

# 미국 콘텐츠 산업동향

CONTENTS INDUSTRY TREND OF USA

한국콘텐츠진흥원  
미국사무소



# 주간 심층이슈

## 『2011 주목할 만한 IT 및 소셜미디어 동향』

### ◎ 작성취지

- 2011년 스마트폰, 클라우드 컴퓨팅, 3D 영상 등 IT 산업에서 개발되고 발전된 다양한 기술들을 살펴보고 소셜미디어 동향과 흐름을 되짚어봄으로써 향후 미디어의 미래를 살펴보고자함

### ◎ 작성순서

- 2011 주목할 만한 IT 동향
- 2011 소셜 미디어 동향
- 정리 및 시사점

## 1. 2011 주목할 만한 IT 동향

### ■ 태블릿 PC와 스마트폰

- 태블릿 PC와 스마트폰의 사용률이 증가함에 따라 데스크탑 컴퓨터와 노트북 구입률이 감소하고 있는 추세임
- 현재 소비자가 사용 중인 3개의 PC 중 1개는 태블릿인 것으로 조사되고 있으며 2011년에 들어서며 스마트폰 사용 증가로 인해 모바일 인터넷 사용량이 PC 사용량보다 많은 것으로 나타남
- Iphone 의 지속적인 성장으로 12년 전 처음 블랙베리가 출시된 이후 단순 이메일 사용만 가능했던 모바일은 게임, 소셜 네트워킹 등 실시간 인터넷 사용까지 발전되었으며, 이는 IT업계 판도가 급변하

고 있음을 보여줌

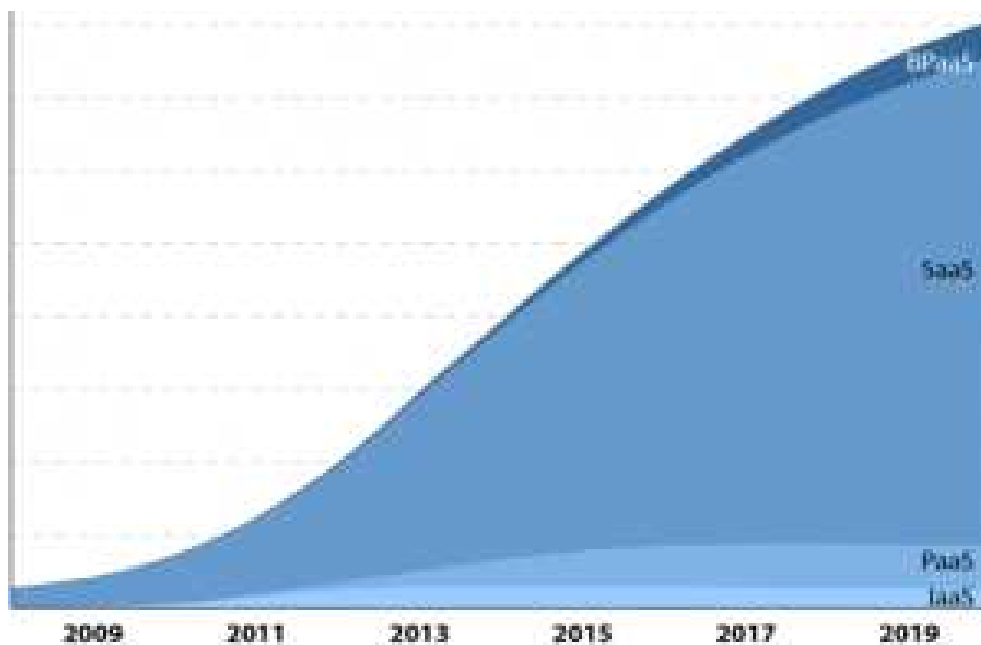


Source: Forrester Research eReader Forecast, 2010 to 2015 (US)  
 Note: All numbers in millions of US adults

58409

### 가상화 및 클라우드 컴퓨팅

- 시장 조사 업체 가트너에 따르면 SaaS (Software as a Service)에서 생성된 총수익은 2011년 12조 달러로 추정하고 있음



- SaaS는 엔터프라이즈 소프트웨어 분야에서 점점 더 중요한 역할을

담당하고 있음

- 전자 메일, 백업, 보안을 위해 SaaS 와 Cloud Computing 임대함으로써 비용을 절감 할 수 있을 뿐만 아니라, 언제 어디서나 원하는 정보를 볼 수 있는 편리함이 있음

\*Software as a services(SaaS)는 소프트웨어의 기능 중 사용자가 필요로 하는 것만을 서비스, 즉 필요한 기능을 사용자가 다운로드하여 자신의 단말기에 설치 및 저장하여 이용 가능하도록 만든 소프트웨어의 배포형태를 일컫음

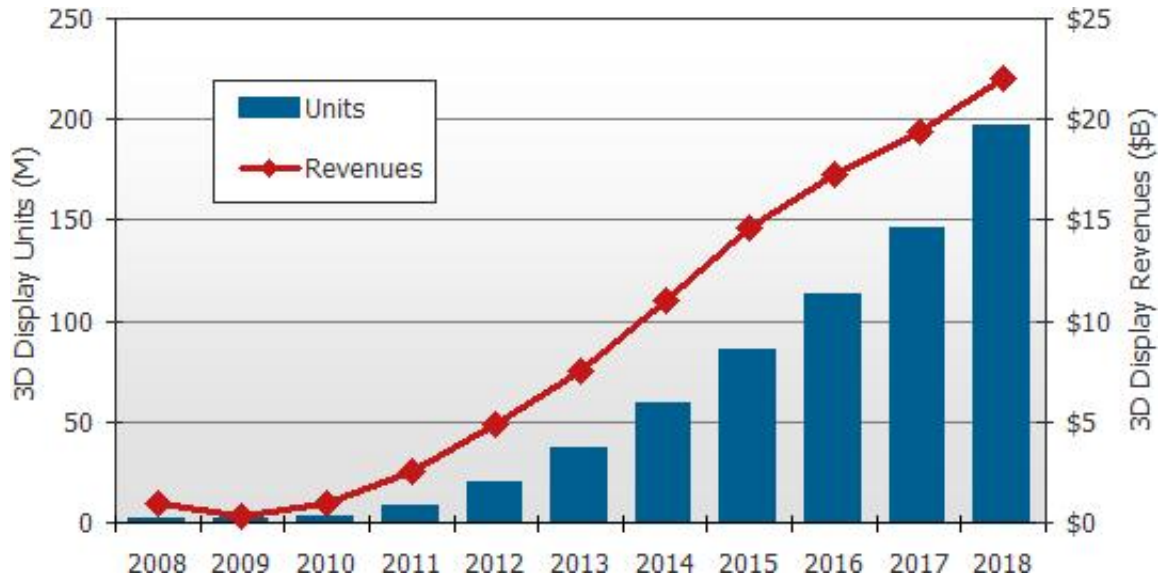
### ■ 3D 이미지 및 3D 동영상

- 영화관객의 감소에도 불구하고, 영화 매출은 3D 영화의 도움으로 45억 달러에 달할 것으로 전망함
- 2011년 34개의 3D 영화 개봉
  - The green Hornet(1월), Rio(4월), Fung Fu Panda2(5월), Transformer(6월), Harry Potter (7월), Hugo(11월), The Adventures of TinTin (12월) 등



- 2012년에도 30여개의 3D 영화개봉 예정
  - Underworld, Dr. Seuss, Titanic 3D, Spider-Man, Halloween, Godzilla, 등
- 그밖에 블루레이, DVD 등 가정용 3D 콘텐츠 제작 중임

- 스마트폰, 모바일 기기에서도 3D 이미지 볼 수 있으며, 6천만 기기가 2014년까지 판매되리라고 분석함

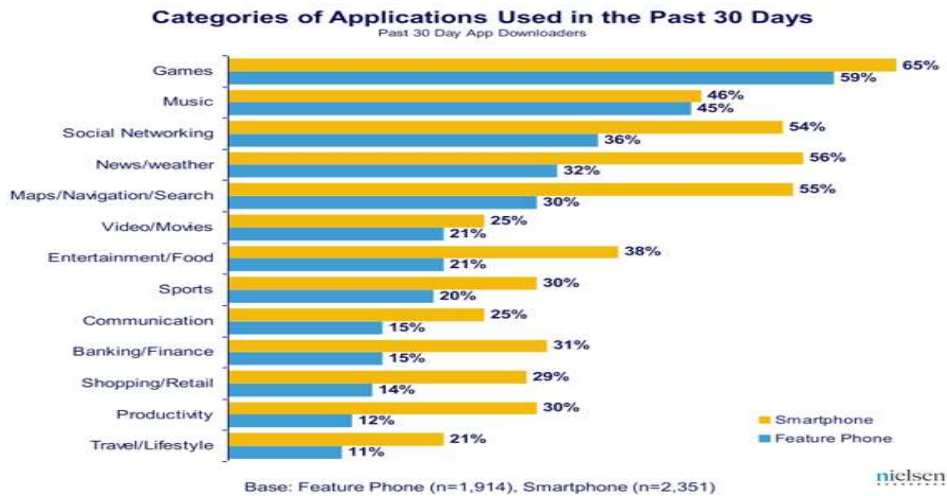


### ■ 애플리케이션

- 부피가 큰 소프트웨어 패키지는 종래의 PC와 노트북에 설치되어있지만, 스마트폰과 태블릿PC는 단지 몇 메가바이트의 분량으로 충분함
- 이러한 애플리케이션들은 적은 비용이나 무상으로 다운로드 할 수 있으며, 광범위한 종류의 선택을 할 수 있음
- HTML5, CSS3, Java, mobile AJAX 등의 테크놀로지가 사용되고 있음

### ■ 증강현실 (Augmented Reality)

- 증강현실(Augmented Reality)은 가상현실의 한 분야로 실제 환경에 가상 사물이나 정보를 합성하는 컴퓨터 그래픽 기법
- 증강현실의 기술이 IT 기기, 스마트폰, 태블릿 PC 등에 적용되면서 다양한 애플리케이션이 나오게 됨
- 예를 들어 스마트폰을 들고 걸어가면서 GPS 정보를 수신한 위치정보시스템은 해당 지역 또는 주변 사물의 상세 정보를 순차적으로 보



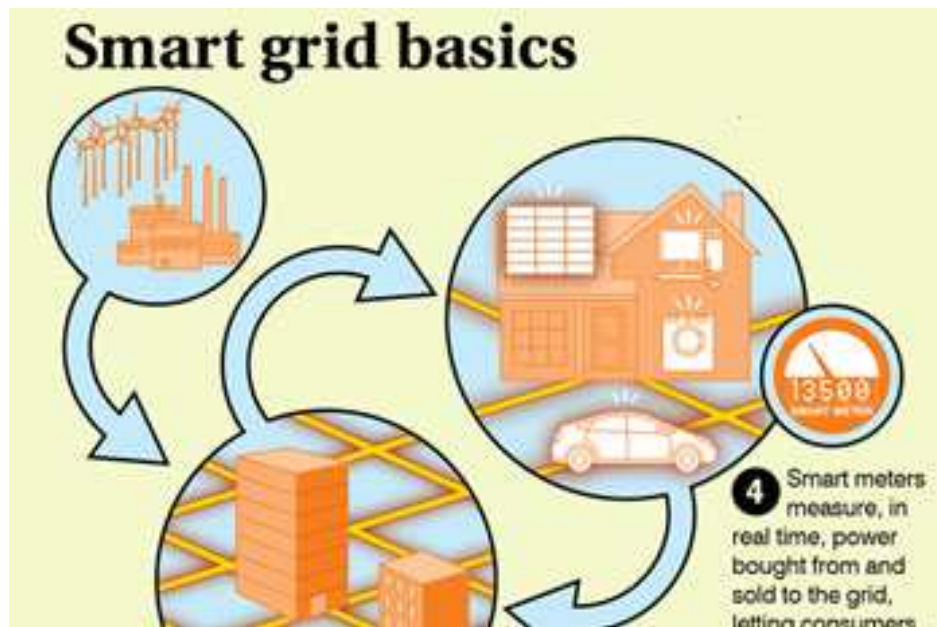
이게 됨

- 현재 증강현실 기술로 소비자가 구매하고자 하는 상품에 대한 정보가 없이도 상품을 스캔하면 그 상품에 대한 묘사에서 구매정보까지 알게 됨
- AR의 도움으로 스마트폰 혹은 GPS 등과 같은 기기에 레스토랑, 은행, 상점과 같은 장소가 바로 인근에 표시되는 정보를 제공하게 됨
- 2010 년, Augmented Reality 시장에 설립된 이후 이러한 응용 프로그램의 대부분은 스마트폰 및 태블릿 PC 용 애플리케이션으로 제공되고 있음
- 주니퍼 리서치에 따르면 증강현실 시장은 2014년까지 7억 달러 이상의 규모로 성장할 것이라고 전망



## ■ 이동성을 위한 스마트 그리드

- 스마트 그리드는 기존의 전력망에 IT를 접목하여 한 방향이 아닌 양 방향으로 전기가 흐를 수 있도록 하는 기술
- 컴퓨터나 스마트폰 등의 각종 기기로 전기의 흐름과 사용량을 실시간으로 볼 수 있도록 하는 지능형 전력망임
- 스마트 그리드는 소프트웨어 및 애플리케이션을 포함한 강력한 IT 인프라를 필요로 하는 연구의 영역임
- 스마트 그리드는 종전의 에너지의 생산과 단순공급을 떠나, 정보통신, 애플리케이션을 이용하여 생산, 공급, 저장 등을 실시간 무선기기 등을 이용하여 관리할 수 있음



## ■ 서버 및 에너지 효율

- 하드웨어 부문에서는 프로세서보다 통합 와트(watt) 당 성능을 향상시킨 microserver 세그먼트로 이동하고 있음
- 멀티 코어를 이용 최상의 성능과 에너지효율을 최대한으로 향상시킴
- 유닉스의 서버는 감소하는 반면, x86 에 기반을 둔 시스템은 지속적인 증가를 하고 있음
- HP 는 서버 시장의 32.1%, IBM 은 30.2%, 그리고 DELL 이 14.6%를 유지하며 계속 증가 할 것으로 추정됨

## 2. 2011 소셜 미디어 동향

### ■ 소셜 미디어

- facebook은 8억 명의 회원들이 1조 이상의 메시지를 교환하고 있으며 이와 같은 소셜 미디어는 계속 증가하는 추세임
- 적어도 향후 5년간 모바일 기기는 소셜 미디어에 중점을 두고 마케팅 전략을 펼칠 것임
- 소셜 미디어로 인한 사생활 침범 등 부작용 또한 연구와 보안이 필요함



### ○ 소셜 미디어의 대표주자 Facebook은 2012년에 주식회사 상장예상

- 2004년 창사 이후 8억의 회원을 가지고 있는 facebook은 2012년에 주식공모를 통해 1억 달러의 자본을 가진 초대형 기업으로의 성장을 꾀 하고 있음

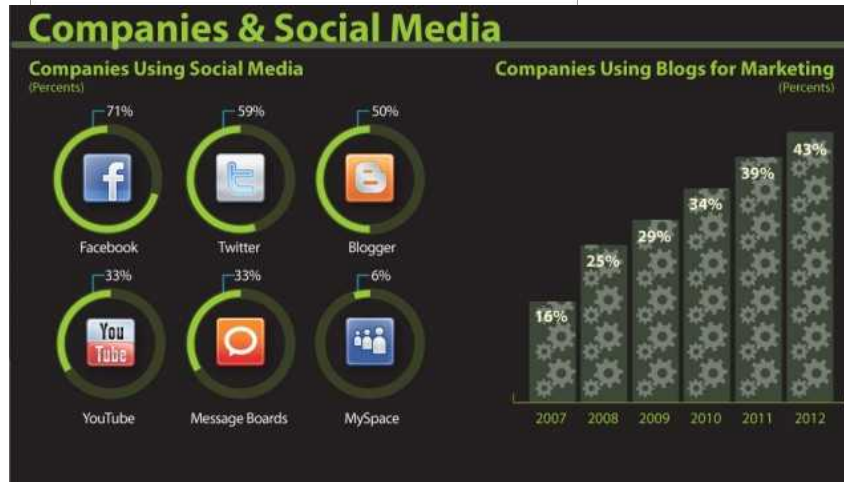
### ○ 가장 많이 이용하는 소셜 미디어 사이트

- 인터넷사용자들은 하루의 1/4 의 시간을 미디어에 소비하며 페이스북, 블로거, 트링크드인 과 같은 소셜 네트워크에 접속



소셜  
위터,  
함





### ○ 소셜 미디어 이용목적과 이유

- 2/3 이상의 소셜 미디어 이용자들은 친구, 친지들 그리고 새로운 사람들과 만나기 위해 이용
- 포럼을 통해 자신의 생각, 질문 그리고 의견교환
- 같은 취미나 공통 관심사가 있는 그룹과의 네트워킹
- 블로그를 통해 사람들과 의견, 정보 교환함으로써 마케팅 전략
- 사진, 동영상, 음악 교환
- 어드바이스 혹은 도움 등 요청

### ○ 소셜 미디어 성공사례

- 스타벅스
  - 무료 WiFi를 제공하며 2억 명의 facebook 팬클럽을 통해 정보제공 뿐 아니라 행사 등에도 초청하는 도구로 적극 활용하고 있음
- Ikea
  - facebook, twitter 팬클럽에 직접으로 홍보함과 동시에 의견과 정보 교환을 함으로써 마케팅 비용 절감과 이익 창출 효과를 극대화함

- Zappos

- 라스베가스에서 1999년부터 온라인을 통해 신발을 팔기 시작 한 이 회사는 현재 1억 달러 매출을 기록하고 성장하고 있으며 소셜 미디어를 적극 활용하고 있음

- 포스트카드메니아

- LinkedIn, Facebook, Twitter, youtube, Blog 등을 통해 매년 적어도 600명 이상의 새로운 고객 확보, 175명의 직원과 1,900 만 달러 매출로 성장



○ 소셜 미디어의 장점

- 친구, 친지와 온라인을 통해 대화
- 메시지, 블로깅, 사진제공, 게임, 초청 등을 온라인을 통해 이용
- 같은 그룹의 사람들과 가상공간에서의 만남
- 구직, 상품구매 등과 관련된 정보수집 또는 교환
- 2013년에는 100억 달러 광고 달성이 예상되는 등 마케팅의 변화
- 학생, 교사, 부모들과 대화 또는 도움이 수단으로 사용
- 저소득층의 자녀들에 컴퓨터에 접근할 수 있는 기회 확대
- 심장질환, 기억상실 환자들에게 예방과 도움을 줄 수 있음

- 정치나 비즈니스에 팬클럽을 이용 할 수 있음
- 지상파 혹은 신문잡지의 광고에 비해 훨씬 저렴한 비용으로 최대효과가 있음

### ○ 소셜 미디어의 단점

- 많은 시간을 온라인에서 보내며 직접적인 만남이 줄어들음
- 지나친 개인정보의 유출은 범죄의 대상이나 불이익을 당할 수 있음
- 확인되지 않은 소문의 발상지로 본의 아니게 다른 사람에게 피해를 줄 수 있음
- 국가의 중요한 정보의 유출이 될 수 있음 (예: Wikileaks)
- 청소년들에게 가상과 실상을 혼동하게 할 수 있는 위험적 요소 내포
- 직접만남이 줄음으로서, 격리된 생활로 이끌 수 있음
- 소셜 미디어는 이익을 창출할 수 있으나, 인간의 삶을 발전시키는데 방해가 될 수 있음
- 본인도 모르게 사생활, 무제한적인 콘텐츠에 노출이 될 수 있는 것은 위험요소로 법적 제한이 요구됨

## 3. 정리 및 시사점

### ■ 향후 IT 업계와 소셜 미디어 분야 발전에 주목해야할 부분은 콘텐츠 산업

- 모바일과 앱에 이어 이제 TV와 방송이 큰 혁신이 IT 및 소셜 미디어 업계의 발전을 가져오며 영향력을 미칠 것이라는 전문가들의 의견이 있음
- 월간 5억이 넘는 방문자(Unique Visitor), 매일 20억 건 이상 비디오 시청이 이루어지는 유튜브의 경우 동영상 포털로써 유튜브 외에 딱히 대안을 떠올리기 힘들 정도로 독점적인 리더 자리를 꿰차고 있음
- 이제 그 위상은 하나의 웹사이트를 넘어 다양한 스크린 및 디바이스까지 뻗어있으며 애플의 아이폰, 아이패드 등에 기본 애플리케이션으로 배치되어 있어 사람들의 뇌리에 동영상은 의례 유튜브를 통해 보는 것임

- 모바일, 태블릿, 스마트 TV 등 다양한 기기에서 유튜브를 탑재하지 않으면 게임이 되지 않을 정도
- 앞으로 유튜브와 같은 미디어매체가 지속적으로 프리미엄 미디어로 성장하며 많은 기업들에게 경쟁력 우위를 갖기 위해서는 콘텐츠 산업이 강화되어야 할 것임
- 미국에서 스트리밍 시장은 넷플릭스나 훌루가 각각 영화와 TV에 집중해 충분한 잠재력을 보였으며 아마존, 애플 등도 적극적으로 참여하고 있는 움직임을 보임
- 매스미디어 모델의 몰락은 서서히 가시화 되고 있으며, 이는 소비자가 선택권을 가지고 개별 방송 프로그램을 시청하는데서 시작되었던 것으로 보임
- 즉, 미디어가 콘텐츠 파트너와의 윈윈하는 배급 구조를 갖추는 것이 경쟁 시장에서 살아남을 수 있다고 전문가들은 판단
- 앞으로 콘텐츠산업에서 콘텐츠는 소유하는 데 목적이 있는 것이 아닌 스트리밍 및 클라우드 컴퓨팅 등의 기술로 콘텐츠를 공유하는 것에 있음
- 이로 인해 IT 및 소셜미디어 기술과 문화에 대한 소비 성향이 변모하고 있음을 주목해야 할 것