 21.6 | 20.0 |
| 교육적이지 않아서 | 1순위 | 10.9 | 10.4 | 11.4 | 12.5 | 7.8 | 9.7 | 15.7 | 6.7 |
| | 1+2순위 | 18.2 | 19.4 | 17.1 | 12.5 | 18.8 | 16.7 | 31.4 | 6.7 |
| 소재,스토리,장르 등이 진부·획일적 | 1순위 | 9.5 | 9.7 | 9.3 | 15.3 | 9.4 | 6.9 | 7.8 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 24.1 | 23.9 | 24.3 | 25.0 | 29.7 | 18.1 | 21.6 | 33.3 |
| 자막·더빙 통한 시청 불편함 | 1순위 | 8.8 | 10.4 | 7.1 | 5.6 | 7.8 | 13.9 | 9.8 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 21.5 | 23.1 | 20.0 | 23.6 | 25.0 | 20.8 | 17.6 | 13.3 |
| 자국 문화 정서와 맞지 않음 | 1순위 | 8.4 | 11.9 | 5.0 | 1.4 | 4.7 | 13.9 | 13.7 | 13.3 |
| | 1+2순위 | 15.7 | 20.9 | 10.7 | 9.7 | 10.9 | 22.2 | 19.6 | 20.0 |
| 한국적인 색채가 강해서 | 1순위 | 6.9 | 8.2 | 5.7 | 5.6 | 14.1 | 5.6 | 2.0 | 6.7 |
| | 1+2순위 | 14.2 | 17.2 | 11.4 | 8.3 | 21.9 | 13.9 | 11.8 | 20.0 |
| 자국에 비해 특별하지 않음 | 1순위 | 6.2 | 3.7 | 8.6 | 11.1 | 6.3 | 2.8 | 3.9 | 6.7 |
| | 1+2순위 | 19.0 | 14.9 | 22.9 | 22.2 | 12.5 | 25.0 | 13.7 | 20.0 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 6.2 | 9.0 | 3.6 | 2.8 | 6.3 | 8.3 | 7.8 | 6.7 |
| | 1+2순위 | 12.0 | 15.7 | 8.6 | 6.9 | 12.5 | 16.7 | 9.8 | 20.0 |
| 기타 | 1순위 | 1.8 | 0.7 | 2.9 | 2.8 | 3.1 | 0.0 | 2.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 2.6 | 1.5 | 3.6 | 5.6 | 3.1 | 0.0 | 2.0 | 0.0 |

*Q.귀하가 생각하는 한국 애니메이션의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (6) 도서

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (231) | (112) | (119) | (61) | (65) | (57) | (32) | (16) |
| 자국어로의 번역 미흡 | 1순위 | 26.8 | 23.2 | 30.3 | 24.6 | 30.8 | 24.6 | 15.6 | 50.0 |
| | 1+2순위 | 43.7 | 38.4 | 48.7 | 47.5 | 46.2 | 40.4 | 31.3 | 56.3 |
| 스토리·작화가 마음에 들지 않음 | 1순위 | 15.6 | 10.7 | 20.2 | 13.1 | 13.8 | 21.1 | 15.6 | 12.5 |
| | 1+2순위 | 29.0 | 25.9 | 31.9 | 23.0 | 29.2 | 31.6 | 37.5 | 25.0 |
| 다른 언어·문화로 내용의 이해가 어려움 | 1순위 | 12.1 | 12.5 | 11.8 | 19.7 | 4.6 | 14.0 | 15.6 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 31.2 | 29.5 | 32.8 | 37.7 | 23.1 | 33.3 | 28.1 | 37.5 |
| 한국적인 색채가 강해서 | 1순위 | 9.1 | 12.5 | 5.9 | 8.2 | 9.2 | 7.0 | 9.4 | 18.8 |
| | 1+2순위 | 18.2 | 23.2 | 13.4 | 18.0 | 21.5 | 12.3 | 18.8 | 25.0 |
| 비용이 많이 듦 | 1순위 | 8.7 | 8.9 | 8.4 | 11.5 | 12.3 | 3.5 | 6.3 | 6.3 |
| | 1+2순위 | 17.3 | 15.2 | 19.3 | 16.4 | 21.5 | 12.3 | 21.9 | 12.5 |
| 소재, 장르 등이 진부하고 획일적이어서 | 1순위 | 7.8 | 8.9 | 6.7 | 8.2 | 4.6 | 5.3 | 18.8 | 6.3 |
| | 1+2순위 | 21.6 | 27.7 | 16.0 | 24.6 | 12.3 | 24.6 | 31.3 | 18.8 |
| 선정적·폭력적 내용 | 1순위 | 7.4 | 8.0 | 6.7 | 6.6 | 9.2 | 7.0 | 6.3 | 6.3 |
| | 1+2순위 | 13.4 | 12.5 | 14.3 | 13.1 | 16.9 | 12.3 | 9.4 | 12.5 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 6.9 | 8.9 | 5.0 | 4.9 | 10.8 | 8.8 | 3.1 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 11.3 | 12.5 | 10.1 | 8.2 | 13.8 | 15.8 | 6.3 | 6.3 |
| 캐릭터가 마음에 들지 않음 | 1순위 | 5.6 | 6.3 | 5.0 | 3.3 | 4.6 | 8.8 | 9.4 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 14.3 | 15.2 | 13.4 | 11.5 | 15.4 | 17.5 | 15.6 | 6.3 |

*Q.귀하가 생각하는 한국 도서의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

# iii. 한류 선호

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (7) 게임

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (311) | (178) | (133) | (76) | (86) | (83) | (51) | (15) |
| 높은 디바이스 사양 필요 | 1순위 | 22.2 | 23.0 | 21.1 | 21.1 | 24.4 | 20.5 | 21.6 | 26.7 |
| | 1+2순위 | 37.6 | 38.8 | 36.1 | 36.8 | 37.2 | 37.3 | 37.3 | 46.7 |
| 비용이 많이 듦 | 1순위 | 18.0 | 19.1 | 16.5 | 13.2 | 16.3 | 26.5 | 11.8 | 26.7 |
| | 1+2순위 | 26.4 | 27.5 | 24.8 | 18.4 | 25.6 | 36.1 | 19.6 | 40.0 |
| 게임 서비스 운영이 잘 이루어지지 않아서 | 1순위 | 16.4 | 12.4 | 21.8 | 27.6 | 12.8 | 14.5 | 9.8 | 13.3 |
| | 1+2순위 | 35.4 | 32.0 | 39.8 | 56.6 | 34.9 | 28.9 | 21.6 | 13.3 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 6.8 | 8.4 | 4.5 | 2.6 | 10.5 | 4.8 | 5.9 | 20.0 |
| | 1+2순위 | 10.0 | 11.2 | 8.3 | 3.9 | 14.0 | 9.6 | 7.8 | 26.7 |
| 그래픽의 독창성 부족 | 1순위 | 6.4 | 6.2 | 6.8 | 13.2 | 4.7 | 2.4 | 7.8 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 12.5 | 14.0 | 10.5 | 18.4 | 9.3 | 8.4 | 13.7 | 20.0 |
| 한국적인 색채가 강해서 | 1순위 | 6.1 | 8.4 | 3.0 | 6.6 | 3.5 | 8.4 | 3.9 | 13.3 |
| | 1+2순위 | 12.5 | 15.7 | 8.3 | 10.5 | 8.1 | 16.9 | 13.7 | 20.0 |
| 소재,스토리,장르 등이 진부·획일적 | 1순위 | 5.8 | 5.1 | 6.8 | 3.9 | 7.0 | 7.2 | 5.9 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 13.5 | 11.8 | 15.8 | 13.2 | 12.8 | 14.5 | 17.6 | 0.0 |
| 스토리의 짜임새 부족 | 1순위 | 5.1 | 3.4 | 7.5 | 2.6 | 7.0 | 4.8 | 7.8 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 16.7 | 12.9 | 21.8 | 15.8 | 19.8 | 13.3 | 21.6 | 6.7 |
| 캐릭터 매력 부족 및 정체성 모호 | 1순위 | 5.1 | 6.2 | 3.8 | 1.3 | 7.0 | 6.0 | 7.8 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 16.1 | 16.9 | 15.0 | 14.5 | 17.4 | 14.5 | 19.6 | 13.3 |
| 게임이 선정적·폭력적임 | 1순위 | 4.5 | 5.1 | 3.8 | 3.9 | 2.3 | 2.4 | 13.7 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 11.3 | 12.4 | 9.8 | 5.3 | 9.3 | 12.0 | 21.6 | 13.3 |
| 자국 문화 정서와 맞지 않음 | 1순위 | 2.9 | 2.8 | 3.0 | 2.6 | 4.7 | 1.2 | 3.9 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 6.4 | 6.2 | 6.8 | 5.3 | 9.3 | 6.0 | 5.9 | 0.0 |
| 기타 | 1순위 | 0.6 | 0.0 | 1.5 | 1.3 | 0.0 | 1.2 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 1.6 | 0.6 | 3.0 | 1.3 | 2.3 | 2.4 | 0.0 | 0.0 |

*Q.귀하가 생각하는 한국 게임의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (8) 패션

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (390) | (166) | (224) | (88) | (102) | (102) | (66) | (32) |
| 품질 대비 비싼 가격 | 1순위 | 23.6 | 19.9 | 26.3 | 23.9 | 27.5 | 26.5 | 16.7 | 15.6 |
| | 1+2순위 | 42.8 | 31.9 | 50.9 | 45.5 | 50.0 | 41.2 | 36.4 | 31.3 |
| 다양하지 않은 사이즈 | 1순위 | 18.7 | 17.5 | 19.6 | 10.2 | 22.5 | 19.6 | 24.2 | 15.6 |
| | 1+2순위 | 39.0 | 42.2 | 36.6 | 30.7 | 41.2 | 42.2 | 43.9 | 34.4 |
| 다양하지 않은 제품 종류·스타일 | 1순위 | 14.9 | 14.5 | 15.2 | 18.2 | 13.7 | 9.8 | 13.6 | 28.1 |
| | 1+2순위 | 28.5 | 30.1 | 27.2 | 29.5 | 26.5 | 23.5 | 27.3 | 50.0 |
| 품질이 떨어짐 | 1순위 | 12.3 | 13.9 | 11.2 | 10.2 | 8.8 | 15.7 | 12.1 | 18.8 |
| | 1+2순위 | 23.6 | 25.3 | 22.3 | 23.9 | 16.7 | 27.5 | 21.2 | 37.5 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 10.5 | 12.7 | 8.9 | 9.1 | 9.8 | 10.8 | 13.6 | 9.4 |
| | 1+2순위 | 22.3 | 27.7 | 18.3 | 11.4 | 20.6 | 27.5 | 28.8 | 28.1 |
| 브랜드 이미지가 좋지 않아서 | 1순위 | 9.5 | 12.0 | 7.6 | 12.5 | 6.9 | 9.8 | 10.6 | 6.3 |
| | 1+2순위 | 17.2 | 21.7 | 13.8 | 25.0 | 12.7 | 17.6 | 16.7 | 9.4 |
| 디자인이 별로여서 | 1순위 | 8.7 | 9.6 | 8.0 | 12.5 | 6.9 | 7.8 | 9.1 | 6.3 |
| | 1+2순위 | 23.1 | 21.1 | 24.6 | 28.4 | 27.5 | 17.6 | 25.8 | 6.3 |
| 기타 | 1순위 | 1.8 | 0.0 | 3.1 | 3.4 | 3.9 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 3.6 | 0.0 | 6.3 | 5.7 | 4.9 | 2.9 | 0.0 | 3.1 |

*Q.귀하가 생각하는 한국 패션의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

# iii. 한류 선호

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (9) 뷰티

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (343) | (121) | (222) | (77) | (94) | (100) | (55) | (17) |
| 제품의 홍보가 지나치게 과장됨 | 1순위 | 30.0 | 28.9 | 30.6 | 23.4 | 30.9 | 33.0 | 29.1 | 41.2 |
| | 1+2순위 | 55.1 | 52.1 | 56.8 | 44.2 | 59.6 | 66.0 | 45.5 | 47.1 |
| 품질 대비 비싼 가격 | 1순위 | 16.3 | 12.4 | 18.5 | 15.6 | 18.1 | 15.0 | 16.4 | 17.6 |
| | 1+2순위 | 32.9 | 33.9 | 32.4 | 28.6 | 35.1 | 29.0 | 36.4 | 52.9 |
| 품질이 떨어짐 | 1순위 | 12.8 | 9.1 | 14.9 | 16.9 | 12.8 | 14.0 | 9.1 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 26.5 | 16.5 | 32.0 | 35.1 | 23.4 | 27.0 | 25.5 | 5.9 |
| 다양하지 않은 제품 종류·스타일 | 1순위 | 9.0 | 9.9 | 8.6 | 13.0 | 7.4 | 6.0 | 10.9 | 11.8 |
| | 1+2순위 | 19.0 | 22.3 | 17.1 | 26.0 | 14.9 | 15.0 | 20.0 | 29.4 |
| 한방 성분이 기호에 맞지 않아서 | 1순위 | 9.0 | 9.9 | 8.6 | 5.2 | 16.0 | 5.0 | 9.1 | 11.8 |
| | 1+2순위 | 22.4 | 22.3 | 22.5 | 20.8 | 28.7 | 17.0 | 21.8 | 29.4 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 7.9 | 9.9 | 6.8 | 2.6 | 6.4 | 11.0 | 10.9 | 11.8 |
| | 1+2순위 | 14.9 | 19.0 | 12.6 | 5.2 | 14.9 | 19.0 | 20.0 | 17.6 |
| 제품 패키지 디자인이 별로여서 | 1순위 | 7.0 | 11.6 | 4.5 | 11.7 | 3.2 | 6.0 | 10.9 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 13.1 | 15.7 | 11.7 | 18.2 | 10.6 | 10.0 | 18.2 | 5.9 |
| 브랜드 이미지가 좋지 않아서 | 1순위 | 6.4 | 8.3 | 5.4 | 9.1 | 3.2 | 9.0 | 3.6 | 5.9 |
| | 1+2순위 | 12.5 | 17.4 | 9.9 | 16.9 | 8.5 | 14.0 | 12.7 | 5.9 |
| 기타 | 1순위 | 1.5 | 0.0 | 2.3 | 2.6 | 2.1 | 1.0 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 3.5 | 0.8 | 5.0 | 5.2 | 4.3 | 3.0 | 0.0 | 5.9 |

*Q 귀하가 생각하는 한국 뷰티의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (10) 한식

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (476) | (237) | (239) | (117) | (118) | (120) | (82) | (39) |
| 좋아하는 맛과 향이 아니어서 | 1순위 | 19.3 | 18.6 | 20.1 | 29.9 | 14.4 | 13.3 | 19.5 | 20.5 |
| | 1+2순위 | 32.8 | 34.2 | 31.4 | 43.6 | 29.7 | 24.2 | 34.1 | 33.3 |
| 제공하는 음식이 다양하지 않음 | 1순위 | 18.5 | 19.0 | 18.0 | 17.9 | 16.9 | 18.3 | 23.2 | 15.4 |
| | 1+2순위 | 34.9 | 34.2 | 35.6 | 35.9 | 37.3 | 33.3 | 32.9 | 33.3 |
| 가성비가 좋지 않아서 | 1순위 | 14.3 | 15.2 | 13.4 | 14.5 | 12.7 | 16.7 | 12.2 | 15.4 |
| | 1+2순위 | 28.4 | 25.7 | 31.0 | 32.5 | 25.4 | 30.8 | 24.4 | 25.6 |
| 식사도구의 사용이 어려움 | 1순위 | 10.7 | 9.7 | 11.7 | 9.4 | 13.6 | 10.0 | 8.5 | 12.8 |
| | 1+2순위 | 21.6 | 21.1 | 22.2 | 16.2 | 28.8 | 20.8 | 18.3 | 25.6 |
| 불친절한 직원 | 1순위 | 9.7 | 10.5 | 8.8 | 6.0 | 11.0 | 9.2 | 12.2 | 12.8 |
| | 1+2순위 | 20.0 | 18.1 | 21.8 | 14.5 | 21.2 | 23.3 | 19.5 | 23.1 |
| 식당,직원의 위생·청결 상태가 좋지 않아서 | 1순위 | 9.5 | 7.2 | 11.7 | 9.4 | 10.2 | 12.5 | 4.9 | 7.7 |
| | 1+2순위 | 18.9 | 15.6 | 22.2 | 19.7 | 16.9 | 22.5 | 17.1 | 15.4 |
| 반찬이 많아 식사하기 번거로움 | 1순위 | 8.2 | 9.3 | 7.1 | 6.0 | 12.7 | 4.2 | 11.0 | 7.7 |
| | 1+2순위 | 20.4 | 24.1 | 16.7 | 21.4 | 22.9 | 14.2 | 24.4 | 20.5 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 6.9 | 7.6 | 6.3 | 2.6 | 5.9 | 13.3 | 6.1 | 5.1 |
| | 1+2순위 | 13.2 | 16.9 | 9.6 | 4.3 | 10.2 | 21.7 | 15.9 | 17.9 |
| 상차림·플레이팅·분위기가 마음에 들지 않아서 | 1순위 | 1.3 | 1.7 | 0.8 | 0.9 | 0.8 | 1.7 | 2.4 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 7.1 | 7.2 | 7.1 | 6.8 | 5.9 | 6.7 | 12.2 | 2.6 |
| 기타 | 1순위 | 1.7 | 1.3 | 2.1 | 3.4 | 1.7 | 0.8 | 0.0 | 2.6 |
| | 1+2순위 | 2.7 | 3.0 | 2.5 | 5.1 | 1.7 | 2.5 | 1.2 | 2.6 |

*Q 귀하가 생각하는 한식의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

# iii. 한류 선호

## 5. 자국에서 인기있는 해외 콘텐츠

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | | (475) | (233) | (242) | (116) | (119) | (116) | (83) | (41) |
| 드라마 | 한국 드라마 | 1순위 | 41.9 | 31.3 | 52.1 | 53.4 | 47.1 | 41.4 | 31.3 | 17.1 |
| | 중국 드라마 | 2순위 | 29.5 | 25.3 | 33.5 | 30.2 | 31.9 | 30.2 | 26.5 | 24.4 |
| | 미국 드라마 | 3순위 | 26.1 | 21.5 | 30.6 | 32.8 | 23.5 | 25.9 | 22.9 | 22.0 |
| *Base* | | | (446) | (215) | (231) | (104) | (114) | (112) | (77) | (39) |
| 예능 | 한국 예능 | 1순위 | 36.1 | 27.0 | 44.6 | 48.1 | 42.1 | 33.0 | 26.0 | 15.4 |
| | 일본 예능 | 2순위 | 30.5 | 32.6 | 28.6 | 33.7 | 36.0 | 25.0 | 28.6 | 25.6 |
| | 일본 예능 | 3순위 | 29.4 | 25.6 | 32.9 | 29.8 | 28.9 | 29.5 | 28.6 | 30.8 |
| *Base* | | | (474) | (238) | (236) | (115) | (121) | (118) | (78) | (42) |
| 영화 | 미국 영화 | 1순위 | 70.7 | 65.5 | 75.8 | 73.0 | 67.8 | 74.6 | 62.8 | 76.2 |
| | 일본 영화 | 2순위 | 31.6 | 34.5 | 28.8 | 37.4 | 26.4 | 36.4 | 23.1 | 33.3 |
| | 한국 영화 | 3순위 | 36.5 | 34.5 | 38.6 | 41.7 | 33.1 | 38.1 | 34.6 | 31.0 |

*Q 귀하의 국가에서 인기 있는 문화콘텐츠는 어느 국가의 문화콘텐츠 입니까?*

## 6. 선호하는 한국 드라마(Top 10)

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 주관식문항, 단위:%)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (475) | (233) | (242) | (116) | (119) | (116) | (83) | (41) |
| 쓸쓸하고 찬란하神 - 도깨비 | 6.7 | 6.4 | 7.0 | 9.5 | 5.0 | 6.0 | 6.0 | 7.3 |
| 태양의 후예 | 4.6 | 5.2 | 4.1 | 5.2 | 4.2 | 7.8 | 1.2 | 2.4 |
| 대장금 | 4.4 | 7.7 | 1.2 | 2.6 | 2.5 | 5.2 | 7.2 | 7.3 |
| 김비서가 왜 그럴까 | 4.0 | 1.3 | 6.6 | 1.7 | 5.0 | 6.0 | 2.4 | 4.9 |
| 별에서 온 그대 | 4.0 | 5.2 | 2.9 | 4.3 | 5.0 | 4.3 | 2.4 | 2.4 |
| 내 뒤에 테리우스 | 3.8 | 3.0 | 4.5 | 1.7 | 4.2 | 6.0 | 2.4 | 4.9 |
| 남자친구 | 2.5 | 1.7 | 3.3 | 0.9 | 5.0 | 3.4 | 0.0 | 2.4 |
| 손 the guest | 2.1 | 1.3 | 2.9 | 2.6 | 2.5 | 1.7 | 2.4 | 0.0 |
| 내 아이디는 강남미인 | 1.9 | 0.9 | 2.9 | 1.7 | 4.2 | 1.7 | 0.0 | 0.0 |
| 화유기 | 1.9 | 2.1 | 1.7 | 0.9 | 2.5 | 1.7 | 3.6 | 0.0 |

*Q 귀하가 올해 시청한 한국 드라마 중 가장 좋아하는 것은 무엇입니까?*

## 7. 선호하는 한국 영화(Top 10)

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 주관식문항, 단위:%)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (474) | (238) | (236) | (115) | (121) | (118) | (78) | (42) |
| 신과함께 : 죄와 벌 | 27.8 | 27.3 | 28.4 | 20.9 | 29.8 | 31.4 | 29.5 | 28.6 |
| 부산행 | 12.2 | 12.6 | 11.9 | 14.8 | 10.7 | 14.4 | 9.0 | 9.5 |
| 신과함께 : 인과연 | 8.0 | 7.6 | 8.5 | 8.7 | 8.3 | 6.8 | 10.3 | 4.8 |
| 지금 만나러 갑니다 | 2.5 | 0.8 | 4.2 | 0.9 | 3.3 | 4.2 | 1.3 | 2.4 |
| 7번방의 선물 | 1.5 | 1.7 | 1.3 | 2.6 | 3.3 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| 도가니 | 1.5 | 1.3 | 1.7 | 3.5 | 1.7 | 0.0 | 0.0 | 2.4 |
| 챔피언 | 1.5 | 1.3 | 1.7 | 3.5 | 0.0 | 2.5 | 0.0 | 0.0 |
| 목격자 | 1.3 | 1.3 | 1.3 | 1.7 | 0.8 | 0.0 | 2.6 | 2.4 |
| 엽기적인 그녀 | 1.1 | 1.7 | 0.4 | 0.0 | 0.8 | 2.5 | 1.3 | 0.0 |

** 동순위가 많아 표 상에 누락된 항목이 있음*

*Q 귀하가 올해 시청한 한국 영화 중 가장 좋아하는 것은 무엇입니까?*

# iii. 한류 선호

## 8. 한국산 게임 인지율

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (311) | (178) | (133) | (76) | (86) | (83) | (51) | (15) |
| 메이플스토리 | 75.6 | 74.7 | 76.7 | 81.6 | 77.9 | 80.7 | 56.9 | 66.7 |
| 라그나로크 | 70.4 | 66.3 | 75.9 | 65.8 | 64.0 | 85.5 | 64.7 | 66.7 |
| 검은사막 | 51.1 | 59.6 | 39.8 | 55.3 | 50.0 | 55.4 | 43.1 | 40.0 |
| 배틀그라운드 | 45.3 | 46.1 | 44.4 | 57.9 | 44.2 | 39.8 | 41.2 | 33.3 |
| 포인트블랭크 | 27.7 | 29.2 | 25.6 | 32.9 | 26.7 | 26.5 | 23.5 | 26.7 |
| 서머너즈 워 | 25.7 | 32.6 | 16.5 | 22.4 | 19.8 | 36.1 | 25.5 | 20.0 |
| 세븐나이츠 | 25.4 | 32.6 | 15.8 | 31.6 | 23.3 | 25.3 | 21.6 | 20.0 |
| 크로스파이어 | 19.6 | 24.7 | 12.8 | 23.7 | 20.9 | 16.9 | 17.6 | 13.3 |
| 던전앤파이터 | 9.3 | 11.8 | 6.0 | 5.3 | 10.5 | 12.0 | 9.8 | 6.7 |
| 건쉽배틀 | 8.4 | 11.2 | 4.5 | 0.0 | 8.1 | 12.0 | 13.7 | 13.3 |

*Q 다음 중 한국 게임이라고 알고 있는 게임을 모두 선택해주십시오*

## 9. 선호하는 한국 게임

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (311) | (178) | (133) | (76) | (86) | (83) | (51) | (15) |
| 메이플스토리 | 32.8 | 28.7 | 38.3 | 46.1 | 37.2 | 21.7 | 27.5 | 20.0 |
| 라그나로크 | 21.9 | 20.2 | 24.1 | 10.5 | 17.4 | 34.9 | 23.5 | 26.7 |
| 배틀그라운드 | 14.8 | 15.7 | 13.5 | 23.7 | 9.3 | 10.8 | 15.7 | 20.0 |
| 검은사막 | 12.2 | 15.7 | 7.5 | 7.9 | 16.3 | 16.9 | 5.9 | 6.7 |
| 서머너즈 워 | 2.9 | 4.5 | 0.8 | 1.3 | 2.3 | 3.6 | 5.9 | 0.0 |
| 던전앤파이터 | 2.3 | 3.4 | 0.8 | 2.6 | 0.0 | 1.2 | 5.9 | 6.7 |
| 포인트블랭크 | 2.3 | 2.8 | 1.5 | 1.3 | 3.5 | 3.6 | 0.0 | 0.0 |
| 건쉽배틀 | 1.3 | 1.1 | 1.5 | 0.0 | 1.2 | 0.0 | 3.9 | 6.7 |
| 크로스파이어 | 1.3 | 0.6 | 2.3 | 0.0 | 2.3 | 1.2 | 2.0 | 0.0 |
| 세븐나이츠 | 1.3 | 2.2 | 0.0 | 1.3 | 0.0 | 1.2 | 3.9 | 0.0 |
| 기타 | 7.1 | 5.1 | 9.8 | 5.3 | 10.5 | 4.8 | 5.9 | 13.3 |

*Q 다음의 한국 게임 중 가장 좋아하는 게임은 무엇입니까?*

## 10. 선호하는 한국 가수·그룹(Top 10)

(Base : 전체, 주관식 응답, 단위: %)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (500) | (250) | (250) | (125) | (125) | (125) | (83) | (42) |
| 트와이스 | 12.6 | 13.2 | 12.0 | 16.8 | 12.8 | 12.0 | 7.2 | 11.9 |
| 소녀시대 | 8.2 | 10.0 | 6.4 | 4.8 | 8.0 | 8.8 | 10.8 | 11.9 |
| 방탄소년단 | 7.6 | 7.2 | 8.0 | 12.0 | 6.4 | 4.8 | 8.4 | 4.8 |
| 쯔위 | 3.2 | 4.8 | 1.6 | 1.6 | 1.6 | 5.6 | 6.0 | 0.0 |
| 아이유 | 2.8 | 1.2 | 4.4 | 1.6 | 4.0 | 3.2 | 2.4 | 2.4 |
| 슈퍼주니어 | 2.6 | 2.4 | 2.8 | 1.6 | 1.6 | 4.8 | 3.6 | 0.0 |
| 엑소 | 2.4 | 1.2 | 3.6 | 6.4 | 2.4 | 0.8 | 0.0 | 0.0 |
| 빅뱅 | 2.0 | 0.8 | 3.2 | 2.4 | 3.2 | 0.8 | 1.2 | 2.4 |
| 지드래곤 | 1.8 | 1.6 | 2.0 | 2.4 | 0.8 | 4.0 | 0.0 | 0.0 |
| 비 | 1.8 | 2.8 | 0.8 | 0.0 | 0.8 | 1.6 | 4.8 | 4.8 |

*Q 귀하께서 현재 가장 좋아하는 한국 가수·그룹은 누구입니까?*

# iii. 한류 선호

## 11. 선호하는 한국 배우(Top 10)

(Base : 전체, 주관식 응답, 단위: %)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (500) | (250) | (250) | (125) | (125) | (125) | (83) | (42) |
| 공유 | 6.0 | 6.4 | 5.6 | 3.2 | 3.2 | 10.4 | 9.6 | 2.4 |
| 이민호 | 4.6 | 4.0 | 5.2 | 2.4 | 4.8 | 5.6 | 7.2 | 2.4 |
| 송혜교 | 3.8 | 4.4 | 3.2 | 3.2 | 4.0 | 4.8 | 2.4 | 4.8 |
| 이종석 | 3.0 | 0.8 | 5.2 | 6.4 | 4.0 | 0.0 | 1.2 | 2.4 |
| 송중기 | 2.6 | 2.0 | 3.2 | 3.2 | 1.6 | 4.0 | 1.2 | 2.4 |
| 이영애 | 2.6 | 2.4 | 2.8 | 0.8 | 1.6 | 0.8 | 7.2 | 7.1 |
| 소지섭 | 2.4 | 2.0 | 2.8 | 0.8 | 4.0 | 4.0 | 1.2 | 0.0 |
| 박신혜 | 2.2 | 0.8 | 3.6 | 3.2 | 5.6 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| 송지효 | 2.0 | 1.2 | 2.8 | 2.4 | 4.0 | 1.6 | 0.0 | 0.0 |
| 윤아 | 2.0 | 1.2 | 2.8 | 3.2 | 2.4 | 1.6 | 1.2 | 0.0 |

*Q 귀하께서 현재 가장 좋아하는 한국 배우는 누구입니까?*

## 12. 선호하는 한국 애니메이션 캐릭터

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (274) | (134) | (140) | (72) | (64) | (72) | (51) | (15) |
| 라바 | 1순위 | 39.1 | 35.8 | 42.1 | 59.7 | 40.6 | 33.3 | 15.7 | 40.0 |
| | 1+2순위 | 39.1 | 35.8 | 42.1 | 59.7 | 40.6 | 33.3 | 15.7 | 40.0 |
| 로보카 폴리 | 1순위 | 37.2 | 38.1 | 36.4 | 22.2 | 32.8 | 52.8 | 49.0 | 13.3 |
| | 1+2순위 | 37.2 | 38.1 | 36.4 | 22.2 | 32.8 | 52.8 | 49.0 | 13.3 |
| 뿌까 | 1순위 | 35.4 | 25.4 | 45.0 | 55.6 | 31.3 | 25.0 | 25.5 | 40.0 |
| | 1+2순위 | 35.4 | 25.4 | 45.0 | 55.6 | 31.3 | 25.0 | 25.5 | 40.0 |
| 뽀로로 | 1순위 | 33.9 | 34.3 | 33.6 | 38.9 | 35.9 | 29.2 | 35.3 | 20.0 |
| | 1+2순위 | 33.9 | 34.3 | 33.6 | 38.9 | 35.9 | 29.2 | 35.3 | 20.0 |
| 타요 | 1순위 | 19.7 | 20.1 | 19.3 | 6.9 | 15.6 | 33.3 | 19.6 | 33.3 |
| | 1+2순위 | 19.7 | 20.1 | 19.3 | 6.9 | 15.6 | 33.3 | 19.6 | 33.3 |
| 또봇 | 1순위 | 16.1 | 23.9 | 8.6 | 5.6 | 12.5 | 13.9 | 35.3 | 26.7 |
| | 1+2순위 | 16.1 | 23.9 | 8.6 | 5.6 | 12.5 | 13.9 | 35.3 | 26.7 |
| 캐니멀 | 1순위 | 13.9 | 19.4 | 8.6 | 5.6 | 23.4 | 11.1 | 13.7 | 26.7 |
| | 1+2순위 | 13.9 | 19.4 | 8.6 | 5.6 | 23.4 | 11.1 | 13.7 | 26.7 |
| 기타 | 1순위 | 2.9 | 1.5 | 4.3 | 2.8 | 6.3 | 0.0 | 3.9 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 4.7 | 3.0 | 6.4 | 5.6 | 7.8 | 1.4 | 5.9 | 0.0 |

*Q 귀하께서 선호하는 한국 애니메이션 캐릭터는 무엇입니까?*

# ⅳ. 한류 효과

## 1. 접촉경험이 있는 '18년도 한국 관련 주요 이슈

(Base : 전체, 복수응답, 단위: %)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (500) | (250) | (250) | (125) | (125) | (125) | (83) | (42) |
| 북한의 핵·미사일 위협 | 71.4 | 71.6 | 71.2 | 61.6 | 73.6 | 75.2 | 68.7 | 88.1 |
| 남북정상회담에 따른 남북 화해무드 | 50.4 | 55.6 | 45.2 | 37.6 | 51.2 | 50.4 | 57.8 | 71.4 |
| 위안부 문제로 인한 한일갈등 | 46.2 | 40.4 | 52.0 | 44.8 | 51.2 | 41.6 | 47.0 | 47.6 |
| 북미정상회담을 통한 미국과 북한의 화해무드 | 44.8 | 50.8 | 38.8 | 36.0 | 42.4 | 42.4 | 54.2 | 66.7 |
| 2018 평창 동계올림픽 | 41.4 | 40.0 | 42.8 | 40.0 | 44.0 | 37.6 | 37.3 | 57.1 |
| 위의 보기 중 전혀 없음 | 8.0 | 4.8 | 11.2 | 16.0 | 6.4 | 6.4 | 4.8 | 0.0 |

*Q 귀하께서는 한국의 정치, 사회 및 역사 관련 이슈 중 한번이라도 들어본 것을 모두 선택해 주십시오*

### [한국 문화콘텐츠 소비에 대한 한국 관련 이슈의 영향]

(Base : 이슈 접촉자, 5점 척도, 단위: %,점)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (460) | (238) | (222) | (105) | (117) | (117) | (79) | (42) |
| 영향 받음 | 23.5 | 26.5 | 20.3 | 21.9 | 23.1 | 23.9 | 22.8 | 28.6 |
| 평균 | 2.79 | 2.88 | 2.69 | 2.63 | 2.79 | 2.85 | 2.84 | 2.93 |

*Q 귀하께서는 한국의 정치, 사회 및 역사 관련 이슈가 본인이 한국 문화콘텐츠를 소비하는데에 어느정도 영향을 미친다고 생각하십니까?*
** 영향 받음: 4점+5점 비율(%) (5점 척도-1,2점: 영향 안받음/ 3점: 보통/ 4,5점: 영향 받음)*

## 2. 한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식과 원인

### [한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식 공감도]

(Base : 전체, 5점 척도, 단위: 점,%)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (500) | (250) | (250) | (125) | (125) | (125) | (83) | (42) |
| 공감 정도 | 공감 | 27.2 | 32.8 | 21.6 | 20.8 | 29.6 | 25.6 | 33.7 | 31.0 |
| | 평균 | 3.20 | 3.30 | 3.11 | 3.05 | 3.24 | 3.21 | 3.35 | 3.24 |

*Q 최근 일부 국가에서 '한국 문화콘텐츠가 자국에서 인기를 끌고 있는 현상'에 대해 부정적으로 보는 인식에 대해 얼마나 공감하십니까?*
** 공감 : 4점+5점 비율(%) (5점 척도 - 1,2점: 비공감/ 3점: 보통/ 4,5점: 공감)*

### [한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식 공감 이유]

(Base : 공감 응답자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (136) | (82) | (54) | (26) | (37) | (32) | (28) | (13) |
| 지나치게 상업적임 | 1순위 | 30.1 | 35.4 | 22.2 | 23.1 | 24.3 | 34.4 | 32.1 | 46.2 |
| | 1+2순위 | 48.5 | 52.4 | 42.6 | 61.5 | 35.1 | 53.1 | 46.4 | 53.8 |
| 자국 콘텐츠 산업 보호 필요 | 1순위 | 11.0 | 11.0 | 11.1 | 19.2 | 10.8 | 15.6 | 0.0 | 7.7 |
| | 1+2순위 | 24.3 | 22.0 | 27.8 | 26.9 | 27.0 | 25.0 | 17.9 | 23.1 |
| 획일적이고 식상함 | 1순위 | 10.3 | 8.5 | 13.0 | 3.8 | 13.5 | 6.3 | 21.4 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 16.9 | 17.1 | 16.7 | 3.8 | 18.9 | 12.5 | 25.0 | 30.8 |
| 한국과의 정치·외교적 갈등 때문 | 1순위 | 10.3 | 8.5 | 13.0 | 11.5 | 13.5 | 9.4 | 7.1 | 7.7 |
| | 1+2순위 | 24.3 | 22.0 | 27.8 | 26.9 | 29.7 | 28.1 | 10.7 | 23.1 |
| 한국의 국민성이 좋지 않음 | 1순위 | 9.6 | 11.0 | 7.4 | 7.7 | 13.5 | 9.4 | 10.7 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 20.6 | 23.2 | 16.7 | 11.5 | 32.4 | 15.6 | 28.6 | 0.0 |
| 한류스타·유명인의 부적절한 언행 때문 | 1순위 | 8.8 | 8.5 | 9.3 | 3.8 | 8.1 | 12.5 | 7.1 | 15.4 |
| | 1+2순위 | 20.6 | 20.7 | 20.4 | 11.5 | 13.5 | 28.1 | 21.4 | 38.5 |
| 지나치게 자극적·선정적 | 1순위 | 8.1 | 8.5 | 7.4 | 15.4 | 10.8 | 0.0 | 7.1 | 7.7 |
| | 1+2순위 | 13.2 | 12.2 | 14.8 | 15.4 | 18.9 | 9.4 | 10.7 | 7.7 |
| 남북 북단·북한의 국제적인 위협 관련 보도 때문 | 1순위 | 7.4 | 3.7 | 13.0 | 15.4 | 0.0 | 9.4 | 10.7 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 15.4 | 12.2 | 20.4 | 23.1 | 5.4 | 15.6 | 28.6 | 0.0 |
| 한국과의 역사적인 관계 때문 | 1순위 | 4.4 | 4.9 | 3.7 | 0.0 | 5.4 | 3.1 | 3.6 | 15.4 |
| | 1+2순위 | 16.2 | 18.3 | 13.0 | 19.2 | 18.9 | 12.5 | 10.7 | 23.1 |

*Q 한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식에 공감하는 이유는 무엇입니까?*

# ⅳ. 한류 효과

## 3. 저관여 한국 제품·서비스 구매 경험

(Base : 전체, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (500) | (250) | (250) | (125) | (125) | (125) | (83) | (42) |
| 식료품 | 자주 구매 | 20.4 | 17.2 | 23.6 | 13.6 | 22.4 | 22.4 | 27.7 | 14.3 |
| | 보통 구매 | 24.8 | 24.0 | 25.6 | 21.6 | 27.2 | 22.4 | 32.5 | 19.0 |
| | 가끔 구매 | 25.4 | 27.2 | 23.6 | 28.8 | 20.0 | 24.8 | 21.7 | 40.5 |
| | 구매 경험 없음 | 29.4 | 31.6 | 27.2 | 36.0 | 30.4 | 30.4 | 18.1 | 26.2 |
| 의류 | 자주 구매 | 23.8 | 14.8 | 32.8 | 20.0 | 32.8 | 26.4 | 19.3 | 9.5 |
| | 보통 구매 | 21.0 | 21.2 | 20.8 | 18.4 | 22.4 | 23.2 | 21.7 | 16.7 |
| | 가끔 구매 | 25.4 | 23.6 | 27.2 | 27.2 | 24.8 | 23.2 | 27.7 | 23.8 |
| | 구매 경험 없음 | 29.8 | 40.4 | 19.2 | 34.4 | 20.0 | 27.2 | 31.3 | 50.0 |
| 화장품 | 자주 구매 | 24.0 | 15.2 | 32.8 | 17.6 | 32.0 | 27.2 | 26.5 | 4.8 |
| | 보통 구매 | 21.2 | 20.0 | 22.4 | 15.2 | 24.0 | 20.8 | 28.9 | 16.7 |
| | 가끔 구매 | 23.8 | 21.6 | 26.0 | 32.0 | 19.2 | 27.2 | 12.0 | 26.2 |
| | 구매 경험 없음 | 31.0 | 43.2 | 18.8 | 35.2 | 24.8 | 24.8 | 32.5 | 52.4 |
| 주류 | 자주 구매 | 14.4 | 16.8 | 12.0 | 14.4 | 20.8 | 12.0 | 12.0 | 7.1 |
| | 보통 구매 | 18.4 | 18.4 | 18.4 | 12.8 | 20.0 | 19.2 | 28.9 | 7.1 |
| | 가끔 구매 | 22.8 | 25.2 | 20.4 | 20.8 | 20.8 | 29.6 | 14.5 | 31.0 |
| | 구매 경험 없음 | 44.4 | 39.6 | 49.2 | 52.0 | 38.4 | 39.2 | 44.6 | 54.8 |
| 액세서리 | 자주 구매 | 15.8 | 13.6 | 18.0 | 13.6 | 23.2 | 16.8 | 13.3 | 2.4 |
| | 보통 구매 | 24.8 | 22.4 | 27.2 | 24.0 | 28.8 | 21.6 | 28.9 | 16.7 |
| | 가끔 구매 | 26.2 | 24.4 | 28.0 | 28.0 | 20.0 | 31.2 | 22.9 | 31.0 |
| | 구매 경험 없음 | 33.2 | 39.6 | 26.8 | 34.4 | 28.0 | 30.4 | 34.9 | 50.0 |
| 한국 음식점 | 자주 구매 | 31.4 | 29.2 | 33.6 | 24.8 | 38.4 | 33.6 | 33.7 | 19.0 |
| | 보통 구매 | 25.6 | 24.4 | 26.8 | 19.2 | 28.0 | 28.0 | 26.5 | 28.6 |
| | 가끔 구매 | 21.8 | 24.4 | 19.2 | 24.0 | 20.0 | 19.2 | 25.3 | 21.4 |
| | 구매 경험 없음 | 21.2 | 22.0 | 20.4 | 32.0 | 13.6 | 19.2 | 14.5 | 31.0 |
| 한국 서적 | 자주 구매 | 10.8 | 14.4 | 7.2 | 6.4 | 16.0 | 12.0 | 10.8 | 4.8 |
| | 보통 구매 | 13.8 | 16.0 | 11.6 | 12.8 | 14.4 | 8.8 | 22.9 | 11.9 |
| | 가끔 구매 | 19.8 | 18.4 | 21.2 | 24.0 | 18.4 | 20.0 | 18.1 | 14.3 |
| | 구매 경험 없음 | 55.6 | 51.2 | 60.0 | 56.8 | 51.2 | 59.2 | 48.2 | 69.0 |

*Q 귀하가 최근 1년간 한국산 제품을 얼마나 구매하였는지 다음 항목별로 귀하의 구매빈도와 가까운 곳에 응답해 주십시오*

## 4. 고관여 한국 제품·서비스 구매 경험

(Base : 전체, 단위 : %, 회)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (500) | (250) | (250) | (125) | (125) | (125) | (83) | (42) |
| 가전제품 | 구매 경험(%) | 45.0 | 52.4 | 37.6 | 28.0 | 39.2 | 55.2 | 56.6 | 59.5 |
| | 구매 빈도(회) | 1.1 | 1.2 | 0.9 | 0.8 | 1.2 | 1.1 | 1.2 | 1.3 |
| 자동차 | 구매 경험(%) | 11.0 | 14.4 | 7.6 | 6.4 | 16.8 | 9.6 | 13.3 | 7.1 |
| | 구매 빈도(회) | 0.2 | 0.2 | 0.1 | 0.1 | 0.3 | 0.1 | 0.2 | 0.2 |
| 병원의료 서비스 | 구매 경험(%) | 7.8 | 10.4 | 5.2 | 1.6 | 14.4 | 8.8 | 7.2 | 4.8 |
| | 구매 빈도(회) | 0.2 | 0.2 | 0.2 | 0.0 | 0.5 | 0.1 | 0.1 | 0.3 |
| 휴대폰 | 구매 경험(%) | 46.6 | 51.6 | 41.6 | 40.8 | 41.6 | 48.8 | 55.4 | 54.8 |
| | 구매 빈도(회) | 0.9 | 1.0 | 0.7 | 0.8 | 0.8 | 0.9 | 0.9 | 1.1 |
| 한국 관광 | 구매 경험(%) | 46.4 | 45.6 | 47.2 | 28.8 | 48.8 | 59.2 | 49.4 | 47.6 |
| | 구매 빈도(회) | 0.9 | 1.0 | 0.9 | 0.6 | 1.2 | 1.0 | 1.1 | 0.9 |

*Q 귀하는 최근 4년 내에 다음의 한국산 제품·서비스를 얼마나 구매 또는 방문하였습니까?*

# ⅳ. 한류 효과

## 5. 한국 제품·서비스 향후 이용의향

(Base : 전체, 5점 척도, 단위: %,점)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (500) | (250) | (250) | (125) | (125) | (125) | (83) | (42) |
| 한국 식품 구매 | 이용 의향 | 69.4 | 58.4 | 80.4 | 71.2 | 73.6 | 75.2 | 63.9 | 45.2 |
| | 평균 | 3.87 | 3.64 | 4.11 | 3.94 | 3.94 | 4.00 | 3.69 | 3.48 |
| 한국 의류 구매 | 이용 의향 | 56.8 | 43.6 | 70.0 | 60.8 | 65.6 | 59.2 | 47.0 | 31.0 |
| | 평균 | 3.58 | 3.32 | 3.84 | 3.74 | 3.76 | 3.64 | 3.28 | 3.02 |
| 한국 화장품 구매 | 이용 의향 | 53.8 | 35.2 | 72.4 | 52.0 | 62.4 | 60.0 | 47.0 | 28.6 |
| | 평균 | 3.52 | 3.12 | 3.92 | 3.50 | 3.70 | 3.66 | 3.34 | 2.98 |
| 한국 주류 구매 | 이용 의향 | 45.2 | 42.8 | 47.6 | 44.8 | 56.0 | 48.0 | 36.1 | 23.8 |
| | 평균 | 3.28 | 3.21 | 3.35 | 3.35 | 3.57 | 3.26 | 2.99 | 2.86 |
| 한국 액세서리 구매 | 이용 의향 | 52.0 | 43.2 | 60.8 | 56.0 | 60.8 | 55.2 | 34.9 | 38.1 |
| | 평균 | 3.47 | 3.25 | 3.68 | 3.58 | 3.69 | 3.46 | 3.13 | 3.14 |
| 한국 음식점 식사 | 이용 의향 | 70.6 | 61.6 | 79.6 | 71.2 | 76.8 | 73.6 | 68.7 | 45.2 |
| | 평균 | 3.89 | 3.71 | 4.08 | 3.95 | 4.00 | 3.96 | 3.80 | 3.40 |
| 한국 가전제품 구매 | 이용 의향 | 47.4 | 48.4 | 46.4 | 43.2 | 44.8 | 56.0 | 51.8 | 33.3 |
| | 평균 | 3.38 | 3.40 | 3.37 | 3.38 | 3.31 | 3.50 | 3.42 | 3.19 |
| 한국 자동차 구매 | 이용 의향 | 27.2 | 30.0 | 24.4 | 28.8 | 28.8 | 28.0 | 27.7 | 14.3 |
| | 평균 | 2.96 | 3.00 | 2.91 | 3.03 | 3.10 | 2.92 | 2.82 | 2.69 |
| 한국 핸드폰 구매 | 이용 의향 | 43.8 | 45.2 | 42.4 | 42.4 | 39.2 | 48.0 | 45.8 | 45.2 |
| | 평균 | 3.25 | 3.27 | 3.22 | 3.31 | 3.18 | 3.23 | 3.23 | 3.33 |
| 한국 병원 의료 서비스 | 이용 의향 | 23.6 | 23.2 | 24.0 | 30.4 | 24.0 | 25.6 | 18.1 | 7.1 |
| | 평균 | 2.82 | 2.84 | 2.80 | 3.02 | 2.91 | 2.70 | 2.70 | 2.48 |
| 한국 방문 | 이용 의향 | 69.8 | 60.0 | 79.6 | 66.4 | 79.2 | 73.6 | 61.4 | 57.1 |
| | 평균 | 3.88 | 3.66 | 4.09 | 3.87 | 4.05 | 3.95 | 3.69 | 3.52 |
| 전반적 한국 제품 구매 | 이용 의향 | 54.4 | 46.8 | 62.0 | 56.8 | 56.0 | 60.8 | 47.0 | 38.1 |
| | 평균 | 3.56 | 3.41 | 3.70 | 3.61 | 3.65 | 3.63 | 3.39 | 3.24 |
| 잘 모르는 한국 브랜드 구매 | 이용 의향 | 35.4 | 34.0 | 36.8 | 33.6 | 44.8 | 37.6 | 30.1 | 16.7 |
| | 평균 | 3.15 | 3.14 | 3.16 | 3.17 | 3.29 | 3.18 | 3.02 | 2.81 |
| 한글 학습 | 이용 의향 | 41.8 | 36.4 | 47.2 | 47.2 | 48.8 | 44.0 | 32.5 | 16.7 |
| | 평균 | 3.23 | 3.10 | 3.36 | 3.48 | 3.40 | 3.19 | 2.99 | 2.62 |
| 태권도 학습 | 이용 의향 | 24.2 | 24.4 | 24.0 | 27.2 | 29.6 | 22.4 | 19.3 | 14.3 |
| | 평균 | 2.75 | 2.81 | 2.68 | 2.89 | 2.87 | 2.71 | 2.61 | 2.33 |
| 한국 전통문화 체험 | 이용 의향 | 54.4 | 42.4 | 66.4 | 61.6 | 65.6 | 57.6 | 36.1 | 26.2 |
| | 평균 | 3.53 | 3.32 | 3.75 | 3.73 | 3.70 | 3.58 | 3.18 | 3.02 |

*Q 향후 한국산 제품 및 서비스에 대한 귀하의 향후 관심 및 구매의향이 어느 정도인지 항목별로 응답해 주십시오 *이용 의향: 4점+5점 비율(%)*
*(5점 척도-1.2점·부정/3점·보통/4.5점·긍정)*

# ⅳ. 한류 효과

## 6. 한국 문화콘텐츠 유료 이용의향

(Base : 전체, 5점 척도, 단위: %,점)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (500) | (250) | (250) | (125) | (125) | (125) | (83) | (42) |
| 드라마 | 유료 이용 의향 | 23.8 | 25.2 | 22.4 | 18.4 | 24.8 | 28.8 | 22.9 | 23.8 |
| | 평균 | 2.69 | 2.78 | 2.61 | 2.54 | 2.79 | 2.79 | 2.66 | 2.62 |
| 예능 | 유료 이용 의향 | 22.0 | 21.6 | 22.4 | 22.4 | 25.6 | 22.4 | 20.5 | 11.9 |
| | 평균 | 2.60 | 2.68 | 2.52 | 2.60 | 2.74 | 2.55 | 2.55 | 2.48 |
| 영화 | 유료 이용 의향 | 37.8 | 36.0 | 39.6 | 33.6 | 40.8 | 44.0 | 33.7 | 31.0 |
| | 평균 | 3.01 | 3.06 | 2.97 | 2.90 | 3.11 | 3.14 | 2.87 | 2.95 |
| 음악 | 유료 이용 의향 | 24.4 | 24.8 | 24.0 | 24.0 | 28.0 | 23.2 | 24.1 | 19.0 |
| | 평균 | 2.70 | 2.73 | 2.67 | 2.75 | 2.81 | 2.64 | 2.66 | 2.48 |
| 애니메이션 | 유료 이용 의향 | 13.4 | 15.6 | 11.2 | 8.8 | 16.8 | 14.4 | 16.9 | 7.1 |
| | 평균 | 2.38 | 2.52 | 2.24 | 2.26 | 2.47 | 2.39 | 2.42 | 2.31 |
| 만화·웹툰 | 유료 이용 의향 | 14.0 | 16.4 | 11.6 | 10.4 | 20.8 | 15.2 | 13.3 | 2.4 |
| | 평균 | 2.34 | 2.46 | 2.21 | 2.23 | 2.46 | 2.33 | 2.41 | 2.14 |
| 도서·웹도서 | 유료 이용 의향 | 12.6 | 13.2 | 12.0 | 8.0 | 18.4 | 13.6 | 14.5 | 2.4 |
| | 평균 | 2.32 | 2.42 | 2.22 | 2.20 | 2.46 | 2.34 | 2.34 | 2.12 |

*Q 향후 한국 문화콘텐츠에 대한 귀하의 향후 관심 및 유료 이용의향이 어느 정도인지 다음 각 항목별로 응답해 주십시오 * 유료 이용 의향 : 4점+5점 비율(%)*
*(5점 척도-1.2점:부정/3점:보통/4.5점:긍정)*

APPENDIX

# 국가별 통계표

## 태국



# i. 한국 인식

## 1. 한국에 대한 인식

(Base : 전체, 5점 척도, 단위: %, 점)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (500) | (250) | (250) | (124) | (126) | (125) | (89) | (36) |
| 경제적으로 선진국이다 | 긍정 응답 | 76.8 | 76.4 | 77.2 | 69.4 | 70.6 | 81.6 | 87.6 | 80.6 |
| | 평균 | 3.94 | 3.94 | 3.94 | 3.76 | 3.87 | 4.02 | 4.10 | 4.11 |
| 국제적 차원의 사회공헌활동에 참여하고 있다 | 긍정 응답 | 63.8 | 67.6 | 60.0 | 50.8 | 65.1 | 63.2 | 77.5 | 72.2 |
| | 평균 | 3.76 | 3.84 | 3.68 | 3.53 | 3.81 | 3.77 | 3.92 | 3.89 |
| 우리에게 우호적인 국가이다 | 긍정 응답 | 68.0 | 65.6 | 70.4 | 51.6 | 65.1 | 72.8 | 84.3 | 77.8 |
| | 평균 | 3.80 | 3.75 | 3.84 | 3.48 | 3.79 | 3.88 | 4.07 | 3.94 |
| 경쟁국이기보다 협력국이다 | 긍정 응답 | 65.0 | 60.8 | 69.2 | 54.0 | 61.1 | 69.6 | 77.5 | 69.4 |
| | 평균 | 3.74 | 3.70 | 3.79 | 3.56 | 3.70 | 3.79 | 3.93 | 3.86 |
| 호감이 가는 국가다 | 긍정 응답 | 72.0 | 70.4 | 73.6 | 67.7 | 71.4 | 72.8 | 79.8 | 66.7 |
| | 평균 | 3.89 | 3.88 | 3.90 | 3.77 | 3.92 | 3.92 | 3.97 | 3.92 |
| 문화강국이다 | 긍정 응답 | 59.0 | 58.0 | 60.0 | 50.8 | 57.1 | 65.6 | 62.9 | 61.1 |
| | 평균 | 3.68 | 3.66 | 3.69 | 3.56 | 3.69 | 3.74 | 3.73 | 3.67 |
| *Base* | | (500) | (250) | (250) | (124) | (126) | (125) | (89) | (36) |
| 한국에 대한 전반적인 인식 | 긍정 응답 | 78.6 | 73.6 | 83.6 | 62.9 | 77.0 | 83.2 | 92.1 | 88.9 |
| | 평균 | 3.95 | 3.89 | 4.01 | 3.72 | 4.00 | 3.98 | 4.08 | 4.17 |

*Q.귀하께서는 평소 **한국**에 대해 어떻게 생각하십니까? 한국에 대한 설명을 읽으시고, 귀하께서 동의하는 정도를 선택해 주십시오*
*Q.귀하의 한국에 대한 전반적인 인식은 어떠합니까? * 긍정 응답: 4점+5점 비율(%)*
*(5점 척도 - 1·2점: 부정/3점: 보통/4·5점: 긍정)*

## 2. 한국 연상 이미지

(Base : 전체, 단위: %)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (500) | (250) | (250) | (124) | (126) | (125) | (89) | (36) |
| K_Pop | 22.6 | 19.6 | 25.6 | 21.8 | 27.0 | 24.8 | 18.0 | 13.9 |
| 한류스타 | 9.0 | 8.4 | 9.6 | 6.5 | 11.1 | 12.8 | 6.7 | 2.8 |
| 뷰티 서비스(성형) | 8.8 | 4.4 | 13.2 | 4.0 | 8.7 | 8.8 | 15.7 | 8.3 |
| 드라마 | 8.4 | 6.8 | 10.0 | 5.6 | 11.1 | 9.6 | 5.6 | 11.1 |
| 한국 음식 | 8.4 | 7.2 | 9.6 | 7.3 | 7.1 | 3.2 | 16.9 | 13.9 |
| 뷰티 제품(화장품) | 5.6 | 2.8 | 8.4 | 4.8 | 7.1 | 4.0 | 9.0 | 0.0 |
| 영화 | 4.6 | 7.6 | 1.6 | 2.4 | 4.0 | 5.6 | 5.6 | 8.3 |
| 패션 | 4.0 | 4.0 | 4.0 | 8.1 | 1.6 | 4.0 | 3.4 | 0.0 |
| IT제품/브랜드 | 4.0 | 6.4 | 1.6 | 0.0 | 4.8 | 2.4 | 7.9 | 11.1 |
| 한국 식당(음식점) | 3.4 | 4.0 | 2.8 | 4.8 | 2.4 | 4.0 | 3.4 | 0.0 |
| 태권도 | 2.4 | 3.6 | 1.2 | 1.6 | 1.6 | 0.8 | 2.2 | 13.9 |
| 예능프로그램 | 2.2 | 2.4 | 2.0 | 1.6 | 3.2 | 3.2 | 0.0 | 2.8 |
| 온라인/모바일 게임 | 2.0 | 4.0 | 0.0 | 5.6 | 1.6 | 0.8 | 0.0 | 0.0 |
| 만화/웹툰 | 2.0 | 2.4 | 1.6 | 6.5 | 0.8 | 0.8 | 0.0 | 0.0 |
| 한복 | 2.0 | 0.8 | 3.2 | 2.4 | 0.8 | 3.2 | 1.1 | 2.8 |
| e_sports/프로게이머 | 1.4 | 2.0 | 0.8 | 0.8 | 1.6 | 3.2 | 0.0 | 0.0 |
| 한옥/궁궐 | 1.2 | 0.8 | 1.6 | 4.0 | 0.0 | 0.0 | 1.1 | 0.0 |
| 경제성장 | 1.2 | 2.0 | 0.4 | 0.8 | 1.6 | 1.6 | 1.1 | 0.0 |
| 애니메이션 | 1.0 | 1.2 | 0.8 | 1.6 | 0.8 | 0.8 | 0.0 | 2.8 |
| 스포츠/스포츠 스타 | 1.0 | 2.0 | 0.0 | 0.8 | 0.0 | 1.6 | 1.1 | 2.8 |
| 한국전쟁(The Korean War in 1950) | 1.0 | 1.6 | 0.4 | 1.6 | 0.0 | 0.8 | 0.0 | 5.6 |
| 북한 | 0.8 | 1.6 | 0.0 | 2.4 | 0.0 | 0.8 | 0.0 | 0.0 |
| 올림픽/월드컵 | 0.8 | 1.2 | 0.4 | 2.4 | 0.0 | 0.8 | 0.0 | 0.0 |
| 한글(한국어) | 0.6 | 0.8 | 0.4 | 0.8 | 0.0 | 1.6 | 0.0 | 0.0 |
| 코리안 유튜버 영상/방송 | 0.6 | 0.8 | 0.4 | 0.8 | 1.6 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| 자동차 | 0.6 | 1.2 | 0.0 | 0.8 | 1.6 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| 북핵위협/전쟁위험지역 | 0.2 | 0.4 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 1.1 | 0.0 |
| 기타 | 0.2 | 0.0 | 0.4 | 0.0 | 0.0 | 0.8 | 0.0 | 0.0 |

*Q.귀하께서 한국에 대해 생각해본다면 가장 먼저 떠오르는 것은 무엇입니까?*

# i. 한국 인식

## 3. 자국에서 인기 있는 한국 제품·서비스·콘텐츠

(Base : 전체, 복수응답, 단위: %)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (500) | (250) | (250) | (124) | (126) | (125) | (89) | (36) |
| K-Pop | 46.6 | 43.2 | 50.0 | 38.7 | 42.1 | 57.6 | 47.2 | 50.0 |
| 한류 스타 | 43.6 | 38.8 | 48.4 | 34.7 | 38.9 | 50.4 | 53.9 | 41.7 |
| 뷰티 제품(화장품) | 43.0 | 34.0 | 52.0 | 31.5 | 42.1 | 47.2 | 55.1 | 41.7 |
| 드라마 | 42.8 | 38.4 | 47.2 | 29.0 | 35.7 | 51.2 | 55.1 | 55.6 |
| 한국 음식 | 39.6 | 35.2 | 44.0 | 37.1 | 33.3 | 39.2 | 48.3 | 50.0 |
| 뷰티 서비스(성형) | 37.2 | 28.0 | 46.4 | 29.0 | 35.7 | 39.2 | 41.6 | 52.8 |
| 패션 | 36.8 | 35.2 | 38.4 | 34.7 | 38.9 | 40.8 | 33.7 | 30.6 |
| 한국 식당(음식점) | 36.0 | 32.4 | 39.6 | 27.4 | 32.5 | 36.0 | 46.1 | 52.8 |
| 영화 | 32.2 | 32.8 | 31.6 | 27.4 | 31.0 | 35.2 | 36.0 | 33.3 |
| 예능프로그램 | 27.4 | 27.2 | 27.6 | 24.2 | 27.0 | 31.2 | 25.8 | 30.6 |
| IT제품/브랜드 | 24.8 | 25.6 | 24.0 | 16.1 | 21.4 | 22.4 | 38.2 | 41.7 |
| 한류 굿즈(한류 스타와 관련된 판매용 상품) | 23.4 | 24.4 | 22.4 | 25.8 | 23.8 | 20.0 | 23.6 | 25.0 |
| 온라인/모바일 게임 | 19.6 | 24.8 | 14.4 | 20.2 | 17.5 | 21.6 | 15.7 | 27.8 |
| 태권도 | 18.0 | 18.0 | 18.0 | 9.7 | 14.3 | 20.8 | 22.5 | 38.9 |
| 백색가전 | 17.4 | 17.2 | 17.6 | 6.5 | 11.1 | 22.4 | 25.8 | 38.9 |
| 만화/웹툰 | 14.0 | 13.2 | 14.8 | 18.5 | 15.9 | 10.4 | 11.2 | 11.1 |
| 코리안 유튜버 영상/방송 | 12.8 | 12.8 | 12.8 | 14.5 | 11.9 | 13.6 | 10.1 | 13.9 |
| 한복 | 12.4 | 10.8 | 14.0 | 12.1 | 11.1 | 13.6 | 12.4 | 13.9 |
| 애니메이션 | 10.8 | 12.8 | 8.8 | 11.3 | 14.3 | 5.6 | 13.5 | 8.3 |
| 자동차 | 10.8 | 15.2 | 6.4 | 7.3 | 9.5 | 8.0 | 18.0 | 19.4 |
| e-sports/프로게이머 | 9.8 | 13.6 | 6.0 | 10.5 | 13.5 | 8.8 | 5.6 | 8.3 |
| 한글(한국어) | 8.6 | 6.0 | 11.2 | 11.3 | 10.3 | 4.8 | 10.1 | 2.8 |
| 캐릭터 상품/이모티콘 | 8.2 | 8.4 | 8.0 | 9.7 | 9.5 | 6.4 | 5.6 | 11.1 |
| 스포츠/스포츠 스타 | 7.0 | 10.8 | 3.2 | 4.0 | 6.3 | 7.2 | 10.1 | 11.1 |
| 한옥/궁궐 | 5.6 | 4.8 | 6.4 | 5.6 | 4.8 | 6.4 | 5.6 | 5.6 |
| 문학/도서 | 4.4 | 5.2 | 3.6 | 4.8 | 6.3 | 3.2 | 4.5 | 0.0 |
| 육아용품 | 4.0 | 3.6 | 4.4 | 2.4 | 4.0 | 5.6 | 5.6 | 0.0 |
| 한국 교육 콘텐츠 | 4.0 | 4.0 | 4.0 | 6.5 | 4.8 | 2.4 | 3.4 | 0.0 |

*Q 다음 중 귀하의 국가에서 인기 있다고 생각하는 '한국 제품서비스콘텐츠'를 모두 선택해 주십시오*

# i. 한국 인식

## 4. 한국 문화콘텐츠 관심도

(Base : 전체, 단위: %)

| | | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | | (500) | (250) | (250) | (124) | (126) | (125) | (89) | (36) |
| 본인 | 1년 전 대비 현재 | 증가 | 50.8 | 53.2 | 48.4 | 54.8 | 50.0 | 48.0 | 50.6 | 50.0 |
| | | 보통 | 39.6 | 36.8 | 42.4 | 28.2 | 44.4 | 42.4 | 43.8 | 41.7 |
| | | 감소 | 9.6 | 10.0 | 9.2 | 16.9 | 5.6 | 9.6 | 5.6 | 8.3 |
| | 현재 대비 1년 후 | 증가 | 54.2 | 50.8 | 57.6 | 53.2 | 55.6 | 57.6 | 50.6 | 50.0 |
| | | 보통 | 36.4 | 38.4 | 34.4 | 31.5 | 38.1 | 33.6 | 43.8 | 38.9 |
| | | 감소 | 9.4 | 10.8 | 8.0 | 15.3 | 6.3 | 8.8 | 5.6 | 11.1 |
| 자국민 | 1년 전 대비 현재 | 증가 | 54.4 | 55.2 | 53.6 | 51.6 | 61.1 | 52.8 | 51.7 | 52.8 |
| | | 보통 | 36.4 | 34.0 | 38.8 | 33.9 | 33.3 | 37.6 | 40.4 | 41.7 |
| | | 감소 | 9.2 | 10.8 | 7.6 | 14.5 | 5.6 | 9.6 | 7.9 | 5.6 |
| | 현재 대비 1년 후 | 증가 | 56.6 | 54.0 | 59.2 | 56.5 | 56.3 | 58.4 | 57.3 | 50.0 |
| | | 보통 | 33.2 | 34.0 | 32.4 | 29.0 | 32.5 | 33.6 | 36.0 | 41.7 |
| | | 감소 | 10.2 | 12.0 | 8.4 | 14.5 | 11.1 | 8.0 | 6.7 | 8.3 |
| 현재 한국 문화콘텐츠 소비의향 | | 증가 | 53.4 | 54.0 | 52.8 | 50.8 | 57.1 | 51.2 | 53.9 | 55.6 |
| | | 보통 | 35.2 | 31.6 | 38.8 | 33.9 | 31.7 | 37.6 | 38.2 | 36.1 |
| | | 감소 | 11.4 | 14.4 | 8.4 | 15.3 | 11.1 | 11.2 | 7.9 | 8.3 |
| 1년 후 한국 문화콘텐츠 소비의향 | | 증가 | 57.0 | 56.0 | 58.0 | 53.2 | 61.9 | 54.4 | 59.6 | 55.6 |
| | | 보통 | 34.6 | 34.4 | 34.8 | 33.9 | 31.7 | 36.8 | 34.8 | 38.9 |
| | | 감소 | 8.4 | 9.6 | 7.2 | 12.9 | 6.3 | 8.8 | 5.6 | 5.6 |

*Q.한국 문화콘텐츠에 대한 관심도와 관련한 질문을 읽고, 귀하의 생각과 일치하는 것을 선택해 주십시오*
*(5점 척도 - 1·2점: 감소/3점: 비슷/4·5점: 증가)*

## 5. 한국 문화콘텐츠 경험 후 한국에 대한 인식 변화

(Base : 전체, 5점 척도, 단위: %, 점)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (500) | (250) | (250) | (124) | (126) | (125) | (89) | (36) |
| 부정변화 | 2.4 | 2.0 | 2.8 | 4.0 | 2.4 | 2.4 | 0.0 | 2.8 |
| 변화없음 | 20.8 | 22.8 | 18.8 | 21.8 | 17.5 | 20.8 | 21.3 | 27.8 |
| 긍정변화 | 76.8 | 75.2 | 78.4 | 74.2 | 80.2 | 76.8 | 78.7 | 69.4 |
| *평균(점)* | 3.91 | 3.88 | 3.95 | 3.94 | 3.96 | 3.87 | 3.93 | 3.75 |

*Q.귀하가 한국 문화 콘텐츠를 접한 이후, 귀하의 한국에 대한 전반적인 인식은 어떻게 변화했습니까?*
**부정변화 : 1·2점 비율 / 변화없음 : 3점 / 긍정변화 : 4·5점 비율(%)*
*(5점 척도-1·2점: 부정변화/ 3점: 변화없음/ 4·5점: 긍정변화)*

# ii. 한류 소비

## 1.한국 문화콘텐츠에 대한 접촉 기회

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 5점 척도, 단위: %, 점)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (474) | (227) | (247) | (109) | (122) | (122) | (87) | (34) |
| 드라마 | 충분 응답 | 54.0 | 49.3 | 58.3 | 42.2 | 62.3 | 58.2 | 50.6 | 55.9 |
| | 평균 | 3.59 | 3.46 | 3.70 | 3.35 | 3.78 | 3.64 | 3.53 | 3.62 |
| *Base* | | (466) | (225) | (241) | (110) | (123) | (118) | (83) | (32) |
| 예능 | 충분 응답 | 51.9 | 51.6 | 52.3 | 48.2 | 59.3 | 54.2 | 47.0 | 40.6 |
| | 평균 | 3.52 | 3.48 | 3.57 | 3.43 | 3.72 | 3.53 | 3.42 | 3.31 |
| *Base* | | (466) | (227) | (239) | (105) | (121) | (120) | (87) | (33) |
| 영화 | 충분 응답 | 54.7 | 55.1 | 54.4 | 53.3 | 64.5 | 55.0 | 44.8 | 48.5 |
| | 평균 | 3.59 | 3.60 | 3.57 | 3.63 | 3.81 | 3.47 | 3.41 | 3.52 |
| *Base* | | (434) | (209) | (225) | (98) | (115) | (114) | (80) | (27) |
| 음악 | 충분 응답 | 57.8 | 51.7 | 63.6 | 58.2 | 66.1 | 57.9 | 51.3 | 40.7 |
| | 평균 | 3.68 | 3.51 | 3.84 | 3.82 | 3.93 | 3.58 | 3.44 | 3.22 |
| *Base* | | (348) | (170) | (178) | (95) | (97) | (77) | (62) | (17) |
| 애니메이션 | 충분 응답 | 44.8 | 48.2 | 41.6 | 50.5 | 43.3 | 49.4 | 38.7 | 23.5 |
| | 평균 | 3.39 | 3.50 | 3.29 | 3.56 | 3.41 | 3.38 | 3.18 | 3.18 |
| *Base* | | (312) | (143) | (169) | (88) | (90) | (66) | (54) | (14) |
| 도서 | 충분 응답 | 48.7 | 54.5 | 43.8 | 47.7 | 57.8 | 47.0 | 44.4 | 21.4 |
| | 평균 | 3.42 | 3.57 | 3.30 | 3.51 | 3.53 | 3.44 | 3.15 | 3.14 |
| *Base* | | (357) | (195) | (162) | (95) | (102) | (90) | (53) | (17) |
| 게임 | 충분 응답 | 60.8 | 65.1 | 55.6 | 70.5 | 59.8 | 58.9 | 52.8 | 47.1 |
| | 평균 | 3.73 | 3.85 | 3.58 | 3.99 | 3.71 | 3.63 | 3.51 | 3.59 |
| *Base* | | (400) | (178) | (222) | (79) | (111) | (108) | (77) | (25) |
| 패션 | 충분 응답 | 59.3 | 54.5 | 63.1 | 63.3 | 64.0 | 53.7 | 57.1 | 56.0 |
| | 평균 | 3.71 | 3.58 | 3.81 | 3.86 | 3.86 | 3.52 | 3.61 | 3.64 |
| *Base* | | (387) | (155) | (232) | (77) | (115) | (102) | (73) | (20) |
| 뷰티 | 충분 응답 | 66.7 | 64.5 | 68.1 | 64.9 | 67.8 | 65.7 | 71.2 | 55.0 |
| | 평균 | 3.85 | 3.81 | 3.88 | 3.96 | 3.84 | 3.81 | 3.84 | 3.75 |
| *Base* | | (455) | (221) | (234) | (100) | (117) | (121) | (84) | (33) |
| 한식 | 충분 응답 | 57.6 | 55.2 | 59.8 | 57.0 | 65.0 | 52.9 | 59.5 | 45.5 |
| | 평균 | 3.68 | 3.62 | 3.73 | 3.67 | 3.84 | 3.52 | 3.73 | 3.58 |

*Q 귀하께서는 한국 문화콘텐츠를 접할 수 있는 기회가 얼마나 충분하다고 생각하십니까?*
**충분 응답 : 4점+5점 비율(%)*
*(5점 척도-1.2점: 부족/3점: 보통/4.5점: 충분)*

# ii. 한류 소비

## 2. 한국 문화콘텐츠 접촉 경로

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 복수응답, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (474) | (227) | (247) | (109) | (122) | (122) | (87) | (34) |
| 드라마 | TV | 72.8 | 72.7 | 72.9 | 63.3 | 70.5 | 75.4 | 77.0 | 91.2 |
| | OTT | 68.6 | 64.3 | 72.5 | 61.5 | 72.1 | 72.1 | 70.1 | 61.8 |
| | SNS | 54.6 | 53.7 | 55.5 | 58.7 | 59.8 | 54.1 | 49.4 | 38.2 |
| | 오프라인 | 22.2 | 25.1 | 19.4 | 19.3 | 20.5 | 19.7 | 27.6 | 32.4 |
| | 기타 | 1.1 | 0.9 | 1.2 | 0.9 | 1.6 | 1.6 | 0.0 | 0.0 |
| *Base* | | (466) | (225) | (241) | (110) | (123) | (118) | (83) | (32) |
| 예능 | TV | 68.0 | 68.9 | 67.2 | 66.4 | 65.0 | 64.4 | 73.5 | 84.4 |
| | OTT | 64.8 | 60.9 | 68.5 | 59.1 | 69.9 | 72.9 | 56.6 | 56.3 |
| | SNS | 54.3 | 52.9 | 55.6 | 59.1 | 61.8 | 55.1 | 45.8 | 28.1 |
| | 오프라인 | 17.2 | 20.9 | 13.7 | 15.5 | 17.1 | 15.3 | 20.5 | 21.9 |
| | 기타 | 2.1 | 2.2 | 2.1 | 1.8 | 2.4 | 1.7 | 2.4 | 3.1 |
| *Base* | | (466) | (227) | (239) | (105) | (121) | (120) | (87) | (33) |
| 영화 | TV | 67.8 | 72.2 | 63.6 | 64.8 | 69.4 | 64.2 | 70.1 | 78.8 |
| | OTT | 66.1 | 63.4 | 68.6 | 59.0 | 73.6 | 70.8 | 63.2 | 51.5 |
| | SNS | 51.3 | 49.3 | 53.1 | 53.3 | 56.2 | 55.8 | 41.4 | 36.4 |
| | 자국 극장 | 30.9 | 30.0 | 31.8 | 26.7 | 38.0 | 31.7 | 24.1 | 33.3 |
| | 오프라인 | 26.8 | 28.2 | 25.5 | 26.7 | 25.6 | 27.5 | 26.4 | 30.3 |
| | 상영회/영화제/행사 | 16.3 | 17.6 | 15.1 | 14.3 | 18.2 | 18.3 | 11.5 | 21.2 |
| | 기타 | 1.3 | 1.3 | 1.3 | 0.0 | 0.8 | 3.3 | 1.1 | 0.0 |
| *Base* | | (434) | (209) | (225) | (98) | (115) | (114) | (80) | (27) |
| 음악 | 온라인·모바일 플랫폼 | 85.9 | 84.7 | 87.1 | 88.8 | 90.4 | 89.5 | 73.8 | 77.8 |
| | SNS | 63.6 | 58.4 | 68.4 | 62.2 | 70.4 | 62.3 | 61.3 | 51.9 |
| | TV | 63.1 | 64.6 | 61.8 | 60.2 | 64.3 | 61.4 | 66.3 | 66.7 |
| | 오프라인 | 18.2 | 19.6 | 16.9 | 17.3 | 17.4 | 15.8 | 20.0 | 29.6 |
| | 라디오 | 10.8 | 10.5 | 11.1 | 12.2 | 11.3 | 10.5 | 6.3 | 18.5 |
| | 기타 | 0.7 | 1.0 | 0.4 | 1.0 | 0.0 | 0.0 | 1.3 | 3.7 |
| *Base* | | (348) | (170) | (178) | (95) | (97) | (77) | (62) | (17) |
| 애니메이션 | OTT | 73.6 | 72.9 | 74.2 | 73.7 | 72.2 | 75.3 | 74.2 | 70.6 |
| | TV을 통해 시청 | 58.6 | 62.4 | 55.1 | 50.5 | 57.7 | 63.6 | 66.1 | 58.8 |
| | SNS | 56.0 | 53.5 | 58.4 | 51.6 | 57.7 | 59.7 | 54.8 | 58.8 |
| | 오프라인 | 15.5 | 21.8 | 9.6 | 15.8 | 17.5 | 10.4 | 14.5 | 29.4 |
| | 기타 | 0.6 | 0.0 | 1.1 | 0.0 | 1.0 | 0.0 | 0.0 | 5.9 |
| *Base* | | (312) | (143) | (169) | (88) | (90) | (66) | (54) | (14) |
| 도서 | 자국 사이트/APP | 76.0 | 76.9 | 75.1 | 78.4 | 73.3 | 75.8 | 77.8 | 71.4 |
| | 한국 사이트/APP | 44.6 | 51.7 | 38.5 | 46.6 | 46.7 | 42.4 | 35.2 | 64.3 |
| | 자국 소재 매장 | 37.5 | 42.7 | 33.1 | 28.4 | 44.4 | 37.9 | 38.9 | 42.9 |
| | 박람회/전시회 | 26.3 | 32.2 | 21.3 | 22.7 | 27.8 | 25.8 | 24.1 | 50.0 |
| | 한국 소재 매장 | 21.2 | 28.7 | 14.8 | 19.3 | 25.6 | 15.2 | 18.5 | 42.9 |
| | 도서관 | 18.3 | 23.8 | 13.6 | 20.5 | 15.6 | 21.2 | 14.8 | 21.4 |
| | 기타 | 0.3 | 0.0 | 0.6 | 0.0 | 0.0 | 1.5 | 0.0 | 0.0 |

*Q 귀하께서 평소 한국 문화콘텐츠를 접하는 경로를 모두 선택해 주십시오*

# ii. 한류 소비

## 2. 한국 문화콘텐츠 접촉 경로

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 복수응답, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (357) | (195) | (162) | (95) | (102) | (90) | (53) | (17) |
| 게임 | 온라인 플레이 | 64.7 | 68.7 | 59.9 | 66.3 | 69.6 | 65.6 | 56.6 | 47.1 |
| | 모바일 플레이 | 60.8 | 60.5 | 61.1 | 65.3 | 60.8 | 57.8 | 52.8 | 76.5 |
| | 동영상/프로그램 시청 | 49.6 | 55.9 | 42.0 | 51.6 | 54.9 | 46.7 | 41.5 | 47.1 |
| | TV에서 게임 채널 시청 | 35.6 | 39.5 | 30.9 | 27.4 | 46.1 | 30.0 | 39.6 | 35.3 |
| | 박람회/페스티벌 | 14.8 | 19.0 | 9.9 | 13.7 | 22.5 | 8.9 | 9.4 | 23.5 |
| | 기타 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| *Base* | | (400) | (178) | (222) | (79) | (111) | (108) | (77) | (25) |
| 패션 | SNS | 67.0 | 64.6 | 68.9 | 62.0 | 65.8 | 68.5 | 67.5 | 80.0 |
| | 자국 사이트 | 62.8 | 66.9 | 59.5 | 68.4 | 61.3 | 65.7 | 55.8 | 60.0 |
| | 한국 사이트 | 45.8 | 48.9 | 43.2 | 54.4 | 46.8 | 38.9 | 42.9 | 52.0 |
| | 자국 매장 | 42.5 | 41.6 | 43.2 | 40.5 | 39.6 | 41.7 | 45.5 | 56.0 |
| | 전시회/박람회 | 21.8 | 24.2 | 19.8 | 20.3 | 19.8 | 25.0 | 20.8 | 24.0 |
| | 한국 매장 | 18.3 | 21.3 | 15.8 | 20.3 | 21.6 | 11.1 | 16.9 | 32.0 |
| | 기타 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| *Base* | | (387) | (155) | (232) | (77) | (115) | (102) | (73) | (20) |
| 뷰티 | SNS | 64.3 | 63.9 | 64.7 | 58.4 | 66.1 | 72.5 | 60.3 | 50.0 |
| | 자국 사이트 | 56.8 | 58.1 | 56.0 | 61.0 | 50.4 | 58.8 | 60.3 | 55.0 |
| | 자국 매장 | 55.6 | 54.8 | 56.0 | 57.1 | 47.8 | 56.9 | 58.9 | 75.0 |
| | 자국 H&B 매장 | 43.4 | 45.2 | 42.2 | 40.3 | 46.1 | 44.1 | 38.4 | 55.0 |
| | 한국 사이트 | 41.1 | 49.7 | 35.3 | 42.9 | 43.5 | 39.2 | 35.6 | 50.0 |
| | 한국 매장 | 23.8 | 27.1 | 21.6 | 28.6 | 26.1 | 22.5 | 15.1 | 30.0 |
| | 한국 면세점 | 19.6 | 21.9 | 18.1 | 18.2 | 21.7 | 19.6 | 16.4 | 25.0 |
| | 전시회/박람회 | 19.1 | 21.3 | 17.7 | 19.5 | 20.9 | 18.6 | 15.1 | 25.0 |
| | 기타 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| *Base* | | (455) | (221) | (234) | (100) | (117) | (121) | (84) | (33) |
| 한식 | 자국 오프라인 매장/식당 | 71.6 | 67.9 | 75.2 | 65.0 | 73.5 | 74.4 | 67.9 | 84.8 |
| | 자국 사이트 | 43.1 | 42.5 | 43.6 | 50.0 | 45.3 | 41.3 | 38.1 | 33.3 |
| | 한국 사이트 | 34.3 | 40.3 | 28.6 | 33.0 | 35.0 | 38.0 | 33.3 | 24.2 |
| | 한국 오프라인 매장/식당 | 27.3 | 29.0 | 25.6 | 26.0 | 29.9 | 29.8 | 23.8 | 21.2 |
| | 전시회/박람회 | 22.0 | 24.0 | 20.1 | 18.0 | 23.9 | 19.8 | 23.8 | 30.3 |
| | 기타 | 0.4 | 0.5 | 0.4 | 0.0 | 0.9 | 0.0 | 1.2 | 0.0 |

*Q.귀하께서 평소 한국 문화콘텐츠를 접하는 경로를 모두 선택해 주십시오*

# ii. 한류 소비

## 3. 한국 문화콘텐츠 소비 비중

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: 시간, 편, US$, %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (474) | (227) | (247) | (109) | (122) | (122) | (87) | (34) |
| 드라마 | 전체 소비량(시간) | 30.3 | 28.5 | 32.0 | 25.6 | 30.1 | 29.5 | 35.3 | 36.0 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비(시간) | 22.6 | 19.8 | 25.2 | 22.0 | 25.3 | 20.6 | 22.5 | 22.0 |
| | 소비 비중(%) | 66.3 | 66.0 | 66.7 | 67.7 | 70.5 | 65.5 | 63.4 | 57.8 |
| | 월평균 지출 금액 | 9.2 | 10.1 | 8.3 | 8.0 | 10.9 | 10.6 | 7.7 | 5.4 |
| *Base* | | (466) | (225) | (241) | (110) | (123) | (118) | (83) | (32) |
| 예능 | 전체 소비량(시간) | 25.2 | 24.8 | 25.6 | 25.8 | 23.4 | 22.9 | 28.3 | 30.8 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비(시간) | 17.0 | 14.8 | 19.0 | 17.8 | 17.5 | 14.7 | 19.0 | 15.2 |
| | 소비 비중(%) | 67.5 | 66.9 | 68.1 | 69.9 | 72.2 | 66.7 | 64.1 | 53.4 |
| | 월평균 지출 금액 | 8.1 | 9.4 | 6.8 | 6.2 | 9.9 | 9.7 | 6.9 | 4.6 |
| *Base* | | (466) | (227) | (239) | (105) | (121) | (120) | (87) | (33) |
| 영화 | 전체 소비량(편) | 10.9 | 11.7 | 10.2 | 10.0 | 11.1 | 10.7 | 12.0 | 11.2 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비(편) | 7.1 | 7.4 | 6.9 | 7.0 | 8.3 | 6.9 | 6.3 | 6.3 |
| | 소비 비중(%) | 64.9 | 64.4 | 65.4 | 66.9 | 71.3 | 64.7 | 59.5 | 50.7 |
| | 월평균 지출 금액 | 8.5 | 9.5 | 7.6 | 6.9 | 10.4 | 9.9 | 7.7 | 4.5 |
| *Base* | | (434) | (209) | (225) | (98) | (115) | (114) | (80) | (27) |
| 음악 | 전체 소비량(시간) | 33.7 | 28.8 | 38.2 | 43.7 | 35.9 | 25.7 | 28.6 | 36.0 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비(시간) | 20.8 | 15.2 | 26.0 | 26.5 | 24.1 | 18.0 | 15.1 | 14.8 |
| | 소비 비중(%) | 66.5 | 65.2 | 67.8 | 71.9 | 74.0 | 64.3 | 58.3 | 49.3 |
| | 월평균 지출 금액 | 6.4 | 6.3 | 6.6 | 5.5 | 8.4 | 6.3 | 5.7 | 4.3 |
| *Base* | | (348) | (170) | (178) | (95) | (97) | (77) | (62) | (17) |
| 애니메이션 | 전체 소비량(시간) | 15.6 | 17.8 | 13.5 | 16.4 | 16.4 | 15.2 | 15.1 | 9.9 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비(시간) | 10.8 | 11.5 | 10.2 | 11.3 | 11.4 | 11.2 | 9.9 | 7.0 |
| | 소비 비중(%) | 68.5 | 68.9 | 68.2 | 73.0 | 73.5 | 65.4 | 61.3 | 55.5 |
| | 월평균 지출 금액 | 7.0 | 8.7 | 5.5 | 6.6 | 9.5 | 5.6 | 5.9 | 5.9 |
| *Base* | | (312) | (143) | (169) | (88) | (90) | (66) | (54) | (14) |
| 도서 | 전체 소비량(시간) | 14.7 | 15.9 | 13.6 | 11.9 | 18.0 | 14.4 | 14.2 | 14.4 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비(시간) | 9.1 | 10.1 | 8.3 | 8.0 | 11.3 | 8.8 | 9.3 | 3.2 |
| | 소비 비중(%) | 68.9 | 65.7 | 71.7 | 72.5 | 76.1 | 67.5 | 62.1 | 33.1 |
| | 월평균 지출 금액 | 7.7 | 8.2 | 7.3 | 5.1 | 10.7 | 9.7 | 5.2 | 5.4 |
| *Base* | | (357) | (195) | (162) | (95) | (102) | (90) | (53) | (17) |
| 게임 | 전체 소비량(시간) | 29.4 | 31.1 | 27.4 | 33.8 | 36.6 | 21.9 | 25.4 | 13.8 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비(시간) | 20.9 | 22.6 | 18.9 | 25.6 | 26.0 | 16.9 | 14.4 | 6.8 |
| | 소비 비중(%) | 71.5 | 71.9 | 71.0 | 77.6 | 76.1 | 69.8 | 62.3 | 47.4 |
| | 월평균 지출 금액 | 8.5 | 9.6 | 7.2 | 7.9 | 12.5 | 5.9 | 7.7 | 4.8 |
| *Base* | | (400) | (178) | (222) | (79) | (111) | (108) | (77) | (25) |
| 패션 | 전체 소비량($) | 44.4 | 49.8 | 40.2 | 43.6 | 53.4 | 39.9 | 36.7 | 50.7 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비($) | 27.9 | 30.5 | 25.8 | 27.7 | 38.1 | 24.9 | 19.4 | 22.4 |
| | 소비 비중(%) | 60.8 | 57.9 | 63.2 | 68.4 | 68.0 | 52.7 | 54.6 | 59.5 |
| *Base* | | (387) | (155) | (232) | (77) | (115) | (102) | (73) | (20) |
| 뷰티 | 전체 소비량($) | 45.3 | 43.9 | 46.2 | 33.3 | 54.8 | 45.8 | 43.5 | 40.6 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비($) | 29.9 | 30.3 | 29.7 | 22.5 | 36.1 | 33.1 | 25.5 | 22.8 |
| | 소비 비중(%) | 65.2 | 64.6 | 65.7 | 68.0 | 71.3 | 63.2 | 58.2 | 55.7 |
| *Base* | | (455) | (221) | (234) | (100) | (117) | (121) | (84) | (33) |
| 한식 | 전체 소비량($) | 63.6 | 65.7 | 61.6 | 48.0 | 60.9 | 72.5 | 70.8 | 69.0 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비($) | 27.0 | 31.9 | 22.4 | 18.4 | 34.3 | 26.8 | 24.1 | 35.5 |
| | 소비 비중(%) | 54.6 | 54.5 | 54.7 | 54.7 | 64.7 | 48.8 | 51.1 | 48.2 |

*Q.귀하의 평소 한국 문화콘텐츠 시청량·소비량은 얼마나 됩니까? * 소비 비중 = 한국 문화콘텐츠 월평균 소비량 / 월평균 전체 소비량 X 100*
** 영화의 소비량 단위는 월 평균 편 수, 패션/뷰티 및 음식의 소비량 단위는 월 평균 지출금액($)이며, 그 외의 소비량 단위는 월 평균 소비시간임*

# ii. 한류 소비

## 4-1. 한국 문화콘텐츠 다운로드·스트리밍 이용 경로

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 복수응답, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (325) | (146) | (179) | (67) | (88) | (88) | (61) | (21) |
| 드라마 | Youtube | 90.2 | 90.4 | 89.9 | 91.0 | 89.8 | 85.2 | 95.1 | 95.2 |
| | Netflix | 58.2 | 62.3 | 54.7 | 56.7 | 62.5 | 55.7 | 63.9 | 38.1 |
| | Amazon Prime Video | 14.8 | 14.4 | 15.1 | 10.4 | 18.2 | 12.5 | 19.7 | 9.5 |
| | Youtube Red | 13.5 | 14.4 | 12.8 | 13.4 | 15.9 | 12.5 | 14.8 | 4.8 |
| | Youku | 12.6 | 11.6 | 13.4 | 9.0 | 18.2 | 12.5 | 11.5 | 4.8 |
| | iQiyi | 6.2 | 6.8 | 5.6 | 4.5 | 9.1 | 5.7 | 4.9 | 4.8 |
| | 기타 | 7.7 | 4.1 | 10.6 | 13.4 | 4.5 | 9.1 | 3.3 | 9.5 |
| *Base* | | (302) | (137) | (165) | (65) | (86) | (86) | (47) | (18) |
| 예능 | Youtube | 95.0 | 94.9 | 95.2 | 96.9 | 94.2 | 95.3 | 93.6 | 94.4 |
| | Netflix | 50.3 | 54.7 | 46.7 | 46.2 | 58.1 | 45.3 | 55.3 | 38.9 |
| | Youtube Red | 14.6 | 16.8 | 12.7 | 18.5 | 15.1 | 10.5 | 19.1 | 5.6 |
| | Youku | 14.2 | 16.1 | 12.7 | 15.4 | 14.0 | 11.6 | 19.1 | 11.1 |
| | Amazon Prime Video | 13.6 | 16.8 | 10.9 | 13.8 | 15.1 | 9.3 | 17.0 | 16.7 |
| | iQiyi | 8.6 | 9.5 | 7.9 | 10.8 | 15.1 | 4.7 | 2.1 | 5.6 |
| | 기타 | 6.0 | 2.9 | 8.5 | 7.7 | 4.7 | 7.0 | 4.3 | 5.6 |
| *Base* | | (308) | (144) | (164) | (62) | (89) | (85) | (55) | (17) |
| 영화 | Youtube | 91.6 | 95.1 | 88.4 | 95.2 | 89.9 | 89.4 | 90.9 | 100.0 |
| | Netflix | 58.1 | 59.0 | 57.3 | 54.8 | 67.4 | 52.9 | 61.8 | 35.3 |
| | Amazon Prime Video | 16.9 | 20.1 | 14.0 | 19.4 | 18.0 | 12.9 | 20.0 | 11.8 |
| | Youtube Red | 14.3 | 15.3 | 13.4 | 19.4 | 16.9 | 11.8 | 10.9 | 5.9 |
| | Youku | 11.7 | 12.5 | 11.0 | 14.5 | 14.6 | 5.9 | 14.5 | 5.9 |
| | iQiyi | 7.1 | 9.7 | 4.9 | 8.1 | 9.0 | 4.7 | 7.3 | 5.9 |
| | 기타 | 4.5 | 2.8 | 6.1 | 6.5 | 5.6 | 4.7 | 0.0 | 5.9 |
| *Base* | | (256) | (124) | (132) | (70) | (70) | (58) | (46) | (12) |
| 애니메이션 | Youtube | 95.7 | 96.0 | 95.5 | 97.1 | 95.7 | 96.6 | 93.5 | 91.7 |
| | Netflix | 48.8 | 51.6 | 46.2 | 38.6 | 50.0 | 48.3 | 60.9 | 58.3 |
| | Youtube Red | 19.9 | 21.0 | 18.9 | 22.9 | 22.9 | 13.8 | 19.6 | 16.7 |
| | Amazon Prime Video | 16.0 | 16.9 | 15.2 | 14.3 | 15.7 | 12.1 | 23.9 | 16.7 |
| | Youku | 14.5 | 15.3 | 13.6 | 14.3 | 14.3 | 13.8 | 15.2 | 16.7 |
| | iQiyi | 7.8 | 9.7 | 6.1 | 5.7 | 10.0 | 8.6 | 4.3 | 16.7 |
| | 기타 | 0.4 | 0.0 | 0.8 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 8.3 |
| | *Base* | (217) | (118) | (99) | (62) | (62) | (52) | (28) | (13) |
| 게임(모바일) | App Store(Apple) | 67.3 | 72.9 | 60.6 | 67.7 | 58.1 | 71.2 | 71.4 | 84.6 |
| | Google Play | 28.1 | 24.6 | 32.3 | 24.2 | 40.3 | 23.1 | 25.0 | 15.4 |
| | Microsoft store | 4.1 | 2.5 | 6.1 | 8.1 | 1.6 | 3.8 | 3.6 | 0.0 |

*Q 귀하께서 한국 콘텐츠를 시청하기 위해 다운로드·스트리밍을 주로 이용하는 곳을 모두 선택해 주십시오*

# ii. 한류 소비

## 4-2. 한국 패션·뷰티·음식 동영상 시청 빈도

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 5점 척도, 단위: %, 점)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (400) | (178) | (222) | (79) | (111) | (108) | (77) | (25) |
| 패션 | 시청경험률 | 48.0 | 49.4 | 46.8 | 48.1 | 53.2 | 42.6 | 50.6 | 40.0 |
| | 평균 | 3.28 | 3.31 | 3.26 | 3.27 | 3.41 | 3.14 | 3.31 | 3.32 |
| *Base* | | (387) | (155) | (232) | (77) | (115) | (102) | (73) | (20) |
| 뷰티 | 시청경험률 | 58.4 | 60.6 | 56.9 | 61.0 | 60.9 | 52.9 | 58.9 | 60.0 |
| | 평균 | 3.48 | 3.55 | 3.43 | 3.62 | 3.53 | 3.34 | 3.42 | 3.55 |
| *Base* | | (455) | (221) | (234) | (100) | (117) | (121) | (84) | (33) |
| 한식 | 시청경험률 | 41.8 | 39.8 | 43.6 | 44.0 | 48.7 | 35.5 | 44.0 | 27.3 |
| | 평균 | 3.10 | 3.08 | 3.12 | 3.13 | 3.32 | 2.95 | 3.07 | 2.88 |

*Q 귀하께서는 평소 온라인/모바일을 통해 한국 패션/뷰티/한식 동영상을 얼마나 자주 시청하십니까? * 시청 경험률 : 3점~5점 비율(%)*
*(5점 척도 - 1점[전혀시청 안함] 2점[거의 시청안함]비시청 / 3점[종종 시청]보통/4점[자주 시청] 5점[매일 시청]시청)*

# iii. 한류 선호

## 1. 한국 문화콘텐츠 호감도

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 5점 척도, 단위: 점, %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (474) | (227) | (247) | (109) | (122) | (122) | (87) | (34) |
| 드라마 | 호감 응답 | 83.5 | 79.7 | 87.0 | 78.9 | 86.9 | 82.0 | 88.5 | 79.4 |
| | 평균 | 4.04 | 3.98 | 4.09 | 4.03 | 4.16 | 3.96 | 4.03 | 3.97 |
| *Base* | | (466) | (225) | (241) | (110) | (123) | (118) | (83) | (32) |
| 예능 | 호감 응답 | 77.7 | 75.6 | 79.7 | 74.5 | 82.9 | 72.0 | 83.1 | 75.0 |
| | 평균 | 3.91 | 3.88 | 3.94 | 3.95 | 4.03 | 3.78 | 3.89 | 3.81 |
| *Base* | | (466) | (227) | (239) | (105) | (121) | (120) | (87) | (33) |
| 영화 | 호감 응답 | 78.1 | 76.7 | 79.5 | 70.5 | 83.5 | 75.0 | 86.2 | 72.7 |
| | 평균 | 3.92 | 3.92 | 3.93 | 3.94 | 4.02 | 3.79 | 3.99 | 3.85 |
| *Base* | | (434) | (209) | (225) | (98) | (115) | (114) | (80) | (27) |
| 음악 | 호감 응답 | 74.4 | 71.3 | 77.3 | 71.4 | 82.6 | 71.9 | 73.8 | 63.0 |
| | 평균 | 3.94 | 3.82 | 4.04 | 4.06 | 4.10 | 3.80 | 3.84 | 3.67 |
| *Base* | | (348) | (170) | (178) | (95) | (97) | (77) | (62) | (17) |
| 애니메이션 | 호감 응답 | 64.1 | 65.9 | 62.4 | 65.3 | 64.9 | 66.2 | 62.9 | 47.1 |
| | 평균 | 3.75 | 3.77 | 3.73 | 3.81 | 3.78 | 3.73 | 3.68 | 3.59 |
| *Base* | | (312) | (143) | (169) | (88) | (90) | (66) | (54) | (14) |
| 도서 | 호감 응답 | 69.2 | 70.6 | 68.0 | 70.5 | 70.0 | 71.2 | 68.5 | 50.0 |
| | 평균 | 3.83 | 3.87 | 3.79 | 3.91 | 3.88 | 3.79 | 3.70 | 3.64 |
| *Base* | | (357) | (195) | (162) | (95) | (102) | (90) | (53) | (17) |
| 게임 | 호감 응답 | 72.0 | 76.4 | 66.7 | 78.9 | 74.5 | 63.3 | 69.8 | 70.6 |
| | 평균 | 3.91 | 4.04 | 3.76 | 4.07 | 3.96 | 3.72 | 3.85 | 3.88 |
| *Base* | | (400) | (178) | (222) | (79) | (111) | (108) | (77) | (25) |
| 패션 | 호감 응답 | 75.3 | 69.7 | 79.7 | 81.0 | 79.3 | 69.4 | 76.6 | 60.0 |
| | 평균 | 3.91 | 3.83 | 3.97 | 4.13 | 3.97 | 3.72 | 3.88 | 3.76 |
| *Base* | | (387) | (155) | (232) | (77) | (115) | (102) | (73) | (20) |
| 뷰티 | 호감 응답 | 79.3 | 76.8 | 81.0 | 85.7 | 80.9 | 76.5 | 78.1 | 65.0 |
| | 평균 | 3.98 | 3.95 | 4.00 | 4.13 | 4.01 | 3.88 | 3.97 | 3.80 |
| *Base* | | (455) | (221) | (234) | (100) | (117) | (121) | (84) | (33) |
| 한식 | 호감 응답 | 73.6 | 71.5 | 75.6 | 77.0 | 73.5 | 68.6 | 77.4 | 72.7 |
| | 평균 | 3.89 | 3.86 | 3.91 | 4.01 | 3.91 | 3.74 | 3.95 | 3.82 |

*Q 귀하께서는 최근 이용하신 한국 콘텐츠가 전반적으로 얼마나 마음에 드십니까?*
** 호감 응답 : 4점+5점 비율(%)*
*(5점 척도-1,2점: 비호감/ 3점: 보통/ 4,5점: 호감)*

# iii. 한류 선호

## 2. 한국 문화콘텐츠 인기도

(Base : 전체, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (500) | (250) | (250) | (124) | (126) | (125) | (89) | (36) |
| 드라마 | 대중적 인기 | 33.2 | 32.0 | 34.4 | 32.3 | 32.5 | 34.4 | 31.5 | 38.9 |
| | 보통 인기 | 31.6 | 27.6 | 35.6 | 25.8 | 33.3 | 30.4 | 38.2 | 33.3 |
| | 소수 마니아 인기 | 28.8 | 32.8 | 24.8 | 29.0 | 28.6 | 29.6 | 29.2 | 25.0 |
| | 거의 이용 안함 | 6.4 | 7.6 | 5.2 | 12.9 | 5.6 | 5.6 | 1.1 | 2.8 |
| 예능 | 대중적 인기 | 34.2 | 33.6 | 34.8 | 32.3 | 40.5 | 31.2 | 32.6 | 33.3 |
| | 보통 인기 | 32.0 | 30.4 | 33.6 | 26.6 | 31.0 | 36.0 | 36.0 | 30.6 |
| | 소수 마니아 인기 | 30.4 | 31.6 | 29.2 | 37.1 | 24.6 | 28.8 | 29.2 | 36.1 |
| | 거의 이용 안함 | 3.4 | 4.4 | 2.4 | 4.0 | 4.0 | 4.0 | 2.2 | 0.0 |
| 영화 | 대중적 인기 | 38.4 | 39.6 | 37.2 | 29.8 | 41.3 | 42.4 | 40.4 | 38.9 |
| | 보통 인기 | 32.6 | 33.6 | 31.6 | 32.3 | 36.5 | 32.8 | 30.3 | 25.0 |
| | 소수 마니아 인기 | 23.8 | 20.8 | 26.8 | 25.8 | 19.0 | 20.8 | 27.0 | 36.1 |
| | 거의 이용 안함 | 5.2 | 6.0 | 4.4 | 12.1 | 3.2 | 4.0 | 2.2 | 0.0 |
| 음악 | 대중적 인기 | 41.0 | 42.8 | 39.2 | 38.7 | 49.2 | 36.8 | 41.6 | 33.3 |
| | 보통 인기 | 25.4 | 24.0 | 26.8 | 24.2 | 22.2 | 32.0 | 23.6 | 22.2 |
| | 소수 마니아 인기 | 28.8 | 28.0 | 29.6 | 30.6 | 24.6 | 24.8 | 33.7 | 38.9 |
| | 거의 이용 안함 | 4.8 | 5.2 | 4.4 | 6.5 | 4.0 | 6.4 | 1.1 | 5.6 |
| 애니메이션 | 대중적 인기 | 30.6 | 30.4 | 30.8 | 29.0 | 39.7 | 24.0 | 33.7 | 19.4 |
| | 보통 인기 | 23.2 | 24.0 | 22.4 | 20.2 | 25.4 | 23.2 | 22.5 | 27.8 |
| | 소수 마니아 인기 | 37.8 | 34.0 | 41.6 | 41.9 | 26.2 | 42.4 | 37.1 | 50.0 |
| | 거의 이용 안함 | 8.4 | 11.6 | 5.2 | 8.9 | 8.7 | 10.4 | 6.7 | 2.8 |
| 도서 | 대중적 인기 | 25.8 | 26.4 | 25.2 | 25.0 | 28.6 | 25.6 | 25.8 | 19.4 |
| | 보통 인기 | 26.2 | 26.8 | 25.6 | 22.6 | 29.4 | 23.2 | 30.3 | 27.8 |
| | 소수 마니아 인기 | 35.8 | 33.6 | 38.0 | 33.9 | 27.0 | 41.6 | 36.0 | 52.8 |
| | 거의 이용 안함 | 12.2 | 13.2 | 11.2 | 18.5 | 15.1 | 9.6 | 7.9 | 0.0 |
| 웹툰 | 대중적 인기 | 27.8 | 25.2 | 30.4 | 33.1 | 29.4 | 21.6 | 30.3 | 19.4 |
| | 보통 인기 | 25.6 | 24.4 | 26.8 | 20.2 | 33.3 | 24.8 | 22.5 | 27.8 |
| | 소수 마니아 인기 | 38.0 | 40.0 | 36.0 | 37.1 | 26.2 | 46.4 | 38.2 | 52.8 |
| | 거의 이용 안함 | 8.6 | 10.4 | 6.8 | 9.7 | 11.1 | 7.2 | 9.0 | 0.0 |
| 게임 | 대중적 인기 | 36.4 | 40.4 | 32.4 | 34.7 | 44.4 | 31.2 | 36.0 | 33.3 |
| | 보통 인기 | 28.0 | 28.8 | 27.2 | 29.8 | 25.4 | 29.6 | 27.0 | 27.8 |
| | 소수 마니아 인기 | 30.4 | 26.0 | 34.8 | 29.8 | 24.6 | 32.0 | 33.7 | 38.9 |
| | 거의 이용 안함 | 5.2 | 4.8 | 5.6 | 5.6 | 5.6 | 7.2 | 3.4 | 0.0 |
| 패션 | 대중적 인기 | 52.8 | 48.4 | 57.2 | 46.8 | 60.3 | 49.6 | 56.2 | 50.0 |
| | 보통 인기 | 26.4 | 27.6 | 25.2 | 25.8 | 23.0 | 32.8 | 27.0 | 16.7 |
| | 소수 마니아 인기 | 14.2 | 15.2 | 13.2 | 14.5 | 11.1 | 12.0 | 14.6 | 30.6 |
| | 거의 이용 안함 | 6.6 | 8.8 | 4.4 | 12.9 | 5.6 | 5.6 | 2.2 | 2.8 |
| 뷰티 | 대중적 인기 | 56.0 | 49.6 | 62.4 | 55.6 | 52.4 | 56.8 | 60.7 | 55.6 |
| | 보통 인기 | 24.2 | 26.4 | 22.0 | 18.5 | 27.0 | 26.4 | 27.0 | 19.4 |
| | 소수 마니아 인기 | 16.0 | 19.6 | 12.4 | 20.2 | 17.5 | 12.0 | 10.1 | 25.0 |
| | 거의 이용 안함 | 3.8 | 4.4 | 3.2 | 5.6 | 3.2 | 4.8 | 2.2 | 0.0 |
| 한식 | 대중적 인기 | 50.0 | 47.6 | 52.4 | 46.0 | 49.2 | 49.6 | 55.1 | 55.6 |
| | 보통 인기 | 29.4 | 30.0 | 28.8 | 23.4 | 29.4 | 28.8 | 37.1 | 33.3 |
| | 소수 마니아 인기 | 15.4 | 16.0 | 14.8 | 21.8 | 16.7 | 16.0 | 5.6 | 11.1 |
| | 거의 이용 안함 | 5.2 | 6.4 | 4.0 | 8.9 | 4.8 | 5.6 | 2.2 | 0.0 |

*Q 현재 귀하의 나라에서 한국 문화콘텐츠의 인기가 어느 정도라고 생각하십니까?*

# iii. 한류 선호

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (1) TV 드라마

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (474) | (227) | (247) | (109) | (122) | (122) | (87) | (34) |
| 배우의 매력적인 외모 | 1순위 | 29.3 | 29.1 | 29.6 | 33.0 | 30.3 | 30.3 | 23.0 | 26.5 |
| | 1+2순위 | 52.7 | 54.6 | 51.0 | 60.6 | 54.1 | 52.5 | 46.0 | 41.2 |
| 스토리가 짜임새 있고 탄탄해서 | 1순위 | 16.5 | 14.1 | 18.6 | 12.8 | 15.6 | 18.0 | 19.5 | 17.6 |
| | 1+2순위 | 32.7 | 29.5 | 35.6 | 29.4 | 28.7 | 35.2 | 34.5 | 44.1 |
| 한국 생활 및 문화에 대한 간접경험 | 1순위 | 11.6 | 10.1 | 13.0 | 5.5 | 8.2 | 12.3 | 16.1 | 29.4 |
| | 1+2순위 | 24.7 | 22.5 | 26.7 | 11.9 | 17.2 | 26.2 | 39.1 | 50.0 |
| 한국 문화만의 독특함 | 1순위 | 11.0 | 14.5 | 7.7 | 10.1 | 9.0 | 9.8 | 13.8 | 17.6 |
| | 1+2순위 | 19.4 | 26.4 | 13.0 | 19.3 | 19.7 | 16.4 | 19.5 | 29.4 |
| 뛰어난 배우의 연기력 | 1순위 | 9.9 | 9.7 | 10.1 | 11.0 | 11.5 | 7.4 | 12.6 | 2.9 |
| | 1+2순위 | 24.9 | 22.5 | 27.1 | 27.5 | 25.4 | 22.1 | 31.0 | 8.8 |
| 선호하는 스타 출연 | 1순위 | 7.6 | 6.6 | 8.5 | 14.7 | 8.2 | 4.1 | 5.7 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 11.2 | 11.5 | 10.9 | 21.1 | 10.7 | 7.4 | 9.2 | 0.0 |
| 한국의 최신 패션·뷰티 등 트렌드 시청 | 1순위 | 5.5 | 6.2 | 4.9 | 6.4 | 9.8 | 2.5 | 3.4 | 2.9 |
| | 1+2순위 | 12.7 | 12.8 | 12.6 | 10.1 | 19.7 | 9.8 | 9.2 | 14.7 |
| 다양한 소재·장르를 다룸 | 1순위 | 4.4 | 4.8 | 4.0 | 3.7 | 3.3 | 9.0 | 2.3 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 10.1 | 10.1 | 10.1 | 10.1 | 10.7 | 16.4 | 3.4 | 2.9 |
| 영상미, 연출력 등 작품성이 좋아서 | 1순위 | 4.2 | 4.8 | 3.6 | 2.8 | 4.1 | 6.6 | 3.4 | 2.9 |
| | 1+2순위 | 11.2 | 9.7 | 12.6 | 8.3 | 13.9 | 13.9 | 8.0 | 8.8 |
| 기타 | 1순위 | - | - | - | - | - | - | - | - |
| | 1+2순위 | 0.4 | 0.4 | 0.4 | 1.8 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한국 드라마의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (2) 예능

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (466) | (225) | (241) | (110) | (123) | (118) | (83) | (32) |
| 재미있는 게임 및 소재 사용 | 1순위 | 18.9 | 14.2 | 23.2 | 20.0 | 22.8 | 22.0 | 7.2 | 18.8 |
| | 1+2순위 | 31.8 | 26.7 | 36.5 | 34.5 | 30.9 | 36.4 | 21.7 | 34.4 |
| 개성있는 출연진의 캐릭터·역할 | 1순위 | 17.4 | 20.0 | 14.9 | 19.1 | 14.6 | 14.4 | 24.1 | 15.6 |
| | 1+2순위 | 26.2 | 29.8 | 22.8 | 31.8 | 26.8 | 21.2 | 27.7 | 18.8 |
| 프로그램 컨셉 및 포맷 선호 | 1순위 | 15.2 | 17.8 | 12.9 | 10.9 | 10.6 | 16.1 | 19.3 | 34.4 |
| | 1+2순위 | 28.8 | 29.8 | 27.8 | 27.3 | 21.1 | 33.9 | 26.5 | 50.0 |
| 출연진들 간 돋보이는 팀워크 | 1순위 | 11.6 | 11.1 | 12.0 | 11.8 | 14.6 | 10.2 | 12.0 | 3.1 |
| | 1+2순위 | 21.5 | 21.3 | 21.6 | 23.6 | 26.0 | 16.9 | 21.7 | 12.5 |
| 한국 문화만의 독특함 | 1순위 | 9.2 | 8.4 | 10.0 | 9.1 | 11.4 | 6.8 | 8.4 | 12.5 |
| | 1+2순위 | 21.0 | 21.3 | 20.7 | 18.2 | 22.0 | 19.5 | 22.9 | 28.1 |
| 한국의 최신 패션·뷰티 등 트렌드 시청 | 1순위 | 9.0 | 8.4 | 9.5 | 10.9 | 7.3 | 9.3 | 8.4 | 9.4 |
| | 1+2순위 | 16.7 | 17.8 | 15.8 | 15.5 | 17.1 | 17.8 | 18.1 | 12.5 |
| 한국 생활 및 문화에 대한 간접경험 | 1순위 | 7.9 | 10.2 | 5.8 | 7.3 | 5.7 | 9.3 | 10.8 | 6.3 |
| | 1+2순위 | 18.9 | 20.9 | 17.0 | 17.3 | 13.0 | 21.2 | 24.1 | 25.0 |
| 선호하는 스타가 MC 및 출연진 등장 | 1순위 | 6.0 | 6.2 | 5.8 | 6.4 | 7.3 | 7.6 | 3.6 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 19.1 | 17.8 | 20.3 | 18.2 | 22.8 | 16.1 | 22.9 | 9.4 |
| 자막, 그래픽, 합성, 화면구성 등 재미있는 편집 | 1순위 | 4.7 | 3.6 | 5.8 | 4.5 | 5.7 | 4.2 | 6.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 16.1 | 14.7 | 17.4 | 13.6 | 20.3 | 16.9 | 14.5 | 9.4 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한국 예능의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

# iii. 한류 선호

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (3) 영화

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (466) | (227) | (239) | (105) | (121) | (120) | (87) | (33) |
| 배우의 매력적인 외모 | 1순위 | 28.8 | 30.8 | 26.8 | 33.3 | 22.3 | 31.7 | 27.6 | 30.3 |
| | 1+2순위 | 46.8 | 48.5 | 45.2 | 50.5 | 42.1 | 49.2 | 47.1 | 42.4 |
| 스토리가 짜임새 있고 탄탄함 | 1순위 | 18.7 | 14.1 | 23.0 | 14.3 | 20.7 | 23.3 | 18.4 | 9.1 |
| | 1+2순위 | 34.5 | 32.2 | 36.8 | 35.2 | 33.1 | 40.0 | 28.7 | 33.3 |
| 뛰어난 배우의 연기력 | 1순위 | 14.8 | 17.2 | 12.6 | 12.4 | 22.3 | 11.7 | 13.8 | 9.1 |
| | 1+2순위 | 32.0 | 31.3 | 32.6 | 33.3 | 38.0 | 30.8 | 31.0 | 12.1 |
| 다양한 소재·장르를 다룸 | 1순위 | 8.6 | 8.4 | 8.8 | 11.4 | 5.0 | 6.7 | 10.3 | 15.2 |
| | 1+2순위 | 20.2 | 20.3 | 20.1 | 20.0 | 18.2 | 17.5 | 25.3 | 24.2 |
| 한국 생활 및 문화에 대한 간접경험 | 1순위 | 7.1 | 9.3 | 5.0 | 4.8 | 6.6 | 6.7 | 11.5 | 6.1 |
| | 1+2순위 | 15.9 | 18.1 | 13.8 | 11.4 | 14.9 | 11.7 | 25.3 | 24.2 |
| 선호하는 스타 출연 | 1순위 | 6.2 | 4.8 | 7.5 | 8.6 | 5.8 | 5.0 | 6.9 | 3.0 |
| | 1+2순위 | 10.5 | 8.8 | 12.1 | 12.4 | 9.1 | 13.3 | 9.2 | 3.0 |
| 자국영화에서는 볼 수 없는 독특함 | 1순위 | 6.0 | 6.2 | 5.9 | 7.6 | 6.6 | 4.2 | 1.1 | 18.2 |
| | 1+2순위 | 15.0 | 14.5 | 15.5 | 14.3 | 19.0 | 12.5 | 12.6 | 18.2 |
| 영상미, 연출력 등 작품성이 좋아서 | 1순위 | 5.6 | 5.3 | 5.9 | 1.9 | 8.3 | 6.7 | 5.7 | 3.0 |
| | 1+2순위 | 13.1 | 11.9 | 14.2 | 11.4 | 13.2 | 14.2 | 10.3 | 21.2 |
| 한국의 최신 패션·뷰티 등 트렌드 시청 | 1순위 | 4.1 | 4.0 | 4.2 | 5.7 | 2.5 | 3.3 | 4.6 | 6.1 |
| | 1+2순위 | 11.8 | 14.5 | 9.2 | 11.4 | 12.4 | 10.0 | 10.3 | 21.2 |
| 기타 | 1순위 | 0.2 | 0.0 | 0.4 | 0.0 | 0.0 | 0.8 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 0.2 | 0.0 | 0.4 | 0.0 | 0.0 | 0.8 | 0.0 | 0.0 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한국 영화의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (4) 음악

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (434) | (209) | (225) | (98) | (115) | (114) | (80) | (27) |
| 가수·그룹의 매력적인 외모와 스타일 | 1순위 | 30.2 | 25.8 | 34.2 | 21.4 | 33.9 | 38.6 | 27.5 | 18.5 |
| | 1+2순위 | 55.5 | 50.2 | 60.4 | 51.0 | 57.4 | 63.2 | 51.3 | 44.4 |
| 후렴구·리듬 등의 중독성이 강함 | 1순위 | 13.4 | 12.9 | 13.8 | 21.4 | 14.8 | 7.0 | 10.0 | 14.8 |
| | 1+2순위 | 24.0 | 24.4 | 23.6 | 34.7 | 23.5 | 17.5 | 20.0 | 25.9 |
| 한국의 최신 패션·뷰티 등 트렌드 시청 | 1순위 | 12.7 | 14.8 | 10.7 | 12.2 | 9.6 | 14.0 | 15.0 | 14.8 |
| | 1+2순위 | 20.5 | 23.4 | 17.8 | 16.3 | 15.7 | 21.9 | 28.8 | 25.9 |
| 가수·그룹마다 차별화된 컨셉 | 1순위 | 12.0 | 13.4 | 10.7 | 8.2 | 7.8 | 12.3 | 21.3 | 14.8 |
| | 1+2순위 | 31.3 | 32.1 | 30.7 | 23.5 | 31.3 | 29.8 | 38.8 | 44.4 |
| 자국에는 없는 스타일의 음악 | 1순위 | 9.0 | 11.5 | 6.7 | 8.2 | 8.7 | 7.9 | 12.5 | 7.4 |
| | 1+2순위 | 18.2 | 18.2 | 18.2 | 14.3 | 19.1 | 20.2 | 22.5 | 7.4 |
| 가수·그룹이 팬 관리를 잘함 | 1순위 | 7.6 | 7.7 | 7.6 | 8.2 | 10.4 | 5.3 | 3.8 | 14.8 |
| | 1+2순위 | 12.4 | 12.4 | 12.4 | 12.2 | 12.2 | 14.0 | 7.5 | 22.2 |
| 가수·그룹의 뛰어난 퍼포먼스 | 1순위 | 5.3 | 6.7 | 4.0 | 5.1 | 2.6 | 7.9 | 5.0 | 7.4 |
| | 1+2순위 | 16.1 | 21.1 | 11.6 | 15.3 | 17.4 | 14.9 | 17.5 | 14.8 |
| 한국어의 독특한 발음으로 된 가사 | 1순위 | 5.3 | 4.3 | 6.2 | 7.1 | 7.8 | 3.5 | 2.5 | 3.7 |
| | 1+2순위 | 11.8 | 9.6 | 13.8 | 14.3 | 16.5 | 9.6 | 6.3 | 7.4 |
| 한국어와 영어 가사의 결합 | 1순위 | 4.4 | 2.9 | 5.8 | 8.2 | 4.3 | 3.5 | 2.5 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 9.2 | 7.7 | 10.7 | 16.3 | 7.0 | 7.9 | 7.5 | 3.7 |
| 기타 | 1순위 | 0.2 | 0.0 | 0.4 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 3.7 |
| | 1+2순위 | 0.9 | 1.0 | 0.9 | 2.0 | 0.0 | 0.9 | 0.0 | 3.7 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한국 음악의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

# iii. 한류 선호

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (5) 애니메이션

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (348) | (170) | (178) | (95) | (97) | (77) | (62) | (17) |
| 그림체, 색채, 그래픽 등 영상미 선호 | 1순위 | 24.7 | 24.1 | 25.3 | 16.8 | 28.9 | 28.6 | 21.0 | 41.2 |
| | 1+2순위 | 42.8 | 38.2 | 47.2 | 36.8 | 42.3 | 46.8 | 43.5 | 58.8 |
| 스토리가 짜임새 있고 탄탄함 | 1순위 | 18.1 | 17.6 | 18.5 | 14.7 | 17.5 | 11.7 | 33.9 | 11.8 |
| | 1+2순위 | 32.2 | 30.0 | 34.3 | 29.5 | 29.9 | 28.6 | 46.8 | 23.5 |
| 캐릭터 생김새·디자인 선호 | 1순위 | 14.1 | 10.0 | 18.0 | 11.6 | 12.4 | 18.2 | 17.7 | 5.9 |
| | 1+2순위 | 32.8 | 30.0 | 35.4 | 28.4 | 33.0 | 37.7 | 32.3 | 35.3 |
| 캐릭터의 성격·역할 선호 | 1순위 | 10.9 | 11.2 | 10.7 | 17.9 | 12.4 | 6.5 | 4.8 | 5.9 |
| | 1+2순위 | 25.3 | 25.3 | 25.3 | 31.6 | 27.8 | 24.7 | 17.7 | 5.9 |
| 다양한 소재·장르를 다룸 | 1순위 | 8.9 | 8.8 | 9.0 | 10.5 | 7.2 | 10.4 | 6.5 | 11.8 |
| | 1+2순위 | 23.6 | 23.5 | 23.6 | 24.2 | 22.7 | 19.5 | 27.4 | 29.4 |
| 교육용으로 활용할 수 있는 내용이 풍부 | 1순위 | 8.0 | 10.0 | 6.2 | 10.5 | 6.2 | 7.8 | 4.8 | 17.6 |
| | 1+2순위 | 16.4 | 20.6 | 12.4 | 18.9 | 16.5 | 15.6 | 9.7 | 29.4 |
| 폭력적이거나 선정적인 내용이 적음 | 1순위 | 7.2 | 9.4 | 5.1 | 9.5 | 6.2 | 5.2 | 9.7 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 12.1 | 14.1 | 10.1 | 15.8 | 10.3 | 10.4 | 14.5 | 0.0 |
| 자국의 문화코드와 잘 맞음 | 1순위 | 7.2 | 8.2 | 6.2 | 8.4 | 9.3 | 10.4 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 14.1 | 17.6 | 10.7 | 14.7 | 17.5 | 15.6 | 6.5 | 11.8 |
| 기타 | 1순위 | 0.9 | 0.6 | 1.1 | 0.0 | 0.0 | 1.3 | 1.6 | 5.9 |
| | 1+2순위 | 0.9 | 0.6 | 1.1 | 0.0 | 0.0 | 1.3 | 1.6 | 5.9 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한국 애니메이션의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (6) 도서

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (312) | (143) | (169) | (88) | (90) | (66) | (54) | (14) |
| 스토리 및 작화 선호 | 1순위 | 28.5 | 25.2 | 31.4 | 36.4 | 33.3 | 24.2 | 20.4 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 46.5 | 44.1 | 48.5 | 55.7 | 51.1 | 42.4 | 35.2 | 21.4 |
| 다양한 소재·장르를 다룸 | 1순위 | 12.8 | 14.0 | 11.8 | 8.0 | 8.9 | 15.2 | 22.2 | 21.4 |
| | 1+2순위 | 30.8 | 28.7 | 32.5 | 23.9 | 30.0 | 33.3 | 38.9 | 35.7 |
| 캐릭터의 성격·역할 선호 | 1순위 | 12.5 | 14.0 | 11.2 | 15.9 | 10.0 | 15.2 | 11.1 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 30.4 | 29.4 | 31.4 | 35.2 | 25.6 | 34.8 | 29.6 | 14.3 |
| 인기 한류 콘텐츠의 원작 | 1순위 | 12.5 | 13.3 | 11.8 | 10.2 | 15.6 | 13.6 | 3.7 | 35.7 |
| | 1+2순위 | 23.7 | 24.5 | 23.1 | 19.3 | 25.6 | 28.8 | 16.7 | 42.9 |
| 한국의 최신 트렌드 접촉 | 1순위 | 9.3 | 11.2 | 7.7 | 10.2 | 8.9 | 7.6 | 11.1 | 7.1 |
| | 1+2순위 | 18.6 | 20.3 | 17.2 | 20.5 | 21.1 | 15.2 | 16.7 | 14.3 |
| 한국어 관심·학습 수요 증가 | 1순위 | 9.3 | 10.5 | 8.3 | 6.8 | 7.8 | 6.1 | 20.4 | 7.1 |
| | 1+2순위 | 17.9 | 21.7 | 14.8 | 23.9 | 12.2 | 13.6 | 24.1 | 14.3 |
| 한국 문화만의 독특함 | 1순위 | 8.7 | 8.4 | 8.9 | 9.1 | 7.8 | 9.1 | 7.4 | 14.3 |
| | 1+2순위 | 17.6 | 20.3 | 15.4 | 11.4 | 18.9 | 16.7 | 24.1 | 28.6 |
| 자국의 문화코드와 잘 맞음 | 1순위 | 6.4 | 3.5 | 8.9 | 3.4 | 7.8 | 9.1 | 3.7 | 14.3 |
| | 1+2순위 | 14.4 | 11.2 | 17.2 | 10.2 | 15.6 | 15.2 | 14.8 | 28.6 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한국 도서의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

# iii. 한류 선호

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (7) 게임

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (357) | (195) | (162) | (95) | (102) | (90) | (53) | (17) |
| 그래픽·그림 선호 | 1순위 | 29.1 | 22.1 | 37.7 | 32.6 | 21.6 | 28.9 | 34.0 | 41.2 |
| | 1+2순위 | 54.1 | 50.3 | 58.6 | 54.7 | 43.1 | 52.2 | 69.8 | 76.5 |
| 게임 플레이 방식·구성 선호 | 1순위 | 14.8 | 15.9 | 13.6 | 16.8 | 17.6 | 11.1 | 11.3 | 17.6 |
| | 1+2순위 | 35.9 | 35.9 | 35.8 | 41.1 | 36.3 | 26.7 | 41.5 | 35.3 |
| 게이머들과 네트워크 형성 | 1순위 | 12.9 | 15.4 | 9.9 | 12.6 | 15.7 | 12.2 | 7.5 | 17.6 |
| | 1+2순위 | 27.2 | 26.7 | 27.8 | 23.2 | 28.4 | 37.8 | 17.0 | 17.6 |
| 다양한 소재·장르를 다룸 | 1순위 | 11.5 | 15.4 | 6.8 | 10.5 | 8.8 | 10.0 | 18.9 | 17.6 |
| | 1+2순위 | 20.2 | 24.6 | 14.8 | 22.1 | 15.7 | 15.6 | 30.2 | 29.4 |
| 캐릭터의 성격·역할 선호 | 1순위 | 9.8 | 9.2 | 10.5 | 8.4 | 11.8 | 10.0 | 11.3 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 21.8 | 20.0 | 24.1 | 22.1 | 24.5 | 23.3 | 15.1 | 17.6 |
| 스토리가 짜임새 있고 탄탄함 | 1순위 | 9.5 | 11.8 | 6.8 | 5.3 | 12.7 | 12.2 | 7.5 | 5.9 |
| | 1+2순위 | 17.6 | 20.5 | 14.2 | 14.7 | 23.5 | 16.7 | 13.2 | 17.6 |
| 한류 스타가 광고·홍보 | 1순위 | 6.4 | 6.2 | 6.8 | 10.5 | 5.9 | 5.6 | 3.8 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 12.3 | 11.8 | 13.0 | 14.7 | 14.7 | 13.3 | 3.8 | 5.9 |
| 폭력성·선정적 내용이 적음 | 1순위 | 5.9 | 4.1 | 8.0 | 3.2 | 5.9 | 10.0 | 5.7 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 10.9 | 10.3 | 11.7 | 7.4 | 13.7 | 14.4 | 9.4 | 0.0 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한국 온라인/모바일 게임의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (8) 패션

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (400) | (178) | (222) | (79) | (111) | (108) | (77) | (25) |
| 디자인 선호 | 1순위 | 31.0 | 24.7 | 36.0 | 36.7 | 27.9 | 29.6 | 35.1 | 20.0 |
| | 1+2순위 | 51.3 | 43.3 | 57.7 | 51.9 | 49.5 | 50.9 | 55.8 | 44.0 |
| 다양한 제품 종류·스타일 | 1순위 | 16.5 | 18.0 | 15.3 | 11.4 | 10.8 | 21.3 | 20.8 | 24.0 |
| | 1+2순위 | 38.0 | 39.9 | 36.5 | 38.0 | 28.8 | 39.8 | 46.8 | 44.0 |
| 우수한 품질 | 1순위 | 15.8 | 20.8 | 11.7 | 15.2 | 23.4 | 13.9 | 9.1 | 12.0 |
| | 1+2순위 | 33.8 | 41.0 | 27.9 | 36.7 | 38.7 | 31.5 | 27.3 | 32.0 |
| 품질 대비 저렴한 가격 | 1순위 | 11.3 | 10.1 | 12.2 | 5.1 | 11.7 | 11.1 | 16.9 | 12.0 |
| | 1+2순위 | 28.3 | 25.3 | 30.6 | 19.0 | 31.5 | 27.8 | 32.5 | 32.0 |
| 브랜드 이미지가 좋아서 | 1순위 | 11.0 | 10.7 | 11.3 | 11.4 | 10.8 | 11.1 | 7.8 | 20.0 |
| | 1+2순위 | 22.3 | 19.1 | 24.8 | 22.8 | 25.2 | 24.1 | 15.6 | 20.0 |
| 좋아하는 스타가 직접 사용·홍보 | 1순위 | 8.3 | 8.4 | 8.1 | 10.1 | 9.9 | 7.4 | 5.2 | 8.0 |
| | 1+2순위 | 14.0 | 17.4 | 11.3 | 16.5 | 16.2 | 12.0 | 10.4 | 16.0 |
| 주변사람들 사이에서 평판이 좋음 | 1순위 | 6.0 | 6.7 | 5.4 | 10.1 | 5.4 | 5.6 | 3.9 | 4.0 |
| | 1+2순위 | 12.3 | 13.5 | 11.3 | 15.2 | 9.9 | 13.9 | 10.4 | 12.0 |
| 기타 | 1순위 | 0.3 | 0.6 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 1.3 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 0.3 | 0.6 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 1.3 | 0.0 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한국 패션의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

# iii. 한류 선호

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (9) 뷰티

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (387) | (155) | (232) | (77) | (115) | (102) | (73) | (20) |
| 우수한 효과·품질 | 1순위 | 26.6 | 23.9 | 28.4 | 26.0 | 20.9 | 24.5 | 38.4 | 30.0 |
| | 1+2순위 | 44.4 | 41.9 | 46.1 | 42.9 | 42.6 | 41.2 | 53.4 | 45.0 |
| 품질 대비 저렴한 가격 | 1순위 | 14.5 | 12.9 | 15.5 | 15.6 | 13.9 | 17.6 | 11.0 | 10.0 |
| | 1+2순위 | 31.3 | 27.7 | 33.6 | 29.9 | 27.8 | 34.3 | 35.6 | 25.0 |
| 다양한 제품 종류 | 1순위 | 14.2 | 13.5 | 14.7 | 14.3 | 10.4 | 14.7 | 21.9 | 5.0 |
| | 1+2순위 | 28.9 | 29.7 | 28.4 | 27.3 | 22.6 | 30.4 | 41.1 | 20.0 |
| 주변사람들 사이에서 평판이 좋음 | 1순위 | 9.8 | 10.3 | 9.5 | 7.8 | 13.0 | 5.9 | 8.2 | 25.0 |
| | 1+2순위 | 20.7 | 24.5 | 18.1 | 20.8 | 21.7 | 18.6 | 16.4 | 40.0 |
| 브랜드 이미지가 좋아서 | 1순위 | 9.8 | 13.5 | 7.3 | 10.4 | 12.2 | 7.8 | 5.5 | 20.0 |
| | 1+2순위 | 17.6 | 24.5 | 12.9 | 22.1 | 20.0 | 12.7 | 11.0 | 35.0 |
| 자연 친화적 성분·재료 사용 | 1순위 | 9.3 | 11.0 | 8.2 | 10.4 | 8.7 | 13.7 | 4.1 | 5.0 |
| | 1+2순위 | 20.7 | 20.0 | 21.1 | 20.8 | 20.0 | 26.5 | 15.1 | 15.0 |
| 제품 패키지 디자인 선호 | 1순위 | 8.3 | 6.5 | 9.5 | 5.2 | 13.9 | 8.8 | 2.7 | 5.0 |
| | 1+2순위 | 19.1 | 16.1 | 21.1 | 16.9 | 28.7 | 16.7 | 11.0 | 15.0 |
| 좋아하는 스타가 직접 사용·홍보 | 1순위 | 7.5 | 8.4 | 6.9 | 10.4 | 7.0 | 6.9 | 8.2 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 17.3 | 15.5 | 18.5 | 19.5 | 16.5 | 19.6 | 16.4 | 5.0 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한국 뷰티의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (10) 한식

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (455) | (221) | (234) | (100) | (117) | (121) | (84) | (33) |
| 맛이 있어서 | 1순위 | 35.2 | 36.2 | 34.2 | 38.0 | 35.0 | 31.4 | 36.9 | 36.4 |
| | 1+2순위 | 55.6 | 53.8 | 57.3 | 60.0 | 58.1 | 46.3 | 61.9 | 51.5 |
| 한국 문화콘텐츠에서 봤던 한식·식문화 경험 | 1순위 | 23.7 | 24.0 | 23.5 | 25.0 | 16.2 | 27.3 | 25.0 | 30.3 |
| | 1+2순위 | 44.6 | 44.3 | 44.9 | 49.0 | 35.0 | 51.2 | 44.0 | 42.4 |
| 건강에 좋은 식재료·조리법 사용 | 1순위 | 9.7 | 10.0 | 9.4 | 5.0 | 8.5 | 9.1 | 16.7 | 12.1 |
| | 1+2순위 | 29.5 | 28.5 | 30.3 | 13.0 | 31.6 | 24.8 | 44.0 | 51.5 |
| 식당,직원의 위생·청결 상태가 좋아서 | 1순위 | 7.7 | 7.7 | 7.7 | 8.0 | 11.1 | 9.1 | 1.2 | 6.1 |
| | 1+2순위 | 15.8 | 16.7 | 15.0 | 18.0 | 19.7 | 15.7 | 8.3 | 15.2 |
| 가성비가 좋음 | 1순위 | 7.3 | 5.0 | 9.4 | 6.0 | 10.3 | 3.3 | 10.7 | 6.1 |
| | 1+2순위 | 17.4 | 16.3 | 18.4 | 18.0 | 17.9 | 12.4 | 21.4 | 21.2 |
| 친절한 직원 | 1순위 | 5.9 | 6.8 | 5.1 | 7.0 | 9.4 | 5.0 | 3.6 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 12.5 | 15.8 | 9.4 | 9.0 | 17.9 | 17.4 | 7.1 | 0.0 |
| 한국 인기스타 광고·홍보 | 1순위 | 5.5 | 5.4 | 5.6 | 6.0 | 5.1 | 6.6 | 3.6 | 6.1 |
| | 1+2순위 | 12.7 | 13.1 | 12.4 | 17.0 | 9.4 | 15.7 | 9.5 | 9.1 |
| 상차림·플레이팅·분위기가 좋아서 | 1순위 | 5.1 | 5.0 | 5.1 | 5.0 | 4.3 | 8.3 | 2.4 | 3.0 |
| | 1+2순위 | 11.4 | 10.9 | 12.0 | 16.0 | 10.3 | 14.9 | 3.6 | 9.1 |
| 기타 | 1순위 | - | - | - | - | - | - | - | - |
| | 1+2순위 | 0.4 | 0.5 | 0.4 | 0.0 | 0.0 | 1.7 | 0.0 | 0.0 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한식의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

# iii. 한류 선호

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (1) TV 드라마

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (474) | (227) | (247) | (109) | (122) | (122) | (87) | (34) |
| 한국어가 어렵고 생소함 | 1순위 | 14.8 | 16.7 | 13.0 | 10.1 | 18.0 | 13.9 | 16.1 | 17.6 |
| | 1+2순위 | 30.6 | 32.2 | 29.1 | 23.9 | 31.1 | 27.9 | 33.3 | 52.9 |
| 비용이 많이 듦 | 1순위 | 12.2 | 13.2 | 11.3 | 14.7 | 15.6 | 7.4 | 9.2 | 17.6 |
| | 1+2순위 | 23.8 | 24.7 | 23.1 | 28.4 | 25.4 | 19.7 | 21.8 | 23.5 |
| 한 회당 방영시간이 길어서 | 1순위 | 12.0 | 7.9 | 15.8 | 7.3 | 9.0 | 19.7 | 13.8 | 5.9 |
| | 1+2순위 | 22.4 | 18.9 | 25.5 | 14.7 | 21.3 | 30.3 | 23.0 | 20.6 |
| 자막·더빙 통한 시청 불편함 | 1순위 | 11.6 | 11.0 | 12.1 | 11.0 | 11.5 | 9.8 | 14.9 | 11.8 |
| | 1+2순위 | 27.6 | 23.8 | 31.2 | 29.4 | 25.4 | 30.3 | 27.6 | 20.6 |
| 한국적인 색채가 강해서 | 1순위 | 9.9 | 7.9 | 11.7 | 14.7 | 12.3 | 6.6 | 6.9 | 5.9 |
| | 1+2순위 | 17.3 | 17.2 | 17.4 | 18.3 | 20.5 | 13.9 | 17.2 | 14.7 |
| 소재,스토리,장르 등이 진부·획일적 | 1순위 | 8.2 | 10.6 | 6.1 | 8.3 | 6.6 | 6.6 | 10.3 | 14.7 |
| | 1+2순위 | 16.2 | 16.7 | 15.8 | 13.8 | 14.8 | 13.9 | 24.1 | 17.6 |
| 같은 배우가 타 작품에 반복적으로 출연해서 | 1순위 | 8.0 | 9.7 | 6.5 | 7.3 | 5.7 | 9.0 | 10.3 | 8.8 |
| | 1+2순위 | 15.4 | 17.6 | 13.4 | 14.7 | 13.9 | 13.9 | 18.4 | 20.6 |
| 에피소드 편수가 적음 | 1순위 | 7.4 | 6.6 | 8.1 | 10.1 | 5.7 | 8.2 | 4.6 | 8.8 |
| | 1+2순위 | 16.7 | 16.7 | 16.6 | 22.0 | 15.6 | 16.4 | 11.5 | 17.6 |
| 어색한 배우들의 연기 | 1순위 | 6.8 | 7.9 | 5.7 | 9.2 | 2.5 | 10.7 | 5.7 | 2.9 |
| | 1+2순위 | 11.0 | 11.9 | 10.1 | 11.9 | 7.4 | 15.6 | 10.3 | 5.9 |
| 인터내셔널한 캐스팅이 없음 | 1순위 | 4.6 | 4.0 | 5.3 | 4.6 | 7.4 | 3.3 | 3.4 | 2.9 |
| | 1+2순위 | 9.9 | 10.1 | 9.7 | 11.9 | 13.9 | 9.0 | 5.7 | 2.9 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 3.2 | 4.0 | 2.4 | 0.9 | 4.9 | 4.1 | 2.3 | 2.9 |
| | 1+2순위 | 6.3 | 8.4 | 4.5 | 5.5 | 9.0 | 6.6 | 4.6 | 2.9 |
| 기타 | 1순위 | 1.3 | 0.4 | 2.0 | 1.8 | 0.8 | 0.8 | 2.3 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 2.7 | 1.8 | 3.6 | 5.5 | 1.6 | 2.5 | 2.3 | 0.0 |

*Q.귀하가 생각하는 한국 드라마의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (2) 예능

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (466) | (225) | (241) | (110) | (123) | (118) | (83) | (32) |
| 한국식 유머코드가 맞지 않음 | 1순위 | 20.0 | 17.3 | 22.4 | 17.3 | 18.7 | 20.3 | 20.5 | 31.3 |
| | 1+2순위 | 35.8 | 30.7 | 40.7 | 34.5 | 30.1 | 40.7 | 36.1 | 43.8 |
| 자막·더빙 통한 시청 불편함 | 1순위 | 12.9 | 13.8 | 12.0 | 13.6 | 7.3 | 16.1 | 14.5 | 15.6 |
| | 1+2순위 | 24.5 | 27.6 | 21.6 | 20.0 | 17.9 | 31.4 | 30.1 | 25.0 |
| 한국어가 어렵고 생소함 | 1순위 | 12.7 | 12.9 | 12.4 | 7.3 | 17.9 | 12.7 | 12.0 | 12.5 |
| | 1+2순위 | 26.4 | 26.2 | 26.6 | 23.6 | 29.3 | 22.9 | 30.1 | 28.1 |
| 한국적인 색채가 강해서 | 1순위 | 12.2 | 15.1 | 9.5 | 13.6 | 12.2 | 10.2 | 14.5 | 9.4 |
| | 1+2순위 | 20.6 | 23.1 | 18.3 | 23.6 | 21.1 | 20.3 | 20.5 | 9.4 |
| 지속적으로 진행되는 콘텐츠가 적음 | 1순위 | 8.8 | 7.6 | 10.0 | 5.5 | 13.0 | 11.9 | 4.8 | 3.1 |
| | 1+2순위 | 16.3 | 14.2 | 18.3 | 15.5 | 22.8 | 16.9 | 8.4 | 12.5 |
| 게스트 토크 의존 포맷이 많음 | 1순위 | 7.3 | 6.7 | 7.9 | 8.2 | 9.8 | 5.1 | 6.0 | 6.3 |
| | 1+2순위 | 18.2 | 17.8 | 18.7 | 15.5 | 22.8 | 16.9 | 16.9 | 18.8 |
| 매력있는 스타가 출연하지 않아서 | 1순위 | 6.7 | 4.9 | 8.3 | 7.3 | 6.5 | 5.1 | 7.2 | 9.4 |
| | 1+2순위 | 11.8 | 9.8 | 13.7 | 10.9 | 12.2 | 12.7 | 12.0 | 9.4 |
| 방송용 자막이 너무 많아서 | 1순위 | 5.4 | 7.1 | 3.7 | 8.2 | 3.3 | 4.2 | 7.2 | 3.1 |
| | 1+2순위 | 14.8 | 16.9 | 12.9 | 13.6 | 12.2 | 11.9 | 18.1 | 31.3 |
| 나오는 사람들이 반복적으로 출연해서 | 1순위 | 5.2 | 6.7 | 3.7 | 7.3 | 4.1 | 3.4 | 7.2 | 3.1 |
| | 1+2순위 | 12.4 | 14.7 | 10.4 | 18.2 | 13.0 | 7.6 | 12.0 | 9.4 |
| 짜임새 있는 포맷이 아닌 즉흥적임 | 1순위 | 4.9 | 4.4 | 5.4 | 6.4 | 4.1 | 5.1 | 3.6 | 6.3 |
| | 1+2순위 | 10.7 | 10.2 | 11.2 | 10.9 | 10.6 | 11.0 | 10.8 | 9.4 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 2.8 | 2.7 | 2.9 | 2.7 | 2.4 | 4.2 | 2.4 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 6.4 | 7.6 | 5.4 | 10.0 | 6.5 | 5.1 | 4.8 | 3.1 |
| 기타 | 1순위 | 1.3 | 0.9 | 1.7 | 2.7 | 0.8 | 1.7 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 1.9 | 1.3 | 2.5 | 3.6 | 1.6 | 2.5 | 0.0 | 0.0 |

*Q.귀하가 생각하는 한국 예능의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

# iii. 한류 선호

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (3) 영화

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (466) | (227) | (239) | (105) | (121) | (120) | (87) | (33) |
| 한국어가 어렵고 생소함 | 1순위 | 18.0 | 18.9 | 17.2 | 17.1 | 15.7 | 20.0 | 21.8 | 12.1 |
| | 1+2순위 | 33.5 | 32.6 | 34.3 | 40.0 | 27.3 | 34.2 | 34.5 | 30.3 |
| 자막·더빙 통한 시청 불편함 | 1순위 | 17.2 | 13.7 | 20.5 | 10.5 | 19.8 | 18.3 | 19.5 | 18.2 |
| | 1+2순위 | 31.1 | 26.9 | 35.1 | 20.0 | 28.9 | 34.2 | 43.7 | 30.3 |
| 비용이 많이 듦 | 1순위 | 13.9 | 13.7 | 14.2 | 18.1 | 14.0 | 14.2 | 8.0 | 15.2 |
| | 1+2순위 | 27.5 | 26.9 | 28.0 | 31.4 | 24.8 | 30.8 | 19.5 | 33.3 |
| 다른 언어·문화로 내용의 이해가 어려움 | 1순위 | 12.2 | 11.5 | 13.0 | 11.4 | 12.4 | 10.0 | 12.6 | 21.2 |
| | 1+2순위 | 24.9 | 26.0 | 23.8 | 25.7 | 23.1 | 20.8 | 27.6 | 36.4 |
| 소재,스토리,장르 등이 진부·획일적 | 1순위 | 8.6 | 6.6 | 10.5 | 4.8 | 9.9 | 5.0 | 16.1 | 9.1 |
| | 1+2순위 | 17.8 | 16.7 | 18.8 | 10.5 | 26.4 | 14.2 | 20.7 | 15.2 |
| 스토리의 짜임새가 떨어짐 | 1순위 | 8.4 | 10.1 | 6.7 | 10.5 | 5.8 | 8.3 | 9.2 | 9.1 |
| | 1+2순위 | 18.5 | 21.6 | 15.5 | 20.0 | 19.0 | 18.3 | 14.9 | 21.2 |
| 이질적인 배우의 외모 | 1순위 | 6.7 | 7.5 | 5.9 | 9.5 | 3.3 | 10.0 | 2.3 | 9.1 |
| | 1+2순위 | 14.6 | 15.9 | 13.4 | 17.1 | 14.9 | 18.3 | 6.9 | 12.1 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 5.8 | 8.4 | 3.3 | 6.7 | 6.6 | 6.7 | 3.4 | 3.0 |
| | 1+2순위 | 10.7 | 13.7 | 7.9 | 12.4 | 14.9 | 9.2 | 5.7 | 9.1 |
| 한국 배우·관계자의 부적절한 언행 | 1순위 | 5.2 | 4.8 | 5.4 | 5.7 | 9.1 | 2.5 | 3.4 | 3.0 |
| | 1+2순위 | 9.9 | 7.5 | 12.1 | 9.5 | 11.6 | 8.3 | 11.5 | 6.1 |
| 작품성·예술적 가치가 떨어짐 | 1순위 | 2.8 | 4.0 | 1.7 | 3.8 | 2.5 | 3.3 | 2.3 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 8.4 | 10.1 | 6.7 | 8.6 | 7.4 | 6.7 | 12.6 | 6.1 |
| 기타 | 1순위 | 1.3 | 0.9 | 1.7 | 1.9 | 0.8 | 1.7 | 1.1 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 3.2 | 2.2 | 4.2 | 4.8 | 1.7 | 5.0 | 2.3 | 0.0 |

*Q.귀하가 생각하는 한국 영화의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (4) 음악

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (434) | (209) | (225) | (98) | (115) | (114) | (80) | (27) |
| 한국어 가사가 어렵고 생소함 | 1순위 | 30.0 | 25.4 | 34.2 | 20.4 | 23.5 | 36.8 | 37.5 | 40.7 |
| | 1+2순위 | 50.0 | 45.5 | 54.2 | 44.9 | 42.6 | 58.8 | 53.8 | 51.9 |
| 주위 반응이 좋지 않아서 | 1순위 | 15.9 | 16.3 | 15.6 | 16.3 | 15.7 | 14.0 | 15.0 | 25.9 |
| | 1+2순위 | 30.9 | 30.1 | 31.6 | 30.6 | 29.6 | 29.8 | 30.0 | 44.4 |
| 획일적인 음악 장르 | 1순위 | 14.7 | 15.8 | 13.8 | 21.4 | 16.5 | 14.0 | 7.5 | 7.4 |
| | 1+2순위 | 26.0 | 26.8 | 25.3 | 32.7 | 29.6 | 24.6 | 18.8 | 14.8 |
| 한국 가수·관계자의 부적절한 언행 | 1순위 | 9.4 | 7.7 | 11.1 | 7.1 | 10.4 | 8.8 | 11.3 | 11.1 |
| | 1+2순위 | 16.6 | 14.4 | 18.7 | 17.3 | 13.9 | 17.5 | 15.0 | 25.9 |
| 이질적인 가수의 외모 | 1순위 | 8.5 | 8.6 | 8.4 | 10.2 | 9.6 | 8.8 | 5.0 | 7.4 |
| | 1+2순위 | 27.9 | 30.1 | 25.8 | 22.4 | 28.7 | 26.3 | 33.8 | 33.3 |
| 자국 문화 보호 차원 | 1순위 | 6.5 | 9.6 | 3.6 | 6.1 | 8.7 | 5.3 | 7.5 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 11.8 | 15.3 | 8.4 | 10.2 | 11.3 | 13.2 | 12.5 | 11.1 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 5.3 | 7.7 | 3.1 | 4.1 | 8.7 | 4.4 | 5.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 9.7 | 14.4 | 5.3 | 7.1 | 15.7 | 8.8 | 8.8 | 0.0 |
| 자국 사회·도덕적 가치에 반하는 내용 포함 | 1순위 | 4.4 | 4.3 | 4.4 | 5.1 | 0.9 | 4.4 | 7.5 | 7.4 |
| | 1+2순위 | 12.7 | 12.0 | 13.3 | 15.3 | 10.4 | 11.4 | 15.0 | 11.1 |
| 예술적 가치가 떨어짐 | 1순위 | 4.1 | 3.8 | 4.4 | 6.1 | 5.2 | 2.6 | 3.8 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 9.7 | 9.1 | 10.2 | 8.2 | 13.9 | 6.1 | 11.3 | 7.4 |
| 기타 | 1순위 | 1.2 | 1.0 | 1.3 | 3.1 | 0.9 | 0.9 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 4.8 | 2.4 | 7.1 | 11.2 | 4.3 | 3.5 | 1.3 | 0.0 |

*Q.귀하가 생각하는 한국 음악의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

# iii. 한류 선호

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (5) 애니메이션

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (348) | (170) | (178) | (95) | (97) | (77) | (62) | (17) |
| 자막·더빙 통한 시청 불편함 | 1순위 | 16.7 | 11.8 | 21.3 | 13.7 | 16.5 | 19.5 | 19.4 | 11.8 |
| | 1+2순위 | 32.2 | 27.6 | 36.5 | 27.4 | 30.9 | 31.2 | 45.2 | 23.5 |
| 지나치게 상업적이라서 | 1순위 | 14.9 | 15.3 | 14.6 | 11.6 | 16.5 | 14.3 | 21.0 | 5.9 |
| | 1+2순위 | 25.6 | 23.5 | 27.5 | 21.1 | 26.8 | 24.7 | 33.9 | 17.6 |
| 한국어가 어렵고 생소함 | 1순위 | 14.7 | 15.9 | 13.5 | 10.5 | 17.5 | 10.4 | 16.1 | 35.3 |
| | 1+2순위 | 31.6 | 31.8 | 31.5 | 25.3 | 38.1 | 26.0 | 33.9 | 47.1 |
| 자국에 비해 특별하지 않음 | 1순위 | 13.2 | 13.5 | 12.9 | 17.9 | 11.3 | 9.1 | 12.9 | 17.6 |
| | 1+2순위 | 23.6 | 24.1 | 23.0 | 26.3 | 19.6 | 24.7 | 22.6 | 29.4 |
| 한국적인 색채가 강해서 | 1순위 | 12.6 | 13.5 | 11.8 | 12.6 | 11.3 | 18.2 | 6.5 | 17.6 |
| | 1+2순위 | 21.0 | 22.4 | 19.7 | 27.4 | 21.6 | 20.8 | 9.7 | 23.5 |
| 자국 문화 정서와 맞지 | 1순위 | 7.2 | 7.6 | 6.7 | 11.6 | 4.1 | 7.8 | 6.5 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 13.8 | 15.9 | 11.8 | 18.9 | 11.3 | 14.3 | 11.3 | 5.9 |
| 소재,스토리,장르 등이 진부·획일적 | 1순위 | 6.9 | 8.2 | 5.6 | 9.5 | 7.2 | 3.9 | 8.1 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 16.7 | 18.8 | 14.6 | 21.1 | 16.5 | 14.3 | 17.7 | 0.0 |
| 캐릭터가 마음에 들지 않음 | 1순위 | 6.6 | 7.1 | 6.2 | 7.4 | 5.2 | 7.8 | 6.5 | 5.9 |
| | 1+2순위 | 13.2 | 12.4 | 14.0 | 12.6 | 10.3 | 15.6 | 16.1 | 11.8 |
| 교육적이지 않아서 | 1순위 | 4.6 | 3.5 | 5.6 | 2.1 | 5.2 | 7.8 | 3.2 | 5.9 |
| | 1+2순위 | 11.8 | 11.8 | 11.8 | 10.5 | 11.3 | 13.0 | 8.1 | 29.4 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 2.6 | 3.5 | 1.7 | 3.2 | 5.2 | 1.3 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 8.6 | 10.6 | 6.7 | 7.4 | 10.3 | 13.0 | 1.6 | 11.8 |
| 기타 | 1순위 | - | - | - | - | - | - | - | - |
| | 1+2순위 | 2.0 | 1.2 | 2.8 | 2.1 | 3.1 | 2.6 | 0.0 | 0.0 |

*Q.귀하가 생각하는 한국 애니메이션의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (6) 도서

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (312) | (143) | (169) | (88) | (90) | (66) | (54) | (14) |
| 자국어로의 번역 미흡 | 1순위 | 25.0 | 25.2 | 24.9 | 18.2 | 27.8 | 30.3 | 24.1 | 28.6 |
| | 1+2순위 | 45.2 | 41.3 | 48.5 | 40.9 | 44.4 | 47.0 | 46.3 | 64.3 |
| 비용이 많이 듦 | 1순위 | 18.3 | 15.4 | 20.7 | 21.6 | 16.7 | 16.7 | 18.5 | 14.3 |
| | 1+2순위 | 32.1 | 25.9 | 37.3 | 34.1 | 30.0 | 31.8 | 33.3 | 28.6 |
| 다른 언어·문화로 내용의 이해가 어려움 | 1순위 | 11.2 | 9.1 | 13.0 | 6.8 | 10.0 | 13.6 | 14.8 | 21.4 |
| | 1+2순위 | 29.8 | 31.5 | 28.4 | 26.1 | 24.4 | 37.9 | 31.5 | 42.9 |
| 선정적·폭력적 내용 | 1순위 | 9.6 | 11.2 | 8.3 | 11.4 | 3.3 | 15.2 | 11.1 | 7.1 |
| | 1+2순위 | 19.6 | 23.1 | 16.6 | 17.0 | 14.4 | 25.8 | 24.1 | 21.4 |
| 한국적인 색채가 강해서 | 1순위 | 9.6 | 10.5 | 8.9 | 10.2 | 11.1 | 4.5 | 13.0 | 7.1 |
| | 1+2순위 | 18.6 | 18.2 | 18.9 | 22.7 | 22.2 | 12.1 | 16.7 | 7.1 |
| 소재,장르 등이 진부·획일적 | 1순위 | 8.3 | 10.5 | 6.5 | 10.2 | 13.3 | 6.1 | 1.9 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 18.3 | 22.4 | 14.8 | 19.3 | 27.8 | 13.6 | 11.1 | 0.0 |
| 스토리·작화가 마음에 들지 않음 | 1순위 | 6.7 | 5.6 | 7.7 | 6.8 | 6.7 | 4.5 | 7.4 | 14.3 |
| | 1+2순위 | 15.1 | 14.0 | 16.0 | 19.3 | 10.0 | 10.6 | 20.4 | 21.4 |
| 캐릭터가 마음에 들지 않음 | 1순위 | 5.4 | 7.0 | 4.1 | 3.4 | 7.8 | 4.5 | 5.6 | 7.1 |
| | 1+2순위 | 10.9 | 13.3 | 8.9 | 5.7 | 14.4 | 15.2 | 7.4 | 14.3 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 5.1 | 5.6 | 4.7 | 10.2 | 3.3 | 3.0 | 3.7 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 8.0 | 9.1 | 7.1 | 11.4 | 8.9 | 4.5 | 7.4 | 0.0 |
| 기타 | 1순위 | 0.6 | 0.0 | 1.2 | 1.1 | 0.0 | 1.5 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 2.6 | 1.4 | 3.6 | 3.4 | 3.3 | 1.5 | 1.9 | 0.0 |

*Q.귀하가 생각하는 한국 도서의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

# iii. 한류 선호

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (7) 게임

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (357) | (195) | (162) | (95) | (102) | (90) | (53) | (17) |
| 비용이 많이 듦 | 1순위 | 21.6 | 19.5 | 24.1 | 18.9 | 17.6 | 24.4 | 26.4 | 29.4 |
| | 1+2순위 | 36.7 | 37.4 | 35.8 | 37.9 | 28.4 | 41.1 | 39.6 | 47.1 |
| 높은 디바이스 사양 필요 | 1순위 | 16.0 | 16.9 | 14.8 | 15.8 | 12.7 | 20.0 | 11.3 | 29.4 |
| | 1+2순위 | 30.5 | 33.3 | 27.2 | 33.7 | 32.4 | 28.9 | 17.0 | 52.9 |
| 게임 서비스 운영이 잘 이루어지지 않아서 | 1순위 | 12.3 | 11.3 | 13.6 | 14.7 | 15.7 | 8.9 | 9.4 | 5.9 |
| | 1+2순위 | 26.6 | 26.2 | 27.2 | 29.5 | 23.5 | 30.0 | 24.5 | 17.6 |
| 게임이 선정적·폭력적임 | 1순위 | 9.0 | 8.7 | 9.3 | 7.4 | 10.8 | 6.7 | 11.3 | 11.8 |
| | 1+2순위 | 17.1 | 15.4 | 19.1 | 13.7 | 17.6 | 20.0 | 17.0 | 17.6 |
| 캐릭터 매력 부족 및 정체성 모호 | 1순위 | 6.7 | 5.6 | 8.0 | 6.3 | 5.9 | 4.4 | 15.1 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 15.7 | 15.9 | 15.4 | 11.6 | 17.6 | 14.4 | 24.5 | 5.9 |
| 소재,스토리,장르 등이 진부·획일적 | 1순위 | 6.7 | 6.2 | 7.4 | 6.3 | 7.8 | 7.8 | 5.7 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 11.5 | 11.3 | 11.7 | 12.6 | 11.8 | 12.2 | 11.3 | 0.0 |
| 한국적인 색채가 강해서 | 1순위 | 6.7 | 6.2 | 7.4 | 8.4 | 5.9 | 5.6 | 9.4 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 11.5 | 11.3 | 11.7 | 14.7 | 8.8 | 7.8 | 20.8 | 0.0 |
| 스토리의 짜임새 부족 | 1순위 | 5.9 | 7.2 | 4.3 | 6.3 | 5.9 | 6.7 | 1.9 | 11.8 |
| | 1+2순위 | 15.4 | 13.3 | 17.9 | 15.8 | 12.7 | 13.3 | 20.8 | 23.5 |
| 자국 문화 정서와 맞지 않음 | 1순위 | 5.6 | 7.7 | 3.1 | 6.3 | 4.9 | 5.6 | 7.5 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 12.0 | 11.8 | 12.3 | 13.7 | 13.7 | 8.9 | 13.2 | 5.9 |
| 그래픽의 독창성 부족 | 1순위 | 4.8 | 5.6 | 3.7 | 7.4 | 5.9 | 3.3 | 0.0 | 5.9 |
| | 1+2순위 | 12.9 | 12.3 | 13.6 | 11.6 | 19.6 | 10.0 | 5.7 | 17.6 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 4.5 | 5.1 | 3.7 | 1.1 | 6.9 | 6.7 | 1.9 | 5.9 |
| | 1+2순위 | 8.7 | 10.8 | 6.2 | 4.2 | 11.8 | 12.2 | 3.8 | 11.8 |
| 기타 | 1순위 | 0.3 | 0.0 | 0.6 | 1.1 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 1.4 | 1.0 | 1.9 | 1.1 | 2.0 | 1.1 | 1.9 | 0.0 |

*Q.귀하가 생각하는 한국 게임의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (8) 패션

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (400) | (178) | (222) | (79) | (111) | (108) | (77) | (25) |
| 품질 대비 비싼 가격 | 1순위 | 26.5 | 29.8 | 23.9 | 17.7 | 24.3 | 30.6 | 29.9 | 36.0 |
| | 1+2순위 | 47.5 | 46.1 | 48.6 | 44.3 | 44.1 | 48.1 | 54.5 | 48.0 |
| 다양하지 않은 사이즈 | 1순위 | 24.3 | 21.9 | 26.1 | 29.1 | 27.0 | 22.2 | 20.8 | 16.0 |
| | 1+2순위 | 50.8 | 44.4 | 55.9 | 51.9 | 51.4 | 56.5 | 42.9 | 44.0 |
| 품질이 떨어짐 | 1순위 | 12.5 | 14.0 | 11.3 | 13.9 | 12.6 | 11.1 | 11.7 | 16.0 |
| | 1+2순위 | 18.3 | 20.8 | 16.2 | 19.0 | 18.0 | 17.6 | 18.2 | 20.0 |
| 디자인이 별로여서 | 1순위 | 10.0 | 10.1 | 9.9 | 12.7 | 9.9 | 9.3 | 6.5 | 16.0 |
| | 1+2순위 | 18.5 | 20.2 | 17.1 | 17.7 | 17.1 | 15.7 | 18.2 | 40.0 |
| 다양하지 않은 제품 종류·스타일 | 1순위 | 10.0 | 7.9 | 11.7 | 8.9 | 5.4 | 14.8 | 11.7 | 8.0 |
| | 1+2순위 | 27.8 | 29.2 | 26.6 | 26.6 | 23.4 | 30.6 | 29.9 | 32.0 |
| 브랜드 이미지가 좋지 않아서 | 1순위 | 9.8 | 10.1 | 9.5 | 13.9 | 9.0 | 6.5 | 13.0 | 4.0 |
| | 1+2순위 | 19.8 | 19.7 | 19.8 | 24.1 | 18.0 | 17.6 | 23.4 | 12.0 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 5.5 | 6.2 | 5.0 | 2.5 | 11.7 | 2.8 | 3.9 | 4.0 |
| | 1+2순위 | 13.8 | 18.0 | 10.4 | 12.7 | 24.3 | 9.3 | 9.1 | 4.0 |
| 기타 | 1순위 | 1.5 | 0.0 | 2.7 | 1.3 | 0.0 | 2.8 | 2.6 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 3.8 | 1.7 | 5.4 | 3.8 | 3.6 | 4.6 | 3.9 | 0.0 |

*Q.귀하가 생각하는 한국 패션의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

# iii. 한류 선호

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (9) 뷰티

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (387) | (155) | (232) | (77) | (115) | (102) | (73) | (20) |
| 품질 대비 비싼 가격 | 1순위 | 24.8 | 19.4 | 28.4 | 20.8 | 20.9 | 28.4 | 31.5 | 20.0 |
| | 1+2순위 | 43.4 | 38.7 | 46.6 | 33.8 | 40.9 | 46.1 | 53.4 | 45.0 |
| 제품의 홍보가 지나치게 과장됨 | 1순위 | 20.7 | 18.7 | 22.0 | 22.1 | 20.0 | 17.6 | 21.9 | 30.0 |
| | 1+2순위 | 41.9 | 36.8 | 45.3 | 42.9 | 44.3 | 44.1 | 35.6 | 35.0 |
| 한방 성분이 기호에 맞지 않아서 | 1순위 | 15.2 | 12.3 | 17.2 | 6.5 | 20.9 | 14.7 | 17.8 | 10.0 |
| | 1+2순위 | 31.0 | 30.3 | 31.5 | 24.7 | 33.0 | 27.5 | 39.7 | 30.0 |
| 품질이 떨어짐 | 1순위 | 11.1 | 12.3 | 10.3 | 10.4 | 8.7 | 12.7 | 12.3 | 15.0 |
| | 1+2순위 | 16.3 | 16.8 | 15.9 | 14.3 | 13.0 | 15.7 | 21.9 | 25.0 |
| 다양하지 않은 제품 종류·스타일 | 1순위 | 8.8 | 9.0 | 8.6 | 15.6 | 7.0 | 8.8 | 5.5 | 5.0 |
| | 1+2순위 | 20.9 | 19.4 | 22.0 | 28.6 | 14.8 | 21.6 | 19.2 | 30.0 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 7.2 | 10.3 | 5.2 | 6.5 | 11.3 | 5.9 | 4.1 | 5.0 |
| | 1+2순위 | 13.4 | 17.4 | 10.8 | 16.9 | 17.4 | 10.8 | 9.6 | 5.0 |
| 브랜드 이미지가 좋지 않아서 | 1순위 | 6.7 | 10.3 | 4.3 | 6.5 | 6.1 | 6.9 | 5.5 | 15.0 |
| | 1+2순위 | 14.0 | 18.1 | 11.2 | 14.3 | 13.0 | 16.7 | 9.6 | 20.0 |
| 제품 패키지 디자인이 별로여서 | 1순위 | 4.9 | 7.7 | 3.0 | 10.4 | 5.2 | 3.9 | 1.4 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 16.0 | 20.6 | 12.9 | 20.8 | 20.0 | 12.7 | 11.0 | 10.0 |
| 기타 | 1순위 | 0.5 | 0.0 | 0.9 | 1.3 | 0.0 | 1.0 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 3.1 | 1.9 | 3.9 | 3.9 | 3.5 | 4.9 | 0.0 | 0.0 |

*Q 귀하가 생각하는 한국 뷰티의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (10) 한식

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (455) | (221) | (234) | (100) | (117) | (121) | (84) | (33) |
| 가성비가 좋지 않아서 | 1순위 | 29.5 | 25.3 | 33.3 | 29.0 | 17.9 | 29.8 | 35.7 | 54.5 |
| | 1+2순위 | 46.4 | 40.3 | 52.1 | 46.0 | 35.0 | 44.6 | 56.0 | 69.7 |
| 제공하는 음식이 다양하지 않음 | 1순위 | 15.2 | 13.6 | 16.7 | 12.0 | 17.1 | 13.2 | 19.0 | 15.2 |
| | 1+2순위 | 28.1 | 26.2 | 29.9 | 21.0 | 29.9 | 28.1 | 36.9 | 21.2 |
| 반찬이 많아 식사하기 번거로움 | 1순위 | 12.1 | 11.3 | 12.8 | 11.0 | 14.5 | 12.4 | 9.5 | 12.1 |
| | 1+2순위 | 34.1 | 33.9 | 34.2 | 36.0 | 35.0 | 33.9 | 26.2 | 45.5 |
| 좋아하는 맛과 향이 아니어서 | 1순위 | 12.1 | 10.9 | 13.2 | 7.0 | 16.2 | 15.7 | 10.7 | 3.0 |
| | 1+2순위 | 23.3 | 21.3 | 25.2 | 18.0 | 29.1 | 27.3 | 19.0 | 15.2 |
| 식사도구의 사용이 어려움 | 1순위 | 9.7 | 13.6 | 6.0 | 11.0 | 14.5 | 4.1 | 10.7 | 6.1 |
| | 1+2순위 | 23.3 | 24.9 | 21.8 | 22.0 | 30.8 | 19.8 | 20.2 | 21.2 |
| 식당,직원의 위생·청결 상태가 좋지 않아서 | 1순위 | 7.0 | 8.1 | 6.0 | 9.0 | 3.4 | 13.2 | 2.4 | 3.0 |
| | 1+2순위 | 12.5 | 14.9 | 10.3 | 14.0 | 4.3 | 19.0 | 14.3 | 9.1 |
| 불친절한 직원 | 1순위 | 6.2 | 8.1 | 4.3 | 9.0 | 4.3 | 5.8 | 7.1 | 3.0 |
| | 1+2순위 | 11.4 | 11.8 | 11.1 | 14.0 | 12.0 | 11.6 | 8.3 | 9.1 |
| 상차림·플레이팅·분위기가 마음에 들지 않아서 | 1순위 | 4.4 | 4.5 | 4.3 | 6.0 | 6.0 | 2.5 | 3.6 | 3.0 |
| | 1+2순위 | 10.1 | 13.6 | 6.8 | 14.0 | 11.1 | 6.6 | 10.7 | 6.1 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 3.1 | 4.5 | 1.7 | 4.0 | 6.0 | 1.7 | 1.2 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 7.7 | 10.4 | 5.1 | 8.0 | 11.1 | 5.8 | 7.1 | 3.0 |
| 기타 | 1순위 | 0.9 | 0.0 | 1.7 | 2.0 | 0.0 | 1.7 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 3.1 | 2.7 | 3.4 | 7.0 | 1.7 | 3.3 | 1.2 | 0.0 |

*Q 귀하가 생각하는 한식의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

# iii. 한류 선호

## 5. 자국에서 인기있는 해외 콘텐츠

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | | (474) | (227) | (247) | (109) | (122) | (122) | (87) | (34) |
| 드라마 | 한국 드라마 | 1순위 | 52.7 | 47.6 | 57.5 | 46.8 | 62.3 | 57.4 | 48.3 | 32.4 |
| | 한국 드라마 | 2순위 | 24.5 | 22.5 | 26.3 | 28.4 | 21.3 | 22.1 | 23.0 | 35.3 |
| | 중국 드라마 | 3순위 | 28.7 | 27.8 | 29.6 | 33.9 | 23.8 | 27.0 | 32.2 | 26.5 |
| *Base* | | | (466) | (225) | (241) | (110) | (123) | (118) | (83) | (32) |
| 예능 | 한국 예능 | 1순위 | 43.8 | 42.7 | 44.8 | 42.7 | 52.8 | 46.6 | 33.7 | 28.1 |
| | 일본 예능 | 2순위 | 33.9 | 36.0 | 32.0 | 32.7 | 36.6 | 30.5 | 38.6 | 28.1 |
| | 미국 예능 | 3순위 | 26.0 | 24.0 | 27.8 | 22.7 | 35.0 | 24.6 | 19.3 | 25.0 |
| *Base* | | | (466) | (227) | (239) | (105) | (121) | (120) | (87) | (33) |
| 영화 | 미국 영화 | 1순위 | 48.1 | 46.3 | 49.8 | 42.9 | 38.8 | 48.3 | 58.6 | 69.7 |
| | 중국 영화 | 2순위 | 29.6 | 28.6 | 30.5 | 24.8 | 26.4 | 25.8 | 40.2 | 42.4 |
| | 한국 영화 | 3순위 | 30.7 | 30.4 | 31.0 | 29.5 | 30.6 | 24.2 | 34.5 | 48.5 |

*Q.귀하의 국가에서 인기 있는 문화콘텐츠는 어느 국가의 문화콘텐츠 입니까?*

## 6. 선호하는 한국 드라마(Top 10)

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 주관식문항, 단위:%)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (474) | (227) | (247) | (109) | (122) | (122) | (87) | (34) |
| 대장금 | 6.1 | 8.4 | 4.0 | 2.8 | 2.5 | 6.6 | 11.5 | 14.7 |
| 태양의 후예 | 5.1 | 1.8 | 8.1 | 4.6 | 6.6 | 5.7 | 3.4 | 2.9 |
| 내 아이디는 강남미인 | 4.0 | 2.2 | 5.7 | 6.4 | 5.7 | 0.0 | 4.6 | 2.9 |
| 김비서가 왜 그럴까 | 3.6 | 2.6 | 4.5 | 3.7 | 2.5 | 5.7 | 2.3 | 2.9 |
| 풀하우스 | 3.4 | 1.3 | 5.3 | 0.0 | 4.1 | 5.7 | 4.6 | 0.0 |
| 너도 인간이니? | 2.5 | 3.5 | 1.6 | 0.9 | 1.6 | 2.5 | 5.7 | 2.9 |
| 엽기적인 그녀 | 2.1 | 2.6 | 1.6 | 0.0 | 0.0 | 3.3 | 6.9 | 0.0 |
| 뷰티인사이드 | 1.5 | 0.4 | 2.4 | 1.8 | 1.6 | 0.8 | 2.3 | 0.0 |
| 화유기 | 1.5 | 2.2 | 0.8 | 3.7 | 0.8 | 0.8 | 0.0 | 2.9 |
| W(더블유) | 1.5 | 0.9 | 2.0 | 2.8 | 2.5 | 0.0 | 1.1 | 0.0 |

*Q.귀하가 올해 시청한 한국 드라마 중 가장 좋아하는 것은 무엇입니까?*

## 7. 선호하는 한국 영화(Top 10)

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 주관식문항, 단위:%)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (466) | (227) | (239) | (105) | (121) | (120) | (87) | (33) |
| 부산행 | 9.2 | 10.1 | 8.4 | 11.4 | 6.6 | 9.2 | 9.2 | 12.1 |
| 신과함께 : 죄와 벌 | 4.9 | 4.4 | 5.4 | 3.8 | 4.1 | 5.0 | 5.7 | 9.1 |
| 지금 만나러 갑니다 | 4.5 | 4.0 | 5.0 | 4.8 | 8.3 | 0.0 | 5.7 | 3.0 |
| 엽기적인 그녀 | 3.0 | 2.6 | 3.3 | 1.9 | 0.0 | 5.0 | 5.7 | 3.0 |
| 골든 슬럼버 | 2.4 | 3.1 | 1.7 | 1.0 | 1.7 | 5.0 | 2.3 | 0.0 |
| 신과함께 : 인과연 | 1.1 | 0.9 | 1.3 | 0.0 | 1.7 | 0.8 | 1.1 | 3.0 |
| 창궐 | 1.1 | 1.3 | 0.8 | 1.0 | 0.8 | 1.7 | 0.0 | 3.0 |
| 브이아이피 | 1.1 | 0.9 | 1.3 | 1.9 | 0.8 | 0.8 | 1.1 | 0.0 |
| 리얼 | 1.1 | 0.4 | 1.7 | 1.0 | 2.5 | 0.8 | 0.0 | 0.0 |

** 동순위가 많아 표 상에 누락된 항목이 있음*

*Q.귀하가 올해 시청한 한국 영화 중 가장 좋아하는 것은 무엇입니까?*

# iii. 한류 선호

## 8. 한국산 게임 인지율

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (357) | (195) | (162) | (95) | (102) | (90) | (53) | (17) |
| 라그나로크 | 67.5 | 72.8 | 61.1 | 57.9 | 62.7 | 76.7 | 75.5 | 76.5 |
| 포인트블랭크 | 43.1 | 53.3 | 30.9 | 51.6 | 50.0 | 34.4 | 28.3 | 47.1 |
| 세븐나이츠 | 40.1 | 42.1 | 37.7 | 45.3 | 41.2 | 35.6 | 39.6 | 29.4 |
| 검은사막 | 39.8 | 41.5 | 37.7 | 44.2 | 49.0 | 28.9 | 28.3 | 52.9 |
| 서머너즈 워 | 38.9 | 41.0 | 36.4 | 33.7 | 52.0 | 32.2 | 30.2 | 52.9 |
| 던전앤파이터 | 34.5 | 30.3 | 39.5 | 34.7 | 31.4 | 30.0 | 45.3 | 41.2 |
| 건쉽배틀 | 29.1 | 31.8 | 25.9 | 29.5 | 29.4 | 21.1 | 39.6 | 35.3 |
| 배틀그라운드 | 27.2 | 31.3 | 22.2 | 32.6 | 34.3 | 20.0 | 13.2 | 35.3 |
| 크로스파이어 | 25.8 | 28.2 | 22.8 | 21.1 | 34.3 | 18.9 | 26.4 | 35.3 |
| 메이플스토리 | 25.5 | 26.7 | 24.1 | 22.1 | 33.3 | 25.6 | 15.1 | 29.4 |

*Q 다음 중 한국 게임이라고 알고 있는 게임을 모두 선택해주십시오*

## 9. 선호하는 한국 게임

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (357) | (195) | (162) | (95) | (102) | (90) | (53) | (17) |
| 라그나로크 | 34.7 | 33.3 | 36.4 | 20.0 | 24.5 | 50.0 | 52.8 | 41.2 |
| 포인트블랭크 | 11.2 | 14.9 | 6.8 | 20.0 | 9.8 | 7.8 | 3.8 | 11.8 |
| 세븐나이츠 | 9.5 | 9.7 | 9.3 | 16.8 | 4.9 | 7.8 | 9.4 | 5.9 |
| 서머너즈 워 | 9.2 | 9.7 | 8.6 | 5.3 | 13.7 | 11.1 | 5.7 | 5.9 |
| 배틀그라운드 | 8.4 | 10.8 | 5.6 | 13.7 | 10.8 | 3.3 | 5.7 | 0.0 |
| 검은사막 | 8.4 | 7.2 | 9.9 | 9.5 | 11.8 | 6.7 | 3.8 | 5.9 |
| 건쉽배틀 | 4.8 | 5.6 | 3.7 | 4.2 | 5.9 | 2.2 | 3.8 | 17.6 |
| 크로스파이어 | 4.2 | 2.6 | 6.2 | 2.1 | 7.8 | 1.1 | 5.7 | 5.9 |
| 던전앤파이터 | 3.6 | 1.5 | 6.2 | 5.3 | 2.9 | 3.3 | 3.8 | 0.0 |
| 메이플스토리 | 3.4 | 2.6 | 4.3 | 1.1 | 6.9 | 3.3 | 0.0 | 5.9 |
| 기타 | 2.5 | 2.1 | 3.1 | 2.1 | 1.0 | 3.3 | 5.7 | 0.0 |

*Q 다음의 한국 게임 중 가장 좋아하는 게임은 무엇입니까?*

## 10. 선호하는 한국 가수·그룹(Top 10)

(Base : 전체, 주관식 응답, 단위: %)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (500) | (250) | (250) | (124) | (126) | (125) | (89) | (36) |
| 갓세븐 | 10.4 | 6.8 | 14.0 | 11.3 | 11.9 | 10.4 | 7.9 | 8.3 |
| 블랙핑크 | 9.0 | 8.0 | 10.0 | 13.7 | 8.7 | 8.8 | 6.7 | 0.0 |
| 엑소 | 4.8 | 4.4 | 5.2 | 10.5 | 4.0 | 2.4 | 3.4 | 0.0 |
| 소녀시대 | 4.0 | 4.0 | 4.0 | 2.4 | 6.3 | 6.4 | 1.1 | 0.0 |
| 비 | 4.0 | 3.6 | 4.4 | 0.0 | 3.2 | 3.2 | 9.0 | 11.1 |
| 방탄소년단 | 3.2 | 3.2 | 3.2 | 4.0 | 4.8 | 0.8 | 4.5 | 0.0 |
| 2PM | 2.8 | 3.6 | 2.0 | 0.0 | 0.0 | 5.6 | 6.7 | 2.8 |
| 지드래곤 | 2.6 | 3.2 | 2.0 | 2.4 | 4.8 | 1.6 | 1.1 | 2.8 |
| 빅뱅 | 1.8 | 1.6 | 2.0 | 0.8 | 4.8 | 1.6 | 0.0 | 0.0 |
| 슈퍼주니어 | 1.8 | 1.6 | 2.0 | 0.8 | 0.8 | 4.0 | 0.0 | 5.6 |

*Q 귀하께서 현재 가장 좋아하는 한국 가수·그룹은 누구입니까?*

# iii. 한류 선호

## 11. 선호하는 한국 배우(Top 10)

(Base : 전체, 주관식 응답, 단위: %)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (500) | (250) | (250) | (124) | (126) | (125) | (89) | (36) |
| 이민호 | 9.6 | 5.6 | 13.6 | 12.9 | 7.1 | 8.8 | 9.0 | 11.1 |
| 송중기 | 5.4 | 4.8 | 6.0 | 8.1 | 4.0 | 4.0 | 4.5 | 8.3 |
| 비 | 4.0 | 4.8 | 3.2 | 0.8 | 2.4 | 4.8 | 10.1 | 2.8 |
| 김태희 | 3.8 | 4.0 | 3.6 | 2.4 | 2.4 | 5.6 | 4.5 | 5.6 |
| 송혜교 | 3.2 | 3.6 | 2.8 | 0.8 | 3.2 | 4.8 | 4.5 | 2.8 |
| 공유 | 1.8 | 0.8 | 2.8 | 0.8 | 1.6 | 4.0 | 1.1 | 0.0 |
| 이종석 | 1.8 | 0.8 | 2.8 | 3.2 | 1.6 | 0.8 | 2.2 | 0.0 |
| 박신혜 | 1.8 | 0.8 | 2.8 | 0.8 | 0.8 | 3.2 | 2.2 | 2.8 |
| 윤아 | 1.6 | 1.6 | 1.6 | 0.8 | 2.4 | 1.6 | 2.2 | 0.0 |

** 동순위가 많아 표 상에 누락된 항목이 있음*

*Q 귀하께서 현재 가장 좋아하는 한국 배우는 누구입니까?*

## 12. 선호하는 한국 애니메이션 캐릭터

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (348) | (170) | (178) | (95) | (97) | (77) | (62) | (17) |
| 라바 | 1순위 | 22.4 | 24.1 | 20.8 | 25.3 | 26.8 | 18.2 | 19.4 | 11.8 |
| | 1+2순위 | 36.8 | 35.9 | 37.6 | 40.0 | 43.3 | 27.3 | 37.1 | 23.5 |
| 뽀로로 | 1순위 | 22.1 | 18.2 | 25.8 | 27.4 | 20.6 | 18.2 | 19.4 | 29.4 |
| | 1+2순위 | 44.5 | 38.2 | 50.6 | 50.5 | 42.3 | 41.6 | 40.3 | 52.9 |
| 뿌까 | 1순위 | 17.2 | 13.5 | 20.8 | 12.6 | 13.4 | 22.1 | 25.8 | 11.8 |
| | 1+2순위 | 34.2 | 29.4 | 38.8 | 25.3 | 32.0 | 42.9 | 41.9 | 29.4 |
| 로보카 폴리 | 1순위 | 12.1 | 11.2 | 12.9 | 7.4 | 12.4 | 14.3 | 14.5 | 17.6 |
| | 1+2순위 | 25.0 | 28.2 | 21.9 | 21.1 | 27.8 | 23.4 | 24.2 | 41.2 |
| 또봇 | 1순위 | 9.2 | 10.0 | 8.4 | 14.7 | 8.2 | 6.5 | 6.5 | 5.9 |
| | 1+2순위 | 25.3 | 27.6 | 23.0 | 27.4 | 22.7 | 31.2 | 22.6 | 11.8 |
| 타요 | 1순위 | 8.3 | 12.9 | 3.9 | 5.3 | 9.3 | 10.4 | 6.5 | 17.6 |
| | 1+2순위 | 17.0 | 19.4 | 14.6 | 13.7 | 18.6 | 18.2 | 14.5 | 29.4 |
| 캐니멀 | 1순위 | 7.5 | 8.2 | 6.7 | 6.3 | 9.3 | 9.1 | 4.8 | 5.9 |
| | 1+2순위 | 15.5 | 19.4 | 11.8 | 18.9 | 13.4 | 14.3 | 16.1 | 11.8 |
| 기타 | 1순위 | 1.1 | 1.8 | 0.6 | 1.1 | 0.0 | 1.3 | 3.2 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 1.7 | 1.8 | 1.7 | 3.2 | 0.0 | 1.3 | 3.2 | 0.0 |

*Q 귀하께서 선호하는 한국 애니메이션 캐릭터는 무엇입니까?*

# ⅳ. 한류 효과

## 1. 접촉경험이 있는 '18년도 한국 관련 주요 이슈

(Base : 전체, 복수응답, 단위: %)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (500) | (250) | (250) | (124) | (126) | (125) | (89) | (36) |
| 북한의 핵·미사일 위협 | 57.2 | 54.8 | 59.6 | 58.1 | 53.2 | 58.4 | 64.0 | 47.2 |
| 남북정상회담에 따른 남북 화해무드 | 55.8 | 56.8 | 54.8 | 43.5 | 54.0 | 60.8 | 66.3 | 61.1 |
| 북미정상회담을 통한 미국과 북한의 화해무드 | 48.0 | 51.2 | 44.8 | 37.1 | 50.8 | 49.6 | 58.4 | 44.4 |
| 위안부 문제로 인한 한일갈등 | 31.2 | 30.8 | 31.6 | 29.8 | 29.4 | 31.2 | 31.5 | 41.7 |
| 2018 평창 동계올림픽 | 24.4 | 26.4 | 22.4 | 22.6 | 23.8 | 26.4 | 22.5 | 30.6 |
| 위의 보기 중 전혀 없음 | 7.2 | 6.0 | 8.4 | 9.7 | 6.3 | 8.0 | 4.5 | 5.6 |

*Q 귀하께서는 한국의 정치, 사회 및 역사 관련 이슈 중 한번이라도 들어본 것을 모두 선택해 주십시오*

### [한국 문화콘텐츠 소비에 대한 한국 관련 이슈의 영향]

(Base : 이슈 접촉자, 5점 척도, 단위: %,점)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (464) | (235) | (229) | (112) | (118) | (115) | (85) | (34) |
| 영향 받음 | 38.1 | 36.6 | 39.7 | 29.5 | 44.9 | 38.3 | 42.4 | 32.4 |
| 평균 | 3.10 | 3.09 | 3.11 | 2.94 | 3.26 | 3.05 | 3.18 | 3.06 |

*Q 귀하께서는 한국의 정치, 사회 및 역사 관련 이슈가 본인이 한국 문화콘텐츠를 소비하는데에 어느정도 영향을 미친다고 생각하십니까?*
** 영향 받음 : 4점+5점 비율(%) (5점 척도-1,2점: 영향 안받음/3점: 보통/4,5점: 영향 받음)*

## 2. 한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식과 원인

### [한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식 공감도]

(Base : 전체, 5점 척도, 단위: 점,%)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (500) | (250) | (250) | (124) | (126) | (125) | (89) | (36) |
| 공감 정도 | 공감 | 37.6 | 36.8 | 38.4 | 40.3 | 42.9 | 36.0 | 32.6 | 27.8 |
| | 평균 | 3.33 | 3.30 | 3.35 | 3.41 | 3.45 | 3.27 | 3.19 | 3.14 |

*Q 최근 일부 국가에서 한국 문화콘텐츠가 자국에서 인기를 끌고 있는 현상'에 대해 부정적으로 보는 인식에 대해 얼마나 공감하십니까?*
** 공감 : 4점+5점 비율(%) (5점 척도 - 1,2점: 비공감/3점: 보통/4,5점: 공감)*

### [한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식 공감 이유]

(Base : 공감 응답자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (188) | (92) | (96) | (50) | (54) | (45) | (29) | (10) |
| 획일적이고 식상함 | 1순위 | 26.1 | 31.5 | 20.8 | 22.0 | 27.8 | 28.9 | 27.6 | 20.0 |
| | 1+2순위 | 31.9 | 37.0 | 27.1 | 22.0 | 35.2 | 37.8 | 34.5 | 30.0 |
| 지나치게 상업적임 | 1순위 | 25.5 | 20.7 | 30.2 | 18.0 | 24.1 | 35.6 | 24.1 | 30.0 |
| | 1+2순위 | 48.4 | 43.5 | 53.1 | 30.0 | 50.0 | 60.0 | 55.2 | 60.0 |
| 지나치게 자극적·선정적 | 1순위 | 19.1 | 19.6 | 18.8 | 20.0 | 18.5 | 17.8 | 17.2 | 30.0 |
| | 1+2순위 | 32.4 | 33.7 | 31.3 | 40.0 | 24.1 | 33.3 | 31.0 | 40.0 |
| 한류스타·유명인의 부적절한 언행 때문 | 1순위 | 11.2 | 9.8 | 12.5 | 18.0 | 11.1 | 6.7 | 10.3 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 26.1 | 27.2 | 25.0 | 36.0 | 29.6 | 20.0 | 17.2 | 10.0 |
| 자국 콘텐츠 산업 보호 필요 | 1순위 | 5.9 | 5.4 | 6.3 | 6.0 | 7.4 | 4.4 | 6.9 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 18.1 | 18.5 | 17.7 | 14.0 | 20.4 | 15.6 | 20.7 | 30.0 |
| 남북 북단·북한의 국제적인 위협 관련 보도 때문 | 1순위 | 5.9 | 6.5 | 5.2 | 6.0 | 5.6 | 6.7 | 3.4 | 10.0 |
| | 1+2순위 | 16.0 | 15.2 | 16.7 | 18.0 | 13.0 | 13.3 | 20.7 | 20.0 |
| 한국의 국민성이 좋지 않음 | 1순위 | 3.2 | 4.3 | 2.1 | 8.0 | 0.0 | 0.0 | 3.4 | 10.0 |
| | 1+2순위 | 10.6 | 10.9 | 10.4 | 24.0 | 5.6 | 6.7 | 3.4 | 10.0 |
| 한국과의 역사적인 관계 때문 | 1순위 | 2.7 | 2.2 | 3.1 | 2.0 | 5.6 | 0.0 | 3.4 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 9.6 | 7.6 | 11.5 | 12.0 | 13.0 | 6.7 | 6.9 | 0.0 |
| 한국과의 정치·외교적 갈등 때문 | 1순위 | 0.5 | 0.0 | 1.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 3.4 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 6.9 | 6.5 | 7.3 | 4.0 | 9.3 | 6.7 | 10.3 | 0.0 |

*Q 한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식에 공감하는 이유는 무엇입니까?*

# ⅳ. 한류 효과

## 3. 저관여 한국 제품·서비스 구매 경험

(Base : 전체, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (500) | (250) | (250) | (124) | (126) | (125) | (89) | (36) |
| 식료품 | 자주 구매 | 31.2 | 27.2 | 35.2 | 24.2 | 34.9 | 32.8 | 34.8 | 27.8 |
| | 보통 구매 | 21.0 | 19.2 | 22.8 | 14.5 | 18.3 | 24.0 | 28.1 | 25.0 |
| | 가끔 구매 | 25.6 | 28.0 | 23.2 | 33.1 | 25.4 | 25.6 | 16.9 | 22.2 |
| | 구매 경험 없음 | 22.2 | 25.6 | 18.8 | 28.2 | 21.4 | 17.6 | 20.2 | 25.0 |
| 의류 | 자주 구매 | 37.6 | 30.0 | 45.2 | 30.6 | 44.4 | 38.4 | 41.6 | 25.0 |
| | 보통 구매 | 22.8 | 21.2 | 24.4 | 16.1 | 23.8 | 26.4 | 22.5 | 30.6 |
| | 가끔 구매 | 21.4 | 23.6 | 19.2 | 23.4 | 21.4 | 20.8 | 24.7 | 8.3 |
| | 구매 경험 없음 | 18.2 | 25.2 | 11.2 | 29.8 | 10.3 | 14.4 | 11.2 | 36.1 |
| 화장품 | 자주 구매 | 41.4 | 30.8 | 52.0 | 29.8 | 44.4 | 44.0 | 52.8 | 33.3 |
| | 보통 구매 | 24.4 | 20.0 | 28.8 | 15.3 | 29.4 | 30.4 | 22.5 | 22.2 |
| | 가끔 구매 | 16.0 | 22.4 | 9.6 | 20.2 | 15.9 | 13.6 | 14.6 | 13.9 |
| | 구매 경험 없음 | 18.2 | 26.8 | 9.6 | 34.7 | 10.3 | 12.0 | 10.1 | 30.6 |
| 주류 | 자주 구매 | 19.8 | 18.4 | 21.2 | 18.5 | 27.0 | 20.8 | 15.7 | 5.6 |
| | 보통 구매 | 20.8 | 17.6 | 24.0 | 13.7 | 27.8 | 16.8 | 24.7 | 25.0 |
| | 가끔 구매 | 25.8 | 29.2 | 22.4 | 24.2 | 22.2 | 29.6 | 27.0 | 27.8 |
| | 구매 경험 없음 | 33.6 | 34.8 | 32.4 | 43.5 | 23.0 | 32.8 | 32.6 | 41.7 |
| 액세서리 | 자주 구매 | 22.2 | 18.0 | 26.4 | 22.6 | 26.2 | 20.8 | 21.3 | 13.9 |
| | 보통 구매 | 24.4 | 22.8 | 26.0 | 10.5 | 33.3 | 28.0 | 27.0 | 22.2 |
| | 가끔 구매 | 23.2 | 24.4 | 22.0 | 22.6 | 19.0 | 24.0 | 27.0 | 27.8 |
| | 구매 경험 없음 | 30.2 | 34.8 | 25.6 | 44.4 | 21.4 | 27.2 | 24.7 | 36.1 |
| 한국 음식점 | 자주 구매 | 36.8 | 35.6 | 38.0 | 27.4 | 47.6 | 35.2 | 39.3 | 30.6 |
| | 보통 구매 | 25.0 | 24.8 | 25.2 | 18.5 | 19.8 | 28.8 | 31.5 | 36.1 |
| | 가끔 구매 | 23.6 | 22.4 | 24.8 | 29.0 | 19.8 | 24.0 | 21.3 | 22.2 |
| | 구매 경험 없음 | 14.6 | 17.2 | 12.0 | 25.0 | 12.7 | 12.0 | 7.9 | 11.1 |
| 한국 서적 | 자주 구매 | 20.4 | 23.6 | 17.2 | 20.2 | 27.0 | 20.0 | 16.9 | 8.3 |
| | 보통 구매 | 22.0 | 15.6 | 28.4 | 13.7 | 31.0 | 23.2 | 22.5 | 13.9 |
| | 가끔 구매 | 27.0 | 28.4 | 25.6 | 32.3 | 20.6 | 24.0 | 30.3 | 33.3 |
| | 구매 경험 없음 | 30.6 | 32.4 | 28.8 | 33.9 | 21.4 | 32.8 | 30.3 | 44.4 |

*Q 귀하가 최근 1년간 한국산 제품을 얼마나 구매하였는지 다음 항목별로 귀하의 구매빈도와 가까운 곳에 응답해 주십시오*

## 4. 고관여 한국 제품·서비스 구매 경험

(Base : 전체, 단위 : %, 회)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (500) | (250) | (250) | (124) | (126) | (125) | (89) | (36) |
| 가전제품 | 구매 경험(%) | 70.2 | 74.4 | 66.0 | 57.3 | 69.8 | 78.4 | 74.2 | 77.8 |
| | 구매 빈도(회) | 2.4 | 2.9 | 1.9 | 2.0 | 2.5 | 2.3 | 2.5 | 3.2 |
| 자동차 | 구매 경험(%) | 26.8 | 29.6 | 24.0 | 37.1 | 31.7 | 20.0 | 18.0 | 19.4 |
| | 구매 빈도(회) | 0.5 | 0.5 | 0.4 | 0.6 | 0.6 | 0.4 | 0.2 | 0.2 |
| 병원의료 서비스 | 구매 경험(%) | 26.4 | 29.6 | 23.2 | 35.5 | 34.1 | 22.4 | 13.5 | 13.9 |
| | 구매 빈도(회) | 0.8 | 0.8 | 0.8 | 1.1 | 1.1 | 0.7 | 0.3 | 0.2 |
| 휴대폰 | 구매 경험(%) | 68.0 | 78.0 | 58.0 | 59.7 | 67.5 | 71.2 | 70.8 | 80.6 |
| | 구매 빈도(회) | 1.5 | 1.8 | 1.1 | 1.5 | 1.5 | 1.3 | 1.4 | 1.9 |
| 한국 관광 | 구매 경험(%) | 50.0 | 51.6 | 48.4 | 38.7 | 58.7 | 52.0 | 53.9 | 41.7 |
| | 구매 빈도(회) | 1.5 | 1.5 | 1.4 | 1.9 | 1.6 | 1.4 | 1.1 | 0.8 |

*Q 귀하는 최근 4년 내에 다음의 한국산 제품·서비스를 얼마나 구매 또는 방문하였습니까?*

# ⅳ. 한류 효과

## 5. 한국 제품·서비스 향후 이용의향

(Base : 전체, 5점 척도, 단위: %,점)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (500) | (250) | (250) | (124) | (126) | (125) | (89) | (36) |
| 한국 식품 구매 | 이용 의향 | 65.2 | 62.4 | 68.0 | 62.9 | 63.5 | 68.8 | 66.3 | 63.9 |
| | 평균 | 3.77 | 3.70 | 3.84 | 3.75 | 3.76 | 3.78 | 3.85 | 3.67 |
| 한국 의류 구매 | 이용 의향 | 59.0 | 52.4 | 65.6 | 54.8 | 65.9 | 60.0 | 58.4 | 47.2 |
| | 평균 | 3.64 | 3.50 | 3.79 | 3.54 | 3.83 | 3.66 | 3.66 | 3.25 |
| 한국 화장품 구매 | 이용 의향 | 62.2 | 52.0 | 72.4 | 52.4 | 66.7 | 66.4 | 68.5 | 50.0 |
| | 평균 | 3.68 | 3.40 | 3.96 | 3.45 | 3.87 | 3.75 | 3.79 | 3.28 |
| 한국 주류 구매 | 이용 의향 | 37.2 | 36.4 | 38.0 | 41.1 | 43.7 | 37.6 | 30.3 | 16.7 |
| | 평균 | 3.13 | 3.10 | 3.16 | 3.17 | 3.35 | 3.07 | 3.00 | 2.69 |
| 한국 액세서리 구매 | 이용 의향 | 41.8 | 36.4 | 47.2 | 46.0 | 45.2 | 41.6 | 38.2 | 25.0 |
| | 평균 | 3.29 | 3.15 | 3.43 | 3.30 | 3.36 | 3.29 | 3.30 | 3.00 |
| 한국 음식점 식사 | 이용 의향 | 65.6 | 65.6 | 65.6 | 63.7 | 60.3 | 68.0 | 74.2 | 61.1 |
| | 평균 | 3.76 | 3.72 | 3.80 | 3.73 | 3.69 | 3.76 | 3.99 | 3.56 |
| 한국 가전제품 구매 | 이용 의향 | 56.4 | 62.4 | 50.4 | 45.2 | 56.3 | 64.8 | 60.7 | 55.6 |
| | 평균 | 3.55 | 3.64 | 3.47 | 3.31 | 3.63 | 3.65 | 3.72 | 3.42 |
| 한국 자동차 구매 | 이용 의향 | 33.8 | 37.2 | 30.4 | 33.1 | 38.9 | 36.8 | 28.1 | 22.2 |
| | 평균 | 3.06 | 3.12 | 2.99 | 3.02 | 3.21 | 3.06 | 3.03 | 2.72 |
| 한국 핸드폰 구매 | 이용 의향 | 58.0 | 64.0 | 52.0 | 47.6 | 52.4 | 64.8 | 67.4 | 66.7 |
| | 평균 | 3.59 | 3.71 | 3.46 | 3.40 | 3.54 | 3.69 | 3.74 | 3.64 |
| 한국 병원 의료 서비스 | 이용 의향 | 35.6 | 36.4 | 34.8 | 34.7 | 45.2 | 36.0 | 28.1 | 22.2 |
| | 평균 | 3.07 | 3.04 | 3.10 | 3.07 | 3.34 | 3.03 | 2.94 | 2.53 |
| 한국 방문 | 이용 의향 | 66.0 | 64.4 | 67.6 | 65.3 | 61.9 | 69.6 | 69.7 | 61.1 |
| | 평균 | 3.79 | 3.70 | 3.88 | 3.74 | 3.83 | 3.80 | 3.85 | 3.67 |
| 전반적 한국 제품 구매 | 이용 의향 | 52.4 | 51.6 | 53.2 | 49.2 | 58.7 | 55.2 | 48.3 | 41.7 |
| | 평균 | 3.54 | 3.51 | 3.58 | 3.48 | 3.65 | 3.58 | 3.54 | 3.25 |
| 잘 모르는 한국 브랜드 구매 | 이용 의향 | 41.2 | 38.4 | 44.0 | 41.1 | 47.6 | 44.0 | 36.0 | 22.2 |
| | 평균 | 3.31 | 3.25 | 3.36 | 3.27 | 3.43 | 3.31 | 3.30 | 2.97 |
| 한글 학습 | 이용 의향 | 51.0 | 47.2 | 54.8 | 54.8 | 56.3 | 52.8 | 49.4 | 16.7 |
| | 평균 | 3.46 | 3.38 | 3.54 | 3.52 | 3.70 | 3.44 | 3.34 | 2.81 |
| 태권도 학습 | 이용 의향 | 42.0 | 43.6 | 40.4 | 48.4 | 47.6 | 40.8 | 39.3 | 11.1 |
| | 평균 | 3.25 | 3.26 | 3.25 | 3.41 | 3.42 | 3.23 | 3.10 | 2.58 |
| 한국 전통문화 체험 | 이용 의향 | 58.2 | 55.6 | 60.8 | 59.7 | 59.5 | 61.6 | 59.6 | 33.3 |
| | 평균 | 3.64 | 3.55 | 3.72 | 3.63 | 3.73 | 3.67 | 3.69 | 3.11 |

*Q.향후 한국산 제품 및 서비스에 대한 귀하의 향후 관심 및 구매의향이 어느 정도인지 항목별로 응답해 주십시오 * 이용 의향 : 4점+5점 비율(%)*
*(5점 척도-1.2점·부정/3점·보통/4.5점·긍정)*

# ⅳ. 한류 효과

## 6. 한국 문화콘텐츠 유료 이용의향

(Base : 전체, 5점 척도, 단위: %,점)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (500) | (250) | (250) | (124) | (126) | (125) | (89) | (36) |
| 드라마 | 유료 이용 의향 | 52.6 | 48.8 | 56.4 | 45.2 | 59.5 | 55.2 | 53.9 | 41.7 |
| | 평균 | 3.35 | 3.30 | 3.40 | 3.23 | 3.56 | 3.35 | 3.39 | 2.89 |
| 예능 | 유료 이용 의향 | 42.4 | 40.4 | 44.4 | 33.9 | 51.6 | 45.6 | 42.7 | 27.8 |
| | 평균 | 3.18 | 3.16 | 3.20 | 3.05 | 3.45 | 3.22 | 3.12 | 2.69 |
| 영화 | 유료 이용 의향 | 52.6 | 54.0 | 51.2 | 42.7 | 65.1 | 57.6 | 47.2 | 38.9 |
| | 평균 | 3.38 | 3.41 | 3.34 | 3.11 | 3.68 | 3.48 | 3.39 | 2.81 |
| 음악 | 유료 이용 의향 | 44.8 | 41.6 | 48.0 | 41.9 | 54.8 | 43.2 | 43.8 | 27.8 |
| | 평균 | 3.24 | 3.18 | 3.30 | 3.21 | 3.51 | 3.17 | 3.28 | 2.58 |
| 애니메이션 | 유료 이용 의향 | 36.0 | 35.2 | 36.8 | 33.9 | 43.7 | 34.4 | 36.0 | 22.2 |
| | 평균 | 3.06 | 3.06 | 3.06 | 3.02 | 3.31 | 3.00 | 3.04 | 2.56 |
| 만화·웹툰 | 유료 이용 의향 | 38.0 | 36.8 | 39.2 | 46.8 | 46.8 | 30.4 | 30.3 | 22.2 |
| | 평균 | 3.10 | 3.11 | 3.10 | 3.28 | 3.37 | 2.93 | 2.99 | 2.47 |
| 도서·웹도서 | 유료 이용 의향 | 35.2 | 34.0 | 36.4 | 35.5 | 43.7 | 34.4 | 33.7 | 11.1 |
| | 평균 | 2.99 | 3.01 | 2.96 | 3.02 | 3.25 | 2.92 | 2.93 | 2.31 |

*Q 향후 한국 문화콘텐츠에 대한 귀하의 향후 관심 및 유료 이용의향이 어느 정도인지 다음 각 항목별로 응답해 주십시오 * 유료 이용 의향 : 4점+5점 비율(%)*
*(5점 척도-1.2점:부정/3점:보통/4.5점:긍정)*

APPENDIX

# 국가별 통계표

## 말레이시아



# i. 한국 인식

## 1. 한국에 대한 인식

(Base : 전체, 5점 척도, 단위: %, 점)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (500) | (250) | (250) | (125) | (125) | (125) | (95) | (30) |
| 경제적으로 선진국이다 | 긍정 응답 | 86.2 | 86.4 | 86.0 | 83.2 | 87.2 | 88.0 | 85.3 | 90.0 |
| | 평균 | 4.02 | 4.01 | 4.02 | 3.91 | 4.02 | 4.07 | 4.05 | 4.10 |
| 국제적 차원의 사회공헌활동에 참여하고 있다 | 긍정 응답 | 79.2 | 78.4 | 80.0 | 75.2 | 85.6 | 80.0 | 73.7 | 83.3 |
| | 평균 | 3.95 | 3.90 | 4.00 | 3.90 | 4.04 | 3.96 | 3.87 | 4.00 |
| 우리에게 우호적인 국가이다 | 긍정 응답 | 64.4 | 67.2 | 61.6 | 50.4 | 64.0 | 67.2 | 72.6 | 86.7 |
| | 평균 | 3.69 | 3.72 | 3.66 | 3.50 | 3.68 | 3.77 | 3.81 | 3.87 |
| 경쟁국이기보다 협력국이다 | 긍정 응답 | 62.0 | 62.0 | 62.0 | 55.2 | 59.2 | 66.4 | 63.2 | 80.0 |
| | 평균 | 3.64 | 3.64 | 3.64 | 3.51 | 3.62 | 3.72 | 3.66 | 3.83 |
| 호감이 가는 국가다 | 긍정 응답 | 80.2 | 79.6 | 80.8 | 82.4 | 76.0 | 80.8 | 77.9 | 93.3 |
| | 평균 | 3.94 | 3.91 | 3.98 | 4.00 | 3.87 | 4.00 | 3.88 | 3.97 |
| 문화강국이다 | 긍정 응답 | 57.2 | 55.2 | 59.2 | 57.6 | 56.0 | 60.8 | 50.5 | 66.7 |
| | 평균 | 3.58 | 3.52 | 3.65 | 3.58 | 3.58 | 3.63 | 3.49 | 3.73 |
| *Base* | | (500) | (250) | (250) | (125) | (125) | (125) | (95) | (30) |
| 한국에 대한 전반적인 인식 | 긍정 응답 | 76.6 | 78.0 | 75.2 | 77.6 | 70.4 | 76.8 | 76.8 | 96.7 |
| | 평균 | 3.97 | 4.01 | 3.92 | 3.91 | 3.86 | 3.99 | 4.01 | 4.40 |

*Q.귀하께서는 평소 **한국**에 대해 어떻게 생각하십니까? 한국에 대한 설명을 읽으시고, 귀하께서 동의하는 정도를 선택해 주십시오.*
*Q.귀하의 한국에 대한 전반적인 인식은 어떠합니까? * 긍정 응답: 4점+5점 비율(%)*
*(5점 척도 - 1·2점: 부정/3점: 보통/4·5점: 긍정)*

## 2. 한국 연상 이미지

(Base : 전체, 단위: %)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (500) | (250) | (250) | (125) | (125) | (125) | (95) | (30) |
| K-Pop | 33.6 | 34.4 | 32.8 | 48.8 | 36.8 | 29.6 | 18.9 | 20.0 |
| 한국 음식 | 13.4 | 8.8 | 18.0 | 10.4 | 16.0 | 14.4 | 14.7 | 6.7 |
| 드라마 | 9.2 | 8.4 | 10.0 | 5.6 | 7.2 | 10.4 | 15.8 | 6.7 |
| IT제품/브랜드 | 8.0 | 12.8 | 3.2 | 1.6 | 2.4 | 9.6 | 15.8 | 26.7 |
| 뷰티 제품(화장품) | 7.0 | 2.4 | 11.6 | 5.6 | 6.4 | 8.8 | 8.4 | 3.3 |
| 예능프로그램 | 4.8 | 7.6 | 2.0 | 5.6 | 6.4 | 4.8 | 2.1 | 3.3 |
| 한류스타 | 4.2 | 2.8 | 5.6 | 5.6 | 4.8 | 3.2 | 4.2 | 0.0 |
| 뷰티 서비스(성형) | 3.6 | 1.6 | 5.6 | 3.2 | 4.0 | 0.8 | 6.3 | 6.7 |
| 한국 식당(음식점) | 2.6 | 2.8 | 2.4 | 1.6 | 2.4 | 4.8 | 0.0 | 6.7 |
| 영화 | 2.0 | 2.4 | 1.6 | 0.8 | 0.8 | 4.0 | 3.2 | 0.0 |
| 코리안 유튜버 영상/방송 | 1.8 | 2.8 | 0.8 | 3.2 | 3.2 | 0.0 | 1.1 | 0.0 |
| 패션 | 1.4 | 1.6 | 1.2 | 0.8 | 2.4 | 1.6 | 1.1 | 0.0 |
| 태권도 | 1.4 | 2.0 | 0.8 | 0.8 | 0.0 | 2.4 | 2.1 | 3.3 |
| 북한 | 1.4 | 2.0 | 0.8 | 0.0 | 0.8 | 0.8 | 4.2 | 3.3 |
| 자동차 | 1.0 | 1.6 | 0.4 | 0.0 | 0.0 | 1.6 | 0.0 | 10.0 |
| 애니메이션 | 0.8 | 1.2 | 0.4 | 1.6 | 1.6 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| 스포츠/스포츠 스타 | 0.6 | 0.8 | 0.4 | 0.8 | 0.8 | 0.0 | 1.1 | 0.0 |
| 북핵위협/전쟁위험지역 | 0.6 | 0.8 | 0.4 | 0.8 | 0.8 | 0.8 | 0.0 | 0.0 |
| 경제성장 | 0.6 | 0.8 | 0.4 | 0.8 | 0.8 | 0.8 | 0.0 | 0.0 |
| e-sports/프로게이머 | 0.4 | 0.8 | 0.0 | 0.8 | 0.8 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| 한글(한국어) | 0.4 | 0.0 | 0.8 | 0.8 | 0.0 | 0.8 | 0.0 | 0.0 |
| 온라인/모바일 게임 | 0.2 | 0.4 | 0.0 | 0.0 | 0.8 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| 만화/웹툰 | 0.2 | 0.4 | 0.0 | 0.0 | 0.8 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| 한복 | 0.2 | 0.0 | 0.4 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 1.1 | 0.0 |
| 올림픽/월드컵 | 0.2 | 0.4 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 3.3 |
| 기타 | 0.4 | 0.4 | 0.4 | 0.8 | 0.0 | 0.8 | 0.0 | 0.0 |

*Q.귀하께서 한국에 대해 생각해본다면 가장 먼저 떠오르는 것은 무엇입니까?*

# i. 한국 인식

## 3. 자국에서 인기 있는 한국 제품·서비스·콘텐츠

(Base : 전체, 복수응답, 단위: %)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (500) | (250) | (250) | (125) | (125) | (125) | (95) | (30) |
| K-Pop | 74.0 | 70.0 | 78.0 | 78.4 | 71.2 | 68.8 | 80.0 | 70.0 |
| 드라마 | 70.4 | 63.2 | 77.6 | 73.6 | 67.2 | 68.0 | 70.5 | 80.0 |
| 한국 음식 | 58.0 | 50.8 | 65.2 | 57.6 | 53.6 | 58.4 | 64.2 | 56.7 |
| 뷰티 제품(화장품) | 57.2 | 40.4 | 74.0 | 56.8 | 56.8 | 56.8 | 60.0 | 53.3 |
| 한국 식당(음식점) | 55.2 | 47.2 | 63.2 | 52.0 | 51.2 | 52.8 | 64.2 | 66.7 |
| 영화 | 55.0 | 52.0 | 58.0 | 58.4 | 52.8 | 56.0 | 52.6 | 53.3 |
| 예능프로그램 | 52.6 | 48.0 | 57.2 | 59.2 | 53.6 | 53.6 | 44.2 | 43.3 |
| 패션 | 48.6 | 38.0 | 59.2 | 46.4 | 46.4 | 56.0 | 46.3 | 43.3 |
| 한류 스타 | 47.8 | 39.6 | 56.0 | 47.2 | 53.6 | 43.2 | 44.2 | 56.7 |
| IT제품/브랜드 | 40.4 | 41.2 | 39.6 | 36.0 | 32.8 | 40.8 | 52.6 | 50.0 |
| 한류 굿즈(한류 스타와 관련된 판매용 상품) | 28.2 | 20.4 | 36.0 | 34.4 | 29.6 | 27.2 | 17.9 | 33.3 |
| 백색가전 | 28.0 | 27.2 | 28.8 | 21.6 | 23.2 | 25.6 | 40.0 | 46.7 |
| 코리안 유튜버 영상/방송 | 26.8 | 23.6 | 30.0 | 29.6 | 25.6 | 27.2 | 27.4 | 16.7 |
| 자동차 | 26.0 | 33.6 | 18.4 | 15.2 | 20.8 | 27.2 | 35.8 | 56.7 |
| 태권도 | 23.6 | 28.4 | 18.8 | 28.0 | 19.2 | 17.6 | 27.4 | 36.7 |
| 한글(한국어) | 19.2 | 12.0 | 26.4 | 24.8 | 23.2 | 17.6 | 11.6 | 10.0 |
| 뷰티 서비스(성형) | 18.4 | 14.0 | 22.8 | 15.2 | 22.4 | 19.2 | 20.0 | 6.7 |
| 애니메이션 | 14.2 | 15.6 | 12.8 | 14.4 | 14.4 | 16.8 | 12.6 | 6.7 |
| 온라인/모바일 게임 | 13.0 | 16.4 | 9.6 | 17.6 | 16.0 | 9.6 | 7.4 | 13.3 |
| 만화/웹툰 | 13.0 | 11.6 | 14.4 | 22.4 | 16.8 | 7.2 | 7.4 | 0.0 |
| 캐릭터 상품/이모티콘 | 9.0 | 6.4 | 11.6 | 12.0 | 7.2 | 9.6 | 5.3 | 13.3 |
| 한복 | 8.8 | 4.4 | 13.2 | 5.6 | 12.0 | 10.4 | 5.3 | 13.3 |
| 스포츠/스포츠 스타 | 8.2 | 10.4 | 6.0 | 4.8 | 7.2 | 8.8 | 12.6 | 10.0 |
| e-sports/프로게이머 | 6.8 | 9.2 | 4.4 | 11.2 | 10.4 | 3.2 | 3.2 | 0.0 |
| 문학/도서 | 5.2 | 7.6 | 2.8 | 7.2 | 4.8 | 4.8 | 5.3 | 0.0 |
| 한국 교육 콘텐츠 | 5.0 | 4.0 | 6.0 | 4.0 | 7.2 | 6.4 | 2.1 | 3.3 |
| 육아용품 | 4.8 | 4.0 | 5.6 | 2.4 | 8.8 | 5.6 | 3.2 | 0.0 |
| 한옥/궁궐 | 3.2 | 3.6 | 2.8 | 1.6 | 4.8 | 4.0 | 1.1 | 6.7 |

*Q.다음 중 귀하의 국가에서 인기 있다고 생각하는 '한국 제품서비스콘텐츠'를 모두 선택해 주십시오*

# i. 한국 인식

## 4. 한국 문화콘텐츠 관심도

(Base : 전체, 단위: %)

| | | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | | (500) | (250) | (250) | (125) | (125) | (125) | (95) | (30) |
| 본인 | 1년 전 대비 현재 | 증가 | 57.2 | 58.4 | 56.0 | 65.6 | 58.4 | 55.2 | 48.4 | 53.3 |
| | | 보통 | 35.0 | 33.6 | 36.4 | 24.8 | 32.0 | 36.0 | 47.4 | 46.7 |
| | | 감소 | 7.8 | 8.0 | 7.6 | 9.6 | 9.6 | 8.8 | 4.2 | 0.0 |
| | 현재 대비 1년 후 | 증가 | 55.8 | 53.6 | 58.0 | 61.6 | 63.2 | 56.0 | 42.1 | 43.3 |
| | | 보통 | 36.8 | 38.8 | 34.8 | 33.6 | 24.0 | 39.2 | 48.4 | 56.7 |
| | | 감소 | 7.4 | 7.6 | 7.2 | 4.8 | 12.8 | 4.8 | 9.5 | 0.0 |
| 자국민 | 1년 전 대비 현재 | 증가 | 65.2 | 62.4 | 68.0 | 65.6 | 69.6 | 65.6 | 61.1 | 56.7 |
| | | 보통 | 29.0 | 30.0 | 28.0 | 28.8 | 20.8 | 30.4 | 33.7 | 43.3 |
| | | 감소 | 5.8 | 7.6 | 4.0 | 5.6 | 9.6 | 4.0 | 5.3 | 0.0 |
| | 현재 대비 1년 후 | 증가 | 67.8 | 65.2 | 70.4 | 69.6 | 75.2 | 65.6 | 61.1 | 60.0 |
| | | 보통 | 25.4 | 26.0 | 24.8 | 20.8 | 16.8 | 28.8 | 33.7 | 40.0 |
| | | 감소 | 6.8 | 8.8 | 4.8 | 9.6 | 8.0 | 5.6 | 5.3 | 0.0 |
| 현재 한국 문화콘텐츠 소비의향 | | 증가 | 54.6 | 50.4 | 58.8 | 46.4 | 64.0 | 56.0 | 53.7 | 46.7 |
| | | 보통 | 33.6 | 34.8 | 32.4 | 36.8 | 24.0 | 35.2 | 36.8 | 43.3 |
| | | 감소 | 11.8 | 14.8 | 8.8 | 16.8 | 12.0 | 8.8 | 9.5 | 10.0 |
| 1년 후 한국 문화콘텐츠 소비의향 | | 증가 | 54.2 | 49.2 | 59.2 | 52.0 | 62.4 | 54.4 | 48.4 | 46.7 |
| | | 보통 | 35.6 | 38.0 | 33.2 | 36.0 | 28.8 | 35.2 | 42.1 | 43.3 |
| | | 감소 | 10.2 | 12.8 | 7.6 | 12.0 | 8.8 | 10.4 | 9.5 | 10.0 |

*Q.한국 문화콘텐츠에 대한 관심도와 관련한 질문을 읽고, 귀하의 생각과 일치하는 것을 선택해 주십시오*
*(5점 척도 - 1,2점:감소/3점:비슷/4,5점:증가)*

## 5. 한국 문화콘텐츠 경험 후 한국에 대한 인식 변화

(Base : 전체, 5점 척도, 단위: %, 점)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (500) | (250) | (250) | (125) | (125) | (125) | (95) | (30) |
| 부정변화 | 2.4 | 3.2 | 1.6 | 1.6 | 6.4 | 0.8 | 1.1 | 0.0 |
| 변화없음 | 21.2 | 22.4 | 20.0 | 20.8 | 19.2 | 21.6 | 25.3 | 16.7 |
| 긍정변화 | 76.4 | 74.4 | 78.4 | 77.6 | 74.4 | 77.6 | 73.7 | 83.3 |
| *평균(점)* | 3.93 | 3.88 | 3.98 | 3.94 | 3.86 | 3.99 | 3.91 | 4.00 |

*Q.귀하가 한국 문화 콘텐츠를 접한 이후, 귀하의 한국에 대한 전반적인 인식은 어떻게 변화했습니까?*
**부정변화 : 1,2점 비율 / 변화없음 : 3점 / 긍정변화 : 4,5점 비율(%)*
*(5점 척도-1,2점:부정변화/3점: 변화없음/4,5점: 긍정변화)*

# ii. 한류 소비

## 1.한국 문화콘텐츠에 대한 접촉 기회

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 5점 척도, 단위: %, 점)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (464) | (229) | (235) | (112) | (114) | (121) | (89) | (28) |
| 드라마 | 충분 응답 | 64.0 | 56.8 | 71.1 | 66.1 | 67.5 | 62.8 | 62.9 | 50.0 |
| | 평균 | 3.86 | 3.70 | 4.01 | 3.97 | 3.87 | 3.83 | 3.79 | 3.71 |
| *Base* | | (442) | (217) | (225) | (109) | (115) | (115) | (78) | (25) |
| 예능 | 충분 응답 | 62.0 | 57.6 | 66.2 | 65.1 | 67.8 | 61.7 | 52.6 | 52.0 |
| | 평균 | 3.79 | 3.67 | 3.90 | 3.89 | 3.89 | 3.79 | 3.53 | 3.68 |
| *Base* | | (466) | (234) | (232) | (113) | (119) | (121) | (84) | (29) |
| 영화 | 충분 응답 | 60.1 | 56.4 | 63.8 | 58.4 | 58.8 | 62.0 | 63.1 | 55.2 |
| | 평균 | 3.76 | 3.67 | 3.86 | 3.77 | 3.73 | 3.83 | 3.75 | 3.62 |
| *Base* | | (445) | (223) | (222) | (117) | (112) | (112) | (78) | (26) |
| 음악 | 충분 응답 | 65.4 | 58.3 | 72.5 | 72.6 | 63.4 | 67.0 | 59.0 | 53.8 |
| | 평균 | 3.89 | 3.72 | 4.07 | 4.09 | 3.94 | 3.90 | 3.63 | 3.58 |
| *Base* | | (262) | (131) | (131) | (68) | (71) | (66) | (43) | (14) |
| 애니메이션 | 충분 응답 | 42.7 | 46.6 | 38.9 | 44.1 | 43.7 | 40.9 | 46.5 | 28.6 |
| | 평균 | 3.37 | 3.40 | 3.33 | 3.46 | 3.30 | 3.41 | 3.30 | 3.29 |
| *Base* | | (183) | (80) | (103) | (54) | (55) | (51) | (16) | (7) |
| 도서 | 충분 응답 | 44.8 | 48.8 | 41.7 | 51.9 | 43.6 | 37.3 | 50.0 | 42.9 |
| | 평균 | 3.34 | 3.39 | 3.30 | 3.48 | 3.31 | 3.18 | 3.44 | 3.43 |
| *Base* | | (216) | (124) | (92) | (63) | (64) | (52) | (27) | (10) |
| 게임 | 충분 응답 | 54.2 | 61.3 | 44.6 | 55.6 | 53.1 | 46.2 | 66.7 | 60.0 |
| | 평균 | 3.57 | 3.68 | 3.42 | 3.63 | 3.59 | 3.46 | 3.63 | 3.40 |
| *Base* | | (367) | (154) | (213) | (85) | (96) | (98) | (69) | (19) |
| 패션 | 충분 응답 | 62.7 | 57.1 | 66.7 | 71.8 | 61.5 | 64.3 | 55.1 | 47.4 |
| | 평균 | 3.78 | 3.60 | 3.92 | 3.96 | 3.80 | 3.81 | 3.61 | 3.42 |
| *Base* | | (361) | (139) | (222) | (86) | (90) | (92) | (74) | (19) |
| 뷰티 | 충분 응답 | 72.6 | 66.2 | 76.6 | 76.7 | 73.3 | 72.8 | 63.5 | 84.2 |
| | 평균 | 3.96 | 3.75 | 4.09 | 4.06 | 4.02 | 3.93 | 3.76 | 4.11 |
| *Base* | | (443) | (216) | (227) | (106) | (111) | (112) | (84) | (30) |
| 한식 | 충분 응답 | 67.0 | 61.1 | 72.7 | 69.8 | 70.3 | 68.8 | 61.9 | 53.3 |
| | 평균 | 3.90 | 3.81 | 3.99 | 3.96 | 4.01 | 3.93 | 3.75 | 3.63 |

*Q 귀하께서는 한국 문화콘텐츠를 접할 수 있는 기회가 얼마나 충분하다고 생각하십니까?*
**충분 응답: 4점+5점 비율(%)*
*(5점 척도-1.2점: 부족/3점: 보통/4.5점: 충분)*

# ii. 한류 소비

## 2. 한국 문화콘텐츠 접촉 경로

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 복수응답, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (464) | (229) | (235) | (112) | (114) | (121) | (89) | (28) |
| 드라마 | TV | 76.5 | 72.9 | 80.0 | 72.3 | 73.7 | 76.0 | 86.5 | 75.0 |
| | OTT | 73.7 | 67.2 | 80.0 | 83.0 | 78.1 | 67.8 | 65.2 | 71.4 |
| | SNS | 50.6 | 45.0 | 56.2 | 54.5 | 52.6 | 52.9 | 44.9 | 35.7 |
| | 오프라인 | 20.3 | 17.0 | 23.4 | 18.8 | 19.3 | 19.8 | 21.3 | 28.6 |
| | 기타 | 0.4 | 0.0 | 0.9 | 1.8 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| *Base* | | (442) | (217) | (225) | (109) | (115) | (115) | (78) | (25) |
| 예능 | TV | 77.6 | 76.0 | 79.1 | 77.1 | 72.2 | 77.4 | 83.3 | 88.0 |
| | OTT | 69.2 | 64.1 | 74.2 | 74.3 | 76.5 | 64.3 | 64.1 | 52.0 |
| | SNS | 49.1 | 45.6 | 52.4 | 53.2 | 55.7 | 47.8 | 41.0 | 32.0 |
| | 오프라인 | 11.8 | 12.0 | 11.6 | 11.9 | 9.6 | 10.4 | 10.3 | 32.0 |
| | 기타 | 1.6 | 0.9 | 2.2 | 3.7 | 0.0 | 0.9 | 1.3 | 4.0 |
| *Base* | | (466) | (234) | (232) | (113) | (119) | (121) | (84) | (29) |
| 영화 | TV | 73.6 | 70.1 | 77.2 | 69.0 | 68.1 | 71.9 | 86.9 | 82.8 |
| | OTT | 70.2 | 66.2 | 74.1 | 73.5 | 74.8 | 65.3 | 72.6 | 51.7 |
| | SNS | 43.3 | 41.0 | 45.7 | 51.3 | 42.9 | 47.1 | 32.1 | 31.0 |
| | 자국 극장 | 34.1 | 30.8 | 37.5 | 47.8 | 34.5 | 33.9 | 21.4 | 17.2 |
| | 오프라인 | 21.0 | 23.1 | 19.0 | 16.8 | 16.0 | 24.0 | 25.0 | 34.5 |
| | 상영회/영화제/행사 | 12.7 | 9.4 | 15.9 | 12.4 | 11.8 | 10.7 | 17.9 | 10.3 |
| | 기타 | 1.5 | 1.3 | 1.7 | 1.8 | 0.8 | 0.8 | 1.2 | 6.9 |
| *Base* | | (445) | (223) | (222) | (117) | (112) | (112) | (78) | (26) |
| 음악 | 온라인·모바일 플랫폼 | 84.0 | 80.3 | 87.8 | 92.3 | 86.6 | 83.9 | 76.9 | 57.7 |
| | TV | 68.1 | 64.6 | 71.6 | 65.8 | 62.5 | 62.5 | 82.1 | 84.6 |
| | SNS | 56.4 | 52.0 | 60.8 | 65.8 | 59.8 | 58.0 | 37.2 | 50.0 |
| | 라디오 | 31.5 | 25.6 | 37.4 | 41.0 | 33.9 | 26.8 | 23.1 | 23.1 |
| | 오프라인 | 14.2 | 10.3 | 18.0 | 13.7 | 11.6 | 13.4 | 16.7 | 23.1 |
| | 기타 | 0.2 | 0.0 | 0.5 | 0.9 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| *Base* | | (262) | (131) | (131) | (68) | (71) | (66) | (43) | (14) |
| 애니메이션 | TV을 통해 시청 | 65.3 | 65.6 | 64.9 | 66.2 | 56.3 | 65.2 | 74.4 | 78.6 |
| | OTT | 64.5 | 60.3 | 68.7 | 63.2 | 62.0 | 77.3 | 53.5 | 57.1 |
| | SNS | 44.7 | 40.5 | 48.9 | 45.6 | 52.1 | 43.9 | 32.6 | 42.9 |
| | 오프라인 | 16.0 | 20.6 | 11.5 | 11.8 | 14.1 | 19.7 | 16.3 | 28.6 |
| | 기타 | 1.5 | 1.5 | 1.5 | 1.5 | 2.8 | 1.5 | 0.0 | 0.0 |
| *Base* | | (183) | (80) | (103) | (54) | (55) | (51) | (16) | (7) |
| 도서 | 자국 사이트/APP | 73.8 | 68.8 | 77.7 | 72.2 | 80.0 | 74.5 | 62.5 | 57.1 |
| | 한국 사이트/APP | 44.3 | 47.5 | 41.7 | 50.0 | 43.6 | 45.1 | 25.0 | 42.9 |
| | 자국 소재 매장 | 31.1 | 30.0 | 32.0 | 25.9 | 25.5 | 35.3 | 56.3 | 28.6 |
| | 박람회/전시회 | 24.6 | 32.5 | 18.4 | 24.1 | 21.8 | 27.5 | 25.0 | 28.6 |
| | 도서관 | 18.6 | 20.0 | 17.5 | 22.2 | 18.2 | 11.8 | 31.3 | 14.3 |
| | 한국 소재 매장 | 14.2 | 17.5 | 11.7 | 9.3 | 10.9 | 15.7 | 31.3 | 28.6 |
| | 기타 | 1.6 | 3.8 | 0.0 | 5.6 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |

*Q 귀하께서 평소 한국 문화콘텐츠를 접하는 경로를 모두 선택해 주십시오*

# ii. 한류 소비

## 2. 한국 문화콘텐츠 접촉 경로

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 복수응답, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (216) | (124) | (92) | (63) | (64) | (52) | (27) | (10) |
| 게임 | 온라인 플레이 | 63.9 | 63.7 | 64.1 | 73.0 | 59.4 | 50.0 | 77.8 | 70.0 |
| | 모바일 플레이 | 62.0 | 62.1 | 62.0 | 65.1 | 67.2 | 51.9 | 63.0 | 60.0 |
| | 동영상/프로그램 시청 | 44.9 | 48.4 | 40.2 | 50.8 | 39.1 | 53.8 | 33.3 | 30.0 |
| | TV에서 게임 채널 시청 | 36.1 | 31.5 | 42.4 | 36.5 | 37.5 | 38.5 | 29.6 | 30.0 |
| | 박람회/페스티벌 | 13.9 | 13.7 | 14.1 | 15.9 | 7.8 | 11.5 | 22.2 | 30.0 |
| | 기타 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| *Base* | | (367) | (154) | (213) | (85) | (96) | (98) | (69) | (19) |
| 패션 | 자국 사이트 | 80.9 | 74.7 | 85.4 | 84.7 | 79.2 | 80.6 | 84.1 | 63.2 |
| | SNS | 58.3 | 56.5 | 59.6 | 55.3 | 61.5 | 64.3 | 55.1 | 36.8 |
| | 한국 사이트 | 43.9 | 39.6 | 46.9 | 44.7 | 46.9 | 39.8 | 37.7 | 68.4 |
| | 자국 매장 | 41.1 | 39.0 | 42.7 | 54.1 | 39.6 | 36.7 | 37.7 | 26.3 |
| | 전시회/박람회 | 22.3 | 19.5 | 24.4 | 31.8 | 18.8 | 20.4 | 20.3 | 15.8 |
| | 한국 매장 | 14.4 | 14.9 | 14.1 | 18.8 | 15.6 | 12.2 | 10.1 | 15.8 |
| | 기타 | 0.5 | 0.6 | 0.5 | 2.4 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| *Base* | | (361) | (139) | (222) | (86) | (90) | (92) | (74) | (19) |
| 뷰티 | 자국 사이트 | 74.0 | 69.8 | 76.6 | 76.7 | 71.1 | 73.9 | 77.0 | 63.2 |
| | 자국 매장 | 57.6 | 43.2 | 66.7 | 66.3 | 55.6 | 47.8 | 62.2 | 57.9 |
| | SNS | 49.9 | 51.1 | 49.1 | 53.5 | 50.0 | 53.3 | 44.6 | 36.8 |
| | 자국 H&B 매장 | 46.8 | 41.7 | 50.0 | 55.8 | 44.4 | 41.3 | 48.6 | 36.8 |
| | 한국 사이트 | 39.3 | 36.0 | 41.4 | 43.0 | 38.9 | 43.5 | 29.7 | 42.1 |
| | 전시회/박람회 | 23.5 | 20.1 | 25.7 | 31.4 | 22.2 | 22.8 | 18.9 | 15.8 |
| | 한국 매장 | 20.2 | 18.7 | 21.2 | 18.6 | 25.6 | 18.5 | 20.3 | 10.5 |
| | 한국 면세점 | 14.7 | 11.5 | 16.7 | 15.1 | 14.4 | 10.9 | 17.6 | 21.1 |
| | 기타 | 0.6 | 1.4 | 0.0 | 1.2 | 1.1 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| *Base* | | (443) | (216) | (227) | (106) | (111) | (112) | (84) | (30) |
| 한식 | 자국 오프라인 매장/식당 | 76.1 | 70.4 | 81.5 | 78.3 | 69.4 | 74.1 | 84.5 | 76.7 |
| | 자국 사이트 | 44.5 | 41.7 | 47.1 | 50.9 | 44.1 | 45.5 | 38.1 | 36.7 |
| | 전시회/박람회 | 36.6 | 35.2 | 37.9 | 38.7 | 36.0 | 34.8 | 38.1 | 33.3 |
| | 한국 사이트 | 22.6 | 19.9 | 25.1 | 23.6 | 26.1 | 20.5 | 20.2 | 20.0 |
| | 한국 오프라인 매장/식당 | 19.6 | 20.8 | 18.5 | 17.0 | 20.7 | 25.9 | 13.1 | 20.0 |
| | 기타 | 0.2 | 0.0 | 0.4 | 0.0 | 0.9 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |

*Q 귀하께서 평소 한국 문화콘텐츠를 접하는 경로를 모두 선택해 주십시오*

# ii. 한류 소비

## 3. 한국 문화콘텐츠 소비 비중

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: 시간, 편, US$, %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (464) | (229) | (235) | (112) | (114) | (121) | (89) | (28) |
| 드라마 | 전체 소비량(시간) | 25.8 | 22.6 | 29.0 | 19.5 | 27.8 | 28.4 | 26.0 | 31.3 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비(시간) | 18.3 | 14.8 | 21.6 | 16.2 | 20.5 | 18.3 | 17.6 | 19.3 |
| | 소비 비중(%) | 72.1 | 72.4 | 71.9 | 71.2 | 76.6 | 72.5 | 70.4 | 61.2 |
| | 월평균 지출 금액 | 9.1 | 10.4 | 7.9 | 4.3 | 13.1 | 10.6 | 7.3 | 10.6 |
| *Base* | | (442) | (217) | (225) | (109) | (115) | (115) | (78) | (25) |
| 예능 | 전체 소비량(시간) | 19.1 | 18.6 | 19.5 | 18.4 | 22.5 | 18.6 | 16.6 | 16.6 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비(시간) | 13.8 | 11.9 | 15.6 | 14.5 | 15.9 | 13.0 | 12.4 | 9.5 |
| | 소비 비중(%) | 75.5 | 73.9 | 77.0 | 78.2 | 76.5 | 74.2 | 73.0 | 72.3 |
| | 월평균 지출 금액 | 9.1 | 10.4 | 7.9 | 4.3 | 13.1 | 10.6 | 7.3 | 10.6 |
| *Base* | | (466) | (234) | (232) | (113) | (119) | (121) | (84) | (29) |
| 영화 | 전체 소비량(편) | 11.6 | 11.9 | 11.3 | 9.7 | 12.6 | 11.5 | 11.3 | 15.8 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비(편) | 7.8 | 7.3 | 8.2 | 6.9 | 8.5 | 8.0 | 7.7 | 6.9 |
| | 소비 비중(%) | 69.3 | 68.7 | 69.8 | 72.7 | 72.3 | 71.5 | 62.7 | 53.5 |
| | 월평균 지출 금액 | 9.9 | 11.4 | 8.3 | 4.9 | 12.7 | 12.8 | 8.1 | 10.6 |
| *Base* | | (445) | (223) | (222) | (117) | (112) | (112) | (78) | (26) |
| 음악 | 전체 소비량(시간) | 25.9 | 20.4 | 31.4 | 33.1 | 28.0 | 20.4 | 21.8 | 20.1 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비(시간) | 17.4 | 12.5 | 22.3 | 22.3 | 18.5 | 14.1 | 14.6 | 13.2 |
| | 소비 비중(%) | 70.8 | 69.7 | 72.0 | 74.2 | 73.4 | 72.4 | 63.5 | 59.3 |
| | 월평균 지출 금액 | 6.5 | 6.6 | 6.4 | 5.2 | 5.8 | 8.3 | 5.7 | 10.1 |
| *Base* | | (262) | (131) | (131) | (68) | (71) | (66) | (43) | (14) |
| 애니메이션 | 전체 소비량(시간) | 12.4 | 13.1 | 11.6 | 8.4 | 13.7 | 13.4 | 14.8 | 12.1 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비(시간) | 9.1 | 9.6 | 8.5 | 6.2 | 9.9 | 9.9 | 10.8 | 9.1 |
| | 소비 비중(%) | 70.5 | 68.9 | 72.0 | 76.5 | 78.5 | 68.8 | 51.7 | 65.7 |
| | 월평균 지출 금액 | 6.1 | 6.8 | 5.4 | 3.1 | 5.5 | 8.1 | 6.2 | 13.4 |
| *Base* | | (183) | (80) | (103) | (54) | (55) | (51) | (16) | (7) |
| 도서 | 전체 소비량(시간) | 12.3 | 12.7 | 12.0 | 11.7 | 11.7 | 13.1 | 14.1 | 12.1 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비(시간) | 9.5 | 9.4 | 9.6 | 7.5 | 10.0 | 10.2 | 11.9 | 9.6 |
| | 소비 비중(%) | 75.0 | 75.0 | 75.0 | 71.2 | 81.4 | 76.1 | 65.7 | 67.1 |
| | 월평균 지출 금액 | 7.6 | 10.6 | 5.2 | 3.7 | 5.3 | 13.2 | 8.2 | 13.2 |
| *Base* | | (216) | (124) | (92) | (63) | (64) | (52) | (27) | (10) |
| 게임 | 전체 소비량(시간) | 18.7 | 19.4 | 17.8 | 16.6 | 18.0 | 23.1 | 19.8 | 11.2 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비(시간) | 13.9 | 14.2 | 13.6 | 11.5 | 13.3 | 18.8 | 14.1 | 7.5 |
| | 소비 비중(%) | 71.3 | 73.8 | 67.9 | 69.2 | 76.2 | 76.2 | 58.5 | 63.0 |
| | 월평균 지출 금액 | 7.7 | 9.2 | 5.7 | 4.5 | 9.3 | 9.7 | 7.3 | 8.1 |
| *Base* | | (367) | (154) | (213) | (85) | (96) | (98) | (69) | (19) |
| 패션 | 전체 소비량($) | 34.1 | 34.5 | 33.7 | 26.1 | 34.5 | 37.0 | 38.7 | 35.9 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비($) | 22.5 | 21.8 | 22.9 | 18.1 | 26.6 | 26.5 | 17.8 | 17.1 |
| | 소비 비중 | 65.3 | 61.8 | 67.8 | 62.9 | 73.2 | 70.4 | 54.7 | 47.5 |
| *Base* | | (361) | (139) | (222) | (86) | (90) | (92) | (74) | (19) |
| 뷰티 | 전체 소비량($) | 31.1 | 32.2 | 30.4 | 19.7 | 28.5 | 36.5 | 37.7 | 43.5 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비($) | 22.3 | 22.1 | 22.5 | 14.4 | 24.1 | 28.3 | 19.8 | 31.0 |
| | 소비 비중(%) | 73.0 | 68.5 | 75.7 | 70.1 | 79.5 | 78.0 | 63.7 | 66.5 |
| *Base* | | (443) | (216) | (227) | (106) | (111) | (112) | (84) | (30) |
| 한식 | 전체 소비량($) | 51.7 | 59.7 | 44.1 | 38.0 | 46.4 | 52.7 | 64.2 | 81.0 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비($) | 19.4 | 20.8 | 18.0 | 13.1 | 21.1 | 23.8 | 18.2 | 21.9 |
| | 소비 비중(%) | 60.9 | 58.1 | 63.6 | 57.4 | 69.3 | 65.8 | 51.9 | 49.4 |

*Q.귀하의 평소 한국 문화콘텐츠 시청량·소비량은 얼마나 됩니까? * 소비 비중 = 한국 문화콘텐츠 월평균 소비량 / 월평균 전체 소비량 X 100*
** 영화의 소비량 단위는 월 평균 편 수, 패션/뷰티 및 음식의 소비량 단위는 월 평균 지출금액($)이며, 그 외의 소비량 단위는 월 평균 소비시간임*

# ii. 한류 소비

## 4. 한국 문화콘텐츠 다운로드·스트리밍 이용 경로

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 복수응답, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (342) | (154) | (188) | (93) | (89) | (82) | (58) | (20) |
| 드라마 | Youtube | 89.2 | 90.9 | 87.8 | 88.2 | 91.0 | 86.6 | 89.7 | 95.0 |
| | Netflix | 52.0 | 53.9 | 50.5 | 48.4 | 48.3 | 65.9 | 44.8 | 50.0 |
| | Youku | 13.7 | 14.9 | 12.8 | 9.7 | 16.9 | 13.4 | 19.0 | 5.0 |
| | iQiyi | 9.1 | 9.1 | 9.0 | 7.5 | 10.1 | 8.5 | 12.1 | 5.0 |
| | Amazon Prime Video | 7.9 | 9.7 | 6.4 | 1.1 | 10.1 | 9.8 | 13.8 | 5.0 |
| | Youtube Red | 7.6 | 8.4 | 6.9 | 4.3 | 9.0 | 9.8 | 8.6 | 5.0 |
| | 기타 | 13.2 | 10.4 | 15.4 | 15.1 | 14.6 | 8.5 | 13.8 | 15.0 |
| *Base* | | (306) | (139) | (167) | (81) | (88) | (74) | (50) | (13) |
| 예능 | Youtube | 92.8 | 92.8 | 92.8 | 95.1 | 92.0 | 91.9 | 92.0 | 92.3 |
| | Netflix | 48.7 | 48.9 | 48.5 | 37.0 | 44.3 | 70.3 | 42.0 | 53.8 |
| | Youku | 14.1 | 14.4 | 13.8 | 8.6 | 14.8 | 18.9 | 14.0 | 15.4 |
| | iQiyi | 10.1 | 10.1 | 10.2 | 7.4 | 11.4 | 10.8 | 10.0 | 15.4 |
| | Youtube Red | 8.8 | 9.4 | 8.4 | 4.9 | 8.0 | 9.5 | 10.0 | 30.8 |
| | Amazon Prime Video | 7.8 | 10.1 | 6.0 | 1.2 | 6.8 | 9.5 | 16.0 | 15.4 |
| | 기타 | 12.4 | 12.2 | 12.6 | 12.3 | 17.0 | 8.1 | 12.0 | 7.7 |
| *Base* | | (327) | (155) | (172) | (83) | (89) | (79) | (61) | (15) |
| 영화 | Youtube | 89.3 | 90.3 | 88.4 | 88.0 | 92.1 | 89.9 | 88.5 | 80.0 |
| | Netflix | 50.5 | 52.9 | 48.3 | 49.4 | 41.6 | 69.6 | 39.3 | 53.3 |
| | Youku | 12.5 | 14.2 | 11.0 | 10.8 | 12.4 | 15.2 | 13.1 | 6.7 |
| | iQiyi | 11.0 | 12.9 | 9.3 | 8.4 | 15.7 | 8.9 | 9.8 | 13.3 |
| | Youtube Red | 9.8 | 9.7 | 9.9 | 8.4 | 10.1 | 10.1 | 9.8 | 13.3 |
| | Amazon Prime Video | 8.9 | 11.0 | 7.0 | 2.4 | 11.2 | 11.4 | 9.8 | 13.3 |
| | 기타 | 10.7 | 9.0 | 12.2 | 14.5 | 13.5 | 5.1 | 9.8 | 6.7 |
| *Base* | | (169) | (79) | (90) | (43) | (44) | (51) | (23) | (8) |
| 애니메이션 | Youtube | 97.0 | 96.2 | 97.8 | 97.7 | 97.7 | 96.1 | 100.0 | 87.5 |
| | Netflix | 45.6 | 53.2 | 38.9 | 41.9 | 40.9 | 52.9 | 39.1 | 62.5 |
| | Youtube Red | 17.2 | 21.5 | 13.3 | 14.0 | 15.9 | 17.6 | 21.7 | 25.0 |
| | Youku | 14.2 | 20.3 | 8.9 | 4.7 | 13.6 | 21.6 | 17.4 | 12.5 |
| | Amazon Prime Video | 13.0 | 16.5 | 10.0 | 4.7 | 11.4 | 15.7 | 30.4 | 0.0 |
| | iQiyi | 11.8 | 15.2 | 8.9 | 2.3 | 20.5 | 13.7 | 13.0 | 0.0 |
| | 기타 | 0.6 | 0.0 | 1.1 | 2.3 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| *Base* | | (134) | (77) | (57) | (41) | (43) | (27) | (17) | (6) |
| 게임(모바일) | App Store(Apple) | 77.6 | 84.4 | 68.4 | 85.4 | 58.1 | 92.6 | 88.2 | 66.7 |
| | Google Play | 17.2 | 10.4 | 26.3 | 9.8 | 34.9 | 0.0 | 11.8 | 33.3 |
| | Microsoft store | 3.0 | 2.6 | 3.5 | 2.4 | 2.3 | 7.4 | 0.0 | 0.0 |

*Q 귀하께서 한국 콘텐츠를 시청하기 위해 다운로드·스트리밍을 주로 이용하는 곳을 모두 선택해 주십시오*

# ii. 한류 소비

## 4-2. 한국 패션·뷰티·음식 동영상 시청 빈도

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 5점 척도, 단위: %, 점)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (367) | (154) | (213) | (85) | (96) | (98) | (69) | (19) |
| 패션 | 시청경험률 | 34.1 | 33.1 | 34.7 | 29.4 | 42.7 | 36.7 | 26.1 | 26.3 |
| | 평균 | 3.13 | 3.10 | 3.15 | 3.09 | 3.34 | 3.16 | 2.91 | 2.84 |
| *Base* | | (361) | (139) | (222) | (86) | (90) | (92) | (74) | (19) |
| 뷰티 | 시청경험률 | 41.8 | 38.1 | 44.1 | 39.5 | 46.7 | 51.1 | 28.4 | 36.8 |
| | 평균 | 3.27 | 3.15 | 3.34 | 3.22 | 3.46 | 3.42 | 2.92 | 3.16 |
| *Base* | | (443) | (216) | (227) | (106) | (111) | (112) | (84) | (30) |
| 한식 | 시청경험률 | 35.4 | 32.9 | 37.9 | 36.8 | 42.3 | 39.3 | 22.6 | 26.7 |
| | 평균 | 2.99 | 2.90 | 3.07 | 3.03 | 3.16 | 3.04 | 2.77 | 2.63 |

*Q 귀하께서는 평소 온라인/모바일을 통해 한국 패션/뷰티/한식 동영상을 얼마나 자주 시청하십니까? * 시청 경험률 : 3점~5점 비율(%)*
*(5점 척도 - 1점[전혀 시청 안함] 2점[거의 시청안함]비시청 / 3점[종종 시청]보통/4점[자주 시청] 5점[매일 시청]시청)*

# iii. 한류 선호

## 1. 한국 문화콘텐츠 호감도

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 5점 척도, 단위: 점, %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (464) | (229) | (235) | (112) | (114) | (121) | (89) | (28) |
| 드라마 | 호감 응답 | 81.5 | 73.8 | 88.9 | 75.9 | 85.1 | 81.0 | 82.0 | 89.3 |
| | 평균 | 4.03 | 3.89 | 4.17 | 3.99 | 4.04 | 4.07 | 4.00 | 4.07 |
| *Base* | | (442) | (217) | (225) | (109) | (115) | (115) | (78) | (25) |
| 예능 | 호감 응답 | 82.4 | 77.0 | 87.6 | 78.0 | 86.1 | 83.5 | 80.8 | 84.0 |
| | 평균 | 4.06 | 3.97 | 4.14 | 4.04 | 4.13 | 4.10 | 3.94 | 3.96 |
| *Base* | | (466) | (234) | (232) | (113) | (119) | (121) | (84) | (29) |
| 영화 | 호감 응답 | 80.0 | 75.2 | 84.9 | 70.8 | 81.5 | 84.3 | 83.3 | 82.8 |
| | 평균 | 4.03 | 3.96 | 4.11 | 3.95 | 4.04 | 4.12 | 4.05 | 3.97 |
| *Base* | | (445) | (223) | (222) | (117) | (112) | (112) | (78) | (26) |
| 음악 | 호감 응답 | 77.1 | 69.5 | 84.7 | 81.2 | 78.6 | 76.8 | 69.2 | 76.9 |
| | 평균 | 4.04 | 3.86 | 4.23 | 4.24 | 4.11 | 3.99 | 3.82 | 3.77 |
| *Base* | | (262) | (131) | (131) | (68) | (71) | (66) | (43) | (14) |
| 애니메이션 | 호감 응답 | 64.9 | 61.1 | 68.7 | 60.3 | 57.7 | 74.2 | 65.1 | 78.6 |
| | 평균 | 3.76 | 3.70 | 3.82 | 3.79 | 3.70 | 3.89 | 3.56 | 3.93 |
| *Base* | | (183) | (80) | (103) | (54) | (55) | (51) | (16) | (7) |
| 도서 | 호감 응답 | 65.6 | 61.3 | 68.9 | 70.4 | 63.6 | 60.8 | 75.0 | 57.1 |
| | 평균 | 3.78 | 3.70 | 3.83 | 3.87 | 3.75 | 3.71 | 3.81 | 3.71 |
| *Base* | | (216) | (124) | (92) | (63) | (64) | (52) | (27) | (10) |
| 게임 | 호감 응답 | 68.1 | 72.6 | 62.0 | 65.1 | 64.1 | 71.2 | 77.8 | 70.0 |
| | 평균 | 3.84 | 3.89 | 3.78 | 3.86 | 3.73 | 3.94 | 3.89 | 3.80 |
| *Base* | | (367) | (154) | (213) | (85) | (96) | (98) | (69) | (19) |
| 패션 | 호감 응답 | 76.6 | 70.8 | 80.8 | 75.3 | 75.0 | 79.6 | 76.8 | 73.7 |
| | 평균 | 3.91 | 3.79 | 4.00 | 3.94 | 3.95 | 3.94 | 3.84 | 3.74 |
| *Base* | | (361) | (139) | (222) | (86) | (90) | (92) | (74) | (19) |
| 뷰티 | 호감 응답 | 82.3 | 77.7 | 85.1 | 79.1 | 83.3 | 85.9 | 78.4 | 89.5 |
| | 평균 | 4.05 | 3.93 | 4.12 | 4.05 | 4.11 | 4.10 | 3.93 | 3.95 |
| *Base* | | (443) | (216) | (227) | (106) | (111) | (112) | (84) | (30) |
| 한식 | 호감 응답 | 77.0 | 69.9 | 83.7 | 78.3 | 79.3 | 78.6 | 72.6 | 70.0 |
| | 평균 | 4.00 | 3.91 | 4.08 | 4.02 | 4.10 | 4.04 | 3.88 | 3.73 |

*Q 귀하께서는 최근 이용하신 한국 콘텐츠가 전반적으로 얼마나 마음에 드십니까?*
**호감 응답 : 4점+5점 비율(%)*
*(5점 척도-1,2점: 비호감/3점: 보통/4,5점: 호감)*

# iii. 한류 선호

## 2. 한국 문화콘텐츠 인기도

(Base : 전체, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (500) | (250) | (250) | (125) | (125) | (125) | (95) | (30) |
| 드라마 | 대중적 인기 | 37.4 | 28.8 | 46.0 | 40.0 | 41.6 | 31.2 | 36.8 | 36.7 |
| | 보통 인기 | 39.8 | 44.4 | 35.2 | 33.6 | 37.6 | 46.4 | 42.1 | 40.0 |
| | 소수 마니아 인기 | 19.6 | 21.6 | 17.6 | 23.2 | 17.6 | 20.0 | 16.8 | 20.0 |
| | 거의 이용 안함 | 3.2 | 5.2 | 1.2 | 3.2 | 3.2 | 2.4 | 4.2 | 3.3 |
| 예능 | 대중적 인기 | 36.4 | 31.6 | 41.2 | 42.4 | 32.8 | 40.0 | 28.4 | 36.7 |
| | 보통 인기 | 36.8 | 38.8 | 34.8 | 27.2 | 42.4 | 31.2 | 48.4 | 40.0 |
| | 소수 마니아 인기 | 24.2 | 26.8 | 21.6 | 28.8 | 23.2 | 25.6 | 20.0 | 16.7 |
| | 거의 이용 안함 | 2.6 | 2.8 | 2.4 | 1.6 | 1.6 | 3.2 | 3.2 | 6.7 |
| 영화 | 대중적 인기 | 39.4 | 38.8 | 40.0 | 43.2 | 33.6 | 36.8 | 45.3 | 40.0 |
| | 보통 인기 | 36.6 | 36.8 | 36.4 | 35.2 | 37.6 | 38.4 | 37.9 | 26.7 |
| | 소수 마니아 인기 | 21.2 | 20.8 | 21.6 | 20.0 | 24.8 | 21.6 | 15.8 | 26.7 |
| | 거의 이용 안함 | 2.8 | 3.6 | 2.0 | 1.6 | 4.0 | 3.2 | 1.1 | 6.7 |
| 음악 | 대중적 인기 | 43.6 | 40.0 | 47.2 | 51.2 | 40.0 | 36.8 | 43.2 | 56.7 |
| | 보통 인기 | 30.0 | 30.8 | 29.2 | 25.6 | 34.4 | 31.2 | 33.7 | 13.3 |
| | 소수 마니아 인기 | 23.0 | 25.2 | 20.8 | 16.0 | 22.4 | 29.6 | 23.2 | 26.7 |
| | 거의 이용 안함 | 3.4 | 4.0 | 2.8 | 7.2 | 3.2 | 2.4 | 0.0 | 3.3 |
| 애니메이션 | 대중적 인기 | 25.6 | 26.8 | 24.4 | 18.4 | 35.2 | 26.4 | 24.2 | 16.7 |
| | 보통 인기 | 26.6 | 28.4 | 24.8 | 26.4 | 20.0 | 27.2 | 32.6 | 33.3 |
| | 소수 마니아 인기 | 36.6 | 30.8 | 42.4 | 34.4 | 36.8 | 40.8 | 32.6 | 40.0 |
| | 거의 이용 안함 | 11.2 | 14.0 | 8.4 | 20.8 | 8.0 | 5.6 | 10.5 | 10.0 |
| 도서 | 대중적 인기 | 20.8 | 19.2 | 22.4 | 16.0 | 26.4 | 25.6 | 17.9 | 6.7 |
| | 보통 인기 | 28.6 | 33.2 | 24.0 | 25.6 | 24.8 | 32.0 | 29.5 | 40.0 |
| | 소수 마니아 인기 | 36.4 | 30.4 | 42.4 | 39.2 | 33.6 | 31.2 | 43.2 | 36.7 |
| | 거의 이용 안함 | 14.2 | 17.2 | 11.2 | 19.2 | 15.2 | 11.2 | 9.5 | 16.7 |
| 웹툰 | 대중적 인기 | 21.2 | 23.2 | 19.2 | 16.8 | 25.6 | 26.4 | 15.8 | 16.7 |
| | 보통 인기 | 23.0 | 21.2 | 24.8 | 21.6 | 20.0 | 25.6 | 25.3 | 23.3 |
| | 소수 마니아 인기 | 40.0 | 35.2 | 44.8 | 42.4 | 38.4 | 36.0 | 44.2 | 40.0 |
| | 거의 이용 안함 | 15.8 | 20.4 | 11.2 | 19.2 | 16.0 | 12.0 | 14.7 | 20.0 |
| 게임 | 대중적 인기 | 26.0 | 27.2 | 24.8 | 21.6 | 31.2 | 30.4 | 20.0 | 23.3 |
| | 보통 인기 | 29.4 | 33.6 | 25.2 | 25.6 | 26.4 | 32.8 | 35.8 | 23.3 |
| | 소수 마니아 인기 | 33.4 | 28.8 | 38.0 | 32.0 | 33.6 | 30.4 | 36.8 | 40.0 |
| | 거의 이용 안함 | 11.2 | 10.4 | 12.0 | 20.8 | 8.8 | 6.4 | 7.4 | 13.3 |
| 패션 | 대중적 인기 | 49.2 | 41.6 | 56.8 | 53.6 | 48.8 | 50.4 | 44.2 | 43.3 |
| | 보통 인기 | 31.8 | 37.6 | 26.0 | 23.2 | 33.6 | 33.6 | 38.9 | 30.0 |
| | 소수 마니아 인기 | 16.4 | 17.6 | 15.2 | 19.2 | 13.6 | 15.2 | 15.8 | 23.3 |
| | 거의 이용 안함 | 2.6 | 3.2 | 2.0 | 4.0 | 4.0 | 0.8 | 1.1 | 3.3 |
| 뷰티 | 대중적 인기 | 52.8 | 44.8 | 60.8 | 58.4 | 51.2 | 55.2 | 46.3 | 46.7 |
| | 보통 인기 | 32.0 | 36.0 | 28.0 | 22.4 | 33.6 | 32.8 | 41.1 | 33.3 |
| | 소수 마니아 인기 | 13.2 | 17.2 | 9.2 | 14.4 | 14.4 | 11.2 | 11.6 | 16.7 |
| | 거의 이용 안함 | 2.0 | 2.0 | 2.0 | 4.8 | 0.8 | 0.8 | 1.1 | 3.3 |
| 한식 | 대중적 인기 | 54.0 | 52.0 | 56.0 | 52.0 | 62.4 | 52.0 | 48.4 | 53.3 |
| | 보통 인기 | 30.0 | 30.0 | 30.0 | 26.4 | 27.2 | 31.2 | 38.9 | 23.3 |
| | 소수 마니아 인기 | 14.2 | 15.2 | 13.2 | 19.2 | 8.0 | 15.2 | 11.6 | 23.3 |
| | 거의 이용 안함 | 1.8 | 2.8 | 0.8 | 2.4 | 2.4 | 1.6 | 1.1 | 0.0 |

*Q 현재 귀하의 나라에서 한국 문화콘텐츠의 인기가 어느 정도라고 생각하십니까?*

# iii. 한류 선호

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (1) TV 드라마

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (464) | (229) | (235) | (112) | (114) | (121) | (89) | (28) |
| 배우의 매력적인 외모 | 1순위 | 21.1 | 23.1 | 19.1 | 25.0 | 18.4 | 22.3 | 19.1 | 17.9 |
| | 1+2순위 | 39.9 | 43.7 | 36.2 | 44.6 | 38.6 | 41.3 | 32.6 | 42.9 |
| 스토리가 짜임새 있고 탄탄해서 | 1순위 | 19.6 | 15.7 | 23.4 | 14.3 | 27.2 | 14.0 | 27.0 | 10.7 |
| | 1+2순위 | 36.2 | 31.9 | 40.4 | 31.3 | 43.9 | 27.3 | 43.8 | 39.3 |
| 선호하는 스타 출연 | 1순위 | 14.4 | 14.0 | 14.9 | 17.0 | 14.9 | 14.0 | 11.2 | 14.3 |
| | 1+2순위 | 26.3 | 23.6 | 28.9 | 33.0 | 21.9 | 27.3 | 23.6 | 21.4 |
| 다양한 소재·장르를 다룸 | 1순위 | 11.9 | 10.0 | 13.6 | 8.9 | 14.0 | 12.4 | 9.0 | 21.4 |
| | 1+2순위 | 26.5 | 22.3 | 30.6 | 20.5 | 31.6 | 24.0 | 29.2 | 32.1 |
| 한국의 최신 패션·뷰티 등 트렌드 시청 | 1순위 | 8.6 | 9.6 | 7.7 | 8.0 | 7.9 | 8.3 | 9.0 | 14.3 |
| | 1+2순위 | 16.4 | 16.6 | 16.2 | 12.5 | 14.0 | 18.2 | 20.2 | 21.4 |
| 뛰어난 배우의 연기력 | 1순위 | 7.1 | 9.2 | 5.1 | 8.0 | 6.1 | 6.6 | 9.0 | 3.6 |
| | 1+2순위 | 19.2 | 22.7 | 15.7 | 21.4 | 18.4 | 20.7 | 18.0 | 10.7 |
| 한국 문화만의 독특함 | 1순위 | 6.0 | 7.9 | 4.3 | 6.3 | 2.6 | 8.3 | 5.6 | 10.7 |
| | 1+2순위 | 12.7 | 15.7 | 9.8 | 14.3 | 10.5 | 13.2 | 11.2 | 17.9 |
| 영상미, 연출력 등 작품성이 좋아서 | 1순위 | 5.6 | 3.9 | 7.2 | 9.8 | 5.3 | 4.1 | 4.5 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 11.0 | 9.2 | 12.8 | 17.0 | 10.5 | 10.7 | 7.9 | 0.0 |
| 한국 생활 및 문화에 대한 간접경험 | 1순위 | 5.6 | 6.6 | 4.7 | 2.7 | 3.5 | 9.9 | 5.6 | 7.1 |
| | 1+2순위 | 11.9 | 14.4 | 9.4 | 5.4 | 10.5 | 17.4 | 13.5 | 14.3 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한국 드라마의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (2) 예능

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (442) | (217) | (225) | (109) | (115) | (115) | (78) | (25) |
| 재미있는 게임 및 소재 사용 | 1순위 | 23.5 | 20.7 | 26.2 | 22.0 | 25.2 | 20.9 | 25.6 | 28.0 |
| | 1+2순위 | 48.0 | 44.7 | 51.1 | 52.3 | 49.6 | 45.2 | 44.9 | 44.0 |
| 개성있는 출연진의 캐릭터·역할 | 1순위 | 16.7 | 18.0 | 15.6 | 15.6 | 17.4 | 22.6 | 11.5 | 8.0 |
| | 1+2순위 | 31.7 | 36.4 | 27.1 | 32.1 | 32.2 | 36.5 | 25.6 | 24.0 |
| 선호하는 스타가 MC 및 출연진 등장 | 1순위 | 13.6 | 14.7 | 12.4 | 16.5 | 16.5 | 8.7 | 12.8 | 12.0 |
| | 1+2순위 | 24.9 | 23.0 | 26.7 | 32.1 | 28.7 | 18.3 | 20.5 | 20.0 |
| 프로그램 컨셉 및 포맷 선호 | 1순위 | 10.2 | 10.1 | 10.2 | 12.8 | 7.8 | 7.0 | 14.1 | 12.0 |
| | 1+2순위 | 22.6 | 21.2 | 24.0 | 22.9 | 20.9 | 20.0 | 28.2 | 24.0 |
| 출연진들 간 돋보이는 팀워크 | 1순위 | 9.7 | 8.8 | 10.7 | 11.9 | 10.4 | 7.8 | 7.7 | 12.0 |
| | 1+2순위 | 18.3 | 18.9 | 17.8 | 18.3 | 17.4 | 20.9 | 17.9 | 12.0 |
| 한국의 최신 패션·뷰티 등 트렌드 시청 | 1순위 | 7.5 | 7.8 | 7.1 | 2.8 | 3.5 | 14.8 | 9.0 | 8.0 |
| | 1+2순위 | 12.2 | 12.4 | 12.0 | 6.4 | 7.0 | 19.1 | 14.1 | 24.0 |
| 한국 생활 및 문화에 대한 간접경험 | 1순위 | 7.5 | 9.2 | 5.8 | 8.3 | 7.8 | 7.0 | 6.4 | 8.0 |
| | 1+2순위 | 16.3 | 17.5 | 15.1 | 15.6 | 15.7 | 14.8 | 20.5 | 16.0 |
| 한국 문화만의 독특함 | 1순위 | 6.6 | 6.0 | 7.1 | 6.4 | 5.2 | 6.1 | 7.7 | 12.0 |
| | 1+2순위 | 12.7 | 12.4 | 12.9 | 10.1 | 13.9 | 10.4 | 15.4 | 20.0 |
| 자막, 그래픽, 합성, 화면구성 등 재미있는 편집 | 1순위 | 4.5 | 4.6 | 4.4 | 3.7 | 5.2 | 5.2 | 5.1 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 13.1 | 13.4 | 12.9 | 10.1 | 13.9 | 14.8 | 12.8 | 16.0 |
| 기타 | 1순위 | 0.2 | 0.0 | 0.4 | 0.0 | 0.9 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 0.2 | 0.0 | 0.4 | 0.0 | 0.9 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한국 예능의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

# iii. 한류 선호

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (3) 영화

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (466) | (234) | (232) | (113) | (119) | (121) | (84) | (29) |
| 스토리가 짜임새 있고 탄탄함 | 1순위 | 21.0 | 17.9 | 24.1 | 15.0 | 24.4 | 21.5 | 26.2 | 13.8 |
| | 1+2순위 | 37.3 | 31.2 | 43.5 | 35.4 | 42.0 | 35.5 | 41.7 | 20.7 |
| 배우의 매력적인 외모 | 1순위 | 16.5 | 17.5 | 15.5 | 20.4 | 16.0 | 13.2 | 16.7 | 17.2 |
| | 1+2순위 | 30.7 | 35.5 | 25.9 | 37.2 | 26.9 | 28.1 | 26.2 | 44.8 |
| 뛰어난 배우의 연기력 | 1순위 | 15.0 | 14.1 | 15.9 | 16.8 | 17.6 | 10.7 | 13.1 | 20.7 |
| | 1+2순위 | 30.0 | 27.8 | 32.3 | 35.4 | 30.3 | 28.1 | 26.2 | 27.6 |
| 선호하는 스타 출연 | 1순위 | 10.7 | 10.7 | 10.8 | 15.0 | 6.7 | 11.6 | 9.5 | 10.3 |
| | 1+2순위 | 19.7 | 19.7 | 19.8 | 22.1 | 18.5 | 19.0 | 17.9 | 24.1 |
| 다양한 소재·장르를 다룸 | 1순위 | 10.1 | 12.8 | 7.3 | 6.2 | 10.9 | 10.7 | 10.7 | 17.2 |
| | 1+2순위 | 24.0 | 27.4 | 20.7 | 15.0 | 29.4 | 24.8 | 23.8 | 34.5 |
| 자국영화에서는 볼 수 없는 독특함 | 1순위 | 7.7 | 8.1 | 7.3 | 9.7 | 6.7 | 6.6 | 10.7 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 18.5 | 17.9 | 19.0 | 17.7 | 16.0 | 14.9 | 31.0 | 10.3 |
| 한국의 최신 패션·뷰티 등 트렌드 시청 | 1순위 | 6.2 | 6.0 | 6.5 | 4.4 | 5.9 | 8.3 | 4.8 | 10.3 |
| | 1+2순위 | 9.7 | 9.4 | 9.9 | 8.8 | 9.2 | 13.2 | 6.0 | 10.3 |
| 한국 생활 및 문화에 대한 간접경험 | 1순위 | 6.2 | 6.8 | 5.6 | 4.4 | 5.9 | 9.9 | 3.6 | 6.9 |
| | 1+2순위 | 14.2 | 16.7 | 11.6 | 9.7 | 15.1 | 16.5 | 13.1 | 20.7 |
| 영상미, 연출력 등 작품성이 좋아서 | 1순위 | 6.0 | 5.6 | 6.5 | 7.1 | 5.0 | 7.4 | 4.8 | 3.4 |
| | 1+2순위 | 15.5 | 14.1 | 16.8 | 17.7 | 11.8 | 19.8 | 14.3 | 6.9 |
| 기타 | 1순위 | 0.4 | 0.4 | 0.4 | 0.9 | 0.8 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 0.4 | 0.4 | 0.4 | 0.9 | 0.8 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한국 영화의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (4) 음악

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (445) | (223) | (222) | (117) | (112) | (112) | (78) | (26) |
| 후렴구·리듬 등의 중독성이 강함 | 1순위 | 25.4 | 22.0 | 28.8 | 30.8 | 22.3 | 21.4 | 28.2 | 23.1 |
| | 1+2순위 | 43.4 | 37.7 | 49.1 | 57.3 | 42.0 | 34.8 | 39.7 | 34.6 |
| 가수·그룹의 매력적인 외모와 스타일 | 1순위 | 16.0 | 17.5 | 14.4 | 14.5 | 14.3 | 16.1 | 20.5 | 15.4 |
| | 1+2순위 | 32.8 | 36.3 | 29.3 | 28.2 | 33.0 | 34.8 | 37.2 | 30.8 |
| 자국에는 없는 스타일의 음악 | 1순위 | 16.0 | 13.0 | 18.9 | 15.4 | 17.0 | 17.0 | 16.7 | 7.7 |
| | 1+2순위 | 27.9 | 26.0 | 29.7 | 29.1 | 25.0 | 28.6 | 32.1 | 19.2 |
| 가수·그룹의 뛰어난 퍼포먼스 | 1순위 | 11.5 | 13.9 | 9.0 | 10.3 | 8.9 | 13.4 | 12.8 | 15.4 |
| | 1+2순위 | 26.5 | 29.1 | 23.9 | 24.8 | 24.1 | 27.7 | 24.4 | 46.2 |
| 한국의 최신 패션·뷰티 등 트렌드 시청 | 1순위 | 7.9 | 12.1 | 3.6 | 1.7 | 8.0 | 11.6 | 6.4 | 23.1 |
| | 1+2순위 | 16.9 | 22.9 | 10.8 | 6.0 | 13.4 | 23.2 | 23.1 | 34.6 |
| 한국어의 독특한 발음으로 된 가사 | 1순위 | 6.7 | 6.3 | 7.2 | 7.7 | 7.1 | 7.1 | 5.1 | 3.8 |
| | 1+2순위 | 11.7 | 11.2 | 12.2 | 14.5 | 14.3 | 9.8 | 7.7 | 7.7 |
| 한국어와 영어 가사의 결합 | 1순위 | 6.5 | 4.9 | 8.1 | 12.0 | 5.4 | 5.4 | 1.3 | 7.7 |
| | 1+2순위 | 13.3 | 12.1 | 14.4 | 16.2 | 15.2 | 12.5 | 6.4 | 15.4 |
| 가수·그룹마다 차별화된 컨셉 | 1순위 | 5.4 | 7.2 | 3.6 | 3.4 | 8.9 | 3.6 | 7.7 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 16.6 | 15.2 | 18.0 | 10.3 | 21.4 | 17.0 | 21.8 | 7.7 |
| 가수·그룹이 팬 관리를 잘함 | 1순위 | 4.7 | 3.1 | 6.3 | 4.3 | 8.0 | 4.5 | 1.3 | 3.8 |
| | 1+2순위 | 10.8 | 9.4 | 12.2 | 12.8 | 11.6 | 11.6 | 7.7 | 3.8 |
| 기타 | 1순위 | - | - | - | - | - | - | - | - |
| | 1+2순위 | 0.2 | 0.0 | 0.5 | 0.9 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한국 음악의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

# iii. 한류 선호

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (5) 애니메이션

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (262) | (131) | (131) | (68) | (71) | (66) | (43) | (14) |
| 그림체, 색채, 그래픽 등 영상미 선호 | 1순위 | 22.5 | 17.6 | 27.5 | 17.6 | 22.5 | 18.2 | 30.2 | 42.9 |
| | 1+2순위 | 41.2 | 37.4 | 45.0 | 38.2 | 43.7 | 36.4 | 46.5 | 50.0 |
| 캐릭터의 성격·역할 선호 | 1순위 | 17.9 | 17.6 | 18.3 | 17.6 | 22.5 | 15.2 | 16.3 | 14.3 |
| | 1+2순위 | 31.7 | 31.3 | 32.1 | 26.5 | 40.8 | 27.3 | 30.2 | 35.7 |
| 캐릭터 생김새·디자인 선호 | 1순위 | 14.5 | 14.5 | 14.5 | 20.6 | 15.5 | 12.1 | 9.3 | 7.1 |
| | 1+2순위 | 32.1 | 29.0 | 35.1 | 39.7 | 31.0 | 31.8 | 27.9 | 14.3 |
| 교육용으로 활용할 수 있는 내용이 풍부 | 1순위 | 12.2 | 15.3 | 9.2 | 14.7 | 9.9 | 13.6 | 9.3 | 14.3 |
| | 1+2순위 | 18.7 | 24.4 | 13.0 | 17.6 | 15.5 | 22.7 | 16.3 | 28.6 |
| 스토리가 짜임새 있고 탄탄함 | 1순위 | 11.8 | 13.0 | 10.7 | 11.8 | 11.3 | 15.2 | 9.3 | 7.1 |
| | 1+2순위 | 28.2 | 26.0 | 30.5 | 33.8 | 25.4 | 30.3 | 23.3 | 21.4 |
| 폭력적이거나 선정적인 내용이 적음 | 1순위 | 9.2 | 9.9 | 8.4 | 7.4 | 8.5 | 9.1 | 14.0 | 7.1 |
| | 1+2순위 | 15.3 | 13.7 | 16.8 | 10.3 | 15.5 | 13.6 | 23.3 | 21.4 |
| 다양한 소재·장르를 다룸 | 1순위 | 7.6 | 5.3 | 9.9 | 7.4 | 4.2 | 12.1 | 7.0 | 7.1 |
| | 1+2순위 | 21.8 | 22.9 | 20.6 | 23.5 | 16.9 | 24.2 | 23.3 | 21.4 |
| 자국의 문화코드와 잘 맞음 | 1순위 | 3.4 | 5.3 | 1.5 | 2.9 | 4.2 | 4.5 | 2.3 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 9.9 | 13.0 | 6.9 | 10.3 | 9.9 | 13.6 | 4.7 | 7.1 |
| 기타 | 1순위 | 0.8 | 1.5 | 0.0 | 0.0 | 1.4 | 0.0 | 2.3 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 1.1 | 2.3 | 0.0 | 0.0 | 1.4 | 0.0 | 4.7 | 0.0 |

*Q.귀하께서는 자국 내 한국 애니메이션의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (6) 도서

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (183) | (80) | (103) | (54) | (55) | (51) | (16) | (7) |
| 스토리 및 작화 선호 | 1순위 | 25.7 | 26.3 | 25.2 | 44.4 | 23.6 | 15.7 | 0.0 | 28.6 |
| | 1+2순위 | 42.1 | 42.5 | 41.7 | 61.1 | 40.0 | 29.4 | 18.8 | 57.1 |
| 캐릭터의 성격·역할 선호 | 1순위 | 14.8 | 12.5 | 16.5 | 16.7 | 14.5 | 13.7 | 12.5 | 14.3 |
| | 1+2순위 | 30.1 | 28.8 | 31.1 | 29.6 | 29.1 | 35.3 | 18.8 | 28.6 |
| 인기 한류 콘텐츠의 원작 | 1순위 | 14.2 | 13.8 | 14.6 | 13.0 | 10.9 | 17.6 | 18.8 | 14.3 |
| | 1+2순위 | 27.9 | 28.8 | 27.2 | 25.9 | 21.8 | 31.4 | 43.8 | 28.6 |
| 다양한 소재·장르를 다룸 | 1순위 | 12.6 | 8.8 | 15.5 | 5.6 | 18.2 | 11.8 | 18.8 | 14.3 |
| | 1+2순위 | 32.2 | 22.5 | 39.8 | 37.0 | 43.6 | 19.6 | 25.0 | 14.3 |
| 한국의 최신 트렌드 접촉 | 1순위 | 12.0 | 12.5 | 11.7 | 11.1 | 7.3 | 15.7 | 18.8 | 14.3 |
| | 1+2순위 | 21.9 | 21.3 | 22.3 | 13.0 | 21.8 | 27.5 | 18.8 | 57.1 |
| 한국어 관심·학습 수요 증가 | 1순위 | 9.3 | 15.0 | 4.9 | 7.4 | 5.5 | 13.7 | 18.8 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 21.3 | 25.0 | 18.4 | 22.2 | 12.7 | 29.4 | 31.3 | 0.0 |
| 한국 문화만의 독특함 | 1순위 | 8.2 | 6.3 | 9.7 | 0.0 | 12.7 | 9.8 | 12.5 | 14.3 |
| | 1+2순위 | 16.9 | 18.8 | 15.5 | 5.6 | 20.0 | 19.6 | 37.5 | 14.3 |
| 자국의 문화코드와 잘 맞음 | 1순위 | 3.3 | 5.0 | 1.9 | 1.9 | 7.3 | 2.0 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 7.7 | 12.5 | 3.9 | 5.6 | 10.9 | 7.8 | 6.3 | 0.0 |

*Q.귀하께서는 자국 내 한국 도서의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

# iii. 한류 선호

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (7) 게임

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (216) | (124) | (92) | (63) | (64) | (52) | (27) | (10) |
| 그래픽·그림 선호 | 1순위 | 31.0 | 32.3 | 29.3 | 33.3 | 34.4 | 30.8 | 22.2 | 20.0 |
| | 1+2순위 | 48.6 | 46.8 | 51.1 | 57.1 | 51.6 | 44.2 | 40.7 | 20.0 |
| 게임 플레이 방식·구성 선호 | 1순위 | 18.1 | 16.9 | 19.6 | 27.0 | 18.8 | 5.8 | 22.2 | 10.0 |
| | 1+2순위 | 43.1 | 43.5 | 42.4 | 52.4 | 40.6 | 34.6 | 44.4 | 40.0 |
| 다양한 소재·장르를 다룸 | 1순위 | 12.0 | 13.7 | 9.8 | 11.1 | 10.9 | 5.8 | 18.5 | 40.0 |
| | 1+2순위 | 22.2 | 21.0 | 23.9 | 12.7 | 26.6 | 15.4 | 40.7 | 40.0 |
| 캐릭터의 성격·역할 선호 | 1순위 | 10.6 | 9.7 | 12.0 | 9.5 | 9.4 | 15.4 | 11.1 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 25.5 | 25.0 | 26.1 | 28.6 | 20.3 | 28.8 | 25.9 | 20.0 |
| 한류 스타가 광고·홍보 | 1순위 | 7.9 | 6.5 | 9.8 | 6.3 | 6.3 | 11.5 | 7.4 | 10.0 |
| | 1+2순위 | 16.2 | 13.7 | 19.6 | 12.7 | 12.5 | 21.2 | 18.5 | 30.0 |
| 스토리가 짜임새 있고 탄탄함 | 1순위 | 6.9 | 4.8 | 9.8 | 3.2 | 7.8 | 11.5 | 0.0 | 20.0 |
| | 1+2순위 | 13.9 | 14.5 | 13.0 | 6.3 | 17.2 | 19.2 | 3.7 | 40.0 |
| 폭력성·선정적 내용이 적음 | 1순위 | 6.5 | 6.5 | 6.5 | 4.8 | 6.3 | 7.7 | 11.1 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 11.6 | 11.3 | 12.0 | 11.1 | 12.5 | 11.5 | 11.1 | 10.0 |
| 게이머들과 네트워크 형성 | 1순위 | 6.5 | 8.9 | 3.3 | 4.8 | 4.7 | 11.5 | 7.4 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 18.5 | 23.4 | 12.0 | 19.0 | 17.2 | 25.0 | 14.8 | 0.0 |
| 기타 | 1순위 | 0.5 | 0.8 | 0.0 | 0.0 | 1.6 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 0.5 | 0.8 | 0.0 | 0.0 | 1.6 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한국 온라인/모바일 게임의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (8) 패션

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (367) | (154) | (213) | (85) | (96) | (98) | (69) | (19) |
| 디자인 선호 | 1순위 | 35.4 | 34.4 | 36.2 | 43.5 | 35.4 | 31.6 | 29.0 | 42.1 |
| | 1+2순위 | 58.0 | 55.2 | 60.1 | 63.5 | 57.3 | 54.1 | 56.5 | 63.2 |
| 우수한 품질 | 1순위 | 15.8 | 12.3 | 18.3 | 16.5 | 18.8 | 10.2 | 17.4 | 21.1 |
| | 1+2순위 | 35.7 | 34.4 | 36.6 | 36.5 | 43.8 | 32.7 | 29.0 | 31.6 |
| 품질 대비 저렴한 가격 | 1순위 | 13.1 | 14.3 | 12.2 | 7.1 | 13.5 | 16.3 | 15.9 | 10.5 |
| | 1+2순위 | 26.2 | 25.3 | 26.8 | 17.6 | 27.1 | 27.6 | 30.4 | 36.8 |
| 다양한 제품 종류·스타일 | 1순위 | 12.8 | 11.7 | 13.6 | 11.8 | 10.4 | 13.3 | 17.4 | 10.5 |
| | 1+2순위 | 30.0 | 26.6 | 32.4 | 30.6 | 19.8 | 35.7 | 34.8 | 31.6 |
| 좋아하는 스타가 직접 사용·홍보 | 1순위 | 9.5 | 12.3 | 7.5 | 11.8 | 4.2 | 10.2 | 13.0 | 10.5 |
| | 1+2순위 | 19.9 | 23.4 | 17.4 | 23.5 | 15.6 | 18.4 | 21.7 | 26.3 |
| 브랜드 이미지가 좋아서 | 1순위 | 7.1 | 8.4 | 6.1 | 4.7 | 7.3 | 11.2 | 4.3 | 5.3 |
| | 1+2순위 | 13.4 | 16.2 | 11.3 | 10.6 | 16.7 | 16.3 | 10.1 | 5.3 |
| 주변사람들 사이에서 평판이 좋음 | 1순위 | 6.3 | 6.5 | 6.1 | 4.7 | 10.4 | 7.1 | 2.9 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 16.9 | 18.8 | 15.5 | 17.6 | 19.8 | 15.3 | 17.4 | 5.3 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한국 패션의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

# iii. 한류 선호

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (9) 뷰티

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (361) | (139) | (222) | (86) | (90) | (92) | (74) | (19) |
| 우수한 효과·품질 | 1순위 | 24.4 | 18.0 | 28.4 | 27.9 | 22.2 | 23.9 | 24.3 | 21.1 |
| | 1+2순위 | 44.9 | 38.1 | 49.1 | 44.2 | 43.3 | 43.5 | 47.3 | 52.6 |
| 주변사람들 사이에서 평판이 좋음 | 1순위 | 18.6 | 27.3 | 13.1 | 14.0 | 16.7 | 21.7 | 23.0 | 15.8 |
| | 1+2순위 | 38.5 | 47.5 | 32.9 | 43.0 | 33.3 | 43.5 | 35.1 | 31.6 |
| 품질 대비 저렴한 가격 | 1순위 | 13.3 | 13.7 | 13.1 | 14.0 | 13.3 | 7.6 | 18.9 | 15.8 |
| | 1+2순위 | 23.0 | 20.1 | 24.8 | 20.9 | 18.9 | 23.9 | 29.7 | 21.1 |
| 자연 친화적 성분·재료 사용 | 1순위 | 12.2 | 7.2 | 15.3 | 12.8 | 16.7 | 9.8 | 9.5 | 10.5 |
| | 1+2순위 | 29.9 | 24.5 | 33.3 | 30.2 | 35.6 | 28.3 | 24.3 | 31.6 |
| 다양한 제품 종류 | 1순위 | 11.6 | 10.8 | 12.2 | 7.0 | 10.0 | 16.3 | 12.2 | 15.8 |
| | 1+2순위 | 24.9 | 25.9 | 24.3 | 22.1 | 22.2 | 23.9 | 32.4 | 26.3 |
| 좋아하는 스타가 직접 사용·홍보 | 1순위 | 9.7 | 10.1 | 9.5 | 14.0 | 10.0 | 12.0 | 2.7 | 5.3 |
| | 1+2순위 | 16.9 | 18.7 | 15.8 | 24.4 | 18.9 | 16.3 | 9.5 | 5.3 |
| 브랜드 이미지가 좋아서 | 1순위 | 5.8 | 9.4 | 3.6 | 5.8 | 6.7 | 5.4 | 5.4 | 5.3 |
| | 1+2순위 | 11.9 | 19.4 | 7.2 | 9.3 | 13.3 | 13.0 | 12.2 | 10.5 |
| 제품 패키지 디자인 선호 | 1순위 | 4.4 | 3.6 | 5.0 | 4.7 | 4.4 | 3.3 | 4.1 | 10.5 |
| | 1+2순위 | 10.0 | 5.8 | 12.6 | 5.8 | 14.4 | 7.6 | 9.5 | 21.1 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한국 뷰티의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (10) 한식

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (443) | (216) | (227) | (106) | (111) | (112) | (84) | (30) |
| 맛이 있어서 | 1순위 | 37.2 | 36.6 | 37.9 | 36.8 | 35.1 | 44.6 | 35.7 | 23.3 |
| | 1+2순위 | 63.7 | 59.3 | 67.8 | 68.9 | 60.4 | 68.8 | 63.1 | 40.0 |
| 한국 문화콘텐츠에서 봤던 한식·식문화 경험 | 1순위 | 20.5 | 18.5 | 22.5 | 25.5 | 19.8 | 17.9 | 17.9 | 23.3 |
| | 1+2순위 | 44.0 | 38.4 | 49.3 | 50.0 | 42.3 | 42.9 | 40.5 | 43.3 |
| 건강에 좋은 식재료·조리법 사용 | 1순위 | 13.1 | 10.6 | 15.4 | 8.5 | 11.7 | 15.2 | 17.9 | 13.3 |
| | 1+2순위 | 29.3 | 26.9 | 31.7 | 18.9 | 25.2 | 33.0 | 40.5 | 36.7 |
| 식당,직원의 위생·청결 상태가 좋아서 | 1순위 | 7.4 | 8.8 | 6.2 | 9.4 | 8.1 | 6.3 | 6.0 | 6.7 |
| | 1+2순위 | 17.6 | 19.9 | 15.4 | 20.8 | 19.8 | 13.4 | 13.1 | 26.7 |
| 가성비가 좋음 | 1순위 | 6.5 | 8.3 | 4.8 | 2.8 | 9.0 | 3.6 | 9.5 | 13.3 |
| | 1+2순위 | 14.2 | 18.1 | 10.6 | 8.5 | 17.1 | 13.4 | 16.7 | 20.0 |
| 상차림·플레이팅·분위기가 좋아서 | 1순위 | 5.6 | 5.1 | 6.2 | 7.5 | 7.2 | 4.5 | 2.4 | 6.7 |
| | 1+2순위 | 10.8 | 12.5 | 9.3 | 10.4 | 11.7 | 11.6 | 9.5 | 10.0 |
| 한국 인기스타 광고·홍보 | 1순위 | 5.0 | 5.6 | 4.4 | 4.7 | 2.7 | 4.5 | 7.1 | 10.0 |
| | 1+2순위 | 11.7 | 13.9 | 9.7 | 15.1 | 9.9 | 11.6 | 9.5 | 13.3 |
| 친절한 직원 | 1순위 | 4.1 | 5.6 | 2.6 | 4.7 | 5.4 | 3.6 | 3.6 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 8.1 | 10.2 | 6.2 | 7.5 | 12.6 | 5.4 | 7.1 | 6.7 |
| 기타 | 1순위 | 0.5 | 0.9 | 0.0 | 0.0 | 0.9 | 0.0 | 0.0 | 3.3 |
| | 1+2순위 | 0.5 | 0.9 | 0.0 | 0.0 | 0.9 | 0.0 | 0.0 | 3.3 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한식의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

# iii. 한류 선호

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (1) TV 드라마

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (464) | (229) | (235) | (112) | (114) | (121) | (89) | (28) |
| 자막·더빙 통한 시청 불편함 | 1순위 | 15.7 | 15.3 | 16.2 | 12.5 | 16.7 | 17.4 | 16.9 | 14.3 |
| | 1+2순위 | 30.0 | 27.1 | 32.8 | 26.8 | 36.0 | 29.8 | 28.1 | 25.0 |
| 한 회당 방영시간이 길어서 | 1순위 | 14.9 | 20.5 | 9.4 | 12.5 | 11.4 | 15.7 | 16.9 | 28.6 |
| | 1+2순위 | 25.9 | 32.8 | 19.1 | 23.2 | 22.8 | 28.1 | 24.7 | 42.9 |
| 한국어가 어렵고 생소함 | 1순위 | 14.0 | 11.4 | 16.6 | 17.9 | 7.9 | 15.7 | 14.6 | 14.3 |
| | 1+2순위 | 30.8 | 30.6 | 31.1 | 30.4 | 28.1 | 28.9 | 31.5 | 50.0 |
| 소재,스토리,장르 등이 진부·획일적 | 1순위 | 10.8 | 7.9 | 13.6 | 12.5 | 10.5 | 9.1 | 12.4 | 7.1 |
| | 1+2순위 | 20.0 | 17.5 | 22.6 | 24.1 | 20.2 | 15.7 | 21.3 | 17.9 |
| 어색한 배우들의 연기 | 1순위 | 9.5 | 8.7 | 10.2 | 9.8 | 15.8 | 7.4 | 6.7 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 19.8 | 17.5 | 22.1 | 22.3 | 24.6 | 19.0 | 16.9 | 3.6 |
| 같은 배우가 타 작품에 반복적으로 출연해서 | 1순위 | 7.3 | 8.7 | 6.0 | 6.3 | 8.8 | 8.3 | 5.6 | 7.1 |
| | 1+2순위 | 15.1 | 15.7 | 14.5 | 9.8 | 17.5 | 18.2 | 16.9 | 7.1 |
| 에피소드 편수가 적음 | 1순위 | 7.1 | 7.0 | 7.2 | 6.3 | 7.9 | 5.0 | 7.9 | 14.3 |
| | 1+2순위 | 16.2 | 14.4 | 17.9 | 12.5 | 11.4 | 16.5 | 23.6 | 25.0 |
| 비용이 많이 듦 | 1순위 | 6.9 | 6.1 | 7.7 | 3.6 | 9.6 | 7.4 | 6.7 | 7.1 |
| | 1+2순위 | 15.9 | 14.8 | 17.0 | 16.1 | 14.9 | 17.4 | 16.9 | 10.7 |
| 인터내셔널한 캐스팅이 없음 | 1순위 | 4.1 | 5.2 | 3.0 | 8.0 | 1.8 | 4.1 | 3.4 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 8.2 | 10.5 | 6.0 | 13.4 | 5.3 | 8.3 | 5.6 | 7.1 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 3.7 | 4.4 | 3.0 | 4.5 | 4.4 | 4.1 | 2.2 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 6.5 | 7.9 | 5.1 | 9.8 | 7.0 | 5.8 | 4.5 | 0.0 |
| 한국적인 색채가 강해서 | 1순위 | 3.0 | 2.6 | 3.4 | 0.9 | 3.5 | 5.0 | 2.2 | 3.6 |
| | 1+2순위 | 7.8 | 8.7 | 6.8 | 5.4 | 10.5 | 9.9 | 4.5 | 7.1 |
| 기타 | 1순위 | 3.0 | 2.2 | 3.8 | 5.4 | 1.8 | 0.8 | 4.5 | 3.6 |
| | 1+2순위 | 3.9 | 2.6 | 5.1 | 6.3 | 1.8 | 2.5 | 5.6 | 3.6 |

*Q 귀하가 생각하는 한국 드라마의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (2) 예능

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (442) | (217) | (225) | (109) | (115) | (115) | (78) | (25) |
| 자막·더빙 통한 시청 불편함 | 1순위 | 14.9 | 14.3 | 15.6 | 19.3 | 12.2 | 14.8 | 15.4 | 8.0 |
| | 1+2순위 | 26.9 | 28.1 | 25.8 | 29.4 | 26.1 | 22.6 | 28.2 | 36.0 |
| 한국식 유머코드가 맞지 않음 | 1순위 | 14.7 | 13.8 | 15.6 | 13.8 | 17.4 | 15.7 | 10.3 | 16.0 |
| | 1+2순위 | 27.1 | 29.5 | 24.9 | 25.7 | 27.0 | 25.2 | 30.8 | 32.0 |
| 한국어가 어렵고 생소함 | 1순위 | 12.0 | 15.2 | 8.9 | 11.9 | 9.6 | 9.6 | 16.7 | 20.0 |
| | 1+2순위 | 24.9 | 29.0 | 20.9 | 22.0 | 19.1 | 27.8 | 29.5 | 36.0 |
| 게스트 토크 의존 포맷이 많음 | 1순위 | 10.4 | 10.1 | 10.7 | 12.8 | 7.8 | 8.7 | 12.8 | 12.0 |
| | 1+2순위 | 23.5 | 21.2 | 25.8 | 24.8 | 29.6 | 16.5 | 25.6 | 16.0 |
| 나오는 사람들이 반복적으로 출연해서 | 1순위 | 9.7 | 12.0 | 7.6 | 3.7 | 12.2 | 13.9 | 9.0 | 8.0 |
| | 1+2순위 | 17.4 | 20.3 | 14.7 | 16.5 | 20.9 | 20.9 | 11.5 | 8.0 |
| 방송용 자막이 너무 많아서 | 1순위 | 8.8 | 6.5 | 11.1 | 5.5 | 6.1 | 12.2 | 10.3 | 16.0 |
| | 1+2순위 | 17.2 | 15.2 | 19.1 | 14.7 | 12.2 | 21.7 | 19.2 | 24.0 |
| 지속적으로 진행되는 콘텐츠가 적음 | 1순위 | 8.8 | 6.0 | 11.6 | 8.3 | 10.4 | 8.7 | 10.3 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 21.5 | 14.3 | 28.4 | 20.2 | 20.9 | 27.8 | 17.9 | 12.0 |
| 매력있는 스타가 출연하지 않아서 | 1순위 | 6.6 | 7.8 | 5.3 | 8.3 | 7.8 | 4.3 | 5.1 | 8.0 |
| | 1+2순위 | 14.7 | 12.9 | 16.4 | 14.7 | 17.4 | 13.0 | 15.4 | 8.0 |
| 짜임새 있는 포맷이 아닌 즉흥적임 | 1순위 | 6.1 | 6.5 | 5.8 | 9.2 | 6.1 | 5.2 | 5.1 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 12.7 | 13.8 | 11.6 | 16.5 | 12.2 | 10.4 | 12.8 | 8.0 |
| 한국적인 색채가 강해서 | 1순위 | 4.3 | 4.6 | 4.0 | 3.7 | 4.3 | 6.1 | 2.6 | 4.0 |
| | 1+2순위 | 7.2 | 9.2 | 5.3 | 7.3 | 7.0 | 9.6 | 3.8 | 8.0 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 2.7 | 2.3 | 3.1 | 1.8 | 5.2 | 0.0 | 2.6 | 8.0 |
| | 1+2순위 | 5.7 | 5.5 | 5.8 | 5.5 | 7.0 | 3.5 | 5.1 | 12.0 |
| 기타 | 1순위 | 0.9 | 0.9 | 0.9 | 1.8 | 0.9 | 0.9 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 1.1 | 0.9 | 1.3 | 2.8 | 0.9 | 0.9 | 0.0 | 0.0 |

*Q 귀하가 생각하는 한국 예능의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

# iii. 한류 선호

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (3) 영화

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (466) | (234) | (232) | (113) | (119) | (121) | (84) | (29) |
| 자막·더빙 통한 시청 불편함 | 1순위 | 15.5 | 16.2 | 14.7 | 17.7 | 12.6 | 13.2 | 16.7 | 24.1 |
| | 1+2순위 | 30.0 | 33.3 | 26.7 | 30.1 | 23.5 | 27.3 | 38.1 | 44.8 |
| 한국어가 어렵고 생소함 | 1순위 | 13.3 | 15.4 | 11.2 | 9.7 | 11.8 | 9.1 | 21.4 | 27.6 |
| | 1+2순위 | 27.9 | 34.6 | 21.1 | 24.8 | 22.7 | 28.9 | 31.0 | 48.3 |
| 다른 언어·문화로 내용의 이해가 어려움 | 1순위 | 12.7 | 14.1 | 11.2 | 9.7 | 14.3 | 15.7 | 11.9 | 6.9 |
| | 1+2순위 | 25.8 | 26.5 | 25.0 | 24.8 | 25.2 | 26.4 | 26.2 | 27.6 |
| 비용이 많이 듦 | 1순위 | 12.0 | 10.7 | 13.4 | 14.2 | 16.0 | 7.4 | 10.7 | 10.3 |
| | 1+2순위 | 20.6 | 16.7 | 24.6 | 22.1 | 27.7 | 12.4 | 22.6 | 13.8 |
| 한국 배우·관계자의 부적절한 언행 | 1순위 | 9.7 | 9.0 | 10.3 | 10.6 | 9.2 | 11.6 | 8.3 | 3.4 |
| | 1+2순위 | 17.0 | 16.2 | 17.7 | 17.7 | 16.8 | 19.0 | 14.3 | 13.8 |
| 이질적인 배우의 외모 | 1순위 | 9.4 | 9.0 | 9.9 | 8.0 | 7.6 | 14.0 | 7.1 | 10.3 |
| | 1+2순위 | 20.6 | 18.8 | 22.4 | 21.2 | 18.5 | 23.1 | 19.0 | 20.7 |
| 소재,스토리,장르 등이 진부·획일적 | 1순위 | 9.4 | 6.8 | 12.1 | 11.5 | 8.4 | 9.1 | 7.1 | 13.8 |
| | 1+2순위 | 18.0 | 13.2 | 22.8 | 16.8 | 17.6 | 18.2 | 20.2 | 17.2 |
| 스토리의 짜임새가 떨어짐 | 1순위 | 8.8 | 6.8 | 10.8 | 8.8 | 9.2 | 10.7 | 8.3 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 22.1 | 21.8 | 22.4 | 22.1 | 21.8 | 29.8 | 19.0 | 0.0 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 4.3 | 6.0 | 2.6 | 3.5 | 7.6 | 5.0 | 0.0 | 3.4 |
| | 1+2순위 | 7.3 | 9.0 | 5.6 | 6.2 | 11.8 | 8.3 | 0.0 | 10.3 |
| 작품성·예술적 가치가 떨어짐 | 1순위 | 3.9 | 5.1 | 2.6 | 4.4 | 2.5 | 4.1 | 6.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 8.8 | 8.5 | 9.1 | 11.5 | 11.8 | 6.6 | 7.1 | 0.0 |
| 기타 | 1순위 | 1.1 | 0.9 | 1.3 | 1.8 | 0.8 | 0.0 | 2.4 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 1.9 | 1.3 | 2.6 | 2.7 | 2.5 | 0.0 | 2.4 | 3.4 |

*Q.귀하가 생각하는 한국 영화의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (4) 음악

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (445) | (223) | (222) | (117) | (112) | (112) | (78) | (26) |
| 한국어 가사가 어렵고 생소함 | 1순위 | 21.8 | 24.2 | 19.4 | 21.4 | 21.4 | 21.4 | 24.4 | 19.2 |
| | 1+2순위 | 37.1 | 39.0 | 35.1 | 33.3 | 34.8 | 39.3 | 42.3 | 38.5 |
| 주위 반응이 좋지 않아서 | 1순위 | 17.5 | 13.5 | 21.6 | 20.5 | 19.6 | 15.2 | 10.3 | 26.9 |
| | 1+2순위 | 29.9 | 27.4 | 32.4 | 36.8 | 34.8 | 24.1 | 17.9 | 38.5 |
| 획일적인 음악 장르 | 1순위 | 16.4 | 14.8 | 18.0 | 17.1 | 13.4 | 15.2 | 19.2 | 23.1 |
| | 1+2순위 | 32.1 | 31.4 | 32.9 | 35.9 | 22.3 | 28.6 | 39.7 | 50.0 |
| 자국 사회·도덕적 가치에 반하는 내용 포함 | 1순위 | 10.8 | 11.2 | 10.4 | 7.7 | 14.3 | 12.5 | 10.3 | 3.8 |
| | 1+2순위 | 20.9 | 22.0 | 19.8 | 20.5 | 26.8 | 20.5 | 19.2 | 3.8 |
| 이질적인 가수의 외모 | 1순위 | 10.6 | 9.9 | 11.3 | 8.5 | 12.5 | 11.6 | 10.3 | 7.7 |
| | 1+2순위 | 22.9 | 19.7 | 26.1 | 16.2 | 29.5 | 22.3 | 24.4 | 23.1 |
| 한국 가수·관계자의 부적절한 언행 | 1순위 | 9.2 | 9.0 | 9.5 | 11.1 | 6.3 | 7.1 | 12.8 | 11.5 |
| | 1+2순위 | 22.7 | 23.3 | 22.1 | 22.2 | 19.6 | 25.0 | 26.9 | 15.4 |
| 예술적 가치가 떨어짐 | 1순위 | 5.8 | 6.3 | 5.4 | 6.8 | 4.5 | 6.3 | 6.4 | 3.8 |
| | 1+2순위 | 15.7 | 14.3 | 17.1 | 17.1 | 13.4 | 16.1 | 16.7 | 15.4 |
| 자국 문화 보호 차원 | 1순위 | 4.5 | 6.7 | 2.3 | 6.0 | 2.7 | 6.3 | 2.6 | 3.8 |
| | 1+2순위 | 9.7 | 13.0 | 6.3 | 11.1 | 8.9 | 13.4 | 5.1 | 3.8 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 3.1 | 4.0 | 2.3 | 0.0 | 5.4 | 4.5 | 3.8 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 7.0 | 8.5 | 5.4 | 2.6 | 9.8 | 9.8 | 6.4 | 3.8 |
| 기타 | 1순위 | 0.2 | 0.4 | 0.0 | 0.9 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 2.0 | 1.3 | 2.7 | 4.3 | 0.0 | 0.9 | 1.3 | 7.7 |

*Q.귀하가 생각하는 한국 음악의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

# iii. 한류 선호

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (5) 애니메이션

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (262) | (131) | (131) | (68) | (71) | (66) | (43) | (14) |
| 자막·더빙 통한 시청 불편함 | 1순위 | 17.9 | 13.7 | 22.1 | 27.9 | 12.7 | 7.6 | 25.6 | 21.4 |
| | 1+2순위 | 32.8 | 31.3 | 34.4 | 36.8 | 25.4 | 27.3 | 44.2 | 42.9 |
| 한국어가 어렵고 생소함 | 1순위 | 13.4 | 13.0 | 13.7 | 8.8 | 15.5 | 16.7 | 9.3 | 21.4 |
| | 1+2순위 | 28.6 | 26.7 | 30.5 | 29.4 | 29.6 | 28.8 | 18.6 | 50.0 |
| 캐릭터가 마음에 들지 않음 | 1순위 | 11.1 | 9.2 | 13.0 | 10.3 | 12.7 | 10.6 | 7.0 | 21.4 |
| | 1+2순위 | 19.1 | 13.7 | 24.4 | 17.6 | 22.5 | 15.2 | 20.9 | 21.4 |
| 자국에 비해 특별하지 않음 | 1순위 | 10.7 | 8.4 | 13.0 | 13.2 | 14.1 | 12.1 | 2.3 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 24.0 | 19.1 | 29.0 | 33.8 | 22.5 | 22.7 | 18.6 | 7.1 |
| 교육적이지 않아서 | 1순위 | 10.3 | 15.3 | 5.3 | 5.9 | 11.3 | 12.1 | 14.0 | 7.1 |
| | 1+2순위 | 18.3 | 23.7 | 13.0 | 11.8 | 23.9 | 21.2 | 18.6 | 7.1 |
| 지나치게 상업적이라서 | 1순위 | 9.2 | 9.2 | 9.2 | 13.2 | 7.0 | 10.6 | 7.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 20.2 | 22.1 | 18.3 | 25.0 | 18.3 | 21.2 | 16.3 | 14.3 |
| 소재,스토리,장르 등이 진부·획일적 | 1순위 | 9.2 | 11.5 | 6.9 | 7.4 | 4.2 | 16.7 | 9.3 | 7.1 |
| | 1+2순위 | 21.8 | 25.2 | 18.3 | 14.7 | 18.3 | 31.8 | 23.3 | 21.4 |
| 자국 문화 정서와 맞지 않음 | 1순위 | 8.8 | 10.7 | 6.9 | 5.9 | 9.9 | 9.1 | 9.3 | 14.3 |
| | 1+2순위 | 16.8 | 21.4 | 12.2 | 11.8 | 19.7 | 16.7 | 18.6 | 21.4 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 4.6 | 5.3 | 3.8 | 2.9 | 7.0 | 3.0 | 7.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 8.0 | 7.6 | 8.4 | 4.4 | 11.3 | 7.6 | 9.3 | 7.1 |
| 한국적인 색채가 강해서 | 1순위 | 4.6 | 3.1 | 6.1 | 4.4 | 4.2 | 1.5 | 9.3 | 7.1 |
| | 1+2순위 | 9.2 | 8.4 | 9.9 | 11.8 | 7.0 | 7.6 | 11.6 | 7.1 |
| 기타 | 1순위 | 0.4 | 0.8 | 0.0 | 0.0 | 1.4 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 1.1 | 0.8 | 1.5 | 2.9 | 1.4 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |

*Q.귀하가 생각하는 한국 애니메이션의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (6) 도서

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (183) | (80) | (103) | (54) | (55) | (51) | (16) | (7) |
| 자국어로의 번역 미흡 | 1순위 | 23.5 | 15.0 | 30.1 | 27.8 | 21.8 | 15.7 | 37.5 | 28.6 |
| | 1+2순위 | 47.0 | 38.8 | 53.4 | 59.3 | 43.6 | 39.2 | 50.0 | 28.6 |
| 다른 언어·문화로 내용의 이해가 어려움 | 1순위 | 16.4 | 13.8 | 18.4 | 14.8 | 14.5 | 17.6 | 31.3 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 37.7 | 37.5 | 37.9 | 42.6 | 32.7 | 35.3 | 56.3 | 14.3 |
| 소재, 장르 등이 진부하고 획일적이어서 | 1순위 | 15.3 | 16.3 | 14.6 | 14.8 | 18.2 | 17.6 | 0.0 | 14.3 |
| | 1+2순위 | 22.4 | 18.8 | 25.2 | 20.4 | 25.5 | 27.5 | 0.0 | 28.6 |
| 선정적·폭력적 내용 | 1순위 | 9.3 | 8.8 | 9.7 | 7.4 | 9.1 | 11.8 | 6.3 | 14.3 |
| | 1+2순위 | 17.5 | 18.8 | 16.5 | 11.1 | 18.2 | 21.6 | 25.0 | 14.3 |
| 스토리·작화가 마음에 들지 않음 | 1순위 | 8.7 | 11.3 | 6.8 | 11.1 | 9.1 | 7.8 | 6.3 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 14.8 | 17.5 | 12.6 | 24.1 | 16.4 | 7.8 | 6.3 | 0.0 |
| 비용이 많이 듦 | 1순위 | 8.7 | 12.5 | 5.8 | 9.3 | 1.8 | 15.7 | 6.3 | 14.3 |
| | 1+2순위 | 22.4 | 27.5 | 18.4 | 13.0 | 21.8 | 33.3 | 25.0 | 14.3 |
| 캐릭터가 마음에 들지 않음 | 1순위 | 7.7 | 7.5 | 7.8 | 7.4 | 10.9 | 3.9 | 6.3 | 14.3 |
| | 1+2순위 | 16.9 | 15.0 | 18.4 | 13.0 | 23.6 | 13.7 | 18.8 | 14.3 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 6.0 | 10.0 | 2.9 | 3.7 | 7.3 | 7.8 | 6.3 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 8.2 | 10.0 | 6.8 | 3.7 | 10.9 | 11.8 | 6.3 | 0.0 |
| 한국적인 색채가 강해서 | 1순위 | 3.8 | 3.8 | 3.9 | 3.7 | 5.5 | 2.0 | 0.0 | 14.3 |
| | 1+2순위 | 12.0 | 15.0 | 9.7 | 13.0 | 5.5 | 9.8 | 12.5 | 71.4 |
| 기타 | 1순위 | 0.5 | 1.3 | 0.0 | 0.0 | 1.8 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 1.1 | 1.3 | 1.0 | 0.0 | 1.8 | 0.0 | 0.0 | 14.3 |

*Q.귀하가 생각하는 한국 도서의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

# iii. 한류 선호

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (7) 게임

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (216) | (124) | (92) | (63) | (64) | (52) | (27) | (10) |
| 높은 디바이스 사양 필요 | 1순위 | 18.1 | 19.4 | 16.3 | 17.5 | 18.8 | 21.2 | 14.8 | 10.0 |
| | 1+2순위 | 37.0 | 39.5 | 33.7 | 38.1 | 40.6 | 34.6 | 33.3 | 30.0 |
| 비용이 많이 듦 | 1순위 | 17.1 | 16.1 | 18.5 | 12.7 | 23.4 | 13.5 | 22.2 | 10.0 |
| | 1+2순위 | 33.3 | 33.1 | 33.7 | 33.3 | 34.4 | 23.1 | 51.9 | 30.0 |
| 게임 서비스 운영이 잘 이루어지지 않아서 | 1순위 | 12.5 | 6.5 | 20.7 | 15.9 | 12.5 | 7.7 | 18.5 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 24.5 | 16.1 | 35.9 | 33.3 | 25.0 | 15.4 | 29.6 | 0.0 |
| 캐릭터 매력 부족 및 정체성 모호 | 1순위 | 9.7 | 12.9 | 5.4 | 12.7 | 6.3 | 9.6 | 11.1 | 10.0 |
| | 1+2순위 | 19.0 | 21.0 | 16.3 | 15.9 | 18.8 | 23.1 | 14.8 | 30.0 |
| 게임이 선정적·폭력적임 | 1순위 | 8.3 | 8.1 | 8.7 | 11.1 | 7.8 | 5.8 | 11.1 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 11.6 | 12.1 | 10.9 | 15.9 | 9.4 | 11.5 | 11.1 | 0.0 |
| 그래픽의 독창성 부족 | 1순위 | 7.4 | 7.3 | 7.6 | 6.3 | 7.8 | 7.7 | 7.4 | 10.0 |
| | 1+2순위 | 13.9 | 11.3 | 17.4 | 14.3 | 17.2 | 9.6 | 11.1 | 20.0 |
| 소재,스토리,장르 등이 진부·획일적 | 1순위 | 7.4 | 10.5 | 3.3 | 1.6 | 3.1 | 21.2 | 7.4 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 14.4 | 16.9 | 10.9 | 9.5 | 9.4 | 28.8 | 14.8 | 0.0 |
| 스토리의 짜임새 부족 | 1순위 | 6.9 | 3.2 | 12.0 | 9.5 | 6.3 | 3.8 | 3.7 | 20.0 |
| | 1+2순위 | 15.7 | 13.7 | 18.5 | 14.3 | 17.2 | 17.3 | 11.1 | 20.0 |
| 한국적인 색채가 강해서 | 1순위 | 4.2 | 4.0 | 4.3 | 1.6 | 3.1 | 5.8 | 3.7 | 20.0 |
| | 1+2순위 | 11.6 | 12.1 | 10.9 | 7.9 | 10.9 | 17.3 | 7.4 | 20.0 |
| 자국 문화 정서와 맞지 않음 | 1순위 | 4.2 | 4.8 | 3.3 | 4.8 | 7.8 | 0.0 | 0.0 | 10.0 |
| | 1+2순위 | 10.6 | 12.1 | 8.7 | 7.9 | 10.9 | 11.5 | 11.1 | 20.0 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 3.2 | 5.6 | 0.0 | 4.8 | 1.6 | 3.8 | 0.0 | 10.0 |
| | 1+2순위 | 6.5 | 9.7 | 2.2 | 6.3 | 4.7 | 7.7 | 3.7 | 20.0 |
| 기타 | 1순위 | 0.9 | 1.6 | 0.0 | 1.6 | 1.6 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 1.9 | 2.4 | 1.1 | 3.2 | 1.6 | 0.0 | 0.0 | 10.0 |

*Q.귀하가 생각하는 한국 게임의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (8) 패션

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (367) | (154) | (213) | (85) | (96) | (98) | (69) | (19) |
| 다양하지 않은 사이즈 | 1순위 | 28.9 | 20.8 | 34.7 | 29.4 | 27.1 | 30.6 | 27.5 | 31.6 |
| | 1+2순위 | 55.9 | 44.8 | 63.8 | 61.2 | 50.0 | 57.1 | 58.0 | 47.4 |
| 품질 대비 비싼 가격 | 1순위 | 27.5 | 26.0 | 28.6 | 32.9 | 27.1 | 17.3 | 34.8 | 31.6 |
| | 1+2순위 | 50.4 | 48.1 | 52.1 | 60.0 | 53.1 | 37.8 | 55.1 | 42.1 |
| 다양하지 않은 제품 종류·스타일 | 1순위 | 13.4 | 14.3 | 12.7 | 9.4 | 13.5 | 17.3 | 8.7 | 26.3 |
| | 1+2순위 | 33.5 | 39.0 | 29.6 | 23.5 | 34.4 | 39.8 | 33.3 | 42.1 |
| 디자인이 별로여서 | 1순위 | 12.0 | 14.9 | 9.9 | 10.6 | 13.5 | 12.2 | 11.6 | 10.5 |
| | 1+2순위 | 20.4 | 20.8 | 20.2 | 20.0 | 21.9 | 19.4 | 18.8 | 26.3 |
| 품질이 떨어짐 | 1순위 | 6.5 | 6.5 | 6.6 | 4.7 | 7.3 | 8.2 | 7.2 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 14.2 | 14.3 | 14.1 | 11.8 | 13.5 | 12.2 | 18.8 | 21.1 |
| 브랜드 이미지가 좋지 않아서 | 1순위 | 6.0 | 9.1 | 3.8 | 7.1 | 4.2 | 6.1 | 8.7 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 14.4 | 18.8 | 11.3 | 11.8 | 11.5 | 22.4 | 13.0 | 5.3 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 4.4 | 6.5 | 2.8 | 3.5 | 6.3 | 6.1 | 1.4 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 9.0 | 11.0 | 7.5 | 8.2 | 13.5 | 9.2 | 2.9 | 10.5 |
| 기타 | 1순위 | 1.4 | 1.9 | 0.9 | 2.4 | 1.0 | 2.0 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 2.2 | 3.2 | 1.4 | 3.5 | 2.1 | 2.0 | 0.0 | 5.3 |

*Q.귀하가 생각하는 한국 패션의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

# iii. 한류 선호

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (9) 뷰티

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (361) | (139) | (222) | (86) | (90) | (92) | (74) | (19) |
| 품질 대비 비싼 가격 | 1순위 | 29.6 | 25.9 | 32.0 | 34.9 | 27.8 | 26.1 | 29.7 | 31.6 |
| | 1+2순위 | 48.8 | 48.2 | 49.1 | 57.0 | 44.4 | 44.6 | 50.0 | 47.4 |
| 제품의 홍보가 지나치게 과장됨 | 1순위 | 19.9 | 18.0 | 21.2 | 16.3 | 23.3 | 21.7 | 17.6 | 21.1 |
| | 1+2순위 | 40.2 | 35.3 | 43.2 | 38.4 | 42.2 | 38.0 | 39.2 | 52.6 |
| 품질이 떨어짐 | 1순위 | 11.6 | 13.7 | 10.4 | 11.6 | 10.0 | 14.1 | 9.5 | 15.8 |
| | 1+2순위 | 19.7 | 21.6 | 18.5 | 18.6 | 17.8 | 25.0 | 16.2 | 21.1 |
| 다양하지 않은 제품 종류·스타일 | 1순위 | 11.4 | 12.9 | 10.4 | 10.5 | 14.4 | 10.9 | 10.8 | 5.3 |
| | 1+2순위 | 28.3 | 30.2 | 27.0 | 26.7 | 31.1 | 31.5 | 24.3 | 21.1 |
| 한방 성분이 기호에 맞지 않아서 | 1순위 | 8.6 | 6.5 | 9.9 | 7.0 | 6.7 | 8.7 | 10.8 | 15.8 |
| | 1+2순위 | 21.9 | 18.0 | 24.3 | 16.3 | 22.2 | 21.7 | 28.4 | 21.1 |
| 제품 패키지 디자인이 별로여서 | 1순위 | 8.3 | 10.1 | 7.2 | 12.8 | 5.6 | 8.7 | 8.1 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 16.9 | 19.4 | 15.3 | 19.8 | 17.8 | 13.0 | 20.3 | 5.3 |
| 브랜드 이미지가 좋지 않아서 | 1순위 | 6.1 | 7.2 | 5.4 | 4.7 | 5.6 | 5.4 | 9.5 | 5.3 |
| | 1+2순위 | 14.4 | 16.5 | 13.1 | 12.8 | 12.2 | 16.3 | 14.9 | 21.1 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 3.6 | 5.0 | 2.7 | 1.2 | 6.7 | 4.3 | 2.7 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 6.6 | 7.9 | 5.9 | 3.5 | 11.1 | 8.7 | 4.1 | 0.0 |
| 기타 | 1순위 | 0.8 | 0.7 | 0.9 | 1.2 | 0.0 | 0.0 | 1.4 | 5.3 |
| | 1+2순위 | 3.3 | 2.9 | 3.6 | 7.0 | 1.1 | 1.1 | 2.7 | 10.5 |

*Q 귀하가 생각하는 한국 뷰티의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (10) 한식

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (443) | (216) | (227) | (106) | (111) | (112) | (84) | (30) |
| 가성비가 좋지 않아서 | 1순위 | 34.5 | 34.7 | 34.4 | 38.7 | 30.6 | 37.5 | 35.7 | 20.0 |
| | 1+2순위 | 54.0 | 51.9 | 55.9 | 63.2 | 50.5 | 48.2 | 60.7 | 36.7 |
| 좋아하는 맛과 향이 아니어서 | 1순위 | 15.1 | 16.2 | 14.1 | 16.0 | 14.4 | 12.5 | 15.5 | 23.3 |
| | 1+2순위 | 31.4 | 34.3 | 28.6 | 31.1 | 30.6 | 29.5 | 33.3 | 36.7 |
| 제공하는 음식이 다양하지 않음 | 1순위 | 14.0 | 13.0 | 15.0 | 10.4 | 10.8 | 12.5 | 21.4 | 23.3 |
| | 1+2순위 | 32.3 | 28.7 | 35.7 | 28.3 | 28.8 | 28.6 | 45.2 | 36.7 |
| 식사도구의 사용이 어려움 | 1순위 | 11.1 | 11.1 | 11.0 | 7.5 | 14.4 | 13.4 | 7.1 | 13.3 |
| | 1+2순위 | 25.1 | 23.6 | 26.4 | 22.6 | 30.6 | 30.4 | 13.1 | 26.7 |
| 반찬이 많아 식사하기 번거로움 | 1순위 | 10.2 | 11.1 | 9.3 | 12.3 | 13.5 | 9.8 | 6.0 | 3.3 |
| | 1+2순위 | 23.0 | 27.8 | 18.5 | 25.5 | 19.8 | 26.8 | 17.9 | 26.7 |
| 식당,직원의 위생·청결 상태가 좋지 않아서 | 1순위 | 4.7 | 2.8 | 6.6 | 3.8 | 6.3 | 3.6 | 6.0 | 3.3 |
| | 1+2순위 | 8.8 | 8.3 | 9.3 | 7.5 | 9.0 | 8.0 | 8.3 | 16.7 |
| 불친절한 직원 | 1순위 | 3.8 | 4.2 | 3.5 | 5.7 | 3.6 | 3.6 | 2.4 | 3.3 |
| | 1+2순위 | 9.0 | 8.8 | 9.3 | 8.5 | 9.9 | 9.8 | 8.3 | 6.7 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 3.2 | 4.2 | 2.2 | 2.8 | 4.5 | 2.7 | 2.4 | 3.3 |
| | 1+2순위 | 6.5 | 8.3 | 4.8 | 6.6 | 8.1 | 7.1 | 4.8 | 3.3 |
| 상차림·플레이팅·분위기가 마음에 들지 않아서 | 1순위 | 2.9 | 2.8 | 3.1 | 2.8 | 1.8 | 3.6 | 2.4 | 6.7 |
| | 1+2순위 | 7.7 | 6.5 | 8.8 | 4.7 | 11.7 | 8.9 | 4.8 | 6.7 |
| 기타 | 1순위 | 0.5 | 0.0 | 0.9 | 0.0 | 0.0 | 0.9 | 1.2 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 2.3 | 1.9 | 2.6 | 1.9 | 0.9 | 2.7 | 3.6 | 3.3 |

*Q 귀하가 생각하는 한식의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

# iii. 한류 선호

## 5. 자국에서 인기있는 해외 콘텐츠

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | | (464) | (229) | (235) | (112) | (114) | (121) | (89) | (28) |
| 드라마 | 한국 드라마 | 1순위 | 45.0 | 36.7 | 53.2 | 50.0 | 57.0 | 44.6 | 33.7 | 14.3 |
| | 한국 드라마 | 2순위 | 26.7 | 28.8 | 24.7 | 25.9 | 21.9 | 28.9 | 25.8 | 42.9 |
| | 미국 드라마 | 3순위 | 22.2 | 20.1 | 24.3 | 24.1 | 21.1 | 24.8 | 19.1 | 17.9 |
| *Base* | | | (442) | (217) | (225) | (109) | (115) | (115) | (78) | (25) |
| 예능 | 한국 예능 | 1순위 | 40.7 | 35.9 | 45.3 | 45.0 | 50.4 | 40.9 | 29.5 | 12.0 |
| | 한국 예능 | 2순위 | 25.1 | 25.8 | 24.4 | 25.7 | 22.6 | 26.1 | 26.9 | 24.0 |
| | 미국 예능 | 3순위 | 25.1 | 24.0 | 26.2 | 26.6 | 29.6 | 26.1 | 21.8 | 4.0 |
| *Base* | | | (466) | (234) | (232) | (113) | (119) | (121) | (84) | (29) |
| 영화 | 미국 영화 | 1순위 | 57.3 | 60.3 | 54.3 | 60.2 | 47.1 | 52.9 | 67.9 | 75.9 |
| | 중국 영화 | 2순위 | 27.3 | 29.9 | 24.6 | 20.4 | 19.3 | 32.2 | 39.3 | 31.0 |
| | 한국 영화 | 3순위 | 32.2 | 31.2 | 33.2 | 33.6 | 26.1 | 29.8 | 35.7 | 51.7 |

*Q 귀하의 국가에서 인기 있는 문화콘텐츠는 어느 국가의 문화콘텐츠 입니까?*

## 6. 선호하는 한국 드라마(Top 10)

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 주관식문항, 단위:%)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (464) | (229) | (235) | (112) | (114) | (121) | (89) | (28) |
| 미스터 션샤인 | 9.9 | 11.4 | 8.5 | 9.8 | 8.8 | 11.6 | 9.0 | 10.7 |
| 김비서가 왜 그럴까 | 6.3 | 3.1 | 9.4 | 10.7 | 5.3 | 4.1 | 5.6 | 3.6 |
| 쓸쓸하고 찬란하神 - 도깨비 | 4.7 | 4.8 | 4.7 | 7.1 | 6.1 | 5.8 | 0.0 | 0.0 |
| 태양의 후예 | 4.3 | 4.8 | 3.8 | 6.3 | 4.4 | 3.3 | 2.2 | 7.1 |
| 백일의 낭군님 | 3.7 | 2.6 | 4.7 | 3.6 | 0.9 | 5.0 | 3.4 | 10.7 |
| 겨울연가 | 3.0 | 4.4 | 1.7 | 0.0 | 2.6 | 3.3 | 6.7 | 3.6 |
| 너도 인간이니? | 1.7 | 3.1 | 0.4 | 3.6 | 0.0 | 1.7 | 0.0 | 7.1 |
| 뷰티인사이드 | 1.7 | 1.7 | 1.7 | 2.7 | 2.6 | 1.7 | 0.0 | 0.0 |
| 남자친구 | 1.7 | 1.7 | 1.7 | 0.0 | 3.5 | 1.7 | 2.2 | 0.0 |
| 화유기 | 1.7 | 1.7 | 1.7 | 0.0 | 2.6 | 2.5 | 0.0 | 7.1 |
| 계룡선녀전 | 1.7 | 1.3 | 2.1 | 0.9 | 0.0 | 2.5 | 4.5 | 0.0 |

** 동순위로 인해 10개 이상의 항목이 표상에 표기 되었음*

*Q 귀하가 올해 시청한 한국 드라마 중 가장 좋아하는 것은 무엇입니까?*

## 7. 선호하는 한국 영화(Top 10)

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 주관식문항, 단위:%)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (466) | (234) | (232) | (113) | (119) | (121) | (84) | (29) |
| 부산행 | 18.5 | 18.8 | 18.1 | 22.1 | 14.3 | 17.4 | 17.9 | 27.6 |
| 신과함께 : 죄와 벌 | 8.2 | 8.1 | 8.2 | 10.6 | 10.9 | 4.1 | 9.5 | 0.0 |
| 지금 만나러 갑니다 | 5.6 | 4.7 | 6.5 | 3.5 | 6.7 | 7.4 | 3.6 | 6.9 |
| 신과함께 : 인과연 | 4.5 | 4.3 | 4.7 | 6.2 | 6.7 | 5.0 | 0.0 | 0.0 |
| 창궐 | 3.6 | 3.8 | 3.4 | 1.8 | 7.6 | 4.1 | 1.2 | 0.0 |
| 염력 | 1.9 | 3.4 | 0.4 | 0.0 | 0.8 | 2.5 | 4.8 | 3.4 |
| 곤지암 | 1.7 | 1.3 | 2.2 | 5.3 | 0.8 | 0.8 | 0.0 | 0.0 |
| 너의 결혼식 | 1.3 | 0.9 | 1.7 | 3.5 | 1.7 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| 독전 | 1.1 | 0.9 | 1.3 | 0.9 | 0.8 | 0.0 | 2.4 | 3.4 |

** 동순위가 많아 표 상에 누락된 항목이 있음*

*Q 귀하가 올해 시청한 한국 영화 중 가장 좋아하는 것은 무엇입니까?*

# iii. 한류 선호

## 8. 한국산 게임 인지율

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (216) | (124) | (92) | (63) | (64) | (52) | (27) | (10) |
| 라그나로크 | 50.0 | 57.3 | 40.2 | 34.9 | 57.8 | 57.7 | 55.6 | 40.0 |
| 메이플스토리 | 44.4 | 44.4 | 44.6 | 63.5 | 50.0 | 25.0 | 29.6 | 30.0 |
| 배틀그라운드 | 38.0 | 44.4 | 29.3 | 58.7 | 34.4 | 28.8 | 18.5 | 30.0 |
| 건쉽배틀 | 35.6 | 35.5 | 35.9 | 22.2 | 26.6 | 50.0 | 59.3 | 40.0 |
| 서머너즈 워 | 31.0 | 33.1 | 28.3 | 30.2 | 39.1 | 28.8 | 29.6 | 0.0 |
| 검은사막 | 31.0 | 31.5 | 30.4 | 17.5 | 34.4 | 34.6 | 44.4 | 40.0 |
| 크로스파이어 | 30.6 | 33.1 | 27.2 | 31.7 | 28.1 | 26.9 | 37.0 | 40.0 |
| 던전앤파이터 | 27.3 | 30.6 | 22.8 | 19.0 | 15.6 | 38.5 | 44.4 | 50.0 |
| 세븐나이츠 | 27.3 | 22.6 | 33.7 | 28.6 | 28.1 | 28.8 | 29.6 | 0.0 |
| 포인트블랭크 | 20.8 | 20.2 | 21.7 | 19.0 | 20.3 | 19.2 | 33.3 | 10.0 |

*Q.다음 중 한국 게임이라고 알고 있는 게임을 모두 선택해주십시오*

## 9. 선호하는 한국 게임

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (216) | (124) | (92) | (63) | (64) | (52) | (27) | (10) |
| 배틀그라운드 | 21.8 | 25.0 | 17.4 | 34.9 | 29.7 | 7.7 | 7.4 | 0.0 |
| 라그나로크 | 20.8 | 22.6 | 18.5 | 7.9 | 17.2 | 38.5 | 25.9 | 20.0 |
| 메이플스토리 | 19.0 | 16.1 | 22.8 | 28.6 | 21.9 | 11.5 | 7.4 | 10.0 |
| 건쉽배틀 | 7.4 | 8.9 | 5.4 | 1.6 | 3.1 | 11.5 | 25.9 | 0.0 |
| 검은사막 | 6.5 | 5.6 | 7.6 | 6.3 | 3.1 | 9.6 | 7.4 | 10.0 |
| 크로스파이어 | 6.5 | 6.5 | 6.5 | 4.8 | 3.1 | 5.8 | 11.1 | 30.0 |
| 세븐나이츠 | 6.0 | 2.4 | 10.9 | 1.6 | 9.4 | 3.8 | 11.1 | 10.0 |
| 서머너즈 워 | 4.2 | 4.0 | 4.3 | 1.6 | 7.8 | 3.8 | 0.0 | 10.0 |
| 던전앤파이터 | 4.2 | 5.6 | 2.2 | 4.8 | 1.6 | 7.7 | 0.0 | 10.0 |
| 포인트블랭크 | 2.3 | 1.6 | 3.3 | 3.2 | 3.1 | 0.0 | 3.7 | 0.0 |
| 기타 | 1.4 | 1.6 | 1.1 | 4.8 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |

*Q.다음의 한국 게임 중 가장 좋아하는 게임은 무엇입니까?*

## 10. 선호하는 한국 가수·그룹(Top 10)

(Base : 전체, 주관식 응답, 단위: %)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (500) | (250) | (250) | (125) | (125) | (125) | (95) | (30) |
| 방탄소년단 | 14.8 | 12.4 | 17.2 | 23.2 | 11.2 | 12.8 | 11.6 | 13.3 |
| 블랙핑크 | 12.4 | 10.4 | 14.4 | 16.8 | 16.8 | 8.0 | 7.4 | 10.0 |
| 빅뱅 | 9.2 | 10.0 | 8.4 | 7.2 | 17.6 | 8.0 | 4.2 | 3.3 |
| 소녀시대 | 3.8 | 6.0 | 1.6 | 2.4 | 4.0 | 4.8 | 4.2 | 3.3 |
| 지드래곤 | 3.2 | 3.6 | 2.8 | 1.6 | 3.2 | 5.6 | 3.2 | 0.0 |
| 싸이 | 3.0 | 4.8 | 1.2 | 2.4 | 1.6 | 3.2 | 4.2 | 6.7 |
| 비 | 3.0 | 2.4 | 3.6 | 0.8 | 1.6 | 3.2 | 6.3 | 6.7 |
| 엑소 | 2.8 | 2.0 | 3.6 | 1.6 | 3.2 | 2.4 | 3.2 | 6.7 |
| 트와이스 | 2.6 | 2.8 | 2.4 | 7.2 | 2.4 | 0.8 | 0.0 | 0.0 |
| 슈퍼주니어 | 2.2 | 1.6 | 2.8 | 0.8 | 2.4 | 2.4 | 3.2 | 3.3 |

*Q.귀하께서 현재 가장 좋아하는 한국 가수·그룹은 누구입니까?*

# iii. 한류 선호

## 11. 선호하는 한국 배우(Top 10)

(Base : 전체, 주관식 응답, 단위: %)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (500) | (250) | (250) | (125) | (125) | (125) | (95) | (30) |
| 이민호 | 14.2 | 13.6 | 14.8 | 9.6 | 19.2 | 15.2 | 11.6 | 16.7 |
| 송중기 | 5.6 | 4.4 | 6.8 | 4.0 | 4.0 | 5.6 | 8.4 | 10.0 |
| 송혜교 | 4.6 | 4.4 | 4.8 | 2.4 | 5.6 | 5.6 | 5.3 | 3.3 |
| 이광수 | 3.8 | 5.2 | 2.4 | 5.6 | 4.8 | 4.0 | 1.1 | 0.0 |
| 송지효 | 3.6 | 4.4 | 2.8 | 4.0 | 5.6 | 4.0 | 1.1 | 0.0 |
| 박신혜 | 3.2 | 2.4 | 4.0 | 4.0 | 6.4 | 0.0 | 3.2 | 0.0 |
| 공유 | 3.0 | 4.4 | 1.6 | 0.8 | 4.8 | 4.0 | 2.1 | 3.3 |
| 이종석 | 1.8 | 1.6 | 2.0 | 1.6 | 3.2 | 0.0 | 3.2 | 0.0 |
| 비 | 1.8 | 2.4 | 1.2 | 0.8 | 2.4 | 4.0 | 0.0 | 0.0 |
| 박서준 | 1.4 | 0.4 | 2.4 | 3.2 | 0.8 | 0.0 | 2.1 | 0.0 |

*Q 귀하께서 현재 가장 좋아하는 한국 배우는 누구입니까?*

## 12. 선호하는 한국 애니메이션 캐릭터

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (262) | (131) | (131) | (68) | (71) | (66) | (43) | (14) |
| 라바 | 1순위 | 31.3 | 33.6 | 29.0 | 41.2 | 26.8 | 28.8 | 23.3 | 42.9 |
| | 1+2순위 | 51.5 | 50.4 | 52.7 | 61.8 | 52.1 | 48.5 | 41.9 | 42.9 |
| 뽀로로 | 1순위 | 23.7 | 17.6 | 29.8 | 33.8 | 31.0 | 15.2 | 9.3 | 21.4 |
| | 1+2순위 | 45.0 | 36.6 | 53.4 | 57.4 | 54.9 | 33.3 | 25.6 | 50.0 |
| 로보카 폴리 | 1순위 | 17.6 | 16.8 | 18.3 | 10.3 | 19.7 | 21.2 | 23.3 | 7.1 |
| | 1+2순위 | 32.4 | 31.3 | 33.6 | 23.5 | 35.2 | 36.4 | 34.9 | 35.7 |
| 또봇 | 1순위 | 8.8 | 13.0 | 4.6 | 5.9 | 7.0 | 10.6 | 11.6 | 14.3 |
| | 1+2순위 | 19.5 | 30.5 | 8.4 | 16.2 | 15.5 | 21.2 | 30.2 | 14.3 |
| 뿌까 | 1순위 | 8.4 | 6.9 | 9.9 | 0.0 | 8.5 | 9.1 | 18.6 | 14.3 |
| | 1+2순위 | 22.1 | 22.1 | 22.1 | 10.3 | 18.3 | 27.3 | 32.6 | 42.9 |
| 타요 | 1순위 | 6.9 | 8.4 | 5.3 | 4.4 | 2.8 | 10.6 | 14.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 14.1 | 16.0 | 12.2 | 11.8 | 8.5 | 18.2 | 25.6 | 0.0 |
| 캐니멀 | 1순위 | 2.7 | 2.3 | 3.1 | 2.9 | 2.8 | 4.5 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 13.7 | 10.7 | 16.8 | 17.6 | 11.3 | 15.2 | 9.3 | 14.3 |
| 기타 | 1순위 | 0.8 | 1.5 | 0.0 | 1.5 | 1.4 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 1.5 | 2.3 | 0.8 | 1.5 | 4.2 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |

*Q 귀하께서 선호하는 한국 애니메이션 캐릭터는 무엇입니까?*

# ⅳ. 한류 효과

## 1. 접촉경험이 있는 '18년도 한국 관련 주요 이슈

(Base : 전체, 복수응답, 단위: %)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (500) | (250) | (250) | (125) | (125) | (125) | (95) | (30) |
| 북한의 핵·미사일 위협 | 63.0 | 65.6 | 60.4 | 59.2 | 62.4 | 58.4 | 68.4 | 83.3 |
| 북미정상회담을 통한 미국과 북한의 화해무드 | 48.6 | 51.2 | 46.0 | 48.0 | 36.0 | 48.8 | 55.8 | 80.0 |
| 2018 평창 동계올림픽 | 42.6 | 40.4 | 44.8 | 40.0 | 38.4 | 41.6 | 48.4 | 56.7 |
| 위안부 문제로 인한 한일갈등 | 38.2 | 35.2 | 41.2 | 32.0 | 40.8 | 36.8 | 40.0 | 53.3 |
| 남북정상회담에 따른 남북 화해무드 | 30.0 | 33.6 | 26.4 | 22.4 | 28.0 | 28.0 | 38.9 | 50.0 |
| 위의 보기 중 전혀 없음 | 8.4 | 4.4 | 12.4 | 9.6 | 7.2 | 7.2 | 10.5 | 6.7 |

*Q 귀하께서는 한국의 정치, 사회 및 역사 관련 이슈 중 한번이라도 들어본 것을 모두 선택해 주십시오*

### [한국 문화콘텐츠 소비에 대한 한국 관련 이슈의 영향]

(Base : 이슈 접촉자, 5점 척도, 단위: %,점)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (458) | (239) | (219) | (113) | (116) | (116) | (85) | (28) |
| 영향 받음 | 24.9 | 27.6 | 21.9 | 22.1 | 25.9 | 29.3 | 23.5 | 17.9 |
| 평균 | 2.70 | 2.84 | 2.55 | 2.70 | 2.72 | 2.75 | 2.65 | 2.61 |

*Q 귀하께서는 한국의 정치, 사회 및 역사 관련 이슈가 본인이 한국 문화콘텐츠를 소비하는데에 어느정도 영향을 미친다고 생각하십니까?*
** 영향 받음: 4점+5점 비율(%) (5점 척도-1,2점: 영향 안받음/ 3점: 보통/ 4,5점: 영향 받음)*

## 2. 한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식과 원인

### [한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식 공감도]

(Base : 전체, 5점 척도, 단위: 점,%)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (500) | (250) | (250) | (125) | (125) | (125) | (95) | (30) |
| 공감 정도 | 공감 | 32.2 | 36.4 | 28.0 | 25.6 | 39.2 | 38.4 | 24.2 | 30.0 |
| | 평균 | 3.10 | 3.19 | 3.00 | 2.94 | 3.21 | 3.25 | 2.99 | 3.00 |

*Q 최근 일부 국가에서 한국 문화콘텐츠가 자국에서 인기를 끌고 있는 현상'에 대해 부정적으로 보는 인식에 대해 얼마나 공감하십니까?*
** 공감 : 4점+5점 비율(%) (5점 척도 - 1,2점: 비공감/ 3점: 보통/ 4,5점: 공감)*

### [한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식 공감 이유]

(Base : 공감 응답자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (161) | (91) | (70) | (32) | (49) | (48) | (23) | (9) |
| 지나치게 상업적임 | 1순위 | 29.8 | 33.0 | 25.7 | 28.1 | 36.7 | 27.1 | 21.7 | 33.3 |
| | 1+2순위 | 47.2 | 45.1 | 50.0 | 50.0 | 53.1 | 47.9 | 34.8 | 33.3 |
| 획일적이고 식상함 | 1순위 | 16.8 | 18.7 | 14.3 | 15.6 | 18.4 | 14.6 | 21.7 | 11.1 |
| | 1+2순위 | 18.6 | 18.7 | 18.6 | 18.8 | 20.4 | 16.7 | 21.7 | 11.1 |
| 지나치게 자극적·선정적 | 1순위 | 16.8 | 13.2 | 21.4 | 15.6 | 14.3 | 16.7 | 21.7 | 22.2 |
| | 1+2순위 | 36.6 | 38.5 | 34.3 | 28.1 | 32.7 | 39.6 | 47.8 | 44.4 |
| 자국 콘텐츠 산업 보호 필요 | 1순위 | 14.3 | 13.2 | 15.7 | 18.8 | 4.1 | 16.7 | 21.7 | 22.2 |
| | 1+2순위 | 32.3 | 33.0 | 31.4 | 34.4 | 22.4 | 37.5 | 39.1 | 33.3 |
| 한류스타·유명인의 부적절한 언행 때문 | 1순위 | 9.3 | 12.1 | 5.7 | 12.5 | 10.2 | 12.5 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 23.0 | 24.2 | 21.4 | 18.8 | 26.5 | 22.9 | 17.4 | 33.3 |
| 남북 북단·북한의 국제적인 위협 관련 보도 때문 | 1순위 | 6.2 | 3.3 | 10.0 | 3.1 | 8.2 | 4.2 | 8.7 | 11.1 |
| | 1+2순위 | 16.1 | 12.1 | 21.4 | 25.0 | 16.3 | 8.3 | 17.4 | 22.2 |
| 한국과의 정치·외교적 갈등 때문 | 1순위 | 4.3 | 4.4 | 4.3 | 6.3 | 6.1 | 2.1 | 4.3 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 9.9 | 8.8 | 11.4 | 6.3 | 14.3 | 8.3 | 4.3 | 22.2 |
| 한국과의 역사적인 관계 때문 | 1순위 | 1.2 | 2.2 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 4.2 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 9.3 | 12.1 | 5.7 | 6.3 | 12.2 | 10.4 | 8.7 | 0.0 |
| 한국의 국민성이 좋지 않음 | 1순위 | 1.2 | 0.0 | 2.9 | 0.0 | 2.0 | 2.1 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 6.8 | 7.7 | 5.7 | 12.5 | 2.0 | 8.3 | 8.7 | 0.0 |

*Q 한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식에 공감하는 이유는 무엇입니까?*

# ⅳ. 한류 효과

## 3. 저관여 한국 제품·서비스 구매 경험

(Base : 전체, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (500) | (250) | (250) | (125) | (125) | (125) | (95) | (30) |
| 식료품 | 자주 구매 | 30.6 | 30.0 | 31.2 | 25.6 | 35.2 | 32.0 | 29.5 | 30.0 |
| | 보통 구매 | 27.2 | 26.0 | 28.4 | 19.2 | 21.6 | 35.2 | 33.7 | 30.0 |
| | 가끔 구매 | 24.0 | 24.8 | 23.2 | 31.2 | 24.8 | 17.6 | 22.1 | 23.3 |
| | 구매 경험 없음 | 18.2 | 19.2 | 17.2 | 24.0 | 18.4 | 15.2 | 14.7 | 16.7 |
| 의류 | 자주 구매 | 30.0 | 25.2 | 34.8 | 24.8 | 31.2 | 37.6 | 27.4 | 23.3 |
| | 보통 구매 | 27.6 | 26.4 | 28.8 | 27.2 | 28.8 | 23.2 | 31.6 | 30.0 |
| | 가끔 구매 | 24.6 | 26.8 | 22.4 | 28.8 | 24.0 | 24.8 | 20.0 | 23.3 |
| | 구매 경험 없음 | 45.3 | 40.9 | 49.7 | 42.6 | 47.6 | 48.6 | 43.4 | 39.2 |
| 화장품 | 자주 구매 | 40.0 | 28.8 | 51.2 | 35.2 | 40.8 | 48.0 | 34.7 | 40.0 |
| | 보통 구매 | 19.0 | 18.8 | 19.2 | 15.2 | 20.8 | 14.4 | 27.4 | 20.0 |
| | 가끔 구매 | 20.0 | 22.0 | 18.0 | 21.6 | 19.2 | 18.4 | 22.1 | 16.7 |
| | 구매 경험 없음 | 21.0 | 30.4 | 11.6 | 28.0 | 19.2 | 19.2 | 15.8 | 23.3 |
| 주류 | 자주 구매 | 13.8 | 16.0 | 11.6 | 12.0 | 14.4 | 14.4 | 14.7 | 13.3 |
| | 보통 구매 | 13.2 | 14.0 | 12.4 | 1.6 | 17.6 | 20.8 | 11.6 | 16.7 |
| | 가끔 구매 | 16.8 | 16.8 | 16.8 | 16.8 | 16.8 | 13.6 | 20.0 | 20.0 |
| | 구매 경험 없음 | 56.2 | 53.2 | 59.2 | 69.6 | 51.2 | 51.2 | 53.7 | 50.0 |
| 액세서리 | 자주 구매 | 21.6 | 22.0 | 21.2 | 15.2 | 20.8 | 30.4 | 21.1 | 16.7 |
| | 보통 구매 | 26.6 | 23.6 | 29.6 | 26.4 | 31.2 | 21.6 | 25.3 | 33.3 |
| | 가끔 구매 | 30.2 | 31.6 | 28.8 | 29.6 | 27.2 | 34.4 | 28.4 | 33.3 |
| | 구매 경험 없음 | 21.6 | 22.8 | 20.4 | 28.8 | 20.8 | 13.6 | 25.3 | 16.7 |
| 한국 음식점 | 자주 구매 | 35.6 | 36.4 | 34.8 | 28.0 | 37.6 | 44.8 | 31.6 | 33.3 |
| | 보통 구매 | 29.2 | 23.6 | 34.8 | 28.8 | 28.8 | 24.8 | 35.8 | 30.0 |
| | 가끔 구매 | 21.8 | 26.0 | 17.6 | 27.2 | 18.4 | 19.2 | 21.1 | 26.7 |
| | 구매 경험 없음 | 13.4 | 14.0 | 12.8 | 16.0 | 15.2 | 11.2 | 11.6 | 10.0 |
| 한국 서적 | 자주 구매 | 12.8 | 16.8 | 8.8 | 11.2 | 14.4 | 17.6 | 8.4 | 6.7 |
| | 보통 구매 | 15.8 | 15.2 | 16.4 | 9.6 | 19.2 | 18.4 | 15.8 | 16.7 |
| | 가끔 구매 | 22.8 | 23.6 | 22.0 | 24.8 | 19.2 | 24.0 | 23.2 | 23.3 |
| | 구매 경험 없음 | 48.6 | 44.4 | 52.8 | 54.4 | 47.2 | 40.0 | 52.6 | 53.3 |

*Q 귀하가 최근 1년간 한국산 제품을 얼마나 구매하였는지 다음 항목별로 귀하의 구매빈도와 가까운 곳에 응답해 주십시오*

## 4. 고관여 한국 제품·서비스 구매 경험

(Base : 전체, 단위 : %, 회)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (500) | (250) | (250) | (125) | (125) | (125) | (95) | (30) |
| 가전제품 | 구매 경험(%) | 70.6 | 77.6 | 63.6 | 57.6 | 69.6 | 75.2 | 76.8 | 90.0 |
| | 구매 빈도(회) | 2.6 | 2.8 | 2.3 | 1.9 | 2.6 | 3.0 | 2.7 | 2.5 |
| 자동차 | 구매 경험(%) | 30.4 | 36.8 | 24.0 | 23.2 | 34.4 | 36.0 | 24.2 | 40.0 |
| | 구매 빈도(회) | 0.7 | 0.8 | 0.6 | 0.4 | 0.8 | 1.0 | 0.5 | 0.8 |
| 병원의료 서비스 | 구매 경험(%) | 19.6 | 25.2 | 14.0 | 14.4 | 24.8 | 25.6 | 11.6 | 20.0 |
| | 구매 빈도(회) | 0.7 | 0.7 | 0.6 | 0.4 | 0.8 | 0.8 | 0.5 | 2.1 |
| 휴대폰 | 구매 경험(%) | 64.4 | 71.6 | 57.2 | 53.6 | 56.8 | 72.8 | 71.6 | 83.3 |
| | 구매 빈도(회) | 1.5 | 1.8 | 1.2 | 1.1 | 1.2 | 2.2 | 1.5 | 1.8 |
| 한국 관광 | 구매 경험(%) | 42.2 | 40.8 | 43.6 | 24.8 | 41.6 | 56.8 | 43.2 | 53.3 |
| | 구매 빈도(회) | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 0.6 | 0.7 | 1.5 | 0.8 | 2.2 |

*Q 귀하는 최근 4년 내에 다음의 한국산 제품·서비스를 얼마나 구매 또는 방문하였습니까?*

# ⅳ. 한류 효과

## 5. 한국 제품·서비스 향후 이용의향

(Base : 전체, 5점 척도, 단위: %,점)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (500) | (250) | (250) | (125) | (125) | (125) | (95) | (30) |
| 한국 식품 구매 | 이용 의향 | 76.8 | 72.0 | 81.6 | 80.8 | 80.0 | 76.8 | 72.6 | 60.0 |
| | 평균 | 3.99 | 3.88 | 4.11 | 4.06 | 4.04 | 3.95 | 3.95 | 3.83 |
| 한국 의류 구매 | 이용 의향 | 69.6 | 63.2 | 76.0 | 75.2 | 74.4 | 70.4 | 60.0 | 53.3 |
| | 평균 | 3.83 | 3.68 | 3.98 | 3.94 | 3.92 | 3.84 | 3.67 | 3.47 |
| 한국 화장품 구매 | 이용 의향 | 66.0 | 52.4 | 79.6 | 67.2 | 66.4 | 68.0 | 62.1 | 63.3 |
| | 평균 | 3.74 | 3.42 | 4.06 | 3.74 | 3.80 | 3.78 | 3.67 | 3.53 |
| 한국 주류 구매 | 이용 의향 | 30.8 | 33.2 | 28.4 | 29.6 | 30.4 | 35.2 | 29.5 | 23.3 |
| | 평균 | 2.60 | 2.68 | 2.52 | 2.51 | 2.56 | 2.70 | 2.60 | 2.70 |
| 한국 액세서리 구매 | 이용 의향 | 57.4 | 53.2 | 61.6 | 56.8 | 60.0 | 60.8 | 51.6 | 53.3 |
| | 평균 | 3.57 | 3.49 | 3.66 | 3.54 | 3.62 | 3.65 | 3.47 | 3.53 |
| 한국 음식점 식사 | 이용 의향 | 74.8 | 69.2 | 80.4 | 80.0 | 76.0 | 73.6 | 71.6 | 63.3 |
| | 평균 | 3.95 | 3.83 | 4.07 | 4.02 | 3.94 | 3.97 | 3.88 | 3.87 |
| 한국 가전제품 구매 | 이용 의향 | 64.6 | 65.6 | 63.6 | 57.6 | 64.8 | 65.6 | 68.4 | 76.7 |
| | 평균 | 3.72 | 3.72 | 3.71 | 3.55 | 3.75 | 3.69 | 3.84 | 3.97 |
| 한국 자동차 구매 | 이용 의향 | 50.6 | 55.6 | 45.6 | 44.8 | 51.2 | 55.2 | 49.5 | 56.7 |
| | 평균 | 3.43 | 3.50 | 3.36 | 3.31 | 3.43 | 3.46 | 3.43 | 3.77 |
| 한국 핸드폰 구매 | 이용 의향 | 64.4 | 68.0 | 60.8 | 62.4 | 57.6 | 64.0 | 73.7 | 73.3 |
| | 평균 | 3.73 | 3.79 | 3.68 | 3.66 | 3.56 | 3.75 | 3.98 | 3.90 |
| 한국 병원 의료 서비스 | 이용 의향 | 36.8 | 36.8 | 36.8 | 41.6 | 39.2 | 42.4 | 24.2 | 23.3 |
| | 평균 | 3.12 | 3.18 | 3.06 | 3.23 | 3.12 | 3.23 | 2.95 | 2.70 |
| 한국 방문 | 이용 의향 | 85.8 | 85.2 | 86.4 | 88.0 | 84.0 | 84.0 | 83.2 | 100.0 |
| | 평균 | 4.25 | 4.18 | 4.31 | 4.31 | 4.21 | 4.22 | 4.18 | 4.47 |
| 전반적 한국 제품 구매 | 이용 의향 | 66.4 | 61.2 | 71.6 | 65.6 | 66.4 | 71.2 | 64.2 | 56.7 |
| | 평균 | 3.82 | 3.70 | 3.93 | 3.82 | 3.77 | 3.86 | 3.85 | 3.70 |
| 잘 모르는 한국 브랜드 구매 | 이용 의향 | 44.6 | 45.6 | 43.6 | 38.4 | 48.8 | 50.4 | 42.1 | 36.7 |
| | 평균 | 3.34 | 3.32 | 3.35 | 3.18 | 3.37 | 3.48 | 3.38 | 3.13 |
| 한글 학습 | 이용 의향 | 57.8 | 53.2 | 62.4 | 70.4 | 61.6 | 55.2 | 44.2 | 43.3 |
| | 평균 | 3.62 | 3.51 | 3.74 | 3.86 | 3.62 | 3.63 | 3.39 | 3.33 |
| 태권도 학습 | 이용 의향 | 49.4 | 50.8 | 48.0 | 63.2 | 51.2 | 51.2 | 28.4 | 43.3 |
| | 평균 | 3.38 | 3.41 | 3.34 | 3.67 | 3.44 | 3.37 | 3.00 | 3.10 |
| 한국 전통문화 체험 | 이용 의향 | 67.2 | 59.6 | 74.8 | 70.4 | 70.4 | 64.8 | 66.3 | 53.3 |
| | 평균 | 3.82 | 3.64 | 4.00 | 3.95 | 3.86 | 3.76 | 3.78 | 3.53 |

*Q.향후 한국산 제품 및 서비스에 대한 귀하의 향후 관심 및 구매의향이 어느 정도인지 항목별로 응답해 주십시오 *이용 의향: 4점+5점 비율(%)*
*(5점 척도-1.2점:부정/3점:보통/4.5점:긍정)*

# ⅳ. 한류 효과

## 6. 한국 문화콘텐츠 유료 이용의향

(Base : 전체, 5점 척도, 단위: %,점)

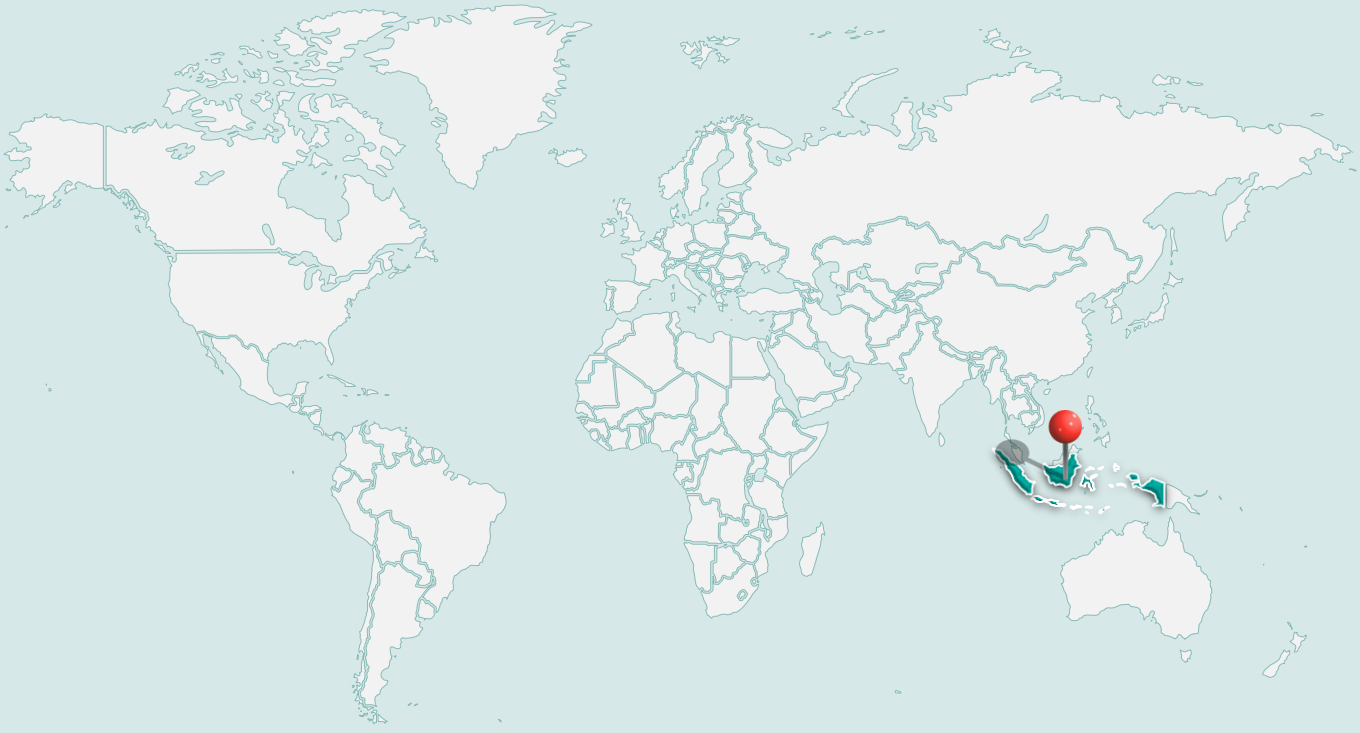
| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (500) | (250) | (250) | (125) | (125) | (125) | (95) | (30) |
| 드라마 | 유료 이용 의향 | 43.0 | 42.8 | 43.2 | 34.4 | 48.8 | 50.4 | 35.8 | 46.7 |
| | 평균 | 3.18 | 3.19 | 3.17 | 2.97 | 3.30 | 3.31 | 3.11 | 3.20 |
| 예능 | 유료 이용 의향 | 43.2 | 43.6 | 42.8 | 35.2 | 49.6 | 52.8 | 32.6 | 43.3 |
| | 평균 | 3.16 | 3.21 | 3.12 | 2.93 | 3.30 | 3.38 | 2.99 | 3.20 |
| 영화 | 유료 이용 의향 | 48.8 | 48.0 | 49.6 | 40.0 | 53.6 | 59.2 | 42.1 | 43.3 |
| | 평균 | 3.36 | 3.36 | 3.36 | 3.08 | 3.46 | 3.60 | 3.27 | 3.33 |
| 음악 | 유료 이용 의향 | 38.0 | 34.4 | 41.6 | 35.2 | 41.6 | 44.8 | 27.4 | 40.0 |
| | 평균 | 3.08 | 3.00 | 3.16 | 3.04 | 3.14 | 3.24 | 2.91 | 2.87 |
| 애니메이션 | 유료 이용 의향 | 26.4 | 30.0 | 22.8 | 20.0 | 28.0 | 36.0 | 20.0 | 26.7 |
| | 평균 | 2.73 | 2.80 | 2.65 | 2.55 | 2.71 | 2.96 | 2.68 | 2.70 |
| 만화·웹툰 | 유료 이용 의향 | 25.0 | 28.4 | 21.6 | 25.6 | 24.8 | 32.0 | 16.8 | 20.0 |
| | 평균 | 2.68 | 2.76 | 2.59 | 2.62 | 2.70 | 2.86 | 2.49 | 2.63 |
| 도서·웹도서 | 유료 이용 의향 | 22.8 | 24.0 | 21.6 | 22.4 | 27.2 | 29.6 | 10.5 | 16.7 |
| | 평균 | 2.60 | 2.66 | 2.55 | 2.58 | 2.68 | 2.83 | 2.31 | 2.37 |

*Q 향후 한국 문화콘텐츠에 대한 귀하의 향후 관심 및 유료 이용의향이 어느 정도인지 다음 각 항목별로 응답해 주십시오 * 유료 이용 의향 : 4점+5점 비율(%)*
*(5점 척도-1.2점:부정/3점:보통/4.5점:긍정)*

APPENDIX

# 국가별 통계표

## 인도네시아



# i. 한국 인식

## 1. 한국에 대한 인식

(Base : 전체, 5점 척도, 단위: %, 점)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (500) | (250) | (250) | (125) | (125) | (125) | (102) | (23) |
| 경제적으로 선진국이다 | 긍정 응답 | 87.0 | 82.4 | 91.6 | 86.4 | 88.8 | 87.2 | 84.3 | 91.3 |
| | 평균 | 4.11 | 4.01 | 4.20 | 3.96 | 4.16 | 4.15 | 4.16 | 4.13 |
| 국제적 차원의 사회공헌활동에 참여하고 있다 | 긍정 응답 | 75.0 | 72.0 | 78.0 | 68.0 | 77.6 | 72.0 | 81.4 | 87.0 |
| | 평균 | 3.95 | 3.85 | 4.04 | 3.75 | 4.04 | 3.91 | 4.10 | 4.00 |
| 우리에게 우호적인 국가이다 | 긍정 응답 | 80.4 | 75.2 | 85.6 | 72.0 | 80.8 | 84.0 | 84.3 | 87.0 |
| | 평균 | 4.04 | 3.94 | 4.14 | 3.82 | 4.07 | 4.14 | 4.17 | 4.00 |
| 경쟁국이기보다 협력국이다 | 긍정 응답 | 81.8 | 78.4 | 85.2 | 72.8 | 80.8 | 84.0 | 87.3 | 100.0 |
| | 평균 | 4.03 | 3.94 | 4.12 | 3.77 | 4.06 | 4.10 | 4.19 | 4.26 |
| 호감이 가는 국가다 | 긍정 응답 | 79.6 | 74.4 | 84.8 | 72.0 | 79.2 | 82.4 | 86.3 | 78.3 |
| | 평균 | 4.08 | 3.93 | 4.22 | 3.86 | 4.11 | 4.16 | 4.21 | 4.04 |
| 문화강국이다 | 긍정 응답 | 46.8 | 40.0 | 53.6 | 36.8 | 49.6 | 43.2 | 54.9 | 69.6 |
| | 평균 | 3.48 | 3.31 | 3.64 | 3.22 | 3.58 | 3.44 | 3.65 | 3.78 |
| *Base* | | (500) | (250) | (250) | (125) | (125) | (125) | (102) | (23) |
| 한국에 대한 전반적인 인식 | 긍정 응답 | 71.8 | 66.8 | 76.8 | 51.2 | 72.0 | 79.2 | 85.3 | 82.6 |
| | 평균 | 4.11 | 3.99 | 4.23 | 3.70 | 4.10 | 4.25 | 4.43 | 4.26 |

*Q.귀하께서는 평소 **한국**에 대해 어떻게 생각하십니까? 한국에 대한 설명을 읽으시고, 귀하께서 동의하는 정도를 선택해 주십시오.*
*Q.귀하의 한국에 대한 전반적인 인식은 어떠합니까? * 긍정 응답: 4점+5점 비율(%)*
*(5점 척도 - 1·2점: 부정/3점: 보통/4·5점: 긍정)*

## 2. 한국 연상 이미지

(Base : 전체, 단위: %)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (500) | (250) | (250) | (125) | (125) | (125) | (100) | (25) |
| 뷰티 서비스(성형) | 19.2 | 17.6 | 20.8 | 16.8 | 18.4 | 17.6 | 27.0 | 12.0 |
| 드라마 | 14.8 | 9.2 | 20.4 | 18.4 | 13.6 | 15.2 | 14.0 | 4.0 |
| 한류스타 | 11.8 | 11.6 | 12.0 | 20.8 | 14.4 | 8.8 | 3.0 | 4.0 |
| 한국 음식 | 11.4 | 13.2 | 9.6 | 11.2 | 11.2 | 9.6 | 13.0 | 16.0 |
| 뷰티 제품(화장품) | 6.8 | 3.2 | 10.4 | 5.6 | 9.6 | 4.8 | 4.0 | 20.0 |
| IT제품/브랜드 | 5.8 | 8.8 | 2.8 | 0.8 | 4.0 | 8.0 | 10.0 | 12.0 |
| K-Pop | 5.0 | 6.8 | 3.2 | 5.6 | 3.2 | 8.8 | 3.0 | 0.0 |
| 예능프로그램 | 3.2 | 2.8 | 3.6 | 1.6 | 4.8 | 5.6 | 1.0 | 0.0 |
| 한글(한국어) | 2.6 | 1.6 | 3.6 | 2.4 | 3.2 | 3.2 | 2.0 | 0.0 |
| 태권도 | 2.6 | 4.0 | 1.2 | 0.0 | 1.6 | 1.6 | 7.0 | 8.0 |
| 한국전쟁(The Korean War in 1950) | 2.6 | 3.6 | 1.6 | 2.4 | 2.4 | 3.2 | 1.0 | 8.0 |
| e-sports/프로게이머 | 2.0 | 3.2 | 0.8 | 4.8 | 1.6 | 1.6 | 0.0 | 0.0 |
| 북핵위협/전쟁위험지역 | 2.0 | 2.4 | 1.6 | 3.2 | 0.8 | 2.4 | 2.0 | 0.0 |
| 한복 | 1.6 | 1.2 | 2.0 | 0.0 | 1.6 | 1.6 | 3.0 | 4.0 |
| 영화 | 1.4 | 0.8 | 2.0 | 1.6 | 0.8 | 0.0 | 2.0 | 8.0 |
| 패션 | 1.4 | 1.6 | 1.2 | 1.6 | 3.2 | 0.0 | 1.0 | 0.0 |
| 온라인/모바일 게임 | 1.0 | 1.6 | 0.4 | 0.0 | 0.8 | 1.6 | 2.0 | 0.0 |
| 북한 | 1.0 | 1.6 | 0.4 | 0.0 | 0.8 | 2.4 | 1.0 | 0.0 |
| 올림픽/월드컵 | 0.8 | 1.2 | 0.4 | 0.8 | 0.0 | 0.0 | 2.0 | 4.0 |
| 한국 식당(음식점) | 0.6 | 0.4 | 0.8 | 0.0 | 1.6 | 0.8 | 0.0 | 0.0 |
| 코리안 유튜버 영상/방송 | 0.6 | 0.4 | 0.8 | 0.8 | 0.0 | 0.8 | 1.0 | 0.0 |
| 자동차 | 0.6 | 1.2 | 0.0 | 0.0 | 0.8 | 1.6 | 0.0 | 0.0 |
| 경제성장 | 0.4 | 0.8 | 0.0 | 0.0 | 0.8 | 0.0 | 1.0 | 0.0 |
| 캐릭터 상품/이모티콘 | 0.2 | 0.4 | 0.0 | 0.8 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| 문학/도서 | 0.2 | 0.4 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.8 | 0.0 | 0.0 |
| 한옥/궁궐 | 0.2 | 0.0 | 0.4 | 0.0 | 0.8 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| 기타 | 0.2 | 0.4 | 0.0 | 0.8 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |

*Q.귀하께서 한국에 대해 생각해본다면 가장 먼저 떠오르는 것은 무엇입니까?*

# i. 한국 인식

## 3. 자국에서 인기 있는 한국 제품·서비스·콘텐츠

(Base : 전체, 복수응답, 단위: %)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (500) | (250) | (250) | (125) | (125) | (125) | (102) | (23) |
| K_Pop | 74.0 | 68.0 | 80.0 | 68.8 | 75.2 | 80.8 | 71.6 | 69.6 |
| 드라마 | 69.2 | 64.8 | 73.6 | 58.4 | 68.8 | 76.8 | 69.6 | 87.0 |
| 한류 스타 | 50.0 | 41.2 | 58.8 | 43.2 | 48.8 | 56.8 | 50.0 | 56.5 |
| 한국 음식 | 48.4 | 37.2 | 59.6 | 34.4 | 48.0 | 54.4 | 56.9 | 56.5 |
| 영화 | 47.4 | 42.4 | 52.4 | 37.6 | 48.8 | 56.0 | 45.1 | 56.5 |
| 뷰티 제품(화장품) | 47.2 | 27.2 | 67.2 | 35.2 | 44.8 | 56.0 | 51.0 | 60.9 |
| IT제품/브랜드 | 40.4 | 37.6 | 43.2 | 28.8 | 32.8 | 47.2 | 50.0 | 65.2 |
| 한국 식당(음식점) | 39.2 | 30.8 | 47.6 | 23.2 | 38.4 | 48.0 | 45.1 | 56.5 |
| 패션 | 37.0 | 24.4 | 49.6 | 23.2 | 36.0 | 48.0 | 40.2 | 43.5 |
| 예능프로그램 | 31.2 | 26.8 | 35.6 | 32.8 | 30.4 | 35.2 | 23.5 | 39.1 |
| 코리안 유튜버 영상/방송 | 29.4 | 22.4 | 36.4 | 18.4 | 34.4 | 33.6 | 31.4 | 30.4 |
| 만화/웹툰 | 29.0 | 20.4 | 37.6 | 32.0 | 37.6 | 27.2 | 17.6 | 26.1 |
| 백색가전 | 26.2 | 21.2 | 31.2 | 11.2 | 19.2 | 36.0 | 38.2 | 39.1 |
| 한류 굿즈(한류 스타와 관련된 판매용 상품) | 25.2 | 18.8 | 31.6 | 22.4 | 28.0 | 20.8 | 30.4 | 26.1 |
| 태권도 | 24.4 | 29.2 | 19.6 | 14.4 | 23.2 | 24.0 | 33.3 | 47.8 |
| 뷰티 서비스(성형) | 23.0 | 15.6 | 30.4 | 12.0 | 25.6 | 31.2 | 23.5 | 21.7 |
| 한글(한국어) | 20.0 | 10.8 | 29.2 | 16.8 | 25.6 | 18.4 | 19.6 | 17.4 |
| 애니메이션 | 18.6 | 19.2 | 18.0 | 19.2 | 22.4 | 14.4 | 19.6 | 13.0 |
| 한복 | 17.4 | 10.0 | 24.8 | 8.8 | 19.2 | 21.6 | 19.6 | 21.7 |
| 자동차 | 16.6 | 20.4 | 12.8 | 6.4 | 8.8 | 20.0 | 28.4 | 43.5 |
| 온라인/모바일 게임 | 16.0 | 20.0 | 12.0 | 23.2 | 14.4 | 16.0 | 9.8 | 13.0 |
| 캐릭터 상품/이모티콘 | 7.4 | 4.8 | 10.0 | 3.2 | 6.4 | 9.6 | 9.8 | 13.0 |
| 한옥/궁궐 | 7.2 | 6.0 | 8.4 | 3.2 | 7.2 | 8.0 | 10.8 | 8.7 |
| 스포츠/스포츠 스타 | 7.0 | 9.6 | 4.4 | 7.2 | 5.6 | 8.8 | 6.9 | 4.3 |
| e_sports/프로게이머 | 6.4 | 9.6 | 3.2 | 8.0 | 4.8 | 5.6 | 6.9 | 8.7 |
| 한국 교육 콘텐츠 | 6.2 | 4.4 | 8.0 | 3.2 | 7.2 | 6.4 | 6.9 | 13.0 |
| 문학/도서 | 3.6 | 4.0 | 3.2 | 0.8 | 4.8 | 4.0 | 4.9 | 4.3 |
| 육아용품 | 1.4 | 0.8 | 2.0 | 0.0 | 2.4 | 1.6 | 1.0 | 4.3 |

*Q 다음 중 귀하의 국가에서 인기 있다고 생각하는 '한국 제품서비스콘텐츠'를 모두 선택해 주십시오*

# i. 한국 인식

## 4. 한국 문화콘텐츠 관심도

(Base : 전체, 단위: %)

| | | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | | (500) | (250) | (250) | (125) | (125) | (125) | (102) | (23) |
| 본인 | 1년 전 대비 현재 | 증가 | 55.8 | 47.6 | 64.0 | 39.2 | 59.2 | 61.6 | 67.6 | 43.5 |
| | | 보통 | 30.4 | 35.2 | 25.6 | 33.6 | 28.0 | 31.2 | 27.5 | 34.8 |
| | | 감소 | 13.8 | 17.2 | 10.4 | 27.2 | 12.8 | 7.2 | 4.9 | 21.7 |
| | 현재 대비 1년 후 | 증가 | 58.6 | 53.2 | 64.0 | 45.6 | 63.2 | 64.0 | 65.7 | 43.5 |
| | | 보통 | 30.0 | 33.2 | 26.8 | 29.6 | 31.2 | 28.8 | 28.4 | 39.1 |
| | | 감소 | 11.4 | 13.6 | 9.2 | 24.8 | 5.6 | 7.2 | 5.9 | 17.4 |
| 자국민 | 1년 전 대비 현재 | 증가 | 68.8 | 60.4 | 77.2 | 56.8 | 71.2 | 76.0 | 74.5 | 56.5 |
| | | 보통 | 21.8 | 27.6 | 16.0 | 25.6 | 20.8 | 16.0 | 22.5 | 34.8 |
| | | 감소 | 9.4 | 12.0 | 6.8 | 17.6 | 8.0 | 8.0 | 2.9 | 8.7 |
| | 현재 대비 1년 후 | 증가 | 70.6 | 65.6 | 75.6 | 57.6 | 73.6 | 75.2 | 78.4 | 65.2 |
| | | 보통 | 21.6 | 24.8 | 18.4 | 26.4 | 20.8 | 18.4 | 18.6 | 30.4 |
| | | 감소 | 7.8 | 9.6 | 6.0 | 16.0 | 5.6 | 6.4 | 2.9 | 4.3 |
| 현재 한국 문화콘텐츠 소비의향 | | 증가 | 51.2 | 47.2 | 55.2 | 38.4 | 53.6 | 56.0 | 62.7 | 30.4 |
| | | 보통 | 33.0 | 35.2 | 30.8 | 33.6 | 32.0 | 32.0 | 32.4 | 43.5 |
| | | 감소 | 15.8 | 17.6 | 14.0 | 28.0 | 14.4 | 12.0 | 4.9 | 26.1 |
| 1년 후 한국 문화콘텐츠 소비의향 | | 증가 | 48.8 | 43.6 | 54.0 | 38.4 | 52.8 | 51.2 | 57.8 | 30.4 |
| | | 보통 | 35.8 | 37.6 | 34.0 | 29.6 | 36.0 | 36.0 | 40.2 | 47.8 |
| | | 감소 | 15.4 | 18.8 | 12.0 | 32.0 | 11.2 | 12.8 | 2.0 | 21.7 |

*Q.한국 문화콘텐츠에 대한 관심도와 관련한 질문을 읽고, 귀하의 생각과 일치하는 것을 선택해 주십시오*
*(5점 척도 - 1,2점:감소/3점:비슷/4,5점:증가)*

## 5. 한국 문화콘텐츠 경험 후 한국에 대한 인식 변화

(Base : 전체, 5점 척도, 단위: %, 점)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (500) | (250) | (250) | (125) | (125) | (125) | (100) | (25) |
| 부정변화 | 18.2 | 19.6 | 16.8 | 31.2 | 16.0 | 9.6 | 11.0 | 36.0 |
| 변화없음 | 35.4 | 27.6 | 43.2 | 37.6 | 32.8 | 28.8 | 47.0 | 24.0 |
| 긍정변화 | 46.4 | 52.8 | 40.0 | 31.2 | 51.2 | 61.6 | 42.0 | 40.0 |
| *평균(점)* | 3.34 | 3.39 | 3.28 | 2.98 | 3.45 | 3.63 | 3.34 | 3.04 |

*Q.귀하가 한국 문화 콘텐츠를 접한 이후, 귀하의 한국에 대한 전반적인 인식은 어떻게 변화했습니까?*
**부정변화 : 1,2점 비율 / 변화없음 : 3점 / 긍정변화 : 4,5점 비율(%)*
*(5점 척도-1,2점:부정변화/3점: 변화없음/4,5점: 긍정변화)*

# ii. 한류 소비

## 1.한국 문화콘텐츠에 대한 접촉 기회

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 5점 척도, 단위: %, 점)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (467) | (220) | (247) | (104) | (121) | (122) | (98) | (22) |
| 드라마 | 중복 응답 | 54.6 | 41.4 | 66.4 | 33.7 | 67.8 | 56.6 | 62.2 | 36.4 |
| | 평균 | 3.69 | 3.41 | 3.94 | 3.21 | 3.97 | 3.74 | 3.81 | 3.59 |
| *Base* | | (410) | (177) | (233) | (84) | (114) | (106) | (86) | (20) |
| 예능 | 중복 응답 | 55.1 | 46.3 | 61.8 | 42.9 | 64.0 | 55.7 | 57.0 | 45.0 |
| | 평균 | 3.69 | 3.50 | 3.84 | 3.42 | 3.85 | 3.70 | 3.77 | 3.60 |
| *Base* | | (471) | (224) | (247) | (106) | (121) | (123) | (98) | (23) |
| 영화 | 중복 응답 | 54.4 | 46.9 | 61.1 | 38.7 | 66.9 | 53.7 | 59.2 | 43.5 |
| | 평균 | 3.68 | 3.47 | 3.87 | 3.32 | 3.95 | 3.64 | 3.77 | 3.74 |
| *Base* | | (471) | (225) | (246) | (113) | (122) | (122) | (93) | (21) |
| 음악 | 중복 응답 | 61.6 | 48.9 | 73.2 | 46.0 | 69.7 | 69.7 | 61.3 | 52.4 |
| | 평균 | 3.87 | 3.55 | 4.16 | 3.55 | 4.09 | 3.97 | 3.85 | 3.76 |
| *Base* | | (340) | (157) | (183) | (78) | (94) | (86) | (65) | (17) |
| 애니메이션 | 중복 응답 | 43.8 | 49.0 | 39.3 | 32.1 | 50.0 | 43.0 | 55.4 | 23.5 |
| | 평균 | 3.48 | 3.50 | 3.45 | 3.17 | 3.57 | 3.49 | 3.75 | 3.24 |
| *Base* | | (311) | (126) | (185) | (80) | (93) | (76) | (54) | (8) |
| 도서 | 중복 응답 | 56.3 | 55.6 | 56.8 | 50.0 | 60.2 | 51.3 | 63.0 | 75.0 |
| | 평균 | 3.72 | 3.66 | 3.76 | 3.54 | 3.77 | 3.67 | 3.91 | 4.13 |
| *Base* | | (299) | (145) | (154) | (81) | (84) | (73) | (51) | (10) |
| 게임 | 중복 응답 | 50.8 | 54.5 | 47.4 | 53.1 | 52.4 | 41.1 | 58.8 | 50.0 |
| | 평균 | 3.61 | 3.66 | 3.56 | 3.53 | 3.61 | 3.51 | 3.86 | 3.70 |
| *Base* | | (328) | (123) | (205) | (59) | (90) | (94) | (71) | (14) |
| 패션 | 중복 응답 | 63.7 | 52.0 | 70.7 | 59.3 | 67.8 | 60.6 | 66.2 | 64.3 |
| | 평균 | 3.86 | 3.57 | 4.03 | 3.68 | 3.94 | 3.81 | 3.93 | 4.00 |
| *Base* | | (305) | (89) | (216) | (58) | (86) | (82) | (66) | (13) |
| 뷰티 | 중복 응답 | 53.1 | 51.7 | 53.7 | 44.8 | 55.8 | 59.8 | 50.0 | 46.2 |
| | 평균 | 3.48 | 3.40 | 3.51 | 3.29 | 3.55 | 3.59 | 3.44 | 3.38 |
| *Base* | | (366) | (155) | (211) | (71) | (98) | (99) | (80) | (18) |
| 한식 | 중복 응답 | 62.0 | 56.1 | 66.4 | 54.9 | 66.3 | 64.6 | 60.0 | 61.1 |
| | 평균 | 3.80 | 3.65 | 3.91 | 3.69 | 3.85 | 3.84 | 3.76 | 3.83 |

*Q 귀하께서는 한국 문화콘텐츠를 접할 수 있는 기회가 얼마나 충분하다고 생각하십니까?*
**충분 응답: 4점+5점 비율(%)*
*(5점 척도-1.2점: 부족/3점: 보통/4.5점: 충분)*

# ii. 한류 소비

## 2. 한국 문화콘텐츠 접촉 경로

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 복수응답, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (467) | (220) | (247) | (104) | (121) | (122) | (98) | (22) |
| 드라마 | OTT | 78.4 | 70.5 | 85.4 | 70.2 | 90.1 | 82.0 | 70.4 | 68.2 |
| | TV | 66.6 | 65.9 | 67.2 | 54.8 | 56.2 | 77.0 | 76.5 | 77.3 |
| | SNS | 42.2 | 40.5 | 43.7 | 37.5 | 49.6 | 40.2 | 40.8 | 40.9 |
| | 오프라인 | 30.2 | 25.5 | 34.4 | 22.1 | 25.6 | 41.8 | 31.6 | 22.7 |
| | 기타 | 0.6 | 0.5 | 0.8 | 1.9 | 0.0 | 0.8 | 0.0 | 0.0 |
| *Base* | | (410) | (177) | (233) | (84) | (114) | (106) | (86) | (20) |
| 예능 | OTT | 81.5 | 76.3 | 85.4 | 82.1 | 91.2 | 82.1 | 66.3 | 85.0 |
| | TV | 68.3 | 68.9 | 67.8 | 54.8 | 57.9 | 78.3 | 80.2 | 80.0 |
| | SNS | 44.4 | 43.5 | 45.1 | 38.1 | 50.0 | 42.5 | 46.5 | 40.0 |
| | 오프라인 | 22.4 | 20.3 | 24.0 | 9.5 | 19.3 | 34.0 | 27.9 | 10.0 |
| | 기타 | 0.7 | 0.6 | 0.9 | 1.2 | 0.0 | 0.0 | 1.2 | 5.0 |
| *Base* | | (471) | (224) | (247) | (106) | (121) | (123) | (98) | (23) |
| 영화 | OTT | 80.0 | 75.0 | 84.6 | 68.9 | 90.9 | 81.3 | 75.5 | 87.0 |
| | TV | 64.5 | 64.7 | 64.4 | 50.0 | 56.2 | 70.7 | 78.6 | 82.6 |
| | SNS | 36.9 | 34.8 | 38.9 | 31.1 | 42.1 | 35.0 | 40.8 | 30.4 |
| | 오프라인 | 32.7 | 32.1 | 33.2 | 18.9 | 28.9 | 46.3 | 35.7 | 30.4 |
| | 자국 극장 | 25.9 | 19.6 | 31.6 | 20.8 | 33.1 | 28.5 | 21.4 | 17.4 |
| | 상영회/영화제/행사 | 15.7 | 11.2 | 19.8 | 5.7 | 15.7 | 22.0 | 17.3 | 21.7 |
| | 기타 | 0.8 | 0.0 | 1.6 | 1.9 | 0.8 | 0.8 | 0.0 | 0.0 |
| *Base* | | (471) | (225) | (246) | (113) | (122) | (122) | (93) | (21) |
| 음악 | 온라인·모바일 플랫폼 | 89.8 | 85.8 | 93.5 | 85.0 | 96.7 | 91.0 | 84.9 | 90.5 |
| | TV | 62.2 | 61.3 | 63.0 | 53.1 | 54.1 | 68.0 | 72.0 | 81.0 |
| | SNS | 51.4 | 44.4 | 57.7 | 43.4 | 58.2 | 50.8 | 53.8 | 47.6 |
| | 오프라인 | 18.7 | 16.0 | 21.1 | 12.4 | 19.7 | 23.8 | 20.4 | 9.5 |
| | 라디오 | 17.8 | 15.1 | 20.3 | 15.0 | 14.8 | 24.6 | 14.0 | 28.6 |
| | 기타 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| *Base* | | (340) | (157) | (183) | (78) | (94) | (86) | (65) | (17) |
| 애니메이션 | OTT | 72.4 | 73.9 | 71.0 | 65.4 | 77.7 | 81.4 | 67.7 | 47.1 |
| | TV을 통해 시청 | 64.1 | 61.8 | 66.1 | 53.8 | 64.9 | 61.6 | 73.8 | 82.4 |
| | SNS | 40.0 | 38.9 | 41.0 | 33.3 | 41.5 | 43.0 | 43.1 | 35.3 |
| | 오프라인 | 18.2 | 21.7 | 15.3 | 11.5 | 13.8 | 27.9 | 21.5 | 11.8 |
| | 기타 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| *Base* | | (311) | (126) | (185) | (80) | (93) | (76) | (54) | (8) |
| 도서 | 자국 사이트/APP | 83.6 | 82.5 | 84.3 | 85.0 | 83.9 | 82.9 | 83.3 | 75.0 |
| | 한국 사이트/APP | 43.4 | 40.5 | 45.4 | 38.8 | 45.2 | 44.7 | 44.4 | 50.0 |
| | 자국 소재 매장 | 29.6 | 30.2 | 29.2 | 17.5 | 26.9 | 34.2 | 40.7 | 62.5 |
| | 박람회/전시회 | 24.1 | 27.0 | 22.2 | 12.5 | 23.7 | 26.3 | 35.2 | 50.0 |
| | 도서관 | 16.1 | 16.7 | 15.7 | 12.5 | 11.8 | 21.1 | 22.2 | 12.5 |
| | 한국 소재 매장 | 11.6 | 15.9 | 8.6 | 5.0 | 10.8 | 17.1 | 14.8 | 12.5 |
| | 기타 | 0.3 | 0.0 | 0.5 | 0.0 | 1.1 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |

*Q 귀하께서 평소 한국 문화콘텐츠를 접하는 경로를 모두 선택해 주십시오*

# ii. 한류 소비

## 2. 한국 문화콘텐츠 접촉 경로

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 복수응답, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (299) | (145) | (154) | (81) | (84) | (73) | (51) | (10) |
| 게임 | 온라인 플레이 | 64.2 | 66.9 | 61.7 | 67.9 | 65.5 | 60.3 | 60.8 | 70.0 |
| | 모바일 플레이 | 60.5 | 63.4 | 57.8 | 49.4 | 66.7 | 61.6 | 68.6 | 50.0 |
| | 동영상/프로그램 시청 | 50.8 | 54.5 | 47.4 | 45.7 | 50.0 | 47.9 | 62.7 | 60.0 |
| | TV에서 게임 채널 시청 | 30.4 | 31.0 | 29.9 | 21.0 | 34.5 | 31.5 | 35.3 | 40.0 |
| | 박람회/페스티벌 | 13.0 | 13.1 | 13.0 | 7.4 | 10.7 | 15.1 | 19.6 | 30.0 |
| | 기타 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| *Base* | | (328) | (123) | (205) | (59) | (90) | (94) | (71) | (14) |
| 패션 | 자국 사이트 | 77.7 | 75.6 | 79.0 | 67.8 | 78.9 | 84.0 | 74.6 | 85.7 |
| | SNS | 76.2 | 69.9 | 80.0 | 64.4 | 80.0 | 81.9 | 78.9 | 50.0 |
| | 한국 사이트 | 40.2 | 37.4 | 42.0 | 25.4 | 50.0 | 42.6 | 32.4 | 64.3 |
| | 자국 매장 | 39.3 | 35.0 | 42.0 | 40.7 | 40.0 | 36.2 | 42.3 | 35.7 |
| | 전시회/박람회 | 32.0 | 30.9 | 32.7 | 20.3 | 27.8 | 44.7 | 29.6 | 35.7 |
| | 한국 매장 | 11.9 | 17.1 | 8.8 | 5.1 | 11.1 | 14.9 | 15.5 | 7.1 |
| | 기타 | 0.3 | 0.0 | 0.5 | 1.7 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| *Base* | | (305) | (89) | (216) | (58) | (86) | (82) | (66) | (13) |
| 뷰티 | 자국 사이트 | 78.0 | 70.8 | 81.0 | 69.0 | 82.6 | 85.4 | 69.7 | 84.6 |
| | SNS | 74.8 | 74.2 | 75.0 | 67.2 | 82.6 | 81.7 | 66.7 | 53.8 |
| | 자국 H&B 매장 | 46.6 | 31.5 | 52.8 | 46.6 | 40.7 | 48.8 | 48.5 | 61.5 |
| | 자국 매장 | 46.2 | 38.2 | 49.5 | 39.7 | 47.7 | 48.8 | 45.5 | 53.8 |
| | 한국 사이트 | 35.7 | 34.8 | 36.1 | 22.4 | 43.0 | 39.0 | 31.8 | 46.2 |
| | 전시회/박람회 | 29.2 | 25.8 | 30.6 | 20.7 | 29.1 | 32.9 | 28.8 | 46.2 |
| | 한국 매장 | 17.7 | 16.9 | 18.1 | 13.8 | 17.4 | 24.4 | 15.2 | 7.7 |
| | 한국 면세점 | 12.8 | 13.5 | 12.5 | 10.3 | 14.0 | 13.4 | 13.6 | 7.7 |
| | 기타 | 1.0 | 0.0 | 1.4 | 1.7 | 1.2 | 0.0 | 1.5 | 0.0 |
| *Base* | | (366) | (155) | (211) | (71) | (98) | (99) | (80) | (18) |
| 한식 | 자국 오프라인 매장/식당 | 74.9 | 71.6 | 77.3 | 70.4 | 72.4 | 75.8 | 78.8 | 83.3 |
| | 자국 사이트 | 58.5 | 55.5 | 60.7 | 54.9 | 61.2 | 61.6 | 53.8 | 61.1 |
| | 전시회/박람회 | 37.4 | 30.3 | 42.7 | 31.0 | 40.8 | 35.4 | 37.5 | 55.6 |
| | 한국 사이트 | 21.9 | 23.9 | 20.4 | 16.9 | 23.5 | 27.3 | 18.8 | 16.7 |
| | 한국 오프라인 매장/식당 | 14.8 | 15.5 | 14.2 | 14.1 | 13.3 | 19.2 | 13.8 | 5.6 |
| | 기타 | 1.1 | 0.0 | 1.9 | 1.4 | 2.0 | 0.0 | 1.3 | 0.0 |

*Q 귀하께서 평소 한국 문화콘텐츠를 접하는 경로를 모두 선택해 주십시오*

# ii. 한류 소비

## 3. 한국 문화콘텐츠 소비 비중

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: 시간, 편, US$, %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (467) | (220) | (247) | (104) | (121) | (122) | (98) | (22) |
| 드라마 | 전체 소비량(시간) | 29.5 | 22.8 | 35.4 | 25.5 | 32.2 | 30.8 | 28.4 | 30.2 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비(시간) | 22.7 | 17.5 | 27.3 | 22.3 | 24.2 | 23.1 | 21.1 | 20.7 |
| | 소비 비중(%) | 78.1 | 77.8 | 78.4 | 83.3 | 78.5 | 77.3 | 73.8 | 74.8 |
| | 월평균 지출 금액 | 7.9 | 8.2 | 7.6 | 4.2 | 7.6 | 10.4 | 9.7 | 5.2 |
| *Base* | | (410) | (177) | (233) | (84) | (114) | (106) | (86) | (20) |
| 예능 | 전체 소비량(시간) | 23.1 | 19.6 | 25.8 | 19.7 | 23.0 | 23.5 | 26.6 | 21.3 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비(시간) | 17.1 | 14.1 | 19.3 | 15.8 | 18.2 | 16.7 | 18.4 | 12.1 |
| | 소비 비중(%) | 76.7 | 77.3 | 76.2 | 84.3 | 76.9 | 77.1 | 70.5 | 68.6 |
| | 월평균 지출 금액 | 6.2 | 6.5 | 5.9 | 3.8 | 5.1 | 8.5 | 7.7 | 3.7 |
| *Base* | | (471) | (224) | (247) | (106) | (121) | (123) | (98) | (23) |
| 영화 | 전체 소비량(편) | 13.5 | 13.6 | 13.3 | 11.0 | 11.5 | 14.3 | 17.4 | 14.1 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비(편) | 9.5 | 9.6 | 9.4 | 9.3 | 9.0 | 9.2 | 11.1 | 7.4 |
| | 소비 비중(%) | 74.8 | 73.4 | 76.0 | 78.1 | 78.2 | 73.6 | 71.2 | 62.5 |
| | 월평균 지출 금액 | 6.2 | 6.7 | 5.8 | 4.2 | 5.0 | 7.9 | 8.3 | 3.2 |
| *Base* | | (471) | (225) | (246) | (113) | (122) | (122) | (93) | (21) |
| 음악 | 전체 소비량(시간) | 28.2 | 22.4 | 33.5 | 32.5 | 27.0 | 26.9 | 27.8 | 21.2 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비(시간) | 19.4 | 14.3 | 24.1 | 27.1 | 17.7 | 16.0 | 19.1 | 9.5 |
| | 소비 비중(%) | 73.4 | 73.0 | 73.8 | 79.4 | 71.5 | 72.1 | 72.2 | 65.2 |
| | 월평균 지출 금액 | 4.1 | 4.5 | 3.7 | 3.5 | 3.2 | 5.5 | 4.3 | 3.7 |
| *Base* | | (340) | (157) | (183) | (78) | (94) | (86) | (65) | (17) |
| 애니메이션 | 전체 소비량(시간) | 14.5 | 15.5 | 13.6 | 13.1 | 13.4 | 13.6 | 19.2 | 13.4 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비(시간) | 10.6 | 11.7 | 9.6 | 10.7 | 9.6 | 9.4 | 13.9 | 8.0 |
| | 소비 비중(%) | 75.2 | 77.7 | 73.1 | 80.6 | 74.8 | 76.6 | 72.2 | 57.8 |
| | 월평균 지출 금액 | 3.2 | 4.1 | 2.4 | 1.6 | 3.2 | 4.5 | 3.3 | 3.3 |
| *Base* | | (311) | (126) | (185) | (80) | (93) | (76) | (54) | (8) |
| 도서 | 전체 소비량(시간) | 16.7 | 16.3 | 16.9 | 18.4 | 13.8 | 14.0 | 21.9 | 23.1 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비(시간) | 12.8 | 12.5 | 13.0 | 15.8 | 10.6 | 9.6 | 16.3 | 15.8 |
| | 소비 비중(%) | 79.6 | 79.3 | 79.8 | 83.5 | 74.7 | 79.0 | 82.1 | 84.8 |
| | 월평균 지출 금액 | 4.4 | 5.0 | 4.0 | 2.7 | 4.0 | 4.4 | 7.5 | 4.1 |
| *Base* | | (299) | (145) | (154) | (81) | (84) | (73) | (51) | (10) |
| 게임 | 전체 소비량(시간) | 20.9 | 22.9 | 19.1 | 21.3 | 19.8 | 21.2 | 23.3 | 13.8 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비(시간) | 14.4 | 15.8 | 13.1 | 16.0 | 14.0 | 12.2 | 16.8 | 8.0 |
| | 소비 비중(%) | 75.8 | 75.9 | 75.8 | 79.5 | 72.0 | 77.6 | 73.4 | 77.0 |
| | 월평균 지출 금액 | 4.3 | 6.0 | 2.8 | 2.3 | 4.0 | 6.5 | 5.2 | 2.1 |
| *Base* | | (328) | (123) | (205) | (59) | (90) | (94) | (71) | (14) |
| 패션 | 전체 소비량($) | 23.1 | 22.5 | 23.4 | 23.4 | 24.8 | 20.0 | 23.2 | 29.8 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비($) | 15.0 | 13.9 | 15.7 | 11.1 | 18.9 | 14.3 | 13.9 | 17.0 |
| | 소비 비중(%) | 69.3 | 71.0 | 68.2 | 65.1 | 70.5 | 72.5 | 69.5 | 56.1 |
| *Base* | | (305) | (89) | (216) | (58) | (86) | (82) | (66) | (13) |
| 뷰티 | 전체 소비량($) | 21.9 | 17.5 | 23.7 | 13.4 | 20.4 | 26.0 | 24.4 | 31.1 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비($) | 16.0 | 13.1 | 17.2 | 12.1 | 13.8 | 18.6 | 17.6 | 23.4 |
| | 소비 비중(%) | 76.3 | 75.1 | 76.8 | 79.0 | 71.3 | 78.0 | 78.4 | 76.1 |
| *Base* | | (366) | (155) | (211) | (71) | (98) | (99) | (80) | (18) |
| 한식 | 전체 소비량($) | 29.9 | 26.2 | 32.7 | 17.8 | 28.4 | 27.2 | 44.0 | 38.2 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비($) | 13.8 | 11.7 | 15.3 | 7.4 | 15.5 | 14.6 | 15.7 | 15.6 |
| | 소비 비중(%) | 68.5 | 69.1 | 68.1 | 70.4 | 68.7 | 69.7 | 65.8 | 66.8 |

*Q.귀하의 평소 한국 문화콘텐츠 시청량·소비량은 얼마나 됩니까? * 소비 비중 = 한국 문화콘텐츠 월평균 소비량 / 월평균 전체 소비량 X 100*
** 영화의 소비량 단위는 월 평균 편 수, 패션/뷰티 및 음식의 소비량 단위는 월 평균 지출금액($)이며, 그 외의 소비량 단위는 월 평균 소비시간임*

# ii. 한류 소비

## 4-1. 한국 문화콘텐츠 다운로드·스트리밍 이용 경로

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 복수응답, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (366) | (155) | (211) | (73) | (109) | (100) | (69) | (15) |
| 드라마 | Youtube | 89.1 | 89.7 | 88.6 | 86.3 | 89.0 | 90.0 | 92.8 | 80.0 |
| | Netflix | 55.5 | 52.3 | 57.8 | 41.1 | 58.7 | 64.0 | 52.2 | 60.0 |
| | Youtube Red | 11.2 | 14.8 | 8.5 | 8.2 | 9.2 | 12.0 | 13.0 | 26.7 |
| | Youku | 7.7 | 9.0 | 6.6 | 1.4 | 4.6 | 9.0 | 15.9 | 13.3 |
| | Amazon Prime Video | 7.7 | 6.5 | 8.5 | 5.5 | 4.6 | 12.0 | 8.7 | 6.7 |
| | iQiyi | 7.1 | 8.4 | 6.2 | 0.0 | 6.4 | 8.0 | 13.0 | 13.3 |
| | 기타 | 15.3 | 9.0 | 19.9 | 13.7 | 20.2 | 16.0 | 8.7 | 13.3 |
| *Base* | | (334) | (135) | (199) | (69) | (104) | (87) | (57) | (17) |
| 예능 | Youtube | 94.9 | 97.0 | 93.5 | 92.8 | 95.2 | 95.4 | 98.2 | 88.2 |
| | Netflix | 50.0 | 48.1 | 51.3 | 30.4 | 56.7 | 57.5 | 54.4 | 35.3 |
| | Youtube Red | 13.2 | 17.8 | 10.1 | 8.7 | 12.5 | 14.9 | 14.0 | 23.5 |
| | Amazon Prime Video | 9.3 | 11.9 | 7.5 | 4.3 | 5.8 | 12.6 | 15.8 | 11.8 |
| | Youku | 7.5 | 11.9 | 4.5 | 1.4 | 3.8 | 9.2 | 17.5 | 11.8 |
| | iQiyi | 6.6 | 10.4 | 4.0 | 0.0 | 6.7 | 5.7 | 14.0 | 11.8 |
| | 기타 | 10.5 | 6.7 | 13.1 | 11.6 | 13.5 | 9.2 | 7.0 | 5.9 |
| *Base* | | (377) | (168) | (209) | (73) | (110) | (100) | (74) | (20) |
| 영화 | Youtube | 91.2 | 90.5 | 91.9 | 89.0 | 94.5 | 86.0 | 97.3 | 85.0 |
| | Netflix | 51.7 | 48.2 | 54.5 | 41.1 | 54.5 | 60.0 | 50.0 | 40.0 |
| | Youtube Red | 13.0 | 16.1 | 10.5 | 9.6 | 12.7 | 14.0 | 13.5 | 20.0 |
| | Amazon Prime Video | 10.3 | 10.7 | 10.0 | 5.5 | 7.3 | 14.0 | 13.5 | 15.0 |
| | iQiyi | 6.6 | 9.5 | 4.3 | 1.4 | 7.3 | 6.0 | 10.8 | 10.0 |
| | Youku | 6.1 | 7.7 | 4.8 | 0.0 | 1.8 | 9.0 | 13.5 | 10.0 |
| | 기타 | 12.5 | 10.1 | 14.4 | 9.6 | 20.0 | 13.0 | 5.4 | 5.0 |
| *Base* | | (246) | (116) | (130) | (51) | (73) | (70) | (44) | (8) |
| 애니메이션 | Youtube | 96.3 | 95.7 | 96.9 | 98.0 | 97.3 | 94.3 | 95.5 | 100.0 |
| | Netflix | 38.2 | 36.2 | 40.0 | 15.7 | 50.7 | 42.9 | 36.4 | 37.5 |
| | Youtube Red | 17.1 | 22.4 | 12.3 | 13.7 | 15.1 | 21.4 | 13.6 | 37.5 |
| | Amazon Prime Video | 11.0 | 12.1 | 10.0 | 3.9 | 6.8 | 14.3 | 18.2 | 25.0 |
| | iQiyi | 8.1 | 12.1 | 4.6 | 2.0 | 5.5 | 7.1 | 18.2 | 25.0 |
| | Youku | 7.7 | 11.2 | 4.6 | 2.0 | 2.7 | 11.4 | 13.6 | 25.0 |
| | 기타 | 2.4 | 2.6 | 2.3 | 2.0 | 2.7 | 4.3 | 0.0 | 0.0 |
| *Base* | | (181) | (92) | (89) | (40) | (56) | (45) | (35) | (5) |
| 게임(모바일) | Google Play | 81.8 | 85.9 | 77.5 | 90.0 | 82.1 | 77.8 | 77.1 | 80.0 |
| | App Store(Apple) | 13.3 | 8.7 | 18.0 | 5.0 | 14.3 | 17.8 | 14.3 | 20.0 |
| | Microsoft store | 3.3 | 4.3 | 2.2 | 2.5 | 3.6 | 2.2 | 5.7 | 0.0 |

*Q 귀하께서 한국 콘텐츠를 시청하기 위해 다운로드·스트리밍을 주로 이용하는 곳을 모두 선택해 주십시오*

# ii. 한류 소비

## 4-2. 한국 패션·뷰티·음식 동영상 시청 빈도

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 5점 척도, 단위: %, 점)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (328) | (123) | (205) | (59) | (90) | (94) | (71) | (14) |
| 패션 | 시청경험률 | 47.3 | 42.3 | 50.2 | 39.0 | 54.4 | 45.7 | 49.3 | 35.7 |
| | 평균 | 3.30 | 3.18 | 3.38 | 3.12 | 3.47 | 3.30 | 3.31 | 3.07 |
| *Base* | | (328) | (123) | (205) | (59) | (90) | (94) | (71) | (14) |
| 뷰티 | 시청경험률 | 47.3 | 42.3 | 50.2 | 39.0 | 54.4 | 45.7 | 49.3 | 35.7 |
| | 평균 | 3.30 | 3.18 | 3.38 | 3.12 | 3.47 | 3.30 | 3.31 | 3.07 |
| *Base* | | (366) | (155) | (211) | (71) | (98) | (99) | (80) | (18) |
| 한식 | 시청경험률 | 45.1 | 39.4 | 49.3 | 38.0 | 54.1 | 43.4 | 45.0 | 33.3 |
| | 평균 | 3.25 | 3.10 | 3.36 | 3.13 | 3.48 | 3.16 | 3.24 | 3.00 |

*Q 귀하께서는 평소 온라인/모바일을 통해 한국 패션/뷰티/한식 동영상을 얼마나 자주 시청하십니까? *시청 경험률 :3점~5점 비율(%)*
*(5점 척도 -1점[전혀시청 안함] 2점[거의 시청안함]비시청/3점[종종 시청]보통/4점[자주 시청] 5점[매일 시청]시청)*

# iii. 한류 선호

## 1. 한국 문화콘텐츠 호감도

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 5점 척도, 단위: 점, %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (467) | (220) | (247) | (104) | (121) | (122) | (98) | (22) |
| 드라마 | 호감 응답 | 90.1 | 84.5 | 95.1 | 83.7 | 89.3 | 92.6 | 94.9 | 90.9 |
| | 평균 | 4.28 | 4.11 | 4.42 | 4.15 | 4.31 | 4.31 | 4.31 | 4.36 |
| *Base* | | (410) | (177) | (233) | (84) | (114) | (106) | (86) | (20) |
| 예능 | 호감 응답 | 87.3 | 86.4 | 88.0 | 79.8 | 87.7 | 90.6 | 88.4 | 95.0 |
| | 평균 | 4.15 | 4.06 | 4.23 | 3.99 | 4.21 | 4.23 | 4.13 | 4.25 |
| *Base* | | (471) | (224) | (247) | (106) | (121) | (123) | (98) | (23) |
| 영화 | 호감 응답 | 86.6 | 82.1 | 90.7 | 79.2 | 88.4 | 88.6 | 88.8 | 91.3 |
| | 평균 | 4.14 | 4.00 | 4.27 | 3.92 | 4.24 | 4.21 | 4.13 | 4.22 |
| *Base* | | (471) | (225) | (246) | (113) | (122) | (122) | (93) | (21) |
| 음악 | 호감 응답 | 81.7 | 75.6 | 87.4 | 75.2 | 82.8 | 83.6 | 84.9 | 85.7 |
| | 평균 | 100.0 | 100.0 | 100.0 | 100.0 | 100.0 | 100.0 | 100.0 | 100.0 |
| *Base* | | (340) | (157) | (183) | (78) | (94) | (86) | (65) | (17) |
| 애니메이션 | 호감 응답 | 0.6 | 0.6 | 0.5 | 2.6 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| | 평균 | 0.6 | 1.3 | 0.0 | 1.3 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 5.9 |
| *Base* | | (311) | (126) | (185) | (80) | (93) | (76) | (54) | (8) |
| 도서 | 호감 응답 | 0.6 | 0.8 | 0.5 | 2.5 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| | 평균 | 1.0 | 1.6 | 0.5 | 1.3 | 1.1 | 1.3 | 0.0 | 0.0 |
| *Base* | | (299) | (145) | (154) | (81) | (84) | (73) | (51) | (10) |
| 게임 | 호감 응답 | 0.3 | 0.7 | 0.0 | 1.2 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| | 평균 | 2.3 | 3.4 | 1.3 | 3.7 | 2.4 | 1.4 | 2.0 | 0.0 |
| *Base* | | (328) | (123) | (205) | (59) | (90) | (94) | (71) | (14) |
| 패션 | 호감 응답 | 0.3 | 0.8 | 0.0 | 1.7 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| | 평균 | 0.6 | 0.8 | 0.5 | 1.7 | 0.0 | 0.0 | 1.4 | 0.0 |
| *Base* | | (305) | (89) | (216) | (58) | (86) | (82) | (66) | (13) |
| 뷰티 | 호감 응답 | 0.7 | 1.1 | 0.5 | 1.7 | 0.0 | 0.0 | 1.5 | 0.0 |
| | 평균 | 14.1 | 19.1 | 12.0 | 17.2 | 18.6 | 9.8 | 13.6 | 0.0 |
| *Base* | | (366) | (155) | (211) | (71) | (98) | (99) | (80) | (18) |
| 한식 | 호감 응답 | 0.8 | 1.3 | 0.5 | 1.4 | 0.0 | 0.0 | 2.5 | 0.0 |
| | 평균 | 0.5 | 0.6 | 0.5 | 1.4 | 0.0 | 1.0 | 0.0 | 0.0 |

*Q 귀하께서는 최근 이용하신 한국 콘텐츠가 전반적으로 얼마나 마음에 드십니까?*
**호감 응답 :4점+5점 비율(%)*
*(5점척도-1.2점: 비호감/3점: 보통/4.5점: 호감)*

# iii. 한류 선호

## 2. 한국 문화콘텐츠 인기도

(Base : 전체, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (500) | (250) | (250) | (125) | (125) | (125) | (102) | (23) |
| 드라마 | 대중적 인기 | 37.4 | 30.8 | 44.0 | 34.4 | 36.8 | 40.0 | 38.2 | 39.1 |
| | 보통 인기 | 38.4 | 35.6 | 41.2 | 28.8 | 37.6 | 44.0 | 42.2 | 47.8 |
| | 소수 마니아 인기 | 17.0 | 22.0 | 12.0 | 22.4 | 18.4 | 12.0 | 16.7 | 8.7 |
| | 거의 이용 안함 | 7.2 | 11.6 | 2.8 | 14.4 | 7.2 | 4.0 | 2.9 | 4.3 |
| 예능 | 대중적 인기 | 37.6 | 31.6 | 43.6 | 31.2 | 37.6 | 42.4 | 39.2 | 39.1 |
| | 보통 인기 | 32.6 | 34.4 | 30.8 | 28.0 | 32.0 | 29.6 | 43.1 | 30.4 |
| | 소수 마니아 인기 | 25.0 | 26.0 | 24.0 | 31.2 | 28.0 | 24.0 | 15.7 | 21.7 |
| | 거의 이용 안함 | 4.8 | 8.0 | 1.6 | 9.6 | 2.4 | 4.0 | 2.0 | 8.7 |
| 영화 | 대중적 인기 | 38.4 | 36.0 | 40.8 | 31.2 | 38.4 | 41.6 | 42.2 | 43.5 |
| | 보통 인기 | 36.8 | 36.4 | 37.2 | 31.2 | 42.4 | 34.4 | 40.2 | 34.8 |
| | 소수 마니아 인기 | 20.2 | 19.6 | 20.8 | 26.4 | 18.4 | 20.8 | 14.7 | 17.4 |
| | 거의 이용 안함 | 4.6 | 8.0 | 1.2 | 11.2 | 0.8 | 3.2 | 2.9 | 4.3 |
| 음악 | 대중적 인기 | 44.8 | 37.6 | 52.0 | 37.6 | 41.6 | 52.0 | 46.1 | 56.5 |
| | 보통 인기 | 35.6 | 35.2 | 36.0 | 32.0 | 39.2 | 32.8 | 39.2 | 34.8 |
| | 소수 마니아 인기 | 16.6 | 22.0 | 11.2 | 24.0 | 16.8 | 13.6 | 13.7 | 4.3 |
| | 거의 이용 안함 | 3.0 | 5.2 | 0.8 | 6.4 | 2.4 | 1.6 | 1.0 | 4.3 |
| 애니메이션 | 대중적 인기 | 30.6 | 27.6 | 33.6 | 22.4 | 29.6 | 31.2 | 39.2 | 39.1 |
| | 보통 인기 | 30.0 | 30.0 | 30.0 | 30.4 | 34.4 | 24.8 | 31.4 | 26.1 |
| | 소수 마니아 인기 | 30.2 | 29.2 | 31.2 | 33.6 | 29.6 | 36.0 | 22.5 | 17.4 |
| | 거의 이용 안함 | 9.2 | 13.2 | 5.2 | 13.6 | 6.4 | 8.0 | 6.9 | 17.4 |
| 도서 | 대중적 인기 | 29.8 | 28.8 | 30.8 | 27.2 | 27.2 | 26.4 | 39.2 | 34.8 |
| | 보통 인기 | 29.4 | 26.8 | 32.0 | 27.2 | 32.0 | 24.8 | 34.3 | 30.4 |
| | 소수 마니아 인기 | 32.4 | 33.2 | 31.6 | 32.0 | 34.4 | 40.8 | 22.5 | 21.7 |
| | 거의 이용 안함 | 8.4 | 11.2 | 5.6 | 13.6 | 6.4 | 8.0 | 3.9 | 13.0 |
| 웹툰 | 대중적 인기 | 30.4 | 26.8 | 34.0 | 28.8 | 26.4 | 32.0 | 33.3 | 39.1 |
| | 보통 인기 | 30.4 | 27.2 | 33.6 | 32.0 | 32.0 | 22.4 | 35.3 | 34.8 |
| | 소수 마니아 인기 | 30.8 | 32.8 | 28.8 | 25.6 | 35.2 | 39.2 | 23.5 | 21.7 |
| | 거의 이용 안함 | 8.4 | 13.2 | 3.6 | 13.6 | 6.4 | 6.4 | 7.8 | 4.3 |
| 게임 | 대중적 인기 | 29.8 | 30.4 | 29.2 | 25.6 | 28.8 | 30.4 | 34.3 | 34.8 |
| | 보통 인기 | 30.2 | 30.4 | 30.0 | 27.2 | 30.4 | 27.2 | 38.2 | 26.1 |
| | 소수 마니아 인기 | 31.6 | 28.8 | 34.4 | 31.2 | 35.2 | 36.8 | 22.5 | 26.1 |
| | 거의 이용 안함 | 8.4 | 10.4 | 6.4 | 16.0 | 5.6 | 5.6 | 4.9 | 13.0 |
| 패션 | 대중적 인기 | 40.4 | 32.8 | 48.0 | 35.2 | 37.6 | 40.8 | 48.0 | 47.8 |
| | 보통 인기 | 34.2 | 31.2 | 37.2 | 23.2 | 39.2 | 39.2 | 36.3 | 30.4 |
| | 소수 마니아 인기 | 20.0 | 27.6 | 12.4 | 28.8 | 20.8 | 16.8 | 13.7 | 13.0 |
| | 거의 이용 안함 | 5.4 | 8.4 | 2.4 | 12.8 | 2.4 | 3.2 | 2.0 | 8.7 |
| 뷰티 | 대중적 인기 | 47.0 | 37.6 | 56.4 | 41.6 | 45.6 | 48.8 | 52.0 | 52.2 |
| | 보통 인기 | 32.6 | 30.8 | 34.4 | 24.0 | 37.6 | 36.8 | 34.3 | 21.7 |
| | 소수 마니아 인기 | 15.6 | 22.8 | 8.4 | 24.0 | 11.2 | 12.8 | 12.7 | 21.7 |
| | 거의 이용 안함 | 4.8 | 8.8 | 0.8 | 10.4 | 5.6 | 1.6 | 1.0 | 4.3 |
| 한식 | 대중적 인기 | 43.0 | 35.6 | 50.4 | 40.8 | 43.2 | 39.2 | 47.1 | 56.5 |
| | 보통 인기 | 33.4 | 32.0 | 34.8 | 24.0 | 39.2 | 38.4 | 34.3 | 21.7 |
| | 소수 마니아 인기 | 19.0 | 24.4 | 13.6 | 26.4 | 13.6 | 20.0 | 15.7 | 17.4 |
| | 거의 이용 안함 | 4.6 | 8.0 | 1.2 | 8.8 | 4.0 | 2.4 | 2.9 | 4.3 |

*Q 현재 귀하의 나라에서 한국 문화콘텐츠의 인기가 어느 정도라고 생각하십니까?*

# iii. 한류 선호

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (1) TV 드라마

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (467) | (220) | (247) | (104) | (121) | (122) | (98) | (22) |
| 배우의 매력적인 외모 | 1순위 | 22.1 | 25.9 | 18.6 | 23.1 | 23.1 | 19.7 | 21.4 | 27.3 |
| | 1+2순위 | 39.2 | 44.1 | 34.8 | 34.6 | 38.8 | 38.5 | 42.9 | 50.0 |
| 스토리가 짜임새 있고 탄탄함 | 1순위 | 19.3 | 14.5 | 23.5 | 17.3 | 23.1 | 17.2 | 18.4 | 22.7 |
| | 1+2순위 | 36.8 | 31.8 | 41.3 | 32.7 | 36.4 | 40.2 | 35.7 | 45.5 |
| 선호하는 스타 출연 | 1순위 | 13.7 | 14.1 | 13.4 | 15.4 | 10.7 | 14.8 | 16.3 | 4.5 |
| | 1+2순위 | 22.9 | 25.0 | 21.1 | 28.8 | 17.4 | 19.7 | 29.6 | 13.6 |
| 한국의 최신 패션·뷰티 등 트렌드 시청 | 1순위 | 9.6 | 12.7 | 6.9 | 5.8 | 10.7 | 11.5 | 9.2 | 13.6 |
| | 1+2순위 | 20.1 | 20.9 | 19.4 | 16.3 | 23.1 | 20.5 | 20.4 | 18.2 |
| 뛰어난 배우의 연기력 | 1순위 | 9.4 | 9.5 | 9.3 | 10.6 | 10.7 | 9.8 | 8.2 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 19.9 | 21.4 | 18.6 | 21.2 | 20.7 | 19.7 | 19.4 | 13.6 |
| 다양한 소재·장르를 다룸 | 1순위 | 8.4 | 8.2 | 8.5 | 8.7 | 7.4 | 9.0 | 8.2 | 9.1 |
| | 1+2순위 | 20.3 | 18.2 | 22.3 | 28.8 | 19.8 | 20.5 | 12.2 | 18.2 |
| 한국 생활 및 문화에 대한 간접경험 | 1순위 | 7.5 | 7.7 | 7.3 | 8.7 | 5.0 | 9.0 | 6.1 | 13.6 |
| | 1+2순위 | 15.8 | 16.8 | 15.0 | 14.4 | 14.9 | 15.6 | 18.4 | 18.2 |
| 한국 문화만의 독특함 | 1순위 | 6.2 | 5.0 | 7.3 | 3.8 | 7.4 | 5.7 | 9.2 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 14.6 | 15.5 | 13.8 | 9.6 | 17.4 | 14.8 | 16.3 | 13.6 |
| 영상미, 연출력 등 작품성이 좋아서 | 1순위 | 3.9 | 2.3 | 5.3 | 6.7 | 1.7 | 3.3 | 3.1 | 9.1 |
| | 1+2순위 | 10.3 | 6.4 | 13.8 | 13.5 | 11.6 | 10.7 | 5.1 | 9.1 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한국 드라마의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (2) 예능

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (410) | (177) | (233) | (84) | (114) | (106) | (86) | (20) |
| 재미있는 게임 및 소재 사용 | 1순위 | 20.2 | 18.1 | 21.9 | 28.6 | 24.6 | 14.2 | 15.1 | 15.0 |
| | 1+2순위 | 38.5 | 33.9 | 42.1 | 53.6 | 40.4 | 34.0 | 27.9 | 35.0 |
| 프로그램 컨셉 및 포맷 선호 | 1순위 | 14.9 | 15.3 | 14.6 | 10.7 | 10.5 | 18.9 | 14.0 | 40.0 |
| | 1+2순위 | 32.7 | 33.9 | 31.8 | 23.8 | 32.5 | 34.0 | 37.2 | 45.0 |
| 한국의 최신 패션·뷰티 등 트렌드 시청 | 1순위 | 13.4 | 13.6 | 13.3 | 11.9 | 10.5 | 15.1 | 19.8 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 23.9 | 24.9 | 23.2 | 16.7 | 18.4 | 30.2 | 32.6 | 15.0 |
| 한국 생활 및 문화에 대한 간접경험 | 1순위 | 12.7 | 15.3 | 10.7 | 14.3 | 13.2 | 11.3 | 12.8 | 10.0 |
| | 1+2순위 | 24.4 | 27.1 | 22.3 | 22.6 | 22.8 | 26.4 | 25.6 | 25.0 |
| 선호하는 스타가 MC 및 출연진 등장 | 1순위 | 11.0 | 7.9 | 13.3 | 10.7 | 16.7 | 9.4 | 7.0 | 5.0 |
| | 1+2순위 | 21.7 | 14.7 | 27.0 | 21.4 | 28.9 | 20.8 | 16.3 | 10.0 |
| 한국 문화만의 독특함 | 1순위 | 9.8 | 11.3 | 8.6 | 0.0 | 11.4 | 10.4 | 16.3 | 10.0 |
| | 1+2순위 | 17.8 | 21.5 | 15.0 | 4.8 | 21.1 | 17.0 | 27.9 | 15.0 |
| 개성있는 출연진의 캐릭터·역할 | 1순위 | 9.3 | 7.9 | 10.3 | 13.1 | 7.0 | 8.5 | 10.5 | 5.0 |
| | 1+2순위 | 17.8 | 17.5 | 18.0 | 25.0 | 17.5 | 12.3 | 17.4 | 20.0 |
| 출연진들 간 돋보이는 팀워크 | 1순위 | 4.6 | 4.5 | 4.7 | 6.0 | 1.8 | 7.5 | 2.3 | 10.0 |
| | 1+2순위 | 9.5 | 8.5 | 10.3 | 13.1 | 5.3 | 11.3 | 8.1 | 15.0 |
| 자막, 그래픽, 합성, 화면구성 등 재미있는 편집 | 1순위 | 4.1 | 6.2 | 2.6 | 4.8 | 4.4 | 4.7 | 2.3 | 5.0 |
| | 1+2순위 | 13.7 | 18.1 | 10.3 | 19.0 | 13.2 | 14.2 | 7.0 | 20.0 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한국 예능의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

# iii. 한류 선호

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (3) 영화

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (471) | (224) | (247) | (106) | (121) | (123) | (98) | (23) |
| 배우의 매력적인 외모 | 1순위 | 18.5 | 23.2 | 14.2 | 15.1 | 22.3 | 16.3 | 18.4 | 26.1 |
| | 1+2순위 | 34.2 | 40.2 | 28.7 | 29.2 | 33.9 | 35.0 | 36.7 | 43.5 |
| 스토리가 짜임새 있고 탄탄함 | 1순위 | 18.0 | 12.1 | 23.5 | 13.2 | 19.0 | 25.2 | 14.3 | 13.0 |
| | 1+2순위 | 34.8 | 29.0 | 40.1 | 31.1 | 40.5 | 39.8 | 28.6 | 21.7 |
| 선호하는 스타 출연 | 1순위 | 13.4 | 12.9 | 13.8 | 21.7 | 9.1 | 10.6 | 14.3 | 8.7 |
| | 1+2순위 | 22.7 | 26.3 | 19.4 | 30.2 | 19.0 | 18.7 | 24.5 | 21.7 |
| 자국영화에서는 볼 수 없는 독특함 | 1순위 | 11.5 | 8.9 | 13.8 | 7.5 | 16.5 | 10.6 | 10.2 | 13.0 |
| | 1+2순위 | 23.6 | 19.6 | 27.1 | 21.7 | 25.6 | 24.4 | 22.4 | 21.7 |
| 뛰어난 배우의 연기력 | 1순위 | 9.1 | 9.8 | 8.5 | 9.4 | 9.9 | 8.1 | 9.2 | 8.7 |
| | 1+2순위 | 23.8 | 24.1 | 23.5 | 28.3 | 19.8 | 24.4 | 22.4 | 26.1 |
| 다양한 소재·장르를 다룸 | 1순위 | 8.7 | 10.3 | 7.3 | 12.3 | 5.8 | 9.8 | 7.1 | 8.7 |
| | 1+2순위 | 19.3 | 20.1 | 18.6 | 22.6 | 19.8 | 18.7 | 16.3 | 17.4 |
| 한국 생활 및 문화에 대한 간접경험 | 1순위 | 7.9 | 8.0 | 7.7 | 8.5 | 3.3 | 6.5 | 13.3 | 13.0 |
| | 1+2순위 | 14.2 | 14.7 | 13.8 | 12.3 | 12.4 | 12.2 | 21.4 | 13.0 |
| 한국의 최신 패션·뷰티 등 트렌드 시청 | 1순위 | 7.2 | 9.8 | 4.9 | 2.8 | 9.9 | 8.1 | 8.2 | 4.3 |
| | 1+2순위 | 16.3 | 17.9 | 15.0 | 11.3 | 17.4 | 17.1 | 17.3 | 26.1 |
| 영상미, 연출력 등 작품성이 좋아서 | 1순위 | 5.7 | 4.9 | 6.5 | 9.4 | 4.1 | 4.9 | 5.1 | 4.3 |
| | 1+2순위 | 11.0 | 8.0 | 13.8 | 13.2 | 11.6 | 9.8 | 10.2 | 8.7 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한국 영화의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (4) 음악

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (471) | (225) | (246) | (113) | (122) | (122) | (93) | (21) |
| 후렴구·리듬 등의 중독성이 강함 | 1순위 | 19.5 | 12.4 | 26.0 | 20.4 | 23.0 | 23.8 | 10.8 | 9.5 |
| | 1+2순위 | 33.8 | 24.9 | 41.9 | 34.5 | 37.7 | 36.1 | 26.9 | 23.8 |
| 자국에는 없는 스타일의 음악 | 1순위 | 17.2 | 15.6 | 18.7 | 14.2 | 18.0 | 19.7 | 17.2 | 14.3 |
| | 1+2순위 | 30.6 | 32.0 | 29.3 | 26.5 | 34.4 | 33.6 | 26.9 | 28.6 |
| 가수·그룹의 매력적인 외모와 스타일 | 1순위 | 15.7 | 18.7 | 13.0 | 16.8 | 13.9 | 14.8 | 19.4 | 9.5 |
| | 1+2순위 | 38.6 | 40.4 | 37.0 | 36.3 | 27.9 | 41.8 | 51.6 | 38.1 |
| 한국의 최신 패션·뷰티 등 트렌드 시청 | 1순위 | 13.0 | 13.3 | 12.6 | 8.8 | 11.5 | 16.4 | 17.2 | 4.8 |
| | 1+2순위 | 25.7 | 28.0 | 23.6 | 22.1 | 24.6 | 29.5 | 28.0 | 19.0 |
| 가수·그룹의 뛰어난 퍼포먼스 | 1순위 | 10.2 | 11.1 | 9.3 | 8.0 | 7.4 | 12.3 | 12.9 | 14.3 |
| | 1+2순위 | 21.0 | 22.2 | 19.9 | 23.0 | 18.0 | 23.0 | 19.4 | 23.8 |
| 한국어와 영어 가사의 결합 | 1순위 | 7.6 | 9.3 | 6.1 | 8.8 | 7.4 | 3.3 | 9.7 | 19.0 |
| | 1+2순위 | 15.7 | 16.0 | 15.4 | 13.3 | 19.7 | 9.0 | 21.5 | 19.0 |
| 한국어의 독특한 발음으로 된 가사 | 1순위 | 6.2 | 6.7 | 5.7 | 11.5 | 7.4 | 1.6 | 5.4 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 12.7 | 12.4 | 13.0 | 16.8 | 15.6 | 9.8 | 9.7 | 4.8 |
| 가수·그룹마다 차별화된 컨셉 | 1순위 | 5.5 | 8.0 | 3.3 | 5.3 | 7.4 | 4.1 | 2.2 | 19.0 |
| | 1+2순위 | 10.8 | 13.8 | 8.1 | 14.2 | 11.5 | 7.4 | 6.5 | 28.6 |
| 가수·그룹이 팬 관리를 잘함 | 1순위 | 4.9 | 4.4 | 5.3 | 5.3 | 4.1 | 4.1 | 5.4 | 9.5 |
| | 1+2순위 | 10.6 | 9.8 | 11.4 | 12.4 | 9.8 | 9.8 | 9.7 | 14.3 |
| 기타 | 1순위 | 0.2 | 0.4 | 0.0 | 0.9 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 0.4 | 0.4 | 0.4 | 0.9 | 0.8 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한국 음악의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

# iii. 한류 선호

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (5) 애니메이션

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (340) | (157) | (183) | (78) | (94) | (86) | (65) | (17) |
| 그림체, 색채, 그래픽 등 영상미 선호 | 1순위 | 24.7 | 18.5 | 30.1 | 24.4 | 25.5 | 23.3 | 23.1 | 35.3 |
| | 1+2순위 | 46.5 | 45.9 | 47.0 | 43.6 | 44.7 | 54.7 | 40.0 | 52.9 |
| 교육용으로 활용할 수 있는 내용이 풍부 | 1순위 | 15.6 | 15.9 | 15.3 | 16.7 | 17.0 | 15.1 | 12.3 | 17.6 |
| | 1+2순위 | 29.4 | 26.1 | 32.2 | 23.1 | 35.1 | 25.6 | 32.3 | 35.3 |
| 스토리가 짜임새 있고 탄탄함 | 1순위 | 13.5 | 17.2 | 10.4 | 17.9 | 12.8 | 11.6 | 13.8 | 5.9 |
| | 1+2순위 | 25.6 | 27.4 | 24.0 | 32.1 | 29.8 | 20.9 | 21.5 | 11.8 |
| 캐릭터 생김새·디자인 선호 | 1순위 | 13.5 | 14.6 | 12.6 | 5.1 | 16.0 | 17.4 | 15.4 | 11.8 |
| | 1+2순위 | 29.4 | 30.6 | 28.4 | 26.9 | 29.8 | 29.1 | 29.2 | 41.2 |
| 캐릭터의 성격·역할 선호 | 1순위 | 12.9 | 12.1 | 13.7 | 12.8 | 13.8 | 14.0 | 12.3 | 5.9 |
| | 1+2순위 | 29.4 | 26.8 | 31.7 | 30.8 | 25.5 | 32.6 | 30.8 | 23.5 |
| 다양한 소재·장르를 다룸 | 1순위 | 11.2 | 15.9 | 7.1 | 11.5 | 7.4 | 14.0 | 12.3 | 11.8 |
| | 1+2순위 | 19.4 | 25.5 | 14.2 | 17.9 | 16.0 | 22.1 | 21.5 | 23.5 |
| 폭력적이거나 선정적인 내용이 적음 | 1순위 | 5.6 | 4.5 | 6.6 | 10.3 | 5.3 | 1.2 | 7.7 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 13.8 | 12.1 | 15.3 | 19.2 | 12.8 | 9.3 | 18.5 | 0.0 |
| 자국의 문화코드와 잘 맞음 | 1순위 | 2.9 | 1.3 | 4.4 | 1.3 | 2.1 | 3.5 | 3.1 | 11.8 |
| | 1+2순위 | 6.2 | 5.1 | 7.1 | 5.1 | 6.4 | 5.8 | 6.2 | 11.8 |
| 기타 | 1순위 | - | - | - | - | - | - | - | - |
| | 1+2순위 | 0.3 | 0.6 | 0.0 | 1.3 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한국 애니메이션의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (6) 도서

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (311) | (126) | (185) | (80) | (93) | (76) | (54) | (8) |
| 스토리 및 작화 선호 | 1순위 | 28.9 | 28.6 | 29.2 | 41.3 | 25.8 | 25.0 | 25.9 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 52.7 | 53.2 | 52.4 | 58.8 | 51.6 | 48.7 | 57.4 | 12.5 |
| 다양한 소재·장르를 다룸 | 1순위 | 16.1 | 17.5 | 15.1 | 12.5 | 20.4 | 19.7 | 9.3 | 12.5 |
| | 1+2순위 | 34.4 | 34.9 | 34.1 | 38.8 | 39.8 | 35.5 | 16.7 | 37.5 |
| 캐릭터의 성격·역할 선호 | 1순위 | 14.8 | 19.0 | 11.9 | 15.0 | 15.1 | 13.2 | 16.7 | 12.5 |
| | 1+2순위 | 31.8 | 36.5 | 28.6 | 37.5 | 33.3 | 30.3 | 25.9 | 12.5 |
| 인기 한류 콘텐츠의 원작 | 1순위 | 10.0 | 4.8 | 13.5 | 8.8 | 8.6 | 13.2 | 5.6 | 37.5 |
| | 1+2순위 | 20.6 | 11.9 | 26.5 | 21.3 | 17.2 | 25.0 | 14.8 | 50.0 |
| 한국 문화만의 독특함 | 1순위 | 9.6 | 9.5 | 9.7 | 7.5 | 11.8 | 7.9 | 11.1 | 12.5 |
| | 1+2순위 | 19.6 | 23.0 | 17.3 | 12.5 | 19.4 | 22.4 | 27.8 | 12.5 |
| 한국어 관심·학습 수요 증가 | 1순위 | 9.3 | 9.5 | 9.2 | 10.0 | 7.5 | 9.2 | 11.1 | 12.5 |
| | 1+2순위 | 17.7 | 14.3 | 20.0 | 15.0 | 15.1 | 18.4 | 22.2 | 37.5 |
| 한국의 최신 트렌드 접촉 | 1순위 | 7.4 | 7.9 | 7.0 | 5.0 | 6.5 | 7.9 | 11.1 | 12.5 |
| | 1+2순위 | 16.1 | 19.0 | 14.1 | 12.5 | 17.2 | 11.8 | 22.2 | 37.5 |
| 자국의 문화코드와 잘 맞음 | 1순위 | 3.5 | 2.4 | 4.3 | 0.0 | 4.3 | 2.6 | 9.3 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 6.8 | 6.3 | 7.0 | 3.8 | 6.5 | 6.6 | 13.0 | 0.0 |
| 기타 | 1순위 | 0.3 | 0.8 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 1.3 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 0.3 | 0.8 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 1.3 | 0.0 | 0.0 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한국 도서의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

# iii. 한류 선호

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (7) 게임

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (299) | (145) | (154) | (81) | (84) | (73) | (51) | (10) |
| 그래픽·그림 선호 | 1순위 | 27.8 | 30.3 | 25.3 | 33.3 | 27.4 | 24.7 | 25.5 | 20.0 |
| | 1+2순위 | 46.5 | 50.3 | 42.9 | 51.9 | 44.0 | 45.2 | 49.0 | 20.0 |
| 게임 플레이 방식·구성 선호 | 1순위 | 21.1 | 20.7 | 21.4 | 19.8 | 23.8 | 23.3 | 19.6 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 48.2 | 51.7 | 44.8 | 53.1 | 46.4 | 47.9 | 43.1 | 50.0 |
| 게이머들과 네트워크 형성 | 1순위 | 12.4 | 10.3 | 14.3 | 7.4 | 8.3 | 19.2 | 11.8 | 40.0 |
| | 1+2순위 | 23.1 | 19.3 | 26.6 | 18.5 | 22.6 | 28.8 | 19.6 | 40.0 |
| 캐릭터의 성격·역할 선호 | 1순위 | 10.0 | 9.7 | 10.4 | 6.2 | 10.7 | 11.0 | 9.8 | 30.0 |
| | 1+2순위 | 21.7 | 18.6 | 24.7 | 16.0 | 23.8 | 20.5 | 21.6 | 60.0 |
| 스토리가 짜임새 있고 탄탄함 | 1순위 | 9.0 | 10.3 | 7.8 | 9.9 | 10.7 | 8.2 | 7.8 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 14.7 | 17.9 | 11.7 | 18.5 | 15.5 | 13.7 | 11.8 | 0.0 |
| 다양한 소재·장르를 다룸 | 1순위 | 8.7 | 7.6 | 9.7 | 12.3 | 7.1 | 8.2 | 7.8 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 18.4 | 17.9 | 18.8 | 16.0 | 19.0 | 19.2 | 21.6 | 10.0 |
| 한류 스타가 광고·홍보 | 1순위 | 5.7 | 4.1 | 7.1 | 4.9 | 6.0 | 2.7 | 11.8 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 14.7 | 11.0 | 18.2 | 13.6 | 16.7 | 13.7 | 17.6 | 0.0 |
| 폭력성·선정적 내용이 적음 | 1순위 | 5.4 | 6.9 | 3.9 | 6.2 | 6.0 | 2.7 | 5.9 | 10.0 |
| | 1+2순위 | 12.7 | 13.1 | 12.3 | 12.3 | 11.9 | 11.0 | 15.7 | 20.0 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한국 온라인/모바일 게임의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (8) 패션

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (328) | (123) | (205) | (59) | (90) | (94) | (71) | (14) |
| 디자인 선호 | 1순위 | 32.9 | 33.3 | 32.7 | 20.3 | 37.8 | 41.5 | 28.2 | 21.4 |
| | 1+2순위 | 55.5 | 51.2 | 58.0 | 49.2 | 62.2 | 56.4 | 52.1 | 50.0 |
| 다양한 제품 종류·스타일 | 1순위 | 19.2 | 13.0 | 22.9 | 18.6 | 17.8 | 17.0 | 23.9 | 21.4 |
| | 1+2순위 | 45.1 | 36.6 | 50.2 | 45.8 | 40.0 | 50.0 | 45.1 | 42.9 |
| 우수한 품질 | 1순위 | 17.7 | 19.5 | 16.6 | 22.0 | 17.8 | 11.7 | 22.5 | 14.3 |
| | 1+2순위 | 37.8 | 44.7 | 33.7 | 35.6 | 31.1 | 38.3 | 49.3 | 28.6 |
| 좋아하는 스타가 직접 사용·홍보 | 1순위 | 14.0 | 17.9 | 11.7 | 18.6 | 14.4 | 12.8 | 11.3 | 14.3 |
| | 1+2순위 | 22.9 | 26.0 | 21.0 | 27.1 | 24.4 | 21.3 | 18.3 | 28.6 |
| 주변사람들 사이에서 평판이 좋음 | 1순위 | 6.4 | 8.9 | 4.9 | 11.9 | 4.4 | 7.4 | 4.2 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 13.4 | 15.4 | 12.2 | 22.0 | 8.9 | 13.8 | 11.3 | 14.3 |
| 품질 대비 저렴한 가격 | 1순위 | 5.5 | 3.3 | 6.8 | 3.4 | 3.3 | 4.3 | 8.5 | 21.4 |
| | 1+2순위 | 15.9 | 16.3 | 15.6 | 10.2 | 18.9 | 10.6 | 21.1 | 28.6 |
| 브랜드 이미지가 좋아서 | 1순위 | 4.3 | 4.1 | 4.4 | 5.1 | 4.4 | 5.3 | 1.4 | 7.1 |
| | 1+2순위 | 9.1 | 9.8 | 8.8 | 10.2 | 13.3 | 9.6 | 2.8 | 7.1 |
| 기타 | 1순위 | - | - | - | - | - | - | - | - |
| | 1+2순위 | 0.3 | 0.0 | 0.5 | 0.0 | 1.1 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한국 패션의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

# iii. 한류 선호

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (9) 뷰티

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (305) | (89) | (216) | (58) | (86) | (82) | (66) | (13) |
| 우수한 효과·품질 | 1순위 | 33.8 | 32.6 | 34.3 | 37.9 | 30.2 | 41.5 | 27.3 | 23.1 |
| | 1+2순위 | 54.8 | 50.6 | 56.5 | 51.7 | 57.0 | 64.6 | 45.5 | 38.5 |
| 다양한 제품 종류 | 1순위 | 14.1 | 15.7 | 13.4 | 10.3 | 16.3 | 11.0 | 18.2 | 15.4 |
| | 1+2순위 | 26.6 | 27.0 | 26.4 | 25.9 | 27.9 | 25.6 | 28.8 | 15.4 |
| 자연 친화적 성분·재료 사용 | 1순위 | 13.4 | 14.6 | 13.0 | 8.6 | 10.5 | 14.6 | 21.2 | 7.7 |
| | 1+2순위 | 32.8 | 33.7 | 32.4 | 32.8 | 20.9 | 36.6 | 43.9 | 30.8 |
| 주변사람들 사이에서 평판이 좋음 | 1순위 | 12.1 | 10.1 | 13.0 | 12.1 | 16.3 | 13.4 | 6.1 | 7.7 |
| | 1+2순위 | 22.3 | 19.1 | 23.6 | 20.7 | 31.4 | 22.0 | 12.1 | 23.1 |
| 좋아하는 스타가 직접 사용·홍보 | 1순위 | 9.5 | 12.4 | 8.3 | 13.8 | 7.0 | 8.5 | 9.1 | 15.4 |
| | 1+2순위 | 19.0 | 22.5 | 17.6 | 19.0 | 18.6 | 14.6 | 19.7 | 46.2 |
| 품질 대비 저렴한 가격 | 1순위 | 7.9 | 7.9 | 7.9 | 8.6 | 8.1 | 3.7 | 7.6 | 30.8 |
| | 1+2순위 | 18.7 | 21.3 | 17.6 | 19.0 | 17.4 | 12.2 | 24.2 | 38.5 |
| 브랜드 이미지가 좋아서 | 1순위 | 5.9 | 3.4 | 6.9 | 3.4 | 8.1 | 6.1 | 6.1 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 12.5 | 11.2 | 13.0 | 12.1 | 14.0 | 13.4 | 10.6 | 7.7 |
| 제품 패키지 디자인 선호 | 1순위 | 3.3 | 3.4 | 3.2 | 5.2 | 3.5 | 1.2 | 4.5 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 13.1 | 14.6 | 12.5 | 19.0 | 11.6 | 11.0 | 15.2 | 0.0 |
| 기타 | 1순위 | - | - | - | - | - | - | - | - |
| | 1+2순위 | 0.3 | 0.0 | 0.5 | 0.0 | 1.2 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한국 뷰티의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (10) 한식

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (366) | (155) | (211) | (71) | (98) | (99) | (80) | (18) |
| 맛이 있어서 | 1순위 | 35.8 | 38.7 | 33.6 | 39.4 | 35.7 | 38.4 | 28.8 | 38.9 |
| | 1+2순위 | 59.0 | 60.6 | 57.8 | 59.2 | 61.2 | 62.6 | 50.0 | 66.7 |
| 한국 문화콘텐츠에서 봤던 한식·식문화 경험 | 1순위 | 24.6 | 19.4 | 28.4 | 19.7 | 25.5 | 26.3 | 27.5 | 16.7 |
| | 1+2순위 | 44.0 | 35.5 | 50.2 | 42.3 | 46.9 | 43.4 | 43.8 | 38.9 |
| 건강에 좋은 식재료·조리법 사용 | 1순위 | 10.4 | 7.7 | 12.3 | 8.5 | 7.1 | 10.1 | 13.8 | 22.2 |
| | 1+2순위 | 25.1 | 22.6 | 27.0 | 18.3 | 18.4 | 24.2 | 37.5 | 38.9 |
| 상차림·플레이팅·분위기가 좋아서 | 1순위 | 7.4 | 9.0 | 6.2 | 11.3 | 6.1 | 6.1 | 7.5 | 5.6 |
| | 1+2순위 | 22.4 | 25.8 | 19.9 | 32.4 | 15.3 | 27.3 | 18.8 | 11.1 |
| 식당,직원의 위생·청결 상태가 좋아서 | 1순위 | 6.6 | 11.0 | 3.3 | 5.6 | 8.2 | 6.1 | 7.5 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 14.5 | 21.3 | 9.5 | 7.0 | 20.4 | 10.1 | 20.0 | 11.1 |
| 친절한 직원 | 1순위 | 6.0 | 5.2 | 6.6 | 7.0 | 9.2 | 4.0 | 5.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 9.6 | 9.0 | 10.0 | 8.5 | 12.2 | 6.1 | 12.5 | 5.6 |
| 가성비가 좋음 | 1순위 | 4.6 | 5.2 | 4.3 | 2.8 | 5.1 | 4.0 | 5.0 | 11.1 |
| | 1+2순위 | 14.2 | 16.1 | 12.8 | 11.3 | 14.3 | 16.2 | 12.5 | 22.2 |
| 한국 인기스타 광고·홍보 | 1순위 | 4.6 | 3.9 | 5.2 | 5.6 | 3.1 | 5.1 | 5.0 | 5.6 |
| | 1+2순위 | 10.7 | 9.0 | 11.8 | 21.1 | 10.2 | 9.1 | 5.0 | 5.6 |
| 기타 | 1순위 | - | - | - | - | - | - | - | - |
| | 1+2순위 | 0.5 | 0.0 | 0.9 | 0.0 | 1.0 | 1.0 | 0.0 | 0.0 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한식의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

# iii. 한류 선호

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (1) TV 드라마

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (467) | (220) | (247) | (104) | (121) | (122) | (98) | (22) |
| 자막·더빙 통한 시청 불편함 | 1순위 | 20.8 | 20.0 | 21.5 | 15.4 | 21.5 | 23.0 | 22.4 | 22.7 |
| | 1+2순위 | 36.0 | 39.1 | 33.2 | 29.8 | 33.9 | 38.5 | 41.8 | 36.4 |
| 한국어가 어렵고 생소함 | 1순위 | 16.1 | 18.6 | 13.8 | 16.3 | 14.0 | 14.8 | 20.4 | 13.6 |
| | 1+2순위 | 31.3 | 35.5 | 27.5 | 29.8 | 27.3 | 32.8 | 36.7 | 27.3 |
| 한 회당 방영 시간이 길어서 | 1순위 | 12.6 | 11.4 | 13.8 | 9.6 | 15.7 | 12.3 | 13.3 | 9.1 |
| | 1+2순위 | 24.8 | 23.2 | 26.3 | 24.0 | 24.8 | 23.8 | 27.6 | 22.7 |
| 전체적인 에피소드 편수가 적어서 | 1순위 | 11.1 | 8.2 | 13.8 | 8.7 | 12.4 | 12.3 | 9.2 | 18.2 |
| | 1+2순위 | 21.0 | 16.4 | 25.1 | 17.3 | 22.3 | 21.3 | 22.4 | 22.7 |
| 비용이 많이 듦 | 1순위 | 10.3 | 7.7 | 12.6 | 16.3 | 9.1 | 8.2 | 8.2 | 9.1 |
| | 1+2순위 | 21.6 | 17.7 | 25.1 | 24.0 | 24.0 | 25.4 | 13.3 | 13.6 |
| 같은 배우가 타 작품에 반복적으로 출연해서 | 1순위 | 6.2 | 8.2 | 4.5 | 2.9 | 2.5 | 12.3 | 6.1 | 9.1 |
| | 1+2순위 | 17.1 | 20.5 | 14.2 | 15.4 | 14.9 | 20.5 | 14.3 | 31.8 |
| 인터내셔널한 캐스팅이 없음 | 1순위 | 5.8 | 8.6 | 3.2 | 8.7 | 6.6 | 4.1 | 4.1 | 4.5 |
| | 1+2순위 | 12.2 | 15.0 | 9.7 | 14.4 | 15.7 | 10.7 | 6.1 | 18.2 |
| 소재,스토리,장르 등이 진부·획일적 | 1순위 | 4.9 | 5.5 | 4.5 | 6.7 | 6.6 | 3.3 | 3.1 | 4.5 |
| | 1+2순위 | 13.5 | 13.2 | 13.8 | 15.4 | 14.9 | 9.0 | 15.3 | 13.6 |
| 어색한 배우들의 연기 | 1순위 | 4.5 | 4.5 | 4.5 | 3.8 | 3.3 | 4.1 | 6.1 | 9.1 |
| | 1+2순위 | 8.1 | 6.8 | 9.3 | 8.7 | 8.3 | 6.6 | 8.2 | 13.6 |
| 한국적인 색채가 강해서 | 1순위 | 4.1 | 4.1 | 4.0 | 5.8 | 4.1 | 2.5 | 5.1 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 8.1 | 8.6 | 7.7 | 12.5 | 6.6 | 7.4 | 8.2 | 0.0 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 1.7 | 2.7 | 0.8 | 2.9 | 2.5 | 1.6 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 2.6 | 2.7 | 2.4 | 3.8 | 4.1 | 2.5 | 0.0 | 0.0 |
| 기타 | 1순위 | 1.9 | 0.5 | 3.2 | 2.9 | 1.7 | 1.6 | 2.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 3.6 | 1.4 | 5.7 | 4.8 | 3.3 | 1.6 | 6.1 | 0.0 |

*Q.귀하가 생각하는 한국 드라마의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (2) 예능

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (410) | (177) | (233) | (84) | (114) | (106) | (86) | (20) |
| 한국어가 어렵고 생소함 | 1순위 | 18.5 | 26.0 | 12.9 | 15.5 | 12.3 | 20.8 | 24.4 | 30.0 |
| | 1+2순위 | 32.2 | 41.8 | 24.9 | 28.6 | 26.3 | 33.0 | 37.2 | 55.0 |
| 자막·더빙 통한 시청 불편함 | 1순위 | 15.6 | 18.1 | 13.7 | 9.5 | 14.0 | 16.0 | 19.8 | 30.0 |
| | 1+2순위 | 29.3 | 33.9 | 25.8 | 27.4 | 24.6 | 27.4 | 38.4 | 35.0 |
| 지속적으로 진행되는 콘텐츠가 적음 | 1순위 | 13.2 | 10.2 | 15.5 | 14.3 | 11.4 | 18.9 | 9.3 | 5.0 |
| | 1+2순위 | 26.1 | 20.3 | 30.5 | 25.0 | 21.9 | 33.0 | 24.4 | 25.0 |
| 방송용 자막이 너무 많아서 | 1순위 | 12.9 | 11.3 | 14.2 | 14.3 | 11.4 | 16.0 | 11.6 | 5.0 |
| | 1+2순위 | 23.4 | 22.0 | 24.5 | 21.4 | 22.8 | 28.3 | 22.1 | 15.0 |
| 게스트 토크 의존 포맷이 많음 | 1순위 | 10.5 | 10.2 | 10.7 | 16.7 | 12.3 | 6.6 | 8.1 | 5.0 |
| | 1+2순위 | 22.0 | 16.4 | 26.2 | 23.8 | 28.9 | 17.9 | 16.3 | 20.0 |
| 나오는 사람들이 반복적으로 출연해서 | 1순위 | 7.6 | 7.3 | 7.7 | 8.3 | 10.5 | 8.5 | 2.3 | 5.0 |
| | 1+2순위 | 16.3 | 17.5 | 15.5 | 15.5 | 21.9 | 19.8 | 7.0 | 10.0 |
| 한국식 유머코드가 맞지 않음 | 1순위 | 7.3 | 5.6 | 8.6 | 7.1 | 8.8 | 6.6 | 7.0 | 5.0 |
| | 1+2순위 | 16.8 | 16.9 | 16.7 | 14.3 | 16.7 | 16.0 | 20.9 | 15.0 |
| 매력있는 스타가 출연하지 않아서 | 1순위 | 4.1 | 2.3 | 5.6 | 6.0 | 7.9 | 0.9 | 2.3 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 11.2 | 8.5 | 13.3 | 14.3 | 13.2 | 8.5 | 10.5 | 5.0 |
| 짜임새 있는 포맷이 아닌 즉흥적임 | 1순위 | 3.2 | 2.8 | 3.4 | 2.4 | 4.4 | 0.9 | 3.5 | 10.0 |
| | 1+2순위 | 8.8 | 7.9 | 9.4 | 10.7 | 10.5 | 6.6 | 5.8 | 15.0 |
| 한국적인 색채가 강해서 | 1순위 | 3.2 | 4.5 | 2.1 | 1.2 | 3.5 | 1.9 | 5.8 | 5.0 |
| | 1+2순위 | 8.0 | 10.2 | 6.4 | 10.7 | 7.0 | 4.7 | 11.6 | 5.0 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 2.2 | 1.1 | 3.0 | 3.6 | 1.8 | 1.9 | 2.3 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 4.1 | 4.0 | 4.3 | 7.1 | 4.4 | 3.8 | 2.3 | 0.0 |
| 기타 | 1순위 | 1.7 | 0.6 | 2.6 | 1.2 | 1.8 | 0.9 | 3.5 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 1.7 | 0.6 | 2.6 | 1.2 | 1.8 | 0.9 | 3.5 | 0.0 |

*Q.귀하가 생각하는 한국 예능의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

# iii. 한류 선호

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (3) 영화

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (471) | (224) | (247) | (106) | (121) | (123) | (98) | (23) |
| 자막·더빙 통한 시청 불편함 | 1순위 | 24.0 | 24.6 | 23.5 | 22.6 | 19.8 | 22.8 | 30.6 | 30.4 |
| | 1+2순위 | 43.1 | 44.6 | 41.7 | 46.2 | 38.0 | 45.5 | 43.9 | 39.1 |
| 한국어가 어렵고 생소함 | 1순위 | 17.4 | 18.8 | 16.2 | 12.3 | 11.6 | 26.0 | 22.4 | 4.3 |
| | 1+2순위 | 40.1 | 46.9 | 34.0 | 37.7 | 31.4 | 42.3 | 49.0 | 47.8 |
| 비용이 많이 듦 | 1순위 | 14.4 | 13.8 | 15.0 | 17.0 | 20.7 | 13.0 | 7.1 | 8.7 |
| | 1+2순위 | 24.2 | 23.2 | 25.1 | 25.5 | 28.9 | 25.2 | 17.3 | 17.4 |
| 다른 언어·문화로 내용의 이해가 어려움 | 1순위 | 12.1 | 15.2 | 9.3 | 14.2 | 14.9 | 8.1 | 7.1 | 30.4 |
| | 1+2순위 | 24.6 | 27.2 | 22.3 | 23.6 | 26.4 | 19.5 | 26.5 | 39.1 |
| 한국 배우·관계자의 부적절한 언행 | 1순위 | 8.5 | 7.6 | 9.3 | 8.5 | 7.4 | 5.7 | 12.2 | 13.0 |
| | 1+2순위 | 16.8 | 13.4 | 19.8 | 14.2 | 18.2 | 14.6 | 21.4 | 13.0 |
| 소재,스토리,장르 등이 진부·획일적 | 1순위 | 6.4 | 5.4 | 7.3 | 7.5 | 6.6 | 7.3 | 5.1 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 13.0 | 12.5 | 13.4 | 12.3 | 18.2 | 13.8 | 8.2 | 4.3 |
| 이질적인 배우의 외모 | 1순위 | 5.7 | 5.4 | 6.1 | 7.5 | 4.1 | 4.9 | 7.1 | 4.3 |
| | 1+2순위 | 12.3 | 10.3 | 14.2 | 16.0 | 9.9 | 10.6 | 14.3 | 8.7 |
| 스토리의 짜임새가 떨어짐 | 1순위 | 5.1 | 4.0 | 6.1 | 2.8 | 6.6 | 7.3 | 3.1 | 4.3 |
| | 1+2순위 | 10.2 | 8.0 | 12.1 | 8.5 | 9.9 | 12.2 | 9.2 | 13.0 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 2.8 | 3.6 | 2.0 | 5.7 | 2.5 | 2.4 | 1.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 5.3 | 5.8 | 4.9 | 6.6 | 6.6 | 5.7 | 2.0 | 4.3 |
| 작품성·예술적 가치가 떨어짐 | 1순위 | 2.5 | 1.8 | 3.2 | 0.9 | 4.1 | 2.4 | 3.1 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 7.2 | 6.7 | 7.7 | 7.5 | 8.3 | 7.3 | 5.1 | 8.7 |
| 기타 | 1순위 | 1.1 | 0.0 | 2.0 | 0.9 | 1.7 | 0.0 | 1.0 | 4.3 |
| | 1+2순위 | 3.2 | 1.3 | 4.9 | 1.9 | 4.1 | 3.3 | 3.1 | 4.3 |

*Q.귀하가 생각하는 한국 영화의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (4) 음악

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (471) | (225) | (246) | (113) | (122) | (122) | (93) | (21) |
| 한국어 가사가 어렵고 생소함 | 1순위 | 32.1 | 34.7 | 29.7 | 20.4 | 31.1 | 33.6 | 44.1 | 38.1 |
| | 1+2순위 | 50.1 | 53.3 | 47.2 | 36.3 | 45.1 | 59.0 | 60.2 | 57.1 |
| 획일적인 음악 장르 | 1순위 | 17.8 | 19.1 | 16.7 | 19.5 | 15.6 | 19.7 | 16.1 | 19.0 |
| | 1+2순위 | 34.0 | 34.7 | 33.3 | 35.4 | 33.6 | 32.0 | 33.3 | 42.9 |
| 주위 반응이 좋지 않아서 | 1순위 | 15.9 | 11.6 | 19.9 | 17.7 | 18.0 | 13.9 | 14.0 | 14.3 |
| | 1+2순위 | 32.3 | 30.7 | 33.7 | 33.6 | 38.5 | 27.9 | 28.0 | 33.3 |
| 자국 문화 보호 차원 | 1순위 | 7.0 | 8.0 | 6.1 | 10.6 | 7.4 | 5.7 | 4.3 | 4.8 |
| | 1+2순위 | 16.6 | 18.2 | 15.0 | 21.2 | 13.9 | 14.8 | 17.2 | 14.3 |
| 한국 가수·관계자의 부적절한 언행 | 1순위 | 7.0 | 6.7 | 7.3 | 7.1 | 8.2 | 4.9 | 7.5 | 9.5 |
| | 1+2순위 | 16.8 | 14.2 | 19.1 | 18.6 | 20.5 | 12.3 | 15.1 | 19.0 |
| 자국 사회·도덕적 가치에 반하는 내용 포함 | 1순위 | 6.4 | 4.0 | 8.5 | 7.1 | 7.4 | 6.6 | 4.3 | 4.8 |
| | 1+2순위 | 15.5 | 12.4 | 18.3 | 18.6 | 13.9 | 18.0 | 11.8 | 9.5 |
| 예술적 가치가 떨어짐 | 1순위 | 6.2 | 6.7 | 5.7 | 6.2 | 7.4 | 4.1 | 6.5 | 9.5 |
| | 1+2순위 | 11.7 | 12.0 | 11.4 | 12.4 | 10.7 | 12.3 | 11.8 | 9.5 |
| 이질적인 가수의 외모 | 1순위 | 5.5 | 7.6 | 3.7 | 8.8 | 1.6 | 9.8 | 2.2 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 15.3 | 20.0 | 11.0 | 15.0 | 15.6 | 16.4 | 16.1 | 4.8 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 1.9 | 1.3 | 2.4 | 2.7 | 3.3 | 1.6 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 4.2 | 3.1 | 5.3 | 4.4 | 5.7 | 4.1 | 1.1 | 9.5 |
| 기타 | 1순위 | 0.2 | 0.4 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 1.1 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 3.6 | 1.3 | 5.7 | 4.4 | 2.5 | 3.3 | 5.4 | 0.0 |

*Q.귀하가 생각하는 한국 음악의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

# iii. 한류 선호

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (5) 애니메이션

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (340) | (157) | (183) | (78) | (94) | (86) | (65) | (17) |
| 한국어가 어렵고 생소함 | 1순위 | 22.9 | 24.2 | 21.9 | 20.5 | 21.3 | 25.6 | 21.5 | 35.3 |
| | 1+2순위 | 40.0 | 47.8 | 33.3 | 35.9 | 31.9 | 47.7 | 41.5 | 58.8 |
| 자막·더빙 통한 시청 불편함 | 1순위 | 15.6 | 18.5 | 13.1 | 19.2 | 11.7 | 17.4 | 15.4 | 11.8 |
| | 1+2순위 | 32.4 | 35.7 | 29.5 | 35.9 | 25.5 | 39.5 | 32.3 | 17.6 |
| 지나치게 상업적이라서 | 1순위 | 12.6 | 11.5 | 13.7 | 10.3 | 13.8 | 16.3 | 10.8 | 5.9 |
| | 1+2순위 | 26.5 | 21.0 | 31.1 | 23.1 | 27.7 | 31.4 | 24.6 | 17.6 |
| 자국에 비해 특별하지 않음 | 1순위 | 10.6 | 10.2 | 10.9 | 9.0 | 8.5 | 10.5 | 18.5 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 19.7 | 20.4 | 19.1 | 24.4 | 21.3 | 12.8 | 23.1 | 11.8 |
| 자국 문화 정서와 맞지 않음 | 1순위 | 8.2 | 7.0 | 9.3 | 6.4 | 10.6 | 7.0 | 7.7 | 11.8 |
| | 1+2순위 | 16.2 | 14.6 | 17.5 | 10.3 | 17.0 | 17.4 | 20.0 | 17.6 |
| 소재,스토리,장르 등이 진부·획일적 | 1순위 | 7.6 | 7.0 | 8.2 | 6.4 | 8.5 | 4.7 | 13.8 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 18.5 | 17.2 | 19.7 | 15.4 | 23.4 | 12.8 | 24.6 | 11.8 |
| 교육적이지 않아서 | 1순위 | 6.8 | 7.6 | 6.0 | 5.1 | 7.4 | 5.8 | 6.2 | 17.6 |
| | 1+2순위 | 13.5 | 13.4 | 13.7 | 9.0 | 12.8 | 16.3 | 13.8 | 23.5 |
| 한국적인 색채가 강해서 | 1순위 | 5.6 | 6.4 | 4.9 | 6.4 | 6.4 | 5.8 | 3.1 | 5.9 |
| | 1+2순위 | 13.5 | 12.7 | 14.2 | 16.7 | 20.2 | 9.3 | 4.6 | 17.6 |
| 캐릭터가 마음에 들지 않음 | 1순위 | 4.7 | 3.2 | 6.0 | 7.7 | 4.3 | 4.7 | 1.5 | 5.9 |
| | 1+2순위 | 11.8 | 10.8 | 12.6 | 14.1 | 12.8 | 7.0 | 12.3 | 17.6 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 4.7 | 4.5 | 4.9 | 7.7 | 6.4 | 2.3 | 1.5 | 5.9 |
| | 1+2순위 | 5.3 | 5.1 | 5.5 | 7.7 | 6.4 | 4.7 | 1.5 | 5.9 |
| 기타 | 1순위 | 0.6 | 0.0 | 1.1 | 1.3 | 1.1 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 2.6 | 1.3 | 3.8 | 7.7 | 1.1 | 1.2 | 1.5 | 0.0 |

*Q.귀하가 생각하는 한국 애니메이션의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (6) 도서

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (311) | (126) | (185) | (80) | (93) | (76) | (54) | (8) |
| 자국어로의 번역 미흡 | 1순위 | 31.8 | 28.6 | 34.1 | 30.0 | 30.1 | 39.5 | 27.8 | 25.0 |
| | 1+2순위 | 55.9 | 54.0 | 57.3 | 51.3 | 55.9 | 61.8 | 57.4 | 37.5 |
| 다른 언어·문화로 내용의 이해가 어려움 | 1순위 | 15.8 | 19.0 | 13.5 | 17.5 | 15.1 | 11.8 | 18.5 | 25.0 |
| | 1+2순위 | 30.5 | 38.1 | 25.4 | 31.3 | 31.2 | 30.3 | 29.6 | 25.0 |
| 비용이 많이 듦 | 1순위 | 14.5 | 11.9 | 16.2 | 13.8 | 8.6 | 18.4 | 18.5 | 25.0 |
| | 1+2순위 | 28.3 | 23.0 | 31.9 | 25.0 | 21.5 | 42.1 | 24.1 | 37.5 |
| 선정적·폭력적 내용 | 1순위 | 8.7 | 5.6 | 10.8 | 5.0 | 12.9 | 7.9 | 9.3 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 17.0 | 11.1 | 21.1 | 16.3 | 19.4 | 17.1 | 14.8 | 12.5 |
| 스토리·작화가 마음에 들지 않음 | 1순위 | 7.7 | 8.7 | 7.0 | 12.5 | 5.4 | 9.2 | 3.7 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 15.1 | 15.1 | 15.1 | 22.5 | 14.0 | 11.8 | 13.0 | 0.0 |
| 한국적인 색채가 강해서 | 1순위 | 7.4 | 11.1 | 4.9 | 8.8 | 10.8 | 3.9 | 5.6 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 15.4 | 19.8 | 12.4 | 16.3 | 21.5 | 5.3 | 14.8 | 37.5 |
| 소재,장르 등이 진부·획일적 | 1순위 | 5.5 | 5.6 | 5.4 | 5.0 | 7.5 | 2.6 | 7.4 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 17.0 | 17.5 | 16.8 | 17.5 | 15.1 | 17.1 | 20.4 | 12.5 |
| 캐릭터가 마음에 들지 않음 | 1순위 | 4.5 | 4.8 | 4.3 | 6.3 | 3.2 | 5.3 | 1.9 | 12.5 |
| | 1+2순위 | 12.9 | 14.3 | 11.9 | 15.0 | 11.8 | 10.5 | 13.0 | 25.0 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 3.9 | 4.0 | 3.8 | 1.3 | 5.4 | 1.3 | 7.4 | 12.5 |
| | 1+2순위 | 5.8 | 5.6 | 5.9 | 2.5 | 8.6 | 1.3 | 11.1 | 12.5 |
| 기타 | 1순위 | 0.3 | 0.8 | 0.0 | 0.0 | 1.1 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 1.9 | 1.6 | 2.2 | 2.5 | 1.1 | 2.6 | 1.9 | 0.0 |

*Q.귀하가 생각하는 한국 도서의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

# iii. 한류 선호

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (7) 게임

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (299) | (145) | (154) | (81) | (84) | (73) | (51) | (10) |
| 높은 디바이스 사양 필요 | 1순위 | 24.1 | 20.0 | 27.9 | 17.3 | 32.1 | 32.9 | 11.8 | 10.0 |
| | 1+2순위 | 42.8 | 35.2 | 50.0 | 35.8 | 50.0 | 52.1 | 29.4 | 40.0 |
| 이용 하는데 비용이 많이 듦 | 1순위 | 12.7 | 10.3 | 14.9 | 16.0 | 7.1 | 16.4 | 9.8 | 20.0 |
| | 1+2순위 | 29.4 | 26.9 | 31.8 | 27.2 | 26.2 | 39.7 | 23.5 | 30.0 |
| 게임 서비스 운영이 잘 이루어지지 않아서 | 1순위 | 12.7 | 17.2 | 8.4 | 14.8 | 14.3 | 12.3 | 7.8 | 10.0 |
| | 1+2순위 | 24.1 | 27.6 | 20.8 | 27.2 | 26.2 | 23.3 | 17.6 | 20.0 |
| 스토리의 짜임새 부족 | 1순위 | 9.0 | 9.0 | 9.1 | 8.6 | 8.3 | 6.8 | 13.7 | 10.0 |
| | 1+2순위 | 18.1 | 16.6 | 19.5 | 18.5 | 16.7 | 15.1 | 23.5 | 20.0 |
| 게임이 선정적·폭력적임 | 1순위 | 7.7 | 7.6 | 7.8 | 8.6 | 8.3 | 4.1 | 7.8 | 20.0 |
| | 1+2순위 | 12.7 | 14.5 | 11.0 | 11.1 | 15.5 | 11.0 | 11.8 | 20.0 |
| 자국 문화 정서와 맞지 않음 | 1순위 | 7.4 | 6.9 | 7.8 | 6.2 | 4.8 | 6.8 | 15.7 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 15.7 | 16.6 | 14.9 | 14.8 | 11.9 | 15.1 | 25.5 | 10.0 |
| 그래픽의 독창성 부족 | 1순위 | 6.7 | 6.9 | 6.5 | 6.2 | 10.7 | 1.4 | 7.8 | 10.0 |
| | 1+2순위 | 14.7 | 15.2 | 14.3 | 14.8 | 19.0 | 6.8 | 15.7 | 30.0 |
| 캐릭터 매력 부족 및 정체성 모호 | 1순위 | 6.0 | 6.9 | 5.2 | 8.6 | 6.0 | 4.1 | 3.9 | 10.0 |
| | 1+2순위 | 15.4 | 17.9 | 13.0 | 18.5 | 13.1 | 13.7 | 17.6 | 10.0 |
| 한국적인 색채가 강해서 | 1순위 | 5.7 | 7.6 | 3.9 | 3.7 | 3.6 | 8.2 | 7.8 | 10.0 |
| | 1+2순위 | 9.7 | 11.7 | 7.8 | 8.6 | 6.0 | 12.3 | 11.8 | 20.0 |
| 소재,스토리,장르 등이 진부·획일적 | 1순위 | 5.4 | 5.5 | 5.2 | 2.5 | 4.8 | 5.5 | 11.8 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 12.7 | 12.4 | 13.0 | 13.6 | 13.1 | 8.2 | 19.6 | 0.0 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 2.7 | 2.1 | 3.2 | 7.4 | 0.0 | 1.4 | 2.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 4.3 | 4.8 | 3.9 | 9.9 | 2.4 | 1.4 | 3.9 | 0.0 |
| 기타 | 1순위 | - | - | - | - | - | - | - | - |
| | 1+2순위 | 0.3 | 0.7 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 1.4 | 0.0 | 0.0 |

*Q.귀하가 생각하는 한국 게임의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (8) 패션

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (328) | (123) | (205) | (59) | (90) | (94) | (71) | (14) |
| 품질 대비 비싼 가격 | 1순위 | 36.0 | 33.3 | 37.6 | 42.4 | 31.1 | 40.4 | 32.4 | 28.6 |
| | 1+2순위 | 57.0 | 52.8 | 59.5 | 61.0 | 48.9 | 62.8 | 54.9 | 64.3 |
| 다양하지 않은 사이즈 | 1순위 | 26.5 | 22.0 | 29.3 | 25.4 | 22.2 | 30.9 | 25.4 | 35.7 |
| | 1+2순위 | 57.3 | 51.2 | 61.0 | 50.8 | 60.0 | 60.6 | 53.5 | 64.3 |
| 다양하지 않은 제품 종류·스타일 | 1순위 | 12.2 | 9.8 | 13.7 | 10.2 | 16.7 | 9.6 | 11.3 | 14.3 |
| | 1+2순위 | 28.4 | 29.3 | 27.8 | 22.0 | 34.4 | 24.5 | 29.6 | 35.7 |
| 브랜드 이미지가 좋지 않아서 | 1순위 | 6.7 | 12.2 | 3.4 | 1.7 | 8.9 | 5.3 | 11.3 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 14.9 | 21.1 | 11.2 | 11.9 | 15.6 | 12.8 | 22.5 | 0.0 |
| 디자인이 별로여서 | 1순위 | 5.8 | 7.3 | 4.9 | 0.0 | 8.9 | 4.3 | 7.0 | 14.3 |
| | 1+2순위 | 13.1 | 14.6 | 12.2 | 11.9 | 14.4 | 10.6 | 15.5 | 14.3 |
| 품질이 떨어짐 | 1순위 | 5.5 | 5.7 | 5.4 | 6.8 | 6.7 | 3.2 | 7.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 11.0 | 11.4 | 10.7 | 11.9 | 11.1 | 11.7 | 9.9 | 7.1 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 4.9 | 8.1 | 2.9 | 11.9 | 3.3 | 4.3 | 2.8 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 11.9 | 17.1 | 8.8 | 20.3 | 11.1 | 10.6 | 8.5 | 7.1 |
| 기타 | 1순위 | 2.4 | 1.6 | 2.9 | 1.7 | 2.2 | 2.1 | 2.8 | 7.1 |
| | 1+2순위 | 6.4 | 2.4 | 8.8 | 10.2 | 4.4 | 6.4 | 5.6 | 7.1 |

*Q.귀하가 생각하는 한국 패션의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

# iii. 한류 선호

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (9) 뷰티

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (305) | (89) | (216) | (58) | (86) | (82) | (66) | (13) |
| 품질 대비 비싼 가격 | 1순위 | 36.4 | 31.5 | 38.4 | 37.9 | 31.4 | 45.1 | 25.8 | 61.5 |
| | 1+2순위 | 53.8 | 51.7 | 54.6 | 51.7 | 54.7 | 57.3 | 47.0 | 69.2 |
| 제품의 홍보가 지나치게 과장됨 | 1순위 | 19.0 | 22.5 | 17.6 | 15.5 | 25.6 | 17.1 | 18.2 | 7.7 |
| | 1+2순위 | 42.0 | 48.3 | 39.4 | 31.0 | 44.2 | 51.2 | 40.9 | 23.1 |
| 다양하지 않은 제품 종류·스타일 | 1순위 | 9.8 | 13.5 | 8.3 | 8.6 | 7.0 | 11.0 | 15.2 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 25.2 | 27.0 | 24.5 | 27.6 | 23.3 | 20.7 | 31.8 | 23.1 |
| 제품 패키지 디자인이 별로여서 | 1순위 | 8.9 | 11.2 | 7.9 | 1.7 | 12.8 | 8.5 | 10.6 | 7.7 |
| | 1+2순위 | 18.0 | 16.9 | 18.5 | 12.1 | 23.3 | 19.5 | 16.7 | 7.7 |
| 한방 성분이 기호에 맞지 않아서 | 1순위 | 7.2 | 6.7 | 7.4 | 10.3 | 7.0 | 3.7 | 9.1 | 7.7 |
| | 1+2순위 | 23.6 | 24.7 | 23.1 | 25.9 | 19.8 | 26.8 | 22.7 | 23.1 |
| 품질이 떨어짐 | 1순위 | 6.9 | 5.6 | 7.4 | 12.1 | 5.8 | 2.4 | 10.6 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 14.4 | 11.2 | 15.7 | 17.2 | 15.1 | 9.8 | 19.7 | 0.0 |
| 브랜드 이미지가 좋지 않아서 | 1순위 | 5.6 | 5.6 | 5.6 | 5.2 | 5.8 | 7.3 | 3.0 | 7.7 |
| | 1+2순위 | 10.2 | 12.4 | 9.3 | 12.1 | 9.3 | 7.3 | 10.6 | 23.1 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 4.3 | 3.4 | 4.6 | 5.2 | 3.5 | 3.7 | 6.1 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 7.2 | 5.6 | 7.9 | 10.3 | 7.0 | 3.7 | 6.1 | 23.1 |
| 기타 | 1순위 | 2.0 | 0.0 | 2.8 | 3.4 | 1.2 | 1.2 | 1.5 | 7.7 |
| | 1+2순위 | 5.6 | 2.2 | 6.9 | 12.1 | 3.5 | 3.7 | 4.5 | 7.7 |

*Q 귀하가 생각하는 한국 뷰티의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (10) 한식

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (366) | (155) | (211) | (71) | (98) | (99) | (80) | (18) |
| 가성비가 좋음 | 1순위 | 27.9 | 23.2 | 31.3 | 31.0 | 27.6 | 30.3 | 23.8 | 22.2 |
| | 1+2순위 | 50.3 | 47.7 | 52.1 | 56.3 | 43.9 | 52.5 | 51.3 | 44.4 |
| 식사도구의 사용이 어려움 | 1순위 | 19.9 | 22.6 | 18.0 | 18.3 | 24.5 | 17.2 | 17.5 | 27.8 |
| | 1+2순위 | 41.3 | 45.8 | 37.9 | 45.1 | 49.0 | 36.4 | 33.8 | 44.4 |
| 반찬이 많아 식사하기 번거로움 | 1순위 | 15.0 | 17.4 | 13.3 | 16.9 | 14.3 | 17.2 | 13.8 | 5.6 |
| | 1+2순위 | 35.2 | 36.8 | 34.1 | 35.2 | 36.7 | 37.4 | 35.0 | 16.7 |
| 좋아하는 맛과 향이 아니어서 | 1순위 | 13.7 | 14.2 | 13.3 | 11.3 | 15.3 | 15.2 | 12.5 | 11.1 |
| | 1+2순위 | 22.7 | 21.9 | 23.2 | 21.1 | 26.5 | 22.2 | 18.8 | 27.8 |
| 제공하는 음식이 다양하지 않음 | 1순위 | 7.9 | 9.0 | 7.1 | 9.9 | 4.1 | 7.1 | 12.5 | 5.6 |
| | 1+2순위 | 16.7 | 18.7 | 15.2 | 15.5 | 11.2 | 18.2 | 22.5 | 16.7 |
| 불친절한 직원 | 1순위 | 4.6 | 3.9 | 5.2 | 2.8 | 2.0 | 5.1 | 8.8 | 5.6 |
| | 1+2순위 | 8.5 | 8.4 | 8.5 | 5.6 | 5.1 | 9.1 | 13.8 | 11.1 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 3.8 | 4.5 | 3.3 | 4.2 | 8.2 | 2.0 | 0.0 | 5.6 |
| | 1+2순위 | 5.7 | 7.1 | 4.7 | 5.6 | 10.2 | 4.0 | 1.3 | 11.1 |
| 상차림·플레이팅·분위기가 마음에 들지 않아서 | 1순위 | 2.5 | 1.3 | 3.3 | 2.8 | 1.0 | 2.0 | 2.5 | 11.1 |
| | 1+2순위 | 8.2 | 5.8 | 10.0 | 8.5 | 6.1 | 9.1 | 8.8 | 11.1 |
| 식당,직원의 위생·청결 상태가 좋지 않아서 | 1순위 | 1.9 | 1.9 | 1.9 | 1.4 | 2.0 | 2.0 | 2.5 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 4.4 | 3.9 | 4.7 | 2.8 | 5.1 | 4.0 | 3.8 | 11.1 |
| 기타 | 1순위 | 2.7 | 1.9 | 3.3 | 1.4 | 1.0 | 2.0 | 6.3 | 5.6 |
| | 1+2순위 | 7.1 | 3.9 | 9.5 | 4.2 | 6.1 | 7.1 | 11.3 | 5.6 |

*Q 귀하가 생각하는 한식의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

# iii. 한류 선호

## 5. 자국에서 인기있는 해외 콘텐츠

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | | (467) | (220) | (247) | (104) | (121) | (122) | (98) | (22) |
| 드라마 | 한국 드라마 | 1순위 | 71.7 | 65.0 | 77.7 | 70.2 | 76.0 | 73.0 | 66.3 | 72.7 |
| | 미국 드라마 | 2순위 | 11.8 | 15.0 | 8.9 | 14.4 | 11.6 | 11.5 | 11.2 | 4.5 |
| | 일본 드라마 | 3순위 | 7.1 | 8.2 | 6.1 | 7.7 | 6.6 | 6.6 | 7.1 | 9.1 |
| *Base* | | | (410) | (177) | (233) | (84) | (114) | (106) | (86) | (20) |
| 예능 | 한국 예능 | 1순위 | 53.7 | 52.0 | 54.9 | 50.0 | 57.0 | 52.8 | 53.5 | 55.0 |
| | 미국 예능 | 2순위 | 29.5 | 28.2 | 30.5 | 38.1 | 20.2 | 32.1 | 32.6 | 20.0 |
| | 일본 예능 | 3순위 | 8.0 | 12.4 | 4.7 | 7.1 | 9.6 | 8.5 | 5.8 | 10.0 |
| *Base* | | | (471) | (224) | (247) | (106) | (121) | (123) | (98) | (23) |
| 영화 | 미국 영화 | 1순위 | 50.5 | 45.1 | 55.5 | 51.9 | 43.8 | 60.2 | 48.0 | 39.1 |
| | 한국 영화 | 2순위 | 35.7 | 38.8 | 32.8 | 34.9 | 43.0 | 26.8 | 36.7 | 43.5 |
| | 일본 영화 | 3순위 | 5.5 | 8.0 | 3.2 | 8.5 | 5.0 | 5.7 | 4.1 | 0.0 |

*Q.귀하의 국가에서 인기 있는 문화콘텐츠는 어느 국가의 문화콘텐츠 입니까?*

## 6. 선호하는 한국 드라마(Top 10)

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 주관식문항, 단위:%)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (467) | (220) | (247) | (104) | (121) | (122) | (98) | (22) |
| 미스터 션샤인 | 6.4 | 8.6 | 4.5 | 1.0 | 2.5 | 13.9 | 9.2 | 0.0 |
| 태양의 후예 | 6.4 | 5.0 | 7.7 | 8.7 | 8.3 | 5.7 | 4.1 | 0.0 |
| 김비서가 왜 그럴까 | 6.2 | 1.8 | 10.1 | 6.7 | 9.1 | 7.4 | 1.0 | 4.5 |
| 남자친구 | 4.5 | 6.8 | 2.4 | 1.9 | 3.3 | 4.9 | 5.1 | 18.2 |
| 내 아이디는 강남미인 | 4.1 | 2.3 | 5.7 | 6.7 | 4.1 | 3.3 | 2.0 | 4.5 |
| 백일의낭군님 | 3.4 | 0.9 | 5.7 | 3.8 | 5.0 | 4.9 | 0.0 | 0.0 |
| 쓸쓸하고 찬란하神 - 도깨비 | 3.2 | 2.7 | 3.6 | 6.7 | 5.0 | 0.8 | 1.0 | 0.0 |
| 뷰티인사이드 | 2.1 | 0.9 | 3.2 | 0.0 | 2.5 | 4.1 | 1.0 | 4.5 |
| 꽃보다 남자 | 1.7 | 2.7 | 0.8 | 2.9 | 2.5 | 0.0 | 2.0 | 0.0 |
| 상속자들 | 1.7 | 1.4 | 2.0 | 1.9 | 0.8 | 1.6 | 0.0 | 13.6 |
| 내 뒤에 테리우스 | 1.7 | 0.9 | 2.4 | 1.0 | 0.8 | 0.8 | 3.1 | 9.1 |
| 알함브라궁전의 추억 | 1.7 | 1.4 | 2.0 | 1.0 | 1.7 | 2.5 | 1.0 | 4.5 |

** 동순위로 인해 10개 이상의 항목이 표상에 표기 되었음*

*Q.귀하가 올해 시청한 한국 드라마 중 가장 좋아하는 것은 무엇입니까?*

## 7. 선호하는 한국 영화(Top 10)

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 주관식문항, 단위:%)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (471) | (224) | (247) | (106) | (121) | (123) | (98) | (23) |
| 부산행 | 8.7 | 7.6 | 9.7 | 14.2 | 9.9 | 4.1 | 7.1 | 8.7 |
| 신과함께 : 인과연 | 7.6 | 4.9 | 10.1 | 3.8 | 10.7 | 8.1 | 7.1 | 8.7 |
| 지금 만나러 갑니다 | 4.2 | 2.7 | 5.7 | 3.8 | 5.8 | 4.1 | 4.1 | 0.0 |
| 너의 결혼식 | 2.5 | 0.9 | 4.0 | 1.9 | 4.1 | 0.8 | 2.0 | 8.7 |
| 독전 | 1.9 | 1.8 | 2.0 | 1.9 | 0.0 | 3.3 | 1.0 | 8.7 |
| 뷰티인사이드 | 1.7 | 0.9 | 2.4 | 0.0 | 0.0 | 4.9 | 2.0 | 0.0 |
| 협상 | 1.5 | 2.2 | 0.8 | 0.0 | 1.7 | 2.4 | 2.0 | 0.0 |
| 탐정 : 리턴즈 | 1.3 | 1.3 | 1.2 | 0.9 | 3.3 | 0.8 | 0.0 | 0.0 |
| 안시성 | 1.1 | 1.8 | 0.4 | 0.0 | 2.5 | 0.0 | 1.0 | 4.3 |
| 골든 슬럼버 | 1.1 | 0.9 | 1.2 | 1.9 | 0.8 | 1.6 | 0.0 | 0.0 |
| 곤지암 | 1.1 | 0.0 | 2.0 | 2.8 | 0.8 | 0.8 | 0.0 | 0.0 |

** 동순위로 인해 10개 이상의 항목이 표상에 표기 되었음*

*Q.귀하가 올해 시청한 한국 영화 중 가장 좋아하는 것은 무엇입니까?*

# iii. 한류 선호

## 8. 한국산 게임 인지율

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (299) | (145) | (154) | (81) | (84) | (73) | (51) | (10) |
| 포인트블랭크 | 60.5 | 62.1 | 59.1 | 66.7 | 63.1 | 63.0 | 49.0 | 30.0 |
| 라그나로크 | 53.8 | 60.0 | 48.1 | 40.7 | 54.8 | 64.4 | 56.9 | 60.0 |
| 크로스파이어 | 31.8 | 38.6 | 25.3 | 32.1 | 32.1 | 28.8 | 35.3 | 30.0 |
| 세븐나이츠 | 31.8 | 29.0 | 34.4 | 28.4 | 34.5 | 31.5 | 31.4 | 40.0 |
| 서머너즈 워 | 30.1 | 33.8 | 26.6 | 23.5 | 32.1 | 31.5 | 33.3 | 40.0 |
| 던전앤파이터 | 28.1 | 36.6 | 20.1 | 17.3 | 33.3 | 23.3 | 39.2 | 50.0 |
| 건쉽배틀 | 27.8 | 33.8 | 22.1 | 18.5 | 31.0 | 26.0 | 39.2 | 30.0 |
| 검은사막 | 27.8 | 27.6 | 27.9 | 14.8 | 26.2 | 37.0 | 29.4 | 70.0 |
| 배틀그라운드 | 27.1 | 31.7 | 22.7 | 27.2 | 29.8 | 26.0 | 21.6 | 40.0 |
| 메이플스토리 | 15.7 | 11.0 | 20.1 | 16.0 | 14.3 | 15.1 | 17.6 | 20.0 |

*Q 다음 중 한국 게임이라고 알고 있는 게임을 모두 선택해주십시오*

## 9. 선호하는 한국 게임

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (145) | (154) | (81) | (84) | (73) | (51) | (10) | (145) |
| 포인트블랭크 | 29.4 | 35.2 | 24.0 | 34.6 | 35.7 | 26.0 | 17.6 | 20.0 |
| 라그나로크 | 17.7 | 17.2 | 18.2 | 14.8 | 13.1 | 26.0 | 13.7 | 40.0 |
| 배틀그라운드 | 11.7 | 15.2 | 8.4 | 13.6 | 14.3 | 11.0 | 7.8 | 0.0 |
| 건쉽배틀 | 7.7 | 6.2 | 9.1 | 6.2 | 6.0 | 11.0 | 5.9 | 20.0 |
| 세븐나이츠 | 7.0 | 7.6 | 6.5 | 9.9 | 6.0 | 5.5 | 7.8 | 0.0 |
| 서머너즈 워 | 6.7 | 5.5 | 7.8 | 4.9 | 7.1 | 5.5 | 9.8 | 10.0 |
| 크로스파이어 | 5.7 | 4.8 | 6.5 | 2.5 | 4.8 | 5.5 | 13.7 | 0.0 |
| 검은사막 | 4.3 | 2.8 | 5.8 | 4.9 | 6.0 | 1.4 | 3.9 | 10.0 |
| 메이플스토리 | 4.0 | 0.7 | 7.1 | 3.7 | 3.6 | 5.5 | 3.9 | 0.0 |
| 던전앤파이터 | 3.3 | 4.1 | 2.6 | 2.5 | 3.6 | 1.4 | 7.8 | 0.0 |
| 기타 | 2.3 | 0.7 | 3.9 | 2.5 | 0.0 | 1.4 | 7.8 | 0.0 |

*Q 다음의 한국 게임 중 가장 좋아하는 게임은 무엇입니까?*

## 10. 선호하는 한국 가수·그룹(Top 10)

(Base : 전체, 주관식 응답, 단위: %)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (500) | (250) | (250) | (125) | (125) | (125) | (102) | (23) |
| 블랙핑크 | 25.6 | 28.8 | 22.4 | 28.0 | 28.8 | 26.4 | 23.5 | 0.0 |
| 방탄소년단 | 12.4 | 8.8 | 16.0 | 12.8 | 12.8 | 11.2 | 13.7 | 8.7 |
| 슈퍼주니어 | 10.2 | 7.6 | 12.8 | 8.0 | 11.2 | 13.6 | 8.8 | 4.3 |
| 엑소 | 4.8 | 2.4 | 7.2 | 9.6 | 5.6 | 2.4 | 1.0 | 4.3 |
| 소녀시대 | 3.2 | 3.6 | 2.8 | 3.2 | 3.2 | 3.2 | 2.0 | 8.7 |
| 빅뱅 | 3.0 | 2.0 | 4.0 | 3.2 | 3.2 | 3.2 | 2.9 | 0.0 |
| 트와이스 | 1.8 | 3.2 | 0.4 | 2.4 | 4.8 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| 아이유 | 1.2 | 1.2 | 1.2 | 0.8 | 0.0 | 1.6 | 2.9 | 0.0 |
| 비 | 1.2 | 1.2 | 1.2 | 0.0 | 0.8 | 2.4 | 1.0 | 4.3 |

** 동순위가 많아 표 상에 누락된 항목이 있음*

*Q 귀하께서 현재 가장 좋아하는 한국 가수·그룹은 누구입니까?*

# iii. 한류 선호

## 11. 선호하는 한국 배우(Top 10)

(Base : 전체, 주관식 응답, 단위: %)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (500) | (250) | (250) | (125) | (125) | (125) | (102) | (23) |
| 이민호 | 25.8 | 26.4 | 25.2 | 21.6 | 33.6 | 24.0 | 23.5 | 26.1 |
| 송혜교 | 6.4 | 5.6 | 7.2 | 0.8 | 7.2 | 11.2 | 5.9 | 8.7 |
| 송중기 | 2.8 | 1.2 | 4.4 | 4.8 | 2.4 | 3.2 | 1.0 | 0.0 |
| 최시원 | 2.4 | 2.0 | 2.8 | 3.2 | 1.6 | 3.2 | 2.0 | 0.0 |
| 리사 | 2.2 | 2.8 | 1.6 | 4.0 | 2.4 | 1.6 | 1.0 | 0.0 |
| 이종석 | 2.0 | 2.8 | 1.2 | 2.4 | 2.4 | 2.4 | 0.0 | 4.3 |
| 수지 | 1.6 | 0.8 | 2.4 | 1.6 | 0.8 | 0.8 | 3.9 | 0.0 |
| 비 | 1.6 | 1.2 | 2.0 | 0.0 | 1.6 | 4.0 | 1.0 | 0.0 |
| 지창욱 | 1.6 | 0.0 | 3.2 | 4.0 | 0.0 | 0.8 | 2.0 | 0.0 |
| 박신혜 | 1.4 | 1.2 | 1.6 | 0.0 | 2.4 | 1.6 | 2.0 | 0.0 |

*Q 귀하께서 현재 가장 좋아하는 한국 배우는 누구입니까?*

## 12. 선호하는 한국 애니메이션 캐릭터

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (340) | (157) | (183) | (78) | (94) | (86) | (65) | (17) |
| 라바 | 1순위 | 33.8 | 29.3 | 37.7 | 41.0 | 38.3 | 31.4 | 24.6 | 23.5 |
| | 1+2순위 | 52.4 | 49.7 | 54.6 | 57.7 | 58.5 | 48.8 | 44.6 | 41.2 |
| 타요 | 1순위 | 28.5 | 26.8 | 30.1 | 17.9 | 30.9 | 29.1 | 38.5 | 23.5 |
| | 1+2순위 | 54.4 | 49.0 | 59.0 | 46.2 | 61.7 | 52.3 | 60.0 | 41.2 |
| 뽀로로 | 1순위 | 15.9 | 14.0 | 17.5 | 20.5 | 16.0 | 10.5 | 13.8 | 29.4 |
| | 1+2순위 | 40.0 | 36.9 | 42.6 | 43.6 | 40.4 | 34.9 | 36.9 | 58.8 |
| 뿌까 | 1순위 | 6.8 | 8.3 | 5.5 | 3.8 | 3.2 | 10.5 | 9.2 | 11.8 |
| | 1+2순위 | 11.8 | 14.0 | 9.8 | 7.7 | 11.7 | 15.1 | 12.3 | 11.8 |
| 로보카 폴리 | 1순위 | 6.2 | 8.3 | 4.4 | 6.4 | 7.4 | 9.3 | 1.5 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 20.0 | 23.6 | 16.9 | 17.9 | 16.0 | 29.1 | 20.0 | 5.9 |
| 또봇 | 1순위 | 5.3 | 7.6 | 3.3 | 5.1 | 3.2 | 9.3 | 3.1 | 5.9 |
| | 1+2순위 | 10.9 | 12.1 | 9.8 | 7.7 | 7.4 | 15.1 | 10.8 | 23.5 |
| 캐니멀 | 1순위 | 2.9 | 4.5 | 1.6 | 3.8 | 1.1 | 0.0 | 7.7 | 5.9 |
| | 1+2순위 | 9.1 | 13.4 | 5.5 | 14.1 | 4.3 | 4.7 | 13.8 | 17.6 |
| 기타 | 1순위 | 0.6 | 1.3 | 0.0 | 1.3 | 0.0 | 0.0 | 1.5 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 1.5 | 1.3 | 1.6 | 5.1 | 0.0 | 0.0 | 1.5 | 0.0 |

*Q 귀하께서 선호하는 한국 애니메이션 캐릭터는 무엇입니까?*

# ⅳ. 한류 효과

## 1. 접촉경험이 있는 '18년도 한국 관련 주요 이슈

(Base : 전체, 복수응답, 단위: %)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (500) | (250) | (250) | (125) | (125) | (125) | (102) | (23) |
| 북한의 핵·미사일 위협 | 65.2 | 60.0 | 70.4 | 59.2 | 66.4 | 66.4 | 67.6 | 73.9 |
| 남북정상회담에 따른 남북 화해무드 | 43.8 | 44.8 | 42.8 | 22.4 | 48.0 | 55.2 | 48.0 | 56.5 |
| 2018 평창 동계올림픽 | 40.4 | 35.6 | 45.2 | 28.0 | 47.2 | 42.4 | 43.1 | 47.8 |
| 북미정상회담을 통한 미국과 북한의 화해무드 | 39.6 | 41.6 | 37.6 | 28.8 | 38.4 | 46.4 | 46.1 | 39.1 |
| 위안부 문제로 인한 한일갈등 | 27.2 | 23.6 | 30.8 | 23.2 | 25.6 | 25.6 | 33.3 | 39.1 |
| 위의 보기 중 전혀 없음 | 8.0 | 7.2 | 8.8 | 9.6 | 4.8 | 6.4 | 9.8 | 17.4 |

*Q 귀하께서는 한국의 정치, 사회 및 역사 관련 이슈 중 한번이라도 들어본 것을 모두 선택해 주십시오*

### [한국 문화콘텐츠 소비에 대한 한국 관련 이슈의 영향]

(Base : 이슈 접촉자, 5점 척도, 단위: %,점)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (460) | (232) | (228) | (113) | (119) | (117) | (92) | (19) |
| 영향 받음 | 30.2 | 27.2 | 33.3 | 19.5 | 33.6 | 30.8 | 40.2 | 21.1 |
| 평균 | 2.68 | 2.55 | 2.80 | 2.42 | 2.79 | 2.61 | 2.99 | 2.37 |

*Q 귀하께서는 한국의 정치, 사회 및 역사 관련 이슈가 본인이 한국 문화콘텐츠를 소비하는데에 어느정도 영향을 미친다고 생각하십니까?*
** 영향 받음 : 4점+5점 비율(%) (5점 척도-1,2점: 영향 안받음/ 3점: 보통/ 4,5점: 영향 받음)*

## 2. 한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식과 원인

### [한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식 공감도]

(Base : 전체, 5점 척도, 단위: 점,%)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (500) | (250) | (250) | (125) | (125) | (125) | (102) | (23) |
| 공감 정도 | 공감 | 26.0 | 27.2 | 24.8 | 24.8 | 24.0 | 32.0 | 24.5 | 17.4 |
| | 평균 | 3.04 | 3.10 | 2.98 | 3.07 | 3.07 | 3.16 | 2.90 | 2.65 |

*Q 최근 일부 국가에서 '한국 문화콘텐츠가 자국에서 인기를 끌고 있는 현상'에 대해 부정적으로 보는 인식에 대해 얼마나 공감하십니까?*
** 공감 : 4점+5점 비율(%) (5점 척도 - 1,2점: 비공감/ 3점: 보통/ 4,5점: 공감)*

### [한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식 공감 이유]

(Base : 공감 응답자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (130) | (68) | (62) | (31) | (30) | (40) | (25) | (4) |
| 지나치게 자극적·선정적 | 1순위 | 34.6 | 35.3 | 33.9 | 35.5 | 40.0 | 45.0 | 12.0 | 25.0 |
| | 1+2순위 | 48.5 | 47.1 | 50.0 | 45.2 | 50.0 | 57.5 | 36.0 | 50.0 |
| 지나치게 상업적임 | 1순위 | 20.0 | 17.6 | 22.6 | 16.1 | 23.3 | 12.5 | 32.0 | 25.0 |
| | 1+2순위 | 46.9 | 39.7 | 54.8 | 41.9 | 56.7 | 37.5 | 56.0 | 50.0 |
| 자국 콘텐츠 산업보호 필요 | 1순위 | 15.4 | 16.2 | 14.5 | 16.1 | 13.3 | 15.0 | 16.0 | 25.0 |
| | 1+2순위 | 36.2 | 39.7 | 32.3 | 29.0 | 33.3 | 42.5 | 40.0 | 25.0 |
| 획일적이고 식상함 | 1순위 | 13.1 | 10.3 | 16.1 | 12.9 | 10.0 | 12.5 | 16.0 | 25.0 |
| | 1+2순위 | 17.7 | 13.2 | 22.6 | 12.9 | 13.3 | 20.0 | 20.0 | 50.0 |
| 한류스타·유명인의 부적절한 언행 때문 | 1순위 | 6.2 | 7.4 | 4.8 | 6.5 | 6.7 | 2.5 | 12.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 15.4 | 17.6 | 12.9 | 22.6 | 16.7 | 5.0 | 20.0 | 25.0 |
| 남북 북단·북한의 국제적인 위협 관련 보도 때문 | 1순위 | 6.2 | 4.4 | 8.1 | 3.2 | 6.7 | 10.0 | 4.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 18.5 | 20.6 | 16.1 | 22.6 | 13.3 | 22.5 | 16.0 | 0.0 |
| 한국과의 역사적인 관계 때문 | 1순위 | 3.1 | 5.9 | 0.0 | 9.7 | 0.0 | 2.5 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 7.7 | 11.8 | 3.2 | 16.1 | 0.0 | 12.5 | 0.0 | 0.0 |
| 한국의 국민성이 좋지 않음 | 1순위 | 1.5 | 2.9 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 8.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 4.6 | 5.9 | 3.2 | 3.2 | 10.0 | 0.0 | 8.0 | 0.0 |
| 한국과의 정치·외교적 갈등 때문 | 1순위 | - | - | - | - | - | - | - | - |
| | 1+2순위 | 4.6 | 4.4 | 4.8 | 6.5 | 6.7 | 2.5 | 4.0 | 0.0 |

*Q 한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식에 공감하는 이유는 무엇입니까?*

# ⅳ. 한류 효과

## 3. 저관여 한국 제품·서비스 구매 경험

(Base : 전체, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (500) | (250) | (250) | (125) | (125) | (125) | (102) | (23) |
| 식료품 | 자주 구매 | 28.6 | 24.0 | 33.2 | 11.2 | 36.8 | 34.4 | 31.4 | 34.8 |
| | 보통 구매 | 20.4 | 16.8 | 24.0 | 12.0 | 20.0 | 24.0 | 25.5 | 26.1 |
| | 가끔 구매 | 21.6 | 23.6 | 19.6 | 24.0 | 17.6 | 20.0 | 24.5 | 26.1 |
| | 구매 경험 없음 | 29.4 | 35.6 | 23.2 | 52.8 | 25.6 | 21.6 | 18.6 | 13.0 |
| 의류 | 자주 구매 | 29.8 | 21.2 | 38.4 | 10.4 | 36.0 | 35.2 | 38.2 | 34.8 |
| | 보통 구매 | 18.6 | 17.6 | 19.6 | 12.8 | 20.8 | 20.0 | 20.6 | 21.7 |
| | 가끔 구매 | 23.2 | 23.2 | 23.2 | 25.6 | 20.8 | 25.6 | 21.6 | 17.4 |
| | 구매 경험 없음 | 28.4 | 38.0 | 18.8 | 51.2 | 22.4 | 19.2 | 19.6 | 26.1 |
| 화장품 | 자주 구매 | 32.6 | 17.6 | 47.6 | 15.2 | 40.0 | 40.8 | 36.3 | 26.1 |
| | 보통 구매 | 16.4 | 15.2 | 17.6 | 10.4 | 18.4 | 16.0 | 21.6 | 17.4 |
| | 가끔 구매 | 19.8 | 19.2 | 20.4 | 23.2 | 19.2 | 19.2 | 19.6 | 8.7 |
| | 구매 경험 없음 | 31.2 | 48.0 | 14.4 | 51.2 | 22.4 | 24.0 | 22.5 | 47.8 |
| 주류 | 자주 구매 | 14.6 | 13.2 | 16.0 | 8.0 | 16.8 | 18.4 | 16.7 | 8.7 |
| | 보통 구매 | 8.6 | 9.6 | 7.6 | 4.0 | 9.6 | 8.0 | 14.7 | 4.3 |
| | 가끔 구매 | 11.4 | 13.2 | 9.6 | 11.2 | 12.0 | 11.2 | 10.8 | 13.0 |
| | 구매 경험 없음 | 65.4 | 64.0 | 66.8 | 76.8 | 61.6 | 62.4 | 57.8 | 73.9 |
| 액세서리 | 자주 구매 | 25.8 | 22.0 | 29.6 | 6.4 | 33.6 | 32.8 | 31.4 | 26.1 |
| | 보통 구매 | 21.2 | 19.2 | 23.2 | 16.8 | 26.4 | 23.2 | 18.6 | 17.4 |
| | 가끔 구매 | 26.0 | 23.6 | 28.4 | 27.2 | 20.8 | 28.0 | 28.4 | 26.1 |
| | 구매 경험 없음 | 27.0 | 35.2 | 18.8 | 49.6 | 19.2 | 16.0 | 21.6 | 30.4 |
| 한국 음식점 | 자주 구매 | 34.2 | 31.2 | 37.2 | 16.0 | 41.6 | 41.6 | 40.2 | 26.1 |
| | 보통 구매 | 20.2 | 14.0 | 26.4 | 16.0 | 18.4 | 20.0 | 25.5 | 30.4 |
| | 가끔 구매 | 18.8 | 19.6 | 18.0 | 21.6 | 16.8 | 20.0 | 14.7 | 26.1 |
| | 구매 경험 없음 | 26.8 | 35.2 | 18.4 | 46.4 | 23.2 | 18.4 | 19.6 | 17.4 |
| 한국 서적 | 자주 구매 | 21.8 | 20.0 | 23.6 | 12.8 | 28.8 | 22.4 | 24.5 | 17.4 |
| | 보통 구매 | 20.6 | 16.4 | 24.8 | 13.6 | 22.4 | 20.0 | 25.5 | 30.4 |
| | 가끔 구매 | 22.2 | 22.0 | 22.4 | 24.0 | 20.8 | 26.4 | 17.6 | 17.4 |
| | 구매 경험 없음 | 35.4 | 41.6 | 29.2 | 49.6 | 28.0 | 31.2 | 32.4 | 34.8 |

*Q 귀하가 최근 1년간 한국산 제품을 얼마나 구매하였는지 다음 항목별로 귀하의 구매빈도와 가까운 곳에 응답해 주십시오*

## 4. 고관여 한국 제품·서비스 구매 경험

(Base : 전체, 단위 : %, 회)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (500) | (250) | (250) | (125) | (125) | (125) | (102) | (23) |
| 가전제품 | 구매 경험(%) | 70.4 | 69.6 | 71.2 | 51.2 | 76.0 | 80.8 | 72.5 | 78.3 |
| | 구매 빈도(회) | 2.5 | 2.3 | 2.6 | 1.4 | 3.3 | 2.8 | 2.4 | 2.2 |
| 자동차 | 구매 경험(%) | 28.2 | 34.0 | 22.4 | 28.0 | 28.0 | 27.2 | 30.4 | 26.1 |
| | 구매 빈도(회) | 0.5 | 0.6 | 0.3 | 0.4 | 0.6 | 0.5 | 0.5 | 0.3 |
| 병원의료 서비스 | 구매 경험(%) | 23.8 | 29.2 | 18.4 | 27.2 | 26.4 | 19.2 | 24.5 | 13.0 |
| | 구매 빈도(회) | 0.6 | 0.8 | 0.4 | 0.7 | 0.7 | 0.5 | 0.5 | 0.2 |
| 휴대폰 | 구매 경험(%) | 75.0 | 76.0 | 74.0 | 65.6 | 76.0 | 84.0 | 73.5 | 78.3 |
| | 구매 빈도(회) | 1.8 | 1.9 | 1.6 | 1.2 | 2.1 | 2.1 | 1.7 | 1.6 |
| 한국 관광 | 구매 경험(%) | 38.4 | 37.6 | 39.2 | 24.0 | 48.0 | 47.2 | 37.3 | 21.7 |
| | 구매 빈도(회) | 0.9 | 1.1 | 0.7 | 0.9 | 1.0 | 1.0 | 0.6 | 0.5 |

*Q 귀하는 최근 4년 내에 다음의 한국산 제품·서비스를 얼마나 구매 또는 방문하였습니까?*

# ⅳ. 한류 효과

## 5. 한국 제품·서비스 향후 이용의향

(Base : 전체, 5점 척도, 단위: %,점)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (500) | (250) | (250) | (125) | (125) | (125) | (102) | (23) |
| 한국 식품 구매 | 이용 의향 | 71.0 | 60.8 | 81.2 | 61.6 | 74.4 | 76.8 | 68.6 | 82.6 |
| | 평균 | 3.82 | 3.52 | 4.11 | 3.52 | 3.97 | 3.92 | 3.81 | 4.04 |
| 한국 의류 구매 | 이용 의향 | 68.2 | 58.4 | 78.0 | 60.0 | 74.4 | 72.8 | 65.7 | 65.2 |
| | 평균 | 3.77 | 3.50 | 4.05 | 3.55 | 3.92 | 3.87 | 3.75 | 3.78 |
| 한국 화장품 구매 | 이용 의향 | 63.0 | 44.8 | 81.2 | 51.2 | 69.6 | 66.4 | 65.7 | 60.9 |
| | 평균 | 3.66 | 3.19 | 4.13 | 3.38 | 3.85 | 3.71 | 3.75 | 3.48 |
| 한국 주류 구매 | 이용 의향 | 27.0 | 29.6 | 24.4 | 20.8 | 28.8 | 27.2 | 34.3 | 17.4 |
| | 평균 | 2.42 | 2.57 | 2.28 | 2.25 | 2.50 | 2.46 | 2.60 | 1.96 |
| 한국 액세서리 구매 | 이용 의향 | 60.2 | 56.0 | 64.4 | 48.0 | 65.6 | 66.4 | 63.7 | 47.8 |
| | 평균 | 3.57 | 3.40 | 3.74 | 3.25 | 3.74 | 3.70 | 3.62 | 3.57 |
| 한국 음식점 식사 | 이용 의향 | 71.4 | 63.6 | 79.2 | 63.2 | 71.2 | 78.4 | 73.5 | 69.6 |
| | 평균 | 3.80 | 3.56 | 4.04 | 3.59 | 3.86 | 3.93 | 3.86 | 3.74 |
| 한국 가전제품 구매 | 이용 의향 | 64.0 | 60.4 | 67.6 | 49.6 | 60.0 | 76.8 | 67.6 | 78.3 |
| | 평균 | 3.65 | 3.48 | 3.82 | 3.26 | 3.65 | 3.92 | 3.75 | 3.78 |
| 한국 자동차 구매 | 이용 의향 | 45.6 | 47.2 | 44.0 | 31.2 | 44.8 | 52.8 | 54.9 | 47.8 |
| | 평균 | 3.24 | 3.22 | 3.26 | 2.86 | 3.26 | 3.45 | 3.45 | 3.13 |
| 한국 핸드폰 구매 | 이용 의향 | 71.8 | 70.0 | 73.6 | 57.6 | 74.4 | 80.8 | 72.5 | 82.6 |
| | 평균 | 3.83 | 3.72 | 3.94 | 3.46 | 3.85 | 4.06 | 3.94 | 3.96 |
| 한국 병원 의료 서비스 | 이용 의향 | 53.4 | 53.6 | 53.2 | 52.0 | 53.6 | 56.8 | 51.0 | 52.2 |
| | 평균 | 3.37 | 3.33 | 3.41 | 3.19 | 3.42 | 3.50 | 3.36 | 3.35 |
| 한국 방문 | 이용 의향 | 83.8 | 79.2 | 88.4 | 76.0 | 87.2 | 89.6 | 80.4 | 91.3 |
| | 평균 | 4.12 | 3.89 | 4.35 | 3.88 | 4.27 | 4.22 | 4.06 | 4.26 |
| 전반적 한국 제품 구매 | 이용 의향 | 58.0 | 48.8 | 67.2 | 45.6 | 64.8 | 66.4 | 56.9 | 47.8 |
| | 평균 | 3.58 | 3.35 | 3.81 | 3.25 | 3.74 | 3.73 | 3.62 | 3.57 |
| 잘 모르는 한국 브랜드 구매 | 이용 의향 | 36.2 | 34.8 | 37.6 | 28.0 | 37.6 | 38.4 | 40.2 | 43.5 |
| | 평균 | 3.07 | 3.00 | 3.13 | 2.77 | 3.14 | 3.14 | 3.19 | 3.30 |
| 한글 학습 | 이용 의향 | 65.6 | 60.0 | 71.2 | 66.4 | 76.8 | 63.2 | 55.9 | 56.5 |
| | 평균 | 3.70 | 3.53 | 3.86 | 3.62 | 3.95 | 3.66 | 3.55 | 3.52 |
| 태권도 학습 | 이용 의향 | 53.8 | 56.4 | 51.2 | 55.2 | 52.8 | 60.8 | 47.1 | 43.5 |
| | 평균 | 3.40 | 3.42 | 3.38 | 3.30 | 3.46 | 3.58 | 3.29 | 3.04 |
| 한국 전통문화 체험 | 이용 의향 | 68.2 | 59.2 | 77.2 | 64.8 | 73.6 | 75.2 | 57.8 | 65.2 |
| | 평균 | 3.82 | 3.56 | 4.07 | 3.66 | 3.98 | 3.96 | 3.61 | 3.96 |

*Q 향후 한국산 제품 및 서비스에 대한 귀하의 향후 관심 및 구매의향이 어느 정도인지 항목별로 응답해 주십시오 * 이용 의향: 4점+5점 비율(%)*
*(5점 척도-1.2점·부정/3점·보통/4.5점·긍정)*

# ⅳ. 한류 효과

## 6. 한국 문화콘텐츠 유료 이용의향

(Base : 전체, 5점 척도, 단위: %,점)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (500) | (250) | (250) | (125) | (125) | (125) | (102) | (23) |
| 드라마 | 유료 이용 의향 | 47.4 | 41.2 | 53.6 | 23.2 | 56.0 | 57.6 | 53.9 | 47.8 |
| | 평균 | 3.34 | 3.15 | 3.52 | 2.78 | 3.57 | 3.55 | 3.49 | 3.22 |
| 예능 | 유료 이용 의향 | 44.0 | 41.6 | 46.4 | 24.0 | 48.8 | 52.8 | 54.9 | 30.4 |
| | 평균 | 3.25 | 3.12 | 3.37 | 2.66 | 3.44 | 3.54 | 3.42 | 3.00 |
| 영화 | 유료 이용 의향 | 52.2 | 50.4 | 54.0 | 31.2 | 56.8 | 64.0 | 60.8 | 39.1 |
| | 평균 | 3.47 | 3.36 | 3.58 | 2.90 | 3.61 | 3.82 | 3.64 | 3.17 |
| 음악 | 유료 이용 의향 | 46.8 | 41.2 | 52.4 | 29.6 | 53.6 | 56.0 | 51.0 | 34.8 |
| | 평균 | 3.33 | 3.14 | 3.52 | 2.86 | 3.44 | 3.61 | 3.50 | 3.13 |
| 애니메이션 | 유료 이용 의향 | 34.6 | 37.6 | 31.6 | 25.6 | 35.2 | 40.8 | 38.2 | 30.4 |
| | 평균 | 3.08 | 3.08 | 3.07 | 2.74 | 3.11 | 3.30 | 3.20 | 2.91 |
| 만화·웹툰 | 유료 이용 의향 | 31.2 | 31.6 | 30.8 | 17.6 | 34.4 | 37.6 | 37.3 | 26.1 |
| | 평균 | 2.98 | 2.92 | 3.03 | 2.57 | 3.12 | 3.15 | 3.15 | 2.70 |
| 도서·웹도서 | 유료 이용 의향 | 29.6 | 33.2 | 26.0 | 18.4 | 28.8 | 36.0 | 38.2 | 21.7 |
| | 평균 | 2.94 | 2.89 | 2.99 | 2.59 | 2.98 | 3.10 | 3.15 | 2.83 |

*Q 향후 한국 문화콘텐츠에 대한 귀하의 향후 관심 및 유료 이용의향이 어느 정도인지 다음 각 항목별로 응답해 주십시오 * 유료 이용 의향: 4점+5점 비율(%)*
*(5점 척도-1,2점:부정/3점:보통/4,5점:긍정)*

APPENDIX

# 국가별 통계표

## 인도



# i. 한국 인식

## 1. 한국에 대한 인식

(Base : 전체, 5점 척도, 단위: %, 점)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (500) | (250) | (250) | (125) | (125) | (125) | (92) | (33) |
| 경제적으로 선진국이다 | 긍정 응답 | 69.2 | 70.4 | 68.0 | 56.0 | 72.0 | 75.2 | 75.0 | 69.7 |
| | 평균 | 3.92 | 3.95 | 3.88 | 3.69 | 3.90 | 4.06 | 4.08 | 3.88 |
| 국제적 차원의 사회공헌활동에 참여하고 있다 | 긍정 응답 | 67.0 | 67.2 | 66.8 | 51.2 | 70.4 | 76.8 | 71.7 | 63.6 |
| | 평균 | 3.83 | 3.86 | 3.81 | 3.51 | 3.85 | 4.06 | 3.95 | 3.82 |
| 우리에게 우호적인 국가이다 | 긍정 응답 | 70.8 | 69.6 | 72.0 | 54.4 | 70.4 | 80.0 | 76.1 | 84.8 |
| | 평균 | 3.90 | 3.90 | 3.90 | 3.54 | 3.97 | 4.07 | 4.03 | 4.03 |
| 경쟁국이기보다 협력국이다 | 긍정 응답 | 65.8 | 63.6 | 68.0 | 51.2 | 72.0 | 71.2 | 68.5 | 69.7 |
| | 평균 | 3.77 | 3.71 | 3.84 | 3.42 | 3.89 | 3.94 | 3.86 | 3.79 |
| 호감이 가는 국가다 | 긍정 응답 | 79.0 | 78.0 | 80.0 | 76.0 | 79.2 | 85.6 | 75.0 | 75.8 |
| | 평균 | 4.06 | 4.00 | 4.11 | 3.86 | 4.09 | 4.20 | 4.09 | 4.03 |
| 문화강국이다 | 긍정 응답 | 60.4 | 56.0 | 64.8 | 45.6 | 60.8 | 72.8 | 66.3 | 51.5 |
| | 평균 | 3.73 | 3.68 | 3.79 | 3.46 | 3.70 | 3.96 | 3.88 | 3.64 |
| *Base* | | (500) | (250) | (250) | (125) | (125) | (125) | (92) | (33) |
| 한국에 대한 전반적인 인식 | 긍정 응답 | 82.4 | 83.2 | 81.6 | 69.6 | 84.8 | 89.6 | 83.7 | 90.9 |
| | 평균 | 4.19 | 4.22 | 4.16 | 3.90 | 4.18 | 4.41 | 4.25 | 4.36 |

*Q.귀하께서는 평소 **한국**에 대해 어떻게 생각하십니까? 한국에 대한 설명을 읽으시고, 귀하께서 동의하는 정도를 선택해 주십시오*
*Q.귀하의 한국에 대한 전반적인 인식은 어떠합니까? * 긍정 응답: 4점+5점 비율(%)*
*(5점 척도 - 1·2점: 부정/3점: 보통/4·5점: 긍정)*

## 2. 한국 연상 이미지

(Base : 전체, 단위: %)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (500) | (250) | (250) | (125) | (125) | (125) | (92) | (33) |
| IT제품/브랜드 | 16.4 | 19.2 | 13.6 | 12.0 | 20.8 | 14.4 | 16.3 | 24.2 |
| 영화 | 9.0 | 12.0 | 6.0 | 8.8 | 14.4 | 7.2 | 7.6 | 0.0 |
| 뷰티 제품 | 6.4 | 4.0 | 8.8 | 2.4 | 8.8 | 5.6 | 8.7 | 9.1 |
| 경제성장 | 6.2 | 5.6 | 6.8 | 3.2 | 5.6 | 7.2 | 8.7 | 9.1 |
| 드라마 | 5.8 | 5.2 | 6.4 | 7.2 | 10.4 | 4.8 | 0.0 | 3.0 |
| 북핵위협/전쟁위험지역 | 5.4 | 6.8 | 4.0 | 8.8 | 2.4 | 6.4 | 2.2 | 9.1 |
| 한국 음식 | 4.6 | 4.0 | 5.2 | 2.4 | 4.0 | 4.8 | 8.7 | 3.0 |
| 한국 식당(음식점) | 4.2 | 3.6 | 4.8 | 3.2 | 3.2 | 6.4 | 4.3 | 3.0 |
| K-Pop | 4.0 | 2.8 | 5.2 | 7.2 | 0.8 | 3.2 | 5.4 | 3.0 |
| 애니메이션 | 4.0 | 4.4 | 3.6 | 9.6 | 2.4 | 2.4 | 2.2 | 0.0 |
| 패션 | 3.4 | 2.0 | 4.8 | 3.2 | 2.4 | 4.0 | 2.2 | 9.1 |
| 자동차 | 3.4 | 3.2 | 3.6 | 2.4 | 3.2 | 1.6 | 7.6 | 3.0 |
| 온라인/모바일 게임 | 3.0 | 3.6 | 2.4 | 4.0 | 1.6 | 4.8 | 2.2 | 0.0 |
| 태권도 | 3.0 | 3.6 | 2.4 | 2.4 | 3.2 | 2.4 | 5.4 | 0.0 |
| 스포츠/스포츠 스타 | 2.8 | 2.4 | 3.2 | 3.2 | 1.6 | 1.6 | 4.3 | 6.1 |
| 올림픽/월드컵 | 2.6 | 3.2 | 2.0 | 0.8 | 0.0 | 4.8 | 4.3 | 6.1 |
| 한국전쟁(The Korean War in 1950) | 2.4 | 3.2 | 1.6 | 1.6 | 0.8 | 4.0 | 2.2 | 6.1 |
| 예능프로그램 | 2.0 | 1.6 | 2.4 | 1.6 | 2.4 | 3.2 | 1.1 | 0.0 |
| 뷰티 서비스(성형) | 2.0 | 0.8 | 3.2 | 0.8 | 3.2 | 3.2 | 1.1 | 0.0 |
| 북한 | 1.8 | 1.6 | 2.0 | 1.6 | 2.4 | 0.8 | 1.1 | 6.1 |
| 한류스타 | 1.6 | 0.0 | 3.2 | 3.2 | 3.2 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| 코리안 유튜버 영상/방송 | 1.2 | 1.6 | 0.8 | 2.4 | 0.8 | 1.6 | 0.0 | 0.0 |
| 만화/웹툰 | 1.0 | 0.8 | 1.2 | 1.6 | 0.0 | 1.6 | 1.1 | 0.0 |
| 한글(한국어) | 0.8 | 0.4 | 1.2 | 1.6 | 0.8 | 0.0 | 1.1 | 0.0 |
| e-sports/프로게이머 | 0.6 | 0.8 | 0.4 | 1.6 | 0.8 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| 한복 | 0.6 | 0.8 | 0.4 | 0.0 | 0.8 | 0.8 | 1.1 | 0.0 |
| 캐릭터 상품/이모티콘 | 0.4 | 0.4 | 0.4 | 0.0 | 0.0 | 1.6 | 0.0 | 0.0 |
| 문학/도서 | 0.2 | 0.0 | 0.4 | 0.0 | 0.0 | 0.8 | 0.0 | 0.0 |
| 한옥/궁궐 | 0.2 | 0.4 | 0.0 | 0.8 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| 기타 | 1.0 | 2.0 | 0.0 | 2.4 | 0.0 | 0.8 | 1.1 | 0.0 |

*Q.귀하께서 한국에 대해 생각해본다면 가장 먼저 떠오르는 것은 무엇입니까?*

# i. 한국 인식

## 3. 자국에서 인기 있는 한국 제품·서비스·콘텐츠

(Base : 전체, 복수응답, 단위: %)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (499) | (250) | (249) | (124) | (125) | (125) | (92) | (33) |
| IT제품/브랜드 | 49.3 | 53.6 | 45.0 | 41.9 | 53.6 | 52.0 | 45.7 | 60.6 |
| 뷰티 제품 | 44.9 | 35.6 | 54.2 | 34.7 | 45.6 | 49.6 | 41.3 | 72.7 |
| 영화 | 42.9 | 40.8 | 45.0 | 41.9 | 52.0 | 46.4 | 31.5 | 30.3 |
| 애니메이션 | 41.1 | 39.6 | 42.6 | 38.7 | 44.0 | 40.0 | 44.6 | 33.3 |
| 온라인/모바일 게임 | 39.3 | 41.2 | 37.3 | 36.3 | 42.4 | 44.0 | 31.5 | 42.4 |
| 드라마 | 35.3 | 31.6 | 39.0 | 37.9 | 51.2 | 31.2 | 22.8 | 15.2 |
| 패션 | 35.1 | 30.0 | 40.2 | 29.8 | 36.8 | 36.8 | 37.0 | 36.4 |
| 한국 식당(음식점) | 30.9 | 29.2 | 32.5 | 19.4 | 38.4 | 35.2 | 28.3 | 36.4 |
| 자동차 | 30.9 | 32.8 | 28.9 | 21.0 | 31.2 | 32.0 | 37.0 | 45.5 |
| 예능프로그램 | 29.3 | 29.2 | 29.3 | 24.2 | 38.4 | 35.2 | 15.2 | 30.3 |
| 한국 음식 | 28.7 | 26.8 | 30.5 | 23.4 | 34.4 | 33.6 | 23.9 | 21.2 |
| K-Pop | 27.1 | 25.2 | 28.9 | 28.2 | 30.4 | 24.8 | 27.2 | 18.2 |
| 백색가전 | 26.1 | 24.4 | 27.7 | 16.1 | 24.8 | 28.8 | 31.5 | 42.4 |
| 태권도 | 25.3 | 23.2 | 27.3 | 17.7 | 18.4 | 38.4 | 30.4 | 15.2 |
| 코리안 유튜버 영상/방송 | 22.0 | 19.6 | 24.5 | 21.0 | 27.2 | 28.0 | 14.1 | 6.1 |
| 만화/웹툰 | 19.4 | 18.4 | 20.5 | 18.5 | 27.2 | 23.2 | 10.9 | 3.0 |
| 한류 스타 | 19.2 | 16.8 | 21.7 | 17.7 | 25.6 | 24.8 | 9.8 | 6.1 |
| 스포츠/스포츠 스타 | 19.2 | 17.2 | 21.3 | 11.3 | 15.2 | 28.0 | 21.7 | 24.2 |
| 한류 굿즈(한류 스타와 관련된 판매용 상품) | 19.2 | 20.0 | 18.5 | 8.1 | 21.6 | 24.0 | 25.0 | 18.2 |
| 뷰티 서비스(성형) | 17.2 | 14.0 | 20.5 | 11.3 | 16.8 | 26.4 | 14.1 | 15.2 |
| e-sports/프로게이머 | 13.4 | 14.8 | 12.0 | 12.1 | 12.8 | 21.6 | 7.6 | 6.1 |
| 문학/도서 | 12.4 | 9.6 | 15.3 | 8.1 | 17.6 | 15.2 | 8.7 | 9.1 |
| 한국 교육 콘텐츠 | 11.8 | 9.2 | 14.5 | 4.8 | 14.4 | 19.2 | 9.8 | 6.1 |
| 캐릭터 상품/이모티콘 | 10.6 | 9.6 | 11.6 | 4.0 | 12.0 | 17.6 | 10.9 | 3.0 |
| 한복 | 8.6 | 6.4 | 10.8 | 2.4 | 8.8 | 16.8 | 6.5 | 6.1 |
| 육아용품 | 7.4 | 6.0 | 8.8 | 3.2 | 6.4 | 14.4 | 5.4 | 6.1 |
| 한글 | 7.0 | 7.6 | 6.4 | 4.8 | 8.0 | 12.8 | 3.3 | 0.0 |
| 한옥/궁궐 | 5.4 | 3.6 | 7.2 | 0.8 | 4.8 | 10.4 | 5.4 | 6.1 |
| 기타 | 0.6 | 0.4 | 0.8 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 1.1 | 6.1 |

*Q 다음 중 귀하의 국가에서 인기 있다고 생각하는 '한국 제품서비스콘텐츠'를 모두 선택해 주십시오*

# i. 한국 인식

## 4. 한국 문화콘텐츠 관심도

(Base : 전체, 단위: %)

| | | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | | (500) | (250) | (250) | (125) | (125) | (125) | (92) | (33) |
| 본인 | 1년 전 대비 현재 | 증가 | 59.6 | 56.0 | 63.2 | 46.4 | 68.8 | 67.2 | 60.9 | 42.4 |
| | | 보통 | 34.2 | 38.4 | 30.0 | 39.2 | 26.4 | 30.4 | 35.9 | 54.5 |
| | | 감소 | 6.2 | 5.6 | 6.8 | 14.4 | 4.8 | 2.4 | 3.3 | 3.0 |
| | 현재 대비 1년 후 | 증가 | 58.0 | 54.8 | 61.2 | 48.8 | 63.2 | 66.4 | 57.6 | 42.4 |
| | | 보통 | 35.6 | 37.6 | 33.6 | 36.8 | 33.6 | 31.2 | 38.0 | 48.5 |
| | | 감소 | 6.4 | 7.6 | 5.2 | 14.4 | 3.2 | 2.4 | 4.3 | 9.1 |
| 자국민 | 1년 전 대비 현재 | 증가 | 57.2 | 56.4 | 58.0 | 45.6 | 68.0 | 59.2 | 56.5 | 54.5 |
| | | 보통 | 33.4 | 31.6 | 35.2 | 40.0 | 25.6 | 31.2 | 35.9 | 39.4 |
| | | 감소 | 9.4 | 12.0 | 6.8 | 14.4 | 6.4 | 9.6 | 7.6 | 6.1 |
| | 현재 대비 1년 후 | 증가 | 60.6 | 58.0 | 63.2 | 58.4 | 61.6 | 69.6 | 53.3 | 51.5 |
| | | 보통 | 33.2 | 35.2 | 31.2 | 32.0 | 32.8 | 26.4 | 41.3 | 42.4 |
| | | 감소 | 6.2 | 6.8 | 5.6 | 9.6 | 5.6 | 4.0 | 5.4 | 6.1 |
| 현재 한국 문화콘텐츠 소비의향 | | 증가 | 55.0 | 52.4 | 57.6 | 40.8 | 62.4 | 66.4 | 55.4 | 36.4 |
| | | 보통 | 37.4 | 38.8 | 36.0 | 44.8 | 32.8 | 30.4 | 38.0 | 51.5 |
| | | 감소 | 7.6 | 8.8 | 6.4 | 14.4 | 4.8 | 3.2 | 6.5 | 12.1 |
| 1년 후 한국 문화콘텐츠 소비의향 | | 증가 | 56.4 | 54.4 | 58.4 | 44.0 | 58.4 | 69.6 | 59.8 | 36.4 |
| | | 보통 | 34.0 | 32.8 | 35.2 | 39.2 | 34.4 | 24.8 | 33.7 | 48.5 |
| | | 감소 | 9.6 | 12.8 | 6.4 | 16.8 | 7.2 | 5.6 | 6.5 | 15.2 |

*Q.한국 문화콘텐츠에 대한 관심도와 관련한 질문을 읽고, 귀하의 생각과 일치하는 것을 선택해 주십시오*
*(5점 척도 - 1·2점: 감소/3점: 비슷/4·5점: 증가)*

## 5. 한국 문화콘텐츠 경험 후 한국에 대한 인식 변화

(Base : 전체, 5점 척도, 단위: %, 점)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (500) | (250) | (250) | (125) | (125) | (125) | (92) | (33) |
| 부정변화 | 84.0 | 84.0 | 84.0 | 75.2 | 89.6 | 92.0 | 80.4 | 75.8 |
| 변화없음 | 14.0 | 14.4 | 13.6 | 21.6 | 10.4 | 6.4 | 17.4 | 18.2 |
| 긍정변화 | 2.0 | 1.6 | 2.4 | 3.2 | 0.0 | 1.6 | 2.2 | 6.1 |
| *평균(점)* | 4.12 | 4.12 | 4.12 | 3.92 | 4.26 | 4.33 | 4.03 | 3.82 |

*Q.귀하가 한국 문화 콘텐츠를 접한 이후, 귀하의 한국에 대한 전반적인 인식은 어떻게 변화했습니까?*
**부정변화 : 1·2점 비율 / 변화없음 : 3점 / 긍정변화 : 4·5점 비율(%)*
*(5점 척도-1·2점: 부정변화/ 3점: 변화없음/ 4·5점: 긍정변화)*

# ii. 한류 소비

## 1.한국 문화콘텐츠에 대한 접촉 기회

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 5점 척도, 단위: %, 점)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (371) | (186) | (185) | (91) | (107) | (97) | (63) | (13) |
| 드라마 | 충분 응답 | 60.9 | 62.4 | 59.5 | 50.5 | 61.7 | 77.3 | 55.6 | 30.8 |
| | 평균 | 3.76 | 3.75 | 3.77 | 3.49 | 3.79 | 4.09 | 3.67 | 3.38 |
| *Base* | | (344) | (176) | (168) | (75) | (102) | (94) | (53) | (20) |
| 예능 | 충분 응답 | 65.7 | 62.5 | 69.0 | 40.0 | 72.5 | 86.2 | 64.2 | 35.0 |
| | 평균 | 3.84 | 3.81 | 3.87 | 3.29 | 4.03 | 4.19 | 3.77 | 3.40 |
| *Base* | | (383) | (196) | (187) | (95) | (105) | (99) | (64) | (20) |
| 영화 | 충분 응답 | 61.9 | 61.2 | 62.6 | 41.1 | 74.3 | 75.8 | 59.4 | 35.0 |
| | 평균 | 3.76 | 3.75 | 3.76 | 3.24 | 3.97 | 4.06 | 3.84 | 3.30 |
| *Base* | | (339) | (168) | (171) | (83) | (93) | (87) | (59) | (17) |
| 음악 | 충분 응답 | 63.4 | 66.1 | 60.8 | 45.8 | 75.3 | 77.0 | 59.3 | 29.4 |
| | 평균 | 3.81 | 3.83 | 3.78 | 3.41 | 4.03 | 4.07 | 3.78 | 3.24 |
| *Base* | | (241) | (121) | (120) | (64) | (78) | (53) | (34) | (12) |
| 애니메이션 | 충분 응답 | 39.4 | 45.5 | 33.3 | 40.6 | 41.0 | 34.0 | 44.1 | 33.3 |
| | 평균 | 3.24 | 3.31 | 3.18 | 3.27 | 3.32 | 3.11 | 3.32 | 3.00 |
| *Base* | | (214) | (103) | (111) | (40) | (61) | (76) | (32) | (5) |
| 도서 | 충분 응답 | 69.6 | 71.8 | 67.6 | 55.0 | 65.6 | 84.2 | 68.8 | 20.0 |
| | 평균 | 3.86 | 3.92 | 3.81 | 3.48 | 3.90 | 4.11 | 3.81 | 3.20 |
| *Base* | | (339) | (183) | (156) | (90) | (95) | (90) | (51) | (13) |
| 게임 | 충분 응답 | 68.4 | 71.6 | 64.7 | 56.7 | 69.5 | 78.9 | 72.5 | 53.8 |
| | 평균 | 3.88 | 3.94 | 3.82 | 3.52 | 3.95 | 4.12 | 4.02 | 3.77 |
| *Base* | | (329) | (148) | (181) | (57) | (89) | (95) | (64) | (24) |
| 패션 | 충분 응답 | 60.5 | 62.2 | 59.1 | 45.6 | 58.4 | 67.4 | 70.3 | 50.0 |
| | 평균 | 3.76 | 3.79 | 3.73 | 3.44 | 3.78 | 3.86 | 3.92 | 3.63 |
| *Base* | | (332) | (149) | (183) | (66) | (89) | (94) | (57) | (26) |
| 뷰티 | 충분 응답 | 69.6 | 73.8 | 66.1 | 54.5 | 73.0 | 75.5 | 75.4 | 61.5 |
| | 평균 | 3.88 | 3.96 | 3.82 | 3.55 | 4.02 | 3.96 | 3.96 | 3.81 |
| *Base* | | (306) | (153) | (153) | (58) | (88) | (84) | (55) | (21) |
| 한식 | 충분 응답 | 64.7 | 65.4 | 64.1 | 51.7 | 60.2 | 76.2 | 78.2 | 38.1 |
| | 평균 | 3.79 | 3.76 | 3.82 | 3.43 | 3.80 | 3.95 | 4.04 | 3.48 |

*Q 귀하께서는 한국 문화콘텐츠를 접할 수 있는 기회가 얼마나 충분하다고 생각하십니까?*
**충분 응답: 4점+5점 비율(%)*
*(5점 척도-1.2점: 부족/3점: 보통/4.5점: 충분)*

# ii. 한류 소비

## 2. 한국 문화콘텐츠 접촉 경로

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 복수응답, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (371) | (186) | (185) | (91) | (107) | (97) | (63) | (13) |
| 드라마 | OTT | 83.6 | 82.8 | 84.3 | 84.6 | 86.9 | 85.6 | 76.2 | 69.2 |
| | SNS | 55.3 | 55.4 | 55.1 | 48.4 | 55.1 | 60.8 | 60.3 | 38.5 |
| | TV | 42.0 | 43.0 | 41.1 | 24.2 | 44.9 | 50.5 | 44.4 | 69.2 |
| | 오프라인 | 20.5 | 22.0 | 18.9 | 12.1 | 26.2 | 23.7 | 19.0 | 15.4 |
| | 기타 | 0.3 | 0.5 | 0.0 | 1.1 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| *Base* | | (344) | (176) | (168) | (75) | (102) | (94) | (53) | (20) |
| 예능 | OTT | 82.0 | 82.4 | 81.5 | 77.3 | 92.2 | 84.0 | 75.5 | 55.0 |
| | SNS | 56.7 | 59.1 | 54.2 | 45.3 | 56.9 | 68.1 | 62.3 | 30.0 |
| | TV | 45.6 | 47.7 | 43.5 | 30.7 | 42.2 | 50.0 | 54.7 | 75.0 |
| | 오프라인 | 20.6 | 19.9 | 21.4 | 12.0 | 22.5 | 28.7 | 18.9 | 10.0 |
| | 기타 | 0.6 | 0.6 | 0.6 | 1.3 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 5.0 |
| *Base* | | (383) | (196) | (187) | (95) | (105) | (99) | (64) | (20) |
| 영화 | OTT | 83.6 | 82.7 | 84.5 | 82.1 | 87.6 | 83.8 | 84.4 | 65.0 |
| | SNS | 49.3 | 48.5 | 50.3 | 43.2 | 54.3 | 52.5 | 51.6 | 30.0 |
| | TV | 43.1 | 45.9 | 40.1 | 30.5 | 41.9 | 46.5 | 51.6 | 65.0 |
| | 오프라인 | 27.9 | 29.1 | 26.7 | 17.9 | 29.5 | 34.3 | 31.3 | 25.0 |
| | 자국 극장 | 15.1 | 14.8 | 15.5 | 7.4 | 17.1 | 19.2 | 17.2 | 15.0 |
| | 상영회/영화제/행사 | 12.0 | 10.7 | 13.4 | 7.4 | 11.4 | 13.1 | 17.2 | 15.0 |
| | 기타 | 0.5 | 0.5 | 0.5 | 1.1 | 1.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| *Base* | | (265) | (130) | (135) | (63) | (70) | (74) | (49) | (9) |
| 음악 | 온라인·모바일 플랫폼 | 89.1 | 88.5 | 89.6 | 87.3 | 95.7 | 87.8 | 83.7 | 88.9 |
| | SNS | 54.3 | 55.4 | 53.3 | 47.6 | 68.6 | 51.4 | 51.0 | 33.3 |
| | TV | 42.6 | 50.0 | 35.6 | 31.7 | 45.7 | 47.3 | 42.9 | 55.6 |
| | 오프라인 | 23.8 | 24.6 | 23.0 | 14.3 | 22.9 | 33.8 | 26.5 | 0.0 |
| | 라디오 | 4.2 | 4.6 | 3.7 | 4.8 | 4.3 | 4.1 | 4.1 | 0.0 |
| | 기타 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| *Base* | | (339) | (168) | (171) | (83) | (93) | (87) | (59) | (17) |
| 애니메이션 | OTT | 81.4 | 80.4 | 82.5 | 83.1 | 88.2 | 85.1 | 64.4 | 76.5 |
| | SNS | 53.1 | 54.8 | 51.5 | 45.8 | 55.9 | 59.8 | 54.2 | 35.3 |
| | TV을 통해 시청 | 48.7 | 56.0 | 41.5 | 41.0 | 44.1 | 54.0 | 59.3 | 47.1 |
| | 오프라인 | 20.1 | 19.6 | 20.5 | 12.0 | 15.1 | 27.6 | 28.8 | 17.6 |
| | 기타 | 0.3 | 0.6 | 0.0 | 1.2 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| *Base* | | (214) | (103) | (111) | (40) | (61) | (76) | (32) | (5) |
| 도서 | 자국 사이트/APP | 72.4 | 78.6 | 66.7 | 80.0 | 62.3 | 76.3 | 71.9 | 80.0 |
| | 한국 사이트/APP | 53.3 | 53.4 | 53.2 | 50.0 | 59.0 | 56.6 | 43.8 | 20.0 |
| | 자국 소재 매장 | 32.7 | 29.1 | 36.0 | 15.0 | 39.3 | 31.6 | 46.9 | 20.0 |
| | 박람회/전시회 | 29.4 | 27.2 | 31.5 | 17.5 | 26.2 | 36.8 | 28.1 | 60.0 |
| | 한국 소재 매장 | 25.7 | 26.2 | 25.2 | 12.5 | 31.1 | 31.6 | 18.8 | 20.0 |
| | 도서관 | 15.4 | 16.5 | 14.4 | 20.0 | 16.4 | 7.9 | 25.0 | 20.0 |
| | 기타 | 0.5 | 1.0 | 0.0 | 2.5 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |

*Q.귀하께서 평소 한국 문화콘텐츠를 접하는 경로를 모두 선택해 주십시오*

# ii. 한류 소비

## 2. 한국 문화콘텐츠 접촉 경로

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 복수응답, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (339) | (183) | (156) | (90) | (95) | (90) | (51) | (13) |
| 게임 | 온라인 플레이 | 64.9 | 67.2 | 62.2 | 67.8 | 62.1 | 63.3 | 74.5 | 38.5 |
| | 모바일 플레이 | 61.4 | 63.9 | 58.3 | 60.0 | 65.3 | 55.6 | 62.7 | 76.9 |
| | 동영상/프로그램 시청 | 46.3 | 46.4 | 46.2 | 32.2 | 54.7 | 56.7 | 43.1 | 23.1 |
| | TV에서 게임 채널 시청 | 34.2 | 33.9 | 34.6 | 22.2 | 38.9 | 42.2 | 31.4 | 38.5 |
| | 박람회/페스티벌 | 11.8 | 11.5 | 12.2 | 6.7 | 11.6 | 17.8 | 11.8 | 7.7 |
| *Base* | | (329) | (148) | (181) | (57) | (89) | (95) | (64) | (24) |
| 패션 | 자국 사이트 | 59.6 | 59.5 | 59.7 | 50.9 | 61.8 | 55.8 | 68.8 | 62.5 |
| | SNS | 53.8 | 57.4 | 50.8 | 49.1 | 53.9 | 57.9 | 54.7 | 45.8 |
| | 한국 사이트 | 45.6 | 44.6 | 46.4 | 40.4 | 50.6 | 48.4 | 40.6 | 41.7 |
| | 자국 매장 | 27.1 | 28.4 | 26.0 | 29.8 | 22.5 | 30.5 | 28.1 | 20.8 |
| | 전시회/박람회 | 16.4 | 16.2 | 16.6 | 5.3 | 13.5 | 21.1 | 15.6 | 37.5 |
| | 한국 매장 | 13.7 | 16.2 | 11.6 | 14.0 | 9.0 | 20.0 | 15.6 | 0.0 |
| | 기타 | 0.6 | 1.4 | 0.0 | 3.5 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| *Base* | | (332) | (149) | (183) | (66) | (89) | (94) | (57) | (26) |
| 뷰티 | 자국 사이트 | 56.6 | 53.7 | 59.0 | 51.5 | 65.2 | 48.9 | 61.4 | 57.7 |
| | SNS | 52.4 | 59.1 | 47.0 | 56.1 | 49.4 | 58.5 | 47.4 | 42.3 |
| | 한국 사이트 | 44.9 | 47.7 | 42.6 | 42.4 | 50.6 | 53.2 | 29.8 | 34.6 |
| | 자국 매장 | 34.3 | 36.2 | 32.8 | 22.7 | 33.7 | 34.0 | 47.4 | 38.5 |
| | 자국 H&B 매장 | 28.0 | 27.5 | 28.4 | 21.2 | 29.2 | 33.0 | 29.8 | 19.2 |
| | 한국 매장 | 19.6 | 24.8 | 15.3 | 21.2 | 24.7 | 22.3 | 12.3 | 3.8 |
| | 전시회/박람회 | 16.6 | 17.4 | 15.8 | 10.6 | 15.7 | 14.9 | 24.6 | 23.1 |
| | 한국 면세점 | 16.0 | 18.1 | 14.2 | 7.6 | 19.1 | 20.2 | 15.8 | 11.5 |
| | 기타 | 0.3 | 0.7 | 0.0 | 0.0 | 1.1 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| *Base* | | (306) | (153) | (153) | (58) | (88) | (84) | (55) | (21) |
| 한식 | 자국 오프라인 매장/식당 | 63.7 | 66.0 | 61.4 | 65.5 | 65.9 | 69.0 | 56.4 | 47.6 |
| | 자국 사이트 | 46.4 | 47.7 | 45.1 | 43.1 | 45.5 | 52.4 | 40.0 | 52.4 |
| | 한국 사이트 | 33.0 | 34.0 | 32.0 | 34.5 | 38.6 | 31.0 | 29.1 | 23.8 |
| | 전시회/박람회 | 30.4 | 28.8 | 32.0 | 17.2 | 27.3 | 33.3 | 41.8 | 38.1 |
| | 한국 오프라인 매장/식당 | 22.9 | 23.5 | 22.2 | 19.0 | 25.0 | 27.4 | 25.5 | 0.0 |

*Q 귀하께서 평소 한국 문화콘텐츠를 접하는 경로를 모두 선택해 주십시오*

# ii. 한류 소비

## 3. 한국 문화콘텐츠 소비 비중

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: 시간, 편, US$, %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (371) | (186) | (185) | (91) | (107) | (97) | (63) | (13) |
| 드라마 | 전체 소비량(시간) | 26.8 | 25.6 | 27.9 | 20.8 | 28.5 | 32.1 | 23.4 | 30.8 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비(시간) | 14.4 | 12.2 | 16.6 | 9.3 | 17.0 | 19.5 | 10.4 | 11.0 |
| | 소비 비중(%) | 60.9 | 58.8 | 63.1 | 60.9 | 60.8 | 64.3 | 59.3 | 45.6 |
| | 월평균 지출 금액 | 8.4 | 8.2 | 8.6 | 4.5 | 12.1 | 9.6 | 5.2 | 11.2 |
| *Base* | | (344) | (176) | (168) | (75) | (102) | (94) | (53) | (20) |
| 예능 | 전체 소비량(시간) | 25.2 | 22.1 | 28.4 | 18.9 | 28.5 | 29.4 | 20.6 | 24.1 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비(시간) | 13.3 | 10.8 | 15.9 | 7.8 | 14.4 | 18.6 | 10.7 | 10.3 |
| | 소비 비중(%) | 60.5 | 60.2 | 60.8 | 63.5 | 60.6 | 61.5 | 59.0 | 47.4 |
| | 월평균 지출 금액 | 8.1 | 7.5 | 8.8 | 4.8 | 12.5 | 6.5 | 5.8 | 12.0 |
| *Base* | | (383) | (196) | (187) | (95) | (105) | (99) | (64) | (20) |
| 영화 | 전체 소비량(편) | 15.4 | 15.4 | 15.3 | 13.3 | 18.2 | 17.5 | 11.9 | 10.8 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비(편) | 8.7 | 7.9 | 9.5 | 6.7 | 11.0 | 10.0 | 7.4 | 3.9 |
| | 소비 비중(%) | 56.4 | 55.2 | 57.7 | 55.3 | 57.1 | 58.5 | 60.0 | 36.1 |
| | 월평균 지출 금액 | 7.5 | 5.6 | 9.5 | 4.3 | 8.6 | 9.9 | 5.3 | 12.4 |
| *Base* | | (265) | (130) | (135) | (63) | (70) | (74) | (49) | (9) |
| 음악 | 전체 소비량(시간) | 29.3 | 26.6 | 31.8 | 20.9 | 32.4 | 36.8 | 24.1 | 29.0 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비(시간) | 15.1 | 11.6 | 18.4 | 11.7 | 17.5 | 21.0 | 7.9 | 9.3 |
| | 소비 비중(%) | 57.6 | 57.4 | 57.7 | 53.7 | 57.4 | 64.6 | 54.6 | 43.6 |
| | 월평균 지출 금액 | 3.9 | 4.5 | 3.3 | 2.2 | 4.9 | 5.1 | 3.4 | 1.4 |
| *Base* | | (339) | (168) | (171) | (83) | (93) | (87) | (59) | (17) |
| 애니메이션 | 전체 소비량(시간) | 19.9 | 18.0 | 21.8 | 15.8 | 20.5 | 26.6 | 16.7 | 13.6 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비(시간) | 12.4 | 10.4 | 14.3 | 7.6 | 12.4 | 18.7 | 11.3 | 6.4 |
| | 소비 비중(%) | 56.8 | 57.1 | 56.5 | 51.2 | 56.6 | 64.0 | 58.8 | 40.6 |
| | 월평균 지출 금액 | 4.9 | 4.6 | 5.2 | 4.0 | 4.2 | 7.0 | 4.3 | 5.4 |
| *Base* | | (214) | (103) | (111) | (40) | (61) | (76) | (32) | (5) |
| 도서 | 전체 소비량(시간) | 20.3 | 16.6 | 23.7 | 14.3 | 21.6 | 25.6 | 13.4 | 17.0 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비(시간) | 12.5 | 10.8 | 14.0 | 7.6 | 11.7 | 17.6 | 8.7 | 5.8 |
| | 소비 비중(%) | 60.3 | 59.1 | 61.4 | 50.9 | 58.6 | 65.8 | 62.7 | 57.6 |
| | 월평균 지출 금액 | 6.1 | 5.1 | 7.0 | 2.9 | 7.9 | 5.7 | 4.5 | 25.3 |
| *Base* | | (339) | (183) | (156) | (90) | (95) | (90) | (51) | (13) |
| 게임 | 전체 소비량(시간) | 23.5 | 21.3 | 26.0 | 22.4 | 25.1 | 28.9 | 14.8 | 15.8 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비(시간) | 14.9 | 12.5 | 17.7 | 12.6 | 16.0 | 20.6 | 8.7 | 8.2 |
| | 소비 비중(%) | 60.3 | 61.9 | 58.5 | 53.6 | 61.2 | 65.0 | 62.2 | 61.2 |
| | 월평균 지출 금액 | 6.1 | 4.7 | 7.8 | 2.9 | 8.2 | 7.5 | 4.2 | 11.5 |
| *Base* | | (329) | (148) | (181) | (57) | (89) | (95) | (64) | (24) |
| 패션 | 전체 소비량($) | 33.5 | 34.9 | 32.5 | 31.7 | 30.1 | 44.5 | 24.0 | 32.7 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비($) | 16.7 | 19.5 | 14.5 | 15.2 | 19.8 | 16.8 | 13.4 | 17.9 |
| | 소비 비중(%) | 54.5 | 55.0 | 54.1 | 47.2 | 56.9 | 56.9 | 55.9 | 33.3 |
| *Base* | | (332) | (149) | (183) | (66) | (89) | (94) | (57) | (26) |
| 뷰티 | 전체 소비량($) | 24.5 | 23.7 | 25.1 | 22.0 | 27.5 | 27.9 | 17.5 | 23.5 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비($) | 13.8 | 12.9 | 14.5 | 10.4 | 16.9 | 15.9 | 10.6 | 11.1 |
| | 소비 비중(%) | 55.4 | 56.6 | 54.4 | 45.1 | 61.2 | 59.1 | 56.4 | 45.4 |
| *Base* | | (306) | (153) | (153) | (58) | (88) | (84) | (55) | (21) |
| 한식 | 전체 소비량($) | 40.6 | 37.3 | 43.8 | 30.4 | 33.2 | 58.5 | 32.7 | 48.7 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비($) | 13.5 | 11.4 | 15.6 | 7.4 | 13.0 | 19.8 | 12.8 | 9.8 |
| | 소비 비중(%) | 49.3 | 49.6 | 49.0 | 43.8 | 53.0 | 50.0 | 50.9 | 42.7 |

*Q.귀하의 평소 한국 문화콘텐츠 시청량·소비량은 얼마나 됩니까? * 소비 비중 = 한국 문화콘텐츠 월평균 소비량 / 월평균 전체 소비량 X 100*
** 영화의 소비량 단위는 월 평균 편 수, 패션/뷰티 및 음식의 소비량 단위는 월 평균 지출금액($)이며, 그 외의 소비량 단위는 월 평균 소비시간임*

# ii. 한류 소비

## 4-1. 한국 문화콘텐츠 다운로드·스트리밍 이용 경로

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 복수응답, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (310) | (154) | (156) | (77) | (93) | (83) | (48) | (9) |
| 드라마 | Youtube | 90.6 | 89.0 | 92.3 | 87.0 | 96.8 | 83.1 | 95.8 | 100.0 |
| | Netflix | 66.5 | 64.9 | 67.9 | 50.6 | 73.1 | 78.3 | 60.4 | 55.6 |
| | Amazon Prime Video | 56.5 | 55.8 | 57.1 | 39.0 | 57.0 | 71.1 | 54.2 | 77.8 |
| | Youtube Red | 20.3 | 19.5 | 21.2 | 9.1 | 19.4 | 33.7 | 18.8 | 11.1 |
| | Youku | 19.0 | 20.1 | 17.9 | 10.4 | 23.7 | 26.5 | 14.6 | 0.0 |
| | iQiyi | 10.6 | 7.8 | 13.5 | 5.2 | 11.8 | 14.5 | 12.5 | 0.0 |
| | 기타 | 3.2 | 4.5 | 1.9 | 9.1 | 1.1 | 0.0 | 4.2 | 0.0 |
| *Base* | | (282) | (145) | (137) | (58) | (94) | (79) | (40) | (11) |
| 예능 | Youtube | 85.5 | 85.5 | 85.4 | 82.8 | 92.6 | 77.2 | 87.5 | 90.9 |
| | Netflix | 62.4 | 62.8 | 62.0 | 50.0 | 63.8 | 73.4 | 57.5 | 54.5 |
| | Amazon Prime Video | 54.6 | 54.5 | 54.7 | 37.9 | 53.2 | 69.6 | 52.5 | 54.5 |
| | Youtube Red | 20.9 | 21.4 | 20.4 | 12.1 | 22.3 | 30.4 | 17.5 | 0.0 |
| | Youku | 20.2 | 22.1 | 18.2 | 12.1 | 23.4 | 27.8 | 15.0 | 0.0 |
| | iQiyi | 8.5 | 4.8 | 12.4 | 3.4 | 11.7 | 8.9 | 10.0 | 0.0 |
| | 기타 | 2.1 | 4.1 | 0.0 | 6.9 | 1.1 | 0.0 | 2.5 | 0.0 |
| *Base* | | (320) | (162) | (158) | (78) | (92) | (83) | (54) | (13) |
| 영화 | Youtube | 85.9 | 84.6 | 87.3 | 85.9 | 85.9 | 81.9 | 92.6 | 84.6 |
| | Netflix | 60.9 | 59.9 | 62.0 | 44.9 | 64.1 | 68.7 | 70.4 | 46.2 |
| | Amazon Prime Video | 55.0 | 50.6 | 59.5 | 41.0 | 58.7 | 62.7 | 53.7 | 69.2 |
| | Youtube Red | 19.4 | 21.6 | 17.1 | 7.7 | 25.0 | 31.3 | 11.1 | 7.7 |
| | Youku | 17.8 | 18.5 | 17.1 | 9.0 | 22.8 | 24.1 | 16.7 | 0.0 |
| | iQiyi | 9.7 | 8.0 | 11.4 | 9.0 | 13.0 | 9.6 | 5.6 | 7.7 |
| | 기타 | 2.5 | 3.7 | 1.3 | 7.7 | 2.2 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| *Base* | | (276) | (135) | (141) | (69) | (82) | (74) | (38) | (13) |
| 애니메이션 | Youtube | 84.1 | 85.2 | 83.0 | 84.1 | 85.4 | 79.7 | 86.8 | 92.3 |
| | Netflix | 59.1 | 59.3 | 58.9 | 47.8 | 58.5 | 67.6 | 65.8 | 53.8 |
| | Amazon Prime Video | 47.1 | 46.7 | 47.5 | 30.4 | 43.9 | 62.2 | 55.3 | 46.2 |
| | Youku | 21.0 | 20.0 | 22.0 | 14.5 | 26.8 | 27.0 | 15.8 | 0.0 |
| | Youtube Red | 20.3 | 21.5 | 19.1 | 14.5 | 25.6 | 24.3 | 18.4 | 0.0 |
| | iQiyi | 12.0 | 8.9 | 14.9 | 11.6 | 11.0 | 18.9 | 5.3 | 0.0 |
| | 기타 | 2.2 | 3.7 | 0.7 | 5.8 | 1.2 | 1.4 | 0.0 | 0.0 |
| *Base* | | (208) | (117) | (91) | (54) | (62) | (50) | (32) | (10) |
| 게임(모바일) | Google Play | 81.7 | 82.1 | 81.3 | 75.9 | 82.3 | 94.0 | 68.8 | 90.0 |
| | App Store(Apple) | 10.6 | 7.7 | 14.3 | 14.8 | 9.7 | 6.0 | 15.6 | 0.0 |
| | Microsoft store | 6.7 | 8.5 | 4.4 | 7.4 | 8.1 | 0.0 | 12.5 | 10.0 |

*Q.귀하께서 한국 콘텐츠를 시청하기 위해 다운로드·스트리밍을 주로 이용하는 곳을 모두 선택해 주십시오*

# ii. 한류 소비

## 4-2. 한국 패션·뷰티·음식 동영상 시청 빈도

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 5점 척도, 단위: %, 점)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (329) | (148) | (181) | (57) | (89) | (95) | (64) | (24) |
| 패션 | 시청경험률 | 57.8 | 55.4 | 59.7 | 36.8 | 60.7 | 69.5 | 59.4 | 45.8 |
| | 평균 | 3.57 | 3.57 | 3.58 | 3.12 | 3.69 | 3.78 | 3.66 | 3.21 |
| *Base* | | (332) | (149) | (183) | (66) | (89) | (94) | (57) | (26) |
| 뷰티 | 시청경험률 | 63.9 | 65.1 | 62.8 | 50.0 | 62.9 | 76.6 | 64.9 | 53.8 |
| | 평균 | 3.64 | 3.64 | 3.64 | 3.29 | 3.70 | 3.86 | 3.75 | 3.31 |
| *Base* | | (306) | (153) | (153) | (58) | (88) | (84) | (55) | (21) |
| 한식 | 시청경험률 | 56.9 | 51.6 | 62.1 | 37.9 | 60.2 | 67.9 | 58.2 | 47.6 |
| | 평균 | 3.48 | 3.35 | 3.61 | 3.09 | 3.59 | 3.69 | 3.51 | 3.19 |

*Q.귀하께서는 평소 온라인/모바일을 통해 한국 패션/뷰티/한식 동영상을 얼마나 자주 시청하십니까? * 시청 경험률 : 3점~5점 비율(%)*
*(5점 척도 -1점[전혀시청 안함],2점[거의 시청안함]비시청/3점[종종 시청],보통/4점[자주 시청],5점[매일 시청]시청)*

# iii. 한류 선호

## 1. 한국 문화콘텐츠 호감도

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 5점 척도, 단위: 점, %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (371) | (186) | (185) | (91) | (107) | (97) | (63) | (13) |
| 드라마 | 호감 응답 | 87.3 | 83.9 | 90.8 | 78.0 | 90.7 | 92.8 | 84.1 | 100.0 |
| | 평균 | 4.21 | 4.15 | 4.27 | 3.97 | 4.28 | 4.41 | 4.10 | 4.31 |
| *Base* | | (344) | (176) | (168) | (75) | (102) | (94) | (53) | (20) |
| 예능 | 호감 응답 | 83.7 | 80.7 | 86.9 | 64.0 | 87.3 | 92.6 | 84.9 | 95.0 |
| | 평균 | 4.10 | 4.04 | 4.15 | 3.63 | 4.19 | 4.36 | 4.11 | 4.10 |
| *Base* | | (383) | (196) | (187) | (95) | (105) | (99) | (64) | (20) |
| 영화 | 호감 응답 | 81.7 | 79.1 | 84.5 | 63.2 | 86.7 | 91.9 | 87.5 | 75.0 |
| | 평균 | 4.10 | 4.07 | 4.14 | 3.68 | 4.22 | 4.33 | 4.25 | 3.90 |
| *Base* | | (265) | (130) | (135) | (63) | (70) | (74) | (49) | (9) |
| 음악 | 호감 응답 | 83.8 | 86.2 | 81.5 | 79.4 | 82.9 | 89.2 | 79.6 | 100.0 |
| | 평균 | 4.14 | 4.18 | 4.10 | 3.90 | 4.24 | 4.26 | 4.10 | 4.22 |
| *Base* | | (339) | (168) | (171) | (83) | (93) | (87) | (59) | (17) |
| 애니메이션 | 호감 응답 | 81.4 | 79.2 | 83.6 | 69.9 | 82.8 | 93.1 | 78.0 | 82.4 |
| | 평균 | 4.07 | 4.03 | 4.11 | 3.86 | 4.13 | 4.23 | 4.08 | 3.88 |
| *Base* | | (214) | (103) | (111) | (40) | (61) | (76) | (32) | (5) |
| 도서 | 호감 응답 | 80.8 | 79.6 | 82.0 | 65.0 | 78.7 | 90.8 | 81.3 | 80.0 |
| | 평균 | 4.11 | 4.07 | 4.14 | 3.75 | 4.15 | 4.28 | 4.09 | 4.00 |
| *Base* | | (339) | (183) | (156) | (90) | (95) | (90) | (51) | (13) |
| 게임 | 호감 응답 | 81.7 | 80.9 | 82.7 | 64.4 | 85.3 | 94.4 | 82.4 | 84.6 |
| | 평균 | 4.12 | 4.12 | 4.13 | 3.77 | 4.23 | 4.30 | 4.18 | 4.38 |
| *Base* | | (329) | (148) | (181) | (57) | (89) | (95) | (64) | (24) |
| 패션 | 호감 응답 | 79.6 | 77.7 | 81.2 | 68.4 | 83.1 | 82.1 | 81.3 | 79.2 |
| | 평균 | 4.01 | 4.01 | 4.01 | 3.72 | 4.06 | 4.11 | 4.09 | 3.92 |
| *Base* | | (332) | (149) | (183) | (66) | (89) | (94) | (57) | (26) |
| 뷰티 | 호감 응답 | 80.7 | 78.5 | 82.5 | 65.2 | 83.1 | 88.3 | 82.5 | 80.8 |
| | 평균 | 4.05 | 4.04 | 4.06 | 3.74 | 4.18 | 4.15 | 4.09 | 3.96 |
| *Base* | | (306) | (153) | (153) | (58) | (88) | (84) | (55) | (21) |
| 한식 | 호감 응답 | 83.0 | 81.0 | 85.0 | 77.6 | 81.8 | 85.7 | 87.3 | 81.0 |
| | 평균 | 4.12 | 4.08 | 4.16 | 3.93 | 4.11 | 4.21 | 4.20 | 4.05 |

*Q.귀하께서는 최근 이용하신 한국 콘텐츠가 전반적으로 얼마나 마음에 드십니까?*
**호감 응답 :4점+5점 비율(%)*
*(5점척도-1,2점: 비호감/3점: 보통/4,5점: 호감)*

# iii. 한류 선호

## 2. 한국 문화콘텐츠 인기도

(Base : 전체, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (500) | (250) | (250) | (125) | (125) | (125) | (92) | (33) |
| 드라마 | 대중적 인기 | 24.6 | 22.8 | 26.4 | 12.8 | 29.6 | 36.0 | 20.7 | 18.2 |
| | 보통 인기 | 36.2 | 37.2 | 35.2 | 40.0 | 35.2 | 34.4 | 38.0 | 27.3 |
| | 소수 마니아 인기 | 28.8 | 28.0 | 29.6 | 33.6 | 28.0 | 16.8 | 33.7 | 45.5 |
| | 거의 이용 안함 | 10.4 | 12.0 | 8.8 | 13.6 | 7.2 | 12.8 | 7.6 | 9.1 |
| 예능 | 대중적 인기 | 32.2 | 32.4 | 32.0 | 22.4 | 34.4 | 42.4 | 32.6 | 21.2 |
| | 보통 인기 | 32.2 | 30.4 | 34.0 | 34.4 | 41.6 | 19.2 | 30.4 | 42.4 |
| | 소수 마니아 인기 | 28.8 | 28.8 | 28.8 | 30.4 | 24.0 | 30.4 | 31.5 | 27.3 |
| | 거의 이용 안함 | 6.8 | 8.4 | 5.2 | 12.8 | 0.0 | 8.0 | 5.4 | 9.1 |
| 영화 | 대중적 인기 | 34.0 | 35.2 | 32.8 | 21.6 | 44.0 | 39.2 | 31.5 | 30.3 |
| | 보통 인기 | 30.6 | 29.2 | 32.0 | 35.2 | 26.4 | 32.8 | 23.9 | 39.4 |
| | 소수 마니아 인기 | 28.0 | 28.4 | 27.6 | 32.0 | 25.6 | 22.4 | 35.9 | 21.2 |
| | 거의 이용 안함 | 7.4 | 7.2 | 7.6 | 11.2 | 4.0 | 5.6 | 8.7 | 9.1 |
| 음악 | 대중적 인기 | 33.4 | 36.0 | 30.8 | 28.0 | 40.0 | 41.6 | 25.0 | 21.2 |
| | 보통 인기 | 28.4 | 26.0 | 30.8 | 26.4 | 29.6 | 24.0 | 34.8 | 30.3 |
| | 소수 마니아 인기 | 26.8 | 26.8 | 26.8 | 30.4 | 20.0 | 22.4 | 33.7 | 36.4 |
| | 거의 이용 안함 | 11.4 | 11.2 | 11.6 | 15.2 | 10.4 | 12.0 | 6.5 | 12.1 |
| 애니메이션 | 대중적 인기 | 38.2 | 39.6 | 36.8 | 25.6 | 44.0 | 51.2 | 32.6 | 30.3 |
| | 보통 인기 | 27.0 | 26.0 | 28.0 | 30.4 | 26.4 | 27.2 | 22.8 | 27.3 |
| | 소수 마니아 인기 | 24.6 | 24.8 | 24.4 | 28.8 | 21.6 | 15.2 | 33.7 | 30.3 |
| | 거의 이용 안함 | 10.2 | 9.6 | 10.8 | 15.2 | 8.0 | 6.4 | 10.9 | 12.1 |
| 도서 | 대중적 인기 | 32.2 | 30.0 | 34.4 | 27.2 | 31.2 | 44.8 | 29.3 | 15.2 |
| | 보통 인기 | 28.0 | 29.6 | 26.4 | 24.0 | 29.6 | 28.0 | 26.1 | 42.4 |
| | 소수 마니아 인기 | 28.2 | 27.2 | 29.2 | 30.4 | 31.2 | 20.0 | 32.6 | 27.3 |
| | 거의 이용 안함 | 11.6 | 13.2 | 10.0 | 18.4 | 8.0 | 7.2 | 12.0 | 15.2 |
| 웹툰 | 대중적 인기 | 31.0 | 29.6 | 32.4 | 24.8 | 36.0 | 38.4 | 25.0 | 24.2 |
| | 보통 인기 | 26.0 | 24.8 | 27.2 | 24.0 | 24.0 | 28.8 | 29.3 | 21.2 |
| | 소수 마니아 인기 | 27.4 | 29.2 | 25.6 | 30.4 | 25.6 | 20.0 | 33.7 | 33.3 |
| | 거의 이용 안함 | 15.6 | 16.4 | 14.8 | 20.8 | 14.4 | 12.8 | 12.0 | 21.2 |
| 게임 | 대중적 인기 | 41.2 | 40.0 | 42.4 | 34.4 | 43.2 | 54.4 | 31.5 | 36.4 |
| | 보통 인기 | 30.4 | 31.2 | 29.6 | 31.2 | 28.0 | 20.8 | 40.2 | 45.5 |
| | 소수 마니아 인기 | 22.6 | 22.4 | 22.8 | 27.2 | 24.0 | 19.2 | 21.7 | 15.2 |
| | 거의 이용 안함 | 5.8 | 6.4 | 5.2 | 7.2 | 4.8 | 5.6 | 6.5 | 3.0 |
| 패션 | 대중적 인기 | 41.8 | 40.4 | 43.2 | 33.6 | 38.4 | 53.6 | 39.1 | 48.5 |
| | 보통 인기 | 28.6 | 27.6 | 29.6 | 32.8 | 30.4 | 25.6 | 22.8 | 33.3 |
| | 소수 마니아 인기 | 23.0 | 24.8 | 21.2 | 24.8 | 20.8 | 18.4 | 31.5 | 18.2 |
| | 거의 이용 안함 | 6.6 | 7.2 | 6.0 | 8.8 | 10.4 | 2.4 | 6.5 | 0.0 |
| 뷰티 | 대중적 인기 | 41.4 | 41.6 | 41.2 | 34.4 | 44.8 | 49.6 | 32.6 | 48.5 |
| | 보통 인기 | 28.0 | 24.4 | 31.6 | 27.2 | 25.6 | 29.6 | 29.3 | 30.3 |
| | 소수 마니아 인기 | 25.8 | 28.0 | 23.6 | 28.0 | 28.8 | 16.8 | 33.7 | 18.2 |
| | 거의 이용 안함 | 4.8 | 6.0 | 3.6 | 10.4 | 0.8 | 4.0 | 4.3 | 3.0 |
| 한식 | 대중적 인기 | 39.2 | 42.4 | 36.0 | 30.4 | 38.4 | 53.6 | 37.0 | 27.3 |
| | 보통 인기 | 27.2 | 25.2 | 29.2 | 24.8 | 34.4 | 20.0 | 23.9 | 45.5 |
| | 소수 마니아 인기 | 27.2 | 24.0 | 30.4 | 31.2 | 24.0 | 21.6 | 34.8 | 24.2 |
| | 거의 이용 안함 | 6.4 | 8.4 | 4.4 | 13.6 | 3.2 | 4.8 | 4.3 | 3.0 |

*Q 현재 귀하의 나라에서 한국 문화콘텐츠의 인기가 어느 정도라고 생각하십니까?*

# iii. 한류 선호

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (1) TV 드라마

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (371) | (186) | (185) | (91) | (107) | (97) | (63) | (13) |
| 스토리가 짜임새 있고 탄탄함 | 1순위 | 15.9 | 14.0 | 17.8 | 20.9 | 14.0 | 14.4 | 12.7 | 23.1 |
| | 1+2순위 | 29.4 | 30.1 | 28.6 | 34.1 | 27.1 | 28.9 | 25.4 | 38.5 |
| 뛰어난 배우의 연기력 | 1순위 | 15.4 | 14.5 | 16.2 | 12.1 | 13.1 | 18.6 | 19.0 | 15.4 |
| | 1+2순위 | 27.8 | 29.0 | 26.5 | 28.6 | 29.9 | 28.9 | 22.2 | 23.1 |
| 배우의 매력적인 외모 | 1순위 | 14.3 | 14.0 | 14.6 | 17.6 | 15.9 | 11.3 | 12.7 | 7.7 |
| | 1+2순위 | 27.8 | 30.1 | 25.4 | 34.1 | 28.0 | 20.6 | 31.7 | 15.4 |
| 다양한 소재·장르를 다룸 | 1순위 | 12.4 | 16.7 | 8.1 | 13.2 | 19.6 | 9.3 | 6.3 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 24.0 | 26.3 | 21.6 | 23.1 | 34.6 | 18.6 | 19.0 | 7.7 |
| 한국 생활 및 문화에 대한 간접경험 | 1순위 | 11.9 | 15.6 | 8.1 | 15.4 | 11.2 | 10.3 | 12.7 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 23.5 | 24.2 | 22.7 | 25.3 | 18.7 | 24.7 | 28.6 | 15.4 |
| 한국 문화만의 독특함 | 1순위 | 9.7 | 9.1 | 10.3 | 8.8 | 10.3 | 9.3 | 9.5 | 15.4 |
| | 1+2순위 | 20.2 | 18.8 | 21.6 | 18.7 | 22.4 | 18.6 | 19.0 | 30.8 |
| 영상미, 연출력 등 작품성이 좋아서 | 1순위 | 7.8 | 7.5 | 8.1 | 3.3 | 7.5 | 9.3 | 9.5 | 23.1 |
| | 1+2순위 | 19.4 | 17.7 | 21.1 | 14.3 | 17.8 | 24.7 | 20.6 | 23.1 |
| 선호하는 스타 출연 | 1순위 | 6.7 | 5.9 | 7.6 | 6.6 | 4.7 | 10.3 | 3.2 | 15.4 |
| | 1+2순위 | 12.9 | 12.4 | 13.5 | 11.0 | 10.3 | 18.6 | 11.1 | 15.4 |
| 한국의 최신 패션·뷰티 등 트렌드 시청 | 1순위 | 5.9 | 2.7 | 9.2 | 2.2 | 3.7 | 7.2 | 14.3 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 14.8 | 10.8 | 18.9 | 9.9 | 11.2 | 16.5 | 22.2 | 30.8 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한국 드라마의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (2) 예능

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (344) | (176) | (168) | (75) | (102) | (94) | (53) | (20) |
| 프로그램 컨셉 및 포맷 선호 | 1순위 | 15.7 | 18.2 | 13.1 | 10.7 | 15.7 | 18.1 | 17.0 | 20.0 |
| | 1+2순위 | 29.9 | 30.7 | 29.2 | 21.3 | 31.4 | 31.9 | 30.2 | 45.0 |
| 한국 생활 및 문화에 대한 간접경험 | 1순위 | 14.8 | 15.9 | 13.7 | 8.0 | 13.7 | 11.7 | 28.3 | 25.0 |
| | 1+2순위 | 29.4 | 33.5 | 25.0 | 24.0 | 28.4 | 23.4 | 45.3 | 40.0 |
| 개성있는 출연진의 캐릭터·역할 | 1순위 | 14.2 | 11.9 | 16.7 | 17.3 | 17.6 | 12.8 | 11.3 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 24.1 | 21.0 | 27.4 | 32.0 | 28.4 | 21.3 | 17.0 | 5.0 |
| 재미있는 게임 및 소재 사용 | 1순위 | 11.3 | 13.1 | 9.5 | 17.3 | 6.9 | 12.8 | 9.4 | 10.0 |
| | 1+2순위 | 25.6 | 27.8 | 23.2 | 32.0 | 20.6 | 29.8 | 20.8 | 20.0 |
| 출연진들 간 돋보이는 팀워크 | 1순위 | 10.2 | 11.4 | 8.9 | 13.3 | 9.8 | 8.5 | 11.3 | 5.0 |
| | 1+2순위 | 15.4 | 17.6 | 13.1 | 18.7 | 16.7 | 13.8 | 13.2 | 10.0 |
| 한국의 최신 패션·뷰티 등 트렌드 시청 | 1순위 | 9.9 | 9.7 | 10.1 | 13.3 | 10.8 | 8.5 | 7.5 | 5.0 |
| | 1+2순위 | 18.9 | 18.8 | 19.0 | 18.7 | 16.7 | 20.2 | 22.6 | 15.0 |
| 자막, 그래픽, 합성, 화면구성 등 재미있는 편집 | 1순위 | 9.0 | 8.5 | 9.5 | 6.7 | 11.8 | 9.6 | 3.8 | 15.0 |
| | 1+2순위 | 20.6 | 19.9 | 21.4 | 12.0 | 22.5 | 22.3 | 22.6 | 30.0 |
| 한국 문화만의 독특함 | 1순위 | 8.1 | 5.7 | 10.7 | 8.0 | 4.9 | 10.6 | 7.5 | 15.0 |
| | 1+2순위 | 20.1 | 16.5 | 23.8 | 21.3 | 14.7 | 22.3 | 20.8 | 30.0 |
| 선호하는 스타가 MC 및 출연진 등장 | 1순위 | 6.7 | 5.7 | 7.7 | 5.3 | 8.8 | 7.4 | 3.8 | 5.0 |
| | 1+2순위 | 15.1 | 13.1 | 17.3 | 18.7 | 18.6 | 14.9 | 7.5 | 5.0 |
| 기타 | 1순위 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 0.9 | 1.1 | 0.6 | 1.3 | 2.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한국 예능의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

# iii. 한류 선호

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (3) 영화

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (383) | (196) | (187) | (95) | (105) | (99) | (64) | (20) |
| 스토리가 짜임새 있고 탄탄함 | 1순위 | 15.9 | 14.3 | 17.6 | 20.0 | 16.2 | 15.2 | 10.9 | 15.0 |
| | 1+2순위 | 29.2 | 28.1 | 30.5 | 28.4 | 29.5 | 33.3 | 25.0 | 25.0 |
| 뛰어난 배우의 연기력 | 1순위 | 14.4 | 14.3 | 14.4 | 10.5 | 19.0 | 12.1 | 18.8 | 5.0 |
| | 1+2순위 | 28.5 | 30.1 | 26.7 | 23.2 | 33.3 | 25.3 | 32.8 | 30.0 |
| 배우의 매력적인 외모 | 1순위 | 13.6 | 14.8 | 12.3 | 18.9 | 12.4 | 13.1 | 10.9 | 5.0 |
| | 1+2순위 | 26.6 | 28.6 | 24.6 | 36.8 | 24.8 | 24.2 | 23.4 | 10.0 |
| 다양한 소재·장르를 다룸 | 1순위 | 11.2 | 9.7 | 12.8 | 9.5 | 12.4 | 11.1 | 9.4 | 20.0 |
| | 1+2순위 | 23.5 | 20.4 | 26.7 | 24.2 | 27.6 | 18.2 | 18.8 | 40.0 |
| 한국 생활 및 문화에 대한 간접경험 | 1순위 | 10.7 | 11.2 | 10.2 | 10.5 | 12.4 | 5.1 | 9.4 | 35.0 |
| | 1+2순위 | 22.2 | 24.0 | 20.3 | 21.1 | 22.9 | 18.2 | 23.4 | 40.0 |
| 선호하는 스타 출연 | 1순위 | 9.7 | 11.2 | 8.0 | 11.6 | 9.5 | 11.1 | 6.3 | 5.0 |
| | 1+2순위 | 16.2 | 17.9 | 14.4 | 22.1 | 14.3 | 18.2 | 9.4 | 10.0 |
| 자국영화에서는 볼 수 없는 독특함 | 1순위 | 9.4 | 10.7 | 8.0 | 7.4 | 7.6 | 9.1 | 15.6 | 10.0 |
| | 1+2순위 | 18.3 | 16.8 | 19.8 | 11.6 | 19.0 | 18.2 | 28.1 | 15.0 |
| 한국의 최신 패션·뷰티 등 트렌드 시청 | 1순위 | 7.8 | 5.6 | 10.2 | 6.3 | 2.9 | 13.1 | 12.5 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 17.8 | 15.8 | 19.8 | 15.8 | 15.2 | 22.2 | 20.3 | 10.0 |
| 영상미, 연출력 등 작품성이 좋아서 | 1순위 | 7.3 | 8.2 | 6.4 | 5.3 | 7.6 | 10.1 | 6.3 | 5.0 |
| | 1+2순위 | 17.8 | 18.4 | 17.1 | 16.8 | 13.3 | 22.2 | 18.8 | 20.0 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한국 영화의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (4) 음악

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (265) | (130) | (135) | (63) | (70) | (74) | (49) | (9) |
| 후렴구·리듬 등의 중독성이 강함 | 1순위 | 18.1 | 16.9 | 19.3 | 20.6 | 18.6 | 14.9 | 16.3 | 33.3 |
| | 1+2순위 | 32.5 | 30.8 | 34.1 | 31.7 | 34.3 | 29.7 | 32.7 | 44.4 |
| 가수·그룹의 매력적인 외모와 스타일 | 1순위 | 14.7 | 15.4 | 14.1 | 17.5 | 17.1 | 9.5 | 14.3 | 22.2 |
| | 1+2순위 | 24.9 | 28.5 | 21.5 | 31.7 | 22.9 | 20.3 | 26.5 | 22.2 |
| 가수·그룹의 뛰어난 퍼포먼스 | 1순위 | 13.6 | 12.3 | 14.8 | 7.9 | 17.1 | 14.9 | 14.3 | 11.1 |
| | 1+2순위 | 28.3 | 27.7 | 28.9 | 27.0 | 34.3 | 25.7 | 26.5 | 22.2 |
| 자국에는 없는 스타일의 음악 | 1순위 | 11.7 | 11.5 | 11.9 | 11.1 | 11.4 | 9.5 | 18.4 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 27.2 | 27.7 | 26.7 | 27.0 | 24.3 | 21.6 | 36.7 | 44.4 |
| 한국어의 독특한 발음으로 된 가사 | 1순위 | 9.1 | 9.2 | 8.9 | 12.7 | 7.1 | 5.4 | 10.2 | 22.2 |
| | 1+2순위 | 15.8 | 14.6 | 17.0 | 19.0 | 11.4 | 17.6 | 12.2 | 33.3 |
| 가수·그룹마다 차별화된 컨셉 | 1순위 | 8.7 | 8.5 | 8.9 | 12.7 | 7.1 | 9.5 | 6.1 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 18.9 | 16.9 | 20.7 | 19.0 | 14.3 | 23.0 | 22.4 | 0.0 |
| 한국어와 영어 가사의 결합 | 1순위 | 8.7 | 8.5 | 8.9 | 6.3 | 8.6 | 14.9 | 4.1 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 18.9 | 14.6 | 23.0 | 17.5 | 20.0 | 24.3 | 12.2 | 11.1 |
| 한국의 최신 패션·뷰티 등 트렌드 시청 | 1순위 | 8.3 | 10.0 | 6.7 | 4.8 | 10.0 | 6.8 | 12.2 | 11.1 |
| | 1+2순위 | 18.9 | 23.1 | 14.8 | 9.5 | 25.7 | 16.2 | 24.5 | 22.2 |
| 가수·그룹이 팬 관리를 잘함 | 1순위 | 6.8 | 6.9 | 6.7 | 4.8 | 2.9 | 14.9 | 4.1 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 14.3 | 15.4 | 13.3 | 15.9 | 12.9 | 21.6 | 6.1 | 0.0 |
| 기타 | 1순위 | 0.4 | 0.8 | 0.0 | 1.6 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 0.4 | 0.8 | 0.0 | 1.6 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한국 음악의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

# iii. 한류 선호

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (5) 애니메이션

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (339) | (168) | (171) | (83) | (93) | (87) | (59) | (17) |
| 그림체, 색채, 그래픽 등 영상미 선호 | 1순위 | 18.6 | 18.5 | 18.7 | 16.9 | 12.9 | 16.1 | 25.4 | 47.1 |
| | 1+2순위 | 32.4 | 29.8 | 35.1 | 33.7 | 26.9 | 29.9 | 35.6 | 58.8 |
| 캐릭터의 성격·역할 선호 | 1순위 | 17.1 | 16.7 | 17.5 | 10.8 | 21.5 | 16.1 | 20.3 | 17.6 |
| | 1+2순위 | 33.6 | 32.7 | 34.5 | 21.7 | 37.6 | 39.1 | 37.3 | 29.4 |
| 캐릭터 생김새·디자인 선호 | 1순위 | 14.2 | 11.3 | 17.0 | 15.7 | 15.1 | 17.2 | 8.5 | 5.9 |
| | 1+2순위 | 26.5 | 22.6 | 30.4 | 28.9 | 24.7 | 23.0 | 33.9 | 17.6 |
| 스토리가 짜임새 있고 탄탄함 | 1순위 | 12.4 | 12.5 | 12.3 | 16.9 | 10.8 | 9.2 | 15.3 | 5.9 |
| | 1+2순위 | 27.7 | 29.8 | 25.7 | 30.1 | 32.3 | 25.3 | 25.4 | 11.8 |
| 교육용으로 활용할 수 있는 내용이 풍부 | 1순위 | 11.8 | 13.1 | 10.5 | 8.4 | 16.1 | 11.5 | 11.9 | 5.9 |
| | 1+2순위 | 23.9 | 25.0 | 22.8 | 27.7 | 23.7 | 23.0 | 18.6 | 29.4 |
| 다양한 소재·장르를 다룸 | 1순위 | 9.4 | 11.9 | 7.0 | 10.8 | 4.3 | 16.1 | 6.8 | 5.9 |
| | 1+2순위 | 23.9 | 26.8 | 21.1 | 21.7 | 19.4 | 31.0 | 27.1 | 11.8 |
| 폭력적이거나 선정적인 내용이 적음 | 1순위 | 8.6 | 8.9 | 8.2 | 10.8 | 9.7 | 6.9 | 5.1 | 11.8 |
| | 1+2순위 | 16.8 | 18.5 | 15.2 | 20.5 | 15.1 | 14.9 | 10.2 | 41.2 |
| 자국의 문화코드와 잘 맞음 | 1순위 | 8.0 | 7.1 | 8.8 | 9.6 | 9.7 | 6.9 | 6.8 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 15.0 | 14.9 | 15.2 | 15.7 | 20.4 | 13.8 | 11.9 | 0.0 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한국 애니메이션의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (6) 도서

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (214) | (103) | (111) | (40) | (61) | (76) | (32) | (5) |
| 스토리 및 작화 선호 | 1순위 | 24.3 | 25.2 | 23.4 | 25.0 | 24.6 | 23.7 | 25.0 | 20.0 |
| | 1+2순위 | 36.0 | 40.8 | 31.5 | 42.5 | 36.1 | 32.9 | 34.4 | 40.0 |
| 인기 한류 콘텐츠의 원작 | 1순위 | 15.9 | 16.5 | 15.3 | 22.5 | 9.8 | 18.4 | 12.5 | 20.0 |
| | 1+2순위 | 29.9 | 30.1 | 29.7 | 35.0 | 24.6 | 31.6 | 31.3 | 20.0 |
| 다양한 소재·장르를 다룸 | 1순위 | 13.1 | 10.7 | 15.3 | 10.0 | 18.0 | 10.5 | 9.4 | 40.0 |
| | 1+2순위 | 29.4 | 26.2 | 32.4 | 27.5 | 36.1 | 22.4 | 34.4 | 40.0 |
| 한국 문화만의 독특함 | 1순위 | 12.6 | 13.6 | 11.7 | 12.5 | 14.8 | 7.9 | 21.9 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 26.2 | 23.3 | 28.8 | 30.0 | 24.6 | 22.4 | 34.4 | 20.0 |
| 캐릭터의 성격·역할 선호 | 1순위 | 11.7 | 12.6 | 10.8 | 15.0 | 9.8 | 13.2 | 9.4 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 27.1 | 29.1 | 25.2 | 32.5 | 29.5 | 28.9 | 15.6 | 0.0 |
| 한국어 관심·학습 수요 증가 | 1순위 | 8.4 | 7.8 | 9.0 | 5.0 | 6.6 | 13.2 | 6.3 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 21.0 | 15.5 | 26.1 | 12.5 | 14.8 | 28.9 | 21.9 | 40.0 |
| 한국의 최신 트렌드 접촉 | 1순위 | 7.5 | 8.7 | 6.3 | 7.5 | 9.8 | 7.9 | 3.1 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 15.9 | 20.4 | 11.7 | 12.5 | 16.4 | 19.7 | 9.4 | 20.0 |
| 자국의 문화코드와 잘 맞음 | 1순위 | 6.5 | 4.9 | 8.1 | 2.5 | 6.6 | 5.3 | 12.5 | 20.0 |
| | 1+2순위 | 14.5 | 14.6 | 14.4 | 7.5 | 18.0 | 13.2 | 18.8 | 20.0 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한국 도서의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

# iii. 한류 선호

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (7) 게임

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (339) | (183) | (156) | (90) | (95) | (90) | (51) | (13) |
| 게임 플레이 방식·구성 선호 | 1순위 | 20.4 | 21.9 | 18.6 | 18.9 | 22.1 | 16.7 | 23.5 | 30.8 |
| | 1+2순위 | 38.1 | 38.3 | 37.8 | 40.0 | 37.9 | 32.2 | 41.2 | 53.8 |
| 그래픽·그림 선호 | 1순위 | 15.9 | 18.6 | 12.8 | 21.1 | 11.6 | 15.6 | 13.7 | 23.1 |
| | 1+2순위 | 33.3 | 32.8 | 34.0 | 32.2 | 29.5 | 38.9 | 35.3 | 23.1 |
| 게이머들과 네트워크 형성 | 1순위 | 14.2 | 10.9 | 17.9 | 14.4 | 20.0 | 12.2 | 7.8 | 7.7 |
| | 1+2순위 | 29.5 | 30.6 | 28.2 | 37.8 | 28.4 | 27.8 | 23.5 | 15.4 |
| 다양한 소재·장르를 다룸 | 1순위 | 14.2 | 16.9 | 10.9 | 15.6 | 16.8 | 10.0 | 17.6 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 26.0 | 25.1 | 26.9 | 27.8 | 30.5 | 20.0 | 27.5 | 15.4 |
| 캐릭터의 성격·역할 선호 | 1순위 | 13.0 | 11.5 | 14.7 | 10.0 | 9.5 | 22.2 | 9.8 | 7.7 |
| | 1+2순위 | 26.3 | 24.6 | 28.2 | 21.1 | 22.1 | 33.3 | 25.5 | 46.2 |
| 한류 스타가 광고·홍보 | 1순위 | 8.6 | 8.2 | 9.0 | 4.4 | 8.4 | 11.1 | 11.8 | 7.7 |
| | 1+2순위 | 16.2 | 16.4 | 16.0 | 12.2 | 16.8 | 18.9 | 19.6 | 7.7 |
| 스토리가 짜임새 있고 탄탄함 | 1순위 | 7.4 | 6.6 | 8.3 | 7.8 | 7.4 | 7.8 | 5.9 | 7.7 |
| | 1+2순위 | 16.5 | 17.5 | 15.4 | 17.8 | 17.9 | 13.3 | 15.7 | 23.1 |
| 폭력성·선정적 내용이 적음 | 1순위 | 6.5 | 5.5 | 7.7 | 7.8 | 4.2 | 4.4 | 9.8 | 15.4 |
| | 1+2순위 | 14.2 | 14.8 | 13.5 | 11.1 | 16.8 | 15.6 | 11.8 | 15.4 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한국 온라인/모바일 게임의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (8) 패션

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (329) | (148) | (181) | (57) | (89) | (95) | (64) | (24) |
| 우수한 품질 | 1순위 | 21.6 | 16.2 | 26.0 | 19.3 | 13.5 | 21.1 | 25.0 | 50.0 |
| | 1+2순위 | 44.1 | 43.2 | 44.8 | 42.1 | 38.2 | 37.9 | 51.6 | 75.0 |
| 디자인 선호 | 1순위 | 20.1 | 25.0 | 16.0 | 28.1 | 22.5 | 13.7 | 25.0 | 4.2 |
| | 1+2순위 | 36.2 | 41.9 | 31.5 | 36.8 | 37.1 | 29.5 | 46.9 | 29.2 |
| 브랜드 이미지가 좋아서 | 1순위 | 15.2 | 21.6 | 9.9 | 19.3 | 16.9 | 10.5 | 15.6 | 16.7 |
| | 1+2순위 | 29.5 | 33.1 | 26.5 | 33.3 | 29.2 | 32.6 | 23.4 | 25.0 |
| 주변사람들 사이에서 평판이 좋음 | 1순위 | 14.3 | 11.5 | 16.6 | 10.5 | 20.2 | 15.8 | 10.9 | 4.2 |
| | 1+2순위 | 26.7 | 21.6 | 30.9 | 19.3 | 32.6 | 29.5 | 23.4 | 20.8 |
| 다양한 제품 종류·스타일 | 1순위 | 11.6 | 9.5 | 13.3 | 7.0 | 11.2 | 16.8 | 9.4 | 8.3 |
| | 1+2순위 | 24.0 | 22.3 | 25.4 | 19.3 | 23.6 | 30.5 | 20.3 | 20.8 |
| 품질 대비 저렴한 가격 | 1순위 | 10.9 | 11.5 | 10.5 | 7.0 | 11.2 | 11.6 | 12.5 | 12.5 |
| | 1+2순위 | 25.5 | 25.7 | 25.4 | 29.8 | 24.7 | 23.2 | 29.7 | 16.7 |
| 좋아하는 스타가 직접 사용·홍보 | 1순위 | 6.1 | 4.1 | 7.7 | 8.8 | 4.5 | 9.5 | 1.6 | 4.2 |
| | 1+2순위 | 13.7 | 11.5 | 15.5 | 19.3 | 14.6 | 15.8 | 4.7 | 12.5 |
| 기타 | 1순위 | 0.3 | 0.7 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 1.1 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 0.3 | 0.7 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 1.1 | 0.0 | 0.0 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한국 패션의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

# iii. 한류 선호

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (9) 뷰티

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (332) | (149) | (183) | (66) | (89) | (94) | (57) | (26) |
| 다양한 제품 종류 | 1순위 | 16.9 | 16.8 | 16.9 | 18.2 | 15.7 | 12.8 | 26.3 | 11.5 |
| | 1+2순위 | 32.2 | 31.5 | 32.8 | 33.3 | 28.1 | 33.0 | 36.8 | 30.8 |
| 주변사람들 사이에서 평판이 좋음 | 1순위 | 16.0 | 16.1 | 15.8 | 21.2 | 15.7 | 13.8 | 12.3 | 19.2 |
| | 1+2순위 | 32.5 | 32.9 | 32.2 | 36.4 | 33.7 | 31.9 | 29.8 | 26.9 |
| 브랜드 이미지가 좋아서 | 1순위 | 13.0 | 16.8 | 9.8 | 13.6 | 9.0 | 17.0 | 12.3 | 11.5 |
| | 1+2순위 | 23.5 | 28.2 | 19.7 | 30.3 | 18.0 | 28.7 | 17.5 | 19.2 |
| 자연 친화적 성분·재료 사용 | 1순위 | 12.3 | 10.7 | 13.7 | 12.1 | 12.4 | 11.7 | 12.3 | 15.4 |
| | 1+2순위 | 22.9 | 19.5 | 25.7 | 16.7 | 23.6 | 21.3 | 26.3 | 34.6 |
| 우수한 효과·품질 | 1순위 | 12.0 | 10.7 | 13.1 | 7.6 | 10.1 | 11.7 | 17.5 | 19.2 |
| | 1+2순위 | 30.7 | 26.8 | 33.9 | 28.8 | 30.3 | 26.6 | 33.3 | 46.2 |
| 품질 대비 저렴한 가격 | 1순위 | 11.7 | 9.4 | 13.7 | 6.1 | 13.5 | 12.8 | 12.3 | 15.4 |
| | 1+2순위 | 22.6 | 22.1 | 23.0 | 16.7 | 24.7 | 22.3 | 28.1 | 19.2 |
| 제품 패키지 디자인 선호 | 1순위 | 9.9 | 10.1 | 9.8 | 10.6 | 11.2 | 13.8 | 1.8 | 7.7 |
| | 1+2순위 | 19.3 | 20.1 | 18.6 | 18.2 | 21.3 | 21.3 | 14.0 | 19.2 |
| 좋아하는 스타가 직접 사용·홍보 | 1순위 | 8.1 | 9.4 | 7.1 | 10.6 | 12.4 | 6.4 | 5.3 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 16.3 | 18.8 | 14.2 | 19.7 | 20.2 | 14.9 | 14.0 | 3.8 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한국 뷰티의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (10) 한식

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (306) | (153) | (153) | (58) | (88) | (84) | (55) | (21) |
| 맛이 있어서 | 1순위 | 22.9 | 22.2 | 23.5 | 24.1 | 19.3 | 27.4 | 21.8 | 19.0 |
| | 1+2순위 | 44.8 | 45.8 | 43.8 | 46.6 | 39.8 | 44.0 | 50.9 | 47.6 |
| 한국 문화콘텐츠에서 봤던 한식·식문화 경험 | 1순위 | 15.7 | 14.4 | 17.0 | 10.3 | 17.0 | 11.9 | 25.5 | 14.3 |
| | 1+2순위 | 31.0 | 31.4 | 30.7 | 24.1 | 37.5 | 22.6 | 41.8 | 28.6 |
| 건강에 좋은 식재료·조리법 사용 | 1순위 | 15.4 | 11.1 | 19.6 | 8.6 | 13.6 | 15.5 | 20.0 | 28.6 |
| | 1+2순위 | 33.3 | 29.4 | 37.3 | 20.7 | 27.3 | 38.1 | 40.0 | 57.1 |
| 가성비가 좋음 | 1순위 | 12.1 | 15.0 | 9.2 | 8.6 | 18.2 | 11.9 | 5.5 | 14.3 |
| | 1+2순위 | 19.3 | 23.5 | 15.0 | 22.4 | 23.9 | 20.2 | 7.3 | 19.0 |
| 한국 인기스타 광고·홍보 | 1순위 | 9.2 | 10.5 | 7.8 | 12.1 | 15.9 | 6.0 | 1.8 | 4.8 |
| | 1+2순위 | 14.7 | 14.4 | 15.0 | 17.2 | 21.6 | 11.9 | 9.1 | 4.8 |
| 상차림·플레이팅·분위기가 좋아서 | 1순위 | 8.5 | 9.2 | 7.8 | 6.9 | 8.0 | 13.1 | 3.6 | 9.5 |
| | 1+2순위 | 19.3 | 17.0 | 21.6 | 15.5 | 19.3 | 23.8 | 16.4 | 19.0 |
| 식당,직원의 위생·청결 상태가 좋아서 | 1순위 | 8.2 | 9.8 | 6.5 | 12.1 | 2.3 | 9.5 | 14.5 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 19.6 | 21.6 | 17.6 | 27.6 | 12.5 | 21.4 | 21.8 | 14.3 |
| 친절한 직원 | 1순위 | 8.2 | 7.8 | 8.5 | 17.2 | 5.7 | 4.8 | 7.3 | 9.5 |
| | 1+2순위 | 17.6 | 16.3 | 19.0 | 25.9 | 17.0 | 17.9 | 12.7 | 9.5 |
| 기타 | 1순위 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 0.3 | 0.7 | 0.0 | 0.0 | 1.1 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한식의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

# iii. 한류 선호

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (1) TV 드라마

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (371) | (186) | (185) | (91) | (107) | (97) | (63) | (13) |
| 자막·더빙 통한 시청 불편함 | 1순위 | 17.5 | 16.7 | 18.4 | 16.5 | 18.7 | 14.4 | 19.0 | 30.8 |
| | 1+2순위 | 36.7 | 33.9 | 39.5 | 34.1 | 36.4 | 29.9 | 47.6 | 53.8 |
| 한국어가 어렵고 생소함 | 1순위 | 17.3 | 21.0 | 13.5 | 16.5 | 16.8 | 17.5 | 19.0 | 15.4 |
| | 1+2순위 | 32.3 | 35.5 | 29.2 | 33.0 | 30.8 | 35.1 | 30.2 | 30.8 |
| 한국적인 색채가 강해서 | 1순위 | 9.7 | 9.7 | 9.7 | 12.1 | 6.5 | 13.4 | 4.8 | 15.4 |
| | 1+2순위 | 18.1 | 18.8 | 17.3 | 18.7 | 15.0 | 24.7 | 9.5 | 30.8 |
| 비용이 많이 듦 | 1순위 | 8.4 | 9.1 | 7.6 | 6.6 | 6.5 | 11.3 | 7.9 | 15.4 |
| | 1+2순위 | 14.3 | 13.4 | 15.1 | 16.5 | 13.1 | 14.4 | 12.7 | 15.4 |
| 전체적인 에피소드 편수가 적어서 | 1순위 | 7.8 | 5.9 | 9.7 | 6.6 | 9.3 | 8.2 | 6.3 | 7.7 |
| | 1+2순위 | 14.6 | 10.8 | 18.4 | 13.2 | 14.0 | 13.4 | 15.9 | 30.8 |
| 인터내셔널한 캐스팅이 없음 | 1순위 | 7.5 | 8.1 | 7.0 | 9.9 | 4.7 | 5.2 | 14.3 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 16.2 | 19.4 | 13.0 | 24.2 | 9.3 | 11.3 | 27.0 | 0.0 |
| 한 회당 방영 시간이 길어서 | 1순위 | 7.3 | 4.3 | 10.3 | 7.7 | 5.6 | 7.2 | 9.5 | 7.7 |
| | 1+2순위 | 15.6 | 12.9 | 18.4 | 14.3 | 15.9 | 17.5 | 15.9 | 7.7 |
| 소재,스토리,장르 등이 진부·획일적 | 1순위 | 6.7 | 7.5 | 5.9 | 5.5 | 10.3 | 6.2 | 4.8 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 12.9 | 14.5 | 11.4 | 8.8 | 16.8 | 12.4 | 12.7 | 15.4 |
| 어색한 배우들의 연기 | 1순위 | 6.5 | 7.5 | 5.4 | 9.9 | 6.5 | 3.1 | 7.9 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 14.3 | 16.1 | 12.4 | 19.8 | 15.0 | 9.3 | 14.3 | 7.7 |
| 같은 배우가 타 작품에 반복적으로 출연해서 | 1순위 | 5.7 | 4.8 | 6.5 | 4.4 | 4.7 | 8.2 | 6.3 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 13.5 | 12.9 | 14.1 | 8.8 | 17.8 | 16.5 | 11.1 | 0.0 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 4.9 | 4.8 | 4.9 | 4.4 | 8.4 | 4.1 | 0.0 | 7.7 |
| | 1+2순위 | 9.7 | 9.7 | 9.7 | 7.7 | 12.1 | 13.4 | 3.2 | 7.7 |
| 기타 | 1순위 | 0.8 | 0.5 | 1.1 | 0.0 | 1.9 | 1.0 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 1.9 | 2.2 | 1.6 | 1.1 | 3.7 | 2.1 | 0.0 | 0.0 |

*Q 귀하가 생각하는 한국 드라마의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (2) 예능

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (344) | (176) | (168) | (75) | (102) | (94) | (53) | (20) |
| 자막·더빙 통한 시청 불편함 | 1순위 | 16.9 | 15.9 | 17.9 | 20.0 | 9.8 | 17.0 | 20.8 | 30.0 |
| | 1+2순위 | 30.8 | 28.4 | 33.3 | 30.7 | 25.5 | 30.9 | 35.8 | 45.0 |
| 한국식 유머코드가 맞지 않음 | 1순위 | 15.4 | 15.9 | 14.9 | 18.7 | 11.8 | 19.1 | 15.1 | 5.0 |
| | 1+2순위 | 24.1 | 27.3 | 20.8 | 32.0 | 16.7 | 26.6 | 26.4 | 15.0 |
| 한국어가 어렵고 생소함 | 1순위 | 14.0 | 14.8 | 13.1 | 10.7 | 17.6 | 14.9 | 9.4 | 15.0 |
| | 1+2순위 | 31.1 | 30.7 | 31.5 | 30.7 | 34.3 | 29.8 | 26.4 | 35.0 |
| 지속적으로 진행되는 콘텐츠가 적음 | 1순위 | 10.8 | 8.5 | 13.1 | 9.3 | 12.7 | 5.3 | 17.0 | 15.0 |
| | 1+2순위 | 22.7 | 19.3 | 26.2 | 20.0 | 25.5 | 16.0 | 24.5 | 45.0 |
| 방송용 자막이 너무 많아서 | 1순위 | 8.7 | 9.1 | 8.3 | 8.0 | 13.7 | 7.4 | 3.8 | 5.0 |
| | 1+2순위 | 16.0 | 17.6 | 14.3 | 17.3 | 21.6 | 11.7 | 15.1 | 5.0 |
| 게스트 토크 의존 포맷이 많음 | 1순위 | 8.4 | 8.5 | 8.3 | 9.3 | 3.9 | 12.8 | 11.3 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 19.2 | 18.8 | 19.6 | 21.3 | 16.7 | 22.3 | 18.9 | 10.0 |
| 한국적인 색채가 강해서 | 1순위 | 7.0 | 7.4 | 6.5 | 2.7 | 7.8 | 9.6 | 7.5 | 5.0 |
| | 1+2순위 | 13.1 | 12.5 | 13.7 | 4.0 | 17.6 | 16.0 | 15.1 | 5.0 |
| 짜임새 있는 포맷이 아닌 즉흥적임 | 1순위 | 5.8 | 8.0 | 3.6 | 6.7 | 5.9 | 6.4 | 3.8 | 5.0 |
| | 1+2순위 | 12.8 | 13.1 | 12.5 | 13.3 | 11.8 | 12.8 | 13.2 | 15.0 |
| 나오는 사람들이 반복적으로 출연해서 | 1순위 | 5.8 | 6.3 | 5.4 | 4.0 | 6.9 | 4.3 | 5.7 | 15.0 |
| | 1+2순위 | 13.4 | 14.8 | 11.9 | 10.7 | 13.7 | 14.9 | 13.2 | 15.0 |
| 매력있는 스타가 출연하지 않아서 | 1순위 | 4.4 | 4.0 | 4.8 | 9.3 | 5.9 | 0.0 | 3.8 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 9.0 | 10.2 | 7.7 | 12.0 | 8.8 | 9.6 | 5.7 | 5.0 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 2.6 | 1.1 | 4.2 | 1.3 | 3.9 | 2.1 | 1.9 | 5.0 |
| | 1+2순위 | 7.0 | 6.3 | 7.7 | 8.0 | 6.9 | 7.4 | 5.7 | 5.0 |
| 기타 | 1순위 | 0.3 | 0.6 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 1.1 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 0.9 | 1.1 | 0.6 | 0.0 | 1.0 | 2.1 | 0.0 | 0.0 |

*Q 귀하가 생각하는 한국 예능의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

# iii. 한류 선호

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (3) 영화

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (383) | (196) | (187) | (95) | (105) | (99) | (64) | (20) |
| 한국어가 어렵고 생소함 | 1순위 | 22.2 | 23.0 | 21.4 | 28.4 | 14.3 | 20.2 | 25.0 | 35.0 |
| | 1+2순위 | 38.1 | 35.7 | 40.6 | 46.3 | 29.5 | 34.3 | 45.3 | 40.0 |
| 자막·더빙 통한 시청 불편함 | 1순위 | 15.7 | 15.8 | 15.5 | 15.8 | 12.4 | 13.1 | 26.6 | 10.0 |
| | 1+2순위 | 36.6 | 37.2 | 35.8 | 34.7 | 35.2 | 33.3 | 48.4 | 30.0 |
| 비용이 많이 듦 | 1순위 | 12.3 | 11.7 | 12.8 | 9.5 | 16.2 | 17.2 | 6.3 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 19.1 | 18.4 | 19.8 | 20.0 | 21.9 | 21.2 | 14.1 | 5.0 |
| 다른 언어·문화로 내용의 이해가 어려움 | 1순위 | 11.2 | 10.2 | 12.3 | 9.5 | 11.4 | 14.1 | 7.8 | 15.0 |
| | 1+2순위 | 26.1 | 28.1 | 24.1 | 26.3 | 24.8 | 27.3 | 21.9 | 40.0 |
| 소재,스토리,장르 등이 진부·획일적 | 1순위 | 10.2 | 10.7 | 9.6 | 8.4 | 10.5 | 9.1 | 15.6 | 5.0 |
| | 1+2순위 | 18.3 | 19.9 | 16.6 | 12.6 | 19.0 | 21.2 | 23.4 | 10.0 |
| 이질적인 배우의 외모 | 1순위 | 8.4 | 8.2 | 8.6 | 4.2 | 12.4 | 8.1 | 4.7 | 20.0 |
| | 1+2순위 | 16.4 | 16.3 | 16.6 | 10.5 | 22.9 | 17.2 | 12.5 | 20.0 |
| 스토리의 짜임새가 떨어짐 | 1순위 | 6.5 | 6.6 | 6.4 | 8.4 | 4.8 | 7.1 | 6.3 | 5.0 |
| | 1+2순위 | 14.9 | 14.3 | 15.5 | 18.9 | 13.3 | 12.1 | 14.1 | 20.0 |
| 작품성·예술적 가치가 떨어짐 | 1순위 | 5.7 | 6.1 | 5.3 | 4.2 | 9.5 | 6.1 | 1.6 | 5.0 |
| | 1+2순위 | 13.8 | 13.8 | 13.9 | 11.6 | 16.2 | 16.2 | 6.3 | 25.0 |
| 한국 배우·관계자의 부적절한 언행 | 1순위 | 5.2 | 5.1 | 5.3 | 7.4 | 7.6 | 2.0 | 4.7 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 9.9 | 9.7 | 10.2 | 9.5 | 14.3 | 9.1 | 7.8 | 0.0 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 2.3 | 2.0 | 2.7 | 4.2 | 1.0 | 2.0 | 1.6 | 5.0 |
| | 1+2순위 | 5.5 | 5.1 | 5.9 | 8.4 | 1.9 | 6.1 | 4.7 | 10.0 |
| 기타 | 1순위 | 0.3 | 0.5 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 1.0 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 1.3 | 1.5 | 1.1 | 1.1 | 1.0 | 2.0 | 1.6 | 0.0 |

*Q.귀하가 생각하는 한국 영화의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (4) 음악

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (265) | (130) | (135) | (63) | (70) | (74) | (49) | (9) |
| 한국어 가사가 어렵고 생소함 | 1순위 | 27.5 | 26.9 | 28.1 | 30.2 | 24.3 | 18.9 | 34.7 | 66.7 |
| | 1+2순위 | 40.4 | 41.5 | 39.3 | 49.2 | 31.4 | 29.7 | 51.0 | 77.8 |
| 획일적인 음악 장르 | 1순위 | 12.8 | 10.0 | 15.6 | 9.5 | 18.6 | 13.5 | 10.2 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 26.8 | 22.3 | 31.1 | 30.2 | 34.3 | 23.0 | 22.4 | 0.0 |
| 이질적인 가수의 외모 | 1순위 | 12.1 | 16.9 | 7.4 | 15.9 | 8.6 | 12.2 | 12.2 | 11.1 |
| | 1+2순위 | 26.8 | 28.5 | 25.2 | 30.2 | 24.3 | 28.4 | 20.4 | 44.4 |
| 예술적 가치가 떨어짐 | 1순위 | 10.2 | 11.5 | 8.9 | 14.3 | 11.4 | 8.1 | 6.1 | 11.1 |
| | 1+2순위 | 18.5 | 22.3 | 14.8 | 20.6 | 24.3 | 17.6 | 10.2 | 11.1 |
| 주위 반응이 좋지 않아서 | 1순위 | 9.8 | 11.5 | 8.1 | 14.3 | 7.1 | 9.5 | 8.2 | 11.1 |
| | 1+2순위 | 27.9 | 24.6 | 31.1 | 23.8 | 30.0 | 24.3 | 30.6 | 55.6 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 7.2 | 7.7 | 6.7 | 4.8 | 12.9 | 4.1 | 8.2 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 14.0 | 16.2 | 11.9 | 11.1 | 15.7 | 16.2 | 14.3 | 0.0 |
| 자국 사회·도덕적 가치에 반하는 내용 포함 | 1순위 | 6.8 | 6.2 | 7.4 | 6.3 | 2.9 | 13.5 | 4.1 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 14.7 | 16.2 | 13.3 | 14.3 | 10.0 | 23.0 | 12.2 | 0.0 |
| 한국 가수·관계자의 부적절한 언행 | 1순위 | 6.8 | 4.6 | 8.9 | 1.6 | 4.3 | 9.5 | 14.3 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 13.6 | 11.5 | 15.6 | 11.1 | 12.9 | 17.6 | 14.3 | 0.0 |
| 자국 문화 보호 차원 | 1순위 | 6.4 | 3.8 | 8.9 | 3.2 | 10.0 | 9.5 | 2.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 15.5 | 13.8 | 17.0 | 9.5 | 14.3 | 17.6 | 22.4 | 11.1 |
| 기타 | 1순위 | 0.4 | 0.8 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 1.4 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 1.9 | 3.1 | 0.7 | 0.0 | 2.9 | 2.7 | 2.0 | 0.0 |

*Q.귀하가 생각하는 한국 음악의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

# iii. 한류 선호

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (5) 애니메이션

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (339) | (168) | (171) | (83) | (93) | (87) | (59) | (17) |
| 한국어가 어렵고 생소함 | 1순위 | 21.5 | 20.8 | 22.2 | 24.1 | 19.4 | 20.7 | 18.6 | 35.3 |
| | 1+2순위 | 38.6 | 38.7 | 38.6 | 47.0 | 32.3 | 35.6 | 35.6 | 58.8 |
| 자막·더빙 통한 시청 불편함 | 1순위 | 17.4 | 18.5 | 16.4 | 20.5 | 17.2 | 11.5 | 22.0 | 17.6 |
| | 1+2순위 | 36.0 | 35.1 | 36.8 | 36.1 | 31.2 | 29.9 | 49.2 | 47.1 |
| 한국적인 색채가 강해서 | 1순위 | 9.7 | 10.1 | 9.4 | 7.2 | 7.5 | 9.2 | 16.9 | 11.8 |
| | 1+2순위 | 19.5 | 19.6 | 19.3 | 12.0 | 14.0 | 23.0 | 32.2 | 23.5 |
| 자국 문화 정서와 맞지 않음 | 1순위 | 9.1 | 7.7 | 10.5 | 4.8 | 10.8 | 13.8 | 6.8 | 5.9 |
| | 1+2순위 | 18.0 | 17.9 | 18.1 | 13.3 | 19.4 | 21.8 | 15.3 | 23.5 |
| 지나치게 상업적이라서 | 1순위 | 8.8 | 8.3 | 9.4 | 9.6 | 8.6 | 9.2 | 8.5 | 5.9 |
| | 1+2순위 | 19.8 | 17.9 | 21.6 | 19.3 | 21.5 | 20.7 | 18.6 | 11.8 |
| 자국에 비해 특별하지 않음 | 1순위 | 8.0 | 7.1 | 8.8 | 8.4 | 11.8 | 6.9 | 1.7 | 11.8 |
| | 1+2순위 | 16.8 | 14.3 | 19.3 | 19.3 | 20.4 | 12.6 | 11.9 | 23.5 |
| 교육적이지 않아서 | 1순위 | 8.0 | 6.0 | 9.9 | 10.8 | 7.5 | 8.0 | 5.1 | 5.9 |
| | 1+2순위 | 13.9 | 13.1 | 14.6 | 19.3 | 16.1 | 10.3 | 10.2 | 5.9 |
| 캐릭터가 마음에 들지 않음 | 1순위 | 6.5 | 8.9 | 4.1 | 6.0 | 7.5 | 8.0 | 5.1 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 10.3 | 11.9 | 8.8 | 10.8 | 15.1 | 9.2 | 6.8 | 0.0 |
| 소재,스토리,장르 등이 진부·획일적 | 1순위 | 6.5 | 7.7 | 5.3 | 6.0 | 5.4 | 6.9 | 8.5 | 5.9 |
| | 1+2순위 | 16.2 | 18.5 | 14.0 | 13.3 | 18.3 | 23.0 | 10.2 | 5.9 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 3.8 | 3.6 | 4.1 | 2.4 | 3.2 | 4.6 | 6.8 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 9.4 | 10.7 | 8.2 | 7.2 | 10.8 | 11.5 | 10.2 | 0.0 |
| 기타 | 1순위 | 0.6 | 1.2 | 0.0 | 0.0 | 1.1 | 1.1 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 1.5 | 2.4 | 0.6 | 2.4 | 1.1 | 2.3 | 0.0 | 0.0 |

*Q.귀하가 생각하는 한국 애니메이션의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (6) 도서

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (214) | (103) | (111) | (40) | (61) | (76) | (32) | (5) |
| 자국어로의 번역 미흡 | 1순위 | 20.6 | 21.4 | 19.8 | 27.5 | 18.0 | 21.1 | 12.5 | 40.0 |
| | 1+2순위 | 41.6 | 39.8 | 43.2 | 47.5 | 34.4 | 38.2 | 53.1 | 60.0 |
| 다른 언어·문화로 내용의 이해가 어려움 | 1순위 | 15.9 | 15.5 | 16.2 | 15.0 | 13.1 | 21.1 | 9.4 | 20.0 |
| | 1+2순위 | 31.8 | 32.0 | 31.5 | 35.0 | 31.1 | 35.5 | 18.8 | 40.0 |
| 비용이 많이 듦 | 1순위 | 13.1 | 12.6 | 13.5 | 7.5 | 9.8 | 18.4 | 15.6 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 27.6 | 22.3 | 32.4 | 17.5 | 27.9 | 34.2 | 28.1 | 0.0 |
| 소재,장르 등이 진부·획일적 | 1순위 | 12.1 | 9.7 | 14.4 | 17.5 | 13.1 | 9.2 | 12.5 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 23.4 | 22.3 | 24.3 | 22.5 | 26.2 | 22.4 | 21.9 | 20.0 |
| 한국적인 색채가 강해서 | 1순위 | 10.7 | 10.7 | 10.8 | 10.0 | 13.1 | 7.9 | 12.5 | 20.0 |
| | 1+2순위 | 22.0 | 21.4 | 22.5 | 25.0 | 24.6 | 14.5 | 28.1 | 40.0 |
| 선정적·폭력적 내용 | 1순위 | 9.3 | 7.8 | 10.8 | 7.5 | 14.8 | 5.3 | 9.4 | 20.0 |
| | 1+2순위 | 16.4 | 15.5 | 17.1 | 17.5 | 21.3 | 13.2 | 12.5 | 20.0 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 7.0 | 8.7 | 5.4 | 5.0 | 6.6 | 5.3 | 15.6 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 17.3 | 20.4 | 14.4 | 12.5 | 16.4 | 21.1 | 18.8 | 0.0 |
| 캐릭터가 마음에 들지 않음 | 1순위 | 6.1 | 6.8 | 5.4 | 7.5 | 1.6 | 9.2 | 6.3 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 9.8 | 11.7 | 8.1 | 10.0 | 6.6 | 13.2 | 9.4 | 0.0 |
| 스토리·작화가 마음에 들지 않음 | 1순위 | 4.7 | 5.8 | 3.6 | 2.5 | 9.8 | 1.3 | 6.3 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 8.4 | 11.7 | 5.4 | 7.5 | 11.5 | 5.3 | 9.4 | 20.0 |
| 기타 | 1순위 | 0.5 | 1.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 1.3 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 1.9 | 2.9 | 0.9 | 5.0 | 0.0 | 2.6 | 0.0 | 0.0 |

*Q.귀하가 생각하는 한국 도서의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

# iii. 한류 선호

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (7) 게임

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (339) | (183) | (156) | (90) | (95) | (90) | (51) | (13) |
| 이용 하는데 비용이 많이 듦 | 1순위 | 15.6 | 14.8 | 16.7 | 15.6 | 15.8 | 13.3 | 19.6 | 15.4 |
| | 1+2순위 | 27.4 | 26.2 | 28.8 | 27.8 | 26.3 | 26.7 | 31.4 | 23.1 |
| 한국적인 색채가 강해서 | 1순위 | 12.7 | 14.2 | 10.9 | 7.8 | 8.4 | 16.7 | 21.6 | 15.4 |
| | 1+2순위 | 22.1 | 22.4 | 21.8 | 13.3 | 20.0 | 24.4 | 31.4 | 46.2 |
| 게임 서비스 운영이 잘 이루어지지 않아서 | 1순위 | 11.5 | 10.4 | 12.8 | 16.7 | 8.4 | 8.9 | 11.8 | 15.4 |
| | 1+2순위 | 20.6 | 20.8 | 20.5 | 21.1 | 18.9 | 22.2 | 21.6 | 15.4 |
| 그래픽의 독창성 부족 | 1순위 | 10.0 | 11.5 | 8.3 | 12.2 | 15.8 | 5.6 | 3.9 | 7.7 |
| | 1+2순위 | 18.0 | 18.0 | 17.9 | 23.3 | 23.2 | 13.3 | 9.8 | 7.7 |
| 높은 디바이스 사양 필요 | 1순위 | 8.6 | 7.1 | 10.3 | 5.6 | 7.4 | 10.0 | 11.8 | 15.4 |
| | 1+2순위 | 22.4 | 22.4 | 22.4 | 16.7 | 23.2 | 24.4 | 23.5 | 38.5 |
| 스토리의 짜임새 부족 | 1순위 | 8.3 | 8.7 | 7.7 | 8.9 | 12.6 | 5.6 | 2.0 | 15.4 |
| | 1+2순위 | 18.9 | 21.9 | 15.4 | 20.0 | 23.2 | 14.4 | 15.7 | 23.1 |
| 캐릭터 매력 부족 및 정체성 모호 | 1순위 | 8.3 | 8.2 | 8.3 | 10.0 | 4.2 | 6.7 | 13.7 | 15.4 |
| | 1+2순위 | 20.6 | 19.1 | 22.4 | 24.4 | 16.8 | 21.1 | 19.6 | 23.1 |
| 스토리, 소재, 장르 등이 | 1순위 | 7.4 | 8.2 | 6.4 | 5.6 | 6.3 | 13.3 | 3.9 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 13.9 | 15.3 | 12.2 | 16.7 | 9.5 | 17.8 | 9.8 | 15.4 |
| 자국 문화 정서와 맞지 않음 | 1순위 | 6.8 | 6.6 | 7.1 | 6.7 | 8.4 | 8.9 | 2.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 12.7 | 14.2 | 10.9 | 12.2 | 13.7 | 14.4 | 9.8 | 7.7 |
| 게임이 선정적·폭력적임 | 1순위 | 6.5 | 7.1 | 5.8 | 10.0 | 4.2 | 6.7 | 5.9 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 12.4 | 11.5 | 13.5 | 17.8 | 10.5 | 12.2 | 9.8 | 0.0 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 4.1 | 2.7 | 5.8 | 1.1 | 8.4 | 3.3 | 3.9 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 9.7 | 6.6 | 13.5 | 5.6 | 13.7 | 6.7 | 17.6 | 0.0 |
| 기타 | 1순위 | 0.3 | 0.5 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 1.1 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 1.2 | 1.6 | 0.6 | 1.1 | 1.1 | 2.2 | 0.0 | 0.0 |

*Q.귀하가 생각하는 한국 게임의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (8) 패션

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (329) | (148) | (181) | (57) | (89) | (95) | (64) | (24) |
| 다양하지 않은 사이즈 | 1순위 | 28.6 | 26.4 | 30.4 | 10.5 | 27.0 | 32.6 | 32.8 | 50.0 |
| | 1+2순위 | 49.2 | 48.0 | 50.3 | 36.8 | 47.2 | 49.5 | 51.6 | 79.2 |
| 품질 대비 비싼 가격 | 1순위 | 22.8 | 25.0 | 21.0 | 22.8 | 22.5 | 18.9 | 29.7 | 20.8 |
| | 1+2순위 | 39.5 | 39.9 | 39.2 | 36.8 | 40.4 | 37.9 | 42.2 | 41.7 |
| 다양하지 않은 제품 종류·스타일 | 1순위 | 13.7 | 9.5 | 17.1 | 14.0 | 14.6 | 15.8 | 10.9 | 8.3 |
| | 1+2순위 | 32.2 | 28.4 | 35.4 | 35.1 | 30.3 | 34.7 | 29.7 | 29.2 |
| 브랜드 이미지가 좋지 않아서 | 1순위 | 10.3 | 12.8 | 8.3 | 24.6 | 5.6 | 9.5 | 6.3 | 8.3 |
| | 1+2순위 | 21.9 | 27.7 | 17.1 | 33.3 | 18.0 | 17.9 | 28.1 | 8.3 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 9.4 | 10.8 | 8.3 | 14.0 | 10.1 | 10.5 | 3.1 | 8.3 |
| | 1+2순위 | 23.7 | 21.6 | 25.4 | 29.8 | 25.8 | 24.2 | 17.2 | 16.7 |
| 품질이 떨어짐 | 1순위 | 8.8 | 9.5 | 8.3 | 7.0 | 14.6 | 8.4 | 6.3 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 16.7 | 16.2 | 17.1 | 14.0 | 24.7 | 17.9 | 7.8 | 12.5 |
| 디자인이 별로여서 | 1순위 | 5.5 | 4.7 | 6.1 | 7.0 | 4.5 | 3.2 | 9.4 | 4.2 |
| | 1+2순위 | 13.7 | 14.9 | 12.7 | 14.0 | 10.1 | 12.6 | 21.9 | 8.3 |
| 기타 | 1순위 | 0.9 | 1.4 | 0.6 | 0.0 | 1.1 | 1.1 | 1.6 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 3.0 | 3.4 | 2.8 | 0.0 | 3.4 | 5.3 | 1.6 | 4.2 |

*Q.귀하가 생각하는 한국 패션의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

# iii. 한류 선호

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (9) 뷰티

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (332) | (149) | (183) | (66) | (89) | (94) | (57) | (26) |
| 품질 대비 비싼 가격 | 1순위 | 22.6 | 18.1 | 26.2 | 25.8 | 14.6 | 25.5 | 22.8 | 30.8 |
| | 1+2순위 | 40.7 | 35.6 | 44.8 | 40.9 | 32.6 | 43.6 | 43.9 | 50.0 |
| 다양하지 않은 제품 종류·스타일 | 1순위 | 15.7 | 15.4 | 15.8 | 6.1 | 22.5 | 13.8 | 15.8 | 23.1 |
| | 1+2순위 | 31.3 | 29.5 | 32.8 | 27.3 | 31.5 | 27.7 | 38.6 | 38.5 |
| 제품의 홍보가 지나치게 과장됨 | 1순위 | 15.4 | 13.4 | 16.9 | 12.1 | 15.7 | 16.0 | 17.5 | 15.4 |
| | 1+2순위 | 32.8 | 30.9 | 34.4 | 25.8 | 36.0 | 34.0 | 29.8 | 42.3 |
| 제품 패키지 디자인이 별로여서 | 1순위 | 11.4 | 10.7 | 12.0 | 10.6 | 15.7 | 9.6 | 8.8 | 11.5 |
| | 1+2순위 | 23.5 | 23.5 | 23.5 | 27.3 | 25.8 | 21.3 | 21.1 | 19.2 |
| 한방 성분이 기호에 맞지 않아서 | 1순위 | 11.1 | 12.1 | 10.4 | 13.6 | 10.1 | 8.5 | 14.0 | 11.5 |
| | 1+2순위 | 20.8 | 20.8 | 20.8 | 21.2 | 20.2 | 17.0 | 24.6 | 26.9 |
| 품질이 떨어짐 | 1순위 | 8.7 | 11.4 | 6.6 | 12.1 | 5.6 | 10.6 | 10.5 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 17.2 | 21.5 | 13.7 | 21.2 | 14.6 | 23.4 | 14.0 | 0.0 |
| 브랜드 이미지가 좋지 않아서 | 1순위 | 7.2 | 8.1 | 6.6 | 9.1 | 6.7 | 7.4 | 5.3 | 7.7 |
| | 1+2순위 | 15.7 | 16.1 | 15.3 | 19.7 | 20.2 | 11.7 | 10.5 | 15.4 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 6.9 | 9.4 | 4.9 | 10.6 | 6.7 | 7.4 | 5.3 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 13.9 | 18.1 | 10.4 | 15.2 | 14.6 | 16.0 | 14.0 | 0.0 |
| 기타 | 1순위 | 0.9 | 1.3 | 0.5 | 0.0 | 2.2 | 1.1 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 4.2 | 4.0 | 4.4 | 1.5 | 4.5 | 5.3 | 3.5 | 7.7 |

*Q 귀하가 생각하는 한국 뷰티의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (10) 한식

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (306) | (153) | (153) | (58) | (88) | (84) | (55) | (21) |
| 식사도구의 사용이 어려움 | 1순위 | 21.2 | 17.6 | 24.8 | 15.5 | 20.5 | 21.4 | 20.0 | 42.9 |
| | 1+2순위 | 38.6 | 37.3 | 39.9 | 36.2 | 38.6 | 36.9 | 38.2 | 52.4 |
| 가성비가 좋음 | 1순위 | 15.7 | 18.3 | 13.1 | 25.9 | 14.8 | 14.3 | 12.7 | 4.8 |
| | 1+2순위 | 32.0 | 32.7 | 31.4 | 39.7 | 25.0 | 34.5 | 34.5 | 23.8 |
| 반찬이 많아 식사하기 번거로움 | 1순위 | 14.4 | 15.0 | 13.7 | 15.5 | 14.8 | 14.3 | 12.7 | 14.3 |
| | 1+2순위 | 28.1 | 28.1 | 28.1 | 24.1 | 29.5 | 26.2 | 30.9 | 33.3 |
| 제공하는 음식이 다양하지 않음 | 1순위 | 12.4 | 8.5 | 16.3 | 8.6 | 12.5 | 9.5 | 16.4 | 23.8 |
| | 1+2순위 | 25.2 | 22.9 | 27.5 | 27.6 | 25.0 | 21.4 | 21.8 | 42.9 |
| 좋아하는 맛과 향이 아니어서 | 1순위 | 11.4 | 14.4 | 8.5 | 15.5 | 8.0 | 13.1 | 14.5 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 22.5 | 22.2 | 22.9 | 25.9 | 18.2 | 19.0 | 32.7 | 19.0 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 8.2 | 7.2 | 9.2 | 8.6 | 10.2 | 3.6 | 12.7 | 4.8 |
| | 1+2순위 | 14.7 | 13.7 | 15.7 | 12.1 | 18.2 | 11.9 | 20.0 | 4.8 |
| 상차림·플레이팅·분위기가 마음에 들지 않아서 | 1순위 | 6.5 | 5.9 | 7.2 | 1.7 | 8.0 | 10.7 | 3.6 | 4.8 |
| | 1+2순위 | 15.0 | 17.0 | 13.1 | 13.8 | 14.8 | 21.4 | 10.9 | 4.8 |
| 식당,직원의 위생·청결 상태가 좋지 않아서 | 1순위 | 5.2 | 7.2 | 3.3 | 3.4 | 8.0 | 6.0 | 3.6 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 11.1 | 13.1 | 9.2 | 12.1 | 13.6 | 14.3 | 3.6 | 4.8 |
| 불친절한 직원 | 1순위 | 3.9 | 5.2 | 2.6 | 5.2 | 2.3 | 6.0 | 1.8 | 4.8 |
| | 1+2순위 | 9.8 | 11.1 | 8.5 | 8.6 | 12.5 | 10.7 | 5.5 | 9.5 |
| 기타 | 1순위 | 1.0 | 0.7 | 1.3 | 0.0 | 1.1 | 1.2 | 1.8 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 2.9 | 2.0 | 3.9 | 0.0 | 4.5 | 3.6 | 1.8 | 4.8 |

*Q 귀하가 생각하는 한식의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

# iii. 한류 선호

## 5. 자국에서 인기있는 해외 콘텐츠

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | | (371) | (186) | (185) | (91) | (107) | (97) | (63) | (13) |
| 드라마 | 미국 드라마 | 1순위 | 48.0 | 53.8 | 42.2 | 57.1 | 37.4 | 52.6 | 44.4 | 53.8 |
| | 한국 드라마 | 2순위 | 35.3 | 30.6 | 40.0 | 26.4 | 48.6 | 32.0 | 33.3 | 23.1 |
| | 영국 드라마 | 3순위 | 7.5 | 7.5 | 7.6 | 7.7 | 4.7 | 6.2 | 14.3 | 7.7 |
| *Base* | | | (344) | (176) | (168) | (75) | (102) | (94) | (53) | (20) |
| 예능 | 미국 예능 | 1순위 | 51.7 | 60.2 | 42.9 | 58.7 | 52.0 | 52.1 | 43.4 | 45.0 |
| | 한국 예능 | 2순위 | 23.5 | 17.6 | 29.8 | 18.7 | 29.4 | 21.3 | 22.6 | 25.0 |
| | 영국 예능 | 3순위 | 10.8 | 9.1 | 12.5 | 6.7 | 7.8 | 11.7 | 18.9 | 15.0 |
| *Base* | | | (383) | (196) | (187) | (95) | (105) | (99) | (64) | (20) |
| 영화 | 미국 영화 | 1순위 | 60.6 | 68.4 | 52.4 | 71.6 | 55.2 | 57.6 | 57.8 | 60.0 |
| | 한국 영화 | 2순위 | 19.3 | 13.3 | 25.7 | 12.6 | 22.9 | 24.2 | 17.2 | 15.0 |
| | 중국 영화 | 3순위 | 9.7 | 10.2 | 9.1 | 6.3 | 12.4 | 10.1 | 9.4 | 10.0 |

*Q 귀하의 국가에서 인기 있는 문화콘텐츠는 어느 국가의 문화콘텐츠 입니까?*

## 6. 선호하는 한국 드라마(Top 10)

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 주관식문항, 단위:%)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (371) | (186) | (185) | (91) | (107) | (97) | (63) | (13) |
| 미스터 션샤인 | 11.6 | 15.6 | 7.6 | 9.9 | 15.0 | 9.3 | 14.3 | 0.0 |
| 꽃보다 남자 | 4.3 | 4.3 | 4.3 | 9.9 | 4.7 | 0.0 | 3.2 | 0.0 |
| 태양의 후예 | 3.5 | 3.8 | 3.2 | 6.6 | 4.7 | 1.0 | 1.6 | 0.0 |
| 너도 인간이니? | 3.5 | 5.4 | 1.6 | 2.2 | 3.7 | 6.2 | 0.0 | 7.7 |
| 멈추고 싶은 순간 : 어바웃타임 | 2.4 | 2.7 | 2.2 | 4.4 | 2.8 | 2.1 | 0.0 | 0.0 |
| 쓸쓸하고 찬란하神 - 도깨비 | 2.2 | 1.1 | 3.2 | 3.3 | 1.9 | 3.1 | 0.0 | 0.0 |
| 백일의낭군님 | 2.2 | 3.2 | 1.1 | 3.3 | 2.8 | 2.1 | 0.0 | 0.0 |
| 라디오 로맨스 | 2.2 | 1.1 | 3.2 | 1.1 | 1.9 | 2.1 | 3.2 | 7.7 |

** 동순위가 많아 표 상에 누락된 항목이 있음*

*Q 귀하가 올해 시청한 한국 드라마 중 가장 좋아하는 것은 무엇입니까?*

## 7. 선호하는 한국 영화(Top 10)

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 주관식문항, 단위:%)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (383) | (196) | (187) | (95) | (105) | (99) | (64) | (20) |
| 지금 만나러 갑니다 | 20.1 | 23.0 | 17.1 | 24.2 | 22.9 | 16.2 | 18.8 | 10.0 |
| 부산행 | 5.0 | 6.1 | 3.7 | 6.3 | 6.7 | 3.0 | 4.7 | 0.0 |
| 버닝 | 3.7 | 5.1 | 2.1 | 3.2 | 3.8 | 5.1 | 3.1 | 0.0 |
| 독전 | 3.7 | 4.1 | 3.2 | 4.2 | 2.9 | 3.0 | 3.1 | 10.0 |
| 올드보이 | 3.1 | 4.1 | 2.1 | 6.3 | 1.0 | 2.0 | 4.7 | 0.0 |
| 안시성 | 2.6 | 3.1 | 2.1 | 2.1 | 1.0 | 4.0 | 4.7 | 0.0 |
| 창궐 | 2.3 | 1.5 | 3.2 | 0.0 | 2.9 | 3.0 | 1.6 | 10.0 |
| 공작 | 1.8 | 2.0 | 1.6 | 1.1 | 1.0 | 2.0 | 4.7 | 0.0 |
| 그것만이 내 세상 | 1.8 | 2.0 | 1.6 | 3.2 | 1.9 | 1.0 | 1.6 | 0.0 |

** 동순위가 많아 표 상에 누락된 항목이 있음*

*Q 귀하가 올해 시청한 한국 영화 중 가장 좋아하는 것은 무엇입니까?*

# iii. 한류 선호

## 8. 한국산 게임 인지율

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (339) | (183) | (156) | (90) | (95) | (90) | (51) | (13) |
| 건쉽배틀 | 52.2 | 55.7 | 48.1 | 43.3 | 53.7 | 60.0 | 52.9 | 46.2 |
| 던전앤파이터 | 44.8 | 47.0 | 42.3 | 31.1 | 48.4 | 56.7 | 51.0 | 7.7 |
| 검은사막 | 44.0 | 40.4 | 48.1 | 28.9 | 41.1 | 55.6 | 51.0 | 61.5 |
| 크로스파이어 | 41.6 | 43.2 | 39.7 | 36.7 | 35.8 | 48.9 | 41.2 | 69.2 |
| 세븐나이츠 | 34.8 | 30.1 | 40.4 | 33.3 | 27.4 | 40.0 | 39.2 | 46.2 |
| 배틀그라운드 | 34.5 | 38.8 | 29.5 | 50.0 | 33.7 | 35.6 | 15.7 | 0.0 |
| 라그나로크 | 33.3 | 37.2 | 28.8 | 36.7 | 32.6 | 38.9 | 25.5 | 7.7 |
| 포인트블랭크 | 33.0 | 30.6 | 35.9 | 26.7 | 30.5 | 40.0 | 37.3 | 30.8 |
| 서머너즈 워 | 31.3 | 31.7 | 30.8 | 17.8 | 38.9 | 40.0 | 27.5 | 23.1 |
| 메이플스토리 | 15.6 | 14.2 | 17.3 | 14.4 | 9.5 | 20.0 | 21.6 | 15.4 |

*Q 다음 중 한국 게임이라고 알고 있는 게임을 모두 선택해주십시오*

## 9. 선호하는 한국 게임

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (339) | (183) | (156) | (90) | (95) | (90) | (51) | (13) |
| 배틀그라운드 | 18.3 | 24.6 | 10.9 | 46.7 | 16.8 | 2.2 | 3.9 | 0.0 |
| 크로스파이어 | 14.7 | 13.1 | 16.7 | 6.7 | 15.8 | 15.6 | 19.6 | 38.5 |
| 던전앤파이터 | 13.3 | 14.8 | 11.5 | 5.6 | 11.6 | 18.9 | 23.5 | 0.0 |
| 건쉽배틀 | 10.9 | 10.4 | 11.5 | 7.8 | 8.4 | 14.4 | 13.7 | 15.4 |
| 검은사막 | 10.6 | 9.3 | 12.2 | 7.8 | 12.6 | 12.2 | 5.9 | 23.1 |
| 라그나로크 | 8.3 | 8.7 | 7.7 | 5.6 | 12.6 | 10.0 | 3.9 | 0.0 |
| 서머너즈 워 | 7.4 | 6.6 | 8.3 | 2.2 | 8.4 | 10.0 | 7.8 | 15.4 |
| 포인트블랭크 | 6.5 | 5.5 | 7.7 | 2.2 | 8.4 | 6.7 | 9.8 | 7.7 |
| 세븐나이츠 | 5.6 | 3.8 | 7.7 | 7.8 | 3.2 | 6.7 | 5.9 | 0.0 |
| 메이플스토리 | 3.2 | 1.1 | 5.8 | 4.4 | 1.1 | 3.3 | 5.9 | 0.0 |
| 기타 | 1.2 | 2.2 | 0.0 | 3.3 | 1.1 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |

*Q 다음의 한국 게임 중 가장 좋아하는 게임은 무엇입니까?*

## 10. 선호하는 한국 가수·그룹(Top 10)

(Base : 전체, 주관식 응답, 단위: %)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (500) | (250) | (250) | (125) | (125) | (125) | (92) | (33) |
| 싸이 | 16.0 | 21.2 | 10.8 | 20.0 | 15.2 | 17.6 | 9.8 | 15.2 |
| 방탄소년단 | 6.0 | 4.8 | 7.2 | 14.4 | 4.8 | 0.8 | 3.3 | 6.1 |
| 지드래곤 | 5.8 | 6.0 | 5.6 | 8.0 | 5.6 | 5.6 | 5.4 | 0.0 |
| 아이유 | 4.2 | 3.6 | 4.8 | 3.2 | 5.6 | 3.2 | 5.4 | 3.0 |
| 보아 | 3.4 | 2.8 | 4.0 | 2.4 | 8.0 | 2.4 | 0.0 | 3.0 |
| 에일리 | 3.2 | 4.0 | 2.4 | 3.2 | 4.0 | 3.2 | 3.3 | 0.0 |
| 수지 | 1.8 | 0.4 | 3.2 | 0.8 | 2.4 | 0.8 | 3.3 | 3.0 |
| 종현 | 1.6 | 1.2 | 2.0 | 2.4 | 1.6 | 1.6 | 1.1 | 0.0 |
| 박진영 | 1.6 | 1.6 | 1.6 | 1.6 | 0.8 | 2.4 | 2.2 | 0.0 |
| 빅뱅 | 1.4 | 0.8 | 2.0 | 1.6 | 1.6 | 1.6 | 1.1 | 0.0 |

*Q 귀하께서 현재 가장 좋아하는 한국 가수·그룹은 누구입니까?*

# iii. 한류 선호

## 11. 선호하는 한국 배우(Top 10)

(Base : 전체, 주관식 응답, 단위: %)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (500) | (250) | (250) | (125) | (125) | (125) | (92) | (33) |
| 이민호 | 13.0 | 12.0 | 14.0 | 12.0 | 17.6 | 9.6 | 14.1 | 9.1 |
| 공유 | 7.6 | 9.6 | 5.6 | 8.0 | 7.2 | 8.0 | 8.7 | 3.0 |
| 수지 | 4.2 | 5.2 | 3.2 | 5.6 | 7.2 | 0.8 | 4.3 | 0.0 |
| 송중기 | 3.8 | 3.2 | 4.4 | 3.2 | 4.8 | 4.0 | 3.3 | 3.0 |
| 박신혜 | 3.2 | 3.2 | 3.2 | 2.4 | 3.2 | 4.0 | 3.3 | 3.0 |
| 송혜교 | 2.6 | 3.2 | 2.0 | 3.2 | 0.8 | 2.4 | 4.3 | 3.0 |
| 전지현 | 2.6 | 2.0 | 3.2 | 2.4 | 0.8 | 4.8 | 1.1 | 6.1 |
| 현빈 | 2.2 | 0.8 | 3.6 | 4.8 | 0.0 | 2.4 | 2.2 | 0.0 |
| 지창욱 | 2.2 | 2.8 | 1.6 | 2.4 | 2.4 | 3.2 | 1.1 | 0.0 |

** 동순위가 많아 표 상에 누락된 항목이 있음*

*Q 귀하께서 현재 가장 좋아하는 한국 배우는 누구입니까?*

## 12. 선호하는 한국 애니메이션 캐릭터

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (339) | (168) | (171) | (83) | (93) | (87) | (59) | (17) |
| 뿌까 | 1순위 | 17.7 | 15.5 | 19.9 | 21.7 | 17.2 | 20.7 | 11.9 | 5.9 |
| | 1+2순위 | 28.9 | 26.8 | 31.0 | 31.3 | 31.2 | 29.9 | 23.7 | 17.6 |
| 뽀로로 | 1순위 | 16.5 | 16.7 | 16.4 | 16.9 | 12.9 | 18.4 | 20.3 | 11.8 |
| | 1+2순위 | 33.3 | 33.3 | 33.3 | 32.5 | 30.1 | 35.6 | 37.3 | 29.4 |
| 타요 | 1순위 | 15.0 | 15.5 | 14.6 | 13.3 | 11.8 | 13.8 | 16.9 | 41.2 |
| | 1+2순위 | 28.6 | 28.0 | 29.2 | 30.1 | 22.6 | 28.7 | 27.1 | 58.8 |
| 라바 | 1순위 | 14.7 | 16.7 | 12.9 | 19.3 | 16.1 | 11.5 | 11.9 | 11.8 |
| | 1+2순위 | 31.0 | 29.2 | 32.7 | 36.1 | 34.4 | 23.0 | 32.2 | 23.5 |
| 또봇 | 1순위 | 13.0 | 10.7 | 15.2 | 10.8 | 16.1 | 12.6 | 13.6 | 5.9 |
| | 1+2순위 | 28.6 | 28.0 | 29.2 | 27.7 | 29.0 | 32.2 | 27.1 | 17.6 |
| 캐니멀 | 1순위 | 11.5 | 13.7 | 9.4 | 10.8 | 11.8 | 13.8 | 11.9 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 25.1 | 30.4 | 19.9 | 27.7 | 25.8 | 25.3 | 22.0 | 17.6 |
| 로보카 폴리 | 1순위 | 10.3 | 10.1 | 10.5 | 6.0 | 12.9 | 8.0 | 11.9 | 23.5 |
| | 1+2순위 | 22.7 | 22.6 | 22.8 | 12.0 | 25.8 | 24.1 | 28.8 | 29.4 |
| 기타 | 1순위 | 1.2 | 1.2 | 1.2 | 1.2 | 1.1 | 1.1 | 1.7 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 1.8 | 1.8 | 1.8 | 2.4 | 1.1 | 1.1 | 1.7 | 5.9 |

*Q 귀하께서 선호하는 한국 애니메이션 캐릭터는 무엇입니까?*

# ⅳ. 한류 효과

## 1. 접촉경험이 있는 '18년도 한국 관련 주요 이슈

(Base : 전체, 복수응답, 단위: %)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (500) | (250) | (250) | (125) | (125) | (125) | (92) | (33) |
| 북한의 핵·미사일 위협 | 68.8 | 71.2 | 66.4 | 69.6 | 68.0 | 65.6 | 71.7 | 72.7 |
| 북미정상회담을 통한 미국과 북한의 화해무드 | 50.4 | 50.4 | 50.4 | 43.2 | 52.0 | 56.8 | 48.9 | 51.5 |
| 2018 평창 동계올림픽 | 39.2 | 40.0 | 38.4 | 37.6 | 36.0 | 40.8 | 40.2 | 48.5 |
| 남북정상회담에 따른 남북 화해무드 | 38.4 | 40.0 | 36.8 | 32.8 | 40.0 | 40.0 | 42.4 | 36.4 |
| 위안부 문제로 인한 한일갈등 | 34.2 | 35.6 | 32.8 | 32.0 | 30.4 | 40.0 | 33.7 | 36.4 |
| 위의 보기 중 전혀 없음 | 3.2 | 2.8 | 3.6 | 6.4 | 0.8 | 4.0 | 2.2 | 0.0 |

*Q.귀하께서는 한국의 정치, 사회 및 역사 관련 이슈 중 한번이라도 들어본 것을 모두 선택해 주십시오*

### [한국 문화콘텐츠 소비에 대한 한국 관련 이슈의 영향]

(Base : 이슈 접촉자, 5점 척도, 단위: %,점)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (484) | (243) | (241) | (117) | (124) | (120) | (90) | (33) |
| 영향 받음 | 50.0 | 49.0 | 51.0 | 32.5 | 57.3 | 65.0 | 46.7 | 39.4 |
| 평균 | 3.38 | 3.33 | 3.43 | 2.92 | 3.53 | 3.73 | 3.37 | 3.21 |

*Q.귀하께서는 한국의 정치, 사회 및 역사 관련 이슈가 본인이 한국 문화콘텐츠를 소비하는데에 어느정도 영향을 미친다고 생각하십니까?*
**영향 받음 : 4점+5점 비율(%) (5점 척도 - 1.2점: 영향 안받음 / 3점: 보통 / 4.5점: 영향 받음)*

## 2. 한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식과 원인

### [한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식 공감도]

(Base : 전체, 5점 척도, 단위: 점,%)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (500) | (250) | (250) | (125) | (125) | (125) | (92) | (33) |
| 공감 정도 | 공감 | 41.2 | 44.4 | 38.0 | 33.6 | 44.8 | 51.2 | 38.0 | 27.3 |
| | 평균 | 3.26 | 3.30 | 3.21 | 3.06 | 3.38 | 3.37 | 3.28 | 3.00 |

*Q.최근 일부 국가에서 한국 문화콘텐츠가 자국에서 인기를 끌고 있는 현상에 대해 부정적으로 보는 인식에 대해 얼마나 공감하십니까?*
**공감 : 4점+5점 비율(%) (5점 척도 - 1.2점: 비공감 / 3점: 보통 / 4.5점: 공감)*

### [한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식 공감 이유]

(Base : 공감 응답자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (206) | (111) | (95) | (42) | (56) | (64) | (35) | (9) |
| 지나치게 상업적임 | 1순위 | 32.0 | 32.4 | 31.6 | 38.1 | 23.2 | 31.3 | 42.9 | 22.2 |
| | 1+2순위 | 47.1 | 46.8 | 47.4 | 47.6 | 41.1 | 51.6 | 48.6 | 44.4 |
| 획일적이고 식상함 | 1순위 | 23.3 | 20.7 | 26.3 | 19.0 | 25.0 | 31.3 | 14.3 | 11.1 |
| | 1+2순위 | 27.7 | 25.2 | 30.5 | 26.2 | 28.6 | 37.5 | 14.3 | 11.1 |
| 지나치게 자극적·선정적 | 1순위 | 10.7 | 13.5 | 7.4 | 2.4 | 16.1 | 10.9 | 14.3 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 23.3 | 27.0 | 18.9 | 14.3 | 32.1 | 21.9 | 25.7 | 11.1 |
| 자국 콘텐츠 산업 보호 필요 | 1순위 | 10.2 | 9.9 | 10.5 | 11.9 | 16.1 | 6.3 | 2.9 | 22.2 |
| | 1+2순위 | 29.1 | 27.9 | 30.5 | 23.8 | 37.5 | 20.3 | 37.1 | 33.3 |
| 한류스타·유명인의 부적절한 언행 때문 | 1순위 | 7.3 | 8.1 | 6.3 | 7.1 | 10.7 | 7.8 | 0.0 | 11.1 |
| | 1+2순위 | 25.2 | 24.3 | 26.3 | 23.8 | 26.8 | 28.1 | 14.3 | 44.4 |
| 남북 북단·북한의 국제적인 위협 관련 보도 때문 | 1순위 | 6.8 | 5.4 | 8.4 | 9.5 | 1.8 | 7.8 | 11.4 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 16.0 | 15.3 | 16.8 | 28.6 | 7.1 | 14.1 | 20.0 | 11.1 |
| 한국과의 역사적인 관계 때문 | 1순위 | 5.8 | 5.4 | 6.3 | 9.5 | 3.6 | 1.6 | 5.7 | 33.3 |
| | 1+2순위 | 18.9 | 21.6 | 15.8 | 21.4 | 12.5 | 17.2 | 25.7 | 33.3 |
| 한국과의 정치·외교적 갈등 때문 | 1순위 | 1.9 | 0.9 | 3.2 | 2.4 | 0.0 | 3.1 | 2.9 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 8.3 | 4.5 | 12.6 | 9.5 | 7.1 | 7.8 | 8.6 | 11.1 |
| 한국의 국민성이 좋지 않음 | 1순위 | 1.9 | 3.6 | 0.0 | 0.0 | 3.6 | 0.0 | 5.7 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 4.4 | 7.2 | 1.1 | 4.8 | 7.1 | 1.6 | 5.7 | 0.0 |

*Q.한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식에 공감하는 이유는 무엇입니까?*

# ⅳ. 한류 효과

## 3. 저관여 한국 제품·서비스 구매 경험

(Base : 전체, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (500) | (250) | (250) | (125) | (125) | (125) | (92) | (33) |
| 식료품 | 자주 구매 | 40.4 | 42.4 | 38.4 | 22.4 | 48.0 | 56.0 | 39.1 | 24.2 |
| | 보통 구매 | 26.2 | 24.4 | 28.0 | 24.8 | 32.0 | 20.0 | 26.1 | 33.3 |
| | 가끔 구매 | 12.8 | 12.8 | 12.8 | 14.4 | 4.8 | 12.0 | 20.7 | 18.2 |
| | 구매 경험 없음 | 20.6 | 20.4 | 20.8 | 38.4 | 15.2 | 12.0 | 14.1 | 24.2 |
| 의류 | 자주 구매 | 44.8 | 43.2 | 46.4 | 26.4 | 53.6 | 60.8 | 40.2 | 33.3 |
| | 보통 구매 | 22.2 | 20.0 | 24.4 | 15.2 | 23.2 | 21.6 | 28.3 | 30.3 |
| | 가끔 구매 | 14.8 | 15.6 | 14.0 | 23.2 | 13.6 | 8.8 | 16.3 | 6.1 |
| | 구매 경험 없음 | 18.2 | 21.2 | 15.2 | 35.2 | 9.6 | 8.8 | 15.2 | 30.3 |
| 화장품 | 자주 구매 | 48.4 | 43.6 | 53.2 | 28.0 | 55.2 | 65.6 | 46.7 | 39.4 |
| | 보통 구매 | 22.6 | 24.0 | 21.2 | 16.0 | 26.4 | 20.0 | 25.0 | 36.4 |
| | 가끔 구매 | 14.2 | 13.6 | 14.8 | 25.6 | 8.8 | 8.8 | 15.2 | 9.1 |
| | 구매 경험 없음 | 14.8 | 18.8 | 10.8 | 30.4 | 9.6 | 5.6 | 13.0 | 15.2 |
| 주류 | 자주 구매 | 31.2 | 33.6 | 28.8 | 17.6 | 38.4 | 47.2 | 25.0 | 12.1 |
| | 보통 구매 | 17.8 | 16.8 | 18.8 | 12.8 | 16.8 | 20.8 | 20.7 | 21.2 |
| | 가끔 구매 | 16.8 | 19.2 | 14.4 | 19.2 | 20.8 | 10.4 | 18.5 | 12.1 |
| | 구매 경험 없음 | 34.2 | 30.4 | 38.0 | 50.4 | 24.0 | 21.6 | 35.9 | 54.5 |
| 액세서리 | 자주 구매 | 39.4 | 39.6 | 39.2 | 26.4 | 48.8 | 48.0 | 38.0 | 24.2 |
| | 보통 구매 | 27.4 | 26.4 | 28.4 | 23.2 | 28.8 | 28.8 | 29.3 | 27.3 |
| | 가끔 구매 | 16.4 | 15.2 | 17.6 | 24.0 | 12.0 | 11.2 | 16.3 | 24.2 |
| | 구매 경험 없음 | 16.8 | 18.8 | 14.8 | 26.4 | 10.4 | 12.0 | 16.3 | 24.2 |
| 한국 음식점 | 자주 구매 | 39.2 | 41.6 | 36.8 | 20.8 | 51.2 | 53.6 | 34.8 | 21.2 |
| | 보통 구매 | 22.2 | 22.8 | 21.6 | 19.2 | 21.6 | 19.2 | 29.3 | 27.3 |
| | 가끔 구매 | 13.2 | 11.2 | 15.2 | 16.8 | 8.8 | 12.0 | 12.0 | 24.2 |
| | 구매 경험 없음 | 25.4 | 24.4 | 26.4 | 43.2 | 18.4 | 15.2 | 23.9 | 27.3 |
| 한국 서적 | 자주 구매 | 38.2 | 37.2 | 39.2 | 21.6 | 49.6 | 57.6 | 27.2 | 15.2 |
| | 보통 구매 | 20.8 | 22.0 | 19.6 | 21.6 | 23.2 | 11.2 | 27.2 | 27.3 |
| | 가끔 구매 | 13.2 | 10.8 | 15.6 | 14.4 | 9.6 | 11.2 | 17.4 | 18.2 |
| | 구매 경험 없음 | 27.8 | 30.0 | 25.6 | 42.4 | 17.6 | 20.0 | 28.3 | 39.4 |

*Q 귀하가 최근 1년간 한국산 제품을 얼마나 구매하였는지 다음 항목별로 귀하의 구매빈도와 가까운 곳에 응답해 주십시오*

## 4. 고관여 한국 제품·서비스 구매 경험

(Base : 전체, 단위 : %, 회)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (500) | (250) | (250) | (125) | (125) | (125) | (92) | (33) |
| 가전제품 | 구매 경험(%) | 79.2 | 83.2 | 75.2 | 67.2 | 83.2 | 86.4 | 80.4 | 78.8 |
| | 구매 빈도(회) | 3.1 | 3.4 | 2.7 | 2.2 | 3.4 | 4.3 | 2.3 | 2.5 |
| 자동차 | 구매 경험(%) | 38.4 | 38.8 | 38.0 | 24.8 | 42.4 | 52.8 | 37.0 | 24.2 |
| | 구매 빈도(회) | 1.0 | 1.0 | 0.9 | 0.6 | 1.1 | 1.4 | 0.9 | 0.4 |
| 병원의료 서비스 | 구매 경험(%) | 37.0 | 38.4 | 35.6 | 28.0 | 45.6 | 48.8 | 29.3 | 15.2 |
| | 구매 빈도(회) | 1.1 | 1.4 | 0.9 | 0.8 | 1.4 | 1.6 | 0.8 | 0.3 |
| 휴대폰 | 구매 경험(%) | 72.2 | 76.8 | 67.6 | 65.6 | 75.2 | 77.6 | 69.6 | 72.7 |
| | 구매 빈도(회) | 1.8 | 2.1 | 1.5 | 1.5 | 2.1 | 2.1 | 1.7 | 1.4 |
| 한국 관광 | 구매 경험(%) | 42.0 | 42.0 | 42.0 | 25.6 | 50.4 | 59.2 | 35.9 | 24.2 |
| | 구매 빈도(회) | 1.3 | 1.1 | 1.5 | 0.5 | 1.2 | 2.7 | 1.0 | 0.4 |

*Q 귀하는 최근 4년 내에 다음의 한국산 제품·서비스를 얼마나 구매 또는 방문하였습니까?*

# ⅳ. 한류 효과

## 5. 한국 제품·서비스 향후 이용의향

(Base : 전체, 5점 척도, 단위: %,점)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (500) | (250) | (250) | (125) | (125) | (125) | (92) | (33) |
| 한국 식품 구매 | 이용 의향 | 62.0 | 60.4 | 63.6 | 52.0 | 76.8 | 63.2 | 58.7 | 48.5 |
| | 평균 | 3.67 | 3.65 | 3.70 | 3.42 | 3.93 | 3.77 | 3.63 | 3.42 |
| 한국 의류 구매 | 이용 의향 | 60.2 | 54.4 | 66.0 | 51.2 | 66.4 | 66.4 | 57.6 | 54.5 |
| | 평균 | 3.70 | 3.56 | 3.84 | 3.43 | 3.81 | 3.90 | 3.72 | 3.55 |
| 한국 화장품 구매 | 이용 의향 | 62.0 | 52.8 | 71.2 | 48.8 | 64.8 | 72.8 | 60.9 | 63.6 |
| | 평균 | 3.70 | 3.52 | 3.88 | 3.37 | 3.77 | 3.94 | 3.72 | 3.73 |
| 한국 주류 구매 | 이용 의향 | 42.6 | 41.2 | 44.0 | 35.2 | 48.8 | 56.8 | 34.8 | 15.2 |
| | 평균 | 3.18 | 3.18 | 3.18 | 2.95 | 3.42 | 3.51 | 3.02 | 2.39 |
| 한국 액세서리 구매 | 이용 의향 | 64.2 | 60.4 | 68.0 | 57.6 | 76.0 | 68.8 | 53.3 | 57.6 |
| | 평균 | 3.77 | 3.72 | 3.83 | 3.62 | 3.98 | 3.90 | 3.60 | 3.61 |
| 한국 음식점 식사 | 이용 의향 | 62.0 | 60.0 | 64.0 | 47.2 | 73.6 | 70.4 | 59.8 | 48.5 |
| | 평균 | 3.69 | 3.65 | 3.72 | 3.42 | 3.94 | 3.84 | 3.60 | 3.42 |
| 한국 가전제품 구매 | 이용 의향 | 66.4 | 66.0 | 66.8 | 54.4 | 71.2 | 73.6 | 67.4 | 63.6 |
| | 평균 | 3.82 | 3.81 | 3.83 | 3.57 | 3.82 | 4.03 | 3.90 | 3.76 |
| 한국 자동차 구매 | 이용 의향 | 52.4 | 51.6 | 53.2 | 35.2 | 58.4 | 62.4 | 55.4 | 48.5 |
| | 평균 | 3.55 | 3.54 | 3.56 | 3.18 | 3.69 | 3.70 | 3.67 | 3.48 |
| 한국 핸드폰 구매 | 이용 의향 | 66.0 | 68.4 | 63.6 | 58.4 | 64.8 | 75.2 | 67.4 | 60.6 |
| | 평균 | 3.82 | 3.87 | 3.77 | 3.58 | 3.82 | 3.98 | 3.93 | 3.88 |
| 한국 병원 의료 서비스 | 이용 의향 | 45.2 | 44.0 | 46.4 | 32.0 | 49.6 | 58.4 | 44.6 | 30.3 |
| | 평균 | 3.31 | 3.35 | 3.26 | 3.02 | 3.46 | 3.54 | 3.26 | 3.03 |
| 한국 방문 | 이용 의향 | 70.8 | 67.2 | 74.4 | 61.6 | 74.4 | 72.8 | 75.0 | 72.7 |
| | 평균 | 3.92 | 3.85 | 3.99 | 3.72 | 3.98 | 4.03 | 3.98 | 3.85 |
| 전반적 한국제품 구매 | 이용 의향 | 60.4 | 58.0 | 62.8 | 48.8 | 66.4 | 64.8 | 63.0 | 57.6 |
| | 평균 | 3.71 | 3.66 | 3.76 | 3.43 | 3.78 | 3.86 | 3.82 | 3.64 |
| 잘 모르는 한국 브랜드 구매 | 이용 의향 | 53.0 | 51.6 | 54.4 | 41.6 | 61.6 | 61.6 | 51.1 | 36.4 |
| | 평균 | 3.51 | 3.46 | 3.55 | 3.16 | 3.70 | 3.72 | 3.55 | 3.15 |
| 한글 학습 | 이용 의향 | 55.2 | 53.2 | 57.2 | 48.8 | 64.8 | 63.2 | 46.7 | 36.4 |
| | 평균 | 3.55 | 3.51 | 3.59 | 3.42 | 3.78 | 3.66 | 3.45 | 3.03 |
| 태권도 학습 | 이용 의향 | 54.2 | 53.2 | 55.2 | 54.4 | 63.2 | 52.8 | 54.3 | 24.2 |
| | 평균 | 3.49 | 3.46 | 3.52 | 3.48 | 3.68 | 3.51 | 3.46 | 2.82 |
| 한국 전통문화 체험 | 이용 의향 | 62.0 | 59.2 | 64.8 | 58.4 | 73.6 | 66.4 | 51.1 | 45.5 |
| | 평균 | 3.78 | 3.70 | 3.86 | 3.66 | 3.98 | 3.90 | 3.66 | 3.33 |

*Q.향후 한국산 제품 및 서비스에 대한 귀하의 향후 관심 및 구매의향이 어느 정도인지 항목별로 응답해 주십시오 *이용 의향: 4점+5점 비율(%)*
*(5점 척도-1.2점·부정/3점·보통/4.5점·긍정)*

# ⅳ. 한류 효과

## 6. 한국 문화콘텐츠 유료 이용의향

(Base : 전체, 5점 척도, 단위: %,점)

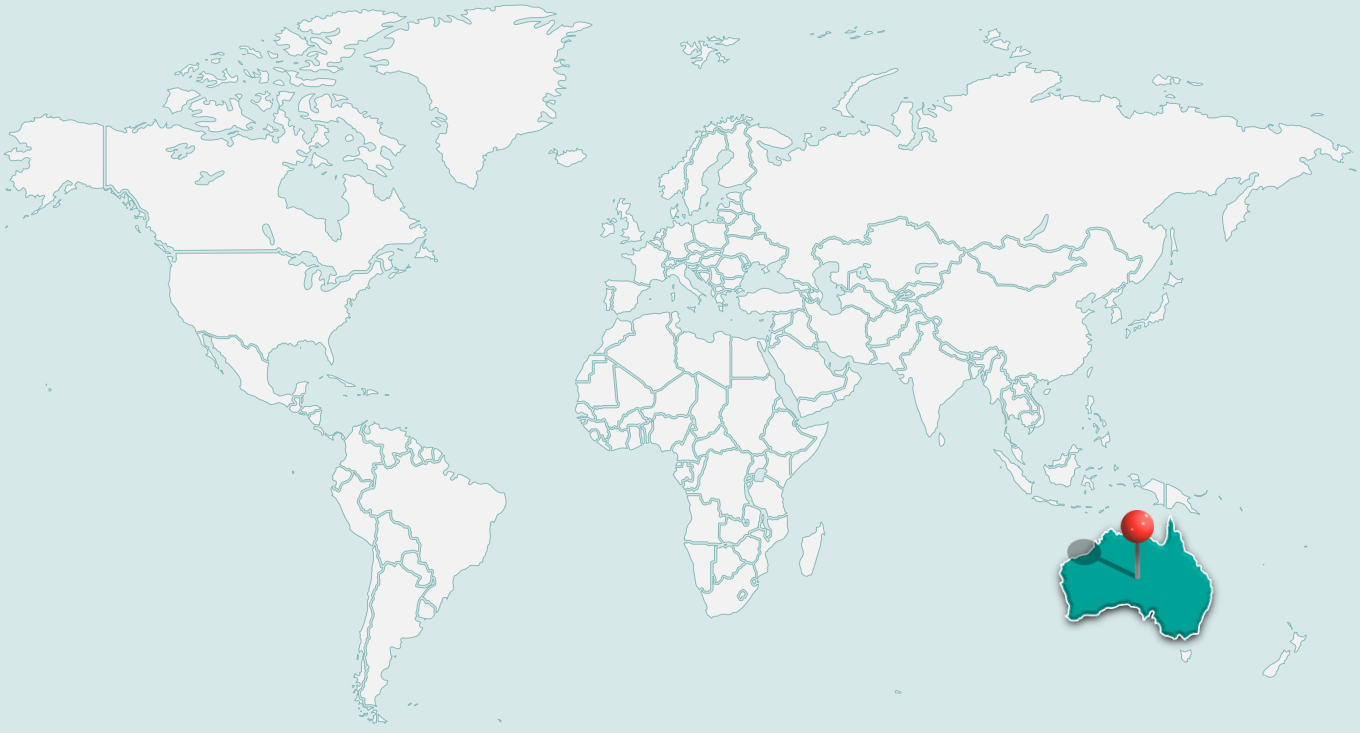
| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (500) | (250) | (250) | (125) | (125) | (125) | (92) | (33) |
| 드라마 | 유료 이용 의향 | 57.0 | 56.8 | 57.2 | 48.0 | 64.0 | 65.6 | 52.2 | 45.5 |
| | 평균 | 3.54 | 3.52 | 3.55 | 3.26 | 3.81 | 3.80 | 3.33 | 3.15 |
| 예능 | 유료 이용 의향 | 60.0 | 58.0 | 62.0 | 44.8 | 67.2 | 69.6 | 60.9 | 51.5 |
| | 평균 | 3.61 | 3.57 | 3.64 | 3.18 | 3.86 | 3.81 | 3.65 | 3.39 |
| 영화 | 유료 이용 의향 | 63.6 | 62.0 | 65.2 | 47.2 | 76.8 | 72.8 | 62.0 | 45.5 |
| | 평균 | 3.69 | 3.68 | 3.70 | 3.26 | 4.08 | 3.87 | 3.66 | 3.24 |
| 음악 | 유료 이용 의향 | 52.0 | 48.0 | 56.0 | 40.8 | 56.8 | 64.0 | 48.9 | 39.4 |
| | 평균 | 3.44 | 3.39 | 3.49 | 3.10 | 3.72 | 3.68 | 3.34 | 3.03 |
| 애니메이션 | 유료 이용 의향 | 55.2 | 55.2 | 55.2 | 43.2 | 61.6 | 67.2 | 50.0 | 45.5 |
| | 평균 | 3.51 | 3.49 | 3.53 | 3.10 | 3.74 | 3.80 | 3.42 | 3.30 |
| 만화·웹툰 | 유료 이용 의향 | 50.0 | 47.6 | 52.4 | 38.4 | 52.8 | 59.2 | 53.3 | 39.4 |
| | 평균 | 3.44 | 3.41 | 3.48 | 3.14 | 3.56 | 3.69 | 3.45 | 3.21 |
| 도서·웹도서 | 유료 이용 의향 | 46.2 | 45.2 | 47.2 | 30.4 | 54.4 | 60.8 | 40.2 | 36.4 |
| | 평균 | 3.32 | 3.33 | 3.31 | 2.90 | 3.58 | 3.63 | 3.18 | 3.09 |

*Q 향후 한국 문화콘텐츠에 대한 귀하의 향후 관심 및 유료 이용의향이 어느 정도인지 다음 각 항목별로 응답해 주십시오 * 유료 이용 의향 : 4점+5점 비율(%)*
*(5점 척도-1.2점:부정/3점:보통/4.5점:긍정)*

APPENDIX

# 국가별 통계표

## 호주



# i. 한국 인식

## 1. 한국에 대한 인식

(Base : 전체, 5점 척도, 단위: %, 점)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (400) | (200) | (200) | (100) | (100) | (100) | (46) | (54) |
| 경제적으로 선진국이다 | 긍정 응답 | 60.3 | 70.5 | 50.0 | 58.0 | 56.0 | 63.0 | 65.2 | 63.0 |
| | 평균 | 3.67 | 3.85 | 3.48 | 3.56 | 3.63 | 3.69 | 3.72 | 3.83 |
| 국제적 차원의 사회공헌활동에 참여하고 있다 | 긍정 응답 | 51.5 | 56.0 | 47.0 | 49.0 | 49.0 | 54.0 | 60.9 | 48.1 |
| | 평균 | 3.50 | 3.60 | 3.40 | 3.44 | 3.53 | 3.50 | 3.59 | 3.46 |
| 우리에게 우호적인 국가이다 | 긍정 응답 | 55.8 | 63.5 | 48.0 | 51.0 | 50.0 | 58.0 | 63.0 | 64.8 |
| | 평균 | 3.62 | 3.76 | 3.48 | 3.48 | 3.53 | 3.72 | 3.63 | 3.83 |
| 경쟁국이기보다 협력국이다 | 긍정 응답 | 55.3 | 60.5 | 50.0 | 46.0 | 58.0 | 55.0 | 63.0 | 61.1 |
| | 평균 | 3.54 | 3.61 | 3.47 | 3.33 | 3.61 | 3.57 | 3.65 | 3.63 |
| 호감이 가는 국가다 | 긍정 응답 | 61.3 | 66.5 | 56.0 | 56.0 | 62.0 | 60.0 | 69.6 | 64.8 |
| | 평균 | 3.68 | 3.77 | 3.60 | 3.53 | 3.67 | 3.72 | 3.83 | 3.80 |
| 문화강국이다 | 긍정 응답 | 47.0 | 54.0 | 40.0 | 42.0 | 49.0 | 53.0 | 39.1 | 48.1 |
| | 평균 | 3.43 | 3.55 | 3.31 | 3.33 | 3.49 | 3.50 | 3.33 | 3.44 |
| *Base* | | (400) | (200) | (200) | (100) | (100) | (100) | (46) | (54) |
| 한국에 대한 전반적인 인식 | 긍정 응답 | 70.8 | 77.5 | 64.0 | 58.0 | 71.0 | 76.0 | 78.3 | 77.8 |
| | 평균 | 3.90 | 4.02 | 3.78 | 3.70 | 3.93 | 3.92 | 4.07 | 4.02 |

*Q.귀하께서는 평소 **한국**에 대해 어떻게 생각하십니까? 한국에 대한 설명을 읽으시고, 귀하께서 동의하는 정도를 선택해 주십시오.*
*Q.귀하의 한국에 대한 전반적인 인식은 어떠합니까? * 긍정 응답: 4점+5점 비율(%)*
*(5점 척도 - 1·2점: 부정/3점: 보통/4·5점: 긍정)*

## 2. 한국 연상 이미지

(Base : 전체, 단위: %)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (400) | (200) | (200) | (100) | (100) | (100) | (46) | (54) |
| K-Pop | 21.0 | 15.5 | 26.5 | 38.0 | 27.0 | 11.0 | 8.7 | 7.4 |
| 한국 음식 | 11.8 | 9.0 | 14.5 | 8.0 | 7.0 | 16.0 | 17.4 | 14.8 |
| 한국 식당(음식점) | 9.0 | 11.0 | 7.0 | 2.0 | 6.0 | 13.0 | 15.2 | 14.8 |
| 북한 | 7.8 | 5.5 | 10.0 | 16.0 | 4.0 | 5.0 | 6.5 | 5.6 |
| 북핵위협/전쟁위험지역 | 6.5 | 5.0 | 8.0 | 6.0 | 7.0 | 7.0 | 4.3 | 7.4 |
| 뷰티 제품(화장품) | 4.5 | 1.0 | 8.0 | 4.0 | 5.0 | 7.0 | 2.2 | 1.9 |
| 자동차 | 4.3 | 5.5 | 3.0 | 0.0 | 2.0 | 6.0 | 6.5 | 11.1 |
| IT제품/브랜드 | 4.0 | 7.5 | 0.5 | 1.0 | 2.0 | 5.0 | 4.3 | 11.1 |
| 한국전쟁(The Korean War in 1950) | 3.8 | 5.5 | 2.0 | 2.0 | 3.0 | 2.0 | 6.5 | 9.3 |
| 영화 | 3.5 | 4.0 | 3.0 | 4.0 | 6.0 | 2.0 | 4.3 | 0.0 |
| 애니메이션 | 3.5 | 4.5 | 2.5 | 4.0 | 5.0 | 4.0 | 2.2 | 0.0 |
| e-sports/프로게이머 | 2.3 | 4.5 | 0.0 | 3.0 | 2.0 | 3.0 | 2.2 | 0.0 |
| 한류스타 | 2.0 | 0.5 | 3.5 | 3.0 | 1.0 | 4.0 | 0.0 | 0.0 |
| 패션 | 2.0 | 1.5 | 2.5 | 1.0 | 3.0 | 1.0 | 2.2 | 3.7 |
| 태권도 | 2.0 | 2.0 | 2.0 | 3.0 | 1.0 | 2.0 | 2.2 | 1.9 |
| 드라마 | 1.8 | 1.0 | 2.5 | 0.0 | 6.0 | 1.0 | 0.0 | 0.0 |
| 한글(한국어) | 1.3 | 1.5 | 1.0 | 0.0 | 3.0 | 0.0 | 2.2 | 1.9 |
| 올림픽/월드컵 | 1.3 | 2.5 | 0.0 | 1.0 | 0.0 | 1.0 | 4.3 | 1.9 |
| 경제성장 | 1.3 | 2.5 | 0.0 | 1.0 | 0.0 | 1.0 | 6.5 | 0.0 |
| 온라인/모바일 게임 | 1.0 | 1.5 | 0.5 | 0.0 | 1.0 | 1.0 | 0.0 | 3.7 |
| 한옥/궁궐 | 1.0 | 1.5 | 0.5 | 1.0 | 2.0 | 1.0 | 0.0 | 0.0 |
| 캐릭터 상품/이모티콘 | 0.8 | 1.0 | 0.5 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 0.0 | 0.0 |
| 한복 | 0.8 | 1.5 | 0.0 | 0.0 | 3.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| 뷰티 서비스(성형) | 0.8 | 0.5 | 1.0 | 0.0 | 1.0 | 1.0 | 0.0 | 1.9 |
| 스포츠/스포츠 스타 | 0.8 | 1.0 | 0.5 | 0.0 | 1.0 | 1.0 | 2.2 | 0.0 |
| 코리안 유튜버 영상/방송 | 0.5 | 1.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 2.0 | 0.0 | 0.0 |
| 만화/웹툰 | 0.3 | 0.5 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 1.0 | 0.0 | 0.0 |
| 기타 | 1.0 | 1.5 | 0.5 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 0.0 | 1.9 |

*Q.귀하께서 한국에 대해 생각해본다면 가장 먼저 떠오르는 것은 무엇입니까?*

# i. 한국 인식

## 3. 자국에서 인기 있는 한국 제품· 서비스· 콘텐츠

(Base : 전체, 복수응답, 단위: %)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (400) | (200) | (200) | (100) | (100) | (100) | (46) | (54) |
| 한국 식당(음식점) | 46.8 | 43.0 | 50.5 | 33.0 | 41.0 | 49.0 | 65.2 | 63.0 |
| 한국 음식 | 42.8 | 36.5 | 49.0 | 39.0 | 37.0 | 49.0 | 47.8 | 44.4 |
| K-Pop | 41.5 | 35.5 | 47.5 | 63.0 | 42.0 | 29.0 | 39.1 | 25.9 |
| 태권도 | 30.0 | 27.5 | 32.5 | 26.0 | 18.0 | 32.0 | 41.3 | 46.3 |
| 뷰티 제품(화장품) | 27.8 | 14.0 | 41.5 | 32.0 | 35.0 | 29.0 | 19.6 | 11.1 |
| 패션 | 24.5 | 19.5 | 29.5 | 24.0 | 28.0 | 24.0 | 30.4 | 14.8 |
| IT제품/브랜드 | 24.5 | 27.0 | 22.0 | 22.0 | 21.0 | 24.0 | 30.4 | 31.5 |
| 자동차 | 23.3 | 28.0 | 18.5 | 8.0 | 24.0 | 18.0 | 34.8 | 50.0 |
| 영화 | 22.0 | 25.0 | 19.0 | 20.0 | 23.0 | 24.0 | 26.1 | 16.7 |
| 애니메이션 | 21.8 | 22.5 | 21.0 | 25.0 | 13.0 | 22.0 | 39.1 | 16.7 |
| 드라마 | 21.5 | 18.0 | 25.0 | 23.0 | 31.0 | 18.0 | 21.7 | 7.4 |
| 백색가전 | 21.5 | 21.0 | 22.0 | 17.0 | 17.0 | 24.0 | 26.1 | 29.6 |
| 온라인/모바일 게임 | 15.8 | 16.5 | 15.0 | 22.0 | 10.0 | 12.0 | 28.3 | 11.1 |
| 한류 스타 | 14.3 | 12.5 | 16.0 | 16.0 | 27.0 | 6.0 | 10.9 | 5.6 |
| 예능프로그램 | 13.8 | 14.5 | 13.0 | 17.0 | 18.0 | 17.0 | 4.3 | 1.9 |
| 만화/웹툰 | 12.8 | 12.0 | 13.5 | 10.0 | 14.0 | 15.0 | 19.6 | 5.6 |
| 코리안 유튜버 영상/방송 | 12.8 | 13.5 | 12.0 | 15.0 | 16.0 | 13.0 | 8.7 | 5.6 |
| e-sports/프로게이머 | 10.8 | 15.5 | 6.0 | 15.0 | 8.0 | 11.0 | 13.0 | 5.6 |
| 한류 굿즈(한류 스타와 관련된 판매용 상품) | 10.0 | 8.0 | 12.0 | 11.0 | 13.0 | 9.0 | 8.7 | 5.6 |
| 스포츠/스포츠 스타 | 8.8 | 11.5 | 6.0 | 8.0 | 9.0 | 10.0 | 13.0 | 3.7 |
| 뷰티 서비스(성형) | 8.5 | 5.0 | 12.0 | 11.0 | 8.0 | 10.0 | 6.5 | 3.7 |
| 캐릭터 상품/이모티콘 | 7.0 | 5.5 | 8.5 | 7.0 | 6.0 | 10.0 | 4.3 | 5.6 |
| 한글(한국어) | 5.5 | 6.0 | 5.0 | 4.0 | 7.0 | 6.0 | 4.3 | 5.6 |
| 문학/도서 | 5.3 | 6.5 | 4.0 | 2.0 | 7.0 | 6.0 | 6.5 | 5.6 |
| 한복 | 5.0 | 4.0 | 6.0 | 1.0 | 9.0 | 6.0 | 6.5 | 1.9 |
| 육아용품 | 3.8 | 3.5 | 4.0 | 8.0 | 3.0 | 4.0 | 0.0 | 0.0 |
| 한국 교육 콘텐츠 | 3.8 | 5.5 | 2.0 | 3.0 | 7.0 | 3.0 | 2.2 | 1.9 |
| 한옥/궁궐 | 2.5 | 2.5 | 2.5 | 3.0 | 6.0 | 1.0 | 0.0 | 0.0 |
| 기타 | 1.3 | 2.0 | 0.5 | 1.0 | 1.0 | 3.0 | 0.0 | 0.0 |

*Q 다음 중 귀하의 국가에서 인기 있다고 생각하는 '한국 제품서비스콘텐츠'를 모두 선택해 주십시오*

# i. 한국 인식

## 4. 한국 문화콘텐츠 관심도

(Base : 전체, 단위: %)

| | | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | | (400) | (200) | (200) | (100) | (100) | (100) | (46) | (54) |
| 본인 | 1년 전 대비 현재 | 증가 | 31.8 | 33.5 | 30.0 | 33.0 | 45.0 | 29.0 | 23.9 | 16.7 |
| | | 보통 | 60.8 | 60.0 | 61.5 | 59.0 | 49.0 | 65.0 | 69.6 | 70.4 |
| | | 감소 | 7.5 | 6.5 | 8.5 | 8.0 | 6.0 | 6.0 | 6.5 | 13.0 |
| | 현재 대비 1년 후 | 증가 | 32.5 | 34.0 | 31.0 | 32.0 | 45.0 | 32.0 | 23.9 | 18.5 |
| | | 보통 | 59.5 | 59.5 | 59.5 | 58.0 | 50.0 | 63.0 | 67.4 | 66.7 |
| | | 감소 | 8.0 | 6.5 | 9.5 | 10.0 | 5.0 | 5.0 | 8.7 | 14.8 |
| 자국민 | 1년 전 대비 현재 | 증가 | 32.8 | 33.0 | 32.5 | 44.0 | 35.0 | 28.0 | 23.9 | 24.1 |
| | | 보통 | 60.0 | 60.0 | 60.0 | 48.0 | 57.0 | 66.0 | 69.6 | 68.5 |
| | | 감소 | 7.3 | 7.0 | 7.5 | 8.0 | 8.0 | 6.0 | 6.5 | 7.4 |
| | 현재 대비 1년 후 | 증가 | 35.8 | 35.5 | 36.0 | 40.0 | 47.0 | 33.0 | 23.9 | 22.2 |
| | | 보통 | 55.3 | 55.0 | 55.5 | 50.0 | 47.0 | 60.0 | 65.2 | 63.0 |
| | | 감소 | 9.0 | 9.5 | 8.5 | 10.0 | 6.0 | 7.0 | 10.9 | 14.8 |
| 현재 한국 문화콘텐츠 소비의향 | | 증가 | 30.5 | 31.5 | 29.5 | 30.0 | 39.0 | 31.0 | 26.1 | 18.5 |
| | | 보통 | 60.3 | 60.5 | 60.0 | 63.0 | 53.0 | 61.0 | 65.2 | 63.0 |
| | | 감소 | 9.3 | 8.0 | 10.5 | 7.0 | 8.0 | 8.0 | 8.7 | 18.5 |
| 1년 후 한국 문화콘텐츠 소비의향 | | 증가 | 31.0 | 34.0 | 28.0 | 31.0 | 45.0 | 29.0 | 21.7 | 16.7 |
| | | 보통 | 60.3 | 59.0 | 61.5 | 59.0 | 53.0 | 66.0 | 65.2 | 61.1 |
| | | 감소 | 8.8 | 7.0 | 10.5 | 10.0 | 2.0 | 5.0 | 13.0 | 22.2 |

*Q.한국 문화콘텐츠에 대한 관심도와 관련한 질문을 읽고, 귀하의 생각과 일치하는 것을 선택해 주십시오*
*(5점 척도 - 1,2점:감소/3점:비슷/4,5점:증가)*

## 5. 한국 문화콘텐츠 경험 후 한국에 대한 인식 변화

(Base : 전체, 5점 척도, 단위: %, 점)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (400) | (200) | (200) | (100) | (100) | (100) | (46) | (54) |
| 부정변화 | 1.8 | 1.0 | 2.5 | 4.0 | 1.0 | 1.0 | 2.2 | 0.0 |
| 변화없음 | 46.8 | 44.5 | 49.0 | 36.0 | 40.0 | 56.0 | 58.7 | 51.9 |
| 긍정변화 | 51.5 | 54.5 | 48.5 | 60.0 | 59.0 | 43.0 | 39.1 | 48.1 |
| *평균(점)* | 3.62 | 3.67 | 3.57 | 3.66 | 3.79 | 3.50 | 3.46 | 3.56 |

*Q.귀하가 한국 문화 콘텐츠를 접한 이후, 귀하의 한국에 대한 전반적인 인식은 어떻게 변화했습니까?*
**부정변화 : 1,2점 비율 / 변화없음 : 3점 / 긍정변화 : 4,5점 비율(%)*
*(5점 척도-1,2점:부정변화/3점: 변화없음/4,5점: 긍정변화)*

# ii. 한류 소비

## 1.한국 문화콘텐츠에 대한 접촉 기회

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 5점 척도, 단위: %, 점)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (206) | (111) | (95) | (47) | (66) | (57) | (21) | (15) |
| 드라마 | 충분 응답 | 44.2 | 48.6 | 38.9 | 46.8 | 51.5 | 45.6 | 33.3 | 13.3 |
| | 평균 | 3.39 | 3.50 | 3.26 | 3.49 | 3.53 | 3.32 | 3.33 | 2.80 |
| *Base* | | (196) | (105) | (91) | (48) | (58) | (53) | (20) | (17) |
| 예능 | 충분 응답 | 44.4 | 53.3 | 34.1 | 39.6 | 58.6 | 47.2 | 35.0 | 11.8 |
| | 평균 | 3.34 | 3.50 | 3.15 | 3.31 | 3.60 | 3.38 | 3.30 | 2.47 |
| *Base* | | (209) | (115) | (94) | (45) | (62) | (61) | (20) | (21) |
| 영화 | 충분 응답 | 44.0 | 50.4 | 36.2 | 51.1 | 53.2 | 37.7 | 45.0 | 19.0 |
| | 평균 | 3.32 | 3.44 | 3.16 | 3.42 | 3.55 | 3.28 | 3.15 | 2.67 |
| *Base* | | (257) | (128) | (129) | (72) | (72) | (64) | (25) | (24) |
| 음악 | 충분 응답 | 56.0 | 54.7 | 57.4 | 65.3 | 62.5 | 45.3 | 64.0 | 29.2 |
| | 평균 | 3.62 | 3.57 | 3.67 | 3.85 | 3.79 | 3.34 | 3.68 | 3.13 |
| *Base* | | (182) | (102) | (80) | (42) | (48) | (50) | (24) | (18) |
| 애니메이션 | 충분 응답 | 41.8 | 48.0 | 33.8 | 42.9 | 47.9 | 40.0 | 45.8 | 22.2 |
| | 평균 | 3.29 | 3.40 | 3.14 | 3.31 | 3.40 | 3.22 | 3.42 | 2.94 |
| *Base* | | (114) | (61) | (53) | (32) | (32) | (36) | (13) | (1) |
| 도서 | 충분 응답 | 45.6 | 54.1 | 35.8 | 37.5 | 59.4 | 47.2 | 30.8 | 0.0 |
| | 평균 | 3.32 | 3.49 | 3.11 | 3.22 | 3.72 | 3.19 | 3.08 | 1.00 |
| *Base* | | (128) | (76) | (52) | (38) | (37) | (35) | (13) | (5) |
| 게임 | 충분 응답 | 51.6 | 50.0 | 53.8 | 47.4 | 56.8 | 48.6 | 61.5 | 40.0 |
| | 평균 | 3.52 | 3.46 | 3.60 | 3.34 | 3.65 | 3.51 | 3.77 | 3.20 |
| *Base* | | (178) | (88) | (90) | (46) | (43) | (50) | (21) | (18) |
| 패션 | 충분 응답 | 46.1 | 50.0 | 42.2 | 50.0 | 48.8 | 52.0 | 47.6 | 11.1 |
| | 평균 | 3.30 | 3.39 | 3.22 | 3.30 | 3.30 | 3.48 | 3.52 | 2.56 |
| *Base* | | (178) | (88) | (90) | (46) | (43) | (50) | (21) | (18) |
| 뷰티 | 충분 응답 | 46.1 | 50.0 | 42.2 | 50.0 | 48.8 | 52.0 | 47.6 | 11.1 |
| | 평균 | 3.30 | 3.39 | 3.22 | 3.30 | 3.30 | 3.48 | 3.52 | 2.56 |
| *Base* | | (348) | (177) | (171) | (83) | (83) | (93) | (43) | (46) |
| 한식 | 충분 응답 | 54.0 | 57.1 | 50.9 | 45.8 | 57.8 | 62.4 | 58.1 | 41.3 |
| | 평균 | 3.60 | 3.67 | 3.53 | 3.42 | 3.70 | 3.75 | 3.72 | 3.30 |

*Q 귀하께서는 한국 문화콘텐츠를 접할 수 있는 기회가 얼마나 충분하다고 생각하십니까?*
**충분 응답 : 4점+5점 비율(%)*
*(5점 척도-1.2점·부족/3점·보통/4.5점·충분)*

# ii. 한류 소비

## 2. 한국 문화콘텐츠 접촉 경로

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 복수응답, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (206) | (111) | (95) | (47) | (66) | (57) | (21) | (15) |
| 드라마 | OTT | 73.8 | 66.7 | 82.1 | 80.9 | 66.7 | 71.9 | 85.7 | 73.3 |
| | TV | 34.5 | 37.8 | 30.5 | 34.0 | 30.3 | 31.6 | 42.9 | 53.3 |
| | SNS | 31.1 | 36.0 | 25.3 | 27.7 | 30.3 | 38.6 | 28.6 | 20.0 |
| | 오프라인 | 18.0 | 20.7 | 14.7 | 10.6 | 7.6 | 21.1 | 38.1 | 46.7 |
| | 기타 | 1.0 | 0.9 | 1.1 | 0.0 | 1.5 | 0.0 | 4.8 | 0.0 |
| *Base* | | (196) | (105) | (91) | (48) | (58) | (53) | (20) | (17) |
| 예능 | OTT | 72.4 | 70.5 | 74.7 | 81.3 | 67.2 | 73.6 | 75.0 | 58.8 |
| | TV | 37.2 | 41.0 | 33.0 | 31.3 | 37.9 | 30.2 | 55.0 | 52.9 |
| | SNS | 31.6 | 34.3 | 28.6 | 22.9 | 41.4 | 39.6 | 15.0 | 17.6 |
| | 오프라인 | 14.3 | 17.1 | 11.0 | 8.3 | 8.6 | 20.8 | 20.0 | 23.5 |
| | 기타 | 1.0 | 1.0 | 1.1 | 0.0 | 1.7 | 0.0 | 0.0 | 5.9 |
| *Base* | | (209) | (115) | (94) | (45) | (62) | (61) | (20) | (21) |
| 영화 | OTT | 61.2 | 53.9 | 70.2 | 77.8 | 56.5 | 65.6 | 55.0 | 33.3 |
| | TV | 33.0 | 34.8 | 30.9 | 17.8 | 30.6 | 32.8 | 50.0 | 57.1 |
| | 오프라인 | 29.7 | 29.6 | 29.8 | 26.7 | 24.2 | 34.4 | 30.0 | 38.1 |
| | SNS | 26.8 | 27.8 | 25.5 | 31.1 | 30.6 | 27.9 | 15.0 | 14.3 |
| | 자국 극장 | 16.3 | 22.6 | 8.5 | 22.2 | 11.3 | 14.8 | 25.0 | 14.3 |
| | 상영회/영화제/행사 | 12.4 | 13.0 | 11.7 | 8.9 | 8.1 | 13.1 | 15.0 | 28.6 |
| | 기타 | 1.9 | 2.6 | 1.1 | 2.2 | 1.6 | 0.0 | 10.0 | 0.0 |
| *Base* | | (257) | (128) | (129) | (72) | (72) | (64) | (25) | (24) |
| 음악 | 온라인·모바일 플랫폼 | 77.0 | 72.7 | 81.4 | 84.7 | 87.5 | 68.8 | 72.0 | 50.0 |
| | SNS | 38.5 | 35.9 | 41.1 | 52.8 | 31.9 | 39.1 | 28.0 | 25.0 |
| | TV | 33.5 | 36.7 | 30.2 | 27.8 | 27.8 | 35.9 | 40.0 | 54.2 |
| | 오프라인 | 14.8 | 17.2 | 12.4 | 12.5 | 15.3 | 14.1 | 12.0 | 25.0 |
| | 라디오 | 4.7 | 6.3 | 3.1 | 5.6 | 5.6 | 3.1 | 0.0 | 8.3 |
| | 기타 | 0.4 | 0.0 | 0.8 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 4.2 |
| *Base* | | (182) | (102) | (80) | (42) | (48) | (50) | (24) | (18) |
| 애니메이션 | OTT | 72.0 | 72.5 | 71.3 | 88.1 | 64.6 | 70.0 | 75.0 | 55.6 |
| | TV을 통해 시청 | 29.1 | 34.3 | 22.5 | 21.4 | 37.5 | 22.0 | 33.3 | 38.9 |
| | SNS | 26.4 | 24.5 | 28.8 | 23.8 | 31.3 | 28.0 | 25.0 | 16.7 |
| | 오프라인 | 13.2 | 9.8 | 17.5 | 14.3 | 8.3 | 12.0 | 20.8 | 16.7 |
| | 기타 | 2.7 | 2.9 | 2.5 | 2.4 | 0.0 | 4.0 | 8.3 | 0.0 |
| *Base* | | (114) | (61) | (53) | (32) | (32) | (36) | (13) | (1) |
| 도서 | 한국 사이트/APP | 49.1 | 50.8 | 47.2 | 46.9 | 62.5 | 41.7 | 46.2 | 0.0 |
| | 자국 사이트/APP | 36.8 | 41.0 | 32.1 | 53.1 | 28.1 | 36.1 | 23.1 | 0.0 |
| | 자국 소재 매장 | 30.7 | 24.6 | 37.7 | 18.8 | 37.5 | 33.3 | 38.5 | 0.0 |
| | 한국 소재 매장 | 17.5 | 21.3 | 13.2 | 18.8 | 15.6 | 19.4 | 15.4 | 0.0 |
| | 박람회/전시회 | 12.3 | 11.5 | 13.2 | 6.3 | 12.5 | 16.7 | 15.4 | 0.0 |
| | 도서관 | 7.9 | 8.2 | 7.5 | 6.3 | 3.1 | 5.6 | 23.1 | 100.0 |
| | 기타 | 0.9 | 1.6 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 7.7 | 0.0 |

*Q 귀하께서 평소 한국 문화콘텐츠를 접하는 경로를 모두 선택해 주십시오*

# ii. 한류 소비

## 2. 한국 문화콘텐츠 접촉 경로

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 복수응답, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (128) | (76) | (52) | (38) | (37) | (35) | (13) | (5) |
| 게임 | 온라인 플레이 | 51.6 | 55.3 | 46.2 | 55.3 | 56.8 | 51.4 | 38.5 | 20.0 |
| | 동영상/프로그램 시청 | 37.5 | 36.8 | 38.5 | 26.3 | 43.2 | 45.7 | 38.5 | 20.0 |
| | 모바일 플레이 | 37.5 | 32.9 | 44.2 | 52.6 | 32.4 | 20.0 | 53.8 | 40.0 |
| | TV에서 게임 채널 시청 | 21.9 | 25.0 | 17.3 | 18.4 | 29.7 | 20.0 | 23.1 | 0.0 |
| | 박람회/페스티벌 | 10.2 | 14.5 | 3.8 | 10.5 | 5.4 | 8.6 | 15.4 | 40.0 |
| | 기타 | 1.6 | 1.3 | 1.9 | 2.6 | 0.0 | 2.9 | 0.0 | 0.0 |
| *Base* | | (178) | (88) | (90) | (46) | (43) | (50) | (21) | (18) |
| 패션 | 한국 사이트 | 45.5 | 36.4 | 54.4 | 50.0 | 55.8 | 36.0 | 38.1 | 44.4 |
| | 자국 사이트 | 41.6 | 39.8 | 43.3 | 63.0 | 34.9 | 34.0 | 38.1 | 27.8 |
| | SNS | 34.8 | 34.1 | 35.6 | 28.3 | 37.2 | 38.0 | 42.9 | 27.8 |
| | 자국 매장 | 27.0 | 29.5 | 24.4 | 23.9 | 20.9 | 36.0 | 23.8 | 27.8 |
| | 한국 매장 | 10.1 | 8.0 | 12.2 | 15.2 | 7.0 | 8.0 | 14.3 | 5.6 |
| | 전시회/박람회 | 9.6 | 10.2 | 8.9 | 10.9 | 9.3 | 6.0 | 14.3 | 11.1 |
| | 기타 | 1.1 | 0.0 | 2.2 | 0.0 | 2.3 | 0.0 | 0.0 | 5.6 |
| *Base* | | (185) | (75) | (110) | (47) | (53) | (54) | (19) | (12) |
| 뷰티 | 한국 사이트 | 41.6 | 45.3 | 39.1 | 48.9 | 45.3 | 42.6 | 31.6 | 8.3 |
| | 자국 사이트 | 32.4 | 26.7 | 36.4 | 46.8 | 35.8 | 29.6 | 5.3 | 16.7 |
| | 자국 매장 | 32.4 | 24.0 | 38.2 | 40.4 | 28.3 | 24.1 | 31.6 | 58.3 |
| | SNS | 30.8 | 34.7 | 28.2 | 19.1 | 35.8 | 33.3 | 36.8 | 33.3 |
| | 자국 H&B 매장 | 24.9 | 25.3 | 24.5 | 31.9 | 15.1 | 27.8 | 21.1 | 33.3 |
| | 한국 매장 | 13.0 | 16.0 | 10.9 | 17.0 | 11.3 | 11.1 | 15.8 | 8.3 |
| | 전시회/박람회 | 8.6 | 4.0 | 11.8 | 8.5 | 7.5 | 9.3 | 10.5 | 8.3 |
| | 한국 면세점 | 8.1 | 4.0 | 10.9 | 6.4 | 5.7 | 9.3 | 10.5 | 16.7 |
| | 기타 | 1.6 | 2.7 | 0.9 | 2.1 | 1.9 | 1.9 | 0.0 | 0.0 |
| *Base* | | (348) | (177) | (171) | (83) | (83) | (93) | (43) | (46) |
| 한식 | 자국 오프라인 매장/식당 | 72.1 | 64.4 | 80.1 | 71.1 | 67.5 | 68.8 | 79.1 | 82.6 |
| | 자국 사이트 | 23.6 | 27.7 | 19.3 | 37.3 | 24.1 | 21.5 | 14.0 | 10.9 |
| | 한국 사이트 | 22.4 | 24.9 | 19.9 | 22.9 | 33.7 | 21.5 | 11.6 | 13.0 |
| | 전시회/박람회 | 19.0 | 20.9 | 17.0 | 25.3 | 10.8 | 16.1 | 27.9 | 19.6 |
| | 한국 오프라인 매장/식당 | 11.2 | 14.1 | 8.2 | 16.9 | 8.4 | 16.1 | 4.7 | 2.2 |
| | 기타 | 1.7 | 2.8 | 0.6 | 2.4 | 0.0 | 0.0 | 2.3 | 6.5 |

*Q 귀하께서 평소 한국 문화콘텐츠를 접하는 경로를 모두 선택해 주십시오*

# ii. 한류 소비

## 3. 한국 문화콘텐츠 소비 비중

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: 시간, 편, US$, %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (206) | (111) | (95) | (47) | (66) | (57) | (21) | (15) |
| 드라마 | 전체 소비량(시간) | 15.6 | 13.6 | 17.9 | 14.8 | 14.7 | 15.2 | 21.9 | 14.3 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비(시간) | 7.8 | 7.2 | 8.5 | 6.4 | 9.5 | 7.4 | 10.0 | 3.5 |
| | 소비 비중(%) | 61.6 | 64.1 | 58.6 | 54.9 | 78.2 | 58.7 | 57.8 | 25.4 |
| | 월평균 지출 금액 | 8.8 | 7.5 | 10.4 | 6.2 | 11.0 | 9.2 | 10.8 | 3.7 |
| *Base* | | (196) | (105) | (91) | (48) | (58) | (53) | (20) | (17) |
| 예능 | 전체 소비량(시간) | 14.0 | 14.6 | 13.2 | 7.7 | 11.4 | 15.3 | 19.5 | 29.9 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비(시간) | 6.2 | 6.1 | 6.2 | 3.8 | 8.1 | 6.1 | 9.5 | 2.5 |
| | 소비 비중(%) | 58.6 | 59.4 | 57.7 | 53.3 | 74.3 | 60.2 | 60.7 | 12.8 |
| | 월평균 지출 금액 | 8.9 | 9.7 | 7.9 | 4.8 | 13.2 | 9.9 | 8.9 | 2.6 |
| *Base* | | (209) | (115) | (94) | (45) | (62) | (61) | (20) | (21) |
| 영화 | 전체 소비량(편) | 9.3 | 10.3 | 8.0 | 6.2 | 8.3 | 9.3 | 18.9 | 9.3 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비(편) | 4.0 | 4.1 | 3.8 | 3.0 | 4.3 | 4.1 | 6.8 | 2.3 |
| | 소비 비중(%) | 51.5 | 52.7 | 49.9 | 54.3 | 65.8 | 48.6 | 43.7 | 18.9 |
| | 월평균 지출 금액 | 7.0 | 6.2 | 8.1 | 4.9 | 10.1 | 6.5 | 7.5 | 3.7 |
| *Base* | | (257) | (128) | (129) | (72) | (72) | (64) | (25) | (24) |
| 음악 | 전체 소비량(시간) | 20.4 | 22.4 | 18.4 | 22.8 | 22.9 | 12.0 | 26.0 | 22.2 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비(시간) | 7.0 | 6.9 | 7.0 | 6.8 | 10.0 | 5.1 | 7.5 | 2.6 |
| | 소비 비중(%) | 46.7 | 49.0 | 44.5 | 44.6 | 55.8 | 47.9 | 48.6 | 20.7 |
| | 월평균 지출 금액 | 4.9 | 5.1 | 4.7 | 3.7 | 6.0 | 5.6 | 7.0 | 1.0 |
| *Base* | | (182) | (102) | (80) | (42) | (48) | (50) | (24) | (18) |
| 애니메이션 | 전체 소비량(시간) | 8.3 | 10.3 | 5.7 | 5.4 | 6.9 | 9.2 | 15.5 | 6.6 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비(시간) | 4.5 | 5.1 | 3.6 | 3.1 | 4.1 | 5.8 | 6.7 | 1.9 |
| | 소비 비중(%) | 54.8 | 58.3 | 50.4 | 57.4 | 62.2 | 57.7 | 50.5 | 27.1 |
| | 월평균 지출 금액 | 5.5 | 6.4 | 4.5 | 4.5 | 5.8 | 7.2 | 6.4 | 1.4 |
| *Base* | | (114) | (61) | (53) | (32) | (32) | (36) | (13) | (1) |
| 도서 | 전체 소비량(시간) | 8.9 | 11.0 | 6.5 | 5.3 | 7.2 | 13.3 | 10.2 | 0.0 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비(시간) | 6.1 | 7.7 | 4.3 | 2.5 | 5.8 | 9.8 | 6.1 | 0.0 |
| | 소비 비중(%) | 62.2 | 63.9 | 60.2 | 58.0 | 67.5 | 64.7 | 57.3 | 0.0 |
| | 월평균 지출 금액 | 8.5 | 7.7 | 9.3 | 3.6 | 13.0 | 8.9 | 8.8 | 0.0 |
| *Base* | | (128) | (76) | (52) | (38) | (37) | (35) | (13) | (5) |
| 게임 | 전체 소비량(시간) | 9.6 | 10.3 | 8.4 | 10.2 | 5.9 | 11.6 | 12.0 | 11.2 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비(시간) | 5.6 | 6.4 | 4.5 | 2.9 | 4.7 | 9.5 | 6.7 | 3.4 |
| | 소비 비중(%) | 61.3 | 60.6 | 62.4 | 52.2 | 69.1 | 73.3 | 50.6 | 17.8 |
| | 월평균 지출 금액 | 7.4 | 5.7 | 9.8 | 3.0 | 10.1 | 9.5 | 6.7 | 6.5 |
| *Base* | | (178) | (88) | (90) | (46) | (43) | (50) | (21) | (18) |
| 패션 | 전체 소비량($) | 49.0 | 45.2 | 52.8 | 51.8 | 37.9 | 56.8 | 60.1 | 34.2 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비($) | 19.3 | 16.6 | 22.0 | 15.5 | 24.2 | 23.5 | 17.4 | 8.1 |
| | 소비 비중(%) | 42.9 | 46.8 | 39.1 | 36.8 | 51.7 | 52.0 | 41.7 | 13.7 |
| *Base* | | (185) | (75) | (110) | (47) | (53) | (54) | (19) | (12) |
| 뷰티 | 전체 소비량($) | 29.0 | 25.3 | 31.5 | 22.4 | 25.0 | 39.2 | 31.2 | 23.5 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비($) | 15.8 | 17.2 | 14.8 | 7.7 | 14.8 | 25.6 | 14.6 | 9.4 |
| | 소비 비중(%) | 51.1 | 61.5 | 44.0 | 40.0 | 54.1 | 63.0 | 58.9 | 15.6 |
| *Base* | | (348) | (177) | (171) | (83) | (83) | (93) | (43) | (46) |
| 한식 | 전체 소비량($) | 90.0 | 89.5 | 90.5 | 74.2 | 56.2 | 111.3 | 127.7 | 101.1 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비($) | 18.8 | 19.5 | 18.0 | 12.7 | 14.3 | 25.4 | 24.1 | 19.3 |
| | 소비 비중(%) | 37.1 | 42.0 | 32.1 | 30.6 | 45.6 | 43.8 | 29.5 | 27.2 |

*Q.귀하의 평소 한국 문화콘텐츠 시청량·소비량은 얼마나 됩니까? * 소비 비중 = 한국 문화콘텐츠 월평균 소비량 / 월평균 전체 소비량 X 100*
** 영화의 소비량 단위는 월 평균 편 수, 패션/뷰티 및 음식의 소비량 단위는 월 평균 지출금액($)이며, 그 외의 소비량 단위는 월 평균 소비시간임*

# ii. 한류 소비

## 4-1. 한국 문화콘텐츠 다운로드·스트리밍 이용 경로

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 복수응답, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (152) | (74) | (78) | (38) | (44) | (41) | (18) | (11) |
| 드라마 | Youtube | 64.5 | 64.9 | 64.1 | 57.9 | 75.0 | 61.0 | 66.7 | 54.5 |
| | Netflix | 52.6 | 48.6 | 56.4 | 55.3 | 59.1 | 39.0 | 55.6 | 63.6 |
| | Youtube Red | 17.1 | 24.3 | 10.3 | 13.2 | 15.9 | 22.0 | 27.8 | 0.0 |
| | Amazon Prime Video | 10.5 | 14.9 | 6.4 | 5.3 | 6.8 | 14.6 | 16.7 | 18.2 |
| | Youku | 9.2 | 10.8 | 7.7 | 5.3 | 18.2 | 7.3 | 5.6 | 0.0 |
| | iQiyi | 5.3 | 6.8 | 3.8 | 7.9 | 4.5 | 4.9 | 0.0 | 9.1 |
| | 기타 | 4.6 | 4.1 | 5.1 | 10.5 | 4.5 | 0.0 | 5.6 | 0.0 |
| *Base* | | (142) | (74) | (68) | (39) | (39) | (39) | (15) | (10) |
| 예능 | Youtube | 74.6 | 70.3 | 79.4 | 82.1 | 69.2 | 79.5 | 53.3 | 80.0 |
| | Netflix | 43.0 | 43.2 | 42.6 | 38.5 | 43.6 | 35.9 | 53.3 | 70.0 |
| | Youtube Red | 17.6 | 23.0 | 11.8 | 5.1 | 25.6 | 25.6 | 13.3 | 10.0 |
| | Amazon Prime Video | 9.9 | 14.9 | 4.4 | 5.1 | 7.7 | 17.9 | 6.7 | 10.0 |
| | Youku | 9.2 | 12.2 | 5.9 | 0.0 | 12.8 | 10.3 | 20.0 | 10.0 |
| | iQiyi | 7.7 | 10.8 | 4.4 | 5.1 | 5.1 | 15.4 | 0.0 | 10.0 |
| | 기타 | 4.2 | 2.7 | 5.9 | 7.7 | 5.1 | 2.6 | 0.0 | 0.0 |
| *Base* | | (128) | (62) | (66) | (35) | (35) | (40) | (11) | (7) |
| 영화 | Youtube | 59.4 | 59.7 | 59.1 | 57.1 | 57.1 | 60.0 | 63.6 | 71.4 |
| | Netflix | 53.9 | 51.6 | 56.1 | 54.3 | 60.0 | 40.0 | 72.7 | 71.4 |
| | Youtube Red | 18.8 | 22.6 | 15.2 | 11.4 | 22.9 | 27.5 | 9.1 | 0.0 |
| | Amazon Prime Video | 9.4 | 12.9 | 6.1 | 8.6 | 5.7 | 15.0 | 9.1 | 0.0 |
| | iQiyi | 6.3 | 8.1 | 4.5 | 2.9 | 5.7 | 10.0 | 0.0 | 14.3 |
| | Youku | 5.5 | 4.8 | 6.1 | 8.6 | 2.9 | 7.5 | 0.0 | 0.0 |
| | 기타 | 7.0 | 9.7 | 4.5 | 5.7 | 5.7 | 5.0 | 18.2 | 14.3 |
| *Base* | | (131) | (74) | (57) | (37) | (31) | (35) | (18) | (10) |
| 애니메이션 | Youtube | 63.4 | 64.9 | 61.4 | 64.9 | 58.1 | 62.9 | 61.1 | 80.0 |
| | Netflix | 36.6 | 31.1 | 43.9 | 43.2 | 32.3 | 28.6 | 44.4 | 40.0 |
| | Youtube Red | 14.5 | 20.3 | 7.0 | 8.1 | 22.6 | 20.0 | 11.1 | 0.0 |
| | Amazon Prime Video | 8.4 | 10.8 | 5.3 | 8.1 | 12.9 | 8.6 | 5.6 | 0.0 |
| | iQiyi | 6.9 | 9.5 | 3.5 | 5.4 | 6.5 | 14.3 | 0.0 | 0.0 |
| | Youku | 6.9 | 6.8 | 7.0 | 2.7 | 6.5 | 14.3 | 5.6 | 0.0 |
| | 기타 | 3.8 | 5.4 | 1.8 | 0.0 | 3.2 | 2.9 | 11.1 | 10.0 |
| Base | | (119) | (63) | (56) | (35) | (39) | (20) | (19) | (6) |
| 게임(모바일) | App Store(Apple) | 54.2 | 56.0 | 52.2 | 75.0 | 33.3 | 14.3 | 57.1 | 100.0 |
| | Google Play | 41.7 | 36.0 | 47.8 | 25.0 | 58.3 | 71.4 | 42.9 | 0.0 |
| | Microsoft store | 4.2 | 8.0 | 0.0 | 0.0 | 8.3 | 14.3 | 0.0 | 0.0 |

*Q 귀하께서 한국 콘텐츠를 시청하기 위해 다운로드·스트리밍을 주로 이용하는 곳을 모두 선택해 주십시오*

# ii. 한류 소비

## 4-2. 한국 패션·뷰티·음식 동영상 시청 빈도

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 5점 척도, 단위: %, 점)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (178) | (88) | (90) | (46) | (43) | (50) | (21) | (18) |
| 패션 | 시청경험률 | 34.3 | 39.8 | 28.9 | 28.3 | 48.8 | 36.0 | 33.3 | 11.1 |
| | 평균 | 2.88 | 2.97 | 2.80 | 2.76 | 3.26 | 3.10 | 2.90 | 1.67 |
| *Base* | | (185) | (75) | (110) | (47) | (53) | (54) | (19) | (12) |
| 뷰티 | 시청경험률 | 37.3 | 41.3 | 34.5 | 34.0 | 56.6 | 31.5 | 26.3 | 8.3 |
| | 평균 | 2.90 | 3.00 | 2.83 | 2.79 | 3.30 | 2.91 | 2.58 | 2.00 |
| *Base* | | (348) | (177) | (171) | (83) | (83) | (93) | (43) | (46) |
| 한식 | 시청경험률 | 24.1 | 31.1 | 17.0 | 24.1 | 34.9 | 29.0 | 16.3 | 2.2 |
| | 평균 | 2.37 | 2.54 | 2.19 | 2.35 | 2.83 | 2.51 | 2.02 | 1.61 |

*Q.귀하께서는 평소 온라인/모바일을 통해 한국 패션/뷰티/한식 동영상을 얼마나 자주 시청하십니까? * 시청 경험률 : 3점~5점 비율(%)*
*(5점 척도 - 1점[전혀시청 안함],2점[거의 시청안함]비시청 / 3점[종종 시청]보통/4점[자주 시청], 5점[매일 시청]시청)*

# iii. 한류 선호

## 1. 한국 문화콘텐츠 호감도

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 5점 척도, 단위: 점, %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (206) | (111) | (95) | (47) | (66) | (57) | (21) | (15) |
| 드라마 | 호감 응답 | 70.4 | 73.0 | 67.4 | 63.8 | 69.7 | 77.2 | 76.2 | 60.0 |
| | 평균 | 3.78 | 3.80 | 3.76 | 3.68 | 3.85 | 3.82 | 3.86 | 3.53 |
| *Base* | | (196) | (105) | (91) | (48) | (58) | (53) | (20) | (17) |
| 예능 | 호감 응답 | 64.8 | 64.8 | 64.8 | 54.2 | 69.0 | 73.6 | 70.0 | 47.1 |
| | 평균 | 3.71 | 3.66 | 3.78 | 3.56 | 3.86 | 3.83 | 3.70 | 3.29 |
| *Base* | | (209) | (115) | (94) | (45) | (62) | (61) | (20) | (21) |
| 영화 | 호감 응답 | 69.4 | 74.8 | 62.8 | 73.3 | 72.6 | 72.1 | 70.0 | 42.9 |
| | 평균 | 3.76 | 3.80 | 3.70 | 3.80 | 3.89 | 3.80 | 3.75 | 3.14 |
| *Base* | | (257) | (128) | (129) | (72) | (72) | (64) | (25) | (24) |
| 음악 | 호감 응답 | 66.1 | 69.5 | 62.8 | 66.7 | 68.1 | 62.5 | 84.0 | 50.0 |
| | 평균 | 3.73 | 3.77 | 3.69 | 3.68 | 3.86 | 3.66 | 4.04 | 3.38 |
| *Base* | | (182) | (102) | (80) | (42) | (48) | (50) | (24) | (18) |
| 애니메이션 | 호감 응답 | 59.3 | 62.7 | 55.0 | 54.8 | 64.6 | 56.0 | 75.0 | 44.4 |
| | 평균 | 3.58 | 3.60 | 3.55 | 3.38 | 3.69 | 3.64 | 3.83 | 3.22 |
| *Base* | | (114) | (61) | (53) | (32) | (32) | (36) | (13) | (1) |
| 도서 | 호감 응답 | 64.0 | 63.9 | 64.2 | 68.8 | 75.0 | 61.1 | 38.5 | 0.0 |
| | 평균 | 3.80 | 3.82 | 3.77 | 3.75 | 4.06 | 3.78 | 3.46 | 2.00 |
| *Base* | | (128) | (76) | (52) | (38) | (37) | (35) | (13) | (5) |
| 게임 | 호감 응답 | 68.0 | 67.1 | 69.2 | 60.5 | 67.6 | 74.3 | 76.9 | 60.0 |
| | 평균 | 3.72 | 3.68 | 3.77 | 3.50 | 3.76 | 3.89 | 4.00 | 3.20 |
| *Base* | | (178) | (88) | (90) | (46) | (43) | (50) | (21) | (18) |
| 패션 | 호감 응답 | 66.3 | 63.6 | 68.9 | 65.2 | 76.7 | 68.0 | 71.4 | 33.3 |
| | 평균 | 3.66 | 3.59 | 3.73 | 3.54 | 3.93 | 3.76 | 3.67 | 3.06 |
| *Base* | | (185) | (75) | (110) | (47) | (53) | (54) | (19) | (12) |
| 뷰티 | 호감 응답 | 64.9 | 62.7 | 66.4 | 66.0 | 71.7 | 63.0 | 57.9 | 50.0 |
| | 평균 | 3.70 | 3.63 | 3.75 | 3.64 | 3.85 | 3.72 | 3.63 | 3.33 |
| *Base* | | (348) | (177) | (171) | (83) | (83) | (93) | (43) | (46) |
| 한식 | 호감 응답 | 78.7 | 81.9 | 75.4 | 79.5 | 74.7 | 80.6 | 76.7 | 82.6 |
| | 평균 | 3.95 | 3.99 | 3.91 | 3.92 | 3.92 | 3.95 | 4.02 | 4.04 |

*Q.귀하께서는 최근 이용하신 한국 콘텐츠가 전반적으로 얼마나 마음에 드십니까?*
**호감 응답 : 4점+5점 비율(%)*
*(5점척도-1,2점:비호감/3점:보통/4,5점:호감)*

# iii. 한류 선호

## 2. 한국 문화콘텐츠 인기도

(Base : 전체, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (400) | (200) | (200) | (100) | (100) | (100) | (46) | (54) |
| 드라마 | 대중적 인기 | 12.5 | 15.0 | 10.0 | 14.0 | 19.0 | 12.0 | 10.9 | 0.0 |
| | 보통 인기 | 35.5 | 38.0 | 33.0 | 38.0 | 43.0 | 35.0 | 23.9 | 27.8 |
| | 소수 마니아 인기 | 37.5 | 32.5 | 42.5 | 40.0 | 32.0 | 36.0 | 45.7 | 38.9 |
| | 거의 이용 안함 | 14.5 | 14.5 | 14.5 | 8.0 | 6.0 | 17.0 | 19.6 | 33.3 |
| 예능 | 대중적 인기 | 16.5 | 19.5 | 13.5 | 19.0 | 26.0 | 14.0 | 10.9 | 3.7 |
| | 보통 인기 | 26.3 | 30.5 | 22.0 | 23.0 | 23.0 | 32.0 | 37.0 | 18.5 |
| | 소수 마니아 인기 | 42.3 | 36.0 | 48.5 | 49.0 | 41.0 | 37.0 | 32.6 | 50.0 |
| | 거의 이용 안함 | 15.0 | 14.0 | 16.0 | 9.0 | 10.0 | 17.0 | 19.6 | 27.8 |
| 영화 | 대중적 인기 | 17.5 | 19.0 | 16.0 | 19.0 | 25.0 | 18.0 | 13.0 | 3.7 |
| | 보통 인기 | 30.8 | 34.5 | 27.0 | 32.0 | 34.0 | 35.0 | 32.6 | 13.0 |
| | 소수 마니아 인기 | 37.0 | 32.0 | 42.0 | 38.0 | 31.0 | 32.0 | 34.8 | 57.4 |
| | 거의 이용 안함 | 14.8 | 14.5 | 15.0 | 11.0 | 10.0 | 15.0 | 19.6 | 25.9 |
| 음악 | 대중적 인기 | 23.5 | 24.0 | 23.0 | 35.0 | 27.0 | 19.0 | 19.6 | 7.4 |
| | 보통 인기 | 38.5 | 42.5 | 34.5 | 35.0 | 40.0 | 43.0 | 37.0 | 35.2 |
| | 소수 마니아 인기 | 28.3 | 25.0 | 31.5 | 23.0 | 29.0 | 27.0 | 28.3 | 38.9 |
| | 거의 이용 안함 | 9.8 | 8.5 | 11.0 | 7.0 | 4.0 | 11.0 | 15.2 | 18.5 |
| 애니메이션 | 대중적 인기 | 18.0 | 21.0 | 15.0 | 19.0 | 23.0 | 19.0 | 10.9 | 11.1 |
| | 보통 인기 | 29.0 | 30.0 | 28.0 | 30.0 | 22.0 | 35.0 | 43.5 | 16.7 |
| | 소수 마니아 인기 | 36.8 | 32.5 | 41.0 | 41.0 | 36.0 | 27.0 | 34.8 | 50.0 |
| | 거의 이용 안함 | 16.3 | 16.5 | 16.0 | 10.0 | 19.0 | 19.0 | 10.9 | 22.2 |
| 도서 | 대중적 인기 | 16.5 | 18.5 | 14.5 | 15.0 | 27.0 | 16.0 | 10.9 | 5.6 |
| | 보통 인기 | 27.0 | 29.0 | 25.0 | 28.0 | 27.0 | 29.0 | 34.8 | 14.8 |
| | 소수 마니아 인기 | 38.5 | 35.5 | 41.5 | 42.0 | 32.0 | 34.0 | 37.0 | 53.7 |
| | 거의 이용 안함 | 18.0 | 17.0 | 19.0 | 15.0 | 14.0 | 21.0 | 17.4 | 25.9 |
| 웹툰 | 대중적 인기 | 13.5 | 15.0 | 12.0 | 15.0 | 19.0 | 13.0 | 8.7 | 5.6 |
| | 보통 인기 | 23.5 | 25.5 | 21.5 | 19.0 | 26.0 | 29.0 | 28.3 | 13.0 |
| | 소수 마니아 인기 | 39.5 | 40.0 | 39.0 | 39.0 | 38.0 | 35.0 | 45.7 | 46.3 |
| | 거의 이용 안함 | 23.5 | 19.5 | 27.5 | 27.0 | 17.0 | 23.0 | 17.4 | 35.2 |
| 게임 | 대중적 인기 | 15.3 | 17.5 | 13.0 | 19.0 | 19.0 | 13.0 | 8.7 | 11.1 |
| | 보통 인기 | 32.0 | 35.0 | 29.0 | 31.0 | 28.0 | 39.0 | 45.7 | 16.7 |
| | 소수 마니아 인기 | 36.3 | 34.0 | 38.5 | 35.0 | 39.0 | 33.0 | 26.1 | 48.1 |
| | 거의 이용 안함 | 16.5 | 13.5 | 19.5 | 15.0 | 14.0 | 15.0 | 19.6 | 24.1 |
| 패션 | 대중적 인기 | 24.0 | 26.5 | 21.5 | 31.0 | 26.0 | 26.0 | 17.4 | 9.3 |
| | 보통 인기 | 32.0 | 30.0 | 34.0 | 30.0 | 38.0 | 29.0 | 37.0 | 25.9 |
| | 소수 마니아 인기 | 30.8 | 28.0 | 33.5 | 29.0 | 22.0 | 33.0 | 30.4 | 46.3 |
| | 거의 이용 안함 | 13.3 | 15.5 | 11.0 | 10.0 | 14.0 | 12.0 | 15.2 | 18.5 |
| 뷰티 | 대중적 인기 | 25.5 | 22.0 | 29.0 | 34.0 | 34.0 | 21.0 | 15.2 | 11.1 |
| | 보통 인기 | 32.0 | 34.5 | 29.5 | 28.0 | 35.0 | 33.0 | 39.1 | 25.9 |
| | 소수 마니아 인기 | 31.0 | 31.0 | 31.0 | 30.0 | 24.0 | 32.0 | 28.3 | 46.3 |
| | 거의 이용 안함 | 11.5 | 12.5 | 10.5 | 8.0 | 7.0 | 14.0 | 17.4 | 16.7 |
| 한식 | 대중적 인기 | 38.8 | 36.5 | 41.0 | 48.0 | 44.0 | 32.0 | 37.0 | 25.9 |
| | 보통 인기 | 35.5 | 38.0 | 33.0 | 36.0 | 31.0 | 39.0 | 34.8 | 37.0 |
| | 소수 마니아 인기 | 20.0 | 20.5 | 19.5 | 11.0 | 19.0 | 23.0 | 21.7 | 31.5 |
| | 거의 이용 안함 | 5.8 | 5.0 | 6.5 | 5.0 | 6.0 | 6.0 | 6.5 | 5.6 |

*Q 현재 귀하의 나라에서 한국 문화콘텐츠의 인기가 어느 정도라고 생각하십니까?*

# iii. 한류 선호

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (1) TV 드라마

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (206) | (111) | (95) | (47) | (66) | (57) | (21) | (15) |
| 배우의 매력적인 외모 | 1순위 | 17.5 | 18.9 | 15.8 | 23.4 | 19.7 | 8.8 | 23.8 | 13.3 |
| | 1+2순위 | 28.2 | 32.4 | 23.2 | 34.0 | 31.8 | 17.5 | 38.1 | 20.0 |
| 다양한 소재·장르를 다룸 | 1순위 | 13.1 | 9.9 | 16.8 | 19.1 | 12.1 | 14.0 | 4.8 | 6.7 |
| | 1+2순위 | 28.2 | 26.1 | 30.5 | 31.9 | 28.8 | 26.3 | 19.0 | 33.3 |
| 한국 문화만의 독특함 | 1순위 | 13.1 | 10.8 | 15.8 | 6.4 | 12.1 | 17.5 | 14.3 | 20.0 |
| | 1+2순위 | 22.8 | 19.8 | 26.3 | 19.1 | 16.7 | 31.6 | 19.0 | 33.3 |
| 한국 생활 및 문화에 대한 간접경험 | 1순위 | 11.7 | 17.1 | 5.3 | 8.5 | 9.1 | 15.8 | 4.8 | 26.7 |
| | 1+2순위 | 24.8 | 28.8 | 20.0 | 19.1 | 21.2 | 26.3 | 23.8 | 53.3 |
| 영상미, 연출력 등 작품성이 좋아서 | 1순위 | 10.7 | 12.6 | 8.4 | 10.6 | 10.6 | 10.5 | 14.3 | 6.7 |
| | 1+2순위 | 25.7 | 30.6 | 20.0 | 29.8 | 21.2 | 26.3 | 38.1 | 13.3 |
| 스토리가 짜임새 있고 탄탄함 | 1순위 | 9.7 | 9.9 | 9.5 | 8.5 | 15.2 | 5.3 | 4.8 | 13.3 |
| | 1+2순위 | 21.4 | 18.0 | 25.3 | 17.0 | 34.8 | 12.3 | 9.5 | 26.7 |
| 선호하는 스타 출연 | 1순위 | 7.8 | 7.2 | 8.4 | 4.3 | 6.1 | 14.0 | 4.8 | 6.7 |
| | 1+2순위 | 14.6 | 12.6 | 16.8 | 12.8 | 13.6 | 19.3 | 9.5 | 13.3 |
| 뛰어난 배우의 연기력 | 1순위 | 7.3 | 9.0 | 5.3 | 8.5 | 7.6 | 3.5 | 14.3 | 6.7 |
| | 1+2순위 | 18.4 | 20.7 | 15.8 | 21.3 | 19.7 | 15.8 | 23.8 | 6.7 |
| 한국의 최신 패션·뷰티 등 트렌드 시청 | 1순위 | 7.3 | 3.6 | 11.6 | 8.5 | 4.5 | 10.5 | 9.5 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 14.1 | 9.9 | 18.9 | 12.8 | 9.1 | 24.6 | 14.3 | 0.0 |
| 기타 | 1순위 | 1.9 | 0.9 | 3.2 | 2.1 | 3.0 | 0.0 | 4.8 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 1.9 | 0.9 | 3.2 | 2.1 | 3.0 | 0.0 | 4.8 | 0.0 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한국 드라마의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (2) 예능

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (196) | (105) | (91) | (48) | (58) | (53) | (20) | (17) |
| 재미있는 게임 및 소재 사용 | 1순위 | 22.4 | 19.0 | 26.4 | 33.3 | 15.5 | 18.9 | 20.0 | 29.4 |
| | 1+2순위 | 33.7 | 31.4 | 36.3 | 39.6 | 27.6 | 30.2 | 40.0 | 41.2 |
| 프로그램 컨셉 및 포맷 선호 | 1순위 | 13.8 | 14.3 | 13.2 | 8.3 | 17.2 | 18.9 | 15.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 25.0 | 26.7 | 23.1 | 20.8 | 31.0 | 26.4 | 30.0 | 5.9 |
| 개성있는 출연진의 캐릭터·역할 | 1순위 | 12.2 | 9.5 | 15.4 | 12.5 | 19.0 | 9.4 | 0.0 | 11.8 |
| | 1+2순위 | 21.4 | 17.1 | 26.4 | 27.1 | 24.1 | 13.2 | 15.0 | 29.4 |
| 한국 문화만의 독특함 | 1순위 | 11.7 | 12.4 | 11.0 | 2.1 | 3.4 | 20.8 | 20.0 | 29.4 |
| | 1+2순위 | 24.5 | 24.8 | 24.2 | 16.7 | 13.8 | 32.1 | 30.0 | 52.9 |
| 한국 생활 및 문화에 대한 간접경험 | 1순위 | 10.2 | 14.3 | 5.5 | 6.3 | 13.8 | 11.3 | 10.0 | 5.9 |
| | 1+2순위 | 24.0 | 27.6 | 19.8 | 22.9 | 29.3 | 26.4 | 15.0 | 11.8 |
| 출연진들 간 돋보이는 팀워크 | 1순위 | 7.7 | 10.5 | 4.4 | 8.3 | 5.2 | 7.5 | 15.0 | 5.9 |
| | 1+2순위 | 18.9 | 23.8 | 13.2 | 12.5 | 19.0 | 22.6 | 30.0 | 11.8 |
| 자막, 그래픽, 합성, 화면구성 등 재미있는 편집 | 1순위 | 7.1 | 6.7 | 7.7 | 10.4 | 6.9 | 7.5 | 0.0 | 5.9 |
| | 1+2순위 | 18.9 | 17.1 | 20.9 | 20.8 | 17.2 | 24.5 | 10.0 | 11.8 |
| 선호하는 스타가 MC 및 출연진 등장 | 1순위 | 7.1 | 7.6 | 6.6 | 12.5 | 10.3 | 1.9 | 0.0 | 5.9 |
| | 1+2순위 | 17.3 | 17.1 | 17.6 | 25.0 | 20.7 | 13.2 | 5.0 | 11.8 |
| 한국의 최신 패션·뷰티 등 트렌드 시청 | 1순위 | 6.6 | 4.8 | 8.8 | 6.3 | 6.9 | 1.9 | 20.0 | 5.9 |
| | 1+2순위 | 14.8 | 13.3 | 16.5 | 14.6 | 15.5 | 9.4 | 25.0 | 17.6 |
| 기타 | 1순위 | 1.0 | 1.0 | 1.1 | 0.0 | 1.7 | 1.9 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 1.5 | 1.0 | 2.2 | 0.0 | 1.7 | 1.9 | 0.0 | 5.9 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한국 예능의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

# iii. 한류 선호

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (3) 영화

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (209) | (115) | (94) | (45) | (62) | (61) | (20) | (21) |
| 스토리가 짜임새 있고 탄탄함 | 1순위 | 14.8 | 17.4 | 11.7 | 13.3 | 16.1 | 14.8 | 25.0 | 4.8 |
| | 1+2순위 | 23.9 | 26.1 | 21.3 | 26.7 | 27.4 | 23.0 | 30.0 | 4.8 |
| 자국영화에서는 볼 수 없는 독특함 | 1순위 | 13.4 | 12.2 | 14.9 | 11.1 | 14.5 | 13.1 | 10.0 | 19.0 |
| | 1+2순위 | 22.5 | 21.7 | 23.4 | 20.0 | 24.2 | 23.0 | 15.0 | 28.6 |
| 한국 생활 및 문화에 대한 간접경험 | 1순위 | 12.4 | 12.2 | 12.8 | 8.9 | 9.7 | 11.5 | 15.0 | 28.6 |
| | 1+2순위 | 25.8 | 25.2 | 26.6 | 24.4 | 21.0 | 29.5 | 15.0 | 42.9 |
| 배우의 매력적인 외모 | 1순위 | 11.0 | 12.2 | 9.6 | 13.3 | 8.1 | 8.2 | 20.0 | 14.3 |
| | 1+2순위 | 23.4 | 27.8 | 18.1 | 22.2 | 25.8 | 14.8 | 35.0 | 33.3 |
| 뛰어난 배우의 연기력 | 1순위 | 11.0 | 8.7 | 13.8 | 8.9 | 17.7 | 11.5 | 5.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 23.0 | 17.4 | 29.8 | 17.8 | 32.3 | 27.9 | 10.0 | 4.8 |
| 영상미, 연출력 등 작품성이 좋아서 | 1순위 | 11.0 | 13.9 | 7.4 | 13.3 | 9.7 | 9.8 | 10.0 | 14.3 |
| | 1+2순위 | 24.9 | 30.4 | 18.1 | 28.9 | 17.7 | 27.9 | 30.0 | 23.8 |
| 다양한 소재·장르를 다룸 | 1순위 | 10.5 | 6.1 | 16.0 | 13.3 | 9.7 | 11.5 | 5.0 | 9.5 |
| | 1+2순위 | 22.0 | 15.7 | 29.8 | 22.2 | 22.6 | 18.0 | 30.0 | 23.8 |
| 선호하는 스타 출연 | 1순위 | 8.6 | 8.7 | 8.5 | 11.1 | 8.1 | 9.8 | 5.0 | 4.8 |
| | 1+2순위 | 15.8 | 15.7 | 16.0 | 20.0 | 17.7 | 14.8 | 10.0 | 9.5 |
| 한국의 최신 패션·뷰티 등 트렌드 시청 | 1순위 | 5.7 | 7.0 | 4.3 | 4.4 | 4.8 | 9.8 | 0.0 | 4.8 |
| | 1+2순위 | 17.2 | 18.3 | 16.0 | 15.6 | 9.7 | 21.3 | 20.0 | 28.6 |
| 기타 | 1순위 | 1.4 | 1.7 | 1.1 | 2.2 | 1.6 | 0.0 | 5.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 1.4 | 1.7 | 1.1 | 2.2 | 1.6 | 0.0 | 5.0 | 0.0 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한국 영화의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (4) 음악

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (257) | (128) | (129) | (72) | (72) | (64) | (25) | (24) |
| 후렴구·리듬 등의 중독성이 강함 | 1순위 | 23.7 | 25.0 | 22.5 | 25.0 | 22.2 | 18.8 | 36.0 | 25.0 |
| | 1+2순위 | 42.0 | 37.5 | 46.5 | 38.9 | 41.7 | 42.2 | 52.0 | 41.7 |
| 자국에는 없는 스타일의 음악 | 1순위 | 15.6 | 18.8 | 12.4 | 9.7 | 13.9 | 23.4 | 8.0 | 25.0 |
| | 1+2순위 | 28.8 | 30.5 | 27.1 | 23.6 | 25.0 | 31.3 | 40.0 | 37.5 |
| 가수·그룹의 매력적인 외모와 스타일 | 1순위 | 12.5 | 14.1 | 10.9 | 19.4 | 9.7 | 7.8 | 4.0 | 20.8 |
| | 1+2순위 | 22.2 | 21.1 | 23.3 | 33.3 | 20.8 | 14.1 | 8.0 | 29.2 |
| 가수·그룹의 뛰어난 퍼포먼스 | 1순위 | 11.3 | 4.7 | 17.8 | 12.5 | 19.4 | 6.3 | 4.0 | 4.2 |
| | 1+2순위 | 21.0 | 15.6 | 26.4 | 25.0 | 27.8 | 14.1 | 16.0 | 12.5 |
| 한국의 최신 패션·뷰티 등 트렌드 시청 | 1순위 | 9.7 | 6.3 | 13.2 | 4.2 | 11.1 | 12.5 | 16.0 | 8.3 |
| | 1+2순위 | 21.0 | 18.8 | 23.3 | 15.3 | 19.4 | 28.1 | 16.0 | 29.2 |
| 가수·그룹이 팬 관리를 잘함 | 1순위 | 8.6 | 11.7 | 5.4 | 8.3 | 6.9 | 10.9 | 8.0 | 8.3 |
| | 1+2순위 | 11.7 | 16.4 | 7.0 | 8.3 | 12.5 | 15.6 | 8.0 | 12.5 |
| 가수·그룹마다 차별화된 컨셉 | 1순위 | 6.2 | 7.0 | 5.4 | 8.3 | 4.2 | 6.3 | 4.0 | 8.3 |
| | 1+2순위 | 19.1 | 20.3 | 17.8 | 25.0 | 11.1 | 18.8 | 28.0 | 16.7 |
| 한국어의 독특한 발음으로 된 가사 | 1순위 | 6.2 | 6.3 | 6.2 | 8.3 | 5.6 | 7.8 | 4.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 14.4 | 18.8 | 10.1 | 15.3 | 16.7 | 14.1 | 16.0 | 4.2 |
| 한국어와 영어 가사의 결합 | 1순위 | 5.8 | 6.3 | 5.4 | 4.2 | 5.6 | 6.3 | 16.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 19.1 | 21.1 | 17.1 | 13.9 | 23.6 | 21.9 | 16.0 | 16.7 |
| 기타 | 1순위 | 0.4 | 0.0 | 0.8 | 0.0 | 1.4 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 0.8 | 0.0 | 1.6 | 1.4 | 1.4 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한국 음악의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

# iii. 한류 선호

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (5) 애니메이션

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (182) | (102) | (80) | (42) | (48) | (50) | (24) | (18) |
| 그림체, 색채, 그래픽 등 영상미 선호 | 1순위 | 23.1 | 24.5 | 21.3 | 23.8 | 20.8 | 24.0 | 20.8 | 27.8 |
| | 1+2순위 | 41.2 | 41.2 | 41.3 | 45.2 | 33.3 | 38.0 | 50.0 | 50.0 |
| 스토리가 짜임새 있고 탄탄함 | 1순위 | 16.5 | 15.7 | 17.5 | 26.2 | 14.6 | 10.0 | 29.2 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 30.8 | 29.4 | 32.5 | 42.9 | 33.3 | 26.0 | 29.2 | 11.1 |
| 캐릭터 생김새·디자인 선호 | 1순위 | 14.3 | 14.7 | 13.8 | 7.1 | 27.1 | 8.0 | 20.8 | 5.6 |
| | 1+2순위 | 29.1 | 28.4 | 30.0 | 23.8 | 41.7 | 22.0 | 29.2 | 27.8 |
| 캐릭터의 성격·역할 선호 | 1순위 | 12.6 | 8.8 | 17.5 | 7.1 | 10.4 | 16.0 | 12.5 | 22.2 |
| | 1+2순위 | 31.3 | 28.4 | 35.0 | 28.6 | 27.1 | 36.0 | 25.0 | 44.4 |
| 다양한 소재·장르를 다룸 | 1순위 | 11.5 | 9.8 | 13.8 | 9.5 | 10.4 | 12.0 | 8.3 | 22.2 |
| | 1+2순위 | 26.4 | 27.5 | 25.0 | 19.0 | 20.8 | 28.0 | 45.8 | 27.8 |
| 교육용으로 활용할 수 있는 내용이 풍부 | 1순위 | 8.8 | 9.8 | 7.5 | 9.5 | 8.3 | 12.0 | 4.2 | 5.6 |
| | 1+2순위 | 15.4 | 17.6 | 12.5 | 19.0 | 16.7 | 14.0 | 12.5 | 11.1 |
| 자국의 문화코드와 잘 맞음 | 1순위 | 6.6 | 7.8 | 5.0 | 9.5 | 8.3 | 6.0 | 4.2 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 9.9 | 9.8 | 10.0 | 11.9 | 14.6 | 10.0 | 4.2 | 0.0 |
| 폭력적이거나 선정적인 내용이 적음 | 1순위 | 6.0 | 7.8 | 3.8 | 7.1 | 0.0 | 12.0 | 0.0 | 11.1 |
| | 1+2순위 | 15.4 | 16.7 | 13.8 | 9.5 | 12.5 | 26.0 | 4.2 | 22.2 |
| 기타 | 1순위 | 0.5 | 1.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 5.6 |
| | 1+2순위 | 0.5 | 1.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 5.6 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한국 애니메이션의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (6) 도서

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (114) | (61) | (53) | (32) | (32) | (36) | (13) | (1) |
| 스토리 및 작화 선호 | 1순위 | 28.1 | 34.4 | 20.8 | 31.3 | 28.1 | 19.4 | 38.5 | 100.0 |
| | 1+2순위 | 43.9 | 47.5 | 39.6 | 46.9 | 43.8 | 36.1 | 53.8 | 100.0 |
| 캐릭터의 성격·역할 선호 | 1순위 | 14.0 | 13.1 | 15.1 | 18.8 | 9.4 | 16.7 | 7.7 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 27.2 | 27.9 | 26.4 | 31.3 | 25.0 | 27.8 | 23.1 | 0.0 |
| 인기 한류 콘텐츠의 원작 | 1순위 | 13.2 | 9.8 | 17.0 | 6.3 | 12.5 | 25.0 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 24.6 | 18.0 | 32.1 | 21.9 | 25.0 | 33.3 | 7.7 | 0.0 |
| 한국의 최신 트렌드 접촉 | 1순위 | 10.5 | 4.9 | 17.0 | 9.4 | 12.5 | 11.1 | 7.7 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 20.2 | 14.8 | 26.4 | 12.5 | 25.0 | 25.0 | 15.4 | 0.0 |
| 한국어 관심·학습 수요 증가 | 1순위 | 10.5 | 13.1 | 7.5 | 15.6 | 6.3 | 8.3 | 15.4 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 18.4 | 19.7 | 17.0 | 21.9 | 18.8 | 16.7 | 15.4 | 0.0 |
| 다양한 소재·장르를 다룸 | 1순위 | 9.6 | 9.8 | 9.4 | 12.5 | 9.4 | 5.6 | 15.4 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 33.3 | 37.7 | 28.3 | 43.8 | 25.0 | 27.8 | 38.5 | 100.0 |
| 자국의 문화코드와 잘 맞음 | 1순위 | 7.0 | 8.2 | 5.7 | 0.0 | 15.6 | 5.6 | 7.7 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 17.5 | 19.7 | 15.1 | 6.3 | 31.3 | 16.7 | 15.4 | 0.0 |
| 한국 문화만의 독특함 | 1순위 | 5.3 | 3.3 | 7.5 | 6.3 | 3.1 | 8.3 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 13.2 | 11.5 | 15.1 | 15.6 | 3.1 | 16.7 | 23.1 | 0.0 |
| 기타 | 1순위 | 1.8 | 3.3 | 0.0 | 0.0 | 3.1 | 0.0 | 7.7 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 1.8 | 3.3 | 0.0 | 0.0 | 3.1 | 0.0 | 7.7 | 0.0 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한국 도서의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

# iii. 한류 선호

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (7) 게임

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (128) | (76) | (52) | (38) | (37) | (35) | (13) | (5) |
| 그래픽·그림 선호 | 1순위 | 20.3 | 21.1 | 19.2 | 26.3 | 21.6 | 17.1 | 15.4 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 39.1 | 38.2 | 40.4 | 44.7 | 35.1 | 40.0 | 38.5 | 20.0 |
| 다양한 소재·장르를 다룸 | 1순위 | 20.3 | 21.1 | 19.2 | 23.7 | 8.1 | 22.9 | 38.5 | 20.0 |
| | 1+2순위 | 28.9 | 30.3 | 26.9 | 39.5 | 10.8 | 34.3 | 38.5 | 20.0 |
| 한류 스타가 광고·홍보 | 1순위 | 13.3 | 9.2 | 19.2 | 10.5 | 13.5 | 11.4 | 15.4 | 40.0 |
| | 1+2순위 | 23.4 | 19.7 | 28.8 | 23.7 | 18.9 | 28.6 | 15.4 | 40.0 |
| 캐릭터의 성격·역할 선호 | 1순위 | 11.7 | 7.9 | 17.3 | 13.2 | 8.1 | 17.1 | 7.7 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 18.8 | 17.1 | 21.2 | 15.8 | 16.2 | 22.9 | 23.1 | 20.0 |
| 게임 플레이 방식·구성 선호 | 1순위 | 10.9 | 14.5 | 5.8 | 7.9 | 16.2 | 11.4 | 7.7 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 32.8 | 34.2 | 30.8 | 31.6 | 35.1 | 34.3 | 38.5 | 0.0 |
| 폭력성·선정적 내용이 적음 | 1순위 | 9.4 | 7.9 | 11.5 | 7.9 | 13.5 | 8.6 | 0.0 | 20.0 |
| | 1+2순위 | 18.8 | 18.4 | 19.2 | 10.5 | 32.4 | 11.4 | 15.4 | 40.0 |
| 게이머들과 네트워크 형성 | 1순위 | 7.8 | 11.8 | 1.9 | 2.6 | 10.8 | 8.6 | 7.7 | 20.0 |
| | 1+2순위 | 16.4 | 23.7 | 5.8 | 13.2 | 18.9 | 11.4 | 23.1 | 40.0 |
| 스토리가 짜임새 있고 탄탄함 | 1순위 | 5.5 | 5.3 | 5.8 | 5.3 | 8.1 | 2.9 | 7.7 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 20.3 | 15.8 | 26.9 | 15.8 | 32.4 | 17.1 | 7.7 | 20.0 |
| 기타 | 1순위 | 0.8 | 1.3 | 0.0 | 2.6 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 1.6 | 2.6 | 0.0 | 5.3 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한국 온라인/모바일 게임의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (8) 패션

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (178) | (88) | (90) | (46) | (43) | (50) | (21) | (18) |
| 디자인 선호 | 1순위 | 28.1 | 23.9 | 32.2 | 30.4 | 30.2 | 28.0 | 28.6 | 16.7 |
| | 1+2순위 | 45.5 | 42.0 | 48.9 | 52.2 | 51.2 | 44.0 | 38.1 | 27.8 |
| 품질 대비 저렴한 가격 | 1순위 | 16.9 | 15.9 | 17.8 | 13.0 | 11.6 | 14.0 | 4.8 | 61.1 |
| | 1+2순위 | 32.0 | 34.1 | 30.0 | 21.7 | 20.9 | 32.0 | 33.3 | 83.3 |
| 다양한 제품 종류·스타일 | 1순위 | 13.5 | 14.8 | 12.2 | 13.0 | 7.0 | 16.0 | 23.8 | 11.1 |
| | 1+2순위 | 30.9 | 28.4 | 33.3 | 34.8 | 23.3 | 32.0 | 33.3 | 33.3 |
| 우수한 품질 | 1순위 | 12.9 | 18.2 | 7.8 | 13.0 | 18.6 | 12.0 | 9.5 | 5.6 |
| | 1+2순위 | 30.3 | 37.5 | 23.3 | 21.7 | 34.9 | 26.0 | 52.4 | 27.8 |
| 주변사람들 사이에서 평판이 좋음 | 1순위 | 10.7 | 11.4 | 10.0 | 8.7 | 14.0 | 12.0 | 14.3 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 21.9 | 23.9 | 20.0 | 21.7 | 30.2 | 22.0 | 19.0 | 5.6 |
| 브랜드 이미지가 좋아서 | 1순위 | 9.6 | 9.1 | 10.0 | 6.5 | 11.6 | 14.0 | 9.5 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 22.5 | 19.3 | 25.6 | 21.7 | 23.3 | 32.0 | 14.3 | 5.6 |
| 좋아하는 스타가 직접 사용·홍보 | 1순위 | 7.9 | 5.7 | 10.0 | 13.0 | 7.0 | 4.0 | 9.5 | 5.6 |
| | 1+2순위 | 14.0 | 13.6 | 14.4 | 19.6 | 16.3 | 10.0 | 9.5 | 11.1 |
| 기타 | 1순위 | 0.6 | 1.1 | 0.0 | 2.2 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 2.8 | 1.1 | 4.4 | 6.5 | 0.0 | 2.0 | 0.0 | 5.6 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한국 패션의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

# iii. 한류 선호

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (9) 뷰티

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (185) | (75) | (110) | (47) | (53) | (54) | (19) | (12) |
| 우수한 효과·품질 | 1순위 | 20.0 | 20.0 | 20.0 | 19.1 | 20.8 | 18.5 | 21.1 | 25.0 |
| | 1+2순위 | 38.9 | 36.0 | 40.9 | 36.2 | 47.2 | 33.3 | 36.8 | 41.7 |
| 주변사람들 사이에서 평판이 좋음 | 1순위 | 18.4 | 18.7 | 18.2 | 21.3 | 24.5 | 18.5 | 0.0 | 8.3 |
| | 1+2순위 | 31.4 | 24.0 | 36.4 | 29.8 | 41.5 | 35.2 | 5.3 | 16.7 |
| 품질 대비 저렴한 가격 | 1순위 | 13.5 | 9.3 | 16.4 | 10.6 | 11.3 | 14.8 | 15.8 | 25.0 |
| | 1+2순위 | 31.4 | 29.3 | 32.7 | 27.7 | 24.5 | 33.3 | 42.1 | 50.0 |
| 다양한 제품 종류 | 1순위 | 11.4 | 8.0 | 13.6 | 12.8 | 9.4 | 13.0 | 10.5 | 8.3 |
| | 1+2순위 | 29.2 | 25.3 | 31.8 | 25.5 | 32.1 | 27.8 | 26.3 | 41.7 |
| 브랜드 이미지가 좋아서 | 1순위 | 10.8 | 16.0 | 7.3 | 12.8 | 7.5 | 9.3 | 21.1 | 8.3 |
| | 1+2순위 | 17.3 | 20.0 | 15.5 | 21.3 | 15.1 | 14.8 | 21.1 | 16.7 |
| 자연 친화적 성분·재료 사용 | 1순위 | 9.7 | 10.7 | 9.1 | 8.5 | 9.4 | 13.0 | 10.5 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 20.0 | 29.3 | 13.6 | 21.3 | 13.2 | 24.1 | 31.6 | 8.3 |
| 제품 패키지 디자인 선호 | 1순위 | 8.1 | 10.7 | 6.4 | 6.4 | 7.5 | 5.6 | 10.5 | 25.0 |
| | 1+2순위 | 17.8 | 20.0 | 16.4 | 14.9 | 17.0 | 20.4 | 15.8 | 25.0 |
| 좋아하는 스타가 직접 사용·홍보 | 1순위 | 6.5 | 5.3 | 7.3 | 4.3 | 9.4 | 7.4 | 5.3 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 11.9 | 13.3 | 10.9 | 17.0 | 9.4 | 11.1 | 15.8 | 0.0 |
| 기타 | 1순위 | 1.6 | 1.3 | 1.8 | 4.3 | 0.0 | 0.0 | 5.3 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 2.2 | 2.7 | 1.8 | 6.4 | 0.0 | 0.0 | 5.3 | 0.0 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한국 뷰티의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (10) 한식

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (348) | (177) | (171) | (83) | (83) | (93) | (43) | (46) |
| 맛이 있어서 | 1순위 | 41.4 | 37.3 | 45.6 | 41.0 | 38.6 | 37.6 | 44.2 | 52.2 |
| | 1+2순위 | 62.4 | 57.6 | 67.3 | 61.4 | 62.7 | 54.8 | 60.5 | 80.4 |
| 가성비가 좋음 | 1순위 | 14.9 | 13.0 | 17.0 | 15.7 | 10.8 | 17.2 | 11.6 | 19.6 |
| | 1+2순위 | 34.2 | 31.1 | 37.4 | 36.1 | 27.7 | 37.6 | 32.6 | 37.0 |
| 한국 문화콘텐츠에서 봤던 한식·식문화 경험 | 1순위 | 11.8 | 12.4 | 11.1 | 14.5 | 12.0 | 12.9 | 7.0 | 8.7 |
| | 1+2순위 | 30.2 | 29.9 | 30.4 | 36.1 | 28.9 | 31.2 | 23.3 | 26.1 |
| 건강에 좋은 식재료·조리법 사용 | 1순위 | 10.6 | 11.9 | 9.4 | 8.4 | 9.6 | 8.6 | 20.9 | 10.9 |
| | 1+2순위 | 29.0 | 28.8 | 29.2 | 27.7 | 21.7 | 30.1 | 37.2 | 34.8 |
| 친절한 직원 | 1순위 | 6.6 | 7.3 | 5.8 | 4.8 | 9.6 | 6.5 | 7.0 | 4.3 |
| | 1+2순위 | 15.2 | 18.6 | 11.7 | 13.3 | 19.3 | 14.0 | 18.6 | 10.9 |
| 식당,직원의 위생·청결 상태가 좋아서 | 1순위 | 6.3 | 7.9 | 4.7 | 7.2 | 12.0 | 3.2 | 4.7 | 2.2 |
| | 1+2순위 | 10.3 | 12.4 | 8.2 | 9.6 | 15.7 | 8.6 | 9.3 | 6.5 |
| 한국 인기스타 광고·홍보 | 1순위 | 4.3 | 5.6 | 2.9 | 2.4 | 6.0 | 7.5 | 0.0 | 2.2 |
| | 1+2순위 | 8.0 | 10.2 | 5.8 | 4.8 | 14.5 | 10.8 | 2.3 | 2.2 |
| 상차림·플레이팅·분위기가 좋아서 | 1순위 | 3.4 | 3.4 | 3.5 | 4.8 | 1.2 | 5.4 | 4.7 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 9.8 | 10.2 | 9.4 | 9.6 | 9.6 | 11.8 | 14.0 | 2.2 |
| 기타 | 1순위 | 0.6 | 1.1 | 0.0 | 1.2 | 0.0 | 1.1 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 0.9 | 1.1 | 0.6 | 1.2 | 0.0 | 1.1 | 2.3 | 0.0 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한식의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

# iii. 한류 선호

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (1) TV 드라마

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (206) | (111) | (95) | (47) | (66) | (57) | (21) | (15) |
| 자막·더빙 통한 시청 불편함 | 1순위 | 14.1 | 12.6 | 15.8 | 10.6 | 13.6 | 15.8 | 9.5 | 26.7 |
| | 1+2순위 | 23.8 | 19.8 | 28.4 | 21.3 | 24.2 | 22.8 | 28.6 | 26.7 |
| 한 회당 방영 시간이 길어서 | 1순위 | 13.1 | 10.8 | 15.8 | 12.8 | 10.6 | 15.8 | 19.0 | 6.7 |
| | 1+2순위 | 23.3 | 19.8 | 27.4 | 25.5 | 21.2 | 22.8 | 33.3 | 13.3 |
| 소재,스토리,장르 등이 진부·획일적 | 1순위 | 10.2 | 11.7 | 8.4 | 12.8 | 9.1 | 12.3 | 4.8 | 6.7 |
| | 1+2순위 | 17.5 | 18.9 | 15.8 | 21.3 | 19.7 | 14.0 | 14.3 | 13.3 |
| 비용이 많이 듦 | 1순위 | 9.7 | 10.8 | 8.4 | 6.4 | 4.5 | 17.5 | 14.3 | 6.7 |
| | 1+2순위 | 20.4 | 20.7 | 20.0 | 12.8 | 18.2 | 29.8 | 19.0 | 20.0 |
| 어색한 배우들의 연기 | 1순위 | 9.7 | 6.3 | 13.7 | 17.0 | 12.1 | 3.5 | 0.0 | 13.3 |
| | 1+2순위 | 18.4 | 12.6 | 25.3 | 31.9 | 19.7 | 10.5 | 9.5 | 13.3 |
| 한국어가 어렵고 생소함 | 1순위 | 9.2 | 9.0 | 9.5 | 10.6 | 10.6 | 8.8 | 4.8 | 6.7 |
| | 1+2순위 | 22.3 | 24.3 | 20.0 | 21.3 | 18.2 | 26.3 | 14.3 | 40.0 |
| 전체적인 에피소드 편수가 적어서 | 1순위 | 9.2 | 7.2 | 11.6 | 6.4 | 10.6 | 10.5 | 9.5 | 6.7 |
| | 1+2순위 | 17.5 | 16.2 | 18.9 | 14.9 | 18.2 | 21.1 | 14.3 | 13.3 |
| 인터내셔널한 캐스팅이 없음 | 1순위 | 6.3 | 8.1 | 4.2 | 6.4 | 7.6 | 5.3 | 0.0 | 13.3 |
| | 1+2순위 | 15.5 | 17.1 | 13.7 | 12.8 | 19.7 | 15.8 | 4.8 | 20.0 |
| 한국적인 색채가 강해서 | 1순위 | 5.8 | 8.1 | 3.2 | 6.4 | 6.1 | 5.3 | 4.8 | 6.7 |
| | 1+2순위 | 11.7 | 17.1 | 5.3 | 12.8 | 13.6 | 10.5 | 9.5 | 6.7 |
| 같은 배우가 타 작품에 반복적으로 출연해서 | 1순위 | 4.9 | 3.6 | 6.3 | 4.3 | 3.0 | 3.5 | 14.3 | 6.7 |
| | 1+2순위 | 16.0 | 15.3 | 16.8 | 17.0 | 10.6 | 14.0 | 23.8 | 33.3 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 4.9 | 7.2 | 2.1 | 4.3 | 7.6 | 1.8 | 9.5 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 8.7 | 12.6 | 4.2 | 4.3 | 10.6 | 8.8 | 19.0 | 0.0 |
| 기타 | 1순위 | 2.9 | 4.5 | 1.1 | 2.1 | 4.5 | 0.0 | 9.5 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 4.9 | 5.4 | 4.2 | 4.3 | 6.1 | 3.5 | 9.5 | 0.0 |

*Q 귀하가 생각하는 한국 드라마의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (2) 예능

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (196) | (105) | (91) | (48) | (58) | (53) | (20) | (17) |
| 자막·더빙 통한 시청 불편함 | 1순위 | 14.8 | 13.3 | 16.5 | 16.7 | 10.3 | 17.0 | 5.0 | 29.4 |
| | 1+2순위 | 29.6 | 28.6 | 30.8 | 31.3 | 25.9 | 30.2 | 30.0 | 35.3 |
| 한국식 유머코드가 맞지 않음 | 1순위 | 12.8 | 15.2 | 9.9 | 8.3 | 10.3 | 15.1 | 25.0 | 11.8 |
| | 1+2순위 | 26.0 | 25.7 | 26.4 | 18.8 | 25.9 | 26.4 | 40.0 | 29.4 |
| 한국어가 어렵고 생소함 | 1순위 | 11.2 | 11.4 | 11.0 | 18.8 | 3.4 | 11.3 | 10.0 | 17.6 |
| | 1+2순위 | 25.5 | 23.8 | 27.5 | 35.4 | 12.1 | 28.3 | 15.0 | 47.1 |
| 짜임새 있는 포맷이 아닌 즉흥적임 | 1순위 | 10.2 | 10.5 | 9.9 | 10.4 | 15.5 | 11.3 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 16.3 | 18.1 | 14.3 | 16.7 | 20.7 | 18.9 | 5.0 | 5.9 |
| 방송용 자막이 너무 많아서 | 1순위 | 9.2 | 8.6 | 9.9 | 8.3 | 12.1 | 5.7 | 5.0 | 17.6 |
| | 1+2순위 | 20.4 | 21.9 | 18.7 | 20.8 | 24.1 | 13.2 | 15.0 | 35.3 |
| 나오는 사람들이 반복적으로 출연해서 | 1순위 | 8.2 | 7.6 | 8.8 | 4.2 | 10.3 | 9.4 | 15.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 13.3 | 13.3 | 13.2 | 10.4 | 17.2 | 15.1 | 15.0 | 0.0 |
| 게스트 토크 의존 포맷이 많음 | 1순위 | 8.2 | 8.6 | 7.7 | 6.3 | 8.6 | 5.7 | 20.0 | 5.9 |
| | 1+2순위 | 14.8 | 13.3 | 16.5 | 12.5 | 17.2 | 9.4 | 25.0 | 17.6 |
| 지속적으로 진행되는 콘텐츠가 적음 | 1순위 | 8.2 | 7.6 | 8.8 | 10.4 | 6.9 | 5.7 | 10.0 | 11.8 |
| | 1+2순위 | 16.3 | 13.3 | 19.8 | 27.1 | 13.8 | 9.4 | 15.0 | 17.6 |
| 매력있는 스타가 출연하지 않아서 | 1순위 | 7.7 | 8.6 | 6.6 | 8.3 | 8.6 | 7.5 | 5.0 | 5.9 |
| | 1+2순위 | 15.8 | 19.0 | 12.1 | 12.5 | 17.2 | 20.8 | 15.0 | 5.9 |
| 한국적인 색채가 강해서 | 1순위 | 3.6 | 4.8 | 2.2 | 0.0 | 5.2 | 7.5 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 8.2 | 7.6 | 8.8 | 2.1 | 8.6 | 13.2 | 15.0 | 0.0 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 3.6 | 2.9 | 4.4 | 8.3 | 5.2 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 10.2 | 13.3 | 6.6 | 10.4 | 13.8 | 9.4 | 5.0 | 5.9 |
| 기타 | 1순위 | 2.6 | 1.0 | 4.4 | 0.0 | 3.4 | 3.8 | 5.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 3.6 | 1.9 | 5.5 | 2.1 | 3.4 | 5.7 | 5.0 | 0.0 |

*Q 귀하가 생각하는 한국 예능의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

# iii. 한류 선호

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (3) 영화

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (209) | (115) | (94) | (45) | (62) | (61) | (20) | (21) |
| 자막·더빙 통한 시청 불편함 | 1순위 | 16.7 | 18.3 | 14.9 | 11.1 | 16.1 | 14.8 | 25.0 | 28.6 |
| | 1+2순위 | 32.5 | 33.9 | 30.9 | 22.2 | 32.3 | 29.5 | 45.0 | 52.4 |
| 한국어가 어렵고 생소함 | 1순위 | 16.7 | 16.5 | 17.0 | 26.7 | 14.5 | 11.5 | 15.0 | 19.0 |
| | 1+2순위 | 30.6 | 30.4 | 30.9 | 35.6 | 24.2 | 24.6 | 35.0 | 52.4 |
| 비용이 많이 듦 | 1순위 | 12.9 | 14.8 | 10.6 | 4.4 | 17.7 | 14.8 | 5.0 | 19.0 |
| | 1+2순위 | 22.0 | 22.6 | 21.3 | 17.8 | 22.6 | 26.2 | 20.0 | 19.0 |
| 다른 언어·문화로 내용의 이해가 어려움 | 1순위 | 12.9 | 10.4 | 16.0 | 17.8 | 6.5 | 18.0 | 10.0 | 9.5 |
| | 1+2순위 | 27.8 | 27.0 | 28.7 | 31.1 | 24.2 | 32.8 | 15.0 | 28.6 |
| 스토리의 짜임새가 떨어짐 | 1순위 | 10.0 | 10.4 | 9.6 | 11.1 | 6.5 | 16.4 | 5.0 | 4.8 |
| | 1+2순위 | 20.1 | 20.0 | 20.2 | 24.4 | 19.4 | 24.6 | 10.0 | 9.5 |
| 이질적인 배우의 외모 | 1순위 | 9.1 | 7.0 | 11.7 | 8.9 | 9.7 | 11.5 | 5.0 | 4.8 |
| | 1+2순위 | 16.7 | 13.9 | 20.2 | 15.6 | 22.6 | 16.4 | 10.0 | 9.5 |
| 소재,스토리,장르 등이 진부·획일적 | 1순위 | 7.2 | 7.0 | 7.4 | 8.9 | 9.7 | 4.9 | 5.0 | 4.8 |
| | 1+2순위 | 16.3 | 14.8 | 18.1 | 20.0 | 14.5 | 16.4 | 15.0 | 14.3 |
| 작품성·예술적 가치가 떨어짐 | 1순위 | 5.7 | 5.2 | 6.4 | 6.7 | 8.1 | 3.3 | 5.0 | 4.8 |
| | 1+2순위 | 12.0 | 12.2 | 11.7 | 20.0 | 12.9 | 9.8 | 5.0 | 4.8 |
| 한국 배우·관계자의 부적절한 언행 | 1순위 | 3.8 | 5.2 | 2.1 | 2.2 | 3.2 | 1.6 | 15.0 | 4.8 |
| | 1+2순위 | 11.0 | 12.2 | 9.6 | 6.7 | 14.5 | 8.2 | 20.0 | 9.5 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 1.9 | 2.6 | 1.1 | 2.2 | 3.2 | 1.6 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 4.8 | 7.0 | 2.1 | 2.2 | 6.5 | 4.9 | 10.0 | 0.0 |
| 기타 | 1순위 | 2.9 | 2.6 | 3.2 | 0.0 | 4.8 | 1.6 | 10.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 6.2 | 6.1 | 6.4 | 4.4 | 6.5 | 6.6 | 15.0 | 0.0 |

*Q.귀하가 생각하는 한국 영화의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (4) 음악

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (257) | (128) | (129) | (72) | (72) | (64) | (25) | (24) |
| 한국어 가사가 어렵고 생소함 | 1순위 | 29.6 | 25.8 | 33.3 | 30.6 | 27.8 | 28.1 | 36.0 | 29.2 |
| | 1+2순위 | 47.1 | 39.8 | 54.3 | 47.2 | 43.1 | 45.3 | 44.0 | 66.7 |
| 주위 반응이 좋지 않아서 | 1순위 | 14.0 | 10.9 | 17.1 | 19.4 | 9.7 | 7.8 | 16.0 | 25.0 |
| | 1+2순위 | 31.9 | 27.3 | 36.4 | 38.9 | 22.2 | 32.8 | 32.0 | 37.5 |
| 획일적인 음악 장르 | 1순위 | 13.6 | 13.3 | 14.0 | 12.5 | 12.5 | 17.2 | 12.0 | 12.5 |
| | 1+2순위 | 28.0 | 27.3 | 28.7 | 25.0 | 23.6 | 32.8 | 28.0 | 37.5 |
| 예술적 가치가 떨어짐 | 1순위 | 10.1 | 8.6 | 11.6 | 8.3 | 9.7 | 14.1 | 4.0 | 12.5 |
| | 1+2순위 | 21.8 | 22.7 | 20.9 | 16.7 | 30.6 | 23.4 | 16.0 | 12.5 |
| 이질적인 가수의 외모 | 1순위 | 8.6 | 10.2 | 7.0 | 4.2 | 12.5 | 7.8 | 4.0 | 16.7 |
| | 1+2순위 | 21.4 | 21.1 | 21.7 | 18.1 | 22.2 | 20.3 | 16.0 | 37.5 |
| 자국 사회·도덕적 가치에 반하는 내용 포함 | 1순위 | 7.0 | 10.9 | 3.1 | 6.9 | 8.3 | 6.3 | 12.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 11.3 | 16.4 | 6.2 | 11.1 | 13.9 | 12.5 | 12.0 | 0.0 |
| 한국 가수·관계자의 부적절한 언행 | 1순위 | 5.4 | 7.0 | 3.9 | 6.9 | 8.3 | 3.1 | 4.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 14.8 | 16.4 | 13.2 | 22.2 | 18.1 | 10.9 | 8.0 | 0.0 |
| 자국 문화 보호 차원 | 1순위 | 4.3 | 6.3 | 2.3 | 4.2 | 5.6 | 3.1 | 4.0 | 4.2 |
| | 1+2순위 | 8.9 | 14.1 | 3.9 | 8.3 | 12.5 | 3.1 | 20.0 | 4.2 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 3.1 | 3.9 | 2.3 | 2.8 | 2.8 | 4.7 | 4.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 7.4 | 10.2 | 4.7 | 5.6 | 6.9 | 7.8 | 16.0 | 4.2 |
| 기타 | 1순위 | 4.3 | 3.1 | 5.4 | 4.2 | 2.8 | 7.8 | 4.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 7.4 | 4.7 | 10.1 | 6.9 | 6.9 | 10.9 | 8.0 | 0.0 |

*Q.귀하가 생각하는 한국 음악의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

# iii. 한류 선호

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (5) 애니메이션

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (182) | (102) | (80) | (42) | (48) | (50) | (24) | (18) |
| 한국어가 어렵고 생소함 | 1순위 | 24.7 | 16.7 | 35.0 | 26.2 | 25.0 | 20.0 | 33.3 | 22.2 |
| | 1+2순위 | 40.7 | 34.3 | 48.8 | 40.5 | 43.8 | 34.0 | 45.8 | 44.4 |
| 자막·더빙 통한 시청 불편함 | 1순위 | 14.3 | 15.7 | 12.5 | 4.8 | 6.3 | 24.0 | 16.7 | 27.8 |
| | 1+2순위 | 36.3 | 37.3 | 35.0 | 31.0 | 22.9 | 38.0 | 58.3 | 50.0 |
| 지나치게 상업적이라서 | 1순위 | 12.6 | 16.7 | 7.5 | 19.0 | 8.3 | 10.0 | 8.3 | 22.2 |
| | 1+2순위 | 25.3 | 29.4 | 20.0 | 28.6 | 22.9 | 24.0 | 20.8 | 33.3 |
| 소재,스토리,장르 등이 진부·획일적 | 1순위 | 8.8 | 9.8 | 7.5 | 16.7 | 6.3 | 10.0 | 0.0 | 5.6 |
| | 1+2순위 | 18.1 | 17.6 | 18.8 | 26.2 | 14.6 | 20.0 | 8.3 | 16.7 |
| 교육적이지 않아서 | 1순위 | 8.8 | 8.8 | 8.8 | 9.5 | 10.4 | 4.0 | 16.7 | 5.6 |
| | 1+2순위 | 14.8 | 15.7 | 13.8 | 11.9 | 18.8 | 8.0 | 20.8 | 22.2 |
| 자국에 비해 특별하지 않음 | 1순위 | 7.1 | 7.8 | 6.3 | 4.8 | 8.3 | 6.0 | 8.3 | 11.1 |
| | 1+2순위 | 21.4 | 19.6 | 23.8 | 23.8 | 25.0 | 20.0 | 20.8 | 11.1 |
| 자국 문화 정서와 맞지 않음 | 1순위 | 7.1 | 6.9 | 7.5 | 4.8 | 8.3 | 10.0 | 8.3 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 11.0 | 10.8 | 11.3 | 11.9 | 10.4 | 16.0 | 8.3 | 0.0 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 5.5 | 5.9 | 5.0 | 4.8 | 8.3 | 8.0 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 9.9 | 11.8 | 7.5 | 9.5 | 12.5 | 16.0 | 0.0 | 0.0 |
| 한국적인 색채가 강해서 | 1순위 | 4.4 | 5.9 | 2.5 | 2.4 | 6.3 | 6.0 | 4.2 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 9.9 | 10.8 | 8.8 | 7.1 | 10.4 | 10.0 | 12.5 | 11.1 |
| 캐릭터가 마음에 들지 않음 | 1순위 | 3.3 | 2.9 | 3.8 | 4.8 | 8.3 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 8.8 | 8.8 | 8.8 | 7.1 | 14.6 | 10.0 | 0.0 | 5.6 |
| 기타 | 1순위 | 3.3 | 2.9 | 3.8 | 2.4 | 4.2 | 2.0 | 4.2 | 5.6 |
| | 1+2순위 | 3.8 | 3.9 | 3.8 | 2.4 | 4.2 | 4.0 | 4.2 | 5.6 |

*Q.귀하가 생각하는 한국 애니메이션의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (6) 도서

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (114) | (61) | (53) | (32) | (32) | (36) | (13) | (1) |
| 다른 언어·문화로 내용의 이해가 어려움 | 1순위 | 20.2 | 18.0 | 22.6 | 31.3 | 15.6 | 16.7 | 15.4 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 31.6 | 24.6 | 39.6 | 40.6 | 25.0 | 27.8 | 38.5 | 0.0 |
| 자국어로의 번역 미흡 | 1순위 | 15.8 | 13.1 | 18.9 | 18.8 | 6.3 | 22.2 | 15.4 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 35.1 | 37.7 | 32.1 | 37.5 | 15.6 | 44.4 | 53.8 | 0.0 |
| 캐릭터가 마음에 들지 않음 | 1순위 | 13.2 | 16.4 | 9.4 | 18.8 | 3.1 | 13.9 | 15.4 | 100.0 |
| | 1+2순위 | 21.1 | 26.2 | 15.1 | 34.4 | 6.3 | 22.2 | 15.4 | 100.0 |
| 소재,장르 등이 진부·획일적 | 1순위 | 9.6 | 9.8 | 9.4 | 12.5 | 3.1 | 13.9 | 7.7 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 22.8 | 19.7 | 26.4 | 21.9 | 28.1 | 22.2 | 15.4 | 0.0 |
| 비용이 많이 듦 | 1순위 | 9.6 | 13.1 | 5.7 | 6.3 | 12.5 | 5.6 | 23.1 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 24.6 | 29.5 | 18.9 | 21.9 | 25.0 | 16.7 | 46.2 | 100.0 |
| 스토리·작화가 마음에 들지 않음 | 1순위 | 8.8 | 8.2 | 9.4 | 0.0 | 18.8 | 5.6 | 15.4 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 16.7 | 14.8 | 18.9 | 9.4 | 28.1 | 11.1 | 23.1 | 0.0 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 7.9 | 4.9 | 11.3 | 6.3 | 12.5 | 8.3 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 13.2 | 11.5 | 15.1 | 6.3 | 21.9 | 16.7 | 0.0 | 0.0 |
| 한국적인 색채가 강해서 | 1순위 | 7.9 | 8.2 | 7.5 | 3.1 | 12.5 | 11.1 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 14.9 | 16.4 | 13.2 | 9.4 | 18.8 | 22.2 | 0.0 | 0.0 |
| 선정적·폭력적 내용 | 1순위 | 7.0 | 8.2 | 5.7 | 3.1 | 15.6 | 2.8 | 7.7 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 18.4 | 18.0 | 18.9 | 15.6 | 31.3 | 13.9 | 7.7 | 0.0 |
| 기타 | 1순위 | - | - | - | - | - | - | - | - |
| | 1+2순위 | 1.8 | 1.6 | 1.9 | 3.1 | 0.0 | 2.8 | 0.0 | 0.0 |

*Q.귀하가 생각하는 한국 도서의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

# iii. 한류 선호

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (7) 게임

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (128) | (76) | (52) | (38) | (37) | (35) | (13) | (5) |
| 이용 하는데 비용이 많이 듦 | 1순위 | 16.4 | 17.1 | 15.4 | 10.5 | 13.5 | 22.9 | 15.4 | 40.0 |
| | 1+2순위 | 26.6 | 27.6 | 25.0 | 23.7 | 29.7 | 22.9 | 30.8 | 40.0 |
| 그래픽의 독창성 부족 | 1순위 | 10.9 | 11.8 | 9.6 | 10.5 | 10.8 | 8.6 | 7.7 | 40.0 |
| | 1+2순위 | 14.8 | 15.8 | 13.5 | 13.2 | 13.5 | 14.3 | 15.4 | 40.0 |
| 게임 서비스 운영이 잘 이루어지지 않아서 | 1순위 | 10.9 | 9.2 | 13.5 | 18.4 | 2.7 | 8.6 | 23.1 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 17.2 | 17.1 | 17.3 | 23.7 | 5.4 | 20.0 | 30.8 | 0.0 |
| 스토리의 짜임새 부족 | 1순위 | 9.4 | 7.9 | 11.5 | 10.5 | 13.5 | 5.7 | 7.7 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 22.7 | 23.7 | 21.2 | 21.1 | 21.6 | 25.7 | 15.4 | 40.0 |
| 높은 디바이스 사양 필요 | 1순위 | 9.4 | 9.2 | 9.6 | 13.2 | 8.1 | 5.7 | 7.7 | 20.0 |
| | 1+2순위 | 22.7 | 21.1 | 25.0 | 28.9 | 13.5 | 25.7 | 23.1 | 20.0 |
| 자국 문화 정서와 맞지 않음 | 1순위 | 7.8 | 10.5 | 3.8 | 5.3 | 10.8 | 11.4 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 18.8 | 23.7 | 11.5 | 15.8 | 24.3 | 22.9 | 7.7 | 0.0 |
| 소재,스토리,장르 등이 진부·획일적 | 1순위 | 7.0 | 6.6 | 7.7 | 10.5 | 5.4 | 8.6 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 17.2 | 15.8 | 19.2 | 26.3 | 18.9 | 11.4 | 7.7 | 0.0 |
| 한국적인 색채가 강해서 | 1순위 | 7.0 | 7.9 | 5.8 | 0.0 | 13.5 | 2.9 | 23.1 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 13.3 | 13.2 | 13.5 | 2.6 | 13.5 | 8.6 | 46.2 | 40.0 |
| 게임이 선정적·폭력적임 | 1순위 | 7.0 | 7.9 | 5.8 | 5.3 | 8.1 | 11.4 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 16.4 | 17.1 | 15.4 | 13.2 | 21.6 | 20.0 | 7.7 | 0.0 |
| 캐릭터 매력 부족 및 정체성 모호 | 1순위 | 6.3 | 9.2 | 1.9 | 7.9 | 5.4 | 5.7 | 7.7 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 17.2 | 18.4 | 15.4 | 18.4 | 24.3 | 11.4 | 7.7 | 20.0 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 4.7 | 1.3 | 9.6 | 5.3 | 8.1 | 2.9 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 7.8 | 3.9 | 13.5 | 5.3 | 13.5 | 8.6 | 0.0 | 0.0 |
| 기타 | 1순위 | 3.1 | 1.3 | 5.8 | 2.6 | 0.0 | 5.7 | 7.7 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 5.5 | 2.6 | 9.6 | 7.9 | 0.0 | 8.6 | 7.7 | 0.0 |

*Q.귀하가 생각하는 한국 게임의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (8) 패션

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (178) | (88) | (90) | (46) | (43) | (50) | (21) | (18) |
| 다양하지 않은 사이즈 | 1순위 | 27.5 | 18.2 | 36.7 | 32.6 | 16.3 | 34.0 | 28.6 | 22.2 |
| | 1+2순위 | 48.3 | 36.4 | 60.0 | 54.3 | 41.9 | 44.0 | 52.4 | 55.6 |
| 품질 대비 비싼 가격 | 1순위 | 18.5 | 18.2 | 18.9 | 17.4 | 20.9 | 12.0 | 33.3 | 16.7 |
| | 1+2순위 | 40.4 | 37.5 | 43.3 | 43.5 | 41.9 | 30.0 | 52.4 | 44.4 |
| 다양하지 않은 제품 종류·스타일 | 1순위 | 13.5 | 13.6 | 13.3 | 10.9 | 18.6 | 10.0 | 14.3 | 16.7 |
| | 1+2순위 | 32.6 | 38.6 | 26.7 | 32.6 | 37.2 | 32.0 | 23.8 | 33.3 |
| 브랜드 이미지가 좋지 않아서 | 1순위 | 12.9 | 17.0 | 8.9 | 13.0 | 14.0 | 12.0 | 4.8 | 22.2 |
| | 1+2순위 | 26.4 | 31.8 | 21.1 | 17.4 | 27.9 | 34.0 | 23.8 | 27.8 |
| 디자인이 별로여서 | 1순위 | 12.9 | 18.2 | 7.8 | 13.0 | 14.0 | 12.0 | 9.5 | 16.7 |
| | 1+2순위 | 18.5 | 25.0 | 12.2 | 19.6 | 20.9 | 16.0 | 19.0 | 16.7 |
| 품질이 떨어짐 | 1순위 | 9.0 | 6.8 | 11.1 | 8.7 | 11.6 | 12.0 | 4.8 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 18.0 | 15.9 | 20.0 | 15.2 | 20.9 | 22.0 | 14.3 | 11.1 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 3.4 | 5.7 | 1.1 | 2.2 | 0.0 | 8.0 | 4.8 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 8.4 | 11.4 | 5.6 | 10.9 | 2.3 | 16.0 | 4.8 | 0.0 |
| 기타 | 1순위 | 2.2 | 2.3 | 2.2 | 2.2 | 4.7 | 0.0 | 0.0 | 5.6 |
| | 1+2순위 | 7.3 | 3.4 | 11.1 | 6.5 | 7.0 | 6.0 | 9.5 | 11.1 |

*Q.귀하가 생각하는 한국 패션의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

# iii. 한류 선호

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (9) 뷰티

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (185) | (75) | (110) | (47) | (53) | (54) | (19) | (12) |
| 품질 대비 비싼 가격 | 1순위 | 21.1 | 21.3 | 20.9 | 21.3 | 24.5 | 14.8 | 26.3 | 25.0 |
| | 1+2순위 | 33.0 | 34.7 | 31.8 | 36.2 | 39.6 | 20.4 | 31.6 | 50.0 |
| 제품의 홍보가 지나치게 과장됨 | 1순위 | 17.3 | 17.3 | 17.3 | 14.9 | 17.0 | 22.2 | 5.3 | 25.0 |
| | 1+2순위 | 31.9 | 30.7 | 32.7 | 29.8 | 28.3 | 38.9 | 26.3 | 33.3 |
| 품질이 떨어짐 | 1순위 | 12.4 | 12.0 | 12.7 | 10.6 | 13.2 | 9.3 | 26.3 | 8.3 |
| | 1+2순위 | 25.4 | 25.3 | 25.5 | 21.3 | 37.7 | 18.5 | 26.3 | 16.7 |
| 다양하지 않은 제품 종류·스타일 | 1순위 | 11.9 | 10.7 | 12.7 | 8.5 | 13.2 | 13.0 | 15.8 | 8.3 |
| | 1+2순위 | 29.7 | 29.3 | 30.0 | 23.4 | 28.3 | 29.6 | 47.4 | 33.3 |
| 브랜드 이미지가 좋지 않아서 | 1순위 | 9.7 | 9.3 | 10.0 | 14.9 | 5.7 | 9.3 | 10.5 | 8.3 |
| | 1+2순위 | 20.0 | 21.3 | 19.1 | 23.4 | 11.3 | 20.4 | 31.6 | 25.0 |
| 한방 성분이 기호에 맞지 않아서 | 1순위 | 8.6 | 5.3 | 10.9 | 8.5 | 11.3 | 9.3 | 5.3 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 21.6 | 18.7 | 23.6 | 23.4 | 20.8 | 25.9 | 10.5 | 16.7 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 8.6 | 13.3 | 5.5 | 8.5 | 9.4 | 13.0 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 14.1 | 18.7 | 10.9 | 12.8 | 17.0 | 18.5 | 5.3 | 0.0 |
| 제품 패키지 디자인이 별로여서 | 1순위 | 7.0 | 8.0 | 6.4 | 8.5 | 3.8 | 5.6 | 5.3 | 25.0 |
| | 1+2순위 | 17.3 | 18.7 | 16.4 | 19.1 | 13.2 | 20.4 | 10.5 | 25.0 |
| 기타 | 1순위 | 3.2 | 2.7 | 3.6 | 4.3 | 1.9 | 3.7 | 5.3 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 7.0 | 2.7 | 10.0 | 10.6 | 3.8 | 7.4 | 10.5 | 0.0 |

*Q 귀하가 생각하는 한국 뷰티의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (10) 한식

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (348) | (177) | (171) | (83) | (83) | (93) | (43) | (46) |
| 가성비가 좋음 | 1순위 | 16.1 | 15.8 | 16.4 | 13.3 | 16.9 | 17.2 | 25.6 | 8.7 |
| | 1+2순위 | 27.9 | 28.8 | 26.9 | 25.3 | 26.5 | 33.3 | 37.2 | 15.2 |
| 식사도구의 사용이 어려움 | 1순위 | 15.2 | 16.4 | 14.0 | 16.9 | 14.5 | 12.9 | 9.3 | 23.9 |
| | 1+2순위 | 27.3 | 27.7 | 26.9 | 27.7 | 21.7 | 25.8 | 25.6 | 41.3 |
| 좋아하는 맛과 향이 아니어서 | 1순위 | 14.4 | 11.9 | 17.0 | 19.3 | 14.5 | 14.0 | 11.6 | 8.7 |
| | 1+2순위 | 26.7 | 22.6 | 31.0 | 31.3 | 27.7 | 25.8 | 25.6 | 19.6 |
| 제공하는 음식이 다양하지 않음 | 1순위 | 11.5 | 8.5 | 14.6 | 10.8 | 12.0 | 8.6 | 14.0 | 15.2 |
| | 1+2순위 | 28.2 | 24.9 | 31.6 | 32.5 | 22.9 | 22.6 | 32.6 | 37.0 |
| 반찬이 많아 식사하기 번거로움 | 1순위 | 8.0 | 9.6 | 6.4 | 3.6 | 10.8 | 7.5 | 9.3 | 10.9 |
| | 1+2순위 | 23.6 | 24.9 | 22.2 | 14.5 | 31.3 | 24.7 | 16.3 | 30.4 |
| 식당,직원의 위생·청결 상태가 좋지 않아서 | 1순위 | 7.8 | 7.3 | 8.2 | 8.4 | 6.0 | 11.8 | 4.7 | 4.3 |
| | 1+2순위 | 12.6 | 13.0 | 12.3 | 15.7 | 9.6 | 16.1 | 9.3 | 8.7 |
| 불친절한 직원 | 1순위 | 7.2 | 9.6 | 4.7 | 8.4 | 6.0 | 8.6 | 7.0 | 4.3 |
| | 1+2순위 | 14.4 | 17.5 | 11.1 | 18.1 | 14.5 | 15.1 | 11.6 | 8.7 |
| 상차림·플레이팅·분위기가 마음에 들지 않아서 | 1순위 | 4.6 | 6.2 | 2.9 | 6.0 | 8.4 | 3.2 | 0.0 | 2.2 |
| | 1+2순위 | 13.5 | 17.5 | 9.4 | 9.6 | 19.3 | 12.9 | 11.6 | 13.0 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 3.7 | 4.5 | 2.9 | 2.4 | 3.6 | 6.5 | 2.3 | 2.2 |
| | 1+2순위 | 9.2 | 8.5 | 9.9 | 7.2 | 13.3 | 11.8 | 4.7 | 4.3 |
| 기타 | 1순위 | 11.5 | 10.2 | 12.9 | 10.8 | 7.2 | 9.7 | 16.3 | 19.6 |
| | 1+2순위 | 16.7 | 14.7 | 18.7 | 18.1 | 13.3 | 11.8 | 25.6 | 21.7 |

*Q 귀하가 생각하는 한식의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

# iii. 한류 선호

## 5. 자국에서 인기있는 해외 콘텐츠

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | | (206) | (111) | (95) | (47) | (66) | (57) | (21) | (15) |
| 드라마 | 미국 드라마 | 1순위 | 60.2 | 64.0 | 55.8 | 59.6 | 60.6 | 56.1 | 57.1 | 80.0 |
| | 영국 드라마 | 2순위 | 41.7 | 43.2 | 40.0 | 48.9 | 34.8 | 43.9 | 33.3 | 53.3 |
| | 한국 드라마 | 3순위 | 30.6 | 32.4 | 28.4 | 27.7 | 21.2 | 38.6 | 42.9 | 33.3 |
| *Base* | | | (196) | (105) | (91) | (48) | (58) | (53) | (20) | (17) |
| 예능 | 미국 예능 | 1순위 | 63.3 | 66.7 | 59.3 | 68.8 | 62.1 | 62.3 | 40.0 | 82.4 |
| | 영국 예능 | 2순위 | 42.9 | 41.9 | 44.0 | 50.0 | 39.7 | 35.8 | 25.0 | 76.5 |
| | 한국 예능 | 3순위 | 26.0 | 24.8 | 27.5 | 20.8 | 19.0 | 30.2 | 35.0 | 41.2 |
| *Base* | | | (209) | (115) | (94) | (45) | (62) | (61) | (20) | (21) |
| 영화 | 미국 영화 | 1순위 | 67.5 | 67.8 | 67.0 | 66.7 | 59.7 | 67.2 | 70.0 | 90.5 |
| | 영국 영화 | 2순위 | 50.2 | 50.4 | 50.0 | 48.9 | 43.5 | 49.2 | 45.0 | 81.0 |
| | 일본 영화 | 3순위 | 26.8 | 30.4 | 22.3 | 26.7 | 27.4 | 31.1 | 30.0 | 9.5 |

*Q 귀하의 국가에서 인기 있는 문화콘텐츠는 어느 국가의 문화콘텐츠 입니까?*

## 6. 선호하는 한국 드라마(Top 10)

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 주관식문항, 단위:%)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (206) | (111) | (95) | (47) | (66) | (57) | (21) | (15) |
| 미스터 션샤인 | 6.3 | 5.4 | 7.4 | 2.1 | 4.5 | 8.8 | 14.3 | 6.7 |
| 쓸쓸하고 찬란하神 - 도깨비 | 1.9 | 0.9 | 3.2 | 6.4 | 1.5 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| 너도 인간이니? | 1.9 | 0.9 | 3.2 | 4.3 | 0.0 | 0.0 | 9.5 | 0.0 |
| 굿 닥터 | 1.9 | 1.8 | 2.1 | 2.1 | 0.0 | 5.3 | 0.0 | 0.0 |
| 내 아이디는 강남미인 | 1.9 | 0.9 | 3.2 | 2.1 | 4.5 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| 꽃보다 남자 | 1.5 | 1.8 | 1.1 | 4.3 | 0.0 | 1.8 | 0.0 | 0.0 |
| 화유기 | 1.5 | 0.9 | 2.1 | 4.3 | 0.0 | 1.8 | 0.0 | 0.0 |
| 태양의 후예 | 1.0 | 0.9 | 1.1 | 2.1 | 1.5 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| 김비서가 왜 그럴까 | 1.0 | 0.0 | 2.1 | 2.1 | 1.5 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| 백일의 낭군님 | 1.0 | 0.9 | 1.1 | 2.1 | 0.0 | 1.8 | 0.0 | 0.0 |
| 여우각시별 | 1.0 | 0.0 | 2.1 | 0.0 | 3.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |

** 동순위로 인해 10개 이상의 항목이 표상에 표기 되었음*

*Q 귀하가 올해 시청한 한국 드라마 중 가장 좋아하는 것은 무엇입니까?*

## 7. 선호하는 한국 영화(Top 10)

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 주관식문항, 단위:%)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (209) | (115) | (94) | (45) | (62) | (61) | (20) | (21) |
| 부산행 | 9.1 | 7.8 | 10.6 | 15.6 | 4.8 | 9.8 | 10.0 | 4.8 |
| 지금 만나러 갑니다 | 7.2 | 6.1 | 8.5 | 13.3 | 4.8 | 4.9 | 10.0 | 4.8 |
| 버닝 | 3.3 | 3.5 | 3.2 | 6.7 | 1.6 | 3.3 | 5.0 | 0.0 |
| 올드보이 | 1.4 | 1.7 | 1.1 | 4.4 | 0.0 | 1.6 | 0.0 | 0.0 |
| 아가씨 | 1.4 | 0.9 | 2.1 | 4.4 | 1.6 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| 염력 | 1.4 | 0.9 | 2.1 | 0.0 | 1.6 | 1.6 | 5.0 | 0.0 |
| 신과함께 : 죄와 벌 | 1.0 | 0.9 | 1.1 | 2.2 | 1.6 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| 신과함께 : 인과연 | 1.0 | 0.9 | 1.1 | 0.0 | 3.2 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| 안시성 | 1.0 | 1.7 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 1.6 | 5.0 | 0.0 |
| 리틀 포레스트 | 1.0 | 0.9 | 1.1 | 0.0 | 0.0 | 3.3 | 0.0 | 0.0 |
| 미녀는 괴로워 | 1.0 | 0.0 | 2.1 | 2.2 | 1.6 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |

** 동순위로 인해 10개 이상의 항목이 표상에 표기 되었음*

*Q 귀하가 올해 시청한 한국 영화 중 가장 좋아하는 것은 무엇입니까?*

# iii. 한류 선호

## 8. 한국산 게임 인지율

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (128) | (76) | (52) | (38) | (37) | (35) | (13) | (5) |
| 검은사막 | 30.5 | 26.3 | 36.5 | 23.7 | 21.6 | 51.4 | 15.4 | 40.0 |
| 배틀그라운드 | 29.7 | 32.9 | 25.0 | 44.7 | 29.7 | 22.9 | 7.7 | 20.0 |
| 크로스파이어 | 27.3 | 30.3 | 23.1 | 23.7 | 32.4 | 25.7 | 30.8 | 20.0 |
| 건쉽배틀 | 24.2 | 26.3 | 21.2 | 21.1 | 21.6 | 20.0 | 46.2 | 40.0 |
| 라그나로크 | 21.9 | 23.7 | 19.2 | 18.4 | 24.3 | 14.3 | 46.2 | 20.0 |
| 던전앤파이터 | 20.3 | 19.7 | 21.2 | 18.4 | 13.5 | 25.7 | 38.5 | 0.0 |
| 메이플스토리 | 18.8 | 18.4 | 19.2 | 31.6 | 16.2 | 17.1 | 0.0 | 0.0 |
| 서머너즈 워 | 17.2 | 21.1 | 11.5 | 13.2 | 16.2 | 17.1 | 38.5 | 0.0 |
| 세븐나이츠 | 14.8 | 9.2 | 23.1 | 13.2 | 18.9 | 5.7 | 38.5 | 0.0 |
| 포인트블랭크 | 13.3 | 14.5 | 11.5 | 7.9 | 13.5 | 11.4 | 30.8 | 20.0 |

*Q 다음 중 한국 게임이라고 알고 있는 게임을 모두 선택해주십시오*

## 9. 선호하는 한국 게임

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (128) | (76) | (52) | (38) | (37) | (35) | (13) | (5) |
| 배틀그라운드 | 17.2 | 23.7 | 7.7 | 23.7 | 24.3 | 5.7 | 0.0 | 40.0 |
| 검은사막 | 11.7 | 11.8 | 11.5 | 5.3 | 16.2 | 20.0 | 0.0 | 0.0 |
| 라그나로크 | 11.7 | 9.2 | 15.4 | 10.5 | 10.8 | 5.7 | 30.8 | 20.0 |
| 던전앤파이터 | 10.2 | 10.5 | 9.6 | 5.3 | 13.5 | 11.4 | 15.4 | 0.0 |
| 메이플스토리 | 10.2 | 7.9 | 13.5 | 18.4 | 10.8 | 5.7 | 0.0 | 0.0 |
| 건쉽배틀 | 8.6 | 9.2 | 7.7 | 13.2 | 0.0 | 8.6 | 15.4 | 20.0 |
| 크로스파이어 | 8.6 | 7.9 | 9.6 | 5.3 | 5.4 | 17.1 | 0.0 | 20.0 |
| 세븐나이츠 | 6.3 | 5.3 | 7.7 | 5.3 | 5.4 | 8.6 | 7.7 | 0.0 |
| 서머너즈 워 | 4.7 | 5.3 | 3.8 | 5.3 | 5.4 | 2.9 | 7.7 | 0.0 |
| 포인트블랭크 | 4.7 | 5.3 | 3.8 | 0.0 | 5.4 | 5.7 | 15.4 | 0.0 |
| 기타 | 6.3 | 3.9 | 9.6 | 7.9 | 2.7 | 8.6 | 7.7 | 0.0 |

*Q 다음의 한국 게임 중 가장 좋아하는 게임은 무엇입니까?*

## 10. 선호하는 한국 가수·그룹(Top 10)

(Base : 전체, 주관식 응답, 단위: %)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (400) | (200) | (200) | (100) | (100) | (100) | (46) | (54) |
| 방탄소년단 | 8.8 | 5.0 | 12.5 | 21.0 | 4.0 | 4.0 | 6.5 | 5.6 |
| 싸이 | 5.3 | 6.5 | 4.0 | 5.0 | 2.0 | 7.0 | 8.7 | 5.6 |
| 블랙핑크 | 1.8 | 1.5 | 2.0 | 4.0 | 3.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| 소녀시대 | 1.3 | 0.0 | 2.5 | 2.0 | 2.0 | 1.0 | 0.0 | 0.0 |
| 에일리 | 1.3 | 1.0 | 1.5 | 1.0 | 2.0 | 0.0 | 2.2 | 1.9 |
| 빅뱅 | 1.0 | 1.5 | 0.5 | 3.0 | 1.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| 트와이스 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 0.0 | 3.0 | 1.0 | 0.0 | 0.0 |
| 아이유 | 1.0 | 0.5 | 1.5 | 0.0 | 3.0 | 1.0 | 0.0 | 0.0 |
| 갓세븐 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 0.0 | 2.0 | 2.0 | 0.0 | 0.0 |
| 비 | 1.0 | 1.5 | 0.5 | 0.0 | 0.0 | 2.0 | 4.3 | 0.0 |

*Q 귀하께서 현재 가장 좋아하는 한국 가수·그룹은 누구입니까?*

# iii. 한류 선호

## 11. 선호하는 한국 배우(Top 10)

(Base : 전체, 주관식 응답, 단위: %)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (400) | (200) | (200) | (100) | (100) | (100) | (46) | (54) |
| 이민호 | 3.0 | 1.5 | 4.5 | 5.0 | 4.0 | 3.0 | 0.0 | 0.0 |
| 공유 | 1.8 | 2.0 | 1.5 | 3.0 | 1.0 | 2.0 | 0.0 | 1.9 |
| 수지 | 1.3 | 1.0 | 1.5 | 4.0 | 1.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| 송혜교 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 0.0 | 1.0 | 1.0 | 4.3 | 0.0 |
| 박신혜 | 1.0 | 0.5 | 1.5 | 3.0 | 1.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| 전지현 | 0.8 | 0.5 | 1.0 | 1.0 | 2.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| 하지원 | 0.8 | 1.0 | 0.5 | 0.0 | 0.0 | 2.0 | 0.0 | 1.9 |

** 동순위가 많아 표 상에 누락된 항목이 있음*

*Q 귀하께서 현재 가장 좋아하는 한국 배우는 누구입니까?*

## 12. 선호하는 한국 애니메이션 캐릭터

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (182) | (102) | (80) | (42) | (48) | (50) | (24) | (18) |
| 뽀로로 | 1순위 | 34.1 | 27.5 | 42.5 | 38.1 | 35.4 | 32.0 | 29.2 | 33.3 |
| | 1+2순위 | 46.2 | 39.2 | 55.0 | 52.4 | 50.0 | 42.0 | 41.7 | 38.9 |
| 라바 | 1순위 | 13.7 | 13.7 | 13.8 | 7.1 | 16.7 | 22.0 | 4.2 | 11.1 |
| | 1+2순위 | 28.0 | 26.5 | 30.0 | 26.2 | 31.3 | 32.0 | 16.7 | 27.8 |
| 또봇 | 1순위 | 12.6 | 15.7 | 8.8 | 19.0 | 10.4 | 10.0 | 16.7 | 5.6 |
| | 1+2순위 | 25.3 | 29.4 | 20.0 | 38.1 | 18.8 | 18.0 | 29.2 | 27.8 |
| 뿌까 | 1순위 | 10.4 | 8.8 | 12.5 | 4.8 | 16.7 | 4.0 | 16.7 | 16.7 |
| | 1+2순위 | 26.9 | 26.5 | 27.5 | 21.4 | 33.3 | 18.0 | 41.7 | 27.8 |
| 타요 | 1순위 | 10.4 | 8.8 | 12.5 | 7.1 | 10.4 | 12.0 | 12.5 | 11.1 |
| | 1+2순위 | 28.6 | 27.5 | 30.0 | 19.0 | 35.4 | 34.0 | 25.0 | 22.2 |
| 캐니멀 | 1순위 | 7.1 | 9.8 | 3.8 | 11.9 | 6.3 | 6.0 | 4.2 | 5.6 |
| | 1+2순위 | 19.8 | 20.6 | 18.8 | 19.0 | 18.8 | 24.0 | 12.5 | 22.2 |
| 로보카 폴리 | 1순위 | 4.9 | 7.8 | 1.3 | 7.1 | 2.1 | 4.0 | 8.3 | 5.6 |
| | 1+2순위 | 17.0 | 20.6 | 12.5 | 16.7 | 10.4 | 22.0 | 16.7 | 22.2 |
| 기타 | 1순위 | 6.6 | 7.8 | 5.0 | 4.8 | 2.1 | 10.0 | 8.3 | 11.1 |
| | 1+2순위 | 8.2 | 9.8 | 6.3 | 7.1 | 2.1 | 10.0 | 16.7 | 11.1 |

*Q 귀하께서 선호하는 한국 애니메이션 캐릭터는 무엇입니까?*

# ⅳ. 한류 효과

## 1. 접촉경험이 있는 '18년도 한국 관련 주요 이슈

(Base : 전체, 복수응답, 단위: %)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (400) | (200) | (200) | (100) | (100) | (100) | (46) | (54) |
| 북한의 핵·미사일 위협 | 69.8 | 70.0 | 69.5 | 69.0 | 62.0 | 68.0 | 78.3 | 81.5 |
| 북미정상회담을 통한 미국과 북한의 화해무드 | 44.5 | 46.5 | 42.5 | 42.0 | 38.0 | 39.0 | 54.3 | 63.0 |
| 2018 평창 동계올림픽 | 41.5 | 42.0 | 41.0 | 47.0 | 23.0 | 32.0 | 60.9 | 66.7 |
| 위안부 문제로 인한 한일갈등 | 29.8 | 28.5 | 31.0 | 28.0 | 29.0 | 30.0 | 32.6 | 31.5 |
| 남북정상회담에 따른 남북 화해무드 | 27.0 | 33.5 | 20.5 | 15.0 | 29.0 | 25.0 | 34.8 | 42.6 |
| 위의 보기 중 전혀 없음 | 12.0 | 10.0 | 14.0 | 11.0 | 12.0 | 16.0 | 8.7 | 9.3 |

*Q 귀하께서는 한국의 정치, 사회 및 역사 관련 이슈 중 한번이라도 들어본 것을 모두 선택해 주십시오*

### [한국 문화콘텐츠 소비에 대한 한국 관련 이슈의 영향]

(Base : 이슈 접촉자, 5점 척도, 단위: %,점)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (352) | (180) | (172) | (89) | (88) | (84) | (42) | (49) |
| 영향 받음 | 33.5 | 36.1 | 30.8 | 31.5 | 45.5 | 39.3 | 26.2 | 12.2 |
| 평균 | 2.87 | 2.97 | 2.77 | 2.70 | 3.24 | 3.10 | 2.81 | 2.20 |

*Q 귀하께서는 한국의 정치, 사회 및 역사 관련 이슈가 본인이 한국 문화콘텐츠를 소비하는데에 어느정도 영향을 미친다고 생각하십니까?*
** 영향 받음 : 4점+5점 비율(%) (5점 척도-1,2점: 영향 안받음/ 3점: 보통/ 4,5점: 영향 받음)*

## 2. 한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식과 원인

### [한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식 공감도]

(Base : 전체, 5점 척도, 단위: 점,%)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (400) | (200) | (200) | (100) | (100) | (100) | (46) | (54) |
| 공감 정도 | 공감 | 24.0 | 28.0 | 20.0 | 21.0 | 37.0 | 24.0 | 17.4 | 11.1 |
| | 평균 | 2.91 | 2.96 | 2.87 | 2.76 | 3.17 | 3.07 | 2.76 | 2.54 |

*Q 최근 일부 국가에서 한국 문화콘텐츠가 자국에서 인기를 끌고 있는 현상'에 대해 부정적으로 보는 인식에 대해 얼마나 공감하십니까?*
** 공감 : 4점+5점 비율(%) (5점 척도 - 1,2점: 비공감/ 3점: 보통/ 4,5점: 공감)*

### [한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식 공감 이유]

(Base : 공감 응답자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (96) | (56) | (40) | (21) | (37) | (24) | (8) | (6) |
| 지나치게 상업적임 | 1순위 | 31.3 | 30.4 | 32.5 | 9.5 | 43.2 | 33.3 | 12.5 | 50.0 |
| | 1+2순위 | 46.9 | 46.4 | 47.5 | 38.1 | 62.2 | 37.5 | 25.0 | 50.0 |
| 획일적이고 식상함 | 1순위 | 24.0 | 25.0 | 22.5 | 33.3 | 32.4 | 16.7 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 31.3 | 30.4 | 32.5 | 38.1 | 40.5 | 25.0 | 12.5 | 0.0 |
| 남북 분단·북한의 국제적 위협 관련 보도 때문 | 1순위 | 17.7 | 17.9 | 17.5 | 28.6 | 8.1 | 25.0 | 25.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 29.2 | 32.1 | 25.0 | 42.9 | 18.9 | 33.3 | 25.0 | 33.3 |
| 자국 콘텐츠 산업 보호 필요 | 1순위 | 11.5 | 14.3 | 7.5 | 4.8 | 10.8 | 12.5 | 37.5 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 27.1 | 26.8 | 27.5 | 19.0 | 29.7 | 29.2 | 37.5 | 16.7 |
| 지나치게 자극적·선정적 | 1순위 | 5.2 | 7.1 | 2.5 | 4.8 | 2.7 | 4.2 | 0.0 | 33.3 |
| | 1+2순위 | 31.3 | 35.7 | 25.0 | 28.6 | 21.6 | 37.5 | 50.0 | 50.0 |
| 한국과의 정치·외교적 갈등 때문 | 1순위 | 5.2 | 1.8 | 10.0 | 19.0 | 0.0 | 0.0 | 12.5 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 10.4 | 8.9 | 12.5 | 23.8 | 5.4 | 4.2 | 25.0 | 0.0 |
| 한류스타·유명인의 부적절한 언행 때문 | 1순위 | 3.1 | 1.8 | 5.0 | 0.0 | 2.7 | 8.3 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 8.3 | 7.1 | 10.0 | 9.5 | 2.7 | 12.5 | 12.5 | 16.7 |
| 한국과의 역사적인 관계 때문 | 1순위 | 1.0 | 1.8 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 16.7 |
| | 1+2순위 | 13.5 | 12.5 | 15.0 | 0.0 | 18.9 | 16.7 | 0.0 | 33.3 |
| 한국의 국민성이 좋지 않음 | 1순위 | 1.0 | 0.0 | 2.5 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 12.5 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 2.1 | 0.0 | 5.0 | 0.0 | 0.0 | 4.2 | 12.5 | 0.0 |

*Q 한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식에 공감하는 이유는 무엇입니까?*

# ⅳ. 한류 효과

## 3. 저관여 한국 제품·서비스 구매 경험

(Base : 전체, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (400) | (200) | (200) | (100) | (100) | (100) | (46) | (54) |
| 식료품 | 자주 구매 | 27.5 | 31.0 | 24.0 | 24.0 | 38.0 | 30.0 | 26.1 | 11.1 |
| | 보통 구매 | 30.3 | 32.0 | 28.5 | 25.0 | 33.0 | 36.0 | 30.4 | 24.1 |
| | 가끔 구매 | 16.5 | 16.5 | 16.5 | 22.0 | 9.0 | 9.0 | 21.7 | 29.6 |
| | 구매 경험 없음 | 25.8 | 20.5 | 31.0 | 29.0 | 20.0 | 25.0 | 21.7 | 35.2 |
| 의류 | 자주 구매 | 22.8 | 24.5 | 21.0 | 18.0 | 32.0 | 29.0 | 17.4 | 7.4 |
| | 보통 구매 | 21.5 | 25.0 | 18.0 | 20.0 | 31.0 | 19.0 | 23.9 | 9.3 |
| | 가끔 구매 | 16.5 | 16.5 | 16.5 | 15.0 | 11.0 | 16.0 | 21.7 | 25.9 |
| | 구매 경험 없음 | 39.3 | 34.0 | 44.5 | 47.0 | 26.0 | 36.0 | 37.0 | 57.4 |
| 화장품 | 자주 구매 | 26.3 | 27.0 | 25.5 | 23.0 | 40.0 | 26.0 | 23.9 | 9.3 |
| | 보통 구매 | 18.3 | 17.0 | 19.5 | 17.0 | 20.0 | 23.0 | 21.7 | 5.6 |
| | 가끔 구매 | 17.5 | 16.5 | 18.5 | 18.0 | 17.0 | 19.0 | 13.0 | 18.5 |
| | 구매 경험 없음 | 38.0 | 39.5 | 36.5 | 42.0 | 23.0 | 32.0 | 41.3 | 66.7 |
| 주류 | 자주 구매 | 20.0 | 25.5 | 14.5 | 12.0 | 34.0 | 26.0 | 15.2 | 1.9 |
| | 보통 구매 | 18.5 | 22.0 | 15.0 | 17.0 | 24.0 | 20.0 | 15.2 | 11.1 |
| | 가끔 구매 | 15.5 | 16.0 | 15.0 | 19.0 | 12.0 | 10.0 | 23.9 | 18.5 |
| | 구매 경험 없음 | 46.0 | 36.5 | 55.5 | 52.0 | 30.0 | 44.0 | 45.7 | 68.5 |
| 액세서리 | 자주 구매 | 19.8 | 24.0 | 15.5 | 16.0 | 28.0 | 25.0 | 13.0 | 7.4 |
| | 보통 구매 | 21.3 | 24.5 | 18.0 | 17.0 | 32.0 | 21.0 | 21.7 | 9.3 |
| | 가끔 구매 | 16.5 | 14.5 | 18.5 | 17.0 | 9.0 | 15.0 | 26.1 | 24.1 |
| | 구매 경험 없음 | 42.5 | 37.0 | 48.0 | 50.0 | 31.0 | 39.0 | 39.1 | 59.3 |
| 한국 음식점 | 자주 구매 | 32.0 | 34.5 | 29.5 | 21.0 | 35.0 | 38.0 | 39.1 | 29.6 |
| | 보통 구매 | 27.5 | 33.0 | 22.0 | 29.0 | 30.0 | 27.0 | 26.1 | 22.2 |
| | 가끔 구매 | 19.0 | 18.0 | 20.0 | 19.0 | 22.0 | 14.0 | 19.6 | 22.2 |
| | 구매 경험 없음 | 21.5 | 14.5 | 28.5 | 31.0 | 13.0 | 21.0 | 15.2 | 25.9 |
| 한국 서적 | 자주 구매 | 17.3 | 23.0 | 11.5 | 11.0 | 29.0 | 22.0 | 10.9 | 3.7 |
| | 보통 구매 | 16.8 | 20.0 | 13.5 | 19.0 | 24.0 | 14.0 | 19.6 | 1.9 |
| | 가끔 구매 | 14.3 | 15.0 | 13.5 | 12.0 | 12.0 | 16.0 | 15.2 | 18.5 |
| | 구매 경험 없음 | 51.8 | 42.0 | 61.5 | 58.0 | 35.0 | 48.0 | 54.3 | 75.9 |

*Q 귀하가 최근 1년간 한국산 제품을 얼마나 구매하였는지 다음 항목별로 귀하의 구매빈도와 가까운 곳에 응답해 주십시오*

## 4. 고관여 한국 제품·서비스 구매 경험

(Base : 전체, 단위 : %, 회)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (400) | (200) | (200) | (100) | (100) | (100) | (46) | (54) |
| 가전제품 | 구매 경험(%) | 38.3 | 50.0 | 26.5 | 35.0 | 45.0 | 37.0 | 47.8 | 25.9 |
| | 구매 빈도(회) | 1.1 | 1.5 | 0.7 | 1.3 | 1.4 | 0.8 | 1.1 | 0.6 |
| 자동차 | 구매 경험(%) | 24.5 | 34.5 | 14.5 | 16.0 | 32.0 | 25.0 | 23.9 | 25.9 |
| | 구매 빈도(회) | 0.5 | 0.8 | 0.3 | 0.3 | 0.7 | 0.5 | 0.5 | 0.6 |
| 병원의료 서비스 | 구매 경험(%) | 17.3 | 23.5 | 11.0 | 13.0 | 28.0 | 23.0 | 8.7 | 1.9 |
| | 구매 빈도(회) | 0.6 | 0.9 | 0.3 | 0.7 | 1.1 | 0.4 | 0.3 | 0.1 |
| 휴대폰 | 구매 경험(%) | 33.0 | 45.0 | 21.0 | 23.0 | 42.0 | 37.0 | 37.0 | 24.1 |
| | 구매 빈도(회) | 0.7 | 0.9 | 0.4 | 0.6 | 1.0 | 0.6 | 0.7 | 0.5 |
| 한국 관광 | 구매 경험(%) | 27.0 | 35.0 | 19.0 | 17.0 | 36.0 | 33.0 | 32.6 | 13.0 |
| | 구매 빈도(회) | 0.7 | 0.9 | 0.4 | 0.3 | 1.2 | 0.8 | 0.5 | 0.2 |

*Q 귀하는 최근 4년 내에 다음의 한국산 제품·서비스를 얼마나 구매 또는 방문하였습니까?*

# ⅳ. 한류 효과

## 5. 한국 제품·서비스 향후 이용의향

(Base : 전체, 5점 척도, 단위: %,점)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (400) | (200) | (200) | (100) | (100) | (100) | (46) | (54) |
| 한국 식품 구매 | 이용 의향 | 63.8 | 64.5 | 63.0 | 66.0 | 59.0 | 57.0 | 71.7 | 74.1 |
| | 평균 | 3.74 | 3.75 | 3.73 | 3.70 | 3.65 | 3.70 | 3.91 | 3.89 |
| 한국 의류 구매 | 이용 의향 | 46.8 | 44.5 | 49.0 | 46.0 | 55.0 | 44.0 | 50.0 | 35.2 |
| | 평균 | 3.35 | 3.32 | 3.39 | 3.26 | 3.55 | 3.40 | 3.33 | 3.07 |
| 한국 화장품 구매 | 이용 의향 | 42.3 | 36.5 | 48.0 | 47.0 | 51.0 | 42.0 | 41.3 | 18.5 |
| | 평균 | 3.22 | 3.05 | 3.40 | 3.28 | 3.48 | 3.25 | 3.15 | 2.65 |
| 한국 주류 구매 | 이용 의향 | 38.0 | 43.5 | 32.5 | 35.0 | 43.0 | 41.0 | 43.5 | 24.1 |
| | 평균 | 3.12 | 3.26 | 2.98 | 2.91 | 3.24 | 3.27 | 3.20 | 2.93 |
| 한국 액세서리 구매 | 이용 의향 | 37.8 | 38.5 | 37.0 | 36.0 | 44.0 | 38.0 | 34.8 | 31.5 |
| | 평균 | 3.23 | 3.28 | 3.19 | 3.13 | 3.40 | 3.31 | 3.07 | 3.09 |
| 한국 음식점 식사 | 이용 의향 | 66.0 | 61.5 | 70.5 | 65.0 | 62.0 | 66.0 | 67.4 | 74.1 |
| | 평균 | 3.80 | 3.73 | 3.87 | 3.72 | 3.70 | 3.86 | 3.87 | 3.96 |
| 한국 가전제품 구매 | 이용 의향 | 42.0 | 49.5 | 34.5 | 35.0 | 43.0 | 44.0 | 47.8 | 44.4 |
| | 평균 | 3.31 | 3.45 | 3.17 | 3.12 | 3.33 | 3.39 | 3.46 | 3.35 |
| 한국 자동차 구매 | 이용 의향 | 36.0 | 43.5 | 28.5 | 27.0 | 44.0 | 34.0 | 32.6 | 44.4 |
| | 평균 | 3.11 | 3.29 | 2.93 | 2.82 | 3.27 | 3.19 | 3.02 | 3.24 |
| 한국 핸드폰 구매 | 이용 의향 | 40.0 | 45.0 | 35.0 | 24.0 | 45.0 | 41.0 | 54.3 | 46.3 |
| | 평균 | 3.21 | 3.36 | 3.05 | 2.82 | 3.35 | 3.32 | 3.33 | 3.33 |
| 한국 병원 의료 서비스 | 이용 의향 | 31.3 | 36.0 | 26.5 | 33.0 | 42.0 | 33.0 | 15.2 | 18.5 |
| | 평균 | 2.95 | 3.11 | 2.79 | 2.90 | 3.22 | 3.07 | 2.50 | 2.67 |
| 한국 방문 | 이용 의향 | 57.0 | 58.0 | 56.0 | 63.0 | 53.0 | 54.0 | 60.9 | 55.6 |
| | 평균 | 3.59 | 3.64 | 3.54 | 3.62 | 3.54 | 3.58 | 3.78 | 3.48 |
| 전반적 한국 제품 구매 | 이용 의향 | 42.0 | 47.0 | 37.0 | 43.0 | 37.0 | 45.0 | 47.8 | 38.9 |
| | 평균 | 3.31 | 3.41 | 3.21 | 3.26 | 3.28 | 3.41 | 3.39 | 3.19 |
| 잘 모르는 한국 브랜드 구매 | 이용 의향 | 33.8 | 39.5 | 28.0 | 27.0 | 45.0 | 35.0 | 37.0 | 20.4 |
| | 평균 | 3.13 | 3.24 | 3.03 | 2.95 | 3.41 | 3.21 | 2.98 | 2.94 |
| 한글 학습 | 이용 의향 | 32.8 | 35.0 | 30.5 | 38.0 | 45.0 | 28.0 | 23.9 | 16.7 |
| | 평균 | 3.01 | 3.03 | 2.99 | 3.06 | 3.38 | 2.99 | 2.61 | 2.57 |
| 태권도 학습 | 이용 의향 | 34.3 | 40.0 | 28.5 | 39.0 | 37.0 | 37.0 | 23.9 | 24.1 |
| | 평균 | 2.97 | 3.08 | 2.87 | 3.16 | 3.10 | 3.01 | 2.72 | 2.54 |
| 한국 전통문화 체험 | 이용 의향 | 45.0 | 47.0 | 43.0 | 52.0 | 46.0 | 42.0 | 43.5 | 37.0 |
| | 평균 | 3.33 | 3.31 | 3.35 | 3.34 | 3.44 | 3.31 | 3.33 | 3.11 |

*Q 향후 한국산 제품 및 서비스에 대한 귀하의 향후 관심 및 구매의향이 어느 정도인지 항목별로 응답해 주십시오 * 이용 의향 : 4점+5점 비율(%)*
*(5점 척도-1.2점·부정/3점·보통/4.5점·긍정)*

# ⅳ. 한류 효과

## 6. 한국 문화콘텐츠 유료 이용의향

(Base : 전체, 5점 척도, 단위: %,점)

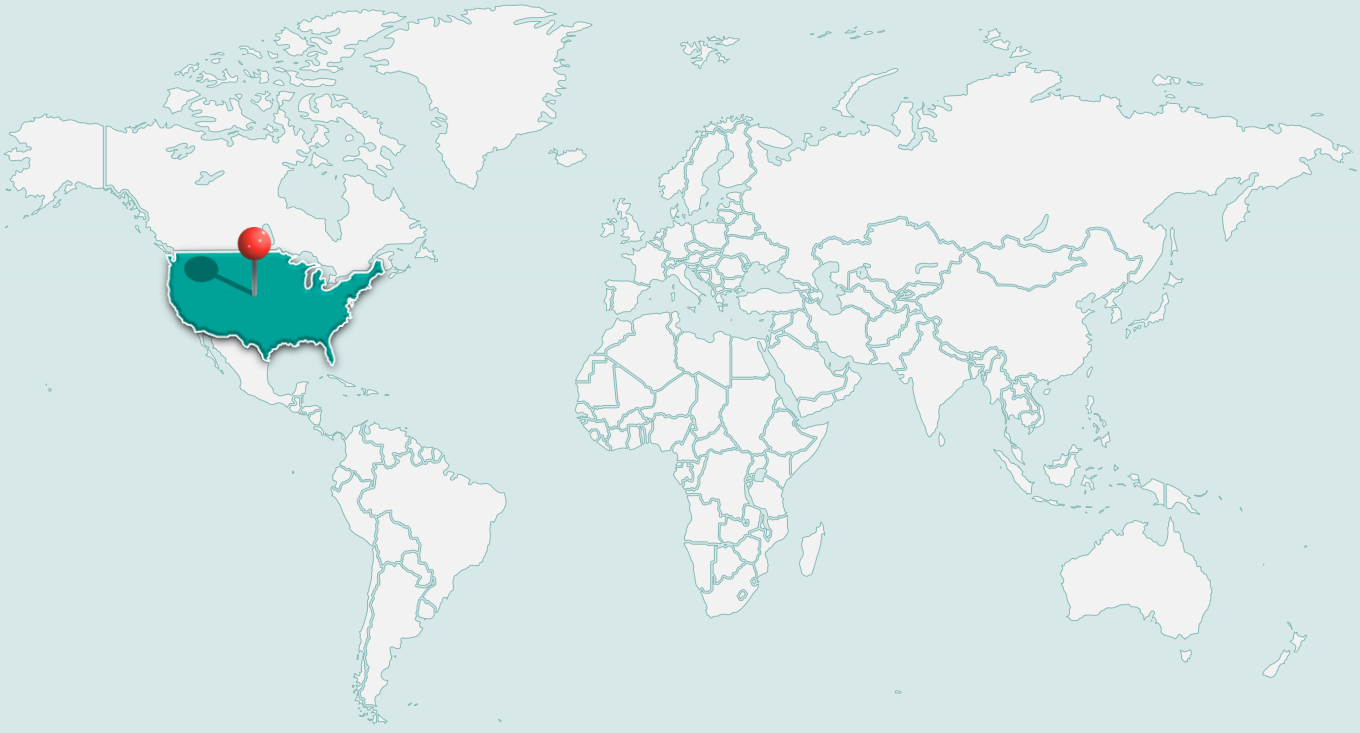
| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (400) | (200) | (200) | (100) | (100) | (100) | (46) | (54) |
| 드라마 | 유료 이용 의향 | 26.5 | 33.5 | 19.5 | 27.0 | 38.0 | 24.0 | 23.9 | 11.1 |
| | 평균 | 2.66 | 2.91 | 2.41 | 2.56 | 3.09 | 2.68 | 2.57 | 2.07 |
| 예능 | 유료 이용 의향 | 25.3 | 31.5 | 19.0 | 24.0 | 38.0 | 25.0 | 19.6 | 9.3 |
| | 평균 | 2.67 | 2.87 | 2.47 | 2.54 | 3.12 | 2.74 | 2.39 | 2.19 |
| 영화 | 유료 이용 의향 | 27.8 | 33.0 | 22.5 | 21.0 | 41.0 | 28.0 | 26.1 | 16.7 |
| | 평균 | 2.73 | 2.94 | 2.51 | 2.48 | 3.17 | 2.79 | 2.63 | 2.31 |
| 음악 | 유료 이용 의향 | 26.0 | 32.0 | 20.0 | 31.0 | 34.0 | 24.0 | 19.6 | 11.1 |
| | 평균 | 2.72 | 2.89 | 2.54 | 2.72 | 3.02 | 2.73 | 2.63 | 2.19 |
| 애니메이션 | 유료 이용 의향 | 22.0 | 28.5 | 15.5 | 16.0 | 37.0 | 23.0 | 21.7 | 3.7 |
| | 평균 | 2.57 | 2.81 | 2.33 | 2.38 | 3.01 | 2.61 | 2.61 | 2.00 |
| 만화·웹툰 | 유료 이용 의향 | 21.0 | 27.5 | 14.5 | 15.0 | 32.0 | 26.0 | 23.9 | 0.0 |
| | 평균 | 2.52 | 2.76 | 2.28 | 2.32 | 2.89 | 2.68 | 2.59 | 1.85 |
| 도서·웹도서 | 유료 이용 의향 | 21.0 | 27.0 | 15.0 | 15.0 | 30.0 | 25.0 | 21.7 | 7.4 |
| | 평균 | 2.52 | 2.79 | 2.26 | 2.34 | 2.83 | 2.63 | 2.61 | 2.00 |

*Q 향후 한국 문화콘텐츠에 대한 귀하의 향후 관심 및 유료 이용의향이 어느 정도인지 다음 각 항목별로 응답해 주십시오 * 유료 이용 의향: 4점+5점 비율(%)*
*(5점 척도-1.2점:부정/3점:보통/4.5점:긍정)*

APPENDIX

# 국가별 통계표

## 미국



# i. 한국 인식

## 1. 한국에 대한 인식

(Base : 전체, 5점 척도, 단위: %, 점)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (500) | (250) | (250) | (125) | (125) | (125) | (85) | (40) |
| 경제적으로 선진국이다 | 긍정 응답 | 61.2 | 66.4 | 56 | 52.8 | 63.2 | 72 | 56.8 | 56.8 |
| | 평균 | 3.73 | 3.84 | 3.62 | 3.57 | 3.74 | 3.99 | 3.64 | 3.63 |
| 국제적 차원의 사회공헌활동에 참여하고 있다 | 긍정 응답 | 58.2 | 56.4 | 60 | 50.4 | 64 | 64 | 63.6 | 49.4 |
| | 평균 | 3.69 | 3.7 | 3.67 | 3.46 | 3.83 | 3.82 | 3.73 | 3.57 |
| 우리에게 우호적인 국가이다 | 긍정 응답 | 60.8 | 64.4 | 57.2 | 51.2 | 58.4 | 63.2 | 65.9 | 72.8 |
| | 평균 | 3.72 | 3.82 | 3.62 | 3.48 | 3.71 | 3.82 | 3.84 | 3.88 |
| 경쟁국이기보다 협력국이다 | 긍정 응답 | 58.8 | 66.4 | 51.2 | 48.8 | 60 | 65.6 | 59.1 | 61.7 |
| | 평균 | 3.61 | 3.74 | 3.47 | 3.39 | 3.63 | 3.82 | 3.57 | 3.6 |
| 호감이 가는 국가다 | 긍정 응답 | 67.2 | 71.2 | 63.2 | 64 | 64 | 68.8 | 68.2 | 74.1 |
| | 평균 | 3.85 | 3.94 | 3.76 | 3.78 | 3.87 | 3.94 | 3.89 | 3.79 |
| 문화강국이다 | 긍정 응답 | 53.4 | 55.2 | 51.6 | 44.8 | 60.8 | 60.8 | 59.1 | 40.7 |
| | 평균 | 3.6 | 3.68 | 3.52 | 3.4 | 3.69 | 3.78 | 3.68 | 3.44 |
| *Base* | | (500) | (250) | (250) | (125) | (125) | (125) | (44) | (81) |
| 한국에 대한 전반적인 인식 | 긍정 응답 | 72.4 | 76.8 | 68.0 | 67.2 | 72.0 | 73.6 | 75.0 | 77.8 |
| | 평균 | 4.02 | 4.14 | 3.89 | 3.93 | 4.02 | 4.11 | 4.05 | 3.99 |

*Q.귀하께서는 평소 **한국**에 대해 어떻게 생각하십니까? 한국에 대한 설명을 읽으시고, 귀하께서 동의하는 정도를 선택해 주십시오.*
*Q.귀하의 한국에 대한 전반적인 인식은 어떠합니까?* 긍정 응답: 4점+5점 비율(%)*
*(5점 척도 - 1·2점: 부정/3점: 보통/4·5점: 긍정)*

## 2. 한국 연상 이미지

(Base : 전체, 단위: %)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (500) | (250) | (250) | (125) | (125) | (125) | (44) | (81) |
| K-Pop | 17.6 | 14.0 | 21.2 | 30.4 | 19.2 | 13.6 | 11.4 | 4.9 |
| 한국 음식 | 10.6 | 10.4 | 10.8 | 4.8 | 5.6 | 12.8 | 18.2 | 19.8 |
| 북핵위협/전쟁위험지역 | 7.6 | 7.6 | 7.6 | 6.4 | 7.2 | 7.2 | 6.8 | 11.1 |
| 뷰티 제품(화장품) | 5.2 | 0.8 | 9.6 | 7.2 | 5.6 | 3.2 | 4.5 | 4.9 |
| 한국전쟁(The Korean War in 1950) | 4.6 | 5.6 | 3.6 | 2.4 | 3.2 | 3.2 | 0.0 | 14.8 |
| 드라마 | 4.2 | 3.6 | 4.8 | 3.2 | 6.4 | 5.6 | 2.3 | 1.2 |
| 태권도 | 4.2 | 5.6 | 2.8 | 2.4 | 7.2 | 2.4 | 9.1 | 2.5 |
| 애니메이션 | 3.8 | 3.2 | 4.4 | 3.2 | 4.8 | 4.8 | 2.3 | 2.5 |
| 북한 | 3.8 | 3.2 | 4.4 | 4.8 | 1.6 | 2.4 | 4.5 | 7.4 |
| 한류스타 | 3.6 | 2.4 | 4.8 | 4.8 | 7.2 | 2.4 | 0.0 | 0.0 |
| IT제품/브랜드 | 3.6 | 6.0 | 1.2 | 0.8 | 4.0 | 5.6 | 6.8 | 2.5 |
| 온라인/모바일 게임 | 2.4 | 3.2 | 1.6 | 2.4 | 1.6 | 4.8 | 2.3 | 0.0 |
| 패션 | 2.2 | 3.2 | 1.2 | 3.2 | 1.6 | 4.0 | 0.0 | 0.0 |
| 자동차 | 2.2 | 3.6 | 0.8 | 0.8 | 3.2 | 0.8 | 0.0 | 6.2 |
| 예능프로그램 | 1.8 | 1.2 | 2.4 | 3.2 | 1.6 | 2.4 | 0.0 | 0.0 |
| 한글(한국어) | 1.8 | 2.0 | 1.6 | 2.4 | 1.6 | 0.8 | 4.5 | 1.2 |
| 뷰티 서비스(성형) | 1.8 | 1.2 | 2.4 | 0.8 | 3.2 | 1.6 | 4.5 | 0.0 |
| 영화 | 1.4 | 1.6 | 1.2 | 1.6 | 0.8 | 1.6 | 2.3 | 1.2 |
| e-sports/프로게이머 | 1.4 | 2.0 | 0.8 | 4.0 | 0.0 | 1.6 | 0.0 | 0.0 |
| 만화/웹툰 | 1.4 | 1.6 | 1.2 | 3.2 | 0.8 | 1.6 | 0.0 | 0.0 |
| 경제성장 | 1.4 | 2.0 | 0.8 | 1.6 | 0.8 | 2.4 | 2.3 | 0.0 |
| 올림픽/월드컵 | 1.2 | 1.2 | 1.2 | 0.0 | 1.6 | 1.6 | 0.0 | 2.5 |
| 코리안 유튜버 영상/방송 | 1.0 | 1.6 | 0.4 | 0.8 | 0.0 | 1.6 | 0.0 | 2.5 |
| 스포츠/스포츠 스타 | 1.0 | 1.2 | 0.8 | 0.8 | 1.6 | 0.8 | 2.3 | 0.0 |
| 한복 | 0.8 | 1.2 | 0.4 | 0.0 | 1.6 | 0.8 | 0.0 | 1.2 |
| 캐릭터 상품/이모티콘 | 0.6 | 0.8 | 0.4 | 0.0 | 0.8 | 1.6 | 0.0 | 0.0 |
| 한옥/궁궐 | 0.4 | 0.4 | 0.4 | 0.8 | 0.8 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| 문학/도서 | 0.2 | 0.4 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.8 | 0.0 | 0.0 |
| 기타 | 1.4 | 1.6 | 1.2 | 2.4 | 0.8 | 0.0 | 2.3 | 2.5 |

*Q.귀하께서 한국에 대해 생각해본다면 가장 먼저 떠오르는 것은 무엇입니까?*

# i. 한국 인식

## 3. 자국에서 인기 있는 한국 한국 제품· 서비스· 콘텐츠

(Base : 전체, 복수응답, 단위: %)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (496) | (249) | (247) | (125) | (124) | (123) | (44) | (80) |
| K-Pop | 44.4 | 36.5 | 52.2 | 64.8 | 46.8 | 29.3 | 36.4 | 36.3 |
| 한국 음식 | 40.7 | 36.1 | 45.3 | 39.2 | 33.9 | 30.1 | 52.3 | 63.8 |
| 한국 식당(음식점) | 36.1 | 33.7 | 38.5 | 30.4 | 33.9 | 25.2 | 56.8 | 53.8 |
| 태권도 | 30.8 | 31.3 | 30.4 | 24.8 | 25.8 | 23.6 | 36.4 | 56.3 |
| 뷰티 제품(화장품) | 24.4 | 11.6 | 37.2 | 32.0 | 25.0 | 18.7 | 13.6 | 26.3 |
| 애니메이션 | 24.0 | 21.7 | 26.3 | 27.2 | 20.2 | 17.1 | 25.0 | 35.0 |
| 드라마 | 21.4 | 20.1 | 22.7 | 24.8 | 25.0 | 18.7 | 20.5 | 15.0 |
| IT제품/브랜드 | 21.4 | 22.5 | 20.2 | 16.8 | 16.9 | 20.3 | 29.5 | 32.5 |
| 자동차 | 20.0 | 22.5 | 17.4 | 10.4 | 13.7 | 14.6 | 29.5 | 47.5 |
| 영화 | 19.4 | 18.1 | 20.6 | 20.0 | 21.0 | 15.4 | 27.3 | 17.5 |
| 패션 | 17.7 | 12.4 | 23.1 | 22.4 | 20.2 | 15.4 | 9.1 | 15.0 |
| 한류 스타 | 15.7 | 10.8 | 20.6 | 24.8 | 19.4 | 10.6 | 15.9 | 3.8 |
| 백색가전 | 15.7 | 15.7 | 15.8 | 12.8 | 13.7 | 17.1 | 20.5 | 18.8 |
| 만화/웹툰 | 15.1 | 13.3 | 17.0 | 24.8 | 9.7 | 13.0 | 13.6 | 12.5 |
| 온라인/모바일 게임 | 14.3 | 17.3 | 11.3 | 19.2 | 11.3 | 16.3 | 6.8 | 12.5 |
| 코리안 유튜버 영상/방송 | 13.1 | 10.0 | 16.2 | 15.2 | 17.7 | 8.1 | 4.5 | 15.0 |
| 예능프로그램 | 11.7 | 11.6 | 11.7 | 12.0 | 15.3 | 10.6 | 11.4 | 7.5 |
| e-sports/프로게이머 | 10.7 | 13.7 | 7.7 | 12.8 | 11.3 | 13.0 | 6.8 | 5.0 |
| 한류 굿즈(한류 스타와 관련된 판매용 상품) | 10.5 | 9.6 | 11.3 | 8.8 | 13.7 | 9.8 | 4.5 | 12.5 |
| 뷰티 서비스(성형) | 8.3 | 4.8 | 11.7 | 11.2 | 8.9 | 8.9 | 2.3 | 5.0 |
| 캐릭터 상품/이모티콘 | 8.1 | 6.8 | 9.3 | 6.4 | 4.8 | 11.4 | 11.4 | 8.8 |
| 스포츠/스포츠 스타 | 7.1 | 10.0 | 4.0 | 4.8 | 7.3 | 6.5 | 13.6 | 7.5 |
| 한글(한국어) | 5.8 | 6.8 | 4.9 | 5.6 | 4.8 | 4.9 | 4.5 | 10.0 |
| 문학/도서 | 5.0 | 4.8 | 5.3 | 4.0 | 6.5 | 7.3 | 2.3 | 2.5 |
| 한복 | 4.4 | 3.2 | 5.7 | 3.2 | 4.0 | 4.9 | 9.1 | 3.8 |
| 한국 교육 콘텐츠 | 4.2 | 5.6 | 2.8 | 4.0 | 3.2 | 7.3 | 2.3 | 2.5 |
| 육아용품 | 3.2 | 4.4 | 2.0 | 1.6 | 0.8 | 8.9 | 4.5 | 0.0 |
| 한옥/궁궐 | 2.6 | 2.8 | 2.4 | 1.6 | 1.6 | 4.9 | 2.3 | 2.5 |
| 기타 | 0.4 | 0.4 | 0.4 | 0.0 | 0.0 | 0.8 | 2.3 | 0.0 |

*Q 다음 중 귀하의 국가에서 인기 있다고 생각하는 '한국 제품서비스콘텐츠'를 모두 선택해 주십시오*

# i. 한국 인식

## 4. 한국 문화콘텐츠 관심도

(Base : 전체, 단위: %)

| | | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | | (500) | (250) | (250) | (125) | (125) | (125) | (44) | (81) |
| 본인 | 1년 전 대비 현재 | 증가 | 40.2 | 46.8 | 33.6 | 43.2 | 41.6 | 54.4 | 18.2 | 23.5 |
| | | 보통 | 53.8 | 47.6 | 60.0 | 48.0 | 52.8 | 40.0 | 77.3 | 72.8 |
| | | 감소 | 6.0 | 5.6 | 6.4 | 8.8 | 5.6 | 5.6 | 4.5 | 3.7 |
| | 현재 대비 1년 후 | 증가 | 40.4 | 45.2 | 35.6 | 41.6 | 46.4 | 51.2 | 18.2 | 24.7 |
| | | 보통 | 54.0 | 48.0 | 60.0 | 49.6 | 49.6 | 44.0 | 72.7 | 72.8 |
| | | 감소 | 5.6 | 6.8 | 4.4 | 8.8 | 4.0 | 4.8 | 9.1 | 2.5 |
| 자국민 | 1년 전 대비 현재 | 증가 | 47.4 | 46.8 | 48.0 | 55.2 | 54.4 | 52.8 | 25.0 | 28.4 |
| | | 보통 | 45.6 | 47.6 | 43.6 | 32.8 | 40.0 | 40.8 | 68.2 | 69.1 |
| | | 감소 | 7.0 | 5.6 | 8.4 | 12.0 | 5.6 | 6.4 | 6.8 | 2.5 |
| | 현재 대비 1년 후 | 증가 | 43.8 | 43.6 | 44.0 | 50.4 | 47.2 | 47.2 | 27.3 | 32.1 |
| | | 보통 | 48.0 | 48.0 | 48.0 | 40.0 | 43.2 | 45.6 | 63.6 | 63.0 |
| | | 감소 | 8.2 | 8.4 | 8.0 | 9.6 | 9.6 | 7.2 | 9.1 | 4.9 |
| 현재 한국 문화콘텐츠 소비의향 | | 증가 | 36.6 | 39.2 | 34.0 | 35.2 | 43.2 | 51.2 | 22.7 | 13.6 |
| | | 보통 | 55.0 | 52.0 | 58.0 | 50.4 | 49.6 | 43.2 | 72.7 | 79.0 |
| | | 감소 | 8.4 | 8.8 | 8.0 | 14.4 | 7.2 | 5.6 | 4.5 | 7.4 |
| 1년 후 한국 문화콘텐츠 소비의향 | | 증가 | 36.8 | 42.4 | 31.2 | 40.8 | 36.8 | 47.2 | 29.5 | 18.5 |
| | | 보통 | 53.4 | 47.6 | 59.2 | 44.8 | 52.0 | 43.2 | 65.9 | 77.8 |
| | | 감소 | 9.8 | 10.0 | 9.6 | 14.4 | 11.2 | 9.6 | 4.5 | 3.7 |

*Q.한국 문화콘텐츠에 대한 관심도와 관련한 질문을 읽고, 귀하의 생각과 일치하는 것을 선택해 주십시오*
*(5점 척도 - 1,2점:감소/3점:비슷/4,5점:증가)*

## 5. 한국 문화콘텐츠 경험 이후 한국에 대한 인식 변화

(Base : 전체, 5점 척도, 단위: %, 점)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (500) | (250) | (250) | (125) | (125) | (125) | (44) | (81) |
| 부정변화 | 1.4 | 1.2 | 1.6 | 3.2 | 0.0 | 1.6 | 0.0 | 1.2 |
| 변화없음 | 37.8 | 35.2 | 40.4 | 31.2 | 34.4 | 31.2 | 50.0 | 56.8 |
| 긍정변화 | 60.8 | 63.6 | 58.0 | 65.6 | 65.6 | 67.2 | 50.0 | 42.0 |
| *평균(점)* | 3.85 | 3.92 | 3.79 | 3.83 | 3.94 | 4.07 | 3.66 | 3.52 |

*Q.귀하가 한국 문화 콘텐츠를 접한 이후, 귀하의 한국에 대한 전반적인 인식은 어떻게 변화했습니까?*
**부정변화 : 1,2점 비율 / 변화없음 : 3점 / 긍정변화 : 4,5점 비율(%)*
*(5점 척도-1,2점:부정변화/3점: 변화없음/4,5점: 긍정변화)*

# ii. 한류 소비

## 1.한국 문화콘텐츠에 대한 접촉 기회

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 5점 척도, 단위: %, 점)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (276) | (148) | (128) | (63) | (87) | (85) | (20) | (21) |
| 드라마 | 충분 응답 | 60.1 | 66.9 | 52.3 | 63.5 | 54.0 | 69.4 | 45.0 | 52.4 |
| | 평균 | 3.80 | 3.93 | 3.64 | 3.86 | 3.66 | 3.98 | 3.50 | 3.76 |
| *Base* | | (276) | (148) | (128) | (63) | (87) | (85) | (20) | (21) |
| 예능 | 충분 응답 | 57.8 | 60.7 | 54.3 | 54.0 | 64.8 | 66.7 | 33.3 | 35.0 |
| | 평균 | 3.72 | 3.77 | 3.66 | 3.62 | 3.80 | 3.94 | 3.27 | 3.30 |
| *Base* | | (211) | (117) | (94) | (50) | (54) | (72) | (15) | (20) |
| 영화 | 충분 응답 | 59.1 | 60.6 | 57.0 | 50.8 | 59.3 | 71.3 | 50.0 | 44.0 |
| | 평균 | 3.76 | 3.83 | 3.68 | 3.62 | 3.79 | 3.99 | 3.64 | 3.36 |
| *Base* | | (315) | (152) | (163) | (97) | (86) | (83) | (20) | (29) |
| 음악 | 충분 응답 | 67.3 | 67.1 | 67.5 | 68.0 | 68.6 | 74.7 | 50.0 | 51.7 |
| | 평균 | 3.95 | 3.94 | 3.96 | 4.00 | 3.95 | 4.08 | 3.60 | 3.62 |
| *Base* | | (267) | (142) | (125) | (70) | (74) | (79) | (16) | (28) |
| 애니메이션 | 충분 응답 | 61.4 | 64.1 | 58.4 | 60.0 | 60.8 | 72.2 | 37.5 | 50.0 |
| | 평균 | 3.76 | 3.84 | 3.66 | 3.66 | 3.72 | 4.09 | 3.44 | 3.36 |
| *Base* | | (183) | (93) | (90) | (52) | (49) | (59) | (11) | (12) |
| 도서 | 충분 응답 | 63.9 | 65.6 | 62.2 | 48.1 | 63.3 | 81.4 | 54.5 | 58.3 |
| | 평균 | 3.85 | 3.92 | 3.77 | 3.50 | 3.80 | 4.24 | 3.73 | 3.75 |
| *Base* | | (220) | (133) | (87) | (61) | (61) | (72) | (14) | (12) |
| 게임 | 충분 응답 | 62.7 | 61.7 | 64.4 | 49.2 | 62.3 | 75.0 | 57.1 | 66.7 |
| | 평균 | 3.83 | 3.81 | 3.86 | 3.43 | 3.79 | 4.25 | 3.57 | 3.92 |
| *Base* | | (242) | (113) | (129) | (59) | (67) | (69) | (18) | (29) |
| 패션 | 충분 응답 | 53.7 | 54.0 | 53.5 | 57.6 | 55.2 | 66.7 | 27.8 | 27.6 |
| | 평균 | 3.64 | 3.65 | 3.63 | 3.68 | 3.69 | 3.97 | 3.28 | 2.90 |
| *Base* | | (245) | (109) | (136) | (53) | (75) | (77) | (16) | (24) |
| 뷰티 | 충분 응답 | 65.3 | 67.0 | 64.0 | 67.9 | 65.3 | 72.7 | 56.3 | 41.7 |
| | 평균 | 3.93 | 3.92 | 3.93 | 3.98 | 3.87 | 4.13 | 3.63 | 3.54 |
| *Base* | | (399) | (205) | (194) | (89) | (105) | (97) | (41) | (67) |
| 한식 | 충분 응답 | 65.2 | 66.8 | 63.4 | 61.8 | 67.6 | 72.2 | 58.5 | 59.7 |
| | 평균 | 3.86 | 3.86 | 3.87 | 3.78 | 3.92 | 4.03 | 3.78 | 3.70 |

*Q 귀하께서는 한국 문화콘텐츠를 접할 수 있는 기회가 얼마나 충분하다고 생각하십니까?*
**충분 응답 : 4점+5점 비율(%)*
*(5점 척도-1.2점·부족/3점·보통/4.5점·충분)*

# ii. 한류 소비

## 2. 한국 문화콘텐츠 접촉 경로

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 복수응답, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (276) | (148) | (128) | (63) | (87) | (85) | (20) | (21) |
| 드라마 | OTT | 73.6 | 72.3 | 75.0 | 85.7 | 74.7 | 68.2 | 55.0 | 71.4 |
| | TV | 48.9 | 57.4 | 39.1 | 30.2 | 41.4 | 63.5 | 55.0 | 71.4 |
| | SNS | 39.1 | 39.2 | 39.1 | 33.3 | 40.2 | 41.2 | 40.0 | 42.9 |
| | 오프라인 | 20.7 | 19.6 | 21.9 | 19.0 | 16.1 | 18.8 | 35.0 | 38.1 |
| | 기타 | 1.1 | 1.4 | 0.8 | 3.2 | 0.0 | 1.2 | 0.0 | 0.0 |
| *Base* | | (211) | (117) | (94) | (50) | (54) | (72) | (15) | (20) |
| 예능 | OTT | 71.1 | 70.1 | 72.3 | 76.0 | 72.2 | 69.4 | 53.3 | 75.0 |
| | TV | 49.3 | 58.1 | 38.3 | 38.0 | 38.9 | 63.9 | 66.7 | 40.0 |
| | SNS | 43.6 | 46.2 | 40.4 | 34.0 | 50.0 | 50.0 | 40.0 | 30.0 |
| | 오프라인 | 17.5 | 20.5 | 13.8 | 18.0 | 9.3 | 19.4 | 40.0 | 15.0 |
| | 기타 | 1.4 | 0.0 | 3.2 | 4.0 | 1.9 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| *Base* | | (276) | (155) | (121) | (61) | (81) | (87) | (22) | (25) |
| 영화 | OTT | 70.7 | 68.4 | 73.6 | 78.7 | 66.7 | 70.1 | 63.6 | 72.0 |
| | SNS | 43.1 | 47.1 | 38.0 | 41.0 | 43.2 | 49.4 | 40.9 | 28.0 |
| | TV | 40.9 | 49.0 | 30.6 | 23.0 | 34.6 | 57.5 | 50.0 | 40.0 |
| | 오프라인 | 29.7 | 32.3 | 26.4 | 26.2 | 27.2 | 28.7 | 45.5 | 36.0 |
| | 자국 극장 | 10.9 | 12.3 | 9.1 | 4.9 | 17.3 | 11.5 | 9.1 | 4.0 |
| | 상영회/영화제/행사 | 6.5 | 5.8 | 7.4 | 3.3 | 3.7 | 6.9 | 13.6 | 16.0 |
| | 기타 | 0.7 | 0.6 | 0.8 | 0.0 | 1.2 | 0.0 | 0.0 | 4.0 |
| *Base* | | (315) | (152) | (163) | (97) | (86) | (83) | (20) | (29) |
| 음악 | 온라인·모바일 플랫폼 | 88.3 | 86.2 | 90.2 | 88.7 | 89.5 | 86.7 | 80.0 | 93.1 |
| | SNS | 40.3 | 40.8 | 39.9 | 32.0 | 47.7 | 45.8 | 50.0 | 24.1 |
| | TV | 31.4 | 40.1 | 23.3 | 20.6 | 25.6 | 43.4 | 45.0 | 41.4 |
| | 오프라인 | 20.0 | 19.7 | 20.2 | 18.6 | 12.8 | 19.3 | 45.0 | 31.0 |
| | 라디오 | 6.0 | 6.6 | 5.5 | 4.1 | 4.7 | 6.0 | 10.0 | 13.8 |
| | 기타 | 0.3 | 0.0 | 0.6 | 0.0 | 0.0 | 1.2 | 0.0 | 0.0 |
| *Base* | | (267) | (142) | (125) | (70) | (74) | (79) | (16) | (28) |
| 애니메이션 | OTT | 77.2 | 75.4 | 79.2 | 82.9 | 78.4 | 73.4 | 62.5 | 78.6 |
| | TV을 통해 시청 | 40.8 | 47.9 | 32.8 | 27.1 | 35.1 | 57.0 | 50.0 | 39.3 |
| | SNS | 34.8 | 34.5 | 35.2 | 24.3 | 37.8 | 46.8 | 43.8 | 14.3 |
| | 오프라인 | 21.3 | 19.0 | 24.0 | 21.4 | 17.6 | 20.3 | 43.8 | 21.4 |
| | 기타 | 1.5 | 2.8 | 0.0 | 2.9 | 1.4 | 0.0 | 0.0 | 3.6 |
| *Base* | | (183) | (93) | (90) | (52) | (49) | (59) | (11) | (12) |
| 도서 | 자국 사이트/APP | 57.4 | 61.3 | 53.3 | 59.6 | 55.1 | 62.7 | 63.6 | 25.0 |
| | 한국 사이트/APP | 52.5 | 61.3 | 43.3 | 50.0 | 49.0 | 66.1 | 45.5 | 16.7 |
| | 자국 소재 매장 | 31.1 | 34.4 | 27.8 | 23.1 | 26.5 | 44.1 | 36.4 | 16.7 |
| | 한국 소재 매장 | 24.0 | 25.8 | 22.2 | 13.5 | 32.7 | 27.1 | 27.3 | 16.7 |
| | 박람회/전시회 | 14.2 | 12.9 | 15.6 | 11.5 | 14.3 | 13.6 | 27.3 | 16.7 |
| | 도서관 | 12.6 | 10.8 | 14.4 | 11.5 | 10.2 | 8.5 | 27.3 | 33.3 |
| | 기타 | 0.5 | 0.0 | 1.1 | 1.9 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |

*Q 귀하께서 평소 한국 문화콘텐츠를 접하는 경로를 모두 선택해 주십시오*

# ii. 한류 소비

## 2. 한국 문화콘텐츠 접촉 경로

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 복수응답, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (220) | (133) | (87) | (61) | (61) | (72) | (14) | (12) |
| 게임 | 온라인 플레이 | 56.8 | 55.6 | 58.6 | 59.0 | 55.7 | 50.0 | 71.4 | 75.0 |
| | 동영상/프로그램 시청 | 48.2 | 52.6 | 41.4 | 36.1 | 52.5 | 59.7 | 21.4 | 50.0 |
| | 모바일 플레이 | 40.9 | 36.1 | 48.3 | 41.0 | 34.4 | 37.5 | 42.9 | 91.7 |
| | TV에서 게임 채널 시청 | 38.2 | 44.4 | 28.7 | 21.3 | 36.1 | 51.4 | 64.3 | 25.0 |
| | 박람회/페스티벌 | 8.6 | 9.0 | 8.0 | 8.2 | 1.6 | 9.7 | 21.4 | 25.0 |
| | 기타 | 0.5 | 0.8 | 0.0 | 1.6 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| *Base* | | (242) | (113) | (129) | (59) | (67) | (69) | (18) | (29) |
| 패션 | 자국 사이트 | 52.5 | 55.8 | 49.6 | 45.8 | 49.3 | 62.3 | 55.6 | 48.3 |
| | 한국 사이트 | 49.6 | 50.4 | 48.8 | 49.2 | 53.7 | 47.8 | 44.4 | 48.3 |
| | SNS | 39.3 | 38.9 | 39.5 | 47.5 | 38.8 | 37.7 | 38.9 | 27.6 |
| | 자국 매장 | 23.6 | 23.9 | 23.3 | 18.6 | 22.4 | 29.0 | 38.9 | 13.8 |
| | 한국 매장 | 13.6 | 14.2 | 13.2 | 6.8 | 16.4 | 21.7 | 5.6 | 6.9 |
| | 전시회/박람회 | 12.8 | 11.5 | 14.0 | 11.9 | 3.0 | 15.9 | 16.7 | 27.6 |
| | 기타 | 1.7 | 0.0 | 3.1 | 1.7 | 1.5 | 0.0 | 11.1 | 0.0 |
| *Base* | | (245) | (109) | (136) | (53) | (75) | (77) | (16) | (24) |
| 뷰티 | 자국 사이트 | 51.8 | 56.9 | 47.8 | 54.7 | 52.0 | 51.9 | 75.0 | 29.2 |
| | 한국 사이트 | 46.5 | 50.5 | 43.4 | 41.5 | 42.7 | 59.7 | 37.5 | 33.3 |
| | 자국 매장 | 37.1 | 29.4 | 43.4 | 41.5 | 37.3 | 36.4 | 18.8 | 41.7 |
| | SNS | 36.3 | 40.4 | 33.1 | 39.6 | 34.7 | 42.9 | 31.3 | 16.7 |
| | 자국 H&B 매장 | 24.1 | 20.2 | 27.2 | 32.1 | 24.0 | 19.5 | 25.0 | 20.8 |
| | 한국 매장 | 13.1 | 12.8 | 13.2 | 3.8 | 17.3 | 18.2 | 12.5 | 4.2 |
| | 한국 면세점 | 10.6 | 8.3 | 12.5 | 11.3 | 8.0 | 10.4 | 31.3 | 4.2 |
| | 전시회/박람회 | 6.9 | 3.7 | 9.6 | 5.7 | 0.0 | 13.0 | 12.5 | 8.3 |
| | 기타 | 1.6 | 0.0 | 2.9 | 3.8 | 1.3 | 1.3 | 0.0 | 0.0 |
| *Base* | | (399) | (205) | (194) | (89) | (105) | (97) | (41) | (67) |
| 한식 | 자국 오프라인 매장/식당 | 61.7 | 58.0 | 65.5 | 58.4 | 59.0 | 58.8 | 68.3 | 70.1 |
| | 자국 사이트 | 31.6 | 39.5 | 23.2 | 32.6 | 30.5 | 41.2 | 22.0 | 23.9 |
| | 한국 사이트 | 29.3 | 31.2 | 27.3 | 30.3 | 30.5 | 43.3 | 14.6 | 14.9 |
| | 전시회/박람회 | 20.1 | 18.0 | 22.2 | 22.5 | 13.3 | 17.5 | 24.4 | 28.4 |
| | 한국 오프라인 매장/식당 | 14.3 | 17.6 | 10.8 | 12.4 | 14.3 | 17.5 | 12.2 | 13.4 |
| | 기타 | 2.3 | 2.0 | 2.6 | 1.1 | 1.0 | 0.0 | 9.8 | 4.5 |

*Q 귀하께서 평소 한국 문화콘텐츠를 접하는 경로를 모두 선택해 주십시오*

# ii. 한류 소비

## 3. 한국 문화콘텐츠 소비 비중

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: 시간, 편, US$, %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (276) | (148) | (128) | (63) | (87) | (85) | (20) | (21) |
| 드라마 | 전체 소비량(시간) | 13.8 | 14.6 | 12.9 | 12.9 | 13.6 | 13.4 | 16.3 | 16.5 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비(시간) | 9.2 | 11.1 | 7.1 | 7.9 | 9.5 | 10.2 | 10.1 | 7.2 |
| | 소비 비중(%) | 39.1 | 39.2 | 39.1 | 33.3 | 40.2 | 41.2 | 40.0 | 42.9 |
| | 월평균 지출 금액 | 14.6 | 18.9 | 9.5 | 8.1 | 9.4 | 23.8 | 18.7 | 14.3 |
| *Base* | | (211) | (117) | (94) | (50) | (54) | (72) | (15) | (20) |
| 예능 | 전체 소비량(시간) | 12.4 | 13.9 | 10.6 | 9.5 | 12.4 | 14.4 | 14.7 | 10.7 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비(시간) | 8.4 | 9.8 | 6.6 | 4.8 | 9.0 | 10.5 | 10.7 | 6.1 |
| | 소비 비중(%) | 73.0 | 72.8 | 73.3 | 67.2 | 77.3 | 76.7 | 68.4 | 66.4 |
| | 월평균 지출 금액 | 15.4 | 19.2 | 10.6 | 9.0 | 10.7 | 24.2 | 14.7 | 12.6 |
| *Base* | | (276) | (155) | (121) | (61) | (81) | (87) | (22) | (25) |
| 영화 | 전체 소비량(편) | 8.8 | 9.1 | 8.3 | 5.0 | 8.5 | 8.6 | 12.9 | 15.5 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비(편) | 5.0 | 5.8 | 3.9 | 2.5 | 5.4 | 5.8 | 7.9 | 4.1 |
| | 소비 비중(%) | 65.0 | 68.8 | 60.2 | 60.9 | 64.2 | 76.5 | 57.1 | 44.7 |
| | 월평균 지출 금액 | 15.0 | 15.4 | 14.4 | 9.0 | 9.5 | 22.9 | 19.9 | 15.4 |
| *Base* | | (315) | (152) | (163) | (97) | (86) | (83) | (20) | (29) |
| 음악 | 전체 소비량(시간) | 17.6 | 16.0 | 19.1 | 18.1 | 16.8 | 15.5 | 16.1 | 25.7 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비(시간) | 7.2 | 7.2 | 7.2 | 6.0 | 9.1 | 7.8 | 6.5 | 4.2 |
| | 소비 비중(%) | 53.1 | 57.1 | 49.4 | 47.0 | 57.3 | 63.1 | 46.8 | 36.8 |
| | 월평균 지출 금액 | 5.8 | 7.2 | 4.6 | 4.2 | 6.2 | 6.7 | 9.1 | 5.6 |
| *Base* | | (267) | (142) | (125) | (70) | (74) | (79) | (16) | (28) |
| 애니메이션 | 전체 소비량(시간) | 9.4 | 9.9 | 8.7 | 8.3 | 10.1 | 10.4 | 14.5 | 4.4 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비(시간) | 5.6 | 6.7 | 4.3 | 3.8 | 6.8 | 7.0 | 7.1 | 2.1 |
| | 소비 비중(%) | 63.2 | 71.3 | 54.1 | 50.3 | 68.7 | 75.8 | 59.5 | 47.6 |
| | 월평균 지출 금액 | 7.2 | 8.4 | 5.9 | 4.9 | 7.1 | 10.1 | 9.2 | 4.0 |
| *Base* | | (183) | (93) | (90) | (52) | (49) | (59) | (11) | (12) |
| 도서 | 전체 소비량(시간) | 11.7 | 12.8 | 10.5 | 8.6 | 13.1 | 12.1 | 25.6 | 4.3 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비(시간) | 7.2 | 8.9 | 5.4 | 4.8 | 8.5 | 9.1 | 6.3 | 3.7 |
| | 소비 비중(%) | 67.2 | 74.5 | 59.8 | 52.4 | 67.4 | 79.1 | 60.2 | 78.8 |
| | 월평균 지출 금액 | 12.1 | 15.5 | 8.5 | 8.2 | 10.2 | 13.8 | 26.5 | 14.7 |
| *Base* | | (220) | (133) | (87) | (61) | (61) | (72) | (14) | (12) |
| 게임 | 전체 소비량(시간) | 10.6 | 10.8 | 10.2 | 9.6 | 11.5 | 8.8 | 15.4 | 15.9 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비(시간) | 6.5 | 7.2 | 5.4 | 4.5 | 8.1 | 6.4 | 8.5 | 6.5 |
| | 소비 비중(%) | 73.2 | 75.2 | 70.0 | 58.8 | 78.6 | 82.3 | 77.0 | 59.4 |
| | 월평균 지출 금액 | 12.1 | 13.6 | 9.9 | 10.0 | 8.7 | 14.6 | 17.6 | 18.8 |
| *Base* | | (242) | (113) | (129) | (59) | (67) | (69) | (18) | (29) |
| 패션 | 전체 소비량($) | 49.5 | 50.5 | 48.7 | 48.1 | 47.0 | 51.4 | 40.5 | 59.5 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비($) | 29.9 | 36.4 | 24.2 | 24.9 | 26.3 | 40.9 | 23.1 | 26.6 |
| | 소비 비중(%) | 57.1 | 68.4 | 47.2 | 48.4 | 61.1 | 70.1 | 48.8 | 39.8 |
| *Base* | | (245) | (109) | (136) | (53) | (75) | (77) | (16) | (24) |
| 뷰티 | 전체 소비량($) | 3.42 | 3.83 | 3.09 | 3.38 | 3.45 | 3.87 | 3.00 | 2.21 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비($) | 45.9 | 47.2 | 44.8 | 30.7 | 48.7 | 44.3 | 71.6 | 58.3 |
| | 소비 비중(%) | 62.7 | 73.0 | 54.5 | 60.2 | 66.4 | 69.3 | 50.7 | 43.6 |
| *Base* | | (399) | (205) | (194) | (89) | (105) | (97) | (41) | (67) |
| 한식 | 전체 소비량($) | 2.81 | 3.02 | 2.58 | 2.73 | 2.96 | 3.44 | 2.34 | 2.03 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비($) | 87.6 | 87.6 | 87.7 | 90.6 | 75.9 | 81.6 | 95.6 | 106.0 |
| | 소비 비중(%) | 45.6 | 50.6 | 40.3 | 43.7 | 48.7 | 59.9 | 33.4 | 30.1 |

*Q.귀하의 평소 한국 문화콘텐츠 시청량·소비량은 얼마나 됩니까? * 소비 비중 = 한국 문화콘텐츠 월평균 소비량 / 월평균 전체 소비량 X 100*
** 영화의 소비량 단위는 월 평균 편 수, 패션/뷰티 및 음식의 소비량 단위는 월 평균 지출금액($)이며, 그 외의 소비량 단위는 월 평균 소비시간 임*

# ii. 한류 소비

## 4-1. 한국 문화콘텐츠 다운로드·스트리밍 이용 경로

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 복수응답, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (203) | (107) | (96) | (54) | (65) | (58) | (11) | (15) |
| 드라마 | Youtube | 71.9 | 78.5 | 64.6 | 72.2 | 60.0 | 81.0 | 90.9 | 73.3 |
| | Netflix | 63.5 | 66.4 | 60.4 | 64.8 | 61.5 | 62.1 | 63.6 | 73.3 |
| | Amazon Prime Video | 32.5 | 41.1 | 22.9 | 22.2 | 27.7 | 37.9 | 54.5 | 53.3 |
| | Youtube Red | 26.6 | 31.8 | 20.8 | 27.8 | 23.1 | 37.9 | 9.1 | 6.7 |
| | Youku | 15.3 | 19.6 | 10.4 | 9.3 | 15.4 | 24.1 | 0.0 | 13.3 |
| | iQiyi | 8.9 | 12.1 | 5.2 | 5.6 | 7.7 | 15.5 | 9.1 | 0.0 |
| | 기타 | 7.4 | 4.7 | 10.4 | 14.8 | 7.7 | 3.4 | 0.0 | 0.0 |
| *Base* | | (195) | (106) | (89) | (48) | (54) | (61) | (14) | (18) |
| 예능 | Youtube | 70.8 | 80.2 | 59.6 | 70.8 | 63.0 | 75.4 | 78.6 | 72.2 |
| | Netflix | 58.5 | 65.1 | 50.6 | 60.4 | 66.7 | 50.8 | 64.3 | 50.0 |
| | Amazon Prime Video | 32.8 | 36.8 | 28.1 | 20.8 | 29.6 | 37.7 | 57.1 | 38.9 |
| | Youtube Red | 29.2 | 33.0 | 24.7 | 25.0 | 37.0 | 34.4 | 7.1 | 16.7 |
| | Youku | 14.9 | 21.7 | 6.7 | 6.3 | 3.7 | 29.5 | 14.3 | 22.2 |
| | iQiyi | 9.7 | 10.4 | 9.0 | 6.3 | 5.6 | 19.7 | 0.0 | 5.6 |
| | 기타 | 3.6 | 2.8 | 4.5 | 2.1 | 7.4 | 3.3 | 0.0 | 0.0 |
| *Base* | | (195) | (106) | (89) | (48) | (54) | (61) | (14) | (18) |
| 영화 | Youtube | 70.8 | 80.2 | 59.6 | 70.8 | 63.0 | 75.4 | 78.6 | 72.2 |
| | Netflix | 58.5 | 65.1 | 50.6 | 60.4 | 66.7 | 50.8 | 64.3 | 50.0 |
| | Amazon Prime Video | 32.8 | 36.8 | 28.1 | 20.8 | 29.6 | 37.7 | 57.1 | 38.9 |
| | Youtube Red | 29.2 | 33.0 | 24.7 | 25.0 | 37.0 | 34.4 | 7.1 | 16.7 |
| | Youku | 14.9 | 21.7 | 6.7 | 6.3 | 3.7 | 29.5 | 14.3 | 22.2 |
| | iQiyi | 9.7 | 10.4 | 9.0 | 6.3 | 5.6 | 19.7 | 0.0 | 5.6 |
| | 기타 | 3.6 | 2.8 | 4.5 | 2.1 | 7.4 | 3.3 | 0.0 | 0.0 |
| *Base* | | (206) | (107) | (99) | (58) | (58) | (58) | (10) | (22) |
| 애니메이션 | Youtube | 72.8 | 80.4 | 64.6 | 75.9 | 69.0 | 74.1 | 80.0 | 68.2 |
| | Netflix | 47.1 | 48.6 | 45.5 | 50.0 | 44.8 | 48.3 | 60.0 | 36.4 |
| | Youtube Red | 27.2 | 34.6 | 19.2 | 20.7 | 31.0 | 39.7 | 10.0 | 9.1 |
| | Amazon Prime Video | 22.3 | 20.6 | 24.2 | 12.1 | 24.1 | 22.4 | 50.0 | 31.8 |
| | Youku | 14.6 | 24.3 | 4.0 | 8.6 | 10.3 | 27.6 | 10.0 | 9.1 |
| | iQiyi | 10.7 | 16.8 | 4.0 | 5.2 | 12.1 | 20.7 | 0.0 | 0.0 |
| | 기타 | 2.9 | 2.8 | 3.0 | 1.7 | 3.4 | 3.4 | 0.0 | 4.5 |
| Base | | (90) | (48) | (42) | (25) | (21) | (27) | (6) | (11) |
| 게임(모바일) | App Store(Apple) | 50.0 | 50.0 | 50.0 | 32.0 | 57.1 | 70.4 | 16.7 | 45.5 |
| | Google Play | 38.9 | 33.3 | 45.2 | 52.0 | 33.3 | 29.6 | 50.0 | 36.4 |
| | Microsoft store | 7.8 | 12.5 | 2.4 | 16.0 | 9.5 | 0.0 | 0.0 | 9.1 |
| | 기타 | 3.3 | 4.2 | 2.4 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 33.3 | 9.1 |

*Q 귀하께서 한국 콘텐츠를 시청하기 위해 다운로드·스트리밍을 주로 이용하는 곳을 모두 선택해 주십시오*

# ii. 한류 소비

## 4-2. 한국 패션·뷰티·음식 동영상 시청 빈도

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 5점 척도, 단위: %, 점)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (242) | (113) | (129) | (59) | (67) | (69) | (18) | (29) |
| 패션 | 시청경험률 | 50.8 | 59.3 | 43.4 | 45.8 | 55.2 | 66.7 | 44.4 | 17.2 |
| | 평균 | 3.30 | 3.58 | 3.05 | 3.14 | 3.37 | 3.80 | 3.06 | 2.41 |
| *Base* | | (245) | (109) | (136) | (53) | (75) | (77) | (16) | (24) |
| 뷰티 | 시청경험률 | 52.2 | 64.2 | 42.6 | 47.2 | 54.7 | 66.2 | 50.0 | 12.5 |
| | 평균 | 3.42 | 3.83 | 3.09 | 3.38 | 3.45 | 3.87 | 3.00 | 2.21 |
| *Base* | | (399) | (205) | (194) | (89) | (105) | (97) | (41) | (67) |
| 한식 | 시청경험률 | 35.8 | 41.0 | 30.4 | 28.1 | 41.9 | 54.6 | 26.8 | 14.9 |
| | 평균 | 2.81 | 3.02 | 2.58 | 2.73 | 2.96 | 3.44 | 2.34 | 2.03 |

*Q 귀하께서는 평소 온라인/모바일을 통해 한국 패션/뷰티/한식 동영상을 얼마나 자주 시청하십니까? * 시청 경험률 : 3점~5점 비율(%)*
*(5점 척도 - 1점[전혀시청 안함], 2점[거의 시청안함]비시청 / 3점[종종 시청]보통/4점[자주 시청], 5점[매일 시청]시청)*

# iii. 한류 선호

## 1. 한국 문화콘텐츠 호감도

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 5점 척도, 단위: 점, %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (276) | (148) | (128) | (63) | (87) | (85) | (20) | (21) |
| 드라마 | 호감 응답 | 80.1 | 83.8 | 75.8 | 71.4 | 79.3 | 88.2 | 60.0 | 95.2 |
| | 평균 | 4.18 | 4.28 | 4.06 | 4.06 | 4.07 | 4.44 | 3.80 | 4.33 |
| *Base* | | (211) | (117) | (94) | (50) | (54) | (72) | (15) | (20) |
| 예능 | 호감 응답 | 78.7 | 81.2 | 75.5 | 68.0 | 83.3 | 86.1 | 60.0 | 80.0 |
| | 평균 | 4.11 | 4.17 | 4.04 | 3.90 | 4.19 | 4.33 | 3.87 | 3.85 |
| *Base* | | (276) | (155) | (121) | (61) | (81) | (87) | (22) | (25) |
| 영화 | 호감 응답 | 75.0 | 77.4 | 71.9 | 67.2 | 76.5 | 81.6 | 68.2 | 72.0 |
| | 평균 | 4.06 | 4.12 | 3.98 | 3.97 | 4.04 | 4.18 | 4.00 | 3.96 |
| *Base* | | (315) | (152) | (163) | (97) | (86) | (83) | (20) | (29) |
| 음악 | 호감 응답 | 73.7 | 75.7 | 71.8 | 60.8 | 76.7 | 80.7 | 75.0 | 86.2 |
| | 평균 | 3.99 | 4.04 | 3.95 | 3.77 | 3.97 | 4.22 | 4.00 | 4.17 |
| *Base* | | (267) | (142) | (125) | (70) | (74) | (79) | (16) | (28) |
| 애니메이션 | 호감 응답 | 72.3 | 72.5 | 72.0 | 64.3 | 74.3 | 81.0 | 68.8 | 64.3 |
| | 평균 | 4.01 | 4.06 | 3.95 | 3.73 | 4.03 | 4.32 | 3.81 | 3.93 |
| *Base* | | (183) | (93) | (90) | (52) | (49) | (59) | (11) | (12) |
| 도서 | 호감 응답 | 72.7 | 75.3 | 70.0 | 65.4 | 71.4 | 83.1 | 72.7 | 58.3 |
| | 평균 | 4.00 | 4.05 | 3.94 | 3.77 | 3.96 | 4.32 | 4.00 | 3.58 |
| *Base* | | (220) | (133) | (87) | (61) | (61) | (72) | (14) | (12) |
| 게임 | 호감 응답 | 71.8 | 76.7 | 64.4 | 57.4 | 72.1 | 81.9 | 71.4 | 83.3 |
| | 평균 | 4.06 | 4.14 | 3.95 | 3.62 | 4.08 | 4.38 | 4.21 | 4.17 |
| *Base* | | (242) | (113) | (129) | (59) | (67) | (69) | (18) | (29) |
| 패션 | 호감 응답 | 72.7 | 74.3 | 71.3 | 67.8 | 74.6 | 82.6 | 72.2 | 55.2 |
| | 평균 | 3.96 | 4.04 | 3.89 | 3.81 | 3.94 | 4.30 | 3.94 | 3.52 |
| *Base* | | (245) | (109) | (136) | (53) | (75) | (77) | (16) | (24) |
| 뷰티 | 호감 응답 | 75.9 | 79.8 | 72.8 | 71.7 | 77.3 | 81.8 | 62.5 | 70.8 |
| | 평균 | 4.04 | 4.16 | 3.96 | 3.96 | 4.01 | 4.26 | 3.88 | 3.75 |
| *Base* | | (399) | (205) | (194) | (89) | (105) | (97) | (41) | (67) |
| 한식 | 호감 응답 | 81.5 | 82.4 | 80.4 | 82.0 | 81.9 | 81.4 | 78.0 | 82.1 |
| | 평균 | 4.11 | 4.10 | 4.12 | 4.03 | 4.17 | 4.18 | 3.93 | 4.13 |

*Q 귀하께서는 최근 이용하신 한국 콘텐츠가 전반적으로 얼마나 마음에 드십니까?*
**호감 응답 : 4점+5점 비율(%)*
*(5점척도-1,2점: 비호감/3점: 보통/4,5점: 호감)*

# iii. 한류 선호

## 2. 한국 문화콘텐츠 인기도

(Base : 전체, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (500) | (250) | (250) | (125) | (125) | (125) | (44) | (81) |
| 드라마 | 대중적 인기 | 19.6 | 22.0 | 17.2 | 16.8 | 22.4 | 30.4 | 11.4 | 7.4 |
| | 보통 인기 | 32.8 | 28.8 | 36.8 | 44.0 | 34.4 | 28.8 | 27.3 | 22.2 |
| | 소수 마니아 인기 | 34.4 | 34.4 | 34.4 | 30.4 | 35.2 | 24.0 | 43.2 | 50.6 |
| | 거의 이용 안함 | 13.2 | 14.8 | 11.6 | 8.8 | 8.0 | 16.8 | 18.2 | 19.8 |
| 예능 | 대중적 인기 | 25.8 | 31.2 | 20.4 | 20.8 | 31.2 | 38.4 | 15.9 | 11.1 |
| | 보통 인기 | 25.6 | 25.2 | 26.0 | 28.0 | 26.4 | 23.2 | 29.5 | 22.2 |
| | 소수 마니아 인기 | 38.2 | 31.6 | 44.8 | 41.6 | 35.2 | 28.8 | 38.6 | 51.9 |
| | 거의 이용 안함 | 10.4 | 12.0 | 8.8 | 9.6 | 7.2 | 9.6 | 15.9 | 14.8 |
| 영화 | 대중적 인기 | 23.4 | 27.2 | 19.6 | 22.4 | 27.2 | 29.6 | 18.2 | 12.3 |
| | 보통 인기 | 31.6 | 30.8 | 32.4 | 30.4 | 32.8 | 36.0 | 34.1 | 23.5 |
| | 소수 마니아 인기 | 35.2 | 30.8 | 39.6 | 32.0 | 35.2 | 23.2 | 38.6 | 56.8 |
| | 거의 이용 안함 | 9.8 | 11.2 | 8.4 | 15.2 | 4.8 | 11.2 | 9.1 | 7.4 |
| 음악 | 대중적 인기 | 34.4 | 38.4 | 30.4 | 40.0 | 40.0 | 38.4 | 27.3 | 14.8 |
| | 보통 인기 | 32.4 | 29.2 | 35.6 | 33.6 | 29.6 | 28.8 | 38.6 | 37.0 |
| | 소수 마니아 인기 | 26.6 | 24.0 | 29.2 | 19.2 | 26.4 | 25.6 | 22.7 | 42.0 |
| | 거의 이용 안함 | 6.6 | 8.4 | 4.8 | 7.2 | 4.0 | 7.2 | 11.4 | 6.2 |
| 애니메이션 | 대중적 인기 | 29.2 | 30.8 | 27.6 | 31.2 | 28.0 | 38.4 | 20.5 | 18.5 |
| | 보통 인기 | 30.8 | 31.6 | 30.0 | 32.0 | 28.8 | 25.6 | 38.6 | 35.8 |
| | 소수 마니아 인기 | 27.4 | 24.4 | 30.4 | 24.8 | 31.2 | 20.0 | 31.8 | 34.6 |
| | 거의 이용 안함 | 12.6 | 13.2 | 12.0 | 12.0 | 12.0 | 16.0 | 9.1 | 11.1 |
| 도서 | 대중적 인기 | 22.0 | 22.8 | 21.2 | 22.4 | 20.0 | 33.6 | 13.6 | 11.1 |
| | 보통 인기 | 32.2 | 33.6 | 30.8 | 29.6 | 34.4 | 33.6 | 43.2 | 24.7 |
| | 소수 마니아 인기 | 33.2 | 28.8 | 37.6 | 32.8 | 34.4 | 23.2 | 29.5 | 49.4 |
| | 거의 이용 안함 | 12.6 | 14.8 | 10.4 | 15.2 | 11.2 | 9.6 | 13.6 | 14.8 |
| 웹툰 | 대중적 인기 | 23.6 | 25.2 | 22.0 | 24.0 | 25.6 | 32.0 | 15.9 | 11.1 |
| | 보통 인기 | 28.4 | 27.6 | 29.2 | 29.6 | 24.8 | 34.4 | 29.5 | 22.2 |
| | 소수 마니아 인기 | 33.0 | 32.4 | 33.6 | 30.4 | 32.8 | 23.2 | 40.9 | 48.1 |
| | 거의 이용 안함 | 15.0 | 14.8 | 15.2 | 16.0 | 16.8 | 10.4 | 13.6 | 18.5 |
| 게임 | 대중적 인기 | 27.2 | 29.2 | 25.2 | 23.2 | 34.4 | 36.0 | 15.9 | 14.8 |
| | 보통 인기 | 32.2 | 34.4 | 30.0 | 36.8 | 27.2 | 29.6 | 40.9 | 32.1 |
| | 소수 마니아 인기 | 30.0 | 26.0 | 34.0 | 25.6 | 30.4 | 25.6 | 34.1 | 40.7 |
| | 거의 이용 안함 | 10.6 | 10.4 | 10.8 | 14.4 | 8.0 | 8.8 | 9.1 | 12.3 |
| 패션 | 대중적 인기 | 30.0 | 29.6 | 30.4 | 29.6 | 35.2 | 39.2 | 20.5 | 13.6 |
| | 보통 인기 | 31.4 | 29.2 | 33.6 | 40.8 | 27.2 | 29.6 | 31.8 | 25.9 |
| | 소수 마니아 인기 | 29.2 | 30.8 | 27.6 | 17.6 | 28.8 | 25.6 | 36.4 | 49.4 |
| | 거의 이용 안함 | 9.4 | 10.4 | 8.4 | 12.0 | 8.8 | 5.6 | 11.4 | 11.1 |
| 뷰티 | 대중적 인기 | 32.4 | 29.2 | 35.6 | 40.8 | 34.4 | 35.2 | 15.9 | 21.0 |
| | 보통 인기 | 33.4 | 33.6 | 33.2 | 36.8 | 35.2 | 32.0 | 43.2 | 22.2 |
| | 소수 마니아 인기 | 25.8 | 26.8 | 24.8 | 12.0 | 24.8 | 26.4 | 31.8 | 44.4 |
| | 거의 이용 안함 | 8.4 | 10.4 | 6.4 | 10.4 | 5.6 | 6.4 | 9.1 | 12.3 |
| 한식 | 대중적 인기 | 43.8 | 41.2 | 46.4 | 49.6 | 47.2 | 40.8 | 43.2 | 34.6 |
| | 보통 인기 | 34.4 | 34.4 | 34.4 | 29.6 | 33.6 | 35.2 | 38.6 | 39.5 |
| | 소수 마니아 인기 | 16.4 | 16.4 | 16.4 | 16.0 | 15.2 | 15.2 | 11.4 | 23.5 |
| | 거의 이용 안함 | 5.4 | 8.0 | 2.8 | 4.8 | 4.0 | 8.8 | 6.8 | 2.5 |

*Q 현재 귀하의 나라에서 한국 문화콘텐츠의 인기가 어느 정도라고 생각하십니까?*

# iii. 한류 선호

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (1) TV 드라마

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (211) | (117) | (94) | (50) | (54) | (72) | (15) | (20) |
| 스토리가 짜임새 있고 탄탄함 | 1순위 | 18.3 | 16.2 | 20.4 | 16.1 | 21 | 20 | 15.2 | 20 |
| | 1+2순위 | 23.2 | 21.6 | 25.0 | 28.6 | 25.3 | 18.8 | 15.0 | 23.8 |
| 선호하는 스타 출연 | 1순위 | 13.4 | 14.5 | 12.4 | 23.7 | 11.3 | 11.2 | 8.1 | 8 |
| | 1+2순위 | 18.1 | 20.9 | 14.8 | 19.0 | 17.2 | 18.8 | 30.0 | 4.8 |
| 한국 생활 및 문화에 대한 간접경험 | 1순위 | 13.4 | 15.8 | 11.2 | 5.9 | 8.9 | 13.6 | 24.2 | 28 |
| | 1+2순위 | 22.5 | 21.6 | 23.4 | 17.5 | 21.8 | 24.7 | 20.0 | 33.3 |
| 배우의 매력적인 외모 | 1순위 | 13.2 | 11.2 | 15.2 | 12.7 | 16.1 | 12.8 | 8.1 | 24 |
| | 1+2순위 | 19.6 | 19.6 | 19.5 | 20.6 | 19.5 | 21.2 | 15.0 | 14.3 |
| 한국 문화만의 독특함 | 1순위 | 12.6 | 14.5 | 10.8 | 11.9 | 7.3 | 14.4 | 17.2 | 16 |
| | 1+2순위 | 25.4 | 28.4 | 21.9 | 27.0 | 19.5 | 23.5 | 35.0 | 42.9 |
| 다양한 소재·장르를 다룸 | 1순위 | 9.8 | 7.9 | 11.6 | 11.9 | 13.7 | 7.2 | 7.1 | 4 |
| | 1+2순위 | 20.7 | 16.9 | 25.0 | 17.5 | 29.9 | 12.9 | 25.0 | 19.0 |
| 한국의 최신 패션·뷰티 등 트렌드 시청 | 1순위 | 9.4 | 8.3 | 10.4 | 8.5 | 8.1 | 10.4 | 13.1 | 0 |
| | 1+2순위 | 24.3 | 22.3 | 26.6 | 15.9 | 25.3 | 31.8 | 20.0 | 19.0 |
| 뛰어난 배우의 연기력 | 1순위 | 5.3 | 6.6 | 4 | 5.1 | 8.9 | 4.8 | 3 | 0 |
| | 1+2순위 | 29.0 | 30.4 | 27.3 | 34.9 | 27.6 | 29.4 | 25.0 | 19.0 |
| 영상미, 연출력 등 작품성이 좋아서 | 1순위 | 4.5 | 5 | 4 | 4.2 | 4.8 | 5.6 | 4 | 0 |
| | 1+2순위 | 16.7 | 16.9 | 16.4 | 19.0 | 13.8 | 17.6 | 10.0 | 23.8 |
| 기타 | 1순위 | - | - | - | - | - | - | - | - |
| | 1+2순위 | 0.7 | 1.4 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 1.2 | 5.0 | 0.0 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한국 드라마의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (2) 예능

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (211) | (117) | (94) | (50) | (54) | (72) | (15) | (20) |
| 개성있는 출연진의 캐릭터·역할 | 1순위 | 14.2 | 12.0 | 17.0 | 14.0 | 16.7 | 12.5 | 20.0 | 10.0 |
| | 1+2순위 | 20.9 | 18.8 | 23.4 | 20.0 | 24.1 | 19.4 | 26.7 | 15.0 |
| 한국 문화만의 독특함 | 1순위 | 12.8 | 11.1 | 14.9 | 16.0 | 14.8 | 11.1 | 0.0 | 15.0 |
| | 1+2순위 | 28.9 | 26.5 | 31.9 | 28.0 | 27.8 | 30.6 | 20.0 | 35.0 |
| 출연진들 간 돋보이는 팀워크 | 1순위 | 12.3 | 12.8 | 11.7 | 12.0 | 16.7 | 11.1 | 13.3 | 5.0 |
| | 1+2순위 | 19.4 | 20.5 | 18.1 | 16.0 | 22.2 | 20.8 | 33.3 | 5.0 |
| 재미있는 게임 및 소재 사용 | 1순위 | 11.8 | 11.1 | 12.8 | 16.0 | 11.1 | 9.7 | 13.3 | 10.0 |
| | 1+2순위 | 27.0 | 23.9 | 30.9 | 40.0 | 29.6 | 19.4 | 26.7 | 15.0 |
| 프로그램 컨셉 및 포맷 선호 | 1순위 | 10.9 | 12.0 | 9.6 | 8.0 | 3.7 | 11.1 | 13.3 | 35.0 |
| | 1+2순위 | 23.7 | 23.1 | 24.5 | 16.0 | 20.4 | 19.4 | 33.3 | 60.0 |
| 한국 생활 및 문화에 대한 간접경험 | 1순위 | 10.9 | 11.1 | 10.6 | 4.0 | 13.0 | 12.5 | 20.0 | 10.0 |
| | 1+2순위 | 24.2 | 26.5 | 21.3 | 16.0 | 20.4 | 30.6 | 26.7 | 30.0 |
| 자막, 그래픽, 합성, 화면구성 등 재미있는 편집 | 1순위 | 9.5 | 10.3 | 8.5 | 8.0 | 9.3 | 12.5 | 6.7 | 5.0 |
| | 1+2순위 | 19.4 | 18.8 | 20.2 | 20.0 | 24.1 | 20.8 | 13.3 | 5.0 |
| 선호하는 스타가 MC 및 출연진 등장 | 1순위 | 8.5 | 10.3 | 6.4 | 8.0 | 13.0 | 8.3 | 0.0 | 5.0 |
| | 1+2순위 | 17.5 | 17.9 | 17.0 | 20.0 | 22.2 | 16.7 | 0.0 | 15.0 |
| 한국의 최신 패션·뷰티 등 트렌드 시청 | 1순위 | 8.5 | 8.5 | 8.5 | 14.0 | 1.9 | 9.7 | 13.3 | 5.0 |
| | 1+2순위 | 18.5 | 23.1 | 12.8 | 24.0 | 9.3 | 20.8 | 20.0 | 20.0 |
| 기타 | 1순위 | 0.5 | 0.9 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 1.4 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 0.5 | 0.9 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 1.4 | 0.0 | 0.0 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한국 예능의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

# iii. 한류 선호

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (3) 영화

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (276) | (155) | (121) | (61) | (81) | (87) | (22) | (25) |
| 뛰어난 배우의 연기력 | 1순위 | 13.8 | 13.5 | 14.0 | 16.4 | 14.8 | 16.1 | 9.1 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 22.5 | 22.6 | 22.3 | 29.5 | 19.8 | 24.1 | 27.3 | 4.0 |
| 영상미, 연출력 등 작품성이 좋아서 | 1순위 | 12.0 | 10.3 | 14.0 | 18.0 | 3.7 | 13.8 | 9.1 | 20.0 |
| | 1+2순위 | 23.2 | 20.0 | 27.3 | 24.6 | 16.0 | 26.4 | 22.7 | 32.0 |
| 한국 생활 및 문화에 대한 간접경험 | 1순위 | 12.0 | 11.6 | 12.4 | 8.2 | 11.1 | 8.0 | 36.4 | 16.0 |
| | 1+2순위 | 25.4 | 28.4 | 21.5 | 13.1 | 27.2 | 26.4 | 45.5 | 28.0 |
| 한국의 최신 패션·뷰티 등 트렌드 시청 | 1순위 | 11.6 | 11.6 | 11.6 | 16.4 | 8.6 | 13.8 | 4.5 | 8.0 |
| | 1+2순위 | 26.1 | 27.1 | 24.8 | 19.7 | 23.5 | 33.3 | 18.2 | 32.0 |
| 다양한 소재·장르를 다룸 | 1순위 | 11.2 | 12.3 | 9.9 | 8.2 | 16.0 | 8.0 | 9.1 | 16.0 |
| | 1+2순위 | 22.8 | 22.6 | 23.1 | 23.0 | 32.1 | 14.9 | 13.6 | 28.0 |
| 스토리가 짜임새 있고 탄탄함 | 1순위 | 10.9 | 10.3 | 11.6 | 6.6 | 9.9 | 11.5 | 13.6 | 20.0 |
| | 1+2순위 | 24.3 | 21.3 | 28.1 | 29.5 | 19.8 | 21.8 | 22.7 | 36.0 |
| 자국영화에서는 볼 수 없는 독특함 | 1순위 | 10.5 | 12.3 | 8.3 | 11.5 | 14.8 | 10.3 | 4.5 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 18.1 | 19.4 | 16.5 | 26.2 | 18.5 | 13.8 | 18.2 | 12.0 |
| 배우의 매력적인 외모 | 1순위 | 8.7 | 7.7 | 9.9 | 8.2 | 8.6 | 9.2 | 4.5 | 12.0 |
| | 1+2순위 | 21.7 | 21.9 | 21.5 | 19.7 | 22.2 | 25.3 | 18.2 | 16.0 |
| 선호하는 스타 출연 | 1순위 | 8.3 | 8.4 | 8.3 | 6.6 | 9.9 | 8.0 | 9.1 | 8.0 |
| | 1+2순위 | 14.9 | 14.8 | 14.9 | 14.8 | 18.5 | 12.6 | 13.6 | 12.0 |
| 기타 | 1순위 | 1.1 | 1.9 | 0.0 | 0.0 | 2.5 | 1.1 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 1.1 | 1.9 | 0.0 | 0.0 | 2.5 | 1.1 | 0.0 | 0.0 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한국 영화의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (4) 음악

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (315) | (152) | (163) | (97) | (86) | (83) | (20) | (29) |
| 자국에는 없는 스타일의 음악 | 1순위 | 18.1 | 13.2 | 22.7 | 17.5 | 16.3 | 18.1 | 35.0 | 13.8 |
| | 1+2순위 | 32.7 | 25.7 | 39.3 | 29.9 | 32.6 | 30.1 | 50.0 | 37.9 |
| 후렴구·리듬 등의 중독성이 강함 | 1순위 | 17.5 | 12.5 | 22.1 | 21.6 | 23.3 | 10.8 | 5.0 | 13.8 |
| | 1+2순위 | 35.6 | 30.3 | 40.5 | 42.3 | 34.9 | 31.3 | 30.0 | 31.0 |
| 가수·그룹의 뛰어난 퍼포먼스 | 1순위 | 13.0 | 15.1 | 11.0 | 8.2 | 18.6 | 12.0 | 10.0 | 17.2 |
| | 1+2순위 | 26.0 | 24.3 | 27.6 | 19.6 | 36.0 | 22.9 | 20.0 | 31.0 |
| 가수·그룹의 매력적인 외모와 스타일 | 1순위 | 12.1 | 13.2 | 11.0 | 13.4 | 11.6 | 12.0 | 15.0 | 6.9 |
| | 1+2순위 | 22.5 | 25.0 | 20.2 | 27.8 | 20.9 | 21.7 | 15.0 | 17.2 |
| 한국어의 독특한 발음으로 된 가사 | 1순위 | 10.2 | 9.2 | 11.0 | 11.3 | 9.3 | 12.0 | 15.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 18.1 | 19.1 | 17.2 | 18.6 | 16.3 | 19.3 | 25.0 | 13.8 |
| 가수·그룹마다 차별화된 컨셉 | 1순위 | 8.6 | 9.9 | 7.4 | 6.2 | 4.7 | 9.6 | 10.0 | 24.1 |
| | 1+2순위 | 19.7 | 21.1 | 18.4 | 22.7 | 11.6 | 21.7 | 25.0 | 24.1 |
| 한국의 최신 패션·뷰티 등 트렌드 시청 | 1순위 | 8.6 | 12.5 | 4.9 | 6.2 | 8.1 | 14.5 | 0.0 | 6.9 |
| | 1+2순위 | 16.2 | 19.7 | 12.9 | 12.4 | 16.3 | 25.3 | 10.0 | 6.9 |
| 한국어와 영어 가사의 결합 | 1순위 | 7.3 | 6.6 | 8.0 | 10.3 | 5.8 | 4.8 | 5.0 | 10.3 |
| | 1+2순위 | 18.1 | 22.4 | 14.1 | 15.5 | 23.3 | 15.7 | 15.0 | 20.7 |
| 가수·그룹이 팬 관리를 잘함 | 1순위 | 4.1 | 6.6 | 1.8 | 4.1 | 2.3 | 4.8 | 5.0 | 6.9 |
| | 1+2순위 | 10.2 | 11.2 | 9.2 | 9.3 | 8.1 | 10.8 | 10.0 | 17.2 |
| 기타 | 1순위 | 0.6 | 1.3 | 0.0 | 1.0 | 0.0 | 1.2 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 1.0 | 1.3 | 0.6 | 2.1 | 0.0 | 1.2 | 0.0 | 0.0 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한국 음악의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

# iii. 한류 선호

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (5) 애니메이션

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (267) | (142) | (125) | (70) | (74) | (79) | (16) | (28) |
| 그림체, 색채, 그래픽 등 영상미 선호 | 1순위 | 22.1 | 20.4 | 24.0 | 30.0 | 20.3 | 15.2 | 25.0 | 25.0 |
| | 1+2순위 | 43.8 | 40.8 | 47.2 | 55.7 | 40.5 | 35.4 | 50.0 | 42.9 |
| 캐릭터의 성격·역할 선호 | 1순위 | 14.6 | 14.1 | 15.2 | 12.9 | 13.5 | 13.9 | 25.0 | 17.9 |
| | 1+2순위 | 30.7 | 26.1 | 36.0 | 28.6 | 32.4 | 26.6 | 37.5 | 39.3 |
| 캐릭터 생김새·디자인 선호 | 1순위 | 14.2 | 12.0 | 16.8 | 17.1 | 10.8 | 16.5 | 18.8 | 7.1 |
| | 1+2순위 | 29.6 | 26.1 | 33.6 | 37.1 | 20.3 | 32.9 | 25.0 | 28.6 |
| 스토리가 짜임새 있고 탄탄함 | 1순위 | 13.9 | 12.7 | 15.2 | 12.9 | 14.9 | 12.7 | 12.5 | 17.9 |
| | 1+2순위 | 22.8 | 23.9 | 21.6 | 17.1 | 25.7 | 21.5 | 37.5 | 25.0 |
| 다양한 소재·장르를 다룸 | 1순위 | 11.6 | 12.0 | 11.2 | 10.0 | 17.6 | 7.6 | 12.5 | 10.7 |
| | 1+2순위 | 27.0 | 27.5 | 26.4 | 34.3 | 28.4 | 21.5 | 25.0 | 21.4 |
| 폭력적이거나 선정적인 내용이 적음 | 1순위 | 10.5 | 12.0 | 8.8 | 7.1 | 12.2 | 12.7 | 0.0 | 14.3 |
| | 1+2순위 | 18.0 | 19.7 | 16.0 | 12.9 | 17.6 | 22.8 | 12.5 | 21.4 |
| 자국의 문화코드와 잘 맞음 | 1순위 | 7.5 | 9.2 | 5.6 | 4.3 | 8.1 | 12.7 | 6.3 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 15.4 | 19.7 | 10.4 | 7.1 | 25.7 | 17.7 | 6.3 | 7.1 |
| 교육용으로 활용할 수 있는 내용이 풍부 | 1순위 | 4.5 | 5.6 | 3.2 | 2.9 | 2.7 | 7.6 | 0.0 | 7.1 |
| | 1+2순위 | 11.6 | 14.1 | 8.8 | 4.3 | 9.5 | 20.3 | 6.3 | 14.3 |
| 기타 | 1순위 | 1.1 | 2.1 | 0.0 | 2.9 | 0.0 | 1.3 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 1.1 | 2.1 | 0.0 | 2.9 | 0.0 | 1.3 | 0.0 | 0.0 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한국 애니메이션의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (6) 도서

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (183) | (93) | (90) | (52) | (49) | (59) | (11) | (12) |
| 스토리 및 작화 선호 | 1순위 | 23.0 | 20.4 | 25.6 | 34.6 | 16.3 | 20.3 | 18.2 | 16.7 |
| | 1+2순위 | 39.3 | 36.6 | 42.2 | 48.1 | 38.8 | 33.9 | 36.4 | 33.3 |
| 다양한 소재·장르를 다룸 | 1순위 | 13.1 | 6.5 | 20.0 | 15.4 | 12.2 | 11.9 | 0.0 | 25.0 |
| | 1+2순위 | 25.7 | 20.4 | 31.1 | 28.8 | 24.5 | 25.4 | 18.2 | 25.0 |
| 캐릭터의 성격·역할 선호 | 1순위 | 12.6 | 10.8 | 14.4 | 13.5 | 12.2 | 11.9 | 9.1 | 16.7 |
| | 1+2순위 | 26.2 | 20.4 | 32.2 | 32.7 | 24.5 | 22.0 | 18.2 | 33.3 |
| 한국 문화만의 독특함 | 1순위 | 11.5 | 9.7 | 13.3 | 7.7 | 16.3 | 5.1 | 27.3 | 25.0 |
| | 1+2순위 | 29.5 | 29.0 | 30.0 | 32.7 | 26.5 | 25.4 | 45.5 | 33.3 |
| 인기 한류 콘텐츠의 원작 | 1순위 | 11.5 | 14.0 | 8.9 | 7.7 | 12.2 | 18.6 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 23.0 | 25.8 | 20.0 | 15.4 | 28.6 | 32.2 | 9.1 | 0.0 |
| 한국의 최신 트렌드 접촉 | 1순위 | 9.8 | 12.9 | 6.7 | 9.6 | 16.3 | 8.5 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 18.6 | 20.4 | 16.7 | 17.3 | 22.4 | 18.6 | 9.1 | 16.7 |
| 자국의 문화코드와 잘 맞음 | 1순위 | 9.3 | 14.0 | 4.4 | 5.8 | 6.1 | 11.9 | 27.3 | 8.3 |
| | 1+2순위 | 21.3 | 24.7 | 17.8 | 17.3 | 22.4 | 20.3 | 36.4 | 25.0 |
| 한국어 관심·학습 수요 증가 | 1순위 | 8.7 | 10.8 | 6.7 | 5.8 | 8.2 | 10.2 | 18.2 | 8.3 |
| | 1+2순위 | 15.8 | 21.5 | 10.0 | 7.7 | 12.2 | 20.3 | 27.3 | 33.3 |
| 기타 | 1순위 | 0.5 | 1.1 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 1.7 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 0.5 | 1.1 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 1.7 | 0.0 | 0.0 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한국 도서의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

# iii. 한류 선호

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (7) 게임

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (220) | (133) | (87) | (61) | (61) | (72) | (14) | (12) |
| 게임 플레이 방식·구성 선호 | 1순위 | 19.5 | 16.5 | 24.1 | 16.4 | 18.0 | 20.8 | 35.7 | 16.7 |
| | 1+2순위 | 36.8 | 33.8 | 41.4 | 32.8 | 34.4 | 36.1 | 71.4 | 33.3 |
| 그래픽·그림 선호 | 1순위 | 16.8 | 18.0 | 14.9 | 18.0 | 18.0 | 11.1 | 28.6 | 25.0 |
| | 1+2순위 | 34.1 | 38.3 | 27.6 | 42.6 | 27.9 | 30.6 | 42.9 | 33.3 |
| 캐릭터의 성격·역할 선호 | 1순위 | 12.7 | 12.8 | 12.6 | 13.1 | 9.8 | 15.3 | 0.0 | 25.0 |
| | 1+2순위 | 24.5 | 21.8 | 28.7 | 29.5 | 21.3 | 22.2 | 21.4 | 33.3 |
| 다양한 소재·장르를 다룸 | 1순위 | 11.8 | 12.0 | 11.5 | 8.2 | 9.8 | 11.1 | 35.7 | 16.7 |
| | 1+2순위 | 26.4 | 26.3 | 26.4 | 16.4 | 27.9 | 30.6 | 35.7 | 33.3 |
| 한류 스타가 광고·홍보 | 1순위 | 10.0 | 9.8 | 10.3 | 13.1 | 6.6 | 13.9 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 20.9 | 18.8 | 24.1 | 24.6 | 14.8 | 26.4 | 0.0 | 25.0 |
| 스토리가 짜임새 있고 탄탄함 | 1순위 | 10.0 | 10.5 | 9.2 | 13.1 | 11.5 | 9.7 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 19.5 | 21.1 | 17.2 | 19.7 | 26.2 | 18.1 | 7.1 | 8.3 |
| 게이머들과 네트워크 형성 | 1순위 | 9.5 | 9.8 | 9.2 | 6.6 | 13.1 | 11.1 | 0.0 | 8.3 |
| | 1+2순위 | 18.6 | 18.0 | 19.5 | 14.8 | 24.6 | 16.7 | 14.3 | 25.0 |
| 폭력성·선정적 내용이 적음 | 1순위 | 9.1 | 9.8 | 8.0 | 9.8 | 13.1 | 6.9 | 0.0 | 8.3 |
| | 1+2순위 | 18.6 | 21.1 | 14.9 | 18.0 | 23.0 | 19.4 | 7.1 | 8.3 |
| 기타 | 1순위 | 0.5 | 0.8 | 0.0 | 1.6 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 0.5 | 0.8 | 0.0 | 1.6 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한국 온라인/모바일 게임의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (8) 패션

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (242) | (113) | (129) | (59) | (67) | (69) | (18) | (29) |
| 디자인 선호 | 1순위 | 22.7 | 13.3 | 31.0 | 22.0 | 26.9 | 15.9 | 38.9 | 20.7 |
| | 1+2순위 | 43.8 | 32.7 | 53.5 | 42.4 | 44.8 | 39.1 | 44.4 | 55.2 |
| 품질 대비 저렴한 가격 | 1순위 | 17.8 | 19.5 | 16.3 | 13.6 | 14.9 | 21.7 | 16.7 | 24.1 |
| | 1+2순위 | 33.1 | 31.9 | 34.1 | 30.5 | 32.8 | 31.9 | 33.3 | 41.4 |
| 우수한 품질 | 1순위 | 14.5 | 17.7 | 11.6 | 15.3 | 11.9 | 15.9 | 5.6 | 20.7 |
| | 1+2순위 | 29.8 | 36.3 | 24.0 | 35.6 | 23.9 | 26.1 | 27.8 | 41.4 |
| 주변사람들 사이에서 평판이 좋음 | 1순위 | 12.8 | 17.7 | 8.5 | 11.9 | 16.4 | 17.4 | 0.0 | 3.4 |
| | 1+2순위 | 21.9 | 28.3 | 16.3 | 16.9 | 23.9 | 29.0 | 11.1 | 17.2 |
| 좋아하는 스타가 직접 사용·홍보 | 1순위 | 11.6 | 15.0 | 8.5 | 11.9 | 9.0 | 15.9 | 5.6 | 10.3 |
| | 1+2순위 | 20.7 | 26.5 | 15.5 | 18.6 | 16.4 | 33.3 | 11.1 | 10.3 |
| 다양한 제품 종류·스타일 | 1순위 | 10.7 | 7.1 | 14.0 | 15.3 | 7.5 | 5.8 | 16.7 | 17.2 |
| | 1+2순위 | 27.3 | 16.8 | 36.4 | 32.2 | 28.4 | 18.8 | 44.4 | 24.1 |
| 브랜드 이미지가 좋아서 | 1순위 | 9.5 | 8.8 | 10.1 | 10.2 | 11.9 | 7.2 | 16.7 | 3.4 |
| | 1+2순위 | 22.3 | 26.5 | 18.6 | 22.0 | 26.9 | 21.7 | 27.8 | 10.3 |
| 기타 | 1순위 | 0.4 | 0.9 | 0.0 | 0.0 | 1.5 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 1.2 | 0.9 | 1.6 | 1.7 | 3.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한국 패션의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

# iii. 한류 선호

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (9) 뷰티

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (245) | (109) | (136) | (53) | (75) | (77) | (16) | (24) |
| 우수한 효과·품질 | 1순위 | 19.2 | 11.9 | 25.0 | 26.4 | 25.3 | 10.4 | 12.5 | 16.7 |
| | 1+2순위 | 32.7 | 24.8 | 39.0 | 35.8 | 38.7 | 22.1 | 37.5 | 37.5 |
| 주변사람들 사이에서 평판이 좋음 | 1순위 | 17.6 | 17.4 | 17.6 | 15.1 | 18.7 | 16.9 | 18.8 | 20.8 |
| | 1+2순위 | 32.7 | 30.3 | 34.6 | 30.2 | 41.3 | 23.4 | 43.8 | 33.3 |
| 다양한 제품 종류 | 1순위 | 14.7 | 14.7 | 14.7 | 9.4 | 13.3 | 16.9 | 25.0 | 16.7 |
| | 1+2순위 | 30.2 | 34.9 | 26.5 | 26.4 | 26.7 | 32.5 | 31.3 | 41.7 |
| 품질 대비 저렴한 가격 | 1순위 | 12.7 | 11.9 | 13.2 | 13.2 | 17.3 | 7.8 | 12.5 | 12.5 |
| | 1+2순위 | 26.1 | 22.9 | 28.7 | 26.4 | 29.3 | 20.8 | 25.0 | 33.3 |
| 자연 친화적 성분·재료 사용 | 1순위 | 11.0 | 13.8 | 8.8 | 7.5 | 5.3 | 19.5 | 0.0 | 16.7 |
| | 1+2순위 | 16.3 | 16.5 | 16.2 | 15.1 | 10.7 | 24.7 | 0.0 | 20.8 |
| 좋아하는 스타가 직접 사용·홍보 | 1순위 | 9.4 | 11.9 | 7.4 | 13.2 | 5.3 | 9.1 | 18.8 | 8.3 |
| | 1+2순위 | 24.1 | 30.3 | 19.1 | 26.4 | 20.0 | 29.9 | 25.0 | 12.5 |
| 제품 패키지 디자인 선호 | 1순위 | 9.0 | 10.1 | 8.1 | 11.3 | 8.0 | 11.7 | 6.3 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 21.2 | 18.3 | 23.5 | 32.1 | 17.3 | 24.7 | 18.8 | 0.0 |
| 브랜드 이미지가 좋아서 | 1순위 | 6.1 | 8.3 | 4.4 | 1.9 | 6.7 | 7.8 | 6.3 | 8.3 |
| | 1+2순위 | 15.9 | 22.0 | 11.0 | 3.8 | 16.0 | 22.1 | 18.8 | 20.8 |
| 기타 | 1순위 | 0.4 | 0.0 | 0.7 | 1.9 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 0.8 | 0.0 | 1.5 | 3.8 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한국 뷰티의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (10) 한식

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (399) | (205) | (194) | (89) | (105) | (97) | (41) | (67) |
| 맛이 있어서 | 1순위 | 40.9 | 32.2 | 50.0 | 48.3 | 35.2 | 26.8 | 46.3 | 56.7 |
| | 1+2순위 | 59.9 | 52.2 | 68.0 | 62.9 | 57.1 | 46.4 | 65.9 | 76.1 |
| 가성비가 좋음 | 1순위 | 10.8 | 12.2 | 9.3 | 12.4 | 6.7 | 17.5 | 4.9 | 9.0 |
| | 1+2순위 | 26.3 | 28.8 | 23.7 | 25.8 | 17.1 | 36.1 | 26.8 | 26.9 |
| 한국 문화콘텐츠에서 봤던 한식·식문화 경험 | 1순위 | 10.3 | 10.2 | 10.3 | 9.0 | 12.4 | 6.2 | 14.6 | 11.9 |
| | 1+2순위 | 25.3 | 24.4 | 26.3 | 22.5 | 32.4 | 15.5 | 34.1 | 26.9 |
| 건강에 좋은 식재료·조리법 사용 | 1순위 | 9.3 | 9.8 | 8.8 | 10.1 | 11.4 | 6.2 | 17.1 | 4.5 |
| | 1+2순위 | 29.1 | 26.8 | 31.4 | 32.6 | 22.9 | 23.7 | 31.7 | 40.3 |
| 식당,직원의 위생·청결 상태가 좋아서 | 1순위 | 8.8 | 8.8 | 8.8 | 7.9 | 10.5 | 8.2 | 7.3 | 9.0 |
| | 1+2순위 | 17.0 | 17.6 | 16.5 | 16.9 | 20.0 | 17.5 | 12.2 | 14.9 |
| 친절한 직원 | 1순위 | 8.0 | 11.7 | 4.1 | 5.6 | 10.5 | 9.3 | 4.9 | 7.5 |
| | 1+2순위 | 15.8 | 20.5 | 10.8 | 13.5 | 16.2 | 22.7 | 14.6 | 9.0 |
| 상차림·플레이팅·분위기가 좋아서 | 1순위 | 6.5 | 8.8 | 4.1 | 3.4 | 6.7 | 14.4 | 2.4 | 1.5 |
| | 1+2순위 | 14.5 | 16.6 | 12.4 | 15.7 | 17.1 | 20.6 | 9.8 | 3.0 |
| 한국 인기스타 광고·홍보 | 1순위 | 5.0 | 5.9 | 4.1 | 3.4 | 6.7 | 10.3 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 10.8 | 12.2 | 9.3 | 10.1 | 17.1 | 16.5 | 0.0 | 0.0 |
| 기타 | 1순위 | 0.5 | 0.5 | 0.5 | 0.0 | 0.0 | 1.0 | 2.4 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 1.3 | 1.0 | 1.5 | 0.0 | 0.0 | 1.0 | 4.9 | 3.0 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한식의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

# iii. 한류 선호

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (1) TV 드라마

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (276) | (148) | (128) | (63) | (87) | (85) | (20) | (21) |
| 한국어가 어렵고 생소함 | 1순위 | 13.4 | 14.9 | 11.7 | 15.9 | 12.6 | 12.9 | 5.0 | 19.0 |
| | 1+2순위 | 24.6 | 25.7 | 23.4 | 36.5 | 18.4 | 20.0 | 30.0 | 28.6 |
| 자막·더빙 통한 시청 불편함 | 1순위 | 11.2 | 12.2 | 10.2 | 9.5 | 9.2 | 8.2 | 20.0 | 28.6 |
| | 1+2순위 | 25.4 | 25.7 | 25.0 | 23.8 | 23.0 | 20.0 | 35.0 | 52.4 |
| 한 회당 방영 시간이 길어서 | 1순위 | 10.5 | 10.1 | 10.9 | 12.7 | 10.3 | 9.4 | 5.0 | 14.3 |
| | 1+2순위 | 19.9 | 17.6 | 22.7 | 20.6 | 25.3 | 16.5 | 5.0 | 23.8 |
| 어색한 배우들의 연기 | 1순위 | 9.8 | 6.1 | 14.1 | 11.1 | 6.9 | 11.8 | 15.0 | 4.8 |
| | 1+2순위 | 21.0 | 17.6 | 25.0 | 19.0 | 16.1 | 30.6 | 15.0 | 14.3 |
| 전체적인 에피소드 편수가 적어서 | 1순위 | 9.1 | 9.5 | 8.6 | 6.3 | 11.5 | 8.2 | 10.0 | 9.5 |
| | 1+2순위 | 19.9 | 21.6 | 18.0 | 20.6 | 26.4 | 15.3 | 15.0 | 14.3 |
| 소재,스토리,장르 등이 진부·획일적 | 1순위 | 7.6 | 6.8 | 8.6 | 11.1 | 5.7 | 7.1 | 5.0 | 9.5 |
| | 1+2순위 | 18.1 | 19.6 | 16.4 | 17.5 | 14.9 | 20.0 | 30.0 | 14.3 |
| 인터내셔널한 캐스팅이 없음 | 1순위 | 7.6 | 6.8 | 8.6 | 6.3 | 9.2 | 9.4 | 5.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 14.5 | 13.5 | 15.6 | 14.3 | 14.9 | 17.6 | 10.0 | 4.8 |
| 같은 배우가 타 작품에 반복적으로 출연해서 | 1순위 | 7.2 | 6.1 | 8.6 | 3.2 | 9.2 | 10.6 | 5.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 13.0 | 13.5 | 12.5 | 6.3 | 14.9 | 17.6 | 15.0 | 4.8 |
| 비용이 많이 듦 | 1순위 | 7.2 | 9.5 | 4.7 | 7.9 | 6.9 | 7.1 | 5.0 | 9.5 |
| | 1+2순위 | 15.6 | 16.9 | 14.1 | 19.0 | 12.6 | 17.6 | 10.0 | 14.3 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 7.2 | 8.1 | 6.3 | 6.3 | 8.0 | 9.4 | 5.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 15.2 | 12.8 | 18.0 | 12.7 | 19.5 | 15.3 | 10.0 | 9.5 |
| 한국적인 색채가 강해서 | 1순위 | 6.9 | 8.1 | 5.5 | 7.9 | 8.0 | 4.7 | 15.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 9.8 | 12.2 | 7.0 | 7.9 | 11.5 | 8.2 | 15.0 | 9.5 |
| 기타 | 1순위 | 2.2 | 2.0 | 2.3 | 1.6 | 2.3 | 1.2 | 5.0 | 4.8 |
| | 1+2순위 | 2.9 | 3.4 | 2.3 | 1.6 | 2.3 | 1.2 | 10.0 | 9.5 |

*Q.귀하가 생각하는 한국 드라마의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (2) 예능

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (211) | (117) | (94) | (50) | (54) | (72) | (15) | (20) |
| 한국식 유머코드가 맞지 않음 | 1순위 | 16.6 | 12.0 | 22.3 | 34.0 | 11.1 | 13.9 | 0.0 | 10.0 |
| | 1+2순위 | 24.6 | 18.8 | 31.9 | 40.0 | 20.4 | 22.2 | 0.0 | 25.0 |
| 자막·더빙 통한 시청 불편함 | 1순위 | 15.2 | 16.2 | 13.8 | 10.0 | 11.1 | 15.3 | 13.3 | 40.0 |
| | 1+2순위 | 23.7 | 21.4 | 26.6 | 20.0 | 18.5 | 23.6 | 20.0 | 50.0 |
| 한국어가 어렵고 생소함 | 1순위 | 14.2 | 16.2 | 11.7 | 14.0 | 14.8 | 9.7 | 26.7 | 20.0 |
| | 1+2순위 | 27.0 | 29.9 | 23.4 | 30.0 | 25.9 | 22.2 | 33.3 | 35.0 |
| 게스트 토크 의존 포맷이 많음 | 1순위 | 8.5 | 8.5 | 8.5 | 12.0 | 7.4 | 8.3 | 0.0 | 10.0 |
| | 1+2순위 | 18.5 | 17.9 | 19.1 | 28.0 | 13.0 | 16.7 | 20.0 | 15.0 |
| 매력있는 스타가 출연하지 않아서 | 1순위 | 8.5 | 6.0 | 11.7 | 4.0 | 9.3 | 9.7 | 13.3 | 10.0 |
| | 1+2순위 | 14.7 | 15.4 | 13.8 | 12.0 | 14.8 | 18.1 | 13.3 | 10.0 |
| 짜임새 있는 포맷이 아닌 즉흥적임 | 1순위 | 7.1 | 8.5 | 5.3 | 6.0 | 11.1 | 8.3 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 17.5 | 18.8 | 16.0 | 10.0 | 27.8 | 20.8 | 13.3 | 0.0 |
| 지속적으로 진행되는 콘텐츠가 적음 | 1순위 | 7.1 | 6.8 | 7.4 | 6.0 | 9.3 | 6.9 | 0.0 | 10.0 |
| | 1+2순위 | 17.1 | 17.9 | 16.0 | 20.0 | 14.8 | 15.3 | 20.0 | 20.0 |
| 한국적인 색채가 강해서 | 1순위 | 6.2 | 5.1 | 7.4 | 2.0 | 3.7 | 9.7 | 20.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 11.4 | 12.0 | 10.6 | 10.0 | 7.4 | 15.3 | 20.0 | 5.0 |
| 방송용 자막이 너무 많아서 | 1순위 | 5.7 | 6.0 | 5.3 | 6.0 | 7.4 | 5.6 | 6.7 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 19.0 | 17.1 | 21.3 | 16.0 | 20.4 | 19.4 | 26.7 | 15.0 |
| 나오는 사람들이 반복적으로 출연해서 | 1순위 | 4.7 | 6.0 | 3.2 | 0.0 | 9.3 | 5.6 | 6.7 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 11.8 | 14.5 | 8.5 | 4.0 | 20.4 | 11.1 | 20.0 | 5.0 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 4.7 | 6.0 | 3.2 | 4.0 | 5.6 | 5.6 | 6.7 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 12.3 | 12.8 | 11.7 | 8.0 | 16.7 | 13.9 | 6.7 | 10.0 |
| 기타 | 1순위 | 1.4 | 2.6 | 0.0 | 2.0 | 0.0 | 1.4 | 6.7 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 2.4 | 3.4 | 1.1 | 2.0 | 0.0 | 1.4 | 6.7 | 10.0 |

*Q.귀하가 생각하는 한국 예능의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

# iii. 한류 선호

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (3) 영화

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (276) | (155) | (121) | (61) | (81) | (87) | (22) | (25) |
| 한국어가 어렵고 생소함 | 1순위 | 15.9 | 18.7 | 12.4 | 16.4 | 14.8 | 12.6 | 27.3 | 20.0 |
| | 1+2순위 | 27.5 | 28.4 | 26.4 | 23.0 | 27.2 | 24.1 | 45.5 | 36.0 |
| 자막·더빙 통한 시청 불편함 | 1순위 | 14.5 | 14.8 | 14.0 | 13.1 | 17.3 | 9.2 | 22.7 | 20.0 |
| | 1+2순위 | 26.8 | 27.7 | 25.6 | 26.2 | 32.1 | 17.2 | 31.8 | 40.0 |
| 스토리의 짜임새가 떨어짐 | 1순위 | 10.5 | 8.4 | 13.2 | 13.1 | 7.4 | 12.6 | 9.1 | 8.0 |
| | 1+2순위 | 19.6 | 16.1 | 24.0 | 16.4 | 21.0 | 24.1 | 13.6 | 12.0 |
| 다른 언어·문화로 내용의 이해가 어려움 | 1순위 | 9.8 | 11.6 | 7.4 | 13.1 | 6.2 | 11.5 | 9.1 | 8.0 |
| | 1+2순위 | 22.8 | 23.2 | 22.3 | 26.2 | 16.0 | 25.3 | 31.8 | 20.0 |
| 비용이 많이 듦 | 1순위 | 9.4 | 5.8 | 14.0 | 11.5 | 14.8 | 5.7 | 4.5 | 4.0 |
| | 1+2순위 | 18.5 | 13.5 | 24.8 | 23.0 | 22.2 | 17.2 | 9.1 | 8.0 |
| 소재,스토리,장르 등이 진부·획일적 | 1순위 | 8.3 | 8.4 | 8.3 | 4.9 | 9.9 | 10.3 | 4.5 | 8.0 |
| | 1+2순위 | 18.8 | 16.8 | 21.5 | 16.4 | 21.0 | 21.8 | 13.6 | 12.0 |
| 이질적인 배우의 외모 | 1순위 | 8.0 | 8.4 | 7.4 | 9.8 | 4.9 | 11.5 | 4.5 | 4.0 |
| | 1+2순위 | 19.9 | 21.9 | 17.4 | 26.2 | 17.3 | 20.7 | 13.6 | 16.0 |
| 작품성·예술적 가치가 떨어짐 | 1순위 | 8.0 | 7.7 | 8.3 | 6.6 | 7.4 | 10.3 | 4.5 | 8.0 |
| | 1+2순위 | 16.7 | 16.8 | 16.5 | 21.3 | 13.6 | 17.2 | 13.6 | 16.0 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 7.6 | 8.4 | 6.6 | 4.9 | 8.6 | 6.9 | 9.1 | 12.0 |
| | 1+2순위 | 12.7 | 15.5 | 9.1 | 11.5 | 13.6 | 12.6 | 13.6 | 12.0 |
| 한국 배우·관계자의 부적절한 언행 | 1순위 | 6.5 | 6.5 | 6.6 | 4.9 | 8.6 | 8.0 | 0.0 | 4.0 |
| | 1+2순위 | 13.4 | 16.1 | 9.9 | 8.2 | 14.8 | 18.4 | 4.5 | 12.0 |
| 기타 | 1순위 | 1.4 | 1.3 | 1.7 | 1.6 | 0.0 | 1.1 | 4.5 | 4.0 |
| | 1+2순위 | 3.3 | 3.9 | 2.5 | 1.6 | 1.2 | 1.1 | 9.1 | 16.0 |

*Q.귀하가 생각하는 한국 영화의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (4) 음악

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (315) | (152) | (163) | (97) | (86) | (83) | (20) | (29) |
| 한국어 가사가 어렵고 생소함 | 1순위 | 26.3 | 23.7 | 28.8 | 32.0 | 26.7 | 15.7 | 35.0 | 31.0 |
| | 1+2순위 | 43.8 | 38.2 | 49.1 | 51.5 | 46.5 | 28.9 | 40.0 | 55.2 |
| 주위 반응이 좋지 않아서 | 1순위 | 15.2 | 13.2 | 17.2 | 16.5 | 8.1 | 19.3 | 20.0 | 17.2 |
| | 1+2순위 | 31.7 | 27.6 | 35.6 | 35.1 | 27.9 | 28.9 | 50.0 | 27.6 |
| 획일적인 음악 장르 | 1순위 | 12.7 | 13.2 | 12.3 | 10.3 | 14.0 | 15.7 | 10.0 | 10.3 |
| | 1+2순위 | 28.9 | 30.9 | 27.0 | 28.9 | 25.6 | 30.1 | 35.0 | 31.0 |
| 예술적 가치가 떨어짐 | 1순위 | 9.8 | 8.6 | 11.0 | 10.3 | 10.5 | 10.8 | 5.0 | 6.9 |
| | 1+2순위 | 21.6 | 24.3 | 19.0 | 16.5 | 22.1 | 28.9 | 15.0 | 20.7 |
| 이질적인 가수의 외모 | 1순위 | 8.3 | 7.2 | 9.2 | 5.2 | 14.0 | 6.0 | 10.0 | 6.9 |
| | 1+2순위 | 17.1 | 17.1 | 17.2 | 14.4 | 19.8 | 15.7 | 25.0 | 17.2 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 6.7 | 7.2 | 6.1 | 5.2 | 10.5 | 6.0 | 0.0 | 6.9 |
| | 1+2순위 | 11.4 | 12.5 | 10.4 | 9.3 | 15.1 | 14.5 | 0.0 | 6.9 |
| 자국 문화 보호 차원 | 1순위 | 5.4 | 6.6 | 4.3 | 4.1 | 3.5 | 8.4 | 10.0 | 3.4 |
| | 1+2순위 | 9.8 | 10.5 | 9.2 | 9.3 | 8.1 | 12.0 | 10.0 | 10.3 |
| 자국 사회·도덕적 가치에 반하는 내용 포함 | 1순위 | 4.8 | 7.9 | 1.8 | 4.1 | 2.3 | 8.4 | 0.0 | 6.9 |
| | 1+2순위 | 10.5 | 13.2 | 8.0 | 7.2 | 9.3 | 16.9 | 5.0 | 10.3 |
| 한국 가수·관계자의 부적절한 언행 | 1순위 | 4.8 | 6.6 | 3.1 | 4.1 | 7.0 | 6.0 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 13.7 | 16.4 | 11.0 | 12.4 | 16.3 | 16.9 | 5.0 | 6.9 |
| 기타 | 1순위 | 6.0 | 5.9 | 6.1 | 8.2 | 3.5 | 3.6 | 10.0 | 10.3 |
| | 1+2순위 | 11.4 | 9.2 | 13.5 | 15.5 | 9.3 | 7.2 | 15.0 | 13.8 |

*Q.귀하가 생각하는 한국 음악의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

# iii. 한류 선호

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (5) 애니메이션

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (267) | (142) | (125) | (70) | (74) | (79) | (16) | (28) |
| 자막·더빙 통한 시청 불편함 | 1순위 | 18.0 | 17.6 | 18.4 | 15.7 | 16.2 | 16.5 | 25.0 | 28.6 |
| | 1+2순위 | 34.5 | 31.7 | 37.6 | 25.7 | 32.4 | 34.2 | 25.0 | 67.9 |
| 한국어가 어렵고 생소함 | 1순위 | 15.7 | 13.4 | 18.4 | 20.0 | 14.9 | 12.7 | 18.8 | 14.3 |
| | 1+2순위 | 29.6 | 25.4 | 34.4 | 37.1 | 28.4 | 19.0 | 50.0 | 32.1 |
| 자국에 비해 특별하지 않음 | 1순위 | 12.7 | 14.1 | 11.2 | 12.9 | 18.9 | 11.4 | 6.3 | 3.6 |
| | 1+2순위 | 24.7 | 28.9 | 20.0 | 25.7 | 29.7 | 24.1 | 25.0 | 10.7 |
| 자국 문화 정서와 맞지 않음 | 1순위 | 8.6 | 12.0 | 4.8 | 5.7 | 6.8 | 16.5 | 0.0 | 3.6 |
| | 1+2순위 | 15.7 | 20.4 | 10.4 | 14.3 | 13.5 | 24.1 | 6.3 | 7.1 |
| 지나치게 상업적이라서 | 1순위 | 7.9 | 5.6 | 10.4 | 11.4 | 8.1 | 5.1 | 6.3 | 7.1 |
| | 1+2순위 | 19.5 | 18.3 | 20.8 | 21.4 | 20.3 | 20.3 | 12.5 | 14.3 |
| 캐릭터가 마음에 들지 않음 | 1순위 | 7.5 | 4.9 | 10.4 | 10.0 | 5.4 | 10.1 | 6.3 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 14.6 | 12.7 | 16.8 | 22.9 | 10.8 | 15.2 | 12.5 | 3.6 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 7.5 | 8.5 | 6.4 | 4.3 | 13.5 | 6.3 | 0.0 | 7.1 |
| | 1+2순위 | 12.4 | 15.5 | 8.8 | 10.0 | 17.6 | 12.7 | 0.0 | 10.7 |
| 한국적인 색채가 강해서 | 1순위 | 7.1 | 7.0 | 7.2 | 0.0 | 10.8 | 10.1 | 12.5 | 3.6 |
| | 1+2순위 | 12.4 | 14.1 | 10.4 | 7.1 | 16.2 | 15.2 | 12.5 | 7.1 |
| 교육적이지 않아서 | 1순위 | 6.7 | 7.0 | 6.4 | 5.7 | 2.7 | 5.1 | 18.8 | 17.9 |
| | 1+2순위 | 12.4 | 10.6 | 14.4 | 8.6 | 9.5 | 12.7 | 31.3 | 17.9 |
| 스토리, 소재, 장르 등이 진부·획일적 | 1순위 | 4.9 | 5.6 | 4.0 | 8.6 | 2.7 | 5.1 | 0.0 | 3.6 |
| | 1+2순위 | 18.4 | 16.9 | 20.0 | 18.6 | 17.6 | 20.3 | 12.5 | 17.9 |
| 기타 | 1순위 | 3.4 | 4.2 | 2.4 | 5.7 | 0.0 | 1.3 | 6.3 | 10.7 |
| | 1+2순위 | 6.0 | 5.6 | 6.4 | 8.6 | 4.1 | 2.5 | 12.5 | 10.7 |

*Q 귀하가 생각하는 한국 애니메이션의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (6) 도서

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (183) | (93) | (90) | (52) | (49) | (59) | (11) | (12) |
| 다른 언어·문화로 내용의 이해가 어려움 | 1순위 | 17.5 | 17.2 | 17.8 | 13.5 | 26.5 | 16.9 | 18.2 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 35.5 | 34.4 | 36.7 | 36.5 | 42.9 | 28.8 | 27.3 | 41.7 |
| 비용이 많이 듦 | 1순위 | 15.8 | 12.9 | 18.9 | 21.2 | 12.2 | 15.3 | 9.1 | 16.7 |
| | 1+2순위 | 25.1 | 21.5 | 28.9 | 26.9 | 28.6 | 25.4 | 9.1 | 16.7 |
| 자국어로의 번역 미흡 | 1순위 | 14.8 | 16.1 | 13.3 | 19.2 | 12.2 | 10.2 | 18.2 | 25.0 |
| | 1+2순위 | 27.9 | 30.1 | 25.6 | 38.5 | 28.6 | 15.3 | 27.3 | 41.7 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 10.9 | 11.8 | 10.0 | 11.5 | 12.2 | 10.2 | 0.0 | 16.7 |
| | 1+2순위 | 18.6 | 21.5 | 15.6 | 15.4 | 20.4 | 20.3 | 9.1 | 25.0 |
| 한국적인 색채가 강해서 | 1순위 | 8.7 | 9.7 | 7.8 | 7.7 | 8.2 | 10.2 | 9.1 | 8.3 |
| | 1+2순위 | 16.9 | 18.3 | 15.6 | 7.7 | 14.3 | 22.0 | 45.5 | 16.7 |
| 스토리·작화가 마음에 들지 않음 | 1순위 | 7.7 | 8.6 | 6.7 | 5.8 | 12.2 | 6.8 | 0.0 | 8.3 |
| | 1+2순위 | 15.3 | 17.2 | 13.3 | 17.3 | 16.3 | 16.9 | 0.0 | 8.3 |
| 소재,장르 등이 진부·획일적 | 1순위 | 7.7 | 6.5 | 8.9 | 3.8 | 6.1 | 11.9 | 9.1 | 8.3 |
| | 1+2순위 | 16.9 | 15.1 | 18.9 | 11.5 | 18.4 | 22.0 | 18.2 | 8.3 |
| 캐릭터가 마음에 들지 않음 | 1순위 | 7.7 | 6.5 | 8.9 | 5.8 | 6.1 | 6.8 | 27.3 | 8.3 |
| | 1+2순위 | 20.2 | 15.1 | 25.6 | 19.2 | 16.3 | 23.7 | 36.4 | 8.3 |
| 선정적·폭력적 내용 | 1순위 | 7.1 | 9.7 | 4.4 | 7.7 | 2.0 | 10.2 | 9.1 | 8.3 |
| | 1+2순위 | 19.7 | 24.7 | 14.4 | 21.2 | 10.2 | 23.7 | 18.2 | 33.3 |
| 기타 | 1순위 | 2.2 | 1.1 | 3.3 | 3.8 | 2.0 | 1.7 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 3.8 | 2.2 | 5.6 | 5.8 | 4.1 | 1.7 | 9.1 | 0.0 |

*Q 귀하가 생각하는 한국 도서의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

# iii. 한류 선호

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (7) 게임

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (220) | (133) | (87) | (61) | (61) | (72) | (14) | (12) |
| 게임 서비스 운영이 잘 이루어지지 않아서 | 1순위 | 13.6 | 12.8 | 14.9 | 11.5 | 9.8 | 19.4 | 14.3 | 8.3 |
| | 1+2순위 | 26.8 | 27.1 | 26.4 | 26.2 | 24.6 | 29.2 | 28.6 | 25.0 |
| 이용 하는데 비용이 많이 듦 | 1순위 | 11.8 | 9.0 | 16.1 | 13.1 | 13.1 | 6.9 | 21.4 | 16.7 |
| | 1+2순위 | 21.8 | 21.1 | 23.0 | 19.7 | 23.0 | 20.8 | 28.6 | 25.0 |
| 높은 디바이스 사양 필요 | 1순위 | 10.9 | 10.5 | 11.5 | 14.8 | 6.6 | 11.1 | 7.1 | 16.7 |
| | 1+2순위 | 24.5 | 19.5 | 32.2 | 27.9 | 26.2 | 22.2 | 14.3 | 25.0 |
| 스토리의 짜임새 부족 | 1순위 | 9.5 | 10.5 | 8.0 | 13.1 | 8.2 | 5.6 | 14.3 | 16.7 |
| | 1+2순위 | 21.4 | 21.1 | 21.8 | 27.9 | 18.0 | 13.9 | 35.7 | 33.3 |
| 한국적인 색채가 강해서 | 1순위 | 9.5 | 10.5 | 8.0 | 8.2 | 13.1 | 8.3 | 7.1 | 8.3 |
| | 1+2순위 | 14.1 | 14.3 | 13.8 | 16.4 | 14.8 | 11.1 | 21.4 | 8.3 |
| 캐릭터 매력 부족 및 정체성 모호 | 1순위 | 9.1 | 8.3 | 10.3 | 4.9 | 9.8 | 9.7 | 21.4 | 8.3 |
| | 1+2순위 | 16.4 | 15.0 | 18.4 | 11.5 | 16.4 | 18.1 | 28.6 | 16.7 |
| 자국 문화 정서와 맞지 않음 | 1순위 | 8.2 | 8.3 | 8.0 | 9.8 | 6.6 | 9.7 | 0.0 | 8.3 |
| | 1+2순위 | 15.5 | 17.3 | 12.6 | 18.0 | 14.8 | 16.7 | 7.1 | 8.3 |
| 소재,스토리,장르 등이 진부·획일적 | 1순위 | 7.7 | 8.3 | 6.9 | 8.2 | 4.9 | 9.7 | 7.1 | 8.3 |
| | 1+2순위 | 17.3 | 19.5 | 13.8 | 18.0 | 11.5 | 19.4 | 28.6 | 16.7 |
| 게임이 선정적·폭력적임 | 1순위 | 7.7 | 9.8 | 4.6 | 4.9 | 9.8 | 9.7 | 7.1 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 14.5 | 15.8 | 12.6 | 11.5 | 16.4 | 16.7 | 7.1 | 16.7 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 5.5 | 7.5 | 2.3 | 4.9 | 9.8 | 4.2 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 13.6 | 15.0 | 11.5 | 9.8 | 19.7 | 13.9 | 0.0 | 16.7 |
| 그래픽의 독창성 부족 | 1순위 | 4.5 | 2.3 | 8.0 | 3.3 | 6.6 | 5.6 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 10.9 | 10.5 | 11.5 | 8.2 | 11.5 | 16.7 | 0.0 | 0.0 |
| 기타 | 1순위 | 1.8 | 2.3 | 1.1 | 3.3 | 1.6 | 0.0 | 0.0 | 8.3 |
| | 1+2순위 | 3.2 | 3.8 | 2.3 | 4.9 | 3.3 | 1.4 | 0.0 | 8.3 |

*Q.귀하가 생각하는 한국 게임의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (8) 패션

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (242) | (113) | (129) | (59) | (67) | (69) | (18) | (29) |
| 다양하지 않은 사이즈 | 1순위 | 22.3 | 12.4 | 31.0 | 22.0 | 23.9 | 14.5 | 44.4 | 24.1 |
| | 1+2순위 | 42.6 | 31.9 | 51.9 | 44.1 | 40.3 | 34.8 | 55.6 | 55.2 |
| 품질 대비 비싼 가격 | 1순위 | 16.5 | 17.7 | 15.5 | 23.7 | 13.4 | 17.4 | 11.1 | 10.3 |
| | 1+2순위 | 28.5 | 28.3 | 28.7 | 30.5 | 22.4 | 33.3 | 33.3 | 24.1 |
| 품질이 떨어짐 | 1순위 | 16.5 | 19.5 | 14.0 | 15.3 | 20.9 | 17.4 | 0.0 | 17.2 |
| | 1+2순위 | 28.1 | 33.6 | 23.3 | 22.0 | 31.3 | 31.9 | 22.2 | 27.6 |
| 브랜드 이미지가 좋지 않아서 | 1순위 | 12.4 | 11.5 | 13.2 | 8.5 | 10.4 | 20.3 | 22.2 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 26.4 | 24.8 | 27.9 | 27.1 | 28.4 | 29.0 | 33.3 | 10.3 |
| 디자인이 별로여서 | 1순위 | 11.2 | 14.2 | 8.5 | 8.5 | 11.9 | 11.6 | 16.7 | 10.3 |
| | 1+2순위 | 24.4 | 25.7 | 23.3 | 23.7 | 28.4 | 21.7 | 33.3 | 17.2 |
| 다양하지 않은 제품 종류·스타일 | 1순위 | 11.2 | 13.3 | 9.3 | 3.4 | 10.4 | 14.5 | 5.6 | 24.1 |
| | 1+2순위 | 28.1 | 31.9 | 24.8 | 23.7 | 26.9 | 36.2 | 5.6 | 34.5 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 7.0 | 9.7 | 4.7 | 10.2 | 6.0 | 4.3 | 0.0 | 13.8 |
| | 1+2순위 | 15.3 | 20.4 | 10.9 | 15.3 | 17.9 | 13.0 | 5.6 | 20.7 |
| 기타 | 1순위 | 2.9 | 1.8 | 3.9 | 8.5 | 3.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 6.6 | 3.5 | 9.3 | 13.6 | 4.5 | 0.0 | 11.1 | 10.3 |

*Q.귀하가 생각하는 한국 패션의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

# iii. 한류 선호

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (9) 뷰티

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (245) | (109) | (136) | (53) | (75) | (77) | (16) | (24) |
| 제품의 홍보가 지나치게 과장됨 | 1순위 | 20.0 | 16.5 | 22.8 | 28.3 | 20.0 | 15.6 | 18.8 | 16.7 |
| | 1+2순위 | 33.9 | 31.2 | 36.0 | 45.3 | 32.0 | 29.9 | 31.3 | 29.2 |
| 품질 대비 비싼 가격 | 1순위 | 16.3 | 11.9 | 19.9 | 24.5 | 17.3 | 10.4 | 12.5 | 16.7 |
| | 1+2순위 | 29.8 | 24.8 | 33.8 | 35.8 | 28.0 | 27.3 | 31.3 | 29.2 |
| 다양하지 않은 제품 종류·스타일 | 1순위 | 14.7 | 19.3 | 11.0 | 7.5 | 16.0 | 18.2 | 6.3 | 20.8 |
| | 1+2순위 | 27.3 | 29.4 | 25.7 | 26.4 | 28.0 | 31.2 | 6.3 | 29.2 |
| 품질이 떨어짐 | 1순위 | 11.4 | 10.1 | 12.5 | 7.5 | 8.0 | 18.2 | 18.8 | 4.2 |
| | 1+2순위 | 23.7 | 22.9 | 24.3 | 18.9 | 20.0 | 29.9 | 31.3 | 20.8 |
| 한방 성분이 기호에 맞지 않아서 | 1순위 | 11.0 | 13.8 | 8.8 | 7.5 | 9.3 | 15.6 | 18.8 | 4.2 |
| | 1+2순위 | 26.1 | 29.4 | 23.5 | 22.6 | 28.0 | 28.6 | 25.0 | 20.8 |
| 제품 패키지 디자인이 별로여서 | 1순위 | 10.2 | 10.1 | 10.3 | 11.3 | 14.7 | 5.2 | 6.3 | 12.5 |
| | 1+2순위 | 18.8 | 17.4 | 19.9 | 20.8 | 22.7 | 11.7 | 18.8 | 25.0 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 7.3 | 11.0 | 4.4 | 1.9 | 5.3 | 11.7 | 12.5 | 8.3 |
| | 1+2순위 | 16.7 | 22.0 | 12.5 | 5.7 | 16.0 | 26.0 | 12.5 | 16.7 |
| 브랜드 이미지가 좋지 않아서 | 1순위 | 6.1 | 6.4 | 5.9 | 5.7 | 9.3 | 5.2 | 0.0 | 4.2 |
| | 1+2순위 | 18.0 | 19.3 | 16.9 | 18.9 | 22.7 | 14.3 | 25.0 | 8.3 |
| 기타 | 1순위 | 2.9 | 0.9 | 4.4 | 5.7 | 0.0 | 0.0 | 6.3 | 12.5 |
| | 1+2순위 | 5.7 | 3.7 | 7.4 | 5.7 | 2.7 | 1.3 | 18.8 | 20.8 |

*Q 귀하가 생각하는 한국 뷰티의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (10) 한식

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (399) | (205) | (194) | (89) | (105) | (97) | (41) | (67) |
| 식사도구의 사용이 어려움 | 1순위 | 17.3 | 18.5 | 16.0 | 16.9 | 15.2 | 15.5 | 17.1 | 23.9 |
| | 1+2순위 | 28.8 | 30.7 | 26.8 | 32.6 | 24.8 | 24.7 | 24.4 | 38.8 |
| 제공하는 음식이 다양하지 않음 | 1순위 | 14.5 | 14.1 | 14.9 | 15.7 | 19.0 | 8.2 | 12.2 | 16.4 |
| | 1+2순위 | 29.6 | 28.8 | 30.4 | 27.0 | 28.6 | 28.9 | 41.5 | 28.4 |
| 가성비가 좋지 않아서 | 1순위 | 14.0 | 11.7 | 16.5 | 15.7 | 12.4 | 12.4 | 17.1 | 14.9 |
| | 1+2순위 | 31.3 | 29.3 | 33.5 | 31.5 | 32.4 | 28.9 | 31.7 | 32.8 |
| 반찬이 많아 식사하기 번거로움 | 1순위 | 11.0 | 11.2 | 10.8 | 13.5 | 14.3 | 9.3 | 7.3 | 7.5 |
| | 1+2순위 | 24.8 | 25.9 | 23.7 | 29.2 | 26.7 | 19.6 | 26.8 | 22.4 |
| 좋아하는 맛과 향이 아니어서 | 1순위 | 10.3 | 10.7 | 9.8 | 5.6 | 12.4 | 12.4 | 17.1 | 6.0 |
| | 1+2순위 | 20.6 | 20.5 | 20.6 | 15.7 | 24.8 | 19.6 | 22.0 | 20.9 |
| 불친절한 직원 | 1순위 | 8.5 | 9.8 | 7.2 | 7.9 | 7.6 | 12.4 | 9.8 | 4.5 |
| | 1+2순위 | 16.0 | 19.0 | 12.9 | 13.5 | 15.2 | 22.7 | 17.1 | 10.4 |
| 상차림·플레이팅·분위기가 마음에 들지 않아서 | 1순위 | 6.0 | 6.8 | 5.2 | 6.7 | 3.8 | 9.3 | 2.4 | 6.0 |
| | 1+2순위 | 13.8 | 16.1 | 11.3 | 14.6 | 14.3 | 19.6 | 4.9 | 9.0 |
| 식당,직원의 위생·청결 상태가 좋지 않아서 | 1순위 | 6.0 | 6.3 | 5.7 | 4.5 | 4.8 | 10.3 | 0.0 | 7.5 |
| | 1+2순위 | 13.8 | 11.7 | 16.0 | 13.5 | 14.3 | 16.5 | 4.9 | 14.9 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 5.8 | 5.9 | 5.7 | 6.7 | 6.7 | 8.2 | 0.0 | 3.0 |
| | 1+2순위 | 11.8 | 12.2 | 11.3 | 13.5 | 11.4 | 16.5 | 4.9 | 7.5 |
| 기타 | 1순위 | 6.5 | 4.9 | 8.2 | 6.7 | 3.8 | 2.1 | 17.1 | 10.4 |
| | 1+2순위 | 9.5 | 5.9 | 13.4 | 9.0 | 7.6 | 3.1 | 22.0 | 14.9 |

*Q 귀하가 생각하는 한식의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

# iii. 한류 선호

## 5. 자국에서 인기있는 해외 콘텐츠

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | | (276) | (148) | (128) | (63) | (87) | (85) | (20) | (21) |
| 드라마 | 영국 드라마 | 1순위 | 37.3 | 37.2 | 37.5 | 34.9 | 37.9 | 35.3 | 45.0 | 42.9 |
| | 일본 드라마 | 2순위 | 30.8 | 32.4 | 28.9 | 27.0 | 28.7 | 35.3 | 20.0 | 42.9 |
| | 중국 드라마 | 3순위 | 30.4 | 26.4 | 35.2 | 25.4 | 29.9 | 35.3 | 25.0 | 33.3 |
| *Base* | | | (211) | (117) | (94) | (50) | (54) | (72) | (15) | (20) |
| 예능 | 영국 예능 | 1순위 | 39.8 | 38.5 | 41.5 | 44.0 | 38.9 | 33.3 | 46.7 | 50.0 |
| | 일본 예능 | 2순위 | 32.7 | 33.3 | 31.9 | 26.0 | 27.8 | 29.2 | 33.3 | 75.0 |
| | 한국 예능 | 3순위 | 29.9 | 35.0 | 23.4 | 26.0 | 31.5 | 27.8 | 40.0 | 35.0 |
| *Base* | | | (276) | (155) | (121) | (61) | (81) | (87) | (22) | (25) |
| 영화 | 영국 영화 | 1순위 | 42.0 | 44.5 | 38.8 | 39.3 | 38.3 | 46.0 | 45.5 | 44.0 |
| | 일본 영화 | 2순위 | 31.9 | 34.2 | 28.9 | 34.4 | 30.9 | 31.0 | 27.3 | 36.0 |
| | 한국 영화 | 3순위 | 38.4 | 38.7 | 38.0 | 36.1 | 39.5 | 35.6 | 40.9 | 48.0 |

*Q.귀하의 국가에서 인기 있는 문화콘텐츠는 어느 국가의 문화콘텐츠 입니까?*

## 6. 선호하는 한국 드라마(Top 10)

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 주관식문항, 단위:%)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (276) | (148) | (128) | (63) | (87) | (85) | (20) | (21) |
| 미스터 션샤인 | 6.5 | 6.8 | 6.3 | 3.2 | 6.9 | 7.1 | 15.0 | 4.8 |
| 쓸쓸하고 찬란하神 - 도깨비 | 2.5 | 2.0 | 3.1 | 3.2 | 3.4 | 0.0 | 5.0 | 4.8 |
| 김비서가 왜 그럴까 | 1.8 | 0.0 | 3.9 | 6.3 | 1.1 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| 태양의 후예 | 1.4 | 1.4 | 1.6 | 1.6 | 2.3 | 0.0 | 0.0 | 4.8 |
| 꽃보다 남자 | 1.4 | 0.7 | 2.3 | 3.2 | 2.3 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| 힘쎈여자 도봉순 | 1.1 | 0.0 | 2.3 | 3.2 | 1.1 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| 로봇이 아니야 | 1.1 | 1.4 | 0.8 | 3.2 | 0.0 | 1.2 | 0.0 | 0.0 |
| 밥 잘 사주는 예쁜 누나 | 0.7 | 0.0 | 1.6 | 0.0 | 1.1 | 1.2 | 0.0 | 0.0 |
| W(더블유) | 0.7 | 1.4 | 0.0 | 1.6 | 0.0 | 1.2 | 0.0 | 0.0 |
| 역도요정 김복주 | 0.7 | 0.7 | 0.8 | 1.6 | 0.0 | 1.2 | 0.0 | 0.0 |
| 화랑 | 0.7 | 0.0 | 1.6 | 1.6 | 1.1 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| 위대한 유혹자 | 0.7 | 0.7 | 0.8 | 1.6 | 0.0 | 1.2 | 0.0 | 0.0 |

** 동순위로 인해 10개 이상의 항목이 표상에 표기 되었음*

*Q.귀하가 올해 시청한 한국 드라마 중 가장 좋아하는 것은 무엇입니까?*

## 7. 선호하는 한국 영화(Top 10)

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 주관식문항, 단위:%)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (276) | (155) | (121) | (61) | (81) | (87) | (22) | (25) |
| 부산행 | 4.7 | 1.3 | 9.1 | 9.8 | 7.4 | 1.1 | 0.0 | 0.0 |
| 지금 만나러 갑니다 | 4.0 | 3.2 | 5.0 | 1.6 | 2.5 | 2.3 | 13.6 | 12.0 |
| 독전 | 1.4 | 1.3 | 1.7 | 0.0 | 1.2 | 1.1 | 0.0 | 8.0 |
| 아가씨 | 1.1 | 1.9 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 1.1 | 4.5 | 4.0 |
| 뷰티인사이드 | 1.1 | 1.3 | 0.8 | 3.3 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 4.0 |
| 안시성 | 0.7 | 1.3 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 2.3 | 0.0 | 0.0 |
| 염력 | 0.7 | 1.3 | 0.0 | 3.3 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| 아저씨 | 0.7 | 0.0 | 1.7 | 1.6 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 4.0 |
| 곤지암 | 0.7 | 0.0 | 1.7 | 1.6 | 0.0 | 0.0 | 4.5 | 0.0 |
| 곡성 | 0.7 | 0.6 | 0.8 | 1.6 | 1.2 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| 이웃집 스타 | 0.7 | 0.6 | 0.8 | 1.6 | 1.2 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |

** 동순위로 인해 10개 이상의 항목이 표상에 표기 되었음*

*Q.귀하가 올해 시청한 한국 영화 중 가장 좋아하는 것은 무엇입니까?*

# iii. 한류 선호

## 8. 한국산 게임 인지율

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (220) | (133) | (87) | (61) | (61) | (72) | (14) | (12) |
| 배틀그라운드 | 38.2 | 43.6 | 29.9 | 37.7 | 37.7 | 40.3 | 42.9 | 25.0 |
| 건쉽배틀 | 36.4 | 44.4 | 24.1 | 24.6 | 34.4 | 48.6 | 28.6 | 41.7 |
| 서머너즈 워 | 32.3 | 36.1 | 26.4 | 27.9 | 27.9 | 41.7 | 28.6 | 25.0 |
| 크로스파이어 | 30.9 | 33.8 | 26.4 | 21.3 | 26.2 | 43.1 | 35.7 | 25.0 |
| 검은사막 | 27.7 | 31.6 | 21.8 | 16.4 | 32.8 | 36.1 | 7.1 | 33.3 |
| 던전앤파이터 | 26.8 | 27.8 | 25.3 | 32.8 | 24.6 | 18.1 | 35.7 | 50.0 |
| 라그나로크 | 23.6 | 24.1 | 23.0 | 23.0 | 26.2 | 25.0 | 14.3 | 16.7 |
| 메이플스토리 | 22.3 | 18.0 | 28.7 | 32.8 | 23.0 | 12.5 | 14.3 | 33.3 |
| 포인트블랭크 | 20.9 | 20.3 | 21.8 | 14.8 | 18.0 | 27.8 | 14.3 | 33.3 |
| 세븐나이츠 | 15.5 | 15.8 | 14.9 | 19.7 | 13.1 | 11.1 | 14.3 | 33.3 |

*Q.다음 중 한국 게임이라고 알고 있는 게임을 모두 선택해주십시오*

## 9. 선호하는 한국 게임

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (220) | (133) | (87) | (61) | (61) | (72) | (14) | (12) |
| 배틀그라운드 | 21.4 | 23.3 | 18.4 | 24.6 | 27.9 | 16.7 | 14.3 | 8.3 |
| 크로스파이어 | 12.7 | 12.0 | 13.8 | 3.3 | 18.0 | 16.7 | 14.3 | 8.3 |
| 서머너즈 워 | 11.8 | 12.0 | 11.5 | 18.0 | 4.9 | 11.1 | 28.6 | 0.0 |
| 던전앤파이터 | 9.5 | 9.0 | 10.3 | 13.1 | 4.9 | 8.3 | 14.3 | 16.7 |
| 메이플스토리 | 9.1 | 6.8 | 12.6 | 16.4 | 6.6 | 5.6 | 0.0 | 16.7 |
| 라그나로크 | 7.7 | 7.5 | 8.0 | 3.3 | 11.5 | 9.7 | 0.0 | 8.3 |
| 건쉽배틀 | 7.3 | 9.8 | 3.4 | 3.3 | 6.6 | 11.1 | 0.0 | 16.7 |
| 검은사막 | 6.8 | 6.8 | 6.9 | 3.3 | 6.6 | 11.1 | 0.0 | 8.3 |
| 세븐나이츠 | 5.0 | 4.5 | 5.7 | 1.6 | 8.2 | 2.8 | 14.3 | 8.3 |
| 포인트블랭크 | 4.5 | 4.5 | 4.6 | 6.6 | 3.3 | 5.6 | 0.0 | 0.0 |
| 기타 | 4.1 | 3.8 | 4.6 | 6.6 | 1.6 | 1.4 | 14.3 | 8.3 |

*Q.다음의 한국 게임 중 가장 좋아하는 게임은 무엇입니까?*

## 10. 선호하는 한국 가수·그룹(Top 10)

(Base : 전체, 주관식 응답, 단위: %)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (500) | (250) | (250) | (125) | (125) | (125) | (44) | (81) |
| 방탄소년단 | 14.2 | 10.0 | 18.4 | 28.8 | 15.2 | 8.8 | 4.5 | 3.7 |
| 싸이 | 4.8 | 5.6 | 4.0 | 1.6 | 4.8 | 4.0 | 9.1 | 8.6 |
| 갓세븐 | 3.0 | 4.8 | 1.2 | 1.6 | 2.4 | 7.2 | 0.0 | 1.2 |
| 소녀시대 | 1.6 | 1.6 | 1.6 | 2.4 | 1.6 | 0.8 | 2.3 | 1.2 |
| 블랙핑크 | 1.4 | 1.6 | 1.2 | 2.4 | 3.2 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| 지드래곤 | 1.4 | 1.2 | 1.6 | 0.8 | 2.4 | 0.8 | 0.0 | 2.5 |
| 엑소 | 1.0 | 0.8 | 1.2 | 0.8 | 1.6 | 1.6 | 0.0 | 0.0 |
| 트와이스 | 0.8 | 0.0 | 1.6 | 2.4 | 0.8 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| 아이유 | 0.6 | 0.4 | 0.8 | 0.8 | 0.8 | 0.0 | 0.0 | 1.2 |
| 종현 | 0.6 | 1.2 | 0.0 | 0.8 | 0.0 | 0.0 | 2.3 | 1.2 |

*Q.귀하께서 현재 가장 좋아하는 한국 가수·그룹은 누구입니까?*

# iii. 한류 선호

## 11. 선호하는 한국 배우(Top 10)

(Base : 전체, 주관식 응답, 단위: %)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (500) | (250) | (250) | (125) | (125) | (125) | (44) | (81) |
| 이민호 | 3.6 | 3.6 | 3.6 | 6.4 | 2.4 | 1.6 | 4.5 | 3.7 |
| 박신혜 | 2.2 | 2.0 | 2.4 | 2.4 | 1.6 | 0.8 | 0.0 | 6.2 |
| 공유 | 1.2 | 0.8 | 1.6 | 1.6 | 2.4 | 0.0 | 0.0 | 1.2 |
| 송혜교 | 1.0 | 0.4 | 1.6 | 0.8 | 2.4 | 0.8 | 0.0 | 0.0 |
| 전지현 | 0.8 | 1.2 | 0.4 | 0.0 | 0.8 | 0.8 | 4.5 | 0.0 |
| 하지원 | 0.8 | 0.8 | 0.8 | 1.6 | 0.0 | 0.0 | 2.3 | 1.2 |
| 송중기 | 0.6 | 0.4 | 0.8 | 0.8 | 1.6 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| 수지 | 0.6 | 0.8 | 0.4 | 0.8 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 2.5 |
| 김수현 | 0.6 | 1.2 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.8 | 4.5 | 0.0 |

** 동순위가 많아 표 상에 누락된 항목이 있음*

*Q 귀하께서 현재 가장 좋아하는 한국 배우는 누구입니까?*

## 12. 선호하는 한국 애니메이션 캐릭터

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (267) | (142) | (125) | (70) | (74) | (79) | (16) | (28) |
| 뿌까 | 1순위 | 24.3 | 26.1 | 22.4 | 20.0 | 27.0 | 29.1 | 31.3 | 10.7 |
| | 1+2순위 | 42.3 | 38.7 | 46.4 | 41.4 | 41.9 | 44.3 | 37.5 | 42.9 |
| 뽀로로 | 1순위 | 20.6 | 16.2 | 25.6 | 17.1 | 24.3 | 11.4 | 31.3 | 39.3 |
| | 1+2순위 | 37.5 | 33.1 | 42.4 | 34.3 | 40.5 | 29.1 | 50.0 | 53.6 |
| 캐니멀 | 1순위 | 11.6 | 12.0 | 11.2 | 10.0 | 12.2 | 13.9 | 6.3 | 10.7 |
| | 1+2순위 | 30.0 | 31.7 | 28.0 | 28.6 | 29.7 | 35.4 | 25.0 | 21.4 |
| 타요 | 1순위 | 10.5 | 9.2 | 12.0 | 12.9 | 12.2 | 6.3 | 0.0 | 17.9 |
| | 1+2순위 | 22.1 | 19.0 | 25.6 | 18.6 | 28.4 | 19.0 | 6.3 | 32.1 |
| 라바 | 1순위 | 10.1 | 9.9 | 10.4 | 12.9 | 8.1 | 10.1 | 12.5 | 7.1 |
| | 1+2순위 | 19.9 | 23.9 | 15.2 | 20.0 | 18.9 | 19.0 | 18.8 | 25.0 |
| 로보카 폴리 | 1순위 | 9.0 | 12.0 | 5.6 | 5.7 | 8.1 | 15.2 | 6.3 | 3.6 |
| | 1+2순위 | 18.7 | 23.9 | 12.8 | 15.7 | 17.6 | 26.6 | 18.8 | 7.1 |
| 또봇 | 1순위 | 7.5 | 9.2 | 5.6 | 8.6 | 6.8 | 10.1 | 0.0 | 3.6 |
| | 1+2순위 | 21.7 | 23.2 | 20.0 | 28.6 | 18.9 | 21.5 | 25.0 | 10.7 |
| 기타 | 1순위 | 6.4 | 5.6 | 7.2 | 12.9 | 1.4 | 3.8 | 12.5 | 7.1 |
| | 1+2순위 | 7.9 | 6.3 | 9.6 | 12.9 | 4.1 | 5.1 | 18.8 | 7.1 |

*Q 귀하께서 선호하는 한국 애니메이션 캐릭터는 무엇입니까?*

# ⅳ. 한류 효과

## 1. 접촉경험이 있는 '18년도 한국 관련 주요 이슈

(Base : 전체, 복수응답, 단위: %)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (500) | (250) | (250) | (125) | (125) | (125) | (44) | (81) |
| 북한의 핵·미사일 위협 | 66.2 | 64.0 | 68.4 | 71.2 | 62.4 | 52.0 | 59.1 | 90.1 |
| 북미정상회담을 통한 미국과 북한의 화해무드 | 51.2 | 59.6 | 42.8 | 47.2 | 42.4 | 55.2 | 56.8 | 61.7 |
| 2018 평창 동계올림픽 | 44.4 | 43.6 | 45.2 | 40.0 | 38.4 | 34.4 | 47.7 | 74.1 |
| 남북정상회담에 따른 남북 화해무드 | 33.8 | 43.2 | 24.4 | 23.2 | 28.0 | 45.6 | 47.7 | 33.3 |
| 위안부 문제로 인한 한일갈등 | 24.0 | 23.6 | 24.4 | 23.2 | 21.6 | 22.4 | 27.3 | 29.6 |
| 위의 보기 중 전혀 없음 | 7.4 | 3.2 | 11.6 | 7.2 | 6.4 | 8.0 | 15.9 | 3.7 |

*Q 귀하께서는 한국의 정치, 사회 및 역사 관련 이슈 중 한번이라도 들어본 것을 모두 선택해 주십시오*

### [한국 문화콘텐츠 소비에 대한 한국 관련 이슈의 영향]

(Base : 이슈 접촉자, 5점 척도, 단위: %,점)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (463) | (242) | (221) | (116) | (117) | (115) | (37) | (78) |
| 영향 받음 | 40.4 | 47.5 | 32.6 | 32.8 | 49.6 | 63.5 | 18.9 | 14.1 |
| 평균 | 3.10 | 3.34 | 2.84 | 2.89 | 3.31 | 3.76 | 2.65 | 2.35 |

*Q 귀하께서는 한국의 정치, 사회 및 역사 관련 이슈가 본인이 한국 문화콘텐츠를 소비하는데에 어느정도 영향을 미친다고 생각하십니까?*
** 영향 받음 : 4점+5점 비율(%) (5점 척도-1,2점: 영향 안받음/ 3점: 보통/ 4,5점: 영향 받음)*

## 2. 한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식과 원인

### [한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식 공감도]

(Base : 전체, 5점 척도, 단위: 점,%)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (500) | (250) | (250) | (125) | (125) | (125) | (44) | (81) |
| 공감 정도 | 공감 | 35.8 | 45.2 | 26.4 | 30.4 | 38.4 | 56.0 | 22.7 | 16.0 |
| | 평균 | 3.14 | 3.42 | 2.86 | 3.02 | 3.18 | 3.68 | 2.89 | 2.54 |

*Q 최근 일부 국가에서 '한국 문화콘텐츠가 자국에서 인기를 끌고 있는 현상'에 대해 부정적으로 보는 인식에 대해 얼마나 공감하십니까?*
** 공감 : 4점+5점 비율(%) (5점 척도 - 1,2점: 비공감/ 3점: 보통/ 4,5점: 공감)*

### [한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식 공감 이유]

(Base : 공감 응답자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (179) | (113) | (66) | (38) | (48) | (70) | (10) | (13) |
| 획일적이고 식상함 | 1순위 | 40.8 | 46.9 | 30.3 | 23.7 | 39.6 | 55.7 | 60.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 48.6 | 54.9 | 37.9 | 39.5 | 50.0 | 58.6 | 60.0 | 7.7 |
| 지나치게 상업적임 | 1순위 | 24.6 | 20.4 | 31.8 | 42.1 | 22.9 | 14.3 | 10.0 | 46.2 |
| | 1+2순위 | 44.7 | 38.1 | 56.1 | 50.0 | 47.9 | 41.4 | 20.0 | 53.8 |
| 지나치게 자극적·선정적 | 1순위 | 14.0 | 13.3 | 15.2 | 2.6 | 18.8 | 18.6 | 0.0 | 15.4 |
| | 1+2순위 | 25.1 | 24.8 | 25.8 | 18.4 | 25.0 | 31.4 | 0.0 | 30.8 |
| 한류스타·유명인의 부적절한 언행 때문 | 1순위 | 8.4 | 10.6 | 4.5 | 15.8 | 8.3 | 7.1 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 29.1 | 36.3 | 16.7 | 31.6 | 22.9 | 34.3 | 50.0 | 0.0 |
| 남북 북단·북한의 국제적인 위협 관련 보도 때문 | 1순위 | 5.0 | 4.4 | 6.1 | 2.6 | 4.2 | 0.0 | 20.0 | 30.8 |
| | 1+2순위 | 8.9 | 8.0 | 10.6 | 10.5 | 8.3 | 0.0 | 20.0 | 46.2 |
| 한국과의 역사적인 관계 때문 | 1순위 | 2.8 | 0.0 | 7.6 | 5.3 | 4.2 | 0.0 | 10.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 18.4 | 14.2 | 25.8 | 15.8 | 22.9 | 15.7 | 20.0 | 23.1 |
| 자국 콘텐츠 산업 보호 필요 | 1순위 | 1.7 | 1.8 | 1.5 | 2.6 | 0.0 | 2.9 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 14.0 | 13.3 | 15.2 | 18.4 | 10.4 | 14.3 | 10.0 | 15.4 |
| 한국의 국민성이 좋지 않음 | 1순위 | 1.7 | 0.9 | 3.0 | 2.6 | 0.0 | 1.4 | 0.0 | 7.7 |
| | 1+2순위 | 3.4 | 2.7 | 4.5 | 2.6 | 0.0 | 2.9 | 10.0 | 15.4 |
| 한국과의 정치·외교적 갈등 때문 | 1순위 | 1.1 | 1.8 | 0.0 | 2.6 | 2.1 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 7.8 | 8.0 | 7.6 | 13.2 | 12.5 | 1.4 | 10.0 | 7.7 |

*Q 한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식에 공감하는 이유는 무엇입니까?*

# ⅳ. 한류 효과

## 3. 저관여 한국 제품·서비스 구매 경험

(Base : 전체, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (500) | (250) | (250) | (125) | (125) | (125) | (44) | (81) |
| 식료품 | 자주 구매 | 37.0 | 43.2 | 30.8 | 22.4 | 46.4 | 52.8 | 27.3 | 25.9 |
| | 보통 구매 | 27.0 | 25.2 | 28.8 | 31.2 | 26.4 | 26.4 | 31.8 | 19.8 |
| | 가끔 구매 | 15.2 | 14.8 | 15.6 | 20.8 | 13.6 | 8.0 | 18.2 | 18.5 |
| | 구매 경험 없음 | 20.8 | 16.8 | 24.8 | 25.6 | 13.6 | 12.8 | 22.7 | 35.8 |
| 의류 | 자주 구매 | 34.0 | 39.2 | 28.8 | 23.2 | 44.8 | 53.6 | 18.2 | 12.3 |
| | 보통 구매 | 15.2 | 15.2 | 15.2 | 15.2 | 16.0 | 15.2 | 18.2 | 12.3 |
| | 가끔 구매 | 14.0 | 14.8 | 13.2 | 17.6 | 8.0 | 12.8 | 15.9 | 18.5 |
| | 구매 경험 없음 | 36.8 | 30.8 | 42.8 | 44.0 | 31.2 | 18.4 | 47.7 | 56.8 |
| 화장품 | 자주 구매 | 33.6 | 37.2 | 30.0 | 28.8 | 38.4 | 51.2 | 27.3 | 9.9 |
| | 보통 구매 | 20.6 | 18.4 | 22.8 | 19.2 | 26.4 | 22.4 | 13.6 | 14.8 |
| | 가끔 구매 | 11.2 | 9.2 | 13.2 | 14.4 | 7.2 | 8.8 | 2.3 | 21.0 |
| | 구매 경험 없음 | 34.6 | 35.2 | 34.0 | 37.6 | 28.0 | 17.6 | 56.8 | 54.3 |
| 주류 | 자주 구매 | 29.8 | 37.6 | 22.0 | 17.6 | 39.2 | 48.8 | 18.2 | 11.1 |
| | 보통 구매 | 12.2 | 11.2 | 13.2 | 10.4 | 13.6 | 14.4 | 9.1 | 11.1 |
| | 가끔 구매 | 12.6 | 14.0 | 11.2 | 16.8 | 9.6 | 12.0 | 6.8 | 14.8 |
| | 구매 경험 없음 | 45.4 | 37.2 | 53.6 | 55.2 | 37.6 | 24.8 | 65.9 | 63.0 |
| 액세서리 | 자주 구매 | 31.8 | 38.4 | 25.2 | 23.2 | 35.2 | 51.2 | 25.0 | 13.6 |
| | 보통 구매 | 18.8 | 16.0 | 21.6 | 20.0 | 20.8 | 20.8 | 15.9 | 12.3 |
| | 가끔 구매 | 13.8 | 15.2 | 12.4 | 22.4 | 9.6 | 8.0 | 9.1 | 18.5 |
| | 구매 경험 없음 | 35.6 | 30.4 | 40.8 | 34.4 | 34.4 | 20.0 | 50.0 | 55.6 |
| 한국 음식점 | 자주 구매 | 40.2 | 48.0 | 32.4 | 33.6 | 42.4 | 54.4 | 27.3 | 32.1 |
| | 보통 구매 | 25.2 | 22.8 | 27.6 | 20.8 | 29.6 | 21.6 | 31.8 | 27.2 |
| | 가끔 구매 | 14.4 | 12.4 | 16.4 | 20.0 | 15.2 | 7.2 | 15.9 | 14.8 |
| | 구매 경험 없음 | 20.2 | 16.8 | 23.6 | 25.6 | 12.8 | 16.8 | 25.0 | 25.9 |
| 한국 서적 | 자주 구매 | 28.8 | 34.0 | 23.6 | 24.0 | 32.8 | 48.0 | 15.9 | 7.4 |
| | 보통 구매 | 16.8 | 18.4 | 15.2 | 12.8 | 23.2 | 19.2 | 13.6 | 11.1 |
| | 가끔 구매 | 11.2 | 11.2 | 11.2 | 15.2 | 8.0 | 10.4 | 9.1 | 12.3 |
| | 구매 경험 없음 | 43.2 | 36.4 | 50.0 | 48.0 | 36.0 | 22.4 | 61.4 | 69.1 |

*Q 귀하가 최근 1년간 한국산 제품을 얼마나 구매하였는지 다음 항목별로 귀하의 구매빈도와 가까운 곳에 응답해 주십시오*

## 4. 고관여 한국 제품·서비스 구매 경험

(Base : 전체, 단위 : %, 회)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (500) | (250) | (250) | (125) | (125) | (125) | (44) | (81) |
| 가전제품 | 구매 경험(%) | 42.0 | 55.2 | 28.8 | 35.2 | 47.2 | 60.0 | 36.4 | 19.8 |
| | 구매 빈도(회) | 1.5 | 2.2 | 0.8 | 1.0 | 1.3 | 3.0 | 1.2 | 0.4 |
| 자동차 | 구매 경험(%) | 33.4 | 44.4 | 22.4 | 25.6 | 40.0 | 52.8 | 18.2 | 13.6 |
| | 구매 빈도(회) | 0.8 | 1.1 | 0.5 | 0.7 | 0.8 | 1.4 | 0.8 | 0.2 |
| 병원의료 서비스 | 구매 경험(%) | 27.8 | 37.6 | 18.0 | 21.6 | 35.2 | 48.0 | 13.6 | 2.5 |
| | 구매 빈도(회) | 1.0 | 1.5 | 0.6 | 0.6 | 1.1 | 2.2 | 0.4 | 0.1 |
| 휴대폰 | 구매 경험(%) | 39.2 | 50.0 | 28.4 | 30.4 | 48.8 | 56.0 | 29.5 | 17.3 |
| | 구매 빈도(회) | 0.9 | 1.3 | 0.6 | 0.6 | 1.1 | 1.7 | 0.6 | 0.3 |
| 한국 관광 | 구매 경험(%) | 36.4 | 46.4 | 26.4 | 33.6 | 40.8 | 54.4 | 25.0 | 12.3 |
| | 구매 빈도(회) | 1.6 | 2.1 | 1.2 | 0.7 | 2.0 | 3.0 | 1.4 | 0.3 |

*Q 귀하는 최근 4년 내에 다음의 한국산 제품·서비스를 얼마나 구매 또는 방문하였습니까?*

# ⅳ. 한류 효과

## 5. 한국 제품·서비스 향후 이용의향

(Base : 전체, 5점 척도, 단위: %,점)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (500) | (250) | (250) | (125) | (125) | (125) | (44) | (81) |
| 한국 식품 구매 | 이용 의향 | 66.0 | 63.6 | 68.4 | 62.4 | 71.2 | 64.0 | 65.9 | 66.7 |
| | 평균 | 3.88 | 3.80 | 3.96 | 3.78 | 3.96 | 3.88 | 3.93 | 3.89 |
| 한국 의류 구매 | 이용 의향 | 46.8 | 47.6 | 46.0 | 45.6 | 48.8 | 53.6 | 47.7 | 34.6 |
| | 평균 | 3.45 | 3.47 | 3.44 | 3.45 | 3.54 | 3.58 | 3.39 | 3.16 |
| 한국 화장품 구매 | 이용 의향 | 47.8 | 42.8 | 52.8 | 43.2 | 57.6 | 55.2 | 40.9 | 32.1 |
| | 평균 | 3.35 | 3.25 | 3.46 | 3.24 | 3.62 | 3.57 | 3.23 | 2.85 |
| 한국 주류 구매 | 이용 의향 | 41.6 | 47.2 | 36.0 | 32.8 | 42.4 | 52.8 | 43.2 | 35.8 |
| | 평균 | 3.14 | 3.35 | 2.94 | 2.86 | 3.26 | 3.50 | 3.11 | 2.85 |
| 한국 액세서리 구매 | 이용 의향 | 49.8 | 49.6 | 50.0 | 47.2 | 53.6 | 56.0 | 47.7 | 39.5 |
| | 평균 | 3.49 | 3.49 | 3.49 | 3.39 | 3.61 | 3.72 | 3.41 | 3.14 |
| 한국 음식점 식사 | 이용 의향 | 63.6 | 64.8 | 62.4 | 58.4 | 64.8 | 62.4 | 65.9 | 70.4 |
| | 평균 | 3.83 | 3.81 | 3.84 | 3.68 | 3.85 | 3.78 | 3.93 | 4.04 |
| 한국 가전제품 구매 | 이용 의향 | 44.6 | 50.0 | 39.2 | 41.6 | 47.2 | 51.2 | 43.2 | 35.8 |
| | 평균 | 3.37 | 3.49 | 3.26 | 3.28 | 3.41 | 3.55 | 3.36 | 3.19 |
| 한국 자동차 구매 | 이용 의향 | 43.2 | 48.0 | 38.4 | 34.4 | 50.4 | 49.6 | 29.5 | 43.2 |
| | 평균 | 3.29 | 3.44 | 3.14 | 3.06 | 3.42 | 3.55 | 2.98 | 3.22 |
| 한국 핸드폰 구매 | 이용 의향 | 44.6 | 51.6 | 37.6 | 33.6 | 52.0 | 52.8 | 45.5 | 37.0 |
| | 평균 | 3.36 | 3.50 | 3.21 | 3.07 | 3.47 | 3.61 | 3.43 | 3.19 |
| 한국 병원 의료 서비스 | 이용 의향 | 37.2 | 43.2 | 31.2 | 33.6 | 41.6 | 49.6 | 31.8 | 19.8 |
| | 평균 | 3.20 | 3.34 | 3.06 | 3.17 | 3.40 | 3.44 | 3.18 | 2.60 |
| 한국 방문 | 이용 의향 | 56.2 | 58.4 | 54.0 | 54.4 | 65.6 | 56.0 | 50.0 | 48.1 |
| | 평균 | 3.62 | 3.68 | 3.56 | 3.61 | 3.79 | 3.71 | 3.45 | 3.32 |
| 전반적 한국 제품 구매 | 이용 의향 | 45.2 | 47.6 | 42.8 | 39.2 | 52.8 | 50.4 | 47.7 | 33.3 |
| | 평균 | 3.45 | 3.49 | 3.42 | 3.33 | 3.59 | 3.58 | 3.59 | 3.17 |
| 잘 모르는 한국 브랜드 구매 | 이용 의향 | 41.2 | 43.2 | 39.2 | 40.0 | 49.6 | 47.2 | 43.2 | 19.8 |
| | 평균 | 3.32 | 3.36 | 3.28 | 3.18 | 3.49 | 3.58 | 3.23 | 2.93 |
| 한글 학습 | 이용 의향 | 39.6 | 45.6 | 33.6 | 39.2 | 38.4 | 54.4 | 31.8 | 23.5 |
| | 평균 | 3.20 | 3.30 | 3.10 | 3.22 | 3.32 | 3.55 | 3.00 | 2.56 |
| 태권도 학습 | 이용 의향 | 37.4 | 42.4 | 32.4 | 35.2 | 43.2 | 45.6 | 25.0 | 25.9 |
| | 평균 | 3.19 | 3.30 | 3.08 | 3.20 | 3.25 | 3.51 | 2.86 | 2.75 |
| 한국 전통문화 체험 | 이용 의향 | 48.2 | 46.8 | 49.6 | 47.2 | 52.0 | 54.4 | 47.7 | 34.6 |
| | 평균 | 3.48 | 3.46 | 3.51 | 3.46 | 3.66 | 3.63 | 3.43 | 3.05 |

*Q 향후 한국산 제품 및 서비스에 대한 귀하의 향후 관심 및 구매의향이 어느 정도인지 항목별로 응답해 주십시오 * 이용 의향 : 4점+5점 비율(%)*
*(5점 척도-1.2점·부정/3점·보통/4.5점·긍정)*

# ⅳ. 한류 효과

## 6. 한국 문화콘텐츠 유료 이용의향

(Base : 전체, 5점 척도, 단위: %,점)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (500) | (250) | (250) | (125) | (125) | (125) | (44) | (81) |
| 드라마 | 유료 이용 의향 | 37.4 | 42.8 | 32.0 | 34.4 | 40.8 | 52.8 | 27.3 | 18.5 |
| | 평균 | 2.98 | 3.21 | 2.74 | 2.97 | 3.14 | 3.39 | 2.66 | 2.26 |
| 예능 | 유료 이용 의향 | 37.4 | 43.6 | 31.2 | 28.0 | 43.2 | 56.0 | 27.3 | 19.8 |
| | 평균 | 2.94 | 3.18 | 2.71 | 2.76 | 3.18 | 3.45 | 2.64 | 2.25 |
| 영화 | 유료 이용 의향 | 37.6 | 42.8 | 32.4 | 33.6 | 37.6 | 52.8 | 27.3 | 25.9 |
| | 평균 | 3.02 | 3.23 | 2.81 | 2.99 | 3.12 | 3.43 | 2.70 | 2.43 |
| 음악 | 유료 이용 의향 | 39.0 | 44.4 | 33.6 | 35.2 | 46.4 | 49.6 | 27.3 | 23.5 |
| | 평균 | 3.06 | 3.23 | 2.90 | 3.06 | 3.26 | 3.39 | 2.77 | 2.41 |
| 애니메이션 | 유료 이용 의향 | 37.0 | 46.0 | 28.0 | 27.2 | 39.2 | 59.2 | 22.7 | 22.2 |
| | 평균 | 2.96 | 3.22 | 2.69 | 2.76 | 3.13 | 3.54 | 2.50 | 2.33 |
| 만화·웹툰 | 유료 이용 의향 | 34.6 | 43.6 | 25.6 | 27.2 | 35.2 | 54.4 | 25.0 | 19.8 |
| | 평균 | 2.92 | 3.21 | 2.64 | 2.81 | 3.02 | 3.50 | 2.59 | 2.23 |
| 도서·웹도서 | 유료 이용 의향 | 33.4 | 40.0 | 26.8 | 26.4 | 35.2 | 52.8 | 27.3 | 14.8 |
| | 평균 | 2.87 | 3.10 | 2.64 | 2.76 | 2.98 | 3.40 | 2.59 | 2.21 |

*Q 향후 한국 문화콘텐츠에 대한 귀하의 향후 관심 및 유료 이용의향이 어느 정도인지 다음 각 항목별로 응답해 주십시오 * 유료 이용 의향: 4점+5점 비율(%)*
*(5점 척도-1.2점:부정/3점:보통/4.5점:긍정)*

APPENDIX

# 국가별 통계표

## 브라질



# i. 한국 인식

## 1. 한국에 대한 인식

(Base : 전체, 5점 척도, 단위: %, 점)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (500) | (250) | (250) | (125) | (125) | (125) | (85) | (40) |
| 경제적으로 선진국이다 | 긍정 응답 | 77.4 | 80.4 | 74.4 | 72.8 | 77.6 | 73.6 | 85.9 | 85.0 |
| | 평균 | 3.96 | 4.05 | 3.88 | 3.81 | 3.97 | 3.94 | 4.08 | 4.23 |
| 국제적 차원의 사회공헌활동에 참여하고 있다 | 긍정 응답 | 60.2 | 64.4 | 56.0 | 52.8 | 60.0 | 58.4 | 67.1 | 75.0 |
| | 평균 | 3.66 | 3.75 | 3.58 | 3.49 | 3.66 | 3.67 | 3.80 | 3.90 |
| 우리에게 우호적인 국가이다 | 긍정 응답 | 63.4 | 70.4 | 56.4 | 48.8 | 56.0 | 70.4 | 75.3 | 85.0 |
| | 평균 | 3.63 | 3.76 | 3.49 | 3.33 | 3.54 | 3.74 | 3.79 | 4.13 |
| 경쟁국이기보다 협력국이다 | 긍정 응답 | 56.2 | 59.6 | 52.8 | 45.6 | 52.0 | 58.4 | 65.9 | 75.0 |
| | 평균 | 3.49 | 3.59 | 3.40 | 3.32 | 3.41 | 3.59 | 3.62 | 3.73 |
| 호감이 가는 국가다 | 긍정 응답 | 67.0 | 74.4 | 59.6 | 52.8 | 68.0 | 68.0 | 75.3 | 87.5 |
| | 평균 | 3.70 | 3.83 | 3.57 | 3.39 | 3.70 | 3.76 | 3.84 | 4.18 |
| 문화강국이다 | 긍정 응답 | 57.8 | 58.4 | 57.2 | 53.6 | 61.6 | 58.4 | 57.6 | 57.5 |
| | 평균 | 3.62 | 3.63 | 3.61 | 3.53 | 3.70 | 3.66 | 3.58 | 3.65 |
| *Base* | | (500) | (250) | (250) | (125) | (125) | (125) | (85) | (40) |
| 한국에 대한 전반적인 인식 | 긍정 응답 | 73.2 | 79.2 | 67.2 | 64.0 | 74.4 | 75.2 | 76.5 | 85.0 |
| | 평균 | 4.10 | 4.26 | 3.95 | 3.94 | 4.05 | 4.17 | 4.18 | 4.45 |

*Q.귀하께서는 평소 **한국**에 대해 어떻게 생각하십니까? 한국에 대한 설명을 읽으시고, 귀하께서 동의하는 정도를 선택해 주십시오.*
*Q.귀하의 한국에 대한 전반적인 인식은 어떠합니까? * 긍정 응답: 4점+5점 비율(%)*
*(5점 척도 - 1·2점: 부정/3점: 보통/4·5점: 긍정)*

## 2. 한국 연상 이미지

(Base : 전체, 단위: %)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (500) | (250) | (250) | (125) | (125) | (125) | (85) | (40) |
| K-Pop | 24.6 | 22.4 | 26.8 | 36.8 | 29.6 | 20.0 | 16.5 | 2.5 |
| 경제성장 | 7.8 | 8.8 | 6.8 | 5.6 | 4.8 | 6.4 | 11.8 | 20.0 |
| IT제품/브랜드 | 7.6 | 10.0 | 5.2 | 4.8 | 9.6 | 8.0 | 7.1 | 10.0 |
| 애니메이션 | 6.0 | 6.4 | 5.6 | 6.4 | 10.4 | 2.4 | 7.1 | 0.0 |
| 북핵위협/전쟁위험지역 | 6.0 | 8.4 | 3.6 | 4.8 | 5.6 | 5.6 | 8.2 | 7.5 |
| 뷰티 제품(화장품) | 4.8 | 0.8 | 8.8 | 8.0 | 3.2 | 4.0 | 3.5 | 5.0 |
| 영화 | 3.8 | 3.6 | 4.0 | 3.2 | 0.8 | 7.2 | 4.7 | 2.5 |
| 태권도 | 3.8 | 4.0 | 3.6 | 2.4 | 1.6 | 3.2 | 5.9 | 12.5 |
| 북한 | 3.8 | 3.2 | 4.4 | 3.2 | 2.4 | 5.6 | 3.5 | 5.0 |
| 한국 식당(음식점) | 3.4 | 2.8 | 4.0 | 4.0 | 2.4 | 4.8 | 1.2 | 5.0 |
| 자동차 | 3.0 | 4.0 | 2.0 | 0.0 | 0.8 | 4.0 | 8.2 | 5.0 |
| e-sports/프로게이머 | 2.8 | 4.0 | 1.6 | 2.4 | 4.0 | 4.8 | 0.0 | 0.0 |
| 온라인/모바일 게임 | 2.6 | 3.2 | 2.0 | 0.8 | 6.4 | 1.6 | 2.4 | 0.0 |
| 한국 음식 | 2.4 | 2.4 | 2.4 | 1.6 | 3.2 | 3.2 | 1.2 | 2.5 |
| 올림픽/월드컵 | 2.4 | 2.4 | 2.4 | 1.6 | 1.6 | 3.2 | 3.5 | 2.5 |
| 드라마 | 2.2 | 0.8 | 3.6 | 4.0 | 1.6 | 1.6 | 1.2 | 2.5 |
| 한류스타 | 2.2 | 1.2 | 3.2 | 3.2 | 0.8 | 2.4 | 1.2 | 5.0 |
| 코리안 유튜버 영상/방송 | 1.4 | 0.4 | 2.4 | 2.4 | 0.8 | 2.4 | 0.0 | 0.0 |
| 한국전쟁(The Korean War in 1950) | 1.4 | 2.4 | 0.4 | 1.6 | 0.0 | 2.4 | 1.2 | 2.5 |
| 예능프로그램 | 1.2 | 1.2 | 1.2 | 0.8 | 0.8 | 2.4 | 1.2 | 0.0 |
| 한글(한국어) | 1.2 | 0.8 | 1.6 | 0.8 | 1.6 | 0.8 | 2.4 | 0.0 |
| 뷰티 서비스(성형) | 1.2 | 1.6 | 0.8 | 0.0 | 3.2 | 0.0 | 2.4 | 0.0 |
| 만화/웹툰 | 0.8 | 0.8 | 0.8 | 0.0 | 1.6 | 1.6 | 0.0 | 0.0 |
| 패션 | 0.8 | 0.8 | 0.8 | 1.6 | 0.8 | 0.8 | 0.0 | 0.0 |
| 캐릭터 상품/이모티콘 | 0.6 | 0.0 | 1.2 | 0.0 | 1.6 | 0.8 | 0.0 | 0.0 |
| 스포츠/스포츠 스타 | 0.6 | 0.4 | 0.8 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 1.2 | 5.0 |
| 문학/도서 | 0.2 | 0.4 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.8 | 0.0 | 0.0 |
| 한옥/궁궐 | 0.2 | 0.4 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 1.2 | 0.0 |
| 기타 | 1.2 | 2.4 | 0.0 | 0.0 | 0.8 | 0.0 | 3.5 | 5.0 |

*Q.귀하께서 한국에 대해 생각해본다면 가장 먼저 떠오르는 것은 무엇입니까?*

# i. 한국 인식

## 3. 자국에서 인기 있는 한국 한국 제품· 서비스· 콘텐츠

(Base : 전체, 복수응답, 단위: %)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (500) | (250) | (250) | (125) | (125) | (125) | (85) | (40) |
| K_Pop | 50.6 | 48.4 | 52.8 | 66.4 | 54.4 | 43.2 | 37.6 | 40.0 |
| IT제품/브랜드(휴대폰,TV,컴퓨터 등) | 36.6 | 40.8 | 32.4 | 28.0 | 33.6 | 36.8 | 44.7 | 55.0 |
| 애니메이션 | 36.0 | 35.2 | 36.8 | 37.6 | 31.2 | 40.0 | 31.8 | 42.5 |
| 태권도 | 34.0 | 37.2 | 30.8 | 25.6 | 31.2 | 39.2 | 37.6 | 45.0 |
| 온라인/모바일 게임 | 33.6 | 36.8 | 30.4 | 38.4 | 35.2 | 29.6 | 28.2 | 37.5 |
| 영화 | 31.2 | 31.2 | 31.2 | 29.6 | 32.0 | 30.4 | 30.6 | 37.5 |
| 뷰티 제품(화장품) | 26.8 | 18.8 | 34.8 | 35.2 | 24.8 | 24.8 | 17.6 | 32.5 |
| 자동차 | 25.4 | 30.4 | 20.4 | 19.2 | 22.4 | 28.8 | 24.7 | 45.0 |
| 한국 식당(음식점) | 25.0 | 24.4 | 25.6 | 24.0 | 21.6 | 22.4 | 30.6 | 35.0 |
| 패션 | 22.8 | 21.6 | 24.0 | 31.2 | 24.0 | 18.4 | 15.3 | 22.5 |
| 드라마 | 22.4 | 18.8 | 26.0 | 23.2 | 26.4 | 20.0 | 21.2 | 17.5 |
| 한국 음식(김치, 김, 불고기 등) | 21.4 | 23.2 | 19.6 | 13.6 | 20.0 | 21.6 | 28.2 | 35.0 |
| 만화/웹툰 | 19.2 | 15.6 | 22.8 | 26.4 | 18.4 | 16.0 | 15.3 | 17.5 |
| 코리안 유튜버 영상/방송 | 17.4 | 15.6 | 19.2 | 22.4 | 19.2 | 17.6 | 5.9 | 20.0 |
| 한류 스타(BTS, 이민호 등) | 17.2 | 13.2 | 21.2 | 21.6 | 20.8 | 16.0 | 10.6 | 10.0 |
| 예능프로그램 | 16.4 | 16.4 | 16.4 | 11.2 | 21.6 | 17.6 | 14.1 | 17.5 |
| 캐릭터 상품/이모티콘 | 16.4 | 15.2 | 17.6 | 16.8 | 14.4 | 16.8 | 18.8 | 15.0 |
| 백색가전(냉장고,세탁기 등) | 15.6 | 16.0 | 15.2 | 10.4 | 14.4 | 19.2 | 15.3 | 25.0 |
| e_sports/프로게이머 | 14.2 | 20.4 | 8.0 | 13.6 | 16.8 | 20.0 | 5.9 | 7.5 |
| 한류 굿즈(한류 스타와 관련된 판매용 상품) | 12.8 | 10.0 | 15.6 | 15.2 | 13.6 | 13.6 | 5.9 | 15.0 |
| 문학/도서 | 10.8 | 11.2 | 10.4 | 12.0 | 12.8 | 9.6 | 5.9 | 15.0 |
| 뷰티 서비스(성형) | 10.0 | 8.4 | 11.6 | 13.6 | 11.2 | 7.2 | 10.6 | 2.5 |
| 스포츠/스포츠 스타 | 8.4 | 11.6 | 5.2 | 8.8 | 8.8 | 8.0 | 7.1 | 10.0 |
| 육아용품 | 7.0 | 7.6 | 6.4 | 3.2 | 10.4 | 8.0 | 8.2 | 2.5 |
| 한글(한국어) | 4.2 | 4.0 | 4.4 | 4.0 | 6.4 | 3.2 | 3.5 | 2.5 |
| 한복 | 4.0 | 4.0 | 4.0 | 3.2 | 5.6 | 4.0 | 3.5 | 2.5 |
| 한국 교육 콘텐츠 | 3.6 | 4.4 | 2.8 | 3.2 | 3.2 | 4.8 | 3.5 | 2.5 |
| 한옥/궁궐 | 2.4 | 2.4 | 2.4 | 0.8 | 4.0 | 2.4 | 2.4 | 2.5 |
| 기타 | 0.2 | 0.4 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 1.2 | 0.0 |

*Q 다음 중 귀하의 국가에서 인기 있다고 생각하는 '한국 제품서비스콘텐츠'를 모두 선택해 주십시오*

# i. 한국 인식

## 4. 한국 문화콘텐츠 관심도

(Base : 전체, 단위: %)

| | | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | | (500) | (250) | (250) | (125) | (125) | (125) | (85) | (40) |
| 본인 | 1년 전 대비 현재 | 증가 | 48.8 | 50.0 | 47.6 | 40.8 | 58.4 | 45.6 | 45.9 | 60.0 |
| | | 보통 | 41.6 | 39.2 | 44.0 | 41.6 | 32.8 | 46.4 | 49.4 | 37.5 |
| | | 감소 | 9.6 | 10.8 | 8.4 | 17.6 | 8.8 | 8.0 | 4.7 | 2.5 |
| | 현재 대비 1년 후 | 증가 | 48.4 | 49.6 | 47.2 | 45.6 | 53.6 | 45.6 | 47.1 | 52.5 |
| | | 보통 | 43.2 | 42.4 | 44.0 | 38.4 | 40.0 | 46.4 | 50.6 | 42.5 |
| | | 감소 | 8.4 | 8.0 | 8.8 | 16.0 | 6.4 | 8.0 | 2.4 | 5.0 |
| 자국민 | 1년 전 대비 현재 | 증가 | 53.8 | 51.2 | 56.4 | 51.2 | 58.4 | 50.4 | 49.4 | 67.5 |
| | | 보통 | 36.6 | 37.2 | 36.0 | 36.8 | 28.0 | 42.4 | 44.7 | 27.5 |
| | | 감소 | 9.6 | 11.6 | 7.6 | 12.0 | 13.6 | 7.2 | 5.9 | 5.0 |
| | 현재 대비 1년 후 | 증가 | 58.8 | 59.6 | 58.0 | 59.2 | 63.2 | 56.8 | 50.6 | 67.5 |
| | | 보통 | 33.2 | 31.6 | 34.8 | 28.8 | 25.6 | 38.4 | 44.7 | 30.0 |
| | | 감소 | 8.0 | 8.8 | 7.2 | 12.0 | 11.2 | 4.8 | 4.7 | 2.5 |
| 현재 한국 문화콘텐츠 소비의향 | | 증가 | 46.4 | 46.4 | 46.4 | 44.8 | 47.2 | 47.2 | 43.5 | 52.5 |
| | | 보통 | 42.4 | 42.0 | 42.8 | 40.0 | 37.6 | 47.2 | 45.9 | 42.5 |
| | | 감소 | 11.2 | 11.6 | 10.8 | 15.2 | 15.2 | 5.6 | 10.6 | 5.0 |
| 1년 후 한국 문화콘텐츠 소비의향 | | 증가 | 48.0 | 48.0 | 48.0 | 38.4 | 56.8 | 52.0 | 40.0 | 55.0 |
| | | 보통 | 41.2 | 41.2 | 41.2 | 41.6 | 32.8 | 38.4 | 55.3 | 45.0 |
| | | 감소 | 10.8 | 10.8 | 10.8 | 20.0 | 10.4 | 9.6 | 4.7 | 0.0 |

*Q.한국 문화콘텐츠에 대한 관심도와 관련한 질문을 읽고, 귀하의 생각과 일치하는 것을 선택해 주십시오*
*(5점 척도 - 1,2점:감소/3점:비슷/4,5점:증가)*

## 5. 한국 문화콘텐츠 경험 후 한국에 대한 인식 변화

(Base : 전체, 5점 척도, 단위: %, 점)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (500) | (250) | (250) | (125) | (125) | (125) | (85) | (40) |
| 부정변화 | 75.0 | 76.8 | 73.2 | 74.4 | 76.8 | 75.2 | 69.4 | 82.5 |
| 변화없음 | 21.6 | 18.8 | 24.4 | 20.8 | 20.0 | 23.2 | 24.7 | 17.5 |
| 긍정변화 | 3.4 | 4.4 | 2.4 | 4.8 | 3.2 | 1.6 | 5.9 | 0.0 |
| *평균(점)* | 4.06 | 4.05 | 4.07 | 3.98 | 4.14 | 4.11 | 3.92 | 4.23 |

*Q.귀하가 한국 문화 콘텐츠를 접한 이후, 귀하의 한국에 대한 전반적인 인식은 어떻게 변화했습니까?*
**부정변화 : 1,2점 비율 / 변화없음 : 3점 / 긍정변화 : 4,5점 비율(%)*
*(5점 척도-1,2점:부정변화/3점: 변화없음/4,5점: 긍정변화)*

# ii. 한류 소비

## 1.한국 문화콘텐츠에 대한 접촉 기회

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 5점 척도, 단위: %, 점)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (286) | (137) | (149) | (63) | (79) | (80) | (47) | (17) |
| 드라마 | 충분 응답 | 51.7 | 49.6 | 53.7 | 49.2 | 62.0 | 50.0 | 51.1 | 23.5 |
| | 평균 | 3.40 | 3.36 | 3.42 | 3.37 | 3.61 | 3.40 | 3.32 | 2.71 |
| *Base* | | (291) | (154) | (137) | (58) | (85) | (81) | (48) | (19) |
| 예능 | 충분 응답 | 48.1 | 47.4 | 48.9 | 43.1 | 61.2 | 46.9 | 45.8 | 15.8 |
| | 평균 | 3.31 | 3.29 | 3.33 | 3.19 | 3.62 | 3.38 | 3.02 | 2.63 |
| *Base* | | (372) | (192) | (180) | (87) | (100) | (97) | (60) | (28) |
| 영화 | 충분 응답 | 41.4 | 42.7 | 40.0 | 34.5 | 52.0 | 47.4 | 36.7 | 14.3 |
| | 평균 | 3.15 | 3.19 | 3.12 | 2.93 | 3.40 | 3.31 | 3.07 | 2.61 |
| *Base* | | (323) | (169) | (154) | (86) | (89) | (85) | (48) | (15) |
| 음악 | 충분 응답 | 59.4 | 55.0 | 64.3 | 69.8 | 64.0 | 56.5 | 47.9 | 26.7 |
| | 평균 | 3.64 | 3.44 | 3.86 | 3.91 | 3.83 | 3.58 | 3.19 | 2.87 |
| *Base* | | (362) | (182) | (180) | (91) | (97) | (92) | (55) | (27) |
| 애니메이션 | 충분 응답 | 48.3 | 48.4 | 48.3 | 44.0 | 56.7 | 51.1 | 45.5 | 29.6 |
| | 평균 | 3.38 | 3.38 | 3.37 | 3.24 | 3.63 | 3.42 | 3.31 | 2.89 |
| *Base* | | (176) | (89) | (87) | (37) | (52) | (53) | (23) | (11) |
| 도서 | 충분 응답 | 55.7 | 51.7 | 59.8 | 56.8 | 65.4 | 56.6 | 47.8 | 18.2 |
| | 평균 | 3.47 | 3.38 | 3.55 | 3.32 | 3.83 | 3.57 | 3.13 | 2.45 |
| *Base* | | (305) | (164) | (141) | (82) | (85) | (77) | (45) | (16) |
| 게임 | 충분 응답 | 53.1 | 54.9 | 51.1 | 53.7 | 62.4 | 53.2 | 42.2 | 31.3 |
| | 평균 | 3.50 | 3.57 | 3.40 | 3.54 | 3.76 | 3.47 | 3.16 | 2.94 |
| *Base* | | (242) | (113) | (129) | (59) | (67) | (69) | (18) | (29) |
| 패션 | 충분 응답 | 53.7 | 54.0 | 53.5 | 57.6 | 55.2 | 66.7 | 27.8 | 27.6 |
| | 평균 | 3.64 | 3.65 | 3.63 | 3.68 | 3.69 | 3.97 | 3.28 | 2.90 |
| *Base* | | (245) | (109) | (136) | (53) | (75) | (77) | (16) | (24) |
| 뷰티 | 충분 응답 | 65.3 | 67.0 | 64.0 | 67.9 | 65.3 | 72.7 | 56.3 | 41.7 |
| | 평균 | 3.93 | 3.92 | 3.93 | 3.98 | 3.87 | 4.13 | 3.63 | 3.54 |
| *Base* | | (399) | (205) | (194) | (89) | (105) | (97) | (41) | (67) |
| 한식 | 충분 응답 | 65.2 | 66.8 | 63.4 | 61.8 | 67.6 | 72.2 | 58.5 | 59.7 |
| | 평균 | 3.86 | 3.86 | 3.87 | 3.78 | 3.92 | 4.03 | 3.78 | 3.70 |

*Q 귀하께서는 한국 문화콘텐츠를 접할 수 있는 기회가 얼마나 충분하다고 생각하십니까?*
**충분 응답 : 4점+5점 비율(%)*
*(5점 척도-1.2점: 부족/3점: 보통/4.5점: 충분)*

# ii. 한류 소비

## 2. 한국 문화콘텐츠 접촉 경로

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 복수응답, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (286) | (137) | (149) | (63) | (79) | (80) | (47) | (17) |
| 드라마 | OTT | 81.1 | 78.1 | 83.9 | 92.1 | 83.5 | 77.5 | 76.6 | 58.8 |
| | TV | 43.0 | 51.1 | 35.6 | 28.6 | 40.5 | 42.5 | 63.8 | 52.9 |
| | SNS | 43.0 | 39.4 | 46.3 | 44.4 | 45.6 | 48.8 | 29.8 | 35.3 |
| | 오프라인 | 19.2 | 19.7 | 18.8 | 20.6 | 15.2 | 23.8 | 12.8 | 29.4 |
| | 기타 | 1.4 | 1.5 | 1.3 | 3.2 | 0.0 | 0.0 | 2.1 | 5.9 |
| *Base* | | (291) | (154) | (137) | (58) | (85) | (81) | (48) | (19) |
| 예능 | OTT | 74.9 | 72.1 | 78.1 | 77.6 | 74.1 | 77.8 | 72.9 | 63.2 |
| | TV | 49.8 | 55.8 | 43.1 | 29.3 | 55.3 | 51.9 | 56.3 | 63.2 |
| | SNS | 46.7 | 43.5 | 50.4 | 55.2 | 45.9 | 45.7 | 39.6 | 47.4 |
| | 오프라인 | 18.6 | 18.2 | 19.0 | 22.4 | 16.5 | 18.5 | 16.7 | 21.1 |
| | 기타 | 0.3 | 0.6 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 5.3 |
| *Base* | | (372) | (192) | (180) | (87) | (100) | (97) | (60) | (28) |
| 영화 | OTT | 79.3 | 79.2 | 79.4 | 80.5 | 83.0 | 82.5 | 73.3 | 64.3 |
| | TV | 50.8 | 51.6 | 50.0 | 51.7 | 43.0 | 53.6 | 50.0 | 67.9 |
| | SNS | 36.8 | 35.9 | 37.8 | 43.7 | 38.0 | 36.1 | 28.3 | 32.1 |
| | 오프라인 | 19.9 | 18.2 | 21.7 | 21.8 | 23.0 | 15.5 | 16.7 | 25.0 |
| | 자국 극장 | 14.5 | 15.6 | 13.3 | 17.2 | 12.0 | 14.4 | 11.7 | 21.4 |
| | 상영회/영화제/행사 | 12.4 | 10.9 | 13.9 | 13.8 | 8.0 | 16.5 | 15.0 | 3.6 |
| | 기타 | 0.5 | 0.5 | 0.6 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 1.7 | 3.6 |
| *Base* | | (323) | (169) | (154) | (86) | (89) | (85) | (48) | (15) |
| 음악 | 온라인·모바일 플랫폼 | 87.6 | 85.2 | 90.3 | 90.7 | 92.1 | 82.4 | 89.6 | 66.7 |
| | SNS | 54.2 | 54.4 | 53.9 | 68.6 | 53.9 | 47.1 | 43.8 | 46.7 |
| | TV | 43.7 | 42.0 | 45.5 | 46.5 | 41.6 | 40.0 | 47.9 | 46.7 |
| | 오프라인 | 15.5 | 13.0 | 18.2 | 18.6 | 15.7 | 14.1 | 12.5 | 13.3 |
| | 라디오 | 13.0 | 11.2 | 14.9 | 17.4 | 11.2 | 15.3 | 8.3 | 0.0 |
| | 기타 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| *Base* | | (362) | (182) | (180) | (91) | (97) | (92) | (55) | (27) |
| 애니메이션 | OTT | 79.8 | 80.8 | 78.9 | 80.2 | 86.6 | 81.5 | 69.1 | 70.4 |
| | TV을 통해 시청 | 50.3 | 52.2 | 48.3 | 52.7 | 50.5 | 43.5 | 56.4 | 51.9 |
| | SNS | 38.7 | 42.9 | 34.4 | 42.9 | 39.2 | 38.0 | 30.9 | 40.7 |
| | 오프라인 | 16.6 | 18.1 | 15.0 | 14.3 | 17.5 | 18.5 | 14.5 | 18.5 |
| | 기타 | 0.3 | 0.5 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 3.7 |
| *Base* | | (176) | (89) | (87) | (37) | (52) | (53) | (23) | (11) |
| 도서 | 자국 사이트/APP | 68.8 | 66.3 | 71.3 | 75.7 | 61.5 | 73.6 | 69.6 | 54.5 |
| | 한국 사이트/APP | 40.9 | 42.7 | 39.1 | 43.2 | 44.2 | 49.1 | 17.4 | 27.3 |
| | 박람회/전시회 | 30.1 | 29.2 | 31.0 | 27.0 | 30.8 | 24.5 | 47.8 | 27.3 |
| | 도서관 | 27.8 | 29.2 | 26.4 | 40.5 | 26.9 | 18.9 | 21.7 | 45.5 |
| | 자국 소재 매장 | 27.3 | 30.3 | 24.1 | 18.9 | 32.7 | 32.1 | 17.4 | 27.3 |
| | 한국 소재 매장 | 26.7 | 21.3 | 32.2 | 32.4 | 28.8 | 26.4 | 21.7 | 9.1 |
| | 기타 | 1.1 | 1.1 | 1.1 | 0.0 | 1.9 | 0.0 | 0.0 | 9.1 |

*Q 귀하께서 평소 한국 문화콘텐츠를 접하는 경로를 모두 선택해 주십시오*

# ii. 한류 소비

## 2. 한국 문화콘텐츠 접촉 경로

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 복수응답, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (220) | (133) | (87) | (61) | (61) | (72) | (14) | (12) |
| 게임 | 온라인 플레이 | 56.8 | 55.6 | 58.6 | 59.0 | 55.7 | 50.0 | 71.4 | 75.0 |
| | 동영상/프로그램 시청 | 48.2 | 52.6 | 41.4 | 36.1 | 52.5 | 59.7 | 21.4 | 50.0 |
| | 모바일 플레이 | 40.9 | 36.1 | 48.3 | 41.0 | 34.4 | 37.5 | 42.9 | 91.7 |
| | TV에서 게임 채널 시청 | 38.2 | 44.4 | 28.7 | 21.3 | 36.1 | 51.4 | 64.3 | 25.0 |
| | 박람회/페스티벌 | 8.6 | 9.0 | 8.0 | 8.2 | 1.6 | 9.7 | 21.4 | 25.0 |
| | 기타 | 0.5 | 0.8 | 0.0 | 1.6 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| *Base* | | (227) | (107) | (120) | (42) | (55) | (72) | (43) | (15) |
| 패션 | SNS | 58.6 | 55.1 | 61.7 | 61.9 | 61.8 | 61.1 | 51.2 | 46.7 |
| | 자국 사이트 | 44.5 | 50.5 | 39.2 | 50.0 | 50.9 | 37.5 | 39.5 | 53.3 |
| | 한국 사이트 | 42.7 | 43.0 | 42.5 | 42.9 | 52.7 | 48.6 | 20.9 | 40.0 |
| | 자국 매장 | 22.0 | 23.4 | 20.8 | 19.0 | 34.5 | 22.2 | 16.3 | 0.0 |
| | 전시회/박람회 | 19.4 | 23.4 | 15.8 | 21.4 | 16.4 | 15.3 | 25.6 | 26.7 |
| | 한국 매장 | 17.6 | 17.8 | 17.5 | 21.4 | 21.8 | 19.4 | 7.0 | 13.3 |
| | 기타 | 2.6 | 2.8 | 2.5 | 2.4 | 0.0 | 2.8 | 7.0 | 0.0 |
| *Base* | | (259) | (100) | (159) | (60) | (69) | (71) | (39) | (20) |
| 뷰티 | SNS | 52.5 | 52.0 | 52.8 | 56.7 | 58.0 | 47.9 | 51.3 | 40.0 |
| | 자국 사이트 | 44.0 | 50.0 | 40.3 | 55.0 | 36.2 | 39.4 | 46.2 | 50.0 |
| | 한국 사이트 | 43.6 | 43.0 | 44.0 | 41.7 | 52.2 | 49.3 | 20.5 | 45.0 |
| | 자국 매장 | 37.1 | 35.0 | 38.4 | 35.0 | 31.9 | 35.2 | 46.2 | 50.0 |
| | 자국 H&B 매장 | 26.6 | 29.0 | 25.2 | 21.7 | 34.8 | 25.4 | 20.5 | 30.0 |
| | 전시회/박람회 | 17.4 | 20.0 | 15.7 | 18.3 | 13.0 | 12.7 | 25.6 | 30.0 |
| | 한국 매장 | 13.5 | 16.0 | 11.9 | 8.3 | 21.7 | 11.3 | 12.8 | 10.0 |
| | 한국 면세점 | 11.2 | 12.0 | 10.7 | 11.7 | 15.9 | 12.7 | 5.1 | 0.0 |
| | 기타 | 0.8 | 1.0 | 0.6 | 0.0 | 0.0 | 2.8 | 0.0 | 0.0 |
| *Base* | | (283) | (157) | (126) | (46) | (74) | (81) | (53) | (29) |
| 한식 | 자국 오프라인 매장/식당 | 49.5 | 51.6 | 46.8 | 56.5 | 41.9 | 50.6 | 45.3 | 62.1 |
| | 자국 사이트 | 38.9 | 36.9 | 41.3 | 45.7 | 58.1 | 34.6 | 20.8 | 24.1 |
| | 전시회/박람회 | 35.3 | 32.5 | 38.9 | 39.1 | 33.8 | 33.3 | 35.8 | 37.9 |
| | 한국 사이트 | 26.5 | 24.8 | 28.6 | 19.6 | 36.5 | 34.6 | 13.2 | 13.8 |
| | 한국 오프라인 매장/식당 | 26.1 | 28.0 | 23.8 | 21.7 | 32.4 | 29.6 | 18.9 | 20.7 |
| | 기타 | 2.5 | 2.5 | 2.4 | 2.2 | 0.0 | 1.2 | 5.7 | 6.9 |

*Q 귀하께서 평소 한국 문화콘텐츠를 접하는 경로를 모두 선택해 주십시오*

# ii. 한류 소비

## 3. 한국 문화콘텐츠 소비 비중

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: 시간, 편, US$, %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (286) | (137) | (149) | (63) | (79) | (80) | (47) | (17) |
| 드라마 | 전체 소비량(시간) | 19.0 | 19.8 | 18.3 | 18.5 | 20.5 | 18.2 | 21.0 | 12.5 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비(시간) | 13.3 | 13.4 | 13.2 | 11.9 | 14.2 | 13.5 | 15.1 | 8.4 |
| | 소비 비중(%) | 67.7 | 66.9 | 68.5 | 68.2 | 67.5 | 71.0 | 66.0 | 56.5 |
| | 월평균 지출 금액 | 13.0 | 11.2 | 14.6 | 10.6 | 13.5 | 15.6 | 12.4 | 8.6 |
| *Base* | | (286) | (137) | (149) | (63) | (79) | (80) | (47) | (17) |
| 예능 | 전체 소비량(시간) | 19.0 | 19.8 | 18.3 | 18.5 | 20.5 | 18.2 | 21.0 | 12.5 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비(시간) | 13.3 | 13.4 | 13.2 | 11.9 | 14.2 | 13.5 | 15.1 | 8.4 |
| | 소비 비중(%) | 67.7 | 66.9 | 68.5 | 68.2 | 67.5 | 71.0 | 66.0 | 56.5 |
| | 월평균 지출 금액 | 10.3 | 9.1 | 11.6 | 4.8 | 11.7 | 14.1 | 9.5 | 5.8 |
| *Base* | | (372) | (192) | (180) | (87) | (100) | (97) | (60) | (28) |
| 영화 | 전체 소비량(편) | 14.3 | 14.6 | 14.0 | 13.8 | 16.4 | 14.1 | 12.4 | 13.7 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비(편) | 8.3 | 8.1 | 8.5 | 6.9 | 9.2 | 9.4 | 7.9 | 6.5 |
| | 소비 비중(%) | 57.0 | 53.7 | 60.5 | 54.0 | 58.5 | 64.8 | 53.0 | 42.6 |
| | 월평균 지출 금액 | 10.3 | 9.4 | 11.3 | 9.6 | 10.1 | 11.9 | 8.6 | 12.0 |
| *Base* | | (323) | (169) | (154) | (86) | (89) | (85) | (48) | (15) |
| 음악 | 전체 소비량(시간) | 28.6 | 32.5 | 24.3 | 26.1 | 31.4 | 24.9 | 29.0 | 46.3 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비(시간) | 14.1 | 12.2 | 16.1 | 14.6 | 17.3 | 13.8 | 7.9 | 12.4 |
| | 소비 비중(%) | 56.0 | 52.4 | 59.9 | 53.8 | 58.3 | 63.5 | 49.8 | 32.8 |
| | 월평균 지출 금액 | 6.3 | 4.8 | 7.9 | 4.1 | 7.0 | 8.0 | 5.6 | 7.1 |
| *Base* | | (362) | (182) | (180) | (91) | (97) | (92) | (55) | (27) |
| 애니메이션 | 전체 소비량(시간) | 14.6 | 16.3 | 12.9 | 12.0 | 16.8 | 14.4 | 15.3 | 14.6 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비(시간) | 10.2 | 10.7 | 9.8 | 10.0 | 11.2 | 10.4 | 10.0 | 7.2 |
| | 소비 비중(%) | 64.3 | 63.3 | 65.4 | 61.3 | 65.4 | 66.5 | 68.4 | 55.0 |
| | 월평균 지출 금액 | 6.3 | 6.0 | 6.6 | 3.1 | 8.8 | 6.9 | 6.5 | 5.9 |
| *Base* | | (176) | (89) | (87) | (37) | (52) | (53) | (23) | (11) |
| 도서 | 전체 소비량(시간) | 16.6 | 16.0 | 17.3 | 14.7 | 17.0 | 18.5 | 13.8 | 18.3 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비(시간) | 12.2 | 8.9 | 15.6 | 14.5 | 11.6 | 13.1 | 10.0 | 7.8 |
| | 소비 비중(%) | 74.6 | 69.5 | 79.8 | 77.8 | 74.5 | 77.0 | 69.8 | 62.6 |
| | 월평균 지출 금액 | 8.7 | 8.1 | 9.3 | 5.7 | 9.8 | 9.5 | 11.0 | 5.2 |
| *Base* | | (305) | (164) | (141) | (82) | (85) | (77) | (45) | (16) |
| 게임 | 전체 소비량(시간) | 20.5 | 24.3 | 16.0 | 20.5 | 26.0 | 19.3 | 16.5 | 7.3 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비(시간) | 13.9 | 14.9 | 12.6 | 13.3 | 15.5 | 16.4 | 10.9 | 4.0 |
| | 소비 비중(%) | 65.4 | 63.4 | 67.8 | 56.6 | 66.5 | 74.9 | 64.8 | 60.8 |
| | 월평균 지출 금액 | 10.9 | 11.8 | 9.7 | 8.3 | 13.4 | 10.4 | 14.0 | 4.4 |
| *Base* | | (227) | (107) | (120) | (42) | (55) | (72) | (43) | (15) |
| 패션 | 전체 소비량($) | 32.6 | 31.7 | 33.4 | 28.6 | 36.8 | 34.0 | 27.0 | 37.6 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비($) | 16.7 | 16.0 | 17.4 | 11.2 | 18.4 | 21.4 | 14.2 | 10.3 |
| | 소비 비중(%) | 55.6 | 52.2 | 58.7 | 51.8 | 65.1 | 57.3 | 49.9 | 39.8 |
| *Base* | | (259) | (100) | (159) | (60) | (69) | (71) | (39) | (20) |
| 뷰티 | 전체 소비량($) | 31.4 | 35.5 | 28.8 | 33.1 | 34.4 | 24.2 | 23.9 | 55.6 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비($) | 16.4 | 17.7 | 15.6 | 16.4 | 19.7 | 14.9 | 11.4 | 20.4 |
| | 소비 비중(%) | 58.0 | 55.2 | 59.8 | 62.5 | 64.8 | 59.4 | 44.4 | 42.8 |
| *Base* | | (283) | (157) | (126) | (46) | (74) | (81) | (53) | (29) |
| 한식 | 전체 소비량($) | 51.1 | 57.6 | 43.0 | 42.9 | 44.8 | 49.2 | 52.3 | 83.8 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비($) | 19.5 | 19.7 | 19.2 | 21.8 | 18.8 | 21.7 | 14.1 | 21.4 |
| | 소비 비중(%) | 53.3 | 52.5 | 54.2 | 54.2 | 60.6 | 57.9 | 43.6 | 37.7 |

*Q.귀하의 평소 한국 문화콘텐츠 시청량·소비량은 얼마나 됩니까? * 소비 비중 = 한국 문화콘텐츠 월평균 소비량 / 월평균 전체 소비량 X 100*
** 영화의 소비량 단위는 월 평균 편 수, 패션/뷰티 및 음식의 소비량 단위는 월 평균 지출금액($)이며, 그 외의 소비량 단위는 월 평균 소비시간임*

# ii. 한류 소비

## 4-1. 한국 문화콘텐츠 다운로드·스트리밍 이용 경로

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 복수응답, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (232) | (107) | (125) | (58) | (66) | (62) | (36) | (10) |
| 드라마 | Netflix | 84.1 | 83.2 | 84.8 | 87.9 | 84.8 | 83.9 | 83.3 | 60.0 |
| | Youtube | 82.3 | 80.4 | 84.0 | 79.3 | 78.8 | 87.1 | 80.6 | 100.0 |
| | Amazon Prime Video | 24.1 | 28.0 | 20.8 | 15.5 | 27.3 | 24.2 | 27.8 | 40.0 |
| | Youku | 16.8 | 15.9 | 17.6 | 10.3 | 22.7 | 22.6 | 8.3 | 10.0 |
| | Youtube Red | 15.1 | 20.6 | 10.4 | 12.1 | 19.7 | 16.1 | 13.9 | 0.0 |
| | iQiyi | 11.2 | 11.2 | 11.2 | 10.3 | 15.2 | 11.3 | 8.3 | 0.0 |
| | 기타 | 3.0 | 1.9 | 4.0 | 5.2 | 3.0 | 3.2 | 0.0 | 0.0 |
| *Base* | | (218) | (111) | (107) | (45) | (63) | (63) | (35) | (12) |
| 예능 | Youtube | 86.7 | 90.1 | 83.2 | 86.7 | 82.5 | 92.1 | 80.0 | 100.0 |
| | Youtube Red | 16.1 | 20.7 | 11.2 | 6.7 | 19.0 | 17.5 | 17.1 | 25.0 |
| | iQiyi | 9.2 | 9.0 | 9.3 | 2.2 | 14.3 | 11.1 | 5.7 | 8.3 |
| | Youku | 14.2 | 11.7 | 16.8 | 4.4 | 22.2 | 14.3 | 8.6 | 25.0 |
| | Netflix | 77.5 | 74.8 | 80.4 | 80.0 | 79.4 | 74.6 | 77.1 | 75.0 |
| | Amazon Prime Video | 26.1 | 27.0 | 25.2 | 11.1 | 31.7 | 25.4 | 31.4 | 41.7 |
| | 기타 | 1.8 | 0.0 | 3.7 | 4.4 | 3.2 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| *Base* | | (295) | (152) | (143) | (70) | (83) | (80) | (44) | (18) |
| 영화 | Youtube | 86.7 | 90.1 | 83.2 | 86.7 | 82.5 | 92.1 | 80.0 | 100.0 |
| | Netflix | 77.5 | 74.8 | 80.4 | 80.0 | 79.4 | 74.6 | 77.1 | 75.0 |
| | Amazon Prime Video | 26.1 | 27.0 | 25.2 | 11.1 | 31.7 | 25.4 | 31.4 | 41.7 |
| | Youtube Red | 16.1 | 20.7 | 11.2 | 6.7 | 19.0 | 17.5 | 17.1 | 25.0 |
| | Youku | 14.2 | 11.7 | 16.8 | 4.4 | 22.2 | 14.3 | 8.6 | 25.0 |
| | iQiyi | 9.2 | 9.0 | 9.3 | 2.2 | 14.3 | 11.1 | 5.7 | 8.3 |
| | 기타 | 1.8 | 0.0 | 3.7 | 4.4 | 3.2 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| *Base* | | (289) | (147) | (142) | (73) | (84) | (75) | (38) | (19) |
| 애니메이션 | Youtube | 85.8 | 86.4 | 85.2 | 89.0 | 82.1 | 89.3 | 84.2 | 78.9 |
| | Netflix | 73.7 | 73.5 | 73.9 | 78.1 | 69.0 | 73.3 | 76.3 | 73.7 |
| | Amazon Prime Video | 20.4 | 23.1 | 17.6 | 16.4 | 23.8 | 18.7 | 23.7 | 21.1 |
| | Youtube Red | 15.9 | 15.0 | 16.9 | 15.1 | 21.4 | 16.0 | 10.5 | 5.3 |
| | Youku | 14.5 | 16.3 | 12.7 | 11.0 | 16.7 | 20.0 | 5.3 | 15.8 |
| | iQiyi | 5.5 | 6.8 | 4.2 | 4.1 | 8.3 | 5.3 | 0.0 | 10.5 |
| | 기타 | 1.4 | 1.4 | 1.4 | 0.0 | 1.2 | 1.3 | 0.0 | 10.5 |
| Base | | (161) | (84) | (77) | (48) | (44) | (39) | (24) | (6) |
| 게임(모바일) | Google Play | 71.4 | 76.2 | 66.2 | 70.8 | 72.7 | 74.4 | 58.3 | 100.0 |
| | App Store(Apple) | 15.5 | 9.5 | 22.1 | 18.8 | 15.9 | 5.1 | 29.2 | 0.0 |
| | Microsoft store | 11.2 | 11.9 | 10.4 | 8.3 | 9.1 | 17.9 | 12.5 | 0.0 |
| | 기타 | 1.9 | 2.4 | 1.3 | 2.1 | 2.3 | 2.6 | 0.0 | 0.0 |

*Q 귀하께서 한국 콘텐츠를 시청하기 위해 다운로드·스트리밍을 주로 이용하는 곳을 모두 선택해 주십시오*

# ii. 한류 소비

## 4-2. 한국 패션·뷰티·음식 동영상 시청 빈도

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 5점 척도, 단위: %, 점)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (227) | (107) | (120) | (42) | (55) | (72) | (43) | (15) |
| 패션 | 시청 경험률 | 45.8 | 45.8 | 45.8 | 40.5 | 52.7 | 52.8 | 34.9 | 33.3 |
| | 평균 | 3.17 | 3.21 | 3.12 | 3.53 | 3.26 | 2.86 | 2.73 | 2.41 |
| *Base* | | (259) | (100) | (159) | (60) | (69) | (71) | (39) | (20) |
| 뷰티 | 시청 경험률 | 49.0 | 49.0 | 49.1 | 50.0 | 62.3 | 54.9 | 23.1 | 30.0 |
| | 평균 | 3.24 | 3.24 | 3.23 | 3.25 | 3.67 | 3.32 | 2.62 | 2.60 |
| *Base* | | (283) | (157) | (126) | (46) | (74) | (81) | (53) | (29) |
| 한식 | 시청 경험률 | 42.4 | 42.0 | 42.9 | 43.5 | 51.4 | 49.4 | 30.2 | 20.7 |
| | 평균 | 3.10 | 3.04 | 3.17 | 3.13 | 3.53 | 3.20 | 2.64 | 2.48 |

*Q 귀하께서는 평소 온라인/모바일을 통해 한국 패션/뷰티/한식 동영상을 얼마나 자주 시청하십니까? * 시청 경험률 : 3점~5점 비율(%)*
*(5점 척도 - 1점[전혀시청 안함], 2점[거의 시청안함]비시청 / 3점[종종 시청]보통/4점[자주 시청], 5점[매일 시청]시청)*

# iii. 한류 선호

## 1. 한국 문화콘텐츠 호감도

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 5점 척도, 단위: 점, %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (286) | (137) | (149) | (63) | (79) | (80) | (47) | (17) |
| 드라마 | 호감 응답 | 79.4 | 81.0 | 77.9 | 77.8 | 79.7 | 82.5 | 76.6 | 76.5 |
| | 평균 | 4.09 | 4.07 | 4.11 | 3.95 | 4.16 | 4.20 | 4.00 | 4.06 |
| *Base* | | (286) | (137) | (149) | (63) | (79) | (80) | (47) | (17) |
| 예능 | 호감 응답 | 78.0 | 77.3 | 78.8 | 74.1 | 80.0 | 81.5 | 72.9 | 78.9 |
| | 평균 | 4.01 | 3.97 | 4.06 | 3.90 | 4.14 | 4.09 | 3.77 | 4.05 |
| *Base* | | (372) | (192) | (180) | (87) | (100) | (97) | (60) | (28) |
| 영화 | 호감 응답 | 73.4 | 72.9 | 73.9 | 70.1 | 72.0 | 80.4 | 73.3 | 64.3 |
| | 평균 | 3.92 | 3.88 | 3.97 | 3.77 | 4.01 | 4.04 | 3.87 | 3.82 |
| *Base* | | (323) | (169) | (154) | (86) | (89) | (85) | (48) | (15) |
| 음악 | 호감 응답 | 71.2 | 65.7 | 77.3 | 72.1 | 70.8 | 80.0 | 56.3 | 66.7 |
| | 평균 | 3.97 | 3.83 | 4.12 | 3.93 | 4.08 | 4.16 | 3.56 | 3.73 |
| *Base* | | (362) | (182) | (180) | (91) | (97) | (92) | (55) | (27) |
| 애니메이션 | 호감 응답 | 74.6 | 75.3 | 73.9 | 68.1 | 78.4 | 80.4 | 67.3 | 77.8 |
| | 평균 | 4.00 | 3.99 | 4.01 | 3.84 | 4.14 | 4.10 | 3.85 | 4.00 |
| *Base* | | (176) | (89) | (87) | (37) | (52) | (53) | (23) | (11) |
| 도서 | 호감 응답 | 77.8 | 74.2 | 81.6 | 78.4 | 76.9 | 83.0 | 73.9 | 63.6 |
| | 평균 | 4.03 | 3.94 | 4.11 | 3.86 | 4.13 | 4.13 | 3.96 | 3.58 |
| *Base* | | (305) | (164) | (141) | (82) | (85) | (77) | (45) | (16) |
| 게임 | 호감 응답 | 74.8 | 75.0 | 74.5 | 68.3 | 80.0 | 75.3 | 77.8 | 68.8 |
| | 평균 | 3.96 | 3.99 | 3.94 | 3.80 | 4.20 | 4.00 | 3.80 | 3.81 |
| *Base* | | (227) | (107) | (120) | (42) | (55) | (72) | (43) | (15) |
| 패션 | 호감 응답 | 73.6 | 70.1 | 76.7 | 81.0 | 81.8 | 72.2 | 60.5 | 66.7 |
| | 평균 | 3.88 | 3.80 | 3.95 | 4.00 | 4.16 | 3.88 | 3.47 | 3.73 |
| *Base* | | (259) | (100) | (159) | (60) | (69) | (71) | (39) | (20) |
| 뷰티 | 호감 응답 | 76.4 | 77.0 | 76.1 | 73.3 | 75.4 | 84.5 | 69.2 | 75.0 |
| | 평균 | 3.97 | 4.00 | 3.95 | 3.95 | 4.03 | 4.08 | 3.72 | 3.90 |
| *Base* | | (283) | (157) | (126) | (46) | (74) | (81) | (53) | (29) |
| 한식 | 호감 응답 | 79.5 | 80.9 | 77.8 | 78.3 | 83.8 | 75.3 | 79.2 | 82.8 |
| | 평균 | 4.02 | 4.01 | 4.05 | 3.98 | 4.18 | 4.02 | 3.96 | 3.83 |

*Q 귀하께서는 최근 이용하신 한국 콘텐츠가 전반적으로 얼마나 마음에 드십니까?*
**호감 응답 : 4점+5점 비율(%)*
*(5점척도-1,2점: 비호감/3점: 보통/4,5점: 호감)*

# iii. 한류 선호

## 2. 한국 문화콘텐츠 인기도

(Base : 전체, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (500) | (250) | (250) | (125) | (125) | (125) | (85) | (40) |
| 드라마 | 대중적 인기 | 20.2 | 20.4 | 20.0 | 16.8 | 26.4 | 18.4 | 22.4 | 12.5 |
| | 보통 인기 | 23.6 | 26.4 | 20.8 | 23.2 | 20.0 | 25.6 | 24.7 | 27.5 |
| | 소수 마니아 인기 | 35.6 | 33.6 | 37.6 | 39.2 | 32.0 | 32.0 | 36.5 | 45.0 |
| | 거의 이용 안함 | 20.6 | 19.6 | 21.6 | 20.8 | 21.6 | 24.0 | 16.5 | 15.0 |
| 예능 | 대중적 인기 | 21.2 | 20.4 | 22.0 | 17.6 | 27.2 | 25.6 | 15.3 | 12.5 |
| | 보통 인기 | 27.4 | 30.4 | 24.4 | 32.0 | 24.0 | 30.4 | 21.2 | 27.5 |
| | 소수 마니아 인기 | 37.0 | 34.4 | 39.6 | 35.2 | 34.4 | 30.4 | 43.5 | 57.5 |
| | 거의 이용 안함 | 14.4 | 14.8 | 14.0 | 15.2 | 14.4 | 13.6 | 20.0 | 2.5 |
| 영화 | 대중적 인기 | 30.0 | 30.0 | 30.0 | 28.0 | 32.0 | 32.0 | 25.9 | 32.5 |
| | 보통 인기 | 26.2 | 27.6 | 24.8 | 24.8 | 28.8 | 21.6 | 28.2 | 32.5 |
| | 소수 마니아 인기 | 31.0 | 30.4 | 31.6 | 36.8 | 25.6 | 28.8 | 36.5 | 25.0 |
| | 거의 이용 안함 | 12.8 | 12.0 | 13.6 | 10.4 | 13.6 | 17.6 | 9.4 | 10.0 |
| 음악 | 대중적 인기 | 34.2 | 36.0 | 32.4 | 34.4 | 36.0 | 37.6 | 24.7 | 37.5 |
| | 보통 인기 | 27.2 | 26.8 | 27.6 | 28.0 | 29.6 | 25.6 | 25.9 | 25.0 |
| | 소수 마니아 인기 | 26.8 | 26.0 | 27.6 | 28.0 | 20.0 | 24.0 | 37.6 | 30.0 |
| | 거의 이용 안함 | 11.8 | 11.2 | 12.4 | 9.6 | 14.4 | 12.8 | 11.8 | 7.5 |
| 애니메이션 | 대중적 인기 | 33.4 | 34.4 | 32.4 | 27.2 | 39.2 | 38.4 | 23.5 | 40.0 |
| | 보통 인기 | 25.8 | 24.8 | 26.8 | 25.6 | 25.6 | 21.6 | 30.6 | 30.0 |
| | 소수 마니아 인기 | 32.4 | 30.4 | 34.4 | 40.0 | 26.4 | 31.2 | 34.1 | 27.5 |
| | 거의 이용 안함 | 8.4 | 10.4 | 6.4 | 7.2 | 8.8 | 8.8 | 11.8 | 2.5 |
| 도서 | 대중적 인기 | 27.6 | 26.0 | 29.2 | 24.8 | 31.2 | 32.8 | 22.4 | 20.0 |
| | 보통 인기 | 25.6 | 28.4 | 22.8 | 27.2 | 25.6 | 27.2 | 17.6 | 32.5 |
| | 소수 마니아 인기 | 34.4 | 31.6 | 37.2 | 35.2 | 30.4 | 28.0 | 45.9 | 40.0 |
| | 거의 이용 안함 | 12.4 | 14.0 | 10.8 | 12.8 | 12.8 | 12.0 | 14.1 | 7.5 |
| 웹툰 | 대중적 인기 | 23.2 | 24.4 | 22.0 | 19.2 | 33.6 | 27.2 | 14.1 | 10.0 |
| | 보통 인기 | 17.4 | 18.8 | 16.0 | 15.2 | 12.8 | 20.8 | 16.5 | 30.0 |
| | 소수 마니아 인기 | 35.2 | 33.2 | 37.2 | 41.6 | 28.0 | 30.4 | 41.2 | 40.0 |
| | 거의 이용 안함 | 24.2 | 23.6 | 24.8 | 24.0 | 25.6 | 21.6 | 28.2 | 20.0 |
| 게임 | 대중적 인기 | 34.8 | 37.6 | 32.0 | 36.8 | 33.6 | 36.8 | 31.8 | 32.5 |
| | 보통 인기 | 27.6 | 27.6 | 27.6 | 28.0 | 25.6 | 28.8 | 22.4 | 40.0 |
| | 소수 마니아 인기 | 27.6 | 24.4 | 30.8 | 27.2 | 28.0 | 23.2 | 34.1 | 27.5 |
| | 거의 이용 안함 | 10.0 | 10.4 | 9.6 | 8.0 | 12.8 | 11.2 | 11.8 | 0.0 |
| 패션 | 대중적 인기 | 32.0 | 30.0 | 34.0 | 28.8 | 38.4 | 36.8 | 29.4 | 12.5 |
| | 보통 인기 | 24.4 | 24.8 | 24.0 | 28.0 | 21.6 | 22.4 | 15.3 | 47.5 |
| | 소수 마니아 인기 | 31.8 | 32.0 | 31.6 | 31.2 | 25.6 | 32.0 | 42.4 | 30.0 |
| | 거의 이용 안함 | 11.8 | 13.2 | 10.4 | 12.0 | 14.4 | 8.8 | 12.9 | 10.0 |
| 뷰티 | 대중적 인기 | 34.6 | 31.6 | 37.6 | 35.2 | 36.0 | 36.8 | 30.6 | 30.0 |
| | 보통 인기 | 26.8 | 26.0 | 27.6 | 28.8 | 21.6 | 31.2 | 22.4 | 32.5 |
| | 소수 마니아 인기 | 27.0 | 29.2 | 24.8 | 24.0 | 28.0 | 24.8 | 34.1 | 25.0 |
| | 거의 이용 안함 | 11.6 | 13.2 | 10.0 | 12.0 | 14.4 | 7.2 | 12.9 | 12.5 |
| 한식 | 대중적 인기 | 39.0 | 40.0 | 38.0 | 33.6 | 40.8 | 41.6 | 37.6 | 45.0 |
| | 보통 인기 | 24.2 | 21.6 | 26.8 | 24.8 | 24.0 | 26.4 | 21.2 | 22.5 |
| | 소수 마니아 인기 | 28.0 | 28.0 | 28.0 | 29.6 | 25.6 | 25.6 | 32.9 | 27.5 |
| | 거의 이용 안함 | 8.8 | 10.4 | 7.2 | 12.0 | 9.6 | 6.4 | 8.2 | 5.0 |

*Q 현재 귀하의 나라에서 한국 문화콘텐츠의 인기가 어느 정도라고 생각하십니까?*

# iii. 한류 선호

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (1) TV 드라마

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (286) | (137) | (149) | (63) | (79) | (80) | (47) | (17) |
| 스토리가 짜임새 있고 탄탄함 | 1순위 | 21.0 | 19.0 | 22.8 | 19.0 | 26.6 | 15.0 | 19.1 | 35.3 |
| | 1+2순위 | 40.2 | 39.4 | 40.9 | 28.6 | 43.0 | 33.8 | 55.3 | 58.8 |
| 선호하는 스타 출연 | 1순위 | 13.3 | 14.6 | 12.1 | 14.3 | 13.9 | 12.5 | 12.8 | 11.8 |
| | 1+2순위 | 26.6 | 24.8 | 28.2 | 27.0 | 26.6 | 30.0 | 25.5 | 11.8 |
| 한국 생활 및 문화에 대한 간접경험 | 1순위 | 13.3 | 16.1 | 10.7 | 12.7 | 11.4 | 10.0 | 23.4 | 11.8 |
| | 1+2순위 | 26.2 | 32.8 | 20.1 | 27.0 | 24.1 | 23.8 | 31.9 | 29.4 |
| 배우의 매력적인 외모 | 1순위 | 12.9 | 12.4 | 13.4 | 11.1 | 11.4 | 20.0 | 8.5 | 5.9 |
| | 1+2순위 | 21.0 | 19.0 | 22.8 | 14.3 | 26.6 | 25.0 | 14.9 | 17.6 |
| 한국 문화만의 독특함 | 1순위 | 10.8 | 10.2 | 11.4 | 19.0 | 3.8 | 13.8 | 10.6 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 25.5 | 26.3 | 24.8 | 31.7 | 19.0 | 22.5 | 29.8 | 35.3 |
| 다양한 소재·장르를 다룸 | 1순위 | 8.4 | 11.7 | 5.4 | 6.3 | 8.9 | 6.3 | 10.6 | 17.6 |
| | 1+2순위 | 16.8 | 20.4 | 13.4 | 17.5 | 19.0 | 13.8 | 14.9 | 23.5 |
| 한국의 최신 패션·뷰티 등 트렌드 시청 | 1순위 | 7.7 | 5.8 | 9.4 | 12.7 | 10.1 | 5.0 | 2.1 | 5.9 |
| | 1+2순위 | 18.2 | 15.3 | 20.8 | 25.4 | 20.3 | 16.3 | 10.6 | 11.8 |
| 뛰어난 배우의 연기력 | 1순위 | 7.0 | 5.1 | 8.7 | 1.6 | 8.9 | 11.3 | 2.1 | 11.8 |
| | 1+2순위 | 12.9 | 10.2 | 15.4 | 9.5 | 13.9 | 20.0 | 4.3 | 11.8 |
| 영상미, 연출력 등 작품성이 좋아서 | 1순위 | 5.6 | 5.1 | 6.0 | 3.2 | 5.1 | 6.3 | 10.6 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 12.6 | 11.7 | 13.4 | 19.0 | 7.6 | 15.0 | 12.8 | 0.0 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한국 드라마의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (2) 예능

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (291) | (154) | (137) | (58) | (85) | (81) | (48) | (19) |
| 한국 생활 및 문화에 대한 간접경험 | 1순위 | 17.9 | 14.9 | 21.2 | 13.8 | 14.1 | 16.0 | 35.4 | 10.5 |
| | 1+2순위 | 35.4 | 33.1 | 38.0 | 34.5 | 30.6 | 32.1 | 47.9 | 42.1 |
| 재미있는 게임 및 소재 사용 | 1순위 | 16.2 | 20.8 | 10.9 | 10.3 | 18.8 | 14.8 | 16.7 | 26.3 |
| | 1+2순위 | 29.2 | 33.8 | 24.1 | 31.0 | 34.1 | 24.7 | 25.0 | 31.6 |
| 프로그램 컨셉 및 포맷 선호 | 1순위 | 12.0 | 11.7 | 12.4 | 8.6 | 16.5 | 11.1 | 8.3 | 15.8 |
| | 1+2순위 | 25.1 | 24.7 | 25.5 | 24.1 | 31.8 | 19.8 | 25.0 | 21.1 |
| 한국 문화만의 독특함 | 1순위 | 11.7 | 9.7 | 13.9 | 15.5 | 11.8 | 8.6 | 6.3 | 26.3 |
| | 1+2순위 | 28.2 | 29.2 | 27.0 | 22.4 | 28.2 | 29.6 | 22.9 | 52.6 |
| 개성있는 출연진의 캐릭터·역할 | 1순위 | 10.3 | 10.4 | 10.2 | 12.1 | 10.6 | 8.6 | 12.5 | 5.3 |
| | 1+2순위 | 19.6 | 20.8 | 18.2 | 20.7 | 20.0 | 17.3 | 20.8 | 21.1 |
| 출연진들 간 돋보이는 팀워크 | 1순위 | 10.3 | 9.1 | 11.7 | 13.8 | 9.4 | 12.3 | 6.3 | 5.3 |
| | 1+2순위 | 19.9 | 17.5 | 22.6 | 22.4 | 17.6 | 24.7 | 18.8 | 5.3 |
| 자막, 그래픽, 합성, 화면구성 등 재미있는 편집 | 1순위 | 8.2 | 9.7 | 6.6 | 12.1 | 5.9 | 8.6 | 6.3 | 10.5 |
| | 1+2순위 | 15.5 | 16.9 | 13.9 | 17.2 | 12.9 | 21.0 | 10.4 | 10.5 |
| 한국의 최신 패션·뷰티 등 트렌드 시청 | 1순위 | 6.5 | 6.5 | 6.6 | 3.4 | 9.4 | 8.6 | 4.2 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 13.4 | 11.0 | 16.1 | 8.6 | 14.1 | 14.8 | 14.6 | 15.8 |
| 선호하는 스타가 MC 및 출연진 등장 | 1순위 | 5.8 | 5.8 | 5.8 | 8.6 | 3.5 | 9.9 | 2.1 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 12.0 | 10.4 | 13.9 | 17.2 | 9.4 | 14.8 | 10.4 | 0.0 |
| 기타 | 1순위 | 1.0 | 1.3 | 0.7 | 1.7 | 0.0 | 1.2 | 2.1 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 1.7 | 2.6 | 0.7 | 1.7 | 1.2 | 1.2 | 4.2 | 0.0 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한국 예능의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

# iii. 한류 선호

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (3) 영화

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (372) | (192) | (180) | (87) | (100) | (97) | (60) | (28) |
| 한국 생활 및 문화에 대한 간접경험 | 1순위 | 14.5 | 12.0 | 17.2 | 11.5 | 14.0 | 14.4 | 16.7 | 21.4 |
| | 1+2순위 | 17.7 | 20.8 | 14.4 | 10.3 | 23.0 | 15.5 | 23.3 | 17.9 |
| 스토리가 짜임새 있고 탄탄함 | 1순위 | 13.7 | 16.1 | 11.1 | 12.6 | 10.0 | 15.5 | 20.0 | 10.7 |
| | 1+2순위 | 15.6 | 14.1 | 17.2 | 17.2 | 20.0 | 15.5 | 11.7 | 3.6 |
| 자국영화에서는 볼 수 없는 독특함 | 1순위 | 13.4 | 13.5 | 13.3 | 11.5 | 16.0 | 10.3 | 13.3 | 21.4 |
| | 1+2순위 | 9.4 | 8.3 | 10.6 | 6.9 | 10.0 | 8.2 | 15.0 | 7.1 |
| 뛰어난 배우의 연기력 | 1순위 | 12.4 | 11.5 | 13.3 | 16.1 | 10.0 | 14.4 | 11.7 | 3.6 |
| | 1+2순위 | 11.8 | 10.9 | 12.8 | 17.2 | 10.0 | 12.4 | 1.7 | 21.4 |
| 배우의 매력적인 외모 | 1순위 | 11.6 | 10.4 | 12.8 | 17.2 | 13.0 | 11.3 | 5.0 | 3.6 |
| | 1+2순위 | 7.0 | 6.3 | 7.8 | 10.3 | 4.0 | 7.2 | 8.3 | 3.6 |
| 영상미, 연출력 등 작품성이 좋아서 | 1순위 | 11.6 | 14.1 | 8.9 | 11.5 | 11.0 | 13.4 | 11.7 | 7.1 |
| | 1+2순위 | 12.1 | 10.9 | 13.3 | 9.2 | 11.0 | 8.2 | 21.7 | 17.9 |
| 다양한 소재·장르를 다룸 | 1순위 | 10.8 | 11.5 | 10.0 | 5.7 | 13.0 | 9.3 | 15.0 | 14.3 |
| | 1+2순위 | 13.4 | 14.6 | 12.2 | 18.4 | 8.0 | 13.4 | 10.0 | 25.0 |
| 선호하는 스타 출연 | 1순위 | 6.2 | 5.7 | 6.7 | 6.9 | 5.0 | 8.2 | 5.0 | 3.6 |
| | 1+2순위 | 4.6 | 4.7 | 4.4 | 4.6 | 4.0 | 8.2 | 1.7 | 0.0 |
| 한국의 최신 패션·뷰티 등 트렌드 시청 | 1순위 | 5.6 | 5.2 | 6.1 | 6.9 | 7.0 | 3.1 | 1.7 | 14.3 |
| | 1+2순위 | 7.8 | 8.9 | 6.7 | 5.7 | 10.0 | 11.3 | 3.3 | 3.6 |
| 기타 | 1순위 | 0.3 | 0.0 | 0.6 | 0.0 | 1.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 0.5 | 0.5 | 0.6 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 3.3 | 0.0 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한국 영화의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (4) 음악

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (323) | (169) | (154) | (86) | (89) | (85) | (48) | (15) |
| 후렴구·리듬 등의 중독성이 강함 | 1순위 | 17.6 | 13.0 | 22.7 | 20.9 | 18.0 | 17.6 | 10.4 | 20.0 |
| | 1+2순위 | 34.1 | 29.0 | 39.6 | 41.9 | 34.8 | 32.9 | 22.9 | 26.7 |
| 가수·그룹의 뛰어난 퍼포먼스 | 1순위 | 13.6 | 11.2 | 16.2 | 17.4 | 14.6 | 9.4 | 14.6 | 6.7 |
| | 1+2순위 | 28.5 | 27.2 | 29.9 | 26.7 | 30.3 | 25.9 | 25.0 | 53.3 |
| 한국어의 독특한 발음으로 된 가사 | 1순위 | 13.6 | 14.2 | 13.0 | 10.5 | 14.6 | 15.3 | 12.5 | 20.0 |
| | 1+2순위 | 25.1 | 23.7 | 26.6 | 23.3 | 24.7 | 27.1 | 22.9 | 33.3 |
| 가수·그룹의 매력적인 외모와 스타일 | 1순위 | 11.5 | 10.7 | 12.3 | 12.8 | 15.7 | 7.1 | 12.5 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 19.8 | 17.8 | 22.1 | 23.3 | 21.3 | 14.1 | 22.9 | 13.3 |
| 자국에는 없는 스타일의 음악 | 1순위 | 11.1 | 13.0 | 9.1 | 7.0 | 7.9 | 14.1 | 22.9 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 22.3 | 28.4 | 15.6 | 17.4 | 15.7 | 27.1 | 37.5 | 13.3 |
| 가수·그룹마다 차별화된 컨셉 | 1순위 | 9.9 | 11.8 | 7.8 | 7.0 | 7.9 | 15.3 | 8.3 | 13.3 |
| | 1+2순위 | 17.6 | 18.3 | 16.9 | 12.8 | 19.1 | 24.7 | 12.5 | 13.3 |
| 한국의 최신 패션·뷰티 등 트렌드 시청 | 1순위 | 9.9 | 12.4 | 7.1 | 11.6 | 9.0 | 5.9 | 12.5 | 20.0 |
| | 1+2순위 | 23.2 | 25.4 | 20.8 | 25.6 | 25.8 | 16.5 | 27.1 | 20.0 |
| 한국어와 영어 가사의 결합 | 1순위 | 7.1 | 6.5 | 7.8 | 9.3 | 5.6 | 8.2 | 2.1 | 13.3 |
| | 1+2순위 | 14.9 | 13.6 | 16.2 | 15.1 | 12.4 | 17.6 | 14.6 | 13.3 |
| 가수·그룹이 팬관리를 잘함 | 1순위 | 5.0 | 6.5 | 3.2 | 2.3 | 6.7 | 5.9 | 4.2 | 6.7 |
| | 1+2순위 | 12.1 | 13.0 | 11.0 | 10.5 | 14.6 | 12.9 | 10.4 | 6.7 |
| 기타 | 1순위 | 0.6 | 0.6 | 0.6 | 1.2 | 0.0 | 1.2 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 2.5 | 3.6 | 1.3 | 3.5 | 1.1 | 1.2 | 4.2 | 6.7 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한국 음악의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

# iii. 한류 선호

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (5) 애니메이션

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (362) | (182) | (180) | (91) | (97) | (92) | (55) | (27) |
| 그림체, 색채, 그래픽 등 영상미 선호 | 1순위 | 19.1 | 18.1 | 20.0 | 26.4 | 14.4 | 17.4 | 18.2 | 18.5 |
| | 1+2순위 | 37.6 | 35.7 | 39.4 | 44.0 | 28.9 | 43.5 | 30.9 | 40.7 |
| 캐릭터의 성격·역할 선호 | 1순위 | 18.5 | 14.8 | 22.2 | 20.9 | 20.6 | 17.4 | 16.4 | 11.1 |
| | 1+2순위 | 30.4 | 27.5 | 33.3 | 31.9 | 36.1 | 32.6 | 20.0 | 18.5 |
| 캐릭터 생김새·디자인 선호 | 1순위 | 17.1 | 17.6 | 16.7 | 22.0 | 16.5 | 16.3 | 10.9 | 18.5 |
| | 1+2순위 | 37.0 | 35.2 | 38.9 | 40.7 | 38.1 | 32.6 | 30.9 | 48.1 |
| 스토리가 짜임새 있고 탄탄함 | 1순위 | 12.2 | 15.9 | 8.3 | 8.8 | 10.3 | 10.9 | 20.0 | 18.5 |
| | 1+2순위 | 28.5 | 35.2 | 21.7 | 23.1 | 27.8 | 27.2 | 40.0 | 29.6 |
| 교육용으로 활용할 수 있는 내용이 풍부 | 1순위 | 11.3 | 10.4 | 12.2 | 5.5 | 11.3 | 15.2 | 12.7 | 14.8 |
| | 1+2순위 | 21.5 | 21.4 | 21.7 | 19.8 | 17.5 | 20.7 | 30.9 | 25.9 |
| 폭력적이거나 선정적인 내용이 적음 | 1순위 | 8.3 | 8.2 | 8.3 | 3.3 | 12.4 | 8.7 | 10.9 | 3.7 |
| | 1+2순위 | 13.5 | 13.7 | 13.3 | 9.9 | 20.6 | 9.8 | 18.2 | 3.7 |
| 다양한 소재·장르를 다룸 | 1순위 | 8.0 | 8.8 | 7.2 | 7.7 | 8.2 | 8.7 | 5.5 | 11.1 |
| | 1+2순위 | 19.9 | 19.2 | 20.6 | 17.6 | 18.6 | 25.0 | 16.4 | 22.2 |
| 자국의 문화코드와 잘 맞음 | 1순위 | 5.2 | 5.5 | 5.0 | 5.5 | 6.2 | 5.4 | 5.5 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 10.8 | 10.4 | 11.1 | 12.1 | 12.4 | 8.7 | 10.9 | 7.4 |
| 기타 | 1순위 | 0.3 | 0.5 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 3.7 |
| | 1+2순위 | 0.8 | 1.6 | 0.0 | 1.1 | 0.0 | 0.0 | 1.8 | 3.7 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한국 애니메이션의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (6) 도서

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (176) | (89) | (87) | (37) | (52) | (53) | (23) | (11) |
| 스토리 및 작화 선호 | 1순위 | 23.9 | 28.1 | 19.5 | 24.3 | 23.1 | 28.3 | 13.0 | 27.3 |
| | 1+2순위 | 40.3 | 38.2 | 42.5 | 45.9 | 32.7 | 43.4 | 30.4 | 63.6 |
| 캐릭터의 성격·역할 선호 | 1순위 | 14.8 | 14.6 | 14.9 | 13.5 | 15.4 | 17.0 | 8.7 | 18.2 |
| | 1+2순위 | 24.4 | 24.7 | 24.1 | 18.9 | 30.8 | 26.4 | 17.4 | 18.2 |
| 한국 문화만의 독특함 | 1순위 | 13.1 | 14.6 | 11.5 | 13.5 | 15.4 | 9.4 | 17.4 | 9.1 |
| | 1+2순위 | 31.3 | 38.2 | 24.1 | 24.3 | 28.8 | 32.1 | 43.5 | 36.4 |
| 다양한 소재·장르를 다룸 | 1순위 | 10.8 | 12.4 | 9.2 | 13.5 | 3.8 | 7.5 | 17.4 | 36.4 |
| | 1+2순위 | 25.6 | 24.7 | 26.4 | 37.8 | 19.2 | 17.0 | 34.8 | 36.4 |
| 한국의 최신 트렌드 접촉 | 1순위 | 10.2 | 7.9 | 12.6 | 5.4 | 19.2 | 11.3 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 18.8 | 16.9 | 20.7 | 16.2 | 26.9 | 18.9 | 8.7 | 9.1 |
| 인기 한류 콘텐츠의 원작 | 1순위 | 10.2 | 9.0 | 11.5 | 13.5 | 5.8 | 15.1 | 8.7 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 24.4 | 22.5 | 26.4 | 27.0 | 19.2 | 30.2 | 21.7 | 18.2 |
| 한국어 관심·학습 수요 증가 | 1순위 | 10.2 | 6.7 | 13.8 | 13.5 | 5.8 | 7.5 | 21.7 | 9.1 |
| | 1+2순위 | 18.8 | 16.9 | 20.7 | 21.6 | 21.2 | 13.2 | 26.1 | 9.1 |
| 자국의 문화코드와 잘 맞음 | 1순위 | 6.8 | 6.7 | 6.9 | 2.7 | 11.5 | 3.8 | 13.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 15.9 | 16.9 | 14.9 | 8.1 | 21.2 | 18.9 | 13.0 | 9.1 |
| 기타 | 1순위 | - | - | - | - | - | - | - | - |
| | 1+2순위 | 0.6 | 1.1 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 4.3 | 0.0 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한국 도서의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

# iii. 한류 선호

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (7) 게임

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (305) | (164) | (141) | (82) | (85) | (77) | (45) | (16) |
| 그래픽·그림 선호 | 1순위 | 24.6 | 25.0 | 24.1 | 20.7 | 27.1 | 22.1 | 26.7 | 37.5 |
| | 1+2순위 | 44.9 | 47.0 | 42.6 | 39.0 | 51.8 | 39.0 | 51.1 | 50.0 |
| 게임 플레이 방식·구성 선호 | 1순위 | 17.0 | 15.9 | 18.4 | 23.2 | 20.0 | 10.4 | 11.1 | 18.8 |
| | 1+2순위 | 38.0 | 38.4 | 37.6 | 41.5 | 40.0 | 37.7 | 26.7 | 43.8 |
| 게이머들과 네트워크 형성 | 1순위 | 15.1 | 14.6 | 15.6 | 14.6 | 11.8 | 20.8 | 13.3 | 12.5 |
| | 1+2순위 | 29.2 | 29.3 | 29.1 | 35.4 | 23.5 | 31.2 | 26.7 | 25.0 |
| 다양한 소재·장르를 다룸 | 1순위 | 12.8 | 11.6 | 14.2 | 14.6 | 12.9 | 6.5 | 20.0 | 12.5 |
| | 1+2순위 | 23.3 | 21.3 | 25.5 | 24.4 | 23.5 | 15.6 | 35.6 | 18.8 |
| 스토리가 짜임새 있고 탄탄함 | 1순위 | 10.2 | 12.2 | 7.8 | 6.1 | 11.8 | 10.4 | 13.3 | 12.5 |
| | 1+2순위 | 21.0 | 21.3 | 20.6 | 17.1 | 22.4 | 22.1 | 22.2 | 25.0 |
| 캐릭터의 성격·역할 선호 | 1순위 | 8.5 | 9.8 | 7.1 | 8.5 | 5.9 | 13.0 | 6.7 | 6.3 |
| | 1+2순위 | 20.3 | 19.5 | 21.3 | 19.5 | 14.1 | 28.6 | 17.8 | 25.0 |
| 폭력성·선정적 내용이 적음 | 1순위 | 6.6 | 6.7 | 6.4 | 7.3 | 7.1 | 7.8 | 4.4 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 13.1 | 14.6 | 11.3 | 15.9 | 17.6 | 11.7 | 6.7 | 0.0 |
| 한류 스타가 광고·홍보 | 1순위 | 4.9 | 4.3 | 5.7 | 4.9 | 3.5 | 7.8 | 4.4 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 9.2 | 7.9 | 10.6 | 6.1 | 7.1 | 13.0 | 11.1 | 12.5 |
| 기타 | 1순위 | 0.3 | 0.0 | 0.7 | 0.0 | 0.0 | 1.3 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 1.0 | 0.6 | 1.4 | 1.2 | 0.0 | 1.3 | 2.2 | 0.0 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한국 온라인/모바일 게임의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (8) 패션

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (227) | (107) | (120) | (42) | (55) | (72) | (43) | (15) |
| 품질 대비 저렴한 가격 | 1순위 | 21.6 | 19.6 | 23.3 | 9.5 | 18.2 | 29.2 | 20.9 | 33.3 |
| | 1+2순위 | 37.4 | 33.6 | 40.8 | 19.0 | 32.7 | 44.4 | 44.2 | 53.3 |
| 디자인 선호 | 1순위 | 19.4 | 16.8 | 21.7 | 28.6 | 20.0 | 16.7 | 14.0 | 20.0 |
| | 1+2순위 | 40.1 | 33.6 | 45.8 | 52.4 | 36.4 | 36.1 | 32.6 | 60.0 |
| 다양한 제품 종류·스타일 | 1순위 | 18.5 | 17.8 | 19.2 | 21.4 | 23.6 | 16.7 | 14.0 | 13.3 |
| | 1+2순위 | 36.6 | 28.0 | 44.2 | 35.7 | 40.0 | 37.5 | 37.2 | 20.0 |
| 우수한 품질 | 1순위 | 17.2 | 15.0 | 19.2 | 11.9 | 12.7 | 18.1 | 20.9 | 33.3 |
| | 1+2순위 | 37.9 | 43.0 | 33.3 | 31.0 | 41.8 | 37.5 | 32.6 | 60.0 |
| 주변사람들 사이에서 평판이 좋음 | 1순위 | 9.3 | 12.1 | 6.7 | 11.9 | 12.7 | 5.6 | 11.6 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 20.7 | 25.2 | 16.7 | 26.2 | 25.5 | 19.4 | 18.6 | 0.0 |
| 브랜드 이미지가 좋아서 | 1순위 | 9.3 | 11.2 | 7.5 | 9.5 | 10.9 | 9.7 | 9.3 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 16.7 | 20.6 | 13.3 | 16.7 | 18.2 | 16.7 | 18.6 | 6.7 |
| 좋아하는 스타가 직접 사용·홍보 | 1순위 | 4.0 | 5.6 | 2.5 | 7.1 | 1.8 | 4.2 | 4.7 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 9.3 | 13.1 | 5.8 | 19.0 | 5.5 | 8.3 | 9.3 | 0.0 |
| 기타 | 1순위 | 0.9 | 1.9 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 4.7 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 1.3 | 2.8 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 7.0 | 0.0 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한국 패션의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

# iii. 한류 선호

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (9) 뷰티

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (259) | (100) | (159) | (60) | (69) | (71) | (39) | (20) |
| 다양한 제품 종류 | 1순위 | 18.9 | 13.0 | 22.6 | 15.0 | 26.1 | 15.5 | 15.4 | 25.0 |
| | 1+2순위 | 40.5 | 35.0 | 44.0 | 38.3 | 44.9 | 40.8 | 33.3 | 45.0 |
| 품질 대비 저렴한 가격 | 1순위 | 18.1 | 19.0 | 17.6 | 16.7 | 15.9 | 15.5 | 30.8 | 15.0 |
| | 1+2순위 | 35.9 | 34.0 | 37.1 | 35.0 | 33.3 | 35.2 | 43.6 | 35.0 |
| 우수한 효과·품질 | 1순위 | 14.7 | 16.0 | 13.8 | 11.7 | 10.1 | 18.3 | 15.4 | 25.0 |
| | 1+2순위 | 27.8 | 19.0 | 33.3 | 25.0 | 21.7 | 32.4 | 30.8 | 35.0 |
| 주변사람들 사이에서 평판이 좋음 | 1순위 | 13.9 | 13.0 | 14.5 | 15.0 | 14.5 | 12.7 | 15.4 | 10.0 |
| | 1+2순위 | 29.7 | 33.0 | 27.7 | 38.3 | 30.4 | 18.3 | 33.3 | 35.0 |
| 제품 패키지 디자인 선호 | 1순위 | 11.2 | 10.0 | 11.9 | 11.7 | 8.7 | 14.1 | 10.3 | 10.0 |
| | 1+2순위 | 19.3 | 21.0 | 18.2 | 15.0 | 21.7 | 22.5 | 15.4 | 20.0 |
| 자연 친화적 성분·재료 사용 | 1순위 | 8.9 | 8.0 | 9.4 | 11.7 | 10.1 | 9.9 | 2.6 | 5.0 |
| | 1+2순위 | 17.4 | 20.0 | 15.7 | 20.0 | 17.4 | 19.7 | 12.8 | 10.0 |
| 좋아하는 스타가 직접 사용·홍보 | 1순위 | 8.9 | 14.0 | 5.7 | 18.3 | 5.8 | 7.0 | 2.6 | 10.0 |
| | 1+2순위 | 16.6 | 20.0 | 14.5 | 18.3 | 20.3 | 14.1 | 15.4 | 10.0 |
| 브랜드 이미지가 좋아서 | 1순위 | 5.0 | 7.0 | 3.8 | 0.0 | 7.2 | 7.0 | 7.7 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 12.0 | 17.0 | 8.8 | 10.0 | 8.7 | 16.9 | 12.8 | 10.0 |
| 기타 | 1순위 | 0.4 | 0.0 | 0.6 | 0.0 | 1.4 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 0.8 | 1.0 | 0.6 | 0.0 | 1.4 | 0.0 | 2.6 | 0.0 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한국 뷰티의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (10) 한식

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (283) | (157) | (126) | (46) | (74) | (81) | (53) | (29) |
| 맛이 있어서 | 1순위 | 27.9 | 28.7 | 27.0 | 23.9 | 24.3 | 27.2 | 41.5 | 20.7 |
| | 1+2순위 | 47.7 | 48.4 | 46.8 | 47.8 | 45.9 | 48.1 | 54.7 | 37.9 |
| 한국 문화콘텐츠에서 봤던 한식·식문화 경험 | 1순위 | 17.3 | 17.2 | 17.5 | 21.7 | 21.6 | 9.9 | 17.0 | 20.7 |
| | 1+2순위 | 35.3 | 32.5 | 38.9 | 52.2 | 32.4 | 32.1 | 30.2 | 34.5 |
| 건강에 좋은 식재료·조리법 사용 | 1순위 | 13.1 | 11.5 | 15.1 | 8.7 | 9.5 | 14.8 | 15.1 | 20.7 |
| | 1+2순위 | 32.5 | 30.6 | 34.9 | 26.1 | 35.1 | 27.2 | 39.6 | 37.9 |
| 상차림·플레이팅·분위기가 좋아서 | 1순위 | 11.0 | 8.3 | 14.3 | 15.2 | 9.5 | 16.0 | 1.9 | 10.3 |
| | 1+2순위 | 17.7 | 16.6 | 19.0 | 23.9 | 18.9 | 22.2 | 5.7 | 13.8 |
| 친절한 직원 | 1순위 | 11.0 | 10.2 | 11.9 | 13.0 | 12.2 | 9.9 | 7.5 | 13.8 |
| | 1+2순위 | 20.8 | 21.0 | 20.6 | 19.6 | 23.0 | 21.0 | 18.9 | 20.7 |
| 식당,직원의 위생·청결 상태가 좋아서 | 1순위 | 9.2 | 13.4 | 4.0 | 10.9 | 10.8 | 6.2 | 9.4 | 10.3 |
| | 1+2순위 | 20.1 | 22.3 | 17.5 | 17.4 | 18.9 | 14.8 | 24.5 | 34.5 |
| 가성비가 좋음 | 1순위 | 7.1 | 8.3 | 5.6 | 4.3 | 8.1 | 11.1 | 3.8 | 3.4 |
| | 1+2순위 | 17.0 | 19.1 | 14.3 | 6.5 | 14.9 | 24.7 | 17.0 | 17.2 |
| 한국 인기스타 광고·홍보 | 1순위 | 3.2 | 2.5 | 4.0 | 2.2 | 4.1 | 4.9 | 1.9 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 7.4 | 8.3 | 6.3 | 6.5 | 10.8 | 8.6 | 5.7 | 0.0 |
| 기타 | 1순위 | 0.4 | 0.0 | 0.8 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 1.9 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 1.4 | 1.3 | 1.6 | 0.0 | 0.0 | 1.2 | 3.8 | 3.4 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한식의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

# iii. 한류 선호

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (1) TV 드라마

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (286) | (137) | (149) | (63) | (79) | (80) | (47) | (17) |
| 한국어가 어렵고 생소함 | 1순위 | 24.8 | 27.7 | 22.1 | 23.8 | 20.3 | 23.8 | 27.7 | 47.1 |
| | 1+2순위 | 40.2 | 39.4 | 40.9 | 36.5 | 34.2 | 43.8 | 44.7 | 52.9 |
| 비용이 많이 듦 | 1순위 | 11.5 | 12.4 | 10.7 | 6.3 | 13.9 | 16.3 | 6.4 | 11.8 |
| | 1+2순위 | 23.1 | 23.4 | 22.8 | 20.6 | 26.6 | 27.5 | 17.0 | 11.8 |
| 자막·더빙 통한 시청 불편함 | 1순위 | 10.5 | 8.8 | 12.1 | 7.9 | 5.1 | 15.0 | 14.9 | 11.8 |
| | 1+2순위 | 21.0 | 19.7 | 22.1 | 17.5 | 13.9 | 23.8 | 27.7 | 35.3 |
| 전체적인 에피소드 편수가 적어서 | 1순위 | 10.5 | 10.9 | 10.1 | 7.9 | 15.2 | 8.8 | 8.5 | 11.8 |
| | 1+2순위 | 25.5 | 24.1 | 26.8 | 22.2 | 26.6 | 22.5 | 29.8 | 35.3 |
| 한 회당 방영 시간이 길어서 | 1순위 | 8.0 | 7.3 | 8.7 | 11.1 | 10.1 | 3.8 | 10.6 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 17.1 | 16.8 | 17.4 | 25.4 | 19.0 | 12.5 | 17.0 | 0.0 |
| 한국적인 색채가 강해서 | 1순위 | 6.6 | 6.6 | 6.7 | 11.1 | 5.1 | 7.5 | 4.3 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 12.9 | 11.7 | 14.1 | 14.3 | 13.9 | 15.0 | 8.5 | 5.9 |
| 인터내셔널한 캐스팅이 없음 | 1순위 | 6.3 | 4.4 | 8.1 | 11.1 | 7.6 | 5.0 | 2.1 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 14.3 | 13.1 | 15.4 | 19.0 | 15.2 | 15.0 | 8.5 | 5.9 |
| 소재,스토리,장르 등이 진부·획일적 | 1순위 | 5.9 | 7.3 | 4.7 | 4.8 | 3.8 | 10.0 | 6.4 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 10.1 | 12.4 | 8.1 | 11.1 | 10.1 | 11.3 | 8.5 | 5.9 |
| 같은 배우가 타 작품에 반복적으로 출연해서 | 1순위 | 4.2 | 5.8 | 2.7 | 0.0 | 2.5 | 7.5 | 8.5 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 10.1 | 14.6 | 6.0 | 4.8 | 7.6 | 15.0 | 14.9 | 5.9 |
| 어색한 배우들의 연기 | 1순위 | 3.8 | 2.2 | 5.4 | 4.8 | 5.1 | 0.0 | 6.4 | 5.9 |
| | 1+2순위 | 8.7 | 8.8 | 8.7 | 9.5 | 10.1 | 3.8 | 12.8 | 11.8 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 3.1 | 4.4 | 2.0 | 3.2 | 5.1 | 1.3 | 2.1 | 5.9 |
| | 1+2순위 | 9.1 | 10.9 | 7.4 | 9.5 | 11.4 | 7.5 | 6.4 | 11.8 |
| 기타 | 1순위 | 4.5 | 2.2 | 6.7 | 7.9 | 6.3 | 1.3 | 2.1 | 5.9 |
| | 1+2순위 | 7.7 | 5.1 | 10.1 | 9.5 | 11.4 | 2.5 | 4.3 | 17.6 |

*Q.귀하가 생각하는 한국 드라마의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (2) 예능

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (291) | (154) | (137) | (58) | (85) | (81) | (48) | (19) |
| 한국어가 어렵고 생소함 | 1순위 | 26.8 | 30.5 | 22.6 | 12.1 | 29.4 | 24.7 | 35.4 | 47.4 |
| | 1+2순위 | 45.0 | 48.1 | 41.6 | 37.9 | 42.4 | 37.0 | 58.3 | 78.9 |
| 방송용 자막이 너무 많아서 | 1순위 | 10.7 | 10.4 | 10.9 | 19.0 | 3.5 | 16.0 | 8.3 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 20.6 | 18.2 | 23.4 | 25.9 | 12.9 | 27.2 | 22.9 | 5.3 |
| 자막·더빙 통한 시청 불편함 | 1순위 | 10.7 | 11.7 | 9.5 | 6.9 | 7.1 | 9.9 | 20.8 | 15.8 |
| | 1+2순위 | 20.6 | 21.4 | 19.7 | 10.3 | 16.5 | 23.5 | 33.3 | 26.3 |
| 한국식 유머코드가 맞지 않음 | 1순위 | 10.3 | 11.0 | 9.5 | 15.5 | 12.9 | 7.4 | 8.3 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 16.5 | 17.5 | 15.3 | 22.4 | 16.5 | 17.3 | 14.6 | 0.0 |
| 지속적으로 진행되는 콘텐츠가 적음 | 1순위 | 9.6 | 8.4 | 10.9 | 8.6 | 12.9 | 7.4 | 8.3 | 10.5 |
| | 1+2순위 | 22.7 | 22.7 | 22.6 | 25.9 | 28.2 | 16.0 | 16.7 | 31.6 |
| 한국적인 색채가 강해서 | 1순위 | 7.2 | 6.5 | 8.0 | 6.9 | 5.9 | 8.6 | 6.3 | 10.5 |
| | 1+2순위 | 16.2 | 17.5 | 14.6 | 8.6 | 15.3 | 23.5 | 14.6 | 15.8 |
| 게스트 토크 의존 포맷이 많음 | 1순위 | 6.2 | 7.8 | 4.4 | 1.7 | 7.1 | 11.1 | 2.1 | 5.3 |
| | 1+2순위 | 15.5 | 17.5 | 13.1 | 13.8 | 17.6 | 14.8 | 12.5 | 21.1 |
| 나오는 사람들이 반복적으로 출연해서 | 1순위 | 5.2 | 3.2 | 7.3 | 12.1 | 5.9 | 2.5 | 2.1 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 12.0 | 10.4 | 13.9 | 17.2 | 11.8 | 13.6 | 6.3 | 5.3 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 4.8 | 5.8 | 3.6 | 3.4 | 9.4 | 3.7 | 0.0 | 5.3 |
| | 1+2순위 | 9.3 | 11.0 | 7.3 | 6.9 | 15.3 | 8.6 | 2.1 | 10.5 |
| 짜임새 있는 포맷이 아닌 즉흥적임 | 1순위 | 4.1 | 1.9 | 6.6 | 8.6 | 3.5 | 3.7 | 0.0 | 5.3 |
| | 1+2순위 | 12.7 | 8.4 | 17.5 | 24.1 | 14.1 | 9.9 | 4.2 | 5.3 |
| 매력있는 스타가 출연하지 않아서 | 1순위 | 1.7 | 1.9 | 1.5 | 0.0 | 1.2 | 2.5 | 4.2 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 3.8 | 3.2 | 4.4 | 1.7 | 2.4 | 6.2 | 6.3 | 0.0 |
| 기타 | 1순위 | 2.7 | 0.6 | 5.1 | 5.2 | 1.2 | 2.5 | 4.2 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 5.2 | 3.9 | 6.6 | 5.2 | 7.1 | 2.5 | 8.3 | 0.0 |

*Q.귀하가 생각하는 한국 예능의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

# iii. 한류 선호

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (3) 영화

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (372) | (192) | (180) | (87) | (100) | (97) | (60) | (28) |
| 한국어가 어렵고 생소함 | 1순위 | 21.8 | 22.9 | 20.6 | 23.0 | 22.0 | 18.6 | 28.3 | 14.3 |
| | 1+2순위 | 43.3 | 45.3 | 41.1 | 37.9 | 44.0 | 43.3 | 48.3 | 46.4 |
| 다른 언어·문화로 내용의 이해가 어려움 | 1순위 | 15.6 | 13.0 | 18.3 | 17.2 | 14.0 | 19.6 | 11.7 | 10.7 |
| | 1+2순위 | 32.3 | 30.7 | 33.9 | 37.9 | 28.0 | 35.1 | 28.3 | 28.6 |
| 비용이 많이 듦 | 1순위 | 13.2 | 10.9 | 15.6 | 14.9 | 13.0 | 12.4 | 15.0 | 7.1 |
| | 1+2순위 | 21.5 | 19.8 | 23.3 | 24.1 | 22.0 | 19.6 | 25.0 | 10.7 |
| 자막·더빙 통한 시청 불편함 | 1순위 | 12.4 | 13.5 | 11.1 | 10.3 | 6.0 | 15.5 | 13.3 | 28.6 |
| | 1+2순위 | 29.0 | 30.2 | 27.8 | 23.0 | 21.0 | 35.1 | 33.3 | 46.4 |
| 이질적인 배우의 외모 | 1순위 | 6.2 | 6.3 | 6.1 | 5.7 | 4.0 | 9.3 | 5.0 | 7.1 |
| | 1+2순위 | 12.1 | 12.0 | 12.2 | 12.6 | 12.0 | 11.3 | 11.7 | 14.3 |
| 작품성·예술적 가치가 떨어짐 | 1순위 | 6.2 | 6.8 | 5.6 | 4.6 | 11.0 | 2.1 | 8.3 | 3.6 |
| | 1+2순위 | 12.6 | 9.9 | 15.6 | 11.5 | 18.0 | 7.2 | 16.7 | 7.1 |
| 소재,스토리,장르 등이 진부·획일적 | 1순위 | 5.9 | 6.8 | 5.0 | 6.9 | 7.0 | 4.1 | 5.0 | 7.1 |
| | 1+2순위 | 12.6 | 14.6 | 10.6 | 14.9 | 12.0 | 12.4 | 10.0 | 14.3 |
| 스토리의 짜임새가 떨어짐 | 1순위 | 5.1 | 4.7 | 5.6 | 8.0 | 3.0 | 7.2 | 3.3 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 11.3 | 10.9 | 11.7 | 13.8 | 10.0 | 16.5 | 5.0 | 3.6 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 5.1 | 6.3 | 3.9 | 3.4 | 11.0 | 2.1 | 3.3 | 3.6 |
| | 1+2순위 | 9.9 | 10.4 | 9.4 | 11.5 | 17.0 | 6.2 | 5.0 | 3.6 |
| 한국 배우·관계자의 부적절한 언행 | 1순위 | 2.7 | 2.1 | 3.3 | 2.3 | 3.0 | 3.1 | 3.3 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 5.6 | 6.3 | 5.0 | 4.6 | 7.0 | 5.2 | 8.3 | 0.0 |
| 기타 | 1순위 | 5.9 | 6.8 | 5.0 | 3.4 | 6.0 | 6.2 | 3.3 | 17.9 |
| | 1+2순위 | 9.7 | 9.9 | 9.4 | 8.0 | 9.0 | 8.2 | 8.3 | 25.0 |

*Q.귀하가 생각하는 한국 영화의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (4) 음악

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (323) | (169) | (154) | (86) | (89) | (85) | (48) | (15) |
| 한국어 가사가 어렵고 생소함 | 1순위 | 27.2 | 22.5 | 32.5 | 29.1 | 21.3 | 30.6 | 25.0 | 40.0 |
| | 1+2순위 | 44.6 | 39.1 | 50.6 | 43.0 | 39.3 | 49.4 | 43.8 | 60.0 |
| 주위 반응이 좋지 않아서 | 1순위 | 18.9 | 19.5 | 18.2 | 20.9 | 27.0 | 11.8 | 14.6 | 13.3 |
| | 1+2순위 | 35.3 | 32.5 | 38.3 | 38.4 | 42.7 | 28.2 | 33.3 | 20.0 |
| 획일적인 음악 장르 | 1순위 | 16.7 | 16.6 | 16.9 | 11.6 | 10.1 | 23.5 | 20.8 | 33.3 |
| | 1+2순위 | 30.3 | 31.4 | 29.2 | 24.4 | 25.8 | 34.1 | 35.4 | 53.3 |
| 예술적 가치가 떨어짐 | 1순위 | 8.4 | 9.5 | 7.1 | 9.3 | 11.2 | 2.4 | 10.4 | 13.3 |
| | 1+2순위 | 21.4 | 22.5 | 20.1 | 24.4 | 18.0 | 14.1 | 31.3 | 33.3 |
| 이질적인 가수의 외모 | 1순위 | 7.7 | 9.5 | 5.8 | 8.1 | 10.1 | 3.5 | 12.5 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 19.5 | 23.7 | 14.9 | 15.1 | 22.5 | 18.8 | 22.9 | 20.0 |
| 자국 문화 보호 차원 | 1순위 | 6.5 | 8.3 | 4.5 | 5.8 | 7.9 | 10.6 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 11.5 | 14.2 | 8.4 | 9.3 | 13.5 | 18.8 | 2.1 | 0.0 |
| 한국 가수·관계자의 부적절한 언행 | 1순위 | 4.6 | 5.3 | 3.9 | 7.0 | 4.5 | 2.4 | 6.3 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 11.1 | 11.2 | 11.0 | 19.8 | 11.2 | 5.9 | 8.3 | 0.0 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 3.4 | 3.0 | 3.9 | 3.5 | 3.4 | 2.4 | 6.3 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 9.0 | 10.1 | 7.8 | 5.8 | 10.1 | 10.6 | 10.4 | 6.7 |
| 자국 사회·도덕적 가치에 반하는 내용 포함 | 1순위 | 2.2 | 2.4 | 1.9 | 1.2 | 1.1 | 5.9 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 6.5 | 6.5 | 6.5 | 5.8 | 5.6 | 10.6 | 2.1 | 6.7 |
| 기타 | 1순위 | 4.3 | 3.6 | 5.2 | 3.5 | 3.4 | 7.1 | 4.2 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 10.8 | 8.9 | 13.0 | 14.0 | 11.2 | 9.4 | 10.4 | 0.0 |

*Q.귀하가 생각하는 한국 음악의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

# iii. 한류 선호

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (5) 애니메이션

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (362) | (182) | (180) | (91) | (97) | (92) | (55) | (27) |
| 한국어가 어렵고 생소함 | 1순위 | 25.1 | 25.3 | 25.0 | 18.7 | 28.9 | 25.0 | 32.7 | 18.5 |
| | 1+2순위 | 47.0 | 44.0 | 50.0 | 46.2 | 47.4 | 48.9 | 49.1 | 37.0 |
| 한국적인 색채가 강해서 | 1순위 | 13.3 | 16.5 | 10.0 | 9.9 | 15.5 | 9.8 | 23.6 | 7.4 |
| | 1+2순위 | 23.8 | 25.8 | 21.7 | 19.8 | 22.7 | 21.7 | 36.4 | 22.2 |
| 지나치게 상업적이라서 | 1순위 | 12.2 | 12.1 | 12.2 | 16.5 | 9.3 | 12.0 | 9.1 | 14.8 |
| | 1+2순위 | 26.0 | 23.6 | 28.3 | 30.8 | 26.8 | 20.7 | 27.3 | 22.2 |
| 자막·더빙 통한 시청 불편함 | 1순위 | 11.3 | 10.4 | 12.2 | 13.2 | 9.3 | 9.8 | 7.3 | 25.9 |
| | 1+2순위 | 27.6 | 29.7 | 25.6 | 23.1 | 25.8 | 30.4 | 27.3 | 40.7 |
| 자국에 비해 특별하지 않음 | 1순위 | 7.7 | 4.4 | 11.1 | 11.0 | 5.2 | 7.6 | 10.9 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 16.6 | 13.7 | 19.4 | 17.6 | 16.5 | 15.2 | 20.0 | 11.1 |
| 교육적이지 않아서 | 1순위 | 6.9 | 9.3 | 4.4 | 6.6 | 11.3 | 3.3 | 5.5 | 7.4 |
| | 1+2순위 | 10.5 | 13.2 | 7.8 | 11.0 | 15.5 | 6.5 | 7.3 | 11.1 |
| 소재,스토리,장르 등이 진부·획일적 | 1순위 | 6.1 | 5.5 | 6.7 | 6.6 | 4.1 | 9.8 | 1.8 | 7.4 |
| | 1+2순위 | 11.6 | 11.0 | 12.2 | 14.3 | 8.2 | 14.1 | 5.5 | 18.5 |
| 자국 문화 정서와 맞지 않음 | 1순위 | 6.1 | 8.2 | 3.9 | 5.5 | 7.2 | 8.7 | 1.8 | 3.7 |
| | 1+2순위 | 14.1 | 16.5 | 11.7 | 13.2 | 17.5 | 15.2 | 12.7 | 3.7 |
| 캐릭터가 마음에 들지 않음 | 1순위 | 4.4 | 3.3 | 5.6 | 5.5 | 4.1 | 4.3 | 3.6 | 3.7 |
| | 1+2순위 | 8.6 | 8.2 | 8.9 | 7.7 | 6.2 | 12.0 | 5.5 | 14.8 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 4.1 | 2.2 | 6.1 | 3.3 | 5.2 | 5.4 | 0.0 | 7.4 |
| | 1+2순위 | 8.3 | 7.1 | 9.4 | 8.8 | 9.3 | 8.7 | 3.6 | 11.1 |
| 기타 | 1순위 | 2.8 | 2.7 | 2.8 | 3.3 | 0.0 | 4.3 | 3.6 | 3.7 |
| | 1+2순위 | 6.1 | 7.1 | 5.0 | 7.7 | 4.1 | 6.5 | 5.5 | 7.4 |

*Q 귀하가 생각하는 한국 애니메이션의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (6) 도서

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (176) | (89) | (87) | (37) | (52) | (53) | (23) | (11) |
| 자국어로의 번역 미흡 | 1순위 | 26.1 | 25.8 | 26.4 | 32.4 | 21.2 | 22.6 | 21.7 | 54.5 |
| | 1+2순위 | 46.6 | 48.3 | 44.8 | 48.6 | 40.4 | 43.4 | 47.8 | 81.8 |
| 비용이 많이 듦 | 1순위 | 22.7 | 23.6 | 21.8 | 21.6 | 26.9 | 20.8 | 26.1 | 9.1 |
| | 1+2순위 | 40.3 | 43.8 | 36.8 | 40.5 | 48.1 | 37.7 | 34.8 | 27.3 |
| 다른 언어·문화로 내용의 이해가 어려움 | 1순위 | 13.1 | 12.4 | 13.8 | 10.8 | 7.7 | 15.1 | 21.7 | 18.2 |
| | 1+2순위 | 34.1 | 28.1 | 40.2 | 29.7 | 26.9 | 39.6 | 39.1 | 45.5 |
| 한국적인 색채가 강해서 | 1순위 | 10.8 | 12.4 | 9.2 | 0.0 | 13.5 | 18.9 | 4.3 | 9.1 |
| | 1+2순위 | 18.2 | 18.0 | 18.4 | 10.8 | 21.2 | 26.4 | 8.7 | 9.1 |
| 소재,장르 등이 진부·획일적 | 1순위 | 8.0 | 7.9 | 8.0 | 8.1 | 13.5 | 5.7 | 4.3 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 15.3 | 15.7 | 14.9 | 18.9 | 19.2 | 9.4 | 17.4 | 9.1 |
| 스토리·작화가 마음에 들지 않음 | 1순위 | 6.3 | 6.7 | 5.7 | 13.5 | 5.8 | 3.8 | 4.3 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 10.8 | 14.6 | 6.9 | 16.2 | 11.5 | 11.3 | 4.3 | 0.0 |
| 선정적·폭력적 내용 | 1순위 | 5.1 | 6.7 | 3.4 | 5.4 | 0.0 | 7.5 | 13.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 12.5 | 14.6 | 10.3 | 10.8 | 9.6 | 13.2 | 21.7 | 9.1 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 4.0 | 2.2 | 5.7 | 5.4 | 5.8 | 1.9 | 0.0 | 9.1 |
| | 1+2순위 | 8.5 | 5.6 | 11.5 | 10.8 | 7.7 | 9.4 | 4.3 | 9.1 |
| 캐릭터가 마음에 들지 않음 | 1순위 | 1.7 | 1.1 | 2.3 | 2.7 | 1.9 | 1.9 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 8.0 | 5.6 | 10.3 | 8.1 | 9.6 | 7.5 | 8.7 | 0.0 |
| 기타 | 1순위 | 2.3 | 1.1 | 3.4 | 0.0 | 3.8 | 1.9 | 4.3 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 5.7 | 5.6 | 5.7 | 5.4 | 5.8 | 1.9 | 13.0 | 9.1 |

*Q 귀하가 생각하는 한국 도서의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

# iii. 한류 선호

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (7) 게임

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (305) | (164) | (141) | (82) | (85) | (77) | (45) | (16) |
| 높은 디바이스 사양 필요 | 1순위 | 20.7 | 16.5 | 25.5 | 24.4 | 22.4 | 16.9 | 17.8 | 18.8 |
| | 1+2순위 | 36.1 | 31.1 | 41.8 | 41.5 | 34.1 | 31.2 | 44.4 | 18.8 |
| 이용 하는데 비용이 많이 듦 | 1순위 | 19.3 | 21.3 | 17.0 | 18.3 | 18.8 | 14.3 | 33.3 | 12.5 |
| | 1+2순위 | 38.4 | 34.8 | 42.6 | 40.2 | 41.2 | 28.6 | 51.1 | 25.0 |
| 게임 서비스 운영이 잘 이루어지지 않아서 | 1순위 | 9.5 | 11.0 | 7.8 | 9.8 | 5.9 | 11.7 | 13.3 | 6.3 |
| | 1+2순위 | 19.0 | 18.9 | 19.1 | 24.4 | 11.8 | 24.7 | 17.8 | 6.3 |
| 게임이 선정적·폭력적임 | 1순위 | 7.5 | 4.3 | 11.3 | 7.3 | 8.2 | 9.1 | 2.2 | 12.5 |
| | 1+2순위 | 14.1 | 12.2 | 16.3 | 14.6 | 15.3 | 15.6 | 6.7 | 18.8 |
| 한국적인 색채가 강해서 | 1순위 | 7.2 | 8.5 | 5.7 | 7.3 | 7.1 | 10.4 | 2.2 | 6.3 |
| | 1+2순위 | 18.4 | 22.0 | 14.2 | 13.4 | 23.5 | 22.1 | 6.7 | 31.3 |
| 스토리의 짜임새 부족 | 1순위 | 6.9 | 8.5 | 5.0 | 2.4 | 12.9 | 6.5 | 4.4 | 6.3 |
| | 1+2순위 | 12.8 | 16.5 | 8.5 | 7.3 | 21.2 | 11.7 | 11.1 | 6.3 |
| 자국 문화 정서와 맞지 않음 | 1순위 | 6.6 | 6.7 | 6.4 | 6.1 | 5.9 | 7.8 | 4.4 | 12.5 |
| | 1+2순위 | 15.7 | 17.1 | 14.2 | 12.2 | 14.1 | 16.9 | 15.6 | 37.5 |
| 그래픽의 독창성 부족 | 1순위 | 6.2 | 6.1 | 6.4 | 7.3 | 2.4 | 11.7 | 4.4 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 10.5 | 11.0 | 9.9 | 8.5 | 8.2 | 18.2 | 6.7 | 6.3 |
| 소재,스토리,장르 등이 진부·획일적 | 1순위 | 6.2 | 6.7 | 5.7 | 7.3 | 5.9 | 5.2 | 4.4 | 12.5 |
| | 1+2순위 | 11.5 | 12.8 | 9.9 | 11.0 | 7.1 | 14.3 | 11.1 | 25.0 |
| 캐릭터 매력 부족 및 정체성 모호 | 1순위 | 5.6 | 6.1 | 5.0 | 4.9 | 4.7 | 2.6 | 11.1 | 12.5 |
| | 1+2순위 | 13.1 | 15.2 | 10.6 | 12.2 | 11.8 | 9.1 | 22.2 | 18.8 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 3.0 | 3.0 | 2.8 | 3.7 | 5.9 | 1.3 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 4.6 | 3.7 | 5.7 | 4.9 | 7.1 | 3.9 | 2.2 | 0.0 |
| 기타 | 1순위 | 1.3 | 1.2 | 1.4 | 1.2 | 0.0 | 2.6 | 2.2 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 5.9 | 4.9 | 7.1 | 9.8 | 4.7 | 3.9 | 4.4 | 6.3 |

*Q.귀하가 생각하는 한국 게임의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (8) 패션

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (227) | (107) | (120) | (42) | (55) | (72) | (43) | (15) |
| 다양하지 않은 사이즈 | 1순위 | 28.6 | 20.6 | 35.8 | 28.6 | 32.7 | 25.0 | 25.6 | 40.0 |
| | 1+2순위 | 46.7 | 38.3 | 54.2 | 52.4 | 43.6 | 43.1 | 41.9 | 73.3 |
| 품질 대비 비싼 가격 | 1순위 | 16.7 | 21.5 | 12.5 | 19.0 | 14.5 | 11.1 | 20.9 | 33.3 |
| | 1+2순위 | 35.2 | 38.3 | 32.5 | 31.0 | 41.8 | 34.7 | 30.2 | 40.0 |
| 다양하지 않은 제품 종류·스타일 | 1순위 | 11.9 | 16.8 | 7.5 | 4.8 | 7.3 | 15.3 | 18.6 | 13.3 |
| | 1+2순위 | 28.2 | 32.7 | 24.2 | 26.2 | 20.0 | 26.4 | 37.2 | 46.7 |
| 브랜드 이미지가 좋지 않아서 | 1순위 | 10.1 | 13.1 | 7.5 | 14.3 | 10.9 | 11.1 | 7.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 20.7 | 28.0 | 14.2 | 23.8 | 29.1 | 16.7 | 18.6 | 6.7 |
| 품질이 떨어짐 | 1순위 | 10.1 | 7.5 | 12.5 | 9.5 | 9.1 | 12.5 | 9.3 | 6.7 |
| | 1+2순위 | 20.3 | 18.7 | 21.7 | 14.3 | 21.8 | 22.2 | 23.3 | 13.3 |
| 디자인이 별로여서 | 1순위 | 9.7 | 11.2 | 8.3 | 4.8 | 9.1 | 13.9 | 11.6 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 19.8 | 20.6 | 19.2 | 16.7 | 18.2 | 26.4 | 20.9 | 0.0 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 7.5 | 6.5 | 8.3 | 9.5 | 12.7 | 6.9 | 2.3 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 17.2 | 12.1 | 21.7 | 23.8 | 14.5 | 19.4 | 16.3 | 0.0 |
| 기타 | 1순위 | 5.3 | 2.8 | 7.5 | 9.5 | 3.6 | 4.2 | 4.7 | 6.7 |
| | 1+2순위 | 11.9 | 11.2 | 12.5 | 11.9 | 10.9 | 11.1 | 11.6 | 20.0 |

*Q.귀하가 생각하는 한국 패션의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

# iii. 한류 선호

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (9) 뷰티

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (259) | (100) | (159) | (60) | (69) | (71) | (39) | (20) |
| 다양하지 않은 제품 종류·스타일 | 1순위 | 14.7 | 16.0 | 13.8 | 11.7 | 15.9 | 11.3 | 15.4 | 30.0 |
| | 1+2순위 | 31.3 | 33.0 | 30.2 | 30.0 | 30.4 | 28.2 | 35.9 | 40.0 |
| 품질 대비 비싼 가격 | 1순위 | 13.5 | 15.0 | 12.6 | 3.3 | 13.0 | 19.7 | 15.4 | 20.0 |
| | 1+2순위 | 28.2 | 34.0 | 24.5 | 21.7 | 26.1 | 32.4 | 30.8 | 35.0 |
| 제품의 홍보가 지나치게 과장됨 | 1순위 | 13.5 | 12.0 | 14.5 | 16.7 | 13.0 | 11.3 | 17.9 | 5.0 |
| | 1+2순위 | 23.6 | 23.0 | 23.9 | 23.3 | 21.7 | 23.9 | 28.2 | 20.0 |
| 품질이 떨어짐 | 1순위 | 11.6 | 14.0 | 10.1 | 10.0 | 11.6 | 15.5 | 10.3 | 5.0 |
| | 1+2순위 | 18.5 | 19.0 | 18.2 | 15.0 | 26.1 | 19.7 | 15.4 | 5.0 |
| 제품 패키지 디자인이 별로여서 | 1순위 | 11.6 | 16.0 | 8.8 | 13.3 | 15.9 | 9.9 | 10.3 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 27.4 | 30.0 | 25.8 | 31.7 | 31.9 | 23.9 | 25.6 | 15.0 |
| 브랜드 이미지가 좋지 않아서 | 1순위 | 11.2 | 6.0 | 14.5 | 11.7 | 10.1 | 15.5 | 7.7 | 5.0 |
| | 1+2순위 | 20.5 | 20.0 | 20.8 | 21.7 | 21.7 | 22.5 | 15.4 | 15.0 |
| 한방 성분이 기호에 맞지 않아서 | 1순위 | 8.9 | 10.0 | 8.2 | 18.3 | 8.7 | 2.8 | 7.7 | 5.0 |
| | 1+2순위 | 18.1 | 19.0 | 17.6 | 25.0 | 18.8 | 14.1 | 15.4 | 15.0 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 8.1 | 5.0 | 10.1 | 6.7 | 8.7 | 8.5 | 10.3 | 5.0 |
| | 1+2순위 | 20.1 | 13.0 | 24.5 | 18.3 | 15.9 | 22.5 | 25.6 | 20.0 |
| 기타 | 1순위 | 6.9 | 6.0 | 7.5 | 8.3 | 2.9 | 5.6 | 5.1 | 25.0 |
| | 1+2순위 | 12.4 | 9.0 | 14.5 | 13.3 | 7.2 | 12.7 | 7.7 | 35.0 |

*Q 귀하가 생각하는 한국 뷰티의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (10) 한식

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (283) | (157) | (126) | (46) | (74) | (81) | (53) | (29) |
| 가성비가 좋지 않아서 | 1순위 | 19.1 | 22.3 | 15.1 | 10.9 | 17.6 | 19.8 | 20.8 | 31.0 |
| | 1+2순위 | 26.5 | 29.9 | 22.2 | 23.9 | 27.0 | 22.2 | 28.3 | 37.9 |
| 식사도구의 사용이 어려움 | 1순위 | 16.6 | 17.2 | 15.9 | 19.6 | 16.2 | 14.8 | 13.2 | 24.1 |
| | 1+2순위 | 35.3 | 34.4 | 36.5 | 37.0 | 41.9 | 34.6 | 24.5 | 37.9 |
| 좋아하는 맛과 향이 아니어서 | 1순위 | 16.6 | 15.9 | 17.5 | 17.4 | 18.9 | 13.6 | 17.0 | 17.2 |
| | 1+2순위 | 38.9 | 38.9 | 38.9 | 32.6 | 40.5 | 37.0 | 39.6 | 48.3 |
| 반찬이 많아 식사하기 번거로움 | 1순위 | 13.1 | 12.7 | 13.5 | 10.9 | 16.2 | 13.6 | 11.3 | 10.3 |
| | 1+2순위 | 27.9 | 23.6 | 33.3 | 21.7 | 28.4 | 32.1 | 28.3 | 24.1 |
| 제공하는 음식이 다양하지 않음 | 1순위 | 8.5 | 5.7 | 11.9 | 8.7 | 10.8 | 8.6 | 5.7 | 6.9 |
| | 1+2순위 | 20.1 | 15.9 | 25.4 | 28.3 | 18.9 | 19.8 | 18.9 | 13.8 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 6.4 | 5.7 | 7.1 | 13.0 | 6.8 | 4.9 | 3.8 | 3.4 |
| | 1+2순위 | 10.2 | 11.5 | 8.7 | 17.4 | 6.8 | 8.6 | 13.2 | 6.9 |
| 상차림·플레이팅·분위기가 마음에 들지 않아서 | 1순위 | 5.7 | 6.4 | 4.8 | 4.3 | 2.7 | 12.3 | 3.8 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 9.2 | 10.8 | 7.1 | 6.5 | 9.5 | 16.0 | 3.8 | 3.4 |
| 식당,직원의 위생·청결 상태가 좋지 않아서 | 1순위 | 5.7 | 7.0 | 4.0 | 6.5 | 6.8 | 3.7 | 9.4 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 9.9 | 10.8 | 8.7 | 8.7 | 12.2 | 8.6 | 15.1 | 0.0 |
| 불친절한 직원 | 1순위 | 3.9 | 2.5 | 5.6 | 8.7 | 1.4 | 3.7 | 5.7 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 10.6 | 11.5 | 9.5 | 13.0 | 9.5 | 12.3 | 13.2 | 0.0 |
| 기타 | 1순위 | 4.6 | 4.5 | 4.8 | 0.0 | 2.7 | 4.9 | 9.4 | 6.9 |
| | 1+2순위 | 11.3 | 12.7 | 9.5 | 10.9 | 5.4 | 8.6 | 15.1 | 27.6 |

*Q 귀하가 생각하는 한식의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

# iii. 한류 선호

## 5. 자국에서 인기있는 해외 콘텐츠

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | | (286) | (137) | (149) | (63) | (79) | (80) | (47) | (17) |
| 드라마 | 미국 드라마 | 1순위 | 71.7 | 72.3 | 71.1 | 71.4 | 67.1 | 63.8 | 83.0 | 100.0 |
| | 영국 드라마 | 2순위 | 31.1 | 32.1 | 30.2 | 33.3 | 25.3 | 25.0 | 42.6 | 47.1 |
| | 한국 드라마 | 3순위 | 29.7 | 28.5 | 30.9 | 36.5 | 20.3 | 33.8 | 27.7 | 35.3 |
| *Base* | | | (291) | (154) | (137) | (58) | (85) | (81) | (48) | (19) |
| 예능 | 미국 예능 | 1순위 | 72.9 | 72.1 | 73.7 | 63.8 | 68.2 | 69.1 | 91.7 | 89.5 |
| | 영국 예능 | 2순위 | 33.0 | 35.1 | 30.7 | 25.9 | 29.4 | 32.1 | 41.7 | 52.6 |
| | 일본 예능 | 3순위 | 31.6 | 34.4 | 28.5 | 31.0 | 32.9 | 27.2 | 39.6 | 26.3 |
| *Base* | | | (372) | (192) | (180) | (87) | (100) | (97) | (60) | (25) |
| 영화 | 미국 영화 | 1순위 | 79.0 | 78.1 | 80.0 | 79.3 | 72.0 | 76.3 | 90.0 | 44.0 |
| | 영국 영화 | 2순위 | 42.2 | 43.2 | 41.1 | 43.7 | 34.0 | 37.1 | 60.0 | 46.4 |
| | 한국 영화 | 3순위 | 30.9 | 29.2 | 32.8 | 32.2 | 30.0 | 30.9 | 36.7 | 17.9 |

*Q.귀하의 국가에서 인기 있는 문화콘텐츠는 어느 국가의 문화콘텐츠 입니까?*

## 6. 선호하는 한국 드라마(Top 10)

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 주관식문항, 단위:%)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (286) | (137) | (149) | (63) | (79) | (80) | (47) | (17) |
| 쓸쓸하고 찬란하神 - 도깨비 | 8.0 | 8.8 | 7.4 | 9.5 | 8.9 | 7.5 | 8.5 | 0.0 |
| 로봇이 아니야 | 3.5 | 2.9 | 4.0 | 7.9 | 1.3 | 2.5 | 2.1 | 5.9 |
| 애타는 로맨스 | 3.1 | 3.6 | 2.7 | 1.6 | 2.5 | 5.0 | 0.0 | 11.8 |
| 미스터 션샤인 | 2.8 | 4.4 | 1.3 | 0.0 | 3.8 | 2.5 | 4.3 | 5.9 |
| 너도 인간이니? | 2.8 | 2.2 | 3.4 | 1.6 | 3.8 | 1.3 | 4.3 | 5.9 |
| 태양의 후예 | 2.4 | 1.5 | 3.4 | 1.6 | 2.5 | 2.5 | 2.1 | 5.9 |
| 화유기 | 2.4 | 1.5 | 3.4 | 1.6 | 1.3 | 2.5 | 6.4 | 0.0 |
| 하백의 신부 | 1.7 | 1.5 | 2.0 | 1.6 | 2.5 | 1.3 | 2.1 | 0.0 |
| 김비서가 왜 그럴까 | 1.4 | 0.7 | 2.0 | 1.6 | 2.5 | 0.0 | 2.1 | 0.0 |

** 동순위가 많아 표 상에 누락된 항목이 있음*

*Q.귀하가 올해 시청한 한국 드라마 중 가장 좋아하는 것은 무엇입니까?*

## 7. 선호하는 한국 영화(Top 10)

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 주관식문항, 단위:%)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (372) | (192) | (180) | (87) | (100) | (97) | (60) | (28) |
| 버닝 | 7.8 | 7.8 | 7.8 | 3.4 | 7.0 | 7.2 | 18.3 | 3.6 |
| 옥자 | 7.0 | 4.7 | 9.4 | 9.2 | 9.0 | 5.2 | 1.7 | 10.7 |
| 부산행 | 5.9 | 6.3 | 5.6 | 8.0 | 7.0 | 3.1 | 5.0 | 7.1 |
| 아가씨 | 3.2 | 4.2 | 2.2 | 2.3 | 5.0 | 3.1 | 3.3 | 0.0 |
| 올드보이 | 2.4 | 2.6 | 2.2 | 2.3 | 1.0 | 3.1 | 1.7 | 7.1 |
| 지금 만나러 갑니다 | 1.3 | 1.0 | 1.7 | 0.0 | 1.0 | 3.1 | 1.7 | 0.0 |
| 괴물 | 0.8 | 1.0 | 0.6 | 0.0 | 0.0 | 1.0 | 1.7 | 3.6 |
| 인랑 | 0.8 | 1.6 | 0.0 | 0.0 | 2.0 | 1.0 | 0.0 | 0.0 |

** 동순위가 많아 표 상에 누락된 항목이 있음*

*Q.귀하가 올해 시청한 한국 영화 중 가장 좋아하는 것은 무엇입니까?*

# iii. 한류 선호

## 8. 한국산 게임 인지율

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (305) | (164) | (141) | (82) | (85) | (77) | (45) | (16) |
| 크로스파이어 | 61.0 | 60.4 | 61.7 | 75.6 | 63.5 | 62.3 | 40.0 | 25.0 |
| 라그나로크 | 54.8 | 64.0 | 44.0 | 51.2 | 60.0 | 44.2 | 60.0 | 81.3 |
| 포인트블랭크 | 41.3 | 45.7 | 36.2 | 46.3 | 48.2 | 40.3 | 28.9 | 18.8 |
| 검은사막 | 37.0 | 39.6 | 34.0 | 31.7 | 41.2 | 40.3 | 37.8 | 25.0 |
| 서머너즈 워 | 32.5 | 31.1 | 34.0 | 32.9 | 34.1 | 33.8 | 28.9 | 25.0 |
| 배틀그라운드 | 28.9 | 34.1 | 22.7 | 32.9 | 29.4 | 31.2 | 22.2 | 12.5 |
| 던전앤파이터 | 27.2 | 28.7 | 25.5 | 24.4 | 25.9 | 35.1 | 24.4 | 18.8 |
| 건쉽배틀 | 19.7 | 17.7 | 22.0 | 15.9 | 18.8 | 24.7 | 20.0 | 18.8 |
| 세븐나이츠 | 18.4 | 18.3 | 18.4 | 12.2 | 23.5 | 16.9 | 22.2 | 18.8 |
| 메이플스토리 | 18.4 | 20.1 | 16.3 | 19.5 | 16.5 | 20.8 | 20.0 | 6.3 |

*Q 다음 중 한국 게임이라고 알고 있는 게임을 모두 선택해주십시오*

## 9. 선호하는 한국 게임

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (305) | (164) | (141) | (82) | (85) | (77) | (45) | (16) |
| 크로스파이어 | 24.9 | 25.0 | 24.8 | 30.5 | 22.4 | 23.4 | 26.7 | 12.5 |
| 라그나로크 | 24.3 | 26.2 | 22.0 | 12.2 | 21.2 | 28.6 | 31.1 | 62.5 |
| 배틀그라운드 | 10.5 | 12.2 | 8.5 | 22.0 | 10.6 | 3.9 | 4.4 | 0.0 |
| 검은사막 | 7.9 | 7.3 | 8.5 | 2.4 | 5.9 | 14.3 | 11.1 | 6.3 |
| 포인트블랭크 | 7.9 | 9.8 | 5.7 | 11.0 | 10.6 | 5.2 | 4.4 | 0.0 |
| 서머너즈 워 | 7.2 | 4.9 | 9.9 | 6.1 | 7.1 | 5.2 | 11.1 | 12.5 |
| 던전앤파이터 | 4.9 | 6.7 | 2.8 | 1.2 | 4.7 | 7.8 | 6.7 | 6.3 |
| 세븐나이츠 | 3.9 | 1.8 | 6.4 | 2.4 | 5.9 | 5.2 | 2.2 | 0.0 |
| 건쉽배틀 | 2.6 | 2.4 | 2.8 | 1.2 | 7.1 | 0.0 | 2.2 | 0.0 |
| 메이플스토리 | 2.6 | 1.8 | 3.5 | 4.9 | 1.2 | 3.9 | 0.0 | 0.0 |
| 기타 | 3.3 | 1.8 | 5.0 | 6.1 | 3.5 | 2.6 | 0.0 | 0.0 |

*Q 다음의 한국 게임 중 가장 좋아하는 게임은 무엇입니까?*

## 10. 선호하는 한국 가수·그룹(Top 10)

(Base : 전체, 주관식 응답, 단위: %)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (500) | (250) | (250) | (125) | (125) | (125) | (85) | (40) |
| 방탄소년단 | 16.0 | 14.8 | 17.2 | 27.2 | 15.2 | 12.0 | 8.2 | 12.5 |
| 싸이 | 14.6 | 16.0 | 13.2 | 9.6 | 12.8 | 18.4 | 18.8 | 15.0 |
| 지드래곤 | 1.6 | 0.4 | 2.8 | 2.4 | 1.6 | 0.8 | 1.2 | 2.5 |
| 블랙식스 | 1.4 | 1.6 | 1.2 | 0.0 | 0.8 | 2.4 | 1.2 | 5.0 |
| 슈퍼주니어 | 1.2 | 1.6 | 0.8 | 1.6 | 0.0 | 2.4 | 1.2 | 0.0 |
| 블랙핑크 | 0.8 | 0.8 | 0.8 | 1.6 | 0.0 | 1.6 | 0.0 | 0.0 |
| 엑소 | 0.6 | 0.0 | 1.2 | 0.8 | 0.8 | 0.8 | 0.0 | 0.0 |
| 트와이스 | 0.6 | 0.4 | 0.8 | 0.8 | 1.6 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| 보아 | 0.6 | 1.2 | 0.0 | 0.0 | 1.6 | 0.8 | 0.0 | 0.0 |
| 샤이니 | 0.6 | 0.8 | 0.4 | 0.8 | 0.0 | 0.8 | 1.2 | 0.0 |
| 씨엘 | 0.6 | 0.4 | 0.8 | 0.0 | 0.8 | 0.8 | 1.2 | 0.0 |
| 박지민 | 0.6 | 0.4 | 0.8 | 0.0 | 1.6 | 0.0 | 0.0 | 2.5 |

** 동순위로 인해 10개 이상의 항목이 표상에 표기 되었음*

*Q 귀하께서 현재 가장 좋아하는 한국 가수·그룹은 누구입니까?*

# iii. 한류 선호

## 11. 선호하는 한국 배우(Top 10)

(Base : 전체, 주관식 응답, 단위: %)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (500) | (250) | (250) | (125) | (125) | (125) | (85) | (40) |
| 이민호 | 5.4 | 3.2 | 7.6 | 5.6 | 7.2 | 3.2 | 5.9 | 5.0 |
| 이종석 | 3.8 | 2.8 | 4.8 | 4.0 | 2.4 | 6.4 | 0.0 | 7.5 |
| 박신혜 | 2.2 | 2.8 | 1.6 | 0.8 | 4.8 | 1.6 | 2.4 | 0.0 |
| 수지 | 2.0 | 2.8 | 1.2 | 1.6 | 1.6 | 2.4 | 2.4 | 2.5 |
| 조민기 | 1.6 | 2.8 | 0.4 | 2.4 | 1.6 | 1.6 | 0.0 | 2.5 |
| 이준 | 1.4 | 1.2 | 1.6 | 0.0 | 0.0 | 3.2 | 1.2 | 5.0 |
| 이병헌 | 1.2 | 0.0 | 2.4 | 0.0 | 2.4 | 1.6 | 1.2 | 0.0 |
| 배두나 | 1.0 | 1.6 | 0.4 | 0.8 | 1.6 | 1.6 | 0.0 | 0.0 |
| 공유 | 0.8 | 0.4 | 1.2 | 1.6 | 0.0 | 1.6 | 0.0 | 0.0 |
| 김태희 | 0.8 | 0.8 | 0.8 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 3.5 | 2.5 |

*Q.귀하께서 현재 가장 좋아하는 한국 배우는 누구입니까?*

## 12. 선호하는 한국 애니메이션 캐릭터

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (362) | (182) | (180) | (91) | (97) | (92) | (55) | (27) |
| 뿌까 | 1순위 | 45.9 | 39.6 | 52.2 | 47.3 | 47.4 | 48.9 | 43.6 | 29.6 |
| | 1+2순위 | 63.8 | 57.1 | 70.6 | 68.1 | 64.9 | 64.1 | 60.0 | 51.9 |
| 뽀로로 | 1순위 | 18.5 | 18.1 | 18.9 | 24.2 | 20.6 | 9.8 | 18.2 | 22.2 |
| | 1+2순위 | 43.6 | 39.6 | 47.8 | 47.3 | 42.3 | 35.9 | 49.1 | 51.9 |
| 라바 | 1순위 | 7.2 | 5.5 | 8.9 | 5.5 | 6.2 | 7.6 | 9.1 | 11.1 |
| | 1+2순위 | 18.5 | 14.8 | 22.2 | 17.6 | 17.5 | 19.6 | 18.2 | 22.2 |
| 또봇 | 1순위 | 6.9 | 8.2 | 5.6 | 5.5 | 9.3 | 5.4 | 5.5 | 11.1 |
| | 1+2순위 | 20.4 | 23.6 | 17.2 | 22.0 | 20.6 | 20.7 | 16.4 | 22.2 |
| 타요 | 1순위 | 6.6 | 8.2 | 5.0 | 5.5 | 8.2 | 5.4 | 9.1 | 3.7 |
| | 1+2순위 | 16.9 | 18.7 | 15.0 | 11.0 | 20.6 | 17.4 | 21.8 | 11.1 |
| 로보카 폴리 | 1순위 | 6.4 | 9.3 | 3.3 | 2.2 | 5.2 | 10.9 | 10.9 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 14.1 | 18.7 | 9.4 | 7.7 | 14.4 | 17.4 | 23.6 | 3.7 |
| 캐니멀 | 1순위 | 5.2 | 6.0 | 4.4 | 4.4 | 1.0 | 8.7 | 3.6 | 14.8 |
| | 1+2순위 | 17.1 | 19.8 | 14.4 | 16.5 | 15.5 | 20.7 | 9.1 | 29.6 |
| 기타 | 1순위 | 3.3 | 4.9 | 1.7 | 5.5 | 2.1 | 3.3 | 0.0 | 7.4 |
| | 1+2순위 | 5.5 | 7.7 | 3.3 | 9.9 | 4.1 | 4.3 | 1.8 | 7.4 |

*Q.귀하께서 선호하는 한국 애니메이션 캐릭터는 무엇입니까?*

# ⅳ. 한류 효과

## 1. 접촉경험이 있는 '18년도 한국 관련 주요 이슈

(Base : 전체, 복수응답, 단위: %)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (500) | (250) | (250) | (125) | (125) | (125) | (85) | (40) |
| 북한의 핵·미사일 위협 | 68.0 | 72.8 | 63.2 | 62.4 | 70.4 | 65.6 | 67.1 | 87.5 |
| 북미정상회담을 통한 미국과 북한의 화해무드 | 59.0 | 59.2 | 58.8 | 59.2 | 56.8 | 55.2 | 60.0 | 75.0 |
| 2018 평창 동계올림픽 | 37.6 | 40.0 | 35.2 | 35.2 | 37.6 | 33.6 | 36.5 | 60.0 |
| 남북정상회담에 따른 남북 화해무드 | 35.2 | 40.4 | 30.0 | 32.0 | 38.4 | 37.6 | 27.1 | 45.0 |
| 위안부 문제로 인한 한일갈등 | 32.0 | 31.6 | 32.4 | 31.2 | 32.0 | 33.6 | 31.8 | 30.0 |
| 위의 보기 중 전혀 없음 | 5.6 | 4.0 | 7.2 | 6.4 | 1.6 | 7.2 | 7.1 | 7.5 |

*Q 귀하께서는 한국의 정치, 사회 및 역사 관련 이슈 중 한번이라도 들어본 것을 모두 선택해 주십시오*

### [한국 문화콘텐츠 소비에 대한 한국 관련 이슈의 영향]

(Base : 이슈 접촉자, 5점 척도, 단위: %,점)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (472) | (240) | (232) | (117) | (123) | (116) | (79) | (37) |
| 영향 받음 | 33.3 | 35.8 | 30.6 | 19.7 | 41.5 | 36.2 | 32.9 | 40.5 |
| 평균 | 2.80 | 2.87 | 2.72 | 2.30 | 3.07 | 2.97 | 2.87 | 2.78 |

*Q 귀하께서는 한국의 정치, 사회 및 역사 관련 이슈가 본인이 한국 문화콘텐츠를 소비하는데에 어느정도 영향을 미친다고 생각하십니까?*
** 영향 받음 : 4점+5점 비율(%) (5점 척도-1,2점: 영향 안받음/ 3점: 보통/ 4,5점: 영향 받음)*

## 2. 한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식과 원인

### [한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식 공감도]

(Base : 전체, 5점 척도, 단위: 점,%)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (500) | (250) | (250) | (125) | (125) | (125) | (85) | (40) |
| 공감 정도 | 공감 | 31.0 | 31.2 | 30.8 | 32.8 | 32.8 | 35.2 | 28.2 | 12.5 |
| | 평균 | 2.95 | 2.95 | 2.94 | 3.14 | 2.99 | 2.94 | 2.82 | 2.45 |

*Q 최근 일부 국가에서 한국 문화콘텐츠가 자국에서 인기를 끌고 있는 현상'에 대해 부정적으로 보는 인식에 대해 얼마나 공감하십니까?*
** 공감 : 4점+5점 비율(%) (5점 척도 - 1,2점: 비공감/ 3점: 보통/ 4,5점: 공감)*

### [한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식 공감 이유]

(Base : 공감 응답자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (155) | (78) | (77) | (41) | (41) | (44) | (24) | (5) |
| 획일적이고 식상함 | 1순위 | 20.0 | 20.5 | 19.5 | 22.0 | 19.5 | 20.5 | 16.7 | 20.0 |
| | 1+2순위 | 27.7 | 29.5 | 26.0 | 29.3 | 24.4 | 29.5 | 29.2 | 20.0 |
| 지나치게 자극적·선정적 | 1순위 | 20.0 | 16.7 | 23.4 | 19.5 | 22.0 | 15.9 | 25.0 | 20.0 |
| | 1+2순위 | 32.3 | 30.8 | 33.8 | 34.1 | 29.3 | 29.5 | 41.7 | 20.0 |
| 지나치게 상업적임 | 1순위 | 20.0 | 21.8 | 18.2 | 19.5 | 22.0 | 18.2 | 25.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 35.5 | 38.5 | 32.5 | 31.7 | 31.7 | 31.8 | 50.0 | 60.0 |
| 남북 분단·북한의 국제적 위협 관련 보도 때문 | 1순위 | 12.9 | 16.7 | 9.1 | 12.2 | 14.6 | 11.4 | 12.5 | 20.0 |
| | 1+2순위 | 25.8 | 28.2 | 23.4 | 26.8 | 22.0 | 29.5 | 25.0 | 20.0 |
| 한류스타·유명인의 부적절한 언행 때문 | 1순위 | 7.7 | 9.0 | 6.5 | 2.4 | 12.2 | 6.8 | 8.3 | 20.0 |
| | 1+2순위 | 13.5 | 16.7 | 10.4 | 7.3 | 24.4 | 9.1 | 12.5 | 20.0 |
| 자국 콘텐츠 산업 보호 필요 | 1순위 | 7.1 | 6.4 | 7.8 | 9.8 | 2.4 | 11.4 | 0.0 | 20.0 |
| | 1+2순위 | 28.4 | 26.9 | 29.9 | 22.0 | 34.1 | 36.4 | 8.3 | 60.0 |
| 한국의 국민성이 좋지 않음 | 1순위 | 5.2 | 2.6 | 7.8 | 9.8 | 2.4 | 4.5 | 4.2 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 15.5 | 11.5 | 19.5 | 24.4 | 22.0 | 6.8 | 8.3 | 0.0 |
| 한국과의 정치·외교적 갈등 때문 | 1순위 | 4.5 | 5.1 | 3.9 | 2.4 | 4.9 | 6.8 | 4.2 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 12.3 | 10.3 | 14.3 | 14.6 | 7.3 | 15.9 | 12.5 | 0.0 |
| 한국과의 역사적인 관계 때문 | 1순위 | 2.6 | 1.3 | 3.9 | 2.4 | 0.0 | 4.5 | 4.2 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 9.0 | 7.7 | 10.4 | 9.8 | 4.9 | 11.4 | 12.5 | 0.0 |

*Q 한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식에 공감하는 이유는 무엇입니까?*

# ⅳ. 한류 효과

## 3. 저관여 한국 제품·서비스 구매 경험

(Base : 전체, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (500) | (250) | (250) | (125) | (125) | (125) | (85) | (40) |
| 식료품 | 자주 구매 | 20.0 | 22.4 | 17.6 | 9.6 | 26.4 | 24.8 | 21.2 | 15.0 |
| | 보통 구매 | 16.0 | 18.4 | 13.6 | 11.2 | 15.2 | 21.6 | 15.3 | 17.5 |
| | 가끔 구매 | 21.2 | 20.0 | 22.4 | 17.6 | 24.0 | 16.0 | 25.9 | 30.0 |
| | 구매 경험 없음 | 42.8 | 39.2 | 46.4 | 61.6 | 34.4 | 37.6 | 37.6 | 37.5 |
| 의류 | 자주 구매 | 19.6 | 18.4 | 20.8 | 14.4 | 27.2 | 24.8 | 14.1 | 7.5 |
| | 보통 구매 | 15.0 | 14.8 | 15.2 | 12.8 | 16.8 | 16.8 | 15.3 | 10.0 |
| | 가끔 구매 | 24.0 | 26.0 | 22.0 | 24.0 | 24.0 | 23.2 | 21.2 | 32.5 |
| | 구매 경험 없음 | 41.4 | 40.8 | 42.0 | 48.8 | 32.0 | 35.2 | 49.4 | 50.0 |
| 화장품 | 자주 구매 | 22.8 | 18.4 | 27.2 | 16.8 | 28.0 | 29.6 | 16.5 | 17.5 |
| | 보통 구매 | 17.6 | 18.0 | 17.2 | 13.6 | 20.0 | 16.0 | 18.8 | 25.0 |
| | 가끔 구매 | 20.2 | 17.2 | 23.2 | 25.6 | 17.6 | 19.2 | 21.2 | 12.5 |
| | 구매 경험 없음 | 39.4 | 46.4 | 32.4 | 44.0 | 34.4 | 35.2 | 43.5 | 45.0 |
| 주류 | 자주 구매 | 14.2 | 13.6 | 14.8 | 7.2 | 18.4 | 19.2 | 14.1 | 7.5 |
| | 보통 구매 | 13.4 | 18.4 | 8.4 | 8.0 | 15.2 | 20.0 | 11.8 | 7.5 |
| | 가끔 구매 | 15.6 | 18.0 | 13.2 | 15.2 | 16.8 | 16.0 | 15.3 | 12.5 |
| | 구매 경험 없음 | 56.8 | 50.0 | 63.6 | 69.6 | 49.6 | 44.8 | 58.8 | 72.5 |
| 액세서리 | 자주 구매 | 22.4 | 21.6 | 23.2 | 15.2 | 32.0 | 28.8 | 14.1 | 12.5 |
| | 보통 구매 | 17.6 | 20.0 | 15.2 | 10.4 | 20.0 | 18.4 | 27.1 | 10.0 |
| | 가끔 구매 | 23.4 | 20.8 | 26.0 | 28.8 | 20.8 | 21.6 | 21.2 | 25.0 |
| | 구매 경험 없음 | 36.6 | 37.6 | 35.6 | 45.6 | 27.2 | 31.2 | 37.6 | 52.5 |
| 한국 음식점 | 자주 구매 | 24.8 | 28.0 | 21.6 | 13.6 | 32.0 | 33.6 | 20.0 | 20.0 |
| | 보통 구매 | 13.6 | 16.4 | 10.8 | 10.4 | 12.0 | 15.2 | 17.6 | 15.0 |
| | 가끔 구매 | 18.8 | 17.6 | 20.0 | 20.0 | 20.8 | 13.6 | 20.0 | 22.5 |
| | 구매 경험 없음 | 42.8 | 38.0 | 47.6 | 56.0 | 35.2 | 37.6 | 42.4 | 42.5 |
| 한국 서적 | 자주 구매 | 19.2 | 21.6 | 16.8 | 12.8 | 27.2 | 25.6 | 14.1 | 5.0 |
| | 보통 구매 | 13.0 | 14.4 | 11.6 | 8.8 | 17.6 | 12.0 | 16.5 | 7.5 |
| | 가끔 구매 | 18.4 | 18.8 | 18.0 | 18.4 | 12.8 | 23.2 | 17.6 | 22.5 |
| | 구매 경험 없음 | 49.4 | 45.2 | 53.6 | 60.0 | 42.4 | 39.2 | 51.8 | 65.0 |

*Q 귀하가 최근 1년간 한국산 제품을 얼마나 구매하였는지 다음 항목별로 귀하의 구매빈도와 가까운 곳에 응답해 주십시오*

## 4. 고관여 한국 제품·서비스 구매 경험

(Base : 전체, 단위 : %, 회)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (500) | (250) | (250) | (125) | (125) | (125) | (85) | (40) |
| 가전제품 | 구매 경험(%) | 53.4 | 60.4 | 46.4 | 42.4 | 57.6 | 62.4 | 48.2 | 57.5 |
| | 구매 빈도(회) | 2.0 | 2.3 | 1.8 | 1.6 | 2.4 | 2.5 | 1.4 | 2.1 |
| 자동차 | 구매 경험(%) | 28.8 | 32.4 | 25.2 | 23.2 | 41.6 | 32.0 | 20.0 | 15.0 |
| | 구매 빈도(회) | 0.7 | 0.8 | 0.6 | 0.5 | 1.3 | 0.7 | 0.5 | 0.3 |
| 병원의료 서비스 | 구매 경험(%) | 25.8 | 28.8 | 22.8 | 22.4 | 35.2 | 30.4 | 17.6 | 10.0 |
| | 구매 빈도(회) | 1.1 | 1.2 | 1.1 | 1.2 | 1.3 | 1.6 | 0.5 | 0.5 |
| 휴대폰 | 구매 경험(%) | 49.6 | 58.8 | 40.4 | 44.0 | 52.8 | 57.6 | 41.2 | 50.0 |
| | 구매 빈도(회) | 1.2 | 1.6 | 0.9 | 1.1 | 1.5 | 1.3 | 1.0 | 1.3 |
| 한국 관광 | 구매 경험(%) | 25.0 | 27.2 | 22.8 | 22.4 | 33.6 | 32.0 | 11.8 | 12.5 |
| | 구매 빈도(회) | 1.4 | 1.2 | 1.5 | 1.2 | 1.4 | 2.3 | 0.4 | 1.2 |

*Q 귀하는 최근 4년 내에 다음의 한국산 제품·서비스를 얼마나 구매 또는 방문하였습니까?*

# ⅳ. 한류 효과

## 5. 한국 제품·서비스 향후 이용의향

(Base : 전체, 5점 척도, 단위: %,점)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (500) | (250) | (250) | (125) | (125) | (125) | (85) | (40) |
| 한국 식품 구매 | 이용 의향 | 66.0 | 65.2 | 66.8 | 57.6 | 69.6 | 70.4 | 61.2 | 77.5 |
| | 평균 | 3.75 | 3.74 | 3.76 | 3.49 | 3.91 | 3.82 | 3.68 | 3.95 |
| 한국 의류 구매 | 이용 의향 | 51.2 | 42.4 | 60.0 | 48.8 | 61.6 | 53.6 | 45.9 | 30.0 |
| | 평균 | 3.41 | 3.20 | 3.63 | 3.27 | 3.70 | 3.47 | 3.22 | 3.18 |
| 한국 화장품 구매 | 이용 의향 | 57.0 | 45.6 | 68.4 | 57.6 | 59.2 | 56.0 | 54.1 | 57.5 |
| | 평균 | 3.50 | 3.17 | 3.82 | 3.46 | 3.71 | 3.45 | 3.35 | 3.43 |
| 한국 주류 구매 | 이용 의향 | 48.2 | 48.4 | 48.0 | 44.8 | 54.4 | 52.8 | 41.2 | 40.0 |
| | 평균 | 3.23 | 3.23 | 3.23 | 3.05 | 3.46 | 3.42 | 3.00 | 2.98 |
| 한국 액세서리 구매 | 이용 의향 | 59.0 | 53.2 | 64.8 | 66.4 | 56.8 | 60.0 | 51.8 | 55.0 |
| | 평균 | 3.60 | 3.43 | 3.76 | 3.58 | 3.65 | 3.65 | 3.44 | 3.65 |
| 한국 음식점 식사 | 이용 의향 | 66.2 | 66.0 | 66.4 | 58.4 | 71.2 | 66.4 | 62.4 | 82.5 |
| | 평균 | 3.74 | 3.70 | 3.79 | 3.43 | 3.93 | 3.81 | 3.68 | 4.05 |
| 한국 가전제품 구매 | 이용 의향 | 61.4 | 59.6 | 63.2 | 57.6 | 61.6 | 68.0 | 56.5 | 62.5 |
| | 평균 | 3.60 | 3.56 | 3.65 | 3.43 | 3.66 | 3.72 | 3.54 | 3.73 |
| 한국 자동차 구매 | 이용 의향 | 53.4 | 52.0 | 54.8 | 51.2 | 52.8 | 55.2 | 52.9 | 57.5 |
| | 평균 | 3.43 | 3.42 | 3.45 | 3.29 | 3.53 | 3.50 | 3.41 | 3.43 |
| 한국 핸드폰 구매 | 이용 의향 | 61.2 | 62.8 | 59.6 | 63.2 | 56.8 | 62.4 | 56.5 | 75.0 |
| | 평균 | 3.61 | 3.64 | 3.58 | 3.54 | 3.62 | 3.66 | 3.53 | 3.83 |
| 한국 병원 의료 서비스 | 이용 의향 | 36.8 | 35.2 | 38.4 | 33.6 | 43.2 | 37.6 | 32.9 | 32.5 |
| | 평균 | 2.96 | 2.94 | 2.98 | 2.86 | 3.21 | 2.97 | 2.84 | 2.80 |
| 한국 방문 | 이용 의향 | 73.0 | 72.0 | 74.0 | 70.4 | 75.2 | 78.4 | 61.2 | 82.5 |
| | 평균 | 3.94 | 3.88 | 4.00 | 3.78 | 4.06 | 4.06 | 3.71 | 4.20 |
| 전반적 한국 제품 구매 | 이용 의향 | 58.0 | 54.8 | 61.2 | 56.8 | 61.6 | 59.2 | 50.6 | 62.5 |
| | 평균 | 3.63 | 3.56 | 3.71 | 3.54 | 3.80 | 3.68 | 3.41 | 3.73 |
| 잘 모르는 한국 브랜드 구매 | 이용 의향 | 55.6 | 49.2 | 62.0 | 59.2 | 63.2 | 53.6 | 48.2 | 42.5 |
| | 평균 | 3.52 | 3.32 | 3.72 | 3.46 | 3.77 | 3.47 | 3.35 | 3.38 |
| 한글 학습 | 이용 의향 | 55.6 | 51.2 | 60.0 | 59.2 | 67.2 | 52.0 | 45.9 | 40.0 |
| | 평균 | 3.48 | 3.38 | 3.58 | 3.42 | 3.89 | 3.43 | 3.21 | 3.13 |
| 태권도 학습 | 이용 의향 | 52.6 | 51.2 | 54.0 | 49.6 | 62.4 | 55.2 | 47.1 | 35.0 |
| | 평균 | 3.41 | 3.37 | 3.45 | 3.32 | 3.72 | 3.44 | 3.28 | 2.90 |
| 한국 전통문화 체험 | 이용 의향 | 67.6 | 66.0 | 69.2 | 61.6 | 76.8 | 68.0 | 61.2 | 70.0 |
| | 평균 | 3.79 | 3.69 | 3.88 | 3.58 | 4.06 | 3.77 | 3.68 | 3.83 |

*Q.향후 한국산 제품 및 서비스에 대한 귀하의 향후 관심 및 구매의향이 어느 정도인지 항목별로 응답해 주십시오 * 이용 의향 : 4점+5점 비율(%)*
*(5점 척도-1.2점·부정/3점·보통/4.5점·긍정)*

# ⅳ. 한류 효과

## 6. 한국 문화콘텐츠 유료 이용의향

(Base : 전체, 5점 척도, 단위: %,점)

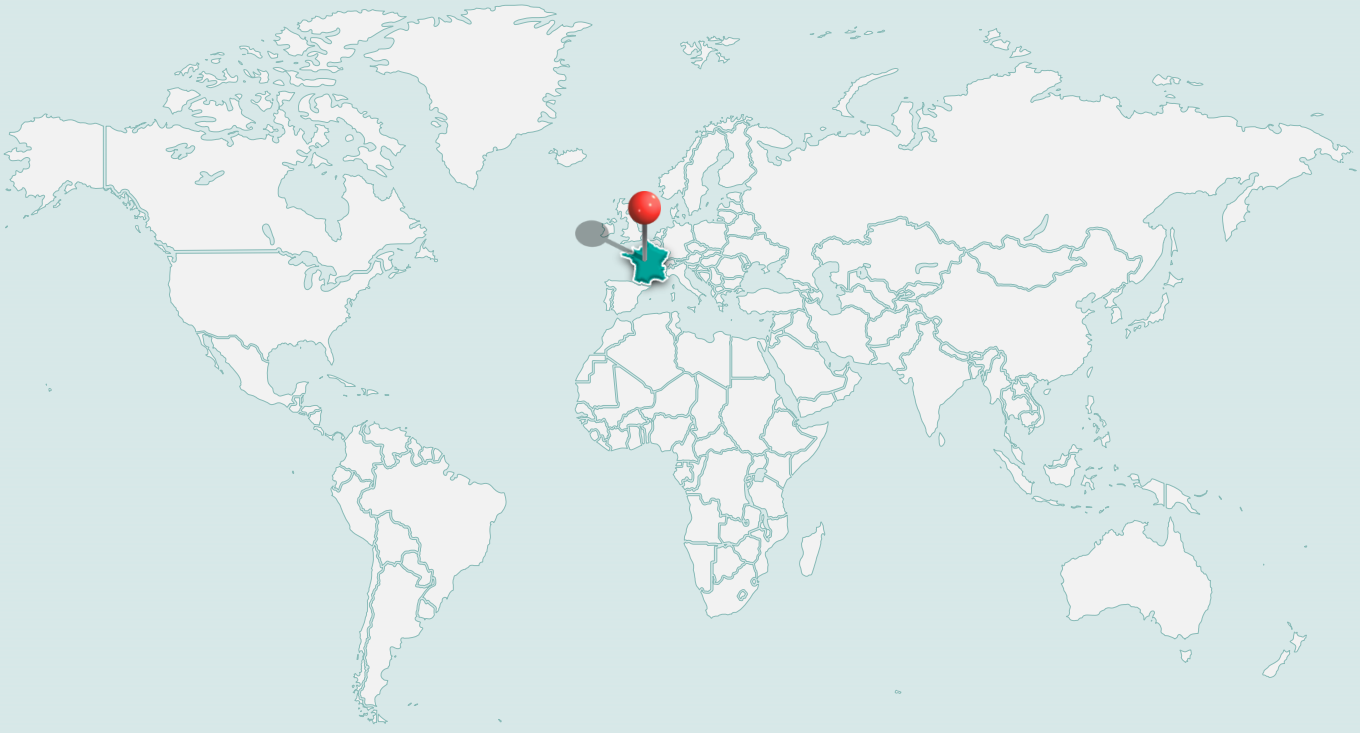
| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (500) | (250) | (250) | (125) | (125) | (125) | (85) | (40) |
| 드라마 | 유료 이용 의향 | 45.4 | 46.0 | 44.8 | 36.0 | 55.2 | 48.0 | 41.2 | 45.0 |
| | 평균 | 3.15 | 3.14 | 3.16 | 2.82 | 3.48 | 3.30 | 2.91 | 3.13 |
| 예능 | 유료 이용 의향 | 41.8 | 44.0 | 39.6 | 32.8 | 48.8 | 42.4 | 38.8 | 52.5 |
| | 평균 | 3.07 | 3.13 | 3.01 | 2.75 | 3.38 | 3.22 | 2.82 | 3.18 |
| 영화 | 유료 이용 의향 | 47.2 | 49.2 | 45.2 | 34.4 | 54.4 | 49.6 | 48.2 | 55.0 |
| | 평균 | 3.24 | 3.31 | 3.18 | 2.83 | 3.57 | 3.35 | 3.16 | 3.35 |
| 음악 | 유료 이용 의향 | 40.6 | 43.6 | 37.6 | 35.2 | 48.0 | 41.6 | 35.3 | 42.5 |
| | 평균 | 3.06 | 3.12 | 3.01 | 2.84 | 3.38 | 3.18 | 2.81 | 2.98 |
| 애니메이션 | 유료 이용 의향 | 46.0 | 48.4 | 43.6 | 39.2 | 54.4 | 48.8 | 38.8 | 47.5 |
| | 평균 | 3.22 | 3.29 | 3.15 | 2.92 | 3.59 | 3.35 | 2.91 | 3.25 |
| 만화·웹툰 | 유료 이용 의향 | 39.0 | 41.2 | 36.8 | 29.6 | 52.8 | 40.8 | 29.4 | 40.0 |
| | 평균 | 3.01 | 3.08 | 2.94 | 2.73 | 3.40 | 3.15 | 2.62 | 3.03 |
| 도서·웹도서 | 유료 이용 의향 | 34.6 | 36.8 | 32.4 | 27.2 | 45.6 | 35.2 | 29.4 | 32.5 |
| | 평균 | 2.86 | 2.92 | 2.80 | 2.61 | 3.19 | 2.93 | 2.65 | 2.88 |

*Q 향후 한국 문화콘텐츠에 대한 귀하의 향후 관심 및 유료 이용의향이 어느 정도인지 다음 각 항목별로 응답해 주십시오 * 유료 이용 의향 : 4점+5점 비율(%)*
*(5점 척도-1.2점:부정/3점:보통/4.5점:긍정)*

APPENDIX

# 국가별 통계표

## 프랑스



# i. 한국 인식

## 1. 한국에 대한 인식

(Base : 전체, 5점 척도, 단위: %, 점)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (500) | (250) | (250) | (125) | (125) | (125) | (84) | (41) |
| 경제적으로 선진국이다 | 긍정 응답 | 66.4 | 69.2 | 63.6 | 60.8 | 62.4 | 66.4 | 75.0 | 78.0 |
| | 평균 | 3.71 | 3.76 | 3.66 | 3.58 | 3.65 | 3.71 | 3.87 | 3.93 |
| 국제적 차원의 사회공헌활동에 참여하고 있다 | 긍정 응답 | 55.0 | 57.2 | 52.8 | 44.8 | 56.0 | 54.4 | 67.9 | 58.5 |
| | 평균 | 3.53 | 3.58 | 3.47 | 3.22 | 3.58 | 3.58 | 3.80 | 3.56 |
| 우리에게 우호적인 국가이다 | 긍정 응답 | 60.0 | 65.2 | 54.8 | 44.0 | 57.6 | 70.4 | 63.1 | 78.0 |
| | 평균 | 3.62 | 3.71 | 3.54 | 3.30 | 3.62 | 3.81 | 3.70 | 3.88 |
| 경쟁국이기보다 협력국이다 | 긍정 응답 | 55.2 | 59.6 | 50.8 | 44.8 | 57.6 | 61.6 | 57.1 | 56.1 |
| | 평균 | 3.56 | 3.60 | 3.52 | 3.39 | 3.64 | 3.65 | 3.57 | 3.56 |
| 호감이 가는 국가다 | 긍정 응답 | 66.6 | 70.8 | 62.4 | 69.6 | 60.8 | 67.2 | 70.2 | 65.9 |
| | 평균 | 3.75 | 3.85 | 3.65 | 3.78 | 3.70 | 3.73 | 3.81 | 3.73 |
| 문화강국이다 | 긍정 응답 | 52.8 | 58.4 | 47.2 | 48.8 | 56.8 | 53.6 | 61.9 | 31.7 |
| | 평균 | 3.53 | 3.60 | 3.46 | 3.40 | 3.66 | 3.58 | 3.65 | 3.17 |
| *Base* | | (500) | (250) | (250) | (125) | (125) | (125) | (84) | (41) |
| 한국에 대한 전반적인 인식 | 긍정 응답 | 52.8 | 58.4 | 47.2 | 48.8 | 56.8 | 53.6 | 61.9 | 31.7 |
| | 평균 | 3.53 | 3.60 | 3.46 | 3.40 | 3.66 | 3.58 | 3.65 | 3.17 |

*Q.귀하께서는 평소 **한국**에 대해 어떻게 생각하십니까? 한국에 대한 설명을 읽으시고, 귀하께서 동의하는 정도를 선택해 주십시오*
*Q.귀하의 한국에 대한 전반적인 인식은 어떠합니까? * 긍정 응답 : 4점+5점 비율(%)*
*(5점 척도 - 1·2점: 부정/3점: 보통/4·5점: 긍정)*

## 2. 한국 연상 이미지

(Base : 전체, 단위: %)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (500) | (250) | (250) | (125) | (125) | (125) | (84) | (41) |
| K-Pop | 16.0 | 13.2 | 18.8 | 29.6 | 14.4 | 11.2 | 11.9 | 2.4 |
| 북한 | 10.6 | 10.0 | 11.2 | 8.0 | 12.0 | 12.8 | 8.3 | 12.2 |
| IT제품/브랜드 | 7.2 | 10.0 | 4.4 | 5.6 | 5.6 | 4.0 | 8.3 | 24.4 |
| 북핵위협/전쟁위험지역 | 6.2 | 6.8 | 5.6 | 4.8 | 1.6 | 6.4 | 9.5 | 17.1 |
| 영화 | 5.2 | 6.4 | 4.0 | 5.6 | 3.2 | 5.6 | 8.3 | 2.4 |
| 한국 식당(음식점) | 4.8 | 4.0 | 5.6 | 1.6 | 6.4 | 7.2 | 4.8 | 2.4 |
| 자동차 | 4.2 | 4.8 | 3.6 | 5.6 | 2.4 | 2.4 | 8.3 | 2.4 |
| 뷰티 제품(화장품) | 3.8 | 0.8 | 6.8 | 5.6 | 4.8 | 1.6 | 3.6 | 2.4 |
| 한류스타 | 3.6 | 2.0 | 5.2 | 5.6 | 3.2 | 4.0 | 2.4 | 0.0 |
| e_sports/프로게이머 | 3.4 | 4.8 | 2.0 | 6.4 | 3.2 | 4.0 | 0.0 | 0.0 |
| 한국 음식 | 3.4 | 2.0 | 4.8 | 1.6 | 2.4 | 3.2 | 8.3 | 2.4 |
| 한국전쟁(The Korean War in 1950) | 3.4 | 3.6 | 3.2 | 0.0 | 5.6 | 4.0 | 2.4 | 7.3 |
| 태권도 | 3.2 | 4.0 | 2.4 | 3.2 | 3.2 | 4.0 | 2.4 | 2.4 |
| 애니메이션 | 2.6 | 1.6 | 3.6 | 1.6 | 5.6 | 0.0 | 3.6 | 2.4 |
| 패션 | 2.6 | 2.8 | 2.4 | 1.6 | 3.2 | 3.2 | 2.4 | 2.4 |
| 경제성장 | 2.6 | 2.8 | 2.4 | 0.8 | 2.4 | 4.0 | 3.6 | 2.4 |
| 드라마 | 2.4 | 2.0 | 2.8 | 0.8 | 2.4 | 4.0 | 2.4 | 2.4 |
| 올림픽/월드컵 | 2.4 | 3.6 | 1.2 | 0.0 | 2.4 | 4.8 | 1.2 | 4.9 |
| 온라인/모바일 게임 | 2.0 | 3.2 | 0.8 | 3.2 | 3.2 | 0.8 | 1.2 | 0.0 |
| 코리안 유튜버 영상/방송 | 2.0 | 2.4 | 1.6 | 0.8 | 2.4 | 4.0 | 1.2 | 0.0 |
| 캐릭터 상품/이모티콘 | 1.8 | 2.0 | 1.6 | 1.6 | 0.8 | 3.2 | 1.2 | 2.4 |
| 만화/웹툰 | 1.4 | 1.6 | 1.2 | 0.8 | 4.8 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| 한글(한국어) | 0.8 | 1.2 | 0.4 | 2.4 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 2.4 |
| 한복 | 0.8 | 1.6 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 1.6 | 2.4 | 0.0 |
| 뷰티 서비스(성형) | 0.8 | 0.4 | 1.2 | 1.6 | 0.0 | 0.8 | 1.2 | 0.0 |
| 예능프로그램 | 0.6 | 1.2 | 0.0 | 0.8 | 1.6 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| 문학/도서 | 0.6 | 0.0 | 1.2 | 0.0 | 0.0 | 1.6 | 1.2 | 0.0 |
| 한옥/궁궐 | 0.6 | 0.8 | 0.4 | 0.8 | 0.8 | 0.8 | 0.0 | 0.0 |
| 스포츠/스포츠 스타 | 0.6 | 0.4 | 0.8 | 0.0 | 1.6 | 0.8 | 0.0 | 0.0 |
| 기타 | 0.4 | 0.0 | 0.8 | 0.0 | 0.8 | 0.0 | 0.0 | 2.4 |

*Q.귀하께서 한국에 대해 생각해본다면 가장 먼저 떠오르는 것은 무엇입니까?*

# i. 한국 인식

## 3. 자국에서 인기 있는 한국 한국 제품· 서비스· 콘텐츠

(Base : 전체, 복수응답, 단위: %)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (500) | (250) | (250) | (125) | (125) | (125) | (84) | (41) |
| K-Pop | 38.0 | 33.2 | 42.8 | 57.6 | 38.4 | 28.8 | 29.8 | 22.0 |
| IT제품/브랜드 | 32.2 | 33.2 | 31.2 | 33.6 | 26.4 | 28.0 | 34.5 | 53.7 |
| 한국 식당(음식점) | 28.2 | 27.2 | 29.2 | 32.8 | 18.4 | 26.4 | 35.7 | 34.1 |
| 태권도 | 25.8 | 26.0 | 25.6 | 25.6 | 20.8 | 21.6 | 31.0 | 43.9 |
| 자동차 | 21.8 | 25.6 | 18.0 | 16.0 | 12.8 | 19.2 | 36.9 | 43.9 |
| 백색가전 | 21.4 | 25.6 | 17.2 | 20.0 | 15.2 | 15.2 | 35.7 | 34.1 |
| 영화 | 20.0 | 22.8 | 17.2 | 17.6 | 13.6 | 22.4 | 26.2 | 26.8 |
| 온라인/모바일 게임 | 19.4 | 22.4 | 16.4 | 28.0 | 18.4 | 13.6 | 17.9 | 17.1 |
| 뷰티 제품(화장품) | 17.8 | 8.4 | 27.2 | 25.6 | 17.6 | 13.6 | 15.5 | 12.2 |
| 한국 음식 | 17.2 | 14.0 | 20.4 | 21.6 | 9.6 | 16.0 | 19.0 | 26.8 |
| 애니메이션 | 17.0 | 16.0 | 18.0 | 21.6 | 12.8 | 16.0 | 16.7 | 19.5 |
| 만화/웹툰 | 15.2 | 10.8 | 19.6 | 14.4 | 16.8 | 15.2 | 14.3 | 14.6 |
| e-sports/프로게이머 | 14.8 | 17.6 | 12.0 | 20.8 | 14.4 | 12.0 | 16.7 | 2.4 |
| 패션 | 14.8 | 12.0 | 17.6 | 16.8 | 13.6 | 16.0 | 16.7 | 4.9 |
| 한류 스타 | 14.0 | 10.4 | 17.6 | 23.2 | 10.4 | 11.2 | 13.1 | 7.3 |
| 캐릭터 상품/이모티콘 | 12.2 | 9.6 | 14.8 | 16.8 | 6.4 | 12.8 | 13.1 | 12.2 |
| 드라마 | 10.8 | 7.2 | 14.4 | 12.0 | 8.8 | 11.2 | 10.7 | 12.2 |
| 문학/도서 | 10.0 | 10.0 | 10.0 | 14.4 | 7.2 | 8.0 | 14.3 | 2.4 |
| 코리안 유튜버 영상/방송 | 9.8 | 12.4 | 7.2 | 12.8 | 9.6 | 9.6 | 9.5 | 2.4 |
| 한류 굿즈 | 9.6 | 8.8 | 10.4 | 16.0 | 8.8 | 5.6 | 8.3 | 7.3 |
| 예능프로그램 | 7.8 | 8.0 | 7.6 | 11.2 | 5.6 | 7.2 | 7.1 | 7.3 |
| 뷰티 서비스(성형) | 6.2 | 4.8 | 7.6 | 11.2 | 4.0 | 1.6 | 7.1 | 9.8 |
| 스포츠/스포츠 스타 | 5.8 | 8.0 | 3.6 | 4.8 | 8.8 | 4.0 | 6.0 | 4.9 |
| 한글(한국어) | 4.6 | 4.4 | 4.8 | 4.8 | 2.4 | 7.2 | 4.8 | 2.4 |
| 한국 교육 콘텐츠 | 3.8 | 4.8 | 2.8 | 3.2 | 1.6 | 5.6 | 7.1 | 0.0 |
| 한복 | 3.6 | 3.6 | 3.6 | 4.8 | 5.6 | 1.6 | 2.4 | 2.4 |
| 한옥/궁궐 | 2.8 | 3.2 | 2.4 | 4.8 | 2.4 | 2.4 | 2.4 | 0.0 |
| 육아용품 | 2.8 | 3.6 | 2.0 | 0.8 | 4.8 | 3.2 | 1.2 | 4.9 |
| 기타 | 0.6 | 0.8 | 0.4 | 0.0 | 1.6 | 0.0 | 1.2 | 0.0 |

*Q 다음 중 귀하의 국가에서 인기 있다고 생각하는 '한국 제품서비스콘텐츠'를 모두 선택해 주십시오*

# i. 한국 인식

## 4. 한국 문화콘텐츠 관심도

(Base : 전체, 단위: %)

| | | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | | (500) | (250) | (250) | (125) | (125) | (125) | (84) | (41) |
| 본인 | 1년 전 대비 현재 | 증가 | 31.8 | 30.0 | 33.6 | 34.4 | 29.6 | 31.2 | 35.7 | 24.4 |
| | | 보통 | 52.2 | 50.4 | 54.0 | 39.2 | 52.0 | 59.2 | 53.6 | 68.3 |
| | | 감소 | 16.0 | 19.6 | 12.4 | 26.4 | 18.4 | 9.6 | 10.7 | 7.3 |
| | 현재 대비 1년 후 | 증가 | 38.4 | 39.2 | 37.6 | 42.4 | 40.0 | 36.0 | 40.5 | 24.4 |
| | | 보통 | 49.8 | 45.6 | 54.0 | 40.8 | 50.4 | 52.0 | 50.0 | 68.3 |
| | | 감소 | 11.8 | 15.2 | 8.4 | 16.8 | 9.6 | 12.0 | 9.5 | 7.3 |
| 자국민 | 1년 전 대비 현재 | 증가 | 40.8 | 35.6 | 46.0 | 52.8 | 39.2 | 36.0 | 41.7 | 22.0 |
| | | 보통 | 46.6 | 47.6 | 45.6 | 32.8 | 46.4 | 52.0 | 48.8 | 68.3 |
| | | 감소 | 12.6 | 16.8 | 8.4 | 14.4 | 14.4 | 12.0 | 9.5 | 9.8 |
| | 현재 대비 1년 후 | 증가 | 42.2 | 35.2 | 49.2 | 56.0 | 41.6 | 36.0 | 40.5 | 24.4 |
| | | 보통 | 47.8 | 51.6 | 44.0 | 31.2 | 46.4 | 55.2 | 53.6 | 68.3 |
| | | 감소 | 10.0 | 13.2 | 6.8 | 12.8 | 12.0 | 8.8 | 6.0 | 7.3 |
| 현재 한국 문화콘텐츠 소비의향 | | 증가 | 31.6 | 30.8 | 32.4 | 35.2 | 28.8 | 34.4 | 32.1 | 19.5 |
| | | 보통 | 55.6 | 54.4 | 56.8 | 46.4 | 54.4 | 58.4 | 58.3 | 73.2 |
| | | 감소 | 12.8 | 14.8 | 10.8 | 18.4 | 16.8 | 7.2 | 9.5 | 7.3 |
| 1년 후 한국 문화콘텐츠 소비의향 | | 증가 | 33.6 | 36.0 | 31.2 | 35.2 | 36.8 | 35.2 | 36.9 | 7.3 |
| | | 보통 | 55.6 | 51.2 | 60.0 | 49.6 | 48.0 | 56.8 | 59.5 | 85.4 |
| | | 감소 | 10.8 | 12.8 | 8.8 | 15.2 | 15.2 | 8.0 | 3.6 | 7.3 |

*Q.한국 문화콘텐츠에 대한 관심도와 관련한 질문을 읽고, 귀하의 생각과 일치하는 것을 선택해 주십시오*
*(5점 척도 - 1·2점: 감소/3점: 비슷/4·5점: 증가)*

## 5. 한국 문화콘텐츠 경험 후 한국에 대한 인식 변화

(Base : 전체, 5점 척도, 단위: %, 점)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (500) | (250) | (250) | (125) | (125) | (125) | (44) | (81) |
| 부정변화 | 4.6 | 6.4 | 2.8 | 8.8 | 3.2 | 1.6 | 4.8 | 4.9 |
| 변화없음 | 41.2 | 38.8 | 43.6 | 26.4 | 50.4 | 40.0 | 41.7 | 61.0 |
| 긍정변화 | 54.2 | 54.8 | 53.6 | 64.8 | 46.4 | 58.4 | 53.6 | 34.1 |
| *평균(점)* | 3.62 | 3.64 | 3.61 | 3.73 | 3.58 | 3.67 | 3.62 | 3.32 |

*Q.귀하가 한국 문화 콘텐츠를 접한 이후, 귀하의 한국에 대한 전반적인 인식은 어떻게 변화했습니까?*
**부정변화 : 1·2점 비율 / 변화없음 : 3점 / 긍정변화 : 4·5점 비율(%)*
*(5점 척도-1·2점: 부정변화/ 3점: 변화없음/ 4·5점: 긍정변화)*

# ii. 한류 소비

## 1.한국 문화콘텐츠에 대한 접촉 기회

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 5점 척도, 단위: %, 점)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (265) | (139) | (126) | (67) | (71) | (72) | (40) | (15) |
| 드라마 | 충분 응답 | 48.7 | 46.0 | 51.6 | 46.3 | 49.3 | 50.0 | 55.0 | 33.3 |
| | 평균 | 3.37 | 3.34 | 3.41 | 3.27 | 3.38 | 3.44 | 3.48 | 3.20 |
| *Base* | | (250) | (138) | (112) | (64) | (63) | (75) | (37) | (11) |
| 예능 | 충분 응답 | 49.6 | 47.8 | 51.8 | 46.9 | 52.4 | 49.3 | 59.5 | 18.2 |
| | 평균 | 3.36 | 3.37 | 3.36 | 3.28 | 3.38 | 3.40 | 3.54 | 2.91 |
| *Base* | | (306) | (169) | (137) | (69) | (77) | (89) | (50) | (21) |
| 영화 | 충분 응답 | 48.7 | 50.9 | 46.0 | 42.0 | 50.6 | 53.9 | 48.0 | 42.9 |
| | 평균 | 3.34 | 3.37 | 3.31 | 3.20 | 3.32 | 3.39 | 3.44 | 3.38 |
| *Base* | | (295) | (149) | (146) | (85) | (78) | (74) | (44) | (14) |
| 음악 | 충분 응답 | 67.8 | 67.1 | 68.5 | 77.6 | 67.9 | 67.6 | 59.1 | 35.7 |
| | 평균 | 3.80 | 3.77 | 3.83 | 4.12 | 3.79 | 3.70 | 3.52 | 3.29 |
| *Base* | | (230) | (128) | (102) | (62) | (69) | (61) | (29) | (9) |
| 애니메이션 | 충분 응답 | 60.0 | 62.5 | 56.9 | 54.8 | 58.0 | 68.9 | 58.6 | 55.6 |
| | 평균 | 3.62 | 3.66 | 3.56 | 3.68 | 3.45 | 3.79 | 3.52 | 3.67 |
| *Base* | | (193) | (106) | (87) | (45) | (61) | (45) | (34) | (8) |
| 도서 | 충분 응답 | 49.7 | 51.9 | 47.1 | 60.0 | 42.6 | 60.0 | 44.1 | 12.5 |
| | 평균 | 3.27 | 3.36 | 3.17 | 3.40 | 3.21 | 3.42 | 3.21 | 2.50 |
| *Base* | | (222) | (131) | (91) | (65) | (63) | (59) | (27) | (8) |
| 게임 | 충분 응답 | 69.4 | 71.0 | 67.0 | 80.0 | 61.9 | 72.9 | 63.0 | 37.5 |
| | 평균 | 3.83 | 3.88 | 3.77 | 4.06 | 3.71 | 3.81 | 3.70 | 3.50 |
| *Base* | | (232) | (111) | (121) | (55) | (60) | (62) | (37) | (18) |
| 패션 | 충분 응답 | 51.7 | 55.0 | 48.8 | 61.8 | 48.3 | 58.1 | 51.4 | 11.1 |
| | 평균 | 3.41 | 3.50 | 3.32 | 3.60 | 3.38 | 3.40 | 3.49 | 2.72 |
| *Base* | | (216) | (99) | (117) | (58) | (61) | (55) | (35) | (7) |
| 뷰티 | 충분 응답 | 61.6 | 60.6 | 62.4 | 58.6 | 63.9 | 63.6 | 65.7 | 28.6 |
| | 평균 | 3.63 | 3.63 | 3.63 | 3.67 | 3.70 | 3.51 | 3.69 | 3.29 |
| *Base* | | (345) | (187) | (158) | (80) | (88) | (87) | (64) | (26) |
| 한식 | 충분 응답 | 62.3 | 65.8 | 58.2 | 60.0 | 63.6 | 70.1 | 56.3 | 53.8 |
| | 평균 | 3.63 | 3.71 | 3.53 | 3.66 | 3.61 | 3.74 | 3.53 | 3.46 |

*Q 귀하께서는 한국 문화콘텐츠를 접할 수 있는 기회가 얼마나 충분하다고 생각하십니까?*
**충분 응답: 4점+5점 비율(%)*
*(5점 척도-1.2점:부족/3점:보통/4.5점:충분)*

# ii. 한류 소비

## 2. 한국 문화콘텐츠 접촉 경로

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 복수응답, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (265) | (139) | (126) | (67) | (71) | (72) | (40) | (15) |
| 드라마 | OTT | 74.7 | 74.1 | 75.4 | 79.1 | 67.6 | 72.2 | 80.0 | 86.7 |
| | TV | 40.4 | 46.8 | 33.3 | 37.3 | 29.6 | 40.3 | 57.5 | 60.0 |
| | SNS | 37.7 | 41.0 | 34.1 | 35.8 | 39.4 | 43.1 | 37.5 | 13.3 |
| | 오프라인 | 24.2 | 28.1 | 19.8 | 22.4 | 16.9 | 23.6 | 32.5 | 46.7 |
| | 기타 | 0.4 | 0.0 | 0.8 | 1.5 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| *Base* | | (250) | (138) | (112) | (64) | (63) | (75) | (37) | (11) |
| 예능 | OTT | 71.6 | 71.0 | 72.3 | 81.3 | 66.7 | 72.0 | 59.5 | 81.8 |
| | TV | 39.6 | 47.1 | 30.4 | 32.8 | 33.3 | 44.0 | 45.9 | 63.6 |
| | SNS | 37.2 | 37.7 | 36.6 | 43.8 | 38.1 | 30.7 | 32.4 | 54.5 |
| | 오프라인 | 17.2 | 20.3 | 13.4 | 21.9 | 11.1 | 10.7 | 27.0 | 36.4 |
| | 기타 | 0.8 | 0.0 | 1.8 | 0.0 | 1.6 | 1.3 | 0.0 | 0.0 |
| *Base* | | (306) | (169) | (137) | (69) | (77) | (89) | (50) | (21) |
| 영화 | OTT | 65.7 | 60.4 | 72.3 | 75.4 | 64.9 | 64.0 | 52.0 | 76.2 |
| | TV | 37.3 | 44.4 | 28.5 | 36.2 | 23.4 | 38.2 | 52.0 | 52.4 |
| | SNS | 31.0 | 31.4 | 30.7 | 36.2 | 32.5 | 31.5 | 26.0 | 19.0 |
| | 오프라인 | 30.4 | 32.5 | 27.7 | 27.5 | 23.4 | 30.3 | 42.0 | 38.1 |
| | 자국 극장 | 17.0 | 18.3 | 15.3 | 18.8 | 14.3 | 12.4 | 22.0 | 28.6 |
| | 상영회/영화제/행사 | 15.0 | 14.2 | 16.1 | 17.4 | 13.0 | 10.1 | 22.0 | 19.0 |
| | 기타 | 2.3 | 1.8 | 2.9 | 2.9 | 3.9 | 0.0 | 4.0 | 0.0 |
| *Base* | | (295) | (149) | (146) | (85) | (78) | (74) | (44) | (14) |
| 음악 | 온라인·모바일 플랫폼 | 81.4 | 78.5 | 84.2 | 89.4 | 78.2 | 79.7 | 77.3 | 71.4 |
| | SNS | 41.0 | 36.9 | 45.2 | 57.6 | 34.6 | 33.8 | 34.1 | 35.7 |
| | TV | 23.7 | 26.8 | 20.5 | 27.1 | 11.5 | 20.3 | 34.1 | 57.1 |
| | 오프라인 | 14.2 | 15.4 | 13.0 | 21.2 | 11.5 | 6.8 | 18.2 | 14.3 |
| | 라디오 | 8.1 | 5.4 | 11.0 | 10.6 | 3.8 | 6.8 | 11.4 | 14.3 |
| | 기타 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| *Base* | | (230) | (128) | (102) | (62) | (69) | (61) | (29) | (9) |
| 애니메이션 | OTT | 68.3 | 65.6 | 71.6 | 77.4 | 56.5 | 75.4 | 62.1 | 66.7 |
| | TV을 통해 시청 | 37.4 | 39.8 | 34.3 | 38.7 | 31.9 | 32.8 | 44.8 | 77.8 |
| | SNS | 36.1 | 35.9 | 36.3 | 41.9 | 43.5 | 23.0 | 37.9 | 22.2 |
| | 오프라인 | 14.8 | 21.1 | 6.9 | 11.3 | 11.6 | 14.8 | 27.6 | 22.2 |
| | 기타 | 0.4 | 0.0 | 1.0 | 1.6 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| *Base* | | (193) | (106) | (87) | (45) | (61) | (45) | (34) | (8) |
| 도서 | 자국 사이트/APP | 47.7 | 54.7 | 39.1 | 57.8 | 42.6 | 40.0 | 44.1 | 87.5 |
| | 자국 소재 매장 | 45.1 | 47.2 | 42.5 | 35.6 | 47.5 | 46.7 | 50.0 | 50.0 |
| | 한국 사이트/APP | 34.7 | 35.8 | 33.3 | 46.7 | 31.1 | 31.1 | 32.4 | 25.0 |
| | 박람회/전시회 | 20.7 | 17.9 | 24.1 | 24.4 | 16.4 | 15.6 | 29.4 | 25.0 |
| | 도서관 | 19.7 | 19.8 | 19.5 | 35.6 | 16.4 | 11.1 | 14.7 | 25.0 |
| | 한국 소재 매장 | 19.2 | 26.4 | 10.3 | 13.3 | 19.7 | 28.9 | 17.6 | 0.0 |
| | 기타 | 0.5 | 0.0 | 1.1 | 0.0 | 0.0 | 2.2 | 0.0 | 0.0 |

*Q 귀하께서 평소 한국 문화콘텐츠를 접하는 경로를 모두 선택해 주십시오*

# ii. 한류 소비

## 2. 한국 문화콘텐츠 접촉 경로

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 복수응답, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (222) | (131) | (91) | (65) | (63) | (59) | (27) | (8) |
| 게임 | 온라인 플레이 | 50.0 | 50.4 | 49.5 | 46.2 | 49.2 | 54.2 | 48.1 | 62.5 |
| | 모바일 플레이 | 47.7 | 45.8 | 50.5 | 60.0 | 46.0 | 35.6 | 48.1 | 50.0 |
| | 동영상/프로그램 시청 | 41.9 | 46.6 | 35.2 | 40.0 | 34.9 | 47.5 | 51.9 | 37.5 |
| | TV에서 게임 채널 시청 | 24.3 | 25.2 | 23.1 | 32.3 | 22.2 | 18.6 | 29.6 | 0.0 |
| | 박람회/페스티벌 | 15.3 | 14.5 | 16.5 | 24.6 | 12.7 | 5.1 | 22.2 | 12.5 |
| *Base* | | (232) | (111) | (121) | (55) | (60) | (62) | (37) | (18) |
| 패션 | 자국 사이트 | 49.6 | 49.5 | 49.6 | 56.4 | 43.3 | 46.8 | 51.4 | 55.6 |
| | SNS | 44.0 | 48.6 | 39.7 | 45.5 | 53.3 | 43.5 | 35.1 | 27.8 |
| | 한국 사이트 | 36.6 | 40.5 | 33.1 | 43.6 | 36.7 | 35.5 | 35.1 | 22.2 |
| | 자국 매장 | 29.3 | 27.9 | 30.6 | 29.1 | 26.7 | 27.4 | 32.4 | 38.9 |
| | 한국 매장 | 14.2 | 18.0 | 10.7 | 18.2 | 16.7 | 14.5 | 10.8 | 0.0 |
| | 전시회/박람회 | 8.6 | 9.0 | 8.3 | 10.9 | 6.7 | 3.2 | 21.6 | 0.0 |
| | 기타 | 0.9 | 0.9 | 0.8 | 0.0 | 1.7 | 1.6 | 0.0 | 0.0 |
| *Base* | | (216) | (99) | (117) | (58) | (61) | (55) | (35) | (7) |
| 뷰티 | SNS | 43.1 | 46.5 | 40.2 | 48.3 | 49.2 | 40.0 | 34.3 | 14.3 |
| | 자국 사이트 | 38.0 | 37.4 | 38.5 | 53.4 | 24.6 | 34.5 | 37.1 | 57.1 |
| | 자국 매장 | 31.5 | 29.3 | 33.3 | 41.4 | 27.9 | 27.3 | 28.6 | 28.6 |
| | 한국 사이트 | 31.0 | 33.3 | 29.1 | 37.9 | 31.1 | 25.5 | 31.4 | 14.3 |
| | 자국 H&B 매장 | 20.4 | 18.2 | 22.2 | 20.7 | 21.3 | 16.4 | 22.9 | 28.6 |
| | 한국 매장 | 12.0 | 15.2 | 9.4 | 12.1 | 9.8 | 12.7 | 14.3 | 14.3 |
| | 한국 면세점 | 9.7 | 11.1 | 8.5 | 10.3 | 11.5 | 1.8 | 20.0 | 0.0 |
| | 전시회/박람회 | 5.1 | 5.1 | 5.1 | 5.2 | 4.9 | 3.6 | 8.6 | 0.0 |
| | 기타 | 0.5 | 0.0 | 0.9 | 0.0 | 0.0 | 1.8 | 0.0 | 0.0 |
| *Base* | | (345) | (187) | (158) | (80) | (88) | (87) | (64) | (26) |
| 한식 | 자국 오프라인 매장/식당 | 65.8 | 63.6 | 68.4 | 71.3 | 64.8 | 59.8 | 65.6 | 73.1 |
| | 자국 사이트 | 36.8 | 37.4 | 36.1 | 47.5 | 28.4 | 27.6 | 48.4 | 34.6 |
| | 한국 사이트 | 25.2 | 26.2 | 24.1 | 27.5 | 29.5 | 29.9 | 17.2 | 7.7 |
| | 한국 오프라인 매장/식당 | 15.1 | 16.6 | 13.3 | 22.5 | 20.5 | 11.5 | 6.3 | 7.7 |
| | 전시회/박람회 | 13.6 | 15.0 | 12.0 | 25.0 | 10.2 | 11.5 | 10.9 | 3.8 |
| | 기타 | 0.6 | 0.5 | 0.6 | 0.0 | 1.1 | 0.0 | 0.0 | 3.8 |

*Q 귀하께서 평소 한국 문화콘텐츠를 접하는 경로를 모두 선택해 주십시오*

# ii. 한류 소비

## 3. 한국 문화콘텐츠 소비 비중

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: 시간, 편, US$, %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (265) | (139) | (126) | (67) | (71) | (72) | (40) | (15) |
| 드라마 | 전체 소비량(시간) | 16.0 | 15.6 | 16.4 | 16.9 | 14.2 | 11.6 | 22.4 | 24.7 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비(시간) | 7.2 | 7.0 | 7.4 | 8.1 | 6.6 | 7.1 | 7.4 | 5.3 |
| | 소비 비중(%) | 58.4 | 61.4 | 55.1 | 53.3 | 62.5 | 69.2 | 50.5 | 30.7 |
| | 월평균 지출 금액 | 11.2 | 12.1 | 10.2 | 8.4 | 8.2 | 17.2 | 11.7 | 7.5 |
| *Base* | | (250) | (138) | (112) | (64) | (63) | (75) | (37) | (11) |
| 예능 | 전체 소비량(시간) | 12.4 | 12.8 | 12.0 | 13.8 | 11.7 | 9.5 | 15.9 | 16.5 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비(시간) | 6.2 | 6.4 | 6.1 | 6.7 | 5.4 | 6.4 | 7.2 | 4.0 |
| | 소비 비중(%) | 62.0 | 65.1 | 58.1 | 57.3 | 62.5 | 73.0 | 58.0 | 24.3 |
| | 월평균 지출 금액 | 10.5 | 10.2 | 10.8 | 9.9 | 6.5 | 13.7 | 13.4 | 4.4 |
| *Base* | | (306) | (169) | (137) | (69) | (77) | (89) | (50) | (21) |
| 영화 | 전체 소비량(편) | 9.5 | 9.1 | 10.1 | 9.8 | 9.0 | 7.2 | 13.9 | 10.1 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비(편) | 4.1 | 4.1 | 4.1 | 4.1 | 4.6 | 3.6 | 5.3 | 1.5 |
| | 소비 비중(%) | 49.2 | 54.0 | 43.2 | 48.1 | 52.9 | 59.7 | 39.7 | 16.7 |
| | 월평균 지출 금액 | 9.7 | 9.8 | 9.5 | 12.0 | 6.7 | 10.5 | 11.6 | 4.7 |
| *Base* | | (295) | (149) | (146) | (85) | (78) | (74) | (44) | (14) |
| 음악 | 전체 소비량(시간) | 25.0 | 24.5 | 25.6 | 37.3 | 17.8 | 20.9 | 25.0 | 13.0 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비(시간) | 6.0 | 5.3 | 6.6 | 8.8 | 3.6 | 4.9 | 7.7 | 2.5 |
| | 소비 비중(%) | 47.0 | 52.9 | 40.9 | 41.2 | 49.5 | 55.0 | 48.0 | 23.0 |
| | 월평균 지출 금액 | 4.2 | 4.3 | 4.0 | 3.5 | 3.5 | 4.3 | 6.6 | 3.7 |
| *Base* | | (230) | (128) | (102) | (62) | (69) | (61) | (29) | (9) |
| 애니메이션 | 전체 소비량(시간) | 12.2 | 10.9 | 13.9 | 15.6 | 9.8 | 10.5 | 14.2 | 13.8 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비(시간) | 6.3 | 5.9 | 6.9 | 7.6 | 5.0 | 5.9 | 8.0 | 5.3 |
| | 소비 비중(%) | 58.7 | 65.7 | 50.0 | 53.7 | 58.1 | 71.4 | 51.3 | 35.4 |
| | 월평균 지출 금액 | 7.7 | 8.3 | 7.0 | 7.7 | 4.9 | 8.8 | 11.3 | 11.1 |
| *Base* | | (193) | (106) | (87) | (45) | (61) | (45) | (34) | (8) |
| 도서 | 전체 소비량(시간) | 11.5 | 9.3 | 14.2 | 16.7 | 11.7 | 6.6 | 11.0 | 10.6 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비(시간) | 6.0 | 4.9 | 7.5 | 8.6 | 5.7 | 5.2 | 5.3 | 2.0 |
| | 소비 비중(%) | 61.8 | 67.1 | 55.4 | 57.2 | 63.4 | 77.1 | 53.5 | 25.9 |
| | 월평균 지출 금액 | 10.7 | 9.2 | 12.5 | 8.1 | 8.4 | 17.4 | 10.1 | 8.5 |
| *Base* | | (222) | (131) | (91) | (65) | (63) | (59) | (27) | (8) |
| 게임 | 전체 소비량(시간) | 15.7 | 14.5 | 17.4 | 18.4 | 13.2 | 11.9 | 21.4 | 20.9 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비(시간) | 6.9 | 6.7 | 7.2 | 8.6 | 5.7 | 6.6 | 6.7 | 4.5 |
| | 소비 비중(%) | 60.3 | 64.3 | 54.6 | 58.7 | 59.4 | 72.6 | 52.8 | 15.7 |
| | 월평균 지출 금액 | 12.2 | 11.7 | 12.9 | 12.3 | 7.0 | 18.5 | 10.6 | 10.7 |
| *Base* | | (232) | (111) | (121) | (55) | (60) | (62) | (37) | (18) |
| 패션 | 전체 소비량($) | 59.4 | 59.6 | 59.2 | 47.9 | 50.5 | 61.1 | 87.0 | 61.7 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비($) | 28.4 | 33.1 | 24.0 | 28.9 | 22.7 | 31.2 | 34.2 | 24.1 |
| | 소비 비중(%) | 46.3 | 53.8 | 39.4 | 45.0 | 57.3 | 48.6 | 31.9 | 35.1 |
| *Base* | | (216) | (99) | (117) | (58) | (61) | (55) | (35) | (7) |
| 뷰티 | 전체 소비량($) | 42.0 | 44.6 | 39.8 | 35.7 | 30.7 | 51.8 | 53.8 | 56.0 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비($) | 20.7 | 23.0 | 18.9 | 18.7 | 14.5 | 27.0 | 26.2 | 16.2 |
| | 소비 비중(%) | 53.1 | 58.6 | 48.5 | 48.8 | 56.7 | 57.7 | 50.2 | 36.2 |
| *Base* | | (345) | (187) | (158) | (80) | (88) | (87) | (64) | (26) |
| 한식 | 전체 소비량($) | 113.3 | 107.3 | 120.4 | 92.6 | 91.4 | 111.5 | 168.9 | 120.8 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비($) | 27.9 | 29.1 | 26.6 | 20.4 | 20.3 | 38.2 | 34.7 | 25.4 |
| | 소비 비중(%) | 38.7 | 44.6 | 31.7 | 38.2 | 40.8 | 48.5 | 28.6 | 25.4 |

*Q.귀하의 평소 한국 문화콘텐츠 시청량·소비량은 얼마나 됩니까? * 소비 비중 = 한국 문화콘텐츠 월평균 소비량 / 월평균 전체 소비량 X 100*
** 영화의 소비량 단위는 월 평균 편 수, 패션/뷰티 및 음식의 소비량 단위는 월 평균 지출금액($)이며, 그 외의 소비량 단위는 월 평균 소비시간임*

# ii. 한류 소비

## 4-1. 한국 문화콘텐츠 다운로드·스트리밍 이용 경로

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 복수응답, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (198) | (103) | (95) | (53) | (48) | (52) | (32) | (13) |
| 드라마 | Youtube | 74.7 | 81.6 | 67.4 | 71.7 | 68.8 | 80.8 | 81.3 | 69.2 |
| | Netflix | 58.6 | 54.4 | 63.2 | 66.0 | 60.4 | 48.1 | 50.0 | 84.6 |
| | Amazon Prime Video | 20.2 | 22.3 | 17.9 | 15.1 | 16.7 | 28.8 | 18.8 | 23.1 |
| | Youtube Red | 14.1 | 17.5 | 10.5 | 11.3 | 16.7 | 17.3 | 12.5 | 7.7 |
| | Youku | 14.1 | 13.6 | 14.7 | 11.3 | 14.6 | 17.3 | 9.4 | 23.1 |
| | iQiyi | 9.6 | 9.7 | 9.5 | 15.1 | 8.3 | 5.8 | 6.3 | 15.4 |
| | 기타 | 3.5 | 1.0 | 6.3 | 9.4 | 2.1 | 0.0 | 0.0 | 7.7 |
| *Base* | | (179) | (98) | (81) | (52) | (42) | (54) | (22) | (9) |
| 예능 | Youtube | 78.8 | 84.7 | 71.6 | 80.8 | 69.0 | 83.3 | 86.4 | 66.7 |
| | Netflix | 46.4 | 44.9 | 48.1 | 50.0 | 35.7 | 42.6 | 59.1 | 66.7 |
| | Amazon Prime Video | 20.1 | 26.5 | 12.3 | 7.7 | 21.4 | 24.1 | 40.9 | 11.1 |
| | Youtube Red | 14.5 | 14.3 | 14.8 | 11.5 | 21.4 | 14.8 | 4.5 | 22.2 |
| | Youku | 12.8 | 11.2 | 14.8 | 11.5 | 11.9 | 16.7 | 9.1 | 11.1 |
| | iQiyi | 8.9 | 10.2 | 7.4 | 9.6 | 11.9 | 5.6 | 9.1 | 11.1 |
| | 기타 | 1.7 | 1.0 | 2.5 | 3.8 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 11.1 |
| *Base* | | (201) | (102) | (99) | (52) | (50) | (57) | (26) | (16) |
| 영화 | Youtube | 67.2 | 72.5 | 61.6 | 65.4 | 64.0 | 70.2 | 84.6 | 43.8 |
| | Netflix | 63.7 | 60.8 | 66.7 | 73.1 | 68.0 | 52.6 | 65.4 | 56.3 |
| | Amazon Prime Video | 19.4 | 25.5 | 13.1 | 9.6 | 16.0 | 22.8 | 26.9 | 37.5 |
| | Youtube Red | 8.5 | 9.8 | 7.1 | 7.7 | 6.0 | 10.5 | 11.5 | 6.3 |
| | Youku | 8.5 | 8.8 | 8.1 | 9.6 | 6.0 | 10.5 | 11.5 | 0.0 |
| | iQiyi | 7.0 | 9.8 | 4.0 | 5.8 | 10.0 | 5.3 | 3.8 | 12.5 |
| | 기타 | 6.5 | 4.9 | 8.1 | 11.5 | 10.0 | 0.0 | 3.8 | 6.3 |
| *Base* | | (157) | (84) | (73) | (48) | (39) | (46) | (18) | (6) |
| 애니메이션 | Youtube | 72.6 | 78.6 | 65.8 | 70.8 | 79.5 | 60.9 | 88.9 | 83.3 |
| | Netflix | 56.1 | 51.2 | 61.6 | 64.6 | 51.3 | 50.0 | 55.6 | 66.7 |
| | Youtube Red | 17.2 | 19.0 | 15.1 | 22.9 | 15.4 | 13.0 | 11.1 | 33.3 |
| | Amazon Prime Video | 13.4 | 15.5 | 11.0 | 6.3 | 12.8 | 17.4 | 22.2 | 16.7 |
| | Youku | 10.8 | 11.9 | 9.6 | 8.3 | 2.6 | 19.6 | 11.1 | 16.7 |
| | iQiyi | 8.3 | 9.5 | 6.8 | 10.4 | 2.6 | 10.9 | 5.6 | 16.7 |
| | 기타 | 1.9 | 2.4 | 1.4 | 0.0 | 2.6 | 0.0 | 5.6 | 16.7 |
| Base | | (106) | (60) | (46) | (39) | (29) | (21) | (13) | (4) |
| 게임(모바일) | Google Play | 48.1 | 50.0 | 45.7 | 53.8 | 48.3 | 38.1 | 46.2 | 50.0 |
| | App Store(Apple) | 45.3 | 46.7 | 43.5 | 38.5 | 51.7 | 47.6 | 53.8 | 25.0 |
| | Microsoft store | 4.7 | 3.3 | 6.5 | 5.1 | 0.0 | 9.5 | 0.0 | 25.0 |
| | 기타 | 1.9 | 0.0 | 4.3 | 2.6 | 0.0 | 4.8 | 0.0 | 0.0 |

*Q.귀하께서 한국 콘텐츠를 시청하기 위해 다운로드·스트리밍을 주로 이용하는 곳을 모두 선택해 주십시오*

# ii. 한류 소비

## 4-2. 한국 패션·뷰티·음식 동영상 시청 빈도

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 5점 척도, 단위: %, 점)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (232) | (111) | (121) | (55) | (60) | (62) | (37) | (18) |
| 패션 | 시청 경험률 | 35.3 | 42.3 | 28.9 | 32.7 | 35.0 | 43.5 | 40.5 | 5.6 |
| | 평균 | 2.87 | 3.09 | 2.67 | 2.89 | 3.02 | 3.00 | 2.81 | 2.00 |
| *Base* | | (216) | (99) | (117) | (58) | (61) | (55) | (35) | (7) |
| 뷰티 | 시청 경험률 | 61.6 | 60.6 | 62.4 | 58.6 | 63.9 | 63.6 | 65.7 | 28.6 |
| | 평균 | 3.63 | 3.63 | 3.63 | 3.67 | 3.70 | 3.51 | 3.69 | 3.29 |
| *Base* | | (345) | (187) | (158) | (80) | (88) | (87) | (64) | (26) |
| 한식 | 시청 경험률 | 32.5 | 31.0 | 34.2 | 32.5 | 37.5 | 40.2 | 25.0 | 7.7 |
| | 평균 | 2.67 | 2.68 | 2.65 | 2.66 | 2.91 | 2.86 | 2.42 | 1.85 |

*Q 귀하께서는 평소 온라인/모바일을 통해 한국 패션/뷰티/한식 동영상을 얼마나 자주 시청하십니까? *시청 경험률:3점~5점 비율(%)*
*(5점 척도 - 1점[전혀시청 안함], 2점[거의 시청안함]비시청 / 3점[종종 시청]보통/4점[자주 시청], 5점[매일 시청]시청)*

# iii. 한류 선호

## 1. 한국 문화콘텐츠 호감도

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 5점 척도, 단위: 점, %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (265) | (139) | (126) | (67) | (71) | (72) | (40) | (15) |
| 드라마 | 호감 응답 | 67.9 | 66.9 | 69.0 | 65.7 | 64.8 | 68.1 | 80.0 | 60.0 |
| | 평균 | 3.72 | 3.74 | 3.70 | 3.66 | 3.62 | 3.78 | 3.90 | 3.73 |
| *Base* | | (250) | (138) | (112) | (64) | (63) | (75) | (37) | (11) |
| 예능 | 호감 응답 | 61.6 | 60.9 | 62.5 | 59.4 | 71.4 | 61.3 | 54.1 | 45.5 |
| | 평균 | 3.62 | 3.62 | 3.62 | 3.59 | 3.68 | 3.68 | 3.57 | 3.18 |
| *Base* | | (306) | (169) | (137) | (69) | (77) | (89) | (50) | (21) |
| 영화 | 호감 응답 | 66.7 | 65.7 | 67.9 | 63.8 | 64.9 | 65.2 | 72.0 | 76.2 |
| | 평균 | 3.68 | 3.75 | 3.61 | 3.65 | 3.69 | 3.61 | 3.78 | 3.86 |
| *Base* | | (295) | (149) | (146) | (85) | (78) | (74) | (44) | (14) |
| 음악 | 호감 응답 | 61.0 | 58.4 | 63.7 | 57.6 | 65.4 | 60.8 | 63.6 | 50.0 |
| | 평균 | 3.54 | 3.54 | 3.55 | 3.59 | 3.56 | 3.41 | 3.68 | 3.43 |
| *Base* | | (230) | (128) | (102) | (62) | (69) | (61) | (29) | (9) |
| 애니메이션 | 호감 응답 | 74.3 | 75.8 | 72.5 | 75.8 | 69.6 | 80.3 | 69.0 | 77.8 |
| | 평균 | 3.83 | 3.89 | 3.75 | 3.97 | 3.77 | 3.79 | 3.69 | 4.00 |
| *Base* | | (193) | (106) | (87) | (45) | (61) | (45) | (34) | (8) |
| 도서 | 호감 응답 | 66.3 | 63.2 | 70.1 | 73.3 | 63.9 | 66.7 | 67.6 | 63.6 |
| | 평균 | 3.69 | 3.65 | 3.74 | 3.89 | 3.59 | 3.71 | 3.68 | 3.58 |
| *Base* | | (222) | (131) | (91) | (65) | (63) | (59) | (27) | (8) |
| 게임 | 호감 응답 | 68.0 | 71.0 | 63.7 | 72.3 | 63.5 | 69.5 | 66.7 | 62.5 |
| | 평균 | 3.76 | 3.82 | 3.66 | 3.94 | 3.62 | 3.73 | 3.81 | 3.38 |
| *Base* | | (232) | (111) | (121) | (55) | (60) | (62) | (37) | (18) |
| 패션 | 호감 응답 | 64.7 | 59.5 | 69.4 | 67.3 | 65.0 | 66.1 | 64.9 | 50.0 |
| | 평균 | 3.72 | 3.67 | 3.77 | 3.76 | 3.72 | 3.74 | 3.73 | 3.50 |
| *Base* | | (216) | (99) | (117) | (58) | (61) | (55) | (35) | (7) |
| 뷰티 | 호감 응답 | 63.9 | 59.6 | 67.5 | 69.0 | 70.5 | 58.2 | 54.3 | 57.1 |
| | 평균 | 3.64 | 3.64 | 3.64 | 3.78 | 3.80 | 3.47 | 3.40 | 3.57 |
| *Base* | | (345) | (187) | (158) | (80) | (88) | (87) | (64) | (26) |
| 한식 | 호감 응답 | 83.5 | 82.4 | 84.8 | 85.0 | 75.0 | 82.8 | 90.6 | 92.3 |
| | 평균 | 4.05 | 4.05 | 4.05 | 4.20 | 3.92 | 3.99 | 4.13 | 4.04 |

*Q 귀하께서는 최근 이용하신 한국 콘텐츠가 전반적으로 얼마나 마음에 드십니까?*
**호감 응답 : 4점+5점 비율(%)*
*(5점척도-1,2점: 비호감/3점: 보통/4,5점: 호감)*

# iii. 한류 선호

## 2. 한국 문화콘텐츠 인기도

(Base : 전체, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (500) | (250) | (250) | (125) | (125) | (125) | (84) | (41) |
| 드라마 | 대중적 인기 | 13.2 | 14.0 | 12.4 | 9.6 | 8.8 | 22.4 | 17.9 | 0.0 |
| | 보통 인기 | 26.6 | 28.0 | 25.2 | 25.6 | 24.8 | 34.4 | 17.9 | 0.0 |
| | 소수 마니아 인기 | 33.2 | 28.4 | 38.0 | 32.8 | 36.0 | 26.4 | 21.4 | 22.0 |
| | 거의 이용 안함 | 27.0 | 29.6 | 24.4 | 32.0 | 30.4 | 16.8 | 31.0 | 51.2 |
| 예능 | 대중적 인기 | 20.8 | 22.4 | 19.2 | 23.2 | 20.8 | 24.8 | 19.0 | 26.8 |
| | 보통 인기 | 18.0 | 18.0 | 18.0 | 17.6 | 17.6 | 24.8 | 15.5 | 27.5 |
| | 소수 마니아 인기 | 38.4 | 37.6 | 39.2 | 36.8 | 36.8 | 31.2 | 41.7 | 57.5 |
| | 거의 이용 안함 | 22.8 | 22.0 | 23.6 | 22.4 | 24.8 | 19.2 | 23.8 | 2.5 |
| 영화 | 대중적 인기 | 22.8 | 21.6 | 24.0 | 12.8 | 24.8 | 33.6 | 26.2 | 7.3 |
| | 보통 인기 | 26.8 | 31.6 | 22.0 | 29.6 | 25.6 | 26.4 | 27.4 | 22.0 |
| | 소수 마니아 인기 | 33.0 | 29.2 | 36.8 | 38.4 | 32.8 | 27.2 | 26.2 | 48.8 |
| | 거의 이용 안함 | 17.4 | 17.6 | 17.2 | 19.2 | 16.8 | 12.8 | 20.2 | 22.0 |
| 음악 | 대중적 인기 | 24.8 | 24.4 | 25.2 | 28.8 | 25.6 | 27.2 | 23.8 | 4.9 |
| | 보통 인기 | 31.0 | 34.0 | 28.0 | 36.0 | 30.4 | 32.8 | 23.8 | 26.8 |
| | 소수 마니아 인기 | 28.4 | 26.0 | 30.8 | 24.0 | 23.2 | 24.0 | 36.9 | 53.7 |
| | 거의 이용 안함 | 15.8 | 15.6 | 16.0 | 11.2 | 20.8 | 16.0 | 15.5 | 14.6 |
| 애니메이션 | 대중적 인기 | 25.6 | 27.2 | 24.0 | 28.8 | 25.6 | 28.0 | 27.4 | 4.9 |
| | 보통 인기 | 24.6 | 26.0 | 23.2 | 24.8 | 26.4 | 25.6 | 21.4 | 22.0 |
| | 소수 마니아 인기 | 33.4 | 31.2 | 35.6 | 32.0 | 28.0 | 36.0 | 29.8 | 53.7 |
| | 거의 이용 안함 | 16.4 | 15.6 | 17.2 | 14.4 | 20.0 | 10.4 | 21.4 | 19.5 |
| 도서 | 대중적 인기 | 23.8 | 26.0 | 21.6 | 24.8 | 25.6 | 28.8 | 21.4 | 4.9 |
| | 보통 인기 | 26.6 | 28.8 | 24.4 | 30.4 | 25.6 | 28.8 | 19.0 | 26.8 |
| | 소수 마니아 인기 | 30.4 | 27.6 | 33.2 | 26.4 | 25.6 | 27.2 | 39.3 | 48.8 |
| | 거의 이용 안함 | 19.2 | 17.6 | 20.8 | 18.4 | 23.2 | 15.2 | 20.2 | 19.5 |
| 웹툰 | 대중적 인기 | 19.4 | 22.8 | 16.0 | 20.8 | 22.4 | 17.6 | 17.9 | 14.6 |
| | 보통 인기 | 24.2 | 25.6 | 22.8 | 21.6 | 22.4 | 34.4 | 26.2 | 2.4 |
| | 소수 마니아 인기 | 29.6 | 27.6 | 31.6 | 25.6 | 30.4 | 25.6 | 27.4 | 56.1 |
| | 거의 이용 안함 | 26.8 | 24.0 | 29.6 | 32.0 | 24.8 | 22.4 | 28.6 | 26.8 |
| 게임 | 대중적 인기 | 27.8 | 30.0 | 25.6 | 37.6 | 25.6 | 28.8 | 22.6 | 12.2 |
| | 보통 인기 | 26.2 | 24.8 | 27.6 | 23.2 | 26.4 | 24.0 | 28.6 | 36.6 |
| | 소수 마니아 인기 | 30.0 | 31.2 | 28.8 | 26.4 | 28.8 | 30.4 | 33.3 | 36.6 |
| | 거의 이용 안함 | 16.0 | 14.0 | 18.0 | 12.8 | 19.2 | 16.8 | 15.5 | 14.6 |
| 패션 | 대중적 인기 | 26.4 | 25.2 | 27.6 | 30.4 | 20.8 | 28.8 | 32.1 | 12.2 |
| | 보통 인기 | 26.0 | 28.8 | 23.2 | 24.0 | 32.0 | 28.8 | 17.9 | 22.0 |
| | 소수 마니아 인기 | 30.4 | 28.0 | 32.8 | 31.2 | 29.6 | 24.8 | 27.4 | 53.7 |
| | 거의 이용 안함 | 17.2 | 18.0 | 16.4 | 14.4 | 17.6 | 17.6 | 22.6 | 12.2 |
| 뷰티 | 대중적 인기 | 27.2 | 26.0 | 28.4 | 32.8 | 25.6 | 28.0 | 27.4 | 12.2 |
| | 보통 인기 | 28.0 | 27.2 | 28.8 | 30.4 | 31.2 | 29.6 | 19.0 | 24.4 |
| | 소수 마니아 인기 | 30.0 | 32.0 | 28.0 | 24.0 | 28.8 | 24.8 | 40.5 | 46.3 |
| | 거의 이용 안함 | 14.8 | 14.8 | 14.8 | 12.8 | 14.4 | 17.6 | 13.1 | 17.1 |
| 한식 | 대중적 인기 | 37.6 | 37.2 | 38.0 | 42.4 | 39.2 | 36.8 | 35.7 | 24.4 |
| | 보통 인기 | 28.4 | 28.8 | 28.0 | 26.4 | 29.6 | 36.0 | 21.4 | 22.0 |
| | 소수 마니아 인기 | 22.8 | 21.6 | 24.0 | 22.4 | 16.8 | 19.2 | 31.0 | 36.6 |
| | 거의 이용 안함 | 11.2 | 12.4 | 10.0 | 8.8 | 14.4 | 8.0 | 11.9 | 17.1 |

*Q 현재 귀하의 나라에서 한국 문화콘텐츠의 인기가 어느 정도라고 생각하십니까?*

# iii. 한류 선호

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (1) TV 드라마

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (265) | (139) | (126) | (67) | (71) | (72) | (40) | (15) |
| 한국 생활 및 문화에 대한 간접경험 | 1순위 | 17.4 | 18.0 | 16.7 | 17.9 | 22.5 | 11.1 | 20.0 | 13.3 |
| | 1+2순위 | 18.1 | 15.8 | 20.6 | 17.9 | 12.7 | 16.7 | 20.0 | 46.7 |
| 한국 문화만의 독특함 | 1순위 | 16.6 | 14.4 | 19.0 | 20.9 | 11.3 | 15.3 | 17.5 | 26.7 |
| | 1+2순위 | 15.8 | 18.0 | 13.5 | 11.9 | 19.7 | 19.4 | 12.5 | 6.7 |
| 스토리가 짜임새 있고 탄탄함 | 1순위 | 12.8 | 14.4 | 11.1 | 13.4 | 15.5 | 11.1 | 12.5 | 6.7 |
| | 1+2순위 | 10.2 | 11.5 | 8.7 | 11.9 | 9.9 | 8.3 | 7.5 | 20.0 |
| 뛰어난 배우의 연기력 | 1순위 | 11.3 | 15.8 | 6.3 | 10.4 | 9.9 | 12.5 | 12.5 | 13.3 |
| | 1+2순위 | 7.2 | 6.5 | 7.9 | 7.5 | 8.5 | 5.6 | 10.0 | 0.0 |
| 다양한 소재·장르를 다룸 | 1순위 | 11.3 | 13.7 | 8.7 | 6.0 | 14.1 | 12.5 | 15.0 | 6.7 |
| | 1+2순위 | 10.6 | 12.9 | 7.9 | 10.4 | 8.5 | 15.3 | 10.0 | 0.0 |
| 배우의 매력적인 외모 | 1순위 | 8.3 | 7.9 | 8.7 | 9.0 | 5.6 | 6.9 | 12.5 | 13.3 |
| | 1+2순위 | 8.3 | 7.9 | 8.7 | 10.4 | 5.6 | 5.6 | 15.0 | 6.7 |
| 영상미, 연출력 등 작품성이 좋아서 | 1순위 | 7.5 | 3.6 | 11.9 | 7.5 | 7.0 | 9.7 | 5.0 | 6.7 |
| | 1+2순위 | 10.9 | 8.6 | 13.5 | 9.0 | 16.9 | 9.7 | 5.0 | 13.3 |
| 선호하는 스타 출연 | 1순위 | 7.5 | 6.5 | 8.7 | 11.9 | 7.0 | 8.3 | 2.5 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 8.7 | 7.9 | 9.5 | 11.9 | 9.9 | 8.3 | 5.0 | 0.0 |
| 한국의 최신 패션·뷰티 등 트렌드 시청 | 1순위 | 6.4 | 5.8 | 7.1 | 3.0 | 5.6 | 11.1 | 2.5 | 13.3 |
| | 1+2순위 | 9.8 | 10.8 | 8.7 | 7.5 | 8.5 | 11.1 | 15.0 | 6.7 |
| 기타 | 1순위 | 0.8 | 0.0 | 1.6 | 0.0 | 1.4 | 1.4 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 0.4 | 0.0 | 0.8 | 1.5 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한국 드라마의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (2) 예능

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (250) | (138) | (112) | (64) | (63) | (75) | (37) | (11) |
| 재미있는 게임 및 소재 사용 | 1순위 | 16.8 | 15.9 | 17.9 | 18.8 | 20.6 | 14.7 | 13.5 | 9.1 |
| | 1+2순위 | 30.8 | 31.2 | 30.4 | 34.4 | 31.7 | 29.3 | 32.4 | 9.1 |
| 한국 생활 및 문화에 대한 간접경험 | 1순위 | 15.6 | 13.8 | 17.9 | 12.5 | 20.6 | 10.7 | 18.9 | 27.3 |
| | 1+2순위 | 33.2 | 34.1 | 32.1 | 23.4 | 44.4 | 24.0 | 43.2 | 54.5 |
| 한국 문화만의 독특함 | 1순위 | 14.8 | 15.2 | 14.3 | 15.6 | 12.7 | 16.0 | 13.5 | 18.2 |
| | 1+2순위 | 26.4 | 25.4 | 27.7 | 28.1 | 22.2 | 24.0 | 24.3 | 63.6 |
| 개성있는 출연진의 캐릭터·역할 | 1순위 | 10.8 | 10.9 | 10.7 | 9.4 | 6.3 | 12.0 | 16.2 | 18.2 |
| | 1+2순위 | 18.8 | 18.1 | 19.6 | 20.3 | 11.1 | 18.7 | 27.0 | 27.3 |
| 선호하는 스타가 MC 및 출연진 등장 | 1순위 | 10.0 | 13.0 | 6.3 | 10.9 | 4.8 | 12.0 | 16.2 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 20.4 | 20.3 | 20.5 | 23.4 | 17.5 | 22.7 | 21.6 | 0.0 |
| 프로그램 컨셉 및 포맷 선호 | 1순위 | 9.2 | 6.5 | 12.5 | 4.7 | 11.1 | 12.0 | 5.4 | 18.2 |
| | 1+2순위 | 20.8 | 18.8 | 23.2 | 14.1 | 23.8 | 25.3 | 16.2 | 27.3 |
| 한국의 최신 패션·뷰티 등 트렌드 시청 | 1순위 | 9.2 | 8.0 | 10.7 | 17.2 | 9.5 | 2.7 | 8.1 | 9.1 |
| | 1+2순위 | 18.4 | 16.7 | 20.5 | 31.3 | 15.9 | 14.7 | 10.8 | 9.1 |
| 자막, 그래픽, 합성, 화면구성 등 재미있는 편집 | 1순위 | 8.0 | 10.1 | 5.4 | 4.7 | 9.5 | 10.7 | 8.1 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 17.6 | 18.8 | 16.1 | 12.5 | 19.0 | 25.3 | 10.8 | 9.1 |
| 출연진들 간 돋보이는 팀워크 | 1순위 | 5.6 | 6.5 | 4.5 | 6.3 | 4.8 | 9.3 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 13.6 | 16.7 | 9.8 | 12.5 | 14.3 | 16.0 | 13.5 | 0.0 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한국 예능의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

# iii. 한류 선호

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (3) 영화

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (306) | (169) | (137) | (69) | (77) | (89) | (50) | (21) |
| 한국 생활 및 문화에 대한 간접경험 | 1순위 | 15.4 | 15.4 | 15.3 | 15.9 | 18.2 | 14.6 | 12.0 | 14.3 |
| | 1+2순위 | 31.7 | 30.8 | 32.8 | 29.0 | 35.1 | 28.1 | 32.0 | 42.9 |
| 자국 영화에서는 볼 수 없는 독특함 | 1순위 | 14.4 | 13.6 | 15.3 | 15.9 | 9.1 | 13.5 | 14.0 | 33.3 |
| | 1+2순위 | 32.4 | 30.2 | 35.0 | 36.2 | 32.5 | 25.8 | 36.0 | 38.1 |
| 뛰어난 배우의 연기력 | 1순위 | 12.7 | 17.8 | 6.6 | 14.5 | 9.1 | 15.7 | 14.0 | 4.8 |
| | 1+2순위 | 22.2 | 26.0 | 17.5 | 26.1 | 20.8 | 23.6 | 16.0 | 23.8 |
| 스토리가 짜임새 있고 탄탄함 | 1순위 | 12.7 | 14.8 | 10.2 | 8.7 | 15.6 | 11.2 | 16.0 | 14.3 |
| | 1+2순위 | 23.2 | 26.0 | 19.7 | 23.2 | 22.1 | 16.9 | 30.0 | 38.1 |
| 다양한 소재·장르를 다룸 | 1순위 | 10.5 | 11.2 | 9.5 | 8.7 | 10.4 | 13.5 | 10.0 | 4.8 |
| | 1+2순위 | 22.2 | 26.0 | 17.5 | 21.7 | 18.2 | 25.8 | 26.0 | 14.3 |
| 배우의 매력적인 외모 | 1순위 | 8.8 | 5.3 | 13.1 | 7.2 | 6.5 | 9.0 | 14.0 | 9.5 |
| | 1+2순위 | 19.6 | 17.8 | 21.9 | 13.0 | 16.9 | 25.8 | 24.0 | 14.3 |
| 영상미, 연출력 등 작품성이 좋아서 | 1순위 | 8.2 | 5.3 | 11.7 | 7.2 | 10.4 | 7.9 | 4.0 | 14.3 |
| | 1+2순위 | 18.3 | 13.0 | 24.8 | 18.8 | 19.5 | 23.6 | 6.0 | 19.0 |
| 한국의 최신 패션·뷰티 등 트렌드 시청 | 1순위 | 8.2 | 7.7 | 8.8 | 8.7 | 7.8 | 11.2 | 6.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 15.4 | 16.6 | 13.9 | 13.0 | 14.3 | 22.5 | 12.0 | 4.8 |
| 선호하는 스타 출연 | 1순위 | 8.2 | 8.3 | 8.0 | 11.6 | 11.7 | 3.4 | 10.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 13.7 | 12.4 | 15.3 | 17.4 | 19.5 | 7.9 | 16.0 | 0.0 |
| 기타 | 1순위 | 1.0 | 0.6 | 1.5 | 1.4 | 1.3 | 0.0 | 0.0 | 4.8 |
| | 1+2순위 | 1.3 | 1.2 | 1.5 | 1.4 | 1.3 | 0.0 | 2.0 | 4.8 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한국 영화의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (4) 음악

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (295) | (149) | (146) | (85) | (78) | (74) | (44) | (14) |
| 후렴구·리듬 등의 중독성이 강함 | 1순위 | 18.3 | 17.4 | 19.2 | 20.0 | 15.4 | 10.8 | 25.0 | 42.9 |
| | 1+2순위 | 33.6 | 30.2 | 37.0 | 37.6 | 30.8 | 25.7 | 34.1 | 64.3 |
| 자국에는 없는 스타일의 음악 | 1순위 | 15.3 | 15.4 | 15.1 | 12.9 | 20.5 | 16.2 | 13.6 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 32.5 | 34.2 | 30.8 | 25.9 | 39.7 | 33.8 | 31.8 | 28.6 |
| 가수·그룹마다 차별화된 컨셉 | 1순위 | 12.5 | 14.1 | 11.0 | 16.5 | 16.7 | 9.5 | 4.5 | 7.1 |
| | 1+2순위 | 22.7 | 23.5 | 21.9 | 28.2 | 26.9 | 23.0 | 4.5 | 21.4 |
| 가수·그룹의 뛰어난 퍼포먼스 | 1순위 | 11.2 | 10.1 | 12.3 | 10.6 | 11.5 | 12.2 | 9.1 | 14.3 |
| | 1+2순위 | 22.4 | 20.1 | 24.7 | 24.7 | 19.2 | 27.0 | 15.9 | 21.4 |
| 가수·그룹의 매력적인 외모와 스타일 | 1순위 | 10.8 | 8.1 | 13.7 | 11.8 | 9.0 | 12.2 | 11.4 | 7.1 |
| | 1+2순위 | 23.1 | 20.8 | 25.3 | 22.4 | 21.8 | 23.0 | 31.8 | 7.1 |
| 한국어와 영어 가사의 결합 | 1순위 | 10.2 | 12.1 | 8.2 | 9.4 | 9.0 | 12.2 | 13.6 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 15.6 | 18.1 | 13.0 | 12.9 | 15.4 | 18.9 | 20.5 | 0.0 |
| 한국어의 독특한 발음으로 된 가사 | 1순위 | 8.8 | 10.7 | 6.8 | 10.6 | 9.0 | 8.1 | 6.8 | 7.1 |
| | 1+2순위 | 19.3 | 19.5 | 19.2 | 22.4 | 15.4 | 20.3 | 20.5 | 14.3 |
| 한국의 최신 패션·뷰티 등 트렌드 시청 | 1순위 | 7.5 | 6.7 | 8.2 | 4.7 | 5.1 | 8.1 | 13.6 | 14.3 |
| | 1+2순위 | 17.3 | 18.1 | 16.4 | 11.8 | 20.5 | 16.2 | 22.7 | 21.4 |
| 가수·그룹이 팬 관리를 잘함 | 1순위 | 5.1 | 5.4 | 4.8 | 3.5 | 2.6 | 10.8 | 2.3 | 7.1 |
| | 1+2순위 | 12.9 | 15.4 | 10.3 | 12.9 | 9.0 | 12.2 | 18.2 | 21.4 |
| 기타 | 1순위 | 0.3 | 0.0 | 0.7 | 0.0 | 1.3 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 0.7 | 0.0 | 1.4 | 1.2 | 1.3 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한국 음악의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

# iii. 한류 선호

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (5) 애니메이션

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (230) | (128) | (102) | (62) | (69) | (61) | (29) | (9) |
| 캐릭터 생김새·디자인 선호 | 1순위 | 18.3 | 18.8 | 17.6 | 17.7 | 17.4 | 18.0 | 24.1 | 11.1 |
| | 1+2순위 | 30.9 | 30.5 | 31.4 | 29.0 | 33.3 | 27.9 | 37.9 | 22.2 |
| 스토리가 짜임새 있고 탄탄함 | 1순위 | 15.7 | 14.8 | 16.7 | 12.9 | 11.6 | 24.6 | 6.9 | 33.3 |
| | 1+2순위 | 28.7 | 29.7 | 27.5 | 32.3 | 24.6 | 34.4 | 13.8 | 44.4 |
| 다양한 소재·장르를 다룸 | 1순위 | 13.5 | 14.8 | 11.8 | 8.1 | 14.5 | 14.8 | 17.2 | 22.2 |
| | 1+2순위 | 32.2 | 34.4 | 29.4 | 24.2 | 31.9 | 34.4 | 37.9 | 55.6 |
| 캐릭터의 성격·역할 선호 | 1순위 | 12.6 | 10.9 | 14.7 | 25.8 | 8.7 | 9.8 | 3.4 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 19.1 | 15.6 | 23.5 | 30.6 | 15.9 | 19.7 | 6.9 | 0.0 |
| 그림체, 색채, 그래픽 등 영상미 선호 | 1순위 | 12.2 | 13.3 | 10.8 | 12.9 | 14.5 | 4.9 | 17.2 | 22.2 |
| | 1+2순위 | 33.5 | 36.7 | 29.4 | 33.9 | 30.4 | 27.9 | 48.3 | 44.4 |
| 폭력적이거나 선정적인 내용이 적음 | 1순위 | 10.9 | 8.6 | 13.7 | 1.6 | 17.4 | 14.8 | 10.3 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 21.3 | 19.5 | 23.5 | 12.9 | 27.5 | 24.6 | 24.1 | 0.0 |
| 교육용으로 활용할 수 있는 내용이 풍부 | 1순위 | 9.1 | 10.2 | 7.8 | 9.7 | 7.2 | 6.6 | 17.2 | 11.1 |
| | 1+2순위 | 17.0 | 18.8 | 14.7 | 19.4 | 15.9 | 16.4 | 17.2 | 11.1 |
| 자국의 문화코드와 잘 맞음 | 1순위 | 7.8 | 8.6 | 6.9 | 11.3 | 8.7 | 6.6 | 3.4 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 17.4 | 14.8 | 20.6 | 17.7 | 20.3 | 14.8 | 13.8 | 22.2 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한국 애니메이션의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (6) 도서

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (193) | (106) | (87) | (45) | (61) | (45) | (34) | (8) |
| 한국 문화만의 독특함 | 1순위 | 23.3 | 26.4 | 19.5 | 24.4 | 24.6 | 20.0 | 17.6 | 50.0 |
| | 1+2순위 | 33.7 | 34.9 | 32.2 | 31.1 | 34.4 | 28.9 | 35.3 | 62.5 |
| 스토리 및 작화 선호 | 1순위 | 16.1 | 16.0 | 16.1 | 20.0 | 16.4 | 11.1 | 14.7 | 25.0 |
| | 1+2순위 | 35.2 | 36.8 | 33.3 | 44.4 | 34.4 | 26.7 | 38.2 | 25.0 |
| 한국의 최신 트렌드 접촉 | 1순위 | 13.0 | 14.2 | 11.5 | 11.1 | 11.5 | 13.3 | 20.6 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 23.8 | 26.4 | 20.7 | 20.0 | 27.9 | 20.0 | 26.5 | 25.0 |
| 다양한 소재·장르를 다룸 | 1순위 | 12.4 | 14.2 | 10.3 | 2.2 | 14.8 | 15.6 | 17.6 | 12.5 |
| | 1+2순위 | 29.5 | 29.2 | 29.9 | 28.9 | 27.9 | 31.1 | 32.4 | 25.0 |
| 한국어 관심·학습 수요 증가 | 1순위 | 9.8 | 7.5 | 12.6 | 8.9 | 8.2 | 17.8 | 5.9 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 22.3 | 21.7 | 23.0 | 20.0 | 18.0 | 31.1 | 23.5 | 12.5 |
| 캐릭터의 성격·역할 선호 | 1순위 | 9.3 | 8.5 | 10.3 | 20.0 | 8.2 | 4.4 | 5.9 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 21.2 | 19.8 | 23.0 | 26.7 | 16.4 | 17.8 | 23.5 | 37.5 |
| 인기 한류 콘텐츠의 원작 | 1순위 | 8.3 | 5.7 | 11.5 | 11.1 | 8.2 | 6.7 | 8.8 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 17.1 | 14.2 | 20.7 | 15.6 | 21.3 | 20.0 | 11.8 | 0.0 |
| 자국의 문화코드와 잘 맞음 | 1순위 | 7.8 | 7.5 | 8.0 | 2.2 | 8.2 | 11.1 | 8.8 | 12.5 |
| | 1+2순위 | 17.1 | 17.0 | 17.2 | 13.3 | 19.7 | 24.4 | 8.8 | 12.5 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한국 도서의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

# iii. 한류 선호

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (7) 게임

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (222) | (131) | (91) | (65) | (63) | (59) | (27) | (8) |
| 그래픽·그림 선호 | 1순위 | 18.9 | 14.5 | 25.3 | 26.2 | 15.9 | 11.9 | 18.5 | 37.5 |
| | 1+2순위 | 33.3 | 30.5 | 37.4 | 41.5 | 28.6 | 27.1 | 33.3 | 50.0 |
| 게임 플레이 방식·구성 선호 | 1순위 | 18.0 | 19.1 | 16.5 | 21.5 | 20.6 | 10.2 | 22.2 | 12.5 |
| | 1+2순위 | 36.0 | 38.2 | 33.0 | 43.1 | 31.7 | 25.4 | 48.1 | 50.0 |
| 게이머들과 네트워크 형성 | 1순위 | 15.3 | 15.3 | 15.4 | 23.1 | 12.7 | 13.6 | 7.4 | 12.5 |
| | 1+2순위 | 30.2 | 29.0 | 31.9 | 35.4 | 33.3 | 28.8 | 14.8 | 25.0 |
| 스토리가 짜임새 있고 탄탄함 | 1순위 | 12.2 | 13.7 | 9.9 | 7.7 | 11.1 | 20.3 | 7.4 | 12.5 |
| | 1+2순위 | 22.5 | 21.4 | 24.2 | 21.5 | 20.6 | 30.5 | 14.8 | 12.5 |
| 캐릭터의 성격·역할 선호 | 1순위 | 11.3 | 10.7 | 12.1 | 7.7 | 12.7 | 13.6 | 7.4 | 25.0 |
| | 1+2순위 | 20.7 | 20.6 | 20.9 | 15.4 | 23.8 | 23.7 | 14.8 | 37.5 |
| 폭력성·선정적 내용이 적음 | 1순위 | 9.5 | 8.4 | 11.0 | 0.0 | 14.3 | 13.6 | 14.8 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 18.5 | 17.6 | 19.8 | 7.7 | 25.4 | 20.3 | 29.6 | 0.0 |
| 한류 스타가 광고·홍보 | 1순위 | 9.0 | 12.2 | 4.4 | 9.2 | 6.3 | 13.6 | 7.4 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 15.8 | 18.3 | 12.1 | 13.8 | 14.3 | 22.0 | 14.8 | 0.0 |
| 다양한 소재·장르를 다룸 | 1순위 | 5.9 | 6.1 | 5.5 | 4.6 | 6.3 | 3.4 | 14.8 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 23.0 | 24.4 | 20.9 | 21.5 | 22.2 | 22.0 | 29.6 | 25.0 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한국 온라인/모바일 게임의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (8) 패션

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (232) | (111) | (121) | (55) | (60) | (62) | (37) | (18) |
| 디자인 선호 | 1순위 | 22.0 | 18.9 | 24.8 | 23.6 | 28.3 | 14.5 | 27.0 | 11.1 |
| | 1+2순위 | 42.2 | 38.7 | 45.5 | 43.6 | 51.7 | 37.1 | 40.5 | 27.8 |
| 품질 대비 저렴한 가격 | 1순위 | 19.8 | 15.3 | 24.0 | 18.2 | 23.3 | 12.9 | 18.9 | 38.9 |
| | 1+2순위 | 34.9 | 24.3 | 44.6 | 38.2 | 38.3 | 27.4 | 24.3 | 61.1 |
| 다양한 제품 종류·스타일 | 1순위 | 15.9 | 11.7 | 19.8 | 16.4 | 10.0 | 16.1 | 18.9 | 27.8 |
| | 1+2순위 | 38.4 | 31.5 | 44.6 | 41.8 | 26.7 | 30.6 | 51.4 | 66.7 |
| 주변사람들 사이에서 평판이 좋음 | 1순위 | 12.1 | 17.1 | 7.4 | 7.3 | 8.3 | 22.6 | 8.1 | 11.1 |
| | 1+2순위 | 23.7 | 32.4 | 15.7 | 18.2 | 26.7 | 29.0 | 24.3 | 11.1 |
| 브랜드 이미지가 좋아서 | 1순위 | 10.8 | 11.7 | 9.9 | 21.8 | 6.7 | 8.1 | 8.1 | 5.6 |
| | 1+2순위 | 18.5 | 23.4 | 14.0 | 21.8 | 20.0 | 17.7 | 18.9 | 5.6 |
| 우수한 품질 | 1순위 | 9.5 | 9.9 | 9.1 | 7.3 | 8.3 | 12.9 | 10.8 | 5.6 |
| | 1+2순위 | 24.6 | 24.3 | 24.8 | 21.8 | 16.7 | 33.9 | 24.3 | 27.8 |
| 좋아하는 스타가 직접 사용·홍보 | 1순위 | 9.1 | 13.5 | 5.0 | 5.5 | 15.0 | 11.3 | 5.4 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 16.4 | 23.4 | 9.9 | 14.5 | 20.0 | 21.0 | 13.5 | 0.0 |
| 기타 | 1순위 | 0.9 | 1.8 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 1.6 | 2.7 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 1.3 | 1.8 | 0.8 | 0.0 | 0.0 | 3.2 | 2.7 | 0.0 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한국 패션의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

# iii. 한류 선호

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (9) 뷰티

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (216) | (99) | (117) | (58) | (61) | (55) | (35) | (7) |
| 우수한 효과·품질 | 1순위 | 17.1 | 14.1 | 19.7 | 17.2 | 16.4 | 16.4 | 17.1 | 28.6 |
| | 1+2순위 | 30.6 | 23.2 | 36.8 | 37.9 | 24.6 | 25.5 | 37.1 | 28.6 |
| 품질 대비 저렴한 가격 | 1순위 | 16.2 | 12.1 | 19.7 | 19.0 | 14.8 | 16.4 | 14.3 | 14.3 |
| | 1+2순위 | 27.8 | 23.2 | 31.6 | 32.8 | 23.0 | 34.5 | 20.0 | 14.3 |
| 다양한 제품 종류 | 1순위 | 16.2 | 18.2 | 14.5 | 10.3 | 21.3 | 16.4 | 20.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 31.9 | 33.3 | 30.8 | 31.0 | 37.7 | 25.5 | 31.4 | 42.9 |
| 주변사람들 사이에서 평판이 좋음 | 1순위 | 12.5 | 8.1 | 16.2 | 15.5 | 8.2 | 12.7 | 11.4 | 28.6 |
| | 1+2순위 | 24.5 | 18.2 | 29.9 | 24.1 | 26.2 | 27.3 | 17.1 | 28.6 |
| 자연 친화적 성분·재료 사용 | 1순위 | 11.6 | 13.1 | 10.3 | 6.9 | 11.5 | 10.9 | 20.0 | 14.3 |
| | 1+2순위 | 22.7 | 23.2 | 22.2 | 13.8 | 24.6 | 23.6 | 28.6 | 42.9 |
| 제품 패키지 디자인 선호 | 1순위 | 10.6 | 14.1 | 7.7 | 15.5 | 8.2 | 12.7 | 2.9 | 14.3 |
| | 1+2순위 | 25.5 | 33.3 | 18.8 | 24.1 | 23.0 | 30.9 | 22.9 | 28.6 |
| 좋아하는 스타가 직접 사용·홍보 | 1순위 | 8.8 | 12.1 | 6.0 | 6.9 | 13.1 | 7.3 | 8.6 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 17.6 | 21.2 | 14.5 | 12.1 | 24.6 | 14.5 | 20.0 | 14.3 |
| 브랜드 이미지가 좋아서 | 1순위 | 6.9 | 8.1 | 6.0 | 8.6 | 6.6 | 7.3 | 5.7 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 19.4 | 24.2 | 15.4 | 24.1 | 16.4 | 18.2 | 22.9 | 0.0 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한국 뷰티의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (10) 한식

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (345) | (187) | (158) | (80) | (88) | (87) | (64) | (26) |
| 맛이 있어서 | 1순위 | 27.0 | 27.3 | 26.6 | 21.3 | 30.7 | 28.7 | 28.1 | 23.1 |
| | 1+2순위 | 51.3 | 50.3 | 52.5 | 48.8 | 45.5 | 49.4 | 62.5 | 57.7 |
| 가성비가 좋음 | 1순위 | 18.6 | 20.3 | 16.5 | 17.5 | 17.0 | 18.4 | 17.2 | 30.8 |
| | 1+2순위 | 32.5 | 35.3 | 29.1 | 25.0 | 30.7 | 32.2 | 37.5 | 50.0 |
| 한국 문화콘텐츠에서 봤던 한식·식문화 경험 | 1순위 | 14.8 | 13.9 | 15.8 | 21.3 | 9.1 | 11.5 | 17.2 | 19.2 |
| | 1+2순위 | 29.3 | 27.3 | 31.6 | 42.5 | 22.7 | 25.3 | 25.0 | 34.6 |
| 건강에 좋은 식재료·조리법 사용 | 1순위 | 9.9 | 9.1 | 10.8 | 11.3 | 8.0 | 10.3 | 10.9 | 7.7 |
| | 1+2순위 | 24.6 | 23.5 | 25.9 | 28.8 | 25.0 | 28.7 | 15.6 | 19.2 |
| 친절한 직원 | 1순위 | 9.9 | 11.2 | 8.2 | 5.0 | 12.5 | 9.2 | 14.1 | 7.7 |
| | 1+2순위 | 19.1 | 20.3 | 17.7 | 12.5 | 22.7 | 20.7 | 23.4 | 11.5 |
| 상차림·플레이팅·분위기가 좋아서 | 1순위 | 8.1 | 8.0 | 8.2 | 8.8 | 10.2 | 8.0 | 4.7 | 7.7 |
| | 1+2순위 | 18.3 | 19.3 | 17.1 | 20.0 | 20.5 | 14.9 | 17.2 | 19.2 |
| 식당,직원의 위생·청결 상태가 좋아서 | 1순위 | 6.7 | 6.4 | 7.0 | 5.0 | 8.0 | 9.2 | 4.7 | 3.8 |
| | 1+2순위 | 14.2 | 13.9 | 14.6 | 8.8 | 21.6 | 14.9 | 12.5 | 7.7 |
| 한국 인기스타 광고·홍보 | 1순위 | 5.2 | 3.7 | 7.0 | 10.0 | 4.5 | 4.6 | 3.1 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 10.7 | 10.2 | 11.4 | 13.8 | 11.4 | 13.8 | 6.3 | 0.0 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한식의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

# iii. 한류 선호

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (1) TV 드라마

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (265) | (139) | (126) | (67) | (71) | (72) | (40) | (15) |
| 한국어가 어렵고 생소함 | 1순위 | 18.5 | 21.6 | 15.1 | 9.0 | 18.3 | 19.4 | 27.5 | 33.3 |
| | 1+2순위 | 29.4 | 32.4 | 26.2 | 23.9 | 22.5 | 30.6 | 32.5 | 73.3 |
| 자막·더빙 통한 시청 불편함 | 1순위 | 12.5 | 8.6 | 16.7 | 17.9 | 11.3 | 11.1 | 7.5 | 13.3 |
| | 1+2순위 | 23.0 | 19.4 | 27.0 | 29.9 | 21.1 | 19.4 | 20.0 | 26.7 |
| 소재,스토리,장르 등이 진부·획일적 | 1순위 | 10.6 | 8.6 | 12.7 | 16.4 | 7.0 | 11.1 | 10.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 19.2 | 17.3 | 21.4 | 25.4 | 22.5 | 19.4 | 10.0 | 0.0 |
| 비용이 많이 듦 | 1순위 | 10.6 | 14.4 | 6.3 | 4.5 | 11.3 | 18.1 | 5.0 | 13.3 |
| | 1+2순위 | 19.6 | 25.9 | 12.7 | 9.0 | 21.1 | 26.4 | 25.0 | 13.3 |
| 어색한 배우들의 연기 | 1순위 | 10.2 | 9.4 | 11.1 | 14.9 | 14.1 | 5.6 | 7.5 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 22.3 | 18.0 | 27.0 | 26.9 | 29.6 | 18.1 | 17.5 | 0.0 |
| 한 회당 방영 시간이 길어서 | 1순위 | 9.1 | 7.2 | 11.1 | 11.9 | 11.3 | 6.9 | 7.5 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 13.6 | 10.8 | 16.7 | 17.9 | 14.1 | 9.7 | 17.5 | 0.0 |
| 한국적인 색채가 강해서 | 1순위 | 6.4 | 6.5 | 6.3 | 3.0 | 4.2 | 5.6 | 10.0 | 26.7 |
| | 1+2순위 | 16.6 | 19.4 | 13.5 | 10.4 | 12.7 | 16.7 | 22.5 | 46.7 |
| 같은 배우가 타 작품에 반복적으로 출연해서 | 1순위 | 6.0 | 6.5 | 5.6 | 7.5 | 5.6 | 5.6 | 5.0 | 6.7 |
| | 1+2순위 | 14.3 | 13.7 | 15.1 | 13.4 | 15.5 | 15.3 | 10.0 | 20.0 |
| 인터내셔널한 캐스팅이 없음 | 1순위 | 5.7 | 7.9 | 3.2 | 3.0 | 2.8 | 8.3 | 12.5 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 14.7 | 17.3 | 11.9 | 17.9 | 8.5 | 19.4 | 17.5 | 0.0 |
| 전체적인 에피소드 편수가 적어서 | 1순위 | 4.9 | 4.3 | 5.6 | 9.0 | 4.2 | 4.2 | 2.5 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 15.8 | 15.1 | 16.7 | 16.4 | 14.1 | 16.7 | 20.0 | 6.7 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 4.2 | 4.3 | 4.0 | 3.0 | 8.5 | 4.2 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 8.7 | 9.4 | 7.9 | 7.5 | 15.5 | 8.3 | 2.5 | 0.0 |
| 기타 | 1순위 | 1.5 | 0.7 | 2.4 | 0.0 | 1.4 | 0.0 | 5.0 | 6.7 |
| | 1+2순위 | 2.6 | 1.4 | 4.0 | 1.5 | 2.8 | 0.0 | 5.0 | 13.3 |

*Q.귀하가 생각하는 한국 드라마의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (2) 예능

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (250) | (138) | (112) | (64) | (63) | (75) | (37) | (11) |
| 한국식 유머코드가 맞지 않음 | 1순위 | 13.2 | 16.7 | 8.9 | 9.4 | 15.9 | 13.3 | 10.8 | 27.3 |
| | 1+2순위 | 26.8 | 24.6 | 29.5 | 29.7 | 30.2 | 25.3 | 18.9 | 27.3 |
| 한국어가 어렵고 생소함 | 1순위 | 12.8 | 14.5 | 10.7 | 10.9 | 12.7 | 10.7 | 13.5 | 36.4 |
| | 1+2순위 | 26.8 | 29.7 | 23.2 | 25.0 | 25.4 | 24.0 | 29.7 | 54.5 |
| 한국적인 색채가 강해서 | 1순위 | 12.0 | 11.6 | 12.5 | 7.8 | 14.3 | 9.3 | 18.9 | 18.2 |
| | 1+2순위 | 21.2 | 21.7 | 20.5 | 12.5 | 23.8 | 20.0 | 29.7 | 36.4 |
| 방송용 자막이 너무 많아서 | 1순위 | 10.0 | 10.1 | 9.8 | 10.9 | 15.9 | 9.3 | 2.7 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 18.0 | 19.6 | 16.1 | 18.8 | 28.6 | 14.7 | 10.8 | 0.0 |
| 자막·더빙 통한 시청 불편함 | 1순위 | 10.0 | 9.4 | 10.7 | 7.8 | 11.1 | 14.7 | 5.4 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 18.8 | 18.8 | 18.8 | 12.5 | 19.0 | 29.3 | 13.5 | 0.0 |
| 게스트 토크 의존 포맷이 많음 | 1순위 | 8.8 | 8.0 | 9.8 | 9.4 | 6.3 | 9.3 | 13.5 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 18.8 | 15.9 | 22.3 | 20.3 | 14.3 | 16.0 | 21.6 | 45.5 |
| 지속적으로 진행되는 콘텐츠가 적음 | 1순위 | 8.8 | 5.8 | 12.5 | 18.8 | 6.3 | 2.7 | 10.8 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 16.0 | 13.8 | 18.8 | 21.9 | 14.3 | 9.3 | 24.3 | 9.1 |
| 나오는 사람들이 반복적으로 출연해서 | 1순위 | 8.0 | 8.7 | 7.1 | 6.3 | 3.2 | 13.3 | 5.4 | 18.2 |
| | 1+2순위 | 16.0 | 18.1 | 13.4 | 15.6 | 9.5 | 24.0 | 10.8 | 18.2 |
| 짜임새 있는 포맷이 아닌 즉흥적임 | 1순위 | 6.4 | 6.5 | 6.3 | 4.7 | 3.2 | 9.3 | 10.8 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 14.0 | 13.8 | 14.3 | 12.5 | 14.3 | 14.7 | 18.9 | 0.0 |
| 매력있는 스타가 출연하지 않아서 | 1순위 | 5.2 | 5.1 | 5.4 | 7.8 | 6.3 | 2.7 | 5.4 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 13.2 | 13.8 | 12.5 | 21.9 | 7.9 | 12.0 | 10.8 | 9.1 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 4.0 | 3.6 | 4.5 | 6.3 | 4.8 | 2.7 | 2.7 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 9.2 | 10.1 | 8.0 | 9.4 | 11.1 | 8.0 | 10.8 | 0.0 |
| 기타 | 1순위 | 0.8 | 0.0 | 1.8 | 0.0 | 0.0 | 2.7 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 1.2 | 0.0 | 2.7 | 0.0 | 1.6 | 2.7 | 0.0 | 0.0 |

*Q.귀하가 생각하는 한국 예능의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

# iii. 한류 선호

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (3) 영화

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (306) | (169) | (137) | (69) | (77) | (89) | (50) | (21) |
| 비용이 많이 듦 | 1순위 | 13.1 | 13.0 | 13.1 | 10.1 | 13.0 | 13.5 | 14.0 | 19.0 |
| | 1+2순위 | 18.6 | 19.5 | 17.5 | 15.9 | 16.9 | 22.5 | 18.0 | 19.0 |
| 다른 언어·문화로 내용의 이해가 어려움 | 1순위 | 13.1 | 13.6 | 12.4 | 11.6 | 14.3 | 14.6 | 12.0 | 9.5 |
| | 1+2순위 | 25.5 | 26.0 | 24.8 | 24.6 | 31.2 | 25.8 | 20.0 | 19.0 |
| 이질적인 배우의 외모 | 1순위 | 12.1 | 15.4 | 8.0 | 10.1 | 14.3 | 12.4 | 10.0 | 14.3 |
| | 1+2순위 | 25.5 | 28.4 | 21.9 | 17.4 | 26.0 | 27.0 | 32.0 | 28.6 |
| 자막·더빙 통한 시청 불편함 | 1순위 | 11.4 | 10.1 | 13.1 | 14.5 | 10.4 | 9.0 | 10.0 | 19.0 |
| | 1+2순위 | 26.8 | 23.1 | 31.4 | 39.1 | 23.4 | 21.3 | 18.0 | 42.9 |
| 한국어가 어렵고 생소함 | 1순위 | 11.4 | 10.1 | 13.1 | 11.6 | 9.1 | 11.2 | 16.0 | 9.5 |
| | 1+2순위 | 27.8 | 29.0 | 26.3 | 26.1 | 19.5 | 25.8 | 40.0 | 42.9 |
| 스토리의 짜임새가 떨어짐 | 1순위 | 10.8 | 8.3 | 13.9 | 14.5 | 9.1 | 11.2 | 12.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 18.3 | 14.2 | 23.4 | 21.7 | 22.1 | 15.7 | 20.0 | 0.0 |
| 소재,스토리,장르 등이 진부·획일적 | 1순위 | 8.2 | 7.1 | 9.5 | 7.2 | 13.0 | 5.6 | 10.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 18.3 | 17.2 | 19.7 | 17.4 | 20.8 | 14.6 | 24.0 | 14.3 |
| 한국 배우·관계자의 부적절한 언행 | 1순위 | 6.9 | 7.7 | 5.8 | 7.2 | 10.4 | 5.6 | 4.0 | 4.8 |
| | 1+2순위 | 14.1 | 16.0 | 11.7 | 13.0 | 18.2 | 14.6 | 12.0 | 4.8 |
| 작품성·예술적 가치가 떨어짐 | 1순위 | 6.2 | 6.5 | 5.8 | 5.8 | 2.6 | 10.1 | 8.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 13.1 | 13.6 | 12.4 | 11.6 | 11.7 | 20.2 | 10.0 | 0.0 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 3.9 | 4.7 | 2.9 | 2.9 | 3.9 | 5.6 | 2.0 | 4.8 |
| | 1+2순위 | 8.2 | 8.9 | 7.3 | 8.7 | 7.8 | 11.2 | 4.0 | 4.8 |
| 기타 | 1순위 | 2.9 | 3.6 | 2.2 | 4.3 | 0.0 | 1.1 | 2.0 | 19.0 |
| | 1+2순위 | 3.9 | 4.1 | 3.6 | 4.3 | 2.6 | 1.1 | 2.0 | 23.8 |

*Q.귀하가 생각하는 한국 영화의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (4) 음악

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (295) | (149) | (146) | (85) | (78) | (74) | (44) | (14) |
| 획일적인 음악 장르 | 1순위 | 20.0 | 21.5 | 18.5 | 23.5 | 19.2 | 17.6 | 18.2 | 21.4 |
| | 1+2순위 | 38.6 | 36.9 | 40.4 | 37.6 | 35.9 | 35.1 | 47.7 | 50.0 |
| 한국어 가사가 어렵고 생소함 | 1순위 | 19.7 | 12.8 | 26.7 | 16.5 | 20.5 | 18.9 | 20.5 | 35.7 |
| | 1+2순위 | 36.6 | 29.5 | 43.8 | 40.0 | 35.9 | 31.1 | 38.6 | 42.9 |
| 예술적 가치가 떨어짐 | 1순위 | 12.2 | 12.1 | 12.3 | 11.8 | 9.0 | 9.5 | 22.7 | 14.3 |
| | 1+2순위 | 24.7 | 24.8 | 24.7 | 27.1 | 19.2 | 25.7 | 27.3 | 28.6 |
| 한국 가수·관계자의 부적절한 언행 | 1순위 | 10.2 | 10.1 | 10.3 | 8.2 | 14.1 | 10.8 | 6.8 | 7.1 |
| | 1+2순위 | 18.3 | 18.8 | 17.8 | 12.9 | 24.4 | 18.9 | 18.2 | 14.3 |
| 이질적인 가수의 외모 | 1순위 | 9.5 | 10.7 | 8.2 | 12.9 | 7.7 | 5.4 | 11.4 | 14.3 |
| | 1+2순위 | 22.7 | 24.8 | 20.5 | 23.5 | 16.7 | 23.0 | 22.7 | 50.0 |
| 주위 반응이 좋지 않아서 | 1순위 | 8.5 | 7.4 | 9.6 | 10.6 | 11.5 | 5.4 | 6.8 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 17.6 | 14.8 | 20.5 | 24.7 | 19.2 | 14.9 | 11.4 | 0.0 |
| 자국 문화 보호 차원 | 1순위 | 8.1 | 10.1 | 6.2 | 5.9 | 12.8 | 9.5 | 4.5 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 12.9 | 16.1 | 9.6 | 10.6 | 20.5 | 12.2 | 6.8 | 7.1 |
| 자국 사회·도덕적 가치에 반하는 내용 포함 | 1순위 | 5.1 | 6.0 | 4.1 | 3.5 | 2.6 | 12.2 | 2.3 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 12.2 | 14.8 | 9.6 | 8.2 | 12.8 | 21.6 | 6.8 | 0.0 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 4.1 | 6.7 | 1.4 | 3.5 | 1.3 | 9.5 | 2.3 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 10.8 | 16.8 | 4.8 | 5.9 | 12.8 | 16.2 | 11.4 | 0.0 |
| 기타 | 1순위 | 2.7 | 2.7 | 2.7 | 3.5 | 1.3 | 1.4 | 4.5 | 7.1 |
| | 1+2순위 | 5.4 | 2.7 | 8.2 | 9.4 | 2.6 | 1.4 | 9.1 | 7.1 |

*Q.귀하가 생각하는 한국 음악의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

# iii. 한류 선호

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (5) 애니메이션

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (230) | (128) | (102) | (62) | (69) | (61) | (29) | (9) |
| 한국어가 어렵고 생소함 | 1순위 | 18.7 | 17.2 | 20.6 | 11.3 | 23.2 | 19.7 | 24.1 | 11.1 |
| | 1+2순위 | 30.0 | 31.3 | 28.4 | 24.2 | 31.9 | 34.4 | 31.0 | 22.2 |
| 지나치게 상업적이라서 | 1순위 | 13.0 | 13.3 | 12.7 | 16.1 | 10.1 | 8.2 | 24.1 | 11.1 |
| | 1+2순위 | 24.3 | 28.9 | 18.6 | 27.4 | 23.2 | 14.8 | 41.4 | 22.2 |
| 소재,스토리,장르 등이 진부·획일적 | 1순위 | 10.9 | 10.9 | 10.8 | 14.5 | 7.2 | 13.1 | 10.3 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 26.1 | 20.3 | 33.3 | 30.6 | 27.5 | 26.2 | 20.7 | 0.0 |
| 자국에 비해 특별하지 않음 | 1순위 | 10.4 | 7.8 | 13.7 | 19.4 | 4.3 | 6.6 | 17.2 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 14.8 | 12.5 | 17.6 | 21.0 | 8.7 | 13.1 | 17.2 | 22.2 |
| 캐릭터가 마음에 들지 않음 | 1순위 | 10.4 | 11.7 | 8.8 | 9.7 | 18.8 | 4.9 | 6.9 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 17.4 | 16.4 | 18.6 | 17.7 | 24.6 | 11.5 | 13.8 | 11.1 |
| 교육적이지 않아서 | 1순위 | 10.4 | 12.5 | 7.8 | 12.9 | 10.1 | 14.8 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 16.5 | 17.2 | 15.7 | 16.1 | 15.9 | 21.3 | 10.3 | 11.1 |
| 한국적인 색채가 강해서 | 1순위 | 9.6 | 10.2 | 8.8 | 3.2 | 8.7 | 14.8 | 10.3 | 22.2 |
| | 1+2순위 | 19.6 | 21.1 | 17.6 | 8.1 | 21.7 | 23.0 | 27.6 | 33.3 |
| 자막·더빙 통한 시청 불편함 | 1순위 | 6.5 | 3.9 | 9.8 | 4.8 | 4.3 | 8.2 | 3.4 | 33.3 |
| | 1+2순위 | 20.0 | 21.1 | 18.6 | 24.2 | 14.5 | 13.1 | 31.0 | 44.4 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 5.2 | 7.0 | 2.9 | 3.2 | 8.7 | 4.9 | 0.0 | 11.1 |
| | 1+2순위 | 10.9 | 10.9 | 10.8 | 8.1 | 15.9 | 11.5 | 0.0 | 22.2 |
| 자국 문화 정서와 맞지 않음 | 1순위 | 3.9 | 4.7 | 2.9 | 4.8 | 2.9 | 4.9 | 0.0 | 11.1 |
| | 1+2순위 | 17.8 | 19.5 | 15.7 | 21.0 | 14.5 | 26.2 | 3.4 | 11.1 |
| 기타 | 1순위 | 0.9 | 0.8 | 1.0 | 0.0 | 1.4 | 0.0 | 3.4 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 2.6 | 0.8 | 4.9 | 1.6 | 1.4 | 4.9 | 3.4 | 0.0 |

*Q.귀하가 생각하는 한국 애니메이션의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (6) 도서

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (193) | (106) | (87) | (45) | (61) | (45) | (34) | (8) |
| 자국어로의 번역 미흡 | 1순위 | 23.3 | 21.7 | 25.3 | 31.1 | 21.3 | 24.4 | 17.6 | 12.5 |
| | 1+2순위 | 39.9 | 39.6 | 40.2 | 57.8 | 36.1 | 31.1 | 35.3 | 37.5 |
| 비용이 많이 듦 | 1순위 | 16.1 | 14.2 | 18.4 | 17.8 | 18.0 | 15.6 | 14.7 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 32.1 | 28.3 | 36.8 | 37.8 | 41.0 | 31.1 | 17.6 | 0.0 |
| 한국적인 색채가 강해서 | 1순위 | 13.5 | 17.9 | 8.0 | 11.1 | 13.1 | 13.3 | 17.6 | 12.5 |
| | 1+2순위 | 24.9 | 30.2 | 18.4 | 15.6 | 23.0 | 24.4 | 35.3 | 50.0 |
| 다른 언어·문화로 내용의 이해가 어려움 | 1순위 | 9.8 | 7.5 | 12.6 | 13.3 | 8.2 | 2.2 | 11.8 | 37.5 |
| | 1+2순위 | 24.9 | 23.6 | 26.4 | 28.9 | 18.0 | 22.2 | 29.4 | 50.0 |
| 캐릭터가 마음에 들지 않음 | 1순위 | 9.8 | 12.3 | 6.9 | 4.4 | 9.8 | 15.6 | 8.8 | 12.5 |
| | 1+2순위 | 18.1 | 20.8 | 14.9 | 11.1 | 24.6 | 20.0 | 14.7 | 12.5 |
| 선정적·폭력적 내용 | 1순위 | 8.8 | 5.7 | 12.6 | 4.4 | 6.6 | 17.8 | 5.9 | 12.5 |
| | 1+2순위 | 16.1 | 15.1 | 17.2 | 13.3 | 13.1 | 22.2 | 14.7 | 25.0 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 7.3 | 9.4 | 4.6 | 8.9 | 8.2 | 2.2 | 8.8 | 12.5 |
| | 1+2순위 | 16.6 | 17.9 | 14.9 | 15.6 | 14.8 | 22.2 | 14.7 | 12.5 |
| 소재,장르 등이 진부·획일적 | 1순위 | 6.7 | 8.5 | 4.6 | 4.4 | 9.8 | 2.2 | 11.8 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 14.0 | 16.0 | 11.5 | 8.9 | 18.0 | 11.1 | 20.6 | 0.0 |
| 스토리·작화가 마음에 들지 않음 | 1순위 | 4.1 | 1.9 | 6.9 | 4.4 | 4.9 | 4.4 | 2.9 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 11.4 | 6.6 | 17.2 | 11.1 | 11.5 | 11.1 | 14.7 | 0.0 |
| 기타 | 1순위 | 0.5 | 0.9 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 2.2 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 2.1 | 1.9 | 2.3 | 0.0 | 0.0 | 4.4 | 2.9 | 12.5 |

*Q.귀하가 생각하는 한국 도서의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

# iii. 한류 선호

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (7) 게임

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (222) | (131) | (91) | (65) | (63) | (59) | (27) | (8) |
| 비용이 많이 듦 | 1순위 | 15.3 | 13.7 | 17.6 | 16.9 | 15.9 | 8.5 | 22.2 | 25.0 |
| | 1+2순위 | 25.2 | 22.9 | 28.6 | 32.3 | 25.4 | 15.3 | 29.6 | 25.0 |
| 게임이 선정적·폭력적임 | 1순위 | 10.8 | 12.2 | 8.8 | 13.8 | 6.3 | 15.3 | 3.7 | 12.5 |
| | 1+2순위 | 17.6 | 19.8 | 14.3 | 18.5 | 15.9 | 20.3 | 14.8 | 12.5 |
| 높은 디바이스 사양 필요 | 1순위 | 9.9 | 9.2 | 11.0 | 18.5 | 4.8 | 8.5 | 7.4 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 23.0 | 23.7 | 22.0 | 32.3 | 7.9 | 23.7 | 25.9 | 50.0 |
| 한국적인 색채가 강해서 | 1순위 | 9.9 | 11.5 | 7.7 | 3.1 | 17.5 | 5.1 | 18.5 | 12.5 |
| | 1+2순위 | 18.5 | 21.4 | 14.3 | 9.2 | 22.2 | 20.3 | 25.9 | 25.0 |
| 스토리의 짜임새 부족 | 1순위 | 9.5 | 9.9 | 8.8 | 7.7 | 9.5 | 11.9 | 11.1 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 19.4 | 20.6 | 17.6 | 16.9 | 27.0 | 18.6 | 14.8 | 0.0 |
| 그래픽의 독창성 부족 | 1순위 | 8.6 | 6.9 | 11.0 | 4.6 | 6.3 | 13.6 | 11.1 | 12.5 |
| | 1+2순위 | 18.0 | 13.7 | 24.2 | 15.4 | 20.6 | 18.6 | 18.5 | 12.5 |
| 소재,스토리,장르 등이 진부·획일적 | 1순위 | 8.1 | 7.6 | 8.8 | 10.8 | 6.3 | 10.2 | 3.7 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 13.5 | 12.2 | 15.4 | 15.4 | 11.1 | 16.9 | 11.1 | 0.0 |
| 게임 서비스 운영이 잘 이루어지지 않아서 | 1순위 | 8.1 | 9.2 | 6.6 | 7.7 | 11.1 | 6.8 | 3.7 | 12.5 |
| | 1+2순위 | 19.4 | 19.8 | 18.7 | 26.2 | 17.5 | 11.9 | 18.5 | 37.5 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 7.7 | 9.9 | 4.4 | 4.6 | 12.7 | 5.1 | 11.1 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 14.9 | 17.6 | 11.0 | 7.7 | 28.6 | 10.2 | 14.8 | 0.0 |
| 캐릭터 매력 부족 및 정체성 모호 | 1순위 | 6.3 | 5.3 | 7.7 | 6.2 | 3.2 | 10.2 | 0.0 | 25.0 |
| | 1+2순위 | 11.7 | 12.2 | 11.0 | 10.8 | 6.3 | 20.3 | 3.7 | 25.0 |
| 자국 문화 정서와 맞지 않음 | 1순위 | 5.9 | 4.6 | 7.7 | 6.2 | 6.3 | 5.1 | 7.4 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 17.6 | 14.5 | 22.0 | 15.4 | 15.9 | 20.3 | 22.2 | 12.5 |
| 기타 | 1순위 | - | - | - | - | - | - | - | - |
| | 1+2순위 | 1.4 | 1.5 | 1.1 | 0.0 | 1.6 | 3.4 | 0.0 | 0.0 |

*Q.귀하가 생각하는 한국 게임의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (8) 패션

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (232) | (111) | (121) | (55) | (60) | (62) | (37) | (18) |
| 다양하지 않은 사이즈 | 1순위 | 31.0 | 27.9 | 33.9 | 29.1 | 25.0 | 29.0 | 40.5 | 44.4 |
| | 1+2순위 | 46.6 | 43.2 | 49.6 | 52.7 | 40.0 | 37.1 | 56.8 | 61.1 |
| 다양하지 않은 제품 종류·스타일 | 1순위 | 14.2 | 15.3 | 13.2 | 9.1 | 18.3 | 19.4 | 10.8 | 5.6 |
| | 1+2순위 | 30.2 | 28.8 | 31.4 | 23.6 | 35.0 | 27.4 | 37.8 | 27.8 |
| 브랜드 이미지가 좋지 않아서 | 1순위 | 13.8 | 16.2 | 11.6 | 18.2 | 15.0 | 9.7 | 16.2 | 5.6 |
| | 1+2순위 | 28.9 | 35.1 | 23.1 | 32.7 | 21.7 | 35.5 | 21.6 | 33.3 |
| 품질이 떨어짐 | 1순위 | 12.9 | 9.9 | 15.7 | 12.7 | 18.3 | 11.3 | 8.1 | 11.1 |
| | 1+2순위 | 27.6 | 20.7 | 33.9 | 25.5 | 36.7 | 24.2 | 21.6 | 27.8 |
| 품질 대비 비싼 가격 | 1순위 | 10.3 | 9.9 | 10.7 | 9.1 | 10.0 | 9.7 | 13.5 | 11.1 |
| | 1+2순위 | 25.0 | 27.0 | 23.1 | 25.5 | 25.0 | 27.4 | 21.6 | 22.2 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 9.1 | 11.7 | 6.6 | 12.7 | 8.3 | 8.1 | 8.1 | 5.6 |
| | 1+2순위 | 18.5 | 24.3 | 13.2 | 14.5 | 21.7 | 17.7 | 24.3 | 11.1 |
| 디자인이 별로여서 | 1순위 | 6.9 | 9.0 | 5.0 | 7.3 | 3.3 | 11.3 | 2.7 | 11.1 |
| | 1+2순위 | 18.1 | 20.7 | 15.7 | 18.2 | 16.7 | 24.2 | 13.5 | 11.1 |
| 기타 | 1순위 | 1.7 | 0.0 | 3.3 | 1.8 | 1.7 | 1.6 | 0.0 | 5.6 |
| | 1+2순위 | 5.2 | 0.0 | 9.9 | 7.3 | 3.3 | 6.5 | 2.7 | 5.6 |

*Q.귀하가 생각하는 한국 패션의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

# iii. 한류 선호

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (9) 뷰티

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (216) | (99) | (117) | (58) | (61) | (55) | (35) | (7) |
| 다양하지 않은 제품 종류·스타일 | 1순위 | 17.6 | 20.2 | 15.4 | 24.1 | 13.1 | 7.3 | 31.4 | 14.3 |
| | 1+2순위 | 31.0 | 34.3 | 28.2 | 39.7 | 21.3 | 23.6 | 45.7 | 28.6 |
| 제품의 홍보가 지나치게 과장됨 | 1순위 | 14.4 | 13.1 | 15.4 | 13.8 | 16.4 | 14.5 | 14.3 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 30.1 | 25.3 | 34.2 | 29.3 | 36.1 | 25.5 | 25.7 | 42.9 |
| 제품 패키지 디자인이 별로여서 | 1순위 | 13.9 | 10.1 | 17.1 | 10.3 | 23.0 | 12.7 | 2.9 | 28.6 |
| | 1+2순위 | 25.9 | 22.2 | 29.1 | 20.7 | 42.6 | 21.8 | 11.4 | 28.6 |
| 품질이 떨어짐 | 1순위 | 12.5 | 13.1 | 12.0 | 10.3 | 8.2 | 20.0 | 8.6 | 28.6 |
| | 1+2순위 | 26.4 | 29.3 | 23.9 | 24.1 | 14.8 | 40.0 | 28.6 | 28.6 |
| 브랜드 이미지가 좋지 않아서 | 1순위 | 10.6 | 12.1 | 9.4 | 8.6 | 8.2 | 14.5 | 14.3 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 23.1 | 28.3 | 18.8 | 22.4 | 26.2 | 18.2 | 28.6 | 14.3 |
| 품질 대비 비싼 가격 | 1순위 | 9.3 | 11.1 | 7.7 | 12.1 | 1.6 | 14.5 | 8.6 | 14.3 |
| | 1+2순위 | 18.5 | 20.2 | 17.1 | 19.0 | 9.8 | 23.6 | 25.7 | 14.3 |
| 한방 성분이 기호에 맞지 않아서 | 1순위 | 9.3 | 11.1 | 7.7 | 6.9 | 18.0 | 3.6 | 8.6 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 20.4 | 21.2 | 19.7 | 17.2 | 27.9 | 16.4 | 20.0 | 14.3 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 6.9 | 7.1 | 6.8 | 6.9 | 8.2 | 7.3 | 5.7 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 16.2 | 17.2 | 15.4 | 17.2 | 14.8 | 21.8 | 8.6 | 14.3 |
| 기타 | 1순위 | 5.6 | 2.0 | 8.5 | 6.9 | 3.3 | 5.5 | 5.7 | 14.3 |
| | 1+2순위 | 8.3 | 2.0 | 13.7 | 10.3 | 6.6 | 9.1 | 5.7 | 14.3 |

*Q 귀하가 생각하는 한국 뷰티의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (10) 한식

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (345) | (187) | (158) | (80) | (88) | (87) | (64) | (26) |
| 식사도구의 사용이 어려움 | 1순위 | 22.3 | 20.9 | 24.1 | 26.3 | 18.2 | 17.2 | 18.8 | 50.0 |
| | 1+2순위 | 42.3 | 39.6 | 45.6 | 52.5 | 37.5 | 31.0 | 43.8 | 61.5 |
| 반찬이 많아 식사하기 번거로움 | 1순위 | 15.7 | 16.0 | 15.2 | 12.5 | 15.9 | 20.7 | 17.2 | 3.8 |
| | 1+2순위 | 32.5 | 32.1 | 32.9 | 28.8 | 30.7 | 32.2 | 42.2 | 26.9 |
| 제공하는 음식이 다양하지 않음 | 1순위 | 10.4 | 12.3 | 8.2 | 5.0 | 11.4 | 13.8 | 10.9 | 11.5 |
| | 1+2순위 | 23.2 | 24.6 | 21.5 | 8.8 | 26.1 | 33.3 | 23.4 | 23.1 |
| 가성비가 좋지 않아서 | 1순위 | 8.7 | 10.2 | 7.0 | 8.8 | 9.1 | 8.0 | 7.8 | 11.5 |
| | 1+2순위 | 18.3 | 18.7 | 17.7 | 18.8 | 22.7 | 16.1 | 14.1 | 19.2 |
| 불친절한 직원 | 1순위 | 8.7 | 7.0 | 10.8 | 7.5 | 8.0 | 11.5 | 9.4 | 3.8 |
| | 1+2순위 | 15.4 | 13.4 | 17.7 | 16.3 | 18.2 | 13.8 | 15.6 | 7.7 |
| 상차림·플레이팅·분위기가 마음에 들지 않아서 | 1순위 | 8.4 | 9.6 | 7.0 | 12.5 | 6.8 | 9.2 | 7.8 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 16.8 | 18.2 | 15.2 | 17.5 | 15.9 | 21.8 | 12.5 | 11.5 |
| 좋아하는 맛과 향이 아니어서 | 1순위 | 7.2 | 5.9 | 8.9 | 10.0 | 9.1 | 6.9 | 3.1 | 3.8 |
| | 1+2순위 | 15.4 | 14.4 | 16.5 | 22.5 | 12.5 | 17.2 | 7.8 | 15.4 |
| 식당,직원의 위생·청결 상태가 좋지 않아서 | 1순위 | 6.7 | 6.4 | 7.0 | 10.0 | 9.1 | 4.6 | 4.7 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 12.8 | 13.9 | 11.4 | 18.8 | 11.4 | 14.9 | 9.4 | 0.0 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 6.1 | 7.0 | 5.1 | 3.8 | 6.8 | 5.7 | 10.9 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 13.3 | 16.6 | 9.5 | 8.8 | 15.9 | 11.5 | 20.3 | 7.7 |
| 기타 | 1순위 | 5.8 | 4.8 | 7.0 | 3.8 | 5.7 | 2.3 | 9.4 | 15.4 |
| | 1+2순위 | 10.1 | 8.6 | 12.0 | 7.5 | 9.1 | 8.0 | 10.9 | 26.9 |

*Q 귀하가 생각하는 한식의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

# iii. 한류 선호

## 5. 자국에서 인기있는 해외 콘텐츠

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | | (265) | (139) | (126) | (67) | (71) | (72) | (40) | (15) |
| 드라마 | 미국 드라마 | 1순위 | 67.9 | 62.6 | 73.8 | 76.1 | 62.0 | 63.9 | 67.5 | 80.0 |
| | 영국 드라마 | 2순위 | 47.2 | 43.2 | 51.6 | 41.8 | 50.7 | 37.5 | 62.5 | 60.0 |
| | 일본 드라마 | 3순위 | 25.7 | 19.4 | 32.5 | 31.3 | 28.2 | 16.7 | 22.5 | 40.0 |
| *Base* | | | (250) | (138) | (112) | (64) | (63) | (75) | (37) | (11) |
| 예능 | 미국 예능 | 1순위 | 58.0 | 54.3 | 62.5 | 70.3 | 50.8 | 49.3 | 64.9 | 63.6 |
| | 영국 예능 | 2순위 | 44.0 | 39.9 | 49.1 | 53.1 | 47.6 | 37.3 | 35.1 | 45.5 |
| | 일본 예능 | 3순위 | 26.4 | 23.9 | 29.5 | 35.9 | 23.8 | 24.0 | 21.6 | 18.2 |
| *Base* | | | (306) | (169) | (137) | (69) | (77) | (89) | (50) | (21) |
| 영화 | 미국 영화 | 1순위 | 67.6 | 63.9 | 72.3 | 72.5 | 62.3 | 61.8 | 74.0 | 81.0 |
| | 영국 영화 | 2순위 | 45.4 | 40.2 | 51.8 | 47.8 | 45.5 | 43.8 | 42.0 | 52.4 |
| | 일본 영화 | 3순위 | 25.5 | 26.0 | 24.8 | 23.2 | 28.6 | 25.8 | 22.0 | 28.6 |

*Q 귀하의 국가에서 인기 있는 문화콘텐츠는 어느 국가의 문화콘텐츠 입니까?*

## 6 선호하는 한국 드라마

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 주관식문항, 단위:%)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (265) | (139) | (126) | (67) | (71) | (72) | (40) | (15) |
| 눈의 여왕 | 2.6 | 2.9 | 2.4 | 1.5 | 1.4 | 5.6 | 0.0 | 6.7 |
| 미스터 션샤인 | 2.3 | 2.2 | 2.4 | 1.5 | 4.2 | 2.8 | 0.0 | 0.0 |
| 쓸쓸하고 찬란하神 - 도깨비 | 2.3 | 2.9 | 1.6 | 3.0 | 2.8 | 0.0 | 5.0 | 0.0 |
| 시티헌터 | 1.9 | 2.9 | 0.8 | 1.5 | 0.0 | 2.8 | 2.5 | 6.7 |
| 너도 인간이니? | 1.5 | 0.7 | 2.4 | 4.5 | 0.0 | 1.4 | 0.0 | 0.0 |
| 태양의 후예 | 1.1 | 0.0 | 2.4 | 3.0 | 0.0 | 0.0 | 2.5 | 0.0 |
| 꽃보다 남자 | 1.1 | 0.7 | 1.6 | 3.0 | 1.4 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |

** 동순위가 많아 표 상에 누락된 항목이 있음*

*Q 귀하가 올해 시청한 한국 드라마 중 가장 좋아하는 것은 무엇입니까?*

## 7. 선호하는 한국 영화(Top 10)

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 주관식문항, 단위:%)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (306) | (169) | (137) | (69) | (77) | (89) | (50) | (21) |
| 버닝 | 7.2 | 9.5 | 4.4 | 0.0 | 5.2 | 11.2 | 10.0 | 14.3 |
| 부산행 | 4.2 | 3.0 | 5.8 | 11.6 | 1.3 | 1.1 | 4.0 | 4.8 |
| 아가씨 | 3.6 | 1.2 | 6.6 | 8.7 | 1.3 | 1.1 | 4.0 | 4.8 |
| 올드보이 | 2.3 | 3.0 | 1.5 | 1.4 | 2.6 | 2.2 | 2.0 | 4.8 |
| 공작 | 2.0 | 3.0 | 0.7 | 0.0 | 2.6 | 1.1 | 2.0 | 9.5 |
| 설국열차 | 1.3 | 1.2 | 1.5 | 1.4 | 2.6 | 1.1 | 0.0 | 0.0 |
| 마더 | 1.3 | 2.4 | 0.0 | 2.9 | 0.0 | 1.1 | 2.0 | 0.0 |
| 안시성 | 1.0 | 1.8 | 0.0 | 0.0 | 1.3 | 1.1 | 2.0 | 0.0 |
| 리틀 포레스트 | 1.0 | 0.6 | 1.5 | 2.9 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 4.8 |

** 동순위가 많아 표 상에 누락된 항목이 있음*

*Q 귀하가 올해 시청한 한국 영화 중 가장 좋아하는 것은 무엇입니까?*

# iii. 한류 선호

## 8. 한국산 게임 인지율

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (222) | (131) | (91) | (65) | (63) | (59) | (27) | (8) |
| 배틀그라운드 | 32.9 | 43.5 | 17.6 | 29.2 | 41.3 | 25.4 | 44.4 | 12.5 |
| 크로스파이어 | 29.7 | 29.8 | 29.7 | 36.9 | 19.0 | 35.6 | 18.5 | 50.0 |
| 던전앤파이터 | 29.7 | 31.3 | 27.5 | 26.2 | 25.4 | 33.9 | 40.7 | 25.0 |
| 라그나로크 | 28.8 | 26.0 | 33.0 | 30.8 | 25.4 | 20.3 | 40.7 | 62.5 |
| 서머너즈 워 | 27.5 | 31.3 | 22.0 | 33.8 | 33.3 | 23.7 | 14.8 | 0.0 |
| 검은사막 | 27.5 | 25.2 | 30.8 | 30.8 | 27.0 | 23.7 | 29.6 | 25.0 |
| 세븐나이츠 | 24.3 | 24.4 | 24.2 | 29.2 | 15.9 | 20.3 | 40.7 | 25.0 |
| 건쉽배틀 | 23.4 | 25.2 | 20.9 | 23.1 | 22.2 | 20.3 | 29.6 | 37.5 |
| 포인트블랭크 | 21.6 | 23.7 | 18.7 | 12.3 | 28.6 | 20.3 | 33.3 | 12.5 |
| 메이플스토리 | 12.6 | 12.2 | 13.2 | 12.3 | 14.3 | 8.5 | 18.5 | 12.5 |

*Q 다음 중 한국 게임이라고 알고 있는 게임을 모두 선택해주십시오*

## 9. 선호하는 한국 게임

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (222) | (131) | (91) | (65) | (63) | (59) | (27) | (8) |
| 배틀그라운드 | 18.9 | 28.2 | 5.5 | 16.9 | 28.6 | 13.6 | 18.5 | 0.0 |
| 서머너즈 워 | 16.2 | 14.5 | 18.7 | 26.2 | 15.9 | 10.2 | 11.1 | 0.0 |
| 검은사막 | 12.2 | 8.4 | 17.6 | 9.2 | 12.7 | 13.6 | 18.5 | 0.0 |
| 라그나로크 | 10.8 | 10.7 | 11.0 | 9.2 | 7.9 | 8.5 | 22.2 | 25.0 |
| 던전앤파이터 | 9.0 | 8.4 | 9.9 | 7.7 | 4.8 | 16.9 | 7.4 | 0.0 |
| 크로스파이어 | 8.6 | 6.9 | 11.0 | 9.2 | 4.8 | 11.9 | 7.4 | 12.5 |
| 포인트블랭크 | 6.8 | 7.6 | 5.5 | 4.6 | 9.5 | 5.1 | 11.1 | 0.0 |
| 세븐나이츠 | 6.8 | 5.3 | 8.8 | 9.2 | 4.8 | 8.5 | 0.0 | 12.5 |
| 건쉽배틀 | 5.9 | 6.9 | 4.4 | 3.1 | 4.8 | 8.5 | 0.0 | 37.5 |
| 메이플스토리 | 3.2 | 2.3 | 4.4 | 3.1 | 4.8 | 1.7 | 3.7 | 0.0 |
| 기타 | 1.8 | 0.8 | 3.3 | 1.5 | 1.6 | 1.7 | 0.0 | 12.5 |

*Q 다음의 한국 게임 중 가장 좋아하는 게임은 무엇입니까?*

## 10. 선호하는 한국 가수·그룹(Top 10)

(Base : 전체, 주관식 응답, 단위: %)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (500) | (250) | (250) | (125) | (125) | (125) | (84) | (41) |
| 방탄소년단 | 14.2 | 12.4 | 16.0 | 26.4 | 12.8 | 9.6 | 9.5 | 4.9 |
| 싸이 | 7.6 | 8.8 | 6.4 | 4.8 | 5.6 | 10.4 | 8.3 | 12.2 |
| 종현 | 1.0 | 0.4 | 1.6 | 0.8 | 1.6 | 0.8 | 1.2 | 0.0 |
| 지드래곤 | 0.8 | 0.8 | 0.8 | 0.8 | 0.8 | 0.8 | 1.2 | 0.0 |
| 엑소 | 0.6 | 0.4 | 0.8 | 0.8 | 0.8 | 0.8 | 0.0 | 0.0 |
| 비스트 | 0.6 | 0.4 | 0.8 | 2.4 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| 빅뱅 | 0.4 | 0.8 | 0.0 | 0.0 | 0.8 | 0.0 | 0.0 | 2.4 |
| 트와이스 | 0.4 | 0.8 | 0.0 | 0.8 | 0.8 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| 갓세븐 | 0.4 | 0.0 | 0.8 | 0.8 | 0.8 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| 투에니원 | 0.4 | 0.0 | 0.8 | 1.6 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| 혁 | 0.4 | 0.4 | 0.4 | 0.0 | 0.0 | 1.6 | 0.0 | 0.0 |

** 동순위로 인해 10개 이상의 항목이 표상에 표기 되었음*

*Q 귀하께서 현재 가장 좋아하는 한국 가수·그룹은 누구입니까?*

# iii. 한류 선호

## 11. 선호하는 한국 배우(Top 10)

(Base : 전체, 주관식 응답, 단위: %)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (500) | (250) | (250) | (125) | (125) | (125) | (84) | (41) |
| 이민호 | 4.8 | 5.2 | 4.4 | 6.4 | 4.8 | 4.0 | 3.6 | 4.9 |
| 이병헌 | 2.4 | 4.0 | 0.8 | 2.4 | 1.6 | 3.2 | 2.4 | 2.4 |
| 배두나 | 1.0 | 0.4 | 1.6 | 2.4 | 0.0 | 0.8 | 1.2 | 0.0 |
| 도경수 | 0.8 | 1.6 | 0.0 | 1.6 | 0.0 | 0.0 | 2.4 | 0.0 |
| 최민식 | 0.8 | 0.4 | 1.2 | 0.0 | 1.6 | 1.6 | 0.0 | 0.0 |
| 지창욱 | 0.6 | 0.4 | 0.8 | 0.8 | 0.0 | 1.6 | 0.0 | 0.0 |
| 소지섭 | 0.6 | 0.4 | 0.8 | 0.0 | 0.8 | 1.6 | 0.0 | 0.0 |
| 공유 | 0.4 | 0.8 | 0.0 | 0.8 | 0.0 | 0.8 | 0.0 | 0.0 |
| 이종석 | 0.4 | 0.4 | 0.4 | 0.8 | 0.0 | 0.8 | 0.0 | 0.0 |
| 김태형 | 0.4 | 0.0 | 0.8 | 1.6 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| 최은희 | 0.4 | 0.0 | 0.8 | 1.6 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| 진웅 | 0.4 | 0.4 | 0.4 | 0.0 | 0.8 | 0.0 | 0.0 | 2.4 |

** 동순위로 인해 10개 이상의 항목이 표상에 표기 되었음*

*Q 귀하께서 현재 가장 좋아하는 한국 배우는 누구입니까?*

## 12. 선호하는 한국 애니메이션 캐릭터

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (230) | (128) | (102) | (62) | (69) | (61) | (29) | (9) |
| 뿌까 | 1순위 | 29.6 | 23.4 | 37.3 | 45.2 | 26.1 | 19.7 | 24.1 | 33.3 |
| | 1+2순위 | 43.5 | 36.7 | 52.0 | 58.1 | 42.0 | 37.7 | 27.6 | 44.4 |
| 로보카 폴리 | 1순위 | 15.7 | 18.0 | 12.7 | 11.3 | 17.4 | 16.4 | 20.7 | 11.1 |
| | 1+2순위 | 33.9 | 36.7 | 30.4 | 30.6 | 37.7 | 34.4 | 37.9 | 11.1 |
| 또봇 | 1순위 | 14.3 | 19.5 | 7.8 | 9.7 | 15.9 | 23.0 | 6.9 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 30.0 | 33.6 | 25.5 | 25.8 | 27.5 | 36.1 | 27.6 | 44.4 |
| 라바 | 1순위 | 11.7 | 10.2 | 13.7 | 14.5 | 7.2 | 14.8 | 13.8 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 21.3 | 21.9 | 20.6 | 29.0 | 15.9 | 23.0 | 20.7 | 0.0 |
| 캐니멀 | 1순위 | 11.3 | 14.8 | 6.9 | 4.8 | 14.5 | 13.1 | 6.9 | 33.3 |
| | 1+2순위 | 25.2 | 27.3 | 22.5 | 14.5 | 36.2 | 24.6 | 20.7 | 33.3 |
| 타요 | 1순위 | 10.0 | 7.0 | 13.7 | 4.8 | 11.6 | 6.6 | 20.7 | 22.2 |
| | 1+2순위 | 17.4 | 13.3 | 22.5 | 9.7 | 18.8 | 14.8 | 34.5 | 22.2 |
| 뽀로로 | 1순위 | 7.0 | 6.3 | 7.8 | 9.7 | 7.2 | 4.9 | 6.9 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 26.5 | 28.1 | 24.5 | 30.6 | 20.3 | 26.2 | 31.0 | 33.3 |
| 기타 | 1순위 | 0.4 | 0.8 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 1.6 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 2.2 | 2.3 | 2.0 | 1.6 | 1.4 | 3.3 | 0.0 | 11.1 |

*Q 귀하께서 선호하는 한국 애니메이션 캐릭터는 무엇입니까?*

# ⅳ. 한류 효과

## 1. 접촉경험이 있는 '18년도 한국 관련 주요 이슈

(Base : 전체, 복수응답, 단위: %)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (500) | (250) | (250) | (125) | (125) | (125) | (84) | (41) |
| 북한의 핵·미사일 위협 | 59.8 | 58.0 | 61.6 | 63.2 | 52.8 | 50.4 | 72.6 | 73.2 |
| 북미정상회담을 통한 미국과 북한의 화해무드 | 53.6 | 52.4 | 54.8 | 53.6 | 49.6 | 46.4 | 59.5 | 75.6 |
| 남북정상회담에 따른 남북 화해무드 | 51.4 | 52.0 | 50.8 | 56.8 | 44.8 | 40.8 | 59.5 | 70.7 |
| 2018 평창 동계올림픽 | 40.8 | 38.4 | 43.2 | 44.8 | 32.8 | 32.8 | 50.0 | 58.5 |
| 위안부 문제로 인한 한일갈등 | 20.2 | 19.6 | 20.8 | 20.8 | 20.8 | 19.2 | 19.0 | 22.0 |
| 위의 보기 중 전혀 없음 | 5.0 | 4.0 | 6.0 | 3.2 | 8.8 | 3.2 | 4.8 | 4.9 |

*Q 귀하께서는 한국의 정치, 사회 및 역사 관련 이슈 중 한번이라도 들어본 것을 모두 선택해 주십시오*

### [한국 문화콘텐츠 소비에 대한 한국 관련 이슈의 영향]

(Base : 이슈 접촉자, 5점 척도, 단위: %,점)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (475) | (240) | (235) | (121) | (114) | (121) | (80) | (39) |
| 영향 받음 | 37.1 | 40.8 | 33.2 | 40.5 | 36.0 | 37.2 | 37.5 | 28.2 |
| 평균 | 3.09 | 3.21 | 2.97 | 3.02 | 3.18 | 3.13 | 3.20 | 2.72 |

*Q 귀하께서는 한국의 정치, 사회 및 역사 관련 이슈가 본인이 한국 문화콘텐츠를 소비하는데에 어느정도 영향을 미친다고 생각하십니까?*
** 영향 받음 : 4점+5점 비율(%) (5점 척도-1,2점: 영향 안받음/ 3점: 보통/ 4,5점: 영향 받음)*

## 2. 한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식과 원인

### [한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식 공감도]

(Base : 전체, 5점 척도, 단위: 점,%)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (500) | (250) | (250) | (125) | (125) | (125) | (84) | (41) |
| 공감 정도 | 공감 | 28.0 | 32.0 | 24.0 | 25.6 | 29.6 | 33.6 | 27.4 | 14.6 |
| | 평균 | 2.99 | 3.10 | 2.87 | 2.88 | 3.02 | 3.11 | 2.99 | 2.85 |

*Q 최근 일부 국가에서 한국 문화콘텐츠가 자국에서 인기를 끌고 있는 현상'에 대해 부정적으로 보는 인식에 대해 얼마나 공감하십니까?*
** 공감 : 4점+5점 비율(%) (5점 척도 - 1,2점: 비공감/ 3점: 보통/ 4,5점: 공감)*

### [한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식 공감 이유]

(Base : 공감 응답자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (140) | (80) | (60) | (32) | (37) | (42) | (23) | (6) |
| 지나치게 상업적임 | 1순위 | 28.6 | 26.3 | 31.7 | 15.6 | 32.4 | 38.1 | 21.7 | 33.3 |
| | 1+2순위 | 43.6 | 45.0 | 41.7 | 28.1 | 54.1 | 47.6 | 39.1 | 50.0 |
| 획일적이고 식상함 | 1순위 | 22.9 | 26.3 | 18.3 | 21.9 | 29.7 | 19.0 | 17.4 | 33.3 |
| | 1+2순위 | 27.9 | 31.3 | 23.3 | 25.0 | 37.8 | 26.2 | 17.4 | 33.3 |
| 지나치게 자극적·선정적 | 1순위 | 15.7 | 16.3 | 15.0 | 25.0 | 21.6 | 14.3 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 27.1 | 27.5 | 26.7 | 40.6 | 32.4 | 28.6 | 0.0 | 16.7 |
| 자국 콘텐츠 산업 보호 필요 | 1순위 | 12.1 | 11.3 | 13.3 | 9.4 | 8.1 | 11.9 | 26.1 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 26.4 | 27.5 | 25.0 | 25.0 | 21.6 | 21.4 | 47.8 | 16.7 |
| 한류스타·유명인의 부적절한 언행 때문 | 1순위 | 6.4 | 7.5 | 5.0 | 3.1 | 2.7 | 9.5 | 13.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 21.4 | 21.3 | 21.7 | 15.6 | 10.8 | 33.3 | 30.4 | 0.0 |
| 남북 북단·북한의 국제적인 위협 관련 보도 때문 | 1순위 | 6.4 | 6.3 | 6.7 | 9.4 | 2.7 | 4.8 | 13.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 15.7 | 13.8 | 18.3 | 15.6 | 13.5 | 9.5 | 26.1 | 33.3 |
| 한국과의 역사적인 관계 때문 | 1순위 | 3.6 | 5.0 | 1.7 | 3.1 | 2.7 | 2.4 | 8.7 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 20.0 | 21.3 | 18.3 | 18.8 | 24.3 | 16.7 | 21.7 | 16.7 |
| 한국의 국민성이 좋지 않음 | 1순위 | 2.9 | 1.3 | 5.0 | 6.3 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 33.3 |
| | 1+2순위 | 8.6 | 5.0 | 13.3 | 18.8 | 2.7 | 7.1 | 0.0 | 33.3 |
| 한국과의 정치·외교적 갈등 때문 | 1순위 | 1.4 | 0.0 | 3.3 | 6.3 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 9.3 | 7.5 | 11.7 | 12.5 | 2.7 | 9.5 | 17.4 | 0.0 |

*Q 한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식에 공감하는 이유는 무엇입니까?*

# ⅳ. 한류 효과

## 3. 저관여 한국 제품·서비스 구매 경험

(Base : 전체, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (500) | (250) | (250) | (125) | (125) | (125) | (84) | (41) |
| 식료품 | 자주 구매 | 24.6 | 24.0 | 25.2 | 16.8 | 26.4 | 30.4 | 29.8 | 14.6 |
| | 보통 구매 | 25.4 | 28.0 | 22.8 | 22.4 | 28.0 | 28.0 | 22.6 | 24.4 |
| | 가끔 구매 | 21.2 | 22.8 | 19.6 | 23.2 | 24.0 | 14.4 | 26.2 | 17.1 |
| | 구매 경험 없음 | 28.8 | 25.2 | 32.4 | 37.6 | 21.6 | 27.2 | 21.4 | 43.9 |
| 의류 | 자주 구매 | 23.0 | 26.0 | 20.0 | 19.2 | 28.0 | 29.6 | 20.2 | 4.9 |
| | 보통 구매 | 18.4 | 20.4 | 16.4 | 16.0 | 20.8 | 16.8 | 25.0 | 9.8 |
| | 가끔 구매 | 22.0 | 18.0 | 26.0 | 22.4 | 25.6 | 19.2 | 17.9 | 26.8 |
| | 구매 경험 없음 | 36.6 | 35.6 | 37.6 | 42.4 | 25.6 | 34.4 | 36.9 | 58.5 |
| 화장품 | 자주 구매 | 20.6 | 20.4 | 20.8 | 17.6 | 24.0 | 27.2 | 19.0 | 2.4 |
| | 보통 구매 | 21.8 | 21.2 | 22.4 | 20.0 | 28.0 | 22.4 | 20.2 | 9.8 |
| | 가끔 구매 | 17.6 | 16.4 | 18.8 | 20.8 | 16.0 | 14.4 | 17.9 | 22.0 |
| | 구매 경험 없음 | 40.0 | 42.0 | 38.0 | 41.6 | 32.0 | 36.0 | 42.9 | 65.9 |
| 주류 | 자주 구매 | 17.6 | 20.8 | 14.4 | 16.0 | 21.6 | 19.2 | 20.2 | 0.0 |
| | 보통 구매 | 18.2 | 21.6 | 14.8 | 16.8 | 22.4 | 22.4 | 13.1 | 7.3 |
| | 가끔 구매 | 16.4 | 18.8 | 14.0 | 16.0 | 15.2 | 15.2 | 23.8 | 9.8 |
| | 구매 경험 없음 | 47.8 | 38.8 | 56.8 | 51.2 | 40.8 | 43.2 | 42.9 | 82.9 |
| 액세서리 | 자주 구매 | 22.2 | 24.4 | 20.0 | 19.2 | 28.0 | 24.0 | 23.8 | 4.9 |
| | 보통 구매 | 19.0 | 20.0 | 18.0 | 18.4 | 22.4 | 18.4 | 20.2 | 9.8 |
| | 가끔 구매 | 19.2 | 18.0 | 20.4 | 22.4 | 17.6 | 15.2 | 21.4 | 22.0 |
| | 구매 경험 없음 | 39.6 | 37.6 | 41.6 | 40.0 | 32.0 | 42.4 | 34.5 | 63.4 |
| 한국 음식점 | 자주 구매 | 28.2 | 31.2 | 25.2 | 24.0 | 33.6 | 30.4 | 27.4 | 19.5 |
| | 보통 구매 | 21.8 | 24.8 | 18.8 | 18.4 | 21.6 | 24.0 | 22.6 | 24.4 |
| | 가끔 구매 | 19.8 | 19.6 | 20.0 | 21.6 | 20.8 | 16.8 | 20.2 | 19.5 |
| | 구매 경험 없음 | 30.2 | 24.4 | 36.0 | 36.0 | 24.0 | 28.8 | 29.8 | 36.6 |
| 한국 서적 | 자주 구매 | 18.6 | 24.4 | 12.8 | 16.0 | 22.4 | 20.8 | 20.2 | 4.9 |
| | 보통 구매 | 19.2 | 22.0 | 16.4 | 17.6 | 24.8 | 20.8 | 19.0 | 2.4 |
| | 가끔 구매 | 19.6 | 18.4 | 20.8 | 20.8 | 17.6 | 18.4 | 25.0 | 14.6 |
| | 구매 경험 없음 | 42.6 | 35.2 | 50.0 | 45.6 | 35.2 | 40.0 | 35.7 | 78.0 |

*Q 귀하가 최근 1년간 한국산 제품을 얼마나 구매하였는지 다음 항목별로 귀하의 구매빈도와 가까운 곳에 응답해 주십시오*

## 4. 고관여 한국 제품·서비스 구매 경험

(Base : 전체, 단위 : %, 회)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (500) | (250) | (250) | (125) | (125) | (125) | (84) | (41) |
| 가전제품 | 구매 경험(%) | 49.6 | 60.4 | 38.8 | 43.2 | 49.6 | 55.2 | 58.3 | 34.1 |
| | 구매 빈도(회) | 1.2 | 1.4 | 1.0 | 1.2 | 1.3 | 1.3 | 1.1 | 0.7 |
| 자동차 | 구매 경험(%) | 24.8 | 30.0 | 19.6 | 24.8 | 29.6 | 27.2 | 25.0 | 2.4 |
| | 구매 빈도(회) | 0.5 | 0.6 | 0.4 | 0.4 | 0.7 | 0.6 | 0.4 | 0.0 |
| 병원의료 서비스 | 구매 경험(%) | 21.8 | 26.8 | 16.8 | 24.0 | 30.4 | 22.4 | 14.3 | 2.4 |
| | 구매 빈도(회) | 0.7 | 0.6 | 0.7 | 1.1 | 0.9 | 0.5 | 0.3 | 0.0 |
| 휴대폰 | 구매 경험(%) | 48.0 | 56.0 | 40.0 | 51.2 | 52.8 | 40.0 | 56.0 | 31.7 |
| | 구매 빈도(회) | 0.9 | 1.1 | 0.8 | 1.0 | 1.2 | 0.9 | 0.9 | 0.4 |
| 한국 관광 | 구매 경험(%) | 28.2 | 33.6 | 22.8 | 25.6 | 38.4 | 29.6 | 26.2 | 4.9 |
| | 구매 빈도(회) | 0.8 | 1.0 | 0.7 | 1.1 | 1.4 | 0.5 | 0.4 | 0.1 |

*Q 귀하는 최근 4년 내에 다음의 한국산 제품·서비스를 얼마나 구매 또는 방문하였습니까?*

# ⅳ. 한류 효과

## 5. 한국 제품·서비스 향후 이용의향

(Base : 전체, 5점 척도, 단위: %,점)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (500) | (250) | (250) | (125) | (125) | (125) | (84) | (41) |
| 한국 식품 구매 | 이용 의향 | 49.8 | 49.6 | 50.0 | 44.8 | 52.8 | 48.8 | 56.0 | 46.3 |
| | 평균 | 3.38 | 3.36 | 3.40 | 3.22 | 3.49 | 3.37 | 3.51 | 3.29 |
| 한국 의류 구매 | 이용 의향 | 40.6 | 37.6 | 43.6 | 40.8 | 37.6 | 46.4 | 44.0 | 24.4 |
| | 평균 | 3.18 | 3.10 | 3.26 | 3.07 | 3.19 | 3.28 | 3.30 | 2.98 |
| 한국 화장품 구매 | 이용 의향 | 39.0 | 32.8 | 45.2 | 43.2 | 40.8 | 41.6 | 33.3 | 24.4 |
| | 평균 | 3.07 | 2.90 | 3.24 | 3.15 | 3.07 | 3.18 | 2.99 | 2.63 |
| 한국 주류 구매 | 이용 의향 | 36.8 | 40.4 | 33.2 | 32.8 | 40.8 | 36.0 | 44.0 | 24.4 |
| | 평균 | 2.98 | 3.13 | 2.82 | 2.76 | 3.10 | 3.06 | 3.19 | 2.54 |
| 한국 액세서리 구매 | 이용 의향 | 39.8 | 38.4 | 41.2 | 38.4 | 42.4 | 37.6 | 48.8 | 24.4 |
| | 평균 | 3.15 | 3.14 | 3.17 | 3.08 | 3.21 | 3.17 | 3.36 | 2.76 |
| 한국 음식점 식사 | 이용 의향 | 55.8 | 56.0 | 55.6 | 59.2 | 53.6 | 54.4 | 60.7 | 46.3 |
| | 평균 | 3.52 | 3.51 | 3.52 | 3.47 | 3.45 | 3.50 | 3.70 | 3.51 |
| 한국 가전제품 구매 | 이용 의향 | 45.2 | 50.0 | 40.4 | 36.0 | 45.6 | 44.8 | 57.1 | 48.8 |
| | 평균 | 3.29 | 3.40 | 3.17 | 3.00 | 3.33 | 3.29 | 3.61 | 3.39 |
| 한국 자동차 구매 | 이용 의향 | 37.4 | 42.4 | 32.4 | 32.0 | 39.2 | 40.0 | 46.4 | 22.0 |
| | 평균 | 3.04 | 3.17 | 2.92 | 2.82 | 3.10 | 3.10 | 3.35 | 2.78 |
| 한국 핸드폰 구매 | 이용 의향 | 48.4 | 57.2 | 39.6 | 45.6 | 46.4 | 43.2 | 63.1 | 48.8 |
| | 평균 | 3.33 | 3.52 | 3.14 | 3.20 | 3.30 | 3.30 | 3.62 | 3.29 |
| 한국 병원 의료 서비스 | 이용 의향 | 29.0 | 32.8 | 25.2 | 31.2 | 34.4 | 30.4 | 22.6 | 14.6 |
| | 평균 | 2.75 | 2.88 | 2.63 | 2.73 | 2.90 | 2.87 | 2.70 | 2.15 |
| 한국 방문 | 이용 의향 | 47.8 | 52.0 | 43.6 | 49.6 | 46.4 | 48.8 | 56.0 | 26.8 |
| | 평균 | 3.33 | 3.43 | 3.22 | 3.30 | 3.34 | 3.46 | 3.40 | 2.83 |
| 전반적 한국 제품 구매 | 이용 의향 | 46.0 | 50.4 | 41.6 | 41.6 | 49.6 | 48.0 | 48.8 | 36.6 |
| | 평균 | 3.33 | 3.36 | 3.29 | 3.24 | 3.36 | 3.41 | 3.40 | 3.10 |
| 잘 모르는 한국 브랜드 구매 | 이용 의향 | 41.2 | 44.0 | 38.4 | 35.2 | 45.6 | 42.4 | 47.6 | 29.3 |
| | 평균 | 3.20 | 3.23 | 3.16 | 2.98 | 3.26 | 3.28 | 3.42 | 2.95 |
| 한글 학습 | 이용 의향 | 29.0 | 29.6 | 28.4 | 30.4 | 37.6 | 28.8 | 26.2 | 4.9 |
| | 평균 | 2.77 | 2.78 | 2.76 | 2.78 | 2.94 | 2.84 | 2.76 | 2.05 |
| 태권도 학습 | 이용 의향 | 31.6 | 34.4 | 28.8 | 34.4 | 36.8 | 29.6 | 32.1 | 12.2 |
| | 평균 | 2.83 | 2.93 | 2.74 | 2.76 | 3.03 | 2.94 | 2.80 | 2.20 |
| 한국 전통문화 체험 | 이용 의향 | 48.8 | 48.8 | 48.8 | 49.6 | 57.6 | 46.4 | 50.0 | 24.4 |
| | 평균 | 3.38 | 3.40 | 3.35 | 3.29 | 3.60 | 3.34 | 3.42 | 3.00 |

*Q.향후 한국산 제품 및 서비스에 대한 귀하의 향후 관심 및 구매의향이 어느 정도인지 항목별로 응답해 주십시오 *이용 의향: 4점+5점 비율(%)*
*(5점 척도-1.2점·부정/3점·보통/4.5점·긍정)*

# ⅳ. 한류 효과

## 6. 한국 문화콘텐츠 유료 이용의향

(Base : 전체, 5점 척도, 단위: %,점)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (500) | (250) | (250) | (125) | (125) | (125) | (84) | (41) |
| 드라마 | 유료 이용 의향 | 33.6 | 35.6 | 31.6 | 31.2 | 29.6 | 39.2 | 41.7 | 19.5 |
| | 평균 | 2.86 | 2.91 | 2.80 | 2.70 | 2.84 | 3.10 | 2.95 | 2.44 |
| 예능 | 유료 이용 의향 | 30.0 | 31.6 | 28.4 | 24.8 | 36.0 | 32.0 | 36.9 | 7.3 |
| | 평균 | 2.72 | 2.81 | 2.63 | 2.55 | 2.90 | 2.85 | 2.80 | 2.10 |
| 영화 | 유료 이용 의향 | 44.2 | 46.4 | 42.0 | 40.0 | 40.0 | 55.2 | 45.2 | 34.1 |
| | 평균 | 3.09 | 3.20 | 2.98 | 2.96 | 3.17 | 3.27 | 3.11 | 2.68 |
| 음악 | 유료 이용 의향 | 37.4 | 38.0 | 36.8 | 40.8 | 36.0 | 43.2 | 34.5 | 19.5 |
| | 평균 | 2.93 | 2.98 | 2.88 | 3.01 | 2.95 | 3.11 | 2.80 | 2.34 |
| 애니메이션 | 유료 이용 의향 | 36.4 | 38.0 | 34.8 | 36.0 | 35.2 | 44.0 | 40.5 | 9.8 |
| | 평균 | 2.94 | 3.01 | 2.88 | 2.92 | 3.03 | 3.10 | 2.94 | 2.24 |
| 만화·웹툰 | 유료 이용 의향 | 35.4 | 36.4 | 34.4 | 32.0 | 37.6 | 44.0 | 36.9 | 9.8 |
| | 평균 | 2.89 | 2.99 | 2.79 | 2.76 | 3.06 | 3.18 | 2.79 | 2.07 |
| 도서·웹도서 | 유료 이용 의향 | 32.6 | 33.6 | 31.6 | 28.8 | 33.6 | 38.4 | 35.7 | 17.1 |
| | 평균 | 2.82 | 2.91 | 2.72 | 2.70 | 2.99 | 2.98 | 2.77 | 2.24 |

*Q 향후 한국 문화콘텐츠에 대한 귀하의 향후 관심 및 유료 이용의향이 어느 정도인지 다음 각 항목별로 응답해 주십시오 * 유료 이용 의향: 4점+5점 비율(%)*
*(5점 척도-1.2점:부정/3점:보통/4.5점:긍정)*

APPENDIX

# 국가별 통계표

## 영국



# i. 한국 인식

## 1. 한국에 대한 인식

(Base : 전체, 5점 척도, 단위: %, 점)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (500) | (250) | (250) | (125) | (125) | (125) | (64) | (61) |
| 경제적으로 선진국이다 | 긍정 응답 | 58.0 | 66.8 | 49.2 | 57.6 | 59.2 | 55.2 | 54.7 | 65.6 |
| | 평균 | 3.64 | 3.79 | 3.50 | 3.63 | 3.64 | 3.55 | 3.67 | 3.84 |
| 국제적 차원의 사회공헌활동에 참여하고 있다 | 긍정 응답 | 52.2 | 62.8 | 41.6 | 48.0 | 54.4 | 54.4 | 53.1 | 50.8 |
| | 평균 | 3.52 | 3.66 | 3.39 | 3.53 | 3.55 | 3.52 | 3.52 | 3.46 |
| 우리에게 우호적인 국가이다 | 긍정 응답 | 59.4 | 69.2 | 49.6 | 52.8 | 57.6 | 64.0 | 57.8 | 68.9 |
| | 평균 | 3.65 | 3.84 | 3.47 | 3.51 | 3.67 | 3.69 | 3.67 | 3.82 |
| 경쟁국이기보다 협력국이다 | 긍정 응답 | 53.0 | 62.0 | 44.0 | 44.8 | 54.4 | 58.4 | 54.7 | 54.1 |
| | 평균 | 3.49 | 3.66 | 3.32 | 3.38 | 3.54 | 3.57 | 3.42 | 3.49 |
| 호감이 가는 국가다 | 긍정 응답 | 63.8 | 71.6 | 56.0 | 60.0 | 63.2 | 64.0 | 62.5 | 73.8 |
| | 평균 | 3.72 | 3.87 | 3.58 | 3.66 | 3.70 | 3.70 | 3.80 | 3.85 |
| 문화강국이다 | 긍정 응답 | 63.8 | 71.6 | 56.0 | 60.0 | 63.2 | 64.0 | 62.5 | 73.8 |
| | 평균 | 3.43 | 3.51 | 3.34 | 3.38 | 3.51 | 3.50 | 3.45 | 3.16 |
| *Base* | | (500) | (250) | (250) | (125) | (125) | (125) | (64) | (61) |
| 한국에 대한 전반적인 인식 | 긍정 응답 | 68.8 | 77.6 | 60.0 | 64.8 | 74.4 | 64.8 | 65.6 | 77.0 |
| | 평균 | 3.83 | 3.98 | 3.69 | 3.78 | 3.94 | 3.78 | 3.83 | 3.85 |

*Q.귀하께서는 평소 **한국**에 대해 어떻게 생각하십니까? 한국에 대한 설명을 읽으시고, 귀하께서 동의하는 정도를 선택해 주십시오.*
*Q.귀하의 한국에 대한 전반적인 인식은 어떠합니까? * 긍정 응답: 4점+5점 비율(%)*
*(5점 척도 - 1·2점: 부정/3점: 보통/4·5점: 긍정)*

## 2. 한국 연상 이미지

(Base : 전체, 단위: %)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (500) | (250) | (250) | (125) | (125) | (125) | (64) | (61) |
| K-Pop | 21.4 | 16.4 | 26.4 | 36.0 | 27.2 | 12.8 | 14.1 | 4.9 |
| 한국 음식 | 10.6 | 7.2 | 14.0 | 7.2 | 7.2 | 14.4 | 17.2 | 9.8 |
| 북한 | 7.8 | 8.8 | 6.8 | 4.8 | 6.4 | 6.4 | 9.4 | 18.0 |
| 북핵위협/전쟁위험지역 | 7.2 | 7.2 | 7.2 | 3.2 | 4.0 | 8.8 | 12.5 | 13.1 |
| 애니메이션 | 5.0 | 6.8 | 3.2 | 4.0 | 5.6 | 7.2 | 4.7 | 1.6 |
| 한국 식당(음식점) | 4.8 | 5.6 | 4.0 | 5.6 | 4.8 | 4.8 | 6.3 | 1.6 |
| 한국전쟁(The Korean War in 1950) | 4.6 | 6.0 | 3.2 | 3.2 | 4.8 | 4.8 | 4.7 | 6.6 |
| IT제품/브랜드 | 4.6 | 8.0 | 1.2 | 3.2 | 1.6 | 3.2 | 12.5 | 8.2 |
| 뷰티 제품(화장품) | 4.4 | 0.0 | 8.8 | 6.4 | 5.6 | 4.8 | 0.0 | 1.6 |
| 영화 | 3.0 | 4.0 | 2.0 | 0.8 | 0.8 | 6.4 | 4.7 | 3.3 |
| 경제성장 | 3.0 | 3.2 | 2.8 | 2.4 | 3.2 | 2.4 | 1.6 | 6.6 |
| 태권도 | 2.4 | 3.6 | 1.2 | 0.8 | 1.6 | 4.8 | 3.1 | 1.6 |
| e-sports/프로게이머 | 2.2 | 3.6 | 0.8 | 2.4 | 2.4 | 4.0 | 0.0 | 0.0 |
| 패션 | 2.2 | 2.0 | 2.4 | 5.6 | 1.6 | 1.6 | 0.0 | 0.0 |
| 자동차 | 2.0 | 2.4 | 1.6 | 0.8 | 4.0 | 0.8 | 1.6 | 3.3 |
| 한류스타 | 1.8 | 2.0 | 1.6 | 3.2 | 2.4 | 0.8 | 1.6 | 0.0 |
| 온라인/모바일 게임 | 1.4 | 1.2 | 1.6 | 0.8 | 2.4 | 1.6 | 1.6 | 0.0 |
| 만화/웹툰 | 1.2 | 1.2 | 1.2 | 0.8 | 1.6 | 2.4 | 0.0 | 0.0 |
| 스포츠/스포츠 스타 | 1.2 | 1.6 | 0.8 | 0.0 | 2.4 | 1.6 | 0.0 | 1.6 |
| 올림픽/월드컵 | 1.2 | 1.6 | 0.8 | 0.0 | 1.6 | 0.8 | 0.0 | 4.9 |
| 예능프로그램 | 1.0 | 1.6 | 0.4 | 0.8 | 2.4 | 0.8 | 0.0 | 0.0 |
| 한글(한국어) | 1.0 | 1.2 | 0.8 | 1.6 | 1.6 | 0.0 | 0.0 | 1.6 |
| 한복 | 0.8 | 0.4 | 1.2 | 0.8 | 1.6 | 0.8 | 0.0 | 0.0 |
| 코리안 유튜버 영상/방송 | 0.8 | 1.2 | 0.4 | 2.4 | 0.0 | 0.8 | 0.0 | 0.0 |
| 드라마 | 0.6 | 0.0 | 1.2 | 0.0 | 2.4 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| 뷰티 서비스(성형) | 0.6 | 0.4 | 0.8 | 0.0 | 0.8 | 0.8 | 1.6 | 0.0 |
| 캐릭터 상품/이모티콘 | 0.4 | 0.0 | 0.8 | 0.8 | 0.0 | 0.0 | 1.6 | 0.0 |
| 문학/도서 | 0.2 | 0.0 | 0.4 | 0.8 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| 한옥/궁궐 | 0.2 | 0.4 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 1.6 |
| 기타 | 2.4 | 2.4 | 2.4 | 1.6 | 0.0 | 2.4 | 1.6 | 9.8 |

*Q.귀하께서 한국에 대해 생각해본다면, 가장 먼저 떠오르는 것은 무엇입니까?*

# i. 한국 인식

## 3. 자국에서 인기 있는 한국 한국 제품· 서비스· 콘텐츠

(Base : 전체, 복수응답, 단위: %)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (497) | (248) | (249) | (124) | (125) | (123) | (64) | (61) |
| K-Pop | 40.0 | 38.3 | 41.8 | 54.8 | 36.8 | 36.6 | 35.9 | 27.9 |
| 한국 식당(음식점) | 32.8 | 31.9 | 33.7 | 33.9 | 28.0 | 32.5 | 35.9 | 37.7 |
| 한국 음식 | 31.2 | 27.8 | 34.5 | 29.8 | 28.0 | 30.9 | 32.8 | 39.3 |
| IT제품/브랜드 | 23.5 | 28.6 | 18.5 | 16.1 | 22.4 | 17.9 | 32.8 | 42.6 |
| 태권도 | 23.3 | 27.0 | 19.7 | 21.8 | 12.0 | 26.0 | 23.4 | 44.3 |
| 애니메이션 | 23.1 | 25.0 | 21.3 | 24.2 | 24.8 | 25.2 | 18.8 | 18.0 |
| 뷰티 제품(화장품) | 20.5 | 9.7 | 31.3 | 29.0 | 19.2 | 20.3 | 15.6 | 11.5 |
| 영화 | 19.3 | 19.4 | 19.3 | 20.2 | 17.6 | 22.0 | 10.9 | 24.6 |
| 패션 | 16.5 | 11.3 | 21.7 | 21.8 | 17.6 | 17.1 | 12.5 | 6.6 |
| 드라마 | 15.5 | 13.3 | 17.7 | 27.4 | 16.0 | 13.0 | 9.4 | 1.6 |
| 자동차 | 14.3 | 17.3 | 11.2 | 8.9 | 15.2 | 11.4 | 15.6 | 27.9 |
| 온라인/모바일 게임 | 13.1 | 14.5 | 11.6 | 14.5 | 8.8 | 13.0 | 17.2 | 14.8 |
| 백색가전 | 13.1 | 16.9 | 9.2 | 8.9 | 8.8 | 12.2 | 20.3 | 24.6 |
| 예능프로그램 | 12.7 | 13.3 | 12.0 | 14.5 | 9.6 | 16.3 | 15.6 | 4.9 |
| 만화/웹툰 | 11.1 | 8.9 | 13.3 | 14.5 | 12.8 | 5.7 | 10.9 | 11.5 |
| 한류 스타 | 10.7 | 10.1 | 11.2 | 17.7 | 13.6 | 10.6 | 1.6 | 0.0 |
| 스포츠/스포츠 스타 | 9.7 | 14.1 | 5.2 | 6.5 | 9.6 | 14.6 | 9.4 | 6.6 |
| 한류 굿즈(한류 스타와 관련된 판매용 상품) | 9.5 | 7.7 | 11.2 | 10.5 | 12.8 | 11.4 | 6.3 | 0.0 |
| e-sports/프로게이머 | 8.9 | 11.7 | 6.0 | 14.5 | 9.6 | 6.5 | 6.3 | 3.3 |
| 코리안 유튜버 영상/방송 | 8.2 | 6.0 | 10.4 | 12.1 | 4.0 | 8.1 | 10.9 | 6.6 |
| 뷰티 서비스(성형) | 6.6 | 3.6 | 9.6 | 12.1 | 5.6 | 5.7 | 4.7 | 1.6 |
| 캐릭터 상품/이모티콘 | 6.4 | 4.4 | 8.4 | 9.7 | 4.8 | 8.9 | 1.6 | 3.3 |
| 문학/도서 | 3.8 | 3.6 | 4.0 | 4.0 | 3.2 | 6.5 | 1.6 | 1.6 |
| 한국 교육 콘텐츠 | 3.6 | 3.6 | 3.6 | 2.4 | 2.4 | 7.3 | 0.0 | 4.9 |
| 한글(한국어) | 2.8 | 2.8 | 2.8 | 4.8 | 1.6 | 4.1 | 0.0 | 1.6 |
| 한복 | 2.6 | 2.0 | 3.2 | 3.2 | 0.0 | 6.5 | 0.0 | 1.6 |
| 육아용품 | 2.6 | 3.2 | 2.0 | 1.6 | 1.6 | 3.3 | 3.1 | 4.9 |
| 한옥/궁궐 | 2.0 | 2.4 | 1.6 | 2.4 | 2.4 | 2.4 | 1.6 | 0.0 |
| 기타 | 2.2 | 4.0 | 0.4 | 1.6 | 0.8 | 1.6 | 0.0 | 9.8 |

*Q 다음 중 귀하의 국가에서 인기 있다고 생각하는 '한국 제품서비스콘텐츠'를 모두 선택해 주십시오*

# i. 한국 인식

## 4. 한국 문화콘텐츠 관심도

(Base : 전체, 단위: %)

| | | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | | (500) | (250) | (250) | (125) | (125) | (125) | (64) | (61) |
| 본인 | 1년 전 대비 현재 | 증가 | 36.6 | 37.2 | 36.0 | 46.4 | 44.0 | 30.4 | 29.7 | 21.3 |
| | | 보통 | 57.4 | 56.8 | 58.0 | 44.8 | 52.0 | 64.0 | 64.1 | 73.8 |
| | | 감소 | 6.0 | 6.0 | 6.0 | 8.8 | 4.0 | 5.6 | 6.3 | 4.9 |
| | 현재 대비 1년 후 | 증가 | 34.8 | 34.0 | 35.6 | 48.8 | 36.0 | 32.8 | 25.0 | 18.0 |
| | | 보통 | 56.0 | 56.4 | 55.6 | 40.0 | 55.2 | 58.4 | 68.8 | 72.1 |
| | | 감소 | 9.2 | 9.6 | 8.8 | 11.2 | 8.8 | 8.8 | 6.3 | 9.8 |
| 자국민 | 1년 전 대비 현재 | 증가 | 39.0 | 37.6 | 40.4 | 54.4 | 38.4 | 32.0 | 34.4 | 27.9 |
| | | 보통 | 53.2 | 55.2 | 51.2 | 39.2 | 52.0 | 59.2 | 59.4 | 65.6 |
| | | 감소 | 7.8 | 7.2 | 8.4 | 6.4 | 9.6 | 8.8 | 6.3 | 6.6 |
| | 현재 대비 1년 후 | 증가 | 39.6 | 40.4 | 38.8 | 51.2 | 43.2 | 32.0 | 34.4 | 29.5 |
| | | 보통 | 52.8 | 53.6 | 52.0 | 38.4 | 47.2 | 63.2 | 64.1 | 60.7 |
| | | 감소 | 7.6 | 6.0 | 9.2 | 10.4 | 9.6 | 4.8 | 1.6 | 9.8 |
| 현재 한국 문화콘텐츠 소비의향 | | 증가 | 34.2 | 35.2 | 33.2 | 46.4 | 40.0 | 25.6 | 31.3 | 18.0 |
| | | 보통 | 57.4 | 56.0 | 58.8 | 42.4 | 52.8 | 65.6 | 65.6 | 72.1 |
| | | 감소 | 8.4 | 8.8 | 8.0 | 11.2 | 7.2 | 8.8 | 3.1 | 9.8 |
| 1년 후 한국 문화콘텐츠 소비의향 | | 증가 | 32.4 | 31.6 | 33.2 | 43.2 | 36.0 | 26.4 | 28.1 | 19.7 |
| | | 보통 | 60.8 | 61.2 | 60.4 | 48.8 | 56.8 | 67.2 | 67.2 | 73.8 |
| | | 감소 | 6.8 | 7.2 | 6.4 | 8.0 | 7.2 | 6.4 | 4.7 | 6.6 |

*Q.한국 문화콘텐츠에 대한 관심도와 관련한 질문을 읽고, 귀하의 생각과 일치하는 것을 선택해 주십시오*
*(5점 척도 - 1·2점: 감소/3점: 비슷/4·5점: 증가)*

## 5. 한국 문화콘텐츠 경험 후 한국에 대한 인식 변화

(Base : 전체, 5점 척도, 단위: %, 점)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (500) | (250) | (250) | (125) | (125) | (125) | (44) | (81) |
| 부정변화 | 4.6 | 6.4 | 2.8 | 8.8 | 3.2 | 1.6 | 4.8 | 4.9 |
| 변화없음 | 41.2 | 38.8 | 43.6 | 26.4 | 50.4 | 40.0 | 41.7 | 61.0 |
| 긍정변화 | 54.2 | 54.8 | 53.6 | 64.8 | 46.4 | 58.4 | 53.6 | 34.1 |
| *평균(점)* | 3.62 | 3.64 | 3.61 | 3.73 | 3.58 | 3.67 | 3.62 | 3.32 |

*Q.귀하가 한국 문화 콘텐츠를 접한 이후, 귀하의 한국에 대한 전반적인 인식은 어떻게 변화했습니까?*
**부정변화 : 1·2점 비율 / 변화없음 : 3점 / 긍정변화 : 4·5점 비율(%)*
*(5점 척도-1·2점: 부정변화/ 3점: 변화없음/ 4·5점: 긍정변화)*

# ii. 한류 소비

## 1.한국 문화콘텐츠에 대한 접촉 기회

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 5점 척도, 단위: %, 점)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (234) | (116) | (118) | (68) | (69) | (63) | (23) | (11) |
| 드라마 | 충분 응답 | 47.0 | 50.9 | 43.2 | 48.5 | 50.7 | 49.2 | 34.8 | 27.3 |
| | 평균 | 3.44 | 3.53 | 3.36 | 3.49 | 3.51 | 3.49 | 3.26 | 2.91 |
| *Base* | | (203) | (110) | (93) | (54) | (54) | (54) | (27) | (14) |
| 예능 | 충분 응답 | 44.8 | 44.5 | 45.2 | 48.1 | 51.9 | 42.6 | 40.7 | 21.4 |
| | 평균 | 3.41 | 3.39 | 3.44 | 3.44 | 3.63 | 3.44 | 3.22 | 2.71 |
| *Base* | | (262) | (139) | (123) | (60) | (71) | (74) | (34) | (23) |
| 영화 | 충분 응답 | 42.0 | 45.3 | 38.2 | 50.0 | 43.7 | 47.3 | 23.5 | 26.1 |
| | 평균 | 3.37 | 3.46 | 3.28 | 3.57 | 3.44 | 3.45 | 2.94 | 3.09 |
| *Base* | | (341) | (176) | (165) | (98) | (89) | (85) | (40) | (29) |
| 음악 | 충분 응답 | 52.8 | 52.8 | 52.7 | 68.4 | 53.9 | 49.4 | 35.0 | 31.0 |
| | 평균 | 3.54 | 3.51 | 3.57 | 3.92 | 3.60 | 3.39 | 3.15 | 3.03 |
| *Base* | | (271) | (146) | (125) | (73) | (73) | (74) | (35) | (16) |
| 애니메이션 | 충분 응답 | 45.0 | 50.7 | 38.4 | 53.4 | 45.2 | 45.9 | 34.3 | 25.0 |
| | 평균 | 3.39 | 3.52 | 3.25 | 3.53 | 3.34 | 3.50 | 3.11 | 3.13 |
| *Base* | | (178) | (91) | (87) | (51) | (55) | (50) | (16) | (6) |
| 도서 | 충분 응답 | 53.9 | 61.5 | 46.0 | 52.9 | 56.4 | 52.0 | 56.3 | 50.0 |
| | 평균 | 3.58 | 3.74 | 3.43 | 3.63 | 3.60 | 3.58 | 3.44 | 3.50 |
| *Base* | | (203) | (118) | (85) | (59) | (58) | (57) | (20) | (9) |
| 게임 | 충분 응답 | 54.2 | 59.3 | 47.1 | 59.3 | 51.7 | 56.1 | 40.0 | 55.6 |
| | 평균 | 3.61 | 3.69 | 3.49 | 3.61 | 3.59 | 3.75 | 3.30 | 3.56 |
| *Base* | | (219) | (97) | (122) | (59) | (64) | (61) | (23) | (12) |
| 패션 | 충분 응답 | 49.3 | 51.5 | 47.5 | 66.1 | 46.9 | 45.9 | 34.8 | 25.0 |
| | 평균 | 3.45 | 3.49 | 3.41 | 3.88 | 3.41 | 3.34 | 3.04 | 2.83 |
| *Base* | | (227) | (86) | (141) | (71) | (63) | (64) | (20) | (9) |
| 뷰티 | 충분 응답 | 59.9 | 58.1 | 61.0 | 67.6 | 58.7 | 57.8 | 45.0 | 55.6 |
| | 평균 | 3.66 | 3.53 | 3.74 | 3.82 | 3.62 | 3.63 | 3.25 | 3.89 |
| *Base* | | (384) | (201) | (183) | (93) | (98) | (97) | (46) | (50) |
| 한식 | 충분 응답 | 47.9 | 50.2 | 45.4 | 55.9 | 51.0 | 52.6 | 43.5 | 22.0 |
| | 평균 | 3.43 | 3.49 | 3.37 | 3.67 | 3.47 | 3.58 | 3.22 | 2.84 |

*Q 귀하께서는 한국 문화콘텐츠를 접할 수 있는 기회가 얼마나 충분하다고 생각하십니까?*
**충분 응답: 4점+5점 비율(%)*
*(5점 척도-1.2점: 부족/3점: 보통/4.5점: 충분)*

# ii. 한류 소비

## 2. 한국 문화콘텐츠 접촉 경로

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 복수응답, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (234) | (116) | (118) | (68) | (69) | (63) | (23) | (11) |
| 드라마 | OTT | 74.8 | 75.9 | 73.7 | 69.1 | 79.7 | 74.6 | 87.0 | 54.5 |
| | TV | 35.0 | 44.8 | 25.4 | 35.3 | 30.4 | 41.3 | 21.7 | 54.5 |
| | SNS | 34.6 | 34.5 | 34.7 | 38.2 | 37.7 | 33.3 | 21.7 | 27.3 |
| | 오프라인 | 15.8 | 19.0 | 12.7 | 13.2 | 11.6 | 17.5 | 17.4 | 45.5 |
| *Base* | | (203) | (110) | (93) | (54) | (54) | (54) | (27) | (14) |
| 예능 | OTT | 71.4 | 67.3 | 76.3 | 75.9 | 68.5 | 72.2 | 77.8 | 50.0 |
| | SNS | 38.9 | 43.6 | 33.3 | 40.7 | 40.7 | 40.7 | 25.9 | 42.9 |
| | TV | 38.4 | 46.4 | 29.0 | 31.5 | 40.7 | 44.4 | 33.3 | 42.9 |
| | 오프라인 | 12.8 | 13.6 | 11.8 | 11.1 | 7.4 | 14.8 | 22.2 | 14.3 |
| | 기타 | 0.5 | 0.9 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 1.9 | 0.0 | 0.0 |
| *Base* | | (262) | (139) | (123) | (60) | (71) | (74) | (34) | (23) |
| 영화 | OTT | 67.2 | 67.6 | 66.7 | 75.0 | 74.6 | 54.1 | 67.6 | 65.2 |
| | 오프라인 | 33.6 | 33.8 | 33.3 | 20.0 | 33.8 | 36.5 | 29.4 | 65.2 |
| | TV | 32.1 | 39.6 | 23.6 | 35.0 | 36.6 | 32.4 | 5.9 | 47.8 |
| | SNS | 32.1 | 33.1 | 30.9 | 35.0 | 32.4 | 41.9 | 20.6 | 8.7 |
| | 자국 극장 | 13.7 | 14.4 | 13.0 | 10.0 | 4.2 | 17.6 | 23.5 | 26.1 |
| | 상영회/영화제/행사 | 10.7 | 11.5 | 9.8 | 5.0 | 5.6 | 12.2 | 20.6 | 21.7 |
| | 기타 | 0.4 | 0.0 | 0.8 | 1.7 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| *Base* | | (341) | (176) | (165) | (98) | (89) | (85) | (40) | (29) |
| 음악 | 온라인·모바일 플랫폼 | 86.5 | 84.7 | 88.5 | 92.9 | 89.9 | 78.8 | 90.0 | 72.4 |
| | SNS | 37.2 | 40.3 | 33.9 | 51.0 | 29.2 | 42.4 | 25.0 | 17.2 |
| | TV | 26.1 | 26.1 | 26.1 | 22.4 | 22.5 | 28.2 | 25.0 | 44.8 |
| | 오프라인 | 14.1 | 12.5 | 15.8 | 12.2 | 11.2 | 16.5 | 12.5 | 24.1 |
| | 라디오 | 6.7 | 7.4 | 6.1 | 5.1 | 6.7 | 7.1 | 10.0 | 6.9 |
| *Base* | | (271) | (146) | (125) | (73) | (73) | (74) | (35) | (16) |
| 애니메이션 | OTT | 73.8 | 76.7 | 70.4 | 80.8 | 72.6 | 66.2 | 74.3 | 81.3 |
| | SNS | 32.1 | 32.2 | 32.0 | 32.9 | 30.1 | 37.8 | 31.4 | 12.5 |
| | TV을 통해 시청 | 29.2 | 32.9 | 24.8 | 23.3 | 26.0 | 33.8 | 28.6 | 50.0 |
| | 오프라인 | 11.8 | 13.7 | 9.6 | 9.6 | 9.6 | 13.5 | 17.1 | 12.5 |
| | 기타 | 1.5 | 0.7 | 2.4 | 2.7 | 1.4 | 0.0 | 2.9 | 0.0 |
| *Base* | | (178) | (91) | (87) | (51) | (55) | (50) | (16) | (6) |
| 도서 | 한국 사이트/APP | 48.9 | 53.8 | 43.7 | 47.1 | 52.7 | 48.0 | 56.3 | 16.7 |
| | 자국 사이트/APP | 44.4 | 46.2 | 42.5 | 60.8 | 41.8 | 30.0 | 31.3 | 83.3 |
| | 자국 소재 매장 | 41.6 | 39.6 | 43.7 | 35.3 | 45.5 | 48.0 | 37.5 | 16.7 |
| | 한국 소재 매장 | 16.9 | 13.2 | 20.7 | 9.8 | 21.8 | 20.0 | 12.5 | 16.7 |
| | 박람회/전시회 | 16.3 | 14.3 | 18.4 | 15.7 | 18.2 | 16.0 | 6.3 | 33.3 |
| | 도서관 | 8.4 | 12.1 | 4.6 | 7.8 | 5.5 | 10.0 | 6.3 | 33.3 |
| | 기타 | 0.6 | 0.0 | 1.1 | 2.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |

*Q 귀하께서 평소 한국 문화콘텐츠를 접하는 경로를 모두 선택해 주십시오*

# ii. 한류 소비

## 2. 한국 문화콘텐츠 접촉 경로

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 복수응답, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (203) | (118) | (85) | (59) | (58) | (57) | (20) | (9) |
| 게임 | 동영상/프로그램 시청 | 47.3 | 45.8 | 49.4 | 45.8 | 51.7 | 49.1 | 45.0 | 22.2 |
| | 온라인 플레이 | 47.3 | 44.1 | 51.8 | 52.5 | 48.3 | 47.4 | 25.0 | 55.6 |
| | 모바일 플레이 | 38.9 | 37.3 | 41.2 | 47.5 | 32.8 | 33.3 | 50.0 | 33.3 |
| | TV에서 게임 채널 시청 | 28.1 | 34.7 | 18.8 | 37.3 | 25.9 | 22.8 | 10.0 | 55.6 |
| | 박람회/페스티벌 | 5.9 | 3.4 | 9.4 | 0.0 | 8.6 | 5.3 | 10.0 | 22.2 |
| *Base* | | (219) | (97) | (122) | (59) | (64) | (61) | (23) | (12) |
| 패션 | 한국 사이트 | 52.1 | 54.6 | 50.0 | 50.8 | 50.0 | 57.4 | 47.8 | 50.0 |
| | 자국 사이트 | 44.3 | 41.2 | 46.7 | 62.7 | 34.4 | 32.8 | 47.8 | 58.3 |
| | SNS | 36.5 | 39.2 | 34.4 | 47.5 | 37.5 | 27.9 | 30.4 | 33.3 |
| | 자국 매장 | 17.4 | 23.7 | 12.3 | 10.2 | 21.9 | 19.7 | 13.0 | 25.0 |
| | 한국 매장 | 7.8 | 7.2 | 8.2 | 10.2 | 7.8 | 8.2 | 0.0 | 8.3 |
| | 전시회/박람회 | 7.3 | 5.2 | 9.0 | 11.9 | 4.7 | 4.9 | 8.7 | 8.3 |
| | 기타 | 1.8 | 2.1 | 1.6 | 0.0 | 1.6 | 1.6 | 4.3 | 8.3 |
| *Base* | | (227) | (86) | (141) | (71) | (63) | (64) | (20) | (9) |
| 뷰티 | 자국 사이트 | 49.3 | 44.2 | 52.5 | 60.6 | 41.3 | 40.6 | 50.0 | 77.8 |
| | 한국 사이트 | 40.5 | 37.2 | 42.6 | 47.9 | 39.7 | 40.6 | 20.0 | 33.3 |
| | SNS | 36.6 | 47.7 | 29.8 | 42.3 | 36.5 | 31.3 | 40.0 | 22.2 |
| | 자국 매장 | 26.0 | 20.9 | 29.1 | 32.4 | 25.4 | 23.4 | 20.0 | 11.1 |
| | 자국 H&B 매장 | 26.0 | 22.1 | 28.4 | 35.2 | 20.6 | 21.9 | 20.0 | 33.3 |
| | 한국 매장 | 14.5 | 17.4 | 12.8 | 14.1 | 15.9 | 15.6 | 10.0 | 11.1 |
| | 한국 면세점 | 7.9 | 7.0 | 8.5 | 9.9 | 11.1 | 3.1 | 5.0 | 11.1 |
| | 전시회/박람회 | 5.7 | 3.5 | 7.1 | 11.3 | 4.8 | 1.6 | 0.0 | 11.1 |
| | 기타 | 1.8 | 1.2 | 2.1 | 1.4 | 0.0 | 3.1 | 5.0 | 0.0 |
| *Base* | | (384) | (201) | (183) | (93) | (98) | (97) | (46) | (50) |
| 한식 | 자국 오프라인 매장/식당 | 61.7 | 58.7 | 65.0 | 66.7 | 56.1 | 57.7 | 65.2 | 68.0 |
| | 자국 사이트 | 33.3 | 34.3 | 32.2 | 45.2 | 35.7 | 26.8 | 30.4 | 22.0 |
| | 한국 사이트 | 25.3 | 26.4 | 24.0 | 32.3 | 30.6 | 24.7 | 13.0 | 14.0 |
| | 한국 오프라인 매장/식당 | 13.0 | 11.9 | 14.2 | 17.2 | 13.3 | 13.4 | 6.5 | 10.0 |
| | 전시회/박람회 | 11.2 | 9.0 | 13.7 | 11.8 | 7.1 | 10.3 | 17.4 | 14.0 |
| | 기타 | 3.4 | 4.0 | 2.7 | 0.0 | 0.0 | 4.1 | 4.3 | 14.0 |

*Q 귀하께서 평소 한국 문화콘텐츠를 접하는 경로를 모두 선택해 주십시오*

# ii. 한류 소비

## 3. 한국 문화콘텐츠 소비 비중

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: 시간, 편, US$, %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (234) | (116) | (118) | (68) | (69) | (63) | (23) | (11) |
| 드라마 | 전체 소비량(시간) | 16.6 | 15.9 | 17.3 | 15.0 | 19.6 | 15.8 | 15.0 | 15.5 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비(시간) | 9.3 | 10.2 | 8.3 | 9.2 | 12.3 | 8.2 | 5.9 | 3.5 |
| | 소비 비중(%) | 62.2 | 68.4 | 56.2 | 67.8 | 68.7 | 55.4 | 52.5 | 46.8 |
| | 월평균 지출 금액 | 14.6 | 18.3 | 10.9 | 15.3 | 17.1 | 11.9 | 15.3 | 7.8 |
| *Base* | | (203) | (110) | (93) | (54) | (54) | (54) | (27) | (14) |
| 예능 | 전체 소비량(시간) | 15.1 | 14.1 | 16.3 | 15.2 | 14.6 | 15.6 | 16.9 | 12.1 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비(시간) | 7.7 | 8.1 | 7.3 | 7.9 | 10.1 | 7.4 | 5.6 | 3.1 |
| | 소비 비중(%) | 61.2 | 65.2 | 56.3 | 61.6 | 74.4 | 58.7 | 51.3 | 36.7 |
| | 월평균 지출 금액 | 16.0 | 19.2 | 12.1 | 14.4 | 17.8 | 20.5 | 11.4 | 5.9 |
| *Base* | | (262) | (139) | (123) | (60) | (71) | (74) | (34) | (23) |
| 영화 | 전체 소비량(시간) | 10.9 | 10.1 | 11.8 | 11.3 | 12.1 | 10.7 | 10.0 | 8.0 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비(시간) | 4.5 | 4.8 | 4.2 | 4.4 | 6.2 | 4.3 | 3.3 | 2.2 |
| | 소비 비중(%) | 49.8 | 53.7 | 45.5 | 54.6 | 53.9 | 52.7 | 41.2 | 28.6 |
| | 월평균 지출 금액 | 12.8 | 14.8 | 10.5 | 13.6 | 10.4 | 18.9 | 7.7 | 5.7 |
| *Base* | | (341) | (176) | (165) | (98) | (89) | (85) | (40) | (29) |
| 음악 | 전체 소비량(시간) | 20.5 | 18.9 | 22.2 | 30.6 | 15.7 | 17.3 | 17.8 | 14.7 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비(시간) | 5.8 | 5.1 | 6.6 | 8.4 | 6.6 | 4.2 | 3.8 | 2.4 |
| | 소비 비중(%) | 43.6 | 45.2 | 41.9 | 46.7 | 50.1 | 39.9 | 33.5 | 37.5 |
| | 월평균 지출 금액 | 5.7 | 6.7 | 4.7 | 8.0 | 5.3 | 5.3 | 4.7 | 2.3 |
| *Base* | | (271) | (146) | (125) | (73) | (73) | (74) | (35) | (16) |
| 애니메이션 | 전체 소비량(시간) | 9.7 | 9.7 | 9.6 | 12.0 | 10.7 | 8.5 | 6.3 | 6.9 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비(시간) | 5.3 | 6.1 | 4.3 | 5.4 | 5.9 | 5.8 | 3.5 | 3.2 |
| | 소비 비중(%) | 53.1 | 57.5 | 47.8 | 49.9 | 53.7 | 57.9 | 49.7 | 49.8 |
| | 월평균 지출 금액 | 7.1 | 7.8 | 6.2 | 8.6 | 5.7 | 7.7 | 7.3 | 2.6 |
| *Base* | | (178) | (91) | (87) | (51) | (55) | (50) | (16) | (6) |
| 도서 | 전체 소비량(시간) | 12.9 | 12.7 | 13.0 | 15.1 | 12.8 | 9.2 | 10.2 | 32.7 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비(시간) | 7.4 | 7.4 | 7.3 | 8.7 | 8.0 | 6.4 | 5.6 | 3.0 |
| | 소비 비중(%) | 60.4 | 61.4 | 59.3 | 60.4 | 60.9 | 63.1 | 57.2 | 40.9 |
| | 월평균 지출 금액 | 12.8 | 13.6 | 11.9 | 13.1 | 11.7 | 16.3 | 8.0 | 3.4 |
| *Base* | | (203) | (118) | (85) | (59) | (58) | (57) | (20) | (9) |
| 게임 | 전체 소비량(시간) | 15.0 | 14.1 | 16.3 | 19.3 | 20.0 | 8.3 | 10.6 | 7.0 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비(시간) | 6.9 | 7.1 | 6.7 | 8.8 | 8.7 | 4.1 | 5.9 | 3.2 |
| | 소비 비중(%) | 57.2 | 61.5 | 51.2 | 56.7 | 55.3 | 58.3 | 62.0 | 54.7 |
| | 월평균 지출 금액 | 10.1 | 10.5 | 9.5 | 12.0 | 11.5 | 8.2 | 7.7 | 6.0 |
| *Base* | | (219) | (97) | (122) | (59) | (64) | (61) | (23) | (12) |
| 패션 | 전체 소비량($) | 53.6 | 47.0 | 58.9 | 56.1 | 52.2 | 44.3 | 58.6 | 87.1 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비($) | 19.6 | 22.5 | 17.4 | 24.6 | 16.5 | 20.2 | 15.1 | 18.4 |
| | 소비 비중(%) | 46.3 | 53.8 | 39.4 | 45.0 | 57.3 | 48.6 | 31.9 | 35.1 |
| *Base* | | (216) | (99) | (117) | (58) | (61) | (55) | (35) | (7) |
| 뷰티 | 전체 소비량($) | 42.0 | 44.6 | 39.8 | 35.7 | 30.7 | 51.8 | 53.8 | 56.0 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비($) | 20.7 | 23.0 | 18.9 | 18.7 | 14.5 | 27.0 | 26.2 | 16.2 |
| | 소비 비중(%) | 53.1 | 58.6 | 48.5 | 48.8 | 56.7 | 57.7 | 50.2 | 36.2 |
| *Base* | | (345) | (187) | (158) | (80) | (88) | (87) | (64) | (26) |
| 한식 | 전체 소비량($) | 113.3 | 107.3 | 120.4 | 92.6 | 91.4 | 111.5 | 168.9 | 120.8 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비($) | 27.9 | 29.1 | 26.6 | 20.4 | 20.3 | 38.2 | 34.7 | 25.4 |
| | 소비 비중(%) | 45.4 | 50.2 | 41.5 | 52.5 | 40.8 | 46.6 | 47.1 | 25.2 |

*Q.귀하의 평소 한국 문화콘텐츠 시청량·소비량은 얼마나 됩니까? * 소비 비중 = 한국 문화콘텐츠 월평균 소비량 / 월평균 전체 소비량 X 100*
** 영화의 소비량 단위는 월 평균 편 수, 패션/뷰티 및 음식의 소비량 단위는 월 평균 지출금액($)이며, 그 외의 소비량 단위는 월 평균 소비시간임*

# ii. 한류 소비

## 4-1. 한국 문화콘텐츠 다운로드·스트리밍 이용 경로

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 복수응답, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (175) | (88) | (87) | (47) | (55) | (47) | (20) | (6) |
| 드라마 | Youtube | 65.7 | 69.3 | 62.1 | 72.3 | 65.5 | 61.7 | 55.0 | 83.3 |
| | Netflix | 55.4 | 58.0 | 52.9 | 55.3 | 60.0 | 61.7 | 35.0 | 33.3 |
| | Youtube Red | 24.0 | 28.4 | 19.5 | 29.8 | 20.0 | 29.8 | 10.0 | 16.7 |
| | Amazon Prime Video | 24.0 | 26.1 | 21.8 | 23.4 | 32.7 | 23.4 | 5.0 | 16.7 |
| | Youku | 15.4 | 13.6 | 17.2 | 17.0 | 10.9 | 19.1 | 15.0 | 16.7 |
| | iQiyi | 12.6 | 11.4 | 13.8 | 12.8 | 9.1 | 14.9 | 15.0 | 16.7 |
| | 기타 | 2.9 | 0.0 | 5.7 | 4.3 | 1.8 | 2.1 | 5.0 | 0.0 |
| *Base* | | (145) | (74) | (71) | (41) | (37) | (39) | (21) | (7) |
| 예능 | Youtube | 73.8 | 79.7 | 67.6 | 75.6 | 70.3 | 76.9 | 66.7 | 85.7 |
| | Netflix | 42.8 | 45.9 | 39.4 | 41.5 | 54.1 | 43.6 | 33.3 | 14.3 |
| | Youtube Red | 21.4 | 25.7 | 16.9 | 22.0 | 27.0 | 17.9 | 14.3 | 28.6 |
| | Amazon Prime Video | 17.2 | 20.3 | 14.1 | 14.6 | 21.6 | 23.1 | 4.8 | 14.3 |
| | iQiyi | 15.9 | 18.9 | 12.7 | 19.5 | 13.5 | 15.4 | 14.3 | 14.3 |
| | Youku | 9.0 | 9.5 | 8.5 | 4.9 | 2.7 | 15.4 | 14.3 | 14.3 |
| | 기타 | 0.7 | 0.0 | 1.4 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 4.8 | 0.0 |
| *Base* | | (176) | (94) | (82) | (45) | (53) | (40) | (23) | (15) |
| 영화 | Youtube | 63.6 | 66.0 | 61.0 | 77.8 | 54.7 | 57.5 | 52.2 | 86.7 |
| | Netflix | 56.8 | 55.3 | 58.5 | 55.6 | 64.2 | 70.0 | 47.8 | 13.3 |
| | Amazon Prime Video | 25.0 | 25.5 | 24.4 | 22.2 | 32.1 | 27.5 | 17.4 | 13.3 |
| | Youtube Red | 15.9 | 17.0 | 14.6 | 24.4 | 17.0 | 17.5 | 0.0 | 6.7 |
| | iQiyi | 13.1 | 10.6 | 15.9 | 17.8 | 13.2 | 12.5 | 8.7 | 6.7 |
| | Youku | 10.2 | 10.6 | 9.8 | 4.4 | 17.0 | 10.0 | 8.7 | 6.7 |
| | 기타 | 2.3 | 2.1 | 2.4 | 2.2 | 1.9 | 0.0 | 4.3 | 6.7 |
| *Base* | | (200) | (112) | (88) | (59) | (53) | (49) | (26) | (13) |
| 애니메이션 | Youtube | 65.5 | 70.5 | 59.1 | 74.6 | 58.5 | 57.1 | 61.5 | 92.3 |
| | Netflix | 39.5 | 39.3 | 39.8 | 42.4 | 34.0 | 46.9 | 38.5 | 23.1 |
| | Youtube Red | 18.5 | 21.4 | 14.8 | 18.6 | 26.4 | 14.3 | 7.7 | 23.1 |
| | Amazon Prime Video | 15.5 | 17.0 | 13.6 | 22.0 | 17.0 | 8.2 | 15.4 | 7.7 |
| | iQiyi | 14.5 | 10.7 | 19.3 | 16.9 | 15.1 | 12.2 | 15.4 | 7.7 |
| | Youku | 13.0 | 13.4 | 12.5 | 11.9 | 18.9 | 12.2 | 3.8 | 15.4 |
| | 기타 | 2.0 | 2.7 | 1.1 | 3.4 | 1.9 | 0.0 | 3.8 | 0.0 |
| Base | | (79) | (44) | (35) | (28) | (19) | (19) | (10) | (3) |
| 게임(모바일) | Google Play | 48.1 | 54.5 | 40.0 | 46.4 | 31.6 | 52.6 | 70.0 | 66.7 |
| | App Store(Apple) | 43.0 | 36.4 | 51.4 | 50.0 | 52.6 | 42.1 | 20.0 | 0.0 |
| | Microsoft store | 7.6 | 6.8 | 8.6 | 3.6 | 10.5 | 5.3 | 10.0 | 33.3 |
| | 기타 | 1.3 | 2.3 | 0.0 | 0.0 | 5.3 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |

*Q 귀하께서 한국 콘텐츠를 시청하기 위해 다운로드·스트리밍을 주로 이용하는 곳을 모두 선택해 주십시오*

# ii. 한류 소비

## 4-2. 한국 패션·뷰티·음식 동영상 시청 빈도

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 5점 척도, 단위: %, 점)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (219) | (97) | (122) | (59) | (64) | (61) | (23) | (12) |
| 패션 | 시청경험률 | 41.6 | 47.4 | 36.9 | 54.2 | 43.8 | 39.3 | 17.4 | 25.0 |
| | 평균 | 3.12 | 3.26 | 3.01 | 3.41 | 3.28 | 3.08 | 2.52 | 2.17 |
| *Base* | | (227) | (86) | (141) | (71) | (63) | (64) | (20) | (9) |
| 뷰티 | 시청경험률 | 42.7 | 52.3 | 36.9 | 43.7 | 44.4 | 42.2 | 30.0 | 55.6 |
| | 평균 | 3.14 | 3.37 | 3.00 | 3.30 | 3.21 | 3.11 | 2.55 | 3.00 |
| *Base* | | (384) | (201) | (183) | (93) | (98) | (97) | (46) | (50) |
| 한식 | 시청경험률 | 30.2 | 29.4 | 31.1 | 46.2 | 30.6 | 30.9 | 21.7 | 6.0 |
| | 평균 | 2.59 | 2.59 | 2.58 | 3.01 | 2.77 | 2.76 | 2.20 | 1.46 |

*Q 귀하께서는 평소 온라인/모바일을 통해 한국 패션/뷰티/한식 동영상을 얼마나 자주 시청하십니까? *시청 경험률 :3점~5점 비율(%)*
*(5점 척도 -1점[전혀시청 안함],2점[거의 시청안함]비시청/3점[종종 시청]보통/4점[자주 시청],5점[매일 시청]시청)*

# iii. 한류 선호

## 1. 한국 문화콘텐츠 호감도

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 5점 척도, 단위: 점, %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (234) | (116) | (118) | (68) | (69) | (63) | (23) | (11) |
| 드라마 | 호감 응답 | 68.8 | 72.4 | 65.3 | 72.1 | 69.6 | 66.7 | 69.6 | 54.5 |
| | 평균 | 3.87 | 3.93 | 3.81 | 3.96 | 3.86 | 3.79 | 3.91 | 3.73 |
| *Base* | | (203) | (110) | (93) | (54) | (54) | (54) | (27) | (14) |
| 예능 | 호감 응답 | 68.5 | 68.2 | 68.8 | 75.9 | 70.4 | 70.4 | 55.6 | 50.0 |
| | 평균 | 3.87 | 3.88 | 3.86 | 4.06 | 3.96 | 3.80 | 3.63 | 3.57 |
| *Base* | | (262) | (139) | (123) | (60) | (71) | (74) | (34) | (23) |
| 영화 | 호감 응답 | 70.6 | 73.4 | 67.5 | 75.0 | 63.4 | 70.3 | 79.4 | 69.6 |
| | 평균 | 3.91 | 3.98 | 3.83 | 3.98 | 3.86 | 3.82 | 4.06 | 3.91 |
| *Base* | | (341) | (176) | (165) | (98) | (89) | (85) | (40) | (29) |
| 음악 | 호감 응답 | 58.4 | 54.5 | 62.4 | 64.3 | 61.8 | 60.0 | 45.0 | 41.4 |
| | 평균 | 3.60 | 3.55 | 3.67 | 3.72 | 3.73 | 3.53 | 3.40 | 3.31 |
| *Base* | | (271) | (146) | (125) | (73) | (73) | (74) | (35) | (16) |
| 애니메이션 | 호감 응답 | 59.8 | 66.4 | 52.0 | 65.8 | 58.9 | 56.8 | 62.9 | 43.8 |
| | 평균 | 3.69 | 3.84 | 3.51 | 3.74 | 3.68 | 3.66 | 3.71 | 3.50 |
| *Base* | | (178) | (91) | (87) | (51) | (55) | (50) | (16) | (6) |
| 도서 | 호감 응답 | 65.2 | 65.9 | 64.4 | 68.6 | 63.6 | 60.0 | 68.8 | 83.3 |
| | 평균 | 3.83 | 3.88 | 3.77 | 3.96 | 3.82 | 3.72 | 3.69 | 4.00 |
| *Base* | | (203) | (118) | (85) | (59) | (58) | (57) | (20) | (9) |
| 게임 | 호감 응답 | 65.5 | 69.5 | 60.0 | 66.1 | 63.8 | 61.4 | 75.0 | 77.8 |
| | 평균 | 3.70 | 3.74 | 3.65 | 3.75 | 3.62 | 3.65 | 3.80 | 4.00 |
| *Base* | | (219) | (97) | (122) | (59) | (64) | (61) | (23) | (12) |
| 패션 | 호감 응답 | 63.0 | 62.9 | 63.1 | 83.1 | 56.3 | 59.0 | 56.5 | 33.3 |
| | 평균 | 3.71 | 3.74 | 3.69 | 4.08 | 3.64 | 3.56 | 3.70 | 3.08 |
| *Base* | | (227) | (86) | (141) | (71) | (63) | (64) | (20) | (9) |
| 뷰티 | 호감 응답 | 70.0 | 68.6 | 70.9 | 80.3 | 68.3 | 62.5 | 60.0 | 77.8 |
| | 평균 | 3.78 | 3.70 | 3.83 | 4.00 | 3.76 | 3.63 | 3.50 | 3.89 |
| *Base* | | (384) | (201) | (183) | (93) | (98) | (97) | (46) | (50) |
| 한식 | 호감 응답 | 76.3 | 77.6 | 74.9 | 79.6 | 74.5 | 74.2 | 78.3 | 76.0 |
| | 평균 | 3.90 | 3.91 | 3.89 | 4.03 | 3.86 | 3.85 | 3.93 | 3.80 |

*Q 귀하께서는 최근 이용하신 한국 콘텐츠가 전반적으로 얼마나 마음에 드십니까?*
**호감 응답 :4점+5점 비율(%)*
*(5점척도-1,2점: 비호감/3점: 보통/4,5점: 호감)*

# iii. 한류 선호

## 2. 한국 문화콘텐츠 인기도

(Base : 전체, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (500) | (250) | (250) | (125) | (125) | (125) | (64) | (61) |
| 드라마 | 대중적 인기 | 14.0 | 15.6 | 12.4 | 16.0 | 16.8 | 13.6 | 12.5 | 6.6 |
| | 보통 인기 | 36.4 | 36.0 | 36.8 | 37.6 | 40.0 | 44.8 | 29.7 | 16.4 |
| | 소수 마니아 인기 | 33.8 | 35.2 | 32.4 | 34.4 | 27.2 | 31.2 | 39.1 | 45.9 |
| | 거의 이용 안함 | 15.8 | 13.2 | 18.4 | 12.0 | 16.0 | 10.4 | 18.8 | 31.1 |
| 예능 | 대중적 인기 | 17.4 | 18.4 | 16.4 | 20.8 | 17.6 | 19.2 | 15.6 | 8.2 |
| | 보통 인기 | 29.4 | 30.8 | 28.0 | 25.6 | 37.6 | 36.0 | 20.3 | 16.4 |
| | 소수 마니아 인기 | 39.6 | 38.4 | 40.8 | 41.6 | 33.6 | 35.2 | 43.8 | 52.5 |
| | 거의 이용 안함 | 13.6 | 12.4 | 14.8 | 12.0 | 11.2 | 9.6 | 20.3 | 23.0 |
| 영화 | 대중적 인기 | 20.0 | 19.6 | 20.4 | 29.6 | 17.6 | 18.4 | 21.9 | 6.6 |
| | 보통 인기 | 28.4 | 29.2 | 27.6 | 19.2 | 36.8 | 35.2 | 28.1 | 16.4 |
| | 소수 마니아 인기 | 37.6 | 38.4 | 36.8 | 39.2 | 34.4 | 32.0 | 32.8 | 57.4 |
| | 거의 이용 안함 | 14.0 | 12.8 | 15.2 | 12.0 | 11.2 | 14.4 | 17.2 | 19.7 |
| 음악 | 대중적 인기 | 26.4 | 27.2 | 25.6 | 36.0 | 26.4 | 24.8 | 23.4 | 13.1 |
| | 보통 인기 | 34.6 | 34.0 | 35.2 | 35.2 | 36.8 | 42.4 | 23.4 | 24.6 |
| | 소수 마니아 인기 | 29.4 | 30.4 | 28.4 | 23.2 | 28.8 | 22.4 | 42.2 | 44.3 |
| | 거의 이용 안함 | 9.6 | 8.4 | 10.8 | 5.6 | 8.0 | 10.4 | 10.9 | 18.0 |
| 애니메이션 | 대중적 인기 | 22.6 | 23.2 | 22.0 | 27.2 | 25.6 | 20.8 | 23.4 | 9.8 |
| | 보통 인기 | 33.4 | 32.0 | 34.8 | 30.4 | 36.8 | 42.4 | 26.6 | 21.3 |
| | 소수 마니아 인기 | 32.6 | 34.4 | 30.8 | 31.2 | 28.8 | 27.2 | 34.4 | 52.5 |
| | 거의 이용 안함 | 11.4 | 10.4 | 12.4 | 11.2 | 8.8 | 9.6 | 15.6 | 16.4 |
| 도서 | 대중적 인기 | 18.0 | 19.2 | 16.8 | 16.0 | 25.6 | 18.4 | 15.6 | 8.2 |
| | 보통 인기 | 29.2 | 30.0 | 28.4 | 24.8 | 32.0 | 40.8 | 25.0 | 13.1 |
| | 소수 마니아 인기 | 39.4 | 38.8 | 40.0 | 45.6 | 34.4 | 31.2 | 37.5 | 55.7 |
| | 거의 이용 안함 | 13.4 | 12.0 | 14.8 | 13.6 | 8.0 | 9.6 | 21.9 | 23.0 |
| 웹툰 | 대중적 인기 | 18.2 | 20.0 | 16.4 | 20.8 | 21.6 | 20.0 | 12.5 | 8.2 |
| | 보통 인기 | 27.6 | 29.2 | 26.0 | 26.4 | 32.8 | 35.2 | 21.9 | 9.8 |
| | 소수 마니아 인기 | 33.8 | 33.6 | 34.0 | 31.2 | 27.2 | 31.2 | 42.2 | 49.2 |
| | 거의 이용 안함 | 20.4 | 17.2 | 23.6 | 21.6 | 18.4 | 13.6 | 23.4 | 32.8 |
| 게임 | 대중적 인기 | 21.4 | 23.6 | 19.2 | 21.6 | 22.4 | 25.6 | 20.3 | 11.5 |
| | 보통 인기 | 30.4 | 33.2 | 27.6 | 28.0 | 32.0 | 35.2 | 28.1 | 24.6 |
| | 소수 마니아 인기 | 33.8 | 31.2 | 36.4 | 32.8 | 36.8 | 26.4 | 39.1 | 39.3 |
| | 거의 이용 안함 | 14.4 | 12.0 | 16.8 | 17.6 | 8.8 | 12.8 | 12.5 | 24.6 |
| 패션 | 대중적 인기 | 22.0 | 22.0 | 22.0 | 29.6 | 24.0 | 17.6 | 23.4 | 9.8 |
| | 보통 인기 | 34.8 | 33.6 | 36.0 | 32.0 | 41.6 | 40.8 | 31.3 | 18.0 |
| | 소수 마니아 인기 | 31.2 | 32.4 | 30.0 | 30.4 | 24.0 | 30.4 | 34.4 | 45.9 |
| | 거의 이용 안함 | 12.0 | 12.0 | 12.0 | 8.0 | 10.4 | 11.2 | 10.9 | 26.2 |
| 뷰티 | 대중적 인기 | 28.6 | 24.0 | 33.2 | 40.0 | 34.4 | 20.0 | 26.6 | 13.1 |
| | 보통 인기 | 31.0 | 32.8 | 29.2 | 22.4 | 34.4 | 44.0 | 26.6 | 19.7 |
| | 소수 마니아 인기 | 28.8 | 31.2 | 26.4 | 30.4 | 21.6 | 27.2 | 32.8 | 39.3 |
| | 거의 이용 안함 | 11.6 | 12.0 | 11.2 | 7.2 | 9.6 | 8.8 | 14.1 | 27.9 |
| 한식 | 대중적 인기 | 35.0 | 36.8 | 33.2 | 44.0 | 40.0 | 34.4 | 28.1 | 14.8 |
| | 보통 인기 | 40.8 | 38.8 | 42.8 | 31.2 | 40.8 | 47.2 | 37.5 | 50.8 |
| | 소수 마니아 인기 | 18.2 | 20.8 | 15.6 | 17.6 | 15.2 | 14.4 | 26.6 | 24.6 |
| | 거의 이용 안함 | 6.0 | 3.6 | 8.4 | 7.2 | 4.0 | 4.0 | 7.8 | 9.8 |

*Q 현재 귀하의 나라에서 한국 문화콘텐츠의 인기가 어느 정도라고 생각하십니까?*

# iii. 한류 선호

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (1) TV 드라마

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (234) | (116) | (118) | (68) | (69) | (63) | (23) | (11) |
| 뛰어난 배우의 연기력 | 1순위 | 13.2 | 14.7 | 11.9 | 19.1 | 11.6 | 12.7 | 8.7 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 23.1 | 25.9 | 20.3 | 23.5 | 27.5 | 25.4 | 8.7 | 9.1 |
| 한국 문화만의 독특함 | 1순위 | 12.8 | 12.9 | 12.7 | 11.8 | 10.1 | 12.7 | 13.0 | 36.4 |
| | 1+2순위 | 24.8 | 22.4 | 27.1 | 27.9 | 17.4 | 22.2 | 26.1 | 63.6 |
| 배우의 매력적인 외모 | 1순위 | 12.0 | 13.8 | 10.2 | 4.4 | 15.9 | 11.1 | 17.4 | 27.3 |
| | 1+2순위 | 22.2 | 24.1 | 20.3 | 17.6 | 26.1 | 19.0 | 26.1 | 36.4 |
| 다양한 소재·장르를 다룸 | 1순위 | 12.0 | 12.1 | 11.9 | 7.4 | 11.6 | 12.7 | 21.7 | 18.2 |
| | 1+2순위 | 26.5 | 25.9 | 27.1 | 32.4 | 15.9 | 28.6 | 30.4 | 36.4 |
| 선호하는 스타 출연 | 1순위 | 12.0 | 9.5 | 14.4 | 13.2 | 11.6 | 14.3 | 8.7 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 19.7 | 15.5 | 23.7 | 20.6 | 23.2 | 20.6 | 13.0 | 0.0 |
| 스토리가 짜임새 있고 탄탄함 | 1순위 | 11.1 | 12.1 | 10.2 | 14.7 | 10.1 | 12.7 | 4.3 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 21.8 | 23.3 | 20.3 | 23.5 | 21.7 | 20.6 | 26.1 | 9.1 |
| 한국의 최신 패션·뷰티 등 트렌드 시청 | 1순위 | 10.3 | 10.3 | 10.2 | 13.2 | 11.6 | 9.5 | 4.3 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 18.8 | 17.2 | 20.3 | 20.6 | 21.7 | 20.6 | 8.7 | 0.0 |
| 한국 생활 및 문화에 대한 간접경험 | 1순위 | 8.5 | 10.3 | 6.8 | 4.4 | 8.7 | 7.9 | 17.4 | 18.2 |
| | 1+2순위 | 22.2 | 25.9 | 18.6 | 13.2 | 27.5 | 17.5 | 34.8 | 45.5 |
| 영상미, 연출력 등 작품성이 좋아서 | 1순위 | 8.1 | 4.3 | 11.9 | 11.8 | 8.7 | 6.3 | 4.3 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 20.9 | 19.8 | 22.0 | 20.6 | 18.8 | 25.4 | 26.1 | 0.0 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한국 드라마의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (2) 예능

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (203) | (110) | (93) | (54) | (54) | (54) | (27) | (14) |
| 개성있는 출연진의 캐릭터·역할 | 1순위 | 15.3 | 12.7 | 18.3 | 13.0 | 16.7 | 18.5 | 11.1 | 14.3 |
| | 1+2순위 | 25.1 | 21.8 | 29.0 | 24.1 | 31.5 | 24.1 | 18.5 | 21.4 |
| 재미있는 게임 및 소재 사용 | 1순위 | 12.3 | 15.5 | 8.6 | 13.0 | 7.4 | 16.7 | 14.8 | 7.1 |
| | 1+2순위 | 28.6 | 29.1 | 28.0 | 35.2 | 18.5 | 24.1 | 40.7 | 35.7 |
| 한국의 최신 패션·뷰티 등 트렌드 시청 | 1순위 | 11.3 | 9.1 | 14.0 | 11.1 | 14.8 | 11.1 | 7.4 | 7.1 |
| | 1+2순위 | 20.7 | 20.9 | 20.4 | 16.7 | 25.9 | 20.4 | 14.8 | 28.6 |
| 출연진들 간 돋보이는 팀워크 | 1순위 | 10.8 | 11.8 | 9.7 | 16.7 | 11.1 | 7.4 | 7.4 | 7.1 |
| | 1+2순위 | 19.7 | 20.0 | 19.4 | 18.5 | 22.2 | 20.4 | 18.5 | 14.3 |
| 자막, 그래픽, 합성, 화면구성 등 재미있는 편집 | 1순위 | 10.8 | 13.6 | 7.5 | 5.6 | 11.1 | 11.1 | 18.5 | 14.3 |
| | 1+2순위 | 23.6 | 28.2 | 18.3 | 18.5 | 18.5 | 31.5 | 25.9 | 28.6 |
| 프로그램 컨셉 및 포맷 선호 | 1순위 | 10.8 | 9.1 | 12.9 | 11.1 | 14.8 | 13.0 | 3.7 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 23.2 | 21.8 | 24.7 | 24.1 | 27.8 | 24.1 | 14.8 | 14.3 |
| 선호하는 스타가 MC 및 출연진 등장 | 1순위 | 9.9 | 10.0 | 9.7 | 9.3 | 7.4 | 9.3 | 14.8 | 14.3 |
| | 1+2순위 | 15.3 | 14.5 | 16.1 | 16.7 | 16.7 | 13.0 | 14.8 | 14.3 |
| 한국 생활 및 문화에 대한 간접경험 | 1순위 | 9.9 | 10.0 | 9.7 | 9.3 | 11.1 | 9.3 | 7.4 | 14.3 |
| | 1+2순위 | 19.2 | 19.1 | 19.4 | 20.4 | 16.7 | 18.5 | 25.9 | 14.3 |
| 한국 문화만의 독특함 | 1순위 | 8.9 | 8.2 | 9.7 | 11.1 | 5.6 | 3.7 | 14.8 | 21.4 |
| | 1+2순위 | 23.6 | 22.7 | 24.7 | 24.1 | 20.4 | 24.1 | 25.9 | 28.6 |
| 기타 | 1순위 | - | - | - | - | - | - | - | - |
| | 1+2순위 | 1.0 | 1.8 | 0.0 | 1.9 | 1.9 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한국 예능의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

# iii. 한류 선호

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (3) 영화

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (262) | (139) | (123) | (60) | (71) | (74) | (34) | (23) |
| 뛰어난 배우의 연기력 | 1순위 | 16.0 | 15.8 | 16.3 | 25.0 | 16.9 | 9.5 | 17.6 | 8.7 |
| | 1+2순위 | 24.8 | 27.3 | 22.0 | 33.3 | 21.1 | 18.9 | 29.4 | 26.1 |
| 한국 생활 및 문화에 대한 간접경험 | 1순위 | 16.0 | 15.1 | 17.1 | 8.3 | 12.7 | 23.0 | 20.6 | 17.4 |
| | 1+2순위 | 30.2 | 31.7 | 28.5 | 25.0 | 31.0 | 39.2 | 20.6 | 26.1 |
| 자국영화에서는 볼 수 없는 독특함 | 1순위 | 14.9 | 17.3 | 12.2 | 10.0 | 12.7 | 13.5 | 20.6 | 30.4 |
| | 1+2순위 | 26.3 | 27.3 | 25.2 | 21.7 | 31.0 | 18.9 | 26.5 | 47.8 |
| 스토리가 짜임새 있고 탄탄함 | 1순위 | 13.0 | 14.4 | 11.4 | 13.3 | 12.7 | 14.9 | 5.9 | 17.4 |
| | 1+2순위 | 28.2 | 30.2 | 26.0 | 28.3 | 25.4 | 28.4 | 23.5 | 43.5 |
| 다양한 소재·장르를 다룸 | 1순위 | 11.1 | 12.2 | 9.8 | 10.0 | 11.3 | 9.5 | 17.6 | 8.7 |
| | 1+2순위 | 27.1 | 23.7 | 30.9 | 26.7 | 25.4 | 25.7 | 44.1 | 13.0 |
| 영상미, 연출력 등 작품성이 좋아서 | 1순위 | 8.4 | 7.2 | 9.8 | 6.7 | 8.5 | 13.5 | 0.0 | 8.7 |
| | 1+2순위 | 18.7 | 18.0 | 19.5 | 13.3 | 14.1 | 24.3 | 23.5 | 21.7 |
| 한국의 최신 패션·뷰티 등 트렌드 시청 | 1순위 | 7.6 | 6.5 | 8.9 | 11.7 | 9.9 | 5.4 | 5.9 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 17.2 | 15.8 | 18.7 | 25.0 | 16.9 | 17.6 | 11.8 | 4.3 |
| 배우의 매력적인 외모 | 1순위 | 7.3 | 5.8 | 8.9 | 6.7 | 9.9 | 5.4 | 8.8 | 4.3 |
| | 1+2순위 | 13.7 | 10.8 | 17.1 | 13.3 | 21.1 | 9.5 | 11.8 | 8.7 |
| 선호하는 스타 출연 | 1순위 | 5.0 | 5.8 | 4.1 | 6.7 | 5.6 | 5.4 | 2.9 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 13.0 | 15.1 | 10.6 | 11.7 | 14.1 | 17.6 | 8.8 | 4.3 |
| 기타 | 1순위 | 0.8 | 0.0 | 1.6 | 1.7 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 4.3 |
| | 1+2순위 | 0.8 | 0.0 | 1.6 | 1.7 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 4.3 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한국 영화의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (4) 음악

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (341) | (176) | (165) | (98) | (89) | (85) | (40) | (29) |
| 자국에는 없는 스타일의 음악 | 1순위 | 18.8 | 18.2 | 19.4 | 16.3 | 23.6 | 16.5 | 20.0 | 17.2 |
| | 1+2순위 | 30.5 | 27.8 | 33.3 | 26.5 | 33.7 | 31.8 | 32.5 | 27.6 |
| 후렴구·리듬 등의 중독성이 강함 | 1순위 | 15.2 | 13.6 | 17.0 | 16.3 | 19.1 | 12.9 | 12.5 | 10.3 |
| | 1+2순위 | 34.6 | 31.8 | 37.6 | 33.7 | 44.9 | 30.6 | 25.0 | 31.0 |
| 가수·그룹의 매력적인 외모와 스타일 | 1순위 | 12.6 | 13.1 | 12.1 | 15.3 | 11.2 | 8.2 | 15.0 | 17.2 |
| | 1+2순위 | 23.5 | 26.7 | 20.0 | 27.6 | 23.6 | 14.1 | 27.5 | 31.0 |
| 가수·그룹의 뛰어난 퍼포먼스 | 1순위 | 11.4 | 10.8 | 12.1 | 13.3 | 13.5 | 9.4 | 10.0 | 6.9 |
| | 1+2순위 | 25.8 | 26.1 | 25.5 | 34.7 | 23.6 | 23.5 | 20.0 | 17.2 |
| 한국어의 독특한 발음으로 된 가사 | 1순위 | 10.3 | 9.1 | 11.5 | 9.2 | 10.1 | 12.9 | 7.5 | 10.3 |
| | 1+2순위 | 18.2 | 15.9 | 20.6 | 17.3 | 13.5 | 20.0 | 27.5 | 17.2 |
| 한국의 최신 패션·뷰티 등 트렌드 시청 | 1순위 | 9.7 | 9.1 | 10.3 | 8.2 | 4.5 | 14.1 | 12.5 | 13.8 |
| | 1+2순위 | 18.8 | 18.2 | 19.4 | 16.3 | 18.0 | 22.4 | 17.5 | 20.7 |
| 가수·그룹마다 차별화된 컨셉 | 1순위 | 8.2 | 9.1 | 7.3 | 9.2 | 4.5 | 9.4 | 12.5 | 6.9 |
| | 1+2순위 | 17.9 | 18.2 | 17.6 | 19.4 | 11.2 | 20.0 | 22.5 | 20.7 |
| 한국어와 영어 가사의 결합 | 1순위 | 6.7 | 9.1 | 4.2 | 6.1 | 5.6 | 5.9 | 7.5 | 13.8 |
| | 1+2순위 | 15.0 | 17.6 | 12.1 | 11.2 | 13.5 | 16.5 | 17.5 | 24.1 |
| 가수·그룹이 팬 관리를 잘함 | 1순위 | 6.5 | 6.8 | 6.1 | 6.1 | 7.9 | 8.2 | 2.5 | 3.4 |
| | 1+2순위 | 15.2 | 16.5 | 13.9 | 13.3 | 18.0 | 18.8 | 10.0 | 10.3 |
| 기타 | 1순위 | 0.6 | 1.1 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 2.4 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 0.6 | 1.1 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 2.4 | 0.0 | 0.0 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한국 음악의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

# iii. 한류 선호

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (5) 애니메이션

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (271) | (146) | (125) | (73) | (73) | (74) | (35) | (16) |
| 그림체, 색채, 그래픽 등 영상미 선호 | 1순위 | 25.1 | 22.6 | 28.0 | 27.4 | 21.9 | 24.3 | 17.1 | 50.0 |
| | 1+2순위 | 43.5 | 41.1 | 46.4 | 41.1 | 39.7 | 44.6 | 42.9 | 68.8 |
| 캐릭터 생김새·디자인 선호 | 1순위 | 13.7 | 12.3 | 15.2 | 12.3 | 13.7 | 9.5 | 22.9 | 18.8 |
| | 1+2순위 | 26.6 | 26.0 | 27.2 | 23.3 | 27.4 | 20.3 | 34.3 | 50.0 |
| 다양한 소재·장르를 다룸 | 1순위 | 13.7 | 17.1 | 9.6 | 11.0 | 16.4 | 12.2 | 17.1 | 12.5 |
| | 1+2순위 | 26.6 | 31.5 | 20.8 | 26.0 | 27.4 | 23.0 | 37.1 | 18.8 |
| 캐릭터의 성격·역할 선호 | 1순위 | 11.4 | 11.0 | 12.0 | 13.7 | 13.7 | 9.5 | 11.4 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 28.0 | 22.6 | 34.4 | 31.5 | 30.1 | 28.4 | 22.9 | 12.5 |
| 교육용으로 활용할 수 있는 내용이 풍부 | 1순위 | 10.3 | 13.7 | 6.4 | 9.6 | 9.6 | 12.2 | 11.4 | 6.3 |
| | 1+2순위 | 18.8 | 19.9 | 17.6 | 21.9 | 19.2 | 20.3 | 11.4 | 12.5 |
| 스토리가 짜임새 있고 탄탄함 | 1순위 | 10.0 | 11.0 | 8.8 | 8.2 | 4.1 | 18.9 | 11.4 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 24.4 | 26.7 | 21.6 | 23.3 | 20.5 | 28.4 | 31.4 | 12.5 |
| 자국의 문화코드와 잘 맞음 | 1순위 | 8.5 | 6.8 | 10.4 | 11.0 | 9.6 | 6.8 | 2.9 | 12.5 |
| | 1+2순위 | 16.6 | 16.4 | 16.8 | 21.9 | 17.8 | 14.9 | 2.9 | 25.0 |
| 폭력적이거나 선정적인 내용이 적음 | 1순위 | 7.4 | 5.5 | 9.6 | 6.8 | 11.0 | 6.8 | 5.7 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 15.5 | 15.8 | 15.2 | 11.0 | 17.8 | 20.3 | 17.1 | 0.0 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한국 애니메이션의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (6) 도서

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (178) | (91) | (87) | (51) | (55) | (50) | (16) | (6) |
| 스토리 및 작화 선호 | 1순위 | 23.6 | 22.0 | 25.3 | 21.6 | 20.0 | 22.0 | 43.8 | 33.3 |
| | 1+2순위 | 38.2 | 39.6 | 36.8 | 35.3 | 34.5 | 38.0 | 56.3 | 50.0 |
| 다양한 소재·장르를 다룸 | 1순위 | 13.5 | 14.3 | 12.6 | 17.6 | 9.1 | 16.0 | 12.5 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 32.0 | 29.7 | 34.5 | 45.1 | 25.5 | 24.0 | 43.8 | 16.7 |
| 한국 문화만의 독특함 | 1순위 | 12.4 | 15.4 | 9.2 | 9.8 | 9.1 | 20.0 | 12.5 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 27.5 | 28.6 | 26.4 | 25.5 | 30.9 | 28.0 | 25.0 | 16.7 |
| 자국의 문화코드와 잘 맞음 | 1순위 | 11.8 | 7.7 | 16.1 | 11.8 | 14.5 | 12.0 | 6.3 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 20.8 | 20.9 | 20.7 | 13.7 | 27.3 | 26.0 | 12.5 | 0.0 |
| 캐릭터의 성격·역할 선호 | 1순위 | 11.2 | 13.2 | 9.2 | 11.8 | 14.5 | 6.0 | 12.5 | 16.7 |
| | 1+2순위 | 23.6 | 28.6 | 18.4 | 25.5 | 18.2 | 24.0 | 25.0 | 50.0 |
| 한국의 최신 트렌드 접촉 | 1순위 | 10.1 | 9.9 | 10.3 | 7.8 | 16.4 | 10.0 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 21.3 | 17.6 | 25.3 | 25.5 | 27.3 | 18.0 | 6.3 | 0.0 |
| 인기 한류 콘텐츠의 원작 | 1순위 | 9.0 | 9.9 | 8.0 | 7.8 | 10.9 | 4.0 | 12.5 | 33.3 |
| | 1+2순위 | 19.7 | 20.9 | 18.4 | 15.7 | 20.0 | 18.0 | 31.3 | 33.3 |
| 한국어 관심·학습 수요 증가 | 1순위 | 7.9 | 7.7 | 8.0 | 11.8 | 5.5 | 10.0 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 16.3 | 14.3 | 18.4 | 13.7 | 16.4 | 24.0 | 0.0 | 16.7 |
| 기타 | 1순위 | 0.6 | 0.0 | 1.1 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 16.7 |
| | 1+2순위 | 0.6 | 0.0 | 1.1 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 16.7 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한국 도서의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

# iii. 한류 선호

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (7) 게임

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (203) | (118) | (85) | (59) | (58) | (57) | (20) | (9) |
| 그래픽·그림 선호 | 1순위 | 18.2 | 17.8 | 18.8 | 25.4 | 17.2 | 14.0 | 15.0 | 11.1 |
| | 1+2순위 | 38.9 | 39.8 | 37.6 | 37.3 | 39.7 | 40.4 | 35.0 | 44.4 |
| 다양한 소재·장르를 다룸 | 1순위 | 16.3 | 17.8 | 14.1 | 23.7 | 17.2 | 10.5 | 10.0 | 11.1 |
| | 1+2순위 | 25.6 | 28.8 | 21.2 | 33.9 | 25.9 | 21.1 | 20.0 | 11.1 |
| 게임 플레이 방식·구성 선호 | 1순위 | 14.8 | 14.4 | 15.3 | 15.3 | 10.3 | 14.0 | 30.0 | 11.1 |
| | 1+2순위 | 32.5 | 34.7 | 29.4 | 30.5 | 24.1 | 35.1 | 50.0 | 44.4 |
| 캐릭터의 성격·역할 선호 | 1순위 | 14.3 | 12.7 | 16.5 | 11.9 | 22.4 | 12.3 | 5.0 | 11.1 |
| | 1+2순위 | 27.6 | 24.6 | 31.8 | 25.4 | 34.5 | 26.3 | 20.0 | 22.2 |
| 한류 스타가 광고·홍보 | 1순위 | 10.3 | 9.3 | 11.8 | 3.4 | 15.5 | 14.0 | 10.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 19.2 | 16.9 | 22.4 | 13.6 | 25.9 | 21.1 | 15.0 | 11.1 |
| 게이머들과 네트워크 형성 | 1순위 | 9.4 | 10.2 | 8.2 | 10.2 | 1.7 | 10.5 | 10.0 | 44.4 |
| | 1+2순위 | 19.7 | 19.5 | 20.0 | 27.1 | 13.8 | 14.0 | 20.0 | 44.4 |
| 스토리가 짜임새 있고 탄탄함 | 1순위 | 8.9 | 10.2 | 7.1 | 3.4 | 5.2 | 15.8 | 20.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 18.2 | 19.5 | 16.5 | 18.6 | 13.8 | 21.1 | 30.0 | 0.0 |
| 폭력성·선정적 내용이 적음 | 1순위 | 7.4 | 6.8 | 8.2 | 5.1 | 10.3 | 8.8 | 0.0 | 11.1 |
| | 1+2순위 | 17.2 | 15.3 | 20.0 | 11.9 | 22.4 | 21.1 | 10.0 | 11.1 |
| 기타 | 1순위 | 0.5 | 0.8 | 0.0 | 1.7 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 1.0 | 0.8 | 1.2 | 1.7 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 11.1 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한국 온라인/모바일 게임의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (8) 패션

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (219) | (97) | (122) | (59) | (64) | (61) | (23) | (12) |
| 디자인 선호 | 1순위 | 22.8 | 24.7 | 21.3 | 28.8 | 25.0 | 16.4 | 26.1 | 8.3 |
| | 1+2순위 | 43.8 | 40.2 | 46.7 | 49.2 | 35.9 | 45.9 | 52.2 | 33.3 |
| 품질 대비 저렴한 가격 | 1순위 | 17.4 | 14.4 | 19.7 | 6.8 | 12.5 | 21.3 | 26.1 | 58.3 |
| | 1+2순위 | 30.1 | 27.8 | 32.0 | 22.0 | 25.0 | 31.1 | 43.5 | 66.7 |
| 브랜드 이미지가 좋아서 | 1순위 | 16.0 | 21.6 | 11.5 | 10.2 | 12.5 | 24.6 | 17.4 | 16.7 |
| | 1+2순위 | 27.9 | 34.0 | 23.0 | 22.0 | 21.9 | 42.6 | 21.7 | 25.0 |
| 다양한 제품 종류·스타일 | 1순위 | 14.6 | 9.3 | 18.9 | 23.7 | 9.4 | 11.5 | 21.7 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 34.7 | 27.8 | 40.2 | 39.0 | 40.6 | 21.3 | 39.1 | 41.7 |
| 주변사람들 사이에서 평판이 좋음 | 1순위 | 12.8 | 16.5 | 9.8 | 6.8 | 18.8 | 14.8 | 4.3 | 16.7 |
| | 1+2순위 | 20.1 | 24.7 | 16.4 | 22.0 | 21.9 | 19.7 | 8.7 | 25.0 |
| 우수한 품질 | 1순위 | 11.4 | 8.2 | 13.9 | 16.9 | 17.2 | 6.6 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 28.8 | 27.8 | 29.5 | 33.9 | 29.7 | 26.2 | 30.4 | 8.3 |
| 좋아하는 스타가 직접 사용·홍보 | 1순위 | 5.0 | 5.2 | 4.9 | 6.8 | 4.7 | 4.9 | 4.3 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 14.6 | 17.5 | 12.3 | 11.9 | 25.0 | 13.1 | 4.3 | 0.0 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한국 패션의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

# iii. 한류 선호

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (9) 뷰티

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (227) | (86) | (141) | (71) | (63) | (64) | (20) | (9) |
| 우수한 효과·품질 | 1순위 | 16.3 | 16.3 | 16.3 | 16.9 | 11.1 | 20.3 | 10.0 | 33.3 |
| | 1+2순위 | 33.9 | 33.7 | 34.0 | 40.8 | 25.4 | 39.1 | 20.0 | 33.3 |
| 품질 대비 저렴한 가격 | 1순위 | 16.3 | 14.0 | 17.7 | 15.5 | 15.9 | 17.2 | 20.0 | 11.1 |
| | 1+2순위 | 25.1 | 24.4 | 25.5 | 21.1 | 31.7 | 25.0 | 25.0 | 11.1 |
| 주변사람들 사이에서 평판이 좋음 | 1순위 | 16.3 | 22.1 | 12.8 | 15.5 | 22.2 | 9.4 | 20.0 | 22.2 |
| | 1+2순위 | 37.0 | 38.4 | 36.2 | 33.8 | 44.4 | 32.8 | 40.0 | 33.3 |
| 다양한 제품 종류 | 1순위 | 13.7 | 8.1 | 17.0 | 7.0 | 19.0 | 14.1 | 20.0 | 11.1 |
| | 1+2순위 | 25.1 | 19.8 | 28.4 | 21.1 | 28.6 | 25.0 | 25.0 | 33.3 |
| 자연 친화적 성분·재료 사용 | 1순위 | 12.3 | 11.6 | 12.8 | 14.1 | 14.3 | 6.3 | 25.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 20.3 | 19.8 | 20.6 | 26.8 | 14.3 | 10.9 | 45.0 | 22.2 |
| 제품 패키지 디자인 선호 | 1순위 | 9.3 | 8.1 | 9.9 | 9.9 | 7.9 | 12.5 | 5.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 19.4 | 17.4 | 20.6 | 18.3 | 17.5 | 23.4 | 10.0 | 33.3 |
| 브랜드 이미지가 좋아서 | 1순위 | 8.4 | 9.3 | 7.8 | 8.5 | 6.3 | 10.9 | 0.0 | 22.2 |
| | 1+2순위 | 21.6 | 24.4 | 19.9 | 18.3 | 22.2 | 25.0 | 20.0 | 22.2 |
| 좋아하는 스타가 직접 사용·홍보 | 1순위 | 7.5 | 10.5 | 5.7 | 12.7 | 3.2 | 9.4 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 17.6 | 22.1 | 14.9 | 19.7 | 15.9 | 18.8 | 15.0 | 11.1 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한국 뷰티의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (10) 한식

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (384) | (201) | (183) | (93) | (98) | (97) | (46) | (50) |
| 맛이 있어서 | 1순위 | 34.6 | 36.8 | 32.2 | 31.2 | 36.7 | 32.0 | 47.8 | 30.0 |
| | 1+2순위 | 56.8 | 57.7 | 55.7 | 59.1 | 49.0 | 55.7 | 67.4 | 60.0 |
| 가성비가 좋음 | 1순위 | 14.1 | 12.9 | 15.3 | 9.7 | 14.3 | 17.5 | 8.7 | 20.0 |
| | 1+2순위 | 27.6 | 27.9 | 27.3 | 20.4 | 33.7 | 26.8 | 26.1 | 32.0 |
| 건강에 좋은 식재료·조리법 사용 | 1순위 | 13.5 | 13.4 | 13.7 | 17.2 | 9.2 | 8.2 | 17.4 | 22.0 |
| | 1+2순위 | 33.1 | 34.3 | 31.7 | 35.5 | 27.6 | 24.7 | 50.0 | 40.0 |
| 한국 문화콘텐츠에서 봤던 한식·식문화 경험 | 1순위 | 11.2 | 10.4 | 12.0 | 18.3 | 6.1 | 5.2 | 15.2 | 16.0 |
| | 1+2순위 | 28.9 | 24.4 | 33.9 | 33.3 | 28.6 | 23.7 | 28.3 | 32.0 |
| 식당,직원의 위생·청결 상태가 좋아서 | 1순위 | 8.1 | 9.5 | 6.6 | 7.5 | 7.1 | 15.5 | 2.2 | 2.0 |
| | 1+2순위 | 16.7 | 16.9 | 16.4 | 14.0 | 18.4 | 23.7 | 13.0 | 8.0 |
| 친절한 직원 | 1순위 | 7.0 | 6.0 | 8.2 | 6.5 | 10.2 | 9.3 | 0.0 | 4.0 |
| | 1+2순위 | 16.4 | 15.4 | 17.5 | 17.2 | 17.3 | 22.7 | 0.0 | 16.0 |
| 한국 인기스타 광고·홍보 | 1순위 | 5.7 | 6.0 | 5.5 | 3.2 | 8.2 | 8.2 | 4.3 | 2.0 |
| | 1+2순위 | 9.4 | 11.4 | 7.1 | 10.8 | 10.2 | 13.4 | 4.3 | 2.0 |
| 상차림·플레이팅·분위기가 좋아서 | 1순위 | 5.2 | 4.5 | 6.0 | 6.5 | 8.2 | 4.1 | 4.3 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 9.9 | 10.9 | 8.7 | 9.7 | 14.3 | 9.3 | 10.9 | 2.0 |
| 기타 | 1순위 | 0.5 | 0.5 | 0.5 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 4.0 |
| | 1+2순위 | 1.3 | 1.0 | 1.6 | 0.0 | 1.0 | 0.0 | 0.0 | 8.0 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한식의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

# iii. 한류 선호

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (1) TV 드라마

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (234) | (116) | (118) | (68) | (69) | (63) | (23) | (11) |
| 한국어가 어렵고 생소함 | 1순위 | 15.4 | 12.1 | 18.6 | 13.2 | 7.2 | 20.6 | 26.1 | 27.3 |
| | 1+2순위 | 27.8 | 23.3 | 32.2 | 25.0 | 21.7 | 31.7 | 39.1 | 36.4 |
| 자막·더빙 통한 시청 불편함 | 1순위 | 12.8 | 12.1 | 13.6 | 11.8 | 14.5 | 7.9 | 13.0 | 36.4 |
| | 1+2순위 | 25.6 | 23.3 | 28.0 | 30.9 | 26.1 | 15.9 | 30.4 | 36.4 |
| 비용이 많이 듦 | 1순위 | 9.8 | 11.2 | 8.5 | 8.8 | 8.7 | 11.1 | 8.7 | 18.2 |
| | 1+2순위 | 16.7 | 15.5 | 17.8 | 17.6 | 13.0 | 20.6 | 8.7 | 27.3 |
| 한 회당 방영 시간이 길어서 | 1순위 | 9.8 | 11.2 | 8.5 | 7.4 | 18.8 | 6.3 | 4.3 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 18.8 | 19.0 | 18.6 | 19.1 | 24.6 | 17.5 | 13.0 | 0.0 |
| 어색한 배우들의 연기 | 1순위 | 9.8 | 9.5 | 10.2 | 8.8 | 14.5 | 7.9 | 4.3 | 9.1 |
| | 1+2순위 | 20.5 | 20.7 | 20.3 | 16.2 | 24.6 | 22.2 | 13.0 | 27.3 |
| 전체적인 에피소드 편수가 적어서 | 1순위 | 8.5 | 6.0 | 11.0 | 17.6 | 7.2 | 0.0 | 8.7 | 9.1 |
| | 1+2순위 | 17.1 | 16.4 | 17.8 | 26.5 | 15.9 | 6.3 | 17.4 | 27.3 |
| 한국적인 색채가 강해서 | 1순위 | 8.1 | 7.8 | 8.5 | 5.9 | 5.8 | 15.9 | 4.3 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 12.0 | 11.2 | 12.7 | 8.8 | 11.6 | 19.0 | 4.3 | 9.1 |
| 소재,스토리,장르 등이 진부·획일적 | 1순위 | 7.7 | 9.5 | 5.9 | 10.3 | 2.9 | 12.7 | 4.3 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 17.1 | 15.5 | 18.6 | 20.6 | 13.0 | 22.2 | 8.7 | 9.1 |
| 같은 배우가 타 작품에 반복적으로 출연해서 | 1순위 | 5.6 | 6.9 | 4.2 | 2.9 | 2.9 | 7.9 | 17.4 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 15.4 | 20.7 | 10.2 | 11.8 | 13.0 | 17.5 | 30.4 | 9.1 |
| 인터내셔널한 캐스팅이 없음 | 1순위 | 5.6 | 7.8 | 3.4 | 5.9 | 10.1 | 1.6 | 4.3 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 13.2 | 15.5 | 11.0 | 11.8 | 18.8 | 7.9 | 13.0 | 18.2 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 5.6 | 5.2 | 5.9 | 5.9 | 4.3 | 7.9 | 4.3 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 13.7 | 17.2 | 10.2 | 10.3 | 14.5 | 19.0 | 13.0 | 0.0 |
| 기타 | 1순위 | 1.3 | 0.9 | 1.7 | 1.5 | 2.9 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 2.1 | 1.7 | 2.5 | 1.5 | 2.9 | 0.0 | 8.7 | 0.0 |

*Q.귀하가 생각하는 한국 드라마의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (2) 예능

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (203) | (110) | (93) | (54) | (54) | (54) | (27) | (14) |
| 한국어가 어렵고 생소함 | 1순위 | 18.2 | 16.4 | 20.4 | 11.1 | 5.6 | 24.1 | 33.3 | 42.9 |
| | 1+2순위 | 24.6 | 25.5 | 23.7 | 18.5 | 11.1 | 29.6 | 40.7 | 50.0 |
| 자막·더빙 통한 시청 불편함 | 1순위 | 12.8 | 14.5 | 10.8 | 18.5 | 13.0 | 9.3 | 11.1 | 7.1 |
| | 1+2순위 | 26.1 | 23.6 | 29.0 | 29.6 | 25.9 | 20.4 | 33.3 | 21.4 |
| 한국식 유머코드가 맞지 않음 | 1순위 | 10.3 | 10.0 | 10.8 | 9.3 | 13.0 | 7.4 | 14.8 | 7.1 |
| | 1+2순위 | 20.7 | 17.3 | 24.7 | 20.4 | 27.8 | 14.8 | 14.8 | 28.6 |
| 방송용 자막이 너무 많아서 | 1순위 | 9.9 | 11.8 | 7.5 | 11.1 | 9.3 | 11.1 | 11.1 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 19.2 | 19.1 | 19.4 | 24.1 | 13.0 | 22.2 | 14.8 | 21.4 |
| 지속적으로 진행되는 콘텐츠가 적음 | 1순위 | 9.4 | 9.1 | 9.7 | 9.3 | 7.4 | 9.3 | 11.1 | 14.3 |
| | 1+2순위 | 18.7 | 20.0 | 17.2 | 14.8 | 18.5 | 18.5 | 25.9 | 21.4 |
| 한국적인 색채가 강해서 | 1순위 | 8.9 | 10.9 | 6.5 | 5.6 | 13.0 | 11.1 | 0.0 | 14.3 |
| | 1+2순위 | 19.2 | 24.5 | 12.9 | 9.3 | 27.8 | 25.9 | 7.4 | 21.4 |
| 게스트 토크 의존 포맷이 많음 | 1순위 | 8.4 | 9.1 | 7.5 | 11.1 | 7.4 | 11.1 | 3.7 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 18.2 | 19.1 | 17.2 | 16.7 | 22.2 | 16.7 | 18.5 | 14.3 |
| 짜임새 있는 포맷이 아닌 즉흥적임 | 1순위 | 7.9 | 8.2 | 7.5 | 5.6 | 13.0 | 7.4 | 7.4 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 14.8 | 16.4 | 12.9 | 14.8 | 18.5 | 18.5 | 7.4 | 0.0 |
| 매력있는 스타가 출연하지 않아서 | 1순위 | 7.9 | 5.5 | 10.8 | 9.3 | 11.1 | 3.7 | 7.4 | 7.1 |
| | 1+2순위 | 13.8 | 12.7 | 15.1 | 16.7 | 11.1 | 11.1 | 18.5 | 14.3 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 3.4 | 2.7 | 4.3 | 5.6 | 5.6 | 1.9 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 10.3 | 8.2 | 12.9 | 16.7 | 13.0 | 7.4 | 3.7 | 0.0 |
| 나오는 사람들이 반복적으로 출연해서 | 1순위 | 3.0 | 1.8 | 4.3 | 3.7 | 1.9 | 3.7 | 0.0 | 7.1 |
| | 1+2순위 | 12.3 | 10.9 | 14.0 | 16.7 | 9.3 | 14.8 | 7.4 | 7.1 |
| 기타 | 1순위 | - | - | - | - | - | - | - | - |
| | 1+2순위 | 2.0 | 2.7 | 1.1 | 1.9 | 1.9 | 0.0 | 7.4 | 0.0 |

*Q.귀하가 생각하는 한국 예능의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

# iii. 한류 선호

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (3) 영화

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (262) | (139) | (123) | (60) | (71) | (74) | (34) | (23) |
| 한국어가 어렵고 생소함 | 1순위 | 16.4 | 13.7 | 19.5 | 23.3 | 14.1 | 16.2 | 11.8 | 13.0 |
| | 1+2순위 | 34.0 | 32.4 | 35.8 | 38.3 | 32.4 | 29.7 | 32.4 | 43.5 |
| 다른 언어·문화로 내용의 이해가 어려움 | 1순위 | 14.5 | 14.4 | 14.6 | 8.3 | 16.9 | 16.2 | 17.6 | 13.0 |
| | 1+2순위 | 26.3 | 25.2 | 27.6 | 21.7 | 26.8 | 29.7 | 23.5 | 30.4 |
| 자막·더빙 통한 시청 불편함 | 1순위 | 13.0 | 12.2 | 13.8 | 8.3 | 14.1 | 10.8 | 17.6 | 21.7 |
| | 1+2순위 | 29.8 | 28.1 | 31.7 | 31.7 | 28.2 | 27.0 | 29.4 | 39.1 |
| 비용이 많이 듦 | 1순위 | 11.8 | 13.7 | 9.8 | 20.0 | 7.0 | 10.8 | 5.9 | 17.4 |
| | 1+2순위 | 25.6 | 27.3 | 23.6 | 31.7 | 16.9 | 25.7 | 23.5 | 39.1 |
| 스토리의 짜임새가 떨어짐 | 1순위 | 9.9 | 10.1 | 9.8 | 8.3 | 12.7 | 12.2 | 8.8 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 16.0 | 15.8 | 16.3 | 15.0 | 18.3 | 18.9 | 17.6 | 0.0 |
| 이질적인 배우의 외모 | 1순위 | 6.9 | 7.2 | 6.5 | 8.3 | 7.0 | 5.4 | 8.8 | 4.3 |
| | 1+2순위 | 15.3 | 16.5 | 13.8 | 16.7 | 18.3 | 10.8 | 20.6 | 8.7 |
| 소재,스토리,장르 등이 진부·획일적 | 1순위 | 6.5 | 7.9 | 4.9 | 10.0 | 8.5 | 4.1 | 2.9 | 4.3 |
| | 1+2순위 | 12.6 | 12.9 | 12.2 | 16.7 | 15.5 | 8.1 | 14.7 | 4.3 |
| 한국 배우·관계자의 부적절한 언행 | 1순위 | 5.7 | 7.2 | 4.1 | 1.7 | 8.5 | 9.5 | 2.9 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 9.5 | 10.8 | 8.1 | 8.3 | 9.9 | 16.2 | 2.9 | 0.0 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 5.7 | 5.0 | 6.5 | 8.3 | 4.2 | 6.8 | 2.9 | 4.3 |
| | 1+2순위 | 11.8 | 12.9 | 10.6 | 11.7 | 9.9 | 14.9 | 11.8 | 8.7 |
| 작품성·예술적 가치가 떨어짐 | 1순위 | 5.7 | 7.2 | 4.1 | 3.3 | 5.6 | 4.1 | 11.8 | 8.7 |
| | 1+2순위 | 14.1 | 15.1 | 13.0 | 8.3 | 21.1 | 14.9 | 11.8 | 8.7 |
| 기타 | 1순위 | 3.8 | 1.4 | 6.5 | 0.0 | 1.4 | 4.1 | 8.8 | 13.0 |
| | 1+2순위 | 5.0 | 2.9 | 7.3 | 0.0 | 2.8 | 4.1 | 11.8 | 17.4 |

*Q.귀하가 생각하는 한국 영화의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (4) 음악

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (341) | (176) | (165) | (98) | (89) | (85) | (40) | (29) |
| 한국어 가사가 어렵고 생소함 | 1순위 | 20.8 | 22.2 | 19.4 | 24.5 | 22.5 | 15.3 | 20.0 | 20.7 |
| | 1+2순위 | 38.1 | 40.3 | 35.8 | 40.8 | 42.7 | 29.4 | 42.5 | 34.5 |
| 주위 반응이 좋지 않아서 | 1순위 | 17.3 | 11.9 | 23.0 | 22.4 | 12.4 | 16.5 | 22.5 | 10.3 |
| | 1+2순위 | 33.7 | 26.7 | 41.2 | 38.8 | 24.7 | 37.6 | 35.0 | 31.0 |
| 획일적인 음악 장르 | 1순위 | 16.1 | 16.5 | 15.8 | 10.2 | 19.1 | 14.1 | 25.0 | 20.7 |
| | 1+2순위 | 31.1 | 30.7 | 31.5 | 24.5 | 32.6 | 27.1 | 40.0 | 48.3 |
| 예술적 가치가 떨어짐 | 1순위 | 12.9 | 14.2 | 11.5 | 7.1 | 10.1 | 17.6 | 10.0 | 31.0 |
| | 1+2순위 | 26.1 | 27.8 | 24.2 | 22.4 | 23.6 | 28.2 | 17.5 | 51.7 |
| 이질적인 가수의 외모 | 1순위 | 9.1 | 10.2 | 7.9 | 4.1 | 9.0 | 11.8 | 15.0 | 10.3 |
| | 1+2순위 | 19.9 | 25.0 | 14.5 | 14.3 | 15.7 | 25.9 | 30.0 | 20.7 |
| 자국 사회·도덕적 가치에 반하는 내용 포함 | 1순위 | 6.5 | 8.5 | 4.2 | 6.1 | 10.1 | 5.9 | 2.5 | 3.4 |
| | 1+2순위 | 12.9 | 13.6 | 12.1 | 11.2 | 19.1 | 14.1 | 7.5 | 3.4 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 5.6 | 5.1 | 6.1 | 5.1 | 6.7 | 9.4 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 12.6 | 10.2 | 15.2 | 11.2 | 18.0 | 15.3 | 7.5 | 0.0 |
| 한국 가수·관계자의 부적절한 언행 | 1순위 | 5.0 | 5.7 | 4.2 | 10.2 | 3.4 | 3.5 | 2.5 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 11.4 | 12.5 | 10.3 | 18.4 | 10.1 | 9.4 | 5.0 | 6.9 |
| 자국 문화 보호 차원 | 1순위 | 3.2 | 4.0 | 2.4 | 4.1 | 2.2 | 5.9 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 7.3 | 9.7 | 4.8 | 8.2 | 6.7 | 10.6 | 5.0 | 0.0 |
| 기타 | 1순위 | 3.5 | 1.7 | 5.5 | 6.1 | 4.5 | 0.0 | 2.5 | 3.4 |
| | 1+2순위 | 6.7 | 3.4 | 10.3 | 10.2 | 6.7 | 2.4 | 10.0 | 3.4 |

*Q.귀하가 생각하는 한국 음악의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

# iii. 한류 선호

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (5) 애니메이션

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (271) | (146) | (125) | (73) | (73) | (74) | (35) | (16) |
| 한국어가 어렵고 생소함 | 1순위 | 16.6 | 16.4 | 16.8 | 13.7 | 16.4 | 13.5 | 31.4 | 12.5 |
| | 1+2순위 | 28.4 | 24.7 | 32.8 | 30.1 | 26.0 | 25.7 | 37.1 | 25.0 |
| 자국에 비해 특별하지 않음 | 1순위 | 14.8 | 12.3 | 17.6 | 20.5 | 11.0 | 18.9 | 5.7 | 6.3 |
| | 1+2순위 | 27.7 | 25.3 | 30.4 | 32.9 | 20.5 | 29.7 | 25.7 | 31.3 |
| 자막·더빙 통한 시청 불편함 | 1순위 | 13.7 | 12.3 | 15.2 | 15.1 | 11.0 | 12.2 | 14.3 | 25.0 |
| | 1+2순위 | 30.6 | 25.3 | 36.8 | 39.7 | 30.1 | 21.6 | 31.4 | 31.3 |
| 지나치게 상업적이라서 | 1순위 | 11.4 | 11.0 | 12.0 | 9.6 | 13.7 | 10.8 | 8.6 | 18.8 |
| | 1+2순위 | 22.9 | 24.7 | 20.8 | 21.9 | 24.7 | 27.0 | 11.4 | 25.0 |
| 소재,스토리,장르 등이 진부·획일적 | 1순위 | 8.5 | 10.3 | 6.4 | 5.5 | 13.7 | 6.8 | 5.7 | 12.5 |
| | 1+2순위 | 18.5 | 19.9 | 16.8 | 15.1 | 27.4 | 14.9 | 14.3 | 18.8 |
| 한국적인 색채가 강해서 | 1순위 | 8.1 | 11.6 | 4.0 | 6.8 | 5.5 | 12.2 | 5.7 | 12.5 |
| | 1+2순위 | 16.6 | 23.3 | 8.8 | 11.0 | 12.3 | 21.6 | 22.9 | 25.0 |
| 교육적이지 않아서 | 1순위 | 7.4 | 9.6 | 4.8 | 6.8 | 6.8 | 8.1 | 11.4 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 12.2 | 15.1 | 8.8 | 9.6 | 8.2 | 17.6 | 14.3 | 12.5 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 6.6 | 4.8 | 8.8 | 8.2 | 8.2 | 5.4 | 5.7 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 10.0 | 8.2 | 12.0 | 12.3 | 12.3 | 9.5 | 5.7 | 0.0 |
| 자국 문화 정서와 맞지 않음 | 1순위 | 5.9 | 6.2 | 5.6 | 2.7 | 4.1 | 8.1 | 8.6 | 12.5 |
| | 1+2순위 | 14.4 | 15.1 | 13.6 | 8.2 | 12.3 | 20.3 | 17.1 | 18.8 |
| 캐릭터가 마음에 들지 않음 | 1순위 | 5.5 | 4.8 | 6.4 | 9.6 | 6.8 | 2.7 | 2.9 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 14.0 | 15.1 | 12.8 | 13.7 | 23.3 | 6.8 | 11.4 | 12.5 |
| 기타 | 1순위 | 1.5 | 0.7 | 2.4 | 1.4 | 2.7 | 1.4 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 4.8 | 3.4 | 6.4 | 5.5 | 2.7 | 5.4 | 8.6 | 0.0 |

*Q 귀하가 생각하는 한국 애니메이션의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (6) 도서

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (178) | (91) | (87) | (51) | (55) | (50) | (16) | (6) |
| 소재,장르 등이 진부·획일적 | 1순위 | 15.7 | 17.6 | 13.8 | 19.6 | 9.1 | 18.0 | 18.8 | 16.7 |
| | 1+2순위 | 23.0 | 25.3 | 20.7 | 25.5 | 18.2 | 24.0 | 31.3 | 16.7 |
| 비용이 많이 듦 | 1순위 | 15.2 | 11.0 | 19.5 | 11.8 | 23.6 | 12.0 | 6.3 | 16.7 |
| | 1+2순위 | 29.2 | 24.2 | 34.5 | 25.5 | 36.4 | 28.0 | 18.8 | 33.3 |
| 선정적·폭력적 내용 | 1순위 | 13.5 | 12.1 | 14.9 | 11.8 | 10.9 | 14.0 | 25.0 | 16.7 |
| | 1+2순위 | 21.9 | 18.7 | 25.3 | 19.6 | 18.2 | 26.0 | 25.0 | 33.3 |
| 자국어로의 번역 미흡 | 1순위 | 12.4 | 11.0 | 13.8 | 25.5 | 7.3 | 4.0 | 6.3 | 33.3 |
| | 1+2순위 | 22.5 | 20.9 | 24.1 | 35.3 | 18.2 | 12.0 | 18.8 | 50.0 |
| 다른 언어·문화로 내용의 이해가 어려움 | 1순위 | 12.4 | 14.3 | 10.3 | 9.8 | 9.1 | 18.0 | 18.8 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 28.1 | 30.8 | 25.3 | 35.3 | 14.5 | 34.0 | 31.3 | 33.3 |
| 캐릭터가 마음에 들지 않음 | 1순위 | 9.0 | 11.0 | 6.9 | 5.9 | 9.1 | 12.0 | 6.3 | 16.7 |
| | 1+2순위 | 21.3 | 25.3 | 17.2 | 15.7 | 25.5 | 20.0 | 25.0 | 33.3 |
| 스토리·작화가 마음에 들지 않음 | 1순위 | 7.9 | 8.8 | 6.9 | 7.8 | 9.1 | 8.0 | 6.3 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 16.9 | 16.5 | 17.2 | 21.6 | 20.0 | 12.0 | 12.5 | 0.0 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 7.9 | 8.8 | 6.9 | 5.9 | 7.3 | 10.0 | 12.5 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 14.0 | 17.6 | 10.3 | 9.8 | 16.4 | 18.0 | 12.5 | 0.0 |
| 한국적인 색채가 강해서 | 1순위 | 5.6 | 4.4 | 6.9 | 2.0 | 12.7 | 4.0 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 19.7 | 19.8 | 19.5 | 7.8 | 27.3 | 26.0 | 18.8 | 0.0 |
| 기타 | 1순위 | 0.6 | 1.1 | 0.0 | 0.0 | 1.8 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 3.4 | 1.1 | 5.7 | 3.9 | 5.5 | 0.0 | 6.3 | 0.0 |

*Q 귀하가 생각하는 한국 도서의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

# iii. 한류 선호

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (7) 게임

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (203) | (118) | (85) | (59) | (58) | (57) | (20) | (9) |
| 비용이 많이 듦 | 1순위 | 13.8 | 13.6 | 14.1 | 13.6 | 17.2 | 8.8 | 15.0 | 22.2 |
| | 1+2순위 | 24.1 | 23.7 | 24.7 | 30.5 | 27.6 | 15.8 | 20.0 | 22.2 |
| 높은 디바이스 사양 필요 | 1순위 | 13.3 | 13.6 | 12.9 | 15.3 | 8.6 | 17.5 | 10.0 | 11.1 |
| | 1+2순위 | 22.7 | 20.3 | 25.9 | 30.5 | 15.5 | 26.3 | 10.0 | 22.2 |
| 스토리의 짜임새 부족 | 1순위 | 10.8 | 10.2 | 11.8 | 10.2 | 13.8 | 10.5 | 5.0 | 11.1 |
| | 1+2순위 | 19.2 | 16.9 | 22.4 | 18.6 | 24.1 | 15.8 | 15.0 | 22.2 |
| 한국적인 색채가 강해서 | 1순위 | 9.9 | 10.2 | 9.4 | 10.2 | 6.9 | 12.3 | 10.0 | 11.1 |
| | 1+2순위 | 18.7 | 18.6 | 18.8 | 11.9 | 15.5 | 28.1 | 20.0 | 22.2 |
| 캐릭터 매력 부족 및 정체성 모호 | 1순위 | 8.4 | 6.8 | 10.6 | 5.1 | 8.6 | 12.3 | 5.0 | 11.1 |
| | 1+2순위 | 17.2 | 18.6 | 15.3 | 8.5 | 24.1 | 21.1 | 15.0 | 11.1 |
| 소재,스토리,장르 등이 진부·획일적 | 1순위 | 8.4 | 9.3 | 7.1 | 11.9 | 6.9 | 5.3 | 15.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 19.2 | 22.0 | 15.3 | 22.0 | 15.5 | 19.3 | 20.0 | 22.2 |
| 게임이 선정적·폭력적임 | 1순위 | 8.4 | 9.3 | 7.1 | 3.4 | 13.8 | 7.0 | 10.0 | 11.1 |
| | 1+2순위 | 15.3 | 16.1 | 14.1 | 13.6 | 15.5 | 15.8 | 15.0 | 22.2 |
| 그래픽의 독창성 부족 | 1순위 | 7.4 | 8.5 | 5.9 | 6.8 | 10.3 | 7.0 | 5.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 15.3 | 18.6 | 10.6 | 16.9 | 12.1 | 17.5 | 15.0 | 11.1 |
| 게임 서비스 운영이 잘 이루어지지 않아서 | 1순위 | 7.4 | 8.5 | 5.9 | 8.5 | 8.6 | 7.0 | 0.0 | 11.1 |
| | 1+2순위 | 19.7 | 18.6 | 21.2 | 13.6 | 20.7 | 22.8 | 30.0 | 11.1 |
| 자국 문화 정서와 맞지 않음 | 1순위 | 6.9 | 5.1 | 9.4 | 11.9 | 1.7 | 7.0 | 5.0 | 11.1 |
| | 1+2순위 | 12.3 | 11.9 | 12.9 | 18.6 | 6.9 | 10.5 | 15.0 | 11.1 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 5.4 | 5.1 | 5.9 | 3.4 | 3.4 | 5.3 | 20.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 12.8 | 11.0 | 15.3 | 8.5 | 20.7 | 7.0 | 20.0 | 11.1 |
| 기타 | 1순위 | - | - | - | - | - | - | - | - |
| | 1+2순위 | 3.4 | 3.4 | 3.5 | 6.8 | 1.7 | 0.0 | 5.0 | 11.1 |

*Q.귀하가 생각하는 한국 게임의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (8) 패션

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (219) | (97) | (122) | (59) | (64) | (61) | (23) | (12) |
| 다양하지 않은 사이즈 | 1순위 | 24.2 | 13.4 | 32.8 | 30.5 | 18.8 | 23.0 | 34.8 | 8.3 |
| | 1+2순위 | 46.1 | 34.0 | 55.7 | 52.5 | 35.9 | 47.5 | 56.5 | 41.7 |
| 품질 대비 비싼 가격 | 1순위 | 17.8 | 19.6 | 16.4 | 25.4 | 21.9 | 9.8 | 17.4 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 31.5 | 33.0 | 30.3 | 44.1 | 31.3 | 29.5 | 21.7 | 0.0 |
| 품질이 떨어짐 | 1순위 | 15.5 | 17.5 | 13.9 | 8.5 | 14.1 | 21.3 | 17.4 | 25.0 |
| | 1+2순위 | 27.9 | 25.8 | 29.5 | 22.0 | 25.0 | 34.4 | 30.4 | 33.3 |
| 다양하지 않은 제품 종류·스타일 | 1순위 | 11.9 | 9.3 | 13.9 | 16.9 | 7.8 | 13.1 | 13.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 29.2 | 24.7 | 32.8 | 28.8 | 32.8 | 23.0 | 34.8 | 33.3 |
| 브랜드 이미지가 좋지 않아서 | 1순위 | 11.0 | 12.4 | 9.8 | 8.5 | 14.1 | 11.5 | 4.3 | 16.7 |
| | 1+2순위 | 24.7 | 30.9 | 19.7 | 23.7 | 26.6 | 29.5 | 8.7 | 25.0 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 9.1 | 11.3 | 7.4 | 6.8 | 7.8 | 11.5 | 8.7 | 16.7 |
| | 1+2순위 | 18.3 | 22.7 | 14.8 | 13.6 | 23.4 | 18.0 | 17.4 | 16.7 |
| 디자인이 별로여서 | 1순위 | 8.2 | 13.4 | 4.1 | 3.4 | 12.5 | 8.2 | 4.3 | 16.7 |
| | 1+2순위 | 17.8 | 22.7 | 13.9 | 11.9 | 20.3 | 16.4 | 21.7 | 33.3 |
| 기타 | 1순위 | 2.3 | 3.1 | 1.6 | 0.0 | 3.1 | 1.6 | 0.0 | 16.7 |
| | 1+2순위 | 4.6 | 6.2 | 3.3 | 3.4 | 4.7 | 1.6 | 8.7 | 16.7 |

*Q.귀하가 생각하는 한국 패션의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

# iii. 한류 선호

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (9) 뷰티

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (227) | (86) | (141) | (71) | (63) | (64) | (20) | (9) |
| 품질 대비 비싼 가격 | 1순위 | 19.8 | 16.3 | 22.0 | 19.7 | 17.5 | 21.9 | 25.0 | 11.1 |
| | 1+2순위 | 36.6 | 30.2 | 40.4 | 39.4 | 38.1 | 34.4 | 35.0 | 22.2 |
| 제품의 홍보가 지나치게 과장됨 | 1순위 | 15.9 | 10.5 | 19.1 | 15.5 | 19.0 | 15.6 | 10.0 | 11.1 |
| | 1+2순위 | 31.3 | 19.8 | 38.3 | 40.8 | 25.4 | 25.0 | 35.0 | 33.3 |
| 다양하지 않은 제품 종류·스타일 | 1순위 | 12.8 | 14.0 | 12.1 | 19.7 | 7.9 | 10.9 | 10.0 | 11.1 |
| | 1+2순위 | 22.0 | 23.3 | 21.3 | 28.2 | 14.3 | 26.6 | 15.0 | 11.1 |
| 한방 성분이 기호에 맞지 않아서 | 1순위 | 11.5 | 15.1 | 9.2 | 16.9 | 6.3 | 10.9 | 10.0 | 11.1 |
| | 1+2순위 | 24.7 | 29.1 | 22.0 | 23.9 | 17.5 | 28.1 | 25.0 | 55.6 |
| 품질이 떨어짐 | 1순위 | 11.0 | 10.5 | 11.3 | 9.9 | 9.5 | 15.6 | 5.0 | 11.1 |
| | 1+2순위 | 20.3 | 20.9 | 19.9 | 16.9 | 19.0 | 25.0 | 20.0 | 22.2 |
| 제품 패키지 디자인이 별로여서 | 1순위 | 10.6 | 18.6 | 5.7 | 4.2 | 11.1 | 15.6 | 20.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 19.4 | 29.1 | 13.5 | 16.9 | 20.6 | 21.9 | 20.0 | 11.1 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 7.9 | 9.3 | 7.1 | 4.2 | 12.7 | 4.7 | 10.0 | 22.2 |
| | 1+2순위 | 17.6 | 23.3 | 14.2 | 9.9 | 27.0 | 15.6 | 20.0 | 22.2 |
| 브랜드 이미지가 좋지 않아서 | 1순위 | 6.6 | 5.8 | 7.1 | 7.0 | 9.5 | 3.1 | 0.0 | 22.2 |
| | 1+2순위 | 22.5 | 22.1 | 22.7 | 18.3 | 30.2 | 21.9 | 15.0 | 22.2 |
| 기타 | 1순위 | 4.0 | 0.0 | 6.4 | 2.8 | 6.3 | 1.6 | 10.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 5.7 | 2.3 | 7.8 | 5.6 | 7.9 | 1.6 | 15.0 | 0.0 |

*Q 귀하가 생각하는 한국 뷰티의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (10) 한식

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (384) | (201) | (183) | (93) | (98) | (97) | (46) | (50) |
| 식사도구의 사용이 어려움 | 1순위 | 16.4 | 18.4 | 14.2 | 17.2 | 12.2 | 17.5 | 19.6 | 18.0 |
| | 1+2순위 | 32.3 | 33.8 | 30.6 | 34.4 | 32.7 | 33.0 | 32.6 | 26.0 |
| 가성비가 좋음 | 1순위 | 15.1 | 16.4 | 13.7 | 19.4 | 15.3 | 10.3 | 19.6 | 12.0 |
| | 1+2순위 | 25.5 | 24.9 | 26.2 | 34.4 | 24.5 | 16.5 | 26.1 | 28.0 |
| 좋아하는 맛과 향이 아니어서 | 1순위 | 14.1 | 13.9 | 14.2 | 6.5 | 19.4 | 16.5 | 10.9 | 16.0 |
| | 1+2순위 | 26.6 | 27.9 | 25.1 | 20.4 | 28.6 | 29.9 | 26.1 | 28.0 |
| 제공하는 음식이 다양하지 않음 | 1순위 | 13.8 | 11.4 | 16.4 | 15.1 | 19.4 | 8.2 | 17.4 | 8.0 |
| | 1+2순위 | 28.1 | 26.4 | 30.1 | 26.9 | 35.7 | 22.7 | 23.9 | 30.0 |
| 반찬이 많아 식사하기 번거로움 | 1순위 | 13.0 | 12.9 | 13.1 | 15.1 | 9.2 | 19.6 | 10.9 | 6.0 |
| | 1+2순위 | 27.1 | 27.4 | 26.8 | 30.1 | 22.4 | 29.9 | 28.3 | 24.0 |
| 식당,직원의 위생·청결 상태가 좋지 않아서 | 1순위 | 5.7 | 6.0 | 5.5 | 6.5 | 5.1 | 7.2 | 4.3 | 4.0 |
| | 1+2순위 | 11.7 | 10.4 | 13.1 | 9.7 | 14.3 | 16.5 | 8.7 | 4.0 |
| 상차림·플레이팅·분위기가 마음에 들지 않아서 | 1순위 | 5.2 | 3.0 | 7.7 | 6.5 | 7.1 | 4.1 | 2.2 | 4.0 |
| | 1+2순위 | 14.6 | 14.9 | 14.2 | 14.0 | 11.2 | 17.5 | 13.0 | 18.0 |
| 불친절한 직원 | 1순위 | 4.4 | 6.0 | 2.7 | 5.4 | 4.1 | 7.2 | 0.0 | 2.0 |
| | 1+2순위 | 10.9 | 12.4 | 9.3 | 10.8 | 14.3 | 12.4 | 10.9 | 2.0 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 3.4 | 4.0 | 2.7 | 3.2 | 3.1 | 5.2 | 4.3 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 9.4 | 10.4 | 8.2 | 7.5 | 8.2 | 14.4 | 8.7 | 6.0 |
| 기타 | 1순위 | 8.9 | 8.0 | 9.8 | 5.4 | 5.1 | 4.1 | 10.9 | 30.0 |
| | 1+2순위 | 13.8 | 11.4 | 16.4 | 11.8 | 8.2 | 7.2 | 21.7 | 34.0 |

*Q 귀하가 생각하는 한식의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

# iii. 한류 선호

## 5. 자국에서 인기있는 해외 콘텐츠

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | | (234) | (116) | (118) | (68) | (69) | (63) | (23) | (11) |
| 드라마 | 미국 드라마 | 1순위 | 66.2 | 64.7 | 67.8 | 64.7 | 59.4 | 71.4 | 73.9 | 72.7 |
| | 중국 드라마 | 2순위 | 27.8 | 28.4 | 27.1 | 25.0 | 26.1 | 30.2 | 30.4 | 36.4 |
| | 한국 드라마 | 3순위 | 34.6 | 33.6 | 35.6 | 33.8 | 37.7 | 33.3 | 39.1 | 18.2 |
| *Base* | | | (203) | (110) | (93) | (54) | (54) | (54) | (27) | (14) |
| 예능 | 미국 예능 | 1순위 | 61.6 | 62.7 | 60.2 | 53.7 | 61.1 | 59.3 | 74.1 | 78.6 |
| | 일본 예능 | 2순위 | 34.5 | 31.8 | 37.6 | 27.8 | 35.2 | 37.0 | 37.0 | 42.9 |
| | 한국 예능 | 3순위 | 32.5 | 33.6 | 31.2 | 29.6 | 40.7 | 35.2 | 22.2 | 21.4 |
| *Base* | | | (262) | (139) | (123) | (60) | (71) | (74) | (34) | (23) |
| 영화 | 미국 영화 | 1순위 | 73.7 | 74.8 | 72.4 | 70.0 | 67.6 | 73.0 | 85.3 | 87.0 |
| | 일본 영화 | 2순위 | 34.7 | 33.1 | 36.6 | 30.0 | 40.8 | 31.1 | 38.2 | 34.8 |
| | 한국 영화 | 3순위 | 37.0 | 36.7 | 37.4 | 28.3 | 47.9 | 35.1 | 44.1 | 21.7 |

*Q.귀하의 국가에서 인기 있는 문화콘텐츠는 어느 국가의 문화콘텐츠 입니까?*

## 6. 선호하는 한국 드라마(Top 10)

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 주관식문항, 단위:%)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (234) | (116) | (118) | (68) | (69) | (63) | (23) | (11) |
| 미스터 션샤인 | 8.1 | 8.6 | 7.6 | 10.3 | 8.7 | 6.3 | 8.7 | 0.0 |
| 쓸쓸하고 찬란하神 - 도깨비 | 3.4 | 0.9 | 5.9 | 2.9 | 2.9 | 4.8 | 4.3 | 0.0 |
| 힘쎈여자 도봉순 | 1.7 | 0.9 | 2.5 | 4.4 | 1.4 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| 밥 잘 사주는 예쁜 누나 | 1.7 | 0.0 | 3.4 | 2.9 | 1.4 | 0.0 | 4.3 | 0.0 |
| 굿 닥터 | 1.7 | 0.9 | 2.5 | 0.0 | 0.0 | 4.8 | 0.0 | 9.1 |
| 너도 인간이니? | 1.3 | 2.6 | 0.0 | 0.0 | 1.4 | 0.0 | 4.3 | 9.1 |
| 하나뿐인 내편 | 1.3 | 1.7 | 0.8 | 1.5 | 0.0 | 0.0 | 8.7 | 0.0 |
| 오 나의 귀신님 | 1.3 | 0.0 | 2.5 | 2.9 | 1.4 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |

** 동순위가 많아 표 상에 누락된 항목이 있음*

*Q.귀하가 올해 시청한 한국 드라마 중 가장 좋아하는 것은 무엇입니까?*

## 7. 선호하는 한국 영화(Top 10)

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 주관식문항, 단위:%)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (262) | (139) | (123) | (60) | (71) | (74) | (34) | (23) |
| 지금 만나러 갑니다 | 5.3 | 3.6 | 7.3 | 10.0 | 7.0 | 2.7 | 2.9 | 0.0 |
| 부산행 | 5.0 | 5.8 | 4.1 | 6.7 | 5.6 | 2.7 | 2.9 | 8.7 |
| 올드보이 | 2.3 | 2.9 | 1.6 | 1.7 | 2.8 | 1.4 | 2.9 | 4.3 |
| 안시성 | 1.5 | 2.2 | 0.8 | 0.0 | 2.8 | 1.4 | 0.0 | 4.3 |
| 창궐 | 1.1 | 1.4 | 0.8 | 0.0 | 0.0 | 2.7 | 2.9 | 0.0 |
| 아가씨 | 1.1 | 1.4 | 0.8 | 0.0 | 1.4 | 1.4 | 2.9 | 0.0 |
| 염력 | 1.1 | 1.4 | 0.8 | 0.0 | 1.4 | 0.0 | 2.9 | 4.3 |
| 악마를 보았다 | 1.1 | 0.0 | 2.4 | 3.3 | 0.0 | 1.4 | 0.0 | 0.0 |
| 옥자 | 0.8 | 1.4 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 2.9 | 4.3 |

** 동순위가 많아 표 상에 누락된 항목이 있음*

*Q.귀하가 올해 시청한 한국 영화 중 가장 좋아하는 것은 무엇입니까?*

# iii. 한류 선호

## 8. 한국산 게임 인지율

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (203) | (118) | (85) | (59) | (58) | (57) | (20) | (9) |
| 배틀그라운드 | 38.9 | 44.9 | 30.6 | 49.2 | 41.4 | 29.8 | 30.0 | 33.3 |
| 던전앤파이터 | 32.5 | 28.0 | 38.8 | 27.1 | 29.3 | 35.1 | 55.0 | 22.2 |
| 크로스파이어 | 28.6 | 33.1 | 22.4 | 27.1 | 29.3 | 26.3 | 35.0 | 33.3 |
| 라그나로크 | 28.6 | 28.0 | 29.4 | 25.4 | 36.2 | 26.3 | 25.0 | 22.2 |
| 검은사막 | 27.6 | 24.6 | 31.8 | 30.5 | 25.9 | 29.8 | 25.0 | 11.1 |
| 건쉽배틀 | 26.6 | 28.8 | 23.5 | 35.6 | 15.5 | 28.1 | 30.0 | 22.2 |
| 포인트블랭크 | 23.2 | 21.2 | 25.9 | 22.0 | 27.6 | 24.6 | 10.0 | 22.2 |
| 서머너즈 워 | 21.2 | 27.1 | 12.9 | 32.2 | 20.7 | 15.8 | 5.0 | 22.2 |
| 세븐나이츠 | 14.3 | 10.2 | 20.0 | 20.3 | 6.9 | 14.0 | 15.0 | 22.2 |
| 메이플스토리 | 14.3 | 14.4 | 14.1 | 22.0 | 15.5 | 8.8 | 5.0 | 11.1 |

*Q 다음 중 한국 게임이라고 알고 있는 게임을 모두 선택해주십시오*

## 9. 선호하는 한국 게임

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (203) | (118) | (85) | (59) | (58) | (57) | (20) | (9) |
| 배틀그라운드 | 21.7 | 27.1 | 14.1 | 30.5 | 17.2 | 17.5 | 20.0 | 22.2 |
| 크로스파이어 | 11.8 | 11.9 | 11.8 | 10.2 | 13.8 | 10.5 | 15.0 | 11.1 |
| 라그나로크 | 10.3 | 8.5 | 12.9 | 5.1 | 8.6 | 19.3 | 5.0 | 11.1 |
| 검은사막 | 9.9 | 8.5 | 11.8 | 8.5 | 15.5 | 8.8 | 5.0 | 0.0 |
| 던전앤파이터 | 9.4 | 11.9 | 5.9 | 10.2 | 8.6 | 10.5 | 10.0 | 0.0 |
| 포인트블랭크 | 8.4 | 9.3 | 7.1 | 3.4 | 13.8 | 8.8 | 10.0 | 0.0 |
| 서머너즈 워 | 7.9 | 8.5 | 7.1 | 11.9 | 3.4 | 8.8 | 5.0 | 11.1 |
| 메이플스토리 | 6.4 | 4.2 | 9.4 | 5.1 | 10.3 | 3.5 | 5.0 | 11.1 |
| 건쉽배틀 | 5.9 | 5.1 | 7.1 | 5.1 | 3.4 | 5.3 | 15.0 | 11.1 |
| 세븐나이츠 | 4.4 | 2.5 | 7.1 | 5.1 | 1.7 | 5.3 | 10.0 | 0.0 |
| 기타 | 3.9 | 2.5 | 5.9 | 5.1 | 3.4 | 1.8 | 0.0 | 22.2 |

*Q 다음의 한국 게임 중 가장 좋아하는 게임은 무엇입니까?*

## 10. 선호하는 한국 가수·그룹(Top 10)

(Base : 전체, 주관식 응답, 단위: %)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (500) | (250) | (250) | (125) | (125) | (125) | (64) | (61) |
| 방탄소년단 | 12.6 | 10.4 | 14.8 | 25.6 | 17.6 | 5.6 | 1.6 | 1.6 |
| 싸이 | 6.4 | 8.8 | 4.0 | 3.2 | 2.4 | 8.0 | 14.1 | 9.8 |
| 블랙핑크 | 0.8 | 0.8 | 0.8 | 1.6 | 0.8 | 0.0 | 0.0 | 1.6 |
| 지드래곤 | 0.8 | 0.8 | 0.8 | 1.6 | 0.0 | 0.8 | 1.6 | 0.0 |
| 아이유 | 0.8 | 1.6 | 0.0 | 0.8 | 0.8 | 0.0 | 3.1 | 0.0 |
| 갓세븐 | 0.8 | 0.8 | 0.8 | 0.8 | 0.0 | 2.4 | 0.0 | 0.0 |

** 동순위가 많아 표 상에 누락된 항목이 있음*

*Q 귀하께서 현재 가장 좋아하는 한국 가수·그룹은 누구입니까?*

# iii. 한류 선호

## 15. 선호하는 한국 배우

(Base : 전체, 주관식 응답, 단위: %)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (500) | (250) | (250) | (125) | (125) | (125) | (64) | (61) |
| 이민호 | 1.8 | 1.2 | 2.4 | 2.4 | 0.8 | 1.6 | 3.1 | 1.6 |
| 공유 | 1.6 | 1.2 | 2.0 | 0.8 | 2.4 | 3.2 | 0.0 | 0.0 |
| 송혜교 | 1.2 | 0.8 | 1.6 | 4.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 1.6 |
| 하지원 | 0.8 | 1.2 | 0.4 | 2.4 | 0.0 | 0.8 | 0.0 | 0.0 |
| 김수현 | 0.8 | 0.8 | 0.8 | 0.8 | 0.8 | 0.0 | 1.6 | 1.6 |
| 김태희 | 0.8 | 0.8 | 0.8 | 2.4 | 0.0 | 0.8 | 0.0 | 0.0 |
| 박신혜 | 0.6 | 0.8 | 0.4 | 0.0 | 0.8 | 0.8 | 1.6 | 0.0 |
| 전지현 | 0.6 | 0.4 | 0.8 | 0.0 | 0.8 | 0.8 | 0.0 | 1.6 |
| 현빈 | 0.6 | 1.2 | 0.0 | 0.0 | 0.8 | 1.6 | 0.0 | 0.0 |
| 최민식 | 0.6 | 0.8 | 0.4 | 0.0 | 1.6 | 0.0 | 1.6 | 0.0 |

*Q.귀하께서 현재 가장 좋아하는 한국 배우는 누구입니까?*

## 16. 선호하는 한국 애니메이션 캐릭터

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (271) | (146) | (125) | (73) | (73) | (74) | (35) | (16) |
| 뿌까 | 1순위 | 21.8 | 22.6 | 20.8 | 35.6 | 15.1 | 18.9 | 17.1 | 12.5 |
| | 1+2순위 | 37.6 | 38.4 | 36.8 | 47.9 | 35.6 | 37.8 | 28.6 | 18.8 |
| 뽀로로 | 1순위 | 18.8 | 17.1 | 20.8 | 16.4 | 16.4 | 20.3 | 28.6 | 12.5 |
| | 1+2순위 | 35.8 | 32.2 | 40.0 | 35.6 | 35.6 | 37.8 | 37.1 | 25.0 |
| 캐니멀 | 1순위 | 13.3 | 17.1 | 8.8 | 6.8 | 19.2 | 9.5 | 17.1 | 25.0 |
| | 1+2순위 | 26.6 | 28.1 | 24.8 | 26.0 | 24.7 | 23.0 | 28.6 | 50.0 |
| 타요 | 1순위 | 12.9 | 11.6 | 14.4 | 16.4 | 12.3 | 10.8 | 8.6 | 18.8 |
| | 1+2순위 | 27.7 | 24.7 | 31.2 | 30.1 | 28.8 | 29.7 | 20.0 | 18.8 |
| 또봇 | 1순위 | 10.7 | 8.2 | 13.6 | 11.0 | 9.6 | 13.5 | 5.7 | 12.5 |
| | 1+2순위 | 24.7 | 25.3 | 24.0 | 20.5 | 30.1 | 21.6 | 28.6 | 25.0 |
| 라바 | 1순위 | 9.6 | 9.6 | 9.6 | 2.7 | 13.7 | 12.2 | 11.4 | 6.3 |
| | 1+2순위 | 22.9 | 26.7 | 18.4 | 15.1 | 23.3 | 25.7 | 34.3 | 18.8 |
| 로보카 폴리 | 1순위 | 7.7 | 8.2 | 7.2 | 2.7 | 12.3 | 10.8 | 2.9 | 6.3 |
| | 1+2순위 | 18.1 | 17.8 | 18.4 | 13.7 | 19.2 | 18.9 | 14.3 | 37.5 |
| 기타 | 1순위 | 5.2 | 5.5 | 4.8 | 8.2 | 1.4 | 4.1 | 8.6 | 6.3 |
| | 1+2순위 | 6.6 | 6.8 | 6.4 | 11.0 | 2.7 | 5.4 | 8.6 | 6.3 |

*Q.귀하께서 선호하는 한국 애니메이션 캐릭터는 무엇입니까?*

# ⅳ. 한류 효과

## 1. 접촉경험이 있는 '18년도 한국 관련 주요 이슈

(Base : 전체, 복수응답, 단위: %)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (500) | (250) | (250) | (125) | (125) | (125) | (64) | (61) |
| 북한의 핵·미사일 위협 | 65.8 | 65.2 | 66.4 | 69.6 | 56.8 | 60.8 | 71.9 | 80.3 |
| 북미정상회담을 통한 미국과 북한의 화해무드 | 57.0 | 58.4 | 55.6 | 58.4 | 48.0 | 52.8 | 62.5 | 75.4 |
| 2018 평창 동계올림픽 | 39.2 | 40.8 | 37.6 | 33.6 | 34.4 | 28.8 | 54.7 | 65.6 |
| 남북정상회담에 따른 남북 화해무드 | 33.4 | 39.6 | 27.2 | 29.6 | 27.2 | 27.2 | 48.4 | 50.8 |
| 위안부 문제로 인한 한일갈등 | 28.0 | 27.6 | 28.4 | 32.8 | 22.4 | 24.8 | 26.6 | 37.7 |
| 위의 보기 중 전혀 없음 | 9.2 | 8.8 | 9.6 | 8.0 | 12.0 | 9.6 | 9.4 | 4.9 |

*Q 귀하께서는 한국의 정치, 사회 및 역사 관련 이슈 중 한번이라도 들어본 것을 모두 선택해 주십시오*

### [한국 문화콘텐츠 소비에 대한 한국 관련 이슈의 영향]

(Base : 이슈 접촉자, 5점 척도, 단위: %,점)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (454) | (228) | (226) | (115) | (110) | (113) | (58) | (58) |
| 영향 받음 | 33.3 | 32.5 | 34.1 | 38.3 | 39.1 | 38.9 | 20.7 | 13.8 |
| 평균 | 2.91 | 2.90 | 2.92 | 3.03 | 3.19 | 3.09 | 2.69 | 2.03 |

*Q 귀하께서는 한국의 정치, 사회 및 역사 관련 이슈가 본인이 한국 문화콘텐츠를 소비하는데에 어느정도 영향을 미친다고 생각하십니까?*
** 영향 받음 : 4점+5점 비율(%) (5점척도-1,2점: 영향 안받음/ 3점: 보통/ 4,5점: 영향 받음)*

## 2. 한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식과 원인

### [한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식 공감도]

(Base : 전체, 5점 척도, 단위: 점,%)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (500) | (250) | (250) | (125) | (125) | (125) | (64) | (61) |
| 공감 정도 | 공감 | 28.8 | 32.8 | 24.8 | 31.2 | 36.0 | 31.2 | 20.3 | 13.1 |
| | 평균 | 3.02 | 3.10 | 2.94 | 3.06 | 3.16 | 3.10 | 2.77 | 2.79 |

*Q 최근 일부 국가에서 한국 문화콘텐츠가 자국에서 인기를 끌고 있는 현상'에 대해 부정적으로 보는 인식에 대해 얼마나 공감하십니까?*
** 공감 : 4점+5점 비율(%) (5점 척도 - 1,2점: 비공감/ 3점: 보통/ 4,5점: 공감)*

### [한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식 공감 이유]

(Base : 공감 응답자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (144) | (82) | (62) | (39) | (45) | (39) | (13) | (8) |
| 획일적이고 식상함 | 1순위 | 31.9 | 35.4 | 27.4 | 43.6 | 22.2 | 33.3 | 23.1 | 37.5 |
| | 1+2순위 | 39.6 | 41.5 | 37.1 | 51.3 | 28.9 | 38.5 | 46.2 | 37.5 |
| 지나치게 상업적임 | 1순위 | 31.9 | 30.5 | 33.9 | 28.2 | 37.8 | 30.8 | 30.8 | 25.0 |
| | 1+2순위 | 45.8 | 43.9 | 48.4 | 48.7 | 46.7 | 43.6 | 46.2 | 37.5 |
| 지나치게 자극적·선정적 | 1순위 | 9.7 | 12.2 | 6.5 | 5.1 | 15.6 | 7.7 | 7.7 | 12.5 |
| | 1+2순위 | 20.8 | 23.2 | 17.7 | 10.3 | 28.9 | 25.6 | 15.4 | 12.5 |
| 자국 콘텐츠 산업 보호 필요 | 1순위 | 9.0 | 9.8 | 8.1 | 2.6 | 6.7 | 12.8 | 23.1 | 12.5 |
| | 1+2순위 | 25.0 | 23.2 | 27.4 | 20.5 | 28.9 | 23.1 | 30.8 | 25.0 |
| 남북 북단·북한의 국제적인 위협 관련 보도 때문 | 1순위 | 4.9 | 4.9 | 4.8 | 7.7 | 6.7 | 2.6 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 9.7 | 9.8 | 9.7 | 12.8 | 11.1 | 5.1 | 7.7 | 12.5 |
| 한류스타·유명인의 부적절한 언행 때문 | 1순위 | 4.2 | 2.4 | 6.5 | 2.6 | 4.4 | 5.1 | 7.7 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 24.3 | 29.3 | 17.7 | 15.4 | 24.4 | 33.3 | 23.1 | 25.0 |
| 한국의 국민성이 좋지 않음 | 1순위 | 4.2 | 2.4 | 6.5 | 5.1 | 6.7 | 0.0 | 0.0 | 12.5 |
| | 1+2순위 | 6.3 | 4.9 | 8.1 | 10.3 | 8.9 | 0.0 | 0.0 | 12.5 |
| 한국과의 정치·외교적 갈등 때문 | 1순위 | 2.8 | 2.4 | 3.2 | 0.0 | 0.0 | 7.7 | 7.7 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 8.3 | 4.9 | 12.9 | 7.7 | 6.7 | 12.8 | 7.7 | 0.0 |
| 한국과의 역사적인 관계 때문 | 1순위 | 1.4 | 0.0 | 3.2 | 5.1 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 20.1 | 19.5 | 21.0 | 23.1 | 15.6 | 17.9 | 23.1 | 37.5 |

*Q 한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식에 공감하는 이유는 무엇입니까?*

# ⅳ. 한류 효과

## 3. 저관여 한국 제품·서비스 구매 경험

(Base : 전체, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (500) | (250) | (250) | (125) | (125) | (125) | (64) | (61) |
| 식료품 | 자주 구매 | 27.6 | 33.6 | 21.6 | 28.0 | 36.8 | 32.8 | 17.2 | 8.2 |
| | 보통 구매 | 29.4 | 27.6 | 31.2 | 26.4 | 30.4 | 33.6 | 26.6 | 27.9 |
| | 가끔 구매 | 16.8 | 15.6 | 18.0 | 19.2 | 12.8 | 13.6 | 26.6 | 16.4 |
| | 구매 경험 없음 | 26.2 | 23.2 | 29.2 | 26.4 | 20.0 | 20.0 | 29.7 | 47.5 |
| 의류 | 자주 구매 | 25.8 | 25.2 | 26.4 | 28.0 | 32.0 | 28.8 | 21.9 | 6.6 |
| | 보통 구매 | 20.0 | 20.4 | 19.6 | 20.8 | 21.6 | 25.6 | 17.2 | 6.6 |
| | 가끔 구매 | 15.6 | 13.6 | 17.6 | 18.4 | 12.0 | 18.4 | 15.6 | 11.5 |
| | 구매 경험 없음 | 38.6 | 40.8 | 36.4 | 32.8 | 34.4 | 27.2 | 45.3 | 75.4 |
| 화장품 | 자주 구매 | 28.6 | 25.2 | 32.0 | 32.8 | 33.6 | 29.6 | 25.0 | 11.5 |
| | 보통 구매 | 19.8 | 18.0 | 21.6 | 22.4 | 23.2 | 24.8 | 10.9 | 6.6 |
| | 가끔 구매 | 15.2 | 14.4 | 16.0 | 16.8 | 13.6 | 19.2 | 12.5 | 9.8 |
| | 구매 경험 없음 | 36.4 | 42.4 | 30.4 | 28.0 | 29.6 | 26.4 | 51.6 | 72.1 |
| 주류 | 자주 구매 | 22.0 | 23.6 | 20.4 | 23.2 | 32.8 | 24.0 | 12.5 | 3.3 |
| | 보통 구매 | 19.0 | 21.6 | 16.4 | 16.8 | 21.6 | 24.0 | 21.9 | 4.9 |
| | 가끔 구매 | 12.6 | 12.4 | 12.8 | 12.0 | 11.2 | 16.8 | 10.9 | 9.8 |
| | 구매 경험 없음 | 46.4 | 42.4 | 50.4 | 48.0 | 34.4 | 35.2 | 54.7 | 82.0 |
| 액세서리 | 자주 구매 | 24.6 | 24.8 | 24.4 | 28.0 | 32.8 | 21.6 | 25.0 | 6.6 |
| | 보통 구매 | 20.2 | 21.6 | 18.8 | 20.0 | 22.4 | 28.8 | 12.5 | 6.6 |
| | 가끔 구매 | 13.8 | 12.8 | 14.8 | 13.6 | 12.8 | 16.0 | 12.5 | 13.1 |
| | 구매 경험 없음 | 41.4 | 40.8 | 42.0 | 38.4 | 32.0 | 33.6 | 50.0 | 73.8 |
| 한국 음식점 | 자주 구매 | 29.2 | 31.2 | 27.2 | 35.2 | 37.6 | 30.4 | 18.8 | 8.2 |
| | 보통 구매 | 22.8 | 25.2 | 20.4 | 18.4 | 22.4 | 23.2 | 28.1 | 26.2 |
| | 가끔 구매 | 18.2 | 16.0 | 20.4 | 17.6 | 20.0 | 17.6 | 17.2 | 18.0 |
| | 구매 경험 없음 | 29.8 | 27.6 | 32.0 | 28.8 | 20.0 | 28.8 | 35.9 | 47.5 |
| 한국 서적 | 자주 구매 | 23.2 | 24.8 | 21.6 | 22.4 | 30.4 | 29.6 | 14.1 | 6.6 |
| | 보통 구매 | 18.2 | 18.8 | 17.6 | 20.0 | 25.6 | 19.2 | 10.9 | 4.9 |
| | 가끔 구매 | 13.4 | 14.0 | 12.8 | 12.8 | 10.4 | 16.0 | 17.2 | 11.5 |
| | 구매 경험 없음 | 45.2 | 42.4 | 48.0 | 44.8 | 33.6 | 35.2 | 57.8 | 77.0 |

*Q 귀하가 최근 1년간 한국산 제품을 얼마나 구매하였는지 다음 항목별로 귀하의 구매빈도와 가까운 곳에 응답해 주십시오*

## 4. 고관여 한국 제품·서비스 구매 경험

(Base : 전체, 단위 : %, 회)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (500) | (250) | (250) | (125) | (125) | (125) | (64) | (61) |
| 가전제품 | 구매 경험(%) | 43.8 | 51.6 | 36.0 | 53.6 | 44.0 | 46.4 | 32.8 | 29.5 |
| | 구매 빈도(회) | 1.5 | 1.8 | 1.2 | 2.0 | 1.5 | 1.6 | 0.5 | 0.9 |
| 자동차 | 구매 경험(%) | 25.2 | 29.2 | 21.2 | 32.0 | 28.0 | 30.4 | 14.1 | 6.6 |
| | 구매 빈도(회) | 0.6 | 0.7 | 0.5 | 0.9 | 0.8 | 0.6 | 0.3 | 0.2 |
| 병원의료 서비스 | 구매 경험(%) | 22.6 | 26.4 | 18.8 | 27.2 | 25.6 | 31.2 | 7.8 | 4.9 |
| | 구매 빈도(회) | 0.7 | 0.8 | 0.6 | 0.8 | 0.7 | 1.0 | 0.1 | 0.2 |
| 휴대폰 | 구매 경험(%) | 34.6 | 40.8 | 28.4 | 37.6 | 34.4 | 40.8 | 26.6 | 24.6 |
| | 구매 빈도(회) | 0.8 | 0.9 | 0.6 | 0.9 | 0.8 | 0.8 | 0.4 | 0.6 |
| 한국 관광 | 구매 경험(%) | 27.6 | 31.2 | 24.0 | 29.6 | 32.8 | 36.0 | 14.1 | 9.8 |
| | 구매 빈도(회) | 1.0 | 1.3 | 0.7 | 1.3 | 1.3 | 1.1 | 0.3 | 0.3 |

*Q 귀하는 최근 4년 내에 다음의 한국산 제품·서비스를 얼마나 구매 또는 방문하였습니까?*

# ⅳ. 한류 효과

## 5. 한국 제품·서비스 향후 이용의향

(Base : 전체, 5점 척도, 단위: %,점)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (500) | (250) | (250) | (125) | (125) | (125) | (64) | (61) |
| 한국 식품 구매 | 이용 의향 | 60.0 | 57.6 | 62.4 | 64.0 | 59.2 | 55.2 | 57.8 | 65.6 |
| | 평균 | 3.68 | 3.69 | 3.67 | 3.78 | 3.66 | 3.57 | 3.61 | 3.80 |
| 한국 의류 구매 | 이용 의향 | 41.8 | 37.2 | 46.4 | 46.4 | 48.0 | 40.0 | 35.9 | 29.5 |
| | 평균 | 3.32 | 3.21 | 3.43 | 3.39 | 3.49 | 3.26 | 3.30 | 2.97 |
| 한국 화장품 구매 | 이용 의향 | 41.4 | 33.2 | 49.6 | 46.4 | 50.4 | 41.6 | 32.8 | 21.3 |
| | 평균 | 3.27 | 3.05 | 3.48 | 3.45 | 3.42 | 3.31 | 3.13 | 2.64 |
| 한국 주류 구매 | 이용 의향 | 45.8 | 47.2 | 44.4 | 45.6 | 57.6 | 39.2 | 48.4 | 32.8 |
| | 평균 | 3.34 | 3.38 | 3.31 | 3.32 | 3.54 | 3.35 | 3.31 | 3.02 |
| 한국 액세서리 구매 | 이용 의향 | 42.2 | 36.4 | 48.0 | 45.6 | 49.6 | 38.4 | 40.6 | 29.5 |
| | 평균 | 3.29 | 3.20 | 3.38 | 3.37 | 3.47 | 3.22 | 3.27 | 2.97 |
| 한국 음식점 식사 | 이용 의향 | 61.0 | 60.0 | 62.0 | 62.4 | 63.2 | 58.4 | 57.8 | 62.3 |
| | 평균 | 3.70 | 3.68 | 3.71 | 3.76 | 3.73 | 3.60 | 3.66 | 3.74 |
| 한국 가전제품 구매 | 이용 의향 | 50.8 | 55.2 | 46.4 | 52.8 | 49.6 | 48.0 | 57.8 | 47.5 |
| | 평균 | 3.48 | 3.54 | 3.43 | 3.53 | 3.51 | 3.39 | 3.58 | 3.43 |
| 한국 자동차 구매 | 이용 의향 | 38.8 | 41.6 | 36.0 | 39.2 | 44.0 | 39.2 | 37.5 | 27.9 |
| | 평균 | 3.20 | 3.26 | 3.14 | 3.24 | 3.36 | 3.20 | 3.25 | 2.74 |
| 한국 핸드폰 구매 | 이용 의향 | 42.2 | 49.2 | 35.2 | 39.2 | 47.2 | 41.6 | 43.8 | 37.7 |
| | 평균 | 3.34 | 3.48 | 3.19 | 3.30 | 3.46 | 3.23 | 3.47 | 3.25 |
| 한국 병원 의료 서비스 | 이용 의향 | 35.0 | 37.2 | 32.8 | 37.6 | 41.6 | 36.8 | 25.0 | 23.0 |
| | 평균 | 3.06 | 3.12 | 3.00 | 3.15 | 3.30 | 3.10 | 2.83 | 2.51 |
| 한국 방문 | 이용 의향 | 57.6 | 57.6 | 57.6 | 57.6 | 62.4 | 55.2 | 56.3 | 54.1 |
| | 평균 | 3.60 | 3.62 | 3.59 | 3.62 | 3.74 | 3.54 | 3.56 | 3.43 |
| 전반적 한국 제품 구매 | 이용 의향 | 42.8 | 42.8 | 42.8 | 42.4 | 51.2 | 42.4 | 37.5 | 32.8 |
| | 평균 | 3.35 | 3.33 | 3.38 | 3.39 | 3.52 | 3.34 | 3.23 | 3.08 |
| 잘 모르는 한국 브랜드 구매 | 이용 의향 | 41.6 | 39.6 | 43.6 | 47.2 | 44.8 | 41.6 | 34.4 | 31.1 |
| | 평균 | 3.30 | 3.28 | 3.31 | 3.37 | 3.38 | 3.34 | 3.14 | 3.07 |
| 한글 학습 | 이용 의향 | 34.4 | 31.2 | 37.6 | 45.6 | 39.2 | 38.4 | 18.8 | 9.8 |
| | 평균 | 3.01 | 2.93 | 3.09 | 3.30 | 3.22 | 3.06 | 2.69 | 2.23 |
| 태권도 학습 | 이용 의향 | 36.6 | 36.4 | 36.8 | 44.0 | 44.0 | 38.4 | 26.6 | 13.1 |
| | 평균 | 3.05 | 3.04 | 3.06 | 3.30 | 3.28 | 3.17 | 2.80 | 2.13 |
| 한국 전통문화 체험 | 이용 의향 | 49.4 | 49.6 | 49.2 | 58.4 | 58.4 | 45.6 | 39.1 | 31.1 |
| | 평균 | 3.46 | 3.44 | 3.48 | 3.63 | 3.67 | 3.31 | 3.27 | 3.16 |

*Q 향후 한국산 제품 및 서비스에 대한 귀하의 향후 관심 및 구매의향이 어느 정도인지 항목별로 응답해 주십시오 *이용 의향 : 4점+5점 비율(%)*
*(5점 척도-1.2점·부정/3점·보통/4.5점·긍정)*

# ⅳ. 한류 효과

## 6. 한국 문화콘텐츠 유료 이용의향

(Base : 전체, 5점 척도, 단위: %,점)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (500) | (250) | (250) | (125) | (125) | (125) | (64) | (61) |
| 드라마 | 유료 이용 의향 | 28.8 | 29.6 | 28.0 | 34.4 | 36.0 | 29.6 | 21.9 | 8.2 |
| | 평균 | 2.85 | 2.93 | 2.78 | 3.02 | 2.97 | 2.92 | 2.78 | 2.20 |
| 예능 | 유료 이용 의향 | 26.2 | 28.4 | 24.0 | 31.2 | 31.2 | 26.4 | 21.9 | 9.8 |
| | 평균 | 2.78 | 2.86 | 2.69 | 2.90 | 2.91 | 2.81 | 2.77 | 2.18 |
| 영화 | 유료 이용 의향 | 32.4 | 34.4 | 30.4 | 36.0 | 42.4 | 30.4 | 20.3 | 21.3 |
| | 평균 | 2.93 | 3.03 | 2.82 | 3.03 | 3.11 | 2.97 | 2.77 | 2.41 |
| 음악 | 유료 이용 의향 | 31.2 | 30.0 | 32.4 | 38.4 | 37.6 | 27.2 | 26.6 | 16.4 |
| | 평균 | 2.88 | 2.90 | 2.86 | 3.05 | 3.09 | 2.89 | 2.84 | 2.15 |
| 애니메이션 | 유료 이용 의향 | 27.0 | 30.0 | 24.0 | 32.0 | 34.4 | 23.2 | 21.9 | 14.8 |
| | 평균 | 2.80 | 2.91 | 2.68 | 2.96 | 3.02 | 2.78 | 2.70 | 2.13 |
| 만화·웹툰 | 유료 이용 의향 | 24.8 | 26.8 | 22.8 | 26.4 | 36.0 | 24.0 | 20.3 | 4.9 |
| | 평균 | 2.70 | 2.80 | 2.61 | 2.79 | 2.90 | 2.81 | 2.70 | 1.90 |
| 도서·웹도서 | 유료 이용 의향 | 26.6 | 27.2 | 26.0 | 27.2 | 37.6 | 26.4 | 18.8 | 11.5 |
| | 평균 | 2.74 | 2.78 | 2.70 | 2.74 | 2.94 | 2.90 | 2.64 | 2.08 |

*Q 향후 한국 문화콘텐츠에 대한 귀하의 향후 관심 및 유료 이용의향이 어느 정도인지 다음 각 항목별로 응답해 주십시오 * 유료 이용 의향 : 4점+5점 비율(%)*
*(5점 척도-1.2점:부정/3점:보통/4.5점:긍정)*

APPENDIX

# 국가별 통계표

## 러시아



# i. 한국 인식

## 1. 한국에 대한 인식

(Base : 전체, 5점 척도, 단위: %, 점)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (400) | (200) | (200) | (100) | (100) | (100) | (97) | (3) |
| 경제적으로 선진국이다 | 긍정 응답 | 71.5 | 75.5 | 67.5 | 57.0 | 70.0 | 78.0 | 82.5 | 33.3 |
| | 평균 | 3.83 | 3.94 | 3.73 | 3.48 | 3.84 | 3.96 | 4.07 | 3.33 |
| 국제적 차원의 사회공헌활동에 참여하고 있다 | 긍정 응답 | 51.8 | 55.5 | 48.0 | 34.0 | 50.0 | 59.0 | 64.9 | 33.3 |
| | 평균 | 3.52 | 3.56 | 3.48 | 3.24 | 3.52 | 3.63 | 3.69 | 3.33 |
| 우리에게 우호적인 국가이다 | 긍정 응답 | 55.0 | 56.0 | 54.0 | 43.0 | 51.0 | 65.0 | 60.8 | 66.7 |
| | 평균 | 3.53 | 3.52 | 3.55 | 3.31 | 3.50 | 3.66 | 3.66 | 3.67 |
| 경쟁국이기보다 협력국이다 | 긍정 응답 | 67.3 | 63.5 | 71.0 | 62.0 | 68.0 | 71.0 | 68.0 | 66.7 |
| | 평균 | 3.65 | 3.62 | 3.69 | 3.51 | 3.68 | 3.70 | 3.71 | 3.67 |
| 호감이 가는 국가다 | 긍정 응답 | 68.3 | 65.0 | 71.5 | 57.0 | 70.0 | 74.0 | 72.2 | 66.7 |
| | 평균 | 3.75 | 3.72 | 3.79 | 3.56 | 3.77 | 3.83 | 3.85 | 3.67 |
| 문화강국이다 | 긍정 응답 | 30.0 | 31.5 | 28.5 | 23.0 | 34.0 | 33.0 | 30.9 | 0.0 |
| | 평균 | 3.13 | 3.09 | 3.17 | 2.91 | 3.16 | 3.22 | 3.23 | 3.00 |
| *Base* | | (400) | (200) | (200) | (100) | (100) | (100) | (97) | (61) |
| 한국에 대한 전반적인 인식 | 긍정 응답 | 83.3 | 81.5 | 85.0 | 73.0 | 82.0 | 89.0 | 88.7 | 100.0 |
| | 평균 | 4.05 | 4.01 | 4.09 | 3.84 | 4.02 | 4.16 | 4.16 | 4.33 |

*Q.귀하께서는 평소 **한국**에 대해 어떻게 생각하십니까? 한국에 대한 설명을 읽으시고, 귀하께서 동의하는 정도를 선택해 주십시오.*
*Q.귀하의 한국에 대한 전반적인 인식은 어떠합니까? * 긍정 응답: 4점+5점 비율(%)*
*(5점 척도 - 1·2점: 부정/3점: 보통/4·5점: 긍정)*

## 2. 한국 연상 이미지

(Base : 전체, 단위: %)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (400) | (200) | (200) | (100) | (100) | (100) | (97) | (3) |
| 뷰티 제품(화장품) | 15.5 | 3.0 | 28.0 | 19.0 | 15.0 | 19.0 | 9.3 | 0.0 |
| 자동차 | 14.3 | 20.5 | 8.0 | 6.0 | 13.0 | 17.0 | 21.6 | 0.0 |
| 한국 음식 | 13.0 | 13.0 | 13.0 | 4.0 | 11.0 | 15.0 | 21.6 | 33.3 |
| IT제품/브랜드 | 9.0 | 13.5 | 4.5 | 2.0 | 4.0 | 15.0 | 15.5 | 0.0 |
| K-Pop | 6.0 | 4.0 | 8.0 | 12.0 | 9.0 | 2.0 | 1.0 | 0.0 |
| 북한 | 6.0 | 6.0 | 6.0 | 7.0 | 6.0 | 4.0 | 6.2 | 33.3 |
| 태권도 | 4.3 | 4.5 | 4.0 | 3.0 | 0.0 | 4.0 | 10.3 | 0.0 |
| 영화 | 3.3 | 5.0 | 1.5 | 4.0 | 6.0 | 2.0 | 1.0 | 0.0 |
| 한국 식당(음식점) | 3.3 | 3.5 | 3.0 | 2.0 | 8.0 | 3.0 | 0.0 | 0.0 |
| 올림픽/월드컵 | 3.3 | 3.5 | 3.0 | 3.0 | 4.0 | 2.0 | 3.1 | 33.3 |
| e-sports/프로게이머 | 3.0 | 5.0 | 1.0 | 4.0 | 6.0 | 2.0 | 0.0 | 0.0 |
| 애니메이션 | 2.5 | 3.0 | 2.0 | 4.0 | 4.0 | 1.0 | 1.0 | 0.0 |
| 북핵위협/전쟁위험지역 | 2.5 | 3.0 | 2.0 | 1.0 | 4.0 | 1.0 | 4.1 | 0.0 |
| 드라마 | 1.8 | 1.0 | 2.5 | 4.0 | 1.0 | 2.0 | 0.0 | 0.0 |
| 한류스타 | 1.8 | 1.0 | 2.5 | 6.0 | 0.0 | 0.0 | 1.0 | 0.0 |
| 한국전쟁(The Korean War in 1950) | 1.8 | 3.0 | 0.5 | 2.0 | 2.0 | 2.0 | 1.0 | 0.0 |
| 경제성장 | 1.8 | 2.5 | 1.0 | 0.0 | 2.0 | 3.0 | 2.1 | 0.0 |
| 뷰티 서비스(성형) | 1.3 | 0.5 | 2.0 | 2.0 | 0.0 | 3.0 | 0.0 | 0.0 |
| 패션 | 1.0 | 0.0 | 2.0 | 3.0 | 0.0 | 0.0 | 1.0 | 0.0 |
| 예능프로그램 | 0.8 | 0.5 | 1.0 | 2.0 | 1.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| 온라인/모바일 게임 | 0.8 | 1.5 | 0.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 0.0 | 0.0 |
| 만화/웹툰 | 0.8 | 0.5 | 1.0 | 3.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| 캐릭터 상품/이모티콘 | 0.8 | 0.5 | 1.0 | 3.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| 스포츠/스포츠 스타 | 0.5 | 1.0 | 0.0 | 1.0 | 1.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| 코리안 유튜버 영상/방송 | 0.3 | 0.0 | 0.5 | 1.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| 기타 | 1.3 | 0.5 | 2.0 | 1.0 | 2.0 | 2.0 | 0.0 | 0.0 |

*Q.귀하께서 한국에 대해 생각해본다면 가장 먼저 떠오르는 것은 무엇입니까?*

# i. 한국 인식

## 3. 자국에서 인기 있는 한국 한국 제품· 서비스· 콘텐츠

(Base : 전체, 복수응답, 단위: %)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (400) | (200) | (200) | (100) | (100) | (100) | (97) | (3) |
| 자동차 | 50.8 | 60.5 | 41.0 | 28.0 | 44.0 | 60.0 | 72.2 | 33.3 |
| 태권도 | 41.3 | 45.0 | 37.5 | 23.0 | 41.0 | 40.0 | 60.8 | 66.7 |
| IT제품/브랜드 | 41.0 | 44.0 | 38.0 | 25.0 | 42.0 | 41.0 | 55.7 | 66.7 |
| 뷰티 제품(화장품) | 40.3 | 16.5 | 64.0 | 38.0 | 47.0 | 45.0 | 30.9 | 33.3 |
| 한국 음식 | 39.8 | 35.0 | 44.5 | 25.0 | 50.0 | 37.0 | 46.4 | 66.7 |
| 백색가전 | 39.8 | 40.5 | 39.0 | 19.0 | 42.0 | 41.0 | 56.7 | 66.7 |
| 애니메이션 | 22.5 | 16.0 | 29.0 | 24.0 | 24.0 | 20.0 | 21.6 | 33.3 |
| 한국 식당(음식점) | 22.0 | 17.5 | 26.5 | 18.0 | 22.0 | 20.0 | 27.8 | 33.3 |
| K-Pop | 17.8 | 12.0 | 23.5 | 42.0 | 19.0 | 5.0 | 5.2 | 0.0 |
| 영화 | 15.3 | 13.5 | 17.0 | 16.0 | 13.0 | 20.0 | 12.4 | 0.0 |
| 온라인/모바일 게임 | 14.0 | 16.5 | 11.5 | 14.0 | 17.0 | 17.0 | 8.2 | 0.0 |
| 한류 스타 | 12.8 | 7.5 | 18.0 | 28.0 | 13.0 | 8.0 | 2.1 | 0.0 |
| 만화/웹툰 | 12.3 | 8.0 | 16.5 | 19.0 | 16.0 | 6.0 | 8.2 | 0.0 |
| 패션 | 11.8 | 4.5 | 19.0 | 25.0 | 8.0 | 12.0 | 2.1 | 0.0 |
| 육아용품 | 11.5 | 5.5 | 17.5 | 4.0 | 12.0 | 16.0 | 14.4 | 0.0 |
| 뷰티 서비스(성형) | 10.5 | 4.0 | 17.0 | 13.0 | 9.0 | 16.0 | 4.1 | 0.0 |
| 한류 굿즈(한류 스타와 관련된 판매용 상품) | 9.8 | 8.0 | 11.5 | 15.0 | 10.0 | 4.0 | 10.3 | 0.0 |
| 드라마 | 9.5 | 6.0 | 13.0 | 16.0 | 9.0 | 11.0 | 2.1 | 0.0 |
| 코리안 유튜버 영상/방송 | 9.0 | 5.0 | 13.0 | 16.0 | 8.0 | 8.0 | 4.1 | 0.0 |
| e-sports/프로게이머 | 8.5 | 14.0 | 3.0 | 8.0 | 16.0 | 6.0 | 4.1 | 0.0 |
| 스포츠/스포츠 스타 | 7.0 | 6.0 | 8.0 | 6.0 | 8.0 | 5.0 | 8.2 | 33.3 |
| 캐릭터 상품/이모티콘 | 5.5 | 3.0 | 8.0 | 8.0 | 9.0 | 3.0 | 2.1 | 0.0 |
| 예능프로그램 | 4.5 | 5.0 | 4.0 | 10.0 | 4.0 | 3.0 | 1.0 | 0.0 |
| 문학/도서 | 2.8 | 2.5 | 3.0 | 4.0 | 3.0 | 2.0 | 2.1 | 0.0 |
| 한글(한국어) | 2.3 | 1.5 | 3.0 | 4.0 | 2.0 | 2.0 | 1.0 | 0.0 |
| 한복 | 1.8 | 1.5 | 2.0 | 4.0 | 1.0 | 0.0 | 2.1 | 0.0 |
| 한국 교육 콘텐츠 | 0.8 | 1.0 | 0.5 | 2.0 | 1.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| 한옥/궁궐 | 0.5 | 0.5 | 0.5 | 1.0 | 1.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| 기타 | 0.5 | 1.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 1.0 | 1.0 | 0.0 |

*Q 다음 중 귀하의 국가에서 인기 있다고 생각하는 '한국 제품서비스콘텐츠'를 모두 선택해 주십시오*

# i. 한국 인식

## 4. 한국 문화콘텐츠 관심도

(Base : 전체, 단위: %)

| | | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | | (400) | (200) | (200) | (100) | (100) | (100) | (97) | (3) |
| 본인 | 1년 전 대비 현재 | 증가 | 32.8 | 24.5 | 41.0 | 37.0 | 25.0 | 39.0 | 28.9 | 66.7 |
| | | 보통 | 59.8 | 65.0 | 54.5 | 42.0 | 72.0 | 57.0 | 69.1 | 33.3 |
| | | 감소 | 7.5 | 10.5 | 4.5 | 21.0 | 3.0 | 4.0 | 2.1 | 0.0 |
| | 현재 대비 1년 후 | 증가 | 37.3 | 29.0 | 45.5 | 37.0 | 31.0 | 41.0 | 39.2 | 66.7 |
| | | 보통 | 54.3 | 59.0 | 49.5 | 46.0 | 63.0 | 52.0 | 56.7 | 33.3 |
| | | 감소 | 8.5 | 12.0 | 5.0 | 17.0 | 6.0 | 7.0 | 4.1 | 0.0 |
| 자국민 | 1년 전 대비 현재 | 증가 | 43.5 | 27.0 | 60.0 | 49.0 | 43.0 | 43.0 | 39.2 | 33.3 |
| | | 보통 | 50.0 | 63.0 | 37.0 | 38.0 | 53.0 | 50.0 | 58.8 | 66.7 |
| | | 감소 | 6.5 | 10.0 | 3.0 | 13.0 | 4.0 | 7.0 | 2.1 | 0.0 |
| | 현재 대비 1년 후 | 증가 | 46.3 | 32.0 | 60.5 | 45.0 | 44.0 | 50.0 | 45.4 | 66.7 |
| | | 보통 | 47.8 | 58.0 | 37.5 | 41.0 | 53.0 | 46.0 | 51.5 | 33.3 |
| | | 감소 | 6.0 | 10.0 | 2.0 | 14.0 | 3.0 | 4.0 | 3.1 | 0.0 |
| 현재 한국 문화콘텐츠 소비의향 | | 증가 | 32.8 | 23.0 | 42.5 | 36.0 | 32.0 | 36.0 | 26.8 | 33.3 |
| | | 보통 | 57.8 | 64.0 | 51.5 | 47.0 | 60.0 | 58.0 | 66.0 | 66.7 |
| | | 감소 | 9.5 | 13.0 | 6.0 | 17.0 | 8.0 | 6.0 | 7.2 | 0.0 |
| 1년 후 한국 문화콘텐츠 소비의향 | | 증가 | 33.0 | 25.0 | 41.0 | 35.0 | 29.0 | 37.0 | 30.9 | 33.3 |
| | | 보통 | 59.5 | 64.5 | 54.5 | 52.0 | 67.0 | 57.0 | 61.9 | 66.7 |
| | | 감소 | 7.5 | 10.5 | 4.5 | 13.0 | 4.0 | 6.0 | 7.2 | 0.0 |

*Q.한국 문화콘텐츠에 대한 관심도와 관련한 질문을 읽고, 귀하의 생각과 일치하는 것을 선택해 주십시오*
*(5점 척도 - 1,2점:감소/3점:비슷/4,5점:증가)*

## 5. 한국 문화콘텐츠 경험 후 한국에 대한 인식 변화

(Base : 전체, 5점 척도, 단위: %, 점)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (400) | (200) | (200) | (100) | (100) | (100) | (97) | (3) |
| 부정변화 | 1.5 | 2.0 | 1.0 | 4.0 | 1.0 | 1.0 | 0.0 | 0.0 |
| 변화없음 | 41.5 | 45.5 | 37.5 | 41.0 | 50.0 | 39.0 | 36.1 | 33.3 |
| 긍정변화 | 57.0 | 52.5 | 61.5 | 55.0 | 49.0 | 60.0 | 63.9 | 66.7 |
| *평균(점)* | 3.64 | 3.57 | 3.72 | 3.60 | 3.56 | 3.68 | 3.72 | 3.67 |

*Q.귀하가 한국 문화 콘텐츠를 접한 이후, 귀하의 한국에 대한 전반적인 인식은 어떻게 변화했습니까?*
**부정변화 : 1,2점 비율 / 변화없음 : 3점 / 긍정변화 : 4,5점 비율(%)*
*(5점 척도-1,2점:부정변화/3점: 변화없음/4,5점: 긍정변화)*

# ii. 한류 소비

## 1.한국 문화콘텐츠에 대한 접촉 기회

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 5점 척도, 단위: %, 점)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (111) | (46) | (65) | (40) | (28) | (26) | (17) | (11) |
| 드라마 | 충분 응답 | 25.2 | 23.9 | 26.2 | 32.5 | 25.0 | 23.1 | 11.8 | 27.3 |
| | 평균 | 3.08 | 2.98 | 3.15 | 3.30 | 2.93 | 3.08 | 2.82 | 2.91 |
| *Base* | | (95) | (50) | (45) | (33) | (32) | (18) | (12) | (14) |
| 예능 | 충분 응답 | 25.3 | 20.0 | 31.1 | 30.3 | 28.1 | 5.6 | 33.3 | 21.4 |
| | 평균 | 2.84 | 2.72 | 2.98 | 2.94 | 2.75 | 2.67 | 3.08 | 2.71 |
| *Base* | | (170) | (84) | (86) | (38) | (44) | (43) | (44) | (1) |
| 영화 | 충분 응답 | 25.3 | 25.0 | 25.6 | 34.2 | 27.3 | 20.9 | 20.5 | 0.0 |
| | 평균 | 2.99 | 2.93 | 3.05 | 3.18 | 3.02 | 3.02 | 2.75 | 3.00 |
| *Base* | | (130) | (51) | (79) | (54) | (31) | (28) | (17) | (29) |
| 음악 | 충분 응답 | 40.8 | 31.4 | 46.8 | 53.7 | 38.7 | 28.6 | 23.5 | 31.0 |
| | 평균 | 3.49 | 3.29 | 3.62 | 3.74 | 3.42 | 3.29 | 3.18 | 3.03 |
| *Base* | | (198) | (91) | (107) | (59) | (52) | (45) | (41) | (1) |
| 애니메이션 | 충분 응답 | 30.8 | 26.4 | 34.6 | 44.1 | 32.7 | 28.9 | 12.2 | 0.0 |
| | 평균 | 3.19 | 3.10 | 3.27 | 3.41 | 3.27 | 3.13 | 2.85 | 3.00 |
| *Base* | | (117) | (41) | (76) | (49) | (27) | (23) | (17) | (1) |
| 도서 | 충분 응답 | 24.8 | 14.6 | 30.3 | 30.6 | 25.9 | 17.4 | 17.6 | 0.0 |
| | 평균 | 2.94 | 2.73 | 3.05 | 3.10 | 2.93 | 2.65 | 2.94 | 2.00 |
| *Base* | | (152) | (93) | (59) | (44) | (42) | (37) | (28) | (1) |
| 게임 | 충분 응답 | 39.5 | 43.0 | 33.9 | 31.8 | 50.0 | 51.4 | 21.4 | 0.0 |
| | 평균 | 3.34 | 3.39 | 3.25 | 3.25 | 3.48 | 3.46 | 3.11 | 3.00 |
| *Base* | | (241) | (98) | (143) | (63) | (57) | (62) | (57) | (2) |
| 패션 | 충분 응답 | 27.4 | 21.4 | 31.5 | 38.1 | 28.1 | 32.3 | 10.5 | 0.0 |
| | 평균 | 3.07 | 2.83 | 3.24 | 3.33 | 3.05 | 3.06 | 2.82 | 3.00 |
| *Base* | | (210) | (53) | (157) | (56) | (51) | (63) | (39) | (1) |
| 뷰티 | 충분 응답 | 58.6 | 45.3 | 63.1 | 66.1 | 60.8 | 54.0 | 53.8 | 0.0 |
| | 평균 | 3.71 | 3.34 | 3.84 | 3.79 | 3.82 | 3.63 | 3.62 | 3.00 |
| *Base* | | (332) | (172) | (160) | (71) | (83) | (89) | (87) | (2) |
| 한식 | 충분 응답 | 38.6 | 40.1 | 36.9 | 46.5 | 45.8 | 34.8 | 29.9 | 0.0 |
| | 평균 | 3.27 | 3.26 | 3.27 | 3.38 | 3.36 | 3.22 | 3.14 | 2.50 |

*Q 귀하께서는 한국 문화콘텐츠를 접할 수 있는 기회가 얼마나 충분하다고 생각하십니까?*
**충분 응답 : 4점+5점 비율(%)*
*(5점 척도-1.2점:부족/3점:보통/4.5점:충분)*

# ii. 한류 소비

## 2. 한국 문화콘텐츠 접촉 경로

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 복수응답, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (111) | (46) | (65) | (40) | (28) | (26) | (17) | (0) |
| 드라마 | OTT | 76.6 | 63.0 | 86.2 | 77.5 | 75.0 | 73.1 | 82.4 | - |
| | SNS | 37.8 | 34.8 | 40.0 | 47.5 | 39.3 | 23.1 | 35.3 | - |
| | TV | 36.0 | 43.5 | 30.8 | 20.0 | 46.4 | 42.3 | 47.1 | - |
| | 오프라인 | 15.3 | 13.0 | 16.9 | 12.5 | 17.9 | 15.4 | 17.6 | - |
| | 기타 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | - |
| *Base* | | (95) | (50) | (45) | (33) | (32) | (18) | (12) | (0) |
| 예능 | OTT | 72.6 | 76.0 | 68.9 | 66.7 | 78.1 | 83.3 | 58.3 | - |
| | SNS | 53.7 | 56.0 | 51.1 | 48.5 | 62.5 | 38.9 | 66.7 | - |
| | TV | 29.5 | 30.0 | 28.9 | 27.3 | 28.1 | 27.8 | 41.7 | - |
| | 오프라인 | 10.5 | 10.0 | 11.1 | 12.1 | 12.5 | 5.6 | 8.3 | - |
| | 기타 | 1.1 | 0.0 | 2.2 | 3.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | - |
| *Base* | | (170) | (84) | (86) | (38) | (44) | (43) | (44) | (1) |
| 영화 | OTT | 78.2 | 79.8 | 76.7 | 71.1 | 81.8 | 81.4 | 77.3 | 100.0 |
| | SNS | 45.9 | 41.7 | 50.0 | 60.5 | 43.2 | 37.2 | 45.5 | 0.0 |
| | TV | 44.1 | 44.0 | 44.2 | 39.5 | 52.3 | 41.9 | 43.2 | 0.0 |
| | 상영회/영화제/행사 | 17.6 | 16.7 | 18.6 | 13.2 | 15.9 | 14.0 | 27.3 | 0.0 |
| | 오프라인 | 17.1 | 13.1 | 20.9 | 21.1 | 15.9 | 14.0 | 18.2 | 0.0 |
| | 자국 극장 | 13.5 | 15.5 | 11.6 | 10.5 | 18.2 | 14.0 | 11.4 | 0.0 |
| | 기타 | 1.2 | 1.2 | 1.2 | 2.6 | 2.3 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| *Base* | | (130) | (51) | (79) | (54) | (31) | (28) | (17) | (0) |
| 음악 | 온라인·모바일 플랫폼 | 92.3 | 90.2 | 93.7 | 96.3 | 93.5 | 85.7 | 88.2 | - |
| | SNS | 64.6 | 54.9 | 70.9 | 72.2 | 74.2 | 46.4 | 52.9 | - |
| | TV | 31.5 | 35.3 | 29.1 | 25.9 | 25.8 | 35.7 | 52.9 | - |
| | 오프라인 | 12.3 | 7.8 | 15.2 | 9.3 | 12.9 | 14.3 | 17.6 | - |
| | 라디오 | 7.7 | 9.8 | 6.3 | 7.4 | 6.5 | 14.3 | 0.0 | - |
| | 기타 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | - |
| Base | | (198) | (91) | (107) | (59) | (52) | (45) | (41) | (1) |
| 애니메이션 | OTT | 80.8 | 81.3 | 80.4 | 83.1 | 80.8 | 86.7 | 70.7 | 100.0 |
| | SNS | 39.4 | 38.5 | 40.2 | 32.2 | 51.9 | 33.3 | 41.5 | 0.0 |
| | TV을 통해 시청 | 38.9 | 34.1 | 43.0 | 33.9 | 30.8 | 51.1 | 43.9 | 0.0 |
| | 오프라인 | 18.2 | 19.8 | 16.8 | 23.7 | 17.3 | 6.7 | 24.4 | 0.0 |
| | 기타 | 1.5 | 2.2 | 0.9 | 0.0 | 3.8 | 0.0 | 2.4 | 0.0 |
| *Base* | | (117) | (41) | (76) | (49) | (27) | (23) | (17) | (1) |
| 도서 | 자국 사이트/APP | 61.5 | 53.7 | 65.8 | 59.2 | 74.1 | 47.8 | 70.6 | 0.0 |
| | 한국 사이트/APP | 40.2 | 51.2 | 34.2 | 38.8 | 40.7 | 34.8 | 52.9 | 0.0 |
| | 자국 소재 매장 | 29.1 | 24.4 | 31.6 | 36.7 | 29.6 | 30.4 | 5.9 | 0.0 |
| | 박람회/전시회 | 24.8 | 22.0 | 26.3 | 24.5 | 18.5 | 21.7 | 41.2 | 0.0 |
| | 도서관 | 17.9 | 17.1 | 18.4 | 12.2 | 29.6 | 17.4 | 11.8 | 100.0 |
| | 한국 소재 매장 | 14.5 | 14.6 | 14.5 | 22.4 | 11.1 | 4.3 | 11.8 | 0.0 |
| | 기타 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |

*Q 귀하께서 평소 한국 문화콘텐츠를 접하는 경로를 모두 선택해 주십시오*

# ii. 한류 소비

## 2. 한국 문화콘텐츠 접촉 경로

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 복수응답, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (152) | (93) | (59) | (44) | (42) | (37) | (28) | (1) |
| 게임 | 모바일 플레이 | 75.7 | 77.4 | 72.9 | 65.9 | 81.0 | 81.1 | 75.0 | 100.0 |
| | 동영상/프로그램 시청 | 48.7 | 45.2 | 54.2 | 40.9 | 57.1 | 40.5 | 60.7 | 0.0 |
| | 온라인 플레이 | 36.8 | 37.6 | 35.6 | 31.8 | 42.9 | 37.8 | 32.1 | 100.0 |
| | TV에서 게임 채널 시청 | 24.3 | 22.6 | 27.1 | 36.4 | 21.4 | 13.5 | 25.0 | 0.0 |
| | 박람회/페스티벌 | 9.2 | 8.6 | 10.2 | 11.4 | 9.5 | 8.1 | 7.1 | 0.0 |
| | 기타 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| *Base* | | (241) | (98) | (143) | (63) | (57) | (62) | (57) | (2) |
| 패션 | 한국 사이트 | 60.6 | 57.1 | 62.9 | 60.3 | 63.2 | 61.3 | 57.9 | 50.0 |
| | SNS | 57.3 | 49.0 | 62.9 | 68.3 | 61.4 | 53.2 | 47.4 | 0.0 |
| | 자국 사이트 | 35.7 | 34.7 | 36.4 | 46.0 | 29.8 | 32.3 | 31.6 | 100.0 |
| | 자국 매장 | 22.0 | 24.5 | 20.3 | 19.0 | 24.6 | 14.5 | 31.6 | 0.0 |
| | 한국 매장 | 18.3 | 15.3 | 20.3 | 19.0 | 28.1 | 11.3 | 15.8 | 0.0 |
| | 전시회/박람회 | 12.4 | 13.3 | 11.9 | 17.5 | 12.3 | 6.5 | 14.0 | 0.0 |
| | 기타 | 1.2 | 2.0 | 0.7 | 0.0 | 0.0 | 3.2 | 1.8 | 0.0 |
| *Base* | | (210) | (53) | (157) | (56) | (51) | (63) | (39) | (1) |
| 뷰티 | 자국 사이트 | 57.6 | 45.3 | 61.8 | 60.7 | 64.7 | 50.8 | 56.4 | 0.0 |
| | 한국 사이트 | 54.8 | 39.6 | 59.9 | 69.6 | 58.8 | 46.0 | 43.6 | 0.0 |
| | SNS | 54.8 | 41.5 | 59.2 | 64.3 | 60.8 | 57.1 | 30.8 | 0.0 |
| | 자국 매장 | 50.0 | 37.7 | 54.1 | 51.8 | 60.8 | 38.1 | 51.3 | 100.0 |
| | 자국 H&B 매장 | 37.1 | 28.3 | 40.1 | 42.9 | 39.2 | 34.9 | 30.8 | 0.0 |
| | 전시회/박람회 | 20.0 | 11.3 | 22.9 | 21.4 | 19.6 | 19.0 | 20.5 | 0.0 |
| | 한국 매장 | 16.2 | 5.7 | 19.7 | 30.4 | 17.6 | 7.9 | 7.7 | 0.0 |
| | 한국 면세점 | 13.8 | 15.1 | 13.4 | 16.1 | 21.6 | 7.9 | 10.3 | 0.0 |
| | 기타 | 0.5 | 0.0 | 0.6 | 0.0 | 0.0 | 1.6 | 0.0 | 0.0 |
| *Base* | | (332) | (172) | (160) | (71) | (83) | (89) | (87) | (2) |
| 한식 | 자국 오프라인 매장/식당 | 76.8 | 73.3 | 80.6 | 62.0 | 78.3 | 79.8 | 83.9 | 100.0 |
| | 자국 사이트 | 28.9 | 26.7 | 31.3 | 47.9 | 28.9 | 16.9 | 26.4 | 0.0 |
| | 한국 사이트 | 24.1 | 22.7 | 25.6 | 33.8 | 22.9 | 21.3 | 20.7 | 0.0 |
| | 한국 오프라인 매장/식당 | 22.6 | 22.1 | 23.1 | 29.6 | 27.7 | 21.3 | 13.8 | 0.0 |
| | 전시회/박람회 | 16.6 | 15.1 | 18.1 | 21.1 | 14.5 | 9.0 | 23.0 | 0.0 |
| | 기타 | 3.9 | 3.5 | 4.4 | 5.6 | 3.6 | 4.5 | 2.3 | 0.0 |

*Q 귀하께서 평소 한국 문화콘텐츠를 접하는 경로를 모두 선택해 주십시오*

# ii. 한류 소비

## 3. 한국 문화콘텐츠 소비 비중

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: 시간, 편, US$, %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (111) | (46) | (65) | (40) | (28) | (26) | (17) | (0) |
| 드라마 | 전체 소비량(시간) | 29.0 | 21.0 | 34.6 | 26.1 | 28.7 | 36.8 | 24.4 | - |
| | 한국 문화콘텐츠 소비(시간) | 11.4 | 9.0 | 13.0 | 10.8 | 10.1 | 15.7 | 8.2 | - |
| | 소비 비중(%) | 38.2 | 36.9 | 39.2 | 36.6 | 36.9 | 43.1 | 36.5 | - |
| | 월평균 지출 금액 | 3.4 | 2.9 | 3.8 | 2.6 | 4.0 | 4.7 | 2.6 | - |
| *Base* | | (95) | (50) | (45) | (33) | (32) | (18) | (12) | (0) |
| 예능 | 전체 소비량(시간) | 22.8 | 19.2 | 26.9 | 17.6 | 29.9 | 19.4 | 23.6 | - |
| | 한국 문화콘텐츠 소비(시간) | 7.2 | 6.5 | 8.0 | 8.6 | 5.3 | 9.4 | 5.5 | - |
| | 소비 비중(%) | 42.4 | 38.1 | 47.1 | 49.5 | 32.5 | 51.2 | 36.0 | - |
| | 월평균 지출 금액 | 3.2 | 1.7 | 4.9 | 3.9 | 3.3 | 3.0 | 1.2 | - |
| *Base* | | (170) | (84) | (86) | (38) | (44) | (43) | (44) | (1) |
| 영화 | 전체 소비량(시간) | 11.2 | 10.9 | 11.5 | 11.0 | 9.5 | 14.0 | 10.5 | 3.0 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비(시간) | 3.4 | 2.8 | 4.0 | 4.9 | 1.9 | 5.2 | 1.8 | 2.0 |
| | 소비 비중(%) | 30.9 | 24.6 | 37.2 | 31.9 | 30.0 | 29.4 | 31.7 | 66.7 |
| | 월평균 지출 금액 | 3.9 | 3.0 | 4.8 | 5.7 | 3.0 | 4.3 | 2.7 | 13.5 |
| *Base* | | (130) | (51) | (79) | (54) | (31) | (28) | (17) | (0) |
| 음악 | 전체 소비량(시간) | 24.6 | 16.9 | 29.6 | 26.2 | 12.6 | 32.0 | 29.5 | - |
| | 한국 문화콘텐츠 소비(시간) | 7.2 | 3.5 | 9.7 | 8.1 | 2.7 | 10.7 | 7.2 | - |
| | 소비 비중(%) | 29.8 | 30.2 | 29.6 | 24.6 | 33.7 | 36.5 | 28.6 | - |
| | 월평균 지출 금액 | 1.4 | 0.9 | 1.7 | 1.2 | 1.8 | 1.8 | 0.8 | - |
| *Base* | | (198) | (91) | (107) | (59) | (52) | (45) | (41) | (1) |
| 애니메이션 | 전체 소비량(시간) | 10.2 | 10.5 | 9.9 | 14.1 | 10.4 | 9.1 | 5.5 | 4.0 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비(시간) | 4.8 | 4.8 | 4.7 | 6.1 | 3.9 | 6.6 | 1.9 | 4.0 |
| | 소비 비중(%) | 40.6 | 39.6 | 41.5 | 32.5 | 35.6 | 48.2 | 49.0 | 100.0 |
| | 월평균 지출 금액 | 2.2 | 2.4 | 2.0 | 2.3 | 1.6 | 3.1 | 1.3 | 16.5 |
| *Base* | | (117) | (41) | (76) | (49) | (27) | (23) | (17) | (1) |
| 도서 | 전체 소비량(시간) | 11.5 | 9.4 | 12.6 | 11.5 | 17.4 | 10.4 | 3.4 | 10.0 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비(시간) | 3.0 | 3.0 | 3.0 | 4.0 | 2.2 | 3.3 | 1.4 | 1.0 |
| | 소비 비중(%) | 31.0 | 31.4 | 30.7 | 30.2 | 19.7 | 40.5 | 39.3 | 10.0 |
| | 월평균 지출 금액 | 3.8 | 4.8 | 3.3 | 2.6 | 7.6 | 4.1 | 1.2 | 0.0 |
| *Base* | | (152) | (93) | (59) | (44) | (42) | (37) | (28) | (1) |
| 게임 | 전체 소비량(시간) | 17.5 | 20.8 | 12.2 | 11.8 | 17.1 | 23.3 | 19.7 | 4.0 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비(시간) | 7.4 | 8.2 | 6.2 | 5.1 | 6.6 | 13.5 | 4.2 | 4.0 |
| | 소비 비중(%) | 44.3 | 42.1 | 47.8 | 44.4 | 43.5 | 51.0 | 34.5 | 100.0 |
| | 월평균 지출 금액 | 2.6 | 2.5 | 2.9 | 1.0 | 3.1 | 4.1 | 2.4 | 9.0 |
| *Base* | | (241) | (98) | (143) | (63) | (57) | (62) | (57) | (2) |
| 패션 | 전체 소비량($) | 69.7 | 62.8 | 74.5 | 55.4 | 71.2 | 92.3 | 59.2 | 82.3 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비($) | 19.8 | 16.0 | 22.4 | 20.5 | 17.3 | 27.7 | 13.6 | 0.0 |
| | 소비 비중(%) | 25.1 | 19.7 | 28.8 | 26.7 | 21.6 | 27.4 | 25.3 | 0.0 |
| *Base* | | (210) | (53) | (157) | (56) | (51) | (63) | (39) | (1) |
| 뷰티 | 전체 소비량($) | 29.3 | 21.3 | 32.0 | 20.0 | 26.6 | 38.5 | 31.6 | 15.0 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비($) | 13.2 | 7.3 | 15.2 | 9.0 | 11.9 | 19.0 | 11.9 | 0.0 |
| | 소비 비중(%) | 37.2 | 22.4 | 42.2 | 36.7 | 32.9 | 42.3 | 36.2 | 0.0 |
| *Base* | | (332) | (172) | (160) | (71) | (83) | (89) | (87) | (2) |
| 한식 | 전체 소비량($) | 116.7 | 117.9 | 115.5 | 72.2 | 130.9 | 128.8 | 124.3 | 239.4 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비($) | 18.5 | 18.4 | 18.7 | 20.9 | 18.2 | 23.1 | 12.6 | 3.7 |
| | 소비 비중(%) | 22.8 | 24.6 | 20.9 | 28.8 | 20.8 | 23.7 | 19.4 | 3.6 |

*Q.귀하의 평소 한국 문화콘텐츠 시청량·소비량은 얼마나 됩니까? * 소비 비중 = 한국 문화콘텐츠 월평균 소비량 / 월평균 전체 소비량 X 100*
** 영화의 소비량 단위는 월 평균 편 수, 패션/뷰티 및 음식의 소비량 단위는 월 평균 지출금액($)이며, 그 외의 소비량 단위는 월 평균 소비시간임*

# ii. 한류 소비

## 4-1. 한국 문화콘텐츠 다운로드·스트리밍 이용 경로

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 복수응답, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (85) | (29) | (56) | (31) | (21) | (19) | (14) | (0) |
| 드라마 | Youtube | 88.2 | 86.2 | 89.3 | 80.6 | 85.7 | 94.7 | 100.0 | - |
| | Netflix | 34.1 | 20.7 | 41.1 | 35.5 | 42.9 | 31.6 | 21.4 | - |
| | Youku | 22.4 | 20.7 | 23.2 | 25.8 | 19.0 | 26.3 | 14.3 | - |
| | Amazon Prime Video | 18.8 | 17.2 | 19.6 | 16.1 | 14.3 | 26.3 | 21.4 | - |
| | Youtube Red | 12.9 | 20.7 | 8.9 | 12.9 | 23.8 | 10.5 | 0.0 | - |
| | iQiyi | 8.2 | 3.4 | 10.7 | 9.7 | 9.5 | 10.5 | 0.0 | - |
| | 기타 | 5.9 | 10.3 | 3.6 | 3.2 | 4.8 | 15.8 | 0.0 | - |
| *Base* | | (69) | (38) | (31) | (22) | (25) | (15) | (7) | (0) |
| 예능 | Youtube | 92.8 | 94.7 | 90.3 | 90.9 | 88.0 | 100.0 | 100.0 | - |
| | Youku | 23.2 | 18.4 | 29.0 | 13.6 | 28.0 | 26.7 | 28.6 | - |
| | Netflix | 23.2 | 23.7 | 22.6 | 22.7 | 28.0 | 20.0 | 14.3 | - |
| | Amazon Prime Video | 18.8 | 15.8 | 22.6 | 13.6 | 12.0 | 33.3 | 28.6 | - |
| | Youtube Red | 15.9 | 15.8 | 16.1 | 27.3 | 12.0 | 13.3 | 0.0 | - |
| | iQiyi | 8.7 | 7.9 | 9.7 | 4.5 | 8.0 | 20.0 | 0.0 | - |
| | 기타 | 2.9 | 2.6 | 3.2 | 4.5 | 0.0 | 6.7 | 0.0 | - |
| *Base* | | (170) | (84) | (86) | (38) | (44) | (43) | (44) | (1) |
| 영화 | Youtube Red | 78.2 | 79.8 | 76.7 | 71.1 | 81.8 | 81.4 | 77.3 | 100.0 |
| | iQiyi | 45.9 | 41.7 | 50.0 | 60.5 | 43.2 | 37.2 | 45.5 | 0.0 |
| | Youtube | 44.1 | 44.0 | 44.2 | 39.5 | 52.3 | 41.9 | 43.2 | 0.0 |
| | Amazon Prime Video | 17.6 | 16.7 | 18.6 | 13.2 | 15.9 | 14.0 | 27.3 | 0.0 |
| | Youku | 17.1 | 13.1 | 20.9 | 21.1 | 15.9 | 14.0 | 18.2 | 0.0 |
| | Netflix | 13.5 | 15.5 | 11.6 | 10.5 | 18.2 | 14.0 | 11.4 | 0.0 |
| | 기타 | 1.2 | 1.2 | 1.2 | 2.6 | 2.3 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| *Base* | | (160) | (74) | (86) | (49) | (42) | (39) | (29) | (1) |
| 애니메이션 | Youtube | 93.8 | 91.9 | 95.3 | 89.8 | 90.5 | 100.0 | 100.0 | 0.0 |
| | Netflix | 29.4 | 24.3 | 33.7 | 32.7 | 35.7 | 25.6 | 20.7 | 0.0 |
| | Youtube Red | 14.4 | 18.9 | 10.5 | 22.4 | 14.3 | 10.3 | 6.9 | 0.0 |
| | Amazon Prime Video | 14.4 | 13.5 | 15.1 | 10.2 | 14.3 | 17.9 | 17.2 | 0.0 |
| | Youku | 13.1 | 13.5 | 12.8 | 12.2 | 11.9 | 15.4 | 10.3 | 100.0 |
| | iQiyi | 6.3 | 8.1 | 4.7 | 2.0 | 7.1 | 7.7 | 6.9 | 100.0 |
| | 기타 | 1.3 | 1.4 | 1.2 | 2.0 | 0.0 | 2.6 | 0.0 | 0.0 |
| Base | | (115) | (72) | (43) | (29) | (34) | (30) | (21) | (1) |
| 게임(모바일) | Google Play | 73.9 | 75.0 | 72.1 | 75.9 | 64.7 | 76.7 | 81.0 | 100.0 |
| | App Store(Apple) | 13.9 | 13.9 | 14.0 | 13.8 | 20.6 | 6.7 | 14.3 | 0.0 |
| | Microsoft store | 4.3 | 1.4 | 9.3 | 3.4 | 5.9 | 6.7 | 0.0 | 0.0 |
| | 기타 | 7.8 | 9.7 | 4.7 | 6.9 | 8.8 | 10.0 | 4.8 | 0.0 |

*Q 귀하께서 한국 콘텐츠를 시청하기 위해 다운로드·스트리밍을 주로 이용하는 곳을 모두 선택해 주십시오*

# ii. 한류 소비

## 4-2. 한국 패션·뷰티·음식 동영상 시청 빈도

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 5점 척도, 단위: %, 점)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (241) | (98) | (143) | (63) | (57) | (62) | (57) | (2) |
| 패션 | 시청경험률 | 10.4 | 10.2 | 10.5 | 15.9 | 8.8 | 12.9 | 3.5 | 0.0 |
| | 평균 | 2.08 | 2.01 | 2.13 | 2.41 | 1.88 | 2.10 | 1.89 | 2.00 |
| *Base* | | (210) | (53) | (157) | (56) | (51) | (63) | (39) | (1) |
| 뷰티 | 시청경험률 | 26.7 | 18.9 | 29.3 | 41.1 | 17.6 | 28.6 | 15.4 | 0.0 |
| | 평균 | 2.50 | 2.26 | 2.58 | 2.86 | 2.12 | 2.59 | 2.36 | 2.00 |
| *Base* | | (332) | (172) | (160) | (71) | (83) | (89) | (87) | (2) |
| 한식 | 시청경험률 | 11.1 | 9.9 | 12.5 | 12.7 | 12.0 | 13.5 | 6.9 | 0.0 |
| | 평균 | 2.01 | 2.01 | 2.00 | 2.24 | 1.93 | 2.00 | 1.91 | 1.50 |

*Q.귀하께서는 평소 온라인/모바일을 통해 한국 패션/뷰티/한식 동영상을 얼마나 자주 시청하십니까? * 시청 경험률 :3점~5점 비율(%)*
*(5점 척도 -1점[전혀시청 안함],2점[거의 시청안함]비시청/3점[종종 시청]보통/4점[자주 시청],5점[매일 시청]시청)*

# iii. 한류 선호

## 1. 한국 문화콘텐츠 호감도

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 5점 척도, 단위: 점, %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (111) | (46) | (65) | (40) | (28) | (26) | (17) | (0) |
| 드라마 | 호감 응답 | 54.1 | 43.5 | 61.5 | 40.0 | 50.0 | 65.4 | 76.5 | - |
| | 평균 | 3.59 | 3.43 | 3.71 | 3.35 | 3.50 | 3.85 | 3.94 | - |
| *Base* | | (95) | (50) | (45) | (33) | (32) | (18) | (12) | (0) |
| 예능 | 호감 응답 | 47.4 | 48.0 | 46.7 | 39.4 | 46.9 | 61.1 | 50.0 | - |
| | 평균 | 3.44 | 3.40 | 3.49 | 3.12 | 3.53 | 3.72 | 3.67 | - |
| *Base* | | (170) | (84) | (86) | (38) | (44) | (43) | (44) | (1) |
| 영화 | 호감 응답 | 56.5 | 56.0 | 57.0 | 34.2 | 65.9 | 69.8 | 52.3 | 100.0 |
| | 평균 | 3.63 | 3.63 | 3.63 | 3.29 | 3.70 | 3.86 | 3.61 | 4.00 |
| *Base* | | (130) | (51) | (79) | (54) | (31) | (28) | (17) | (0) |
| 음악 | 호감 응답 | 50.8 | 49.0 | 51.9 | 42.6 | 51.6 | 64.3 | 52.9 | - |
| | 평균 | 3.34 | 3.20 | 3.43 | 3.17 | 3.32 | 3.61 | 3.47 | - |
| *Base* | | (198) | (91) | (107) | (59) | (52) | (45) | (41) | (1) |
| 애니메이션 | 호감 응답 | 54.0 | 56.0 | 52.3 | 37.3 | 57.7 | 66.7 | 58.5 | 100.0 |
| | 평균 | 3.49 | 3.57 | 3.43 | 3.25 | 3.56 | 3.64 | 3.59 | 4.00 |
| *Base* | | (117) | (41) | (76) | (49) | (27) | (23) | (17) | (1) |
| 도서 | 호감 응답 | 44.4 | 39.0 | 47.4 | 42.9 | 44.4 | 43.5 | 47.1 | 100.0 |
| | 평균 | 3.34 | 3.20 | 3.42 | 3.22 | 3.48 | 3.30 | 3.47 | 4.00 |
| *Base* | | (152) | (93) | (59) | (44) | (42) | (37) | (28) | (1) |
| 게임 | 호감 응답 | 56.6 | 55.9 | 57.6 | 36.4 | 66.7 | 64.9 | 60.7 | 100.0 |
| | 평균 | 3.57 | 3.59 | 3.54 | 3.30 | 3.67 | 3.70 | 3.68 | 4.00 |
| *Base* | | (241) | (98) | (143) | (63) | (57) | (62) | (57) | (2) |
| 패션 | 호감 응답 | 53.5 | 42.9 | 60.8 | 55.6 | 52.6 | 53.2 | 50.9 | 100.0 |
| | 평균 | 3.51 | 3.29 | 3.66 | 3.57 | 3.51 | 3.39 | 3.56 | 4.00 |
| *Base* | | (210) | (53) | (157) | (56) | (51) | (63) | (39) | (1) |
| 뷰티 | 호감 응답 | 70.0 | 58.5 | 73.9 | 66.1 | 64.7 | 74.6 | 74.4 | 100.0 |
| | 평균 | 3.78 | 3.36 | 3.92 | 3.71 | 3.75 | 3.84 | 3.79 | 4.00 |
| *Base* | | (332) | (172) | (160) | (71) | (83) | (89) | (87) | (2) |
| 한식 | 호감 응답 | 70.5 | 70.9 | 70.0 | 60.6 | 77.1 | 70.8 | 72.4 | 50.0 |
| | 평균 | 3.80 | 3.82 | 3.78 | 3.55 | 3.96 | 3.83 | 3.83 | 3.50 |

*Q.귀하께서는 최근 이용하신 한국 콘텐츠가 전반적으로 얼마나 마음에 드십니까?*
**호감 응답 :4점+5점 비율(%)*
*(5점척도-1,2점: 비호감/3점: 보통/4,5점: 호감)*

# iii. 한류 선호

## 2. 한국 문화콘텐츠 인기도

(Base : 전체, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (400) | (200) | (200) | (100) | (100) | (100) | (97) | (3) |
| 드라마 | 대중적 인기 | 13.3 | 9.5 | 17.0 | 21.0 | 10.0 | 16.0 | 6.2 | 0.0 |
| | 보통 인기 | 18.8 | 18.0 | 19.5 | 17.0 | 20.0 | 15.0 | 23.7 | 0.0 |
| | 소수 마니아 인기 | 42.8 | 40.5 | 45.0 | 34.0 | 41.0 | 48.0 | 46.4 | 100.0 |
| | 거의 이용 안함 | 25.3 | 32.0 | 18.5 | 28.0 | 29.0 | 21.0 | 23.7 | 0.0 |
| 예능 | 대중적 인기 | 11.5 | 10.5 | 12.5 | 19.0 | 10.0 | 13.0 | 4.1 | 0.0 |
| | 보통 인기 | 18.8 | 19.5 | 18.0 | 17.0 | 15.0 | 21.0 | 22.7 | 0.0 |
| | 소수 마니아 인기 | 44.0 | 41.5 | 46.5 | 40.0 | 45.0 | 43.0 | 46.4 | 100.0 |
| | 거의 이용 안함 | 25.8 | 28.5 | 23.0 | 24.0 | 30.0 | 23.0 | 26.8 | 0.0 |
| 영화 | 대중적 인기 | 14.0 | 15.0 | 13.0 | 16.0 | 15.0 | 17.0 | 8.2 | 0.0 |
| | 보통 인기 | 27.3 | 26.0 | 28.5 | 32.0 | 25.0 | 29.0 | 23.7 | 0.0 |
| | 소수 마니아 인기 | 38.8 | 37.0 | 40.5 | 35.0 | 35.0 | 35.0 | 49.5 | 66.7 |
| | 거의 이용 안함 | 20.0 | 22.0 | 18.0 | 17.0 | 25.0 | 19.0 | 18.6 | 33.3 |
| 음악 | 대중적 인기 | 18.0 | 13.0 | 23.0 | 34.0 | 16.0 | 13.0 | 9.3 | 0.0 |
| | 보통 인기 | 19.3 | 20.0 | 18.5 | 22.0 | 15.0 | 25.0 | 15.5 | 0.0 |
| | 소수 마니아 인기 | 39.0 | 37.5 | 40.5 | 28.0 | 40.0 | 38.0 | 48.5 | 100.0 |
| | 거의 이용 안함 | 23.8 | 29.5 | 18.0 | 16.0 | 29.0 | 24.0 | 26.8 | 0.0 |
| 애니메이션 | 대중적 인기 | 22.3 | 19.0 | 25.5 | 31.0 | 23.0 | 19.0 | 16.5 | 0.0 |
| | 보통 인기 | 22.8 | 23.0 | 22.5 | 24.0 | 16.0 | 21.0 | 29.9 | 33.3 |
| | 소수 마니아 인기 | 38.0 | 37.5 | 38.5 | 33.0 | 41.0 | 43.0 | 34.0 | 66.7 |
| | 거의 이용 안함 | 17.0 | 20.5 | 13.5 | 12.0 | 20.0 | 17.0 | 19.6 | 0.0 |
| 도서 | 대중적 인기 | 14.3 | 12.0 | 16.5 | 31.0 | 10.0 | 11.0 | 5.2 | 0.0 |
| | 보통 인기 | 17.3 | 15.5 | 19.0 | 23.0 | 13.0 | 19.0 | 14.4 | 0.0 |
| | 소수 마니아 인기 | 39.0 | 39.5 | 38.5 | 24.0 | 43.0 | 46.0 | 42.3 | 66.7 |
| | 거의 이용 안함 | 29.5 | 33.0 | 26.0 | 22.0 | 34.0 | 24.0 | 38.1 | 33.3 |
| 웹툰 | 대중적 인기 | 11.3 | 8.0 | 14.5 | 21.0 | 8.0 | 11.0 | 5.2 | 0.0 |
| | 보통 인기 | 19.0 | 18.0 | 20.0 | 27.0 | 15.0 | 16.0 | 18.6 | 0.0 |
| | 소수 마니아 인기 | 40.8 | 37.5 | 44.0 | 31.0 | 45.0 | 45.0 | 40.2 | 100.0 |
| | 거의 이용 안함 | 29.0 | 36.5 | 21.5 | 21.0 | 32.0 | 28.0 | 36.1 | 0.0 |
| 게임 | 대중적 인기 | 22.8 | 26.0 | 19.5 | 33.0 | 27.0 | 16.0 | 14.4 | 33.3 |
| | 보통 인기 | 21.3 | 19.0 | 23.5 | 21.0 | 14.0 | 26.0 | 24.7 | 0.0 |
| | 소수 마니아 인기 | 38.8 | 37.0 | 40.5 | 33.0 | 44.0 | 36.0 | 42.3 | 33.3 |
| | 거의 이용 안함 | 17.3 | 18.0 | 16.5 | 13.0 | 15.0 | 22.0 | 18.6 | 33.3 |
| 패션 | 대중적 인기 | 25.5 | 19.0 | 32.0 | 39.0 | 23.0 | 26.0 | 14.4 | 0.0 |
| | 보통 인기 | 27.3 | 23.5 | 31.0 | 31.0 | 24.0 | 28.0 | 26.8 | 0.0 |
| | 소수 마니아 인기 | 31.0 | 37.5 | 24.5 | 19.0 | 39.0 | 26.0 | 38.1 | 100.0 |
| | 거의 이용 안함 | 16.3 | 20.0 | 12.5 | 11.0 | 14.0 | 20.0 | 20.6 | 0.0 |
| 뷰티 | 대중적 인기 | 40.8 | 21.5 | 60.0 | 48.0 | 41.0 | 45.0 | 29.9 | 0.0 |
| | 보통 인기 | 25.0 | 26.0 | 24.0 | 20.0 | 25.0 | 26.0 | 28.9 | 33.3 |
| | 소수 마니아 인기 | 21.3 | 30.0 | 12.5 | 18.0 | 23.0 | 17.0 | 25.8 | 66.7 |
| | 거의 이용 안함 | 13.0 | 22.5 | 3.5 | 14.0 | 11.0 | 12.0 | 15.5 | 0.0 |
| 한식 | 대중적 인기 | 49.3 | 45.0 | 53.5 | 41.0 | 58.0 | 48.0 | 51.5 | 0.0 |
| | 보통 인기 | 23.5 | 24.5 | 22.5 | 22.0 | 18.0 | 31.0 | 21.6 | 66.7 |
| | 소수 마니아 인기 | 22.5 | 24.5 | 20.5 | 29.0 | 21.0 | 18.0 | 21.6 | 33.3 |
| | 거의 이용 안함 | 4.8 | 6.0 | 3.5 | 8.0 | 3.0 | 3.0 | 5.2 | 0.0 |

*Q 현재 귀하의 나라에서 한국 문화콘텐츠의 인기가 어느 정도라고 생각하십니까?*

# iii. 한류 선호

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (1) TV 드라마

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (111) | (46) | (65) | (40) | (28) | (26) | (17) | (0) |
| 한국 생활 및 문화에 대한 간접경험 | 1순위 | 22.5 | 23.9 | 21.5 | 20.0 | 25.0 | 26.9 | 17.6 | - |
| | 1+2순위 | 38.7 | 41.3 | 36.9 | 27.5 | 50.0 | 38.5 | 47.1 | - |
| 한국 문화만의 독특함 | 1순위 | 19.8 | 21.7 | 18.5 | 12.5 | 21.4 | 15.4 | 41.2 | - |
| | 1+2순위 | 36.0 | 34.8 | 36.9 | 25.0 | 39.3 | 38.5 | 52.9 | - |
| 배우의 매력적인 외모 | 1순위 | 17.1 | 15.2 | 18.5 | 25.0 | 17.9 | 11.5 | 5.9 | - |
| | 1+2순위 | 38.7 | 34.8 | 41.5 | 60.0 | 28.6 | 23.1 | 29.4 | - |
| 다양한 소재·장르를 다룸 | 1순위 | 8.1 | 8.7 | 7.7 | 10.0 | 10.7 | 7.7 | 0.0 | - |
| | 1+2순위 | 22.5 | 21.7 | 23.1 | 20.0 | 32.1 | 26.9 | 5.9 | - |
| 영상미, 연출력 등 작품성이 좋아서 | 1순위 | 8.1 | 6.5 | 9.2 | 5.0 | 10.7 | 7.7 | 11.8 | - |
| | 1+2순위 | 17.1 | 13.0 | 20.0 | 10.0 | 17.9 | 23.1 | 23.5 | - |
| 뛰어난 배우의 연기력 | 1순위 | 7.2 | 8.7 | 6.2 | 7.5 | 0.0 | 15.4 | 5.9 | - |
| | 1+2순위 | 10.8 | 17.4 | 6.2 | 12.5 | 3.6 | 19.2 | 5.9 | - |
| 스토리가 짜임새 있고 탄탄함 | 1순위 | 7.2 | 6.5 | 7.7 | 5.0 | 7.1 | 11.5 | 5.9 | - |
| | 1+2순위 | 13.5 | 8.7 | 16.9 | 17.5 | 7.1 | 15.4 | 11.8 | - |
| 한국의 최신 패션·뷰티 등 트렌드 시청 | 1순위 | 6.3 | 6.5 | 6.2 | 12.5 | 0.0 | 3.8 | 5.9 | - |
| | 1+2순위 | 18.9 | 26.1 | 13.8 | 25.0 | 14.3 | 15.4 | 17.6 | - |
| 선호하는 스타 출연 | 1순위 | 2.7 | 0.0 | 4.6 | 2.5 | 3.6 | 0.0 | 5.9 | - |
| | 1+2순위 | 2.7 | 0.0 | 4.6 | 2.5 | 3.6 | 0.0 | 5.9 | - |
| 기타 | 1순위 | 0.9 | 2.2 | 0.0 | 0.0 | 3.6 | 0.0 | 0.0 | - |
| | 1+2순위 | 0.9 | 2.2 | 0.0 | 0.0 | 3.6 | 0.0 | 0.0 | - |

*Q 귀하께서는 자국 내 한국 드라마의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (2) 예능

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (95) | (50) | (45) | (33) | (32) | (18) | (12) | (0) |
| 재미있는 게임 및 소재 사용 | 1순위 | 22.1 | 14.0 | 31.1 | 27.3 | 28.1 | 5.6 | 16.7 | - |
| | 1+2순위 | 42.1 | 34.0 | 51.1 | 39.4 | 56.3 | 22.2 | 41.7 | - |
| 한국 문화만의 독특함 | 1순위 | 16.8 | 20.0 | 13.3 | 15.2 | 6.3 | 27.8 | 33.3 | - |
| | 1+2순위 | 33.7 | 38.0 | 28.9 | 33.3 | 18.8 | 50.0 | 50.0 | - |
| 한국 생활 및 문화에 대한 간접경험 | 1순위 | 13.7 | 12.0 | 15.6 | 15.2 | 6.3 | 27.8 | 8.3 | - |
| | 1+2순위 | 25.3 | 24.0 | 26.7 | 21.2 | 18.8 | 44.4 | 25.0 | - |
| 자막, 그래픽, 합성, 화면구성 등 재미있는 편집 | 1순위 | 10.5 | 12.0 | 8.9 | 6.1 | 18.8 | 0.0 | 16.7 | - |
| | 1+2순위 | 20.0 | 26.0 | 13.3 | 9.1 | 28.1 | 27.8 | 16.7 | - |
| 프로그램 컨셉 및 포맷 선호 | 1순위 | 8.4 | 14.0 | 2.2 | 6.1 | 12.5 | 11.1 | 0.0 | - |
| | 1+2순위 | 25.3 | 30.0 | 20.0 | 36.4 | 28.1 | 11.1 | 8.3 | - |
| 선호하는 스타가 MC 및 출연진 등장 | 1순위 | 8.4 | 4.0 | 13.3 | 12.1 | 3.1 | 5.6 | 16.7 | - |
| | 1+2순위 | 13.7 | 10.0 | 17.8 | 15.2 | 12.5 | 11.1 | 16.7 | - |
| 한국의 최신 패션·뷰티 등 트렌드 시청 | 1순위 | 7.4 | 6.0 | 8.9 | 6.1 | 9.4 | 5.6 | 8.3 | - |
| | 1+2순위 | 13.7 | 6.0 | 22.2 | 18.2 | 9.4 | 5.6 | 25.0 | - |
| 개성있는 출연진의 캐릭터·역할 | 1순위 | 6.3 | 10.0 | 2.2 | 3.0 | 12.5 | 5.6 | 0.0 | - |
| | 1+2순위 | 13.7 | 20.0 | 6.7 | 9.1 | 21.9 | 11.1 | 8.3 | - |
| 출연진들 간 돋보이는 팀워크 | 1순위 | 6.3 | 8.0 | 4.4 | 9.1 | 3.1 | 11.1 | 0.0 | - |
| | 1+2순위 | 11.6 | 12.0 | 11.1 | 15.2 | 6.3 | 16.7 | 8.3 | - |
| 기타 | 1순위 | - | - | - | - | - | - | - | - |
| | 1+2순위 | 1.1 | 0.0 | 2.2 | 3.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | - |

*Q 귀하께서는 자국 내 한국 예능의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

# iii. 한류 선호

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (3) 영화

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (170) | (84) | (86) | (38) | (44) | (43) | (44) | (1) |
| 다양한 소재·장르를 다룸 | 1순위 | 17.1 | 17.9 | 16.3 | 18.4 | 15.9 | 16.3 | 15.9 | 100.0 |
| | 1+2순위 | 30.6 | 29.8 | 31.4 | 28.9 | 34.1 | 30.2 | 27.3 | 100.0 |
| 자국영화에서는 볼 수 없는 독특함 | 1순위 | 15.9 | 16.7 | 15.1 | 15.8 | 15.9 | 20.9 | 11.4 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 34.1 | 42.9 | 25.6 | 28.9 | 34.1 | 37.2 | 36.4 | 0.0 |
| 한국 생활 및 문화에 대한 간접경험 | 1순위 | 11.8 | 9.5 | 14.0 | 7.9 | 6.8 | 16.3 | 15.9 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 34.7 | 33.3 | 36.0 | 23.7 | 29.5 | 37.2 | 45.5 | 100.0 |
| 스토리가 짜임새 있고 탄탄함 | 1순위 | 11.2 | 9.5 | 12.8 | 2.6 | 18.2 | 4.7 | 18.2 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 20.0 | 16.7 | 23.3 | 15.8 | 29.5 | 11.6 | 22.7 | 0.0 |
| 배우의 매력적인 외모 | 1순위 | 10.6 | 10.7 | 10.5 | 23.7 | 11.4 | 2.3 | 6.8 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 20.6 | 13.1 | 27.9 | 42.1 | 22.7 | 7.0 | 13.6 | 0.0 |
| 한국의 최신 패션·뷰티 등 트렌드 시청 | 1순위 | 9.4 | 8.3 | 10.5 | 10.5 | 11.4 | 7.0 | 9.1 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 16.5 | 14.3 | 18.6 | 21.1 | 11.4 | 20.9 | 13.6 | 0.0 |
| 영상미, 연출력 등 작품성이 좋아서 | 1순위 | 8.2 | 10.7 | 5.8 | 2.6 | 6.8 | 9.3 | 13.6 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 15.9 | 20.2 | 11.6 | 5.3 | 15.9 | 20.9 | 20.5 | 0.0 |
| 뛰어난 배우의 연기력 | 1순위 | 7.6 | 9.5 | 5.8 | 13.2 | 2.3 | 14.0 | 2.3 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 16.5 | 20.2 | 12.8 | 21.1 | 9.1 | 23.3 | 13.6 | 0.0 |
| 선호하는 스타 출연 | 1순위 | 7.1 | 4.8 | 9.3 | 5.3 | 6.8 | 9.3 | 6.8 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 9.4 | 7.1 | 11.6 | 13.2 | 9.1 | 9.3 | 6.8 | 0.0 |
| 기타 | 1순위 | 1.2 | 2.4 | 0.0 | 0.0 | 4.5 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 1.8 | 2.4 | 1.2 | 0.0 | 4.5 | 2.3 | 0.0 | 0.0 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한국 영화의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (4) 음악

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (130) | (51) | (79) | (54) | (31) | (28) | (17) | (0) |
| 자국에는 없는 스타일의 음악 | 1순위 | 24.6 | 27.5 | 22.8 | 20.4 | 19.4 | 39.3 | 23.5 | - |
| | 1+2순위 | 45.4 | 47.1 | 44.3 | 50.0 | 29.0 | 57.1 | 41.2 | - |
| 한국어의 독특한 발음으로 된 가사 | 1순위 | 17.7 | 13.7 | 20.3 | 14.8 | 12.9 | 17.9 | 35.3 | - |
| | 1+2순위 | 32.3 | 23.5 | 38.0 | 33.3 | 29.0 | 28.6 | 41.2 | - |
| 가수·그룹의 매력적인 외모와 스타일 | 1순위 | 15.4 | 21.6 | 11.4 | 16.7 | 25.8 | 7.1 | 5.9 | - |
| | 1+2순위 | 30.8 | 33.3 | 29.1 | 31.5 | 54.8 | 14.3 | 11.8 | - |
| 후렴구·리듬 등의 중독성이 강함 | 1순위 | 8.5 | 7.8 | 8.9 | 7.4 | 9.7 | 10.7 | 5.9 | - |
| | 1+2순위 | 28.5 | 33.3 | 25.3 | 20.4 | 25.8 | 39.3 | 41.2 | - |
| 한국의 최신 패션·뷰티 등 트렌드 시청 | 1순위 | 8.5 | 5.9 | 10.1 | 9.3 | 6.5 | 7.1 | 11.8 | - |
| | 1+2순위 | 21.5 | 23.5 | 20.3 | 20.4 | 16.1 | 28.6 | 23.5 | - |
| 한국어와 영어 가사의 결합 | 1순위 | 7.7 | 3.9 | 10.1 | 9.3 | 6.5 | 7.1 | 5.9 | - |
| | 1+2순위 | 12.3 | 5.9 | 16.5 | 13.0 | 6.5 | 17.9 | 11.8 | - |
| 가수·그룹이 팬관리를 잘함 | 1순위 | 6.2 | 7.8 | 5.1 | 7.4 | 6.5 | 3.6 | 5.9 | - |
| | 1+2순위 | 10.0 | 11.8 | 8.9 | 13.0 | 9.7 | 3.6 | 11.8 | - |
| 가수·그룹의 뛰어난 퍼포먼스 | 1순위 | 5.4 | 3.9 | 6.3 | 11.1 | 0.0 | 0.0 | 5.9 | - |
| | 1+2순위 | 8.5 | 5.9 | 10.1 | 13.0 | 6.5 | 0.0 | 11.8 | - |
| 가수·그룹마다 차별화된 컨셉 | 1순위 | 3.8 | 2.0 | 5.1 | 3.7 | 6.5 | 3.6 | 0.0 | - |
| | 1+2순위 | 7.7 | 7.8 | 7.6 | 5.6 | 12.9 | 7.1 | 5.9 | - |
| 기타 | 1순위 | 2.3 | 5.9 | 0.0 | 0.0 | 6.5 | 3.6 | 0.0 | - |
| | 1+2순위 | 3.1 | 7.8 | 0.0 | 0.0 | 9.7 | 3.6 | 0.0 | - |

*Q 귀하께서는 자국 내 한국 음악의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

# iii. 한류 선호

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (5) 애니메이션

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (198) | (91) | (107) | (59) | (52) | (45) | (41) | (1) |
| 캐릭터의 성격·역할 선호 | 1순위 | 23.2 | 13.2 | 31.8 | 22.0 | 23.1 | 31.1 | 17.1 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 40.4 | 30.8 | 48.6 | 39.0 | 40.4 | 51.1 | 31.7 | 0.0 |
| 다양한 소재·장르를 다룸 | 1순위 | 20.2 | 22.0 | 18.7 | 28.8 | 17.3 | 15.6 | 14.6 | 100.0 |
| | 1+2순위 | 40.4 | 39.6 | 41.1 | 45.8 | 36.5 | 35.6 | 41.5 | 100.0 |
| 캐릭터 생김새·디자인 선호 | 1순위 | 13.1 | 9.9 | 15.9 | 13.6 | 5.8 | 11.1 | 24.4 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 24.7 | 19.8 | 29.0 | 20.3 | 23.1 | 22.2 | 36.6 | 0.0 |
| 그림체, 색채, 그래픽 등 영상미 선호 | 1순위 | 13.1 | 12.1 | 14.0 | 8.5 | 15.4 | 15.6 | 14.6 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 36.4 | 36.3 | 36.4 | 39.0 | 28.8 | 44.4 | 34.1 | 0.0 |
| 폭력적이거나 선정적인 내용이 적음 | 1순위 | 10.6 | 14.3 | 7.5 | 11.9 | 7.7 | 11.1 | 12.2 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 18.2 | 22.0 | 15.0 | 18.6 | 17.3 | 17.8 | 19.5 | 0.0 |
| 스토리가 짜임새 있고 탄탄함 | 1순위 | 10.1 | 15.4 | 5.6 | 6.8 | 17.3 | 6.7 | 9.8 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 21.2 | 26.4 | 16.8 | 18.6 | 32.7 | 15.6 | 17.1 | 0.0 |
| 자국의 문화코드와 잘 맞음 | 1순위 | 5.1 | 5.5 | 4.7 | 5.1 | 5.8 | 6.7 | 2.4 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 9.1 | 11.0 | 7.5 | 10.2 | 9.6 | 8.9 | 7.3 | 0.0 |
| 교육용으로 활용할 수 있는 내용이 풍부 | 1순위 | 3.0 | 5.5 | 0.9 | 3.4 | 1.9 | 2.2 | 4.9 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 8.1 | 12.1 | 4.7 | 8.5 | 5.8 | 4.4 | 12.2 | 100.0 |
| 기타 | 1순위 | 1.5 | 2.2 | 0.9 | 0.0 | 5.8 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 1.5 | 2.2 | 0.9 | 0.0 | 5.8 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한국 애니메이션의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (6) 도서

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (117) | (41) | (76) | (49) | (27) | (23) | (17) | (1) |
| 다양한 소재·장르를 다룸 | 1순위 | 20.5 | 17.1 | 22.4 | 16.3 | 25.9 | 26.1 | 17.6 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 38.5 | 29.3 | 43.4 | 28.6 | 51.9 | 43.5 | 41.2 | 0.0 |
| 한국 문화만의 독특함 | 1순위 | 18.8 | 19.5 | 18.4 | 14.3 | 7.4 | 30.4 | 29.4 | 100.0 |
| | 1+2순위 | 39.3 | 39.0 | 39.5 | 28.6 | 25.9 | 60.9 | 58.8 | 100.0 |
| 캐릭터의 성격·역할 선호 | 1순위 | 12.0 | 7.3 | 14.5 | 8.2 | 18.5 | 8.7 | 17.6 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 23.9 | 17.1 | 27.6 | 24.5 | 22.2 | 13.0 | 41.2 | 0.0 |
| 한국의 최신 트렌드 접촉 | 1순위 | 12.0 | 22.0 | 6.6 | 10.2 | 22.2 | 8.7 | 5.9 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 18.8 | 29.3 | 13.2 | 16.3 | 25.9 | 21.7 | 5.9 | 100.0 |
| 스토리 및 작화 선호 | 1순위 | 10.3 | 2.4 | 14.5 | 16.3 | 0.0 | 8.7 | 11.8 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 23.1 | 22.0 | 23.7 | 26.5 | 18.5 | 21.7 | 23.5 | 0.0 |
| 인기 한류 콘텐츠의 원작 | 1순위 | 10.3 | 7.3 | 11.8 | 12.2 | 11.1 | 8.7 | 5.9 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 23.1 | 17.1 | 26.3 | 34.7 | 22.2 | 13.0 | 5.9 | 0.0 |
| 한국어 관심·학습 수요 증가 | 1순위 | 10.3 | 12.2 | 9.2 | 12.2 | 11.1 | 4.3 | 11.8 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 21.4 | 24.4 | 19.7 | 20.4 | 25.9 | 17.4 | 23.5 | 0.0 |
| 자국의 문화코드와 잘 맞음 | 1순위 | 4.3 | 9.8 | 1.3 | 8.2 | 3.7 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 9.4 | 19.5 | 3.9 | 16.3 | 7.4 | 4.3 | 0.0 | 0.0 |
| 기타 | 1순위 | 1.7 | 2.4 | 1.3 | 2.0 | 0.0 | 4.3 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 2.6 | 2.4 | 2.6 | 4.1 | 0.0 | 4.3 | 0.0 | 0.0 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한국 도서의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

# iii. 한류 선호

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (7) 게임

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (152) | (93) | (59) | (44) | (42) | (37) | (28) | (1) |
| 그래픽·그림 선호 | 1순위 | 28.9 | 24.7 | 35.6 | 22.7 | 23.8 | 29.7 | 46.4 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 44.1 | 41.9 | 47.5 | 34.1 | 42.9 | 43.2 | 64.3 | 0.0 |
| 캐릭터의 성격·역할 선호 | 1순위 | 17.1 | 14.0 | 22.0 | 15.9 | 21.4 | 21.6 | 3.6 | 100.0 |
| | 1+2순위 | 35.5 | 30.1 | 44.1 | 34.1 | 42.9 | 40.5 | 17.9 | 100.0 |
| 게임 플레이 방식·구성 선호 | 1순위 | 15.8 | 18.3 | 11.9 | 15.9 | 11.9 | 18.9 | 17.9 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 36.2 | 36.6 | 35.6 | 38.6 | 21.4 | 48.6 | 39.3 | 0.0 |
| 다양한 소재·장르를 다룸 | 1순위 | 13.2 | 11.8 | 15.3 | 9.1 | 11.9 | 18.9 | 14.3 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 27.6 | 25.8 | 30.5 | 15.9 | 35.7 | 29.7 | 28.6 | 100.0 |
| 게이머들과 네트워크 형성 | 1순위 | 10.5 | 15.1 | 3.4 | 9.1 | 16.7 | 5.4 | 10.7 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 27.0 | 32.3 | 18.6 | 27.3 | 31.0 | 24.3 | 25.0 | 0.0 |
| 스토리가 짜임새 있고 탄탄함 | 1순위 | 5.3 | 7.5 | 1.7 | 6.8 | 7.1 | 5.4 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 9.9 | 12.9 | 5.1 | 9.1 | 14.3 | 5.4 | 10.7 | 0.0 |
| 한류 스타가 광고·홍보 | 1순위 | 4.6 | 2.2 | 8.5 | 9.1 | 4.8 | 0.0 | 3.6 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 8.6 | 6.5 | 11.9 | 18.2 | 7.1 | 2.7 | 3.6 | 0.0 |
| 폭력성·선정적 내용이 적음 | 1순위 | 4.6 | 6.5 | 1.7 | 11.4 | 2.4 | 0.0 | 3.6 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 11.2 | 14.0 | 6.8 | 22.7 | 4.8 | 5.4 | 10.7 | 0.0 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한국 온라인/모바일 게임의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (8) 패션

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (241) | (98) | (143) | (63) | (57) | (62) | (57) | (2) |
| 품질 대비 저렴한 가격 | 1순위 | 30.3 | 34.7 | 27.3 | 17.5 | 33.3 | 32.3 | 38.6 | 50.0 |
| | 1+2순위 | 49.4 | 53.1 | 46.9 | 23.8 | 63.2 | 53.2 | 59.6 | 50.0 |
| 우수한 품질 | 1순위 | 20.3 | 20.4 | 20.3 | 12.7 | 17.5 | 24.2 | 28.1 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 34.0 | 36.7 | 32.2 | 28.6 | 28.1 | 35.5 | 43.9 | 50.0 |
| 디자인 선호 | 1순위 | 14.9 | 9.2 | 18.9 | 22.2 | 14.0 | 9.7 | 12.3 | 50.0 |
| | 1+2순위 | 31.1 | 20.4 | 38.5 | 44.4 | 24.6 | 25.8 | 28.1 | 50.0 |
| 다양한 제품 종류·스타일 | 1순위 | 13.3 | 13.3 | 13.3 | 14.3 | 19.3 | 12.9 | 7.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 37.3 | 35.7 | 38.5 | 27.0 | 54.4 | 38.7 | 31.6 | 0.0 |
| 주변사람들 사이에서 평판이 좋음 | 1순위 | 10.8 | 9.2 | 11.9 | 17.5 | 5.3 | 14.5 | 5.3 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 24.9 | 27.6 | 23.1 | 38.1 | 14.0 | 24.2 | 21.1 | 50.0 |
| 브랜드 이미지가 좋아서 | 1순위 | 5.0 | 5.1 | 4.9 | 4.8 | 5.3 | 3.2 | 7.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 12.4 | 11.2 | 13.3 | 22.2 | 8.8 | 9.7 | 8.8 | 0.0 |
| 좋아하는 스타가 직접 사용·홍보 | 1순위 | 4.1 | 6.1 | 2.8 | 11.1 | 3.5 | 0.0 | 1.8 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 8.3 | 11.2 | 6.3 | 15.9 | 3.5 | 8.1 | 5.3 | 0.0 |
| 기타 | 1순위 | 1.2 | 2.0 | 0.7 | 0.0 | 1.8 | 3.2 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 2.5 | 4.1 | 1.4 | 0.0 | 3.5 | 4.8 | 1.8 | 0.0 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한국 패션의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

# iii. 한류 선호

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (9) 뷰티

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (210) | (53) | (157) | (56) | (51) | (63) | (39) | (1) |
| 우수한 효과·품질 | 1순위 | 30.0 | 18.9 | 33.8 | 28.6 | 33.3 | 31.7 | 25.6 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 52.9 | 41.5 | 56.7 | 46.4 | 49.0 | 61.9 | 53.8 | 0.0 |
| 주변사람들 사이에서 평판이 좋음 | 1순위 | 21.9 | 15.1 | 24.2 | 16.1 | 27.5 | 23.8 | 17.9 | 100.0 |
| | 1+2순위 | 35.7 | 37.7 | 35.0 | 19.6 | 45.1 | 44.4 | 30.8 | 100.0 |
| 품질 대비 저렴한 가격 | 1순위 | 15.2 | 24.5 | 12.1 | 19.6 | 3.9 | 22.2 | 12.8 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 28.6 | 39.6 | 24.8 | 30.4 | 23.5 | 31.7 | 28.2 | 0.0 |
| 다양한 제품 종류 | 1순위 | 11.9 | 13.2 | 11.5 | 14.3 | 13.7 | 7.9 | 12.8 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 27.6 | 22.6 | 29.3 | 30.4 | 29.4 | 19.0 | 35.9 | 0.0 |
| 자연 친화적 성분·재료 사용 | 1순위 | 9.5 | 13.2 | 8.3 | 5.4 | 7.8 | 9.5 | 17.9 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 27.1 | 26.4 | 27.4 | 28.6 | 19.6 | 33.3 | 25.6 | 0.0 |
| 제품 패키지 디자인 선호 | 1순위 | 4.3 | 5.7 | 3.8 | 3.6 | 5.9 | 1.6 | 7.7 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 13.8 | 13.2 | 14.0 | 19.6 | 15.7 | 6.3 | 12.8 | 100.0 |
| 좋아하는 스타가 직접 사용·홍보 | 1순위 | 3.3 | 3.8 | 3.2 | 7.1 | 3.9 | 0.0 | 2.6 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 7.1 | 7.5 | 7.0 | 12.5 | 11.8 | 0.0 | 5.1 | 0.0 |
| 브랜드 이미지가 좋아서 | 1순위 | 3.3 | 5.7 | 2.5 | 5.4 | 3.9 | 1.6 | 2.6 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 6.7 | 11.3 | 5.1 | 12.5 | 5.9 | 1.6 | 7.7 | 0.0 |
| 기타 | 1순위 | 0.5 | 0.0 | 0.6 | 0.0 | 0.0 | 1.6 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 0.5 | 0.0 | 0.6 | 0.0 | 0.0 | 1.6 | 0.0 | 0.0 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한국 뷰티의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (10) 한식

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (332) | (172) | (160) | (71) | (83) | (89) | (87) | (2) |
| 맛이 있어서 | 1순위 | 43.1 | 43.0 | 43.1 | 40.8 | 47.0 | 44.9 | 40.2 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 71.1 | 69.8 | 72.5 | 69.0 | 84.3 | 66.3 | 66.7 | 0.0 |
| 한국 문화콘텐츠에서 봤던 한식·식문화 경험 | 1순위 | 18.1 | 16.3 | 20.0 | 14.1 | 20.5 | 14.6 | 23.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 36.4 | 34.3 | 38.8 | 38.0 | 30.1 | 36.0 | 42.5 | 0.0 |
| 가성비가 좋음 | 1순위 | 11.7 | 11.6 | 11.9 | 7.0 | 13.3 | 13.5 | 11.5 | 50.0 |
| | 1+2순위 | 26.5 | 24.4 | 28.8 | 18.3 | 24.1 | 31.5 | 29.9 | 50.0 |
| 건강에 좋은 식재료·조리법 사용 | 1순위 | 9.0 | 8.1 | 10.0 | 7.0 | 8.4 | 6.7 | 12.6 | 50.0 |
| | 1+2순위 | 31.0 | 33.7 | 28.1 | 25.4 | 30.1 | 30.3 | 35.6 | 100.0 |
| 친절한 직원 | 1순위 | 4.8 | 6.4 | 3.1 | 8.5 | 3.6 | 6.7 | 1.1 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 9.3 | 9.9 | 8.8 | 14.1 | 7.2 | 11.2 | 5.7 | 0.0 |
| 식당,직원의 위생·청결 상태가 좋아서 | 1순위 | 4.5 | 5.8 | 3.1 | 7.0 | 2.4 | 5.6 | 3.4 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 8.7 | 11.0 | 6.3 | 12.7 | 9.6 | 7.9 | 5.7 | 0.0 |
| 한국 인기스타 광고·홍보 | 1순위 | 3.9 | 4.7 | 3.1 | 5.6 | 2.4 | 4.5 | 3.4 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 5.7 | 6.4 | 5.0 | 9.9 | 3.6 | 6.7 | 3.4 | 0.0 |
| 상차림·플레이팅·분위기가 좋아서 | 1순위 | 3.3 | 1.7 | 5.0 | 7.0 | 0.0 | 2.2 | 4.6 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 8.4 | 5.8 | 11.3 | 9.9 | 6.0 | 6.7 | 10.3 | 50.0 |
| 기타 | 1순위 | 1.5 | 2.3 | 0.6 | 2.8 | 2.4 | 1.1 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 2.7 | 4.7 | 0.6 | 2.8 | 4.8 | 3.4 | 0.0 | 0.0 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한식의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

# iii. 한류 선호

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (1) TV 드라마

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (111) | (46) | (65) | (40) | (28) | (26) | (17) | (0) |
| 자막·더빙 통한 시청 불편함 | 1순위 | 21.6 | 13.0 | 27.7 | 15.0 | 25.0 | 38.5 | 5.9 | - |
| | 1+2순위 | 40.5 | 37.0 | 43.1 | 32.5 | 35.7 | 61.5 | 35.3 | - |
| 한국어가 어렵고 생소함 | 1순위 | 21.6 | 28.3 | 16.9 | 20.0 | 14.3 | 19.2 | 41.2 | - |
| | 1+2순위 | 33.3 | 39.1 | 29.2 | 32.5 | 21.4 | 34.6 | 52.9 | - |
| 소재,스토리,장르 등이 진부·획일적 | 1순위 | 12.6 | 6.5 | 16.9 | 20.0 | 10.7 | 3.8 | 11.8 | - |
| | 1+2순위 | 18.0 | 10.9 | 23.1 | 22.5 | 17.9 | 15.4 | 11.8 | - |
| 어색한 배우들의 연기 | 1순위 | 8.1 | 8.7 | 7.7 | 12.5 | 7.1 | 7.7 | 0.0 | - |
| | 1+2순위 | 13.5 | 10.9 | 15.4 | 20.0 | 14.3 | 7.7 | 5.9 | - |
| 한 회당 방영 시간이 길어서 | 1순위 | 7.2 | 8.7 | 6.2 | 12.5 | 7.1 | 3.8 | 0.0 | - |
| | 1+2순위 | 21.6 | 28.3 | 16.9 | 25.0 | 32.1 | 7.7 | 17.6 | - |
| 전체적인 에피소드 편수가 적어서 | 1순위 | 6.3 | 4.3 | 7.7 | 5.0 | 7.1 | 3.8 | 11.8 | - |
| | 1+2순위 | 13.5 | 6.5 | 18.5 | 15.0 | 10.7 | 7.7 | 23.5 | - |
| 비용이 많이 듦 | 1순위 | 5.4 | 10.9 | 1.5 | 2.5 | 7.1 | 7.7 | 5.9 | - |
| | 1+2순위 | 10.8 | 19.6 | 4.6 | 5.0 | 10.7 | 19.2 | 11.8 | - |
| 같은 배우가 타 작품에 반복적으로 출연해서 | 1순위 | 4.5 | 8.7 | 1.5 | 5.0 | 0.0 | 11.5 | 0.0 | - |
| | 1+2순위 | 12.6 | 15.2 | 10.8 | 12.5 | 7.1 | 23.1 | 5.9 | - |
| 한국적인 색채가 강해서 | 1순위 | 4.5 | 2.2 | 6.2 | 0.0 | 10.7 | 0.0 | 11.8 | - |
| | 1+2순위 | 14.4 | 8.7 | 18.5 | 7.5 | 25.0 | 7.7 | 23.5 | - |
| 인터내셔널한 캐스팅이 없음 | 1순위 | 4.5 | 6.5 | 3.1 | 2.5 | 7.1 | 3.8 | 5.9 | - |
| | 1+2순위 | 12.6 | 13.0 | 12.3 | 20.0 | 10.7 | 7.7 | 5.9 | - |
| 기타 | 1순위 | 3.6 | 2.2 | 4.6 | 5.0 | 3.6 | 0.0 | 5.9 | - |
| | 1+2순위 | 6.3 | 6.5 | 6.2 | 7.5 | 7.1 | 3.8 | 5.9 | - |

*Q 귀하가 생각하는 한국 드라마의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (2) 예능

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (95) | (50) | (45) | (33) | (32) | (18) | (12) | (0) |
| 한국식 유머코드가 맞지 않음 | 1순위 | 20.0 | 16.0 | 24.4 | 24.2 | 12.5 | 16.7 | 33.3 | - |
| | 1+2순위 | 31.6 | 24.0 | 40.0 | 30.3 | 28.1 | 33.3 | 41.7 | - |
| 자막·더빙 통한 시청 불편함 | 1순위 | 16.8 | 24.0 | 8.9 | 15.2 | 21.9 | 11.1 | 16.7 | - |
| | 1+2순위 | 33.7 | 38.0 | 28.9 | 30.3 | 34.4 | 33.3 | 41.7 | - |
| 한국어가 어렵고 생소함 | 1순위 | 16.8 | 18.0 | 15.6 | 15.2 | 25.0 | 11.1 | 8.3 | - |
| | 1+2순위 | 38.9 | 48.0 | 28.9 | 30.3 | 46.9 | 38.9 | 41.7 | - |
| 방송용 자막이 너무 많아서 | 1순위 | 9.5 | 4.0 | 15.6 | 9.1 | 12.5 | 11.1 | 0.0 | - |
| | 1+2순위 | 17.9 | 8.0 | 28.9 | 18.2 | 21.9 | 16.7 | 8.3 | - |
| 한국적인 색채가 강해서 | 1순위 | 8.4 | 8.0 | 8.9 | 6.1 | 3.1 | 11.1 | 25.0 | - |
| | 1+2순위 | 17.9 | 16.0 | 20.0 | 12.1 | 15.6 | 22.2 | 33.3 | - |
| 지속적으로 진행되는 콘텐츠가 적음 | 1순위 | 7.4 | 8.0 | 6.7 | 9.1 | 9.4 | 0.0 | 8.3 | - |
| | 1+2순위 | 15.8 | 18.0 | 13.3 | 21.2 | 18.8 | 0.0 | 16.7 | - |
| 게스트 토크 의존 포맷이 많음 | 1순위 | 6.3 | 4.0 | 8.9 | 12.1 | 0.0 | 5.6 | 8.3 | - |
| | 1+2순위 | 10.5 | 6.0 | 15.6 | 18.2 | 6.3 | 5.6 | 8.3 | - |
| 짜임새 있는 포맷이 아닌 즉흥적임 | 1순위 | 4.2 | 8.0 | 0.0 | 3.0 | 6.3 | 5.6 | 0.0 | - |
| | 1+2순위 | 9.5 | 16.0 | 2.2 | 12.1 | 12.5 | 5.6 | 0.0 | - |
| 나오는 사람들이 반복적으로 출연해서 | 1순위 | 4.2 | 4.0 | 4.4 | 0.0 | 6.3 | 11.1 | 0.0 | - |
| | 1+2순위 | 7.4 | 10.0 | 4.4 | 3.0 | 6.3 | 22.2 | 0.0 | - |
| 매력있는 스타가 출연하지 않아서 | 1순위 | 4.2 | 4.0 | 4.4 | 3.0 | 3.1 | 11.1 | 0.0 | - |
| | 1+2순위 | 8.4 | 8.0 | 8.9 | 12.1 | 3.1 | 11.1 | 8.3 | - |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 2.1 | 2.0 | 2.2 | 3.0 | 0.0 | 5.6 | 0.0 | - |
| | 1+2순위 | 7.4 | 8.0 | 6.7 | 9.1 | 6.3 | 11.1 | 0.0 | - |
| 기타 | 1순위 | - | - | - | - | - | - | - | - |
| | 1+2순위 | 1.1 | 0.0 | 2.2 | 3.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | - |

*Q 귀하가 생각하는 한국 예능의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

# iii. 한류 선호

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (3) 영화

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (170) | (84) | (86) | (38) | (44) | (43) | (44) | (1) |
| 자막·더빙 통한 시청 불편함 | 1순위 | 29.4 | 27.4 | 31.4 | 23.7 | 29.5 | 39.5 | 25.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 50.6 | 50.0 | 51.2 | 36.8 | 47.7 | 69.8 | 45.5 | 100.0 |
| 한국어가 어렵고 생소함 | 1순위 | 16.5 | 17.9 | 15.1 | 7.9 | 18.2 | 20.9 | 18.2 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 38.2 | 38.1 | 38.4 | 21.1 | 36.4 | 34.9 | 59.1 | 0.0 |
| 다른 언어·문화로 내용의 이해가 어려움 | 1순위 | 15.3 | 11.9 | 18.6 | 21.1 | 9.1 | 7.0 | 25.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 31.2 | 26.2 | 36.0 | 31.6 | 25.0 | 27.9 | 40.9 | 0.0 |
| 이질적인 배우의 외모 | 1순위 | 9.4 | 15.5 | 3.5 | 10.5 | 9.1 | 14.0 | 2.3 | 100.0 |
| | 1+2순위 | 16.5 | 25.0 | 8.1 | 21.1 | 22.7 | 16.3 | 4.5 | 100.0 |
| 소재,스토리,장르 등이 진부·획일적 | 1순위 | 8.2 | 4.8 | 11.6 | 15.8 | 6.8 | 2.3 | 9.1 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 14.1 | 10.7 | 17.4 | 21.1 | 15.9 | 4.7 | 15.9 | 0.0 |
| 비용이 많이 듦 | 1순위 | 5.3 | 6.0 | 4.7 | 7.9 | 4.5 | 2.3 | 6.8 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 14.1 | 15.5 | 12.8 | 21.1 | 9.1 | 14.0 | 13.6 | 0.0 |
| 한국 배우·관계자의 부적절한 언행 | 1순위 | 3.5 | 2.4 | 4.7 | 0.0 | 6.8 | 0.0 | 6.8 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 8.2 | 7.1 | 9.3 | 10.5 | 9.1 | 4.7 | 9.1 | 0.0 |
| 스토리의 짜임새가 떨어짐 | 1순위 | 3.5 | 3.6 | 3.5 | 2.6 | 9.1 | 2.3 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 7.1 | 6.0 | 8.1 | 7.9 | 13.6 | 4.7 | 2.3 | 0.0 |
| 작품성·예술적 가치가 떨어짐 | 1순위 | 3.5 | 6.0 | 1.2 | 2.6 | 4.5 | 2.3 | 4.5 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 9.4 | 10.7 | 8.1 | 15.8 | 11.4 | 7.0 | 4.5 | 0.0 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 2.9 | 4.8 | 1.2 | 5.3 | 2.3 | 2.3 | 2.3 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 5.3 | 7.1 | 3.5 | 10.5 | 4.5 | 4.7 | 2.3 | 0.0 |
| 기타 | 1순위 | 2.4 | 0.0 | 4.7 | 2.6 | 0.0 | 7.0 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 5.3 | 3.6 | 7.0 | 2.6 | 4.5 | 11.6 | 2.3 | 0.0 |

*Q.귀하가 생각하는 한국 영화의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (4) 음악

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (130) | (51) | (79) | (54) | (31) | (28) | (17) | (0) |
| 한국어 가사가 어렵고 생소함 | 1순위 | 23.1 | 25.5 | 21.5 | 25.9 | 19.4 | 17.9 | 29.4 | - |
| | 1+2순위 | 47.7 | 47.1 | 48.1 | 42.6 | 38.7 | 53.6 | 70.6 | - |
| 획일적인 음악 장르 | 1순위 | 20.8 | 21.6 | 20.3 | 16.7 | 22.6 | 21.4 | 29.4 | - |
| | 1+2순위 | 42.3 | 43.1 | 41.8 | 44.4 | 45.2 | 28.6 | 52.9 | - |
| 주위 반응이 좋지 않아서 | 1순위 | 19.2 | 11.8 | 24.1 | 16.7 | 19.4 | 21.4 | 23.5 | - |
| | 1+2순위 | 30.0 | 23.5 | 34.2 | 31.5 | 25.8 | 35.7 | 23.5 | - |
| 예술적 가치가 떨어짐 | 1순위 | 13.1 | 17.6 | 10.1 | 11.1 | 19.4 | 10.7 | 11.8 | - |
| | 1+2순위 | 25.4 | 29.4 | 22.8 | 16.7 | 41.9 | 25.0 | 23.5 | - |
| 이질적인 가수의 외모 | 1순위 | 12.3 | 9.8 | 13.9 | 14.8 | 6.5 | 17.9 | 5.9 | - |
| | 1+2순위 | 23.8 | 25.5 | 22.8 | 24.1 | 12.9 | 35.7 | 23.5 | - |
| 한국 가수·관계자의 부적절한 언행 | 1순위 | 3.1 | 2.0 | 3.8 | 3.7 | 3.2 | 3.6 | 0.0 | - |
| | 1+2순위 | 7.7 | 5.9 | 8.9 | 11.1 | 6.5 | 7.1 | 0.0 | - |
| 자국 문화 보호 차원 | 1순위 | 2.3 | 3.9 | 1.3 | 5.6 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | - |
| | 1+2순위 | 5.4 | 7.8 | 3.8 | 11.1 | 3.2 | 0.0 | 0.0 | - |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 0.8 | 2.0 | 0.0 | 1.9 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | - |
| | 1+2순위 | 3.1 | 5.9 | 1.3 | 1.9 | 3.2 | 3.6 | 5.9 | - |
| 자국 사회·도덕적 가치에 반하는 내용 포함 | 1순위 | 0.8 | 0.0 | 1.3 | 0.0 | 3.2 | 0.0 | 0.0 | - |
| | 1+2순위 | 3.1 | 0.0 | 5.1 | 3.7 | 6.5 | 0.0 | 0.0 | |
| 기타 | 1순위 | 4.6 | 5.9 | 3.8 | 3.7 | 6.5 | 7.1 | 0.0 | - |
| | 1+2순위 | 11.5 | 11.8 | 11.4 | 13.0 | 16.1 | 10.7 | 0.0 | - |

*Q.귀하가 생각하는 한국 음악의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

# iii. 한류 선호

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (5) 애니메이션

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (198) | (91) | (107) | (59) | (52) | (45) | (41) | (1) |
| 자막·더빙 통한 시청 불편함 | 1순위 | 26.8 | 25.3 | 28.0 | 25.4 | 28.8 | 24.4 | 26.8 | 100.0 |
| | 1+2순위 | 50.5 | 51.6 | 49.5 | 44.1 | 51.9 | 42.2 | 65.9 | 100.0 |
| 한국어가 어렵고 생소함 | 1순위 | 25.8 | 31.9 | 20.6 | 23.7 | 17.3 | 26.7 | 39.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 54.5 | 63.7 | 46.7 | 54.2 | 50.0 | 53.3 | 61.0 | 100.0 |
| 한국적인 색채가 강해서 | 1순위 | 12.1 | 11.0 | 13.1 | 8.5 | 21.2 | 6.7 | 12.2 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 20.2 | 18.7 | 21.5 | 16.9 | 25.0 | 17.8 | 22.0 | 0.0 |
| 캐릭터가 마음에 들지 않음 | 1순위 | 8.6 | 6.6 | 10.3 | 11.9 | 11.5 | 6.7 | 2.4 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 14.1 | 13.2 | 15.0 | 18.6 | 21.2 | 8.9 | 4.9 | 0.0 |
| 교육적이지 않아서 | 1순위 | 7.1 | 4.4 | 9.3 | 5.1 | 5.8 | 13.3 | 4.9 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 15.7 | 7.7 | 22.4 | 10.2 | 13.5 | 24.4 | 17.1 | 0.0 |
| 자국에 비해 특별하지 않음 | 1순위 | 6.1 | 4.4 | 7.5 | 8.5 | 3.8 | 6.7 | 4.9 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 10.6 | 9.9 | 11.2 | 15.3 | 3.8 | 13.3 | 9.8 | 0.0 |
| 소재,스토리,장르 등이 진부·획일적 | 1순위 | 3.5 | 3.3 | 3.7 | 1.7 | 3.8 | 6.7 | 2.4 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 10.1 | 9.9 | 10.3 | 10.2 | 11.5 | 13.3 | 4.9 | 0.0 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 3.5 | 7.7 | 0.0 | 5.1 | 5.8 | 0.0 | 2.4 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 5.1 | 9.9 | 0.9 | 6.8 | 7.7 | 0.0 | 4.9 | 0.0 |
| 지나치게 상업적이라서 | 1순위 | 3.0 | 2.2 | 3.7 | 3.4 | 1.9 | 4.4 | 2.4 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 8.1 | 4.4 | 11.2 | 6.8 | 7.7 | 13.3 | 4.9 | 0.0 |
| 자국 문화 정서와 맞지 않음 | 1순위 | 3.0 | 3.3 | 2.8 | 6.8 | 0.0 | 2.2 | 2.4 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 8.6 | 11.0 | 6.5 | 13.6 | 3.8 | 11.1 | 4.9 | 0.0 |
| 기타 | 1순위 | 0.5 | 0.0 | 0.9 | 0.0 | 0.0 | 2.2 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 2.5 | 0.0 | 4.7 | 3.4 | 3.8 | 2.2 | 0.0 | 0.0 |

*Q.귀하가 생각하는 한국 애니메이션의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (6) 도서

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (117) | (41) | (76) | (49) | (27) | (23) | (17) | (1) |
| 다른 언어·문화로 내용의 이해가 어려움 | 1순위 | 24.8 | 22.0 | 26.3 | 26.5 | 18.5 | 26.1 | 29.4 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 47.0 | 46.3 | 47.4 | 44.9 | 40.7 | 52.2 | 52.9 | 100.0 |
| 자국어로의 번역 미흡 | 1순위 | 17.9 | 17.1 | 18.4 | 22.4 | 14.8 | 8.7 | 23.5 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 35.0 | 29.3 | 38.2 | 36.7 | 25.9 | 30.4 | 52.9 | 0.0 |
| 비용이 많이 듦 | 1순위 | 15.4 | 14.6 | 15.8 | 8.2 | 18.5 | 26.1 | 11.8 | 100.0 |
| | 1+2순위 | 29.9 | 31.7 | 28.9 | 28.6 | 22.2 | 47.8 | 17.6 | 100.0 |
| 한국적인 색채가 강해서 | 1순위 | 11.1 | 12.2 | 10.5 | 10.2 | 14.8 | 13.0 | 5.9 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 26.5 | 26.8 | 26.3 | 28.6 | 37.0 | 21.7 | 11.8 | 0.0 |
| 캐릭터가 마음에 들지 않음 | 1순위 | 10.3 | 14.6 | 7.9 | 8.2 | 18.5 | 8.7 | 5.9 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 15.4 | 19.5 | 13.2 | 14.3 | 25.9 | 13.0 | 5.9 | 0.0 |
| 스토리·작화가 마음에 들지 않음 | 1순위 | 9.4 | 7.3 | 10.5 | 6.1 | 11.1 | 8.7 | 17.6 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 14.5 | 7.3 | 18.4 | 12.2 | 14.8 | 8.7 | 29.4 | 0.0 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 5.1 | 4.9 | 5.3 | 8.2 | 0.0 | 8.7 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 10.3 | 12.2 | 9.2 | 14.3 | 3.7 | 13.0 | 5.9 | 0.0 |
| 선정적·폭력적 내용 | 1순위 | 3.4 | 4.9 | 2.6 | 6.1 | 3.7 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 11.1 | 12.2 | 10.5 | 14.3 | 14.8 | 0.0 | 11.8 | 0.0 |
| 소재,장르 등이 진부·획일적 | 1순위 | 2.6 | 2.4 | 2.6 | 4.1 | 0.0 | 0.0 | 5.9 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 9.4 | 14.6 | 6.6 | 6.1 | 14.8 | 8.7 | 11.8 | 0.0 |
| 기타 | 1순위 | - | - | - | - | - | - | - | - |
| | 1+2순위 | 0.9 | 0.0 | 1.3 | 0.0 | 0.0 | 4.3 | 0.0 | 0.0 |

*Q.귀하가 생각하는 한국 도서의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

# iii. 한류 선호

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (7) 게임

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (152) | (93) | (59) | (44) | (42) | (37) | (28) | (1) |
| 높은 디바이스 사양 필요 | 1순위 | 28.3 | 24.7 | 33.9 | 29.5 | 28.6 | 27.0 | 28.6 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 38.8 | 34.4 | 45.8 | 38.6 | 35.7 | 45.9 | 35.7 | 0.0 |
| 이용 하는데 비용이 많이 듦 | 1순위 | 11.2 | 11.8 | 10.2 | 11.4 | 7.1 | 16.2 | 10.7 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 24.3 | 25.8 | 22.0 | 25.0 | 16.7 | 29.7 | 28.6 | 0.0 |
| 게임 서비스 운영이 잘 이루어지지 않아서 | 1순위 | 11.2 | 9.7 | 13.6 | 11.4 | 16.7 | 8.1 | 7.1 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 27.0 | 25.8 | 28.8 | 27.3 | 28.6 | 29.7 | 21.4 | 0.0 |
| 한국적인 색채가 강해서 | 1순위 | 10.5 | 12.9 | 6.8 | 4.5 | 11.9 | 18.9 | 7.1 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 26.3 | 29.0 | 22.0 | 20.5 | 31.0 | 24.3 | 28.6 | 100.0 |
| 그래픽의 독창성 부족 | 1순위 | 9.2 | 12.9 | 3.4 | 15.9 | 7.1 | 2.7 | 7.1 | 100.0 |
| | 1+2순위 | 15.1 | 19.4 | 8.5 | 22.7 | 21.4 | 2.7 | 7.1 | 100.0 |
| 소재,스토리,장르 등이 진부·획일적 | 1순위 | 8.6 | 9.7 | 6.8 | 9.1 | 9.5 | 0.0 | 17.9 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 14.5 | 16.1 | 11.9 | 13.6 | 19.0 | 5.4 | 21.4 | 0.0 |
| 스토리의 짜임새 부족 | 1순위 | 5.3 | 5.4 | 5.1 | 4.5 | 9.5 | 2.7 | 3.6 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 9.9 | 10.8 | 8.5 | 9.1 | 9.5 | 8.1 | 14.3 | 0.0 |
| 캐릭터 매력 부족 및 정체성 모호 | 1순위 | 3.9 | 0.0 | 10.2 | 2.3 | 2.4 | 10.8 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 9.9 | 4.3 | 18.6 | 9.1 | 7.1 | 18.9 | 3.6 | 0.0 |
| 자국 문화 정서와 맞지 않음 | 1순위 | 3.3 | 4.3 | 1.7 | 6.8 | 2.4 | 0.0 | 3.6 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 12.5 | 10.8 | 15.3 | 9.1 | 14.3 | 16.2 | 10.7 | 0.0 |
| 게임이 선정적·폭력적임 | 1순위 | 2.6 | 1.1 | 5.1 | 0.0 | 4.8 | 2.7 | 3.6 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 5.9 | 5.4 | 6.8 | 2.3 | 9.5 | 5.4 | 7.1 | 0.0 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 2.6 | 3.2 | 1.7 | 4.5 | 0.0 | 0.0 | 7.1 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 10.5 | 10.8 | 10.2 | 22.7 | 0.0 | 2.7 | 17.9 | 0.0 |
| 기타 | 1순위 | 3.3 | 4.3 | 1.7 | 0.0 | 0.0 | 10.8 | 3.6 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 5.3 | 7.5 | 1.7 | 0.0 | 7.1 | 10.8 | 3.6 | 0.0 |

*Q.귀하가 생각하는 한국 게임의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (8) 패션

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (241) | (98) | (143) | (63) | (57) | (62) | (57) | (2) |
| 다양하지 않은 사이즈 | 1순위 | 40.7 | 37.8 | 42.7 | 33.3 | 35.1 | 50.0 | 43.9 | 50.0 |
| | 1+2순위 | 65.1 | 61.2 | 67.8 | 69.8 | 49.1 | 71.0 | 68.4 | 100.0 |
| 품질 대비 비싼 가격 | 1순위 | 17.4 | 17.3 | 17.5 | 25.4 | 14.0 | 11.3 | 17.5 | 50.0 |
| | 1+2순위 | 39.0 | 35.7 | 41.3 | 47.6 | 29.8 | 35.5 | 42.1 | 50.0 |
| 품질이 떨어짐 | 1순위 | 11.2 | 7.1 | 14.0 | 6.3 | 17.5 | 16.1 | 5.3 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 19.9 | 12.2 | 25.2 | 14.3 | 26.3 | 25.8 | 14.0 | 0.0 |
| 다양하지 않은 제품 종류·스타일 | 1순위 | 9.5 | 14.3 | 6.3 | 11.1 | 14.0 | 4.8 | 8.8 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 24.5 | 30.6 | 20.3 | 22.2 | 33.3 | 21.0 | 22.8 | 0.0 |
| 디자인이 별로여서 | 1순위 | 7.9 | 6.1 | 9.1 | 9.5 | 5.3 | 12.9 | 3.5 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 16.2 | 16.3 | 16.1 | 15.9 | 19.3 | 22.6 | 7.0 | 0.0 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 5.4 | 7.1 | 4.2 | 7.9 | 3.5 | 1.6 | 8.8 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 12.4 | 16.3 | 9.8 | 15.9 | 8.8 | 6.5 | 19.3 | 0.0 |
| 브랜드 이미지가 좋지 않아서 | 1순위 | 4.6 | 7.1 | 2.8 | 6.3 | 3.5 | 3.2 | 5.3 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 14.1 | 18.4 | 11.2 | 12.7 | 19.3 | 11.3 | 12.3 | 50.0 |
| 기타 | 1순위 | 3.3 | 3.1 | 3.5 | 0.0 | 7.0 | 0.0 | 7.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 8.7 | 9.2 | 8.4 | 1.6 | 14.0 | 6.5 | 14.0 | 0.0 |

*Q.귀하가 생각하는 한국 패션의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

# iii. 한류 선호

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (9) 뷰티

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (210) | (53) | (157) | (56) | (51) | (63) | (39) | (1) |
| 제품의 홍보가 지나치게 과장됨 | 1순위 | 31.9 | 28.3 | 33.1 | 19.6 | 27.5 | 46.0 | 33.3 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 52.9 | 37.7 | 58.0 | 41.1 | 52.9 | 63.5 | 51.3 | 100.0 |
| 품질 대비 비싼 가격 | 1순위 | 29.0 | 28.3 | 29.3 | 19.6 | 37.3 | 20.6 | 43.6 | 100.0 |
| | 1+2순위 | 44.3 | 45.3 | 43.9 | 30.4 | 52.9 | 41.3 | 56.4 | 100.0 |
| 한방 성분이 기호에 맞지 않아서 | 1순위 | 8.6 | 3.8 | 10.2 | 19.6 | 3.9 | 4.8 | 5.1 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 23.3 | 30.2 | 21.0 | 37.5 | 21.6 | 20.6 | 10.3 | 0.0 |
| 다양하지 않은 제품 종류·스타일 | 1순위 | 6.7 | 13.2 | 4.5 | 7.1 | 5.9 | 4.8 | 10.3 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 21.4 | 22.6 | 21.0 | 10.7 | 15.7 | 25.4 | 38.5 | 0.0 |
| 브랜드 이미지가 좋지 않아서 | 1순위 | 5.7 | 15.1 | 2.5 | 5.4 | 11.8 | 4.8 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 11.4 | 18.9 | 8.9 | 10.7 | 17.6 | 11.1 | 5.1 | 0.0 |
| 제품 패키지 디자인이 별로여서 | 1순위 | 5.2 | 5.7 | 5.1 | 10.7 | 3.9 | 3.2 | 2.6 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 16.2 | 18.9 | 15.3 | 23.2 | 9.8 | 12.7 | 20.5 | 0.0 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 3.8 | 3.8 | 3.8 | 7.1 | 0.0 | 6.3 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 9.0 | 5.7 | 10.2 | 16.1 | 3.9 | 9.5 | 5.1 | 0.0 |
| 품질이 떨어짐 | 1순위 | 3.3 | 0.0 | 4.5 | 5.4 | 3.9 | 1.6 | 2.6 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 9.5 | 11.3 | 8.9 | 19.6 | 11.8 | 1.6 | 5.1 | 0.0 |
| 기타 | 1순위 | 5.7 | 1.9 | 7.0 | 5.4 | 5.9 | 7.9 | 2.6 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 11.9 | 9.4 | 12.7 | 10.7 | 13.7 | 14.3 | 7.7 | 0.0 |

*Q 귀하가 생각하는 한국 뷰티의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (10) 한식

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (332) | (172) | (160) | (71) | (83) | (89) | (87) | (2) |
| 식사도구의 사용이 어려움 | 1순위 | 26.5 | 29.1 | 23.8 | 16.9 | 24.1 | 30.3 | 33.3 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 44.6 | 43.0 | 46.3 | 39.4 | 33.7 | 47.2 | 57.5 | 0.0 |
| 좋아하는 맛과 향이 아니어서 | 1순위 | 18.4 | 19.2 | 17.5 | 11.3 | 12.0 | 16.9 | 31.0 | 50.0 |
| | 1+2순위 | 33.4 | 34.9 | 31.9 | 19.7 | 32.5 | 29.2 | 48.3 | 100.0 |
| 가성비가 좋음 | 1순위 | 15.4 | 12.8 | 18.1 | 25.4 | 14.5 | 12.4 | 11.5 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 28.9 | 27.9 | 30.0 | 39.4 | 28.9 | 24.7 | 25.3 | 0.0 |
| 제공하는 음식이 다양하지 않음 | 1순위 | 11.7 | 12.8 | 10.6 | 7.0 | 20.5 | 11.2 | 8.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 22.9 | 20.3 | 25.6 | 19.7 | 33.7 | 23.6 | 14.9 | 0.0 |
| 반찬이 많아 식사하기 번거로움 | 1순위 | 10.5 | 7.0 | 14.4 | 16.9 | 8.4 | 11.2 | 5.7 | 50.0 |
| | 1+2순위 | 28.0 | 26.7 | 29.4 | 31.0 | 24.1 | 29.2 | 26.4 | 100.0 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 6.0 | 7.0 | 5.0 | 9.9 | 7.2 | 2.2 | 5.7 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 12.0 | 13.4 | 10.6 | 14.1 | 12.0 | 10.1 | 12.6 | 0.0 |
| 식당,직원의 위생·청결 상태가 좋지 않아서 | 1순위 | 3.0 | 2.3 | 3.8 | 4.2 | 2.4 | 4.5 | 1.1 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 6.3 | 7.0 | 5.6 | 8.5 | 6.0 | 9.0 | 2.3 | 0.0 |
| 불친절한 직원 | 1순위 | 2.4 | 2.3 | 2.5 | 2.8 | 2.4 | 4.5 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 4.2 | 4.1 | 4.4 | 4.2 | 3.6 | 7.9 | 1.1 | 0.0 |
| 상차림·플레이팅·분위기가 마음에 들지 않아서 | 1순위 | 1.8 | 3.5 | 0.0 | 1.4 | 2.4 | 3.4 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 7.8 | 8.7 | 6.9 | 16.9 | 8.4 | 5.6 | 2.3 | 0.0 |
| 기타 | 1순위 | 4.2 | 4.1 | 4.4 | 4.2 | 6.0 | 3.4 | 3.4 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 11.7 | 14.0 | 9.4 | 7.0 | 16.9 | 13.5 | 9.2 | 0.0 |

*Q 귀하가 생각하는 한식의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

# iii. 한류 선호

## 5. 자국에서 인기있는 해외 콘텐츠

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | | (111) | (46) | (65) | (40) | (28) | (26) | (17) | (0) |
| 드라마 | 미국 드라마 | 1순위 | 61.3 | 65.2 | 58.5 | 52.5 | 71.4 | 65.4 | 58.8 | - |
| | 영국 드라마 | 2순위 | 40.5 | 45.7 | 36.9 | 30.0 | 57.1 | 46.2 | 29.4 | - |
| | 한국 드라마 | 3순위 | 27.0 | 17.4 | 33.8 | 25.0 | 21.4 | 30.8 | 35.3 | - |
| *Base* | | | (95) | (50) | (45) | (33) | (32) | (18) | (12) | (0) |
| 예능 | 미국 예능 | 1순위 | 74.7 | 68.0 | 82.2 | 72.7 | 68.8 | 77.8 | 91.7 | - |
| | 영국 예능 | 2순위 | 31.6 | 28.0 | 35.6 | 27.3 | 37.5 | 22.2 | 41.7 | - |
| | 한국 예능 | 3순위 | 33.7 | 40.0 | 26.7 | 27.3 | 37.5 | 33.3 | 41.7 | - |
| *Base* | | | (170) | (84) | (86) | (38) | (44) | (43) | (44) | (1) |
| 영화 | 미국 영화 | 1순위 | 70.0 | 67.9 | 72.1 | 60.5 | 75.0 | 83.7 | 61.4 | 0.0 |
| | 영국 영화 | 2순위 | 48.2 | 45.2 | 51.2 | 47.4 | 50.0 | 46.5 | 50.0 | 0.0 |
| | 한국 영화 | 3순위 | 27.1 | 22.6 | 31.4 | 34.2 | 18.2 | 34.9 | 22.7 | 0.0 |

*Q 귀하의 국가에서 인기 있는 문화콘텐츠는 어느 국가의 문화콘텐츠 입니까?*

## 6. 선호하는 한국 드라마(Top 10)

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 주관식문항, 단위:%)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (111) | (46) | (65) | (40) | (28) | (26) | (17) | (0) |
| 상속자들 | 8.1 | 4.3 | 10.8 | 10.0 | 7.1 | 3.8 | 11.8 | - |
| 백일의낭군님 | 1.8 | 4.3 | 0.0 | 0.0 | 3.6 | 3.8 | 0.0 | - |
| 달의 연인 - 보보경심 려 | 1.8 | 0.0 | 3.1 | 2.5 | 3.6 | 0.0 | 0.0 | - |
| 크로스 | 1.8 | 4.3 | 0.0 | 0.0 | 3.6 | 0.0 | 5.9 | - |
| 프리스트 | 1.8 | 0.0 | 3.1 | 2.5 | 0.0 | 3.8 | 0.0 | - |
| 세상 어디에도 없는 착한남자 | 1.8 | 2.2 | 1.5 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 11.8 | - |

** 동순위가 많아 표 상에 누락된 항목이 있음*

*Q 귀하가 올해 시청한 한국 드라마 중 가장 좋아하는 것은 무엇입니까?*

## 7. 선호하는 한국 영화(Top 10)

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 주관식문항, 단위:%)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (170) | (84) | (86) | (38) | (44) | (43) | (44) | (1) |
| 부산행 | 12.9 | 15.5 | 10.5 | 13.2 | 22.7 | 9.3 | 6.8 | 0.0 |
| 하녀 | 5.9 | 3.6 | 8.1 | 10.5 | 6.8 | 4.7 | 2.3 | 0.0 |
| 버닝 | 3.5 | 1.2 | 5.8 | 2.6 | 6.8 | 2.3 | 2.3 | 0.0 |
| 올드보이 | 3.5 | 2.4 | 4.7 | 5.3 | 0.0 | 9.3 | 0.0 | 0.0 |
| 아저씨 | 2.9 | 4.8 | 1.2 | 0.0 | 0.0 | 9.3 | 2.3 | 0.0 |
| 악마를 보았다 | 1.8 | 2.4 | 1.2 | 5.3 | 2.3 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| 지금 만나러 갑니다 | 1.2 | 0.0 | 2.3 | 0.0 | 2.3 | 2.3 | 0.0 | 0.0 |
| 안시성 | 1.2 | 1.2 | 1.2 | 0.0 | 2.3 | 2.3 | 0.0 | 0.0 |
| 태극기 휘날리며 | 1.2 | 2.4 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 2.3 | 2.3 | 0.0 |
| 봄, 여름, 가을, 겨울 그리고 봄 | 1.2 | 2.4 | 0.0 | 0.0 | 2.3 | 2.3 | 0.0 | 0.0 |
| 섬 | 1.2 | 2.4 | 0.0 | 0.0 | 2.3 | 2.3 | 0.0 | 0.0 |

** 동순위로 인해 10개 이상의 항목이 표상에 표기 되었음*

*Q 귀하가 올해 시청한 한국 영화 중 가장 좋아하는 것은 무엇입니까?*

# iii. 한류 선호

## 8. 한국산 게임 인지율

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (152) | (93) | (59) | (44) | (42) | (37) | (28) | (1) |
| 검은사막 | 43.4 | 48.4 | 35.6 | 45.5 | 40.5 | 40.5 | 46.4 | 100.0 |
| 라그나로크 | 43.4 | 44.1 | 42.4 | 29.5 | 57.1 | 48.6 | 39.3 | 0.0 |
| 크로스파이어 | 34.2 | 40.9 | 23.7 | 40.9 | 31.0 | 24.3 | 42.9 | 0.0 |
| 포인트블랭크 | 33.6 | 37.6 | 27.1 | 34.1 | 31.0 | 35.1 | 32.1 | 100.0 |
| 배틀그라운드 | 25.0 | 32.3 | 13.6 | 34.1 | 26.2 | 13.5 | 25.0 | 0.0 |
| 세븐나이츠 | 21.7 | 16.1 | 30.5 | 18.2 | 33.3 | 16.2 | 17.9 | 0.0 |
| 던전앤파이터 | 19.1 | 19.4 | 18.6 | 15.9 | 23.8 | 16.2 | 21.4 | 0.0 |
| 건쉽배틀 | 13.8 | 11.8 | 16.9 | 15.9 | 16.7 | 10.8 | 10.7 | 0.0 |
| 메이플스토리 | 11.8 | 6.5 | 20.3 | 11.4 | 11.9 | 13.5 | 10.7 | 0.0 |
| 서머너즈 워 | 11.2 | 8.6 | 15.3 | 11.4 | 9.5 | 5.4 | 21.4 | 0.0 |

*Q.다음 중 한국 게임이라고 알고 있는 게임을 모두 선택해주십시오*

## 9. 선호하는 한국 게임

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (152) | (93) | (59) | (44) | (42) | (37) | (28) | (1) |
| 라그나로크 | 20.4 | 17.2 | 25.4 | 13.6 | 28.6 | 21.6 | 17.9 | 0.0 |
| 크로스파이어 | 15.8 | 16.1 | 15.3 | 22.7 | 2.4 | 21.6 | 17.9 | 0.0 |
| 배틀그라운드 | 14.5 | 20.4 | 5.1 | 20.5 | 19.0 | 8.1 | 7.1 | 0.0 |
| 포인트블랭크 | 13.8 | 15.1 | 11.9 | 13.6 | 11.9 | 13.5 | 14.3 | 100.0 |
| 검은사막 | 10.5 | 7.5 | 15.3 | 15.9 | 9.5 | 0.0 | 17.9 | 0.0 |
| 세븐나이츠 | 4.6 | 3.2 | 6.8 | 0.0 | 4.8 | 13.5 | 0.0 | 0.0 |
| 던전앤파이터 | 3.3 | 3.2 | 3.4 | 4.5 | 2.4 | 2.7 | 3.6 | 0.0 |
| 메이플스토리 | 3.3 | 1.1 | 6.8 | 0.0 | 7.1 | 5.4 | 0.0 | 0.0 |
| 서머너즈 워 | 2.6 | 3.2 | 1.7 | 4.5 | 0.0 | 0.0 | 7.1 | 0.0 |
| 건쉽배틀 | 2.6 | 3.2 | 1.7 | 2.3 | 2.4 | 2.7 | 3.6 | 0.0 |
| 기타 | 8.6 | 9.7 | 6.8 | 2.3 | 11.9 | 10.8 | 10.7 | 0.0 |

*Q.다음의 한국 게임 중 가장 좋아하는 게임은 무엇입니까?*

## 10. 선호하는 한국 가수·그룹(Top 10)

(Base : 전체, 주관식 응답, 단위: %)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (400) | (200) | (200) | (100) | (100) | (100) | (97) | (3) |
| 싸이 | 9.8 | 11.5 | 8.0 | 3.0 | 19.0 | 13.0 | 4.1 | 0.0 |
| 방탄소년단 | 5.8 | 3.0 | 8.5 | 15.0 | 5.0 | 1.0 | 2.1 | 0.0 |
| 엑소 | 1.0 | 0.5 | 1.5 | 3.0 | 0.0 | 0.0 | 1.0 | 0.0 |
| 지드래곤 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 0.0 | 1.0 | 2.1 | 0.0 |
| 현아 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 0.0 | 1.0 | 2.0 | 1.0 | 0.0 |
| 이성민 | 1.0 | 0.5 | 1.5 | 0.0 | 0.0 | 2.0 | 2.1 | 0.0 |
| 지코 | 1.0 | 1.5 | 0.5 | 2.0 | 0.0 | 1.0 | 1.0 | 0.0 |
| 블랙핑크 | 0.8 | 0.5 | 1.0 | 3.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| 보아 | 0.8 | 1.0 | 0.5 | 2.0 | 0.0 | 0.0 | 1.0 | 0.0 |
| 샤이니 | 0.8 | 0.5 | 1.0 | 2.0 | 0.0 | 1.0 | 0.0 | 0.0 |
| 선미 | 0.8 | 1.5 | 0.0 | 0.0 | 1.0 | 0.0 | 2.1 | 0.0 |
| 힘찬 | 0.8 | 1.0 | 0.5 | 1.0 | 2.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| 박재상 | 0.8 | 0.5 | 1.0 | 0.0 | 1.0 | 0.0 | 2.1 | 0.0 |

** 동순위로 인해 10개 이상의 항목이 표상에 표기 되었음*

*Q.귀하께서 현재 가장 좋아하는 한국 가수·그룹은 누구입니까?*

# iii. 한류 선호

## 11. 선호하는 한국 배우(Top 10)

(Base : 전체, 주관식 응답, 단위: %)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (400) | (200) | (200) | (100) | (100) | (100) | (97) | (3) |
| 이민호 | 2.0 | 0.5 | 3.5 | 1.0 | 1.0 | 2.0 | 4.1 | 0.0 |
| 조인성 | 1.8 | 2.0 | 1.5 | 3.0 | 3.0 | 1.0 | 0.0 | 0.0 |
| 소지섭 | 1.3 | 0.5 | 2.0 | 4.0 | 1.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| 박시후 | 1.3 | 1.0 | 1.5 | 3.0 | 1.0 | 0.0 | 1.0 | 0.0 |
| 이병헌 | 1.0 | 1.5 | 0.5 | 0.0 | 1.0 | 3.0 | 0.0 | 0.0 |
| 지창욱 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 0.0 | 0.0 | 3.0 | 1.0 | 0.0 |
| 김태희 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 2.0 | 2.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| 공유 | 0.8 | 1.5 | 0.0 | 1.0 | 1.0 | 0.0 | 1.0 | 0.0 |
| 현빈 | 0.8 | 1.0 | 0.5 | 0.0 | 3.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| 수지 | 0.8 | 0.0 | 1.5 | 3.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| 김우빈 | 0.8 | 1.0 | 0.5 | 0.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 0.0 |
| 장동건 | 0.8 | 1.0 | 0.5 | 1.0 | 1.0 | 0.0 | 1.0 | 0.0 |

** 동순위로 인해 10개 이상의 항목이 표상에 표기 되었음*

*Q 귀하께서 현재 가장 좋아하는 한국 배우는 누구입니까?*

## 12. 선호하는 한국 애니메이션 캐릭터

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (198) | (91) | (107) | (59) | (52) | (45) | (41) | (1) |
| 뽀로로 | 1순위 | 34.8 | 34.1 | 35.5 | 39.0 | 40.4 | 26.7 | 31.7 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 63.1 | 56.0 | 69.2 | 71.2 | 69.2 | 55.6 | 53.7 | 0.0 |
| 로보카 폴리 | 1순위 | 18.2 | 16.5 | 19.6 | 16.9 | 21.2 | 17.8 | 17.1 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 35.9 | 34.1 | 37.4 | 33.9 | 34.6 | 46.7 | 26.8 | 100.0 |
| 타요 | 1순위 | 12.6 | 12.1 | 13.1 | 6.8 | 7.7 | 22.2 | 17.1 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 31.3 | 29.7 | 32.7 | 30.5 | 25.0 | 33.3 | 39.0 | 0.0 |
| 또봇 | 1순위 | 12.1 | 12.1 | 12.1 | 13.6 | 7.7 | 13.3 | 12.2 | 100.0 |
| | 1+2순위 | 24.2 | 30.8 | 18.7 | 16.9 | 21.2 | 22.2 | 39.0 | 100.0 |
| 뿌까 | 1순위 | 8.6 | 8.8 | 8.4 | 8.5 | 7.7 | 6.7 | 12.2 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 19.2 | 19.8 | 18.7 | 16.9 | 17.3 | 22.2 | 22.0 | 0.0 |
| 라바 | 1순위 | 4.5 | 6.6 | 2.8 | 8.5 | 1.9 | 0.0 | 7.3 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 11.6 | 13.2 | 10.3 | 16.9 | 9.6 | 4.4 | 14.6 | 0.0 |
| 캐니멀 | 1순위 | 2.5 | 4.4 | 0.9 | 5.1 | 1.9 | 2.2 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 7.1 | 9.9 | 4.7 | 10.2 | 9.6 | 4.4 | 2.4 | 0.0 |
| 기타 | 1순위 | 6.6 | 5.5 | 7.5 | 1.7 | 11.5 | 11.1 | 2.4 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 7.6 | 6.6 | 8.4 | 3.4 | 13.5 | 11.1 | 2.4 | 0.0 |

*Q 귀하께서 선호하는 한국 애니메이션 캐릭터는 무엇입니까?*

# ⅳ. 한류 효과

## 1. 접촉경험이 있는 '18년도 한국 관련 주요 이슈

(Base : 전체, 복수응답, 단위: %)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (400) | (200) | (200) | (100) | (100) | (100) | (97) | (3) |
| 북한의 핵·미사일 위협 | 63.0 | 63.5 | 62.5 | 58.0 | 68.0 | 62.0 | 64.9 | 33.3 |
| 2018 평창 동계올림픽 | 52.5 | 52.0 | 53.0 | 39.0 | 53.0 | 57.0 | 60.8 | 66.7 |
| 북미정상회담을 통한 미국과 북한의 화해무드 | 43.3 | 48.5 | 38.0 | 39.0 | 45.0 | 40.0 | 50.5 | 0.0 |
| 남북정상회담에 따른 남북 화해무드 | 24.8 | 30.0 | 19.5 | 19.0 | 15.0 | 30.0 | 36.1 | 0.0 |
| 위안부 문제로 인한 한일갈등 | 15.0 | 18.5 | 11.5 | 19.0 | 18.0 | 10.0 | 13.4 | 0.0 |
| 위의 보기 중 전혀 없음 | 11.3 | 7.5 | 15.0 | 10.0 | 11.0 | 12.0 | 11.3 | 33.3 |

*Q 귀하께서는 한국의 정치, 사회 및 역사 관련 이슈 중 한번이라도 들어본 것을 모두 선택해 주십시오*

### [한국 문화콘텐츠 소비에 대한 한국 관련 이슈의 영향]

(Base : 이슈 접촉자, 5점 척도, 단위: %,점)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (355) | (185) | (170) | (90) | (89) | (88) | (86) | (2) |
| 영향 받음 | 10.4 | 13.0 | 7.6 | 11.1 | 7.9 | 10.2 | 12.8 | 0.0 |
| 평균 | 1.94 | 2.07 | 1.81 | 1.93 | 1.74 | 2.03 | 2.09 | 1.00 |

*Q 귀하께서는 한국의 정치, 사회 및 역사 관련 이슈가 본인이 한국 문화콘텐츠를 소비하는데에 어느정도 영향을 미친다고 생각하십니까?*
** 영향 받음 : 4점+5점 비율(%) (5점 척도-1,2점: 영향 안받음/3점: 보통/4,5점: 영향 받음)*

## 2. 한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식과 원인

### [한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식 공감도]

(Base : 전체, 5점 척도, 단위: 점,%)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (400) | (200) | (200) | (100) | (100) | (100) | (97) | (3) |
| 공감 정도 | 공감 | 5.8 | 7.0 | 4.5 | 11.0 | 6.0 | 5.0 | 1.0 | 0.0 |
| | 평균 | 2.52 | 2.56 | 2.48 | 2.65 | 2.46 | 2.56 | 2.39 | 3.00 |

*Q 최근 일부 국가에서 한국 문화콘텐츠가 자국에서 인기를 끌고 있는 현상'에 대해 부정적으로 보는 인식에 대해 얼마나 공감하십니까?*
** 공감 : 4점+5점 비율(%) (5점 척도 - 1,2점: 비공감/3점: 보통/4,5점: 공감)*

### [한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식 공감 이유]

(Base : 공감 응답자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (23) | (14) | (9) | (11) | (6) | (5) | (1) | (0) |
| 획일적이고 식상함 | 1순위 | 34.8 | 35.7 | 33.3 | 45.5 | 33.3 | 20.0 | 0.0 | - |
| | 1+2순위 | 39.1 | 42.9 | 33.3 | 54.5 | 33.3 | 20.0 | 0.0 | - |
| 지나치게 상업적임 | 1순위 | 17.4 | 14.3 | 22.2 | 9.1 | 16.7 | 40.0 | 0.0 | - |
| | 1+2순위 | 39.1 | 28.6 | 55.6 | 9.1 | 66.7 | 60.0 | 100.0 | - |
| 자국 콘텐츠 산업 보호 필요 | 1순위 | 13.0 | 14.3 | 11.1 | 9.1 | 33.3 | 0.0 | 0.0 | - |
| | 1+2순위 | 26.1 | 21.4 | 33.3 | 27.3 | 33.3 | 20.0 | 0.0 | - |
| 한국의 국민성이 좋지 않음 | 1순위 | 13.0 | 14.3 | 11.1 | 18.2 | 0.0 | 0.0 | 100.0 | - |
| | 1+2순위 | 26.1 | 21.4 | 33.3 | 45.5 | 0.0 | 0.0 | 100.0 | - |
| 지나치게 자극적·선정적 | 1순위 | 8.7 | 14.3 | 0.0 | 9.1 | 0.0 | 20.0 | 0.0 | - |
| | 1+2순위 | 26.1 | 35.7 | 11.1 | 27.3 | 16.7 | 40.0 | 0.0 | - |
| 한국과의 역사적인 관계 때문 | 1순위 | 8.7 | 0.0 | 22.2 | 9.1 | 16.7 | 0.0 | 0.0 | - |
| | 1+2순위 | 8.7 | 0.0 | 22.2 | 9.1 | 16.7 | 0.0 | 0.0 | - |
| 한국과의 정치·외교적 갈등 때문 | 1순위 | 4.3 | 7.1 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 20.0 | 0.0 | - |
| | 1+2순위 | 17.4 | 28.6 | 0.0 | 9.1 | 16.7 | 40.0 | 0.0 | - |
| 남북 북단·북한의 국제적인 위협 관련 보도 때문 | 1순위 | - | - | - | - | - | - | - | - |
| | 1+2순위 | 13.0 | 14.3 | 11.1 | 18.2 | 0.0 | 20.0 | 0.0 | - |
| 한류스타·유명인의 부적절한 언행 때문 | 1순위 | - | - | - | - | - | - | - | - |
| | 1+2순위 | 4.3 | 7.1 | 0.0 | 0.0 | 16.7 | 0.0 | 0.0 | - |

*Q 한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식에 공감하는 이유는 무엇입니까?*

# ⅳ. 한류 효과

## 3. 저관여 한국 제품·서비스 구매 경험

(Base : 전체, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (400) | (200) | (200) | (100) | (100) | (100) | (97) | (3) |
| 식료품 | 자주 구매 | 23.0 | 22.0 | 24.0 | 20.0 | 23.0 | 22.0 | 27.8 | 0.0 |
| | 보통 구매 | 21.5 | 24.5 | 18.5 | 11.0 | 30.0 | 22.0 | 22.7 | 33.3 |
| | 가끔 구매 | 21.3 | 22.5 | 20.0 | 22.0 | 15.0 | 24.0 | 24.7 | 0.0 |
| | 구매 경험 없음 | 34.3 | 31.0 | 37.5 | 47.0 | 32.0 | 32.0 | 24.7 | 66.7 |
| 의류 | 자주 구매 | 11.5 | 8.5 | 14.5 | 15.0 | 9.0 | 14.0 | 8.2 | 0.0 |
| | 보통 구매 | 15.3 | 11.5 | 19.0 | 13.0 | 13.0 | 16.0 | 19.6 | 0.0 |
| | 가끔 구매 | 23.8 | 26.5 | 21.0 | 26.0 | 27.0 | 20.0 | 21.6 | 33.3 |
| | 구매 경험 없음 | 49.5 | 53.5 | 45.5 | 46.0 | 51.0 | 50.0 | 50.5 | 66.7 |
| 화장품 | 자주 구매 | 21.3 | 7.0 | 35.5 | 21.0 | 15.0 | 31.0 | 18.6 | 0.0 |
| | 보통 구매 | 14.8 | 9.0 | 20.5 | 14.0 | 18.0 | 11.0 | 15.5 | 33.3 |
| | 가끔 구매 | 19.8 | 20.0 | 19.5 | 22.0 | 21.0 | 21.0 | 15.5 | 0.0 |
| | 구매 경험 없음 | 44.3 | 64.0 | 24.5 | 43.0 | 46.0 | 37.0 | 50.5 | 66.7 |
| 주류 | 자주 구매 | 4.3 | 5.5 | 3.0 | 8.0 | 2.0 | 4.0 | 3.1 | 0.0 |
| | 보통 구매 | 7.0 | 9.0 | 5.0 | 10.0 | 6.0 | 6.0 | 6.2 | 0.0 |
| | 가끔 구매 | 10.5 | 12.0 | 9.0 | 8.0 | 11.0 | 14.0 | 9.3 | 0.0 |
| | 구매 경험 없음 | 78.3 | 73.5 | 83.0 | 74.0 | 81.0 | 76.0 | 81.4 | 100.0 |
| 액세서리 | 자주 구매 | 15.3 | 18.0 | 12.5 | 15.0 | 20.0 | 14.0 | 11.3 | 33.3 |
| | 보통 구매 | 13.5 | 10.0 | 17.0 | 17.0 | 7.0 | 14.0 | 16.5 | 0.0 |
| | 가끔 구매 | 26.3 | 25.0 | 27.5 | 26.0 | 26.0 | 27.0 | 26.8 | 0.0 |
| | 구매 경험 없음 | 45.0 | 47.0 | 43.0 | 42.0 | 47.0 | 45.0 | 45.4 | 66.7 |
| 한국 음식점 | 자주 구매 | 11.3 | 14.0 | 8.5 | 10.0 | 13.0 | 13.0 | 9.3 | 0.0 |
| | 보통 구매 | 14.0 | 15.5 | 12.5 | 11.0 | 13.0 | 13.0 | 19.6 | 0.0 |
| | 가끔 구매 | 25.3 | 21.5 | 29.0 | 22.0 | 16.0 | 27.0 | 36.1 | 33.3 |
| | 구매 경험 없음 | 49.5 | 49.0 | 50.0 | 57.0 | 58.0 | 47.0 | 35.1 | 66.7 |
| 한국 서적 | 자주 구매 | 5.8 | 5.5 | 6.0 | 11.0 | 3.0 | 6.0 | 3.1 | 0.0 |
| | 보통 구매 | 6.5 | 6.5 | 6.5 | 3.0 | 7.0 | 6.0 | 10.3 | 0.0 |
| | 가끔 구매 | 12.8 | 13.5 | 12.0 | 15.0 | 17.0 | 9.0 | 10.3 | 0.0 |
| | 구매 경험 없음 | 75.0 | 74.5 | 75.5 | 71.0 | 73.0 | 79.0 | 76.3 | 100.0 |

*Q 귀하가 최근 1년간 한국산 제품을 얼마나 구매하였는지 다음 항목별로 귀하의 구매빈도와 가까운 곳에 응답해 주십시오*

## 4. 고관여 한국 제품·서비스 구매 경험

(Base : 전체, 단위 : %, 회)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (400) | (200) | (200) | (100) | (100) | (100) | (97) | (3) |
| 가전제품 | 구매 경험(%) | 62.0 | 69.0 | 55.0 | 51.0 | 65.0 | 62.0 | 71.1 | 33.3 |
| | 구매 빈도(회) | 1.8 | 2.1 | 1.5 | 2.0 | 1.7 | 2.0 | 1.7 | 1.0 |
| 자동차 | 구매 경험(%) | 15.3 | 19.0 | 11.5 | 17.0 | 16.0 | 16.0 | 11.3 | 33.3 |
| | 구매 빈도(회) | 0.2 | 0.3 | 0.2 | 0.4 | 0.2 | 0.2 | 0.1 | 0.3 |
| 병원의료 서비스 | 구매 경험(%) | 8.8 | 10.5 | 7.0 | 15.0 | 8.0 | 7.0 | 5.2 | 0.0 |
| | 구매 빈도(회) | 0.4 | 0.5 | 0.2 | 0.6 | 0.5 | 0.2 | 0.1 | 0.0 |
| 휴대폰 | 구매 경험(%) | 54.0 | 63.0 | 45.0 | 44.0 | 54.0 | 57.0 | 61.9 | 33.3 |
| | 구매 빈도(회) | 1.0 | 1.2 | 0.8 | 1.3 | 0.9 | 0.9 | 1.1 | 0.3 |
| 한국 관광 | 구매 경험(%) | 10.0 | 12.5 | 7.5 | 16.0 | 10.0 | 10.0 | 4.1 | 0.0 |
| | 구매 빈도(회) | 0.3 | 0.4 | 0.1 | 0.8 | 0.1 | 0.2 | 0.1 | 0.0 |

*Q 귀하는 최근 4년 내에 다음의 한국산 제품·서비스를 얼마나 구매 또는 방문하였습니까?*

# ⅳ. 한류 효과

## 5. 한국 제품·서비스 향후 이용의향

(Base : 전체, 5점 척도, 단위: %,점)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (400) | (200) | (200) | (100) | (100) | (100) | (97) | (3) |
| 한국 식품 구매 | 이용 의향 | 59.0 | 57.5 | 60.5 | 50.0 | 61.0 | 64.0 | 61.9 | 33.3 |
| | 평균 | 3.55 | 3.53 | 3.57 | 3.26 | 3.62 | 3.63 | 3.71 | 2.33 |
| 한국 의류 구매 | 이용 의향 | 38.3 | 28.5 | 48.0 | 44.0 | 31.0 | 43.0 | 35.1 | 33.3 |
| | 평균 | 3.19 | 2.95 | 3.42 | 3.19 | 3.07 | 3.26 | 3.24 | 2.67 |
| 한국 화장품 구매 | 이용 의향 | 47.0 | 23.0 | 71.0 | 54.0 | 41.0 | 55.0 | 38.1 | 33.3 |
| | 평균 | 3.27 | 2.66 | 3.89 | 3.46 | 3.16 | 3.34 | 3.14 | 2.33 |
| 한국 주류 구매 | 이용 의향 | 21.8 | 24.5 | 19.0 | 23.0 | 22.0 | 21.0 | 21.6 | 0.0 |
| | 평균 | 2.64 | 2.70 | 2.58 | 2.51 | 2.66 | 2.69 | 2.72 | 2.00 |
| 한국 액세서리 구매 | 이용 의향 | 40.5 | 36.0 | 45.0 | 45.0 | 34.0 | 42.0 | 40.2 | 66.7 |
| | 평균 | 3.22 | 3.10 | 3.35 | 3.24 | 3.16 | 3.19 | 3.28 | 3.67 |
| 한국 음식점 식사 | 이용 의향 | 51.5 | 46.0 | 57.0 | 47.0 | 50.0 | 56.0 | 53.6 | 33.3 |
| | 평균 | 3.40 | 3.31 | 3.50 | 3.18 | 3.42 | 3.51 | 3.54 | 2.33 |
| 한국 가전제품 구매 | 이용 의향 | 52.8 | 57.0 | 48.5 | 35.0 | 54.0 | 58.0 | 64.9 | 33.3 |
| | 평균 | 3.45 | 3.50 | 3.41 | 2.98 | 3.48 | 3.59 | 3.77 | 3.33 |
| 한국 자동차 구매 | 이용 의향 | 40.8 | 45.0 | 36.5 | 32.0 | 37.0 | 44.0 | 50.5 | 33.3 |
| | 평균 | 3.20 | 3.26 | 3.14 | 2.90 | 3.13 | 3.33 | 3.45 | 3.00 |
| 한국 핸드폰 구매 | 이용 의향 | 50.3 | 55.0 | 45.5 | 38.0 | 46.0 | 57.0 | 60.8 | 33.3 |
| | 평균 | 3.42 | 3.52 | 3.31 | 3.02 | 3.38 | 3.51 | 3.77 | 3.00 |
| 한국 병원 의료 서비스 | 이용 의향 | 18.3 | 17.5 | 19.0 | 21.0 | 21.0 | 13.0 | 18.6 | 0.0 |
| | 평균 | 2.68 | 2.63 | 2.73 | 2.62 | 2.63 | 2.69 | 2.80 | 2.00 |
| 한국 방문 | 이용 의향 | 65.8 | 58.0 | 73.5 | 66.0 | 65.0 | 66.0 | 67.0 | 33.3 |
| | 평균 | 3.74 | 3.62 | 3.87 | 3.63 | 3.76 | 3.78 | 3.81 | 3.33 |
| 전반적 한국 제품 구매 | 이용 의향 | 42.3 | 37.5 | 47.0 | 38.0 | 34.0 | 54.0 | 43.3 | 33.3 |
| | 평균 | 3.25 | 3.15 | 3.35 | 3.06 | 3.11 | 3.48 | 3.34 | 3.00 |
| 잘 모르는 한국 브랜드 구매 | 이용 의향 | 28.8 | 28.5 | 29.0 | 27.0 | 25.0 | 36.0 | 27.8 | 0.0 |
| | 평균 | 2.94 | 2.86 | 3.03 | 2.80 | 2.79 | 3.09 | 3.10 | 2.67 |
| 한글 학습 | 이용 의향 | 18.5 | 14.5 | 22.5 | 35.0 | 17.0 | 10.0 | 12.4 | 0.0 |
| | 평균 | 2.46 | 2.36 | 2.56 | 2.77 | 2.40 | 2.40 | 2.29 | 1.67 |
| 태권도 학습 | 이용 의향 | 17.5 | 19.0 | 16.0 | 20.0 | 19.0 | 16.0 | 15.5 | 0.0 |
| | 평균 | 2.46 | 2.49 | 2.43 | 2.46 | 2.45 | 2.48 | 2.48 | 1.33 |
| 한국 전통문화 체험 | 이용 의향 | 23.0 | 17.5 | 28.5 | 30.0 | 22.0 | 20.0 | 20.6 | 0.0 |
| | 평균 | 2.68 | 2.58 | 2.77 | 2.67 | 2.64 | 2.70 | 2.71 | 2.00 |

*Q.향후 한국산 제품 및 서비스에 대한 귀하의 향후 관심 및 구매의향이 어느 정도인지 항목별로 응답해 주십시오 *이용 의향: 4점+5점 비율(%)*
*(5점 척도-1.2점·부정/3점·보통/4.5점·긍정)*

# ⅳ. 한류 효과

## 6. 한국 문화콘텐츠 유료 이용의향

(Base : 전체, 5점 척도, 단위: %,점)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (400) | (200) | (200) | (100) | (100) | (100) | (97) | (3) |
| 드라마 | 유료 이용 의향 | 8.8 | 7.5 | 10.0 | 14.0 | 7.0 | 7.0 | 7.2 | 0.0 |
| | 평균 | 2.04 | 2.00 | 2.08 | 2.14 | 1.85 | 1.99 | 2.16 | 2.33 |
| 예능 | 유료 이용 의향 | 9.8 | 12.5 | 7.0 | 13.0 | 11.0 | 6.0 | 9.3 | 0.0 |
| | 평균 | 2.03 | 2.05 | 2.02 | 2.09 | 1.87 | 1.98 | 2.19 | 2.33 |
| 영화 | 유료 이용 의향 | 14.3 | 14.0 | 14.5 | 16.0 | 16.0 | 14.0 | 11.3 | 0.0 |
| | 평균 | 2.21 | 2.22 | 2.20 | 2.20 | 2.07 | 2.22 | 2.34 | 2.33 |
| 음악 | 유료 이용 의향 | 11.0 | 9.5 | 12.5 | 20.0 | 9.0 | 8.0 | 7.2 | 0.0 |
| | 평균 | 2.03 | 1.97 | 2.10 | 2.18 | 1.81 | 1.97 | 2.15 | 2.33 |
| 애니메이션 | 유료 이용 의향 | 14.5 | 13.5 | 15.5 | 20.0 | 12.0 | 12.0 | 14.4 | 0.0 |
| | 평균 | 2.11 | 2.09 | 2.13 | 2.25 | 1.97 | 1.95 | 2.25 | 2.67 |
| 만화·웹툰 | 유료 이용 의향 | 10.8 | 11.5 | 10.0 | 15.0 | 9.0 | 8.0 | 10.3 | 33.3 |
| | 평균 | 2.02 | 2.03 | 2.02 | 2.14 | 1.78 | 1.95 | 2.20 | 3.00 |
| 도서·웹도서 | 유료 이용 의향 | 12.3 | 9.5 | 15.0 | 18.0 | 13.0 | 9.0 | 7.2 | 66.7 |
| | 평균 | 2.08 | 2.00 | 2.17 | 2.21 | 1.94 | 1.97 | 2.18 | 3.00 |

*Q 향후 한국 문화콘텐츠에 대한 귀하의 향후 관심 및 유료 이용의향이 어느 정도인지 다음 각 항목별로 응답해 주십시오 * 유료 이용 의향 : 4점+5점 비율(%)*
*(5점 척도-1.2점:부정/3점:보통/4.5점:긍정)*

APPENDIX

# 국가별 통계표

## 터키



# i. 한국 인식

## 1. 한국에 대한 인식

(Base : 전체, 5점 척도, 단위: %, 점)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (400) | (200) | (200) | (100) | (100) | (100) | (80) | (20) |
| 경제적으로 선진국이다 | 긍정 응답 | 75.0 | 73.0 | 77.0 | 64.0 | 81.0 | 78.0 | 75.0 | 85.0 |
| | 평균 | 3.91 | 3.87 | 3.96 | 3.69 | 4.00 | 3.96 | 3.94 | 4.20 |
| 국제적 차원의 사회공헌활동에 참여하고 있다 | 긍정 응답 | 71.5 | 66.5 | 76.5 | 57.0 | 78.0 | 81.0 | 70.0 | 70.0 |
| | 평균 | 3.86 | 3.78 | 3.95 | 3.59 | 3.93 | 3.99 | 3.91 | 4.05 |
| 우리에게 우호적인 국가이다 | 긍정 응답 | 75.5 | 74.0 | 77.0 | 58.0 | 74.0 | 91.0 | 78.8 | 80.0 |
| | 평균 | 4.02 | 4.02 | 4.03 | 3.69 | 4.01 | 4.25 | 4.10 | 4.25 |
| 경쟁국이기보다 협력국이다 | 긍정 응답 | 70.8 | 67.5 | 74.0 | 51.0 | 72.0 | 86.0 | 77.5 | 60.0 |
| | 평균 | 3.85 | 3.81 | 3.90 | 3.47 | 3.83 | 4.11 | 4.03 | 3.90 |
| 호감이 가는 국가다 | 긍정 응답 | 82.3 | 78.0 | 86.5 | 68.0 | 82.0 | 93.0 | 87.5 | 80.0 |
| | 평균 | 4.13 | 4.07 | 4.19 | 3.81 | 4.11 | 4.34 | 4.21 | 4.35 |
| 문화강국이다 | 긍정 응답 | 48.3 | 42.5 | 54.0 | 30.0 | 51.0 | 57.0 | 53.8 | 60.0 |
| | 평균 | 3.47 | 3.32 | 3.62 | 3.16 | 3.49 | 3.59 | 3.56 | 3.90 |
| *Base* | | (400) | (200) | (200) | (100) | (100) | (100) | (80) | (20) |
| 한국에 대한 전반적인 인식 | 긍정 응답 | 85.0 | 79.5 | 90.5 | 63.0 | 88.0 | 96.0 | 93.8 | 90.0 |
| | 평균 | 4.32 | 4.18 | 4.47 | 3.89 | 4.37 | 4.45 | 4.58 | 4.55 |

*Q.귀하께서는 평소 **한국**에 대해 어떻게 생각하십니까? 한국에 대한 설명을 읽으시고, 귀하께서 동의하는 정도를 선택해 주십시오.*
*Q.귀하의 한국에 대한 전반적인 인식은 어떠합니까? * 긍정 응답: 4점+5점 비율(%)*
*(5점 척도 - 1.2점: 부정/3점: 보통/4.5점: 긍정)*

## 2. 한국 연상 이미지

(Base : 전체, 단위: %)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (400) | (200) | (200) | (100) | (100) | (100) | (80) | (20) |
| 한국전쟁(The Korean War in 1950) | 15.3 | 20.0 | 10.5 | 8.0 | 11.0 | 22.0 | 18.8 | 25.0 |
| 드라마 | 10.5 | 6.5 | 14.5 | 14.0 | 19.0 | 2.0 | 8.8 | 0.0 |
| K-Pop | 9.5 | 12.5 | 6.5 | 24.0 | 3.0 | 6.0 | 3.8 | 10.0 |
| 영화 | 6.8 | 4.0 | 9.5 | 1.0 | 10.0 | 8.0 | 8.8 | 5.0 |
| IT제품/브랜드 | 6.5 | 5.5 | 7.5 | 0.0 | 4.0 | 8.0 | 13.8 | 15.0 |
| 자동차 | 6.0 | 8.5 | 3.5 | 3.0 | 2.0 | 9.0 | 8.8 | 15.0 |
| 경제성장 | 5.8 | 6.0 | 5.5 | 4.0 | 7.0 | 5.0 | 6.3 | 10.0 |
| 애니메이션 | 5.0 | 4.0 | 6.0 | 5.0 | 11.0 | 2.0 | 2.5 | 0.0 |
| 뷰티 제품(화장품) | 4.8 | 2.0 | 7.5 | 6.0 | 3.0 | 6.0 | 5.0 | 0.0 |
| 태권도 | 3.8 | 3.5 | 4.0 | 5.0 | 5.0 | 5.0 | 0.0 | 0.0 |
| 한국 음식 | 3.5 | 1.0 | 6.0 | 4.0 | 2.0 | 4.0 | 3.8 | 5.0 |
| 한류스타 | 3.5 | 2.5 | 4.5 | 6.0 | 4.0 | 2.0 | 1.3 | 5.0 |
| 올림픽/월드컵 | 3.0 | 4.5 | 1.5 | 1.0 | 5.0 | 4.0 | 1.3 | 5.0 |
| 북핵위협/전쟁위험지역 | 2.8 | 3.0 | 2.5 | 1.0 | 2.0 | 2.0 | 7.5 | 0.0 |
| 한국 식당(음식점) | 2.3 | 2.0 | 2.5 | 2.0 | 3.0 | 3.0 | 1.3 | 0.0 |
| 북한 | 2.3 | 4.5 | 0.0 | 2.0 | 1.0 | 5.0 | 0.0 | 5.0 |
| e-sports/프로게이머 | 2.0 | 3.5 | 0.5 | 4.0 | 3.0 | 0.0 | 1.3 | 0.0 |
| 온라인/모바일 게임 | 1.3 | 2.0 | 0.5 | 4.0 | 0.0 | 0.0 | 1.3 | 0.0 |
| 한복 | 1.0 | 0.5 | 1.5 | 0.0 | 1.0 | 2.0 | 1.3 | 0.0 |
| 만화/웹툰 | 0.8 | 0.0 | 1.5 | 0.0 | 2.0 | 1.0 | 0.0 | 0.0 |
| 캐릭터 상품/이모티콘 | 0.5 | 0.5 | 0.5 | 1.0 | 0.0 | 1.0 | 0.0 | 0.0 |
| 한글(한국어) | 0.5 | 0.0 | 1.0 | 0.0 | 1.0 | 0.0 | 1.3 | 0.0 |
| 패션 | 0.5 | 0.5 | 0.5 | 1.0 | 0.0 | 1.0 | 0.0 | 0.0 |
| 예능프로그램 | 0.3 | 0.0 | 0.5 | 0.0 | 0.0 | 1.0 | 0.0 | 0.0 |
| 문학/도서 | 0.3 | 0.5 | 0.0 | 1.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| 뷰티 서비스(성형) | 0.3 | 0.0 | 0.5 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 1.3 | 0.0 |
| 코리안 유튜버 영상/방송 | 0.3 | 0.5 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 1.0 | 0.0 | 0.0 |
| 스포츠/스포츠 스타 | 0.3 | 0.0 | 0.5 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 1.3 | 0.0 |
| 기타 | 1.3 | 2.0 | 0.5 | 3.0 | 1.0 | 0.0 | 1.3 | 0.0 |

*Q.귀하께서 한국에 대해 생각해본다면, 가장 먼저 떠오르는 것은 무엇입니까?*

# i. 한국 인식

## 3. 자국에서 인기 있는 한국 한국 제품· 서비스· 콘텐츠

(Base : 전체, 복수응답, 단위: %)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (400) | (200) | (200) | (100) | (100) | (100) | (80) | (20) |
| 드라마 | 53.3 | 40.5 | 66.0 | 52.0 | 63.0 | 53.0 | 46.3 | 40.0 |
| 영화 | 51.8 | 44.5 | 59.0 | 44.0 | 56.0 | 61.0 | 47.5 | 40.0 |
| 애니메이션 | 38.3 | 40.5 | 36.0 | 31.0 | 38.0 | 48.0 | 35.0 | 40.0 |
| K-Pop | 36.8 | 34.5 | 39.0 | 48.0 | 43.0 | 36.0 | 13.8 | 45.0 |
| 자동차 | 34.8 | 39.0 | 30.5 | 14.0 | 30.0 | 47.0 | 43.8 | 65.0 |
| 태권도 | 34.5 | 36.0 | 33.0 | 30.0 | 44.0 | 29.0 | 32.5 | 45.0 |
| IT제품/브랜드 | 32.0 | 32.0 | 32.0 | 16.0 | 32.0 | 36.0 | 43.8 | 45.0 |
| 뷰티 제품(화장품) | 31.5 | 16.0 | 47.0 | 27.0 | 36.0 | 29.0 | 35.0 | 30.0 |
| 백색가전 | 28.0 | 28.5 | 27.5 | 15.0 | 30.0 | 35.0 | 31.3 | 35.0 |
| 온라인/모바일 게임 | 24.3 | 28.5 | 20.0 | 22.0 | 20.0 | 36.0 | 17.5 | 25.0 |
| 한국 음식 | 23.5 | 16.0 | 31.0 | 19.0 | 24.0 | 24.0 | 25.0 | 35.0 |
| 만화/웹툰 | 21.0 | 21.5 | 20.5 | 20.0 | 21.0 | 22.0 | 17.5 | 35.0 |
| 한국 식당(음식점) | 20.5 | 13.0 | 28.0 | 16.0 | 18.0 | 26.0 | 16.3 | 45.0 |
| 한류 스타 | 19.8 | 13.5 | 26.0 | 25.0 | 23.0 | 14.0 | 16.3 | 20.0 |
| 패션 | 19.0 | 13.0 | 25.0 | 17.0 | 28.0 | 18.0 | 12.5 | 15.0 |
| 캐릭터 상품/이모티콘 | 17.3 | 14.5 | 20.0 | 15.0 | 22.0 | 11.0 | 17.5 | 35.0 |
| e-sports/프로게이머 | 17.0 | 24.5 | 9.5 | 25.0 | 20.0 | 14.0 | 8.8 | 10.0 |
| 코리안 유튜버 영상/방송 | 13.8 | 12.5 | 15.0 | 18.0 | 12.0 | 16.0 | 6.3 | 20.0 |
| 예능프로그램 | 13.0 | 10.0 | 16.0 | 8.0 | 15.0 | 20.0 | 7.5 | 15.0 |
| 한류 굿즈(한류 스타와 관련된 판매용 상품) | 12.3 | 6.5 | 18.0 | 12.0 | 11.0 | 15.0 | 10.0 | 15.0 |
| 뷰티 서비스(성형) | 10.3 | 6.5 | 14.0 | 11.0 | 16.0 | 7.0 | 6.3 | 10.0 |
| 스포츠/스포츠 스타 | 9.0 | 10.0 | 8.0 | 4.0 | 13.0 | 8.0 | 10.0 | 15.0 |
| 한글(한국어) | 8.8 | 6.5 | 11.0 | 12.0 | 10.0 | 11.0 | 1.3 | 5.0 |
| 문학/도서 | 8.5 | 8.0 | 9.0 | 10.0 | 6.0 | 10.0 | 7.5 | 10.0 |
| 한복 | 8.3 | 4.5 | 12.0 | 6.0 | 9.0 | 9.0 | 8.8 | 10.0 |
| 한국 교육 콘텐츠 | 6.3 | 4.5 | 8.0 | 7.0 | 6.0 | 5.0 | 6.3 | 10.0 |
| 한옥/궁궐 | 5.0 | 3.5 | 6.5 | 3.0 | 8.0 | 6.0 | 2.5 | 5.0 |
| 육아용품 | 2.0 | 2.0 | 2.0 | 1.0 | 2.0 | 2.0 | 3.8 | 0.0 |
| 기타 | 0.8 | 1.0 | 0.5 | 2.0 | 0.0 | 0.0 | 1.3 | 0.0 |

*Q 다음 중 귀하의 국가에서 인기 있다고 생각하는 '한국 제품서비스콘텐츠'를 모두 선택해 주십시오*

# i. 한국 인식

## 4. 한국 문화콘텐츠 관심도

(Base : 전체, 단위: %)

| | | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | | (400) | (200) | (200) | (100) | (100) | (100) | (80) | (20) |
| 본인 | 1년 전 대비 현재 | 증가 | 62.5 | 53.5 | 71.5 | 47.0 | 67.0 | 69.0 | 63.8 | 80.0 |
| | | 보통 | 29.8 | 35.0 | 24.5 | 36.0 | 27.0 | 30.0 | 27.5 | 20.0 |
| | | 감소 | 7.8 | 11.5 | 4.0 | 17.0 | 6.0 | 1.0 | 8.8 | 0.0 |
| | 현재 대비 1년 후 | 증가 | 64.8 | 58.0 | 71.5 | 49.0 | 70.0 | 67.0 | 71.3 | 80.0 |
| | | 보통 | 28.5 | 30.5 | 26.5 | 33.0 | 26.0 | 29.0 | 27.5 | 20.0 |
| | | 감소 | 6.8 | 11.5 | 2.0 | 18.0 | 4.0 | 4.0 | 1.3 | 0.0 |
| 자국민 | 1년 전 대비 현재 | 증가 | 69.8 | 61.5 | 78.0 | 55.0 | 72.0 | 77.0 | 75.0 | 75.0 |
| | | 보통 | 23.0 | 28.0 | 18.0 | 30.0 | 23.0 | 17.0 | 22.5 | 20.0 |
| | | 감소 | 7.3 | 10.5 | 4.0 | 15.0 | 5.0 | 6.0 | 2.5 | 5.0 |
| | 현재 대비 1년 후 | 증가 | 67.3 | 58.0 | 76.5 | 52.0 | 74.0 | 70.0 | 72.5 | 75.0 |
| | | 보통 | 25.3 | 29.5 | 21.0 | 31.0 | 23.0 | 23.0 | 23.8 | 25.0 |
| | | 감소 | 7.5 | 12.5 | 2.5 | 17.0 | 3.0 | 7.0 | 3.8 | 0.0 |
| 현재 한국 문화콘텐츠 소비의향 | | 증가 | 55.5 | 46.0 | 65.0 | 43.0 | 66.0 | 56.0 | 53.8 | 70.0 |
| | | 보통 | 36.5 | 41.0 | 32.0 | 40.0 | 30.0 | 37.0 | 41.3 | 30.0 |
| | | 감소 | 8.0 | 13.0 | 3.0 | 17.0 | 4.0 | 7.0 | 5.0 | 0.0 |
| 1년 후 한국 문화콘텐츠 소비의향 | | 증가 | 60.8 | 52.5 | 69.0 | 45.0 | 67.0 | 64.0 | 67.5 | 65.0 |
| | | 보통 | 31.8 | 36.0 | 27.5 | 39.0 | 27.0 | 33.0 | 26.3 | 35.0 |
| | | 감소 | 7.5 | 11.5 | 3.5 | 16.0 | 6.0 | 3.0 | 6.3 | 0.0 |

*Q.한국 문화콘텐츠에 대한 관심도와 관련한 질문을 읽고, 귀하의 생각과 일치하는 것을 선택해 주십시오*
*(5점 척도 - 1,2점:감소/3점:비슷/4,5점:증가)*

## 5. 한국 문화콘텐츠 경험 후 한국에 대한 인식 변화

(Base : 전체, 5점 척도, 단위: %, 점)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (400) | (200) | (200) | (100) | (100) | (100) | (80) | (20) |
| 부정변화 | 2.8 | 4.5 | 1.0 | 8.0 | 3.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| 변화없음 | 16.3 | 17.5 | 15.0 | 29.0 | 13.0 | 10.0 | 12.5 | 15.0 |
| 긍정변화 | 81.0 | 78.0 | 84.0 | 63.0 | 84.0 | 90.0 | 87.5 | 85.0 |
| *평균(점)* | 4.07 | 3.92 | 4.23 | 3.64 | 4.11 | 4.18 | 4.34 | 4.45 |

*Q.귀하가 한국 문화 콘텐츠를 접한 이후, 귀하의 한국에 대한 전반적인 인식은 어떻게 변화했습니까?*
**부정변화 : 1,2점 비율 / 변화없음 : 3점 / 긍정변화 : 4,5점 비율(%)*
*(5점 척도-1,2점:부정변화/3점: 변화없음/4,5점: 긍정변화)*

# ii. 한류 소비

## 1.한국 문화콘텐츠에 대한 접촉 기회

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 5점 척도, 단위: %, 점)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (315) | (137) | (178) | (60) | (86) | (86) | (67) | (16) |
| 드라마 | 충분 응답 | 49.8 | 38.0 | 59.0 | 45.0 | 58.1 | 48.8 | 44.8 | 50.0 |
| | 평균 | 3.49 | 3.17 | 3.74 | 3.38 | 3.65 | 3.53 | 3.31 | 3.50 |
| *Base* | | (237) | (98) | (139) | (41) | (67) | (69) | (47) | (13) |
| 예능 | 충분 응답 | 32.9 | 20.4 | 41.7 | 39.0 | 32.8 | 37.7 | 19.1 | 38.5 |
| | 평균 | 3.11 | 2.83 | 3.31 | 2.98 | 3.12 | 3.25 | 2.94 | 3.38 |
| *Base* | | (347) | (163) | (184) | (73) | (88) | (94) | (72) | (20) |
| 영화 | 충분 응답 | 53.3 | 46.0 | 59.8 | 43.8 | 62.5 | 55.3 | 50.0 | 50.0 |
| | 평균 | 3.55 | 3.35 | 3.73 | 3.29 | 3.67 | 3.68 | 3.50 | 3.55 |
| *Base* | | (249) | (120) | (129) | (64) | (67) | (68) | (37) | (13) |
| 음악 | 충분 응답 | 53.4 | 40.0 | 65.9 | 50.0 | 56.7 | 51.5 | 59.5 | 46.2 |
| | 평균 | 3.57 | 3.25 | 3.86 | 3.41 | 3.73 | 3.46 | 3.65 | 3.85 |
| *Base* | | (293) | (143) | (150) | (63) | (75) | (79) | (59) | (17) |
| 애니메이션 | 충분 응답 | 48.5 | 40.6 | 56.0 | 41.3 | 52.0 | 48.1 | 47.5 | 64.7 |
| | 평균 | 3.37 | 3.17 | 3.55 | 3.19 | 3.32 | 3.38 | 3.42 | 3.94 |
| *Base* | | (162) | (70) | (92) | (43) | (42) | (41) | (31) | (5) |
| 도서 | 충분 응답 | 48.8 | 41.4 | 54.3 | 39.5 | 57.1 | 53.7 | 38.7 | 80.0 |
| | 평균 | 3.34 | 3.21 | 3.43 | 3.07 | 3.48 | 3.51 | 3.10 | 4.60 |
| *Base* | | (231) | (123) | (108) | (60) | (58) | (63) | (40) | (10) |
| 게임 | 충분 응답 | 57.6 | 52.0 | 63.9 | 43.3 | 63.8 | 63.5 | 62.5 | 50.0 |
| | 평균 | 3.59 | 3.51 | 3.69 | 3.28 | 3.71 | 3.59 | 3.83 | 3.90 |
| *Base* | | (208) | (75) | (133) | (38) | (59) | (58) | (42) | (11) |
| 패션 | 충분 응답 | 42.8 | 30.7 | 49.6 | 34.2 | 44.1 | 43.1 | 40.5 | 72.7 |
| | 평균 | 3.37 | 3.01 | 3.57 | 3.03 | 3.36 | 3.47 | 3.36 | 4.18 |
| *Base* | | (198) | (63) | (135) | (41) | (57) | (50) | (36) | (14) |
| 뷰티 | 충분 응답 | 53.5 | 36.5 | 61.5 | 41.5 | 49.1 | 60.0 | 66.7 | 50.0 |
| | 평균 | 3.59 | 3.32 | 3.71 | 3.27 | 3.49 | 3.72 | 3.83 | 3.79 |
| *Base* | | (224) | (82) | (142) | (41) | (71) | (58) | (40) | (14) |
| 한식 | 충분 응답 | 38.4 | 26.8 | 45.1 | 26.8 | 47.9 | 36.2 | 32.5 | 50.0 |
| | 평균 | 3.19 | 3.04 | 3.27 | 2.95 | 3.25 | 3.29 | 2.98 | 3.71 |

*Q 귀하께서는 한국 문화콘텐츠를 접할 수 있는 기회가 얼마나 충분하다고 생각하십니까?*
**충분 응답: 4점+5점 비율(%)*
*(5점 척도-1.2점: 부족/3점: 보통/4.5점: 충분)*

# ii. 한류 소비

## 2. 한국 문화콘텐츠 접촉 경로

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 복수응답, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (315) | (137) | (178) | (60) | (86) | (86) | (67) | (16) |
| 드라마 | OTT | 91.7 | 91.2 | 92.1 | 88.3 | 93.0 | 88.4 | 97.0 | 93.8 |
| | TV | 52.7 | 46.0 | 57.9 | 45.0 | 51.2 | 57.0 | 53.7 | 62.5 |
| | SNS | 45.1 | 40.1 | 48.9 | 41.7 | 45.3 | 48.8 | 41.8 | 50.0 |
| | 오프라인 | 19.0 | 16.1 | 21.3 | 15.0 | 15.1 | 20.9 | 20.9 | 37.5 |
| | 기타 | 0.3 | 0.7 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 1.2 | 0.0 | 0.0 |
| *Base* | | (237) | (98) | (139) | (41) | (67) | (69) | (47) | (13) |
| 예능 | OTT | 78.1 | 75.5 | 79.9 | 73.2 | 86.6 | 73.9 | 78.7 | 69.2 |
| | SNS | 43.5 | 44.9 | 42.4 | 36.6 | 37.3 | 53.6 | 44.7 | 38.5 |
| | TV | 36.7 | 32.7 | 39.6 | 24.4 | 31.3 | 46.4 | 42.6 | 30.8 |
| | 오프라인 | 9.7 | 7.1 | 11.5 | 4.9 | 9.0 | 13.0 | 8.5 | 15.4 |
| | 기타 | 0.8 | 1.0 | 0.7 | 2.4 | 1.5 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| *Base* | | (347) | (163) | (184) | (73) | (88) | (94) | (72) | (20) |
| 영화 | OTT | 85.3 | 84.0 | 86.4 | 86.3 | 87.5 | 87.2 | 81.9 | 75.0 |
| | TV | 52.2 | 47.2 | 56.5 | 39.7 | 55.7 | 53.2 | 58.3 | 55.0 |
| | SNS | 39.2 | 32.5 | 45.1 | 27.4 | 38.6 | 44.7 | 45.8 | 35.0 |
| | 오프라인 | 25.6 | 23.3 | 27.7 | 16.4 | 29.5 | 28.7 | 25.0 | 30.0 |
| | 자국 극장 | 23.6 | 22.1 | 25.0 | 17.8 | 23.9 | 24.5 | 26.4 | 30.0 |
| | 상영회/영화제/행사 | 16.1 | 13.5 | 18.5 | 11.0 | 13.6 | 22.3 | 16.7 | 15.0 |
| | 기타 | 1.7 | 1.8 | 1.6 | 1.4 | 2.3 | 3.2 | 0.0 | 0.0 |
| *Base* | | (249) | (120) | (129) | (64) | (67) | (68) | (37) | (13) |
| 음악 | 온라인·모바일 플랫폼 | 88.0 | 83.3 | 92.2 | 84.4 | 95.5 | 80.9 | 89.2 | 100.0 |
| | SNS | 56.2 | 57.5 | 55.0 | 48.4 | 58.2 | 66.2 | 56.8 | 30.8 |
| | TV | 37.8 | 35.0 | 40.3 | 32.8 | 23.9 | 52.9 | 48.6 | 23.1 |
| | 오프라인 | 12.4 | 8.3 | 16.3 | 6.3 | 11.9 | 16.2 | 16.2 | 15.4 |
| | 라디오 | 9.2 | 8.3 | 10.1 | 6.3 | 6.0 | 13.2 | 13.5 | 7.7 |
| | 기타 | 0.4 | 0.8 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 1.5 | 0.0 | 0.0 |
| *Base* | | (293) | (143) | (150) | (63) | (75) | (79) | (59) | (17) |
| 애니메이션 | OTT | 82.9 | 86.7 | 79.3 | 82.5 | 85.3 | 75.9 | 89.8 | 82.4 |
| | SNS | 45.7 | 46.2 | 45.3 | 38.1 | 42.7 | 50.6 | 47.5 | 58.8 |
| | TV을 통해 시청 | 43.0 | 40.6 | 45.3 | 39.7 | 38.7 | 45.6 | 42.4 | 64.7 |
| | 오프라인 | 14.7 | 14.0 | 15.3 | 9.5 | 13.3 | 19.0 | 13.6 | 23.5 |
| | 기타 | 0.7 | 1.4 | 0.0 | 3.2 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| *Base* | | (162) | (70) | (92) | (43) | (42) | (41) | (31) | (5) |
| 도서 | 자국 사이트/APP | 75.3 | 67.1 | 81.5 | 72.1 | 83.3 | 68.3 | 83.9 | 40.0 |
| | 한국 사이트/APP | 39.5 | 40.0 | 39.1 | 41.9 | 40.5 | 39.0 | 35.5 | 40.0 |
| | 자국 소재 매장 | 38.3 | 32.9 | 42.4 | 18.6 | 40.5 | 56.1 | 35.5 | 60.0 |
| | 박람회/전시회 | 27.8 | 25.7 | 29.3 | 20.9 | 23.8 | 31.7 | 32.3 | 60.0 |
| | 도서관 | 17.9 | 14.3 | 20.7 | 25.6 | 14.3 | 12.2 | 19.4 | 20.0 |
| | 한국 소재 매장 | 16.7 | 17.1 | 16.3 | 11.6 | 19.0 | 24.4 | 9.7 | 20.0 |

*Q 귀하께서 평소 한국 문화콘텐츠를 접하는 경로를 모두 선택해 주십시오*

# ii. 한류 소비

## 2. 한국 문화콘텐츠 접촉 경로

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 복수응답, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (231) | (123) | (108) | (60) | (58) | (63) | (40) | (10) |
| 게임 | 동영상/프로그램 시청 | 64.1 | 68.3 | 59.3 | 55.0 | 55.2 | 66.7 | 85.0 | 70.0 |
| | 모바일 플레이 | 53.7 | 50.4 | 57.4 | 50.0 | 55.2 | 57.1 | 52.5 | 50.0 |
| | 온라인 플레이 | 49.8 | 47.2 | 52.8 | 41.7 | 56.9 | 57.1 | 42.5 | 40.0 |
| | TV에서 게임 채널 시청 | 40.7 | 39.0 | 42.6 | 30.0 | 43.1 | 47.6 | 42.5 | 40.0 |
| | 박람회/페스티벌 | 13.9 | 13.0 | 14.8 | 13.3 | 8.6 | 12.7 | 25.0 | 10.0 |
| *Base* | | (208) | (75) | (133) | (38) | (59) | (58) | (42) | (11) |
| 패션 | 자국 사이트 | 65.9 | 60.0 | 69.2 | 68.4 | 76.3 | 62.1 | 57.1 | 54.5 |
| | SNS | 60.6 | 60.0 | 60.9 | 44.7 | 61.0 | 65.5 | 69.0 | 54.5 |
| | 한국 사이트 | 38.0 | 38.7 | 37.6 | 31.6 | 33.9 | 48.3 | 31.0 | 54.5 |
| | 자국 매장 | 23.6 | 18.7 | 26.3 | 23.7 | 20.3 | 25.9 | 26.2 | 18.2 |
| | 전시회/박람회 | 18.8 | 16.0 | 20.3 | 15.8 | 16.9 | 17.2 | 23.8 | 27.3 |
| | 한국 매장 | 15.4 | 9.3 | 18.8 | 10.5 | 8.5 | 19.0 | 19.0 | 36.4 |
| | 기타 | 0.5 | 1.3 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 1.7 | 0.0 | 0.0 |
| *Base* | | (198) | (63) | (135) | (41) | (57) | (50) | (36) | (14) |
| 뷰티 | SNS | 57.6 | 60.3 | 56.3 | 53.7 | 57.9 | 62.0 | 58.3 | 50.0 |
| | 자국 사이트 | 55.6 | 50.8 | 57.8 | 56.1 | 57.9 | 56.0 | 61.1 | 28.6 |
| | 자국 매장 | 47.5 | 39.7 | 51.1 | 51.2 | 49.1 | 40.0 | 52.8 | 42.9 |
| | 자국 H&B 매장 | 43.4 | 46.0 | 42.2 | 34.1 | 35.1 | 50.0 | 52.8 | 57.1 |
| | 한국 사이트 | 31.8 | 30.2 | 32.6 | 26.8 | 24.6 | 42.0 | 30.6 | 42.9 |
| | 전시회/박람회 | 18.7 | 22.2 | 17.0 | 14.6 | 14.0 | 20.0 | 25.0 | 28.6 |
| | 한국 매장 | 13.1 | 9.5 | 14.8 | 7.3 | 8.8 | 20.0 | 19.4 | 7.1 |
| | 한국 면세점 | 10.6 | 6.3 | 12.6 | 9.8 | 8.8 | 10.0 | 16.7 | 7.1 |
| | 기타 | 0.5 | 0.0 | 0.7 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 7.1 |
| *Base* | | (224) | (82) | (142) | (41) | (71) | (58) | (40) | (14) |
| 한식 | 자국 오프라인 매장/식당 | 49.6 | 41.5 | 54.2 | 43.9 | 52.1 | 50.0 | 47.5 | 57.1 |
| | 자국 사이트 | 46.4 | 48.8 | 45.1 | 61.0 | 45.1 | 50.0 | 35.0 | 28.6 |
| | 전시회/박람회 | 34.4 | 37.8 | 32.4 | 22.0 | 39.4 | 32.8 | 40.0 | 35.7 |
| | 한국 사이트 | 20.1 | 22.0 | 19.0 | 24.4 | 15.5 | 25.9 | 15.0 | 21.4 |
| | 한국 오프라인 매장/식당 | 14.7 | 18.3 | 12.7 | 12.2 | 14.1 | 15.5 | 12.5 | 28.6 |
| | 기타 | 1.3 | 0.0 | 2.1 | 0.0 | 2.8 | 1.7 | 0.0 | 0.0 |

*Q 귀하께서 평소 한국 문화콘텐츠를 접하는 경로를 모두 선택해 주십시오*

# ii. 한류 소비

## 3. 한국 문화콘텐츠 소비 비중

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: 시간, 편, US$, %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (315) | (137) | (178) | (60) | (86) | (86) | (67) | (16) |
| 드라마 | 전체 소비량(시간) | 27.1 | 23.6 | 29.7 | 26.2 | 26.4 | 25.4 | 29.3 | 33.8 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비(시간) | 9.8 | 6.3 | 12.5 | 11.3 | 9.7 | 9.3 | 7.4 | 16.9 |
| | 소비 비중(%) | 41.9 | 39.1 | 44.0 | 47.6 | 39.5 | 45.4 | 31.1 | 60.1 |
| | 월평균 지출 금액 | 9.6 | 6.3 | 12.2 | 10.0 | 6.4 | 10.5 | 9.0 | 22.9 |
| *Base* | | (237) | (98) | (139) | (41) | (67) | (69) | (47) | (13) |
| 예능 | 전체 소비량(시간) | 16.6 | 14.2 | 18.3 | 16.6 | 16.2 | 14.0 | 15.2 | 37.2 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비(시간) | 7.3 | 5.8 | 8.3 | 8.8 | 7.5 | 5.7 | 4.5 | 19.8 |
| | 소비 비중(%) | 45.4 | 37.7 | 50.8 | 51.4 | 44.2 | 49.9 | 33.8 | 50.8 |
| | 월평균 지출 금액 | 9.2 | 3.3 | 13.2 | 3.4 | 6.0 | 14.5 | 6.6 | 24.6 |
| *Base* | | (347) | (163) | (184) | (73) | (88) | (94) | (72) | (20) |
| 영화 | 전체 소비량(편) | 14.2 | 12.5 | 15.7 | 14.4 | 14.1 | 14.3 | 14.2 | 13.3 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비(편) | 5.4 | 4.2 | 6.4 | 5.9 | 5.8 | 5.9 | 3.7 | 5.2 |
| | 소비 비중(%) | 38.7 | 34.0 | 42.8 | 38.7 | 39.0 | 42.4 | 33.5 | 38.6 |
| | 월평균 지출 금액 | 9.2 | 5.2 | 12.8 | 7.2 | 6.8 | 13.9 | 8.2 | 9.3 |
| *Base* | | (249) | (120) | (129) | (64) | (67) | (68) | (37) | (13) |
| 음악 | 전체 소비량(시간) | 29.2 | 26.5 | 31.8 | 34.9 | 32.2 | 24.3 | 22.6 | 31.2 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비(시간) | 9.7 | 7.8 | 11.4 | 16.6 | 8.4 | 6.1 | 5.0 | 13.8 |
| | 소비 비중(%) | 37.2 | 32.1 | 42.0 | 39.4 | 29.4 | 39.8 | 37.9 | 51.6 |
| | 월평균 지출 금액 | 5.7 | 3.4 | 7.8 | 4.4 | 5.0 | 5.7 | 7.1 | 11.3 |
| *Base* | | (293) | (143) | (150) | (63) | (75) | (79) | (59) | (17) |
| 애니메이션 | 전체 소비량(시간) | 11.5 | 12.5 | 10.5 | 17.8 | 10.6 | 8.7 | 9.9 | 10.1 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비(시간) | 5.6 | 5.7 | 5.5 | 10.6 | 5.0 | 3.5 | 3.5 | 7.3 |
| | 소비 비중(%) | 48.2 | 43.2 | 53.0 | 55.5 | 42.6 | 48.5 | 45.5 | 53.5 |
| | 월평균 지출 금액 | 4.6 | 3.3 | 5.8 | 4.9 | 3.7 | 3.3 | 5.8 | 9.2 |
| *Base* | | (162) | (70) | (92) | (43) | (42) | (41) | (31) | (5) |
| 도서 | 전체 소비량(시간) | 14.3 | 10.9 | 16.8 | 14.8 | 15.1 | 12.2 | 11.5 | 36.0 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비(시간) | 5.8 | 4.6 | 6.8 | 7.0 | 5.0 | 4.8 | 2.7 | 30.8 |
| | 소비 비중(%) | 47.1 | 49.1 | 45.6 | 41.6 | 46.1 | 55.6 | 41.1 | 71.6 |
| | 월평균 지출 금액 | 7.8 | 7.7 | 7.9 | 11.1 | 5.6 | 4.4 | 7.2 | 29.2 |
| *Base* | | (231) | (123) | (108) | (60) | (58) | (63) | (40) | (10) |
| 게임 | 전체 소비량(시간) | 22.5 | 24.6 | 20.0 | 33.5 | 17.5 | 18.1 | 21.5 | 17.4 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비(시간) | 8.0 | 7.4 | 8.8 | 10.6 | 7.2 | 6.1 | 6.8 | 14.5 |
| | 소비 비중(%) | 46.1 | 41.8 | 51.0 | 50.0 | 41.3 | 47.7 | 39.2 | 68.6 |
| | 월평균 지출 금액 | 6.9 | 5.9 | 8.1 | 7.2 | 6.7 | 5.2 | 7.4 | 15.1 |
| *Base* | | (208) | (75) | (133) | (38) | (59) | (58) | (42) | (11) |
| 패션 | 전체 소비량($) | 67.9 | 53.8 | 75.8 | 47.7 | 51.5 | 80.6 | 98.4 | 41.4 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비($) | 27.7 | 20.2 | 32.0 | 22.8 | 21.0 | 34.2 | 35.7 | 15.7 |
| | 소비 비중(%) | 36.9 | 41.5 | 34.3 | 34.9 | 34.0 | 39.3 | 34.2 | 56.5 |
| *Base* | | (198) | (63) | (135) | (41) | (57) | (50) | (36) | (14) |
| 뷰티 | 전체 소비량($) | 43.9 | 24.5 | 52.9 | 18.7 | 45.8 | 47.2 | 67.3 | 37.5 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비($) | 18.8 | 9.7 | 23.0 | 8.2 | 16.0 | 21.9 | 30.9 | 18.6 |
| | 소비 비중(%) | 45.8 | 50.7 | 43.5 | 43.5 | 39.0 | 51.5 | 48.5 | 52.6 |
| *Base* | | (224) | (82) | (142) | (41) | (71) | (58) | (40) | (14) |
| 한식 | 전체 소비량($) | 79.2 | 76.3 | 80.9 | 55.6 | 70.8 | 88.7 | 114.7 | 50.7 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비($) | 18.0 | 11.9 | 21.5 | 13.7 | 18.5 | 18.2 | 20.5 | 20.0 |
| | 소비 비중(%) | 32.1 | 31.7 | 32.4 | 31.9 | 26.0 | 39.4 | 29.0 | 43.0 |

*Q.귀하의 평소 한국 문화콘텐츠 시청량·소비량은 얼마나 됩니까? * 소비 비중 = 한국 문화콘텐츠 월평균 소비량 / 월평균 전체 소비량 X 100*
** 영화의 소비량 단위는 월 평균 편 수, 패션/뷰티 및 음식의 소비량 단위는 월 평균 지출금액($)이며, 그 외의 소비량 단위는 월 평균 소비시간임*

# ii. 한류 소비

## 4-1. 한국 문화콘텐츠 다운로드·스트리밍 이용 경로

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 복수응답, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (289) | (125) | (164) | (53) | (80) | (76) | (65) | (15) |
| 드라마 | Youtube | 87.2 | 90.4 | 84.8 | 86.8 | 80.0 | 88.2 | 92.3 | 100.0 |
| | Netflix | 59.5 | 56.8 | 61.6 | 50.9 | 63.8 | 60.5 | 61.5 | 53.3 |
| | Amazon Prime Video | 16.3 | 8.8 | 22.0 | 11.3 | 12.5 | 19.7 | 18.5 | 26.7 |
| | Youtube Red | 13.5 | 13.6 | 13.4 | 9.4 | 15.0 | 19.7 | 7.7 | 13.3 |
| | Youku | 13.5 | 8.0 | 17.7 | 9.4 | 10.0 | 19.7 | 13.8 | 13.3 |
| | iQiyi | 12.5 | 9.6 | 14.6 | 9.4 | 11.3 | 18.4 | 7.7 | 20.0 |
| | 기타 | 8.0 | 8.0 | 7.9 | 5.7 | 12.5 | 6.6 | 6.2 | 6.7 |
| *Base* | | (185) | (74) | (111) | (30) | (58) | (51) | (37) | (9) |
| 예능 | Youtube | 90.8 | 91.9 | 90.1 | 96.7 | 91.4 | 86.3 | 94.6 | 77.8 |
| | Netflix | 47.0 | 44.6 | 48.6 | 26.7 | 50.0 | 54.9 | 43.2 | 66.7 |
| | Youku | 14.6 | 6.8 | 19.8 | 6.7 | 12.1 | 21.6 | 16.2 | 11.1 |
| | Amazon Prime Video | 14.6 | 8.1 | 18.9 | 6.7 | 12.1 | 17.6 | 16.2 | 33.3 |
| | Youtube Red | 13.0 | 14.9 | 11.7 | 13.3 | 8.6 | 19.6 | 8.1 | 22.2 |
| | iQiyi | 5.4 | 2.7 | 7.2 | 3.3 | 3.4 | 9.8 | 2.7 | 11.1 |
| | 기타 | 2.7 | 0.0 | 4.5 | 3.3 | 3.4 | 3.9 | 0.0 | 0.0 |
| *Base* | | (296) | (137) | (159) | (63) | (77) | (82) | (59) | (15) |
| 영화 | Youtube | 83.4 | 82.5 | 84.3 | 73.0 | 83.1 | 82.9 | 93.2 | 93.3 |
| | Netflix | 58.1 | 54.7 | 61.0 | 46.0 | 66.2 | 56.1 | 61.0 | 66.7 |
| | Amazon Prime Video | 15.5 | 12.4 | 18.2 | 6.3 | 15.6 | 20.7 | 16.9 | 20.0 |
| | Youtube Red | 15.2 | 16.1 | 14.5 | 14.3 | 13.0 | 19.5 | 13.6 | 13.3 |
| | Youku | 10.8 | 7.3 | 13.8 | 6.3 | 7.8 | 15.9 | 13.6 | 6.7 |
| | iQiyi | 8.4 | 7.3 | 9.4 | 4.8 | 7.8 | 12.2 | 6.8 | 13.3 |
| | 기타 | 7.8 | 10.2 | 5.7 | 12.7 | 5.2 | 8.5 | 6.8 | 0.0 |
| *Base* | | (243) | (124) | (119) | (52) | (64) | (60) | (53) | (14) |
| 애니메이션 | Youtube | 87.7 | 85.5 | 89.9 | 84.6 | 89.1 | 86.7 | 88.7 | 92.9 |
| | Netflix | 43.2 | 41.1 | 45.4 | 34.6 | 43.8 | 45.0 | 43.4 | 64.3 |
| | Youtube Red | 17.7 | 20.2 | 15.1 | 19.2 | 10.9 | 23.3 | 17.0 | 21.4 |
| | Amazon Prime Video | 14.4 | 11.3 | 17.6 | 11.5 | 12.5 | 20.0 | 13.2 | 14.3 |
| | Youku | 12.8 | 8.1 | 17.6 | 15.4 | 6.3 | 15.0 | 15.1 | 14.3 |
| | iQiyi | 9.5 | 8.1 | 10.9 | 13.5 | 4.7 | 11.7 | 7.5 | 14.3 |
| | 기타 | 4.1 | 4.0 | 4.2 | 7.7 | 4.7 | 1.7 | 1.9 | 7.1 |
| Base | | (124) | (62) | (62) | (30) | (32) | (36) | (21) | (5) |
| 게임(모바일) | Google Play | 64.5 | 66.1 | 62.9 | 66.7 | 59.4 | 69.4 | 57.1 | 80.0 |
| | App Store(Apple) | 32.3 | 30.6 | 33.9 | 26.7 | 40.6 | 27.8 | 38.1 | 20.0 |
| | Microsoft store | 3.2 | 3.2 | 3.2 | 6.7 | 0.0 | 2.8 | 4.8 | 0.0 |

*Q 귀하께서 한국 콘텐츠를 시청하기 위해 다운로드·스트리밍을 주로 이용하는 곳을 모두 선택해 주십시오*

# ii. 한류 소비

## 4-2.한국 패션·뷰티·음식 동영상 시청 빈도

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 5점 척도, 단위: %, 점)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (208) | (75) | (133) | (38) | (59) | (58) | (42) | (11) |
| 패션 | 시청경험률 | 44.7 | 36.0 | 49.6 | 34.2 | 40.7 | 51.7 | 45.2 | 63.6 |
| | 평균 | 3.12 | 2.88 | 3.26 | 2.87 | 3.08 | 3.33 | 2.95 | 3.73 |
| *Base* | | (198) | (63) | (135) | (41) | (57) | (50) | (36) | (14) |
| 뷰티 | 시청경험률 | 52.5 | 41.3 | 57.8 | 39.0 | 57.9 | 60.0 | 52.8 | 42.9 |
| | 평균 | 3.28 | 3.13 | 3.36 | 3.00 | 3.44 | 3.46 | 3.06 | 3.43 |
| *Base* | | (224) | (82) | (142) | (41) | (71) | (58) | (40) | (14) |
| 한식 | 시청경험률 | 37.1 | 26.8 | 43.0 | 39.0 | 38.0 | 37.9 | 32.5 | 35.7 |
| | 평균 | 2.93 | 2.78 | 3.01 | 2.78 | 2.97 | 3.00 | 2.78 | 3.29 |

*Q 귀하께서는 평소 온라인/모바일을 통해 한국 패션/뷰티/한식 동영상을 얼마나 자주 시청하십니까? *시청 경험률:3점~5점 비율(%)*
*(5점 척도 - 1점[전혀시청 안함], 2점[거의 시청안함]:비시청 / 3점[종종 시청]:보통/4점[자주 시청], 5점[매일 시청]:시청)*

# iii. 한류 선호

## 1. 한국 문화콘텐츠 호감도

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 5점 척도, 단위: 점, %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (315) | (137) | (178) | (60) | (86) | (86) | (67) | (16) |
| 드라마 | 호감 응답 | 75.2 | 67.9 | 80.9 | 56.7 | 81.4 | 81.4 | 76.1 | 75.0 |
| | 평균 | 3.88 | 3.71 | 4.01 | 3.55 | 3.99 | 3.94 | 3.90 | 4.13 |
| *Base* | | (237) | (98) | (139) | (41) | (67) | (69) | (47) | (13) |
| 예능 | 호감 응답 | 67.9 | 63.3 | 71.2 | 61.0 | 64.2 | 69.6 | 72.3 | 84.6 |
| | 평균 | 3.80 | 3.58 | 3.96 | 3.59 | 3.72 | 3.81 | 3.94 | 4.38 |
| *Base* | | (347) | (163) | (184) | (73) | (88) | (94) | (72) | (20) |
| 영화 | 호감 응답 | 72.3 | 65.0 | 78.8 | 50.7 | 78.4 | 74.5 | 81.9 | 80.0 |
| | 평균 | 3.89 | 3.71 | 4.04 | 3.40 | 3.98 | 3.98 | 4.08 | 4.15 |
| *Base* | | (249) | (120) | (129) | (64) | (67) | (68) | (37) | (13) |
| 음악 | 호감 응답 | 67.1 | 60.8 | 72.9 | 57.8 | 67.2 | 66.2 | 78.4 | 84.6 |
| | 평균 | 3.80 | 3.67 | 3.91 | 3.55 | 3.81 | 3.79 | 4.05 | 4.23 |
| *Base* | | (293) | (143) | (150) | (63) | (75) | (79) | (59) | (17) |
| 애니메이션 | 호감 응답 | 68.9 | 63.6 | 74.0 | 60.3 | 72.0 | 70.9 | 69.5 | 76.5 |
| | 평균 | 3.86 | 3.70 | 4.01 | 3.71 | 3.93 | 3.80 | 3.90 | 4.18 |
| *Base* | | (162) | (70) | (92) | (43) | (42) | (41) | (31) | (5) |
| 도서 | 호감 응답 | 68.5 | 62.9 | 72.8 | 58.1 | 66.7 | 80.5 | 64.5 | 100.0 |
| | 평균 | 3.85 | 3.71 | 3.96 | 3.63 | 3.90 | 4.07 | 3.65 | 4.80 |
| *Base* | | (231) | (123) | (108) | (60) | (58) | (63) | (40) | (10) |
| 게임 | 호감 응답 | 64.5 | 65.9 | 63.0 | 53.3 | 67.2 | 61.9 | 75.0 | 90.0 |
| | 평균 | 3.81 | 3.72 | 3.91 | 3.48 | 3.88 | 3.79 | 4.05 | 4.40 |
| *Base* | | (208) | (75) | (133) | (38) | (59) | (58) | (42) | (11) |
| 패션 | 호감 응답 | 66.8 | 54.7 | 73.7 | 60.5 | 61.0 | 69.0 | 73.8 | 81.8 |
| | 평균 | 3.82 | 3.51 | 3.99 | 3.61 | 3.73 | 3.81 | 3.98 | 4.45 |
| *Base* | | (198) | (63) | (135) | (41) | (57) | (50) | (36) | (14) |
| 뷰티 | 호감 응답 | 64.1 | 50.8 | 70.4 | 58.5 | 63.2 | 68.0 | 69.4 | 57.1 |
| | 평균 | 3.86 | 3.60 | 3.98 | 3.61 | 3.91 | 3.88 | 3.94 | 4.07 |
| *Base* | | (224) | (82) | (142) | (41) | (71) | (58) | (40) | (14) |
| 한식 | 호감 응답 | 63.8 | 59.8 | 66.2 | 65.9 | 66.2 | 62.1 | 57.5 | 71.4 |
| | 평균 | 3.84 | 3.72 | 3.92 | 3.71 | 3.89 | 3.83 | 3.78 | 4.29 |

*Q 귀하께서는 최근 이용하신 한국 콘텐츠가 전반적으로 얼마나 마음에 드십니까?*
**호감 응답 : 4점+5점 비율(%)*
*(5점척도-1,2점: 비호감/3점: 보통/4,5점: 호감)*

# iii. 한류 선호

## 2. 한국 문화콘텐츠 인기도

(Base : 전체, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (400) | (200) | (200) | (100) | (100) | (100) | (80) | (20) |
| 드라마 | 대중적 인기 | 32.3 | 25.5 | 39.0 | 23.0 | 43.0 | 34.0 | 27.5 | 35.0 |
| | 보통 인기 | 37.8 | 41.0 | 34.5 | 43.0 | 28.0 | 39.0 | 41.3 | 40.0 |
| | 소수 마니아 인기 | 22.0 | 25.0 | 19.0 | 25.0 | 19.0 | 22.0 | 22.5 | 20.0 |
| | 거의 이용 안함 | 8.0 | 8.5 | 7.5 | 9.0 | 10.0 | 5.0 | 8.8 | 5.0 |
| 예능 | 대중적 인기 | 27.0 | 23.5 | 30.5 | 17.0 | 26.0 | 37.0 | 25.0 | 40.0 |
| | 보통 인기 | 24.0 | 23.5 | 24.5 | 27.0 | 28.0 | 19.0 | 20.0 | 30.0 |
| | 소수 마니아 인기 | 38.8 | 45.5 | 32.0 | 46.0 | 37.0 | 35.0 | 41.3 | 20.0 |
| | 거의 이용 안함 | 10.3 | 7.5 | 13.0 | 10.0 | 9.0 | 9.0 | 13.8 | 10.0 |
| 영화 | 대중적 인기 | 40.0 | 37.5 | 42.5 | 30.0 | 43.0 | 52.0 | 35.0 | 35.0 |
| | 보통 인기 | 26.5 | 25.5 | 27.5 | 26.0 | 24.0 | 25.0 | 33.8 | 20.0 |
| | 소수 마니아 인기 | 27.0 | 27.0 | 27.0 | 29.0 | 29.0 | 21.0 | 28.8 | 30.0 |
| | 거의 이용 안함 | 6.5 | 10.0 | 3.0 | 15.0 | 4.0 | 2.0 | 2.5 | 15.0 |
| 음악 | 대중적 인기 | 39.0 | 34.0 | 44.0 | 45.0 | 40.0 | 39.0 | 28.8 | 45.0 |
| | 보통 인기 | 28.0 | 28.0 | 28.0 | 25.0 | 33.0 | 30.0 | 25.0 | 20.0 |
| | 소수 마니아 인기 | 26.0 | 30.0 | 22.0 | 22.0 | 21.0 | 23.0 | 40.0 | 30.0 |
| | 거의 이용 안함 | 7.0 | 8.0 | 6.0 | 8.0 | 6.0 | 8.0 | 6.3 | 5.0 |
| 애니메이션 | 대중적 인기 | 38.5 | 36.5 | 40.5 | 35.0 | 43.0 | 41.0 | 35.0 | 35.0 |
| | 보통 인기 | 28.5 | 31.5 | 25.5 | 28.0 | 25.0 | 34.0 | 26.3 | 30.0 |
| | 소수 마니아 인기 | 27.0 | 25.0 | 29.0 | 30.0 | 27.0 | 21.0 | 31.3 | 25.0 |
| | 거의 이용 안함 | 6.0 | 7.0 | 5.0 | 7.0 | 5.0 | 4.0 | 7.5 | 10.0 |
| 도서 | 대중적 인기 | 35.3 | 35.0 | 35.5 | 35.0 | 30.0 | 43.0 | 30.0 | 45.0 |
| | 보통 인기 | 28.0 | 30.5 | 25.5 | 30.0 | 28.0 | 25.0 | 28.8 | 30.0 |
| | 소수 마니아 인기 | 28.5 | 25.0 | 32.0 | 25.0 | 32.0 | 24.0 | 37.5 | 15.0 |
| | 거의 이용 안함 | 8.3 | 9.5 | 7.0 | 10.0 | 10.0 | 8.0 | 3.8 | 10.0 |
| 웹툰 | 대중적 인기 | 25.5 | 22.0 | 29.0 | 28.0 | 25.0 | 25.0 | 25.0 | 20.0 |
| | 보통 인기 | 23.3 | 24.5 | 22.0 | 17.0 | 25.0 | 28.0 | 16.3 | 50.0 |
| | 소수 마니아 인기 | 31.8 | 29.5 | 34.0 | 35.0 | 30.0 | 31.0 | 36.3 | 10.0 |
| | 거의 이용 안함 | 19.5 | 24.0 | 15.0 | 20.0 | 20.0 | 16.0 | 22.5 | 20.0 |
| 게임 | 대중적 인기 | 41.0 | 40.5 | 41.5 | 44.0 | 40.0 | 40.0 | 37.5 | 50.0 |
| | 보통 인기 | 24.8 | 27.0 | 22.5 | 17.0 | 26.0 | 37.0 | 18.8 | 20.0 |
| | 소수 마니아 인기 | 26.3 | 22.5 | 30.0 | 27.0 | 24.0 | 19.0 | 37.5 | 25.0 |
| | 거의 이용 안함 | 8.0 | 10.0 | 6.0 | 12.0 | 10.0 | 4.0 | 6.3 | 5.0 |
| 패션 | 대중적 인기 | 26.8 | 25.5 | 28.0 | 24.0 | 29.0 | 27.0 | 23.8 | 40.0 |
| | 보통 인기 | 36.5 | 29.5 | 43.5 | 38.0 | 44.0 | 37.0 | 25.0 | 35.0 |
| | 소수 마니아 인기 | 26.5 | 29.5 | 23.5 | 26.0 | 19.0 | 27.0 | 37.5 | 20.0 |
| | 거의 이용 안함 | 10.3 | 15.5 | 5.0 | 12.0 | 8.0 | 9.0 | 13.8 | 5.0 |
| 뷰티 | 대중적 인기 | 41.5 | 31.5 | 51.5 | 42.0 | 40.0 | 45.0 | 36.3 | 50.0 |
| | 보통 인기 | 26.0 | 27.0 | 25.0 | 27.0 | 22.0 | 29.0 | 23.8 | 35.0 |
| | 소수 마니아 인기 | 26.5 | 34.0 | 19.0 | 23.0 | 33.0 | 24.0 | 30.0 | 10.0 |
| | 거의 이용 안함 | 6.0 | 7.5 | 4.5 | 8.0 | 5.0 | 2.0 | 10.0 | 5.0 |
| 한식 | 대중적 인기 | 35.3 | 30.5 | 40.0 | 31.0 | 41.0 | 37.0 | 31.3 | 35.0 |
| | 보통 인기 | 26.5 | 26.0 | 27.0 | 28.0 | 23.0 | 27.0 | 25.0 | 40.0 |
| | 소수 마니아 인기 | 29.8 | 35.5 | 24.0 | 33.0 | 25.0 | 28.0 | 36.3 | 20.0 |
| | 거의 이용 안함 | 8.5 | 8.0 | 9.0 | 8.0 | 11.0 | 8.0 | 7.5 | 5.0 |

*Q 현재 귀하의 나라에서 한국 문화콘텐츠의 인기가 어느 정도라고 생각하십니까?*

# iii. 한류 선호

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (1) TV 드라마

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (315) | (137) | (178) | (60) | (86) | (86) | (67) | (16) |
| 한국 생활 및 문화에 대한 간접경험 | 1순위 | 21.0 | 23.4 | 19.1 | 20.0 | 19.8 | 19.8 | 23.9 | 25.0 |
| | 1+2순위 | 34.6 | 37.2 | 32.6 | 25.0 | 36.0 | 34.9 | 38.8 | 43.8 |
| 다양한 소재·장르를 다룸 | 1순위 | 15.9 | 13.9 | 17.4 | 11.7 | 20.9 | 16.3 | 14.9 | 6.3 |
| | 1+2순위 | 29.5 | 28.5 | 30.3 | 26.7 | 32.6 | 27.9 | 32.8 | 18.8 |
| 한국 문화만의 독특함 | 1순위 | 13.3 | 16.8 | 10.7 | 5.0 | 14.0 | 15.1 | 13.4 | 31.3 |
| | 1+2순위 | 31.4 | 35.0 | 28.7 | 33.3 | 26.7 | 31.4 | 34.3 | 37.5 |
| 배우의 매력적인 외모 | 1순위 | 12.1 | 13.9 | 10.7 | 20.0 | 12.8 | 8.1 | 10.4 | 6.3 |
| | 1+2순위 | 25.7 | 32.8 | 20.2 | 38.3 | 25.6 | 26.7 | 16.4 | 12.5 |
| 스토리가 짜임새 있고 탄탄함 | 1순위 | 9.8 | 8.8 | 10.7 | 10.0 | 5.8 | 14.0 | 11.9 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 23.2 | 19.7 | 25.8 | 20.0 | 23.3 | 23.3 | 28.4 | 12.5 |
| 뛰어난 배우의 연기력 | 1순위 | 8.9 | 7.3 | 10.1 | 15.0 | 9.3 | 8.1 | 6.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 15.6 | 12.4 | 18.0 | 20.0 | 15.1 | 15.1 | 14.9 | 6.3 |
| 한국의 최신 패션·뷰티 등 트렌드 시청 | 1순위 | 7.6 | 5.8 | 9.0 | 5.0 | 10.5 | 7.0 | 4.5 | 18.8 |
| | 1+2순위 | 13.3 | 9.5 | 16.3 | 10.0 | 17.4 | 11.6 | 10.4 | 25.0 |
| 영상미, 연출력 등 작품성이 좋아서 | 1순위 | 6.7 | 5.1 | 7.9 | 5.0 | 3.5 | 8.1 | 11.9 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 15.9 | 15.3 | 16.3 | 11.7 | 11.6 | 19.8 | 17.9 | 25.0 |
| 선호하는 스타 출연 | 1순위 | 3.8 | 4.4 | 3.4 | 6.7 | 2.3 | 3.5 | 1.5 | 12.5 |
| | 1+2순위 | 9.5 | 8.0 | 10.7 | 11.7 | 10.5 | 9.3 | 4.5 | 18.8 |
| 기타 | 1순위 | 1.0 | 0.7 | 1.1 | 1.7 | 1.2 | 0.0 | 1.5 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 1.3 | 1.5 | 1.1 | 3.3 | 1.2 | 0.0 | 1.5 | 0.0 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한국 드라마의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (2) 예능

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (237) | (98) | (139) | (41) | (67) | (69) | (47) | (13) |
| 재미있는 게임 및 소재 사용 | 1순위 | 21.1 | 20.4 | 21.6 | 19.5 | 22.4 | 24.6 | 17.0 | 15.4 |
| | 1+2순위 | 36.7 | 42.9 | 32.4 | 46.3 | 38.8 | 36.2 | 29.8 | 23.1 |
| 한국 문화만의 독특함 | 1순위 | 16.9 | 14.3 | 18.7 | 14.6 | 13.4 | 13.0 | 29.8 | 15.4 |
| | 1+2순위 | 29.5 | 25.5 | 32.4 | 17.1 | 23.9 | 29.0 | 46.8 | 38.5 |
| 개성있는 출연진의 캐릭터·역할 | 1순위 | 13.1 | 13.3 | 12.9 | 17.1 | 13.4 | 8.7 | 12.8 | 23.1 |
| | 1+2순위 | 20.7 | 22.4 | 19.4 | 29.3 | 19.4 | 15.9 | 19.1 | 30.8 |
| 출연진들 간 돋보이는 팀워크 | 1순위 | 10.5 | 13.3 | 8.6 | 9.8 | 11.9 | 11.6 | 8.5 | 7.7 |
| | 1+2순위 | 21.1 | 22.4 | 20.1 | 29.3 | 16.4 | 20.3 | 23.4 | 15.4 |
| 자막, 그래픽, 합성, 화면구성 등 재미있는 편집 | 1순위 | 8.9 | 9.2 | 8.6 | 4.9 | 10.4 | 7.2 | 14.9 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 21.9 | 22.4 | 21.6 | 19.5 | 25.4 | 18.8 | 25.5 | 15.4 |
| 한국의 최신 패션·뷰티 등 트렌드 시청 | 1순위 | 8.0 | 9.2 | 7.2 | 12.2 | 9.0 | 4.3 | 4.3 | 23.1 |
| | 1+2순위 | 16.9 | 13.3 | 19.4 | 17.1 | 20.9 | 14.5 | 12.8 | 23.1 |
| 한국 생활 및 문화에 대한 간접경험 | 1순위 | 8.0 | 8.2 | 7.9 | 0.0 | 6.0 | 14.5 | 8.5 | 7.7 |
| | 1+2순위 | 19.8 | 18.4 | 20.9 | 2.4 | 22.4 | 21.7 | 25.5 | 30.8 |
| 선호하는 스타가 MC 및 출연진 등장 | 1순위 | 7.2 | 4.1 | 9.4 | 12.2 | 6.0 | 10.1 | 2.1 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 13.5 | 11.2 | 15.1 | 14.6 | 11.9 | 18.8 | 10.6 | 0.0 |
| 프로그램 컨셉 및 포맷 선호 | 1순위 | 6.3 | 8.2 | 5.0 | 9.8 | 7.5 | 5.8 | 2.1 | 7.7 |
| | 1+2순위 | 19.4 | 20.4 | 18.7 | 22.0 | 20.9 | 24.6 | 6.4 | 23.1 |
| 기타 | 1순위 | - | - | - | - | - | - | - | - |
| | 1+2순위 | 0.4 | 1.0 | 0.0 | 2.4 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한국 예능의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

# iii. 한류 선호

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (3) 영화

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (347) | (163) | (184) | (73) | (88) | (94) | (72) | (20) |
| 한국 생활 및 문화에 대한 간접경험 | 1순위 | 16.1 | 16.6 | 15.8 | 12.3 | 15.9 | 11.7 | 26.4 | 15.0 |
| | 1+2순위 | 32.9 | 33.1 | 32.6 | 23.3 | 39.8 | 25.5 | 44.4 | 30.0 |
| 스토리가 짜임새 있고 탄탄함 | 1순위 | 15.3 | 15.3 | 15.2 | 13.7 | 13.6 | 16.0 | 15.3 | 25.0 |
| | 1+2순위 | 31.7 | 30.7 | 32.6 | 32.9 | 30.7 | 33.0 | 29.2 | 35.0 |
| 다양한 소재·장르를 다룸 | 1순위 | 14.4 | 16.0 | 13.0 | 17.8 | 12.5 | 12.8 | 16.7 | 10.0 |
| | 1+2순위 | 32.0 | 33.7 | 30.4 | 37.0 | 34.1 | 26.6 | 31.9 | 30.0 |
| 뛰어난 배우의 연기력 | 1순위 | 13.5 | 12.9 | 14.1 | 13.7 | 18.2 | 16.0 | 6.9 | 5.0 |
| | 1+2순위 | 23.3 | 21.5 | 25.0 | 26.0 | 21.6 | 26.6 | 18.1 | 25.0 |
| 영상미, 연출력 등 작품성이 좋아서 | 1순위 | 11.0 | 12.9 | 9.2 | 8.2 | 5.7 | 14.9 | 12.5 | 20.0 |
| | 1+2순위 | 20.2 | 23.9 | 16.8 | 17.8 | 13.6 | 22.3 | 23.6 | 35.0 |
| 배우의 매력적인 외모 | 1순위 | 9.5 | 8.0 | 10.9 | 13.7 | 9.1 | 7.4 | 9.7 | 5.0 |
| | 1+2순위 | 19.9 | 22.1 | 17.9 | 24.7 | 15.9 | 22.3 | 20.8 | 5.0 |
| 자국영화에서는 볼 수 없는 독특함 | 1순위 | 9.5 | 11.0 | 8.2 | 9.6 | 10.2 | 12.8 | 5.6 | 5.0 |
| | 1+2순위 | 18.7 | 17.2 | 20.1 | 12.3 | 21.6 | 23.4 | 16.7 | 15.0 |
| 선호하는 스타 출연 | 1순위 | 6.1 | 3.7 | 8.2 | 8.2 | 4.5 | 5.3 | 5.6 | 10.0 |
| | 1+2순위 | 10.1 | 8.6 | 11.4 | 16.4 | 5.7 | 9.6 | 9.7 | 10.0 |
| 한국의 최신 패션·뷰티 등 트렌드 시청 | 1순위 | 4.0 | 2.5 | 5.4 | 2.7 | 8.0 | 3.2 | 1.4 | 5.0 |
| | 1+2순위 | 10.1 | 6.7 | 13.0 | 6.8 | 14.8 | 10.6 | 5.6 | 15.0 |
| 기타 | 1순위 | 0.6 | 1.2 | 0.0 | 0.0 | 2.3 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 1.2 | 2.5 | 0.0 | 2.7 | 2.3 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한국 영화의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (4) 음악

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (249) | (120) | (129) | (64) | (67) | (68) | (37) | (13) |
| 후렴구·리듬 등의 중독성이 강함 | 1순위 | 18.5 | 16.7 | 20.2 | 21.9 | 16.4 | 10.3 | 35.1 | 7.7 |
| | 1+2순위 | 33.7 | 32.5 | 34.9 | 43.8 | 25.4 | 29.4 | 40.5 | 30.8 |
| 자국에는 없는 스타일의 음악 | 1순위 | 18.1 | 16.7 | 19.4 | 10.9 | 20.9 | 19.1 | 16.2 | 38.5 |
| | 1+2순위 | 30.9 | 27.5 | 34.1 | 18.8 | 35.8 | 30.9 | 40.5 | 38.5 |
| 가수·그룹의 매력적인 외모와 스타일 | 1순위 | 11.2 | 9.2 | 13.2 | 14.1 | 14.9 | 8.8 | 5.4 | 7.7 |
| | 1+2순위 | 22.9 | 25.8 | 20.2 | 29.7 | 23.9 | 19.1 | 18.9 | 15.4 |
| 한국어의 독특한 발음으로 된 가사 | 1순위 | 11.2 | 11.7 | 10.9 | 7.8 | 11.9 | 13.2 | 13.5 | 7.7 |
| | 1+2순위 | 27.3 | 30.0 | 24.8 | 20.3 | 22.4 | 27.9 | 37.8 | 53.8 |
| 가수·그룹마다 차별화된 컨셉 | 1순위 | 10.4 | 14.2 | 7.0 | 10.9 | 7.5 | 19.1 | 0.0 | 7.7 |
| | 1+2순위 | 21.3 | 25.0 | 17.8 | 20.3 | 19.4 | 29.4 | 16.2 | 7.7 |
| 한국의 최신 패션·뷰티 등 트렌드 시청 | 1순위 | 9.6 | 10.8 | 8.5 | 6.3 | 11.9 | 13.2 | 8.1 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 18.5 | 17.5 | 19.4 | 14.1 | 22.4 | 22.1 | 18.9 | 0.0 |
| 가수·그룹의 뛰어난 퍼포먼스 | 1순위 | 9.2 | 8.3 | 10.1 | 12.5 | 7.5 | 5.9 | 8.1 | 23.1 |
| | 1+2순위 | 17.3 | 15.0 | 19.4 | 25.0 | 14.9 | 14.7 | 8.1 | 30.8 |
| 한국어와 영어 가사의 결합 | 1순위 | 6.4 | 6.7 | 6.2 | 9.4 | 4.5 | 4.4 | 8.1 | 7.7 |
| | 1+2순위 | 15.7 | 14.2 | 17.1 | 12.5 | 20.9 | 13.2 | 13.5 | 23.1 |
| 가수·그룹이 팬 관리를 잘함 | 1순위 | 5.2 | 5.8 | 4.7 | 6.3 | 4.5 | 5.9 | 5.4 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 12.0 | 12.5 | 11.6 | 15.6 | 13.4 | 13.2 | 5.4 | 0.0 |
| 기타 | 1순위 | - | - | - | - | - | - | - | - |
| | 1+2순위 | 0.4 | 0.0 | 0.8 | 0.0 | 1.5 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한국 음악의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

# iii. 한류 선호

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (5) 애니메이션

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (293) | (143) | (150) | (63) | (75) | (79) | (59) | (17) |
| 그림체, 색채, 그래픽 등 영상미 선호 | 1순위 | 24.9 | 18.9 | 30.7 | 22.2 | 29.3 | 24.1 | 25.4 | 17.6 |
| | 1+2순위 | 43.7 | 40.6 | 46.7 | 38.1 | 48.0 | 38.0 | 49.2 | 52.9 |
| 캐릭터의 성격·역할 선호 | 1순위 | 16.7 | 19.6 | 14.0 | 14.3 | 13.3 | 20.3 | 20.3 | 11.8 |
| | 1+2순위 | 30.0 | 35.0 | 25.3 | 28.6 | 26.7 | 34.2 | 32.2 | 23.5 |
| 캐릭터 생김새·디자인 선호 | 1순위 | 16.4 | 14.7 | 18.0 | 14.3 | 18.7 | 12.7 | 18.6 | 23.5 |
| | 1+2순위 | 32.8 | 32.2 | 33.3 | 28.6 | 37.3 | 38.0 | 25.4 | 29.4 |
| 다양한 소재·장르를 다룸 | 1순위 | 13.3 | 14.7 | 12.0 | 12.7 | 10.7 | 16.5 | 11.9 | 17.6 |
| | 1+2순위 | 24.9 | 23.8 | 26.0 | 25.4 | 24.0 | 27.8 | 22.0 | 23.5 |
| 교육용으로 활용할 수 있는 내용이 풍부 | 1순위 | 10.6 | 11.9 | 9.3 | 11.1 | 9.3 | 11.4 | 11.9 | 5.9 |
| | 1+2순위 | 18.1 | 16.8 | 19.3 | 17.5 | 16.0 | 17.7 | 23.7 | 11.8 |
| 스토리가 짜임새 있고 탄탄함 | 1순위 | 7.2 | 7.7 | 6.7 | 6.3 | 8.0 | 10.1 | 3.4 | 5.9 |
| | 1+2순위 | 19.8 | 22.4 | 17.3 | 20.6 | 16.0 | 25.3 | 16.9 | 17.6 |
| 자국의 문화코드와 잘 맞음 | 1순위 | 5.5 | 7.0 | 4.0 | 12.7 | 4.0 | 2.5 | 5.1 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 13.7 | 16.1 | 11.3 | 20.6 | 16.0 | 10.1 | 8.5 | 11.8 |
| 폭력적이거나 선정적인 내용이 적음 | 1순위 | 4.8 | 4.2 | 5.3 | 4.8 | 5.3 | 2.5 | 3.4 | 17.6 |
| | 1+2순위 | 16.4 | 11.9 | 20.7 | 19.0 | 14.7 | 8.9 | 22.0 | 29.4 |
| 기타 | 1순위 | 0.7 | 1.4 | 0.0 | 1.6 | 1.3 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 0.7 | 1.4 | 0.0 | 1.6 | 1.3 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한국 애니메이션의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (6) 도서

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (162) | (70) | (92) | (43) | (42) | (41) | (31) | (5) |
| 스토리 및 작화 선호 | 1순위 | 27.2 | 21.4 | 31.5 | 30.2 | 38.1 | 19.5 | 19.4 | 20.0 |
| | 1+2순위 | 47.5 | 41.4 | 52.2 | 53.5 | 61.9 | 29.3 | 45.2 | 40.0 |
| 한국 문화만의 독특함 | 1순위 | 16.0 | 17.1 | 15.2 | 20.9 | 16.7 | 19.5 | 6.5 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 30.2 | 32.9 | 28.3 | 34.9 | 28.6 | 34.1 | 22.6 | 20.0 |
| 다양한 소재·장르를 다룸 | 1순위 | 12.3 | 11.4 | 13.0 | 16.3 | 4.8 | 14.6 | 16.1 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 26.5 | 27.1 | 26.1 | 25.6 | 19.0 | 34.1 | 32.3 | 0.0 |
| 인기 한류 콘텐츠의 원작 | 1순위 | 11.1 | 14.3 | 8.7 | 14.0 | 7.1 | 12.2 | 12.9 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 22.8 | 20.0 | 25.0 | 25.6 | 23.8 | 26.8 | 16.1 | 0.0 |
| 캐릭터의 성격·역할 선호 | 1순위 | 9.3 | 11.4 | 7.6 | 9.3 | 9.5 | 9.8 | 9.7 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 17.9 | 17.1 | 18.5 | 11.6 | 19.0 | 19.5 | 19.4 | 40.0 |
| 한국의 최신 트렌드 접촉 | 1순위 | 9.3 | 10.0 | 8.7 | 4.7 | 4.8 | 9.8 | 19.4 | 20.0 |
| | 1+2순위 | 14.8 | 15.7 | 14.1 | 11.6 | 11.9 | 17.1 | 19.4 | 20.0 |
| 자국의 문화코드와 잘 맞음 | 1순위 | 7.4 | 5.7 | 8.7 | 2.3 | 11.9 | 7.3 | 3.2 | 40.0 |
| | 1+2순위 | 15.4 | 17.1 | 14.1 | 14.0 | 19.0 | 12.2 | 12.9 | 40.0 |
| 한국어 관심·학습 수요 증가 | 1순위 | 6.2 | 7.1 | 5.4 | 2.3 | 4.8 | 7.3 | 9.7 | 20.0 |
| | 1+2순위 | 23.5 | 27.1 | 20.7 | 23.3 | 14.3 | 26.8 | 29.0 | 40.0 |
| 기타 | 1순위 | 1.2 | 1.4 | 1.1 | 0.0 | 2.4 | 0.0 | 3.2 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 1.2 | 1.4 | 1.1 | 0.0 | 2.4 | 0.0 | 3.2 | 0.0 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한국 도서의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

# iii. 한류 선호

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (7) 게임

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (231) | (123) | (108) | (60) | (58) | (63) | (40) | (10) |
| 그래픽·그림 선호 | 1순위 | 23.8 | 22.8 | 25.0 | 23.3 | 25.9 | 17.5 | 32.5 | 20.0 |
| | 1+2순위 | 42.4 | 42.3 | 42.6 | 40.0 | 46.6 | 36.5 | 52.5 | 30.0 |
| 게이머들과 네트워크 형성 | 1순위 | 17.3 | 18.7 | 15.7 | 23.3 | 17.2 | 14.3 | 17.5 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 32.0 | 35.0 | 28.7 | 46.7 | 34.5 | 23.8 | 22.5 | 20.0 |
| 게임 플레이 방식·구성 선호 | 1순위 | 16.9 | 13.8 | 20.4 | 16.7 | 17.2 | 15.9 | 15.0 | 30.0 |
| | 1+2순위 | 32.0 | 30.9 | 33.3 | 28.3 | 31.0 | 30.2 | 37.5 | 50.0 |
| 캐릭터의 성격·역할 선호 | 1순위 | 12.1 | 13.0 | 11.1 | 6.7 | 5.2 | 28.6 | 5.0 | 10.0 |
| | 1+2순위 | 19.9 | 21.1 | 18.5 | 13.3 | 15.5 | 36.5 | 10.0 | 20.0 |
| 다양한 소재·장르를 다룸 | 1순위 | 11.7 | 8.9 | 14.8 | 10.0 | 13.8 | 11.1 | 15.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 31.6 | 28.5 | 35.2 | 28.3 | 34.5 | 31.7 | 37.5 | 10.0 |
| 스토리가 짜임새 있고 탄탄함 | 1순위 | 7.8 | 9.8 | 5.6 | 10.0 | 8.6 | 4.8 | 7.5 | 10.0 |
| | 1+2순위 | 18.6 | 17.1 | 20.4 | 21.7 | 17.2 | 19.0 | 17.5 | 10.0 |
| 폭력성·선정적 내용이 적음 | 1순위 | 6.1 | 8.1 | 3.7 | 5.0 | 8.6 | 4.8 | 5.0 | 10.0 |
| | 1+2순위 | 12.6 | 16.3 | 8.3 | 8.3 | 10.3 | 12.7 | 17.5 | 30.0 |
| 한류 스타가 광고·홍보 | 1순위 | 4.3 | 4.9 | 3.7 | 5.0 | 3.4 | 3.2 | 2.5 | 20.0 |
| | 1+2순위 | 10.8 | 8.9 | 13.0 | 13.3 | 10.3 | 9.5 | 5.0 | 30.0 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한국 온라인/모바일 게임의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (8) 패션

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (208) | (75) | (133) | (38) | (59) | (58) | (42) | (11) |
| 디자인 선호 | 1순위 | 32.7 | 22.7 | 38.3 | 28.9 | 37.3 | 31.0 | 31.0 | 36.4 |
| | 1+2순위 | 52.4 | 46.7 | 55.6 | 47.4 | 54.2 | 53.4 | 52.4 | 54.5 |
| 다양한 제품 종류·스타일 | 1순위 | 25.0 | 28.0 | 23.3 | 23.7 | 23.7 | 29.3 | 19.0 | 36.4 |
| | 1+2순위 | 45.7 | 42.7 | 47.4 | 39.5 | 49.2 | 46.6 | 42.9 | 54.5 |
| 품질 대비 저렴한 가격 | 1순위 | 10.6 | 12.0 | 9.8 | 5.3 | 6.8 | 15.5 | 16.7 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 21.2 | 22.7 | 20.3 | 15.8 | 11.9 | 31.0 | 28.6 | 9.1 |
| 브랜드 이미지가 좋아서 | 1순위 | 9.6 | 13.3 | 7.5 | 13.2 | 6.8 | 10.3 | 11.9 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 25.5 | 29.3 | 23.3 | 31.6 | 28.8 | 24.1 | 21.4 | 9.1 |
| 우수한 품질 | 1순위 | 8.2 | 12.0 | 6.0 | 5.3 | 8.5 | 6.9 | 9.5 | 18.2 |
| | 1+2순위 | 23.6 | 29.3 | 20.3 | 21.1 | 15.3 | 22.4 | 31.0 | 54.5 |
| 주변사람들 사이에서 평판이 좋음 | 1순위 | 7.7 | 6.7 | 8.3 | 15.8 | 10.2 | 0.0 | 9.5 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 16.3 | 13.3 | 18.0 | 23.7 | 18.6 | 8.6 | 19.0 | 9.1 |
| 좋아하는 스타가 직접 사용·홍보 | 1순위 | 6.3 | 5.3 | 6.8 | 7.9 | 6.8 | 6.9 | 2.4 | 9.1 |
| | 1+2순위 | 15.4 | 16.0 | 15.0 | 21.1 | 22.0 | 13.8 | 4.8 | 9.1 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한국 패션의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

# iii. 한류 선호

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (9) 뷰티

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (198) | (63) | (135) | (41) | (57) | (50) | (36) | (14) |
| 우수한 효과·품질 | 1순위 | 22.2 | 19.0 | 23.7 | 34.1 | 19.3 | 14.0 | 22.2 | 28.6 |
| | 1+2순위 | 32.8 | 30.2 | 34.1 | 41.5 | 36.8 | 20.0 | 36.1 | 28.6 |
| 다양한 제품 종류 | 1순위 | 15.2 | 22.2 | 11.9 | 4.9 | 12.3 | 26.0 | 16.7 | 14.3 |
| | 1+2순위 | 30.8 | 36.5 | 28.1 | 17.1 | 29.8 | 44.0 | 33.3 | 21.4 |
| 품질 대비 저렴한 가격 | 1순위 | 12.1 | 11.1 | 12.6 | 7.3 | 12.3 | 14.0 | 16.7 | 7.1 |
| | 1+2순위 | 22.2 | 25.4 | 20.7 | 17.1 | 26.3 | 22.0 | 25.0 | 14.3 |
| 브랜드 이미지가 좋아서 | 1순위 | 12.1 | 11.1 | 12.6 | 12.2 | 17.5 | 8.0 | 11.1 | 7.1 |
| | 1+2순위 | 20.2 | 15.9 | 22.2 | 17.1 | 28.1 | 20.0 | 11.1 | 21.4 |
| 자연 친화적 성분·재료 사용 | 1순위 | 11.6 | 14.3 | 10.4 | 9.8 | 14.0 | 12.0 | 8.3 | 14.3 |
| | 1+2순위 | 22.7 | 28.6 | 20.0 | 19.5 | 15.8 | 20.0 | 30.6 | 50.0 |
| 주변사람들 사이에서 평판이 좋음 | 1순위 | 10.1 | 9.5 | 10.4 | 9.8 | 12.3 | 6.0 | 13.9 | 7.1 |
| | 1+2순위 | 28.3 | 28.6 | 28.1 | 39.0 | 26.3 | 28.0 | 22.2 | 21.4 |
| 제품 패키지 디자인 선호 | 1순위 | 9.1 | 6.3 | 10.4 | 14.6 | 7.0 | 10.0 | 5.6 | 7.1 |
| | 1+2순위 | 24.2 | 17.5 | 27.4 | 29.3 | 24.6 | 20.0 | 25.0 | 21.4 |
| 좋아하는 스타가 직접 사용·홍보 | 1순위 | 7.6 | 6.3 | 8.1 | 7.3 | 5.3 | 10.0 | 5.6 | 14.3 |
| | 1+2순위 | 18.7 | 17.5 | 19.3 | 19.5 | 12.3 | 26.0 | 16.7 | 21.4 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한국 뷰티의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (10) 한식

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (224) | (82) | (142) | (41) | (71) | (58) | (40) | (14) |
| 맛이 있어서 | 1순위 | 29.5 | 35.4 | 26.1 | 36.6 | 26.8 | 22.4 | 35.0 | 35.7 |
| | 1+2순위 | 47.3 | 48.8 | 46.5 | 56.1 | 49.3 | 36.2 | 52.5 | 42.9 |
| 한국 문화콘텐츠에서 봤던 한식·식문화 경험 | 1순위 | 19.6 | 14.6 | 22.5 | 17.1 | 22.5 | 24.1 | 17.5 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 44.2 | 41.5 | 45.8 | 46.3 | 50.7 | 41.4 | 40.0 | 28.6 |
| 건강에 좋은 식재료·조리법 사용 | 1순위 | 16.1 | 12.2 | 18.3 | 9.8 | 18.3 | 19.0 | 15.0 | 14.3 |
| | 1+2순위 | 32.6 | 31.7 | 33.1 | 26.8 | 31.0 | 36.2 | 32.5 | 42.9 |
| 식당,직원의 위생·청결 상태가 좋아서 | 1순위 | 9.4 | 7.3 | 10.6 | 17.1 | 8.5 | 6.9 | 7.5 | 7.1 |
| | 1+2순위 | 17.9 | 15.9 | 19.0 | 17.1 | 15.5 | 20.7 | 20.0 | 14.3 |
| 상차림·플레이팅·분위기가 좋아서 | 1순위 | 8.5 | 9.8 | 7.7 | 7.3 | 12.7 | 6.9 | 2.5 | 14.3 |
| | 1+2순위 | 19.2 | 22.0 | 17.6 | 22.0 | 21.1 | 19.0 | 15.0 | 14.3 |
| 친절한 직원 | 1순위 | 7.1 | 12.2 | 4.2 | 4.9 | 4.2 | 8.6 | 7.5 | 21.4 |
| | 1+2순위 | 13.8 | 18.3 | 11.3 | 9.8 | 8.5 | 15.5 | 17.5 | 35.7 |
| 가성비가 좋음 | 1순위 | 5.8 | 4.9 | 6.3 | 7.3 | 2.8 | 6.9 | 7.5 | 7.1 |
| | 1+2순위 | 12.1 | 12.2 | 12.0 | 14.6 | 11.3 | 13.8 | 10.0 | 7.1 |
| 한국 인기스타 광고·홍보 | 1순위 | 3.6 | 3.7 | 3.5 | 0.0 | 4.2 | 5.2 | 5.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 12.5 | 9.8 | 14.1 | 7.3 | 12.7 | 17.2 | 10.0 | 14.3 |
| 기타 | 1순위 | 0.4 | 0.0 | 0.7 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 2.5 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 0.4 | 0.0 | 0.7 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 2.5 | 0.0 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한식의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

# iii. 한류 선호

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (1) TV 드라마

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (315) | (137) | (178) | (60) | (86) | (86) | (67) | (16) |
| 자막·더빙 통한 시청 불편함 | 1순위 | 26.3 | 21.9 | 29.8 | 28.3 | 19.8 | 20.9 | 40.3 | 25.0 |
| | 1+2순위 | 14.9 | 12.4 | 16.9 | 20.0 | 11.6 | 9.3 | 22.4 | 12.5 |
| 한국어가 어렵고 생소함 | 1순위 | 25.4 | 24.1 | 26.4 | 21.7 | 20.9 | 23.3 | 37.3 | 25.0 |
| | 1+2순위 | 13.0 | 12.4 | 13.5 | 11.7 | 12.8 | 10.5 | 16.4 | 18.8 |
| 전체적인 에피소드 편수가 적어서 | 1순위 | 22.2 | 14.6 | 28.1 | 18.3 | 26.7 | 19.8 | 17.9 | 43.8 |
| | 1+2순위 | 13.0 | 8.0 | 16.9 | 10.0 | 17.4 | 9.3 | 10.4 | 31.3 |
| 한국적인 색채가 강해서 | 1순위 | 19.0 | 21.2 | 17.4 | 16.7 | 17.4 | 20.9 | 22.4 | 12.5 |
| | 1+2순위 | 10.5 | 13.9 | 7.9 | 13.3 | 5.8 | 16.3 | 7.5 | 6.3 |
| 소재,스토리,장르 등이 진부·획일적 | 1순위 | 18.4 | 19.7 | 17.4 | 21.7 | 24.4 | 15.1 | 11.9 | 18.8 |
| | 1+2순위 | 7.9 | 6.6 | 9.0 | 13.3 | 14.0 | 3.5 | 3.0 | 0.0 |
| 같은 배우가 타 작품에 반복적으로 출연해서 | 1순위 | 18.1 | 23.4 | 14.0 | 18.3 | 22.1 | 17.4 | 11.9 | 25.0 |
| | 1+2순위 | 7.3 | 11.7 | 3.9 | 5.0 | 10.5 | 3.5 | 9.0 | 12.5 |
| 인터내셔널한 캐스팅이 없음 | 1순위 | 16.2 | 19.7 | 13.5 | 21.7 | 15.1 | 15.1 | 16.4 | 6.3 |
| | 1+2순위 | 6.7 | 8.8 | 5.1 | 6.7 | 5.8 | 7.0 | 7.5 | 6.3 |
| 어색한 배우들의 연기 | 1순위 | 14.9 | 15.3 | 14.6 | 16.7 | 11.6 | 14.0 | 16.4 | 25.0 |
| | 1+2순위 | 7.6 | 9.5 | 6.2 | 6.7 | 4.7 | 10.5 | 9.0 | 6.3 |
| 비용이 많이 듦 | 1순위 | 14.6 | 15.3 | 14.0 | 11.7 | 16.3 | 22.1 | 6.0 | 12.5 |
| | 1+2순위 | 6.3 | 6.6 | 6.2 | 5.0 | 5.8 | 14.0 | 0.0 | 0.0 |
| 한 회당 방영 시간이 길어서 | 1순위 | 13.3 | 18.2 | 9.6 | 20.0 | 12.8 | 16.3 | 7.5 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 5.7 | 8.0 | 3.9 | 8.3 | 5.8 | 4.7 | 6.0 | 0.0 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 5.7 | 2.9 | 7.9 | 3.3 | 4.7 | 7.0 | 9.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 4.4 | 1.5 | 6.7 | 0.0 | 2.3 | 7.0 | 9.0 | 0.0 |
| 기타 | 1순위 | 5.7 | 3.6 | 7.3 | 1.7 | 8.1 | 8.1 | 3.0 | 6.3 |
| | 1+2순위 | 2.5 | 0.7 | 3.9 | 0.0 | 3.5 | 4.7 | 0.0 | 6.3 |

*Q.귀하가 생각하는 한국 드라마의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (2) 예능

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (237) | (98) | (139) | (41) | (67) | (69) | (47) | (13) |
| 한국어가 어렵고 생소함 | 1순위 | 14.8 | 14.3 | 15.1 | 9.8 | 11.9 | 18.8 | 12.8 | 30.8 |
| | 1+2순위 | 27.0 | 27.6 | 26.6 | 22.0 | 26.9 | 27.5 | 25.5 | 46.2 |
| 자막·더빙 통한 시청 불편함 | 1순위 | 13.9 | 12.2 | 15.1 | 24.4 | 9.0 | 8.7 | 21.3 | 7.7 |
| | 1+2순위 | 26.6 | 25.5 | 27.3 | 31.7 | 26.9 | 15.9 | 38.3 | 23.1 |
| 한국식 유머코드가 맞지 않음 | 1순위 | 13.9 | 15.3 | 12.9 | 17.1 | 9.0 | 14.5 | 17.0 | 15.4 |
| | 1+2순위 | 25.3 | 26.5 | 24.5 | 29.3 | 14.9 | 29.0 | 29.8 | 30.8 |
| 방송용 자막이 너무 많아서 | 1순위 | 11.8 | 10.2 | 12.9 | 17.1 | 17.9 | 8.7 | 4.3 | 7.7 |
| | 1+2순위 | 19.8 | 20.4 | 19.4 | 24.4 | 23.9 | 21.7 | 8.5 | 15.4 |
| 게스트 토크 의존 포맷이 많음 | 1순위 | 11.4 | 12.2 | 10.8 | 9.8 | 14.9 | 7.2 | 14.9 | 7.7 |
| | 1+2순위 | 22.4 | 20.4 | 23.7 | 24.4 | 20.9 | 18.8 | 29.8 | 15.4 |
| 지속적으로 진행되는 콘텐츠가 적음 | 1순위 | 8.9 | 8.2 | 9.4 | 2.4 | 9.0 | 10.1 | 12.8 | 7.7 |
| | 1+2순위 | 20.7 | 18.4 | 22.3 | 14.6 | 22.4 | 21.7 | 23.4 | 15.4 |
| 나오는 사람들이 반복적으로 출연해서 | 1순위 | 5.9 | 8.2 | 4.3 | 4.9 | 4.5 | 8.7 | 4.3 | 7.7 |
| | 1+2순위 | 13.1 | 16.3 | 10.8 | 9.8 | 10.4 | 15.9 | 12.8 | 23.1 |
| 짜임새 있는 포맷이 아닌 즉흥적임 | 1순위 | 5.5 | 5.1 | 5.8 | 4.9 | 7.5 | 5.8 | 4.3 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 8.9 | 10.2 | 7.9 | 9.8 | 10.4 | 10.1 | 6.4 | 0.0 |
| 매력있는 스타가 출연하지 않아서 | 1순위 | 4.2 | 6.1 | 2.9 | 2.4 | 7.5 | 5.8 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 16.0 | 17.3 | 15.1 | 17.1 | 20.9 | 17.4 | 10.6 | 0.0 |
| 한국적인 색채가 강해서 | 1순위 | 4.2 | 4.1 | 4.3 | 4.9 | 3.0 | 5.8 | 2.1 | 7.7 |
| | 1+2순위 | 10.5 | 10.2 | 10.8 | 9.8 | 10.4 | 13.0 | 6.4 | 15.4 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 2.1 | 2.0 | 2.2 | 2.4 | 3.0 | 1.4 | 2.1 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 4.2 | 4.1 | 4.3 | 4.9 | 4.5 | 2.9 | 4.3 | 7.7 |
| 기타 | 1순위 | 3.4 | 2.0 | 4.3 | 0.0 | 3.0 | 4.3 | 4.3 | 7.7 |
| | 1+2순위 | 5.5 | 3.1 | 7.2 | 2.4 | 7.5 | 5.8 | 4.3 | 7.7 |

*Q.귀하가 생각하는 한국 예능의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

# iii. 한류 선호

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (3) 영화

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (347) | (163) | (184) | (73) | (88) | (94) | (72) | (20) |
| 자막·더빙 통한 시청 불편함 | 1순위 | 18.2 | 14.7 | 21.2 | 12.3 | 20.5 | 18.1 | 20.8 | 20.0 |
| | 1+2순위 | 34.6 | 29.4 | 39.1 | 27.4 | 39.8 | 29.8 | 40.3 | 40.0 |
| 다른 언어·문화로 내용의 이해가 어려움 | 1순위 | 15.3 | 17.8 | 13.0 | 16.4 | 12.5 | 10.6 | 23.6 | 15.0 |
| | 1+2순위 | 28.8 | 33.1 | 25.0 | 35.6 | 22.7 | 21.3 | 40.3 | 25.0 |
| 한국어가 어렵고 생소함 | 1순위 | 13.3 | 12.9 | 13.6 | 12.3 | 9.1 | 13.8 | 16.7 | 20.0 |
| | 1+2순위 | 28.8 | 30.7 | 27.2 | 27.4 | 25.0 | 29.8 | 29.2 | 45.0 |
| 소재,스토리,장르 등이 진부·획일적 | 1순위 | 11.0 | 11.7 | 10.3 | 13.7 | 6.8 | 10.6 | 12.5 | 15.0 |
| | 1+2순위 | 19.3 | 16.6 | 21.7 | 21.9 | 14.8 | 18.1 | 22.2 | 25.0 |
| 비용이 많이 듦 | 1순위 | 8.6 | 8.6 | 8.7 | 9.6 | 10.2 | 9.6 | 5.6 | 5.0 |
| | 1+2순위 | 16.7 | 17.8 | 15.8 | 15.1 | 18.2 | 23.4 | 8.3 | 15.0 |
| 스토리의 짜임새가 떨어짐 | 1순위 | 8.6 | 10.4 | 7.1 | 11.0 | 10.2 | 10.6 | 4.2 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 19.9 | 20.9 | 19.0 | 23.3 | 19.3 | 23.4 | 16.7 | 5.0 |
| 작품성·예술적 가치가 떨어짐 | 1순위 | 6.6 | 8.0 | 5.4 | 9.6 | 8.0 | 5.3 | 4.2 | 5.0 |
| | 1+2순위 | 14.4 | 16.0 | 13.0 | 15.1 | 17.0 | 14.9 | 9.7 | 15.0 |
| 이질적인 배우의 외모 | 1순위 | 6.3 | 6.1 | 6.5 | 5.5 | 6.8 | 6.4 | 6.9 | 5.0 |
| | 1+2순위 | 17.0 | 17.8 | 16.3 | 19.2 | 13.6 | 19.1 | 16.7 | 15.0 |
| 자국 사회·도덕적 가치에 반하는 내용 포함 | 1순위 | 4.0 | 2.5 | 5.4 | 6.8 | 3.4 | 3.2 | 0.0 | 15.0 |
| | 1+2순위 | 7.8 | 6.7 | 8.7 | 9.6 | 9.1 | 6.4 | 4.2 | 15.0 |
| 한국 배우·관계자의 부적절한 언행 | 1순위 | 3.2 | 3.7 | 2.7 | 1.4 | 3.4 | 6.4 | 1.4 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 6.6 | 6.7 | 6.5 | 4.1 | 10.2 | 8.5 | 4.2 | 0.0 |
| 기타 | 1순위 | 4.9 | 3.7 | 6.0 | 1.4 | 9.1 | 5.3 | 4.2 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 6.1 | 4.3 | 7.6 | 1.4 | 10.2 | 5.3 | 8.3 | 0.0 |

*Q.귀하가 생각하는 한국 영화의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (4) 음악

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (249) | (120) | (129) | (64) | (67) | (68) | (37) | (13) |
| 획일적인 음악 장르 | 1순위 | 25.3 | 21.7 | 28.7 | 26.6 | 20.9 | 23.5 | 29.7 | 38.5 |
| | 1+2순위 | 46.6 | 44.2 | 48.8 | 40.6 | 41.8 | 51.5 | 54.1 | 53.8 |
| 한국어 가사가 어렵고 생소함 | 1순위 | 20.9 | 21.7 | 20.2 | 15.6 | 31.3 | 16.2 | 18.9 | 23.1 |
| | 1+2순위 | 44.6 | 45.0 | 44.2 | 43.8 | 50.7 | 33.8 | 51.4 | 53.8 |
| 주위 반응이 좋지 않아서 | 1순위 | 16.1 | 15.0 | 17.1 | 18.8 | 16.4 | 13.2 | 18.9 | 7.7 |
| | 1+2순위 | 26.5 | 23.3 | 29.5 | 34.4 | 28.4 | 20.6 | 21.6 | 23.1 |
| 이질적인 가수의 외모 | 1순위 | 10.8 | 11.7 | 10.1 | 14.1 | 7.5 | 10.3 | 10.8 | 15.4 |
| | 1+2순위 | 21.7 | 23.3 | 20.2 | 23.4 | 19.4 | 20.6 | 21.6 | 30.8 |
| 예술적 가치가 떨어짐 | 1순위 | 9.6 | 11.7 | 7.8 | 9.4 | 9.0 | 11.8 | 10.8 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 19.7 | 20.0 | 19.4 | 20.3 | 20.9 | 19.1 | 24.3 | 0.0 |
| 한국 가수·관계자의 부적절한 언행 | 1순위 | 6.0 | 6.7 | 5.4 | 9.4 | 4.5 | 5.9 | 5.4 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 12.4 | 13.3 | 11.6 | 18.8 | 6.0 | 16.2 | 10.8 | 0.0 |
| 자국 문화 보호 차원 | 1순위 | 4.8 | 8.3 | 1.6 | 6.3 | 1.5 | 7.4 | 2.7 | 7.7 |
| | 1+2순위 | 11.2 | 14.2 | 8.5 | 10.9 | 11.9 | 13.2 | 5.4 | 15.4 |
| 자국 사회·도덕적 가치에 반하는 내용 포함 | 1순위 | 2.0 | 1.7 | 2.3 | 0.0 | 1.5 | 4.4 | 2.7 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 7.6 | 9.2 | 6.2 | 4.7 | 7.5 | 13.2 | 2.7 | 7.7 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 1.6 | 0.8 | 2.3 | 0.0 | 3.0 | 2.9 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 3.6 | 5.0 | 2.3 | 1.6 | 3.0 | 5.9 | 2.7 | 7.7 |
| 기타 | 1순위 | 2.8 | 0.8 | 4.7 | 0.0 | 4.5 | 4.4 | 0.0 | 7.7 |
| | 1+2순위 | 6.0 | 2.5 | 9.3 | 1.6 | 10.4 | 5.9 | 5.4 | 7.7 |

*Q.귀하가 생각하는 한국 음악의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

# iii. 한류 선호

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (5) 애니메이션

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (293) | (143) | (150) | (63) | (75) | (79) | (59) | (17) |
| 자막·더빙 통한 시청 불편함 | 1순위 | 22.9 | 23.1 | 22.7 | 22.2 | 22.7 | 24.1 | 23.7 | 17.6 |
| | 1+2순위 | 38.6 | 37.8 | 39.3 | 38.1 | 45.3 | 34.2 | 35.6 | 41.2 |
| 지나치게 상업적이라서 | 1순위 | 12.6 | 11.9 | 13.3 | 11.1 | 14.7 | 13.9 | 11.9 | 5.9 |
| | 1+2순위 | 18.8 | 18.9 | 18.7 | 11.1 | 21.3 | 21.5 | 23.7 | 5.9 |
| 교육적이지 않아서 | 1순위 | 11.6 | 10.5 | 12.7 | 14.3 | 10.7 | 12.7 | 11.9 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 21.5 | 23.8 | 19.3 | 20.6 | 22.7 | 25.3 | 20.3 | 5.9 |
| 한국어가 어렵고 생소함 | 1순위 | 10.2 | 10.5 | 10.0 | 4.8 | 9.3 | 10.1 | 11.9 | 29.4 |
| | 1+2순위 | 27.0 | 27.3 | 26.7 | 20.6 | 24.0 | 26.6 | 33.9 | 41.2 |
| 소재,스토리,장르 등이 진부·획일적 | 1순위 | 9.6 | 9.8 | 9.3 | 4.8 | 16.0 | 5.1 | 11.9 | 11.8 |
| | 1+2순위 | 22.5 | 19.6 | 25.3 | 20.6 | 30.7 | 15.2 | 23.7 | 23.5 |
| 한국적인 색채가 강해서 | 1순위 | 9.2 | 13.3 | 5.3 | 15.9 | 4.0 | 10.1 | 6.8 | 11.8 |
| | 1+2순위 | 19.1 | 22.4 | 16.0 | 30.2 | 10.7 | 20.3 | 16.9 | 17.6 |
| 자국에 비해 특별하지 않음 | 1순위 | 7.8 | 4.9 | 10.7 | 9.5 | 9.3 | 7.6 | 6.8 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 16.0 | 11.2 | 20.7 | 17.5 | 17.3 | 15.2 | 11.9 | 23.5 |
| 캐릭터가 마음에 들지 않음 | 1순위 | 4.8 | 6.3 | 3.3 | 7.9 | 2.7 | 3.8 | 6.8 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 12.3 | 14.0 | 10.7 | 12.7 | 6.7 | 16.5 | 15.3 | 5.9 |
| 자국 문화 정서와 맞지 않음 | 1순위 | 4.4 | 4.9 | 4.0 | 3.2 | 2.7 | 6.3 | 3.4 | 11.8 |
| | 1+2순위 | 11.6 | 14.7 | 8.7 | 12.7 | 9.3 | 13.9 | 8.5 | 17.6 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 3.4 | 2.1 | 4.7 | 3.2 | 2.7 | 3.8 | 1.7 | 11.8 |
| | 1+2순위 | 6.8 | 6.3 | 7.3 | 11.1 | 2.7 | 6.3 | 5.1 | 17.6 |
| 기타 | 1순위 | 3.4 | 2.8 | 4.0 | 3.2 | 5.3 | 2.5 | 3.4 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 5.8 | 4.2 | 7.3 | 4.8 | 9.3 | 5.1 | 5.1 | 0.0 |

*Q.귀하가 생각하는 한국 애니메이션의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (6) 도서

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (162) | (70) | (92) | (43) | (42) | (41) | (31) | (5) |
| 자국어로의 번역 미흡 | 1순위 | 24.1 | 20.0 | 27.2 | 23.3 | 23.8 | 26.8 | 25.8 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 42.6 | 35.7 | 47.8 | 39.5 | 45.2 | 46.3 | 38.7 | 40.0 |
| 다른 언어·문화로 내용의 이해가 어려움 | 1순위 | 12.3 | 11.4 | 13.0 | 18.6 | 9.5 | 9.8 | 12.9 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 27.8 | 28.6 | 27.2 | 32.6 | 26.2 | 29.3 | 25.8 | 0.0 |
| 캐릭터가 마음에 들지 않음 | 1순위 | 12.3 | 15.7 | 9.8 | 11.6 | 9.5 | 12.2 | 16.1 | 20.0 |
| | 1+2순위 | 17.3 | 18.6 | 16.3 | 16.3 | 14.3 | 19.5 | 19.4 | 20.0 |
| 비용이 많이 듦 | 1순위 | 11.7 | 12.9 | 10.9 | 9.3 | 14.3 | 9.8 | 16.1 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 25.3 | 24.3 | 26.1 | 32.6 | 19.0 | 26.8 | 25.8 | 0.0 |
| 한국적인 색채가 강해서 | 1순위 | 9.9 | 11.4 | 8.7 | 14.0 | 4.8 | 14.6 | 3.2 | 20.0 |
| | 1+2순위 | 20.4 | 24.3 | 17.4 | 20.9 | 19.0 | 24.4 | 12.9 | 40.0 |
| 스토리·작화가 마음에 들지 않음 | 1순위 | 8.0 | 7.1 | 8.7 | 7.0 | 9.5 | 4.9 | 9.7 | 20.0 |
| | 1+2순위 | 19.8 | 18.6 | 20.7 | 14.0 | 26.2 | 12.2 | 25.8 | 40.0 |
| 선정적·폭력적 내용 | 1순위 | 8.0 | 10.0 | 6.5 | 2.3 | 11.9 | 9.8 | 6.5 | 20.0 |
| | 1+2순위 | 17.3 | 22.9 | 13.0 | 9.3 | 16.7 | 19.5 | 22.6 | 40.0 |
| 소재,장르 등이 진부·획일적 | 1순위 | 6.8 | 7.1 | 6.5 | 7.0 | 11.9 | 2.4 | 6.5 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 17.9 | 15.7 | 19.6 | 23.3 | 19.0 | 9.8 | 22.6 | 0.0 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 6.2 | 4.3 | 7.6 | 7.0 | 4.8 | 7.3 | 3.2 | 20.0 |
| | 1+2순위 | 10.5 | 11.4 | 9.8 | 11.6 | 11.9 | 9.8 | 6.5 | 20.0 |
| 기타 | 1순위 | 0.6 | 0.0 | 1.1 | 0.0 | 0.0 | 2.4 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 1.2 | 0.0 | 2.2 | 0.0 | 2.4 | 2.4 | 0.0 | 0.0 |

*Q.귀하가 생각하는 한국 도서의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

# iii. 한류 선호

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (7) 게임

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (231) | (123) | (108) | (60) | (58) | (63) | (40) | (10) |
| 이용 하는데 비용이 많이 듦 | 1순위 | 17.3 | 22.0 | 12.0 | 13.3 | 20.7 | 22.2 | 15.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 29.0 | 33.3 | 24.1 | 25.0 | 32.8 | 31.7 | 25.0 | 30.0 |
| 게임 서비스 운영이 잘 이루어지지 않아서 | 1순위 | 14.7 | 13.0 | 16.7 | 20.0 | 8.6 | 9.5 | 22.5 | 20.0 |
| | 1+2순위 | 22.5 | 22.8 | 22.2 | 28.3 | 19.0 | 17.5 | 27.5 | 20.0 |
| 높은 디바이스 사양 필요 | 1순위 | 13.4 | 15.4 | 11.1 | 21.7 | 13.8 | 11.1 | 2.5 | 20.0 |
| | 1+2순위 | 26.8 | 31.7 | 21.3 | 38.3 | 17.2 | 25.4 | 22.5 | 40.0 |
| 게임이 선정적·폭력적임 | 1순위 | 8.7 | 7.3 | 10.2 | 8.3 | 12.1 | 6.3 | 10.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 20.3 | 17.1 | 24.1 | 25.0 | 20.7 | 17.5 | 17.5 | 20.0 |
| 스토리의 짜임새 부족 | 1순위 | 7.8 | 4.9 | 11.1 | 1.7 | 10.3 | 11.1 | 7.5 | 10.0 |
| | 1+2순위 | 19.9 | 18.7 | 21.3 | 20.0 | 22.4 | 22.2 | 12.5 | 20.0 |
| 소재,스토리,장르 등이 진부·획일적 | 1순위 | 7.4 | 8.1 | 6.5 | 10.0 | 6.9 | 6.3 | 2.5 | 20.0 |
| | 1+2순위 | 14.7 | 15.4 | 13.9 | 16.7 | 13.8 | 11.1 | 15.0 | 30.0 |
| 한국적인 색채가 강해서 | 1순위 | 7.4 | 8.9 | 5.6 | 6.7 | 5.2 | 7.9 | 12.5 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 14.7 | 15.4 | 13.9 | 10.0 | 15.5 | 19.0 | 17.5 | 0.0 |
| 캐릭터 매력 부족 및 정체성 모호 | 1순위 | 6.5 | 7.3 | 5.6 | 5.0 | 5.2 | 7.9 | 7.5 | 10.0 |
| | 1+2순위 | 12.6 | 12.2 | 13.0 | 8.3 | 12.1 | 15.9 | 15.0 | 10.0 |
| 자국 문화 정서와 맞지 않음 | 1순위 | 5.6 | 4.1 | 7.4 | 6.7 | 6.9 | 3.2 | 5.0 | 10.0 |
| | 1+2순위 | 13.4 | 12.2 | 14.8 | 15.0 | 12.1 | 12.7 | 15.0 | 10.0 |
| 그래픽의 독창성 부족 | 1순위 | 5.2 | 4.9 | 5.6 | 3.3 | 5.2 | 6.3 | 7.5 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 15.2 | 14.6 | 15.7 | 6.7 | 24.1 | 12.7 | 20.0 | 10.0 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 3.9 | 4.1 | 3.7 | 3.3 | 3.4 | 3.2 | 5.0 | 10.0 |
| | 1+2순위 | 7.8 | 5.7 | 10.2 | 5.0 | 8.6 | 9.5 | 7.5 | 10.0 |
| 기타 | 1순위 | 2.2 | 0.0 | 4.6 | 0.0 | 1.7 | 4.8 | 2.5 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 5.3 | 7.5 | 1.7 | 0.0 | 7.1 | 10.8 | 3.6 | 0.0 |

*Q.귀하가 생각하는 한국 게임의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (8) 패션

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (208) | (75) | (133) | (38) | (59) | (58) | (42) | (11) |
| 다양하지 않은 사이즈 | 1순위 | 26.0 | 18.7 | 30.1 | 23.7 | 25.4 | 29.3 | 23.8 | 27.3 |
| | 1+2순위 | 46.6 | 33.3 | 54.1 | 44.7 | 49.2 | 46.6 | 42.9 | 54.5 |
| 품질 대비 비싼 가격 | 1순위 | 22.6 | 21.3 | 23.3 | 31.6 | 27.1 | 13.8 | 23.8 | 9.1 |
| | 1+2순위 | 41.8 | 45.3 | 39.8 | 44.7 | 52.5 | 34.5 | 40.5 | 18.2 |
| 브랜드 이미지가 좋지 않아서 | 1순위 | 14.9 | 16.0 | 14.3 | 7.9 | 15.3 | 10.3 | 19.0 | 45.5 |
| | 1+2순위 | 27.9 | 33.3 | 24.8 | 23.7 | 25.4 | 29.3 | 28.6 | 45.5 |
| 품질이 떨어짐 | 1순위 | 10.6 | 9.3 | 11.3 | 10.5 | 15.3 | 8.6 | 7.1 | 9.1 |
| | 1+2순위 | 21.2 | 21.3 | 21.1 | 21.1 | 22.0 | 22.4 | 21.4 | 9.1 |
| 디자인이 별로여서 | 1순위 | 9.6 | 14.7 | 6.8 | 10.5 | 1.7 | 15.5 | 11.9 | 9.1 |
| | 1+2순위 | 17.8 | 21.3 | 15.8 | 18.4 | 10.2 | 22.4 | 21.4 | 18.2 |
| 다양하지 않은 제품 종류·스타일 | 1순위 | 8.7 | 12.0 | 6.8 | 5.3 | 5.1 | 13.8 | 11.9 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 29.8 | 32.0 | 28.6 | 28.9 | 22.0 | 31.0 | 35.7 | 45.5 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 5.3 | 8.0 | 3.8 | 10.5 | 5.1 | 5.2 | 2.4 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 7.2 | 9.3 | 6.0 | 15.8 | 5.1 | 8.6 | 2.4 | 0.0 |
| 기타 | 1순위 | 2.4 | 0.0 | 3.8 | 0.0 | 5.1 | 3.4 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 7.7 | 4.0 | 9.8 | 2.6 | 13.6 | 5.2 | 7.1 | 9.1 |

*Q.귀하가 생각하는 한국 패션의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

# iii. 한류 선호

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (9) 뷰티

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (198) | (63) | (135) | (41) | (57) | (50) | (36) | (14) |
| 품질 대비 비싼 가격 | 1순위 | 18.7 | 19.0 | 18.5 | 19.5 | 22.8 | 14.0 | 19.4 | 14.3 |
| | 1+2순위 | 34.3 | 34.9 | 34.1 | 43.9 | 36.8 | 26.0 | 36.1 | 21.4 |
| 제품의 홍보가 지나치게 과장됨 | 1순위 | 14.1 | 14.3 | 14.1 | 14.6 | 14.0 | 18.0 | 13.9 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 27.8 | 23.8 | 29.6 | 34.1 | 28.1 | 32.0 | 16.7 | 21.4 |
| 품질이 떨어짐 | 1순위 | 13.1 | 9.5 | 14.8 | 12.2 | 8.8 | 16.0 | 16.7 | 14.3 |
| | 1+2순위 | 22.2 | 20.6 | 23.0 | 19.5 | 14.0 | 28.0 | 27.8 | 28.6 |
| 브랜드 이미지가 좋지 않아서 | 1순위 | 13.1 | 17.5 | 11.1 | 7.3 | 19.3 | 12.0 | 11.1 | 14.3 |
| | 1+2순위 | 24.7 | 28.6 | 23.0 | 9.8 | 35.1 | 24.0 | 25.0 | 28.6 |
| 다양하지 않은 제품 종류·스타일 | 1순위 | 12.6 | 11.1 | 13.3 | 19.5 | 12.3 | 4.0 | 16.7 | 14.3 |
| | 1+2순위 | 30.3 | 38.1 | 26.7 | 29.3 | 35.1 | 22.0 | 33.3 | 35.7 |
| 제품 패키지 디자인이 별로여서 | 1순위 | 12.1 | 9.5 | 13.3 | 9.8 | 8.8 | 14.0 | 16.7 | 14.3 |
| | 1+2순위 | 24.2 | 25.4 | 23.7 | 22.0 | 15.8 | 30.0 | 30.6 | 28.6 |
| 한방 성분이 기호에 맞지 않아서 | 1순위 | 9.1 | 11.1 | 8.1 | 14.6 | 5.3 | 10.0 | 5.6 | 14.3 |
| | 1+2순위 | 20.7 | 17.5 | 22.2 | 29.3 | 19.3 | 18.0 | 16.7 | 21.4 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 4.0 | 6.3 | 3.0 | 2.4 | 5.3 | 6.0 | 0.0 | 7.1 |
| | 1+2순위 | 8.6 | 9.5 | 8.1 | 9.8 | 7.0 | 10.0 | 8.3 | 7.1 |
| 기타 | 1순위 | 3.0 | 1.6 | 3.7 | 0.0 | 3.5 | 6.0 | 0.0 | 7.1 |
| | 1+2순위 | 7.1 | 1.6 | 9.6 | 2.4 | 8.8 | 10.0 | 5.6 | 7.1 |

*Q 귀하가 생각하는 한국 뷰티의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (10) 한식

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (224) | (82) | (142) | (41) | (71) | (58) | (40) | (14) |
| 식사도구의 사용이 어려움 | 1순위 | 23.2 | 26.8 | 21.1 | 29.3 | 21.1 | 19.0 | 22.5 | 35.7 |
| | 1+2순위 | 40.2 | 40.2 | 40.1 | 43.9 | 42.3 | 31.0 | 35.0 | 71.4 |
| 좋아하는 맛과 향이 아니어서 | 1순위 | 17.9 | 18.3 | 17.6 | 14.6 | 15.5 | 20.7 | 22.5 | 14.3 |
| | 1+2순위 | 32.6 | 30.5 | 33.8 | 19.5 | 31.0 | 39.7 | 42.5 | 21.4 |
| 가성비가 좋음 | 1순위 | 17.4 | 15.9 | 18.3 | 14.6 | 19.7 | 15.5 | 20.0 | 14.3 |
| | 1+2순위 | 34.4 | 35.4 | 33.8 | 41.5 | 35.2 | 31.0 | 35.0 | 21.4 |
| 반찬이 많아 식사하기 번거로움 | 1순위 | 13.8 | 13.4 | 14.1 | 7.3 | 14.1 | 19.0 | 12.5 | 14.3 |
| | 1+2순위 | 31.3 | 35.4 | 28.9 | 24.4 | 28.2 | 41.4 | 30.0 | 28.6 |
| 제공하는 음식이 다양하지 않음 | 1순위 | 9.4 | 11.0 | 8.5 | 9.8 | 11.3 | 8.6 | 7.5 | 7.1 |
| | 1+2순위 | 24.6 | 28.0 | 22.5 | 26.8 | 29.6 | 20.7 | 20.0 | 21.4 |
| 불친절한 직원 | 1순위 | 4.9 | 6.1 | 4.2 | 12.2 | 2.8 | 1.7 | 5.0 | 7.1 |
| | 1+2순위 | 8.5 | 9.8 | 7.7 | 17.1 | 5.6 | 5.2 | 7.5 | 14.3 |
| 상차림·플레이팅·분위기가 마음에 들지 않아서 | 1순위 | 4.5 | 1.2 | 6.3 | 4.9 | 7.0 | 3.4 | 0.0 | 7.1 |
| | 1+2순위 | 8.9 | 7.3 | 9.9 | 12.2 | 8.5 | 8.6 | 7.5 | 7.1 |
| 식당,직원의 위생·청결 상태가 좋지 않아서 | 1순위 | 4.5 | 3.7 | 4.9 | 4.9 | 4.2 | 5.2 | 5.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 8.5 | 3.7 | 11.3 | 4.9 | 9.9 | 8.6 | 7.5 | 14.3 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 1.3 | 3.7 | 0.0 | 2.4 | 0.0 | 3.4 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 4.5 | 7.3 | 2.8 | 7.3 | 1.4 | 8.6 | 2.5 | 0.0 |
| 기타 | 1순위 | 3.1 | 0.0 | 4.9 | 0.0 | 4.2 | 3.4 | 5.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 6.7 | 2.4 | 9.2 | 2.4 | 8.5 | 5.2 | 12.5 | 0.0 |

*Q 귀하가 생각하는 한식의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

# iii. 한류 선호

## 5. 자국에서 인기있는 해외 콘텐츠

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | | (315) | (137) | (178) | (60) | (86) | (86) | (67) | (16) |
| 드라마 | 미국 드라마 | 1순위 | 71.4 | 78.1 | 66.3 | 73.3 | 70.9 | 67.4 | 74.6 | 75.0 |
| | 영국 드라마 | 2순위 | 35.2 | 40.9 | 30.9 | 46.7 | 33.7 | 26.7 | 38.8 | 31.3 |
| | 한국 드라마 | 3순위 | 32.7 | 31.4 | 33.7 | 31.7 | 32.6 | 36.0 | 31.3 | 25.0 |
| *Base* | | | (237) | (98) | (139) | (41) | (67) | (69) | (47) | (13) |
| 예능 | 미국 예능 | 1순위 | 75.5 | 78.6 | 73.4 | 80.5 | 79.1 | 68.1 | 78.7 | 69.2 |
| | 영국 예능 | 2순위 | 43.9 | 44.9 | 43.2 | 46.3 | 46.3 | 29.0 | 59.6 | 46.2 |
| | 한국 예능 | 3순위 | 36.3 | 33.7 | 38.1 | 39.0 | 38.8 | 30.4 | 40.4 | 30.8 |
| *Base* | | | (347) | (163) | (184) | (73) | (88) | (94) | (72) | (20) |
| 영화 | 미국 영화 | 1순위 | 79.5 | 85.3 | 74.5 | 80.8 | 81.8 | 78.7 | 77.8 | 75.0 |
| | 영국 영화 | 2순위 | 53.6 | 57.7 | 50.0 | 56.2 | 53.4 | 50.0 | 52.8 | 65.0 |
| | 한국 영화 | 3순위 | 38.3 | 35.0 | 41.3 | 35.6 | 38.6 | 38.3 | 38.9 | 45.0 |

*Q.귀하의 국가에서 인기 있는 문화콘텐츠는 어느 국가의 문화콘텐츠 입니까?*

## 6. 선호하는 한국 드라마(Top 10)

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 주관식문항, 단위:%)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (315) | (137) | (178) | (60) | (86) | (86) | (67) | (16) |
| 너도 인간이니? | 21.0 | 21.2 | 20.8 | 20.0 | 23.3 | 19.8 | 22.4 | 12.5 |
| 블러드 | 6.3 | 5.8 | 6.7 | 6.7 | 2.3 | 10.5 | 7.5 | 0.0 |
| 리치맨 | 3.8 | 3.6 | 3.9 | 6.7 | 2.3 | 2.3 | 3.0 | 12.5 |
| 상속자들 | 3.5 | 2.9 | 3.9 | 1.7 | 3.5 | 7.0 | 1.5 | 0.0 |
| 닥터 이방인 | 3.5 | 3.6 | 3.4 | 1.7 | 8.1 | 0.0 | 3.0 | 6.3 |
| 장난스런 키스 | 2.5 | 2.9 | 2.2 | 0.0 | 3.5 | 3.5 | 1.5 | 6.3 |
| 각시탈 | 2.2 | 2.9 | 1.7 | 3.3 | 2.3 | 1.2 | 3.0 | 0.0 |
| 기황후 | 1.9 | 2.2 | 1.7 | 1.7 | 3.5 | 2.3 | 0.0 | 0.0 |
| 훈남정음 | 1.9 | 2.2 | 1.7 | 1.7 | 1.2 | 2.3 | 3.0 | 0.0 |

** 동순위가 많아 표 상에 누락된 항목이 있음*

*Q.귀하가 올해 시청한 한국 드라마 중 가장 좋아하는 것은 무엇입니까?*

## 7. 선호하는 한국 영화(Top 10)

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 주관식문항, 단위:%)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (347) | (163) | (184) | (73) | (88) | (94) | (72) | (20) |
| 창궐 | 8.4 | 8.6 | 8.2 | 1.4 | 8.0 | 9.6 | 12.5 | 15.0 |
| 지금 만나러 갑니다 | 7.5 | 5.5 | 9.2 | 8.2 | 11.4 | 7.4 | 4.2 | 0.0 |
| 올드보이 | 4.9 | 5.5 | 4.3 | 1.4 | 4.5 | 8.5 | 5.6 | 0.0 |
| 부산행 | 2.9 | 0.6 | 4.9 | 4.1 | 3.4 | 2.1 | 1.4 | 5.0 |
| 아가씨 | 2.6 | 1.2 | 3.8 | 4.1 | 2.3 | 1.1 | 4.2 | 0.0 |
| 빈집 | 2.6 | 3.1 | 2.2 | 4.1 | 0.0 | 2.1 | 5.6 | 0.0 |
| 신과함께 : 죄와 벌 | 2.3 | 3.1 | 1.6 | 1.4 | 5.7 | 0.0 | 2.8 | 0.0 |
| 안시성 | 2.3 | 2.5 | 2.2 | 5.5 | 0.0 | 4.3 | 0.0 | 0.0 |
| 소원 | 2.0 | 3.1 | 1.1 | 1.4 | 3.4 | 2.1 | 0.0 | 5.0 |
| 너의 결혼식 | 1.7 | 1.8 | 1.6 | 4.1 | 0.0 | 1.1 | 1.4 | 5.0 |

*Q.귀하가 올해 시청한 한국 영화 중 가장 좋아하는 것은 무엇입니까?*

# iii. 한류 선호

## 8. 한국산 게임 인지율

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (231) | (123) | (108) | (60) | (58) | (63) | (40) | (10) |
| 검은사막 | 52.4 | 49.6 | 55.6 | 48.3 | 37.9 | 60.3 | 67.5 | 50.0 |
| 포인트블랭크 | 39.0 | 43.1 | 34.3 | 53.3 | 34.5 | 38.1 | 32.5 | 10.0 |
| 크로스파이어 | 38.1 | 40.7 | 35.2 | 41.7 | 34.5 | 41.3 | 37.5 | 20.0 |
| 배틀그라운드 | 35.5 | 45.5 | 24.1 | 51.7 | 39.7 | 28.6 | 22.5 | 10.0 |
| 라그나로크 | 33.3 | 32.5 | 34.3 | 21.7 | 32.8 | 41.3 | 37.5 | 40.0 |
| 서머너즈 워 | 29.0 | 29.3 | 28.7 | 33.3 | 29.3 | 25.4 | 20.0 | 60.0 |
| 건쉽배틀 | 28.1 | 23.6 | 33.3 | 23.3 | 19.0 | 33.3 | 37.5 | 40.0 |
| 던전앤파이터 | 27.7 | 26.0 | 29.6 | 23.3 | 31.0 | 25.4 | 30.0 | 40.0 |
| 세븐나이츠 | 22.1 | 17.1 | 27.8 | 16.7 | 24.1 | 25.4 | 22.5 | 20.0 |
| 메이플스토리 | 17.3 | 13.8 | 21.3 | 20.0 | 17.2 | 17.5 | 15.0 | 10.0 |

*Q.다음 중 한국 게임이라고 알고 있는 게임을 모두 선택해주십시오*

## 9. 선호하는 한국 게임

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (231) | (123) | (108) | (60) | (58) | (63) | (40) | (10) |
| 배틀그라운드 | 26.0 | 37.4 | 13.0 | 43.3 | 31.0 | 14.3 | 17.5 | 0.0 |
| 검은사막 | 13.9 | 11.4 | 16.7 | 15.0 | 5.2 | 15.9 | 20.0 | 20.0 |
| 크로스파이어 | 11.3 | 10.6 | 12.0 | 8.3 | 15.5 | 9.5 | 12.5 | 10.0 |
| 포인트블랭크 | 11.3 | 7.3 | 15.7 | 6.7 | 12.1 | 15.9 | 7.5 | 20.0 |
| 라그나로크 | 11.3 | 11.4 | 11.1 | 6.7 | 10.3 | 11.1 | 15.0 | 30.0 |
| 세븐나이츠 | 6.5 | 6.5 | 6.5 | 5.0 | 1.7 | 12.7 | 7.5 | 0.0 |
| 던전앤파이터 | 6.1 | 5.7 | 6.5 | 3.3 | 8.6 | 4.8 | 10.0 | 0.0 |
| 서머너즈 워 | 5.6 | 6.5 | 4.6 | 6.7 | 3.4 | 6.3 | 2.5 | 20.0 |
| 건쉽배틀 | 3.9 | 1.6 | 6.5 | 1.7 | 3.4 | 6.3 | 5.0 | 0.0 |
| 메이플스토리 | 2.6 | 0.0 | 5.6 | 3.3 | 3.4 | 1.6 | 2.5 | 0.0 |
| 기타 | 1.7 | 1.6 | 1.9 | 0.0 | 5.2 | 1.6 | 0.0 | 0.0 |

*Q.다음의 한국 게임 중 가장 좋아하는 게임은 무엇입니까?*

## 10. 선호하는 한국 가수·그룹(Top 10)

(Base : 전체, 주관식 응답, 단위: %)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (400) | (200) | (200) | (100) | (100) | (100) | (80) | (20) |
| 싸이 | 22.5 | 27.5 | 17.5 | 10.0 | 27.0 | 28.0 | 27.5 | 15.0 |
| 방탄소년단 | 21.0 | 19.5 | 22.5 | 32.0 | 18.0 | 19.0 | 15.0 | 15.0 |
| 빅뱅 | 4.8 | 4.5 | 5.0 | 3.0 | 4.0 | 6.0 | 6.3 | 5.0 |
| 현아 | 2.3 | 3.0 | 1.5 | 2.0 | 2.0 | 3.0 | 2.5 | 0.0 |
| 엑소 | 1.8 | 1.0 | 2.5 | 2.0 | 1.0 | 2.0 | 2.5 | 0.0 |
| 백지영 | 1.5 | 1.0 | 2.0 | 0.0 | 3.0 | 0.0 | 2.5 | 5.0 |
| 김현중 | 1.3 | 1.0 | 1.5 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.3 | 5.0 |
| 블랙핑크 | 1.0 | 2.0 | 0.0 | 3.0 | 1.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| 슈퍼주니어 | 1.0 | 0.5 | 1.5 | 0.0 | 2.0 | 1.0 | 1.3 | 0.0 |
| 에일리 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 0.0 | 1.0 | 2.5 | 0.0 |
| 이홍기 | 1.0 | 1.5 | 0.5 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.3 | 0.0 |

** 동순위로 인해 10개 이상의 항목이 표상에 표기 되었음*

*Q.귀하께서 현재 가장 좋아하는 한국 가수·그룹은 누구입니까?*

# iii. 한류 선호

## 11. 선호하는 한국 배우(Top 10)

(Base : 전체, 주관식 응답, 단위: %)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (400) | (200) | (200) | (100) | (100) | (100) | (80) | (20) |
| 이민호 | 14.5 | 9.5 | 19.5 | 11.0 | 20.0 | 13.0 | 16.3 | 5.0 |
| 이종석 | 7.8 | 8.5 | 7.0 | 5.0 | 9.0 | 8.0 | 10.0 | 5.0 |
| 현빈 | 5.0 | 5.0 | 5.0 | 4.0 | 3.0 | 10.0 | 3.8 | 0.0 |
| 박신혜 | 4.8 | 4.5 | 5.0 | 3.0 | 6.0 | 3.0 | 5.0 | 15.0 |
| 하지원 | 3.5 | 3.0 | 4.0 | 2.0 | 7.0 | 3.0 | 2.5 | 0.0 |
| 송중기 | 2.0 | 2.0 | 2.0 | 2.0 | 1.0 | 3.0 | 0.0 | 10.0 |
| 공유 | 1.8 | 1.5 | 2.0 | 0.0 | 2.0 | 4.0 | 1.3 | 0.0 |
| 소지섭 | 1.5 | 0.5 | 2.5 | 2.0 | 1.0 | 3.0 | 0.0 | 0.0 |
| 김현중 | 1.3 | 1.0 | 1.5 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 2.5 | 0.0 |
| 전지현 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 0.0 | 5.0 |
| 수지 | 1.0 | 0.5 | 1.5 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 5.0 | 0.0 |
| 지창욱 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 2.0 | 0.0 | 1.0 | 1.3 | 0.0 |

** 동순위로 인해 10개 이상의 항목이 표상에 표기 되었음*

*Q.귀하께서 현재 가장 좋아하는 한국 배우는 누구입니까?*

## 12. 선호하는 한국 애니메이션 캐릭터

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (293) | (143) | (150) | (63) | (75) | (79) | (59) | (17) |
| 뿌까 | 1순위 | 32.4 | 25.2 | 39.3 | 25.4 | 37.3 | 29.1 | 37.3 | 35.3 |
| | 1+2순위 | 48.8 | 42.0 | 55.3 | 46.0 | 58.7 | 43.0 | 47.5 | 47.1 |
| 타요 | 1순위 | 14.0 | 11.2 | 16.7 | 11.1 | 14.7 | 15.2 | 15.3 | 11.8 |
| | 1+2순위 | 29.7 | 25.9 | 33.3 | 25.4 | 26.7 | 40.5 | 23.7 | 29.4 |
| 뽀로로 | 1순위 | 13.7 | 14.0 | 13.3 | 25.4 | 12.0 | 10.1 | 8.5 | 11.8 |
| | 1+2순위 | 28.3 | 26.6 | 30.0 | 39.7 | 22.7 | 24.1 | 28.8 | 29.4 |
| 또봇 | 1순위 | 11.6 | 15.4 | 8.0 | 12.7 | 9.3 | 13.9 | 6.8 | 23.5 |
| | 1+2순위 | 23.5 | 27.3 | 20.0 | 17.5 | 25.3 | 29.1 | 16.9 | 35.3 |
| 캐니멀 | 1순위 | 9.6 | 13.3 | 6.0 | 3.2 | 6.7 | 15.2 | 11.9 | 11.8 |
| | 1+2순위 | 23.9 | 25.2 | 22.7 | 15.9 | 21.3 | 27.8 | 32.2 | 17.6 |
| 라바 | 1순위 | 8.5 | 11.2 | 6.0 | 6.3 | 9.3 | 7.6 | 11.9 | 5.9 |
| | 1+2순위 | 22.5 | 28.0 | 17.3 | 25.4 | 26.7 | 16.5 | 20.3 | 29.4 |
| 로보카 폴리 | 1순위 | 5.8 | 4.9 | 6.7 | 6.3 | 4.0 | 8.9 | 5.1 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 18.4 | 19.6 | 17.3 | 19.0 | 12.0 | 19.0 | 27.1 | 11.8 |
| 기타 | 1순위 | 4.4 | 4.9 | 4.0 | 9.5 | 6.7 | 0.0 | 3.4 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 4.8 | 5.6 | 4.0 | 11.1 | 6.7 | 0.0 | 3.4 | 0.0 |

*Q.귀하께서 선호하는 한국 애니메이션 캐릭터는 무엇입니까?*

# ⅳ. 한류 효과

## 1. 접촉경험이 있는 '18년도 한국 관련 주요 이슈

(Base : 전체, 복수응답, 단위: %)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (400) | (200) | (200) | (100) | (100) | (100) | (80) | (20) |
| 북한의 핵·미사일 위협 | 66.3 | 69.0 | 63.5 | 51.0 | 67.0 | 72.0 | 80.0 | 55.0 |
| 북미정상회담을 통한 미국과 북한의 화해무드 | 55.8 | 56.0 | 55.5 | 42.0 | 64.0 | 61.0 | 57.5 | 50.0 |
| 2018 평창 동계올림픽 | 43.8 | 40.5 | 47.0 | 30.0 | 48.0 | 51.0 | 42.5 | 60.0 |
| 남북정상회담에 따른 남북 화해무드 | 30.5 | 32.0 | 29.0 | 23.0 | 33.0 | 32.0 | 33.8 | 35.0 |
| 위안부 문제로 인한 한일갈등 | 24.8 | 20.5 | 29.0 | 20.0 | 27.0 | 31.0 | 18.8 | 30.0 |
| 위의 보기 중 전혀 없음 | 8.3 | 6.5 | 10.0 | 19.0 | 6.0 | 2.0 | 6.3 | 5.0 |

*Q 귀하께서는 한국의 정치, 사회 및 역사 관련 이슈 중 한번이라도 들어본 것을 모두 선택해 주십시오*

### [한국 문화콘텐츠 소비에 대한 한국 관련 이슈의 영향]

(Base : 이슈 접촉자, 5점 척도, 단위: %,점)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (367) | (187) | (180) | (81) | (94) | (98) | (75) | (19) |
| 영향 받음 | 32.2 | 27.8 | 36.7 | 16.0 | 34.0 | 44.9 | 30.7 | 31.6 |
| 평균 | 2.85 | 2.75 | 2.95 | 2.35 | 2.98 | 3.30 | 2.56 | 3.16 |

*Q 귀하께서는 한국의 정치, 사회 및 역사 관련 이슈가 본인이 한국 문화콘텐츠를 소비하는데에 어느정도 영향을 미친다고 생각하십니까?*
** 영향 받음 : 4점+5점 비율(%) (5점척도-1,2점: 영향 안받음/ 3점: 보통/ 4,5점: 영향 받음)*

## 2. 한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식과 원인

### [한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식 공감도]

(Base : 전체, 5점 척도, 단위: 점,%)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (400) | (200) | (200) | (100) | (100) | (100) | (80) | (20) |
| 공감 정도 | 공감 | 21.0 | 20.0 | 22.0 | 24.0 | 20.0 | 22.0 | 15.0 | 30.0 |
| | 평균 | 2.60 | 2.64 | 2.56 | 2.90 | 2.52 | 2.56 | 2.33 | 2.80 |

*Q 최근 일부 국가에서 '한국 문화콘텐츠가 자국에서 인기를 끌고 있는 현상'에 대해 부정적으로 보는 인식에 대해 얼마나 공감하십니까?*
** 공감 : 4점+5점 비율(%) (5점 척도 - 1,2점: 비공감/ 3점: 보통/ 4,5점: 공감)*

### [한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식 공감 이유]

(Base : 공감 응답자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (84) | (40) | (44) | (24) | (20) | (22) | (12) | (6) |
| 지나치게 상업적임 | 1순위 | 39.3 | 40.0 | 38.6 | 45.8 | 30.0 | 45.5 | 25.0 | 50.0 |
| | 1+2순위 | 60.7 | 65.0 | 56.8 | 70.8 | 55.0 | 63.6 | 41.7 | 66.7 |
| 획일적이고 식상함 | 1순위 | 22.6 | 22.5 | 22.7 | 29.2 | 25.0 | 18.2 | 8.3 | 33.3 |
| | 1+2순위 | 29.8 | 25.0 | 34.1 | 41.7 | 30.0 | 18.2 | 16.7 | 50.0 |
| 지나치게 자극적·선정적 | 1순위 | 13.1 | 7.5 | 18.2 | 8.3 | 15.0 | 13.6 | 25.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 22.6 | 15.0 | 29.5 | 16.7 | 30.0 | 13.6 | 33.3 | 33.3 |
| 자국 콘텐츠 산업 보호 필요 | 1순위 | 10.7 | 15.0 | 6.8 | 4.2 | 15.0 | 13.6 | 16.7 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 22.6 | 27.5 | 18.2 | 8.3 | 20.0 | 36.4 | 41.7 | 0.0 |
| 한국과의 역사적인 관계 때문 | 1순위 | 6.0 | 5.0 | 6.8 | 4.2 | 5.0 | 4.5 | 16.7 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 17.9 | 20.0 | 15.9 | 20.8 | 10.0 | 18.2 | 25.0 | 16.7 |
| 남북 북단·북한의 국제적인 위협 관련 보도 때문 | 1순위 | 3.6 | 5.0 | 2.3 | 4.2 | 0.0 | 4.5 | 0.0 | 16.7 |
| | 1+2순위 | 17.9 | 20.0 | 15.9 | 16.7 | 20.0 | 22.7 | 8.3 | 16.7 |
| 한류스타·유명인의 부적절한 언행 때문 | 1순위 | 2.4 | 5.0 | 0.0 | 4.2 | 5.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 15.5 | 20.0 | 11.4 | 12.5 | 20.0 | 18.2 | 8.3 | 16.7 |
| 한국과의 정치·외교적 갈등 때문 | 1순위 | 2.4 | 0.0 | 4.5 | 0.0 | 5.0 | 0.0 | 8.3 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 9.5 | 5.0 | 13.6 | 4.2 | 10.0 | 9.1 | 25.0 | 0.0 |
| 한국의 국민성이 좋지 않음 | 1순위 | - | - | - | - | - | - | - | - |
| | 1+2순위 | 3.6 | 2.5 | 4.5 | 8.3 | 5.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |

*Q 한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식에 공감하는 이유는 무엇입니까?*

# ⅳ. 한류 효과

## 3. 저관여 한국 제품·서비스 구매 경험

(Base : 전체, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (400) | (200) | (200) | (100) | (100) | (100) | (80) | (20) |
| 식료품 | 자주 구매 | 20.5 | 12.0 | 29.0 | 8.0 | 22.0 | 30.0 | 20.0 | 30.0 |
| | 보통 구매 | 18.8 | 16.5 | 21.0 | 14.0 | 28.0 | 13.0 | 23.8 | 5.0 |
| | 가끔 구매 | 21.5 | 23.0 | 20.0 | 20.0 | 14.0 | 26.0 | 25.0 | 30.0 |
| | 구매 경험 없음 | 39.3 | 48.5 | 30.0 | 58.0 | 36.0 | 31.0 | 31.3 | 35.0 |
| 의류 | 자주 구매 | 19.8 | 13.0 | 26.5 | 8.0 | 25.0 | 25.0 | 18.8 | 30.0 |
| | 보통 구매 | 19.3 | 16.0 | 22.5 | 18.0 | 16.0 | 25.0 | 20.0 | 10.0 |
| | 가끔 구매 | 20.0 | 20.0 | 20.0 | 15.0 | 20.0 | 21.0 | 25.0 | 20.0 |
| | 구매 경험 없음 | 41.0 | 51.0 | 31.0 | 59.0 | 39.0 | 29.0 | 36.3 | 40.0 |
| 화장품 | 자주 구매 | 28.8 | 21.0 | 36.5 | 18.0 | 26.0 | 38.0 | 32.5 | 35.0 |
| | 보통 구매 | 21.0 | 17.5 | 24.5 | 13.0 | 22.0 | 26.0 | 22.5 | 25.0 |
| | 가끔 구매 | 22.3 | 22.5 | 22.0 | 23.0 | 27.0 | 18.0 | 21.3 | 20.0 |
| | 구매 경험 없음 | 28.0 | 39.0 | 17.0 | 46.0 | 25.0 | 18.0 | 23.8 | 20.0 |
| 주류 | 자주 구매 | 16.0 | 12.0 | 20.0 | 10.0 | 16.0 | 22.0 | 16.3 | 15.0 |
| | 보통 구매 | 10.5 | 11.5 | 9.5 | 11.0 | 6.0 | 17.0 | 10.0 | 0.0 |
| | 가끔 구매 | 17.8 | 18.0 | 17.5 | 12.0 | 23.0 | 16.0 | 17.5 | 30.0 |
| | 구매 경험 없음 | 55.8 | 58.5 | 53.0 | 67.0 | 55.0 | 45.0 | 56.3 | 55.0 |
| 액세서리 | 자주 구매 | 21.5 | 16.0 | 27.0 | 12.0 | 20.0 | 28.0 | 25.0 | 30.0 |
| | 보통 구매 | 19.3 | 18.0 | 20.5 | 13.0 | 21.0 | 26.0 | 18.8 | 10.0 |
| | 가끔 구매 | 25.3 | 27.0 | 23.5 | 27.0 | 31.0 | 17.0 | 23.8 | 35.0 |
| | 구매 경험 없음 | 34.0 | 39.0 | 29.0 | 48.0 | 28.0 | 29.0 | 32.5 | 25.0 |
| 한국 음식점 | 자주 구매 | 19.5 | 13.0 | 26.0 | 12.0 | 26.0 | 22.0 | 20.0 | 10.0 |
| | 보통 구매 | 20.3 | 21.5 | 19.0 | 8.0 | 17.0 | 31.0 | 23.8 | 30.0 |
| | 가끔 구매 | 21.8 | 20.5 | 23.0 | 21.0 | 24.0 | 16.0 | 23.8 | 35.0 |
| | 구매 경험 없음 | 38.5 | 45.0 | 32.0 | 59.0 | 33.0 | 31.0 | 32.5 | 25.0 |
| 한국 서적 | 자주 구매 | 21.0 | 19.0 | 23.0 | 12.0 | 21.0 | 32.0 | 22.5 | 5.0 |
| | 보통 구매 | 18.5 | 17.5 | 19.5 | 16.0 | 20.0 | 22.0 | 17.5 | 10.0 |
| | 가끔 구매 | 20.5 | 21.5 | 19.5 | 20.0 | 19.0 | 18.0 | 23.8 | 30.0 |
| | 구매 경험 없음 | 40.0 | 42.0 | 38.0 | 52.0 | 40.0 | 28.0 | 36.3 | 55.0 |

*Q 귀하가 최근 1년간 한국산 제품을 얼마나 구매하였는지 다음 항목별로 귀하의 구매빈도와 가까운 곳에 응답해 주십시오*

## 4. 고관여 한국 제품·서비스 구매 경험

(Base : 전체, 단위 : %, 회)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (400) | (200) | (200) | (100) | (100) | (100) | (80) | (20) |
| 가전제품 | 구매 경험(%) | 61.8 | 58.0 | 65.5 | 43.0 | 63.0 | 73.0 | 70.0 | 60.0 |
| | 구매 빈도(회) | 1.9 | 1.4 | 2.3 | 1.2 | 2.3 | 2.1 | 2.1 | 1.6 |
| 자동차 | 구매 경험(%) | 29.8 | 31.5 | 28.0 | 23.0 | 28.0 | 29.0 | 37.5 | 45.0 |
| | 구매 빈도(회) | 0.5 | 0.5 | 0.4 | 0.5 | 0.5 | 0.5 | 0.5 | 0.5 |
| 병원의료 서비스 | 구매 경험(%) | 15.5 | 14.5 | 16.5 | 13.0 | 14.0 | 22.0 | 15.0 | 5.0 |
| | 구매 빈도(회) | 0.5 | 0.5 | 0.5 | 0.6 | 0.4 | 0.6 | 0.5 | 0.1 |
| 휴대폰 | 구매 경험(%) | 62.8 | 64.5 | 61.0 | 57.0 | 64.0 | 67.0 | 66.3 | 50.0 |
| | 구매 빈도(회) | 1.2 | 1.3 | 1.1 | 1.1 | 1.4 | 1.2 | 1.2 | 1.1 |
| 한국 관광 | 구매 경험(%) | 26.3 | 23.5 | 29.0 | 21.0 | 27.0 | 32.0 | 26.3 | 20.0 |
| | 구매 빈도(회) | 0.6 | 0.5 | 0.6 | 0.7 | 0.6 | 0.6 | 0.5 | 0.4 |

*Q 귀하는 최근 4년 내에 다음의 한국산 제품·서비스를 얼마나 구매 또는 방문하였습니까?*

# ⅳ. 한류 효과

## 5. 한국 제품·서비스 향후 이용의향

(Base : 전체, 5점 척도, 단위: %,점)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (400) | (200) | (200) | (100) | (100) | (100) | (80) | (20) |
| 한국 식품 구매 | 이용 의향 | 51.3 | 42.0 | 60.5 | 39.0 | 66.0 | 50.0 | 48.8 | 55.0 |
| | 평균 | 3.38 | 3.12 | 3.65 | 3.04 | 3.62 | 3.47 | 3.33 | 3.70 |
| 한국 의류 구매 | 이용 의향 | 44.8 | 31.5 | 58.0 | 30.0 | 56.0 | 46.0 | 46.3 | 50.0 |
| | 평균 | 3.29 | 2.95 | 3.63 | 2.82 | 3.47 | 3.42 | 3.40 | 3.60 |
| 한국 화장품 구매 | 이용 의향 | 52.5 | 35.5 | 69.5 | 34.0 | 65.0 | 52.0 | 55.0 | 75.0 |
| | 평균 | 3.41 | 2.96 | 3.86 | 2.86 | 3.64 | 3.53 | 3.51 | 3.95 |
| 한국 주류 구매 | 이용 의향 | 35.5 | 32.5 | 38.5 | 32.0 | 41.0 | 35.0 | 31.3 | 45.0 |
| | 평균 | 2.91 | 2.80 | 3.01 | 2.84 | 2.93 | 2.97 | 2.84 | 3.05 |
| 한국 액세서리 구매 | 이용 의향 | 51.3 | 42.5 | 60.0 | 42.0 | 59.0 | 46.0 | 55.0 | 70.0 |
| | 평균 | 3.38 | 3.14 | 3.62 | 3.04 | 3.55 | 3.38 | 3.48 | 3.75 |
| 한국 음식점 식사 | 이용 의향 | 55.8 | 47.0 | 64.5 | 45.0 | 62.0 | 57.0 | 56.3 | 70.0 |
| | 평균 | 3.50 | 3.25 | 3.75 | 3.20 | 3.62 | 3.56 | 3.51 | 3.95 |
| 한국 가전제품 구매 | 이용 의향 | 47.8 | 37.5 | 58.0 | 28.0 | 56.0 | 52.0 | 55.0 | 55.0 |
| | 평균 | 3.36 | 3.09 | 3.62 | 2.85 | 3.52 | 3.50 | 3.53 | 3.65 |
| 한국 자동차 구매 | 이용 의향 | 49.8 | 51.5 | 48.0 | 37.0 | 54.0 | 51.0 | 53.8 | 70.0 |
| | 평균 | 3.38 | 3.37 | 3.39 | 2.96 | 3.46 | 3.46 | 3.58 | 3.85 |
| 한국 핸드폰 구매 | 이용 의향 | 57.5 | 57.0 | 58.0 | 39.0 | 62.0 | 61.0 | 66.3 | 75.0 |
| | 평균 | 3.56 | 3.50 | 3.61 | 3.03 | 3.64 | 3.67 | 3.83 | 4.10 |
| 한국 병원 의료 서비스 | 이용 의향 | 25.3 | 19.0 | 31.5 | 20.0 | 30.0 | 29.0 | 21.3 | 25.0 |
| | 평균 | 2.82 | 2.68 | 2.95 | 2.73 | 2.92 | 2.92 | 2.69 | 2.70 |
| 한국 방문 | 이용 의향 | 70.8 | 65.5 | 76.0 | 60.0 | 80.0 | 73.0 | 71.3 | 65.0 |
| | 평균 | 3.91 | 3.74 | 4.07 | 3.54 | 4.16 | 3.94 | 3.99 | 3.95 |
| 전반적 한국 제품 구매 | 이용 의향 | 57.0 | 47.0 | 67.0 | 38.0 | 61.0 | 62.0 | 66.3 | 70.0 |
| | 평균 | 3.55 | 3.30 | 3.80 | 3.06 | 3.69 | 3.63 | 3.80 | 3.90 |
| 잘 모르는 한국 브랜드 구매 | 이용 의향 | 46.0 | 40.0 | 52.0 | 33.0 | 53.0 | 43.0 | 53.8 | 60.0 |
| | 평균 | 3.35 | 3.16 | 3.53 | 2.91 | 3.46 | 3.41 | 3.55 | 3.80 |
| 한글 학습 | 이용 의향 | 46.0 | 37.5 | 54.5 | 45.0 | 54.0 | 47.0 | 37.5 | 40.0 |
| | 평균 | 3.29 | 3.07 | 3.51 | 3.23 | 3.45 | 3.29 | 3.20 | 3.10 |
| 태권도 학습 | 이용 의향 | 47.3 | 41.0 | 53.5 | 40.0 | 56.0 | 49.0 | 42.5 | 50.0 |
| | 평균 | 3.31 | 3.18 | 3.45 | 3.05 | 3.53 | 3.37 | 3.31 | 3.25 |
| 한국 전통문화 체험 | 이용 의향 | 60.8 | 55.5 | 66.0 | 49.0 | 78.0 | 62.0 | 50.0 | 70.0 |
| | 평균 | 3.57 | 3.37 | 3.78 | 3.22 | 3.90 | 3.63 | 3.48 | 3.80 |

*Q.향후 한국산 제품 및 서비스에 대한 귀하의 향후 관심 및 구매의향이 어느 정도인지 항목별로 응답해 주십시오 *이용 의향: 4점+5점 비율(%)*
*(5점 척도-1.2점·부정/3점·보통/4.5점·긍정)*

# ⅳ. 한류 효과

## 6. 한국 문화콘텐츠 유료 이용의향

(Base : 전체, 5점 척도, 단위: %,점)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (400) | (200) | (200) | (100) | (100) | (100) | (80) | (20) |
| 드라마 | 유료 이용 의향 | 45.0 | 35.0 | 55.0 | 22.0 | 46.0 | 56.0 | 56.3 | 55.0 |
| | 평균 | 3.11 | 2.86 | 3.35 | 2.54 | 3.19 | 3.34 | 3.38 | 3.25 |
| 예능 | 유료 이용 의향 | 37.8 | 28.0 | 47.5 | 22.0 | 43.0 | 41.0 | 42.5 | 55.0 |
| | 평균 | 2.90 | 2.67 | 3.13 | 2.49 | 2.98 | 3.01 | 3.06 | 3.25 |
| 영화 | 유료 이용 의향 | 51.3 | 43.5 | 59.0 | 29.0 | 56.0 | 60.0 | 58.8 | 65.0 |
| | 평균 | 3.28 | 3.11 | 3.44 | 2.75 | 3.37 | 3.51 | 3.44 | 3.60 |
| 음악 | 유료 이용 의향 | 37.3 | 26.5 | 48.0 | 28.0 | 38.0 | 41.0 | 38.8 | 55.0 |
| | 평균 | 2.89 | 2.67 | 3.11 | 2.56 | 3.01 | 2.98 | 2.94 | 3.25 |
| 애니메이션 | 유료 이용 의향 | 40.3 | 35.5 | 45.0 | 25.0 | 44.0 | 47.0 | 45.0 | 45.0 |
| | 평균 | 2.97 | 2.92 | 3.02 | 2.54 | 3.01 | 3.14 | 3.16 | 3.20 |
| 만화·웹툰 | 유료 이용 의향 | 37.0 | 32.0 | 42.0 | 22.0 | 37.0 | 44.0 | 43.8 | 50.0 |
| | 평균 | 2.87 | 2.75 | 2.99 | 2.48 | 2.95 | 2.96 | 3.06 | 3.15 |
| 도서·웹도서 | 유료 이용 의향 | 37.0 | 29.5 | 44.5 | 18.0 | 39.0 | 49.0 | 43.8 | 35.0 |
| | 평균 | 2.88 | 2.71 | 3.05 | 2.41 | 2.96 | 3.11 | 3.04 | 3.00 |

*Q 향후 한국 문화콘텐츠에 대한 귀하의 향후 관심 및 유료 이용의향이 어느 정도인지 다음 각 항목별로 응답해 주십시오 * 유료 이용 의향: 4점+5점 비율(%)*
*(5점 척도-1.2점:부정/3점:보통/4.5점:긍정)*

APPENDIX

# 국가별 통계표

## UAE



# i. 한국 인식

## 1. 한국에 대한 인식

(Base : 전체, 5점 척도, 단위: %, 점)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (400) | (200) | (200) | (86) | (114) | (100) | (79) | (21) |
| 경제적으로 선진국이다 | 긍정 응답 | 74.8 | 75.5 | 74.0 | 70.9 | 73.7 | 79.0 | 73.4 | 81.0 |
| | 평균 | 3.86 | 3.92 | 3.81 | 3.77 | 3.83 | 3.91 | 3.90 | 4.05 |
| 국제적 차원의 사회공헌활동에 참여하고 있다 | 긍정 응답 | 67.5 | 68.0 | 67.0 | 59.3 | 69.3 | 75.0 | 64.6 | 66.7 |
| | 평균 | 3.74 | 3.78 | 3.69 | 3.59 | 3.76 | 3.86 | 3.71 | 3.67 |
| 우리에게 우호적인 국가이다 | 긍정 응답 | 71.0 | 71.0 | 71.0 | 54.7 | 71.1 | 74.0 | 79.7 | 90.5 |
| | 평균 | 3.79 | 3.79 | 3.78 | 3.56 | 3.82 | 3.78 | 3.91 | 4.10 |
| 경쟁국이기보다 협력국이다 | 긍정 응답 | 62.3 | 61.0 | 63.5 | 55.8 | 56.1 | 70.0 | 69.6 | 57.1 |
| | 평균 | 3.60 | 3.63 | 3.57 | 3.43 | 3.57 | 3.72 | 3.70 | 3.52 |
| 호감이 가는 국가다 | 긍정 응답 | 76.0 | 74.5 | 77.5 | 70.9 | 78.9 | 75.0 | 77.2 | 81.0 |
| | 평균 | 3.91 | 3.89 | 3.94 | 3.99 | 3.92 | 3.83 | 3.89 | 4.05 |
| 문화강국이다 | 긍정 응답 | 52.3 | 48.0 | 56.5 | 57.0 | 53.5 | 48.0 | 46.8 | 66.7 |
| | 평균 | 3.50 | 3.45 | 3.56 | 3.60 | 3.55 | 3.43 | 3.37 | 3.67 |
| *Base* | | (500) | (250) | (250) | (125) | (125) | (125) | (100) | (25) |
| 한국에 대한 전반적인 인식 | 긍정 응답 | 74.0 | 73.5 | 74.5 | 74.4 | 71.1 | 74.0 | 73.4 | 90.5 |
| | 평균 | 4.03 | 4.05 | 4.02 | 4.03 | 4.00 | 4.08 | 3.91 | 4.43 |

*Q.귀하께서는 평소 **한국**에 대해 어떻게 생각하십니까? 한국에 대한 설명을 읽으시고, 귀하께서 동의하는 정도를 선택해 주십시오.*
*Q.귀하의 한국에 대한 전반적인 인식은 어떠합니까? * 긍정 응답: 4점+5점 비율(%)*
*(5점 척도 - 1,2점: 부정/3점: 보통/4,5점: 긍정)*

## 2. 한국 연상 이미지

(Base : 전체, 단위: %)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (400) | (200) | (200) | (86) | (114) | (100) | (79) | (21) |
| K-Pop | 11.3 | 8.0 | 14.5 | 22.1 | 11.4 | 5.0 | 8.9 | 4.8 |
| IT제품/브랜드 | 10.5 | 15.5 | 5.5 | 7.0 | 7.9 | 9.0 | 17.7 | 19.0 |
| 자동차 | 9.3 | 14.5 | 4.0 | 4.7 | 6.1 | 15.0 | 10.1 | 14.3 |
| 드라마 | 8.0 | 4.5 | 11.5 | 8.1 | 10.5 | 7.0 | 5.1 | 9.5 |
| 뷰티 제품(화장품) | 7.5 | 1.5 | 13.5 | 4.7 | 6.1 | 15.0 | 5.1 | 0.0 |
| 영화 | 6.0 | 6.5 | 5.5 | 3.5 | 13.2 | 3.0 | 2.5 | 4.8 |
| 경제성장 | 5.3 | 7.0 | 3.5 | 0.0 | 5.3 | 9.0 | 5.1 | 9.5 |
| 한국 음식 | 5.0 | 1.5 | 8.5 | 4.7 | 1.8 | 6.0 | 6.3 | 14.3 |
| 북핵위협/전쟁위험지역 | 4.8 | 5.5 | 4.0 | 5.8 | 4.4 | 4.0 | 5.1 | 4.8 |
| 한류스타 | 4.0 | 1.5 | 6.5 | 4.7 | 5.3 | 2.0 | 5.1 | 0.0 |
| 태권도 | 3.3 | 6.0 | 0.5 | 4.7 | 3.5 | 2.0 | 2.5 | 4.8 |
| 온라인/모바일 게임 | 3.0 | 4.5 | 1.5 | 5.8 | 2.6 | 3.0 | 1.3 | 0.0 |
| 한국 식당(음식점) | 2.8 | 2.5 | 3.0 | 2.3 | 2.6 | 0.0 | 6.3 | 4.8 |
| 올림픽/월드컵 | 2.8 | 4.0 | 1.5 | 0.0 | 1.8 | 5.0 | 3.8 | 4.8 |
| 애니메이션 | 2.3 | 2.0 | 2.5 | 3.5 | 2.6 | 2.0 | 1.3 | 0.0 |
| 패션 | 2.3 | 0.5 | 4.0 | 4.7 | 0.9 | 1.0 | 3.8 | 0.0 |
| 북한 | 1.8 | 2.0 | 1.5 | 2.3 | 0.9 | 2.0 | 2.5 | 0.0 |
| 한국전쟁(The Korean War in 1950) | 1.8 | 2.5 | 1.0 | 2.3 | 2.6 | 1.0 | 1.3 | 0.0 |
| 스포츠/스포츠 스타 | 1.5 | 2.5 | 0.5 | 1.2 | 0.9 | 1.0 | 2.5 | 4.8 |
| 뷰티 서비스(성형) | 1.3 | 1.0 | 1.5 | 0.0 | 2.6 | 1.0 | 1.3 | 0.0 |
| 코리안 유튜버 영상/방송 | 1.3 | 1.5 | 1.0 | 4.7 | 0.9 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| 예능프로그램 | 1.0 | 1.5 | 0.5 | 2.3 | 0.0 | 2.0 | 0.0 | 0.0 |
| e-sports/프로게이머 | 1.0 | 1.5 | 0.5 | 0.0 | 1.8 | 1.0 | 1.3 | 0.0 |
| 캐릭터 상품/이모티콘 | 0.5 | 0.0 | 1.0 | 1.2 | 0.9 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| 한글(한국어) | 0.5 | 0.0 | 1.0 | 0.0 | 0.9 | 0.0 | 1.3 | 0.0 |
| 한옥/궁궐 | 0.5 | 0.0 | 1.0 | 0.0 | 0.9 | 1.0 | 0.0 | 0.0 |
| 만화/웹툰 | 0.3 | 0.5 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 1.0 | 0.0 | 0.0 |
| 한복 | 0.3 | 0.5 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 1.0 | 0.0 | 0.0 |
| 기타 | 0.8 | 1.0 | 0.5 | 0.0 | 1.8 | 1.0 | 0.0 | 0.0 |

*Q.귀하께서 한국에 대해 생각해본다면, 가장 먼저 떠오르는 것은 무엇입니까?*

# i. 한국 인식

## 3. 자국에서 인기 있는 한국 한국 제품· 서비스· 콘텐츠

(Base : 전체, 복수응답, 단위: %)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (400) | (200) | (200) | (86) | (114) | (100) | (79) | (21) |
| 드라마 | 40.5 | 27.0 | 54.0 | 37.2 | 43.0 | 39.0 | 44.3 | 33.3 |
| 뷰티 제품(화장품) | 39.8 | 23.0 | 56.5 | 27.9 | 36.0 | 48.0 | 51.9 | 23.8 |
| 자동차 | 37.0 | 47.5 | 26.5 | 22.1 | 26.3 | 48.0 | 49.4 | 57.1 |
| 영화 | 36.0 | 29.0 | 43.0 | 37.2 | 43.0 | 34.0 | 29.1 | 28.6 |
| IT제품/브랜드 | 34.5 | 36.5 | 32.5 | 22.1 | 29.8 | 40.0 | 46.8 | 38.1 |
| K-Pop | 33.0 | 19.5 | 46.5 | 44.2 | 32.5 | 28.0 | 32.9 | 14.3 |
| 패션 | 30.3 | 20.0 | 40.5 | 22.1 | 28.1 | 33.0 | 38.0 | 33.3 |
| 한국 식당 | 28.3 | 21.5 | 35.0 | 20.9 | 26.3 | 29.0 | 38.0 | 28.6 |
| 백색가전 | 25.0 | 26.5 | 23.5 | 12.8 | 23.7 | 24.0 | 35.4 | 47.6 |
| 한국 음식 | 24.5 | 14.0 | 35.0 | 17.4 | 20.2 | 21.0 | 36.7 | 47.6 |
| 태권도 | 24.5 | 24.5 | 24.5 | 16.3 | 22.8 | 32.0 | 26.6 | 23.8 |
| 애니메이션 | 23.3 | 23.5 | 23.0 | 22.1 | 25.4 | 25.0 | 21.5 | 14.3 |
| 온라인/모바일 게임 | 22.8 | 29.0 | 16.5 | 29.1 | 21.9 | 23.0 | 17.7 | 19.0 |
| 한류 스타 | 22.0 | 12.5 | 31.5 | 18.6 | 22.8 | 18.0 | 31.6 | 14.3 |
| 코리안 유튜버 영상/방송 | 18.5 | 13.0 | 24.0 | 18.6 | 21.1 | 16.0 | 17.7 | 19.0 |
| 한류 굿즈(한류 스타와 관련된 판매용 상품) | 17.3 | 13.0 | 21.5 | 12.8 | 13.2 | 15.0 | 26.6 | 33.3 |
| 예능프로그램 | 15.3 | 13.0 | 17.5 | 17.4 | 12.3 | 15.0 | 15.2 | 23.8 |
| 뷰티 서비스(성형) | 14.5 | 8.0 | 21.0 | 7.0 | 15.8 | 18.0 | 15.2 | 19.0 |
| 스포츠/스포츠 스타 | 11.0 | 14.5 | 7.5 | 9.3 | 7.9 | 15.0 | 12.7 | 9.5 |
| E-sports/프로게이머 | 9.0 | 13.0 | 5.0 | 11.6 | 8.8 | 9.0 | 7.6 | 4.8 |
| 만화/웹툰 | 8.3 | 7.0 | 9.5 | 9.3 | 11.4 | 5.0 | 8.9 | 0.0 |
| 한글(한국어) | 7.8 | 4.0 | 11.5 | 9.3 | 6.1 | 7.0 | 11.4 | 0.0 |
| 캐릭터 상품/이모티콘 | 7.3 | 3.5 | 11.0 | 5.8 | 8.8 | 8.0 | 5.1 | 9.5 |
| 육아용품 | 6.8 | 6.5 | 7.0 | 8.1 | 6.1 | 8.0 | 5.1 | 4.8 |
| 한국 교육 콘텐츠 | 6.0 | 5.5 | 6.5 | 5.8 | 6.1 | 5.0 | 5.1 | 14.3 |
| 문학/도서 | 5.8 | 4.5 | 7.0 | 3.5 | 7.9 | 8.0 | 3.8 | 0.0 |
| 한복 | 4.3 | 5.5 | 3.0 | 1.2 | 3.5 | 5.0 | 5.1 | 14.3 |
| 한옥/궁궐 | 4.3 | 3.0 | 5.5 | 5.8 | 3.5 | 4.0 | 2.5 | 9.5 |
| 기타 | 0.5 | 0.5 | 0.5 | 0.0 | 0.9 | 0.0 | 1.3 | 0.0 |

*Q 다음 중 귀하의 국가에서 인기 있다고 생각하는 '한국 제품서비스콘텐츠'를 모두 선택해 주십시오*

# i. 한국 인식

## 4. 한국 문화콘텐츠 관심도

(Base : 전체, 단위: %)

| | | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | | (400) | (200) | (200) | (86) | (114) | (100) | (79) | (21) |
| 본인 | 1년 전 대비 현재 | 증가 | 49.3 | 49.0 | 49.5 | 50.0 | 49.1 | 52.0 | 45.6 | 47.6 |
| | | 보통 | 36.3 | 34.5 | 38.0 | 25.6 | 36.8 | 37.0 | 43.0 | 47.6 |
| | | 감소 | 14.5 | 16.5 | 12.5 | 24.4 | 14.0 | 11.0 | 11.4 | 4.8 |
| | 현재 대비 1년 후 | 증가 | 54.8 | 50.5 | 59.0 | 53.5 | 52.6 | 57.0 | 54.4 | 61.9 |
| | | 보통 | 35.0 | 36.0 | 34.0 | 27.9 | 36.8 | 37.0 | 36.7 | 38.1 |
| | | 감소 | 10.3 | 13.5 | 7.0 | 18.6 | 10.5 | 6.0 | 8.9 | 0.0 |
| 자국민 | 1년 전 대비 현재 | 증가 | 55.3 | 49.5 | 61.0 | 52.3 | 57.0 | 60.0 | 51.9 | 47.6 |
| | | 보통 | 32.3 | 35.0 | 29.5 | 24.4 | 30.7 | 33.0 | 38.0 | 47.6 |
| | | 감소 | 12.5 | 15.5 | 9.5 | 23.3 | 12.3 | 7.0 | 10.1 | 4.8 |
| | 현재 대비 1년 후 | 증가 | 55.8 | 52.0 | 59.5 | 48.8 | 56.1 | 61.0 | 55.7 | 57.1 |
| | | 보통 | 31.0 | 32.0 | 30.0 | 30.2 | 30.7 | 28.0 | 34.2 | 38.1 |
| | | 감소 | 13.3 | 16.0 | 10.5 | 20.9 | 13.2 | 11.0 | 10.1 | 4.8 |
| 현재 한국 문화콘텐츠 소비의향 | | 증가 | 53.0 | 48.5 | 57.5 | 43.0 | 53.5 | 62.0 | 48.1 | 66.7 |
| | | 보통 | 32.0 | 33.5 | 30.5 | 31.4 | 31.6 | 28.0 | 39.2 | 28.6 |
| | | 감소 | 15.0 | 18.0 | 12.0 | 25.6 | 14.9 | 10.0 | 12.7 | 4.8 |
| 1년 후 한국 문화콘텐츠 소비의향 | | 증가 | 53.3 | 50.5 | 56.0 | 51.2 | 50.9 | 61.0 | 48.1 | 57.1 |
| | | 보통 | 35.8 | 35.5 | 36.0 | 32.6 | 36.8 | 30.0 | 44.3 | 38.1 |
| | | 감소 | 11.0 | 14.0 | 8.0 | 16.3 | 12.3 | 9.0 | 7.6 | 4.8 |

*Q.한국 문화콘텐츠에 대한 관심도와 관련한 질문을 읽고, 귀하의 생각과 일치하는 것을 선택해 주십시오*
*(5점 척도 - 1,2점:감소/3점:비슷/4,5점:증가)*

## 5. 한국 문화콘텐츠 경험 후 한국에 대한 인식 변화

(Base : 전체, 5점 척도, 단위: %, 점)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (400) | (200) | (200) | (86) | (114) | (100) | (79) | (21) |
| 부정변화 | 4.3 | 4.0 | 4.5 | 7.0 | 6.1 | 1.0 | 3.8 | 0.0 |
| 변화없음 | 22.0 | 21.5 | 22.5 | 19.8 | 22.8 | 20.0 | 25.3 | 23.8 |
| 긍정변화 | 73.8 | 74.5 | 73.0 | 73.3 | 71.1 | 79.0 | 70.9 | 76.2 |
| *평균(점)* | 3.92 | 3.93 | 3.91 | 3.88 | 3.92 | 3.97 | 3.84 | 4.10 |

*Q.귀하가 한국 문화 콘텐츠를 접한 이후, 귀하의 한국에 대한 전반적인 인식은 어떻게 변화했습니까?*
**부정변화 : 1,2점 비율 / 변화없음 : 3점 / 긍정변화 : 4,5점 비율(%)*
*(5점 척도-1,2점:부정변화/3점: 변화없음/4,5점: 긍정변화)*

# ii. 한류 소비

## 1.한국 문화콘텐츠에 대한 접촉 기회

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 5점 척도, 단위: %, 점)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (274) | (126) | (148) | (59) | (78) | (71) | (51) | (15) |
| 드라마 | 충분 응답 | 47.4 | 49.2 | 45.9 | 49.2 | 53.8 | 45.1 | 41.2 | 40.0 |
| | 평균 | 3.48 | 3.40 | 3.54 | 3.56 | 3.56 | 3.39 | 3.41 | 3.33 |
| *Base* | | (205) | (100) | (105) | (45) | (43) | (58) | (45) | (14) |
| 예능 | 충분 응답 | 46.3 | 54.0 | 39.0 | 46.7 | 65.1 | 44.8 | 33.3 | 35.7 |
| | 평균 | 3.41 | 3.56 | 3.27 | 3.40 | 3.79 | 3.33 | 3.18 | 3.36 |
| *Base* | | (273) | (135) | (138) | (56) | (83) | (67) | (52) | (15) |
| 영화 | 충분 응답 | 46.9 | 51.1 | 42.8 | 51.8 | 56.6 | 49.3 | 26.9 | 33.3 |
| | 평균 | 3.45 | 3.45 | 3.45 | 3.54 | 3.64 | 3.46 | 3.12 | 3.20 |
| *Base* | | (220) | (95) | (125) | (62) | (60) | (54) | (36) | (8) |
| 음악 | 충분 응답 | 47.7 | 49.5 | 46.4 | 51.6 | 60.0 | 35.2 | 38.9 | 50.0 |
| | 평균 | 3.53 | 3.46 | 3.58 | 3.68 | 3.77 | 3.26 | 3.31 | 3.38 |
| *Base* | | (216) | (110) | (106) | (48) | (66) | (50) | (39) | (13) |
| 애니메이션 | 충분 응답 | 44.9 | 53.6 | 35.8 | 50.0 | 45.5 | 52.0 | 30.8 | 38.5 |
| | 평균 | 3.40 | 3.55 | 3.25 | 3.46 | 3.44 | 3.62 | 3.05 | 3.23 |
| *Base* | | (89) | (45) | (44) | (33) | (24) | (18) | (12) | (2) |
| 도서 | 충분 응답 | 50.6 | 60.0 | 40.9 | 39.4 | 62.5 | 55.6 | 50.0 | 50.0 |
| | 평균 | 3.46 | 3.62 | 3.30 | 3.30 | 3.71 | 3.50 | 3.33 | 3.50 |
| *Base* | | (215) | (122) | (93) | (60) | (68) | (54) | (24) | (9) |
| 게임 | 충분 응답 | 57.2 | 59.8 | 53.8 | 58.3 | 57.4 | 57.4 | 58.3 | 44.4 |
| | 평균 | 3.64 | 3.70 | 3.56 | 3.67 | 3.66 | 3.63 | 3.58 | 3.44 |
| *Base* | | (264) | (124) | (140) | (48) | (74) | (77) | (54) | (11) |
| 패션 | 충분 응답 | 47.7 | 46.0 | 49.3 | 39.6 | 52.7 | 48.1 | 48.1 | 45.5 |
| | 평균 | 3.49 | 3.41 | 3.56 | 3.27 | 3.62 | 3.47 | 3.52 | 3.55 |
| *Base* | | (246) | (94) | (152) | (49) | (67) | (67) | (54) | (9) |
| 뷰티 | 충분 응답 | 56.1 | 55.3 | 56.6 | 55.1 | 61.2 | 61.2 | 46.3 | 44.4 |
| | 평균 | 3.67 | 3.61 | 3.71 | 3.71 | 3.87 | 3.69 | 3.43 | 3.33 |
| *Base* | | (226) | (108) | (118) | (52) | (54) | (60) | (47) | (13) |
| 한식 | 충분 응답 | 54.9 | 58.3 | 51.7 | 55.8 | 68.5 | 46.7 | 48.9 | 53.8 |
| | 평균 | 3.69 | 3.74 | 3.65 | 3.79 | 3.98 | 3.50 | 3.49 | 3.77 |

*Q 귀하께서는 한국 문화콘텐츠를 접할 수 있는 기회가 얼마나 충분하다고 생각하십니까?*
**충분 응답 : 4점+5점 비율(%)*
*(5점 척도-1.2점·부족/3점·보통/4.5점·충분)*

# ii. 한류 소비

## 2. 한국 문화콘텐츠 접촉 경로

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 복수응답, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (274) | (126) | (148) | (59) | (78) | (71) | (51) | (15) |
| 드라마 | OTT | 74.5 | 71.4 | 77.0 | 76.3 | 73.1 | 70.4 | 76.5 | 86.7 |
| | SNS | 47.4 | 42.9 | 51.4 | 37.3 | 52.6 | 46.5 | 56.9 | 33.3 |
| | TV | 46.7 | 46.8 | 46.6 | 27.1 | 47.4 | 50.7 | 56.9 | 66.7 |
| | 오프라인 | 15.0 | 16.7 | 13.5 | 6.8 | 14.1 | 19.7 | 13.7 | 33.3 |
| | 기타 | 0.7 | 0.8 | 0.7 | 0.0 | 1.3 | 0.0 | 2.0 | 0.0 |
| *Base* | | (205) | (100) | (105) | (45) | (43) | (58) | (45) | (14) |
| 예능 | OTT | 74.6 | 77.0 | 72.4 | 75.6 | 86.0 | 67.2 | 73.3 | 71.4 |
| | SNS | 48.8 | 46.0 | 51.4 | 33.3 | 62.8 | 46.6 | 55.6 | 42.9 |
| | TV | 42.4 | 43.0 | 41.9 | 24.4 | 44.2 | 41.4 | 51.1 | 71.4 |
| | 오프라인 | 15.6 | 18.0 | 13.3 | 8.9 | 16.3 | 17.2 | 13.3 | 35.7 |
| *Base* | | (273) | (135) | (138) | (56) | (83) | (67) | (52) | (15) |
| 영화 | OTT | 74.0 | 74.1 | 73.9 | 67.9 | 78.3 | 74.6 | 71.2 | 80.0 |
| | SNS | 44.3 | 45.2 | 43.5 | 37.5 | 50.6 | 43.3 | 46.2 | 33.3 |
| | TV | 43.2 | 44.4 | 42.0 | 19.6 | 47.0 | 47.8 | 55.8 | 46.7 |
| | 오프라인 | 20.5 | 23.7 | 17.4 | 14.3 | 25.3 | 17.9 | 21.2 | 26.7 |
| | 자국 극장 | 15.0 | 14.1 | 15.9 | 14.3 | 15.7 | 10.4 | 21.2 | 13.3 |
| | 상영회/영화제/행사 | 8.1 | 6.7 | 9.4 | 5.4 | 12.0 | 4.5 | 7.7 | 13.3 |
| | 기타 | 2.2 | 1.5 | 2.9 | 1.8 | 2.4 | 0.0 | 5.8 | 0.0 |
| *Base* | | (220) | (95) | (125) | (62) | (60) | (54) | (36) | (8) |
| 음악 | 온라인·모바일 플랫폼 | 89.5 | 90.5 | 88.8 | 90.3 | 95.0 | 88.9 | 80.6 | 87.5 |
| | SNS | 48.6 | 42.1 | 53.6 | 45.2 | 56.7 | 44.4 | 47.2 | 50.0 |
| | TV | 36.4 | 30.5 | 40.8 | 21.0 | 40.0 | 33.3 | 52.8 | 75.0 |
| | 오프라인 | 12.3 | 14.7 | 10.4 | 9.7 | 10.0 | 16.7 | 11.1 | 25.0 |
| | 라디오 | 7.3 | 4.2 | 9.6 | 8.1 | 8.3 | 7.4 | 5.6 | 0.0 |
| Base | | (216) | (110) | (106) | (48) | (66) | (50) | (39) | (13) |
| 애니메이션 | OTT | 73.6 | 75.5 | 71.7 | 79.2 | 75.8 | 72.0 | 64.1 | 76.9 |
| | SNS | 44.9 | 44.5 | 45.3 | 33.3 | 48.5 | 52.0 | 48.7 | 30.8 |
| | TV을 통해 시청 | 40.3 | 37.3 | 43.4 | 20.8 | 36.4 | 44.0 | 59.0 | 61.5 |
| | 오프라인 | 13.9 | 15.5 | 12.3 | 16.7 | 9.1 | 14.0 | 15.4 | 23.1 |
| | 기타 | 0.9 | 0.0 | 1.9 | 2.1 | 1.5 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| *Base* | | (89) | (45) | (44) | (33) | (24) | (18) | (12) | (2) |
| 도서 | 자국 사이트/APP | 56.2 | 48.9 | 63.6 | 45.5 | 62.5 | 61.1 | 66.7 | 50.0 |
| | 한국 사이트/APP | 44.9 | 46.7 | 43.2 | 39.4 | 50.0 | 44.4 | 50.0 | 50.0 |
| | 박람회/전시회 | 29.2 | 31.1 | 27.3 | 27.3 | 37.5 | 22.2 | 16.7 | 100.0 |
| | 자국 소재 매장 | 28.1 | 28.9 | 27.3 | 30.3 | 29.2 | 22.2 | 25.0 | 50.0 |
| | 한국 소재 매장 | 18.0 | 28.9 | 6.8 | 12.1 | 20.8 | 16.7 | 33.3 | 0.0 |
| | 도서관 | 11.2 | 13.3 | 9.1 | 6.1 | 20.8 | 0.0 | 16.7 | 50.0 |

*Q 귀하께서 평소 한국 문화콘텐츠를 접하는 경로를 모두 선택해 주십시오*

# ii. 한류 소비

## 2. 한국 문화콘텐츠 접촉 경로

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 복수응답, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (215) | (122) | (93) | (60) | (68) | (54) | (24) | (9) |
| 게임 | 온라인 플레이 | 57.2 | 59.8 | 53.8 | 50.0 | 63.2 | 50.0 | 75.0 | 55.6 |
| | 모바일 플레이 | 55.8 | 56.6 | 54.8 | 46.7 | 63.2 | 51.9 | 62.5 | 66.7 |
| | 동영상/프로그램 시청 | 35.8 | 38.5 | 32.3 | 30.0 | 38.2 | 33.3 | 41.7 | 55.6 |
| | TV에서 게임 채널 시청 | 27.4 | 27.9 | 26.9 | 21.7 | 32.4 | 37.0 | 8.3 | 22.2 |
| | 박람회/페스티벌 | 10.7 | 10.7 | 10.8 | 13.3 | 10.3 | 9.3 | 4.2 | 22.2 |
| | 기타 | 0.5 | 0.8 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 1.9 | 0.0 | 0.0 |
| *Base* | | (264) | (124) | (140) | (48) | (74) | (77) | (54) | (11) |
| 패션 | SNS | 56.1 | 51.6 | 60.0 | 39.6 | 58.1 | 66.2 | 53.7 | 54.5 |
| | 자국 사이트 | 47.0 | 43.5 | 50.0 | 41.7 | 41.9 | 51.9 | 48.1 | 63.6 |
| | 한국 사이트 | 33.0 | 35.5 | 30.7 | 27.1 | 35.1 | 32.5 | 37.0 | 27.3 |
| | 자국 매장 | 26.1 | 33.9 | 19.3 | 20.8 | 35.1 | 20.8 | 27.8 | 18.2 |
| | 전시회/박람회 | 16.7 | 16.1 | 17.1 | 18.8 | 24.3 | 6.5 | 18.5 | 18.2 |
| | 한국 매장 | 8.0 | 9.7 | 6.4 | 8.3 | 8.1 | 5.2 | 9.3 | 18.2 |
| | 기타 | 0.4 | 0.8 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 1.9 | 0.0 |
| *Base* | | (246) | (94) | (152) | (49) | (67) | (67) | (54) | (9) |
| 뷰티 | 자국 사이트 | 50.8 | 50.0 | 51.3 | 49.0 | 52.2 | 55.2 | 48.1 | 33.3 |
| | SNS | 49.2 | 54.3 | 46.1 | 32.7 | 53.7 | 61.2 | 38.9 | 77.8 |
| | 자국 매장 | 38.2 | 36.2 | 39.5 | 30.6 | 34.3 | 34.3 | 53.7 | 44.4 |
| | 자국 H&B 매장 | 30.9 | 26.6 | 33.6 | 24.5 | 37.3 | 28.4 | 31.5 | 33.3 |
| | 한국 사이트 | 28.5 | 28.7 | 28.3 | 26.5 | 31.3 | 25.4 | 31.5 | 22.2 |
| | 전시회/박람회 | 14.2 | 12.8 | 15.1 | 14.3 | 16.4 | 13.4 | 13.0 | 11.1 |
| | 한국 면세점 | 12.6 | 16.0 | 10.5 | 14.3 | 19.4 | 7.5 | 9.3 | 11.1 |
| | 한국 매장 | 11.0 | 17.0 | 7.2 | 10.2 | 13.4 | 10.4 | 7.4 | 22.2 |
| | 기타 | 0.4 | 1.1 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 1.9 | 0.0 |
| *Base* | | (226) | (108) | (118) | (52) | (54) | (60) | (47) | (13) |
| 한식 | 자국 오프라인 매장/식당 | 59.3 | 58.3 | 60.2 | 40.4 | 63.0 | 61.7 | 70.2 | 69.2 |
| | 자국 사이트 | 44.2 | 38.9 | 49.2 | 40.4 | 46.3 | 48.3 | 44.7 | 30.8 |
| | 전시회/박람회 | 26.5 | 26.9 | 26.3 | 28.8 | 14.8 | 28.3 | 36.2 | 23.1 |
| | 한국 사이트 | 25.2 | 27.8 | 22.9 | 28.8 | 38.9 | 13.3 | 23.4 | 15.4 |
| | 한국 오프라인 매장/식당 | 13.3 | 15.7 | 11.0 | 17.3 | 16.7 | 10.0 | 10.6 | 7.7 |
| | 기타 | 0.9 | 1.9 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 1.7 | 2.1 | 0.0 |

*Q 귀하께서 평소 한국 문화콘텐츠를 접하는 경로를 모두 선택해 주십시오*

# ii. 한류 소비

## 3. 한국 문화콘텐츠 소비 비중

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: 시간, 편, US$, %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (274) | (126) | (148) | (59) | (78) | (71) | (51) | (15) |
| 드라마 | 전체 소비량(시간) | 21.4 | 18.7 | 23.8 | 16.2 | 24.0 | 22.0 | 22.5 | 22.3 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비(시간) | 12.1 | 8.9 | 14.8 | 7.5 | 15.2 | 10.9 | 15.2 | 8.8 |
| | 소비 비중(%) | 62.8 | 59.8 | 65.3 | 54.2 | 71.6 | 61.5 | 65.9 | 46.6 |
| | 월평균 지출 금액 | 14.2 | 15.4 | 13.1 | 10.4 | 23.8 | 10.4 | 8.7 | 15.0 |
| *Base* | | (205) | (100) | (105) | (45) | (43) | (58) | (45) | (14) |
| 예능 | 전체 소비량(시간) | 15.3 | 16.2 | 14.5 | 9.3 | 22.7 | 16.9 | 11.3 | 17.8 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비(시간) | 9.2 | 9.8 | 8.7 | 6.4 | 14.9 | 8.8 | 7.1 | 9.0 |
| | 소비 비중(%) | 63.9 | 63.3 | 64.4 | 66.1 | 77.3 | 59.8 | 58.0 | 51.1 |
| | 월평균 지출 금액 | 15.3 | 20.3 | 10.6 | 6.9 | 35.6 | 12.7 | 8.8 | 12.4 |
| *Base* | | (273) | (135) | (138) | (56) | (83) | (67) | (52) | (15) |
| 영화 | 전체 소비량(편) | 12.4 | 12.9 | 11.9 | 8.8 | 13.4 | 13.8 | 12.4 | 14.2 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비(편) | 6.9 | 7.0 | 6.8 | 5.4 | 7.9 | 7.2 | 6.5 | 6.6 |
| | 소비 비중(%) | 59.8 | 58.5 | 61.1 | 62.0 | 67.6 | 54.8 | 54.7 | 49.0 |
| | 월평균 지출 금액 | 16.4 | 17.6 | 15.2 | 14.2 | 24.9 | 12.3 | 10.7 | 15.5 |
| *Base* | | (220) | (95) | (125) | (62) | (60) | (54) | (36) | (8) |
| 음악 | 전체 소비량(시간) | 21.2 | 21.0 | 21.4 | 17.6 | 30.1 | 17.3 | 14.3 | 40.1 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비(시간) | 10.2 | 10.8 | 9.7 | 8.0 | 15.4 | 7.1 | 7.0 | 23.4 |
| | 소비 비중(%) | 61.2 | 60.4 | 61.8 | 63.9 | 63.7 | 56.1 | 65.8 | 34.0 |
| | 월평균 지출 금액 | 6.7 | 6.6 | 6.7 | 4.6 | 10.7 | 4.4 | 6.9 | 6.5 |
| *Base* | | (216) | (110) | (106) | (48) | (66) | (50) | (39) | (13) |
| 애니메이션 | 전체 소비량(시간) | 9.9 | 12.0 | 7.8 | 8.0 | 13.9 | 11.4 | 4.7 | 6.7 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비(시간) | 6.1 | 7.1 | 5.0 | 4.5 | 9.3 | 6.5 | 3.1 | 2.9 |
| | 소비 비중(%) | 64.6 | 62.8 | 66.4 | 60.9 | 69.2 | 60.7 | 72.5 | 45.8 |
| | 월평균 지출 금액 | 7.7 | 8.9 | 6.5 | 7.6 | 11.2 | 5.4 | 5.7 | 5.6 |
| *Base* | | (89) | (45) | (44) | (33) | (24) | (18) | (12) | (2) |
| 도서 | 전체 소비량(시간) | 13.7 | 17.4 | 9.9 | 11.5 | 20.1 | 15.0 | 7.0 | 3.0 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비(시간) | 7.4 | 8.6 | 6.2 | 6.2 | 9.8 | 8.8 | 4.8 | 1.0 |
| | 소비 비중(%) | 65.0 | 60.2 | 70.0 | 66.2 | 62.4 | 62.7 | 71.5 | 60.0 |
| | 월평균 지출 금액 | 10.2 | 13.5 | 6.8 | 5.4 | 15.1 | 16.1 | 5.8 | 2.9 |
| *Base* | | (215) | (122) | (93) | (60) | (68) | (54) | (24) | (9) |
| 게임 | 전체 소비량(시간) | 17.7 | 19.0 | 15.9 | 10.5 | 19.7 | 22.2 | 21.4 | 12.9 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비(시간) | 11.6 | 11.4 | 11.9 | 5.7 | 16.5 | 13.0 | 11.5 | 5.4 |
| | 소비 비중(%) | 61.5 | 63.1 | 59.3 | 62.3 | 66.9 | 58.0 | 60.6 | 37.7 |
| | 월평균 지출 금액 | 14.2 | 17.0 | 10.5 | 8.4 | 21.1 | 14.4 | 8.8 | 13.8 |
| *Base* | | (264) | (124) | (140) | (48) | (74) | (77) | (54) | (11) |
| 패션 | 전체 소비량($) | 62.7 | 74.0 | 52.8 | 50.2 | 62.6 | 79.8 | 52.1 | 50.2 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비($) | 42.5 | 48.6 | 37.0 | 37.2 | 48.6 | 42.8 | 39.8 | 35.2 |
| | 소비 비중(%) | 63.9 | 61.2 | 66.3 | 60.2 | 67.0 | 61.5 | 68.4 | 53.9 |
| *Base* | | (246) | (94) | (152) | (49) | (67) | (67) | (54) | (9) |
| 뷰티 | 전체 소비량($) | 48.4 | 50.7 | 47.0 | 39.0 | 58.0 | 56.2 | 37.2 | 36.8 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비($) | 31.3 | 33.0 | 30.3 | 26.6 | 38.1 | 34.8 | 25.8 | 13.5 |
| | 소비 비중(%) | 63.9 | 63.2 | 64.3 | 63.0 | 65.1 | 67.2 | 62.9 | 40.3 |
| *Base* | | (226) | (108) | (118) | (52) | (54) | (60) | (47) | (13) |
| 한식 | 전체 소비량($) | 59.1 | 65.9 | 52.9 | 34.6 | 56.3 | 66.9 | 68.9 | 98.0 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비($) | 28.2 | 30.7 | 25.9 | 20.1 | 33.1 | 28.8 | 25.0 | 48.8 |
| | 소비 비중(%) | 58.2 | 54.5 | 61.7 | 58.4 | 71.0 | 55.2 | 53.6 | 35.8 |

*Q.귀하의 평소 한국 문화콘텐츠 시청량·소비량은 얼마나 됩니까? * 소비 비중 = 한국 문화콘텐츠 월평균 소비량 / 월평균 전체 소비량 X 100*
** 영화의 소비량 단위는 월 평균 편 수, 패션/뷰티 및 음식의 소비량 단위는 월 평균 지출금액($)이며, 그 외의 소비량 단위는 월 평균 소비시간임*

# ii. 한류 소비

## 4-1. 한국 문화콘텐츠 다운로드·스트리밍 이용 경로

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 복수응답, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| | | (204) | (90) | (114) | (45) | (57) | (50) | (39) | (13) |
| 드라마 | Youtube | 87.3 | 86.7 | 87.7 | 75.6 | 91.2 | 90.0 | 94.9 | 76.9 |
| | Netflix | 56.4 | 63.3 | 50.9 | 64.4 | 57.9 | 50.0 | 51.3 | 61.5 |
| | Amazon Prime Video | 14.2 | 14.4 | 14.0 | 17.8 | 12.3 | 8.0 | 20.5 | 15.4 |
| | Youtube Red | 9.8 | 8.9 | 10.5 | 8.9 | 19.3 | 6.0 | 5.1 | 0.0 |
| | Youku | 7.8 | 11.1 | 5.3 | 0.0 | 10.5 | 8.0 | 12.8 | 7.7 |
| | iQiyi | 6.4 | 6.7 | 6.1 | 6.7 | 7.0 | 6.0 | 5.1 | 7.7 |
| | 기타 | 2.9 | 0.0 | 5.3 | 2.2 | 5.3 | 2.0 | 2.6 | 0.0 |
| *Base* | | (153) | (77) | (76) | (34) | (37) | (39) | (33) | (10) |
| 예능 | Youtube | 90.2 | 90.9 | 89.5 | 85.3 | 89.2 | 94.9 | 90.9 | 90.0 |
| | Netflix | 52.3 | 51.9 | 52.6 | 50.0 | 67.6 | 41.0 | 45.5 | 70.0 |
| | Amazon Prime Video | 17.6 | 18.2 | 17.1 | 5.9 | 24.3 | 20.5 | 21.2 | 10.0 |
| | Youtube Red | 13.7 | 14.3 | 13.2 | 11.8 | 18.9 | 12.8 | 12.1 | 10.0 |
| | Youku | 9.8 | 13.0 | 6.6 | 8.8 | 10.8 | 7.7 | 12.1 | 10.0 |
| | iQiyi | 9.2 | 7.8 | 10.5 | 11.8 | 13.5 | 5.1 | 9.1 | 0.0 |
| | 기타 | 0.7 | 0.0 | 1.3 | 2.9 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| *Base* | | (202) | (100) | (102) | (38) | (65) | (50) | (37) | (12) |
| 영화 | Youtube | 89.1 | 91.0 | 87.3 | 81.6 | 89.2 | 96.0 | 94.6 | 66.7 |
| | Netflix | 55.0 | 57.0 | 52.9 | 71.1 | 49.2 | 46.0 | 54.1 | 75.0 |
| | Youtube Red | 15.8 | 19.0 | 12.7 | 18.4 | 16.9 | 14.0 | 13.5 | 16.7 |
| | Amazon Prime Video | 15.8 | 18.0 | 13.7 | 23.7 | 15.4 | 14.0 | 13.5 | 8.3 |
| | Youku | 9.4 | 12.0 | 6.9 | 10.5 | 9.2 | 10.0 | 8.1 | 8.3 |
| | iQiyi | 6.4 | 6.0 | 6.9 | 13.2 | 9.2 | 2.0 | 0.0 | 8.3 |
| | 기타 | 2.5 | 3.0 | 2.0 | 7.9 | 1.5 | 0.0 | 2.7 | 0.0 |
| *Base* | | (159) | (83) | (76) | (38) | (50) | (36) | (25) | (10) |
| 애니메이션 | Youtube | 85.5 | 86.7 | 84.2 | 81.6 | 88.0 | 88.9 | 88.0 | 70.0 |
| | Netflix | 49.7 | 48.2 | 51.3 | 39.5 | 54.0 | 44.4 | 52.0 | 80.0 |
| | Youtube Red | 16.4 | 19.3 | 13.2 | 15.8 | 18.0 | 16.7 | 12.0 | 20.0 |
| | Amazon Prime Video | 12.6 | 13.3 | 11.8 | 15.8 | 8.0 | 11.1 | 20.0 | 10.0 |
| | Youku | 10.7 | 12.0 | 9.2 | 5.3 | 8.0 | 16.7 | 16.0 | 10.0 |
| | iQiyi | 6.9 | 8.4 | 5.3 | 10.5 | 0.0 | 11.1 | 4.0 | 20.0 |
| | 기타 | 1.9 | 3.6 | 0.0 | 2.6 | 4.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| *Base* | | (120) | (69) | (51) | (28) | (43) | (28) | (15) | (6) |
| 게임(모바일) | Google Play | 57.5 | 69.6 | 41.2 | 39.3 | 51.2 | 75.0 | 66.7 | 83.3 |
| | App Store(Apple) | 36.7 | 27.5 | 49.0 | 50.0 | 41.9 | 25.0 | 26.7 | 16.7 |
| | Microsoft store | 5.0 | 2.9 | 7.8 | 10.7 | 7.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| | 기타 | 0.8 | 0.0 | 2.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 6.7 | 0.0 |

*Q 귀하께서 한국 콘텐츠를 시청하기 위해 다운로드·스트리밍을 주로 이용하는 곳을 모두 선택해 주십시오*

# ii. 한류 소비

## 4-2.한국 패션·뷰티·음식 동영상 시청 빈도

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 5점 척도, 단위: %, 점)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| | | (264) | (124) | (140) | (48) | (74) | (77) | (54) | (11) |
| 패션 | 시청경험률 | 34.5 | 37.9 | 31.4 | 41.7 | 35.1 | 32.5 | 31.5 | 27.3 |
| | 평균 | 3.06 | 3.12 | 3.01 | 3.02 | 3.19 | 3.03 | 3.02 | 2.82 |
| *Base* | | (246) | (94) | (152) | (49) | (67) | (67) | (54) | (9) |
| 뷰티 | 시청경험률 | 44.3 | 50.0 | 40.8 | 42.9 | 56.7 | 44.8 | 29.6 | 44.4 |
| | 평균 | 3.26 | 3.37 | 3.18 | 3.37 | 3.57 | 3.21 | 2.87 | 3.00 |
| *Base* | | (226) | (108) | (118) | (52) | (54) | (60) | (47) | (13) |
| 한식 | 시청경험률 | 40.3 | 49.1 | 32.2 | 50.0 | 46.3 | 36.7 | 25.5 | 46.2 |
| | 평균 | 3.09 | 3.28 | 2.92 | 3.35 | 3.30 | 3.02 | 2.74 | 2.85 |

*Q 귀하께서는 평소 온라인/모바일을 통해 한국 패션/뷰티/한식 동영상을 얼마나 자주 시청하십니까? * 시청 경험률 :3점~5점 비율(%)*
*(5점 척도 - 1점[전혀시청 안함], 2점[거의 시청안함]비시청 / 3점[종종 시청]보통/4점[자주 시청], 5점[매일 시청]시청)*

# iii. 한류 선호

## 1. 한국 문화콘텐츠 호감도

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 5점 척도, 단위: 점, %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (274) | (126) | (148) | (59) | (78) | (71) | (51) | (15) |
| 드라마 | 호감 응답 | 78.8 | 74.6 | 82.4 | 66.1 | 80.8 | 84.5 | 82.4 | 80.0 |
| | 평균 | 3.96 | 3.83 | 4.07 | 3.71 | 4.05 | 4.01 | 4.02 | 4.07 |
| *Base* | | (205) | (100) | (105) | (45) | (43) | (58) | (45) | (14) |
| 예능 | 호감 응답 | 75.6 | 78.0 | 73.3 | 73.3 | 76.7 | 81.0 | 68.9 | 78.6 |
| | 평균 | 3.85 | 3.86 | 3.85 | 3.82 | 4.02 | 3.93 | 3.64 | 3.79 |
| *Base* | | (273) | (135) | (138) | (56) | (83) | (67) | (52) | (15) |
| 영화 | 호감 응답 | 75.5 | 75.6 | 75.4 | 67.9 | 75.9 | 89.6 | 63.5 | 80.0 |
| | 평균 | 3.92 | 3.92 | 3.93 | 3.77 | 4.04 | 4.07 | 3.73 | 3.87 |
| *Base* | | (220) | (95) | (125) | (62) | (60) | (54) | (36) | (8) |
| 음악 | 호감 응답 | 72.3 | 78.9 | 67.2 | 72.6 | 75.0 | 74.1 | 63.9 | 75.0 |
| | 평균 | 3.82 | 3.94 | 3.74 | 3.87 | 3.90 | 3.81 | 3.69 | 3.50 |
| *Base* | | (216) | (110) | (106) | (48) | (66) | (50) | (39) | (13) |
| 애니메이션 | 호감 응답 | 67.6 | 70.0 | 65.1 | 58.3 | 69.7 | 74.0 | 64.1 | 76.9 |
| | 평균 | 3.76 | 3.83 | 3.70 | 3.81 | 3.77 | 3.86 | 3.59 | 3.69 |
| *Base* | | (89) | (45) | (44) | (33) | (24) | (18) | (12) | (2) |
| 도서 | 호감 응답 | 61.8 | 66.7 | 56.8 | 48.5 | 62.5 | 77.8 | 66.7 | 100.0 |
| | 평균 | 3.76 | 3.89 | 3.64 | 3.61 | 3.79 | 3.94 | 3.75 | 4.50 |
| *Base* | | (215) | (122) | (93) | (60) | (68) | (54) | (24) | (9) |
| 게임 | 호감 응답 | 70.2 | 72.1 | 67.7 | 68.3 | 66.2 | 83.3 | 54.2 | 77.8 |
| | 평균 | 3.84 | 3.88 | 3.80 | 3.88 | 3.84 | 3.94 | 3.54 | 3.78 |
| *Base* | | (264) | (124) | (140) | (48) | (74) | (77) | (54) | (11) |
| 패션 | 호감 응답 | 76.1 | 78.2 | 74.3 | 72.9 | 73.0 | 80.5 | 77.8 | 72.7 |
| | 평균 | 3.87 | 3.84 | 3.90 | 3.85 | 3.93 | 3.87 | 3.83 | 3.73 |
| *Base* | | (246) | (94) | (152) | (49) | (67) | (67) | (54) | (9) |
| 뷰티 | 호감 응답 | 71.1 | 68.1 | 73.0 | 59.2 | 71.6 | 77.6 | 72.2 | 77.8 |
| | 평균 | 3.85 | 3.82 | 3.87 | 3.73 | 3.94 | 3.97 | 3.74 | 3.56 |
| *Base* | | (226) | (108) | (118) | (52) | (54) | (60) | (47) | (13) |
| 한식 | 호감 응답 | 76.5 | 79.6 | 73.7 | 65.4 | 79.6 | 81.7 | 74.5 | 92.3 |
| | 평균 | 3.98 | 3.99 | 3.97 | 3.98 | 4.04 | 3.92 | 3.91 | 4.31 |

*Q 귀하께서는 최근 이용하신 한국 콘텐츠가 전반적으로 얼마나 마음에 드십니까?*
**호감 응답 : 4점+5점 비율(%)*
*(5점척도-1,2점: 비호감/3점: 보통/4,5점: 호감)*

# iii. 한류 선호

## 2. 한국 문화콘텐츠 인기도

(Base : 전체, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (400) | (200) | (200) | (86) | (114) | (100) | (79) | (21) |
| 드라마 | 대중적 인기 | 25.5 | 23.0 | 28.0 | 30.2 | 23.7 | 27.0 | 21.5 | 23.8 |
| | 보통 인기 | 31.0 | 26.5 | 35.5 | 23.3 | 36.0 | 23.0 | 43.0 | 28.6 |
| | 소수 마니아 인기 | 27.0 | 27.0 | 27.0 | 26.7 | 27.2 | 29.0 | 24.1 | 28.6 |
| | 거의 이용 안함 | 16.5 | 23.5 | 9.5 | 19.8 | 13.2 | 21.0 | 11.4 | 19.0 |
| 예능 | 대중적 인기 | 27.0 | 26.5 | 27.5 | 33.7 | 21.9 | 29.0 | 25.3 | 23.8 |
| | 보통 인기 | 29.8 | 24.0 | 35.5 | 33.7 | 32.5 | 21.0 | 32.9 | 28.6 |
| | 소수 마니아 인기 | 28.3 | 30.5 | 26.0 | 15.1 | 31.6 | 34.0 | 27.8 | 38.1 |
| | 거의 이용 안함 | 15.0 | 19.0 | 11.0 | 17.4 | 14.0 | 16.0 | 13.9 | 9.5 |
| 영화 | 대중적 인기 | 30.5 | 31.0 | 30.0 | 37.2 | 32.5 | 26.0 | 25.3 | 33.3 |
| | 보통 인기 | 31.8 | 32.0 | 31.5 | 24.4 | 36.0 | 29.0 | 36.7 | 33.3 |
| | 소수 마니아 인기 | 24.0 | 21.5 | 26.5 | 27.9 | 18.4 | 32.0 | 19.0 | 19.0 |
| | 거의 이용 안함 | 13.8 | 15.5 | 12.0 | 10.5 | 13.2 | 13.0 | 19.0 | 14.3 |
| 음악 | 대중적 인기 | 28.0 | 31.0 | 25.0 | 39.5 | 25.4 | 26.0 | 26.6 | 9.5 |
| | 보통 인기 | 30.3 | 23.5 | 37.0 | 32.6 | 29.8 | 26.0 | 27.8 | 52.4 |
| | 소수 마니아 인기 | 25.0 | 25.0 | 25.0 | 17.4 | 27.2 | 31.0 | 24.1 | 19.0 |
| | 거의 이용 안함 | 16.8 | 20.5 | 13.0 | 10.5 | 17.5 | 17.0 | 21.5 | 19.0 |
| 애니메이션 | 대중적 인기 | 29.8 | 30.0 | 29.5 | 39.5 | 32.5 | 21.0 | 27.8 | 23.8 |
| | 보통 인기 | 25.0 | 25.0 | 25.0 | 20.9 | 24.6 | 27.0 | 27.8 | 23.8 |
| | 소수 마니아 인기 | 28.5 | 25.0 | 32.0 | 17.4 | 25.4 | 39.0 | 27.8 | 42.9 |
| | 거의 이용 안함 | 16.8 | 20.0 | 13.5 | 22.1 | 17.5 | 13.0 | 16.5 | 9.5 |
| 도서 | 대중적 인기 | 18.5 | 19.0 | 18.0 | 26.7 | 18.4 | 15.0 | 13.9 | 19.0 |
| | 보통 인기 | 23.3 | 21.5 | 25.0 | 24.4 | 21.1 | 23.0 | 25.3 | 23.8 |
| | 소수 마니아 인기 | 35.5 | 31.5 | 39.5 | 31.4 | 34.2 | 39.0 | 35.4 | 42.9 |
| | 거의 이용 안함 | 22.8 | 28.0 | 17.5 | 17.4 | 26.3 | 23.0 | 25.3 | 14.3 |
| 웹툰 | 대중적 인기 | 26.5 | 26.0 | 27.0 | 39.5 | 25.4 | 27.0 | 17.7 | 9.5 |
| | 보통 인기 | 19.5 | 20.5 | 18.5 | 23.3 | 17.5 | 18.0 | 19.0 | 23.8 |
| | 소수 마니아 인기 | 31.5 | 29.0 | 34.0 | 20.9 | 29.8 | 33.0 | 39.2 | 47.6 |
| | 거의 이용 안함 | 22.5 | 24.5 | 20.5 | 16.3 | 27.2 | 22.0 | 24.1 | 19.0 |
| 게임 | 대중적 인기 | 31.3 | 29.5 | 33.0 | 32.6 | 30.7 | 31.0 | 32.9 | 23.8 |
| | 보통 인기 | 29.8 | 33.0 | 26.5 | 32.6 | 28.9 | 25.0 | 31.6 | 38.1 |
| | 소수 마니아 인기 | 25.3 | 23.0 | 27.5 | 17.4 | 28.1 | 34.0 | 17.7 | 28.6 |
| | 거의 이용 안함 | 13.8 | 14.5 | 13.0 | 17.4 | 12.3 | 10.0 | 17.7 | 9.5 |
| 패션 | 대중적 인기 | 34.0 | 32.5 | 35.5 | 36.0 | 30.7 | 37.0 | 35.4 | 23.8 |
| | 보통 인기 | 31.0 | 30.5 | 31.5 | 29.1 | 36.0 | 25.0 | 30.4 | 42.9 |
| | 소수 마니아 인기 | 22.3 | 21.0 | 23.5 | 23.3 | 20.2 | 25.0 | 20.3 | 23.8 |
| | 거의 이용 안함 | 12.8 | 16.0 | 9.5 | 11.6 | 13.2 | 13.0 | 13.9 | 9.5 |
| 뷰티 | 대중적 인기 | 41.5 | 34.5 | 48.5 | 44.2 | 34.2 | 45.0 | 48.1 | 28.6 |
| | 보통 인기 | 26.5 | 25.5 | 27.5 | 19.8 | 28.9 | 27.0 | 27.8 | 33.3 |
| | 소수 마니아 인기 | 18.3 | 19.5 | 17.0 | 17.4 | 22.8 | 17.0 | 10.1 | 33.3 |
| | 거의 이용 안함 | 13.8 | 20.5 | 7.0 | 18.6 | 14.0 | 11.0 | 13.9 | 4.8 |
| 한식 | 대중적 인기 | 36.0 | 36.0 | 36.0 | 39.5 | 38.6 | 34.0 | 31.6 | 33.3 |
| | 보통 인기 | 27.3 | 26.0 | 28.5 | 27.9 | 27.2 | 23.0 | 30.4 | 33.3 |
| | 소수 마니아 인기 | 23.0 | 20.0 | 26.0 | 19.8 | 20.2 | 31.0 | 19.0 | 28.6 |
| | 거의 이용 안함 | 13.8 | 18.0 | 9.5 | 12.8 | 14.0 | 12.0 | 19.0 | 4.8 |

*Q 현재 귀하의 나라에서 한국 문화콘텐츠의 인기가 어느 정도라고 생각하십니까?*

# iii. 한류 선호

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (1) TV 드라마

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (274) | (126) | (148) | (59) | (78) | (71) | (51) | (15) |
| 뛰어난 배우의 연기력 | 1순위 | 17.2 | 20.6 | 14.2 | 22.0 | 17.9 | 15.5 | 13.7 | 13.3 |
| | 1+2순위 | 31.4 | 32.5 | 30.4 | 37.3 | 26.9 | 32.4 | 31.4 | 26.7 |
| 배우의 매력적인 외모 | 1순위 | 16.1 | 15.9 | 16.2 | 10.2 | 9.0 | 21.1 | 29.4 | 6.7 |
| | 1+2순위 | 28.8 | 28.6 | 29.1 | 23.7 | 28.2 | 28.2 | 37.3 | 26.7 |
| 한국 생활 및 문화에 대한 간접경험 | 1순위 | 14.6 | 15.9 | 13.5 | 8.5 | 19.2 | 11.3 | 9.8 | 46.7 |
| | 1+2순위 | 27.4 | 32.5 | 23.0 | 18.6 | 35.9 | 26.8 | 19.6 | 46.7 |
| 다양한 소재·장르를 다룸 | 1순위 | 13.9 | 14.3 | 13.5 | 8.5 | 16.7 | 16.9 | 13.7 | 6.7 |
| | 1+2순위 | 26.6 | 29.4 | 24.3 | 23.7 | 26.9 | 26.8 | 27.5 | 33.3 |
| 스토리가 짜임새 있고 탄탄함 | 1순위 | 12.0 | 11.1 | 12.8 | 10.2 | 11.5 | 9.9 | 15.7 | 20.0 |
| | 1+2순위 | 27.4 | 19.0 | 34.5 | 27.1 | 29.5 | 25.4 | 29.4 | 20.0 |
| 한국 문화만의 독특함 | 1순위 | 10.6 | 8.7 | 12.2 | 18.6 | 2.6 | 11.3 | 13.7 | 6.7 |
| | 1+2순위 | 24.1 | 22.2 | 25.7 | 30.5 | 14.1 | 26.8 | 25.5 | 33.3 |
| 영상미, 연출력 등 작품성이 좋아서 | 1순위 | 5.8 | 5.6 | 6.1 | 10.2 | 7.7 | 4.2 | 2.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 10.9 | 11.9 | 10.1 | 10.2 | 11.5 | 12.7 | 7.8 | 13.3 |
| 한국의 최신 패션·뷰티 등 트렌드 시청 | 1순위 | 5.1 | 3.2 | 6.8 | 3.4 | 7.7 | 7.0 | 2.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 13.1 | 12.7 | 13.5 | 11.9 | 12.8 | 14.1 | 17.6 | 0.0 |
| 선호하는 스타 출연 | 1순위 | 4.4 | 4.0 | 4.7 | 6.8 | 7.7 | 2.8 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 9.1 | 8.7 | 9.5 | 13.6 | 12.8 | 7.0 | 3.9 | 0.0 |
| 기타 | 1순위 | 0.4 | 0.8 | 0.0 | 1.7 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 1.1 | 2.4 | 0.0 | 3.4 | 1.3 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한국 드라마의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (2) 예능

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (205) | (100) | (105) | (45) | (43) | (58) | (45) | (14) |
| 재미있는 게임 및 소재 사용 | 1순위 | 17.1 | 12.0 | 21.9 | 6.7 | 18.6 | 19.0 | 17.8 | 35.7 |
| | 1+2순위 | 32.2 | 28.0 | 36.2 | 24.4 | 32.6 | 32.8 | 35.6 | 42.9 |
| 출연진들 간 돋보이는 팀워크 | 1순위 | 13.2 | 13.0 | 13.3 | 15.6 | 9.3 | 12.1 | 17.8 | 7.1 |
| | 1+2순위 | 22.0 | 24.0 | 20.0 | 31.1 | 18.6 | 15.5 | 26.7 | 14.3 |
| 프로그램 컨셉 및 포맷 선호 | 1순위 | 12.2 | 16.0 | 8.6 | 8.9 | 16.3 | 10.3 | 15.6 | 7.1 |
| | 1+2순위 | 27.3 | 30.0 | 24.8 | 15.6 | 32.6 | 29.3 | 28.9 | 35.7 |
| 개성있는 출연진의 캐릭터·역할 | 1순위 | 11.7 | 11.0 | 12.4 | 17.8 | 9.3 | 12.1 | 11.1 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 21.5 | 18.0 | 24.8 | 33.3 | 14.0 | 24.1 | 20.0 | 0.0 |
| 한국 문화만의 독특함 | 1순위 | 11.7 | 9.0 | 14.3 | 11.1 | 9.3 | 13.8 | 13.3 | 7.1 |
| | 1+2순위 | 22.0 | 18.0 | 25.7 | 17.8 | 16.3 | 29.3 | 22.2 | 21.4 |
| 한국 생활 및 문화에 대한 간접경험 | 1순위 | 9.8 | 13.0 | 6.7 | 8.9 | 4.7 | 12.1 | 6.7 | 28.6 |
| | 1+2순위 | 26.3 | 29.0 | 23.8 | 26.7 | 20.9 | 25.9 | 26.7 | 42.9 |
| 선호하는 스타가 MC 및 출연진 등장 | 1순위 | 9.3 | 12.0 | 6.7 | 13.3 | 14.0 | 6.9 | 6.7 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 18.5 | 24.0 | 13.3 | 22.2 | 23.3 | 13.8 | 15.6 | 21.4 |
| 한국의 최신 패션·뷰티 등 트렌드 시청 | 1순위 | 7.8 | 7.0 | 8.6 | 11.1 | 9.3 | 3.4 | 6.7 | 14.3 |
| | 1+2순위 | 16.6 | 14.0 | 19.0 | 15.6 | 25.6 | 12.1 | 15.6 | 14.3 |
| 자막, 그래픽, 합성, 화면구성 등 재미있는 편집 | 1순위 | 7.3 | 7.0 | 7.6 | 6.7 | 9.3 | 10.3 | 4.4 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 12.7 | 13.0 | 12.4 | 13.3 | 14.0 | 17.2 | 8.9 | 0.0 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한국 예능의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

# iii. 한류 선호

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (3) 영화

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (273) | (135) | (138) | (56) | (83) | (67) | (52) | (15) |
| 뛰어난 배우의 연기력 | 1순위 | 17.9 | 17.8 | 18.1 | 19.6 | 13.3 | 19.4 | 15.4 | 40.0 |
| | 1+2순위 | 32.6 | 35.6 | 29.7 | 33.9 | 31.3 | 31.3 | 26.9 | 60.0 |
| 스토리가 짜임새 있고 탄탄함 | 1순위 | 15.0 | 12.6 | 17.4 | 10.7 | 18.1 | 13.4 | 15.4 | 20.0 |
| | 1+2순위 | 28.9 | 23.7 | 34.1 | 26.8 | 34.9 | 25.4 | 25.0 | 33.3 |
| 다양한 소재·장르를 다룸 | 1순위 | 13.6 | 17.0 | 10.1 | 12.5 | 13.3 | 17.9 | 11.5 | 6.7 |
| | 1+2순위 | 26.0 | 28.9 | 23.2 | 28.6 | 24.1 | 34.3 | 21.2 | 6.7 |
| 배우의 매력적인 외모 | 1순위 | 11.0 | 11.1 | 10.9 | 8.9 | 13.3 | 9.0 | 15.4 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 25.6 | 25.9 | 25.4 | 26.8 | 25.3 | 23.9 | 28.8 | 20.0 |
| 한국 생활 및 문화에 대한 간접경험 | 1순위 | 11.0 | 10.4 | 11.6 | 7.1 | 14.5 | 11.9 | 9.6 | 6.7 |
| | 1+2순위 | 20.9 | 20.7 | 21.0 | 12.5 | 26.5 | 17.9 | 23.1 | 26.7 |
| 자국영화에서는 볼 수 없는 독특함 | 1순위 | 9.9 | 10.4 | 9.4 | 10.7 | 4.8 | 11.9 | 13.5 | 13.3 |
| | 1+2순위 | 22.7 | 23.0 | 22.5 | 16.1 | 21.7 | 23.9 | 28.8 | 26.7 |
| 선호하는 스타 출연 | 1순위 | 9.2 | 8.9 | 9.4 | 17.9 | 10.8 | 4.5 | 3.8 | 6.7 |
| | 1+2순위 | 16.8 | 15.6 | 18.1 | 30.4 | 14.5 | 13.4 | 13.5 | 6.7 |
| 한국의 최신 패션·뷰티 등 트렌드 시청 | 1순위 | 6.6 | 6.7 | 6.5 | 7.1 | 6.0 | 7.5 | 7.7 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 11.7 | 11.1 | 12.3 | 14.3 | 8.4 | 13.4 | 15.4 | 0.0 |
| 영상미, 연출력 등 작품성이 좋아서 | 1순위 | 5.9 | 5.2 | 6.5 | 5.4 | 6.0 | 4.5 | 7.7 | 6.7 |
| | 1+2순위 | 13.9 | 14.8 | 13.0 | 10.7 | 12.0 | 16.4 | 17.3 | 13.3 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한국 영화의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (4) 음악

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (220) | (95) | (125) | (62) | (60) | (54) | (36) | (8) |
| 후렴구·리듬 등의 중독성이 강함 | 1순위 | 18.2 | 15.8 | 20.0 | 24.2 | 16.7 | 16.7 | 11.1 | 25.0 |
| | 1+2순위 | 31.8 | 34.7 | 29.6 | 32.3 | 28.3 | 35.2 | 30.6 | 37.5 |
| 가수·그룹의 뛰어난 퍼포먼스 | 1순위 | 14.1 | 12.6 | 15.2 | 14.5 | 5.0 | 16.7 | 22.2 | 25.0 |
| | 1+2순위 | 27.3 | 24.2 | 29.6 | 32.3 | 15.0 | 25.9 | 36.1 | 50.0 |
| 한국의 최신 패션·뷰티 등 트렌드 시청 | 1순위 | 13.6 | 9.5 | 16.8 | 11.3 | 16.7 | 13.0 | 16.7 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 19.5 | 13.7 | 24.0 | 16.1 | 25.0 | 16.7 | 25.0 | 0.0 |
| 자국에는 없는 스타일의 음악 | 1순위 | 13.2 | 16.8 | 10.4 | 14.5 | 13.3 | 7.4 | 16.7 | 25.0 |
| | 1+2순위 | 27.7 | 28.4 | 27.2 | 24.2 | 31.7 | 27.8 | 25.0 | 37.5 |
| 가수·그룹의 매력적인 외모와 스타일 | 1순위 | 10.0 | 10.5 | 9.6 | 6.5 | 11.7 | 9.3 | 11.1 | 25.0 |
| | 1+2순위 | 27.3 | 24.2 | 29.6 | 27.4 | 26.7 | 25.9 | 27.8 | 37.5 |
| 한국어와 영어 가사의 결합 | 1순위 | 10.0 | 8.4 | 11.2 | 11.3 | 11.7 | 11.1 | 5.6 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 20.0 | 17.9 | 21.6 | 24.2 | 25.0 | 18.5 | 11.1 | 0.0 |
| 가수·그룹마다 차별화된 컨셉 | 1순위 | 7.3 | 10.5 | 4.8 | 3.2 | 11.7 | 9.3 | 5.6 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 16.4 | 20.0 | 13.6 | 11.3 | 18.3 | 16.7 | 22.2 | 12.5 |
| 한국어의 독특한 발음으로 된 가사 | 1순위 | 6.8 | 7.4 | 6.4 | 8.1 | 5.0 | 9.3 | 5.6 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 14.5 | 18.9 | 11.2 | 16.1 | 13.3 | 16.7 | 13.9 | 0.0 |
| 가수·그룹이 팬 관리를 잘함 | 1순위 | 5.5 | 6.3 | 4.8 | 6.5 | 5.0 | 5.6 | 5.6 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 14.1 | 15.8 | 12.8 | 16.1 | 13.3 | 14.8 | 8.3 | 25.0 |
| 기타 | 1순위 | 1.4 | 2.1 | 0.8 | 0.0 | 3.3 | 1.9 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 1.4 | 2.1 | 0.8 | 0.0 | 3.3 | 1.9 | 0.0 | 0.0 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한국 음악의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

# iii. 한류 선호

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (5) 애니메이션

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (216) | (110) | (106) | (48) | (66) | (50) | (39) | (13) |
| 그림체, 색채, 그래픽 등 영상미 선호 | 1순위 | 19.9 | 17.3 | 22.6 | 20.8 | 22.7 | 8.0 | 30.8 | 15.4 |
| | 1+2순위 | 36.6 | 32.7 | 40.6 | 31.3 | 37.9 | 22.0 | 56.4 | 46.2 |
| 캐릭터 생김새·디자인 선호 | 1순위 | 18.1 | 17.3 | 18.9 | 16.7 | 18.2 | 18.0 | 20.5 | 15.4 |
| | 1+2순위 | 36.1 | 40.9 | 31.1 | 33.3 | 45.5 | 30.0 | 30.8 | 38.5 |
| 캐릭터의 성격·역할 선호 | 1순위 | 16.7 | 13.6 | 19.8 | 18.8 | 10.6 | 32.0 | 7.7 | 7.7 |
| | 1+2순위 | 31.5 | 26.4 | 36.8 | 35.4 | 27.3 | 44.0 | 23.1 | 15.4 |
| 다양한 소재·장르를 다룸 | 1순위 | 13.4 | 15.5 | 11.3 | 12.5 | 15.2 | 14.0 | 10.3 | 15.4 |
| | 1+2순위 | 25.0 | 30.0 | 19.8 | 20.8 | 24.2 | 32.0 | 23.1 | 23.1 |
| 교육용으로 활용할 수 있는 내용이 풍부 | 1순위 | 10.2 | 15.5 | 4.7 | 10.4 | 10.6 | 10.0 | 10.3 | 7.7 |
| | 1+2순위 | 18.1 | 23.6 | 12.3 | 18.8 | 19.7 | 18.0 | 15.4 | 15.4 |
| 스토리가 짜임새 있고 탄탄함 | 1순위 | 8.3 | 6.4 | 10.4 | 10.4 | 13.6 | 2.0 | 5.1 | 7.7 |
| | 1+2순위 | 20.8 | 15.5 | 26.4 | 29.2 | 22.7 | 14.0 | 20.5 | 7.7 |
| 폭력적이거나 선정적인 내용이 적음 | 1순위 | 7.4 | 5.5 | 9.4 | 8.3 | 7.6 | 6.0 | 5.1 | 15.4 |
| | 1+2순위 | 15.7 | 11.8 | 19.8 | 20.8 | 12.1 | 16.0 | 15.4 | 15.4 |
| 자국의 문화코드와 잘 맞음 | 1순위 | 5.6 | 8.2 | 2.8 | 2.1 | 1.5 | 10.0 | 7.7 | 15.4 |
| | 1+2순위 | 15.7 | 18.2 | 13.2 | 10.4 | 10.6 | 24.0 | 12.8 | 38.5 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한국 애니메이션의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (6) 도서

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (89) | (45) | (44) | (33) | (24) | (18) | (12) | (2) |
| 캐릭터의 성격·역할 선호 | 1순위 | 20.2 | 15.6 | 25.0 | 27.3 | 4.2 | 27.8 | 16.7 | 50.0 |
| | 1+2순위 | 36.0 | 28.9 | 43.2 | 48.5 | 20.8 | 33.3 | 25.0 | 100.0 |
| 스토리 및 작화 선호 | 1순위 | 18.0 | 15.6 | 20.5 | 24.2 | 16.7 | 16.7 | 8.3 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 30.3 | 24.4 | 36.4 | 36.4 | 29.2 | 38.9 | 8.3 | 0.0 |
| 한국 문화만의 독특함 | 1순위 | 15.7 | 15.6 | 15.9 | 12.1 | 33.3 | 0.0 | 16.7 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 28.1 | 26.7 | 29.5 | 30.3 | 33.3 | 16.7 | 33.3 | 0.0 |
| 한국의 최신 트렌드 접촉 | 1순위 | 13.5 | 22.2 | 4.5 | 9.1 | 16.7 | 22.2 | 8.3 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 30.3 | 37.8 | 22.7 | 21.2 | 37.5 | 38.9 | 33.3 | 0.0 |
| 자국의 문화코드와 잘 맞음 | 1순위 | 9.0 | 11.1 | 6.8 | 9.1 | 4.2 | 0.0 | 25.0 | 50.0 |
| | 1+2순위 | 11.2 | 15.6 | 6.8 | 12.1 | 4.2 | 5.6 | 25.0 | 50.0 |
| 한국어 관심·학습 수요 증가 | 1순위 | 9.0 | 6.7 | 11.4 | 9.1 | 8.3 | 11.1 | 8.3 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 19.1 | 20.0 | 18.2 | 18.2 | 20.8 | 22.2 | 16.7 | 0.0 |
| 다양한 소재·장르를 다룸 | 1순위 | 7.9 | 8.9 | 6.8 | 9.1 | 8.3 | 11.1 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 18.0 | 17.8 | 18.2 | 15.2 | 25.0 | 16.7 | 16.7 | 0.0 |
| 인기 한류 콘텐츠의 원작 | 1순위 | 6.7 | 4.4 | 9.1 | 0.0 | 8.3 | 11.1 | 16.7 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 27.0 | 28.9 | 25.0 | 18.2 | 29.2 | 27.8 | 41.7 | 50.0 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한국 도서의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

# iii. 한류 선호

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (7) 게임

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (215) | (122) | (93) | (60) | (68) | (54) | (24) | (9) |
| 그래픽·그림 선호 | 1순위 | 24.7 | 23.8 | 25.8 | 16.7 | 33.8 | 20.4 | 25.0 | 33.3 |
| | 1+2순위 | 40.5 | 41.8 | 38.7 | 36.7 | 44.1 | 40.7 | 37.5 | 44.4 |
| 게임 플레이 방식·구성 선호 | 1순위 | 19.1 | 19.7 | 18.3 | 11.7 | 20.6 | 20.4 | 29.2 | 22.2 |
| | 1+2순위 | 42.8 | 40.2 | 46.2 | 36.7 | 45.6 | 42.6 | 50.0 | 44.4 |
| 게이머들과 네트워크 형성 | 1순위 | 13.5 | 9.8 | 18.3 | 18.3 | 10.3 | 16.7 | 8.3 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 32.6 | 32.0 | 33.3 | 30.0 | 33.8 | 35.2 | 37.5 | 11.1 |
| 캐릭터의 성격·역할 선호 | 1순위 | 11.6 | 13.1 | 9.7 | 16.7 | 5.9 | 13.0 | 12.5 | 11.1 |
| | 1+2순위 | 22.3 | 23.0 | 21.5 | 23.3 | 17.6 | 25.9 | 25.0 | 22.2 |
| 폭력성·선정적 내용이 적음 | 1순위 | 9.3 | 9.0 | 9.7 | 5.0 | 13.2 | 5.6 | 12.5 | 22.2 |
| | 1+2순위 | 15.8 | 15.6 | 16.1 | 10.0 | 16.2 | 16.7 | 16.7 | 44.4 |
| 다양한 소재·장르를 다룸 | 1순위 | 8.4 | 10.7 | 5.4 | 10.0 | 7.4 | 9.3 | 4.2 | 11.1 |
| | 1+2순위 | 19.1 | 18.9 | 19.4 | 23.3 | 19.1 | 13.0 | 20.8 | 22.2 |
| 한류 스타가 광고·홍보 | 1순위 | 7.0 | 6.6 | 7.5 | 8.3 | 5.9 | 7.4 | 8.3 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 14.4 | 14.8 | 14.0 | 16.7 | 14.7 | 14.8 | 8.3 | 11.1 |
| 스토리가 짜임새 있고 탄탄함 | 1순위 | 6.0 | 6.6 | 5.4 | 11.7 | 2.9 | 7.4 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 12.1 | 13.1 | 10.8 | 21.7 | 8.8 | 11.1 | 4.2 | 0.0 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한국 온라인/모바일 게임의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (8) 패션

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (264) | (124) | (140) | (48) | (74) | (77) | (54) | (11) |
| 디자인 선호 | 1순위 | 27.3 | 26.6 | 27.9 | 20.8 | 36.5 | 19.5 | 33.3 | 18.2 |
| | 1+2순위 | 46.6 | 46.0 | 47.1 | 47.9 | 54.1 | 39.0 | 50.0 | 27.3 |
| 우수한 품질 | 1순위 | 16.7 | 19.4 | 14.3 | 12.5 | 9.5 | 26.0 | 16.7 | 18.2 |
| | 1+2순위 | 37.5 | 41.1 | 34.3 | 39.6 | 24.3 | 42.9 | 46.3 | 36.4 |
| 다양한 제품 종류·스타일 | 1순위 | 13.6 | 15.3 | 12.1 | 20.8 | 12.2 | 11.7 | 9.3 | 27.3 |
| | 1+2순위 | 29.5 | 32.3 | 27.1 | 35.4 | 27.0 | 31.2 | 20.4 | 54.5 |
| 품질 대비 저렴한 가격 | 1순위 | 13.3 | 13.7 | 12.9 | 8.3 | 14.9 | 14.3 | 14.8 | 9.1 |
| | 1+2순위 | 28.8 | 25.8 | 31.4 | 10.4 | 33.8 | 29.9 | 40.7 | 9.1 |
| 주변사람들 사이에서 평판이 좋음 | 1순위 | 12.5 | 7.3 | 17.1 | 18.8 | 10.8 | 9.1 | 13.0 | 18.2 |
| | 1+2순위 | 26.9 | 22.6 | 30.7 | 29.2 | 25.7 | 27.3 | 22.2 | 45.5 |
| 좋아하는 스타가 직접 사용·홍보 | 1순위 | 8.0 | 5.6 | 10.0 | 6.3 | 6.8 | 7.8 | 11.1 | 9.1 |
| | 1+2순위 | 13.6 | 11.3 | 15.7 | 12.5 | 18.9 | 10.4 | 13.0 | 9.1 |
| 브랜드 이미지가 좋아서 | 1순위 | 8.0 | 10.5 | 5.7 | 12.5 | 8.1 | 10.4 | 1.9 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 15.9 | 19.4 | 12.9 | 25.0 | 14.9 | 16.9 | 7.4 | 18.2 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한국 패션의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

# iii. 한류 선호

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (9) 뷰티

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (246) | (94) | (152) | (49) | (67) | (67) | (54) | (9) |
| 우수한 효과·품질 | 1순위 | 19.1 | 9.6 | 25.0 | 20.4 | 7.5 | 22.4 | 29.6 | 11.1 |
| | 1+2순위 | 35.8 | 23.4 | 43.4 | 32.7 | 25.4 | 40.3 | 50.0 | 11.1 |
| 품질 대비 저렴한 가격 | 1순위 | 18.7 | 21.3 | 17.1 | 18.4 | 16.4 | 20.9 | 18.5 | 22.2 |
| | 1+2순위 | 30.9 | 31.9 | 30.3 | 30.6 | 26.9 | 34.3 | 31.5 | 33.3 |
| 주변사람들 사이에서 평판이 좋음 | 1순위 | 14.6 | 9.6 | 17.8 | 8.2 | 17.9 | 14.9 | 14.8 | 22.2 |
| | 1+2순위 | 34.1 | 24.5 | 40.1 | 24.5 | 35.8 | 34.3 | 42.6 | 22.2 |
| 다양한 제품 종류 | 1순위 | 12.6 | 16.0 | 10.5 | 8.2 | 14.9 | 14.9 | 11.1 | 11.1 |
| | 1+2순위 | 25.6 | 34.0 | 20.4 | 18.4 | 22.4 | 28.4 | 29.6 | 44.4 |
| 좋아하는 스타가 직접 사용·홍보 | 1순위 | 11.4 | 14.9 | 9.2 | 14.3 | 19.4 | 6.0 | 5.6 | 11.1 |
| | 1+2순위 | 18.3 | 20.2 | 17.1 | 28.6 | 25.4 | 9.0 | 11.1 | 22.2 |
| 자연 친화적 성분·재료 사용 | 1순위 | 11.0 | 12.8 | 9.9 | 16.3 | 13.4 | 4.5 | 11.1 | 11.1 |
| | 1+2순위 | 23.6 | 27.7 | 21.1 | 28.6 | 28.4 | 19.4 | 16.7 | 33.3 |
| 브랜드 이미지가 좋아서 | 1순위 | 6.5 | 8.5 | 5.3 | 6.1 | 6.0 | 9.0 | 5.6 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 16.3 | 20.2 | 13.8 | 18.4 | 17.9 | 16.4 | 13.0 | 11.1 |
| 제품 패키지 디자인 선호 | 1순위 | 6.1 | 7.4 | 5.3 | 8.2 | 4.5 | 7.5 | 3.7 | 11.1 |
| | 1+2순위 | 15.4 | 18.1 | 13.8 | 18.4 | 17.9 | 17.9 | 5.6 | 22.2 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한국 뷰티의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (10) 한식

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (226) | (108) | (118) | (52) | (54) | (60) | (47) | (13) |
| 맛이 있어서 | 1순위 | 25.7 | 20.4 | 30.5 | 32.7 | 20.4 | 20.0 | 25.5 | 46.2 |
| | 1+2순위 | 50.4 | 43.5 | 56.8 | 55.8 | 46.3 | 41.7 | 53.2 | 76.9 |
| 한국 문화콘텐츠에서 봤던 한식·식문화 경험 | 1순위 | 19.0 | 16.7 | 21.2 | 5.8 | 24.1 | 23.3 | 25.5 | 7.7 |
| | 1+2순위 | 35.4 | 28.7 | 41.5 | 23.1 | 33.3 | 41.7 | 48.9 | 15.4 |
| 건강에 좋은 식재료·조리법 사용 | 1순위 | 18.6 | 17.6 | 19.5 | 13.5 | 18.5 | 16.7 | 25.5 | 23.1 |
| | 1+2순위 | 38.5 | 37.0 | 39.8 | 25.0 | 38.9 | 38.3 | 48.9 | 53.8 |
| 상차림·플레이팅·분위기가 좋아서 | 1순위 | 10.2 | 14.8 | 5.9 | 11.5 | 11.1 | 10.0 | 8.5 | 7.7 |
| | 1+2순위 | 15.9 | 23.1 | 9.3 | 17.3 | 18.5 | 16.7 | 10.6 | 15.4 |
| 식당,직원의 위생·청결 상태가 좋아서 | 1순위 | 9.3 | 13.9 | 5.1 | 9.6 | 9.3 | 8.3 | 8.5 | 15.4 |
| | 1+2순위 | 19.0 | 24.1 | 14.4 | 23.1 | 25.9 | 15.0 | 10.6 | 23.1 |
| 가성비가 좋음 | 1순위 | 5.8 | 2.8 | 8.5 | 3.8 | 7.4 | 10.0 | 2.1 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 14.6 | 12.0 | 16.9 | 13.5 | 13.0 | 21.7 | 12.8 | 0.0 |
| 친절한 직원 | 1순위 | 5.8 | 6.5 | 5.1 | 7.7 | 3.7 | 8.3 | 4.3 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 12.8 | 16.7 | 9.3 | 15.4 | 7.4 | 15.0 | 12.8 | 15.4 |
| 한국 인기스타 광고·홍보 | 1순위 | 5.3 | 6.5 | 4.2 | 15.4 | 3.7 | 3.3 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 12.8 | 13.9 | 11.9 | 26.9 | 14.8 | 10.0 | 2.1 | 0.0 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한식의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

# iii. 한류 선호

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (1) TV 드라마

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (274) | (126) | (148) | (59) | (78) | (71) | (51) | (15) |
| 한국어가 어렵고 생소함 | 1순위 | 19.7 | 23.0 | 16.9 | 11.9 | 17.9 | 23.9 | 21.6 | 33.3 |
| | 1+2순위 | 33.9 | 38.1 | 30.4 | 23.7 | 35.9 | 40.8 | 31.4 | 40.0 |
| 한 회당 방영 시간이 길어서 | 1순위 | 15.3 | 15.9 | 14.9 | 27.1 | 10.3 | 14.1 | 7.8 | 26.7 |
| | 1+2순위 | 25.5 | 23.8 | 27.0 | 32.2 | 25.6 | 29.6 | 11.8 | 26.7 |
| 자막·더빙 통한 시청 불편함 | 1순위 | 12.4 | 7.1 | 16.9 | 1.7 | 15.4 | 12.7 | 19.6 | 13.3 |
| | 1+2순위 | 31.0 | 27.8 | 33.8 | 15.3 | 28.2 | 29.6 | 49.0 | 53.3 |
| 에피소드 편수가 적음 | 1순위 | 9.9 | 8.7 | 10.8 | 8.5 | 10.3 | 11.3 | 9.8 | 6.7 |
| | 1+2순위 | 18.2 | 17.5 | 18.9 | 15.3 | 17.9 | 21.1 | 19.6 | 13.3 |
| 소재,스토리,장르 등이 진부·획일적 | 1순위 | 8.8 | 8.7 | 8.8 | 10.2 | 11.5 | 9.9 | 3.9 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 19.7 | 15.9 | 23.0 | 23.7 | 20.5 | 15.5 | 17.6 | 26.7 |
| 비용이 많이 듦 | 1순위 | 7.3 | 8.7 | 6.1 | 6.8 | 10.3 | 2.8 | 9.8 | 6.7 |
| | 1+2순위 | 11.3 | 15.9 | 7.4 | 13.6 | 11.5 | 7.0 | 15.7 | 6.7 |
| 어색한 배우들의 연기 | 1순위 | 7.3 | 7.1 | 7.4 | 6.8 | 6.4 | 8.5 | 9.8 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 14.2 | 11.9 | 16.2 | 18.6 | 11.5 | 14.1 | 17.6 | 0.0 |
| 인터내셔널한 캐스팅이 없음 | 1순위 | 6.2 | 7.1 | 5.4 | 10.2 | 5.1 | 2.8 | 7.8 | 6.7 |
| | 1+2순위 | 15.0 | 17.5 | 12.8 | 20.3 | 12.8 | 14.1 | 13.7 | 13.3 |
| 한국적인 색채가 강해서 | 1순위 | 5.8 | 6.3 | 5.4 | 3.4 | 7.7 | 7.0 | 3.9 | 6.7 |
| | 1+2순위 | 10.9 | 11.9 | 10.1 | 10.2 | 12.8 | 8.5 | 11.8 | 13.3 |
| 같은 배우가 타 작품에 반복적으로 출연해서 | 1순위 | 4.7 | 4.8 | 4.7 | 10.2 | 2.6 | 2.8 | 5.9 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 12.4 | 11.9 | 12.8 | 20.3 | 15.4 | 8.5 | 7.8 | 0.0 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 1.8 | 0.8 | 2.7 | 3.4 | 1.3 | 2.8 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 5.5 | 4.8 | 6.1 | 6.8 | 6.4 | 8.5 | 0.0 | 0.0 |
| 기타 | 1순위 | 0.7 | 1.6 | 0.0 | 0.0 | 1.3 | 1.4 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 2.2 | 3.2 | 1.4 | 0.0 | 1.3 | 2.8 | 3.9 | 6.7 |

*Q.귀하가 생각하는 한국 드라마의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (2) 예능

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (205) | (100) | (105) | (45) | (43) | (58) | (45) | (14) |
| 한국어가 어렵고 생소함 | 1순위 | 22.0 | 23.0 | 21.0 | 22.2 | 18.6 | 15.5 | 28.9 | 35.7 |
| | 1+2순위 | 37.6 | 40.0 | 35.2 | 35.6 | 37.2 | 25.9 | 48.9 | 57.1 |
| 자막·더빙 통한 시청 불편함 | 1순위 | 16.6 | 14.0 | 19.0 | 8.9 | 16.3 | 17.2 | 24.4 | 14.3 |
| | 1+2순위 | 26.8 | 25.0 | 28.6 | 13.3 | 25.6 | 25.9 | 35.6 | 50.0 |
| 한국식 유머코드가 맞지 않음 | 1순위 | 9.3 | 11.0 | 7.6 | 2.2 | 14.0 | 10.3 | 8.9 | 14.3 |
| | 1+2순위 | 17.6 | 16.0 | 19.0 | 13.3 | 16.3 | 15.5 | 22.2 | 28.6 |
| 방송용 자막이 너무 많아서 | 1순위 | 8.3 | 7.0 | 9.5 | 8.9 | 9.3 | 10.3 | 6.7 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 16.6 | 11.0 | 21.9 | 8.9 | 25.6 | 22.4 | 13.3 | 0.0 |
| 지속적으로 진행되는 콘텐츠가 적음 | 1순위 | 8.3 | 8.0 | 8.6 | 17.8 | 7.0 | 6.9 | 0.0 | 14.3 |
| | 1+2순위 | 18.0 | 18.0 | 18.1 | 24.4 | 16.3 | 19.0 | 11.1 | 21.4 |
| 게스트 토크 의존 포맷이 많음 | 1순위 | 7.8 | 7.0 | 8.6 | 6.7 | 0.0 | 15.5 | 6.7 | 7.1 |
| | 1+2순위 | 21.5 | 20.0 | 22.9 | 26.7 | 18.6 | 27.6 | 13.3 | 14.3 |
| 한국적인 색채가 강해서 | 1순위 | 7.8 | 6.0 | 9.5 | 4.4 | 14.0 | 8.6 | 4.4 | 7.1 |
| | 1+2순위 | 14.1 | 15.0 | 13.3 | 15.6 | 18.6 | 15.5 | 6.7 | 14.3 |
| 짜임새 있는 포맷이 아닌 즉흥적임 | 1순위 | 5.4 | 7.0 | 3.8 | 6.7 | 7.0 | 1.7 | 6.7 | 7.1 |
| | 1+2순위 | 16.1 | 21.0 | 11.4 | 15.6 | 11.6 | 20.7 | 17.8 | 7.1 |
| 매력있는 스타가 출연하지 않아서 | 1순위 | 4.9 | 6.0 | 3.8 | 11.1 | 2.3 | 1.7 | 6.7 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 9.8 | 10.0 | 9.5 | 22.2 | 7.0 | 5.2 | 8.9 | 0.0 |
| 나오는 사람들이 반복적으로 출연해서 | 1순위 | 4.4 | 5.0 | 3.8 | 6.7 | 2.3 | 5.2 | 4.4 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 13.2 | 15.0 | 11.4 | 15.6 | 14.0 | 13.8 | 13.3 | 0.0 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 4.4 | 5.0 | 3.8 | 4.4 | 9.3 | 5.2 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 6.3 | 7.0 | 5.7 | 6.7 | 9.3 | 6.9 | 4.4 | 0.0 |

*Q.귀하가 생각하는 한국 예능의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

# iii. 한류 선호

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (3) 영화

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (273) | (135) | (138) | (56) | (83) | (67) | (52) | (15) |
| 한국어가 어렵고 생소함 | 1순위 | 27.8 | 31.1 | 24.6 | 23.2 | 33.7 | 26.9 | 25.0 | 26.7 |
| | 1+2순위 | 42.1 | 46.7 | 37.7 | 30.4 | 48.2 | 41.8 | 44.2 | 46.7 |
| 자막·더빙 통한 시청 불편함 | 1순위 | 15.4 | 9.6 | 21.0 | 10.7 | 10.8 | 16.4 | 25.0 | 20.0 |
| | 1+2순위 | 34.1 | 31.1 | 37.0 | 21.4 | 27.7 | 35.8 | 50.0 | 53.3 |
| 다른 언어·문화로 내용의 이해가 어려움 | 1순위 | 13.2 | 14.1 | 12.3 | 14.3 | 10.8 | 11.9 | 15.4 | 20.0 |
| | 1+2순위 | 30.4 | 31.1 | 29.7 | 25.0 | 31.3 | 31.3 | 32.7 | 33.3 |
| 이질적인 배우의 외모 | 1순위 | 9.5 | 8.1 | 10.9 | 8.9 | 6.0 | 10.4 | 13.5 | 13.3 |
| | 1+2순위 | 15.8 | 14.8 | 16.7 | 14.3 | 13.3 | 19.4 | 15.4 | 20.0 |
| 소재,스토리,장르 등이 진부·획일적 | 1순위 | 8.4 | 7.4 | 9.4 | 7.1 | 10.8 | 9.0 | 3.8 | 13.3 |
| | 1+2순위 | 15.8 | 11.1 | 20.3 | 21.4 | 16.9 | 13.4 | 5.8 | 33.3 |
| 작품성·예술적 가치가 떨어짐 | 1순위 | 6.6 | 7.4 | 5.8 | 8.9 | 6.0 | 1.5 | 11.5 | 6.7 |
| | 1+2순위 | 12.1 | 12.6 | 11.6 | 19.6 | 12.0 | 4.5 | 15.4 | 6.7 |
| 한국 배우·관계자의 부적절한 언행 | 1순위 | 5.5 | 6.7 | 4.3 | 7.1 | 7.2 | 6.0 | 1.9 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 12.1 | 14.8 | 9.4 | 16.1 | 10.8 | 11.9 | 13.5 | 0.0 |
| 비용이 많이 듦 | 1순위 | 4.8 | 7.4 | 2.2 | 3.6 | 6.0 | 9.0 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 15.4 | 19.3 | 11.6 | 17.9 | 15.7 | 20.9 | 9.6 | 0.0 |
| 스토리의 짜임새가 떨어짐 | 1순위 | 4.4 | 3.0 | 5.8 | 14.3 | 2.4 | 3.0 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 12.1 | 5.2 | 18.8 | 28.6 | 10.8 | 11.9 | 0.0 | 0.0 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 3.7 | 5.2 | 2.2 | 1.8 | 6.0 | 4.5 | 1.9 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 7.0 | 9.6 | 4.3 | 5.4 | 10.8 | 6.0 | 5.8 | 0.0 |

*Q.귀하가 생각하는 한국 영화의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (4) 음악

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (220) | (95) | (125) | (62) | (60) | (54) | (36) | (8) |
| 한국어 가사가 어렵고 생소함 | 1순위 | 25.9 | 20.0 | 30.4 | 22.6 | 23.3 | 37.0 | 22.2 | 12.5 |
| | 1+2순위 | 43.6 | 37.9 | 48.0 | 41.9 | 43.3 | 46.3 | 38.9 | 62.5 |
| 획일적인 음악 장르 | 1순위 | 14.5 | 13.7 | 15.2 | 14.5 | 13.3 | 18.5 | 5.6 | 37.5 |
| | 1+2순위 | 31.4 | 28.4 | 33.6 | 27.4 | 40.0 | 37.0 | 13.9 | 37.5 |
| 주위 반응이 좋지 않아서 | 1순위 | 14.1 | 8.4 | 18.4 | 14.5 | 20.0 | 5.6 | 13.9 | 25.0 |
| | 1+2순위 | 32.3 | 28.4 | 35.2 | 32.3 | 31.7 | 27.8 | 38.9 | 37.5 |
| 이질적인 가수의 외모 | 1순위 | 10.0 | 9.5 | 10.4 | 8.1 | 6.7 | 11.1 | 16.7 | 12.5 |
| | 1+2순위 | 20.0 | 15.8 | 23.2 | 14.5 | 16.7 | 24.1 | 27.8 | 25.0 |
| 예술적 가치가 떨어짐 | 1순위 | 9.1 | 10.5 | 8.0 | 12.9 | 10.0 | 1.9 | 13.9 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 18.2 | 21.1 | 16.0 | 25.8 | 16.7 | 13.0 | 16.7 | 12.5 |
| 자국 사회·도덕적 가치에 반하는 내용 포함 | 1순위 | 8.6 | 12.6 | 5.6 | 12.9 | 5.0 | 9.3 | 8.3 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 14.1 | 20.0 | 9.6 | 16.1 | 11.7 | 16.7 | 13.9 | 0.0 |
| 자국 문화 보호 차원 | 1순위 | 5.5 | 9.5 | 2.4 | 4.8 | 5.0 | 9.3 | 2.8 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 13.6 | 18.9 | 9.6 | 16.1 | 11.7 | 14.8 | 13.9 | 0.0 |
| 한국 가수·관계자의 부적절한 언행 | 1순위 | 5.5 | 5.3 | 5.6 | 4.8 | 5.0 | 3.7 | 11.1 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 14.1 | 16.8 | 12.0 | 17.7 | 11.7 | 9.3 | 22.2 | 0.0 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 5.0 | 8.4 | 2.4 | 4.8 | 8.3 | 3.7 | 2.8 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 8.6 | 10.5 | 7.2 | 8.1 | 13.3 | 5.6 | 8.3 | 0.0 |
| 기타 | 1순위 | 1.8 | 2.1 | 1.6 | 0.0 | 3.3 | 0.0 | 2.8 | 12.5 |
| | 1+2순위 | 4.1 | 2.1 | 5.6 | 0.0 | 3.3 | 5.6 | 5.6 | 25.0 |

*Q.귀하가 생각하는 한국 음악의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

# iii. 한류 선호

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (5) 애니메이션

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (216) | (110) | (106) | (48) | (66) | (50) | (39) | (13) |
| 한국어가 어렵고 생소함 | 1순위 | 20.8 | 24.5 | 17.0 | 20.8 | 21.2 | 20.0 | 20.5 | 23.1 |
| | 1+2순위 | 40.3 | 41.8 | 38.7 | 37.5 | 42.4 | 36.0 | 43.6 | 46.2 |
| 자막·더빙 통한 시청 불편함 | 1순위 | 17.1 | 8.2 | 26.4 | 12.5 | 13.6 | 16.0 | 23.1 | 38.5 |
| | 1+2순위 | 36.1 | 24.5 | 48.1 | 20.8 | 31.8 | 40.0 | 53.8 | 46.2 |
| 한국적인 색채가 강해서 | 1순위 | 11.1 | 10.0 | 12.3 | 10.4 | 16.7 | 10.0 | 5.1 | 7.7 |
| | 1+2순위 | 22.7 | 26.4 | 18.9 | 29.2 | 27.3 | 14.0 | 12.8 | 38.5 |
| 지나치게 상업적이라서 | 1순위 | 10.6 | 14.5 | 6.6 | 6.3 | 16.7 | 10.0 | 7.7 | 7.7 |
| | 1+2순위 | 19.0 | 22.7 | 15.1 | 14.6 | 22.7 | 24.0 | 10.3 | 23.1 |
| 교육적이지 않아서 | 1순위 | 9.3 | 7.3 | 11.3 | 16.7 | 6.1 | 8.0 | 5.1 | 15.4 |
| | 1+2순위 | 14.4 | 13.6 | 15.1 | 18.8 | 12.1 | 20.0 | 5.1 | 15.4 |
| 자국에 비해 특별하지 않음 | 1순위 | 8.3 | 9.1 | 7.5 | 4.2 | 9.1 | 8.0 | 15.4 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 17.1 | 18.2 | 16.0 | 14.6 | 21.2 | 12.0 | 23.1 | 7.7 |
| 소재,스토리,장르 등이 진부·획일적 | 1순위 | 7.9 | 7.3 | 8.5 | 16.7 | 3.0 | 8.0 | 7.7 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 15.3 | 12.7 | 17.9 | 25.0 | 9.1 | 16.0 | 15.4 | 7.7 |
| 자국 문화 정서와 맞지 않음 | 1순위 | 5.6 | 9.1 | 1.9 | 2.1 | 4.5 | 12.0 | 5.1 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 15.3 | 20.0 | 10.4 | 14.6 | 13.6 | 24.0 | 12.8 | 0.0 |
| 캐릭터가 마음에 들지 않음 | 1순위 | 4.6 | 4.5 | 4.7 | 6.3 | 4.5 | 2.0 | 5.1 | 7.7 |
| | 1+2순위 | 9.7 | 6.4 | 13.2 | 16.7 | 7.6 | 6.0 | 10.3 | 7.7 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 4.2 | 4.5 | 3.8 | 4.2 | 4.5 | 4.0 | 5.1 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 8.3 | 10.0 | 6.6 | 8.3 | 9.1 | 6.0 | 10.3 | 7.7 |
| 기타 | 1순위 | 0.5 | 0.9 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 2.0 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 1.9 | 3.6 | 0.0 | 0.0 | 3.0 | 2.0 | 2.6 | 0.0 |

*Q 귀하가 생각하는 한국 애니메이션의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (6) 도서

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (89) | (45) | (44) | (33) | (24) | (18) | (12) | (2) |
| 자국어로의 번역 미흡 | 1순위 | 24.7 | 20.0 | 29.5 | 18.2 | 33.3 | 22.2 | 25.0 | 50.0 |
| | 1+2순위 | 38.2 | 31.1 | 45.5 | 30.3 | 50.0 | 38.9 | 33.3 | 50.0 |
| 다른 언어·문화로 내용의 이해가 어려움 | 1순위 | 18.0 | 11.1 | 25.0 | 21.2 | 12.5 | 27.8 | 8.3 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 34.8 | 24.4 | 45.5 | 42.4 | 25.0 | 50.0 | 8.3 | 50.0 |
| 캐릭터가 마음에 들지 않음 | 1순위 | 13.5 | 11.1 | 15.9 | 18.2 | 12.5 | 11.1 | 8.3 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 21.3 | 17.8 | 25.0 | 36.4 | 12.5 | 11.1 | 16.7 | 0.0 |
| 스토리·작화가 마음에 들지 않음 | 1순위 | 10.1 | 11.1 | 9.1 | 12.1 | 12.5 | 5.6 | 8.3 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 16.9 | 15.6 | 18.2 | 21.2 | 16.7 | 16.7 | 8.3 | 0.0 |
| 소재,장르 등이 진부·획일적 | 1순위 | 9.0 | 13.3 | 4.5 | 9.1 | 8.3 | 5.6 | 16.7 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 20.2 | 24.4 | 15.9 | 12.1 | 25.0 | 22.2 | 25.0 | 50.0 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 7.9 | 11.1 | 4.5 | 6.1 | 8.3 | 5.6 | 16.7 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 12.4 | 17.8 | 6.8 | 12.1 | 16.7 | 5.6 | 16.7 | 0.0 |
| 한국적인 색채가 강해서 | 1순위 | 6.7 | 8.9 | 4.5 | 6.1 | 4.2 | 5.6 | 8.3 | 50.0 |
| | 1+2순위 | 18.0 | 22.2 | 13.6 | 15.2 | 20.8 | 11.1 | 25.0 | 50.0 |
| 선정적·폭력적 내용 | 1순위 | 5.6 | 6.7 | 4.5 | 3.0 | 4.2 | 11.1 | 8.3 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 19.1 | 24.4 | 13.6 | 15.2 | 16.7 | 22.2 | 33.3 | 0.0 |
| 비용이 많이 듦 | 1순위 | 4.5 | 6.7 | 2.3 | 6.1 | 4.2 | 5.6 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 19.1 | 22.2 | 15.9 | 15.2 | 16.7 | 22.2 | 33.3 | 0.0 |

*Q 귀하가 생각하는 한국 도서의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

# iii. 한류 선호

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (7) 게임

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (215) | (122) | (93) | (60) | (68) | (54) | (24) | (9) |
| 이용 하는데 비용이 많이 듦 | 1순위 | 17.7 | 16.4 | 19.4 | 11.7 | 20.6 | 22.2 | 4.2 | 44.4 |
| | 1+2순위 | 29.3 | 31.1 | 26.9 | 26.7 | 33.8 | 31.5 | 8.3 | 55.6 |
| 높은 디바이스 사양 필요 | 1순위 | 15.3 | 17.2 | 12.9 | 10.0 | 25.0 | 9.3 | 12.5 | 22.2 |
| | 1+2순위 | 26.5 | 27.9 | 24.7 | 21.7 | 33.8 | 22.2 | 20.8 | 44.4 |
| 게임 서비스 운영이 잘 이루어지지 않아서 | 1순위 | 11.6 | 11.5 | 11.8 | 8.3 | 8.8 | 14.8 | 25.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 20.9 | 21.3 | 20.4 | 16.7 | 20.6 | 18.5 | 41.7 | 11.1 |
| 한국적인 색채가 강해서 | 1순위 | 9.3 | 5.7 | 14.0 | 6.7 | 10.3 | 13.0 | 8.3 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 23.7 | 21.3 | 26.9 | 21.7 | 23.5 | 27.8 | 20.8 | 22.2 |
| 스토리의 짜임새 부족 | 1순위 | 8.4 | 7.4 | 9.7 | 13.3 | 4.4 | 5.6 | 12.5 | 11.1 |
| | 1+2순위 | 17.7 | 18.0 | 17.2 | 23.3 | 13.2 | 14.8 | 20.8 | 22.2 |
| 캐릭터 매력 부족 및 정체성 모호 | 1순위 | 7.9 | 9.0 | 6.5 | 8.3 | 4.4 | 13.0 | 8.3 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 16.3 | 15.6 | 17.2 | 15.0 | 16.2 | 18.5 | 20.8 | 0.0 |
| 자국 문화 정서와 맞지 않음 | 1순위 | 7.9 | 8.2 | 7.5 | 11.7 | 5.9 | 7.4 | 4.2 | 11.1 |
| | 1+2순위 | 17.2 | 15.6 | 19.4 | 16.7 | 20.6 | 14.8 | 16.7 | 11.1 |
| 소재,스토리,장르 등이 진부·획일적 | 1순위 | 6.0 | 7.4 | 4.3 | 11.7 | 5.9 | 0.0 | 8.3 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 15.3 | 15.6 | 15.1 | 21.7 | 11.8 | 11.1 | 25.0 | 0.0 |
| 그래픽의 독창성 부족 | 1순위 | 5.6 | 5.7 | 5.4 | 6.7 | 7.4 | 3.7 | 4.2 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 12.6 | 11.5 | 14.0 | 16.7 | 14.7 | 11.1 | 4.2 | 0.0 |
| 게임이 선정적·폭력적임 | 1순위 | 5.6 | 6.6 | 4.3 | 3.3 | 2.9 | 9.3 | 8.3 | 11.1 |
| | 1+2순위 | 10.7 | 10.7 | 10.8 | 8.3 | 4.4 | 18.5 | 12.5 | 22.2 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 3.7 | 3.3 | 4.3 | 8.3 | 1.5 | 1.9 | 4.2 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 7.9 | 9.0 | 6.5 | 11.7 | 4.4 | 9.3 | 8.3 | 0.0 |

*Q.귀하가 생각하는 한국 게임의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (8) 패션

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (264) | (124) | (140) | (48) | (74) | (77) | (54) | (11) |
| 다양하지 않은 사이즈 | 1순위 | 31.8 | 34.7 | 29.3 | 31.3 | 24.3 | 33.8 | 38.9 | 36.4 |
| | 1+2순위 | 54.2 | 55.6 | 52.9 | 52.1 | 48.6 | 51.9 | 64.8 | 63.6 |
| 품질 대비 비싼 가격 | 1순위 | 20.1 | 21.8 | 18.6 | 16.7 | 23.0 | 24.7 | 13.0 | 18.2 |
| | 1+2순위 | 40.5 | 39.5 | 41.4 | 35.4 | 44.6 | 46.8 | 31.5 | 36.4 |
| 다양하지 않은 제품 종류·스타일 | 1순위 | 11.7 | 11.3 | 12.1 | 6.3 | 13.5 | 11.7 | 13.0 | 18.2 |
| | 1+2순위 | 34.1 | 36.3 | 32.1 | 33.3 | 29.7 | 35.1 | 35.2 | 54.5 |
| 브랜드 이미지가 좋지 않아서 | 1순위 | 11.0 | 11.3 | 10.7 | 16.7 | 12.2 | 6.5 | 11.1 | 9.1 |
| | 1+2순위 | 22.7 | 21.8 | 23.6 | 25.0 | 27.0 | 16.9 | 24.1 | 18.2 |
| 품질이 떨어짐 | 1순위 | 9.8 | 6.5 | 12.9 | 16.7 | 9.5 | 6.5 | 9.3 | 9.1 |
| | 1+2순위 | 15.2 | 12.1 | 17.9 | 22.9 | 13.5 | 15.6 | 11.1 | 9.1 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 6.8 | 4.8 | 8.6 | 10.4 | 6.8 | 6.5 | 3.7 | 9.1 |
| | 1+2순위 | 12.1 | 11.3 | 12.9 | 18.8 | 12.2 | 9.1 | 11.1 | 9.1 |
| 디자인이 별로여서 | 1순위 | 5.3 | 5.6 | 5.0 | 2.1 | 10.8 | 6.5 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 14.8 | 16.1 | 13.6 | 8.3 | 21.6 | 19.5 | 7.4 | 0.0 |
| 기타 | 1순위 | 3.4 | 4.0 | 2.9 | 0.0 | 0.0 | 3.9 | 11.1 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 6.4 | 7.3 | 5.7 | 4.2 | 2.7 | 5.2 | 14.8 | 9.1 |

*Q.귀하가 생각하는 한국 패션의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

# iii. 한류 선호

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (9) 뷰티

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (246) | (94) | (152) | (49) | (67) | (67) | (54) | (9) |
| 다양하지 않은 제품 종류·스타일 | 1순위 | 17.5 | 20.2 | 15.8 | 16.3 | 14.9 | 22.4 | 14.8 | 22.2 |
| | 1+2순위 | 34.1 | 36.2 | 32.9 | 36.7 | 32.8 | 34.3 | 31.5 | 44.4 |
| 품질 대비 비싼 가격 | 1순위 | 17.1 | 10.6 | 21.1 | 16.3 | 16.4 | 19.4 | 13.0 | 33.3 |
| | 1+2순위 | 32.5 | 28.7 | 34.9 | 30.6 | 32.8 | 34.3 | 31.5 | 33.3 |
| 제품의 홍보가 지나치게 과장됨 | 1순위 | 16.7 | 17.0 | 16.4 | 12.2 | 19.4 | 11.9 | 22.2 | 22.2 |
| | 1+2순위 | 35.0 | 36.2 | 34.2 | 26.5 | 28.4 | 35.8 | 48.1 | 44.4 |
| 품질이 떨어짐 | 1순위 | 13.0 | 10.6 | 14.5 | 16.3 | 11.9 | 16.4 | 9.3 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 18.7 | 13.8 | 21.7 | 22.4 | 17.9 | 22.4 | 14.8 | 0.0 |
| 한방 성분이 기호에 맞지 않아서 | 1순위 | 10.6 | 12.8 | 9.2 | 12.2 | 11.9 | 7.5 | 11.1 | 11.1 |
| | 1+2순위 | 18.7 | 21.3 | 17.1 | 16.3 | 23.9 | 16.4 | 14.8 | 33.3 |
| 브랜드 이미지가 좋지 않아서 | 1순위 | 10.2 | 10.6 | 9.9 | 12.2 | 10.4 | 14.9 | 3.7 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 22.4 | 25.5 | 20.4 | 22.4 | 25.4 | 29.9 | 13.0 | 0.0 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 6.5 | 7.4 | 5.9 | 4.1 | 7.5 | 4.5 | 11.1 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 11.4 | 10.6 | 11.8 | 16.3 | 10.4 | 6.0 | 14.8 | 11.1 |
| 제품 패키지 디자인이 별로여서 | 1순위 | 6.1 | 6.4 | 5.9 | 10.2 | 4.5 | 3.0 | 9.3 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 21.5 | 20.2 | 22.4 | 26.5 | 25.4 | 17.9 | 16.7 | 22.2 |
| 기타 | 1순위 | 2.4 | 4.3 | 1.3 | 0.0 | 3.0 | 0.0 | 5.6 | 11.1 |
| | 1+2순위 | 5.7 | 7.4 | 4.6 | 2.0 | 3.0 | 3.0 | 14.8 | 11.1 |

*Q 귀하가 생각하는 한국 뷰티의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (10) 한식

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (226) | (108) | (118) | (52) | (54) | (60) | (47) | (13) |
| 식사도구의 사용이 어려움 | 1순위 | 22.6 | 20.4 | 24.6 | 23.1 | 27.8 | 20.0 | 25.5 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 42.9 | 38.9 | 46.6 | 44.2 | 46.3 | 40.0 | 40.4 | 46.2 |
| 제공하는 음식이 다양하지 않음 | 1순위 | 15.5 | 12.0 | 18.6 | 17.3 | 9.3 | 16.7 | 19.1 | 15.4 |
| | 1+2순위 | 27.4 | 25.0 | 29.7 | 28.8 | 27.8 | 23.3 | 31.9 | 23.1 |
| 반찬이 많아 식사하기 번거로움 | 1순위 | 14.2 | 13.9 | 14.4 | 15.4 | 13.0 | 11.7 | 14.9 | 23.1 |
| | 1+2순위 | 29.6 | 30.6 | 28.8 | 36.5 | 33.3 | 25.0 | 25.5 | 23.1 |
| 좋아하는 맛과 향이 아니어서 | 1순위 | 13.3 | 12.0 | 14.4 | 11.5 | 20.4 | 15.0 | 8.5 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 23.9 | 20.4 | 27.1 | 19.2 | 31.5 | 26.7 | 21.3 | 7.7 |
| 가성비가 좋음 | 1순위 | 12.8 | 13.0 | 12.7 | 17.3 | 9.3 | 11.7 | 12.8 | 15.4 |
| | 1+2순위 | 26.1 | 21.3 | 30.5 | 30.8 | 22.2 | 21.7 | 29.8 | 30.8 |
| 식당,직원의 위생·청결 상태가 좋지 않아서 | 1순위 | 4.9 | 6.5 | 3.4 | 3.8 | 0.0 | 6.7 | 8.5 | 7.7 |
| | 1+2순위 | 13.7 | 14.8 | 12.7 | 9.6 | 11.1 | 20.0 | 12.8 | 15.4 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 4.9 | 7.4 | 2.5 | 3.8 | 11.1 | 1.7 | 2.1 | 7.7 |
| | 1+2순위 | 8.4 | 13.9 | 3.4 | 11.5 | 13.0 | 1.7 | 8.5 | 7.7 |
| 상차림·플레이팅·분위기가 마음에 들지 않아서 | 1순위 | 4.4 | 7.4 | 1.7 | 3.8 | 5.6 | 8.3 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 10.2 | 15.7 | 5.1 | 11.5 | 7.4 | 16.7 | 4.3 | 7.7 |
| 불친절한 직원 | 1순위 | 4.4 | 4.6 | 4.2 | 3.8 | 3.7 | 6.7 | 4.3 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 11.5 | 13.9 | 9.3 | 7.7 | 7.4 | 21.7 | 10.6 | 0.0 |
| 기타 | 1순위 | 3.1 | 2.8 | 3.4 | 0.0 | 0.0 | 1.7 | 4.3 | 30.8 |
| | 1+2순위 | 6.2 | 5.6 | 6.8 | 0.0 | 0.0 | 3.3 | 14.9 | 38.5 |

*Q 귀하가 생각하는 한식의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

# iii. 한류 선호

## 10. 자국에서 인기있는 해외 콘텐츠

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | | (274) | (126) | (148) | (59) | (78) | (71) | (51) | (15) |
| 드라마 | 미국 드라마 | 1순위 | 45.3 | 46.0 | 44.6 | 44.1 | 42.3 | 54.9 | 37.3 | 46.7 |
| | 한국 드라마 | 2순위 | 36.5 | 26.2 | 45.3 | 30.5 | 42.3 | 26.8 | 47.1 | 40.0 |
| | 영국 드라마 | 3순위 | 7.3 | 11.9 | 3.4 | 10.2 | 3.8 | 9.9 | 5.9 | 6.7 |
| *Base* | | | (205) | (100) | (105) | (45) | (43) | (58) | (45) | (14) |
| 예능 | 미국 예능 | 1순위 | 50.7 | 45.0 | 56.2 | 46.7 | 37.2 | 67.2 | 42.2 | 64.3 |
| | 한국 예능 | 2순위 | 24.9 | 22.0 | 27.6 | 31.1 | 37.2 | 15.5 | 24.4 | 7.1 |
| | 영국 예능 | 3순위 | 10.2 | 16.0 | 4.8 | 11.1 | 7.0 | 6.9 | 17.8 | 7.1 |
| *Base* | | | (273) | (135) | (138) | (56) | (83) | (67) | (52) | (15) |
| 영화 | 미국 영화 | 1순위 | 59.0 | 57.0 | 60.9 | 51.8 | 57.8 | 65.7 | 61.5 | 53.3 |
| | 한국 영화 | 2순위 | 21.6 | 17.0 | 26.1 | 21.4 | 24.1 | 17.9 | 21.2 | 26.7 |
| | 영국 영화 | 3순위 | 8.4 | 9.6 | 7.2 | 10.7 | 9.6 | 6.0 | 7.7 | 6.7 |

*Q.귀하의 국가에서 인기 있는 문화콘텐츠는 어느 국가의 문화콘텐츠 입니까?*

## 11. 선호하는 한국 드라마

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 주관식문항, 단위:%)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (274) | (126) | (148) | (59) | (78) | (71) | (51) | (15) |
| 미스터 션샤인 | 7.3 | 7.1 | 7.4 | 5.1 | 5.1 | 9.9 | 7.8 | 13.3 |
| 쓸쓸하고 찬란하神 - 도깨비 | 5.1 | 3.2 | 6.8 | 6.8 | 6.4 | 4.2 | 3.9 | 0.0 |
| 김비서가 왜 그럴까 | 3.3 | 2.4 | 4.1 | 1.7 | 2.6 | 2.8 | 5.9 | 6.7 |
| 백일의 낭군님 | 2.9 | 3.2 | 2.7 | 0.0 | 3.8 | 4.2 | 0.0 | 13.3 |
| 푸른 바다의 전설 | 2.2 | 1.6 | 2.7 | 1.7 | 3.8 | 0.0 | 2.0 | 6.7 |
| 너도 인간이니? | 1.5 | 3.2 | 0.0 | 0.0 | 2.6 | 0.0 | 2.0 | 6.7 |
| 내 아이디는 강남미인 | 1.5 | 2.4 | 0.7 | 0.0 | 2.6 | 0.0 | 2.0 | 6.7 |
| 상속자들 | 1.5 | 1.6 | 1.4 | 1.7 | 1.3 | 1.4 | 2.0 | 0.0 |
| 내 이름은 김삼순 | 1.5 | 1.6 | 1.4 | 0.0 | 2.6 | 2.8 | 0.0 | 0.0 |

** 동순위가 많아 표 상에 누락된 항목이 있음*

*Q.귀하가 올해 시청한 한국 드라마 중 가장 좋아하는 것은 무엇입니까?*

## 12. 선호하는 한국 영화

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 주관식문항, 단위:%)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (273) | (135) | (138) | (56) | (83) | (67) | (52) | (15) |
| 지금 만나러 갑니다 | 9.9 | 10.4 | 9.4 | 0.0 | 13.3 | 11.9 | 7.7 | 26.7 |
| 부산행 | 7.0 | 6.7 | 7.2 | 5.4 | 6.0 | 7.5 | 9.6 | 6.7 |
| 창궐 | 1.8 | 1.5 | 2.2 | 3.6 | 1.2 | 3.0 | 0.0 | 0.0 |
| 독전 | 1.8 | 1.5 | 2.2 | 0.0 | 1.2 | 3.0 | 3.8 | 0.0 |
| 신과함께 : 죄와 벌 | 1.5 | 0.7 | 2.2 | 1.8 | 0.0 | 1.5 | 1.9 | 6.7 |
| 골든 슬럼버 | 1.5 | 0.7 | 2.2 | 3.6 | 1.2 | 0.0 | 1.9 | 0.0 |
| 올드보이 | 1.1 | 2.2 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 3.0 | 1.9 | 0.0 |
| 리틀 포레스트 | 1.1 | 1.5 | 0.7 | 0.0 | 3.6 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| 미녀는 괴로워 | 1.1 | 2.2 | 0.0 | 0.0 | 1.2 | 3.0 | 0.0 | 0.0 |
| 변산 | 1.1 | 1.5 | 0.7 | 3.6 | 0.0 | 0.0 | 1.9 | 0.0 |

*Q.귀하가 올해 시청한 한국 영화 중 가장 좋아하는 것은 무엇입니까?*

# iii. 한류 선호

## 8. 한국산 게임 인지율

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (215) | (122) | (93) | (60) | (68) | (54) | (24) | (9) |
| 검은사막 | 42.3 | 42.6 | 41.9 | 40.0 | 42.6 | 46.3 | 41.7 | 33.3 |
| 세븐나이츠 | 30.2 | 29.5 | 31.2 | 15.0 | 23.5 | 46.3 | 37.5 | 66.7 |
| 크로스파이어 | 29.8 | 34.4 | 23.7 | 23.3 | 26.5 | 31.5 | 41.7 | 55.6 |
| 건쉽배틀 | 28.8 | 33.6 | 22.6 | 26.7 | 29.4 | 18.5 | 41.7 | 66.7 |
| 서머너즈 워 | 27.4 | 27.9 | 26.9 | 26.7 | 26.5 | 33.3 | 25.0 | 11.1 |
| 라그나로크 | 27.4 | 25.4 | 30.1 | 23.3 | 30.9 | 25.9 | 33.3 | 22.2 |
| 던전앤파이터 | 23.7 | 23.8 | 23.7 | 20.0 | 20.6 | 24.1 | 33.3 | 44.4 |
| 배틀그라운드 | 21.4 | 18.9 | 24.7 | 31.7 | 22.1 | 14.8 | 16.7 | 0.0 |
| 포인트블랭크 | 20.5 | 23.8 | 16.1 | 16.7 | 19.1 | 20.4 | 29.2 | 33.3 |
| 메이플스토리 | 16.7 | 14.8 | 19.4 | 11.7 | 20.6 | 14.8 | 20.8 | 22.2 |

*Q.다음 중 한국 게임이라고 알고 있는 게임을 모두 선택해주십시오*

## 9. 선호하는 한국 게임

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (215) | (122) | (93) | (60) | (68) | (54) | (24) | (9) |
| 배틀그라운드 | 14.4 | 13.9 | 15.1 | 26.7 | 11.8 | 11.1 | 4.2 | 0.0 |
| 라그나로크 | 11.6 | 9.0 | 15.1 | 10.0 | 13.2 | 7.4 | 20.8 | 11.1 |
| 검은사막 | 11.2 | 11.5 | 10.8 | 6.7 | 16.2 | 9.3 | 12.5 | 11.1 |
| 크로스파이어 | 10.7 | 13.1 | 7.5 | 5.0 | 11.8 | 13.0 | 12.5 | 22.2 |
| 서머너즈 워 | 9.8 | 13.1 | 5.4 | 5.0 | 10.3 | 18.5 | 4.2 | 0.0 |
| 메이플스토리 | 9.3 | 8.2 | 10.8 | 6.7 | 11.8 | 7.4 | 8.3 | 22.2 |
| 던전앤파이터 | 8.8 | 6.6 | 11.8 | 11.7 | 5.9 | 5.6 | 16.7 | 11.1 |
| 포인트블랭크 | 7.9 | 10.7 | 4.3 | 10.0 | 7.4 | 7.4 | 8.3 | 0.0 |
| 건쉽배틀 | 7.0 | 6.6 | 7.5 | 10.0 | 4.4 | 3.7 | 8.3 | 22.2 |
| 세븐나이츠 | 7.0 | 5.7 | 8.6 | 3.3 | 5.9 | 14.8 | 4.2 | 0.0 |
| 기타 | 2.3 | 1.6 | 3.2 | 5.0 | 1.5 | 1.9 | 0.0 | 0.0 |

*Q.다음의 한국 게임 중 가장 좋아하는 게임은 무엇입니까?*

## 10. 선호하는 한국 가수·그룹(Top 10)

(Base : 전체, 주관식 응답, 단위: %)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (400) | (200) | (200) | (86) | (114) | (100) | (79) | (21) |
| 방탄소년단 | 13.5 | 7.5 | 19.5 | 36.0 | 10.5 | 8.0 | 3.8 | 0.0 |
| 싸이 | 5.8 | 6.0 | 5.5 | 1.2 | 7.0 | 6.0 | 7.6 | 9.5 |
| 모모랜드 | 3.0 | 0.5 | 5.5 | 0.0 | 4.4 | 3.0 | 5.1 | 0.0 |
| 엑소 | 2.5 | 1.5 | 3.5 | 3.5 | 0.9 | 2.0 | 3.8 | 4.8 |
| 샤이니 | 2.5 | 3.0 | 2.0 | 0.0 | 5.3 | 1.0 | 1.3 | 9.5 |
| 지드래곤 | 1.5 | 2.0 | 1.0 | 0.0 | 2.6 | 3.0 | 0.0 | 0.0 |
| 아이유 | 1.5 | 1.5 | 1.5 | 1.2 | 1.8 | 1.0 | 1.3 | 4.8 |
| 산다라박 | 1.5 | 1.0 | 2.0 | 0.0 | 0.0 | 5.0 | 1.3 | 0.0 |
| 투애니원 | 1.3 | 0.5 | 2.0 | 1.2 | 1.8 | 1.0 | 1.3 | 0.0 |
| 블랙핑크 | 1.0 | 0.5 | 1.5 | 3.5 | 0.9 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| 보아 | 1.0 | 1.5 | 0.5 | 0.0 | 2.6 | 1.0 | 0.0 | 0.0 |

** 동순위로 인해 10개 이상의 항목이 표상에 표기 되었음*

*Q.귀하께서 현재 가장 좋아하는 한국 가수·그룹은 누구입니까?*

# iii. 한류 선호

## 11. 선호하는 한국 배우(Top 10)

(Base : 전체, 주관식 응답, 단위: %)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (400) | (200) | (200) | (86) | (114) | (100) | (79) | (21) |
| 이민호 | 16.5 | 7.5 | 25.5 | 9.3 | 18.4 | 18.0 | 22.8 | 4.8 |
| 송혜교 | 2.5 | 3.0 | 2.0 | 1.2 | 1.8 | 3.0 | 2.5 | 9.5 |
| 공유 | 2.3 | 3.0 | 1.5 | 2.3 | 1.8 | 2.0 | 2.5 | 4.8 |
| 박신혜 | 2.0 | 2.0 | 2.0 | 1.2 | 3.5 | 3.0 | 0.0 | 0.0 |
| 이종석 | 1.5 | 1.5 | 1.5 | 2.3 | 0.9 | 1.0 | 1.3 | 4.8 |
| 송중기 | 1.3 | 1.0 | 1.5 | 1.2 | 1.8 | 1.0 | 1.3 | 0.0 |
| 김수현 | 1.3 | 2.0 | 0.5 | 0.0 | 1.8 | 0.0 | 2.5 | 4.8 |
| 지창욱 | 1.3 | 1.5 | 1.0 | 0.0 | 0.0 | 4.0 | 1.3 | 0.0 |
| 이준기 | 1.3 | 2.0 | 0.5 | 1.2 | 0.9 | 1.0 | 1.3 | 4.8 |
| 비 | 1.0 | 1.5 | 0.5 | 0.0 | 1.8 | 2.0 | 0.0 | 0.0 |

*Q.귀하께서 현재 가장 좋아하는 한국 배우는 누구입니까?*

## 12. 선호하는 한국 애니메이션 캐릭터

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (216) | (110) | (106) | (48) | (66) | (50) | (39) | (13) |
| 뽀로로 | 1순위 | 23.1 | 19.1 | 27.4 | 20.8 | 19.7 | 24.0 | 25.6 | 38.5 |
| | 1+2순위 | 38.9 | 32.7 | 45.3 | 37.5 | 37.9 | 40.0 | 38.5 | 46.2 |
| 뿌까 | 1순위 | 20.4 | 20.9 | 19.8 | 8.3 | 25.8 | 20.0 | 28.2 | 15.4 |
| | 1+2순위 | 35.6 | 38.2 | 33.0 | 16.7 | 42.4 | 36.0 | 41.0 | 53.8 |
| 라바 | 1순위 | 14.8 | 16.4 | 13.2 | 12.5 | 19.7 | 12.0 | 15.4 | 7.7 |
| | 1+2순위 | 29.6 | 30.0 | 29.2 | 20.8 | 36.4 | 34.0 | 30.8 | 7.7 |
| 타요 | 1순위 | 13.4 | 12.7 | 14.2 | 16.7 | 12.1 | 14.0 | 12.8 | 7.7 |
| | 1+2순위 | 27.3 | 27.3 | 27.4 | 35.4 | 21.2 | 28.0 | 28.2 | 23.1 |
| 로보카 폴리 | 1순위 | 9.3 | 8.2 | 10.4 | 14.6 | 6.1 | 8.0 | 7.7 | 15.4 |
| | 1+2순위 | 25.0 | 22.7 | 27.4 | 31.3 | 18.2 | 24.0 | 28.2 | 30.8 |
| 또봇 | 1순위 | 8.3 | 7.3 | 9.4 | 12.5 | 12.1 | 6.0 | 0.0 | 7.7 |
| | 1+2순위 | 23.6 | 23.6 | 23.6 | 29.2 | 30.3 | 14.0 | 15.4 | 30.8 |
| 캐니멀 | 1순위 | 6.9 | 8.2 | 5.7 | 10.4 | 1.5 | 10.0 | 10.3 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 15.7 | 17.3 | 14.2 | 25.0 | 10.6 | 18.0 | 15.4 | 0.0 |
| 기타 | 1순위 | 3.7 | 7.3 | 0.0 | 4.2 | 3.0 | 6.0 | 0.0 | 7.7 |
| | 1+2순위 | 4.2 | 8.2 | 0.0 | 4.2 | 3.0 | 6.0 | 2.6 | 7.7 |

*Q.귀하께서 선호하는 한국 애니메이션 캐릭터는 무엇입니까?*

# ⅳ. 한류 효과

## 1. 접촉경험이 있는 '18년도 한국 관련 주요 이슈

(Base : 전체, 복수응답, 단위: %)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (400) | (200) | (200) | (86) | (114) | (100) | (79) | (21) |
| 북한의 핵·미사일 위협 | 58.0 | 58.0 | 58.0 | 47.7 | 60.5 | 62.0 | 54.4 | 81.0 |
| 북미정상회담을 통한 미국과 북한의 화해무드 | 45.8 | 45.5 | 46.0 | 32.6 | 41.2 | 45.0 | 59.5 | 76.2 |
| 남북정상회담에 따른 남북 화해무드 | 32.8 | 38.5 | 27.0 | 29.1 | 29.8 | 37.0 | 26.6 | 66.7 |
| 2018 평창 동계올림픽 | 28.8 | 32.0 | 25.5 | 26.7 | 29.8 | 29.0 | 25.3 | 42.9 |
| 위안부 문제로 인한 한일갈등 | 26.0 | 24.5 | 27.5 | 25.6 | 29.8 | 19.0 | 25.3 | 42.9 |
| 위의 보기 중 전혀 없음 | 11.0 | 9.0 | 13.0 | 10.5 | 12.3 | 11.0 | 12.7 | 0.0 |

*Q.귀하께서는 한국의 정치, 사회 및 역사 관련 이슈 중 한번이라도 들어본 것을 모두 선택해 주십시오*

### [한국 문화콘텐츠 소비에 대한 한국 관련 이슈의 영향]

(Base : 이슈 접촉자, 5점 척도, 단위: %,점)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (356) | (182) | (174) | (77) | (100) | (89) | (69) | (21) |
| 영향 받음 | 31.5 | 36.3 | 26.4 | 36.4 | 35.0 | 31.5 | 23.2 | 23.8 |
| 평균 | 2.73 | 2.84 | 2.62 | 2.71 | 2.98 | 2.73 | 2.55 | 2.24 |

*Q.귀하께서는 한국의 정치, 사회 및 역사 관련 이슈가 본인이 한국 문화콘텐츠를 소비하는데에 어느정도 영향을 미친다고 생각하십니까?*
**영향 받음 : 4점+5점 비율(%) (5점척도-1,2점: 영향 안받음/ 3점: 보통/ 4,5점: 영향 받음)*

## 2. 한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식과 원인

### [한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식 공감도]

(Base : 전체, 5점 척도, 단위: 점,%)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (400) | (200) | (200) | (86) | (114) | (100) | (79) | (21) |
| 공감 정도 | 공감 | 23.3 | 28.0 | 18.5 | 33.7 | 21.1 | 24.0 | 17.7 | 9.5 |
| | 평균 | 2.91 | 2.99 | 2.82 | 2.99 | 2.93 | 2.94 | 2.85 | 2.48 |

*Q.최근 일부 국가에서 '한국 문화콘텐츠가 자국에서 인기를 끌고 있는 현상'에 대해 부정적으로 보는 인식에 대해 얼마나 공감하십니까?*
**공감 : 4점+5점 비율(%) (5점 척도 - 1,2점: 비공감/ 3점: 보통/ 4,5점: 공감)*

### [한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식 공감이유]

(Base : 공감 응답자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (93) | (56) | (37) | (29) | (24) | (24) | (14) | (2) |
| 지나치게 상업적임 | 1순위 | 24.7 | 23.2 | 27.0 | 27.6 | 20.8 | 16.7 | 35.7 | 50.0 |
| | 1+2순위 | 40.9 | 41.1 | 40.5 | 37.9 | 50.0 | 29.2 | 50.0 | 50.0 |
| 획일적이고 식상함 | 1순위 | 19.4 | 26.8 | 8.1 | 13.8 | 29.2 | 29.2 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 25.8 | 33.9 | 13.5 | 24.1 | 33.3 | 29.2 | 14.3 | 0.0 |
| 자국 콘텐츠 산업 보호 필요 | 1순위 | 16.1 | 16.1 | 16.2 | 10.3 | 8.3 | 25.0 | 28.6 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 30.1 | 30.4 | 29.7 | 34.5 | 12.5 | 37.5 | 42.9 | 0.0 |
| 지나치게 자극적·선정적 | 1순위 | 12.9 | 8.9 | 18.9 | 24.1 | 4.2 | 12.5 | 7.1 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 20.4 | 16.1 | 27.0 | 27.6 | 8.3 | 25.0 | 14.3 | 50.0 |
| 한류스타·유명인의 부적절한 언행 때문 | 1순위 | 10.8 | 12.5 | 8.1 | 13.8 | 12.5 | 4.2 | 14.3 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 25.8 | 23.2 | 29.7 | 24.1 | 37.5 | 20.8 | 21.4 | 0.0 |
| 한국과의 역사적인 관계 때문 | 1순위 | 5.4 | 5.4 | 5.4 | 3.4 | 8.3 | 4.2 | 0.0 | 50.0 |
| | 1+2순위 | 17.2 | 23.2 | 8.1 | 10.3 | 16.7 | 33.3 | 0.0 | 50.0 |
| 남북 북단·북한의 국제적인 위협 관련 보도 때문 | 1순위 | 5.4 | 1.8 | 10.8 | 3.4 | 4.2 | 4.2 | 14.3 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 12.9 | 8.9 | 18.9 | 13.8 | 12.5 | 8.3 | 21.4 | 0.0 |
| 한국과의 정치·외교적 갈등 때문 | 1순위 | 3.2 | 1.8 | 5.4 | 3.4 | 4.2 | 4.2 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 14.0 | 10.7 | 18.9 | 17.2 | 12.5 | 4.2 | 21.4 | 50.0 |
| 한국의 국민성이 좋지 않음 | 1순위 | 2.2 | 3.6 | 0.0 | 0.0 | 8.3 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 12.9 | 12.5 | 13.5 | 10.3 | 16.7 | 12.5 | 14.3 | 0.0 |

*Q.한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식에 공감하는 이유는 무엇입니까?*

# ⅳ. 한류 효과

## 3. 저관여 한국 제품·서비스 구매 경험

(Base : 전체, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (400) | (200) | (200) | (86) | (114) | (100) | (79) | (21) |
| 식료품 | 자주 구매 | 23.5 | 28.0 | 19.0 | 25.6 | 22.8 | 28.0 | 13.9 | 33.3 |
| | 보통 구매 | 18.8 | 15.5 | 22.0 | 12.8 | 18.4 | 18.0 | 30.4 | 4.8 |
| | 가끔 구매 | 21.8 | 20.5 | 23.0 | 25.6 | 16.7 | 22.0 | 21.5 | 33.3 |
| | 구매 경험 없음 | 36.0 | 36.0 | 36.0 | 36.0 | 42.1 | 32.0 | 34.2 | 28.6 |
| 의류 | 자주 구매 | 25.3 | 25.5 | 25.0 | 26.7 | 25.4 | 28.0 | 22.8 | 14.3 |
| | 보통 구매 | 20.3 | 21.5 | 19.0 | 15.1 | 16.7 | 24.0 | 24.1 | 28.6 |
| | 가끔 구매 | 26.5 | 23.5 | 29.5 | 29.1 | 29.8 | 22.0 | 24.1 | 28.6 |
| | 구매 경험 없음 | 28.0 | 29.5 | 26.5 | 29.1 | 28.1 | 26.0 | 29.1 | 28.6 |
| 화장품 | 자주 구매 | 29.8 | 27.0 | 32.5 | 27.9 | 25.4 | 42.0 | 24.1 | 23.8 |
| | 보통 구매 | 20.5 | 18.5 | 22.5 | 16.3 | 21.9 | 15.0 | 27.8 | 28.6 |
| | 가끔 구매 | 23.0 | 19.0 | 27.0 | 20.9 | 23.7 | 22.0 | 26.6 | 19.0 |
| | 구매 경험 없음 | 26.8 | 35.5 | 18.0 | 34.9 | 28.9 | 21.0 | 21.5 | 28.6 |
| 주류 | 자주 구매 | 14.8 | 17.5 | 12.0 | 17.4 | 17.5 | 14.0 | 10.1 | 9.5 |
| | 보통 구매 | 11.0 | 13.5 | 8.5 | 5.8 | 12.3 | 14.0 | 10.1 | 14.3 |
| | 가끔 구매 | 13.0 | 12.5 | 13.5 | 12.8 | 14.9 | 12.0 | 8.9 | 23.8 |
| | 구매 경험 없음 | 61.3 | 56.5 | 66.0 | 64.0 | 55.3 | 60.0 | 70.9 | 52.4 |
| 액세서리 | 자주 구매 | 27.8 | 28.5 | 27.0 | 31.4 | 28.1 | 31.0 | 17.7 | 33.3 |
| | 보통 구매 | 21.5 | 22.0 | 21.0 | 23.3 | 21.1 | 19.0 | 24.1 | 19.0 |
| | 가끔 구매 | 22.0 | 20.0 | 24.0 | 17.4 | 23.7 | 22.0 | 26.6 | 14.3 |
| | 구매 경험 없음 | 28.8 | 29.5 | 28.0 | 27.9 | 27.2 | 28.0 | 31.6 | 33.3 |
| 한국 음식점 | 자주 구매 | 26.3 | 29.5 | 23.0 | 27.9 | 26.3 | 26.0 | 20.3 | 42.9 |
| | 보통 구매 | 15.5 | 14.5 | 16.5 | 12.8 | 16.7 | 18.0 | 11.4 | 23.8 |
| | 가끔 구매 | 21.0 | 18.0 | 24.0 | 22.1 | 15.8 | 23.0 | 25.3 | 19.0 |
| | 구매 경험 없음 | 37.3 | 38.0 | 36.5 | 37.2 | 41.2 | 33.0 | 43.0 | 14.3 |
| 한국 서적 | 자주 구매 | 16.0 | 18.0 | 14.0 | 16.3 | 20.2 | 20.0 | 2.5 | 23.8 |
| | 보통 구매 | 13.0 | 16.0 | 10.0 | 16.3 | 14.0 | 11.0 | 12.7 | 4.8 |
| | 가끔 구매 | 15.5 | 14.5 | 16.5 | 22.1 | 10.5 | 14.0 | 16.5 | 19.0 |
| | 구매 경험 없음 | 55.5 | 51.5 | 59.5 | 45.3 | 55.3 | 55.0 | 68.4 | 52.4 |

*Q 귀하가 최근 1년간 한국산 제품을 얼마나 구매하였는지 다음 항목별로 귀하의 구매빈도와 가까운 곳에 응답해 주십시오*

## 4. 고관여 한국 제품·서비스 구매 경험

(Base : 전체, 단위 : %, 회)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (400) | (200) | (200) | (86) | (114) | (100) | (79) | (21) |
| 가전제품 | 구매 경험(%) | 80.0 | 83.5 | 76.5 | 72.1 | 81.6 | 86.0 | 75.9 | 90.5 |
| | 구매 빈도(회) | 3.0 | 3.9 | 2.1 | 2.4 | 3.2 | 2.9 | 3.2 | 4.1 |
| 자동차 | 구매 경험(%) | 50.5 | 60.0 | 41.0 | 54.7 | 51.8 | 55.0 | 41.8 | 38.1 |
| | 구매 빈도(회) | 1.1 | 1.3 | 0.8 | 1.7 | 1.2 | 0.8 | 0.7 | 0.6 |
| 병원의료 서비스 | 구매 경험(%) | 29.8 | 35.0 | 24.5 | 40.7 | 37.7 | 24.0 | 15.2 | 23.8 |
| | 구매 빈도(회) | 0.9 | 1.1 | 0.7 | 1.4 | 1.4 | 0.5 | 0.4 | 0.2 |
| 휴대폰 | 구매 경험(%) | 74.0 | 81.5 | 66.5 | 69.8 | 78.1 | 75.0 | 72.2 | 71.4 |
| | 구매 빈도(회) | 2.0 | 2.3 | 1.7 | 1.9 | 2.4 | 1.6 | 2.0 | 2.3 |
| 한국 관광 | 구매 경험(%) | 30.0 | 33.0 | 27.0 | 38.4 | 38.6 | 20.0 | 24.1 | 19.0 |
| | 구매 빈도(회) | 1.2 | 1.3 | 1.0 | 2.2 | 1.5 | 0.4 | 0.7 | 0.4 |

*Q 귀하는 최근 4년 내에 다음의 한국산 제품·서비스를 얼마나 구매 또는 방문하였습니까?*

# ⅳ. 한류 효과

## 5. 한국 제품·서비스 향후 이용의향

(Base : 전체, 5점 척도, 단위: %,점)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (400) | (200) | (200) | (86) | (114) | (100) | (79) | (21) |
| 한국 식품 구매 | 이용 의향 | 54.3 | 49.0 | 59.5 | 48.8 | 57.0 | 56.0 | 53.2 | 57.1 |
| | 평균 | 3.46 | 3.32 | 3.59 | 3.33 | 3.50 | 3.51 | 3.43 | 3.57 |
| 한국 의류 구매 | 이용 의향 | 59.0 | 55.5 | 62.5 | 51.2 | 65.8 | 64.0 | 54.4 | 47.6 |
| | 평균 | 3.61 | 3.51 | 3.72 | 3.43 | 3.80 | 3.69 | 3.47 | 3.48 |
| 한국 화장품 구매 | 이용 의향 | 57.0 | 48.5 | 65.5 | 43.0 | 57.9 | 68.0 | 62.0 | 38.1 |
| | 평균 | 3.52 | 3.22 | 3.83 | 3.22 | 3.57 | 3.69 | 3.65 | 3.24 |
| 한국 주류 구매 | 이용 의향 | 24.5 | 26.0 | 23.0 | 19.8 | 28.9 | 28.0 | 20.3 | 19.0 |
| | 평균 | 2.51 | 2.55 | 2.47 | 2.23 | 2.65 | 2.67 | 2.42 | 2.43 |
| 한국 액세서리 구매 | 이용 의향 | 55.8 | 52.0 | 59.5 | 50.0 | 58.8 | 58.0 | 58.2 | 42.9 |
| | 평균 | 3.51 | 3.41 | 3.61 | 3.35 | 3.62 | 3.57 | 3.46 | 3.48 |
| 한국 음식점 식사 | 이용 의향 | 57.3 | 52.0 | 62.5 | 48.8 | 60.5 | 60.0 | 58.2 | 57.1 |
| | 평균 | 3.55 | 3.46 | 3.65 | 3.40 | 3.62 | 3.57 | 3.54 | 3.76 |
| 한국 가전제품 구매 | 이용 의향 | 63.5 | 67.0 | 60.0 | 50.0 | 65.8 | 70.0 | 68.4 | 57.1 |
| | 평균 | 3.68 | 3.72 | 3.65 | 3.47 | 3.73 | 3.72 | 3.77 | 3.76 |
| 한국 자동차 구매 | 이용 의향 | 56.0 | 65.5 | 46.5 | 41.9 | 54.4 | 69.0 | 54.4 | 66.7 |
| | 평균 | 3.52 | 3.69 | 3.35 | 3.31 | 3.52 | 3.72 | 3.38 | 3.86 |
| 한국 핸드폰 구매 | 이용 의향 | 66.3 | 71.0 | 61.5 | 54.7 | 64.9 | 72.0 | 73.4 | 66.7 |
| | 평균 | 3.69 | 3.82 | 3.57 | 3.45 | 3.73 | 3.76 | 3.76 | 3.90 |
| 한국 병원 의료 서비스 | 이용 의향 | 41.3 | 41.5 | 41.0 | 41.9 | 45.6 | 36.0 | 40.5 | 42.9 |
| | 평균 | 3.17 | 3.24 | 3.11 | 3.13 | 3.28 | 3.17 | 3.06 | 3.19 |
| 한국 방문 | 이용 의향 | 73.0 | 68.5 | 77.5 | 67.4 | 71.1 | 78.0 | 72.2 | 85.7 |
| | 평균 | 3.94 | 3.89 | 4.00 | 3.81 | 3.93 | 3.97 | 3.96 | 4.29 |
| 전반적 한국 제품 구매 | 이용 의향 | 61.3 | 58.5 | 64.0 | 58.1 | 60.5 | 65.0 | 58.2 | 71.4 |
| | 평균 | 3.69 | 3.63 | 3.76 | 3.59 | 3.74 | 3.77 | 3.59 | 3.86 |
| 잘 모르는 한국 브랜드 구매 | 이용 의향 | 41.3 | 39.5 | 43.0 | 41.9 | 39.5 | 49.0 | 31.6 | 47.6 |
| | 평균 | 3.27 | 3.23 | 3.32 | 3.19 | 3.25 | 3.42 | 3.14 | 3.52 |
| 한글 학습 | 이용 의향 | 49.0 | 48.5 | 49.5 | 41.9 | 52.6 | 49.0 | 50.6 | 52.4 |
| | 평균 | 3.36 | 3.32 | 3.40 | 3.26 | 3.53 | 3.32 | 3.25 | 3.43 |
| 태권도 학습 | 이용 의향 | 50.8 | 54.0 | 47.5 | 55.8 | 50.9 | 54.0 | 40.5 | 52.4 |
| | 평균 | 3.44 | 3.53 | 3.34 | 3.58 | 3.51 | 3.46 | 3.14 | 3.43 |
| 한국 전통문화 체험 | 이용 의향 | 54.8 | 50.0 | 59.5 | 51.2 | 50.9 | 63.0 | 55.7 | 47.6 |
| | 평균 | 3.50 | 3.39 | 3.61 | 3.41 | 3.43 | 3.62 | 3.48 | 3.76 |

*Q.향후 한국산 제품 및 서비스에 대한 귀하의 향후 관심 및 구매의향이 어느 정도인지 항목별로 응답해 주십시오 * 이용 의향: 4점+5점 비율(%)*
*(5점 척도-1.2점·부정/3점·보통/4.5점·긍정)*

# ⅳ. 한류 효과

## 6. 한국 문화콘텐츠 유료 이용의향

(Base : 전체, 5점 척도, 단위: %,점)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (400) | (200) | (200) | (86) | (114) | (100) | (79) | (21) |
| 드라마 | 유료 이용 의향 | 40.8 | 45.0 | 36.5 | 39.5 | 46.5 | 40.0 | 36.7 | 33.3 |
| | 평균 | 3.09 | 3.17 | 3.02 | 2.92 | 3.30 | 3.04 | 3.04 | 3.14 |
| 예능 | 유료 이용 의향 | 34.5 | 41.5 | 27.5 | 36.0 | 37.7 | 32.0 | 29.1 | 42.9 |
| | 평균 | 2.94 | 3.09 | 2.79 | 2.90 | 3.08 | 2.87 | 2.81 | 3.14 |
| 영화 | 유료 이용 의향 | 42.0 | 46.5 | 37.5 | 48.8 | 45.6 | 40.0 | 30.4 | 47.6 |
| | 평균 | 3.20 | 3.30 | 3.09 | 3.21 | 3.39 | 3.06 | 2.97 | 3.52 |
| 음악 | 유료 이용 의향 | 38.0 | 38.0 | 38.0 | 43.0 | 38.6 | 36.0 | 31.6 | 47.6 |
| | 평균 | 2.93 | 2.94 | 2.92 | 3.05 | 3.04 | 2.84 | 2.68 | 3.19 |
| 애니메이션 | 유료 이용 의향 | 32.5 | 37.0 | 28.0 | 38.4 | 37.7 | 31.0 | 20.3 | 33.3 |
| | 평균 | 2.86 | 2.99 | 2.73 | 2.86 | 3.01 | 2.84 | 2.63 | 2.95 |
| 만화·웹툰 | 유료 이용 의향 | 31.0 | 35.0 | 27.0 | 39.5 | 32.5 | 27.0 | 25.3 | 28.6 |
| | 평균 | 2.80 | 2.93 | 2.67 | 2.95 | 2.84 | 2.72 | 2.62 | 3.00 |
| 도서·웹도서 | 유료 이용 의향 | 27.3 | 29.5 | 25.0 | 30.2 | 33.3 | 23.0 | 20.3 | 28.6 |
| | 평균 | 2.68 | 2.78 | 2.57 | 2.77 | 2.79 | 2.60 | 2.48 | 2.76 |

*Q 향후 한국 문화콘텐츠에 대한 귀하의 향후 관심 및 유료 이용의향이 어느 정도인지 다음 각 항목별로 응답해 주십시오 * 유료 이용 의향 : 4점+5점 비율(%)*
*(5점 척도-1.2점:부정/3점:보통/4.5점:긍정)*

APPENDIX

# 국가별 통계표

## 남아프리카공화국



# i. 한국 인식

## 1. 한국에 대한 인식

(Base : 전체, 5점 척도, 단위: %, 점)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (400) | (200) | (200) | (100) | (100) | (100) | (70) | (30) |
| 경제적으로 선진국이다 | 긍정 응답 | 59.5 | 63.0 | 56.0 | 58.0 | 59.0 | 65.0 | 54.3 | 60.0 |
| | 평균 | 3.68 | 3.76 | 3.59 | 3.59 | 3.63 | 3.71 | 3.70 | 3.93 |
| 국제적 차원의 사회공헌활동에 참여하고 있다 | 긍정 응답 | 56.8 | 59.0 | 54.5 | 61.0 | 55.0 | 54.0 | 54.3 | 63.3 |
| | 평균 | 3.57 | 3.63 | 3.51 | 3.62 | 3.53 | 3.50 | 3.56 | 3.80 |
| 우리에게 우호적인 국가이다 | 긍정 응답 | 54.8 | 59.0 | 50.5 | 46.0 | 55.0 | 60.0 | 54.3 | 66.7 |
| | 평균 | 3.56 | 3.66 | 3.46 | 3.45 | 3.56 | 3.60 | 3.57 | 3.73 |
| 경쟁국이기보다 협력국이다 | 긍정 응답 | 46.0 | 50.5 | 41.5 | 40.0 | 49.0 | 41.0 | 54.3 | 53.3 |
| | 평균 | 3.36 | 3.46 | 3.27 | 3.20 | 3.43 | 3.26 | 3.53 | 3.60 |
| 호감이 가는 국가다 | 긍정 응답 | 66.0 | 71.5 | 60.5 | 70.0 | 68.0 | 62.0 | 61.4 | 70.0 |
| | 평균 | 3.73 | 3.83 | 3.63 | 3.75 | 3.78 | 3.62 | 3.70 | 3.90 |
| 문화강국이다 | 긍정 응답 | 47.5 | 44.0 | 51.0 | 44.0 | 53.0 | 47.0 | 47.1 | 43.3 |
| | 평균 | 3.44 | 3.42 | 3.46 | 3.39 | 3.57 | 3.35 | 3.43 | 3.50 |
| *Base* | | (400) | (200) | (200) | (100) | (100) | (100) | (70) | (30) |
| 한국에 대한 전반적인 인식 | 긍정 응답 | 65.8 | 68.5 | 63.0 | 63.0 | 70.0 | 63.0 | 62.9 | 76.7 |
| | 평균 | 3.79 | 3.86 | 3.72 | 3.77 | 3.88 | 3.69 | 3.77 | 3.93 |

*Q.귀하께서는 평소 **한국**에 대해 어떻게 생각하십니까? 한국에 대한 설명을 읽으시고, 귀하께서 동의하는 정도를 선택해 주십시오.*
*Q.귀하의 한국에 대한 전반적인 인식은 어떠합니까? * 긍정 응답: 4점+5점 비율(%)*
*(5점 척도 - 1·2점: 부정/3점: 보통/4·5점: 긍정)*

## 2. 한국 연상 이미지

(Base : 전체, 단위: %)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (400) | (200) | (200) | (100) | (100) | (100) | (70) | (30) |
| K-Pop | 14.5 | 7.5 | 21.5 | 25.0 | 17.0 | 8.0 | 8.6 | 6.7 |
| IT제품/브랜드 | 10.5 | 15.5 | 5.5 | 7.0 | 10.0 | 7.0 | 21.4 | 10.0 |
| 북핵위협/전쟁위험지역 | 8.8 | 9.5 | 8.0 | 9.0 | 1.0 | 13.0 | 12.9 | 10.0 |
| 애니메이션 | 7.0 | 7.0 | 7.0 | 8.0 | 7.0 | 7.0 | 4.3 | 10.0 |
| 경제성장 | 6.8 | 5.0 | 8.5 | 3.0 | 7.0 | 12.0 | 4.3 | 6.7 |
| 북한 | 4.8 | 6.0 | 3.5 | 4.0 | 3.0 | 7.0 | 4.3 | 6.7 |
| 자동차 | 4.8 | 4.0 | 5.5 | 1.0 | 4.0 | 4.0 | 10.0 | 10.0 |
| 한국 음식 | 4.5 | 3.5 | 5.5 | 4.0 | 6.0 | 5.0 | 1.4 | 6.7 |
| 태권도 | 4.3 | 3.0 | 5.5 | 2.0 | 4.0 | 5.0 | 7.1 | 3.3 |
| 영화 | 4.0 | 4.0 | 4.0 | 4.0 | 4.0 | 5.0 | 2.9 | 3.3 |
| 뷰티 제품(화장품) | 3.5 | 0.0 | 7.0 | 2.0 | 5.0 | 3.0 | 5.7 | 0.0 |
| 올림픽/월드컵 | 3.0 | 5.0 | 1.0 | 3.0 | 5.0 | 2.0 | 2.9 | 0.0 |
| 한국 식당(음식점) | 2.8 | 3.0 | 2.5 | 1.0 | 6.0 | 3.0 | 0.0 | 3.3 |
| e-sports/프로게이머 | 2.3 | 4.5 | 0.0 | 2.0 | 1.0 | 5.0 | 0.0 | 3.3 |
| 한국전쟁(The Korean War in 1950) | 2.3 | 3.5 | 1.0 | 2.0 | 3.0 | 2.0 | 2.9 | 0.0 |
| 패션 | 1.8 | 1.0 | 2.5 | 5.0 | 1.0 | 1.0 | 0.0 | 0.0 |
| 스포츠/스포츠 스타 | 1.8 | 2.5 | 1.0 | 0.0 | 2.0 | 2.0 | 1.4 | 6.7 |
| 온라인/모바일 게임 | 1.3 | 2.5 | 0.0 | 2.0 | 0.0 | 1.0 | 1.4 | 3.3 |
| 만화/웹툰 | 1.3 | 0.5 | 2.0 | 1.0 | 2.0 | 1.0 | 0.0 | 3.3 |
| 뷰티 서비스(성형) | 1.3 | 0.5 | 2.0 | 3.0 | 1.0 | 1.0 | 0.0 | 0.0 |
| 드라마 | 1.0 | 0.5 | 1.5 | 3.0 | 1.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| 예능프로그램 | 1.0 | 2.0 | 0.0 | 1.0 | 1.0 | 0.0 | 2.9 | 0.0 |
| 한류스타 | 1.0 | 1.5 | 0.5 | 1.0 | 1.0 | 2.0 | 0.0 | 0.0 |
| 코리안 유튜버 영상/방송 | 1.0 | 0.5 | 1.5 | 1.0 | 1.0 | 0.0 | 2.9 | 0.0 |
| 한옥/궁궐 | 0.8 | 1.0 | 0.5 | 0.0 | 2.0 | 0.0 | 0.0 | 3.3 |
| 한글(한국어) | 0.5 | 1.0 | 0.0 | 1.0 | 1.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| 한복 | 0.5 | 1.0 | 0.0 | 0.0 | 1.0 | 1.0 | 0.0 | 0.0 |
| 캐릭터 상품/이모티콘 | 0.3 | 0.0 | 0.5 | 1.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| 문학/도서 | 0.3 | 0.5 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 1.4 | 0.0 |
| 기타 | 3.0 | 4.0 | 2.0 | 4.0 | 3.0 | 3.0 | 1.4 | 3.3 |

*Q.귀하께서 한국에 대해 생각해본다면 가장 먼저 떠오르는 것은 무엇입니까?*

# i. 한국 인식

## 3. 자국에서 인기 있는 한국 한국 제품· 서비스· 콘텐츠

(Base : 전체, 복수응답, 단위: %)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (398) | (200) | (198) | (100) | (100) | (99) | (69) | (30) |
| IT제품/브랜드 | 44.7 | 50.5 | 38.9 | 42.0 | 40.0 | 39.4 | 55.1 | 63.3 |
| 애니메이션 | 37.7 | 36.0 | 39.4 | 39.0 | 43.0 | 30.3 | 37.7 | 40.0 |
| 패션 | 29.1 | 23.0 | 35.4 | 27.0 | 31.0 | 31.3 | 26.1 | 30.0 |
| K-Pop | 28.6 | 24.0 | 33.3 | 40.0 | 25.0 | 22.2 | 27.5 | 26.7 |
| 온라인/모바일 게임 | 28.6 | 28.5 | 28.8 | 31.0 | 30.0 | 24.2 | 29.0 | 30.0 |
| 한국 식당(음식점) | 28.6 | 29.5 | 27.8 | 27.0 | 32.0 | 21.2 | 27.5 | 50.0 |
| 태권도 | 28.1 | 28.0 | 28.3 | 26.0 | 24.0 | 25.3 | 36.2 | 40.0 |
| 자동차 | 28.1 | 33.5 | 22.7 | 18.0 | 24.0 | 28.3 | 43.5 | 40.0 |
| 뷰티 제품(화장품) | 27.4 | 13.5 | 41.4 | 37.0 | 29.0 | 26.3 | 15.9 | 20.0 |
| 영화 | 27.1 | 27.5 | 26.8 | 30.0 | 34.0 | 24.2 | 23.2 | 13.3 |
| 한국 음식 | 22.6 | 20.5 | 24.7 | 17.0 | 27.0 | 17.2 | 27.5 | 33.3 |
| 백색가전 | 21.1 | 22.0 | 20.2 | 17.0 | 17.0 | 22.2 | 26.1 | 33.3 |
| 예능프로그램 | 15.8 | 15.5 | 16.2 | 21.0 | 20.0 | 11.1 | 11.6 | 10.0 |
| 드라마 | 15.3 | 13.5 | 17.2 | 17.0 | 18.0 | 13.1 | 14.5 | 10.0 |
| 만화/웹툰 | 12.1 | 10.0 | 14.1 | 16.0 | 13.0 | 11.1 | 7.2 | 10.0 |
| 한류 굿즈(한류 스타와 관련된 판매용 상품) | 12.1 | 10.5 | 13.6 | 25.0 | 9.0 | 6.1 | 7.2 | 10.0 |
| e-sports/프로게이머 | 11.8 | 18.5 | 5.1 | 14.0 | 13.0 | 14.1 | 2.9 | 13.3 |
| 스포츠/스포츠 스타 | 11.6 | 14.0 | 9.1 | 11.0 | 12.0 | 12.1 | 8.7 | 16.7 |
| 코리안 유튜버 영상/방송 | 10.6 | 8.5 | 12.6 | 16.0 | 12.0 | 9.1 | 4.3 | 6.7 |
| 캐릭터 상품/이모티콘 | 9.0 | 9.5 | 8.6 | 11.0 | 10.0 | 8.1 | 4.3 | 13.3 |
| 뷰티 서비스(성형) | 6.5 | 6.0 | 7.1 | 9.0 | 7.0 | 7.1 | 4.3 | 0.0 |
| 한국 교육 콘텐츠 | 5.8 | 6.5 | 5.1 | 7.0 | 10.0 | 3.0 | 4.3 | 0.0 |
| 육아용품 | 5.0 | 4.5 | 5.6 | 8.0 | 5.0 | 4.0 | 4.3 | 0.0 |
| 한류 스타 | 4.8 | 4.5 | 5.1 | 7.0 | 3.0 | 5.1 | 2.9 | 6.7 |
| 문학/도서 | 4.0 | 5.5 | 2.5 | 4.0 | 5.0 | 4.0 | 4.3 | 0.0 |
| 한복 | 3.8 | 3.5 | 4.0 | 3.0 | 2.0 | 5.1 | 4.3 | 6.7 |
| 한옥/궁궐 | 2.8 | 2.0 | 3.5 | 2.0 | 2.0 | 2.0 | 1.4 | 13.3 |
| 한글(한국어) | 1.8 | 2.5 | 1.0 | 2.0 | 2.0 | 2.0 | 1.4 | 0.0 |
| 기타 | 0.8 | 0.5 | 1.0 | 0.0 | 0.0 | 2.0 | 0.0 | 3.3 |

*Q.다음 중 귀하의 국가에서 인기 있다고 생각하는 '한국 제품서비스콘텐츠'를 모두 선택해 주십시오*

# i. 한국 인식

## 4. 한국 문화콘텐츠 관심도

(Base : 전체, 단위: %)

| | | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | | (400) | (200) | (200) | (100) | (100) | (100) | (70) | (30) |
| 본인 | 1년 전 대비 현재 | 증가 | 37.5 | 36.0 | 39.0 | 37.0 | 41.0 | 38.0 | 31.4 | 40.0 |
| | | 보통 | 54.3 | 55.5 | 53.0 | 53.0 | 48.0 | 59.0 | 58.6 | 53.3 |
| | | 감소 | 8.3 | 8.5 | 8.0 | 10.0 | 11.0 | 3.0 | 10.0 | 6.7 |
| | 현재 대비 1년 후 | 증가 | 43.5 | 42.0 | 45.0 | 42.0 | 54.0 | 41.0 | 32.9 | 46.7 |
| | | 보통 | 47.8 | 49.5 | 46.0 | 49.0 | 34.0 | 53.0 | 57.1 | 50.0 |
| | | 감소 | 8.8 | 8.5 | 9.0 | 9.0 | 12.0 | 6.0 | 10.0 | 3.3 |
| 자국민 | 1년 전 대비 현재 | 증가 | 38.5 | 36.5 | 40.5 | 38.0 | 39.0 | 38.0 | 35.7 | 46.7 |
| | | 보통 | 49.8 | 50.5 | 49.0 | 43.0 | 51.0 | 53.0 | 54.3 | 46.7 |
| | | 감소 | 11.8 | 13.0 | 10.5 | 19.0 | 10.0 | 9.0 | 10.0 | 6.7 |
| | 현재 대비 1년 후 | 증가 | 46.5 | 43.5 | 49.5 | 44.0 | 55.0 | 44.0 | 35.7 | 60.0 |
| | | 보통 | 44.0 | 44.5 | 43.5 | 42.0 | 33.0 | 48.0 | 60.0 | 36.7 |
| | | 감소 | 9.5 | 12.0 | 7.0 | 14.0 | 12.0 | 8.0 | 4.3 | 3.3 |
| 현재 한국 문화콘텐츠 소비의향 | | 증가 | 36.3 | 35.0 | 37.5 | 40.0 | 37.0 | 35.0 | 28.6 | 43.3 |
| | | 보통 | 52.0 | 51.0 | 53.0 | 45.0 | 48.0 | 56.0 | 62.9 | 50.0 |
| | | 감소 | 11.8 | 14.0 | 9.5 | 15.0 | 15.0 | 9.0 | 8.6 | 6.7 |
| 1년 후 한국 문화콘텐츠 소비의향 | | 증가 | 41.0 | 42.0 | 40.0 | 44.0 | 45.0 | 37.0 | 35.7 | 43.3 |
| | | 보통 | 49.0 | 45.5 | 52.5 | 42.0 | 43.0 | 57.0 | 54.3 | 53.3 |
| | | 감소 | 10.0 | 12.5 | 7.5 | 14.0 | 12.0 | 6.0 | 10.0 | 3.3 |

*Q.한국 문화콘텐츠에 대한 관심도와 관련한 질문을 읽고, 귀하의 생각과 일치하는 것을 선택해 주십시오*
*(5점 척도 - 1,2점:감소/3점:비슷/4,5점:증가)*

## 5. 한국 문화콘텐츠 경험 이후 한국에 대한 인식 변화

(Base : 전체, 5점 척도, 단위: %, 점)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (400) | (200) | (200) | (100) | (100) | (100) | (70) | (30) |
| 부정변화 | 2.5 | 2.0 | 3.0 | 1.0 | 1.0 | 4.0 | 4.3 | 3.3 |
| 변화없음 | 32.0 | 35.5 | 28.5 | 30.0 | 28.0 | 39.0 | 30.0 | 33.3 |
| 긍정변화 | 65.5 | 62.5 | 68.5 | 69.0 | 71.0 | 57.0 | 65.7 | 63.3 |
| *평균(점)* | 3.80 | 3.80 | 3.80 | 3.84 | 3.94 | 3.65 | 3.74 | 3.80 |

*Q.귀하가 한국 문화 콘텐츠를 접한 이후, 귀하의 한국에 대한 전반적인 인식은 어떻게 변화했습니까?*
**부정변화 : 1,2점 비율 / 변화없음 : 3점 / 긍정변화 : 4,5점 비율(%)*
*(5점 척도-1,2점:부정변화/3점: 변화없음/4,5점: 긍정변화)*

# ii. 한류 소비

## 1.한국 문화콘텐츠에 대한 접촉 기회

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 5점 척도, 단위: %, 점)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (173) | (79) | (94) | (43) | (58) | (45) | (19) | (8) |
| 드라마 | 충분 응답 | 30.6 | 32.9 | 28.7 | 32.6 | 41.4 | 15.6 | 31.6 | 25.0 |
| | 평균 | 2.98 | 3.06 | 2.90 | 3.14 | 3.16 | 2.58 | 3.16 | 2.63 |
| *Base* | | (203) | (101) | (102) | (54) | (61) | (45) | (32) | (11) |
| 예능 | 충분 응답 | 26.1 | 28.7 | 23.5 | 20.4 | 31.1 | 31.1 | 21.9 | 18.2 |
| | 평균 | 2.93 | 3.02 | 2.83 | 2.78 | 3.11 | 2.96 | 2.88 | 2.64 |
| *Base* | | (203) | (101) | (102) | (54) | (61) | (45) | (32) | (11) |
| 영화 | 충분 응답 | 26.1 | 28.7 | 23.5 | 20.4 | 31.1 | 31.1 | 21.9 | 18.2 |
| | 평균 | 2.93 | 3.02 | 2.83 | 2.78 | 3.11 | 2.96 | 2.88 | 2.64 |
| *Base* | | (179) | (89) | (90) | (51) | (55) | (39) | (24) | (10) |
| 음악 | 충분 응답 | 44.1 | 44.9 | 43.3 | 62.7 | 43.6 | 23.1 | 45.8 | 30.0 |
| | 평균 | 3.42 | 3.42 | 3.42 | 3.80 | 3.44 | 3.00 | 3.38 | 3.10 |
| *Base* | | (241) | (121) | (120) | (64) | (78) | (53) | (34) | (12) |
| 애니메이션 | 충분 응답 | 39.4 | 45.5 | 33.3 | 40.6 | 41.0 | 34.0 | 44.1 | 33.3 |
| | 평균 | 3.24 | 3.31 | 3.18 | 3.27 | 3.32 | 3.11 | 3.32 | 3.00 |
| *Base* | | (109) | (53) | (56) | (25) | (39) | (26) | (13) | (6) |
| 도서 | 충분 응답 | 36.7 | 43.4 | 30.4 | 40.0 | 38.5 | 26.9 | 53.8 | 16.7 |
| | 평균 | 3.00 | 3.23 | 2.79 | 3.16 | 3.00 | 2.85 | 3.15 | 2.67 |
| *Base* | | (199) | (112) | (87) | (57) | (62) | (36) | (34) | (10) |
| 게임 | 충분 응답 | 41.7 | 43.8 | 39.1 | 49.1 | 41.9 | 41.7 | 32.4 | 30.0 |
| | 평균 | 3.30 | 3.30 | 3.30 | 3.25 | 3.39 | 3.42 | 3.21 | 3.00 |
| *Base* | | (204) | (86) | (118) | (47) | (58) | (49) | (32) | (18) |
| 패션 | 충분 응답 | 32.8 | 32.6 | 33.1 | 40.4 | 41.4 | 30.6 | 21.9 | 11.1 |
| | 평균 | 3.06 | 3.06 | 3.07 | 3.11 | 3.26 | 2.94 | 2.91 | 2.94 |
| *Base* | | (152) | (50) | (102) | (37) | (49) | (34) | (24) | (8) |
| 뷰티 | 충분 응답 | 39.5 | 52.0 | 33.3 | 40.5 | 42.9 | 38.2 | 41.7 | 12.5 |
| | 평균 | 3.23 | 3.30 | 3.20 | 3.35 | 3.29 | 3.24 | 3.04 | 2.88 |
| *Base* | | (234) | (119) | (115) | (45) | (65) | (55) | (47) | (22) |
| 한식 | 충분 응답 | 35.9 | 37.8 | 33.9 | 35.6 | 44.6 | 30.9 | 38.3 | 18.2 |
| | 평균 | 3.17 | 3.28 | 3.05 | 3.22 | 3.32 | 3.11 | 2.98 | 3.14 |

*Q 귀하께서는 한국 문화콘텐츠를 접할 수 있는 기회가 얼마나 충분하다고 생각하십니까?*
**충분 응답: 4점+5점 비율(%)*
*(5점 척도-1.2점: 부족/3점: 보통/4.5점: 충분)*

# ii. 한류 소비

## 2. 한국 문화콘텐츠 접촉 경로

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 복수응답, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (173) | (79) | (94) | (43) | (58) | (45) | (19) | (8) |
| 드라마 | OTT | 84.4 | 82.3 | 86.2 | 88.4 | 87.9 | 75.6 | 84.2 | 87.5 |
| | SNS | 42.8 | 45.6 | 40.4 | 34.9 | 41.4 | 46.7 | 47.4 | 62.5 |
| | TV | 39.3 | 44.3 | 35.1 | 16.3 | 37.9 | 51.1 | 57.9 | 62.5 |
| | 오프라인 | 28.9 | 27.8 | 29.8 | 23.3 | 27.6 | 31.1 | 31.6 | 50.0 |
| | 기타 | 0.6 | 1.3 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 2.2 | 0.0 | 0.0 |
| *Base* | | (203) | (101) | (102) | (54) | (61) | (45) | (32) | (11) |
| 예능 | OTT | 76.4 | 81.2 | 71.6 | 74.1 | 73.8 | 73.3 | 87.5 | 81.8 |
| | SNS | 43.8 | 44.6 | 43.1 | 38.9 | 44.3 | 51.1 | 43.8 | 36.4 |
| | TV | 42.9 | 43.6 | 42.2 | 35.2 | 44.3 | 51.1 | 46.9 | 27.3 |
| | 오프라인 | 23.6 | 20.8 | 26.5 | 18.5 | 23.0 | 22.2 | 31.3 | 36.4 |
| | 기타 | 1.5 | 2.0 | 1.0 | 3.7 | 0.0 | 0.0 | 3.1 | 0.0 |
| *Base* | | (255) | (127) | (128) | (73) | (77) | (59) | (34) | (12) |
| 영화 | OTT | 80.4 | 81.1 | 79.7 | 78.1 | 81.8 | 78.0 | 85.3 | 83.3 |
| | TV | 40.0 | 38.6 | 41.4 | 34.2 | 36.4 | 42.4 | 55.9 | 41.7 |
| | 오프라인 | 32.2 | 33.9 | 30.5 | 19.2 | 36.4 | 40.7 | 41.2 | 16.7 |
| | SNS | 31.4 | 29.9 | 32.8 | 27.4 | 33.8 | 28.8 | 41.2 | 25.0 |
| | 자국 극장 | 13.3 | 14.2 | 12.5 | 15.1 | 14.3 | 13.6 | 8.8 | 8.3 |
| | 상영회/영화제/행사 | 6.7 | 8.7 | 4.7 | 5.5 | 7.8 | 8.5 | 5.9 | 0.0 |
| | 기타 | 1.6 | 0.8 | 2.3 | 4.1 | 1.3 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| *Base* | | (179) | (89) | (90) | (51) | (55) | (39) | (24) | (10) |
| 음악 | 온라인·모바일 플랫폼 | 88.8 | 82.0 | 95.6 | 94.1 | 89.1 | 87.2 | 83.3 | 80.0 |
| | SNS | 49.7 | 49.4 | 50.0 | 49.0 | 50.9 | 53.8 | 41.7 | 50.0 |
| | TV | 31.8 | 38.2 | 25.6 | 21.6 | 34.5 | 28.2 | 37.5 | 70.0 |
| | 오프라인 | 16.2 | 16.9 | 15.6 | 11.8 | 14.5 | 17.9 | 20.8 | 30.0 |
| | 라디오 | 6.7 | 4.5 | 8.9 | 5.9 | 3.6 | 7.7 | 16.7 | 0.0 |
| | 기타 | 1.1 | 2.2 | 0.0 | 2.0 | 0.0 | 0.0 | 4.2 | 0.0 |
| *Base* | | (241) | (121) | (120) | (64) | (78) | (53) | (34) | (12) |
| 애니메이션 | OTT | 80.1 | 81.8 | 78.3 | 71.9 | 80.8 | 86.8 | 85.3 | 75.0 |
| | TV을 통해 시청 | 47.3 | 44.6 | 50.0 | 43.8 | 42.3 | 50.9 | 55.9 | 58.3 |
| | SNS | 31.1 | 31.4 | 30.8 | 37.5 | 28.2 | 28.3 | 32.4 | 25.0 |
| | 오프라인 | 20.7 | 22.3 | 19.2 | 15.6 | 20.5 | 18.9 | 32.4 | 25.0 |
| | 기타 | 0.4 | 0.8 | 0.0 | 0.0 | 1.3 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| *Base* | | (109) | (53) | (56) | (25) | (39) | (26) | (13) | (6) |
| 도서 | 자국 사이트/APP | 66.1 | 69.8 | 62.5 | 72.0 | 71.8 | 57.7 | 46.2 | 83.3 |
| | 한국 사이트/APP | 37.6 | 41.5 | 33.9 | 40.0 | 30.8 | 46.2 | 46.2 | 16.7 |
| | 자국 소재 매장 | 23.9 | 30.2 | 17.9 | 24.0 | 28.2 | 15.4 | 30.8 | 16.7 |
| | 박람회/전시회 | 19.3 | 13.2 | 25.0 | 24.0 | 20.5 | 11.5 | 30.8 | 0.0 |
| | 한국 소재 매장 | 15.6 | 18.9 | 12.5 | 24.0 | 7.7 | 19.2 | 23.1 | 0.0 |
| | 도서관 | 8.3 | 11.3 | 5.4 | 8.0 | 10.3 | 0.0 | 7.7 | 33.3 |
| | 기타 | 0.9 | 0.0 | 1.8 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 16.7 |

*Q 귀하께서 평소 한국 문화콘텐츠를 접하는 경로를 모두 선택해 주십시오*

# ii. 한류 소비

## 2. 한국 문화콘텐츠 접촉 경로

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 복수응답, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (199) | (112) | (87) | (57) | (62) | (36) | (34) | (10) |
| 게임 | 온라인 플레이 | 62.3 | 59.8 | 65.5 | 70.2 | 56.5 | 66.7 | 58.8 | 50.0 |
| | 모바일 플레이 | 59.8 | 56.3 | 64.4 | 61.4 | 62.9 | 55.6 | 55.9 | 60.0 |
| | 동영상/프로그램 시청 | 35.2 | 34.8 | 35.6 | 36.8 | 41.9 | 30.6 | 32.4 | 10.0 |
| | TV에서 게임 채널 시청 | 28.6 | 33.0 | 23.0 | 29.8 | 29.0 | 33.3 | 20.6 | 30.0 |
| | 박람회/페스티벌 | 8.0 | 9.8 | 5.7 | 8.8 | 6.5 | 5.6 | 14.7 | 0.0 |
| *Base* | | (204) | (86) | (118) | (47) | (58) | (49) | (32) | (18) |
| 패션 | 자국 사이트 | 57.8 | 57.0 | 58.5 | 61.7 | 48.3 | 57.1 | 71.9 | 55.6 |
| | SNS | 43.1 | 46.5 | 40.7 | 55.3 | 44.8 | 30.6 | 46.9 | 33.3 |
| | 한국 사이트 | 41.2 | 37.2 | 44.1 | 31.9 | 44.8 | 44.9 | 46.9 | 33.3 |
| | 자국 매장 | 20.6 | 23.3 | 18.6 | 17.0 | 24.1 | 20.4 | 21.9 | 16.7 |
| | 전시회/박람회 | 10.3 | 7.0 | 12.7 | 17.0 | 8.6 | 4.1 | 18.8 | 0.0 |
| | 한국 매장 | 7.8 | 9.3 | 6.8 | 8.5 | 10.3 | 4.1 | 9.4 | 5.6 |
| | 기타 | 2.9 | 0.0 | 5.1 | 4.3 | 3.4 | 0.0 | 0.0 | 11.1 |
| *Base* | | (152) | (50) | (102) | (37) | (49) | (34) | (24) | (8) |
| 뷰티 | 자국 사이트 | 57.9 | 54.0 | 59.8 | 62.2 | 53.1 | 50.0 | 75.0 | 50.0 |
| | 자국 매장 | 39.5 | 32.0 | 43.1 | 37.8 | 49.0 | 44.1 | 25.0 | 12.5 |
| | 한국 사이트 | 37.5 | 34.0 | 39.2 | 40.5 | 36.7 | 41.2 | 37.5 | 12.5 |
| | SNS | 37.5 | 42.0 | 35.3 | 32.4 | 46.9 | 26.5 | 41.7 | 37.5 |
| | 자국 H&B 매장 | 24.3 | 30.0 | 21.6 | 35.1 | 30.6 | 20.6 | 8.3 | 0.0 |
| | 전시회/박람회 | 14.5 | 10.0 | 16.7 | 18.9 | 12.2 | 17.6 | 8.3 | 12.5 |
| | 한국 면세점 | 9.9 | 12.0 | 8.8 | 10.8 | 8.2 | 11.8 | 8.3 | 12.5 |
| | 한국 매장 | 8.6 | 16.0 | 4.9 | 5.4 | 12.2 | 5.9 | 8.3 | 12.5 |
| | 기타 | 2.0 | 0.0 | 2.9 | 2.7 | 2.0 | 0.0 | 0.0 | 12.5 |
| *Base* | | (234) | (119) | (115) | (45) | (65) | (55) | (47) | (22) |
| 한식 | 자국 오프라인 매장/식당 | 63.7 | 70.6 | 56.5 | 60.0 | 61.5 | 65.5 | 66.0 | 68.2 |
| | 자국 사이트 | 27.4 | 27.7 | 27.0 | 17.8 | 30.8 | 30.9 | 25.5 | 31.8 |
| | 전시회/박람회 | 27.4 | 20.2 | 34.8 | 37.8 | 29.2 | 27.3 | 19.1 | 18.2 |
| | 한국 사이트 | 16.7 | 20.2 | 13.0 | 11.1 | 24.6 | 14.5 | 17.0 | 9.1 |
| | 한국 오프라인 매장/식당 | 12.4 | 13.4 | 11.3 | 15.6 | 18.5 | 10.9 | 8.5 | 0.0 |
| | 기타 | 3.0 | 0.8 | 5.2 | 4.4 | 3.1 | 0.0 | 6.4 | 0.0 |

*Q 귀하께서 평소 한국 문화콘텐츠를 접하는 경로를 모두 선택해 주십시오*

# ii. 한류 소비

## 3. 한국 문화콘텐츠 소비 비중

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: 시간, 편, US$, %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (173) | (79) | (94) | (43) | (58) | (45) | (19) | (8) |
| 드라마 | 전체 소비량(시간) | 22.1 | 20.4 | 23.6 | 27.6 | 20.7 | 18.4 | 21.6 | 24.9 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비(시간) | 8.8 | 10.4 | 7.5 | 8.8 | 10.5 | 8.1 | 6.9 | 4.8 |
| | 소비 비중(%) | 49.0 | 53.5 | 45.1 | 44.0 | 58.3 | 52.6 | 35.2 | 20.5 |
| | 월평균 지출 금액 | 9.9 | 10.4 | 9.5 | 7.3 | 14.4 | 7.9 | 9.0 | 5.7 |
| *Base* | | (203) | (101) | (102) | (54) | (61) | (45) | (32) | (11) |
| 예능 | 전체 소비량(시간) | 17.7 | 17.5 | 17.8 | 15.2 | 18.8 | 18.4 | 17.4 | 21.4 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비(시간) | 8.0 | 8.9 | 7.2 | 6.8 | 11.3 | 6.7 | 6.2 | 6.8 |
| | 소비 비중(%) | 49.0 | 53.3 | 44.7 | 45.3 | 56.4 | 48.5 | 45.6 | 37.7 |
| | 월평균 지출 금액 | 6.7 | 5.8 | 7.6 | 3.7 | 10.9 | 5.0 | 6.0 | 7.6 |
| *Base* | | (255) | (127) | (128) | (73) | (77) | (59) | (34) | (12) |
| 영화 | 전체 소비량(편) | 10.9 | 11.1 | 10.6 | 9.6 | 10.9 | 10.7 | 13.2 | 12.6 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비(편) | 4.6 | 5.6 | 3.7 | 3.4 | 6.3 | 4.0 | 4.5 | 4.9 |
| | 소비 비중(%) | 46.6 | 49.2 | 44.1 | 40.0 | 54.5 | 48.3 | 42.0 | 41.7 |
| | 월평균 지출 금액 | 8.5 | 8.0 | 9.0 | 5.5 | 11.0 | 9.6 | 7.5 | 8.3 |
| *Base* | | (179) | (89) | (90) | (51) | (55) | (39) | (24) | (10) |
| 음악 | 전체 소비량(시간) | 28.0 | 26.8 | 29.3 | 29.5 | 25.7 | 28.0 | 32.2 | 23.8 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비(시간) | 7.9 | 9.2 | 6.7 | 6.7 | 10.4 | 7.3 | 7.1 | 5.3 |
| | 소비 비중(%) | 46.0 | 51.4 | 40.6 | 38.7 | 62.2 | 44.7 | 32.7 | 30.3 |
| | 월평균 지출 금액 | 3.5 | 3.5 | 3.5 | 1.8 | 4.9 | 3.0 | 4.1 | 4.7 |
| *Base* | | (241) | (121) | (120) | (64) | (78) | (53) | (34) | (12) |
| 애니메이션 | 전체 소비량(시간) | 11.7 | 14.1 | 9.3 | 11.5 | 13.8 | 10.2 | 10.6 | 9.0 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비(시간) | 6.6 | 8.2 | 5.1 | 7.7 | 7.7 | 4.9 | 5.9 | 3.7 |
| | 소비 비중(%) | 54.3 | 57.8 | 50.7 | 52.1 | 61.0 | 47.1 | 58.5 | 42.1 |
| | 월평균 지출 금액 | 4.2 | 4.6 | 3.8 | 2.5 | 4.6 | 5.5 | 4.5 | 4.1 |
| *Base* | | (109) | (53) | (56) | (25) | (39) | (26) | (13) | (6) |
| 도서 | 전체 소비량(시간) | 12.3 | 14.0 | 10.6 | 10.9 | 14.8 | 8.5 | 16.9 | 7.7 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비(시간) | 6.5 | 9.4 | 3.7 | 4.1 | 9.2 | 4.0 | 10.1 | 1.7 |
| | 소비 비중(%) | 61.6 | 68.6 | 55.0 | 61.1 | 67.4 | 59.5 | 57.3 | 43.8 |
| | 월평균 지출 금액 | 4.7 | 3.6 | 5.8 | 3.7 | 5.4 | 3.0 | 9.5 | 1.8 |
| *Base* | | (199) | (112) | (87) | (57) | (62) | (36) | (34) | (10) |
| 게임 | 전체 소비량(시간) | 18.7 | 21.1 | 15.7 | 28.4 | 17.7 | 13.9 | 10.2 | 16.6 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비(시간) | 8.5 | 9.5 | 7.3 | 10.8 | 10.7 | 6.3 | 3.6 | 6.8 |
| | 소비 비중(%) | 54.5 | 54.5 | 54.6 | 50.1 | 56.5 | 56.8 | 56.2 | 54.0 |
| | 월평균 지출 금액 | 6.3 | 5.5 | 7.5 | 3.4 | 6.9 | 7.9 | 7.9 | 8.3 |
| *Base* | | (204) | (86) | (118) | (47) | (58) | (49) | (32) | (18) |
| 패션 | 전체 소비량($) | 40.2 | 35.9 | 43.3 | 27.2 | 51.3 | 45.6 | 31.6 | 39.3 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비($) | 15.1 | 14.5 | 15.6 | 11.9 | 21.3 | 14.6 | 11.8 | 11.3 |
| | 소비 비중(%) | 43.4 | 50.6 | 38.1 | 34.6 | 49.7 | 46.5 | 45.7 | 33.3 |
| *Base* | | (152) | (50) | (102) | (37) | (49) | (34) | (24) | (8) |
| 뷰티 | 전체 소비량($) | 24.9 | 21.3 | 26.7 | 25.6 | 19.0 | 39.5 | 20.4 | 10.0 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비($) | 11.9 | 14.2 | 10.7 | 13.9 | 9.9 | 15.8 | 8.5 | 7.6 |
| | 소비 비중(%) | 50.3 | 60.5 | 45.3 | 44.0 | 53.1 | 54.8 | 51.4 | 40.0 |
| *Base* | | (234) | (119) | (115) | (45) | (65) | (55) | (47) | (22) |
| 한식 | 전체 소비량($) | 70.6 | 74.4 | 66.6 | 65.3 | 54.0 | 75.3 | 79.5 | 99.9 |
| | 한국 문화콘텐츠 소비($) | 10.8 | 11.3 | 10.4 | 9.4 | 11.4 | 12.3 | 9.4 | 11.3 |
| | 소비 비중(%) | 37.9 | 41.2 | 34.4 | 32.7 | 47.7 | 37.3 | 31.7 | 34.0 |

*Q.귀하의 평소 한국 문화콘텐츠 시청량·소비량은 얼마나 됩니까? * 소비 비중 = 한국 문화콘텐츠 월평균 소비량 / 월평균 전체 소비량 X 100*
** 영화의 소비량 단위는 월 평균 편 수, 패션/뷰티 및 음식의 소비량 단위는 월 평균 지출금액($)이며, 그 외의 소비량 단위는 월 평균 소비시간임*

# ii. 한류 소비

## 4-1. 한국 문화콘텐츠 다운로드·스트리밍 이용 경로

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 복수응답, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (146) | (65) | (81) | (38) | (51) | (34) | (16) | (7) |
| 드라마 | Youtube | 89.0 | 87.7 | 90.1 | 92.1 | 90.2 | 82.4 | 87.5 | 100.0 |
| | Netflix | 62.3 | 70.8 | 55.6 | 52.6 | 62.7 | 64.7 | 75.0 | 71.4 |
| | Amazon Prime Video | 22.6 | 24.6 | 21.0 | 18.4 | 27.5 | 5.9 | 50.0 | 28.6 |
| | Youtube Red | 13.0 | 18.5 | 8.6 | 23.7 | 9.8 | 11.8 | 6.3 | 0.0 |
| | Youku | 8.9 | 10.8 | 7.4 | 7.9 | 5.9 | 17.6 | 6.3 | 0.0 |
| | iQiyi | 4.1 | 6.2 | 2.5 | 7.9 | 0.0 | 5.9 | 6.3 | 0.0 |
| | 기타 | 1.4 | 0.0 | 2.5 | 0.0 | 3.9 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| *Base* | | (155) | (82) | (73) | (40) | (45) | (33) | (28) | (9) |
| 예능 | Youtube | 89.0 | 92.7 | 84.9 | 87.5 | 86.7 | 90.9 | 92.9 | 88.9 |
| | Netflix | 54.2 | 52.4 | 56.2 | 50.0 | 57.8 | 45.5 | 64.3 | 55.6 |
| | Amazon Prime Video | 18.1 | 19.5 | 16.4 | 12.5 | 15.6 | 15.2 | 32.1 | 22.2 |
| | Youtube Red | 14.2 | 17.1 | 11.0 | 15.0 | 20.0 | 12.1 | 7.1 | 11.1 |
| | Youku | 9.7 | 12.2 | 6.8 | 12.5 | 4.4 | 15.2 | 7.1 | 11.1 |
| | iQiyi | 5.2 | 6.1 | 4.1 | 7.5 | 2.2 | 3.0 | 10.7 | 0.0 |
| | 기타 | 2.6 | 2.4 | 2.7 | 5.0 | 0.0 | 6.1 | 0.0 | 0.0 |
| *Base* | | (205) | (103) | (102) | (57) | (63) | (46) | (29) | (10) |
| 영화 | Youtube | 82.9 | 83.5 | 82.4 | 73.7 | 87.3 | 89.1 | 82.8 | 80.0 |
| | Netflix | 57.1 | 58.3 | 55.9 | 56.1 | 60.3 | 54.3 | 58.6 | 50.0 |
| | Amazon Prime Video | 18.0 | 16.5 | 19.6 | 12.3 | 22.2 | 15.2 | 24.1 | 20.0 |
| | Youtube Red | 13.2 | 17.5 | 8.8 | 17.5 | 15.9 | 8.7 | 6.9 | 10.0 |
| | Youku | 6.3 | 5.8 | 6.9 | 7.0 | 4.8 | 8.7 | 6.9 | 0.0 |
| | 기타 | 3.9 | 2.9 | 4.9 | 5.3 | 6.3 | 0.0 | 3.4 | 0.0 |
| | iQiyi | 2.4 | 1.9 | 2.9 | 1.8 | 1.6 | 2.2 | 6.9 | 0.0 |
| *Base* | | (193) | (99) | (94) | (46) | (63) | (46) | (29) | (9) |
| 애니메이션 | Youtube | 88.6 | 87.9 | 89.4 | 80.4 | 88.9 | 91.3 | 93.1 | 100.0 |
| | Netflix | 48.2 | 49.5 | 46.8 | 52.2 | 38.1 | 52.2 | 58.6 | 44.4 |
| | Amazon Prime Video | 15.5 | 17.2 | 13.8 | 13.0 | 17.5 | 13.0 | 20.7 | 11.1 |
| | Youtube Red | 13.0 | 16.2 | 9.6 | 17.4 | 12.7 | 13.0 | 10.3 | 0.0 |
| | Youku | 9.3 | 8.1 | 10.6 | 13.0 | 4.8 | 10.9 | 13.8 | 0.0 |
| | iQiyi | 3.6 | 3.0 | 4.3 | 6.5 | 1.6 | 2.2 | 6.9 | 0.0 |
| | 기타 | 3.6 | 4.0 | 3.2 | 4.3 | 6.3 | 0.0 | 3.4 | 0.0 |
| *Base* | | (119) | (63) | (56) | (35) | (39) | (20) | (19) | (6) |
| 게임(모바일) | Google Play | 73.9 | 74.6 | 73.2 | 65.7 | 71.8 | 90.0 | 73.7 | 83.3 |
| | App Store(Apple) | 20.2 | 17.5 | 23.2 | 25.7 | 20.5 | 10.0 | 21.1 | 16.7 |
| | Microsoft store | 5.0 | 6.3 | 3.6 | 8.6 | 5.1 | 0.0 | 5.3 | 0.0 |
| | 기타 | 0.8 | 1.6 | 0.0 | 0.0 | 2.6 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |

*Q 귀하께서 한국 콘텐츠를 시청하기 위해 다운로드·스트리밍을 주로 이용하는 곳을 모두 선택해 주십시오*

# ii. 한류 소비

## 4-2.한국 패션·뷰티·음식 동영상 시청 빈도

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 5점 척도, 단위: %, 점)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (204) | (86) | (118) | (47) | (58) | (49) | (32) | (18) |
| 패션 | 시청 경험률 | 24.0 | 27.9 | 21.2 | 31.9 | 25.9 | 20.4 | 18.8 | 16.7 |
| | 평균 | 2.54 | 2.72 | 2.42 | 2.66 | 2.72 | 2.49 | 2.25 | 2.33 |
| *Base* | | (152) | (50) | (102) | (37) | (49) | (34) | (24) | (8) |
| 뷰티 | 시청 경험률 | 27.6 | 34.0 | 24.5 | 32.4 | 30.6 | 23.5 | 25.0 | 12.5 |
| | 평균 | 2.77 | 3.04 | 2.64 | 2.86 | 2.90 | 2.79 | 2.42 | 2.50 |
| *Base* | | (234) | (119) | (115) | (45) | (65) | (55) | (47) | (22) |
| 한식 | 시청 경험률 | 17.9 | 21.8 | 13.9 | 15.6 | 27.7 | 18.2 | 14.9 | 0.0 |
| | 평균 | 2.27 | 2.36 | 2.18 | 2.36 | 2.65 | 2.27 | 1.91 | 1.77 |

*Q 귀하께서는 평소 온라인/모바일을 통해 한국 패션/뷰티/한식 동영상을 얼마나 자주 시청하십니까? *시청 경험률:3점~5점 비율(%)*
*(5점 척도 -1점[전혀시청 안함],2점[거의 시청안함]비시청/3점[종종 시청]보통/4점[자주 시청],5점[매일 시청]시청)*

# iii. 한류 선호

## 1. 한국 문화콘텐츠 호감도

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 5점 척도, 단위: 점, %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (173) | (79) | (94) | (43) | (58) | (45) | (19) | (8) |
| 드라마 | 호감 응답 | 68.8 | 68.4 | 69.1 | 72.1 | 65.5 | 73.3 | 57.9 | 75.0 |
| | 평균 | 3.80 | 3.78 | 3.82 | 3.95 | 3.74 | 3.84 | 3.63 | 3.63 |
| *Base* | | (203) | (101) | (102) | (54) | (61) | (45) | (32) | (11) |
| 예능 | 호감 응답 | 60.6 | 62.4 | 58.8 | 59.3 | 49.2 | 75.6 | 59.4 | 72.7 |
| | 평균 | 3.67 | 3.66 | 3.68 | 3.70 | 3.59 | 3.84 | 3.53 | 3.64 |
| *Base* | | (255) | (127) | (128) | (73) | (77) | (59) | (34) | (12) |
| 영화 | 호감 응답 | 61.2 | 63.8 | 58.6 | 53.4 | 61.0 | 69.5 | 58.8 | 75.0 |
| | 평균 | 3.69 | 3.69 | 3.69 | 3.59 | 3.64 | 3.85 | 3.68 | 3.92 |
| *Base* | | (179) | (89) | (90) | (51) | (55) | (39) | (24) | (10) |
| 음악 | 호감 응답 | 58.1 | 61.8 | 54.4 | 62.7 | 61.8 | 46.2 | 58.3 | 60.0 |
| | 평균 | 3.65 | 3.73 | 3.57 | 3.76 | 3.71 | 3.51 | 3.50 | 3.60 |
| *Base* | | (241) | (121) | (120) | (64) | (78) | (53) | (34) | (12) |
| 애니메이션 | 호감 응답 | 66.0 | 67.8 | 64.2 | 57.8 | 73.1 | 60.4 | 67.6 | 83.3 |
| | 평균 | 3.71 | 3.77 | 3.66 | 3.59 | 3.85 | 3.62 | 3.68 | 4.00 |
| *Base* | | (109) | (53) | (56) | (25) | (39) | (26) | (13) | (6) |
| 도서 | 호감 응답 | 56.0 | 66.0 | 46.4 | 48.0 | 53.8 | 61.5 | 61.5 | 66.7 |
| | 평균 | 3.61 | 3.75 | 3.46 | 3.44 | 3.62 | 3.73 | 3.62 | 3.67 |
| *Base* | | (199) | (112) | (87) | (57) | (62) | (36) | (34) | (10) |
| 게임 | 호감 응답 | 61.3 | 60.7 | 62.1 | 61.4 | 59.7 | 61.1 | 58.8 | 80.0 |
| | 평균 | 3.72 | 3.69 | 3.77 | 3.68 | 3.69 | 3.81 | 3.68 | 4.00 |
| *Base* | | (204) | (86) | (118) | (47) | (58) | (49) | (32) | (18) |
| 패션 | 호감 응답 | 60.8 | 57.0 | 63.6 | 66.0 | 56.9 | 59.2 | 59.4 | 66.7 |
| | 평균 | 3.62 | 3.56 | 3.66 | 3.70 | 3.48 | 3.69 | 3.59 | 3.67 |
| *Base* | | (152) | (50) | (102) | (37) | (49) | (34) | (24) | (8) |
| 뷰티 | 호감 응답 | 55.9 | 56.0 | 55.9 | 62.2 | 55.1 | 50.0 | 54.2 | 62.5 |
| | 평균 | 3.62 | 3.60 | 3.63 | 3.70 | 3.59 | 3.62 | 3.58 | 3.50 |
| *Base* | | (234) | (119) | (115) | (45) | (65) | (55) | (47) | (22) |
| 한식 | 호감 응답 | 73.1 | 69.7 | 76.5 | 68.9 | 73.8 | 70.9 | 68.1 | 95.5 |
| | 평균 | 3.85 | 3.80 | 3.91 | 3.84 | 3.85 | 3.85 | 3.70 | 4.23 |

*Q 귀하께서는 최근 이용하신 한국 콘텐츠가 전반적으로 얼마나 마음에 드십니까?*
**호감 응답 :4점+5점 비율(%)*
*(5점척도-1,2점: 비호감/3점: 보통/4,5점: 호감)*

# iii. 한류 선호

## 2. 한국 문화콘텐츠 인기도

(Base : 전체, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (400) | (200) | (200) | (100) | (100) | (100) | (70) | (30) |
| 드라마 | 대중적 인기 | 9.8 | 11.5 | 8.0 | 10.0 | 12.0 | 11.0 | 7.1 | 3.3 |
| | 보통 인기 | 20.3 | 20.5 | 20.0 | 21.0 | 27.0 | 21.0 | 10.0 | 16.7 |
| | 소수 마니아 인기 | 45.5 | 41.0 | 50.0 | 47.0 | 41.0 | 42.0 | 52.9 | 50.0 |
| | 거의 이용 안함 | 24.5 | 27.0 | 22.0 | 22.0 | 20.0 | 26.0 | 30.0 | 30.0 |
| 예능 | 대중적 인기 | 14.3 | 16.5 | 12.0 | 14.0 | 19.0 | 16.0 | 8.6 | 6.7 |
| | 보통 인기 | 20.5 | 22.5 | 18.5 | 22.0 | 30.0 | 16.0 | 11.4 | 20.0 |
| | 소수 마니아 인기 | 48.0 | 43.5 | 52.5 | 46.0 | 42.0 | 50.0 | 55.7 | 50.0 |
| | 거의 이용 안함 | 17.3 | 17.5 | 17.0 | 18.0 | 9.0 | 18.0 | 24.3 | 23.3 |
| 영화 | 대중적 인기 | 16.3 | 17.0 | 15.5 | 15.0 | 23.0 | 19.0 | 10.0 | 3.3 |
| | 보통 인기 | 25.8 | 32.5 | 19.0 | 21.0 | 32.0 | 21.0 | 25.7 | 36.7 |
| | 소수 마니아 인기 | 41.8 | 33.0 | 50.5 | 50.0 | 34.0 | 43.0 | 41.4 | 36.7 |
| | 거의 이용 안함 | 16.3 | 17.5 | 15.0 | 14.0 | 11.0 | 17.0 | 22.9 | 23.3 |
| 음악 | 대중적 인기 | 17.5 | 20.0 | 15.0 | 18.0 | 29.0 | 13.0 | 5.7 | 20.0 |
| | 보통 인기 | 21.5 | 23.5 | 19.5 | 29.0 | 21.0 | 16.0 | 20.0 | 20.0 |
| | 소수 마니아 인기 | 39.0 | 37.0 | 41.0 | 37.0 | 28.0 | 46.0 | 47.1 | 40.0 |
| | 거의 이용 안함 | 22.0 | 19.5 | 24.5 | 16.0 | 22.0 | 25.0 | 27.1 | 20.0 |
| 애니메이션 | 대중적 인기 | 24.5 | 28.0 | 21.0 | 22.0 | 33.0 | 24.0 | 18.6 | 20.0 |
| | 보통 인기 | 27.3 | 29.0 | 25.5 | 29.0 | 33.0 | 20.0 | 28.6 | 23.3 |
| | 소수 마니아 인기 | 32.3 | 26.5 | 38.0 | 30.0 | 24.0 | 41.0 | 34.3 | 33.3 |
| | 거의 이용 안함 | 16.0 | 16.5 | 15.5 | 19.0 | 10.0 | 15.0 | 18.6 | 23.3 |
| 도서 | 대중적 인기 | 15.0 | 19.0 | 11.0 | 11.0 | 23.0 | 13.0 | 17.1 | 3.3 |
| | 보통 인기 | 22.5 | 23.5 | 21.5 | 19.0 | 26.0 | 22.0 | 20.0 | 30.0 |
| | 소수 마니아 인기 | 37.8 | 33.0 | 42.5 | 40.0 | 33.0 | 42.0 | 37.1 | 33.3 |
| | 거의 이용 안함 | 24.8 | 24.5 | 25.0 | 30.0 | 18.0 | 23.0 | 25.7 | 33.3 |
| 웹툰 | 대중적 인기 | 13.3 | 15.5 | 11.0 | 11.0 | 18.0 | 15.0 | 10.0 | 6.7 |
| | 보통 인기 | 17.5 | 18.5 | 16.5 | 16.0 | 20.0 | 16.0 | 15.7 | 23.3 |
| | 소수 마니아 인기 | 38.5 | 36.0 | 41.0 | 36.0 | 37.0 | 39.0 | 42.9 | 40.0 |
| | 거의 이용 안함 | 30.8 | 30.0 | 31.5 | 37.0 | 25.0 | 30.0 | 31.4 | 30.0 |
| 게임 | 대중적 인기 | 23.3 | 29.5 | 17.0 | 26.0 | 28.0 | 18.0 | 21.4 | 20.0 |
| | 보통 인기 | 32.3 | 33.0 | 31.5 | 25.0 | 35.0 | 33.0 | 34.3 | 40.0 |
| | 소수 마니아 인기 | 30.3 | 25.0 | 35.5 | 34.0 | 28.0 | 34.0 | 27.1 | 20.0 |
| | 거의 이용 안함 | 14.3 | 12.5 | 16.0 | 15.0 | 9.0 | 15.0 | 17.1 | 20.0 |
| 패션 | 대중적 인기 | 24.3 | 21.5 | 27.0 | 19.0 | 34.0 | 22.0 | 20.0 | 26.7 |
| | 보통 인기 | 26.5 | 28.0 | 25.0 | 27.0 | 26.0 | 26.0 | 25.7 | 30.0 |
| | 소수 마니아 인기 | 32.5 | 32.5 | 32.5 | 38.0 | 24.0 | 35.0 | 38.6 | 20.0 |
| | 거의 이용 안함 | 16.8 | 18.0 | 15.5 | 16.0 | 16.0 | 17.0 | 15.7 | 23.3 |
| 뷰티 | 대중적 인기 | 25.0 | 22.5 | 27.5 | 18.0 | 38.0 | 25.0 | 17.1 | 23.3 |
| | 보통 인기 | 28.3 | 25.5 | 31.0 | 34.0 | 27.0 | 26.0 | 27.1 | 23.3 |
| | 소수 마니아 인기 | 30.8 | 33.5 | 28.0 | 32.0 | 20.0 | 35.0 | 37.1 | 33.3 |
| | 거의 이용 안함 | 16.0 | 18.5 | 13.5 | 16.0 | 15.0 | 14.0 | 18.6 | 20.0 |
| 한식 | 대중적 인기 | 28.8 | 28.5 | 29.0 | 23.0 | 35.0 | 26.0 | 31.4 | 30.0 |
| | 보통 인기 | 32.0 | 32.5 | 31.5 | 26.0 | 37.0 | 32.0 | 31.4 | 36.7 |
| | 소수 마니아 인기 | 27.3 | 26.5 | 28.0 | 38.0 | 17.0 | 29.0 | 27.1 | 20.0 |
| | 거의 이용 안함 | 12.0 | 12.5 | 11.5 | 13.0 | 11.0 | 13.0 | 10.0 | 13.3 |

*Q 현재 귀하의 나라에서 한국 문화콘텐츠의 인기가 어느 정도라고 생각하십니까?*

# iii. 한류 선호

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (1) TV 드라마

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (173) | (79) | (94) | (43) | (58) | (45) | (19) | (8) |
| 한국 생활 및 문화에 대한 간접경험 | 1순위 | 19.1 | 16.5 | 21.3 | 16.3 | 15.5 | 20.0 | 26.3 | 37.5 |
| | 1+2순위 | 35.8 | 30.4 | 40.4 | 32.6 | 32.8 | 33.3 | 42.1 | 75.0 |
| 한국 문화만의 독특함 | 1순위 | 15.0 | 15.2 | 14.9 | 9.3 | 19.0 | 11.1 | 21.1 | 25.0 |
| | 1+2순위 | 30.1 | 26.6 | 33.0 | 25.6 | 34.5 | 24.4 | 36.8 | 37.5 |
| 다양한 소재·장르를 다룸 | 1순위 | 13.3 | 17.7 | 9.6 | 18.6 | 12.1 | 15.6 | 0.0 | 12.5 |
| | 1+2순위 | 27.2 | 30.4 | 24.5 | 32.6 | 22.4 | 31.1 | 21.1 | 25.0 |
| 뛰어난 배우의 연기력 | 1순위 | 12.1 | 13.9 | 10.6 | 9.3 | 6.9 | 24.4 | 10.5 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 20.8 | 24.1 | 18.1 | 16.3 | 22.4 | 28.9 | 15.8 | 0.0 |
| 배우의 매력적인 외모 | 1순위 | 9.2 | 10.1 | 8.5 | 4.7 | 13.8 | 8.9 | 10.5 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 20.2 | 21.5 | 19.1 | 23.3 | 15.5 | 26.7 | 15.8 | 12.5 |
| 스토리가 짜임새 있고 탄탄함 | 1순위 | 8.7 | 7.6 | 9.6 | 11.6 | 12.1 | 2.2 | 5.3 | 12.5 |
| | 1+2순위 | 19.1 | 15.2 | 22.3 | 23.3 | 25.9 | 8.9 | 15.8 | 12.5 |
| 영상미, 연출력 등 작품성이 좋아서 | 1순위 | 8.7 | 7.6 | 9.6 | 16.3 | 5.2 | 6.7 | 10.5 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 17.9 | 22.8 | 13.8 | 18.6 | 12.1 | 22.2 | 26.3 | 12.5 |
| 한국의 최신 패션·뷰티 등 트렌드 시청 | 1순위 | 6.9 | 2.5 | 10.6 | 9.3 | 6.9 | 4.4 | 10.5 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 17.9 | 15.2 | 20.2 | 18.6 | 20.7 | 15.6 | 21.1 | 0.0 |
| 선호하는 스타 출연 | 1순위 | 5.8 | 6.3 | 5.3 | 2.3 | 8.6 | 6.7 | 5.3 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 9.8 | 11.4 | 8.5 | 7.0 | 13.8 | 8.9 | 5.3 | 12.5 |
| 기타 | 1순위 | 1.2 | 2.5 | 0.0 | 2.3 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 12.5 |
| | 1+2순위 | 1.2 | 2.5 | 0.0 | 2.3 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 12.5 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한국 드라마의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (2) 예능

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (203) | (101) | (102) | (54) | (61) | (45) | (32) | (11) |
| 재미있는 게임 및 소재 사용 | 1순위 | 15.8 | 12.9 | 18.6 | 13.0 | 8.2 | 20.0 | 31.3 | 9.1 |
| | 1+2순위 | 32.0 | 30.7 | 33.3 | 35.2 | 23.0 | 37.8 | 37.5 | 27.3 |
| 한국 문화만의 독특함 | 1순위 | 13.8 | 15.8 | 11.8 | 9.3 | 23.0 | 6.7 | 15.6 | 9.1 |
| | 1+2순위 | 30.0 | 27.7 | 32.4 | 29.6 | 31.1 | 22.2 | 40.6 | 27.3 |
| 자막, 그래픽, 합성, 화면구성 등 재미있는 편집 | 1순위 | 12.8 | 15.8 | 9.8 | 14.8 | 8.2 | 15.6 | 15.6 | 9.1 |
| | 1+2순위 | 23.6 | 27.7 | 19.6 | 24.1 | 24.6 | 22.2 | 21.9 | 27.3 |
| 개성있는 출연진의 캐릭터·역할 | 1순위 | 11.3 | 10.9 | 11.8 | 14.8 | 8.2 | 15.6 | 6.3 | 9.1 |
| | 1+2순위 | 21.7 | 23.8 | 19.6 | 25.9 | 16.4 | 26.7 | 18.8 | 18.2 |
| 한국 생활 및 문화에 대한 간접경험 | 1순위 | 10.3 | 10.9 | 9.8 | 9.3 | 13.1 | 8.9 | 0.0 | 36.4 |
| | 1+2순위 | 25.6 | 27.7 | 23.5 | 22.2 | 27.9 | 22.2 | 21.9 | 54.5 |
| 한국의 최신 패션·뷰티 등 트렌드 시청 | 1순위 | 9.9 | 5.9 | 13.7 | 7.4 | 13.1 | 6.7 | 12.5 | 9.1 |
| | 1+2순위 | 17.2 | 15.8 | 18.6 | 13.0 | 23.0 | 11.1 | 25.0 | 9.1 |
| 프로그램 컨셉 및 포맷 선호 | 1순위 | 9.4 | 8.9 | 9.8 | 16.7 | 4.9 | 6.7 | 9.4 | 9.1 |
| | 1+2순위 | 19.7 | 17.8 | 21.6 | 20.4 | 16.4 | 22.2 | 18.8 | 27.3 |
| 선호하는 스타가 MC 및 출연진 등장 | 1순위 | 7.9 | 8.9 | 6.9 | 7.4 | 9.8 | 8.9 | 3.1 | 9.1 |
| | 1+2순위 | 12.8 | 10.9 | 14.7 | 16.7 | 11.5 | 15.6 | 6.3 | 9.1 |
| 출연진들 간 돋보이는 팀워크 | 1순위 | 6.9 | 6.9 | 6.9 | 5.6 | 9.8 | 8.9 | 3.1 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 15.3 | 14.9 | 15.7 | 11.1 | 24.6 | 17.8 | 6.3 | 0.0 |
| 기타 | 1순위 | 2.0 | 3.0 | 1.0 | 1.9 | 1.6 | 2.2 | 3.1 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 2.0 | 3.0 | 1.0 | 1.9 | 1.6 | 2.2 | 3.1 | 0.0 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한국 예능의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

# iii. 한류 선호

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (3) 영화

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (255) | (127) | (128) | (73) | (77) | (59) | (34) | (12) |
| 뛰어난 배우의 연기력 | 1순위 | 15.7 | 17.3 | 14.1 | 12.3 | 19.5 | 22.0 | 8.8 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 26.7 | 28.3 | 25.0 | 26.0 | 32.5 | 28.8 | 17.6 | 8.3 |
| 한국 생활 및 문화에 대한 간접경험 | 1순위 | 13.7 | 12.6 | 14.8 | 15.1 | 11.7 | 11.9 | 14.7 | 25.0 |
| | 1+2순위 | 31.8 | 29.9 | 33.6 | 31.5 | 28.6 | 28.8 | 35.3 | 58.3 |
| 자국영화에서는 볼 수 없는 독특함 | 1순위 | 12.9 | 16.5 | 9.4 | 13.7 | 10.4 | 15.3 | 11.8 | 16.7 |
| | 1+2순위 | 26.3 | 27.6 | 25.0 | 27.4 | 23.4 | 32.2 | 23.5 | 16.7 |
| 스토리가 짜임새 있고 탄탄함 | 1순위 | 11.8 | 10.2 | 13.3 | 9.6 | 14.3 | 18.6 | 0.0 | 8.3 |
| | 1+2순위 | 22.0 | 22.0 | 21.9 | 17.8 | 23.4 | 32.2 | 8.8 | 25.0 |
| 다양한 소재·장르를 다룸 | 1순위 | 11.0 | 10.2 | 11.7 | 13.7 | 7.8 | 11.9 | 11.8 | 8.3 |
| | 1+2순위 | 22.7 | 26.0 | 19.5 | 27.4 | 22.1 | 22.0 | 17.6 | 16.7 |
| 배우의 매력적인 외모 | 1순위 | 10.6 | 10.2 | 10.9 | 12.3 | 11.7 | 10.2 | 8.8 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 22.4 | 21.3 | 23.4 | 23.3 | 26.0 | 22.0 | 20.6 | 0.0 |
| 한국의 최신 패션·뷰티 등 트렌드 시청 | 1순위 | 9.0 | 7.1 | 10.9 | 4.1 | 14.3 | 3.4 | 17.6 | 8.3 |
| | 1+2순위 | 15.7 | 11.8 | 19.5 | 11.0 | 18.2 | 11.9 | 29.4 | 8.3 |
| 영상미, 연출력 등 작품성이 좋아서 | 1순위 | 7.8 | 7.1 | 8.6 | 6.8 | 7.8 | 1.7 | 20.6 | 8.3 |
| | 1+2순위 | 18.4 | 17.3 | 19.5 | 15.1 | 16.9 | 11.9 | 38.2 | 25.0 |
| 선호하는 스타 출연 | 1순위 | 6.3 | 6.3 | 6.3 | 9.6 | 2.6 | 5.1 | 5.9 | 16.7 |
| | 1+2순위 | 12.9 | 13.4 | 12.5 | 17.8 | 9.1 | 10.2 | 8.8 | 33.3 |
| 기타 | 1순위 | 1.2 | 2.4 | 0.0 | 2.7 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 8.3 |
| | 1+2순위 | 1.2 | 2.4 | 0.0 | 2.7 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 8.3 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한국 영화의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (4) 음악

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (179) | (89) | (90) | (51) | (55) | (39) | (24) | (10) |
| 자국에는 없는 스타일의 음악 | 1순위 | 20.7 | 20.2 | 21.1 | 27.5 | 5.5 | 23.1 | 33.3 | 30.0 |
| | 1+2순위 | 36.9 | 33.7 | 40.0 | 47.1 | 14.5 | 38.5 | 50.0 | 70.0 |
| 후렴구·리듬 등의 중독성이 강함 | 1순위 | 16.2 | 10.1 | 22.2 | 11.8 | 20.0 | 10.3 | 25.0 | 20.0 |
| | 1+2순위 | 33.5 | 25.8 | 41.1 | 25.5 | 36.4 | 30.8 | 41.7 | 50.0 |
| 가수·그룹의 매력적인 외모와 스타일 | 1순위 | 14.0 | 18.0 | 10.0 | 11.8 | 12.7 | 12.8 | 20.8 | 20.0 |
| | 1+2순위 | 29.1 | 30.3 | 27.8 | 25.5 | 34.5 | 28.2 | 29.2 | 20.0 |
| 한국어의 독특한 발음으로 된 가사 | 1순위 | 14.0 | 18.0 | 10.0 | 19.6 | 16.4 | 10.3 | 4.2 | 10.0 |
| | 1+2순위 | 21.2 | 24.7 | 17.8 | 27.5 | 23.6 | 12.8 | 16.7 | 20.0 |
| 가수·그룹의 뛰어난 퍼포먼스 | 1순위 | 9.5 | 9.0 | 10.0 | 11.8 | 10.9 | 12.8 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 18.4 | 21.3 | 15.6 | 21.6 | 20.0 | 17.9 | 16.7 | 0.0 |
| 가수·그룹마다 차별화된 컨셉 | 1순위 | 8.9 | 9.0 | 8.9 | 7.8 | 10.9 | 12.8 | 4.2 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 21.8 | 24.7 | 18.9 | 19.6 | 23.6 | 28.2 | 20.8 | 0.0 |
| 한국어와 영어 가사의 결합 | 1순위 | 7.8 | 6.7 | 8.9 | 5.9 | 14.5 | 7.7 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 20.7 | 19.1 | 22.2 | 17.6 | 30.9 | 20.5 | 12.5 | 0.0 |
| 한국의 최신 패션·뷰티 등 트렌드 시청 | 1순위 | 6.7 | 5.6 | 7.8 | 2.0 | 5.5 | 10.3 | 8.3 | 20.0 |
| | 1+2순위 | 12.3 | 14.6 | 10.0 | 7.8 | 10.9 | 17.9 | 8.3 | 30.0 |
| 가수·그룹이 팬 관리를 잘함 | 1순위 | 1.7 | 3.4 | 0.0 | 2.0 | 3.6 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 4.5 | 4.5 | 4.4 | 5.9 | 5.5 | 5.1 | 0.0 | 0.0 |
| 기타 | 1순위 | 0.6 | 0.0 | 1.1 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 4.2 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 1.7 | 1.1 | 2.2 | 2.0 | 0.0 | 0.0 | 4.2 | 10.0 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한국 음악의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

# iii. 한류 선호

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (5) 애니메이션

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (241) | (121) | (120) | (64) | (78) | (53) | (34) | (12) |
| 그림체, 색채, 그래픽 등 영상미 선호 | 1순위 | 23.2 | 23.1 | 23.3 | 23.4 | 17.9 | 28.3 | 29.4 | 16.7 |
| | 1+2순위 | 47.3 | 44.6 | 50.0 | 45.3 | 46.2 | 45.3 | 55.9 | 50.0 |
| 캐릭터의 성격·역할 선호 | 1순위 | 15.8 | 11.6 | 20.0 | 18.8 | 12.8 | 15.1 | 8.8 | 41.7 |
| | 1+2순위 | 30.3 | 23.1 | 37.5 | 37.5 | 23.1 | 34.0 | 20.6 | 50.0 |
| 스토리가 짜임새 있고 탄탄함 | 1순위 | 14.5 | 14.9 | 14.2 | 17.2 | 19.2 | 9.4 | 8.8 | 8.3 |
| | 1+2순위 | 29.5 | 34.7 | 24.2 | 32.8 | 29.5 | 24.5 | 29.4 | 33.3 |
| 다양한 소재·장르를 다룸 | 1순위 | 13.7 | 17.4 | 10.0 | 14.1 | 15.4 | 13.2 | 11.8 | 8.3 |
| | 1+2순위 | 27.0 | 31.4 | 22.5 | 23.4 | 28.2 | 28.3 | 23.5 | 41.7 |
| 캐릭터 생김새·디자인 선호 | 1순위 | 12.9 | 12.4 | 13.3 | 10.9 | 10.3 | 15.1 | 20.6 | 8.3 |
| | 1+2순위 | 28.6 | 28.1 | 29.2 | 29.7 | 23.1 | 37.7 | 32.4 | 8.3 |
| 교육용으로 활용할 수 있는 내용이 풍부 | 1순위 | 12.4 | 11.6 | 13.3 | 9.4 | 19.2 | 7.5 | 8.8 | 16.7 |
| | 1+2순위 | 17.4 | 15.7 | 19.2 | 12.5 | 24.4 | 13.2 | 17.6 | 16.7 |
| 자국의 문화코드와 잘 맞음 | 1순위 | 4.1 | 4.1 | 4.2 | 3.1 | 3.8 | 7.5 | 2.9 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 10.8 | 12.4 | 9.2 | 7.8 | 15.4 | 13.2 | 5.9 | 0.0 |
| 폭력적이거나 선정적인 내용이 적음 | 1순위 | 2.5 | 3.3 | 1.7 | 3.1 | 1.3 | 1.9 | 5.9 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 8.3 | 8.3 | 8.3 | 10.9 | 10.3 | 1.9 | 11.8 | 0.0 |
| 기타 | 1순위 | 0.8 | 1.7 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 1.9 | 2.9 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 0.8 | 1.7 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 1.9 | 2.9 | 0.0 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한국 애니메이션의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (6) 도서

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (109) | (53) | (56) | (25) | (39) | (26) | (13) | (6) |
| 스토리 및 작화 선호 | 1순위 | 24.8 | 20.8 | 28.6 | 16.0 | 28.2 | 34.6 | 7.7 | 33.3 |
| | 1+2순위 | 43.1 | 32.1 | 53.6 | 44.0 | 41.0 | 57.7 | 23.1 | 33.3 |
| 다양한 소재·장르를 다룸 | 1순위 | 18.3 | 20.8 | 16.1 | 28.0 | 20.5 | 15.4 | 7.7 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 35.8 | 47.2 | 25.0 | 44.0 | 35.9 | 42.3 | 7.7 | 33.3 |
| 한국 문화만의 독특함 | 1순위 | 12.8 | 11.3 | 14.3 | 20.0 | 10.3 | 11.5 | 7.7 | 16.7 |
| | 1+2순위 | 30.3 | 26.4 | 33.9 | 28.0 | 30.8 | 26.9 | 38.5 | 33.3 |
| 캐릭터의 성격·역할 선호 | 1순위 | 11.9 | 7.5 | 16.1 | 8.0 | 12.8 | 7.7 | 23.1 | 16.7 |
| | 1+2순위 | 23.9 | 20.8 | 26.8 | 20.0 | 28.2 | 11.5 | 38.5 | 33.3 |
| 한국의 최신 트렌드 접촉 | 1순위 | 11.0 | 9.4 | 12.5 | 12.0 | 10.3 | 11.5 | 7.7 | 16.7 |
| | 1+2순위 | 25.7 | 18.9 | 32.1 | 28.0 | 28.2 | 23.1 | 23.1 | 16.7 |
| 인기 한류 콘텐츠의 원작 | 1순위 | 8.3 | 9.4 | 7.1 | 8.0 | 7.7 | 3.8 | 23.1 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 19.3 | 20.8 | 17.9 | 20.0 | 17.9 | 19.2 | 30.8 | 0.0 |
| 한국어 관심·학습 수요 증가 | 1순위 | 8.3 | 13.2 | 3.6 | 4.0 | 5.1 | 7.7 | 23.1 | 16.7 |
| | 1+2순위 | 15.6 | 22.6 | 8.9 | 8.0 | 12.8 | 11.5 | 38.5 | 33.3 |
| 자국의 문화코드와 잘 맞음 | 1순위 | 4.6 | 7.5 | 1.8 | 4.0 | 5.1 | 7.7 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 6.4 | 11.3 | 1.8 | 8.0 | 5.1 | 7.7 | 0.0 | 16.7 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한국 도서의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

# iii. 한류 선호

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (7) 게임

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (199) | (112) | (87) | (57) | (62) | (36) | (34) | (10) |
| 게임 플레이 방식·구성 선호 | 1순위 | 22.6 | 19.6 | 26.4 | 22.8 | 19.4 | 30.6 | 14.7 | 40.0 |
| | 1+2순위 | 46.7 | 42.0 | 52.9 | 43.9 | 41.9 | 52.8 | 44.1 | 80.0 |
| 그래픽·그림 선호 | 1순위 | 20.6 | 22.3 | 18.4 | 19.3 | 17.7 | 13.9 | 38.2 | 10.0 |
| | 1+2순위 | 44.2 | 42.0 | 47.1 | 36.8 | 45.2 | 44.4 | 58.8 | 30.0 |
| 다양한 소재·장르를 다룸 | 1순위 | 15.1 | 17.9 | 11.5 | 10.5 | 17.7 | 16.7 | 17.6 | 10.0 |
| | 1+2순위 | 25.1 | 31.3 | 17.2 | 19.3 | 30.6 | 25.0 | 26.5 | 20.0 |
| 캐릭터의 성격·역할 선호 | 1순위 | 13.1 | 13.4 | 12.6 | 10.5 | 16.1 | 19.4 | 5.9 | 10.0 |
| | 1+2순위 | 23.6 | 24.1 | 23.0 | 21.1 | 24.2 | 27.8 | 23.5 | 20.0 |
| 게이머들과 네트워크 형성 | 1순위 | 10.6 | 7.1 | 14.9 | 14.0 | 8.1 | 8.3 | 8.8 | 20.0 |
| | 1+2순위 | 19.6 | 14.3 | 26.4 | 22.8 | 16.1 | 13.9 | 23.5 | 30.0 |
| 한류 스타가 광고·홍보 | 1순위 | 8.0 | 8.9 | 6.9 | 8.8 | 9.7 | 5.6 | 5.9 | 10.0 |
| | 1+2순위 | 12.1 | 12.5 | 11.5 | 14.0 | 16.1 | 8.3 | 5.9 | 10.0 |
| 스토리가 짜임새 있고 탄탄함 | 1순위 | 7.5 | 7.1 | 8.0 | 8.8 | 9.7 | 2.8 | 8.8 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 16.6 | 17.9 | 14.9 | 22.8 | 16.1 | 19.4 | 8.8 | 0.0 |
| 폭력성·선정적 내용이 적음 | 1순위 | 1.5 | 1.8 | 1.1 | 3.5 | 1.6 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 10.6 | 13.4 | 6.9 | 15.8 | 9.7 | 5.6 | 8.8 | 10.0 |
| 기타 | 1순위 | 1.0 | 1.8 | 0.0 | 1.8 | 0.0 | 2.8 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 1.5 | 2.7 | 0.0 | 3.5 | 0.0 | 2.8 | 0.0 | 0.0 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한국 온라인/모바일 게임의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (8) 패션

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (204) | (86) | (118) | (47) | (58) | (49) | (32) | (18) |
| 품질 대비 저렴한 가격 | 1순위 | 26.5 | 23.3 | 28.8 | 31.9 | 15.5 | 28.6 | 28.1 | 38.9 |
| | 1+2순위 | 48.5 | 43.0 | 52.5 | 53.2 | 36.2 | 46.9 | 65.6 | 50.0 |
| 디자인 선호 | 1순위 | 26.0 | 23.3 | 28.0 | 19.1 | 29.3 | 28.6 | 31.3 | 16.7 |
| | 1+2순위 | 48.5 | 43.0 | 52.5 | 46.8 | 58.6 | 46.9 | 40.6 | 38.9 |
| 다양한 제품 종류·스타일 | 1순위 | 14.2 | 19.8 | 10.2 | 12.8 | 15.5 | 16.3 | 9.4 | 16.7 |
| | 1+2순위 | 37.7 | 37.2 | 38.1 | 36.2 | 32.8 | 44.9 | 31.3 | 50.0 |
| 주변사람들 사이에서 평판이 좋음 | 1순위 | 10.3 | 8.1 | 11.9 | 14.9 | 12.1 | 6.1 | 6.3 | 11.1 |
| | 1+2순위 | 16.2 | 15.1 | 16.9 | 19.1 | 15.5 | 16.3 | 12.5 | 16.7 |
| 우수한 품질 | 1순위 | 9.3 | 9.3 | 9.3 | 12.8 | 10.3 | 8.2 | 9.4 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 20.6 | 27.9 | 15.3 | 21.3 | 17.2 | 22.4 | 25.0 | 16.7 |
| 브랜드 이미지가 좋아서 | 1순위 | 7.8 | 10.5 | 5.9 | 2.1 | 10.3 | 6.1 | 12.5 | 11.1 |
| | 1+2순위 | 18.1 | 20.9 | 16.1 | 12.8 | 25.9 | 12.2 | 18.8 | 22.2 |
| 좋아하는 스타가 직접 사용·홍보 | 1순위 | 4.9 | 5.8 | 4.2 | 6.4 | 6.9 | 6.1 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 8.3 | 11.6 | 5.9 | 6.4 | 13.8 | 10.2 | 3.1 | 0.0 |
| 기타 | 1순위 | 1.0 | 0.0 | 1.7 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 3.1 | 5.6 |
| | 1+2순위 | 2.0 | 1.2 | 2.5 | 4.3 | 0.0 | 0.0 | 3.1 | 5.6 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한국 패션의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

# iii. 한류 선호

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (9) 뷰티

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (152) | (50) | (102) | (37) | (49) | (34) | (24) | (8) |
| 품질 대비 저렴한 가격 | 1순위 | 22.4 | 20.0 | 23.5 | 27.0 | 16.3 | 17.6 | 33.3 | 25.0 |
| | 1+2순위 | 42.1 | 32.0 | 47.1 | 48.6 | 42.9 | 29.4 | 54.2 | 25.0 |
| 다양한 제품 종류 | 1순위 | 19.1 | 20.0 | 18.6 | 13.5 | 22.4 | 17.6 | 16.7 | 37.5 |
| | 1+2순위 | 38.8 | 32.0 | 42.2 | 35.1 | 38.8 | 38.2 | 41.7 | 50.0 |
| 주변사람들 사이에서 평판이 좋음 | 1순위 | 15.1 | 12.0 | 16.7 | 16.2 | 16.3 | 11.8 | 16.7 | 12.5 |
| | 1+2순위 | 33.6 | 40.0 | 30.4 | 32.4 | 30.6 | 35.3 | 29.2 | 62.5 |
| 우수한 효과·품질 | 1순위 | 13.8 | 8.0 | 16.7 | 18.9 | 12.2 | 17.6 | 8.3 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 23.7 | 18.0 | 26.5 | 35.1 | 18.4 | 23.5 | 20.8 | 12.5 |
| 자연 친화적 성분·재료 사용 | 1순위 | 9.9 | 14.0 | 7.8 | 2.7 | 16.3 | 14.7 | 4.2 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 21.1 | 28.0 | 17.6 | 16.2 | 24.5 | 29.4 | 12.5 | 12.5 |
| 제품 패키지 디자인 선호 | 1순위 | 8.6 | 10.0 | 7.8 | 8.1 | 8.2 | 5.9 | 8.3 | 25.0 |
| | 1+2순위 | 17.1 | 18.0 | 16.7 | 10.8 | 16.3 | 17.6 | 20.8 | 37.5 |
| 브랜드 이미지가 좋아서 | 1순위 | 5.9 | 10.0 | 3.9 | 5.4 | 2.0 | 14.7 | 4.2 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 12.5 | 20.0 | 8.8 | 8.1 | 14.3 | 23.5 | 4.2 | 0.0 |
| 좋아하는 스타가 직접 사용·홍보 | 1순위 | 4.6 | 6.0 | 3.9 | 8.1 | 6.1 | 0.0 | 4.2 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 9.9 | 12.0 | 8.8 | 13.5 | 12.2 | 2.9 | 12.5 | 0.0 |
| 기타 | 1순위 | 0.7 | 0.0 | 1.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 4.2 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 1.3 | 0.0 | 2.0 | 0.0 | 2.0 | 0.0 | 4.2 | 0.0 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한국 뷰티의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

## 3. 한국 문화콘텐츠 인기 요인 (10) 한식

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (234) | (119) | (115) | (45) | (65) | (55) | (47) | (22) |
| 맛이 있어서 | 1순위 | 31.6 | 34.5 | 28.7 | 26.7 | 30.8 | 40.0 | 25.5 | 36.4 |
| | 1+2순위 | 59.4 | 58.0 | 60.9 | 57.8 | 60.0 | 61.8 | 55.3 | 63.6 |
| 건강에 좋은 식재료·조리법 사용 | 1순위 | 21.8 | 21.8 | 21.7 | 13.3 | 16.9 | 21.8 | 31.9 | 31.8 |
| | 1+2순위 | 39.3 | 39.5 | 39.1 | 37.8 | 30.8 | 40.0 | 48.9 | 45.5 |
| 한국 문화콘텐츠에서 봤던 한식·식문화 경험 | 1순위 | 15.0 | 6.7 | 23.5 | 17.8 | 18.5 | 9.1 | 19.1 | 4.5 |
| | 1+2순위 | 30.3 | 24.4 | 36.5 | 26.7 | 36.9 | 18.2 | 34.0 | 40.9 |
| 가성비가 좋음 | 1순위 | 12.4 | 14.3 | 10.4 | 22.2 | 9.2 | 10.9 | 8.5 | 13.6 |
| | 1+2순위 | 26.1 | 26.9 | 25.2 | 42.2 | 18.5 | 25.5 | 23.4 | 22.7 |
| 친절한 직원 | 1순위 | 6.8 | 10.1 | 3.5 | 8.9 | 4.6 | 10.9 | 6.4 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 13.7 | 15.1 | 12.2 | 11.1 | 13.8 | 20.0 | 12.8 | 4.5 |
| 상차림·플레이팅·분위기가 좋아서 | 1순위 | 5.1 | 4.2 | 6.1 | 4.4 | 9.2 | 5.5 | 2.1 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 9.8 | 9.2 | 10.4 | 8.9 | 12.3 | 16.4 | 4.3 | 0.0 |
| 식당,직원의 위생·청결 상태가 좋아서 | 1순위 | 5.1 | 5.9 | 4.3 | 4.4 | 9.2 | 0.0 | 2.1 | 13.6 |
| | 1+2순위 | 14.5 | 19.3 | 9.6 | 8.9 | 21.5 | 10.9 | 10.6 | 22.7 |
| 한국 인기스타 광고·홍보 | 1순위 | 2.1 | 2.5 | 1.7 | 2.2 | 1.5 | 1.8 | 4.3 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 6.0 | 7.6 | 4.3 | 6.7 | 6.2 | 7.3 | 6.4 | 0.0 |
| 기타 | 1순위 | - | - | - | - | - | - | - | - |
| | 1+2순위 | 0.9 | 0.0 | 1.7 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 4.3 | 0.0 |

*Q 귀하께서는 자국 내 한식의 인기 요인이 무엇이라고 생각하십니까?*

# iii. 한류 선호

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (1) TV 드라마

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (173) | (79) | (94) | (43) | (58) | (45) | (19) | (8) |
| 한국어가 어렵고 생소함 | 1순위 | 23.7 | 29.1 | 19.1 | 25.6 | 19.0 | 20.0 | 36.8 | 37.5 |
| | 1+2순위 | 38.2 | 41.8 | 35.1 | 51.2 | 34.5 | 26.7 | 47.4 | 37.5 |
| 자막·더빙 통한 시청 불편함 | 1순위 | 20.2 | 13.9 | 25.5 | 11.6 | 22.4 | 24.4 | 21.1 | 25.0 |
| | 1+2순위 | 32.4 | 24.1 | 39.4 | 25.6 | 32.8 | 31.1 | 47.4 | 37.5 |
| 한 회당 방영 시간이 길어서 | 1순위 | 8.1 | 6.3 | 9.6 | 16.3 | 6.9 | 4.4 | 5.3 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 15.6 | 15.2 | 16.0 | 16.3 | 19.0 | 13.3 | 10.5 | 12.5 |
| 어색한 배우들의 연기 | 1순위 | 7.5 | 8.9 | 6.4 | 7.0 | 8.6 | 6.7 | 5.3 | 12.5 |
| | 1+2순위 | 18.5 | 20.3 | 17.0 | 14.0 | 17.2 | 22.2 | 26.3 | 12.5 |
| 같은 배우가 타 작품에 반복적으로 출연해서 | 1순위 | 6.9 | 1.3 | 11.7 | 11.6 | 5.2 | 6.7 | 5.3 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 13.9 | 6.3 | 20.2 | 16.3 | 10.3 | 15.6 | 15.8 | 12.5 |
| 인터내셔널한 캐스팅이 없음 | 1순위 | 6.9 | 6.3 | 7.4 | 4.7 | 8.6 | 8.9 | 5.3 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 21.4 | 22.8 | 20.2 | 20.9 | 19.0 | 28.9 | 10.5 | 25.0 |
| 소재,스토리,장르 등이 진부·획일적 | 1순위 | 6.4 | 6.3 | 6.4 | 2.3 | 6.9 | 11.1 | 5.3 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 14.5 | 16.5 | 12.8 | 14.0 | 15.5 | 15.6 | 10.5 | 12.5 |
| 비용이 많이 듦 | 1순위 | 5.8 | 7.6 | 4.3 | 4.7 | 5.2 | 6.7 | 5.3 | 12.5 |
| | 1+2순위 | 17.3 | 16.5 | 18.1 | 16.3 | 15.5 | 20.0 | 15.8 | 25.0 |
| 전체적인 에피소드 편수가 적어서 | 1순위 | 5.8 | 5.1 | 6.4 | 4.7 | 8.6 | 6.7 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 13.3 | 11.4 | 14.9 | 9.3 | 24.1 | 11.1 | 0.0 | 0.0 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 4.6 | 7.6 | 2.1 | 7.0 | 6.9 | 2.2 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 6.4 | 10.1 | 3.2 | 7.0 | 6.9 | 6.7 | 0.0 | 12.5 |
| 한국적인 색채가 강해서 | 1순위 | 4.0 | 7.6 | 1.1 | 4.7 | 1.7 | 2.2 | 10.5 | 12.5 |
| | 1+2순위 | 8.7 | 15.2 | 3.2 | 9.3 | 5.2 | 8.9 | 15.8 | 12.5 |

*Q 귀하가 생각하는 한국 드라마의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (2) 예능

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (203) | (101) | (102) | (54) | (61) | (45) | (32) | (11) |
| 한국어가 어렵고 생소함 | 1순위 | 24.6 | 21.8 | 27.5 | 25.9 | 24.6 | 26.7 | 15.6 | 36.4 |
| | 1+2순위 | 47.3 | 47.5 | 47.1 | 46.3 | 47.5 | 46.7 | 43.8 | 63.6 |
| 자막·더빙 통한 시청 불편함 | 1순위 | 18.2 | 16.8 | 19.6 | 16.7 | 14.8 | 20.0 | 21.9 | 27.3 |
| | 1+2순위 | 35.0 | 29.7 | 40.2 | 31.5 | 29.5 | 37.8 | 37.5 | 63.6 |
| 한국식 유머코드가 맞지 않음 | 1순위 | 12.8 | 9.9 | 15.7 | 18.5 | 11.5 | 2.2 | 15.6 | 27.3 |
| | 1+2순위 | 28.1 | 22.8 | 33.3 | 35.2 | 27.9 | 11.1 | 40.6 | 27.3 |
| 방송용 자막이 너무 많아서 | 1순위 | 9.4 | 9.9 | 8.8 | 3.7 | 11.5 | 6.7 | 21.9 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 17.2 | 18.8 | 15.7 | 11.1 | 18.0 | 15.6 | 31.3 | 9.1 |
| 게스트 토크 의존 포맷이 많음 | 1순위 | 8.4 | 8.9 | 7.8 | 9.3 | 4.9 | 11.1 | 9.4 | 9.1 |
| | 1+2순위 | 14.8 | 14.9 | 14.7 | 16.7 | 8.2 | 17.8 | 18.8 | 18.2 |
| 지속적으로 진행되는 콘텐츠가 적음 | 1순위 | 7.4 | 9.9 | 4.9 | 5.6 | 9.8 | 11.1 | 3.1 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 17.7 | 20.8 | 14.7 | 20.4 | 23.0 | 17.8 | 9.4 | 0.0 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 5.4 | 6.9 | 3.9 | 7.4 | 6.6 | 6.7 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 8.4 | 9.9 | 6.9 | 9.3 | 11.5 | 11.1 | 0.0 | 0.0 |
| 한국적인 색채가 강해서 | 1순위 | 4.4 | 5.0 | 3.9 | 0.0 | 8.2 | 4.4 | 6.3 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 8.9 | 7.9 | 9.8 | 5.6 | 13.1 | 8.9 | 6.3 | 9.1 |
| 짜임새 있는 포맷이 아닌 즉흥적임 | 1순위 | 3.9 | 3.0 | 4.9 | 7.4 | 3.3 | 2.2 | 3.1 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 7.9 | 6.9 | 8.8 | 7.4 | 11.5 | 6.7 | 6.3 | 0.0 |
| 나오는 사람들이 반복적으로 출연해서 | 1순위 | 2.5 | 4.0 | 1.0 | 3.7 | 1.6 | 2.2 | 3.1 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 8.9 | 12.9 | 4.9 | 7.4 | 3.3 | 20.0 | 6.3 | 9.1 |
| 매력있는 스타가 출연하지 않아서 | 1순위 | 2.5 | 3.0 | 2.0 | 0.0 | 3.3 | 6.7 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 4.9 | 5.9 | 3.9 | 5.6 | 6.6 | 6.7 | 0.0 | 0.0 |
| 기타 | 1순위 | 0.5 | 1.0 | 0.0 | 1.9 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 1.0 | 2.0 | 0.0 | 3.7 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |

*Q 귀하가 생각하는 한국 예능의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

# iii. 한류 선호

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (3) 영화

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (255) | (127) | (128) | (73) | (77) | (59) | (34) | (12) |
| 한국어가 어렵고 생소함 | 1순위 | 26.7 | 27.6 | 25.8 | 27.4 | 16.9 | 32.2 | 41.2 | 16.7 |
| | 1+2순위 | 47.1 | 48.8 | 45.3 | 49.3 | 37.7 | 50.8 | 58.8 | 41.7 |
| 자막·더빙 통한 시청 불편함 | 1순위 | 16.9 | 18.9 | 14.8 | 12.3 | 19.5 | 18.6 | 14.7 | 25.0 |
| | 1+2순위 | 40.8 | 45.7 | 35.9 | 34.2 | 33.8 | 44.1 | 55.9 | 66.7 |
| 비용이 많이 듦 | 1순위 | 12.9 | 11.8 | 14.1 | 15.1 | 11.7 | 16.9 | 5.9 | 8.3 |
| | 1+2순위 | 19.6 | 17.3 | 21.9 | 21.9 | 18.2 | 27.1 | 8.8 | 8.3 |
| 다른 언어·문화로 내용의 이해가 어려움 | 1순위 | 12.2 | 8.7 | 15.6 | 15.1 | 10.4 | 11.9 | 11.8 | 8.3 |
| | 1+2순위 | 29.0 | 25.2 | 32.8 | 32.9 | 24.7 | 32.2 | 26.5 | 25.0 |
| 이질적인 배우의 외모 | 1순위 | 8.2 | 8.7 | 7.8 | 5.5 | 5.2 | 8.5 | 11.8 | 33.3 |
| | 1+2순위 | 16.9 | 16.5 | 17.2 | 19.2 | 16.9 | 13.6 | 11.8 | 33.3 |
| 소재,스토리,장르 등이 진부·획일적 | 1순위 | 6.7 | 7.1 | 6.3 | 4.1 | 10.4 | 6.8 | 5.9 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 11.8 | 9.4 | 14.1 | 9.6 | 18.2 | 10.2 | 8.8 | 0.0 |
| 스토리의 짜임새가 떨어짐 | 1순위 | 5.5 | 3.9 | 7.0 | 5.5 | 11.7 | 1.7 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 10.2 | 7.1 | 13.3 | 8.2 | 19.5 | 6.8 | 2.9 | 0.0 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 3.9 | 4.7 | 3.1 | 2.7 | 6.5 | 0.0 | 8.8 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 6.3 | 6.3 | 6.3 | 5.5 | 7.8 | 3.4 | 11.8 | 0.0 |
| 작품성·예술적 가치가 떨어짐 | 1순위 | 3.5 | 4.7 | 2.3 | 6.8 | 5.2 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 9.0 | 11.0 | 7.0 | 9.6 | 10.4 | 5.1 | 8.8 | 16.7 |
| 한국 배우·관계자의 부적절한 언행 | 1순위 | 2.4 | 2.4 | 2.3 | 1.4 | 2.6 | 3.4 | 0.0 | 8.3 |
| | 1+2순위 | 7.8 | 11.0 | 4.7 | 5.5 | 11.7 | 6.8 | 5.9 | 8.3 |
| 기타 | 1순위 | 1.2 | 1.6 | 0.8 | 4.1 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 1.6 | 1.6 | 1.6 | 4.1 | 1.3 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |

*Q.귀하가 생각하는 한국 영화의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (4) 음악

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (179) | (89) | (90) | (51) | (55) | (39) | (24) | (10) |
| 한국어 가사가 어렵고 생소함 | 1순위 | 22.9 | 19.1 | 26.7 | 21.6 | 18.2 | 17.9 | 41.7 | 30.0 |
| | 1+2순위 | 48.0 | 42.7 | 53.3 | 56.9 | 32.7 | 48.7 | 58.3 | 60.0 |
| 주위 반응이 좋지 않아서 | 1순위 | 19.6 | 21.3 | 17.8 | 23.5 | 10.9 | 25.6 | 16.7 | 30.0 |
| | 1+2순위 | 38.0 | 37.1 | 38.9 | 35.3 | 34.5 | 41.0 | 41.7 | 50.0 |
| 이질적인 가수의 외모 | 1순위 | 16.8 | 16.9 | 16.7 | 11.8 | 23.6 | 20.5 | 12.5 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 25.1 | 28.1 | 22.2 | 21.6 | 25.5 | 33.3 | 25.0 | 10.0 |
| 획일적인 음악 장르 | 1순위 | 14.5 | 13.5 | 15.6 | 15.7 | 18.2 | 12.8 | 8.3 | 10.0 |
| | 1+2순위 | 32.4 | 29.2 | 35.6 | 39.2 | 30.9 | 33.3 | 25.0 | 20.0 |
| 예술적 가치가 떨어짐 | 1순위 | 10.1 | 10.1 | 10.0 | 5.9 | 16.4 | 7.7 | 8.3 | 10.0 |
| | 1+2순위 | 20.1 | 19.1 | 21.1 | 15.7 | 29.1 | 10.3 | 20.8 | 30.0 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 3.9 | 5.6 | 2.2 | 5.9 | 1.8 | 5.1 | 0.0 | 10.0 |
| | 1+2순위 | 8.4 | 10.1 | 6.7 | 5.9 | 10.9 | 7.7 | 8.3 | 10.0 |
| 자국 문화 보호 차원 | 1순위 | 3.9 | 3.4 | 4.4 | 3.9 | 5.5 | 2.6 | 4.2 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 6.1 | 6.7 | 5.6 | 7.8 | 7.3 | 2.6 | 8.3 | 0.0 |
| 자국 사회·도덕적 가치에 반하는 내용 포함 | 1순위 | 2.2 | 3.4 | 1.1 | 2.0 | 1.8 | 5.1 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 7.3 | 10.1 | 4.4 | 3.9 | 10.9 | 12.8 | 0.0 | 0.0 |
| 한국 가수·관계자의 부적절한 언행 | 1순위 | 2.2 | 2.2 | 2.2 | 5.9 | 1.8 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 8.4 | 11.2 | 5.6 | 7.8 | 14.5 | 5.1 | 0.0 | 10.0 |
| 기타 | 1순위 | 3.9 | 4.5 | 3.3 | 3.9 | 1.8 | 2.6 | 8.3 | 10.0 |
| | 1+2순위 | 6.1 | 5.6 | 6.7 | 5.9 | 3.6 | 5.1 | 12.5 | 10.0 |

*Q.귀하가 생각하는 한국 음악의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

# iii. 한류 선호

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (5) 애니메이션

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (241) | (121) | (120) | (64) | (78) | (53) | (34) | (12) |
| 한국어가 어렵고 생소함 | 1순위 | 30.7 | 26.4 | 35.0 | 29.7 | 30.8 | 28.3 | 35.3 | 33.3 |
| | 1+2순위 | 44.0 | 42.1 | 45.8 | 46.9 | 34.6 | 43.4 | 55.9 | 58.3 |
| 자막·더빙 통한 시청 불편함 | 1순위 | 18.7 | 22.3 | 15.0 | 14.1 | 12.8 | 24.5 | 26.5 | 33.3 |
| | 1+2순위 | 40.7 | 43.0 | 38.3 | 37.5 | 35.9 | 43.4 | 47.1 | 58.3 |
| 교육적이지 않아서 | 1순위 | 11.6 | 11.6 | 11.7 | 9.4 | 11.5 | 15.1 | 11.8 | 8.3 |
| | 1+2순위 | 20.7 | 20.7 | 20.8 | 20.3 | 23.1 | 22.6 | 17.6 | 8.3 |
| 지나치게 상업적이라서 | 1순위 | 8.7 | 9.9 | 7.5 | 9.4 | 12.8 | 1.9 | 8.8 | 8.3 |
| | 1+2순위 | 19.9 | 20.7 | 19.2 | 17.2 | 28.2 | 15.1 | 11.8 | 25.0 |
| 한국적인 색채가 강해서 | 1순위 | 7.5 | 6.6 | 8.3 | 7.8 | 7.7 | 9.4 | 5.9 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 15.4 | 14.9 | 15.8 | 14.1 | 19.2 | 13.2 | 14.7 | 8.3 |
| 자국에 비해 특별하지 않음 | 1순위 | 7.1 | 8.3 | 5.8 | 4.7 | 11.5 | 7.5 | 2.9 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 15.4 | 14.0 | 16.7 | 9.4 | 19.2 | 22.6 | 11.8 | 0.0 |
| 자국 문화 정서와 맞지 않음 | 1순위 | 5.0 | 5.0 | 5.0 | 10.9 | 3.8 | 3.8 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 10.0 | 9.1 | 10.8 | 15.6 | 6.4 | 11.3 | 5.9 | 8.3 |
| 소재,스토리,장르 등이 진부·획일적 | 1순위 | 3.7 | 3.3 | 4.2 | 3.1 | 3.8 | 3.8 | 5.9 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 13.3 | 12.4 | 14.2 | 10.9 | 14.1 | 11.3 | 20.6 | 8.3 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 3.3 | 3.3 | 3.3 | 3.1 | 5.1 | 0.0 | 2.9 | 8.3 |
| | 1+2순위 | 8.3 | 9.1 | 7.5 | 12.5 | 7.7 | 3.8 | 8.8 | 8.3 |
| 캐릭터가 마음에 들지 않음 | 1순위 | 1.7 | 0.8 | 2.5 | 4.7 | 0.0 | 1.9 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 7.9 | 9.1 | 6.7 | 9.4 | 9.0 | 5.7 | 5.9 | 8.3 |
| 기타 | 1순위 | 2.1 | 2.5 | 1.7 | 3.1 | 0.0 | 3.8 | 0.0 | 8.3 |
| | 1+2순위 | 4.6 | 5.0 | 4.2 | 6.3 | 2.6 | 7.5 | 0.0 | 8.3 |

*Q.귀하가 생각하는 한국 애니메이션의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (6) 도서

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (109) | (53) | (56) | (25) | (39) | (26) | (13) | (6) |
| 자국어로의 번역 미흡 | 1순위 | 23.9 | 22.6 | 25.0 | 24.0 | 17.9 | 26.9 | 38.5 | 16.7 |
| | 1+2순위 | 37.6 | 32.1 | 42.9 | 36.0 | 30.8 | 46.2 | 46.2 | 33.3 |
| 다른 언어·문화로 내용의 이해가 어려움 | 1순위 | 20.2 | 17.0 | 23.2 | 8.0 | 23.1 | 30.8 | 15.4 | 16.7 |
| | 1+2순위 | 43.1 | 41.5 | 44.6 | 28.0 | 48.7 | 46.2 | 46.2 | 50.0 |
| 비용이 많이 듦 | 1순위 | 15.6 | 15.1 | 16.1 | 28.0 | 17.9 | 0.0 | 7.7 | 33.3 |
| | 1+2순위 | 26.6 | 28.3 | 25.0 | 32.0 | 28.2 | 15.4 | 23.1 | 50.0 |
| 한국적인 색채가 강해서 | 1순위 | 10.1 | 7.5 | 12.5 | 12.0 | 10.3 | 3.8 | 15.4 | 16.7 |
| | 1+2순위 | 22.9 | 20.8 | 25.0 | 28.0 | 20.5 | 19.2 | 30.8 | 16.7 |
| 선정적·폭력적 내용 | 1순위 | 9.2 | 13.2 | 5.4 | 12.0 | 5.1 | 15.4 | 7.7 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 15.6 | 18.9 | 12.5 | 12.0 | 10.3 | 19.2 | 30.8 | 16.7 |
| 스토리·작화가 마음에 들지 않음 | 1순위 | 8.3 | 7.5 | 8.9 | 4.0 | 7.7 | 15.4 | 7.7 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 11.9 | 9.4 | 14.3 | 12.0 | 10.3 | 19.2 | 7.7 | 0.0 |
| 소재,장르 등이 진부·획일적 | 1순위 | 5.5 | 7.5 | 3.6 | 0.0 | 7.7 | 3.8 | 7.7 | 16.7 |
| | 1+2순위 | 17.4 | 18.9 | 16.1 | 20.0 | 20.5 | 11.5 | 15.4 | 16.7 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 5.5 | 7.5 | 3.6 | 8.0 | 7.7 | 3.8 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 12.8 | 15.1 | 10.7 | 20.0 | 17.9 | 3.8 | 0.0 | 16.7 |
| 캐릭터가 마음에 들지 않음 | 1순위 | 1.8 | 1.9 | 1.8 | 4.0 | 2.6 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 11.0 | 15.1 | 7.1 | 12.0 | 10.3 | 19.2 | 0.0 | 0.0 |
| 기타 | 1순위 | - | - | - | - | - | - | - | - |
| | 1+2순위 | 0.9 | 0.0 | 1.8 | 0.0 | 2.6 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |

*Q.귀하가 생각하는 한국 도서의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

# iii. 한류 선호

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (7) 게임

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (199) | (112) | (87) | (57) | (62) | (36) | (34) | (10) |
| 이용 하는데 비용이 많이 듦 | 1순위 | 19.6 | 18.8 | 20.7 | 22.8 | 17.7 | 22.2 | 20.6 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 33.7 | 32.1 | 35.6 | 33.3 | 32.3 | 33.3 | 38.2 | 30.0 |
| 높은 디바이스 사양 필요 | 1순위 | 15.6 | 16.1 | 14.9 | 10.5 | 17.7 | 11.1 | 14.7 | 50.0 |
| | 1+2순위 | 30.2 | 26.8 | 34.5 | 28.1 | 30.6 | 25.0 | 26.5 | 70.0 |
| 게임 서비스 운영이 잘 이루어지지 않아서 | 1순위 | 9.0 | 5.4 | 13.8 | 12.3 | 6.5 | 8.3 | 8.8 | 10.0 |
| | 1+2순위 | 21.6 | 17.9 | 26.4 | 31.6 | 12.9 | 22.2 | 20.6 | 20.0 |
| 스토리의 짜임새 부족 | 1순위 | 8.5 | 11.6 | 4.6 | 8.8 | 6.5 | 5.6 | 14.7 | 10.0 |
| | 1+2순위 | 19.6 | 21.4 | 17.2 | 19.3 | 19.4 | 22.2 | 20.6 | 10.0 |
| 자국 문화 정서와 맞지 않음 | 1순위 | 8.0 | 8.0 | 8.0 | 8.8 | 8.1 | 13.9 | 2.9 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 15.6 | 15.2 | 16.1 | 10.5 | 17.7 | 16.7 | 20.6 | 10.0 |
| 게임이 선정적·폭력적임 | 1순위 | 8.0 | 6.3 | 10.3 | 5.3 | 8.1 | 13.9 | 8.8 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 13.6 | 13.4 | 13.8 | 8.8 | 16.1 | 22.2 | 11.8 | 0.0 |
| 소재,스토리,장르 등이 진부·획일적 | 1순위 | 7.5 | 5.4 | 10.3 | 3.5 | 11.3 | 2.8 | 11.8 | 10.0 |
| | 1+2순위 | 15.6 | 13.4 | 18.4 | 14.0 | 21.0 | 2.8 | 23.5 | 10.0 |
| 그래픽의 독창성 부족 | 1순위 | 7.0 | 8.0 | 5.7 | 10.5 | 8.1 | 5.6 | 2.9 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 13.6 | 15.2 | 11.5 | 14.0 | 16.1 | 11.1 | 11.8 | 10.0 |
| 한국적인 색채가 강해서 | 1순위 | 6.0 | 8.0 | 3.4 | 3.5 | 6.5 | 5.6 | 8.8 | 10.0 |
| | 1+2순위 | 13.6 | 17.0 | 9.2 | 7.0 | 16.1 | 13.9 | 17.6 | 20.0 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 6.0 | 8.0 | 3.4 | 5.3 | 8.1 | 8.3 | 2.9 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 11.1 | 14.3 | 6.9 | 12.3 | 11.3 | 16.7 | 5.9 | 0.0 |
| 캐릭터 매력 부족 및 정체성 모호 | 1순위 | 3.5 | 3.6 | 3.4 | 7.0 | 0.0 | 2.8 | 2.9 | 10.0 |
| | 1+2순위 | 9.5 | 11.6 | 6.9 | 15.8 | 4.8 | 11.1 | 2.9 | 20.0 |
| 기타 | 1순위 | 1.0 | 0.9 | 1.1 | 1.8 | 1.6 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 2.5 | 1.8 | 3.4 | 5.3 | 1.6 | 2.8 | 0.0 | 0.0 |

*Q.귀하가 생각하는 한국 게임의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (8) 패션

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (204) | (86) | (118) | (47) | (58) | (49) | (32) | (18) |
| 다양하지 않은 사이즈 | 1순위 | 41.7 | 36.0 | 45.8 | 46.8 | 34.5 | 46.9 | 50.0 | 22.2 |
| | 1+2순위 | 62.7 | 57.0 | 66.9 | 61.7 | 62.1 | 61.2 | 71.9 | 55.6 |
| 품질이 떨어짐 | 1순위 | 17.6 | 15.1 | 19.5 | 17.0 | 19.0 | 10.2 | 25.0 | 22.2 |
| | 1+2순위 | 32.4 | 23.3 | 39.0 | 34.0 | 31.0 | 28.6 | 34.4 | 38.9 |
| 품질 대비 비싼 가격 | 1순위 | 12.7 | 17.4 | 9.3 | 14.9 | 5.2 | 16.3 | 12.5 | 22.2 |
| | 1+2순위 | 25.5 | 27.9 | 23.7 | 27.7 | 15.5 | 30.6 | 28.1 | 33.3 |
| 브랜드 이미지가 좋지 않아서 | 1순위 | 7.8 | 12.8 | 4.2 | 6.4 | 10.3 | 8.2 | 6.3 | 5.6 |
| | 1+2순위 | 21.6 | 29.1 | 16.1 | 23.4 | 24.1 | 24.5 | 6.3 | 27.8 |
| 다양하지 않은 제품 종류·스타일 | 1순위 | 6.9 | 7.0 | 6.8 | 8.5 | 10.3 | 6.1 | 0.0 | 5.6 |
| | 1+2순위 | 28.9 | 31.4 | 27.1 | 31.9 | 24.1 | 28.6 | 40.6 | 16.7 |
| 디자인이 별로여서 | 1순위 | 5.4 | 5.8 | 5.1 | 4.3 | 6.9 | 4.1 | 3.1 | 11.1 |
| | 1+2순위 | 13.7 | 17.4 | 11.0 | 10.6 | 22.4 | 10.2 | 6.3 | 16.7 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 4.4 | 4.7 | 4.2 | 2.1 | 8.6 | 4.1 | 3.1 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 9.8 | 10.5 | 9.3 | 6.4 | 15.5 | 8.2 | 12.5 | 0.0 |
| 기타 | 1순위 | 3.4 | 1.2 | 5.1 | 0.0 | 5.2 | 4.1 | 0.0 | 11.1 |
| | 1+2순위 | 5.4 | 3.5 | 6.8 | 4.3 | 5.2 | 8.2 | 0.0 | 11.1 |

*Q.귀하가 생각하는 한국 패션의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

# iii. 한류 선호

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (9) 뷰티

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (152) | (50) | (102) | (37) | (49) | (34) | (24) | (8) |
| 한방 성분이 기호에 맞지 않아서 | 1순위 | 16.4 | 22.0 | 13.7 | 18.9 | 12.2 | 20.6 | 20.8 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 29.6 | 36.0 | 26.5 | 32.4 | 30.6 | 26.5 | 33.3 | 12.5 |
| 품질이 떨어짐 | 1순위 | 15.8 | 12.0 | 17.6 | 18.9 | 12.2 | 20.6 | 12.5 | 12.5 |
| | 1+2순위 | 30.3 | 34.0 | 28.4 | 40.5 | 24.5 | 29.4 | 29.2 | 25.0 |
| 제품의 홍보가 지나치게 과장됨 | 1순위 | 13.8 | 14.0 | 13.7 | 18.9 | 18.4 | 8.8 | 4.2 | 12.5 |
| | 1+2순위 | 27.6 | 22.0 | 30.4 | 29.7 | 26.5 | 26.5 | 29.2 | 25.0 |
| 브랜드 이미지가 좋지 않아서 | 1순위 | 12.5 | 16.0 | 10.8 | 13.5 | 18.4 | 8.8 | 8.3 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 24.3 | 26.0 | 23.5 | 18.9 | 32.7 | 20.6 | 20.8 | 25.0 |
| 품질 대비 비싼 가격 | 1순위 | 11.8 | 18.0 | 8.8 | 8.1 | 12.2 | 17.6 | 4.2 | 25.0 |
| | 1+2순위 | 23.7 | 28.0 | 21.6 | 16.2 | 24.5 | 32.4 | 12.5 | 50.0 |
| 다양하지 않은 제품 종류·스타일 | 1순위 | 11.2 | 2.0 | 15.7 | 10.8 | 12.2 | 2.9 | 16.7 | 25.0 |
| | 1+2순위 | 25.7 | 16.0 | 30.4 | 37.8 | 24.5 | 20.6 | 16.7 | 25.0 |
| 제품 패키지 디자인이 별로여서 | 1순위 | 8.6 | 8.0 | 8.8 | 5.4 | 8.2 | 11.8 | 8.3 | 12.5 |
| | 1+2순위 | 25.0 | 28.0 | 23.5 | 18.9 | 24.5 | 32.4 | 29.2 | 12.5 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 7.2 | 6.0 | 7.8 | 5.4 | 6.1 | 5.9 | 16.7 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 10.5 | 8.0 | 11.8 | 5.4 | 12.2 | 8.8 | 16.7 | 12.5 |
| 기타 | 1순위 | 2.6 | 2.0 | 2.9 | 0.0 | 0.0 | 2.9 | 8.3 | 12.5 |
| | 1+2순위 | 3.3 | 2.0 | 3.9 | 0.0 | 0.0 | 2.9 | 12.5 | 12.5 |

*Q 귀하가 생각하는 한국 뷰티의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

## 4. 한국 문화콘텐츠 호감 저해 요인 (10) 한식

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (234) | (119) | (115) | (45) | (65) | (55) | (47) | (22) |
| 식사도구의 사용이 어려움 | 1순위 | 25.2 | 21.8 | 28.7 | 28.9 | 27.7 | 16.4 | 29.8 | 22.7 |
| | 1+2순위 | 42.7 | 33.6 | 52.2 | 51.1 | 43.1 | 34.5 | 48.9 | 31.8 |
| 제공하는 음식이 다양하지 않음 | 1순위 | 15.8 | 18.5 | 13.0 | 15.6 | 18.5 | 10.9 | 17.0 | 18.2 |
| | 1+2순위 | 33.3 | 36.1 | 30.4 | 33.3 | 36.9 | 18.2 | 44.7 | 36.4 |
| 가성비가 좋음 | 1순위 | 14.5 | 13.4 | 15.7 | 8.9 | 9.2 | 25.5 | 14.9 | 13.6 |
| | 1+2순위 | 21.8 | 24.4 | 19.1 | 11.1 | 15.4 | 32.7 | 23.4 | 31.8 |
| 좋아하는 맛과 향이 아니어서 | 1순위 | 9.4 | 10.1 | 8.7 | 6.7 | 7.7 | 14.5 | 8.5 | 9.1 |
| | 1+2순위 | 20.9 | 21.8 | 20.0 | 24.4 | 16.9 | 25.5 | 23.4 | 9.1 |
| 반찬이 많아 식사하기 번거로움 | 1순위 | 8.5 | 7.6 | 9.6 | 8.9 | 7.7 | 5.5 | 6.4 | 22.7 |
| | 1+2순위 | 25.2 | 24.4 | 26.1 | 31.1 | 24.6 | 25.5 | 14.9 | 36.4 |
| 식당,직원의 위생·청결 상태가 좋지 않아서 | 1순위 | 7.3 | 5.0 | 9.6 | 4.4 | 7.7 | 9.1 | 8.5 | 4.5 |
| | 1+2순위 | 12.4 | 10.9 | 13.9 | 13.3 | 12.3 | 16.4 | 10.6 | 4.5 |
| 불친절한 직원 | 1순위 | 7.3 | 7.6 | 7.0 | 8.9 | 10.8 | 7.3 | 4.3 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 12.8 | 13.4 | 12.2 | 11.1 | 18.5 | 14.5 | 8.5 | 4.5 |
| 상차림·플레이팅·분위기가 마음에 들지 않아서 | 1순위 | 5.6 | 10.1 | 0.9 | 8.9 | 4.6 | 9.1 | 0.0 | 4.5 |
| | 1+2순위 | 14.5 | 21.0 | 7.8 | 8.9 | 16.9 | 21.8 | 4.3 | 22.7 |
| 자국과의 정치·외교적 관계로 인해 | 1순위 | 4.7 | 5.0 | 4.3 | 6.7 | 6.2 | 1.8 | 6.4 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 9.0 | 10.9 | 7.0 | 6.7 | 10.8 | 7.3 | 8.5 | 13.6 |
| 기타 | 1순위 | 1.7 | 0.8 | 2.6 | 2.2 | 0.0 | 0.0 | 4.3 | 4.5 |
| | 1+2순위 | 7.3 | 3.4 | 11.3 | 8.9 | 4.6 | 3.6 | 12.8 | 9.1 |

*Q 귀하가 생각하는 한식의 호감을 저해하는 요인은 무엇입니까?*

# iii. 한류 선호

## 5. 자국에서 인기있는 해외 콘텐츠

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | | (173) | (79) | (94) | (43) | (58) | (45) | (19) | (8) |
| 드라마 | 미국 드라마 | 1순위 | 82.7 | 84.8 | 80.9 | 86.0 | 82.8 | 75.6 | 89.5 | 87.5 |
| | 영국 드라마 | 2순위 | 55.5 | 57.0 | 54.3 | 55.8 | 51.7 | 55.6 | 63.2 | 62.5 |
| | 한국 드라마 | 3순위 | 32.9 | 32.9 | 33.0 | 32.6 | 39.7 | 28.9 | 26.3 | 25.0 |
| *Base* | | | (203) | (101) | (102) | (54) | (61) | (45) | (32) | (11) |
| 예능 | 미국 예능 | 1순위 | 79.8 | 78.2 | 81.4 | 87.0 | 70.5 | 71.1 | 93.8 | 90.9 |
| | 영국 예능 | 2순위 | 67.0 | 67.3 | 66.7 | 72.2 | 50.8 | 64.4 | 84.4 | 90.9 |
| | 한국 예능 | 3순위 | 28.1 | 32.7 | 23.5 | 31.5 | 29.5 | 22.2 | 21.9 | 45.5 |
| *Base* | | | (255) | (127) | (128) | (73) | (77) | (59) | (34) | (12) |
| 영화 | 미국 영화 | 1순위 | 83.1 | 84.3 | 82.0 | 86.3 | 80.5 | 76.3 | 91.2 | 91.7 |
| | 영국 영화 | 2순위 | 59.6 | 58.3 | 60.9 | 53.4 | 54.5 | 66.1 | 61.8 | 91.7 |
| | 중국 영화 | 3순위 | 27.1 | 26.0 | 28.1 | 30.1 | 24.7 | 22.0 | 32.4 | 33.3 |

*Q 귀하의 국가에서 인기 있는 문화콘텐츠는 어느 국가의 문화콘텐츠 입니까?*

## 6. 선호하는 한국 드라마(Top 10)

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 주관식문항, 단위:%)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (173) | (79) | (94) | (43) | (58) | (45) | (19) | (8) |
| 미스터 션샤인 | 18.5 | 21.5 | 16.0 | 7.0 | 22.4 | 26.7 | 15.8 | 12.5 |
| 꽃보다 남자 | 4.6 | 2.5 | 6.4 | 7.0 | 1.7 | 6.7 | 5.3 | 0.0 |
| 쓸쓸하고 찬란하神 - 도깨비 | 4.0 | 6.3 | 2.1 | 0.0 | 8.6 | 0.0 | 5.3 | 12.5 |
| 태양의 후예 | 3.5 | 1.3 | 5.3 | 2.3 | 5.2 | 4.4 | 0.0 | 0.0 |
| 너도 인간이니? | 2.9 | 2.5 | 3.2 | 4.7 | 0.0 | 0.0 | 5.3 | 25.0 |
| 라디오 로맨스 | 2.3 | 1.3 | 3.2 | 0.0 | 3.4 | 2.2 | 5.3 | 0.0 |
| 김비서가 왜 그럴까 | 1.7 | 0.0 | 3.2 | 4.7 | 0.0 | 2.2 | 0.0 | 0.0 |
| 힘쎈여자 도봉순 | 1.7 | 1.3 | 2.1 | 2.3 | 3.4 | 0.0 | 0.0 | 0.0 |
| 내 뒤에 테리우스 | 1.7 | 1.3 | 2.1 | 0.0 | 3.4 | 0.0 | 5.3 | 0.0 |

** 동순위가 많아 표 상에 누락된 항목이 있음*

*Q 귀하가 올해 시청한 한국 드라마 중 가장 좋아하는 것은 무엇입니까?*

## 7. 선호하는 한국 영화(Top 10)

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 주관식문항, 단위:%)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (255) | (127) | (128) | (73) | (77) | (59) | (34) | (12) |
| 지금 만나러 갑니다 | 14.1 | 10.2 | 18.0 | 16.4 | 14.3 | 11.9 | 14.7 | 8.3 |
| 독전 | 3.9 | 3.1 | 4.7 | 5.5 | 3.9 | 1.7 | 5.9 | 0.0 |
| 부산행 | 3.5 | 6.3 | 0.8 | 2.7 | 5.2 | 1.7 | 0.0 | 16.7 |
| 창궐 | 3.1 | 5.5 | 0.8 | 0.0 | 2.6 | 5.1 | 8.8 | 0.0 |
| 염력 | 3.1 | 4.7 | 1.6 | 1.4 | 2.6 | 1.7 | 11.8 | 0.0 |
| 올드보이 | 2.4 | 2.4 | 2.3 | 2.7 | 2.6 | 1.7 | 2.9 | 0.0 |
| 안시성 | 2.4 | 2.4 | 2.3 | 0.0 | 5.2 | 3.4 | 0.0 | 0.0 |
| 아가씨 | 2.4 | 0.8 | 3.9 | 2.7 | 2.6 | 3.4 | 0.0 | 0.0 |
| 아저씨 | 2.4 | 2.4 | 2.3 | 2.7 | 0.0 | 3.4 | 5.9 | 0.0 |
| 신과함께 : 죄와 벌 | 2.0 | 1.6 | 2.3 | 1.4 | 1.3 | 3.4 | 0.0 | 8.3 |

*Q 귀하가 올해 시청한 한국 영화 중 가장 좋아하는 것은 무엇입니까?*

# iii. 한류 선호

## 8. 한국산 게임 인지율

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (199) | (112) | (87) | (57) | (62) | (36) | (34) | (10) |
| 건쉽배틀 | 47.2 | 51.8 | 41.4 | 45.6 | 43.5 | 58.3 | 50.0 | 30.0 |
| 라그나로크 | 40.7 | 33.9 | 49.4 | 43.9 | 45.2 | 30.6 | 38.2 | 40.0 |
| 던전앤파이터 | 36.7 | 36.6 | 36.8 | 35.1 | 35.5 | 27.8 | 50.0 | 40.0 |
| 크로스파이어 | 30.7 | 32.1 | 28.7 | 19.3 | 40.3 | 30.6 | 32.4 | 30.0 |
| 검은사막 | 27.1 | 26.8 | 27.6 | 31.6 | 22.6 | 30.6 | 32.4 | 0.0 |
| 세븐나이츠 | 26.1 | 19.6 | 34.5 | 28.1 | 25.8 | 16.7 | 26.5 | 50.0 |
| 포인트블랭크 | 24.1 | 21.4 | 27.6 | 24.6 | 25.8 | 27.8 | 14.7 | 30.0 |
| 배틀그라운드 | 22.6 | 25.9 | 18.4 | 28.1 | 16.1 | 41.7 | 8.8 | 10.0 |
| 서머너즈 워 | 18.1 | 19.6 | 16.1 | 24.6 | 21.0 | 13.9 | 8.8 | 10.0 |
| 메이플스토리 | 13.6 | 11.6 | 16.1 | 12.3 | 16.1 | 16.7 | 8.8 | 10.0 |

*Q.다음 중 한국 게임이라고 알고 있는 게임을 모두 선택해주십시오*

## 9. 선호하는 한국 게임

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (199) | (112) | (87) | (57) | (62) | (36) | (34) | (10) |
| 라그나로크 | 17.6 | 15.2 | 20.7 | 12.3 | 24.2 | 13.9 | 17.6 | 20.0 |
| 건쉽배틀 | 15.6 | 17.0 | 13.8 | 19.3 | 6.5 | 22.2 | 17.6 | 20.0 |
| 던전앤파이터 | 14.6 | 11.6 | 18.4 | 15.8 | 12.9 | 13.9 | 14.7 | 20.0 |
| 배틀그라운드 | 11.6 | 15.2 | 6.9 | 17.5 | 11.3 | 13.9 | 2.9 | 0.0 |
| 검은사막 | 9.0 | 11.6 | 5.7 | 5.3 | 11.3 | 8.3 | 14.7 | 0.0 |
| 크로스파이어 | 8.5 | 10.7 | 5.7 | 5.3 | 11.3 | 8.3 | 8.8 | 10.0 |
| 세븐나이츠 | 6.0 | 4.5 | 8.0 | 5.3 | 3.2 | 11.1 | 8.8 | 0.0 |
| 포인트블랭크 | 5.0 | 2.7 | 8.0 | 3.5 | 6.5 | 0.0 | 5.9 | 20.0 |
| 서머너즈 워 | 4.5 | 4.5 | 4.6 | 3.5 | 4.8 | 5.6 | 5.9 | 0.0 |
| 메이플스토리 | 4.5 | 4.5 | 4.6 | 5.3 | 6.5 | 0.0 | 2.9 | 10.0 |
| 기타 | 3.0 | 2.7 | 3.4 | 7.0 | 1.6 | 2.8 | 0.0 | 0.0 |

*Q.다음의 한국 게임 중 가장 좋아하는 게임은 무엇입니까?*

## 10. 선호하는 한국 가수·그룹(Top 10)

(Base : 전체, 주관식 응답, 단위: %)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (400) | (200) | (200) | (100) | (100) | (100) | (70) | (30) |
| 싸이 | 15.3 | 20.5 | 10.0 | 16.0 | 14.0 | 16.0 | 20.0 | 3.3 |
| 방탄소년단 | 8.0 | 4.0 | 12.0 | 16.0 | 7.0 | 5.0 | 5.7 | 0.0 |
| 보아 | 2.5 | 1.5 | 3.5 | 0.0 | 7.0 | 1.0 | 1.4 | 3.3 |
| 지드래곤 | 2.0 | 1.5 | 2.5 | 0.0 | 3.0 | 2.0 | 2.9 | 3.3 |
| 엑소 | 1.8 | 2.0 | 1.5 | 4.0 | 2.0 | 0.0 | 1.4 | 0.0 |
| 현아 | 1.5 | 1.0 | 2.0 | 1.0 | 2.0 | 2.0 | 1.4 | 0.0 |
| 딘 | 1.5 | 2.0 | 1.0 | 1.0 | 4.0 | 1.0 | 0.0 | 0.0 |
| 빅뱅 | 1.3 | 1.0 | 1.5 | 2.0 | 0.0 | 2.0 | 1.4 | 0.0 |
| 비 | 1.3 | 1.0 | 1.5 | 0.0 | 2.0 | 3.0 | 0.0 | 0.0 |
| 블랙핑크 | 1.0 | 1.0 | 1.0 | 2.0 | 0.0 | 0.0 | 1.4 | 3.3 |
| 아이유 | 1.0 | 0.0 | 2.0 | 2.0 | 1.0 | 0.0 | 1.4 | 0.0 |
| 종현 | 1.0 | 1.5 | 0.5 | 1.0 | 0.0 | 1.0 | 1.4 | 3.3 |

** 동순위로 인해 10개 이상의 항목이 표상에 표기 되었음*

*Q.귀하께서 현재 가장 좋아하는 한국 가수·그룹은 누구입니까?*

# iii. 한류 선호

## 11. 선호하는 한국 배우(Top 10)

(Base : 전체, 주관식 응답, 단위: %)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (400) | (200) | (200) | (100) | (100) | (100) | (70) | (30) |
| 이민호 | 9.0 | 9.5 | 8.5 | 10.0 | 11.0 | 5.0 | 10.0 | 10.0 |
| 공유 | 6.3 | 9.0 | 3.5 | 6.0 | 10.0 | 6.0 | 4.3 | 0.0 |
| 현빈 | 2.5 | 2.5 | 2.5 | 0.0 | 3.0 | 3.0 | 4.3 | 3.3 |
| 전지현 | 2.3 | 1.0 | 3.5 | 2.0 | 3.0 | 2.0 | 2.9 | 0.0 |
| 수지 | 2.0 | 1.5 | 2.5 | 2.0 | 4.0 | 0.0 | 2.9 | 0.0 |
| 김수현 | 2.0 | 2.0 | 2.0 | 3.0 | 2.0 | 1.0 | 1.4 | 3.3 |
| 하지원 | 1.8 | 0.5 | 3.0 | 1.0 | 2.0 | 4.0 | 0.0 | 0.0 |
| 송혜교 | 1.5 | 1.5 | 1.5 | 3.0 | 1.0 | 0.0 | 2.9 | 0.0 |
| 스티븐 연 | 1.5 | 1.0 | 2.0 | 1.0 | 2.0 | 2.0 | 1.4 | 0.0 |
| 송중기 | 1.3 | 1.0 | 1.5 | 1.0 | 0.0 | 2.0 | 1.4 | 3.3 |

*Q 귀하께서 현재 가장 좋아하는 한국 배우는 누구입니까?*

## 12. 선호하는 한국 애니메이션 캐릭터

(Base : 해당 콘텐츠 경험자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (241) | (121) | (120) | (64) | (78) | (53) | (34) | (12) |
| 뽀로로 | 1순위 | 22.0 | 17.4 | 26.7 | 20.3 | 21.8 | 17.0 | 26.5 | 41.7 |
| | 1+2순위 | 40.2 | 33.9 | 46.7 | 37.5 | 37.2 | 41.5 | 47.1 | 50.0 |
| 뿌까 | 1순위 | 19.1 | 14.0 | 24.2 | 20.3 | 20.5 | 18.9 | 14.7 | 16.7 |
| | 1+2순위 | 33.2 | 28.1 | 38.3 | 37.5 | 34.6 | 30.2 | 23.5 | 41.7 |
| 또봇 | 1순위 | 11.2 | 16.5 | 5.8 | 9.4 | 14.1 | 9.4 | 8.8 | 16.7 |
| | 1+2순위 | 28.6 | 38.0 | 19.2 | 29.7 | 25.6 | 20.8 | 47.1 | 25.0 |
| 타요 | 1순위 | 10.8 | 12.4 | 9.2 | 9.4 | 11.5 | 13.2 | 8.8 | 8.3 |
| | 1+2순위 | 22.4 | 23.1 | 21.7 | 21.9 | 25.6 | 20.8 | 23.5 | 8.3 |
| 라바 | 1순위 | 10.4 | 8.3 | 12.5 | 17.2 | 10.3 | 7.5 | 5.9 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 23.7 | 22.3 | 25.0 | 28.1 | 24.4 | 24.5 | 11.8 | 25.0 |
| 캐니멀 | 1순위 | 10.0 | 14.9 | 5.0 | 12.5 | 10.3 | 11.3 | 5.9 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 20.7 | 24.0 | 17.5 | 20.3 | 26.9 | 24.5 | 5.9 | 8.3 |
| 로보카 폴리 | 1순위 | 8.3 | 8.3 | 8.3 | 4.7 | 6.4 | 9.4 | 17.6 | 8.3 |
| | 1+2순위 | 21.2 | 20.7 | 21.7 | 18.8 | 17.9 | 22.6 | 29.4 | 25.0 |
| 기타 | 1순위 | 8.3 | 8.3 | 8.3 | 6.3 | 5.1 | 13.2 | 11.8 | 8.3 |
| | 1+2순위 | 10.0 | 9.9 | 10.0 | 6.3 | 7.7 | 15.1 | 11.8 | 16.7 |

*Q 귀하께서 선호하는 한국 애니메이션 캐릭터는 무엇입니까?*

# ⅳ. 한류 효과

## 1. 접촉경험이 있는 '18년도 한국 관련 주요 이슈

(Base : 전체, 복수응답, 단위: %)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (400) | (200) | (200) | (100) | (100) | (100) | (70) | (30) |
| 북한의 핵·미사일 위협 | 70.3 | 73.0 | 67.5 | 72.0 | 62.0 | 71.0 | 70.0 | 90.0 |
| 북미정상회담을 통한 미국과 북한의 화해무드 | 46.3 | 50.5 | 42.0 | 38.0 | 42.0 | 50.0 | 48.6 | 70.0 |
| 2018 평창 동계올림픽 | 33.3 | 33.5 | 33.0 | 28.0 | 29.0 | 31.0 | 48.6 | 36.7 |
| 위안부 문제로 인한 한일갈등 | 32.5 | 29.0 | 36.0 | 32.0 | 37.0 | 30.0 | 35.7 | 20.0 |
| 남북정상회담에 따른 남북 화해무드 | 23.0 | 27.5 | 18.5 | 21.0 | 23.0 | 18.0 | 30.0 | 30.0 |
| 위의 보기 중 전혀 없음 | 9.5 | 7.0 | 12.0 | 12.0 | 10.0 | 9.0 | 8.6 | 3.3 |

*Q 귀하께서는 한국의 정치, 사회 및 역사 관련 이슈 중 한번이라도 들어본 것을 모두 선택해 주십시오*

### [한국 문화콘텐츠 소비에 대한 한국 관련 이슈의 영향]

(Base : 이슈 접촉자, 5점 척도, 단위: %,점)

| | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | (362) | (186) | (176) | (88) | (90) | (91) | (64) | (29) |
| 영향 받음 | 25.4 | 28.5 | 22.2 | 25.0 | 30.0 | 27.5 | 21.9 | 13.8 |
| 평균 | 2.63 | 2.72 | 2.53 | 2.53 | 2.92 | 2.68 | 2.50 | 2.10 |

*Q 귀하께서는 한국의 정치, 사회 및 역사 관련 이슈가 본인이 한국 문화콘텐츠를 소비하는데에 어느정도 영향을 미친다고 생각하십니까?*
** 영향 받음 : 4점+5점 비율(%) (5점척도-1,2점: 영향 안받음/3점: 보통/4,5점: 영향 받음)*

## 2. 한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식과 원인

### [한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식 공감도]

(Base : 전체, 5점 척도, 단위: 점,%)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (400) | (200) | (200) | (100) | (100) | (100) | (70) | (30) |
| 공감 정도 | 공감 | 25.6 | 27.2 | 24.0 | 23.2 | 28.8 | 21.6 | 30.0 | 24.0 |
| | 평균 | 3.12 | 3.10 | 3.14 | 3.13 | 3.18 | 2.98 | 3.21 | 3.12 |

*Q 최근 일부 국가에서 한국 문화콘텐츠가 자국에서 인기를 끌고 있는 현상'에 대해 부정적으로 보는 인식에 대해 얼마나 공감하십니까?*
** 공감 : 4점+5점 비율(%) (5점 척도 - 1,2점: 비공감/3점: 보통/4,5점: 공감)*

### [한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식 공감이유]

(Base : 공감 응답자, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (97) | (62) | (35) | (24) | (33) | (27) | (9) | (4) |
| 지나치게 상업적임 | 1순위 | 32.0 | 33.9 | 28.6 | 33.3 | 33.3 | 37.0 | 11.1 | 25.0 |
| | 1+2순위 | 43.3 | 46.8 | 37.1 | 37.5 | 48.5 | 48.1 | 22.2 | 50.0 |
| 획일적이고 식상함 | 1순위 | 21.6 | 22.6 | 20.0 | 25.0 | 27.3 | 14.8 | 0.0 | 50.0 |
| | 1+2순위 | 26.8 | 24.2 | 31.4 | 29.2 | 36.4 | 18.5 | 0.0 | 50.0 |
| 남북 분단·북한의 국제적 위협 관련 보도 때문 | 1순위 | 15.5 | 14.5 | 17.1 | 12.5 | 18.2 | 14.8 | 22.2 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 29.9 | 30.6 | 28.6 | 25.0 | 27.3 | 29.6 | 55.6 | 25.0 |
| 자국 콘텐츠 산업보호 필요 | 1순위 | 11.3 | 9.7 | 14.3 | 16.7 | 6.1 | 14.8 | 11.1 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 26.8 | 24.2 | 31.4 | 25.0 | 21.2 | 44.4 | 11.1 | 0.0 |
| 지나치게 자극적·선정적 | 1순위 | 7.2 | 4.8 | 11.4 | 4.2 | 6.1 | 11.1 | 11.1 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 13.4 | 9.7 | 20.0 | 8.3 | 12.1 | 18.5 | 22.2 | 0.0 |
| 한국과의 정치·외교적 갈등 때문 | 1순위 | 5.2 | 4.8 | 5.7 | 4.2 | 3.0 | 3.7 | 22.2 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 15.5 | 16.1 | 14.3 | 8.3 | 9.1 | 18.5 | 33.3 | 50.0 |
| 한류스타·유명인의 부적절한 언행 때문 | 1순위 | 4.1 | 4.8 | 2.9 | 4.2 | 6.1 | 0.0 | 11.1 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 17.5 | 21.0 | 11.4 | 29.2 | 18.2 | 7.4 | 22.2 | 0.0 |
| 한국과의 역사적인 관계 때문 | 1순위 | 2.1 | 3.2 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 11.1 | 25.0 |
| | 1+2순위 | 17.5 | 14.5 | 22.9 | 29.2 | 15.2 | 7.4 | 22.2 | 25.0 |
| 한국의 국민성이 좋지 않음 | 1순위 | 1.0 | 1.6 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 3.7 | 0.0 | 0.0 |
| | 1+2순위 | 9.3 | 12.9 | 2.9 | 8.3 | 12.1 | 7.4 | 11.1 | 0.0 |

*Q 한국 문화콘텐츠에 대한 부정적 인식에 공감하는 이유는 무엇입니까?*

# ⅳ. 한류 효과

## 3. 저관여 한국 제품·서비스 구매 경험

(Base : 전체, 단위: %)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (400) | (200) | (200) | (100) | (100) | (100) | (70) | (30) |
| 식료품 | 자주 구매 | 18.5 | 23.0 | 14.0 | 15.0 | 26.0 | 16.0 | 18.6 | 13.3 |
| | 보통 구매 | 20.5 | 22.0 | 19.0 | 16.0 | 25.0 | 24.0 | 12.9 | 26.7 |
| | 가끔 구매 | 18.8 | 15.5 | 22.0 | 17.0 | 19.0 | 18.0 | 17.1 | 30.0 |
| | 구매 경험 없음 | 42.3 | 39.5 | 45.0 | 52.0 | 30.0 | 42.0 | 51.4 | 30.0 |
| 의류 | 자주 구매 | 16.0 | 15.5 | 16.5 | 18.0 | 25.0 | 12.0 | 8.6 | 10.0 |
| | 보통 구매 | 20.0 | 17.0 | 23.0 | 14.0 | 24.0 | 25.0 | 21.4 | 6.7 |
| | 가끔 구매 | 26.0 | 26.5 | 25.5 | 24.0 | 21.0 | 27.0 | 30.0 | 36.7 |
| | 구매 경험 없음 | 38.0 | 41.0 | 35.0 | 44.0 | 30.0 | 36.0 | 40.0 | 46.7 |
| 화장품 | 자주 구매 | 18.8 | 14.5 | 23.0 | 18.0 | 31.0 | 16.0 | 14.3 | 0.0 |
| | 보통 구매 | 14.5 | 13.0 | 16.0 | 13.0 | 14.0 | 19.0 | 12.9 | 10.0 |
| | 가끔 구매 | 20.8 | 16.0 | 25.5 | 22.0 | 24.0 | 17.0 | 17.1 | 26.7 |
| | 구매 경험 없음 | 46.0 | 56.5 | 35.5 | 47.0 | 31.0 | 48.0 | 55.7 | 63.3 |
| 주류 | 자주 구매 | 10.0 | 12.0 | 8.0 | 10.0 | 18.0 | 8.0 | 5.7 | 0.0 |
| | 보통 구매 | 9.5 | 13.0 | 6.0 | 7.0 | 16.0 | 11.0 | 4.3 | 3.3 |
| | 가끔 구매 | 14.5 | 15.0 | 14.0 | 10.0 | 12.0 | 19.0 | 18.6 | 13.3 |
| | 구매 경험 없음 | 66.0 | 60.0 | 72.0 | 73.0 | 54.0 | 62.0 | 71.4 | 83.3 |
| 액세서리 | 자주 구매 | 16.0 | 17.0 | 15.0 | 17.0 | 25.0 | 12.0 | 11.4 | 6.7 |
| | 보통 구매 | 20.5 | 22.0 | 19.0 | 20.0 | 18.0 | 23.0 | 22.9 | 16.7 |
| | 가끔 구매 | 22.0 | 20.5 | 23.5 | 18.0 | 27.0 | 21.0 | 21.4 | 23.3 |
| | 구매 경험 없음 | 41.5 | 40.5 | 42.5 | 45.0 | 30.0 | 44.0 | 44.3 | 53.3 |
| 한국 음식점 | 자주 구매 | 15.3 | 16.0 | 14.5 | 15.0 | 22.0 | 9.0 | 17.1 | 10.0 |
| | 보통 구매 | 19.8 | 22.5 | 17.0 | 16.0 | 30.0 | 23.0 | 7.1 | 16.7 |
| | 가끔 구매 | 19.5 | 20.0 | 19.0 | 17.0 | 18.0 | 16.0 | 22.9 | 36.7 |
| | 구매 경험 없음 | 45.5 | 41.5 | 49.5 | 52.0 | 30.0 | 52.0 | 52.9 | 36.7 |
| 한국 서적 | 자주 구매 | 10.5 | 12.5 | 8.5 | 7.0 | 20.0 | 11.0 | 4.3 | 3.3 |
| | 보통 구매 | 10.8 | 12.0 | 9.5 | 11.0 | 12.0 | 13.0 | 8.6 | 3.3 |
| | 가끔 구매 | 15.8 | 17.5 | 14.0 | 14.0 | 22.0 | 14.0 | 14.3 | 10.0 |
| | 구매 경험 없음 | 63.0 | 58.0 | 68.0 | 68.0 | 46.0 | 62.0 | 72.9 | 83.3 |

*Q 귀하가 최근 1년간 한국산 제품을 얼마나 구매하였는지 다음 항목별로 귀하의 구매빈도와 가까운 곳에 응답해 주십시오*

## 4. 고관여 한국 제품·서비스 구매 경험

(Base : 전체, 단위 : %, 회)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (400) | (200) | (200) | (100) | (100) | (100) | (70) | (30) |
| 가전제품 | 구매 경험(%) | 55.0 | 64.0 | 46.0 | 51.0 | 64.0 | 48.0 | 60.0 | 50.0 |
| | 구매 빈도(회) | 1.9 | 2.6 | 1.2 | 1.9 | 2.7 | 1.5 | 1.9 | 0.8 |
| 자동차 | 구매 경험(%) | 25.0 | 32.5 | 17.5 | 19.0 | 26.0 | 29.0 | 25.7 | 26.7 |
| | 구매 빈도(회) | 0.5 | 0.7 | 0.3 | 0.3 | 0.6 | 0.5 | 0.4 | 0.3 |
| 병원의료 서비스 | 구매 경험(%) | 10.3 | 15.0 | 5.5 | 10.0 | 17.0 | 10.0 | 5.7 | 0.0 |
| | 구매 빈도(회) | 0.4 | 0.6 | 0.1 | 0.5 | 0.5 | 0.3 | 0.2 | 0.0 |
| 휴대폰 | 구매 경험(%) | 46.0 | 56.5 | 35.5 | 42.0 | 48.0 | 43.0 | 57.1 | 36.7 |
| | 구매 빈도(회) | 0.9 | 1.2 | 0.7 | 0.8 | 1.1 | 0.8 | 1.2 | 0.5 |
| 한국 관광 | 구매 경험(%) | 14.3 | 15.5 | 13.0 | 10.0 | 26.0 | 11.0 | 10.0 | 10.0 |
| | 구매 빈도(회) | 0.5 | 0.7 | 0.3 | 0.6 | 0.8 | 0.3 | 0.3 | 0.1 |

*Q 귀하는 최근 4년 내에 다음의 한국산 제품·서비스를 얼마나 구매 또는 방문하였습니까?*

# ⅳ. 한류 효과

## 5. 한국 제품·서비스 향후 이용의향

(Base : 전체, 5점 척도, 단위: %,점)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (400) | (200) | (200) | (100) | (100) | (100) | (70) | (30) |
| 한국 식품 구매 | 이용 의향 | 62.0 | 61.5 | 62.5 | 58.0 | 66.0 | 61.0 | 58.6 | 73.3 |
| | 평균 | 3.71 | 3.69 | 3.73 | 3.63 | 3.76 | 3.68 | 3.69 | 3.97 |
| 한국 의류 구매 | 이용 의향 | 52.8 | 49.0 | 56.5 | 54.0 | 58.0 | 52.0 | 42.9 | 56.7 |
| | 평균 | 3.55 | 3.46 | 3.64 | 3.55 | 3.66 | 3.53 | 3.39 | 3.57 |
| 한국 화장품 구매 | 이용 의향 | 44.5 | 37.0 | 52.0 | 44.0 | 54.0 | 46.0 | 34.3 | 33.3 |
| | 평균 | 3.27 | 3.03 | 3.52 | 3.28 | 3.55 | 3.28 | 3.00 | 2.90 |
| 한국 주류 구매 | 이용 의향 | 36.0 | 43.5 | 28.5 | 29.0 | 51.0 | 34.0 | 30.0 | 30.0 |
| | 평균 | 3.02 | 3.18 | 2.85 | 2.76 | 3.36 | 3.01 | 2.96 | 2.87 |
| 한국 액세서리 구매 | 이용 의향 | 55.8 | 53.0 | 58.5 | 57.0 | 59.0 | 55.0 | 48.6 | 60.0 |
| | 평균 | 3.55 | 3.50 | 3.61 | 3.60 | 3.59 | 3.54 | 3.49 | 3.43 |
| 한국 음식점 식사 | 이용 의향 | 63.0 | 64.0 | 62.0 | 66.0 | 68.0 | 54.0 | 60.0 | 73.3 |
| | 평균 | 3.73 | 3.70 | 3.76 | 3.77 | 3.82 | 3.54 | 3.73 | 3.87 |
| 한국 가전제품 구매 | 이용 의향 | 56.5 | 61.5 | 51.5 | 51.0 | 55.0 | 58.0 | 64.3 | 56.7 |
| | 평균 | 3.57 | 3.70 | 3.45 | 3.48 | 3.54 | 3.58 | 3.73 | 3.57 |
| 한국 자동차 구매 | 이용 의향 | 48.0 | 52.0 | 44.0 | 37.0 | 52.0 | 49.0 | 55.7 | 50.0 |
| | 평균 | 3.36 | 3.44 | 3.28 | 3.07 | 3.42 | 3.41 | 3.60 | 3.40 |
| 한국 핸드폰 구매 | 이용 의향 | 59.0 | 63.5 | 54.5 | 52.0 | 61.0 | 61.0 | 64.3 | 56.7 |
| | 평균 | 3.62 | 3.73 | 3.52 | 3.38 | 3.66 | 3.68 | 3.80 | 3.67 |
| 한국 병원 의료 서비스 | 이용 의향 | 32.0 | 38.0 | 26.0 | 37.0 | 35.0 | 28.0 | 22.9 | 40.0 |
| | 평균 | 3.03 | 3.09 | 2.97 | 3.14 | 3.06 | 3.01 | 2.87 | 3.00 |
| 한국 방문 | 이용 의향 | 69.0 | 67.0 | 71.0 | 73.0 | 71.0 | 63.0 | 68.6 | 70.0 |
| | 평균 | 3.87 | 3.84 | 3.91 | 3.99 | 3.92 | 3.78 | 3.76 | 3.87 |
| 전반적 한국 제품 구매 | 이용 의향 | 49.3 | 53.5 | 45.0 | 45.0 | 55.0 | 49.0 | 47.1 | 50.0 |
| | 평균 | 3.50 | 3.57 | 3.43 | 3.44 | 3.60 | 3.51 | 3.41 | 3.47 |
| 잘 모르는 한국 브랜드 구매 | 이용 의향 | 37.8 | 39.0 | 36.5 | 38.0 | 39.0 | 45.0 | 27.1 | 33.3 |
| | 평균 | 3.22 | 3.20 | 3.24 | 3.14 | 3.26 | 3.40 | 3.04 | 3.10 |
| 한글 학습 | 이용 의향 | 40.5 | 36.5 | 44.5 | 49.0 | 52.0 | 40.0 | 18.6 | 26.7 |
| | 평균 | 3.22 | 3.15 | 3.29 | 3.36 | 3.51 | 3.25 | 2.73 | 2.77 |
| 태권도 학습 | 이용 의향 | 48.3 | 48.0 | 48.5 | 50.0 | 55.0 | 51.0 | 40.0 | 30.0 |
| | 평균 | 3.31 | 3.30 | 3.33 | 3.39 | 3.48 | 3.44 | 3.03 | 2.73 |
| 한국 전통문화 체험 | 이용 의향 | 56.5 | 53.0 | 60.0 | 64.0 | 62.0 | 52.0 | 45.7 | 53.3 |
| | 평균 | 3.59 | 3.53 | 3.66 | 3.66 | 3.76 | 3.52 | 3.36 | 3.60 |

*Q.향후 한국산 제품 및 서비스에 대한 귀하의 향후 관심 및 구매의향이 어느 정도인지 항목별로 응답해 주십시오 * 이용 의향: 4점+5점 비율(%)*
*(5점 척도-1.2점·부정/3점·보통/4.5점·긍정)*

# ⅳ. 한류 효과

## 6. 한국 문화콘텐츠 유료 이용의향

(Base : 전체, 5점 척도, 단위: %,점)

| | | 전체 | 성별 | | 연령 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 남성 | 여성 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대 |
| *Base* | | (400) | (200) | (200) | (100) | (100) | (100) | (70) | (30) |
| 드라마 | 유료 이용 의향 | 28.5 | 29.0 | 28.0 | 33.0 | 27.0 | 31.0 | 25.7 | 16.7 |
| | 평균 | 2.72 | 2.72 | 2.72 | 2.81 | 2.92 | 2.87 | 2.36 | 2.10 |
| 예능 | 유료 이용 의향 | 33.5 | 34.5 | 32.5 | 35.0 | 37.0 | 38.0 | 25.7 | 20.0 |
| | 평균 | 2.84 | 2.84 | 2.84 | 2.86 | 3.11 | 2.99 | 2.46 | 2.20 |
| 영화 | 유료 이용 의향 | 37.5 | 38.0 | 37.0 | 33.0 | 48.0 | 37.0 | 34.3 | 26.7 |
| | 평균 | 2.93 | 2.94 | 2.92 | 2.87 | 3.34 | 2.97 | 2.64 | 2.27 |
| 음악 | 유료 이용 의향 | 28.5 | 29.0 | 28.0 | 29.0 | 34.0 | 28.0 | 24.3 | 20.0 |
| | 평균 | 2.71 | 2.67 | 2.75 | 2.72 | 3.00 | 2.74 | 2.46 | 2.17 |
| 애니메이션 | 유료 이용 의향 | 35.8 | 37.5 | 34.0 | 37.0 | 40.0 | 36.0 | 30.0 | 30.0 |
| | 평균 | 2.88 | 2.89 | 2.87 | 2.89 | 3.19 | 2.94 | 2.59 | 2.30 |
| 만화·웹툰 | 유료 이용 의향 | 27.5 | 32.0 | 23.0 | 23.0 | 35.0 | 29.0 | 24.3 | 20.0 |
| | 평균 | 2.72 | 2.81 | 2.63 | 2.62 | 3.04 | 2.85 | 2.44 | 2.20 |
| 도서·웹도서 | 유료 이용 의향 | 23.3 | 27.5 | 19.0 | 23.0 | 26.0 | 27.0 | 18.6 | 13.3 |
| | 평균 | 2.60 | 2.68 | 2.52 | 2.58 | 2.89 | 2.72 | 2.26 | 2.07 |

*Q 향후 한국 문화콘텐츠에 대한 귀하의 향후 관심 및 유료 이용의향이 어느 정도인지 다음 각 항목별로 응답해 주십시오 * 유료 이용 의향 : 4점+5점 비율(%)*
*(5점 척도-1.2점:부정/3점:보통/4.5점:긍정)*

# 2019 해외한류실태조사


| | |
|---|---|
| **인 쇄** | 2019년 2월 25일 |
| **발 행** | 2019년 3월 4일 |
| **발 행 인** | 김용락 |
| **펴 낸 곳** | 한국국제문화교류진흥원 |
| **편 집 인** | 김지연 |
| **조사수행기관** | ㈜글로벌리서치 |
| **주 소** | 서울시 마포구 성암로 330 DMC 첨단산업센터 A동 203호<br>전화 02-3153-1794 팩스 02-3153-1787<br>홈페이지 http://www.kofice.or.kr |

ISSN 2466-2127

9 772466 212006 >



GLOBAL RESEARCH™
㈜글로벌리서치
서울시 서초구 반포대로 45 명정빌딩 2~4층 02-6253-1400(대표) www.globalri.co.kr