

지식기반사회와 디지털콘텐츠



방기천 한국디지털콘텐츠학회 회장

Peter Drucker가 “21세기는 문화 산업에서 각국의 승패가 결정될 것이고 최후 승리자가 바로 문화 산업”이라고 표현한 것처럼 21세기는 인간의 지식·상상력·감성·창의력 등의 부가가치 창출의 원천이 되는 지식기반사회(Knowledge Driven Economy)로 패러다임(Paradigm)의 전환이 이뤄질 것이다. 또한 지식을 어떻게 활용하고 구조화, 체계화하여 어떻게 유통 시킬 것에 대한 문제는 궁극적으로 디지털콘텐츠(DC) 산업의 방향을 설정해준다.

디지털 컨버전스와 DC

도래하는 디지털 컨버전스 시대에는 영상·음성·데이터·통신 등 서로 다른 서비스가 단말기·네트워크의 제약 없이 자유롭게 융합돼 서비스를 제공하게 된다. 그 예로 개인휴대용 또는 차량용 단말기를 통해 비디오·오디오·데이터 등 멀티미디어 방송을 시청할 수 있는 디지털멀티미디어방송(DMB)은 이미 상용화되었다.

지식기반사회의 중추적 역할을 하는 문화·정신·의미·상상력 등은 시간과 공간의 제약을 벗어나 전략적인 자산으로 변모하여 높은 고부가가치와 서비스를 창출한다. 더욱이 이런 부가가치의 중심이 되는 DC산업으로의 이동현상은 이미 진행 중이다.

지식기반사회의 도래

지식과 정보가 세계 경제의 발전에 큰 역할을 하는 것은 물론 새로운 개념적인 해석과 역할을 수행하고 있고 디지털 산업으로 급속하게 파고들고 있다. 이것은 디지털 기술의 발전과 더불어 다양한 콘텐츠 분야가 새로운 핵심 산업으로 집약화 되고 있음을 의미한다. 지식의 활용·구조화 체계화·유통 등은 곧 지식기반사회의 도래를 의미하는 것이다.

네트워크 기반 문화의 콘텐츠화

현재 네트워크로 연결된 전 세계는 다양한 문화적 특성을 콘텐츠화 함으로써 거대하고 새로운 글로벌 시장에 멀티 문화권을 형성하고 있다. 지식기반사회 속에 다양한 DC산업이 21세기 한국경제를 이끌어갈 성장동력 산업이라고 부르는 이유가 바로 여기에 있다. ●