

# 디지털콘텐츠산업의 정책연구(1)

## 디지털 콘텐츠의 정책적 육성 시급 설부른 시도 보다는 일관된 정책 필요



임은모 한국콘텐츠학회 홍보이사  
adimo@hanmail.net

### 연재순서

1. 이것이 디지털 콘텐츠이다.
2. 디지털 콘텐츠산업의 창의성 접근론
3. 디지털 경제에서 콘텐츠 주체의 역할론
4. 디지털 콘텐츠의 5대 메가트렌드
5. 담은 디지털 콘텐츠에서 돈버는 콘텐츠산업으로
6. 디지털 콘텐츠산업의 7대 메뉴(1)
7. 디지털 콘텐츠산업의 7대 메뉴(2)
8. 디지털 콘텐츠 기업의 세계 여행
9. 디지털 콘텐츠산업의 정책 연구(1) (이번호)
10. 디지털 콘텐츠산업의 정책 연구(2)
11. 디지털 콘텐츠산업과 글로벌 스탠더드
12. 너는 디지털 콘텐츠를 믿느냐.

**하루가** 다르게 서울의 스카이라인이 바뀌고 있다. 수도 서울의 발전과 변화는 그만큼 정치, 경제, 문화, 사회가 성숙되어 가고 있다는 반증일 뿐 아니라 우리의 비전마저 잃게 한다.

서울의 스카이라인이 바뀌고 있다는 얘기는 어제 오늘의 일이 아니지만 역시 정책 당국자의 미래지향적 정책 운영을 가늠케 한다.

우리 모두가 잘 알고 있듯이 건물과 교량은 그저 짓거나 생기는 일이 아닌 것처럼 이미 오래 전부터 수립된 도시 계획에 의한 건축물들이다.

그런데도 자고 나면 서울의 스카이라인이 변모하는 과정을 지켜보고 있으면 정책의 방향과 정책의 필요성을 실감시키고 남는다.

디지털 콘텐츠산업도 예외일 수 없다. 이미 60억 소비자가 밀집된 지구촌은 너나없이 IT혁명에 휩싸여 디지털 콘텐츠산업이라는 열차에 동승하기 위해 하루 24시간을 쪼개 쓰고 있다. 물론 정책입안자나 정책당국자를 포함해서.

그 역사적인 현장은 지난 2000년 7월 21일부터 23일까지 일본 오키나와현 나

고시(名護市)에서 열린 세계주요8개국, 이름하여 G8 정상회담을 배제하고는 얘기 자체가 어렵다. 이 정상회담의 성과물 가운데 가장 돋보인 것은 '글로벌 정보사회에 관한 오키나와 헌장'은 디지털 콘텐츠산업의 정책연구들을 총망라하고 있기 때문이다.

모두 19장으로 되어 있는 IT헌장은 경제발전과 풍요로운 삶을 위해 IT의 발전을 더욱 촉진시키고 선후진국 간의 정보격차(디지털 디바이드)를 해소하기 위한 대책과 디지털 콘텐츠산업의 진흥방안에 관한 합의가 이루어졌기에 더욱 그렇다. 이 날 마이클 블룸버그가 이끌고 있는 세계적인 경제통신사 블룸버그 통신은 G8정상이 합의한 '정보기술(IT) 헌장(憲章)'을 다음과 같이 발표하고 있었다.

- IT는 21세기를 만들어가는 가장 큰 힘의 하나로 모든 사람들에게 큰 기회를 제공한다.

- IT의 이익을 향유하기 위한 경제구조 개혁, 건전한 거시경제 운영, 경쟁 기술 혁신을 통한 정보네트워크 구축, 인재개발, 공적부문에 의한 적극

# Contents

적인 IT활용이 중요하다.

- IT는 민간부문의 역할이 중요하며, 정부는 부당한 규제적 개입을 피하여야 한다.

- IT관련 시장의 경쟁촉진, 지적소유권 보호, 소비자 보호 등의 원칙에 합의한다.

- 발전도상국의 정보격차 해소를 위해 NGO 등 관계자의 협력을 강화한다.

- 격차해소를 위한 검토위원회를 설치해서 차기 정상회의까지 보고한다는 내용으로 되어있었다.

우연은 아니겠지만 이 모든 조항들이 IT에 의한 디지털 콘텐츠산업의 진흥을 위한 대책과 방안들로 구성되어 있었기 때문에 세계 디지털 콘텐츠산업 관련업체들은 오키나와 G8정상회담 발표의 IT현장을 주목할 수밖에 없었던 것이다.

1975년 프랑스 랭브이에서 시작된 이 정상회담은 냉전구조의 붕괴를 거쳐 서방진영의 결속이라는 정치적 색깔에서 선진국간의 대립하는 경제적 이해의 조정의 장으로 성격이 바뀌어 오늘에 이른 것이다.

그러나 디지털 콘텐츠산업을 어울리고 있는 IT혁명을 둘러싸고 있는 주요 논쟁에 관한 문제가 각국의 입장 차이로 정책입안자와 정책당국자에게는 부담이 되고 있는 것도 사실이다.

〈표 1〉에서 보듯이 비즈니스 모델(BM) 특허(特許)에서 시작하여 넷 과세, 보안, 프라이버시 보안, EC시장 법률 정비, 네트워크 인프라, 전자정부, 마지막으로 디지털 디바이드에 이르기까지 모두 8개 조항들에서 각국의 주장이 다르고 있음이 잘 정리되어 있다.

예를 들면 인터넷을 통한 전자상거래

를 통해 물품이나 서비스를 구입할 때 소비세를 어떻게 하는가에 대한 과제문제는 이미 각국의 세무당국이 골치를 썩고 있는 문제이기도 하다.

미국에서는 국세로 소비세는 없지만 각 주마다 매출세를 과세하는 경우가 많다. 전자상거래에 관한 미국 대통령자문 위원회는 2000년 3월 네트워크를 통한 매출액에 대해 2001년까지 과세를 동결

## 그러나 디지털 콘텐츠산업을 어울리고 있는 IT혁명을 둘러싸고 있는 주요 논쟁에 관한 문제가 각국의 입장 차이로 정책입안자와 정책당국자에게는 부담이 되고 있는 것도 사실이다

하기로 한 기간을 오는 2006년까지 연장했다.

해외 전자상거래의 경우 문제는 더 복잡하다.

국경을 넘어오는 거래의 경우 소비세의 현금은 소비자가 받은 소비세 상당 금액을 판매업자가 소비자를 대신해서 납부하게 한 일이다.

유럽에서는 판매업자가 네트워크를 경유해서 판매하는 상품에 부과되는 부

가가치세는 소비자의 세무당국에 납세한다. 또 판매기업이 지역 외 기업인 경우는 EU를 대표하는 형태로 지역 내의 어느 한 나라의 세무당국에 납부한다는 등의 통일과세방법을 EU위원회가 제안해놓고 있는 상태이다.

일본에서도 우정성이 주도해서 소비세 징수를 검토해 해외업자에게 거래보고서를 요구하는 방법을 구상하고 있다.

원칙과세방침의 유럽과 일본, 소프트웨어 수출 대국으로 국내의 네트워크 비과세론자가 적지 않는 미국과의 의견대립은 간단하게 해결되지 못하고 있음이 드러났다.

이렇게 세계 여러 나라들이 자국에 이익이 되는 방향으로 IT혁명을 이끌고 있기 때문에 주요 논쟁들은 더 많은 정책연구의 필요성을 간과하지 말아야 할 것이다.

하지만 오늘날과 같이 반도체 기술의 발달과 통신 기술의 발전에 힘입은 세계 IT 현주소는 통신과 방송의 융합으로 이어지면서 하루가 다르게 새로운 디지털 세계를 일구고 있다.

이러한 IT혁명의 파고는 디지털 콘텐츠산업이 엮어갈 각종 메뉴와 소비자 니즈에 힘입어 정보통신 선진국들은 제마다 새로운 질서 만들기에 여념이 없다.

특히 우리가 잘 알고 있듯이 IT혁명의 세 기둥인 전자상거래와 엔터테인먼트, 그리고 무선인터넷 등은 G8정상회담의 현장에 담고 있는 내용처럼 한결같이 디지털 콘텐츠산업의 중흥을 위한 메뉴일 뿐 아니라 정책입안자나 정책당국자들이 챙겨야 할 이슈들이기에 우리는 여기에서 정책 연구의 실마리를 얻어내야 된다. 이를 위해 세계 디지털 콘텐츠산업

〈표 1〉 IT를 둘러싼 주요 논점에 관한 각국의 입장차이

논점	각국의 주장			조정기관	진전상황	
	일본	미국	유럽연합(EU)			
비즈니스 모델 특허	인터넷 관련 비즈니스의 구조와 그에 대한 지적 소유권과 넷 경제의 추진을 어떻게 조화할 것인가	금융기관 등의 대응 지연으로 위기감	경쟁력 강화 수단으로 기업의 적극적인 특허취득 권고	유럽특허조약에는 비즈니스 모델을 특허로 인정하지 않는 원칙이 있어 신중론	3국 특허청 장관회합	선행 문헌 데이터베이스 구축에 합의, 심의 제휴를 모색
넷 과세	포착이 어려운 네트워크 상에서 소프트웨어를 다운로드해 구입하는 거래의 소비세는 어떻게 할 것인가	대장성은 해외에서의 구입한 소프트웨어 등의 소비세 징수 가능성을 검토	과세동결기간을 2006년까지로 연장할 필요가 있다는 보고서를 대통령자문의 위원회가 제안, 지역내에서 심의중	판매업자가 납세, 지역외의 업자에게도 의무를 부과하는 등 동일 과세방법을 EU 조세위원회 조정중	경제협력 개발기구(OECD) 조세위원회	공평성, 과세기능성등의 원칙을 확인할 뿐, 각국의 정책에 맞춘 조정 난항
보안	해커, 바이러스의 침입, 정보의 무단유출, 데이터의 변조 등 네트워크 본질적인 문제에 어떻게 대응할 것인가	-1996년 리용서밋에서 결성된 리용그룹에서 검토중, 작년 가을 모스크바의 내무, 법무 관료회의에서 1년 이내에 옵션 페이퍼를 정리하기로, ISP에 로그파일 보존의무화안이 부상 -민간기업은 로그보존의무화에 맹반발			리용그룹, OECD	올해 5월 파리에서의 G8 하이테크범죄 산·관합동 컨퍼런 스에서 격론, 결정에 이르지 못함
프라이버시 보호	프라이버시 침해 문제를 어떻게 대처할 것인가	민간의 자율적인 룰에 입각해 개인정보보호법을 차기 통상국회에 상정 예정	종전은 민간자율 룰이 기본. 미연방거래위원회가 법제화 필요하다는 자세로 전환. 업계는 맹반발	95년 발표 EU지령에 기초하여 EU내 각국이 국내법 제정. 불충분한 나라는 유럽 국민의 정보를 게시하지 않는 항목도		OECD가 80년대에 8원칙을 제시한 것이 유일.
전자상거래 시장법률의 정비	네트워크상의 경제활동을 전제로 하지 않은 현행의 각종법제의 정비가 필요한가	전자서명 전자서명법이 5월 성립, 내년봄부터 시행 그 외 통신성, 연방법안을 차기 국회에 제출	전자서명법으로 10월부터 전자서명이 유효시 컴퓨터 정보거래법(UCITA)을 제정, 각주의 모델로 삼음	금년 1월에 전자서명에 관한 EU 지침을 발효 금년 5월 전자상거래에 관한 EU 지침을 발령	OECD 등	UNCITRAL이 전자서명규제를 제정
네트워크 인프라	네트워크 이용의 편리성이 높아지기 위한 자유화, 경제정책은	99년 7월 NTT분할, 재편, 논의는 계속돼	96년 통신법을 개정, 방송·통신, 지역·장거리·국제 등 의무 철폐	올해 3월 리스본에서의 수뇌회의에서 경제정책으로 전환, 1년내 완전자유화		
전자정부	정부로의 신청서류 등 네트워크에서의 정부업무를 인정할 것인가	작년 11월부터 통산, 운수, 우정, 총무 4개 부처가 실증 실험, 2003년 본격 실시	기본적으로 각 주가 개별 프로젝트로 진행			
디지털 디바이드 (정보 격차)	정보화에 수반하는 경제격차를 어떻게 시정할 것인가	정부개발원조(ODA) 활용을 검토	시장 자유화와 맞물린 지원을 모색	구 식민지인 아프리카 등의 지원에 관심		전자상거래 활성화, IT 교육훈련 확대, 국가간 정보통신관련정책 조율 등을 총괄하는 기구인 '닷포스(Dot Force)' 설치에 합의. 일본은 향후 5년동안 개도국에 대한 교육, 훈련 등 IT 서비스 증진을 위해 150억달러 지원 발표

# Contents

강국들의 정책을 알아보는 일이 주요한 이슈로 등장하고 있다.

따라서 필자는 이번 디지털 콘텐츠산업의 정책 연구를 지면 관계상 캐나다와 영국, 미국과 일본, 그리고 한국 등 모두 2회로 나누어 차례대로 살펴볼까 한다.

## 1 캐나다의 디지털세계 준비 보고서

세계 경제의 패러다임이 지식기반경제로 이행하면서 지식기반산업을 육성해야 할 필요성이 커졌다.

특히 지식경제의 이행을 가장 핵심적인 사업의 하나로 지식이 사회 각 분야로 원활하게 유통될 수 있도록 범국가 차원의 정보화확산체제를 확립하는 일이 주어진다. 남들보다 먼저 정보화사회에 진입한 국가들이 지식경제 전환에도 앞서 나가고 있는 것은 바로 이와 같은 국가적인 정보유통망을 갖추고 있기 때문이다.

21세기 지식국가 실현을 목표로 일찍부터 정보화사회 구축에 나선 캐나다 정부의 정책적 발상과 인프라 구축 노력은 가히 디지털 콘텐츠산업 강국으로서 좋은 사례에 속한다.

그런 이유 때문에 디지털 콘텐츠산업의 정책연구에서 첫 번째로 캐나다 정부가 펴낸 디지털세계 준비 보고서를 소개하고자 한다.

오래 전부터 종합정보통신망(ISDN) 구축은 물론이고 케이블TV, 무선통신, 위성방송을 적절히 배합해 정보고속도로를 건설해온 캐나다는 21세기 정보선진국형 티켓을 이미 확보해 놓았다.

캐나다의 인터넷 인구는 2000년말 현재 900만 명으로 인구가 훨씬 많은 프랑

스와 독일을 앞질렀으며 미국과 일본, 그리고 영국과 한국에 이어 세계 5위를 기록하고 있다.

캐나다는 전자정부 실현을 위해 지난 1995년 봄 산업청 주도로 '정보고속도로 자문위원회(IHAC)'를 출범시키면서 당시 이 위원회의 화두는 "캐나다의 문화의 정체성을 잃지 않으면서 어떻게 이웃나라 미국이 추진하고 있는 정보고속도로 건설처럼 가속화시키는가"였다.

18개월에 걸친 조사작업 끝에 IHAC는 무려 300개의 제안을 담은 최종보고서를 내놓았고, 이를 기초로 정보고속도로 건설 실행계획을 완성시켰다.

캐나다 정부는 '열린 정부'라는 캐치프레이즈 아래 정부 간행물과 법규정은 물론이고 공공기관의 살림살이까지 살살이 들여다볼 수 있는 웹 사이트 구축을 완료했다.

디지털 콘텐츠산업의 중흥을 도맡고 있는 IHAC는 지난 1997년 9월 발표한 '디지털 세계에 대한 준비(Preparing Canada for Digital World)'라는 정책 보고서는 한마디로 디지털 콘텐츠산업

을 위한 정책 개발에서 시작하여 디지털 정부 지향의 정책 방향까지 총망라된 21세기형 캐나다 정부의 비전을 그대로 담고 있었다.

이 준비 보고서는 정보고속도로 건설을 위한 정부정책과 정보기반경제로 발전해 나가기 위한 구체적인 실천방안까지 포함됨은 물론이다.

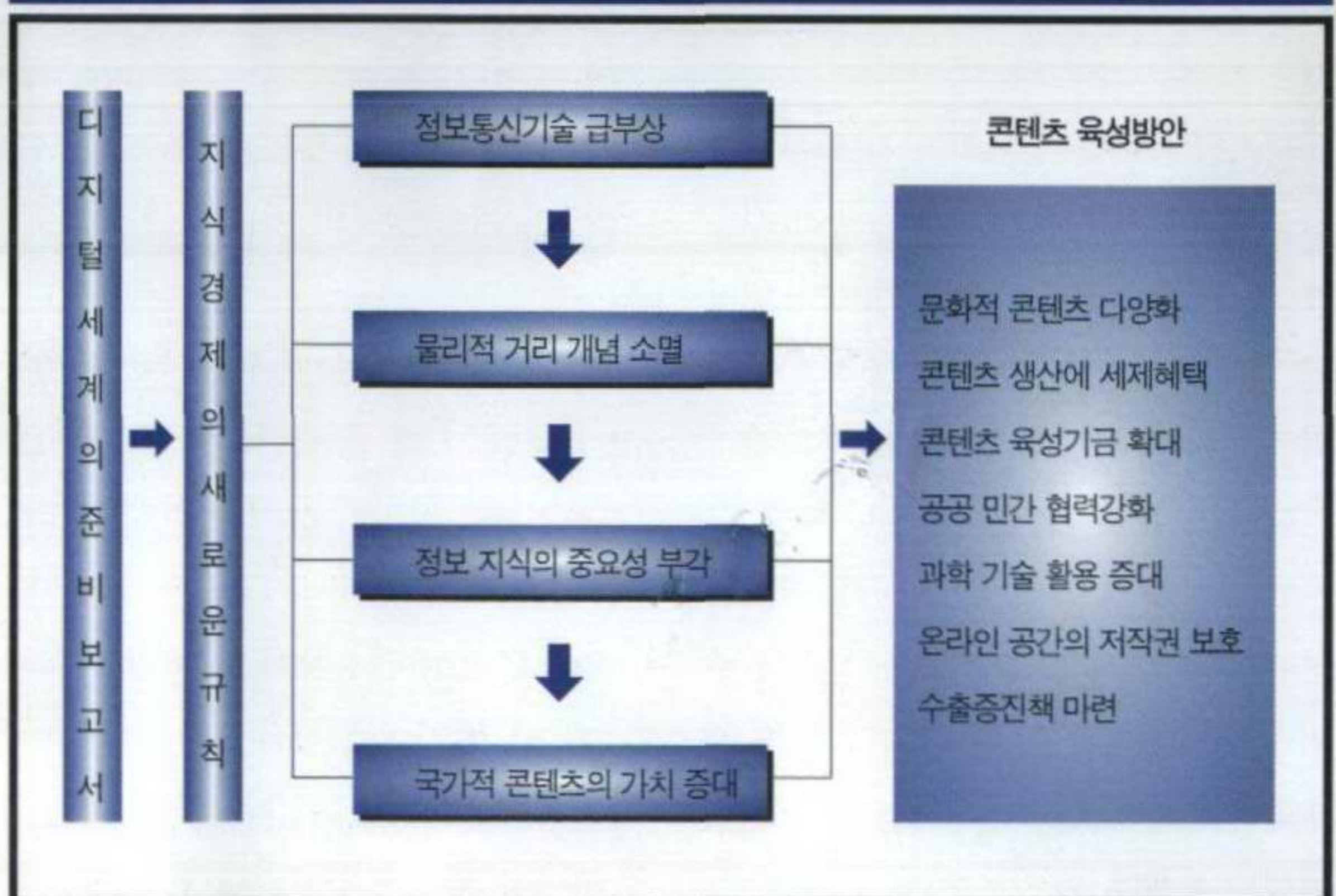
당시 세계적인 경제전문지 <포브스>에 따르면 이 '디지털세계 준비 보고서'에서 목표는 모두 세 가지로 요약된다.

첫째, 혁신과 투자를 통한 일자리 창출  
둘째, 캐나다 주권과 문화적 정체성 강화

셋째, 적정한 비용으로 정보에 대한 접근 보장 등이다.

이 준비 보고서에서는 사회와 경제, 그리고 문화적 혁명이 세계를 변화시키고 있다는 점을 부각시켜 디지털 콘텐츠 산업을 어떻게 중흥시킬 것인가에 대한 모범답안 제시에 그치지 않고 '각종 미디어에 담은 내용물'인 디지털 콘텐츠의 일곱 가지 육성방안까지 함께 담고 있었다. <표2 참조>

<표 2> 캐나다의 콘텐츠 육성전략



정책수행에 우선하여 이 준비 보고서는 정보고속도로를 통한 디지털 사회건설에 있어 콘텐츠산업의 중요성을 강조하면서 콘텐츠산업의 핵심 키워드로는 문화사업의 중흥을 꼽고 있어 관련국가의 정책수립에도 적잖은 영향력을 끼쳤다.

특히 캐나다는 영어와 프랑스 등 두 언어를 사용할만큼 문화적 다양성이 존재하기 때문에 디지털 콘텐츠를 생산할 때 직면하는 여러 문제점을 고려해야 한다고 지적했다.

또 캐나다 정부는 콘텐츠 생산자들의 기술과 재능이 문화발전에 기여할 수 있도록 하기 위해 다음 세 가지 정책을 마련해 놓았다.

첫째, 디지털 콘텐츠에 대한 세계공제 대상을 영화나 비디오 뿐 아니라 오프라인을 포함한 온라인 저작물 등으로 다양하게 확대한다.

둘째, 정부는 기존 오프라인 미디어와 마찬가지로 온라인 미디어에서도 정부가 앞장서서 미디어 콘텐츠의 중흥을 위해 지원을 대폭 확장한다.

셋째, 정부의 지원 프로그램을 통해 디지털 콘텐츠를 생산하는 회사에 대해서도 지원정책에 포함시킨다.

이러한 캐나다 정부의 디지털 콘텐츠 산업 육성정책이 나오면서 창조적 재능과 기술적 기능의 결합이 점차 중요해지고 있음을 간과하지 않았다는 정책적 배려로 구분하게 했다. 그것도 충분하게.

다시 정리하자면 캐나다 정부는 '디지털세계 준비 보고서'를 통해 디지털 콘텐츠산업에 대한 새로운 규칙과 정부의 역할, 그리고 콘텐츠산업 육성을 극대화하는 정책을 구체화시킨 것으로 이해해도 좋겠다.

다만 우리는 캐나다 정부가 디지털 콘텐츠산업의 육성방안으로 도표에서 읽을 수 있듯이 문화적 콘텐츠의 다양화 개발을 위시해 콘텐츠 생산에 대한 세계 측면의 혜택, 콘텐츠 육성기금 확대, 산학관(産學官) 개념의 도입, 과학기술 접목, 마지막으로 수출진흥책 마련 등을 포함시켰다는 사실일 것이다.

## 2 토니 블레어의 메뉴는 디지털 콘텐츠에서 시작하다

1976년 11월 대영제국은 파운드貨 방어를 포기하고 국제통화기금(IMF)으로부터 39억 달러에 달하는 구제금융을 얻어야 했다.

그로부터 2년이 흐른 1978년 영국의 겨울은 혹독했다. 200만 명을 넘어선 실업자들이 살을 에는 추위 속에 거리에서 분노와 정부 정책 부재에 대한 규탄의 함성을 토해냈다. 임금인상을 요구하는 노동자들의 파업으로 도시기능은 일시에 정지되었다.

그 여파가 얼마나 복잡하고 혹독하였는지 <더 타임스>같은 권위가 있는 신문마저 1년이 넘게 휴간하는 비운을 감내했어야 했다.

영국인들은 23년이 흐른 지금도 1978년의 겨울을 '절망의 겨울'로 기억하고 있다.

<더 타임스>는 1998년 신년호에 '출고 길었던 그때'를 회상하는 글을 사실로 올려놓을 정도라 긴 보충설명은 차라리 불경에 해당한다.

영국은 1979년 3월에 311대 310이라는 단 한 표 차이로 집권 노동당에 대한 불신임투표가 통과되었다.

이어진 총선에서 보수당이 승리했지

만 큰 기대를 거는 영국인들은 별로 없었다.

보수당이 내민 대처가 그해 5월 4일 다우닝街 10번지 주인으로 입주할 때까지 말이다.

"... 절망이 있는 곳에 희망을 ..."

영국 헌정사상 첫 여성 총리라는 영광보다는 무너져내리고 있는 대영제국을 다시 일으켜 세운다는 부담에 대처의 표정은 마냥 밝을 수 없었을 것이다.

마가렛 대처 수상의 취임과 동시에 영국 국민들에게 요구한 것은 '셀프 헬프(自助)'였다. 스스로 일어서지 않는 자에게 더 이상 공짜점심은 없다는 내용과 마찬가지로 대국민 설득용 메시지로 일관하고 있었다.

"국민에게 구원의 손길을 뻗치는 것은 나의 일이 아니다. 정치가의 일도 아니다. 국민들은 이제 스스로 자기자신을 구해야 한다. 핵심역량의 극대화만이 살 길이다."

마가렛 대처는 총리 자리에 오르기 훨씬 전인 1975년 미국 워싱턴을 방문했을 때 한 이 연설에서 이미 '대처리즘'은 시작되고 있었던 것이다.

하긴 그 동안 '요람에서 무덤까지'라는 사회복지제도에 오랫동안 길들여지고 익숙해진 영국인들에게 이와 같은 요구는 엄청난 고통(big pain)을 의미한다. 이런 의미를 지니고 있다는 사실 확인과 강조일 수 있다.

다시 본론으로 돌아가 보자.

지난 1997년 5월 1일 '대처리즘'을 그대로 물려받은 존 메이저와 용호상박에 가까운 선거전에 돌입한 노동당 출신의 새 기수 토니 블레어는 선거공약으로 新노동당, 新영국'을 내세웠다.

원래 보수당 지지자였던 그가 종교적

# Contents

신념에 따라 노동당원으로 변신하면서 약관 43세로 IMF체제의 세번째 영국 총리에 당선된 것이다.

유세전에서 상대인 존 메이저가 '촌답'으로 내몰았던 그가 18년 장기집권한 보수당을 일거에 몰아내고 다우닝街 10번지 새 주인이 된 것이다.

토니 블레이어 총리는 선거공약 '新 노동당, 新 영국'으로 집권하자마자 그 여세를 몰아 '쿨 브리타니아(Cool Britannia)'를 들고 나왔다. 직역하면 멋진 영국쯤일 것이다.

그로부터 1년째인 1998년 8월은 런던 날씨답지 않게 매우 화창했다. 영국이 '늙은 사자'란 구각(舊殼)에서 벗어나 그의 야심 가득찬 정책계획 대로 젊고 경쾌한 21세기형 脫산업사회로의 발빠르게 변신한 결과였다.

변화를 주도한 분야는 단연 문화산업과 지식산업이었다.

우연은 아니겠지만 모두가 한결같이 디지털 콘텐츠산업의 메뉴 일색이었고 또 기둥들이다. 디지털 콘텐츠산업을 엮고 있는 메뉴의 총집합과 마찬가지로 보

아도 된다.

“아이디어와 감수성이 번쩍이는 사회, 독창성과 개성이 어우러진 활기찬 사회, 그것을 원동력으로 경제가 발전하는 사회...”를 평소부터 주장했었던 그에게 당연한 정치적 의지의 산물인지 모른다.

영화 '폴 몬티'와 록그룹 '롤링 스톤스'로 대변되는 대중문화의 르네상스는 디지털 콘텐츠산업에서 황금알을 낳는 거위, 아니 새로운 피양새로 떠오르고 있다.

불과 300만 달러의 제작비로 전세계에서 2억4,000만 달러의 흥행수입을 올린 '폴 몬티'는 잠에서 깨어난 영국의 창의력을 상징하고 있다.

영국 음반시장은 세계시장의 18%를 점유할 정도로 급성장해 25억 파운드 매출 뿐 아니라 11만5,000여 명의 일자리까지 제공하고 있다.

소프트웨어, 패션, 방송, 미디어, 음반 등 디지털 콘텐츠업계에 종사하는 화이트칼라 수는 철강산업과 같은 블루칼라 수를 넘어선 지 이미 오래이다. 토니 블

레이어가 이끌고 있는 젊은 영국은 소프트웨어 중심으로 발전한 디지털 콘텐츠 산업이 여느 나라와 비교할 수 없게끔 발전을 거듭하고 있다.

정책적 성공에 좋은 사례일 정도로 말이다.

하긴 영국의 다우닝街 10번지 여주인 세리 부스(46세) 역시 배우의 부모를 가진 현직 변호사 출신이다.

총리 자리에 등극한 남편의 성을 따르지 않을 정도로 자존심이 강한, 그것도 매우 강한 그녀도 '굴뚝없는 공장'에다 '수명은 반영구적'인 디지털 콘텐츠산업이 얻어낸 고용창출과 실업대책임을 새롭게 인지하고 문화정책을 정책적 연구과제로 등극시켜서 총리와 함께 챙기고 있다.

토니 블레이어 정권이 챙기고 있는 영국의 디지털 콘텐츠 실행계획은 <표 3>처럼 모두 여섯 항목으로 출발해 '세계 최고 디지털 콘텐츠 강국'을 지향함이 흥미롭게도 그대로 드러나 있다. 그것 역시 일목요연하게.

우리 나라는 불행하게도 영국처럼 IMF시련을 함께 경험했다.

그러나 한국의 수도 서울의 스카이라인은 하루가 다르게 변모하게끔 발전하고 있다.

그 배경에는 여러 가지 정책적 배려와 콘텐츠산업에 대한 국민적 합의와 기대치에서 얻어낸 결과물로 정리해도 무리수에 속하지 않을 것이다.

우리는 그렇게 믿고 더 좋은 정책적 제시에 기대를 걸어야 될 것이다.

지면 관계로 정책연구는 여기서 잠시 접고 다음 호에서는 미국을 비롯한 일본과 한국편(篇)을 연재할 것이다. ☺

<표 3> 영국의 디지털 콘텐츠 실행계획

