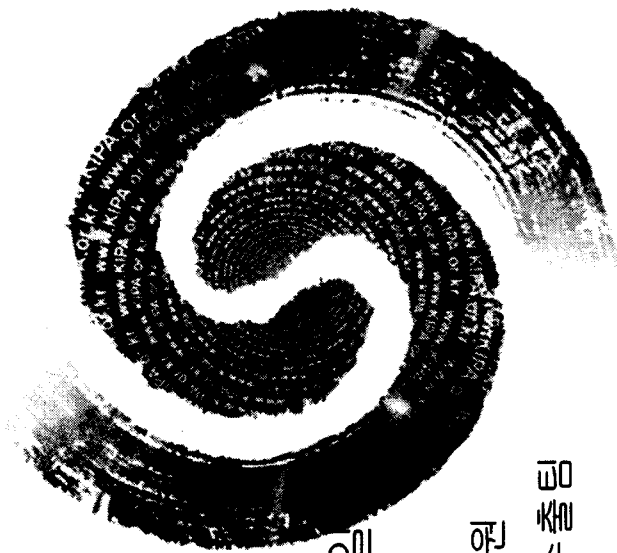


디지털콘텐츠 시장활성화 정책

— 온라인디지털콘텐츠 산업발전 기본계획을 중심으로



2002년 10월 31일

한국소프트웨어 진흥원

콘텐츠 사업단 / 콘텐츠수출팀

김정수 팀장

 Korea IT Industry Promotion Agency

기본계획 수립 배경

- IT기반의 **DC**시장선점을 위한 세계적 경쟁 진행
- 세계최고 수준의 **IT**인프라 보유, **But** 내용물은 부족
- 범정부적 차원의 종합계획 수립/추진의 필요성

주요국의 정책동향 및 현황

□ 미국

- ▶ 정부는 DC산업발전 기반 조성에 주력 (브로드밴드, 정보화 확산등), 민간의 자율적 역할 중시
- ▶ 민간차원의 기업간 인수 합병 활발 (타임위너와 AOL의 합병등)
- ▶ 미디어/엔터테인먼트 산업을 군수 산업에 이은 2대 산업으로 추진 : 2005년 세계시장 70% 점유 목표
- ▶ 직접적 육성지원 보다는 간접기반조성에 주력 :
DARPA => USC지원을 통해 개발된 기술의 민간 이전
- ▶ 인터넷 통한 DC 국제거래에 대해 무관세 (EC와 상반)

주요국의 정책동향 및 현황

□ 일본

- ▶ e-Japan 계획 (2001.3) : D/C산업의 육성위해 브로드밴드 구축, 전자정부 실현, 인력육성, 핵심기술개발 추진 등의 과제 선정
- 기술개발형 콘텐츠 제작 지원사업등 산업 활성화 및 시장확대 사업 수행
- 2005년까지 시장확대 목표 : 1.5조엔(99년) => 3조엔(2005년)

주요국의 정책동향 및 현황

□ 유럽

- ▶ 콘텐츠 기술력은 미, 일에 비해 열세이나, 오랜 문화유산, 언어/문화의 다양성 등을 강점으로 보유
- ▶ **e-Content 프로그램 (2000)** : 2001-2005년 동안 유럽의 DC생산/유통/이용 촉진을 위한 EU정책(1억유로달러)
- ▶ **UK DC Action Plan (2000.2)** : 산업활성화, 자금지원, 기술개발, 대미수출지원, 시장정보 제공 등에 중점
- ▶ 인터넷 통한 DC 국제거래에 대해 관세부과 (미국과 상반됨 - 대미 무역역조 고려)

주요국의 정책동향 및 현황

☐ 캐나다

- ▶ CDC 프로젝트 (Canadian Digital Collection) : 캐나다 전역의 가치있는 콘텐츠 발굴 및 디지털화 추진
- ▶ 연간 9백만불 규모의 DC전문펀드 : 캐나다 뉴미디어펀드
- ▶ 디지털콘텐츠(애니메이션등) 공동제작 프로젝트 지원 : 세제지원 및 투자지원

주요국의 정책동향 및 현황

□ 싱가포르

- ▶ “Infocomm 21”마스터플랜 : 광대역M/M산업 집중육성

□ 대만

- ▶ 경제부 공업국 산하에 DCIPO설립으로 범부처적 DC산업 육성정책 추진중

정부의 정책추진 성과 및 평가

□ 주요 추진 성과

▶ 공공 DB활성화 및 기반 구축기 (1997년 이전)

- 정보통신부의 “정보이용종합활성화 대책”(1992) 이후 정보통신 인프라 구축과 연계한 DC특화 육성
- DPC설립(1993): 공공 DB개발, 공급으로 DB산업기반조성 (공공DB개발사업(1994-1997)에 680억원 투입하여 165개 DB개발)

정부의 정책추진 성과 및 평가

□ 주요 추진 성과

▶ 멀티미디어 콘텐츠 산업기반 조성기 (1997 - 1999)

* 정보통신부

- “정보통신산업발전 종합대책” (1996)에서 M/M 콘텐츠와 컴퓨터게임 산업의 전략적 육성방안 설정
- SW산업의 연장선상에서 멀티미디어 산업 육성
- 한국 멀티미디어 콘텐츠 진흥센터(MCC) 설립(1997)으로 산업육성의 중심수행기관 역할 (1998년 한국소프트웨어진흥원으로 통합)
- M/M콘텐츠 산업화 대전개최, 디지털영상 공동개발지원, 기술지원센터 구축 등으로 3년간 650여억원 투입

정부의 정책추진 성과 및 평가

□ 주요 추진 성과

▶ 멀티미디어 콘텐츠 산업기반 조성기 (1997 - 1999)

* 문화관광부

- “문화산업진흥 5개년계획” (1999)에서 콘텐츠관련 산업육성책 수립
- 2000년 2월 문화산업 비전 21 수립
- 게임종합지원센터설립(99.7), 영상벤처센터(98.9), 애니메이션 아카데미(99.3)등 설립

* 산업자원부

- “산업정보화 사업”(97년), “산업정보화 촉진시행계획”(99년) 등의 국가 정보화 사업을 통해 디지털콘텐츠 산업의 육성 지원

정부의 정책추진 성과 및 평가

□ 주요 추진 성과

▶ 디지털콘텐츠 산업 종합 육성기(2000 - 현재)

* 정보통신부

- “Cyber Korea 21 계획” (1999) 수립과 더불어 신 산업으로서의 DC산업 육성에 대해 적극적 정책입안, 추진 (“신산업 육성을 통한 고용창출” 내 4대전략의 하나로 “정보제공,유통사업자(IP/ISP/CP)육성”이 포함됨)
- 1998년 12월 “멀티미디어 콘텐츠 산업 육성계획”을 기반으로 정부 차원의 DC산업 활성화 계획 수립, 추진
- 2001년 4월 “DC 산업발전 종합계획”을 통해 2005년까지 6,124억원 (정부 3,829억원, 민간 2,295억원)을 투입하는 종합 육성계획 수립
- “e-book산업 활성화 종합대책”(2000.9), “무선 e-commerce 활성화 방안”(2001.2), “인터넷 방송사업 육성대책”(2001.4) 등이 수립됨

정부의 정책추진 성과 및 평가

□ 주요 추진 성과

▶ 디지털콘텐츠 산업 종합 육성기(2000 - 현재)

* 정보통신부

- 2002년 1월 “온라인 디지털콘텐츠 산업발전법” 공포로 범국가적 산업 육성을 위한 새로운 전기 마련
- 창업활성화/ 전문인력양성/ 기술개발촉진/ 표준화추진/ 유통촉진/ 국제 협력 및 해외진출촉진/ 세제지원/ 공공정보 이용활성화/ 소비자 보호 등 디지털콘텐츠 산업의 활성화를 위한 법적인 기반 마련
- 상기 법의 수행기관으로 한국소프트웨어진흥원을 지정

정부의 정책추진 성과 및 평가

□ 주요 추진 성과

▶ 디지털콘텐츠 산업 종합 육성기(2000 - 현재)

* 문화관광부

- “콘텐츠코리아 비전 21” (2001.6)을 통해 디지털화 시대에 대비한 내용 중심으로 보강
- “한국문화콘텐츠진흥원”설립 (2001.8), 분야별 투자조합결성, “미디어 콘텐츠 센터” 설치, “지방문화산업지원센터”설립지원 등 콘텐츠 전반의 산업 활성화 방안 마련

정부의 정책추진 성과 및 평가

□ 추진 성과에 대한 평가

- 수요창출 지원 정책은 시장수요의 형성을 위해 적극적인 정부구매 및 사업창출을 통해 민간수요를 자극하는 정책이 필요
- 판로개척지원 정책은 정부의 직접적인 시장개입은 지양하되, 마케팅지원, 수출환경 조성 등의 공공재적 투자 및 지원 노력은 필요
- 인력양성 및 기술개발은 공공투자적 성격이 강하므로 정부의 역할이 특히 중요
- 법, 제도 확립 및 조사연구 정책은 정부 정책의 가장 기본이 되는 분야로 특히, 글로벌 경쟁 환경에서의 자국의 이익 보호를 위해 지속적인 부처간 협력이 필요

국내 DC산업의 SWOT분석

<p>강점</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 세계최고의 IT 인프라 및 B/B이용자수 2. 디지털가전, D-TV생산능력 3. 안정된 내수시장 4. 정부의 강력한 육성 의지 	<p>약점</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 콘텐츠기반의 대형기업/성공모델 부재 2. 국제적 인지도 미흡 3. 언어및 문화적 차이로 인한 세계시장 취약성 4. 자본 및 전문 인력의 부족 5. 대형작품 기획력 및 경험부족 6. 세계시장 마케팅 경험 및 기반 취약
<p>기회</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 디지털 콘텐츠 세계시장 수요 증가 2. 네트워킹 기술(인터넷)등의 급속한 발전 3. 기존 산업의 디지털화 적극진행 4. 확고한 절대 강자가 없는 신 산업 패러다임 	<p>위협</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 각국의 적극적 DC산업 육성정책 경쟁 2. 저인건비 국가의 급격한 부상(중국, 인도등) 3. 대형 다국적 기업의 국내시장 진출 가시화 4. 원천기술부족 및 표준화경쟁 심화 5. 선진국의 지재권 보호 강화

전략적 시사점 - 향후 추진방향

- 수출유망콘텐츠의 전략적 발굴 및 집중 육성 통한 글로벌 경쟁력 확보
- 선도성 시범 프로젝트의 정책적 개발, 지원을 통한 초기 시장 수요 촉발 및 지속적 민간 수요 창출 유도
- 업체간 자율적이고 공정한 경쟁을 통해 수익성을 확보할 수 있는 환경조성을 통해 **DC**산업의 선 순환 체제 구축
- 산/학/연 협력 강화를 통한 기술과 인력의 유기적 활용
- 유료화 인식확산, 불건전콘텐츠 유통방지, 불법복제 방지, 소비자 권익 보호 등을 위한 기술적, 제도적 장치 강구
- 관련 법 체계의 지속적 개선 및 산업기반 연구체계 정립

비전 및 5대 핵심 추진과제

Vision : 2010년 DC생산 세계 5위권 진입

1. 시장활성화를 통한 산업기반 강화
2. 글로벌 콘텐츠 제작 기반 조성
3. **CG**기술등 핵심 기술 개발
4. 글로벌 **DC**인력 양성
5. 해외진출 강화

핵심과제별 추진 전략

• 시장활성화를 통한 산업기반 강화

1. 대규모 **DC** 제작 지원
2. **DC**기업의 수익 기반 조성
3. 무선망 개방 활용 촉진
4. 이용환경 조성
5. 대형사업자 육성 기반 조성
6. 투자 및 소비자 보호방안 강구

핵심과제별 추진 전략

- 창업 및 성장 지원

1. **DCM**설립 / 운영
2. 지역 **DC**산업 기반조성
3. 성장촉진을 위한 투자환경 조성
4. **DC**산업정보 제공체제 구축

핵심과제별 추진 전략

• 디지털콘텐츠 기술개발 및 표준화

1. “영상콘텐츠기술개발센터” 설립 / 운영
2. **DC** 핵심기술 개발
3. 대학 멀티미디어 연구센터 확대
4. 민간 **CG**기술연구소 설립 / 지원
5. 국제협력 체제 구축
6. 산 / 학 / 연 기술협력 포럼 구성 / 운영
7. 디지털콘텐츠 표준화 촉진

핵심과제별 추진 전략

• 인력양성

1. 고급 제작인력 양성기반 구축
2. 정규교육기관 현장 학습체제 구축
3. 기획인력 양성 / 공급 체계 확립
4. 우수 교수요원 확보 및 재교육 지원
5. 여성 전문인력 양성 및 청소년층 저변 확대
6. **DC** 인력수급 실태조사 및 전망체계 구축

핵심과제별 추진 전략

• 수출촉진

1. 글로벌 콘텐츠 육성
2. 해외진출 거점 및 마켓채널 확대
3. **DC** 국제교류 / 협력의 중심지화 추진
4. 남북 공동 **DC**화 사업추진



Thank You !