

# 2011년 문화콘텐츠산업을 주도할 네 가지 메가트렌드

기고\_ 정세일 (유펜러스연구소 연구위원)

메가트렌드(Mega Trend)는 미래의 핵심 추세를 의미한다. 따라서 메가트렌드가 무엇인지를 인식한다는 것은 미래의 핵심 추세를 식별하고 그 추세의 진행방향을 이해한다는 의미를 지닌다. 그리고 메가트렌드에 대한 인식은 미래에 관한 전략적 사고를 자극하고, 미래의 과제에 대응할 수 있는 선행적 기회를 갖게 한다는 측면에서 중요한 의미를 지닌다. 2010년 말과 2011년 1월 사이 국내외의 다양한 문화콘텐츠산업 관련 주체들은 2011년의 문화콘텐츠산업에 대한 다양한 전망을 제시했다. 이 같은 전망은 아래와 같은 네 가지 핵심적인 트렌드로 포괄적으로 정리될 수 있다.

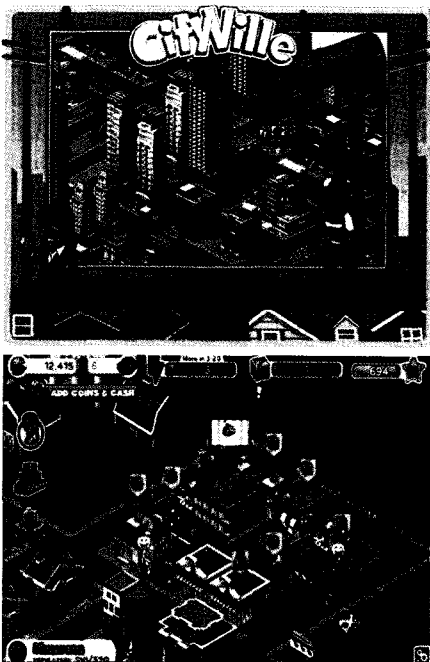
## 첫째, 커뮤니테인먼트(Communitainment)의 확산

커뮤니테인먼트는 커뮤니케이션(Communication), 커뮤니티(Community), 엔터테인먼트(Entertainment) 등 세 단어가 합성된 신조어이다. 즉, 커뮤니테인먼트는 SNS(Social Networking Service)와 같이 커뮤니케이션과 커뮤니티를 지원하는 서비스에 기초하여 게임이나 음악, 동영상 등과 같은 다양한 엔터테인먼트 콘텐츠를 즐기는 것을 의미한다. 따라서 SNS 등 커뮤니케이션과 커뮤니티를 동시에 지원하는 서비스의 이용량 변화 추세는 커뮤니테인먼트의 미래를 간접적으로 전망할 수 있게 한다. 미국의 시장조사 전문기관인 컴스코어에 따르면, 대표적 SNS인 페이스북(facebook) 이용자는 2010년 12월 말 6억5천만 명에서 2011년 말 8억 명 이상으로 증가할 것으로 전망되고 있다. 이 같은 SNS이용의 증가에 따라 2011년 커뮤니테인먼트는 더욱 급속하게 확산될 것으로 전망된다.

커뮤니테인먼트의 대표적인 형태로는 SNS 기반 게임을 의미하는 SNG(Social Network Game)가 있다. 2010년 세계 SNG시장은 점유율 1위 기업 징가(Zynga)와 2위 플레이피쉬(Playfish), 그리고 3위 플레이돔(Playdom) 등을 중심으로 급속한 성장을 이루었다.

특히 징가의 '시티빌'은 2010년 12월 페이스북 최고 인기 게임에 오르면서 SNG 시장의 성장을 주도했다. 2010년 12월 한 달 동안 페이스북을 통해 서비스 된 징가의 전체 SNG 이용자 수는 약 2억 6천900만 명 이었고, '시티빌'의 경우 출시 후 24시간 동안 29만 명의 이용자가 접속하였고, 한 달 평균 이용자는 6천 740만 명을 기록했다.

국내 SNS시장 역시 2011년 급성장이 기대된다. 국내 최초로 SNG를 개척했고, 국



2010년 세계 최고의 이용률을 기록한 징가의 SNG게임 시티빌

내 SNG시장의 40% 이상을 점유하고 있는 SNG개발사 노리타운스튜디오는 2010년 6월부터 손익분기점을 넘어섬에 따라 12월 안철수연구소로부터 분사에 성공하기도 했다. 또한 네이버 소셜 앱스토어 ‘소셜앱스’는 SNG 등록을 적극 추진하고 있으며, 국내 게임개발사 아보카도엔터테인먼트는 소셜앱스를 통해 SNG ‘마이시티’와 ‘마이팜’을 출시한 후 한 달 만에 각각 9만 건과 7만6천건의 다운로드수를 기록하며 약 7천만원의 매출을 창출하기도 했다.

대표적 커뮤니티인 SNG는 2011년에도 급속한 성장이 예상된다. 미디어전문 리서치업체 스크린다이제스트는 세계 SNG 시장 규모를 2010년 8억 달러(2009년 6억 3천만 달러 대비 약 30% 증가)로 추정하였으며, 2011년에는 10억 달러를 넘어설 것이라는 전망을 제시했다.

SNS형 음악콘텐츠 이용도 크게 늘어날 것으로 전망된다. 2011년에는 해외에서 이미 진행되고 있는 음악 중심의 SNS 서비스가 국내에서도 확대될 것으로 기대된다.

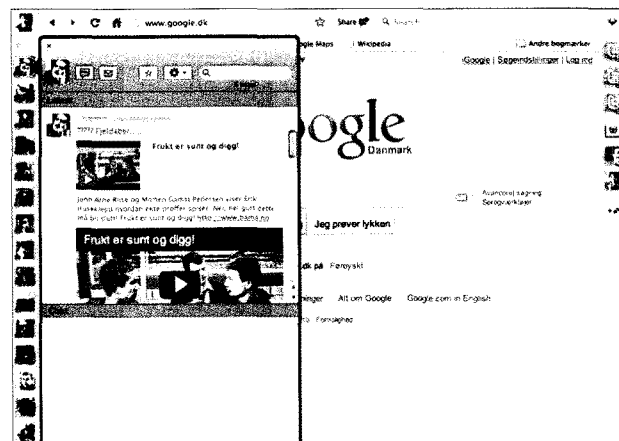
이미 2010년 11월 음악전문 포털사이트 오디오닷컴(www.ohdio.com)은 음악전문 SNS 오픈을 준비 중에 있다고 밝혔고, 소리바다는 트위터, 미투데이, 페이스북 등 주요 SNS 계정과 연동한 원스톱 소셜 커뮤니케이션 서비스를 구축하기도 했다.

또한 2010년 9월 SBS콘텐츠허브는 음악서비스와 SNS가 결합된 음악 서비스인 밀(miil.sbs.co.kr)을 프리오픈(Pre-Open)했다. 밀(miil)은 이용자가 경험한 좋은 음악 10곡을 모아 ‘미니앨범’으로 직접 제작하고, 트위터나 미투데이 등을 통해 다른 사람들과 공유할 수 있는 서비스를 제공한다.

이 같은 커뮤니티의 확산은 록멜트(RockMelt) 등 SNS 친화적 브라우저인 ‘소셜 브라우저’의 등장으로 더욱 강화될 전망이다. 소셜 브라우저를 표방한 록멜트는 오픈소스 브라우저인 크롬(Chrome)을 기반으로 페이스북과 트위터 등 소셜 웹 서비스를 통합한 브라우저로 트위터와 페이스북에 따로 접속할 필요가 거의 없고 웹 서핑을 하다 발견한 정보를 친구들과 쉽게 공유할 수 있도록 지원한다.

**둘째, 위치기반서비스(LBS), 증강현실(AR), 모바일SNS의 매쉬업(Mashup) 고도화**

2011년에는 기존의 콘텐츠 및 서비스와 기술 등이 하나로 합쳐져서 전혀 새로운 성격의 애플리케이션을 창출한다는 의미의 콘텐츠 매쉬업이 더욱 활성화 될 것으로 전망된다.



소셜 브라우저를 표방한 록멜트 구동 장면

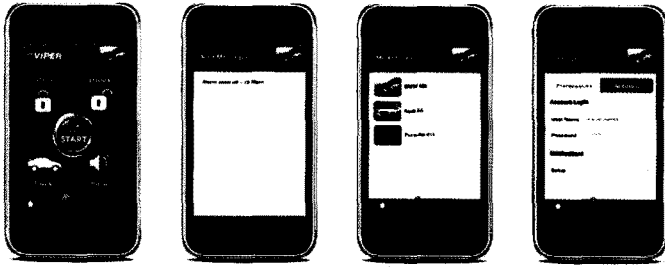
특히 위치기반서비스(Location-Based Service), 증강현실(Augmented reality), 모바일 SNS 등의 기술 및 서비스의 매쉬업이 이 같은 추세를 견인할 것으로 기대된다. 위치기반서비스는 통신신호를 통해 단말기 위치를 인식하여 내비게이션 서비스 등 이용자의 위치에 적합한 지역 서비스를 제공하는 것을 의미한다. 증강현실은 카메라를 통해 촬영된 현실에 디지털 정보를 더하여 이용자에게 현실에 대한 보다 증강된 정보를 얻을 수 있도록 하는 기술을 의미한다.

2010년은 이 같은 매쉬업의 도입기였다고 볼 수 있다. 2010년 등장한 이 같은 매쉬업 서비스로는 ‘Odiyar(길찾기)’, ‘ARpharm(약국)’ 등이 대표적이다.



약국 전문 위치서비스 ‘ARpharm’과 길찾기 서비스 ‘Odiyar’

국내 대형 포털업체들도 이 같은 형태의 매쉬업 서비스 활성화에 적극적인 움직임을 보이고 있다. 따라서 2011년에는 위치기반서비스, 증강현실, 모바일SNS의 매쉬업이 더욱 고도화 될 전망이다. NHN과 다음커뮤니케이션은 ‘대한민국 매쉬업 경진대회’를 개최하고 있다. 2010년 대회에서는 맛집 연관 블로그 소개, 정보검색 및 메뉴선택, 문자메시지와 메일을 통해 맛집



아이폰 리모트컨트롤 애플리케이션 구동 장면

정보를 다른 사람에게 보낼 수 있는 서비스 등이 매쉬업 된 ‘편(Fun)한 런치(lunch) ; Funch’가 대상을 수상했다.

야후코리아는 2010년 9월부터 기존 여행정보서비스를 매쉬업 기반 맞춤형 통합 서비스로 재정비하여 새롭게 선보였다. 이 서비스는 환율, 날씨, 지도, 플리커(Flickr) 등의 서비스는 물론, 여행 관련 사이트와 관련 블로거들의 정보가 트랙백(Trackback)으로 연결되도록 지원하는 등

방 여행지에 대한 다각도의 정보를 통합적으로 제공하고 있다.

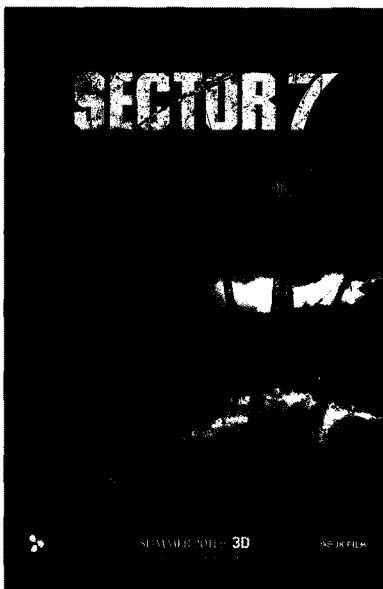
셋째, 컨시어지형 애플리케이션 이용의 일상화

2011년에는 스마트폰과 태블릿PC의 급속한 확산, 그리고 스마트TV의 도입 등이 예상되고 있다. 미국 IT분야 조사전문기업 가트너가 발표한 자료에 따르면 2011년 세계 휴대폰 예상 판매대수는 2010년 대비 11.1% 성장한 15억7800만 대이며, 이 중 스마트폰 비중이 68%를 차지할 정도로 급성장할 것으로 예상되고 있다. 또한 미국의 시장조사기관 포레스터리서치는 미국 스마트패드 판매량이 2010년 1030만대에서 2011년에는 두 배 이상 늘어난 2410만 대를 기록할 것이며, 2015년에는 연간 판매대수가 4400만 대까지 늘어날 것이라는 예측을 제시하기도 했다. 2011년에는 국내 스마트TV시장이 개화기를 맞이할 전망이다. 구글과 소니가 함께 추진 중인 브라비아 안드로이드TV는 2011년 초, 애플의 애플TV는 2011년 중순에 국내에 진출할 것으로 예상되고 있다.

이 같은 미디어 환경의 변화에 따라 국내 애플리케이션 콘텐츠시장은 더욱 다양화 될 전망이다. 문화체육관광부의 <2011 업무보고>에서는 세계 앱스토어 매출이 2010년 68억 달러에서 2013년 300억 달러로 급증할 것으로 예상하고 있다.

다양한 애플리케이션 중에서는 특히 컨시어지(concierge)형 애플리케이션의 이용이 활성화 될 것으로 전망된다. 사전적으로 컨시어지란 집사, 건물관리인, 문지기, 호텔 안내원 등을 의미하며, 컨시어지형 애플리케이션이란 이용자의 편리한 일상생활을 보좌하고 도와주는 돕직한 집사 등과 같은 기능을 지원하는 애플리케이션으로 정의된다.

2010년에도 다양한 컨시어지형 애플리케이션 출시되어 높은 이용률을 기록했다. 아이폰용 육아 애플리케이션 ‘도리도리, 노을자!’는 다운로드 건수 증가에 힘입어 안드로이드용 애플리케이션을 추가로 선보이기도 하였으며, 요리에 대한 팁 100여 가지를 제공하며 흔하게 알려져 있는 요리법이 아닌 매일 먹는 음식이라도 좀 더 특별하고 맛있게 즐길 수 있도록 새로운 레시피를 안내하는 아이폰용 애플리케이션 ‘생활백서-요리편’도 높은 이용률을 기록했다. 또한 ‘유세이(Usay) 주소록’이나 ‘카카오톡’ 같은 무료 대화 애플리케이션은 가족과 더 많은 소통을 지원하면서 이용자들에게 많은 인기를 얻었다. 그리고 통신사 주도로 개발된 스마트폰용 무료 내비게이션 앱은 정확도가 높아지고 실시간 교통정보도 확인할 수 있어 내비게이션 대체제로 높은 선호도를 나타냈고, 이에 따라 200만 대 규모로 알려진 내비게이션 전용단말기 시장은 2011년에도 2010년 수준에 머물 것이라는 전망도 제기되고 있다. 이 밖에 미국시장에서는 차량에 간단한 모듈을 설치할 경우 차량 시동, 잠금, 잠금해제, 경보기 등의



3D영화 제7광구의 포스터

기능을 지원하는 아이폰 리모트컨트롤 애플리케이션이 출시되기도 했다.

2011년에는 이 같은 컨시어지형 애플리케이션의 개발이 정책적 측면에서도 지원될 예정이다. <2011 방송통신위원회 업무보고>에 따르면 모바일 창업지원을 위해 모바일 앱개발자를 위한 스마트 모바일 앱개발지원센터(smac.or.kr)의 고도화가 추진될 계획이다. 또한 문화체육관광부는 2011년 스마트 콘텐츠 진흥계획 수립을 통해 기존 콘텐츠와 차별화되는 생활화, 단편화, 공유화의 특성과 소비증가가 예상되는 분야(영상, 게임, 출판)를 감안한 전략적 지원방안 마련할 계획이다. 그리고 공공기관들의 DB공개와 인터넷서비스회사 및 이통사들의 API 공개 또한 보다 확대될 예정이기 때문에 컨시어지형 애플리케이션 제작의 진입장벽도 낮아질 전망이다.

#### 넷째, 체험형 콘텐츠의 급증과 스트리밍을 통한 콘텐츠 소비 증가

드라마, 스포츠중계, 영화 및 애니메이션 등을 중심으로 3D 및 4D콘텐츠 등 체험형 콘텐츠 제작이 급속하게 증가할 것으로 예상된다. 2011년에는 3D드라마의 제작이 급증할 전망이다. KBS는 국내 지상파 최초로 Full 3D 액션 판타지 드라마 <스마트 액션>을 방송할 계획이다. 또한 대구세계육상선수권(8.27~9.4) 주요 경기도 3D로 생중계될 예정이다. 국산 3D영화 제작 및 4D 방식의 상영이 증가할 전망이다. 2010년 하반기에는 첫 국산 3D 영화 '나탈리'가 4D 방식으로 상영되었다. 특히 이 영화의 정사 장면에서는 의자의 흔들림을 가미하였고, 주인공이 조각상을 부수는 장면에서도 흔들림과 충격을 적절히 활용하여 실재감 부여하기도 했다. 롯데엔터테인먼트도 스릴러 영화 '심야의 FM'을 한국 스릴러 영화 최초로 4D 상영했다. 2011년에는 '제7광구' 등 보다 다양한 3D 영화가 개봉될 계획이다.

CGV와 롯데시네마를 중심으로 4D 상영관 개설 적극 추진되고 있기 때문에 3D는 물론 4D 영화 및 애니메이션의 상영이 더욱 확산될 전망이다.

체험형 게임도 지속적으로 출시될 전망이며, 이로 통해 게임의 오감만족 지향형 소비를 견인할 것으로 예상된다. 2010년 11월 개최된 국내 최대 게임쇼 '지스타(G-Star) 2010'에서는 22개국 316개 업체가 1488개 부스를 만들어 역대 최대 규모로 진행되었다.

특히 이 행사에서는 세계적 게임업체인 마이크로소프트와 소니컴퓨터엔터테인먼트코리아도 참가하여 체험형 동작인식

게임인 '키넥트(KINECT)'와 '무브'를 선보이기도 했다. '키넥트'는 광학센서만으로 동작을 인식하기 때문에 별도의 기구를 손에 들지 않고도 플레이할 수 있는 게 특징이며, '무브'는 광학 센서 외 막대기 모양의 별도 모션 컨트롤러



소니의 '무브'

를 사용해 보다 정교한 움직임을 구현한다.

한편 클라우드 컴퓨팅 기술 도입의 확산으로 스트리밍 방식을 통한 콘텐츠 이용도 증가할 전망이다. 이미 글로벌 콘텐츠 미디어사업자들은 클라우드 컴퓨팅을 활용한 콘텐츠 이용에 대비한 전략을 추진 중에 있다. 애플은 음악, 영화 등 콘텐츠를 제공하고 있는 아이튠즈 서비스의 클라우드 방식에서의 전환을 시도하고 있고, 구글도 2010년에 클라우드 방식의 음악 서비스인 '구글 뮤직'의 오픈을 추진했다. 소니는 플레이스테이션3 게임기와 TV 등을 통해 이용할 수 있는 클라우드 음악 서비스를 시작했다.

국내 통신사들의 클라우드형 콘텐츠 소비 인프라 구축도 활성화 되고 있다. LG U+는 100Mbps급 초고속 무선 와이파이 서비스 'U+Wi-Fi 100'을 출시하면서 개인용 클라우드 서비스를 시작했다. KT는 클라우드 컴퓨팅의 국내 서비스에 이어 일본의 대형 통신사에도 이 서비스 시스템의 수출을 추진하고 있는 상황이다.

#### 네 가지 메가트렌드의 향후 지속 가능성

지금까지 2011년 문화콘텐츠산업을 주도할 네 가지 메가트렌드에 대해 살펴보았다. 메가트렌드는 거대한 사회적 조류를 의미하는 용어이다. 앞에서 살펴본 네 가지 메가트렌드 역시 2011년에만 한정되는 문화콘텐츠산업의 핵심적 추세는 아니다. 이들 네 가지 메가트렌드는 2011년 이후 수년 동안 문화콘텐츠산업을 주도할 만큼 보다 본질적인 변화의 양상을 포함하고 있다. 세계 문화콘텐츠산업은 향후 이 같은 네 가지 트렌드를 중심으로 성장하게 될 것이다. 따라서 문화콘텐츠산업과 관련된 각 주체의 의사결정자들도 이 같은 추세를 중심으로 지속적인 혁신 및 생산성 향상을 위한 다양한 전략들을 추진하게 될 것으로 전망된다. ☞