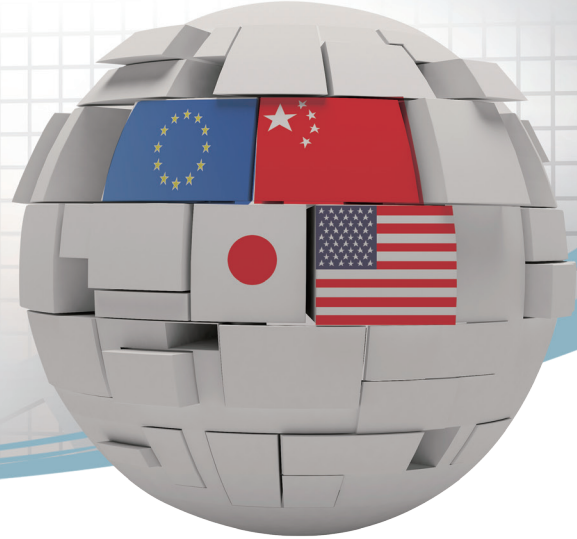


## 콘텐츠@창조산업 이슈 브리핑:

### 글로벌 동향



## + 세계 콘텐츠 & 창조산업의 동향과 이슈

| 한국콘텐츠진흥원 미래전략팀 |

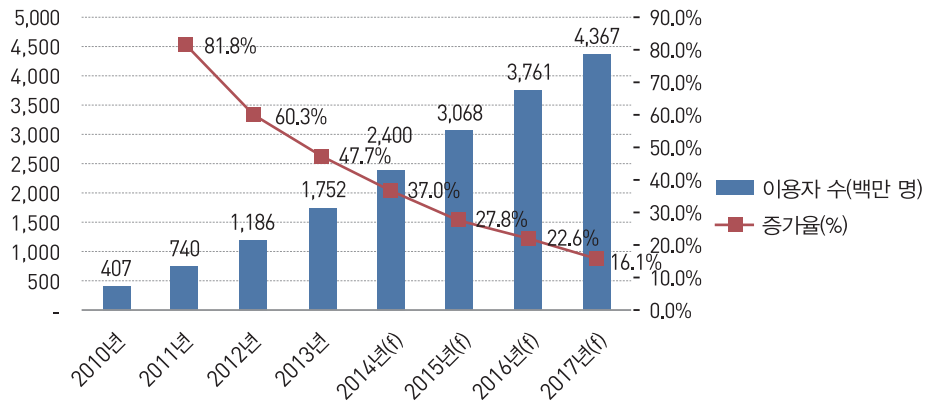
### 세계 모바일 애플리케이션 시장 현황 및 전망



PWC, 2012년 세계 E&M시장 1조 6천억 달러 규모, 우리나라 7위 기록  
스마트 기술 환경이 확산되고 이를 기반으로 하는 콘텐츠시장이 확장되면서, 모바일 분야는 이제 세계적으로 큰 흐름으로 자리잡고 있다. 이러한 모바일 중심의 트렌드는 이전의 온라인화에 비해 그 변화 및 확산 속도 측면에서 매우 빠르게 진행되고 있다. 해외 조사기관 Portio Research에서는 올해 상반기에 발간한 'Mobile Application Futures 2013-2017'을 통해, 모바일 애플리케이션 시장에서 나타나는 변화 양상을 소개하고 있다. Portio Research에 따르면 세계 모바일 애플리케이션(앱) 이용자 수는 2010년 4억 7백만 명에서 2011년 7억 4천만 명, 2012년 약 12억명으로 증가하였고이후에도 연평균 20~60%의 성장률로 지속적인 증가 추세를 보일 것으로 전망했다.

세계 모바일 앱 이용자 수

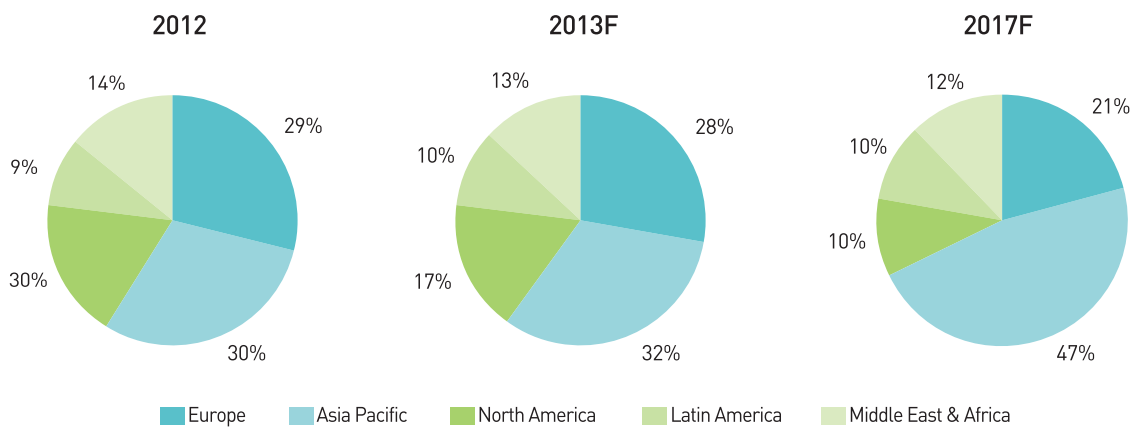
(단위: 백만 명)



※출처: Portio Reseach Ltd. 2013.을 재구성

이러한 이용자 수의 권역별 비중을 살펴보면, 2012년의 경우 아시아태평양 지역이 세계 모바일 앱 이용자의 30% 차지하여 가장 높은 비중을 보였고, 그 다음으로 유럽이 29%, 북미 18%, 중동 및 아프리카 14%, 라틴아메리카 9%였다. 이후 2013년 및 2017년 전망치에서는 점차 아시아태평양 지역의 비중이 연평균 39.8%의 높은 증가율(CAGR, 2012~2017)을 보이면서 2013년에는 32%, 2017년에는 세계 모바일 앱 이용자 수의 절반에 육박하는 무려 47%를 차지할 것으로 보인다. 이에 비해 북미 및 유럽 지역의 비중은 점차 감소(CAGR 북미 17.7%, 유럽 22.4%) 하는 것으로 나타나, 앞으로 아시아 지역이 모바일 앱 시장에서 매우 중요한 위상은 점할 것으로 예상된다.

세계 모바일 앱 이용자 권역별 비중 추이



※출처: Portio Reseach Ltd. 2013.을 재구성

## 일본의 산업 & 정책 동향



### ‘주간소년 점프’전자판, 잡지발매와 동시 판매

토리야마 아키라씨가 새롭게 연재를 시작하는 ‘주간소년 점프’ 33호는 잡지발매와 동시에 전자판을 발매하고 150페이지에 걸친 특전도 소개했다. 슈에이샤는 7월 13일, 같은 날 발매되는 ‘주간소년 점프’ 33호 (45주년 기념호)의 전자판을 전송했다. 주간소년 점프 본 잡지의 유료전송은 처음이다. 잡지발매에 게재되고 있는 전 작품과 함께 150페이지 이상의 특전을 수록했다. 가격은 300엔이다. 만화잡지 발매와 동시에 전자판을 전송하는 것은 처음이다.

33호로부터 연재가 시작되는 토리야마 아키라씨의 ‘은하패트럴 자코’를 비롯해 전 작품을 수록하지만, 일부 기획 페이지는 미수록이라고 한다. 전자판의 특전으로서는 ‘원피스 (ONE PIECE)’, ‘NARUTO-나루토-’, ‘쿠로코의 농구’, ‘암살교실’컬러판을 흑백판으로 바꿔 게재했다. 2007년에 게재된 ‘드래곤볼×원피스 ‘CROSS EPOCH’ 등의 복각 게재나, 연재진의 일러스트를 게재한 ‘45주년 비주얼 점프!!’도 수록했다. ‘점프BOOK스토어!’을 비롯해 각 전자서적 스토어에서 전송, 점프BOOK스토어를 통해 구입하면 ‘은하패트럴 자코’ 특별 제작 월 페이퍼를 받을 수 있다.

### ‘스마트폰 앱’ 이용동향 조사, 사용자의 25%가 요금지불

‘붐앱’을 운영하는 시사주식회사는 스마트폰 사용자의 앱 이용동향을 조사하기 위해 스마트폰을 이용하고 있는 10대에서 50대의 남녀를 대상으로, 앱구입에 있어서 돈을 지불한 경험이나 앱을 다운받은 계기 등 10개 항목의 앙케이트를 실시했다. 조사 대상은 스마트폰을 이용하는 10대에서 50대의 남녀, 총 300명 대상이었고, 조사 실시 기간은 2013년 6월 11일부터 6월 17일까지였다. 현재 스마트폰에 다운받은 어플리케이션의 갯수(단, 단말기 구입시 사전에 설치된 앱을 제외)를 조사한 바, ‘1개에서 10개’ (43.7%)가 가장 많았고 그 뒤를 이어서 ‘11개에서 30개’(32.0%)로 스마트폰 사용자의 약 80%가 다운받은 앱 수는 30개 이하였다. 한편 100개 이상 다운받았다는 사용자도 있었다. 유료 앱의 구입 경험에 대해서는 “구입한 적이 있다”가 40%, “구입한 적이 없다”가 60%라는 결과가 나왔다. 구입한 앱의 개수에 대해서는 구입한 적이 있다고 회답한 사용자의 약 85%가 “1개에서 10개”라고 회답했다.

## 중국의 산업 & 정책 동향



### 알리바바와 텐센트의 전자상거래 영역 싸움

8월 1일, 알리바바는 자회사 타오바오(淘宝网:중국 대형 인터넷 쇼핑몰) 시장에서 위



이신(微信, wechat)을 이용한 구매활동을 중단시키겠다고 발표하여 업계 내 큰 파장을 불러 일으키고 있다. 이는 기존에 텐센트가 일부 타오바오 판매자 계정을 차단한 것에 대한 조치라고 발표하였으나 사실상 텐센트가 웨이신을 통해 전자상거래 영역을 침범하는 것을 막으려는 움직임으로 해석된다. 이에 텐센트는 웨이신의 상업성 계정을 전면 차단하겠다는 의지를 표명했다. 상업성 광고, 특히 타오바오의 광고를 정기구독하고 있는 공용 계정이 수십만에 달해 타오바오에 적지 않은 영향을 줄 것으로 예상된다. 반면 웨이신은 상업성 계정 차단을 통해 사용자 환경을 최적화하겠다는 입장이다. 타오바오는 시나웨이보(新浪微博)를 통해 모바일 전자상거래를 이용할 수 있도록 웨이보타오바오(微博淘宝)를 개설할 예정이다. 그러나 현재 중국인들의 시나웨이보의 월평균 이용시간은 1.7억 시간인데 반해, 웨이신의 이용시간은 4.4억 시간으로 시나웨이보의 2.5배에 해당해 타오바오의 광고 노출 시간이 대폭 줄어들 전망이다. 알리바바와 텐센트의 이번 싸움으로 타오바오 중소기업들이 희생양이 되어 온라인 상에서 큰 파장이 일고 있다.

#### 《우리가 잃게될 청춘(致我们终将逝去的青春)》 중국 박스오피스 7억 위안, 미국 박스 오피스 9,990달러

중국 내에서 7억 1,900만 위안(한화 1,308억 원)의 박스 오피스를 기록했던 영화 《우리가 잃게될 청춘》이 미국에서 9,990달러(한화 1,119만 원)의 박스 오피스를 기록하며 참패했다. 마찬가지로 CJ E&M이 중국과 공동 제작으로 성공을 거두었던 《이별계약(分手合约)》은 중국에서 1억 9,000만 위안(한화 347억 4,530만 원), 미국에서는 14,000달러(한화 1,568만 원)를, 《로스트 인 타이랜드(太囹)》는 중국에서 13억 위안(한화 2,365억 원), 미국에서 57,000달러(한화 6,386만 원)의 박스 오피스를 거두는 데 그쳤다. 지난 2004년 개봉했던 영화 《영웅(英雄)》이 미국에서 5,371만 달러(한화 601억 7,668만 원)의 박스 오피스를 기록한 이후 무협 장르의 영화 몇 편 만 400만 달러를 넘어섰을 뿐, 무협 이외의 장르 영화는 성공한 사례가 전무하다.

### 유럽의 산업 & 정책 동향

#### 새로운 재능인재를 위한 BAFTA의 코딩 콘테스트

영국 아카데미 BAFTA는 자선단체로 여러 해 동안 비디오 게임을 지원해 왔고, 영화, 방송 그리고 게임 산업의 프로모션과 발전을 위해 노력했다. 또한 가장 우수한 실버 스크린에 대하여 매년 상을 수여해 온 것으로 가장 유명하다. 영국에서 과거와 현재 독립 스튜디오의 역할은 해당 산업의 기반이 되었기 때문에 영화와 게임에 관한 영국 인디의 활동은 아카데미의 주요 관심사이다. BAFTA에서는 자체 프로그램을 통해 우수한 인재를 발굴하고 보여주기 위한 노력을 지속해왔고 영국 인디 공동체는 창조적 우수함으로

항상 발전해왔다고 BAFTA 게임 위원회 관계자는 전한다. BAFTA는 소규모 영국 인디 업체들을 발굴해 낼 수 있는 2012년 어워드에 데뷔 게임 카테고리를 도입하였고 지난해 영국 전역에서 27개의 참가자들로부터 관심을 받았다.

새로운 브리티시 게임 어워드는 올해 인디 팀에게 돌아갔고 트리플 A 타이틀만을 내세우는 전시에 반하여 창조성에 중점을 둔 쇼케이스에 더욱 관심을 두었다. BAFTA 웨일즈는 정부, 스튜디오, 무역 단체와 마이크로소프트와 같은 대형 기술 업체와의 협력 관계를 강화하여 영국의 서쪽 지역 내 게임 제작자들에게 보다 나은 기회를 제공하려고 한다. BAFTA의 영 게임 디자이너는 성장 가능한 직업으로써 게임 디자인에 대해 관심을 갖고 있는 젊은 게임 열정가들을 고무하기 위해 영국 전역에서 진행되고 있는 프로젝트의 좋은 예이다. 많은 산업과 달리 영국 인디 커뮤니티는 글로벌 수준에 있는 게임의 헤리티지를 대표하고 다른 지리적 면에 비해 만들어진 재능이 넓게 분산되어 있다고 BAFTA 관계자는 전했다. BAFTA 협회는 영국 내 주류 영화에 대한 독립 영화를 확장시키려 하는 것과 같이 TV 산업 전역에서 프래쉬 제작사들을 지원하고 있다.

#### BBC 인-하우스 아이디어 공유 플랫폼 런칭

BBC는 소프트웨어 업체 Wazoku와 함께 협력하여 새로운 프로그램에 대한 아이디어를 공유할 수 있도록 자사 제작 스태프를 위한 온라인 플랫폼을 런칭했다. BBC iCreate는 런던, 브리스톨, 살포드, 카디프, 벨페스트, 글라스고 등에 근거한 직원들로 하여금 다른 스태프가 TV 쇼에 대해 의견을 낸 아이디어를 캡처할 수 있도록 했다. BBC 인-하우스 프로덕션 수석 크리에이티브 관계자는 좋은 프로그래밍 아이디어는 개발, 피드백, 토론이 필요하고 직원들의 참여가 어떻게 BBC 프로덕션이 운영될 수 있는지에 대한 주요 부분임을 강조했다.

BBC iCreate는 자사의 특별 요구에 맞춰 제작된 Wazoku의 플랫폼을 활용하여 몇몇 훌륭한 TV 쇼를 제작해내는데 도움을 줄 것으로 기대한다. iCreate는 서비스 테클노로지 Wazoku의 클라우드 베이스 소프트웨어를 사용한다. Wazoku의 관계자는 많은 업체들이 이노베이션과 창조성을 증대시키는 일에 대해 이야기하고 있지만 몇몇 업체들만이 BBC 프로덕션이 전체적으로 포용하고 실행하는 많지 않다고 전했다. 이러한 협력은 영국 미디어에 있어 가장 폭넓은 아이디어를 매니지먼트하는 작업 중 한 가지가 될 것이고 Wazoku에게도 BBC 프로덕션과 함께 이러한 주요한 계약에서 승리하는 것은 영국 내에서 아이디어 매니지먼트에 관한 성장을 성숙하게 만드는데 있어 제작물과 팀 양측 모두에게 중요한 증거로 남게 될 것이다.

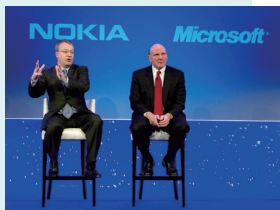


## 미국의 산업 & 정책 동향



### 구글이 만든 스마트폰 '모토X' 드디어 공개

구글이 지난해 125억 달러에 모토로라를 인수한 후 첫 프로젝트로 만든 스마트폰인 '모토X'를 공개했다. '모토X'는 음성명령 등 소프트웨어 혁신에 중점을 둔 안드로이드OS 스마트폰이다. 모토로라가 설계하고 미국 현지에서 주문형 생산방식을 통해 판매될 모토X는 4.7인치 720P 아몰레드 디스플레이를 비롯해 퀄컴 스냅드래곤 S4 프로를 기반으로 한 1.7GHz 듀얼코어 X8 컴퓨팅 시스템에 2기가 램을 탑재했다. 내장 메모리 용량에 따라 16 및 32기가 버전으로 나뉘며 저전력 설계를 통해 2200mAh 배터리로 24시간 구동이 가능한 것으로 알려져 있다. 전면에 200만 화소 카메라와 후면에 1000만 화소 카메라를 탑재했으며 크기는 삼성 갤럭시S4와 폭은 같고 길이만 0.29인치 짧다. 시판가격은 2년 약정 기준으로 199달러로 별도 웹사이트 '모토메이커'를 통해 케이스 색상을 지정할 수 있으며 문자도 새겨 넣을 수 있다.



모토X를 놓고 업계에서는 전망이 엇갈리고 있는데, 구글의 안드로이드 운영체제를 가장 충실하게 구동시킬 수 있는 진정한 구글폰으로 경쟁력을 갖췄다는 평을 받는 반면 하드웨어면에서 경쟁제품인 삼성의 갤럭시S4에 뒤처지는 중저가 보급형 모델이기 때문에 높은 사양에 익숙해진 소비자들에게 어필할 수 없을 것이라는 분석도 나오고 있다. 게다가 사양이 떨어짐에도 2년 약정으로 구매 시 가격이 최신 하이엔드 제품인 갤럭시S4나 아이폰5와 같은 199달러이기 때문에 가격 경쟁력 부문에서도 불리할 것이라는 전망이다. 또 모토로라가 '메이드인USA'라는 이유로 애국심 마케팅 전략을 펼치고 있지만 얼마나 많은 미국인들이 철 지난 제품을 비싼 값에 구매할지는 미지수이다.

### MS, 7조 8000억원 들여 노키아 인수

세계적인 소프트웨어 업체 마이크로소프트(MS)가 노키아의 휴대전화 사업 부문을 인수하기로 결정했다. 3일(현지시각) 블룸버그 등 외신은 "마이크로소프트가 노키아의 기기 및 서비스 사업부 인수와 특허 인수에 총 54억 4000만 유로(약 7조 8000억 원)를 지불하기로 합의했다"고 전했다. MS와 노키아는 오는 2014년 1분기까지 인수를 마무리할 계획이다. MS는 노키아 인수를 통해 모바일 사업을 강화하고, 스마트폰 운영체제 윈도 OS를 확대하는데 집중할 것으로 전망된다. 윈도 OS는 올해 2분기 기준 구글의 안드로이드와 애플의 iOS에 크게 밀리고 있다. 그러나 전문가들은 스마트폰 시장에서의 노키아의 점유율이 미미하기 때문에 MS의 노키아 인수가 미칠 파급력이 크지 않을 것으로 예측하고 있다(출처=조선닷컴).

한국콘텐츠진흥원에서 격주로 발간되는 일본, 유럽, 중국, 미국 콘텐츠 산업동향을 참고하여 재구성하였습니다.