

스마트 시대의 유망콘텐츠 사례분석 및 활성화전략

The Case Study of Promising Contents and Promotion Strategy for Smart Era

박 용 재, 임 명 환*

한국전자통신연구원 기술전략연구본부

Park Yong-Jae, Rim Myung-Hwan*

ETRI Technology Strategy Research Division

요약

본 연구는 최근 스마트 기기의 등장과 급속한 확산과 함께 그 중요성이 더욱 부각되고 있는 콘텐츠산업의 트렌드를 분야별로 분석해보고, 스마트시대의 유망콘텐츠 사례를 조사하였다. 그리고 스마트 시대의 콘텐츠산업의 주요이슈를 분석하고 콘텐츠산업을 촉진하고 활성화할 수 있는 전략들을 제시하였다.

I. 서론

최근 스마트폰, 스마트 TV 등 스마트 기기의 등장과 함께 콘텐츠의 중요성은 더욱 부각되고 있으며, 현재 산업계에서는 콘텐츠 확보를 위한 경쟁이 본격화되고 있다. 세계 콘텐츠 시장은 2010년 약 1조 1천 9백억 달러 규모에서 2014년에는 약 1조 4천 4백억달러로 성장할 전망이다, 특히 중국시장이 연평균 11.1%로 다른 지역에 비해 높은 성장이 예상된다[1]. 국내시장은 2008년 약 58조 6천억원 규모로 출판, 방송, 광고 분야의 시장이 다른 분야에 비해 시장규모가 큰 것으로 조사되었다[1]. 본 연구의 목적은 스마트 시대의 콘텐츠산업 트렌드를 분야별로 분석하고, 유망콘텐츠 사례 및 주요이슈를 분석함으로써 스마트 시대의 콘텐츠산업 활성화전략을 제시하고자 하는 것이다.

II. 스마트 시대의 콘텐츠산업 트렌드

최근 스마트폰, 태블릿PC 등 스마트 기기의 등장과 함께 3D/4D, 홀로그램, 증강현실, 가상현실 등의 신기술이 결합된 새로운 콘텐츠산업이 활성화될 것으로 예상된다. 또한 콘텐츠간 융합, 새로운 매체와의 융합, 새로운 플랫폼과의 융합, 타산업과의 융합 등으로 나타나게 될 융합형 콘텐츠 산업도 확산될 조짐이다[2]. 게임분야의 경우, 스마트기기를 기반으로 하는 모바일 게임시장의 높은 성장이 예상되며, 세계시장은 2011년 약 102억불, 국내시장은 약 4천 9백억원 규모가 될 것으로 예상된다[1][3]. 또한 신기술 기반으로 사용자에게 높은 현실감을 제공하는 체험형 게임, 기군사, 스포츠, 헬스, 교육 등과 연계된 기능성 게임, 현실세계를 기반으로 하는 증강현실 게임들이 지속적으로 개발 및 출시되고 있다.

출판 분야에서는 모바일 앱을 이용한 e-book 시장이 급속한 성장추세를 보일 것으로 전망되며, 국내시장의 경우 2013년 약 5천 8백억원 규모로 연평균 44.9%의 가파른 성장이 예상된다[4]. 또한 증강현실, 입체안경, 홀

로그램 등과 같은 3D 기술이 접목되어 텍스트와 함께 입체영상이 제공되는 실감형 3D book의 성장가능성도 제기되고 있다. 교육 분야에서는 모바일 스마트 기기를 기반으로 언제 어디서나 원하는 학습이나 교육활동을 할 수 있는 스마트 러닝의 성장과 확산이 예상되며, 증강현실, 가상현실, 3D등의 신기술을 기반으로 교육과 재미가 융합된 에듀테인먼트 시장도 활성화될 것으로 전망된다.

음악 분야는 최근 디지털 음악의 확산과 함께 신기술 기반의 스마트 기기를 활용한 차세대 스트리밍 음악서비스, 가상악기 및 음원제작, 사용자중심의 스트리밍 음악 서비스로 이동될 전망이다. 영화의 경우, 3D 영화 ‘아바타’의 성공이후 3D 영화제작의 열풍이 불고 있으며, 3D 입체영상과 함께 오감을 자극하는 4D 입체영화도 등장하고 있다. 방송 분야는 소비자가 TV와 상호작용할 수 있는 스마트 TV의 개발과 스마트 방송 서비스가 확산될 것으로 예상되며, 3D TV, 홀로그램 TV 등 입체 방송 콘텐츠 산업도 향후 활성화될 것으로 전망된다.

만화/애니메이션/캐릭터 분야는 모바일 스마트 기기를 활용한 디지털 만화시장이 급속히 성장할 것으로 예상되며, 모션/무빙 그래픽 기술을 활용한 모션코믹스, 무빙 카툰 등의 새로운 서비스가 제공될 전망이다. 또한 3D 애니메이션의 돌풍과 함께 오감을 자극하여 더욱 실감 체험이 가능한 4D 애니메이션 제작도 증가할 것으로 예상된다. 세계 콘텐츠 산업의 가장 많은 시장규모를 차지하고 있는 광고 분야는 스마트 기기를 활용한 모바일 광고가 확산되고 있으며, 소비자와 상호작용하는 인터랙티브 광고, 3D/4D, 홀로그램 등의 신기술을 기반으로 하는 실감형 입체광고도 등장하고 있다.

공연 및 전시 분야에서는 3D/4D 영상, 홀로그램 등의 최신 디지털 기술을 활용한 신기술 기반의 융합 공연이나 전시물들이 등장하고 있어 이와 관련된 콘텐츠 시장 또한 점차 성장할 것으로 예상된다. 이밖에도 최신 IT 기술을 활용한 체험형 관광이나 가상박물관과 같은 시공간을 초월한 문화유산의 복원 및 전시 등의 콘텐츠 산업도 발전할 가능성이 있다. 또한 SNS, LBS 등의 상호작

용 콘텐츠 시장 또한 융합서비스모델 형태로 급속하게 확산되고 있으며, 인간의 뇌파, 음성과 같은 생체신호를 측정하거나 얼굴 표정을 인식하여 감성을 전달하는 상호작용 감성인지 서비스도 게임, 헬스케어 등에 활용될 것으로 예상된다.

Ⅲ. 스마트 시대의 유망콘텐츠 사례

스마트 시대의 유망콘텐츠 사례를 콘텐츠산업 분야별로 분석해 보면[5], 우선 게임분야의 경우에는 닌텐도 Wii 플랫폼 기반의 체감형 게임 Wii Sports, Wii Fit, Wii Music 등이 있으며, 소니의 증강현실 게임인 EyePet, 아이폰기반의 증강현실 게임인 FirePower 등이 있다.



▶▶ 그림 1. 게임분야의 유망콘텐츠 사례

출판 및 교육 분야의 유망콘텐츠로는 뉴욕타임즈 등 아이폰을 통해 제공되는 전자신문, 아이폰 전용 잡지 cMAGASTPRE' 등이 있으며, 실감형 3D book인 'Giant Jimmy Jones', 에듀테인먼트 콘텐츠인 MS사의 'NATAL' 등이 있다.



▶▶ 그림 2. 출판/교육 분야의 유망콘텐츠 사례

음악분야의 유망콘텐츠로는 스마트폰 기반의 음악연주, 야후의 아이폰용 차세대 스트리밍 음악서비스인 'Rhapsody' 등을 들 수 있으며, 만화/애니메이션/캐릭터 분야의 경우, 모션코믹스 워치 맨, 무빙 카툰 등이 있으며, 3D 애니메이션 슈렉4, 4D 애니메이션 넷잡 등이 있다.



▶▶ 그림 3. 음악/만화/애니메이션/캐릭터 분야의 유망콘텐츠 사례

영화분야는 3D영화 '아바타', 4D 영화 '스카이라인' 등을 들 수 있으며, 방송분야는 애플 TV의 스마트방송, 3D 드라마 'Chuck' 등을 들 수 있다.



▶▶ 그림 4. 출판/교육 분야의 유망콘텐츠 사례

광고 분야의 사례로는 네트카페의 3D 입체광고, 그랜저 4D광고 등을 들 수 있으며, 공연/전시분야의 사례에

는 홀로그램, 4D등을 이용한 김덕수 사물놀이, 체험형 관광/문화유산으로는 경북산립과학박물관의 '숲속체험관', 안동 전통문화 박물관 등이 있다.



▶▶ 그림 5. 광고/공연/전시/관광/문화유산 분야의 유망콘텐츠 사례

기타 유망콘텐츠에는 사용자와 상호작용하는 콘텐츠로 SNS 서비스인 싸이월드는 최근 스마트 TV, 스마트폰 등에도 서비스를 제공하고 있다. 그리고 사람의 생체인식을 통해 상거래가 가능한 생체인식 자판기, 생체지문인식 입찰과 같은 상호작용 콘텐츠 사례들도 등장하고 있다.



▶▶ 그림 6. 기타 유망콘텐츠 사례

Ⅳ. 스마트 시대의 콘텐츠산업 주요 이슈

콘텐츠산업의 주요 이슈들을 분석해 보면, 공통적으로 제기되는 문제는 불법복제 및 다운로드, 저작권침해 문제가 가장 큰 것으로 나타났으며, 분야별 콘텐츠 전문 인력 부족, 해외시장진출 지원정책의 미흡, 타산업과의 융합을 통한 새로운 비즈니스모델 발굴 및 개발, 스마트 시대에 적합한 콘텐츠 R&D 및 표준화, 유통구조의 문제, 대형업체의 독주 현상 등 콘텐츠 분야별로 주요 이슈들이 제기되고 있다.

Ⅴ. 스마트 시대의 콘텐츠산업 활성화전략

스마트 시대에 적합한 콘텐츠산업이 활성화를 위해서는 미래 유망콘텐츠의 발굴과 함께 핵심기술개발이 요구되며, 관련 콘텐츠 전문기업의 육성 및 지원, 불법복제, 저작권 침해 등의 문제를 해결하기 위한 법제도 개선이 요구된다. 또한 글로벌 전문 인력 양성 프로그램이 필요하며, 유망콘텐츠의 해외시장 진출을 위한 체계적인 지원시스템이 마련될 필요가 있다.

■ 참고 문헌 ■

- [1] 문화체육관광부, 2009 콘텐츠 산업백서, 2010. 8.
- [2] _____, 차세대 융합형 콘텐츠 육성전략, 2008. 10.
- [3] 송재준, "국내 모바일게임 시장결산 및 전망", 2010 세계 게임시장전망 세미나, 2010. 1.
- [4] 지창구, "전자책(e-book)의 부상과 시장전망", 월간심한리뷰, 2010. 10.
- [5] 임명환 외, 차세대 융합형 콘텐츠 산업 트렌드, 한국전자통신연구원, 2010. 6.