이단형 한국소프트웨어진흥원 원장

본격적인 해외시장 개척의 원년 되어야…

2003년을 시작하는 찬란한 태양이 온누리에 밝은 빛을 쏟으며 힘차게 솟았습니다. 계미년 새해를 맞이해 그 동안 닦아온 기술과 노하우, 노력과 창의성을 발판으로 미래를 향해 힘차게 도약하는 한 해가 되시기를 기원합니다. 우리나라 디지털콘텐츠 시장은 연평균 39% 이상의 초고속 성장을 지속하고 있습니다. 국내 자동차, 철강 등 전통산업의 평균성장률이 3.3% 수준이라는 점을 감안한다면, 디지털콘텐츠 산업이 21세기 우리 국가경제의 성장을 주도하는 새로운 핵심산업으로 부각될 것이라 기대하는 것도 큰 무리는 아닐 듯 싶습니다.

DC시장 선점을 위한 국가간의 치열한 경쟁

이렇듯 디지털콘텐츠 시장이 고속성장을 이룰 것으로 전망되면서, 미국과 일본 등 선진국은 정부차원에서 전략적이고 집중적인 육성정책을 추진하고 있습니다. 단순히 기업 간의 경쟁을 뛰어넘어 국가차원의 치열한 선점경쟁으로 나타나고 있는 것입니다.

일례로 미디어콘텐츠 강국인 미국은 2005년 미디어 · 엔터테인먼트산업 부분에서 세계시장의 70% 점유를 목표로 하고 있고, 영국은 디지털콘텐츠산업 성장을 위한 8개항의 실천계획(Action Plan)을 수립하고 마케팅 지원조직을 설립 · 운영하고 있습니다. 캐나다는 정부가 공인한 해외공동제작 프로젝트에 직간접적인 투자와 더불어 각종 세금 혜택 등을 통해 지원하고 있고, 가까운 일본은 애니메이션과 아케이드, 콘솔게임의 강점을 바탕으로 온라인게임 시장의 진입을 서두르고 있습니다. 그 결과, 영국은 '해리포터 시리즈'를 통해 출판, 영화, 게임, 캐릭터 등에서 약 20억달러의 매출을 올렸으며, 일본의 닌텐도는 애니메이션 '포켓몬'으로 2000년 약 40억달러에 육박하는 경이적인 매출을 기록했습니다. 이처럼 디지털콘텐츠산업이 투자와 성장이라는 선순환 구조를 보임에 따라 국내 디지털콘텐츠시장에도 변화의 바람이 불고 있습니다.

우선 정부에서는 지난해에 '온라인디지털콘텐츠산업발전법'의 제정과 더불어 범정부적으로 디지털콘텐츠산업을 육성하기 위한 청사진이라 할 수 있는 '기본계획'을 수립하였으며, 2003년은 이를 구체적으로 시행하려는 만반의 준비를 갖추고 있습니다.

콘텐츠사업자들 또한 2003년에는 인터넷서비스분야에서 그동안 추진해 온 무료서비스를 점차 유료화하면서 경쟁력을 강화해 나갈 것으로 전망됩니다. 특히 다음, 야후와 같은 포탈 사이트들이 앞장서서 유료화를 선언하면서 많은 콘텐츠사업자들의 수익성이 향상되고 있는 것은 고무적인 현상이라 하겠습니다.

콘텐츠 유통기술의 측면에서는 IT기술이 점차 고도화됨에 따라 대용량 콘텐츠를 원활하게 전송할 수 있어 양적 확산뿐 아니라 질적 수준을 높이는데도 크게 기여할 것으로 기대됩니다. 아울러 HDTV, PDA 등 디지털

콘텐츠 플랫폼/유통단말기의 생산과 보급이 확산되면서 장르와 기종을 뛰어넘는 새로운 디지털콘텐츠의 수요가 크게 늘어날 것으로 예상됩니다.

이러한 성장추세를 발판으로 우리는 2007년까지 20억달러 이상을 수출하는 디지털콘텐츠 강국으로 발돋움하기 위해 2003년을 디지털콘텐츠 산업육성의 원년으로 삼아야 하겠습니다. 무엇보다 지금의 산업기반을 보다 강화하고, 글로벌마켓에서 통할 수 있는 고품질의 콘텐츠 제작기반을 조성하는 등 디지털콘텐츠 경쟁력 강화에 역량을 집중해야 할 것입니다. 이를 위해 해외의 경쟁력 있는 기업들과의 비즈니스 파트너쉽을 통하여 제품의 질을 높이고, 해외 시장의 입맛에 맞는 제품을 기획, 개발하고 서비스할 수 있는 능력도 배양해야 할 것입니다. 또한 대형 글로벌기업들과 상호 윈-윈하는 비즈니스 모델을 창출하여, 해외 시장에 진입할 수 있는 전략을 국가, 제품별로 정립하여 추진해야 하겠습니다.

디지털콘텐츠의 글로벌화를 위한 추진전략

2003년 디지털콘텐츠 산업육성 원년을 맞아 국내기업의 해외경쟁력 강화를 위해 정부와 한국소프트웨어진흥원에서는 디지털콘텐츠산업의 글로벌 경쟁력 강화를 위해 여러 정책을 추진 중에 있습니다.

첫째, 디지털콘텐츠산업 육성 기반 조성입니다.

무엇보다도 초기 시장을 형성하는 시범프로젝트를 정책적으로 개발, 지원하는 것이 중요하다는 생각입니다. 또한 세계적 수준의 IT인프라를 활용한 선도성 콘텐츠 육성기반을 강화시키는 전략이 필요합니다. 이와 함께 소비자의 이용환경개선 및 디지털콘텐츠를 법적으로 보호해 줄 수 있는 법제도 정비도 뒷받침되어야 할 것입니다.

둘째, 디지털콘텐츠 핵심기술의 개발에 집중할 것입니다.

미국의 경우 월트디즈니, 드림웍스, MGM 등 거대 헐리우드 메이저 제작사들이 기술력을 바탕으로 창의적인 영상 콘텐츠를 제작하여 세계시장을 주도하고 있습니다. 반면 유럽은 미국에 비해 규모나 자본, 기술면에서는 열세지만, 강한 실험정신과 작품성으로 틈새시장을 공략하고 있습니다. 그리고 일본은 20~30년간 축적된 CG기술을 바탕으로 세계 애니메이션과 아케이드게임시장을 독점하고 있습니다. 그러나 국내기업은 자본의 영세성 때문에 자체기술개발을 위한 기반 마련이 쉽지 않은 실정입니다. 이러한 상황에서도 시네픽스의 큐빅스, DDS의 아크, 빅필름의 엘리시움 등이 성공가능성을 보여주고 있어 상당히 고무적이라 하겠습니다. 산 · 학 · 연간의 긴밀한 협력체제를 구축하여 기술개발 기반을 마련해 나가야 할 것입니다.

셋째, 디지털콘텐츠의 해외 진출을 촉진할 수 있는 방안을 마련할 것입니다.

IT 선진국의 이미지에 이어 콘텐츠강국으로서의 국제적 인지도를 높일 수 있는 전략이 필요한 시점입니다. 또, 디지털콘텐츠의 생산과 유통 중심지(Hub)로 우리나라의 위상을 새롭게 정립해 나가는 것도 중요하다고 하겠습니다. 이를 위해 해외진출거점을 확대하고 해외 현지판매 배급사와의 네트워크구축 및 국내기업과의 연계, 시장정보 수집, 마켓 컨설팅, Co-production 등을 강화해 나가야 하겠습니다.

다행히 2002년 디지털콘텐츠 수출액이 2001년도 대비 100%의 증가율을 보이며 1억달러를 돌파하면서, 성장가능성과 함께 디지털콘텐츠산업의 미래에 대한 전망을 밝게 하고 있는 것은 참으로 희망적인 일이라고 생각됩니다. 위와 같이 디지털콘텐츠 산업 육성기반을 조성하고, 핵심기술 개발과 해외수출 촉진 등의 3가지 전략을 추진해 나간다면, 이미 구축해놓은 세계적 수준의 IT 인프라와 결합된 새로운 콘텐츠 시장을 개척함으로써 고부가가치 산업으로서의 위상을 정립 할 수 있을 것입니다.

새해 첫날 아침, 우리의 디지털콘텐츠산업이 온라인게임은 물론 모바일콘텐츠, 3D애니메이션, 인터넷콘텐츠 등 다양한 분야에서 글로벌 경쟁력을 갖추는 원년이 되리라는 희망을 가지고, 힘차게 발걸음을 내딛는 한 해가 되시길 바랍니다.