

2026년 5월

인크로스 매체력 평가 리포트



인크로스 매체력 산출 방식

*안드로이드OS 기준



순 이용자 수



노출력

얼마나 많은 사람이 이용하는가?



총 이용시간



유지력

얼마나 오래 머무는가?



총 실행횟수



탐색력

얼마나 자주 켜는가?

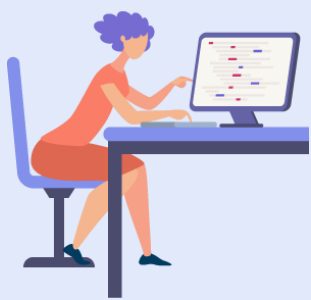
으로 환산



* 추정치로 실제와 다를 수 있습니다.

매체력 평가 활용, 이렇게 하세요!

광고 미디어 제안 시



OO앱의 매체력이 93%로 다른 앱보다 높아요!

특히 노출력이 좋아요.

OO앱에 광고 띄우면 좋을 것 같아요!

플랫폼 광고 사업 제안 시

저희 앱이 전월 대비 50위 상승했어요!

유지력이 좋은 편이네요.

동영상 광고 상품 만들면 좋을 것 같아요!



Q A 자주 묻는 질문

Q. 매체력 지수(MI) 중에는 왜 100이 넘는 것도 있나요?



A.

순 이용자 수, 총 이용 시간, 총 실행횟수 각 속성의 모수값으로 비율을 구한 뒤 단순 합산을 하기 때문입니다. 단, 노출력·유지력·탐색력 각각은 100%를 넘을 수 없어요.

Q. 한 분야 내 매체력 지수가 너무 낮아요.

A.

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

다른 분야 대비 낮게 나올 수 있습니다.



주의사항



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

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

목차

※ 카테고리를 클릭하시면 해당 페이지로 이동할 수 있습니다.

01) 포털	09	11) 전자상거래	19
02) 동영상	10	12) 지도/내비게이션	20
03) SNS	11	13) 배달/주문	21
04) Comm.	12	14) 맛집추천/예약	22
05) 게임	13	15) 숙박/여행	23
06) 음악	14	16) 금융	24
07) 도서	15	17) 부동산	25
08) 웹툰/웹소설	16	18) 스포츠	26
09) 전화	17	19) 구인/구직	27
10) 카메라	18	20) 멤버십/할인/적립	28

매체력으로 알아보는 이슈

OTT의 경쟁력은 결국 '콘텐츠'! 쿠팡플레이, 다양한 콘텐츠로 순위 상승

이달의 매체력 분석 결과, 동영상 카테고리에서 쿠팡플레이가 전월 4위에서 매체력 2.8% 상승하며 3위로 순위 상승

쿠팡플레이의 순 이용자 수는 2026년 4월 기준 768만 명으로, 전년 5월 대비 41.4% 증가했으며, 인기 콘텐츠 공개에 맞춰 유저들이 대거 몰리는 현상 발생

꾸준한 이용률 증가의 요인으로는 OTT 경쟁력의 핵심인 '콘텐츠' 라인업의 다양성 확보와 오리지널 콘텐츠, 실시간 스포츠 중계권에서의 차별화가 주요하게 작용

지난 4월에는 <SNL> 시즌 8 공개로 화제성을 확보했으며, 흥행 영화 <왕과 사는 남자>의 공개와 LAFC·F1 등 스포츠 중계 주요 이슈 및 다양한 콘텐츠로 팬덤 유입

유튜브 262.5
-0.88%

넷플릭스 32.5
-7.93%

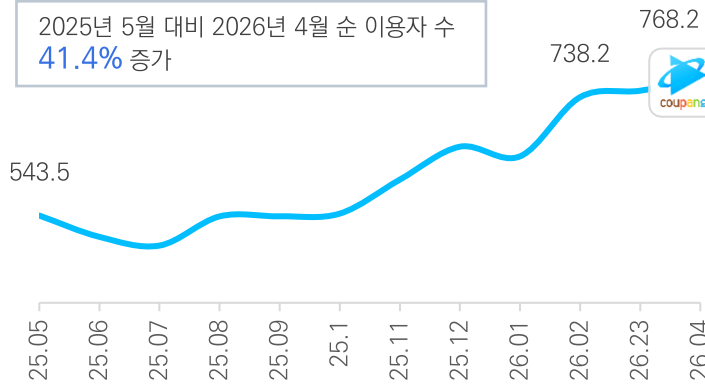
쿠팡플레이 22.3
+2.80%

틱톡 22.2
-3.74%

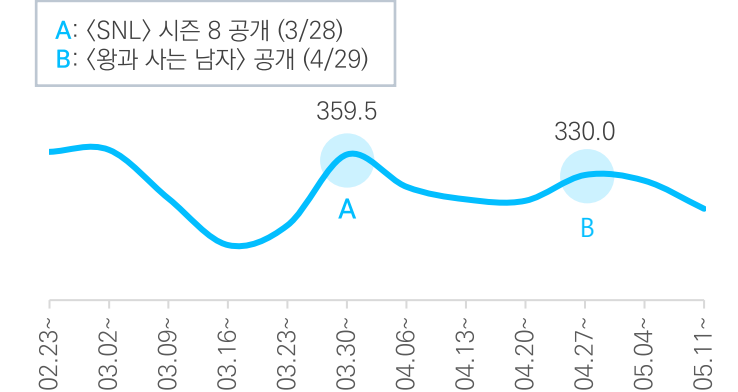
티빙 17.9
-0.36%

국내 대표 OTT로 입지를 다지고 있는 '쿠팡플레이', 4월 인기 콘텐츠 공개에 맞춰 유저도 몰린다

| 최근 12개월 쿠팡플레이 앱의 순 이용자 수 추이 (단위: 만 명)



| 최근 12주 쿠팡플레이 앱의 순 이용자 수 추이 (단위: 만 명)



인기 영화와 독보적인 오리지널 콘텐츠, 스포츠 중계까지 다양한 콘텐츠 라인업

| 쿠팡플레이, 4월 콘텐츠 라인업



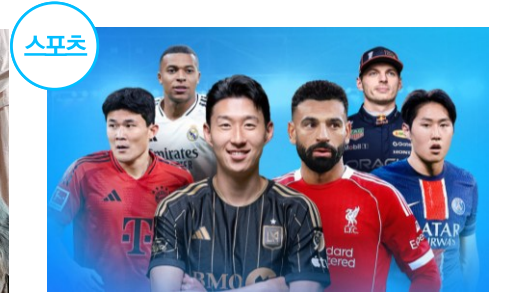
오리지널
<SNL> 시즌 8 공개

- <SNL>의 시즌 8이 지난 3/28(토) 오픈되며, 5/30(토)까지 매주 공개
- 첫 공개 후 쿠팡플레이 내 인기작 5주 연속 1위 차지하며 화제성 견인



영화
영화 <왕과 사는 남자> 공개

- 누적 관객 수 약 1,600만 명을 기록한 <왕과 사는 남자> 공개
- 개별 구매로 공개해 영화 콘텐츠 경쟁력 확보



스포츠
쿠팡플레이 스포츠패스, 스포츠 중계

- LAFC는 4/26 미네소타전 손흥민 활약으로 축구 팬 관심 확대
- F1은 5월 마이애미 그랑프리 앞두고 인터뷰 미공개분, 경기 분석 리포트 등 편성 강화

요약 (1/2)

분야별 상위 5개 안드로이드 앱 매체력

*매체명 하단 비율(%)은 전월 대비 증감률을 나타냄

포털		
	네이버 -0.90%	218.2
	구글 +1.17%	132.1
	ChatGPT +3.86%	47.2
	다음 +0.76%	39.3
	네이트 +1.17%	7.0

동영상		
	유튜브 -0.88%	262.5
	넷플릭스 -7.93%	32.5
	쿠팡플레이 +2.80%	22.3
	틱톡 -3.74%	22.2
	티빙 -0.36%	17.9

SNS		
	인스타그램 +0.75%	170.1
	밴드 -3.20%	59.1
	페이스북 -3.22%	49.0
	엑스 (구. 트위터) +2.88%	36.9
	네이버카페 -4.12%	31.7

커뮤니케이션		
	카카오톡 -0.26%	249.6
	지메일 -3.63%	36.5
	텔레그램 -0.87%	12.6
	제타 +27.26%	10.5
	네이버메일 -5.00%	6.9

게임		
	로블록스 -10.92%	22.9
	브롤스타즈 +28.23%	15.8
	블록 블라스트 +14.70%	14.9
	로얄매치 +8.89%	9.3
	스팀 -7.09%	6.7

음악		
	유튜브뮤직 -2.81%	94.2
	멜론 +2.69%	58.8
	스포티파이 +19.95%	28.1
	지니뮤직 -6.72%	21.5
	플로(FLO) -2.99%	20.8

도서		
	굿노벨 +8.21%	62.4
	리디 -8.32%	53.6
	밀리의서재 +5.46%	50.3
	월라 +9.46%	14.6
	원스토리 +2.23%	14.3

웹툰/웹소설		
	네이버웹툰 +0.50%	136.5
	카카오페이지 -3.72%	89.6
	네이버시리즈 +2.09%	62.9
	카카오웹툰 +4.12%	16.7
	노벨피아 -9.12%	15.4

전화		
	에이닷 전화 -1.31%	125.9
	후후 +9.57%	9.1
	후스콜 -5.15%	2.0
	구글 다이얼러 -13.91%	1.3
	U+통화도우미 -14.35%	1.2

사진		
	스노우 +4.94%	5.8
	유라이크 +12.91%	1.9
	B612 +6.69%	1.7
	무음 고화질 +19.03%	1.6
	타임스탬프 +8.30%	1.5

요약 (2/2)

분야별 상위 5개 안드로이드 앱 매체력




*매체명 하단 비율(%)은 전월 대비 증감률을 나타냄

전자상거래		
	쿠팡 -0.17%	135.5
	당근 -1.97%	95.4
	네이버플러스스토어 +7.03%	37.5
	11번가 -3.87%	36.1
	G마켓 +5.47%	35.0

지도/내비게이션		
	네이버지도 -0.24%	148.1
	티맵 +3.52%	108.9
	카카오맵 +1.06%	59.1
	구글지도 -11.81%	33.7
	카카오내비 -3.10%	18.5

배달/주문		
	배달의민족 -1.06%	185.5
	쿠팡이츠 -1.51%	95.6
	요기요 +10.96%	40.1
	맹겨요 -10.25%	24.7
	버거킹 +6.08%	18.3

맛집추천/예약		
	캐치테이블 -16.00%	174.2
	데일리샷 +30.86%	60.5
	테이블링 +44.72%	51.2
	데이트팝 +24.71%	5.7
	식신 e-식권 -35.11%	5.3

숙박/여행		
	NOL(구.아놀자) +34.64%	87.1
	여기어때 +10.43%	53.6
	트립닷컴 -11.69%	40.9
	아고다 -14.43%	38.7
	하나투어 -9.59%	19.9

금융		
	토스 +0.62%	118.0
	삼성 월렛 +0.34%	67.6
	카카오뱅크 -0.48%	50.2
	KB국민은행스타뱅킹 +0.70%	46.1
	PASS -1.52%	43.4

부동산		
	호갱노노 +8.62%	98.3
	직방 -24.35%	42.9
	KB부동산 -21.60%	32.9
	다방 -17.87%	25.1
	아실 +124.13%	20.3

스포츠		
	라이브스코어 -0.70%	85.1
	골프존 -9.47%	39.6
	스마트스코어 -1.34%	29.7
	스코어센터 -21.09%	29.3
	KBO STATS +67.27%	19.2

구인/구직		
	사람인 +16.16%	74.8
	잡코리아 +2.42%	67.4
	알바몬 -13.85%	67.0
	알바천국 -8.60%	60.0
	리멤버 +1.18%	45.4

멤버십/할인/적립		
	캐시워크 +2.27%	68.6
	OK캐쉬백 -6.25%	57.8
	시럽 -1.33%	36.6
	스타벅스 +1.59%	28.8
	T멤버십 -6.15%	28.2

상세

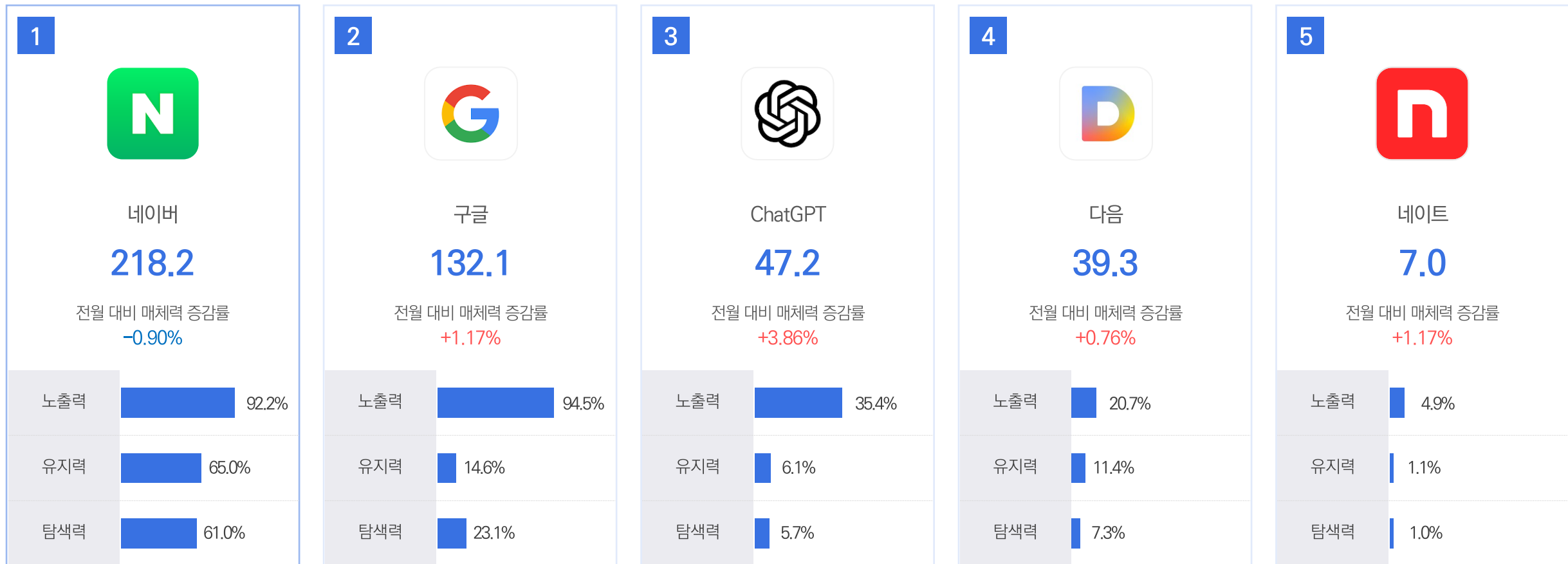
01) 포털 분야 상위 5개 안드로이드 앱 매체력

*노출력, 유지력, 탐색력은 각 순이용자수, 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

***2026년 4월 닐슨코리아 클릭 데이터 기준(안드로이드OS 기준, 추정치로 실제와 다를 수 있음)

포털 앱 순 이용자 N=3741.5만 명, 총 이용 시간 N=218.7억 분, 총 실행 횟수 N=136.7억 회



상세

02) 동영상 분야 상위 5개 안드로이드 앱 매체력

*노출력, 유지력, 탐색력은 각 순이용자수, 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

***2026년 4월 닐슨코리안클릭 데이터 기준(안드로이드OS기준, 추정치로 실제와 다를 수 있음)

동영상 앱 순 이용자 N=3602.6만 명, 총 이용 시간 N=891.9억 분, 총 실행 횟수 N=100.6억 회



상세

03) SNS 분야 상위 5개 안드로이드 앱 매체력

*노출력, 유지력, 탐색력은 각 순이용자수, 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

***2026년 4월 닐슨코리안클릭 데이터 기준(안드로이드OS 기준, 추정치로 실제와 다를 수 있음)

SNS 앱 순 이용자 N=2899.0만 명, 총 이용 시간 N=269.0억 분, 총 실행 횟수 N=126.3억 회



상세

04) 커뮤니케이션 분야 상위 5개 안드로이드 앱 매체력

*노출력, 유지력, 탐색력은 각 순이용자수, 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

***2026년 4월 닐슨코리안클릭 데이터 기준(안드로이드OS 기준, 추정치로 실제와 다를 수 있음)

커뮤니케이션 앱 순 이용자 N=3752.39만 명, 총 이용 시간 N=365.0억 분, 총 실행 횟수 N=384.3억 회



상세

05) 게임 분야 상위 5개 안드로이드 앱 매체력

*노출력, 유지력, 탐색력은 각 순이용자수, 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

***2026년 4월 닐슨코리아 클릭 데이터 기준(안드로이드OS 기준, 추정치로 실제와 다를 수 있음)

게임 앱 순 이용자 N=1999.0만 명, 총 이용 시간 N=347.7억 분, 총 실행 횟수 N=66.6억 회



상세

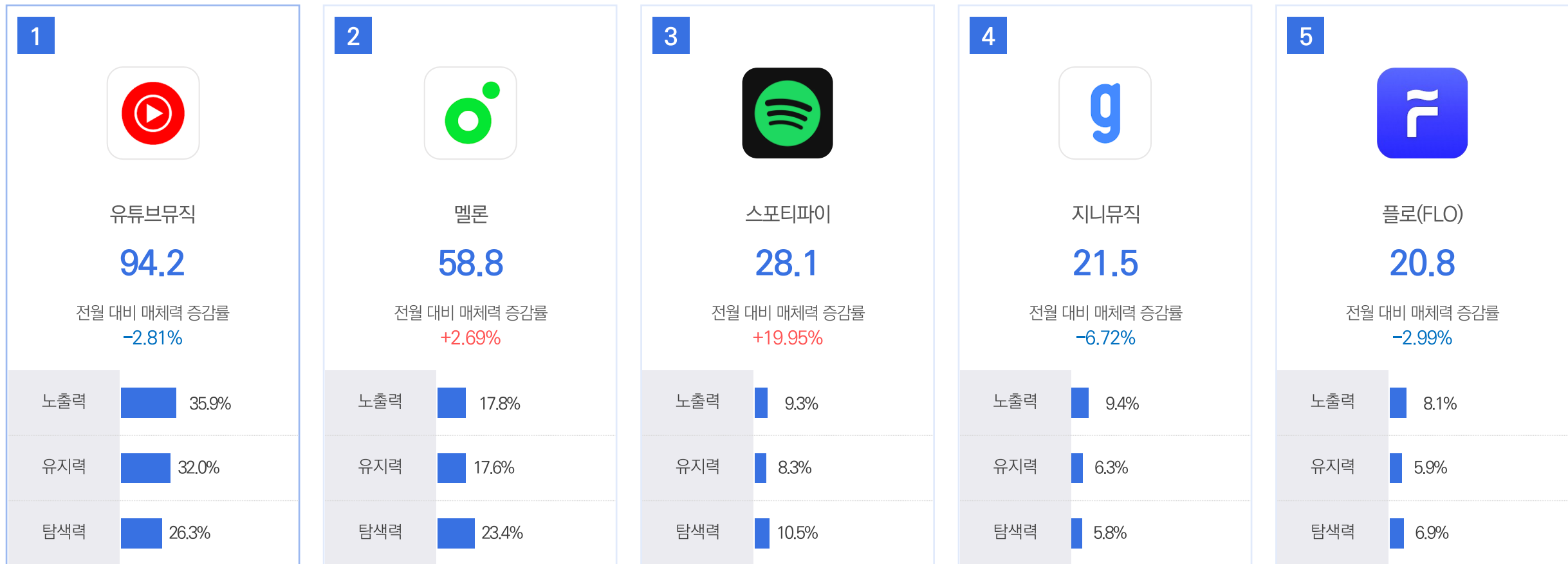
06) 음악 분야 상위 5개 안드로이드 앱 매체력

*노출력, 유지력, 탐색력은 각 순이용자수, 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

***2026년 4월 닐슨코리안클릭 데이터 기준(안드로이드OS기준, 추정치로 실제와 다를 수 있음)

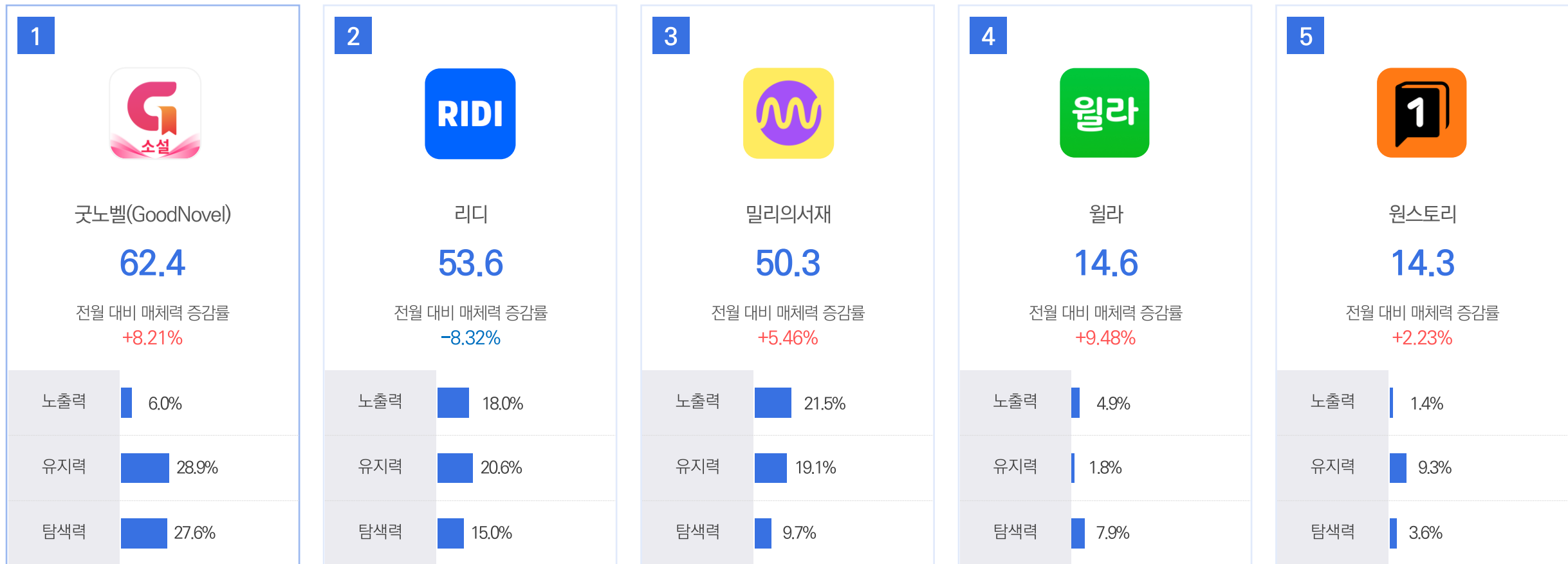
음악 앱 순 이용자 N=2518.0만 명, 총 이용 시간 N=413.2억 분, 총 실행 횟수 N=13.2억 회



상세

07) 도서 분야 상위 5개 안드로이드 앱 매체력

*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
 ***2026년 4월 닐슨코리안클릭 데이터 기준(안드로이드OS기준, 추정치로 실제와 다를 수 있음)
 도서 앱 순 이용자 N=418.6만 명, 총 이용 시간 N=10.8억 분, 총 실행 횟수 N=2.3억 회



상세

08) 웹툰/웹소설 분야 상위 5개 안드로이드 앱 매체력

*노출력, 유지력, 탐색력은 각 순이용자수, 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

***2026년 4월 님스코리아 클릭 데이터 기준(안드로이드OS 기준, 추정치로 실제와 다를 수 있음)

웹툰/웹소설 앱 순 이용자 N=1020.5만 명, 총 이용 시간 N=75.0억 분, 총 실행 횟수 N=15.2억 회



상세

09) 전화 분야 상위 5개 안드로이드 앱 매체력

*노출력, 유지력, 탐색력은 각 순이용자수, 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
 ***2026년 4월 닐슨코리안클릭 데이터 기준(안드로이드OS기준, 추정치로 실제와 다를 수 있음)
 전화 앱 순 이용자 N=3669.1만 명, 총 이용 시간 N=0.1억 분, 총 실행 횟수 N=0.1억 회



상세

10) 카메라 분야 상위 5개 안드로이드 앱 매체력

*노출력, 유지력, 탐색력은 각 순이용자수, 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
 ***2026년 4월 닐슨코리아 클릭 데이터 기준(안드로이드OS 기준, 추정치로 실제와 다를 수 있음)
 사진 앱 순 이용자 N=3721.4만 명, 총 이용 시간 N=59.0억 분, 총 실행 횟수 N=86.9억 회



상세

11) 전자상거래 분야 상위 5개 안드로이드 앱 매체력

*노출력, 유지력, 탐색력은 각 순이용자수, 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

***2026년 4월 닐슨코리아 클릭 데이터 기준(안드로이드OS 기준, 추정치로 실제와 다를 수 있음)

전자상거래 앱 순 이용자 N=3274.0만 명, 총 이용 시간 N=142.9억 분, 총 실행 횟수 N=130.9억 회



상세

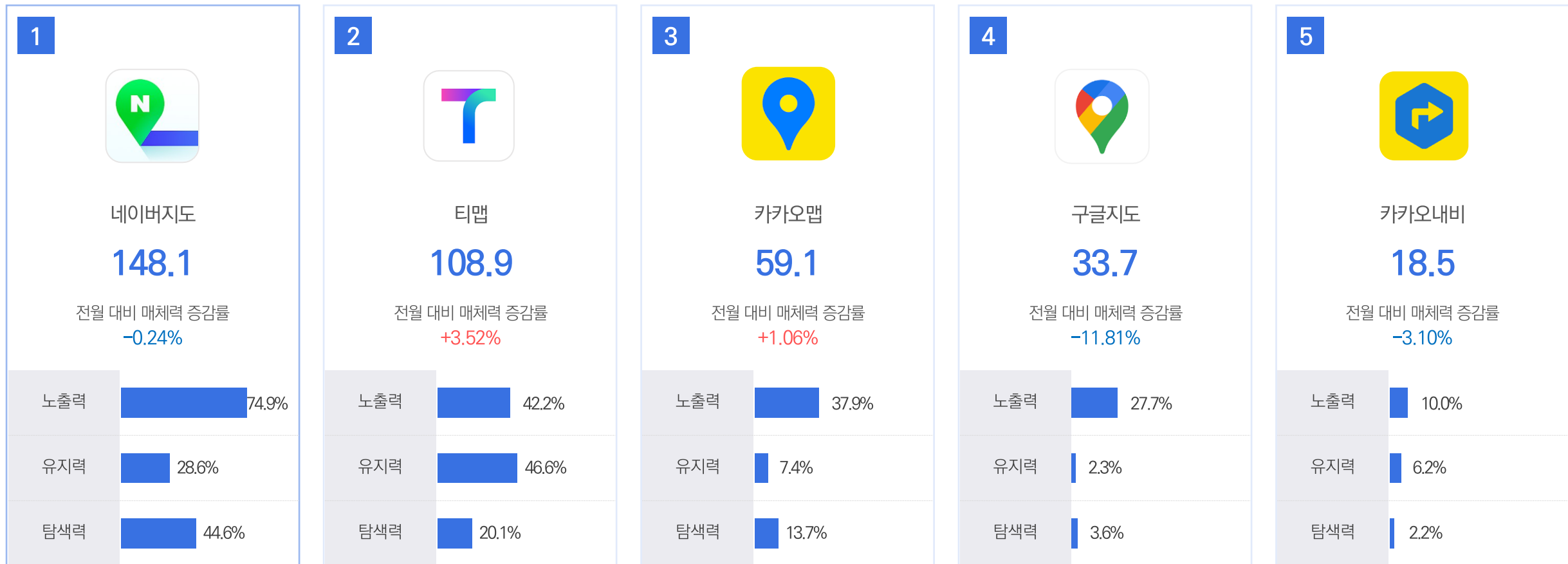
12) 지도/내비게이션 분야 상위 5개 안드로이드 앱 매체력

*노출력, 유지력, 탐색력은 각 순이용자수, 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

***2026년 4월 닐슨코리아 클릭 데이터 기준(안드로이드OS 기준, 추정치로 실제와 다를 수 있음)

지도/내비게이션 앱 순 이용자 N=3201.6만 명, 총 이용 시간 N=91.0억 분, 총 실행 횟수 N=38.9억 회



상세

13) 배달/주문 분야 상위 5개 안드로이드 앱 매체력

*노출력, 유지력, 탐색력은 각 순이용자수, 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

***2026년 4월 닐슨코리안클릭 데이터 기준(안드로이드OS기준, 추정치로 실제와 다를 수 있음)

배달/주문 앱 순 이용자 N=2073.2만 명, 총 이용 시간 N=13.1억 분, 총 실행 횟수 N=11.8억 회



상세

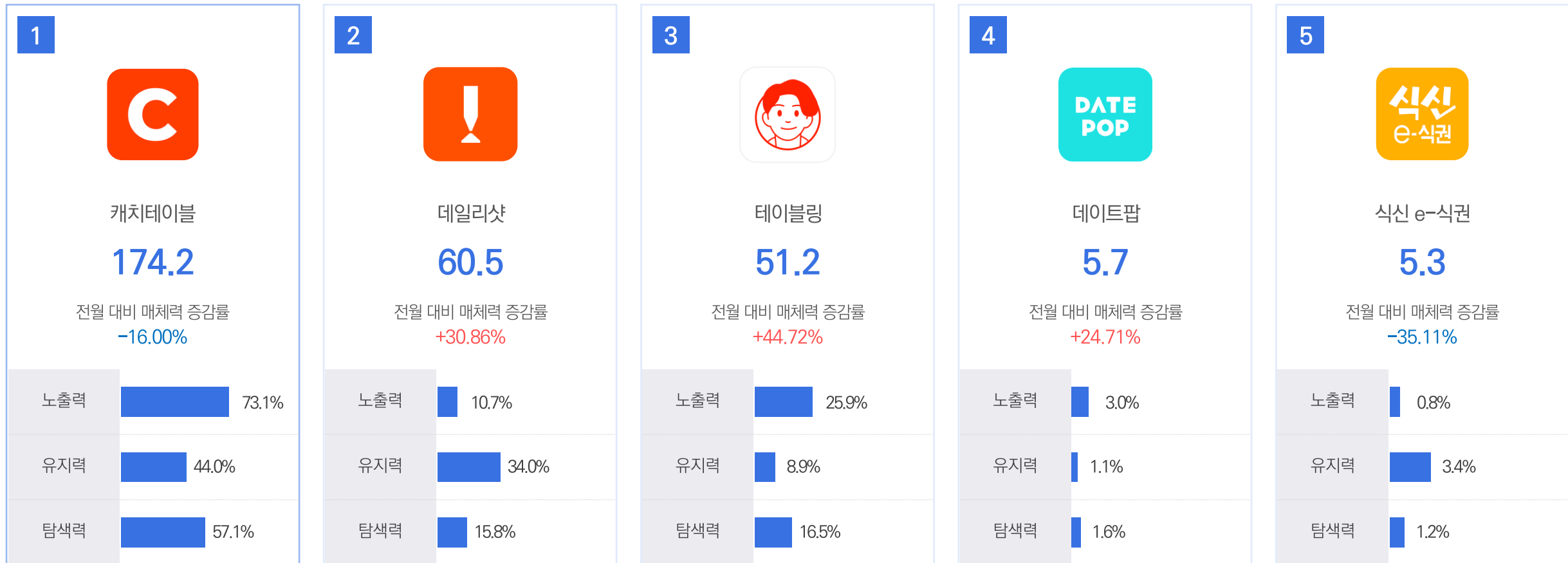
14) 맛집추천/예약 분야 상위 5개 안드로이드 앱 매체력

*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

***2026년 4월 닐슨코리아 클릭 데이터 기준(안드로이드OS 기준, 추정치로 실제와 다를 수 있음)

맛집추천/예약 앱 순 이용자 N=262.8만 명, 총 이용 시간 N=0.3억 분, 총 실행 횟수 N=0.3억 회



상세

15) 숙박/여행 분야 상위 5개 안드로이드 앱 매체력

*노출력, 유지력, 탐색력은 각 순이용자수, 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

***2026년 4월 닐슨코리안클릭 데이터 기준(안드로이드OS기준, 추정치로 실제와 다를 수 있음)

숙박/여행 앱 순 이용자 N=965.6만 명, 총 이용 시간 N=2.9억 분, 총 실행 횟수 N=2.5억 회



상세

16) 금융 분야 상위 5개 안드로이드 앱 매체력

*노출력, 유지력, 탐색력은 각 순이용자수, 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

***2026년 4월 닐슨코리아 클릭 데이터 기준(안드로이드OS 기준, 추정치로 실제와 다를 수 있음)

금융 앱 순 이용자 N=3605.5만 명, 총 이용 시간 N=309.5억 분, 총 실행 횟수 N=272.0억 회



상세

17) 부동산 분야 상위 5개 안드로이드 앱 매체력

*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
 ***2026년 4월 닐슨코리아 클릭 데이터 기준(안드로이드OS기준, 추정치로 실제와 다를 수 있음)
 부동산 앱 순 이용자 N=656.0만 명, 총 이용 시간 N=1.3억 분, 총 실행 횟수 N=1.1억 회



상세

18) 스포츠 분야 상위 5개 안드로이드 앱 매체력

*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
 ***2026년 4월 닐슨코리안클릭 데이터 기준(안드로이드OS기준, 추정치로 실제와 다를 수 있음)
 스포츠 앱 순 이용자 N=378.8만 명, 총 이용 시간 N=4.2억 분, 총 실행 횟수 N=3.9억 회



상세

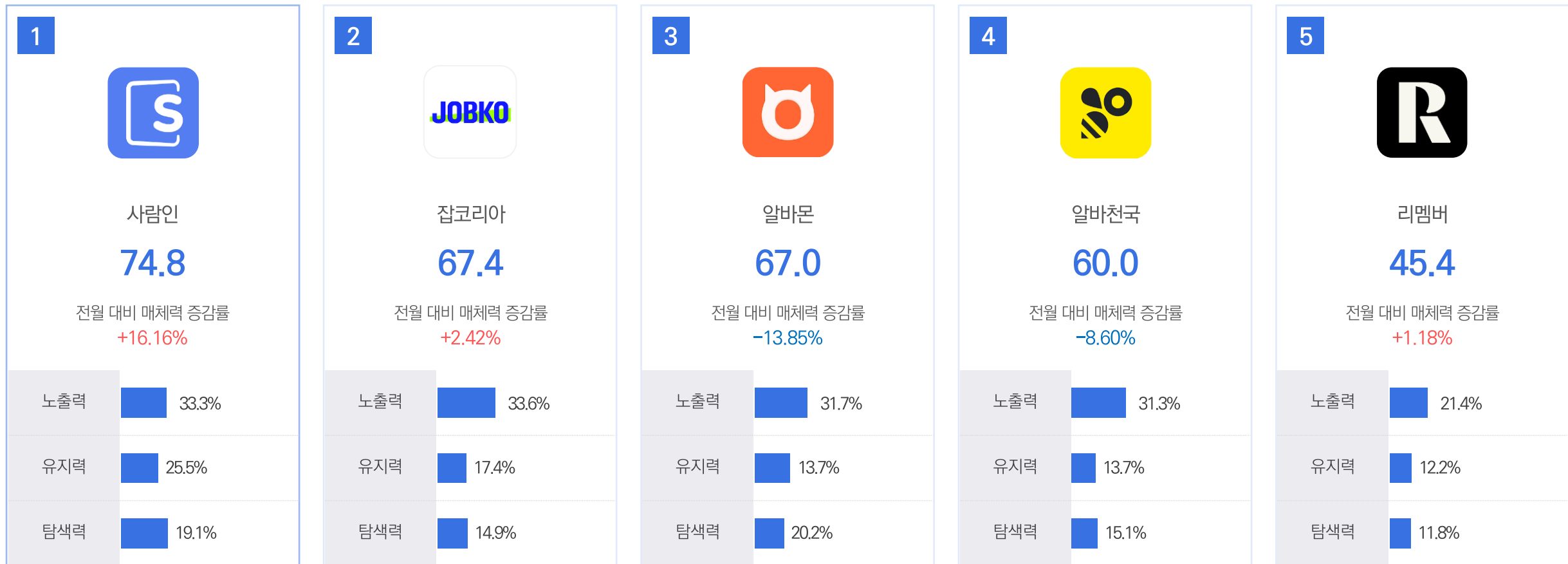
19) 구인/구직 분야 상위 5개 안드로이드 앱 매체력

*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

***2026년 4월 닐슨코리안클릭 데이터 기준(안드로이드OS기준, 추정치로 실제와 다를 수 있음)

구인/구직 앱 순 이용자 N=632.1만 명, 총 이용 시간 N=2.2억 분, 총 실행 횟수 N=2.2억 회



상세

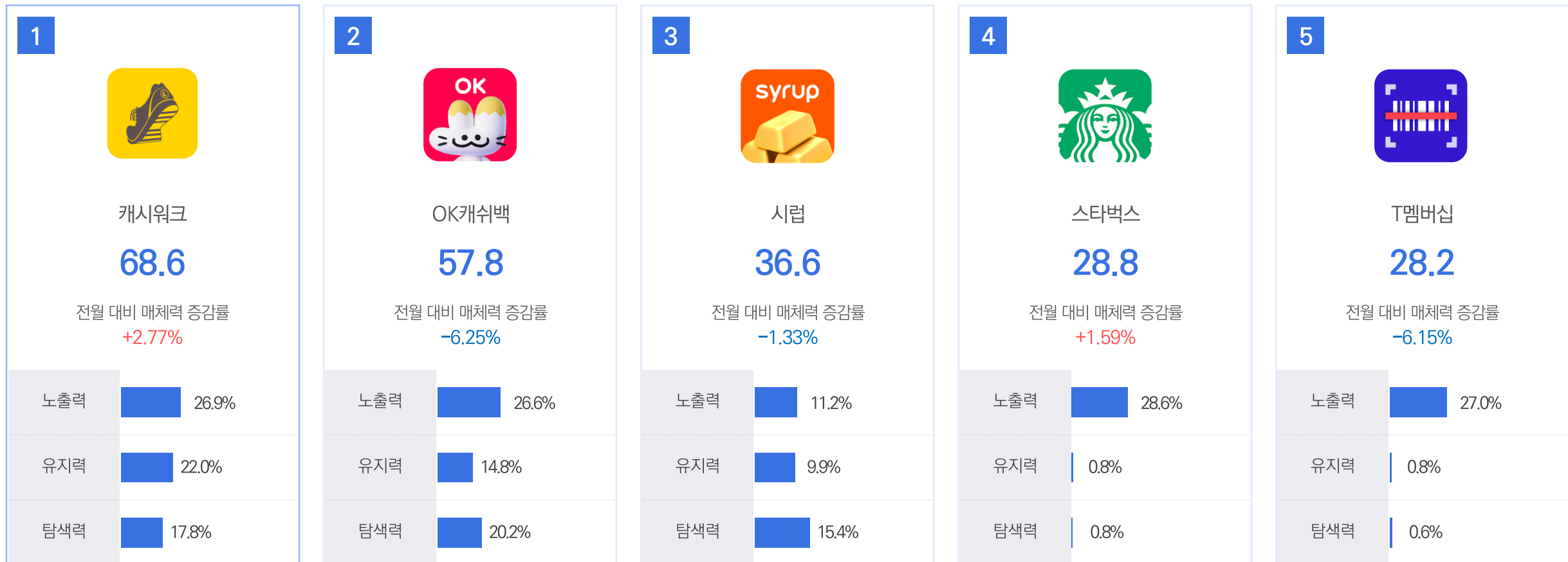
20) 멤버십/할인/적립 분야 상위 5개 안드로이드 앱 매체력

*노출력, 유지력, 탐색력은 각 순이용자수, 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

***2026년 4월 닐슨코리안클릭 데이터 기준(안드로이드OS 기준, 추정치로 실제와 다를 수 있음)

멤버십/할인/적립 앱 순 이용자 N=2699.7만 명, 총 이용 시간 N=144.0억 분, 총 실행 횟수 N=187.8억 회



E.O.D

문의 인크로스데이터랩(IDL) | idl@incross.com

※본 리포트의 2차 가공 및 무단 배포를 금합니다.

마인뉴스 구독하기

incross | **SK networks**

© 2026 Incross - All rights reserved.

This document constitutes the exclusive property of Incross. Incross retains all copyrights and other rights over, without limitation, Incross' trademarks, technologies, methodologies, analyses and know how included or arising out of this document. The addressee of this document undertakes to maintain it confidential and not to disclose all or part of its content to any third party without the prior written consent of Incross. The addressee undertakes to use this document solely for its own needs and the needs of its affiliated companies as the case may be only for the purpose of evaluating the document for services of Incross. No other use is permitted.

