

# MEDIA & MARKET ISSUE Vol.351

주요 미디어 & 마켓 이슈

Media & Market issue  
2024.03

Published by  
Trend Design team

nasmedia

# INDEX

주요 미디어 & 마켓 트렌드

## MEDIA ISSUE

- 2024년, AI를 활용해 서비스 고도화를 전개하는 네이버-카카오
- 스레드, 인스타그램과의 연결 강화해 이용자 증가세 지속

## MARKET ISSUE

- 쿠팡·당근·컬리, 첫 연간·월간 흑자 전환...멤버십 및 신규사업이 성장 견인
- MWC 2024가 제시한 ICT 산업의 미래, AI·6G·모빌리티 등 주목
- 스포츠 콘텐츠 격전지로 떠오른 OTT, 스포츠 팬 유입을 통한 이용자 확보 시도

01

# MEDIA ISSUE

nasmedia

# 2024년, AI를 활용해 서비스 고도화를 전개하는 네이버-카카오



- 네이버와 카카오는 2023년 4분기 실적 발표를 통해 향후 계획과 주력 사업을 공개, AI를 필두로 네이버는 포털 서비스, 카카오는 메신저 서비스에 새로운 기능 접목 예정
- 양사 모두 IP 활용 사업을 다각화하여 지속 전개할 계획이며 네이버는 스트리밍 서비스 '치지직'을, 카카오는 혈당 관리 서비스 '파스타'를 주축으로 신사업 확장 시도

## | 네이버-카카오 2024 주요 사업별 전략 |

### NAVER

- 하이퍼클로바X 기반 생성형 AI 검색 서비스 '큐'를 2024년 상반기 모바일 적용 예정
- 텍스트뿐 아니라 이미지, 영상, 음성 등을 인식하고 추론하는 '멀티모달' 기술 추가
- 네이버의 다양한 서비스와 연계하고 AI 기술을 활용한 신규 기능 지속 출시 계획
- MD와 출판, 게임 등 다양한 영역으로 IP 활용 사업 다각화
- 브랜드사가 네이버 웹툰 IP를 광고 소재로 활용할 수 있는 디스플레이 광고 상품 출시
- 국내 웹툰 기업 최초 상장 도전, 영미권 국가에도 콘텐츠 영향력을 확장해 나갈 계획
- 게임 스트리밍 서비스 '치지직' 정식 오픈까지 네이버 검색 연동, 채널 구독, 영상 후원 등 기능을 지속 업데이트 할 예정
- AI 기술 도입, 해외 파트너십 확대 등 B2B 해외 시장 진출 지속

AI

IP

신사업

### kakao

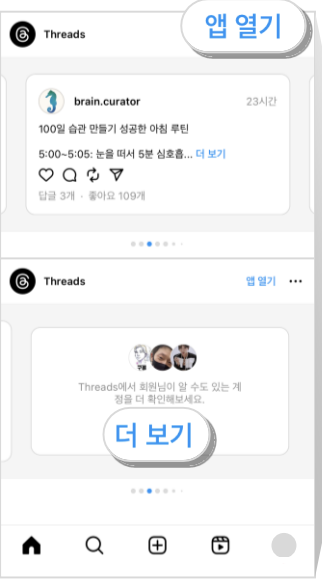
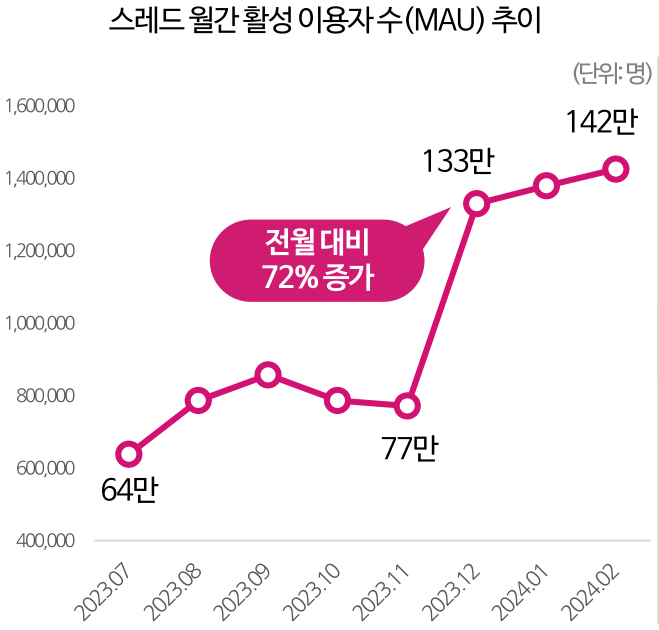
- 자체 AI 언어모델 '코GPT 2.0'을 카카오톡에 접목해 주요 핵심 사업의 성장 도모
- 코GPT 2.0은 카카오 공동체 내에서 다양한 실험을 하며 고도화 중
- 자체 개발한 파운데이션 모델과 글로벌 AI 모델을 결합한 하이브리드 형태 전략 전개
- 스토리 - 파급력 있는 IP를 발굴하고 이용자 기반을 확대해 일본 내 입지 강화 예정
- 뮤직 - 아시아와 미국에서 글로벌 투어를 본격적으로 시작하면서 글로벌 K팝 기반 확장
- 미디어 - 내재화된 제작 자산을 집약해 글로벌 포트폴리오 강화
- 실시간 혈당 관리 서비스 '파스타'를 기반으로 먼저 당뇨 환자와 의학계로부터 전문성과 신뢰성을 인정받고 보다 넓은 헬스케어 시장으로 진입 계획
- 카카오톡에서 개인화 프로모션과 혜택이 구매까지 이어지는 관계형 커머스 강화 예정

\* Source : 각사, 관련 기사

# 스레드, 인스타그램과의 연결 강화해 이용자 증가세 지속

- 스레드의 국내 월간 활성 이용자 수는 2023년 12월, 전월 대비 72% 증가하며 상승세 기록, 인스타그램과의 연동성 강화가 영향을 미친 것으로 분석
- 키워드 검색·게시글 편집·음성 공유 기능 등 이용자 편의성 향상을 위한 기능을 지속 업데이트 중으로, 2024년 2월에는 미국 내 일부 사용자들에게 실시간 트렌드 기능을 테스트 중

## | 스레드 국내 이용자 현황 및 증가 배경 |



**인스타그램과의 연동성 강화**

인스타그램과 페이스북에 스레드의 바이럴 게시물 지속적으로 노출

인스타그램 유저의 경우 별도의 아이디 생성 없이 스레드 가입 가능, 유입 증가

## | 스레드 기능 업데이트 지속 |

- 2023년 9월  
키워드 검색 기능 출시
- 2023년 10월  
게시글 편집 기능 추가(5분 내)  
보이스 스레드(음성 공유 기능) 도입
- 2023년 12월  
스레드 유럽(EU) 지역 출시
- 2024년 2월  
현재 가장 많이 논의되는 주제에 대한 순위  
미국 내 일부 사용자들에게 제공 중

\* Source : 코리안클릭(모바일 앱, AOS 순이용자 수), 관련 기사

02

# MARKET ISSUE

# 쿠팡·당근·컬리, 첫 연간·월간 흑자 전환...멤버십 및 신규사업이 성장 견인

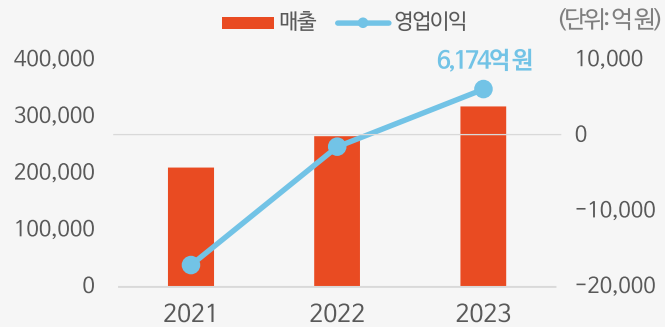
- 유니콘 기업으로 주목받기 시작해 규모를 키워온 쿠팡·당근·컬리가 2023년 첫 연간·월간 흑자를 기록, 유료 멤버십의 성공과 물류 최적화, 신규 서비스의 성과가 수익 증대에 영향
- 쿠팡은 유료 멤버십과 활성 이용자 수가 2022년 대비 크게 증가해 2023년 6,174억 원의 이익을 기록, 당근은 '반경타기팅' 도입한 광고 상품의 성과로 연간 흑자 달성

\*상각전영업이익(EBITDA) : 세금·이자·감가상각전 영업이익

## | 쿠팡·당근·컬리의 흑자전환 배경 |

coupang

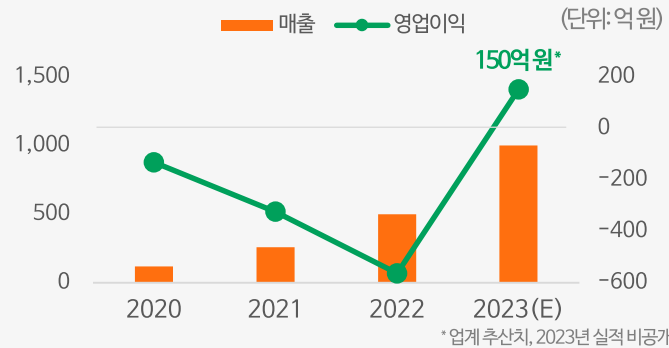
흑자전환배경 **유료 멤버십 & 물류 시스템 효과**



**13년 만에 첫 연간 흑자 기록**  
 국내 온·오프라인 유통기업 중 영업이익 최대 규모  
 와우 멤버십 유료 회원 수 1,400만 명 (전년 대비 27% ↑)  
 활성 이용자 수 2,100만 명 기록 (전년 대비 16% ↑)

당근

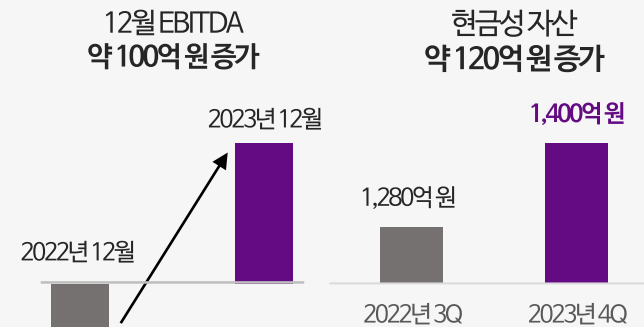
흑자전환배경 **신규 서비스 & 비용 효율화**



**광고사업 기반해 2023년 목표 매출액 달성, 흑자 전환**  
 '반경타기팅' 기능 도입한 간편모드 광고 상품,  
 출시 1년 만에 이용자 수 전년 대비 2배 증가 / 재이용률 48%  
 향후 광고 상품 다양화, 마케팅 플랫폼으로서의 기능 강화할 계획

Kurly

흑자전환배경 **물류 최적화 & 신사업 효과**



**2023년 12월 첫 월간 EBITDA\* 흑자, 흑자 전환 가시화**  
 유료 멤버십 '컬리멤버스' 도입으로 락인, 마케팅비 감소  
 직접물류비 개선 및 뷰티컬리 사업으로 수익성 개선

\* Source : 쿠팡, 금융감독원, 관련 기사

# MWC 2024가 제시한 ICT 산업의 미래, AI·6G·모빌리티 등 주목

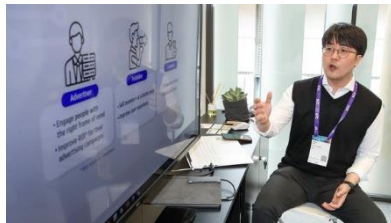
- 세계 3대 ICT 박람회로 손꼽히는 MWC가 2월 26일부터 3일간 바르셀로나에서 개최, '미래가 먼저다' 라는 주제로 열린 이번 박람회는 전 세계 250여 국에서 10만여 명이 방문
- MWC 2024에서는 차세대 첨단 폼팩터\* 다수 공개, 삼성전자는 하반기 출시 예정인 갤럭시 링의 실물 모델을 공개하는 등 AI 기술을 활용한 다양한 시제품 첫선을 보임

\* 폼팩터(FormFactor) : 제품 외형이나 크기, 물리적 배열을 의미하며, 일반적으로 모바일 기기 외형을 가리키는 용어

## | MWC 2024 5대 트렌드 |

### AI

- 통신분야의 AI 기술력 강화를 위한 글로벌 얼라이언스 구축 움직임
- 모바일 기기에 온디바이스 AI 기능을 탑재하기 위한 반도체, 모바일 디바이스 기술 개발 사례 공유



#### KT·나스미디어

초거대 AI 기반 맞춤형 맞춤 광고 서비스 공개  
사용자가 방문한 뉴스 본문을 분석해  
최적의 상품 광고를 추천하는  
AI 기반 광고 추천 솔루션

### 6G

- 미래 6G 환경에서 사용할 디바이스, 기지국 프로토타입 등이 전시
- 6G 연구 등을 목표로 글로벌 주요 빅테크, 통신업체가 참여한 얼라이언스 출범



#### AI-RAN 얼라이언스

6G 생태계 확장을 위한 동맹 공식 첫 출범  
6G 기술 연구와 생태계 조성을 목표로  
삼성전자, 엔비디아, 마이크로소프트,  
에릭슨 등 글로벌 IT 기업 참여

### 폼팩터

- 스마트 기능이 탑재된 반지, 글라스 형태 등 다양한 웨어러블 디바이스 전시
- 벤더블 스마트폰, 투명 디스플레이를 탑재한 노트북 등의 혁신 기술이 접목된 스마트 디바이스 다수 공개

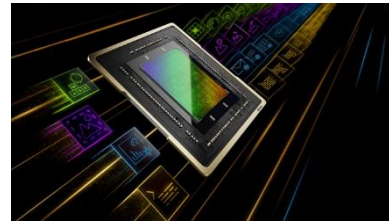


#### 삼성전자

스마트링 '갤럭시링' 첫 실물 공개  
생체정보 센서를 탑재한 반지 안쪽 면이  
손가락을 감싸 세밀한 건강 데이터 측정  
2024년 연내 출시 예정

### 반도체

- 다량의 데이터 처리와 빠른 데이터 송수신을 위한 AI 반도체의 중요성 대두
- AI 반도체를 활용하여 효율성을 높인 통신 솔루션 등 신제품이 주목 받음



#### 엔비디아

DGX 서버 기반 클라우드 시스템 공개  
AI 반도체를 활용하여 AI 기반  
대규모 언어 모델 서비스 운영에 최적화  
되도록 구현한 DGX 클라우드 시스템 공개

### 모빌리티

- MWC에 참가하는 기업의 산업 외연이 확대되며 모빌리티가 주요 트렌드로 부상
- 전기차, 도심항공모빌리티를 비롯하여 전장용 통신 솔루션 등 신기술 공개



#### 샤오미

샤오미의 첫 전기자동차 'SU7' 전시  
프리미엄급 전기차 시장 진출 선언  
AI 기반 자율주행 기술 '샤오미 파일럿' 탑재  
2024년 연내 중국 생산 및 판매 예정

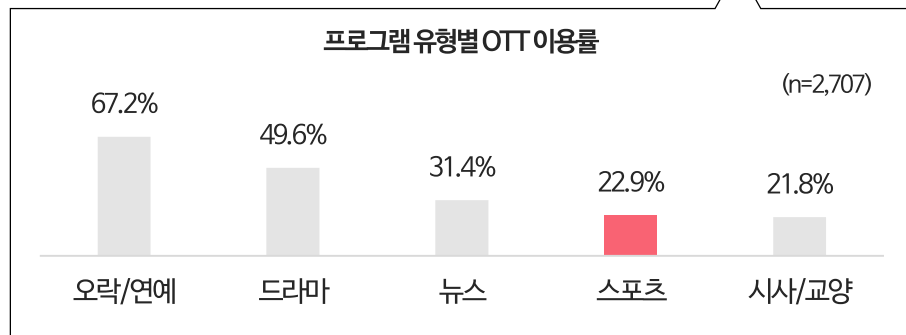
\* Source : 삼성KPMG, 관련 기사



# 스포츠 콘텐츠 격전지로 떠오른 OTT, 스포츠 팬 유입을 통한 이용자 확보 시도

- '2023 방송매체 이용행태조사'에 따르면 OTT 이용률은 지속 증가세를 보임, OTT 시장이 성숙기에 접어들며 주요 사업자는 신규 가입자 확보 방안으로 스포츠 콘텐츠를 적극 활용 중
- 스포츠는 안정적인 콘텐츠 수급과 시청률이 보장되어 OTT 사업자는 오리지널 콘텐츠 제작 부담을 낮추고, 이용자를 락인하기 위한 일환으로 인기 스포츠 중계권 확보 노력

| 2023 OTT 이용 트렌드 |



| OTT 사업자별 스포츠 중계 주요 콘텐츠 |

넷플릭스	쿠팡플레이	티빙
<p>2025 WWE RAW 독점 중계</p> <p>월드레슬링엔터테인먼트(WWE) 프로그램 중계 10년 장기 계약 2025년 1월부터 미국, 캐나다, 영국, 중남미 등에 독점 중계 예정</p>	<p>2024 F1 전 그랑프리 디지털 생중계</p> <p>2022년부터 국내 유일 한국어 중계 제공 2023년에는 국내 F1 파트너 최초로 싱가포르 그랑프리 현장 생중계 2024년, 그랑프리 현장 중계 확대 계획</p>	<p>2024~2026 KBO 리그 뉴미디어 중계</p> <p>2024년부터 3년간 KBO 리그 중계권 확보 2024 KBO 리그 시범경기 전체 무료 공개 문자중계, 하이라이트 클립 등 차별화된 시청 경험과 서비스제공 계획</p>

\* Source : 방송통신위원회, 관련 기사

# 이달의 단신 소식

구분	이슈
디지털 미디어	<ul style="list-style-type: none"> <li> <b>아프리카TV·치지직, 트위치 철수 이후 본격적인 양자대결 구도 형성</b>            : 2024년 3월 8일 기준 일주일간 아프리카TV는 최고 시청자수 37.4만명, 치지직은 22.1만 명을 각각 기록, 두 플랫폼 간의 시청자수 격차 줄어들며 양자 경쟁 본격화         </li> <li> <b>네이버 앱 내 건강판에서 '걷기 챌린지' 진행</b>            : 3월 5일부터 2주간 걷기 챌린지 진행, 하루 6천 보를 달성하고 건강판에서 랜덤 노출되는 스티커를 모은 이용자에 한해 추첨을 통해 네이버페이 포인트 제공         </li> <li> <b>한국, 유튜브 1인당 월 평균 40시간 이용...5년 전 대비 90% 증가</b>            : 와이즈앱에 따르면 2024년 1월, 국내 유튜브 앱 1인당 평균 사용시간이 40시간을 돌파, 유튜브 앱 월간 사용시간은 11억 분으로 2019년대비 116% 증가         </li> <li> <b>인스타그램, '친구 지도' 기능 도입 예정</b>            : 메타는 인스타그램에서 친구의 실시간 위치를 찾을 수 있는 '친구 지도' 기능을 개발 중에 있으며 2024년 상반기 중으로 국내외 테스트를 진행할 예정         </li> </ul>
광고/마케팅	<ul style="list-style-type: none"> <li> <b>초현실적 디지털 광고 'FOOH' 활용한 캠페인 사례 증가</b>            : 인기 랜드마크 배경 위에 브랜드 제품 등의 그래픽 이미지를 덧씌워 보여주는 초현실적 FOOH(Faux out of home, 가짜 옥외광고)가 저비용 고효율 캠페인 기법으로 인기         </li> <li> <b>3월 '의·식·주' 광고 집행 증가 전망</b>            : 한국방송광고진흥공사는 2024년 3월의 광고경기전망지수(KAI)를 101.8로 발표, 3월 성수기를 맞아 주류와 의류, 건설 등 '의·식·주' 광고가 늘어날 것으로 예측         </li> <li> <b>2023년 광고비 시장, '온라인' 커지고 '방송' 줄어들 전망</b>            : '2023 방송통신광고비 조사'에 따르면 2023년 국내 집행된 온라인 광고비가 9조 216억 원으로 전년 대비 3.6% 증가하는 반면, 방송 광고비는 3조 3,076억 원으로 17.7% 감소한 것으로 예상         </li> </ul>
이커머스	<ul style="list-style-type: none"> <li> <b>게임·영상 공들이는 이커머스...고객 흥미 유발할 콘텐츠로 앱 체류 시간 증대</b>            : 11번가, 쿠팡플레이, 올웨이즈 등 국내 온라인 쇼핑몰 경쟁이 치열해지면서 게임·동영상 서비스 등 다양한 콘텐츠를 제공하는 업체들 증가         </li> <li> <b>알리익스프레스·테무 공습에 대형마트 생활용품 매출 감소</b>            : 2024년 1월, 온·오프라인 유통 채널 중 대형마트가 유일하게 2023년 대비 매출액 하락, 중저가 생활용품을 앞세운 알리와 테무 등 중국 플랫폼의 영향력 확대가 영향을 미친 것으로 분석         </li> </ul>

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)