

[교안]

디지털콘텐츠의 이해

주차명 : 1차시. 디지털콘텐츠 개론



1. 디지털 콘텐츠 정의

1) 콘텐츠 개념

- 사전적 의미 : 어떤것의 속에 든 것, 내용물
- 1990년대 중반 유럽 국가들이 Multimedia Content 라는 용어를 쓰기 시작
- 한국에서는 1999년 인터넷 보급등으로 3C - Commerce, Community, Content를 통해 Content가 사용되어짐

2) 콘텐츠 정의

- 저작권을 주장할 수 있는 모든 종류의 원작 - 책, 음악, 음원, 영상, 글자, 텍스트
- 미디어를 통해 표출될 수 있으며 권리관계를 주장할 수 있는 모든 종류의 원작
- 문자, 영상, 소리 등의 정보를 제작하고 가공해서 소비자에게 전달하는 정보 상품

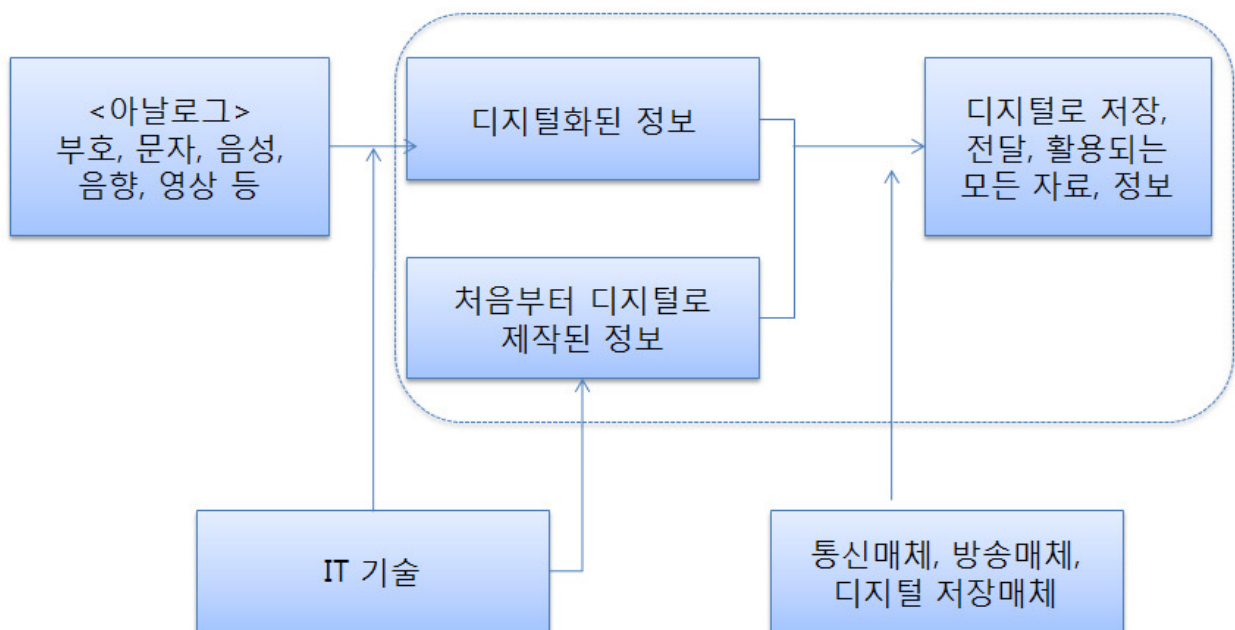
3) 디지털 콘텐츠 정의

- 부호, 문자, 음성, 음향, 이미지 또는 영상 등으로 표현된 자료 또는 정보
- 디지털화된 내용물로서 디지털 매체를 통해 전송되거나 볼 수 있는 형태 - 문자, 소리, 화상, 동영상, 애니메이션
- 전자적 형태로 제작 또는 처리된 것
- 멀티미디어 시대의 기반이 되는 것으로 다양한 분야에서 변화가 이루어짐

4) 환경 변화



5) 디지털 콘텐츠의 정보 흐름



6) 디지털 콘텐츠 기술의 정의

- 영상, 음향, 문자 등 다양한 형태의 정보 콘텐츠를 디지털화 된 서비스나 제품의 형태로 가공, 생산, 유통하기 위한 기술

7) 디지털 콘텐츠 개념도



2. 디지털 콘텐츠 기술

1) 디지털 콘텐츠 기술

항목	소분류	요소기술
디지털콘텐츠 제작	디지털 영상	모델링
		렌더링
		애니메이션
	게임	실시간 게임그래픽
		디지털 사운드
		게임 인공지능
		게임 플랫폼
	e-러닝	교수학습 모델링
		멘토/멘티 학습 엔진
		지식/학습 관리·평가·검증
	가상현실	혼합현실
		실감형 인터랙션
		몰입형 가시화
		생체신호 인터페이스
디지털콘텐츠 관리	콘텐츠 보호	디지털 워터마킹
		디지털 핑거프린팅
		콘텐츠 추적
		콘텐츠 인식
		미디어 포렌식
	콘텐츠 유통	콘텐츠 패키징
		라이선스 관리
		도메인 관리
		DRM(Digital Rights anagement) 연동
		DRM 클라이언트 시스템

3. 디지털 콘텐츠 시장

1) 영화

- 세계 디지털영화 시장의 추세
- 세계적으로 디지털 영화 시장은 커다란 성장 가능성을 가지고 있음 - 인터넷 보급이 증가하고 네트워크 기술 발전, 그리고 영상압축 기술이 발전함으로 인해 디지털 영화를 볼 수 있는 편안한 환경이 구축됨
- 가정용 디지털 영화 시장도 성장 전망
- 국내 디지털 영화산업은 앞으로 3~5년간 큰폭으로 성장할 것으로 전망

2) 음악

- 세계 음반 시장은 Universal Music, Sony Music, BMG, Wanner Music, EMI 등 5대 메이저 음반사들이 약 80%이상을 차지하고 있음
- 디지털 음악 시장은 현재 메이저 음반사중 몇 개의 음반사들이 연합하여 서비스체제를 구축하고 있으며 PressPlay와 MusicNet 양 진영으로 나뉘어 경쟁중
- 2000년 4100억원의 오프라인 음반시장은 2003년 현재 절반수준인 2000억원으로 대폭 축소되었으나 오프라인 시장의 침체와는 반대로 온라인 시장의 규모는 점차 확대되고 있음 - 디지털 음원의 유통시스템과 저작권 문제의 온라인 시장 성장의 전제 조건임

3) 애니메이션

- 미국과 일본이 전세계 시장의 90% 이상을 양분하고 있음
 - 일본의 애니메이션 : 주로 방송매체
 - 미국의 애니메이션 : 2차적 부가가치 창출에 유리한 극장용 Full 3D
- 국내 애니메이션 산업은 제작수요가 감소하고 있음 - 영화진흥위원회의 창작 육성을 적극 지원 하고 있음
- 해외공동제작 등 다양한 형태의 새로운 사업모델이 등장하고 있음

4) 게임

- PC 게임 - 2003년 1% 이하의 성장률 보였으며, 매년 3%가량 시장 감소가 예상되고 있음
- 비디오 게임 - 향후 1~2년간은 시장규모 축소 예상
- 온라인 게임과 모바일 게임 - 향후 지속적인 성장 예상, 특히 모바일 게임은 연평균 80% 이상의 높은 성장 기대
- 한국 내 게임시장은 전반적으로 급성장하고 있으며, 특히 통신기술의 발달과 함께 네트워크 기반의 온라인게임이 성장률이 높음
- 이동통신의 급격한 발달로 모바일 게임이 가장 높은 성장률을 보일 것으로 전망되고 있음

5) 출판

- 디지털 엔터테인먼트 콘텐츠의 중요한 부문으로 주목 받고 있음
- 사용자의 인식과 기술적인 문제로 시장규모가 아직 협소함
- 디지털출판 시장은 수년 내에 급격한 성장을 보이기는 어렵지만, 장기적으로는 출판시장의 중요한 부분을 차지할 것으로 예상되고 있음
- 국내 디지털 출판 시장 중 디지털 신문은 출판 콘텐츠 업종에서 42%정도로 가장 큰 비중 차지

6) 교육

- 세계적으로 e-Learning 시장의 높은 성장을 예상하고 있음
- 국내 온라인 교육시장 규모는 2000년 80억 원 수준에서 인터넷 이용자의 폭발적 증가와 시장에 대한 낙관적 기대로 고도 성장하고 있음

7) 생활·문화정보

- 세계 생활·문화 정보 시장 동향 - 의료, 금융, 뉴스 등과 각국의 문화에 관련된 정보를 중심으로 점차 그 수요가 높아지고 있는 추세임
- 의료 정보 : 의료관리체계 확립 등으로 디지털 의료정보시스템 수요가 높아지고 있음
- 금융 정보 : 세계 금융정보 콘텐츠 시장은 연평균 9.9% 성장
- 뉴스 정보 : 세계 뉴스 콘텐츠 시장은 연평균 6.7% 성장
- 국내 생활·문화 정보 시장 동향 - 세계 시장 동향과 마찬가지로 의료, 금융, 뉴스 등의 분야와 문화원형 복원 등의 사업으로 꾸준한 성장이 예상됨