



커넥티드 환경에서
의

콘텐츠와 플랫폼

made by Heung kwon

1 서론 & 분야별 콘텐츠 플랫폼 현황 및 전망

 목차

3 우리의 현실

4 결론

커넥티드 환경의 의미

인터넷 연결이 가능한 커넥티드 기기들이 활성화
물리적인 네트워크 & 사람과 사람, 사람과 사물, 사
물과 사물 연결되는

커넥티드 환경 도래



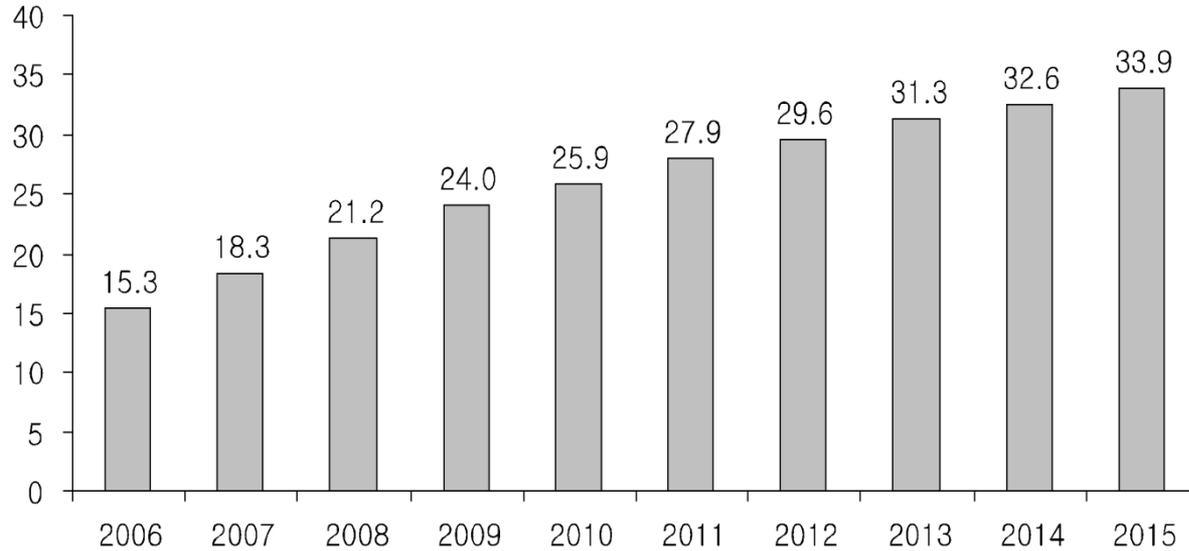
검색기반의 웹이 “관계 기반의 웹으로 진화

콘텐츠 및 플랫폼을 변화 → 콘텐츠 소비행태 변화

콘텐츠의 디지털화 가속화
인터넷을 통한 신규플랫폼 증가
플랫폼 간 경쟁 심화
N스크린 서비스 제공 활발

디지털 소비는 전체 엔터테인먼트 및
미디어 소비 25.9% 차지
15년 33.9% 예상 - Pwc(2011)

커넥티드 환경의 의미



전 세계 엔터테인먼트 & 미디어 소비 중 디지털 소비의 비중

주 : 디지털 소비는 광대역 및 모바일 인터넷 가입, 온라인 및 모바일 인터넷 광고, VOD, 모바일 TV 가입, 디지털 음악, 전자 홈비디오, 온라인 및 무선 비디오게임, 디지털 잡지 및 뉴스, 전자책, 위성 라디오 가입비로 구성
- PwC(2011)

커넥티드 환경 참고 동영상

커넥티드 기기 참고 동영상

커넥티드 환경의 의미

콘텐츠와 플랫폼의 중요성 증대

커넥티드 환경의 도래는 모바일 인터넷 → ICT 생태계의 중심이 하드웨어 → 콘텐츠, 플랫폼 등 소프트웨어
 으로 패러다임 전환을 의미

소프트웨어와의 결합이 하드웨어의 경쟁력을 좌우하게 됨

콘텐츠의 유통이 웹을 통해 유통 소비

글로벌 경쟁 상황에 직면

시장 변화에 빠르게 대응하여 경쟁력 확보에 노력



스마트폰 패러다임 변화에 빠른 대응



SNS 플랫폼의 변화에 빠른 대응 X



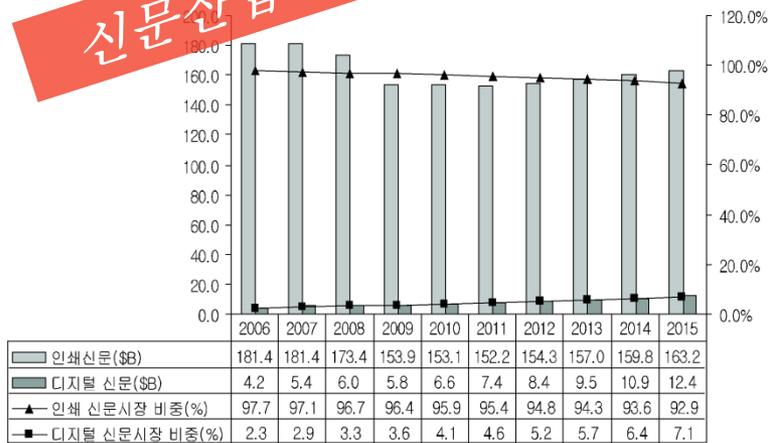
1-1. 분야별 콘텐츠 플랫폼 현황 및 전망

신문, 출판, 음악, 게임, 영화, 방송 부문의 인터넷으로 인한 패러다임의 변화 정도

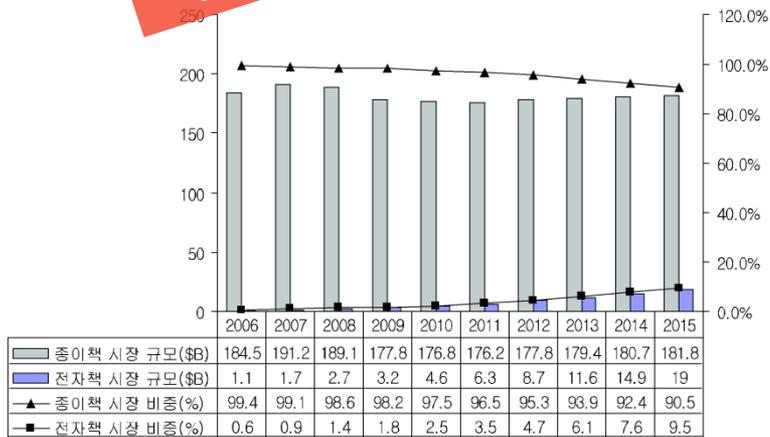
모든 부문에서 인터넷의 영향력은 점차 증가

하지만 전통적인 콘텐츠와 플랫폼의 영향력은 유지 될 것으로 전망

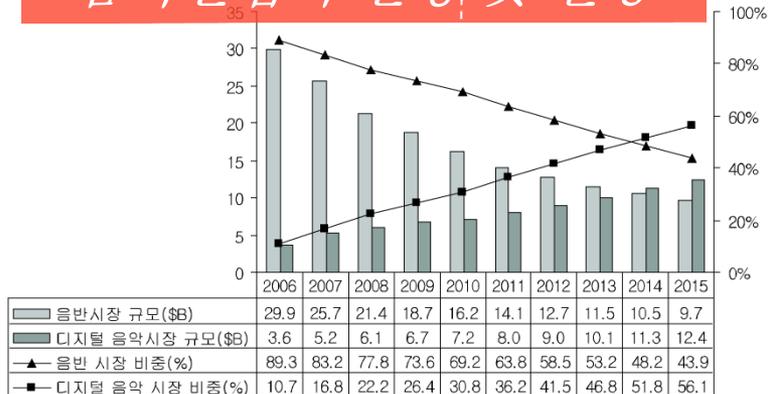
신문산업의 현황 및 전망



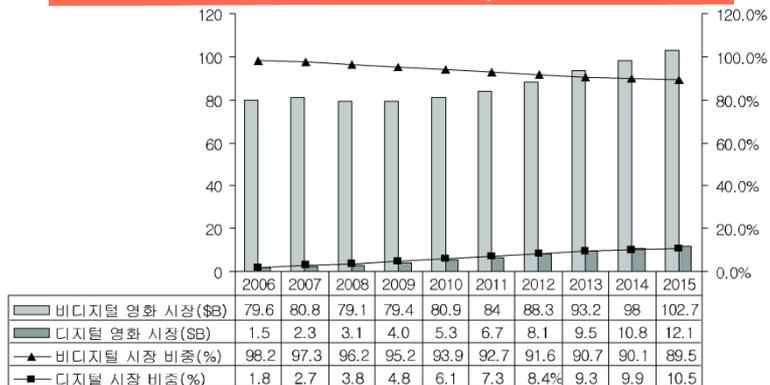
출판산업의 현황 및 전망



음악산업의 현황 및 전망



영화산업의 현황 및 전망

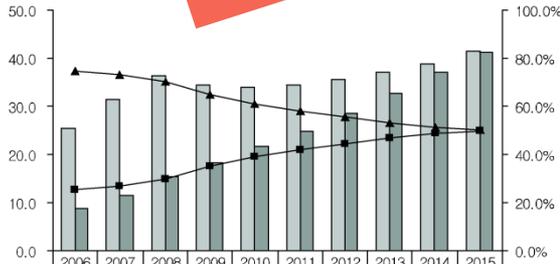


분야별 콘텐츠 플랫폼 현황 및 전망

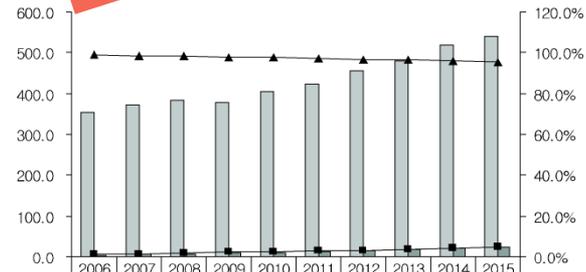
신문, 출판, 음악, 게임, 영화, 방송 부문의 인터넷으로 인한 패러다임의 변화 정도
모든 부문에서 인터넷의 영향력은 점차 증가 추세
하지만 전통적인 콘텐츠와 플랫폼의 영향력은 유지 될 것으로 전망

게임산업의 현황 및 전망

방송산업의 현황 및 전망



비디지털 비디오게임 시장(\$B)	25.4	31.4	36.3	34.3	33.8	34.5	35.7	37.1	38.7	41.4
디지털 비디오게임 시장(\$B)	8.7	11.5	15.4	18.3	21.7	24.8	28.5	32.6	37.0	41.1
비디지털 시장 비중(%)	74.6	73.2	70.3	65.1	60.9	58.1	55.6	53.2	51.2	50.2
디지털 시장 비중(%)	25.4	26.8	29.7	34.9	39.1	41.9	44.4	46.8	48.8	49.8



기존 방송(\$B)	354.4	372.2	383.3	377.7	405.1	424.4	457.0	481.3	517.8	541.3
온라인/모바일방송(\$B)	3.4	5.3	7.3	8.3	9.8	11.9	14.7	17.9	21.5	25.3
기존 방송 규모(%)	99.0	98.6	98.1	97.9	97.6	97.3	96.9	96.4	96.0	95.5
온라인/모바일방송 규모(%)	1.0	1.4	1.9	2.1	2.4	2.7	3.1	3.6	4.0	4.5



커넥티드 의료(헬스) 참고 동영상

2. 콘텐츠와 플랫폼에서의 변화

플랫폼이 생태계 전반의 규칙을 정하는 룰세터(rule-setter)로 부상

인터넷 영향력 확대는 소프트웨어 플랫폼에게 전체 ICT 생태계의 규칙을 정하는 힘을 부여



스마트폰, 태블릿 PC는 OS플랫폼 중심의 모바일 생태계를 형성



플랫폼이 아닌 웹플랫폼을 통해 콘텐츠를 제공, OS 사업자의 영향력을 약화시키려는 움직임 나타남

OS 사업자의 영향력이 쉽게 감소하지 않을 것으로 예측

소프트웨어 플랫폼

- 개발에 많은 비용 들지만 재생산에는 거의 비용이 들지 않는다

- 아마존 킨들파이어 사용 - OS 역할 최소화 실크의 기능을 사용, 자사 콘텐츠를 고유의 플랫폼으로 유통

- 소셜 플랫폼이 웹의 새로운 강자로 부상

- 콘텐츠 개발자와 이용자를 연결하는 장을 제공하는 역할 증가

- 아마존과 같이 콘텐츠 영향력을 보유하고 있는 사업자들은 HTML5 기반의 웹앱으로 자사의 콘텐츠를 제공

- **페이스북** API를 최초로 개방하면서 다양한 애플리케이션 개발자들을 끌어들이

- 플랫폼의 영향력이 하드웨어에까지 미치게 됨



애플의 In app purchase 정책 반대

- Facebook Connect를 이용하여 다른웹을 페이스북과 연결 페이스북의 영향력을 확대

웹을 소셜화하고 있는 선두주자

* API [Application Program Interface] 프로그램 또는 애플리케이션이 운영 체제에 어떤 처리를 위해서 호출할 수 있는 서브루틴 또는 함수의 집합이다

2. 콘텐츠와 플랫폼에서의 변화

화

플랫폼 간 경쟁 심화로 콘텐츠의 가치 증가

유무선 인터넷이 강력한 유통 플랫폼으로 부상하면서 웹플랫폼 간 경쟁이 심화

전통 플랫폼에서의 영향력을 고수하기 위해 전통적 미디어 기업도 웹이 진출

플랫폼 간 경쟁이 심화 됨에 따라 킬러 콘텐츠 확보 전쟁

킬러 콘텐츠가 플랫폼의 경쟁력을 좌우

이미 확보한 콘텐츠를 다양한 스크린에서 공급하고자하는 플랫폼 사업자와

VS

스크린의 확장에 따라 콘텐츠 비용을 추가로 받고자 하는 콘텐츠 사업자와의 갈등 발생

콘텐츠를 다양한 스크린에서 이용하고자 하는 것은 소비자의 권리

VS

스크린이 다르면 다른 서비스 이므로 추가비용 지불 해야한다

커넥티드 환경에서의 콘텐츠, 플랫폼 변화

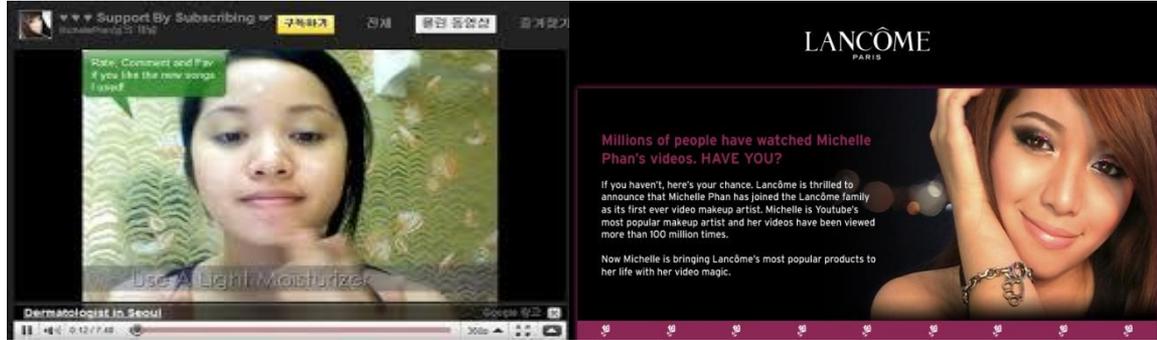
양적증가

콘텐츠 편집 여과 과정 축소
콘텐츠 자체제작 툴 제공

→ 콘텐츠의 공급량 급증

다양한 콘텐츠 창작

- 소비자들은 콘텐츠의 이용자이자 창작자로 변모



EX) MAJOR콘텐츠로 부상

콘텐츠의 기술적 품질보다 아이디어가 콘텐츠의 핵심역량

- 플랫폼 사업자의 중요 능력 변화 → 이용자를 모으는 것 + 원하는 콘텐츠를 **제재동추천**

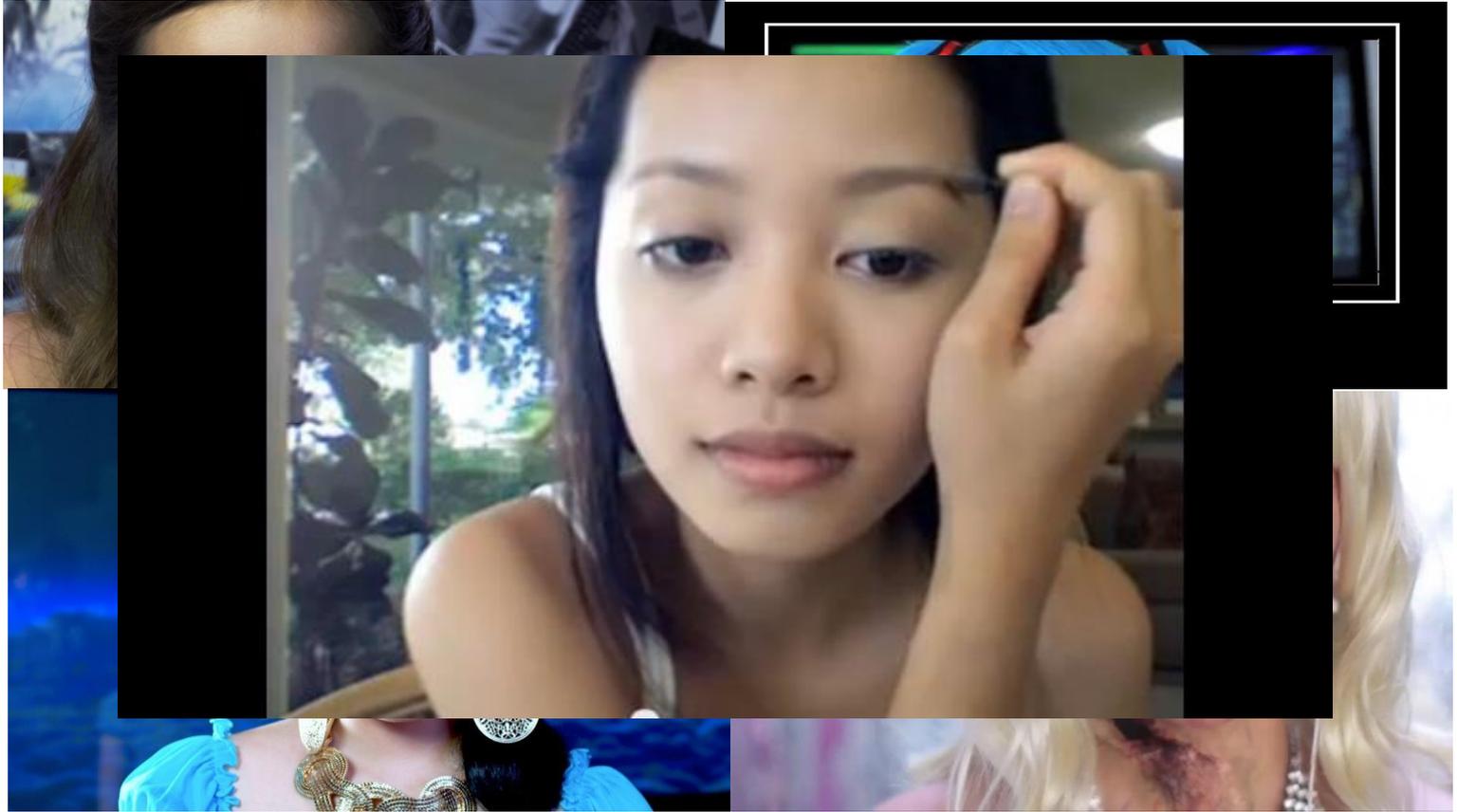
- 소셜플랫폼이 중요한 미디어 플랫폼으로 진척

원하는 것이 무엇인지 모를경우 아는 사람에게 의한 추천 중요



- 클라우드 기반의 콘텐츠 서비스가 보편화됨에 따라 콘텐츠의 소비양식이 소유에서 이용으로 변화

미셀판 참고 동영상



3. 우리의 현실

나아가야 할 길

글로벌 경쟁력을 갖춘 콘텐츠와
플랫폼도 글로벌 경쟁력을 갖추는 것 필요

플랫폼이 글로벌 경쟁력을 갖춰야 하는 이유
- 자동차, 의료, 교육 등 타산업에 영향을 미치기
때문

커넥티드 환경에서는 모든 산업에서 패러다임 변
화가 일어나기 때문

우리나라 현실

글로벌 경쟁력을 갖춘 플랫폼으로 성장하지
못한 이유

글로벌 경쟁 이전까지 혁신보다는 국내시장
독점과 안주하는 경향이 강했음
EX) 하드웨어, 네트워크 구축만으로 경쟁력 갖출 수 있었다
국산 SNS 싸이월드의 늦은 대응

플랫폼 사업자의 플랫폼 속성에 대한 이해
부족

OS등 소프트웨어 기반이 미약하여 OS 플랫폼
경쟁 선도에는 한계

협소한 내수시장규모는 웹플랫폼 성장 제약

3. 우리의 현실

혁신적인 스타트업 기업
탄생 및 성장을 위한 시스템 부재

• 닷컴 붕괴 이후 벤처에
대한 인식 악화

• 혁신적 기술을 갖춘 기
업이 창업 후 성장 위해서
는 투자 필수

• 인터넷 대기업들의 재
투자는 활발치 않다

• 장기수익보다 단기수
익 집중 등 투자환경 구
축 X

가장 큰 문제는 소프트웨어에 가치
를 부여하지 않는 사회적 분위기

• 소프트웨어 분야 종사 기피, 소프트웨어 인
력 인프라 부족

• 대기업이 인력을 총원하고 있으나 중소기업
에서 대기업으로 가는 인력이동에 그침

소프트웨어를 돈을 주고 사야 하는 재화로 인
식하지 않고 불법 복제율이 높다.

한류의 영향은 긍정적

• 드라마부터 최근에는 게임, 음악
등 부문확대와 아시아에서 유럽,
중남미로 지역확대

• 콘텐츠 수출 증가 추세
방송과 음악의 증가율 높음
게임이 수출액이 가장 높음(2,655억)

• 글로벌 시장 경쟁인 만큼 외국 콘텐
츠들과의 경쟁을 위해 우리나라 콘
텐츠 품질 제고 노력이 계속 필요



**소프트웨어 산업의 경
쟁력 약화 야기**

4. 결론

콘텐츠와 플랫폼 경쟁력 확보를 위한 대안

콘텐츠 창작 활성화를 위한 기반 조성

경쟁 우위에 있는 핵심 자산을 기반으로 플랫폼의 가치 제고

글로벌 기업과의 공정한 경쟁을 위한 규제 재정비

공공정보를 활용하여 콘텐츠 제작할 수 있도록 정보 공개

직접적인 OS개발 지원보다 생태계 조성을 위해 소프트웨어, 기초 기술에 정책적 지원 필요

인터넷 스타트업 기업의 창업 및 성장 지원

공공정보를 활용하여 콘텐츠 제작할 수 있도록 정보 공개

우리나라가 경쟁력을 가지고 있는 스마트TV, 스마트폰 등과 한류라는 콘텐츠를 조합하여 국산 플랫폼 차별화

엔젤투자에 대한 세제 지원 방안 고려

소프트웨어 인력확보를 위해 STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, Math)에 대한 기업, 학교, 정부 간 협력



감사합니다.