

## 멀티콘텐츠 유통관리용 확장형 온라인 범용 플랫폼 시스템

### 1. 기술소개

#### ◆ 종래기술의 문제점

- 인터넷과 모바일의 발전으로 동영상 콘텐츠, 음성 콘텐츠, 이미지 콘텐츠, 텍스트 콘텐츠, 멀티미디어 콘텐츠 등의 다양한 콘텐츠가 검색사이트, 유튜브, SNS 등의 각종 온라인 플랫폼을 통해 활발하게 유통되고 있고, 이를 통해 콘텐츠의 유통비용이 감소되고, 사용자의 콘텐츠에 대한 접근성이 높아져 콘텐츠의 공유와 활용이 다각적으로 이루어지고 있음
- 또한, 콘텐츠가 공유되고 활용되는 온라인 플랫폼과 관련한 기술들이 다시 있으나, 특정 분야 또는 특정 종류의 콘텐츠에 제한되어 정보의 공유와 활용이 이루어지는 한계가 있음

#### ◆ 기술의 특징

##### • 유통관리용 확장형 온라인 범용 플랫폼의 제공

- 정보의 공유와 재활용이 극대화 시키기 위해, 동영상 콘텐츠, 음성 콘텐츠, 이미지 콘텐츠, 텍스트 콘텐츠, 멀티미디어 콘텐츠 등의 온라인으로 유통가능한 모든 콘텐츠 정보가 단일한 온라인 플랫폼에서 공유함

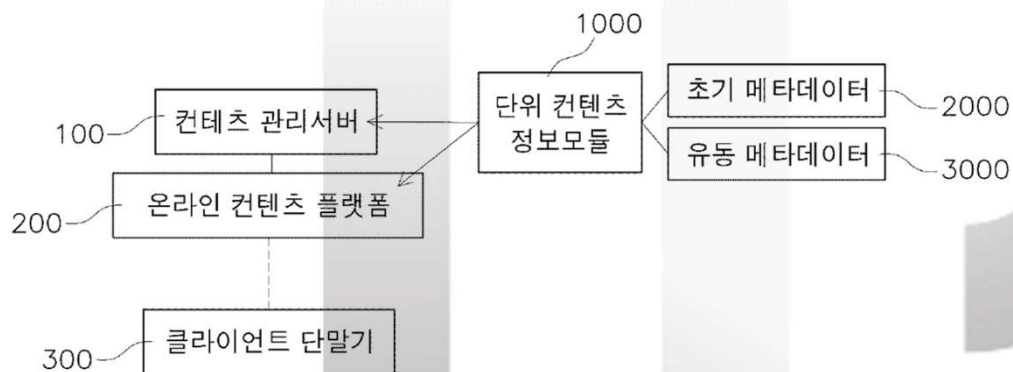


그림1: 멀티콘텐츠 유통관리용 확장형 온라인 범용 플랫폼 시스템의 기본 구성

#### 기대 효과

- 온라인으로 유통가능한 모든 콘텐츠가 단일한 온라인 플랫폼에서 공유되면서 정보의 공유와 재활용이 극대화됨
- 정보 이용과 관련된 각종 수익모델의 구현과 확장이 원활하고 다각적으로 이루어짐
- 온라인 공간에서의 개인 작업/공동 작업이나 콘텐츠 정보의 거래가 간편하고 용이하게 이루어짐

## ◆ 콘텐츠 관리 기술

- 단일한 온라인 콘텐츠 플랫폼에서 모든 온라인 콘텐츠를 공유
- 콘텐츠 관리서버는 단위 콘텐츠 정보모듈이 누적적으로 등록되어 데이터베이스화 되는 서버임
- 일례로, 등록인원정보 DB, 등록인원정보처리모듈, 콘텐츠 DB, 콘텐츠 처리모듈을 기본적인 구성요소로 구비하여 콘텐츠를 관리함

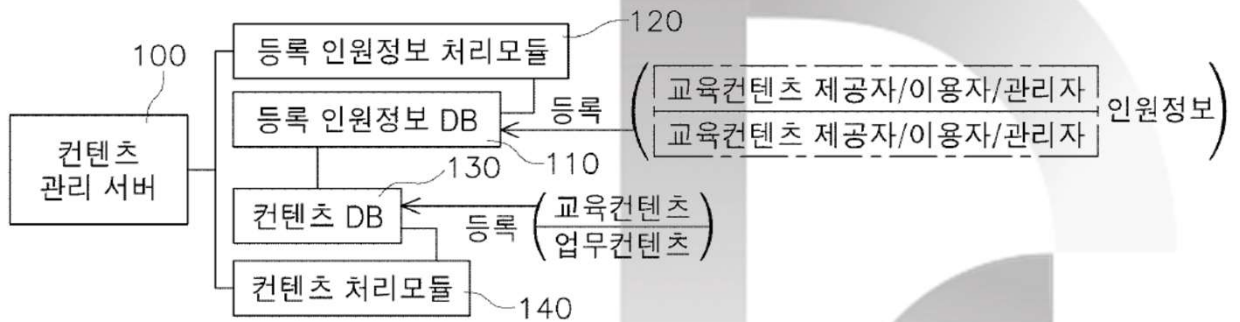


그림2: 콘텐츠 관리서버의 기본 구성

- 구성요소의 확장이 가능한 콘텐츠 관리 기술
- 콘텐츠 관리서버는 구성요소를 확장시킬 수 있는데, 이를 통해 온라인으로 유통가능한 모든 콘텐츠 정보가 단일한 온라인 플랫폼에서 공유될 수 있도록 하고, 확장되고 범용화된 온라인 플랫폼의 제공을 통해 온라인 공간에서의 개인 작업/공동 작업이나 콘텐츠 정보의 거래가 간편하고 용이하게 이루어질 수 있도록 함

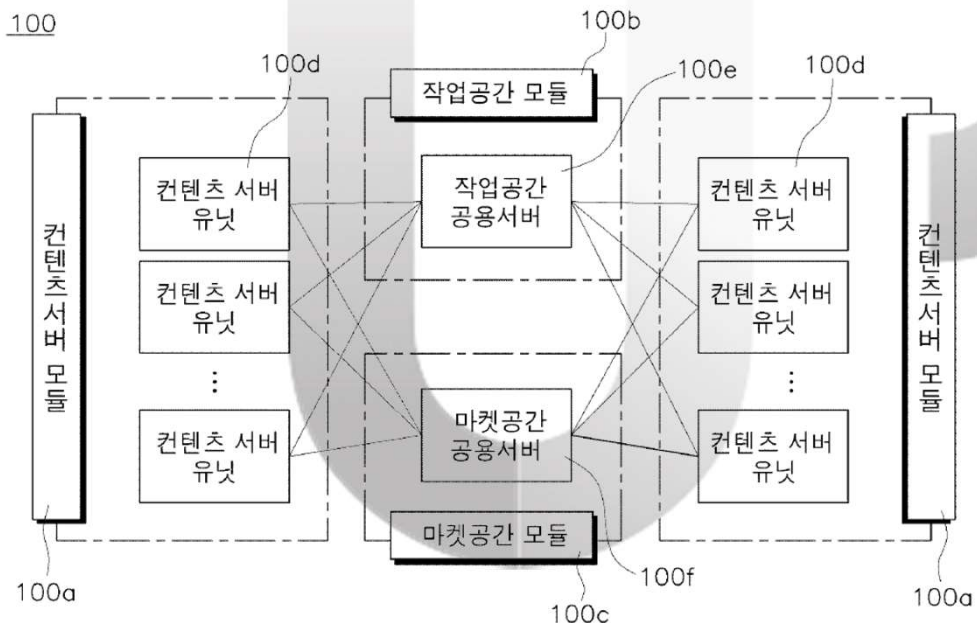


그림3: 콘텐츠 관리서버의 확장 구성

## II. 상업화

### ◆ 적용

- 디지털콘텐츠 유통 플랫폼

### ◆ 시장성(디지털 콘텐츠 관리 기술)

- 본 기술과 밀접한 관련이 있는 세계 디지털콘텐츠 유통플랫폼 시장규모는 전년대비 24.1%
- 증가한 671억 900만 달러를 기록했다. 향후 세계 디지털콘텐츠 유통플랫폼 시장 규모는 2020년까지 5.7%의 성장률을 보이며 887억 2,100만 달러에 이를 것으로 전망됨



그림4: 세계 디지털콘텐츠 유통플랫폼시장 규모 및 성장률, 2011-2020

출처: : 중소기업청(2015), eMarketer(2011~2015), Statista(2015), Goldman Sachs(2012)

- 권역별 디지털콘텐츠 유통플랫폼 시장은 아시아 지역이 전체 시장의 33.4%를 점유하면서 가장 큰 시장을 형성하고 있음
- 고속 광대역 유·무선 인터넷 확대 및 스마트 기기 보급률 증가와 이를 기반으로 무섭게 성장하고 있는 중국 시장의 영향으로 아시아 디지털콘텐츠 유통플랫폼 시장은 북미, 유럽보다 높은 성장률을 기록했으며 향후 2020년 아시아 시장은 전체 시장의 37.7%를 점유할 것으로 전망됨

(단위: %)



그림5: 웨어러블 디바이스 제품군별 시장점유율 및 연평균 성장 전망

출처: ITFIND 주간기술동향 2019.04

## ◆ 시장성(웹페이지 관련 디지털 콘텐츠)

- 본 기술과 밀접한 관련이 있는 디지털 콘텐츠의 글로벌 시장은 2016년 43억 700만 달러에서 이후 연평균 68.6% 성장하여 2022년에는 1,071억 5,100만 달러로 크게 성장할 것으로 전망 됨
- 글로벌 실감형 콘텐츠 시장을 이끌고 있는 미국은 가상현실 및 증강현실 분야에서 글로벌 기업을 앞세운 지속적인 투자를 통해 새로운 기술 및 제품을 개발함과 동시에 신규 서비스를 출시해 나가고 있음

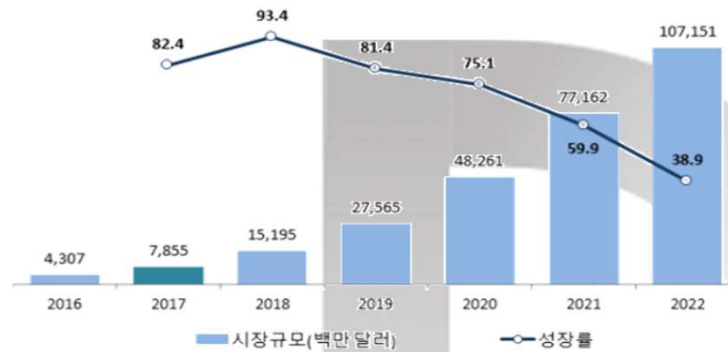


그림6: 디지털 콘텐츠의 글로벌 시장 현황

출처: 실감형 콘텐츠로의 전환과 시장 동향, ITFIND(2020. 10.21)

- 디지털 콘텐츠의 국내 시장과 관련하여 매출액은 2017년 113조 2,165억 원에서 6조 3,902억 원이 증가하여 2018년에는 119조 6,066억원으로 나타남
- 한편, 디지털 콘텐츠의 국내 시장과 관련하여 수출액은 96억 1,504만 달러로 전년 대비 9.1% 증가하였고, 가장 높은 수준의 수출액을 보이고 있는 게임 산업의 수출액은 64억 1,149만 달러로 전체의 66.7%를 차지함

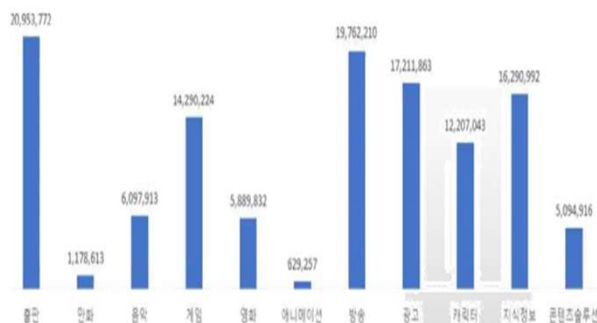


그림7: 국내 콘텐츠 산업 매출액 현황

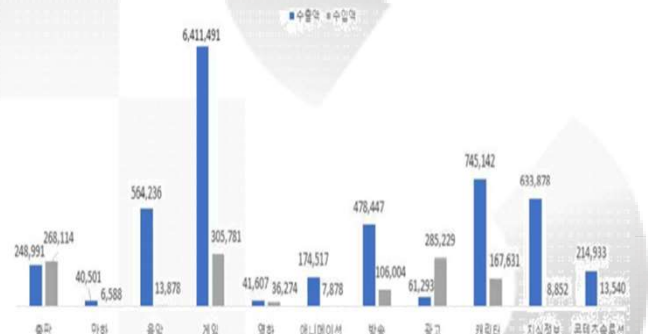


그림8: 국내 콘텐츠 산업 수출 및 수입액 현황

출처: 실감형 콘텐츠로의 전환과 시장 동향, ITFIND(2020. 10.21)

## ◆ 연구개발 현황

- 실제 기업 니즈를 반영한 연구 개발 결과이며, 본 연구실은 디지털 콘텐츠 관리 기술과 관련하여 지속적으로 특허 출원을 진행함

## ◆ 상업화 단계 현황

- 본 연구는 현재 시제품 제작 완료 후 성능 테스트 중에 있음

## ◆ Contact Point

● 담당자 : 기술경영센터

● Tel : 010-4312-3972

● E-mail : [sem903@dongseo.ac.kr](mailto:sem903@dongseo.ac.kr)

● 주소 : 부산시 사상구 주례로 47 동서대학교 산학협력단 기술경영센터