

MEDIA & MARKET ISSUE

Vol.320

주요 미디어 & 마켓 이슈

Media & Market issue
2021.08

Published by
Trend strategy team

nasmedia

INDEX

주요미디어 & 마켓 트렌드

MEDIA ISSUE

- 네이버, 2분기 4대 신사업 매출 비중 50% 돌파
- 카카오, 2분기 광고사업 매출 전년 대비 56% 증가… 분기 사상 최대
- 구글·페이스북, 2분기 최고 매출 달성을 자축… 신사업 확장 노력
- 카카오웹툰 서비스 출시… 다음웹툰 확대 개편, 글로벌 시장 공략

MARKET ISSUE

- 국내 메타버스 시장 선점을 위한 신규 플랫폼 출시 및 수익화 모델 개발
- 달라진 일상에 쿼커머스 진출 활발… 사업자 간 경쟁 본격화

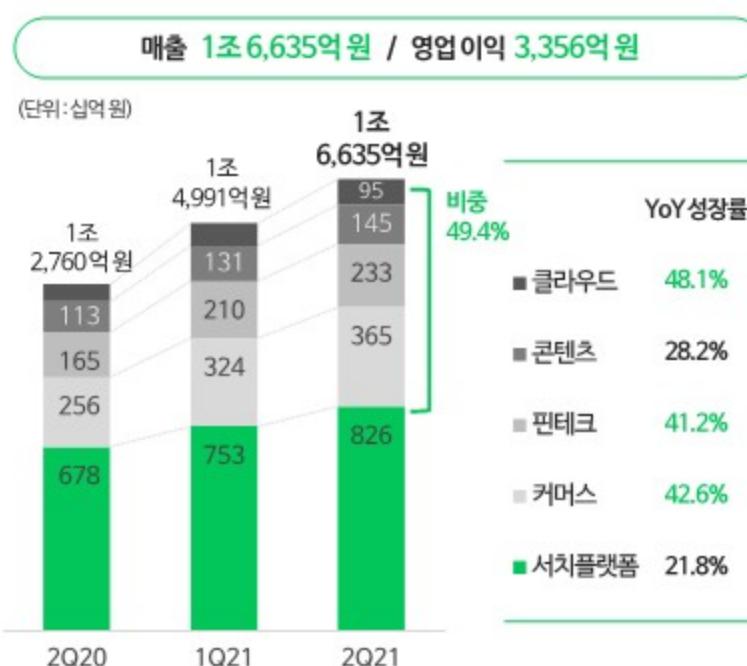
네이버, 2분기 4대 신사업(커머스·콘텐츠·핀테크·클라우드) 매출 비중 50% 돌파

NAVER

- 2분기 매출은 1조 6,635억 원, 영업이익 3,356억 원으로 각각 전년 대비 30.4%, 8.9% 증가, 주력 사업 '검색광고' 성장과 더불어 신사업 부문이 전년 대비 40% 이상 높은 성장을 달성
- 네이버는 하반기, 커머스 사업에서 풀필먼트 네트워크 확대(NFA* 서비스 및 CJ대한통운 협력)에 집중하고 콘텐츠 사업에서는 글로벌 IP 사업 투자를 확대할 예정

*NFA: 스마트 스토어 판매자 대상 물류 서비스, 향후 AI 기반 물류 데이터 분석 등 기능 제공 예정(CJ대한통운, 아워박스, 위킵, 파스트, 품고, 딜리버드, 셀피 등 참여)

| 2분기 네이버 부문별 매출 현황 |



사업 부문	주요 이슈	향후 계획
2분기 주요 움직임	[글로벌 확장] 웹툰-왓패드 합병 완료, 통합 10억 건 이상 IP 기반 글로벌 콘텐츠 사업 본격화 할 계획 [전략적 파트너십] 데이터 기반 풀필먼트 플랫폼(NFA) 출시, CJ대한통운(풀필먼트)/이마트(지역명물, 장보기) 시너지 확대 [AI 기술 역량 강화] 초대규모(Hyperscale) AI '하이퍼클로바' 공개, 네이버 주요 프로젝트에 활용 예정	
서치플랫폼	AI 적용, UGC 활성화로 검색 품질 개선 성과형 광고 지면 확대 및 상품 개선 검색 YOY+14.3% / 디스플레이 YOY+48%	검색 기술 개선, 쇼핑/지역/여행 다양한 분야로 광고 상품 확장 블로그 1020 세대 새로운 SNS로 재조명, 콘텐츠 생산량 기대
커머스	브랜드스토어 확대와 SME 온라인 전환 지속 - 브랜드스토어는 450여 개로 확대, 기래액 YOY 5배 성장 - 브랜드형 쇼핑 검색 광고 (3월 출시) 매출 YOY+40%	브랜드스토어, 쇼핑라이브, 머천트솔루션*(8월 베타) 집중 정기 구독(8월 오픈), 정기 결제/렌탈 등 주문 솔루션 발굴 *머천트솔루션: 중소 개인 사업자 대상 스토어 판매 전 단계 서비스
핀테크	대형 외부 제휴처 확대, 제휴몰 성장해 페이 결제액 증가 네이버페이 거래액 9.1조 원(YOY+47%)	후불결제 서비스 베타 테스트 진행 중, 하반기 확대 신용 평가 모델 정교화 및 서비스 안정화 도모
콘텐츠	웹툰 유료 이용 전환 및 제페토 수익화로 스노우 성장 웹툰 매출 YOY+52.7%, 제페토 매출 YOY+70%	저명한 IP 홀더들과 협업 라인업 확대 제페토, 창작자들 확장 및 이용자 참여형 지향(게임, 노래방 등)

* Source : 네이버

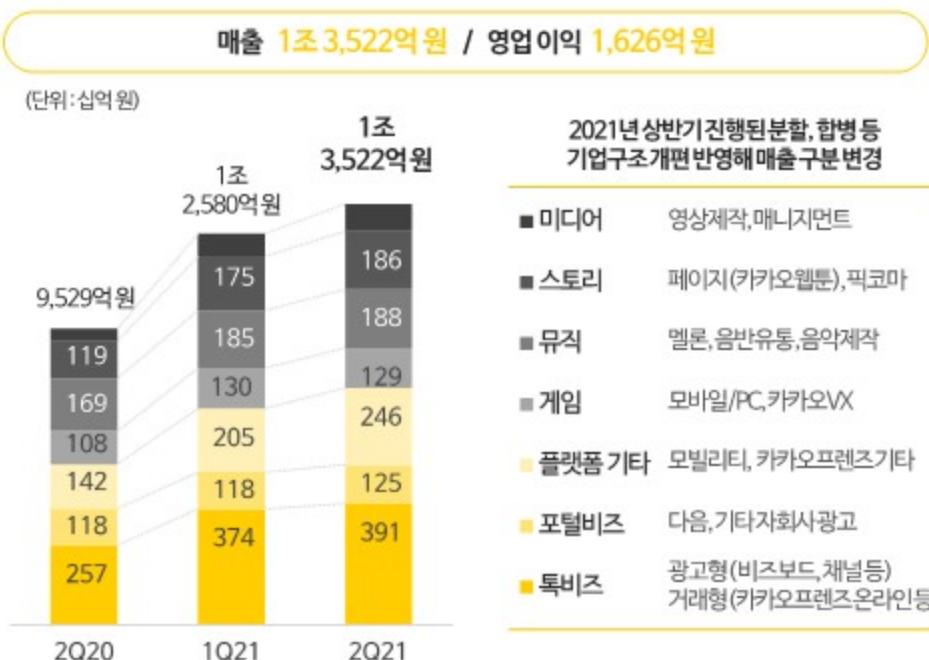
nasmedia

카카오, 2분기 광고 사업 매출 전년 대비 56% 증가…분기 사상 최대

kakao

- 2분기 매출은 전년 대비 42% 증가한 1조 3,522억 원, 영업 이익은 66% 성장한 1,626억 원 기록, 톡비즈 광고 부문에서 '비즈보드-톡채널-알림톡' 선순환 효과가 극대화되며 매출 견인
- 카카오는 카카오톡내 '콘텐츠(카카오 뷰)-상품(구독온)-서비스(이모티콘플러스, 톡서랍플러스)' 구독 생태계 완성, 하반기 톡채널 중심 구독 경제 사업 본격화 할 계획

| 2분기 카카오 부문별 매출 현황 |



사업 부문별 주요 이슈 및 향후 계획		
사업 부문	주요 이슈	향후 계획
2분기 주요 움직임	카카오 지갑 '전국민 지갑 서비스'로 자리매김(가입자 현재 1,800만, 연말까지 2,500만 달성을 예상) 상품, 서비스, 콘텐츠 구독 생태계 조성(상품 구독 서비스에 이어 콘텐츠 큐레이션 플랫폼 '카카오 뷰' 8월 출시)	
톡비즈 광고	비즈보드, 성공 사례 증가로 광고주 유입 카카오 싱크 도입 광고주의 메시지 마케팅 활발 광고 사업 YoY +56% / 톡채널 메시지 YoY +83%	알림톡+톡채널 메세지 연 매출 성장 기대 2020년 비즈보드 연 매출 수준 넘을 것으로 예상
톡비즈 거래형	선물하기, 4050 세대 유입 및 명품 거래로 성장 선물하기 거래액 YoY +44%, 배송 거래액 YoY +68% 톡딜 거래액 YoY +66%, 재구매율 86% 수준	카카오 커머스 재합병 예정 선물하기, 프리미엄/마스터지 브랜드 라인 확장
플랫폼 기타	모빌리티 T블루 가맹 사업 확대와 금융 서비스 성장 시외버스, 기차, 택시, 항공 티켓팅 해 종합 교통 플랫폼 완성 카카오페이 1분기 거래액 24.5조 원 (YoY +65%)	퀵, 택배(베타) 등 '사물' 영역으로 사업 확대 사람-사물-서비스 중심 '스마트 모빌리티' 구현
뮤직/스토리 /미디어	카카오 웹툰, 동남아 성공적 데뷔 및 국내 리뉴얼 스토리 플랫폼과 IP 유통 거래액 1,845억 원, YoY +55%	카카오 엔터테인먼트-멜론 9월 1일 합병 IP 밸류체인 스토리, 미디어, 뮤직 주축으로 마련

* Source : 카카오

nasmedia

구글·페이스북, 2분기 최고 매출 달성 지속…신사업 확장 노력



- 2분기 구글과 페이스북 매출은 각 618억 달러(약 71조 원), 290억 달러(약 33조 원)로, 전년 대비 각 62%, 56% 증가하여 양사 모두 예측을 뛰어 넘는 고실적 달성을 기록
- 구글은 코로나19 경제 재개를 준비하는 기업들의 온라인 광고 수요 급증 영향으로 역대 최대 2분기 매출 기록, 유튜브 매출은 넷플릭스 반기 매출 육박
- 페이스북은 애플의 앱 투명성 정책 적용 영향으로 2분기 성장둔화가 예상되었으나 온라인 광고 수요 증가 및 광고 단가 상승으로 인해 2분기 매출 증가

| 2분기 구글·페이스북 매출 현황(글로벌 기준) |

Google		매출	FACEBOOK
사업 부문별	주요 이슈		
광고	618억 8,000만 달러(약 71조 원) (YoY +62%) 광고 수익 504억 4,000만 달러, YoY +69% - 광고 매출 증가가 전체 실적 성장 견인(전체 매출 중 광고 비중 81.5%) - 구글 서비스 이용자가 크게 상승하며 온라인 광고 수요 또한 증가 - 소매업 성장에 따른 광고 수요 증가가 구글 광고 매출 증가에 큰 기여 - 검색광고 매출 YoY +68%, 성장세 지속 - 유튜브 광고 매출 YoY +84%, 시장 예측치를 크게 상회 - 네트워크 광고 매출 YoY +30%	사업 부문별 주요 이슈	290억 7,700만 달러(약 33조 원) (YoY +56%) 광고 매출 285억 달러, YoY +56% - 광고 평균 단가 YoY +47%, 집행 광고 수 YoY +6%
유튜브	유튜브 매출 70억 달러, YoY +83%, 2분기 유튜브 사상 최대 실적 - 미국 소비자 1억 2천만 명 이상이 TV로 유튜브 시청 - 유튜브 쇼츠 일일 페이지뷰 150억 회돌파		- 애플 앱 투명성 정책으로 안드로이드 광고 단가가 상승, 페이스북 수익 2배 증가 - 월간 활성 사용자(MAU)는 7% 증가한 29억 1,000만 명(6월 30일 기준)
클라우드	구글 클라우드 매출 46.3억 달러, YoY +54% - 영업 손실액은 5억 9,100만 달러로 전년(14억 3,000만 달러) 대비 크게 감소 - 수익을 늘리는데 사업 초점을 맞추고 있으며 지속 공격적 투자 예정		광고 패밀리 앱 커머스 신사업
하반기 자체 설계 스마트폰 '픽셀6' 출시 등 신사업 투자 지속		향후 계획	5년 내 메타버스 플랫폼으로 탈바꿈하여 광고·아이템 판매 등 다양한 수익 창출 시도

* Source : 구글, 페이스북

카카오웹툰서비스 출시…다음웹툰 확대 개편, 글로벌 시장 공략

kakao

- 다음웹툰과 카카오페이지 웹툰 IP를 통합, 웹툰 IP가 부각되는 UI·UX를 적용하여 카카오웹툰 서비스 출시
- 카카오웹툰은 지난 6월 태국과 대만에 선 출시되어 현지에서 좋은 반응을 얻고 있으며, 글로벌 확장이 용이하도록 설계되어 하반기부터 본격적인 글로벌 시장 공략 예정

| 서비스 개요 |



IPX (신규 UI/UX 제공으로 새로운 IP 경험 제공)

- 웹툰 이미지가 마치 영상처럼 재생되는 사용자 경험 및 환경(UX)을 제공
- AI 추천 기능으로 다양한 작품 소비 환경 구축

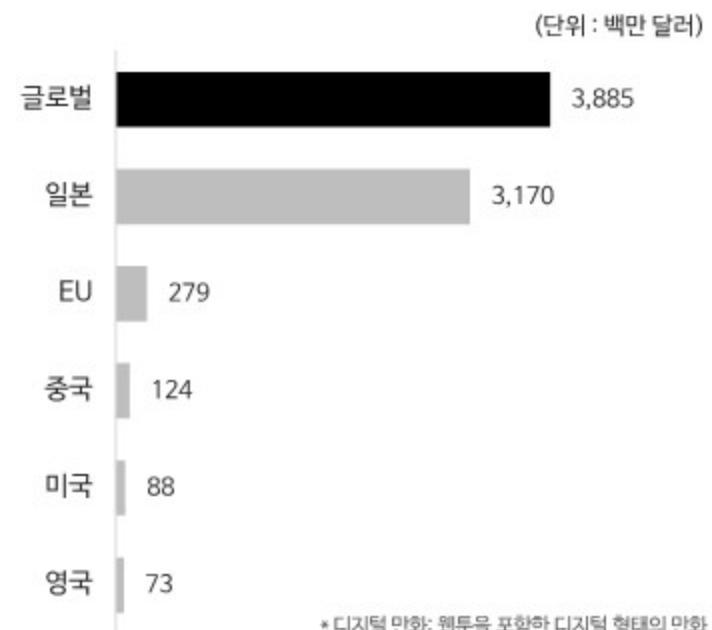
프리미엄 IP 및 IP 확장

- 카카오페이지와 다음웹툰의 인기 IP & 신작 오리지널 IP 제공
- 오리지널 IP 기반 2차 콘텐츠로 확장

글로벌 시장 공략

- 글로벌 확장이 용이하도록 설계, 글로벌 네트워크 환경에 제약 받지 않도록 앱 최적화
- 6월 태국, 대만 선 출시, 8월 국내 오픈
- 하반기 영어, 프랑스어, 스페인어, 독일어 등 글로벌 서비스 지속 확대 예정

| 2020 주요 국가별 디지털 만화* 시장(추정치) |



* Source : 관련 기사, 2020년 국외 디지털콘텐츠 시장조사 및 동향 심층분석, SPRI

02

MARKET ISSUE

nasmedia

국내 메타버스 시장 선점을 위한 신규 플랫폼 출시 및 수익화 모델 개발

- 메타버스 플랫폼의 산업화와 성장 가능성에 주목하고 있으며, 유료 아이템 판매에서 현실 세계와 연계한 광고·마케팅, 행사 및 이커머스 등의 수익 모델 개발 시도
- 글로벌 시장을 리드하고 있는 로블록스와 제페토는 국내 이용자 확보 및 수익화 모델 개발에 힘쓰고 있으며, SKT는 멋업 기능에 특화된 이프랜드를 출시하며 플랫폼 경쟁 참여

| 주요 메타버스 서비스 동향 |

	로블록스	제페토	이프랜드
서비스사	로블록스	네이버 제트	SKT
서비스	샌드박스형 게임	증강현실(AR) 아바타 서비스	아바타 서비스 - 멋업 기능 특화
이용자 수	월간 1.5억	2억	
수익 모델	게임, 아이템 판매	아이템 판매 광고·마케팅 제휴	2021년 7월 출시 - 직관적 사용성으로 메타버스 플랫폼 대중화 목표
창작 지원 플랫폼	로블록스 스튜디오	제페토 스튜디오	
거래 화폐	로벅스 : 현실 화폐로 교환 가능	젬, 코인	
최근 동향	한국 유한회사 설립 : 국내 메타버스 시장 선점 목표 수익화 모델 개발(게임 판매, 이커머스, 마케팅 제휴 등)	하반기 '게임 만들기' 기능 추가 : 이용자 참여형 수익 모델 확대	인플루언서 '이프렌즈' 모집 대규모 행사 개최 및 이용자 참여형 콘텐츠 운영 예정

* Source : 관련 기사, Technavio

달라진 일상에 퀵커머스 진출 활발…사업자간 경쟁 본격화

- 기록적 폭염과 코로나19 재확산세로 비대면 소비 비중이 높아지며 주문한 상품을 빠르게 수령할 수 있는 '퀵커머스' 주목
- 퀵커머스는 배달 앱을 시작으로 빅테크, 대형마트, 스타트업 등 다양한 사업자가 진입하여 시장 선점 경쟁 중

| 퀵 커머스 서비스 구조 |

퀵커머스(QuickCommerce) 소비자가 상품을 주문하면 짧은 시간내 배송하는 즉시 배송 서비스
배송 상품은 정육, 채소 등 신선제품부터 생필품까지 다양



↑
정육, 채소 등 유통기한이 짧은 신선식품의 폐기율 줄이기 위한 수요 예측 기술 활용
인공지능(AI)을 기반으로 수요를 미리 예측해 상품 준비

| 퀵 커머스 진출 사업자 |

사업자	서비스/사업명	서비스/사업내용
네이버	· 네이버풀필먼트 얼라이언스(NFA)	네이버스마트 스토어 판매자가 물류 테크를 구현할 수 있도록 돋는 '온라인 풀필먼트 데이터 플랫폼' 출범(7월)
카카오	· T-fac 콜드체인 · 카카오T 퀵	카카오톡 기반의 콜드체인 관제 솔루션 출시 퀵 기사를 모집해 퀵·택 배송 서비스 제공
배달의민족	· B마트	서울·경기·인천 등 수도권 32개 물류 센터에서 약 7,000여 가지 제품을 자체 매입해 최장 1시간 내 배달
쿠팡	· 쿠팡이초	2019년 배달 서비스 쿠팡이초 출시 후 1년 배달 최초 도입 서울 송파구 일부 지역 대상 '쿠팡이초 마트' 시범 도입(6월)
현대백화점	· 신선식품 즉시 배송 서비스	콜드체인 시스템을 갖춘 전기 트럭(이동형 MFC)을 활용해 30분 내 신선식품 배송(7월~10월 시범 서비스)
이마트	· TF 구성 완료 서비스 명미정	기업형 슈퍼마켓(SSM) 자회사 이마트 에브리데이를 활용 퀵커머스 전용 이커머스 서비스 개발 착수

* Source : 관련 기사

이달의 단신 소식

구분	이슈
주요 매체	<ul style="list-style-type: none">네이버, 지도 서비스를 기반으로 광고·이커머스·주문·모빌리티 등 사업 확장 : 네이버 지도 서비스에 지도 검색결과내 광고 노출, 음식 주문 등 기능 추가를 통해 지역 밀착형 오프라인 서비스 전개카카오엔터테인먼트-멜론컴퍼니 합병 결정, 글로벌 엔터 기업으로 발돋움 : 오는 9월 1일 합병 발표, 엔터테인먼트 산업의 기획, 제작, 유통에 이르는 밸류체인 구축 의도유튜브, 새로운 후원 기능 '슈퍼 땡스(Super Thanks)' 시범 도입 : 시청자가 크리에이터에게 감사와 격려의 표시로 후원금을 보낼 수 있는 기능 도입, 창작자와 이용자 유입을 늘리고 수익성 확대 의도
유통/커머스	<ul style="list-style-type: none">네이버 쇼핑, 물류, 교육 등 판매자 지원을 통해 동대문 패션 사업 온라인 주도권 확보 : 네이버 스마트스토어 판매 거래액 중 농브랜드 상품 거래액 약 1조 5,000억 원 기록, 판매자도 약 7만 명으로 업계 최다 추정카카오모빌리티, 한진과 플랫폼 기반 운송 사업 추진을 위한 업무협약 체결 : 카카오모빌리티의 빅데이터·플랫폼 운영 노하우와 한진의 물류·네트워크 자산을 접목해 미래 신규 사업 개발 계획트위터, 커머스 기능 확대 사업 다각화 시도 : 트위터 프로페셔널 프로필에 가입한 기업 대상 프로필 상단에 쇼핑 코너를 추가하고, 자사 상품을 홍보할 수 있는 커머스 기능 시범 운영
메타버스	<ul style="list-style-type: none">페이스북, 메타버스 플랫폼으로 변신 선언 : 페이스북 2분기 실적 발표 컨퍼런스콜에서 페이스북의 다음 장(章)으로 메타버스 언급, 빠른 시간 내 메타버스 플랫폼으로 변화 선언싸이월드, 맛보기 서비스 시작…미니홈피에서 메타버스 플랫폼으로 진화 예고 : 싸이월드 맛보기 서비스에 400만 명 접속, GS리테일, 에프엑스기어 등 업체와 협력하여 메타버스 기반 서비스 제공 예정
올림픽	<ul style="list-style-type: none">아프리카TV·웨이브 올림픽 시즌 일일 최대 다운로드 각 90%, 20% 증가 : 앱애니 조사 결과, 2020년 도쿄 올림픽 중계권을 따낸 아프리카TV와 웨이브는 올림픽 시작 후 3일 중 일일 최대 다운로드 수가 직전 주보다 증가
광고	<ul style="list-style-type: none">애플 앱추적 금지 정책 도입 이후 iOS 보다 안드로이드에 더 많은 모바일 광고 집행 : 지난 4월 애플 앱추적 투명성(ATT) 정책 도입 이후 안드로이드 6월 광고 지출액 전년 대비 64% 증가, 안드로이드 광고 단가는 iOS 보다 약 30% 더 높은 수준

나스리포트를 통해 배포된 다양한 보고서는
나스미디어 홈페이지에서도 확인하실 수 있습니다.

[홈페이지에서 확인하기](#)

나스미디어 보고서 활용 안내

이 보고서는 나스미디어에서 작성해 무료로 배포하는 보고서입니다.

단, 해당 보고서를 인용 또는 활용 시에는 아래 사항을 꼭 유의해주시기 바랍니다.

보고서 인용 및 활용 시 주의 사항

1. 본 보고서를 인용 및 활용 시에는 사전 동의를 득해야 합니다.
2. 본 보고서의 텍스트 내용을 임의로 가공해서 기사글이나 본문에 재인용하는 것을 금지합니다.
3. 본 보고서 전문을 웹에 게시하거나 상업적으로 활용할 수 없습니다.

출처 표기 시 유의 사항

1. 본 보고서를 PDF 파일 혹은 이미지 스크린샷 형태로 인용할 경우 아래와 같은 표기법을 지켜주시기 바랍니다.

출처: (한글) 나스미디어, (영문) nasmedia

2. 본 보고서에서 활용한 외부기관자료의 데이터를(정량적 수치) 인용할 경우

보고서 내에 표기되어 있는 원본 자료 출처를 명시해주시기 바랍니다.

예시: 나스미디어 보고서에서 확인한 '통계청' 데이터 재인용의 경우, 출처는 '통계청'로 기재 (나스미디어 X)