



시장동향

1,000억원 시장을 잡아라!

올해 CDN 서비스 시장은 포털 업체들의 동영상 검색 서비스 강화, 온라인게임 업체들의 대형 게임 출시, 월드컵 등으로 1,000억원 규모로 성장이 예상된다. 이에 따라 기존 CDN 서비스 업체들 뿐 아니라 신규 업체들이 속속 진입, 그 어느 때보다 경쟁이 치열해 질 것으로 전망되고 있다.

글 박현수 기자

CDN(Content Delivery Network)서비스가 최근 새롭게 각광받고 있다. 국내 CDN 서비스의 대표주자로 지난해 7월 코스닥 입성에 성공한 씨디네트웍스의 공모가는 8,900원. 그러나 최근 씨디네트웍스의 주가는 3만원 대를 오르내릴 정도로 그 성장성을 인정받고 있으며, 최근에는 호스팅 업체를 필두로 신규 업체들이 CDN 시장에 대거 진입하기 시작했다.

디지털콘텐츠 시장의 급속한 성장은 CDN의 동반 성장을 일궈내고 있다. 한국소프트웨어진흥원(KIPA)의 '2005년 국내 디지털콘텐츠산업 시장조사 보고서'에 따르면 관리/서비스 솔루션 분야에서 2005년 CDN 성장률은 49.3%에 달해 타 부문을 압도하고 있음을 알 수 있다.

업계에서는 지난해 CDN 서비스 시장 규모

를 대략 700억원 정도로 추산하고 있다. 아직은 시장이 작은 편이지만 규모에 비해 그 성장 속도는 매우 빠른 편이다.

CDN은 지난 2001년 불과 10억원 정도였던 관련 시장이 올해 1,000억원 규모로 성장할 것으로 기대하고 있다. 불과 6년 만에 10배 이상의 성장을 거두게 되는 것이다.

CDN은 콘텐츠를 빠르고 안정적으로 전송하기 위한 콘텐츠 전송 기술을 의미한다. 대용량 콘텐츠를 IDC에 설치한 전용 서버에 미리 저장한 뒤 이용자가 요구할 때 가장 가까운 서버로 연결시켜 주는 기술로 근본적으로 인터넷의 성능을 향상시켜 줄 수 있다. CDN을 통해 다수의 네티즌들에게 영화·비디오 스트리밍·뮤직비디오 등 대용량 콘텐츠를 효율적으로 전송할 수 있는 것.

CDN서비스는 지난 90년대 후반 국내에 처음 소개됐지만 한동안 침체기를 벗어나지

못했다. 닷컴 기업의 붕괴와 콘텐츠 유료화에 대한 인식 미비 등 서비스의 질은 부수적인 문제로 치부되었기 때문에 CDN은 고려 대상에서 한 발 물러나 있었던 것이 사실.

2006년 1,000억원 시장 예상

그러나 2000년 이후부터 콘텐츠 시장이 급팽창하면서 일부 기업들을 중심으로 서비스 질에 대한 고민을 하기 시작, CDN의 필요성에 대해 인식하기 시작했다.

초고속인터넷 보급의 확산으로 기존 텍스트 기반 환경에서 멀티미디어 콘텐츠 서비스가 등장, 대용량 콘텐츠의 효율적 전송 문제에 대해 고민하기 시작한 것.

특히 인터넷 트래픽의 예측 불가능성은 콘텐츠 기업들에 있어 안정적인 서비스 공급을 통한 매출 확대에 큰 걸림돌로 작용하고 있었다. 아무리 양질의 콘텐츠를 준비하고 서비스

를 한다하더라도 맥내에서 이용자들이 만족할 만한 서비스를 받지 못한다면 무용지물일 수밖에 없기 때문이다. 이러한 문제를 해결하기 위해 많은 콘텐츠 업체들이 CDN 서비스를 도입하기 시작했다. 대용량 콘텐츠를 안정적으로 서비스하기 위해서는 강력한 서버, 인프라, 회선 등을 보유해야 함은 필수. 물론 개별 기업들이 이를 자체적으로 소화할 수도 있지만, 초기 런칭 비용을 예측하는 것은 불가능하기 때문에 아웃소싱을 선호하여 CDN업체를 찾기 시작했다.

특히 온라인게임 · e러닝 · 포털 업체 등의 활성화와 콘텐츠 유료화에 대한 인식이 확산되면서 CDN은 높은 성장률을 기록하고 있다. 온라인게임 업체들의 경우 클로즈 베타나 오픈 베타 테스트가 많아지면서 이를 위한 클라이언트 다운로드가 늘어나게 된 것이 CDN 서비스 확대의 주요 원인이다. 이미 주요 온라인게임 업체들은 패치 다운로드 같은 것은 모두 CDN업체에 아웃소싱하고 있는 상황이다.

업계 한 관계자는 “교육 포털을 예로 들면, 자신들이 미디어 파일 스트리밍을 직접 하는 것보다 전문 업체에 아웃소싱하는 것이 비용이나 운영 능력면에서 훨씬 효율적이라고 판단하고 있다”고 설명했다.

동영상 검색, 월드컵 특수 기대

CDN서비스는 지난 2000년 이후 해마다 100% 이상씩 초고속 성장을 해오고 있다. 게다가 기존 온라인게임 · e러닝 · 포털 뿐 아니라 온라인음악, 인터넷쇼핑몰 등 신규 수요까지 발생하고 있어 향후 전망도 매우 밝은 편이다.

오정균 씨디네트웍스 과장은 “저작권 문제가 어느 정도 일단락되면서 온라인음악 시장도 주의 깊게 고려하고 있다”고 밝히고 있다.

특히 올해는 포털업체들의 동영상 서비스 경쟁과 월드컵이 예정돼 있어 CDN 서비스 특수를 기대하고 있는 상황이다. 현재 포털업체들은 지식검색에 이어 동영상 검색 서비스로 시장 주도권을 잡기 위한 치열한 경쟁에 돌입한 상황. 엠파스를 시작으로 본격화된 동영상 검색 서비스는 현재 네이버 · 야후 · 다음

등 4대 포털업체들이 주력 서비스로 적극 육성하고 있다. 이외에도 판도라TV · 엠군닷컴 · 다모임 등 동영상 콘텐츠 전문 제공 업체들도 왕성한 활동을 하고 있어 CDN 시장 확대에 일조하고 있다.

특히 야후코리아는 지난달 막을 내린 WBC(World Baseball Classic)의 실시간 생중계를 통해 대박을 터뜨렸다. 야후코리아는 지난달 16일 WBC 2라운드 한국 대 일본전은 인터넷 중계로 330만명이 시청했다고 발표했다. 월드컵을 불과 3개월여 앞에 둔 시점에서, 동영상 스포츠 콘텐츠의 가능성을 확인할 수 있었던 하나의 예라고 할 수 있다.

씨디네트웍스 독주 속 신규업체 진입

CDN은 시장 규모도 작은 편이지만 기술력, 시장 선점 등에 따라 진입 장벽이 존재하는 특성상 현재 서비스를 제공하는 기업은 많지 않다. 현재 씨디네트웍스, GS네오텍, 효성

〈표 1〉 DC 관리/서비스 분야 매출 규모 단위: 억원

구분	2004년	2005년	성장률
CMS	371	433	16.7%
CDN	229	342	49.3%
콘텐츠 검색/저장	1,204	1,338	11.1%
과금/결제	1,309	1,532	15.5%
모바일 플랫폼	2,824	2,595	17.0%
기타	2,824	2,595	-8.1%
합계	7,362	7,886	7.1%

자료 : 한국소프트웨어진흥원

CDN사업부 정도가 활발하게 관련 사업을 진행하고 있다. 그 중에서도 지난 2000년 설립된 씨디네트웍스가 국내 시장의 60% 정도를 점유하며 시장을 주도하고 있다.

씨디네트웍스는 엔씨소프트 · 넥슨 · 웹젠 · 한빛소프트 등 메이저 온라인게임 업체, NHN · 야후코리아 · 엠파스 등의 포털업체, 메가스터디 · 아이넷스쿨 등 e러닝 업체들을 비롯한 300여 고객사를 확보하고 있다.

씨디네트웍스의 강점은 무엇보다 CDN 서비스를 위한 토털 솔루션과 앞선 기술력. 씨디네트웍스는 국내 최초로 1Mbps급 고화질 동영상 서비스를 상용화 했으며 윈도미디어테크놀로지 기반의 고화질 동영상 서비스, 그리

고 최근에는 플래시 동영상 스트리밍 서비스를 시작하는 등 앞선 기술력을 선보이고 있다.

지난해 약 250억원의 매출을 달성한 씨디네트웍스는 올해 350억원대의 매출을 목표로 하고 있다. 이윤식 씨디네트웍스 상무는 “지난해부터 동영상 콘텐츠에 대한 수요가 많이 일어나는 등 대용량 콘텐츠 제공이 늘고 있기 때문에 올해도 높은 성장을 기대하고 있다”고 밝혔다.

씨디네트웍스는 특히 국내 시장뿐 아니라 해외시장으로도 눈을 돌려 글로벌화에 박차를 가하고 있다. 지난해 일본 법인을 설립한 씨디네트웍스는 지난 3월 일본 소프트뱅크 그룹사인 ClubiT와 공동사업계약을 체결했다.

양 사는 일본에서의 CDN 서비스를 위해 씨디네트웍스는 솔루션, 소프트웨어 등의 기술과 시스템을 제공하고 ClubiT는 네트워크를 제공 운영하는 방식으로 사업을 진행할 계획이다.

이 상무는 “2005년 1월 설립된 일본 법인은 지난 1월 이미 손익 분기점을 넘어섰다”며 “올해는 일본 시장에서 50억원의 매출을 목표로 하고 있다”고 밝혔다.

또한 아시아 지역에서의 CDN 서비스 제공을 위해 홍콩법인 설립 계획을 발표했으며, 하반기에는 미국 법인 설립을 목표로 진행 중이다.

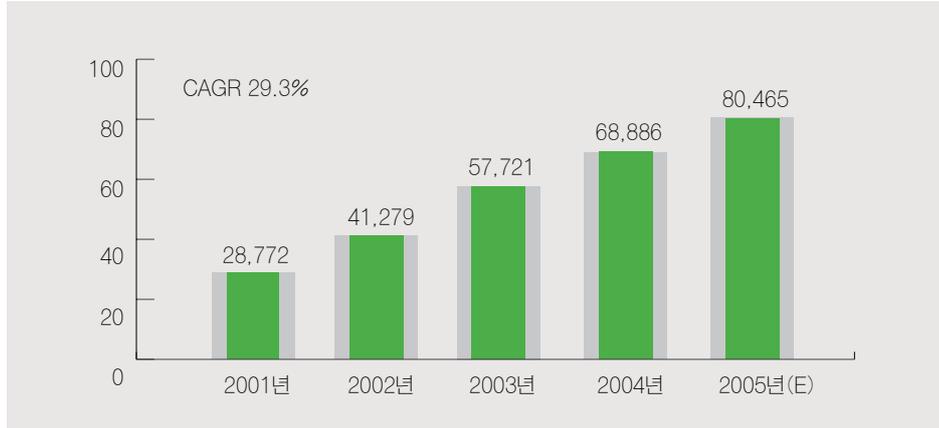
GS네오텍은 온라인쇼핑몰을 중심으로 CDN 서비스를 제공하고 있다. GSe숍 · 롯데닷컴 · 인터파크 · G마켓 등 대형 온라인쇼핑몰을 주요 고객으로 확보하고 있다.

서정인 GS네오텍 CDN팀 과장은 “이미지 서비스 기술에 있어 타사보다 경쟁 우위에 있기 때문에 온라인쇼핑몰 분야에서 강점을 나타내고 있다”고 분석하며 올해는 이 외에 게임 퍼블리셔 쪽에 좀 더 집중, 시장을 확대할 계획이라고 밝혔다.

이를 위해 GS네오텍은 지난해 말 한국 M&A와 공동으로 ‘게임지원센터’ 설립 계획을 발표하며 게임 시장 공략을 위한 포석을 다지고 있다. 게임지원센터는 온라인게임 시범 서비스에 필요한 장비 및 CDN 서비스를 무상으로 제공할 예정이다. 이 외에도 GS네오

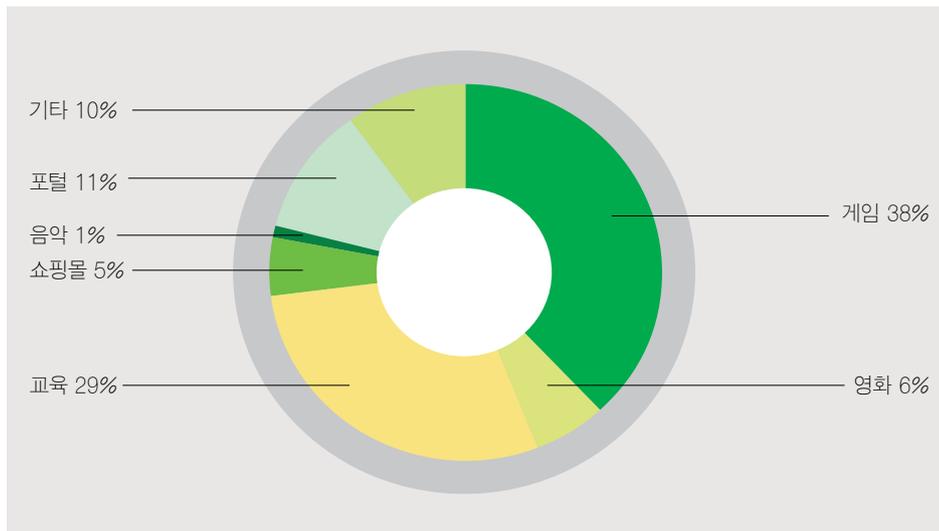
〈그림 1〉 디지털콘텐츠 산업 규모(2005년)

단위: 억원



자료: 한국소프트웨어진흥원

〈그림 2〉 씨디네트웍스 고객군별 매출 분포



자료: 씨디네트웍스

텍은 온라인게임 개발업체들을 대상으로 온라인게임 베타테스트에 필요한 장비 및 CDN 서비스를 무상으로 제공할 계획도 세워두고 있다.

서 과장은 “패치 다운로드 부문에서 경쟁 업체들보다 나은 기술을 가지고 있다”고 자부한다며 올해 관심 있게 지켜봐 달라고 당부했다.

신규 업체 틈새시장 공략

효성CDN사업부는 지난해 초 본격적으로 CDN 시장에 출사표를 던졌다. LG텔레콤·휴넷·쥬크온 등을 주요 고객으로 확보하고 있는 효성CDN사업부는 P2P 방식으로 트래픽을 분산시켜 주는 서비스 특징을 이용하여 대형 온라인게임 업체들을 공략할 계획이다.

CDN 서비스 부문의 폭발적인 성장이 지속

됨에 따라 기존 서비스 제공 업체들에 도전장을 내밀며 시장에 진입하는 업체들도 늘어나기 시작했다. 웹 호스팅 전문업체인 오늘과 내일도 올해부터 본격적으로 CDN 서비스를 제공할 계획이라고 밝히고 있다. 회사측은 타 업체의 CDN 서비스와는 달리 이용자의 도메인으로 접속하는 유저와 가장 빠른 곳에 있는 서버가 응답, 빠른 서비스를 이용할 수 있다고 설명하고 있다.

홍석범 오늘과 내일 네트워크사업본부 차장은 “우선은 기존 대형 업체를 대상으로 한 영업 보다는 중소형 고객 등 신규 수요가 발생하고 있는 분야를 중심으로 영업을 확대할 계획”이라고 설명했다. 개인이나 중소형 쇼핑몰 등 그동안 CDN 서비스 대상에서 벗어나 있던 업체들을 중점 타깃으로 공략한다는 것.

일부 게임업체나 대형 포털업체 및 온라인 교육 업체 등 기존 주요 고객뿐만 아니라 중소형 업체들이 새롭게 CDN 서비스를 고려하는 등 인식의 변화가 기회 요소로 작용하고 있는 것이다.

한비로는 KT IDC, KIDC 등 대형 IDC와의 연계를 통해 빠른 전송과 안정적인 서비스를 제공, 대용량 멀티미디어 콘텐츠 업체를 대상으로 마케팅을 강화할 계획이며, 온라인교육 및 콘텐츠 제공 업체인 노아테크놀로지도 최근 CDN 서비스사업에 뛰어들었다.

CDN 서비스 시장의 성장과 더불어 최근 웹 호스팅 업체들을 중심으로 관련 사업을 추진하는 기업들이 늘고 있지만, 시장안착여부는 좀 더 지켜봐야 할 것으로 보인다.

이는 안정성과 운영 능력을 최우선으로 하는 서비스의 특성상 기존 업체를 변경하는 것이 쉽지 않기 때문이다. 업체 한 관계자는 “CDN 서비스는 기술 뿐 아니라 운영 노하우와 안정성에 더 많은 주의를 기울이고 있기 때문에 기존 업체들을 대신해 신규 업체들이 비집고 들어가기 어렵다”라고 전망했다.

운영 능력과 가격 경쟁력에서 밀리는 후발 업체들은 초기에는 기존 CDN 제공 업체들의 손길이 미치지 못하는 틈새 영역에서 레퍼런스 확보에 주력할 것으로 예상된다.

대용량 콘텐츠에서 IP망으로 확장

최근 CDN 서비스는 기존의 게임·e러닝·포털 등 대용량 인터넷 콘텐츠 위주에서 BcN 등 IP망으로 서비스 영역을 확장하고 있다. 씨디네트웍스는 데이콤의 BcN시범사업인 ‘광개토 컨소시엄’에 솔루션 사업자로 참여하는 등 서비스 확대에 적극적이다.

또한 CDN 서비스는 인터넷 콘텐츠 기업에서 지금은 일반 기업으로 대상 범위를 확대해 나가고 있다. 공공 기관 및 일반 기업들도 대용량 정보 제공 및 멀티미디어 콘텐츠 활용도가 높아지면서 CDN을 적극적으로 고려하고 있는 것. 이렇듯 CDN 서비스는 디지털콘텐츠 산업의 성장에 힘입어 당분간 30~40%의 고속 성장을 지속할 것으로 전망되고 있다. ●