

콘텐츠산업 진화와 리스트럭처링

방송통신 융합시대 콘텐츠 산업 진화와 리스트럭처링 정책

〈현대원 서강대학교 신문방송학과 교수〉

미디어 시장 환경이 이동성과 양방향성 그리고 광대역 망으로 업그레이드 된 멀티-플랫폼 환경으로 진화하면서 기존 아날로그 TV가 DMB와 IP TV, 디지털케이블 TV로 변화하고 있다.

이러한 미디어 시장의 변화는 네트워크, 서비스, 단말이 융·복합되는 컨버전스 미디어 시장을 창출해내고 있으며 디지털 컨버전스 환경을 전 산업으로 확산시키고 있다. 또, 지난해 1월 다보스 포럼에서 제기됐던 것처럼 디지털 콘텐츠 산업도 네트워크, 정보기기, 콘텐츠가 하나의 가치사슬에서 유기체적 상호작용을 통해 성장을 꾀하는 '디지털 생태계'로 변화하고 있다.

생산-유통-소비로 나뉘는 3단계의 가치사슬에서 생산은 저작권자와 인접권자를 포함한 콘텐츠 제작자가, 유통은 포털과 통신사업자가, 소비는 기기사업자가 주요한 가치를 창출하며 서로의 발전이 전체의 발전을 견인하는 형태로 바뀌어가고 있다.



특히, 이러한 미디어 환경 변화는 하나의 콘텐츠로 웹·영화·TV·애니메이션·음악 등 다양한 분야에 활용 가능하고 다양한 매체에 공급 가능한 'One Source, Multi Use' 전략을 가능케 하고 있다.

1. 컨버전스 환경에 맞는 법제도 마련 서둘러야

이에 반해, 정부는 컨버전스 환경에 맞는 디지털 콘텐츠 정책을 수립 하는데 어려움을 겪고 있다. 일례로, 와이브로는 3G와 4G의 중간 기술에 해당되지만 와이브로에 모바일 TV 서비스가 제공됐을 경우는 MMB(Mobile Multimedia Broadcasting)와 DMB(Digital Multimedia Broadcasting)의 중간 서비스로 평가받는 등 정책을 수립하는 데 애로사항이 많다.

또, IP TV와 같이 통신사업자와 케이블방송사업자들이 참여한 이해관계로 대립하는 융합서비스는 법제도화 미비로 상용화조차 되지 못하는 실정이다.

이와 함께, 디지털 콘텐츠 산업도 컨버전스 환경에 있어서 여러 문제점에 노출돼 있다. 우선 디지털 생태계의 가치사슬을 고려한 비즈니스 모델 개발이 미비한 실정이며, 정부는 디지털 컨버전스 패러다임 변화의 시대에 대비한 법제도 정비를 아직 해결하지 못한 상태다.

또, 국내 오락용 콘텐츠 분야가 전체 콘텐츠 산업의 62%에 이르는 등 특정 분야에서의 생산이 집중돼 있고 글로벌 시장에서 경쟁할 수 있는 규모의 경제를 갖춘 기업이 절대적으로 부



족한 상황이다.

이는 핵심전문 인력 부족과 양성 프로그램 부족, 온라인 콘텐츠 유통 주체 간 이해관계 상충 지속, 유통 관련 핵심 기술 개발 지연, 계층간 정보 격차 및 정보 불평 등 현상 심화, 디지털 컨버전스 환경 변화에 대한 유통 관련 법제도 정비가 지체되는 등의 문제점을 안고 있기 때문이다.

이러한 디지털 컨버전스 패러다임에 맞춰 디지털 콘텐츠 산업 활성화를 꾀하기 위해서는 방송통신 융합 체제에 적합한 단계적 법제도 정비, 수직적 결합을 통한 경쟁력 강화와 수평적 규제체계 도입, 규모의 경제 실현을 위한 탈규제, 국제 경쟁력 확보를 위한 공동체적 노력, 자율 규제 정착을 위한 범산업계의 공동 노력과 정부의 지원 등 크게 5가지 정책이 선행되어야 한다.

2. 국내 콘텐츠 분류체계의 재정립도 함께 추진돼야

특히, 국내 콘텐츠 분류체계의 재정립도 함께 추진돼야 한다. 이미 콘텐츠 산업의 급속한 변화에 따라 세계 각국에서는 정보 산업의 분류체계를 재정비하고 있으며, 한국도 정보 산업에 대한 통합적인 분류체계를 수립하는 것이 무엇보다 시급한 상황이다.

세계 각국은 기존 산업분류체계 내 여러 영역에 분산돼 있던 정보, 통신, 디지털 콘텐츠 산업을 체계적으로 통합해 새로운 대분류인 '정보섹터'를 신설하는 방향으로 추진하고 있으며, 국내에서도 한국표준산업분류체계(KSIC)에 특수 분류로서 ICT 섹터와 인터넷 산업을 마련하고 있으나 국제적 분류기준에 부합하지 못하는 실정이라 한국표준산업분류체계 내에 정보산업을 수립할 필요가 있다.

즉, 정부는 세계적 추세를 반영해 국제적으로 호환가능한 정보산업을 대분류로서 독립 신설해야 하며, 해외 주요 분류체계와 같이 크게 콘텐츠 제작, 네트워크·플랫폼, 정보서비스로 분류하고 방송과 통신 네트워크·플랫폼 분야를 정보산업 내에 포함시켜야 할 것이다.

또, 정보서비스 분야는 정책적 비전의 반영, 산업 활성화, 신기술 등장에 따른 유연성이 요구되는 부분으로서 인터넷 서비스, 포털, 데이터처리 등을 모두 포함하는 내용으로 구성되어야 한다.

디지털 콘텐츠 산업과 IT 서비스 산업의 결합체인 정보산업은 21세기 최고의 고부가가치 산업이며 국가의 신성장 동력 산업이다. 현행 분류체계를 국제적 추세에 맞게 재정비하는 일은 필수적인 일이며, 컨버전스 패러다임 변화의 시대에 국가경쟁력을 확보하는 길이다. **K**