

IT와 문화의 융합을 통한 콘텐츠 경쟁력 강화 방안

1. 검토 배경

- 우리나라가 보유한 세계적 수준의 IT인프라 및 서비스를 토대로 문화적 우수성을 담은 콘텐츠를 발전시켜 세계적인 경쟁력을 확보할 필요
 - 이에 참여정부는 '03.8월부터 10대 차세대 신성장동력산업 중의 하나로 '디지털콘텐츠 기술'을 정통부를 중심으로 범부처적으로 개발 착수
 - '04.1월 대통령님께서 10대 신성장동력산업에 '문화·관광산업' 포함 지시
 - 신성장동력산업 중 '디지털콘텐츠' 분야에 '문화콘텐츠 기술(CT, Culture Technology)' 포함('04.5월)
 - ※ '04.10월 문화부는 '문화콘텐츠'를, 정통부는 '디지털콘텐츠 기술'을 분담하는 협력 MOU 체결
- 그럼에도 문화부와 정통부간 협조의 효율적인 조율 필요성 상존
 - ※ '05.6월 문화부 'CT 비전 및 중장기 전략' 발표, '콘텐츠식별체계' 관련 이견 등
 - 이에 정보과기보좌관실은 기 추진 중인 '디지털콘텐츠 기술개발'의 그간 추진 현황과 법제도적인 틀을 점검해 보는 한편,
 - 이를 '문화콘텐츠 기술'의 발전과 연계하는 향후 정책방향 및 추진체계를 모색함으로써 미래 블루오션 영역인 콘텐츠 분야의 국가적 경쟁력을 조기에 확보

2. 추진 경과

- 민간전문가 검토작업반(TFT) 구성 운영
 - '05.4월 TFT 구성 및 정보과기보좌관 주재 1차 회의 개최
 - ※ 유해영 단국대 교수(위원장) 및 학계, SW진흥원(KIPA), 문화콘텐츠진흥원(KOCCA), 정보통신연구진흥원(IIITA), 삼성경제연구원, 산업연구원에서 각각 전문가 1인씩 총 7명
 - '05.11월까지 총 25회 회합을 통하여 보고서 초안 작성
- 콘텐츠 현장방문 및 의견수렴
 - '05.4~5월 게임 및 애니메이션 업체, ETRI, KOCCA 등 현장 방문
 - '05.7월(2일) 학계, 업계 전문가 워크숍 실시(서울대 교수회관)
 - '05.8월(1일) 업계, 협회 등의 현장전문가 의견수렴회의 개최
- 관계부처 협의 및 최종 보고서 준비
 - '05.11월부터 문화부, 정통부 사무관, 과장, 국장급 협의 실시(총 10회)
 - '06.1월 정보과기보좌관, 양 부처 국장급 회의를 통해 쟁점 조율
 - '06.4월 보고서(안)을 대통령비서실 내부 협의 후 정책실장 보고
 - '06.5월 정보과기보좌관, TFT 의견 및 관계부처 동의 최종 재확인

3. 콘텐츠기술 및 디지털 융합 개요

- (콘텐츠기술 분류) 표현/창작기술, 제작/응용기술, 유통/서비스기술 등
※ 국내 콘텐츠기술 개발 현황(붙임 1)
- (융합 동인) IT의 발전으로 1)아날로그 콘텐츠의 디지털화, 2) 개별 네트워크의 상호융합 및 3)복합 지능형 단말기의 등장 등
- (융합 내용) 1)온·오프라인의 융합(비디오 게임의 온라인화 등), 2)콘텐츠 분야간 융합(이러닝과 게임의 결합 등), 3)통신·방송의 융합(CATV 인터넷 서비스 등), 4)정보기기간 융합(다양한 콘텐츠를 하나의 단말기에서 구현) 등

4. 콘텐츠 경쟁력 저해요인 및 향후 정책방향

◇ TFT는 콘텐츠 업체 등 현장의 의견에 기초하여 5대 부문의 저해요인을 도출하고, 각 부문별로 총 10개의 향후 정책방향을 제시(붙임 2)

1 콘텐츠 기술개발 여건 관련

<문제점>

- 우리나라가 온라인게임과 3D 애니메이션 분야에 경쟁력이 있으나, 게임 엔진이나 애니메이션 저작도구 등을 외국제품에 의존하는 등 핵심 기반기술이 미흡
※ 세계 수준과 평균 1~2년 정도의 기술격차(붙임 3)
- 대형 온라인게임 업체 등은 자체 R&D가 가능하나, 중소기업들은 자금 및 인력의 부족으로 R&D에 한계를 보여 기술개발이 양극화

<향후 정책방향>

① 콘텐츠 기술개발 활성화

- 산·학·연 공동연구개발과 개발 기술의 유통 촉진 등을 통하여 분산되어 있는 기술개발 역량을 집중화
- 기술개발의 규모, 기간 및 시급성에 따라 자금 지원을 차별화

② 민·관의 R&D 역할분담체제 구축

- 관계부처, 지자체 등이 기술개발 및 상용화 지원에서 체계적인 협력
- 국가는 기초/기반기술, 민간은 응용기술 등 역할 분담체제 구축
- 국가 대형과제와는 별도로 중소 기술개발에 대한 신속한 자금 지원

③ 부처간 협력을 통한 중점 개발 기술 도출

- 선택과 집중을 통하여 해외 의존도가 높은 원천·기반 기술의 국산화나 국제적 경쟁력이 예상되는 차세대 콘텐츠 핵심기술 개발
- ※ 부처간 협력을 통한 중점 개발 기술 수요(안)(붙임4)

② 기술이전 활성화 관련

<문제점>

- 국가 R&D 성과물의 민간기업으로 기술이전이 미흡
 - ※ R&D 성과 중 일정 부분이 개발조직 내에 내부화(모듈화)되는 경향이 있고, 콘텐츠 기술이전 업무가 IITA, ETRI 등에서 IT 전체 분야의 한 부분으로 수행
- 기술 사용자와 공급자 간의 연결채널 부족으로 사용자가 필요로 하는 기술의 적기 개발이 어려움

<향후 정책방향>

- ④ 산업내/산업간 기술이전 촉진
 - 콘텐츠산업내의 기술이전, IT산업에서 콘텐츠산업으로 기술유입 등을 촉진하기 위한 기술시장 형성 및 활성화
 - 기존 콘텐츠 기술이전 지원기관(예, IITA, ETRI 등)의 공동 활용을 강화하고 **One-Stop Service** 제공
- ⑤ 기술정보 유통 활성화
 - 산·학·연에서 개발하는 콘텐츠 기술관련 연구DB 구축 및 운영
 - ※ 현재 과기부에서 구축 중인 '국가과학기술종합정보시스템'과도 연계
 - 산업계의 수요를 파악·반영할 수 있는 콘텐츠 기술전문 포털 구축
 - 연구의 중복성을 방지하고 관련 글로벌 기술/정책 동향 등을 제공

③ 기술인력 수급 관련

<문제점>

- 업계 수요를 반영할 수 있는 특화된 교육체계가 미흡하여 실무 기술인력 수급의 불균형 발생
 - ※ 실무 기술인력이 산업체 수요에 대응하는 충분한 실험·실습을 경험하지 못해 신규채용 시 현장투입을 위해서는 업체에서 추가적인 자체 실무교육 필요
- 콘텐츠산업을 세계적인 수준으로 견인할 수 있는 창의력과 전문지식을 가진 고급 콘텐츠 인력 양성시스템 미흡

<향후 정책방향>

- ⑥ 산·학 연계를 통한 수요 지향형 인력 양성
 - 특성화 고교 및 대학에 고가의 최신 저작도구를 ASP 방식으로 지원
 - ※ ASP(Application service provision) : SW를 사지 않고 인터넷으로 빌려쓰는 서비스
 - 인력정보센터를 통하여 산업계의 수요에 따른 맞춤형 인력 양성·공급
- ⑦ 창의적 고급인력 양성체계 확립
 - 콘텐츠산업을 선도할 '사업·창작·기술' 인력 등 고급 인력의 체계적·집중적 양성
 - 기획, 마케팅 및 프로듀서 인력, 창조적 전문 연구인력 등에 중점

4 콘텐츠 활성화 지원 관련

<문제점>

- 영상물, 게임의 등급판정 등 규제가 불명확하고 저작권 보호가 미흡
- 콘텐츠의 제작, 유통 과정을 식별하는 '콘텐츠식별체계'의 정립 필요
- 중소기업의 경우 개발인력뿐만 아니라 마케팅인력도 크게 부족
 - 국내보다도 해외시장에서 더욱 마케팅 능력의 부재를 호소
- 국제 경쟁력을 강화할 수 있는 기반기술의 특허출원이 미흡
 - ※ 온라인게임(리니지 등)은 기업 매출의 30% 이상이 특허의 로열티 수익임

<향후 정책방향>

⑧ 콘텐츠 기술환경 지원체제 강화

- 관련기관(KIPA, KOCCA, KOTRA 등)간 해외지원사업을 상호 연계
- IT기반의 우수한 제작여건을 해외에 홍보하고, 비즈니스 매칭을 지원
- One-stop 공용장비 활용 시스템 구축
 - KOCCA, KIPA, ETRI, 그리고 지자체의 산하기관 등에 분산되어 있는 장비의 통합관리시스템을 구축하고, 업계의 접근 편의성을 제고

5 부처간 정책공조 관련

<문제점>

- 정부는 10대 차세대 신성장동력산업을 사업단 체제를 통하여 부처간 중복투자를 방지하고 있으나 부처간 협조가 아직 미흡한 상황
 - 사업단에서 부처별 프로그램을 효율적으로 통합 관리할 필요(붙임 5)
- 문화부와 정통부의 콘텐츠 관련 기술개발 정책은 상호 보완적인 특성이 있으나, 현실적으로는 부처간 공조가 미흡한 상황

<향후 정책방향>

⑨ 부처간 콘텐츠 정책관련 공조채널 활성화

- 문화부·정통부간 콘텐츠정책협의회에 민간인 위원장을 선임하여 활성화
- 사안별로 필요 시 교육부, 병무청 등 관계부처의 참여도 추진
- 문화부, 정통부 및 부처 산하기관 상호간 인력교류 추진
- 부처 공동으로 디지털콘텐츠 PM 활용, 합동 워크숍 등도 병행

⑩ 부처간 협력을 통한 R&D 공조체제 확립

- R&D 과제의 선정부터 기술개발 성과의 평가 및 민간 기술이전에 이르는 일련의 과정에 부처간 협력시스템을 강화
- 우선 문화부와 정통부간 확고한 R&D 공조체제의 정립부터 추진
- 정통부의 기술개발 기획에 문화부가 참여하고, 양 부처는 기술개발 및 기술이전 활성화에 공동 노력 강화

5. 향후 추진체계 및 일정(안)

◇ 상기 5대 부문 10대 정책방향을 향후 원활하게 정책화할 추진체계를 확충

□ **현행 추진체계 현황 분석(붙임 6)**

- '03.7월 과학기술기본법에 근거하여 차세대성장동력추진특별위원회(위원장 : 과기부총리) 및 동 총괄실무위원회(위원장 : 과기혁신본부장)를 신설
 - 산하에 디지털콘텐츠/SW솔루션실무위원회(위원장: 민간인, 위원: 15명)를 구성
- '021월 온라인디지털콘텐츠산업발전법상 발전위원회(위원장: 국무조정실장) 구성
- '99.2월 문화산업진흥기본법상의 진흥위원회(위원장: 문화부장관) 구성
- '04.10월 문화부, 정통부는 MOU에 의한 국장급 콘텐츠정책협의회를 설치
 - ※ 동 정책협의회는 총 3회만 개최된 후, 최근에는 개최되지 못하고 있음

⇒ 새로운 추진체계보다는 현행체계를 존중하면서 보다 내실있는 운용이 바람직

□ **향후 추진체계(안)**

- **문화부·정통부간 협력 : 현행 콘텐츠정책협의회에 민간 전문가를 보강**
 - 양 부처가 상호협력하여 미래 블루오션을 조기에 개척할 수 있도록 협력 MOU를 개정하여 현행 콘텐츠정책협의회를 확대 보강하고 그 운용도 내실화(붙임 7)
 - 정책협의회의 활성화 차원에서 양 부처 업무에 정통하여 가교 역할을 수행할 민간 전문가를 위원장으로 선임하고, 학계, 협회의 민간 전문가도 위원에 추가
 - ※ 중립적인 민간 전문가의 참여를 통해 부처간 교착상태를 해결
 - 필요 시 기술개발이나 기술이전 등을 세부적으로 협의할 분과위도 설치
- **범부처적 협력 : 현행 추진체계들을 존중하면서 그 운용을 내실화**
 - 차세대성장동력추진특별위원회 산하의 디지털콘텐츠/SW솔루션실무위원회에 양 부처 전문가의 참여를 확대
 - 온라인디지털콘텐츠산업발전위원회 등 현행 추진체계들의 실질적인 운용을 강화

□ **향후 콘텐츠정책협의회 관련 추진일정(안)**

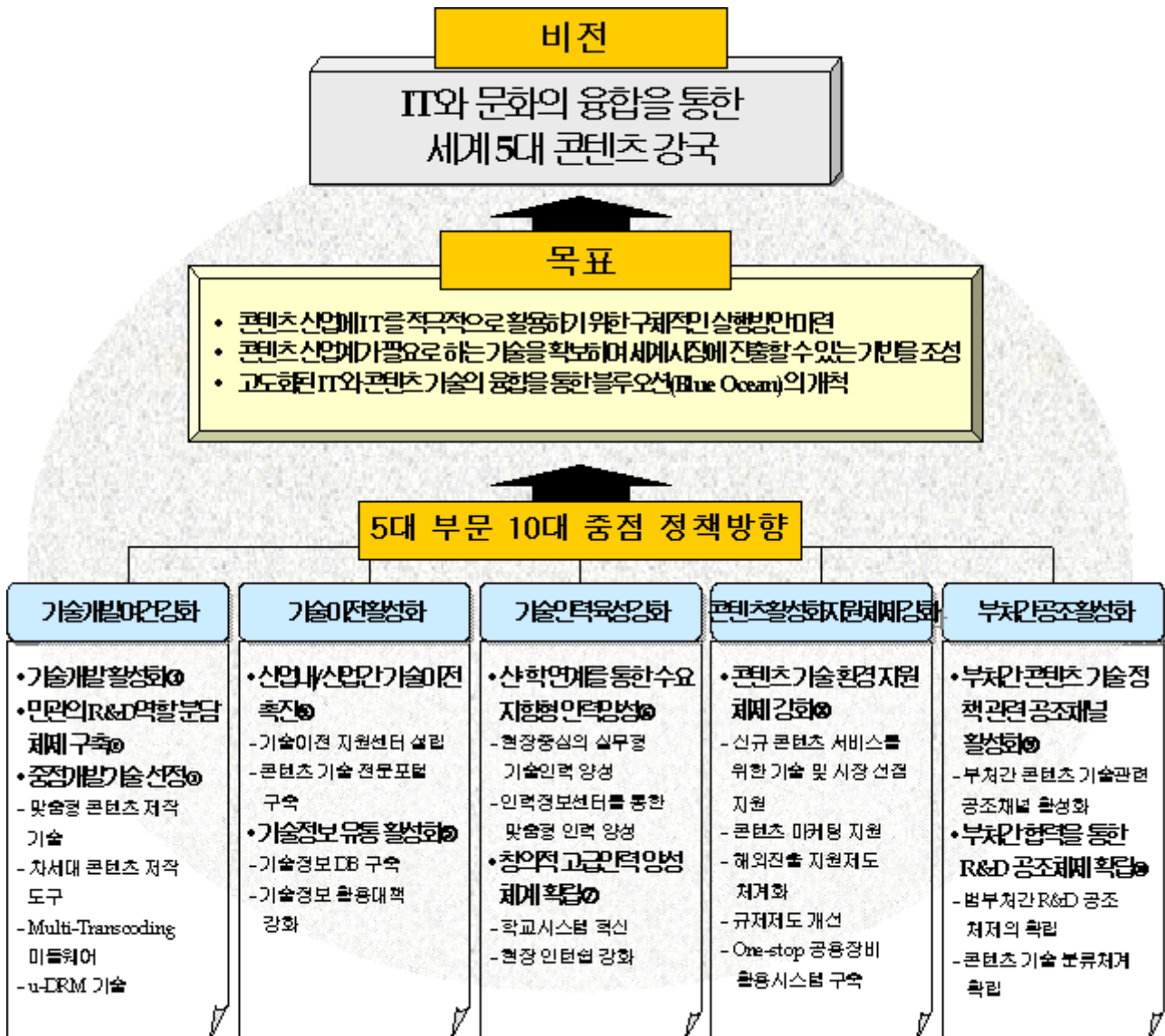
- '06.6월 양 부처간 합의를 통해 콘텐츠정책협의회에 민간위원장 선임 및 민간위원 추가
- '06.7월 양 부처간 확대 콘텐츠정책협의회 가동
 - 5대 부문 10대 정책방향을 시급성과 난이도에 따라 순차적으로 정책화 협의
- 향후 정보과기보좌관실은 동 정책협의회의 원활한 가동을 점검·관리

[붙임 1] 국내 콘텐츠기술 개발 현황

종 류	현 황
기획 및 시나리오	<ul style="list-style-type: none"> ○ 국내 산업계의 전문 기획, 작가용 스토리텔링 소프트웨어 기술은 학계 및 많은 연구소에서 연구를 하고 있지만 아직 상용화되지 않았으며, 외국에 비해 매우 초보적인 수준 - 디지털 스토리텔링 분야는 많은 연구소에서 연구를 하고 있지만 아직 상용화 단계는 아니며, '04년부터 본격적인 산·학·연·관 과제로 추진
오감 표현 및 인식	<ul style="list-style-type: none"> ○ 시각 및 청각 표현기술의 발전으로 고품질의 시청각을 지원하는 콘텐츠로 발전하고 있음 ○ 오감 표현 및 오감 인터페이스 기술의 발전으로 체감형·개인 맞춤형 콘텐츠로 발전하고 있음 - 감성을 분류하고 활용하기 위한 바이오 분석 엔진을 개발 중(KOCCA) - 음성 인식/합성 엔진을 개발 중(ETRI)
디지털 영상·	<ul style="list-style-type: none"> ○ CG, 애니메이션 핵심기술 개발의 본격화와 이에 따른 해외시장 진출을 시도하고 있음. 출연연구소와 대학을 중심으로 CG, 애니메이션 기술 개발이 본격적으로 진행 중이며. 연구결과물의 상용콘텐츠 적용을 추진 - 디지털 액터, 군중 시뮬레이션 및 유체역학 기술을 이용한 다양한 소재 표현 기술이 ETRI 등에서 개발되고 있음
음악	<ul style="list-style-type: none"> ○ 음악을 저장하는 매체로 LP, 자기테이프, CD 등이 사용되어져 왔지만, 인터넷을 통해 유통되는 디지털화된 파일 형태의 음악이 널리 사용되고 있는 추세 ○ 현재 가장 보편화된 디지털음악의 규약은 MP3이며, MP3와 다른 형태의 규약들도 존재하나 이들은 각자 메이커의 특성을 대표하고 있는 실정 ○ 다수의 기업이 온라인 음악시장에 진출하여 온라인 음악사이트를 개설하고 디지털 음악을 다운로드하는 서비스를 제공하고 있음 - 이동통신사를 중심으로 SKT의 멜론서비스, KTF의 도시락서비스 등
게임	<ul style="list-style-type: none"> ○ 콘솔, PC, 모바일 게임 등의 온라인화 추세에 따라 멀티플랫폼 통합형 게임기술 개발이 본격적으로 진행 중임. 모바일게임 시장의 급성장에 따른 모바일게임 기술개발이 경쟁적으로 진행 중 ○ 지나치게 편중되어 있는 MMORPG(Massively Multi-player Online Role Playing Game) 게임시장 탈피와 신규 게임시장 창출을 위하여 캐주얼 게임, 보드 게임 등 게임 장르 다변화와 인공지능 기술개발을 시도하고 있음 - 국내 게임시장의 블루오션 개척으로 게임 장르의 다변화 추세는 넥슨의 '카트라이더' 등이 주도 - ETRI에서 크로스 플랫폼 게임엔진으로 IT839기반 게임 플랫폼 다변화 추진
애니메이션	<ul style="list-style-type: none"> ○ 국내 애니메이션 업계의 기술경쟁력은 미국이나 일본에 비하여 낮은 편은 아니지만, 업계는 자체 창작 및 해당 전문인력이 부족함 - 업계의 영세성으로 전문인력이 확보가 어려우므로 병역특례 지정 등이 필요함

가상환경 (VE)	<ul style="list-style-type: none"> ○ 국가출연 연구기관을 중심으로 가상환경기술의 기초기술 확보와 휴먼 인터페이스 기술개발, 감성측정 평가 시뮬레이터 개발, 차세대 가상환경형 게임엔진 플랫폼 개발 등 선진국에서 시도 중이거나 현재 기초단계에 머무르고 있는 기술개발에 장기계획 하에 연구개발을 진행 중임 ○ KIST 영상미디어센터에서는 분자세계를 입체적으로 탐험하는 가상환경을 개발하였으며, ETRI에서는 '01년 가상환경(VE) 요소기술을 개발하였고 '06년에는 중공업 분야에 대한 동반 육성 추진
교육 (이러닝)	<ul style="list-style-type: none"> ○ 교육(이러닝)콘텐츠 시장은 그 규모면에서 아직은 게임 산업에 이어 두 번째로 큰 시장으로 추산 ○ 영세 이러닝 업체들이 틈새시장을 겨냥한 교육(이러닝) 콘텐츠를 서비스하고 있지만 제작환경이 열악하여 산업을 견인할 수준으로 이어지지 못함 ○ 국내에는 약 300여개의 이러닝 업체와 17개의 사이버 대학이 존재하고 있음 <ul style="list-style-type: none"> - 메디오피아, 크레듀 및 미래넷 등은 LMS 솔루션을 개발하여 대학 및 기업에 제공하고 있음 - 이러닝산업발전법에 의해 산업자원부, 교육인적자원부, 정보통신부, 노동부 등이 추진 중임
문화원형	<ul style="list-style-type: none"> ○ 문화원형 관련 기술에 대하여서는 거시적, 체계적으로 접근한 연구보다는 특정 주제에 관한 연구가 주류를 이루고 있었으나, 최근 발표된 콘텐츠기술 로드맵에 문화원형 분야를 선정하고 체계적으로 기술개발을 추진 <ul style="list-style-type: none"> - 문화원형의 소재 발굴과 시나리오 기법을 이용한 복원기술 및 체험 기술 개발 추진('05년 KOCCA)
문화복지	<ul style="list-style-type: none"> ○ 장애인들의 요구에 비해 투입되는 예산이나 기술개발의 범위 및 내용이 저조한 수준이나, 최근 발표된 KOCCA의 콘텐츠기술 로드맵에 문화복지 분야를 선정하고 체계적으로 기술개발을 추진 ○ 감각기능을 보조/변환하기 위해 시각장애인을 위한 음성 인식 및 합성기술, 점자입출력 및 번역기술, 문자를 음성으로 변환하는 TTS (text-to-speech) 등에 관한 연구개발이 진행되고 있음 ○ ETRI에서는 장애인용 복지 기술을 개발하고 '05년 부산 APEC 정상회담에 전시 홍보 <ul style="list-style-type: none"> - 청각장애인의 독화 학습을 위한 애니메이션 제작기법이 개발되어 청각장애인의 교육에 활용('04년 KOCCA)
유통 및 서비스	<ul style="list-style-type: none"> ○ 워터마킹, 핑거프린팅 등 콘텐츠 보호기술개발은 산업계, 학계, 출연연 등 전 분야에 걸쳐 활발히 진행 중이나, 유통프레임워크 기술개발은 출연연 위주로 추진 ○ 콘텐츠 불법복제에 대한 기술개발이 전 분야에 걸쳐 진행 중이나, 일부를 제외하고 상용콘텐츠에 적용되지는 못하고 있음 <ul style="list-style-type: none"> - 휴대폰의 고사양화를 내세운 이동통신사의 가입자 유치 전략으로 이동통신사간 호환이 되지 않는 DRM 채택 - ETRI에서 호환기술(EXIM)을 개발하여 국제표준으로 채택하기 위해 노력 중

[붙임 2] 5대 부문 10대 중점 정책방향



[붙임 3] 선진국과 우리나라의 콘텐츠 기술격차 현황

분야	세부분야	기술수준		판단사유
		격차(년)	상대수준 (%)	
게임	온라인 서버	0	100	· 온라인게임 서버 운용 기술은 세계 수준
	네트워크 기술	1.0	90	· 서버 보안 및 이기종 플랫폼간 연동 기술이 열세
	고품질 실시간 3D 그래픽 기술	1.5	80	· 실시간 처리 미흡
	입체 사운드 기술	0.5	95	· 음성/음장 연구 등은 업계의 기술력이 세계 수준에 도달
	사용자 인터페이스 기술	2	80	· 하드웨어 및 관련 디바이스의 개발이 요구되며 산업체의 지원을 받아야 할 필요
	인공지능 기술	2	80	· 그룹형 NPC 및 협동 Play 인공지능 기술 개발이 요구
디지털 영상	모델링	2	85	· 기존의 기하모델링을 대체 또는 보완할 수 있는 수단이 요구
	렌더링	2.5	70	· 실사 품질의 영상 생성을 위한 다양한 기술 개발이 요구
	애니메이션	1.5	85	· 모션 캡처, 애니메이션 등 일부 기술은 세계적 수준이나 군중 캐릭터 애니메이션과 보다 자연스러운 표현을 위한 연구 개발 필요
	합성	2.5	75	· 해외 기술에 의존적
	가상현실	2	75	· 기존기술을 고정밀화하는 연구 개발이 필요

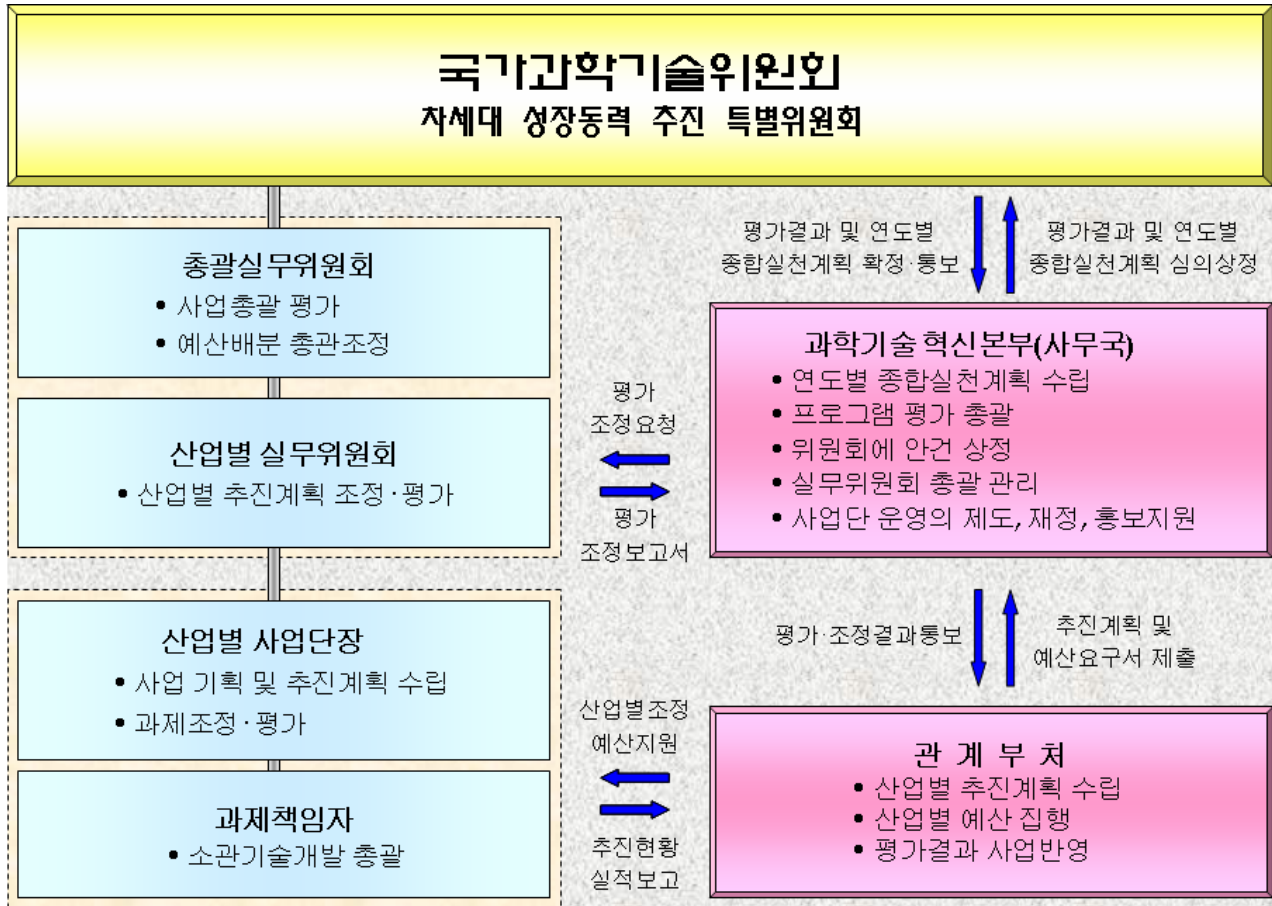
* 출처 : IT839 전략기획보고서(정보통신부, 2005.6)

[붙임 4] 중점 개발 기술 수요(안)

구분	개발 목적	기술 내역	비고
맞춤형 콘텐츠제작 기술 (Plug-in)	<ul style="list-style-type: none"> - 창의적, 차별적 영상요소 극대화를 위한 S/W 개발을 통한 경쟁력 향상 	<ul style="list-style-type: none"> - Plug-In - 인하우스 소프트웨어 	<ul style="list-style-type: none"> - 업체 요구를 적시에 반영한 맞춤형 플러그인의 개발이 요구됨
차세대 콘텐츠 제작도구	<ul style="list-style-type: none"> - 3D 콘텐츠 제작을 위한 통합제작도구의 국산화 - 최신 CG기술들의 플러그인 형식 확장 	<ul style="list-style-type: none"> - 개방형 CG 콘텐츠 저작도구 - 확장 모듈 및 플러그인 	<ul style="list-style-type: none"> - 해외 상품과의 호환성이 중요하며, 기술개발시 장기적인 지원이 요구됨
Multi- Transcoding 미들웨어	<ul style="list-style-type: none"> - 유무선망 융합, 통신방송 융합에 따른 단말기와 콘텐츠 간 컨버전스 가속화에 대응 - 고성능 단말기 등장에 대응 	<ul style="list-style-type: none"> - 콘텐츠 자동 변환 - 콘텐츠 관리 및 전송기술 	<ul style="list-style-type: none"> - 유비쿼터스 환경에서 서비스되는 콘텐츠 개발의 기반 기술
u-DRM 기술 개발	<ul style="list-style-type: none"> - 콘텐츠 불법유통 감소 - 건전한 콘텐츠 사용문화 정착 	<ul style="list-style-type: none"> - 클라이언트 통합형 DRM기술 개발 	<ul style="list-style-type: none"> - WIPI기반 휴대 단말기에서도 DRM을 적용

※ 기술개발 수요에 대해서는 범부처적 기술개발 심의·조정기구인 '차세대성장동력사업단'에서 검토하여 확정

[붙임 5] 국가 10대 차세대 신성장동력산업 추진체계



[붙임 6] 현행 법·제도적 추진체계 개요

□ 콘텐츠 관련 법·제도

- 과학기술기본법상 차세대성장동력추진특별위원회
 - 참여정부는 '03.7월 과학기술기본법 제9조에 근거하여 국가과학기술위원회 산하로 설립
 - 차세대성장동력추진특별위원회는 과기부총리를 위원장으로, 교육부, 문화부, 산자부, 정통부, 복지부 등 10개 부처 장관 및 민간 전문가 10명을 위원으로 구성
 - 산하의 차세대성장동력총괄실무위원회는 과기혁신본부장을 위원장으로, 재경부, 교육부, 문화부, 산자부, 정통부, 복지부 등 12개 부처 1급 공무원 및 민간 PM 9명을 위원으로 구성
 - 산하의 10개 산업별실무위원회 중의 하나인 디지털콘텐츠/SW솔루션실무위원회는 민간인 전문가를 위원장으로 하고, 산·학·연의 관련 민간전문가 15명으로 구성 운용 중
- 온라인디지털콘텐츠산업발전법상 산업발전위원회
 - 온라인디지털콘텐츠산업발전법('02.1월) 제5조에 근거하여 국무총리 소속으로 설치
 - 온라인디지털콘텐츠산업발전위원회는 국무조정실장을 위원장으로, 재경부, 교육부, 문화부, 정통부, 복지부 등 8개 부처 차관을 위원으로 구성
 - 산하의 실무위원회는 정통부차관을 위원장, 재경부, 교육부, 문화부, 산자부, 정통부, 복지부 등 10개 부처 3급 이상 공무원을 위원으로 구성
- 문화산업진흥기본법('99.2월) 제32조에 근거하여 문화부장관 소속하의 한국문화산업진흥위원회(위원장 : 문화부장관, 위원 : 재경부, 문화부, 산자부, 정통부 등 7개 부처 차관 및 민간 전문가) 및 소위원회 운용
- 문화부, 정통부간 콘텐츠정책협의회 운용
 - 정통부와 문화부는 '04년 부처간 협력 MOU를 체결한 후 양 부처의 국장, 과장, 사무관을 구성원으로 협의회를 구성하여 현재까지 총3회를 개최

□ 기타 법·제도

- 정보화촉진기본법의 틀 속에서 매년 정보화촉진시행계획 수립 시에 정보화추진위원회(위원장 : 국무총리) 및 정보화추진실무위원회(위원장 : 국무조정실장)에 상정
- '04.11월 대통령훈령에 근거하여 과학기술관계장관회의(위원장 : 과기부총리, 위원 : 12개 부처)를 신설하여 '06.5월까지 총 15회 운용

[붙임 10] 향후 추진체계(안)

□ **현행 콘텐츠 정책협의회의 근거, 구성 및 운용 현황**

- '04.10월 문화부와 정통부는 부처간 정책갈등 소지를 예방하고 상호 사업 협력을 통한 정책의 시너지 제고를 위해 '콘텐츠 업무 협력 합의를 체결하고, 그 협의·조정체계로 '국장급 콘텐츠 정책협의회'를 설치
 - 업무협력 합의서 주요 내용
 - 문화부는 '문화산업', 정통부는 'IT산업'의 주무부처로서, 문화 콘텐츠 및 디지털콘텐츠 정책 전반에 걸쳐 서로 긴밀히 협력
 - 문화부는 '문화콘텐츠'와, 정통부는 '디지털콘텐츠 기술'과 관련한 분야에서 주도적으로 역할 수행
 - 정통부는 디지털콘텐츠 기술개발과제 기획시 문화부의 수요를 반영하고, 개발된 기술이 업계에서 활용되도록 공동으로 노력
 - 콘텐츠 정책협의회의 구성 및 운용 현황
 - 양 부처의 담당 국장, 과장, 사무관 등 공무원으로 구성하고, 사안에 따라 타 부처 공무원도 참여 가능
 - 그간 협의회를 3회 개최하고 '05년 국제 게임전시회 공동 개최, 모바일 테스트베드 연계방안을 마련하는 등의 부분적 성과 도출
 - 그러나 '05년 하반기부터 정책협의회의가 제 기능을 발휘하지 못하고 있는 상황

□ **향후 콘텐츠 정책협의회 확대 개편(안) : 민간 전문가 추가**

