

2004년 2분기 DC시장 1조6,100억원 규모 형성

전분기 대비 4.9% 성장 ... 연간 6조5,000억원 규모 전망

정보통신부 산하 한국소프트웨어진흥원(KIPA)과 한국콘텐츠산업연합회(KIBA)는 지난 7월 12일부터 8월 13일까지 약 1개월간에 걸쳐 국내 디지털콘텐츠 관련 사업을 영위하고 있는 기업 402개사를 대상으로 시장조사를 실시했다. 이번 조사는 시시각각으로 변하는 디지털콘텐츠 산업의 시장환경을 신속히 파악하고 이에 대한 정책적 대응력을 높이기 위해 추진된 것으로 보다 빠르고 정확한 분기별 시장 추이를 살펴볼 수 있을 것으로 기대된다. 최근 발표된 '국내 디지털콘텐츠 산업 시장조사 보고서' 전문을 게재한다.

〈편집자 주〉

2004년 2분기 디지털콘텐츠 산업의 전체 매출 규모는 지난 1분기에 비해 약 4.9% 성장한 1조6,100억원 수준을 기록한 것으로 조사됐다. 국내 경제 모든 분야에서 불황이 계속되고 있는 가운데 디지털콘텐츠 관련 산업도 역시 여기에서 예외가 될 수는 없다는 것을 보여주고 있는 것이다.

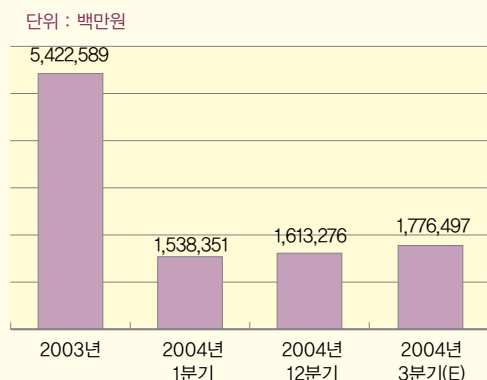
축에 디지털콘텐츠 산업이 큰 영향을 받을 수밖에 없다는 것을 여실히 보여주고 있는 결과이다.

이와 같은 좋지 않은 경기 상황에 대한 불안감은 3분기의 전망에도 그대로 나타나고 있다. 조사에 응답한 기업들 중에서 3분기에 매출이 증가할 것이라고 예상한

고는 볼 수 없다. 특히 지난 1분기 조사에서 2분기의 매출 성장률이 22%대로 예상됐던 것을 감안하면 3분기의 경기전망이 그리 좋지 않은 것임을 다시 한 번 확인할 수 있다.

한편 부문별 매출액은 '제작 및 서비스' 관련 업종이 약 1조1,000억원 수준으

● 디지털콘텐츠 시장 전체 시장 규모



전통적으로 2분기의 매출은 1분기에 비해 떨어지거나 성장이 둔화되기는 하지만, 지난해까지 디지털콘텐츠 산업이 연평균 35%의 고속 성장을 지속해 왔다는 것을 상기해 볼 때 이는 계절적 영향이라기 보다는 계속되고 있는 불황의 영향으로 보는 것이 더 타당할 것이다.

특히 디지털콘텐츠 산업의 많은 부분을 '엔터테인먼트' 관련 사업 분야가 차지하고 있기 때문에 소비자들의 소비 심리 위

기업은 42개 기업으로 전체 응답 기업의 26.6%에 그쳤다.

3분기의 전체 매출 규모는 약 1조2,400억원으로 2분기보다 10.1% 성장할 것으로 전망됐는데, 비록 3분기의 매출 성장률이 2분기 성장률 4.9%의 2배가 넘는 것으로 예상했지만 성장 산업인 디지털콘텐츠 산업의 특성상, 그리고 여름 방학을 맞아 게임 업종 등의 매출이 크게 증가하는 3분기의 특성을 감안할 때 그리 밝은 전망이라

로 1분기에 이어 가장 큰 매출 규모를 보였으며, '솔루션' 부문이 3,000억원 규모로 2위, '유통' 부문은 가장 낮은 1,900억원 규모를 형성하고 있다.

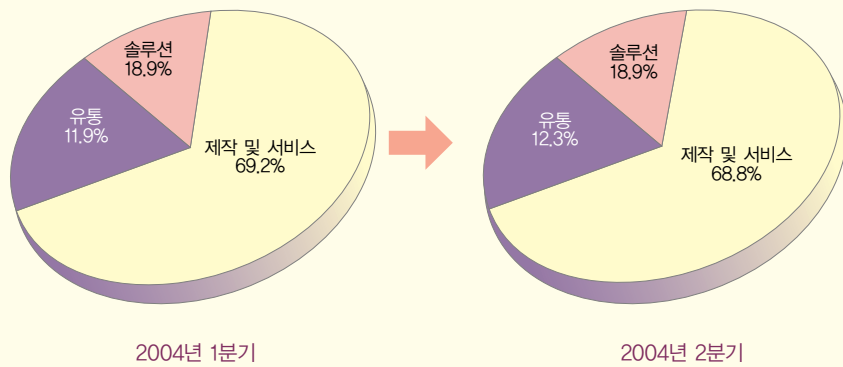
2004년 3분기의 부문별 예상 매출 규모를 살펴보면, 제작 및 서비스 부문이 약 1조2,700억원으로 역시 가장 높은 비중을 보여줬고, 솔루션 부문은 약 3,800억원, 유통 부문은 약 2,400억원의 매출 규모를 보일 것으로 예상됐다.

단위 : 백만원

조사시기	제작 및 서비스	유통	솔루션
2003년	3,425,284	807,098	1,190,207
2004년 1분기	1,064,522	183,206	290,623
2004년 2분기	1,109,914	197,913	305,450
2004년 3분기	1,243,513	221,487	311,479
1~2분기 성장률	4.3%	8.0%	5.1%

※ 본 보고서에서의 모든 시장 규모는 '광고 매출'과 '디지털콘텐츠' 외 매출을 제외한 순수 디지털콘텐츠 관련 매출로만 계산됨.

● 제작 및 서비스 업종 시장 비중 변화



업종별 시장 비중

2004년도 2분기의 디지털콘텐츠 산업에서 각 업종이 전체 시장에서 차지하는 비중은 '제작 및 서비스' 업종이 가장 높은 68.8%를 차지했으며, 솔루션 부문은 18.9%로 그 뒤를 이어 2위, 유통 부문이 12.3%로 가장 낮은 비중을 보이는 것으로 조사됐다.

제작 및 서비스 부문은 1분기 전체 비중에서 69.2%를 차지했었고 0.4%의 비중 감소를 기록한 것으로 조사됐다. 솔루션 부문은 1분기에도 18.9%를 기록해 비중 변화가 거의 없는 것으로 나타났다. 유통 부문은 1분기에는 11.9%의 비중을 기록했으나 2004년도 2분기에는 12.3%

의 비중을 보여 0.4% 증가한 것으로 나타났다.

제작 및 서비스 업종 시장 규모

제작 및 서비스 업종은 디지털콘텐츠를 직접 생산하고 서비스하는 업종으로 디지털콘텐츠 산업의 근간이 되는 업종이다. 2분기에서 비중이 조금 감소한 것으로 나타났다지만 제작 및 서비스 업종은 여전히 전체 시장에서 70% 가까운 시장 규모를 차지, 디지털콘텐츠 산업에서 가장 중요한 위치를 확보하고 있다. 제작 및 서비스 관련 업종은 게임, 디지털 영상 애니메이션 등 8개의 하위 업종으로 분류된다.

이 하위분류를 따라 제작 및 서비스 부

문의 업종들을 자세히 살펴보면, 2분기에 가장 큰 시장을 형성하고 있는 업종은 게임 관련 업종이며, 약 5,000억원의 시장 규모를 기록하고 있는 것으로 나타났다. 이는 다른 시장의 3~10배에 달하는 커다란 시장 규모일 뿐만 아니라 전체 시장 규모의 31.2%를 차지하는 것이다.

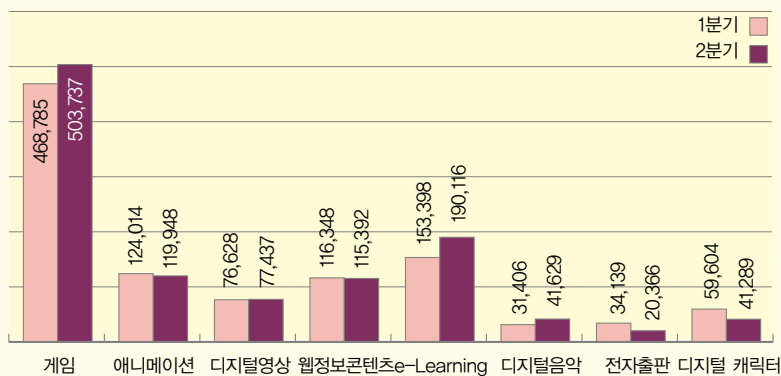
2위의 시장 규모를 보인 업종은 e러닝 관련 업종으로 1분기보다 23.8% 성장한 약 1,901억원의 시장을 형성하고 있는 것으로 조사됐다.

e러닝 관련 업종은 2분기의 성장률도 높아 일반적인 교육 관련 산업처럼 불황의 영향을 다른 업종에 비해 덜 받고 있는 것으로 해석할 수 있다. 그 뒤를 이어 웹정보콘텐츠 업종과 애니메이션 업종이 3위와 4위의 시장 규모를 차지하고 있는데, 두 업종 모두 1분기에 비해 매출 규모가 약간 줄어든 것으로 조사됐다.

애니메이션 업종의 경우 시장 규모가 1분기보다 3.3% 감소한 1,190억원으로 조사됐으며 웹정보콘텐츠 업종의 경우 0.8% 감소한 1,150억원으로 집계됐다.

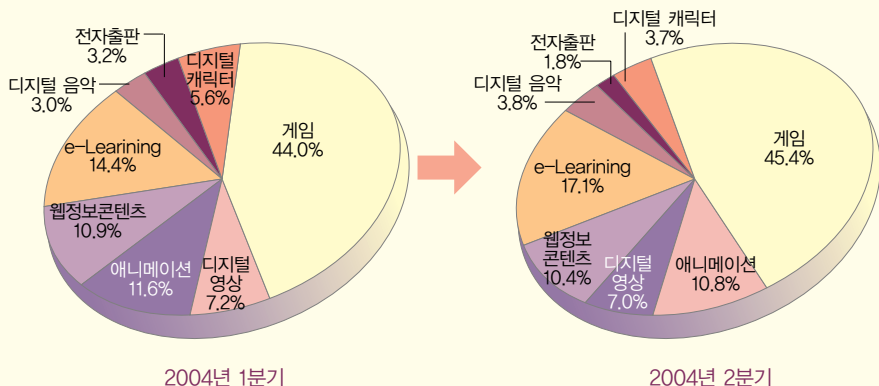
2분기 제작 및 서비스 시장에서는 가장 큰 규모를 차지하는 게임이 분기당 5,000억원 규모를 돌파했다. 게임 업종은 1분기에 비해 7.5%의 성장률을 기록, 제작 및 서비스 업종의 45.4%를 차지하며 1분기의 비중인 44%에 비해 1.4%의 비중 증가를 보인 것으로 나타났다. 또한 게임 업종의 3분기 예상 매출 규모는 약 5,600억원 수준으로 2분기에 비해 12.3% 가량 성장할 것으로 예상됐다.

게임 업종의 경우 여름 방학 및 연말의



● 제작 및 서비스 업종 전체 시장 규모

● 조사 시기별 시장 비중 변화



소비 지출 증가 등의 영향으로 전통적으로 하반기 수요가 상반기에 비해 더 많은 점을 감안하면 4분기 이후 게임 분야가 제작 및 서비스 시장에서 차지하는 비중은 더욱 올라갈 것으로 예상된다.

한편 최근 각광 받고 있는 e러닝 업종의 경우도 2004년 1분기 14.4%, 2004년 2분기 17.1%로 시장 비중이 확대됐으며, 3분기에는 19.1%를 기록할 것으로 예상돼 시장 내에서 차지하고 있는 비중이 3분기까지 계속해서 늘어날 것으로 전망된다.

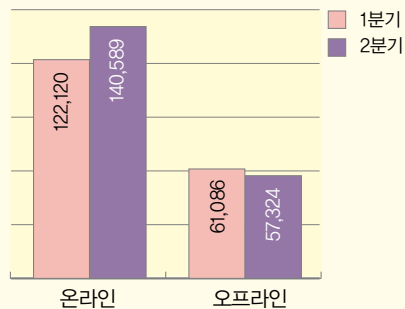
유통 및 솔루션 시장 규모

디지털콘텐츠의 유통 시장은 온라인 유통 시장과 오프라인 유통 시장으로 구성

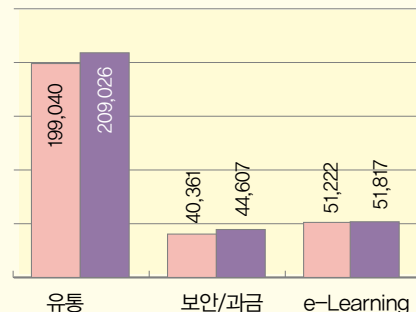
되며, 2분기 전체 디지털콘텐츠 시장의 12.9%인 1,979억원 규모를 형성하고 있는 것으로 조사됐다. 이 중 온라인 유통 시장의 규모는 약 1,405억원으로 오프라인 시장의 573억원에 비해 약 세 배정도 큰 시장을 형성하고 있는 것으로 조사됐다.

전체 유통 시장의 경우 1분기와 비교해 약 8%의 성장을 기록했으며 이중 온라인 유통 시장은 15.1% 증가, 오프라인 유통 시장은 6.2% 감소한 성장률을 기록했다. 특히 오프라인 유통 시장의 감소는 경기 침체가 지속되면서 개인과 기업 모두 제품의 구매를 꺼리거나 미루는 경향으로 인해 2분기 비교적 큰 폭의 매출 감소를 겪은 것으로 풀이될 수 있다.

● 유통 시장 세부 규모 단위 : 백만원



● 솔루션 시장 세부 규모 단위 : 백만원



디지털콘텐츠 관련 솔루션들을 공급하는 솔루션 업종의 경우 유통 부문의 솔루션 판매가 가장 큰 비중을 차지하는 것으로 조사됐다.

2분기 유통 관련 솔루션의 시장 규모는 약 1,990억원 수준으로 조사됐으며, 보안 및 과금 관련 솔루션 시장은 약 446억원, e러닝 관련 솔루션 시장은 약 518억원 수준의 시장을 형성하고 있는 것으로 나타났다.

또한 유통 부문은 3분기에 11.9%의 성장률을 보이며 2,114억원 규모의 시장을 형성할 것으로 예상되며, 솔루션 부문은 2% 정도의 낮은 성장률을 보이며 3분기에 3,114억원 가량의 시장 규모를 형성할 것으로 전망됐다.

● 제작 및 서비스 시장 세부 규모

단위 : 백만원

중분류	1분기		2분기		3분기		성장률(%) (1분기~2분기)
	매출액	비중(%)	매출액	비중(%)	매출액	비중(%)	
게임	468,785	44.0	503,737	45.4	568,908	45.8	7.5
애니메이션	124,014	11.6	119,948	10.8	151,623	12.2	-3.3
디지털영상	76,628	7.2	77,437	7.0	81,718	6.6	1.1
웹정보콘텐츠	116,348	10.9	115,392	10.4	114,630	9.2	-0.8
e-Learning	153,598	14.4	190,116	17.1	237,772	19.1	23.8
디지털 음악	31,139	3.0	41,629	3.8	35,181	2.8	32.6
전자출판	34,139	3.2	20,366	1.8	18,873	1.5	-40.3
디지털 캐릭터	59,604	5.6	41,289	3.7	34,807	2.8	-30.7
소계	1,064,522	100	1,109,914	100	1,243,513	100	4.3

● 유통 및 솔루션 부문 세부 규모

단위 : 백만원

구분	1분기		2분기		3분기(추정)		성장률(%) (1분기~2분기)	
	매출액	비중(%)	매출액	비중(%)	매출액	비중(%)		
유통	온라인	122,120	66.7	140,589	71.0	160,141	72.3	15.1
	오프라인	61,086	33.3	57,324	29.0	61,347	27.7	-6.2
	소계	183,206	100	197,913	100	211,487	100	8.0
솔루션	유통	199,040	68.5	209,026	68.4	203,524	65.3	5.0
	보안 및 과금	40,361	13.9	44,607	14.6	49,119	15.8	10.5
	e-Learning	51,222	17.6	51,817	17.0	58,836	18.9	1.2
	소계	290,623	100	305,450	100	311,479	100	5.1

유통 부문의 하위 업종 중에서는 온라인 유통 부문의 매출 규모가 3분기 13.9% 성장할 것으로 전망됐으며, 오프라인 부문의 매출 규모는 2분기에 비해 7% 증가한 613 억원 규모를 형성할 것으로 전망됐다.

유통 시장 내에서 온라인 형태의 유통이 차지하는 비중은 1분기 66.7%에서 2분기 71.0%로 다소 증가할 전망이며, 오프라인 형태의 유통이 차지하는 비중은 33.3%에서 29.0%로 조금 감소할 것으로

보인다. 이는 대형 포털이 주를 이루는 온라인 형태의 유통 시장이 디지털콘텐츠 유통에서 점점 더 큰 비중을 차지하게 되는 것을 의미하며, 게임 패키지가 주를 이루는 오프라인 유통 시장은 패키지 게임의 몰락과 함께 점점 입지가 좁아져가고 있다는 것을 의미하는 것이다.

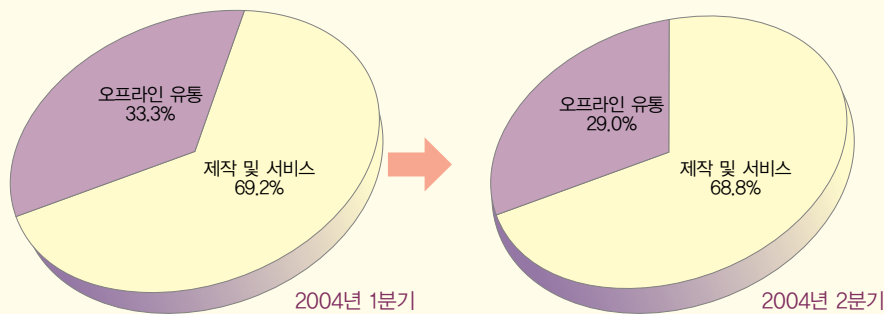
솔루션 시장 내에서는 유통 관련 솔루션의 매출 규모가 1분기 68.5%에서 2분

기에는 68.4%로 다소 줄어들었으나 큰 의미가 있는 차이는 아니었으며, e러닝 관련 솔루션의 비중은 17.6%에서 17%로 다소 줄어들고, 보안 및 과금 관련 솔루션은 13.9%에서 14.6%로 다소 증가했다. 이는 1분기 e러닝 시장의 효과가 2분기에 들어서 다소 주춤했기 때문으로 분석되나 비중의 증감이 그리 크지 않기 때문에 전체 시장 비중에는 큰 변화가 없는 것으로 해석할 수 있다.

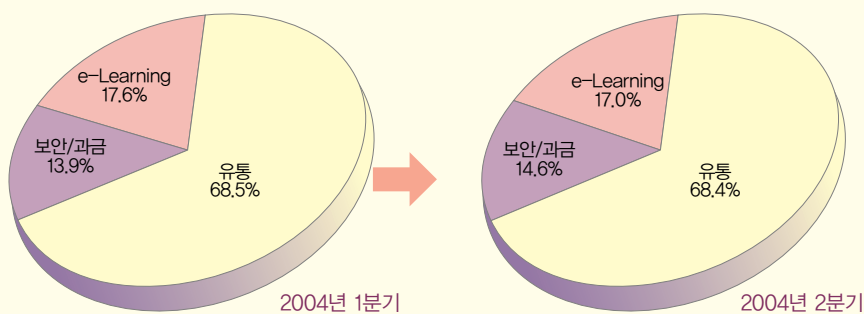
수출 규모

내수에서의 불황에도 불구하고 2004년 2분기의 수출 규모는 지속적인 증가 추세를 보이고 있는 것으로 나타났다. 2분기의 수출 실적은 1분기에 비해 20.6% 성장하며 1,200억원 규모를 기록했고, 전체 매출 규모에서 수출이 차지하는 비중도 6.8%에서 7.8%로 1% 증가했다. 게임을 중심으로 국제적 인지도를 가진 디지털콘텐츠 기업들이 하나 둘 생겨나기 시작했고, 중소기업의 경우 내수 불황을 수출을 통해 타개하려는 디지털콘텐츠 기업들의 생존 전략이 수출 증가라는 결과를 가져온 것으로 해석된다.

● 조사 시기별 유통 시장 비중 변화

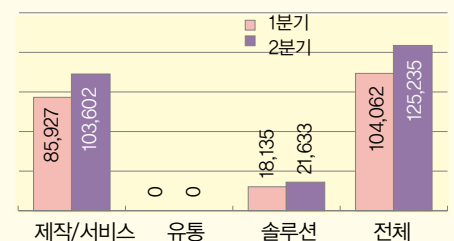


● 조사 시기별 솔루션 시장 비중 변화



● 분기별 수출 규모

단위 : 백만원



업종 대분류별 수출 규모를 살펴보면 제작 및 서비스 부문이 가장 많은 1,036 억원대의 수출을 기록한 것으로 조사됐으

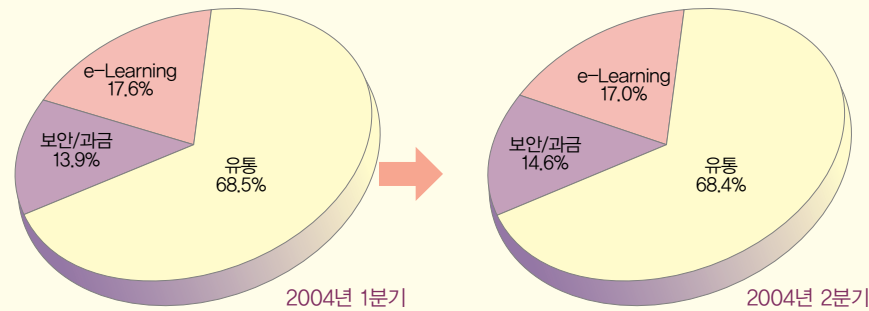
● 디지털콘텐츠 수출 규모

단위 : 백만원

구분(중분류)	2004년도 1분기		2004년도 2분기		2004년도 3분기		성장률(%) (1분기~2분기)
	수출액	비중(%)	수출액	비중(%)	수출액	비중(%)	
제작 및 서비스	85,927	82.6	103,602	82.7	124,808	85.6	20.6
유통	0	0	0	0	0	0	0
솔루션	18,135	17.4	21,633	17.3	20,952	14.4	19.3
소계	104,062	100	125,235	100	145,760	100	20.3

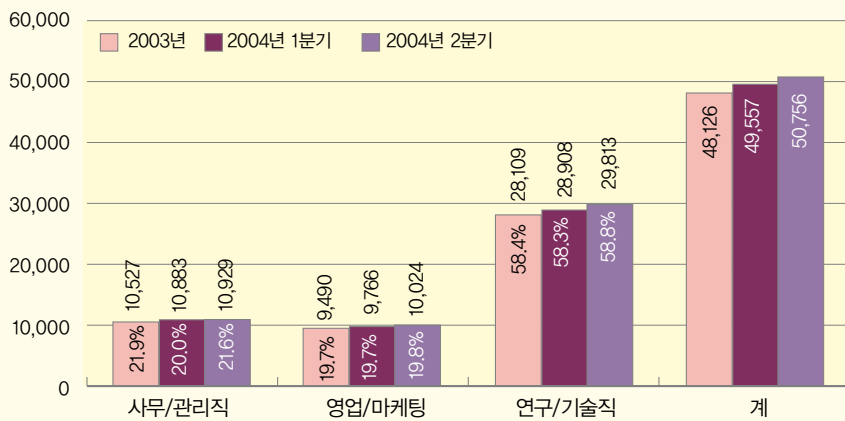
※ 비중은 디지털 콘텐츠 시장 전체 대비 비중

● 조사 시기별 솔루션 시장 비중 변화



● 직종별 종사자 총계 현황 비교

단위 : 명



※ 비중은 디지털 콘텐츠 시장 전체 대비 비중

● 디지털콘텐츠 산업 직종별 고용 현황

단위 : 명

연도	구분	사무/관리직	영업/마케팅	연구/기술직	계	외국인 근로자
2003년	총인원	10,527	9,490	28,109	48,126	100
	비중	21.9%	19.7%	58.4%	100.0%	0.2%
2004년 1분기	총인원	10,883	9,766	28,908	49,557	206
	비중	22.0%	19.7%	58.3%	100.0%	0.4%
2004년 2분기	총인원	10,929	10,024	29,813	50,765	206
	비중	21.5%	19.7%	58.7%	100.0%	0.4%
2분기 인원 증가분 (1분기 대비)		46	258	905	1,208	-
2분기 인원 증가율 (1분기 대비)		0.4%	2.6%	3.1%	2.4%	0.0%

며, 솔루션 부문의 경우 216억원 규모의 수출을 기록하고 있는 것으로 조사됐다.

유통 관련 업종들의 수출의 경우 1분기와 마찬가지로 조사 대상 기업중 수출 실적을 갖고 있는 업체는 발견되지 않았다. 이는 다음, NHN 등 온라인 포털을 중심으로 해외 진출이 활발하게 모색되고 있지만 아직 이렇다할 실적을 내지 못하고 있기 때문에 분석되며, 3분기에는 NHN의 일본 및 중국 진출과 라이코스 인수를 통한 다음의 미국 진출 등으로 유통 업종의 수출 성과가 어느 정도 가시화 될 것으로 전망된다.

3분기 제작 및 서비스 부문의 수출은 2분기에 비해 20.5% 성장한 1,248억원 규모로 증가할 것으로 예상되며, 전체 수출에서 85.6%의 비중을 차지하게 될 것으로 전망된다.

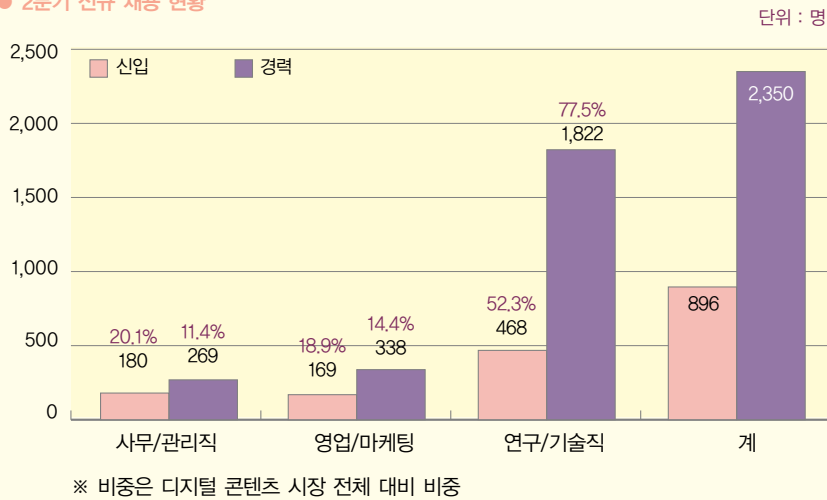
반면 솔루션 부문의 수출 규모는 전 분기에 비해 조금 줄어든 2,095억원 규모로 3.1%의 감소를 기록할 것해 전체 수출에서 차지하는 비중도 17.3%에서 14.4%로 낮아질 것으로 전망된다.

전체 및 직종별 고용 현황

2004년 1분기 현재 디지털콘텐츠 관련 산업에 종사하고 있는 총인원은 2003년 말의 총인원인 4만9,557명에 비해 1,208명 증가한 5만756명으로 약 2.4% 정도 고용이 증가한 것으로 조사됐다. 이는 2003년말에서 2004년 1분기에 증가한 3.0%보다는 다소 떨어진 수치다.

‘사무/관리직’, ‘영업/마케팅’, ‘연구/기술직’의 세 가지 분야로 나누어 조사된 직종별 고용 현황에서 현재 가장 많은 인원이 고용된 직종은 ‘연구/기술직’으로

● 2분기 신규 채용 현황



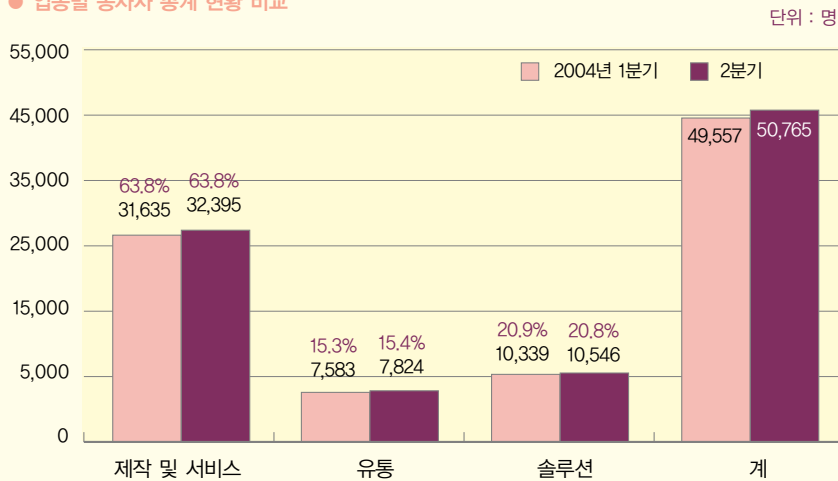
종사하고 있는 외국인 근로자는 2004년 206명에서 2004년 2분기에도 206명으로 변화가 없는 것으로 조사됐다.

직종별 신규 채용 현황

직종별 신규 채용 역시 신입과 경력 양쪽 모두에서 연구/기술 관련 직종이 가장 높았다. 2분기 '연구/기술' 관련 직종의 신규 채용 인력 규모는 신입 168명, 경력 1,822명으로 전체 신규 채용 인력의 70.5%가 연구 기술 관련 직종인 것으로 조사됐다.

또한 기업들은 여전히 신입 채용보다 경력 직원 채용을 더 선호하고 있지만 신입 채용의 비중은 1분기에 비해 다소 늘어난 것으로 조사됐다. 2004년도 2분기 신입 사원의 채용은 896명에 전체 신규 채용 직원의 27.6%를 차지해 1분기의 23.4%에 비해 4.2% 높아졌다. 경력직 사원의 채용은 2,350명에 전체의 72.4%를 차지하는 것으로 조사돼 신규 채용의 비중이 늘긴 했지만 여전히 경력직의 채용이 신규 채용의 대종을 이루고 있다는 것을 알 수 있었다.

● 업종별 종사자 총계 현황 비교



이러한 경력 사원에 대한 선호는 전체 직종에 걸쳐서 나타나는데 연구/기술직의 경우 경력직 사원이 신입 사원에 비해 약 3.9배 가량 높은 것으로 나타났으며, 영업/마케팅 직종의 경우 2배, 사무/관리직 사원의 경우 약 1.5배정도 경력 사원의 채용이 많은 것으로 조사됐다.

업종별 고용 현황

업종별 고용 현황을 살펴보면, 역시 가장 큰 시장규모를 형성하고 있는 업종은 제작 및 서비스 분야로 2004년 2분기 현

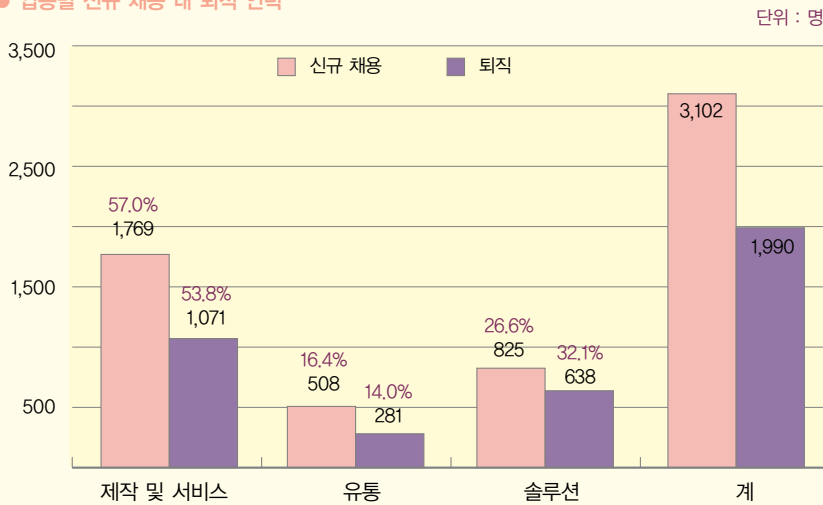
전체의 58.8% 해당하는 2만9,813명이었다. 그 다음으로는 전체의 21.6%를 차지하는 '사무/관리직'이 1만9,292명으로 2위, '영업/마케팅' 직종의 고용 인원이 1만 24명으로 19.8%를 기록, 전체 직종 중 가장 낮은 비중을 보였다.

2003년말의 고용 인원 대비 가장 많은 수가 증가한 직종은 '연구/기술직' 관련 직종으로 작년 대비 3.1%의 고용 증가를 보였고, '영업/마케팅'의 경우 인원이

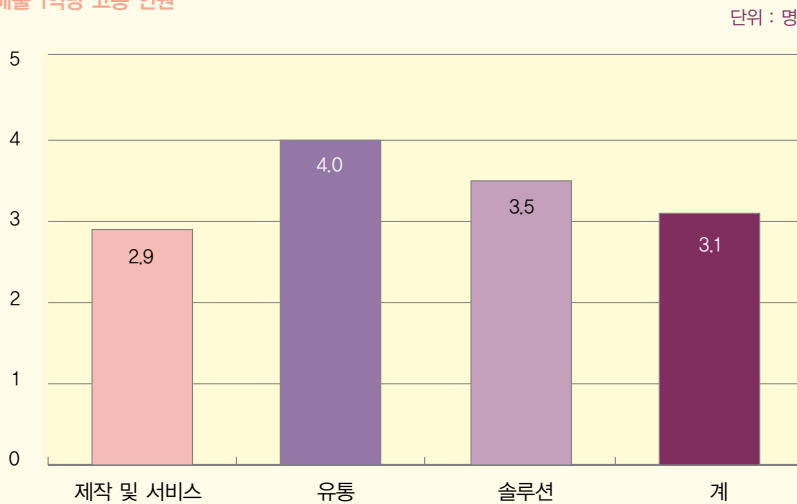
2.6% 증가했으며, '사무/관리직' 관련 직종 종사자들은 가장 낮은 0.4%의 고용 증가를 보인 것으로 조사됐다. 이는 이전 분기의 조사 결과와 유사하지만 2분기에는 '사무/관리직' 인원보다 '영업/마케팅' 관련 직종의 고용이 더 많았다는 점이 지난 분기와는 다른 것이다. '연구/기술직'은 여전히 가장 많은 수의 인원이 고용돼 있었고 고용 증가율도 가장 높았다.

한편 국내 디지털콘텐츠 산업 분야에

● 업종별 신규 채용 대 퇴직 인력



● 매출 1억당 고용 인원



재 2003년에 비해 760명 증가한 약 3만 2,300명에 달하는 인력들이 이 분야에 종사하고 있는 것으로 조사됐다. 이는 전체 종사자의 63.8%에 해당하는 것으로 그 비중 자체는 1분기에 비해 별다른 변화가 없었다.

한편, 유통 부문의 경우 231명, 솔루션 업종의 경우 207명의 인원 증가가 있어 지난 분기 100명 내외의 인력 증가에 비해 많은 인원들이 신규 채용된 것으로 조

사됐다. 이렇게 신규 채용 인원이 증가했지만 전체 종사자 중 차지하는 비중엔 별다른 변화는 없었다.

업종별 인력 고용 현황에서 나타난 종사자 통계를 신규 채용 규모를 통해 확인해 보았는데, 업종별 인력 규모가 큰 제조 및 서비스 업종의 경우 신규 채용의 규모도 다른 업종에 비해 월등히 큰 것으로 확인됐다.

먼저 제조 및 서비스 업종의 경우 2분기에 신규 채용된 인력은 모두 1,769명인

반면, 퇴직 인력은 1,071명으로 698명의 인원 순증가가 있었다. 유통 업종은 508명 신규 채용에 281명 퇴직해 인원 순증가는 227명이었고, 솔루션 업종은 825명 신규 채용으로 채용 규모는 유통 업종보다 컸지만 퇴직 인력이 638명에 달해 인력 증가가 유통 업종보다 적은 187명을 기록했다.

또한 각 업종의 신규 채용 대 퇴직 인력의 비율을 살펴보면, 제조 및 서비스의 경우 60.5%, 유통 업종의 경우 55.3%, 솔루션 업종의 경우 77.3%로 솔루션 업종이 신규 채용 대 퇴직 인력의 비율이 가장 높아 이 업종의 기업들이 가장 보수적으로 인력 운용을 하고 있는 것으로 나타났다.

● 매출 대비 고용 효과

2분기 디지털콘텐츠 산업에서 매출 대비 고용 효과는 1억원당 평균 3.1명 수준으로 조사됐다. 이는 산업의 고용 효과를 나타내는 것으로 매출을 1억원 올리기 위해서 현재 필요한 고용 인력의 수를 의미한다.

업종별로 살펴보면, 유통업종에서 매출 대비 고용 효과가 가장 높은 것으로 나타났다. 매출 1억원당 고용 인력을 보면, 유통 업종이 4.0명으로 가장 높았고, 다음으로 솔루션 업종이 3.5명, 제조 및 서비스업종이 2.9명으로 조사됐다.

하지만 이는 역으로 보면 유통업종의 생산성이 가장 낮다는 것을 의미하기도 한다. 실제 업종별 인당 매출액을 살펴보면, 유통업종이 2,529만원으로 가장 낮았고, 솔루션 업종이 2,896만원, 제조 및 서비스 업종이 3,426만원 수준으로 것으로 나타났다. 디지털콘텐츠 산업 전체의 1인당 매출은 3,178만원으로 조사됐다. 