

2013년 방송통신 정책방향

라봉하
방송통신위원회

요약

모바일 혁명으로 대변되는 제2의 인터넷혁명시대의 도래에 따라 방송통신산업에도 큰 변화가 나타나고 있다. 구글, 애플 등 플랫폼 사업자를 중심으로 생태계 경쟁이 심화되면서, SW·콘텐츠 개발자 등에게 새로운 성장기회가 형성되고 있고 정보의 생성 및 유통속도가 가속화되면서 클라우드, 빅데이터 등 신산업이 부상하고 있다. 또한, 인터넷 중심으로 방송통신망이 융합되면서 스마트TV 등 인터넷 동영상서비스가 확산되고, 방송시장 내에서도 유료방송서비스간 경쟁이 심화되고 있다. 스마트 생태계 구축경쟁과 인터넷 중심 융합으로 특징지어지는 새로운 방송통신 패러다임은 기존 방송통신산업구조와 규제체계의 전환을 촉구하고 있으며, 방송통신 융합을 촉진하고 방송통신산업을 육성하기 위해서는 C(콘텐츠)-P(플랫폼)-N(네트워크)-T(기기)를 아우르는 종합적인 접근이 요구되고 있다.

본 고에서는 우선 방송통신 분야의 정책환경 변화를 살펴본 후 네트워크 고도화, 방송통신 R&D, ICT 중소 벤처기업 육성, 방송통신콘텐츠산업 경쟁력 제고 등 방송통신 산업이 한 단계 더 도약하기 위해 필요한 주요 정책과제들을 살펴본다.

I. 서론

스마트 폰이 촉발한 모바일 인터넷 혁명의 도래에 따라 국민들의 일하고 소통하는 방식이 바뀌고, ICT 산업도 플랫폼을 중심으로 콘텐츠·서비스가 통합 발전하는 생태계 경쟁구조로 전환되었다. 변화된 환경 하에서는 SW·콘텐츠가 핵심 경쟁요소로 부각되고 구글 등 SW·컴퓨팅 역량을 갖춘 기업들이 기술 혁신과 시장을 주도하고 있다.¹ 반면, 그간 하드웨어 제조를 중심으로 선진국 추격전략을 구사해 온 우리 ICT산업은 새로운 성장동력을 찾지 못하면서 미래 성장잠재력에 대한 우려가 제

1 구글은 '06년 이후 '11.8월까지 온라인 콘텐츠 유통, 웹 서비스, SW 관련 기업을 대상으로 69건의 M&A를 통해 사업영역을 지속적으로 확장

기되고 있다.² 한편, 현재 우리가 경험하고 있는 모든 변화는 ICT로부터 시작되고, ICT는 여타 산업 및 일상생활에 없어서는 안 될 핵심 인프라로 자리매김하였다. 이에 따라, 저출산·고령화·청년실업·제조업 생산성 저하 등 각종 사회경제적 문제의 해결에 있어 ICT의 역할에 대한 기대가 상승하고 있다. 모바일 인터넷의 확산, 클라우드·빅데이터 시대로 상징되는 새로운 정보통신 혁명에 대응하여 ICT산업 및 사회전반의 시스템이 한 단계 더 도약할 수 있도록 전략 마련이 요구되고 있다.

II. 방송통신 정책환경 변화

1. 제2 인터넷 혁명시대의 도래

우선, 최근의 방송통신 정책환경의 변화는 제2의 인터넷 혁명시대의 도래로 규정할 수 있다. 2000년대 초반 유선 인터넷 혁명에 이어 스마트 폰이 촉발한 모바일 인터넷 혁명의 도래로 인터넷경제가 재도약하고 일상생활과 산업 전반에 큰 변화 발생하고 있다. 인터넷은 전기, 도로, 철도 등과 같은 국가 '기간인프라의 인프라'로 새로운 산업과 일자리가 생겨나는 원천으로 자리매김하고, G-20 국가의 전체 GDP의 4.1%를 차지하는 주력산업으로 성장하였다.

표 1. 인터넷 경제의 GDP 대비 비중(BCG 2012)

국가	영국	한국	중국	미국	일본
비중(%)	8.3	7.3	5.5	4.7	4.7

* G-20 국가 평균 4.1%

전화·PC·TV 기능을 망라한 스마트폰의 등장으로 하드웨어가 통합되고, 컴퓨팅 부문의 발전 및 네트워크 고도화에 따라 통신·방송·정보서비스가 인터넷을 중심으로 융합되고 있다. 융합이란 사실상 모든 서비스가 인터넷이라는 네트워크를 통해 또한 인터넷으로 연결된 컴퓨팅 자원을 이용하여 제공됨을 의미한다.

2 '08~'11년 ICT산업 성장률은 '03~'07년에 비해 3.7%p 하락

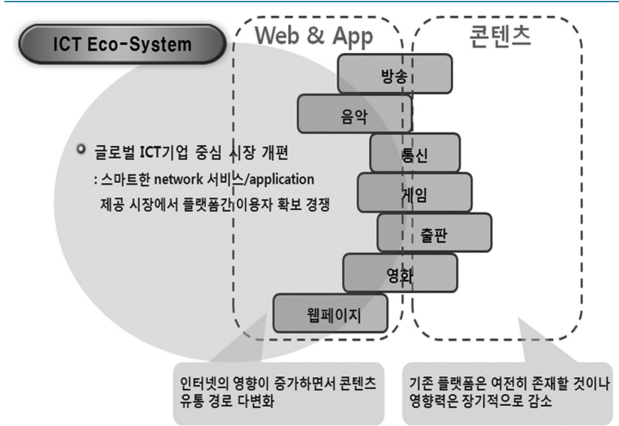


그림 1. 인터넷 중심 ICT 생태계의 형성

방송·통신서비스 융합에 따라 스마트TV와 같은 신규서비스가 등장하고, 영역 내 경쟁이 증가하는 동시에 고유 서비스 영역이 축소되면서 영역간 경쟁도 심화되고 있으며, 이 모든 변화는 방송통신망이 IP 기반으로 통합되어 상호 연동이 가능해지는 방송통신망의 All-IP화³에 기인한다. 2020년까지 인터넷 이용자 수는 50억명으로, 인터넷에 연결되는 단말은 1000억개 이상으로, 처리해야 할 데이터의 양은 30배 이상 증가하면서, 모든 사람과 사물이 인터넷에 연결될 전망이다. 인터넷의 확산은 개인과 사회의 소통을 활성화하고, 지능적이고 저비용·고효율 사회의 실현에 기여할 전망이다. 특히, 인터넷 부분의 혁신 및 발전에 따라 클라우드, 빅데이터 등 신기술이 등장하고 SW·콘텐츠 등 서비스 중심의 창의지식산업이 크게 성장할 전망이다. 인터넷을 중심으로 하는 이러한 창의지식산업의 성장은 디지털 네이티브 세대가 주도하는 벤처 생태계가 큰 역할을 담당할 것이며, 고용창출 및 청년실업 문제 해결에 크게 기여할 것으로 기대된다.⁴ 그러나 다른 한편으로 제2의 인터넷 혁명시대의 도래는 글로벌 경쟁 심화, 기존 규제체계의 실효성 저하, 개인정보 유출 및 사생활 침해 우려 증가 등의 역기능도 유발하고 있다.

2. 글로벌 생태계 경쟁 심화와 SW·콘텐츠의 중요성 증대

과거에는 콘텐츠·플랫폼·네트워크·기기 등 ICT 분야의 가치사슬간 구분이 명확한 상태에서 개별 가치사슬 단계 내에서만 경쟁하였으나, 네트워크의 IP화로 모든 콘텐츠와 서비스가

3 All-IP란 서비스 품질을 보장할 수 있고, 서비스 및 제어계층이 전송계층과 분리되어 전송망과 무관하게 다양한 서비스를 개발·제공할 수 있는 IP 기반의 네트워크 환경을 지칭
4 인터넷 서비스 및 디지털 콘텐츠 부분의 성장률은 '08~'11년 기간 중 각각 14.4%, 17.1% 성장

인터넷을 통해 유통되고, 전화·TV·PC 등의 기능이 하나의 단말로 통합되면서 가치사슬간 수직적 융합(생태계 경쟁) 확산되고 있다. 방송통신 융합의 진전에 따른 시장경계의 소멸로 인해 과거 시장 내 경쟁이 시장간 경쟁으로 확산(유료방송 vs. 스마트TV·모바일TV)되고, 콘텐츠 유통경로로 인터넷의 역할이 커지면서 방송과 통신플랫폼의 경계가 소멸되고(각종 OTT 서비스), 스마트TV와 같은 서비스 등장(기기·플랫폼·콘텐츠의 수직적 융합)하고 있다.

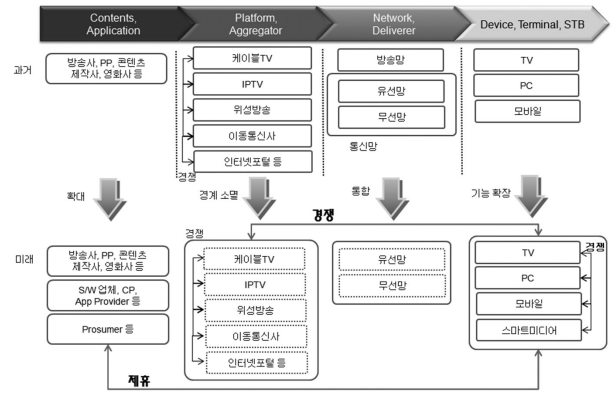


그림 2. ICT산업 가치사슬의 변화

글로벌 ICT 기업들은 모바일 운영체제 등 SW·컴퓨팅 역량에 기반을 둔 플랫폼(앱 스토어 등)을 중심으로 콘텐츠·서비스·기기를 아우르는 디지털 생태계를 구축하였다. 플랫폼에서 제공되는 콘텐츠와 서비스는 플랫폼의 가치를 높이고 영향력을 확대하는데 기여하는 반면, 콘텐츠 개발자와 기기제조사는 시장 지배력을 가진 플랫폼을 통해 지속적 수익 창출이 가능하므로 상호 공진화(Co-Evolution)하는 관계가 형성되었다.⁵ 아울러, 인수합병을 통해 광고, 미디어 콘텐츠 제공, 지급결제 서비스 등으로 서비스 영역을 지속적으로 확장함으로써 시장 영향력을 확대해 나가고 있다.⁶ 구글, 애플 등 플랫폼사업자는 플랫폼의 영향력과 생태계의 외연을 확대하기 위해 SW·콘텐츠 분야 중소벤처 및 1인 창조기업과 협력 관계를 구축하였고, 이 과정에서 중소벤처 및 1인 창조기업의 성장 기회가 확대되고 새로운 일자리가 생겨나는 선순환 구조가 형성되고 있다.

아울러, 인터넷을 매개로 전 세계가 단일 시장으로 통합되고, 기반 SW와 개발도구가 누구나 이용할 수 있는 방식(Open API)으로 제공되면서 SW·콘텐츠 등 창의지식산업의 성장공간이 확장되고 있다.

5 애플은 자사의 iOS용 SDK(Software Development Kit)를 공개하여 전 세계의 개발자들이 애플리케이션을 개발하여 앱 스토어에 등록할 수 있는 생태계 구축
6 구글은 '06년 이후 '11.8월까지 온라인 콘텐츠 유통, 웹 서비스, SW 관련 기업을 대상으로 69건의 M&A를 통해 사업영역을 지속적으로 확장

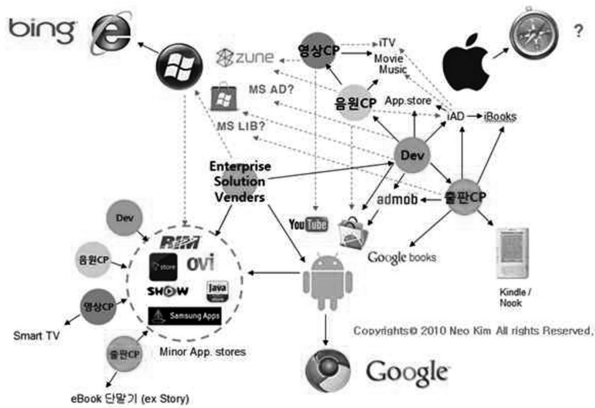


그림 3. 주요 글로벌 기업의 M&A를 통한 생태계 확장

3. 사이버 안전에 대한 관심 및 우려 증가

모든 콘텐츠와 서비스가 인터넷을 통해 제공되고, 인터넷이 생활·경제·문화의 핵심 인프라로 자리매김하면서 인터넷의 안전성·신뢰성에 대한 우려도 증가하고 있다. 개인정보 기반 신규서비스의 등장에 따라 기존의 신상정보 외에 행태·위치정보의 수집이 증가하고, SNS, 온라인 커뮤니티, 블로그 등을 통해 온라인에 공개되는 개인정보의 종류 및 양 또한 급증하고 있다. 이에 따라 개인정보를 기반으로 서비스를 제공하는 국내외 ICT 기업에 의한 이용자 통제 및 감시 우려 확산되고 있다.⁷ 이러한 추세에 대응하여 해외에서는 이용자의 권리와 선택권을 보호하고 정부의 관리·감독을 강화되는 추세이다. EU에서는 인터넷상에서 개인 데이터의 삭제 및 확산방지를 위해 ‘잊혀질 권리’의 법제화를 추진하고 있다.⁸ 미국 오바마 정부는 온라인 사업자로부터 이용자의 개인정보보호를 위한 가이드라인 형식의 ‘소비자 개인정보 권리 장전’을 발표한 바 있다(‘12.2월). 인터넷은 기본적으로 무규제의 영역으로 간주되고, 국제적으로 합의된 규범이 없는 상태이나, 글로벌 ICT 기업에 의한 개인정보 수집 및 유통이 급속하게 늘어남에 따라 이용자 보호를 위한 국제규범 정립 요구가 늘어날 전망이다.

Ⅲ. 방송통신 정책방향

1. 유무선 네트워크 고도화

인터넷을 통한 고품질·대용량 멀티미디어 소비 증가, 인터넷에 연결되는 스마트 기기 확산 등에 따라 트래픽이 급증하고

7 구글의 ‘개인정보 통합관리서비스 방침’은 21세기 빅 브라더 논란 유발
8 잊혀질 권리는 온라인서비스사업자가 관리하고 있는 자신의 개인정보에 대해 이용자가 삭제를 요구할 수 있는 권리

향후 사물인터넷, 클라우드 서비스 등 새로운 서비스의 확산에 따라 트래픽 증가는 가속화 될 전망이어서 네트워크의 지속적 고도화가 필요하다.

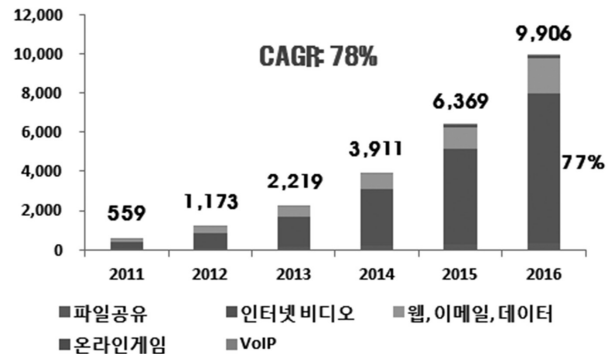


그림 4. 무선 네트워크 트래픽 전망 (Cisco VNI, 2012)

ICT 산업의 중심이 하드웨어·네트워크에서 SW·콘텐츠 중심으로 전환되었다고 하나, 모든 서비스는 네트워크를 통해 제공되는 반면, 콘텐츠·서비스의 양적 확대와 질적 고도화는 네트워크의 가치를 증대시키는 상호보완 관계에 있으므로 네트워크는 스마트시대의 신경망으로서 여전히 중요한 위치를 점하고 있다. 세계 최고수준의 초광역 네트워크 구축을 위해 우선 2012년 상용화된 4G LTE를 본격적으로 확산시켜 나갈 계획이다. 현재의 100Mbps급 광대역 가입자망은 고품질·대용량 멀티미디어 서비스 소비에 대응하는데 한계가 있으므로 4G LTE의 본격적인 확산을 통해 2017년까지 전국 어디서나 최대 1Gbps의 유무선 인터넷 속도를 제공할 수 있도록 고도화해 나갈 계획이다.

LTE 선도국의 지위를 유지하고 차세대 LTE-Advanced 시대를 대비하기 위해 신규 주파수 확보를 위한 노력도 지속적으로 추진할 계획인 바, 모바일 광개도 플랜에 따라 2010년까지 600MHz폭의 주파수를 확보하여 공급할 계획이다. 아울러 TV 유희대역 활용을 위한 인지무선(Cognitive Radio) 기술과 전파 간섭 최소화를 위한 기지국 협력 전송 기술 등 관련 기술을 상용화하는 한편, 민간 투자 활성화 및 중복투자 방지를 위해 경매방식의 다변화, 주파수 용도 자율화 등도 검토할 예정이다. 광대역 인터넷을 통한 통신복지도 강화해 나갈 계획이다. 공공장소의 Wi-Fi 공동구축·활용을 유도하고 통신 3사와 협의하여 공공장소를 중심으로 Wi-Fi망을 단계적으로 개방해 나갈 예정이다. 도농간 정보격차 해소를 위해 소규모 농어촌 지역의 광대역가입자망 구축을 지속적으로 추진하여 2017년까지 완료하도록 할 계획이다.

2. 방송통신 융합추세에 부합하는 규범 정립

방송통신 네트워크의 광역화, All-IP화에 따라 非방송사업자의 방송시장 진입 등이 늘어나면서 방송통신 규제체계의 통합필요성이 증가하고 있다. 국내 규제체계는 방송과 통신 분야의 상이한 규제철학을 반영하여 각각의 법체계에 따라 서비스별로 칸막이 규율을 하고 있으나, 스마트 TV, 인터넷망을 통한 위성방송전송서비스(DCS) 등 새로운 서비스 출현으로 기존 규제의 공백 및 중복, 불평등한 규제, 이로 인한 공정경쟁 저해, 산업발전 저해 등의 문제점이 발생하고 있다. 해외 주요국의 경우 네트워크 보유 여부에 기준을 단일화하는 추세이나 국가별 정책여건의 차이(방송에 대한 규제철학, 방송통신 시장구조, 경쟁정책 역사 등)로 수평적 규제체계 도입 과정은 상이하다. 영국은 2002년 EU지침에 따라 2003년 커뮤니케이션법을 개정하여 EU 국가 중 최초로 수평적 규제체계를 도입하였고, 일본은 세분화된 방송통신 관련법을 통합적으로 정비하고 수평적 규제체계로 이행하려 하였으나 방송·통신 분야별 통합법 형태의 절충적 입법을 수립하였다(10.11월). 한편 콘텐츠·플랫폼·네트워크·기기가 유기적으로 연계되어 통합 발전하는 생태계 경쟁시대의 도래에 따라 네트워크 이용대가, 저작권 생태계 참여자간 새로운 분쟁이 급증하고 있어 사업자간의 갈등을 조정하고 외부성을 최소화할 규제체계의 도입이 시급하다. 이를 위해 우선 유료방송시장 공정경쟁 환경 조성방안을 마련할 계획이다. IPTV·위성·케이블 등 현행 유료방송은 거의 동일한 서비스를 제공하고 있음에도 불구하고 이들 서비스를 규율하는 법은 방송법과 인터넷멀티미디어방송사업법으로 이원화되어 있고 진입 및 소유·겸영규제의 수준도 달라 서비스간 규제 형평성 문제가 발생하고 있다. 이러한 문제점을 해결하기 위해 궁극적으로 방송과 통신을 포괄하여 동일서비스에 동일규제를 적용하는 수평규제 체계를 지향하되, 과도기적 단계로 방송법과 IPTV법을 통합하여 통합방송법을 제정하는 방안을 마련할 계획인 바, SO, 위성, IPTV 등 현재 기술별로 구분된 유료방송 사업을 서비스 유사성에 기반하여 포괄적으로 분류하고 진입규제 완화방안을 마련할 계획이다. 방송과 통신을 아우르는 수평적 규제체계의 도입은 방송통신을 포괄하여 전송과 콘텐츠로 분류하고 방송과 통신의 진입규제를 일원화하는 한편, 금지행위, 불공정행위 등에 대한 사후규제를 강화하는 방향으로 추진해 나갈 계획이다.

3. 미래 신산업 창출을 위한 R&D 추진

삼성-애플간의 특허분쟁에서 보듯이 원천기술 개발과 특허 확보는 해당 기업 및 국가의 글로벌 경쟁력을 좌우하고 미래 신시장의 주도권에 영향을 미치는 중요한 변수로 자리 잡았다. 그

간의 정부 주도 R&D 정책은 민간의 기술개발 역량이 크게 향상되면서 그 실효성을 재검토해야 할 필요성이 제기되고 있고, 국가 전체적인 R&D 역량의 극대화를 위해 민간사업자와 어떻게 역할을 분담해야 할 것인가가 중요한 과제로 등장하였다. 최근 몇 년간 정부 R&D 정책의 문제점을 살펴보면 우선 CDMA, WiBro, DMB 등과 같이 신규 시장을 창출할 만한 대형 기술개발 성과가 없다는 점이다. 다음으로 출연연구소, 중소기업, 대학의 기술개발 형태 및 특징이 서로 다름에도 불구하고, 정부의 R&D지원은 대동소이한 형태로 추진되어 R&D 주체별 다양성을 반영하지 못하고 있다. 마지막으로 빅데이터, SW 등 고부가가치를 창출할 수 있는 창의지식형 서비스 관련 기술개발 투자가 미흡하다는 점이다. 스마트 시대에는 경쟁 상품 간의 HW 수준이 유사하기 때문에, 사용자의 감성과 편의성을 고려한 창의지식형 서비스가 제품의 경쟁력을 좌우하기 때문에 이 분야에 대한 기술개발 투자를 강화할 필요가 있다. 이러한 인식하에 2013년에는 다음과 같이 R&D 정책을 추진할 방침이다. 2013년 방송통신위원회는 차세대이동통신 시스템, 고부가가치 모바일 서비스 플랫폼 기반 기술 등 모바일 서비스 분야, 생활전파기술, 우주전파영향 연구, TV White Space 서비스 활성화 핵심기술 등 전파·위성 분야, 클라우드, 사물인터넷 등 미래 인터넷 분야, 3D, UHD 등 차세대방송 분야, 빅데이터, UI/UX 등 융합기술 분야, 정보보호 분야 등 6개 분야에 1,586억원을 투입할 계획이다. 아울러, R&D 사업의 성과제고를 위해 R&D 추진체계 및 지원방식을 다원화할 계획이다. 우선, 수요자 중심적이고 도전적인 기술개발 지원을 위해 중소기업 및 대학의 기술개발 과제에 대한 지원을 확대해 나갈 것이다. 기술개발 예산 중 중소기업 및 대학에 대한 예산지원 비중은 현행 13.7%에서 17% 수준으로 상향 조정할 계획이다. 또한 R&D 주체별로 기술개발 과제를 특화하여 기술개발 역량을 극대화할 계획이다. 출연연구소는 중대형 과제 중심으로 개편하고 중소기업을 상용화 기술 중심으로 지원하는 한편, 대학은 창의적인 아이디어를 미래 기술로 실현할 수 있도록 지원할 방침이다.

4. 신규서비스 활성화

2012년에 이어 클라우드, 빅데이터, 사물인터넷 등 인터넷 부문의 혁신에 따라 성장하고 있는 신산업을 지속적으로 육성해 나갈 계획이다. 우선 인터넷에 접속하여 하드웨어 및 소프트웨어 등 각종 IT 자원을 빌려 사용하고 사용한 만큼 비용을 지불하는 클라우드 서비스를 활성화하여 중소벤처의 창업비용을 절감하고 정보시스템이 보다 효율적으로 운용될 수 있도록 할 계

획이다.⁹ 2012년에 마련된 「클라우드컴퓨팅 발전 및 이용자보호에 관한 법률」이 제정될 수 있도록 후속절차를 차질 없이 추진하고 국내 중소기업의 클라우드 컴퓨팅 서버 수요를 고려하여 중소기업이 개발한 SW를 실험·검증할 수 있는 테스트베드를 지속적으로 확충해 나갈 계획이다.

둘째, 스마트기기의 보급 확대 및 인터넷의 확산에 따라 정보의 생성·유통 속도가 가속화됨에 따라 부상하고 있는 빅데이터 서비스 활성화를 위한 다양한 방안을 강구할 계획이다.¹⁰ 대용량 정보의 공개·공유를 위한 제도적·기술적 기반을 조성해 나가겠다. 정보제공자와 활용자간의 win-win 모델을 발굴하고 공개 SW를 기반으로 데이터의 활용성을 높일 수 있는 개방형 빅데이터 플랫폼을 개발하는 한편, 빅데이터 서비스 및 솔루션 개발에 필요한 HW, SW 등 제반 인프라를 갖춘 빅데이터 테스트베드를 구축하고 전문인력을 양성할 계획이다.

셋째, 인터넷산업의 지속적 성장에 따라 2020년에는 1,000억대의 기기가 인터넷에 접속될 것으로 전망¹¹됨에 따라 모든 사물이 인터넷으로 연결되어 다양한 지능적 서비스를 제공하는 쉐어 연결사회(All Connected Society)를 위한 준비가 필요하다. 새로운 비즈니스 기회 창출을 위해 사물인터넷 인프라 기반의 미래 핵심 산업 분야를 선정하고 분야별 신규 서비스 모델을 발굴할 계획인 바, 타 산업 분야에 사물인터넷 기술을 접목한 전략적 시범 서비스¹²를 우선 추진한 후, 전 산업분야로의 확산 기반을 마련해 나가겠다. 또한, 사물인터넷 인력 수요 기업과 연계하여 구직자 대상 전문 기술 교육을 실시하고, 국내 대학·산업계 간의 공동 프로젝트를 지원하는 사물인터넷 전문연구센터를 육성해 나가는 한편, 기존 '사물지능통신 종합지원센터'를 확대 개편하여 통신3사의 단말 시험인증센터까지 포괄하는 차세대 사물인터넷 종합지원센터로 확대 구축해 나갈 계획이다.

넷째, 스마트TV 서비스 활성화를 위해 TV 앱 개발 지원센터를 내실화하는 한편, 클라우드 기반 방송서비스 플랫폼 개발, TV통합 앱스토어 구축 등을 추진하고 홈모니터링 등 신규서비스 모델 시범사업 등도 추진할 계획이다.

5. 방송통신콘텐츠산업 경쟁력 제고

방송·통신·인터넷의 융합 및 오픈마켓 활성화에 따라 과거

9 클라우드 세계시장은 '11년 31조원에서 '14년 60조원 규모로 성장하고 국내시장은 '11년 1,604억원에서 '14년 4,985억원 규모로 성장할 전망이다(IC 2011)

10 세계 빅데이터 시장은 '10년 32억 달러에서 '15년 169억 달러로 연평균 39.4% 성장할 전망이다(IC, '12.3)

11 Gartner 2011

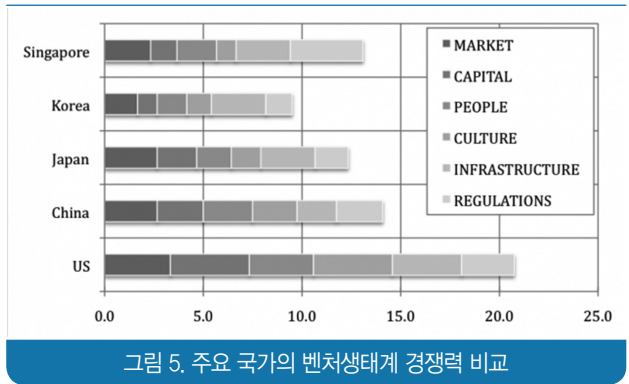
12 파급효과와 성장가능성이 큰 7대 도전분야: ① 사물인터넷 인프라, ② 홈/가전, ③ 교통/물류, ④ 건설, ⑤ 에너지, ⑥헬스케어, ⑦ 사회안전

이통사 등 네트워크를 보유한 플랫폼사업자중심의 패쇄적 콘텐츠 유통구조가 개방적 구조로 변화되고 있고, 네트워크의 구분 없이 콘텐츠가 유통될 수 있게 됨에 따라 콘텐츠가 기기 및 서비스 발전을 선도하는 핵심 경쟁요소로 부각되고 있다. 아울러, 인터넷을 통한 콘텐츠의 국경간 공급이 확대됨에 따라 글로벌 콘텐츠 경쟁이 심화되고 있다. 2012년 세계 콘텐츠 시장 규모는 9,639억 달러이며, 2015년까지 연평균 8.8% 성장할 전망이다.¹³ 2012년 국내 콘텐츠시장 규모는 미국, 일본, 영국 등 주요국보다 작은 267억 달러 규모이며, 2015년 310억 달러 규모로 성장할 전망이다. 콘텐츠산업 경쟁력 제고를 위해서는 물적·인적 인프라 구축, 제작지원, 유통구조 선진화 등 다양한 측면에서 대책을 강구할 필요가 있다. 우선, 제작인프라 조성을 위해 문화부와 공동으로 구축 중인 디지털방송콘텐츠지원센터가 방송콘텐츠 산업의 허브 역할을 담당할 수 있도록 효율적 관리·운영방안을 마련하고 2013년 9월 성공적으로 개소할 수 있도록 만반의 준비를 하는 한편, 지원센터가 개소하면 지원센터(Hub)가 보유한 디지털 소스를 지역 콘텐츠 제작과 교육에 활용하고 지역제작 콘텐츠의 온라인 유통을 지원하는 등 지역과 연계한 허브(Hub)-스포크(Spoke) 체계를 구축해 나가려 한다. 둘째, 현장 중심의 인력양성을 위해 기업, 대학, 관련 기관 등이 참여하는 인력양성 추진협의체를 구성하고 현장 맞춤형 교육과정을 개발하고 미국 I3DS(International 3D Society)와의 교육협력력을 통해 3D 등 차세대콘텐츠 인력을 양성해 나갈 예정이다. 앱 스토어의 등장에 따라 크게 성장하고 있는 모바일 앱 산업의 지속적 성장을 위해 스마트 모바일 앱 개발 지원센터(SMAC)을 확대 구축하고 자체 앱 개발 교육프로그램 운영을 통해 앱 개발 인력을 양성하는 한편, 이들이 창업을 하도록 지원함으로써 일자리 창출로 이어지도록 할 계획이다. 셋째, 콘텐츠 유통구조 개선과 관련하여서는 영세한 중소 콘텐츠제작업체가 제작한 우수한 콘텐츠가 원활하게 유통될 수 있도록 중소 PP, 지역방송, 제작사 등이 공동으로 콘텐츠 유통 전문법인을 설립하되, 정부는 투자조합을 통해 간접적으로 지원하는 방안을 마련하겠다. 또한, 글로벌 콘텐츠 경쟁에 대응할 수 있도록 온라인 유통플랫폼 구축을 지원하고 대기업과 중소 콘텐츠제작사간 컨소시엄 구성을 통해 해외에서도 통할 대형 콘텐츠가 제작될 수 있도록 해 나갈 것이다. 한편, 콘텐츠 유통사업자 및 플랫폼사업자와 모바일 앱 개발자 등 콘텐츠 개발자간의 공정한 거래환경 조성을 위해 콘텐츠 제 값 받기 캠페인을 지속적으로 전개하고 '오픈마켓 상생협력 가이드라인'의 이행상황도 철저히 점검할 계획이다.

13 PWC(Price Waterhouse Coopers) 2011

6. 견고한 ICT 벤처생태계 조성

개방적 스마트 생태계의 부상과 콘텐츠·서비스 유통의 글로벌화는 중소 인터넷 벤처기업에게 새로운 성장기회를 제공하고 있으며, 모바일 앱, 소셜커머스, 모바일 메신저, 전자책 등 분야에서 새로운 벤처 붐이 조성되고 있다. 닷컴 붐과 이후에도 미국은 페이스북, 그루폰 등 혁신적 벤처기업이 지속적으로 등장하고 있으나, 국내는 이용자의 창의와 혁신 의지를 기업가적 활동으로 연결할 수 있는 벤처 생태계 취약하다. 시장의 경우 지나치게 국내 시장만을 목표로 하고 있으며, 인력은 언어문제가 있고 회계·법률·재무 등 분야의 전문 멘토가 부족한 실정이다. 자본은 특히 시드·엔젤 투자가 절대 부족하고, 문화적 측면에서는 롤모델이 부족하고, 실패에 대한 이미지가 지나치게 부각되고 있다. 또한 ICT 인프라를 제외한 커뮤니티 이벤트와 행정·법률 서비스는 하위권이며, 폐쇄적인 이민법과 기업 설립 관련 규제 과다하다.



이러한 문제점을 해소하고 바람직한 스마트 생태계 구축을 위해서는 다각적인 노력이 필요하다. 우선 생태계 경쟁시대의 핵심산업으로 부상하고 있는 애플리케이션, 콘텐츠 산업 활성화를 위해 K-스타트업 프로그램을 추진하여 창의적 아이디어를 가진 1인 창조기업 및 중소벤처를 발굴할 계획이다. 둘째, 꿈을 가진 젊은이들의 초기 창업지원을 위해 SW, 서버 등을 저렴한 비용으로 빌려줄 수 있는 클라우드 인큐베이팅시스템도 구축할 계획이다. 아울러, 글로벌 ICT벤처 펀드를 조성하여 외국인 유학생 등 국적에 관계없이 누구나 창업을 할 수 있도록 지원하는 방안을 검토하고 성장 가능성이 유망 벤처를 발굴할 수 있는 ICT 벤처 전문 감별사를 육성해 나갈 계획이다.

7. 합리적 인터넷 이용기준 마련

통신서비스가 음성에서 데이터 중심으로 변화되면서 콘텐츠 및 서비스를 제공하는 사업자들의(소위 3rd party) 역할이 중요해지고 있고, 이들이 유발하는 네트워크 트래픽으로 인해 네트

워크를 보유한 통신사와 망 이용대가를 둘러싸고 분쟁이 발생하고 있다. 미국의 경우 연방통신위원회(FCC)는 2010년 12월 투명성, 차단금지, 불합리한 차별금지 등 세 가지 기본원칙과 합리적인 네트워크 관리를 보완원칙으로 하는 망 중립성 규칙(Open Internet Rule)을 채택하였고, 유럽연합(EU)에서도 망 중립성 정책방향에 대한 공개 의견수렴을 실시하는 등 주요국가에서는 합리적인 네트워크 이용원칙 및 망 이용대가 분담에 대한 논의가 활발하게 진행되고 있다. 국내에서도 모바일 메신저 앱의 일종인 '카카오톡'의 차단 문제, 스마트TV 제조사의 네트워크 비용분담 논쟁 등 유사한 갈등사태가 나타나고 있다. 이에 따라 ICT 생태계의 동반성장과 이용자 편의 제고를 위한 새로운 질서를 정립할 필요가 있다. 방송통신위원회는 2011년 11월 망 중립성 포럼에서 논의된 내용을 토대로 해외 주요국의 정책동향, 국내 시장 환경 등을 종합적으로 고려하여 「망 중립성 및 인터넷 트래픽 관리에 관한 가이드라인」을 마련하였으며, 이에 대한 세부정책의 일환으로 「통신망의 합리적 관리·이용과 트래픽 관리의 투명성에 관한 기준」을 마련할 계획이다.

8. ICT와 인문사회간 통섭연구 강화

환경변화에서 살펴보았듯이 방송통신산업의 패러다임 변화의 진원지는 인터넷이다. 방송·통신·인터넷이 인터넷망을 중심으로 통합되고, 각종 기기가 인터넷과 결합되면서 업무수행, 정보검색, 사회적 소통 등 다양한 기능을 수행할 수 있게 되었다. 국가사회 전반에 대한 인터넷의 영향 확대에 따라 ICT가 정치·사회·문화에 미치는 영향을 체계적으로 분석하고 그 대응 방안을 마련할 필요가 있으며, 글로벌 ICT 기업들도 기술과 인문사회를 융합하여 창조적 혁신을 지향하는 추세이다.

표 2. ICT와 인문사회 융합연구 주제(예시)

분야	관련 연구 주제
정치학	• SNS와 스마트폰 기반의 정치커뮤니케이션 양식변화 연구
경제학	• 빅데이터를 이용한 소셜커머스의 소비자 효용 심층연구

이를 위해 ICT가 사회전반에 미치는 영향을 분석하고 생산적 활용방안을 연구하는 한편, 인문사회 기반 융합연구를 통해 미래 ICT 사회·기술·서비스를 조망할 계획이다. 이러한 연구의 체계적 수행을 위해 ICT인문사회융합연구센터의 설립을 추진하고 산관학 전문가들로 관련 포럼을 구성하여 운영함으로써 시장 현실에 맞는 정책대안들을 발굴해 나갈 예정이다.

Ⅲ. 맺음말

스마트 기기 보급이 확대되고, 인터넷이 사회 전반으로 확산되면서 방송통신서비스는 일반 국민들에게 공기와 같은 존재로 자리매김하고 있다. 개인용 스마트 기기에서 촉발된 모바일 혁명은 스마트워크 등 비즈니스 분야로 확대되고, ICT 기술은 의료, 조선, 자동차 등 타 산업과 빠르게 접목되면서 국가사회 전반의 생산성을 높이는 데에도 기여할 전망이다. ICT의 발전으로 편리한 생활을 누리게 되고 효율적인 일 처리가 가능해진 반면, 해킹, 개인정보 유출 등 인터넷기반사회가 갖는 역기능도 증가하고 있다. 또한 SNS를 통한 소통과 정치참여가 활성화되면서 명예훼손, 사생활 침해 논란 및 기존 규범과의 적합성 문제도 제기되고 있으며, 정보화시대에 정보기기의 접근 및 활용 측면에서 격차가 발생하였듯이, 스마트시대에는 스마트기기 및 서비스의 접근 및 활용측면에서 새로운 형태의 격차가 발생하고 있다.

새로운 패러다임의 등장은 정부, 이용자, 기업 등 각각의 주체에게 서로 다른 역할을 요구하고 있다. 정부는 인터넷망을 통한 위성방송 전송서비스 등 방송통신 융합의 가속화에 따라 등장하는 신규서비스를 일관성있게 수용할 수 있는 규제체계를 마련해야 하며, 빅데이터, 클라우드 등 미래 성장산업에 대한 투자를 강화할 필요가 있다. 기업은 이용자가 원하는 혁신적인 기술과 서비스를 개발하여 수익을 창출해야 하는 한편, 스마트 생태계 경쟁시대의 패러다임에 맞게 관련 기업들과 협업 및 공생발전하는 지혜가 필요하다. 이용자는 새롭게 등장한 기기와 서비스를 일상생활과 업무에 활용하여 생활의 편리성과 업무 효율성을 높일 필요가 있다. 이렇듯 새로운 기술의 등장은 우리 사회를 구성하는 주체들에게 각자의 역할을 부여하고 있지만, 개인정보 유출, 정보격차 해소, 인터넷을 통한 불법유해정보 유통, 네트워크 이용을 둘러싼 기업간 분쟁 등 스마트시대의 본격화에 따라 나타나고 있는 다양한 문제들은 우리사회를 구성하는 어느 한 주체의 의지 및 지혜만으로는 해결되지 않는다. 새로운 기술을 토대로 우리의 삶의 질을 향상하고 창의와 혁신을 기반으로 새로운 경제시스템을 만들기 위해 우리 모두의 고민과 협업이 필요한 시점이다.

약 력



라 봉 하

1984년 성균관대학교 행정학과 학사
 1986년 서울대학교 행정대학원 석사
 1994년 미국 위스콘신 메디슨대 석사
 2000년~2004년 정보통신부 정보이용보호과장,
 방송위성과장, 인터넷정책과장
 2007년~2009년 주중대사관 참사관 겸 영사
 2011년~2012년 방송통신위원회 국제협력관
 2012년~현재 방송통신위원회 융합정책관
 관심분야: 방송통신융합서비스, 방송통신콘텐츠산업,
 방송통신 R&D 및 표준화 등