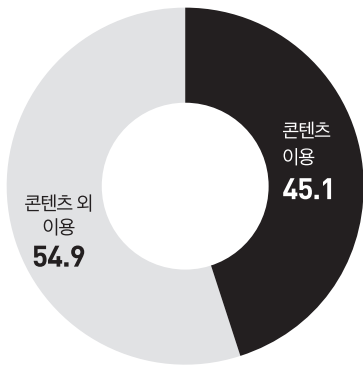


• 조사대상 : 콘텐츠 이용자(콘텐츠 이용 없는 사람 제외)
 • 표본수 : 697명
 • 조사방법 : 온라인 패널 조사(엠브레인퍼블릭)
 • 조사기간 : 2020.5.6 ~ 2020.5.7

사회적 거리는 멀리 콘텐츠는 가까이

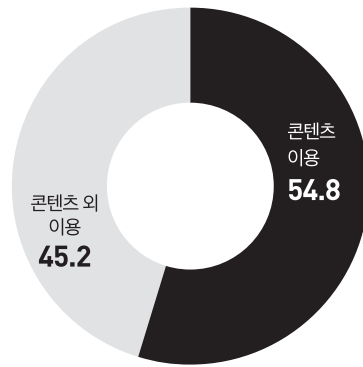
코로나19 발생 전 여가시간 중 콘텐츠 이용비율

단위 %



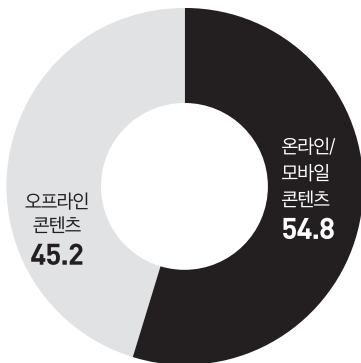
사회적 거리두기 기간 동안 여가시간 중 콘텐츠 이용 비율

단위 %



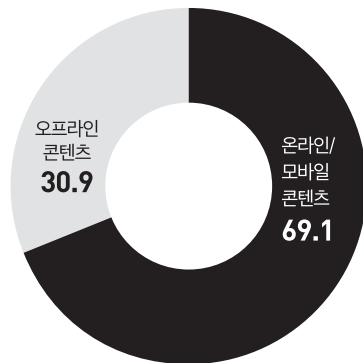
코로나19 발생 전 온라인/모바일 콘텐츠 이용 비율

단위 %



사회적 거리두기 기간 동안 온라인/모바일 콘텐츠 이용 비율

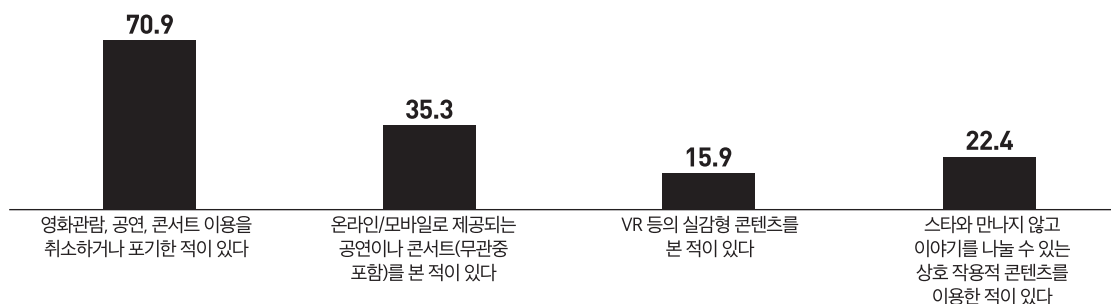
단위 %



우리집 R석에서 즐기는 언택트 공연

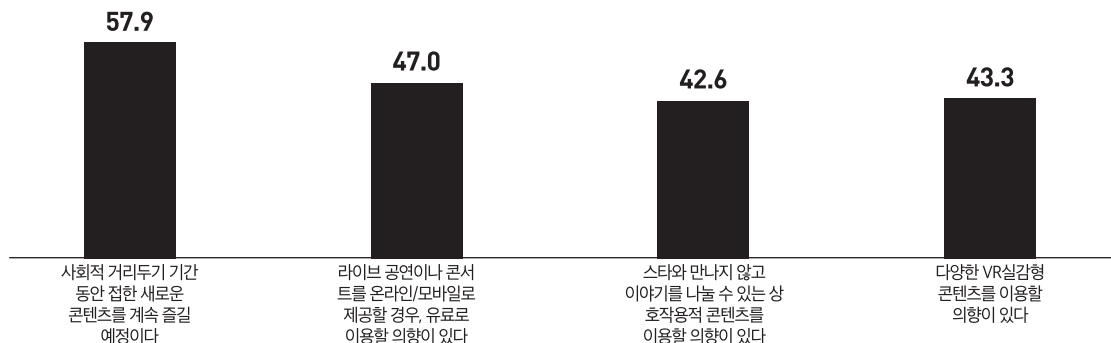
사회적 거리두기 기간 동안

단위 %



사회적 거리두기가 종료된 이후에도

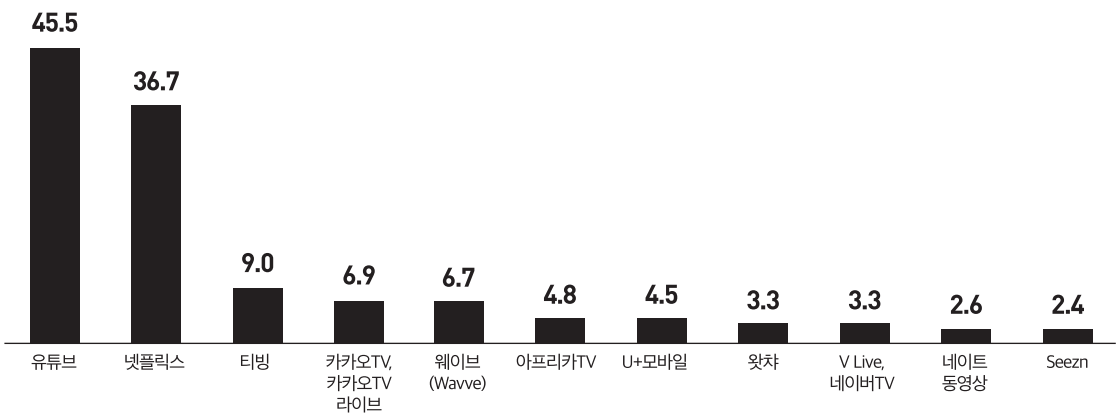
단위 %



집콕 필수템: OTT

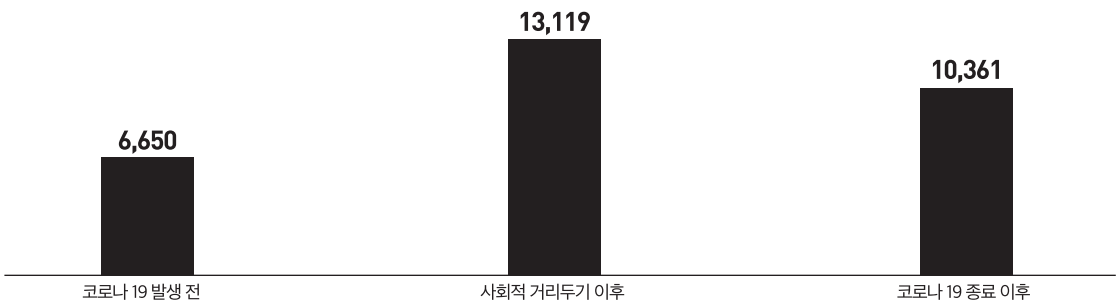
사회적 거리두기 이후 신규 가입한 영상 콘텐츠 플랫폼

단위 %



사회적 거리두기 이후 영상 콘텐츠 플랫폼 유료서비스 지출비용 변화

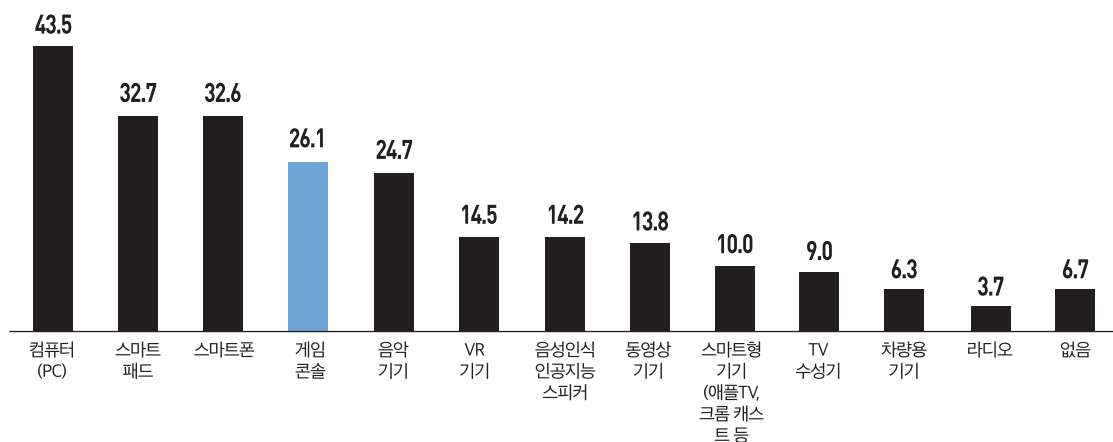
단위: 원



게임 콘솔 이용시간이 엄청 늘었다구리!

사회적 거리두기 이후 새로 구입했거나 구입하고 싶은 미디어 기기

단위 %



사회적 거리두기 이후 게임 콘솔 이용시간 변화

단위: 분

