

## 서울 디지털컨텐츠 산업클러스터의 발전방안

- |                         |                            |
|-------------------------|----------------------------|
| 1. 디지털컨텐츠 산업의 중요성       | 3. 서울 디지털컨텐츠 산업의 문제점과 정책과제 |
| 2. 서울 디지털컨텐츠 산업클러스터의 현황 | 4. 서울 디지털컨텐츠 산업클러스터의 발전방안  |

### 1. 디지털컨텐츠 산업의 중요성

#### ○ 서울의 성장동력과 디지털컨텐츠 산업

- 서울의 산업경제는 지난 40여년간 국가경제성장의 선도적 견인차로서 양적·질적으로 꾸준히 성장해 왔지만, 2000년대 들어 국가 전반에 지속되고 있는 경기침체로 인해 과거와 같은 성장을 당분간 기대하기는 힘든 상황임. 8.9%(2005년 2/4분기 현재)에 달하는 청년 실업률이 말해주듯이 고용사정 또한 매우 어려운 실정임.
- 침체 상태에 있는 서울의 산업경제가 현재의 성장지체를 딛고 재도약의 돌파구를 마련하기 위해서는 새로운 성장동력을 창출하는 것이 선결조건임. 새로운 성장동력의 창출은 현재 서울이 추진하고 있는 4대 전략산업의 선정 및 발전방안으로 구체화되고 있는데, 디지털컨텐츠 산업<sup>1)</sup>(이하 DC산업이라 함)은 서울의 전략산업 가운데 하나로 향후 서울의 산업경제에 신성장동력을 창출할 수 있을 것으로 주목받고 있음.
- DC산업의 출현과 성장은 지난 반세기 이상 진행된 IT기술의 진화 및 산업화의 산물로, 최근 내부의 관련 기술간 융합, 외부의 사회문화적 영역과의 긴밀한 상호작용을 통해 급성장을 보이고 있고, 세계시장을 선점하기 위한 치열한 국제경쟁도 전개되고 있음.

#### ○ 디지털컨텐츠 산업의 특성과 경제적 의의

- DC산업은 그 특성상 성장이 지체되고 있는 도시경제에 신성장 동력을 창출할 수 있는 다양한 가능성을 보여 주고 있음.

1) 디지털컨텐츠 산업은 'IT기술을 활용하여 부호, 문자, 음성, 음향, 이미지, 영상 등으로 이루어진 다양한 콘텐츠를 전자적 형태로 제작·처리한 자료나 정보를 산업적으로 활용하는 일체의 산업영역'으로 정의할 수 있음.

- 우선 DC산업은 이른바 'One Source-Multi Use'라는 중요한 특성으로 인해 지역경제에서 고부가가치 창출의 원천이 되고 있음. 가령, 하나의 유선컨텐츠를 무선통신용 컨텐츠나 디지털방송용 컨텐츠로 전환시킬 수 있고, 오프라인상의 채널을 통해 CD-ROM이나 DVD로 제작·유통이 가능하며, 특정한 경우 캐릭터화를 통해 추가적인 가치를 창출할 수 있음.

<표 1> 국내 IT 인프라 여건과 디지털 관련 기술

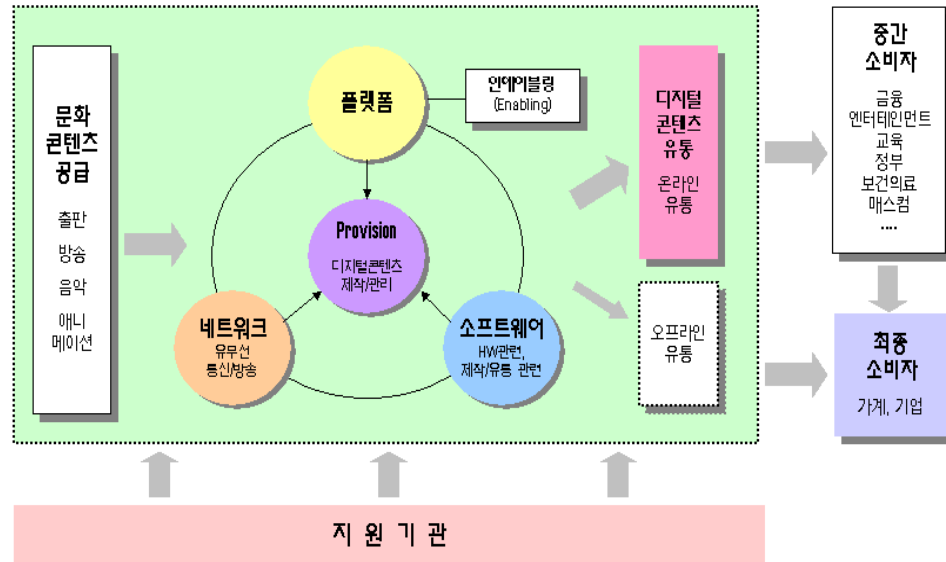
DC 산업발전의 조건으로서 국내 IT인프라의 여건	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 인터넷 이용자가 3,000만명에 육박, 초고속 인터넷 가입자도 800만명을 상회</li> <li>- 휴대전화나 PDA와 같은 Post-PC형 단말기 보급과 유무선 통신의 통합, 블루투스, P2P 등 다양한 신기술들이 사용자 환경에 일대 변화를 가져오고 있음.</li> </ul>
디지털관련 기술	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 멀티미디어 플랫폼 제조 기술: 스마트폰, PDA, MP3, HHP, Tablet PC, Wearable Computer, HCI, 정보가전(디지털 TV, 디지털홈가전, 홈서버, Intelligence Mobile Terminal 등)</li> <li>- 네트워크 기술: 광대역 고속 액세스 망, 홈네트워크 등</li> <li>- 디지털컨텐츠 제작기술: 컴퓨터그래픽 기술, 가상현실 기술, 게임엔진 기술 등</li> <li>- 보호·유통·관리 및 서비스 기술: 디지털 워터마킹, 디지털 핑거프린팅, 광매체 복제방지, 디바이스 복제방지, 디지털 저작권관리, 컨텐츠 메타데이터, 컨텐츠 저장 및 검색, 컨텐츠 인터랙션 등</li> </ul>

- DC산업의 두 번째 특성은 기술적 측면으로, 멀티미디어 플랫폼 제조기술, 네트워크 기술, 제작·보호·유통·관리 기술 등으로 구성된 디지털 기술은 관련 기술간 융합(digital convergence)을 통해 새로운 시장과 기술틈새의 창출이 활발하며, 타산업 분야의 기술 발전을 자극하는 파급효과가 크다는 점에서 지역경제의 신성장을 주도할 수 있음.
- 고용창출 측면에서도 중요한 의의가 있는데, DC산업은 하나의 컨텐츠 제작과정이 수많은 첨단 기술과 작업공정으로 세분화되어 있고, 하나의 부문이 다양한 장르로 분화되고 있다는 점에서 컨텐츠 제작과 유통과정에 많은 고급 인적자원이 투입됨. 실제, DC산업 분야 관련 종사자가 지난 10년 동안 90% 정도의 증가를 보였고, 사업체 1인당 종사자수도 13.5인에 달함(전산업 평균 1인당 종사자수는 10인 이하).
- 마지막으로 DC산업은 문화 및 엔터테인먼트 지향성과 창조성에 기반하고 있는바, 창의적 인재와 아이디어, 문화적 기반의 경쟁우위를 가진 대도시 도심이 동 산업의 거점이 되고 있으며, 향후에도 이러한 장소를 중심으로 한 지속가능한 성장을 기대할 수 있음.

## 2. 서울 디지털컨텐츠 산업클러스터의 현황

### ○ 디지털컨텐츠 산업클러스터의 구성

- 디지털컨텐츠 산업클러스터는 활용되는 기술적 기반에 따라 아래와 같이 크게 5개의 부문으로 구분되며, 소프트웨어 부문과 제작 및 온라인 유통 부문이 핵심을 차지하고 있음.
  - 컨텐츠 공급 부문: 출판, 음반, 영화, 방송, 교육 등 전통적인 문화컨텐츠
  - 디지털컨텐츠 플랫폼 및 네트워크 부문
  - 디지털컨텐츠 관련 소프트웨어 부문: 시스템 SW, 제작·관리·유통 관련 SW
  - 디지털컨텐츠 제작 및 유통 부문
  - 디지털컨텐츠 지원 부문
- 디지털컨텐츠 산업은 디지털 정보(전문정보·일반정보)/디지털 출판/디지털 영상(영화·애니메이션)/디지털게임/디지털음악/e-learning/웹캐스팅/시뮬레이션/디지털의료/모바일컨텐츠 등 다양한 장르로 구분되며, 또 지속적으로 분화하고 있는 중임.



[그림 1] 디지털컨텐츠 산업클러스터의 구성 도식

### ○ 국내외 디지털컨텐츠의 시장구조

- 전세계적으로 디지털컨텐츠 산업의 시장규모는 급속하게 팽창하고 있고, 시장을 선점하기 위한 국제경쟁도 매우 치열함.

- 2003년 현재 세계시장은 크게 미주, 유럽, 아시아 세 지역으로 분할되어 있으며, 그 중 미주 지역이 절반에 가까운 압도적 우위를 보임. 전세계 시장의 25% 정도를 차지하고 있는 아시아 시장은 전세계 시장의 14%에 달하는 일본이 절반 이상을 차지하고 있으며, 일본이 가진 전통적인 경쟁우위가 아직까지는 지배적인 상황임(<표 2> 참조).
- 부문별로는 전세계 시장의 28.3%를 차지하고 있는 모바일콘텐츠와 디지털 영상(26.1%), 디지털 게임(25.1%) 등이 압도적 비중을 차지하고 있고, 온라인 교육(15.2%) 또한 시장이 점차 확대되는 추세를 보임.

<표 2> 전세계 디지털콘텐츠 산업의 부문별 시장 구조

(단위: %)

	디지털 게임	디지털 영상	모바일 콘텐츠	DC 솔루션	온라인 교육	온라인 음악	계
전세계	25.1	26.1	28.3	4.5	15.2	0.8	100
미주	21.6	35.9	8.4	6.5	26.6	0.9	100
유럽	22.8	24.4	41.8	3.7	6.6	0.8	100
아시아	30.3	13.6	46.3	1.8	7.4	0.7	100
일본	33.8	16.6	37.4	-	11.5	0.8	100
중화	15.3	3.5	81.1	-	-	0.1	100
기타	78.1	-	-	10.1	11.8	-	100

- 아시아권에서도 비슷한 양상을 보여 모바일 콘텐츠가 46.3%, 디지털 게임이 30.3%, 디지털 영상이 13.6%로 이들 세 부문이 시장을 주도하고 있음. 전통적으로 우위를 점하고 있던 일본 외에 한국과 최근 추격중인 중국을 중심으로 시장확대와 경쟁의 심화가 예상됨.
- 국내의 경우 전체 매출액 가운데 디지털 게임 부문이 22.7%로 가장 많은 비중을 차지하고 있고, 그 다음으로 소프트웨어 부문이 21.9%, 디지털 영상이 17.2%를 차지하고 있음. 이들 부문은 성장률 또한 가장 높음.
- 수출의 경우에는 디지털게임 부문이 전체의 61%, 영상·방송 부문이 5.9%를 차지하는 등 단일 부문에 대한 의존성이 큰 반면, 기술에 대한 해외의존도가 매우 높아 디지털 강국이라는 최근 명성에 걸맞는 기술경쟁력과 핵심 기술의 육성이 시급한 것으로 판단됨.

## ○ 서울의 디지털컨텐츠 산업클러스터 주요 현황

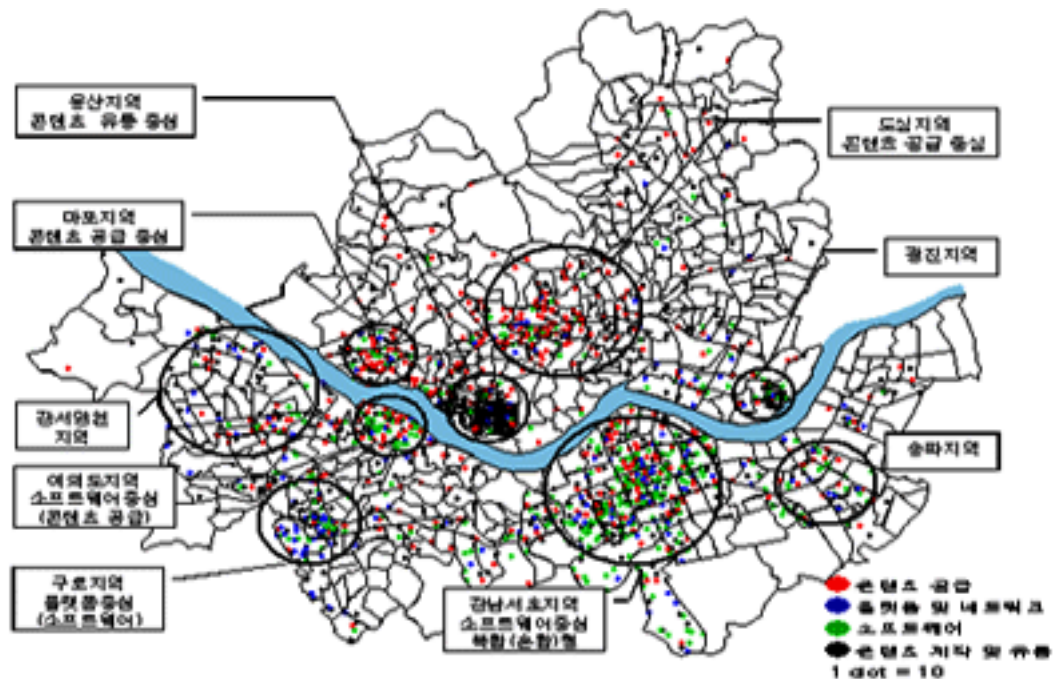
- 2003년 현재, 서울에는 25,637개의 사업체에 302,806명이 종사하고 있음(컨텐츠 공급과 유통부문을 포함함). 이 가운데 핵심 부문인 소프트웨어 부문과 컨텐츠 제작 및 온라인 유통 부문이 35.1%를 차지하고 있고, 이외에 컨텐츠 공급 부문이 29.1%, 플랫폼 및 네트워크 부문이 18.1%를 차지하고 있음(<표 3> 참조).
- 산업적 구성을 통해 성장세를 살펴보면, 핵심 부문에 해당하는 소프트웨어/컨텐츠 제작 및 온라인 부문이 1993년 6.3%에서 2003년 35.1%로 비약적으로 확대된 반면, 컨텐츠 공급 부문은 같은 기간 45.7%에서 29.1%로, 플랫폼 및 네트워크 부문은 33.3%에서 18.1%로 크게 감소함.

&lt;표 3&gt; 서울 디지털컨텐츠 산업클러스터의 현황과 변화 추이

(단위: %, 개, 명)

DC산업 클러스터	해당 분야	사업체			종사자			전국대비 서울 (03년)
		1993년	2003년	증감률	1993년	2003년	증감률	
컨텐츠 공급부문	출판	35.3	10.9 (2,789)	-2.3	36.3	15.4 (46,637)	-2.7	67.3(68.2)
	음반	0.2	0.5 (135)	46.3	0.2	0.3 (884)	19.0	80.8(78.8)
	영화·영상	3.7	2.7 (690)	8.2	3.8	2.5 (7,493)	1.2	79.6(90.1)
	방송	0.9	1.4 (350)	29.3	5.1	4.9 (14,937)	6.5	29.3(50.5)
	교육	0.3	3.5 (887)	295.9	0.3	6.0 (18,297)	294.4	35.5(22.2)
	소계	40.3	18.9 (4,851)	1.7	45.7	29.1 (88,248)	1.0	44.8(46.5)
플랫폼 및 네트워크 부문	플랫폼	12.1	5.7 (1,461)	1.7	27.6	11.6 (35,140)	-2.8	27.3(15.3)
	네트워크	1.6	2.0 (515)	2.10	5.6	6.5 (19,779)	10.0	36.2(56.4)
	소계	13.8	7.7 (1,976)	4.0	33.3	18.1 (54,919)	-0.6	29.2(20.8)
소프트웨어 부문	시스템 관련 및 제작·관리·유통 관련 소프트웨어	5.2	18.1 (4,637)	76.8	4.7	25.3 (76,467)	81.8	67.3(78.4)
컨텐츠 제작 및 유통부문	제작 및 온라인 유통	0.9	7.7 (1,968)	192.9	1.6	9.8 (29,787)	95.8	65.5(82.7)
	오프라인 유통	38.1	24.7 (6,320)	6.1	14.1	11.6 (35,107)	4.2	40.2(60.5)
	소계	39.1	32.3 (8,282)	10.6	15.7	21.4 (64,894)	13.5	44.3(69.0)
지원부문	지원분야	1.7	23.0 (5,885)	334.2	0.6	6.0 (18,278)	179.0	24.8(28.4)
전체	-	10,289	25,637	14.9	175,783	302,806	7.2	38.3(42.6)

- 가치 체인 상의 전문화된 부문을 기준으로 서울 디지털컨텐츠 산업클러스터가 가지는 공간적 특성을 보면 최근 주변 지역에서의 확산을 통해 성장세를 보이거나 아직은 명확한 특성을 파악하기 힘든 광진/송파/강서·양천을 제외하고 6개의 특화된 클러스터가 존재함. 이 가운데 강남·서초/여의도/도심/구로 지역 등 4개가 서울 DC산업의 선도적 클러스터라 할 수 있음(그림 2) 참조).
  - 강남·서초 지역: 소프트웨어 중심의 복합클러스터
  - 여의도 지역: 소프트웨어 중심의 국지적 클러스터
  - 도심 지역: 콘텐츠 공급 중심의 도심 클러스터
  - 구로 지역: 플랫폼 중심의 이종 클러스터
  - 용산 지역: 콘텐츠 유통 중심의 도심인접 클러스터
  - 마포 지역: 콘텐츠 공급 중심의 국지적 클러스터
- 국지적 클러스터가 보이는 강력한 집적은 광범위한 소비시장의 존재나 도시기반시설의 이용가능성 등 도시화 경제(urbanization economies) 외에, 동종 및 연관 업종, 관련 기관들의 근접성, 다양한 지식과 정보 획득의 용이성 등 국지화 경제(localization economies)에 기초한 선순환의 과정을 통해 이루어진 것임.
- 이들 클러스터가 기업들의 혁신역량과 산업경쟁력의 원천임을 고려해 볼 때, 현재 미약한 수준의 클러스터는 지리적 집적과 연계를 촉진하고, 과도한 집적으로 인해 불경제가 초래되는 클러스터에 대해서는 적절히 관리하는 것이 중요한 정책적 고려사항임.



[그림 2] 서울 디지털컨텐츠 산업의 공간적 집적 현황 : 2003년 사업체 기준

### 3. 서울 디지털컨텐츠 산업의 문제점과 정책과제

#### ○ 양적 급성장에 대비되는 취약한 국제경쟁력

- 국내 DC산업은 시장규모나 사업체 및 종사자가 팽창한 것에서 확인할 수 있듯이 비교적 짧은 기간에 비약적으로 성장하였고, 특히 서울은 국가경제 전체를 견인하면서 DC산업이 국가의 차세대 성장동력으로 발전하는 데 크게 기여하였음.
- 양적 급성장에도 불구하고 서울 DC산업의 국제경쟁력은 여전히 취약한 양상을 나타냄. 실제, 서울의 경쟁력 수준(5점)을 기준으로 해외의 선도적 도시의 경쟁력을 평가하는 질문에서 업체들은 서울을 뉴욕과 동경보다 현저히 낮은 수준으로 평가하고 있음(<표 4> 참조). 서울이 비교적 강점을 가진 것으로 인식되는 디지털 게임의 경우에도 뉴욕은 6.0점, 동경은 7.2점으로 서울보다 상당히 높은 수준으로 평가하고 있음.

<표 4> 디지털컨텐츠 산업의 대도시간 국제경쟁력 비교

비교 도시	DC산업 전반	디지털영화	애니메이션	디지털게임	정보컨텐츠	DC핵심/ 기반기술
서울	5점	5점	5점	5점	5점	5점
뉴욕	7.2점	7.8점	7.0점	6.0점	6.7점	7.1점
도쿄	6.9점	6.3점	8.1점	7.2점	6.3점	6.6점
상하이	5.4점	3.7점	4.0점	3.8점	4.1점	4.0점

- 건실한 산업발전의 토대가 되는 DC 핵심/기반기술의 경우에도 낮은 경쟁력을 나타내고 있는데, 이처럼 산업적·기술적 측면에서 저조한 경쟁력 수준은 게임부문을 중심으로 한 단일부문에의 의존성과 함께 다양한 정책과제를 제기하고 있음.

#### ○ 산업의 분화 및 다양화에 대응하는 전략적 선택과 집중

- DC산업은 관련 기술간 융합이 활발하고 가치 체인과 장르별 지속적인 분화에 힘입어 산업적 다양화 추세가 활발함.
- 제한된 자원을 가진 지역 단위의 산업경쟁력을 강화하기 위해서는 전략적 선택과 집중이 필요함. 이러한 관점에서 산업적 비중/성장잠재력/경쟁위치/업계의 정체성/정책적 고려 등을 기준으로 전략 부문을 선정하면 <표 5>와 같음.

- <표 5>에 따르면 디지털 게임/디지털 영상/응용 SW 등이 전략적 의의를 가질 수 있는 것으로 나타남. 특히 업체들의 인식 또한 디지털 게임에 대해 16.8%가, 영화·애니메이션에 대해 20.8%, 디지털 방송에 대해 11.8%가 경쟁우위를 가진 것으로 평가하였음. 다만, 응용 SW의 경우 업체의 인식은 상대적으로 낮으나, 산업 전반의 질적 발전을 위한 기술적 기반이라는 정책적 고려 하에 전략 부문의 하나로 설정함.
- 상기 전략 부문과 관련하여 모바일 콘텐츠는 이들 부문에서 보편적으로 나타나고 있는 새로운 기술추세라는 점에서, 별도의 전략 부문으로 설정하기보다는 향후 전략부문을 육성·발전시키는 데 있어 중요한 정책방향으로 인식하였음.
- 중요한 점은 이들 부문을 중심으로 서울시의 정책 의지와 지원이 보다 강화되어야 한다는 점인데, 이를 위해 현행 지원체제가 기능적으로 재정립되고 전문성도 강화될 필요가 있음.
- 현재, 서울시는 서울애니메이션센터를 중심으로 만화·애니메이션 제작을 위한 공용장비와 제작공간을 제공하고 있는데, 이에 대해 전략부문을 중심으로 정책대상 범위를 확대하는 동시에 좀더 내실있는 지원책을 강구할 필요가 있음.

<표 5> 서울 디지털콘텐츠 전략부문의 선정 결과

구 분	산업적 비중	성장잠재력	경쟁적 위치	업계 정체성	종합평가
디지털 게임	◎	◎	◎	◎	◎
디지털 영상	◎	○	○	◎	◎
디지털 정보	○	○	○	○	○
e-learning	○	△	-	△	△
디지털 음악	△	△	-	△	△
디지털 출판	△	△	-	△	△
유통	-	-	-	-	-
응용 SW	◎	○	○	○	◎

주: ◎ : 전략적 부문으로서 의의가 강함, ○ : 보통, △ : 약함, - : 해당 없음.

#### ○ 양적 급성장으로부터 질적 발전을 위한 다각적인 기반 조성

- DC산업과 같이 강력한 클러스터 지향성을 보이는 산업을 질적으로 발전시키기 위해서는 각 부문(장르)별로 가치 체인 전반을 균형적으로 발전시키는 것이 중요함. 이와 관련하여 현재 각 부문별로 다양한 정책적 문제가 존재함.
- 디지털 게임의 경우, 급성장 추세를 보이는 온라인 게임은 건전한 경쟁환경 조성 및 해외 진출 및 현지화 등이, 모바일 게임은 새로운 플랫폼 및 네트워크 기반 조성, 그래픽 기술 개발 및 표준화, 합리적 요금체계 정립 등이 중요한 정책과제로 대두되고 있음.

- 기존의 하청 중심에서 기획 및 창작 위주로 점진적 전환을 보이며 다양한 제작시스템과 배급방식이 출현하고 있는 디지털 영상의 경우, 기획과 창작 활동의 고취, 효율적 제작 및 유통을 위한 기술기반의 향상, 디지털 영상·제작·배급을 위한 혁신적 인프라 확립 등이 중요한 정책과제가 되고 있음.
- 산업 전반의 기술적 혁신역량 강화와 경쟁력 향상의 선결 조건인 디지털 기반기술 부문과 관련해서는 MPEG 표준화 기술, CG기술, DC보호기술의 향상이 현안과제로 대두되고 있음.

○ 기업간·부문간 연계 및 협력체제의 촉진과 산업클러스터의 혁신역량 강화

- DC산업은 동일 업종내 기업간, 그리고 기업과 지원기관간 연계가 비교적 활발한 것이 사실이나, 혁신적 디지털 제품 및 서비스 창출의 핵심 요소인 콘텐츠 공급 부문이나 기술력 강화에 기반이 되는 연구부문과의 연계는 상당히 미흡한 수준임.
- 이는 산업연관표(I/O Table)에 의해 분석된 산업간 연계의 범위와 강도를 통해 확인할 수 있음. 업체를 대상으로 한 협력 실태조사에서도 유사한 결과를 보이고 있는 데, 콘텐츠 기획, 응용SW/연구개발 부문의 경우에는 외부 기업과 협력이 미미한 수준을 보이는 반면, 유통·마케팅 분야의 협력네트워크는 상대적으로 활발한 양상을 보이고 있음.
- 동일한 맥락에서 문화콘텐츠 공급 부문과의 연계도 상대적으로 미흡한 수준인데, 디지털 콘텐츠 사업화의 기반이자 혁신의 원천인 이 부문과의 연계가 더욱 촉진될 필요가 있음.

○ 취약한 핵심기술과 부족한 전문인력 강화를 위한 정책적 지원 강화

- 제작이나 유통·관리에 필요한 많은 응용 SW가 주로 해외에 의존하고 있는 현실에 비추어 볼 때, 취약한 핵심기술 개발은 중요한 정책과제이며, 기획·제작 과정에 필요한 창의적 전문인력 또한 경쟁력 강화의 중요한 요소임.
- 기업을 대상으로 한 설문조사에서 서울의 DC산업 환경의 중요한 약점 요소로 기술개발 환경이 지적되었고, 또 경쟁력 강화를 위한 우선적 요소로 자금 외에 고급 숙련인력과 함께 핵심 기술개발이 높은 우선순위를 차지하는 것으로 나타남.

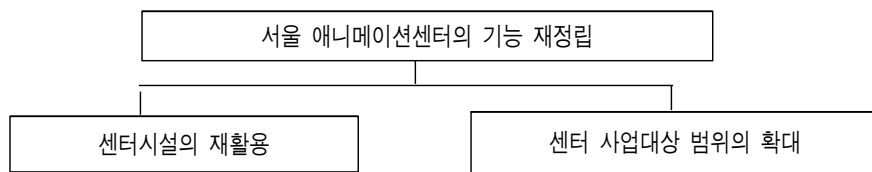
<표 6> 서울의 기업환경과 경쟁력 강화 요소

서울의 디지털콘텐츠 기업환경				경쟁력 강화 요소	비중(%)
강점	비중(%)	약점	비중(%)	사업운영 자금	19.3
정보통신인프라	21.0	정부 조세금융 지원	21.2	고급 숙련인력	15.8
우수 전문인력 풀	14.5	법적·제도적 인프라	16.7	핵심 기술개발	11.4
정보통신기기 확산	13.9	기술개발 환경	9.2		
연관 IT기업 입지	8.5	전문지원서비스	7.3		

#### 4. 서울 디지털컨텐츠 산업클러스터의 발전방안

○ 디지털컨텐츠 산업지원기반 강화를 위한 서울 애니메이션센터의 기능 재정립

- 서울의 DC산업을 위한 지원기반은 서울 애니메이션센터와 현재 조성중인 상암동의 디지털미디어시티(DMC)로, 애니메이션센터는 만화·애니메이션 부문에 대한 지원서비스를 제공하고 있고, 디지털미디어시티는 현재 주로 물적 인프라 공급에 집중하고 있음.
- 좀더 체계적인 지원기반을 확립하기 위해 현행 서울 애니메이션센터를 기능적으로 재정립함. 기능 재정립 방안은, 현재 협소한 '센터 사업범위를 전략적 관점에 기초하여 더욱 확대'하는 것과 2007년 DMC로 이전이 예정되어 있는 '센터 부지를 재활용'하는 것으로 나눌 수 있음.



[그림 3] 서울 애니메이션센터 기능 재정립 방안

- 센터 사업범위 확대와 관련해서는 앞서 도출된 전략부문을 중심으로 한 산업지원체제 구축이 적절한 정책방향으로 고려될 수 있으며, 추후 이를 위해 각 전략 부문별로 지원책에 대한 심도있는 구체화가 필요할 것으로 보임.
- 센터의 재활용과 관련해서는 현재 애니메이션센터가 2007년 DMC로 이주할 예정이어서 당장 현안으로 부상할 가능성이 큰데, 이에 대해 ① 지역시민을 위한 특화문화센터로의 활용, ② 애니메이션 관련 박물관/교육장으로의 활용, ③ 대관시설화(관련 기관이나 업체의 제작공간으로의 대여), ④ 복합적 지원공간으로 활용 등을 대안으로 고려함.
- 이 가운데 ④안인 복합적 지원공간으로의 활용 방안이 적절한 것으로 고려됨. 이를 통해 상암동의 DMC를 보완하는 동시에 청계천 복원 이후 디지털컨텐츠 산업의 재활성화를 위한 지원기능을 수행함.

- 구체적인 방안으로는 센터의 역할을 현재와 같은 공용장비 및 제작공간 지원 위주에서 탈피하여 제품의 제작·시험·홍보를 종합적으로 지원할 수 있는 복합지원센터(가칭 '서울 디지털 i-park')로 전환하는 것임. 현재 DMC가 R&D센터, Biz센터로의 기능이 정립되고 있는 여건에서 애니메이션센터는 디지털전용관 및 디지털라이브러리 기능으로의 특화가 바람직함.
- 디지털전용관 설치·운영과 관련해서는, 연중 시연·상영할 수 있는 디지털영상 콘텐츠가 제한적이어서 공간활용의 효율성 문제가 제기될 수 있으므로, 제작된 온라인 및 모바일 게임 창작물의 대전을 상시 주최할 수 있도록 다목적 활용 방안을 강구함.
- 이는 복원된 청계천을 중심으로 도심에 방문하는 젊은 세대의 엔터테인먼트 활동을 지원하고, 업체에게는 제작된 제품을 시연해 볼 수 있는 기회를 제공할 것으로 기대됨.
- 디지털전용관 설치와 함께, 현재 수행하고 있는 공용장비 제공에 더해 디지털라이브러리 시설을 확충할 필요가 있음. 이는 업체의 콘텐츠 활용을 촉진하고, 일반시민과 청소년에게도 공개함으로써 디지털컨텐츠를 교육·홍보할 수 있게 하며, 후술하게 될 공공자산 및 공공정보를 활용한 콘텐츠 제작지원 사업을 추진하는 데도 필요함.

#### ○ 기술개발 및 인력수급을 위한 지원시스템 구축

- 디지털컨텐츠를 기획·편집하고, 이를 관리·유통시키는 데는 다양한 기술이 활용되는데, 이 가운데 핵심 디지털 기술이나 차세대 플랫폼·기기 개발 등은 향후 산업의 획기적 도약을 위한 기반 기술로 인정받고 있음.
- 핵심 기술이나 기반 기술의 개발에 대해서는 적극적인 지원이 모색되어야 하는데, 현재 기업들은 중점 육성해야 할 기반기술 내지 공통기술로 데이터베이스 기술, 정보보호 기술, 무선컨텐츠 및 인터넷컨텐츠 서비스 기술 등에 높은 우선순위를 두고 있음.
- 플랫폼·기기 개발의 경우, 그 기술적 기반이 가령 분당의 전자부품연구원(KETI)과 같이 수도권 전역에 존재하므로, 대학의 연구기관뿐만 아니라 수도권 내의 여러 관련 연구개발기관과의 네트워크를 활성화하는 것이 바람직함.
- 산·학·연 기술개발 네트워크에 기초하여 연구 및 기술개발 지원시스템을 구축하되, 그 구체적인 방안으로는 현재 서울시가 적극적으로 추진하고 있는 산·학·연 협력사업에의 참여가 효과적일 것으로 판단됨.
- 기술개발 및 표준화 기관, 디지털컨텐츠 지원기관, 민간기업, 대학 등으로 이루어진 산·학·연 컨소시엄을 구성한 후 업계 공통기술이나 기반기술에 대한 지원을 강화함.

- 인력양성 및 수급 지원과 관련해서 현재 업체들은 시스템 엔지니어, 게임프로그래머, 기획자, 작가 등의 부족을 크게 호소하고 있는 실정인데, 이러한 문제를 종합적으로 해결하기 위해 창조적 전문인력 양성기관 설립을 강구함.
- 이른바 'Creative Digital Contents Academy'가 이를 구체화한 것으로, 철저하게 실무 위주, 프로젝트 중심으로 기관을 운영하는 동시에, 전문예술가, 디자이너, 비평가, 실무제작자 등 민간기관(업)과의 협약체결을 통해 인턴십(Internship) 프로그램을 운영하는 등 학제 교육을 강화함. 이 아카데미를 통해 최소 6개월에서 최장 1년의 교육기간에 연간 50여명 내외의 전문 기획·제작 인력과 추가로 '전문 해외마케터'를 양성할 수 있도록 함.
- 상기 기관은 산·학·연 컨소시엄 형태로 설립하는 것이 업체의 요구에 부합하는 실무지향적 교육과정 운영에 적합할 것으로 판단되며, 이를 신설하는 방안이나 기존의 대학 내에 설치하는 방안을 고려해 볼 수 있음.

#### ○ 디지털컨텐츠업체의 제작 지원을 위한 자금지원체계 구축

- 자금부족이 업체가 인식하는 핵심 애로사항으로 여러 실태조사에서 나타나고 있는데, 이 같은 자금문제를 해결하기 위해 디지털컨텐츠 전문투자조합의 활성화가 효과적인 정책수단으로 고려될 수 있음.
- 대형제작자 중심의 제작시스템, 전문기획사 중심의 제작시스템, 제작위원회 시스템, 해외공동제작 시스템 등 새로운 제작시스템이 지속적으로 출현하고 있는 여건에서, 공공 자금지원의 중요한 원칙은 이들 자금지원이 업체간 협력을 촉진할 수 있도록 특정한 제작시스템(가령, 공동제작시스템이나 제작위원회시스템 등)을 지원하는 효과적 수단이 되어야 한다는 것임.
- 디지털컨텐츠 전문투자조합의 활성화가 효과적인 정책수단으로 고려될 수 있음. 구체적인 방안으로는 서울시 주도의 투자조합인 'Invest Seoul Digi-Con' 조성을 추진하며, 동 투자조합은 공공주도 조합이 갖는 특성상 다수의 소액 민간투자자가 중심을 이루고, 사업자 가운데 중소기업에 대한 참여 의무비율을 설정하는 것이 바람직함.
- 시(市)의 역할은 중소기업 육성자금이나 정책자금을 활용하여 전체 조성액의 30% 정도를 출자함으로써 투자의 신뢰성을 제고하고, 공익성과 상업성을 조화시킨 콘텐츠 개발을 유도하며, 이외 사업자와 민간투자자를 연결하는 가교 역할을 하고 시연회나 대전 개최를 통해 개발된 콘텐츠의 마케팅이나 홍보를 지원하는 것임.

- 영상 부문에서 시범 운용하고 그 성과를 평가한 후 게임 등과 같은 다른 부문으로 확대하는 단계적 운영이 바람직할 것으로 보이며, 투자의 성공가능성과 사업의 효과성을 제고하기 위해 미국이나 일본 등 해외 선진 투자평가시스템을 벤치마킹함.
- 온라인 및 모바일이 활성화되고 있는 현재의 여건을 고려하여, 저예산 콘텐츠나 실험적 기법의 콘텐츠 제작 등 이른바 Indi계열 디지털컨텐츠 제작에 필요한 투자재원 조달을 위해 앞의 투자조합과는 별도로 온라인기반 '네티즌 펀드' 조성도 모색함.
- 자금조달의 일반적 채널인 대출체계를 개선하기 위해 금융기관이나 신용기관 주도의 새로운 대출모델을 개발함. 외국의 경우, 무형자산을 담보로 한 대출모델과 관련하여 제작위원회 방식/성과배분형 저작권담보 대출/수익분배청구권 기반 금융기법 등 여러 가지 모델이 운영되고 있음을 고려해 볼 때, 이들 가운데 국내 현실에 맞는 적정 모델을 벤치마킹하는 것과 동시에, 대손발생시 이를 내부화할 수 있는 자산운용체계 도입을 검토함.

#### ○ 공공자산 및 공공정보를 활용한 콘텐츠 제작 지원사업

- 디지털컨텐츠가 가지는 중요한 산업적 특성 가운데 하나가 전통적인 문화컨텐츠를 디지털화하는 데 있다는 점에서 이 산업의 활성화도 사장되어 있는 다양한 컨텐츠를 발굴·활용하는 데 달려 있음.
- 디지털컨텐츠 분야 기업과 아마추어, 관련 전문가를 대상으로 서울에 소재하는 다양한 공공자산이나 공공정보의 개발과 활용을 촉진하는 사업을 추진함. 이를 통해 업체에게는 공공조달의 기회를, 시민에게는 유용한 정보를 제공할 수 있을 뿐만 아니라, 최신 디지털기술을 활용할 수 있는 실험의 장으로도 활용되는 효과를 기대할 수 있음.
- 서울에 산재한 각종 역사·문화유산이나 방송용 콘텐츠, 과학기술·산업·교육·의료·세무·복지 등 다양한 공익적 성격의 정보, 창의적이고 모험적인 콘텐츠에 대한 디지털 제작지원을 고려해 볼 수 있음. 가령, 최근 사회적 관심이 증대되고 있는 e-learning과 관련하여 취약계층이나 평생학습용 교육컨텐츠의 개발이 한 가지 예이며, 이외 청계천 일대 도심의 다양한 역사문화 자산들의 디지털컨텐츠화 제작지원도 우선적으로 고려해 볼 수 있는 영역임.
- 사업운용의 충실을 기하기 위해서는 다양한 콘텐츠의 공익성과 창작성, 대중적·상업적 활용성이 적극 고려돼야 하므로, 이를 위해 산·학·관의 역사·문화·예술 분야 전문가와 제작업체들로 구성된 '서울 디지털컨텐츠 제작위원회'를 설치함.

- 공공자산 및 공공정보 콘텐츠 제작지원과 관련하여 정책적으로 고려되어야 할 중요한 요소는 제작과정에서 다양한 스토리텔링(Story-telling) 기법을 다각적으로 활용할 수 있어야 한다는 점임.
- 동 지원사업을 통해 제작된 디지털리소스는 앞서 애니메이션센터 기능 재정립에서 언급된 바 있는 가칭 '서울 디지털 i-park'내 디지털라이브러리에 저장하고, 이를 공공이나 민간이 활용할 수 있도록 하는 것이 바람직함.
- 민간에 의한 사업화(상업화)를 활성화하기 위해 사업화 모델이 개발될 필요가 있으므로, 이를 위해 공공정보의 공개대상이나 범위, 형태, 콘텐츠 저작권이나 사용료 등에 대한 기준이 마련되어야 할 것임.
- 현재 유사 사업을 시행하고 있는 문화정책 및 관광정책 분야 관련 기관과의 연계시스템을 확립하는 것도 사업의 효과성을 제고하기 위한 방안의 하나로 고려할 수 있음.

정병순 | 서울시정개발연구원 부연구위원  
02-2149-1223  
jbs66@sdi.re.kr