



## 정보통신 정책

표 1-7 최근 1주간 정보통신 정책 관련 주요 뉴스/보고서 리스트

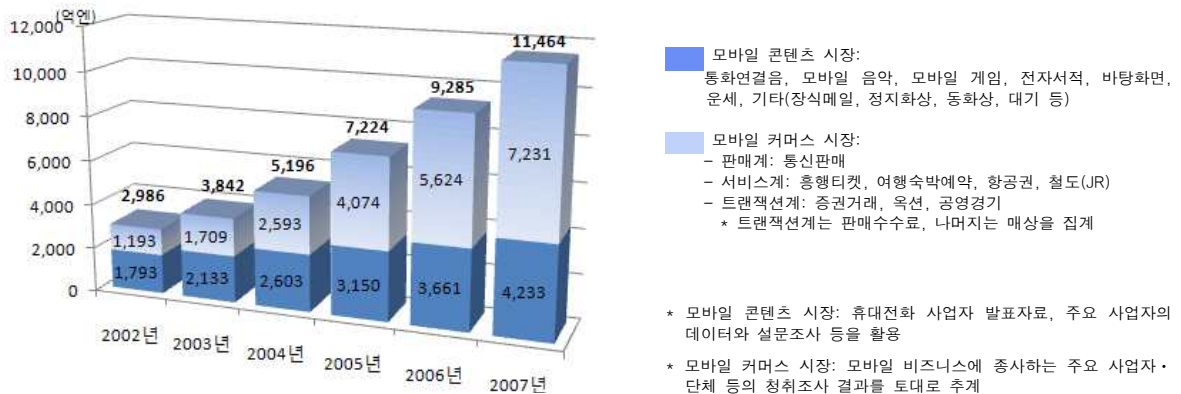
게재일자	출처	주요 내용 요약
7월 18일	総務省	<b>일 총무성, 모바일 콘텐츠 산업구조 실태에 관한 조사결과 발표</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 최근 광범위한 휴대전화 보급과 고속·고기능화된 단말기 성능, 통신요금 체계의 변화 등을 배경으로 급속히 확대되고 있는 모바일 비즈니스 시장동향에 관한 실태조사를 실시</li> <li>▶ 총무성의 위탁에 따라 293개 회원사로 구성된 「모바일콘텐츠포럼」이 휴대전화 인터넷의 공식사이트 상에서 전개되는 모바일 비즈니스를 대상으로 조사</li> </ul>
7월 20일	REUTERS	<b>EU권역의 통신시장 경쟁사업자들에게는 자국보다 EU의 통신규제법이 유리</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ EU의 통신규제법에 따르면 신규 또는 경쟁사업자들이 지배적 통신사업자들에게 망사용료를 지불해야 하는 해당국 규제법은 배제되어야 한다고 EU사법부가 표명</li> <li>▶ 논란의 중심은 독일의 지배적 통신사업자인 Deutsche Telekom이 자사의 통신망을 사용하는 신규 사업자 Arcor AG와 기타 경쟁사업자들에 대한 부가적인 망사용료 지불문제에서 비롯되었으며, 2003년 독일 통신공정위 요구로 경쟁사들은 그동안 망사용료를 지불</li> <li>▶ EC사법부의 판결로 경쟁사들이 해당국 규제기관의 결정보다 EU의 통신규제법을 더 고수할 것으로 전망됨</li> </ul>
7월 21일	cellular-news	<b>캐나다 무선주파수 경매 42.5억 캐나다 달러(C\$)에 마감</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 캐나다 정부의 무선 주파수 경매가 331회의 입찰 끝에 42.5억 C\$로 마감되었으며, 이는 전문가들의 예상가격인 15억 C\$를 훨씬 상회하는 것임</li> <li>▶ Rogers가 약 10억 C\$, Telus 8.8억 C\$, Bell Mobility가 7.4억 C\$로 메이저 업체들이 새로운 주파수의 40%를 차지하였고, 신규 사업자로써 가정용 전화 및 인터넷 서비스사업자인 Globalive Comms.와 Data &amp; Audio-Visual Enterprises Wireless 등이 진출</li> </ul>
7월 22일	TeleGeography	<b>뉴질랜드 WiMAX 사업권자는 주파수 총량제 때문에 불만</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 뉴질랜드 WiMAX 라이선스 사업권자들은 규제기관의 주파수 매대 제한규정이 통신서비스 사업 발전을 저해하는 것이라고 주장</li> <li>▶ WiMAX 라이선스를 2012년까지 40MHz로 제한한 Commerce Commission의 결정으로 통신사업자들은 2009년 혹은 2010년의 기존 라이선스 만료기간 전까지 WiMAX 라이선스를 사용할 수 없다는 불만을 토로</li> </ul>
7월 23일	ChinaTechNews.com	<b>중국의 불법 웹사이트를 알리는 CIIIRC 블랙리스트 첫 번째 보고서 발표</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 중국인터넷불법정보신고센터(CIIIRC)는 음란정보를 불법으로 유포한 중국 웹사이트에 대해 블랙리스트를 작성하여 첫 번째 보고서로 발표</li> <li>▶ CIIIRC는 인터넷 환경개선을 목적으로 지난 4월 중국인터넷정보서비스위원회의 후원으로 발족, 수시로 웹사이트의 불건전 정보를 체크하고, 수정기한을 준 후 이에 불응시 블랙리스트에 사이트 명을 게시</li> </ul>
	経済産業省	<b>일 경제산업성, 콘텐츠산업의 아시아전개 촉진을 위한 「아시아·콘텐츠·이니셔티브」 책정</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 아시아와 동반한 콘텐츠산업의 성장, 일본 고유 콘텐츠산업의 국제화, 우수인재의 국제적 교류 등을 목적으로 책정한 글로벌 콘텐츠산업 전략</li> <li>▶ 3단계에 걸친 사용자·비즈니스·제도간 연계에 의한 콘텐츠 정책분석 매트릭스를 통해 각국 콘텐츠 산업의 상관관계를 분석하고 각국 상황에 적합한 정책전개를 목표로 함</li> </ul>
7월 24일	Press Trust Of India	<b>인도정부, 애니메이션·게임·영상산업 발전을 위한 국립센터 수립계획 확정</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 산업교육도시인 Pune에 설립될 National Centre in Excellence는 애니메이션, 게임, 영상 산업에서 부족한 전문인력을 양성함으로써 인도의 디지털 콘텐츠 산업진흥과 고급 전문 인력 양성에 주안점을 두고 추진</li> </ul>

〈자료〉 : IITA 정보서비스단, 2008.

## □ 일본의 모바일 콘텐츠 산업구조 실태 조사결과

- 일 총무성은 최근 광범위하게 보급되고 있는 휴대전화와 함께 단말기의 고속·고기능화 추세, 통신요금 체계의 변화 등을 배경으로 급속하게 확대되고 있는 모바일 비즈니스 시장동향에 관한 조사를 실시
  - 본 조사는 총무성의 위탁으로 모바일·콘텐츠·포럼(MCF:http://www.mcf.to)이 실시하였으며, MCF는 모바일 콘텐츠 환경의 활성화를 위해 통신사업자, 기기메이커, 콘텐츠 프로바이더 등이 참가하여 1999년에 설립된 임의단체로서 회원사는 293개 사에 달함
  - 조사는 휴대전화 인터넷의 공식사이트상에서 전개되는 모바일 비즈니스를 대상으로 실시되었으며, 2007년 12월 시점에서 공식 사이트 수는 1만 6,042개, 사업자수는 4,298개 사에 달함
- 조사결과 2007년의 모바일 비즈니스 시장은 전년보다 2,179 억 엔 늘어난 1조 1,464 억 엔으로 전년대비 23% 증가한 것으로 나타남
  - 모바일 콘텐츠 시장은 4,233 억엔, 모바일 커머스 시장은 7,231 억 엔으로 전년대비 각각 16%, 29%씩 성장
    - ※ 모바일 콘텐츠 : 모바일음악, 모바일게임 부문이 전자책 부문과 함께 급속한 확대추세를 보임
    - ※ 모바일 커머스 : 판매와 서비스 부문이 전년대비 각각 709 억엔, 780 억엔씩 증가
  - 휴대인터넷 이용인구(7,287만 명, 전년대비 2.8% 증가)의 지속적인 증가추세와 함께 모바일 비즈니스 시장의 순조로운 확대가 진행되고 있으며, 특히 모바일 커머스 시장의 신장률이 현저하게 높아짐

그림 1-4 일본의 모바일 비즈니스 시장규모 추이



<자료>: 總務省, 2008. 7. 18.

## □ 시사점

- 높은 수준의 IT인프라를 바탕으로 일본의 모바일 비즈니스 시장은 20%대의 고속성장을 이어가고 있으며, 특히 m-commerce 시장은 빠르게 확대되고 있는 추세
- 2006년 9,500 억 원 규모의 국내 모바일 콘텐츠 시장은 주로 모바일 음악과 게임이 시장을 주도하고 있으나 글로벌 미디어 환경변화에 대응하는 다양한 콘텐츠 개발이 필요