

돈 되는 콘텐츠산업... 100조 시대 열었다

경기 불황 속 2015년 45억 흑자 게임·캐릭터 부문 '수출 효과' 5년간 1만7000개 일자리 창출

우리나라 콘텐츠산업 매출액이 사상 처음으로 100조원 시대에 진입했다.

문화체육관광부와 한국콘텐츠진흥원(원장직무대행 강만석)은 지난 28일 '2016 콘텐츠산업 통계조사' 결과(2015년 기준)를 발표했다. '콘텐츠산업 통계조사'는 콘텐츠산업 분류에 근거해 11개 산업(출판, 만화, 음악, 게임, 영화, 애니메이션, 방송, 광고, 캐릭터, 지식정보, 콘텐츠솔루션)에 대한 통계정보다.

2015년도 기준 국내 콘텐츠산업 매출액은 전년 대비 5.8% 증가한 100조 4863억원으로 집계됐다. 대내외 경기 둔화에도 콘텐츠산업 매출액은 지난 5년간(2011년~2015) 연평균 4.9%씩 꾸준히 성장했다.

콘텐츠 매출액은 대부분 산업 부문에서 증가했으며 캐릭터(11.4%), 지식정보(8.8%) 부문 등에서 매출 규모가 크고 높은 증가율을 보여 산업 성장에 크게 기여한 것으로 나타났다.

매출액 규모로는 출판산업이 20조 5098억원으로 가장 컸으며, 그 다음으로는 방송(16조 4630억원), 광고(14조 4399억원), 지식정보(12조 3421억원), 게임(10조 7223억원) 등의 순으로 나타났다.

2015년 국내 콘텐츠산업 수출액은 전년 대비 7.4% 증가한 56억 6137만 달러로 나타났다. 수출액은 음악(13.5%), 캐릭터(12.7%), 게임(8.1%) 부문 등에서 높은 증가율을 보였다. 또한 2015년도 수입액은 전년 대비 8.6% 감소한 11억 8282만 달러로 무역수지는 44억 7855만 달러 흑자를 나타냈다.

수출액 규모는 게임산업이 32억 1463만 달러로 가장 컸으며, 그 다음으로 캐릭터



(5억 5146만 달러), 지식정보(5억 1570만 달러), 음악(3억 8102만 달러), 방송(3억 2043만 달러) 등의 순으로 나타났다.

게임산업은 전체 수출액 56억 6137만 달러 중 56.8%를 차지해 가장 큰 수출 기여도를 보였다.

하지만 연평균 두 자리수 수출 성장률을 기록한 과거 3년(2010~2012년)과 대비해 최근 3년(2013~2015) 연평균 성장률은 8.8%로 다소 감소한 것으로 나타났다.

2015년 국내 콘텐츠산업 종사자 수는 전년 대비 1.0% 증가한 62만 1928명으로 전년 대비 5500여개, 최근 5년간 1만 7000여개 신규 일자리를 창출한 것으로 나타났다. 종사자 수는 게임, 출판, 만화, 음악, 등에서 전년 대비 감소했으며 광고(12.9%), 콘텐츠솔루션(7.8%), 애니메이션(5.0%) 등에서는 높은 증가율을 보였다.

이번 통계조사는 문체부가 9개 산업(출판, 만화, 음악, 게임, 애니메이션, 광고, 캐릭터, 지식정보, 콘텐츠솔루션)의 사업체를 대상으로 조사한 결과와 2개 기관(영화진흥위원회, 방송통신위원회)이 실시한 영화·방송 산업의 조사결과를 인용해 집계한 것이다.

윤영기기자 penfoot@kwangju.co.kr



광주 양림동 토종 캐릭터 동개비를 소재로 한 애니메이션이 지난달부터 SBS를 통해 방영되고 있다. 광주시 남구 양림동에 위치한 동개비 카페. <광주일보 자료사진>



아·태지역 사이버공격 대응 힘 모은다

인터넷진흥원, 인터넷 주소관리 업무협약

한국인터넷진흥원(원장 백기승·이하 KISA)은 베트남 호치민에서 아·태지역 인터넷 주소관리기구(APNIC)와 업무협약을 맺었다고 2일 밝혔다. <사진> 협약에 따라 두 기관은 아·태지역 인터넷주소자원 IPv6 확산과 네트워크에서 도메인이나 호스트 이름을 숫자로 된 IP 주소로 해석해주는 서비스인 DNS

의 안정적 관리·운영 등에 대해 상호협력하기로 했다. 또 IPv6 인터넷주소자원 확산·보안 강화, IP주소 관리, 보안기술에 대한 교육 세미나·컨퍼런스 개최, 인터넷주소 관리·운영을 위한 정책 의제 발굴, '데이터 기반의 DNS 협력 프로젝트' 추진 등에도 협력한다.

특히 '데이터 기반의 DNS 협력 프로젝트'는 실시간으로 축적되는 인터넷주소자원 데이터를 분석해 사이버공격 패턴 정보 추출 등 보안사고 예방 및 대응에도 활용하는 프로젝트다. 인터넷주소 관리의 민간분야 사이버 침해 대응 업무를 담당하는 KISA가 올해 처음 추진하는 사업이다.

백기승기자 pboxer@kwangju.co.kr

인터넷진흥원 주유원 인터넷기반본부장은 "데이터 기반의 DNS 협력 프로젝트를 통해 기존 관리·운영 중심의 인터넷주소자원 데이터를 국내 침해사고 예방 및 대응을 위한 기초자료로 활용하겠다"며 "국제기구뿐 아니라 국내 ISP들과도 협력을 확대해 안정적 인터넷 연결 체계 확립을 위해 노력하겠다"고 밝혔다.



나주혁신산단 합동 분양계약 체결식. 나주시는 올해 처음으로 진행된 나주혁신산단 단지 합동 분양계약을 통해 수도권기업 11개사를 유치하는데 성공했다. 지난날 28일 나주시 청사 이화실에서 강인규 시장(가운데)과 11개 기업 대표들이 참석한 가운데 열린 나주혁신산단 입주 합동 분양계약 체결식. <나주시 제공>

'이달의 게임' 내 손으로 뽑자

온라인 투표점수 20% 반영

국내 게임 창작을 활성화하기 위한 '이달의 우수게임' 공모심사에 게임 이용자들도 참여할 수 있게 됐다.

문화체육관광부와 한국콘텐츠진흥원은 올해부터 온라인투표를 통해 '이달의 우수게임' 선정 심사에 게임 이용자들의 의견을 반영하기로 했다고 2일 밝혔다.

기존에는 전문 심사위원 7명의 평가만으로 수상작을 선정했으나, 앞으로는 일반 게임 이용자들을 대상으로 한 온라인투표 결과를 최종 평가점수에 20% 반영하기로

했다. 올해는 총 4차례에 걸쳐 총 16편의 우수게임을 선정할 예정이다.

오는 14일까지 진행되는 올해 첫 공모에서는 일반게임(온라인·컴퓨터·모바일·아케이드·콘솔게임), 착한게임, 인디게임 등 3개 부문에서 4편을 선정한다. 수상 업체는 게임 홍보영상 제작 지원 등 혜택을 받는다.

'이달의 우수게임' 공모는 1997년부터 시작돼 작년까지 총 345편의 수상작을 배출했다. 자세한 사항은 '이달의 우수게임' 누리집(bestgame.kocca.kr)과 콘텐츠진흥원 누리집(www.kocca.kr)에서 확인할 수 있다. <윤영기기자 penfoot@kwangju.co.kr>

한전산업, 한전·남동발전과 총 859억원 규모 용역계약

한전산업은 한국전력, 한국남동발전과 각각 수백억원대 용역계약을 체결했다고 2일 공식했다.

한전산업은 한국전력과 총 673억원 규모의 서울과 경기지역 현장업무 용역 계약을 맺었다.

한국남동발전과는 삼천포 지역의 연료환경설비 운전 및 정비위탁 용역계약을 체결했다. 계약금액은 약 186억원이다. <최재호기자 lion@kwangju.co.kr>

한국콘텐츠아카데미 온라인 무료강좌 개설

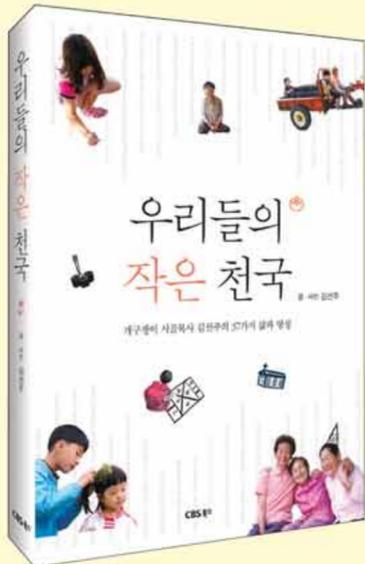
한국콘텐츠진흥원 산하 한국콘텐츠아카데미가 최근 콘텐츠 분야 인력 양성을 위한 온라인 강좌를 새롭게 개설했다.

콘텐츠 분야의 최신 트렌드를 반영해 기초부터 심화학습까지 가능한 3개 정규과정 26편과 국내외 명사들의 특강으로 구성되는 14개 열린강좌 35편이다.

강좌는 콘텐츠아카데미 홈페이지(edu.kocca.kr)와 모바일 앱을 통해 무료로 일정 제한 없이 수강할 수 있다. <윤영기기자 penfoot@kwangju.co.kr>

시골목사 김선주의 따뜻하고 아름다운 제안!

세속에 물든 사람들, 타락한 도시, 위기의 교회를 향해 띄우는 37가지 주옥같은 삶과 영성의 메시지



'한국교회의 일곱 가지 죄악'을 펴낸 뒤 스스로 찾아간 두메산골 교회 8년의 세월 동안 기도와 침묵 가운데 써내려간 위로와 치유의 이야기

지난 봄 손녀딸이 열 손가락에 봉숭아물을 들어 준 게 아직도 색이 바래지 않고 곱게 남아 있습니다.

"권사님, 이거 영감님 꼬실라고 이렇게 이쁘게 물들인 거 아니냐?"

찾는 올 때까지 봉숭아물이 안 빠지면 찻사랑이 이루어진다는다....."

승합차에 타고 있는 교인들이 갑자기 배품을 쏟아내며 들쭉거립니다. _ 본문 25쪽에서

우리들의 작은 천국

4·6변형판 | 272쪽 | 글·사진 김선주 | 값 13,000원 CBS 북스

