

# 디지털콘텐츠산업 정책의 혁신적 운영을 위한 능동적 조정체계

장 영 철<sup>†</sup>

Dynamic Coordinating Framework for Innovating Digital Content  
Industry Policies

Young-Cheol Jang<sup>†</sup>

## ABSTRACT

For the domestic digital contents, a proactive cooperation system or framework between the government, the businesses and research institutions, which would allow for free flow of interaction among these players, can play that role.

We have proposed and realized the Dynamic Coordinating Framework(DCF) to bridge these gaps among the major players in the industry. The the Dynamic Coordinating Framework rests on the following major functions. The first major function of the DCF is to decipher any ambiguity that may be embedded in external inputs by stratified role and bias. The second function is to create cooperative groups that will deal with the ambiguities based on its consequent situation. The third is a feedback function that will draw out a new cooperative way by re-feeding the capacities and the conflicts that stem from the existing organizations and strategies into cooperation and adjustment process.

Our DCF has compared and evaluated with England and Australia digital content industry models under AHP(Analytic Hierarchy Process) method. DCF has turned out to be well designed and have strong points based on OECD innovation and cooperation criteria.

**Key words** : Digital Content Industry, Innovation, Creative Industry, Digital Content Commission, Innovating Linkage, Cooperation Group, Dynamic Coordination, AHP

---

<sup>†</sup> 경민대학 멀티미디어방송과 교수

논문접수 : 2008년 1월 30일 접수, 심사완료 : 2008년 3월 5일

# 1. 서론

## 1.1 디지털콘텐츠산업 특성

디지털콘텐츠산업은 전 후방에 문화, 예술, 기술 등 여러 산업들이 연계된 분야로서 관련 산업간 범위의 경제성(scope merit), 시스템 경제성(system merit)이 중요시 되는 복합산업이다. 디지털콘텐츠를 생산 하는 총비용 중 R&D 비용 등 고정비용 (fixed cost) 및 함몰비용(sunk cost)의 비중이 절대적이며, 한계비용의 비중이 매우 낮은 규모의 경제성(scale merit) 때문에 협소한 국내시장을 감안할 때 해외시장 개척이 절대적으로 필요한 산업이다[1, 2, 3].

디지털 콘텐츠의 경쟁력은 기술수준, 플랫폼, 문화적 특성에 따라 창의적 기획, 공동제작, 해외마케팅 지원 등 많은 분야의 인력 및 전문성이 요구되기에 중소기업들의 창의성과 대기업, 정부의 총체적인 협력이 상황에 따라 능동적으로 요구되는 산업이다[5, 12, 14].

하지만 이 산업을 보는 정부의 시각은 일관되지 못하고 관련 산업간 연계 정책이 미약하고 인기분야 중복투자, 다양한 시장변화에 적응 지연, 국제적인 글로벌 미디어 그룹에 대한 대응체제 미흡 등 산업특성과 정책이 조화를 이루지 못하고 있는 실정이다[2, 9, 11, 13].

## 1.2 선진 디지털콘텐츠산업 모델

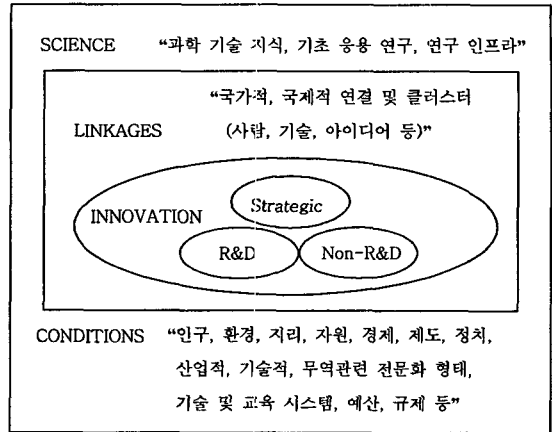
디지털콘텐츠산업 특성에 부합하여 창작기반산업, 연구기관, 관련 산업군, 중앙정부, 지자체 등이 유기적으로 협력하는 모델들의 특성을 조사하였다. 문화를 공공의 국가자산으로 보고 혁신적으로 효율적인 협력 링크가 형성되고 중앙과 지방, 연구와 생산 등에서 효율적인 분배와 지원이 이루어진다[7, 8, 10].

1) OECD의 혁신(Innovation) 모델은 전/후방 연계 관계에 있는 산업, 관련 대학 및 연구소 등 지식생산조직 및 기업관련 협회 등 연계/지원기관의 집적과 네트워크를 통해 경쟁우위를 확보하는 구조이다[19].

즉, 인적, 기술적, 정보적 연결(linkage)에 의한 협력과 R/D 의 혁신성을 중요시하는 모델이며 전략적 혁신, R&D 혁신, Non-R&D 혁신을 위한 연결을 중요시 한다.

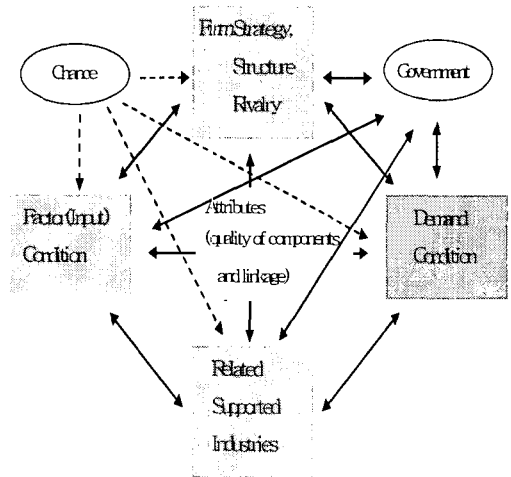
전략적 혁신성은 산업(기업)이 추구하는 시장과 혁신의 형태를 결정한다. R&D 혁신성은 기초연구, 처리과정의 지식으로 제품화하는 개발과 테스트 방법이고 Non-R&D 혁신성은 새 상품, 기술을 사용하여 시장 및 비즈니스 기회를 획득하고 새로운 혁신적 생산설비의 이

용 및 구입, 인력 기술교육, 조직 과 관리 시스템의 변화 등을 포함한다[16, 17].



<그림 1> OECD 이노베이션 모델

2) 영국은 디지털콘텐츠산업 분야에서 정부주도형 정책과 시장 자율적인 체제가 균형을 이루고 있으며 중앙정부, 지자체, 기업들이 전략적인 제휴, 디지털 클러스터 조성 등의 모범적인 협력체제를 구축하고 있다[7, 8]. 중앙정부와 산업단체와의 협력 및 환류를 위한 연결이 OFCOM 과 DCF(Digital Content Forum)사이 존재하고 Creative London 을 통한 중앙정부 지역정부/기관 간의 유기적 협력연결이 존재한다. DCF 안에는 산업분야 별로 자율적이고 전문성을 가진 그룹(IG)이 지속적인 제안을 하는 연결이 존재한다.



<그림 2> 호주의 경쟁적 이노베이션 모델

3) 호주 디지털콘텐츠 산업 모델의 장점은 경쟁적 이노베이션 모델을 근거로 시너지를 형성할 수 있도록 정부와 업체, 기관과 기관, 전통산업과 디지털콘텐츠 산업이 각각의 역할을 찾아가며 협력관계의 특성을 다양화하고 정도와 전문성을 진화적으로 발전시켜나가는 구조이다[18].

라이벌 관계의 연결(linkage)을 사용하여 환경변화에 적응하고 단계별로 전문성에 대한 지속적인 변화를 주어 혁신성을 유도하는 구조이다.

## 2. 능동적 디지털콘텐츠산업 모델

선진국 디지털콘텐츠산업 모델들의 특성 연구에 의하면 다음 요소들이 국내 디지털콘텐츠산업에 계고되고 검증되어야 한다.

### 2.1 혁신성(Innovation)

디지털콘텐츠산업 체계는 아이디어가 지속적이며 창조적인 생산으로 이어지고 이를 시스템화하는 혁신적 모델을 지향해야 하며 산업의 구성요소들 사이에 다양한 연결 및 클러스터가 강조되어야한다. [16]. 범위의 경제, 시스템 경제의 특성으로 인해 산업영역을 넘는(boundary cross) 다양한 협력을 통한 유연한 개발 및 생산환경 구성, 개발시간, 질이 중점 고려사항이다[17].

정부와 관련 연구, 생산기관, 전통산업과 디지털 콘텐츠산업이 각각의 역할을 찾고 상호간 시너지를 창출할 수 있도록 협력관계의 특성을 다양화하고 전문성을 진화적으로 발전시켜나아가야 한다[18].

### 2.2 통합 기획조정 체계

정부주도형 정책과 시장 자율적인 체제가 균형을 이루고 중앙정부, 지자체, 기업들이 전략적인 제휴, 디지털 클러스터 조성 등의 능동적인 협력이 이루어야 한다. 이를 위해서는 일관되고 균형잡힌 정책 및 규제를 위해 통합된 상위의 단일 규제기관이 절실히 필요하다[4, 8, 15]. 또 정책 및 규제기관에 지역과 산업현장의 정보를 제공할 수 있는 다양한 형태의 협력, 조정 채널이 존재해야 한다. 이러한 채널의 다양성은 디지털콘텐츠산업의 창의성과 시스템 경제성을 보장할 수 있도록 치밀하게 설계되어야 한다[1].

창의성의 뿌리가 되는 중소기업을 보호육성하고 중요

시하고 온오프라인 전문가그룹들의 네트워크와 민간단체의 의견을 수렴하는 피드백과정이 존재해야 한다. 능동적인 협력과 조정을 보장하기 위해서는 조정에 참여하는 구성요소가 다양화될 수 있는 그룹 구성 방법, 그룹간 역할 분담 및 조정체계, 정보공유 및 통신형태가 확립되어야 한다.

결국 디지털콘텐츠산업 전반에 걸친 수직, 수평적 관계에서 다양한 의견을 수렴하여 변화에 능동적으로 대처하고 협력적이고 다의적인 결정을 내리는 거버넌스 틀이 구성되어야 한다[19].

### 2.3 국가적 미래 비전사업과 연계

디지털콘텐츠산업은 문화와 첨단기술이 결합된 산업 특성으로 인해 공공성과 산업 효율성을 동시에 고려해야만 한다. 이때 디지털콘텐츠의 생산자는 동시에 소비자가 되어야 하고 이를 위해서는 구성원 개개인들이 문화를 적극적으로 향유하고 소비할 수 있는 융합적인 교육과 문화 환경에서 성장하고 교육되어야 한다.

디지털콘텐츠산업의 안정적인 기반은 뿌리가 되는 국가적비전사업과 연계되어야 하고 이와 관련된 부처들의 적극적인 협력이 이루어져야 한다. 디지털콘텐츠산업과 연계된 국가적 비전사업은 국가적 e-러닝 육성계획과 연계된 문화, 산업, 교육이 연계된 사업, 창의적 문화콘텐츠를 지속적으로 제공하게 하는 국가적 문화유산 디지털 아카이빙 사업 등으로 이러한 사업에서 국가자산관리와 문화산업의 기반이 구축되는 정책이 동시에 집행되어야 한다[6, 8].

## 3. 능동적 조정체계(DCF)

### 3.1 설계 기준

능동적 조정체계(Dynamic Coordinating Framework, 이하 DCF)가 혁신적으로 운영하기 위해서는 산업환경의 변화에 따른 적응력과 필요기능에 따른 조직재구성 능력을 필요로 한다. 이를 중심조정기구, 통신체계, 정보공유체계, 시장현장의 변화에 대한 환류체계, 조정프로세스가 전문성에 따라 계층적으로 시스템화 되어야 한다.

#### 3.1.1 혁신적인 협력조직체계의 중심기구 구성

실질적으로 DCF가 정부기관, 기업 등의 협력그룹에 적용되려면 협력그룹, 중심기구, 조정권한이 필요한데

이를 위해 각 지원기관 그룹, 관련 산업체그룹, 지역 클러스터 내에 논리적 협력체 및 협의회가 구성되고 그 중심에 기획조정, 협력의 중심이 되는 기구가 존재하고 조정권한을 배정 해야 한다.

3.1.2 통신 및 정보 공유체계 구축

협력그룹에 속한 구성원, 그룹 대 그룹 등을 연결하는 통신체계를 구축하고 이들과 정책, 전문 산업정보, 협력 그룹 상태 정보 등을 공유하는 체계를 계층적으로 구축한다.

3.1.3 능동적 협력그룹 구성

디지털콘텐츠산업 정책 및 환경 특성과 산업영역 상황에 따라 톱-다운(Top-Down:정책, 사업 기준), 보텀-업(Bottom-Up:특성화, 전문성, 능력 기준) 방식의 기준이 병행하여 자유로운 협력그룹이 결성되고 두 방식의 통제성과 자율성이 적정선에서 혼합 적용될 수 있는 융통성 있는 협력그룹 구성기능을 구축한다.

3.1.4 조정과 피드백 프로세스

디지털콘텐츠산업 특성에 맞는 갈등조정체계를 도입하고 조정결과가 피드백 되어 협력그룹의 구조 및 운영 전략을 재조정 할 수 있는 피드백 과정을 구현한다. 이는 정부기관 지원그룹과 지역 클러스터, 산업체 그룹이 서로의 협력그룹 구조에 영향을 주는 인터랙티브 구조가 된다.

3.1.5 외부 환경요소의 명시성 및 진화과정 분석

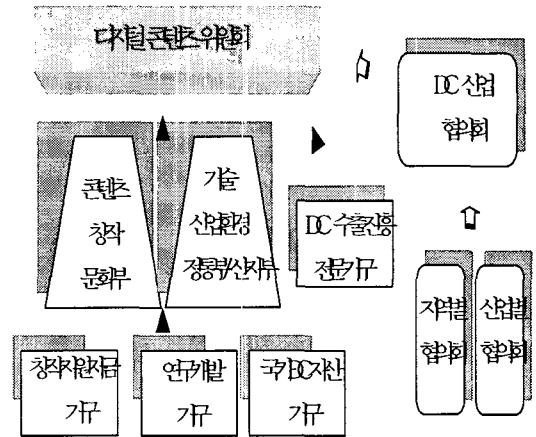
디지털콘텐츠산업에 영향을 주는 사회, 문화, 정치, 시장 환경 등 다양한 요인들은 명시적이지 못하다. 정부 정책, 규제 등과 같은 요인에는 산업(시장)의 현실성이 반영되지 않으면 자원배분의 효율성이 저하되고(대기업 과 중소기업, 중앙과 지방 등) 산업효율성이 저하된다. 이를 위해 정책과 현실의 거리에 따라 산업 및 민간의 현실감과 전문성이 반영될 수 있는 단계별, 특성별 조정이 이루어져야 한다. 이 과정에는 단계별 조정에 필요한 정책의 계층적(추상성) 분석 및 설명기능이 필요하다. 또 환경에 따라 능동적으로 변화하며 협력그룹이 형성되고 이들의 계층적, 특성별 조정작업을 지원하기 위한 논리적 지식체계와 공유/저장 체계가 지원되어야 한다.

3.2 능동적 조정체계 구성

3.2.1 협력 중심기구 및 협의회

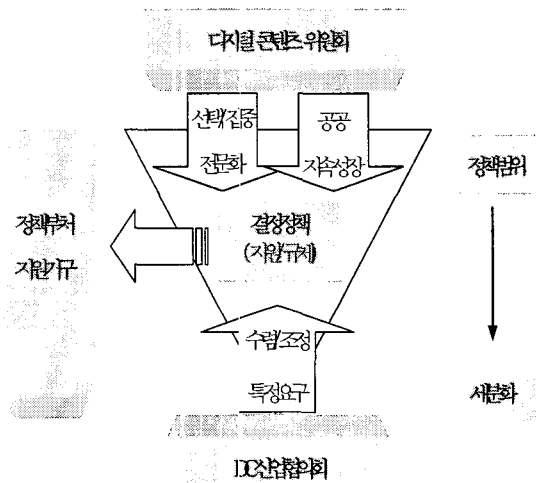
선진 국가들이 중요시하는 디지털콘텐츠산업 혁신을

위한 협력(네트워크)기능을 강화한 통합지원체제를 다음과 같이 구성한다.



<그림 3> DCF의 구성

디지털콘텐츠산업 관련 정부기관 협력그룹 최상위 기준기구 디지털콘텐츠위원회, 민간기관(지역, 산업체) 최상위 중심 기구 디지털콘텐츠산업 협의회를 신설하여 정책결정에 상호협력하고 하위 기구들의 의견을 수렴, 조정한다.



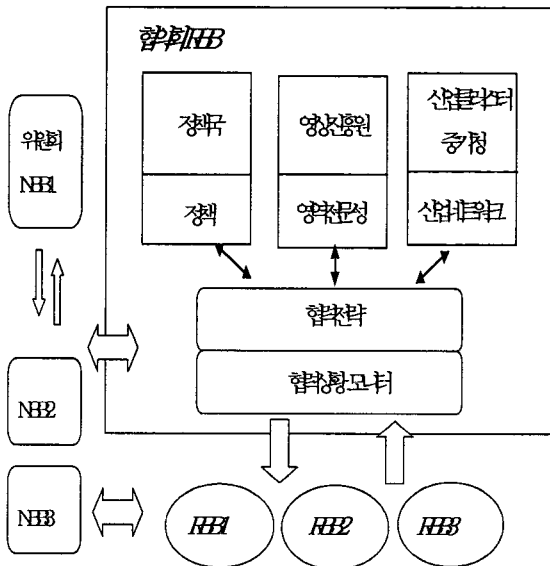
<그림 4> 정책 결정 협력 구조

정부기관 및 유관기관의 디지털콘텐츠산업 관련 부서들의 정책결정, 자금지원, 연구개발, 디지털콘텐츠 자산 보존, 수출 진흥 역할별로 협력그룹을 구성하고 협력그룹 지원 기구(협의회)를 구성한다. 민간기관으로 각 디지털콘텐츠산업 영역별로 산업체협의회와 지역별 디지털콘텐츠

텐츠산업 관련 단체들의 협력그룹인 지역디지털콘텐츠 협의회를 협력 중심기구로 지정한다.

3.2.2 통신 및 정보공유 체계 구축

디지털콘텐츠위원회, 디지털콘텐츠산업협의회를 중심으로 각각 정부기관, 민간기관들의 네트워크를 구축하고 각 노드에 공유메모리인 블랙보드를설치하여 협력지식(Cooperation Knowledge)과 정보지식(Information Knowledge)을 공유한다.



<그림 5> 협의회 RBB 구성도

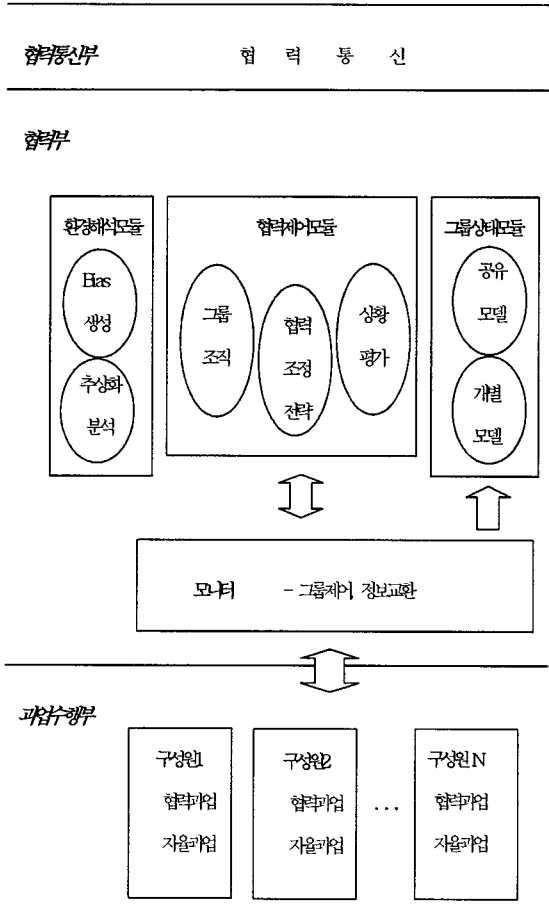
정부기관 협력 네트워크에는 제도유지 성격의 NBB(Natural Blackboard), 민간기관 협력 네트워크에는 능력단위 관계설정에 중심을 둔RBB(Rational Blackboard)를 설치하여 제충적인 협력/조정 기반을 제공한다.

협의회 RBB 에는 현 산업정책평가, 영역전문지식, 산업네트워크 관련정보가 구성되어 산업현장의 자율적 협력그룹의 중심축이 되는 역할을 한다. 협력그룹이 원하는 정책과 현 정책을 비교하고 현 산업 상황을 정보화 하여 관련 산업과 협력하는 네트워크를 구성한다. 이 같은 접근은 협력과 조정 과정을 통해 하위 RBB 또는 구성원들에게 필요한 협력그룹내 역할분담과 현실성 있는 정책이 도출 된다.

3.2.3 능동적 협력그룹구성

지역 디지털콘텐츠산업 영역에서는 특성화와 경제성(규모, 범위, 시스템)을 확보하기 RBB를 통해 자발적으

로 새로운 협력그룹들이 생성되고 능력의 확장과 역할의 변화를 하며 경쟁하게 된다.



<그림 6> 협력과 조정 프로세스

정부기관은 정부차원의 목적을 이루기 위해 디지털콘텐츠산업 정책을 실행하며 NBB네트워크를 통해 이들 지역 및 산업관련 RBB협력그룹들과 협력하여 현실성 있는 태스크실행그룹(TAG, Task Action Group)을 구성한다. 정부의 톱-다운 방식의 정책실행 그룹 구성과 민간의 보텀-업 방식의 협력그룹이 혼합된(하이브리드) 태스크실행그룹이 형성되게 된다.

3.2.4 조정과 피드백 프로세스

이 같이 하이브리드 방식으로 구성된 협력그룹은 국가적 정책 효율성과 경제적 산업 효율성 사이에서 2가지 조정 프로세스를 구성하게 된다. 첫째는 협력그룹 단계에서의 갈등 조정이고 둘째는 구조적인 디지털콘텐츠산업의

전문성 과 지역특성화 에 관한 정책적인 갈등으로 상위의 디지털 콘텐츠산업협의회에 상황을 피드백하여 산업체간의 내부조정과 디지털콘텐츠위원회와의 정책조정을 이룬다.

3.25 단계별 조정 및 지원 지원체계

정책과 같은 외부 환경요소가 실질적으로 산업에서 요구하는 구체적인 사업항목과 지원항목이 되기 위해서는 두 협력그룹의 목적(objective), 역할(role)이 정책적 의도(intention)의 수용범위를 정하고 조정되어야 한다. 이를 위해 관련 산업전체를 고려하는 추상성과 미래비전을 고려한 정책은 수평, 수직적으로 영역과 세부과업으로 분해되고 산업체 협력그룹의 목적 및 역할과 비교하여 현장에서 요구되는 특성화 및 전문성과 정책의 격차를 좁히는 조정과정을 수행하게 된다.

지원지식체계 내에 협력지식과 정보지식과 이들의 상호교환 체계가 계층적인 NBB, RBB 네트워크로 구성되어 디지털콘텐츠산업내의 특성, 기능 및 역할, 지역, 수준별 분류에 따르는 능동적인 협력그룹들이 구성되고 효율적으로 운용될 수 있도록 저장, 공유, 통신 구조를 지원하고 있다.

4. DCF와 국외모델 비교

4.1 DCF 평가기준

DCF는 국내 디지털콘텐츠산업 활성화를 위해 명확하고 체계화된 산업정책 입안 틀을 갖추고 환경의 변화와 산업의 특성에 따라 산업관련 구성원 간에 유연한 협력과 공유, 갈등 조정 기능이 존재해야 한다. 또 디지털콘텐츠 산업에서 중요한 미래 문화시장을 위한 기반구성과 연구가 병행되어야 한다.

DCF의 정성적 평가를 위해 디지털콘텐츠산업 전문가 그룹들이 중요시하는 평가요소를 기준으로 다기준(다목적, 다속성) 의사결정 기법인 AHP(Analytic Hierarchy Process) 방법으로 영국, 호주의 디지털콘텐츠산업 모델과 비교하여 DCF가 협력과 조직변화에 대한 유연성(OECD 혁신성), 창조산업으로서 지속적 발전 관점에서 중점요소들이 충실히 반영되었음을 증명하였다[20]. 사용된 평가요소는 한국정보통신수출진흥센터, 디지털콘텐츠기술학회, 디지털정책학회, IT연구소 연구원 40인에게 실시한 디지털콘텐츠산업의 문화·교육, 산업형태, 국가자산, 수출경쟁력, 미래산업 등에 관한 설문에 근거

하였다.

<표 1> 목표, 기준, 요소, 대안(모델) 계층구조

목표	기준	평가요소	OECD	영국	호주	DCF	
명확한 산업 정책		단일화된 정책·규제 수립 체계 및 전문성		0		0	
		실효성있는 지원정책		0	0	0	
		경제성과 공공성의 조화 (정책의 지향점)		0	0	0	
협력 공유 환류 체계		통합자원(지원기구간 협력)		0	0	0	
		정부/산업체 협력체계	0	0	0	0	
		중앙지역협력/공유체계	0	0	0	0	
		환류체제의 효율성		0	0	0	
디지털 콘텐츠 산업의 활성화		협력/공유를 위한 IT 기반 네트워크	0			0	
		산업 조직의 전문성 유연성	특성을 고려한 통합 협력 체계(특성+산업네트워크+전문정책)				0
			가치사슬내산업간협력 (Inter-disciplinary)	0	0	0	0
미래시장 육성 기반 및 혁신 연구		변화에 대한 산업조직의 유연성(시장,기술수용)	0	0	0	0	
		창작기반산업지원,육성		0	0	0	
		교육과 연계성, 미래 수요 창출 노력	0	0	0		
		신기술, 문화, 시장 연구 체계	0	0	0	0	

4.2 DCF 평가

OECD프레임워크(혁신성) 관점 평가요소별 쌍대비교 CR=0.016, 문화창조산업 관점 쌍대비교 CR=0.016 의 값을 얻었다.

<표 2> OECD 프레임워크 평가요소별 쌍대비교

	명확한 산업 개발정책	협력/공유/환류 체제	산업조직 전문성/유연성	미래시장 육성기반 및혁신연구	상대적 중요도/가중치
명확한 산업 개발정책	1	1/5	1/5	1/3	0.07
협력/공유/환류 체제	5	1	1	3	0.39
산업조직 전문성/유연성	5	1	1	3	0.39
미래시장 육성기반 및 혁신 연구	3	1/3	1/3	1	0.15

<표 3> 문화창조산업 관점 평가요소별 상대비교

	명확한 산업 개발정책	협력/공유/환류 체제	산업조직 전문성/유연성	미래시장 육성기반 및 혁신연구	상대적 중요도 /가중치
명확한 산업 개발정책	1	3	3	1/3	0.25
협력·공유 환류 체제	1/3	1	1	1/5	0.10
산업조직 전문성/유연성	1/3	1	1	1/5	0.10
미래시장 육성기반 및 혁신 연구	3	5	5	1	0.55

또, 명확한 정책 기준 각 모델(영국, 호주, DCF)의 비교 CR=0.000, 협력, 공유, 환류 체제 기준 각 모델의 비교 CR=0.000, 산업조직의 전문성, 유연성 기준 각 모델비교 CR=0.000, 미래시장 육성 기반 및 혁신연구 기준 각 모델 비교 CR=0.000 으로 분석결과가 CR < 1로 합리적(일관성)임을 보여준다.

<표 4> 명확한 산업개발 정책 기준 비교

	영국	호주	DCF	가중치
영국	1	3	1	0.43
호주	1/3	1	1/3	0.14
DCF	1	3	1	0.43

<표 5> 협력·공유·환류체제 기준 비교

	영국	호주	DCF	가중치
영국	1	1	1/3	0.20
호주	1	1	1/3	0.20
DCF	3	3	1	0.60

<표 6> 산업조직의 전문성·유연성 기준 비교

	영국	호주	DCF	가중치
영국	1	1	1/3	0.20
호주	1	1	1/3	0.20
DCF	3	3	1	0.60

<표 7> 미래시장 육성기반·혁신연구 기준비교

	영국	호주	DCF	가중치
영국	1	1	3	0.43
호주	1	1	3	0.43
DCF	1/3	1/3	1	0.14

### 4.3 종합 가중치 계산

#### 4.3.1 OECD 프레임워크 기반 관점

AHP 기법을 사용한 모델 효율성 측정에서 OECD 프레임워크를 기반한 관점에서는 IT 네트워크 기반위에 협력, 공유, 환류 체제와 외부 환경(정책, 시장 등)의 변화에 대한 디지털콘텐츠산업의 유연한 협력 및 조직변화가 가능한 DCF 모델(0.52)을 1순위로 결정할 수 있다.

#### 4.3.2 문화·창조산업에 육성에 따른 지속 발전 관점

AHP 기법을 사용한 모델 효율성 측정에서 문화·창조산업 육성 관점에서는 영국 산업 모델(0.38)을 1순위로 결정할 수 있다. 이는 영국 산업모델이 적극적인 창작기반산업 지원 육성, 교육과 연계, 미래수요 창출, 신기술, 문화, 시장 연구체계가 건설히 확립되었음이 크게 반영된 결과이다.

<표 8> OECD 프레임워크 기준 종합가중치

	명확한 산업개발 정책 (0.07)	협력/공유/환류 체제 (0.39)	산업조직 전문성/유연성 (0.39)	미래시장 육성기반/혁신연구 (0.15)	종합 가중치 (중요도)
영국	0.43	0.20	0.20	0.43	0.25
호주	0.14	0.20	0.20	0.43	0.23
DCF	0.43	0.60	0.60	0.14	0.52

<표 9> 문화·창조산업 기준 종합가중치

	명확한 산업개발 정책 (0.25)	협력/공유/환류 체제 (0.10)	산업조직 전문성/유연성 (0.10)	미래시장 육성기반/혁신연구 (0.55)	종합 가중치 (중요도)
영국	0.43	0.20	0.20	0.55	0.38
호주	0.14	0.20	0.20	0.43	0.31
DCF	0.43	0.60	0.60	0.14	0.31

## 5. 결론

디지털콘텐츠산업은 IT산업의 한계를 극복할 수 있는 차세대 비즈니스 모델이며 국가 신성장 동력산업으로 그 중요성이 인정되지만 정부의 정책적 지원체제, 산업체 및 관련기관들의 산업에 대한 이해도는 성숙되지 않은 초기 단계에 머무르고 있다. 또 수평적, 수직적 통합으로 시장, 자금, 기술면에서 거대화되는 세계 디지털콘텐츠산업 시장에 대한 실질적인 대응체제가 절실히 필요한 실정이다.

본 논문에서는 디지털콘텐츠산업에 관련된 정부기관(중앙, 지방), 산업체, 중앙과 지역의 지원기관, 연구기관들이 유연하게(혁신적) 협력하여 세계의 글로벌 미디어 그룹들과 경쟁할 수 있는 “능동적 조정체계(DCF)”를 제안하였다. DCF에서는 정부 및 디지털콘텐츠산업 관련 기관들이 디지털콘텐츠산업을 문화, IT기술, 산업 측면에서 근본적인 특성을 이해하고 실질적인 지향점이 있는 전문적인 정책 및 지원을 유도하게 된다. 이를 위해 DCF에서는 정부기관의 통합지원체제(위원회 NBB 계층구조)와 지역 및 산업체, 지원기관들의 협력체제(협의회 RBB 계층구조)가 제시되었고 이 두 체제 사이에 발생할 수 있는 정책적 추상성과 산업 현장의 현실성(전문성)과의 거리를 좁히기 위한 협력과 조정과 환류(feedback) 체계가 제시되어 중앙통제적 협력과 자율분산적 협력이 통합된 하이브리드 협력체제가 구성되었다.

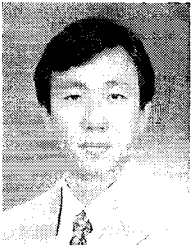
DCF에서는 정책, 영역전문성, 산업 네트워크가 연계된 협력이 되도록 지역 및 산업별 협의회가 현재 국내 정부기관의 정책국, 지역의 영상진흥원, 산업클러스터 및 중기청의 산업네트워크를 활용한 논리적 협력체계를 제안하고 있다. 이 같은 체계는 과거 정통부 관련 산하기관들의 시설투자과 문광부의 지역문화 육성 사업을 산자부 산업네트워크를 활용하여 수행하는 효율적인 구조이며 관련부처의 능동적인 협력이 필요하다.

상이한 차원의 다기준 의사결정에 효율성이 있는 AHP 기법을 사용하여 제안된 DCF를 영국과 호주의 모델과 정성적인 비교실험을 한 결과 OECD 프레임워크 관점에서는 DCF가 우수(DCF 0.52 영국 0.25, 호주 0.23), 문화·창조산업 관점에서는 영국모델이 우수(영국 0.38, DCF 0.31, 호주 0.31)한 것으로 나타났다. 이 결과는 DCF에 디지털콘텐츠 산업을 활성화시키는데 필요한 혁신적인 협력 구성요소 및 체계가 잘 설계되었음을 입증하고 있으며 교육과 연계된 창작기반의 지속적 육성은 계속적인 연구가 필요함을 나타내고 있다.

## 참 고 문 헌

- [1] 구문모(2001), “문화산업과 클러스터 정책”, KIET 정책자료 제 232호. KIET.
- [2] 구문모(2004), “콘텐츠 자금조달 시스템의 혁신과 정책 시사점”, 정책자료 제 244호. KIET.
- [3] 김영한(2003), “디지털콘텐츠 해외진출 타당성 분석 연구”, 연구보고서 3월, KIPA.
- [4] 김준호(2005), “2004년도 해외 디지털콘텐츠산업 조사 연구”, 조사연구 04-13:총괄편. KIPA.
- [5] 김혜준(2003), “에니메이션 지원정책의 효율성 제고 방안연구”, 연구보고서 2003-5. 영화진흥위원회.
- [6] 노규성(2004), “디지털콘텐츠 선도기업(군) 육성방안 연구”, 정책연구 04-02. KIPA.
- [7] 박명호(2004), “EU 문화 정책과 동북아 협력에 주는 시사점”, 한국외국어대.
- [8] 박선우(2005), “해외 디지털콘텐츠산업 육성정책 조사 연구”, 정책연구 04-30. KIPA.
- [9] 오상훈(2003), “디지털콘텐츠 사업 수익지지기반 조성을 위한 제도 개선 연구”, 정책연구03-22. KIPA.
- [10] 윤재식, 정윤경(2003), “세계 방송 영상 콘텐츠 유통 비즈니스”, 연구보고서2002-16, 방송영상 진흥원(KBI).
- [11] 이상우(2002), “통신, 방송 융합에 따른 법. 제도 개선 및 산업 정책 연구”, 연구보고 02-38. 정보통신정책 연구원.
- [12] ITA(2003), “디지털콘텐츠”. IT 전략품목 기술시장 보고서 03-02, 2003.
- [13] KIBA(2004), “국내 디지털콘텐츠 산업 시장조사 보고서”, 조사연구 04-09, KIPA.
- [14] KIPA(2003), “2003 디지털콘텐츠 산업백서”, KIPA.
- [15] KIPA(2002), “경쟁국의 정책/제도 연구”, KIPA 연구 보고서. KIPA.
- [16] Cutler & Company(2003), “Research and Innovation Systems in the Production of Digital Content and Application”, 2003-09, www.acn.net.au/cics.
- [17] Convergent Consulting(2003), “The Role of Government Agencies as Market Place Participants in Digital Content Markets Report”, www.cultureandrecreation.gov.au/cics
- [18] NOIE(2003), “Creative Industries Cluster Study-stage one report, stage two report”, www.cultureandrecreation.gov.au/cics
- [19] Min Chen(1995), “Asian Management Systems”, Routledge
- [20] Satty T. L.(1977), “A Scaling Method for Priorities in Hierarchical Structures”, Journal of Mathematical Psychology, Vol. 15, No. 3, pp. 234-281.





## 장 영 철

- 1987 한양대학교 수학과  
(이학사)
- 1995 건국대학교  
컴퓨터공학과(공학석사)
- 1998 건국대학교 컴퓨터학과(공학  
박사)

1996~현재 경민대학 멀티미디어방송과 교수  
관심분야 : 디지털경제정책, 첨단영상, 인공지능  
E-Mail : jdear@kyungmin.ac.kr