

NAVER WEBTOON GAME BUSINESS



Update : 2026.06

CONFIDENTIAL

1. NAVER WEBTOON Service Status

Global No.1 Story-Tech Platform

네이버웹툰은 전세계 웹툰 시장을 선도하는 스토리테크 플랫폼으로
국내 시장을 넘어 글로벌 무대로 끊임없이 성장하고 있습니다.

Countries

[1]

150



MAU

[1]

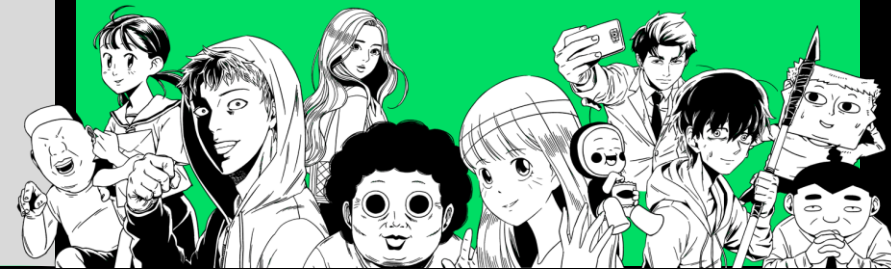
169M



Revenue

[2]

\$1.3B



[1] As of quarter ended March 31, 2024

[2] For the year ended December 31, 2023

NAVER WEBTOON의 서비스 지표

양질의 콘텐츠와 우수한 작가 경쟁력을 바탕으로
로열티 높은 차별화된 유저풀을 보유하고 있습니다.

600만+

작가 수

[1]

10억+

작품 수

[1]

112억 회

월간 PV

[1]

450분

인당 월 평균
이용 시간

[2]

65%

1주일 4회 이상
이용 비율

[2]

[1] 구글 플레이 만화 카테고리 103개 국가 기준/Watpad 포함

[2] 내부데이터(2023.10)

NAVER WEBTOON의 IP 사업 다각화

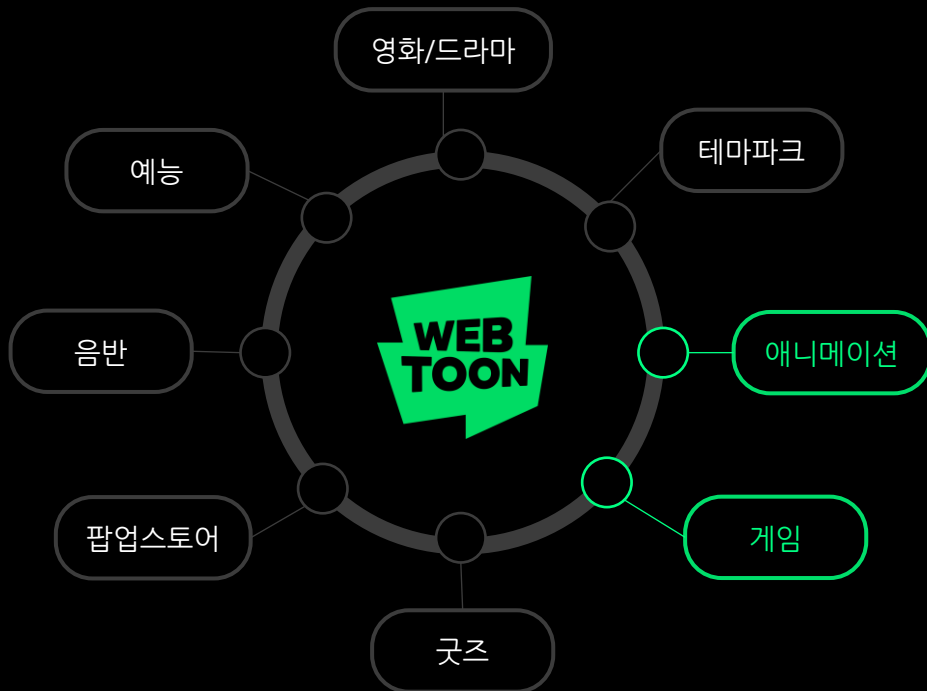
네이버웹툰은 방대한 IP와 두터운 유저풀을 기반으로 디지털 콘텐츠를 넘어 영상, 음원, 팝업, 공연 등 온/오프라인을 넘나들며 IP 비즈니스 영역을 꾸준히 넓혀가고 있습니다.



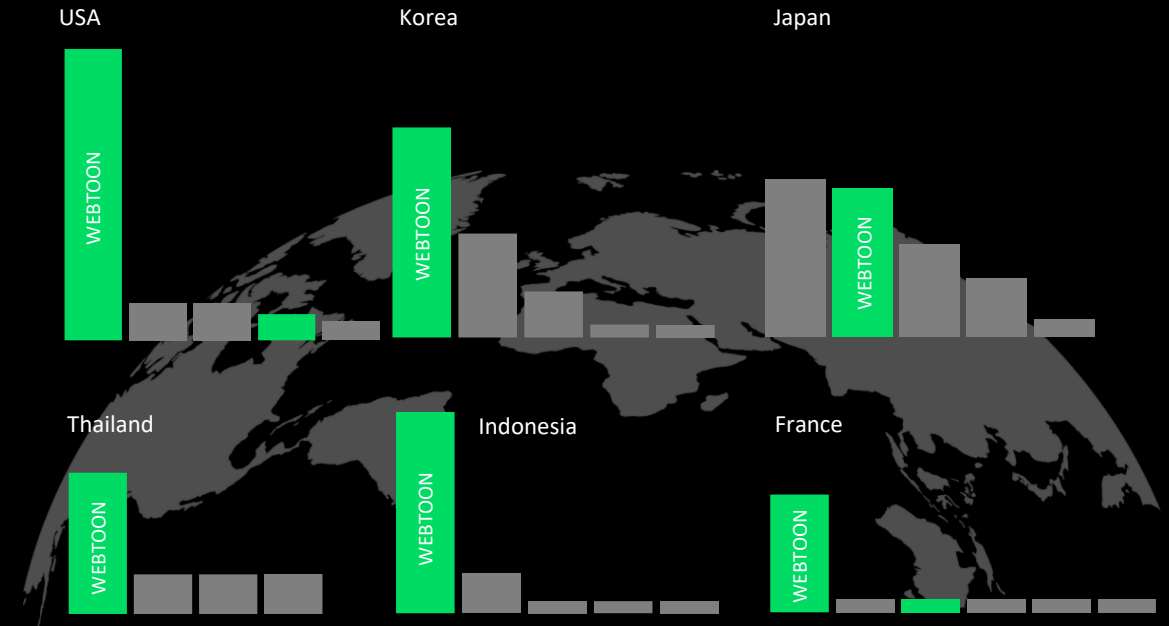
NAVER WEBTOON의 IP의 글로벌 영향력 확대

IP 비즈니스의 다각화를 통해 국내를 넘어 일본, 동남아, 북미 시장에서 MAU 1억 6,900만을 달성하며 K-콘텐츠 시장을 선도하고 있습니다.

OSMU



글로벌 NO.1 웹툰 플랫폼



*Sources : 2022, data.ai

NAVER WEBTOON의 IP의 글로벌 영향력 확대

로열티 높은 원작 팬덤에 힘입어 다양한 장르의 사업화에 성공하며
글로벌 영향력을 지속적으로 확대해 나가고 있습니다.



200+

Publications



300+

Movies,
TV series,
Or Animated shows



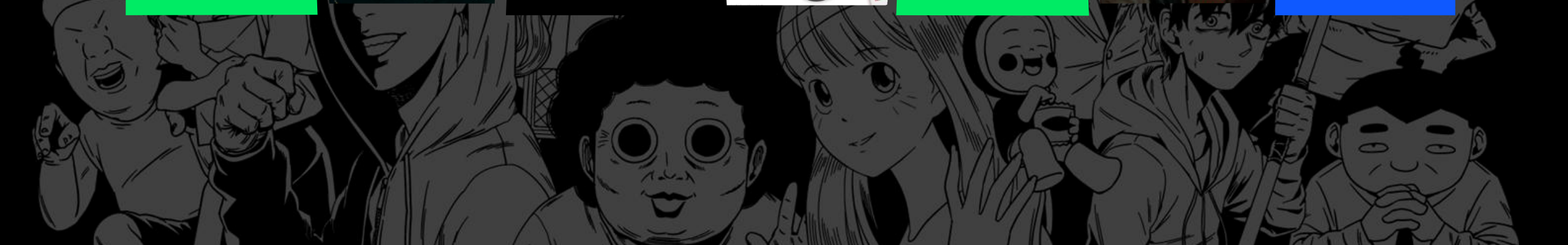
300+

Merchandise lines



100+

Games



2. Game with WEBTOON

Game with WEBTOON

네이버웹툰은 전 연령, 성별을 커버하는 콘텐츠를 확보하고 있으며
도달을 희망하는 핵심 타겟을 겨냥한 작품과 매칭하여 효과적인 유저 모객이 가능합니다.



전체
10대 인구의 **30%**



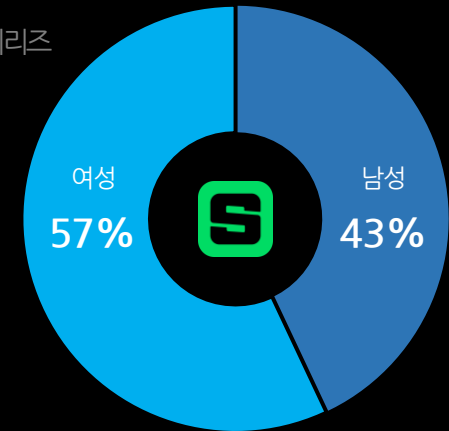
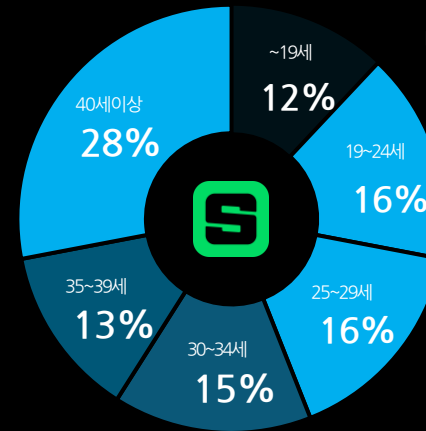
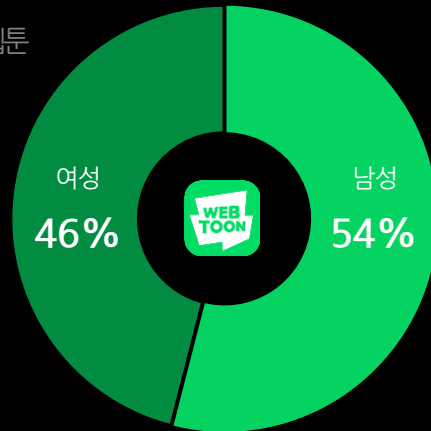
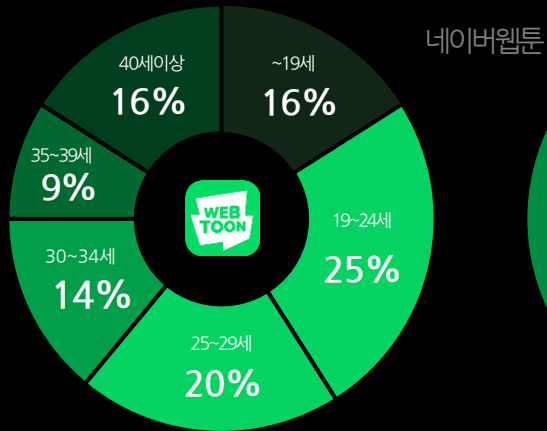
전체
20대 인구의 **70%**



전체
30대 인구의 **40%**



전체
40대 인구의 **30%**



Game with WEBTOON

웹툰을 활용한 두 가지 게임화 전략

1

웹툰 IP 기반
라이선스
게임

웹툰을 활용하여
게임 타이틀로 출시

2

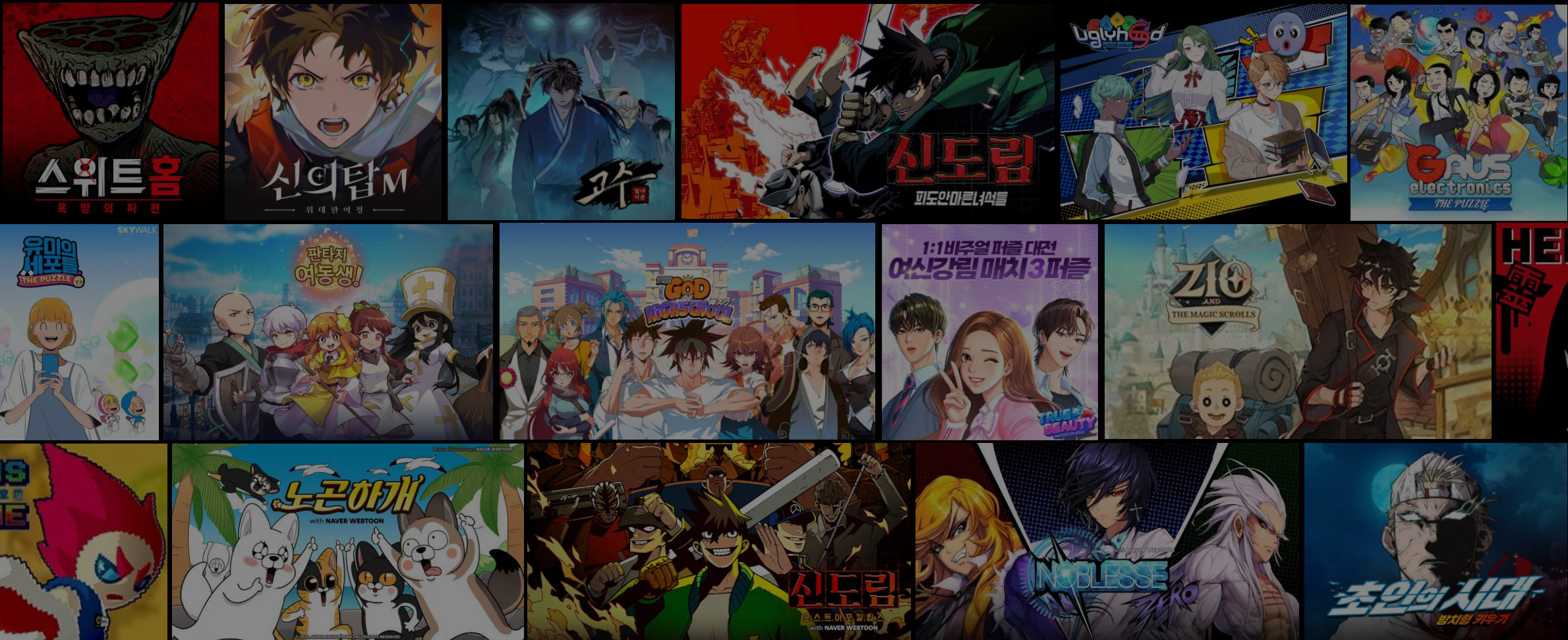
웹툰 IP 활용
콜라보레이션

특정 기간 웹툰 캐릭터와 세계관을
활용한 콜라보레이션 이벤트 진행

2. GAME with WEBTOON

웹툰 IP 기반 라이선스 게임

9년간 총 100개 이상의 게임 타이틀 출시



웹툰 IP 기반 라이선스 게임

그 중 누적 매출 50억 이상 게임 다수

2016

갓오브하이스쿨
와이디온라인
수집형 RPG

316억



2017

노블레스
네오위즈
수집형 RPG

151억



2018

전자오락수호대
슈퍼플래닛
방치형 RPG

92억



2019

히어로칸타레
엔젤게임즈
수집형 RPG

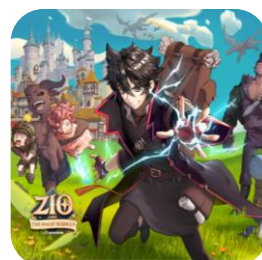
360억



2021

마법스크롤상인지오
슈퍼플래닛
방치형 RPG

57억



2022

신의탐M: 위대한여정
엔젤게임즈
수집형 RPG

246억



웹툰 IP 기반 라이선스 게임

지속 해서 이어지는 웹툰 라이선스 타이틀들의 성공 사례

신의 탑: 새로운 세계(2023)



넷마블 수집형RPG

900억

99강화나무몽둥이: 키우기 (2025)



다에리소프트 방치형RPG

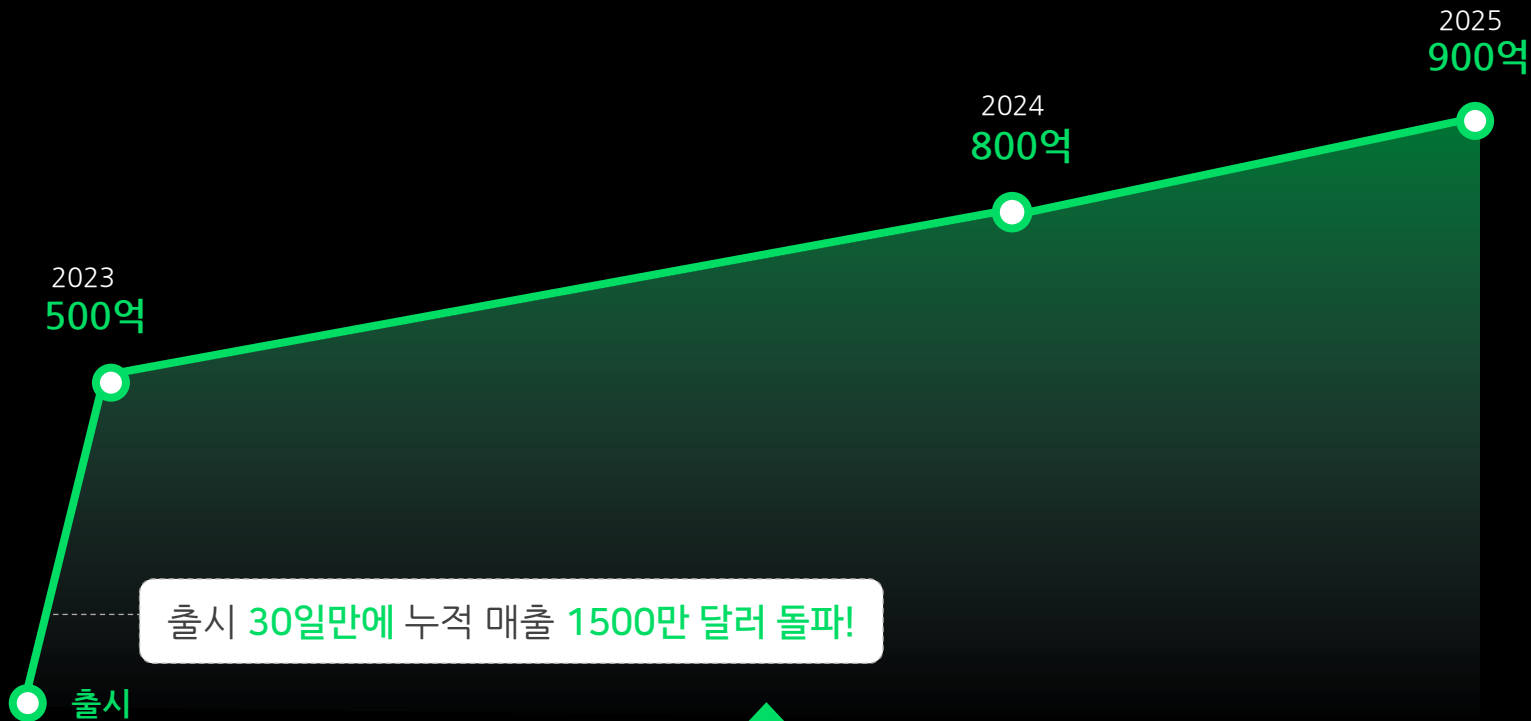
80억

2. GAME with WEBTOON

Licensed Games

[Tower of God : NEW WORLD]

누적 매출 추이 [단위 : 원]



사전 다운로드 4시간 만
인기 게임 1위

앱스토어 최고 순위 기준
매출 4위

netmarble

6.2B VIEW
WEBTOON
ORIGINAL



신의탑
새로운 세계

Original Comics from NAVER WEBTOON © SM © Netmarble Corp. All Rights Reserved.

2. GAME with WEBTOON

Licensed Games

[HERO CANTARE]

웹툰 유니버스 (신의 탑 + 갓 오브 하이스쿨 + 열렘전사)

누적 매출



360억 (단위 : 원)

누적 다운로드



200만



출시 3일만에
구글 인기 RPG

1위



구글 인기 게임

1위



인기 RPG 게
임

1위



양대 마켓 인기 게임

1위



WEBTOON
HERO
UNIVERSE

2. GAME with WEBTOON

NAVER WEBTOON's Game Publishing Label

[STUDIO LICO Corp.]

웹툰 IP 기반 라이선스 타이틀이 모이는 네이버웹툰 게임사업팀의 세미 퍼블리싱 계정

99강화 나무몽둥이 : 키우기

STUDIO LICO Corp.

광고 포함 · 인앱 구매



4.6★

리뷰 1.87만개

50만+

다운로드

Semi-Publishing Model

예산 지원을 넘어 IP, 마켓, 채널링, 운영, 마케팅까지 서비스 과정에서 네이버웹툰이 직접적인 깊게 관여

01

웹툰게임 퍼블리셔

계정 단위 웹툰게임
포트폴리오화

02

파트너십 운영

마케팅 및 운영 파트너
와 서비스 모델 공통 검
증

03

플랫폼 레버리징

채널링 배너 및
웹툰 콜라보레이션

04

장르 확장

캐주얼 - 미드코어를
시작으로 규모 확장

STUDIO LICO Corp.의 앱 더보기



용사가 돌아왔다 키우기
4.3 ★



99강화 나무몽둥이 : 키
우기
4.6 ★



존나르센 키우기: 성검
전설
4.7 ★



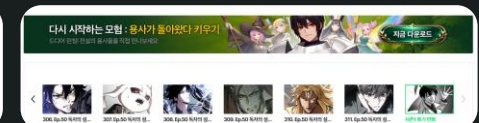
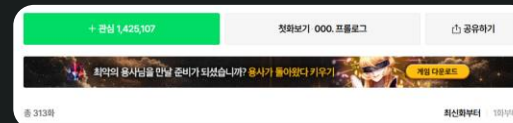
고수: 절대지존
2.7 ★



유미의 세포들 더 퍼즐
3.8 ★

WEBTOON CHANNELING

작품 리스트, 엔드, 파생, 스플래시 등 웹툰에서 게임으로 랜딩하는 브랜딩 레버리징 전략

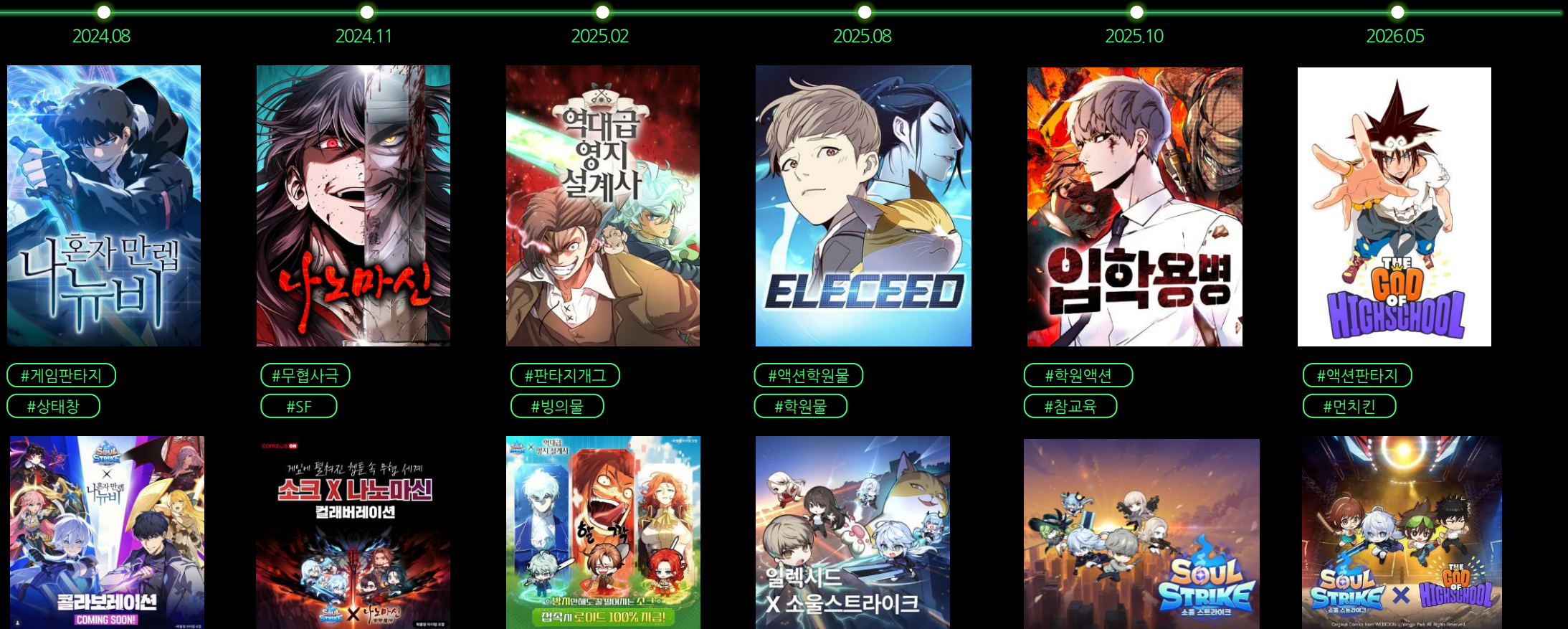




Why Game Collaboration with WEBTOON?

네이버웹툰과의 연속 콜라보로 매번 새로운 장르와 캐릭터를 선보이며
유저들에게 끊임없는 즐거움과 신선함을 제공할 수 있습니다.

네이버웹툰 X 소울 스트라이크 콜라보 진행 타임라인



Game Collaboration (1) UA 부스팅형 콜라보레이션

추천시기 런칭 초반

기대효과 빠른 유저 유입 / 초기 트래픽 부스트



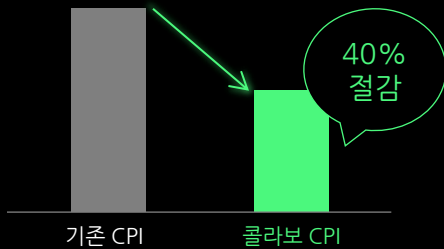
잠룡 X 괴력난신(2026) · Standegg

게임 런칭 초기 트래픽이 높은 슈퍼 IP 혹은 대중적인 작품과 협업하여 사용자 유입 및 인지도 상승을 목표로 합니다.



성과 1

콜라보 집행 후 CPI 40% 절감

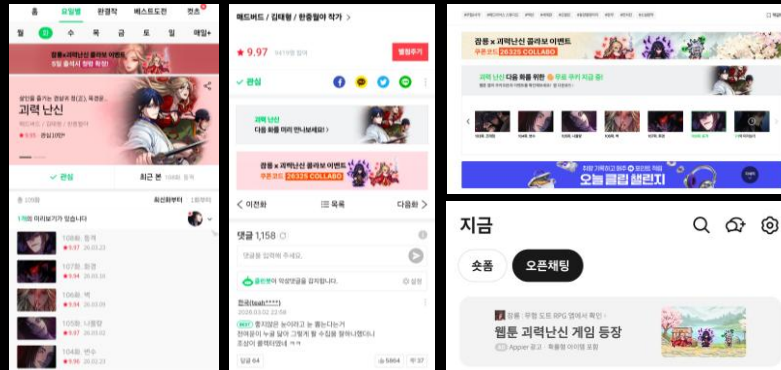


트래픽 효율 향상으로 획득 비용 대폭 절감

성과 2

웹툰 채널링 배너와 타채널 캠페인 연계 시너지

네이버웹툰 배너 지원 사례 & 타채널 사례



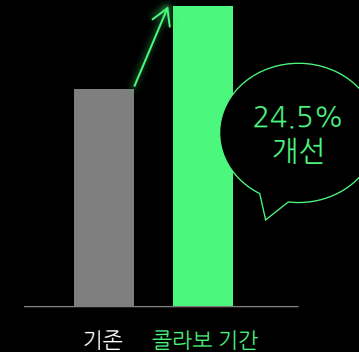
장르/타겟 매칭 배너 지원 GFA 캠페인 연계 캠페인 연계 시너지

네이버 내 캠페인 통일성 확보 및 연계 집행을 통해 유입 효율 및 인지도 극대화

성과 3

인게임 수익 24.5% 개선

수익 개선 효과



콜라보 이벤트, 패키지 구성



콜라보 기념 출석 이벤트



스킨 가차 판매



콜라보 이벤트 재화 패키지



연속 결제 보상

콜라보 전용 이벤트와 패키지 판매 호조로 기존 수익 대비 수익 상승

Game Collaboration (2) 과금 집중형 콜라보레이션

추천시기

대규모 업데이트 시기

기대효과

리텐션 증가 / 신규 유입 유도 / CPI 최적화



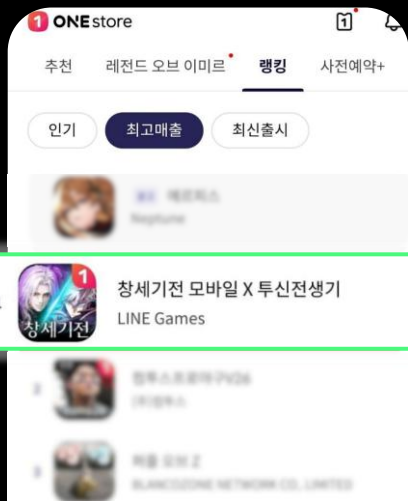
창세기전 모바일 X 투신전생기(2026) LINE GAMES

대규모 업데이트 혹은 시즌별 타이밍에 맞춰 매출 집중 및 리텐션 강화 목적으로 진행합니다.
가장 많이 진행되는 협업 방식입니다.



성과 1

원스토어 매출 1위 달성



성과 2

이전 캐릭터 대비 콜라보 캐릭터 전체 매출 144.9% 증가



144.9% 증가

이전 캐릭터

제피르/알테어 콜라보

복귀 유저 매출 상승

+37.3%

성과 3

콜라보 직후 트래픽 대폭 상승
유저 유입 및 복귀 유저 급증

DAU (일간 활성 유저)

콜라보 기간 내 직전 대비

+34.5%



복귀 유저

콜라보 기간 내 직전 대비

+322%



AOS 복귀 유저

콜라보 기간 내 직전 대비

4배 상승



콜라보 이후 전체 트래픽이 압도적으로 증가하며
유저 유입과 복귀가 동시에 폭발적으로 성장!

2. GAME with WEBTOON

Game Collaboration (3) 현지화 전략형 콜라보레이션

추천시기

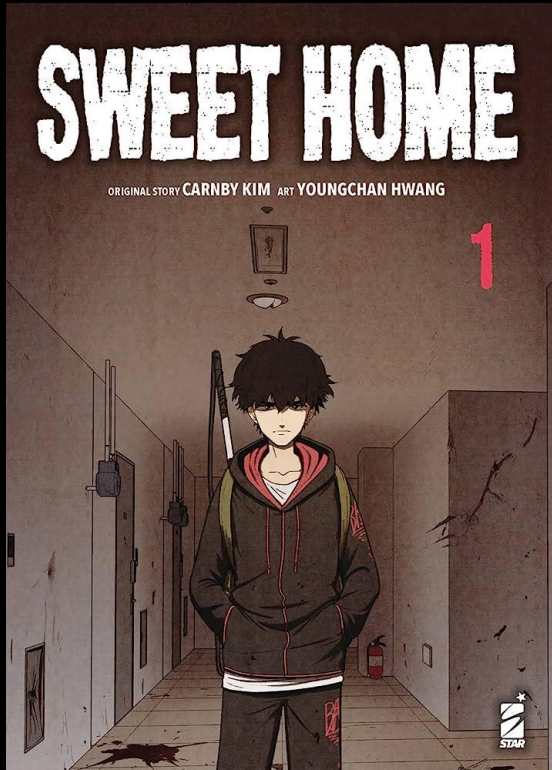
한국 or 특정 마켓 진출 시

기대효과

현지 유저 친화적 게임 이미지 구축 / 현지 팬덤 유입

특정 국가 진출 시 현지 팬덤을 기반으로 **성공적인 현지화**를 목표로 진행됩니다.
다수의 글로벌 게임사와 협업을 진행했습니다.

HOT!



영미권 진출 사례 넷플릭스 영상화, 애니메이션화 등 2차 사업화의 후광 효과를 활용



* 콜라보 전 월 대비 변화

PU 증가
42%

재구매율 증가
22%

FINAL 5 X <SWEET HOME>



Game Collaboration (4) 타겟 매칭형 콜라보레이션

추천시기

신규 유저 발굴 테스트

기대효과

특정 장르 팬층 타겟팅 / 네이버웹툰 채널링



던전슬래셔 X 게임 속 바바리안으로 살아남기(2025) 96PERCENT

웹툰 ↔ 게임과의 타겟 적합성을 중시하여 게임과 웹툰이 최고의 시너지를 낼 수 있도록 기획합니다.
견적이 낮고 신규 유저 발굴 테스트가 가능하다는 장점이 있습니다.



타겟 적합성에 따른 매칭



#액션로그라이크
#인디게임



#인디게임에 빙의된
주인공



콜라보 캐릭터

- ✕ 신규 캐릭터 및 신규 스킨 ✕ 신규 NPC, 던전 이벤트
- 💎 이벤트 전용 재화



네이버웹툰 채널링 배너 지원



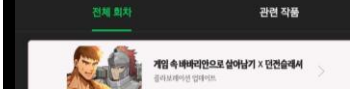
관련 상품



웹소설 <게임 속 바바리안으로 살...>
25화 무료



게임 속 바바리안으로 살아남기
월 드림크 / MIDNIGHT STUDIO / 정윤경 · 육요원
지금껏 아무도 클리어하지 못한 게임 (단편 연 스토리) 9년간 플레이한 끝에 최종 보스...



콜라보 효과

- ✓ 횡스크롤 로그라이크 인디 장르에서 콜라보 효과 입증
- ✓ 웹툰 캐릭터를 보스 및 게임 기믹으로 연동, 신규 캐릭터 1종 + 기존 캐릭터 스킨 추가로 콜라보 이벤트 기간 최고 매출 달성
- ✓ 수익 쉐어 기반 협업으로 게임사와 웹툰사 모두 성과 확인

2. GAME with WEBTOON

Game Collaboration (5) 멀티 IP 연계형 콜라보레이션

기대효과

다양한 팬층 동시 유입 / 네이버웹툰 채널을 통한 홍보 효과



테일즈런너 X 마루춘배자브(연합 콜라보)(2026)

다양한 웹툰 IP를 하나로 연계하는 등 **실험적이고 크리에이티브한 방식**으로 진행됩니다.
새로운 협업 방식으로 논의를 통해 네이버웹툰의 다양한 채널을 활용한 서포트가 가능합니다.

- ✓ 캐릭터 연합을 통한 강력한 시너지 발생



<마루는 강쥐>의 마루
<나한남자>의 춘배
<테일즈런너>의 오리지널 캐릭터 자브

- 👍 유저의 자발적 콘텐츠 생산 & 오가닉 바이럴 확산



3. WHY WEBTOON?

네이버웹툰과 함께 게임을 부스트업하세요!

1

글로벌 No.1
웹툰 플랫폼

2

강력한 팬덤 기반의
검증된 IP

3

다양한 장르 &
스타일 대응 가능

4

UA부터 과금까지
전 주기 대응 가능

구매력을 보유한 진성유저를 바탕으로 꾸준한 매출 & 리텐션 확보

제가 좋아하는 작품과
콜라보를 했다는 소식에
게임을 깔아봤어요!
RPG게임에 관심 없었지
만 최애 캐릭터를 키우
다 보니
밤새 플레이했어요.



애정 하는 작품 게임이
나왔다고 하면
꼭 열심히 플레이해요.
작가님께서 더 많이 수
익을 얻으셨으면 해서
안 하던 과금도 왕창 지
르곤 합니다.



솔직히 게임은 재미없는
데 좋아하는 작품이어서
꾸준히 하고 있어요. 다
른 게임이면 벌써 떠났
을 테지만, 웹툰 게임이
면 팬심으로 더 응원하
고 구매해요.



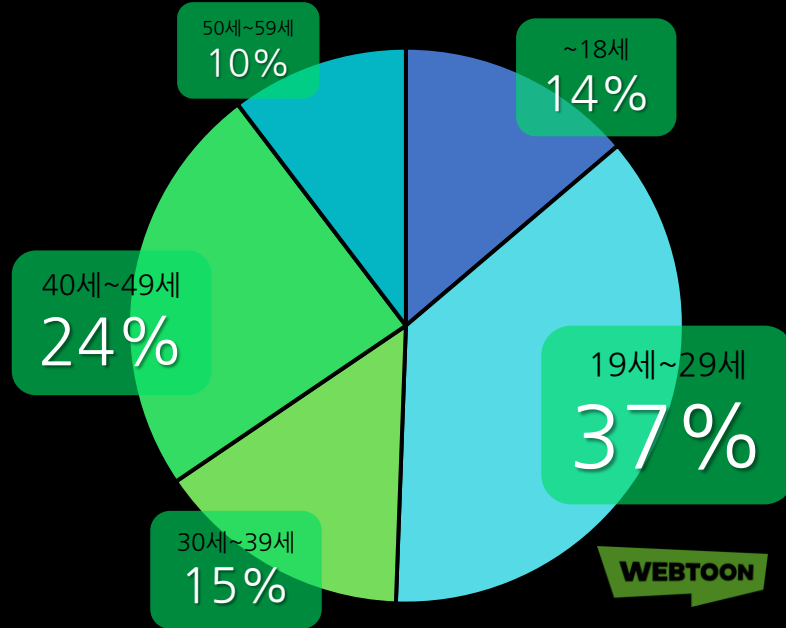
한국 PU Rate
26% 이상

글로벌 PU
857만명

한국, 일본 ARPPU
최대 4.8만원

WEBTOON 플랫폼 유료 사용자 비중 꾸준히 성장 중

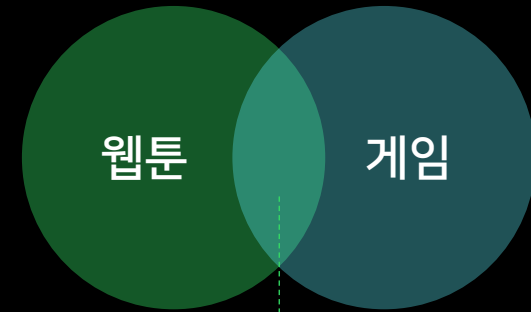
게임 유사 타겟을 바탕으로 **글로벌 인지도, 화제성 확보 가능**



10~30대 이용자가 66% 차지
게임 주요 타겟과 일치하는 웹툰 이용자 특성

단기간에 빠른 팬덤 유입 효과

〈Tower of God : NEW WORLD〉
: 출시 30일만에 1500만 달러 돌파
〈Hero Cantare〉
: 글로벌 인기 순위 1위 달성



Contents
Story
Fun
Creative

End of Doc.

본 소개서의 상세 내용은 상황에 따라 변경사항이 있을 수 있으니 ,
궁금하신 내용은 네이버웹툰 GAME BUSINESS 팀으로 연락 바랍니다.

dl_webtoongame@webtoonscorp.com

