

## 사용자 중심의 UCC가 돼야!

지난달 디지털유통협의체가 주최하는 UCC 기승전결 세미나가 열렸습니다. 이 세미나는 한정된 시간에도 불구하고 UCC의 산업화 가능성에서부터 비즈니스 모델, 활성화 방안 등에 대해 심층적인 논의가 이뤄졌다는 점에서 흥미로운 행사였습니다. 그런데 알찬 내용에도 불구하고 UCC의 핵심 당사자인 콘텐츠 개발자(유저)에 대한 논의는 그리 많지 않았던 것은 아쉬움으로 남았습니다. 물론 UCC가 새로운 비



즈니스 모델이 될 수 있을 것인가란 보다 근본적인 문제조차 회의적 시각이 많은 상황에서 산업화 가능성을 진단한다는 것은 매우 중요한 일입니다. 그럼에도 불구하고 가장 대표적인 UCC 업체라고 불리는 판도라 TV도 이제야 콘텐츠 제공자에 대한 수익 배분에 대해서 고민하고 있다는 점에 놀라지 않을 수 없었습니다. 김경익 판도라TV 대표의 말대로 “일에는 순서가 있는 것”이라는 점을 부정하진 않습니다만 UCC의 주체가 돼야 할 유저들은 아직도 객체에 머물고 있다는 느낌을 지울 수가 없더군요. 잘 알려진 것처럼 UCC를 기반으로 한 수익 모델은 기존의 일방향 정보를 제공해 사용자에게서 서비스의 대가를 받는 비즈니스 모델과는 질적으로 틀립니다. 사용자가 주체가 되지 못하는 UCC의 미래는 그래서 불 보듯 뻔합니다. 같은 곳을 바라봐야 할 플랫폼 제공자와 콘텐츠 개발자가 서로 다른 꿈을 꾸고 있는 것은 아닌지 모르겠습니다. <석>

## 초가삼간은 지켜야...

성인용 PC방인 바다이야기의 후폭풍이 만만치 않은 것 같습니다. 영상물등급위원회나 게임산업개발원에 대한 압수 수색, 관련자들의 출금 조치 등 검찰 수사의 강도가 점점 높아지고 있어 이를 둘러싼 파장은 한동안 계속 될 듯 합니다.

바다이야기의 파장은 온라인게임 업체들에게까지 영향을 미치고 있습니다. 지난번 게임물등급위 공청회에서도 사행성 게임의 기준이 너무 편향적이라며 온라인 보드게임 등에 대해서도 관련 규제의 강화가 있어야 한다는 의견이 개진되기도 했었죠. 한국게임산업협회도 불법으로 게임머니를 판매하거나 중개하는 사이트를 적발해 자체 정화에 나서고 있지만, 여론은 그리 호의적이지만은 않습니다. 자칫 전체 온라인게임 산업의 위축으로까지 번지지 않을까하는 우려도 일고 있는 상황입니다. 이번 사태를 계기로 정부가 여론을 의



식해 온라인게임에 대해 지나친 규제의 잣대를 적용하지 않을까 하는 것입니다.

온라인게임은 한때는 세계 시장을 석권할 한국의 대표 콘텐츠로 각광받다가 현재는 조금 과장하면 ‘계륵’ 취급까지 당하고 있는 실정입니다.

지금까지 국내 온라인게임은 디지털콘텐츠의 대표 주자로 급성장을 해 왔고, 세계 시장에서도 그 경쟁력을 인정받고 있습니다. 사행성 게임 근절은 중요한 문제입니다. 그러나 그로 인해 전체 게임산업까지 위축시키는 우를 범하지 말아야 할 것입니다. <수>