

“UCC 부작용 대책 마련할 때”

어느덧 UCC가 봄이 되고 있다. 봄에 거론이 되는가 싶더니 가을에 만개하는 상황이 되었다. 사업자가 만들어준 콘텐츠를 넘어서 사용자가 직접 만든 콘텐츠에 관심을 갖기 시작한 것이다. 사용자가 정보의 생산과 공유 및 확산에 직접 참여하는 UCC야말로 사용자 참여를 표방하는 웹 2.0시대의 대세에 잘 맞는 것이라 할 수 있다.

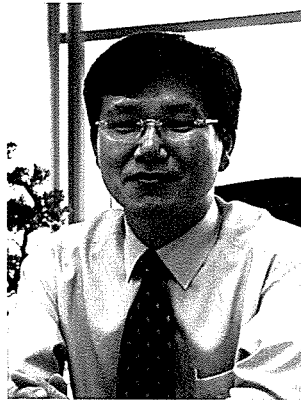
뿐만 아니라, UCC는 한정된 전문가 집단에서 생산하는 제한된 콘텐츠 보다 훨씬 더 다양하고 공감 가는 내용이 많다. 수많은 사람들의 서로 다른 환경과 상황에서 바라본 생각의 표현들이 얼마나 다양한지, 볼 때 마다 그 기발함에 짐짓 놀라곤 한다. 또한 콘텐츠의 내용에 있어서도 눈높이가 맞아 ‘나도 한번 만들어볼까’ 하는 도전의식을 느끼게 된다. 참으로 각양각색의 사람들이 자유롭게 자신을 뜻을 펼치며 그들과 아우르며 사는 세상이라는 생각이 든다.

궁극적으로는 인터넷 세상 속에서 사용자들이 서로 존중하며 창의력과 기술을 뽐내는 가운데 서로의 발전을 도모하게 되는 것이 UCC가 지향하는 점이다. 또 지루한 글이 아닌 다양한 멀티미디어 콘텐츠로 자신의 생각을 함축적으로 전달하는 모미야말로 스피드 시대에 걸맞는 방법이다. 이로 인해 프로 작가들은 아마추어들의 작품을 보며 더욱 자신의 발전을 위해 노력하게 될 것이다.

그러나 조금만 더 깊이 들여다보자. 좀 이상한 면이 보이기 시작한다. 이것이 과연 저네들이 만든 것인가 하는 의문이 들기 시작한다. 여기서 본 것이 저기도 있고, 언젠가 TV에서 본 것이 여기에 있고, 아예 어느 방송 것이라고 등록을 해놓은 콘텐츠도 많다.

먼저 본 사람이 임자라는 듯 버젓이 올라있는 것을 볼 때 처음에는 그냥 웃어 넘겼지만, 이젠 슬슬 화가 나기 시작한다. UCC는 ‘User Copied Content’ 아니면 ‘User Carried Content’의 약자였던가.

프로그램을 불법 복제하듯 콘텐츠를 마구 복제해서 공유·확산하는 것을 마치 무슨 미덕인 것처럼 여기는 것은 좀 문제가 있



세종나모 김상배 대표이사

어 보인다. 그 안에 창의적인 아이디어의 표현이나 본인의 생각을 멀티미디어로 표현하는 그 무엇도 존재하지 않고, ‘나도 봤으니 너도 봐라’라는 식의 복제 참여는 진정한 웹 2.0의 지향점이 아니다.

물론 확대 전달의 행위가 전혀 가치가 없는 것은 아니지만, 참여형 웹이나 사용자의 콘텐츠 창조에 의한 부가가치 창출은 온데간데없이 사라졌다. 이와 더불어 저작자의 라이선스 문제도 불거져 나오기 시작한다. UCC의 적극적 공유 확대는 더 이상 문제가 확대되기 전에 해결점을 찾

아야 할 것이다. 최근 거론되고 있는 CCL(Creative Commons License)도 하나의 방법이 될 것이다.

그냥 목적 없이 자동차를 끌고 이리저리 달리지만 하다가 집에 들어가는 사람이 있다고 하자. 그것도 매일 반복해서 끝도 없이 시간만 허비하며 기름만 태우는 사람이 있다면 우리는 그 사람을 어떻게 생각할까. 그냥 자동차광이라고 부를까.

마찬가지로, 우리가 무지막지한 통신량을 소비하면서 디지털 콘텐츠를 주고받을 때, 단지 시간을 죽이고 그저 말초신경을 자극하는 재미난 내용으로 채우는 것으로 끝낸다면 시간이 흐른 뒤 우리는 과연 무엇이 될까.

긍정적이고 창의적인 생각이 모여서 여론이 되고 이것이 사회를 발전시키는 원동력이 된다면 분명 UCC는 미래를 발전시키는 도구가 될 것이다. 모든 것을 부가가치와 생산성에 연계하는 것은 기성세대의 기우(杞憂)일지도 모른다. 그러나 우수한 장비와 선진 인프라가 반드시 미래사회를 발전으로 이끌지는 않는다. 바른 생각을 가진 사람이 효율적이고 효과적으로 도구를 사용하여 UCC를 생산해 낼 때 가능한 일이다.

디지털 장비를 통해 확보하는 영상은 물감이 되고 우리의 생각을 편집하는 소프트웨어가 붓이 되어 사회를 발전시키는 여론을 형성하는 하나의 모자이크 조각이 되기를 바란다. 그래서 그 조각과 조각이 모여 하나의 큰 그림, 우리가 꿈꾸는 미래의 모습이 되기를 간절히 소망해 본다. ☺