

# 네트워크 광대역화에 따른 인터넷컨텐츠산업의 변화

유 선 실\*

## News

지난 8월 17일 MGM, Paramount Pictures, Universal Studios, Warner Brothers, Sony Pictures 등 5대 메이저 영화사들이 인터넷 VOD사업을 위한 합작벤처를 출범시켰고, 뒤이어 Walt Disney와 20th Century Fox가 VOD사업에서의 제휴를 발표했다. 이처럼 최근 미국 미디어 및 콘텐츠 업계에 서는 브로드밴드) 콘텐츠에 대한 관심이 매우 고조되고 있는데, 본 고에서는 네트워크 광대역화에 따른 콘텐츠산업의 변화에 대해서 살펴해보도록 하겠다.

## Plus

### 1. 브로드밴드 콘텐츠의 성장 배경

MPEG과 같은 디지털 압축기술의 발전으로 파일용량에 따른 콘텐츠의 전송비용이 감소하고 있고<sup>2)</sup>, 초고속인터넷 접속기술 및 광전송 기술이 발전하면서 인터넷을 통해 동영상까지 제공할 수 있게됨에 따라 인터넷은 콘텐츠의 제작 및 전달 등에서 커다란 변화를 일으키고 있다. 언제, 어디서나 저렴한 요금(Always on, Flat Rate)으로 고속의 정보통신 서비스가 제공됨에 따라 동영상을 비롯하여 양방향콘텐츠 등 다양한 콘텐츠의 이용이 가능하게 되었다. 더욱이 Napster, Gnutella 등 P2P기술을 이용하여 개인간의 콘텐츠 유통이 확대되고, 더 나아가 와레즈사이트 등을 통해 불법적인 유통까지도

\*정보통신산업연구실 책임연구원 · E-mail : sunsil@kisdi.re.kr

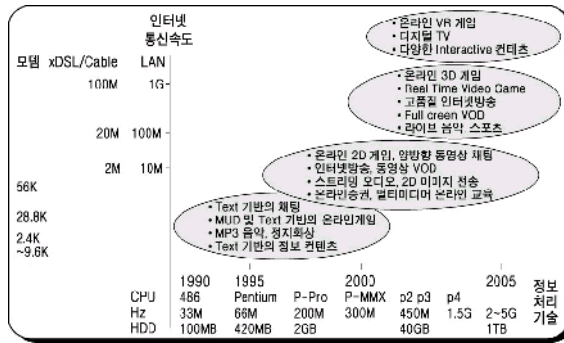
- 1) 브로드밴드에 대해서는 현재 접근하는 방법에 따라 다양하게 정의되고 있다. FCC에서는 고도서비스(advanced service)라고 하여, "전송속도가 양방향 모두 200kbps이상인 서비스"로 정의하고 있고, 일본의 『디지털컨텐츠백서』에서는 브로드밴드를 '①전송속도: 하한 400kbps이상 ②무선: 300kbps이상'으로 정의하고 있다. 그러나 이렇게 정의되어진 전송속도로는 현재 인터넷이용자들이 요구하는 스트리밍 콘텐츠의 전송 품질을 보장하기 어렵다. 따라서 전송 속도에 따른 기술적인 요건은 상대적인 것이라고 할 수 있으며, 기술발전에 따른 네트워크의 고도화에 의해서 지속적으로 발전할 것으로 전망된다.
- 2) 예를 들어, Caching기술을 이용하여 동영상파일을 전송하는데 드는 비용은 GB당 평균 약 1.01달러이다. MPEG2 보다 약 6배가량 압축률이 높은 MPEG4로 압축할 경우, 전송비용은 1GB당 0.71달러로서 MPEG2의 4.55달러에 비해 크게 낮아질 수 있다.(Adams Media, 2001. 7. 9)

확산되면서<sup>3)</sup> 이에 위기를 느낀 컨텐츠 제작업체들의 인터넷 컨텐츠시장에의 참여가 촉진되고 있다.

## 2. 기술 및 통신망의 발전에 따른 변화

인터넷통신속도와 정보처리기술의 발전으로 고품질의 양방향 멀티미디어 컨텐츠의 발전이 가속화되고 있다. 특히 국내의 경우 가정인터넷의 가입자당 평균속도가 2000년 12월 현재 1.88Mbps 수준에서 2005년 경 평균 20Mbps의 속도를 지원할 수 있게 되면<sup>4)</sup>, 제공 가능한 컨텐츠의 질과 양은 비약적으로 발전할 수 있을 것으로 전망되고 있다.

[그림 1] 인터넷컨텐츠 발전전망



자료: 정보통신부(2001. 4) 수정 작성

통신망의 진화로 향후 인터넷컨텐츠는 멀티미디어와 양방향을 기본으로 하는 스트리밍 컨텐츠가 주도할 것으로 전망되고 있다. 즉 단순한 텍스트 정보보다는 영상 및 오디오 등 스트리밍 컨텐츠에 대한 사용자의 요구가 높아지고 있다. 미국에서 동영상 및 오디오 컨텐츠를 포함하는 스트리밍 컨텐츠를 이용하는 사람은 1999년 2,100만명에서 2000년 3,470만명으로 약 65% 이상 증가했고, 이는 전체 인터넷이용자의 약 36%를 차지하는 것으로 나타났다<sup>5)</sup>. 국내에서는 인터넷 접속방법이 초고속인터넷접속 이용자는 전화접속 이용자와 비교하면 오디오/비디오 스트리밍 컨텐츠인 MP3 등 음악 다운로드(51%>40%), 인터넷으로 TV시청(34%>27%), 영화 관람(30%>20%) 등의 경험률이 높은 것

3) 보안전문가들에 따르면 하루에 약 40만편 이상의 무단복제 영화가 와레즈사이트를 통해 인터넷상에서 거래되고 있는 것으로 추산했다(Reuters, 2001. 6. 15). 국내에서도 외국 와레즈를 통해 들어온 무단복제영화들이 메신저나 포털의 카페 등을 통해서 큰 규모로 유통되고 있는 것으로 알려져 있다.

4) 정보통신부는 초고속망 고도화계획을 통해 2005년 가입자당의 평균 제공속도는 약 20Mbps에 이를 것이라고 발표하였다.

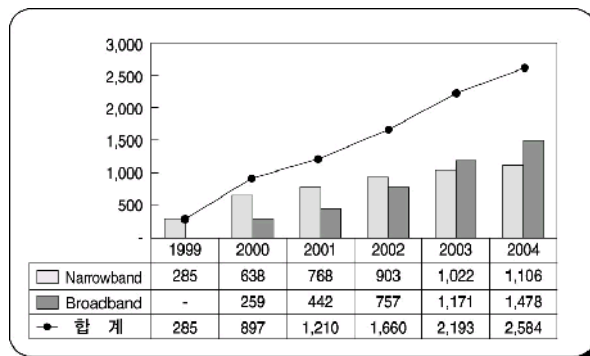
5) Nielsen/NetRatings(2000. 11)

으로 나타났다<sup>6)</sup>.

따라서 광대역 스트리밍 콘텐츠는 향후 3~4년 내에 협대역컨텐츠를 능가할 것으로 전망하고 있다. 미디어 콘텐츠 조사업체인 DFC Intelligent에 따르면, 광대역 스트리밍 콘텐츠의 요구수는 2003년경 약 11억 7천건으로 협대역 스트리밍 콘텐츠를 능가하고, 2004년에는 약 14억 8천건에 달할 것으로 전망된다<sup>7)</sup>.

[그림 2] 세계 스트리밍 콘텐츠 전망

(단위:백만건)



자료: DFC Intelligent(2001. 1)

주: 여기서 브로드밴드 스트리밍 콘텐츠란 100kbps이상의 속도로 전송되는 콘텐츠를 의미

### 3. 콘텐츠 내용의 변화

콘텐츠의 내용별로는 스포츠, 음악, 영화, 게임 등 엔터테인먼트 및 교육용 콘텐츠의 수요가 증가하고 있다. 또한 엔터테인먼트 상품은 다른 상품들과는 달리 직접 온라인으로 전달 될 수 있다는 장점으로 인해 인터넷에 가장 적합한 상품이 될 수 있다.

KISDI의 조사에 따르면, 국내 인터넷 이용자의 경우 주로 이용한 콘텐츠는 게임/오락(20.1%) > 교육/학술정보(14.0%) > 음악/영화(10.0%)이었다. 또한 한달 동안 이용경험이 있는 콘텐츠는 음악/

6) KISDI(2000. 12)

7) 그러나 최근 DFC Intelligent의 발표에 따르면, 2001년 1/4분기 전체 스트리밍 콘텐츠 요구수는 5억 6천만건으로 전년 동기 대비 204% 이상 성장한 것으로 나타났다. 이에 따라 2001년 전체 스트리밍 콘텐츠 요구수 전망도 약 12억 건에서 약 18억건으로 상향 예측되었다. 더욱이 2001년 브로드밴드 스트리밍 콘텐츠의 비중도 당초 36.5%에서 48.3%를 차지할 것으로 전망되어 예측치 보다 훨씬 빠른 성장세를 나타내고 있다(DFC Intelligent, 2001. 6)

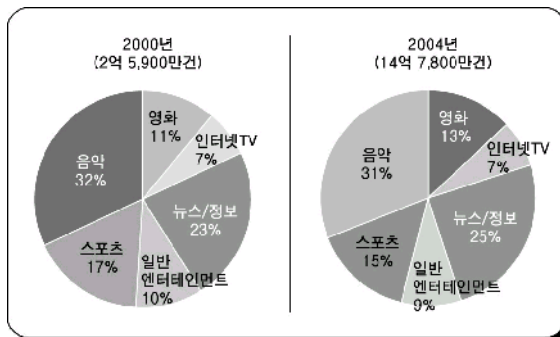
영화(70.7%) > 게임/오락(63.4%) > 교육/학술정보(58.7%)이고, 이용경험 유료 콘텐츠도 게임(39.1%) > 영화(37.5%) > 음악(37.5%)로 엔터테인먼트 콘텐츠의 비중이 높은 것으로 나타났다<sup>8)</sup>.

세계적으로도 초고속가입자 증가로 인터넷이용 환경이 개선되고, 네트워크가격이 하락함에 따라

< 표 1 > 미국 주요 영화사의 인터넷영화 서비스 제공 현황

영화사	서비스 개시 시기	내 용
Miramax	2001년 1월	- 인터넷영화업체인 SightSound와 함께 인터넷을 통해 12편의 pay per view 장편영화를 제공 - 첫작품으로 1999년도 제작 '기네비어(Guinevere)'를 유료상영(다운로드방식, \$3.45)
Universal Studios	2001년 2월	- 광대역네트워크 업체 Interntainer와 계약을 체결하고 digital cable platform을 통해 신작영화 pay per view 서비스 - 첫작품으로 2000년 제작 "Meet the Parents" 유료상영(스트리밍방식, \$3.99)
Sony Pictures	2001년 하반기 예정	- 온라인 무비서비스인 MovieFly를 개설 - MGM, Paramount Pictures, Universal Studios, Warner Brothers 등과 함께 합작회사 설립후 인터넷 VOD 계획
Walt Disney	2002년 상반기 예정	- 20th Century Fox와 합작회사 설립후 Movies.com에서 VOD 서비스 제공 계획
Blockbuster Inc.	2001. 1	- 광대역네트워크 제공업체 Enron과 연계하여, MGM, Universa Studio 등 메이저영화사 및 Artistan, Lion's Gate 등 독립 영화사들의 작품을 pay per view 서비스

[그림 3] 세계 광대역 스트리밍 콘텐츠 유형별 전망



자료: DFC Intelligent(2001. 1)

8) KISDI(2000. 12)

인터넷 영화 VOD에 대한 관심이 다시 고조되고 있다. 이에 Miramax, Universal Studio를 비롯한 메이저 영화사들이 2001년 초반부터 인터넷영화 서비스를 시도하고 있다. 따라서 DFC Intelligent에 의하면, 광대역 스트리밍 콘텐츠 중 영화의 비중이 2000년 11%에서 2004년 13%로 증가할 것으로 전망된다[그림3].

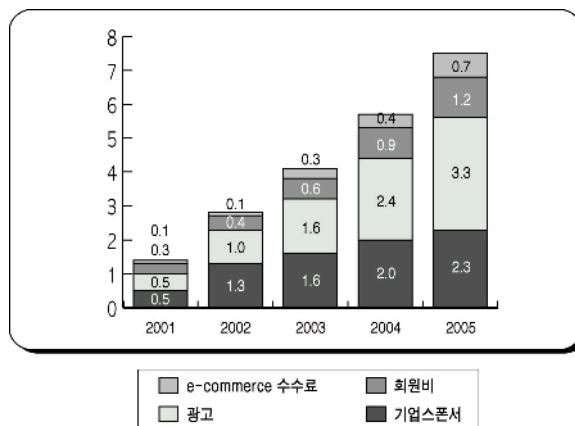
#### 4. 비즈니스 모델의 변화

초고속망 서비스의 확대를 통한 인터넷의 광대역화는 차별적 콘텐츠들의 사업기회를 제공하고 이를 바탕으로 한 콘텐츠시장의 성장가능성을 제공한다. 따라서 광대역화는 무료 콘텐츠와 광고 등에 의존하던 기존의 콘텐츠 사업과 달리 차별적이면서도 과금 가능성이 높은 콘텐츠 사업 가능성이 높아진다. 게다가 디지털TV 및 셋탑박스의 보급은 PC위주의 기존 인터넷 비즈니스의 모습을 바꿀 수 있다.

McKinsey Consulting에 의하면, 미국 스트리밍 비디오 시장은 2001년 14억 달러에서 연평균 52%씩 성장하여 2005년에는 75억 달러에 달할 것으로 예상되고 있다. 매출 중 광고가 가장 큰 비중을 차지하고, 순수한 콘텐츠 판매에 해당하는 회원비는 12억달러에 달할 것으로 전망되고 있다.

[그림 4] 미국 스트리밍 비디오 시장 전망

(단위:십억달러)



자료: The McKinsey Quarterly(2001. 6)

## Analysis

위에서 살펴본 대로 인터넷의 광대역화에 따라 인터넷 컨텐츠산업에도 큰 변화가 올 것으로 전망된다. 그러나 인터넷 광대역컨텐츠 시장은 협대역컨텐츠에 비해 시장잠재력은 크지만, 컨텐츠 생산비가 높고 전송에 필요한 비용도 높다. 또한 TV프로그램이나 극장용 영화와는 달리 매스미디어가 아닌 컨텐츠내용별로 파편화된 이용자를 대상으로 하기 때문에 단기간에 높은 수익을 기대하기는 어렵다. 더욱이 컨텐츠를 제작하는 비용이 증가하면서 컨텐츠를 기반으로 한 광고나 전자상거래 수수료 뿐만 아니라, 컨텐츠 자체를 통한 직접 수익이 뒷받침되어야 하는 시점이 되었다. 그리고 향후에는 단순한 VOD가 아닌 인터넷의 특성에 걸맞는 새로운 유형의 인터랙티브가 가미된 컨텐츠들이 제공되어야 할 것이다.

한편, 광대역컨텐츠는 소규모의 CP 중심의 협대역컨텐츠와는 달리 전통적인 매스미디어사업자의 영향력이 증대될 것으로 전망된다. 방대한 컨텐츠를 보유하고 있는 전통적인 미디어업체들에게는 인터넷은 또 하나의 컨텐츠 유통채널이며, 향후 컨텐츠산업의 새로운 시장기회가 될 것으로 기대하고 있다. 결국 광대역 인터넷 컨텐츠 사업에서 성공하기 위해서는 사업성이 있고 가치있는 컨텐츠를 소유하고 있거나, 또는 이를 제작할 수 있는 기반을 갖춘 제작자들과의 제휴 및 교섭력이 매우 중요한 경쟁 요소로 작용할 것이다.

## References

- 정보통신부, 「디지털컨텐츠산업발전 종합계획」, 정보통신부 보도자료, 2001. 4
- Adams Media, "Cost Analysis of Studio Internet Initiatives," Hollywood Aftermarket, Vol. 8, No. 12, 2001. 7. 9.
- Christofferson, Scott and Michael Gatzke, "Broadband Media: Look Before You Leap," The McKinsey Quarterly, 2001 No. 4, 2001. 8.
- DFC Intelligent, "Interactive Broadcast Video: Streaming Video Market Analysis," 2001. 1.
- \_\_\_\_\_, "Video Streams Served Tops 565 Million in First Quarter 2001," DFC Intelligent Press Release, 2001. 6. 27.
- "Hollywood Moves to Rent Movies Online," The New York Times, 2001. 8. 17.
- Mayer, Michael, Wilhelm Mohn, and Christian Zabbal, "PCs vs. TVs," The McKinsey Quarterly, 2001 No. 3, 2001. 6.