

# 올 디지털콘텐츠 산업 육성 위해 215억 지원된다

국내 디지털콘텐츠 산업은 최근 3년간  
 연평균 35%가 넘는 증가율을 보인 초고속  
 성장산업이자 고부가가치 산업이다.  
 하지만 수출지역이 중국과 동남아시아에 편중되고  
 PC기반 온라인게임에 치중돼 있다는 지적을 받고  
 있다. 또 지금껏 경쟁우위를 지켜왔던  
 온라인게임 분야도 중국의 추격과 글로벌 경쟁구도가  
 현실화되고 있다. 따라서 정부도 세계시장의  
 90%이상을 차지하고 있는 미국, 일본 등  
 선진시장에서의 본격적인 경쟁 전략이 필요한 것으로  
 보고 이에 따른 육성정책을 수립한 상태다.

글\_임영아 정보통신부 디지털콘텐츠 담당 사무관

**지**난 2001년부터 지난해까지 국내 디지털콘텐츠(이하 DC) 산업은 생산 2.5배, 수출 7.2배(0.6→4.3억달러), 업체수 2.5배(1,359→3,338개)의 규모로 성장했으며, 국내 DC업체(코스닥 등록업체 기준)의 성장성과 수익성은 SW업체 및 IT업체 평균치를 훨씬 상회했다.

특히 DC는 그 자체가 핵심 성장산업일 뿐만 아니라 DC 이용 확산은 광대역 네트워크 및 첨단 IT기기에 대한 새로운 수요를 형성케 하고 있으며, e러닝, 국가 지식정보DB 등의 활성화는 직접적인 비용절감 효과와 더불어 경제주체의 지식역량 강화 및 의사결정의 신속화 등 타분야 생산성 향상에 기여하고 있다. 일례로 인터넷수능방송의 사교육비 실질 경감액은 매년 7,000억원, 국가 지식정보DB 사업의 경제적 파급효과는 총 1조4,000억원으로 추정된다는 리포트가 나오기도 했다

## 플랫폼 · 수출지역 편중 등 문제점 개선에 총력

이에 따라 정부도 지난 2003년 8월 디지털콘텐츠 · SW솔루션 산업을 10대 차세대 성장산업의 하나로 선정하고 산업육성에 만전을 기하고 있다.

지난해 정보통신부는 공통기반 서비스 제공→콘텐츠 제작 지원→유통기반 마련→해외진출 지원 등 콘텐츠 산업 가치사슬에 따른 다양한 지원정책 추진 및 콘텐츠 업무를 둘러싼 부처간 소모적인 갈등을 종식하고 긴밀한 정책협력 체계 구축 등을 통해 국내 DC 생산 및 수출 증대에 기여했다

5개 지역(춘천, 전주, 부산, 제주, 광주) 멀티미디어기술지원센터 및 DC 제작협력센터 운영을 통해 162억원의 비용절감과 DC산업 해외진출 지원을 위한 글로벌테스트베드 구축 및 현지화 지원, 13회에 걸친 국내의 비즈니스 상담회 개최 등을 통해 6,000만달러 수출을 창출한 것도 지난해 성과라 할 수 있다.

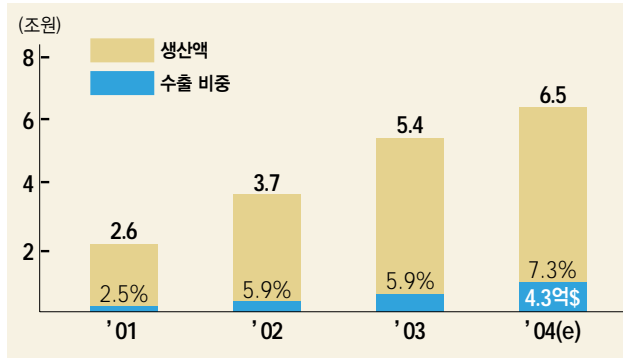
이외에도 DC대상 등을 통해 개발의욕을 고취시켰는데, 지난해 DC대상(대통령상) 수상작인 '삼국지 무한대전'은 모바일 네트워크 게임의 새로운 지평을 열었을 뿐만 아니라 200만 다운로드, 30억원의 매출을 달성하는 기염을 토하기도 했다.

하지만 국내 DC산업이 한단계 도약하기 위해 풀어야 할 과제도 상당하다. 우선 게임의 경우 PC 이외 콘솔 · 포터블 등 타 플랫폼 분야에서의 경쟁력 강화가 시급하고 중국 · 동남아 등지에 지나치게 편중(80%)돼 있는 수출구조의 다변화가 절실하다.

또한 국내 모바일콘텐츠 산업은 우수한 이동통신 인프라, 적극적인 모바일 사용자, 고도의 단말기 제조역량, 온라인게임 경쟁우위 등 세계 일류로 성장할 수 있는 좋은 여건을 갖추고 있으나 시장구조의 낙후와 불확실성(2004.7 모바일게임 1위업체 코스닥 등록 실패), 다운로드형 게임 위주의 소모적 경쟁 등으로 인해 아직까지 성장 잠재력을 제대로 실현하지 못하는 실정이다.

애니메이션 분야의 경우 핵심 제작기술의 미확보로 아직까지 하청 위주의 낙후된 산업구조에서 탈피하지 못하고 있는 실정이며, 영상콘텐츠 제작 기술의 고도화 및 현장 밀착형 기술 지원을 통해 세계가 주목하는

〈그림〉 국내 디지털콘텐츠 산업의 성장 추이



CAGR(01-04) · DC산업 : 35.7% · IT전체 : 16.7%

〈표 1〉 분야별 5대기업 2003년 실적치(코스닥 공시자료 기준)

구분	DC 업체	SW 업체	IT 업체
(성장성) 매출액증가율	56.1%	24.0%	39.9%
(수익성) 매출액경상이익률	26.1%	0.8%	5.7%
(고용흡수) 매출 1억원당 직원수	0.44명	0.71명	0.13명

〈표 2〉 정정부의 2005년 디지털콘텐츠 산업 육성 추진 계획

목표	예산	사업	추진 일정
DC산업기반 조성	87억원	DC제작협력센터 장비 및 SW 업그레이드	2~8월
		정책연구과제 수행	2~11월
		차세대 첨단콘텐츠 선정	7월
		신규 멀티미디어기술지원센터 선정 및 협약 체결	8월
		한국디지털콘텐츠미래포럼 총회 개최	12월
DC 해외진출 촉진	54억2,000만원	국내외 비즈니스 상담회 개최	2~12월
		DC 현지화 지원업체 선정	5월
		신규 온라인게임 테스트베드 지역 선정·구축	10월
		해외 현지 온라인게임대회 개최	10월
		국제 모바일 컨퍼런스 개최	11월
DC 유통 활성화	30억원	DC 이용보호센터 설치	4월
		DC 불법유통에 관한 종합 실태조사	2~6월
		정품사용 대국민 홍보 및 교육	6~12월
		국제 게임전시회 및 DCF 개최	11, 12월
첨단 게임SW 육성	31억8,000만원	온라인게임 테스트베드 운영	연중
		국제게임전시회 개최	11월
DB산업 육성	12억1,500만원	DB품질관리지침 보급	3월
		공공정보 유통 실무 가이드라인 제작·배포	5월
		우수 DB 선정 및 시상	11월

성공사례를 창출하고 이를 발판으로 국내 디지털 영상산업을 기술집약적 구조로 전환을 유도해야 한다.

특히 각종 IT기술의 급격한 발전으로 콘텐츠 불법복제 및 유통이 용이해짐에 따라 콘텐츠 산업기반의 약화가 우려되므로 건전한 콘텐츠 이용문화 조성을 통해 내수시장을 확대시켜야 할 것이다

### 산업기반 조성에 87억원 등 총 215억원 예산 책정

이러한 문제점을 개선하기 위해 정 정부는 오는 2010년 세계 5대 디지털콘텐츠 강국으로 도약하겠다는 비전 아래 DC산업 육성정책을 일관성 있게 추진할 계획이다. 특히 올해에는 ▲글로벌 사업역량 강화로 선진 메이저 시장 진출 장려 ▲중소기업의 경쟁력 강화에 도움이 되는 공통적인 비용 및 품질 요소를 발굴해 공통지원 서비스 제공 ▲디지털콘텐츠 건전유통환경 조성 등에 역점을 둘 방침이다

DC 해외진출 촉진을 위해서는 수출대상국의 특성(언어, 플랫폼)에 맞게 전환하는 콘텐츠 현지화 지원, 미국과 싱가포르에 구축한 온라인게임 글로벌 테스트베드의 일본과 유럽지역 추가 구축, 미국·유럽 등 국내외의 비즈니스 상담회 개최 등 해외 진출거점을 활용한 해외시장 판로 개척 및 마케팅을 종합적으로 지원할 예정이다. 이와 함께 정부정책의 시너지 효과를 높이기 위해 문화부와 공동으로 미국의 E3, 일본의 동경 게임쇼에 버금가는 세계적 수준의 게임전시회를 오는 11월에 개최할 예정이다.

DC 산업기반 조성을 위해서는 DC 제작에 필요한 고가의 장비를 업

계가 공동 활용토록 하는 'DC 제작협력센터' 및 '지역멀티미디어기술지원센터' 통해 기존 2D영상 및 오디오 제작 지원에서, HD 편집, 렌더팜(Render Farm) 등을 이용한 3D 애니메이션 및 게임콘텐츠 제작까지 폭넓은 지원을 수행한다.

또한 플랫폼 연동형 콘텐츠, 모바일 네트워크 게임, 양방향 데이터 방송 콘텐츠 등 기술 선도성이 높은 첨단 콘텐츠 및 DMB, 텔레메틱스, BcN/홈네트워크, 지능형 로봇 등 신규 서비스 기반 차세대 콘텐츠 제작을 지원한다

DC 불법복제 방지 및 건전한 이용문화 조성을 위해서는 문화부와 협력사업을 구체화해 나갈 예정이며 DC 정품사용 촉진을 위해 청소년 대상 교육·홍보 및 DC이용 관련 법률상담을 위한 'DC이용보호센터'(프로그램심의조정위원회)를 설치하는 등 다양한 사업을 벌일 방침이다.

이밖에 국내 DC 업체의 사업역량 보완을 위해 맞춤형 시장분석과 마케팅, 법률·경영상의 애로 해결을 위한 밀착지원을 강화하고, 중소기업 및 영상콘텐츠 제작업체들을 위한 모션 콘트롤 카메라, 모션 캡처 시스템 등 고가의 제작장비를 지원 및 공공DB의 상업적 활용을 촉진할 수 있도록 법·제도 개선안도 마련할 예정이다

이와 같은 사업 추진을 위해 정보통신부는 올해 총 215억원의 예산을 투입할 예정이며, 사업별 추진일정, 지원자격, 지원내용 등 자세한 사항은 2~3월중 한국소프트웨어진흥원 홈페이지(www.kipa.or.kr, www.dck.or.kr), 프로그램심의조정위원회 홈페이지(www.pdmc.or.kr)를 통해 공고된다. ☎