

해외 DC시장 2008년까지 2,537억달러 기록 '연평균 13.8%' 성장 예상

지난해 국내 디지털콘텐츠 시장은 2003년 대비 약 20% 가까이 성장한 6조5,000억원을 기록한 것으로 나타났다. 정통부가 주최하고 한국소프트웨어진흥원과 한국디지털콘텐츠 미래포럼이 주관해 지난달 2일 오후 2시부터 개최한 '디지털콘텐츠 시장전망 콘퍼런스'에서 이 같은 내용이 발표됐다.

글_권경희 기자 · 사진_이혜성 기자

국 내의 디지털콘텐츠 산업의 흐름을 조망하고 올해 정부의 디지털산업 육성정책 및 사업을 소개하는 자리가 마련됐다. 정보통신부가 주최하고 한국소프트웨어진흥원(KIPA)과 한국디지털콘텐츠미래포럼이 공동 주관하는 '국내의 디지털콘텐츠 시장조사 콘퍼런스'가 지난달 12일 서울 삼성동 코엑스 그랜드볼룸에서 열렸다.

이날 콘퍼런스는 정보통신부의 '2004년도 디지털콘텐츠산업 육성 전략' 발표를 시작으로 ▲세계 디지털콘텐츠 산업의 동향(정호교 KIPA 콘텐츠정책지원 팀장) ▲국내 디지털콘텐츠 산업의 동향(최동진 한국콘텐츠산업연합회 사무국장) ▲권역별 게임시장의 동향(이정민 한국종합예술학교 교수) ▲권역별 디지털 영상시장 동향(이정민 한국종합예술학교 교수) ▲권역별 모바일콘텐츠시장의 동향(이정훈 베타리서치&컨설팅 연구원) ▲권역별 솔루션 시장의 동향(김정유 베타리서치&컨설팅 부장)에 대한 발표가 이어졌다.

특히 이번 콘퍼런스에서는 2007년 세계 5대 디지털콘텐츠 강국을 향한 정부의 청사진이 제시돼 미국, 일본, 중국을 비롯한 세계 35개국의 디지털콘텐츠산업 전반을 디지털콘텐츠 시장발전을 위한 인프라, 시장성장성, 기업 비즈니스 환경 등 구체적인 정보가 제공됐다.

한편 한국소프트웨어진흥원은 각 지역 진흥원과 공동 주관해 부산(16일, BEXCO 콘퍼런스센터), 대구(17일, 대구진흥원 세미나룸), 광주(20일, 광주멀티미디어기술지원센터 영상관)에서 같은 내용의 세미나를 개최, 상대적으로 정보를 접할 기회가 부족한 지방 디지털콘텐츠 종사자들에게도 국내외의 디지털콘텐츠 시장동향 정보를 제공했다.

국내 DC산업 동향

이날 콘퍼런스에는 한국콘텐츠산업연합회가 제작, 유통, 솔루션 업체 3,338곳을 조사해 마련한 'DC 국내외시장조사콘퍼런스' 자료를 발표했다. 이 자료에 따르면 국내 디지털콘텐츠 시장은 2003년 대비 18.6% 성장해 6조5,000억원을 기록한 것으로 나타났다.

이 중 온라인게임과 모바일게임에 힘입은 게임산업이 2조700억원을 기록해 전년대비 38.4%의 성장을 보였다. 또한 디지털영상도 38.4%의 성장을 하며 시장을 이끄는 주요산업으로 자리잡았다. 애니메이션과 이더링도 20%에 가까운 성장세를 보였다. 특히 2004년 디지털콘텐츠 수출규모가 30.7% 성장해 약 4억2,000달러를 기록했다는 점은 주목할만하다. 수입규모는 2억1,000달러를 기록했다.



한편 콘텐츠 유통에서는 온라인 유통이 2.1%의 비중을 차지했으며 무선인터넷을 통한 콘텐츠 유통 역시 13.1%를 기록하며 꾸준한 성장세를 보이고 있다. 그러나 신규시장 진출이나 마케팅을 수행할 전략기획, 마케팅, 영업인력의 부족과 콘텐츠 유료구매에 대한 소비자의 인식부족이 사업 추진의 어려움으로 드러났다. 자료에 따르면 2005년 디지털콘텐츠 시장은 DMB와 와이브로 등으로 인해 30%의 고속성장을 보일 것으로 나타났다.

해외 DC산업 동향

한국소프트웨어진흥원이 각국의 DC산업관련 자료를 참고해 만든 발표자료에 따르면 해외 디지털콘텐츠 시장은 지난해 1,512억 달러로 기록했다. 또한 오는 2008년까지 2,537억 달러를 기록하며 연평균 13.8%의 성장을 보일 것으로 예측됐다.

해외 시장은 현재 미주권이 53%, 유럽권이 28%의 점유율을 보이며 전체시장의 81%를 차지하고 있으나 향후 중화권과 아시아권이 게임, 모바일콘텐츠, 디지털영상시장의 성장에 힘입어 연평균 20% 이상의 성장세를 보일 것으로 전망됐다. 특히 게임 분야에서는 중화권이 2008년까지 연평균 19.9%의 성장세를 보이며 고속 성장을 할 것으로 나타났다.

디지털 영상 분야에서 역시 중화권이 연평균 34.2%, 아시아가 23.9% 성장할 것으로 보여 미주권이 시장을 주도하는 가운데 중화권과 아시아가 시장 다변화를 꾀할 수 있을 것으로 기대된다. 모바일콘텐츠 시장은 미주권과 중화권이 2008년까지 연평균 50%가 넘는 급성장을 할 것으로 예상돼 모바일콘텐츠 시장 역시 미주권과 중화권이 주도할 것으로 예상된다. 한편 해외 디지털콘텐츠 시장에서 국내시장은 약 4.3%의 비중을 차지하고 있는 것으로 나타났다. ☺