

문광부 · 정통부 콘텐츠 정책 ‘맞손’

온라인게임 심의 일원화 등 주요현안 업무조정 및 구체적 협력에 합의

온라인게임 등 콘텐츠 영역에서 갈등·중복의 모습을 비쳐왔던 문화관광부와 정보통신부가 대승적 차원에서 협력을 다짐하며 손을 맞잡았다. 지난달 1일 정동채 문광부 장관과 진대제 정통부 장관은 ‘문화콘텐츠-디지털콘텐츠 업무협력합의서’를 체결하고, 중복 업무가 발생하지 않도록 조정하자는 데 공식 합의했다. 이번 합의서의 체결과정 및 의미, 그리고 업계반응을 살펴봤다.

글 / 신승철 · 신종훈 기자

문광부와 정통부가 문화콘텐츠 및 디지털콘텐츠 영역에 대해서도 협력해 나가기로 공식합의했다. 정동채 문광부 장관과 진대제 정통부 장관은 지난달 1일 정통부 유비쿼터스드림 전시관에서 ‘문화콘텐츠·디지털콘텐츠 업무협력 합의서’에 서명하고 적극적인 협력관계를 갖춰나가기로 합의했다.

부처간 갈등이나 분쟁을 당사자간에 자율적인 노력을 통해 해결책을 모색, 업무협력을 위한 합의서를 체결하기는 이번이 처음이다. 이에 따라 정통부와 문광부는 디지털콘텐츠 및 문화콘텐츠 분야에서 각각 주도적 역할을 인정하고 주요현안에 대해 업무조정 및 구체적인 협력을 추진하기로 했다.

정책협력체 가동 · 온라인게임 심의 일원화

양 부처는 그동안 콘텐츠 관련 업무의 중첩 등으로 어려움을 겪어왔으며 지난 9월에는 온라인게임의 심의와 관련해 국무조정실로부터 ‘온라인게임 이중심의 관련 조정회의 결과’를 통보받기도 했다.

이번에 발표된 합의서에 따르면 문광부는 문화산업, 정통부는 IT산업의 주무부처로서 역할을 수행하되 모든 현안은 국민과 기업의 관점에서 협력하고 해결해 나가는 것으로 원칙을 세웠다. 이를 제도화하기 위한 실효성 있는 기구로 양 부처 간 정책협의회를 구성하기로 하고 해당 국장과 과장 등 실무진이 참여하는 기구를 만들어 정기적인 협의를 진행해 나가기로 했다.

정책협의회는 문광부와 정통부에서 각 4명씩 총 8명으로 구성되며, 두달에 한번씩 정례협의를 하고 현안이 있을 때는 수시로

협의를 했다. 또 산하기관 차원에서도 별도의 협의회를 구성 운영할 예정이다. 아울러 부처간의 의사소통을 원활히 하기 위해 장관의 교차 강연이나 공동 워크숍 개최, 현장체험 방문 등의 프로그램도 마련한다는 계획이다. 특히 두 부처는 정책담당자간의 인사교류도 적극 검토하기로 합의했다.

양 부처는 또한 2007년 서울 상암동에 들어설 예정인 문광부의 문화콘텐츠컴플렉스와 정통부의 IT컴플렉스도 기능을 연계하기로 하는 한편 한국문화콘텐츠진흥원의 콤플렉스조성사업단장과 한국소프트웨어진흥원의 IT컴플렉스조성추진본부장간에 매월 정기모임도 마련하기로 했다. 기존에 각기 운영되던 모바일테스트베드도 네트워크 연결 등 기능적 연계를 통한 공동운영 방안을 추진한다.

지금까지 따로 개최했던 세계적인 게임전시회도 내년부터는 공동으로 개최하고, 중소게임전시회는 통합하기로 했다. 이에 따라



▲ 지난 10월 1일 문광부와 정통부는 콘텐츠정책 관련 업무협력을 다짐하고 합의서를 체결했다. 사진은 정동채 문광부 장관(왼쪽에서 세 번째)과 진대제 정통부 장관이 합의서에 서명한 후 악수를 나누는 장면.

소프트엑스포 게임전시회와 한국국제엔터테인먼트산업전시회(KOPA), 대한민국 게임대전(KAMEX) 등 문광부와 정통부가 자금을 지원하는 전시회는 모두 국제게임전시회로 통합된다.

박위진 문광부 문화콘텐츠진흥과장은 “국제게임전시회는 단순한 중소기업전시회의 통합이 아니라 게임강국으로서 한국의 위상에 맞는 규모로 창설될 것”이라며 “세계 최대의 게임전시회인 E3와 견줄 수 있는 아시아의 E3로 키울 계획”이라고 말했다.

무엇보다 중복규제 문제가 발생했던 온라인게임에 대한 심의의견에 대해서는 지난 9월 2일 국무조정실에서 업무를 조정한대로 영상물등급분류위원회(영등위)로 심의를 일원화하기로 했다. 또 양 부처는 온라인게임 심의에 대한 제도개선 방안으로 2006년 1월부터 업계 자율심의제를 도입하자는 데도 합의했다.

이에 따라 영등위의 온라인게임 등급분류 소위원회는 문광부와 정통부에서 절반씩 추천, 새로 구성하고, 심의기능 일원화에 따른 제도적 보완이 필요한 사항은 공동으로 개선하기로 했다. 또 영등위는 등급분류결과 등 심의정보를 정보통신윤리위원회에 통보·공유하고 정통윤은 이 심의결과를 존중, 사후 모니터링 위주로 운용하되 그 결과를 영등위에 통보하기로 했다.

이밖에도 디지털콘텐츠의 유통 및 보호, 수출촉진 등 부처 간 협력이 필요한 분야에 대해서는 공동 대처하기로 했으며, 정통부는 디지털콘텐츠 분야 기술개발과제 기획시 문화부의 수요가 반영될 수 있도록 문화부 장관이 추천하는 위원 1인을 정보화촉진기금운용심의회에 위촉하고 디지털콘텐츠기술 기획에 참여시키기로 했다.

업계 환영·실효성 및 지속성이 관건

이번 양 부처간 업무협력 합의는 영역다툼을 계속한다면 다른 나라와의 경쟁에서 영원히 뒤쳐질 수 있다는 위기감에서 비롯됐다. 또 온라인게임 중복심의 등에 대해 외부의 비판의 목소리가 커지고 있는 것도 양 부처에 부담으로 작용한 것으로 보인다.

이번 합의에 따라 문광부는 문화콘텐츠 분야에서, 정통부는 디지털콘텐츠 기술분야에서, 주무 부처로서의 역할을 수행하게 될 것으로 보인다. 특히 정통부가 기술을 개발할 때 문광부가 조사한 수요를 바탕으로 하고 정보화촉진기금운용 심의회에 문광부 추천 인물을 위촉하기로 한 것은 밀접한 교류가 필요한 분야임에도 불구하고 각기 추진돼 온 콘텐츠 발굴과 기술개발에 긍정적인 역할을 할 것으로 보인다. 또 게임심의회와 게임전시회, 모바일 테스트베드 등 중복 문제가 오랫동안 제기돼 왔던 사업을 통합기로 한 것도 업계의 부담을 덜고 관련 사업을 활성화하는 데 기여할 전망이다.

이에 따라 이번 합의를 가장 환영하는 곳은 바로 업계다. 그동안

인터뷰 / 박위진 문화관광부 문화콘텐츠진흥과장



“고객인 국민과 기업의 관점으로 접근”

▶ 양 부처의 합의가 나오게 된 배경은.

- 양 부처간의 경쟁적 업무확장은 ‘밥그릇 싸움’이라는 비판적 여론에 직면하게 됐고, 예산중복 및 낭비, 시장 및 정책질서 교란 등의 손해를 가져왔다. 부정적인 여론과 현실적인 문제점들이 양 부처를 협상테이블로 끌어내는 압박요인으로 작용했으며, 정책결정자의 강력한 실천의지와 실무자들의 현실적인 대안 모색을 위한 노력이 큰 역할을 했다고 생각한다.

▶ 업무협력 합의의 의미를 평가한다면.

- 서로의 주도적 역할을 상호 인정하고, 모든 현안을 ‘고객인 국민과 기업의 관점’에서 접근키로 했다는 점에서 주목된다. 앞으로 디지털 컨버전스, 기술과 콘텐츠와의 결합, 장르간 융합 등에 따라 불가피하게 발생했던 장르·매체간 영역 충돌을 완화시키는 한편, 협력을 통한 정책의 시너지 효과를 극대화할 것으로 기대된다. 특히 이번 합의는 자발적 정부혁신의 대표적 모범사례로 기록될 것으로 보인다.

▶ 실질적인 업무협조로 이어지는 게 중요하데.

- 실효성 있는 정책협의체를 구성해 정기적으로 운영키로 합의했으며, 산하기관 차원에서도 별도의 협의회를 구성토록 함으로써 ‘협의의 제도화’를 위한 정책 핫라인을 개설했다. 또한 문광부 장관이 추천하는 전문가가 정보통신부의 기술기획 과정에 참여할 수 있도록 했으며, 공동 워크숍 개최, 현장체험 방문 등 교육프로그램을 공동운영할 계획이다.

▶ 국내 콘텐츠 산업 종사자들에게 당부한다면.

- 콘텐츠의 디지털화·첨단화, 문화수요의 고도화에 따라 이제 기술 패러다임도 ‘먹고사는 기술’에서 ‘즐기는 기술’로 변화되고 있다. 그러나 산업현장에서는 문화기술(CT) 분야의 현주소는 미흡한 실정이다. CT관련 기술역량은 해외의 50~70% 수준에 불과하며, CT 관련 핵심기술들은 비싼 로열티를 주고 해외에서 사오고 있다. 문화예술과 기술간의 연계, 산학연 연계, 민과 관의 연계를 통해 CT라는 새로운 시장을 개척해야 한다.

일시	내용
2004년 6월 2일	정통부, 디지털콘텐츠 정책협의회 구성 제의
2004년 8월 4일	정동채 문광부 장관 취임 후, 정통부와의 MOU 의향 발표
2004년 9월 24일	양부처 국과장급 및 실장급 협의를 통해 합의문안 조정
2004년 9월 30일	문광부 · 정통부 업무협력합의서 최종 문안 확정
2004년 10월 1일	문광부 · 정통부 업무협력합의서 체결

▲ 문광부 · 정통부 업무협력 합의서 체결 추진 경과


안 양 부처간 영역 다름으로 심심찮게 어려움을 겪어왔기 때문이다. 임동근 한국게임산업연합회장은 “부모의 역할이 각기 존재 하듯이 게임산업에 있어 정통부와 문광부도 역할분담이 이뤄져야 했다”면서 “그간 모든 일을 한 부처에서 가져가려 했던 게 문제였는데, 이번 합의가 국내 게임산업의 경쟁력 확보에 주춧돌이 돼 주기를 희망한다”고 말했다.

물론 게임, 영화, 음악 등 모든 콘텐츠 분야에서 디지털화가 급진전되고 있는 상황에서 양 부처가 모든 사안에 대해 실무적 협의를 거치겠는가에 대해 회의적인 시각도 없지 않다. 더구나 장관 차원에서 맺은 업무협정이어서 법적 구속력이 없기 때문에 협정의 실효성이 언제까지 유지될 지도 미지수다. 장관교체나 개각으로 인한 부처변화가 발생했을 경우는 효력이 상실될 수도 있기 때문이다.

오성민 한국모바일게임협회장은 “기업 하는 입장에서는 주무 부처의 눈치를 보지 않을 수 없다”며 고충을 토로하고 “양 부처간 업무협조에 합의했지만 좀더 지켜봐야 한다. 안보다 시행이 중요하며, 지원기관간 정보와 의견교환 창구의 활성화가 뒤따라야 한다”고 언급했다.

여러 시각이 있지만, 이번 합의가 콘텐츠 산업을 두고 빚어온 갈등을 자율적으로 조정했다는 점에서 큰 의미를 갖는다. 특히 업무협력을 위한 구체적인 조정 방안까지 제시, 그동안 해묵은 갈등을 청산하겠다는 확고한 의지를 보여줬다.

사실 부처간 갈등은 비단 문광부와 정통부에 한정된 것이 아니다. 과거 상공부와 과기처간에는 기술개발을 둘러싸고 지루한 논쟁이 있었다. 그때마다 임시방편적으로 정리한 업무 구분이라는 것이 그럴듯해 보였지만, 기술과 산업환경이 급변하면서 매우 불명해지고 있다. 그러다 보니 지금의 산자부와 과기부 역시 갈등이 해소됐다가보다 때만 되면 언제든 불거질 소지를 안고 있는 것이다.

디지털컨버전스, 장르간 융합 등 부처간 갈등을 불러올 수밖에 없는 환경변화 속에서 기업들은 갈길이 멀다. 이번 합의가 정통부, 산자부, 과기부 간 일부 업무가 중복되는 문제를 해결하는 데 있어서도 좋은 계기가 될 것을 기대해 본다. 

인터뷰 / 박재문 정보통신부 지식정보산업과장



“합의 과정서
담당자 간
신뢰 회복돼”

▶ 이번 업무협력 합의의 배경은.

- 디지털콘텐츠 산업은 IT산업의 속성과 문화산업의 속성을 동시에 갖고 있다. 때문에 그간 정통부와 문광부가 함께 산업을 육성·지원하기 위해 노력해왔지만 양 부처가 함께 지원정책을 펼치면서 서로 겹치는 부분들이 생기게 됐다. 이런 과정에서 중복투자 등에 대한 외부의 지적이 있었고, 이를 개선하기 위해 이번 업무협력 합의안을 도출하게 됐다.

▶ 업무협력 합의의 가장 큰 의미는 무엇인가.

- 서로 경쟁의식을 갖고 있었던 양 부처 담당자들 사이에 신뢰기반이 구축됐다는 점이 무엇보다 중요하다. 이번 합의를 도출하기까지 양 부처는 실무자부터 차관급까지 모두 참여하는 노력을 기울였다. 이러한 과정을 통해 서로간에 오해도 풀고 시각차이도 좁힐 수 있었다. 앞으로는 이러한 신뢰를 바탕으로 보다 합리적이고 적극적인 산업육성 정책을 펼칠 수 있도록 하겠다.

▶ 업무협력 합의로 바뀌는 정책이 있는가.

- 지원정책의 방향이 달라지는 것은 아니다. 구체적인 업무조율이 진행되고 있지만 양 부처의 협력으로 정책의 시너지 효과가 높아진다고 보는 게 맞다. 예를 들어 현재 각기 운영되고 있는 모바일테스트베드의 경우, 테스트 기능의 차이로 두 곳을 모두 방문해야 했지만 앞으로 양 테스트베드가 네트워크로 연결돼 어느 한쪽만 방문하더라도 모든 테스트를 진행할 수 있도록 할 계획이다. 또 각기 운영되고 있는 게임전시회도 내년부터 하나로 합쳐 세계적 규모의 전시회로 만들겠다.

▶ 이번 합의가 보여주기 위한 것이 아닌가라는 시각도 있는데.

- 그 점에 대해서는 ‘결코 그렇지 않다’고 분명히 말할 수 있다. 이미 이번 합의에 논의된 내용이 하나둘씩 추진되고 있으며, 실제로 양 부처 관계자들이 지속적으로 미팅을 갖고 있다. 업계 관계자들은 그간의 정부정책에 대해 불만족스러웠던 부분도 적지 않았겠지만 앞으로는 달라질 것이다. 지켜봐 달라.