

# 주제1: 디지털콘텐츠 개관

---

# 강의 주제

---

컴퓨터를 전공하는 학생으로써  
배우고 있는 개발 혹은 구현의 최종 결과물은 무엇인가?  
Digital Contents는 무엇이고,  
어떤 특징들이 있는가?  
Digital Contents 산업은 어떻게 구성이 되어 있고,  
시장 규모는 어느 정도이고, 발전가능성이 있을까?



# 목 차

---

## **Introduction of Digital Contents**

**01 디지털콘텐츠 개관**

**02 디지털콘텐츠 Industry**

# **1. Introduction of Digital Contents**

---

# 1-1. Digital Contents 概觀

---

개관

DIGITAL CONTENTS 정의, 구성 요소, 종류, 특징

# 디지털콘텐츠

---

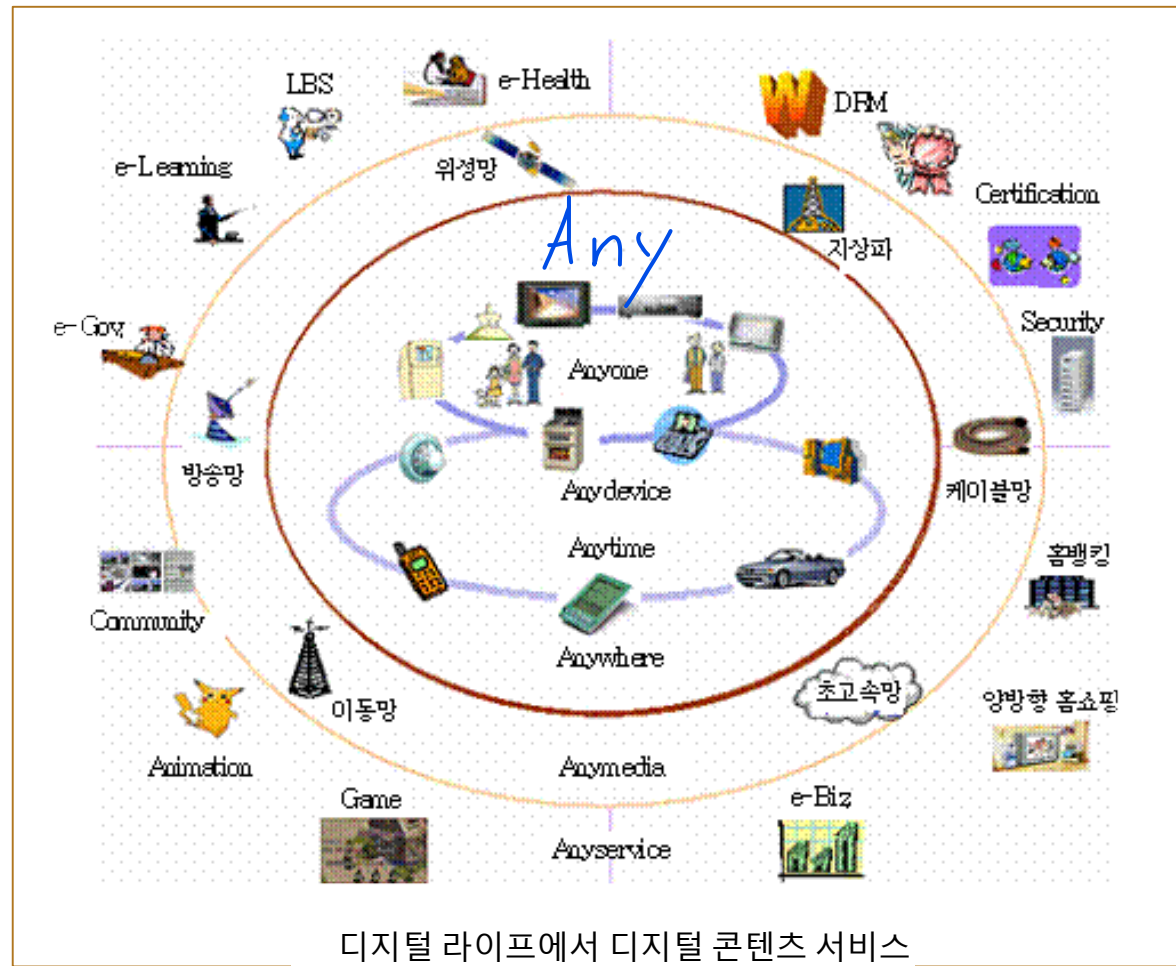
## ◆ 디지털콘텐츠 정의:

- **문화산업진흥기본법:** 부호·문자·음성·음향 및 영상 등의 자료 또는 정보로서 그 보존 및 이용의 효용을 높일 수 있도록 디지털 형태로 제작하거나 처리한 것
- **정보통신정책연구원:** 디지털과 콘텐츠가 결합한 개념으로 기존에 아날로그 형태로 존재하던 텍스트, 음성, 화상, 영상 등 각종 정보 형태를 0과 1이라는 비트(bit) 단위로 디지털화한 콘텐츠를 총칭하는 개념을 말하며, 첨단 IT 기술을 사용하여 디지털 포맷으로 가공, 처리하여 정보통신망, 디지털방송망, 디지털저장매체 등을 통하여 활용하는 정보를 말함

## ◆ 디지털콘텐츠 구성 요소:

- 디지털콘텐츠를 구성하기 위한 3가지 기본 요소: 콘텐츠, 디자인, 기술

# 디지털콘텐츠



# 디지털콘텐츠

---

## ◆ 디지털콘텐츠 특징:

- 비파괴성(항상성) : 디지털 자료는 아날로그 자료같이 세월이 흘러도 변하지 않고 항상 똑같은 품질을 가지고 있음
- 비소멸성 : 디지털 콘텐츠는 한번 생산되면 형태나 품질을 반영구적으로 유지할 수 있음  
필요에 따라 언제든지 원하는 형태로 사용이 가능하며, 동시에 수많은 사용자가 사용하더라도 디지털 콘텐츠 자체의 감소를 가져오지 않기 때문에 디지털 경제발전의 원동력이 되고 있음
- 변형 가능성 : 디지털화 되어 있기 때문에 파괴적 의미의 변형이 아니라 별도의 비용을 추가하지 않아도 자유롭게 정보의 추가, 삭제, 수정이 가능
- 편집성 : 디지털 콘텐츠는 새로운 내용의 추가와 수정이 용이,  
텍스트, 음악, 그림, 동영상, 애니메이션 등의 각종 미디어가 통합된 형태로 가공되어 새로운 멀티미디어 콘텐츠를 창출할 수 있음



# 디지털콘텐츠

---

## ◆ 디지털콘텐츠 특징:

- 상호작용성 : 디지털콘텐츠 이용자가 디지털콘텐츠의 내용과 상호작용을 통하여 결과를 바꿀 수 있기도 함(예: 게임 등)
- 보관의 편리성 : 보관 비용이 저렴하고 공간적인 낭비가 거의 없음
- 결합성 : 여러 종류의 디지털콘텐츠끼리 쉽게 결합하여 더 좋은 콘텐츠를 만들 수 있음
- 재생산성 : 한 번 생산된 디지털콘텐츠는 무한 반복 재생산이 가능,  
디지털화 된 음악, 동영상, 애니메이션 등은 데이터베이스에 저장되어 언제든지 사용자의 요구에 의해서 재생산이 가능

# 디지털콘텐츠

- ◆ 디지털콘텐츠 종류: 게임, 애니메이션, 모바일콘텐츠, 디지털 이미지, 디지털 동영상, 전자 학습, 전자책 디지털 오디오 등
- ◆ 디지털콘텐츠와 아날로그 콘텐츠의 비교

구분	아날로그 콘텐츠	디지털 콘텐츠
제공 수단	책, 신문, TV 등의 기존 미디어로 제공되는 콘텐츠	최신 정보기술을 활용하여 디지털로 제작된 정보생산물
제공 형태	아날로그	디지털
제공 방향	단방향	쌍방향
제공 주체	콘텐츠 제공자와 이용자가 명확히 구분	콘텐츠 제공자와 이용자의 구분이 불명확
제약성	시간과 공간의 제약을 받음	시간과 공간의 제약이 없음
개선 비용	업데이트의 비용이 큼	업데이트가 쉽고 비용이 저렴
제공 절차	순차적인 방법으로 정보를 제공	정보의 제공 방법이 자유로움

# 1-2. Digital Contents Industry

---

DIGITAL CONTENTS 산업 특징, 분류

# 디지털콘텐츠 산업

---

## ◆ 디지털콘텐츠 산업 특징:

- 고부가가치성: 한계비용이 '0'에 가까움
- 고속 성장성: 소프트웨어, 하드웨어와 네트워크의 빠른 발전에 따라 新수요가 급격히 팽창하고 있음
- 활용 가능성: OSMU(One Source Multi Use),  
다양한 디지털 기기에서 재생 가능
- 신성장 동력 산업, 무한한 미래 성장 가능성: 4차 산업 혁명 시대에 최적화 되어 있는 분야
- 확장성: 무한한 사이버공간에서 사업이 다양하게 전개 가능,  
온,오프라인 모든 시장에서 경제성을 가짐
- 적용성 및 융합성: VR, Metaverse, AI, Big Data, IoT, 5G 등 모든 기술의 융합에 의한 산업

# 디지털콘텐츠 산업



디지털 콘텐츠 산업의 가치 사슬

# 디지털콘텐츠 산업

## ◆ 디지털콘텐츠 산업 분류

대분류	중분류	소분류	정의
제작/ 서비스	게임	콘솔 게임	콘솔 게임기를 통해 이용하는 게임
		온라인 게임	PC 기반 게임 중, 온라인(On-line) 상태로 즐기는 게임
		PC 기반	PC 기반 게임 중, 오프라인(Off-line) 상태로 즐기는 게임
		아케이드 게임	오락실 등 컴퓨터 게임장 전용 게임
		모바일 게임	휴대폰이나 태블릿 PC를 통해 이용하는 모바일 인터넷 게임
	디지털 방송	디지털 TV	디지털로 제작하는 프로그램 및 아날로그 방식으로 제작한 프로그램을 디지털 방송 식으로 전환하여 제공하는 텔레비전 방송 서비스
		IPTV	유선 브로드밴드망을 통해 유통되는 콘텐츠를 IPTV 셋톱 박스가 설치된 TV로 제공 하는 비디오 서비스
		모바일 TV	모바일 전용 방송망 또는 이동통신을 통해 제공하는 비디오 서비스

# 디지털콘텐츠 산업

## ◆ 디지털콘텐츠 산업 분류

대분류	중분류	소분류		정의
제작/ 서비스	디지털 영상	DVD	오프라인 패키지 유통	DVD 저장매체를 통해 홈비디오 시장으로 유통되는 고화질의 디지털 영상 패키지를 포함
	디지털 영상	DVD	온라인 유통	디지털 파일 형태로 온라인 유통되는 영상 콘텐츠를 포함
		애니메이션		디지털 기술로 제작되어 극장 또는 TV로 유통되는 애니메이션
	정보 콘텐츠	재무 정보		온라인 증권거래 정보, 온라인 금융 뉴스 및 리서치 정보, 온라인 신용 정보
		마케팅 정보		온라인 마케팅 정보
		산업 정보		온라인 법률 및 세금 정보, 온라인 헬스케어 정보, 온라인 일반 뉴스 및 리서치 정보, 기타 온라인 정보
		모바일 정보		이동통신 네트워크를 통해 제공되는 정보 콘텐츠
	e러닝	e러닝 콘텐츠		분야별(IT, 비즈니스, 의학 등) 코스웨어(Courseware), 멀티미디어, 시뮬레이션, 테스트 및 평가를 포함

# 디지털콘텐츠 산업

## ◆ 디지털콘텐츠 산업 분류

대분류	중분류	소분류	정의
제작/ 서비스	디지털 음악	인터넷 음악	유선 인터넷 네트워크를 통해 다운로드나 스트리밍 방식으로 유통되는 디지털 음악 파일
		모바일 음악	이동통신 네트워크를 통해 휴대폰에 음악 파일을 다운로드하는 것 예 벨소리, 통화 연결음
	전자책	전용 단말기 기반 전자책	전용 리더기 기반의 전자책
		모바일 전자책	휴대전화 및 태블릿 PC 기반의 전자책
	모바일 콘텐츠	커뮤니케이션	SNS, MMS(Multimedia Massage Service), 모바일 IM(Instant Massage), 무선 이메일 등 음성을 제외한 커뮤니케이션 콘텐츠 포함
		장비	뉴스 및 날씨, 생활 정보, 위치 정보 서비스(LBS), 스포츠, 주식, 취미, 건강, 여러 안 내 서비스 등 각종 정보 제공 서비스를 포함
		엔터테인먼트	모바일 음악, 모바일 게임, 모바일 TV



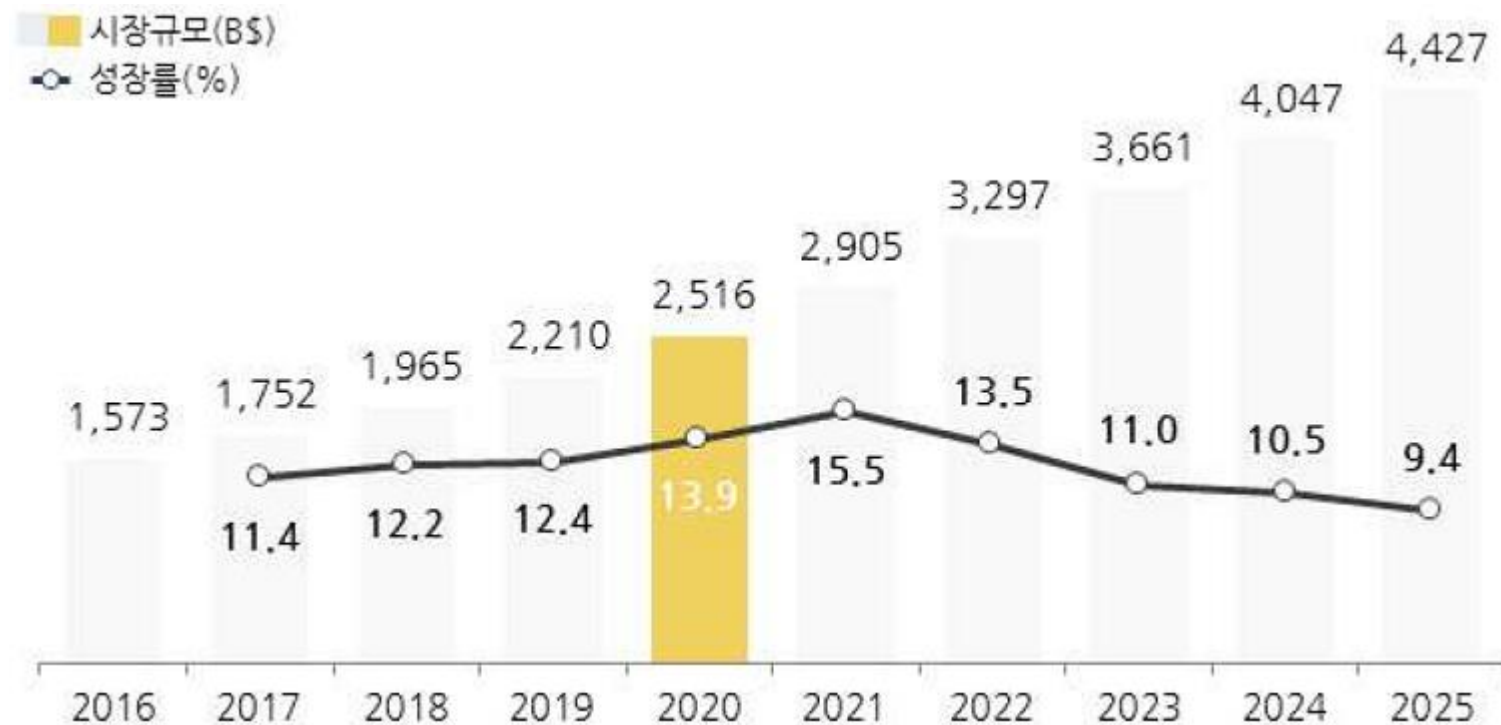
# 디지털콘텐츠 산업

## ◆ 디지털콘텐츠 산업 분류

대분류	중분류	소분류	정의
유통	온라인 포털		종합 포털 사이트(온라인 광고 매출을 통해 시장 규모 산출)
솔루션	디지털 콘텐츠 솔루션	CMS (Contents Management System)	기업 내 존재하는 다양한 포맷의 콘텐츠를 제작, 출판, 관리하는 등 일반적으로 콘텐츠 생성, 출판, 배포, 보관 등으로 요약되는 콘텐츠 라이프 사이클 전체를 관리하는 솔루션
		CDN (Content Delivery Network) (Content Distribution Network)	디지털 콘텐츠 전송 솔루션으로, 인터넷 사용자들로부터 멀리 떨어져 있는 콘텐츠 제공업자(CP)의 웹 서버에 집중되어 있는 콘텐츠 중 이미지, 배너, 비디오, 오디오와 같이 대용량이거나 사용자 요구가 빈번한 콘텐츠를 ISP의 접속점에 설치한 CDN 서버에 미리 저장해 놓고, 콘텐츠 요구 발생 시 최적의 CDN 서버로부터 전달하는 대용량 데이터 전송 서비스
솔루션	디지털 콘텐츠 솔루션	DRM (Digital Rights Management)	기업 문서 보안 및 디지털 콘텐츠의 저작권 보호에 사용되는 기술 및 법적, 사회적 메커니즘을 기반으로 인터넷상의 디지털 미디어 콘텐츠의 안전한 배포, 촉진 및 판매를 가능하게 해주는 제도적, 상업적 프로세스 기반 기술

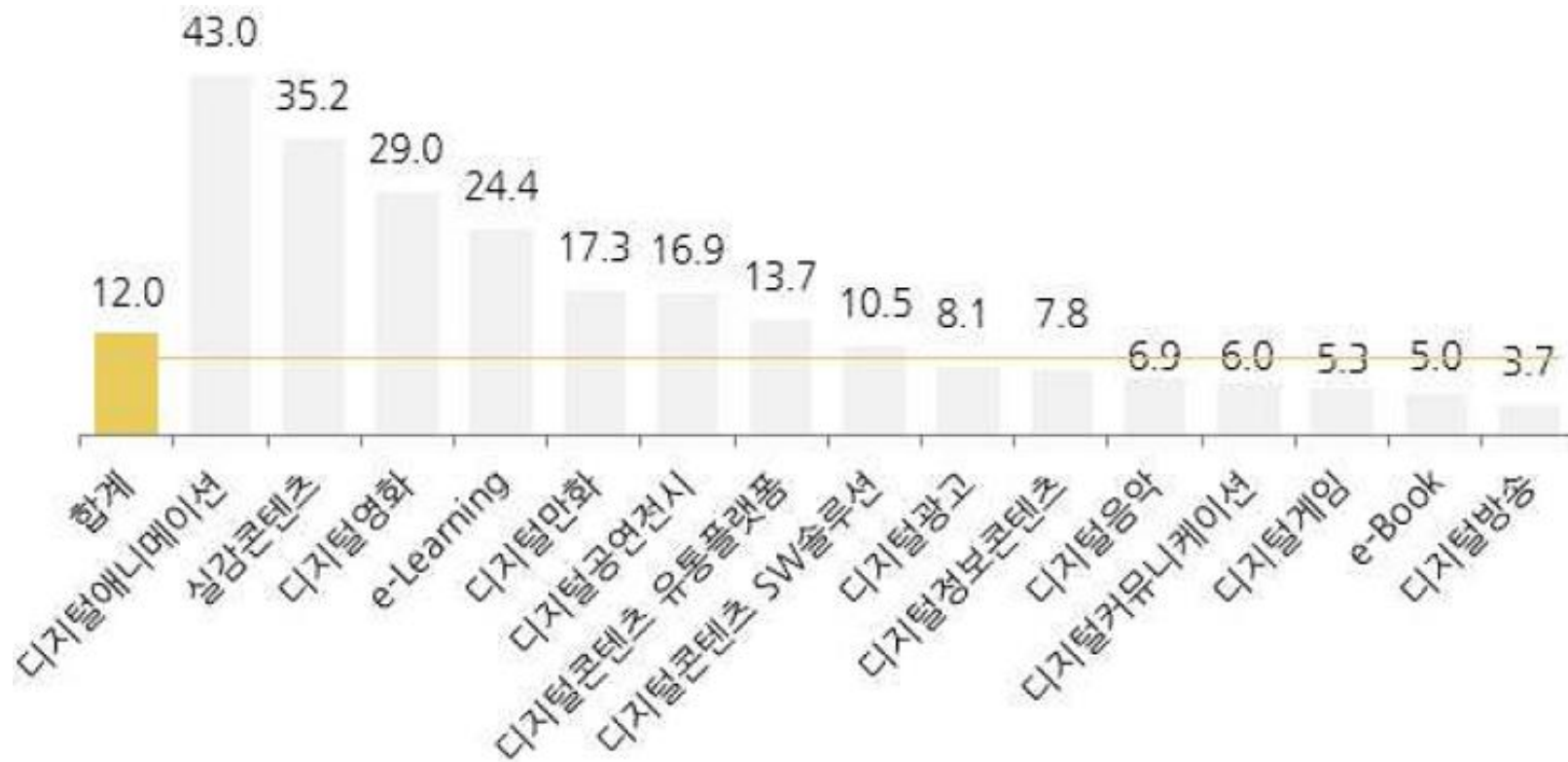
# 디지털콘텐츠 산업

## ◆ 세계 디지털콘텐츠 산업 시장 규모



# 디지털콘텐츠 산업

## ◆ 디지털콘텐츠 분야별 연평균 성장률 전망(2020-2025)



# Questions?

---

