



## 정통부, 디지털콘텐츠 신규 해외시장 개척 활발

정보통신부는 최근 브라질, 러시아, 중국 지역을 중심으로 디지털콘텐츠 관련 비즈니스 상담회를 개최하는 등 신규 해외시장 개척에 적극 나섰다. 그동안 아시아권에 편중되었던 국내 디지털콘텐츠산업의 해외시장을 다변화하기 위해 성장 가능성이 크게 점쳐지고 있는 BRIC 's 시장을 중심으로 한 신규시장 진출을 고려해 왔으며, 이를 위해 이들 신규시장에서 비즈니스 상담회를 개최하고 적극적인 시장 개척을 주도해 왔다.

디지털콘텐츠 산업의 국내기업 진출현황은 중화권 49%, 일본 27%, 기타 아시아 8% 등 약 90%로 아시아권에 편중돼 있다.

디지털콘텐츠 해외진출 지원사업 주관기관인 한국소프트웨어진흥원은 지난 4월부터 9월까지 6개월 동안 브라질, 러시아, 중국을 비롯해서 미국, 헝가리, 독일, 폴란드, 일본, 싱가포르 등의 국가에서 올해 들어 총 9회의 비즈니스 상담회를 개최하고, 국내 게임 및 모바일, 영상 등 디지털콘텐츠관련 업체들과 현지 기업들과의 상담을 주선하여 2500만 달러 규모 이상의 수출상담 실적을 거두었다. 비즈니스 상담회에는 총 66개의 국내 디지털콘텐츠관련 기업이 참가하였으며, 현지에서도 약 270여 개의 기업이 참가했다.

한국소프트웨어진흥원 관계자에 따르면 상담이 이루어진 일부 기업들은 이미 계약조건 조율을 거쳐 계약을 마친 상태이며, 앞으로 연말까지 베트남·미국·홍콩·싱가포르에서 비즈니스 상담회 및 IR 행사를 개최할 예정이다.

## 디지털콘텐츠대상 시상식 열려

정보통신부가 주최하고 한국소프트웨어진흥원, 매일경제신문사, 한국교육방송공사, 한국데이터베이스진흥센터가 공동으로 주관하는 '2005년 3분기 디지털콘텐츠대상 시상식'이 지난 10월 30일 정보통신부 14층 대회의실에서 열렸다. 분야별 수상작의 경우 디지털 영상에는 인디펜던스의 'TREE ROBO', 온라인 게임에는 조이맥스의 '실크로드온라인', 교육용 콘텐츠에는 한솔교육의 '퍼니또', 모바일 콘텐츠에는 치즈케이프로드렉션의 '서울타이쿤', 웹정보 콘텐츠에는 중앙대학교의 '국악아카이브', 차세대 콘텐츠에는 보라존의 '환타지 배틀 체스'가 각각 선정됐다.

'TREE ROBO'는 Full 3D 애니메이션으로 제작되었으며 자연과 인류의 공존이라는 주제를 한국적인 선·면·색으로 표현하였다. 올 3월부터 9월까지 열리고 있는 일본 아이치엑스포 한국관에서 메인 영상으로 상영된 바 있다.

'실크로드온라인'은 7세기 실크로드를 배경으로 한 고대 문명세계를 환타지로 엮은 MMORPG(Massively Multiplayer Online Role Playing Game). 자체 개발한 3D 그래픽 엔진을 적용하여 보다 리얼한 표현을 구현하였으며 병렬분산 처리 서버 시스템으로 대규모 사용자를 동시에 수용할 수 있고 로딩 타임을 최소화시킨 것이 장점이다. '퍼니또'는 초등학생을 대상으로 하는 온라인 에듀테인먼트 사이트로 플래시 애니메이션으로 제작된 학습 만화 콘텐츠와 캐릭터 육성 시뮬레이션 게임 등을 즐기면서 공부한 내용을 퀴즈를 통해 복습하는 등 학습과 놀이를 복합시킨 교육용 콘텐츠이다.

'서울타이쿤'은 서울시를 배경으로 한 도시 경영 시뮬레이션 모바일 게임으로 유저는 서울 시장의 역할을 수행하며 자원 관리 및 시장 개발, 인재 등용 등 모든 도시 경영 과정을 게임을 통해 경험할 수 있다.

'국악아카이브'는 국내 국악 관련 자료(음원, 악보, 이미지, 동영상, 텍스트)를 디지털화하여 집대성한 온라인 사이트로서 저작권자는 자료를 직접 등록할 수 있으며 이용자는 검색, 구매, 결제 등을 할 수 있다.

'환타지 배틀 체스'는 DTV를 이용한 데이터방송용 독립형 체스 게임. 중세 유럽을 배경으로 한 10개의 성을 점령해 체스왕국을 건설하는 스토리로 구성되었으며 국내 위성 데이터방송 표준인 DVB-MHP로 제작되었다.

이번에 수상한 업체들은 해외 수출지원사업, 미디어 홍보 및 지하철 동영상광고 등의 마케팅 지원과 한국소프트웨어진흥원이 추진하는 각종사업에서 우대를 받으며, 해외 전문 교육프로그램 참가 지원과 연말에 개최되는 '디지털콘텐츠페어'에 우수작품으로 선정되어 대통령상을 받을 기회가 부여된다.

## 정통부, 홈네트워크 등 8개사 투자유치설명회 개최

정보통신부가 주최하고 한국네트워크연구조합과 IT벤처기업연합회 공동주관으로 지난 10월 12~13일 양일간 여의도 교보증권에서 전문협의회 투자유치(IR) 설명회가 개최됐다.

정통부가 의욕적으로 추진하고 있는 IT839 전략분야 가운데 홈 네트워크 분야 4개사와 BcN 분야의 LAN 및 광접속 장비/부품업체 4개사 등 총 8개사가 참여했다.

전문협의회는 정보통신부가 IT 중소벤처기업에 대한 맞춤형 정책 추진을 위해 산업군별 소속 기업으로 구성되어 집중 지원하고 있는 포커스 그룹. 현재 총 51개 전문협의회가 활동 중이다.

이번 IR은 전문협의회 활동 지원의 일환으로 성장잠재력이 큰 IT중소벤처기업에게 민간 투자유치 활성화를 지원해 주기위해 개최된 것으로, 정보통신부는 금년 하반기 중 여러 분야의 IT중소벤처기업을 대상으로 11차례 IR을 개최할 예정이며, 향후에도 지속적으로 IT중소·벤처기업을 위한 투자유치의 장을 마련할 계획이다.

정통부가 주최하는 본 전문협의회 IR은 지난 상반기에 지능형 로봇·텔레매틱스/VoIP(인터넷전화)·DMB(디지털멀티미디어방송)·SW컴퍼넌트·안테나·ERP(전자적 자원관리) 분야 등 8차례에 걸쳐 진행되어 39개 기업이 참여하였고, 투자기관들의 높은 관심 속에 158억원의 실질적인 투자유치 성과를 거두었다.

현재 진행되고 있는 2개(KT, SKT 컨소시엄) 홈네트워크 시범사업은 전 세계 주요 업체로부터 중요한 테스트베드 사업으로 주목받고 있다. 국내시장 규모는 지난해 약 1조 1천억원 규모, 세계시장의 경우 금년 768억불에서 매년 10%씩 성장세를 보여 2007년에는 1,027억불 시장을 형성할 전망이다.

광산업은 BcN 등 차세대 통신인프라 구축에 핵심 역할을 담당하며 국책사업으로 적극 추진하고 있다. 또한, LAN 산업은 인터넷 이용자의 폭발적 증가와 함께 성장한 산업으로 점차 선진국 수준의 기술력을 따라 잡고 있어, 금번 IR에 투자기관의 높은 관심이 모아졌다

## 정통부, 전기통신사업법 시행규칙 개정

정보통신부 고시로 규정돼 있던 인터넷전화역무가 전기통신사업법 시행규칙에서 기간통신역무로 규정된다.

정통부는 인터넷전화역무의 안정적 제공과 전화서비스로서의 공공성을 고려, 인터넷전화역무를 법령에서 명확히 규정하고자 금번에 전기통신사업법 시행규칙을 개정했다.

현재 전기통신사업법 시행규칙에는 전화역무, 인터넷접속역무 등 모든 기간통신역무가 규정돼 있다. 따라서 기간통신사업자의 영업보고서가 통상적으로 4월경에 정부에 제출되고 동 자료 분석과 경쟁상황 검토에 소요되는 기간을 고려해 이용약관의 인가를 받아야 하는 기간통신사업자와 기간통신역무의 지정·고시 기한을 현행 4월말에서 6월말로 현실화했다.

인터넷전화역무란 전기통신설비를 이용하여 통화권 구분없이 인터넷을 통해 음성 등을 송·수신하게 하는 전기통신역무를 말하며, 인터넷전화는 인터넷이 가능한 장소 어디에서나 동일한 번호를 이용하여 전화를 할 수 있어 이동성이 보장되고 인터넷(IP)망을 이용하기 때문에 기존음성 전화보다 음성·데이터·화상 등 통합서비스 제공에 유리하다.