

“DC업체 선진 메이저시장 진출 일구겠다”

올해부터 게임을 포함한 국내 디지털콘텐츠업체들의 해외시장 개척활동이 본격적인 탄력을 받을 것으로 보인다. 정보통신부는 지난달 14일 '2005년도 디지털콘텐츠 육성지원 사업계획'을 확정, 올해를 '선진 메이저시장 진출 원년'으로 삼아 국내 중소기업의 글로벌 사업역량 강화와 해외시장 진출을 적극 지원하겠다고 발표했다. 정통부는 이를 위해 디지털콘텐츠 산업기반 조성 87억원을 투입하는 것을 비롯해 총 215억원의 예산을 투입할 방침이다. 이에 이번 사업을 위해 최일선에서 뛰고 있는 정보통신부 박재문 지식정보산업팀장을 만났다.

올해를 디지털콘텐츠의 선진 메이저 시장 진출 원년으로 삼은 배경에 대해 박재문 팀장은 “국내 디지털콘텐츠 산업은 최근 몇 년 사이 초고속 성장을 이뤄내면서 고부가가치 산업으로 급부상했다. 특히 한국 디지털콘텐츠 산업의 대표주자인 게임의 경우 이미 내수 기반의 사업 활동을 넘어서서 그 무대를 세계로 확장해가고 있다. 하지만 그동안 동남아, 중국 등 수출지역이 편중되고 PC기반 온라인게임에 치중된 수출에 한계를 보여 왔다. 또 지금껏 경쟁우위를 지켜왔던 온라인게임 분야도 중국에게 추격을 당하고 있는 입장이다. 따라서 정부는 세계시장의 90% 이상을 차지하고 있는 미국, 일본, 유럽 등 선진시장에서의 본격적인 경쟁 전략이 필요하다고 보고 디지털콘텐츠 산업을 지원하게 됐다”고 밝혔다.

이에 대한 구체적인 지원계획에 대해 박 팀장은 “미국, 싱가포르에 이어 일본, 유럽까지 글로벌 테스트베드 확대 구축과 비즈니스 상담회 개최, 비용절감 및 품질향상을 위한 각종 고가제작·시험설비 등의 공통지원 서비스 제공, 게임전시회 개최, 디지털콘텐츠 유통관련 피해상담을 위한 디지털콘텐츠이용보호센터 운영 등을 펼칠 계획”이라고 말했다.

디지털콘텐츠 해외수출 전문담당 컨설턴트도 적극 활용할 계획이다. 박 팀장은 해외 DC 컨설턴트를 네트워크화해 각자에게 리포트뿐만 아니라 시장기초 데이터 및 현지 비즈니스 인력연계 등을 과제로 줄 계획이라고 전했다.



박 팀장은 이번 사업으로 업계에 큰 활력소가 될 것으로 전망했다. 특히 디지털콘텐츠는 그 자체가 핵심 성장 동력일 뿐만 아니라 새로운 IT 수요를 창출하고 타 분야 생산성 향상에도 기여할 수 있다고 설명했다. 게임·디지털영상·MP3 등 멀티미디어 콘텐츠 이용 확산으로 광대역 네트워크 및 첨단 IT기기에 대한 새로운 수요가 형성되는 산업 유발 효과가 점차 높아지고 있기 때문이다.

박 팀장은 “우리나라는 고도의 단말기 제조역량, 높은 기술 수용성, 3,100만에 달하는 인터넷 인구를 확보하고 있다”며 “세계 최고의 IT 인프라를 기반으로 우리의 강점을 잘 살려나간다면 디지털콘텐츠 산업의 국제 경쟁력 확보는 시간문제”라고 자신했다. ●

클 권경희기자·사진 이해성 기자