

incross | SK square

매체력 평가 리포트

2023-08



인크로스 매체력 산출 방식

*안드로이드OS 기준



* 추정치로 실제와 다를 수 있습니다.

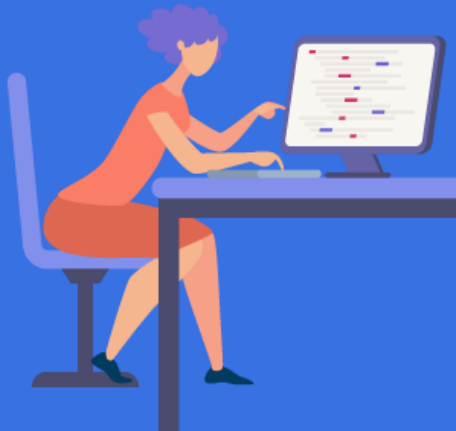
매체력 평가 활용, 이렇게 하세요!

01) 광고 미디어 제안 시

“OO앱의 매체력이 93%로 다른 앱보다 높아요!”
“특히 노출력이 좋아요”

...

“OO앱에 광고 띄우면 좋을 것 같아요!”

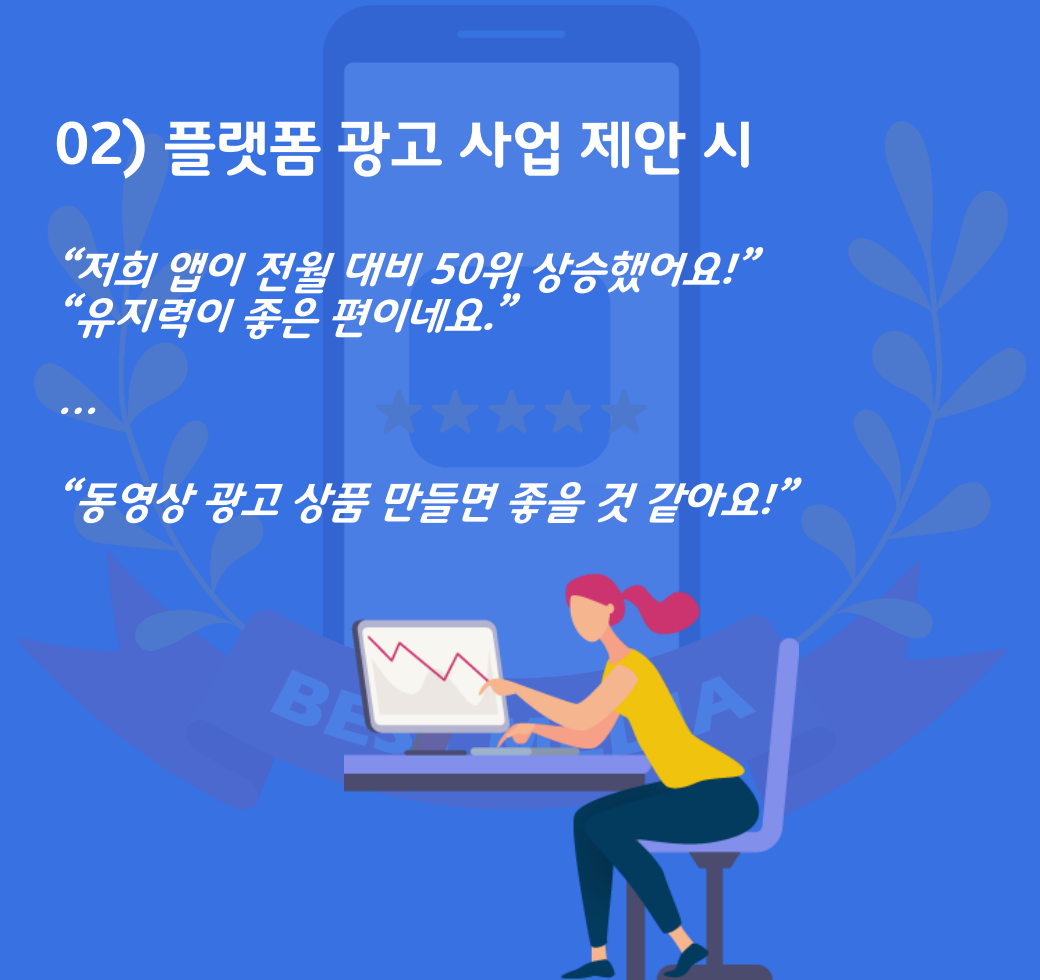


02) 플랫폼 광고 사업 제안 시

“저희 앱이 전월 대비 50위 상승했어요!”
“유지력이 좋은 편이네요.”

...

“동영상 광고 상품 만들면 좋을 것 같아요!”



자주 묻는 질문

Q. 왜 100%가 넘나요?

“순 이용자 수, 총 이용 시간, 총 실행횟수 각 속성의
모수값으로 비율을 구한 뒤 단순 합산을 하기 때문입니다!”

“노출력, 유지력, 탐색력 각각은 100%를 넘을 수 없어요!”



Q. 한 분야 내 매체력 비율이 너무 낮아요.

원인1) 경쟁앱이 너무 많아 분산된 경우
원인2) 분야 내 독점앱이 월등히 높은 경우,

다른 분야 대비 비율이 낮게 나올 수 있습니다!



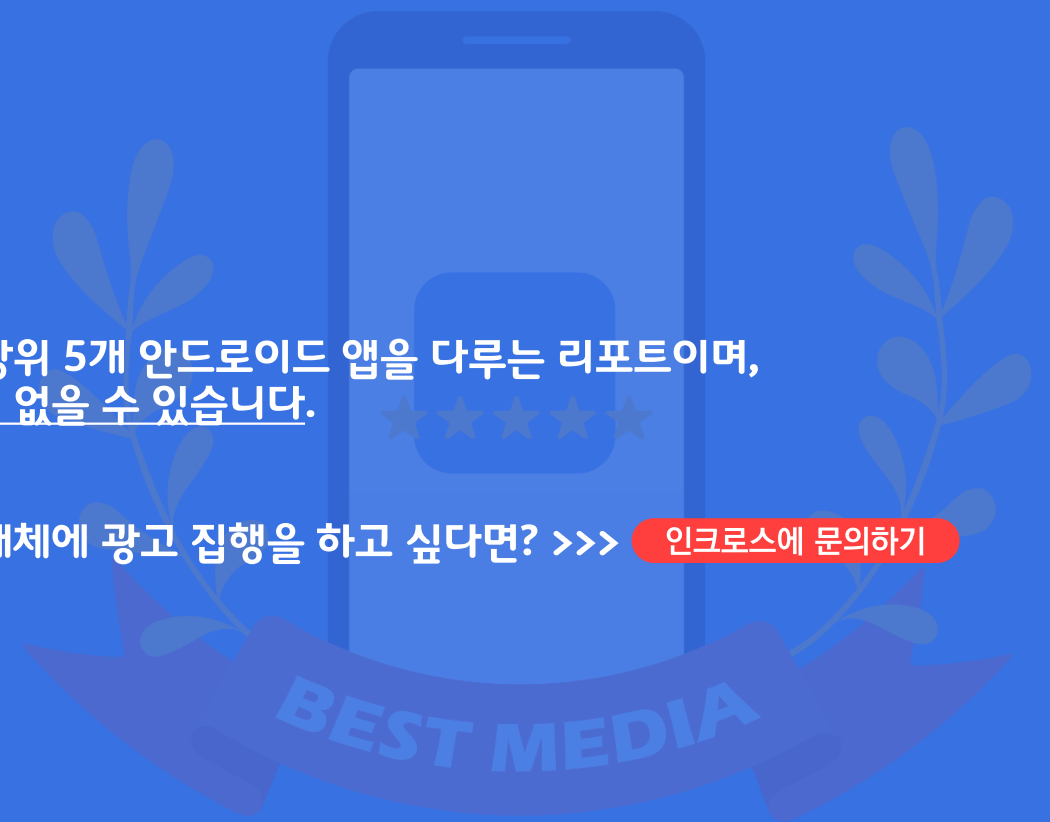
주의사항

요약 분야별 상위 5개 안드로이드 앱 매체력					
포털	1 네이버 237.3% +0.41%	2 구글 92.5% -1.48%	3 다음 58.1% +0.01%	4 네이버 11.9% +1.47%	5 줌(ZUM) 0.1% +5.90%
동영상	1 유튜브 243.1% +0.15%	2 넷플릭스 23.3% +0.73%	3 틱톡 20.5% +47.19%	4 웨이브 13.0% -1.85%	5 티빙 10.5% -0.42%
SNS	1 인스타그램 105.5% +2.65%	2 네이버 밴드 78.0% -2.97%	3 페이스북 68.2% +1.70%	4 네이버 카페 47.2% +1.34%	5 트위터 38.9% +1.47%
Comm.	1 카카오톡 245.1% -0.04%	2 이메일 26.0% -4.54%	3 줌(ZOOM) 17.4% +0.07%	4 텔레그램 9.2% +16.40%	5 페이스북 메신저 9.1% +1.24%

각 분야별 상위 5개 안드로이드 앱을 다루는 리포트이며,
광고 상품이 없을 수 있습니다.



관심 있는 매체에 광고 집행을 하고 싶다면? >>> [인크로스에 문의하기](#)



목차

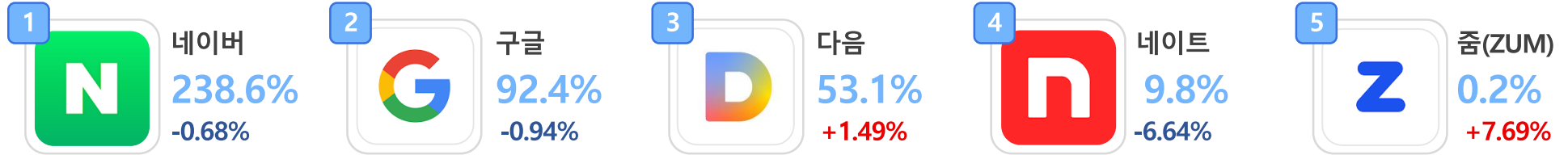
* 카테고리를 클릭하시면 해당 페이지로 이동할 수 있습니다.

01) 포털		12
02) 동영상		13
03) SNS		14
04) Comm.		15
05) 게임		16
06) 음악		17
07) 도서		18
08) 웹툰/웹소설		19
09) 전화		20
10) 카메라		21

11) 전자상거래		22
12) 지도/내비게이션		23
13) 배달/주문		24
14) 맛집추천/예약★★★		25
15) 숙박/여행		26
16) 금융		27
17) 부동산		28
18) 스포츠		29
19) 구인/구직		30
20) 멤버십/할인/적립		31

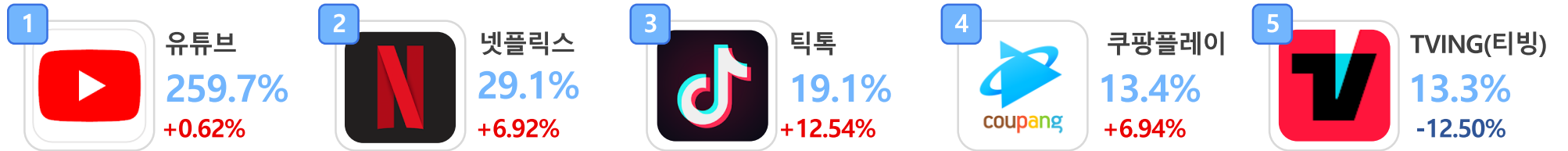
요약 분야별 상위 5개 안드로이드 앱 매출력

포털

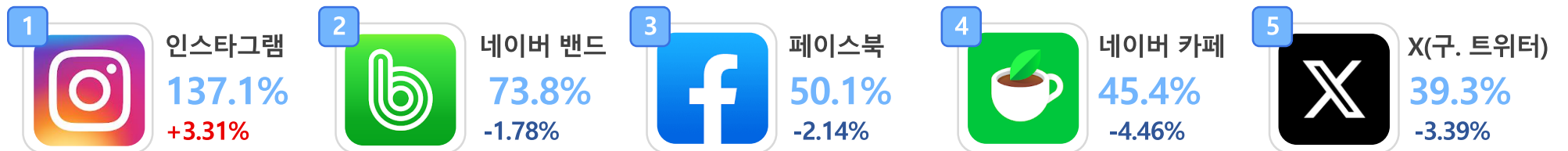


▼ NOTE: 4위로 진입한 쿠팡플레이! 축팬들 겨냥한 쿠팡플레이 시리즈의 활약 덕분?

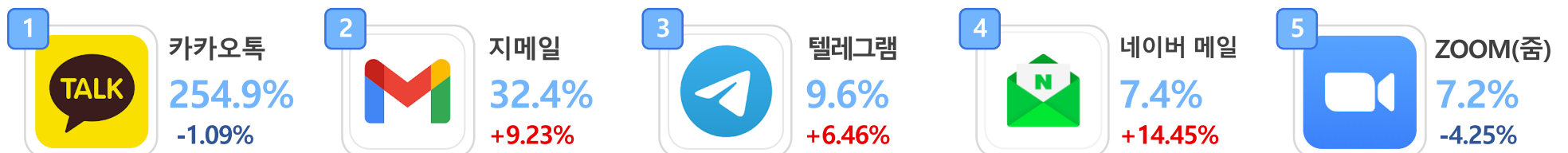
동영상



SNS



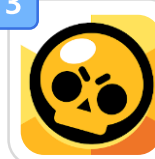
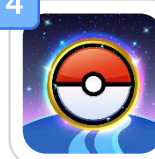
Comm.



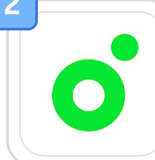
요약 분야별 상위 5개 안드로이드 앱 매출력

▼ NOTE: 브롤스타즈의 순위권 재진입(3위 차지)

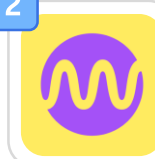
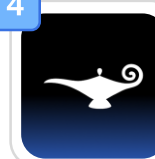
게임

1		로블록스 19.0% -7.37%	2		로얄 매치 10.6% -0.06%	3		브롤스타즈 10.2% +26.74%	4		포켓몬 고 9.6% -17.98%	5		넥슨플레이 9.0% +0.39%
---	---	-------------------------	---	---	--------------------------	---	---	---------------------------	---	---	--------------------------	---	---	-------------------------

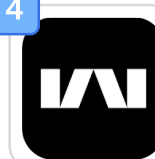
음악

1		유튜브뮤직 75.1% +8.84%	2		멜론 62.9% -10.57%	3		지니 뮤직 34.4% -3.37%	4		FLO(플로) 23.3% +0.96%	5		알송모바일 10.8% +26.91%
---	---	--------------------------	---	---	------------------------	---	---	--------------------------	---	---	----------------------------	---	---	---------------------------

도서

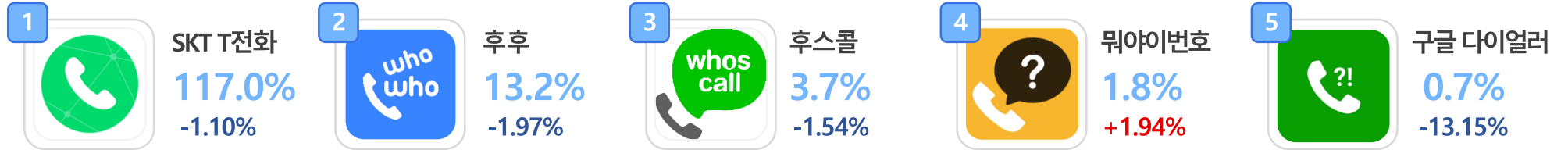
1		리디북스 70.2% -11.46%	2		밀리의서재 43.7% +11.96%	3		원스토리 39.5% +75.49%	4		알라딘 전자책 28.8% +114.07%	5		리브로피아 16.4% -17.07%
---	--	--------------------------	---	--	---------------------------	---	--	--------------------------	---	--	------------------------------	---	--	---------------------------

웹툰/웹소설

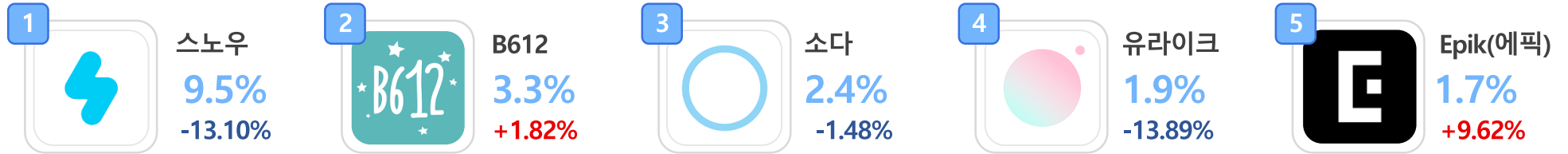
1		카카오페이지 126.8% -3.21%	2		네이버웹툰 117.7% +3.18%	3		네이버시리즈 49.9% +5.88%	4		카카오웹툰 24.5% -7.56%	5		웹소설조아라 9.9% -7.12%
---	---	----------------------------	---	---	---------------------------	---	---	---------------------------	---	---	--------------------------	---	---	--------------------------

요약 분야별 상위 5개 안드로이드 앱 매출력

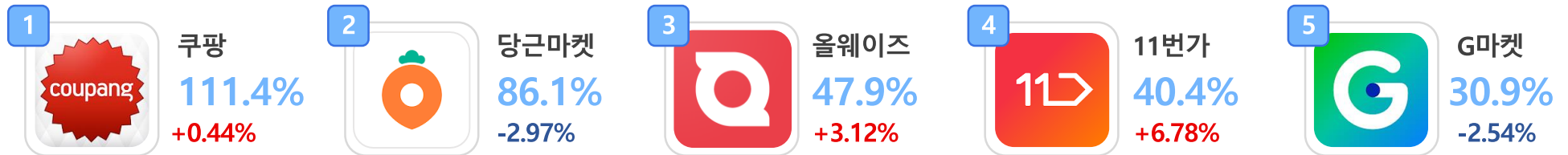
전화



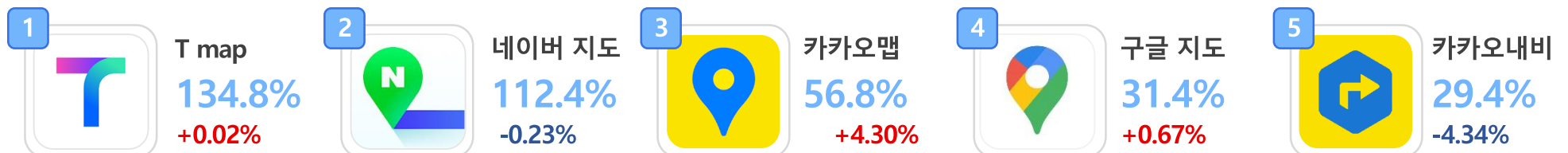
카메라



전자상거래



지도/ 내비게이션

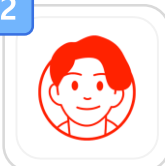


요약 분야별 상위 5개 안드로이드 앱 매체력

배달/주문

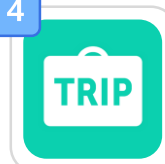
1		배달의민족 203.9% -0.45%
2		배달 요기요 73.1% +0.05%
3		쿠팡이츠 29.8% +12.09%
4		버거킹 18.3% +13.62%
5		땡겨요 9.3% -29.86%

맛집추천/ 예약

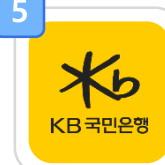
1		캐치테이블 87.1% -1.45%
2		테이블링 67.1% -1.58%
3		데일리샷 43.5% +0.99%
4		데이트팝 16.6% +42.86%
5		망고플레이트 16.1% +7.15%

▼ NOTE: 여행메이트와 일정 공유하기 기능 있는 '트리플', 매체력 4위

숙박/여행

1		야놀자 83.4% +2.18%
2		여기어때 73.3% -5.41%
3		아고다 32.7% -12.10%
4		트리플 18.3% +17.40%
5		에어비앤비 17.5% -2.06%

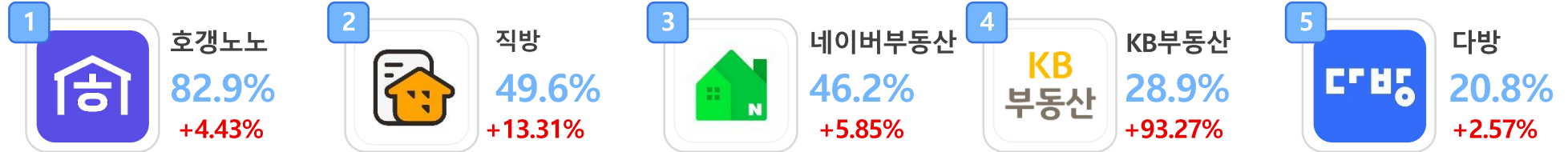
금융

1		토스 105.7% +4.48%
2		삼성페이 61.8% -2.66%
3		패스 49.1% +2.90%
4		카카오뱅크 40.3% -2.88%
5		KB국민은행 스타뱅킹 38.9% -2.61%

요약 분야별 상위 5개 안드로이드 앱 매체력

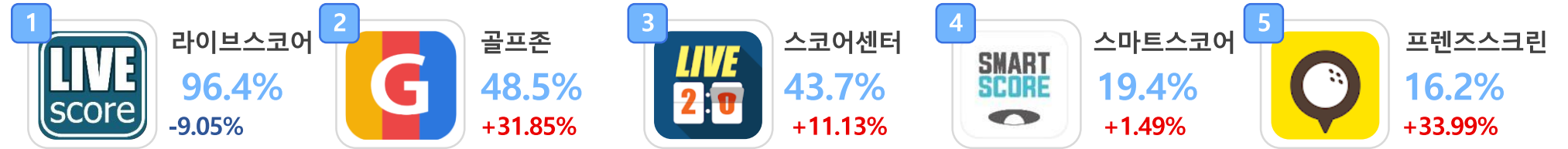
▼ NOTE: 부동산 Top5 앱의 매체력, 전월 대비 모두 상승. 특히 'KB부동산'의 매체력 급상승

부동산

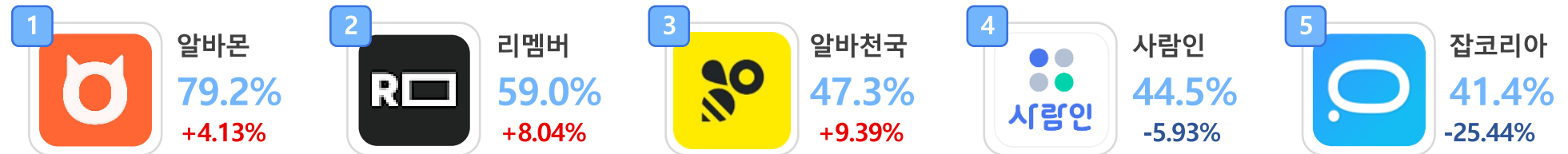


▼ NOTE: 부동산 Top5 앱의 매체력, 전월 대비 모두 상승. 특히 'KB부동산'의 매체력 급상승

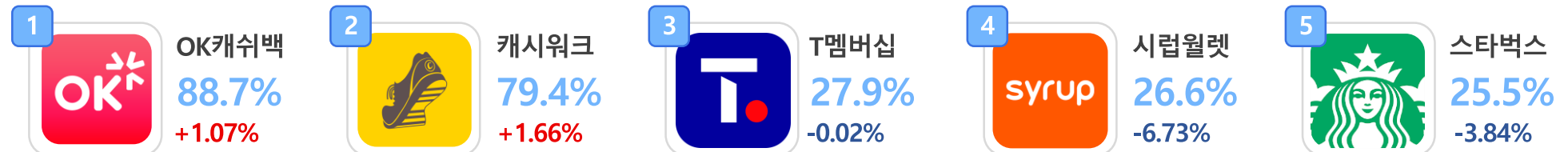
스포츠



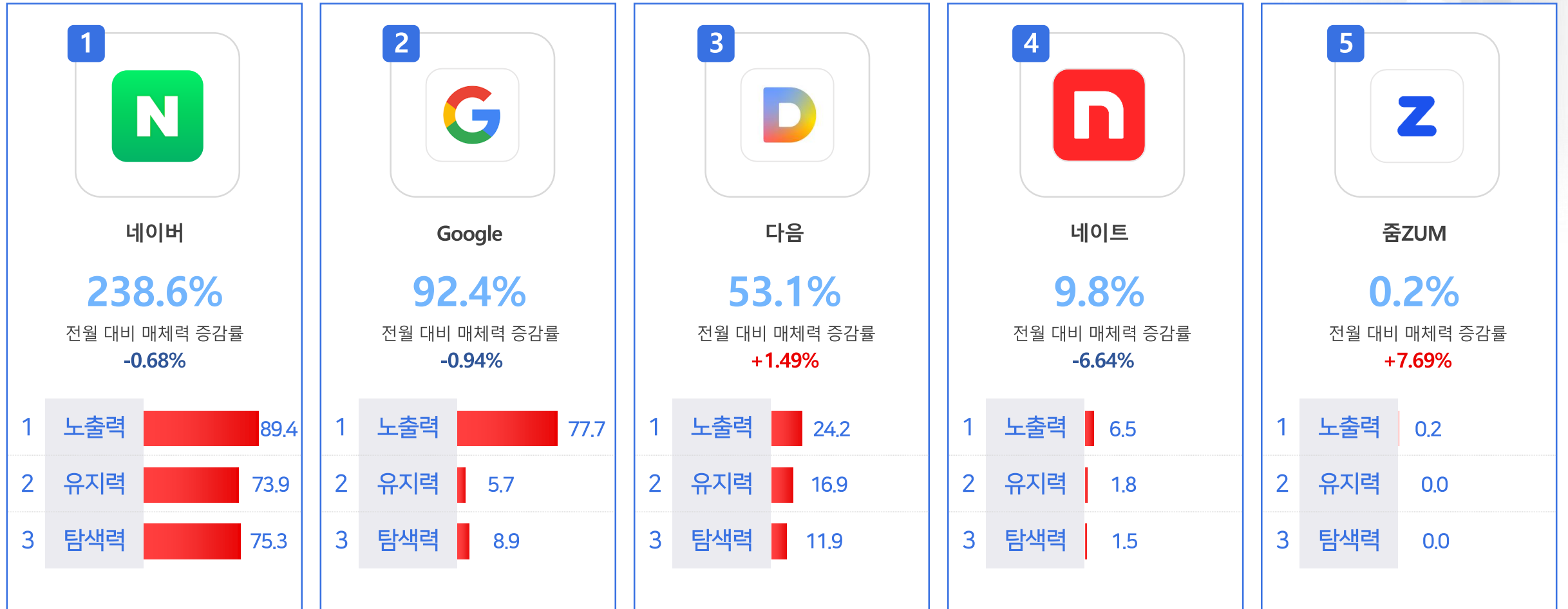
구인/구직



멤버십/ 할인/적립



상세 01) 포털 분야 상위 5개 안드로이드 앱 매체력



(포털 앱 순 이용자 N=3501.7만 명, 총 이용 시간 N=204.7억 분, 총 실행 횟수 N=87.5억 회)

*노출력, 유지력, 탐색력은 각 순 이용자 수, 총 이용 시간, 총 실행 횟수 수치를 통해 산출함. 해당 카테고리 내 상위 앱을 모수로 하여 백분율로 나타냄

**세 가지 평가 항목을 백분위로 나타냈을 때 합산한 값을 내림차순 함

***2023년 7월 데이터 기준(안드로이드 OS 기준, 추정치로 실제와 다를 수 있음)

상세 02) 동영상 분야 상위 5개 안드로이드 앱 매체력



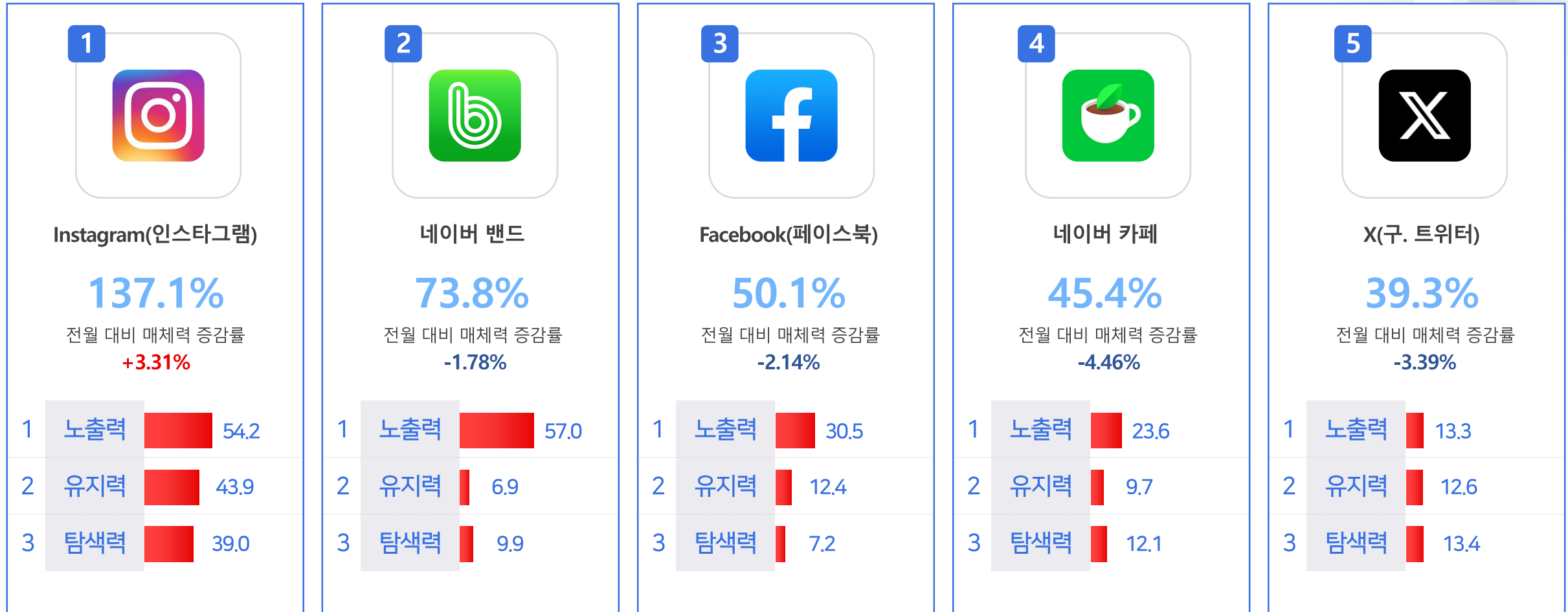
(동영상 앱 순 이용자 N=3396.1만명, 총 이용 시간 N=657.4억분, 총 실행 횟수 N=69.1억 회)

*노출력, 유지력, 탐색력은 각순이용자수, 총이용시간, 총실행횟수 수치를 통해 산출함. 해당 카테고리 내 상위 앱을 모수로 하여 백분율로 나타냄

**세 가지 평가 항목을 백분위로 나타냈을 때 합산한 값을 내림치순 함

***2023년 7월 데이터 기준(안드로이드 OS 기준, 추정치로 실제와 다를 수 있음)

상세 03) SNS 분야 상위 5개 안드로이드 앱 매체력



(SNS 앱 순 이용자 N=2837.3만 명, 총 이용 시간 N=198.6억 분, 총 실행 횟수 N=81.8억 회)

*노출력, 유지력, 탐색력은 각순이용자수, 총이용시간, 총실행횟수 수치를 통해 산출함. 해당 카테고리 내 상위 앱을 모수로 하여 백분율로 나타냄

**세 가지 평가 항목을 백분위로 나타냈을 때 합산한 값을 내림차순 함

***2023년 7월 데이터 기준(안드로이드 OS 기준, 추정치로 실제와 다를 수 있음)

상세 04) Comm. 분야 상위 5개 안드로이드 앱 매체력



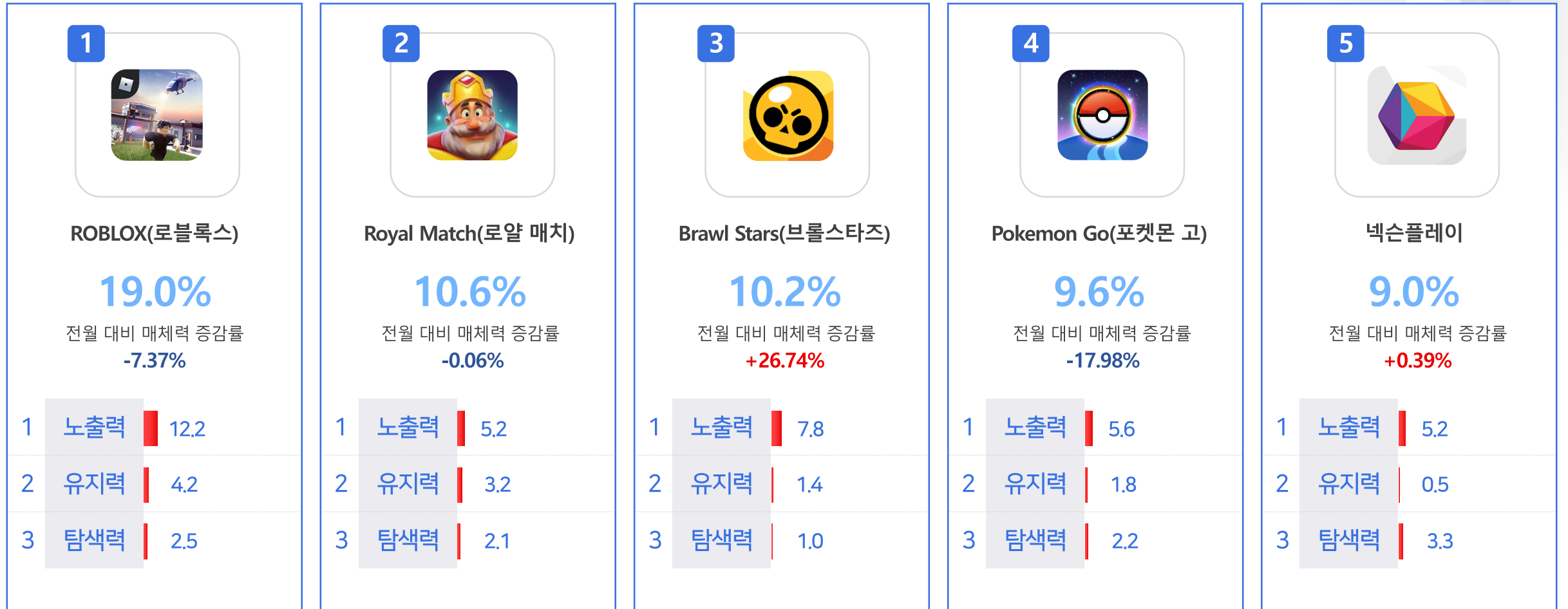
(Comm. 앱 순 이용자 3582.0만 명, 총 이용 시간 N=335.4억 분, 총 실행 횟수 N=306.5억 회)

*노출력, 유지력, 탐색력은 각 순 이용자 수, 총 이용 시간, 총 실행 횟수 수치를 통해 산출함. 해당 카테고리 내 상위 앱을 모수로 하여 백분율로 나타냄

**세 가지 평가 항목을 백분위로 나타냈을 때 합산한 값을 내림치 순 함

***2023년 7월 데이터 기준(안드로이드 OS 기준, 추정치로 실제와 다를 수 있음)

상세 05) 게임 분야 상위 5개 안드로이드 앱 매체력



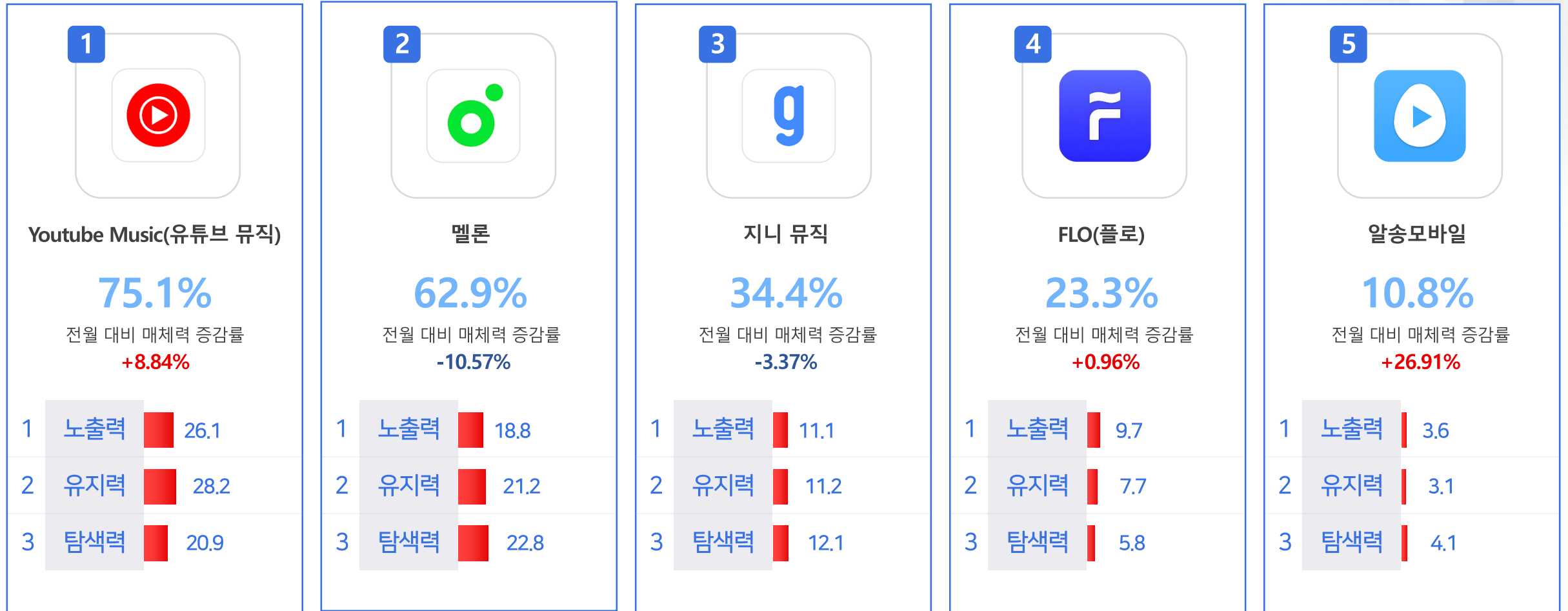
(게임 앱 순 이용자 N=1833.5만 명, 총 이용 시간 N=280.7억 분, 총 실행 횟수 N=38.8억 회)

*노출력, 유지력, 탐색력은 각 순 이용자 수, 총 이용 시간, 총 실행 횟수 수치를 통해 산출함. 해당 카테고리 내 상위 앱을 모수로 하여 백분율로 나타냄

**세 가지 평가 항목을 백분위로 나타냈을 때 합산한 값을 내림차순 함

***2023년 7월 데이터 기준(안드로이드 OS 기준, 추정치로 실제와 다를 수 있음)

상세 06) 음악 분야 상위 5개 안드로이드 앱 매체력



(음악 앱 순 이용자 N=2258.8만 명, 총 이용 시간 N=277.1억 분, 총 실행 횟수 N=8.6억 회)

*노출력, 유지력, 탐색력은 각 순 이용자 수, 총 이용 시간, 총 실행 횟수 수치를 통해 산출함. 해당 카테고리 내 상위 앱을 모수로 하여 백분율로 나타냄

**세 가지 평가 항목을 백분위로 나타냈을 때 합산한 값을 내림차순 함

***2023년 7월 데이터 기준(안드로이드 OS 기준, 추정치로 실제와 다를 수 있음)

상세 07) 도서 분야 상위 5개 안드로이드 앱 매체력



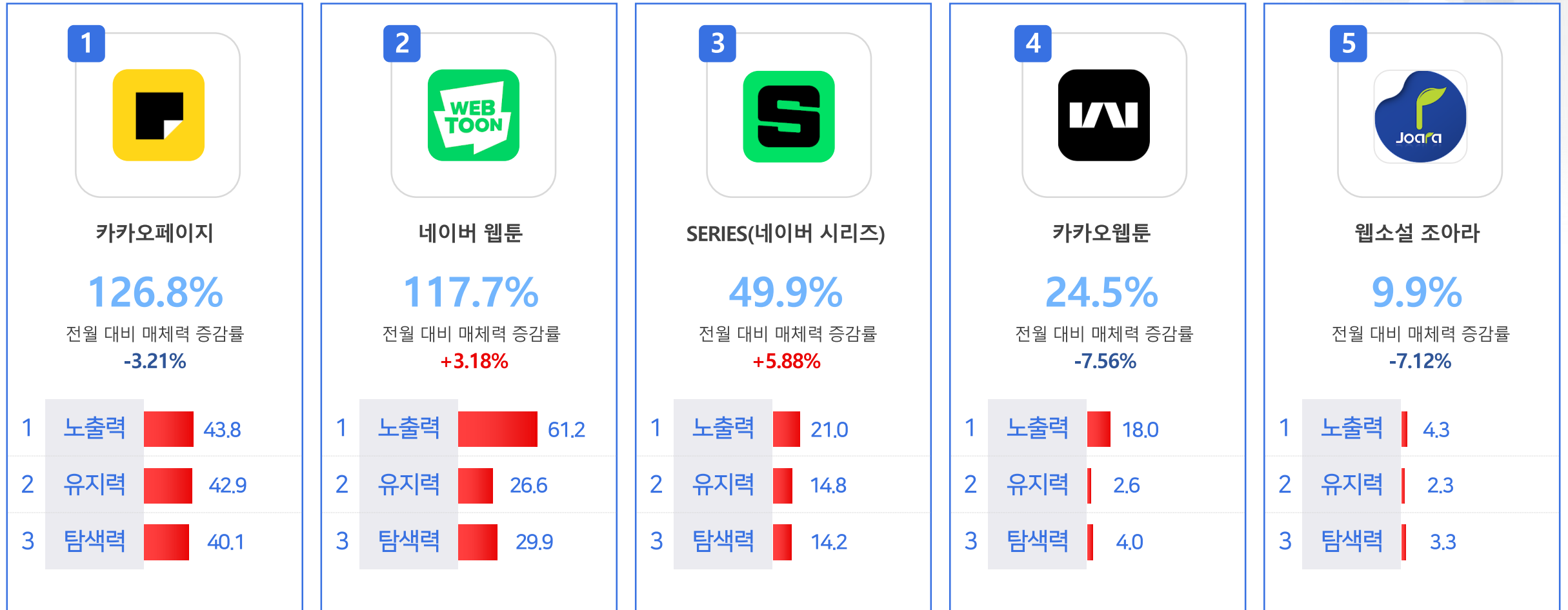
(도서 앱 순 이용자 N=410.4만 명, 총 이용 시간 N=10.2억 분, 총 실행 횟수 N=1.6억 회)

*노출력, 유지력, 탐색력은 각 순 이용자 수, 총 이용 시간, 총 실행 횟수 수치를 통해 산출함. 해당 카테고리 내 상위 앱을 모수로 하여 백분율로 나타냄

**세 가지 평가 항목을 백분위로 나타냈을 때 합산한 값을 내림차순 함

***2023년 7월 데이터 기준(안드로이드 OS 기준, 추정치로 실제와 다를 수 있음)

상세 08) 웹툰/웹소설 분야 상위 5개 안드로이드 앱 매체력



(웹툰/웹소설 앱 순 이용자 N=863.9만명, 총 이용 시간 N=76.8억분, 총 실행 횟수 N=13.0억 회)

*노출력, 유지력, 탐색력은 각순이용자수, 총이용시간, 총실행횟수 수치를 통해 산출함. 해당 카테고리 내 상위 앱을 모수로 하여 백분율로 나타냄

**세 가지 평가 항목을 백분위로 나타냈을 때 합산한 값을 내림차순 함

***2023년 7월 데이터 기준(안드로이드 OS 기준, 추정치로 실제와 다를 수 있음)

상세 09) 전화 분야 상위 5개 안드로이드 앱 매체력



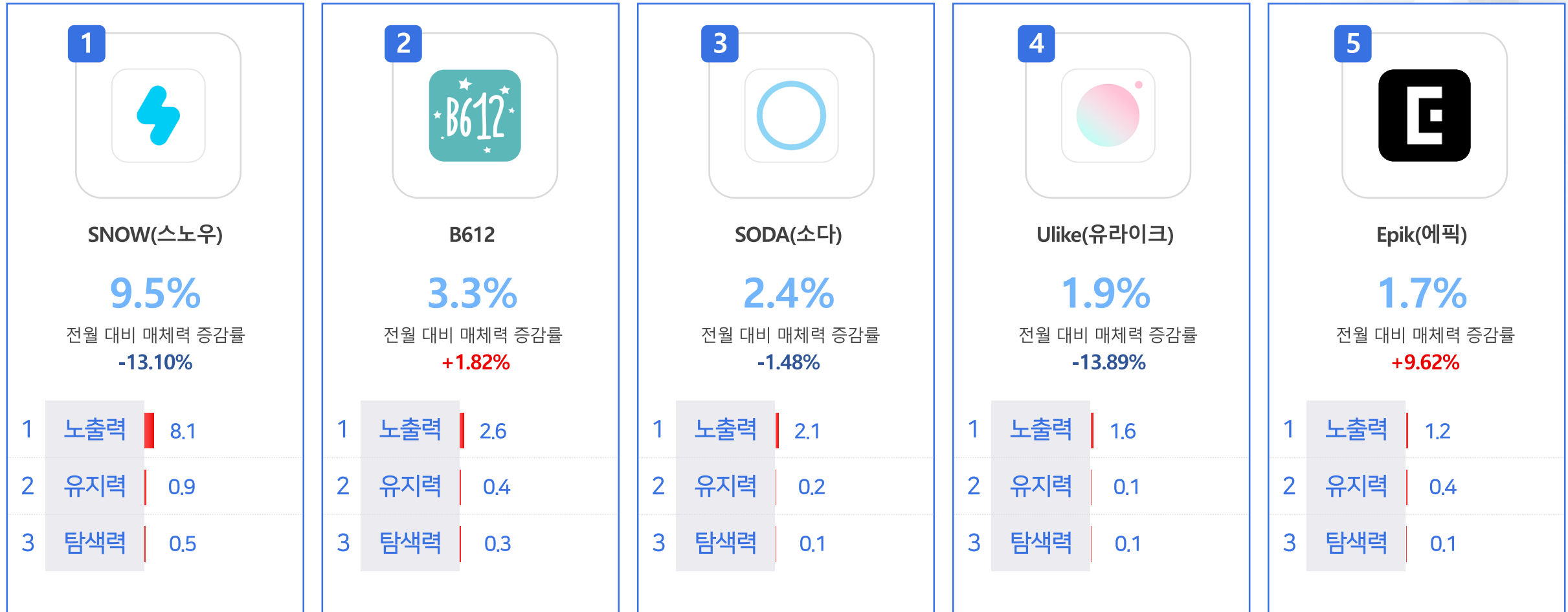
(전화앱 순 이용자 N=3435.0만 명, 총 이용 시간 N=0.1억 분, 총 실행 횟수 N=0.1억 회)

*노출력, 유지력, 탐색력은 각 순 이용자 수, 총 이용 시간, 총 실행 횟수 수치를 통해 산출함. 해당 카테고리 내 상위 앱을 모수로 하여 백분율로 나타냄

**세 가지 평가 항목을 백분위로 나타냈을 때 합산한 값을 내림차순 함

***2023년 7월 데이터 기준(안드로이드 OS 기준, 추정치로 실제와 다를 수 있음)

상세 10) 카메라 분야 상위 5개 안드로이드 앱 매체력



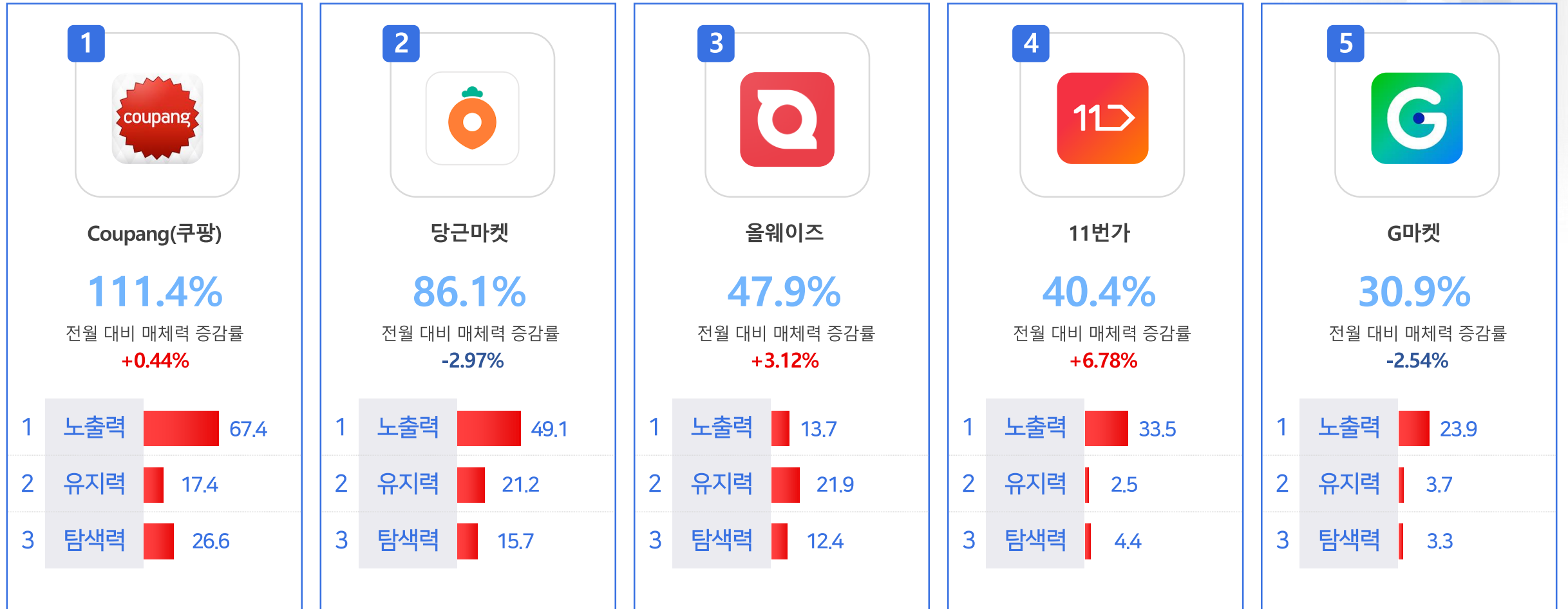
(카메라 앱 순 이용자 N=3527.2만명, 총 이용 시간 N=36.5억분, 총 실행 횟수 N=48.7억회)

*노출력, 유지력, 탐색력은 각순이용자수, 총이용시간, 총실행횟수 수치를 통해 산출함. 해당카테고리내상위앱을 모수로 하여 백분율로 나타냄

**세가지 평가항목을 백분위로 나타냈을 때 합산한 값을 내림치순 함

***2023년 7월 데이터 기준(안드로이드 OS 기준, 추정치로 실제와 다를 수 있음)

상세 11) 전자상거래 분야 상위 5개 안드로이드 앱 매체력



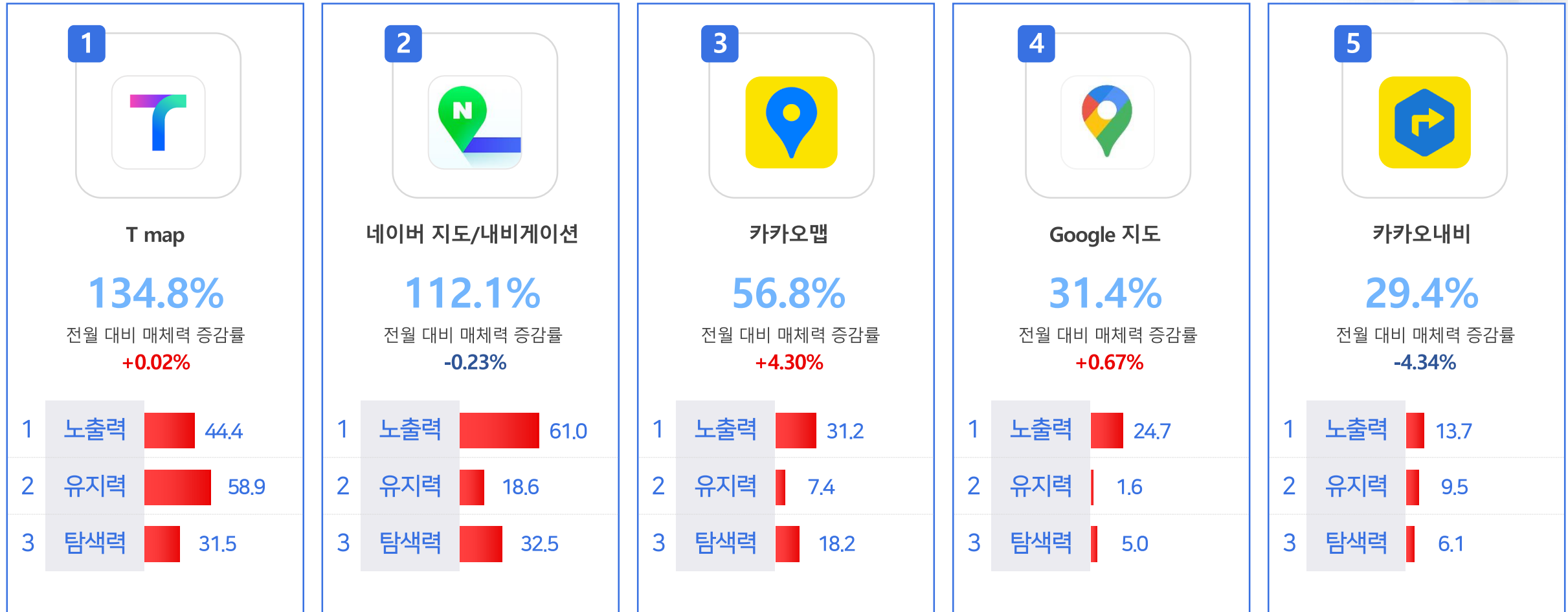
(전자상거래 앱 순 이용자 N=2929.3만 명, 총 이용 시간 N=120.4억 분, 총 실행 횟수 N=72.0억 회)

*노출력, 유지력, 탐색력은 각 순 이용자 수, 총 이용 시간, 총 실행 횟수 수치를 통해 산출함. 해당 카테고리 내 상위 앱을 모수로 하여 백분율로 나타냄

**세 가지 평가 항목을 백분위로 나타냈을 때 합산한 값을 내림차순 함

***2023년 7월 데이터 기준(안드로이드 OS 기준, 추정치로 실제와 다를 수 있음)

상세 12) 지도/내비게이션 분야 상위 5개 안드로이드 앱 매체력



(지도/내비게이션 앱 순 이용자 N=2797.4만명, 총 이용 시간 N=71.2억분, 총 실행 횟수 N=18.9억회)

*노출력, 유지력, 탐색력은 각순이용자수, 총이용시간, 총실행횟수 수치를 통해 산출함. 해당카테고리 내 상위 앱을 모수로 하여 백분율로 나타냄

**세가지 평가항목을 백분위로 나타냈을 때 합산한 값을 내림차순 함

***2023년 7월 데이터 기준(안드로이드 OS 기준, 추정치로 실제와 다를 수 있음)

상세 13) 배달/주문 분야 상위 5개 안드로이드 앱 매체력



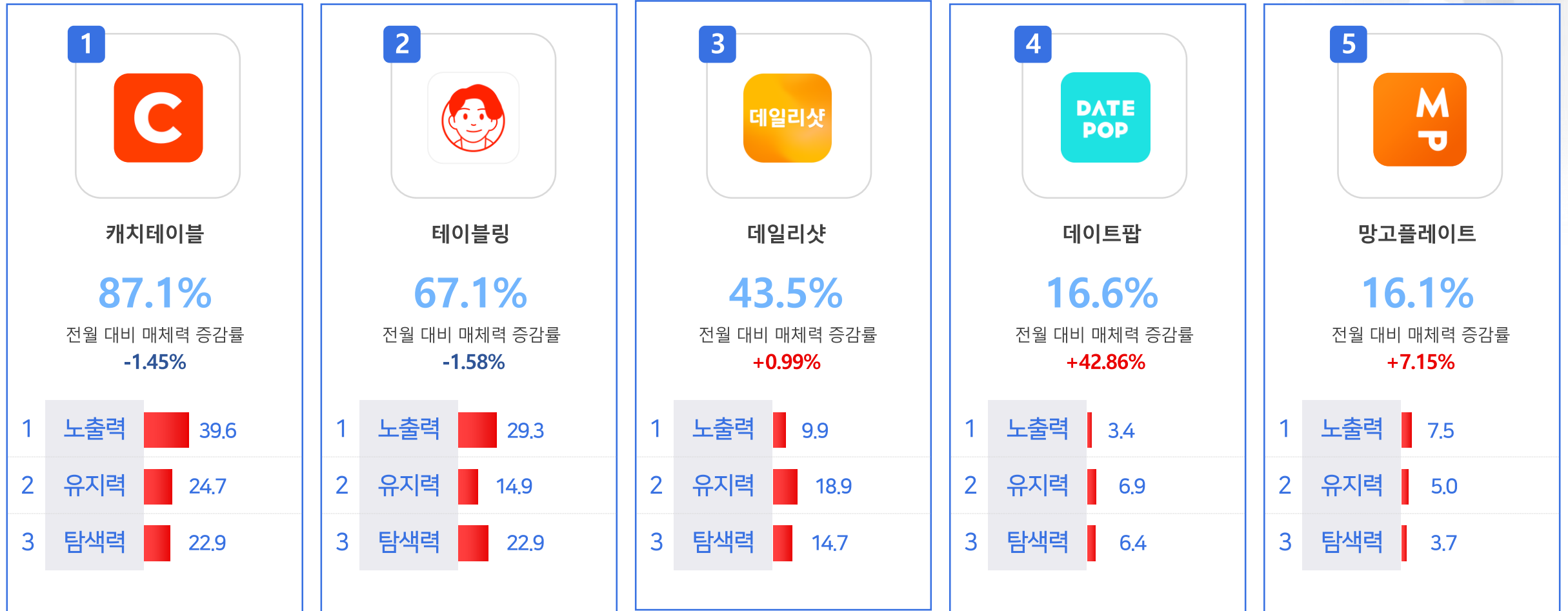
(배달/주문 앱 순 이용자 N=1638.3만 명, 총 이용 시간 N=10.2억 분, 총 실행 횟수 N=5.6억 회)

*노출력, 유지력, 탐색력은 각 순 이용자 수, 총 이용 시간, 총 실행 횟수 수치를 통해 산출함. 해당 카테고리 내 상위 앱을 모수로 하여 백분율로 나타냄

**세 가지 평가 항목을 백분위로 나타냈을 때 합산한 값을 내림치순 함

***2023년 7월 데이터 기준(안드로이드 OS 기준, 추정치로 실제와 다를 수 있음)

상세 14) 맛집추천/예약 분야 상위 5개 안드로이드 앱 매체력



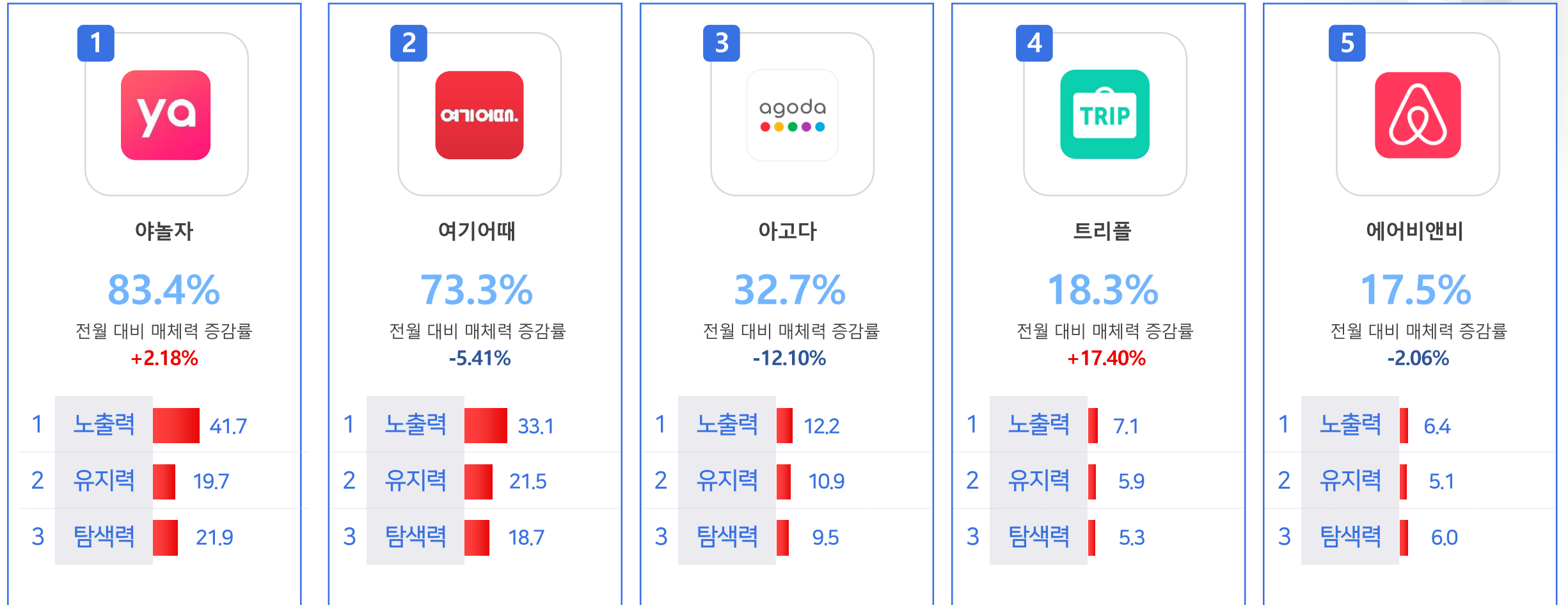
(맛집추천/예약 앱 순 이용자 N=157.4만 명, 총 이용 시간 N=0.1억 분, 총 실행 횟수 N=0.1억 회)

*노출력, 유지력, 탐색력은 각 순 이용자 수, 총 이용 시간, 총 실행 횟수 수치를 통해 산출함. 해당 카테고리 내 상위 앱을 모수로 하여 백분율로 나타냄

**세 가지 평가 항목을 백분위로 나타냈을 때 합산한 값을 내림차순 함

***2023년 7월 데이터 기준(안드로이드 OS 기준, 추정치로 실제와 다를 수 있음)

상세 15) 숙박/여행 분야 상위 5개 안드로이드 앱 매체력



(숙박/여행 앱 순 이용자 N=903.6만 명, 총 이용 시간 N=2.9억 분, 총 실행 횟수 N=1.9억 회)

*노출력, 유지력, 탐색력은 각순이용자수, 총이용시간, 총실행횟수 수치를 통해 산출함. 해당 카테고리 내 상위 앱을 모수로 하여 백분율로 나타냄

**세 가지 평가 항목을 백분위로 나타냈을 때 합산한 값을 내림차순 함

***2023년 7월 데이터 기준(안드로이드 OS 기준, 추정치로 실제와 다를 수 있음)

상세 16) 금융 분야 상위 5개 안드로이드 앱 매체력



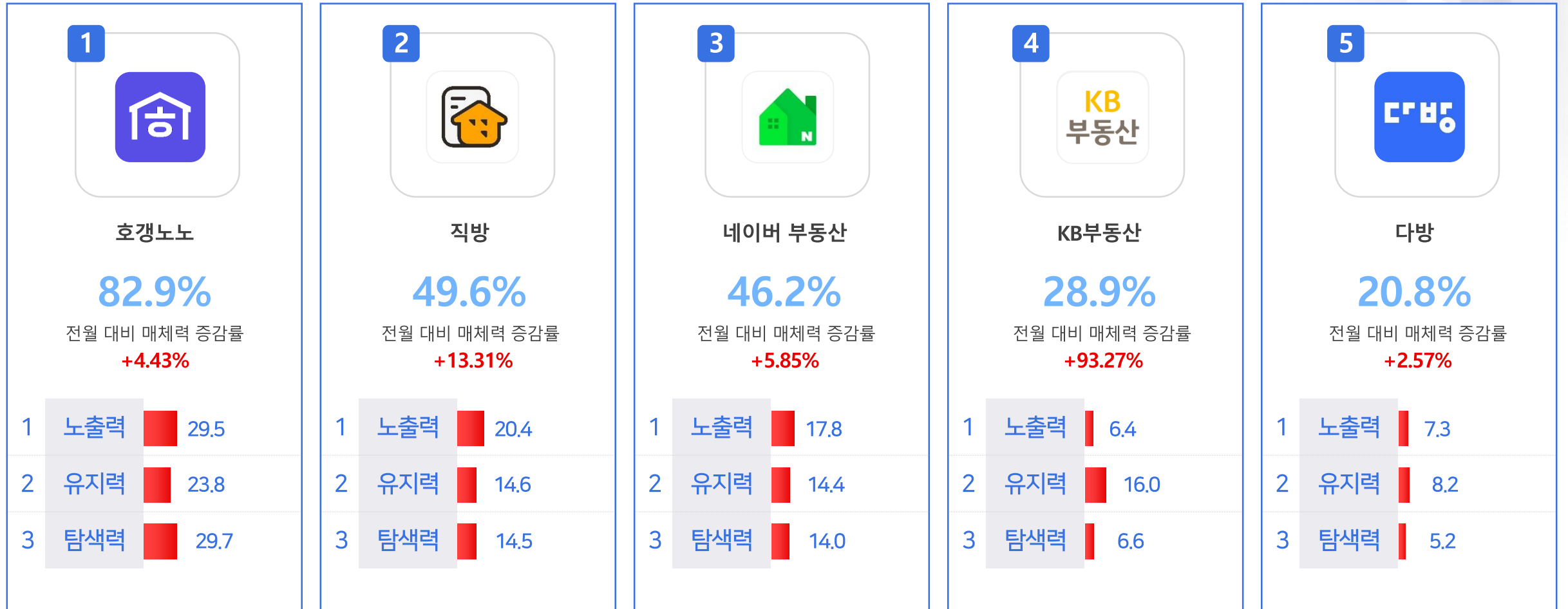
(금융 앱 순 이용자 N=3310.4만 명, 총 이용 시간 N=160.5억 분, 총 실행 횟수 N=127.2억 회)

*노출력, 유지력, 탐색력은 각 순 이용자 수, 총 이용 시간, 총 실행 횟수 수치를 통해 산출함. 해당 카테고리 내 상위 앱을 모수로 하여 백분율로 나타냄

**세 가지 평가 항목을 백분위로 나타냈을 때 합산한 값을 내림차순 함

***2023년 7월 데이터 기준(안드로이드 OS 기준, 추정치로 실제와 다를 수 있음)

상세 17) 부동산 분야 상위 5개 안드로이드 앱 매체력



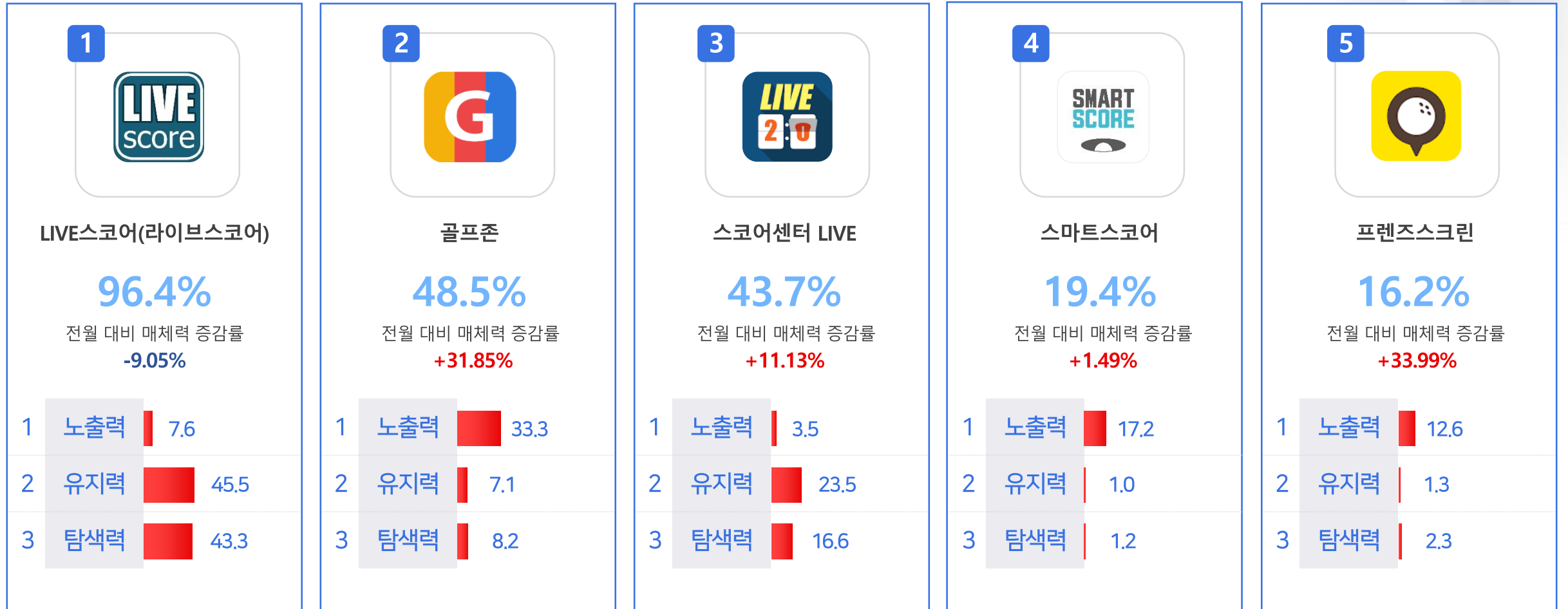
(부동산 앱 순 이용자 N=569.1만명, 총 이용 시간 N=1.9억 분, 총 실행 횟수 N=0.8억 회)

*노출력, 유지력, 탐색력은 각순이용자수, 총 이용 시간, 총 실행횟수 수치를 통해 산출함. 해당 카테고리 내 상위 앱을 모수로 하여 백분율로 나타냄

**세 가지 평가 항목을 백분위로 나타냈을 때 합산한 값을 내림차순 함

***2023년 7월 데이터 기준(안드로이드 OS 기준, 추정치로 실제와 다를 수 있음)

상세 18) 스포츠 분야 상위 5개 안드로이드 앱 매체력



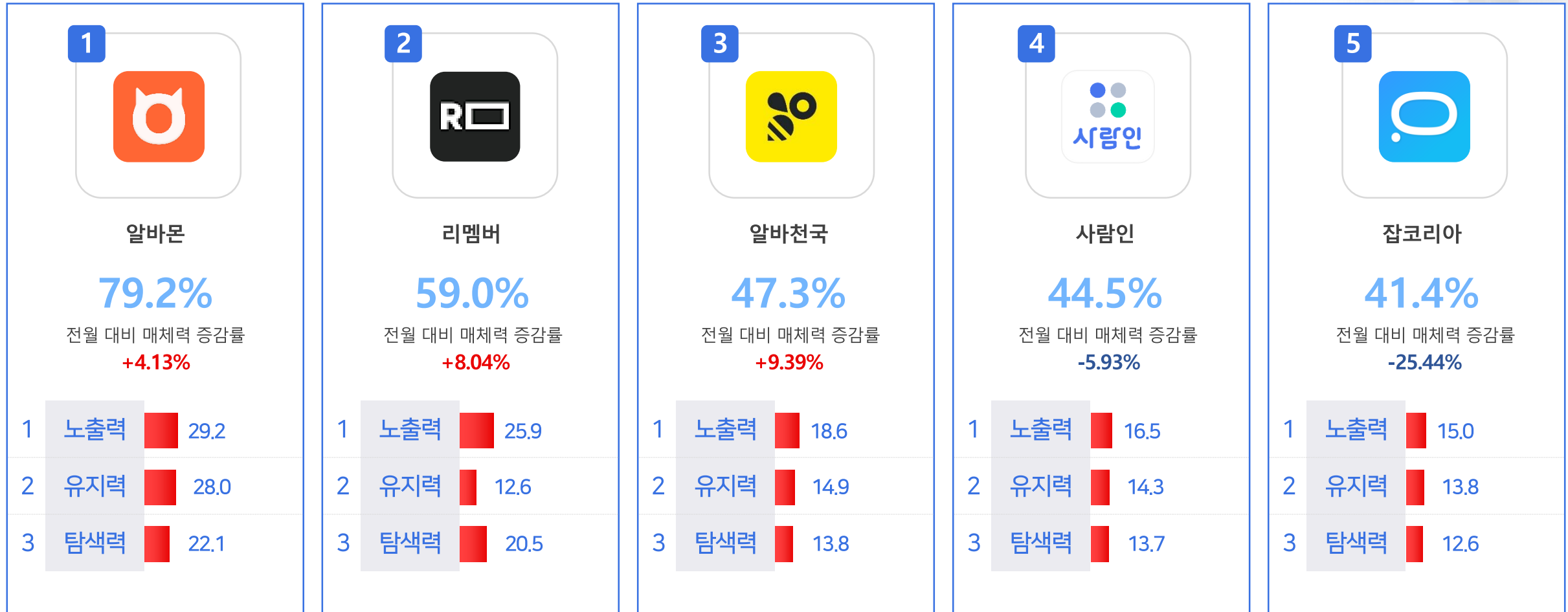
(스포츠 앱 순 이용자 N=302.4만 명, 총 이용 시간 N=4.2억 분, 총 실행 횟수 N=2.6억 회)

*노출력, 유지력, 탐색력은 각순이용자수, 총 이용 시간, 총 실행횟수 수치를 통해 산출함. 해당 카테고리 내 상위 앱을 모수로 하여 백분율로 나타냄

**세 가지 평가 항목을 백분위로 나타냈을 때 합산한 값을 내림차순 함

***2023년 7월 데이터 기준(안드로이드 OS 기준, 추정치로 실제와 다를 수 있음)

상세 19) 구인/구직 분야 상위 5개 안드로이드 앱 매체력



(구인/구직 앱 순 이용자 N=583.5만 명, 총 이용 시간 N=2.3억 분, 총 실행 횟수 N=1.3억 회)

*노출력, 유지력, 탐색력은 각 순 이용자 수, 총 이용 시간, 총 실행 횟수 수치를 통해 산출함. 해당 카테고리 내 상위 앱을 모수로 하여 백분율로 나타냄

**세 가지 평가 항목을 백분위로 나타냈을 때 합산한 값을 내림치순 함

***2023년 7월 데이터 기준(안드로이드 OS 기준, 추정치로 실제와 다를 수 있음)

상세 20) 멤버십/할인/적립 분야 상위 5개 안드로이드 앱 매체력



(멤버십/할인/적립 앱 순 이용자 N=2495.2만명, 총 이용 시간 N=137.3억분, 총 실행 횟수 N=154.9억 회)

*노출력, 유지력, 탐색력은 각순이용자수, 총이용시간, 총실행횟수 수치를 통해산출함. 해당카테고리내상위앱을모수로하여백분율로 나타냄

**세가지평가항목을백분위로 나타냈을때합산한값을내림치순 함

***2023년 7월데이터기준(안드로이드OS기준, 추정치로 실제와 다를 수 있음)

인크로스의 더 많은 인사이트를 보고 싶다면?

정기구독하기

E.O.D



리포트관련문의 미디어트렌드팀(인사이트) ad_news@incross.com

매체 관련 문의 미디어트렌드팀(채널) media@incross.com