

I N T E R V I E W

# “디지털콘텐츠 분야 아우르는 알짜 배기 커뮤니티 만들 것”

업계 의견수렴 위해 지난해 7월 개설 ... 국내에서 가장 정확한 시장자료 등 제공

디지털콘텐츠 산업이 미래 국가경쟁력의 척도로 자리매김하면서 국내에서도 디지털콘텐츠에 대한 관심이 점차 높아지고 있다. 게임과 모바일콘텐츠, 애니메이션 등은 일반인들에게도 더 이상 낯선 단어가 아니며, 이미 각 분야별로 수많은 커뮤니티들이 생겨나 활발한 활동을 펼치고 있다. 하지만 디지털콘텐츠 전 분야를 아우르면서 다양한 자료를 제공하는 커뮤니티를 찾이란 그리 쉬운 일은 아니다. 지난해 7월 개설돼 현재 376명(9월 22일 기준)의 회원을 확보하고 있는 '디지털콘텐츠산업 발전 연구회'는 그런 측면에서 앞으로 많은 활동이 기대되는 커뮤니티다. 디지털콘텐츠산업 발전 연구회를 개설해 현재까지 이끌고 있는 한국소프트웨어진흥원(KIPA) 콘텐츠사업단의 민병수 수석을 만나 그간의 활동사항과 앞으로의 계획에 대해 들어봤다.

취재 신종훈 기자 / 사진 이해성 기자



“아직은 어떤 특별한 활동을 한다기보다는 관련자료 공유 정도에 목적을 두고 운영되고 있습니다. 향후에는 토론회를 보다 활성화하고 설문조사도 실시하는 등 조그마한 활동부터 시작해 볼 생각입니다.”

삼성경제연구원(www.seri.org)의 1,500여개의 포럼 가운데 아직은 내세울만한 규모를 갖추지도, 특별한 활동을 하고 있지도 않지만 민병수 수석은 포럼의 운영방안에 대해 늘 고민하고 있다. 현재 일반정보와 제작부문, 모바일부문, e-러닝부문 등으로 나뉘진 자료실에 올라가 있는 자료들도 대부분 그가 올린 정보들이다. 민 수석이 포럼에 올려놓은 자료들은 대부분 업무를 통해 획득하게 된 자료들로 적어도 디지털콘텐츠 분야에서는 국내에서 가장 정확한 자료들이다. 디지털콘텐츠 산업의 발전을 위해 다양한 지원사업을 진행하고 있는 KIPA 콘텐츠사업단의 특성상 철저한 현장조사를 통해 획득한 내용을 토대로 만들어진 자료들이기 때문이다. 이렇게 올려진 자료들은 평균 40~60여회의 조회수를 기록하며 업계 관계자들에게 간헐적으로 활용되고 있지만, 일부 회원들은 지속적으로 포럼을 방문해 자신이 획득한 자료들을 공유하기도 한다. 민 수석은 “처음에는 업계에 계시는 분들의 의견을 수렴하기 위해 포럼을 개설했지만 운영과정에서 회원들이 정보와 자료 확보에 어려움을 겪고 있다는 점을 알게 돼 디지털콘텐츠 분야의 시장자료 및 정책자료들을 제

공하고 있다”며 “당초 계획했던 바는 이루지 못했지만 이러한 조그마한 노력 역시 산업 활성화에 일조하는 방법이 아니겠냐”고 설명했다.

현재 디지털콘텐츠산업 발전 연구회에 가입돼 있는 회원들은 대학교수, 기업 CEO, 연구원, 학생, 공무원, 기자 등 그야말로 다양한 각계 각층의 인물들이 포함돼 있다. 특히 지난 3월 이후부터는 가입자가 더욱 빠르게 늘어나고 있는 추세로 최근에는 1주일에 회원수가 10여명씩 증가하기도 한다.

민 수석은 “회원수가 증가하면서 책임감도 점차 늘어나고 있다”며 “비록 현재는 업무에 쫓겨 다양한 활동을 보여주지 못하고 있으나 앞으로 부시삽 제도 등을 통해 포럼을 보다 활성화시켜 나갈 계획”이라고 밝혔다. 그는 또 “디지털콘텐츠 산업은 각 분야별로 별도의 커뮤니티들이 운영되고 있어 이곳에 가입한 회원들 역시 대부분 서너 개씩의 포럼에 속해 있는 것으로 안다”며 “향후에는 각 커뮤니티들과 정보 공유 및 공동사업도 추진해 디지털콘텐츠 분야의 알짜배기 커뮤니티로 만들어 나갈 계획”이라고 덧붙였다.