

웹콘텐츠 소비자 이용 행태

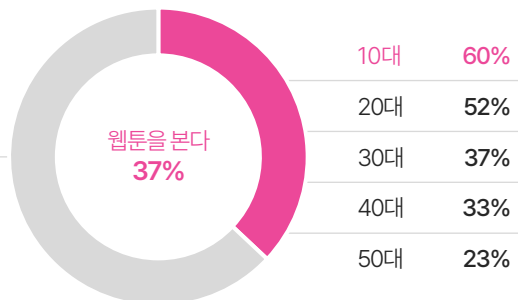
이제는 스마트폰 하나로 만화, 소설, 드라마, 게임까지 모든 엔터테인먼트 콘텐츠를 언제 어디서나 즐길 수 있습니다. 많은 소비자들이 웹콘텐츠 플랫폼에서 여가를 보내는 만큼 브랜드에게는 또 하나의 소비자 접점이 될 수 있기에 소비자의 이용 행태를 파악하는 것이 중요합니다. 본 리포트에서는 웹툰, 웹소설, 숏드라마, 게임에 대한 이용률, 이용 빈도, 주 이용 플랫폼 등을 확인하실 수 있습니다.

1. 웹툰

Q. 웹툰 이용률

37%

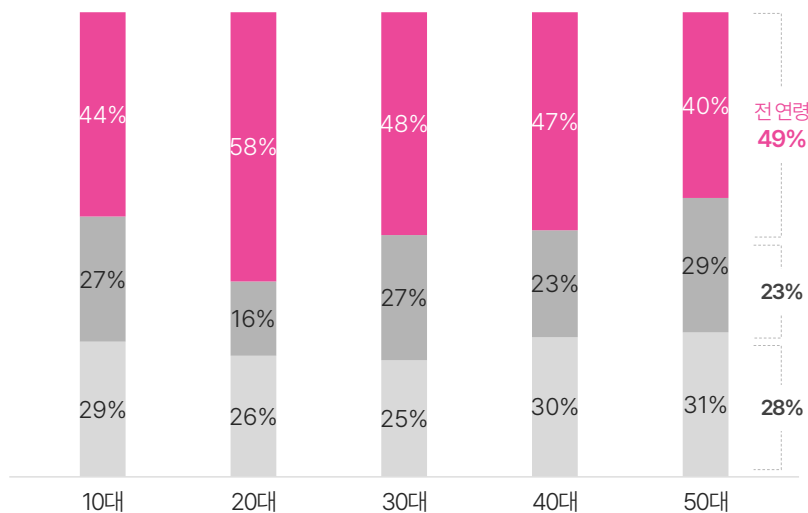
남자 39%
여자 35%



Q. 웹툰 이용 빈도

주 4회 이상 49%

● 주 4회 이상
● 주 2~3회
● 주 1회 이하



Q. 주로 이용하는 웹툰 플랫폼 (1+2+3순위 응답)

1위. 네이버 웹툰

순위	10대	20대	30대	40대	50대
1	네이버 웹툰 (93%)	네이버 웹툰 (83%)	네이버 웹툰 (70%)	네이버 웹툰 (65%)	네이버 웹툰 (64%)
2	카카오 웹툰 (29%)	카카오 웹툰 (21%)	카카오 웹툰 (26%)	카카오 웹툰 (35%)	카카오 웹툰 (48%)
3	카카오 페이지 (22%)	카카오 페이지 (20%)	카카오 페이지 (24%)	네이버 시리즈 (28%)	네이버 시리즈 (24%)
4	탐툰 (10%)	네이버 시리즈 (14%)	네이버 시리즈 (21%)	카카오 페이지 (27%)	카카오 페이지 (21%)
5	레진코믹스·리디·봄툰 (7%)	레진코믹스·리디·봄툰 (11%)	탐툰 (11%)	레진코믹스 (11%)	탐툰 (16%)

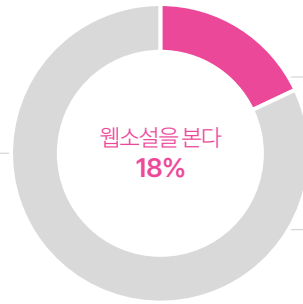
2. 웹소설

Q. 웹소설 이용률

18%

남자 18%

여자 18%



10대 24%

20대 20%

30대 18%

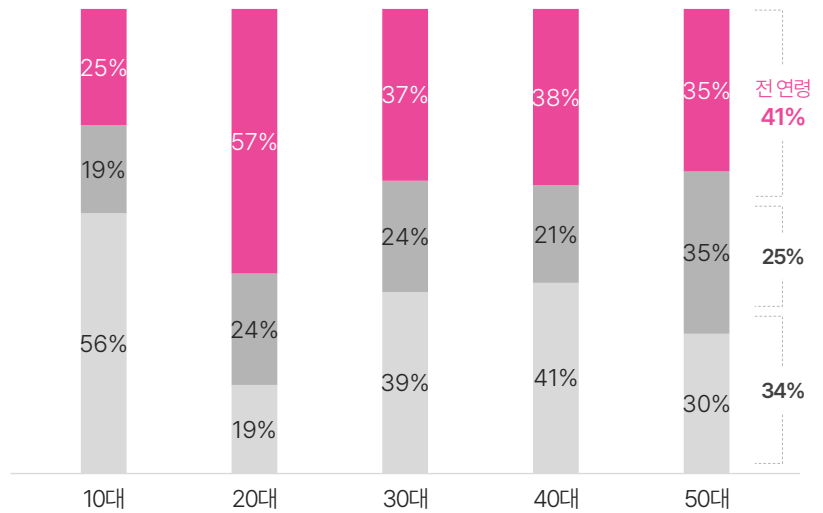
40대 19%

50대 14%

Q. 웹소설 이용 빈도

주 4회 이상 41%

- 주 4회 이상
- 주 2~3회
- 주 1회 이하



Q. 주로 이용하는 웹소설 플랫폼 (1+2+3순위 응답)

1위. 네이버 시리즈

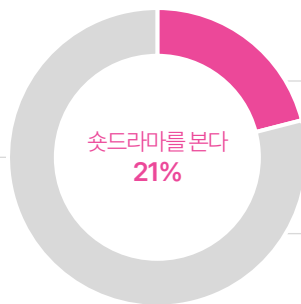
순위	10대	20대	30대	40대	50대
					
1	네이버 시리즈 (56%)	카카오 페이지 (45%)	네이버 시리즈 (50%)	네이버 시리즈 (49%)	네이버 웹소설 (43%)
2	리디 (44%)	네이버 시리즈 (33%)	카카오 페이지 (45%)	카카오 페이지 (38%)	카카오 페이지 (35%)
3	카카오 페이지 (38%)	네이버 웹소설 (31%)	네이버 웹소설 (26%)	네이버 웹소설 (28%)	네이버 시리즈 (32%)
4	네이버 웹소설 (25%)	리디 (24%)	리디 (16%)	리디 (26%)	리디-미스터블루 (14%)
5	노벨피아원스토리 (19%)	노벨피아 (24%)	조아라 (13%)	문피아 (19%)	문피아원스토리 (14%)

3. 숏드라마

Q. 숏드라마 이용률

21%

남자 23%
여자 19%

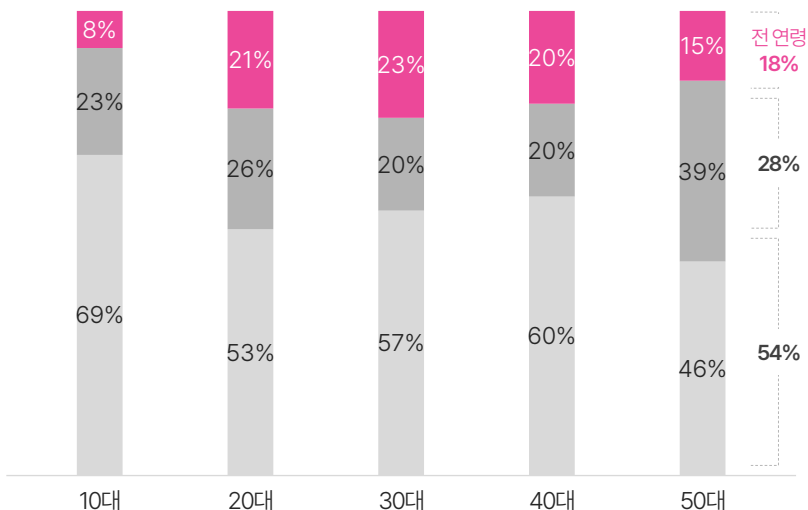


10대	19%
20대	20%
30대	16%
40대	21%
50대	28%

Q. 숏드라마 이용 빈도

주 4회 이상 18%

● 주 4회 이상
● 주 2~3회
● 주 1회 이하



Q. 주로 이용하는 숏드라마 플랫폼 (1+2+3순위 응답)

1위. 드라마박스

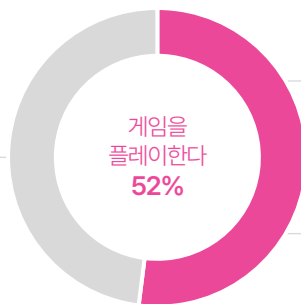
순위	10대	20대	30대	40대	50대
1	드라마박스 (31%)	릴샷 (31%)	드라마박스 (54%)	드라마박스 (48%)	드라마박스 (32%)
2	쇼타임 (23%)	드라마박스 (26%)	쇼타임 (34%)	쇼타임 (30%)	쇼타임 (26%)
3	릴샷 (23%)	쇼타임 (24%)	숏차 (23%)	숏차 (30%)	릴샷 (25%)
4	올웨이즈 (23%)	숏차 (17%)	릴샷 (20%)	릴샷 (26%)	숏차 (22%)
5	비글루·모보릴스·틱톡 타일스·펄스픽 (8%)	비글루 (12%)	펄스픽 (14%)	올웨이즈 (12%)	올웨이즈 (17%)

4. 게임

Q. 게임 이용률 (PC/MO/콘솔)

52%

남자 62%
여자 42%

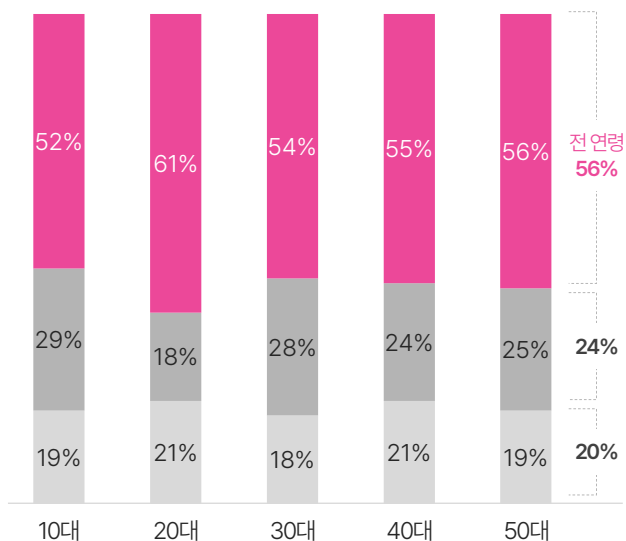


10대 62%
20대 62%
30대 59%
40대 49%
50대 38%

Q. 게임 플레이 빈도

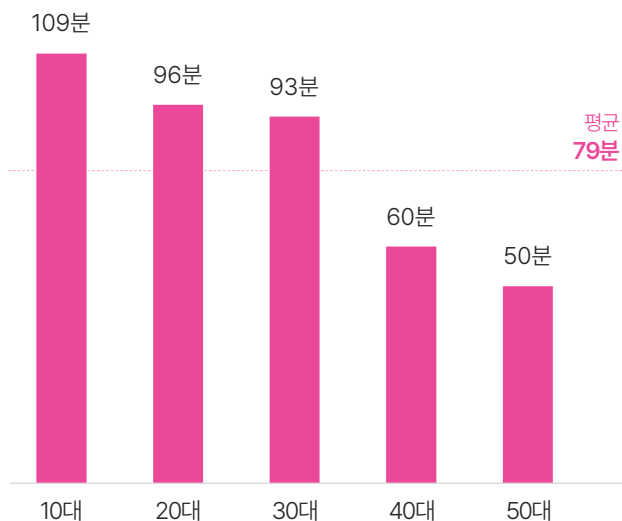
주 4회 이상 56%

● 주 4회 이상
● 주 2~3회
● 주 1회 이하



Q. 1회 평균 게임 플레이 타임

79분



Q. 게임 플레이 시 주로 이용하는 디바이스

모바일

10대



모바일 (54%)

PC (36%)

콘솔 (10%)

20대



PC (46%)

모바일 (43%)

콘솔 (11%)

30대



모바일 (52%)

PC (33%)

콘솔 (15%)

40대



모바일 (63%)

콘솔 (20%)

PC (17%)

50대



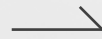
모바일 (65%)

PC (27%)

콘솔 (8%)

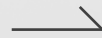
Vol.1

GENERATIVE AI



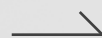
Vol.2

OTT



Vol.3

SHORT-FORM



Vol.4

DIGITAL AD



Vol.5

ONLINE SHOPPING



Vol.6

WEB CONTENTS



Vol.7

INVESTMENT



2026 DIGITAL LIFESTYLE REPORT

- 조사 대상 : 서울/경기 및 5개 광역시 거주 만 15~59세 남녀 (n=1,000)
- 조사 방법 : 온라인 설문
- 조사 기간 : 26.03.17 ~ 26.03.27

INSIGHT

MEDIA | MARKET | CONSUMER

연락·문의



뉴스레터 구독신청



INSIGHT M 자료실

