

세계 온라인음악 시장 현황

정보통신산업연구실 책임연구원 유선실
(T. 570-4333, sunsil@kisdi.re.kr)

1. 개요

지난 2003년 애플의 iTunes가 서비스를 시작한 이래 5년이 경과한 후 세계 온라인음악은 음악산업의 안정적인 수입원으로서 자리잡아가기 시작했다. 이에 본 글에서는 세계 온라인음악 시장의 현황을 살펴보고자 하겠다.

2. 현황

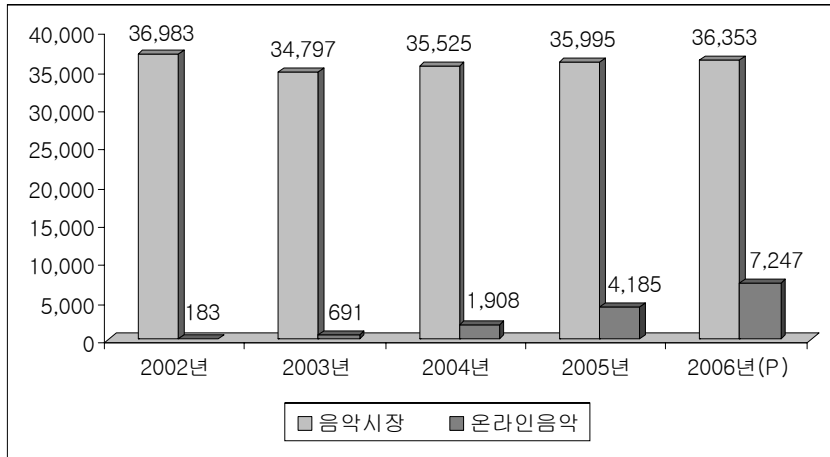
가. 세계 온라인음악 시장현황

PWC에 따르면, '06년 전세계 음악시장은 전년대비 1.0% 증가한 363.5억 달러 규모를 형성하였다. 지역별로는 미주와 유럽시장은 각각 -6.3%, -1.0% 감소한 반면, 아태지역은 15.6%, 남미지역은 3.6% 성장하였다. 오프라인 음반 시장은 감소 추세를 지속하여 '06년에는 전년대비 8.5% 감소한 291억 달러 규모를 형성하였다. 반면, '05년 약 42억 달러 규모였던 온라인음악 시장은 '06년 전년대비 73.2% 성장한 72.5억 달러를 기록하여 전체 음악시장에서 차지하는 비중도 12%에서 20% 수준으로 크게 증가하였다((그림 1) 참조).

온라인음악 시장 중 벨소리다운로드와 통화연결음 등 모바일음악 시장은 온라인음악 시장 성장의 견인차 역할을 하고 있는데, '06년에는 71.9% 성장한 55.6억 달러 규모를 형성하여, 전체 온라인음악 시장의 약 77%를 차지하고 있다. 유선 인터넷음악 시장은 iTunes를 비롯한 다운로드 음악시장의 성장과 메이저 음반사들의 적극적인 인터넷음악 시장 진출 등에 힘입어 높은 성장을 나타내고 있는데, '06년에는 전년대비 77.4% 성장한 16.9억 달러를 기록하였다((그림 2) 참조).

[그림 1] 세계 음악시장 규모

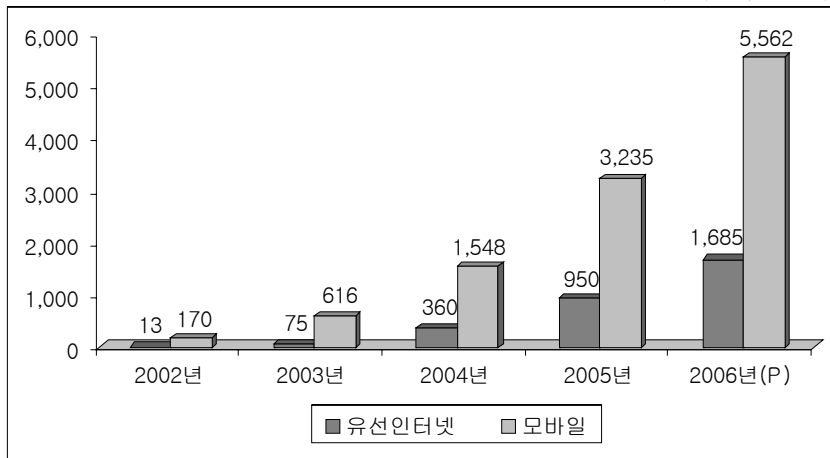
(단위: 백만 달러)



자료: PWC(2007)

[그림 2] 세계 온라인음악 시장 규모

(단위: 백만 달러)



자료: PWC(2007)

나. 주요 시장 동향

우선, 세계 음악업계에서는 디지털음악의 성장에 맞추어 DRM을 제거한 DRM Free가 확산되고 있는 추세이다. '07년 2월 Apple의 스타브잡스는 음반사가 실효성도 낮고 비난의 소지가 높은 현행의 폐쇄적 DRM 정책을 고수할 경우 업체간 과다경쟁 및 중복투자가 발생하며 소비자의 선택권도 제약한다며 DRM은 디지털음악 산업의 확대를 저해하는 요인으로 작

용할 것이라고 강조하였다. 이러한 스타브잡스의 DRM 폐지 촉구에 부응하여 EMI는 5월부터 iTunes, Amazon 등을 통해 DRM Free 음원을 제공하기 시작했다. 이어서 8월에 유니버설뮤직이 월마트와 Amazon에 DRM Free 음원을 공급하겠다고 발표하였고, 12월에는 워너뮤직과 '08년 1월에는 소니BMG도 DRM Free 음원을 Amazon에 제공하겠다고 발표함으로써 세계 메이저음반사가 모두 DRM Free로 음원을 제공하게 되었다. 또한 Amazon은 EMI, 유니버설뮤직, 워너뮤직, 그리고 마지막으로 소니BMG를 끝으로 DRM Free 음악 공급계약을 마침에 따라 현재 4대 메이저음반사 모두와 음악을 DRM Free로 공급하는 유일한 사이트가 됨으로써 디지털음악 시장에서 Apple의 iTunes를 견제할 수 있는 강력한 기반을 마련하게 되었다.

한편, 벨소리다운로드와 통화연결음 등 모바일음악시장은 디지털음악시장 성장의 견인차 역할을 하고 있다. PWC에 따르면 2006년 현재 디지털음악시장에서 모바일음악이 차지하는 비중은 약 77%를 차지하고 있다. 향후 모바일음악 시장은 유료 인터넷음악의 성장으로 인해 2011년에는 64%로 비중은 줄어들지만 성장률은 지속적으로 높을 것으로 전망된다. 모바일 음악 시장은 2006년 55.6억달러에서 연평균 24%씩 성장하여 2011년에는 약 163억 달러에 달할 것으로 전망된다.

모바일음악은 향후 3G 및 무선인터넷 네트워크의 고도화와 음악 지원 단말기의 보급 등으로 인해 더욱 활성화될 것으로 전망된다. 최근 세계 모바일음악시장은 단순한 링톤 서비스를 넘어서서 3G 휴대폰의 등장과 함께 전체 음악파일 다운로드나 비디오 스트리밍 서비스 등 다양한 서비스들이 등장하고 있다.

모바일음악 시장의 잠재력이 높아지면서 단말기와 콘텐츠 연계형 비즈니스 모델이 확산되고 있다. 우선 Apple은 iPhone를 통해 모바일 음악시장을 진입하였는데, iPhone의 미디어 서비스는 iPod과 마찬가지로 iTunes에서 구입한 콘텐츠만 이용이 가능하다. Nokia도 미디어 서비스를 강화하기 위해 '05년 Loudeye와 합작으로 운영해온 Nokia Music Store를 확대하여 메이저 음반사들과 제휴하고 대응 단말기를 출시할 예정이다.

3. 결 어

온라인음악이 음악산업의 주류로 자리잡아가고 있는 세계 시장과 달리 국내 온라인음악시장은 불법복제 파일의 확산과 소비자에게 어필하는 비즈니스 모델 미흡, 음원 권리자들과 음원사용에 대한 정산이슈 등 산업 내부적인 혼란으로 인해 아직도 활성화가 되지 못하고 있는 상황이다. 즉 온라인에서 음악을 구입해서 듣는 유료 사용자보다 무료로 다운로드를 받고 있는 이용자들의 규모가 훨씬 크고,¹⁾ 유료 온라인음악에 대한 저작권료 징수 규정이 아직 논란

의 여지가 남아 있으며, DRM 비호환성에 의한 사용자들의 불편 등 제반 기반이 여전히 미비하기 때문에 유료 온라인음악 시장이 정착하기에는 아직도 시간이 필요한 것으로 보인다.

참고자료:

- [1] 스트라베이스(2007. 8), “DRM Free 디지털음악에 대한 개별 사업자간 입장”
- [2] _____(2007. 9), “모바일음악 시장을 둘러싼 음반사/이통사. 단말벤더간 경쟁구도”
- [3] IFPI(2007), Digital Music Report 2007
- [4] PWC(2007), Global Entertainment and Media Outlook 2007~2011

미 정부, 2009년도 IT 예산안 발표

미래전략연구실 주임연구원 최선희
(02-570-4034, shchoi@kisdi.re.kr)

1. 개 요

미 정부의 내년 IT 예산이 늘어날 것으로 전망된다. 지난 2월 4일 부시대통령은 2009년도 예산으로 3조 1억 불을 의회에 제출했다. 매년 예산제출 시즌이 되면 예산 삭감을 대비하여 많은 예산을 확보하고자 최대 금액을 제안하는 것이 상례이지만, IT 예산은 작년보다도 3.8% 더 증가하여 제안되었다. 이에 연방기관들의 내년도 IT 예산 요구안을 자세히 살펴보고자 한다.

2. 본 문

내년 예산안의 총 지출액 3조 1억 불 중 재량지출은 9,876억 불이며, 이는 올해 예산에 비해 462억 불 증가한 것이다.

이 중에서 내년도 연방 IT 예산은 40억 불 이상 제안되었다. 그러나 실제 의회에서 승인하는 정부 지출비용을 따져보면 약 20억 불이 증가할 것으로 예상된다.

한편 각 기관의 IT 지출은 709억 불로서 2008년에 제안한 664억 불에서 6.3% 증가하였다. 의회

-
- 1) 업계에서는 음악 콘텐츠 이용자는 약 700~800만명이고, 이중 온라인 음악의 유료사용자는 통계상 약 200만명에서 250만명 수준으로서, 나머지 약 500만명 이상은 무료로 음악을 다운로드 받고 있는 것으로 추정하고 있음(Inews24, 2007. 7. 10)