

WWW.



Target Report

대학생 분석 보고서

나스미디어 영업기획실

www.



Summary

라이프 스타일

1. 대학생은 **하루 평균 3.2시간 공부**하고 있으며, 학기 중에는 학업 이슈로 수면 시간이 부족한 편임
2. 월 평균 **수입은 47만원, 지출은 112만 4천원**이며, 지출 중 등록금의 비중이 가장 높음
3. 대학생의 67.8%가 가족의 지원으로 등록금을 마련하고 있으며,
4년제생의 26.3%와 전문대생 33.2%가 **용돈 및 학비 마련 등 경제적 이유로 아르바이트**를 하고 있음
4. **방학은 취업을 준비하는 기간**으로 활용하고 있음
5. **대학생의 문화 생활 비용은 한달 평균 10만 2,384원**으로 영화 관람비가 가장 큰 비중을 차지함

인터넷/모바일 이용 행태

1. 대학생은 하루 1회 이상 인터넷을 이용하고 있으며, **주 평균 인터넷 이용 시간은 19.8시간**임
2. 대학생은 다양한 목적으로 인터넷을 이용하고 있으며, 인터넷 서비스나 정보 이용에 능숙함
3. **동영상, 인터넷 쇼핑, 게임, 소셜 미디어 이용에 특화된 행태**를 보임
4. 일 평균 **모바일 인터넷 이용 시간은 전체 대비 30분 가량 길게 나타남**
5. 대학생의 대부분이 모바일 메신저와 모바일 검색 서비스를 이용하고 있으며,
모바일에서도 동영상과 게임의 이용이 상대적으로 높음
6. **모바일적 특성을 살린 광고 유형에 대한 선호가 높은 편**임

C CONTENTS

01. 라이프 스타일 분석

02. 인터넷 이용 행태

03. 모바일 이용 행태

www.



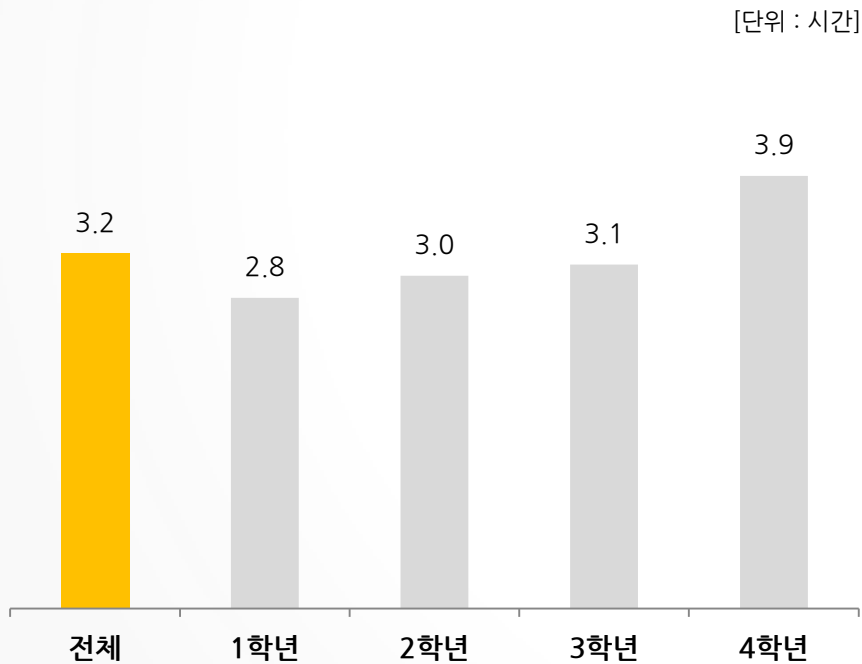
01

라이프 스타일

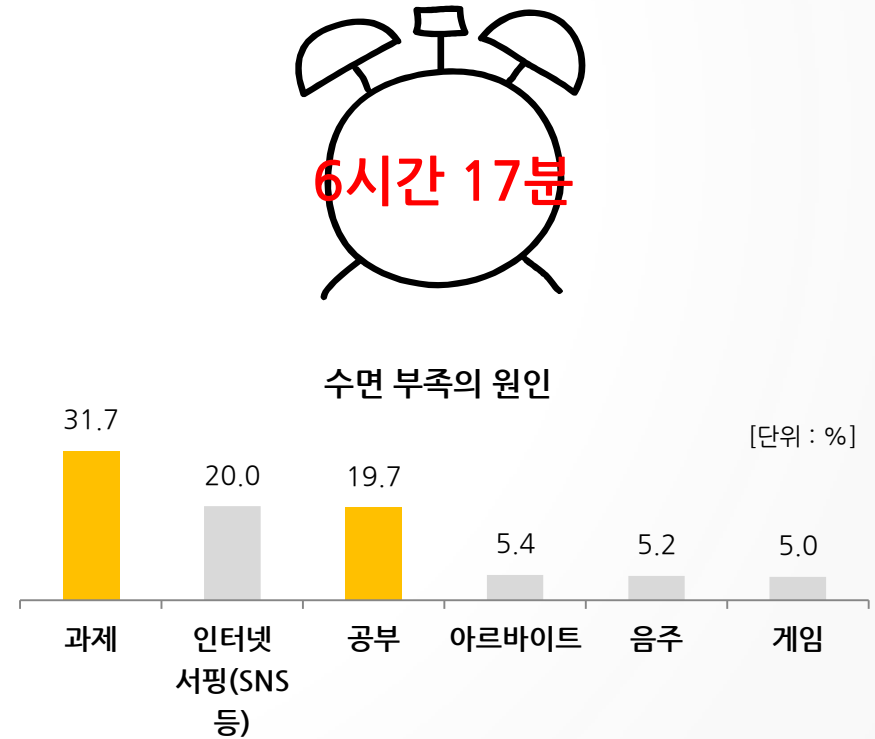
1. 대학생 생활 시간

- 대학생은 하루 평균 3.2시간 공부하고 있으며, 학년이 높아질 수록 공부 시간이 길어짐
- 학기 중 수면 시간은 6시간 17분으로 한국인 평균 수면 시간(6시간 44분 *한국 갤럽 2013년 7,8월 기준)보다 다소 짧으며, 과제나 공부로 수면 부족의 주요 원인임

일 평균 공부 시간



학기 중 일 평균 수면 시간



* 출처 : '대학생 라이프 스타일 조사 결과', 엠브레인 (2013.05)

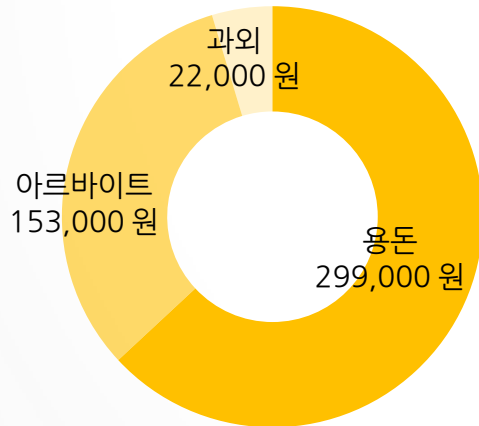
* 출처 : 오픈서베이 (2012.11)

2. 대학생 수입/지출 현황

- 대학생의 월평균 수입은 용돈과 아르바이트 등을 합해 47만원이며, 용돈은 30만원 수준
- 월평균 지출은 112만4천원으로, 등록금(53만7천원) > 식비(14만5천원) > 패션 관련 비용(8만 1천원) 순으로 비중이 높음

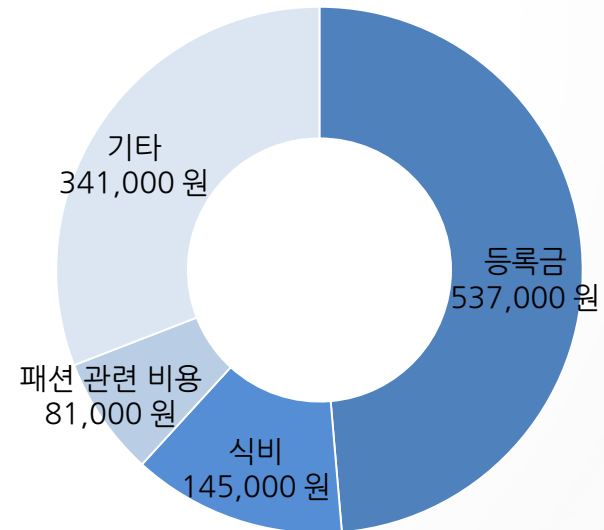
월 평균 수입

47만원



월 평균 지출

112만 4천원



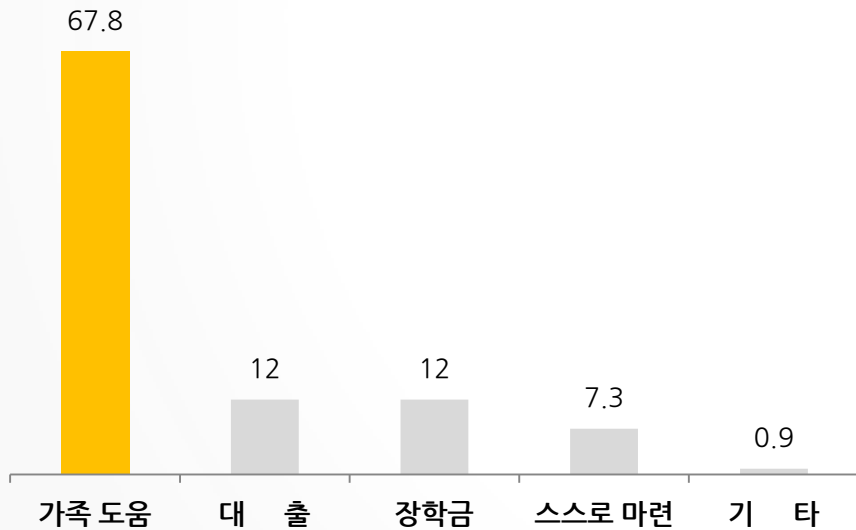
* 출처 : '대학생 대출 현황 용역보고서' 금융위원회 (2013.08)

3. 대학생 경제 활동

- ▶ 대학생 지출의 가장 큰 비중을 차지하는 등록금의 경우 67.8%가 가족의 지원을 받고 있으나, 20%는 대출을 받거나 스스로 마련하고 있음
- ▶ 4년제생의 26.3%와 전문대생 33.2%가 경제적 이유(용돈 및 학비 마련)로 아르바이트를 하고 있음

• 등록금 마련 방법

[단위 : %]

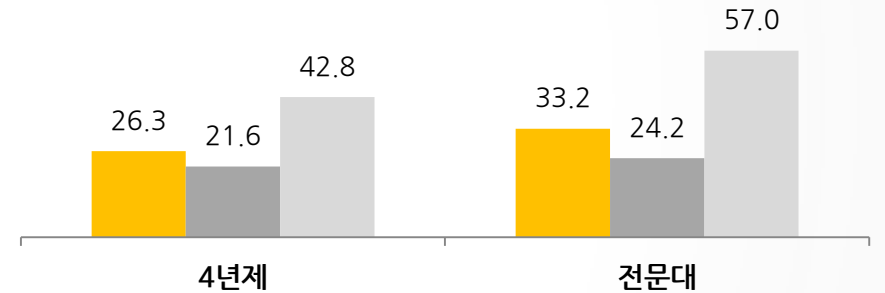


* 출처 : '2012 사회조사' 통계청 (2012)

• 대학생 취업자 비중

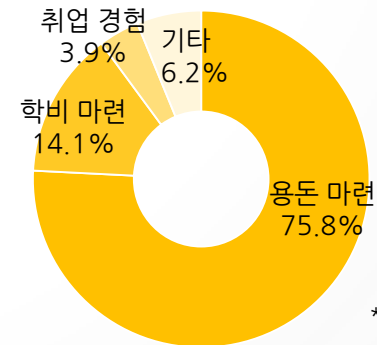
■ 전체 ■ 재학생 ■ 휴학생

[단위 : %]



* 출처 : '대학생의 재학 중 취업 실태' 한국직업능력개발원 (2013.02)

[아르바이트 이유]

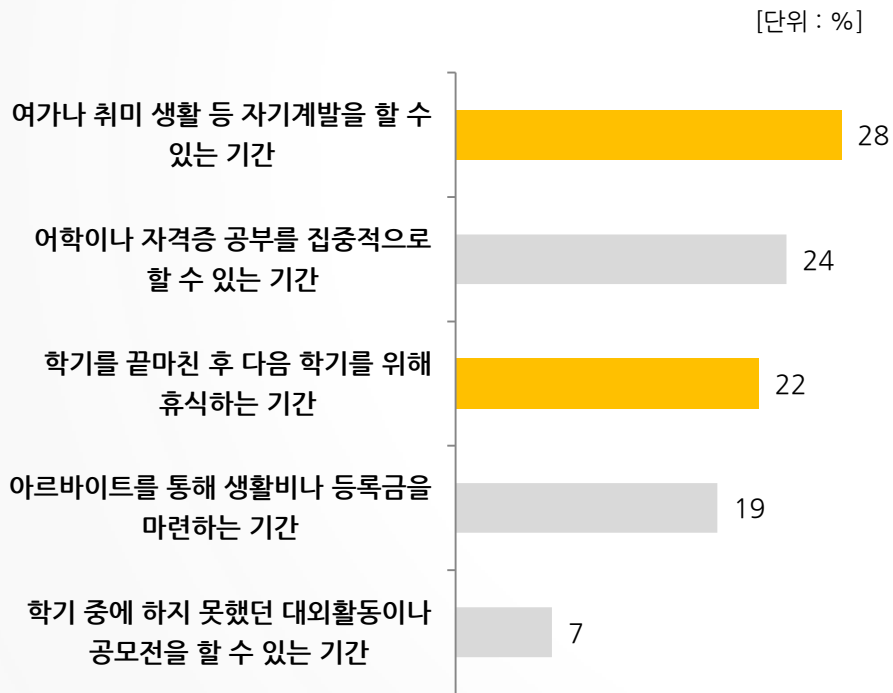


* 출처 : '2011 청년 패널 조사' 한국고용정보원 (2011.12)

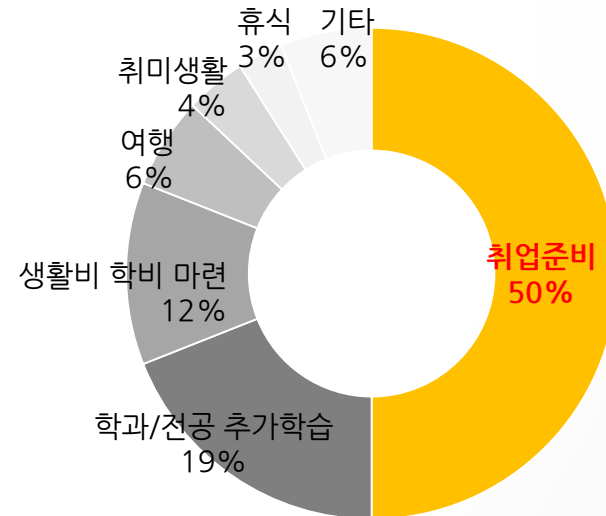
4. 대학생의 방학 생활

- 대학생이 생각하는 이상적인 방학은 자기계발을 하거나 다음 학기를 위해 휴식하는 여유로운 충전의 시간
- 하지만 실제 방학은 취업을 준비하거나 학과/전공을 추가 학습하는 등 스펙을 쌓는 시간으로 활용됨

이상적인 방학에 대한 생각



실제 계획한 방학 활동

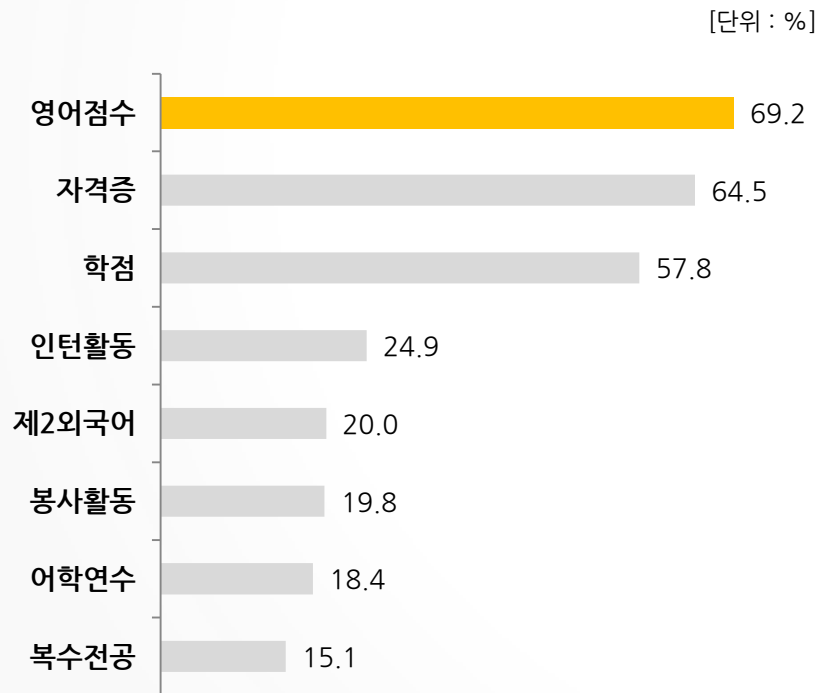


* 출처 : '대학생들이 체감하는 방학의 이상과 현실' 대학내일 20대 연구소 (2013.02)

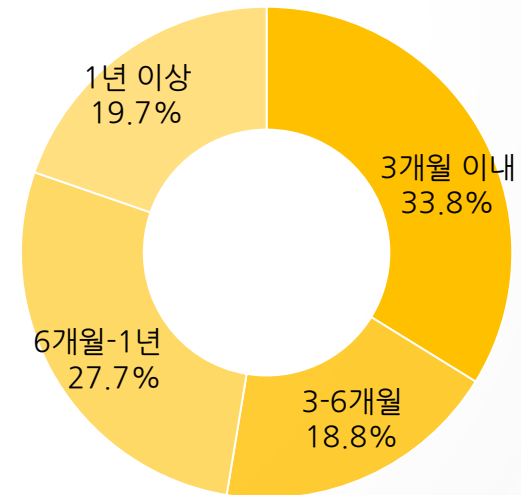
5. 대학생의 취업 준비

- 대학생 및 대졸 미취업자 대부분이 스펙이 좋아야 취업이 잘 된다고 인식하고 있으며, 영어점수(69.2%) > 자격증(64.5%) > 학점(57.8%) 순으로 중요하게 생각함
- 10명 중 3명 가량은 취업을 위해 어학 연수를 다녀왔고, 어학 연수자 중 47%가 6개월 이상 체류함

취업을 위해 준비 중인 스펙



해외 어학 연수 기간

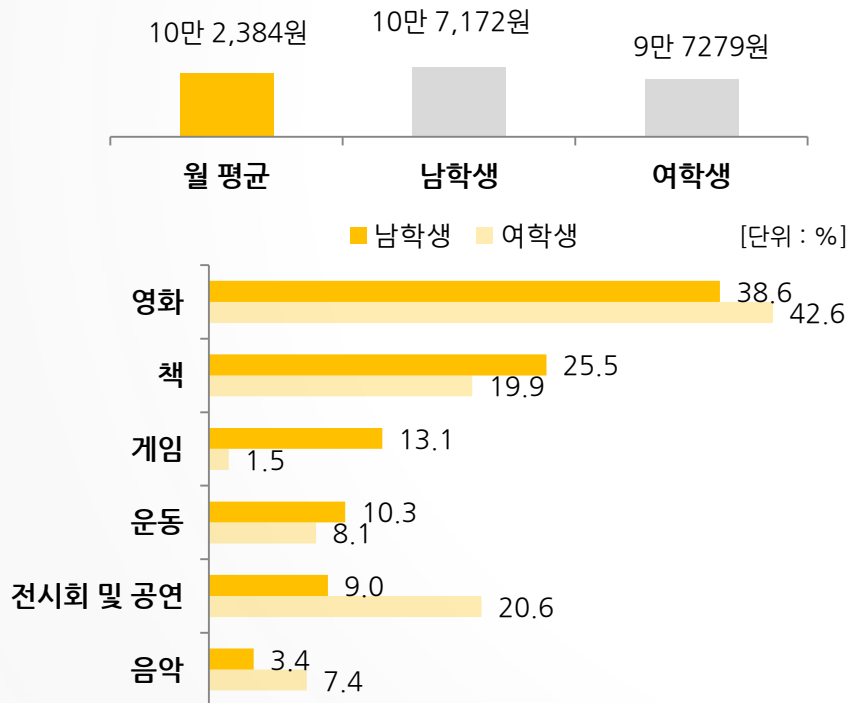


* 출처 : '대학생 및 대졸 미취업자 대상 설문조사' 전경련 (2013.05)

6. 대학생의 문화 생활

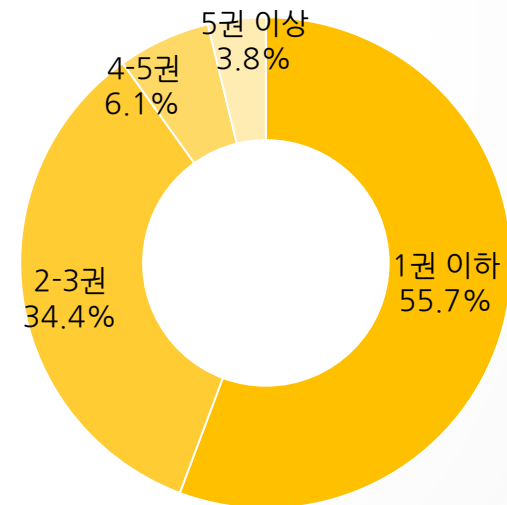
- 대학생의 문화 생활 비용은 한달 평균 10만 2,384원으로 영화 관람비가 가장 큰 비중을 차지함
- 상대적으로 남학생은 책과 게임의 소비 비중이 큰 반면 여학생은 전시회 및 공연의 소비 비중이 크게 나타남
- 대학생의 절반이 월 평균 1권 이하의 책을 읽고 있음

• 대학생 문화 생활비 및 항목



* 출처 : '대학생 문화 생활 실태 조사' 동아일보 (2012.01)

• 월 평균 독서량



* 출처 : '2013 대학생 의식 조사' 캠퍼스위크 (2013.04)

www.

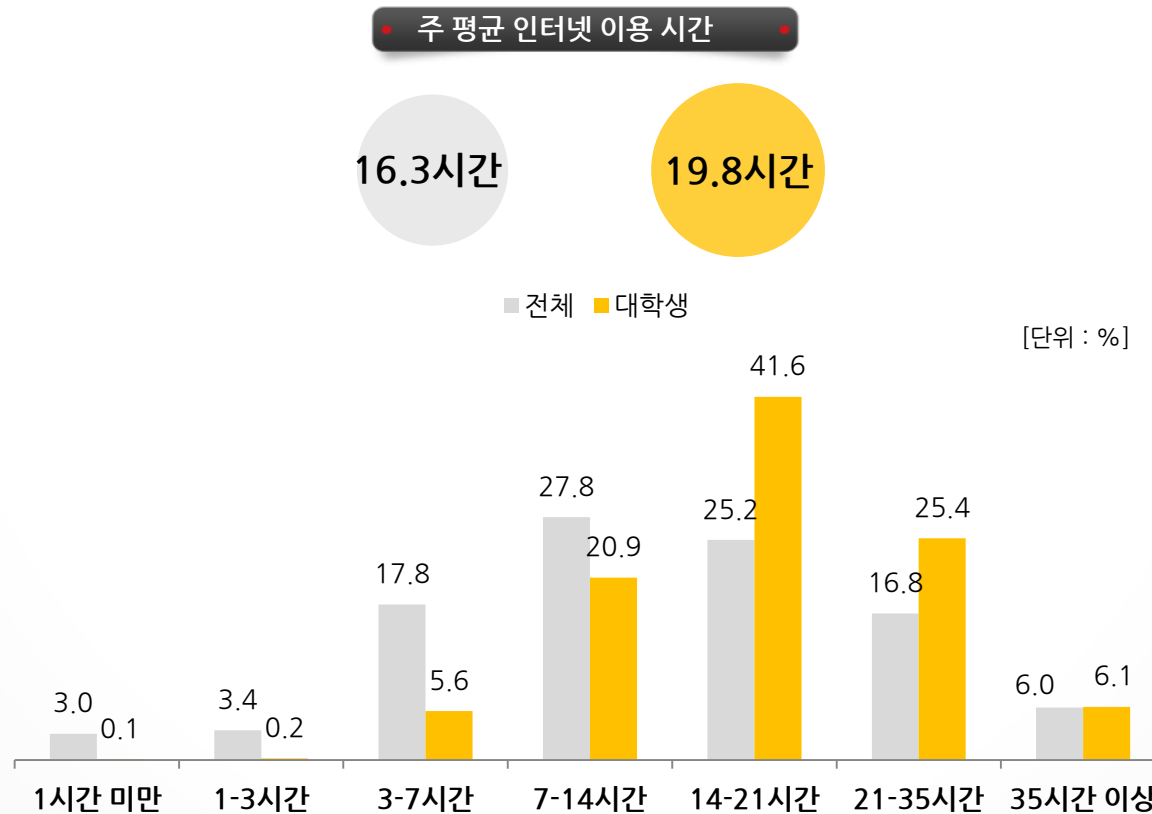


02

인터넷 이용 행태

1. 인터넷 이용 시간

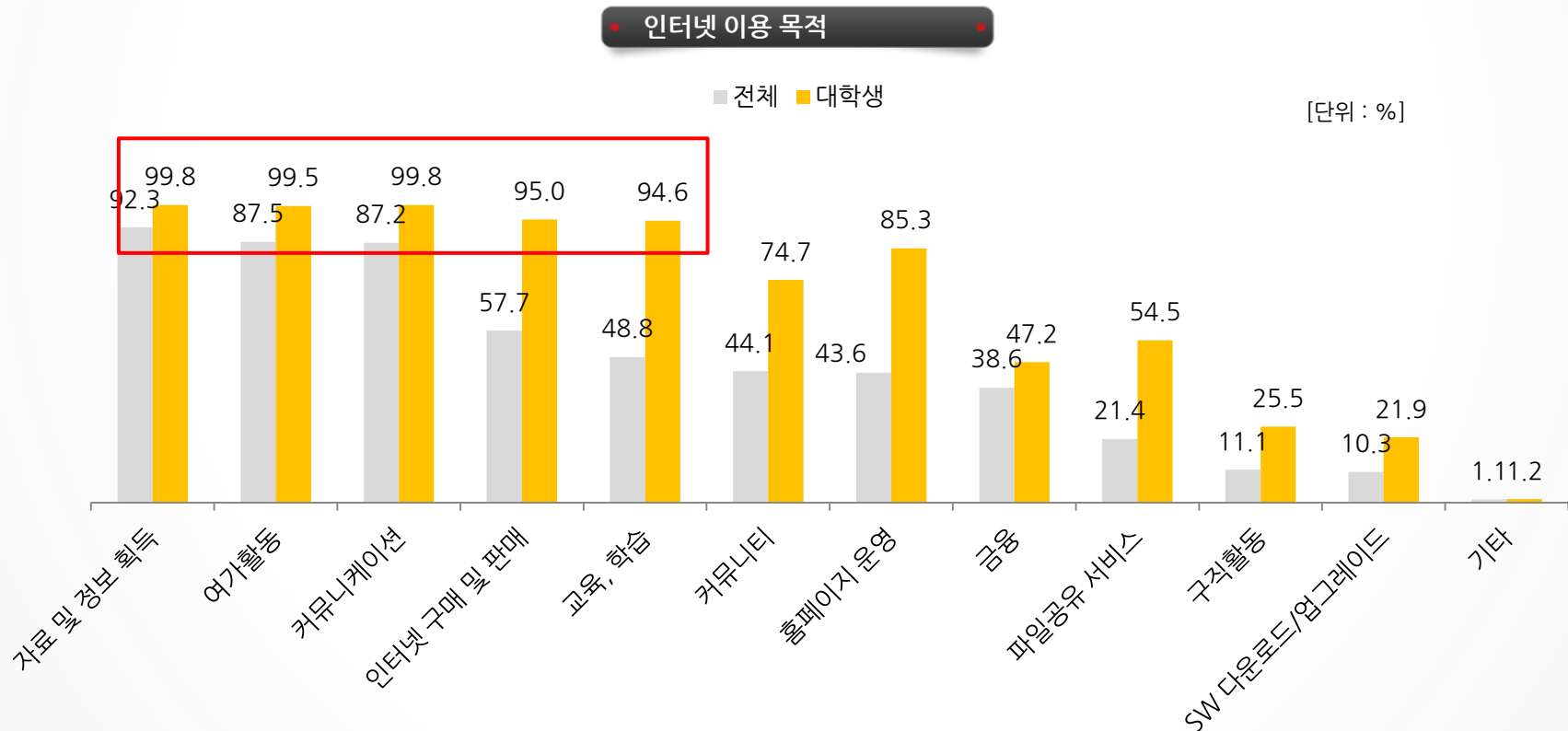
- ▶ 대학생은 하루 1회 이상 인터넷을 이용하고 있으며, 주 평균 인터넷 이용 시간은 19.8시간으로 전체 평균 대비 3.5시간 길게 나타남
- ▶ 10명 중 7명은 하루 평균 2시간 이상 인터넷을 이용하고 있음



* 출처 : '2012 인터넷 이용 실태 조사', 방송통신위원회 (2012)

2. 인터넷 이용 목적

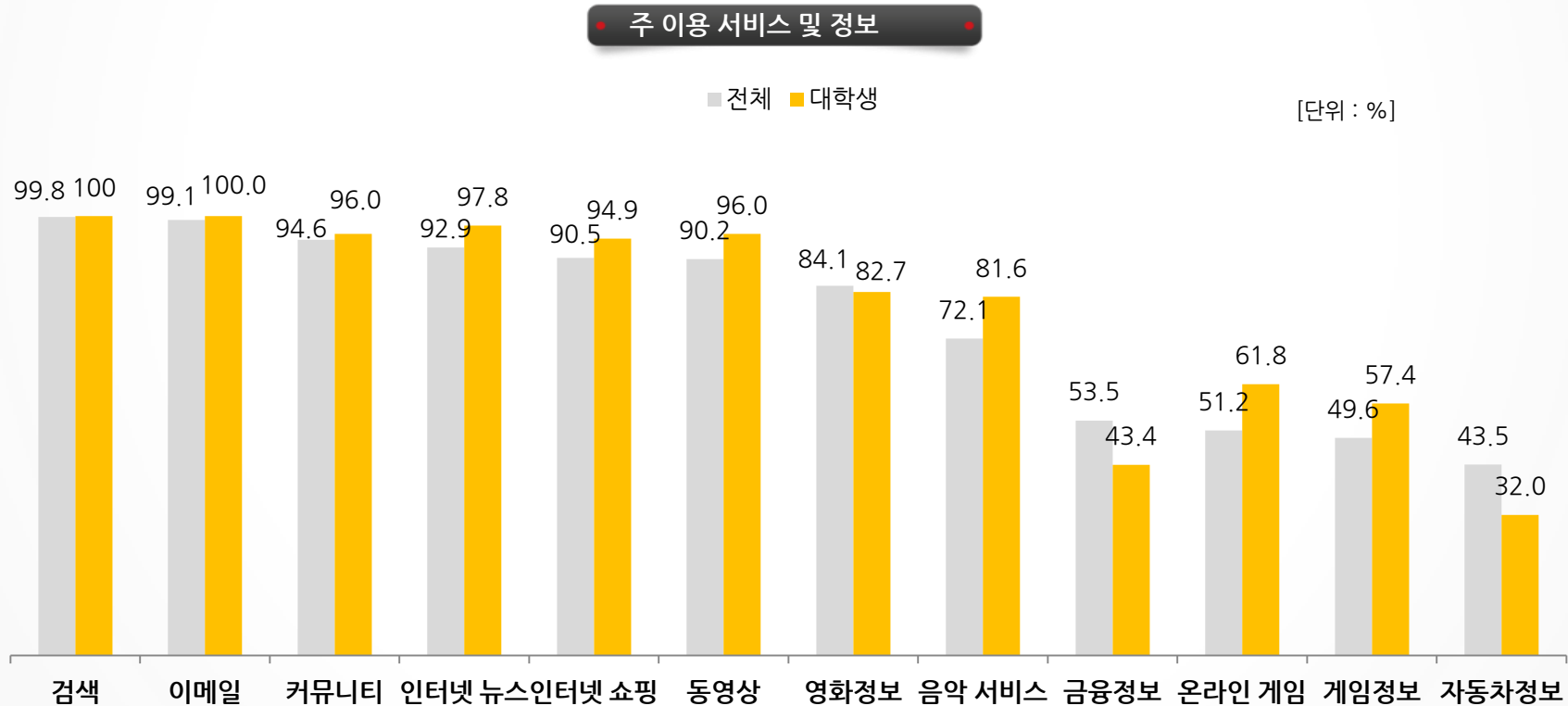
- ▶ 대학생은 다양한 목적으로 인터넷을 이용하고 있으며, 활용 능력이 뛰어난 것으로 보임
- ▶ 자료 및 정보 획득, 여가활동, 커뮤니케이션, 인터넷 구매 및 판매, 교육·학습 목적으로 인터넷을 이용하는 비율이 90%를 넘음



* 출처 : '2012 인터넷 이용 실태 조사', 방송통신위원회 (2012)

3. 주 이용 서비스 및 정보

- 검색, 이메일, 커뮤니티, 인터넷 뉴스, 인터넷 쇼핑, 동영상은 95% 이상의 이용률을 보임
- 온라인 게임과 게임 정보 이용률은 상대적으로 높으나, 금융 및 자동차 정보의 이용률은 상대적으로 낮음

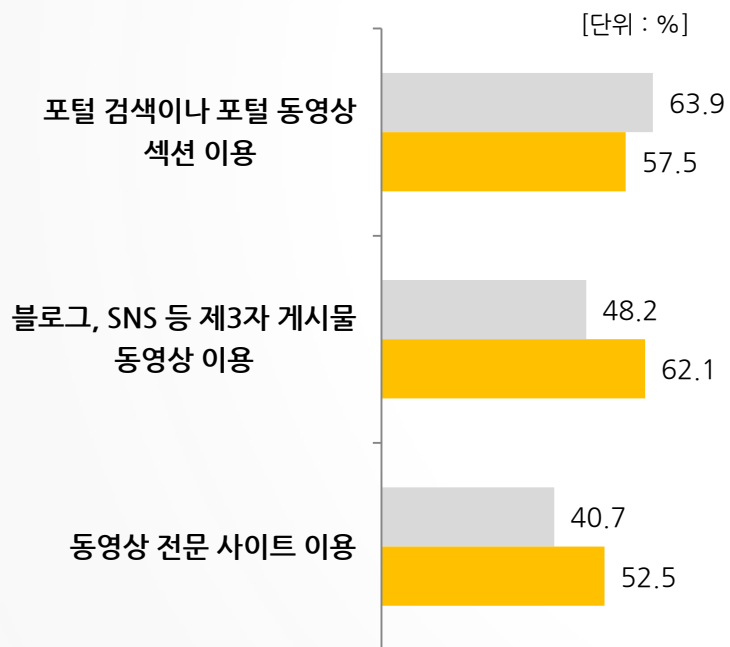


* 출처 : '2013 NPR', 나스미디어 (2013)

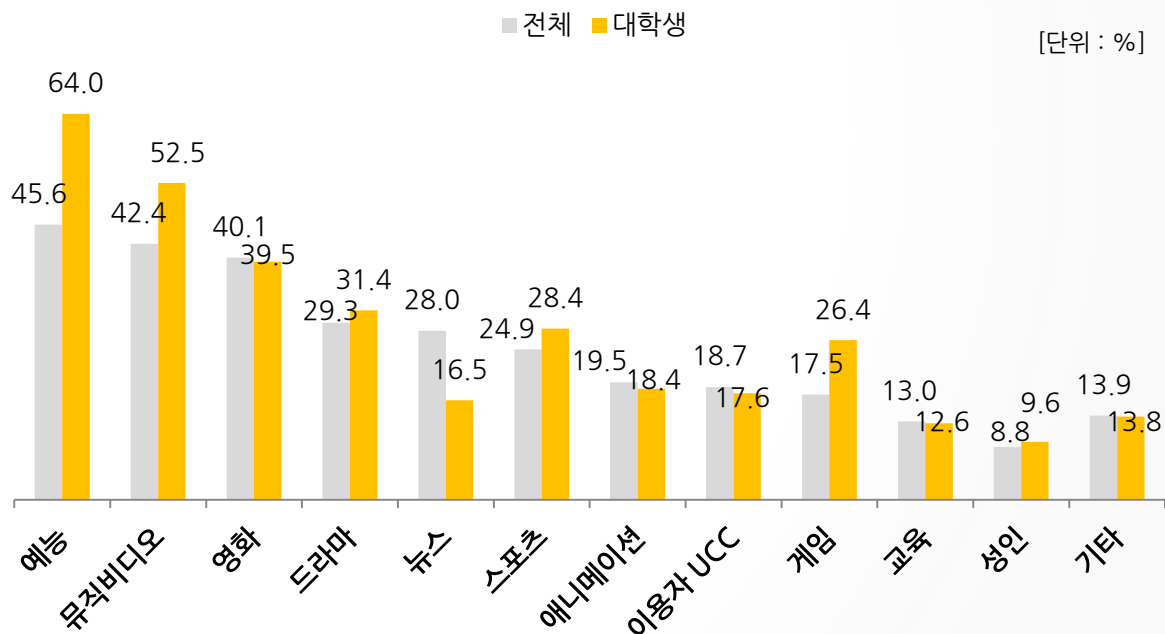
4. 동영상 이용 행태

- ▶ 대학생은 블로그나 SNS 등 제 3자 게시물을 통해 동영상을 시청하는 비율이 가장 높으며, 포털보다는 동영상 전문 사이트를 이용하는 비율이 높게 나타남
- ▶ 예능(64%) > 뮤직비디오(52.5%) > 영화(39.5%) > 드라마(31.4%) > 스포츠(28.4%) 순으로 주로 시청하고 있으며, 게임(26.4%) 시청 비율이 상대적으로 높음

동영상 시청 방법



주 시청 장르

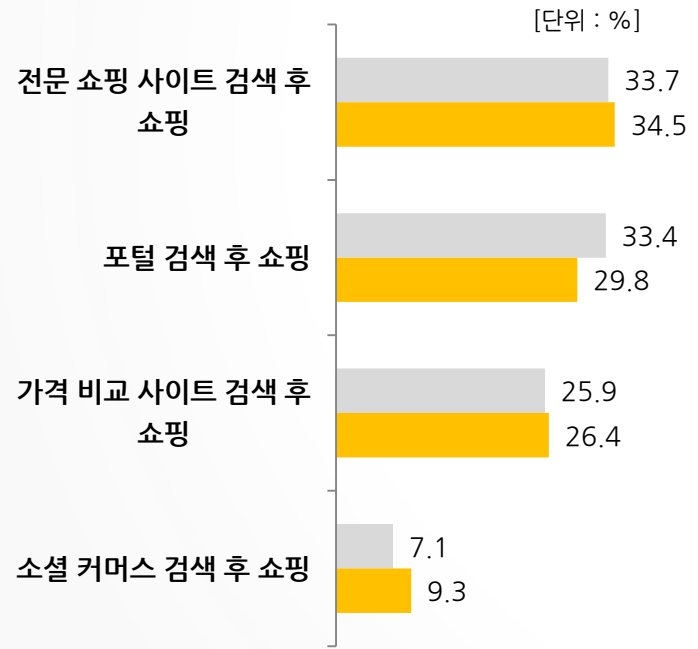


* 출처 : '2013 NPR', 나스미디어 (2013)

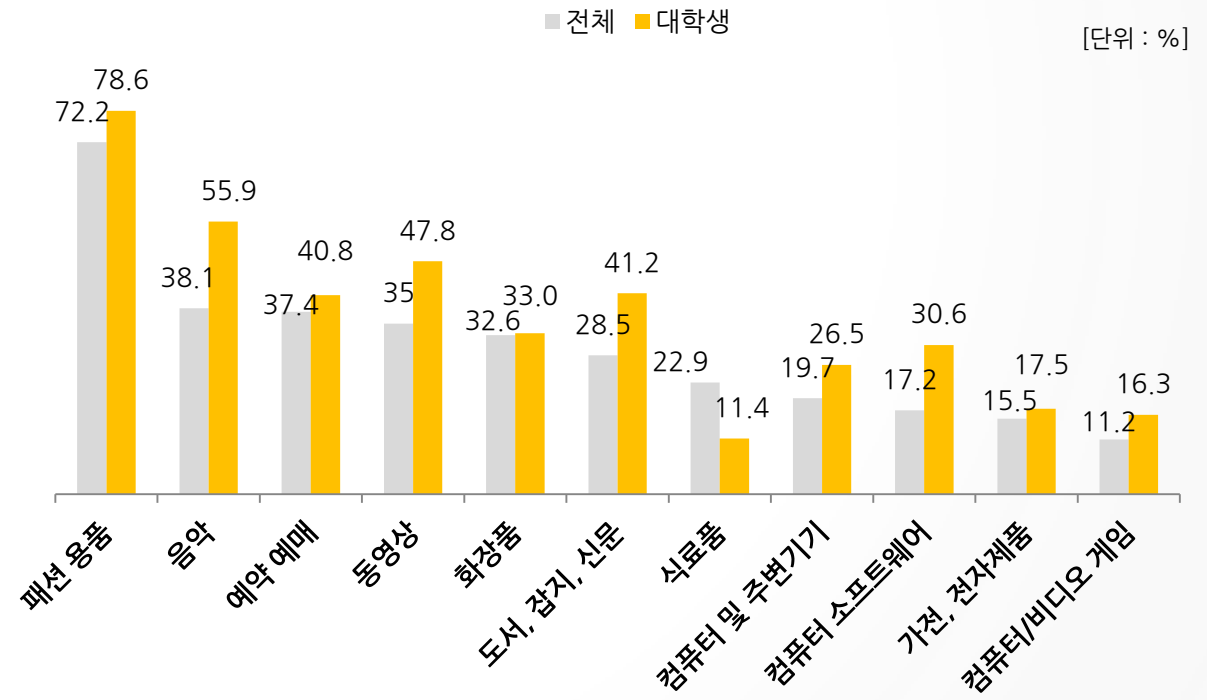
5. 인터넷 쇼핑 이용 행태

- 인터넷 쇼핑 방법으로 전문 쇼핑 사이트 이용하는 비율이 가장 높으며, 상대적으로 소셜 커머스 이용이 높음
- 인터넷 쇼핑 구매 품목은 패션용품(78.6%) > 음악(55.9%) > 동영상(47.8%) > 도서,잡지,신문(41.2%) > 예약 예매(40.8%) 순으로 상대적으로 콘텐츠 구매 비율이 높게 나타남

인터넷 쇼핑 이용 방법



인터넷 쇼핑 구매 품목

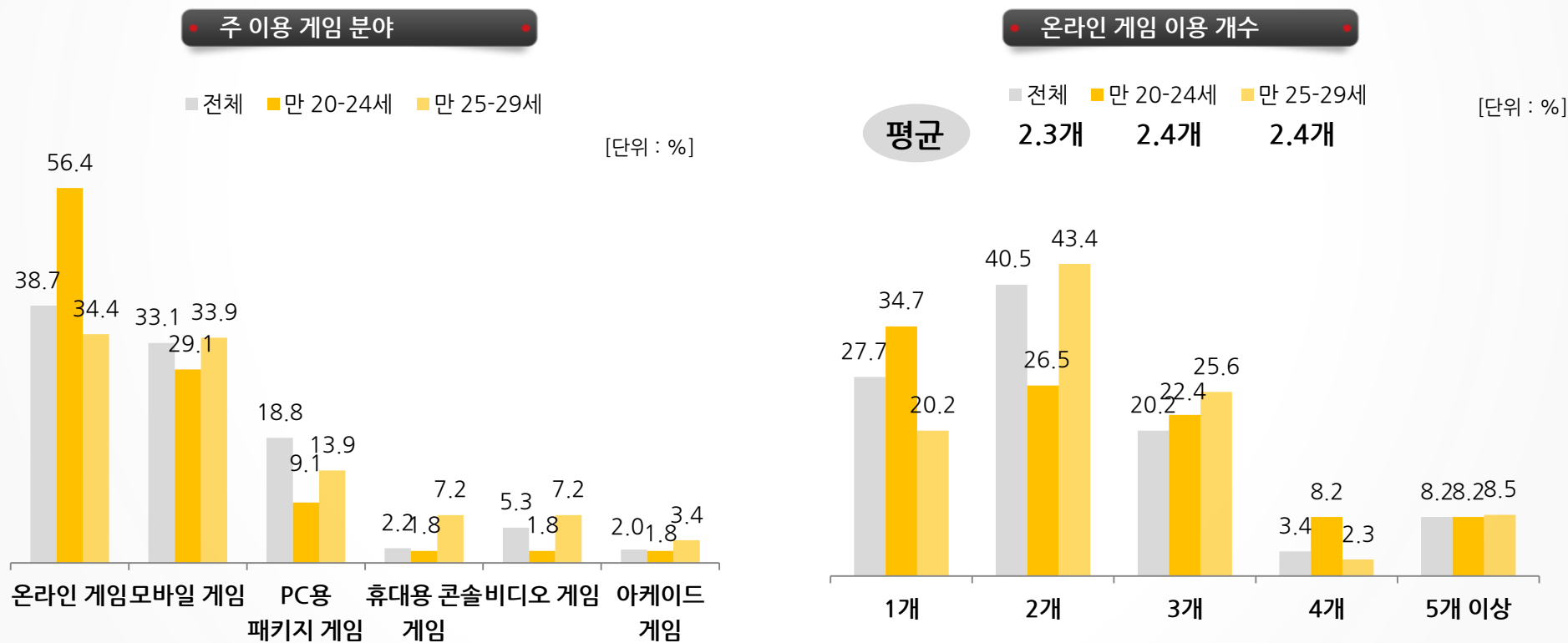


* 출처 : '2013 NPR', 나스미디어 (2013)

* 출처 : '2012 인터넷 이용 실태 조사', 방송통신위원회 (2012)

6. 게임 이용 행태

- ▶ 대학생 해당 연령인 만 20-24세가 주로 즐기는 게임은 온라인 게임(56.4%)이 가장 높으며, 모바일 게임(29.1%)이 뒤를 이음
- ▶ 평균 2.4개의 온라인 게임을 즐기고 있으며, 1개를 집중적으로 이용하는 비율이 34.7%로 가장 높음

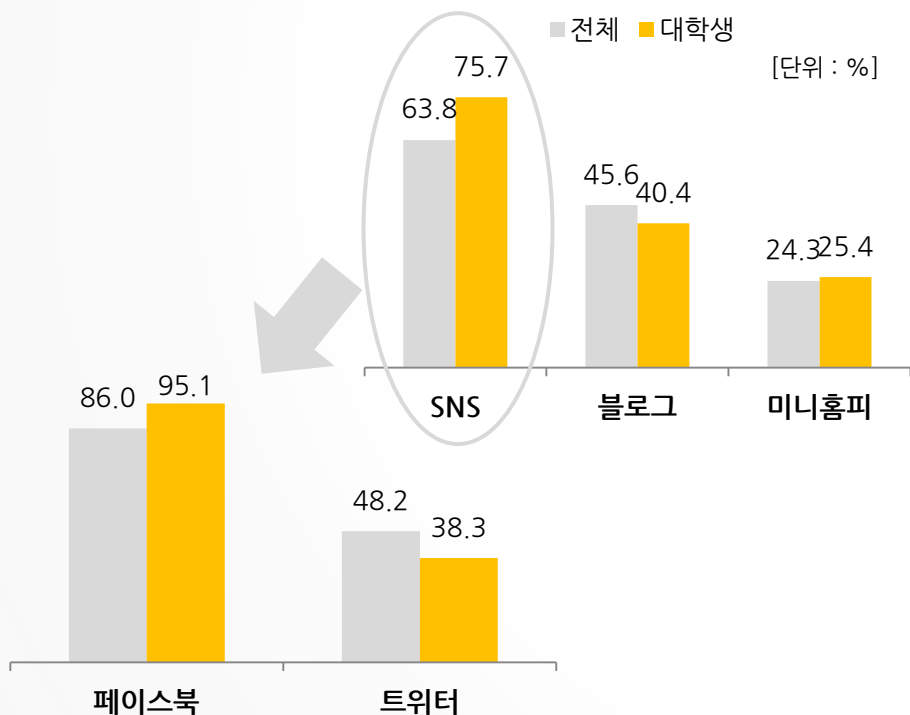


* 출처 : '2013 게임 이용자 조사 보고서', 한국콘텐츠진흥원 (2013.04)

7. 소셜 미디어 이용 행태

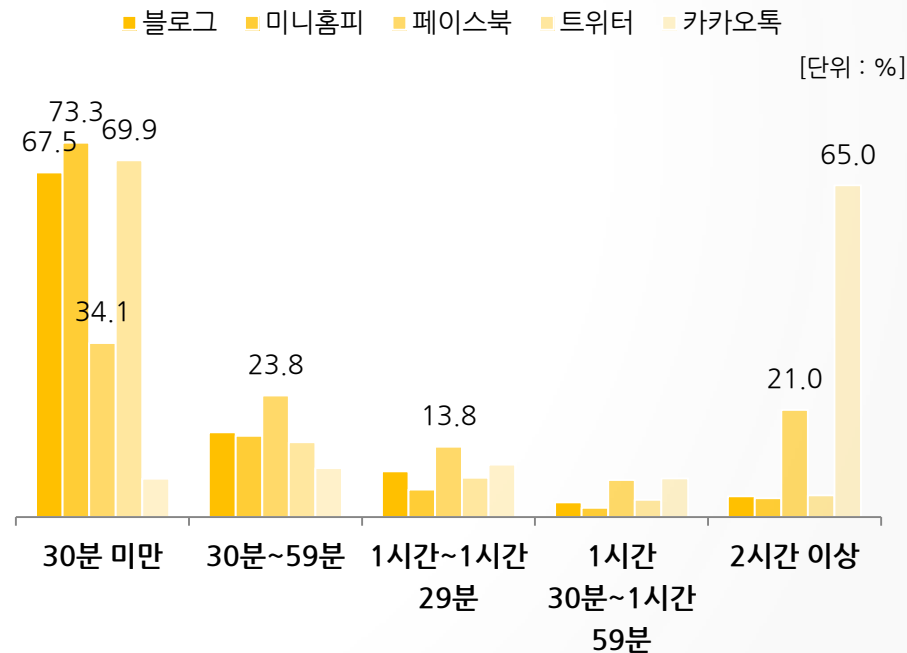
- 대학생의 75.7%가 SNS를 운영하고 있으며, 대부분이 페이스북을 운영하고 있음
- 블로그, 미니홈피, 트위터는 상대적으로 이용 시간이 짧으나, 페이스북과 카카오톡은 상대적으로 이용 시간이 김
- 대학생의 65%가 하루 2시간 이상 카카오톡을 이용하고 있다고 응답함

소셜 미디어 운영률



* 출처 : '2013 NPR', 나스미디어 (2013)

일 평균 소셜 미디어 이용 시간



* 출처 : '소셜미디어 이용 실태 조사', 한국 청소년 정책 연구원 (2013.07)

www.



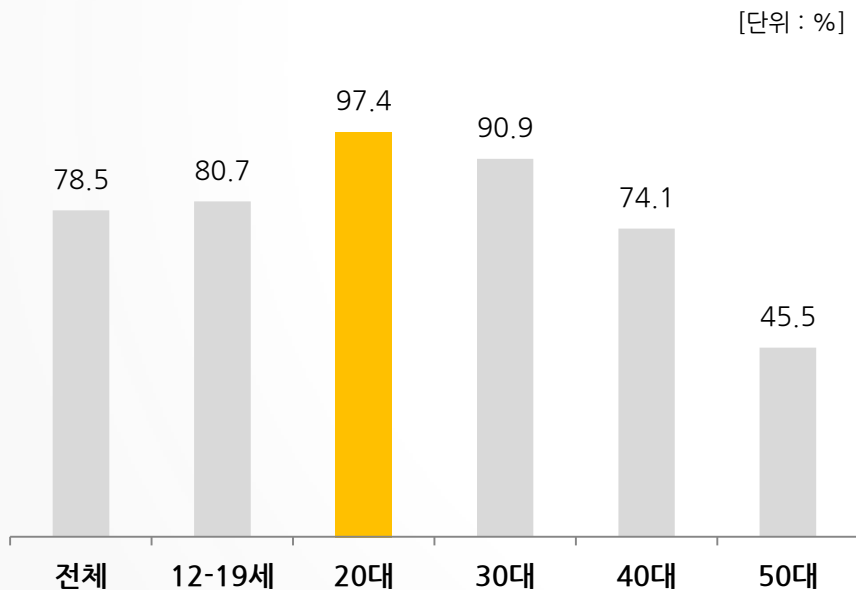
03

모바일 인터넷 이용 행태

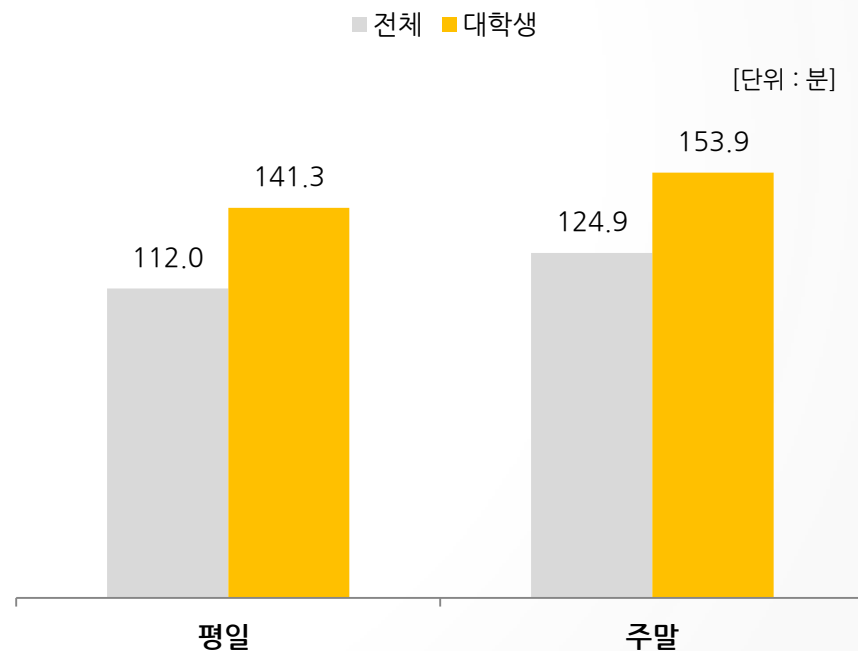
1. 모바일 인터넷 이용 시간

- 20대의 스마트폰 이용률은 97.4%로 대부분의 대학생이 스마트폰을 이용하고 있는 것으로 보임
- 대학生の 일 평균 모바일 인터넷 이용 시간은 전체 대비 30분 가량 길며, 평일보다 주말의 이용 시간이 길게 나타남

스마트폰 이용률



일 평균 모바일 인터넷 이용 시간

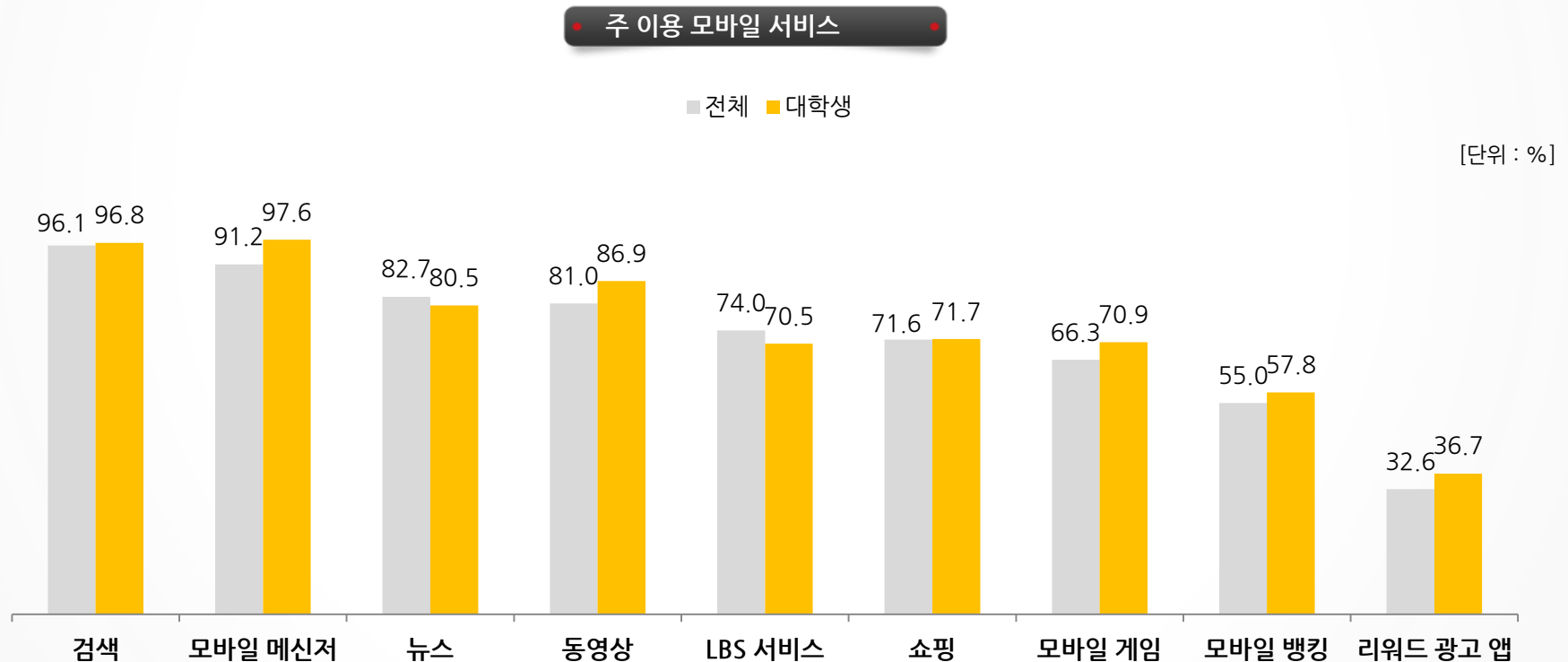


* 출처 : '2012 무선 인터넷 이용 실태 조사', 한국인터넷진흥원 (2012)

* 출처 : '2013 NPR', 나스미디어 (2013)

2. 주 이용 모바일 서비스

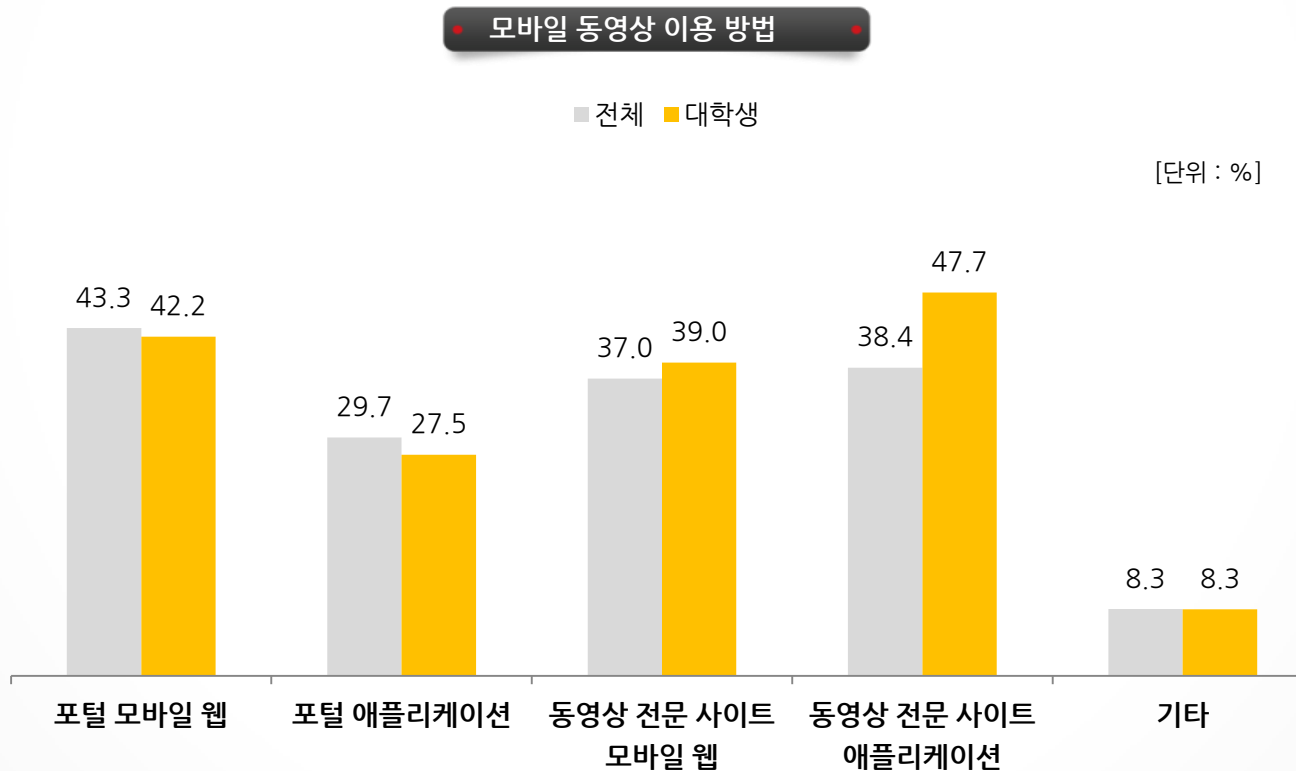
- 대학생의 대부분은 모바일 메신저와 모바일 검색 서비스를 이용하고 있음
- 상대적으로 모바일 동영상과 게임의 이용률이 높게 나타남



* 출처 : '2013 NPR', 나스미디어 (2013)

3. 모바일 동영상 이용 방법

- 모바일 동영상을 이용하는 방법은 포털보다는 전문 사이트를 이용하는 비율이 높음
- 전문 사이트는 앱을 통해, 포털은 모바일 웹을 통해 이용하는 비율이 높게 나타남



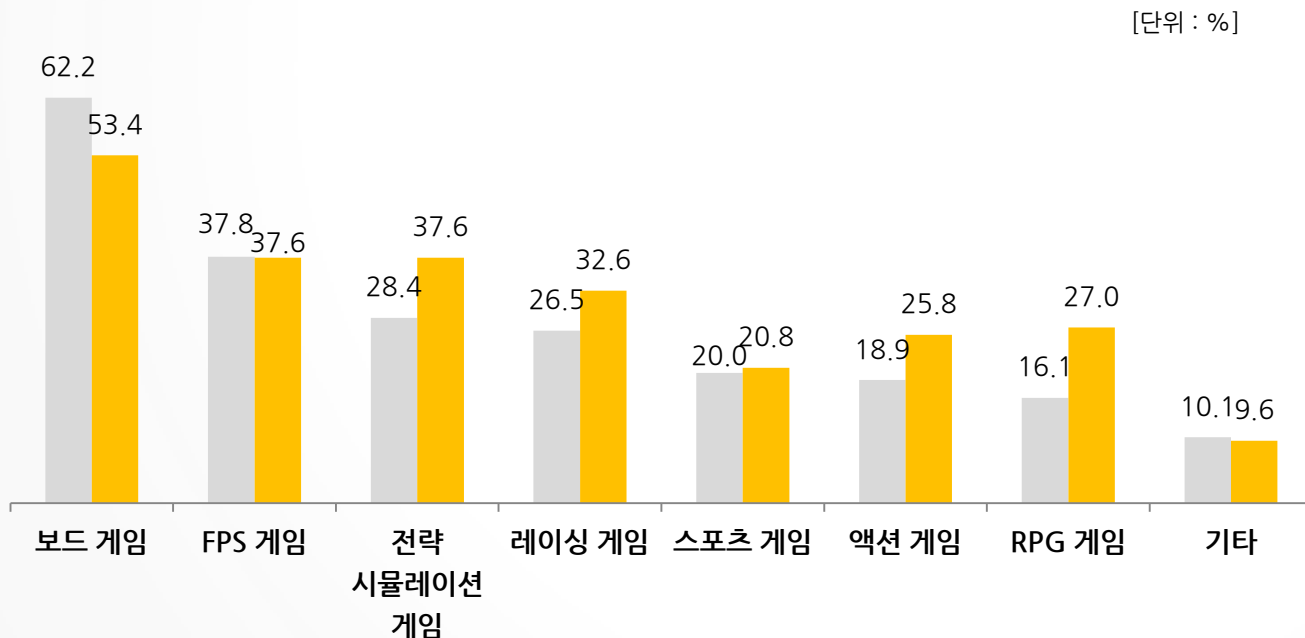
* 출처 : '2013 NPR', 나스미디어 (2013)

4. 모바일 게임 이용 행태

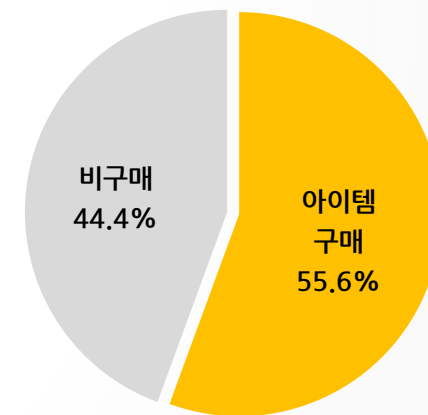
- ▶ 주로 이용하는 모바일 게임 장르는 보드 게임(53.4%) > FPS게임(37.6%) = 전략 시뮬레이션 게임(37.6%) > 레이싱 게임(32.6%) > RPG 게임(27%) 순으로 미드코어 게임을 즐기는 비율이 높음
- ▶ 대학생의 절반 이상이 유료 아이템을 구매한 경험이 있음

주 이용 모바일 게임 장르

■ 전체 ■ 대학생



유료 아이템 구매 경험

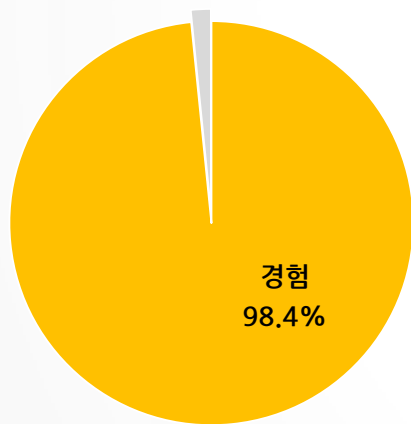


* 출처 : '2013 NPR', 나스미디어 (2013)

5. 선호하는 모바일 광고 유형

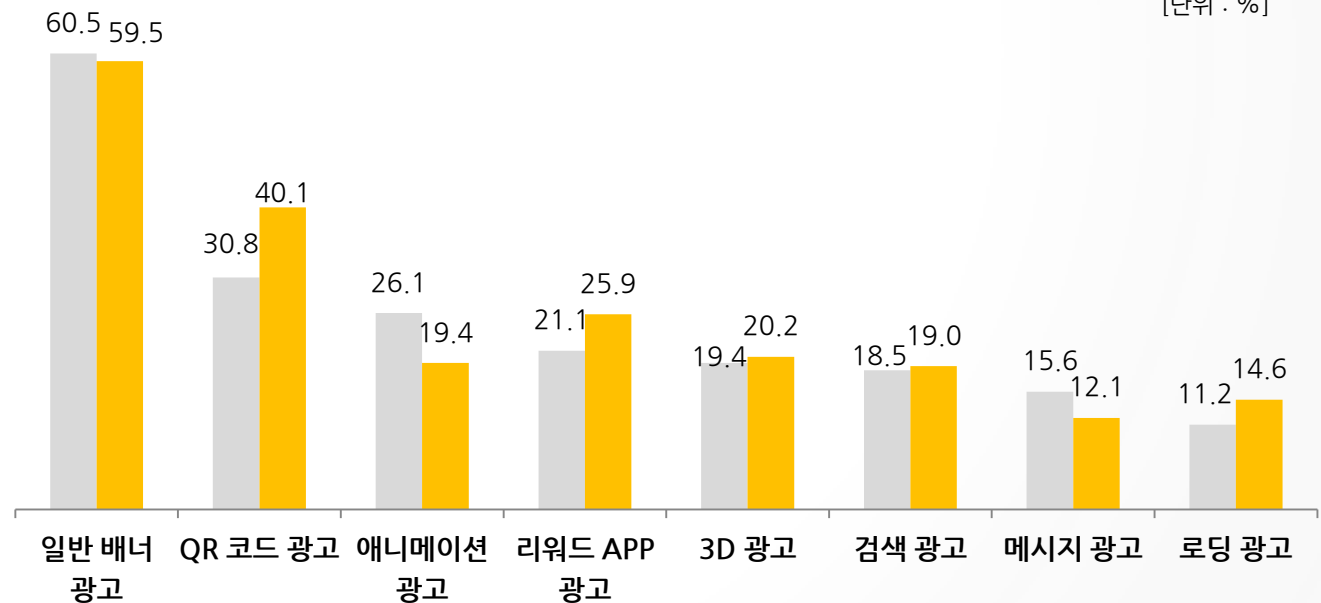
- ▶ 대학생의 대부분이 모바일 광고를 본 경험이 있음
- ▶ 선호하는 광고 유형은 일반 배너(59.5%) > QR코드 광고(40.1%) > 리워드 APP 광고(25.9%) > 3D 광고(20.2%) 순으로 모바일적 특성을 살린 광고에 대한 선호가 높은 편임

모바일 광고를 본 경험



선호하는 광고 유형

■ 전체 ■ 대학생



* 출처 : '2013 NPR', 나스미디어 (2013)

more than expected

nasmedia