

컨텐츠, 진흥센터 세우고 육성이지 강화

이 현 석 멀티미디어컨텐츠센터 소장

컴퓨터와 통신의 획기적인 발전이 낳은 전자 커뮤니케이션의 혁명시대에는 전세계적으로 정보홍수가 예상되며, 미래 정보사회에서의 승패는 수준높은 정보를 보다 더 빨리, 보다 많이, 강력하게 전달하는 것에 따라 결정된다고 해도 과언이 아닐 것이다. 이러한 관점에서 문자, 영상, 음향을 합축하여 양질의 정보를 다량으로 신속하게 제공함으로써 정보의 가치(Value)를 높여주는 멀티미디어컨텐츠산업은 21세기 정보경쟁시대에 있어 각국의 정보산업 경쟁력 확보를 핵심으로 대두되고 있다.

실제로 세계 선진각국은 이미 오래전부터 자국의 정보컨텐츠 산업육성을 위한 각종 프로젝트를 추진하여 왔고, 우리나라도 2년전부터 정보컨텐츠산업육성의 필요성을 인식하고 구체적인 계획을 준비해 왔다. '96년은 정보통신부에 의한 지속적인 추진과 목표관리, 관련 중소기업 지원을 위한 실천기구로서 '97년 멀티미디어컨텐츠진흥센터를 설립하였다.

그간 우리나라 멀티미디어컨텐츠 산업계는 게임, 컴퓨터그래픽스, 디지털 영상, CD타이틀, 정보제공 사업들로 제작, 기술별로 구분되어 우수한 기획력과 인력을 소유하고도 산업형태를 크게 인정받지 못한채 관련부처간의 갈등과 자금난과 고가의 장비 등의 압박으로 대외경쟁력 확보는 물론 자생력 확보조차도 어려운 실정이었다.

우리나라의 멀티미디어컨텐츠 산업은 타국에는 없는 엄청난 가능성을 내세우고 있다. 풍부한 문화유산, 높은 교육열과 컴퓨터 보급률, 종사자들의 드높은 개발의지, 가무를 좋아하고 예술성을 가진 국민적 성향,

기발한 아이디어, 풍부한 디자이너, 예술가, 10만명의 비전문 집단과 수천여개의 사설학원이 배출한 풍부한 노동인력, ETRI, SERI, KAIST 등 국·공립 연구소와 대학의 고급 기술이 다량으로 확보되어 있다. 우리센터는 이러한 국내 컨텐츠산업의 장점을 무기로하여 컨텐츠 산업발전과 도약의 기수가 되기 위해 올 한해동안 각종 준비를 해왔다. 또한 우리 센터는 기업간의 협력, 전문가 집단간의 협력, 국제협력 등을 추진하고 컨텐츠산업을 부흥시키려는 정부의 기업의 협력관계를 다지기 위해 그 교량의 주춧돌을 세우는 것에 주력하였다. 이제 '98년도에는 이 협력의 교량을 더욱 든든히 하여 세계 무대로 연결시켜 놓아야 할 것이다.

IMF가 우리에게 지금은 엄청난 고통으로 다가오고 있지만, IMF의 고통을 극복하고 전화위복의 계기로 삼을 수만 있으면 멀티미디어컨텐츠 산업과 같은 벤처기업에게는 오히려 도약의 계기가 될 수 있다.

'98년 우리센터는 기술력은 있지만 자금력이 부족한 국내 기업과 자금력있는 기업과의 전략적 제휴를 위해 미국, 호주, 일본, 말레이시아, 싱가포르 등과의 국제협력 창구를 더욱 크게 열어놓을 계획이다. 대규모 사업도 더욱 활발히 진행할 계획이다. 이는 현재의 어려움을 한탄하면서 움추려 들기만 한다면 결코 보나오는 미래를 보장할 수 없기 때문이다.

'97년을 마감하며 강한 바람을 어린 나무를 더욱 더 튼튼한 나무로 자랄 수 있게 한다는 생각으로 우리 다같이 도약을 향한 비전을 가질 수 있기를 기원합니다. ●