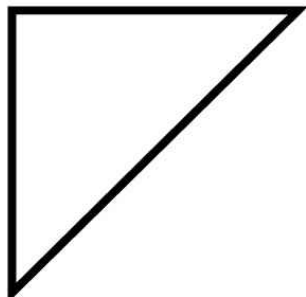


—  
미국  
콘텐츠  
산업동향

Content Industry  
Trend of USA

20

19





# 미국 콘텐츠산업동향

CONTENT INDUSTRY TREND OF USA

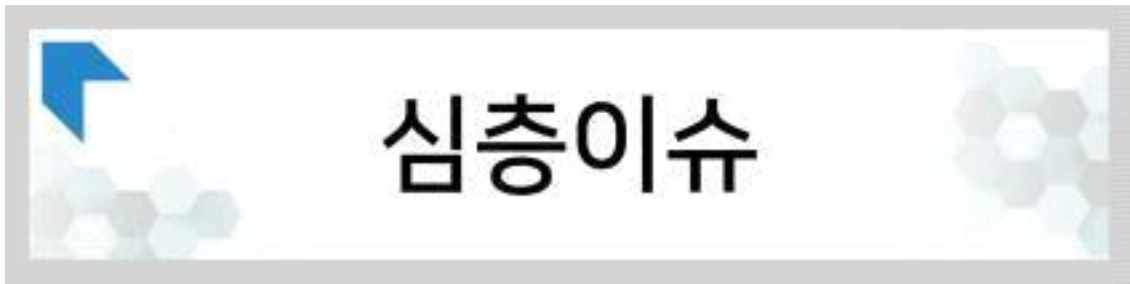
2019년 17호

구분(장르)	제 목	Key Word
심층이슈	<p>▶ 『 2019 미국 웹콘텐츠 현황 』</p> <p>⇒ 콘텐츠 강국 미국이 콘텐츠 시장에서 디지털화, 모바일화의 추세에 맞춰 어떻게 발전하고 있는지 살펴봄. 특히 미국의 웹콘텐츠 중 웹픽션과 웹시리즈 분야는 영화, TV산업과 밀접한 관계를 이루면서 엔터테인먼트 산업과 IP(Intellectual Property: 지적재산권) 개발이 가능하기에 주목받는 분야임. 따라서 웹콘텐츠 중 상업적으로 개발이 가능하고 소비할 수 있는 형태의 웹코믹스, 웹픽션, 웹시리즈, 웹캐스트를 한정하여 다룸</p>	웹콘텐츠

2019.09.27.

한국콘텐츠진흥원

미국비즈니스센터



## 『2019 미국 웹콘텐츠 현황』

### ◎ 작성취지

- 콘텐츠 강국 미국이 콘텐츠 시장에서 디지털화, 모바일화의 추세에 맞춰 어떻게 발전하고 있는지 살펴봄. 특히 미국의 웹콘텐츠 중 웹픽션과 웹시리즈 분야는 영화, TV산업과 밀접한 관계를 이루면서 엔터테인먼트 산업과 IP(Intellectual Property: 지적재산권) 개발이 가능하기에 주목받는 분야임. 따라서 웹콘텐츠 중 상업적으로 개발이 가능하고 소비할 수 있는 형태의 웹코믹스, 웹픽션, 웹시리즈, 웹캐스트를 한정하여 다룸

### ◎ 작성순서

- 미국 웹콘텐츠 현황
- 웹콘텐츠 형태별 특징 : 웹코믹스, 웹픽션, 웹시리즈, 웹캐스트
- 정리와 시사점

## 1. 미국 웹콘텐츠 현황

### ① 미국 콘텐츠 산업과 웹콘텐츠

- 미국은 2018년 7967억 달러 규모로 전세계 콘텐츠 시장 1위를 차지했으며 2019년도 전체 콘텐츠 산업 매출은 8357억 달러로 예상함
- 세계 콘텐츠 시장 선두의 위상을 유지하는 미국 콘텐츠 시장은 세계적인 디지털, 모바일화 추세로 연평균 성장률 4.8%를 나타내고 있음<sup>1)</sup>

1) KOCCA (2015) 미국 콘텐츠시장 규모 및 전망 (2010-2019) Retrieved from [http://www.kocca.kr/cop/bbs/view/B0000152/1828939.do?searchCnd=&searchWrd=&cateTp1=&cateTp2=&useAt=&menuNo=201836&categorys=0&subcate=0&cateCode=&type=&instNo=0&questionTp=&uf\\_Setting=&recovery=&option1=&](http://www.kocca.kr/cop/bbs/view/B0000152/1828939.do?searchCnd=&searchWrd=&cateTp1=&cateTp2=&useAt=&menuNo=201836&categorys=0&subcate=0&cateCode=&type=&instNo=0&questionTp=&uf_Setting=&recovery=&option1=&)

- 다양한 미디어로 재생산, 개발이 가능한 IP로서의 가치가 있는 원천 콘텐츠에 대한 개발과 투자가 두드러짐

## ② 웹콘텐츠 분류: 소비형태

- 웹콘텐츠는 인터넷을 통해 전자형태로 출판(퍼블리시)되는 텍스트, 오디오, 비디오 형태의 모든 창작물을 말함
- 기본적으로 인터넷에 포스팅되는 모든 콘텐츠가 웹콘텐츠이며, 모바일 기기의 보급에 따라 웹콘텐츠 범위는 급속도로 확장됨
- 웹콘텐츠의 범위를 상업적으로 개발되어 소비되는 콘텐츠로 한정해보면 그 소비 형태에 따라 구분하여 웹코믹스, 웹픽션(웹소설), 웹시리즈, 웹캐스트로 나뉘짐

## 2. 웹콘텐츠 형태별 특징

### ① 웹코믹스

- 웹코믹스는 2018년 9억 3000만 달러의 연매출을 기록한 미국 코믹스 산업의 한 줄기로, 디지털 방식으로 출판, 유통, 판매되는 디지털 코믹스의 한 분야로 여겨짐
- 한국의 웹툰처럼 웹이라는 새로운 미디어의 특성을 이용한 새로운 장르라기보다는 스마트폰, 태블릿, 데스크톱 스크린 등의 보급으로 인한 독자층의 습성 변화에 따라 추가된 전자 미디어로 보는 시각이 많음
- 미국의 웹코믹스는 웹의 특성을 장르적으로 활용한 웹코믹스만의 장점이 두드러지지 않지만 점차 산업 내에서 점유율을 확장해가고 있음
- 대표적인 디지털 코믹스 퍼블리셔/플랫폼으로는 아마존 산하의 코믹솔로지, 마블 디지털 코믹스 언리미티드, 다크호스 코믹스 등이 있으며 웹코믹스는 장르인 동시에 유통 채널의 이중적인 의미를 가지고 있음
- 미국은 일본의 뒤를 잇는 전세계 만화산업 2위의 국가이며 원천으로서 코믹스에 대한 활용도 다양하여 앞으로도 성장과 발전이 기대됨
- 다만 판매수입의 채널별 점유율에서 디지털 판매채널이 차지하는 비율이 낮으며 성장이 더디다는 점에서 웹코믹스라는 분야가 발달하려면 시간이 필요해보임

### ② 웹픽션(웹소설)

- 웹픽션은 전자책과 달라
  - 미국 내 전자책 시장은 인쇄 출판되는 책의 전자적 유통을 위한 플랫폼/미디어로 여겨졌었으나, 최근 런던 북페어의 조사에 따르면 18세에서 23세의 젊은 독자층의

30% 정도는 웹에 연재되는 웹 연재소설을 읽기 시작했음

- 또한 스마트폰, 태블릿 등이 전자책 리더기의 역할을 대신하기 시작하면서 전자책의 매출도 하락세를 보이고 있음 산하의 코믹솔로지, 마블 디지털 코믹스 언리미티드, 다크호스 코믹스 등이 있으며 웹코믹스는 장르인 동시에 유통 채널의 이중적인 의미를 가지고 있음
- 이러한 환경에서 전자 형식으로 출판된 책이 아닌 연재방식으로 플랫폼을 통해 유통되는 웹픽션은 성숙기를 지난 미국 출판시장에 새로운 활력을 불어넣을 콘텐츠로 여겨지고 있음

● 제 2의 <그레이의 50가지 그림자>를 찾아서

- 지금까지 출판된 웹픽션 중에서 가장 성공했다고 평가받는 타이틀은 <그레이의 50가지 그림자> 시리즈와 <마션>임
- <그레이의 50가지 그림자>는 팬픽에 가까운 웹픽션으로 시작해 큰 인기를 누리고 영화로까지 발전된 웹픽션 분야의 IP 성공 사례로, 주류 출판 시장이 출판하기 어려운 금기시되는 주제와 과감한 성애묘사를 웹이라는 비교적 자유로운 환경에서 연재하며 인기를 얻어 추후 인쇄출판, 영화 시리즈 제작으로 이어짐
- 이처럼 웹픽션은 팬픽, 소프트포르노 등 기존의 출판산업에서 선정성, 수위 등을 이유로 외면 받아온 소재 또는 문학장르가 중심이 되어 성장하는 한계는 있음
- 또한 이러한 한계 때문에 유명하지 않은 작가들이 돈을 벌기 위해 글을 쓰고 킬링타임용으로 이를 즐기는 독자들이 수익을 만드는 ‘낙전사업’의 측면도 있음
- 대중성과 작품성을 보장하는 작품들이 나와 이 구도를 넘어서면 영화, TV, 게임, AR, 라이선싱 등으로 개발될 수 있는 IP가 될 수 있어 큰 주목을 받고 있음

● 웹픽션의 특징

- 다양한 디바이스별로 포맷을 변형할 수 있는 1) 가변성
- 연재 방식을 채택함으로써 모네타이즈할 수 있는 2) 상업성
- 스토리의 방향을 수정할 수 있는 3) 유연성
- 독자반응, 판매량, 완결율 등의 데이터를 수집해서 분석 가능한 빅데이터 4) 분석가능성
- 영화, TV시리즈, 게임, AR 등 다양한 분야로의 5) IP 확장성 등이 기존 출판 산업의 소설 분야와 대표적으로 다른 특징임
- 이러한 특징들 때문에 SNS 서비스, 포털 등 문학작품을 생산하지 않는 사업자들도 웹픽션 분야에 어렵지 않게 참여할 수 있으며 그로 인해 경쟁이 과열되는 양상이 한국에서는 보이기도 함

- 미국 웹픽션 시장의 대표적인 플랫폼 : 왓패드(Wattpad)

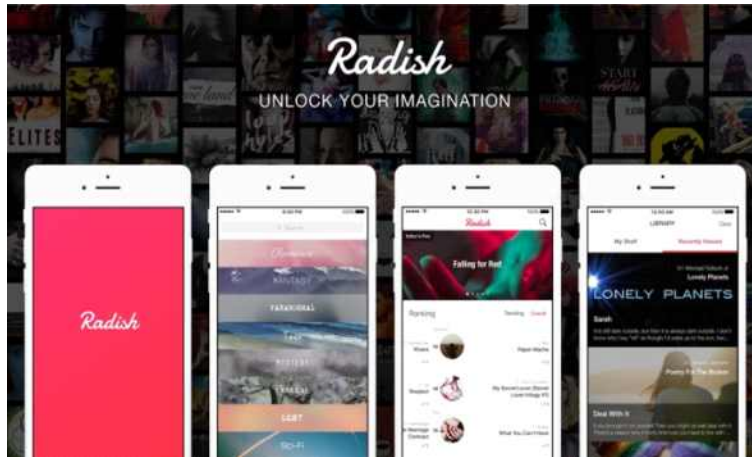


[그림 1] 스토리텔링 플랫폼 ‘왓패드’ (출처: www.google.com)

- 왓패드는 글을 읽고 싶어하는 독자들과 자신이 창작한 글을 선보이고 싶어하는 작가의 수요와 공급으로 탄생된 인터넷 커뮤니티/플랫폼으로 고전, 일반문학, 역사물, 논픽션, 시, 팬픽, 종교물, 유머, 틴픽션 등 다양한 장르의 인터넷 문학을 접할 수 있음
- 왓패드에 따르면 유효 이용자수는 7000만 명에 달함
- 50가지 이상 언어로 창작된 콘텐츠가 유통되며 전체 77%는 영어로 작성됐음. 일부 이용자들은 인기 콘텐츠를 다양한 외국어로 번역하여 플랫폼을 확장시키는 데 도움을 주고 있음
- 2014년 왓패드는 필리핀 이용자들이 업로드하고 읽는 왓패드 픽션을 출판하기 위해 진출했으며 왓패드 스토리를 원작으로하는 된 TV시리즈가 만들어지기 시작함
- 대표적으로 넷플릭스에서 제작하고 방영된 <The Kissing Booth>가 왓패드 스토리로 만들어진 TV시리즈로 로튼토마토 등 평점사이트에서는 17점이라는 혹평을 받았으나 10대 사이에서는 큰 인기를 끌었고 조이 킹, 제이콥 엘로디 등 스타배우들이 출연함
- 2019년 4월 왓패드는 소니픽처스텔레비전과 퍼스트룩 딜을 체결했는데 이는 왓패드에 게재된 콘텐츠에 대한 오리지널 TV시리즈 제작에 대한 결정의 기회를 소니픽처스에게 먼저 주는 것을 의미함
- 테크크런치는 왓패드와 소니픽처스텔레비전과의 계약에서 7000만명에 이르는 유효 이용자수가 중요한 영향을 미쳤으며, “스토리DNA” (Story DNA)라는 왓패드의 콘텐츠 분석 기술이 소니픽처스와 발전가능한 IP를 선별하는 데 사용될 것이라고 전했다<sup>2)</sup>

2) <https://techcrunch.com/2019/04/17/wattpad-partners-with-sony-pictures-television-for-original-programming/>

- 영미권 웹소설 시장에 한국인이 설립한 스타트업: 래디쉬(Radish)



[그림 2] 모바일 웹소설 플랫폼 ‘래디쉬’ (출처: www.google.com)

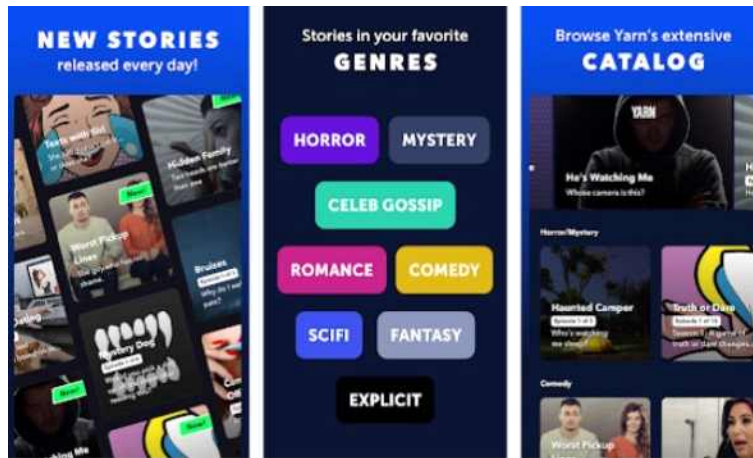
- 미국 웹픽션 시장에서 주목받는 신예 플랫폼으로 2016년 한국인 이승윤 대표가 설립한 래디쉬(Radish)가 있음<sup>3)</sup>
  - 래디쉬는 영미권을 대상으로 한 웹소설 플랫폼으로 한국에서 상업화에 성공한 웹소설 미리보기 서비스를 미국 시장에 적용해 부분 유료화 모델로 수익을 창출하고 있으며, IP개발이 가능한 오리지널 콘텐츠의 개발과 작가의 발굴에도 힘쓰고 있음
  - 2019년 래디쉬는 ABC 전 부사장인 수 존슨을 최고콘텐츠책임자로 영입했고, 카카오페이지의 신종훈 전 이사를 최고기술책임자로, 직방의 최세윤 전 기술 총괄 부사장을 영입하는 변화를 꾀했음
  - 또한 할리우드 TV 스튜디오 방식의 집단 창작 시스템을 구축해 신속한 스토리 전개와 업로드 사이클을 만들었으며, 자체제작하는 데이터 기반의 스토리 콘텐츠 ‘래디쉬 오리지널’을 통해 IP컨텐츠를 개발하는 중임<sup>4)</sup>
- 
- 디지털로만 구현할 수 있는 소설: 챗픽션(Chat Fiction)
    - 웹픽션의 하부 장르 챗픽션(Chat Fiction)은 100% 채팅창 프레젠테이션(챗버블)을 통해서 스토리를 전개하는 100% 디지털로만 구현할 수 있는 방식의 소설임
    - 웹픽션, 챗픽션이 문학의 하위 장르가 아닌 하나의 장르로 구분되고 독자적으로 발전하고 있음을 보여주는 사례임
    - 또한 챗픽션은 영상, 사진 등이 첨부되고 필요한 타이밍에 제시되는 등 미디어와 게임요소의 활용으로 독자의 몰입도를 높일 수 있으며, 인공지능이 사용되어 독자가

3) <https://radishfiction.com/#helloRadish>

4) <https://platum.kr/archives/115760>

읽고 싶어 하는 방향으로 다양한 이야기 전개가 가능하다는 점에서 기존의 픽션, 소설과는 다른 문학적 경험을 제공함

- 다양한 챗픽션 애플리케이션이 있으며 대표적인 챗픽션 서비스로는 Hooked, Tap, Yarn 등이 있음
- 챗픽션은 새로운 에피소드가 빠른 주기로 업데이트되어 독자층이 반복적으로 찾아오게 하며, 채팅창을 통한 커뮤니케이션에 익숙한 밀레니얼, 제네레이션 Z 등은 챗픽션이라는 새로운 방식의 스토리텔링에 쉽게 익숙해짐
- 챗픽션의 과금방식은 부분유료화 방식이 많으며 정기구독, 연간 구독을 통해 전체 서비스를 이용할 수 있음. 구독자가 아닌 경우 이미지, 비디오를 보기 위해 요금을 내야하는 경우도 있음



[그림 3] Yarn 앱 화면 (출처: www.makeuseof.com)

- 챗픽션의 인기에 기존 출판업계에서는 우려의 시선을 보내고 있음
- <북트립>(Book Trib)의 기사에 따르면 한 분석가는 챗픽션은 인기 콘텐츠의 생산을 위해 필요한 것이 무엇인지를 보여주고 있는 대신, 깊이 있는 묘사나 글맛에 대해서는 간과하는 방식의 문학 소비방식을 제시했다고 지적함
- 또한 챗픽션과 웹픽션 모두 독자와 작가에게 새롭게 탐구할 만한 영역을 제시했으며 그로 인해 새로운 커뮤니티가 만들어졌음은 인정해야 한다고 말함<sup>5)</sup>

### ③ 웹시리즈

- 웹시리즈는 미국 웹콘텐츠 시장에서 가장 발달한 분야임
- 스트리밍 서비스의 확장과 TV시리즈가 온라인 스트리밍 서비스를 통해 제2의 황금기를 맞이하며 이전과 달리 전문적으로 만들어지는 웹시리즈가 많아졌음
- 스트리밍서비스의 호황은 미디어의 전문화를 야기함으로써 이 분야에 새롭게 도전하는

5) <https://booktrib.com/2017/11/chat-fiction-next-big-thing-publishing/>



신인들의 접근을 어렵게 하기도 했으나, 비교적 자유로운 인터넷 환경과 특성을 이용해 대중에 공개되는 웹시리즈는 계속 만들어지고 있음

- 허프포스트는 2015년에 인디 웹시리즈가 과거의 인디 영화계와 마찬가지로 영화 및 TV산업의 새로운 인력을 발견하는 인재의 풀이 되고 있다고 언급했음
- <래프스핀>(LaughSpin)<sup>6)</sup>, <인디와이어>(Indiewire)는 2018년에 주목해야하는 웹시리즈를 선정했음. 인디와이어는 인디 웹시리즈를 두고 “귀여운 부업 프로젝트에서, 계약을 촉구하는 미디어로 성장하고 있다” 고 평가함<sup>7)</sup>
- 웹픽션과 마찬가지로 웹시리즈는 산업화된 영화 및 TV와 달리 주제와 표현에서의 자유로움이 선정적인 소재와 성애묘사 등을 주로 보이게 하지만 실은 주류미디어가 소외하는 주제, 소재, 지역, 인종을 조명함으로써 미디어 랜드스케이프를 다양하게 성장시키고 있음

• <A Gay Victorian Affair>



[그림 4] 웹시리즈 ‘A Gay Victorian Affair’ (출처: www.google.com)

- 빅토리아 시대를 배경으로 펼쳐지는 동성애를 소재로한 코미디로, 고전소설, 시대극, 코미디를 좋아하는 사람들이 좋아할 만한 웹시리즈, 2018년 시작되어 시즌2 제작이 결정됐음. 캐나다 출신의 코미디언 로버트 왓슨이 개인적으로 제작했으며 유튜브에 첫 에피소드가 공개된 첫 주에 조회수 2만부 기록함

6) <https://laughspin.com/indie-web-series-list/>

7) <https://www.indiewire.com/2018/12/best-web-series-2018-1202029549>

• <Bumblefuck>



[그림 5] 웹시리즈 ‘Bumblefuck’ (출처: www.google.com)

- 뉴욕시를 배경으로 다양한 인간군상의 데이트를 그려낸 웹시리즈. 제작 퀄리티가 상당히 좋을 뿐 아니라 내용에 있어서도 주저앉은 20대가 공감할 수 있는 진정성 있는 스토리로 <마리클레르>는 이 시리즈를 두고 “넷플릭스를 외면할 수 있는 웹시리즈” 라고 호평함

• <Distance>



[그림 6] 웹시리즈 ‘Distance’ (출처: www.google.com)

- 장거리 연애를 하는 남녀의 에피소드를 10분이라는 짧은 포맷에 담아낸 웹시리즈로, 에밀리와 샘 커플의 이야기가 각각 여자와 남자의 시점에서 전개되는데 에밀리의 이야기는 여성감독이, 샘의 이야기는 남성감독이 연출했다는 점이 독특함. SXSW페스티벌,

시리즈페스트, 고담 인디펜던트 필름 어워즈에 후보로 선정된 웹시리즈임

- <Blacker>

- 마녀로부터 저주받은 뒤 백인이었으나 모두가 그를 흑인으로 인식하게 된 남자의 이야기가 코미디를 통해 나타나는 풍자적인 이야기. <Blacker>는 흑인으로 받아들여지는 경험을 하는 백인남자의 시선을 통해서 특권층과 인종에 대해 탐구하는 동시에 슬랩스틱 코미디를 선보이는 등 밸런스를 유지하며 호평을 받음

- <Diagnosis: Boring>



[그림 7] 웹시리즈 'Diagnosis: Boring' (출처: www.google.com)

- 초현실주의와 현실을 오가는 독특한 설정의 웹시리즈로 의사로부터 유머감각 없는 지루한 사람이라는 진단을 받은 20대 제스가 재미있어지려고, 유니크해지려고 부단히 노력하는 모습을 통해 현대를 사는 20대에 대한 코멘트를 던지는 이야기

- <Pink Slipped>



[그림 8] 웹시리즈 'Pink Slipped' (출처: www.google.com)

- 미국에서 젊은 히스패닉 여성으로 살아가는 일에 대한 어려움을 시카고를 배경으로 취업, 우정, 데이트, 페미니즘을 소재로 풀어낸 웹시리즈. 히스패닉 인종에 대한 스테레오타입을 이야기하는 동시에 주류 미디어가 다루지 않는 인종문화적인 메시지를 전함

#### ④ 웹캐스트

- 인터넷, 스트리밍 미디어 기술을 이용해 콘텐츠를 동시 또는 추후에 제공하는 방송 형태로 시청자 청취자를 가질 수 있는 비디오, 라디오(팟캐스트) 방송으로 나뉘짐
- 미국은 특히 웹캐스트 분야에 기존의 TV네트워크와 라디오 방송국이 모두 참여하는 경우가 대부분으로 웹캐스트의 영역은 콘텐츠의 소비 형태라기보다는 콘텐츠를 제공하는 추가적인 플랫폼으로 여겨지는 경우가 많음
- 비디오 캐스트는 유튜브 등을 통한 크리에이터의 콘텐츠로 발전하고 있으며, 오디오 캐스트는 팟캐스트라는 이름으로 발전했음
- 2019년 에디슨리서치, 닐슨미디어, PwC가 조사한 팟캐스트 관련 리서치에 따르면, 유효 팟캐스트 수는 약 70만 정도이며 전체 에피소드 수는 2900만회에 달함
- 팟캐스트에서 가장 인기 있는 주제는 (1) 사회문화, (2) 비즈니스, (3) 코미디, (4) 시사, 정치, (5) 건강으로 알려짐
- 팟캐스트 청취자들은 교육, 경제, 성별에서 두드러지게 치우치지 않은 통계로 집계되어 대중적인 콘텐츠 미디어로 자리 잡음을 알 수 있음<sup>8)</sup>

### 3. 정리와 시사점

- 웹콘텐츠는 기본적으로는 웹에 올라가는 모든 종류의 콘텐츠를 일컫지만, 콘텐츠 산업에서는 상업적으로 개발가능하고 소비할 수 있는 형태의 콘텐츠를 말하며, 웹코믹스, 웹픽션, 웹시리즈, 웹캐스트 등으로 구분함
- 미국은 전세계적인 콘텐츠 강국으로 모바일, 디지털화에 따라 웹콘텐츠의 개발도 다양하고 빠르게 진행되고 있음
- 웹코믹스, 웹캐스트가 미국에서 특별한 장르로 구분되기 보다는 전통적인 산업 내 콘텐츠를 유통하는 추가 채널로 여겨지는 반면 웹픽션, 웹시리즈는 전통적인 산업이 소화하지 못하는 민감하고 자극적인 소재, 과감한 묘사 등을 통해 새로운 장르로 개발되고 있음
- 웹픽션의 경우, 디지털 환경에서만 구현 가능한 챗픽션이라는 하위 장르로 개발됐으며

8) <https://musicoomph.com/podcast-statistics/>

웹, 모바일을 통한 소설의 연재 뿐 아니라 여러 가지 원천으로 활용하고자 할리우드 제작방식을 통한 소설의 연재, 빅데이터 수집을 통한 IP 확장성이 있는 이야기의 평가 등 기존의 출판업계와는 다른 방식을 통해 시장을 성장시켜가고 있음

- 웹시리즈의 경우, 스트리밍서비스의 발달과 디지털 접근성의 증가로 전문적인 수준의 웹시리즈가 만들어지고 있음
- <허프포스트> <인디와이어> 등은 인디 웹 시리즈가 과거의 인디 영화 필드와 유사한 양상을 보이고 있으며, 할리우드, TV산업의 새로운 인재풀로 여겨지고 있다고 언급함
- 특히 인디 웹 시리즈는 주류미디어가 다루지 못하는 소재와 주제를 과감하게 다루고 있으며 소외받은 인종, 문화에 대해 정치적인 코멘터리를 더하는 등 영화산업, TV산업에 신선한 자극이 되고 있음
- 콘텐츠 강국 미국의 웹콘텐츠는 장르인 동시에 플랫폼이라는 이중적인 의미에서 지속적으로 발전하고 있음
- 웹코믹스, 웹픽션은 IP로의 확장 가능성이 가장 높은 분야이며 이 분야에 대한 투자도 활발하게 이뤄지고 있음
- 한국의 콘텐츠 기업, 콘텐츠 플랫폼 기업들이 벤치마킹할 수 있는 분야는 챗픽션, 챗게임 등으로 예상됨

● 미국 비즈니스센터 담당자 연락처 ●

- 김철민 센터장 : +1-323-935-5001 / cmkim@kocca.kr
- 엘리홍 과장 : +1-323-935-5001 / ehong@kocca.kr
- 권순형 주임 : +1-323-935-5001 / gavin@kocca.kr
- 이민영 주임 : +1-323-935-5001 / irene@kocca.kr

발행인 김영준  
발행처 한국콘텐츠진흥원  
전라남도 나주시 교육길35(빛가람동 351)  
전화 1566-1114  
www.kocca.kr