

# 乙酉年을 보내며...

빛을 두려워하는 잡귀를 몰아내기 위해 때를 맞춰 울어 밝아오는 새벽을 알리는 닭, 그 닭의 해가 저문다. 개인이든 기업이든 미래를 예측할 수 있는 힘을 갖추지 않으면 그들에게 미래는 존재하지 않는다. 미래를 보는 방법은 여러 가지가 있으나 반드시 거쳐야 할 과정이 현상 분석, 즉 현재 상태에 대한 정리와 반성일 것이다.

올해 발간된 열한 권의 「디지털콘텐츠」를 넘겨가며 관심을 모았던 이슈들을 정리하니, 乙酉年 디지털콘텐츠 산업의 경향은 대략 게임 부문의 다양화·차세대 디지털콘텐츠 시대의 압박·본격적인 대기업의 디지털콘텐츠 산업 진출·불법 복제 문제 등으로 요약됐다.

우선 국내 온라인게임은 지난해와 마찬가지로 엔씨소프트 등을 비롯한 국내 기업이 전세계 온라인 게임 시장의 핵심 주자로서 열심히 뛰었고, 넥슨의 〈카트라이더〉나 한빛소프트의 〈팡야〉 등 누구나 쉽게 즐길 수 있는 캐주얼 게임이 게임시장을 강타했다. 그라비티의 주식 매각으로 쓸쓸한 적도 있었지만 지난달 개최된 지스타2005는 우리나라 게임 산업의 진면목을 세계에 알리고 게임 선진국으로서 입지를 다졌다.

또한 정보통신부가 지난해 말에 허가한 위성 DMB 사업은 올 초에 시험 방송을 거쳐 5월에 첫 방송을 시작했다. 위성 DMB는 곧 등장할 지상파 DMB와 IPTV 등과 함께 차세대 네트워크 환경에 가장 근접하고 있는 디지털콘텐츠 유통을 위한 미디어중 하나로 볼 수 있다.

또한 올 2월에 위치정보법의 시행으로 새로 출시되는 이동통신단말기에는 단계적으로 GPS 칩 장착을 의무화해 보안·물류·교통·보험 등을 중심으로 새로운 공간 콘텐츠 비즈니스가 창출될 전망이다. 이들 모두 차세대 디지털콘텐츠 시대가 압박해 있다는 것을 예고했다.

또 다른 트렌드로는 대기업의 디지털콘텐츠 산업에 대한 참여가 그 어느 해보다 활발했다는 점이다. SKT·KTF·LGT 등 이통 3사의 온라인 음악 포털 사이트 구축, KT의 종합 엔터테인먼트업체인 싸이더스 FNH 인수, SKT의 YBM서울음반 인수, 삼성전자의 게임 유통사업 추

진 등은 거대 자본과 조직이 콘텐츠 자체의 경쟁력을 과연 제고시킬 수 있을지에 대한 의문이 제기되기도 했으나, 국산 디지털콘텐츠에 글로벌 브랜딩 파워와 국제 경쟁력을 접목시키기 위해서는 대기업의 진출이 필연적이라 생각된다.

마지막으로 디지털콘텐츠 불법 복제에 대한 법적 공방도 어느 때보다 뜨거웠다. 수차례에 걸친 법적 공방의 결과에 따라 P2P 온라인 음악 다운로드 사이트인 〈소리바다3〉의 서비스가 중단됐다. 이후 소리바다측의 완전 개방형 P2P 프로그램 배포 선언에 따라 당사자들 간 대결구도가 유지되는 듯 했지만 소리바다의 전격 유료화 선언으로 새로운 전기가 마련됐다.

웹 스토리지 서비스를 통한 영화 파일의 배포도 적지 않은 논란거리였다. 웹을 통한 불법 복제 논란은 제도과 정책이 뒷받침되지 않고 기술의 발전만으로는 디지털콘텐츠 산업의 미래가 보장될 수 없다는 교훈을 남겼다.

한 해를 되돌아보는 것은 보다 나은 미래를 준비하기 위한 것이다. 잘된 점은 더욱 강하게 단련시키고, 잘못된 점은 원인을 찾아내 대응책을 마련해야 할 것이다.

실시간 운영체제 TRON의 창시자이자 유비쿼터스 컴퓨팅의 세계적 석학인 동경대 사카무라 켄 교수는 앞으로 하드웨어는 우리의 눈으로부터 사라지게 되지만 콘텐츠는 보고 느낄 수 있는 현실이 될 것이라고 전하며 미래 사회에 있어서 디지털콘텐츠의 중요성을 강조했다. 미래 컴퓨팅 환경에서 킬러앱 중 하나가 디지털콘텐츠라는 의미로 해석된다. 디지털콘텐츠가 미래 사회의 킬러앱으로서 자리매김할 때까지 다가오는 丙戌年에도 업계 종사자의 건투를 기대한다.

편집장 이 창 한