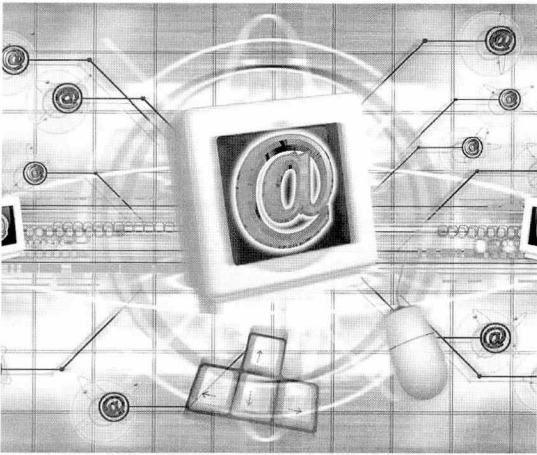


제1차 온라인디지털콘텐츠 산업발전 기본계획(안)



“

온라인 디지털 콘텐츠 산업 발전 기본계획은
유비쿼터스 네트워크 환경과 고성능·초소형
지능형 단말기 등장 등 디지털 라이프 시대의 추세에 맞춰
디지털콘텐츠산업을 21세기 핵심산업으로 육성, 우리나라를
오는 2010년까지 세계 5위 디지털콘텐츠
강국으로 만들기 위한 범정부 차원의 청사진이다.

”

정부는 지난 2월 6일 서울 세종로 중앙청사에서 김진표 국무조정실장 주재로 정보통신부를 비롯한 문화관광부·산업자원부 등 관련 부처 차관과 민간 전문가 등이 참석한 가운데 온라인 디지털 콘텐츠산업 발전위원회를 열어 '제1차 온라인 디지털콘텐츠산업 발전 기본계획(2003~2005년)'을 확정했다.

이번에 확정된 기본계획은 유비쿼터스 네트워크 환경과 고성능·초소형 지능형 단말기 등장 등 디지털 라이프 시대의 추세에 맞춰 디지털콘텐츠산업을 21세기 핵심산업으로 육성, 우리나라를 오는 2010년까지 세계 5위 디지털콘텐츠 강국으로 만들기 위한 범정부 차원의 청사진이다.

정부는 우리나라를 디지털콘텐츠 생산 메카로 만들기로 하고, 오는 2005년까지 첨단시설 등을 갖춘 가칭 '디지털콘텐츠 멀티플렉스(DCM)'를 조성할 계획이다.

또 관련 기업들의 자금난을 덜어주기 위해 문화산업진흥기금과 정보화촉진기금 등을 통해 2005년까지 1,000억원 규모의 전문 투자조합을 설립하기로 했다.

기본계획에 따라 정부는 앞으로 3년 간 ▲시장활성화를 통한 산업기반 강화 ▲창업과 성장 지원 ▲기술개발 ▲인력 양성 ▲해외 진출 촉진 등 5개 분야에 정책의 중점을 두어 추진할 방침이다.

한편 정보통신부 등 해당 부처는 기본계획을 바탕으로 세부시행계획을 마련하는 한편, 정책이 실질적으로 추진되도록 기획예산처 등과 협의, 예산을 확보할 계획이다. 온라인 디지털콘텐츠산업 발전 기본계획의 주요 내용은 다음과 같다.

기본계획 수립 배경

우리나라는 그동안 세계 최고의 정보기술(IT) 환경을 구축하고도 정작 이에 걸 맞는 디지털콘텐츠(DC) 생산 기반을 갖추지 못해 세계시장에서 인정받는 DC를 제작·유통하기 어려웠다.

주요 선진국도 DC산업을 성장가능성이 가장 높은 산업 중의 하나로 꼽고 글로벌 메이저 기업을 중심으로 정부차원에서 전략적인 육성정책을 펼치고 있다. 실제 세계 온라인 DC 시장규모는 2001년 614억 달러에서 2005년에는 1,655억 달러가 될 것으로 전망되고 있다.

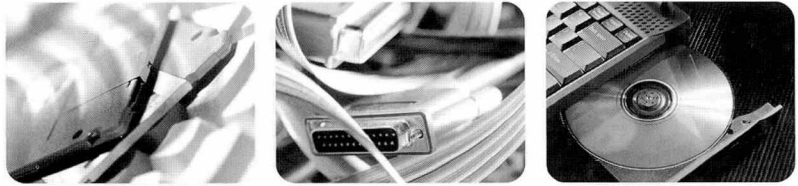


표 1 | 세계 디지털콘텐츠 시장 규모 및 전망

(단위 : 억달러)

구분	2001년	2002년	2003년	2004년	2005년	2002~2005년 CAGR
디지털애니메이션	290	320	360	402	448	11.5%
게임	212.8	250.8	308.6	363.5	436.5	19.7%
- 온라인 게임	22.1	33.4	48.6	70.5	106.3	48.1%
- PC게임	33.9	37.0	38.9	42.5	46.4	8.2%
- 비디오게임	156.8	180.4	221.1	250.5	283.8	16.0%
인터넷음악	20.7	32.1	39.4	42.8	57.5	29.1%
인터넷영화	0.02	0.08	0.16	1.26	2.52	235.0%
디지털출판	3.4	8.3	15.2	26.8	39.1	84.2%
무선콘텐츠	24.0	42.5	75.0	154.2	317.0	90.6%
교육콘텐츠	63.0	97.0	149.4	230.0	354.3	54.0%
합 계	613.9	750.8	947.8	1,220.6	1,654.9	28.0%

출처 : IDC(2000,12), 주피터 미디어 매트릭스(2001,4), 포레스터 리서치(2000,12) IDSA(Interactive Digital Software Association) 등

이에 따라 정부는 지난해 7월부터 시행된 온라인 디지털콘텐츠산업 발전법을 바탕으로 그동안 부처별로 추진해 온 DC산업 육성정책의 시너지 효과를 높이기 위해 관계 부처 공동의 산업육성 기본계획을 마련하게 됐다.

표 2 | 해외 주요국의 정책동향

국 가	주요정책동향
미 국	<ul style="list-style-type: none"> ○ 정부는 초고속통신망 구축, 정보화 확산 등 디지털콘텐츠 산업 발전의 기반조성에 주력하고 민간의 자율적인 역할을 중요시 ○ DC를 중심으로 민간 기업간, 오프라인 기업과 온라인 기업간의 M&A가 활발하도록 규제 완화(Time Warner & AOL의 합병 등)
일 본	<ul style="list-style-type: none"> ○ 2001. 8월 'e-Japan 프로젝트' 후속조치로 '21세기 정보통신 기술 계획' 수립을 통해 콘텐츠산업 활성화 방안을 구체화 - 국제 경쟁력 있는 콘텐츠를 형성하고, 멀티유즈에 대응한 콘텐츠 유통환경을 정비('99년 1.5조엔 → 2005년까지 3조엔 시장 달성) - DCAJ(Digital Content Association of Japan)를 중심으로 기술 개발 및 인력양성형 콘텐츠 제작 지원사업을 추진
유 럽	<ul style="list-style-type: none"> ○ 2000년에 e-Europe 실행 계획의 부문계획으로 'e-Content 프로젝트' 를 채택(다문화적 환경에 적합한 콘텐츠 제작 등을 목표로 설정)
영 국	<ul style="list-style-type: none"> ○ 2000년 2월 디지털콘텐츠 분야를 국가 전략산업으로 육성하기 위한 실천 계획(UK Digital Content Action Plan for Growth)을 발표 - 산업활성화(Promotion), 정부지식자산활용, 자금지원, 기술 개발, 대미 수출지원, 시장정보제공 등에 중점
캐나다	<ul style="list-style-type: none"> ○ 96년부터 CDC(Canada's Digital Collection) 프로젝트를 실시하여 캐나다 전역의 가치 있는 콘텐츠의 디지털화 추진
대 만	<ul style="list-style-type: none"> ○ 2002. 8월 DCIPO(Digital Content Industry Promotion Office)를 설립하여 범부처적 DC 산업 육성정책을 추진중

〈비 전〉

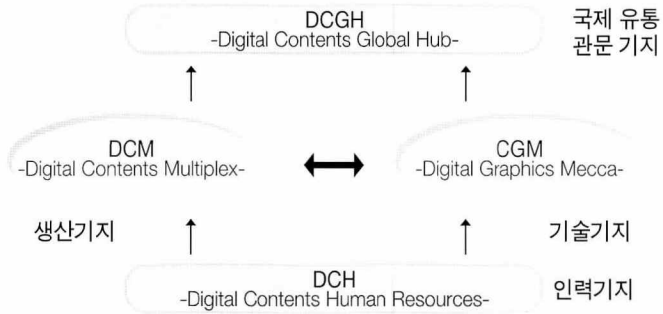
Global e-Korea

2010년 콘텐츠 생산
세계 5위권 진입

비전 및 목표

산업체제

'Enrich e-Korea'



핵심추진
과 제

1. 시장 활성화를 통한
산업기반 강화

- 양질의 디지털콘텐츠 생산환경 조성
- 유통활성화, 무선망개방촉진, 이용자 인식 제고 등을 통한 수익기반 강화
- 지적 재산권 및 소비자 보호

2. 창업 및 성장지원

- 디지털콘텐츠 전문집적단지 조성
- 투자재원 확보지원
- 체계적인 산업정보 제공체제 구축

3. 기술개발 및 표준화

- 디지털콘텐츠 핵심기술 개발
- 대학, 기업 등 민간기술역량 제고
- 국내·외 교류, 협력체계 강화

4. 인력양성

- 고급 전문인력 양성기반 강화
- 기획 인력 양성·공급 체제 확립
- 인력공급 저변확대

5. 해외진출 촉진

- 수출형 디지털콘텐츠 발굴·육성
- 해외 판로개척 지원
- 국제교류의 중심지화 추진

주요 추진 계획

)) 시장활성화를 통한 산업기반 강화

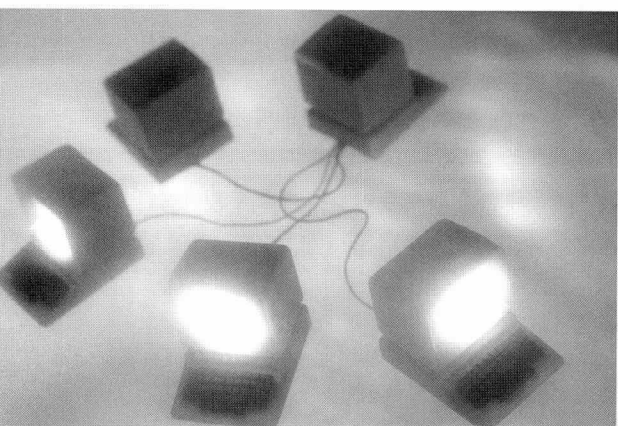
20Mbps급의 초고속정보통신 시설을 갖춘 아파트 단지에서 고품질 디지털콘텐츠를 구현하는 시범사업을 통해 차세대 유통환경에 맞는 새로운 비즈니스모델을 개발토록 지원한다.

컴퓨터 원격교육(e-Learning)산업을 육성하기 위해 관련 기술·운영체제 표준 마련과 핵심 기술 개발

등을 지원하고 각급 학교의 멀티미디어 교육용 콘텐츠를 개발·보급한다.

이동통신사간, 또는 이동통신사와 무선포털·콘텐츠제공업체(CP)간 상호접속 프로토콜 표준화를 추진하고 통신사 등 콘텐츠 유통채널과 CP간 계약관련 불공정 행위를 막기 위한 표준계약서를 제정한다.

콘텐츠 불법복제를 막기 위해 DRM(Digital Rights Management)·워터마킹 등 보호기술을 영세업체에게 보급하고 안전한 디지털콘텐츠 이용·거래 등을 위해 온라인 콘텐츠 거래인증기관을 지정한다.



>>창업·성장지원

컨설팅·수출지원 등 성장단계에 필요한 서비스를 원스톱으로 지원 받을 수 있는 전문 집적단지를 조성해 국내 업계의 성장기반과 해외 교류 중심지로 활용한다.

영세한 기업들의 자금난을 덜어주기 위한 1000억원 규모의 민·관 공동 디지털영상콘텐츠 전문투자조합을 오는 2005년까지 설립한다.

디지털콘텐츠 기업의 투자유치·인수합병(M&A)·전략적 제휴를 활성화하기 위해 기업가치 평가모델을 개발·보급한다.

>>기술개발·표준화

컴퓨터그래픽(CG) 등 DC 관련 핵심기술을 갖추기 위해 전자통신연구원(ETRI)을 중심으로 한 가칭 '영상콘텐츠 기술개발센터'를 설립한다.

디지털콘텐츠 제작·관리·유통에 필요한 온라인 실감

형 게임엔진기술·특수영상 합성 기술 등의 개발을 집중 지원한다.

대학이 DC 기초기술 연구를 활발히 하도록 DC 관련 대학 IT연구센터(ITRC)를 늘리고 민·관 합동 디지털콘텐츠 기술협력 포럼을 구성해 범국가적 차원의 체계적인 연구개발과 표준화활동을 추진한다.

>>세계 수준의 전문인력 양성

한 고급인력을 양성하기 위해 관련 학과 교과과정 개편·해외 교수요원 초빙 등을 실시하고 대학의 인턴십 프로그램을 강화한다.

대학생·국내 산업체 우수인력의 해외 파견·연수를 강화하고 우수인력들이 해외에서 석·박사 학위를 얻을 수 있도록 지원한다.

업계 종사자들을 대상으로 한 해외연수 프로그램을 운영하고 디지털콘텐츠의 특성을 살려 여성인력을 집중 양성한다.

>>해외진출 활성화

언어·플랫폼 등의 현지화를 지원하고 해외 우수 기술 도입·해외 전문가 컨설팅 등의 기회를 제공한다.

수출 판로를 개척토록 주요 수출 대상국에 마켓채널을 구축하고 해외 IT지원센터(i-파크)·해외문화원 등 관련 기관을 수출전략 해외 현지거점으로 활용한다.

한국·중국·일본을 중심으로 공동해외진출 방안을 찾는 한편, 아시아 문화유산 디지털콘텐츠화·디지털원형 리소스 발굴 등을 적극 추진하기 위한 협의체를 구성한다.

