

# 디지털콘텐츠산업 활성화를 위한 국가적 통합협력 시스템

A National Integrated Cooperation System  
for Invigorating the Digital Content Industry

김선배\* 장영철\*\* 이창훈\*\*\*

## 목 차

- |                         |                   |
|-------------------------|-------------------|
| I. 서론                   | 2. NICS 시스템 구성    |
| II. 디지털콘텐츠산업 정책         | IV. NICS와 국외모델 비교 |
| 1. 기반정책 방향              | 1. 비교 평가기준        |
| 2. 해외 디지털콘텐츠산업 모델       | 2. 종합 가중치 계산      |
| III. 국가적 통합협력 시스템(NICS) | V. 결론             |
| 1. 설계기준                 |                   |

Key Words : 디지털콘텐츠산업 정책, 통합협력 시스템, 디지털콘텐츠 위원회, 디지털콘텐츠산업 협의회

## Abstract

For the domestic digital contents, it is particularly important that the planning and mediating functions should cover the whole industries so that in order for dividends and assistance to reach all the way back to the primary contents-creating level, where economic risks are especially high.

A proactive cooperation system or framework between the government, the businesses and research institutions, which would allow for free flow of interaction among these players, can play that role.

We can broadly define cooperation frameworks into two; one between the central and the local governments and one among private-sector groups, such as companies, associations and groups. These players in the framework have differing, sometimes, conflicting views regarding the digital contents industry whether the digital contents should aim for skilled applicability or the abstract or whether the emphasis should rest on public interest or profitability. Immature competition and lack of trust among these players also give rise to such inefficiencies as overlap in investments, inexperience and inefficient use of resources.

We have proposed and realized the National Integrated Cooperation System to bridge these gaps among the major players in the industry. The National Integrated Cooperation System rests on the following major functions. The first major function of the NICS is to decipher any ambiguity that may be embedded in external inputs by stratified role and bias. The second function is to create cooperative groups that will deal with the ambiguities based on its consequent situation. The third is a feedback function that will draw out a new cooperative way by re-feeding the capacities and the conflicts that stem from the existing organizations and strategies into cooperation and adjustment process.

Our NICS has compared and evaluated with England and Australia digital content industry models under AHP(Analytic Hierarchy Process) method. NICS has turned out to be well designed and have strong points based on OECD innovation and cooperation criteria.

\* 한국정보통신수출진흥센터 원장, sun21kim@korea.com

\*\* 경민대학 멀티미디어방송과 교수, jdear@kyungmin.ac.kr

\*\*\* 건국대학교 컴퓨터공학과 교수, chlee@konkuk.ac.kr

## I. 서론

우리나라의 문화 콘텐츠 산업 매출은 2008년에 50조 2000억에 달할 것으로 전망되고 BcN, DMB, WiBro 등 세계 경쟁에서 앞서가는 디지털콘텐츠 전송 인프라를 갖추고 있다. 하지만 디지털콘텐츠는 부족하고 문화를 국가적 자산으로 전환하려는 정책 및 시스템은 체계적이지 못한 것이 지금의 실정이다. 2004년 한국의 디지털콘텐츠산업의 시장 규모는 6조 5천억 원으로 전년대비 18.6%의 꾸준한 성장률에도 불구하고, 세계 시장과 비교하면 4.2%에 불과하다[14].

디지털콘텐츠의 창작 활동은 대부분의 중소, 영세 기업들에서 이루어지고 있으며, 디지털 기술의 발달로(장비가격 인하, 인터넷 확산 등) 개인 제작 후 소비자까지 직접 유통도 가능해졌다. 하지만 이들이 국내외 시장에서 경쟁력 있는 고급 콘텐츠가 되기 위해서는 창작물의 경제성에 대한 위험을 감수하는 많은 투자자금이 필요하다[9]. 창작성을 보전하고 투자 위험성을 감소해야 하는 이질적 산업 환경에서 활성화를 위해서는 안정적인 산업 구조와 정부의 세심한 정책 수립 및 조정기능이 필요하다.

디지털콘텐츠산업은 문화, 예술, 기술이 융합된 복합적인 분야로서 전 후방에 여러 산업들이 관련되어 있는 특성 때문에 이에 대한 정책은 문화부, 정통부, 산자부 등의 여러 정부 부처와 유관기관에서 독자적으로 실행되어 오고 있다[2]. 이에 따라 이 산업을 보는 정부의 시각이 일관되지 못하고 관련 산업간 연계 정책이 미약하고 인기분야 중복투자, 다양한 시장변화에 적응 지연, 국제적인 글로벌 미디어 그룹에 대한 대응 체제 미흡 등 국가차원의 통합된 육성, 조정 체제가 절실히 필요한 실정이다.

본 논문에서는 디지털콘텐츠산업과 관련하여 창작, 문화, 정보화기술, 산업 관련 요인들의 가변성을 정확히 분석하고 자원과 조직을 국가 차원에서 효과적으로 관리하여

양질의 콘텐츠 생산 및 산업 경쟁력을 향상시키기 위하여 관련 기관들의 국가적 통합 협력 시스템(NICS : National Integrated Cooperation System)을 제안하였다.

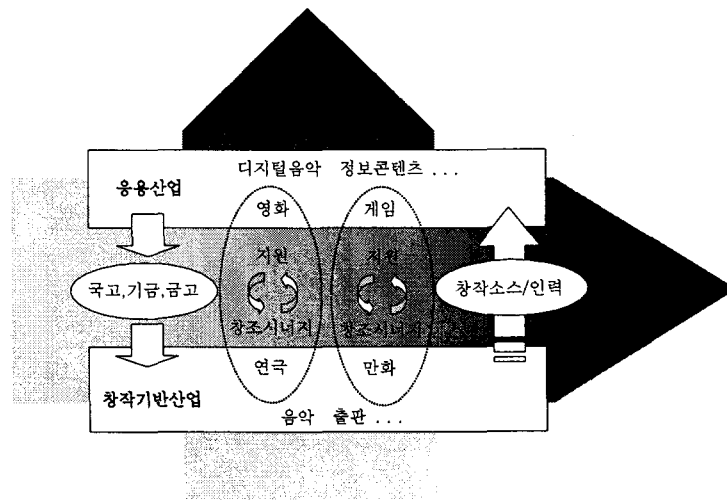
## II. 디지털콘텐츠산업 정책

세계 각국의 육성정책을 보면 각각의 역사와 전통 속에서 자국의 문화를 현 기술 환경 속에서 보존하고 개발하여 국민들에게 효율성과 형평성에 대한 균형 감각을 가지고 전달한다는 대전제를 가지고 있다. 디지털 문화의 공익성을 고려한 항구적이고 안정된 상위의 디지털콘텐츠산업 정책을 정립하여 튼튼한 창작 기반산업의 토대가 구축되고 자주적이며 고도화된 디지털콘텐츠가 지속적으로 공급될 수 있는 산업시스템의 기반정책 방향과 관련된 국외 산업모델들을 분석하였다.

### 1. 기반정책 방향

#### ■ 관련 산업간 합리적 수익금 분배 및 상생 지지 구조 형성

한 디지털콘텐츠 창작물이 수요자까지 전달되기 위해서는 기반 산업(문화, 교육)의 간접적인 창작 환경 지원과 제작, 유통, 서비스 등의 산업 활동이 관여되는데[1,12] 디지털 특성상 플랫폼 사업자가 과금의 주체가 되는 경우가 많다. 응용산업(유통, 서비스 포함)의 수익이 창작기반 산업까지 합리적으로 분배되는 산업간 상생지지 체제가 구성되어야 한다.



<그림 1> 상생지지 구조

■ 세계 글로벌 미디어 그룹 대응 시스템

중소기업은 창의적 콘텐츠 제작, 선도 중견기업은 고도화 핵심 기술 제공, 대기업은 글로벌 마켓에 대한 분석 및 유통, 자금 조달 등의 합리적인 역할 분담이 이루어 져야 한다[6]. 정부 및 지역기관들은 자신들의 적절한 특성화 영역 및 제작 목표 수준에 맞는 장비 및 시설 투자 규모를 정하고 고급 수준의 장비 및 규모는 공동투자, 통합 운영 함으로써 국가 전체적으로 중복되고 낭비되는 투자 없이 연계된 작업이 이루어 져야 한다. 이와 같은 기업 간, 중앙/지역 간의 다양한 클러스터, 컨소시엄 형태의 제작 및 운영이 이루어져 국제적인 미디어 그룹에 대응 하는 국가적 협력 체제가 구성되어야 한다.

■ 세계 디지털콘텐츠산업 분포에 따른 국내 산업 균형 조정

2004년 세계 디지털콘텐츠 시장은 1512억 2300 만 달러이며 디지털 영상 30%, 웹정보 27.84%, 게임 23.35 %, 온라인 포털 9.95% 등의 순인데 반해[4] 국내는 게임, 애니메이션에 관심이 집중되어 있다. 영화 제작과

정이 디지털화되는 차세대 디지털 시네마 산업의 규모와 파급효과, 교육, 모바일, 음악 부분의 빠른 성장을 등을 고려하여 세계 시장의 미래 변화와 규모를 반영한 산업별 균형 조정이 있어야 한다.

■ 세계시장에 대한 적절한 포지셔닝

국내 디지털콘텐츠산업은 국내 노동 임금의 상승으로 하청 및 노동 집약 분야에서 중국과 동남아시아에 비해 경쟁력을 잃고 있어 콘텐츠 창작 산업의 활성화와 기술 집약적 과정을 고도화하여 선진, 후진국들과 환경에 따라 적절한 산업 관계를 설정해야 한다.

■ 협의회 네트워크를 통한 협력

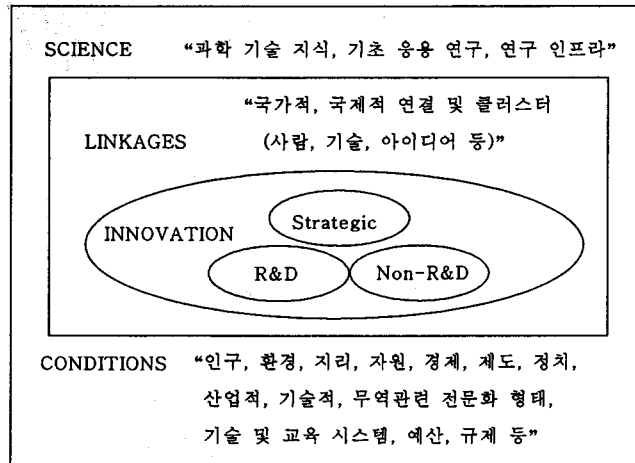
지역과 산업별로 다양한 창작 및 제작 프로젝트가 촉발되고 종합상사, 클러스터, 컨소시엄 형태의 그룹을 구성할 때 각각의 협의회(포럼)가 구성되고 정보공유 네트워크가 필요하다. 시장변화에 능동적으로 대응 하는 자율조직이며 제안 및 정보가 조정되고 정책에 수렴된다.

## 2. 해외 디지털콘텐츠산업 모델

### ■ OECD 이노베이션(Innovation) 모델

OECD는 아이디어가 지속적이며 창조적인 생산으로 이어지고 이를 시스템화하는 이노베이션 모델을 지향하고 있으며 구성요소,

산업들 사이의 다양한 연결 및 클러스터를 강조하고 있다[16]. 협력을 위한 통합의 유연성과 개발시간, 질을 중요시하는데 이는 디지털콘텐츠산업의 특성과 밀접한 관계가 있다.



<그림 2> OECD 이노베이션 시스템 프레임워크

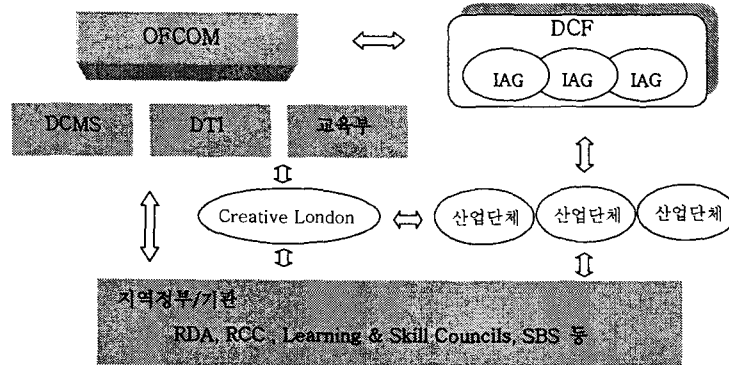
OECD 이노베이션은 전략적, R&D, Non-R&D 이노베이션의 형태로 구분된다. 전략적 이노베이션은 산업(기업)이 추구하는 시장과 이노베이션의 형태를 결정한다. R&D 이노베이션은 기초연구, 처리과정의 지식으로 제품화하는 개발과 테스트 방법이고 Non-R&D 이노베이션은 새 상품, 기술을 사용하여 시장 및 비즈니스 기회를 획득하고 새로운 혁신적 생산설비의 이용 및 구입, 인력 기술 교육, 조직 과 관리 시스템의 변화 등을 포함한다.

### ■ 영국의 디지털콘텐츠산업 모델

유럽연합 국가 중 창조적인 기획력에 강점을 가지고 있는 영국은 디지털 콘텐츠 분야에서 정부주도형 정책과 시장 자율적인 체제가 균형을 이루고 있으며 중앙정부, 지자체, 기업들이 전략적인 제휴, 디지털 클러스터 조성 등의 모범적인 협력을 이루고

있다[4,8,15]. 방송, 통신 분야의 5개 규제 기관을 통합한 단일 규제기관 OFCOM에서 통합된 규제업무를 하며 정책은 통산산업부(DTI), 디지털콘텐츠포럼(DCF)이 주로 담당한다. 디지털콘텐츠포럼 산하에는 관련분야별로 전문적인 제안그룹인 “산업행동그룹(IAG: Industry Action Group)”이 존재한다. 지역 창작관련 기관들이 지역특성의 창작산업을 발전시키고 다시 크리에이티브 런던과 연계하는 정부의 적극적인 문화산업 클러스터링이 진행되고 있다. 영국의 디지털 콘텐츠 산업 모델의 창조산업은 문화, 교육까지 포함하는 개념으로 정부기관들의 적극적인 협력구도와 분야별로 민간단체 의견을 수렴하는 디지털콘텐츠포럼의 피드백 과정, 온/오프라인 전문가 네트워크의 활성화 등을 들 수 있다. 또 창조산업분야의 개인 및 중소기업의 육성을 중요시 하고 있다. 단점으로는 모바일 기반은 강하나 브로드밴드

드 네트워크 기반이 약하고 이를 기반으로 많은 점이다.  
하는 산업들의 협력구조가 시스템화 되지

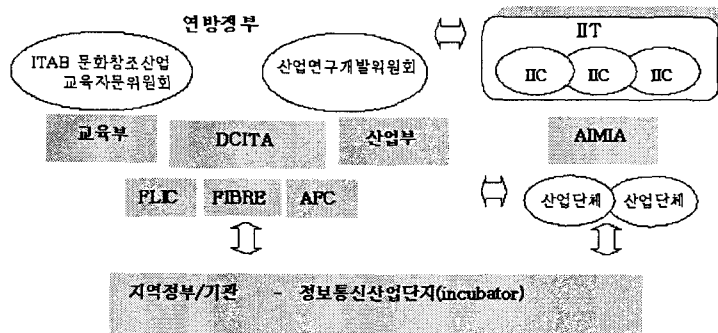


<그림 3> 영국의 디지털콘텐츠산업 모델

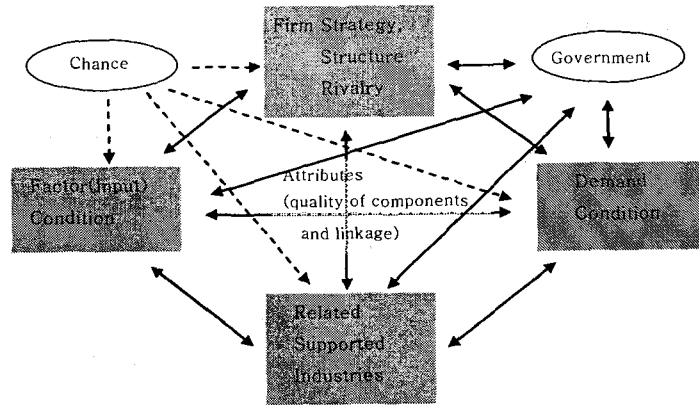
■ 호주의 디지털콘텐츠산업 모델

통신정보기술예술부(DCITA : Department of Communications, Information Technology and the Art)가 규제 및 정책을 총괄하고 있으며 방송은 호주방송위원회 (ABA: Australian Broadcasting Authority)에서 담당하고 있다[17]. 특히 2001년 설립된 창조산업 클러스터 연구(Creative Industries Cluster Study)를 통해 비즈니스 모델을 제안하고 이에 근거하여 디지털 콘텐츠 업체들이 전략적인 제휴를 유도하고 종합적이고 체계적으로 정부가 개입하는 안

정된 기반을 구축해 가고 있다. 호주 디지털콘텐츠 산업 모델의 장점중의 하나는 <그림 5와 같은 경쟁적 이노베이션 모델을 근거로 정부와 업체, 기관과 기관, 전통산업과 디지털콘텐츠 산업이 각각의 역할을 찾아가며 상호간에 시너지를 형성할 수 있도록 협력관계의 특성을 다양화하고 전문성을 진화적으로 발전시켜나가게 한다는 것이다. 또 국가적 e-러닝 육성계획을 수행하여 산업과 교육, 기반구축 정책을 동시에 집행하고 있다.



[그림 4] 호주의 디지털콘텐츠산업 모델



<그림 5> 호주의 경쟁적 이노베이션 모델

### III. 국가적 통합협력 시스템 (NICS)

#### 1. 설계 기준

NICS(National Integrated Cooperation System)은 디지털콘텐츠산업 관련 조직 및 기관들의 총체적 산업 효율성을 이끌어 내기 위해 다음의 기준들에 근거하여 구성한다.

- 협력의 중심이 되는 기존 조직 구성 과 조정 권한 배정  
실질적으로 NICS가 정부기관, 기업 등의 협력그룹에 적용되려면 중심이 되는 부서와 권한이 필요한데 이를 위해 각 지원기관 그룹별, 산업체별, 지역별 협력 전담 부서 및 협의체를 설치한다.
- 통신 및 정보 공유체계 구축  
협력그룹에 속한 구성원, 그룹 대 그룹 등을 연결하는 통신체계를 구축하고 이들과 정책, 전문 산업정보, 협력그룹 상태 정보 등을 공유하는 체계를 계층적으로 구축한다.

#### ■ 하이브리드 그룹 구성

디지털콘텐츠산업 정책 및 환경 특성과 산업영역 상황에 따라 톱-다운(Top-Down: 정책, 사업 기준), 보텀-업(Bottom-Up: 특성화, 전문성, 능력 기준) 방식의 자유로운 협력그룹이 결성되고 두 방식의 통제성과 자율성이 적정선에서 혼합 적용될 수 있는 융통성 있는 협력그룹 구성기능을 구축한다.

#### ■ 조정과 피드백 프로세스

디지털콘텐츠산업특성에 맞는 갈등 조정 체제를 도입하고 갈등 요인이 피드백 되어 그룹의 구조 및 운영 전략을 재조정 할 수 있는 피드백 과정을 구현하다. 이는 정부기관 지원그룹과 지역, 산업체 그룹이 서로의 협력그룹 구조에 영향을 주는 인터랙티브 구조가 된다.

#### ■ 외부 환경요소의 명시성 및 진화과정 분석

디지털콘텐츠산업에 영향을 주는 사회, 문화, 정치, 시장 환경 등 다양한 요인들은 명시적이지 못하다. 정부 정책, 규제 등과 같은 요인에는 산업(시장)의 현실성이 반영되지 않으면 자원배분의 효율성이 저하되고(대기업 과 중소기업, 중앙과 지방 등) 산업효율성이 저하된다. 이를 위해 산업 및

민간의 현실성, 전문성이 반영될 수 있는 협력체계와 이 협력과정 중 단계별 조정에 필요한 정책의 계층적(추상성) 분석 및 설명기능이 필요하다.

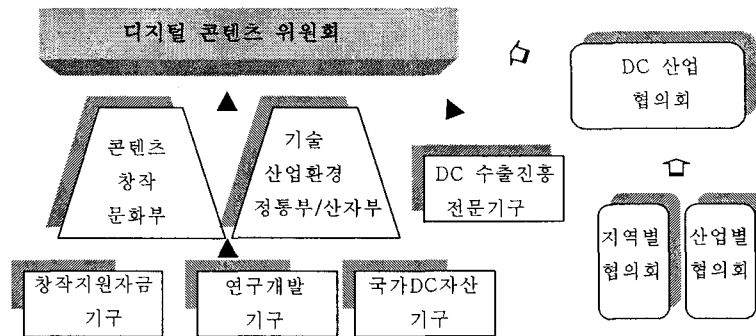
## 2. NICS 시스템 구성

### ■ 협력 중심기구 및 협의체

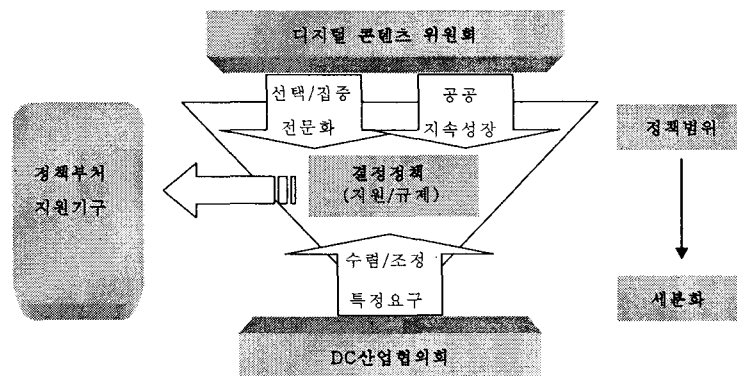
OECD국가들이 중요시하는 디지털콘텐츠산업 혁신을 위한 협력(네트워크)기능을 강화한 통합지원체제를 다음과 같이 구성한다.

디지털콘텐츠산업 관련 정부기관 협력그룹 최상위 기준 기구 디지털콘텐츠위원회,

민간기관(지역, 산업체) 최상위 중심 기구 디지털콘텐츠산업협의회를 신설하여 정책결정에 상호협력하고 하위의 기구들의 의견을 수렴, 조정한다. 정부기관 및 유관기관의 디지털콘텐츠산업 관련 부서들의 정책결정, 자금지원, 연구개발, 디지털콘텐츠 자산보존, 수출 진흥 역할별로 협력그룹을 구성하고 협력그룹지원 기구(협의회)를 구성한다. 민간기관으로 각 디지털콘텐츠산업 영역별로 산업체협의회와 지역별 디지털콘텐츠산업 관련 단체들의 협력그룹인 지역디지털콘텐츠협의회를 협력 중심기구로 지정한다.



<그림 6> NICS 의 구성

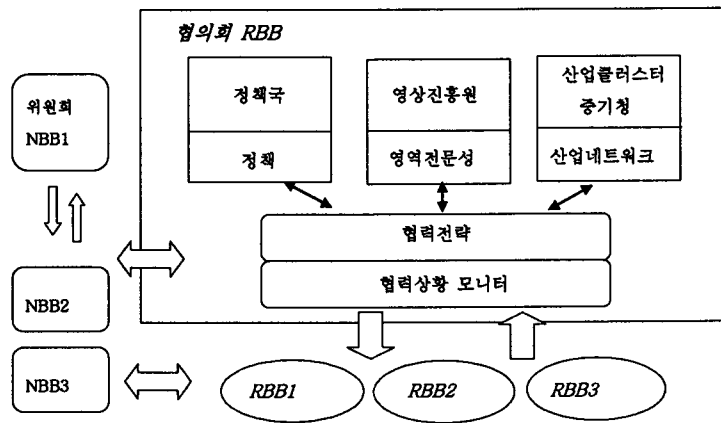


<그림 7> 정책 결정 협력 구도

■ 통신 및 정보공유 체계 구축

디지털콘텐츠위원회, 디지털콘텐츠산업협의회를 중심으로 각각 정부기관, 민간기관들의 네트워크를 구축하고 각 노드에 공유 메모리인 블랙보드를 설치하여 협력지식(Cooperation Knowledge) 과 정보지식(Information Knowledge)을 공유한다. 정부기관 협력 네트워크에는 제도유지 성격의 NBB(Natural Blackboard), 민간기관 협력 네트워크에는 능력단위 관계설정에 중심을 둔 RBB(Rational Blackboard)를 설치하여

계층적인 협력/조정 기반을 제공한다. 협의회 RBB 에는 정책, 영역전문성, 산업네트워크 관련 기구와 정보가 구성되어 단위 협력 그룹의 축이 되는 역할을 한다. 협력그룹이 원하는 정책과 현 정책을 비교하고 현 산업 상황을 정보화 하여 관련 산업과 협력하는 네트워크를 구성한다. 이 같은 접근은 협력과 조정 과정을 통해 하위 RBB 또는 구성원들에게 필요한 현실성 있는 정책과 과업이 수행되게 한다.



<그림 8> 협의회 RBB 구성도

■ 하이브리드 그룹구성 전략

지역 디지털콘텐츠산업 영역에서는 특성화와 경제성(규모, 범위, 시스템)을 확보하기 RBB를 통해 자발적으로 새로운 협력그룹들이 생성되고 능력의 확장과 역할의 변화를 하며 경쟁하게 된다. 정부기관은 정부차원의 목적을 이루기 위해 디지털콘텐츠산업 정책(과업)을 실행하여 이들 지역 협력그룹들을 네트워킹 하여 정책 실행 그룹을 구성한다. 정부의 톱-다운 방식의 정책실행 그룹 구성과 민간의 보텀-업 방식의 협력그룹이 혼합된 과업 실행 그룹이 형성된다.

■ 조정과 피드백 프로세스

하이브리드 방식으로 구성된 협력그룹은 국가적 정책 효율성과 경제적 산업 효율성 사이에서 2가지 조정 프로세스를 구성하게 된다. 첫째는 협력그룹 단계에서의 갈등 조정이고 둘째는 구조적인 디지털콘텐츠산업의 전문성과 지역특성화에 관한 정책적인 갈등으로 상위의 디지털콘텐츠산업협의회에 상황을 피드백하여 산업체간의 내부조정과 디지털콘텐츠위원회와의 정책조정을 이룬다.



■ 외부 환경요소의 명시성 및 진화과정 분석 정책과 같은 외부 환경요소가 실질적으로 산업에서 요구하는 구체적인 사업항목과 지원항목이 되기 위해서는 두 협력그룹의 목적(objective), 역할(role)이 정책적 의도(intention)에 따라 조정되어야 한다. 이를 위해 추상성과 함축성이 있는 정책은 수평, 수직적으로 영역과 세부과업으로 분해되고 산업체 협력그룹의 목적 및 역할과 비교하여 현장에서 요구되는 특성화 및 전문

성과 정책의 격차를 좁히는 조정과정을 수행하게 된다.

#### IV. NICS와 국외모델 비교

##### 1. 비교 평가기준

<표 1> 목표, 기준, 요소, 대안(모델) 계층구조

목표	기준	평가요소	OECD	영국	호주	NICS	
디지털 콘텐츠 산업의 활성화	명확한 산업 정책	단일화된 정책·규제 수립 체계 및 전문성		0		0	
		지원제도(펀드, 세제 등)		0	0	0	
		경제성과 공공성의 조화(조정)		0	0	0	
	협력, 공유, 환류 체계	통합지원(지원기구간 협력)		0	0	0	
		정부·산업체 협력체계	0	0	0	0	
		중앙·지역 협력/공유체계	0	0	0	0	
		환류체제의 효율성		0	0	0	
		협력/공유를 위한 IT 기반 네트워크	0			0	
	산업 조직의 전문성·유연성	특성을 고려한 통합 협력 체제 (특성+산업네트워크+전문정책)					0
		가치사슬 내 산업간 협력 (Inter-disciplinary)	0	0	0	0	
		변화에 대한 산업조직의 유연성(시장수용, 기술수용 등)	0	0	0	0	
	미래 시장 육성 기반 및 혁신 연구	창작기반산업 지원, 육성			0	0	0
		교육과 연계성, 미래 수요창출 노력	0	0	0	0	
		신기술, 문화, 시장 연구 체계	0	0	0	0	

## 2. 종합 가중치 계산

### ■ OECD 프레임워크 기반 관점

<표 2> OECD 관점에서 모델들의 종합가중치

	명확한 산업개발정책 (0.07)	협력·공유·환 류 체제 (0.39)	산업조직의 전문성·유연성 (0.39)	미래시장 육성기 반 및 혁신 연구 (0.15)	종합 가중치 (중요도)
영국	0.43	0.20	0.20	0.43	0.25
호주	0.14	0.20	0.20	0.43	0.23
NICS	0.43	0.60	0.60	0.14	0.52

$$\text{종합가중치 } w = \begin{bmatrix} 0.43 & 0.20 & 0.20 & 0.43 \\ 0.14 & 0.20 & 0.20 & 0.43 \\ 0.43 & 0.60 & 0.60 & 0.14 \end{bmatrix} \begin{bmatrix} 0.07 \\ 0.39 \\ 0.39 \\ 0.15 \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} 0.25 \\ 0.23 \\ 0.52 \end{bmatrix}$$

AHP 기법을 사용한 모델 효율성 측정에서 OECD 프레임워크를 기반한 관점에서는 IT 네트워크 기반위에 협력, 공유, 환류 체제와 외부 환경(정책, 시장 등)의 변화에 대한 디지털콘텐츠산업의 유연한 협력 및 조

직변화가 가능한 NICS 모델(0.52)을 1순위로 결정할 수 있다.

■ 문화·창조산업에 육성에 따른 지속적 발전 관점

<표 3> 문화·창조산업관점에서 모델들의 종합가중치

	명확한 산업개발정책 (0.25)	협력/공유/환류 체제 (0.10)	산업조직의 전문성/ 유연성 (0.10)	미래시장 육성 기반 및 혁신 연구 (0.55)	종합 가중치 (중요도)
영국	0.43	0.20	0.20	0.55	0.38
호주	0.14	0.20	0.20	0.43	0.31
NICS	0.43	0.60	0.60	0.14	0.31

$$\text{종합가중치 } w = \begin{bmatrix} 0.43 & 0.20 & 0.20 & 0.43 \\ 0.14 & 0.20 & 0.20 & 0.43 \\ 0.43 & 0.60 & 0.60 & 0.14 \end{bmatrix} \begin{bmatrix} 0.25 \\ 0.10 \\ 0.10 \\ 0.55 \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} 0.38 \\ 0.31 \\ 0.31 \end{bmatrix}$$

AHP 기법을 사용한 모델 효율성 측정에서 문화·창조산업 육성 관점에서는 영국 산업 모델(0.38)을 1순위로 결정할 수 있다. 적극적인 창작기반산업 지원 육성, 교육과 연계, 미래수요 창출, 신기술, 문화, 시장 연구체계가 견실히 확립되었음이 크게 반영된 결과이다.

## V. 결론

디지털콘텐츠산업은 IT산업의 한계를 극복할 수 있는 차세대 비즈니스 모델이며 국가 신성장 동력산업으로 그 중요성이 인정되지만 정부의 정책적 지원체제, 산업체 및 관련기관들의 산업에 대한 이해도는 성숙되지 않은 초기단계에 머무르고 있다. 또 수평적, 수직적 통합으로 시장, 자금, 기술면에서 거대화되는 세계 디지털콘텐츠산업 시장에 대한 실질적인 대응체제가 절실히 필요한 실정이다.

본 논문에서는 디지털콘텐츠산업에 관련된 정부기관(중앙, 지방), 산업체, 중앙과 지역의 지원기관, 연구기관들이 유기적으로 협력하여 세계의 글로벌 미디어 그룹들과 경쟁할 수 있는 “국가적 통합 협력 시스템(NICS)”을 제안하였다. NICS에서는 정부 및 디지털콘텐츠산업 관련 기관들이 디지털콘텐츠산업을 문화, IT기술, 산업 측면에서 근본적인 특성을 이해하고 실질적인 지향점이 있는 전문적인 정책 및 지원을 유도하게 된다. 이를 위해 NICS에서는 정부기관의 통합지원체제(위원회 NBB 계층구조)와 지역 및 산업체, 지원기관들의 협력체제(협의회 RBB 계층구조)가 제시되었고 이 두 체제 사이에 발생할 수 있는 정책적 추상성과 산업현장의 현실성(전문성)과의 거리를 좁히기 위한 협력과 조정과 환류(feedback) 체계가 제시되어 중앙통제적 협력과 자율분산적 협

력이 통합된 하이브리드 협력체계가 구성되었다.

NICS에서는 정책, 영역전문성, 산업 네트워크가 연계된 협력이 되도록 지역 및 산업별 협의회가 현재 국내 정부기관의 정책국, 지역의 영상진흥원, 산업클러스터 및 중기청의 산업네트워크를 이용한 협력체계를 제안하고 있다. 이 같은 체계는 현 정부 관련 산하기관들의 시설투자와 문광부의 지역문화 육성 사업을 산자부 산업네트워크를 활용하여 수행하는 효율적인 구조이며 관련부처의 능동적인 협력이 필요하다.

상이한 차원의 다기준 의사결정에 효율성이 있는 AHP 기법을 사용하여 제안된 NICS를 영국과 호주의 모델과 정성적인 비교실험을 한 결과 OECD 프레임워크 관점에서는 NICS01 우수(NICS 0.52 영국 0.25, 호주 0.23), 문화·창조산업 관점에서는 영국모델이 우수(영국 0.38, NICS 0.31, 호주 0.31)한 것으로 나타났다. 이 결과는 NICS에 디지털콘텐츠산업을 활성화시키는데 필요한 혁신적인 협력 구성요소 및 체계가 잘 설계되었음을 입증하고 있으며 교육과 연계된 창작기반의 지속적 육성은 지속적인 연구가 필요함을 나타내고 있다.

## 참 고 문 헌

1. 구문모. "문화산업과 클러스터 정책", KIET 정책자료 제 232호. KIET, 2001.
2. 구문모. "콘텐츠 자금조달 시스템의 혁신과 정책 시사점", 정책자료 제 244호. KIET, 2004.
3. 김영한. "디지털콘텐츠 해외진출 타당성 분석연구", 연구보고서 3월, KIPA, 2003.
4. 김준호. "2004년도 해외 디지털콘텐츠산업 조사 연구", 조사연구 04-13:총괄편. KIPA, 2005.
5. 김혜준. "애니메이션 지원정책의 효율성 제고 방안연구", 연구보고서 2003-5. 영화진흥위원회, 2003.
6. 노규성. "디지털콘텐츠 선도기업(군) 육성방안 연구", 정책연구 04-02. KIPA, 2004.
7. 박명호. "EU 문화 정책과 동북아 협력에 주는 시사점", 한국외국어대, 2004.
8. 박선우. "해외 디지털콘텐츠산업 육성정책 조사 연구", 정책연구 04-30. KIPA, 2005.
9. 오상훈. "디지털콘텐츠 사업 수익지지기반 조성을 위한 제도 개선 연구", 정책연구03-22. KIPA, 2003.
10. 윤재식·정윤경. "세계 방송 영상 콘텐츠 유통 비즈니스", 연구보고서2002-16, 방송영상진흥원(KBI), 2003.
11. 이상우. "통신, 방송 융합에 따른 법. 제도 개선 및 산업 정책 연구", 연구보고 02-38. 정보통신정책연구원, 2002.
12. ITA. "디지털콘텐츠". IT 전략품목 기술시장 보고서 03-02, 2003.
13. KIBA. "국내 디지털콘텐츠 산업 시장조사 보고서", 조사연구 04-09, KIPA, 2004.
14. KIPA. "2003 디지털콘텐츠 산업백서", KIPA, 2003.
15. KIPA. "경쟁국의 정책/제도 연구", KIPA 연구보고서. KIPA, 2002.
16. Cutler & Company, "Research and Innovation Systems in the Production of Digital Content and Application", 2003-09, [www.acn.net.au/cics](http://www.acn.net.au/cics), 2003.
17. Convergent Consulting, "The Role of Government Agencies as Market Place Participants in Digital Content Markets R e p o r t", <http://www.cultureandrecreation.gov.au/cics>, June. 2003.