



# 문화·예술 등 순수창작 분야 활발할수록 디지털 콘텐츠 발전할 것

디지털 격차가 커뮤니케이션 단절 야기할 수 있어

오익재 한국콘텐츠랩(KCLAB) 소장  
kclab@kclab.net

문화콘텐츠는 '문화'와 '콘텐츠'라는 개념이 융합해 생겨난 개념이며, 디지털 콘텐츠는 디지털 미디어, 디지털 저작기술에 의한 콘텐츠를 의미한다. 디지털은 모든 것을 쉽게 융합시킨다. 따라서 기존의 개념을 결합하거나 재결합해 새로운 가치를 만들어 내는 적응능력이 요구된다. 콘텐츠를 이해하려면 문화, 예술, 커뮤니케이션, 디지털 미디어 등의 개념을 먼저 이해해야 할 것이다.

### 문화·예술분야 창작활동이 디지털 시대 발전 원천

'문화'란 인류에서만 볼 수 있는 사유(thinking), 행동양식 중에서 유전에 의하는 것이 아니라 학습에 의해서 소속하는 사회로부터 습득하고 전달받은 것 전체를 포괄하는 총칭이다. 문화는 커뮤니케이션에 의해 사회적으로 습득돼 전달된다. 인류의 커뮤니케이션이나 사회적 전달은 언어의 상징화 작용을 주요 수단으로 사고의 추상화, 사고의 체계화, 복잡·광범위한 전달이라는 형태를 취한다.

디지털 커뮤니케이션에 의해 형성되는 지구촌 커뮤니티에서는 민족성이나 국민성이 강한 주장에 대해서는 배타적이다. 글로벌 커뮤니케이션이 가속화함에 따라 민족성, 국민성이라는 가치는 약화될 것으로 보인다. 그러나 국제화가 문화적 이질화에 반하는 동질화를 가져다 줄 것인지, 혹은 문화적 특수성에 반하는 보편성을 가져다 줄 것인지 대한 논쟁은 아직도 분분하다.

또 예술은 미적 작품을 형성시키는 인간의 창조 활동이라고 할 수 있다. 예술은 인간이 단순한 물질적 삶의 필요를 넘어서 의미와 가치를 추구하는 본질적 요구에서 생긴 것이며 인간다운 삶의 요구로부터 발생하는 정신 활동이라고 할 수 있다. 모든 인간은 예술적 본성을 소유하고 있으며, 예술은 혼탁한 세계에 질서와 조화를 부여하며, 인간의 정신을 순화하고 고매한 인간성을 함양시키는 기능을 가지고 있다.

학문이 개념적·이론적인 것임에 반해 예술이 구체적이고 직관적이라는 점은 예로부터 많은 형이상학자들의 논의의 대상이 되어왔다. 예술미의 본질은 예술작품에 대한 향수자의 감정입에 의한 미적 체험이다. 학문이 현실적인 사실을 통해 진리를 파악하려는 데 반해 예술작품은 작가의 상상력 속에서 독립된 세계를 형성하고 현실세계에서 어떤 의미의 한계적 상황을 구체화시킨다.

디지털 문화산업의 발전은 상상력의 원천인 순수예술의 발전 없이는 불가능하다. 순수예술 분야의 자유롭고 왕성한 창작활동이 장기적인 관점에서 문화산업과 국가 경쟁력의 원천이 될 것이다.

### 커뮤니케이션이란 무엇인가

콘텐츠가 창작되고, 가공 또는 편집돼 저장 및 기록되거나, 콘텐츠를 전송 및 수신해 콘텐츠의 효과에 대한 피드백을 얻는 일련의 과정이 커뮤니케이션이다.

커뮤니케이션은 넓은 의미의 언어를 매개로 이루어진다. 언어는 기호가 고도로 발달된 시스템이다. 기호의 역할을 하는 자극의 종류에는 여러 가지가 있지만 인간사회에서는 시각적인 것과 청각적인 것이 주가 되는데 시각적인 것으로는 표정·몸짓·그림·글자·동영상 등이 있고, 청각적인 것으로는 음성·음악이 많이 쓰인다. 문자, 음성, 음악, 그림(미술) 등은 콘텐츠를 표현하기 위한 정신적인 도구이며, 정신적 도구로 표현된 정신의 산물인 콘텐츠는 미디어라는 물질에 담기는 내용물이 된다. 미디어는 커뮤니케이션을 위한 물리적인 도구다. 커뮤니케이션은 정보와 문화의 교환에 의한 문화의 겹침(상호이해)이다.

디지털기술은 콘텐츠의 표현(가공), 저장, 전송(방송과 통신의 융합, 유선과 무선에 의한 전송)기술 영역 모두에 변화를 가져오고 있다. 인터넷에 의한 디지털 커뮤니케이션은 퍼스널 커뮤니케이션(메신저, 이메일, 뉴스그룹), 매스 커뮤니케이션(이메일, 웹, 뉴스그룹)의 특성, 정형 커뮤니케이션(전자상거래)과 비정형 커뮤니케이션(커뮤니티)의 특성을 동시에 가지고 있다.

커뮤니케이션은 사회생활을 성립시키는 기초적인 조건이므로 이것이 원활하게 이루어지지 않게 되면 개인과 사회 모두 바람직하지 못한 결과가 야기된다. 개인으로서는 사회적 부적응으로 정서장애의 원인이 될 수도 있으며, 사회로서는 조직운영의 능률과 나아가 국제관계개선에 중대한 장애가 될 수 있다. 디지털 격차(개인간 디지털의 이해차이)도 커뮤니케이션 문제다.

콘텐츠는 내용물이다. 콘텐츠는 커뮤니케이션으로 전달되는 '알맹이'이며, 미디어에 담긴 내용물이다. 정보통신부는 콘텐츠를 정의하는데 디지털 기술을 갖대로 사용하고 있으며, 문화관광부는 디지털 콘텐츠의 모태격인 아날로그 콘텐츠를 출발점으로 삼고 있다.

정보통신부에 의하면 디지털 콘텐츠는 IT를 활용해 부호·문자·음성·음향·영상 등을 디지털 포맷으로 가공 처리해 정보통신망(유선, 무선 미디어), 디지털 방송망, 디지털 저장매체(패키지미디어) 등을 통해 이용되는 정보를 말한다. 정보통신부에 의한 디지털콘텐츠 산업은 디지털정보(PC통신 및 인터넷을 통해 제공되는 텍스트 및 멀티미디어 형태의 정보, 디지털 출판(e-Book과 웹 출판), 디지털 게임(PC 게임과 온라인 게임), 디지털 영상(특수 편집 영상물, 디지털 영화 애니메이션, 사이버 캐릭터, 전시 영상), 교육용 콘텐츠, 웹 뮤직, 웹 캐스팅, 시뮬레이션(건축, 환경, 기계동작, 모의전쟁 등을 컴퓨터그래픽으로 구현한 것), 원격 진료, 메일링 서비스, 모바일 콘텐츠 등으로 구분된다.

문화관광부는 기존의 아날로그 문화 콘텐츠를 중심으로 콘텐츠 산업을 구분하고 있다. 콘텐츠라는 정의 자체는 폭넓게 해석할 수 있지만 적어도 유망한 콘텐츠 산업은 출판, 영상(영화, 비디오, 애니메이션), 게임, 음반, 신문·잡지, 방송, 광고, 캐릭터 등 8개이다. 인터넷 등 디지털미디어는 단지 이들 문화 콘텐츠가 유통되는 하나의 통로일 뿐이다.

### 디지털 방송시대 ... 콘텐츠 경쟁 치열해 질 것

2001년 말 국내에도 디지털 방송시대가 열리면서 방송계 안팎의 관심사는 온통 디지털방송에 집중되고 있다. 디지털방송은 이미 유럽 국가들과 미국 등을 포함한 선진국에서 하나의 대세를 이루고 있는 상황이다. 따라서 머지 않아 전통적인 아날로그 방송시스템은 디지털체제로 급속히 전환될 것이다. 국내의 경우 2010년 아날로그방송을 중단하고 전면 디지털방송이 시작될 예정이다. 이런 방송시스템의 변화는 단순히 방송방식이나 방송서비스의 변화를 의미하지 않는다. 방송시장 전반의 시장질서는 물론 사람들의 방송 시청형태와 정보추구 및 이용행위, 나아가 일상생활에도 크고 작은 변화를 가져올 것으로 예상된다.

디지털기술에 의한 양방향 TV는 서서히 다가오지만 결국은 우리의 TV를 대체하게 될 것이다. 수백 개가 넘는 채널 중에서 우리가 보고 싶은 것을 찾아서 볼 수 있게 해주는 EPG(Electronic Program Guide), 우리가 보고 싶은 방송 콘텐츠를 원하는 때에 언제든지 볼 수 있도록 해주는 장치인 PVR(Private Video Recorder)이나 VOD(Video on Demand) 같은 것들이 점차 보편화되고 있다. 우리가 보통 인터넷에 연결된 컴퓨터를 가지고 할 수 있는 일들을 방송으로도 하게 된다. 필립스사는 최근 이런 기능이 첨가된 셋톱박스를 선보였다.

보다 중요한 것은 양방향 TV 콘텐츠(인터랙티브 프로그램)이다. 시청자가 텔레비전을 보면서 직접 참여하는 프로그램 방식이다. 양방향 콘텐츠 제작이야말로 사람들이 생각하고 있는 진정한 양방향 TV다.

### 정보화가 변화시키는 체험들

정보화 사회에 입문하기 위한 지름길임과 동시에 한번 빠져들면 쉽사리 헤어지지 못하는 함정이 '게임'이다. 영화, 애니메이션 등 대중예술은 예술의 생존을 위해 아름다움과 함께 재미를 중심범주에 포함시켰다. 게임도 시나리오(문학), 프로그래밍(기술), 컴퓨터 그래픽(미술), 컴퓨터 음악 등의 소재산업이 복합된 대중예술이다.

하이퍼텍스트 소설이나 인터랙티브 영화와 같은 새로운 장르는 컴퓨터 게임과 매우 가깝다. 본질적으로 인터랙티브 영화나 하이퍼텍스트는 직선적이지 않다. 따라서 종래의 소설 작법이나 시나리오 작법은 인터랙티브 영화나 하이퍼텍스트 소설을 만드는데 있어서는 쓸모가 없다.

인터랙티브 영화나 하이퍼텍스트 소설의 작가도 전통적인 영화나 소설의 작가와 마찬가지로 인간 실존의 본질을 탐구하려고 하지만, 독자가 여러 가지 시점을 고르고, 시간을 뛰어넘고, 이야기의 흐름을 구성하도록 허용한다.

인터랙티브 영화나 하이퍼텍스트 소설은 새로운 서사(narration)기법, 이미 '스토리'라고 부를 수 없는 무언

가 다른 것을 만들어 낼 것이다. 컴퓨터 게임은 인간의 이야기 지각구조를 시간에서 공간으로 바꾼다. 게이머는 긴장된 속에서 매순간 게임세계의 전모를 즉각적으로 파악해야 하며 이런 서사 체험방식을 익히게 되면서 서사는 점차 공간적인 형식으로 이해된다. 게이머는 게임수행을 통해 영화보거나 소설 읽기와 같은 현실체험을 하게 된다. 게이머는 게임을 통해 세계를 이해하고 사람들과 관계 맺는 방법을 배우는데, 이는 예술의 체험구조와 유사하다.

### e-러닝 통해 콘텐츠 비즈니스화 가능

교육은 인간의 가치를 높이고자 하는 행위 또는 그 과정을 말하며 놀이와 달리 의무감을 수반한다. 교육은 다양한 방식으로 전개된다. 교육자가 교재를 준비해서 피교육자에게 교수하는 형식, 교육을 받는 자가 스스로 계몽하도록 여러 교육내용을 준비하는 형식, 인간관계 자체가 인간을 상호 교육하는 형식 등이다.

'e-러닝'은 인터넷을 포함한 통신 네트워크를 통해 시간과 공간 제약없이 지식과 정보에 접근할 수 있는 학습방식을 말한다. 이는 정보기술을 활용해 교육정보를 제공하는 기술기반 교육으로서 학습자 중심의 자기주도형 학습(self-directed learning)을 의미한다.

국내 총 교육시장은 지난 1998년에 55조원이며, e-러닝 시장규모는 2000년 1조원에서 오는 2003년에는 2조 5000억원에 이를 전망이다. 북미지역의 총 교육시장 규모는 1999년도에 1176억달러였으나 2004년에는 1조 5000억달러에 이를 것으로 전망한다. 미국의 온라인 교육시장은 2000년에 69억달러에서 2003년에는 253억달러로 증가하고 이는 전체 교육시장의 1.7% 밖에 되지 않아 그 비율이 점차 높아질 것으로 보인다.

IDC에 따르면 2000년 미국의 기업 e-러닝 시장의 규모는 23억달러였고, 매년 50% 이상의 증가율을 기록하고 있다. 그리고 2005년에는 180억달러를 넘어설 것이다. e-러닝 시장에 대응하기 위한 선진국들의 노력은 매우 적극적이어서 세계 교육자 네트워크를 만들고 세계 유명대학이 연합해 국제연합온라인대학 U-21(Universitas 21)을 구성하는 등 온라인교육사업을 추진하고 있다.

### 디지털화가 커뮤니케이션 수단을 진화시킨다

사회적 커뮤니케이션을 본질적인 기능으로 해 미디어가 되는 것이 출판물이며, 출판은 특히 문화의 보호·전승 및 발전과 새로운 문화의 창조과정에서 중추적 기능을 담당한다. 출판물의 복제가 근대에는 대부분 인쇄술에 의해 행해진다는 점에서 출판물을 인쇄미디어라고 하고, 인쇄문화를 출판문화와 같은 뜻으로 해석하는 경우가 있으나, 오늘날 인쇄는 출판뿐만 아니라 온라인 미디어나 모바일 미디어에 의한 전승, 디지털 패키지 미디어에 의한 유통시장에도 진출하고 있다.

e-Book은 기존의 문서로 된 책이나 문서를 인터넷에서 수집, 획득 저작, 배포, 관리 등에 좀더 효율적인 시스템을 구성할 수 있는 전자적인 데이터를 의미한다. e-Book은 근본적으로 실세계의 도서나 책에서 존재하는 저작권을 디지털형태(Digital Copyright Management)로 보호한다. 따라서 일반적인 텍스트나 HTML 파일과 달리 복제와 프린트가 어렵고, 다운로드시 대부분 유료형태로 지원된다. 디지털 콘텐츠 시대를 맞아 e-Book이 기존 출판 시장의 대안으로 모색되며, 많은 관심과 기대를 받고 있긴 하지만 아직까지 국내나 세계적으로 의미있는 시장은 형성하지 못하고 있는 상태다.

인터넷 음악 시장이 무료 파일 문제와 파일 교환 프로그램(P2P) 등으로 인해 시장 형성이 지연되고 있고, 인터넷 영화는 낮은 대역폭으로 인한 잦은 끊김과 열악한 화면 상태로 소비자들의 높은 호응을 받지 못하고 있는 것과 비슷하게, e-Book 시장 또한 단말기 문제나 소비자들의 낮은 호응으로 인해 어려움을 겪고 있다. 포레스트 리서치(Forrester Research)에 따르면 e-book 서비스 시장의 규모는 2005년 약 39억 달러에 달할 것으로 전망되는데, 이 중 대부분이 PC나 PDA로 다운로드 되는 교과서로 시장이 형성될 전망이다. 