

제주지역 디지털 콘텐츠 문화산업의 선도기업 육성 방안

A Cultivation Policy of Leader Company in Digital Culture Contents Industry of Jeju Region

김민철(Min-Cheol Kim)

제주대학교 경영정보학과 조교수

김희철(Hee-Cheol Kim)

제주대학교 무역학과 교수

부창산(Chan-San Boo)

제주대학교 GIS센터 책임연구원

목 차

- | | |
|---|---------------|
| I. 서론 | IV. 육상방안 및 결론 |
| II. 디지털 콘텐츠 산업과 선도기업의 현황 | 참고문헌 |
| III. 제주지역 디지털콘텐츠 선도기업 육성
방안을 위한 AHP 분석 | Abstract |

Abstract

Now the one of problems of digital culture contents industry in Korean region is to focus only on small company in the related industry. So a plan for overcoming this is a cultivation of leading company in this industry. Thus, in this paper, we tried to make an importance level between the related industries including this leading company by the AHP analysis. For achieving the objective of this paper, first of all, this study yielded the relative importance between the industries as the quantitative values. As the result of this analysis, the important factor in this leading company is 'creation' factor and this paper proposed the basic results for cultivating the leading companies for the future time.

Key Words : Culture Contents, Cultivation of Leading Company, AHP(analytic hierarchy process)

I. 서론

21세기가 디지털경제(Digital Economy)라는 큰 범주 하에 문화 자체가 디지털화 되면서 미래의 새로운 유망산업으로 성장하고 있다. 이러한 디지털문화 콘텐츠 산업은 창의력, 상상력을 원천으로 하는 차세대 성장 동력이며, 1970년 중화학공업, 1990년대 반도체 산업에 이어 21세기 지식경제시대의 핵심 산업이라 할 수 있다(한국문화콘텐츠진흥원, 2006).

문화산업진흥기본법(제2조 및 시행령 제2조)에 의하면, 문화산업은 ‘문화상품의 개발·제작·생산·유통·소비 등과 이에 관련된 서비스를 행하는 산업으로서 영상, 음반·비디오물·게임물, 출판, 미디어, 디지털문화콘텐츠, 문화재, 캐릭터, 디자인, 광고, 공연, 미술품, 전통공예품 관련 산업, 기타 전통 의상·식품 등 대통령령으로 정하는 산업’을 망라하는 것으로 정의하고 있다. 이와 같이 디지털문화 콘텐츠 산업은 6T 중의 하나인 문화기술(CT)¹⁾과 문화산업을 연계시킨 산업이라 할 수 있다. 이러한 문화산업에서의 콘텐츠 산업기술은 문화를 활용하는 산업이라고 할 수 있으며, 디지털 미디어에 기반을 둔 첨단 문화예술 산업을 말한다.

이러한 문화콘텐츠 산업의 중요성²⁾에 비추어 볼 때 각 지역이 갖고 있는 독특한 문화 콘텐츠는 미래에 지역의 경제성장에 기여할 수 있는 잠재적 여건이 매우 크다고 볼 수 있다. 특히 문화산업의 디지털화는 높은 성장성과 수익성을 창출할 것으로 전망되기 때문에 세계 각국에서 전략산업으로 육성하고 있다(김종갑, 2002).

본 연구에서 초점을 두고 있는 제주지역의 경우, 문화관광산업이 기여하는 정도가 매우 높은 상황이며 제주지역의 침체된 지역경제 활성화를 위한 대안으로서 새로운 지역특화사업으로 산업 포트폴리오를 구성해야 할 시점에 놓여 있는 것이다. 즉, 새로운 지역특화사업으로서 제주지역의 경쟁우위요소에 부합하면서도 성공가능성이 높은 사업을 발굴해야 할 시점이라고 할 수 있다. 이와 관련하여 기존연구(김희철 외, 2005)에서 제시한 문화산업의 문제점 중 하나³⁾인 기업의 영세성을 극복하기 위한 방안으로서 문화콘텐츠 산업 내 선도기업의 육성을 들 수 있다. 특히 중앙정부와의 협조는 필요하지만 지나치게 의존해서는 안 된다는 점(신희권, 2003)에서 더욱 더 지역 내 선도기업의 중요성이 부각된다고 볼 수 있다.

그러나 아직까지 디지털콘텐츠산업의 시장규모는 절대적으로 협소한 상황이고 국내의 디지털콘텐츠 시장을 형성하고 있는 기업들의 규모도 매우 영세한 실정이다. 반면 해외 디지털콘텐츠산업의 흐름을 보면 거대기업군이 형성되어 시장을 리드해가면서 시장의 발전을 선도해가고 있다. 따라서 우리나라에서도 장기적인 관점에서 선도기업의 육성 발전이 산업발전의 현실적 과제로 등장하게 되었다(한국소프트웨어진흥원, 2004).

- 1) 문화콘텐츠기술(CT)은 좁게는 문화예술산업의 발전을 위한 디지털 기술, 넓게는 문화예술-인문사회학-과학기술 3분야의 공통부분을 다루는 학문이라고 정의하는 것이 타당하다고 봄. 이에 대한 자세한 정의 개념은 박상천(2002) 참조할 것.
- 2) 현재 제주지역은 디지털콘텐츠 및 문화산업을 전략산업으로 정하였으며 활성화를 위해 각종 정책이 필요한 시점임.
- 3) 제주지역의 경우 종사자 규모가 1~4명인 사업체가 90.6%로 제주지역 문화 산업체는 매우 영세한 실정임.

이와 같이 최근 우리나라의 디지털콘텐츠 산업을 세계적 수준으로 올리기 위한 방안으로서 대형 선도기업의 육성이 필요하다는 의견이 제시되고 있는 시점⁴⁾에서 이와 관련하여 본 연구는 지역 내 지식 기반 디지털 문화콘텐츠 산업의 육성방안 중 선도기업의 육성 방안을 마련하기 위한 중요한 고려 요소 등을 AHP 분석방법에 의해 분석하여 그 시사점을 제시하는데 연구목적이 있다.

II. 디지털 콘텐츠 산업과 선도기업의 현황

1. 디지털콘텐츠 선도기업 선행 연구 및 시장 동향⁵⁾

현재 국내에서조차도 디지털콘텐츠 산업 혹은 디지털콘텐츠 선도기업에 관한 기존 연구가 매우 미진한 상황이라 할 수 있다. 단지 여러 연구보고서에서 현재 현황을 보여주는데 그치고 있어서 본 절에서는 아래와 같이 관련 자료에 근거하여 시장 동향 위주로 제시하고자 한다.

국내 디지털콘텐츠 시장이 2007년에는 20조원으로 년 평균 38.7%씩 고속성장 할 것으로 보인다. 온라인 게임의 강세와 콘솔 및 아케이드 게임의 온라인화에 따라 게임분야의 고성장은 지속 될 것이며, 무선콘텐츠에 대한 수요도 실생활과 연계되어가며 지적재산권 보호 등을 위한 솔루션 시장이 급성장 할 것으로 예상되고 있다. 이중 제작 및 서비스업체 매출액의 비중은 63.25를 차지하며 유통 업체 매출액은 14.9%, 솔루션 업체 매출액은 21.9%를 차지하는 것으로 나타나고 있다(한국소프트웨어진흥원, 2004).

국내 디지털콘텐츠 시장은 전 세계적으로 가장 잘 발달해 있는 유무선 인프라를 기반으로 다양한 디지털콘텐츠 활용의 테스트베드가 되고 있으며, 특히 세계적으로도 앞서있는 무선인프라를 기반으로 하는 모바일 콘텐츠분야의 성장이 가장 빠르게 진행되고 있다. 또한 온라인 게임업체의 성장은 주목할 필요가 있는데, 확실한 수익모델을 갖고 있는 온라인 게임 서비스 업체들의 주식은 연중 상승하고 있으며, 일부 업체들의 경우 국내에서의 성공을 기반으로 해외 시장진출이 가속화되고 있다. 최근 국내 디지털콘텐츠산업은 년 평균 38.4%의 높은 신장세를 보이고 있으나, 그 규모면에서는 절대적으로 영세한 모습을 보이고 있다. 예를 들어, 국내 디지털콘텐츠 산업의 총 시장규모는 2.4조원(22억불)으로 AOL 타임워너 매출액 362억불(2000년도)의 6.1%에 불과한 상황이다. 세계 디지털콘텐츠 산업 시장규모는 2005년 약 1조 4,000억불로 IT 하드웨어 시장(약 1조 1,600억불)을 추월할 전망이다. 이에 비해 국내 디지털콘텐츠 산업의 2005년도 시장규모 전망치는 10조 5천71억원(95억불)으로 0.68%정도에 그치며, 2001

4) 제 5차 문화콘텐츠산업포럼, 국회, 2005.10.14

http://news.naver.com/news/read.php?mode=LSD&office_id=031&article_id=0000070435§ion_id=105&menu_id=105

5) 문화콘텐츠는 다른 분야와는 달리 디지털기술과 인터넷의 영향이 무엇보다도 크다. 문화산업분야는 인간의 창조와 지식이 집약된 분야인데, 인터넷과 디지털기술은 바로 이러한 창조와 지식분야에 있어 무엇보다도 큰 영향을 미치고 있기 때문이다(한국문화정책개발원, 2000) 따라서 본 연구에서는 디지털콘텐츠의 대부분이 문화콘텐츠 개념과 중복이 되므로 굳이 구분하지 않고 여기서는 혼용하여 접근함

년 말 기준으로 국내 디지털콘텐츠산업 매출액은 약 2.4조원으로 IT산업 전체 매출액의 1.6%에 불과하고, S/W산업 매출액 대비 약 20% 수준에 불과하다(정보통신산업협회, 2002)

한국기업 규모는 선진국 선도기업에 비하여 대단히 취약한데 국내 전체 기업들의 합계가 AOL 기업의 1/10도 되지 않는 규모를 차지하고 있다는 점(이정현 외, 2002)은 국내 선도기업의 집중적 육성이 필요성을 역설적으로 보여주는 것이라 할 수 있다.

위의 현황에서 보듯이 국내 디지털콘텐츠 산업의 전망은 매우 긍정적으로 볼 수 있으나 외국의 거대한 자본과는 달리, 국내 콘텐츠 기업들의 영세성이라는 특징이 발전의 가속도를 높이기 어려운 실정이다. 그러나 디지털콘텐츠 시장의 잠재성을 고려할 때 관련 선도기업을 체계적으로 활성화 시킨다면 디지털콘텐츠 산업 자체를 외국의 성공 사례와 비견될 수 있는 수준으로 높일 수 있을 것으로 보인다. 이와 관련하여 한국소프트웨어진흥원(2004)에서 제시하고 있는 디지털 콘텐츠 산업에서의 선도기업의 개념 및 특징은 다음과 같다.

첫째, 시장의 통찰력 관점에서는 성공적인 시장진입 요인을 정확히 인지하고 이를 전략적으로 추진하는 기업을 말하고, 둘째, 시장의 창출력 관점에서는 해당 시장에서 창의력, 기술력, 자본력, 유통망 등을 바탕으로 탁월한 매출액과 수익성 확보가 가능한 기업을 말하며, 셋째, 시장의 리더십 관점에서는 시장 창출력을 가지고 시장을 주도적으로 이끌어 나갈 수 있는 기업을 말한다. 즉 “창의력을 기반으로 과감하고 실패를 두려워하지 않는 도전정신과 끊임없는 연구개발로 시장지향 서비스역량으로 공격적인 마케팅을 하는 기업” 그리고 “창의적인 시나리오 기획과 감독 발굴 및 자금동원능력 확보하고, 원소스 멀티유스 전략을 성공리에 구사하며, 온라인기반의 커뮤니티 활성화를 통하여 뛰어난 창조적 능력과 상업화 능력을 확보한 기업을 선도기업”이라고 제시하고 있다.

위의 선도기업의 개념 정의에 맞춰 본 연구에서는 선도기업들의 진출이 활성화되기 위해 필요한 주요 고려 요소 및 산업 군을 제주지역에 한정하여 관련된 분석을 실시하고자 한다. 특히 제주지역의 경우는 이러한 콘텐츠 산업을 문화 분야에 적용함으로써 타 지역과 차별화되고 특화된 고부가가치적 산업으로 육성시킬 수 있을 것이다.

그러나 본 연구는 제주지역이 환경친화적인 IT산업의 육성과 더불어 콘텐츠 관련 대기업(현재 다음 커뮤니케이션의 본사 이전 등)의 유치를 적극적으로 추진 중에 있으며 이와 연계하여 이러한 선도기업의 유치와 연계된 사전 연구라고 볼 수 있다.

2. 디지털 콘텐츠 산업에서의 성공 요인⁶⁾

우선 콘텐츠의 경쟁력 강화를 위해서는 인력, 자본, 기술 등에서의 활발한 대외 교류와 제도개혁 추진, 정책 추진 부서 간, 규제기관 간 기능 혼선을 해소할 필요가 있다(구문모, 2003). 이러한 정책적 배려 하에 현재 국내 디지털 콘텐츠 분야에서 성공한 기업의 사례에 관한 심층적 분석과 이를 기반으로

6) 여기서 제시된 성공 요인은 본 연구자가 한국소프트웨어진흥원 연구와 연계하여 국내에서 성공 사례로 알려진 각 산업의 대표기업 혹은 대표적인 전문가를 대상으로 인터뷰한 결과(한국소프트웨어진흥원, 2004)에서 인용하였음

하는 신중한 육성 정책 마련이 필요한데 이와 관련하여 다음 표는 국내 주요 산업별·유형별 선도기업들을 전문가들로부터 조사하여 정리한 결과(한국소프트웨어진흥원, 2004)를 재인용하였다.⁷⁾

<표 1> 주요산업별·유형별 선도기업 사례

산업분류	제작. 서비스	유통	솔루션
게임	NCsoft, 그라비티, 웹젠 네오위즈, 넥슨닷컴, 안다미로	넥슨닷컴, 한빛소프트 그라비티	
디지털영상/ 방송	싸이더스	CJ 엔터테인먼트, 온미디어	
애니메이션	씨네픽스, 서울무비 선우ms 엔터테인먼트	손오공	
모바일콘텐츠	컴투스, 드림위즈	SK Telecom, KTF	신지소프트
이러닝	쓰리엠테크	SDS, 메가스터디, 사이버엠비에이, 에듀팜	메디오피아테크날리지, K1시스템
웹정보콘텐츠		NHN, 다음, 네오위즈	
디지털출판	북도피아 바로북닷컴		
음악콘텐츠	SM 엔터테인먼트 예당엔터테인먼트	빅스뮤직 소리바다, 오이뮤직	
디지털스토리텔링		스토리플레이	
캐릭터	씨엘코 엔터테인먼트 돌리나라	부즈엔터테인먼트	

다음은 콘텐츠 관련 산업의 성공요인(한국소프트웨어진흥원, 2004)을 표로 재구성하였다.

<표 2> 문화콘텐츠 산업의 성공 요인 요약표

산업	성공 요인
게임	<ul style="list-style-type: none"> - 창의력을 기반으로 과감한 시도와 끊임없는 연구개발 - 시장지향 서비스역량으로 공격적인 마케팅 - 외국의 문화를 반영, 게임의 현지화에 성공 - 온라인게임에서 애니메이션으로의 OSMU(One Source, Multi Use) 개념으로 성공 - 캐릭터가 일본, 필리핀, 말레이시아에서 젊은이들에게 환영을 받고 있음 - 디지털콘텐츠의 새로운 사회적, 경제적 문화 창조

7) 현재 시점에서는 수정이 되어야 할 것임

<p>디지털 영상방송</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 시장과 고객의 니즈를 읽는 좋은 영화배급 등 우수한 콘텐츠 기획 및 유통 관리능력 - 양질의 영화 제작협력업체 확보 - 영화제작(Production)에 대한 열정 - 실패를 두려워하지 않는 도전정신과 창의적인 시나리오 기획과 감독발굴 및 자금동원 능력 확보(프로젝트 및 소프트웨어 관리 능력 탁월) - 양질의 콘텐츠 확보와 막강한 자금력 확보
<p>애니메이션</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 특화된 전문성과 독창성 등 애니메이션 노하우와 유통력, 기술력 확보 - 양질의 3D애니메이션 제작, 기획력, 기술력 보유 - 글로벌 네트워크 확보 - 동종업계에서 탁월한 경영능력 발휘하고 있음 - 소스멀티유스 전략을 성공리에 구사 - 철저한 시장분석을 토대로 치밀하게 특화된 판매전략 구현 - 과감한 투자
<p>모바일 콘텐츠</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 해외 진출시 메이저통신사와 협약 - 양질의 게임개발 기술력, 창의적인 게임 기획력으로 성공 - 양질의 모바일 통신망 구축 운영 강점활용 - 마케팅, 콘텐츠제공업체(CP)관리 및 신규 항목 개발력 확보 - 최초의 게임엔진 및 솔루션 개발로 초기시장 장악 - 텔레콤 사와 우호적인 협력관계 유지와 주요통신사의 모바일 솔루션 주공 급자로서의 위상확보
<p>e-러닝</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 양질의 입시콘텐츠(최고 강사진 확보) 다량확보 - 입시관련 커뮤니티 운영 노하우 확보 - IT교육용 e-러닝콘텐츠의 개발력 우수 - 우수 e-러닝콘텐츠 개발협력업체 확보 - 게임식의 학습프로그램으로 어린이 학습시장 차별화에 성공 - 학부모의 교육정보 나눔터인 가베아카데미 운영으로 학부모 유아발달에 대한 학습방법을 전달, 활성화에 성공
<p>웹 콘텐츠 정보</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 인터넷이라는 정보공유매체를 활용하는 카페, 커뮤니티, 웹메일 할당 등 마 케팅전략, 기획력 발휘 - 대형포탈사이트 운영기술력확보 - 우수한 브랜드 창출 및 확보 - 정보 포탈과 게임포탈의 결합서비스로 차별화 구현을 통해 시장 리더로 발돋움 - 인터넷포탈의 정보제공에서 지식서비스라는 새로운 욕구를 부응하였음
<p>디지털 출판</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 장기적으로 디지털출판은 큰 성장이 예견되며 글로벌 시장에서 부가가치 창출이 예상되므로 출판 분야의 선도기업이 절실히 필요한 상황임 - 전자출판 Solution 표준화를 추구하고 전자도서관 구축에 정부의 지원을 받아 참여하고 있음 - 시장 미성숙
<p>음악 콘텐츠</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 자금력과 P2P방식을 활용한 음악콘텐츠 확보력 및 운영서비스 기술력확보 - MP3 마켓과의 전략적 연계관계형성 - 온라인기반의 커뮤니티 활성화 - 뛰어난 가수(음악콘텐츠)의 발굴, 기획, 개발, 마케팅 역량 발휘 - 자금동원 능력 등 뛰어난 경영능력 발휘

캐릭터	<ul style="list-style-type: none"> - 뛰어난 창조성(Creative) 능력과 상품개발(Merchandizing) 능력 확보 - 애니메이션을 통하여 아기공룡 캐릭터를 성공적으로 브랜드화 - 동리나라의 적절한 세계시장에서의 비즈니스와 마케팅 전략 구사 - OSMU 운영능력으로서 마케팅능력이 뛰어남
디지털 스토리텔링	<ul style="list-style-type: none"> - 스토리텔링을 제작할 수 있는 다양한 도구를 확보하고 있음 - 해외 전문가집단과의 글로벌 네트워킹

해외 디지털콘텐츠 산업 동향은 영화, 방송, 음반, 애니메이션, 게임 등의 분야에서 커다란 성장을 실현하고 있는 상황에서⁸⁾ 위의 국내 디지털콘텐츠 산업의 성공요인이 제시되었지만 해외사례와 비교해 볼 때 상당히 영세성을 면치 못함을 알 수 있다. 이러한 영세성을 타파하기 위해서는 해외 기업에 맞먹는 선도적인 기업이 육성이 사실상 필요하다고 할 수 있다.

디지털 콘텐츠 산업에서의 선도기업의 육성정책의 방향은 모든 콘텐츠산업 전체가 국제경쟁력을 갖추도록 할 수는 없기 때문에 국가자원의 효율적 배분을 위한 선택과 집중 전략을 구가하도록 주요 산업 군에 대해서 집중적으로 추진되어야 할 것이다. 또한 선도기업 육성정책은 선도기업과 중소벤처기업이 공생하는 모델로 추진되어야 한다. 정책적 뒷받침에 의해 선도기업의 육성 토양이 조성되면 선도기업은 중소벤처기업들의 창의력과 기술력을 끌어주고 그것을 바탕으로 하는 제품을 개발하도록 지원하여 국제시장에서의 부가가치를 창출하고 공유하도록 하는 산업의 토양이 마련되도록 정책이 추진되어야 한다(한국소프트웨어진흥원, 2004).⁹⁾

3. 제주지역 디지털 문화콘텐츠산업의 현황 및 특징

현재 고부가가치 문화콘텐츠산업의 육성은 국토의 균형적 발전뿐만 아니라 지역개발을 위한 노력의 일환이다.(한국문화콘텐츠진흥원, 2003) 또한 앞서 국내 콘텐츠 산업에서 선도기업의 필요성을 서술했지만 규모가 협소한 수도권 이외의 지역에서는 더욱 더 영세성을 면치 못하고 있는 것이 사실이다. 기존 연구(김희철 외, 2005)에서 제시한 바와 같이 제주지역 문화산업의 특징을 다음과 같이 정리할 수 있다.¹⁰⁾

첫째, 제주지역 문화산업 구성 분포를 보면 문화콘텐츠를 생산할 수 있는 소프트웨어 부문이 취약한 구조를 갖고 있다. 출판 산업에서 인쇄업, 서적, 잡지 신문 소매업이, 게임산업에서 컴퓨터게임방 운영업이, 음반 산업에서 음반 및 비디오물 임대업이 가장 높게 나타나고 있다. 이들 업종들은 사실상 문화콘텐츠와 별 관련이 없는 일종의 상품판매와 관련된 업종이고 이런 연유로 이미 만들어진 제품에

8) 해외사례는 이연정(해외 문화콘텐츠 선도기업 연구, 한국문화정책개발원, 2002) 참조할 것

9) 제주지역의 경우 중소벤처기업들이 매우 영세하여 이러한 벤처기업들을 이끌 수 있는 선도기업이 매우 필요하다고 볼 수 있음

10) 본 연구는 문화 산업 중 디지털 분야에 주로 초점을 두고 있으나 결국은 문화산업 자체의 기반이 필요하다는 측면에서 문화산업의 문제점을 제시하고 있음

대한 판매가 제주지역 문화산업의 주축임을 알 수 있다. 다시 말해 이는 문화콘텐츠를 생산할 수 있는 소프트웨어 즉, 문화콘텐츠 부문이 취약하다는 점을 말해주고 있는 것이다. 특히 게임산업에서는 게임물 제작 및 복제업종이 전무한 상태다.

둘째, 제주지역의 고유한 전통문화가 체화된 문화콘텐츠가 나타나지 않고 있다. 제주지역에서 가장 비중이 높은 출판, 게임산업은 제주지역의 강점을 가질 수 있는 업종이라고 볼 수 없다. 이러한 출판이나 게임산업은 도시지역이면 어디에나 입지할 수 있는 업종이다. 제주지역이 갖고 있는 자연환경, 문화적 자원이나 정체성에 근거한 문화산업은 많지 않은 실정이다.¹¹⁾

셋째, 제주지역 문화산업 종사자별 규모로 보면 1~4명인 사업체가 90.6%로 나타나고 있어 매우 영세함을 보여주고 있다. 자본규모가 영세한 산업은 세계화에 따른 자유경쟁시장 하에서 경쟁력이 취약할 수밖에 없게 된다.

제주지역 문화산업의 문제점을 정리해보면, 문화산업의 주체인 문화산업(게임, 영화, 음반 등)제작업체가 없다는 점, 즉 문화콘텐츠 기반의 업체가 없다는 것이고, 제주 고유의 전통 즉 제주문화가 체화된 콘텐츠 상품이 많지 않고, 그리고 문화산업 종사자들이 매우 영세하여 경쟁력에 있어서 불리하다는 것이다.

그러나 문화산업에 대한 경제적 잠재력은 제주지역의 문화산업에 투자 시, 소득유발효과, 고용효과와 진후방 연쇄효과 등이 강한 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났으며 따라서 보다 적극적인 투자와 적극적인 문화산업의 육성이 요구된다(김희철 외, 2005). 이러한 산업적 상황에서 상기와 같은 문제점들을 보완하고 제주문화콘텐츠 산업을 한 단계 높이기 위한 방안으로서 선도기업 육성의 필요성이 매우 절실하다고 보여 진다.

Ⅲ. 제주지역 디지털콘텐츠 선도기업 육성 방안을 위한 AHP 분석

1. 분석 방법 개요

본 연구에서는 가치사슬모형 및 계층적분석과정(AHP) 방법을 활용하여 선도기업의 육성을 위한 요인 및 필요한 산업 군을 분석하고자 한다.

가. 가치사슬모형

본 연구에서는 디지털콘텐츠 산업의 분석의 틀로 사용되고 있는 가치사슬(value chain)¹²⁾ 모형에서

11) 최근 중소벤처기업들이 제주고유문화 콘텐츠를 생성하고 비즈니스를 시도하는 과정에 있으므로 향후 발전 잠재력이 있다고 사료됨

제시된 활동들을 다음에서 사용되는 AHP 분석모형의 고려 요소로 활용하고자 한다. 특히 지역별 특성화 전략과 문화산업의 가치사슬 구조를 고려하여 장기적으로 지역문화산업의 경쟁력을 높이는 방향으로 지역문화산업의 클러스터의 건립 및 정부의 지원방향을 충분히 고려할 필요가 있다(이병민, 2003). 이러한 가치사슬의 개념은 포터(1985)가 기업의 경쟁력을 실현시키기 위해 요구되는 활동들을 분석하기 위해 처음 도입되었다. 디지털콘텐츠 산업에서 가치사슬은 창의적인 아이디어로부터 공공이나 소비자에 이르는 영역까지 포괄한다. 즉 가치사슬은 창작에서부터 개발, 재가공, 유통 및 소비자 접촉 등 모든 단계를 의미한다.¹³⁾

창작부문은 인간의 아이디어를 기초로 이미지, 텍스트, 이야기, 음악, 소리 및 디자인 등의 창의적인 문화예술적 소재들을 만들어 내는 기초분야이자 제조업으로 말하면 R&D 분야에 해당한다고 볼 수 있다. 개발부문에서 개발행위는 산업의 전 과정에서 일어날 수 있고, 콘텐츠의 생산이나 제작단계로 해석할 수 있다. 재가공 부문은 제작된 콘텐츠를 모아 상품이나 서비스 형태로 편집·재가공하여 마케팅을 통하여 다양한 유통채널에 공급하는 콘텐츠의 상품화가 본격적으로 이루어지는 단계라 볼 수 있다. 유통부문은 문화상품이나 콘텐츠를 원제작자로부터 텔레비전, 영화, 인터넷 등의 매체수단을 통하는 것과 오프라인을 사용하여 소비자가 경험하게 되는 지점에 이르기까지 순환되는 영역을 가리킨다. 소비자접촉은 가치사슬의 최종단계로써 상품의 가치가 결정되는 영역으로 전 가치사슬에서 가장 중요한 역할을 담당한다.¹⁴⁾

나. AHP(Analytic Hierarchy Process)

본 보고서에서는 디지털콘텐츠 선도기업이 갖추어야 할 주요 요인들 간의 중요도를 산출하기 위하여 AHP 방법을 활용한다. AHP는 객관적인 요인 이외에 전문가에 해당하는 담당자의 주관적 요인을 반영하기 위해 기존의 계량적인 방법보다는 객관적 및 주관적 요인을 함께 고려할 수 있다는 이점이 있다. 보통 현실적으로 실무에서는 이론적인 문제를 그대로 도입하는 데는 어려움이 있으며 여러 가지 기준에 의해 의사결정을 하는 경우가 많게 된다. 따라서 AHP에서는 계층구조의 형성, 쌍대비교(Pairwise Comparison)구성, 우선순위 관계를 제시함으로써 의사결정자의 의사결정 활동을 효율적으로 수행할 수 있도록 지원하는 것이다(Saaty, 1980).

이와 같이 AHP를 통하여 선정된 산업 별로 가치 사슬 요인 중에서 중요한 순서대로 산출되어 어떤 요인을 집중적으로 육성시켜야 할지에 대한 논의의 근거가 될 것이다. 다음의 그림은 앞서 제시된 가치사슬 요인에 근거하여 분류한 계층구조를 보여준다¹⁵⁾. 또한 각 대안은 한국소프트웨어진흥원에서 분석한 산업 군인 온라인게임, 모바일콘텐츠, e-learning, 디지털영상·방송 등의 분야¹⁶⁾를 중심으로 분석한다.

12) 가치사슬(value chain)이란 공급(supply side)에서부터 소비단계(demand side)를 거치는 동안 어느 한 산업이나 기업의 부가가치가 창출되도록 하는 활동들의 연결된 집합을 의미함

13) AHP 설문지상에서 가치사슬 요소 정의를 제시하였음

14) 각 가치사슬별 제주지역의 문화산업 육성방안은 김희철 외(2005) 참조할 것

15) 한국소프트웨어진흥원(2004)의 연구에서는 각 산업별로 가치사슬요인간의 중요도를 비교했지만 본 연구에서는 제주지역에 한정하여 각 산업별, 대안들 간의 중요도를 산출하였다. 특히 향후 새로운 산업을 고려할 때 쉽게 기존 모형에 삽입할 수 있도록 대안들 간의 상대비교가 아닌 절대비교를 실시하였음



[그림 1] AHP 모형도

2. AHP에 의한 요인 간 및 산업 간 우선순위 선정

가. 우선 순위 선정 절차에 따른 결과

1) 모델의 설정

위에서 도출된 요소들을 토대로 계층 구조를 설정하며 이 단계에서 판단기준 들의 분류와 관계설정을 어떻게 할 것인가가 매우 중요한 바, AHP 분석의 전 과정 중 가장 많은 시간과 노력을 기울여야 할 부분이다. 이 AHP 분석에서는 앞서 제시된 가치사슬모형 기준에 맞춰 최종 모델을 설정하였다.

2) 쌍대비교를 통한 요소들의 평가

AHP 분석의 목적은 제주도 내 우선적으로 육성시켜야 할 선도기업이 속한 산업 별 우선순위 및 이러한 순위를 결정하는데 필요한 요인 간 중요도를 산출하고자 한다. 이러한 요소들의 평가를 위해 2007년 2월 10일에서 15일까지 제주지역 내 문화콘텐츠 관련 전문가(산·학·연 포함) 17명을 대상으로 AHP 전문가 설문을 실시하였다.

3) 논리적 일관성 검증

쌍대비교를 통한 요소들의 평가결과를 통합하기 전에 각 의사결정 참여자의 판단에 대한 타당성에 대한 검증이 필요하다. 이러한 논리적 일관성은 특정 기준에 대한 비교 대상이 3개 이상 일 경우 검증

16) 이는 시장성장성 및 국제경쟁력이라는 측면을 고려하여 제시하였고 본 연구에서는 단지 이러한 선정된 산업을 모형에 삽입함으로써 향후 새로운 산업 군을 고려할 수 있는 절대비교 가능한 AHP 모형을 수립하는데 목적이 있음. 따라서 향후에 제주지역에서 고려하고 있는 산업 군이 있다면 이를 본 연구에서 제시된 AHP 모형에 삽입하여 추가 분석을 실시할 수 있음

이 가능하며, 비일관성비율이 0.1보다 높으면 응답자(의사결정자)의 판단이 논리적 일관성을 결여하고 있는 것으로 간주하게 된다. 본 연구에서는 일관성지수가 0.1이 넘지 않도록 조정하였다. 분석 소프트웨어로 Expert Choice 11을 사용하면서 이러한 일관성지수를 자동 조정하도록 하였다.

4) 통합 판단결과 도출¹⁷⁾

가) 1차 판단기준들에 대한 평가

다음과 같이 “주 활동”이 78.0%의 가중치로 더 높은 판단기준으로 나타났으며, “보조 활동”이 22.0%로 나타났다. 즉 상대적으로 창작, 제작 및 가공, 유통, 마케팅이라는 기본 활동이 중요한 것으로 나타났다.



[그림 2] 1차 판단기준에 대한 평가 결과¹⁸⁾

나) 2차 판단기준들에 대한 평가

다음으로 1차 판단기준 각각에 대한 2차 판단기준들의 상대적인 중요도는 다음과 같이 도출되었다. 우선 “주 활동”에 대한 2차 중요도는 다음과 같이 도출되었는데 “창작”, “마케팅”이 주요 요인이고 “제작 및 가공”, “유통” 순으로 나타났다. 따라서 제주지역 내 선도기업이 갖추어야 할 주요 활동 중 가장 중요한 것은 “창작”과 “마케팅” 능력을 갖고 있어야 함으로 알 수 있다.

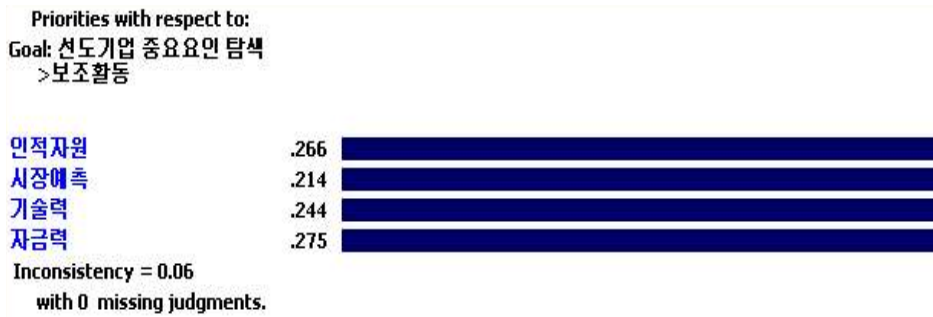


[그림 3] “주 활동” 요인 간 중요도 결과

17) 모든 일관성지수가 0.1 이하이므로 설문지의 신뢰성을 보장할 수 있었음

18) Expert Choice 소프트웨어에서 결과치로서 제시된 그림을 삽입함

“보조 활동”에 대한 2차 중요도는 다음과 같이 도출되었는데, “자금력”, “인적자원”, “기술력”, “시장 예측” 순으로 중요한 요인임을 알 수 있다. 그러나 각 요인 간 중요도 차이가 없어서 해석상의 주의가 필요할 것으로 판단된다.

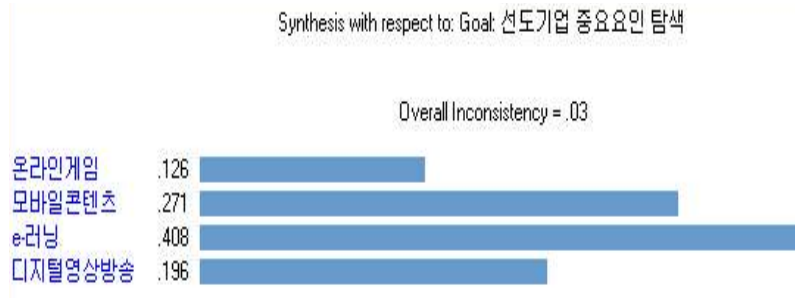


[그림 4] “보조 활동” 중요도 결과

다) 대안 간 평가

아래와 같이 본 연구에서는 앞서 제시한 바대로 4가지 디지털콘텐츠 분야를 선정하여 위의 중요도에 의거한 대안 간 중요도를 산출하였다.

즉 아래 그림과 같이 제주지역에서는 e-러닝 분야 및 모바일콘텐츠 분야가 선도기업이 속한 분야로 중요함을 알 수 있었다.



[그림 5] 분야 간 선호도 결과

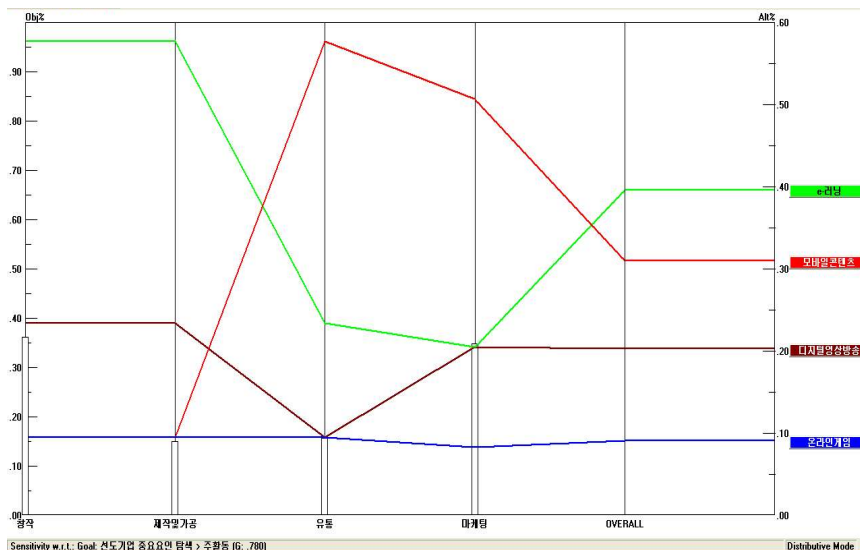
나. 분야 간 우선순위 선정 관련 추가 정보를 위한 민감도 분석¹⁹⁾ 및 대안 삽입

앞서 제시된 선정 기준들의 중요도의 변화가 최종 결과에 미치는 영향을 살펴 보기위해 민감도 분

19) 시나리오 분석이라고도 함

석을 수행하게 된다. 이를 통해 의사결정과정의 합리성을 향상시킬 수 있을 뿐만 아니라 탈루나 오류의 발견, 수정 및 신중한 판단으로 의사결정결과에 대한 확신과 설득력을 제고할 수 있게 된다. 이러한 민감도 분석은 1, 2차 선정기준 모두 대하여 실시할 수 있으나, 여기서는 분석 결과 중요도가 가장 높게 나타난 “주 활동” 내 판단기준에 대하여 대안들의 선호도 변화를 살펴본다.

아래 그림에서 볼 수 있는 바와 같이 “마케팅”의 중요도가 현재보다 높아지면, 최종적으로는 “e-러닝” 분야보다는 “모바일콘텐츠”가 더 중요해질 수 있다는 것을 의미한다. 이런 방법으로 각 주요 요인의 중요도가 달라지면 각 대안 간 중요도가 변화함을 알 수 있다. 이러한 결과는 향후 디지털콘텐츠 산업 분야의 변화 및 주요 정책 요인이 변화할 때 추가적인 분석이 가능함을 보여주는 것이다.



[그림 6] 민감도 분석

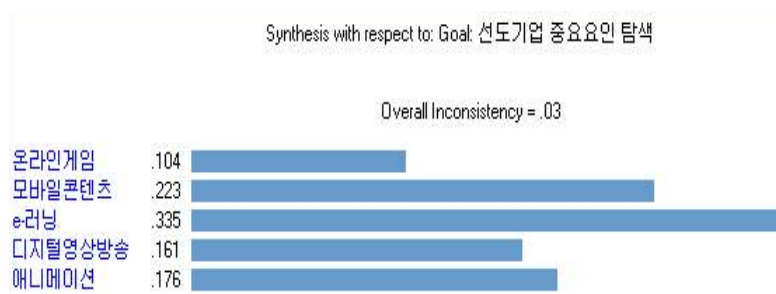
또한 다음과 같이 제주지역 내 디지털콘텐츠 산업에 대한 환경이 변하고 이에 따라 선정 기준 및 대상 기관이 수정될 상황이 될 때 다음 내용 및 그림과 같이 동태적으로 AHP시스템을 통하여 수정 보완할 수 있게 된다.²⁰⁾ 즉 대상 분야가 제외되거나 새로운 분야가 추가로 삽입될 때는 다음 그림과 같이 넣을 수 있도록 시스템화하여 환경 변화에 맞추도록 할 수 있다.

20) 본 분석에서는 선정된 분야들이 항상 고정적으로 우선 순위를 유지한다고 가정하지 않고 여러 가변적인 요인에 따라 여러 결정 대안들이 수정 보완될 수 있도록 하는데 목표를 두어 기존의 정태적인 연구에서 벗어나 동태적인 연구를 제시함으로써 향후 관련 기관에서 정책을 세우고 입안할 때 활용할 수 있는 여지가 있도록 하였음

높다		보통이다				낮다	
1 (1.000)		2 (.405)				3 (.164)	
Distributive mode	RATINGS	RATINGS	RATINGS	RATINGS	RATINGS	RATINGS	RATINGS
Alternative	주활동 창작 (G: .278)	주활동 제작및가공 (G: .114)	주활동 유통 (G: .119)	주활동 마케팅 (G: .269)	보조활동 인적자원 (G: .059)	보조활동 시장예측 (G: .047)	보조활동 기술력 (G: .054)
<input checked="" type="checkbox"/> 온라인게임	낮다	낮다	낮다	낮다	높다	보통이다	보통이다
<input checked="" type="checkbox"/> 모바일콘텐츠	낮다	낮다	높다	높다	낮다	낮다	보통이다
<input checked="" type="checkbox"/> e-러닝	높다	높다	보통이다	보통이다	높다	높다	높다
<input checked="" type="checkbox"/> 디지털영상방송	보통이다	보통이다	낮다	보통이다	낮다	높다	보통이다
<input checked="" type="checkbox"/> 애니메이션	보통이다	보통이다	보통이다	보통이다	보통이다	보통이다	보통이다

[그림 7] AHP 시스템에서 추가 분야가 삽입되는 과정

위 그림에서 선정된 분야에서 추가로 가상의 분야(예를 들어 “애니메이션”)에 대한 평가를 전문가들의 합의에 의해 결정이 되면 우선순위를 기존 선정된 분야 군과 비교가 가능하게 된다.²¹⁾



[그림 8] AHP 시스템에서 추가 분야가 삽입되어 중요도가 변화되는 과정

위 그림에서는 새로운 분야(여기서는 “애니메이션”)가 삽입되어 중요도가 달라지는 결과를 보여주고 있다.

본 연구에서는 위의 분석 결과에서 보여주듯이 지역 내 선도기업이 속한 산업들 간의 중요도를 도출하였다. 그 분석 결과 “주 활동” 중 제주지역 내 디지털콘텐츠 산업 내 선도기업이 갖추어야 할 주요 활동 중 가장 중요한 것은 “창작”과 “마케팅” 능력을 갖고 있어야 함으로 알 수 있었다. 이는 선도기업이 제주지역 내 영세성을 극복하기 위한 첫 번째 주요 요인으로 “창작”과 “마케팅” 능력을 보유한 선도기업이 우선적으로 육성되어야 함을 알 수 있었다.

21) 본 분석에서는 추가 삽입된 “애니메이션” 분야의 평가를 모두 보통으로 가정함

IV. 육상방안 및 결론

최근 지역경제에 있어서 지역산업의 미래 성장 동력으로써 지역에 적합하고 유망한 산업을 육성해야 한다는 것에 대한 필요성이 강조되고 있다. 이러한 측면은 기존연구에서 살펴보듯이 디지털 콘텐츠 문화산업의 경우 경제적 파급효과 및 그 잠재성이 매우 높다는 점과, 특히 본 연구에서 초점을 두고 있는 제주지역의 경우, 문화관광산업이 지역경제에서 차지하는 비중이 매우 높기 때문에 문화관광 분야와 연계된 디지털콘텐츠 산업의 육성에 대한 필요성 절실하다는 점을 뒷받침해주고 있다. 이와 관련하여 제주지역이 안고 있는 문화산업의 문제점 중의 하나인 관련 기업의 영세성을 극복하기 위한 방안으로서 선도기업의 육성을 들 수 있다. 특히 중앙정부와의 협조는 필요하지만 지나치게 의존해서는 안 된다는 점에서 더욱 더 지역 내 선도기업의 중요성이 부각된다고 볼 수 있다.

본 연구에서는 이러한 연구 배경 하에서 이러한 선도기업이 속한 산업들 간의 중요도를 도출하고자 하였다. 이를 위하여 가치사슬모형에서 제시되는 주요 요인 간의 중요도를 산출하였고 이에 근간하여 각 선도기업이 속한 각 산업들 간의 중요도를 산출함으로써 선도기업의 육성을 위한 기초 결과를 제시하였다.

분석 결과 “주 활동” 중 제주지역 내 디지털콘텐츠 산업 내 선도기업이 갖추어야 할 주요 활동 중 가장 중요한 것은 “창작”과 “마케팅” 능력을 갖고 있어야 함으로 알 수 있었다. 이는 선도기업이 제주지역 내 영세성을 극복하기 위한 첫 번째 주요 요인으로 “창작”과 “마케팅” 능력을 보유한 선도기업이 우선적으로 육성되어야 함을 알 수 있다. 또한 이러한 ‘창작’은 결국 인력 양성이라는 기초가 뒷받침되어야 할 것이다.

결국 문화콘텐츠 산업의 향후 잠재성을 고려할 때 현재 지역 내 영세한 기업으로 형성되어 있는 문화콘텐츠산업 수준을 높여야 하며, 이러한 수준을 높이기 위한 방안으로서 문화콘텐츠 선도기업의 육성이 절실하다는 점이다. 이와 연계하여 우선 지역 외부에 있는 우수한 기업 중 제주 지역 내 경쟁력 있는 기업을 유치하고 동시에 지역 내 문화콘텐츠 관련 중소벤처기업과 전략적으로 동시에 발전하는 전략적 제휴 등이 필요하다고 볼 수 있다.

현재 제주지역은 중소 CP(Contents Provider)에 해당되는 기업들은 어느 정도 기본적 생산 및 제작 능력이 갖춰져 있다고 볼 수 있다. 앞서 분석된 결과와 같이 선도기업은 이러한 중소 협력업체의 우수한 소재 발굴을 지원하고 개발 후 소비자 시장을 겨냥한 마케팅을 지원할 수 있어야 한다. 또한 선도기업은 분야별 독특하고 제주지역적인 고유한 콘텐츠를 세계시장에 알릴 수 있는 기회를 제공해야 하며 이러한 마케팅 역할을 해외 시장에 맞춰 집중해야 한다.²²⁾

특히 원민관 외(2004)가 제시한대로, 통상적으로 지역 내 중소기업들의 영세성이 강하므로 디지털 문

22) 현재 제주지역에는 다음커뮤니케이션이 그 역할을 수행하고 있다고 사료되며 이러한 선도기업들이 많이 유치되고 활성화되어야 세계적인 문화콘텐츠 지역이 될 것임

화콘텐츠의 해외 진출이나 미미한 자본을 극복하기 위해서는 정부의 지원이 중요한 요인이지만 현실적으로 쉽지 않은 상황에서 지역 내 선도기업이 이러한 문제점을 집결하여 해결할 수 있는 방안도 필요할 것이다.

그러나 본 연구는 실제 육성시켜야 할 선도기업을 제시하지 않고 단지 선도기업과 관련하여 어떤 고려 요소가 중요한지와 문화콘텐츠 산업 중에서 어떤 분야를 우선적으로 선도기업으로서 육성시켜야 하는지에 대해 제시하였다. 또한 구체적인 육성 방안에 대해서는 제시되지 않았는데 이는 개인적 연구에 한정하기 보다는 관련 전문가들(산·학·연)의 심도 있는 브레인스토밍 및 해외 사례 연구들이 추가적으로 실시되어야 할 것이다.

참 고 문 헌

- 구문모, “선진도약을 위한 국내 문화산업의 발전과제”, 산업경제정보, 산업연구원, 2003.
- 김종갑, “디지털기술의 발전과 문화콘텐츠산업의 동향”, 재정정책논집 제4집 제1호, 2002, pp.3-19.
- 김희철·김민철, “수출전략으로서 지식기반 지역 문화산업 활성화 연구”, 문화무역연구 제5권 제2호, 2005.
- 박상천, “Culture Technology와 문화콘텐츠”, 한국언어문화 제22집, 2002, pp.5-28.
- 신희권, “지방정부 문화산업정책의 가능성과 한계”, 사회과학연구 제14권, 2003, pp.173-194.
- 원민관·이호건, “문화콘텐츠의 원소스 멀티유즈를 통한 수출활성화 방안”, 통상정보연구 제6권 제3호, 2004, pp.297-318.
- 이병민, “지역 문화산업의 발전방향과 정책과제”, 국토논단, 2003, pp.53-63.
- 이연정 외, 해외 문화콘텐츠 선도기업 연구, 한국문화정책개발원, 2002.
- 문화산업진흥기본법, 제2조 및 시행령 제2조
- 한국소프트웨어진흥원, “디지털콘텐츠 선도기업(군) 육성 방안 연구”, 2004.
- 한국문화정책개발원·정보통신정책연구원, “문화콘텐츠산업 진흥 방안”, 2000.
- 한국문화콘텐츠진흥원, “문화콘텐츠산업 2005년 동향 및 2006년 전망”, 2006.
- 한국문화콘텐츠진흥원, “지역문화콘텐츠 산업 활성화와 정책 과제”, 2003.
- <http://www.expertchoice.com>
- <http://www.kocca.or.kr>
- <http://www.mct.go.kr>
- <http://www.software.or.kr>
- Porter, E. M., "Competitive Advantage: Creating and Sustaining Superior Performance, Macmillan, Inc. 1985.
- Saaty, T.L., The Analytic Hierarchy Process, McGraw-hill, 1980.