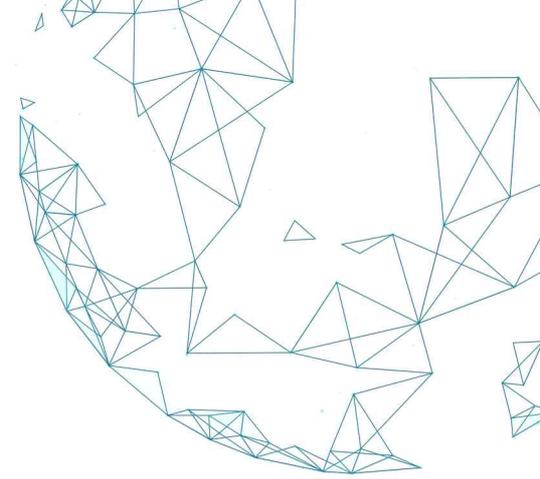


ICT GLOBAL MARKET ANALYSIS

품목별 ICT 시장동향

디지털콘텐츠





CONTENTS

품목별 ICT 시장동향

SUMMARY	3
I 품목 개요	4
1. 디지털콘텐츠 발전 현황	
2. 디지털콘텐츠 시장 규모	
3. 디지털콘텐츠 선진국가	
4. 디지털콘텐츠 신흥국가	
II 선도 기업	7
1. 디지털콘텐츠 선도 기업	
2. 선도 기업 분석	
① Walt Disney Company	
② Comcast Corporation	
③ Charter Communications, Inc.	
III 유망 기술	14
1. 디지털콘텐츠 유망 기술	
2. 급성장 기술 키워드	
IV 유망 수요처	21
1. 디지털콘텐츠 유망 수요처	
2. 급성장 수요처 키워드	

※ 참고문헌

(2023.05 ~ 2024.04) 디지털콘텐츠 품목 동향

▶ (2021~2024) 디지털콘텐츠 발전 현황

연도	시장 규모 (십억 \$)
2022	192.3
2032	581.4

CAGR 11.7%

Point ① 2023-2032년 디지털콘텐츠 CAGR 35%

- 글로벌 디지털콘텐츠 시장은 2022년 1,922억 9,000만 달러(약 261조 원)를 기록하였으며 2024년에는 2,399억 2,000만 달러(약 325조 원)로 추산
- 2032년까지 연평균 성장률 11.7%로 기록하며 5,814억 2,000만 달러(약 788조 원)로 성장할 전망

Point ② 디지털콘텐츠 발전 현황

- (2021~2022) 코로나19로 디지털콘텐츠 산업 성장
- (2023~2024) AI와 가상현실 등 신기술과의 결합 증가

▶ (2024) 주요 디지털콘텐츠 기업

Point ① 콘텐츠 사업 확장을 위한 투자와 협력 증가

- **Walt Disney Company** : 서비스 확대를 위해 다양한 기업과 협력
- **Comcast Corporation** : 네트워크 서비스 업그레이드 및 확장 위해 200억 달러 이상을 투자
- **Charter Communications, Inc.** : 미국 최대 케이블 및 유료 TV 사업자로 뉴스와 스포츠 등에 특화된 스트리밍 서비스 제공

▶ (2023.5 ~ 2024.4) 주요 급성장 디지털콘텐츠 기술

1위	업스케일링	▶ 업스케일링, 이미지 콘텐츠 품질과 시간 단축에 이점
2위	4K	▶ 4K, 2024 파리 올림픽 앞두고 유럽에서 도입 활발
3위	콘텐츠 전송 네트워크	▶ 콘텐츠 전송 네트워크, 2034년 717억 달러로 성장 예상
4위	공간 음향	▶ 공간 음향, 사용자 경험 향상에 많은 도움...기업 도입 활발
5위	기계 번역	▶ 기계 번역, 실시간 AI 번역 서비스로 언어 장벽 해소

▶ (2023.5 ~ 2024.4) 주요 급성장 디지털콘텐츠 수요처

1위	교육	▶ 교육, 메타버스 통해 몰입감 있는 교육 환경 제공
2위	엔터테인먼트	▶ 엔터테인먼트, 소비자 니즈를 반영한 다양한 서비스 출시
3위	소매	▶ 소매, 판매자와 구매자 모두에게 이점 제공하는 라이브커머스 인기
4위	은행	▶ 은행, 디지털 콘텐츠 활용해 다양한 마케팅 전략 구사
5위	여행	▶ 여행, 슷품 콘텐츠 활용한 스토리텔링 효과적



CONTENTS

품목별 ICT 시장동향

I 품목 개요

1. 디지털콘텐츠 발전 현황
2. 디지털콘텐츠 시장 규모
3. 디지털콘텐츠 선진국가
4. 디지털콘텐츠 신흥국가



I. 품목 개요

1. 디지털콘텐츠 발전 현황

■ (2021~2022) 코로나19로 디지털콘텐츠 산업 성장...e스포츠 콘텐츠도 성장

- 코로나19의 확산으로 디지털 비디오와 오디오, 게임 소비가 급증했는데, 특히 유튜브 쇼츠 (YouTube Shorts) 일일 조회 수가 2020년 말 35억 회에서 2021년 3월 기준 65억 회로 86% 급상승하는 등 폭발적인 성장세를 보였음. 특히, e스포츠 산업에서는 라이브 스트리밍 기술을 도입하면서 좀 더 몰입감 있는 콘텐츠를 제공하고 있으며, 5G 네트워크의 확산으로 비디오게임 시장이 성장하였음

■ (2023~2024) AI와 가상현실 등 신기술과의 결합 증가

- 2023년에 들어서면서 디지털콘텐츠 제작에 인공지능과 VR·AR 등 신기술을 활용하는 경우가 증가하였음. 가상현실 콘텐츠는 메타버스를 통해 가상 세계에서 브랜드를 알리고 서비스를 제공하여 역동적이고 개인화된 경험을 제공하여 시청자의 몰입도를 높이고 있음. 또한, 챗GPT와 같은 생성형 AI 도구가 확대되면서 아이디어, 개요, 초안 작성 등에 활용하여 디지털콘텐츠 제작 프로세스가 간소화됨

[표 1] 2021~2024년 디지털콘텐츠 산업 주요 이슈

구분	주요 이슈
2021	▶ 넷플릭스, 개인화된 콘텐츠 제공을 위해 AI 기술 활용
	▶ 유튜브 쇼츠 일일 조회수, '20년 말 35억 회에서 '21년 3월 65억 회로 86% 증가
	▶ VR 콘텐츠 시장, 2020~2025 기간 CAGR 30.3% 전망
2022	▶ AI 기술, 콘텐츠 제작 방법의 변화 유도
	▶ e스포츠 산업, 라이브 스트리밍 기술로 새로운 디지털미디어 분야 창조
	▶ 5G 네트워크와 게임 전용 네트워크의 발달로 비디오게임 시장 성장
2023	▶ 고객 참여형 콘텐츠인 인터랙티브 미디어 인기
	▶ 콘텐츠 생성 프로세스를 간소화하는 챗GPT와 같은 생성형AI의 사용 확대
	▶ VR콘텐츠, 역동적이고 개인화된 경험 제공으로 높은 관심
2024	▶ 디지털 콘텐츠 서비스에 인공지능 기술 활용 증가
	▶ 세로형 콘텐츠에 대한 관심 증가
	▶ 시청자 몰입도 증가 위해 VR·AR 기술 도입 증가

출처 : 주요 글로벌 ICT 매체 발표 기사 취합



I. 품목 개요

2. 디지털콘텐츠 시장 규모

■ 글로벌 디지털콘텐츠 시장, 2032년 5,814억 2,000만 달러 전망

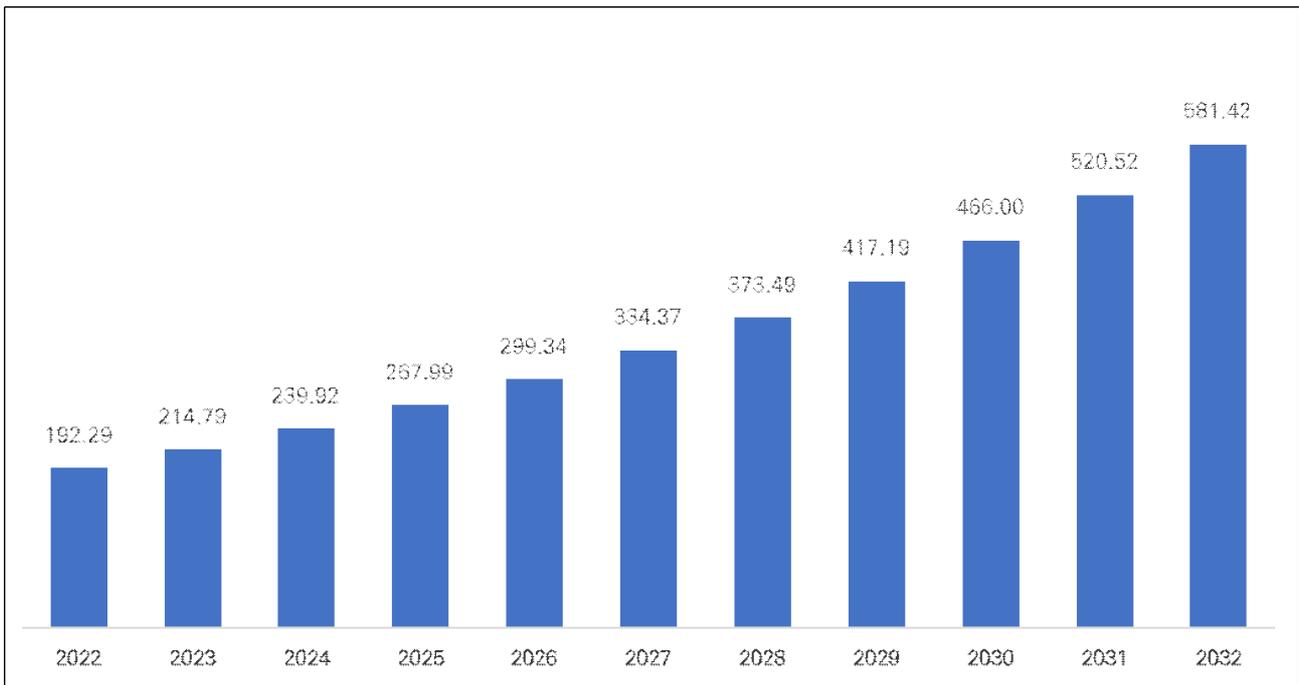
- 시장조사 기업 마켓어스(Market.us)의 조사에 따르면, 글로벌 디지털콘텐츠 시장은 2022년 1,922억 9,000만 달러(약 260조 원)를 기록하였으며 2023년에는 2,147억 9,000만 달러(약 291조 원)를 기록하고 2024년에는 2,399억 2,000만 달러(약 325조 원)를 기록할 것으로 추산됨. 이후 2032년까지 연평균 성장률 11.7%를 기록하며 5,814억 2,000만 달러(약 788조 원)로 성장할 것으로 보임
- 스마트폰과 태블릿PC 등 스마트 기기의 확산과 온라인 스트리밍 서비스에 대한 관심 증가가 디지털콘텐츠 시장의 성장을 주도하고 있음. 최근에는 인공지능과 클라우드 컴퓨팅, 5G 등의 선진 기술의 도입도 시장의 성장을 견인하고 있음

■ 신흥시장으로의 서비스 확대 기회...불법복제는 해결해야 할 과제

- 최근 전 세계적으로 인터넷 보급률이 빠르게 증가함에 따라 증산층이 증가하는 신흥시장은 새로운 디지털콘텐츠 격전지로 떠오르고 있음. 콘텐츠 제공업체는 현지의 선호도와 요구 사항에 맞춰 서비스를 맞춤화해 제공하는 것이 중요해짐
- 하지만 불법복제와 저작권 침해는 신흥시장에서 해결해야 할 과제로 남아 있음. 이는 콘텐츠 제공업체의 수익 손실을 초래하는 것은 물론, 해당 시장에서의 산업 성장에 부정적인 영향을 미칠 수 있음

[그래프 1] 글로벌 디지털콘텐츠 기술 시장 규모

(단위 : 십억 달러)



출처 : Market.us(market.us)



I. 품목 개요

3. 디지털콘텐츠 선진국가

■ 2024년 기준 국가별 디지털콘텐츠 시장 규모를 기준으로 선진국가 선정

- 글로벌 시장조사 기관 스탯이스타(Statista)가 조사한 2024년 국가별 디지털콘텐츠 시장 규모를 기준으로 선진국가를 선정하였음. 시장 규모 순위는 미국의 뒤를 이어 중국, 일본 순으로 나타남

■ 美 디지털콘텐츠 시장 규모, 2024년 1,981억 달러 전망

- 스탯이스타의 조사에 따르면, 미국의 디지털콘텐츠 시장 규모는 1,981억 달러(약 269조 원)로 글로벌 1위를 기록하였음. 특히 최근에는 전통적인 TV 콘텐츠 소비가 줄고, VOD 서비스 이용이 증가하고 있으며 유튜브(Youtube) 등의 소셜미디어를 통한 콘텐츠 소비가 증가하고 있음
- 또한 글로벌 컨설팅 기업 PwC의 조사에 따르면, 2023년 4사분기 미국의 비디오 광고 수익은 전년동기 대비 10.6% 성장한 521억 달러(약 71조 원)를 기록하였으며 이 중 42%는 커넥티드 TV와 OTT 서비스에서 창출된 것으로 나타났음

■ 높은 인터넷 보급률이 중국의 디지털콘텐츠 시장 성장 주도

- 중국의 2024년 디지털콘텐츠 시장은 1,357억 7,000만 달러(약 184조 원)를 기록할 것으로 추산됨. 이는 높은 인터넷 보급률이 주도하고 있는데, 중국의 인터넷 보급률은 76.4%로 상당히 높은 편이며 스마트폰 이용률도 높아 소셜미디어 활용률과 콘텐츠 소비가 높음
- 중국 콘텐츠 기업들은 다양한 기술 결합을 시도하고 있음. 틱톡(TikTok)은 바이트댄스(ByteDance)의 VR 디바이스 제조 부문 피코(PICO)와 협력하여 AI 기반 사용자 생성 콘텐츠 플랫폼을 공개하기도 했음

[표 2] 2024년 국가별 디지털콘텐츠 시장 규모

(단위 : 십억 달러)

순위	국가	시장 규모
1	미국	198.10
2	중국	135.70
3	일본	40.82
4	영국	22.72
5	독일	15.13
6	한국	14.66
7	프랑스	11.29
8	인도	10.07
9	캐나다	9.65

출처 : Statista(statista.com)



I. 품목 개요

4. 디지털콘텐츠 신흥국가

■ 디지털콘텐츠 비용 지불 인터넷 사용자 비율을 기준으로 신흥국가 선정

- 스태티스타가 조사한 2023년 3분기 기준, 매달 디지털콘텐츠 비용을 지불하는 인터넷 사용자 비율을 기준으로 신흥 국가를 선정하였음. 신흥 국가 순위는 노르웨이의 뒤를 이어 멕시코, 칠레, 스웨덴 순으로 나타남

■ 노르웨이, 디지털콘텐츠 구매자 비율 79.4%...스트리밍 서비스 이용 많아

- 스태티스타에 따르면, 노르웨이의 인터넷 사용자 중 디지털콘텐츠를 구매하는 사람의 비율은 79.4%를 차지하는 것으로 나타남
- 노르웨이에서는 온라인 스트리밍 서비스와 디지털 출판 등에 대한 선호도가 높았으며, 주문형 콘텐츠에 대한 수요가 증가하고 있음. 특히 넷플릭스(Netflix)와 스포티파이(Spotify) 등의 스트리밍 서비스 인기가 높아지는 추세임

■ 멕시코, 디지털콘텐츠 구매자 비율 78.9%...유튜브 및 틱톡 이용자 증가

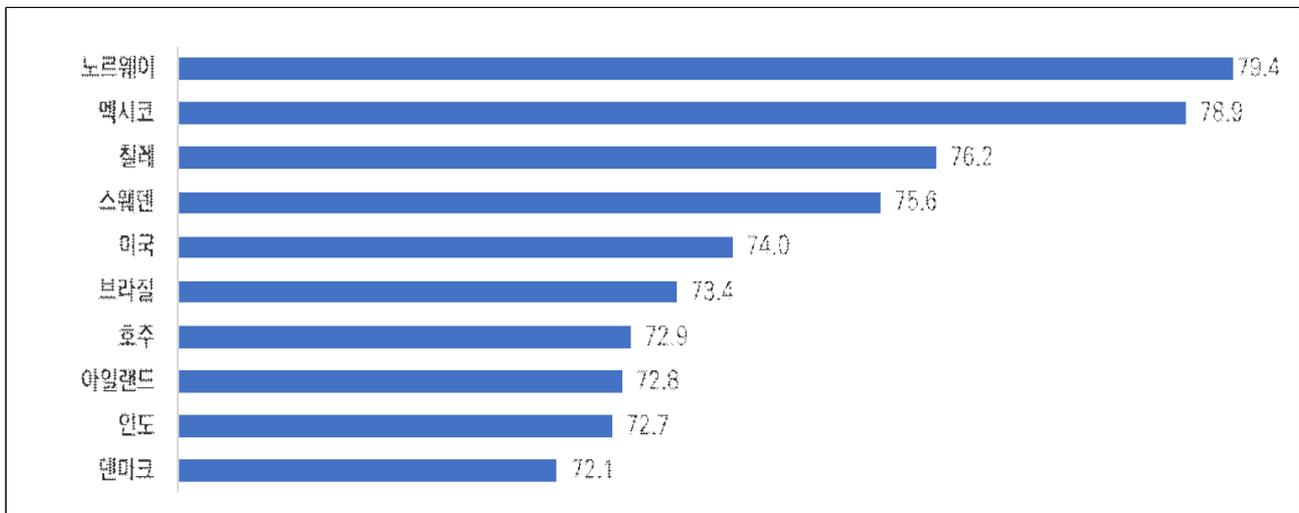
- 멕시코의 인터넷 사용자 중 디지털콘텐츠를 소비하는 사람의 비율은 78.9%를 기록함
- 특히 유튜브와 틱톡 등의 콘텐츠 사용자가 증가했는데, 2024년 유튜브 광고 수는 전년 대비 130만 개 증가하였으며, 틱톡 광고 수는 전년 대비 1,700만 개 증가한 것으로 나타남

■ 칠레, 디지털콘텐츠 구매자 비율 76.2%...라틴 지역에서 소셜미디어 보급률 가장 높아

- 칠레의 인터넷 사용자 중 디지털콘텐츠를 구매하는 사람의 비율은 76.2%를 기록함
- 칠레는 라틴아메리카에서 소셜미디어 보급률이 가장 높은 국가이며, 최근에는 유튜브와 틱톡 등의 온라인 비디오 플랫폼이 각광을 받고 있음

[그래프 2] 국가별 디지털콘텐츠 구매 인터넷 사용자 비율 Top 10

(단위 : %)





CONTENTS

품목별 ICT 시장동향

II 선도 기업

1. 디지털콘텐츠 선도 기업
2. 선도 기업 분석
 - ① Walt Disney Company
 - ② Comcast Corporation
 - ③ Charter Communications, Inc.



II. 선도 기업

1. 디지털콘텐츠 선도 기업

■ 다양한 산업으로 서비스 확대하는 디지털 콘텐츠 기업

- Walt Disney Company : 미디어 및 종합 엔터테인먼트 제공 기업
 - 서비스 확대를 위해 다양한 기업과 협력하고 있음. 2023년 6월에는 애플과 협력하여 증강현실 헤드셋 비전 프로에 디즈니 콘텐츠를 제공하기로 하였으며, 2024년 2월에는 에픽 게임즈에 5억 달러(약 6,774억 원) 규모의 투자를 진행하고, 인도 내 미디어 합작 기업 설립을 위해 인도 릴라이언스와 협력함
- Comcast Corporation : 미디어 및 통신 서비스 기업
 - 네트워크 서비스 업그레이드 및 확장 위해 200억 달러(약 27조 원) 이상을 투자하였으며 고품질의 저렴한 스트리밍 서비스 NOW를 출시함
- Charter Communications, Inc. : 미국 최대 케이블 및 유료 TV 사업자
 - 미국 내 뉴스와 날씨, 이벤트 등의 보도를 제공하는 뉴스 서비스 ‘스펙트럼 뉴스플러스(Spectrum News+)’를 출시하였으며 스포츠 전용 스트리밍 서비스 ‘스펙트럼 스포츠넷 플러스(Spectrum SportsNet+)’를 출시함

[표 3] 글로벌 디지털콘텐츠 선도 기업(2024년 2월 기준)

순위	기업명	국가	시가총액
①	Walt Disney Company	미국	\$183.63B
②	Comcast Corporation	미국	\$170.46B
③	Charter Communications, Inc.	미국	\$53.56B
④	Warner Bros. Discovery	중국	\$31.32B
⑤	Publicis Groupe SA	미국	\$19.53B
⑥	Omnicom Group Inc	중국	\$17.91B
⑦	Fox	미국	\$17.09B
⑧	WPP Plc	아일랜드	\$12.04B
⑨	Paramount	미국	\$10.98B
⑩	DISH Network	브라질	\$3.78B

출처 : Statista(statista.com)



II. 선도 기업

2. 선도 기업 분석

① Walt Disney Company

■ Walt Disney Company : 미디어 및 종합 엔터테인먼트 제공 기업

- 가상현실 콘텐츠 제공 위해 애플과 협력
 - 2023년 6월, 애플의 증강현실 헤드셋 비전 프로(Vision Pro)에 디즈니 콘텐츠를 제공하기 위해 협력하였으며, 소비자는 혼합현실에서 디지털 콘텐츠와 상호작용하고, 몰입도를 높일 수 있을 것으로 기대됨
- 사업 확장 위해 다양한 기업에 투자 확대
 - 2024년 2월, 게임 산업으로 사업 확장 위해 게임 대기업 에픽게임즈에 15억 달러(약 2조 원) 규모의 투자를 진행함. 또한, 인도 릴라이언스와 협력하여 스타인디아(Star India)와 비아18(Viacom18)을 통합하여 새로운 미디어 합작회사를 설립할 예정임

[표 4] Walt Disney Company 기업 분석

구분		내용		
기업 정보	기업명(국적)	Walt Disney Company (미국) / disney.com		
	시가총액	1,836억 3,000만 달러	설립년도	1923
	기업 유형	미디어 및 종합 엔터테인먼트 제공 기업		
발전 단계		<ul style="list-style-type: none"> ▶ 2022년 12월, 광고 지원 요금제 출시를 통한 가입자 확대 및 수익 개선 ▶ 2023년 6월, 애플의 증강현실 헤드셋 비전 프로(Vision Pro)에 디즈니 콘텐츠 제공하기 위해 협력 ▶ 2024년 2월, 게임 산업으로 사업 확장 위해 게임 대기업 에픽게임즈에 15억 달러(약 2조 원) 규모의 투자 진행 ▶ 2024년 2월, 인도 릴라이언스와 협력하여 스타인디아(Star India)와 비아콤18(Viacom18)을 통합하여 새로운 미디어 합작회사 설립 예정 		
개발 기술		<ul style="list-style-type: none"> ▶ 대표 서비스 : Disney+ <ul style="list-style-type: none"> - 1,200편 이상의 영화와 20,000편 이상의 콘텐츠 보유 - 디즈니, 픽사, 마블, 스타워즈, 내셔널지오그래픽, 심슨 등과 같은 다양한 미디어콘텐츠 스트리밍 서비스 제공 - 넥스트데이티브이와 홀루 오리지널 콘텐츠, ESPN+도 시청 가능 - 2021년 3월, 디즈니+ 런칭 15개월 만에 스트리밍 서비스 구독자 전 세계 1억 명 돌파 - 2022년 10월, 월트 디즈니의 주요 스트리밍 서비스인 디즈니+, 홀루, ESPN+의 총 가입자 수 2억 2천 5백만 명 - 북미, 유럽, 아시아태평양, 아프리카, 라틴아메리카 등 150개국 이상에 출시 		



II. 선도 기업

2. 선도 기업 분석

② Comcast Corporation

■ Comcast Corporation : 미디어 및 통신 서비스 기업

- 네트워크 서비스 업그레이드 및 확장 위해 200억 달러 이상 투자
 - 2019년부터 200억 달러(약 27조 원) 이상 투자하여 수백만 개의 새로운 엑스피티니 모바일(Xfinity Mobile) 핫스팟을 구축함. 소비자들은 와이파이를 통해 초당 최대 1Gbps의 인터넷을 이용할 수 있음
- 고품질의 저렴한 스트리밍 서비스 NOW 출시
 - 무제한 5G 데이터와 2,300만 개 이상의 와이파이 핫스팟 이용이 가능한 선불 서비스 'NOW'를 출시함. 인터넷 서비스는 월 30달러(약 4만 원) 옵션과 월 45달러(약 6만 원) 옵션에서 선택 가능하며 모바일 서비스는 월 25달러(약 3만 4,000원)에 이용 가능함

[표 5] Comcast Corporation 기업 분석

구분		내용		
기업 정보	기업명(국적)	Comcast Corporation (미국) / comcast.com		
	시가총액	1,704억 6,000만 달러	설립년도	1963
	기업 유형	미디어 및 통신 서비스 기업		
발전 단계	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 2018년, 영국 방송사 Sky 390억 달러(약 52조 3,380억 원)에 인수 ▶ 2023년 1분기, 자회사 스트리밍 서비스 피콕(Peacock)의 가입자 전년 동기 대비 60% 이상 증가한 2,200만 명, 매출은 45% 증가한 6억 8,500만 달러(약 9,196억 원) 기록 ▶ 2019년부터 5년간 네트워크 서비스 업그레이드 및 확장 위해 200억 달러(약 27조 원) 이상 투자 ▶ 2024년 4월, 고품질의 저렴한 스트리밍 서비스 NOW 출시 <ul style="list-style-type: none"> - 무제한 5G 데이터와 2,300만 개 이상의 와이파이 핫스팟 이용이 가능한 선불 서비스 ▶ 2024년 4월, 캐나다 이동통신사 로저스와 협력 발표 <ul style="list-style-type: none"> - 캐나다 전역에 엑스피티니(Xfinity) 서비스 제공 위해 10년간의 장기 계약 체결 			
개발 기술	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 대표 솔루션 : Video AI(B2B) <ul style="list-style-type: none"> - CTS(Comcast Technology Solution)의 AI 솔루션은 기업의 광고 효율성을 높이고 콘텐츠 수익화를 지원하는 지능형 기술 프레임워크 - 콘텐츠 세분화, 상황별 광고, VOD에 대한 실행 가능한 메타데이터 제공 			

출처 : Comcast Corporation(comcast.com)



II. 선도 기업

2. 선도 기업 분석

③ Charter Communications, Inc.

■ Charter Communications, Inc. : 미국 최대 케이블 및 유료 TV 사업자

- 2023년 9월 메인 주에 스트리밍 네트워크 출시
 - 로쿠(Roku)와 애플 단말기, 모바일 앱 등을 통해 스트리밍 서비스를 이용할 수 있는 뉴스 네트워크 ‘스펙트럼 뉴스(Spectrum News)’를 출시함
- 스포츠 스트리밍 전문 서비스 ‘Spectrum SportsNet+’ 출시
 - NBA 농구팀인 로스앤젤레스 레이커스(Los Angeles Lakers)와 협력하여 라이브 게임 스트리밍과 비하인드 스토리를 제공하는 스트리밍 서비스 ‘스펙트럼 스포츠넷 플러스(Spectrum SportsNet+)’를 출시함

[표 6] Charter Communications, Inc. 기업 분석

구분		내용		
기업 정보	기업명(국적)	Charter Communications, Inc. (미국) / corporate.charter.com		
	시가총액	535억 6,000만 달러	설립년도	1993
	기업 유형	미국 최대 케이블 및 유료 TV 사업자		
발전 단계		<ul style="list-style-type: none"> ▶ 2023년 디지털 교육 프로그램에 100만 달러 투자 <ul style="list-style-type: none"> - 광대역 교육과 훈련 및 기술을 제공하는 비영리 조직 ‘스펙트럼 디지털 에듀케이션’에 100만 달러(약 14억 원) 투자하였으며 향후 900만 달러(약 122억 원)까지 투자액 늘릴 계획 - 투자액을 기반으로 지역 사회 구성원에게 디지털 기술 교육 제공 ▶ 2023년 9월 메인 주에 스트리밍 네트워크 출시 <ul style="list-style-type: none"> - 로쿠(Roku)와 애플 단말기, 모바일 앱 등을 통해 스트리밍 서비스를 이용할 수 있는 뉴스 네트워크 ‘스펙트럼 뉴스(Spectrum News)’ 출시 ▶ 스포츠 스트리밍 전문 서비스 ‘Spectrum SportsNet+’ 출시 <ul style="list-style-type: none"> - NBA 농구팀인 로스앤젤레스 레이커스(Los Angeles Lakers)와 협력하여 라이브 게임 스트리밍과 비하인드 스토리를 제공하는 스트리밍 서비스 ‘스펙트럼 스포츠넷 플러스(Spectrum SportsNet+)’ 출시 		
개발 기술		<ul style="list-style-type: none"> ▶ 대표 솔루션 : Spectrum News+ <ul style="list-style-type: none"> - 미국 내 뉴스와 날씨, 이벤트 등의 보도를 제공하는 뉴스 서비스 - 24시간 연속 뉴스 콘텐츠를 제공하며, 연중무휴로 서비스를 제공할 계획 - 캘리포니아와 플로리다, 하와이, 켄터키, 메인, 메사추세츠, 미주리 등 전국의 250만 명 이상의 시청자 풀을 기반으로 서비스를 확장해 나갈 계획 		

출처 : Charter Communications, Inc.(corporate.charter.com)



CONTENTS

품목별 ICT 시장동향

Ⅲ 유망 기술

1. 유망 기술 선정
2. 급성장 기술 키워드
 - ① 업스케일링
 - ② 4K
 - ③ 콘텐츠 전송 네트워크
 - ④ 공간 음향
 - ⑤ 기계 번역



III. 유망 기술

1. 유망 기술 선정

■ 2023년 05월 ~ 2024년 04월 주요 급성장 디지털콘텐츠 기술 키워드

- 업스케일링(Upscaling): 이미지 콘텐츠 품질과 시간 단축에 이점
- 4K: 2024 파리 올림픽 앞두고 유럽 방송국에서 도입 활발
- 콘텐츠 전송 네트워크(Content Delivery Network): 2034년 717억 달러로 성장 예상
- 공간 음향(Spatial Audio): 사용자 경험 향상을 위해 많은 기업에서 도입
- 기계 번역(Machine Translation): 실시간 AI 번역 서비스로 언어 장벽 해소

[표 7] 2023년 5월 ~ 2024년 4월 급성장 디지털콘텐츠 유망 기술

순위	키워드		발생률 ¹⁾	성장률 ²⁾
	국문	영문		
①	업스케일링	Upscaling	1.01%	100.00%
②	4K	4K	1.05%	80.00%
③	콘텐츠 전송 네트워크	Content Delivery Network	1.21%	77.27%
④	공간 음향	Spaital Audio	0.45%	53.61%
⑤	기계 번역	Machine Translation	0.80%	42.68%
⑥	XR	eXtended Reality	0.11%	35.00%
⑦	8K	8K	0.05%	28.95%
⑧	오디오북	Audiobook	0.03%	10.00%
⑨	홀로그램	Hologram	0.24%	7.55%
⑩	FLAC	FLAC	0.82%	6.82%

출처 : 2023년 5월 ~ 2024년 4월 IT 뉴스매체 분석 결과

1) 발생률 : 2023년 5월 ~ 2024년 4월 디지털콘텐츠 기술 키워드 전체 발생량 49,875건 중 해당 키워드의 발생 비율을 뜻함
 2) 성장률 : (후반 6개월 키워드 발생량) - (전반 6개월 키워드 발생량) / (전반 6개월 키워드 발생량)



III. 유망 기술

2. 급성장 기술 키워드

① 업스케일링(Upscaling)

(*) 업스케일링(Upscaling)이란?

업스케일링은 낮은 해상도의 이미지나 영상을 더 높은 해상도로 변환하는 기술임

■ AI 업스케일링, 이미지 콘텐츠 품질과 시간 단축에 이점

- AI 업스케일링은 저해상도 이미지를 고해상도로 변환하면서도 선명도를 유지할 수 있음. 이는 사진작가, 디자이너 및 시각 콘텐츠의 품질을 향상시키려는 모든 사람에게 특히 도움이 됨
- 과거에는 이미지 해상도를 높이는 작업이 숙련된 손길을 필요로 하는 시간 소모적인 작업이었음. AI 업스케일링을 사용하면 알고리즘이 대부분의 작업을 수행하여 이미지를 개선하는 데 필요한 시간과 노력을 줄일 수 있음. AI 업스케일링은 사진, 일러스트레이션, 비디오 프레임 등 다양한 이미지에 적용될 수 있음

■ 어도비의 생성형 AI, 비디오기가GAN

- 어도비(Adobe)는 ‘비디오기가GAN(VideoGigaGAN)’이라는 새로운 생성형 AI 모델을 개발하여 흐릿한 비디오를 원래 해상도의 최대 8배까지 업스케일링할 수 있음. 어도비는 비디오기가GAN이 다른 초해상도 방법보다 우수하다고 주장하며 더 세밀한 디테일을 제공할 수 있다고 밝힘
- 생성적 적대 신경망(GAN)은 이미지를 높은 해상도로 업스케일링하는 데 효과적이지만, 비디오에서는 깜박임 및 기타 원치 않는 아티팩트를 도입하지 않고 동일한 작업을 수행하는 데 어려움이 있음. 비디오기가GAN은 GAN 모델의 높은 이미지·비디오 품질과 출력 프레임 전반에 걸친 깜박임 또는 왜곡 문제를 최소화하고자 설계됨

■ 다양한 기업에서 출시하고 있는 AI 이미지 업스케일러

[표 8] AI 이미지 업스케일러 기업 5곳

기업명	장점
Stability AI	• 최대 2배 해상도로 무료로 업스케일링 할 수 있음
SuperImage	• 인터넷 연결 없이도 최대 16배 해상도로 무료로 업스케일링 할 수 있음
Upscayl	• GPU를 사용하여 이미지를 일괄적으로 업스케일링 할 수 있음
Remini	• 안드로이드와 아이폰 환경에서 편리하게 이미지 업스케일링 할 수 있음
Upscale.media	• 최대 4배 해상도로 무료로 업스케일링 할 수 있음



III. 유망 기술

2. 급성장 기술 키워드

② 4K

(*) 4K란?

4K는 기존 HD(High Definition) 영상(1920 x 1080)의 4배 해상도이며, UHD(Ultra High Definition) 또는 2160p라고도 불림

■ 4K TV, 영화관 수준의 몰입도 제공

- 4K TV 시장은 2020년에서 2024년 사이에 20% 이상 성장할 것으로 예상되며, 4K 스크린은 2024년까지 전체 TV 스크린 출하량의 70%를 차지할 것으로 전망됨. 4K TV는 일반 HD TV에 비해 4배 더 많은 픽셀로 선명한 화질을 제공함. 또한 화면 크기를 늘려도 화질 저하 없이 영화관 수준의 몰입감을 제공함
- 4K 기술 발전으로 4K TV의 가격은 하락했으며, 약 1,000달러(약 135만 원) 이하로 높은 품질의 4K TV를 구입할 수 있음. 넷플릭스, 디즈니+, 아마존 프라임 비디오 등 다양한 스트리밍 서비스에서 4K 콘텐츠 시청이 가능해져 소비자의 경험이 더욱 향상될 것으로 전망됨

■ 프랑스, 파리 올림픽 앞두고 지상파 TV 방송에 4K 도입 추진 활발

- 프랑스 텔레비지옹(France Télévisions)은 4K 전환을 준비해 왔으며, 2024년 1월 23일부터 아르콤(ARCOM)이 승인한 파리, 보르도, 낭트 등 프랑스 2 및 3 지역 방송 채널에서 초고화질(UHD) 방송을 시작함
- FHD(1920 x 1080 px)에서 UHD(3840 x 2040 px)로의 전환은 프레임 속도를 초당 25에서 50프레임으로 두 배 증가시킴. 또한 SDR에서 HDR로의 전환을 프랑스 국민들에게 우수한 시청 경험을 제공할 전망임. 프랑스는 2024년 7월 10일부터 공식적으로 프랑스 3 채널을 통해 전국적으로 UHD 방송을 송출할 예정임

■ 스페인, 전국적으로 UHD 방송 송출 추진

- 스페인 국영방송인 RTVE(Radio Televisión Española)는 2024년 2월 14일부터 스페인 전역에서 La 1 채널을 UHD로 방송함. RTVE는 디지털 지상파 TV에서 UHD로 주 채널을 제공하는 전 세계 최초의 방송사로, 모든 스페인 국민에게 무료 고품질 오디오 및 비디오를 제공함
- La 1의 UHD 방송은 HDR 및 돌비 애트모스(Dolby Atmos)를 갖춘 4K 해상도를 특징으로 함. RTVE는 2022년 11월 20일 카타르 월드컵 기간 UHD 중계를 시범적으로 시작했으며, UHD 방송을 통해 2024년 파리 올림픽을 생중계할 계획임



III. 유망 기술

2. 급성장 기술 키워드

③ 콘텐츠 전송 네트워크(Content Delivery Network)

(*) 콘텐츠 전송 네트워크(Content Delivery Network)란?

콘텐츠 전송 네트워크는 웹사이트의 콘텐츠를 전 세계 사용자에게 빠르고 안정적으로 제공하기 위해 지리적으로 분산된 서버 네트워크를 사용하는 기술임

■ 콘텐츠 전송 네트워크 시장, 2034년 717억 달러로 성장 예상

- 글로벌 콘텐츠 전송 네트워크(CDN, Content Delivery Network) 시장은 2024년 235억 달러(약 32조 원)에서 2034년 717억 달러(약 97조 원)로 연평균 성장률 11%를 기록하며 성장할 것으로 예상됨. 성장의 주요 요인으로는 유튜브, 넷플릭스와 같은 온라인 비디오 서비스의 증가, 클라우드 컴퓨팅 확산, 사용자들의 인터넷 콘텐츠 선호도 상승이 있음
- 북미는 인터넷 및 스마트폰 사용자의 급증, OTT 미디어 플랫폼의 확산 등의 요인으로 인해 2034년 말까지 글로벌 CDN 시장 수익의 24.3%를 차지할 것으로 예상됨. 마이크로소프트, 아마존 웹 서비스, 아카마이, 클라우드 플레어, 라임라이트 네트워크와 같은 주요 산업 주체에 의해 미국에서는 CDN 분야가 2034년까지 시장 점유율이 45.6%에 달할 것으로 전망됨

■ CDN, 페이지 로드 시간 및 호스팅 비용 절감 등 다양한 이점 제공

- CDN은 사용자에게 가장 가까운 서버에서 콘텐츠를 제공하여 페이지 로드 시간을 줄여 사이트 방문 트래픽을 증가시킴. 또한 캐싱 및 기타 최적화 기술을 사용하여 본 서버에서 전송해야 하는 데이터 양을 줄여 호스팅 비용을 절감함. CDN은 디도스 공격으로부터 웹사이트를 보호하여 가짜 트래픽을 분산 처리하고 본 서버로의 하중을 줄임

■ 다양한 기업에서 출시하고 있는 CDN 서비스

- 2024년 1월 시리온 테크놀로지스(Cirion Technologies)와 퀘일트(Qwilt)는 중남미 지역의 CDN 서비스를 강화하기 위해 파트너십을 체결함. 이 파트너십은 지역 전역에 걸쳐 더 높은 품질의 라이브 스트리밍, 주문형 비디오(VoD)을 제공하고자 체결됨. 퀘일트의 오픈 캐싱(Open Caching) 기술을 통해 시리온 CDN 기반 안정적인 콘텐츠 전송이 가능해질 것으로 전망됨
- 2024년 2월 개인 소유 클라우드 컴퓨팅 시장의 선도 기업 벌쳐(Vultr)는 전 세계 개발자 커뮤니티를 위한 솔루션 강화 전략으로 CDN 서비스를 출시함. 벌쳐의 CDN 서비스는 월 10달러(약 13,460 원)의 이용료로 ▲콘텐츠 전송 가속화, ▲API 캐싱, ▲이미지 최적화, ▲봇 차단 기능 제공을 제공함



III. 유망 기술

2. 급성장 기술 키워드

④ 공간 음향(Spatial Audio)

(*) 공간 음향(Spatial Audio)이란?

공간 음향은 실제 공간에 있는 것처럼 소리가 들리는 몰입감 넘치는 오디오 경험을 제공하는 기술임

■ 구글, 크롬북에 공간 음향 도입 추진

- 구글은 크롬북(Chromebook) 사용자의 경험 향상을 위해 공간 음향 도입을 검토하고 있음. 이 기능은 스테레오 헤드폰으로 전송되는 오디오를 조정하여 서라운드 사운드와 유사한 더 많은 깊이를 추가하여 보다 몰입감 있는 청취 경험을 제공할 것으로 전망됨
- 공간 음향 기능은 아직 개발 초기 단계에 있으며 2024년 말 크롬OS에 통합될 것으로 예상됨. 웹, 안드로이드, 리눅스, 스팀 등 다양한 앱에서의 호환성 및 헤드 트래킹 기능 제공 여부는 미확정 상태임

■ 넷플릭스, 모든 기기에 공간 음향 적용 확대

- 넷플릭스는 오리지널 콘텐츠 전반에 공간 음향 적용을 확대할 예정임. 넷플릭스의 공간 음향은 영화 감상 시 서라운드 사운드와 같은 경험을 제공함. 2024년 기준 약 700개 이상의 영화 및 드라마에서 공간 음향을 지원하고 있음. 사용자는 넷플릭스에서 '공간 음향'을 검색하여 호환되는 콘텐츠를 찾을 수 있음
- 넷플릭스는 쟈하이저(Sennheiser)의 AMBEO 기술을 라이선스로 하여 2채널 스테레오 하드웨어를 통해 추가 서라운드 사운드 스피커나 홈시어터 장비 없이 3D 음향을 제공함. 3세대 에어팟, 에어팟 프로, 에어팟 맥스 등과 같은 기기는 이미 공간 음향 기능을 지원하고 있어 추가 설정이 필요하지 않음

■ 마이크로소프트 팀즈, 공간 음향으로 회의 피로 감소 및 소통 개선

- 마이크로소프트는 오디오·영상회의에서 소통을 개선하고 회의 피로를 줄이기 위해 '팀즈 공간 음향(Spatial Audio for Teams)'을 출시함. 이 기능은 개별 회의 참가자의 목소리를 공간적으로 분리해 보다 자연스러운 청취 경험을 선사해 대면 대화를 모방하는 것을 목표로 함
- 팀즈 공간 음향은 각 참가자의 오디오를 비디오와 정렬해 사용자가 말하는 사람을 더 쉽게 추적하고 여러 스피커가 동시에 말할 때 더 잘 이해할 수 있도록 함. 이를 통해 회의 피로와 인지 부하를 낮추어 전반적인 의사소통 효율성을 향상할 수 있음. 본 기능은 일반적으로 데스크탑 애플리케이션에서 이용 가능하며, 디바이스 설정에서 활성화할 수 있음



III. 유망 기술

2. 급성장 기술 키워드

⑤ 기계 번역(Machine Translation)

(*) 기계 번역(Machine Translation)이란?

기계 번역은 인공지능(AI)을 사용하여 한 언어에서 다른 언어로 텍스트를 자동으로 번역하는 기술임

■ AI 비디오 번역기, 기업의 생산성 향상과 브랜드 신뢰 향상에 도움

- AI 비디오 번역기는 자연어 처리(NLP)와 딥러닝 기법을 활용하여 동영상의 음성이나 텍스트 내용을 자동으로 번역함. 실시간으로 시청각 콘텐츠를 정확하게 해석하고 변환할 수 있으며, 수작업 번역 업무를 대체함
- AI 비디오 번역기는 특히 기업에서 중요한 역할을 수행함. 이 기능은 막대한 시간과 리소스를 투입하는 수작업 번역 과정을 대체하여 생산성 향상을 가져올 수 있음. AI를 통한 번역은 일관성 있고 정확한 결과를 제공하여 기업 브랜드 신뢰를 높임. 또한, 글로벌 시장으로의 확장을 용이하게 하여 매출 성장과 시장 도달 범위를 넓힐 수 있음

■ 실시간 AI 번역 서비스, 언어 장벽 해소

- 실시간 번역 서비스는 사람들이 다양한 언어로 된 영상 콘텐츠를 소비하고 상호작용하는 방식을 변화시킴. 이 서비스는 신경망 번역과 자연어 처리와 같은 최첨단 기술을 기반으로 영상의 내용을 실시간으로 정확하게 번역함. 이는 글로벌 화상 회의, 라이브 행사, 온라인 교육, 엔터테인먼트 등 분야에서 활용 가능함

■ 발전하는 AI 비디오 번역 툴

[표 9] AI 비디오 번역 툴 종류

번역 툴	주요 내용
헤이젠 (HeyGen)	• 최초로 번역, 음성 복제, 립싱크 기능을 통합한 플랫폼으로, 딥스왑(Deepswap) 기술을 활용해 완벽한 립싱크 더빙 비디오를 제작함
라스크 (Rask)	• 헤이젠 대안으로, 음성 톤 일치, 자막 편집 지원으로 더빙 화질이 우수함
일레븐랩스 (ElevenLabs)	• 콘텐츠 제작자의 목소리 복제 및 번역 기능을 제공하고, 다국어 음성 해설 제작이 가능함
플리키 (Fliki)	• 텍스트 음성 변환 및 텍스트 비디오 변환 기능을 제공해 오디오북, 교육 스크립트, 제품 데모 영상 제작에 활용 가능함

출처 : Invgate(invgate.com)



CONTENTS

품목별 ICT 시장동향

IV 유망 수요처

1. 유망 수요처 선정
2. 급성장 수요처 키워드
 - ① 교육
 - ② 엔터테인먼트
 - ③ 소매
 - ④ 은행
 - ⑤ 여행



IV. 유망 수요처

1. 유망 수요처 선정

■ 2023년 05월 ~ 2024년 04월 주요 급성장 디지털콘텐츠 수요처 키워드

- 교육(Education): 메타버스 통해 몰입감 있는 교육 환경 제공
- 엔터테인먼트(Entertainment): 소비자 수요를 반영한 다양한 서비스 출시
- 소매(Retail): 판매자와 구매자 모두에게 이점 제공하는 라이브 커머스 인기
- 은행(Banking): 디지털 콘텐츠 활용해 다양한 마케팅 전략 구사
- 여행(Travel): 숏폼 콘텐츠 활용한 스토리텔링 효과적

[표 10] 2023년 5월 ~ 2024년 4월 급성장 디지털콘텐츠 유망 수요처

순위	키워드		발생률 ³⁾	성장률 ⁴⁾
	국문	영문		
①	교육	Education	2.92%	39.17%
②	엔터테인먼트	Entertainment	1.79%	22.94%
③	소매	Retail	3.09%	22.65%
④	은행	Banking	2.86%	16.55%
⑤	여행	Travel	2.55%	15.78%
⑥	건강	Health	1.18%	14.33%
⑦	자동차	Automotive	0.91%	7.72%
⑧	의료	Medical	7.53%	4.00%
⑨	미디어	Media	1.94%	2.43%
⑩	공공	Public	1.81%	1.97%

출처 : 2023년 5월 ~ 2024년 4월 IT 뉴스매체 분석 결과

3) 발생률 : 2023년 5월 ~ 2024년 4월 디지털콘텐츠 기술 키워드 전체 발생량 55,535건 중 해당 키워드의 발생 비율을 뜻함
 4) 성장률 : (후반 6개월 키워드 발생량) - (전반 6개월 키워드 발생량) / (전반 6개월 키워드 발생량)



IV. 유망 수요처

2. 급성장 수요처 키워드

① 교육(Education)

■ 다양한 형태의 교육용 디지털 콘텐츠

- 교육용 디지털 콘텐츠 중 전자책, 논문, 블로그, 온라인 출판물과 같은 텍스트 기반 콘텐츠는 접근성을 향상시키고 자기주도 학습을 가능케 함. 이미지, 동영상, 음성 파일, 애니메이션과 같은 멀티미디어는 다양한 학습 스타일을 지원해 학습 경험을 풍부하게 함
- 게임, 퀴즈, 시뮬레이션과 같은 상호작용 콘텐츠는 학습자를 적극적으로 참여시켜 지식을 적용하고 개념을 탐색하며 즉각적인 피드백을 받을 수 있게 함. VR·AR 기술은 디지털 콘텐츠를 실제 세계에 오버레이하거나 실제 환경을 시뮬레이션하여 몰입감 있고 직접 참여하는 학습 경험을 제공함. LMS는 다양한 디지털 콘텐츠 통합 플랫폼으로 시간과 장소에 구애받지 않고 학습할 수 있음

■ 메타버스, 몰입감 있는 교육 환경 제공

- 메타버스 공간은 VR·AR기술을 활용하여 몰입감 있고 참여가능한 교육 경험을 만들. 가상 학습 공간에서 학생들은 3D 모델, 시뮬레이션 및 상호작용 콘텐츠와 상호작용하여 복잡한 주제에 대한 이해도를 높일 수 있음. 이러한 체험 학습 경험은 능동적인 참여와 더 깊은 이해도를 촉진함
- 메타버스는 지리적 경계를 초월하여 전 세계의 학생과 교육자가 연결하고 협업할 수 있게 함. 또한 학생들은 개인의 학습 선호도와 접근성에 맞게 아바타 및 메타버스 환경을 조정할 수 있어 전반적인 학습 경험을 향상시킬 수 있음. 또한, 메타버스 환경의 몰입도는 학생들을 사로잡아 학습의 참여와 동기를 향상시킴

[표 11] 메타버스 교육 플랫폼 개발 선도 기업

기업명	주요 내용
안티어 (Antier)	• 교육 기관이 메타버스 플랫폼을 사용자 정의할 수 있도록 하여 학생 참여를 향상시키고 학습 결과를 향상시킴
에드버스 (Edverse)	• 3D 메타버스 환경에서의 가상 현장실습 및 과학 실험 등 다양한 콘텐츠를 제공하고, 학습자의 참여도를 향상시킴
하이벨런스 (Hivelance)	• 강의실, 도서관 등의 물리적 캠퍼스 경험을 복제한 가상 캠퍼스를 학교에 제공해 전 세계 학생들이 공유된 메타버스 공간에서 학습할 수 있도록 함
라이징 맥스 (Rising Max)	• 물리학, 화학, 생물학, 공학 등 분야의 가상 실험실을 제공해 학생들이 안전하고 상호작용적인 메타버스 환경에서 실험할 수 있는 기회를 제공함

출처 : LinkedIn(linkedin.com)



IV. 유망 수요처

2. 급성장 수요처 키워드

② 엔터테인먼트(Entertainment)

■ 스포티파이, 프리미엄 회원 대상 베타 뮤직비디오 서비스 시작

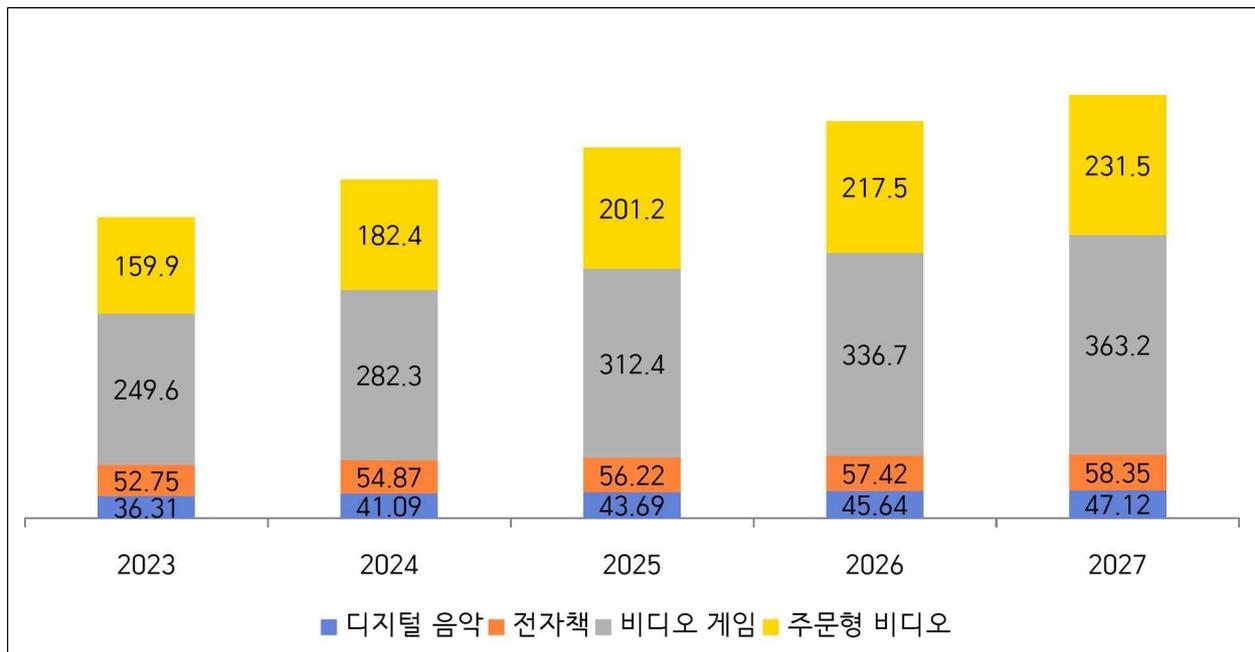
- 2024년 3월 스포티파이는 프리미엄 회원을 대상으로 음악 스트리밍 서비스에 뮤직비디오 기능을 추가하는 베타 테스트를 선보임. 영국, 독일, 이탈리아 등 일부 국가에서만 이용 가능하며 iOS, 안드로이드, 데스크톱, TV 등 다양한 기기에서 이용 가능함. 현재 한정된 노래만 뮤직비디오 서비스를 제공하지만 추후 확대할 예정임

■ 디즈니-워너 브라더스 디스커버리, 스트리밍 번들 서비스로 사용자 경험 향상

- 스트리밍 플랫폼은 소비자의 수요를 반영하여 다양한 서비스를 출시 중임. 2024년 5월 디즈니와 워너 브라더스 디스커버리는 구독 비용 절감을 위해 각자의 스트리밍 서비스를 묶어 판매하는 번들 상품 출시를 발표함. 디즈니가 유통을 담당하며 워너 브라더스 디스커버리에게 수익의 일부를 지불할 예정임
- 서비스는 케이블 TV 패키지와 유사한 방식이지만 가격 및 유연성 측면에서 2가지 요금제를 제공하며 차별화 전략을 택함. 번들 상품은 ABC, 폭스, TNT, TBS, CNN 등 다양한 채널의 콘텐츠 제공하며, 할인된 가격으로 판매될 예정임. 이번 합작은 2024년 가을 출시 예정인 스포츠 스트리밍 서비스를 위한 노력의 일환임

[그래프 3] 엔터테인먼트 시장별 수익(2023-2027년)

단위: 십억 달러



출처 : Statista(statista.com)



IV. 유망 수요처

2. 급성장 수요처 키워드

③ 소매(Retail)

■ 성장하고 있는 아시아 라이브 커머스 시장

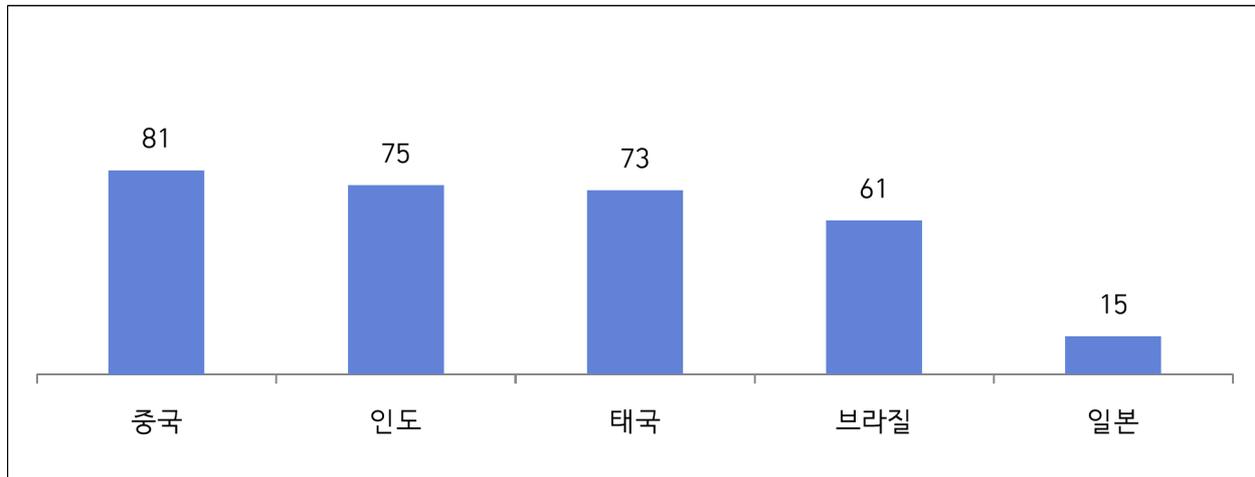
- 중국은 라이브 커머스 최대 활성화 국가로 가장 높은 시청률과 지출을 기록함. 그 외 아시아 국가 중 대만 라이브 커머스 시장은 2016-2017년 페이스북 페이지의 실시간 스트리밍으로 성장함. 2023년 비즈니스 넥스트의 보고서에 따르면 대만의 대표적인 라이브 커머스 플랫폼 168머니(168money)와 잠보라이브(JamboLive)의 총 상품 가치(GMV)는 14억 달러(약 1조 9,000억 원) 이상으로, 이는 대만 전자상거래 시장의 약 10%에 해당하는 수치임
- 2022년 이후 틱톡 샵(TicTok Shop)은 동남아시아에서 주목할 만한 플레이어로 등장함. 특히 인도네시아 틱톡 샵의 2022년 GMV는 25억 달러(약 3조 4,000억 원)로 전체 지역 44억 달러(약 6조 원)의 42%를 차지함. 쇼피(Shopee)와 라자다(Lazada)와 같은 온라인 쇼핑몰도 라이브 스트리밍 기능을 도입하며 큰 폭의 할인과 공격적인 마케팅을 진행 중임

■ 라이브 커머스 플랫폼, 판매자와 구매자 모두에게 이점 제공

- 라이브 커머스 플랫폼은 판매자와 구매자 간의 직접적이고 실시간 상호작용을 가능하게 함. 판매자는 라이브 기능을 활용해 제품 또는 서비스를 시연할 수 있고 구매자는 실제 제품 시연을 보며 판매자와 소통할 수 있어 제품 구매에 대한 신뢰를 형성함. 라이브 커머스는 특별 프로모션을 활용해 긴급성을 부각하며 제품 구매율을 획기적으로 증가시킬 수 있음
- 라이브 커머스 플랫폼은 현재 트렌드와 소비자 선호도에 잘 적응함. 비디오 콘텐츠에 대한 수요 증가와 보다 상호작용적이고 개인화된 온라인 경험에 대한 소비자의 욕구와 일치함. 또한 모바일 장치를 통한 접근이 용이해 사용자가 장소에 구애받지 않고 참여할 수 있게 함. 이는 글로벌 구매자도 라이브 커머스에 참여 가능하게 만드는 요인임

[그래프 4] 라이브 커머스 상품 구매 유경험 소비자 비율 (2023년)

단위: %



출처 : Statista(statista.com)



IV. 유망 수요처

2. 급성장 수요처 키워드

④ 은행(Banking)

■ 은행 산업에서 디지털 콘텐츠를 활용한 마케팅 전략

- 설명 영상 제작
 - 금융 용어는 일반인에게 생소할 수 있어 짧고 이해하기 쉬운 영상을 통해 복잡한 금융 개념을 설명해 고객 교육과 브랜드 인지도 향상 도모
- 웹사이트 중심 전략 구축
 - 웹사이트에 24/7 서비스가 가능한 챗봇 도입이나 자주 묻는 질문(FAQ), 게시판 구축 등을 통해 고객 스스로 문제 해결을 지원하는 시스템을 마련
- 유튜브 채널 활용
 - 금융 관련 정보나 홍보 영상을 게시하여 고객과 소통하고 브랜드 인지도를 높임
- 이메일 마케팅 활용
 - 개인 맞춤 메일 발송과 다른 마케팅 채널과의 통합을 통해 고객 만족도를 높이고 판매를 촉진
- 모바일 마케팅 활용
 - 모바일 플랫폼을 통해 금융 정보 제공과 고객 관리뿐만 아니라 앱 내 마케팅을 통해 기존 고객에게 맞춤 서비스를 제공하여 고객 유지율을 높임

■ 디지털 콘텐츠를 활용한 다양한 은행 마케팅 사례

- **뱅크 오브 아메리카(Bank of America)의 웹사이트 콘텐츠 허브 구축**
 - 뱅크 오브 아메리카는 고객 교육을 위한 배러 머니 해빗츠(Better Money Habits®) 웹사이트 콘텐츠 허브를 출시함
 - 허브에는 기사와 영상뿐만 아니라, 개인의 금융 이해력을 향상시키는 데 도움이 되는 대화형 도구도 포함됨
 - 콘텐츠 허브를 웹사이트와 통합하고 소셜 미디어 및 이메일 마케팅을 통해 홍보함
- **앨라이 은행(Ally Bank)의 소셜 미디어 활용**
 - 앨라이 은행은 은행 업무에 대한 혁신적이고 고객 중심적인 서비스로 유명한 온라인 은행임
 - 은행은 소셜 미디어 플랫폼 전반에 걸쳐 친근하고 접근하기 쉬운 이미지로 콘텐츠를 제작함
- **캐피탈 원(Capital One)의 이메일 마케팅**
 - 캐피탈 원은 디자인이 훌륭하고 매력적인 이메일 캠페인을 진행하고 있음
 - 고객 참여를 장려하기 위해 눈길을 끄는 비주얼, 상호작용 요소 및 명확한 행동 유도 문구(CTA)를 활용해 신용카드 할인, 보상 프로그램, 금융 교육 콘텐츠를 홍보함



IV. 유망 수요처

2. 급성장 수요처 키워드

⑤ 여행(Travel)

■ 몰입형 스토리텔링을 통한 가상 여행 경험 제공

- 가상현실(VR), 증강현실(AR)과 같은 기술을 통해 몰입형 사용자는 집에서 편안하게 여행지를 탐험할 수 있음. 이 접근법은 여행 전 경험을 향상시킬 뿐만 아니라 정보에 입각한 여행 결정을 내리는 데 도움이 됨
- 몰입형 스토리텔링 활용 방법으로는 가상 랜드마크 투어, 360도 영상 제작, 숨겨진 명소 정보를 보여주는 AR 앱 개발 등이 있음. 특히 고품질 영상, 사실적인 사운드, 인터랙티브 요소를 활용하여 현장에 있는 느낌을 주는 것이 중요함. 숏폼 비디오 콘텐츠를 활용해 매력적인 여행지 영상을 제작하거나 여행 팁을 제공하는 것이 추세임

■ 숏폼 콘텐츠, 시청 유지 및 스토리텔링에 효과적

- 숏폼 형태의 비디오 콘텐츠는 제작 시간과 비용을 절약함과 동시에 주의 집중 시간이 짧은 사용자의 시청 유지에 효과적임. 틱톡이나 인스타그램 릴스와 같은 숏폼 콘텐츠는 10초 정도로 평범한 텍스트보다 훨씬 뛰어난 시각적 스토리텔링 효과와 집중력을 가져옴
- 숏폼 콘텐츠는 검색 결과에서 자주 우선순위로 지정되기 때문에 검색엔진 최적화(SEO)를 개선할 수 있으며 사이트 방문 증가에도 기여함. 또한, 공유가 용이하기 때문에 콘텐츠 확산을 위한 효과적인 방법임

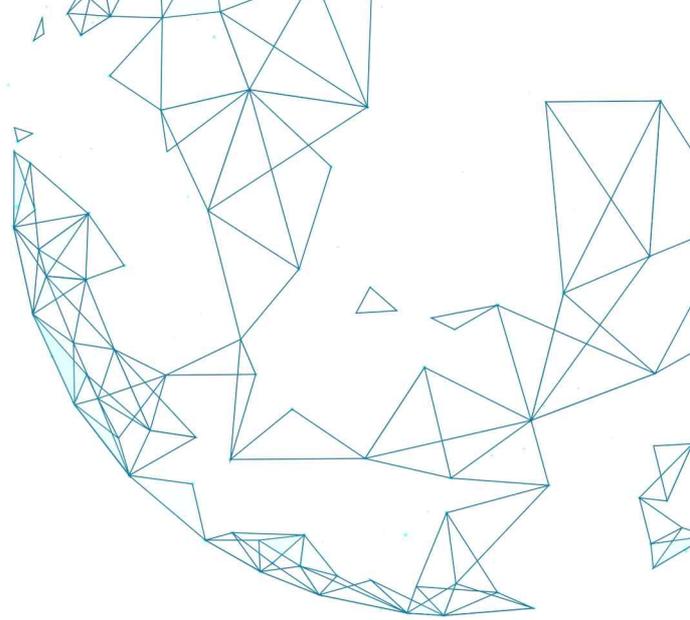
■ 효과적인 여행 콘텐츠 제작으로 시청자 관심도 향상 가능

- 여행 산업에서 콘텐츠를 효과적으로 활용하기 위해서는 제작 과정이 중요함. 캡컷(CapCut), 인샷(InShot), 스플라이스(Splice)와 같은 편집 앱을 사용하여 클립의 분할 및 속도 조정을 손쉽게 할 수 있음. 보이스오버 및 텍스트 오버레이를 추가하면 스토리텔링 측면을 향상시킬 수 있으며, 자세한 캡션에 추가 정보와 키워드를 제공할 수 있음
- 트렌딩 오디오 및 더 짧은 비디오 길이를 사용하면 시청자의 관심도를 더욱 높일 수 있음. 릴스의 표지를 매력적으로 만들고 QR 코드를 통해 공유하는 것도 더 많은 시청자에게 도달하는 데 도움이 될 수 있음. 인스타그램의 릴스 트렌드(Reels Trends) 기능을 사용하면 콘텐츠를 최적화하고 성능을 향상시키기 위한 데이터 접근이 가능함

[참고문헌]

■ 참고 사이트

1. Charter Communication(corporate.charter.com)
2. Digital TV Europe(digitaltveurope.com)
3. Comcast(corporate.comcast.com)
4. CNBC(cnbc.com)
5. Walt Disney(disenynplus.com)
6. Campaign(campaignasia.com)
7. Publitas(www.publitas.com)
8. LAIRE(lairedigital.com)
9. Linked In(linkedin.com)
10. AIContentfy(aicontentfy.com)
11. Statista(statista.com)
12. Enterprise Apps Today(enterpriseappstoday.com)
13. Iab(iab.com)
14. SDG(sekkeidigitalgroup.com)
15. FOCUS(focus.cbbc.org)
16. Global Times(globaltimes.cn)
17. Data Portal(datareportal.com)
18. Celluloid Junkie(celluloidjunkie.com)
19. Bnamericas(bnamericas.com)
20. The Verge(theverge.com)
21. Beebom(beebom.com)
22. Phonandroid(phonandroid.com)
23. RTVE(rtve.es)
24. Eutelsat(eutelsat.com)
25. Ein News(einnews.com)
26. AWS(aws.amazon.com)
27. Datacenter Dynamics(datacenterdynamics.com)
28. Capacity Media(capacitymedia.com)
29. 9to5google(9to5google.com)
30. Yahoo(yahoo.com)
31. Techcommunity Microsoft(techcommunity.microsoft.com)
32. Ciolook(ciolook.com)
33. Ocnjdaily(ocnjdaily.com)
34. Invgate(blog.invgate.com)
35. Taggbox(taggbox.com)
36. Trekksoft(trekksoft.com)
37. Travelagewest(travelagewest.com)
38. Idreameducation(idreameducation.com)
39. Finance Magnates(financemagnates.com)
40. Readwrite(readwrite.com)
41. Getmanifest AI(blog.getmanifest.ai)
42. Webfx(webfx.com)
43. Moengage(moengage.com)
44. Clearvoice(clearvoice.com)



품목별 ICT 시장동향

- 발행·편집 : 정보통신산업진흥원
- 발행일자 : 2024.5.17

해당 원고에 대해 사전 동의 없이 상업 상 또는 다른 목적으로 무단 전재·변경·제 3자 배포 등을 금합니다.
또한 본 원고를 인용하시거나 활용하실 경우
△출처 표기 △원본 변경 불가 등의 이용 규칙을 지켜셔야 합니다.