사용자가 '디지털콘텐츠'의 가치를 창출한다!

글 / 김영만 한빛소프트 대표이사

최근 호주의 파트너사, '오란'社에서 일정을 마친 후, 브리즈번 시의 중심가를 잠시 배회한 적이 있다. 높은 고층빌딩 사이로 보이는 대형 전광판의 '소프트웨어의 불법 사용은 도둑질!'이라는 강한 캠페인 문구가 매우 인상적이었다.

호주에서도 소프트웨어의 불법 복제 또는 불법 공유에 대해 법적 제재를 가하고 있기도 하지만 '도둑질'과 같이 해서는 안되는 윤리적인 규범으로 많은 사람들이 인식 전환을 하고 있다고 한다. 한국의 경우를 돌아보게 했다.

한국은 가구당 초고속 인터넷 보급률이 76%에 이르고 인터넷 이용자 수 역시 3,000만명에 이르는 디지털 강국이다. 초고속 통신망의 인프라와 더불어 온라인게임과 같은 디지털콘텐츠가 활성화되면서, 한국을 IT강국으로 재포지셔닝하게 했다. 세계 어디를 둘러보아도 우리나라처럼 디지털콘텐츠의 발전 기반을 잘 닦아 놓은 곳은 없다.

현재 온라인 상에는 수많은 콘텐츠들이 사용자간 공유되고 교환되고 있다. 그러나 초기부터 '인터넷=공짜'라는 인식이 네티즌들 사이에 팽배해 지면서 '네티즌의 즐길 권리 보장'과 '콘텐츠 제공자의 권리 보호' 사이에서 갈피를 잡지 못했다. 지금까지도 지적 저작물들이 아무런 거리낌 없이 불법 공유되며 지적 재산권을 침해, 고급 콘텐츠들의 생산에 대한 저해 요인이 되고 있다.

비단 영화와 음악뿐만 아니다. 게임과 만화, 각종 소프트웨어 등에도 '저작권'이라는 기본적인 인식이 결여돼 있다. 사양세를 걷고 있는 한국의 PC게임산업도 불법적 소프트웨어로 인해 산업적 기반을 침해 당한 대표적인 사례이다.

한편 문제가 되고 있는 '온라인게임의 아이템 현금거래' 역시 사용자에 의한 콘텐츠의 가치 판단을 좌우케 하는 사례가 된다고 볼 수 있다.

한국은 온라인게임 분야에서 세계 최고의 위상을 자랑하고 있다. 한국의 기술력으로 개발한 온라인게임이 동남 아시아를 포함한 세계 전역에 수출되고 있고 차세대 e문화의 원동력으로서 해외 각국에서 높은 위상을 떨치고 있다. 그러나 정작 한국에서는 아이템 현금거래 등으로 인한 폐해가 생겨남으로써 온라인게임에 대한 대중적 편견을 갖게 하는 주요 요인으로 자리하고 있다.

온라인게임과 같은 디지털콘텐츠는 상호 커뮤니케이션이 가능한 유동의 콘텐츠이다. 사용자로 인해 그 가치가 부여된다. 콘텐츠가 제 가치를 빛을 발하게 하고 그 가치를 높이기 위해서는 무엇보다 사용자의 관점과 사용법이 중요하다.

앞으로 콘텐츠 산업은 온 · 오프라인의 경계가 불명확해지고 새로운 미디어와 플랫폼의 등장으로 더욱 비약적으로 성장할 것이다. 한국의 콘텐츠 산업이 한단계 도약하기 위해서는 저작권 보호를 위한 기술개발 및 법제도 강화와 함께 사용자들의 인식 전환을 위한 지속적인 캠페인을 벌여 나가야 한다. 그리고 그 캠페인의 근간은 사용자들이 돼야 한다.