

2020
01 —

Vol. 301

MEDIA TREND

미디어 동향 및 마켓 이슈

Index

디지털 미디어 & 마켓 이슈

MEDIA ISSUE

- 네이버, 웹툰 및 캐릭터 IP 활용한 글로벌 콘텐츠 경쟁력 강화
- 카카오페이지 및 미디어 챗봇 '구독형 서비스' 업데이트
- 2019년 구글 인기 검색어 및 유튜브 인기 동영상 결산

MARKET ISSUE

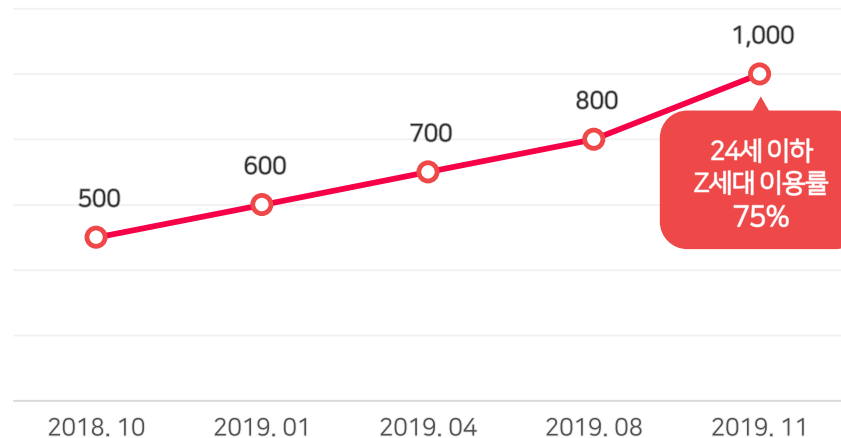
- 2020년 모바일 광고 시장, 전년 대비 19.9% 성장 예상
- 2019년 11월 온라인쇼핑 거래액 사상 첫 12조 원 돌파
- 2020년 국내 게임 산업 키워드 : 'IP 확장' 및 '플랫폼 다양화'
- 이달의 단신 소식

네이버, 웹툰 및 캐릭터 IP 활용한 글로벌 콘텐츠 경쟁력 강화

라인 웹툰의 북미 이용 현황

- 북미 지역 월간 순 방문자 수 (MAU) -

(단위: 만명)



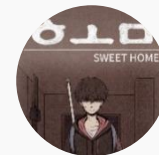
미국 iOS 엔터테인먼트 앱 중
16~24세 주간 사용자 4위



북미 구글 플레이 앱 마켓
만화 수익 기준 1위

네이버 x 넷플릭스 오리지널 콘텐츠 제휴

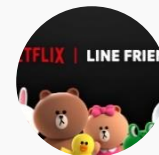
NETFLIX X NAVER



인기 웹툰 '스위트 홈' 원작
넷플릭스 드라마



네이버 자회사 '스튜디오N'과
'스튜디오 드래곤' 합작으로 제작



라인 프렌즈 애니메이션
190개 이상 국가에 공개 예정



미국 제작사 'kickstart 엔터'와
'넷플릭스' 공동 제작

* Source: 네이버, 관련 기사

- 네이버 자회사 '라인 웹툰'의 북미 월간 순 방문자 수는 2019년 11월 1천만 명 돌파, 이용자의 약 75%가 24세 이하로 미국의 Z세대 타겟층 확보
- 네이버는 기존 보유한 인기 웹툰 및 라인프렌즈 캐릭터 IP를 활용해 넷플릭스와 오리지널 콘텐츠 공동 제작 계획을 발표하는 등 향후 지속적으로 글로벌 시장 내 콘텐츠 경쟁력을 강화해 나갈 것으로 기대

카카오, 실검 폐지 및 미디어 챗봇 '구독형 서비스' 업데이트

카카오톡 및 다음의 뉴스/검색 서비스 업데이트 사항



* Source : 카카오, 관련 기사

- 카카오는 2019년 하반기 카카오톡 #탭의 실검 영역 삭제 및 연예 뉴스 댓글 폐지에 이어, 2020년 2월 포털 다음에서도 '실시간 이슈 검색어'를 폐지할 예정
- 실시간 검색어가 사회 현상과 관심을 반영한 '결과'가 아닌 현상의 '시작점'이 되자, 이용자 개인의 관심사 기반 콘텐츠를 제공하는 '구독형 콘텐츠'로 개편 고려
- 2018년 이후부터 특정 관심 이용자 대상으로 스포츠·뉴스·연예 정보를 구독할 수 있는 챗봇 기반 카카오톡 채널 운영 중

2019년 구글 인기 검색어 및 유튜브 인기 동영상 결산

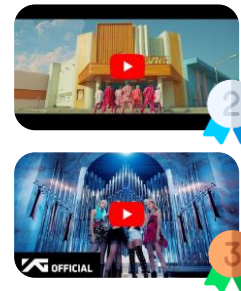
2019 구글 올해의 검색어 (국내/글로벌)

국내	글로벌
1 타노스	1 인도대 남아프리카공화국
2 정준영	2 캐머런보이스
3 설리	3 코파아메리카
4 스카이캐슬(SKY캐슬)	4 방글라데시대 인도
5 한글날	5 아이폰11
6 황하나	6 왕좌의게임
7 고유정	7 어벤져스:엔드게임
8 조국	8 조커
9 호텔 델루나	9 노트르담
10 원편맨2기	10 크리켓 월드컵

- 국내 검색어 순위: 문화 콘텐츠와 사건·사고 관련 인물에 대한 관심 ↑
- 글로벌 검색어 순위: 스포츠와 문화 콘텐츠에 대한 관심 ↑

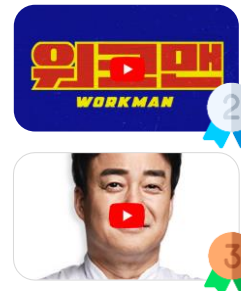
2019 유튜브 리와인드 (글로벌)

- 가장 많은 좋아요를 받은 뮤직 비디오(Most Liked Music Videos) TOP5 -



- 1 Shawn Mendes, Camilla Cabello, Señorita
- 2 BTS, Boy With Luv feat. Halsey
- 3 Blackpink, Kill This Love
- 4 Billie Eilish, bad guy
- 5 Lil Nas X, Old Town Road ft. Billy Ray Cyrus

- 가장 많이 성장한 신규 채널(Top Breakout Creators) TOP5 -



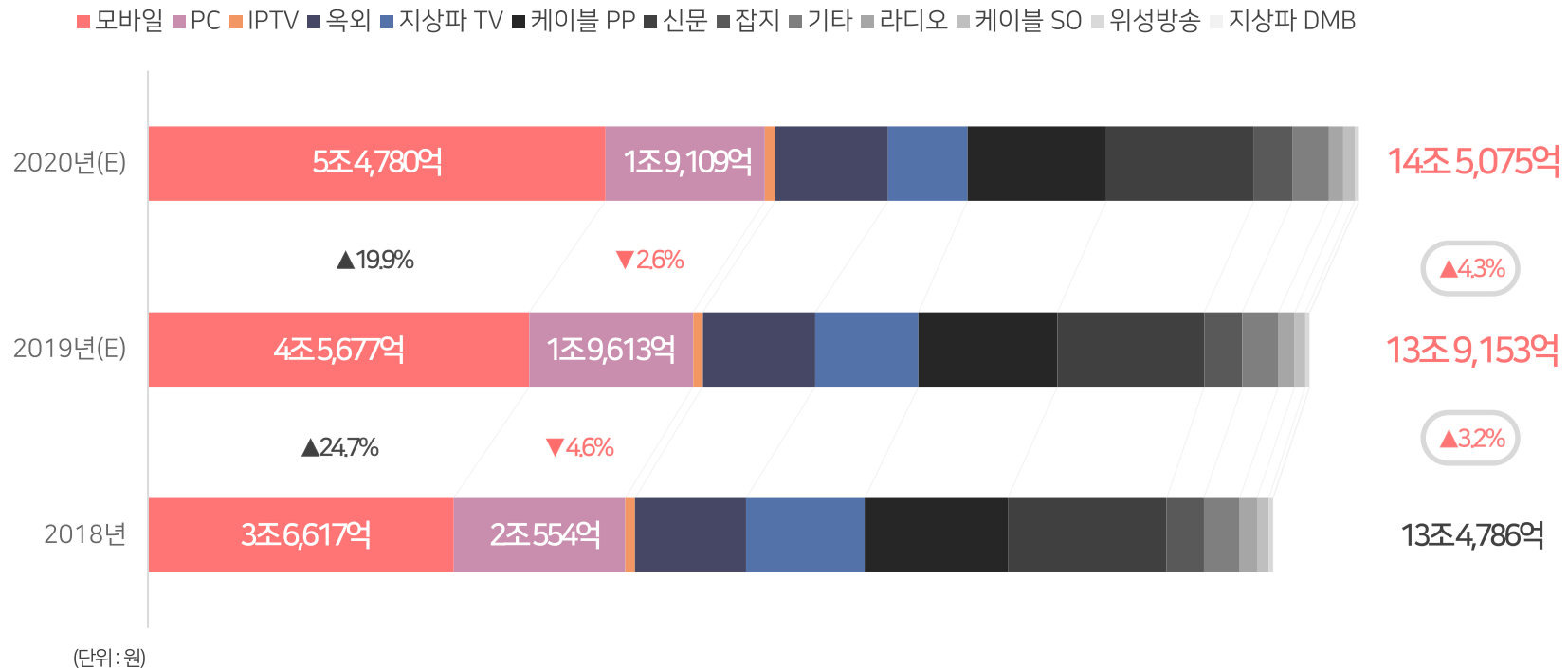
- 1 LOUD
- 2 워크맨-Workman
- 3 백종원의 요리비책 Paik's Cuisine
- 4 Magnet World
- 5 Noah Schnapp

* Source : 구글, 유튜브

- 구글은 전년 대비 2019년 트래픽이 가장 많이 증가한 검색어 순위 '올해의 검색어'와 2019년 유튜브 인기 영상을 선정한 '유튜브 리와인드' 발표
- 글로벌 기준 2019년 유튜브 인기 동영상 결산에서 국내 뮤지션 'BTS'와 '블랙핑크'가 '가장 많은 좋아요를 받은 뮤직 비디오'에서 각각 2, 3위 차지
- '가장 많이 성장한 신규 채널'에서는 국내 채널 '워크맨'과 '백종원의 요리 비책'이 2, 3위를 각각 차지하며 글로벌 시장 내 K-POP과 한류 콘텐츠의 강세 증명

2020년 모바일 광고 시장, 전년 대비 19.9% 성장 예상

2018-2020 국내 총 광고비 현황

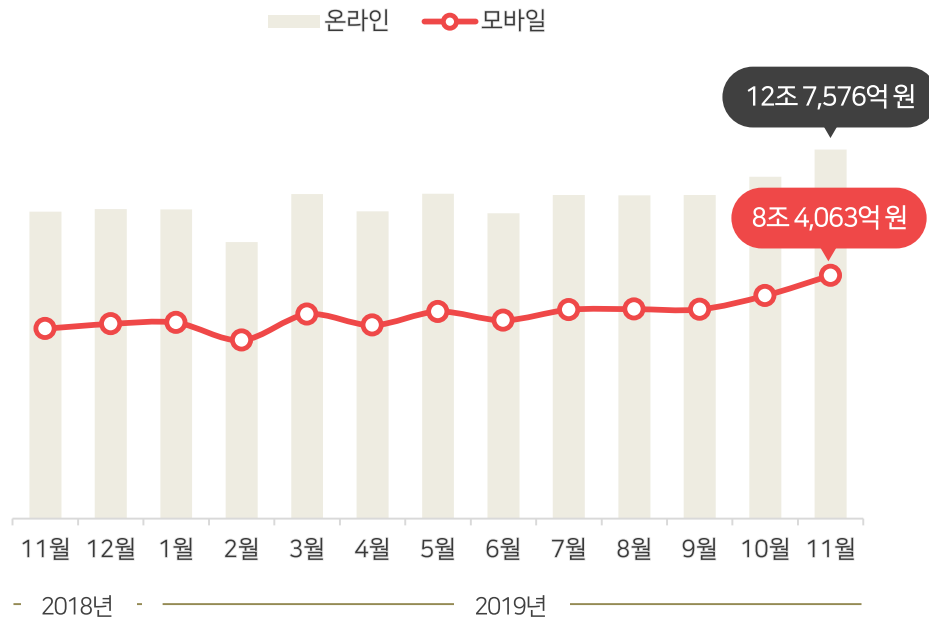


* Source : 코바코 '2019 방송통신광고비 조사 보고서'

- 2019년 국내 총 광고비는 전년 대비 약 3.2% 증가한 13.9조 원으로 추정, 2020년에는 약 4.3% 성장한 14.5조 원 수준으로 전망됨
- PC와 모바일을 합한 2020년 디지털 광고 시장 규모는 전년 대비 약 13.2% 가량 성장하여 7조 원을 넘어설 것으로 기대
- 2020년 모바일 광고비는 총 광고비 중 약 37.8%를 차지할 것으로 예상되며, 단일 매체로서 꾸준히 가장 큰 비중을 차지하며 영향력 지속

2019년 11월 온라인쇼핑 거래액 사상 첫 12조 원 돌파

2019년 온라인쇼핑 거래액 추이



업종별 전년 동월 대비 거래액 증감 추이

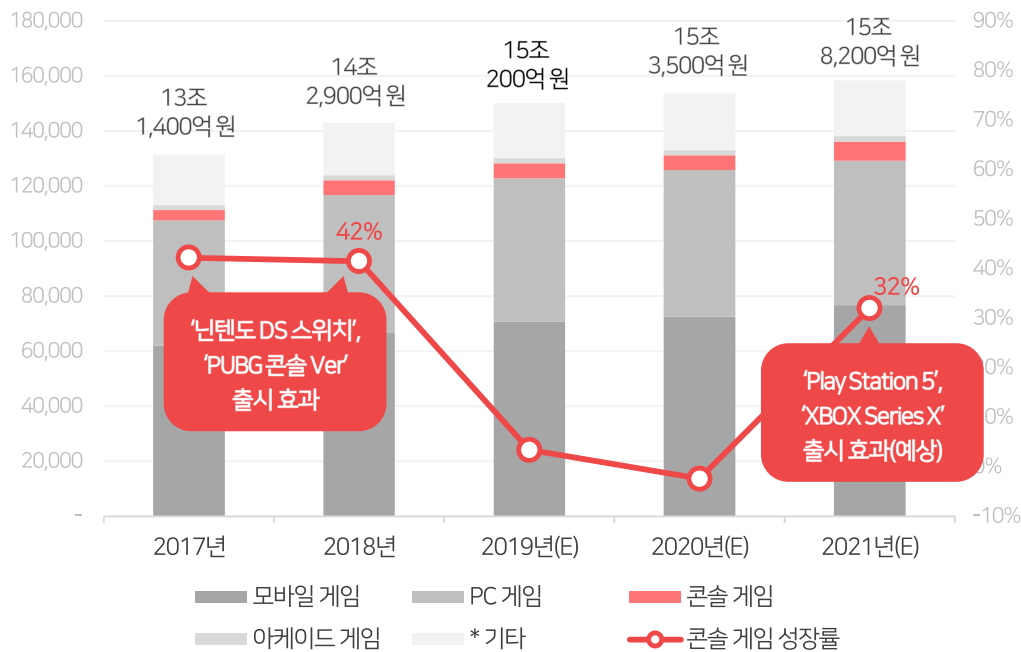
업종	증가 요인	전년 동월 대비 성장률
 음식서비스	배달앱 대중화로 인한 이용자 확대	100.3% (5,128억원) ↑
 화장품	중국 등 외국인 관광객 유입으로 온라인 면세점 거래 증가	32.0% (2,897억원) ↑
 음/식료품	새벽 배송, 당일 배송 등 택배/배송 서비스 발달	28.4% (2,623억원) ↑
 가전	코리아세일페스타 등 온라인쇼핑몰 할인 행사 개최	15.5% (1,824억원) ↑

* Source : 통계청 '2019년 11월 쇼핑 동향'

- 2019년 11월 온라인쇼핑 거래액은 전년 동월 대비 약 20.2% 증가한 12조 7,576억 원 기록, 모바일 거래액은 8조 4,063억 원으로 전체 중 약 65.9% 차지
- 배달앱의 지속적인 성장과 1인가구 증가에 따른 간편식의 인기로 '음식서비스' · '음/식료품' 부문 온라인 거래액 증가
- 외국인 관광객 유입으로 인해 온라인 면세점을 통한 '화장품' 부문 거래가 증가하였으며, 11월 대규모 유통업계 할인 행사의 영향으로 '가전' 업종 거래액 상승함

2020년 국내 게임 산업 키워드 : 'IP 확장' 및 '플랫폼 다양화'

국내 게임 시장 규모 및 콘솔 게임 성장률



2020년 국내 주요 게임사 출시작(예정)

넥슨		주력 PC 게임 IP → 모바일 신규 게임 출시 예정 (바람의 나라: 연, 던전 앤 파이터M, 마비노기 등)
넷마블	IP 확장	IP 확장 및 장르 융합 → 신규 게임 출시 예정 (매직:마나스트라이크, 세븐 나이트2, A3:스틸 얼라이브)
위메이드		자체 PC 게임 IP → PC·모바일 신규 게임 출시 예정 (미르4, 미르M, 미르W)
NC소프트	플랫폼 다양화	모바일 - PC 간 동시 플레이 제공 플랫폼 '퍼플'을 통해 리니지2M 흥행 성공, 지속 확장 예정
펄어비스		2020년 신규 게임 → PC·콘솔 중심으로 출시 예정 (새도우 아레나, 도깨비, 붉은사막, 플랜 8)

- 국내 게임 IP 확장 대표 사례 -

원작 IP	>>	IP 확장 게임
 게임 명: <u>리니지2</u> 디바이스: <u>PC</u> 개발사: <u>NC소프트</u> 출시일: 2003년 10월		 게임 명: <u>리니지2 레볼루션</u> 디바이스: <u>모바일</u> 개발사: <u>넷마블</u> 출시일: 2016년 12월

* Source: 한국콘텐츠진흥원 '2019 대한민국 게임백서', 관련 기사

- 2019년 국내 게임 시장 규모는 전년 대비 약 5.1% 증가한 15조 200억 원 예상, 특히 콘솔 게임은 2017년부터 2년 연속 성장
- 게임 업계는 2019년 리니지·로한 등 유명 IP(지식재산권)를 활용한 게임 흥행에 이어, 2020년에도 인기 IP를 활용한 게임 출시를 더욱 활발하게 할 것으로 예상
- 또한 AI·5G·클라우드 등 IT기술 발전에 따라, PC·모바일·콘솔 등 기기 제약 없이 게임을 즐길 수 있도록 플랫폼 다변화를 모색할 전망

이달의 단신 소식

구분	이슈
네이버 카카오	- 네이버, 연관검색어 노출 위치 조정하는 테스트 진행 중 : 네이버 검색창 상위에 뜨는 연관검색어 자리를 검색 결과 하단으로 내려 노출 집중도를 내리는 방향으로 시험 중 '카카오M, '쇼노트' 인수... '한국판 넷플릭스' 꿈꾸며 '톡TV' 준비 마무리 단계 : 이번 쇼노트 인수는 '실시간(live)' 및 유저와 교감하는 '인터랙티브' 분야에서 카카오의 경쟁력을 높일 것으로 보임
SNS	- 인스타그램, 신규 계정 개설시 '최소 13세'까지로 나이 제한 : '13세 미만의 개인정보를 기업이 이용할 수 없다'는 미국 현행법과 내부 규정에 따라 신규 가입 이용자 나이를 제한하겠다고 발표 - 인스타그램, '2020년 주목해야 할 글로벌 신진 크리에이터 20인' 공개 : 한국인 아이웨어 디자이너 '애기 님' 포함되었으며, 1월 한 달간 독창적인 창작 활동과 의미있는 행보로 영감을 주어 선정된 크리에이터 소개 - 트위터, '실시간 트렌드' 최상단 6초 영상 노출... 한국 적용 : '실시간 트렌드'는 실시간으로 가장 많이 트윗 되는 키워드를 순위로 보여주는 탭으로, 기존 '텍스트' 형태 광고에서 영상 광고까지 확대
동영상	- 유튜브, 1월 7일 아동 개인정보 보호 강화조치 발표... 아동 대상 콘텐츠에 맞춤형 광고 제한 : 만 13세 미만(미국) 아동이 직접 출연 또는 시청할만한 콘텐츠에 개인 맞춤형 광고, 댓글, 스토리, 실시간 채팅, 재생목록 저장하기 등 기능 지원 중단 - JTBC, 내달부터 웨이브에 콘텐츠 제공 중단 통보... 가열되는 OTT 경쟁 : 웨이브는 현재 JTBC와 VOD 공급을 유지할 수 있도록 협의 지속 중이나 타결 여부 불투명. CJ ENM과 합작 OTT 출범으로 인해 견제하는 것으로 분석 - 틱톡, 2019년 콘텐츠 순위 결산한 '2019 코리아 Top 100' 통해 셀럽, 크리에이터, 인기 콘텐츠 공개 : '한국 아티스트'는 방탄소년단, 블랙핑크가 1, 2위 차지, '한국 인기 영상'에는 뱀킨스의 #Badguy 커버, 숏다리라 슬픈 영상 #웃픈현실이 상위권 차지
CES	- 카카오프렌즈, CES2020에서 IoT 홈케어 디바이스 '카카오프렌즈 홈킷' 선보임 : 카카오프렌즈 홈킷은 스마트 체중계, 램프, 공기청정기, 가습기, 알람, 센서, 체온계 총 7종 구성, 각 제품별 전용 앱과 실시간 연동돼 쉽게 조작 가능 - CES 2020, Z세대 열광할 짧은 콘텐츠 제공하는 새로운 동영상 플랫폼 '퀴비' 공개 : 퀴비는 밀레니얼 세대의 영상 소비 습관을 기반으로 짧은 콘텐츠를 제공하는 플랫폼, 175개 오리지널 쇼와 8,500개 콘텐츠 준비해 4월 출시 예정

나스미디어의 뉴스레터(나스리포트)를 수신하면
디지털 시장과 트렌드를 분석한 다양한 리포트를 정기적으로 받아보실 수 있습니다.

신청 방법: 나스미디어 홈페이지에서 뉴스레터 신청