

MEDIA & MARKET ISSUE

Vol.382

주요미디어 & 마켓이슈

Media & Market issue
2026.10

Published by
Media Insight team

kt nasmedia

INDEX

주요 미디어 & 마켓 트렌드

MEDIA ISSUE

- 카카오, 월 4,900원 멤버십 시범 출시...자사 서비스 혜택 연계
- 네이버 버티컬 AI 전략...플레이스 에이전트 출시 및 쇼핑 에이전트 고도화

MARKET ISSUE

- 스포츠 중계에 AI 하이라이트 확산...치지직은 자동 제작, 웨이브는 요청형 시청
- 메타 '뮤즈', 오픈AI '닷츠' 공개...상시형 AI 에이전트 경쟁 본격화

01

MEDIA ISSUE

카카오, 월 4,900원 멤버십 시범 출시...자사 서비스 혜택 연계

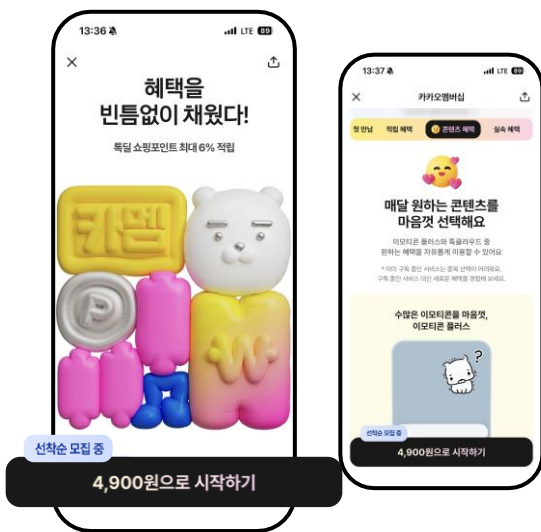
kakao

- 카카오는 10월 1일 첫 통합 구독 상품 '카카오멤버십'을 월 4,900원에 시범 출시, 소규모 선착순 가입으로 시작해 이용자 규모와 혜택을 단계적으로 확대할 예정
- 선물하기·특딜 구매시 최대 5% 쇼핑 포인트* 적립 등을 제공하며, 쇼핑·결제·콘텐츠·금융 혜택을 연계해 서비스 간 교차이용 유도

*쇼핑 포인트: 이용기간내누적적립 1만원까지 구매금액의 5%, 1만원 초과~ 2만원까지 0.5% 적립

| 카카오 멤버십 혜택 구성 |

월 4,900원 | 10월 1일 시범 출시 | 소규모 선착순 가입 후 단계적 확대



[첫가입혜택]

- 4,900원 상당의 랜덤 인기 국내 주식 제공
- 멜론 스트리밍 라이트 이용권 2개월분 캐시 제공

① 쇼핑·결제 혜택

- 선물하기·특딜 쇼핑 포인트 최대 5% 적립
- 특딜 최대 4,000원 할인 및 선물하기 쿠폰팩 제공
- 온·오프라인에서 1~2% 카카오페이포인트 추가 적립

② 콘텐츠 혜택

- 이모티콘 플러스·톡클라우드 130GB 무료 이용 (택 1)
- 멜론 매달 1,600원 상당의 캐시 제공
- 카카오페이지 매달 2,000캐시 제공

③ 금융·생활 혜택

- 국내 주식 매도 수수료 매달 최대 4,900원 캐시백
- 휴대폰 액정 파손 시 최대 7만원 보상

| 주요 플랫폼 멤버십 비교 |

	카카오멤버십	네이버플러스 멤버십	쿠팡 와우
월요금	4,900원	4,900원	7,890원
핵심 전략	자사 서비스 혜택을 통합해 서비스 간 교차이용 유도	쇼핑 적립과 제휴 혜택을 결합해 쇼핑·콘텐츠 이용 유도	배송·배달 편의를 강화해 일상 소비의 반복 이용 유도
대표 혜택	선물하기·특딜 쇼핑 포인트, 이모티콘 플러스·톡클라우드 등	네이버 쇼핑 최대 5% 적립, 넷플릭스·스포티파이 등	로켓배송 무료 배송·반품, 쿠팡이츠 무료 배달 등
2026년 2분기 기준 카카오특 국내 MAU 4,963만 명 특비즈 커머스 통합 거래액 2조 7,000억 원 선물하기 내 자기 구매 거래액 YoY +39% → 카카오특의 이용자 기반과 기존 커머스 사업을 바탕으로 쇼핑·결제·콘텐츠 등 자사 서비스 전반의 혜택을 통합한 구독 모델 구축			

* Source : 카카오, 관련 기사

네이버 버티컬 AI 전략...플레이스 에이전트 출시 및 쇼핑 에이전트 고도화

NAVER

- 네이버는 지도 앱 내 대화형 장소 탐색 및 예약 서비스인 '플레이스 에이전트'를 출시, 쇼핑에 이어 지도로 에이전트 적용 범위 확대
- 실시간 배송 정보를 반영하여 AI 쇼핑 에이전트의 추천 기능을 고도화한 데 이어, 연내 일부 상품군을 대상으로 에이전트 내 결제 기능을 시범 적용하며 버티컬 AI 경쟁력을 강화할 계획

| AI 플레이스 에이전트 출시 |

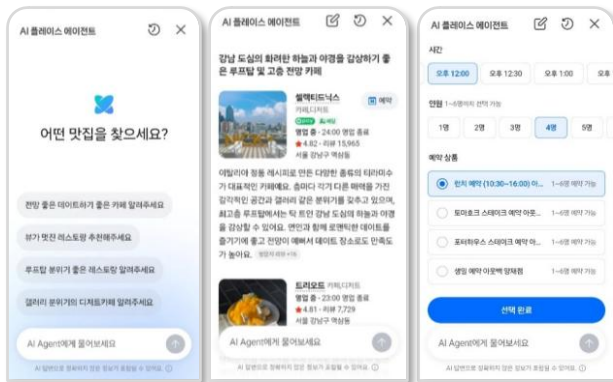


플레이스 에이전트 (9월 17일 출시)

네이버 지도 앱에서 이용자 대화 맥락과 위치 정보를 바탕으로 장소를 추천하고 예약까지 이어지도록 지원

장소 탐색에 특화된 AI 에이전트

대화형 탐색 ▶ 장소 추천 및 정보 제공 ▶ 네이버 예약 연결



진입 경로

지도 앱 검색창 옆 에이전트 버튼 등

대화 탐색

구어체 문장으로 여러 조건을 한번에 반영해 추천

멀티턴 대화

답변을 토대로 조건을 구체화하며 최적의 장소 제시

예약 지원

네이버 예약을 지원하는 업체는 예약으로 연결

| AI 쇼핑 에이전트 업데이트 |

2026년 2월

베타 출시

6월

정식 출시

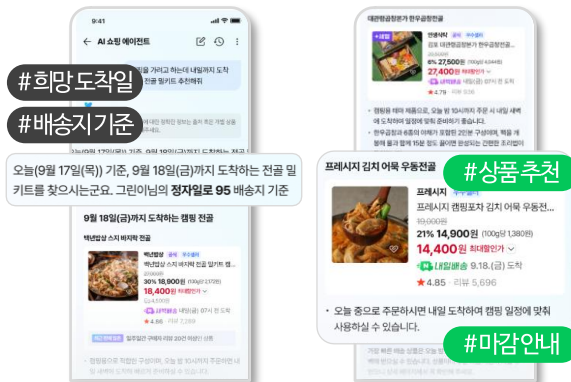
9월

배송 특화 고도화

연내(예정)

결제 시범 적용

실시간 배송 정보 반영한 상품 추천 고도화



① 배송 기준 상품 추천 고도화

사용자가 설정한 주소지 기준으로
희망 배송일에 도착 가능한 상품으로 추천

② 마감 정보 안내

상품별 도착 예정일과 주문 마감 시간 함께 안내

③ 자연어 질의 맥락 파악 및 실행 고도화

예시) “아침, 저녁으로 갑자기 추워졌는데
전기장판 추천해줘”

자연어 질의 속에서 빠른 배송이 필요한 상황과
맥락을 파악해 빠른 배송 상품 위주로 추천

* Source : 네이버, 관련 기사

MARKET ISSUE

스포츠 중계에 AI 하이라이트 확산...치지직은 자동 제작, 웨이브는 요청형 시청

- 치지직은 AI가 주요 장면을 자동으로 콘텐츠화하는 ‘스포터’를 아시안게임에 도입하고, 웨이브는 이용자가 원하는 장면을 자연어로 요청하는 ‘AI 시청 에이전트’를 골프 중계에 접목
- 동시 경기가 많거나 장시간 진행되는 스포츠 중계에 AI 자동 편집을 도입하여 이용자의 신속·효율적 시청 수요에 대응하고, 향후 스포츠 외 콘텐츠로 확대할 계획

| 치지직 AI 클립 ‘스포터’ |

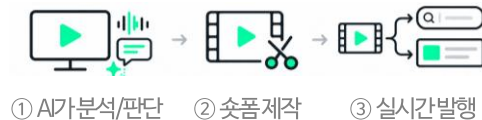


AI 기반 스포츠 하이라이트 제작 플랫폼
스포터

네이버가 개발한 영상 분석·클립 제작 시스템
6월부터 월드컵·EWC 적용 시작, 9월 아시안 게임 적용

도입 목적 사람이 편집할 수 있는 시간·종목의 한계를 줄여
다양한 주요 장면을 빠르게 콘텐츠화

작동 방식 ① AI가 오디오, 영상, 채팅 등을 실시간으로 파악
② 특정 구간을 숏폼 콘텐츠로 제작
③ 네이버의 주요 지면에 실시간으로 발행·전달



향후 계획 2026년 10월 '2026 LoL 월드 챔피언십' 적용, 스트리머 반응 모음 콘텐츠도 생산할 계획
2027년까지 엔터테인먼트 행사와 토크쇼 등 적용 범위 확대

| 웨이브 'AI 시청 에이전트' |



자연어 기반 영상 맞춤 생성 플랫폼
AI 시청 에이전트

AI 영상 기술 기업 세븐미의 '7CUT' 기반으로 개발
10월 1일부터 웨이브 골프 중계(KLPGA·KPGA)에 적용

도입 목적 장시간 중계에서 필요한 장면을 찾는 부담 최소화,
관심 선수·장면·분량에 맞춰 시청하도록 지원

작동 방식 ① 이용자가 원하는 장면을 자연어로 요청
② AI가 요청 의도를 파악하고 관련 장면 탐색
③ 해당 장면을 모아 맞춤 영상으로 재구성



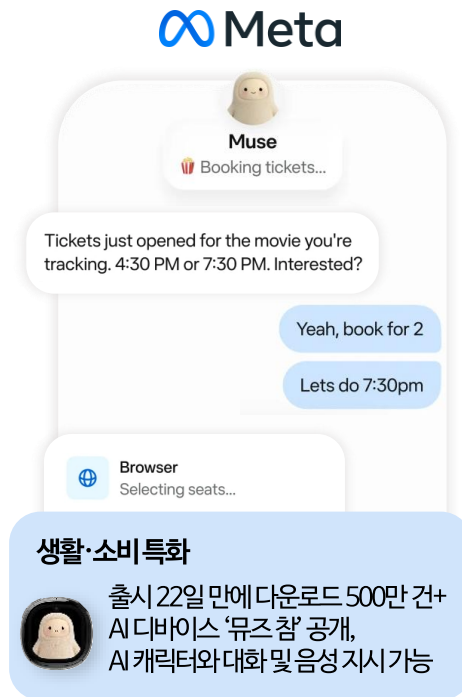
향후 계획 실시간 중계 중 AI 하이라이트 기본 영상 제공, 시청자가 생성한 영상을 SNS 공유 가능하도록 지원
골프에서 사용성을 검증한 뒤 웨이브 오리지널 등 다양한 장르로 확대

* Source : 네이버, 웨이브, 관련 기사

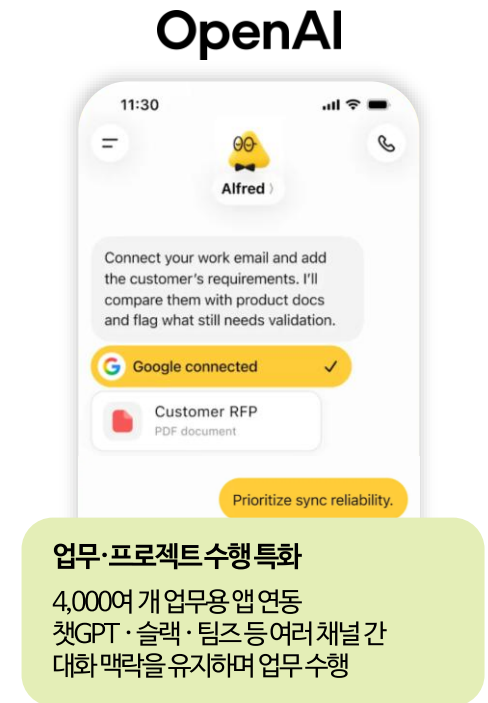
메타 '뮤즈', 오픈AI '닷츠' 공개...상시형 AI에이전트 경쟁 본격화

- 메타와 오픈AI는 이용자의 목표와 맥락을 이해하고, 앱을 사용하지 않는 동안에도 작업을 지속적으로 수행하는 상시 작동형 AI에이전트를 출시
- 메타 '뮤즈'는 개인의 일정과 업무·소비 등 일상 전반을 지원하며 AI 디바이스로 확대 예정, 오픈AI '닷츠'는 다양한 업무 도구를 활용한 협업 형태로 확장해 나갈 계획

| 메타 '뮤즈' vs. 오픈AI '닷츠' 비교 |



상시 작동형(always-on) AI에이전트 질문에 답하는 챗봇과 달리 이용자가 설정한 목표와 권한에 따라 백그라운드에서 24시간 자율적으로 작동하는 AI에이전트		
메타 '뮤즈'	구분	오픈AI '닷츠'
9월 8일 / 북미 출시	출시일/지역	9월 29일 / 한국 포함 일부 국가 출시
무료 제공, 유료 구독은 월 20달러·100달러	이용 대상	챗GPT 프로, 비즈니스, 엔터프라이즈 이용자
일상 관리·소비 활동 대행·개인 프로젝트 수행	주요 활용 영역	업무 자동화·자료 분석·장기 프로젝트 수행
뮤즈 스파크 1.3 기반, 전용 앱/웹 및 왓츠앱에서 이용	특징	GPT-6 아스트라 기반, 챗GPT에서 생성 후 연동된 외부 채널 통해서도 이용 가능
쇼핑 제휴처 10곳 추가, AI 글라스에 탑재, 전용 기기 '뮤즈 챔' 예고	향후 계획	이용자당 1개로 시작해 향후 여러 닷츠가 협업하는 형태로 확장



* Source : Meta, OpenAI, 관련 기사

이달의 단신 소식

구분	이슈
디지털 미디어	• 네이버, 웨일에 'AI 챗' 정식 출시...AI 기반 브라우저로 개편 :네이버가 웹 페이지 검색부터 번역·탭 정리·일정 관리 등을 브라우저 안에서 AI로 처리하는 'AI 챗'을 웨일에 정식 출시, 이용자는 지정한 탭을 기반으로 AI와 대화 및 후속 질문을 통한 탐색 가능 • 네이버, '클립' 쇼핑 전환 매출 5.8배 증가...콘텐츠·커머스 연계 강화 :지난 8월 네이버 클립의 쇼핑 전환 매출이 전년 동월 대비 5.8배 증가한 가운데 네이버는 클립 콘텐츠를 네이버 쇼핑·플레이스·예약 등과 연결해 영상 시청에서 실제 소비까지 이어지는 구조 구축 • 챗GPT, '이미지 생성 중 광고 노출' 도입 및 광고 성과 측정 기능 확대 :오픈AI가 챗GPT 이미지 생성 중 별도로 노출되는 비주얼 광고 형식을 미국 일부 광고주를 대상으로 테스트 진행, 광고주의 전환 성과 측정 및 브랜드 적합성·광고 제외 기능도 강화할 예정 • 당근, AI로 광고 데이터 조회·분석하는 '광고 MCP' 도입 :당근이 챗GPT·클로드에서 광고 데이터를 조회 및 분석할 수 있는 '당근 광고 MCP'를 국내 광고 플랫폼 최초로 도입, 현재 광고 현황·잔액·기간별 성과 조회를 지원하며 향후 기능을 확대할 예정
AI	• 오픈 AI, 챗GPT에 '인텔리전트 UI' 도입...질문에 맞춰 지도·차트 등 생성 :오픈AI가 GPT-6 업데이트와 함께 답변 화면을 고도화하는 '인텔리전트 UI'를 도입, 질문에 따라 차트·입력창 등 필요한 인터랙티브 요소를 생성하고 단순 질문에는 기존처럼 텍스트로 답변 • 메타, 네이버와 협력해 AI 안경에 국내 맞춤형 길 안내 기능 도입 :메타가 네이버를 국내 첫 AI 안경 파트너로 선정, 레이밴 메타와 오글리 메타에 네이버지도 기반 도보 길 안내 기능을 연내 도입할 예정이며 이용자는 오픈이어 스피커를 통해 기능 활용 가능 • 유튜브, 크리에이터 지원 AI 기능 확대...편집·댓글 관리·번역 등 지원 :유튜브가 크리에이터의 반복 업무를 줄이는 AI 기능을 확대, 2027년 초부터 제미나이 기반 대화형 편집 도우미와 라이브 영상 실시간 번역 기능을 도입하고 기존 AI 도구도 강화할 예정
OTT	• 디즈니+, 미국서 전 요금제 광고 노출 가능성 확대... '광고 없음' 구분 약화 :디즈니+가 미국에서 프리미엄을 포함한 전 요금제의 콘텐츠 전후에 광고가 포함될 수 있도록 이용약관을 변경, 미국 외 지역으로의 확대 여부는 미정이며 한국·일본은 광고 없는 요금제 유지 중 • 티빙, 2026-2027 프로농구 전 경기 생중계...KBL 콘텐츠 확대 :티빙이 10월 3일 개막하는 정규시즌을 포함해 2026-2027 KBL 시즌 전 경기를 중계, 생중계·하이라이트·인터뷰 등 KBL 관련 콘텐츠를 제공하며 프로농구 팬덤의 시청 경험을 확대할 예정 • 크런치롤, 한국 공식 서비스 시작...가을 신작 20편 이상 공개 :애니메이션 전문 OTT 플랫폼 크런치롤이 한국어 자막과 국내 이용 환경을 갖추고 한국 공식 서비스를 시작, 월 9,900원과 10,900원 두 가지 구독 요금제를 제공

나스리프트를 통해 배포된 다양한 보고서는
케이티 나스미디어 홈페이지에서도 확인하실 수 있습니다.

홈페이지에서 확인하기

케이티 나스미디어 보고서 활용 안내

이 보고서는 **케이티 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) 케이티 나스미디어, (영문) kt nasmedia
2. 본 보고서에서 활용한 외부기관자료의 데이터를(정량적 수치) 인용할 경우
보고서 내에 표기되어 있는 원본 자료 출처를 명시해주시기 바랍니다.
예시: 케이티 나스미디어 보고서에서 확인한 '통계청' 데이터 재인용의 경우, 출처는 '통계청'으로 기재 (케이티 나스미디어 X)