

초점 / 정부부처별 갑신년 DC산업 육성 청사진

국민소득 2만달러 시대 앞당긴다

**차세대 성장동력 육성 원년 맞아
각 정부부처 DC산업 발전에 전력투구**

정보통신부 : 국내시장 규모 39%, 수출 43% 성장안 마련
문화관광부 : 세계 5대 콘텐츠 생산국 진입 목표로 산업 육성
과학기술부 : 과학기술인력양성 활용사업에 817억원 예산 책정

희망찬 새해가 다시 붉게 타올랐다. 다사다난했던 2003년을 힘들게 보내야했던 정보통신업계로선 새해를 맞는 감회가 유달리 새롭다. 매년 새해가 되면 장밋빛 희망과 새로운 각오를 품게 되지만, 2004년 새해에 거는 기대는 여느 때와는 다르다. 무엇보다 지난해 정부가 발표한 차세대 성장동력 과제들을 본격적으로 육성하는 원년이기 때문이다. 2007년 이내에 세계 5대 디지털콘텐츠 강국으로 부강하겠다는 정부의 야심찬 포부를 이루기 위해 첫 단추를 메는 올해 정보통신부를 비롯해 과학기술부·문화관광부 등 디지털콘텐츠 육성사업의 주무부처가 계획하고 있는 사업 내용을 살펴봤다.

글 권경희 기자



장밋빛 비전 향한 탄알장전 본격 시동

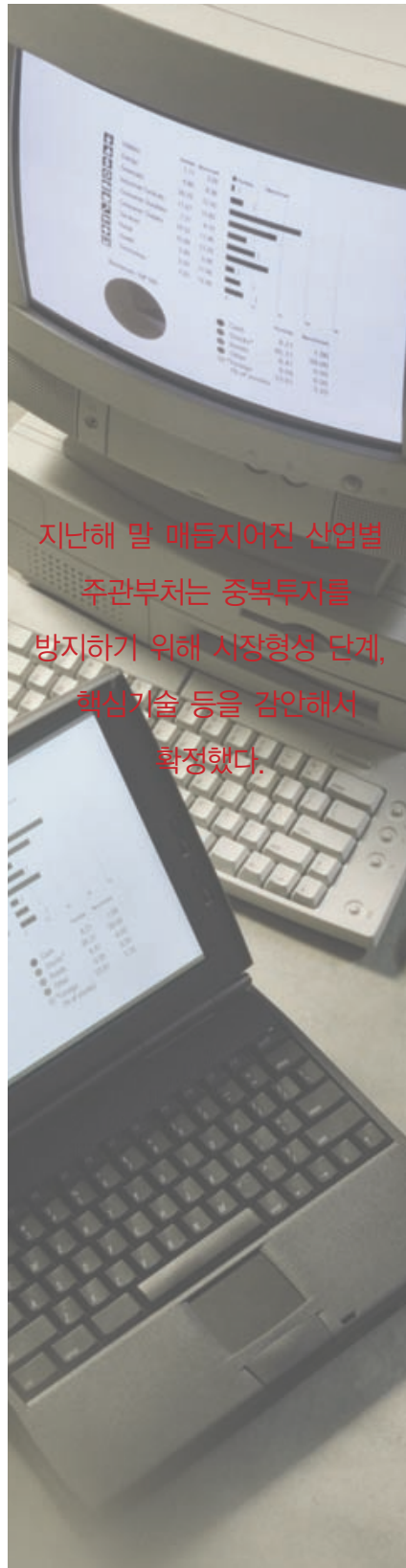
기술 개발 인력양성 등 지원준비 박차... 각 부처 협력 통해 시너지 기대

지난해 정부에 발굴한 10대 차세대 성장동력산업 육성 사업이 새해 초부터 본격화된다.

차세대 성장동력 산업은 반도체·LCD 이후 당장 5~10년 사이에 우리나라를 먹여 살릴 '캐시카우' 역할을 할 수 있는 유망 산업이자 국민소득 2만달러 시대를 앞당길 가장 실효성 있는 사업이다. 따라서 지난해에는 10대 산업의 주관부처 자리를 둘러싼 산자부·정통부·과기부 등 유관 부처간 알력도 대단했다.

지난해 말 매듭지어진 산업별 주관부처는 중복투자를 방지하기 위해 시장형성 단계, 핵심기술 등을 감안해서 확정했다. 과기부의 경우 기초·원천기술개발과 인력양성이 중요하고 위험도가 높은 바이오장기·신약 산업을 맡게 됐고, 산자부는 디스플레이, 차세대반도체, 차세대 전지, 미래형자동차, 지능형로봇 등 전통산업 연관효과가 높은 산업을 중심으로 결정됐다. 또 정통부는 디지털TV·방송, 차세대이동통신, 지능형 홈네트워크, 디지털콘텐츠·소프트웨어솔루션 등 네트워크, 표준화, 서비스 허가정책이 핵심인 사업을 주관하기로 했다. 다만 지능형 홈네트워크의 경우는 고유의 특성에 따라 산자부와 정통부가 서로 역할을 나누기로 했다.

이와 함께 주관부처가 각 산업의 간사(코디네이터) 역할을 수행하되 독주방지를 위해 관계부처간 이견이 있을 경우 국가과학기술위원회(위원장 대통령) 산하에 재정부 부총리를 위원장으로 하는 '차



지난해 말 매듭지어진 산업별 주관부처는 중복투자를 방지하기 위해 시장형성 단계, 핵심기술 등을 감안해서 확정했다.

세대 성장동력 추진 특별위원회'라는 상시조정기구가 설치돼 본격적인 사업추진에 나설 예정이다.

또 산업별 주관부처와의 협의를 거쳐 산·학·연·관 전문가로 구성된 실무위원회를 설립하고 올 2월에는 특별위원회 신설과 실무위원회 설립 근거를 마련하기 위한 과학기술기본법 시행령도 개정될 예정이다.

이에 따라 실무위원회는 관련부처의 세부추진계획을 종합해 중복투자 여부 등을 점검·조정한 후 산업별 종합추진계획을 수립하고 차세대 성장동력산업 육성산업을 본격화하는 역할을 맡게 된다.

아울러 산업별 실무위원회에 의해 이뤄지는 추진실적은 특별위원회에 상정해 관계부처간 선의의 경쟁을 유도해 조기 산업화할 계획이다. 특별위원회는 또 차세대 성장동력 추진을 총괄하면서 추진 과정에서 발생하는 부처간 이견을 조정하는 역할을 하게 된다. 10대 차세대 성장동력 산업은 주관부처가 정해지긴 했지만 세부 기술과제의 역할분담은 지난해 7월 회의에서 결정된 그대로 이뤄질 전망이다.

이에 디지털콘텐츠 산업육성에 총대를 멘 정통부는 디지털콘텐츠 산업기반조성에 268억원, 첨단복합플렉스사업에 551억원, 기술개발 사업에 150억원, 인력양성 사업에 133억원, 지식정보화 사업에 480억원, DTV 콘텐츠 사업에 120억원 등 약 1,682억원을 디지털콘텐츠 육성을 위한 예산으로 편성해 주무부처와 함께 본격적인 사업에 들어갔다.

시장규모 7조5,000억원 · 수출 4억달러 목표 지원

디지털콘텐츠 지원사업은 크게 정통부 산하의 한국소프트웨어진흥원(KIPA)과 문화부 산하의 문화콘텐츠진흥원(KOCCA)이 맡고 있다. 디지털콘텐츠 기술 및 산업육성, 해외진출 등을 KIPA의 디지털콘텐츠단에서 중추적 역할을 하고 디지털콘텐츠 문화산업의 인력양성 및 산업육성, 해외수출 인프라 작업은 KOCCA에서 사업을 행하고 있다. 디지털콘텐츠 산업성장이라는 무거운 짐을 맡은 KIPA와 KOCCA 두 기관은 올해도 디지털콘텐츠 산업 활성화를 위해 지원을 아끼지 않을 계획이다.

이에 디지털콘텐츠 기술지원 부문을 책임질 KIPA의 디지털콘텐츠단은 세계 5대 디지털콘텐츠 강국 건설을 위해 세계 디지털콘텐츠 시장 10% 이상 점유를 비전으로 세우고 올해 디지털콘텐츠 시장규모를 지난해 보다 39% 증가한 7조 5,000억원 달성, 수출은 43% 증가한 4억달러 달성을 목표로 디지털콘텐츠 육성사업에 본격적으로 들어갔다.

KIPA는 디지털콘텐츠 산업육성을 위해 크게 ▲지원사업연계 강화 ▲시장확대 수출성장 ▲사전사후관리 실시 ▲지원사업 효율성 제고로 추진방향을 잡고 ▲시장진입 지원 ▲마케팅 지원 ▲수출 지원 ▲우수DC 발굴시상 ▲설계서 제작 지원 ▲공용장비 활용 ▲첨단 콘텐츠 육성 ▲현지화 지원 ▲모바일 테스트베드 운영 ▲적정 선정 관리 및 지원 후 관리 ▲시장정보 제공 ▲해외투자자 및 사업연계 등 다양한 사업을 펼칠 계획이다.

KIPA는 DC 수출 규모 확대를 위해 글로벌 경쟁력을 갖춘 디지털콘텐츠가 제작·테스트·수출이 될 수 있도록 원스

톱 서비스 지원을 강화하겠다는 방침이다. DC 시장규모 확대를 위해서는 우수 DC의 공급·유통환경 조성으로 국내 시장을 활성화할 계획이다. 또 지역균형 발전 모색 및 대형 수요유발 사업 발굴을 통해 수요기반을 확대할 계획이다.

비즈니스 환경도 개선할 계획이다. KIPA는 ‘한국디지털콘텐츠미래포럼’ 등을 통해 산학연의 요구사항 및 업체 애로사항을 상시 접수받아 정책에 반영할 계획이다. 또 DC산업 발전에 따른 법·제도 개선 및 이슈에 대한 정책방향도 제시할 방침이다. 이와 함께 국내·외 DC시장조사 보고서 및 백서, 기업편람을 발간해 시장정보를 수시로 제공할 계획이다.

▲지역 온라인콘텐츠 육성시설 조성 ▲디지털콘텐츠 협력지원센터 운영 ▲디지털콘텐츠산업 정보 제공 ▲차세대 첨단 콘텐츠 육성 등을 통해 디지털콘텐츠 산업 기반조성에도 앞장설 계획이다.

KIPA는 DTV 및 홈 네트워크 기반의 고품질 콘텐츠 제작이 지역에서도 가능하도록 기존 영상·음향 편집장비를 HD 디지털 영상제작 최첨단 장비 중심으로 보강할 계획이다. 이에 제주, 광주 등 지

역에 멀티미디어기술지원센터를 구축하고 광주, 춘천, 전주, 부산 등 6개 지역센터와 서울센터간의 기술·운영 격차 해소 및 기술교류 기반을 구축할 방침이다.

또 디지털콘텐츠 협력지원센터를 운영해 이미 구축 운영중인 센터의 장비 보강은 물론 홈네트워크, 콘솔네트워크 툴 키트(Tool Kit) 등 첨단콘텐츠 제작 활용에 우선 활용할 수 있는 장비를 도입하고 센터 장비 활용업체 인력의 장비 운용능력 극대화를 위해 기술교육을 지역센터와 공동으로 추진할 계획이다.

DC 관련 시장정보, 기술정보, 산업통계를 분석해 시장참여자에게 적극적으로 보급해 기업활동 및 정부정책방향 수립의 기초 자료로 활용할 수 있도록 디지털콘텐츠 산업정보도 적극적으로 제공한다는 계획이다. 이로써 DC시장 환경변화에 따른 법·제도 개선방향과 쟁점사항을 연구하고 정책홍보 및 한국디지털콘텐츠미래포럼을 통해 업계 애로사항에 대응함으로써 비즈니스 환경을 개선할 수 있을 것으로 기대하고 있다.

이에 KIPA는 올해 DC 산업시장조사, 백서, 기업편람, 수요예보조사보고서 등을 발간하고 기업가치평가모델개발 및 투자마트도 지난해와 같이 개최할 계획이다.

차세대 첨단 콘텐츠 육성을 위해서도 적극적으로 나설 계획이다. KIPA는 신성장동력 과제의 부가가치를 창출하는 첨단콘텐츠를 집중 발굴 지원하고 기존 디지털영상, 게임, 애니메이션, 인터넷, 교육콘텐츠 발굴을 계속적으로 지원할 계획이다. 이에 차세대 플랫폼 기반 콘텐츠, 특수영상, 네트워크 콘솔 게임 등 전

디지털콘텐츠 산업성장이라는 무거운 짐을 맡은 KIPA와 KOCCA 두 기관은 올해도 디지털콘텐츠 산업 활성화를 위해 지원을 아끼지 않을 계획이다.

략적 육성분야 중 국내·외 기업과의 공동투자가 가능한 제품에 대해 우선 지원할 예정이다.

또 모바일게임 등 기지원 16개 관제의 국내·외 시장 진출 지원 및 과제 상용화 지원도 계속적으로 펼칠 계획이다.

KIPA는 ▲우수 디지털콘텐츠 발굴·시상 ▲우수 DC제품 설계서 제작지원사업 ▲디지털콘텐츠 페어 지원 ▲온라인 DC유통기반 구축 ▲교육용 콘텐츠 유통 활성화 기반 조성 등 디지털콘텐츠 유통 활성화를 위해서도 책임진다.

디지털콘텐츠 분야의 수출 유망한 우수제품을 선정해 시상하고, 해외시장 진출지원 등 국내 업체의 수출활성화에 기여하는 DC대상 선정사업도 예년처럼 펼칠 계획이다. 올해는 콘텐츠솔루션 분야도 새롭게 신설해 디지털영상, 온라인게임, 교육용콘텐츠, 무선콘텐츠, 웹정보콘텐츠 등과 함께 시상할 계획이다. 분야별 1개 우수상, 대통령상, 국무총리상, 정통부장관상, 주관기관장상 등을 시상하고 국내 전시회 및 해외 전시회 참가지원 및 분야별 해외 전문교육지원, 진흥원 지원사업 참여시 가산점 부여 등 많은 혜택을 제공할 계획이다.

또 국내 콘텐츠 제작업체의 수출 가능한 아이디어를 조기에 발굴·지원해 국내외 투자자들과 연계, 제작활성화에 기여하고 표준공정서를 제작해 국내 콘텐츠 제작업체의 생산성 향상에 기여하는 우수 DC제품설계서 제작지원사업도 펼칠 계획이다.

지원 분야는 디지털영상, 온라인게임, 모바일콘텐츠, 교육용콘텐츠, 차세대성장콘텐츠 등으로 국내 창작 개발 가능한 아이템을 연 2회 모집할 계획이다. 선정된 아이템에 대해 설계서 및 프로토타입(Prototype) 제작비용 일부를 지원한다. 또 완성된 시제품에 대한 국내외 투자사, 유통사, 해외지원 사업과 연계·지원하고 벤처캐피탈, 퍼블리셔, 창투사 등과 연계해 투자설명회를 개최할 예정이다.

또 국내·외 기업 및 바이어들의 참여로 이뤄지는 국제적인 '디지털콘텐츠 종합전시회' 개최를 통해 국내 DC시장 활성화 및 해외수출 기회도 제공할 계획이다. 올해 디지털콘텐츠 페어는 모바일 콘텐츠를 주제로 콘텐츠, 솔루션, 이동통신 등 관련 분야를 주제관으로 구성하고 이동통신사를 적극 유치해 행사 규모확대 및 관련 중소기업의 비즈니스 성과 증대

를 도모하겠다는 전략이다. 또 일반관은 러닝, 온라인게임, 인터넷콘텐츠, 영상콘텐츠 등 콘텐츠산업 분야별로 파빌리온화할 계획이다.

이와 함께 국내·외 저명인사를 필두로 행사 주제와 부합하는 컨퍼런스도 구성할 계획이다. 주제는 모바일콘텐츠 분야로 설정해 관련 비즈니스, 기술, 산업동향 등으로 세부 세미나를 구성할 계획이다. 또 IR, 1:1 비즈니스 상담회, 제품 발표회 등의 부대행사도 마련할 계획이다.

교육콘텐츠 유통활성화 사업 올해부터 펼쳐교육용 콘텐츠 유통활성화 기반 마련에도 적극 나설 계획이다. KIPA는 본격적인 교육용콘텐츠 유통관련 지원사업을 통해 국내 온라인교육 산업활성화의 기반을 조성하겠다는 방침이다.

이에 교육콘텐츠 수요자와 DC기업이 활용할 수 있도록 교육 콘텐츠용 도서관 구축 및 운영하고, 교육콘텐츠의 교육비 소득공제 등 교육콘텐츠의 활성화를 위한 법·제도 개선도 추진할 계획이다. KIPA, KERIS, e러닝산업협회 등으로 품질인증 공동협의체 구성을 통해 교육 콘텐츠에 대한 품질인증 모델 개발, 교육 콘텐츠 산업실태 조사 추진 및 교육 콘텐츠



츠 관련 세미나도 개최할 예정이다.

KIPA는 또 ▲첨단기술 이전·교류 ▲유망콘텐츠현지화지원사업 ▲해외진출 기반 강화 ▲모바일콘텐츠랩 운영 지원 등 글로벌 경쟁력강화를 위한 지원사업도 펼칠 계획이다.

KIPA는 첨단기술 이전·교류를 통해 세계수준의 디지털콘텐츠 제작을 위해 필요한 선진국의 기술 및 사업 노하우를 국내 기업 등이 습득하게 하고, 동시에 이를 통한 해외 전문가 네트워크와의 교류 및 연계를 촉진함으로써 우리나라 기업의 글로벌 경쟁력 확보 및 해외 메이저 기업과의 공동사업 가능성도 제고하겠다는 계획이다.

이를 위해 DTV콘텐츠, 3D 애니메이션 및 온라인콘솔 게임 등 차세대 디지털 콘텐츠 개발에 필수적인 핵심기술과 해외시장 정보습득을 위한 세미나 개최, 컴퓨터 게임학회, HCI 학회, 분야별 대학 동아리 등 DC관련단체간의 정기적인 워크숍 및 전문가 컨설팅 등을 통한 보유기술, 노하우 및 정보교류 활성화로 국내 개발자의 역량강화를 유도할 방침이다. 또 초빙강사 등 해외 전문가들의 네트워크를 활용해 국내업체와의 비즈니스 연계를 촉진하고 이를 통한 공동사업 가능성을 발굴하겠다는 전략도 갖고 있다. 뿐만 아니라 GDC, E3, 씨그래프 등 첨단 기술 및 마케팅 기법이 교류되는 해외 전문 컨퍼런스를 참관해 해외 첨단기술 및 시장정보를 습득할 수 있도록 지원을 아끼지 않을 계획이다.

KIPA는 또 글로벌 경쟁력을 갖춘 국내의 디지털콘텐츠를 발굴해 해외파트너와의 공동협력사업을 유도하는 유망콘텐츠현지화지원사업도 도모할 계획이다. 이와 함께 해외진출 거점 및 해외 우수마켓채널과의 연계를 통한 국내기업의

〈표 1〉 KIPA 해외진출 기반 사업계획

	사업 구분	비고
수출 촉진 지원	국내비즈니스상담회 및 IT Opportunity 세미나	• 3회 (4, 9, 12월) • 해외마케팅전문가 초청세미나 병행
	해외 비즈니스상담회	• 총 8회 (미국 2, 유럽, 중국 2, 일본, 대만, 동남아) • 현지 전시회 및 유관기관·협회 등과 연계 추진
	글로벌 공동마케팅·프로모션	• 해외 진출 국내 대기업의 판매망 및 브랜드 활용
	신규 전략시장 개척	• 진입장벽이 높은 지역(미주, 유럽)의 프로모션 강화 (미국 : BAAF, 유럽 : Korea Tech Event 등)
	해외 공동개발 협력 포럼	• 국내우수제품의 현지공동개발 및 프로모션 (북경·상해)
	해외진출거점 구축·운영 (DCC운영·관리)	• SV, 보스톤, 북경, 상해, 런던, 동경, 싱가포르 7개소
전략 컨설팅 지원	수출정보 및 컨설팅지원 강화	• 연간 11회 지역별 현지시장정보 제공
	해외 VC 초청 투자상담회	• 일본, 중화권 VC 대상 1회
	국제협력네트워크 구축·강화	• 주요국간 시장·기술 정보교환체제 구축 (세미나 등)
	수출유망기업 디렉토리 제작	• 영·중·일 디렉토리 제작

수출을 촉진하고 국내 유망 디지털콘텐츠 제품의 현지 공동개발 지원 등 전략적 마케팅 프로모션 활동을 강화해 국내 기업의 해외진출을 촉진하겠다는 계획이다.

이에 KIPA는 디지털콘텐츠 전담 에이전트 역할을 맡고 있는 아이파크의 역할을 강화하고 국내 기업과 비즈니스 성사 가능성이 있는 우수 마켓채널을 선별·구축, 국내외 비즈니스 상담회를 통해 국내기업의 해외수출을 촉진하겠다는 방침이다. 또 국내 유망 디지털콘텐츠 기획제품의 해외기업과의 공동개발·제작 및 현지 공동프로모션을 지원하고, 현지 벤처캐피탈 및 기업과의 투자유치 설명회 등을 통해 현지시장에서의 경쟁력 확보 및 목표시장 진출을 촉진할 계획이다.

또 한·중·일 디지털콘텐츠 관련 기관 협력네트워크를 구축해 국내기업의 역내진출을 촉진하고 시장 진입장벽이 높은 미주·유럽시장개척을 위한 프로모

션 활동을 강화해 국내 디지털콘텐츠 산업의 우수성을 홍보할 예정이다. 또 국내 우수 콘텐츠기업의 편람(영·일·중)을 제작·배포해 해외시장에서의 홍보를 강화하고 국내기업에게 해외진출에 필요한 해외 디지털콘텐츠 시장조사 정보도 제공할 계획이다.

이와 함께 국산 온라인게임의 해외수출 전략시장인 중국시장에서 국산 온라인게임 진출을 가속화하기 위한 기술적·사업적 교두보로써 현지에 온라인 게임 테스트 베드를 구축해 운영하고 세계 메이저 게임시장인 미주지역에 국내 온라인게임 개발업체의 전략적인 진출을 지원하기 위해 온라인게임 테스트베드를 구축, 현지 메이저 게임 배급사 등과의 공동 프로젝트 및 공동프로모션 창구로 활용할 계획이다. 해외 현지의 쌍용 통신 환경을 구현한 모바일콘텐츠 랩의 운영을 통해 글로벌경쟁력을 가진 모바일콘텐츠, 솔루션 등의 수출활성화도 지원할 계획이다.

KOCCA, 창의적 콘텐츠 산업강국 실현 목표

KOCCA도 창의적 콘텐츠 산업강국 실현을 비전으로 세우고 ▲해외시장 진출 최우선화 ▲콘텐츠 창작역량 강화 ▲산업발전 기반 구축 ▲지원사업의 체계화 등 세계 5대 콘텐츠생산국 진입을 목표로 본격적인 디지털콘텐츠 산업육성을 위한 사업에 들어갔다.

KOCCA는 올해 ▲인력양성 사업의 체계화 및 내실화 ▲해외수출 촉진을 위한 인프라 확장 ▲문화콘텐츠산업 발전 기반 구축 ▲육성지원 기반 체계화 등을 위해 중점적으로 사업을 펼칠 계획이다. 이에 한국콘텐츠아카데미 등을 운영해 문화콘텐츠 산업계 전문인력에 대한 국내외 실무 교육을 추진할 계획이다. 이를 위해 산업체 CEO와 중간관리자를 대상으로 해외집중연수도 펼칠 계획이다. 또 해외 우수인력 마케팅도 양성할 계획이다.

이와 함께 방송·게임·영화·애니메이션·음악·출판 등 문화산업 분야의 현장인력 양성을 위한 인턴제도 도입할 계획이다. KOCCA는 방송·게임·영화·애니메이션·음악·출판 등 문화산업 분야 기업들 중에서 인턴사원을 채용·교육하고자 하는 업체들에게 인턴인력의 인건

비(1인당 60만원)를 지원할 방침이다.

KOCCA는 영화진흥위원회, 한국애니메이션예술인협회, 한국게임산업개발원 등 산하 13개 기관 및 협·단체와 함께 인턴제 지원업체 선정을 맡을 예정이다. 문화산업 인턴제 지원자격은 방송·게임·영화·애니메이션·음악·출판 등 각 분야 전공자(졸업 예정자 포함)와 관련 교육기관 이수자로 제한될 전망이다.

이와 함께 KOCCA는 콘텐츠업계의 수출지원 사업을 대폭 강화할 계획이다. KOCCA는 애니메이션·캐릭터·음악 등 국내 문화콘텐츠산업의 해외 수출 지원을 위해 현재 국제마케팅팀을 수출진흥팀(가칭)으로 확대 개편하기로 했다. 또한 일본 동경과 중국 북경의 해외사무소 외에 올 3월 미국 LA와 영국 런던에 해외사무소를 추가로 설치할 계획이다.

KOCCA는 국내 문화콘텐츠의 수출을 활성화하고 우수한 문화콘텐츠 기업을 발굴하기 위해 올해 처음으로 문화콘텐츠 수출대상을 신설하기도 했다. 만화·애니메이션·캐릭터·음악·게임·인터넷·모바일콘텐츠·에듀테인먼트·e북 등 10개 분야를 대상으로 하는 문화콘텐츠

수출대상 수상작품과 업체에게는 최고 1,000만원의 상금과 국내외 문화콘텐츠 관련 전시회 참가 지원, 홍보와 수출 지원 등의 혜택이 주어진다.

KOCCA는 또 ▲수출용 파일럿프로그램 제작지원 ▲문화콘텐츠 해외투자로드쇼 등 전략지역 수출지원 ▲스타프로젝트 발굴지원 등 지난해 업계에서 호평을 받았던 사업을 올해도 주력해 펼칠 계획이다. 기존의 우리 문화원형의 콘텐츠화 및 저작권관리, 문화콘텐츠 연계공동제작실 운영, 문화콘텐츠 기술개발 자유공모 및 지정공모 등도 지속사업으로 이어갈 예정이다.

KOCCA는 해외진출 지원과 국내 인프라 구축 차원에서 국내외 협력 모델 확립에도 전력을 기울일 방침이다. 한·중·일 민간 단체들이 참여하는 문화콘텐츠 포럼을 결성, 국제 교류를 강화하고 대내적으로 지방문화산업지원센터협의회 및 지방 산업 인력에 대한 재교육 프로그램을 운영해 문화콘텐츠산업의 전국적인 확산을 도모할 계획이다. 또 문화콘텐츠 관련 협회·단체와 협력, 문화산업 지원 정책의 실효성을 높일 계획이다.

KOCCA



ETRI, 세계 최고 수준 기술력 확보 목표

디지털콘텐츠 기술개발 부문을 책임질 ETRI의 디지털콘텐츠연구단은 세계 최고 수준의 기술력을 확보해 디지털콘텐츠 분야의 핵심적인 IPR을 선점하고 관련 기술의 세계 표준화를 선도하겠다는 비전아래 크게 4가지 사업에 역점을 둘 계획이다.

첫째는 PC, 콘솔, PDA 등 게임이 운영되는 모든 플랫폼에서 온라인 3D 게임을 개발하는데 있어 필요한 3D 게임엔진을 개발하고, 이를 산업으로 기술이전이 가능하게 게임기술지원센터 기능을 강화할 계획이다.

둘째는 영화, 애니메이션 등 영상산업 분야가 3D, 디지털, HD급의 고화질로 전환되면서 기술수요가 급증하고 있는 기술인 '실사수준의 디지털영상 제작 기술 및 SW'를 개발할 예정이다.

셋째는 최근 사회적 문제가 되고 있는 무분별한 디지털콘텐츠 복제를 원천적으로 차단 방지해 건전한 소비문화를 유도할 수 있는 기술인 'DRM 및 불법유통 추적 기술'을 개발할 계획이다.

마지막으로 디지털콘텐츠연구단이 국내외적으로 명실상부한 디지털콘텐츠 기술의 메카로 자리잡기 위해 세계적으로 앞서 나가는 연구기관과의 협력과 공동 연구를 추진해 세계 최고 수준의 기술을 개발할 계획이다.

이를 위해 우선 독일, 호주의 대표적인 연구기관과 국제공동연구가 추진될 예정이다.

이로 인해 ETRI는 국내 순수 기술로 제작된 3D 엔진을 사용하게 돼 고가의 외산 게임 시장을 국산 시장으로 대체하고 온라인 콘솔 게임용 엔진을 조기 개발

〈표2〉 ETRI 디지털콘텐츠연구단 주요사업

분야	사업명	연구기간(년)
게임	온라인게임엔진기술개발	2003~2005
	게임기술지원센터운영	2002~
	첨단게임제작장비 운영	2002~
디지털영상	실사수준의 디지털영상콘텐츠 제작SW개발	2003~2006
디지털콘텐츠 보호/유통	지능형 웹스파이더를 이용한 불법복제콘텐츠 추적기술 개발	2004~2006
	이기종 단말기의 DRM 지원 및 연동기술 개발	2004~2006
국제공동연구	VR기반 Intelligent Manufacturing 기술개발	2004~2007(미정)
	디지털영상 콘텐츠 Post Production 기술 개발	2004~2007(미정)

※자료: 한국콘텐츠산업연합회 '2003년 시장조사 보고서'

해 국내 시장에만 머물러 있는 게임 산업계가 세계시장에 도약할 수 있는 계기가 될 것으로 기대를 모으고 있다.

또 미국 헐리우드의 Post-Production 부문을 국내 기술과 제작 시스템으로 수용할 수 있는 기술적 환경을 완벽히 슈렉, 스타워즈와 같은 디지털 특수 영상 제작을 국내에서도 100% 소화할 수 있도록 해 세계 시장에 도전할 수 있는 기술력을 보유하게 될 것으로 전망하고 있다.

현재 온라인, 오프라인상의 디지털콘텐츠가 불법으로 복제되고 유통되는 것도 근원적으로 방지할 수 있는 기술이 개발, 확산돼 저작권자 및 판매자의 수익증

대로 국내 디지털콘텐츠 제작 활성화에 결정적 기여가 가능할 것으로 판단하고 있다.

뿐만 아니라 실사 수준의 디지털영상 기술과 디지털 액터 기술 개발로 영화, 애니메이션 분야에 필요한 HD급 영상물 제작 소프트웨어와 함께 100% 디지털 모델(예를 들어 디지털 가수 이효리 혹은 강원래-장애 이전의 모습 재현)을 선보일 수 있을 것으로 기대하고 있다. 이러한 기술개발이 조기에 달성될 경우, 국민적 관심은 물론 잠재적 가치와 기술성으로 그 파급효과는 매우 클 것으로 예상돼 콘텐츠에서도 CDMA와 같은 효과를 기대하고 있다.

이를 위해 ETRI는 실사 수준의 영상 콘텐츠 제작에 필요한 영상기반 CG 모델링 기술을 개발하고 영상으로부터의 자연광, 물체의 특성 정보를 활용해 다양한 환경에서 재현할 수 있는 영상기반 렌더링 기술을 개발할 계획이다. 또 실제 배우 수준의 사실적인 디지털 액터 표현 및 대규모 디지털 액터 처리 기술을 개발하고 CG/영상 합성 기술을 개

온라인 게임서비스 기술에 대한
표준화 연구,
Dream3D를 활용한
온라인 게임 상용(시범) 콘텐츠
개발 등의 계획을 갖고 있다.

발, 사실적인 사물 표현 기술을 개발한다는 방침이다.

Dream3D 게임엔진의 기능 확장 및 성능도 개선할 방침이다. Dream3D 게임서버엔진의 최적화 및 안정화를 위한 기술 개발에도 박차를 가할 계획이다. 또 온라인 콘솔 게임 콘텐츠를 위한 제작 틀

개발, 단일 게임 콘텐츠 데이터의 이기종 플랫폼 사용 기술 개발, 이기종 플랫폼을 지원하는 온라인 게임서비스 기술에 대한 표준화 연구, Dream3D를 활용한 온라인 게임 상용(시범) 콘텐츠 개발 등의 계획을 갖고 있다.

뿐만 아니라 연간 20여 개 이상 게임

업체 및 애니메이션 업체를 대상으로 모션캡처 활용을 지원하고 게임, 영화, CF, 애니메이션 및 방송 제작업체를 대상으로 모션컨트롤 카메라활용을 지원한다는 방침이다. 이와 함께 촬영시스템과 영상 편집 및 후처리 시스템도 확충할 계획이다.



ETRI

과기부, 핵심두뇌 양성 · 해외인력 유치통해 인프라 강화

디지털콘텐츠 부문의 인력양성은 아직 뚜렷하게 맡은 부서가 없다. 주무부처로 따지면 정보통신연구진흥원 인력양성사업단이 맡아야 하지만 주관을 맡은 지 아직 1년도 되지 않았을 뿐만 아니라 정보통신 기반 및 연구인력을 모두 맡았기 때문에 디지털콘텐츠 성장동력 만을 위한 계획을 수립하지는 못한 상황이다. 이와 함께 정통부 내에 지식정보산업과에서 디지털콘텐츠 인력양성에 일부 주관을 하고 있고 있지만 이 또한 정통부의 한

부서로서 디지털콘텐츠 산업인력 육성을 위한 일부만을 전담하고 있다. 현재까지는 디지털콘텐츠 산업의 인력 인프라를 책임지고 있는 곳은 과기부의 과학기술 인력과가 총괄하고 있는 실정이다.

과기부는 올해 과학기술인력양성활용 사업에 지난해보다 142억2,100만원이 증액(21.1%)된 817억700만원을 지원키로 했다.

과기부는 차세대 성장동력 개발을 성공적으로 추진할 수 있는 핵심두뇌 양성

및 해외우수인력의 유치촉진을 통한 과학기술인력 인프라 강화 등에 이 같은 예산을 책정했다고 밝혔다. 과학기술인력양성활용사업은 기초과학연구진흥법에 따라 92년부터 시행해 오고 있다.

부문별로는 이공계 석·박사 학위취득자 중 미취업자를 지원하는 신진연구자 연수지원사업에 130억원을, 해외 첨단연구개발 현장에서 연구능력을 향상토록 지원하는 해외현지연구지원사업에 336억원 등을 지원할 계획이다.

해외현지연구사업 지원 중 해외석박사 학위취득 지원에는 지난해보다 98억원이 증액된 206억원이 지원된다. 한편 해외공동연구지원 부문은 지난해보다 지원금이 42억원 줄었다.

또 과학기술개발 역량강화를 위해 해외 우수과학두뇌를 초빙하는 해외과학기술인력 유치활용사업에 116억600만원을

지원하고, 과학기술인력 DB를 연계구축하여 종합적인 검색서비스를 제공하는 국가과학기술인력 종합DB구축사업 및 기술사기술향상교육·훈련프로그램사업에 각각 2억원을 지원할 계획이다.

과학영재의 체계적 발굴·육성을 위해서는 조기 발굴 및 육성을 위한 과학영재교육원지원사업에 38억2,200만원을

을, 과학영재학교의 교육·운영을 지원하는 과학영재교육 프로그램개발 지원사업에 63억8,000만원 등을 각각 지원할 계획이다.

이와 함께 지난 1월26일 오명 과기부 장관, 이희범 산업자원부 장관, 진대제 정통부 장관이 '경제계 기술혁신 촉진을 위한 민·관 정책간담회'를 통해 앞으로

전문가 기고-정책 추진에 바란다

이미 성장한 자원의 분산을 막는 경제적인 정책 실행을

글 / 심상민 호서대 디지털비즈니스 학부 교수

“언제까지 씨만 뿌리나?”

정부는 올해부터 차세대 성장동력으로 공인 받은 디지털콘텐츠산업에 대한 본격적인 정책 추진에 들어가기 앞서 이 같은 현장의 소리를 귀담아 들어야 한다. 실제로 현장에서는 정부 정책에 대해 겉으로는 기대를 하고 부응을 하면서도 속으로는 “요란하기만 하겠지”하는 냉소적인 반응을 보이는 경우가 많다.

진부한 비전과 목표부터 고쳐라

사람들이 가장 못 미더워하는 부분은 ‘마스터플랜’에 대한 정부의 지나친 강박관념이라고 할 수 있다. ‘5개년 계획 콤플렉스’라고도 부를 수 있을 이 잘못된 관행은 이번 디지털콘텐츠 관련 정책 프로그램에도 여실히 나타나고 있다. 거의 모든 정책 사업의 목표가 2008년, 2010년 등 미래의 과녁에 정조준 되어 있다. 정책목표를 봐도 ‘2007년 세계 5대 디지털콘텐츠 강국 건설- 세계 디지털콘텐츠 시장 점유율 10% 이상 -’으로 설정돼 있다.

이 목표는 한마디로 국민과 민간 업체가 배제된 국가 중심의 숫자 유희에 지나지 않는다

는 비판을 면할 도리가 없다. ‘세계 5위’가 디지털콘텐츠 종사자나 국민에게 어떤 의미가 있는 것인지, 시장 점유율 10% 이상이라는 숫자는 또한 어떤 상징성을 갖는 것인지를 우리는 알지 못한다. 세계 5위와 세계시장 10% 점유가 우리 디지털콘텐츠 부문이 정녕 지향해야 할 지고의 가치이자 당연한 과업의 도달점인가. 또 2004년 올 한해를 명목상 디지털콘텐츠 정책의 <원년>으로 삼고, 여기고, 은근히 강조하면서 ‘follow me!’만 외치지 않을까?

솔직히 해마다 <원년>이었고 해마다 <5년 후>가 정책의 성과가 주렁주렁 열린다는 장밋빛 미래였다는 게 우리 느낌이다. 늘 그럴싸한 목표만 붙들고 <원년>답게 씨만 뿌리다 여기까지 왔다고 볼 수도 있다. 지금 우리에게 필요한 정책은 그야말로 구체성이 있는 비전과 철학을 담은 목표다.

대안으로서 예를 든다면 <디지털콘텐츠를 발전시켜 인간과 문화가 소외 받지 않는 미래 정보화 시대를 개척하는 선도국가>와 같은 내용이 좋겠다. 사람들이 갈구하고 있는 뚜렷한 사회 변화와 새로운 가치 창출에 대한 방향성

을 제시하는 개념으로서 산업화 이후 정보화시대에 대한 총체적인 반성과 이를 극복하기 위한 구체적인 매개로 디지털콘텐츠를 자리매김하는 철학적 인식이 내비쳐져야 한다는 지적이다. 이와 같은 세계사적 인본주의에 대한 철저한 고민 없이 일개 기업이 계수 목표를 잡는 식으로 보는 것은 지난 개발 연대 시기의 <수출 100억달러, 소득 1만달러>를 지상 과제로 설정한 틀에서 한 발짝도 발전 못한 계량주의적 발상이다. 이미 미래학자 존 나이스비츠가 갈파한 대로 컴퓨터라는 기계가 정보화를 주도하면서 인간은 종속된 노예가 되어버렸지도 모른다.

정보화라는 <하이테크>시대에 억눌려왔던 인간의 상상력, 감성, 창조력, 문화와 예술에 대한 애호와 경외심 등이 마치 숫구치는 스프링처럼 튀어 오르는 찰나에 나타난 것이 바로 디지털 콘텐츠요, 이는 곧 인간을 위한 휴먼터치(또는 하이터치) 시대의 개막을 촉구하기에 이르렀다는 점이 중요하다.

이 맥락(context)을 깡그리 무시하고 오직 결과주의, 계량주의적 정책 짜기에 급급해한다면 결국 어디에서도 목표 달성점을 찾지 못하


사전에 채용목표를 정해 기업들에게 권고하고 이를 충족하는 해당기업에 인건비의 일부를 지원하는 '과학기술 전공자 채용목표제'를 신설하기로 했다.

산자부는 이와 관련, 올해 100억원을 투입해 이공계 대졸 미취업자 3000여명의 채용을 지원하기로 하고 해당 중소기업에 대해서는 6개월간 1인당 월 60만원을

지급하기로 했다.

과기부도 올해 미취업 석·박사급 연구인력 270명 고용지원에 65억원을 투입, 기업당 1~2명에 대해 최대 3년간 석사급 연 2200만원, 박사급 2800만원을 각각 지원하기로 했다. 또 우수청소년의 이공계 진학촉진을 위해 연간 우수 이공계 대학원생 5천명을 선발해 등록금 전액을

대신 내주기로 했다.

이와 함께 3개 부처는 지난해 확정된 10대 신성장 동력의 연구개발(R&D)에 과기부가 3,320억원, 산자부와 정통부가 각각 4,220억원, 2,534억원 등 모두 1조74억원의 예산을 투입하고 이에 필요한 핵심 연구인력 1만명을 양성하기로 했다. 

는 우스꽝스러운 상황이 연출될지도 모른다. 예베레스트 산 정상에 올라가자고 해야지, 가장 높은 봉계구름에 오르자고 해서는 안 되지 않겠는가?

지금 우리가 비비고 있는 디지털콘텐츠 부문의 산업기반, 공공인프라, 인적자원을 창고정리하고 보급품 관리하듯이 꼼꼼히 먼저 챙겨 봐야 한다. 정부가 이미 공을 들여 1990년대 중반부터 뿌려온 씨가 발을 이루고 꽃을 피우고 있기도 하다.

이미 있는 자원으로 경제적인 정책사업을 하자

민간과 학계는 또 나름대로 디지털콘텐츠가 워낙 절실한 우리 사회의 빅 아젠다(의제)였기 때문에 적잖은 시행착오를 겪었고 다양한 유형, 무형의 자산을 확보하고 있다. 그럼에도 정부는 부처별로 마치 '배수의 진'을 치듯이 새로운 정책 사업 아이템 개발에 온 신경을 곤두세우고 있다.

예컨대 서울 상암동 디지털미디어시티(DMC)내 콘텐츠 관련 공공 인프라 사업을 둘러보면 "우리나라에서 정책의 효율성, 경제성 원칙이 과연 살아 있나?"하는 탄식이 절로 나온다. 정통부쪽 자료를 보면 DMC내 '첨단 IT 콤플렉스' 조성 및 '디지털콘텐츠 연구단' 설립으로

관련 기술·자원 등을 집적화 한다는 계획이 있다. 이는 다분히 IT, 즉 정보통신기술을 중심으로 디지털콘텐츠를 바라보는 시각에서 나온 구상이다.

물론 이러한 랜드마크(landmark: 상징적 장소, 공간, 미국의 실리콘밸리도 이에 해당)가 있어 한국의 디지털콘텐츠 부문의 구심점 역할을 해줘야 한다는 데는 동의한다. 당연히 우리에게 발달한 게임, 모바일, 영상미디어 등을 집약적으로 보여주는 산업의 최전선이자 상징적인 '현장'이 없기 때문에 상암동 DMC를 활용한 굵직한 그림이 필요하다. 그런데 문제는 이와 꼭 닮은 정책사업이 이미 문화부 주관으로 별도로 추진되고 있다는 사실이다.

문화부는 디지털콘텐츠를 문화콘텐츠로 보고 있고 이를 문화산업의 중핵으로 인식해 역시 DMC내 문화콘텐츠 콤플렉스(C3) 조성 계획을 확정, 사업을 진행하고 있다. 공간 설계 공모도 끝났고 문화콘텐츠진흥원, 방송영상산업진흥원, 게임개발원, 영상자료원 등 우리나라의 콘텐츠 관련 핵심 기관들이 2007년 입주를 준비하고 있다. 관련 기술 연구소도 구상중이다.

눈을 돌려 지방을 살펴봐도 문화콘텐츠(문화산업)와 디지털콘텐츠 개념이 정책적으로 뒤섞여 기존 사업이 신규 사업이 되고 빈 건물 옆에 또 빈 건물이 들어서는 사례가 속출하고 있다.

이 같은 중복, 과잉 투자가 혼돈 속에서 이뤄지는 가운데 그래도 하나 남은 것은 콘텐츠 관련 자원(Resources)들이다. 인적 자원, 물적 자원(건물, 도로, 시설, 장비 등), 금융적 자원(자금), 정보적 자원(네트워크 가동을 통한 정보 집약 등) 등이 대표적인 4대 자원들이다. 이들 자원의 현 주소와 지형도에 대한 정확하고도 대대적인 파악 없이 새로운 정책 아이템 발굴에만 골몰하는 정부 부처의 관행이 계속되어서는 안 된다.

또 다른 예가 되겠지만, 인력 양성을 하는 데 정통부 측도 미국의 A 대학 엔터테인먼트 프로그램의 비싼 값을 치르면서 보내고, 문화부도 똑 같은 대학에 똑 같은 과정을 보낸다면 누가 좋아하겠는가? 같은 우리 정부가 하는 콘텐츠 분야 인력 양성인데 한국콘텐츠아카데미와 같은 대표성 있는 프로그램에 왜 집약하고 통합, 융·복합하지 못하고 있는가? 명백한 자원 낭비이자 경쟁력의 손실이 아닐 수 없다.

때문에 올해부터는 디지털콘텐츠 관련 정책 짜기와 실행하기에서 거대한 원칙을 분명히 세워두기 바란다. 기존에 그것도 쉽지 않게 관계 당사자들이 노력해서 만들어 놓은 인적 자원, 물적 자원, 금융적 자원, 정보적 자원을 꼭 공유하고 활용해야 한다. 이것이 경제적이고 효율적인 정책의 기초이다.