



the United States

미국 콘텐츠 산업동향

1) 방송 / 뉴미디어

▶ 온라인

▶ 지난 1년간 온라인 뉴스 비디오 시청이 2배 이상 증가

- 90% 이상의 미국 방송 프로그램이 온라인으로 서비스되고 있고, 이중 50% 이상이 방송된 후 24시간 이내에 해당 방송사의 온라인 서비스 사이트에 업로드 되고 있음
- 2010년도 6월 조사에 의하면, 17,700만 명 이상의 인터넷 사용자들이 온라인으로 영상물을 시청하고 있으며, 미국 최대 온라인 VOD (Video On Demand) 사이트 Hulu에는 14,450만 시청자(unique viewers)가 방문함

▶ 방송

▶ 위성과 케이블은 HD채널수의 증가로 채널확장에 더 어려움

- 위성/케이블사들은 이제 OTT(over the top: 인터넷을 통해 웹사이트에 접속하여 비디오 콘텐츠를 다운로드 하거나 스트리밍 하는 것), 온라인 스트리밍, 스마트 TV 그리고 Telco(통신 회사)와 경쟁하고 있음
- 전통적인 채널 배급망인 위성과 케이블은 기존 주파수의 제한문제가 있는 것에 더해 SD채널에 비해 2배 이상의 주파수를 차지하는 HD채널수의 증가로 채널확장에 더 어려움을 겪고 있음
- 위성/케이블/Telco/Broadband/Mobile 사업자들에게 중 주파수나 용량이 문제가 아니며, IP 기능이 있고, 멀티캐스트 및 타겟 광고를 할 수 있는 다중통신망(broadband) 방송이 가장 성장률이 높을 것이라고 예측하고 있음
- 케이블사업자들은 뉴욕시장에서 Verizon이 새롭게 선보이고 있는 인터넷, 디지털 TV, 전화 패키지 서비스인 Verizon FiOS 때문에 케이블 가입자 유치에 큰 타격을 입고 있음

▶ Connected TV

▶ 인터넷 TV 소유자의 50% 이상이 Netflix를 사용, 47%가 YouTube를 사용

- Connected TV는 인터넷 기능이 있는 TV 세트로서 사용자가 인터넷을 통해서 다양한 콘텐츠

- 츠 공급자가 제공하는 24시간 TV 채널, VOD, 소셜네트워킹 등을 즐길 수 있음
- 2014년도까지 전 세계 Connected TV 보급수는 14,830만 세트, 즉 전체 flat panel TV시장에서 54% 이상을 차지할 것으로 내다보고 있음
- Connected TV 사용자 경험 (NPD 조사 결과에 따르면, 인터넷 TV 소유자의 50% 이상이 인터넷 TV를 통해서 인터넷을 사용하고 있으며 57% 이상이 사용 경험 후 만족을 표시)

2) 게임 및 소셜게임 산업

▶ PC시장 중 모바일 PC 분야 급성장

- ◎ 2011년 전 세계 PC판매량은 3억 7,720만대에 달할 것으로 추산
- 노트북컴퓨터와 태블릿 기기를 구성하는 모바일 PC(표에서 Mobile PC Sales로 표시)의 판매량이 2억 2,790만 대로 전체의 61%에 달함
- 이러한 성장에는 아이패드, 킨들, 갤럭시 탭 등 PC시장의 세분화와 양적 성장이 주된 역할을 한 것으로 드러남
- 2015년에는 이 같은 모바일PC 분야와 PC시장의 성장을 토대로, PC 총 판매량이 5억 1,760만 대까지 증가할 것으로 내다보고 있음

▶ 태블릿 PC 시장 성장에 따른 모바일 게임 시장의 성장

- ◎ iOS와 안드로이드의 모바일 OS는 휴대용 게임기 시장에서 58%의 점유율 기록
- 모바일PC 시장이 성장함에 따라, ARM 계열 프로세서를 채택하는 기기도 스마트폰에서 태블릿PC로 확대되었으며, ARM 계열 프로세서는 스마트폰은 물론 태블릿PC에서도 프로세스로 채택되어 사용
- 빠르게 발전하는 모바일 프로세서와 그래픽 지원으로, 모바일 게임의 퀄리티는 하루가 다르게 업그레이드되고 있음
- 2014년 모바일 게임 시장의 규모는 114억 달러로 2010년과 비교하면 두 배 이상 증가할 것으로 예상

▶ 소셜게임

- ◎ 2012년에는 미국 전체 인터넷 이용자의 29%가 소셜 게임을 즐길 것으로 전망
- 북미 시장은 소셜 게임 시장 중 아시아(40%)에 이어 두 번째로 큰 비율인 28%를 차지하며, 미국 내 소셜 게임 매출은 북미 시장 매출액의 90%를 차지

소셜 게임 시장 국가별 매출액 (예상)

	2011	2012	2013	2014
캐나다	1억3,700만달러	2억400만달러	2억7,400만달러	3억1,500만달러
미국	12억4,500만달러	15억7,200만달러	18억260만달러	21억400만달러
북미 합계	13억8,200만달러	17억7,600만달러	21억달러	24억1,900만달러

출처: 2011 SuperDATA Research Inc. 보고서 (코트라 자료)

- 현재 대부분의 소셜 게임 유저들은 컴퓨터, 노트북PC 등 기존 PC를 이용해 게임을 즐기지만, 스마트폰, 태블릿PD 등과 같은 모바일PC에서의 접속과 사용도 늘어나고 있음

3) IT / 소셜미디어 산업

▶ 태블릿 PC와 스마트폰

- ▶ 태블릿 PC와 스마트폰의 사용률이 증가함에 따라 데스크탑 컴퓨터와 노트북 구입률 감소
 - 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
 - 아이폰의 지속적인 성장으로 12년 전 처음 블랙베리가 처음 출시된 뒤로 단순히 이메일 체크만 가능했던 모바일PC는 게임, SNS 등 실시간 인터넷 사용으로까지 그 이용의 폭을 넓혀으며, 이는 IT업계의 게임체인저가 되었음

▶ 가상화 및 클라우드 컴퓨팅

- ▶ Software as a Service에서 생성된 총 수익은 2011년 12조 달러로 추정(7월 Gartner 발표)
 - SaaS는 “On-demand Software(주문형 소프트웨어)”라고도 불리며, 소프트웨어 및 관련 데이터는 중앙에 호스팅되고, 사용자는 웹브라우저 등의 클라이언트를 통해 접속하는 형태의 소프트웨어 전달 모델을 일컫음
 - 다시 말하면, 소프트웨어의 기능 중 사용자가 필요로 하는 것만을 서비스하도록, 즉 필요한 기능을 사용자가 취사선택하여 자신이 이용할 기기에 다운로드하고 설치 및 저장해 이용하도록 만든 소프트웨어의 배포 형태를 말함

▶ 3D 이미지 및 3D 동영상 콘텐츠

- ▶ 2011년에는 모두 34편의 3D영화가 개봉
 - 〈그린 호넷〉, 〈리오〉, 〈쿵푸팬더 2〉, 〈트랜스포머3〉, 〈해리 포터와 죽음의 성물2〉, 〈휴고〉,

〈틴틴: 유니콘호의 모험〉이 대표적인 2011년의 3D 개봉작임

- 2011년, 2년 연속 영화 관객의 감소에도 불구하고, 극장매출은 3D개봉작들의 도움을 받아 45억 달러에 이룸
- 3D 텔레비전에 더해, 스마트폰, 모바일PC 등에서도 액세서리와 애플리케이션을 통해 3D이미지 및 콘텐츠를 감상할 수 있으며, 전용기기 역시 2014년까지는 6천만 대 가량 판매될 것으로 예상

▶ 애플리케이션

◎ HTML5, CSS3, Java, Mobile AJAX 등의 테크놀러지를 기반으로 운영

- 기존의 PC는 부피가 큰 소프트웨어 패키지를 설치했지만, 스마트폰, 태블릿PC는 단지 몇 메가바이트 크기의 애플리케이션 파일을 다운로드해 설치하는 것으로도 충분함
- 이러한 경량의 애플리케이션들은 적은 비용 혹은 무상으로 다운로드가 가능하며, 그 종류가 광범위하기 때문에 이용자가 선택할 수 있는 폭이 넓다는 장점이 있음

▶ 증강현실 (Augmented Reality: AR)

◎ AR의 기술의 적용으로 이를 이용한 다양한 애플리케이션이 출시되기 시작

- AR의 기술이 IT 기기, 스마트폰, 태블릿PC 등에서 구현이 가능하도록 적용되면서부터 이를 이용한 다양한 애플리케이션이 출시되기 시작
- 2010년 AR 시장이 생성된 이후 이러한 응용프로그램의 대부분은 스마트폰 및 태블릿 PC용 애플리케이션을 통해 제공되고 있음
- 주니퍼 리서치는 AR 시장이 2014년까지 7억 달러 이상의 규모로 성장할 것이라고 전망

▶ 이동성을 위한 스마트그리드

◎ 전기의 흐름과 사용량을 실시간으로 볼 수 있도록 하는 지능형 전력망

- 스마트 그리드는 기존의 전력망에 IT를 접목하여 한 방향이 아닌 양 방향으로 전기가 흐를 수 있도록 하는 기술
- 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

◎ 유닉스의 서버는 감소하는 반면, x86 에 기반을 둔 시스템은 계속 증가

- 하드웨어 부문에서는 프로세서보다 통합 와트(watt) 당 성능을 향상시킨 microserver 부문으로 이동하고 있으며 멀티 코어를 이용 최상의 성능과 에너지효율을 최대도 향상시킴



- HP 는 서버 시장의 32.1%, IBM 은 30.2%, 그리고 DELL 이 14.6%를 유지하며 계속 증가할 것으로 추정됨

▶ 소셜 미디어 동향

▶ 소셜 미디어는 계속 증가하는 추세

- 적어도 향후 5년간 모바일 기기는 소셜미디어에 중점을 두고 마케팅전략을 펼칠 것임
- 인터넷사용자들은 하루의 24%의 시간을 소셜미디어에 소비하며 facebook, 블로거, 트위터, 링크드인 과 같은 소셜 네트워크에 접속함
- 구직, 상품구매 등과 관련된 정보수집이 용이하고, 신뢰할 만한 정보의 교환도 가능하며, 2013년에는 100억 달러 광고 달성이 예상되는 등 마케팅 시장 영역이 확대되고 있음
- 정치, 비즈니스에 있어서 좀 더 세분화되고 특수화된 Community Communication이 가능해지며 지상파 혹은 신문잡지 광고에 비해 저렴한 비용으로 광고를 할 수 있음
- 하지만 지나친 개인정보의 요구와 이에 따른 유출은 잠재적인 범죄의 피해를 낳을 수 있으며 확인되지 않은 소문의 발상지가 되기도 함

4) 영화

▶ <THR>의 흥행수익 톱 20

▶ <해리 포터와 죽음의 성물2>은 역대 최고 흥행작

- <해리 포터와 죽음의 성물2>은 영화 흥행수익의 역사를 새로 쓴 영화로 미국 안에서 9,210만 달러, 전 세계에서 13억 달러를 벌어들여 역대 최고 흥행작 기록을 갱신함
- 2011년 할리우드를 정리하는 키워드 중 하나는 “속편”, 혹은 “시리즈”라는 것을 <THR>이 집계한 순위를 통해서 알 수 있음
- 여기에 프리퀀(전편), 리메이크, 스핀오프(외전) 등을 더하면 순위 내에서 이러한 시리즈나 프랜차이즈에 속하지 않는 영화를 찾기 힘들

▶ 불법 영화 다운로드 순위

▶ 다운로드 횟수가 1,600만 건인 <아바타>(2010년)에 비하면 2011은 현저하게 줄었음

- 2010년 한 설문조사에 따르면 BitTorrent를 통한 불법다운로드 연간 1위는 <아바타>로 다운로드 횟수가 1,600만 건에 달했던 것과 비교하면 2011년은 횟수 자체가 현저하게 줄었음
- * BitTorrent는 최고 70%까지 인터넷 트래픽을 차지하고 있는 큰 용량 파일을 이동시킬 수 있는 파일 공유 프로토콜

- TorrentFreak은 이 같이 눈에 띄는 다운로드 횟수의 감소세를 두고 AmazonPrime, Hulu, Netflix 등 불법 다운로드를 대신할 수 있는 대안이 많이 준비된 현실과 불법다운로드에 대한 대중의 인식 또한 많이 변화했다는 것에 대한 방증이라고 해석할 수 있음

▶ EW(Entertainment Weekly)의 2011년 미국 박스오피스 분석

Ⓞ **매표수입은 전년 수입에 비교하면 2.2% 하락**

- 2011년 미국 내 극장 매표수입은 102억 3,000만 달러로 전년 수입 104억 6,000만 달러와 비교하면 2.2% 하락함
- 분기별로 비교해보면 2011년 상반기까지는 2010년의 수입에서 8% 가량 증가했으나 하반기에 전년보다 22% 가량 뒤처지면서 크게 주춤했음

▶ IndieWire의 2011년 박스오피스 키워드 분석

Ⓞ **인기 영화들의 속성을 출연 배우, 장르, 감독 등으로 집어낸 것이 신선**

- IndieWire가 꼽은 2011년 박스오피스 키워드 순위는 저스틴 팀버레이크, 마블, 성인 여성을 위한 영화들, 우디 앨런, 브래들리 쿠퍼, 인터내셔널 박스오피스, 저예산 공포영화, 속편들 순임
- 특히 <내 여자친구의 결혼식>, <스투피드, 크레이지, 러브> 등은 기존에 로맨틱코미디물의 주 관객층으로 분류되던 성인 여성층을 위한 성인등급의 코미디로 미국과 해외 시장에서 상당한 수입을 거두었음

▶ 스튜디오 실적 (2011년 할리우드 각 스튜디오 별 시장수입)

Ⓞ **1위는 2012년 설립 100주년을 맞이하는 파라마운트 픽처스**

- 파라마운트는 2011년 미국 내 수입 19억 6,000만 달러, 미국 외 수입은 32억 1,000만 달러, 전 세계 수입은 51억 7,000만 달러임
- 파라마운트가 1위에 오르는데 공헌한 영화들로는 <트랜스포머3>(11억 달러), <쿵푸팬더 2>(6억 6,500만 달러), <장화신은 고양이>(4억 2,000만 달러), <천둥의 신:토르>(4억 4,900만 달러), <퍼스트 어벤저>(3억 6,900만 달러) 등이 대표적임

▶ 3D와 함께 한 1년

Ⓞ **2011년에 3D는 상업영화만의 전유물은 아니었음**

- 2011년도 2010년 <아바타>가 이룬 3D 영화의 성공이라는 유혹에서 자유롭지 못했음
- 3D가 다큐멘터리에서 사용된 예가 처음은 아니지만 상업영화로의 이용이 폭발적인 근래에 다큐멘터리에서의 이용도 늘어나고 있음을 보여줌
- 이는 3D가 단순히 상업적 이윤을 극대화하기 위한 기술이 아닌, 영화만들기의 한 방편으로 인식되고 있다고도 설명할 수 있음