콘텐츠산업의 융합 동인 및 유형 분석

An Analysis of Convergence Motivations and Patterns in Contents Industry

임 명 환
한국전자통신연구원

Rim, Myung-Hwan
Electronics and Telecommunications Research Institute

요약

콘텐츠산업은 과학기술 발전 및 정보통신 확산으로 디지털 수요가 크게 늘어남에 따라 거대한 융합산업으로 변화하고 있다. 특히 문화기술 고도화, 실감-체험형 콘텐츠 수요 증가, 다양한 스마트기기 보급 확대, 문화예술 기반 사회생활, 콘텐츠 비즈니스 모델 확대 등은 콘텐츠산업의 융합 동인으로 작용하여 시장을 성숙시키고 있다. 콘텐츠산업의 융합 동인과 유형을 분석하는 것은 국가 차원에서 콘텐츠 산업육성 및 기술정책의 근간으로 매우 중요하기 때문이다. 본 연구는 콘텐츠산업의 융합 현상을 강화, 확장, 결합, 창조의 4가지 경로로 파악하였으며, 융합 유형으로서 장르 융합형(콘텐츠와 콘텐츠), 산업 융합형(콘텐츠와 산업), 기술 융합형(콘텐츠와 기술)의 3가지 형태로 분석하였다.

I. 서론

1. 융합의 개념

창조경제 시대의 핵심 분야로 부각되고 있는 콘텐츠산업은 과학기술 발전 및 정보통신 확산으로 디지털 수요가 크게 늘어남에 따라 거대한 융합산업으로 변화하고 있다. 기존 콘텐츠산업 분류 또는 장르에는 출판, 영화, 방송, 광고, 음악, 게임, 애니메이션, 만화, 캐릭터, 공연, 지식정보 등을 포함하고 있다. 향후에는 기술 및 산업 측면의 융합현상이 가속화되어 기존 콘텐츠산업이 강화 또는 확장되거나, 결합 또는 창조되는 경로를 통해 진화될 전망이다.

콘텐츠산업의 융합을 분석하기에 앞서 법제도적 및 개념적 정의를 살펴보면, "콘텐츠"란 부호·문자·도형·색채·음성·음향·이미지 및 영상 등(이들의 복합체를 포함)의 자료 또는 정보를 말하고, "콘텐츠산업"이란 경제적 부가가치를 창출하는 콘텐츠 또는 이를 제공하는 서비스(이들의 복합체를 포함)의 제작·유통·이용 등과 관련한 산업을 말한다.(콘텐츠산업진흥법, 법률 제11690호, 2013.3.23)

어떤 방향으로 수렴된다는 의미의 "융합(Convergence)"이라는 용어는 1960년대 초반 Rosenberg가 '다양한 산업이 각자의 기술적 문제를 해결해가는 과정에서 일어나는 공동 기술혁신 활동'이라고 정의하면서 활발하게 논의되기 시작하였다.[1] 한편, 융합을 'Fusion'의 개념으로 접근한 Kodama 교수는 기술혁신을 기술 돌파(Technology Breakthrough)와 기술 융합(Technology Fusion)의 두 가지 형태로 설명하면서 더욱 더 많은 기업들이 융합을 시도하고 있다고 주장한 바 있다. 그는 기술융합이란 두 가지 이상의 현존하는 기술을 결합하여 새로운 기술을 만들어 내는 것으로, 현존하는 기술의 점진적 변화들을 결합하여 혁신적인 제품을 만들어 내는 것이 가능하다고 했다.[2]

따라서 융합은 '서로 다른 기술이나 산업분야 간에 효율과 성능 개선 등을 목적으로 결합됨으로써 존재하지 않았던 새로운 기능이나 서비스를 창출하는 현상'으로 정의될 수 있으며, 기술 및 산업 차원에서 발생한다. 기술 차원의 융합은 서로 다른 기술요소들이 결합되어 개별 기술요소들의 특성이 상실되고, 새로운 특성을 갖는 기술과 제품이 탄생하는 현상을 말한다. 산업차원에서는 타 산업의 기술이 기존 산업내 또는 산업간 요구를 만족시킬 수 있는 유사성을 갖게 되면서 형성되는 것이라고 말할 수 있다.[3]

2. 융합의 동인

콘텐츠산업은 타산업과 달리 문화, 예술, 창작의 속성을 갖고 있으며, 영화, 음악, 만화, 공연, 게임 등 각각의 장르는 고유한 영역을 유지한 채 기술혁신, 니즈변화, 비즈니스 모델 등에 영향을 받아 융합되어 진화하고 있다.

제품 및 서비스로서 콘텐츠산업 융합의 동인을 크게 5가지로 설명할 수 있으며, 첫 번째 요인으로는 문화기술(CT)의 고도화로 컴퓨터그래픽(Computer Graphic), 시각효과(Visual Effects), 렌더링(Rendering) 영상처리, 조명/음향장치 등의 기술이 혁신적으로 발전되어 장르간 벽이 허물어지고 있다. 두 번째는 실감-체험형 콘텐츠의 수요 증가로 영화에서 3D/4D는 물론이고 게임, 교육, 관광 등의 분야에서 '보는 콘텐츠가 느끼는 콘텐츠'로 감성 콘텐츠의 수요가 늘어나고 있다. 세 번째는 다양한 스마트기기의 보급 확대로 이동전화 사용자의 대부분이 스마트폰 또는 태블릿PC를 이용함으로써 디지털 융합콘텐츠

는 필수요소로 자리잡고 있다. 네 번째는 문화예술 기반의 사회생활로 국민소득이 증대되고 여가활동이 늘어나면서 사람중심의 문화예술이 첨단기술과 접목되어 디지털 미디어공연 등의 형태로 다양화되고 있다. 다섯 번째는 콘텐츠 비즈니스 모델의 확대로 광고와 결합시킨 무료 어플리케이션, 무료 문자/정보서비스, 무료 게임 등의 융합콘텐츠 제공으로 수익을 창출하고 있다.

Ⅱ. 콘텐츠산업의 융합 경로

콘텐츠산업의 융합은 산업간 경계가 약화되면서 융합동인에 의해 강화, 확장, 결합, 창조의 4가지 경로를 통해 발생하고 있다. 즉 콘텐츠의 품질 및 가치를 증가시키는 강화 경로, 새로운 사업 영역을 개척하는 확장 경로, 타 산업과 콘텐츠 산업의 융합을 통해 새로운 콘텐츠 산업이 등장하는 결합 경로, 기존에 출시되지 않았던 전혀 새로운 콘텐츠 산업이 등장하는 창조 경로로 설명할 수가 있다.[3]

표 1. 콘텐츠산업의 융합 경로

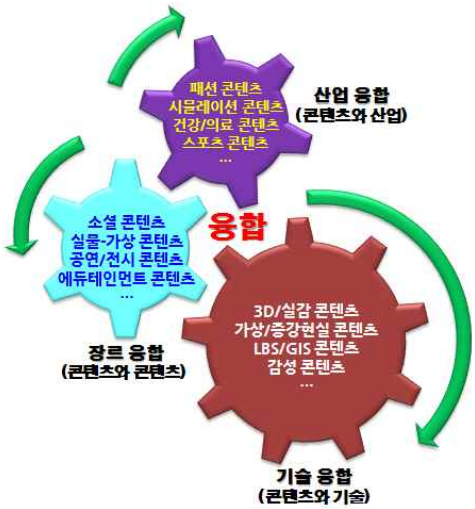
구분	경로	콘텐츠산업의 융합 유형	
산업내 융합	강화	유형	기존 콘텐츠산업 + CT (산업A + xT ⇨ 산업A^{+})
		예시	3D영화, 입체광고, 디지로그 공연 등
	확장		콘텐츠산업(플랫폼기반) + CT (산업A + xT ⇨ 산업$A^{+}\alpha$)
		예시	통신/IPTV/모바일/인터넷 콘텐츠 등
산업간 융합	결합	유형	타산업 + CT (산업B + xT ⇨ 산업B^{+}) 콘텐츠산업 + CT + 콘텐츠산업 (산업A_i + xT + 산업A_j ⇨ 산업A')
		예시	에듀테인먼트, 가상관광, 실버게임 등
	창조	유형	x산업 + CT (산업x + xT ⇨ 산업X_i)
		예시	메타버스, 가상세계, 홀로그래픽 등

산업내 융합으로서 '강화' 경로는 영화, 게임, 만화 등 기존 콘텐츠산업이 CT를 활용하여 콘텐츠의 품질 및 가치가 증가하는 것으로, 이것은 기존 콘텐츠산업에 새로운 성장기회를 제공하고, 이용자에게 보다 높은 품질 및 가치를 제공하고 있다. '확장' 경로는 통신, 방송, 모바일, 인터넷 등의 플랫폼에서 CT를 활용해 일반적인 콘텐츠 제품 및 서비스 제공하는 방식에서 벗어나 새로운 상품을 개척하는 것으로, 기존 콘텐츠산업의 영역확장 및 시장범위 확대를 의미한다.

산업간 융합으로서 '결합' 경로는 타산업에 CT가 적용·활용되어 새로운 콘텐츠 산업으로 진화하거나, 콘텐츠 산업 내에서 분야간 융합을 통해 새로운 콘텐츠 산업으로 등장하는 것을 말한다. '창조' 경로는 강화/확장/결합의 CT 융합 경로를 통해 출시되지 않았던 새로운 제품 및 서비스의 콘텐츠가 융합동인에 의해 새롭게 등장하는 것을 의미한다.

Ⅲ. 콘텐츠산업의 융합 유형

융합 경로에 의해 나타나는 콘텐츠산업의 유형은 장르 융합형(콘텐츠와 콘텐츠), 산업 융합형(콘텐츠와 산업), 기술 융합형(콘텐츠와 기술)으로 구분할 수 있다. 이렇게 분류하는 이유는 융복합 콘텐츠산업의 분류체계와 융합동인 및 융합 경로를 반영함으로써 연관관계를 설명할 수 있기 때문이다.



▶▶ 그림 1. 콘텐츠산업의 융합 유형

콘텐츠산업의 장르 융합에는 출판, 만화, 음악, 공연, 게임, 영화, 애니메이션, 방송, 광고, 캐릭터, 지식정보 분야의 콘텐츠가 포함될 수 있다. 산업 융합에는 신기술문화, 가상생활, 디지털교육, 실감응용, 상호작용, 기업활용, 공공, 산업특화 분야의 콘텐츠가 포함될 수 있다. 그리고 기술 융합에는 창작/기획, 콘텐츠유통, 저작권보호/공정이용, 디지털영상, 디지털음악, 음향처리, 캐릭터/만화/애니메이션, 게임, 모바일/뉴미디어, e-book, u-러닝, 스토리텔링, 문화디자인, 문화복지, 가상현실/가상세계, 감성인지, 첨단공연/전시, 문화원형 디지털화, 에듀테인먼트 분야의 콘텐츠가 포함될 수 있다.

Ⅳ. 결론

기술혁신과 산업니즈에 따라 콘텐츠산업의 융합이 빠른 속도로 진행되고 있지만, 콘텐츠산업의 생태계는 융합콘텐츠의 가치산정, 저작권보호, 산업간 이해관계 문제 등으로 구조적인 한계를 보여 바람직한 융합모델 및 정책대안이 요구된다. 따라서 글로벌 경쟁력을 갖는 융합콘텐츠 발굴과 육성을 위해 우선 공공분야에서 상품성, 안정성, 호환성 등을 확보한 융합모델을 개발하여 검증한 후 확산하는 전략이 필요하겠다.

■ 참 고 문 헌 ■

[1] Rosenberg, N., Technological Change in the Machine Tool Industry, The Journal of Economic History, 23(4), 1963.12,. pp.414-443.

[2] Kodama, F. Technology fusion and new R&D, Harvard Business Review, 70(4), July-August, 1992, pp.70-78.

[3] 임명환 외, 차세대 융합형 콘텐츠 산업육성을 위한 R&D 정책방안 연구, 문화체육관광부, 2010.6.