
디지털 콘텐츠 세부산업의 평가프레임 제안 및 유망성 비교분석

A Comparative Study of the Digital Content Industry and its Assessment Frame

김운선, 박동운, 박영서
한국과학기술정보연구원

Eun-Sun Kim(kimes@kisti.re.kr), Dong Un Park(eastclod@kisti.re.kr),
Young-Seo Park(yspak@kisti.re.kr)

요약

인터넷의 보급과 함께 엄청나게 성장하고 있는 디지털 콘텐츠 산업은 웹정보콘텐츠 뿐만 아니라 게임, 애니메이션, 디지털 영상, 이러닝 등 다양한 형태로 발전하고 있다. 국가 성장엔진의 하나로서 디지털콘텐츠가 차지하는 비중을 미루어 보건데 사업성을 전제한 관련기술과 핵심요소들의 정확한 개발 방향에 대한 결정이 매우 중요하다. 본 논문에서는 10대 성장동력 산업의 하나인 디지털콘텐츠 세부 분야별 사업 유망성에 대한 평가를 통해 관련분야의 기술개발 및 사업화에 관심을 갖는 산·학·연 주체들의 사업전략에 실질적인 도움을 주고자 했다. 사업 유망성 비교분석의 틀로써 SRIC-BI의 차세대 성장산업과 제품들을 선정하기 위한 7단계의 프로세스 가운데 산업과 사업영역의 평가가 가능하도록 외적요인 평가프로세스를 보정한 BOE 프로세스를 제안하고, 이를 디지털콘텐츠 세부산업 평가에 활용하였다.

■ 중심어 : 디지털콘텐츠산업/산업평가/SRIC-BI 평가 프로세스/BOE 프로세스

Abstract

With the expansion of internet diffusion, the digital content industry in such sector game, animation and e-learning shows rapid growth and, accordingly it becomes important for policy makers to provide its technical R&D directions ensuring successful commercialization. This paper provides details on the business and industry assessment, and further, proposes substantial support over industries as well as academia. The Business Opportunity Engineering(BOE) process, revised and systemized assessment frame of the seven steps of SRIC-BI process, has been applied to assess and compare the digital content business and industry.

■ keyword : Digital Content Industry/ Business/Industry Assessment/ SRIC-BI Assessment Frame/ BOE Assessment Frame

I. 서론

정보통신기술의 발달과 함께 인터넷은 인류역사상 가장 빠르게 성장한 미디어이며, 그 인터넷 비즈니스의 핵

심이 바로 콘텐츠이다. 디지털콘텐츠는 콘텐츠를 디지털화하여 제작, 유통, 소비하는 모든 산업을 포괄하고 있으며, 디지털 영상, 애니메이션, 웹정보콘텐츠, 이러닝, 디지털음악, 전자출판, 디지털캐릭터기기에 해당한다. 본

* 본 연구는 한국과학기술정보원 정보분석 연구과제로 수행되었습니다.

접수번호 : #081031-008
접수일자 : 2008년 10월 31일

심사완료일 : 2008년 11월 21일
교신저자 : 김운선, e-mail : kimes@kisti.re.kr

연구에서는 이러한 세부산업들의 유망성을 산업과 사업 측면에서 비교·분석함으로써 산학연 주체들의 사업전략에 실질적인 도움을 주고자 하였다. 한편 산업과 사업 측면의 유망성 비교분석의 틀로써 SRIC-BI의 차세대 성장산업과 제품들을 선정하기 위한 7단계의 프로세스 가운데 외적요인, 즉 산업과 비즈니스 영역부문의 평가프레임을 보정·활용하였다.

II. 디지털 콘텐츠 세부산업 유망성 평가프레임

1. 평가방법론 및 개념

유망 산업/사업군을 도출하는 방법론은 전(全) 프로세스에 걸쳐 일관된 체계를 갖는 형태는 존재하지 않으나 스크리닝 및 우선순위 결정 방법론에 있어서는 스탠포드 연구소(SRIC-BI)의 7단계 프로세스나 또는 BMD 테스트 방법 등이 직접적으로 사용되거나 벤치마킹되어 수정, 사용되고 있다.

표 1. SRIC-BI 결정요인(외적요인)

결정요인 (Determinants)		비 고
수요 요건 측면	시장규모	경쟁력
	소비자트렌드/관련 소비계층의 성장, 가치, 생활양식	경쟁력
	신 기술로 창출되는 수요, 시장변화 또는 특수환경	경쟁력
공급 요건 측면	원 연자원 확보가능성, 투자요건	경쟁력
	기타전입장/노동기술, 유통망, 물류, 시장접근성	경쟁력
	입계재구축 가능성	경쟁력
산업 전망	성장성, 수익성, 자본 및 자산 이익률	경쟁력
	가 격후세, 신제품전 망	경쟁력
	해당산업의 주가후세	경쟁력
기술 요건	관련라이프사이클	경쟁력
	기술의 절대적인 확보성	경쟁력
	필요한 기술에의 접근성	경쟁력
	기술실현 시기	경쟁력
경제 영향	기술수준 및 격차	경쟁력
	정부지원/투자정책, 정부보조 및 세제/규제정책, 재정적 정책후세	경쟁력

1 1979년 외튼스쿨의 매리필드(D. B. Merrifield) 교수에 의해 개발된 방법론으로, 신사업, 벤처투자의 사업성 평가를 위한 기법으로 적용되기 시작하여, 신규사업 및 기존사업 평가를 통한 산업의 생존방안 분석을 위한 기법으로 일반화됨.

SRIC-BI는 차세대의 성장산업과 제품들을 선정하기 위해 7단계의 프로세스를 제시한 바 있으며, 국내 및 일본의 주요 컨설팅 관련 연구소에서는 이에 대한 많은 벤치마킹이 이루어지고 있다¹⁾.

동 프로세스는 각 단계마다 평가기준에 의한 테스트나 필요조건과 영향력에 대한 평가를 통해 논리적인 결론을 도출하는 형태를 취하고 있으며, 전반부 다섯 단계는 기업 외적 요인들을, 후반부 두 단계는 내적인 기업역량과 경쟁력을 다루고 있다.

표 2. SRIC-BI 결정요인(내적요인)

결정요인 (Determinants)		
기 업 역 량 테 스 트	핵심역량	경쟁력
	기존제품과의 시너지 창출기회	경쟁력
	제품에 대한 수요창출 기회	경쟁력
	Cash Flow 예측	경쟁력
	시장진입에 필요한 자원	경쟁력
기 업 경 쟁 력 테 스 트	기술, 이노베이션	경쟁력
	관리, 인력, 마케팅	경쟁력
	재정자원	경쟁력

주. 1. 각각의 점수체계는 0점-3점, 0점-2점 체계가 혼합되어 사용되고 있으며, 평가결과에 합(sum)으로 유망성을 평가함.
2. 광범적 지표, 즉 시장규모 및 성장성 평가시 해당 점수에 해당하는 규모 및 성장률 수치는 평가대상 산업 혹은 평가주체에 따라 변화할 수 있음.

SRIC 7단계 프로세스는 매우 체계적인 방법론으로 널리 응용되고 있으나 환경분석에 의한 산업군 선정에는 명확한 시스템적인 해답을 제시하지 못하고 있다. 더불어, 기업이 진입하고자 하는 산업영역 발굴에는 적용할 수 있으나, 사업(business)차원으로 세분화될 경우 방법론의 수정이 필요하다. 예를 들어 '탄소나노튜브' 기술은 해당 사업의 성장성과 수익성 평가는 가능하나 산업의 라이프사이클을 평가하기는 어렵고, 디지털콘텐츠 산업은 세부산업으로 세분화하여야만 시장규모 및 진입장벽 평가 등이 가능하다.

이와 같은 한계를 극복하고자 본 연구에서는 SRIC-BI 7단계 프로세스를 산업과 사업영역 평가가 가능한 프로세스로 보정한 평가방법론³⁾을 디지털콘텐츠 세부산업

2 이하의 SRIC-BI 관련 내용은 해당 참고문헌에서 발췌하였음.

평가에 적용하였다. 동 방법론은 SRIC-BI가 제시한 방법론과 마찬가지로 대기업 혹은 국가적 측면의 유망사업 분야 발굴 및 평가에 활용가능하며, 수십억 단위규모, 즉 중소기업형 아이템 평가에는 별도의 방법론이 사용되고 있다.

표 3. BOE Process의 분석 및 평가 결정요인[2]

결정요인 (Determinants)	평가레벨		결정요인의 특성	
	산업	사업	정량적	정성적
수요 요건 측면	시장규모	●	●	
	유효시장성		●	●
	소비자 트렌드	●		●
공급 요건 측면	투자자본		●	●
	기타진입장벽	●		●
	업계재구축 가능성		●	●
산업 전망	성장성	●	●	
	수익성		●	●
	신시장확출가능성		●	●
	산업라이프사이클	●		●
기술 요건	기술수준 및 격차	●		●
	기술발전 시기	●		●
정책 영향	정부지원 및 규제정책	●		●

주 : SRIC-BI 7단계 프로세스의 단계별 결정요인의 연구 및 분석을 통하여 새롭게 구성한 것임

BOE 방법론을 활용하여 세부산업분야를 평가하는데 있어 외적평가에는 수요측면, 공급측면, 산업전망, 기술요건, 정책영향의 5단계 프로세스를 개발·적용하였다. 산업레벨과 사업레벨에서의 연계평가, 정량적 특성과 정성적 특성을 가진 결정요인(determinants)의 평가(표 3)를 통해 기존의 다른 평가 방법론이 가지는 한계(표 4)를 보완하고자 하였다.

표 4. SRIC-BI 7단계 프로세스와 BOE 프로세스의 비교

항 목	SRIC-BI 7단계 프로세스	BOE 프로세스
산업평가	○	○
사업평가	x	○

3 새로운 방법론은 BOE(Business Opportunity Engineering) Process로 지난 2003년 KISTI가 국내 S사의 2010년 신규유망아이템 발굴사업의 일환으로 개발함. 현재 KISTI에서 미래유망아이템 발굴사업 및 평가방법론으로 활용하고 있음.

그러나 향후, 다양한 산업 및 다양한 평가주체의 현장응용에 따른 결과의 추적을 통한 BOE 방법론의 지속적인 보정이 필요하다.

2. 평가기준

제 1 단계 평가는 수요측면의 평가로 시장규모, 유효시장성 평가를 수행하고, 제2단계 평가는 공급측면의 평가로 투자자본, 업계재구축, 진입장벽 평가를 수행하였다.

수요측면의 결정요인은 [표 5]와 [표 6]과 같이 정량적 평가가 가능한 시장규모와 유효시장성 평가와 정성적 평가로 대변되는 소비자 트렌드 평가가 있다. 본 연구에서는 해당 세부산업/사업의 2010년 시장규모가 최대 2조 원 이상으로 예측될 경우 만점을 부여하였다. 0점 ~ 10점에 해당하는 시장규모 및 수익성 평가 등은 해당 산업 및 기업의 목표시장을 토대로 규모 및 성장성에 따라 차이를 둘 수 있다.

시장규모(0,2,4,6,8,10), LC(0,5,10) 등의 배점 체계가 상이한 점은 정량적 평가 및 정성적 평가의 정량화에 기인한 것도 있으나, 추후 지속적 연구에 따른 보정이 필요할 것으로 판단된다. 본 연구에서는 LC의 경우 성장기나 도입기, 성장기, 쇠퇴기라는 3단계 라이프사이클을 적용하여 계량화하고, 시장규모 및 성장성 평가의 경우 세부산업의 규모 및 성장성 분포를 고려하여 배점을 부여하였다.

표 5. 시장규모(2010)

0점	2점	4점	6점	8점	10점
500억 미만	~1천억	~5천억	~1조	~2조	2조~

유효시장성 평가는 공급자측면에서 독립된 세부산업, 유니버설컨셉, 기업분포 등의 평가요인을 고려하였다. 예를 들어 자동차산업(Output 지향형산업)의 경우 생산품목이 자동차 한가지로 유니버설 컨셉을 만족시킴으로써 3점을 부여할 수 있으나 실버산업(Concept 지향형산업)의 경우 주택, 자동차, 의료기기 등 다양한 분야에서

4 제조업 관련 산업의 경우 10%의 성장률이 만점이 될 수 있음. 즉, 해당산업의 이익률과 성장률은 관련 산업 및 기업의 심층분석과 다수의 전문가 brainstorming이 필수적임.

상품화가 가능하므로 유니버설 컨셉을 만족시키지 못하므로 1점을 부여할 수 있다.

표 6. 유효시장성(2010)

공급측면에서 독립된 세부산업의 수	유니버설 컨셉의 만족도	기업분포
1~3점	1~3점	1~3점

주 : 세가지 평가요인의 합으로 유효시장성을 평가함.

제 2 단계 평가인 공급측면의 결정요인으로는 [표 6]과 같이, 정량적 측면의 평가인 투자자본 평가와 정성적 측면의 평가인 업계 재구축 가능성 평가와 진입장벽 평가가 있다.

표 7. 공급자 측면의 결정요인들

투자 자본	산업 진입시 투자부담 없이 사업전개가 가능한.	10점
	산업 진입시 투자부담이 다소 있으나 사업전개에는 지장이 없음.	5점
	산업 진입시 투자부담이 상당히 큼.	2점
업계 재구축 가능성	혁신적 기술로 업계 재구축의 달성 가능성 매우 높음.	10점
	제품/판매형태에 혁신을 초래할 가능성 있음.	5점
	상품의 단순 개량, 개선	2점
진입 장벽	진입장벽이 없어 자유로운 진입 퇴출이 예상됨.	10점
	진입장벽의 강도가 다소 있으나 신규진입의 절대적 기준 아님.	5점
	진입장벽이 매우 강하여 신규진입 매우 어려움.	2점

주 : 평가기준에 따른 정성적 평가임.

제 3 단계 평가에서는 산업전망 평가로 성장성, 수익성, LC, 신시장 창출가능성을 평가하였다. 구체적으로는 2010년의 매출액을 기준으로 한 성장성, 업계 선두업체의 최근 3년간 영업 이익율을 기준으로 한 수익성 평가를 통한 추세분석, 산업의 발전단계 평가 및 신제품 창출을 통한 신시장 전망을 평가하였다.

표 8. 산업전망 결정요인(정량적 평가)

	10점	7점	5점	3점	0점
성장성	20%~	15%~	10%~	5%~	~5%
수익성	13%~	10%~	7%~	4%~	~1%

표 9. 산업전망 결정요인(정성적 평가)

LC	10점	5점	0점
신 시장 창출가능성	신제품, 서비스의 다수동경	신제품, 서비스의 동경	단순수요증가

제 4 단계 평가에서는 기술요건을 평가하였다. 마지막으로 제 5단계에서는 정책영향을 평가하였는데 정부인센티브 정책과 규제정책의 정성적 평가만을 결정요인으로 선정하여 해당 세부산업을 평가하였다. 이후 단계별 평가 결과를 다시 산업측면과 사업측면으로 나누어 평균을 구하고 포지셔닝하는 방식을 채택하여 상대적인 유망성을 비교분석하였다.

III. 디지털 콘텐츠 산업의 유망성 비교분석

1. 사업측면의 평가

외적 평가 5단계의 평가 결정요인 토대로 [표 10]에 나타난 바와 같이, 디지털콘텐츠 세부 산업을 산업측면과 사업측면으로 나누어 평가하였다.

이러닝의 경우 Biz 평균이 다소 높은 것은 한국적 특성을 반영한 것이라 판단되며, 이외 게임, 디지털 영상, 웹정보콘텐츠, 디지털 캐릭터 등이 사업측면에서 유리하게 평가되었다.

반면, 전자출판이나 디지털갤러리의 경우 유효시장성이 매우 높게 나타났는데 이는 디지털 출판이라는 독자적인 산업영역이 존재하는 것이 아니라 기존의 출판업계가 전략적 도구로써 점유할 수 있는 사업영역인 것에 기인한다.

디지털콘텐츠 산업이 Concept 지향적인 성격이 강하나 게임산업도 그 자체의 생산물로 하나의 사업영역을 형성하고 있고, 상위업체의 과점화 현상도 심화되고 있는 등, 공급자 측면에서의 유효시장성이 높은 것으로 나

5 세부 시장이 분할되어 있고 시장간 연계성이 낮아 실제로 특정 기업이 진출하여 점유할 수 있는 마켓웨어가 적은 경우가 있음. 이런 경우 시장규모만으로 유망성을 판단할 수 없으며, 실제로 기업이 진출하여 차지할 수 있는 유효한 시장을 평가할 필요가 있음.

타났다.

표 10. 사업측면(Business Side) 평가

구분	시 장 유효성	업계 재구축 가능성	신시장 창출 가능성	투자 자본	수익 률	Be 평균
게임	7.8	4	4	10	10	7.2
디지털영상	7.8	4	3	10	6	6.2
애니메이션	5.6	3	3	10	5	5.3
웹정보콘텐츠	3.3	7	7	10	4	6.3
이러닝	4.4	7	5	10	10	7.3
디지털음악	6.7	5	3	10	4	5.7
전자출판	4.4	7	3	10	2	5.3
디지털캐릭터	3.3	6	2	10	10	6.7

주 : 세부평가항목의 점수는 항목별 평가기준을 토대로 전문가들이 참여하여 작성한 것임. 세부평가기준은 특정(세부)산업의 평가사례(예 표 12) 시장유효성 평가를 제시하고 나머지 세부산업의 평점은 생략하도록 함.

공급측면의 요건인 투자자본의 경우 업체당 7억원에서 50억원 규모의 차이를 보이고 있어 타 산업과 비교하여 투자자본이 진입장벽으로 작용하지는 않을 것으로 판단되며, 업계재구축 가능성의 경우 다국적 기업이나 상위 소수 기업의 과점화가 심화될수록 재구축이 어려워 시장집중도가 낮을수록 재구축의 가능성이 높아질 것으로 나타났다.

표 11. 투자자본/업계재구축 가능성 평가사례(게임산업의 경우)

항 목	평점	내용
투자자본	10점	투자규모는 N사의 경우 7억원, A사의 경우 6억원 수준이나 중견기업의 경우 48억원 규모로 업체당 수십억원의 차이를 보이고 있음.
업계재구축 가능성	5점	상위 5개 업체의 과점화 심화로 신규업체의 업계재구축은 매우 어려운 상황

투자자본 평가의 경우, 가상의 업체가 가진 자금력을 기준으로 해당 시장에서 상위 업체(Leading company)의 투자자본을 비교하여 시장 진입시 소요되는 투자자본의 진입장벽 정도를 평가하였다. 본 연구에서는 대상기업이 존재하지 않으므로, 세부 산업군간의 비교를 통한 상대평가를 수행하며, 투자자본의 경우 동일하게 10점을 부여하여 전체 평가에서는 영향을 미치지 않도록 하였다.

표 12. 유효시장성 평가사례(게임산업)

항목	평점	내용
공급측면에서 독립된 세부산업수	2/3	<ul style="list-style-type: none"> 온라인게임, 모바일게임, PC게임, 아케이드 게임, 콘솔게임 등으로 세분화되어 있음. 인터넷 포털업체, 게임유통업체 존재되어 있음.
Universal Concept IUCI만족도	3/3	<ul style="list-style-type: none"> 기본적으로는 Dvd/oi 지향형 사업임.
기업분포	2/3	<ul style="list-style-type: none"> 상위 5개 업체가 전체 매출액의 80% 이상을 차지하고 있어 과점현상이 뚜렷해지고 있음.
유효시장성 지 수	7.8점	

신시장 창출 가능성의 경우 시장의 수익성과 수익성의 구조를 살펴보는 것으로, 디지털 캐릭터 산업이 단순수요기름 지속하는 반면, 웹정보콘텐츠는 인터넷으로부터 모바일, MP3 등 다양한 형태의 서비스로 인한 신수요가 창출될 것으로 나타나 비교적 높은 평가결과가 나왔다.

2. 산업측면의 평가

산업측면의 평가요인으로는 시장규모, 소비자 트렌드, 기타진입장벽, 정부정책, 성장성 요인이 있다.

산업측면에서는 디지털 영상이 높게 평가되었는데 이도 역시 한국적 특성을 반영한 사례라고 할 수 있으며, 애니메이션과 웹정보콘텐츠 부문도 비교적 높게 평가되었다. 디지털 영상과 애니메이션 산업의 평가점수가 높음에도 불구하고 진입장벽이 높아 신규업체의 사업화에는 어려움이 있는 것으로 나타났다. 그러나 디지털콘텐츠 세부산업은 모두 성장성과 시장규모가 높은 유망한 분야로써 낮은 평가된 영역은 신규업체의 관련사업 진출시 보완인자로써 전략수립에 활용할 수 있다(표 13)참조).

삶의 질과 인구구조 변화로 대별되는 소비자트렌드평가의 경우 이러닝과 웹정보콘텐츠가 비교적 높게 평가되었다. 예를 들어 게임산업의 경우 choice/자기중심, 학습, 레저/엔터테인먼트 측면에서 높은 점수를 받았으며, 반면 고령화나 인구구조의 변화에는 영향을 받지 않을 것으로 나타났다.

6. 2010년을 주도하는 메가트렌드로 Q&A과 인구구조

표 13. 산업측면(Industry Side) 평가

구분	시장 규모	소비자 트렌드	기타 진입 장벽	정부 정책 측면	성장성	InD 평균
게임	10	6.3	6	6	10	6.4
디지털영상	8	6.9	9	8	10	6.4
애니메이션	7	5.2	9	8	10	7.6
웹정보콘텐츠	10	6.7	6	5	10	7.5
이러닝	7	7.3	7	7	10	7.7
디지털음악	7	5.4	9	7	10	7.7
전자출판	5	6.0	7	4	7	5.6
디지털캐릭터	5	5.0	6	5	7	5.6

주 : 평가기준에 의거하여 평점을 부여한 것임. 시장규모 및 성장성은 성장성 평가이며, 기타진입장벽 등의 요인들은 정성적 평가임.

표 14. 소비자트렌트 평가 사례(게임산업)

구분		평점1	가중치	평점2	
QoL	가치	활정친화	1	2	2
		건강	1	2	2
		학습	3	1	3
	생활양식	편리성/스피드	2	2	4
		Choices/자기중심	3	2	6
		자극	3	1	3
	레지/엔터테인먼트	3	2	6	
인구 구조 변화	고령화	1	2	2	
	35~49세 중심 skill	1	2	2	
합 계		수요 트렌드 지수 6.3점			

주 : 3점 : A에 대한 수요니즈에 상당한 긍정적 영향
 2점 : A에 대한 수요니즈에 어느 정도의 긍정적 영향
 1점 : A에 대한 수요니즈에 긍정/부정의 영향이 없음.
 0점 : A에 대한 수요니즈에 부정적 영향

진입장벽 평가의 경우 시장 내의 경쟁강도, 공급자의 협상력, 수요자의 협상력, 기술요건 등의 기타 환경적 측면 등의 요소를 바탕으로 평가를 수행하였으며, 디지털 영상과 애니메이션 산업의 진입장벽이 높은 것으로 나타났다. 정책효과와의 경우, 다음과 같이 지원사항과 규제사항을 토대로 정성적으로 평가하였다.

표 15. 진입장벽 평가사례(게임산업의 경우)

항목	내용
7점	<ul style="list-style-type: none"> □ 수요자의 게임에 대한 질적 퀄리티에 대한 요구증가 및 협상력 증대 □ 게임당 개발비와 마케팅비 증가 □ 과점화 심화 □ 자금동원력이 우수한 업체들에 의한 대과제과 증가

표 16. 정책효과 평가(디지털 음악 산업의 경우)(1)

정책(점수)	지원 및 규제
6	<ul style="list-style-type: none"> □ 온라인 음악서비스 유료화로 과급고객 확대 및 이용자 체류시간 증대를 통해 포털업체의 추가적 성장 동인 제공 □ 그러나 저작권 및 저작인접권로 경쟁기준에 대한 협의 불충분, 음원신탁관리업체의 실질적 음원신탁가능 불가 등 제한요건 여전히 존재

성장성 평가의 경우 디지털 콘텐츠 산업 공히 수십퍼센트의 성장을 유지할 것으로 나타났는데, 전자출판의 경우, 상품화할 수 있는 콘텐츠가 한정되어 있으므로 다른 세부산업 분야에 비해서는 낮은 성장을 보일 것으로 전망되고, 디지털 캐릭터의 경우도 성장세가 주춤하고 있는 것으로 나타났다.

IV. 결론

종합하면, 8개 유망산업군의 산업 측면의 평균 점수와 사업 측면의 평균점수가 동시에 높은 영역이 상대적으로 더 우위에 있게 되며, 평가된 세부 산업군 모두 유망한 산업군으로 나타났다. 그러나 기업의 측면에서는 디지털 영상이나 게임산업과 같이 시장측면에서 높은 평가를 받은 사업군이 우선 비즈니스 모델의 발굴 대상이 될 수 있으며, 반대로 정부차원에서 육성 우선순위에 있는 유망한 산업은 디지털영상과 애니메이션 부문이 될 수 있다. 그러나 본 연구의 목적은 새로운 분석평가 프레임을 활용하여 유망성을 비교분석하는 것으로, 세부산업 모두 유망성을 보유하고 있는 것으로 나타났다.

향후 동 방법론의 활용결과에 따른 추적연구가 필요하며, 이에 따라 배점체계 등 본 방법론이 갖는 한계를 수정, 보완하는 부분은 추후의 연구과제로 남겨두고자 한다.

참고 문헌

- [1] 구창근, 김영록, 인터넷엔터테인먼트: 게임에 이은 또 다른 테마: 온라인 음악서비스 유료화 동원 증권 리서치센터, p.1, 2003(10).
- [2] 김은선, 고병열, 박창걸, 황규희, "기업의 성공적사업다각화를 위한 유망사업군 발굴 프로세스의 설계", 기술혁신학회 춘계학술대회 논문집, 기술혁신학회, pp174-191, 2005.
- [3] 김춘식, 디지털콘텐츠 사업전략 - 온라인 디지털콘텐츠 유통 네트워크 한국통신, 2003.
- [4] 노베타 유타카, 콘텐츠 비즈니스란 무엇인가, 황금가지, 2004.
- [5] 박세영, S/W 및 디지털콘텐츠 정보통신연구진흥원, 2004.
- [6] 박창걸, 김은선, 박동운, 성경모, 미래유망산업 선정 프로세스의 개발 및 체계화 KISTI, 2004.
- [7] 이용화, 2005년의 기술과 유망산업 예측, 삼성경제연구소, 1996.
- [8] 정보통신부, 2004년 디지털콘텐츠 산업 육성 정책, 2004.
- [9] 정보통신부, IT 신성장 동력 발전전략 디지털콘텐츠 산업 육성 계획(안), 2003.
- [10] 조영훈, 한국통신, 굿모닝신한증권, 2003.
- [11] 한국소프트웨어진흥원, 2003년도 국내 디지털콘텐츠 산업 시장조사 보고서, 2003.
- [12] 한국소프트웨어진흥원, 2003년도 국내 디지털콘텐츠 산업백서, 2004.
- [13] 한국소프트웨어진흥원, 디지털콘텐츠 산업 분류 체계에 관한 연구, 2004.
- [14] 홍종길, 캠펙코리아: 네트워크 통합업체에서 디지털방송 솔루션 업체로, 동원증권 리서치센터, 2002.
- [15] (주)씨네픽스, 3D 애니메이션 산업발전전략, 2003.

저자 소개

김 은 선(Eun-Sun Kim)

정희원



- 2001년 11월 : Strathclyde 대학교 (UK) (MBA)
- 1995년 8월 ~ 현재 : 한국과학기술정보연구원 기술이전실 근무, 산업정보분석팀 선임연구원

<관심분야> : 디지털콘텐츠 정책, 비즈니스 모델

박 동 운(Dong Un Park)

정희원



- 2002년 2월 : 서울대학교 도시공학과(공학석사)
- 2002년 4월 ~ 현재 : 한국과학기술정보연구원 산업정보분석팀 연구원

<관심분야> : 멀티미디어, 영상, 게임

박 영 서(Young-Seo Park)

정희원



- 1993년 2월 : Waseda 대학교(일본) 공업화학학과(공학박사)
- 2006년 2월 ~ 현재 : 한국과학기술정보연구원 산업무역부 근무, 산업정보분석팀 팀장, 책임연구원

<관심분야> : 디지털콘텐츠 정책