



# 인터넷 노출형 광고 및 경품 이벤트 현황

|                        |                             |
|------------------------|-----------------------------|
| <p>ad<br/>Industry</p> | <p>2015년 연간<br/>신발류, 게임</p> |
|------------------------|-----------------------------|

- Jan 2016
- (주)리서치애드



## Chapter I **신발류**

- 광고 현황
- 경품 이벤트 현황

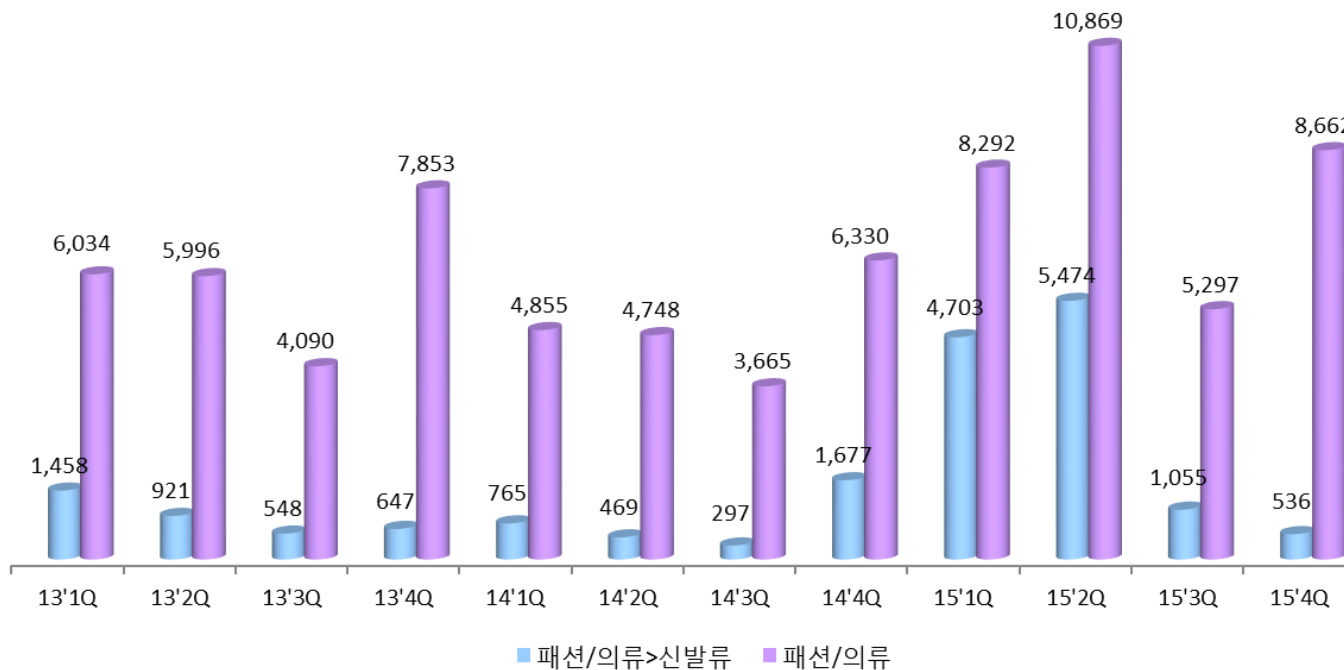
## Chapter II **게임**

- 광고 현황
- 경품 이벤트 현황

## 2015년 신발류 업종 광고집행 현황

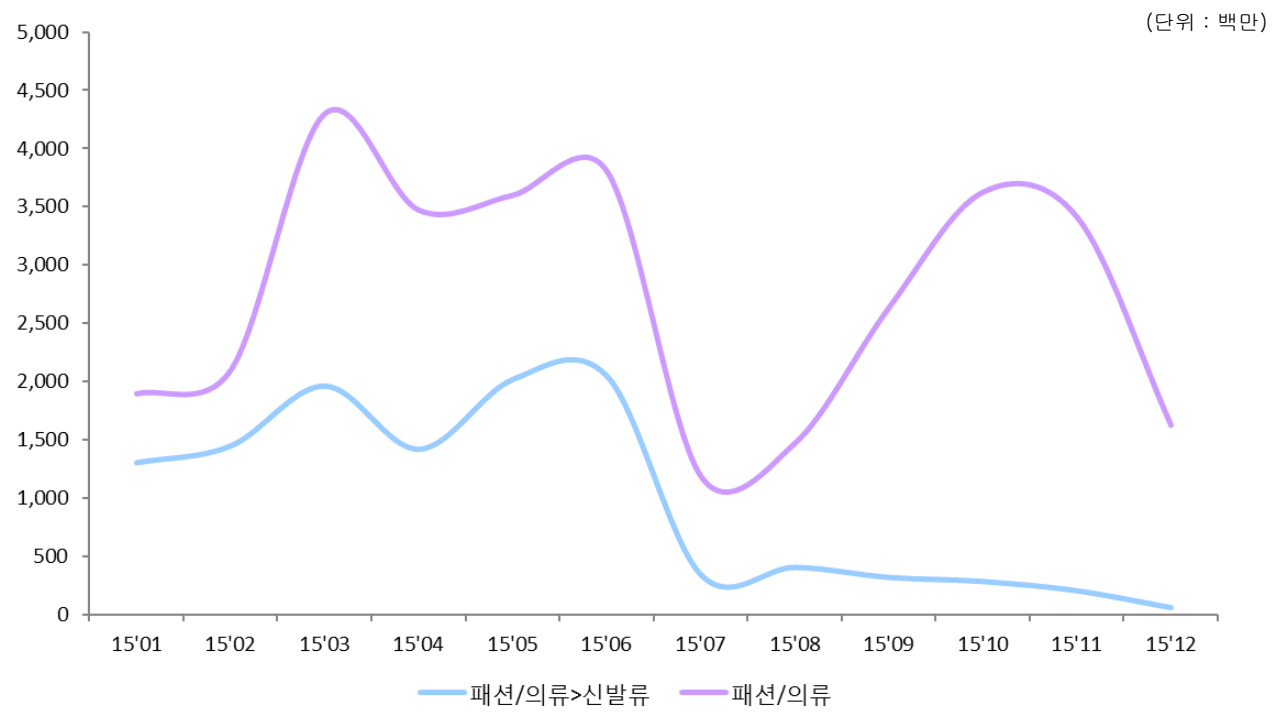
- 2015년, '패션/의류' 업종 內 '신발류' 업종의 비중은 35.5%
- '신발류' 업종의 매해 증감률은 각각 -10.3%와 266.9%
- '신발류' 업종의 3년간 분기별 추세를 살펴보면, 다른 해에 비해 2014년의 집행금액이 전반적으로 낮고
- 2013년에는 1분기, 2014년에는 4분기, 2015년에는 2분기의 광고집행금액이 가장 높은 것을 확인할 수 있음
- 상위 업종인 '패션/의류' 업종과 비교해서 살펴보면 상승폭이 컸던 2013년 4분기, 2015년 4분기를 제외하고 매 분기마다 유사한 흐름을 나타내고 있는 것을 확인할 수 있음

(단위 : 백만)



## 2015년 신발류 업종 광고집행 현황

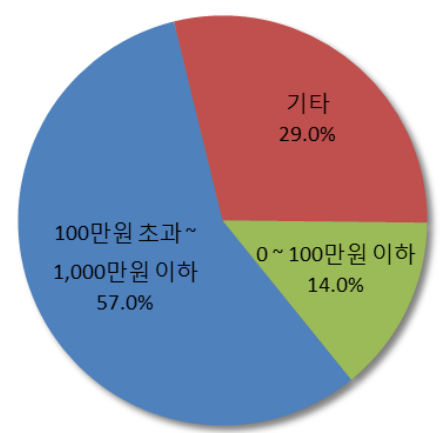
- '신발류' 업종은 대분류 업종인 '패션/의류'와 유사한 흐름을 보이며, 상승과 하락을 꾸준히 반복하는 것을 확인할 수 있음
- 2015년 기준 '신발류' 업종 內 '캐주얼화(79.2%)', '스포츠화(16.7%)', '신발류 제품종합(2.1%)' 업종 등의 소분류 업종으로 구분



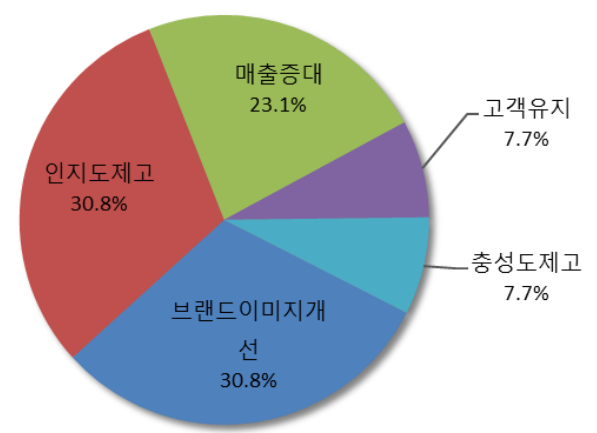
## 2015년 신발류 업종 경품 이벤트 현황

- 2015년 신발류 업종에서 광고와 이벤트 경품을 집행한 전체 광고주 수는 30개이며, 이 중에서 순수하게 이벤트 경품을 집행한 광고주 수는 6개로 확인 됨
- 2015년 집행된 이벤트들은 예산을 추정할 수 없는 기타를 제외하면, 1,000만원 이하의 금액으로 집행된 것을 확인
- 이벤트 개최목적은 '브랜드이미지개선', '인지도제고' > '매출증대' > '고객유지', '충성도제고' 순으로 나타남

<이벤트 경품예산>



<이벤트 개최목적>

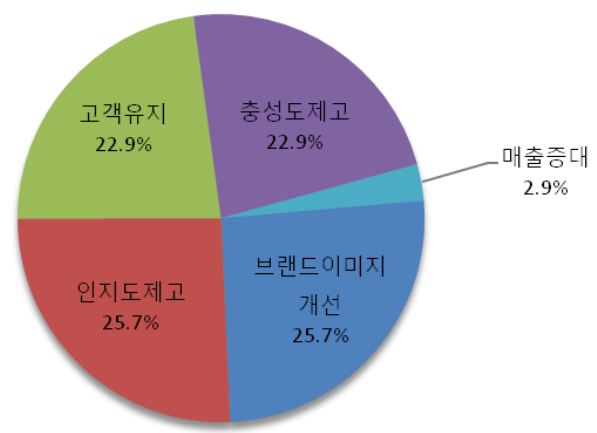


<출처 : 리서치애드 '광고디렉토리'>

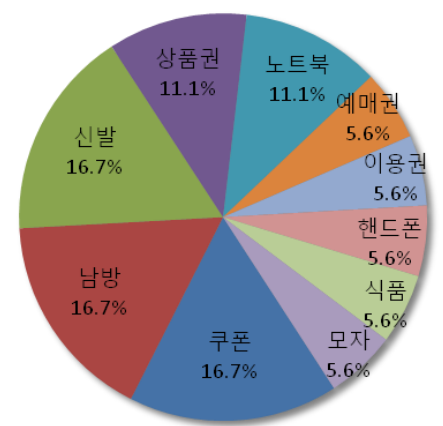
## 2015년 신발류 업종 이벤트 참여형태 및 경품 브랜드 현황

- 2015년 신발류 업종에서 개최한 프로모션은 7개로 나타남
- 이벤트 참여형태는 '소문내기/추천인모집', '상품구입' > '퀴즈', '글쓰기' 등의 순으로 나타남
- 경품의 브랜드는 '쿠폰', '남방', '신발' > '상품권', '노트북' > '예매권', '이용권', '핸드폰', '식품', '모자' 순으로 나타남
- 경품의 브랜드 중 가장 많은 비중을 차지한 '쿠폰', '남방', '신발' 에 대한 상세내역을 살펴보면, 순서대로 'LSNmall쿠폰', '르까프다운자켓', '르까프워킹화'로 확인됨

<이벤트 참여형태 >



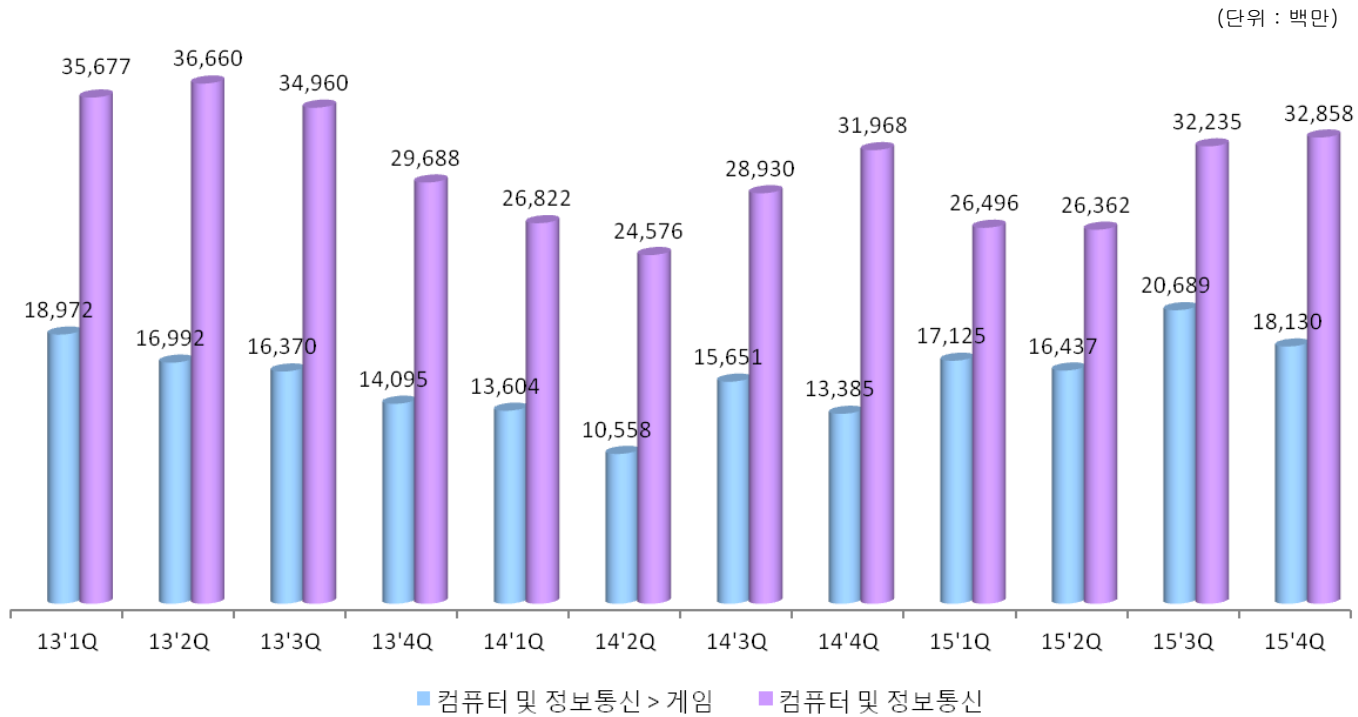
<경품의 브랜드 >



<출처 : 리서치애드 '광고디렉토리'>

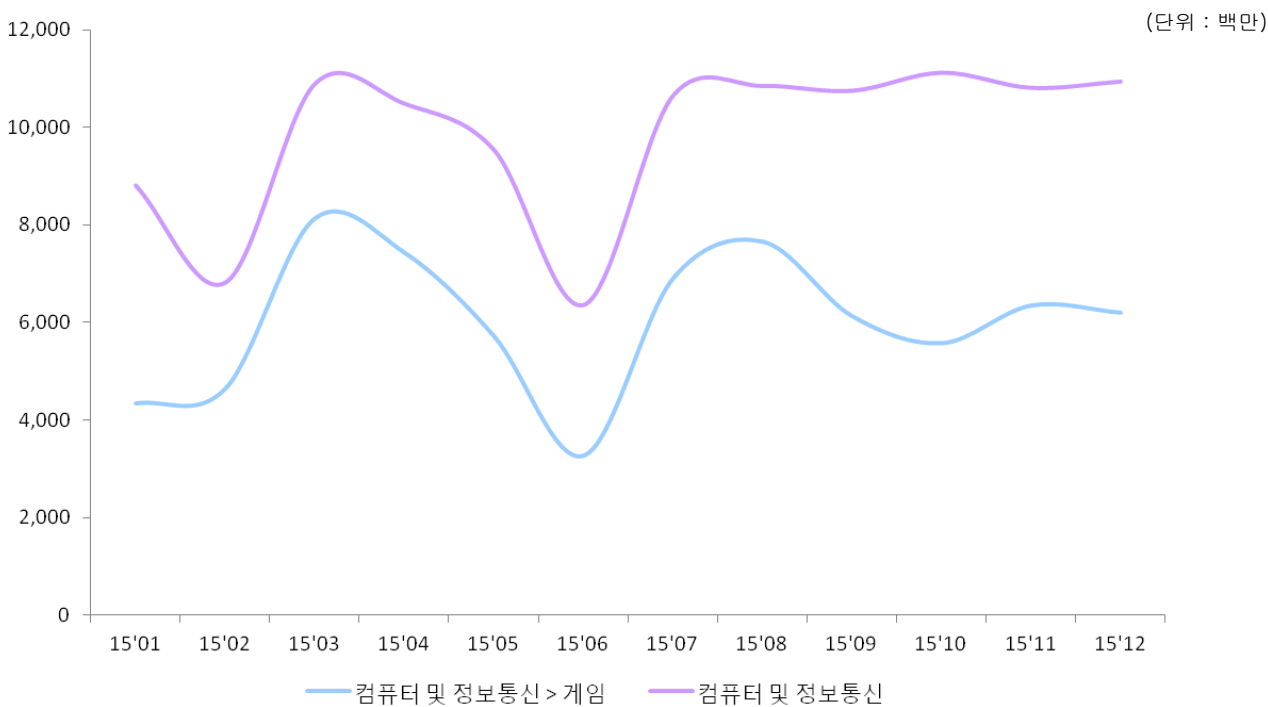
## 2015년 게임 업종 광고집행 현황

- 2015년, '컴퓨터 및 정보통신' 업종 內 '게임' 업종의 비중은 61.4%
- '게임' 업종의 매해 증감률은 각각 -19.9%와 36.1%
- '게임' 업종의 3년간 분기별 추세를 살펴보면, 다른 해에 비해 2014년의 집행금액이 전반적으로 낮고 2013년도는 매 분기마다 하락세를 보이며, 2015년도는 상승과 하락이 반복하는 것을 확인 할 수 있음
- 상위 업종인 '컴퓨터 및 정보통신' 업종과 비교해서 살펴보면 매 분기마다 유사한 흐름을 나타내고 있는 것을 확인할 수 있음



## 2015년 게임 업종 광고집행 현황

- '상위 업종인 '컴퓨터 및 정보통신'은 상승과 하락을 반복하고 있으며, '게임' 업종은 상위 업종과 유사한 흐름을 보이고 있음.
- 2015년 기준 '게임' 업종 內 '온라인게임(58.2%)', '모바일 게임(41.0%)', '게임 콘텐츠(0.3%)', 'PC게임(0.2%)', '콘솔게임(0.2%)', '게임 기타(0.1%)' 등의 소분류 업종으로 구분

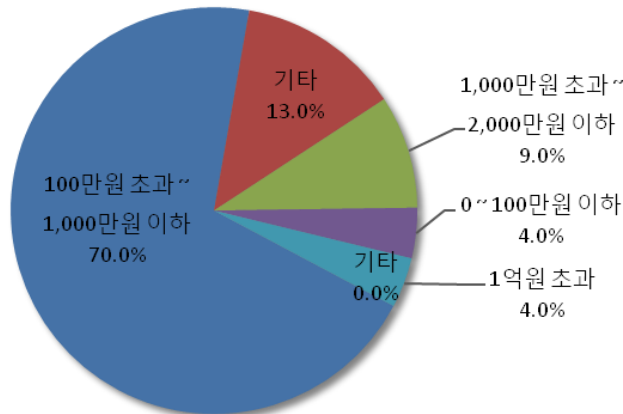




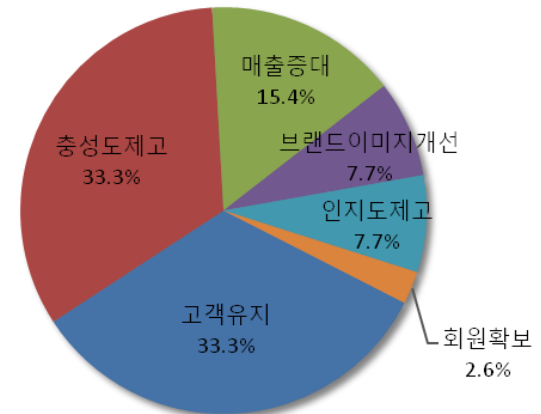
## 2015년 게임 업종 경품 이벤트 현황

- 2015년 게임 업종에서 광고와 이벤트 경품을 집행한 전체 광고주 수는 268개이며, 이 중에서 순수하게 이벤트 경품을 집행한 광고주 수는 13개로 확인 됨
- 2015년 '게임' 업종에서 집행된 이벤트는 예산을 추정할 수 없는 기타를 제외 하면 100만원 초과 ~ 1,000 만원 이하의 금액이 가장 많이 집행된 것을 확인
- 이벤트 개최목적은 '고객유지', '충성도제고' > '매출증대' > '브랜드이미지개선', '인지도제고' > '회원확보' 순으로 나타남

<이벤트 경품예산>



<이벤트 개최목적>

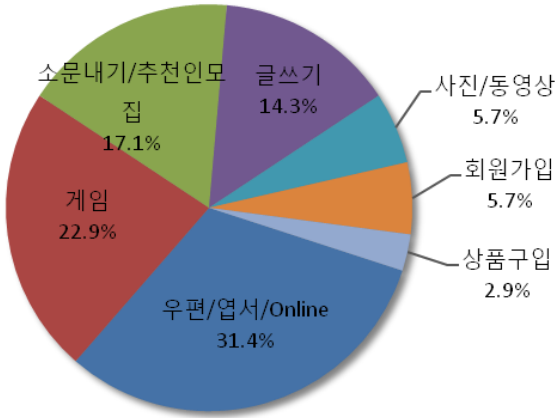


<출처 : 리서치애드 '광고디렉토리'>

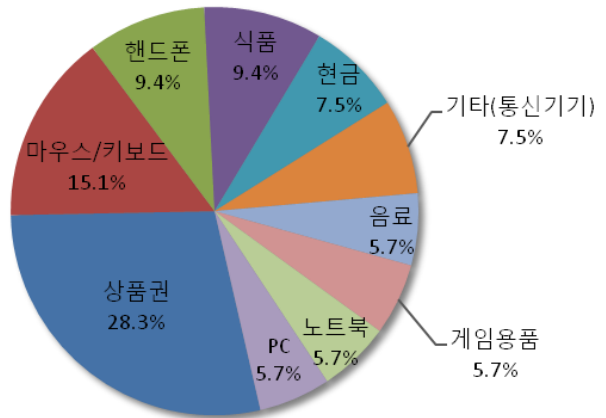
## 2015년 게임 업종 이벤트 참여형태 및 경품 브랜드 현황

- 2015년 게임 업종에서 개최한 프로모션은 23개로 나타남
- 이벤트 참여형태는 '우편/엽서/ Online' > '게임' > '소문내기/추천인모집' > '글쓰기' 등의 순으로 나타남
- 경품의 브랜드는 '상품권' > '마우스/키보드' > '핸드폰', '식품', '현금', '기타(통신기기)' > '음료', '게임용품' 등으로 나타남
- 경품의 브랜드 중 가장 많은 비중을 차지한 '상품권'에 대한 상세내역을 살펴보면, '문화상품권(5,000원)', '문화상품권(1만원)', '구글플레이기프트카드(3만원)' 순으로 확인됨

<이벤트 참여형태 >



<경품의 브랜드 >



<출처 : 리서치에이드 '광고디렉토리'>

# 리서치애드 광고알람

광고인의 필수 앱

1

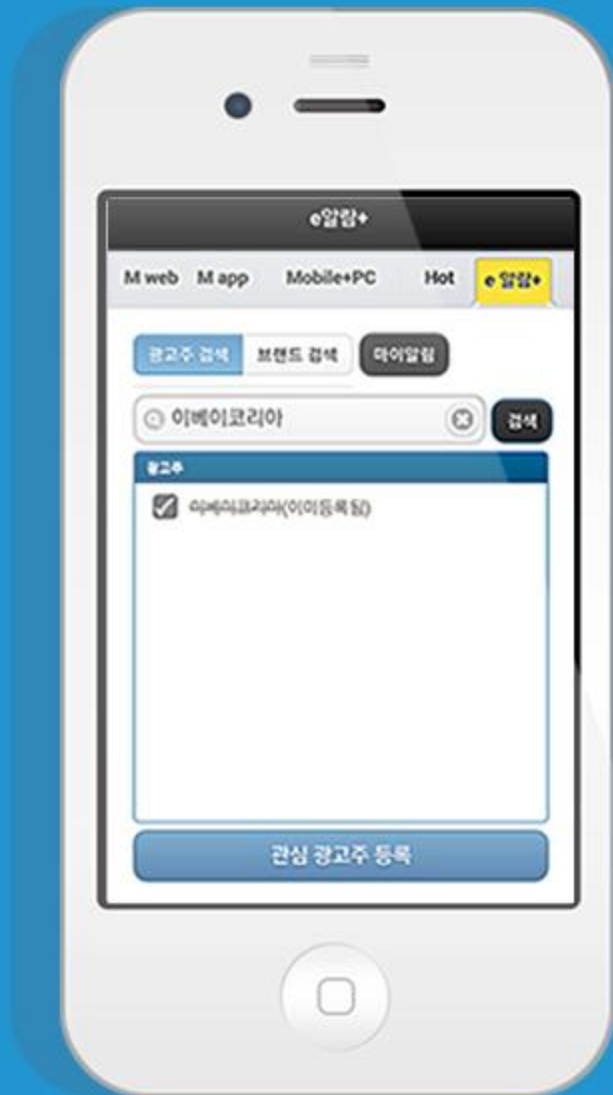
모바일 DA에 처음 진입한 광고주 정보

2

weekly 순위별 광고주 소재 정보

3

모바일 APP/Web 광고주 순위 정보



4

유선 Web 광고주 순위 정보

5

온라인 DA를 처음 진입한 광고주 정보

6

리서치애드 '광고알람' 앱에서 관심 광고주를 등록하시면, 리서치애드 로그인이 없어도, 광고여부를 확인할 수 있습니다.

## ***Search ! All of your ways for Digital Marketing***

본 보고서는 리서치애드 자체 수집 기반인 인터넷 노출형 광고 자동 수집 영역에 더하여  
좀더 광범위한 온라인 프로모션 유형에 대한 정보의 수집 및 분류를 바탕으로 구성된 결과 값을 기본으로 합니다.

보고서 내용 중 경품 이벤트 정보에 관한 내용은 리서치애드 '광고디렉토리'메뉴를 통해  
확인 가능한 내용으로, 경품 이벤트에 대한 상세 내용 및 보고서에 대한 문의사항이 있으시면  
아래 번호로 연락 주시면 자세히 안내해 드리겠습니다.

(주)리서치애드 | 전략운영본부 | 02-546-9692 | [mkt@researchad.com](mailto:mkt@researchad.com)