

그림으로 보는 웹과 모바일 콘텐츠의 세계

선을 끊고 자유롭게, 콘텐츠산업

웹과 모바일 콘텐츠는 아직 스무 살, 성인의 나이도 되지 않은 경우가 많다.

하지만 지금 어떤 분야의 콘텐츠보다 강력한 힘으로 사용자를 매혹하고 산업 기반을 흔들고 있다.

웹·모바일 콘텐츠와 관련된 다양한 통계를 살펴 그 현재를 확인하고 미래를 점쳐본다.

구성 성미경 KOCCA 책임연구원



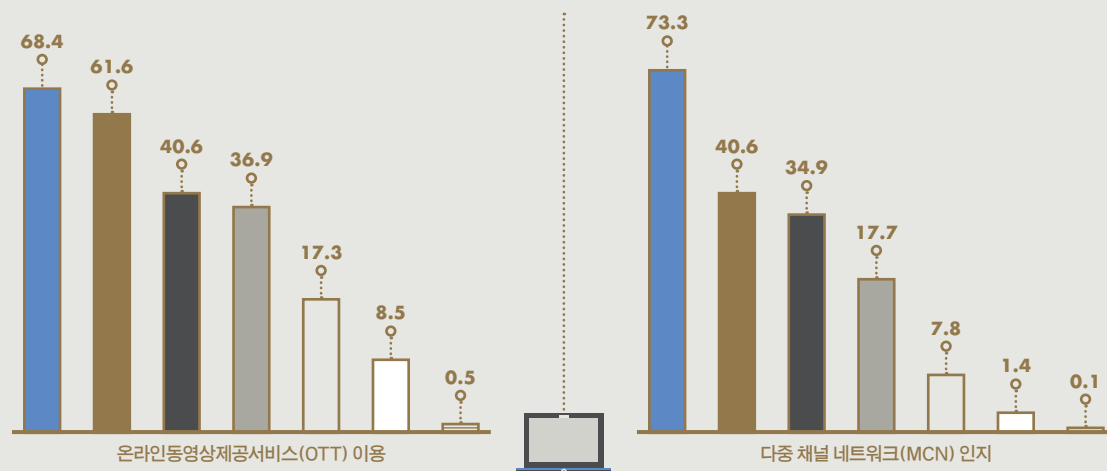
일상생활 필수 매체 인식



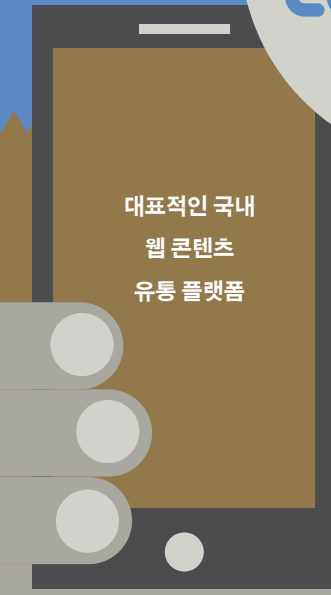
1인 가구 연령대별 온라인동영상제공서비스(OTT) 이용률

■ 10대(N=47) ■ 20대(N=268) ■ 30대(N=140) □ 40대(N=131) □ 50대(N=147) □ 60대(N=61) □ 70세 이상(N=180)

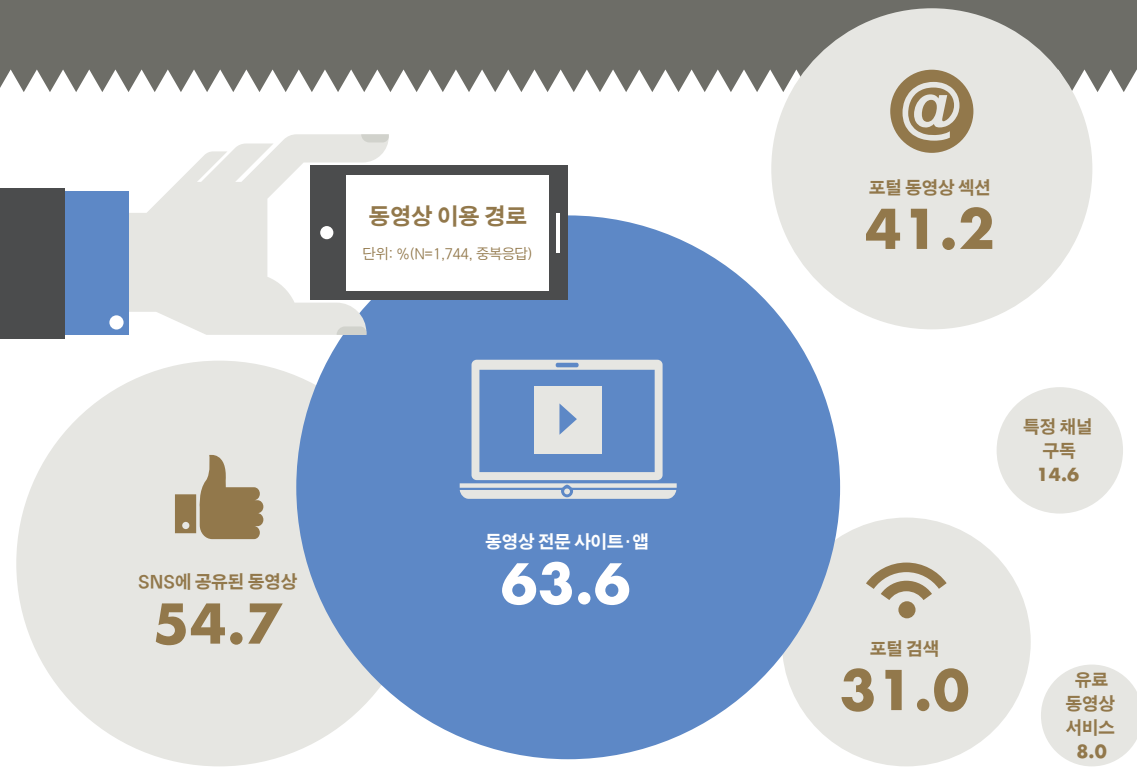
단위: % (N=1인 가구)



* 출처: 방송통신위원회(2017), 2016 방송 매체 이용행태 조사

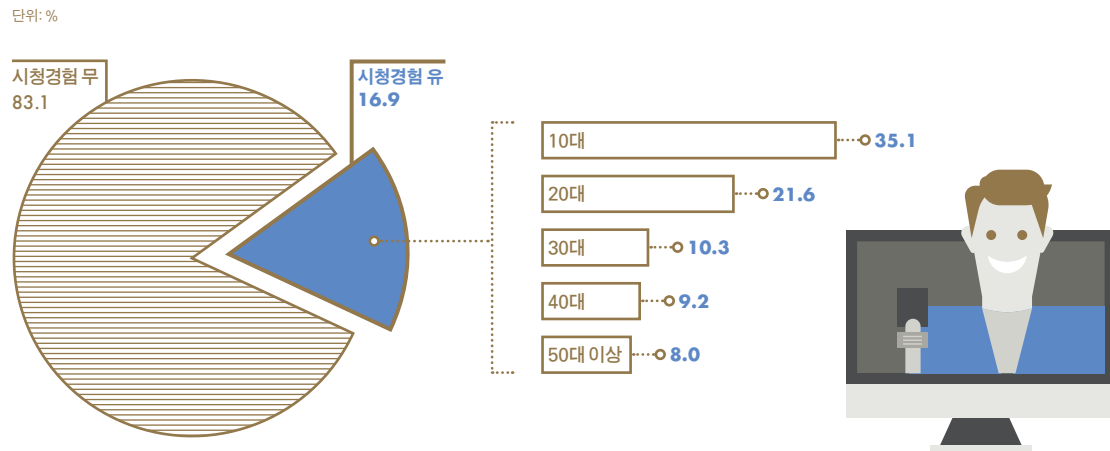


PLATFORM



단위: %	10대	20대	30대	40대	50대 이상
동영상 전문 사이트·앱	72.3	65.5	62.9	63.9	55.7
SNS에 공유된 동영상	59.9	64.2	46.3	47.0	49.4
포털 동영상 섹션	31.6	43.3	44.5	42.4	39.7

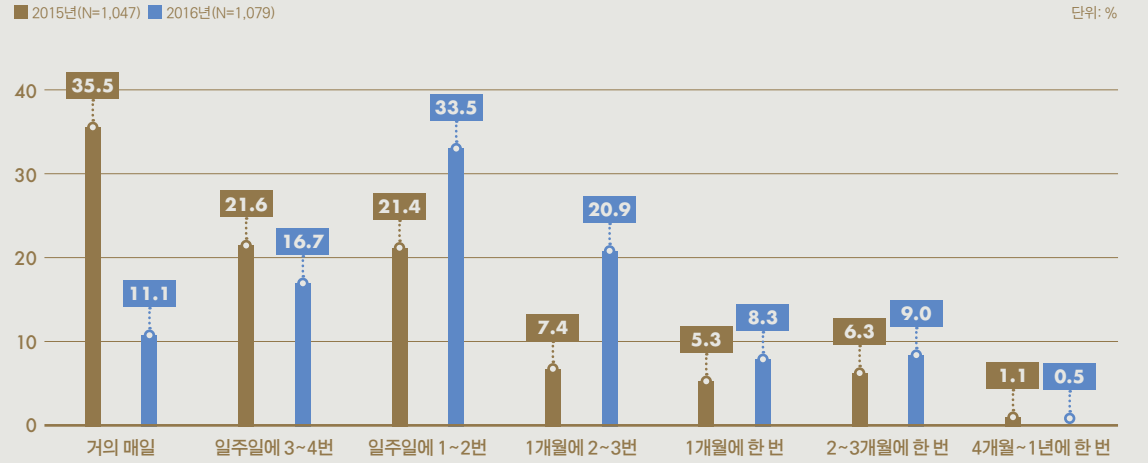
1인 방송·MCN 시청 경험



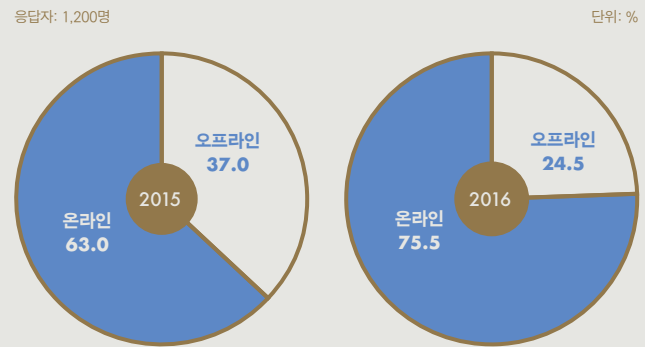
* 출처: 나스미디어(2016) 2016 NPR 요약 보고서

만화 진성시대 Web+Mobile+Cartoon

• 온라인 만화 이용 빈도



• 2015년 만화 형태별 이용 비율



• 온라인 만화 이용 시 주 이용 장소



* 출처: 한국콘텐츠진흥원(2017), 2016 만화 산업백서