

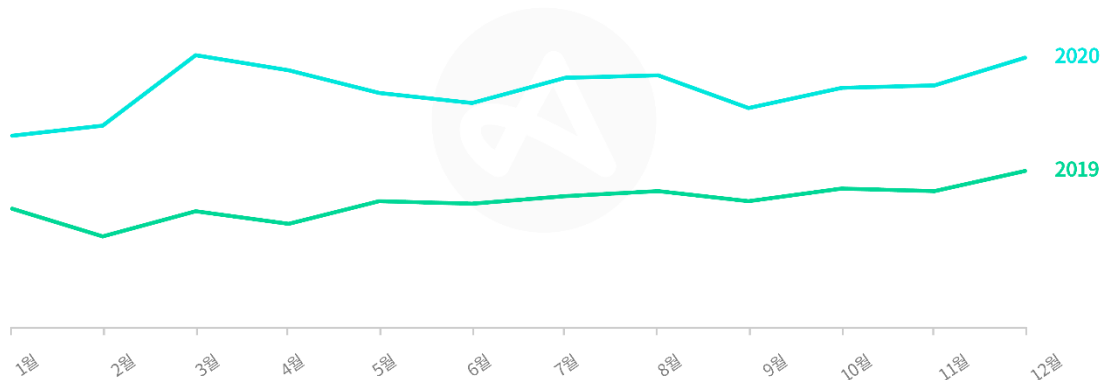
보도자료

Adjust, '모바일 앱 트렌드 보고서' 발표...2021년 1분기 모바일 앱 31% 성장

게임, 전자상거래, 핀테크 관련 앱 설치 및 세션 수 급증 확인

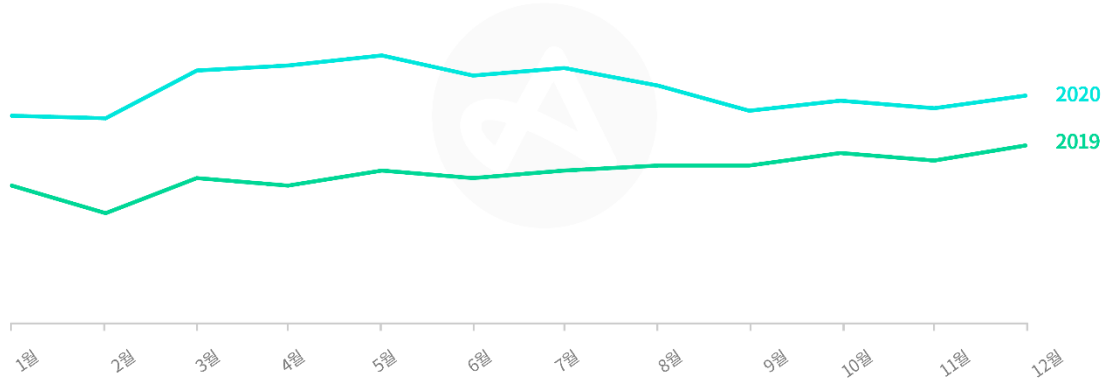
(서울, 2021년 5월 27일) — 모바일 측정, 광고 해킹 예방 및 사이버 보안 분야 업계 리더 [Adjust\(에드저스트\)](#)는 모바일 앱 시장 변화를 분석한 '[2021년 모바일 앱 트렌드 보고서](#)'를 27일 발표했다. 본 보고서에 따르면 2021년 모바일 앱 시장의 성장은 가속화될 것으로 나타났다. 지난해 전체 앱 카테고리에 대한 설치 수는 2019년 대비 50% 증가하였으며, 2021년 1분기에는 31%의 성장세를 나타냈다. 나아가 지난해 세션 수는 2019년 대비 30% 증가했으며 올해 1분기에 4.5% 더 증가한 것으로 확인됐다.

2020년 앱 설치수는 전 카테고리에서 2019년 대비 50% 증가. 특히 2020년 3월과 4월에 전년 동기 대비 74%, 76% 증가하여 괄목할 만한 성장 기록



Adjust의 상위 2,000개 앱과 Adjust가 트래킹한 모든 앱의 전체 데이터 종합. 데이터 출처는 두 곳으로, 2019년 1월 1일부터 2021년 3월 14일까지의 기간 동안 ISO 3166-1 국가 코드 분류에 따른 45개국을 포함한 출처와 최대 250개국을 포함한 출처가 있습니다.

2020년에는 전 카테고리에서 세션수가 전년 동기 대비 30% 증가.
5월은 연간 평균치를 9% 상회하여 가장 높은 성과 기록



Adjust의 상위 2,000개 앱과 Adjust가 트래킹한 모든 앱의 전체 데이터 종합. 데이터 출처는 두 곳으로, 2019년 1월 1일부터 2021년 3월 14일까지의 기간 동안 ISO 3166-1 국가 코드 분류에 따른 45개국을 포함한 출처와 최대 250개국을 포함한 출처가 있습니다.

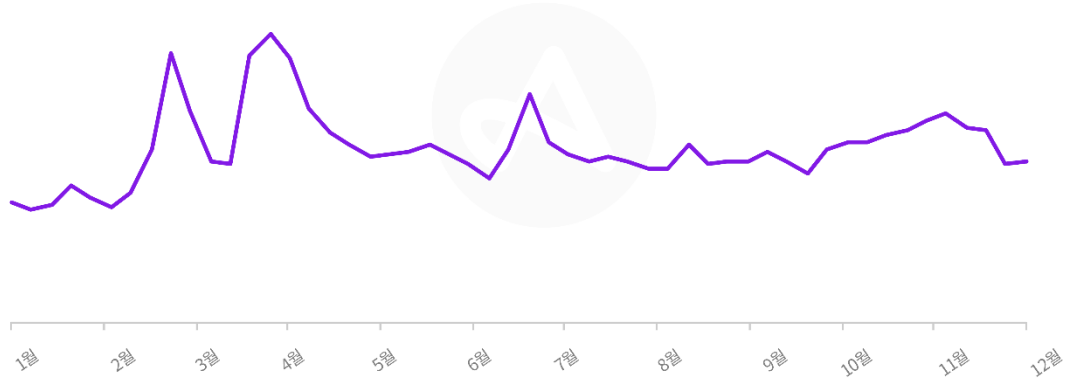
이번 보고서는 Adjust의 게임, 전자상거래, 핀테크 관련 상위 2,000여개의 앱 및 데이터 세트에 대한 설치 및 세션 수, 앱 사용 시간, 리텐션 및 리어트리뷰션 등 장기적인 글로벌 트렌드를 분석했다. 개발자 및 마케터는 Adjust의 트렌드 분석 내용 및 인사이트가 담긴 보고서 내용을 통해 타겟 오디언스 및 앱 시장 현황을 보다 효율적으로 파악할 수 있다.

Adjust 공동설립자 겸 CEO인 폴 뮐러(Paul H. Müller)는 “작년 앱 시장은 소비자들이 모바일 기기의 이점을 적극 활용하는 가운데 급격한 성장세를 나타냈다”라며, “새로운 유저에 대한 접근가능성은 높아졌지만, 이에 따라 모바일 마케터들의 경쟁 또한 심화되었다. 올해 iOS 14 시대가 도래함에 따라 마케팅 자동화 및 전체 유저 여정에서 유저의 인앱 행동에 대한 이해가 더욱 중요해졌다”라고 말했다.

이번 보고서의 핵심 내용은 다음과 같다:

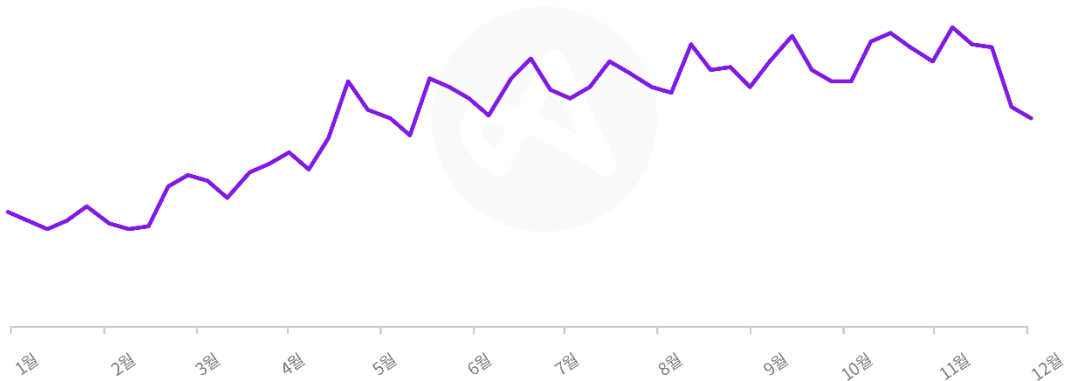
- **2020년 핀테크 앱 설치 증가율은 2019년 대비 51%로, 전체 앱 카테고리 중 가장 높은 것으로 나타났다.**
 - 올해 핀테크 앱 설치 수는 전년 평균 대비 12% 증가한 것으로 확인됐다. 이는 로빈후드(Robinhood), 에이콘스(Acorns) 및 개츠비(Gastsby) 등 주식 거래 앱 사용의 급격한 증가가 원인으로 예상된다.
 - 작년에는 세션 수 또한 증가하여 온라인 banking 및 결제 시스템으로의 전환을 확고하게 입증했다. 2019년 대비 85% 증가했으며, 2021년 현 시점에는 35% 증가한 것으로 나타났다.

핀테크 앱은 2020년 설치수가 전년 동기 대비 51% 증가하여 전 카테고리 중 가장 높은 설치수 증가 기록. 3월과 4월, 7월에 가장 높은 성과 달성



Adjust의 상위 2,000개 앱과 Adjust가 트래킹한 모든 앱의 전체 데이터 종합. 데이터 출처는 두 곳으로, 2019년 1월 1일부터 2021년 3월 14일까지의 기간 동안 ISO 3166-1 국가 코드 분류에 따른 45개국을 포함한 출처와 최대 250개국을 포함한 출처가 있습니다.

핀테크 앱 세션수는 2020년 꾸준히 증가하고 10월 초와 11월 말에 정점 기록

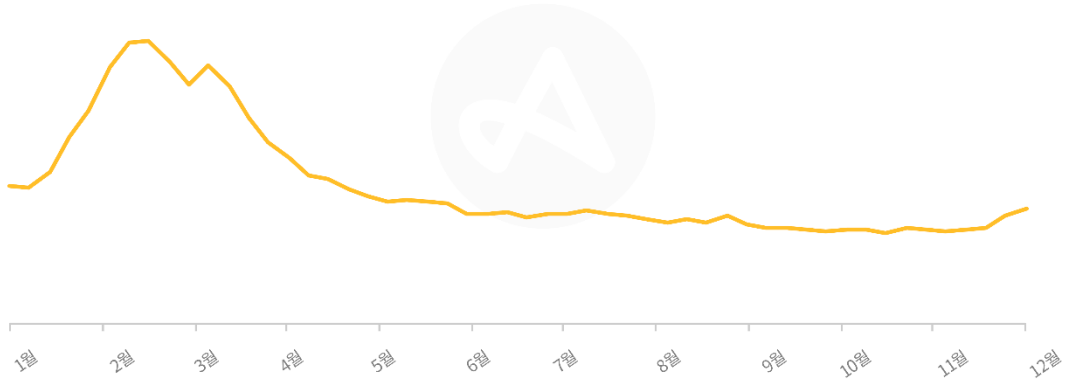


Adjust의 상위 2,000개 앱과 Adjust가 트래킹한 모든 앱의 전체 데이터 종합. 데이터 출처는 두 곳으로, 2019년 1월 1일부터 2021년 3월 14일까지의 기간 동안 ISO 3166-1 국가 코드 분류에 따른 45개국을 포함한 출처와 최대 250개국을 포함한 출처가 있습니다.

- 게임 앱은 2020년 최고 기록을 경신하였으며, 특히 하이퍼 캐주얼 게임의 경우 설치 수가 43%나 증가했으며 비하이퍼 캐주얼 게임의 경우 26%의 성장세를 보였다.
- 비하이퍼 캐주얼 게임의 세션 수는 2019년 대비 27% 증가한 가운데, 하이퍼 캐주얼 세션 수는 36% 증가했다.

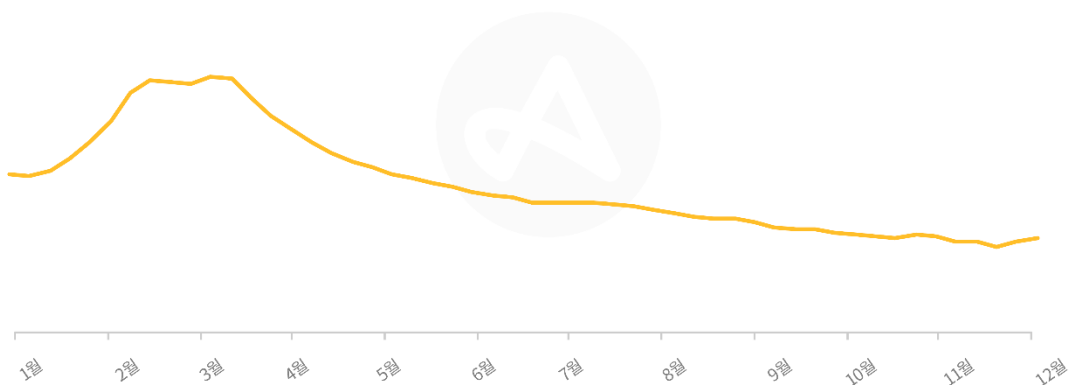
- 올해 하이퍼 캐주얼 게임 앱의 세션 수는 21% 하락했으나, 작년 사회적 거리두기로 인해 세션 수가 급증했던 시기를 제외하면 전년 대비 실적은 이전과 유사한 것으로 확인됐다. 또한, 2월 세션수는 전월 대비 47% 성장하며 지속적인 성장세를 보이고 있다.

하이퍼 캐주얼 게임 설치수는 2020년 2월 말 연간 평균을 129% 상회하여 정점 기록



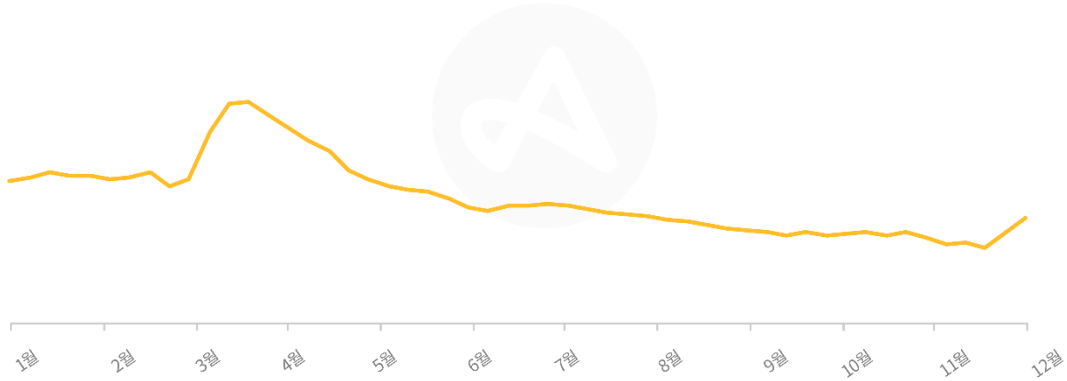
Adjust의 상위 2,000개 앱과 Adjust가 트래킹한 모든 앱의 전체 데이터 종합. 데이터 출처는 두 곳으로, 2019년 1월 1일부터 2021년 3월 14일까지의 기간 동안 ISO 3166-1 국가 코드 분류에 따른 45개국을 포함한 출처와 최대 250개국을 포함한 출처가 있습니다.

2020년 하이퍼 캐주얼 게임 세션수 증가는 1월 말 시작되어 3월 중순 정점 기록.
1~3월 통합 세션수는 49% 증가



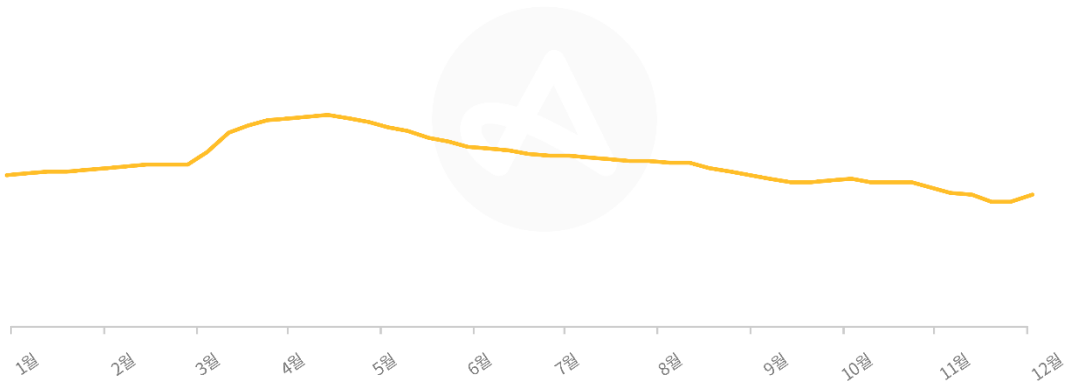
Adjust의 상위 2,000개 앱과 Adjust가 트래킹한 모든 앱의 전체 데이터 종합. 데이터 출처는 두 곳으로, 2019년 1월 1일부터 2021년 3월 14일까지의 기간 동안 ISO 3166-1 국가 코드 분류에 따른 45개국을 포함한 출처와 최대 250개국을 포함한 출처가 있습니다.

비 하이퍼 캐주얼 게임 설치수는 2020년 3월 마지막 주와 4월 첫째 주에 2019년 평균치를 90% 상회하여 가장 높은 성장세 기록



Adjust의 상위 2,000개 앱과 Adjust가 트래킹한 모든 앱의 전체 데이터 종합. 데이터 출처는 두 곳으로, 2019년 1월부터 2021년 3월 14일까지의 기간 동안 ISO 3166-1 국가 코드 분류에 따른 45개국을 포함한 출처와 최대 250개국을 포함한 출처가 있습니다.

비 하이퍼 캐주얼 게임은 4월 마지막 주에 연간 평균치를 22% 상회하여 정점 기록 후 6월 중순까지 높은 성장세 유지

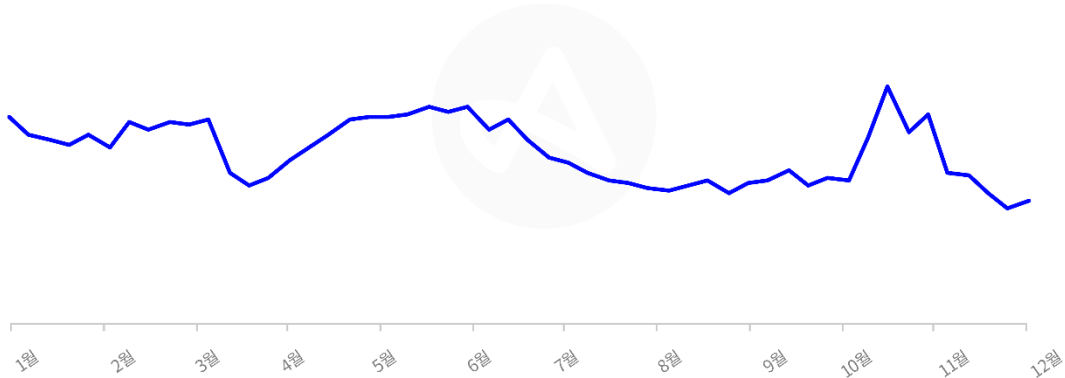


Adjust의 상위 2,000개 앱과 Adjust가 트래킹한 모든 앱의 전체 데이터 종합. 데이터 출처는 두 곳으로, 2019년 1월부터 2021년 3월 14일까지의 기간 동안 ISO 3166-1 국가 코드 분류에 따른 45개국을 포함한 출처와 최대 250개국을 포함한 출처가 있습니다.

- 2020년 전자상거래 앱의 설치율은 6%로 상대적으로 저조하지만 작년 한 해에 걸쳐 지속적인 성과를 나타냈다.
- 세션 수는 무려 44%나 증가하며, 모바일 쇼핑을 즐겨하는 유저의 인게이지먼트가 높은 것으로 확인되었다.

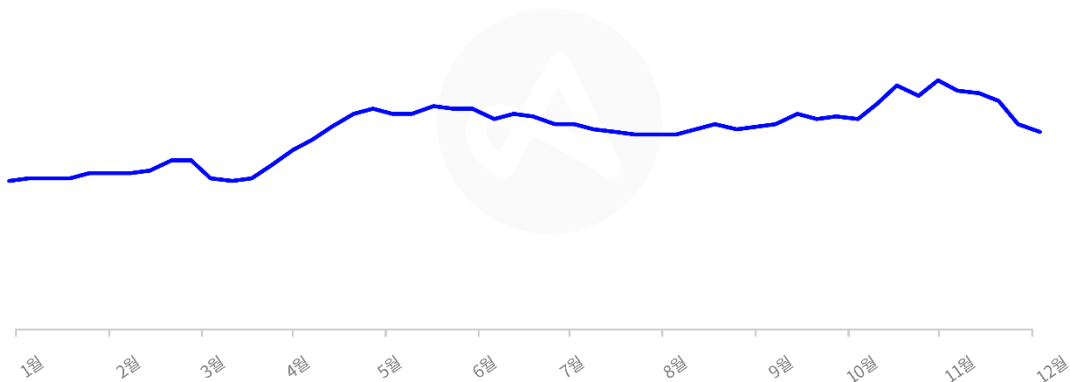
- 올해는 전년 평균 대비 설치 수 11%, 세션 수 14%의 성장세를 나타내며 연초부터 확고한 성장세를 보이고 있다.
- 전자상거래의 세션 수는 올해 2월 말 및 3월 초에 가장 높았으며, 전년 대비 23% 증가했다.

전자상거래 설치수는 2020년 11월 둘째 주에 가장 높은 성장률을 보였으나 이후 크리스마스 시즌에 감소



Adjust의 상위 2,000개 앱과 Adjust가 트래킹한 모든 앱의 전체 데이터 종합. 데이터 출처는 두 곳으로, 2019년 1월 1일부터 2021년 3월 14일까지의 기간 동안 ISO 3166-1 국가 코드 분류에 따른 45개국을 포함한 출처와 최대 250개국을 포함한 출처가 있습니다.

전자상거래 세션수 2020년 꾸준히 증가했으나 3월에는 감소. 11월 말 18% 증가하여 4분기에 가장 높은 성과 기록



Adjust의 상위 2,000개 앱과 Adjust가 트래킹한 모든 앱의 전체 데이터 종합. 데이터 출처는 두 곳으로, 2019년 1월 1일부터 2021년 3월 14일까지의 기간 동안 ISO 3166-1 국가 코드 분류에 따른 45개국을 포함한 출처와 최대 250개국을 포함한 출처가 있습니다.

ADJUST

Adjust 는 모바일 앱 시장의 [iOS 14](#) 운영체제 도입에 따라 데이터 및 UX 기반 전략을 갖춘 앱이 성장할 것으로 전망한다. 따라서, 모바일 마케터는 유저의 인앱 행동, 유저 복귀 시점 및 이유에 대한 인사이트를 활용해 고도로 맞춤형 캠페인 및 커뮤니케이션을 제공하며 브랜드 신뢰도 향상 및 마케팅 전략을 구축할 수 있다.

한편, '모바일 앱 트렌드 리포트'의 전문은 [웹사이트](#)를 통해 확인 가능하다.

###

Adjust 소개

Adjust 는 글로벌 앱 마케팅 플랫폼이다. 모바일 앱 경제의 핵심 분야에서 시작해 기술에 대한 열정과 함께 글로벌 기업으로 성장한 Adjust 는 현재 전 세계 16 개의 오피스를 운영하고 있다.

Adjust 의 플랫폼에는 모바일 측정, 광고 해킹 예방, 사이버 보안 및 마케팅 자동화 제품이 포함된다. 이 제품군은 Adjust와 협력하는 50,000 개 이상의 앱이 마케팅을 더욱 간단하고 스마트하며 안전하게 수행할 수 있도록 지원한다. 사운드클라우드, 라쿠텐, 라인, 넥슨, 펄어비스, 하이퍼넥트, 미샤, 블루홀, 스마일게이트, 플레로게임즈, Rocket Internet 및 텐센트 게임을 포함한 글로벌 브랜드들이 Adjust 의 솔루션을 통해 예산 안정성을 확보하고 성과를 개선해 나가고 있다.

보도자료 문의

Allison + Partners – 김디아나 deana.kim@allisonpr.com 010-8205-6865