

지난해 국내 DC시장 38.5% 성장 5조4,000억원 규모

KIPA '2003 DC산업백서' 발간 ... 2007년까지 연평균 38.7% 고속성장 전망

지난해 국내 디지털콘텐츠 시장은 5조4,000억원 규모로 전년대비 38.5%로 성장한 것으로 나타났다. 한국소프트웨어진흥원(KIPA)이 지난 6월30일 발간한 2003년 디지털콘텐츠산업백서'에 따르면 국내 디지털콘텐츠시장은 지난 2002년 3조9,138억원에서 지난해 5조4,225억원으로 늘었다. 특히 국내 디지털콘텐츠 산업은 연평균 38.7%의 고속성장을 거듭해 2007년에는 시장규모가 20조원에 이를 것으로 분석됐다. 디지털콘텐츠산업백서의 주요 내용을 발췌했다.

글 / 신승철 기자

지난해에 이어 두번째 발간된 백서는 ▲국내외 디지털콘텐츠 산업 및 정책동향의 소개 ▲디지털콘텐츠 산업의 활성화를 위한 입법적 노력 ▲게임영상·애니메이션·모바일콘텐츠·e러닝 등 각 분야별 동향 ▲온·오프라인 상의 디지털콘텐츠 유통 ▲관객수 1,000만명을 넘은 '태극기 휘날리며'에 적용된 기술 및 표준화 등을 다루고 있다.

이밖에 부록에는 '국내 디지털콘텐츠 기업현황 목록' 등이 상세하게 정리돼 있으며, 디지털콘텐츠 상거래시 사업자

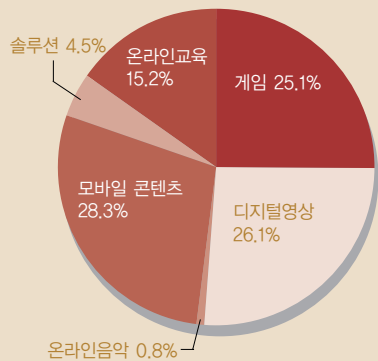
와 소비자가 주의해야 할 점 등을 알기 쉽게 소개한 '디지털콘텐츠 소비자보호 가이드라인 및 표시제도 안내'가 첨부돼 있다.

지난해 전세계 DC시장 1,139억달러

백서에 따르면, 지난해 세계 디지털콘텐츠 시장은 1,139억달러(한화 약 148조 원)로 전세계 경상 GDP(34조9,000억달러)의 0.33%를 차지했다. 또한 미주권이 세계 시장의 41.6%를, 일본이 14.1%를 차지했으며, 중국을 포함한 중화권 시장

이 급속히 성장할 것으로 전망됐다. 분야별로는 게임 및 디지털영상, 모바일콘텐츠 분야가 시장을 주도했으며, 향후 모바일콘텐츠, 솔루션 분야는 높은 성장이 점쳐졌다.

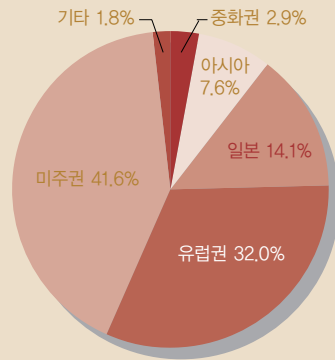
전세계 게임시장을 살펴보면, 약 286억5,700만달러(모바일게임 제외)에 달해 전체 디지털콘텐츠 시장의 25% 가량을 차지했다. 이중 게임장 수입을 제외하고도 아케이드게임 시장이 123억5,900만달러를 차지해 전체시장의 43%를 차지한 반면, 한국과 중국 등 아시아를 중심



▲ 분야별 세계 디지털콘텐츠 시장 분포

으로 급격히 성장하고 있는 온라인게임은 여전히 세계 게임시장에서 차지하는 비중은 그리 크지 않았다.

지난해 세계 디지털영상 시장 규모는 약 297억3,900만달러로 전세계 디지털 콘텐츠 시장의 약 26%를 차지했다. 2002년과 대비해 23%의 성장률을 기록했는데, 이는 새로운 형태의 영상콘텐츠가 등장했기 때문이라기보다는 영상물의 유통포맷의 하나인 DVD시장이 큰폭으로 성장했기 때문인 것으로 분석된다. 그리고 아직 미미하기는 하지만 TVoD가



▲ 권역별 디지털콘텐츠 시장 분포

가장 괄목한 성장을 보인 것은 모바일콘텐츠 분야였다. 제3세계를 중심으로 한 이동통신 가입자의 지속적인 증가, 지역과 국가에 따라 다르긴 하지만 지속적으로 이뤄지는 이동통신 네트워크의 진화, 그리고 게임폰, 카메라폰, MP3폰, 스마트폰 등 데이터통신의 기능을 강화한 데이터통신 전용단말기의 출시 및 확산은 세계 모바일콘텐츠 시장을 전년대비 약 47%의 성장세를 기록하며 322억1,100만달러의 시장을 형성케 했다.

온라인교육과 온라인출판, 그리고 온

양 단말기, 불법복제와 사용자들의 무료 콘텐츠에 대한 선호 등으로 기대만큼의 성장은 이루지 못했다.

국내 DC시장, 전년대비 38.5% 성장

2003년말 기준으로 5조4,225억원인 국내 디지털콘텐츠 시장은 연평균 38.7%의 고속 성장을 거듭, 오는 2007년에는 20조원의 시장을 형성할 것으로 전망됐다. 온라인게임의 강세와 콘솔 및 아케이드 게임의 온라인화에 따라 게임분야의 고성장은 지속될 것이며, 무선콘텐츠에 대한 수요도 실생활과 연계돼 가며 지적재산권 보호 등을 위한 솔루션 시장이 급성장할 것이기 때문이다.

지난해에는 전년대비 1조5,000억원 가량이 늘어나 38.5% 성장했으며, 전체 매출액중 제작 및 서비스 매출액이 63.2%를 차지했다. CDN, 플랫폼, 게이트웨이 등 유무선 유통솔루션 업체와 DRM, 워터마킹 등 보안 및 과금업체, 이더닝 관련 저작도구 제작업체로 구성된 솔루션 부문의 지난해 매출액은 약 1조 2,000억원으로 전년대비 44.6%의 고성장을 기록했다.

디지털콘텐츠 시장의 수출 규모는 지난해 2억9,000만달러며, 이중 제작 및 서비스 부문이 2억5,000만달러로 전체의 86.8%를 차지했다. 솔루션 부문은 3,647만달러, 유통 부문은 141만달러로 매우 미미했다. 전년대비 수출증가율은 40.8%를 보였으며, 분야별로는 게임용 포함한 제작 및 서비스 부문이 42.6%, 솔루션 30.2%, 유통이 27.4%의 상승세를 보여줬다.

국내 디지털콘텐츠 산업종사자 수를 살펴보면, 지난해 총 4만8,126명이었으

〈표 1〉 전세계 게임시장 규모 및 전망

(단위: 백만 US달러)

구분	2002년	2003년	2004년	2005년	2006년	2007년	2003~07 CAGR
세계전체	28,458	28,657	28,747	28,802	32,106	35,927	5.8%
아케이드게임	11,759	12,359	13,241	13,920	14,721	15,560	5.9%
PC게임	3,729	3,509	3,302	3,101	2,911	2,733	-6.1%
온라인게임	964	1,682	2,732	3,949	5,114	6,716	41.4%
비디오게임	12,006	11,107	9,472	7,832	9,360	10,918	-0.4%
모바일게임	(477)	(746)	(1,138)	(1,695)	(2,314)	(2,915)	(40.6%)

* 모바일게임 시장은 전체시장에서 제외
* 아케이드 게임에서 게임장 수입은 제외

본격적으로 시장을 형성했으며 향후에는 디지털영상 시장에서 가장 주요한 분야로 자리잡을 것으로 전망된다.

지난해 전세계 디지털콘텐츠 산업에서

라인음악 시장은 콘텐츠의 디지털화가 시작된 초창기부터 많은 기회와 가능성을 줄 것으로 여겨진 분야다. 하지만 지난해에도 표준화되지 못한 솔루션, 저사

〈표 2〉 국내 디지털콘텐츠 시장규모 및 전망

(단위: 억원)

구분	2002년	2003년	2004년	2005년	2006년	2007년	2003~07 CAGR
제작	25,209	34,252	46,856	64,799	89,147	121,026	37.1
유통	5,695	8,071	11,299	15,593	20,271	26,352	34.4
솔루션	8,234	11,902	17,020	24,679	36,278	53,328	45.5
합계	39,138	54,225	75,175	105,071	145,696	200,707	38.7

며 이중 정규직은 4만5,213명, 임시직은 2,913명이었다. 정규직에서 남성은 3만 3,369명이었고, 여성은 1만1,844명이었다. 분야별로는 제작 및 서비스 부문이 3만403명으로 63.2%, 솔루션 부문이 1만 206명으로 21.3%, 유통 부문이 7,463명으로 15.5%의 비중을 차지했다.

또한 지난해말 기준으로 제작 및 서비스 1,854개, 유통 349개, 솔루션 780개 등 총 2,982개 디지털콘텐츠 기업이 활동 중인 것으로 조사됐다. 전년 대비 36.0% 증가한 이유는 지난해 디지털콘텐츠 산업에 대한 정부의 육성정책과 무선분야의 신규사업 급성장에 기인한 것이다.

특히 솔루션 부문이 전년 대비 104.7% 증가했는데, 이는 디지털콘텐츠 저작권 보호와 보다 나은 디지털콘텐츠 비즈니스 환경을 구축하려는 디지털콘텐츠 기업의 수요가 맞물렸기 때문인 것으로 보인다.

한편, 디지털콘텐츠 산업은 사업환경 및 트렌드에 민감하고 비즈니스 라이프 사이클이 짧으며 변동이 심함에 따라 수익성을 보장받지 못하는 등 시장 불확실성으로 인해 대규모 투자를 꺼리고 고용 확대를 기피하는 산업적 특성을 보였다. 이로 인해 디지털콘텐츠 기업의 경우 자금부족, 인력부족, 핵심기술 부족 순으로 어려움을 겪고 있는 것으로 조사됐다.

디지털콘텐츠 정책동향 등 상세히 다뤄

디지털콘텐츠 정책동향을 살펴보면, 디지털콘텐츠의 산업중요성이 날로 증가함에 따라 우리나라도 2007년 세계 5대 디지털콘텐츠 산업강국 건설을 목표로 지난해 2월 온라인디지털콘텐츠산업발전기본계획을 수립 시행하고 있음을 주지시켰다.

지난해 8월에는 국가경제를 이끌어갈 10대 차세대 성장동력으로 디지털콘텐츠를 선정했으며, 이는 국민소득 2만달러 시대를 조기에 달성하고, 글로벌 경쟁력을 제고할 수 있는 주력산업으로서의 디지털콘텐츠 산업의 위상을 인정한 것이라 평가했다.

또한 정부는 통신·방송 융합 및 디지털콘텐츠의 온라인화로 정보통신기술이 디지털콘텐츠 발전의 핵심으로 부상할 것으로 판단, 정보통신 관련 전문성과 추진경험을 가진 정보통신부를 주관부처로 삼고 해당부처가 협조하는 방식으로 추진토록 했다.

백서는 디지털콘텐츠 보호와 관련된 법으로는 저작권법, 컴퓨터프로그램보호법, 온라인디지털콘텐츠산업발전법, 부정경쟁방지법 등이 있으며 ▲디지털콘텐츠 육성을 위해 온라인디지털콘텐츠산업발전법, 문화산업진흥기본법, 소프트웨어산업진흥법, 이력산업발전법, 음반

비디오물및게임물에관한법률, 방송법 ▲디지털콘텐츠의 거래 및 정보보호 등과 관련된 법으로는 전자거래기본법, 전자서명법, 전자상거래등에관한소비자보호에관한법률, 정보통신망이용촉진및정보보호등에관한법률, 인터넷주소자원에관한법률 등이 있다면서 상세히 소개했다. 또한 베른협약, UCC, WTO/TRIPs, 로마협약, WCT, WPPT 등 국제조약과 외국의 입법동향에 대해서도 살펴봤다.

한편, 백서는 지난해 디지털콘텐츠 산업 10대 뉴스로 ▲온라인디지털콘텐츠산업발전 기본계획 확정 ▲한국디지털콘텐츠미래포럼/게임수출협의회 결성 ▲국가차세대 10대 성장동력에 선정 ▲온라인음악저작권 관련 분쟁 ▲무선망 고도화에 따른 플랫폼의 다변화와 위피폰의 등장 ▲디지털콘텐츠의 해외진출 가속화, 그러나 중국시장에서의 갈등 ▲DMB 서비스 기반마련 및 향후 시장전망 ▲컬러폰 보급에 따른 멀티미디어형 모바일콘텐츠 각광 ▲애니메이션 총량제 도입을 위한 입법 추진 ▲영등위와 게임업체간 갈등을 꼽았다.

약 1,000부가 발간되는 백서는 정부기관 및 주요 도서관에 발송되며, PDF 형태로 KIPA 디지털콘텐츠사업단 홈페이지(www.dck.or.kr)에 게재되고 있다.

권택민 KIPA 디지털콘텐츠사업단장은 “21세기 대표적인 고부가가치산업인 디지털콘텐츠 산업을 체계적으로 육성하고 경쟁력을 강화하기 위해서는 정확한 통계자료와 시장정보가 필요하다”며 “이번에 발간된 백서는 정부의 디지털콘텐츠 산업에 대한 효율적인 정책수립은 물론 관련업계의 전략수립에 크게 기여할 것”이라고 내다봤다. 