

통신·방송 융합의 임팩트와 우리의 선택

2005. 9. 8 / JW Marriott Hotel



한국IT리더스포럼 통방융합 컨퍼런스

통방융합 '대세' 정부 해안 필요

각종 규제 완화·보안 절실 ... 첨단 시대 부작용 대책 과제

한국 IT산업을 이끌고 있는 산·학·연 핵심 리더들의 모임인 '한국IT리더스포럼(회장 윤동윤)'이 지난 9월 6일 '통신·방송 융합의 임팩트와 우리의 선택'이라는 주제로 공개 컨퍼런스를 개최했다.

통신·방송간 융합은 이미 국가 사회적 이슈가 된 만큼 그 동안 여러 곳에서 관련 논의가 이루어졌지만 이번 컨퍼런스에서는 기존 논의에 더해 보다 실질적인 차원에서 통·방 융합이라는 메가 트렌드가 우리에게 가져다 줄 이익과 대처 방법, 또 정부의 역할과 규제개혁 방안에 대해 심도있게 토론을 펼쳤다.

이번 포럼은 전 방송위원회 부위원장이었던 유재천 한림대 교수가 기조연설을 통해 통신방송융합의 전체 흐름을 짚어 본 후, 총 3개의 세션으로 진행됐다.

첫 세션은 '통신·방송 융합의 영향에 대한 전망(전망과 충격)'이라는 주제로, LG경제연구원 김영민 산업그룹장이 발표했다. 김영

민 상무는 향후 네트워크 사회 도래에 대비, 국민의 사이버 정치 참여를 위한 제도적 장치 마련 등 네트워크 사회가 주는 긍정적 효과의 극대화 및 사이버범죄, 소외 계층에 의한 사회적 갈등 등 부작용 완화 노력의 필요성에 대해 설명했다.

두 번째 세션에서 서울대 황준석 교수는 통신방송 융합관련 기술의 발전 동향과 전망이라는 주제로, 선진사례를 통하여 다양하게 변화하고 있는 통신방송 융합의 기술적 배경 및 기술발전의 전망 등에 대해 이야기 했다.

'통신방송융합에 따른 우리의 선택(정책 및 제도의 혁신방안)'이란 타이틀로 나선 세 번째 세션 담당자인 정윤식 교수(강원대)는 미디어 정책이나 방송통신 융합의 목표가 분명해야 하며 여기에도 우선 순위(priority)를 부여해야 한다고 역설했다.



통방융합에 따른 미래 영향

- 김영민 LG경제연구원 산업그룹장

통방융합이란 구분돼 있던 통신망과 방송망을 합쳐 하나의 망으로 통신서비스와 방송서비스를 동시에 제공하는 것을 말한다. 이는 케이블 사업자들이 통신진영에 침투하는 것으로 격화되며, 장기적으로 통신과 방송의 완전한 결합 형태가 된다.

통신과 방송이 융합돼 이루어지는 대표적 서비스는 TPS(Triple Play Service)와 QPS(Quadruple Play Service)가 있다. 방송·초고속인터넷·전화까지 통합되는 개념이 TPS이며, 이동전화까지 통합되는 것이 QPS이다.

통방융합망은 유비쿼터스 사회 실현의 핵심 플랫폼으로, 사회 구성원간 커뮤니케이션과 정보에 대한 접근성을 획기적으로 개선시켜 주게 된다. 모든 서비스, 콘텐츠, 미디어 등이 통합된 통방망을 중심으로 상호 융합되기 때문이다.

통방의 융합은 필히 정치, 사회, 국제관계는 물론 문화 및 산업에 큰 영향을 미치게 된다. 산업을 중심으로 예를 들면, 기존 산업에서 존재하던 게임 규칙을 획기적으로 변화시켜 해체와 결합을 통한 새로운 질서를 창조한다. 이는 당연히 새로운 사업기회를 제공하게 된다.

통방의 융합은 시대적 대세이므로 우리도 거부할 수 없다. 국내의 경우, 현재까지 방송관련 규제로 인해 통신 사업자들의 방송분야 진출은 부진한 상태. 때문에 통신 사업자들은 제휴·자회사 설립 등의 방법을 통해 방송 기반을 마련했으며 또한 IPTV 사업을 준비하기도 했다.

그동안 한국의 특수성으로 인해 통신 사업자들의 방송 진출이 부진했다면, 통방융합이 시대적 요구로 등장한 지금 정부는 새로운 대책 마련을 해야 한다.

즉, 통방융합 가속화를 위해 각종 관련 규제 및 법규를 정비하고

망개방을 통해 다양한 콘텐츠들이 개발될 수 있는 환경을 조성해야 한다. 또한 네트워크 사회 도래에 대비해 국민의 사이버 정치 참여를 위한 제도적 장치를 마련함과 동시에 네트워크 사회가 주는 긍정적 효과는 극대화하되 사이버 범죄 같은 부작용 완화 노력도 필요하다.

통방 융합관련 기술 발전 동향/전망

- 황준석 서울대 교수

디지털 세상은 점차 컨버전스 시대로 흘러가고 있다. 인포메이션, 커뮤니케이션, 미디어간 융합을 비롯해 모바일, 텔레매틱스, 홈네트워킹, PC 등이 상호 교차하며 새로운 세상을 만들어 내고 있다. 이에 따라 융합형 기기들이 속출하고 있는 게 현실이다.

컨버전스화 된다는 것은 곧 혁신을 말하는 것이며, 이러한 혁신을 통해 시장, 산업, 인간 등 많은 분야가 상호 밀접하게 영향을 미치게 된다. 혁신이란 것은 융합을 필히 포함하는 것이므로 그동안 영역이 서로 다르게 보였던 것에서도 공통적인 목적과 의미를 찾을 수 있어야 하며, 서로 관계없어 보이는 지식 속에서도 관계를 발견해내고 조합하는 능력이 필요하다.

상호 융합에 따른 혁신을 이루기 위해서는 1)서비스 네트워크 융합 2)디지털 콘텐츠 유통과 DRM 3)액세스 네트워크 융합 4)리소스 관리 5)셋톱박스/터미널 기술 등 5개의 핵심 융합 기술을 주의깊게 살펴야 한다.

▲서비스 네트워크 융합 : 통신, 방송, 인터넷이 융합된 품질 보장형 광대역 멀티미디어 서비스를 언제, 어디서나 끊임없이 안전하게 광대역으로 이용할 수 있는 차세대 통합 네트워크를 말한다.

▲디지털 콘텐츠 유통과 DRM : 문화 산업이 국가의 성패를 좌우한다는 명언을 굳이 되새기지 않더라도 문화관련 콘텐츠는 통방 융합에서 문화와 기술이 만나 새로움을 창출하는 것인 만큼 절대 소홀히 해서는 안된다. 콘텐츠가 중요해지면 DRM(Digital Right Management) 같은 저작권 보호 기술이나 압축전송기술, 과금 관련 기술, 서비스 관련 기술은 당연히 부각된다.

▲액세스 네트워크 : 무선랜/와이브로, 이동전화, DMB 등 다양한 첨단 기술들은 독자적으로 존재하는 것이 아니라 사용자들 삶의 질을 높이기 위한 것이므로 소비자를 중심으로 순환고리를 만들면서 네트워크에 접속할 수 있어야 한다.

▲리소스 관리 : 다양한 기술과 그에 따른 관련 기기들이 등장한다는 것은 다양한 자원이 함께 발전한다는 것을 의미하며, 이들을 효율적이고 체계적으로 관리하는 것도 큰 경쟁력이다.

▲터미널 & 셋톱박스 기술 : 융합시대의 정보 단말기는 컨버전스에 맞는 공통기능을 보유하게 된다. 대표적인 것이 게이트웨이를 통해 정보를 공유하는 것. 따라서 각종 단말기 및 셋톱박스 기술도 컨버전스에 맞는 새로운 형태를 취하게 된다.

이처럼 컨버전스 시대에 발전할 주요 기기와 기술을 살펴봤을 때, 당연히 연상할 수 있는 것이 통방융합이다. 그러나 통방융합이 중요하다해도 절대 간과하지 말아야 할 것이 있다면 사용자 중심의 미래전망이다. 통방융합이란 것은 결국 사용자들에게 좀더 편리하고 만족감을 주고자 하는 것인 만큼 사용자를 고려하지 않는 기구개편 논의는 장기적인 IT코리아의 위상을 세우는데도 무의미하다.

따라서 단계적으로 사용자들이 제한없이 기술을 이용토록 해 기술 발전을 유도할 수 있어야 하며, 장기적으로 끊임없이 정보를 반복 수집하여 최적의 규제 범위를 결정하고 규제기구를 확립하는 정책이 필요하다.

통방융합에 따른 정책 및 제도 혁신방안

- 정윤식 강원대 교수

다음에서 제기하고자 하는 규제기관 조정 및 통합에 관한 대안들 중 1안은 현실을 고려한 보수적인 견해이며, 2안은 정부가 정책기능을, 위원회가 규제기능을 담당하는 안이며 3안은 혁신적인 방안으로서 (가칭)정보미디어위원회 또는 방송통신위원회가 모든 업무를 관장하는 것이다.

▲ 1안 : 현존 체계유지 및 조정위원회 통한 조율

그동안 우리 나라 통신 행정이 효율적이었으므로 향후에도 통신 영역은 3년 임기의 합의제 행정기관 보다 정부기관이 주도하는 것이 바람직하다.

독일의 경우 통신은 연방, 방송은 주정부 관할이므로 향후에도 통신과 방송 규제기관을 통합하긴 어려운 것으로 판단된다. 따라서 독일은 융합서비스에 대해 분류기준을 정해 연방이 관할하는 서비스와 주가 관할하는 서비스를 구분했다.

국내 또한 규제기관의 융합을 검토하기 전에 독일식으로 서비스



별로 규제기관을 구분하는 것도 대안이 될 것으로 판단된다. 우리의 경우, 방송 고유 영역은 위원회 형태로, 통신 고유영역은 정부부처에서 각각 관장하되, 신규 서비스는 분류기준을 정해 역할분담을 하면 된다. 그럼에도 불구하고 두 규제기관 사이에 정책적 타협이 원만하지 않을 경우를 대비해 중재 또는 조정위원회를 구성하여 융합서비스를 처리하면 된다.

▲ 2안 : 정책은 정보미디어부, 규제는 방송통신위원회

정부조직인 (가칭)정보미디어부(또는 방송통신부)는 소유권 및 M&A 같은 규제 정책, 산업기술 및 진흥정책, 경쟁정책, 요금정책, 국제회의 협상 대표권 등을 맡는다. 민간위원으로 구성된 방송통신위원회는 허가 및 진입규제정책, 내용규제 및 심의, 사업자간 분쟁 처리, 이용자 보호 및 불만 처리, 방송 통신사업자의 감독(예산 및 결산의 심의 또는 심사) 이사 추천권 등 정치적 중립성과 독립성을 요하는 부문을 담당하는 방식이다. KBS, EBS 이사회 기능을 방송통신위원회로 이관하는 방안도 검토할 수 있다.

▲ 3안 : 방송통신위원회 또는 통신방송위원회 구성

현재와 같이 통신은 정보통신부, 방송은 방송위원회로 분리되어 규제가 실현되면 융합서비스는 조기에 도입되기 어렵고 설사 도입된다 하더라도 사업자는 규제기구로부터 이중적으로 규제를 받게 되어 서비스가 활성화되기 어렵다. 따라서 효율적인 운영방안을 위해서 위원회의 수에 비상임을 두지 말고 FCC와 같이 5명 정도(집권당 3명, 10당 2명 추천)의 전문가를 추천해 이를 대통령이 임명하는 게 바람직하다.

또 통신, 방송 정책의 중요성에 비추어 겸직은 허용되지 말아야 하며, 조직 형태는 위원회이지만 실질적으로 정부조직의 기능과 위상을 확보할 수 있도록 정부조직법의 개정이 필요하다.

그리고 책임성 확보방안으로서 위원들의 실적 보고는 의회에 제출하고 공개해야 한다. 사무총장은 외부 인사보다는 방송위원회 직원/정보통신부 관료 중에서 임명하는 것이 좋다. **K**