

디지털콘텐츠 미래포럼 창립

세계 5대 디콘 강국 건설 '신호탄'

업체·학계·연구소·협회 등 핵심 인력 300여명 구성 국내 최고 커뮤니티인 10월 1일 출범

국내 디지털콘텐츠 산업 활성화를 위한 산·관·학 협의체가 결성됐다.

게임, 디지털영상, 모바일콘텐츠, e-러닝 등 200여 디지털콘텐츠 관련업체를 비롯해 통신사업자 시스템통합(SI)업체 학계 정보통신부와 한국소프트웨어진흥원 등 300여곳이 참여하는 '한국디지털콘텐츠 미래포럼'이 10월1일 서울 소공동 롯데호텔에서 창립총회를 갖고 출범했다. 이번에 출범한 미래포럼의 출범의의 및 각 분과별 활동계획에 대해 살펴봤다.

취재 권경희 기자



디지털콘텐츠 커뮤니티인 '한국디지털콘텐츠미래포럼'이 10월 1일 정보통신부 주최로 창립했다.

정부가 발표한 차세대 성장동력 육성정책의 한 분야인 디지털콘텐츠 산업 발전을 위한 첫 발을 정보통신부가 내딛었다.

정통부는 디지털콘텐츠산업을 선도하는 업체와 학계, 연구소, 협회 등 핵심 인력 300여명으로 구성된 국내 최고 커뮤니티인 '한국디지털콘텐츠 미래포럼'을 출범했다. 이에 10월 1일 디지털콘텐츠 산업 발전을 위해 뜻을 같이 한 국내 대표 통신사업자와 SI기업 대표들과 함께 창립총회를 열고 본격적인 활동에 들어갔다.

소공동 롯데호텔에서 가진 이날 창립총회는 진대제 정보통신부 장관, 남궁석 국회의원, 고현진 한국소프트웨어진흥원장 등과 창립회원 200여명이 참석했으며 남중수 KTF 사장이 초대 의장으로 선출됐다.

디지털콘텐츠 커뮤니티가 등장한 것은 그동안 분야별로 소규모 협회 형태로 산재해 있어 관련 사안에 대한 집중적인 의견 교류나 정보 교환 등이 미진했다는 점에서 관련업체가 총망라된 거대 포럼을 만들어 각종 정책 개발과 정에서부터 강력하고도 일관된 정책 대안을

제시하는 한편 업계의 대변자 역할을 할 수 있는 협의체로 발전시키기 위해서다.

이에 한국 디지털콘텐츠 미래포럼은 ▲디지털콘텐츠 제작·유통기반 조성 ▲기술개발과 표준화 선도 ▲글로벌콘텐츠 육성 및 해외진출 촉진 ▲서비스 활성화를 위한 법·제도 개선 안 제시 ▲전문 정보교류 촉진 등을 중점 추진할 계획이다.

또한 이 포럼을 통해 통신사업자와 디지털콘텐츠 관련 기업을 연결하고 네트워크와 SW, HW 등 관련 산업의 부가 가치를 제고시키는 계기도 마련될 것으로 예상된다.

한편, 진대제 정보통신부 장관은 축사를 통해 "정통부는 오는 2007년까지 디지털콘텐츠 분야에 5,800여억 원을 투입할 계획"이며, "첨단 IT 콤플렉스 조성을 통한 디지털콘텐츠 전문 집적단지 조성, CG등 디지털콘텐츠 핵심기술개발 및 표준화, 해외진출 지원 등을 추진하여 세계 5대 디지털콘텐츠 강국을 건설할 것"을 다짐했다.

또한 10대 신성장 동력의 하나로서 디지털콘텐츠산업을 차지하는 역할과 중요성을 강조하고, 디지털콘텐츠산업을 국민소득 2만달러 시대를 열어 가는 데 중심 역할을 할 수 있도록 많은 활동을 해 줄 것을 회원들에게 당부했다.

'한국디지털콘텐츠미래포럼'은 한국소프트웨어진흥원에 운영사무국을 두고, 게임·디지털영상·모바일·e-러닝·인터넷콘텐츠·솔루션·디지털스토리텔링·법제도 등

의 8개 분과별로 활동하게 되며, 산·학·연 지식정보 커뮤니티로서 디지털 콘텐츠의 해외진출 확대, 유통 활성화, 표준 개발 등에 관한 전문지식 교류와 정책개발 역할을 수행하게 된다.

미래포럼의 주요회원사는 엔씨소프트, 액토즈소프트, 한빛소프트, 위자드소프

트, JC엔터테인먼트, 조이온, 엠게임 등 50개사의 게임 관련업체와 씨네픽스, 인디펜던스, 선우엔터테인먼트, 대원, FX Digital, 토타하우스 등 26개사의 디지털 영상업체, 그리고 컴투스, 다날, 신지소프트, SK텔레콤, KTF, LG텔레콤 등 31개사의 통신관련 업체가 참여하고 있다.

이밖에도 삼성SDS 멀티캠퍼스, 디지털대성 등의 e교육업체와 다음, 프리챌, 부동산 114 등의 포털업체, 이니시스, 엔케이 등의 솔루션업체들이 참여하고 있으며 이화여대 이인화 교수 및 경희대 이상정 교수 등 51명의 교수 및 연구원 등이 회원으로 가입했다.

분과별 활동사항 및 분과위원장

‘한국 디지털콘텐츠 미래포럼’은 총회와 운영위원회, 분과위원회, 사무국으로 구성됐으며, 분과위원회는 디지털콘텐츠의 주요 분야를 포함하는 게임, 디지털영상, 모바일콘텐츠, e-러닝, 인터넷콘텐츠, 솔루션, 디지털스토리텔링, 법·제도 등 8개 분과로 구성됐다.

이번 포럼의 분과별 주요 활동(안)은 게임 분과 ▲게임산업 해외 진출 확대 연구 ▲온라인콘솔게임 및 차세대 게임 시장 진출연구, 디지털영상 분과 ▲대형 프로젝트 개발 추진 ▲3D 및 핵심 CG 기술 개발, 모바일 분과 ▲무선망 개방에 따른 모바일콘텐츠 이용활성화 연구 ▲모바일콘텐츠 해외시장 진출 연구, e-러닝 분과 ▲e-러닝 시스템 표준 개발 협력 ▲e-러닝 보급 활성화 연구, 인터넷콘텐츠 분과 ▲차세대 정보통신 환경을 위한 인터넷 콘텐츠 연구 ▲인터넷 콘텐츠 서비스 활성화 및 유료화 추진 연구, 솔루션 분과 ▲DC유통 활성화 연구 ▲표시, 제작자 보호, 거래·품질인증, 보안 등 연구, 디지털 스토리텔링 분과 ▲디지털콘텐츠 분야별 스토리텔링 연구, 법제도 분과 ▲DC산업 육성을 위한 법제도 개선 방향 연구 등의 사업을 펼칠 계획이다. 물론 현재는 모두 안건일 뿐 앞으로 포럼의 활동에 대한 명확한 방향은 각 분과별 위원장이 올해 말

까지 ‘분과별 활동목표 및 계획’과 ‘2004년 활동계획’을 수립 및 작성해 운영위원회에 제출해 운영위원회에서 최종 확정했을 때 드러날 것이다. 게다가 포럼 출범 이후 아직까지 위원장들간

의 모임이 한번도 이뤄지지 않았기 때문에 분과위원장들간의 조정 또한 한번씩 거쳐야 할 것으로 보인다. 현재 각 분과 위원장은 각자의 사업 처에서 연말까지 최종 계획을 수립하기 위해 분주하다.

■ 8개 분과 및 분과위원장

분과	분과위원장	회원
게임	조성삼 조이온 회장	엔씨소프트, 액토즈소프트, 한빛소프트, 위자드소프트, 제이씨엔터테인먼트, 조이온, 엠게임 등 50개사
디지털영상	조신희 씨네픽스 대표이사	씨네픽스, 인디펜던스, 선우엔터테인먼트, 대원, FX Digital, 토타하우스 등 26개사
모바일콘텐츠	박성찬 다날 대표이사	컴투스, 다날, 신지소프트, SKT, KTF, LGT 등 31개사
e-Learning	김동호 삼성SDS 상무	메가스터디, 삼성SDS 멀티캠퍼스, 크레듀, 메디오피아, 아리수, 하나로드림, 이야기, 디지털대성 등 19개사
인터넷콘텐츠	한상기 다음 부사장	다음, 프리챌, 부동산 114, KBSI, 인티즌, KTH 등 39개사
솔루션	이금룡 이니시스 대표이사	이니시스, 마크애니, 파수닷컴, 인포웨어, 엔-케이 등 24개사
디지털스토리텔링	이인화 이화여대 교수	이인화 교수 등 17명
법·제도	이상정 경희대 교수	이상정 교수 등 34명

이중 몇 분과위원장은 분과위원장들간의 조정을 통해 활동 방향을 정하겠다는 소신을 밝혔고 몇 분과위원장은 평소 생각했던 계획을 표명했다. 이에 계획을 표명한 분과의 앞으로 활동 방향을 소개하고자 한다.

게임분과

게임분과는 우선 게임업체들에게 실의과 실질적인 지원 정책이 가능하도록 방향을 제시 하고자 한다. 이에 ▲표준계약서 마련을 통한 부당한 계약 타피 ▲수출 가능 게임 발굴 및 지원 ▲컨퍼넌트 기법 등 선진 개발 기법의 도입 및 프로세싱 개발 보급 ▲3D등 이미 정부가 투자한 게임 엔진 업그레이드 및 보급 ▲기술보유 기업 및 정부 투자 기술 이전 기업에 대한 투자지원 ▲각종 시상제도에서 시상한 기업에 대한 실질적인 지원 ▲학·연 공동 연구 개발 기업에 대한 지원 ▲게임기술지원센터 내 우수 게임 테스트 기관 지원사업 등을 펼칠 계획이다.

또 업계의 애로점을 적극적으로 수렴하고, 이를 정부 및 유관기관과 함께 개선하고, 게임산업이 지속적으로 성장할 수 있게 해, 산업으로써 자리 잡을 수 있게 하고자 한다. 이에 ▲심의제도 개선 ▲업계의 애로점 수렴 창구 마련 ▲게임산업의 발전에 대한 로드맵 제공 ▲게임 관련 기술에 대한 평가를 통한 기업에 대한 기술보증제도 연구 등을 적극 마련할 계획이다.

또한 게임산업의 기초연구사업 및 인력양성 사업에 대한 방향제시를 하고자 한다. 게임산업의 수출 활성화를 위한 각종 지원정책의 방향제시도 하고자 한다. 이에 외국업체와의 계약 체결 시 신뢰성 재고를 위한 대금지급, 기술지원에 관한 계약 이행 보증 및 소스코드 임차제도 마련 및 기술 보증제도, 퍼블리싱

업체에 대한 CP 보증제도를 마련하고자 한다. 분쟁 발생시 정부의 적극적 개입을 위한 게임중재위원회(가칭으로 '상사중재위원회'와 비슷한 형태로 전문성을 추가함)를 구성해 국내외 분쟁의 1차 해결방안을 마련하고 싶다.

이와 함께 게임산업 전반의 경쟁력 강화를 위한 산·학·연의 연계를 강화해 산업 전반적인 발전 방향을 제시하고자 한다. 뿐만 아니라 게임산업의 발전으로 인한 각종 사회문제 및 청소년 보호문제 등을 업계 차원에서 자율적인 개선을 유도하고, 개도 하는 분위기를 조성하고자 한다. One Source Multi Use의 디지털콘텐츠가 가능하도록 해 사업 군과 연계가 될 수 있게 하고 벤처집적단지 활성화로 디지털콘텐츠 기업 집단이 공동 작업이 가능한 공간 설정과 활동의 편의성 제공, 각종 세제 지원 정책 등을 마련할 계획이다. 지방 벤처 집적 단지 활성화를 위한 지방 기업 종합 지원시스템을 개발하고 해외 기업 연계 프로젝트 활성화로 세계적인 OSMU가 될 수 있는 콘텐츠 개발 지원도 아끼지 않을 계획이다.

모바일분과

한국디지털콘텐츠 미래포럼은 디지털콘텐츠산업의 첨단지식과 정보를 교류하는 지식·정보 커뮤니티로서 우리나라 디지털콘텐츠산업 발전의 선도적 역할을 수행하고, 정부의 디지털콘텐츠산업 육성 정책 및 전략수립에 기여함을 목적으로 하고 있다.

현재 우리나라의 디지털콘텐츠는 급변하며 확장되고 있는 시장환경에 맞춰 진화를 거듭하고 있으며, 여기에 따른 기술적, 제도적 장치가 뒷받침되기 위해서 많은 유관기관의 협업이 필요한 시점이다.

특히 모바일시장은 새로운 서비스를 제공하기 위해 벤치마킹 할 대상이 없는

것이 가장 큰 어려움으로 거론될 만큼 세계적으로 앞서가고 있다.

그런 가운데 향후 이 시장을 주도적으로 끌어가며 타 영역과의 시너지를 최대한 발휘할 수 있는 디지털콘텐츠의 발굴과 개발을 위해, 모바일 분과에서는 관련 업체들의 커뮤니티를 활성화해 업체 협력 구도를 강화하고, 우수 콘텐츠발굴을 위한 노력을 경주하며, 업계 전반의 시장확장과 더불어 해외진출을 위한 기반마련과 지원방안 모색을 위해 노력할 계획이다.

현재 모바일콘텐츠업체들은 수에 비해 개별 업체의 규모등에서 영세한 부분이 많기 때문에 업계의 교류와 협력이 무엇보다 중요하며, 이러한 포럼을 통해 향후 마련되는 정책과 환경 조성에 주도적인 역할을 담당할 수 있도록 노력할 계획이다.

디지털스토리텔링분과

여러분과 의논을 해봐야겠지만 우선은 디지털콘텐츠 분야에서 스토리를 이용한 창작기술이 너무 미약한 것이 현실이다. 이에 독자들의 외면을 많이 사고 있고 높은 기술에도 불구하고 스토리 부재로 인해 콘텐츠 구성이 잘 짜여지지 않아 저평가 받을 때가 많다. 이에 교육 사업에 적극 앞장설 계획이다. 국내에는 아직까지 스토리텔링과 관련해 뛰어난 이들이 없기 때문에 글로벌스탠다드 차원에서 이미 흥행성적을 거둔 해외의 인사들을 불러 교육을 시킬 계획이다. 업계와 학계를 통한 산업 발전을 창출하고 디지털스토리텔링 산업 활성화를 이뤄낼 계획이다.

법제분과의 운영 방향

이번에 창립된 한국디지털콘텐츠미래포럼의 특징의 하나는 산업발전을 위한

포럼임에도 불구하고 법제도에 관련된 분과가 포함돼 있다는 점이다. 지금까지 보면 법률은 산업과 관련된 모임에서는 거의 도외시되거나 기껏해야 의붓자식으로 밖에는 취급을 받지 못했다. 그러나 디지털재산이란 법에 의해 만들어진 재산이요, 국가 정책이 법에 기초할 것이므로 법제도의 효율성 여하가 산업발전과 직결된다. 무엇보다도 법제도가 디지털콘텐츠산업의 발전에 있어서 걸림돌이 되어서는 안될 것이다. 이렇게 보면 법제도는 디지털콘텐츠산업발전에 있어서 매우 중요한 요소이다.


이 포럼이 발족된 지 얼마 되지 않았

으므로 구체적으로 그 운영방향을 이야기한다는 것은 무리이나 우선 보완해야 하는 것은 다음과 같다.

첫째, 우리나라의 기존 법제도에 대한 파악과 그 평가이다. 법이란 만들어지는 순간부터 낡기 시작하여 자칫 산업발전의 족쇄로 작용하는 경우도 없지 않다. 따라서 현행법에 대한 파악과 평가를 통해 기존 법의 문제점을 보완하는 작업을 지속적으로 수행할 것이다.

둘째, 우리와 비슷한 방향으로 나아가고 있는 국가들의 법에 대한 전반적이고 포괄적인 파악과 평가, 그리고 필요한 경우 우리 제도로서의 도입이다. 이

를 위해 모든 구성원들이 연구를 분담하고 발표와 토론을 통해 얻어진 결론을 정보통신부 등 관련부처에 건의해 우리의 법제도로 정착할 수 있도록 노력할 것이다.

셋째, 법이 산업발전을 뒷받침하기 위해서는 산업 발전 방향에 대한 충분한 지식을 갖는다는 것이 필수적이다. 이를 위해 각 분야의 전문가, 특히 본 포럼을 구성하는 각 분과에 소속된 전문가들과의 긴밀한 교류를 할 예정이다. 이를 통해 그들의 지식을 받아들이고 받아들인 지식을 법제도로 포장해 그들에게 돌려 줄 것이다. 

인터뷰 | 남중수 디지털콘텐츠미래포럼 초대 의장

“IT의 꽃 ‘DC’ 산업 발전 위한 공유 장 마련”

디지털콘텐츠미래 포럼의 초대 의장을 맡게 된 남중수 KTF사장은 “IT강국으로 불리는 한국의 차세대 성장엔진인 디지털콘텐츠 분야의 미래를 이끌어 갈 디지털콘텐츠미래포럼의 초대 의장이라는 중책을 맡게 돼 무한한 영광으로 생각한다”고 소감을 밝힌 후 “이번 포럼은 디지털콘텐츠 업계의 쟁점에 대한 산·학·연의 다양한 의견을 수렴하고 산업정책을 제시하는 선도적인 역할을 수행할 것”이라고 포럼의 성격에 대해 설명했다.

남중수 의장은 “디지털콘텐츠는 IT분야의 꽃”이라며 “정치, 경제, 문화, 예술 등 사회의 모든 분야를 망라하는 디지털콘텐츠의 끝은 수많은 IT기술과 통신수단의 결합을 통해 이용자들에게 직접 닿도록 노력할 것”이라고 밝혔다.

남중수 의장은 “이를 실현시키기 위해 콘텐츠 산업 발전을 위한 전문지식과 노하우를 포럼을 통해 공유하는 장이 될 것”이라고 말했다.

남중수 의장은 또 “디지털콘텐츠는 말 그대로 모든 IT기술의 총아라고 생각하고 나아가 새로운 성장엔진을 갈망하고 있는 한국의 미래를 짊어져야 하는 핵심분야로 꼽히는 만큼 한국 산업의 미래는 디지털콘텐츠에 달려 있다고 해도 과언이 아닐 것”이라고 강조했다.

“이에 앞으로 1년 간의 임기 동안 여러 창립회원들과 더불어 디지털콘텐츠산업 발전의 선도적 역할을 수행하고 정부의 산업육성정책 및 전략 수립에 기여하겠다는 포럼의 목적을 달성하고 궁극적으로 국가경제 발전에 이바지할 수 있도록 미력하나마 최선을 다할 것”이라고 남중수 의장은 다짐했다.

