

시평

# ‘디지털콘텐츠 강국’ 가능한가?

글 / 유세준 한국뉴미디어방송협회 회장



디지털 기술의 발달은 정보의 바다로 불리는 인터넷 혁명을 가속화해 산업의 패러다임을 송두리째 뒤바꾸고 있다. 토지나 공장 등 유형의 재산보다 정보로 대변되는 무형의 재산이 더욱 가치를 인정받고 있는 세상으로 변해가고 있다. 굴뚝 산업에서 지식문화 산업으로 중심추가 급격히 이동하고 있다는 점은 이제 모든 세상 사람들이 공감하는 바가 돼 가고 있다. 이처럼 새롭게 산업의 중심으로 부상하고 있는 지식문화산업의 핵심 요소는 두말할 필요도 없이 콘텐츠다.

디지털 기술의 발달은 지금까지 여러 가지 형태로 존재해 오던 콘텐츠를 0과 1로 부호화해 디지털콘텐츠라는 하나의 폼으로 단순화시키고 있다. 영화나 소설, 신문 등은 이제 하나의 파일(file)이라는 관점에서 인식되고 있고, 방송과 통신도 하나의 디지털콘텐츠를 보여주는 다른 형태의 단말로 그 역할이 조정되고 있다는 표현도 서슴없이 나오는 실정이다. 바야흐로 명실상부한 원소스 멀티유즈(one source multi-use)의 콘텐츠 시대가 열리고 있다 할 것이다.

## 명실상부한 콘텐츠 시대

때마침 한국 영화는 국내시장 점유율 50%를 넘어서며 황금기를 구가하고 있다. TV 드라마와 가요 비디오, 온라인 게임도 한류 열풍을 타고 중국을 비롯한 동남아 시장에서 호평을 받고 있다. 이제는 콘텐츠 산업이 무언가 될 것 같은 예감이 들고 기대 또한 크게 갖게 한다. 요즘은 정부도, 업계도, 학계도 콘텐츠 산업 육성의 필요성과 중요성에 대한 목소리를 저마다 높이고 있다. 늦은 감은 들지만 그나마 다행한 일이 아닐 수 없다.

하지만 내부의 돌아가는 속사정을 들여다보면 모처럼 업그레이드되고 있는 기운이 사그러 들지 않을까 저으기 염려스럽다. 그동안 콘텐츠는 선진국, 특히 미국의 전유물처럼 여겨져 온 것이 사실이다. 어찌보면 아날로그시대에는 미국이 전세계 콘텐츠 시장을 독점해 왔다고 해도 과언은 아닐성 싶다.

그런데 디지털 시대로 접어들면서 세계 시장은 점차 변화돼가고 있는 조짐을 보여주고 있다. 프랑스, 영국을 비롯한 유럽국가들의 콘텐츠 ‘유럽화’ 움직임이 각기 자국의 제도적 뒷

받침에 힘입으면서 성장의 기운을 드세우고 있다. 특히 프랑스는 세계에서 가장 강력한 콘텐츠 진흥정책을 시행하면서 돋보이는 발전을 거듭하고 있다.

유럽 제국가들은 1996년도를 전후해 방송, 통신 융합 촉진정책을 관련 기구 및 관련 법규의 통합으로 그 구체적 모습을 드러내기 시작했다. 세계 공영방송의 표상인 BBC를 갖고 있는 영국도 작년말 방송, 통신 기구들을 모두 총괄하는 OFTEL이란 단일기구를 만들었다. 그리고 BBC한테는 세계 멀티미디어의 선구자가 될 것과 전세계에 영국문화를 선양할 것을 강력히 요구하고 있다. 가까운 일본도 선진국에 뒤질세라 기구와 법령 정비의 준비 등 발빠른 움직임을 보이고 있다.

우리나라의 경우도 몇 년 전부터 이런 저런 이야기들이 자주 거론됐지만 정부의 의지만으로도 충분히 가능한 기구와 법률 등 제도의 통합문제는 요원한 감을 들게 한다.

흔히들 한국을 IT 강국이라고 일컫는다. 휴대전화와 인터넷 보급 수준, 그리고 정보 통신 기기 및 가전 기기 등의 발전 속도를 보면 결코 과장된 표현은 아니라고 본다. 그렇다면 그에 걸맞게 콘텐츠 산업도 괄목할 성장을 이룰 수 있다고 보아야 할 것인데, 사정은 그렇지 못하다. 왜 그럴까? 이런 의문이 들지 않을 수 없다.

### 콘텐츠 강국을 위한 5가지 과제

필자는 이 의문의 해답 방향으로 콘텐츠 강국을 이루기 위한 몇 가지 방안을 제시하고자 한다.

우선 콘텐츠 진흥 자금의 문제이다. 콘텐츠 진흥을 위한 이런 저런 재원을 합치면 미흡하지만 그렇게 적은 규모는 아니라고 본다. 문제는 지원 기관이 제각기 다르고 지원 방식과 용도 및 초점이 달라 집중화가 되지 못하고 있다는 점이다. 그리고 공적자금 지원의 대부분이 담보를 필요로 하는 융자지원시스템으로 돼 있어 대부분의 영세한 콘텐츠 사업자들에게는 사실상 그림의 떡이 되고 마는 게 현실적 문제점이다. 과거 개발시대의 정책처럼 수출금융 지원시스템(L/C를 개설하면 그것을 담보로 융자해 주는 금융지원제도)과 같은 과감한 정책적 배려 등이 체계적, 지속적으로 이뤄져야 한다고 본다.

두 번째는 우수 두뇌의 육성 문제이다. 문화 강국의 공통점은 문화상품을 기획하는 인재들이 뛰어나다는 점이다. 모르면 배워야 하고, 국내에서 안되면 나가서라도 배워야 한다.

한국 영화가 크게 성장하고 있는 주된 원인으로 필자는 고급인력의 영화산업 진출을 꼽고 싶다. 게임, 애니메이션, 드라마, 가요, 공연 등 다양한 분야에서 황금기를 구가할 수 있도록 우수한 인재들을 과감하게 육성하는 정책이 무엇보다도 긴요하다고 본다.

세 번째는 국제적 콘텐츠 유통시장의 개척 문제이다. 세계 각국의 주요 콘텐츠 보급 이너서클(inner-circle)들과 연계성을 돈독히 하고, 우리의 콘텐츠 보급 루트를 실효성 있게 확대해 나가는 정책이 중요하다고 본다. 막연한 한류열풍에만 기대를 거는 것은 문화 강국을 추구하는 나라가 취할 바가 아니라고 본다. 세계 각국의 유통시장과의 정보 및 인적 교류 증대, 이에 대한 정부와 업계의 체계적이고 일관된 육성정책이 필요하다고 본다.

네 번째는 관련 기구와 법규의 통합 문제이다. 우선 방송, 통신 융합을 촉진하는 기구와 법률의 통합이 시급한 실정이다. 콘텐츠에 대한 정책 따로, 기구 따로 식의 현 시스템은 엄청난 국가 이익의 손실이라는 큰 대가를 치르게 하고 있다. 정부와 국회의 과감한 정치적 결단이 요구된다.

끝으로 이상과 같은 네 가지 지향점들을 총체적으로 아우르고 국가적 지향 목표를 설정, 국민적 에너지를 결집시켜 추동력을 발휘해 나갈 수 있도록 하는 대통령 직속의 '디지털콘텐츠 진흥기구'의 설립을 제안한다. 