

지방 문화콘텐츠 산업 육성 방안

- 제주지역 디지털콘텐츠산업을 중심으로 -

이동철

<차례>

- I. 서론
- II. 디지털콘텐츠 산업 개요
- III. 산업 현황
- IV. 제주지역의 디지털콘텐츠산업 육성 방안
- V. 결론

I. 서론

미래학자인 피터드러커는 “21세기는 문화산업에서 각국의 승패가 결정될 것이고 승부처가 바로 문화산업이다”고 주장한 것처럼 21세기는 문화산업의 시대라 해도 과언이 아니다. 사람들은 문화산업을 향유하고 있으며 또한 문화산업을 통해서 커다란 부가가치를 창출하고 있다. 실제로 21세기에 들어오면서 세계 경제가 자본·노동 중심에서 지식·창의력이 주도하는 지식기반경제로 전환되고 있음에 따라 문화창조력에 바탕을 둔 문화콘텐츠산업은 대표적인 고부가치 산업이자, 친환경적인 산업으로서 한 국가의 경쟁력을 좌우하는 중요한 요소로 인식되고 있다.

세계 주요국가들은 디지털 기술이 융합된 문화콘텐츠산업이 국가의 경쟁력까지 좌우하는 핵심 산업으로 인식하고 국가미래전략산업으로 선

* 제주대학교 경영정보학과

정하여 세계시장 선점에 총력을 기울이고 있다. 정보통신부는 2003년 2월 초 '2010년까지 세계 5위의 디지털콘텐츠 강국으로 도약한다'는 비전을 제시한 바 있다. 또한 문화관광부도 2000년 2월 "문화산업비전 21"을, 2001년 6월 "콘텐츠 코리아 비전21"을 발표, 2003년 12월에는 콘텐츠산업을 국가 핵심산업으로 육성하기 위한 전략적 방향을 제시하면서 정부 차원에서의 지속적인 정책추진을 통해 "2008년 세계 5대 문화산업 강국 실현"을 목표로 한 국내 문화산업의 성장전략 제시하였다. 2004년 3월 정통부에는 IT839 전략¹⁾을 수립하여 현재 추진중이다. 8대 신규 서비스, 3대 인프라, 9대 신성장 동력 간의 유기적인 연계를 통해 오는 2007년 IT 연간 생산 380조원, 수출 1100억달러 달성을 목표로 하고 있는 이 전략의 핵심은 IT 산업의 '가치사슬 효과를 극대화' 하는 것이다. 여기에서 9개의 신성장동력 산업으로 디지털콘텐츠가 선정되어 국가적인 차원에서 적극 지원하고 있다.

한편, 제주지역에서도 지역혁신발전 5개년계획에서 제주지역의 미래 중점 육성 산업으로 4대 전략산업과 7대 지연산업을 제시하여 제주 지역의 미래 핵심산업으로 적극 육성하고자 하고있다. 여기서 4대 전략산업은 관광산업, 건강뷰티생물산업, 농업, 디지털콘텐츠산업 등이다. 이와 같이 디지털콘텐츠산업은 제주 지역의 미래 전략산업으로 적극 육성하고자 하고 있으나 현재까지 디지털콘텐츠 관련 산업에 대한 연구가 매우 미약한 실정이다.

따라서 본 연구에서는 제주의 4대 전략산업의 하나인 디지털콘텐츠산

1) 이 IT 839 전략은 8개 서비스는 휴대인터넷, 디지털멀티미디어방송(DMB), 홈네트워크, 텔레매틱스, 전자칩, W-CDMA, 디지털TV, 인터넷전화, 3개 인프라로는 광역 통합망, U센서 네트워크, IPv6, 그리고 9개 신성장동력은 차세대 이동통신, 디지털 TV, 홈네트워크, IT SoC, 차세대 PC, 임베디드 SW, 디지털콘텐츠, 텔레매틱스, 지능형 로봇 등이 있다. 최근에는 u-IT 839로 이름이 바뀌고 이 중에 IPv6이 소프트웨어 인프라로 대체되는 등 몇 가지가 변경되어 추진될 전망이다.

업의 현황을 선형 조사 자료와 관련 기업체에 대한 직접 방문설문조사를 통하여 분석하고, 그 발전방안을 모색한다.

II. 디지털콘텐츠 산업 개요

‘문화산업진흥기본법’의 콘텐츠 개념 규정을 살펴보면 <표 1>과 같다.

<표 1> ‘문화산업진흥법’의 콘텐츠 개념 규정

개 념	규 정
콘텐츠	부호, 문자, 음성, 음향 및 영상으로 표현된 모든 종류의 자료 또는 지식 및 이들의 집합물
디지털 콘텐츠	부호, 문자, 음성, 음향 및 영상 등으로 표현된 모든 종류의 자료 또는 지식 및 이들의 집합물로 그 보존 및 이용에 효율을 높일 수 있도록 전자적인 형태로 제작 또는 변환 된 것
멀티미디어 콘텐츠	부호, 문자, 음성, 음향 및 영상 등과 관련된 미디어를 유기적으로 복합시켜 새로운 표현 및 저장 기능을 갖게 한 콘텐츠
디지털 문화콘텐츠	문화적 요소가 체화되어 경제적 부가가치를 창출하는 디지털콘텐츠
문화콘텐츠 산업	문화콘텐츠의 개발·제작·생산·유통·소비 등과 이에 관련된 산업

즉, 디지털 문화콘텐츠산업은 창작적인 문화적 요소가 체화(體化)된 디지털콘텐츠를 이용하여 경제적 부가가치를 창출하는 산업이라고 말할 수 있다. 여기에는 문화콘텐츠의 제작, 가공, 유통, 소비과정에 관한 산업과 이러한 과정을 지원하는 연관산업을 모두 의미한다.

디지털콘텐츠의 범위는 매우 넓고, 명확하게 정의하기가 쉽지 않기 때문에 현재까지 디지털콘텐츠의 정의 및 분류기준에 대한 정확한 기준이 제시되지 않고 있으며, 국가별/지역별/기관별로 차이를 보이고 있어 각각 다른 정의와 분류기준을 이용하고 있는 실정이다.

OECD의 경우 디지털콘텐츠는 ‘전통 text, data, 화상, 동영상 등을 디

지컬화하여 이용자들의 참여가능성 및 상호작용이 가능하도록 한 것'으로 정의하며, 호주 연방정부는 '전자·디지털 형태로 제작되고, 배포되며, 지적재산권으로서의 가치가 있는 창조적 생산물'로 정의하고 있다. 우리나라의 경우는 온라인디지털콘텐츠산업발전법 제2조에 따르면 '부호·문자·음성·음향·이미지 또는 영상 등으로 표현된 자료 또는 정보로서 그 보존 및 이용에 있어서 효용을 높일 수 있도록 전자적 형태로 제작 또는 처리된 것'으로 정의된다. 온라인 디지털콘텐츠는 정보통신망에서 사용되는 디지털콘텐츠를 말하는데, 유·무선 통합과 통신망의 고도화가 지속되면 대부분의 디지털콘텐츠가 온라인 디지털콘텐츠화 된다.

한국정보산업연합회(2003)에 따르면 디지털콘텐츠 산업은 '기존 콘텐츠를 디지털화하거나, 새로운 디지털콘텐츠를 제작·유통시켜 부가가치를 생산하는 산업'이라고 하고 있다. 디지털콘텐츠 산업을 구성하는 요소는 <표 2>와 같이 이용자, 단말기, 네트워크, 플랫폼, 콘텐츠 등이며, 디지털콘텐츠 산업은 다양한 부문과 연결되어 있어 관련산업에 대한 파급효과가 크며, 한계비용(marginal cost)이 0에 가까운 고부가가치산업이며 주시장(primary market)보다 보조시장(auxiliary market)의 규모와 수명이 커서 OSMU(One source Multi Use)가 실현되는 대표적인 산업이다

<표 2> 디지털콘텐츠 구성요소

이용자	인터넷이용자, 이동통신이용자, 시청자, 기타 디지털단말기 이용자
단말기	핸드폰, PDA, PC, 포켓PC, 웹패드, 노트북, 스마트폰, D-TV 등
네트워크	ISDN, 초고속인터넷망, CATV, 무선통신, 위성통신 등
플랫폼	과금, 인증, QoS제어, 보안, 웹호스팅, 콘텐츠제작솔루션, 전자서명 등
콘텐츠	영상, 게임, 음악, 교육, 의료, 출판, 모바일콘텐츠, 생활용콘텐츠 등

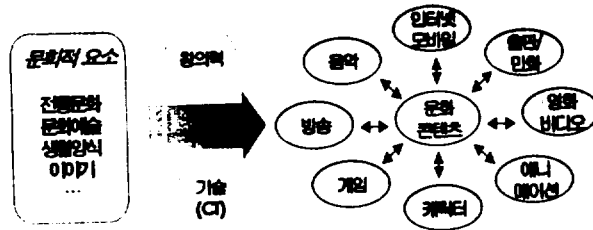
또한 '정보통신부'는 디지털콘텐츠산업을 '디지털콘텐츠의 제작, 유통 소비와 관련된 산업으로서 데이터베이스산업, 소프트웨어산업, 인터넷'

을 기반으로 새롭게 등장하고 있는 IT산업'이라고 규정하고 이러한 디지털콘텐츠산업을 PC통신망, 유무선인터넷망 등 정보통신망을 통해 제작, 유통, 소비되는 것뿐만 아니라 DVD, CD-ROM 등 오프라인으로 제작, 유통, 소비되는 것도 포함하고 있다. '정보통신부'의 분류기준에 따르면 디지털콘텐츠산업은 이들은 <표 3>과 같이 크게 제작 분야, 유통 분야, 서비스지원 분야로 분류되고 제작 분야는 디지털정보(전문정보서비스, 일반정보서비스 등), 디지털출판(e-Book, 웹 출판 등), 디지털게임(PC게임, 온라인게임 등), 디지털영상(디지털영화/애니메이션, 사이버캐릭터, 전시영상 등), 교육용콘텐츠, e-Music, 웹캐스팅, 시뮬레이션, 원격진료, 메일링 서비스, 모바일콘텐츠 등으로 구분된다.

<표 3> 디지털콘텐츠산업의 구분(정보통신부 기준)

분류		정의	
제작	디지털 정보	전문정보 서비스	인터넷을 통하여 제공되는 텍스트 및 멀티미디어 형태의 전문 정보(예 : 법률, 금융정보 등)
		일반정보 서비스	인터넷을 통하여 제공되는 텍스트 및 멀티미디어 형태의 일반 생활이나 기타 정보(예: 상품정보, 생활정보, 기타 등)
	디지털 출판	e-Book	책의 구조를 가진 Viewer가 탑재된 정보단말기를 통하여 지식을 전달하는 콘텐츠비즈니스
		웹출판	웹신문, 웹진, 웹사진, 웹만화 등 인터넷을 통하여 발간되는 콘텐츠
	디지털 게임	PC게임	PC기반 게임
		온라인게임	통신망을 이용하여 서비스 되는 게임
	디지털 영상	특수편집 영상물	방송, 영화, 광고 등에 이용될 특수편집 영상 및 컴퓨터 그래픽 작품
		디지털영화/애니메이션	2D/3D 등 컴퓨터그래픽을 이용한 영화 및 애니메이션
		사이버 캐릭터	상품화될 목적으로 디지털화된 2·3차원 형상모델(예 : 아담, 루시아)
		전시영상	컴퓨터그래픽 등을 활용하여 이벤트, 홍보용 등으로 제작된 전시용 영상

분 류		정 의
새 작	교육용 콘텐츠	영상, 음성, 그래픽, 텍스트 등으로 이루어진 멀티미디어 학습 콘텐츠
	Music	인터넷 등 정보통신망용 통해 유통되는 음악용 콘텐츠
	웹 캐스팅	인터넷을 통한 중계서비스
	시뮬레이션	건축, 환경, 기계동작, 모의 전쟁 등을 컴퓨터그래픽으로 구현
	원격진료	진료를 목적으로 디지털화된 화상 및 음성을 송수신
	메일링 서비스	이메일을 이용한 맞춤형 정보제공
	모바일 콘텐츠	무선인터넷을 이용하여 디지털콘텐츠를 서비스
유통		유선인터넷, 무선통신(무선인터넷 포함) 등
		신디케이터, 디지털콘텐츠 유통매체 등
서비스지원		과금결제 솔루션, CDN(Contents Delivery Network), CMS(Contents Management Solution), DRM(Digital Rights Management), 콘텐츠 비즈니스 컨설팅, 인력양성 등



<그림 1> 문화콘텐츠산업의 정의

결국, 문화콘텐츠는 <그림 1>과 같이 문화유산, 생활양식, 창의적 아이디어, 가치관 등 문화적 요소들을 콘텐츠로 재구성해서, 유통시켜서 고부가가치를 갖는 상품으로 전환시키면서 문화상품으로서의 지위를 획득하게 된다.

문화콘텐츠의 종류는 기술발전에 따라 더욱 복잡 다양하게 변화, 발전하고 있다. 콘텐츠구분은 디지털 미디어 기술의 발전, 통신과 방송의 융합, 유선과 무선의 융합, 콘텐츠간 융합, 그리고 미디어믹스 등 소위 디지털컨버전스 현상으로 그 경계가 희미해짐에 따라, 장르별 구분의 의미

가 약해지고 있으며, 모바일콘텐츠, 창작소재콘텐츠 등 새로운 디지털콘텐츠 산업이 부각하고 있다. 이와 같이 현재의 문화콘텐츠는 IT기술 발전과 사회변화에 따라 이의 산업화를 위해서 제작과 유통에 IT기술을 접목한 디지털콘텐츠기술을 적극 활용하고 있다. 즉, 문화적 요소가 없는 디지털콘텐츠산업은 있을 수 없으므로 본 연구에서는 디지털콘텐츠 산업의 범주에 문화상품의 의미를 내포하였다.

Ⅲ. 산업 현황

1. 디지털콘텐츠 산업의 국내외 현황 : 시장동향

디지털콘텐츠 산업은 연평균 증가율 30% 대의 초고속 성장산업이자 고부가가치 산업으로 통계 집계가 시작된 '01년부터 지난해까지 생산 2.5배, 수출 7.2배(0.6 → 4.3억불), 업체수 2.5배(1,359 → 3,338개)가 증가하였다. 또한 국내 디지털콘텐츠 업체(코스닥 등록업체 기준)의 성장성과 수익성은 S/W업체 및 IT업체 평균치를 훨씬 상회하고 있다.

<표 4> IT산업의 성장 및 수익성

구 분	DC업체	S/W업체	IT업체
성장성(매출액증가율)	56.1%	24.0%	30.9%
수익성(매출액경상이익률)	26.1%	0.8%	5.7%

디지털콘텐츠는 그 자체가 핵심성장산업일 뿐만 아니라 새로운 정보통신 수요를 창출하고 생산성 향상에 기여하고 있고, 게임, 디지털 영상, MP3 등 멀티미디어 콘텐츠의 이용 확산으로 광대역 네트워크 및 첨단 IT기기에 대한 새로운 수요가 형성되고 있다. e-learning, 국가 지식정보

DB, 웹정보 서비스의 활성화로 직접적인 비용절감 효과는 물론, 경제주체의 지식역량 강화와 의사결정의 신속화 등 비계량적 편익도 상당하다. 실제로 인터넷 수능 방송의 사교육비 실질 경감액은 매년 0.7조원(리서치플러스), 국가 지식정보)B사업의 경제적 파급효과는 총 1.4조원(전산원)으로 추정되고 있다. 선진각국도 유망 성장산업 육성 및 브로드밴드 확산과 IT활용 촉진을 위해 디지털콘텐츠 분야 정책지원 강화하고 있다.

미국은 군수산업과 콘텐츠산업을 글로벌 경쟁력을 보유한 2대산업으로 집중 육성하고 있으며, 일본도 신산업 창조전략에서 콘텐츠산업을 7대 전략산업의 하나로 선정('04.5)하였고, OECD는 '03.3월부터 "브로드밴드 디지털콘텐츠"(과학출판, 온라인게임, 음악산업, 모바일콘텐츠 등 4대 분야)의 경제사회적 파급효과 및 정책방안에 대해 지속적으로 연구 중에 있다.

우리 정부도 '03.8월 「디지털콘텐츠 /SW 솔루션」 산업을 10대 차세대 성장산업의 하나로 선정하여 육성하고 있다. 세계 최고의 IT인프라, 고도의 단말기 제조역량 및 높은 기술수용성과 문화적 저력을 보유한 3,100만 인터넷인구를 기반으로 우리의 강점을 잘 살려 나간다면 국내 디지털콘텐츠 산업의 국제경쟁력 확보가 가능하다.

<표 5> 세계 디지털콘텐츠시장 규모 및 전망

(단위 : 억불)

구분	2003년	2004년	2005년	2006년	2007년	2004-07 CAGR(%)
계 입	286	287	288	321	359	7.7
디지털영상	297	359	429	502	555	15.6
모바일콘텐츠	42	62	82	96	145	32.7
온라인교육	173	231	251	274	298	8.9
온라인음악	9	12	14	16	18	14.5
솔루션	52	73	73	84	91	7.6
합 계	859	1,024	1,159	1,308	1,447	12.2

현재 세계 디지털콘텐츠 시장은 게임, 디지털영상 분야가 주도하고 있으며, 향후에는 모바일 콘텐츠 및 솔루션 시장의 고성장 전망으로 '04년 현재 1,024억불인 세계 디지털콘텐츠 시장은 2007년에는 1,447억불로 매년 12.2%씩 성장할 것으로 전망되고 있다. 지금은 디지털영상, 게임 분야가 세계 DC시장을 주도(63.1%)하고 있으나, 앞으로는 모바일콘텐츠와 이러닝 분야가 크게 성장할 전망이다<표 5>.

지역별로는 미주권(51.1%)과 유럽권(27.0%)의 시장비중이 크며, 중화권의 경우 연평균 35%에 달하는 고성장세의 시현이 예상되고, 올해 미주지역 시장은 592억불 규모로서 디지털영상(39.2%)과 게임(19.7%) 위주로 형성될 전망이며, 유럽권은 313억불 예상되고 있다.

<표 6> 국내 디지털콘텐츠시장 규모 및 전망

(단위 : 억불)

구분		2003년	2004년	2005년	2006년	2007년	2004-07 CAGR(%)
제작/ 서비스	게임	12,293	18,190	25,251	33,551	43,173	33.4
	디지털방송	3,023	4,074	5,366	6,911	8,648	28.5
	애니메이션	4,851	4,728	5,129	5,785	6,459	11.0
	웹정보콘텐츠	5,175	5,367	5,713	6,261	6,964	9.1
	이러닝	4,948	5,838	6,890	8,146	9,655	18.3
	디지털음악	1,850	2,014	2,240	2,566	3,025	14.5
	전자출판	358	680	1,051	1,438	1,839	39.3
	디지털캐릭터	1,753	1,796	1,990	2,287	2,676	14.2
소계	34,252	42,686	53,648	66,946	82,410	24.5	
유통	8,071	9,208	10,506	11,988	13,678	14.1	
솔루션	11,902	12,953	14,616	17,108	20,875	17.2	
합계	54,225	64,848	8,770	96,042	116,913	21.7	

국내시장은 온라인게임이 DC 제작·서비스 시장의 약 40%를 차지하고 있으며, '05년부터는 DMB, 텔레매틱스, WCDMA 등 새로운 서비스의 활성화에 따라 콘텐츠산업의 동반 성장이 기대되고 있는데 내수경기

의 전반적인 침체에도 불구하고 '04년도 디지털콘텐츠 산업은 전년대비 19.6% 성장하여 6.5조원 규모의 시장이 형성되어 온라인게임 등 게임분야가 전년대비 48.0%의 고성장세를 시현하였으며, 디지털영상 및 전자출판 시장도 활성화되고 있다<표 6>.

2005년에는 위성 및 지상파 DMB 서비스의 개시와 텔레매틱스 서비스의 활성화에 따라 디지털영상과 모바일 콘텐츠 분야의 기술과 서비스가 경쟁적으로 발전될 전망이다.

한편, 디지털콘텐츠산업백서(2004-2005)에 따르면 국내 디지털콘텐츠 기업들이 사업 추진시 가장 큰 애로사항은 자금부족(34.5%)인 것으로 나타났다. 그 다음에 인력 부족이 22.3%, 저작권 문제가 16.3%, 라이선스 확보가 12.6%로 조사되었다. 또한 정부로부터 지원받기를 원하는 요구사항에서도 자금지원(55.7%)이 가장 많았으며 기술지원이 16.9%, 교육 및 인력양성지원이 13.9%, 법 제도정비가 10.8% 순으로 나타났다. 결국 국내 디지털콘텐츠산업 육성을 위해서 업체들이 가장 필요로 하는 것은 경기침체 여파로 투자자들의 심리위축이 작용하여 자금조달에 가장 큰 어려움을 겪고 있는 자금 지원과 전문 인력 양성, 그리고 디지털콘텐츠의 특성상 원천 콘텐츠 확보 및 저작권 권리 처리문제 해결 지원이 시급한 것으로 판단된다.

2. 제주지역의 산업 현황

1) 일반 산업 현황

산업별 동향을 살펴보면 <표 7>과 같이 1997년 발생한 외환위기로 인해 2002년 농림어업의 경제규모는 1조2,930억 원으로 제주도 전체 산업에서 차지하는 비중은 26.5%이며, 2003~2008년 기간 중 제주지역 농림·어업의 연평균 성장률은 3.45%에 달하여 2008년 농림·어업의 비중

은 23.03%로 낮아질 것으로 예상된다. 또한 제주지역 제조업의 2002년 경제규모는 1,670억 원으로 제주도에 차지하는 비중은 3.42%로 매우 미약하나 중앙정부 및 지방정부에서 추진하고 있는 BT와 IT 등 지식기반산업의 활성화를 전제로 2003~2008년 기간 중 제주지역 제조업은 연평균 7.66%로 증가(2008년 제조업 비중은 3.78%로 전망)할 것으로 예측된다. 한편 제주지역 중추산업인 관광관련 서비스업의 2002년 경제규모는 1조5,560억원으로 제주도 차지하는 비중은 31.88%이며, 제주국제자유도시의 추진과 함께 2003~2008년 기간 중 제주지역 관광관련 서비스업의 연평균 성장률은 6.78%에 달하여 2008년 관광관련 서비스업의 비중은 33.5%로 높아질 것으로 전망된다. 기타 서비스업의 2002년 경제규모는 1조8,640억 원으로 제주도 전체 산업에서 차지하는 비중은 38.2%이나 2003~2008년 기간 기타 서비스업의 연평균 성장률은 6.58%에 달하여 2008년 기타 서비스업의 비중은 39.69%로 높아질 것으로 전망되고 있다.

<표 7> 제주지역 산업별 산출구조 추이 및 전망 (단위 : 10억원, %)

연도	구분 농림·어업	광공업	SOC 및 기타 서비스업		합계
			관광관련*	기타 서비스	
1990	908 [32.47]	200 [7.15]	674 [24.11]	1,014 [36.27]	2,796 [100]
1995	1,161 [31.02] (5.11)	141 [3.77] (-6.75)	1,053 [28.14] (9.33)	1,387 [37.07] (6.68)	3,742 [100] (6.0)
2002	1,293 [26.5] (1.55)	167 [3.42] (2.45)	1,556 [31.88] (5.74)	1,864 [38.2] (4.31)	4,890 [100] (3.87)
2008	1,585 [23.03] (3.45)	260 [3.78] (7.06)	2,306 [33.5] (6.78)	2,732 [39.69] (6.58)	6,883 [100] (5.9)

주 : 1) 1995년 불변가격 기준이며 2002년 자료는 잠정치임
 2) ()는 기간 중 연평균 증가율을 나타냄.
 3) []는 구성비를 나타냄.
 4) 관광관련서비스업은 도소매, 음식숙박, 운수창고, 사회 및 개인서비스업을 나타냄.
 자료 : 통계청 홈페이지(www.nso.go.kr), 2003.

산업별 취업구조는 <표 8>에서와 같이 농림·어업 분야의 취업자 비중은 2002년 23.0%에서 2008년에는 21.5%를 기록하여 취업자 수는 6만5천명에 달할 것으로 예상되며, 제조업 분야의 취업자 비중은 2002년 4.9%에서 2008년에도 2002년과 동일한 수준을 기록하여 취업자 수는 1만5천명에 달할 것으로 예상된다. SOC 및 기타 서비스업 분야의 취업자의 비중은 2002년 72.1%에서 2008년에는 73.6%를 기록하여 22만4천명에 달할 것으로 예상되는 등 제주의 경제성장은 산출구조 및 취업구조에서 볼 수 있듯이 1차 산업에서 3차 산업으로 산업이 고도화 되었고 앞으로 도 변화는 가속될 것으로 예측된다.

<표 8> 산업별 취업인구 추이 및 예측 (단위 : 천명, %)

연도 \ 업종	농림·어업	제조업	SOC 및 기타 서비스업	합계
1990	99 (41.4)	10 (4.2)	130 (54.4)	239 (100)
1995	77 (31.1)	13 (5.2)	158 (63.7)	248 (100)
2002	62 (23.0)	13 (4.9)	195 (72.1)	271 (100)
2008	65 (21.5)	15 (4.9)	224 (73.6)	304 (100)

주 : ()는 구성비율 나타냄.

자료 : 제주도, 제주통계연보, 각년도 및 통계청 홈페이지(www.nso.go.kr), 2003.

한편, 그간 정부 및 제주도에서는 지역발전 특화산업의 대표적 산업으로 <표 9>와 같이 관광산업과 지식기반 산업 등을 제시하고 있다.

<표 9> 행정기관의 제주도 관련 계획에 제시된 특화산업

관련 계획	제시된 특화산업
제주국제자유도시기본계획 (국무총리 국무조정실, 2001)	· 관광산업, 첨단지식산업(BT·IT)

제주국제자유도시종합계획 (제주도, 2002)	· 지식기반산업(바이오산업, 문화산업), 관광산업, 유통산업, 정보·통신산업, 스포츠산업, 교육산업, 금융서비스산업, 1차산업(일반농업, 감귤업, 축산업, 해양·수산업, 산림·임업), 의료산업, 에너지산업
-----------------------------	--

또한 제주도 지역혁신발전 5개년계획에서 제주지역의 미래 중점 육성 산업으로 4대 전략산업과 7대 지연산업을 제시했다. 4대 전략산업은 <표 10>과 같이 관광산업, 건강뷰티생물산업, 농업, 디지털콘텐츠산업 등으로 제시되어 있으며 그 육성의지와 발전 가능성은 큰 것으로 나타나고 있다.

<표 10> 4대 전략산업의 경쟁력 요인

기준 산업	정량적 요인		정성적 요인							총괄 순위
	성장 및 고용 기여	산업 비교우위	비전과 목표	내부 역량	시장 확보	발전 가능성	대학, 연구기관	정부 지향	육성 의지	
관광산업	●	●	●	●	●	●	●	●	●	1
건강·뷰티 생물산업	●	●	●	●	●	●	●	●	●	2
농업 (감귤포함)	●	●	●	●	●	●	●	●	●	3
디지털 콘텐츠산업	●	●	●	●	●	●	●	●	●	4

주 : (기준에 부합되는 정도) ●(매우 큼), ◎(큼), ○(보통), ◎(작음), ○(매우 작음)
 자료 : 제주지식산업진흥원, 2005.

2) 디지털콘텐츠관련 산업 현황

(1) 지식기반산업 현황

2001년 현재 제주 지역의 제조업 중 지식기반산업(음식료품, 컴퓨터 및 사무용 기기, 전자, 의료 등)의 비중은 <표 11>과 같이 업체 수는 31.9%, 종사자 수는 39.1%를 차지하여 전국보다 상당히 높은 수준이지만, 이 산업이 전국에서 차지하는 비중이 각각 0.73% 및 0.33%로 매우

낮은 편이다. 2001년 현재 지식기반 서비스업(정보처리 및 기타 컴퓨터 운영관련, 연구개발, 전문·과학 및 기술, 영화·방송 및 공연)이 차지하는 비중은 사업체 수도 7.2%, 종사자 수는 11.2%로 전국보다 낮은 수준이고, 또한 전국에서 차지하는 비중도 각각 0.89% 및 0.56%로 매우 낮은 수준이다.

<표 11> 지식기반산업 현황 (단위: 개사, 명, %)

구분 업종	제 주		전 국	
	사업체수	종사자수	사업체수	종사자수
제조업	106 (31.9) [0.73]	1,812 (39.1) [0.33]	14,578 (13.8)	545,906 (20.6)
서비스업	586 (7.2) [0.89]	3,322 (11.2) [0.56]	65,734 (9.7)	593,409 (22.4)

주: 1) ()은 전체에서 차지하는 비중을 나타냄.
 2) []는 전국대비 제주지역의 구성비를 나타냄.
 자료: 통계청, 2001년 사업체기초통계조사보고서, 2002.

(2) 디지털콘텐츠산업 현황

<표 12> 제주 IT관련 사업체 현황

구분	합계	SI 관련	인터넷 콘텐츠	S/W 관련	영상/ 음향	그래픽 디자인	교육 콘텐츠	게임	캐릭터 /애니	매출실적 (2002기준)
업체수	148	66	26	19	15	7	5	6	4	377억원

자료: 제주지식산업진흥원, 제주IT관련 사업체 현황 및 실태조사, 2003

2002년 말 현재 도내 IT 관련 업체는 <표 12>와 같이 총 148개 업체이고, 기타 관련 IT 업체는 총 130여 업체로 전국 전체 8,432개의 0.17%에 해당하는 비율로 양적인 면에서 매우 취약한 구조를 갖고 있다. 그러나 최근 제주지식산업진흥원의 자료(뷰티콘텐츠 혁신자원 DB구축사업을 위한 사업체 조사 결과, 2005. 10)에 따르면, 제주도내에는 IT관련 시

업체가 188개 가량이 운영되고 있고, CT 관련 사업체수는 103개에 이르고 있으며, IT 사업체와 CT 사업체 중 SW 관련 사업을 동시에 수행하고 있는 SW관련 사업체는 약 86개인 것으로 조사 되었다<표 13>.

<표 13> IT,CT, SW관련 사업체 및 지원기관 현황

구 분		사업체수		지원기관
IT 관련	SW관련	188	86	9
CT 관련		103		28

또한, 제주도청의 2005년 8월 현재 '미래산업과 유관기관·단체 현황'자료에 따르면, IT사업 관련 지원기관은 '제주지식산업진흥원' 등 9개이고, CT 사업관련 지원기관은 '제주영상위원회' 등 28개인 것으로 조사되었다.

한편 디지털콘텐츠 관련 업종별 현황은 <표 14>와 같이 제작/서비스 부문의 사업을 하고 있는 업체가 가장 많은 비율을 보이고 있으며, 그 다음으로 솔루션, 유통 부문 순으로 나타나고 있다. 웹정보 콘텐츠 비중이 많은 이유는 최근 영화 및 CF 등의 촬영지로서 제주가 부각되고 있으며, 관광지역이라는 특성상 위치정보 및 관광 정보 제공 등의 콘텐츠 개발이 주를 이루고 있는 것으로 판단된다.

<표 14> 제주지역 디지털콘텐츠 업종별 현황 (단위 : %)

업종 분류		빈도	비율
제작/서비스	게임	3	11.1
	디지털영상	6	22.2
	애니메이션	1	3.7
	웹정보콘텐츠	15	55.6
	e Learning	1	3.7
	디지털음악	0	0
	전자출판	0	0
	디지털캐릭터	1	3.7
	계	27	100

유 용	On-line	4	57.1
	Off-line	3	42.9
	계	7	100.0
순익실	유용	8	80.0
	보안·과급	0	0
	e-Learning	2	20.0
	계	10	100.0

자료 : 제주지역 디지털콘텐츠산업의 육성방안, 김성권, 석사학위논문, 2004

3) 기술개발 및 인력 양성사업 추진 현황

제주지역에서 추진되고 있는 IT관련 연구 개발 및 인력양성 사업으로 는 디지털콘텐츠협동연구센터 제주분소, 대학정보통신연구센터(ITRC), 지방대학혁신역량강화(NURI), 디지털아일랜드제주프로젝트사업(RIS)과 같은 국책 연구개발 사업이 추진되고 있으며 각 사업의 개요는 다음과 같이 디지털콘텐츠관련 연구 개발이나 인력 양성과제를 비교적 활발히 수행하고 있다.

<표 15> 제주도에서 진행중인 IT관련 연구 개발과제

사업이름	사업개요	
[1] IT협동 연구센터 제주분소 설립	사업 목적	· 지역별 IT 특화분야에 대한 집중지원으로 국가균형발전 도모 · 산· 학 협동으로 산업계 필요 기술개발 지원으로 IT산업육성 → 연구원, 교수, 대학원생, 기업체 인력이 참여. 산업계 요구기술개발
	사업 개요	· 사업기간 : 2004. 9 ~ 2007. 8 (3년간) · 사업비 : 77억원 (도 6, 대학 9, 통신사업자 60, 산업체 2)
	사업 내용	· 디지털 콘텐츠 분야 IT특화기술 개발 · 산업계 대로기술 지원 및 공동연구개발 사업 추진
[2] 대학정보통신 연구센터 (ITRC) 육성	사업 목적	· IT발전을 주도할 유망기술 분야에 대한 대학의 연구개발 지원 · 프로젝트 능력과 혁신성을 갖춘 창의적인 고급 IT인력양성 → 교수, 대학원생이 참여하여 중장기 요소기술 개발
	사업 개요	· 사업기간 : 2004년 ~ 2010년(6년간) · 사업비 : 40억원(국비 30, 도비 3, 대학 3, 산업체 4)
	사업 내용	· 참여대학원생 인건비, 연구비, 연구기자재비 등 지원 · 텔레메틱스 요소기술 개발 · 제주 텔레메틱스 산업육성을 주도할 전문인력 양성

[3] 지방대학 혁신역량 강화 (NURD)	사업 목적	· 지방화, 분권화시대에 부응, 지방대학 특성화로 경쟁력 강화 · 혁신역량을 갖춘 우수한 대학 인력 양성으로 지역발전 촉진 →지역산업과 연계한 실무형 대학학부 인력 양성사업
	사업 개요	· 대상대학 : 제주대학교(전문대는 협력대학으로 참여) · 사업기간 : 2004년 ~ 2008년 (5년) · 사업비 : 382억원 (2004년 76.4억원)
	사업 내용	· 기자재 및 인력양성 프로그램 지원 · 아열대 생물 및 친환경 농업 생명산업 인력양성 사업 · 세계 평화의 섬 문화콘텐츠산업 전문인력 양성 사업 · 친환경 해양산업 뉴 프론티어 전문인력 양성 사업 · 청정에너지 특화인력 양성 사업 · 제주 국제 자유도시 법무 서비스 인력양성 사업
[4] 디지털 아일랜드 제주프로젝트 사업(RIS)	사업 목적	· 지역혁신 특성화 시범사업(RIS사업)의 하나로 추진 · 산·학·연 협력을 통하여 지역의 전략·지역산업 육성 도모
	사업 개요	· 사업주관 : ㈜다움커뮤니케이션(대학, 지자체, IT업체 협력시행) · 사업기간 : 2004. 9 ~ 2007. 8(3년) · 사업비 : 22억원
	사업 내용	· 인터넷 지역포털 및 모바일 관광 콘텐츠 구축, 신규창업 지원 · 유비쿼터스 시스템 개발, 모바일 콘텐츠 제작 전문인력 양성 등
[5] 신타라 Gift & 체험 프로젝트 사업 (RIS)	사업 목적	· 지역혁신 특성화 시범사업(RIS사업)의 하나로 추진 · 산·학·연 협력을 통하여 지역의 전략·지역산업 육성 도모
	사업 개요	· 사업주관 : 제주지식산업진흥원(대학, 지자체, IT업체 협력시행) · 사업기간 : 2005. 9 ~ 2007. 8(3년) · 사업비 : 23억원
	사업 내용	· 제주의 특화자원을 이용한 기념품 개발, 신규창업 지원 · 제주문화와 환경자원을 이용한 체험관광상품 개발 및 전문인력 양성 등

또한 지난 2003년에는 제주대, 조선일보, 제주지식산업진흥원, 한국정보통신교육원(제주분원) 이 산학연 협정을 통한 제주도 첨단게임산업의 고급인력양성과 게임산업 활성화를 위하여 제주대 디지털조선게임아카데미에서 정보부지원 IT전문가 과정인 3D 온라인 게임프로그래밍 과정을 개설하기로 하고 정보통신교육원 제주분원에서는 2003년에 게임디자인 전문인력 양성과정과 제주대 디지털조선게임아카데미에서는 3D게임 프로그래밍전문가과정을 운영하였다. 그 결과 15명의 대상자 중 13명이

취업 하였으나 모두 디자인 업체에 취업하였으나 게임관련 업체에는 취업한 실적이 없는 것으로 파악 되었다<표 16>.

<표 16> 게임관련 전문인력 양성 실적

년도	과정명	수료 인원	입대/복학/진학	취업 대상 자수	취업 자수	취업률 (%)	취업여부				
							도내	도외	IT	비IT	게임
2003	3D게임그래픽디자인전문과정 (2003.5.6-2003.12.19/8개월)	7	0	7	6	75	6	0	6	0	0
	3D게임프로그래밍전문과정 (2003.5.6-2003.12.19/8개월)	10	2	8	7	87.5	1	6	4	3	0
계		17	2	15	13	81.25	7	6	10	3	0

IV. 제주지역의 디지털콘텐츠산업 육성 방안

제주지식산업진흥원의 지원을 받아 제주도내 디지털콘텐츠관련 15개 업체를 무작위 추출하여 2005년 11월중 면접조사를 통하여 분야별 사업 운영상 애로점과 정책적 지원요구사항을 정리하였다. 또한 이를 토대로 하여 포터(M. Porter)가 제시한 기업의 경쟁우위를 위한 가치사슬기법 적용, 분석하여 디지털콘텐츠산업 육성 방안을 도출 하였다.

1. 기업 운영상 애로점과 정책적 지원 요구사항

1) 경영여건 개선

(1) IT산업의 시장전망과 가능성에 견주어 열악한 지역의 경영여건 대외적인 관점에서 내수시장의 창출과 대외진출 등 마케팅환경의 여음과 내부적인 관점에서 지속적인 연구개발을 위한 자금의 확보 및 인력의 확보에 만성적인 어려움을 겪고 있다.

따라서 정책적 지원요구사항은 기존의 지역 IT 기업을 위한 다양

정책적인 노력에도 불구하고 기업의 경영여건이 호전되지 않은 것은 근본적으로 업계 스스로의 생존경쟁력 강화를 위한 보다 철저한 노력이 결여되었음을 전제하며, 대외적인 정책에 대한 희망은 '기업을 위한 실질적인 지원정책' 이 이루어져야 할 것이다. 거시적인 지역경제의 활성화는 결국 경제의 중요한 축인 기업의 경쟁력강화와 활성화를 기반으로 실현될 수 있으므로 뼈를 깎는 기업 스스로의 자구노력을 기본 전제로 실질적인 자금지원 정책과 경쟁력을 갖춘 인력의 양성 및 보급을 위한 전방위적인 지원정책이 개선되어야 할 것이다.

(2) 신규시장 창출을 위한 사업진행에 있어 사업비 부족, 등 열세에 놓여 있는 신기술 투자 자금이 필요하다.

따라서 정책적 지원요구사항은 조세감면 등 국제자유도시에 걸맞는 기업지원정책이 있을 경우 도내 업체의 조세 부담 경감으로 사업이 활발해 질 것이며 도외업체의 유치가 쉬워질 것이다. 또한 문어발식 업무 확장으로 모든 분야를 하려는 기업보다 특정분야만을 전문직으로 육성하고자하는 전문기업의 우선지원과, 기존의 관행을 타파한 공정한 기업 평가를 통해 신기술 개발 정책자금의 지원 등이 필요하다.

2) 영업활동

(1) 신생 지방 중소기업 특성상 사업 홍보 및 영업 분야가 취약하여 경쟁력 있는 상품을 개발하여도 도외 지역 및 해외 마케팅 시 언어문제, 해외 시장 상황이나 기술 수준, 정치적 상황 등의 전문 정보 확보가 어려운 실정이다. 또한 경기불황으로 인한 소비 위축으로 상품 판매가 힘들며, 기술력, A/S등이 우수하더라도 인정하면서도 고급브랜드 선호하는 소비자들 때문에 사업이 힘든 형편이다.

따라서 정책적 지원요구사항은 지역중소기업의 실질적 우선정책이 절

실히 필요하다.(경쟁우위에 있음에도 불구하고 브랜드 선호도가 너무 강함) 대기업의 중소기업 영역 침범을 강력히 규제할 수 있는 시스템이 필요하다.

또한 기술 중심 업체를 위해 많은 기술 개발자금을 지원해 줄 수 있는 방안과 및 협소한 제주지역의 시장 확대를 위해 좀더 적극적인 정책 추진이 필요하다.

(2) 좁은 시장으로 인해 자체수익사업 중심의 비즈니스 모델을 진행함에 있어서 관련기관의 지원이 부족하다. 또한 좁은 시장규모에 너무 많은 동종 경쟁업체의 난립으로 관공사의 과도한 경쟁이 이루어지고 있다.

따라서 정책적 지원요구사항은 부실 공사의 원인을 제공할 수 있는 요인 즉, 자금난으로 인해 현금유동성확보를 위해 무리하게 입찰에 참여하거나, 실사업장의 없는 경우 일정규모 이상의 입찰참여시 관공사 수주를 제한하는 등 기존 경쟁입찰 제도의 문제점 해결이 필요하다.

(3) 현재 도내 관공서, 기관들의 시스템 유지보수는 대부분이 도외 업체를 우선적으로 하고 2차를 제주도내 업체에 연결하여 하도급 형식에 유지보수가 많다. 이로 인해 도내 업체들은 도외 업체로부터 삭감된 유지보수비로 계약을 하고 지원을 하기 때문에 새로운 인력을 뽑기 보다는 현존하는 인력을 극대화 시키려고 한다. 때문에 도내 대학생들이 실업율이 높아지고 업체들 또한 심각한 자금 문제를 겪고 있다고 생각한다.

따라서 정책적 지원요구사항은 기술력이나 문제점 해결능력, 문제시 파트공급관련이 문제가 돼서 도외 업체를 1차 계약을 한다면 도내 업체를 우선적으로 계약을 한다고 하더라도 2차로 제조사나 공급사의 협력 체제를 유지하게 된다면 부품수급 능력이나 문제해결능력 또한 아무런 문제가 없을 것이며 도내 업체들에 이익이 더 높아 질것이고 이에 따라 고용 창출도 활성화될 것이다

3) 인프라 확충

사업의 추진을 위한 인프라 구축이 절대적 부족하다 즉 H/W, S/W, 그리고 HW, S/W 매칭 전문 기술인력 및 시험장비가 부족하여 기술력이 있는 개발 진행에 어려움을 겪고 있다. 일 예로 디지털 영상솔루션 개발 기능 중에 모바일을 이용한 침입자 알람기능, 감시영상 제공 등의 기능을 구현하였으나 이를 원활하게 테스트 할 수 없어 개발 기능 구현에 많은 어려움이 있다.

따라서 정책적 지원요구사항은 고가 장비의 공동 활용 환경 구축 지원이 필요하다. 즉, Mobile 소프트웨어 개발이 완료된 후나 개발 모듈이 완성된 후 각 모듈별로 파일럿 테스트나 전체적인 기능을 실험할 수 있는 환경 구축이 필요하다.

4) 품질 인증

소프트웨어 제품 개발 후 사업화 시 품질인증을 받기 위한 인증 획득에 여러 가지 어려운 점이 많다.

따라서 정책적 지원요구사항은 소프트웨어 개발 제품에 대한 품질인증을 획득하기 위해서는 제도적 법적 절차와 여러 가지 서류 작성에 소모되는 시간, 비용 등으로 인해 작은 규모로 운영되는 중소기업으로서는 많은 부담을 갖게 된다. 기술(중심)형 중소기업 육성을 위해서는 이들에 대한 체계적인 지원 체제가 필요하다.

5) 전문인력 확보

지역인력의 상대적으로 기술력 부족한 편이며, 기존의 개발/유지보수 등의 기술 인력의 이직 시 기술인력 확보가 지역특성상 어려운 실정이다. 실제로 현재 자사가 하고 있는 UNIX 관련 하드웨어 및 솔루션, D/B

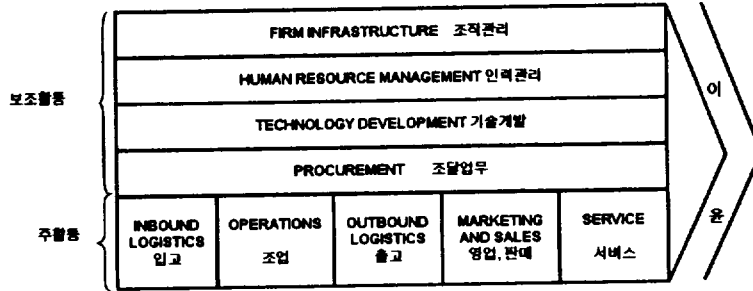
관련 엔지니어를 찾기가 힘들다. 찾는다 하더라도 높은 인건비와 도내 보다는 수도권 등 도외를 선호하는 경향이 현저히 많기 때문이다. 때문에 기존에 엔지니어를 교육을 시키고 투자를 하지만 그들도 실력이 향상되면 도외를 지향한다. 또한 도내에 기술력 향상을 위한 전문적인 교육센터가 없다. 교육을 받고자하면 도외에 받고자 하는 교육센터에 일정에 따라 교육을 받아야 한다. 이로 인해 교통비며 과목당 백만원을 넘을 교육비는 중소기업에는 커다란 부담이 된다. 제주지역은 초급 소프트웨어/하드웨어/IIW, S/W 매칭 기술인력 인력은 많이 배출되고 있는 것으로 보이나 기업체에서 활용하고자 하는 중급 이상의 개발 능력을 보유한 전문 인력은 매우 취약한 실정이다.

따라서 정책적 지원요구사항은 지역내 중소기업체의 개발 인력으로 근무할 수 있는 인력 양성체제와 이들이 대기업체나 수도권으로 이직하지 않도록 소프트웨어 개발 인력에 대한 양성 및 유지를 위한 체계적 지원이 필요하다.

2. 디지털콘텐츠관련 산업 육성 방안

제주도내 디지털콘텐츠관련 업체 면접조사를 통하여 그 애로점과 정책적 지원요구사항 정리된 내용을 근거로 그 육성 방안을 M. Porter가 제시한 보조 활동 지원과 주 활동 지원으로 구분하고 보조 활동에서는 인력관리 지원, 기술개발 지원, 주 활동에서는 영업, 판매, 서비스 지원, 그리고 기타 재정 지원 등 제도적인 지원으로 구분하여 그 방안을 제시하면 다음과 같다.

그림 2 포터의 기업의 가치활동



1) 보조활동

(1) 인력관리 지원

업체에 적합한 전문 인력을 양성하여 공급할 수 있는 체제의 수요-공급간 적절한 시스템화가 필요하다. 기초 인력 양성은 현재의 시스템에서 별 문제가 없으나 업체가 필요로 하는 전문 인력 양성 및 필요한 업체에서 일정기간 동안 근무할 수 있도록 하는 시스템이 필요하다. 이에 따라 다음과 같은 정책적 지원을 고려해 볼 만 할 것이다.

첫째, 우수 학생에 대한 장학금 지원과 이에 해당하는 기간동안 도내 기업에서 일정기간동안 근무하도록 하는 방안이다. 이는 국내외 대기업에서 많이 활용하고 있는 정책이다. 그러나 우수 인력 유지를 위해서는 보수나 근무 조건의 개선 등의 지원도 추가로 필요할 것이다.

둘째, 정보통신 교육원 제주 분원이나 제주대학교 디지털콘텐츠 교육원의 교육 시스템을 좀더 전문화 하여 집중적인 교육체제를 구축 운영 하는 방안이다. 이는 과거 운영 결과에 비추어 교육생 확보의 어려움과 도내 업체들의 영세성으로 수료 후 진로가 전공을 살리지 못하는 것으로 나타났다. 따라서 주문식 교육과 같은 업체와의 협약에 의한 교육 시스템 구축과 교육생 확보를 위한 방안 마련이 필요할 것이다.

그 외에도 각 대학에 정규 학과 신설을 유도하거나, 제주대학교와 한라 대학에서 운영하고 있는 문화콘텐츠 전문인력 양성사업과의 연계, 병역 특례제도와의 연계 등을 고려해 볼 만 하다. 그러나 이 부문에서는 인력 양성뿐만 아니라 양성된 인력의 유지 방안 마련이 더욱 필요할 것이다.

(2) 기술개발 지원

업체에서 필요로 하는 적절한 기술 개발을 위한 고가의 개발 장비 지원과 애로기술지원으로 나누어 설명할 수 있다.

첫째, 도내 중소 업체들의 취약한 자금력으로 인하여 고가 장비들을 집적화 시키고 이를 공동 활용 하고자 하는 노력은 제주지식산업 진흥원, 제주관광대학의 디자인 혁신센터, 각 대학의 창업보육센터 등에서 비교적 활발히 이루어지고 있다. 각 기관에서 보유하고 있는 장비 목록을 공개하고 활동도 향상을 위한 방안 마련이 필요하다. 한편, 최근 유비쿼터스 환경으로의 진척에 따라 각종 유비쿼터스 관련 장비의 개발과 이를 테스트할 수 있는 장비도 필요할 것이다. 그러나 최근 제주시서는 모바일 테스트센터 유치를 신청한 바 있으므로, 적극적인 유치 노력도 필요할 것이다.

둘째, 업체의 애로 기술 지원을 위해서는 특정한 과제 공모 등을 통해서 관련 전문가와 업체와의 산-학 협력, 산-산 협력, 그리고 산-연 공동 개발 과제를 지원하고 ETRI나 중소기업청 등과 연계한 기술이전이나 실효성 있는 기술지도 활동의 지원이 필요할 것이다.

2) 주 활동 지원

(1) 영업, 판매, 서비스 지원

지방 기업들의 영업 활동은 대기업이나 수도권 기업에 비해서 매우 취약한 환경이다. 따라서 수도권이나 해외의 적절한 장소에 공동 영업시스템 구축을 지원하고 공동 마케팅을 실시할 수 있도록 장소 지원과, 법

를 지원, 그리고 판매, A/S 지원 등이 필요하다.

(2) 기타

마케팅 등 각종 경영 활동 지원을 위한 필요한 각종 자금지원 등의 행정적 지원 뿐만 아니라 특허, 저작권이나 라이선스 확보를 위한 법적, 제도적인 절차 지원도 필요할 것이다.

또한 도내의 시장 규모 확대와 각 기관의 여러 사업에 필요한 입찰 등에 문어발식 사업 확장을 하는 기업보다 특정한 사업 분야만을 전문적 영위하는 도내의 건실한 기술 중심 기업들의 컨소시엄 등에 대한 지원 방안 마련도 필요한 것으로 나타났다.

V. 결론

제주지역에서는 사람과 물자의 이동이 자유로운 동북아 중심 허브도시 건설을 위해서 국제자유도시를 추진하고 있으며, 지역 혁신을 위해서 4대 미래 전략산업을 선정 적극적으로 추진하고 있다.

제주의 문화는 매우 독특하고 다양하여 경쟁력 있는 문화콘텐츠를 개발 할 수 있는 가능성이 있다. 제주지역의 디지털콘텐츠관련 업체는 매우 영세하나 매년 증가되고 있는 실정이다. 지리적으로 육지와 떨어져 있는 제주지역으로서 물류·비용부담이 적고, 지역의 최대 생명산업인 관광산업과의 연계가 가능성이 높아서 체계적인 정책적 지원이 있을 경우 친환경적인 미래 전략 산업으로서 매우 경쟁력이 있을 것으로 판단된다. 본 연구는 다음과 같은 순서와 방법으로 진행 되었다. 우선 관련 기관의 자료 조사를 통해서 디지털콘텐츠산업의 현황을 알아보고, 관련 기업들에 대한 방문 실태 조사를 통해서 제주 지역의 디지털콘텐츠 산업 실태를 조사하였다. 이를 통하여 마이클포터의 가치사슬 모형을 적용하여 발

전방안을 모색하였다.

결국, 제주지역의 디지털콘텐츠 산업 육성을 위해서는 기업 경영의 주 활동에서 도외 지역의 공동 영업, 판매, A/S 등의 지원이 필요하다. 또한, 보조 활동의 지원을 위해서는 기술 개발을 위한 장비와 애로기술 지원과 전문 인력의 확보를 위한 실효성 있는 지원 정책을 필요로 하고 있다.

본 연구는 관련 정책 담당자와 학계 등 더 많은 전문가들로부터의 조사 분석이 이루어지지 못한 점이 한계이며 유사 지역의 벤치마킹 등 체계적인 추가 연구가 필요할 것이다. 그럼에도 불구하고 실제 기업인들의 디지털콘텐츠 산업의 발전을 위해 산업 현장에서 느끼는 문제점을 도출하였다는 점에서 본 연구의 의의가 있다.

주제어

문화콘텐츠, 디지털콘텐츠, 제주, 전략산업, 콘텐츠산업

참고문헌

- 김현성, 정진우, 디지털콘텐츠진흥사업의 전개와 정책적 과제.
- 송학연, 윤병민, 김윤호, 디지털콘텐츠 관련기술과 국내산업 육성방안, 해양정보통신학회지, 제6권2호, 2005.12.
- 수도권지역 여행업계 실무자 초청 팸투어 대상 설문조사자료, 2004.11.
- 양영오 외, 제주과학기술진흥계획, 제주도, 2005.2.15
- 이동철, 제주지역에 적합한 게임산업 발전방안 모색, 제주발전연구원, 2006.1.
- 재정경제부 등, 제1차 온라인디지털콘텐츠산업발전기본계획(안), 2003.2.6.
- 정보통신부, 디지털콘텐츠산업발전 종합계획, 2001.4.
- 정보통신부, 온라인디지털콘텐츠산업발전법, 2002.1.17.
- 정보통신연구진흥원, 디지털콘텐츠 산업 구조 및 환경 변화, 2003.
- 제주도, 제주통계연보, 홈페이지(www.jeu.go.kr), 2006.
- 제주발전연구원, 제주도 지역혁신발전 5개년계획, 제주도, 2004.
- 제주지식산업진흥원, 벤처기업육성촉진지구 연구개발지원단 운영 및 실태조사 보고서, 2006.1.
- 제주지식산업진흥원, 제주IT관련 사업체 현황 및 실태조사, 2003.
- 제주지역 디지털콘텐츠산업의 육성방안, 김성권, 석사학위논문, 2004.
- 통계청, 2001년 사업체기초통계조사보고서, 2002.
- 통계청, 홈페이지(www.nso.go.kr), 2003-2006.
- 한국소프트웨어진흥원, 2004년도 국내 디지털콘텐츠산업 시장조사보고서, 2004.12
- 한국소프트웨어진흥원, 디지털콘텐츠산업 현황 및 전망, 2003.2.6.
- 한국소프트웨어진흥원, 디지털콘텐츠산업백서(2004-2005), 2005.6.30
- 한국정보산업연합회, 정보산업 민간백서, 2003.

Abstract

Ways to promote the culture contents industry
- Centering around the Digital Contents Industry in Jeju -

Lee, Dong-cheol

The culture content industry is a core industry of the knowledge economy in the 21st century and is essential to the environment- friendly, high value-added hi-tech industry. It can be the most appropriate industry for Jeju considering the tourism, culture and other conditions of Jeju.

This study analyzed the present state of the digital contents industry at home and abroad and the digital contents industry in Jeju. Based on the results, plans to promote the digital contents industry in Jeju. finally. The groping show that support on frame a digital contents policy in Jeju.

Key Words

culture contents, digital contents, Jeju, strategic industry, contents industry

교신 : 이동철 690-756 재주시 아라1동 1번지 제주대학교 경영정보학과
(E-mail : cdhlee@cheju.ac.kr 전화 : 010-6063-5586)

최초 투고일 2006. 1. 9

최종 접수일 2006. 2. 11