

**특 집**

## 멀티미디어산업 육성 계획

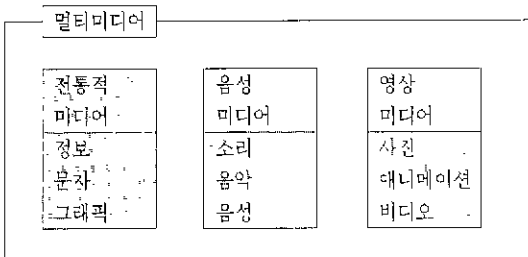
### 석 제 범<sup>†</sup>

❖ 목	차 ❖
1. 멀티미디어 개요	3. 세부시책
2. 멀티미디어 관련 동향	4. 멀티미디어 산업단지 조성계획

### 1. 멀티미디어 개요

#### 1.1 멀티미디어의 정의

멀티미디어를 일률적으로 규정하기는 어렵지만 문자, 음성, 음악, 그래픽, 사진, 애니메이션, 영상 등의 다양한 정보형태가 통합되어 생성·전달·처리 되도록 하는 시스템 및 서비스라 할 수 있다.



#### 1.2 멀티미디어의 특성

이러한 멀티미디어의 특성으로는 여러가지가 있는데 먼저 문자, 음성, 영상 등 다양한 정보를 동시에 표현하는 동시성과 다양성을 들 수 있다.

또한 사용자와 기기가 상호작용(Interaction)할 수 있어 사용자가 원하는 시간에 원하는 형식으로

보고 듣고 느낄 수 있으며, 다양한 정보를 효과적으로 가공, 처리, 전달하기 위해 디지털 방식을 채택한다.

#### 1.3 멀티미디어의 영향

멀티미디어가 본격적으로 구현되면 정보통신기술을 감성화·인간화시켜 논리적 정보 뿐만 아니라 감성적 정보까지 전달하게 된다.

즉, 영상, 음성, 음악 등 다양한 매체를 이용하여 정보 이용형태가 변화하게 된다. 따라서 종래에 비하여 정보전달이 매우 효과적으로 이루어져 일반인들이 접근하기 쉽고 편리하게 되며, 이용자 요구에 적합한 정보를 제공할 수 있고, 종합매체의 사용으로 의사전달 효율이 높아진다.

또한 종래 분리되어 있던 정보처리, 통신, 방송, 언론, 예술 등이 경계가 미약해지며 상호 융합되는 경향이 있어 산업, 문화환경이 급변하게 된다.

그리고 인간과의 접속기술(Human Interface)과 이를 지원하기 위한 시스템의 고성능화에 따라 문자·음성·영상인식 및 합성, 자연어 처리기술 등 새로운 기술의 발전을 촉진하게 된다.

#### 1.4 멀티미디어 실현의 배경

멀티미디어가 실현된 것은 정보통신기술의 발전과

<sup>†</sup> 정 회 원 김보통신부 정보통신정책실 기술기획과 사무관

서비스 수요의 고도화에 따른 것이다.

공급측면에서 정보통신기술의 발전(Technology Push)으로는 음성인식 및 음성합성, 동화상처리, 손으로 쓴 글씨인식 등 대체 처리기술의 발전, 고해상도.고색상의 모니터, 터치 스크린, 스캐너, 펜 입력장치 등 자료 입출력 기술의 발달, 486, Pentium 등 고성능 상용 마이크로 프로세서, 영상처리 칩 등 컴퓨터 성능 향상, CD-ROM, 대용량 메모리 반도체, 하드 디스크 등 자료저장장치의 발달을 들 수 있다.

수요측면에서(Demand Pull) 보면 접근하기 쉽고 편리한 정보이용 환경에 대한 요구 증대로 컴퓨터에 대한 지식이 없는 일반인도 사용하게 되었고, 의사 전달의 효과 향상에 대한 요구 증대로 영상, 음성 등을 컴퓨터에서 구현하게 되었으며, 새로운 전달매체에 대한 요구 증대로 대화형 서비스, 전화망을 이용한 영상서비스 등이 출현하게 되었다.

### 1.5 멀티미디어의 구현

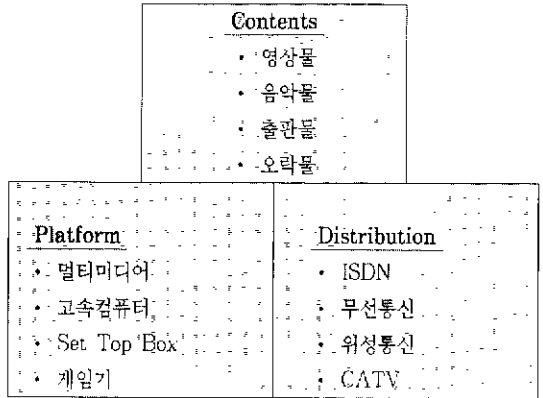
멀티미디어의 구현을 위해서는 멀티미디어 성능을 갖는 새로운 멀티미디어 시스템을 개발하여야 하는데, 이것은 인간이 사용할 수 있는 멀티미디어 내용물(Contents), 멀티미디어 성능을 갖는 새로운 기기 및 기반 S/W(Platform), 멀티미디어를 지원하는 통신서비스(Distribution)로 이루어진다.

새로운 멀티미디어 시스템을 개발하지 않고 기존 정보시스템을 멀티미디어 성능을 갖도록 부가적 성능을 향상시키는 방법도 있는데, 여기에는 컴퓨터를 음향기기, 영상기기 등과 연결할 수 있는 보드류(Upgrade Kits), 멀티미디어를 활용할 수 있게 하는 주변기기류(CD-ROM Drive 등), 기존 통신회선을 활용할 수 있는 기술(ADSL 등)이 해당된다.

### 1.6 멀티미디어 산업의 분류

멀티미디어 산업은 여러가지로 분류될 수 있는데, 제품 내용에 따라 TV계열( CD-I, Video CD, Set Top Box 등 ), 컴퓨터계열 (멀티미디어 PC, 멀티미디어 S/W 등 ), 주변기기(Sound Card, Video Card, CD Drive 등 ), 소프트( 타이틀, 영상물, 음

악물, 출판물, 오락물, 멀티미디어 DB 등 ), 통신계열( 화상회의, VOD, 홈쇼핑, 원격교육, 대화형TV 등 )로 나누어진다.



시스템 상으로는 Platform(시스템운용의 기반이 되는 기기 및 S/W), Distribution(멀티미디어 내용물의 전달을 행하는 것), Contents(인간이 이용하는 내용물)로 나누어지며, 일반적으로는 영상, 음악, 문자 등과 관련되는 산업을 총체적으로 멀티미디어 산업으로 분류하며, 세계적으로 방송을 포함한 종합 정보통신산업이 멀티미디어산업과 동일화되는 추세에 있다.

## 2. 멀티미디어 관련 동향

### 2.1 멀티미디어 시장 전망

정보화의 고도화에 대한 요구가 증대되어 멀티미디어화가 진전됨에 따라 멀티미디어시장은 급속히 확대될 것으로 전망되는데 세계 멀티미디어 시장은 '92년 14억불에서 '96년130억 \$에 이를 것으로 전망되며(년 평균성장율 73%), 국내 멀티미디어 시장도 2000년에는 2조6천억원 규모가 될 것으로 예상된다.

<국내 멀티미디어 시장>

(단위: 억원, %)

구분	1994	1995	1996	1997	1998	1999	2000	연평균성장
시장규모	1219	2443	4774	8885	15132	22254	26555	67.1
(성장율)	74.1	100.4	95.4	86.1	70.3	47.1	19.3	

자료: 삼성경제연구소 '주요내용' 기전 컴퓨터 통신 부문)

<세계 멀티미디어 시장>

(단위:백만 \$, %)

구분	1992	1993	1994	1995	1996	연평균성장률
용역						
업무용	886	1489	2519	3925	5964	62
가정용	348	992	204	3496	5893	108
교육용	230	354	506	852	109	48
제품						
하드웨어	1076	2050	3498	5487	8391	68
소프트웨어	305	624	1196	2113	3421	83
서비스	63	161	374	673	1140	109
합계	1443	2835	5067	8273	12952	73

자료:Link Resources 사

2.2 멀티미디어 산업 동향

해외동향을 살펴보면 많은 기업이 멀티미디어 분야에 참여하여 멀티미디어 기술을 이용한 새로운 사업을 추진하고 있다. IBM은 컴퓨터, S/W, 네트워크 등을 이용, Multimedia Total Solution을 추구하여 PDA, OS, CD-ROM 타이틀, CD on Demand, News on Demand, 통신서비스, 영화 등 다각적인 사업을 추진하고 있으며, Apple은 GUI (Graphic User Interface) 기술을 기반으로 멀티미디어 산업을 선도하여 펜 입력이 가능한 무선단말기 Newton, 매킨토시TV 등 무선, 가전분야에 진출하고 있고, Microsoft는 OS의 사실상 세계표준화를 추진하면서 Interactive TV, 타이틀, Video on Demand 등 정보서비스 분야에 진출하고 있다.

NEC, 마쓰시타, 소니 등 일본 전자업체는 전자기술을 기반으로 Platform분야의 우위를 고수하기 위하여 노력하고 있으며 게임, 영화 타이틀 등 Contents 분야에 중점을 두고 있다.

또한 Philips 등 유럽전자업체는 CD-I, DCC 등의 사실상 세계 표준화를 추진하고 있고 대만업체는 보드류의 공급기지화를 지속 추진하고 있다.

그리고 시장선점을 위한 표준화 활동도 활발한데 Microsoft사의 Multimedia PC 표준화, 세가, 닌텐도, 3DO의 게임기 표준 경쟁, Microsoft와 인텔의 동화상 구현 S/W 표준화, IBM과 Apple의 멀티미디어 OS(Scritp X) 표준화 등이 대표적이다.

기업간 전략적 제휴와 흡수 합병도 성행하고 있는데, 타 분야 사업 진출을 위한 AT&T의 MacCaw 사, Sony의 Columbia사 매수, 취약 기술 보완을 위

한 Time Warner와 도시바의 제휴, IBM과 NBC의 News on Demand 제휴, Apple과 Sharp의 Newton 개발제휴, 연합 세력을 형성하기 위한 IBM과 Apple 합작의 PC 운영체제 개발 회사(Taligent사) 설립, UNIX 표준회사인 OSF 설립, Microsoft, Tandy, NEC, 후지쯔의 멀티미디어 PC 표준제정, Philips, 소니, 마쓰시타, 빅터의 CD-I 그룹 결성 등이 이루어지고 있다.

국내적으로 보면 '90년대부터 CD-ROM 타이틀, 보드류, 멀티미디어 PC를 중심으로 멀티미디어 산업이 성장하고 있는데, 대우, 삼성, LG, 현대의 4대 전자그룹은 외국 우수기업과의 기술제휴 및 공동개발, 기업인수 등을 통하여 종합 멀티미디어 업체화를 추진하고 있으며 출판사, 신문사, 방송사가 타이틀 및 DB분야 등에 진출하고 있다.

또한 솔빛조선미디어 등 S/W 전문업체가 교육용, 게임용 타이틀 제작을 확대하고 있고, 한국통신의 VDT사업, Hitel·천리안의 영상DB 제공 등 통신업체는 멀티미디어 통신서비스를 확대하고 있으며, 기타 다수 업체가 멀티미디어 사업 참여를 추진 중에 있다.

멀티미디어 산업발전을 위해서는 무엇보다도 민간의 창조적 아이디어가 중요하므로 멀티미디어 산업은 민간기업이 주도해 나가야 할 것이다.

먼저 수요형태가 다양화되고 정보, 통신, 방송이 융합되어 새로운 시장이 창출되는 환경하에서는 어느 기업도 전분야에 걸쳐 경쟁력을 가질 수는 없다는 점을 고려하여 승산있는 분야를 전략적으로 선정하여 집중 발전시켜 나가야 한다.

또한 미약한 분야는 경쟁력 있는 선진기업과 협력하여 전반적인 경쟁력을 확보해 나가야 한다.

선진기업은 연구개발이나 판매부분에 보다 주력하기 위하여 상대적으로 부가가치가 작은 생산부문에서 해외 협력파트너를 찾고 있는 점을 활용하여 선진기업과 전략적 제휴를 적극 추진하고 우리나라가 우위를 가지고 있는 생산부문의 경쟁력을 강화하여 멀티미디어 산업에 있어서 세계적인 생산 중심지가 되도록 하여야 할 것이다.

그리고 장기적으로는 국내에서 경쟁력 향상후 대

량생산능력, 원천기술축적, 사실상 표준화(De Facto Standard) 등 경쟁력을 갖추어 세계시장에 진출하도록 하여야 한다.

지금까지 민간기업의 역할에 대하여 살펴 보았는데 이제 정부의 역할에 대하여 살펴 보고자 한다.

먼저 국내기업이 세계적 멀티미디어 기업에게 가장 매력적인 협력 파트너로 인식될 수 멀티미디어산업 전문단지의 건설, 우수인력의 안정적 공급보장 등 세계최고 수준의 멀티미디어 생산환경을 조성한다.

그리고 궁극적으로 멀티미디어산업의 경쟁력을 결정짓는 가장 큰 요소가 기술인 점을 고려하여 멀티미디어분야 기술의 기초연구 및 국제공동연구, 국제표준화 활동 참여를 지원한다. 멀티미디어 산업에서 수요가 발전방향을 제시하고 이끌어주는 점을 고려하여 고속통신기반 구축사업, 국가사회 정보화 등과 연계한 공공수요를 개발하고 주문형 비디오(VOD), 유선방송 등 통신·방송 융합서비스를 활성화하여 멀티미디어 수요창출을 지원한다. 또한 산업

간 융합이 특징인 멀티미디어 산업에서 시너지 효과를 높이도록 S/W, 내용물(Contents), 부품 등 취약산업과 중소기업, 모험기업 등 산업기반 부분의 균형발전과 확충으로 부문간 상호 보완적 발전을 촉진한다.

그리고 멀티미디어 산업에서 기업의 창의와 경쟁이 발전의 원동력이 되는 점을 고려하여 산업발전은 주로 기업에 맡기되 정부는 환경조성과 기업애로 해결 지원에 중점을 두어야 한다.

### 3. 세부시책

#### 3.1 수요확대

멀티미디어 수요확대를 위하여 먼저 공공분야 정보화사업의 멀티미디어화를 촉진하여 멀티미디어 수요 창출을 선도하도록 한다. 초고속정보통신기반 구축, 국가사회 정보화 등과 연계하여 국민편익 증진과 국내산업 파급효과가 큰 행정서비스를 멀티미디어를 활용, 개발하여 멀티미디어 행정정보를 CD-

<선진국과 우리나라의 멀티미디어 기술수준 비교>

구 분	선진국	우리나라
휴먼인터페이스	Virtual Reality 구현 진입단계	초보적 단계
Contents	창조적 개발	모방단계
통신	위성통신, CATV 등 발달	ATM, CDMA 개발 단계
서비스	VOD 등 서비스 시범서비스 단계	시범서비스 준비 단계
단말기 및 서버	독자설계 개발	기기 기술도입 조립생산 및 개량단계
부품	FED(Field Emission Disply), Microprocessor 등 독자설계 개발	DRAM 독자설계 첨단기술 부품은 연구개발 단계

구 분	경쟁력 확보분야	향후 발전분야	국제협력분야
Contents	한글응용프로그래밍 개발	한국고유문화물 이용한오락용·교육용 타이틀	업무용 내용물 영상물 음악물
Distribution	이용지 접근	이용자 서비스	국제통신 서비스
Platform	조립생산 국내시장 서비스	부품개발 응용 S/W	기본 시스템 해외시장 진출

<멀티미디어 행정서비스 사례>

구 분	내 용
일반 행정	화상회의, 화상보고, 행정안내 등 민원정보
자원 관리	재해관리, 안전관리
국 방	군수업무
경 찰	범죄자 추적
국 토 관 리	건축물, 토지, 국토정보 서비스 등
지 방	지역특산물정보, 지역정보 서비스 등
경제 산업	경제통계정보, 물류정보, 무역정보 등
복지 환경	원격진료, 의료정보, 환경관리 등
교육 문화	원격교실, 전자박물관, 전자미술관 등

<주요 멀티미디어 서비스에 >

구 분	내 용
산업분야	o 멀티미디어 OA 및 EDI, 교육, 설계 o 화상회의, 멀티미디어 공동작업 o 멀티미디어 광고, 판매 등
사회분야	o 멀티미디어 진료, 교육, 쇼핑, 게임 o Video On Demand, Game On Demand, Audio On Demand o GPS, 멀티미디어 전자신문, 화상전화 o 멀티미디어를 활용한 예술

ROM 타이틀 또는 정보 통신망을 통하여 제공한다.

또한 멀티미디어에 대한 인식확산과 기술개발 촉진을 위한 다양한 멀티미디어 시범사업을 초고속 시범사업과 통신사업자 자체계획에 반영하여 추진한다. 시범사업의 예로는 대덕연구 단지를 대상으로 하는 과학단지형, 대도시 주민을 대상으로 하는 대도시형, 대학·연구소 등을 대상으로 하는 연구개발형, 천리안, 하이텔 등 VAN 서비스 가입자를 대상으로 하는 네트워크형 등을 들 수 있다. 이외에 기존 원격교육, 원격의료, 원격 영농기술지도 등 멀티미디어를 이용한 시범사업의 확대도 추진한다.

그리고 민간수요 창출을 위하여 산업 및 사회 각 분야에서 멀티미디어 서비스의 이용이 확대되도록 한다.

### 3.2 기술개발

새로운 환경에 대응하는 멀티미디어 산업의 발전 전략에 따라 기술개발 사업을 전략적으로 추진한다. 멀티미디어 내용물 (Contents), S/W, 핵심부품, 생산기술 등 장래 승산있는 분야에

대한 기술개발을 집중적으로 지원하고 국가적 필요기술 확보와 산업기술 기반향상을 위한 기초기반 기술개발도 지속토록 한다.

세계에서 가장 앞선 기술을 습득, 활용하기 위한 연구개발의 국제협력을 확대하여 선진기술도입, 국제공동연구, 국책 연구개발사업에 외국 참여, 선진국 기술개발 사업에 국내기업 참여, 해외 연구소 설립 등을 추진한다.

그리고 멀티미디어는 창조적 아이디어가 발전의 원동력이 되는 점을 고려하여 젊은 컴퓨터 세대 인력의 창조성 활용에 중점을 둔다. 이를 위하여 자유공모 형식의 기술개발 사업을 확대하여 대학생, 대학원생 등 아이디어를 가진 개인과 모험기업의 참여를 촉진한다.

국내의 연구개발 능력을 최대한 활용할 수 있도록 대학, 연구소, 기업 등 가장 적합한 연구기관이 참여할 수 있는 공모형식으로 과제 수행기관을 선정하고, 조사, 기획, 선정, 평가과정에 민간전문가 참여를 확대한다.

또한 연구개발 관련정보를 제공할 수 있는 연구개발 정보시스템을 정비하고, 장기적으로 우리나라 산업이 승산있는 기술분야를 선정하기 위한 기획연구를 추진하여 장기적 기술발전 비전을 작성한다.

### 3.3 표준화 추진

멀티미디어 표준화를 위하여는 사실상 표준(De Facto Standard)에 중점을 두어 국제표준화 활동을 강화하고 국제표준의 조기도입 활용을 지원하고, 통신기술협회와 전산원 공동으로 멀티미디어 표준위원회를 설치·운영하여 국내 멀티미디어 산업체 소요 표준을 제정 보급한다.

또한 통신기술협회, 전자통신연구소 표준연구센터와 전산원의 해외 표준화 기구와의 협력, 표준관련 정보제공 등 멀티미디어 표준활동을 강화하고, 기업간 국제제휴와 연계하여 선진 멀티미디어 표준화 컨소시엄 참여를 지원한다.

### 3.4 이용환경 조성

멀티미디어를 운용할 수 있는 통신네트워크 구축을 위하여 광통신, 위성 및 무선통신망을 통하여 초고속통신망을 조기에 구축하고, 국내정보통신망(LAN)과 종합유선방송(CATV)망 등 고속가입자망의 확대를 촉진한다.

또한 멀티미디어는 대량의 통신이 필요하고 음성, 데이터 등 다양한 형태의 정보를 이용하므로 합리적인 멀티미디어 통신 요금체제를 장기적으로 검토해 나간다.

그리고 공공DB 개발사업을 통하여 유용한 멀티미디어DB도 확대하여 나간다.

### 3.5 전문인력 양성

조기에 멀티미디어 관련기술을 접할 수 있도록 초·중·고에서의 멀티미디어 교육을 추진해나가고, 대학 교수, 대학원생, 대학생의 멀티미디어 연구를 지원한다.

또한 대학의 멀티미디어 연구를 지원하기 위하여 우수대학에 멀티미디어 저작도구 S/W 보급을 검토해 나가고, 산·학·연 인력양성 협조체제를 강화하

여 학교와 연구소의 교수, 학생연구인력 상호교류 및 연구시설의 공동활용을 촉진한다.

그리고 기업의 자체 인력양성을 지원하기 위하여 멀티미디어 분야 사내 인력양성사업을 지원하고, 멀티미디어 중소기업 직원의 해외 연수를 정보통신중보자 해외연수사업으로 지원한다.

전문교육기관에서의 멀티미디어 교육을 확대해 나가고, 해외동포, 유학생 등 해외인력 활용을 촉진하기 위하여 해외 과학자단체와 전자통신연구소가 협조하여 해외인력 자료를 국내기업에 제공할 수 있도록 한다.

우수 연구개발 인력의 안정적 공급을 위하여 정보통신 전문대학원 설립도 검토해 나갈 계획이다.

### 3.6 산업발전 기반정비

멀티미디어 산업입지 확보를 위하여 영상·출판·게임, 통신·방송, S/W, 단말분야 등 관련산업체와 유관기관이 함께 입주하는 멀티미디어 산업단지를 조성하고, 창의력과 아이디어를 갖춘 연구원, 대학(원)생 등 컴퓨터세대 기술인력들의 창업을 지원하기 위하여 기술지도 및 정보제공, 전문경영자문기관의 경영지원, 사무실·전시장·컴퓨터 시설 등을 제공하는 창업지원센터 설치도 추진한다.

멀티미디어 관련 홍보도 확대하여 초고속정보통신 전시관, 통신 사업자 홍보관에 멀티미디어전시로 멀티미디어 서비스가 보편화되는 2000년대 생활상을 제시하고 멀티미디어 서비스 시연 및 멀티미디어 기기 전시를 추진해 나가도록 한다.

또한 우수 멀티미디어 제품에 대한 시상제도와, 멀티미디어 기술자료, 산업 및 정책동향, 멀티미디어 제품목록 등의 정보를 일반에 제공하는 멀티미디어 정보센터 설치 등도 검토해 나간다.

멀티미디어 산업의 국제협력 강화를 위하여는 외국 선진업체와 국내업체간 전략적 제휴를 지원하고, 멀티미디어 시범사업을 국제적으로 확대하여 외국기업의 국내 시범사업 참여와 국내기업의 외국 시범사업 참여를 촉진하며, 멀티미디어 분야 국제표준화 활동강화도 지원한다.

미래 유망분야인 영상 및 게임, S/W산업 육성을

위하여는 영상, 게임, S/W 분야 기술개발을 지원하고 창업 및 공동사업을 중점 지원하며, 관련 지적재산권 보호도 강화해 나갈 계획이다.

중소기업 지원을 위하여는 유망 중소기업정보통신기업 지원사업을 강화하여 정보통신기기 제조업체 중심에서 멀티미디어 내용물 개발업체 등으로 지원대상 범위를 확대하고, 멀티미디어 산업단지 및 창업지원센터 사업, 정보통신자금 지원사업에서 중소기업을 우선 지원하며, 중소기업의 통신사업자, 대기업 등과의 협력체제 구축 및 해외진출도 지원해 나가도록 한다.

멀티미디어 산업에 대한 금융·세제지원 확대를 위하여는 관계 부처와 협의하여 지원방안을 마련하고, 정보통신전문 금융회사 설립도 추진해 나갈 계획이다.

현재 다원화·중복화되어 있는 멀티미디어 관련규제의 조화개선을 위하여 관계부처와 협의하여 관련 법령 정비를 추진하고, 민간기업의 투자확대 유도를 위한 통신사업 규제완화, 원격교육·원격의료·전자문서 등 멀티미디어 서비스의 정착을 위한 법령 보완도 추진해 나가야 할 것이다.

지적재산권과 관련하여서는 지적재산권의 집중 관리와, 권리자와 이용자간 이해조정을 위한 장치를 마련하고, 지적재산권보호 홍보 및 불법복제 단속활동을 지속적으로 전개하며, 멀티미디어 저작물 등 새로운 지적재산권 보호도 검토되어야 할 것이다.

그리고 전산망의 안전·보안 기능 향상, 자료의 암호화, 불법 남용에 대한 사후추적 기술개발 등 개인정보 보호를 위한 대책을 수립하고, 멀티미디어로 인하여 증폭될 것으로 예상되는 정보윤리 확립대책도 강화해 나간다.

또한 멀티미디어 산업발전을 민간이 주도해 나갈 수 있도록 민간주도의 멀티미디어산업 발전 협의회를 구성·운영하여 민간 차원에서 멀티미디어산업의 기반조성 및 발전방안을 강구하고 산업발전 방안 및 애로사항 등을 정부에 건의하도록 할 계획이다.

### 4. 멀티미디어 산업단지 조성계획

우리가 세계제일의 생산기술력을 확보하기 위하여

세계제일의 기술력을 갖고 있는 기업, 국가와 제휴하여 협력파트너가 되는 전략을 구현하고 생산요소, 정부규제, 법제도 등 우리의 제약 요건을 일괄적으로 타개하여 최고의 생산여건을 조성하며, 관련산업의 집합화를 통하여 기술확산, 비용절감, 정보공유 및 산·학·연의 실질적 협력체제를 구축하기 위하여 첨단정보 통신기반이 구비된 산업단지를 수도권에 조성토록 할 계획이다.

산업단지에는 저렴하고 우수한 인력을 안정적으로 공급할 수 있는 장치로서 정보통신 대학원을 설립하고, 중소기업 전문빌딩을 설립하여 정보사회에 적합한 모험기업의 창업을 촉진하며, 국가정보센터 등 전문기관을 입주시켜 기술정보 제공 등 기술을 지원한다. 또한 전시장, 금융·법률자문기관 등을 통하여 기업 활동을 지원하고, 기업활동 관련 각종 행정서비스를 일괄처리할 수 있는 행정지원 체제를 구축하며, 멀티미디어를 활용한 주거, 문화시설 등을 병행 조성하여 최적의 근무환경을 제공할 것이다.

단지내역을 보다 세부적으로 보면, 집합생산단지에는 영상·게임·S/W·타이틀·데이터 베이스 등의 설계·개발·제작, 정보·통신서비스, 단말기 및 부품 설계 등 세계시장 진출전망이 큰 업체를 선정, 업체별로 일정면적을 장기 저가로 분양하여 연구소, 사무실, 설계실, Studio 등의 시설을 건축토록 한다.

정보통신대학원에서는 멀티미디어 전문인력 양성 및 핵심·응용 기술개발을 담당하도록 하여 산업체에 근무하며 학점을 이수하는 산·학연계 과정 위주로 운영하고 정보통신 전문교원의 양성과정도 마련해 나갈 계획이다.

중소기업빌딩에서는 멀티미디어 상품화를 위한 모험기업과 중소기업의 창업을 지원하게 되는데, Intel-

ligent Building으로 건축하여 사무공간, 컴퓨터 시설, S/W 등을 임대하고 정보, 기술, 경영 및 법률자문 등을 제공토록 한다.

전문기관으로는 국가정보센터, 초고속선도시험망 공동운영센터, APII관련 인력개발센터 등이 입주하여 관련산업에 기술 및 정보를 지원토록 한다.

공용시설로는 전시관, Convention Center 등을 설치하고 관련지원 서비스 기관이 입주하여 산업활동을 지원토록 한다.

그리고 산업단지 전체를 멀티미디어 정보통신시스템과 첨단교통 시스템 등 최첨단 사회기반 시설로 구축하고, 주거단지를 병행 조성하여 의료, 주거, 교육, 문화 등 근무환경을 지원토록 한다.

단지조성 계획추진을 위하여 정보통신부내에 관련 전문가로 이루어진 멀티미디어 산업단지 조성추진위원회를 구성·운영하고, 금년 하반기에 관계부처와 협의하여 기본계획을 확정, '96년부터 단지조성사업을 추진해 나갈 계획이다.

단지조성은 처음부터 민간과 정부가 공동으로 추진되 정부는 국내기업과 세계적 외국기업간의 전략적 제휴를 촉진하기 위한 지원제도 마련 등 단지조성을 위한 기반시설구축과 민간 애로사항 지원에 중점을 두어 추진한다.



석 제 범

- 1985년 서울대 영문학과 졸업
- 1987년 제31회 행정고등고시 합격
- 1988년~95년 정보통신부 통신정책실, 정보통신협력국 근무
- 1995년 현재 정보통신정책실 기술기획과 근무