

MEDIA & MARKET ISSUE Vol.322

주요미디어 & 마켓이슈

Media & Market issue
2021.10

Published by
Trend strategy team

nasmedia

INDEX

주요 미디어 & 마켓 트렌드

MEDIA ISSUE

- ‘사용자수 1위지도 앱’ 네이버지도, 3만 로컬 소상공인의 광고 채널로 확장
- 트위터 ‘후원하기’ 공식 출시...글로벌 플랫폼의 크리에이터 보상 정책 강화

MARKET ISSUE

- K-콘텐츠 경쟁력 증명...OTT업계, 오리지널 콘텐츠 통한 이용자 확보 경쟁
- 국내 디지털 플랫폼 글로벌 시장 진출 활발...글로벌 비즈니스 지향
- 디지털 콘텐츠의 품질 보증서, NFT가 뜬다

‘사용자 수 1위 지도 앱’ 네이버 지도, 3만 로컬 소상공인의 광고 채널로 확장

- 네이버 지도는 지난 8월 지도 앱 중 사용자 수 1위를 기록했으며, 현재 네이버 플레이스와의 연동으로 온·오프라인 연결을 강화한 플랫폼으로 진화 중
- 코로나19로 동네 상권이 강화됨에 따라 네이버 플레이스는 지도와 연계해 ‘플레이스 광고’ 출시, 두 달 만에 3만 3,000여 광고주 모집에 성공하며 로컬 SME*의 사업 인사이트 제공

* SME (Small and Medium Enterprise): 중·소상공인

| 지도 앱 순위 및 네이버 지도 서비스 현황 |

한국인이 가장 많이 사용하는 지도 앱 순위



- 플레이스로 매장 정보, 예약·주문 기능 제공
- 지도의 ‘길찾기’ 기능으로 경로 검색, 매장 방문

장소 인지 > 경로 탐색 > 예약 > 방문

온라인·오프라인 연결 강화하며 사용자 여정 전 과정을 다루는 플랫폼

| 네이버 플레이스 광고 상품 개요 |



광고 상품 특징

- 노출 지면: 네이버 검색 결과 플레이스 영역, 네이버 지도
- 대상: 로컬 SME
- 과금 방식: CPC (플레이스 페이지로 랜딩 시, 전화·예약 클릭 시)
- 특징: CPC 범위 최대 5,000원으로 제한하는 ‘안심 한도’ 설정

광고 성과

- 출시 (2021년 6월) 두 달여 만에 광고주 3만 3,000여 명 모집
- 일평균 약 180만 사용자에게 노출, 실 클릭자 수 29만 명

기대 효과

- 사용자 거부감을 줄인 광고 매체로써 네이버 지도 활용
- 로컬 SME 부담 감소 및 사업 인사이트 제공

* Source: 와이즈앱, 네이버, 관련 기사

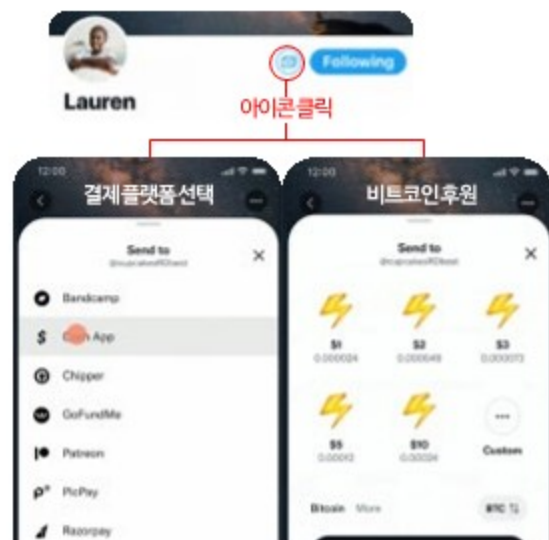
트위터 '후원하기' 공식 출시...글로벌 플랫폼의 크리에이터 보상 정책 강화

twitter

- 최근 유료 구독 서비스 슈퍼팔로우*를 오픈해 플랫폼내 수익 모델을 강화한 트위터는 이용자가 직접 원하는 크리에이터나 단체 계정에 후원할 수 있는 기능을 전세계 공식 출시
- 인기 크리에이터 콘텐츠 영향력이 증대함에 따라 글로벌 SNS 플랫폼 기업들은 다양한 크리에이터 지원 정책 및 수익 창출 기능을 확대해 나갈 전망

* 슈퍼 팔로우: 트위터의 유료 구독 서비스, 구독자 전용 콘텐츠를 유료 제공하며 크리에이터 수익 창출

| 트위터 '후원하기(Tips)' 기능 출시 |



후원하기(Tips)

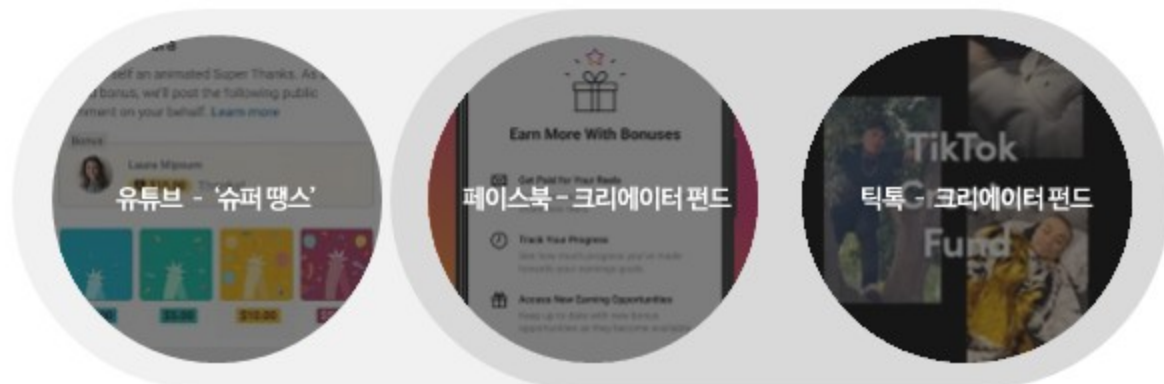
- 2021년 9월, iOS 버전 전세계 출시
- 프로필 페이지 우측 상단에 아이콘 적용, 아이콘 활성화된 계정에 후원 가능
- 후원 금액 제한 및 수수료 없음
- 결제 플랫폼 확대 예정 (현재 약 7개 제휴)

비트코인 후원하기

- 미국(뉴욕/하와이 제외)과 열살바도르에서만 가능(9월 기준)
- 스트라이크(Strike) 앱 연동

크리에이터, 전문가, 비영리단체 등 계정에 공식 제휴된 결제 플랫폼을 통해 후원 가능

| 글로벌 플랫폼의 크리에이터 후원/지원 정책 |



2021년 7월 베타 오픈

- 라이브 방송 및 기업로드 영상에 시청자가 댓글로 직접 후원 가능
- 총 4가지 금액별 유료상품 구성

2021년 7월 발표

- FB/IG 콘텐츠 크리에이터 대상 2022년까지 약 10억 달러 (한화 약 1.2조 원) 지급 계획

2020년 6월 발표

- 미국 내 약 2억 달러 펀드 조성
- 2021년 영국, 독일, 이탈리아 등 유럽에서도 후원 펀드 시작

* Source: 트위터, 유튜브, 관련 기사

02

MARKET ISSUE

K-콘텐츠 경쟁력 증명...OTT업계, 오리지널 콘텐츠 통한 이용자 확보 경쟁

- 글로벌 OTT '넷플릭스'는 9월 <D.P.>와 <오징어게임> 등 한국 콘텐츠를 연이어 흥행시키며 독보적 입지 증명, '디즈니플러스'도 폭넓은 IP를 기반으로 11월 한국 출시 발표
- 국내 OTT는 글로벌 기업에 대응해 오리지널 콘텐츠 경쟁력 강화, TV에서 방영하지 않는 콘텐츠 독점 공개로 이용자를 락인하고 지속적인 투자를 통해 차세대 K-콘텐츠를 발굴할 전망

| OTT별 오리지널 콘텐츠 현황 |

NETFLIX

<오징어게임> 전세계 TV부문 1위
(D.P.) 원작 도서 판매량 증가

웹툰 원작 드라마 <사육> 등
매월 한국 콘텐츠 독점 공개 예정



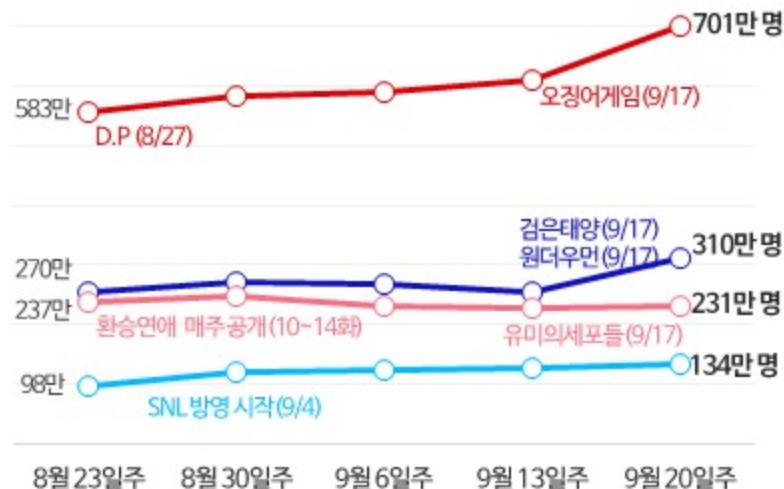
wavve

<검은태양> 무삭제판 독점 공개
신규 가입자 시청 1위

오리지널 영화 콘텐츠 확장
2025년까지 1조원 투자 계획

| OTT앱 주간 순이용자수 추이 |

○ 넷플릭스 ○ 웨이브 ○ 티빙 ○ 쿠팡플레이



TVING

<환승연애> 독점 공개(6/25~10/1)
8/30주, 첫 공개 전 대비 이용자 24% ↑
드라마 <유미의 세포들> 해외 유통
웹툰 원작 활용 콘텐츠 대거 편성 예정



coupang play

<SNL리부트> 독점 공개
후발주자에서 4위등극(9/20주차)

드라마 <어느날> 독점 공개 예정
2021년 1,000억 원 투자 예정

* Source: 관련 기사, 코리안클릭(AOS+OS 모바일 APP 기준)

국내 디지털 플랫폼 글로벌 시장 진출 활발...글로벌 비즈니스 지향

- 커머스, 콘텐츠, 프롭테크* 등 다양한 분야의 국내 디지털 플랫폼은 콘텐츠, 데이터, 기술 기반의 플랫폼 경쟁력과 사업 노하우를 기반으로 글로벌 시장 진출
- 아시아 시장의 높은 성장 가능성에 주목하며 서비스 현지화와 맞춤형 마케팅으로 시장 공략, 가시적인 성과를 기록하며 글로벌 서비스 확대

* 프롭테크(propotech): 부동산에 첨단 기술을 접목시킨 부동산 서비스 산업

| 국내 플랫폼 해외 진출 배경 |



| 진출 현황 |

서비스명	비즈니스 모델	진출 시점	진출 국가	비고
쿠팡	퀵커머스	2021년 6월 2021년 7월	일본 대만	서비스 지역 확대
카카오웹툰	웹툰 거래	2021년 6월	태국	현지 앱스토어 웹툰 플랫폼 다운로드 1위
알스퀘어	IT 기반 상업용 부동산 중개	2021년 6월	베트남	주요 도시 상업용 부동산 DB 1만 건 확보
트렌비	온라인 명품 거래	2021년 7월	일본	일본 시장 규모 국내 대비 2배 수준

* Source: 관련 기사

디지털 콘텐츠의 품질 보증서, NFT (Non-Fungible Token)가 뜬다

- NFT는 가상 자산에 희소성과 고유성이란 가치를 부여할 수 있어 최근 디지털 콘텐츠 분야에서 영향력 행사 및 시장 규모 확대 중
- 글로벌 플랫폼은 자사 플랫폼에서 생산되는 콘텐츠의 가치를 높이고 크리에이터를 유치하기 위한 수단으로 NFT 활용 시도

| NFT의 정의 |



대체 불가능한 토큰(Non-Fungible Token)

: 블록체인의 토큰의 한 종류, 토큰마다 고유한 인식 값을 가지고 있어 다른 토큰으로 대체 불가능
 디지털 자산에 소유권(일련번호)을 부여해 불법 복제, 위조/변조 방지
 저작권이 중요한 그림, 음악, 영상 등 콘텐츠 분야에서 적용 활발

| NFT 특징점 |



| NFT vs. 기존 암호 화폐 |

NFT	특징	암호 화폐
불가능	상호 대체 가능 여부	가능
가치 상이 (희소성과 고유성)	1토큰당 화폐 가치	동일한 가치(가격)

| NFT 시장 규모 |



| 플랫폼별 NFT 활용 현황 |

네이버 (자회사 라인비트맥스)	일본 암호화폐 거래소인 비트맥스에 NFT 플랫폼 베타 버전 출시
카카오 (자회사 그라운드X)	NFT 발행 서비스 '크래프터스페이스'와 카카오 디지털 자산 지갑 '클럽' 내 NFT 작품 전시·유통 서비스 '클럽 드롭스' 론칭
트위터	트위터 프로필 사진으로 NFT 작품 사용 지원 및 인증 배지 발급
틱톡	틱톡의 인기 크리에이터들이 자신의 영상을 NFT화해 판매 할 수 있도록 지원

* Source: 관련 기사, 년편저블닷컴, KB경영연구소

이달의 단신 소식

구분	이슈
주요 매체	<ul style="list-style-type: none"> • 네이버, 전자서명인증사업자 인증 취득...올해 제휴처 200개로 확대 목표 : 네이버 전자서명인증사업자 인증 획득, 네이버 인증서는 9월 기준 1,800만 명 이용자 확보, 현재 이용 가능한 제휴처는 112개로 연내 200개까지 확대 목표 • 페이스북, 숏폼 콘텐츠 '릴스' 정식 서비스 시작 : 페이스북은 8월 부터 멕시코, 인도, 캐나다, 미국에서 릴스 시범 운영을 시작하여 9월 미국 이용자 대상으로 릴스 정식 출시 • 유튜브, '한국의 기회를 위한 플랫폼: 한국 내 유튜브의 경제적, 사회적, 문화적 영향력 평가' 보고서 발표 : 2020년 유튜브가 한국에 미친 영향력 분석 결과, 사용자의 96%가 '유튜브를 통해 지식과 정보를 얻는다'고 응답
유통/커머스	<ul style="list-style-type: none"> • 네이버 '스마트스토어' 이달 일본 진출, '글로벌 K장터' 키운다 : 네이버 '스마트스토어' 10월 중 '라인'을 통해 일본 진출 예정, 현지 판매자들이 상품 노출 및 판매에 앞서 스마트스토어를 개설해보는 비공개 베타 서비스 진행 중 • 당근마켓 모임 커뮤니티 '남의집'에 10억 원 투자, 하이퍼로컬 생태계 확장을 위한 첫 투자 : 관심사 기반 모임 커뮤니티 '남의집'에 10억 원 규모 투자 진행, 지역 내 다양한 연결 서비스를 발굴하고 협력관계를 확대해 하이퍼로컬 생태계를 구축할 계획 • 무신사, 친환경 펀드에 60억 원 출자...기후 문제 해결 동참 : 무신사는 기후 변화에 대응하는 '인비저닝 클라이밋 솔루션 펀드'에 60억 원 출자, 기후 변화로 발생한 사회 문제를 해결하는 국내 스타트업 육성에 협력할 예정 • 글로벌 1위 리셀 플랫폼 '스탁엑스' 국내 진출 : 스타엑스 빠른 성장세를 보이는 국내 리셀 시장 선점을 위해 9월 한국 공식 론칭, 한국 소비자를 위한 국내 검수 센터 함께 오픈
콘텐츠	<ul style="list-style-type: none"> • 지니뮤직, 전자책 1위 '밀리의 서재' 인수 : 지니뮤직 전자책 구독 플랫폼 '밀리의 서재' 지분 38.6% 인수, 인공지능(AI) 오디오 플랫폼으로 도약한다는 계획 • LG유플러스, '디즈니+' 공식 계약, IPTV·케이블TV 국내 독점 제휴 : LG유플러스, 월트디즈니 컴퍼니 코리아와 IPTV·모바일 제휴 계약 완료, IPTV 서비스 중 유일하게 디즈니+ 제공 예정 • 한국 모바일게임 지출 '세계 1위'...이용자 90% 이상이 MZ세대 : 앱애니 조사 결과 상반기 국내 게임 소비 지출액은 기기당 월평균 13달러(약 1만5,185원)로 집계, 1년 전보다 25% 늘어난 수치로 안드로이드 기준 세계 1위
광고 시장	<ul style="list-style-type: none"> • 4분기 광고시장, 지상파TV·온라인·모바일 꾸준한 보합세 : 코바코 10월 광고경기전망지수 발표, 모든 매체 지수가 100을 넘는 보합세, 특히 지상파TV와 온라인·모바일 지수가 높게 나타남

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)