



콘텐츠 산업 국가 성장의 핵심 엔진으로 발전시키기 위해 정부의 리더십 중요한 때

지금 디지털콘텐츠 산업계는 두 가지 변화에 주목하고 있다. 그 하나는 인터넷 혁명이 탄생시킨 노무현 대통령 당선자의 새로운 관련 정책 방향에 대한 것이다. IT 수석 신설을 공약으로 내걸 정도로 관련 산업에 많은 관심을 가진 노 당선자의 정책이 과연 어떤 모습으로 나타날지는 최대의 관심사가 아닐 수 없다.

최근 발표된 10대 국정지표에 관련된 산업에 대한 직접적인 언급은 없어도 디지털콘텐츠를 국가 핵심 전략 산업으로 양성하려는 현 정부의 기조가 그대로 이어질 것으로 기대하고 있다. 또 다른 하나는 지난해 '온라인 디지털콘텐츠 산업발전법'이 제정되고, 이에 대한 실행계획이 공청회를 거쳐 올 초 유관 부처들이 공동으로 참여하는 실무위원회를 통과하는 등 디지털콘텐츠 산업을 육성하려는 정부의 적극적인 움직임이 바로 그것이다. 이처럼 새 정부가 들어서고 새로운 법이 효력을 발생하는 대전환기에, '디지털콘텐츠 산업발전을 위한 바람직한 정부의 위상과 역할은 무엇인가'라는 질문은 매우 적절해 보인다. 특히, 지금까지처럼 기술과 경제 부문의 발전이 법제도의 변화에 우선하고, 첨단기술과 창의력을 토대로 하는 산업의 핵심에 탈규제와 경쟁의 원칙이 지배하는 새로운 패러다임의 시대에 걸맞는 정부의 역할은 과연 무엇일까?

정보화 초고속도로를 주창했던 알 고어 전 미국 부통령은 자유화와 국제화, 그리고 자유경쟁의 원칙이 주도하는 신 경제 체제에서의 정부의 역할에 대해 다음과 같이 정리한 바가 있다.

첫째는 공정한 심판(referee)의 역할이며, 둘째는 선 순환의 발전을 촉진시키는 진행자(facilitator)의 역할, 셋째는 미래 비전 제시자(envisioner)의 역할, 그리고 마지막으로 최종 결정자(definer)로서의 역할이 그것이다.

우리나라는 지난 4반세기 동안 정부의 강력한 주도 하에 하드웨어와 정보통신 인프라에서 세계적 수준의 성장을 이루었고 세계가 주목하는 IT 강국으로 발돋움해 왔다. 크고 작은 여러 가지 정책적 실패에도 불구하고, 큰 줄기로서는 국가적 차원의 종합계획을 수립해 빠른 시간 내에 산업을 발전시켜온 점에서 정부는 많은 공헌을 했다고 평가된다. 그 중, 발전촉진자와 최종 결정자로서의 역할은 대단히 성공적이었다고 할 수 있다. 이런 맥락에서 이제는 많은 아시아 국가들도 한국을 모델로 삼아 자국의 발전계획을 수립하려는 움직임까지 보이고 있다. 하지만 정부의 미래 비전 제시자로서의 역할과 공정한 심판으로서의 역할에 긍정적으로 고개를 끄떡이는 사람을 찾지 못해 그리 쉽지 않아 보인다. 특히 우리가 주목하는 디지털콘텐츠 산업은 소프트한 산업으로 지금까지 정부가 성공적으로 추진해 온 하드웨어 산업과는 그 성격이 근본적으로 다르다. 접근방법이 달라야 한다는 말이다.

급변하는 시장 경쟁 환경도 예사롭지 않다. 디지털 콘텐츠 산업을 21세기 최고의 고부가가치 산업으로 강조하고 지원하는 국가 차원의 계획들이 지구촌 곳곳에서 들려오고 있다. 영국이나 캐나다, 그리고 호주 등은 정부 차원의 종합적인 지원체계를 구축하고 있고 이미 상당 부분은 가시화되거나 실행 중에 있다. 현재 우리나라 디지털 콘텐츠 산업은 IT 인프라를 기반으로 한 초기 단계의 비즈니스 모델을 선보이고 있으나, 그 규모 면에서는 2001년 기준으로 전 세계 시장의 2.3%에 불과한 실정이다. 비유를 들자면, 고속도로도 잘 닦여있고 그 위를 달릴 수 있는 차도 번쩍거리는데, 실어 나를 수 있는 고부가가치 상품이 없는 격이다. 진정한 IT강국의 건설은 하드웨어와 통신네트워크 그리고 디

현대원 서강대학교 신문방송학과 교수



지텔 콘텐츠가 삼위일체가 되어 발전할 때 가능한 것이다.

이런 측면에서 디지털 콘텐츠 산업을 세계적 수준의 하드웨어와 IT 인프라 산업에 버금가는 수준으로 조기에 견인하기 위한 우리 정부의 적극적인 디지털 콘텐츠 산업 육성정책이 매우 중요하다 하겠다. 유아기적 산업에 생명을 불어넣을 수 있는 단기적 육성 전략뿐만 아니라 법제도 정비와 선도성 기술 개발, 그리고 무엇보다 적시적소에 이루어지는 자원의 효율적 분배 시스템 등에 대한 중장기적 전략 방안 등이 강구되어야 한다.

혹자는 WTO 체제 하에서의 탈규제화와 자유경쟁 원칙의 도입으로 인한 정부 역할 축소를 말하기도 한다. 또한, 대체로 2~3년 후면 특정 산업에 대한 정부의 직접적인 투자나 배타적 지원은 불가능할 것으로 전망되는 등 WTO 체제의 출범으로 인해 정부의 직접적인 간섭의 여지가 점점 줄어가는 것도 사실이다. 디지털 콘텐츠 산업 발전을 위해 국가가 나설 수 있는 시간이 이미 초읽기에 들어간 느낌마저 든다.

그렇다면 무엇을 어떻게 해야 할 것인가? 그 시작은 정부정책의 기본원칙에서 시작되어야 한다. 종종 정책의 근간을 이루는 기본원칙들은 자칫 정책결정을 합리화시키기 위한 수사학적 역할에 한정되고, 본연의 정책입안과 실천 그리고 그에 대한 평가를 위한 유의미한 지침서로서의 기능을 수행하지 못해온 것이 사실이다. 특히 한국과 같이 정치적 상황논리가 항상 우선시되는 사회에서 원칙을 논하는 것이 매우 어렵다는 것도 사실이다. 그러나 다음 정부의 비전과 철학이 담겨있는 기본원칙을 토대로 구체적인 실행지침들이 정해지고 세부적인 정책적 행위들이 결정되기 때문에 원칙의 정립이 모든 정책적 판단과 행위의 출발점이 됨을 부인할 수는 없다.

무엇보다 공정성의 원칙을 강조하지 않을 수 없다. 시장중심의 경쟁원칙이 도입되는 경제체제에서 정부의 공정한 심판으로서의 역할은 매우 중요하다. 복잡하게 얽혀있는 산업의 다양한 주체들로부터의 정부에 대한 신뢰도는 이 공정성에 의해 보장될 수 있다. 정책수립과 집행의 투명성과 일관성이 공정성을 유지할 수 있는 보완적 원칙들이 된다.

둘째로 선도성의 원칙을 들 수 있다. 정책개발과 실행이 가져다 주는 파급력을 극대화하고 정책의 성과가 산업 내, 시장내 선순환 구조를 정착시킬 수 있는가가 정책의 수립과 집행의 판단 근거가 돼야 한다. 특히 연구개발 역량부족이나 막대한 자금소요 등의 문제로 인한 어려움에도 불구하고 그 결과가 산업 전반에 매우 긍정적인 영향을 끼치는 선도성 사업들에 대한 지원과 촉진에 주목해야 한다. 이는 선택과 집중 전략을 통해 더욱 분명해질 수 있다.

셋째로 관련 주체들간의 협력성의 원칙을 들 수 있다. 이는 효율적인 커뮤니케이션 시스템의 필요성과도 밀접하게 연관된다.

지금까지의 정부와 업계의 커뮤니케이션이 일방적이며 다운 스트림적인 성격이 강했다는 점을 부인하기 힘들다. 무엇보다 현장의 목소리가 제대로 전달될 수 있는 업 스트림 커뮤니케이션 채널이 강화되어야 하며, 산업을 구성하는 모든 주체들 간의 의견과 정보가 자유롭게 개진되고 공유되는 시스템이 필요하다. 노무현 당선자가 만들겠다는 '토론 공화국'에 거는 기대가 남다른 이유가 바로 여기에 있다.

이와 연관해 행정 부처간의 공조체제 필요성도 중요한 이슈가 아닐 수 없다. 특히, 디지털콘텐츠 산업의 성격상, 거의 모든 행정 부처의 참여와 협조가 절실히 요구된다. 특히 정보통신부와 문화관광부 그리고 산업자원부가 삼두마차가 되어 이 산업을 국가적 핵심 산업으로 이끌어야 한다. 물론 산업의 튼튼한 토대를 이루는 작업에 과학기술부의 절대적인 참여가 필요함도 간과해서는 안된다. 경우에 따라서는 이들 부처간의 경쟁도 필요하다고 본다. 단, 이들 부서간에 일의 효율적 분담과 중복투자 방지 그리고 협업 필요성 등을 함께 논의하고 결정하는 상설 조정기구도 반드시 필요하다고 본다.

넷째로 시장 밀착성의 원칙에 대한 강조이다. 현재 논의되는 가장 시급한 이슈 중에 하나는 이원화돼 있는 방송과 통신을 단일한 법규제 체제로 통합하는 일이다. 미국과 같은 선진국뿐만 아니라 후발국이라 할 수 있는 말레이시아와 같은 나라들도 이미 1990년대 말에 이 부분에 대한 법제도 정비를 통해 방송 통신 융합에 적극적으로 대응하고 있다. 산업 현장에서 이미 보편화된 원소스 멀티유즈나 단일한 콘텐츠를 다양한 플랫폼에 내보내는 새로운 유통 개념인 코프(COPE: Create Once, Publish Everywhere)를 중심으로 방송과 통신의 융합이 급속도로 진행되고 있음은 이미 상식이 되고 있다. 우리 정부의 법제도만이 이를 애써 외면하고 있을 뿐이다.

그리고 마지막으로 공익성의 원칙이 경시되어서는 안된다. 시장의 효율성 중시와 경쟁 원칙에 밀려 자칫 공익성은 아날로그 시대의 낡은 이상처럼 들린다. 하지만 디지털 격차(Digital divide)와 같은 부정적 영향에 대한 제도적 보완을 위해 정부의 적극적 개입이 요구되며, 양질의 경쟁력 강한 콘텐츠에 대한 국민의 기본적인 접근권이 보장되는 방향으로 정책이 수립되어야 한다.

위와 같은 논의를 중심으로 볼 때, 정부의 역할에 대한 알 고어의 정의는 매우 유용하며, 이를 토대로 보다 공정한 경쟁 환경을 조성하고, 미래 비전을 제시해주며, 산업의 활성화를 촉진시키기 위한 선도적 매개자로서의 정부의 역할이 활성화되어야 할 것이다. 유아기의 디지털 콘텐츠 산업을 21세기 국가 성장의 최대 핵심 엔진으로 발전시키기 위한 정부의 리더십이 어느 때보다 중요한 때이다. 