

# 국내 멀티미디어산업 정책

1999. 10. 28

정보통신부  
지식정보산업과장 강문석

## <목 차>

1. 멀티미디어산업의 중요성 .....	1
2. 멀티미디어산업 정책방향 .....	5
가. 주요국의 멀티미디어산업 정책동향 .....	5
나. 국내 멀티미디어산업 정책 .....	8
(1) 창업인프라 확충 .....	9
(2) 투자지원의 확대 .....	10
(3) 전문인력양성 .....	11
(4) 연구개발 및 기술 축적 .....	12
(5) 초고속정보통신기반의 구축 .....	12
(6) 멀티미디어산업 정책 및 제도의 개편 .....	13
3. 맺음말 .....	14

# 1. 멀티미디어산업의 중요성

## □ 배경 : 멀티미디어사회의 도래

- 지식정보화사회의 도래로 지식·정보가 경제성장·발전의 핵심으로 등장하고, 디지털기술·정보통신기술의 발전으로
  - 정보처리 및 이용이 멀티미디어화되는 멀티미디어 사회가 도래하고 있음
    - ※ 멀티미디어란 문자, 음성, 음악, 그래픽, 사진, 애니메이션, 영상 등의 다양한 정보형태가 통합되어 생성·전달·처리되도록 하는 시스템 및 서비스를 말함
- 멀티미디어화로 인하여 정보통신기술이 감성화·인간화되고 정보처리·통신·방송 등 다양한 매체가 융합되고, Human Interface 기술 등의 새로운 기술이 발전되고 있음

## □ 멀티미디어산업의 개념

- 멀티미디어산업은 영상, 음악, 문자 등과 관련되는 산업을 총체적으로 지칭하는데, 최근의 컴퓨터·통신·방송의 융합으로 정보통신산업과 동일화되는 추세에 있음
- 멀티미디어산업은 다양하게 분류될 수 있으나 멀티미디어기기 및 S/W(Platform : 시스템 운용의 기반이 되는 기기 및 S/W), 멀티미디어서비스(Distribution : 멀티미디어 내용물을 전달), 멀티미디어컨텐츠(Contents : 인간이 이용하는 내용물)로 분류하는 것이 일반적임

## □ 멀티미디어산업의 특성

### ○ 고위험-고수익의 역동적 산업

- 멀티미디어산업은 급속한 기술혁신, 짧은 기술·제품 수명 주기, 수많은 기업들의 신생·부침 등을 특징으로 하는 고위험, 고수익, 고성장의 역동적 산업

고위험	미국 Silicon Valley의 경우 100개의 기업이 탄생하면 이중 10개만이 생존. 10개중에서도 3개정도만 대기업으로 성장 (ADL)
고성장/고수익	· 미국의 초고속성장 200대 기업 중 80%가 정보통신 기업 · 미 네트워크 장비업체(한국계)인 자일렌은 뉴욕증시 상장 하루만에 주가 124% 상승 (뉴욕증시 상장 역사상 4번째 높은 수치)
짧은 기술주기	· 반도체의 집적도는 18개월마다 2배 증가 (Moor's Law) · 최근 휴대폰 신모델 교체주기는 3개월
가격 파괴	만일 자동차가 PC처럼 가격이 하락하였다면 현재 자동차 가격은\$1,000도 안 될 것이다. (Bill Gates)

※ Silicon Valley의 성공요인 : ①실패의 용인(tolerance of failure) ②위험추구 (risk-seeking) ③노동시장 유연성 ④능력위주(merit-based) ⑤정보의 원활한 교류와 협력 등(The Economist, "Survey of Silicon Valley," 1997.3.29)

### ○ 대학의 산업기술혁신 기여도가 매우 큰 산업 (연구개발과 생산이 밀착된 대표적 산업)

- 멀티미디어산업은 대학의 새로운 이론과 발견이 곧바로 산업화되는 경향이 강함

※ 미국 실리콘밸리의 6,000여개 기업 중 1,000여개는 Stanford대학 출신이 주도 (The Economist, '97. 3.29)

### ○ 과점화와 동시에 다양한 신규 시장이 출현하는 분야

- 컴퓨터, 교환기, 반도체(특히 CPU) 등 전통적 부문은 소수 대기업의 과점화가 심화되어 상대적으로 진입장벽이 강화되고 있음

- 반면, 콘텐츠, S/W, 주변기기, 정보단말기 분야에서는 신기술의 발전 및 기술의 융합에 따라 다양한 신규시장이 출현함으로써 새로운 사업기회가 지속적으로 확대

※ 예 : network PC, digital TV, PDA(personal digital assistant), set-top box, DVD, internet phone, ADSL 등

#### o 선발자의 이익이 큰 산업분야

- 컴퓨터환경이 stand-alone에서 네트워크로 변화하면서 정보의 호환성이 크게 중요시됨에 따라 초기에 시장을 장악한 선발자의 기술과 제품이 업계의 표준으로 자리잡는 경향이 강한 산업분야
- 선발자는 시장의 선점을 위해 open architecture 혹은 give-away strategy를 사용

※ PC : IBM PC with MS Windows vs. Apple PC with Mac OS

#### o 개인이나 중소·벤처기업이 산업발전을 주도

- 부가가치의 중심이 하드웨어에서 소프트웨어로 바뀌면서 개인의 아이디어에 기초한 창업이 용이해짐에 따라, 개인 및 중소·벤처기업의 활약이 두드러짐

※ 예: Bill Gates(Microsoft), Steve Jobs(Apple, NEXT Computer, Pixar Animation), Larry Ellison(Oracle), Mark Andreesen(Netscape), Yang(Yahoo), Scott McNealy(Sun) 등

- 과거의 오랜 경험과 기술축적 등 장인정신이 요구되는 전통적 제조업과는 달리 창의력만 있으면 시장을 창출하여 선점할 수 있는 기회가 풍부함 (낮은 진입장벽)
- 멀티미디어기업은 아이디어 집약적이며 아이디어는 사람에 체화되어 있어, 기업은 도산해도 사람은 도산하지 않아 경쟁의 사회적 비용이 크지 않음 (적은 매몰비용)

- 시장의 세계화에 따른 세계시장전략이 요구되는 분야
  - 시장의 세계화가 급속히 정착됨에 따라 자국의 기술과 인력을 중심으로 한 국지적 전략(domestic strategy)을 가지고는 장기적으로 생존이 어려우며, 세계 우수기업과의 국경을 초월하는 협력과 실리콘밸리 등 현지시장에서의 인적 네트워크 형성에 바탕을 둔 세계전략(global strategy)이 필요

## □ 멀티미디어산업의 중요성

- 21세기 지식기반경제의 핵심산업
  - 21세기 지식정보화사회는 국가의 경쟁력이 지식과 정보에 의해 결정되는 시대이므로 지식창출·확산·이용에 관련되는 멀티미디어산업은 부가가치가 높은 미래 최고의 핵심산업임
- 관련 분야에의 파급효과가 큰 산업으로 기술집약적 산업
  - 첨단영상기술, 멀티미디어기술, 방송통신기술 등 기술축적 및 지원 기반을 필요로 하는 기술집약적 산업
  - 가전, 통신, 반도체, 방송분야의 동반 성장을 촉진
- 세계경제의 글로벌화 추세에 대응하는 전략산업
  - 범세계적인 초고속정보통신망의 구축, 인터넷과 디지털방송, 전자상거래 등의 활성화로 세계경제의 글로벌화가 가속화되어 멀티미디어·정보통신산업이 국가경쟁력을 좌우하게 됨

## 2. 멀티미디어산업 정책방향

### 가. 주요국의 멀티미디어산업 정책동향

- '90년대 이후 정보통신기반과 정보통신기술의 중요성이 커지고 정보화의 국민경제적 중요도가 커짐에 따라 주요 선진국들은 멀티미디어 지식정보사회로 나아가기 위한 다양한 정책을 추진
  - 정보통신기반 구축, 정보화 정책, 기술개발 지원정책 등
  - '90년대 후반 들어서는 전자상거래의 중요성이 커짐에 따라 각국이 전자상거래 관련 국가 정책방향을 앞다투어 제시

#### □ 미 국

- '93년 이래 『국가정보통신기반(NII)』 및 『범세계 정보통신기반(GII)』구축을 지속적으로 추진
- 특히, 차세대 인터넷 관련 기술개발과 고속 네트워크를 보급하기 위한 『차세대인터넷(NGI : Next Generation Internet)』 사업을 추진
- 민간주도의 인터넷 전자상거래 활성화와 세계적 차원의 주도권 강화를 위한 정책방향을 제시

※ A Framework For Global Electronic Commerce('97. 7)

## □ 일 본

- 96. 5월 「일본 정보통신고도화 중기계획」 발표하여 2010년까지 정보통신기반의 총체적 정비(광섬유망 정비, 공공애플리케이션 개발 등)를 목표로 함
  - 민간주도를 원칙으로, 정부는 망 고도화, 경제/법제적 지원, 기초 연구개발의 추진 등을 담당
- 연구개발 및 인력양성을 위하여 「경제구조의 변혁과 창조를 위한 행동계획」을 수립
  - 연구개발자원의 중점화·효율화, 새로운 연구개발 환경정비, 적절한 지적재산권의 보호 강화
    - ※ 98년 일본의 정보통신관련 연구개발 예산 (단위 : 백만엔)
      - 초고도첨단전자기술 : 4,679
      - 첨단정보화추진기반정비사업 : 850
      - 벤처/중소기업의 시스템 LSI개발 지원 : 338
      - 차세대정보처리기술 : 5,907
- 기업간 전자상거래 촉진을 위한 파일럿 프로젝트와 기업과 소비자간의 전자상거래를 위한 19개 파일럿 프로젝트 추진

## □ EU

- 94. 6월 「유럽과 범세계 정보사회」 보고서 발표로 정보사회 실행계획을 본격화
- R&D에 대한 EU의 활동은 회원국의 연구활동 강화 및 확대를 목적으로 범유럽적 차원에서 전개
  - EUREKA는 특히 정보통신기술에 대한 연구에 우선순위를 두어 정보기술, 첨단통신기술 등의 기술개발 프로그램에 초점
  - ※ 기타 RACE, ESPRIT, STIG 등의 프로그램이 있음



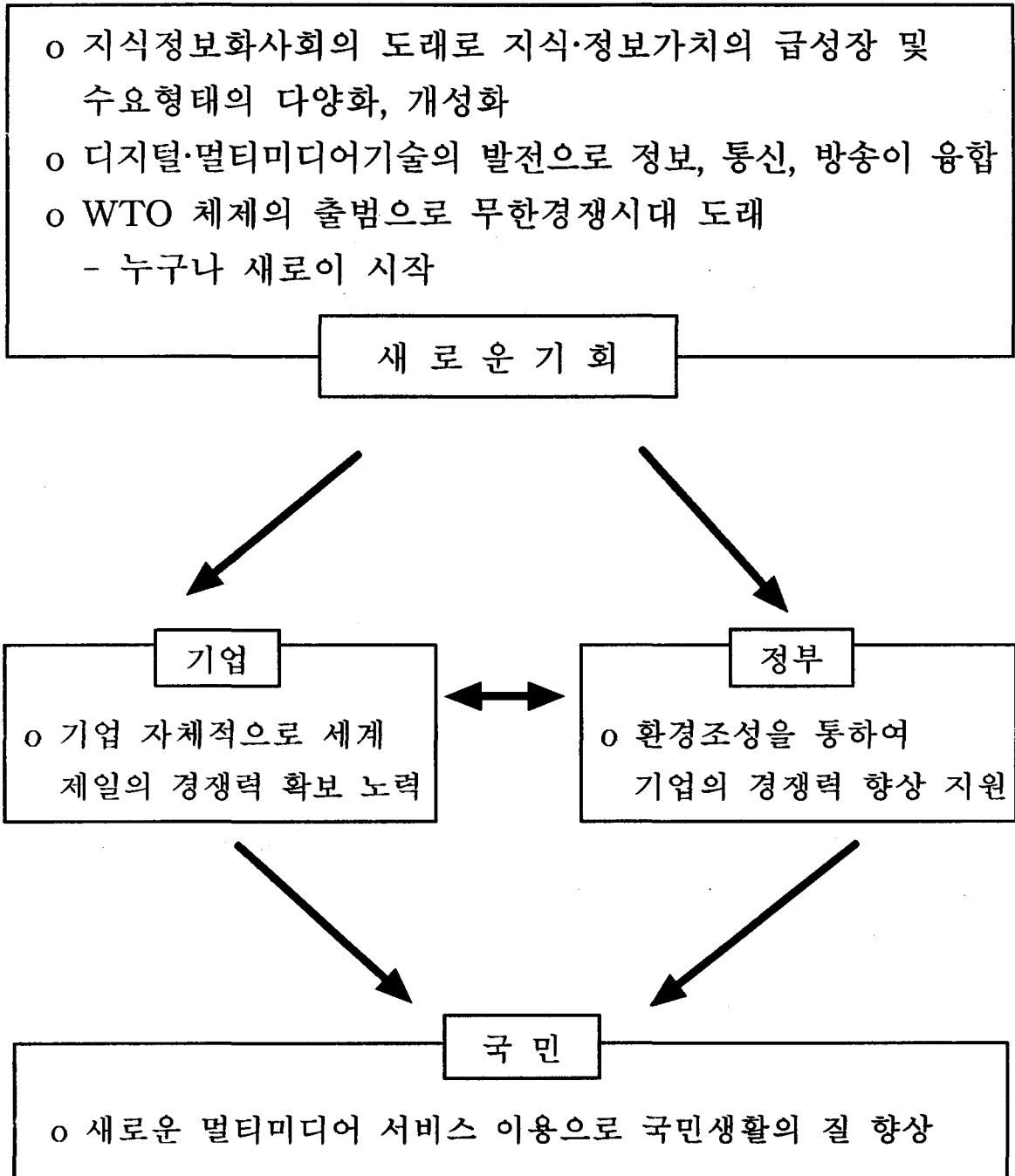
- 전자상거래 활성화를 위하여 97. 4월 「유럽의 전자상거래 실행계획」 채택
  - 2000년까지 전자상거래 기반구조, 기술과 서비스 이용체제 구축, 적절한 법제도 마련, 기업활동에 편리한 환경조성 목표
- 97. 7월 “범세계적 정보통신망의 확장을 위한 각료회의”에서 Bonn선언을 채택
  - 인터넷 중심의 정보사회 및 GII와 관련된 16개 주제를 중심으로 각 주제별 문제제기, 주요 이슈, 기초적 정책방향을 제시

## □ 독 일

- 96. 2월 「Info 2000 : 독일의 정보사회로 가는 길」 실행계획안을 발표하고 적극적으로 추진중
  - 경쟁요소의 도입, 정보통신기술의 활용에 관한 통합멀티 미디어법 마련
- R&D측면에서 97년 「지식사회를 위한 혁신」 보고서 발표
  - 연구개발 뿐만 아니라 지식확산을 통한 사회조직 혁신에도 중점을 둠
  - 정보통신기술 부문의 활성화를 위해 외국 통신사업자의 국내 진출장벽을 완화하고 첨단전자산업의 연구기반을 조성
- 97. 10월 「전자상거래 실행계획」 발표
  - 경쟁력 강화, 신상품 서비스 개발, 새로운 시장 창출을 위한 전자상거래 촉진 방안을 제안

## 나. 국내 멀티미디어산업 정책

### □ 기본방향



## (1) 창업인프라 확충

- 멀티미디어산업은 신산업 및 새일자리 창출의 핵심이기 때문에 창업환경을 조성하여 창업활성화를 유도하고 해외 진출지원을 추진

### □ 창업공간 및 공용장비 제공시설 확충

- 99년에 S/W진흥구역 지정의 확대 및 S/W 기업의 창업 인프라를 조성하고 우수기업의 해외진출 지원을 위한 실리콘로드프로젝트 등을 추진
  - 서울소프트타운을 조성하여 250여개 S/W분야 신산업기업의 창업지원
  - 지방 6개 대도시의 S/W지원센터를 중심으로 지역별로 50개 (총 300개) 내외의 신규창업 지원
  - 지방 중소도시 4개지역에 S/W지원센터를 설치하여 60여개 S/W 신산업기업의 창업지원
- 2000년에는 S/W산업을 중심으로 한 신산업 분야의 전국적 창업기반 확대
  - S/W지원센터가 설치되지않은 지방중소도시에 S/W지원센터를 설치하고 S/W개발 시설·장비 지원
  - 지자체 및 대학이 운영하는 S/W창업지원시설에 시설, 장비 지원
  - 민간기업이 컨설팅회사·창업투자회사 등과 컨소시엄으로 추진하는 S/W산업 지원사업에 대한 시설, 장비 지원

## (2) 투자지원의 확대

멀티미디어산업은 담보설정을 위한 유형자산보다 기술, 정보, 아이디어 등 무형자산의 비중이 커 융자방식의 지원보다는 소요자금을 투자위주로 조달 할 수 있도록 투자지원 기반 확충이 시급

### □ 정보통신전문투자조합 결성확대

- 출연·융자 위주에서 투자위주로 자금지원방식의 전환 추진
  - 정보통신분야의 전문투자조합을 매년 1,000억원 규모로 결성하여 2002년까지 4,000억원 규모의 투자펀드 조성

### □ 정보통신전문투자회사 설립

- 정보통신분야에 전문적으로 투자하는 중소기업 창업투자회사를 설립하여 정보통신분야 유망벤처기업의 발굴 및 성공을 지원
  - 한국IT벤처투자주식회사 설립 : 99. 3월, 자본금 161억원
  - STIC IT벤처투자주식회사 설립 : 99. 7월, 자본금 180억원

### □ 엔젤 투자네트워크의 구축

- 정보통신중소·벤처기업의 경영현황에 대한 D/B를 구축하고 엔젤투자자가 검색하도록 하여 벤처기업의 자금조달 기반 확대
  - 연구개발사업 참여기업 및 유망중소기업을 대상으로 기술개발사업 참여시 제출한 기업자료를 토대로 구축 (영문제공 추진)
  - 99 ~ 2002년 : 12억원 (99년 3억원)

## □ S/W공제조합 기본재산 확충

- S/W중소기업에 필요한 자금의 대여, 채무보증, 이행보증 등을 무담보, 무보증으로 시행하여 S/W산업활동의 진흥을 도모
  - 99년 조합원을 400개사로 확대하고 384억원의 기본재산 조성
    - ※ 98년말 현재 272개사 가입 및 244억원의 기본재산 조성 (지원효과 : 약 3,230억원)
  - 2002년까지 1,184억원의 기본재산 조성 추진 (99~2002년 : 정부출연 450억원)

### (3) 전문인력양성

○ 정보, 지식, 기술은 인간에게 체화되어 있으므로, 멀티미디어 산업정책의 기본은 사람에 대한 투자를 통해 전문성과 창의성을 가진 멀티미디어산업의 인적기반을 확보하는데서 출발해야 함

- 93~98년까지 대학 등의 기초연구지원, 인력양성, 기존인력의 전환교육 등 정보통신·멀티미디어 인력양성을 위해 1,959억원 투자
  - 특히 대학 등의 우수인력 창업 활성화를 위해 대학창업지원센터 설치 및 창업경진대회 등 개최
- 2000년에는 특히 S/W분야 인력양성에 중점을 두고 지원 강화
  - S/W, 멀티미디어컨텐츠분야에 대한 전환교육 확대
  - S/W창업초기기업에 대한 경영 기법, 시장 정보 등 교육
  - 게임 S/W 전문기술교육 실시기업에 대한 교육비 지원
  - S/W전문 석사과정 등 S/W산업 관련 프로그램을 운영하는 대학원 등에 시설비 지원

#### (4) 연구개발 및 기술 축적

대학중심의 창의적 기술혁신체제를 구축하고 공통기반기술 (generic technology)을 축적·확산

- 멀티미디어부문은 기술환경이 역동적이며, 기술혁신이 매우 급격히 일어나는 분야이기 때문에 대학의 연구결과물인 새로운 이론과 발견이 곧바로 산업화될 수 있는 기술혁신체제를 형성할 필요
  - 따라서 정부출연연구소 중심의 선진 상용기술의 국산화위주 연구에서 대학중심의 기초연구에 대한 지원을 강화하여 창의적 기술혁신체제로의 전환이 필요
- 공통기반기술(generic technology)은 공공재의 성격을 지니므로 상용화를 목적으로 특정 기업에서 단독으로 수행하는 것은 곤란
  - 따라서 산업체가 공동으로 필요로 하는 기초·기반기술은 국책연구소나 기업체 컨소시엄이 연구를 수행하여 공통기반기술의 축적과 확산을 도모

#### (5) 멀티미디어 이용환경의 조성 : 초고속정보통신기반의 구축

- 2010년까지 총 31.9조원을 투자하여 지식정보사회의 정보인프라인 초고속정보통신망 구축을 추진
  - 초고속정보통신망의 대동맥에 해당하는 초고속국가망은 정부재원으로 구축
  - 가입자망 고도화는 통신사업자가 수요와 경제성 등을 고려하여 자체적으로 추진

## (6) 멀티미디어산업 정책 및 제도의 개편

- 시장경제의 원리에 기반한 산업정책
  - 멀티미디어산업은 역동적이고 기술혁신이 빠르기 때문에 끊임없이 경쟁에 적응하고 새로운 사업기회를 개발하는 것이 경쟁력의 원천임
  - 따라서 진입 및 요금규제 등 경제적 규제를 대폭 완화하고, 공정경쟁 환경을 조성하여 시장경제체제의 역동성을 유지
- 글로벌 경쟁정책 : 표준화 정책
  - 표준화는 글로벌 경쟁체제하에서 시장선점을 위한 전략적 도구로 활용되고 있으며, 표준화 활동도 민간기업 중심의 사실상 표준(de facto standard)이 국제표준화되는 경향 증가
  - 따라서 시장중심의 표준화 정책과 적기 표준화를 위한 인프라를 조성하여 급변하는 기술혁신에 대처하고, 기술개발정책과 연계하여 전략적 분야에 대한 국제 표준화 활동을 강화하고 표준화 전문인력을 양성
- 지적재산권의 보호강화
  - 지적재산권의 보호강화로 신기술개발에 대한 동기를 부여
  - 지적재산권관련 법제의 강화, 불법복제의 단속 강화
  - 지식정보사회의 주역이 될 다음 세대를 대상으로 지적재산권보호에 관한 인식을 제고하기 위한 교육을 실시
  - 컴퓨터프로그램보호법은 멀티미디어시대에 맞도록 지속적으로 개정할 것임
  - DB는 데이터의 수집·가공·분석 등 구축과정에 막대한 비용이 투입됨에도 불구하고 관련법의 미비로 DB제작자의 권리보호가 미흡해
  - DB제작자의 권리를 보호하고 DB 유통 및 이용질서를 정립하여 DB산업을 활성화하기 위하여 DB에 지적재산권을 인정해주는 법률제정을 추진

### 3. 맺음말

- 지식정보화사회에 있어 정보화는 모든 산업의 인프라이고 멀티미디어산업은 대표적인 지식기반산업으로서 지식정보화사회의 기간산업임
  - ※ 정보화는 재정이 있으면 하고 없으면 하지 않아도 되는 선택사항이 아니라, 21세기의 생존과 번영을 위하여 반드시 해야하는 필수사항임
- 21세기 지식정보사회에서 우리나라가 선진국에 진입하고 경쟁력을 지속적으로 유지하기 위해서는 정보화와 멀티미디어산업정책이 유기적으로 연계되어 시너지 효과가 창출되어야 함
  - 이를 위해 우리부는 정보화와 멀티미디어산업 활성화를 위해 지속적으로 정책을 개발하고 강력히 추진하고 있음