

2022년 인터넷 산업 이슈&트렌드 총결산

한국인터넷기업협회 디지털경제연구소

요약

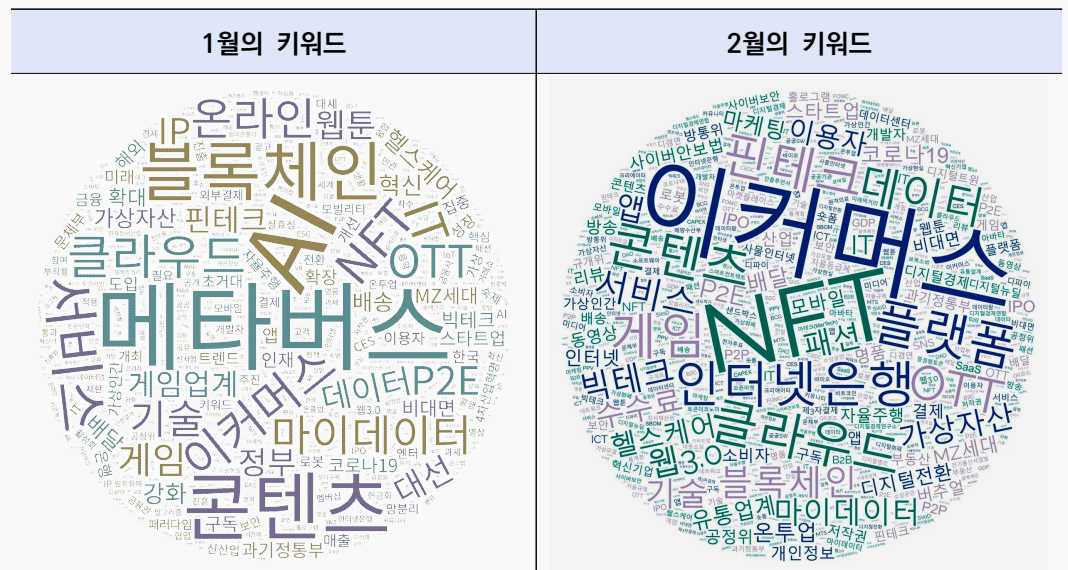
- 한국인터넷기업협회 디지털경제연구소는 매월, 인터넷 산업 관련 주요 기사의 헤드라인을 분석하여 주목도가 높은 핵심 키워드를 선정, 관련 기사를 통해 인터넷 산업이 포괄하는 다양한 범위 내에서 어떤 세부 분야가 주목받으며 그에 따라 업계·규제기관 등이 어떻게 대응하고 있는지를 확인해 왔음
- 이번 이슈페이퍼에서는 한 해 동안의 핵심 키워드가 어떻게 변화하는지를 확인함으로써, 인터넷 산업 트렌드의 변화와 그 배경의 사회경제적 변화 및 제도적 논점의 변화를 전반적으로 조망하고자 함
 - 2022년에는 지난 2년의 팬데믹으로 변화한 생활 양식, 새 정부 수립으로 인한 중점 정책의 변화, 러시아-우크라이나 전쟁 등 국제 정세의 불안과 금리 인상 등 다양한 외부 요인이 발생하여 인터넷 산업 각 분야에 중대한 영향을 미치고, 그 영향은 선정된 각 키워드에도 반영되고 있음
- 2022년 1월부터 12월까지 선정된 핵심 키워드는 ‘메타버스’, ‘커머스’, ‘가상자산’, ‘OTT’, ‘게임’, ‘클라우드’, ‘망 사용료’, ‘인터넷 전문은행’ 등으로 인터넷 산업이 다방면으로 성장하고 있으며 우리의 삶에 매우 밀접하게 다가왔음을 확인할 수 있었음
- 향후 글로벌 경제 동향과 국내외 정세가 불투명한 상황에서 인터넷 산업 분야에서는 다양한 논의와 함께 해결해야 하는 과제가 많아질 것으로 예상됨

1월의 키워드: ‘메타버스’

- 메타버스는 2022년 초부터 산업계 뿐만 아니라 정부, 학계 전반에 걸쳐 가장 주목 받는 키워드로 등장함
- 긴 팬데믹 기간 동안 메타버스 기술을 활용한 다양한 산업이 성장하였으며, 메타버스를 기반으로 하는 가상인간, 메타버스 업무의 보편화와 콘서트·전시회 등 체험 콘텐츠의 발달, 이와 관련한 VR 산업의 동향 등 비대면의 일상화에 기여한 메타버스 산업들에 대한 다양한 기사가 생산됨
- 이에 따라 제도적 논의도 빈번하게 이루어졌으며, 메타버스 규제를 둘러싼 게임법 적용 논의부터 디지털성범죄, 저작권 문제 등 각종 제도적 쟁점이 중요하게 다뤄짐
- 한편으로는 정부, 대학 등에서 대규모 투자와 관련 과정 개선을 통해 메타버스 인재 양성을 추진함

2월의 키워드: ‘이커머스’

- 이커머스 시장이 코로나의 여파로 크게 성장하면서, 경쟁의 심화와 서비스의 분화가 크게 나타남
- 특히 구매자 수를 늘리는 만큼 양질의 판매자를 유치하기 위한 수수료 인하 및 홍보 경쟁이 이어짐
- 또한, 기존의 온라인 쇼핑몰 체제에서 콘텐츠를 중심으로 한 라이브커머스로 진화하거나 특정 부문에 주력한 버티컬 커머스로 차별화 하는 등 경쟁력을 키우기 위한 시도가 다양하게 이루어지면서 이슈화 되었음



- 올해 3월은 게임사들의 신작 소식과 함께 게임 시장의 이슈가 다양하게 다뤄짐
- 우선, 게임사들이 블록체인을 도입하거나 NFT 및 메타버스로의 진출 의지를 비치며 이에 대한 전망을 다루는 기사가 많았음
- 또한, 러시아 제재로 인한 글로벌 게임산업의 변화가 국내 산업에 미치는 영향, 대선 이후 새로운 정책으로 인한 게임산업 활성화 전망 등을 다룸
- 그 외 게임을 디지털치료제로 활용하여 성인 ADHD를 완화할 수 있다는 임상 결과 발표를 통해 게임의 긍정적인 효과가 주목되었음

- 4월은 4대 가상자산 거래소의 순이익이 금융지주사를 제치면서 제도적 논의가 이어졌음 빅테크 기업의 진출 현황과 제도적인 논의가 이어짐
- 가상자산은 새 정부의 공약이기도 한만큼 제도적인 논의가 더 많이 주목받았으며, 가상화폐 컨트롤타워의 신설 논의와 거래소 간 가상자산의 이동 기록을 수집하는 트래블룰의 도입이 지속적으로 언급
 - 윤석열 정부는 ‘디지털산업 진흥청 설립’, ‘가상자산거래 전문은행제도 도입’, ‘NFT 활성화’를 통한 디지털 자산시장 육성’ 등을 공약으로 내세움
- 또한 해당 시기에 국내 빅테크 기업들이 가상자산을 통해 국내 시장뿐 아니라 해외 시장을 선도하려는 계획을 발표하고 가상자산 생태계를 확장하려는 움직임을 보임

5월의 키워드: 'OTT'

- 코로나의 여파로 빠르게 증가하던 OTT 시장은 엔데믹 전환과 함께 이용자 감소 및 가입자 이탈에 대한 우려를 표하며 OTT 시장이 어떻게 다변화 할 것인지 논의하는 기사들을 많이 확인할 수 있었음
- 또한 글로벌 OTT의 국내 진출 확대와 구글의 인앱 결제 확대 이슈로 글로벌 기업들이 국내 OTT 산업에 미치는 영향을 다룬 기사들이 확인됨
- 이러한 분위기 속에, 우리 정부가 국내 OTT의 혁신성장과 해외 진출을 적극적으로 돕기 위해 규제 완화 등 제도 개선을 추진하고, 각종 지원 정책을 추진하겠다고 밝히기도 함

6월의 키워드: '클라우드'

- 팬데믹이 장기화되면서 필수적인 산업으로 거론되어 온 클라우드는 계속해서 주요 키워드로 기사화 됨
- 산업 전반의 '디지털 전환' 움직임과 비대면의 일상화는 클라우드 시장의 확대로 이어지고 있음
 - 게임업계 등은 개발환경을 클라우드 기반으로 전환하며 전 세계를 대상으로 안정적인 서비스를 제공할 수 있었다는 평가를 받으며, 개인용 클라우드 시장의 성장에 대한 긍정적 전망도 이어짐
- 클라우드 시장의 성장으로 보안 문제가 중요해지면서, 클라우드 보안을 위한 투자 및 기술 개발 또한 주목을 받고 있음

5월의 키워드	6월의 키워드

- 커머스는 전자상거래 혹은 온라인쇼핑으로 표현되는 이커머스(e-commerce)를 비롯하여 최근 새로운 형태의 다양한 상거래가 주목을 받으며 높은 빈도로 언급됨
 - ‘이커머스’가 주요 키워드로 선정된 지난 2월에 비해 헤드라인에 더 세분화된 명칭이 사용되어 인터넷을 기반으로 한 상거래 형태의 다양화가 더 활발하게 진행되어 왔음을 알 수 있음
- 특히, 많은 기사들이 비대면에서 전환으로 전환되는 시기이며 물가 상승이 이어지고 있는 시점에 온라인 쇼핑산업이 어디에 집중하고 있는지 주목하였으며, 차별화된 서비스 제공 등 기존 이커머스가 다양한 기술을 접목하여 새로운 사업모델을 계속해서 선보이고 있음에 주목함

- OTT는 지난 5월에도 주목받는 키워드로 선정된 바 있으며, 5월엔 엔데믹과 해외 기업과의 경쟁 등 국내 OTT 사업자의 경쟁력 제고를 위한 논의들이 주를 이룸
- 반면 8월엔 영상 콘텐츠 제작과 관련한 세제지원, ‘자가등급평가시스템’ 구축 등에 관한 논의가 본격화 되며 ‘산업에 적합한 새로운 규제 혁신안’의 필요성이 언론을 통해 여러 차례 언급됨
- 또한 K-콘텐츠의 위상이 높아지며 주력 콘텐츠를 키우려는 업계의 전략, 콘텐츠에서 사용된 음악 저작권권 정산과 관련한 분쟁, 새로운 비즈니스 아이템으로 대두된 계정 공유서비스 등이 주요 이슈로 다뤄짐

5

- 메타버스는 올해 1월 협회에서 발간된 트렌드 레터에서도 주요 키워드로 선정된 바 있으며 연초부터 있었던 메타버스에 대한 관심이 지속되고 있다고 보여짐
- 다양한 분야에서 메타버스를 본격 활용하기 시작하였다는 점과 더불어 메타버스를 둘러싼 제도적 변화가 나타나고 있다는 점이 9월 한 달간 메타버스에 대한 주목이 늘어난 이유로 분석됨
- 9월 메타버스와 관련한 이슈는, NFT, 블록체인 등 메타버스 관련 기술과 연계한 논의, 게임과 메타버스의 관계에 대한 제도적 논의 등이 주를 이루었음.

- 망사용료는 해외 거대 플랫폼 사업자들이 국내에 진출하고 산업이 활성화된 이래로 지속적으로 논의되어 왔으나, 특히 10월, 국정감사에서 망사용료 지불 의무화 법안을 둘러싼 갈등이 부각되면서 더 주목받게 됨
- 지난 1개월 동안의 망사용료 관련 기사 흐름을 살펴보면, 우선 전기통신사업법의 개정과 망사용료 지불 의무화에 대한 법제화를 둘러싼 국회의 움직임과 사업자의 움직임이 포착되었음
- 법제화 논의와 관련하여 주요 당사자인 콘텐츠 사업자와 통신 사업자의 대응이 빠르게 여론화되었고, 트위치의 화질 저하, 유튜브 크리에이터들의 움직임 등이 여론 확산에 영향을 줌

[illegible]

11월의 키워드: ‘가상자산’

- 가상자산은 4월에도 주요 키워드로 선정된 바 있으며, 지난 1년간 특정 화폐와 관련한 문제가 발생하거나 몇몇 주요 산업과의 연계, 혹은 가상자산의 정의와 규제에 관한 논의 대상으로 등장하며 여러 차례 중요한 이슈로 다뤄짐
- 국내의 경우 가상자산에 관련한 국정감사의 실시, 가상자산의 법적 정의 등 입법 방향에 대한 구체적 논의가 있었음
- 해외 동향으로 미국 연방준비제도의 연속적인 자이언트 스텝 단행에 가상자산 시장이 뉴욕증시와 탈동조화 되면서 가상자산이 안전자산으로 부상하였으나, FTX 거래소의 파산으로 국내 가상자산 시장에 충격을 주고 가상자산거래소에 대한 규제 논의로 이어지는 등 상반되는 주요 쟁점이 연이어 등장함

12월의 키워드: ‘인터넷전문은행’

- 인터넷전문은행은 한국은행의 기준금리 인상과 시중 은행의 전략 변화 등 금융시장의 크고 작은 변화에 대응하면서 지속적으로 기사화 됨
- 대출금리의 인상으로 시중 은행이 보수적인 태도를 취함에 따라, 인터넷전문은행은 반대로 중저신용·개인사업자 대상 대출에 주력하여 수익구조를 다변화함
- 다만 대출성과 증대로 연체율이 함께 증가하고 있으며, 지속적인 리스크 관리가 요구됨
- 또한 12월 K뱅크가 ‘청소년 선불전자지급수단’ 시장에 진입하면서 인터넷전문은행 간 청소년 고객 확보 경쟁이 가속화됨
- 한편 지난 12월 5일 인터넷전문은행법 개정안이 상임위를 통과하면서 환매조건부 채권(RP), 초단기 자금대여(call loan), 한국은행 지급 준비금 예치 등이 가능하게 하는 제도적 근거가 마련됨

11월의 키워드	12월의 키워드

2022년 주요 키워드 종합

- 2022년은 엔데믹, 러시아-우크라이나 전쟁 등 국제 정세의 변화와 미국 연방준비 기금의 기준금리 인상 등 주요 경제 이슈가 플랫폼 시장에 많은 영향을 줌
 - 2022년 상반기, 주요 글로벌 플랫폼 기업들의 주가는 팬데믹 기간과 비교하여 최고점 대비 약 70~80% 하락했고, 국내 서비스 플랫폼 시장의 MAU(Monthly Active User: 월간 활성 이용자 수)도 거리두기 해제 이후 최고 17%까지 감소함
 - 러시아와 우크라이나의 전쟁 이후 글로벌 주요 게임사들이 러시아에서 철수함에 따라 우리나라의 게임사가 반사이익을 누렸으나, 러시아가 한국을 '비우호국'으로 지정하고 전 세계적으로 러시아 '디지털 고립' 움직임이 생기면서 국내 게임사들의 딜레마가 발생한 바 있음
 - 미국 연방준비제도는 2022년 5월 기준금리는 0.75~1%로 0.5% 포인트 인상하는 '빅스텝' 시행을 시작으로 4번의 자이언트 스텝을 거쳐, 올해만 기준금리를 총 4.25% 포인트 인상했고, 글로벌 경제가 전반적으로 불안정해지는 상황에서 상대적으로 가상자산의 안정성이 두드러짐
- 뿐만 아니라, 국내에서도 신정부 수립과 함께 플랫폼 시장에 대한 다양한 정책 및 제도 변화가 있었던 한해
 - 윤석열 대통령은 후보 시절 플랫폼 규제를 강화하지 않겠다고 언급하며 플랫폼 자율규제 공약을 내세운 바 있었고, 실제로 당선 이후, 플랫폼 자율규제를 위한 움직임이 진행 중
 - 그럼에도 '온라인 플랫폼 공정화법(안)'이 국회에서 다시 논의되고 있으며, 데이터센터와 관련한 안전 문제로 인해 「정보통신망법」, 「방송통신발전기본법」, 「전기통신사업법」이 단기간에 개정되는 등 윤석열 정부의 정책 기조에 반하는 움직임들도 동시에 확인됨
- 사회·경제 분야의 변화와 더불어 인터넷 산업 이슈는 다양한 분야에서 다각적인 논의가 이루어졌던 한해였음
 - 올해는 OTT, 메타버스, 커머스, 가상자산 등이 주요 키워드로 선정됨
 - 해당 이슈와 관련하여, 사회 변화, 경제 규모 변화, 시장의 성장 등에 관한 논의부터 국내외 사업자 간의 갈등, 규제 입법 논의 등 다양한 논의가 계속됨
- 글로벌 경제 전망이 불투명하고, 대외 환경이 나아지지 않고 있는 상황에서 내년에도 인터넷 산업 분야에서는 다양한 논의와 함께 해결해야 하는 과제가 많아질 것으로 예상됨
 - 인터넷 산업이 다방면으로 성장하고 있으며 우리 삶에 매우 밀접하게 다가왔지만, 완전히 새로운 분야이면서 동시에 기술 전문성이 높은 이슈들이 많아 논의가 복잡하고 갈등의 요소가 많은 상황
 - 인터넷 산업이 우리의 삶에 가까이 다가온 만큼, 산업 분야 내의 다양한 행위자들이 동일한 이슈를 보다 발전적으로 논의하기 위해 인터넷 산업 분야에 대한 다각적 측면에서의 분석과 접근이 필요함