

특별강연 I

디지털 경제를 주도할 디지털 콘텐츠
산업의 육성방향

박 영 일 원장
(SW진흥원)

디지털경제를 주도할
디지털컨텐츠산업의 육성 방향

'99. 10. 28

한국소프트웨어진흥원

목 차

□ 디지털콘텐츠산업 개요

- 0 디지털콘텐츠란 무엇인가? _____ 1
- 0 디지털콘텐츠산업의 특성 _____ 2

□ 디지털콘텐츠산업 국제동향

- 0 디지털콘텐츠산업 세계시장 동향 _____ 3
- 0 정보콘텐츠산업에서의 디지털콘텐츠산업의 비중 _____ 3
- 0 세계 정보콘텐츠산업 시장 전망 _____ 3
- 0 세계 디지털콘텐츠 시장전망 _____ 3

□ 국내 디지털콘텐츠산업동향

- 0 국내 디지털콘텐츠 시장 동향 _____ 4
- 0 국내 디지털콘텐츠 시장 규모 _____ 4

□ 소프트웨어진흥원 콘텐츠산업 육성 방안

- 0 콘텐츠산업 육성전략 _____ 5
- 0 콘텐츠산업 육성 주요 추진사업 _____ 6

□ 결 언 _____ 7

□ 디지털콘텐츠산업 개요

0 디지털콘텐츠(멀티미디어콘텐츠)란 무엇인가?

멀티미디어

기존 아날로그 기술에서 개별적으로 성장했던 문자, 음성, 사진, 비디오, 애니메이션의 미디어 영역들이 디지털 기술이 발달하면서 통합된 미디어를 말함

- * 디지털화는 글, 소리, 그림, 영상, 숫자 등의 온갖 정보들을 컴퓨터가 인식할 수 있는 신호(2진수 코드)로 바꾸는 것임

콘텐츠(Contents)

기존의 아날로그와 디지털 형태의 모든 내용물을 의미함. 구체적인 사례로 인쇄물, 영화, 방송물, TV 프로그램 등이 있음

디지털콘텐츠

컴퓨터와 네트워크 기술을 활용하여 음성, 영상, 데이터가 통합되어 디지털화된 콘텐츠만을 의미함. 이는 기존 아날로그 형태의 콘텐츠는 내용물의 합성, 편집, 가공이 불가능했지만 디지털콘텐츠는 자유로운 통합, 분해, 가공으로 상품의 윈도우효과를 창출하게 됨

디지털콘텐츠산업

디지털콘텐츠를 생산, 제작하거나 이를 유통, 판매하는 산업을 지칭함

0 디지털콘텐츠산업의 특성

- o 디지털콘텐츠산업은 정보기술과 문화가 융합된 종합산업
- o 대표적인 지식기반 정보가공 산업
- o 다양한 기술축적 및 지원기반을 필요로 하는 기술 집약적 산업

콘텐츠와 디지털콘텐츠의 비교

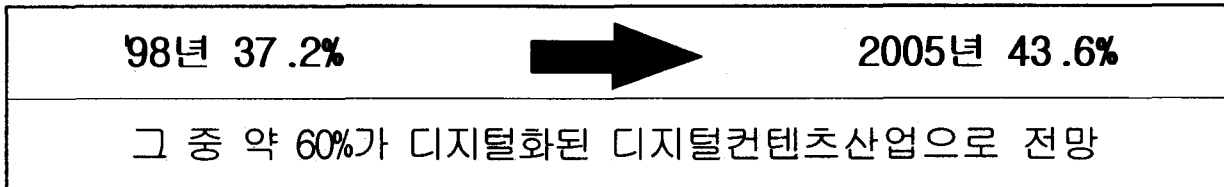
구 분	기존의 콘텐츠	디지털콘텐츠
매체	분산 미디어	디지털환경의 통합 미디어
기술	아날로그	디지털
인터페이스	단방향	쌍방향
생산자	생산자와 수요자 구분	이용자 <==>제공자
서비스 지역	시·공간 제약	시공간무제한
경제성	수확 체감의 법칙	수확 체증의 법칙

□ 디지털콘텐츠산업 국제동향

0 디지털콘텐츠산업 세계시장 동향

- 정보미디어의 융합 가속화
- 기술의 발달로 범세계적인 시장이 형성
- CD롬, DVD롬 등 신매체를 중심으로 멀티미디어출판이 보편화

0 정보콘텐츠산업에서의 디지털콘텐츠산업의 비중



0 세계 정보콘텐츠산업 시장 전망

(단위 : 억불)

구 분	1994	1998	2003	2005	2005년 멀티미디어화
정보 콘텐츠	8,000	1조8,905	2조7,500	3조2,364	60%가 디지털화 될 것으로 전망

※ 자료 : IDC '97 / Dataquest '97

0 세계 디지털콘텐츠 시장전망

(단위 : 억불)

연 도	1997	1998	1999	2000	2001	2002	2003	'99~2003 평균 성장률
시장규모	293	391	522	696	928	1,237	1,650	33.3%

※ 자료 : 정보통신연감 1999, 전자신문사

□ 국내 디지털콘텐츠산업 동향

○ 국내 디지털콘텐츠 시장 동향

- 교육용 CD-ROM 타이틀 및 게임 타이틀 중심으로 발전
- PC 보급율은 세계 9위권 유지
- 개발업체 현황 : 500여개(추정)

교육용콘텐츠	디지털영상	게임	디지털출판	기타(용역업)	비 고
35.2%	29.7%	26.9%	21%	33.8%	50%이상이겸업

※ 자료 : 디지털콘텐츠산업 육성계획('99년도 한국소프트웨어진흥원)

○ 국내 디지털콘텐츠 시장 규모

국내 디지털콘텐츠 시장 전망

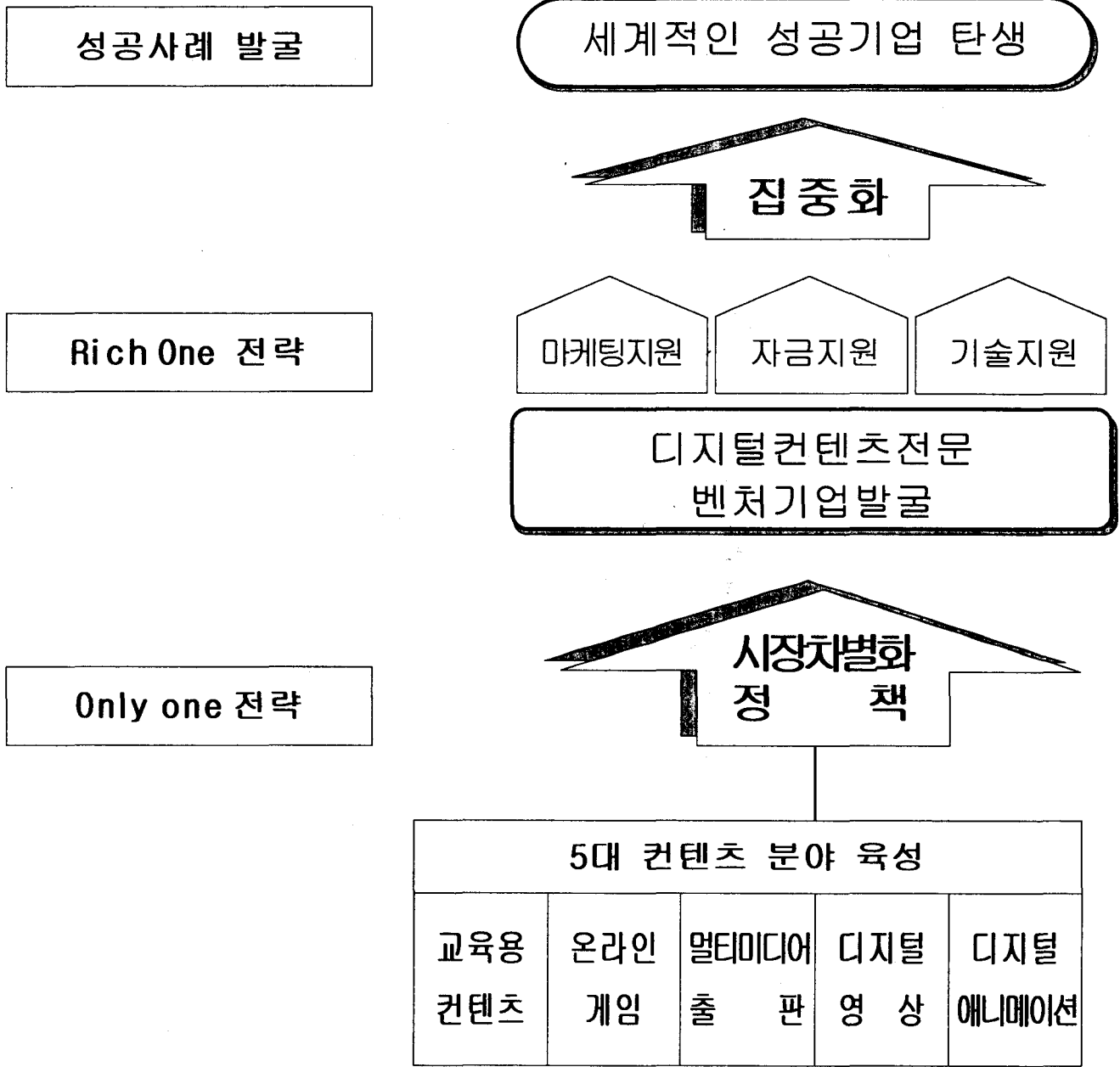
(단위 : 억원)

구 분	국 내 시 장							'99~2003 평균 성장률	비 고
	'97	'98	'99	2000	2001	2002	2003		
교육용 멀티미디어	940	1,380	2,050	3,040	4,500	6,660	9,860	48%	순수교육 Edutainment
멀티미디어 출판	600	810	1,100	1,480	2,000	2,700	3,640	35%	디지털서적 웹진 및 디지털간행물
게 임	820	1,290	2,030	3,180	5,000	7,950	12,320	57%	아케이드, 비디오, PC 게임
디지털 영상	750	1,100	1,620	2,380	3,500	5,140	7,360	47%	특수편집영상물, 디지털애니메이션, 디지털 캐릭터
계	3,110	4,580	6,800	10,080	15,000	22,450	33,180		

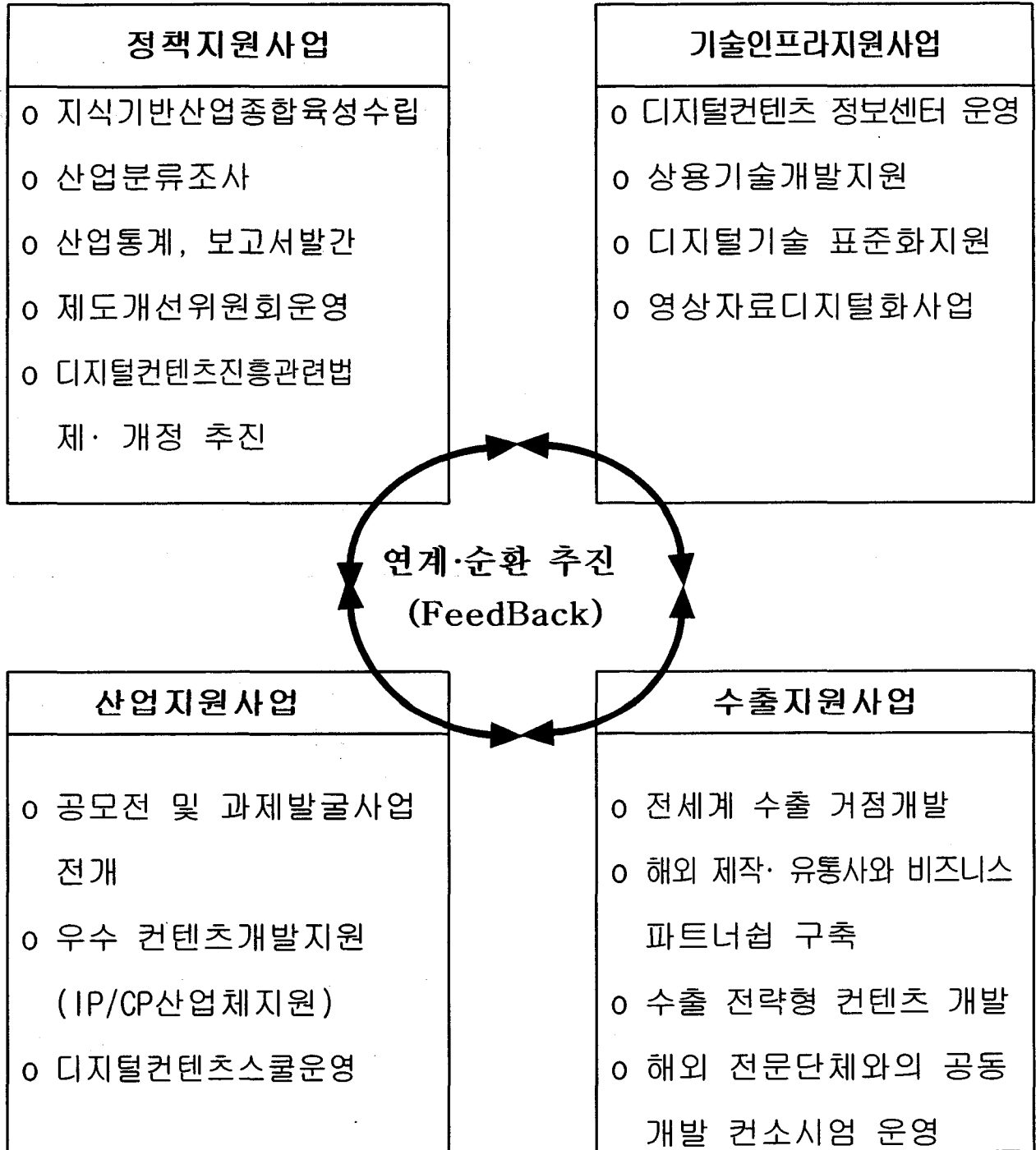
※ 자료 : 디지털콘텐츠산업 육성계획('99년도 한국소프트웨어진흥원)

□ 소프트웨어진흥원 콘텐츠산업 육성 방안

0 콘텐츠산업 육성전략(전문 디지털그룹 육성)



0 콘텐츠산업 육성 주요 추진사업



□ 결 언

- 0 디지털컨텐츠의 자유로운 활용과 공유를 통한 창조적 지식기반 국가 건설
- 0 벤처기업을 중심으로 하는 디지털 경제 기반의 기업문화 정착
- 0 개인의 창의적 지식·정보에 대한 고부가가치 산업화 유도