



“2010년 디지털콘텐츠 생산 세계 5위 달성”

지난달 10일 정보통신부는 김태현 정보통신부 차관 주재로 '제1차 온라인디지털콘텐츠산업발전실무위원회'를 개최, 오는 2005년까지 디지털콘텐츠산업발전을 위하여 법정부적으로 중점 추진해야할 정책과제를 담은 「온라인디지털콘텐츠산업발전기본계획안(2003~2005)」을 심의·의결했다. 이번에 의결된 기본계획안에 대해 각계는 법정부적 차원의 디지털콘텐츠산업 발전을 위한 정책추진 틀이 마련됐다고 평가하고, 향후 국내 디지털콘텐츠 산업이 획기적으로 발전될 수 있을 것으로 기대하고 있다. 디지털콘텐츠산업 육성의 주무부처라 할 수 있는 정보통신부 지식정보산업과 최재유 과장을 만나 그동안의 경과와 향후 추진계획을 들어봤다.

취재 신중훈 기자 / 사진 조민영 기자

“이번 제1차 온디콘 실무위원회에서 심의·의결한 온디콘기본계획안은 그동안 각 부처 별로 추진해오던 디지털콘텐츠 관련 정책을 종합해 범정부적인 차원에서 산업을 이끌어 가겠다는 점에서 큰 의미를 부여할 수 있습니다. 또한 세계 디지털콘텐츠 시장에 대한 주요 선진국들의 선점경쟁에 중국과 같은 신흥 생산국들도 가세하고 있는 현시점에서, 정부가 고부가가치 디지털콘텐츠 산업을 차세대 성장산업으로 육성하겠다는 의지를 표명했다는 점은 매우 중요한 의미를 갖고 있으며, 시의적절한 조치라고 볼 수 있습니다.”

정보통신부 최재유 지식정보산업과장은 이번 기본계획안에 따라 오는 2010년에는 우리나라가 디지털콘텐츠 생산 세계 5위 국가로 올라설 수 있을 것이라 전망했다. 또 이번 기본계획안의 심의·의결이 디지털콘텐츠 산업 발전에 국한되는 것이 아니라 전체 IT산업의 지속적인 발전에도 적지 않은 영향을 미칠 것으로 평가했다. 지난 수년간 빠르게 성장해 왔던 국내 IT산업이 전세계적인 불황국면에 따라 다소 침체되는 모습을 보였으나 이번 디지털콘텐츠 산업 육성 방안에 따라 고품질의 대용량 콘텐츠들이 개발되면 전체 인프라에 대한 재투자가 자연스럽게 유도될 수 있다는 의미에서다.

특히 우리나라는 세계 최고 수준의 IT환경을 갖췄지만 상대적으로 디지털콘텐츠 산업이 취약하다고 평가돼 이에 대한 기술 및 정책적 지원이 필요하다는 지적이 계속해서 제기돼 온 만큼 이번 기본계획안의 심의·의결은 더욱 중요한 의미를 갖는다는 것이 최재유 과장의 설명이다.

이번 기본계획안의 추진경과와 세부계획에 대한 일문일답이다.

▶ 이번 기본계획안이 심의·의결되기까지의 경과를 말씀해 주세요.

정부는 지난해 1월 「온라인디지털콘텐츠산업발전법」을 제정·공포하고 그해 2월부터 정보통신부를 중심으로 디지털콘텐츠 초산업 지원기관인 한국소프트웨어진흥원과 학계, 산업계의 관련전문가로 구성된 작업반을 운영해 왔습니다. 이후 관계부처의 입장을 반영해 범정부 차원의 기본계획안을 10월에 마련했으며, 12월에는 공청회를 통해 업계 등 민간 의견을 수렴하였고 이번 실무위원회 회의를 통해 심의·의결되었습니다.

▶ 기본계획안에는 어떤 내용이 포함돼 있는지요.

기본계획안에는 산업기반강화와 기술개발, 인력양성 등 산업발전에 필요한 모든 요소들을 종합적으로 다루고 있으며, 정부 각 부처, 민간과의 역할을 정립하고 상호 협력해 가야할 방향을 제시하고 있습니다. 기본계획안에서는 정부가 집중적으로 추진해야할 정책을 크게 시장활성화를 통한 산업기반강화, 창업 및 성장지원, 기술개발 및 표준화, 인력양성, 해외진출 촉진 등 5개 분야로 나누었으며, 그 세부내용으로는

첫째, 시장활성화를 통한 산업기반을 강화하기 위해 ◆초고속 기반 콘텐츠 시범서비스 ◆첨단콘텐츠 개발 촉진 ◆무선망개방 확대, 무선인터넷 플랫폼표준화 및 콘텐츠 불법복제 방지 등을 통한 시장확대 ◆교육콘텐츠의 개발·이용 촉진 ◆공공 지식정보자원의 디지털화 확대 등을 추진할 예정이며, 둘째로 창업 및 성장지원을 위해 ◆디지털콘텐츠 전문 집적단지 조성 ◆디지털영상콘텐츠 전문투자조합 결성(2007년까지 1000억원) ◆기업가치평가모델 개발·보급 등을 추진, 셋째로 기술개발 및 표준화를 위해 ◆컴퓨터그래픽스 핵심기술 개발을 위한 전문기관(가칭 '영상콘텐츠기술개발센터') 설치 ◆디지털콘텐츠의 제작, 관리 및 유통에 필요한 핵심기술의 국산화 ◆디지털콘텐츠 관련 대학 정보통신연구센터(ITRC)의 확대 ◆민·관 합동「디지털콘텐츠 기술협력 포럼」구성·운영 등이 포함돼 있으며, 넷째로는 글로벌 수준의 전문인력양성을 위해 ◆대학 등 정규 교육기관의 교과과정 개편, 해외 교수요원 초빙 지원 ◆해외 첨단기술 습득을 위한 대학(원)생 및 국내 산업체 우수인력의 해외 파견·연수 지원 ◆해외 유명 기획자 초빙, 국내 기획자 대상 해외연수 프로그램 운영 ◆여성



전문인력 집중 양성 등을 추진할 예정이고, 마지막으로 해외진출을 촉진하기 위해 ◆수출형 디지털콘텐츠 발굴·육성 ◆해외 수출 판로 개척을 위한 마켓채널 확대 구축 ◆해외 각 지역에 배치되어 있는 기관(iPark 등)의 수출 거점 활용 ◆세계적 규모의 국제 전문전시회 개최 및 한·중·일을 중심으로 하는 「디지털콘텐츠 협의체」 구성 등을 추진할 예정입니다.

이번에 실무위원회에서 심의·의결된 기본계획안이 2월에 개최될 온라인디지털콘텐츠산업발전위원회에서 의결·확정되면 각 부처별로 시행계획을 수립하여 5월부터 본격적인 사업이 추진될 예정입니다.

▶ 최근에는 줄어들었지만 여전히 국내에는 S/W불법 복제 등 지적재산권을 침해하는 행위가 뿌리깊게 남아있습니다. 컴퓨터 프로그램 및 지적재산권의 보호를 위해 어떠한 사업을 추진하고 계신지 말씀해 주세요.

S/W지적재산권 침해행위를 단시일내에 근절하는 것은 불가능합니다.

더욱이 정보통신망과 정보기술의 발전에 따라 오히려 쉽고 광범위하게 유통될 수 있는 환경이 조성되어 있는 현실을 비추어볼 때 더욱 S/W지적재권보호를 위해 정부의 역할이 많아졌다고 볼 수 있습니다.

우선 지적재권보호를 위한 법·제도를 현실에 맞게 바꾸어나가야 한다고 생각합니다. 지난해말 국회를 통과해 금년 7월 1일 발효될 컴퓨터프로그램보호법 개정내용의 효율적인 시행을 위해 하위 규정인 시행령과 시행규칙이 마련될 수 있도록 추진할 예정이고, 향후 선진국 수준의 지적재권보호가 될 수 있도록 컴퓨터프로그램보호법에 대한 전반적인 연구를 할 계획입니다.

다음으로는 S/W불법복제 상시단속반의 활동을 좀더 강화할 계획입니다. 작년부터 단속활동을 해오고 있는 상시단속반에 금년 상반기 중 사법경찰권이 부여될 것으로 예상되며, 사법경찰권이 부여되면 지난해보다 검찰 등 관계수사기관과의 협조가 쉽게 이루어질 수 있어 좀더 효율적인 단속이 가능할 것으로 판단됩니다.

그리고 단속만이 최선의 지적재권보호 방법은 아니라고 생각합니다. 우선 국민들의 지적재권보호에 대한 마인드가 변해야 한다고 봅니다. 이를 위해서 우리 부에서 지속적으로 추진해 오고있는 신문·방송 등 다양한 매체를 이용한 홍보활동을 계속할 예정이고, 또한 미래의 주역이 될 초·중등학생 등 청소년계층과 일반인들에게도 정품사용마인드가 확산될 수 있도록 계층에 맞는 지적재권보호 관련 교육을 펼쳐 나갈 계획입니다.

▶ 기업 및 이용자들에게 당부하고 싶으신 말씀이 있으시면 말씀해 주세요.

지난해 중순경 온라인디지털콘텐츠 유료화에 관한 국내 리서치 전문기관의 조사를 보면 국민의 79.4%가 콘텐츠 유료화에 반대하고 있으며 반대이유는 '관행적으로 무료라는 인식'과 '돈을 내기에 콘텐츠 내용이 부실하다', '과도한 요금' 등의 순이었다고 합니다. 그러나 특이한 사실은 78.2%가 '향후 온라인디지털콘텐츠는 유료화 될 것이다'라고 답변을 했다는 것입니다. 이는 우리의 디지털콘텐츠 기업과 이용자들에게 매우 중요한 사실 두 가지를 암시해 주고 있습니다.

첫째, 기업은 기업이 생산하여 서비스하는 온라인디지털콘텐츠에 이용자들이 '돈을 내도 아깝지 않도록' 고품질의 콘텐츠를 제작·유통하고 지속적인 디지털콘텐츠의 품질향상에 주력하여야 할 것입니다. 또한 각각의 콘텐츠에 대한 적절한 가격을 책정함으로써 신뢰성 있는 유통체계가 확립될 수 있도록 스스로 노력해야 할 것입니다.

둘째, 이용자는 온라인상에서 유통되는 디지털콘텐츠는 영화, 음반, 도서 등의 오프라인 콘텐츠와 같이 많은 자본과 노력·아이디어 등이 투입되어 만들어진 제품임을 정확히 인지하고 디지털콘텐츠 이용에 대한 이용료를 지불하고 이용하겠다는 인식이 확산되어야 할 것입니다.