

## 차세대 융합형 콘텐츠 분류체계 정립

### An Establishment of Taxonomy for Next-generation Convergent Contents

임명환, 허 필, 박용재

한국전자통신연구원 기술전략연구본부

Myung-hwan Rim, Pil-sun Heo, Yong-jae Park

Technology Strategy Research Division,  
Electronics and Telecommunications Research  
Institute(ETRI)

#### 요약

최근 온라인게임, e-Book, 모바일콘텐츠, 포털 등 IT 기반의 새로운 서비스 산업으로서 디지털콘텐츠 산업이 급성장하고 있다. 또한, 과거 엔터테인먼트 위주의 콘텐츠산업이 미래에는 제조, 서비스를 포함한 전 산업영역에 체화·융합되어 확산되고, CT 및 IT 기반의 새로운 콘텐츠 산업이 급성장할 것으로 전망되는 등 융합형 콘텐츠에 대한 관심이 증대되고 있다. 정부에서도 신성장동력으로서의 융합형 콘텐츠 산업에 주목하여, 관련 산업을 발굴·육성하는데 정책적 관심을 기울이고 있다. 기존의 콘텐츠 분류체계는 영화, 음악, 방송 등 장르 중심적이어서 관련 기술의 발전 및 융합현상을 제대로 반영하지 못하는 한계점을 가지고 있다. 따라서 미래 정책추진의 기반(base)로서 효과적으로 활용되고, 콘텐츠 분야의 외연확장을 포괄하는 새로운 분류체계(taxonomy)의 정립이 요구되는 상황이다. 이에 본 고에서는 미래 정책추진 및 산업활성화에 초점을 맞추어 기존 분류체계의 한계점을 극복하는 차세대 융합형 콘텐츠 산업에 대한 새로운 분류체계를 제시하고자 한다.

## I. 콘텐츠 산업 특성 및 환경 변화

### 1. 콘텐츠 산업 특성

콘텐츠 산업은 제조업 및 타 서비스 산업 대비 성장률, 고용유발, 부가가치율 및 수출증가율이 높은 고성장 산업이며, 특히, 창의성, 감성, 재능 등 무형자산이 최고기술이자 생산요소가 되는 미래 선도형 고부가가치 산업으로 여겨진다[1]. 이는 IT 인프라와 기술력에 창의성을 접목한 대표적 지식기반 서비스산업인 콘텐츠산업이 디지털경제의 주력산업으로 대두되고 있으며, 콘텐츠 생산·소비의 특성이 단품위주가 아닌 다양한 형태로 변환되어 부가가치를 극대화하고, 연관산업의 동반성장을 견인하고 있기 때문이다. 다시 말해, 창의적 아이디어에 기반한 하나의 콘텐츠가 다양한 소비매체를 통해

유통되거나, 다른 장르의 콘텐츠로 가공되는 OSMU(One Source Multi Use) 특성을 통해 부가가치를 창출하기 때문이다. 그리고 콘텐츠는 ‘움직이는 국가브랜드’로서 홍보 및 문화외교 역할을 수행함으로써 국가 이미지 및 브랜드 제고에 기여한다. 기업과 국가 이미지를 상승시켜 제조업, 관광산업, 기타 서비스업 등 연관 산업의 동반성장을 유도한다.<sup>1)</sup> 이런 콘텐츠 산업의 고성장/고고용, 고부가가치, 국가브랜드 제고 등의 특성은 과거 제조업 중심의 IT 산업 성장을 뛰어넘어 콘텐츠 산업이 미래 신성장동력으로서의 역할을 할 것으로 기

1) 영화 ‘반지의 제왕’은 소설→영상→게임→캐릭터→테마파크로 이어지면서 뉴질랜드의 프로도 경제(Frodo Economy)를 창출하여, 국가브랜드 광고효과 4,800만불, 관광객 연평균 5.6% 증가, 영상산업 164% 성장, 약 2만명의 고용 창출 효과를 보인 것으로 추정되고 있다[1].

대하게 하는 중요한 요소들이다.

## 2. 콘텐츠 환경 변화

디지털 기술의 발달로 콘텐츠의 속성, 서비스 형태의 변화가 촉발되고, 콘텐츠 산업은 아날로그에서 디지털 융복합화 형태로 진화함으로써 다양한 비즈니스 모델이 등장하고 선진화된 유통구조로 전환되는 등 콘텐츠 산업의 성장에 새로운 기회를 제공하고 있다[2]. 최근에는 IT기술의 발달로 IPTV, DMB, WiBro, 3DTV 와 같은 새로운 매체를 통한 융·복합서비스가 등장하여 창의적이고 다양한 콘텐츠의 중요성이 증가하고 있다. 이런 디지털컨버전스가 가속화됨에 따라 콘텐츠는 서비스, 네트워크·매체, 단말기와 결합하여 시너지를 창출하는 생태계를 형성하고 있는데, 이의 선순환적 고리를 형성하기 위해서는 소비자가 원하는 콘텐츠를 얼마나 빠르고 편리하게 제공하는가가 중요한 문제가 된다.

최근에는 온라인게임, e-Book, 모바일콘텐츠 포털 등 IT 기반의 새로운 서비스 산업으로서 디지털콘텐츠 산업이 급성장하고 있다<sup>2)</sup>. 디지털콘텐츠 산업의 영역도 과거 엔터테인먼트 위주로 성장해왔으나, 미래에는 제조, 서비스를 포함한 전 산업영역에 체화·융합되어 산업의 경계를 확장할 것으로 예측된다.

미래의 콘텐츠 산업은 기술혁신과 컨버전스 현상으로 현재의 산업 영역이 분야, 형태, 유통 측면에서 크게 변화할 것으로 보인다. 산업분야는 영화, 방송, 음악, 게임, 애니메이션 등의 기존 콘텐츠는 콘텐츠간 결합과 타산업과의 혼합으로 관광, 스포츠, 가상현실(VR), CG, 테마파크 등으로 확대될 것으로 예상되며, 형태 측면에서는 음성, 문자, 이미지, 데이터 동영상 등에서 파일형태의 디지털콘텐츠, 임베디드 소프트웨어 등으로 다양화되며, 유통 측면에서는 방송, 통신, 출판, 공연, 전시 등에서 방송통신 융합으로 WiBro, IPTV, DMB 등의 뉴미디어 등을 통해 제공될 것이다[3].

이에 본 고에서는 앞서 언급한 콘텐츠 산업의 특성 및 환경변화 인식하고, 기존 분류체계의 한계점을 고려하여 새로운 차세대 융합형 콘텐츠 분류체계를 제안하고자 한다.

## II. 기존 콘텐츠산업 분류체계의 한계

콘텐츠의 분류는 기술 적용방식, 콘텐츠 구현 매체, 유통경로, 콘텐츠 내용 등에 따라 다양하게 정의 될 수 있다[4]. 기존의 문화(Culture) 및 콘텐츠(Content) 관련 분류체계를 살펴보면, 먼저 한국은행의 콘텐츠 산업 분류는 콘텐츠 이용형태 측면을 기준으로 문화콘텐츠, 정보콘텐츠, 교육콘텐츠로 구분하고 있으며, 기술적용방식에 따라 각각 세부적으로 디지털콘텐츠 및 일반콘텐츠로 구분하고 있다. 이중 문화콘텐츠 산업은 개념상 분류는 비교적 용이하나, 실제 문화콘텐츠 산업의 범위가 명확하게 설정되어 있지 않아 동 산업 관련 통계가 체계적으로 정비되어 있지 못한 실정이다. 이에 분류기준이 명확하고 문화콘텐츠 산업내 매출규모가 상대적으로 큰 게임, 출판, 방송, 음악 등의 분야를 중심으로 문화콘텐츠 산업을 분석하고 있다[4]. ‘문화상품의 기획·개발·제작·생산·유통·소비 등과 이에 관련된 서비스를 하는 산업’으로 정의되는 문화산업의 경우 출판, 만화, 음악, 게임, 영화·비디오, 애니메이션, 방송, 광고, 캐릭터, 지식정보, 콘텐츠솔루션 11개 분야로 나누어 관련 통계가 수집되고 있다.[5].

기존 콘텐츠를 디지털 형태로 제작·처리한 디지털콘텐츠의 경우 영화, 애니메이션, 음악, 방송영상, 게임, 정보콘텐츠, 교육콘텐츠 등 콘텐츠의 생산 및 창작에 관련된 분야와 전자상거래, 저작권보호 등의 콘텐츠 보호와 유통에 관련된 분야로 분류하고 있다[6]. 한편, 문화콘텐츠 산업 관련 기술을 통상 ‘문화기술’ 또는 ‘CT’라고 부르는데, CT는 5T(IT, BT, NT, CT, ST) 중의 하나로서 문화(Culture)와 기술(Technology)이 상호 융합하여 만들어진 개념이다. 이 문화기술(CT)의 위상 확립과 향후 관련 연구개발사업의 체계적관리를 위해 2008년 12월 개정된 국가과학기술표준분류체계에서는 CT를 중심으로 하는 콘텐츠 분야의 분류체계를 반영하였다. 이는 콘텐츠 산업이 디지털 융·복합 형태로 진화함에 따라 게임, 영상, 가상세계 등 CT가 콘텐츠산업의 성장에 새로운 기회를 제공하고, CT 수준이 콘텐츠의 성공을 좌우하는 중요 변수로 부상하고 있는 상황을 반영한 것이다.

2) '07년 기준 국내 디지털콘텐츠 시장은 총 10조원 규모이며, 연평균 14%의 고성장률을 통해 '12년 약 20조원 규모로 확대될 것으로 전망되고 있다[2]

**표 1. 2008년 문화산업통계**  
(단위: 개, 백만달러, 천달러)

분야	업체수	매출액	수출액	수입액
1.출판산업	30,209	17,147	260,010	368,536
2.만화산업	10,180	603	4,431	5,937
3.음악산업	40,121	2,064	16,468	11,484
4.게임산업	29,293	4,671	1,093,865	386,920
5.영화·비디오	3,706	2,886	21,037	75,732
6.애니메이션	276	337	80,583	6,132
7.방송	1,504	9,738	171,533	78,389
8.광고	4,766	7,704	60,770	2,068,220
9.캐릭터	1,521	4,249	228,250	198,679
10.자식정보	1,320	3,459	339,716	415
11.콘텐츠수출권	1,021	1,555	107,671	-
합계	123,917	54,412	2,384,038	3,200,444

출처: 한국콘텐츠진흥원, 'MIPTV 2010 Korean Program Guidebook', 2010.4

**표 2. 국가과학기술표준분류체계 중 CT 적용 콘텐츠 분야**

e10 콘텐츠	e1001. 콘텐츠 창작/기획 e1002. 콘텐츠 유통 e1003. 저작권 보호/공정이용 e1004. 디지털 영상 e1005. 디지털 음악/음향처리 e1006. 캐릭터/만화/애니메이션 e1007. 게임 e1008. 방송통신융합형 콘텐츠 e1009. 모바일/뉴미디어 콘텐츠 e1010. e-book, U-러닝 e1011. 스토리텔링 e1012. 문화디자인 e1013. 문화복지 e1014. 가상현실/가상세계 e1015. 감성인지 e1016. 첨단공연/전시 e1017. 문화원형 디지털화 e1018. 에듀테인먼트 e1019. 차세대융합형 콘텐츠 e1020. 컴퓨터그래픽 e1099. 달리 분류되지 않는 콘텐츠
------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

출처: 문화체육관광부, '2008 문화산업백서', 2009.8.

그리고 2008년 10월 문화체육관광부는 융합형 콘텐츠의 성장성 및 중요성을 인식하여, 콘텐츠 산업의 융합 현상을 반영한 가상현실, CG, 가상세계, 방송통신융합, u-러닝으로 대변되는 대표적 차세대 융합형 콘텐츠 분야를 선정하였다[2]. 이 개념의 핵심은 콘텐츠간 융합, 새로운 매체와의 융합, 새로운 플랫폼과의 융합, 타산업과의 융합현상을 반영하였으며, 온라인화(네트워크화) 및 IT

기술적용 정도가 선정·분류 기준으로 적용되었다.

이외에 통계청 표준산업분류체계 및 한국은행 산업연관표 분류체계에서의 문화콘텐츠 관련 분류는 문화산업 통계 분류체계와 어느 정도 매칭이 되고 있지만 세부 범위에 대해서는 명확하게 일치하지는 않는 상황이다.

지금까지 살펴본 기존의 분류체계는 영화, 음악, 게임 등 장르중심의 분류에 머무르고 있어, 디지털 기술의 발달에 따른 콘텐츠 속성 및 서비스 형태 변화, IT기술 및 타산업과의 융·복합화되는 진화양상을 제대로 반영하지 못하고 있다. 또한, 콘텐츠 소비영역도 엔터테인먼트 및 대중 미디어 위주로 제조, 서비스를 포함한 전 산업 영역에서의 지식, 교육 등 지식형 콘텐츠로의 콘텐츠 영역확장을 포괄하지 못하고 있다. 그리고 향후 폭발적으로 성장할 것으로 예상되는 상호작용(Interactive) 서비스, 위치기반 서비스, 3D 시뮬레이션 적용 서비스, CG 활용 가상현실·가상세계 서비스 등 신기술 기반 새로운 융합형 콘텐츠의 분야를 포함하기 어려운 구조이다. 마지막으로 IPTV, Wibro, DMB, Blog 등과 같은 신문, 방송, 출판 등 전통적 미디어와 구별되는 디지털 방식의 뉴미디어 관련 콘텐츠를 포괄하지 못하고 있다. 국가과학기술표준분류체계에서의 차세대 융합형 콘텐츠 분야는 산업간 융합에 중점을 둔 협의의 개념에 머물고 있다. 따라서 이런 기존 분류체계의 한계점을 극복하고, 앞서 언급한 콘텐츠 환경변화를 반영하는 새로운 분류체계의 정립이 요구된다 하겠다.

### Ⅲ. 새로운 차세대 융합형 콘텐츠 분류체계 정립

#### 1. 새로운 차세대 융합형 콘텐츠 분류체계

차세대 융합형 콘텐츠란 IT기술을 바탕으로 네트워크를 통해 서비스되며, 제조, 서비스업 등 타산업과의 접목이 용이한 디지털콘텐츠 산업의 새로운 유형으로 정의된다[2]. 기존 오락형(Entertainment) 콘텐츠를 넘어, 지식, 정보, 다양한 유형의 서비스를 포함하는 미래형 콘텐츠이다. 이런 개념적 특성을 포괄하며, 기존 장르별 분류체계에서 탈피, 그리고 선택·집중화된 일부 신기술기반 융합형 콘텐츠 분류체계를 확장하고, 융합의 범위도 산업·기술간 융합에서 단말기·네트워크·서비스 등으로 확장하는 새로운 차세대 융합형 콘

텐츠 분류체계를 제안하고자 한다. 기본적으로 다음과 같은 기준을 적용하여 기술이 아닌 콘텐츠 자체를 중심으로 정립(편성)하였다.(표4 참조)

- ◇ S/W, CT 기술을 활용하여 디지털 기반으로 제작
- ◇ 네트워크 기반 유통(On-line 및 Off-line 모두 가능)
- ◇ 2개 이상의 산업(제품/서비스)이 융합·적용
- ◇ 현재 또는 향후 3~5년 내 출현 가능

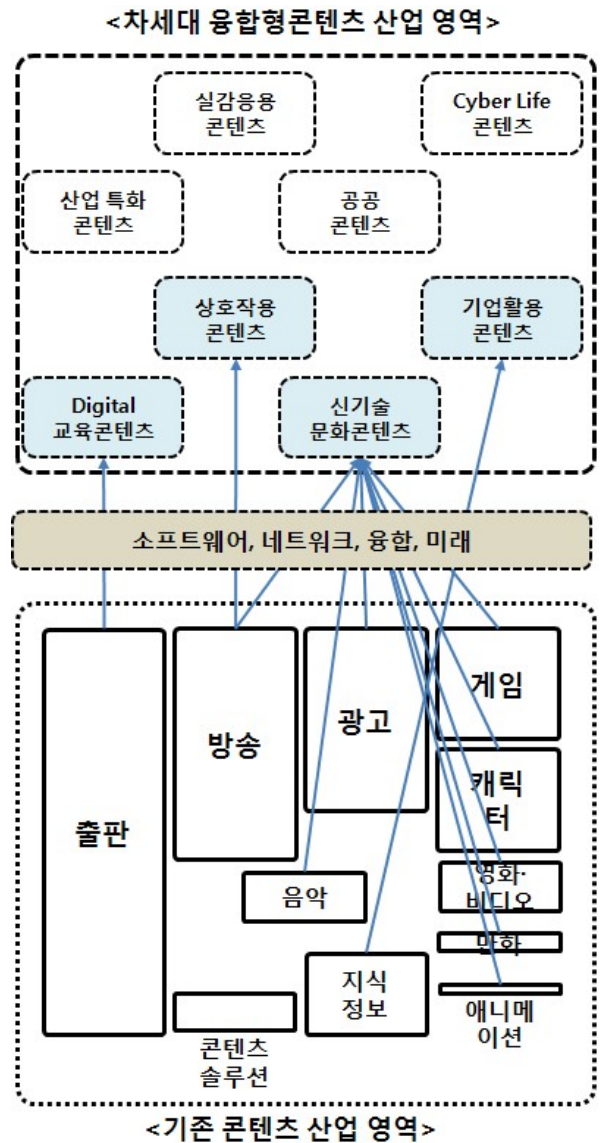
표 3. 차세대 융합형 콘텐츠 분류체계(안)

대분류	중분류
1. 신기술 문화 콘텐츠 (Entertainment 중심)	●게임
	●음악
	●영화·비디오·DVD
	●만화/애니메이션/캐릭터
	●방송
	●광고
2. Cyber Life 콘텐츠 (On-line 중심)	●공연/전시
	●가상현실(VR)
	●증강현실(AR)
	●e-book
3. Digital 교육 콘텐츠 (Education 중심)	●u-learning
	●Edutainment
	●입체영상
4. 실감 응용 콘텐츠 (Application 중심)	●홀로그램
	●모바일 실감형 콘텐츠
	●양방향 콘텐츠
5. 상호작용 콘텐츠 (Inteactive 중심)	●SNS 콘텐츠
	●LBS 콘텐츠
	●감성인지 콘텐츠
	●생체인식/모방 콘텐츠
	●시뮬레이션 콘텐츠
6. 기업활용 콘텐츠 (Business 중심)	●의사결정 콘텐츠
	●행정서비스 콘텐츠
7. 공공콘텐츠 (Non-profit 기반)	●공공이익 콘텐츠
	●스포츠/보건 콘텐츠
8. 산업 특화 콘텐츠 (Service 중심)	●관광/문화유산 콘텐츠
	●실버산업 콘텐츠

〈표 3〉와 〈그림 1〉을 통해 새로운 분류체계를 살펴보면, 먼저 신기술 문화콘텐츠는 주로 Entertainment 중심으로 기존콘텐츠 분류와 매칭되는 것이며, 문화체육관광부의 고유한 정책 영역이었다. Cyber Life 콘텐츠는 On-line 중심으로 CT 기술을 활용한 가상현실 및 증강현실을 포함한다. 전자책(e-book) 및 u-learning 등이 포함된 Digital 교육 콘텐츠를 대분류로 분류하여, IT 융합을 통한 교육콘텐츠의 확장 및 시장성을 반영하였다. Application 중심의 실감 응용 콘텐츠와

Interactive 중심의 상호작용 콘텐츠는 콘텐츠와 IT의 융합을 통한 기존 문화콘텐츠의 영역을 확장을 나타내며, Business 중심의 기업활용 콘텐츠, 공공이익 및 행정 분야의 공공콘텐츠는 기존의 콘텐츠 범위를 문화산업을 넘어서는 영역을 포괄하는 것으로 재정의하는 의미를 가진다. 마지막으로, Service 중심의 산업 특화 콘텐츠는 스포츠, 관광, 실버산업 등의 콘텐츠로 해당 산업에 특화된 콘텐츠를 포함한다.

2. 결론 및 시사점



주: 기존 콘텐츠 산업 영역의 각 분야별 크기는 시장규모를 나타냄

▶▶ 그림 1. 기존 콘텐츠 산업영역과의 관계

산업사회, 정보사회를 거쳐 문화중심사회로의 이동이 예상되는 가운데, 대표적 지식기반 서비스 산업인 콘텐츠 산업이 디지털경제의 주력산업으로 대두되고 있다. 주요 선진국들은 콘텐츠 산업을 엔터테인먼트 산업, 창조산업 등으로 분류하고 국가 전략산업으로 육성 중이다. 우리나라도 서비스산업을 대표할 전략품목으로 콘텐츠 산업의 가능성을 확인하여 산업육성을 위한 다양한 정책적 관심을 기울이고 있다. 최근에는 산업간 연계약화, 신기술 확산, 수요의 다양화 등으로 인해 콘텐츠산업의 융복합화 현상도 가속화되고 있어, 새로운 융합형 콘텐츠에 대한 가능성이 증대되고 있다.

이런 상황을 인식하여 본고에서는 콘텐츠의 환경변화 및 기존 분류체계의 한계점을 고려하여 새로운 차세대 융합형 콘텐츠 분류체계를 제안하였다. 새로운 분류체계는 기술이 아닌 콘텐츠를 중심으로 기존의 문화콘텐츠 산업을 포괄하고, CT 및 IT 기술이 핵심요소로 생성되는 Cyber Life, 실감응용, 상호작용 콘텐츠를 독립분야로 구성하였다. 이는 미래 정책 추진 및 콘텐츠 관련 산업 활성화를 위한 기반이 되고, 콘텐츠 산업 자체의 외연확장을 위한 준비 단계이자 출발점이라 할 수 있다.

## ■ 참고 문헌 ■

- [1] 콘텐츠코리아추진위원회, “콘텐츠산업 비전과 육성 전략”, 2008.9.22.
- [2] 문화체육관광부, “차세대 융합형콘텐츠 육성 전략”, 2008.10.
- [3] 임명환, “문화콘텐츠 산업의 동향과 전망 및 기술혁신 전략”, 전자통신동향분석 제24권 제2호, 2009.4.
- [4] 한국은행, “문화콘텐츠산업의 현황과 과제”, 2009.1.
- [5] 한국콘텐츠진흥원, “MIPTV 2010 Korean Program Guidebook”, 2010.4.
- [6] 정보통신연구진흥원, “디지털콘텐츠 기술로드맵 (ITRM 2012)”, 2007.1