

멀티미디어 국내 시장 현황

(Status and Perspective of Domestic Multimedia Market)



윤 용근
국민대학교 정보관리학과
Yoon, Young-K Ph. D.
Professor, Kookmin University

1. 서론

컴퓨터가 발명된지 반세기만에 컴퓨터는 통신망과 연결되어 새로운 매체로서 자리매김 되고 있다. 컴퓨터는 단지 인간이 기존의 계산도구로 처리하기에 복잡하고 어려운 문제들을 자동화하기 위해 만들어진 기계로 출발했다. 그런 컴퓨터가 시간이 흐를수록 보다 많은 범위에 영향력을 발휘할 수 있다는 가능성으로 인해 그 응용영역은 인간이 필요로 하는 대부분 분야로 확대/발전되어 가고 있다. 한마디로 계산도구에서 출발해 정보처리도구로, 더 나아가 매체(media)의 기본 도구로 까지 영역을 확장시키고 있다.

매체(media)란 인류의 가장 커다란 극복대상의 하나인 시간/공간의 문제를 완화시키기 위해 만들어졌다할 수 있다. 가장 보편적이고 오래된 매체로 서적이나 정기간행물 등의 서지류가 있고, 육성이나 음악등을 표현하는 오디오(audio)류가 있으며, 문자 및 사운드와 함께 동화상을 포함하는 비디오(video)류가 있다. 매체의 발전은 이렇게 문자정보로 부터 음성정보, 이미지정보, 동화상 정보의 전달로 까지 꾸준히 발전되어 가고 있다. 멀티미디어(multi-media)란 문자고

대료를 해석하면 다중매체, 즉 여러가지 정보표현 형태를 동시에 다룰 수 있는 매체란 뜻이다. 가장 제작이 어렵고, 제작 결과물의 표현력이 높다할 수 있는 동화상을 다룰 수 있느냐의 여부에 따라 멀티미디어나 아니냐를 구분할 수도 있다. 그런 의미에서 아날로그(analog), 디지털(digital)의 논의를 떠나 동화상 표현이 가능한 매체를 멀티미디어라 폭넓게 정의 할 수도 있다.

물론 본고에서 다루는 멀티미디어란 개념은 컴퓨터와 관련하여 매체와 사용자가 호흡을 같이 하는 대화형(interactive)이며, 0과 1로 표현할 수 있는 디지털인 멀티미디어를 말한다. 즉, 컴퓨터를 전제로 하여 대화형이며, 디지털로 보관된 동화상 표현이 가능한 매체를 멀티미디어라 재정의 할 수 있다.

한걸음 더 나아가 매체의 특성에 대한 규정은 온라인(on-line)인가 오프라인(off-line)인가로 구분할 필요가 있다. 컴퓨터 자체가 대화형이란 특성을 가지고 있지만 서로 떨어져 있는 양자간의 정보전달을 실시간에 준하게 할 수 있는지의 문제는 또 다른 차원의 것이다. 바로 컴퓨터를 이용한 멀티미디어가 온라인 상태에서 구현되는 것이 아마도 20세기 최대의 과업이 아닌가 한다. 현재 보편적으로 사용중인 기간망인 전화망

(PSTN, PSDN)은 온라인 상태의 동화상 송수신에는 너무도 협소한 전송매체이므로 근자의 초고속 통신망(Information Super Highway) 구축에 대한 논의는 자연스런 귀결이라 판단 할 수 있다.

2. 멀티미디어의 개념 및 분류체계

2.1 멀티미디어란?

기본적으로 대비될 수 있는 다음의 몇가지 개념들에 대한 논의가 멀티미디어에 대한 정확하고 바른 정의를 도출하는데 도움이 될 것이다.

- (a) mono-media vs. multi-media
- (b) digital vs. analog
- (c) non-active vs. interactive
- (d) broadcasting vs. telecommunication
- (e) on-line vs. off-line

정의하기 어려운 어떤 개념을 정의할 수 있는 실마리는 그 정반대되는 개념으로 풀 수도 있을 것이다. 그러면 멀티미디어의 반대 개념은 무엇이라 표현될까? 만일 모노미디어(mono-media)라 지칭한다면, 이는 정보의 표현이 한가지 형태로만 가능한 매체라는 뜻이 될 것이다. 예를 들어, 전화나 라디오 같은 매체는 오디오의 형태로만 정보를 실어날 수 있는 대표적인 모노미디어이다. 그러면 신문이나 서적류는 문자 형태 뿐만 아니라 이미지 형태도 전달할 수 있으므로 모노미디어는 분명 아니라 할 수 있고, 대부분의 매체는 하나 또는 두세가지 표현방식을 가지고 있으므로 혼합매체(mixed-media)라 할 수 있을 뿐 분명 멀티미디어라 할 수 없다.

디지털과 아날로그의 차이는 무엇일까? 정보를 포착하고 전송하고 표현하는 데 사용하는 신호(signal)가 연속적(continuous)인가 불연속적

(discrete)인가의 차이라 할 수 있다. 전파로 방송되는 라디오의 사운드나 8mm 비디오카메라로 포착되는 프레임 하나는 연속적인 아날로그 신호라 할 수 있다. 컴퓨터에 수록되는 모든 정보는 0과 1로 표시되는 디지털화된 정보이다. 컴퓨터의 장점, 즉 디지털의 장점은 바로 정보의 보관과 검색에 있다고 할 수 있다. 그러나 디지털이나 아날로그나 정보를 포착하고, 저장하고, 다시 검색할 수 있다는 점에서는 별 차이가 없다. 라디오 방송은 테이프 레코더로 녹음할 수 있고, TV방송의 경우 원하면 VTR로 담아 보관할 수 있다. 그러면 디지털과 아날로그의 차이는 별것이 없는 것일까? 양자의 진정한 차이는 어떻게 보관하는 것에 있는 것이 아니라 보관된 정보에 대한 가공수준의 차이에서 비교해 볼 수 있다. 디지털 형태로 보관된 정보는 원하는 어떤 수준이던 변환과 가공이 가능하지만 아날로그의 경우 일정한 수준 이상의 가공은 불가능하다. TV 방송 중 외국 프로그램의 경우 한국어로 더빙이나 자막처리를 하는 수준의 가공만이 가능하지만, 디지털로 보관된 정보는 영화 '구미호'에서 사람의 얼굴을 여우로 변환시키는 것 처럼 노력 여하에 따라 얼마든지 가공이 가능하다.

많은 영어교육 매체들이 서지나 카세트 테잎, 비디오 테잎의 형태로 보급되어 왔다. 그러나 이들은 사용자에게 일방적으로 정보를 줄 뿐 사용자가 이들 매체에 대해 궁금한 점을 문의할 수 없다. '오성식 생활영어'와 같은 컴퓨터를 이용 대화형 교육 프로그램은 그런 의미에서 기존 매체와는 다른 방식이라 할 수 있다. 교육의 가장 효과적인 방식은 학교나 학원에서의 강의처럼 교육자나 피교육자의 언로가 양방향으로 트여 있는 대화형이어야 한다는 점이다. 이런 점에서 대화형 교육매체가 정착되면 학교나 학원 등의 강사에 의존한 현행 시스템에도 상당한 영향을 줄 뿐만 아니라, 능력 있는 강사보다 전체적인 교육 프로그램 디자인과 숙련된 오퍼레이터가 필요한 때가 올

지 모르겠다.

신문이나 방송 매체의 경우, 시간과 공간의 차이를 상당수준 좁혀놓은 획기적인 매체라 할 수 있다. 일간지는 보도의 차원에서 문자와 제한된 이미지를 담고 있으나 정보전달의 수준을 반나절 정도의 차이로 좁혀 놓았고, TV와 같은 방송매체는 문자 및 음성, 동화상까지를 실시간에 가깝게 보도할 수 있는 수준에 와 있다. 그러나 방송의 근본적인 문제는 단방향 서비스란 점이다. 신문이나 방송을 이용하는 사람들을 사용자라 표기하는 것 보다 구독자나 시청자라 하는 것은 단방향 서비스이기 때문이고, 구독자나 시청자가 아무리 많아도 이들로 부터 같은 매체를 통해 의견청취는 불가능하다는 크나큰 제한을 가지고 있다. 반면에 컴퓨터 매체의 경우 사용자가 망 형태로 구성되어 있는 하이텔이나 천리안 등의 온라인 서비스는 양방향이라는 점에서 획기적인 매체라 할 수 있는 것이다. 물론 기존의 통신망 서비스는 전화망을 이용하기 때문에 비디오 수준의 멀티미디어가 현재로는 불가능하다. 하지만 기술 수준의 발전과 통신 기간망의 대체 작업을 통해 양방향의 멀티미디어, 한결음 더 나아가 문자, 음성, 이미지, 동화상을 복합적으로 구현하는 하이퍼미디어 네트워크(Hyper-Media Network)의 실현은 멀지 않을 것으로 예측할 수 있다.

결국 멀티미디어란 (i) 문자, 음성, 이미지, 동화상 모두가, (ii) 디지털 형태로 보관/검색 되고, (iii) 대화식(interactive)으로 운용이 가능한 매체라 정의할 수 있다. CD-ROM타이틀과 같이 독립적(stand-alone) 환경에서만 가능하다면 오프라인 멀티미디어(off-line multi-media)이고, 망을 이용해 지역적으로 떨어진 사용자들간에 양방향으로 가능하다면 온라인 멀티미디어(on-line multi-media)라 할 수 있다. 온라인 멀티미디어가 가능한 시점은 바로 방송과 통신의 구분이 필요없어지는 시점과 같다고 볼 수 있다.

2.2 멀티미디어 기반기술

컴퓨터와 관련된 첨단 정보기술을 분류하면 방식은 여러가지가 있다. 일반적으로 기반기술에 관한 분류로는 컴퓨터의 기본적인 원리인 입력/처리/출력/보관의 기본 순환 주기에 통신과 관련한 전송기술을 추가해 표현될 수 있다. 그러므로 멀티미디어의 기반기술도 방대한 양의 멀티미디어 데이터를 어떤 그릇에 어떤 방식으로 저장하고(저장기술), 수록된 데이터를 어떻게 표현하고(표현기술), 온라인 상에서 어떤 방식으로 전송하는 가(전송기술) 등에 관한 기술들로 분류할 수 있다.

(1) 저장 기술

문자를 정보처리의 기본단위로 인식하고 있던 멀티미디어 이전 시대에는 문서등의 전통적인 저장매체에 비해 컴퓨터의 수록량이 비교 안될 정도로 방대했기 때문에 저장매체의 경우 다른 기술에 비해 기술발전 측면에서 다소 여유가 있었던 것이 사실이다. 그러나 표현할 데이터가 음성 및 화상으로 확대되면서 그렇게 엄청나 보이던 하드디스크의 용량도 형편없이 작은 용기로 전락하게 되었다. 기본적으로 자화(magnetic)방식에 의한 정보보관은 음성이나 화상 등의 보관에는 한계가 있고, 레이저를 이용한 광학적(optical)인 방식의 개발로 그 물꼬가 트였다 할 수 있다. 1980년대 초에 발표된 CD-ROM 규격의 발표로 시작하여, CD-G, CD-i, CD-ROM XA, Photo CD, Video CD 등의 규격 발표로 멀티미디어 저장에 관한 기술발전이 앞을 다투고 있다.

(2) 표현 기술

멀티미디어 데이터 중 가장 큰 데이터 양을 가진 것은 역시 동화상(video)으로 이를 컴퓨터 모니터에 어떻게 표현할 것인가가 표현기술의 한 축

이라 할 수 있다. 이는 인텔사에서 시작된 Indeo 로 부터 이미지 부분의 규격인 JPEG(Joint Photographers Experts Group), MPEG(Motion Picture Experts Group) 등으로 발전되어 온 디지털 비디오 기술(Digital Video Interactive)이라 할 수 있다.

멀티미디어 표현 기술의 다른 한축은 여러가지 정보의 형태(문자, 음성, 이미지, 동화상)들을 어떻게 복합적으로 묶어 표현할 수 있는 가에 관한 것이다. 이는 하이퍼미디어(Hyper Media)로 표현되며 이는 멀티미디어와 동일한 개념이나 정보의 표현방법에 중점을 둔 개념이라 할 수 있다. TV 방송매체와 같은 아날로그의 경우, 걸프 전 뉴스보도에 문자, 음성, 동화상을 적절히 배합하며 동기화 시킬 수 있는 기술로, 지능을 가진 컴퓨터의 경우 더욱 고도화된 방식으로 복합적인 정보 표현을 가능하게 한다. 당연한 귀결로 하이퍼미디어 기술은 CD-ROM 저작도구의 핵심적인 기능 중의 하나임에 틀림없다.

(3) 전송 기술

멀티미디어 데이터 전송기술은 바로 멀티미디어가 온라인으로 구현되는 병목(bottleneck)이라 할 수 있다. 아무리 압축기술이 발전되어도 엄청난

양의 비디오를 실시간으로 전송할 수는 없다. 기존 전화망(PSTN, PSDN)의 한계로 실시간 비디오를 포함하는 완벽한 멀티미디어의 구현은 초고속통신망(Information Super Highway) 이후로 미루어 질 것이나, 음성 및 동화상을 제외한 제한적인 멀티미디어의 구현은 클라이언트/서버(Client/Server)기술로 가능한 수준에 와있다고 할 수 있다.

2.3 멀티미디어 분야별 분류체계

멀티미디어를 분류하는 여러가지 체계가 있지만 가장 보편적인 방식으로 하드웨어, 소프트웨어, 데이터, 가전의 4가지로 나눌 수 있다. 다음 장에서의 시장 현황 분석을 위해 먼저 각각의 네부분을 다시 세분화하여 요약하였다.

(1) 하드웨어 분야

하드웨어 분야는 멀티미디어 Database를 구동할 수 있는 컴퓨터 H/W와 운영체제 등의 시스템 S/W 플랫폼 개발분야를 지칭한다.

(2) 소프트웨어 분야

소프트웨어 분야는 멀티미디어 Database의 제

Multi-Media PC	일반 PC에 오디오 보드, 비디오 보드, CD-ROM 드라이브 등의 멀티미디어 장비가 추가된 PC로서 멀티미디어 데이터의 저장/검색/표현 가능
Video PC	Basic Rate ISDN에 접속되어 실시간으로 오디오 및 비디오 정보를 교환 기능이 가능
멀티미디어 방송용 플랫폼	<ul style="list-style-type: none"> · 비디오 서버(Video Server) : LAN 상에서 실시간으로 비디오를 전송하기 위한 서버 · 방송용 chip
멀티미디어 화일서버	<ul style="list-style-type: none"> · 대용량의 멀티미디어 데이터를 다양한 저장매체에 저장/엑세스 가능한 화일서버 · 기존의 화일서버와는 달리 광디스크/마그네틱/디스크/데이터 등의 이질적인 저장장치들의 통합관리 능력

작을 위한 틀이나 멀티미디어 서비스를 제공하는 소프트웨어 및 시스템 개발분야를 말한다.

하이퍼텍스트/ 하이퍼미디어 시스템	대용량 문헌 정보저장, 하나의 문헌의 내용을 다른 관련 문헌과 연결, 연결된 문헌의 빠른 검색
멀티미디어 저작도구	멀티미디어 타이틀을 제작하기 위한 도구
멀티미디어 저장 시스템	기존의 문자나 숫자등의 일반 데이터와 비교. 대용량이나, 기존 데이터와 동일한 방식으로 처리
정보검색시스템	비정형 문서들의 효율적인 검색가능한 시스템
공동작업을 지원하는 멀티미디어 시스템	네트워크 환경에서 여러 사용자가 컴퓨터를 사용, 공동작업 지원이 가능한 멀티미디어 시스템
멀티미디어 출판 시스템	신문, 잡지, 책, 백과사전 등의 출판물이나 정기 간행물들을 전자책(electronic books) 형태로 제작하는 시스템. 하이퍼미디어 시스템, 데스크탑 회의시스템, 멀티미디어 저작도구, 멀티미디어저장 시스템등 주요 핵심기술이 통합된 시스템 출판 시스템
멀티미디어 DBMS	멀티미디어 저장 시스템, 정보 검색 시스템, 하이퍼미디어 시스템, 멀티미디어 저작도구 등의 핵심기술이 통합된 형태의 DBMS
멀티미디어 정보시스템 플랫폼	사용자가 개인용 PC나 Workstation을 사용하여 멀티미디어 정보를 생성/저작, 자신의 DBMS 구축하며 고속망을 통하여 교환가능한 S/W 플랫폼

멀티미디어 출판 Database	신문, 잡지, 책 등의 출판물이나 정기 간행물들을 전자책(electronic books) 형태로 제공하는 서비스나 타이틀
전자 판매 Database	제품에 대한 광고, 주문 등을 전자적으로 하는 시스템들로 멀티미디어 형태로 정보를 제공
디지털 방송 Database	기존의 아날로그 형태의 방송대신 디지털 형태로 TV 신호를 압축하여 방송하는 서비스 지원 DBMS
여행 정보 Database	항공기, 자동차, 열차 및 호텔 예약 정보 등을 저장하고 있는 Database
교육/훈련 Database	레이저 디스크 등의 장비를 이용하며, 대수학, 화학, 지구과학, 역사, 물리학, 영어 교육, 기술 교육, 동물 도감 등의 타이틀이 제작됨.
문화예술 Database	문화재 정보, 박물관 정보, 문화예술인 정보 등의 문화예술 제반의 정보를 저장하는 데이터베이스

(3) 데이터베이스 분야

데이터베이스 분야는 멀티미디어 Database를 지원하는 소프트웨어를 사용, 실제 데이터베이스를 제작하는 분야를 말한다.

어 기기 개발분야를 말한다.

3. 멀티미디어 국내 시장현황

'80년대 말 포항공대에서 CD-ROM을 도입한 이래 1990년 국내 10여개 사업자가 CD-ROM 제작에 나선 것이 국내 멀티미디어 시장의 개화라

(4) 가전분야

가전분야란 가정에서 사용할 수 있는 멀티미디어

TV set을 위한 CD 재생기	기존의 기술을 이용한 제품으로서 게임이나 유용한 정보를 CD에 저장하고 화면 출력으로 TV를 이용하는 제품
TV set - tops	기존의 TV에 위성 방송이나 cable 방송으로부터 멀티미디어데이터를 받아서 TV화면에 출력해 주며 소비자와의 대화 기능을 추가한 제품. TV set - top은 소비자가 넓은 범위의 가정 오락, 카탈로그를 이용한 쇼핑, 교육 서비스등 양방향의 대화적 응용을 위하여 MPEG 표준에 근거한 디코더를 내장하게 될 것임.
가정용 PC	앞으로 PC에 비디오 또는 원거리 통신을 첨가함과 동시에 TV와 같은 일반 가전 제품에 컴퓨터 기능을 첨가하는 작업이 동시에 이루어질 것임.

(단위 : 백개, 억원)

제품부분	92년		93년(상반기)	
	수량	금액	수량	금액
사운드카드	1,950	134	2,300	180
영상카드	123	39	130	44
CD-ROM 드라이브	25	6.9	220	46
멀티미디어 PC	7.7	20	9.1	23
타이틀	-	10	-	45
저작도구	1	3.8	1.5	4.1
소프트웨어	-	-	-	20
계	-	213.7	-	362.1

연도/규모	1994	1995	1996	1997	1998	1999	2000	연평균성장률(%) (1994-2000)
시장규모 (성장률)	1,219 74.1	2,443 100.4	4,774 95.4	8,885 86.1	15,132 70.3	22,254 47.1	26,555 19.3	67.1

할 수 있다. 이후 국산 CD-ROM 드라이브 및 삼보컴퓨터의 멀티미디어 PC '환타지아'의 개발로 본격적인 멀티미디어 시장이 열렸다고 할 수 있다. 국외에 비해 다소 늦지만 ETRI의 하이퍼미디어 문서처리시스템 개발로 시작하여 최근에는 한글 멀티미디어 저작도구의 개발에 까지 멀티미디어 시장은 이제 본격화하는 단계에 접어들었다고 할 수 있다. 아래는 '멀티미디어 시장예측 및 사업강화방안'에서 정리된 멀티미디어 92, 93년도의 국내 시장 규모 및 향후 2000년도까지의 국내 멀티미디어 시장의 연간 성장률을 인용한 자료이다.

3.1 문제점 분석 및 전망

(1) 문제점 분석

위에서 정리한 국내의 시장을 비교분석하여 국내 멀티미디어 시장의 문제점을 분석해 보자. 본고에서 사용한 분류체계에 따라 하드웨어, 소프트웨어, 데이터베이스, 가전분야의 주요 문제점을 서술하면 다음과 같다.

첫째, 하드웨어 부문 중 가장 시급한 문제는 국내 CD-ROM 드라이브의 보편화 문제라 할 수 있다. CD-ROM 드라이브가 보편화 되지 않는 기본적인 멀티미디어 시장 수요가 창출되지 않는다. 그러므로 드라이브의 저가격화를 통해 CD-ROM 타이틀의 시장수요 창출이 선결되어야 하겠다.

둘째, 소프트웨어 분야 중 무엇보다도 한글용 멀티미디어 저작도구의 개발에 초점을 맞추어야 한다고 본다. 한글용 저작도구의 개발이 선결되지 않고는 아무리 많은 양질의 데이터베이스가 있더라도 국내 멀티미디어 시장을 꽃피울 수 없기 때문이다.

셋째, 멀티미디어 데이터베이스 분야는 멀티미디어에 국한된 문제라기 보다는 일반적인 데이터

베이스 분야의 관점에서 보아야 할 것이다. 장기적인 투자가 선행되어야 하는 데이터베이스의 특성상 국내 데이터베이스는 디지털화되었는가 아닌가의 문제부터 온라인인가 오프라인인가, 멀티미디어인가 모노미디어인가의 문제 모두의 문제에서 국외에 비해 열악한 상태에 머무르고 있는 것이 사실이다. 데이터베이스 산업에 관한 공공의 투자 및 지원을 통해 우수하고 많은 데이터베이스 틀이 창조될 것으로 본다.

네째, 가전부문의 경우 CD-i 보급은 전세계적으로 미진하지만 Video CD는 꾸준한 성장이 있으리라 전망된다. 국내의 경우 국외에 비해 가라오케 시장의 존재로 상당한 시장수요창출이 예상된다.

(2) 전 망

국내 멀티미디어 시장의 전망은 1994년 7월 [멀티미디어 월드]에 게재된 '멀티미디어 시장분석 및 사업강화방안'에서 수요와 공급의 관점에서 정리한 국내 멀티미디어 시장 촉진 요인에 관한 자료로 대신한다. 수요의 측면에서는 CATV, 위성방송 서비스, 초고속통신망 등을 통해 멀티미디어 서비스에 대한 관심이 더욱 고조될 전망이고, 공급측면에서는 CD-ROM 드라이브의 보편화, 멀티미디어 PC 및 워크스테이션의 저가격화, 초고속통신망의 기간망화 등으로 점차 가속화 될 전망이다.

온라인 멀티미디어 서비스 시장에 대한 전망은 다음과 같이 3분화할 수 있다. CLIENT/SERVER 기술이 WAN에 접목되는 1995년을 분기점으로 하여 비디오텍스 및 문자위주의 정보서비스가 중저속망에서의 부분적인 멀티미디어 서비스로, 초고속통신망의 보편화 시점을 2000년도로 보면 부분적인 멀티미디어 서비스가 실시간동 화상을 포함한 완전한 멀티미디어 서비스로 이전해 나간다고 예측할 수 있다.

	93년	94년	95년	96년	97년
수요	MPEG 회의개최 → 멀티미디어 관심고조	제2이동통신사업자 선정 → 무선단말화상화	CATV 서비스개시 → 쌍방향서비스 시협 운영	위성방송 서비스개시 → 멀티미디어 서비스 기능 여부 탐색	광통신 설치 → 종합 멀티미디어 서비스
공급	저가격 CD-ROM 드라이브 공급 → CD-ROM 보급 확대	멀티미디어 워크스테이션 개발 완료 → 보급시작 저가의 저작 도구 판매 → 일반 사용자 확대 TV계열 타이틀 개발확대 → TV 계열 멀티미디어 수요 확대	멀티미디어 내장 펜티엄 PC시장주도 → 멀티미디어 PC 보급 기폭제 PDA 제 품 개발 → PDA시장 출하		

단계	내용	기간
1단계	비디오텍스 및 문자위주의 서비스	- 1995년
2단계	CLIENT/SERVER 모델에 입각한 부분적인 멀티미디어 서비스	- 2000년
3단계	실시간 동화상 멀티미디어 서비스	2000년-

4. 맺음말

컴퓨터, 정보 저장매체, 고속통신기술의 발전은 사용자에게 좀 더 편리하고 다양한 멀티미디어 형태의 정보사용 및 교환을 가능하게 하고 있다. 컴퓨터, 통신, 영상, 출판, 게임, 가전기기, 방송등 다양한 미디어 분야가 디지털 기술로 통합되는 멀티미디어 산업을 국내외적으로 많은 관심속에 빠른 속도로 발전하고 있다. 멀티미디어 산업 발전 전망이 많은 분야는 멀티미디어 기술분야이다. 하지만, 멀티미디어 산업은 말그대로 다양한 미디어의 통합으로 이루어졌기 때문에, 다양한 멀티미디어 기술 전 분야에 대한 대응책을 강구해야 한다.

앞의 멀티미디어 국내외 현황비교에서도 살펴본 것처럼 현재 국내에서 개발중인 멀티미디어 관련 기술은 하드웨어 플랫폼 및 주변기기에 집중되어

기존의 PC를 멀티미디어화하는 수준에 머무르고 있다. 또한 외국기술에 상당한 부분을 의존하고 있어 외국시장개방에 따른 어려움이 예상된다. 최근 CD-ROM 타이틀 수요가 증가하면서 많은 타이틀이 개발되고 있다. 이에 정부와 기업은 현재 국내 기술력은 취약하나 경쟁우위를 확보할 수 있는 소프트웨어 분야의 과감한 투자를 통해 기술력을 확보해야 할 것이다. 또한 첨단기술의 경쟁 확보를 위해 국내 기업간의 효율적인 협력 방안을 모색하고, 외국 우수기업을 중심으로 구성된 컨소시엄에도 적극 참여하는등의 다각적인 전략을 수립하여야 한다. 이외에도 멀티미디어 분야의 저작권(licensing) 문제, 행정규제의 단일화, 육성법정비를 위한 관련법률 및 제도의 정비와 멀티미디어 표준화 등이 우선적으로 정립되어야 할 것이다.