

특 집 | 창간 10주년 기념 독자 설문조사

## 하반기 디지털콘텐츠 성장전망 'OK' ... 모바일콘텐츠 분야 성장성 '최고'

구독자 대상 설문조사 결과 'BSI 지수 161' ... 해외시장 진출에 관심 집중

월간 <디지털콘텐츠>는 지나간 10년을 반성하고, 앞으로의 10년을 더욱 알차게 준비하기 위해 정기구독자들을 대상으로 잡지 선호도 및 국내 디지털콘텐츠 시장 전망에 대한 설문조사를 실시했다. 독자들은 과연 <디지털콘텐츠>를 어떻게 평가하고 있으며, 디지털콘텐츠 시장을 어떻게 바라보고 있을까?

<디지털콘텐츠> 구독자들 가운데 랜덤 샘플링 방식을 통해 800명(응답자 120명)을 추출, 설문조사를 실시했다.

정리 신종훈 기자

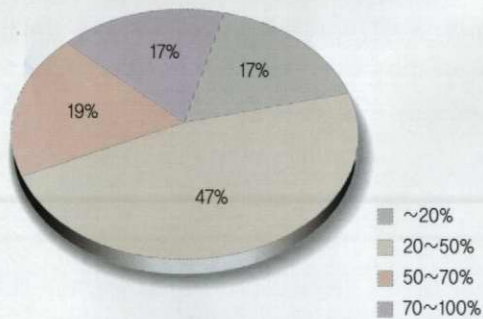
이번 설문조사는 크게 두 가지에 방향에서 진행됐다. 첫 번째는 디지털콘텐츠 잡지에 대한 만족도 조사였고, 두 번째는 디지털콘텐츠 시장 전망에 대한 조사였다.

디지털콘텐츠 시장 전망에 대한 조사의 경우 실제로 디지털콘텐츠 업계에서 근무하고 있는 종사자들의 의견을 토대로 분석해 현실성을 높였다. 참고로 이번 조사에 참여한 업체들을 지난해 매출액을 기준으로 나누어 보면 30억원 미만의 기업이 55.7%였고, 그 이상이 44.3%로 나타났다. 특히 500억원 이상의 매출을 올리고 있는 기업들도 다수가 포함됐다.

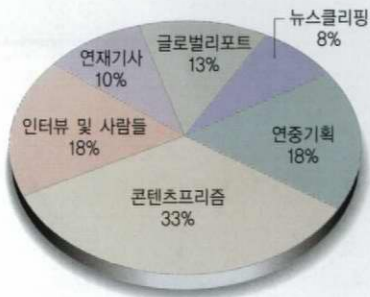
### I. <디지털콘텐츠> 잡지 만족도 조사

어떤 매체이거나 마찬가지로이지만 잡지의 생명은 독자들이 읽어주느냐 그렇지 않느냐에 달려 있다. 이런 관점에서 <디지털콘텐츠>는 평균 47.91%의 열독률을 보이는 것으로 조사됐다. 응답자의 과반수가 넘는 51.7%가 <디지털콘텐츠>지를 받으면 50% 이상을 읽는다고 대답하고 있다.

▶ <디지털콘텐츠>를 받으면 얼마나 읽는가?



▶ 최근 가장 관심있게 읽었던 섹션은?



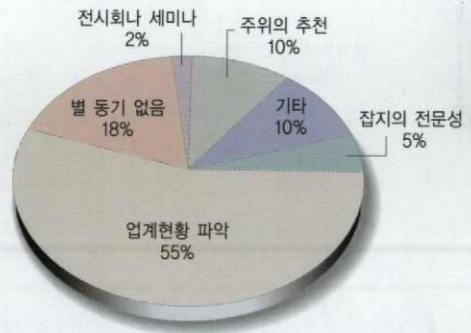
구독 동기로는 '업계 현황 파악을 위해'가 55%로 조사돼 응답자의 과반수 이상이 디지털콘텐츠 업계의 동향 및 신기술 관련 기사를 보기 위해 구독하는 것으로 분석됐다. 이는 <디지털콘텐츠>가 추구하고 있는 디지털콘텐츠 전문지로서의 역할이 독자들에게 잘 전달되고 있다는 점을 보여준다. 이외에 '특별한 동기 없음'이 18%를 차지했고, '주위의 추천에 의해 읽는다'는 답변이 10%로 조사됐다.

### 디지털콘텐츠 업계 유일한 전문지 ... 51.7%가 절반 이상 읽어

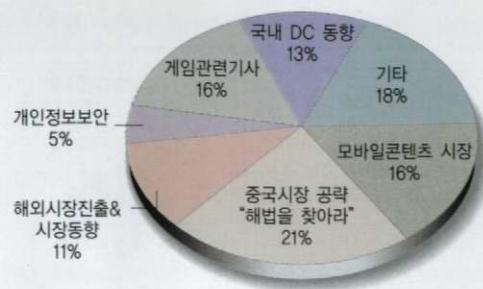
월간 <디지털콘텐츠>에서 독자들이 가장 관심있게 읽고 있는 섹션으로는 '콘텐츠프리즘'이 33%로 가장 많았다. 또 '연중기획(해외시장 현황)'과 '인터뷰 및 사람들'이 각각 18%를 차지했다. 특이할 점은 최근 신설된 섹션인 '글로벌리포트'를 관심있게 봤다는 응답자가 13%로 조사돼 해외기술 현황에 대한 독자들의 관심이 높아지고 있음을 알 수 있었다.

독자들은 기억에 남는 기사에 대해 응답자의 32%가 해외시장 진출관련 기사를 꼽았으며, 그중 66%가 '중국시장 공략' '해

▶ 구독 동기는? (주관식)



▶ 기억에 남는 기사가 있다면? (주관식 문)



법을 찾아라”(2003년 3월호) 기사를 선택했다. 이 기사는 당시 이슈로 떠올랐던 액토즈소프트와 중국 성대측간 ‘미르의전설’ 로열티 지급을 둘러싼 갈등을 다룬 기사로 업계 관계자들로부터 많은 주목을 받았던 기사였다. 기타 의견으로 ‘CDN 서비스’에 대한 기사와 ‘e-러닝’에 대한 기사 등이 기억에 남는 기사로 꼽혔다.

〈디지털콘텐츠〉에서 얻고 싶은 정보에 대해서는 응답자의 36%가 ‘정보콘텐츠’ 관련 분야에 대한 정보를 얻고 싶다고 답했으며, 23%가 ‘모바일콘텐츠’ 분야에 대한 정보를 얻고 싶다고 응답했다. 또 ‘게임’을 선택한 응답자도 27%에 달했다.

### 해외 시장 및 기술 동향 기사에 관심

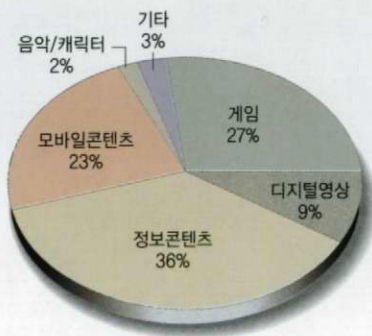
〈디지털콘텐츠〉에서 보강해야 할 분야는 무엇인가라는 질문에서는 응답자의 39%가 ‘해외시장 동향’에 대한 기사를 보강해 주기를 원하고 있었으며, ‘국내 시장 및 기술 동향’에 대한 기사를 보강해야 한다고 응답한 비율도 37%에 달했다. 기타의견으로 엔터테인먼트 관련 기사와 양방향 TV 콘텐츠, 문화 콘텐츠 등이 있었다.

이에 〈디지털콘텐츠〉는 지난 5월호부터 세계적인 미디어 그룹인 CMP Media LLC의 〈Game Developer〉 및 〈TRANSFORM〉과 기사제휴를 통해 해외에서 주목받고 있는 게임 관련 소식과 기업 정보화에 대한 소식을 심도있게 다루고 있다. 또한 국내 시장 및 기술 동향에 대해서도 지속적인 기획력 강화 및 취재력 보강으로 보다 심층적인 내용을 다루어 나갈 것을 약속드리는 바이다.

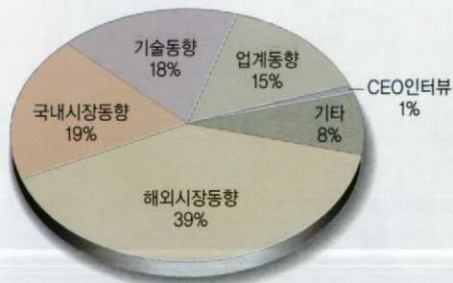
〈디지털콘텐츠〉에 대한 만족도에 있어서는 ‘만족한다’는 의견이 53%로 과반수 이상을 차지했다. 이에 반해 불만족스럽다는 응답자는 4%로 나타나 독자들의 〈디지털콘텐츠〉에 대한 만족도는 비교적 양호한 것으로 조사됐다.

한편, 독자들이 매체를 선택하는 기준에 있어서는 응답자의 44%가 시장동향에 대한 정보 유무를 꼽았으며, 기술동향 및 업계동향이 그 뒤를 이었다.

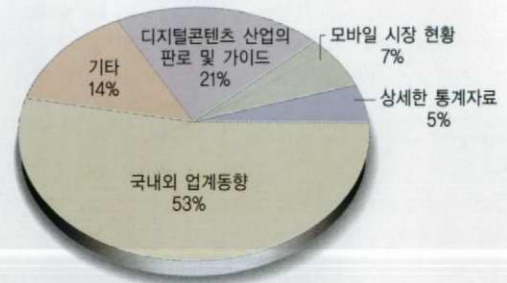
### ▶ 어떤 분야의 정보를 얻고 싶은가?



### ▶ 〈디지털콘텐츠〉에서 보강해야 할 부분은?



### ▶ 기사화 했으면 하는 내용이 있다면?



## II. 디지털콘텐츠 시장 전망 분야 조사

잡지 만족도 조사와 함께 진행된 시장 전망 조사에서는 <디지털콘텐츠>의 구독자들은 과반수 이상이 향후 디지털콘텐츠 시장의 경기 전망에 대해 '호전될 것'이라고 응답해 비교적 낙관적인 견해를 갖고 있는 것으로 나타났다.

### 하반기 DC 시장 BSI 지수 161 ... "크게 호전될 것"

이번 조사를 DC-BSI 지수로 분석한 바에 따르면 BSI 지수는 161(100 기준)포인트로 올 하반기 디지털콘텐츠 시장은 경기가 크게 호전될 것으로 전망된다.

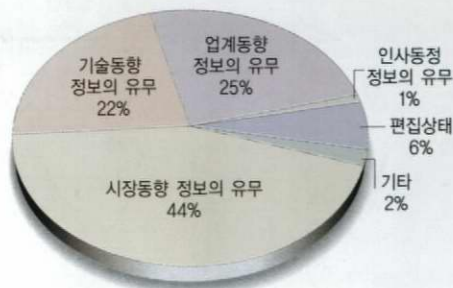
이번 경기 전망에 대한 응답자들을 업종별로 분석해 보면 게임 분야의 응답자들이 145의 BSI 지수를 보였고, 디지털영상 125, 정보콘텐츠 173, 모바일콘텐츠 141로 조사됐다. 특히 유료화 기반이 정착됨에 따라 정보콘텐츠 업종에 관한 지수가 173으로 가장 높게 조사됐으며, 그 외에 업종도 전반적으로 호전될 것을 전망하고 있었다. 이런 결과는 이번 설문조사 응답자의 54%가 지난해보다 올해 자사의 매출이 증가할 것이라는 답변을 나타낸 것과도 연결된다.

디지털콘텐츠 시장에서 성장 가능성이 높을 것으로 전망되는 분야에서는 모바일콘텐츠 분야가 41%로 가장 높게 나타났으며, 게임(28%)과 정보콘텐츠(15%)가 뒤를 이었다.

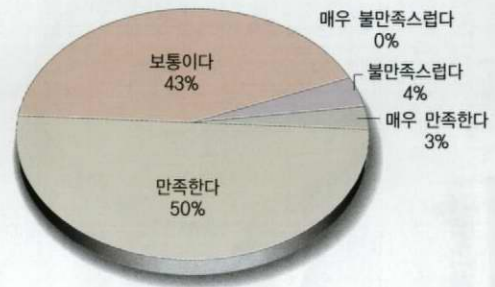
그 이유에 대해서는 모바일콘텐츠 분야의 경우 하드웨어의 급속한 발전으로 그에 준하는 콘텐츠에 관한 요구가 증가하고 있으며, 정부의 지원도 증가하고 있기 때문이라는 응답이 가장 많았다.

게임 시장이 성장할 것이라 전망한 독자들은 게임 시장의 경우 검증된 시장성과 콘텐츠 전분야의 통합콘텐츠라는 점이 이

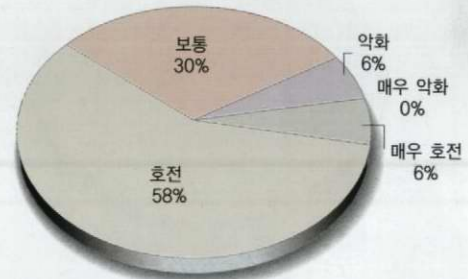
### ▶ 매체를 선택하는 기준은?



### ▶ 월간 <디지털콘텐츠>의 만족도는? (5점 척도)



### ▶ 디지털콘텐츠 시장의 경기에 대한 전망은?



※ DC-BSI 지수는 설문 응답자 중 디지털콘텐츠 관련 업계에 종사하는 분의 설문 결과만을 적용한 결과임.

※ 기업경기실사지수(企業景氣實事指數) - BSI(business survey index)

$$\text{기업경기실사지수} = \frac{\text{호전표시업체수} - \text{악화표시업체수}}{\text{총유효응답 업체수}} \times 100 + 100$$

$$0 \leq \text{BSI} \leq 200$$

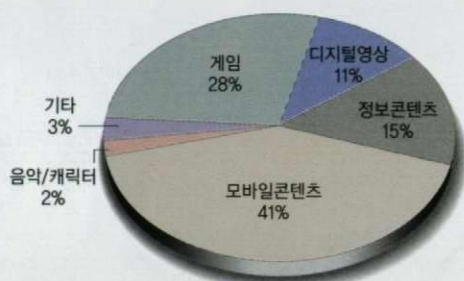
※ BSI는 기업체가 느끼는 체감경기를 나타내며,

- 기준치인 100이면 전분기와 보합 수준이며

- 100 초과이면 전분기보다 호전

- 100 미만이면 전분기보다 둔화되고 있음을 의미

### ▶ 어떤 분야가 성장 가능성이 높다고 생각하는가?



### ▶ 산업활성화를 위해 정부에서 지원했으면 하는 것은?



### ▶ 디지털콘텐츠 관련 비즈니스 전개 시 느끼는 어려운 점은?



유였고, 디지털영상의 경우 정부의 지원과 디지털 기술의 발전이 맞물려 일반인들의 기대가 높아지고 있기 때문이라는 이유가 많았다. 정보콘텐츠 분야의 경우 지식 사회로의 전환에서 오는 개인성향별, 업무별 정보의 필요성이 대두되고 있기 때문이 그 이유였다.

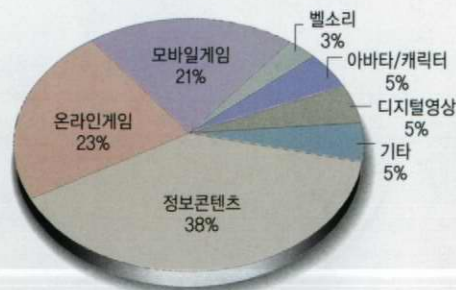
디지털콘텐츠의 산업활성화를 위해 정부에서 지원하기를 바라는 내용에 있어서는 응답자의 60%가 디지털콘텐츠 현지화 지원과 해외 마케팅 부분을 꼽아, 국내 디지털 콘텐츠업체들의 최근 높아진 해외시장 진출에 대해 관심을 보여줬다. 그 외에 관련법률 개선과 첨단기술에 대한 세미나 등이 뒤를 이었고, 기타의견으로는 교육콘텐츠개발 교육장비 지원 사업, 정책자금지원, 연구시설지원, 통계 등이 있었다.

### ▶ 해외시장 진출 지원에 대한 요구 높아

비즈니스 전개 시 느끼는 어려운 점에 대해서는 자금확보(18%), 시장정보 부족(18%), 판로개척(18%) 등의 답변이 많았고, 16%가 전문인력의 부족과 저작권 문제를 들었다. 이에 비해 원천기술이 부족하다는 응답은 11%로 나타나 비교적 기술적인 어려움보다는 자금과 정보, 인력에 대한 어려움이 더 많음을 보여줬다.

여기서 자금확보의 어려움은 2002년도 경기 악화로 인한 결과로 분석되지만, 시장 정보부족 및 판로 개척 관련 정보부족은 시장이 확대되고는 있으나, 그에 부합하는 관련 정보는 여전히 충분하지 못함을 나타내고 있다. 또한 전문적인 기술을 보유한 인력이 부족하다는 지적은 앞으로 우리가 풀어나가야 할 숙제로 지적된다. 또한 무분별하게 사용되고 있는 정보에 관한 저작권 문제가 대두되고 있어, 이와 관련한 법령 및 해결 방안이 제시되지 않을 경우 큰 문제를 발생시킬 수 있을 것으

### ▶ 향후 개발할 예정인 콘텐츠는?



로 예상된다.

향후 개발할 예정인 콘텐츠를 묻는 질문에서는 정보콘텐츠가 38%로 가장 많았고, 온라인게임(23%)과 모바일게임(21%)이 뒤를 이었다. 기타의견으로는 솔루션 및 통합콘텐츠, 애플리케이션 개발 등이 있었다.

### 콘텐츠 변환 및 저작 솔루션 도입 예정

〈디지털콘텐츠〉의 독자들은 향후 도입할 솔루션으로 콘텐츠 변환 및 저작 솔루션(27%)을 가장 많이 꼽았다. 또 마케팅 솔루션(CRM, 광고솔루션, 로그분석툴 등)을 도입할 계획이라고 밝힌 응답자도 22%로 집계됐다.

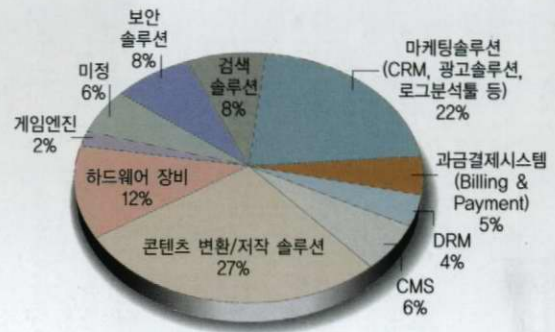
이번 조사결과는 최근 디지털콘텐츠 기업들이 콘텐츠의 변환 및 저작과 마케팅에 가장 큰 관심을 갖고 있음을 간접적으로 보여주는 것이다. 특히 지난해 전 분야에서 BSI 지수가 악화를 나타냈을 때도 광고 마케팅 분야는 호전지수를 나타낸 것을 볼 때 시장이 악화되거나 경쟁이 심화될 경우일수록 마케팅 분야의 중요성이 부각되는 것을 알 수 있다.

이번 솔루션 도입 예정에 대한 응답자들을 업종별로 구분해 보면 게임업체의 경우 20%가 콘텐츠 변환 저작솔루션 도입을 고려한다고 밝혔고, 22%가 하드웨어 장비, 20%는 마케팅 솔루션을 도입할 계획이라고 밝혔다. 디지털영상 업체의 경우 38%가 하드웨어 장비 도입을 고려하고 있었고, 정보콘텐츠 업체의 경우 25%가 콘텐츠 변환 저작 솔루션을, 25%가 마케팅 솔루션 도입을 고려하고 있는 것으로 나타났다. 모바일콘텐츠 업체의 경우 56%가 콘텐츠 변환 및 저작 솔루션 도입을 고려하고 있었다.

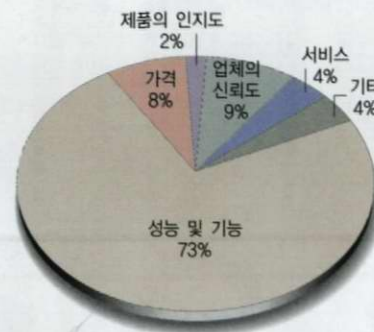
이들 콘텐츠 기업들이 솔루션 도입시 여기서 요인으로는 '성능 및 기능'이 73%를 차지했다. 이 가운데 기능의 경우는 사용 전에도 알 수 있으나, 성능에 대해서는 주로 주위의 평가나 매체 등을 통한 간접정보에 의존하고 있다는 의견이 많아 철저한 고객관리가 솔루션 기업들의 필수 항목임을 다시 한 번 보여줬다. 이외에 중요시되는 요인으로는 업체의 신뢰도와 가격이 꼽혔다.

한편, 디지털콘텐츠 업계 관계자들이 올해 우선적으로 추진하고 있는 목표로는 '매출확대'가 47%로 가장 높았고, 그 외 해외 시장 진출과 인지도 확보, 핵심기술 확보 등이 뒤를 이었다. 🚗

### ▶ 향후 도입하고자 하는 솔루션이 있다면?



### ▶ 솔루션 도입시 가장 우선적으로 고려하는 사항은?



### ▶ 올해 귀사가 추진하는 우선적인 목표는 무엇인가? (다중선택)

