

헤드라인
(요약과 압축)

'비대면 시대 승자' 카카오...분기 매출 1조원 넘었다

기사링크

<https://n.news.naver.com/article/newspaper/015/0004444560?date=20201106>

[3분기 매출 작년보다 41% 늘어 영업이익은 103% ↑ ...1202억원
& 카카오톡 이용자도 12% 증가 카톡광고 등 특비즈, 好실적 견인
페이·게임 등 신사업 고루 성장]

카카오가 올해 3분기에 **매출 1조원과 영업이익 1000억원을** 동시에 넘어서며 **역대 최대 실적을 달성했다**. 카카오톡 기반의 광고·커머스, 콘텐츠, 모빌리티 등 주요 사업이 고르게 성장한 결과다. 카카오는 이달부터 **카카오톡 내 광고 상품을** **늘려 더 탄탄한 매출 구조를 만든다는 계획**이다.

< 분기 매출 '1조원 시대' >



본문
(본문 내용 복사)

카카오는 올 3분기 연결 기준 매출 1조1004억원, 영업이익 1202억원을 기록했다고 5일 공시했다. 전년 동기 대비 **각각 41%, 103% 증가했다**. 매출은 분기 기준 처음으로 1조원을 넘어서었다. 영업이익은 7분기 연속 역대 최고 기록을 경신했다. 여민수 카카오 대표는 실적 발표 후 콘퍼런스콜에서 “팬데믹이라는 초유의 위기 상황에서도 혁신적으로 서비스와 상품을 확대한 결과”라고 말했다.

카카오톡 기반 사업인 특비즈 부문의 **상승세가 호실적을 견인했다**. 3분기 특비즈 부문 **매출은 2844억원으로** 작년 같은 기간보다 **75% 늘었다**. 카카오톡 내 **광고 상품인 비즈보드**는 9월 기준 **누적 광고주 수가 1만2000곳을 넘어서며** 올해

목표인 1만 곳을 초과 달성했다. 카카오톡 내에서 이뤄지는 선물하기, 톡스토어 등 카카오퍼머스의 3분기 전체 거래액은 전년 대비 68% 증가하며 톡비즈 부문 매출에 기여했다. “신종 코로나바이러스 감염증(코로나19) 사태를 거치며 카카오톡의 3분기 이용자는 전년 동기 대비 12% 늘어나 일상에서 더 중요한 플랫폼이 됐다”고 설명했다.

일본 디지털만화 플랫폼 픽코마가 포함된 유료 콘텐츠 부문 매출은 61% 증가한 1484억원으로 집계됐다. 모바일 데이터 분석 플랫폼 앱애니에 따르면 픽코마는 지난 7월 일본 내 만화 앱 매출 1위에 오른 데 이어 9월에는 글로벌 만화 앱 매출 1위를 차지했다. 픽코마의 3분기 거래액은 1년 전보다 247% 증가하며 1300억원을 기록했다.

신사업 부문 매출도 작년 3분기보다 139% 늘어난 1488억원을 달성했다. 코로나19 장기화로 온라인 거래가 늘어나며 카카오페이 거래액은 72% 증가했다. 카카오톡도 가맹택시 카카오택시 카카오톡블루를 1만3000대까지 늘리며 사업을 확장해가고 있다. 게임 콘텐츠 매출은 신규 모바일 게임 ‘가디언 테일즈’가 흥행하며 52% 증가한 1504억원을 기록했다.

< 광고 확대로 매출 높여 >

카카오는 이 같은 성장세에 힘을 보태기 위해 광고 상품을 더 늘릴 계획이다. 오는 10일부터 카카오톡 내 대화목록 탭 우측에 있는 샵 탭의 광고 지면을 확장한다. 샵 탭은 뉴스, 카카오톡TV, 쇼핑 등 다양한 주제의 콘텐츠를 접할 수 있는 공간으로 이용자의 방문 목적이 뚜렷하다. 광고 타기팅 기술의 적중도가 높아 인기 있는 상품이 될 수 있다는 게 카카오의 설명이다. 특히 3분기에 선보인 카카오톡TV와 코로나19의 여파로 QR체크인이 도입된 이후 샵 탭 방문자는 15% 늘어났다.

픽코마의 일본 외 지역 진출도 검토하고 있다. 세계에서 만화 시장 규모가 가장 큰 일본에서의 성공 노하우를 토대로 다른 국가에서도 디지털만화 플랫폼 사업을 전개한다는 계획이다. 카카오페이지는 글로벌 지식재산권(IP) 사업에 더 힘을 쏟을 계획이다. 카카오페이지는 현재 드라마, 영화 등 다양한 분야에서 웹툰, 웹소설 IP를 활용해 사업을 확장해 나가고 있다. 여 대표는 “카카오페이지는

검증된 스토리 IP를 통해 국내와 일본뿐만 아니라 다른 국가로의 진출을 위한 포석을 마련하는 데 역량을 집중할 것"이라고 말했다.

본문의 근거 (객관적인 수치)

카카오가 매출 1조원과 영업이익 1000억원을 동시에 넘어서며 역대 최대 실적을 달성

- 카카오톡 기반 사업인 톡비즈 부문의 매출은 2844억원으로 작년보다 75% 늘었다
- 카카오커머스의 3분기 전체 거래액은 전년 대비 68% 증가
- 일본 디지털만화 플랫폼 픽코마가 포함된 유료 콘텐츠 부문 매출은 61% 증가
- 카카오페이 거래액은 72% 증가
- 게임 콘텐츠 매출은 52% 증가

추가조사할 내용 또는결과

(기사의 근거를 통해
바뀐 수치는 무엇인가?)

✓ 지식재산권

- 상표권, 특허권, 디자인권, 실용신안권 등을 포함한 산업재산권의 저작권과 신지식 재산권이 합쳐진 개념

✓ 언택트시대에 발전하는 산업

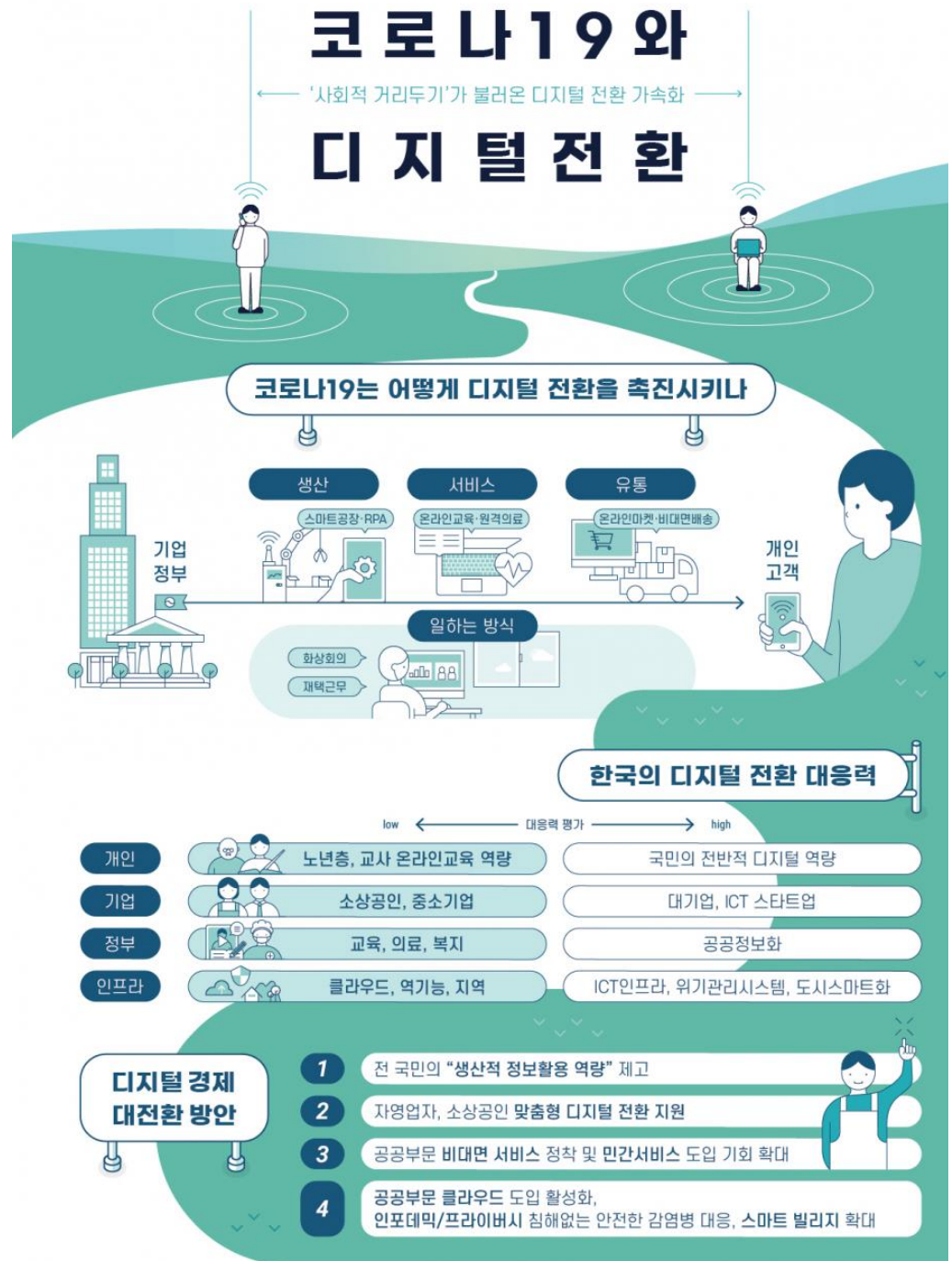
1) 이커머스

- 식자재와 생활필수품을 중심으로 거래의 확산
- 통계청이 이달 3일 발표한 '2020년 4월 온라인 쇼핑 동향'을 살펴보면 지난 4월 국내 온라인 쇼핑의 총 거래액은 12조26억원으로 전년 동월 대비 12.5% 증가



2) 재택근무와 화상회의

- 코로나19가 불러온 산업계의 대표적인 변화
- 이에 따라 슬랙(Slack), 줌(Zoom), 팀즈(Teams) 등 화상회의 협업 플랫폼들이 눈에 띄게 성장



<p>적용할점 (현직자에게 할 질문)</p>	<p>✓ 다른 플랫폼에서도 카카오와 비슷한 서비스를 하고 있는데 카카오만의 매력이 무엇이라고 생각하는지 궁금합니다.</p>
<p>연관기사 링크</p>	<p>[언택트 산업] 4차산업혁명이 낳고 코로나19가 키웠다...비대면 라이프스타일의 확산 https://www.ntoday.co.kr/news/articleView.html?idxno=73280</p>