



세계DC시장 '315조' ... 중화권 급부상 온라인 · 모바일게임 경쟁력 높아

상세한 DC시장 분석에 '호평' ... 서울 · 부산 · 대구 · 광주 등 전국순회

국내외 디지털콘텐츠 산업의 흐름을 조망하고 올해 정부의 디지털콘텐츠산업 육성 정책을 발표하는 컨퍼런스가 국내 업계 및 학계 관계자 약 400여명이 참석한 가운데 성황리에 개최됐다. 이번 '국내외 디지털콘텐츠 시장조사' 컨퍼런스는 국내외 디지털콘텐츠 산업의 흐름을 조망하고 올해 정부의 디지털산업 육성정책 및 사업을 소개하는 자리로 마련됐다.

글 권경희 기자 / 사진 이해성 기자

정보통신부가 주최하고 한국소프트웨어진흥원(KIPA)과 한국 디지털콘텐츠미래포럼이 공동 주관한 '국내외 디지털콘텐츠 시장조사' 컨퍼런스가 지난 달 12일 서울 삼성동 코엑스에서 열렸다.

이번 컨퍼런스 주관을 맡은 한국소프트웨어진흥원은 각 지역 진흥원과 공동으로 서울을 시작으로 부산(16일, BEXCO 컨퍼런스센터), 대구(17일, 대구진흥원 세미나룸), 광주(20일, 광주멀티미디어기술지원센터 영상관)에서 같은 내용의 세미나를 개최, 상대적으로 정보를 접할 기회가 부족한 지방 디지털콘텐츠 종사자들에게도 국내외 디지털콘텐츠 시장동향 정보를 제공했다.

특히 2007년 세계 5대 디지털콘텐츠 강국을 향한 정부의 청사진 및 다양한 육성 정책들이 발표돼 컨퍼런스 참석자들로부터 깊은 관심과 함께 큰 기대를 불러 일으켰다.

이번 컨퍼런스는 한국소프트웨어진흥원이 지난해에 실시한 국내 및 해외 디지털콘텐츠 시장조사 결과를 바탕으로 진행된 국내 및 해외 디지털콘텐츠 시장동향 및 산업동향뿐만 아니라 미국, 일본 중국을 비롯한 세계 35개국의 디지털콘텐츠 산업 관련 인프라, 시장 성장성, 기업 비즈니스 환경 등 구체적인 정보를 제공함으로써 시장 정보가 부족한 국내 업계의 큰 환영을 받았다. 이날 컨퍼런스는 정보통신부의 '2004년도 디지털콘텐츠산업 육성전략' 발표를 시작으로 ▲세계 디지털콘텐츠 산업동향(정호교 KIPA 콘텐츠정책지원 팀장) ▲국내 디지털콘텐츠 산업동향(최동진 한국콘텐츠산업연합회 사무국장) ▲권역별 게임 시장동향(위정현 중앙대학교 교수) ▲권역별 디지털영상 시장동향(이정민

한국종합예술학교 교수) ▲권역별 모바일콘텐츠 시장동향(이정훈 베타리서치&컨설팅 연구원) ▲권역별 솔루션 시장동향(김정유 베타리서치&컨설팅 부장)에 대한 발표가 이어졌다.

특히 이번 컨퍼런스에서는 2007년 세계 5대 디지털콘텐츠 강국을 향한 정부의 청사진이 제시됐으며 미국, 일본, 중국을 비롯한 세계 35개국의 디지털콘텐츠산업 전반을 디지털콘텐츠 시장 발전을 위한 인프라, 시장 성장성, 기업 비즈니스 환경 등 구체적인 정보가 제공됐다.

2004년 디지털콘텐츠산업 육성전략

정부의 디지털콘텐츠 육성 정책을 발표한 박성희 정보통신부 지식정보산업과 사무관은 2007년 세계 5대 디지털콘텐츠 강국 건설을 목표로 ▲디지털콘텐츠 산업기반 조성 및 유통활성화 ▲디지털콘텐츠 해외진출 활성화 ▲데이터베이스산업 육성 등의 전략을 펼쳐나갈 계획이라고 밝혔다.

이를 위해 지난해 5조4,000억원이었던 국내 디지털콘텐츠 시장을 올해 7조5,000억원으로 늘리고 인력은 4만8,000명에서 6만명으로, 수출은 2억8,000만달러에서 4억달러로 늘릴 계획이라고 말했다. 또 원스톱 지원체계를 구축하고 개별사업간 연계를 강화하며 국내 디지털콘텐츠 제작여건을 고도화해 해외진출을 집중 지원키로 했다. 또한 법·제도 개선 및 정착을 통한 비즈니스 환경도 개선해나간다는 전략을 밝혔다.

특히 2004년도를 우리나라의 디지털콘텐츠 강국 진입을 위한 매우 중요한 시점으로 보고 게임, 디지털영상, 모바일콘텐츠 분



야 등 디지털콘텐츠산업의 기반 조성, 해외진출활성화, 기술개발 및 인력양성 등의 분야에 투자 및 지원을 집중한다고 밝혔다.

급속히 진화하는 디지털콘텐츠 시장에 대비하기 위해 체감형 3D게임 등 차세대 첨단 콘텐츠 개발을 집중 지원하고, 선진기술을 가진 해외 프로덕션과의 공동제작도 적극 장려키로 했다.

뿐만 아니라 디지털콘텐츠 관련 기술의 개발과 이의 표준화를 유도하는 한편, 우수 인력들을 지속적으로 양성하는 등 산업기반 조성에 적극 투자한다고 밝혔다.

2007년까지 2,500억원을 투입해 창업, 교육, 수출지원이 원스톱으로 이뤄질 수 있는 IT복합플렉스도 조성해 우리나라 디지털콘텐츠 산업의 메카로 육성하겠다고 포부를 밝혔다.

세계 디지털콘텐츠산업 동향

정호교 KIPA 콘텐츠전략기획팀장은 지난해 1,139억달러(143조원)였던 해외 디지털콘텐츠 시장이 오는 2007년 2,425억달러(315조원)로 2배 이상 성장할 것이라고 전망했다. 지난해 미주권이 세계시장의 41.6%, 일본이 14.1%를 차지했지만 향후 중국 등 중화권 시장이 급성장할 것으로 내다봤다. 이 중 모바일콘텐츠와 솔루션 시장의 성장세가 각각 25.6%와 53.8%로 높게 나타났고, 게임시장은 상대적으로 낮은 5.8%의 성장세가 예상됐다. 온라인 게임의 확대에도 불구하고 게임시장의 성장세가 상대적으로 적은 것은 아케이드게임 및 PC게임 등 여타 게임의 성장세가 이에 미치지 못하기 때문인 것으로 풀이했다.

권역별 디지털콘텐츠 시장 규모에서 지난해 미주권과 유럽권이 전체 디지털콘텐츠 시장의 약 74%에 해당하는 약 838억달러를 차지하고, 일본이 161억달러로 미국에 이어 단일국가로는 두 번째로 큰 시장을 형성하고 있는 것으로 나타났다. 그러나 향후 시장 성장에 있어서는 중화권이 2007년까지 연평균 36.4%의 성장률로 가장 많이 성장할 것으로 예상되며, 일본과 중화권을 제외한 기타 아시아 시장도 30%의 높은 성장률을 보일 것으로 예상했다.

국내 디지털콘텐츠산업 동향

국내 디지털콘텐츠 시장에 대해 발표한 최동진 한국콘텐츠산업연합 사무국장은 지난해 국내 시장이 세계 시장의 3.7%를 차지했다고 밝혔다. 특히 게임은 1조2,000억원으로 전체 제작시장의 35.9%를 차지했다고 전했다. 국내 디지털콘텐츠시장 규모는 2007년 약 20조원으로 지난해보다 약 3배 이상 성장할 것으로 전망했다. 수출은 2002년 2억달러에서 2003년 2억9,000만달러로 지난해 대비 40.8% 성장했으며, 수입 역시 2002년 1억1,000만달러에서 2003년 1억6,000만달러로 40.7% 늘어났다고 말했다. 종사인력은 2003년 기준 4만8,000명으로 자금과 인력, 핵심기술 부족이 시급하게 해결해야 할 과제라고 전했다. 전체 디지털콘텐츠 제작비 중 인건비가 70.7%를 차지하는 등 제작방법도 아직 선진화되지 못하고 있는 것으로 나타났다.

수출지역에 대한 정보부족, 자금부족, 현지화 작업의 어려움



등 애로사항에도 불구하고 지난해 국내 디지털콘텐츠의 해외수출 규모는 2002년 대비 40.8% 증가한 2억8,700만달러에 달한 것으로 집계됐으며, 수출경로는 주로 현지 판매대행사를 통한 것으로 나타났다. 하지만 그 비중은 2002년 64%에서 2003년에는 30.5%로 급격히 줄어드는 것으로 조사됐다. 반면 온라인 등을 통해 직접 판매하거나 현지 판매법인을 설립하는 비중이 점점 늘어나고 있는 것으로 조사됐다.

권역별 게임시장 동향

위정현 중앙대학교 교수는 지난해 세계 게임시장 규모는 약 286억5,700만달러로, 2007년에는 359억2,700만달러로 성장할 것으로 전망했다. 온라인게임 시장 규모는 연평균 41.4%씩 성장해 2003년 16억8,200만달러에서 2007년 67억1,600만달러에 달할 것으로 전망했다. 반면 비디오게임 시장은 매년 0.4%씩 감소해 2003년 111억700만달러에서 2007년 29억1,500만달러(2007년)로 줄어들 것이라고 말했다.

국내 온라인게임 산업은 ▲게임 제작과 서비스 기술의 우위 ▲게임 서비스 노하우 축적 ▲보완적 인프라 존재(PC방/ADSL/과금) 등의 강점을 갖고 있다. 하지만 ▲조직능력 취약 ▲콘텐츠 원천소스 부족 ▲기획과 퍼블리싱 공정 취약 ▲해외시장에 대한 정보 부족 등이 단점으로 꼽혔다. 또한 미국·일본 메이저 기업의 진입으로 경쟁이 심화되고 시장 규제 및 산업육성책 등으로 위협을 받겠지만 해외시장의 확대와 다양한 파생산업의 등장이 기회요인이 될 것이라고 전망했다.

위정현 교수는 또 우리나라의 온라인게임이 게임제작기술 및 노하우에 있어서 우위를 보이고 있으며, 온라인게임의 세계시장 규모가 확대되고 있는 등 기회가 있으나, 마케팅 등 게임업체의 조직능력 취약, 기획 및 퍼블리싱 공정 취약, 해외 수출 대상국의 시장규제 강화 등 우리 게임산업을 위협하는 요소가 존재한다고 진단했다. 이러한 조건 하에서 국내 게임산업의 경쟁력 강화 및 해외수출을 위해서는 시장 구조 및 사용자 특성 분석 등 목표시장에 대한 깊은 분석을 바탕으로 진출 전략을 수립해 체계적으로 접근할 것을 주문했다.

특히 중국 정부의 수입게임에 대한 다양한 형태의 규제를 벗어나 중국시장을 공략하려면 PC와 휴대폰에서 연동되는 게임 또는 FPS 및 액션/스포츠 게임 등의 게임장르와, 저연령층과 여성사용자를 견인할 수 있는 다양한 장르의 게임을 기획하고 개발하는 동시에 기술보다는 마케팅과 매니지먼트상의 경쟁우위를 확보할 수 있는 단계로의 이동이 우선되어야 할 것이라고 경고했다.

권역별 모바일콘텐츠 시장 동향

이정훈 베타리서치&컨설팅 연구원은 지난해 세계 이동통신 서비스 가입자수가 약 13억명이었고 2005년 16억명, 2007년 18억5,000명에 육박할 것으로 전망했다. 모바일콘텐츠는 크게 ▲모바일정보(뉴스/날씨/위치정보) ▲모바일엔터테인먼트(벨소리/캐릭터/만화/VOD/MOD) ▲모바일게임(WAP게임/VM게임) ▲모바일커뮤니케이션(SMS/EMS/MMS/LMS/UMS/인스턴트 메시징/모바일 커뮤니티) 등으로 구분했다.

지난해 전세계 모바일콘텐츠 시장은 약 322억1,100만달러에 이른 것으로 조사됐다. 이중 모바일 커뮤니케이션이 차지하는 비율은 87%로, 약 280억1,100만달러를 형성하고 있는 것으로 나타났다. 모바일콘텐츠 시장은 2007년까지 지속적으로 성장할 전망이다이며 이중 커뮤니케이션 시장 비중은 감소하지만 모바일과 엔터테인먼트는 연평균 25.6%씩 늘어나 2007년 802억6,300만달러에 이를 것으로 전망했다. 이러한 성장세의 상당 부분은 모바일게임이 견인할 것으로 예상했다. 특히 모바일게임의 급격한 성장에 힘입어 모바일 엔터테인먼트 시장의 연평균 성장률은 40.6%에 달할 것으로 예상했다. 이 시장규모에는 SMS, MMS 등 모바일 커뮤니케이션 시장 및 모바일정보 시장 그리고 엔터테인먼트 시장규모가 포함된 반면 모바일 상거래 시장규모는 제외한 것이다. 2003년 현재 유럽의 모바일콘텐츠 시장이 전세계의 47.3%를 차지하면서 152억달러의 시장규모를 형성하고 있으며 일본이 60억달러로 그 뒤를 잇고 있다. 향후 2007년까지 전체 권역 중 미주권과 중화권의 시장 성장세가 각각 49.5%, 38.9%로 두드러지고, 유럽권의 시장성장세는 16.1%로 상대적으로 뒤쳐질 것으로 예상했다.

권역별 디지털콘텐츠 솔루션 시장 동향

김정유 베타리서치&컨설팅 부장은 지난해 디지털콘텐츠 솔루션 시장은 51억5,400만달러를 차지, 이중 콘텐츠관리시스템(CMS)가 27억달러로 가장 큰 규모를 형성했다고 밝혔다. 향후 전 세계 DC솔루션 시장 규모는 연평균 53.8%라는 매우 높은 성장률을 기록할 것으로 예상, 2007년 288억1,100만달러에 이를 것으로 전망했다. 현재 디지털콘텐츠 솔루션은 제작·전송·보안·서비스 등 각 영역에서 기술표준화 노력이 전개되고 있다. 특히 콘텐츠 저작권 확보의 중요성이 높아지면서 DRM(디지털 저작권 관리)과 CDN(콘텐츠 전송망) 솔루션 시장 성장이 높을 것으로 예상했다. 디지털콘텐츠 시장이 확대됨에 따라 디지털콘텐츠 솔루션 산업의 성장가능성이 높을 것으로 평가했다. 