

“선도기술개발에 앞장서겠다”

김현빈 ETRI 가상현실연구부장이 외부인사 1명과 내부인사 3명의 연구원을 제치고 한국전자통신연구원(ETRI) 신임 디지털콘텐츠 연구단장으로 최종 선정돼 1월 1일자로 새로운 사령탑을 맡게 됐다. 디지털콘텐츠연구단은 정부가 추진중인 신성장 산업 중 IT분야의 핵심 연구기관으로 자리잡기 위해 전면적인 조직개편 등 대수술을 펼치면서 새롭게 신설된 연구단이다. 차세대 성장동력 육성 사업 추진 원년을 맞아 신설된 디지털콘텐츠연구단의 김현빈 연구단장의 향후 계획과 포부, 고민을 들어봤다.

글 권경희 기자 / 사진 이해성 기자



김현빈 단장을 만나기로 약속한 날에 때마침(?) 함박눈이 내렸다. 서울역에서 출발해 대전에 도착할 때까지 눈이 계속 내려 아름다운 설경을 맘껏 즐길 수 있었다. 덕분에 대덕연구단지가 더욱 가깝게 느껴졌다. 하얀 눈을 조심스럽게 밟으며 한국전자통신연구원(ETRI) 7동을 찾았다. 정문에서 7동까지 걸어 들어가는 시간만 10분 가량 소모됐다.

과거 가상현실연구부 사무실을 그대로 사용하고 있는 김현빈 단장은 “디지털콘텐츠를 2007년까지 5대 강국으로 만들어야 하는 중요한 사업을 맡은 한 파트로서, 미래·원천 기술의 산실로 연구단이 세계 톱이 되도록 선도기술개발에 충실히 매진할 것이며 이를 위해 선봉에 설 것”이라고 우선 포부를 밝혔다.

김 단장은 “기술 개발된 결과물은 업체들이 적극적으로 쓸 수 있고 활용할 수 있는 시스템을 만들 계획”이라고 강조했다. 다음은 김현빈 단장과 가진 인터뷰 내용이다.

▶ 새롭게 신설된 디지털콘텐츠연구단 단장으로서 소감은.

국민소득 2만달러를 달성하는 과정에서 디지털콘텐츠 기술개발은 매우 중요하며, 국가의 모든 역량을 집중해야 한다는 책임감으로 어깨가 무겁고 한편으로는 보람 있는 일이라고 생각한다. 이를 위해 ETRI가 기술 역량을 총동원해 국민소득 2만달러 달성에 중추적인 역할을 하도록 노력하겠다. 무엇보다 디지털콘텐츠는 다양한 기술과 산업이 만나야 시너지 효과를 극대화할 수 있는 분

아이기 때문에 교류 강화에 적극적으로 나설 것이다. 이에 디지털콘텐츠연구단은 '화합'을 강조할 계획이다. 내적 화합도 중요하지만 문화부, 산자부, 정통부 등과도 화합해 인적교류와 공동작업 등을 적극 추진할 계획이다.

▶ 기존 가상현실연구부에서 디지털콘텐츠연구단으로 확대됐는데 실제로 변화되는 것이 있는가.

물론 많다. 우선 한 부서로 국한돼 있었기 때문에 활동이 자유롭지 못했지만 이제 한 단으로 독립해 활동과 교류 등에서 훨씬 수월하게 됐다. 뿐만 아니라 콘텐츠보호와 유통을 맡아왔던 두 개 연구팀이 가상현실연구부와 함께 디지털콘텐츠연구단으로 자리를 옮겼다. 그동안 디지털콘텐츠와 관련된 기술부문은 컴퓨터그래픽(CG)과 가상현실연구 등 영상콘텐츠가 주를 이뤘지만 앞으로 e러닝, 웹콘텐츠 등 연구 범위도 크게 넓어진다.

▶ 디지털콘텐츠연구단을 이끄는 데 있어 앞으로 운영방침은.

디지털콘텐츠연구분야는 민간기업의 수요에 민감하게 반응해야 하는 분야이므로 민간기업의 응용·애로기술을 현장에서 파악하고 이들을 최우선적으로 지원할 수 있도록 기술지원그룹과 사업개발팀을 운영하는 연구단 조직으로 운영할 계획이다. 이제까지 국내에만 국한됐던 시야를 세계로 넓혀 외국 선진 R&D기관들과의 경쟁과 협력을 통해 연구단의 국제적 위상을 제고하도록 노력할 것이다.

또한 연구원들이 안심하고 안정적인 분위기에서 연구에만 전념할 수 있는 분위기 조성과 이들의 능력을 최대한 이끌어 낼 수 있는 관리시스템을 도입, 운영할 것이다. 세계적 수준의 연구결과와 적극적인 홍보로 브랜드가치를 높여 해외에서도 과제를 수주할 수 있는 '세계 속의 연구단'이 되도록 자리 매김 할 것이다.

▶ 정부가 차세대 성장동력으로 선정한 디지털콘텐츠 산업을 본격적으로 육성하는 원년으로써 할 일이 많을 것으로 본다. 계획은.

우선 문을 활짝 열 것이다. 다리품을 많이 파는 한해가 될 것이다. 오픈과 화합을 모색할 것이다. PD, 연출자 등 다양한 분야의 전문가들을 찾아가 기술소개도 적극적으로 펼쳐 새로운 기술 발굴에 역점을 둘 것이다. 이에 그동안 구상에 그쳤던 다양한 사업을 실제로 기술과 만날 수 있도록 할 것이다.

부산, 광주, 대전, 부천, 천안, 춘천, 전주 등 각 지자체별로 영상산업단지를 조성하는데 있어 특수효과 등 기술개발 협력도 강화할 것이다. 국내외 기관과의 협력관계를 구축해 지속적인 국제공동연구도 펼칠 것이다.

DRM(디지털콘텐츠 저작권관리), CG, e러닝, 모바일 3D 및 게임 분야 등 기술분야별로 활발한 국제표준화 활동을 펼쳐 빠

른 시간 안에 마무리짓도록 할 계획이다.

▶ 연구개발 결과물로 우선 나올 수 있는 것이 있는가.

CG/VR 분야에서는 디지털 액터의 레퍼런스 모델로 유명가수나 배우를 디지털로 100% 완벽하게 구현할 계획이다. 가령 지금 하반신 마비로 가수 활동을 중단한 클론의 강원래 씨와 멤버인 구준엽 씨에게 의뢰한다면 구준엽 씨는 실사 그대로 내보내지만 강원래 씨는 그대로 내보낼 수가 없다.

이를 디지털로 완벽하게 구현해 실제로 두 사람이 춤을 추는 것처럼 내보낼 수 있는 기술 개발단계에 이르렀다. 이에 올해 다양한 모델을 통해 구현할 계획이다. 현재까지 실사수준의 모델 개발에 성공한 나라는 없다. 또 이기중 멀티플랫폼 연동형 게임을 개발해 이동 중에는 모바일로, 집에서는 콘솔게임기로, 직장 등에서는 PC로 게임을 즐길 수 있도록 할 계획이다.

3년 이내면 가능할 것 같다. 뿐만 아니라 불법콘텐츠를 추적할 수 있는 디지털 워터마크 기술도 이르면 올해 일부가 선보일 계획이다. 이밖에도 HDRI(High Dynamic Range Images)엔진을 이용한 응용상품 등이 가시적으로 올해 내 선보일 것으로 보인다.

▶ 기술 개발 및 연구를 하는데 있어 평소 어려웠던 점이나 개선했으면 하고 바라는 점은.

장기적 프로젝트가 상당히 부족하다. 수뇌부가 바뀔 때마다 추진해 왔던 연구개발 사업이 뒷전으로 밀려 축소될 때가 많다. 이러하다 보니 연구개발을 마무리짓지 못하거나 연구비 부족으로 어려움을 겪을 때가 많다. 이에 장기적 프로젝트보다 단기적 프로젝트에 그치는 경향이 대부분이다.

단적인 예로 세계적인 흥행과 작품성을 보인 '니모를 찾아서'의 제작기간이 무려 11년이다. 또한 연구개발에 있어 성공여부에 너무 연연하고 있다. 비단 IBM 산하연구소의 경우 100개의 연구를 통해 5~10개가 성공하고 5개 정도의 연구사업이 IBM을 먹여 살린다고 한다. 그런데 우리나라의 경우 연구개발이 실패하면 그 다음 연구를 할 수 없게 제재를 두고 있다. 연구원을 믿어줬으면 한다.

우수한 IBM도 100개 중 90개가 실패를 하는데 실패는 더 나은 성공을 위한 당연한 단계가 아닌가.

책임만큼 기술개발에 있어 권한도 주어졌으면 한다. 이와 함께 지속적으로 공부를 할 수 있도록 지원도 아끼지 않아야 할 것이다. 뿐만 아니라 사업이 늘어나면 그에 따라 인력도 늘어나야 하는데 TO가 한정돼 있어 늘리지를 못한다.

한번 뽑으면 쉽게 내보내지 못하는 것도 문제다. 명예롭게 나갈 수 있는 분위기와 제도가 우선 조성돼야 할 것이다. 🇰🇷