

Storw

기술과 데이터가 촉발한 콘텐츠 비즈니스의 거대한 진화

Tech

스토리테크 전쟁

류현정 지음

“아마존, 애플, 쿠팡, 네이버는
왜 스토리 전쟁에 뛰어들었을까”

스토리가 '어텐션attention'을 잡는다. '어텐션'은 곧 돈이다

실리콘밸리
특파원 출신
IT 전문 기자의
인사이트

KT·네이버·리디
업계 리더들의
강력 추천!

폭발하는
K 스토리 모델의
성공 요인

리더스북

소셜스쿨 북클럽 #95 ('24/1/21)

스토리테크 전쟁

이태원쌤

leetaewon@getsocial.kr



1. 저자 류현정

- 20년 경력의 테크놀로지 전문 기자
- 2019~20년 실리콘밸리 특파원
- 최근 3년간의 관찰 내용 정리한 보고서

2. 스토리테크

- 스토리 + 테크놀로지의 합성어
- 콘텐츠의 생산과 유통 전 과정을 둘러싼 기술적 진화
- 콘텐츠 : 웹툰·웹소설에서 영화·드라마·예능에 이르는 분야

3. 들어가는 글

- 테크 기업이 스토리 전쟁에 뛰어들었다
- 스토리가 돈이 되고, 테크가 스토리를 증폭시킬 수 있어서

1. 스토리 산업의 권력 대이동

- 실리콘밸리와 판교가 스토리를 파는 시대

2. 할리우드 모델의 좌절

- 디즈니, 워너 브러더스, 파라마운트의 돌파구

3. 스트리밍 3년 전쟁의 승자

- 넷플릭스, 기술 위에 쌓아올린 스토리 제국의 전략

4. '광고 블랙홀' 알고리즘 공장의 출현

- 유튜브와 틱톡, 고객의 시간을 빼앗는 독보적 전술

5. 스토리로 수익을 내지 않는 기업들

- 애플, 아마존, 쿠팡은 계산법이 다르다

6. 게임 체인저 K 스토리 모델의 등장

- 기술과 데이터로 무장한 K 콘텐츠의 저력

7. 무료 스트리밍 서비스, 새로운 시장

- 유료 구독제를 위협하는 플루토TV, 삼성, LG, 로쿠의 도전

8. 끝나지 않은 싸움 (AI)

- 인공지능의 등장은 콘텐츠 산업을 어떻게 뒤바꿀 것인가

I. 스토리 산업의 권력 대이동

: 실리콘밸리와 판교가 스토리를 파는 시대



1. 할리우드를 위협하는 실리콘밸리와 판교
2. 권력 이동을 가져온 세 가지 기술
3. 스토리 전쟁의 판세를 어떻게 읽을 것인가

1. 글로벌 테크 기업이 스토리 비즈니스 전쟁에 참전중

- 최고의 기술 기업들은 스토리를 무기 삼아 미래를 쟁취하고 있다
- 플랫폼 기업!

2. 글로벌 테크 기업 = 기술 + 데이터

3. K 모델도 새롭게 급부상

1. 할리우드를 위협하는 실리콘밸리와 판교

1. 스피버그의 '엠블린 파트너스'

- 넷플릭스와 영화 제작 계약 체결 ('21.6)

2. 카카오엔터테인먼트의 영화사 인수하며 영화산업에 뛰어듦

3. 기술 기업들의 영화가 트로피를 거머쥐다

- 애플TV+ 코다(CODA) : 94회 아카데미 작품상('21.3)
 - 애플이 독립영화 배급권 2,500만 달러 / 스트리밍 최초의 아카데미 작품상
- 시상식에서 스트리밍, 웹제작 콘텐츠가 수상 : 오징어 게임, 피식대학

엠블린 파트너스

1. 1981. 엠블린 엔터테인먼트

- 1981 창립, 스피버그, 캐슬린 케네디, 프랭크 마셜
- 유니버설 픽처스가 투자

2. 1994. 드림웍스SKG

- 스피버그, 카첸버그(파라마운트:74, 디즈니 스튜디오:84~94), 게펜(유니버설 계열)
- 2004. 드림웍스 애니메이션 독립(카첸버그)
- 2006. 파라마운트에 인수 후 2008년 다시 독립

3. 2015. 엠블린 파트너스 설립

- 엠블린 엔터테인먼트 지주회사, 스피버그가 회장
- 2015. 드림웍스 인수

4. 2016. 드림웍스 애니메이션을 NBC유니버설에서 인수

카카오 엔터테인먼트

1. 미디어

- 연예 매니지먼트 : BH, 숲(공유,공효진,최우식), 어썸, 킹콩
- 영상 제작사 : 집(브로커), 사나이픽처스(헌트, 화란), 글앤그림(경성크리처), 월광

2. 뮤직

- 멜론, 멜론 뮤직 어워드
- 연예 매니지먼트 : 스타쉽, 안테나...
- 공연제작 : 쇼노트
- 영상 콘텐츠 유통 : 1theK

3. 스토리

- 카카오페이지, 카카오웹툰

2. 권력 이동을 가져온 세 가지 기술

1. 디지털

- 복제해도 품질 변화 없음 / 입력·검색·저장·전송 용이 / 2차 가공 용이 / 피드백 주고받음
- 생산 비용이 낮아짐
- 데이터베이스가 위력을 발휘함 : 정리해서 보관하고 보여줌 / 추천

2. 모바일

- 오늘날 스토리를 담는 그릇은 스마트폰이고, 사람들은 이동하면서 스토리를 즐긴다

3. 클라우드

- 원거리 콘텐츠 배포에 용이

3. 스토리 전쟁의 판세를 어떻게 읽을 것인가

1. 할리우드 모델

- 토머스 에디슨의 특허 침해 소송, MPPC

2. 실리콘밸리 모델

- 넷플릭스...

3. K모델

- 오징어 게임 - 2021.9
 - 전세계 46주 1위 / 에미상 남우 주연상 / 드라마 시리즈 감독상
- 웹툰

II. 할리우드 모델의 좌절

: 디즈니, 워너 브러더스, 파라마운트의 돌파구



1. 할리우드가 세계 영화 시장을 제패한 이유
2. 끝없는 인수 합병, 스케일이 답이다
3. 위력을 잃어가는 할리우드 모델

1. 할리우드가 세계 영화 시장을 제패한 이유

1. 제작과 배급의 수직 계열화 : 고위험 고수익 모델에서 리스크 줄이기 위함

- 생산과 유통의 수직적 결합 / 스타 캐스팅 / 판매 창구 다변화
- 극장까지 소유 / 파라마운트 판결 (1948) : 2020년 폐지

2. 1950년대초 이후

- 본격적으로 TV 보급
- 방송사로 확대 : 제작 스튜디오와 방송 네트워크의 수직 결합
- 1990년대 중반 미드 활성화의 흐름으로 연결

3. 디즈니

- 오스왈드 캐릭터 이후 미키마우스 출시
 - 1927. 오스왈드 더 럭키래빗 (유니버설에서 저작권 소유) / 1928. 증기선 윌리
- 2021년 기준 562억 달러(64조원) 라이선스 상품 판매

2. 끝없는 인수 합병, 스케일이 답이다 (1)

워너브라더스 디스커버리

- 1991. **타임워너**
- 워너커뮤니케이션+타임
- 1999. AOL이 넷스케이프 인수
- 2000. **AOL 타임워너**
- 2007. **타임워너**
- 2009. AOL 분사
- 2014. 타임지 분사
- 2018. **워너미디어**
- 2016. AT&T가 타임워너 인수
- 2022. 분사
- 2022. **워너브라더스 디스커버리**
- 디스커버리 채널과 합병

디즈니

- 1995. ABC 인수
- 1996. ESPN 인수
- 2006. 픽사 인수
- 2009. 마블 인수
- 2012. 루커스필름 인수
- 2019. 21세기 폭스 인수
- 영화, TV 사업 부문
- 20세기 스튜디오로 변경

- 1935. **20세기 폭스**
- 1915~30. 폭스 영화사
- 1932. 20세기 영화사에 합병
- 1980. **뉴스 코퍼레이션**
- 루퍼트 머독이 설립
- 1985. **뉴스 코퍼레이션에 인수**
- 2013. **21세기 폭스로 분사**
- 뉴스코프와 21세기 폭스로 분할
- 2019. **20세기 스튜디오**
- 디즈니에 인수됨
· 21세기 폭스의 영화·TV사업부문
· 인수 후 20세기 스튜디오로 변경
- 2019. **뉴스 코퍼레이션**
- 뉴스코프
- 폭스 코퍼레이션 : 21세기 폭스에서
엔터테인먼트·미디어 부문

2. 끝없는 인수 합병, 스케일이 답이다 (2)

파라마운트

- 1912. **파라마운트 픽처스** 설립 (2등)
 - 1966. 걸프-웨스턴이 인수
- 1927. **CBS** 설립
 - 1971. 바이아컴 분사
- 1995. 웨스팅하우스가 **CBS** 인수
 - 인수 후 CBS로 사명 변경
- 1994. **바이아컴**이 파라마운트 인수
 - 1994. 파라마운트 픽처스 인수
 - 1999. CBS 인수
 - 2006. 재분할
 - 2019. 재합병 : 바이아컴CBS
- 2022. **파라마운트**로 사명 변경

NBC유니버설

- 1912. **유니버설 픽처스** 설립 (1등)
 - 1952. MCA(음악회사)에 인수됨
 - 1990. 파나소닉에 인수됨
 - 1995. 씨그램에 인수됨
 - 2000. 비방디에 인수됨
 - 2004. GE에 인수됨
- **GE**
 - 1986. NBC 레드 인수
 - 2004. 유니버설 픽처스 인수 후 NBC와 통합 후 분사
- 2004. **NBC 유니버설** 통합
- 2013. **컴캐스트**에 인수됨
- 2016. 일루미네이션 인수

- 1981. **엠블린 엔터테인먼트**
 - 유니버설 픽처스가 투자
 - 스피버그, 캐슬린 케네디, 프랭크 마셜
- **제프리 카첸버그**
 - 1974 파라마운트 입사 후 부사장 승진
 - 1984~94. 월트 디즈니 스튜디오 회장
 - 2004. 드림웍스 애니메이션 회장
- 1994. **드림웍스SKG**
 - 스피버그, 카첸버그, 게펜
 - 2004. 드림웍스 애니메이션 독립
 - 2006. 파라마운트에 인수됨
 - 2008. 다시 독립
- 2015. **엠블린 파트너스** 설립
 - 엠블린 엔터테인먼트 지주회사
 - 스피버그가 회장
 - 2015. **드림웍스** 인수
- 2016.
 - NBC유니버설이 드림웍스 애니메이션 인수
 - 카첸버그 회장

3. 위력을 잃어가는 할리우드 모델

1. 디즈니

- 2019. 디즈니+ 출범 (하루에 1천만명 가입자 확보)
- 2020.5. 가입자 5,400만 명 확보
- 2021.11. 한국에서 디즈니+ 론칭
- 22.3분기 스트리밍 사업부문(디즈니+, 훌루, ESPN+) 15억 달러(2조원) 손실
- 스트리밍 사업에서 최소 100억달러(12조) 손실
- 2023. 대규모 구조조정 중

2. 워너브라더스 디스커버리

- 2022.4. 준비중이던 CNN+ 중단
- 준비중이던 예능 및 드라마 제작 취소 및 보류 (웨스트 월드, 배트걸 등)

3. 실리콘밸리 기업의 도전을 받고 있는 중!

III. 스트리밍 3년 전쟁의 승자

: 넷플릭스, 기술 위에 쌓아올린 스토리 제국의 전략



1. 역사상 최초의 스토리 제국을 세우다
2. 팬데믹 이후 새로운 국면

1. 1997. 설립
2. 1998. 온라인 DVD 비디오 대여
3. 2007. 온라인 스트리밍 서비스 시작
4. 2010. 캐나다에서 서비스 시작
5. 2011. 중남미 서비스
6. 2012~13. 일부 유럽 서비스
7. 2015. 호주, 뉴질랜드, 일본
8. 2016. 190여개국 서비스

1. 역사상 최초의 스토리 제국을 세우다

1. 넷플릭스의 세계화를 떠받치는 4개의 기둥

- 클라우드 : 2008년 AWS로 이전
- 마이크로 서비스 : 2017년 기준 700여개 마이크로 서비스
- 어댑티브
 - 어댑티브 스트리밍 : 사용자의 기기 특성과 인터넷 데이터 속도에 맞게 적절한 수준의 화질로 자동 전송해주는 비디오 전송 기술
 - 오픈 커넥트 어플라이언스 : 각국 데이터 센터에 데이터 미리 보내 저장 / 전 세계 1천 곳
- 데이터 활용
 - 시네매치 알고리즘 / DVD 우편 대여 시절부터 데이터 잘 관리

2. 글로벌 드라마 시대

- 지역색이 강하지만 세계적으로 인기 많은 드라마 : 오징어 게임, 종이의 집, 발리우드 영화
- 제작 환경 변화 : 실력있는 하도급 회사가 넷플릭스 오리지널 만들면서 성장

2. 팬데믹 이후 새로운 국면

1. 넷플릭스 성장 둔화 (코로나로 치킨게임 시작)

- 2022 1분기 유료 가입자 수 20만명 감소 (전 분기 대비)
- 악순환 : 구독자 감소 → 주가 하락 → 콘텐츠 투자 감소 → 구독자 감소

2. 2022.11 - 유료 광고 요금제 출시

- 영상 저장 미지원 / 시간당 4분 광고 시청
- 개인정보 제공하여 맞춤형 광고 : 성별, 생년월일 등 / 위치정보

3. '광고'와 '구독'으로 운영

- 2023.8 주가 2배 이상 상승

IV. ‘광고 블랙홀’ 알고리즘 공장에서의 출현

: 유튜브와 틱톡, 고객의 시간을 빼앗는 독보적 전술



1. 롱테일 미디어 유튜브의 전략
2. 알고리즘, 치명적인 시간 도둑
3. 숏폼 제국, 틱톡을 견제하라
4. 유튜브 오리지널은 왜 해체됐나
5. ‘빅 스크린’으로 진격하는 유튜브

1. 롱테일 미디어 유튜브의 전략

1. ‘피식쇼’의 예능 작품상 수상

- 59회 백상예술대상 (2023.4)
- 웹 전용 콘텐츠로는 처음으로 TV 부문 상 수상
- 일반 크리에이터가 주도하는 스토리 산업 진행중

2. 유튜브와 틱톡은 롱테일 미디어

- 사소한 주제의 영상이 제작되어 높은 인기 얻고 있음
- 80%의 사소한 다수가 20%의 핵심 소수보다 뛰어난 가치 창출

2. 알고리즘, 치명적인 시간 도둑

1. 유튜브

- 2016년부터 머신러닝 알고리즘 활용
- 사용자에게 후보 영상 먼저 제안 후 반응 학습
- 구독 여부보다 개별 영상의 퀄리티가 중요
- 유튜브 이용 시청 시간의 70%가 추천 알고리즘을 통해 발생

2. 틱톡

- 슷폼 + 추천 + 음악 + 손쉬운 편집 도구
- 1시간에 240개 영상 소비 : 인공지능 학습 데이터가 풍부해짐

3. 숏폼 제국, 틱톡을 견제하라

1. Z세대 (90년대 중반~00년대 초반)의 최애 미디어

- 2022.2분기 하루 평균 사용시간 : 95분
 - 유튜브 74분, 인스타그램 51분, 트위터 29분, 스냅챗 21분
- 2022.11 미국 중간선거에도 틱톡 바람

2. 유튜브의 크리에이터 유인

- 2020. 쇼츠 서비스 개시
- 2023. 숏폼에 광고 도입하고 수익의 45%를 크리에이터에게 지급
- 크리에이터에게 보상 확대 : 멤버십, 슈퍼챗, 쇼핑

3. 제2의 화웨이 틱톡

4. 유튜브 오리지널은 왜 해체됐나

1. 유튜브 오리지널 : 2015~22
2. 유튜브 프리미엄
 - 2018.6
 - 애드프리 전략
3. '스낵형 콘텐츠'라는 인식의 싸움

5. '빅 스크린'으로 진격하는 유튜브

1. PrimeTime Channels

- 30여개 온라인 동영상 서비스 구독 가능

2. 커넥티드TV 활성화

- 2020. 미국 52.8% 시청자가 TV에서 시청
- 건너뛰기할 수 없는 30초 광고
- 유튜브TV + NFL 선데이 티켓 + NFL 레드 존 : 연 \$339 (44만원)

3. 국가별 정책이 달라서 한국에서는 아직 실감 어려움

V. 스토리로 수익을 내지 않는 기업들

: 애플, 아마존, 쿠팡은 계산법이 다르다



1. 스토리가 있는 곳에 고객이 모인다
2. 애플의 경쟁자는 넷플릭스가 아니다
3. 아마존이 스토리로 뜨면 신발이 더 많이 팔린다
4. 쿠팡의 목표는 번들 플레이이다
5. 결국 리텐션을 높여라

1. 스토리가 있는 곳에 고객이 모인다

1. 스토리 비즈니스 참여

- 애플 : 2019.11. 애플TV 개시 / 파친코, 코다
- 아마존 : 2022.9. <반지의 제왕: 힘의 반지> 시즌1 공개
- 쿠팡플레이 : 2020.10 개시 / SNL코리아, 스포츠 중계

2. 플라이휠 효과

- 낮은 가격 → 방문자 증가 → 많은 판매자 입점 → ...
- 자신의 플라이휠을 가동하는 수단으로 스토리 비즈니스 활용

2. 애플의 경쟁자는 넷플릭스가 아니다

1. 애플의 핵심 엔진은 하드웨어

- 2022년. 하드웨어 매출이 전체 매출의 80%

2. 록인 효과

- 하드웨어 기기 판매 → 콘텐츠와 서비스 매출 증대 → 더 많은 하드웨어 기기 판매

3. 애플TV, 애플TV+, 애플TV 앱 구분

- 애플TV : 셋탑박스
- 애플TV+ : 스트리밍 서비스
- 애플TV 앱 : 스트리밍 서비스 포털

3. 아마존이 스토리로 뜨면 신발이 더 많이 팔린다

1. 아마존 프라임 서비스

- 2006. 서비스 개시
- 2010. 자체 스튜디오에서 드라마 제작
- 2014. 트위치 인수 (1조원)
- 2021. MGM 인수 (10조원)
- 아마존 프라임 비디오 / 트위치 프라임 / 아마존 프라임

2. 프리비TV : 무료 스트리밍 서비스

4. 쿠팡의 목표는 번들 플레이이다

1. 2020.12. 쿠팡플레이 출범

- 와우 멤버십(4,900원)으로 무료 이용 가능
- 2022.7. 토트넘 홋스퍼 FC와의 경기 단독 티켓판매/중계
- 2023.4. 스트리밍 앱 사용자 2위

5. 결국 리텐션을 높여라

1. 스포츠 경기를 중계하라

- 2022. 애플이 MLS 10년간 25억달러(3조) 중계권 계약
- NFL 중계권 : 목요일 독점 아마존 / 일요일 독점 유튜브
- 2024 KBO 프로야구 중계권 : TVing...

2. 번들링 전략

- 애플 원 : 애플TV, 애플 뮤직, 애플 아케이드, 아이클라우드
- 아마존 프라임 : 프라임 비디오, 뮤직 프라임, 프라임 리딩, 프라임 데이
- 쿠팡 와우 : 무료배송, 무료 로켓직구, 쿠팡플레이

VI. 게임 체인저 K 스토리 모델의 등장

: 기술과 데이터로 무장한 K 콘텐츠의 저력



1. 히트 드라마 법칙을 보유하다
2. 지금의 K 모델을 만든 혁신과 기술
3. 전 세계가 인정한 탁월한 드라마 공장
4. 북미 시장에 던진 승부수
5. IP 비즈니스에 눈을 뜨다

1. 히트 드라마 법칙을 보유하다

1. 한국의 스토리 제작 모델

- 웹툰·웹소설 원작 → 드라마 제작 판권 → 스트리밍 공급 → 지식재산권 매출 다각화 선순환
- 재벌집 막내아들, 무빙의 성공

2. K 모델은 웹툰과 웹소설의 원천 스토리 생태계 보유

- 웹툰 종주국은 스토리 제작자에게는 축복
- 제작비가 월등히 낮음 : 웹소설의 경우 웹툰보다 20배 더 빠름
- 웹소설 애호가 150만 명이 베타 테스트 역할

2. 지금의 K 모델을 만든 혁신과 기술

1. 모바일!

- 세로 읽기, 대화 중심, 쉬운 문장
- 자투리 시간에 소화하기에 좋음
- 분절 판매

2. 기다무 (기다리면 무료)

3. 도전만화와 PPS (페이지 프로핏 쉐어)

4. 데이터 주도 스토리 텔링 : 리디

- 만타 : 리디의 북미 시장 웹툰 앱
- 자체 웹툰 제작 스튜디오 구축, 월 구독료 형태의 Unlimited Comics 서비스

3. 전 세계가 인정한 탁월한 드라마 공장

1. 스튜디오 드래곤 (시가총액이 CJ ENM 추월)

- 2016. CJ ENM 드라마 사업본부에서 분사
- 2016. 드라마 제작사 3곳 인수
- 2017. 드라마 8편 제작 : 비밀의 숲
- 2022년 20편, 2023년 14편의 드라마 제작

2. 실리콘밸리 모델과의 연합작전

- 스튜디오 드래곤
 - 2018. 미스터 션샤인 공급, 넷플릭스에서 지분 투자
 - 2019. 넷플릭스 오리지널 킹덤
- 오징어 게임, 지금 우리 학교는, 더 글로리, 마이 네임, 사냥개들, 지옥, 소년심판...

4. 북미 시장에 던진 승부수

1. 네이버

- 2020. 웹툰 엔터테인먼트 확대 : 미국에 본사
- 2021. 북미 웹소셜 플랫폼 왓패드 인수(6억달러, 6,600원)

2. 카카오

- 2019. 카카오페이지 단독 상장 추진
- 2021.3 카카오엔터테인먼트 출범 +멜론

3. 하이브

- 2021. 이타카 홀딩수 인수 (19억 5천만달러, 1조 2천억원)
- 멀티 레이블 체제

5. IP 비즈니스에 눈을 뜨다

1. 웹툰·웹소설 작가의 IP 비즈니스 염두

- 김비서가 왜 그럴까 : 노블 코믹스
- 화산귀환
 - 2019. 웹소설 / 2021. 웹툰 / 2023. 종이 만화책 출간

2. 드라마 제작사

- 킹덤, 오징어 게임 : IP가 넷플릭스에 있음
- 우영우 : 2022. IP 확보위해 넷플릭스 오리지널 포기

VII. 무료 스트리밍 서비스, 새로운 시장

: 유료 구독제를 위협하는 플루토TV, 삼성, LG, 로쿠의 도전



1. 무료 스트리밍의 역습
2. FAST 시장에 뛰어드는 기업들

1. 무료 스트리밍의 역습

1. 플루토TV

- 2013. 미국의 무료 스트리밍 서비스, 수익모델은 광고
- 2022. 9. 미국TV 시청 시간 점유율 1% 넘어섬
- 한물간 드라마와 애니메이션, 뮤직비디오 방송
- 2019. 파라마운트에서 인수 : 3억4천만불(4,500억원)

2. 커넥티드 TV

- 삼성TV플러스(2천개 채널), LG채널(3천개 채널)

2. FAST 시장에 뛰어어드는 기업들

1. Free Ad-Supported Streaming TV

2. 오리지널까지 제작

3. TV OS로 플랫폼 사업까지...

- 삼성전자의 타이젠

- LG전자의 웹OS : 팜OS에서 시작

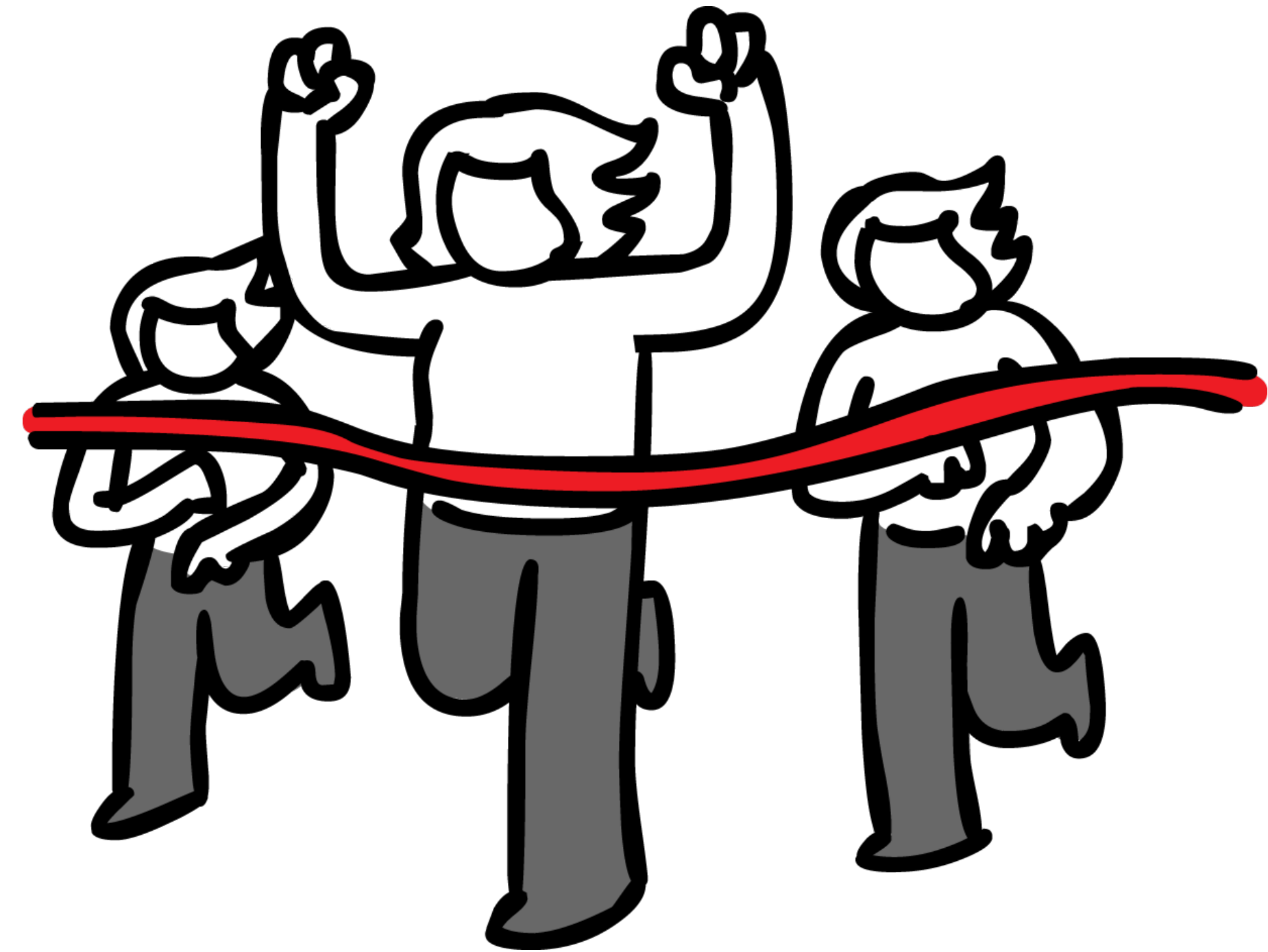
- 구글 안드로이드 42.4%, 타이젠 21.0%, 웹OS 12.2% (22년)

VIII. 끝나지 않은 싸움

: 인공지능의 등장은 콘텐츠 산업을 어떻게 뒤바꿀 것인가



1. 할리우드 모델, 아래로부터 폭발하다
2. 스토리 산업 빅 딜 시나리오 세 가지
3. 빅 테크는 과연 규제될 수 있을까
4. 더 큰 전쟁: 인간과 인공지능의 지독한 갈등이 시작됐다



감사합니다