

융합시대 국내 콘텐츠 산업의 진흥정책 방향성 연구:

현황 및 중요도 평가를 중심으로

정윤경* · 김미선**

본 연구는 융합시대 국내 콘텐츠 산업의 진흥정책 현황을 평가하고, 앞으로의 진흥정책 방향을 제시하기 위한 목적을 지닌다. 이를 위해 디지털 콘텐츠 산업 분야별 전문가 10명에 대한 심층인터뷰와 전문가 30명에 대한 델파이 조사를 실시하였다. 콘텐츠 산업을 기술, 인력, 제도의 3개 범주로 구분하여 델파이 조사를 실시한 결과, 기술분야에 대한 다양하고 적극적인 지원이 요구되고 있었으며, 크로스오버형 전문가, 상위 고급인력에 대한 인력분야의 수요가 두드러지고 있었다. 또한 제도분야에서는 규제완화에 대한 지속적인 요구가 있음에도 불구하고, 동시에 정부정책의 효율적이며 적극적인 지원방안에 대한 수요도 높게 나타났다. 영역별 주요 항목에 대해 중요도와 현상태를 평가한 결과, 현상태에 대한 평가는 상대적으로 회의적인 결과가 도출되어 현정책의 지체현상을 단적으로 보여주었다.

이러한 연구결과는 산업적 측면에서 기술표준화 도입이나 신규 비즈니스 모델 구축 등과 같이 새롭게 요구되는 수요가 발생하고 있으며, 정책적 측면에서 정부의 비전 제시나 해외진출을 위한 지원 등 적극적인 역할기대가 높다는 것을 보여준다. 그럼에도 불구하고 융합 인력을 배출하는 구조적 한계나 효율적 정책지원을 수행하기 위한 정부 부처의 구조적 한계 등은 우리 사회가 융합시대 콘텐츠 산업의 진흥시기로 접어들기 위해 해결해야 할 원천적인 문제로 이해된다. 본 연구는 급변하는 융합 환경 속에서 시장의 결함을 점검하고 콘텐츠 산업을 육성하기 위한 정책 방향성을 모색하였는데 의미가 있다.

주제어: 융합, 콘텐츠 산업, 진흥정책, 지원제도, 델파이 조사

1. 서론

미디어 시장의 화두는 여전히 융합이다. 융합은 각기 다른 미디어 분야를 통합함으로써 사업자에게 새로운 가능성과 도전, 신속한 전략적 선택을 강요하고 있고, 소비자들에게는 어제까지도 상상할 수 없었던 서비스의 현실화와 유용성을 제공하고 있다. 물론 긍정적인 변화 이면에는 어두운 현실도 존재한다. 장르 간, 업종 간 충돌과 융합에 따른 시장의 수요, 소수의 거대 미디어 등장과 이로 인한 다양성의 축소, 소비자의 사회경제적 지위에 따른 디지털 격차 등은 사회의 기반을 흔드는 문제가 되고 있다.

이 같은 문제는 대부분 시장을 획정하고, 공정한 경쟁과 소비자를 보호해야 하는 책무를 짊어지고 있는 정책적 부담으로 전이된다. 미디어 디지털화는 문자서비스, 음성서비스, 영상서비스 등 선명한 차별점을 지니던 각각의 미디어 경계를 와해시켰으며, 이러한 현상은 각각의 서비스가 지닌 차별성에 근거해 법과 제도를 성립해 온 정책에 혼란을 야기할 수밖에 없다. 최근 경계 서비스가 등장할 때마다, 또한 수직 및 수평 통합 기업이 등장할 때마다 이를 둘러싼 새로운 제도적 이슈가 부각되거나 이해당사자 간의 논란이 야기되는 것은 어찌 보면 당연한 일인지도 모른다.

* 순천향대학교 신문방송학과 교수(ykchung@sch.ac.kr)

** 이화여자대학교 커뮤니케이션미디어연구소 연구원(kimmisun@ewha.ac.kr)

융합으로 인한 논쟁이나 정책 이슈가 증가되고 있는 현상은 비단 국내에서만 나타나는 현상은 아니다. 모바일 디바이스의 확산에 따른 망중립성과 mVoIP 규제문제에서 구체적으로 드러나고 있듯이, 대다수의 선진국들도 새롭게 등장한 경제 서비스에 대한 틀 마련을 위해 부심하고 있다. 이 같은 현상은 더 이상 효능을 발휘하기 어려운 과거의 정책적 틀을 과감히 벗어던지고, 융합시대에 적합한 새로운 정책을 마련하는 일이 수월치 않음을 입증해 준다.

사실 정책입안자의 입장에서 볼 때, 시장에서 발생할 다양한 문제점들을 예측하고 완벽한 정책을 마련하는 것은 쉽지 않다. 시장의 실패를 예견하고 이를 방지함과 동시에, 산업을 육성할 수 있는 진흥정책의 경우, 그 어려움은 더욱 가중된다. 발생하지 않은 사안에 대해 앞으로 도입될 지원사업의 사회경제적 효과를 추정하고, 그 규모를 확정해야하는 이중의 어려움이 존재하기 때문이다. 또한 구체적인 지원사업의 수립을 위해서 전문가는 물론 지원 수혜자들의 다양한 의견을 수렴하는 과정을 거쳐야 하는 작업도 쉽지 않다. 현실적인 한계로 인해 의견수렴 과정은 비공개적인 특징을 지니며, 의견 개진의 대상도 소수에 국한된다(Hadl & Tadahisa, 2009). 또한 자기이해적 관계로부터 완벽하게 자유로우며 객관적인 의견을 제시하는 전문가들을 찾는 것도 수월치는 않다.

따라서 새로운 정책 입안을 위해 의존할 수 있는 정확한 현실 진단이 부족하며, 때로 소수에 의해 이루어진 진단 자체는 적지 않은 왜곡을 포함하는 경우가 발견된다. 융합이나 디지털에 대한 전망을 쏟아내는 다양한 수사학과 땅위의 현실 간에는 상당한 괴리가 존재함은 이미 잘 알려진 사실이며 (Verhulst, 2002), 기존 연구들이 방법론적인 문제나 점진적인 접근법 등을 간과한 채, 미래 세상을 미화하고 통합에 대한 낙관적 전망만을 키워왔다는 비판도 존재한다(Menton, 2006). 즉, 정책 자체의 문제점과 더불어 새로운 현상을 비현실적으로 개념화해 온 연구의 편식 현상도 문제가 있다는 지적이다.

과연 융합시대가 불러온 콘텐츠 산업은 어디쯤 와 있으며, 어느 곳을 지향하고 있는 것인가. 현재의 콘텐츠 시장에서 중요한 것은 무엇이며, 이를 위해 과연 어떠한 정책이 필요한 것인가. 융합시대의 콘텐츠가 지니는 경제, 사회, 문화적 비중의 육중함은 다수의 연구들에서 논의되고 있다. 그러나 대부분의 연구는 미시적인 정책 이슈에 몰두하거나, 때로는 지나치게 거시적인 사회적 변화나 미래를 그리는 데 집중한다.

본 연구는 이러한 연구의 공백을 메우기 위하여, 국내 콘텐츠 시장의 현황 및 문제점을 진단하고, 이를 바탕으로 우리 진흥정책이 에너지를 결집해야할 지점들과 향후 지향점을 제안해 보고자 한다. 구체적으로 국내 콘텐츠 산업을 구축하는 주요 영역과 세부 요인들을 도출하고, 이들 각각의 중요성과 현 상태 점검을 통해 이러한 작업을 수행하고자 한다. 이러한 목적을 위하여 본 연구에서는 학계 및 업계 전문가들에 대한 심층 면접 및 델파이 조사를 도입하였다. 델파이 조사는 정확한 정보가 부재한 사안에 대해 전문가들의 합의를 통해 발전방향을 예측할 수 있다는 장점을 지니는 연구방법으로, 가능한 다양한 집단의 전문가들을 포괄하고자 하였다. 본 연구는 융합시대의 콘텐츠 진흥정책에 대한 종합 평가 부재라는 학문적 틈을 메우고, 이와 동시에 국내 콘텐츠 산업 진흥을 위한 의미있는 정책을 제언할 수 있을 것으로 기대된다.

2. 기존 문헌 연구

1) 융합시대의 미디어 정책 문제점

콘텐츠의 잠재력이 무한히 증대되기 시작한 것은 디지털화 이후이다. 디지털은 콘텐츠나 매체가 기반하고 있는 물리적인 특성, 즉 아날로그 신호가 0과 1이라는 비트로 구분되는 것을 의미한다(Menton, 2006; Dijk, 1999). 디지털 이후 융합이 본격화되고, 콘텐츠의 복수 플랫폼 유통이 일반화되면서 콘텐츠의 장르나 형식, 분야는 그 경계를 확정하기 어려울 정도로 광범위하며, 무한해지고 있다. 최근 모바일콘텐츠, 쌍방향콘텐츠 등 다양한 유형의 콘텐츠가 등장하고 있고, 이에 대한 총칭 역시 디지털콘텐츠를 거쳐 융합콘텐츠, 스마트콘텐츠 등 다양한 변신을 거듭하고 있는 것으로 보인다.

그러나 이러한 콘텐츠의 변화에도 불구하고, 이를 틀 짓는 정책 부문은 변화의 깊이나 폭을 제대로 이해하고 있지 못하는 듯하다. 스토버(Stöber, 2004)는 발명, 혁신, 제도화라는 미디어 진화 세 단계 과정 중 발명과 혁신의 두 단계는 이미 완성 단계에 이르렀으나, 마지막 단계인 제도화 단계는 여전히 진행 중이라 평가한다. 즉, 기술적, 물리적으로 가능해진 융합을 사회 전반으로 흡수하고 이를 둘러싼 틀이나 규칙을 형성하는 과정은 미완의 상태에 머물러 있다는 것이다.

물론 환경변화에 따라 각국은 이미 미디어 관련법을 정비하였으며, 수정작업은 여전히 진행되고 있다. 영국과 미국 등 대부분의 국가가 이미 통신법을 정비한 바 있으며, 일본에서는 IT 하드웨어나 서비스 산업에 맞추었던 정책적 방점을 최근 콘텐츠 산업과 유통 사업으로 옮긴 것으로 확인된다(Had & Tadahisa, 2009). 우리 역시 법 정비에 이어 규제기구 정비, 진흥기관 통합 등의 변화 과정을 밟았고, 크고 작은 틀의 수정을 위한 논의가 끊이지 않고 있다.

그러나 융합화는 그동안 견고한 경계로 구분되었던 서로 다른 미디어들을 일시에 대체 가능한 경쟁상태로 만들었을 뿐만 아니라, 미디어 서비스의 근간이 되어왔던 철학과 정책에 대해서도 원론적인 도전을 가하고 있다. 급격한 변화로 인한 정책적 혼란은 자연스런 현상이며, 불가피한 과정 중 일부일 수 있다. 미디어 정책을 서비스가 동시적인가 혹은 비동시적인가, 서비스의 유형이 개인적인가 혹은 대중적인가에 따라 통신, 우편, 방송, 인쇄라는 4대 미디어로 구분해 온 미국 역시 새로운 서비스가 등장할 때마다 정책적 혼란을 겪어 온 것으로 보인다. 근대 이후 미국의 미디어 정책을 분석한 연구자들(Bar & Sandvig, 2008)은 인터넷 등장 이후 동시적/비동시적, 개인적/대중적 서비스의 구분이 더 이상의 의미를 지니지 못하게 되었음에도 불구하고 정책은 여전히 과거의 잣대를 적용하고 있다고 비판한다. 최근에도 이러한 정책적 과오는 되풀이된 것으로 분석되는데, 미디어 네트워크에 의한 특징보다는 소프트웨어나 콘텐츠 특징이 더욱 중요해졌음에도 불구하고, 소유 규제를 통한 기존 플랫폼 규율에 정책적 초점을 맞추고 있다는 것이다. 결국 디지털 이후의 미국 정책은 점차 이론적 타당성을 상실해가고 있다고 연구자들은 비판한다.

정책 지체의 문제는 과거부터 다수의 연구를 통해 지속적으로 지적되던 대상이었다. 비터(Victor, 1994: 169~73)는 새로운 서비스가 등장할 때마다 정책 입안자들이 과거 서비스의 연장에서 신규 서비스를 이해하고 규율하였다고 비판한다. 인쇄 미디어만 존재하던 시장에 전화가 등장하였을 때, 정책입안자들은 우편의 연장인 공적 서비스로 이를 수용하되, 규모의 경제를 감안하여 자연스럽게 독점을 허용하였다는 것이다. 방송 서비스의 등장 때에도 유사한 과오가 되풀이된 것으로 나타난다.

방송 서비스를 통신 서비스의 맥락에서 이해하였고, 희소성의 특징을 감안하여 사적 소유와 주파수 신탁에 의한 대리제도를 채택하였다. 케이블 방송의 등장으로 이러한 정책적 혼란은 최고조에 이르는 데, 케이블 방송과 지상파 방송은 기술 및 조직적 유사성이 매우 제한적임에도 불구하고 케이블이 방송으로 분류되었으며, 결과적으로 유사한 정책적 틀로 규율되었다(Pool, 1983: 157~161).

최근의 정책 역시 과거의 규제를 일부 수정하거나 주어진 틀에 일부를 덧붙이는 변화만을 보이고 있다. 보겔(Vogel, 1996)은 자유시장 경쟁 원칙과 규제완화 추세에 따라 규제가 줄어들어야 함에도 불구하고, 규제기관의 규제 덧붙이기식 관성에 의해 오히려 규제의 종류가 증가하였다고 분석한다. 헤스몬달(Hesmondhalgh, 2002)의 지적처럼, 정부는 정책을 포기한 적이 결코 없으며, 1970년대 이후의 규제완화나 탈규제는 규제가 없는 상태를 지칭하는 것이 아니라 시장화(marketisation) 정책의 잘못된 표현일 수 있다. 이러한 의미에서 기술이 미디어 정책의 변화를 주도한 것이 아니라, 오히려 정책지원과 규제완화가 기술로 하여금 변화를 활용할 수 있도록 지원한다는 주장(Bar & Sandvig, 2008)은 타당한 것으로 보인다.

융합 이후 정책적 입장간 대립은 오히려 더 깊어진 듯하다. 융합에 앞서 전면적 규제완화를 선택한 미국의 경우 규제완화 정책이 시장구조 개선에 큰 효과를 내지 못한 것으로 평가되고 있다. 이에 따라 융합 시장에서 발생하는 복잡 미묘한 쟁점을 정부가 직접 규제하는 것은 어려우며, 시장의 힘에 의해 시장 질서를 유지하되 관련 기관은 문제가 발생했을 때만 개입하는 사후규제가 바람직하다는 주장이 제기되고 있다(주정민, 2009). 규제완화가 대세였던 시장에, 융합시대 정책의 성과를 높이기 위해서는 규제가 더 필요하다는 의견이 동등하게 논의되고 있으며, 매체 간 차별적 내용규제를 도입하는 것이 합리적이라는 ‘매체 특성론’과 동일서비스에 대해서는 동일한 규제를 적용해야 한다는 ‘수평 규제론’이 공존(김경환 & 문성철, 2011; 최세경 등, 2008)하는 등 합의점을 찾지 못해 정책 표류현상이 심화되고 있다.

2) 융합시대의 콘텐츠 산업 진흥정책의 문제점

원론적으로 볼 때, 정책의 도입은 산업 구조나 행위를 시장에 위임할 경우 시장 결함이나 실패가 불가피하다는 전제에 근거한다. 높은 시장 실패 가능성은 정책 도입의 근거가 되는데, 그렇다고 정부가 항상 효율적이거나 사회적으로 바람직한 방향으로 문제를 해결할 수 있는 것은 아니다. 사회 경제적 문제가 존재할 때 정부가 개입하는 것은 당연할 수 있지만, 정부의 개입이 보다 심각한 문제를 야기할 수 있기 때문이다. 정부 실패는 몇 가지 요인으로 인해 불가피하다고 설명된다. 첫째 정부는 국민의 선호를 정확하게 대변하는 존재가 아니며, 둘째 비효율성 때문에 실패에 취약할 수밖에 없다(최병선, 1992: 57, 147~148). 특히 정부의 비효율성은 민간부문으로 자원을 재배분할 때 야기되는 비효율성과 정부산출물의 비시장성으로 인해 발생된다(Wolf, 1988: 36~37). 정부 산출물의 정의나 그 양을 측정하고 평가하는 일이 어렵기 때문이다. 이와 더불어 지원을 통해 시장성을 갖추지 못한 경쟁자를 보호하는 것도 비효율성을 낳는다고 지적된다(방석호, 2004).

이러한 문제점은 적극적인 유인과 보상을 부여하는 진흥정책에서도 되풀이된다. 진흥정책이란 자본시장의 미발달로 인해 투자가 원활하게 이루어지지 못할 때, 자본시장의 결함을 시정하고 산업을 육성하기 위해 정부가 시장에 적극적으로 개입하는 규제의 형태라 할 수 있다(최병선, 1992: 37).

정부의 진흥정책이 빠질 수 있는 위험 역시 몇 가지로 구분해 볼 수 있는데, 무엇보다 정부에 대한 수요와 공급이 시장과 같은 가격을 매개로 이루어지지 않기 때문에 비용의 중복과 상승을 낳을 수 있음이 지적된다. 이는 지원제도가 시장성이 부족한 콘텐츠의 양산이나 수혜 기업의 수익 극대화 노력을 감소시킬 수 있다는 도일(Doyle, 2002)의 지적과 맥락을 같이한다. 이외에도 진흥정책은 수행 기관의 관행상 필요 이상의 예산을 확보하는 경우가 많고, 내부조직 목표와 사회적 목표 간 괴리를 좁히기 어렵다는 점, 정부산출물의 질 평가가 어렵기 때문에 비용을 감안하지 않고 최신 기술에 집착한다는 점 등이 실패의 원인으로 지적된다(최병선, 1992: 156~157). 최근 국내 진흥정책이 대부분 융합 콘텐츠 제작이나 새로운 기술을 지향하고 있는 점은 이 같은 문제점을 그대로 드러내는 것이라 평가된다. 국내 독립제작사 지원제도에 대한 연구에 의하면, 시장 실패를 야기한 구조적인 문제는 방기한 채 제작시설, 유통 등 주변적인 지원에 집중하고 있는 점도 정부의 실패를 불러오는 것으로 보인다(정윤경, 2006).

진흥제도의 수행 기구와 관련된 문제도 정부실패의 한 원인이 되는 듯하다. 최병선(1992: 175~187)은 공공서비스에 대한 요구가 증가하면서 각국이 준공공조직을 확대하여 정부정책을 이행하도록 하고 있는데, 이는 행정책임의 귀속을 불분명하게 만들 뿐만 아니라 주권의 분산을 초래하고 전통적인 방법에 의한 사회적 통제를 어렵게 만든다고 비판한다.

콘텐츠 부문의 경우, 이러한 정부 실패의 개연성은 더 높아지는 듯하다. 독과점적 구조가 형성될 위험이 높아 수용자 복지가 훼손될 개연성이 높다는 점, 다수가 선호하는 효율적 콘텐츠만 양산될 위험성, 노동집약적 산업의 인건비 상승과 제작비 상승으로 투자 의욕이 감소될 위험성(Baumol, 1966) 때문이다. 김정수(2007)는 문화 영역은 개량화, 정형화할 수 없는 가치의 영역에 존재하기 때문에 정책 목표가 모호할 수밖에 없고, 장기적 관점에서 성과가 파악되어야 함에도 불구하고 단기간 성과에 집착하여 평가할 수밖에 없기 때문에 정부 실패는 더욱 커질 수 있다고 설명한다. 특히 오늘날에는 과대한 거래비용, 불법복제 및 표절 가능성, 막대한 초기 비용, 콘텐츠 제작 인력간 소득 격차 문제, 문화주권 훼손 등이 실패 위험을 더욱 부추기는 듯하다.

더욱이 콘텐츠란 공적 영역의 방송과 사적 영역의 통신이 융합된 것이며, 수용자를 위한 것과 소비자를 겨냥한 것이 결합된 것이다. 공익과 산업적 성과, 수용자의 지위와 소비자의 니즈를 모두 충족시킬 수 있는 것이어야 한다는 것이다. 그러나 앞서서도 살펴본 바와 같이 진흥정책의 배경이 되는 전체적인 정책의 큰 틀이 적절한 방향성을 찾지 못한 채 표류하고 있어 진흥정책의 길찾기는 더욱 어려운 듯하다.

3) 국내 콘텐츠 산업의 진흥정책 현황

콘텐츠 부문에 대한 정부실패의 문제점에도 불구하고 국내 콘텐츠 진흥정책은 매년 확대되고 있다. 이는 비단 국내에 국한된 현상은 아니다. EU의 유럽연합집행위원회(EC)는 2011년 11월 ‘창조적 유럽(Creative Europe)’ 프로그램을 발표한 바 있다. 이는 유럽 내 영상, 문화, 인력 지원을 위한 예산 증액(37%), 지원창구 일원화, 지원 사업 단순화, 지원 절차 간소화를 특징으로 한다(EC, 2011). 일본에서도 콘텐츠 산업 진흥을 위한 노력이 강구되고 있다. 일본의 정책에서 나타나는 특징은 산업에서 문화로의 회귀이며, 게임, 만화, 애니메이션 장르를 통한 경쟁력 재확보로 정리된다(이기현 등, 2010).

국내 콘텐츠 진흥기구는 문화체육관광부와 방송통신위원회이다. 콘텐츠 진흥정책 주관 부서가

별도로 존재하지 않아 지원기구 간 지원사업이 경쟁적, 산발적으로 추진되고 있으며, 이로 인한 정책 효율성이 저하된다는 지적(한진만, 2008; 박창희, 나낙균, 2005; 황근, 2005)에 따라 2009년 정리된 결과지만, 여전히 지원사업의 중복과 경쟁적 추진 문제는 잔존한다. 또한 국내 진흥정책은 콘텐츠 산업 강국, 글로벌 경쟁력 확대 등 거창한 모토로 대변될 뿐, 명확한 지향점이나 구체적 방법론을 제시하지는 않는다는 점에서 해외의 그것과 차별된다.

구체적 방송통신위원회의 콘텐츠 진흥정책은 제작지원, 전문인력양성, 제작지원센터 구축 등으로 구분된다. 2011년 총 5천4백4십억 규모의 방송통신기금 운용은 2012년 7천9백6십억으로 증가하였지만 가장 많은 예산이 증가된 분야는 방송프로그램제작지원, 방송통신전문교육분야, 콘텐츠지원센터 건립에 집중되고 있다(방송통신위원회, 2011). 제작지원센터 구축이 한시적 사업임을 전제할 때, 문화부의 진흥 산업 내용과 크게 다르지 않은 모습이다. 문화부의 진흥사업을 주관하는 한국콘텐츠진흥원의 사업을 보면, 제작지원, 인력 양성 등 산업기반강화지원, 해외진출지원 등으로 구성되고 있기 때문이다.

이보다 큰 문제점은 이러한 진흥정책이 과거의 틀을 답습하고 있다는 점이다. 제작지원의 경우 지원의 대상이 모바일콘텐츠, 가상세계콘텐츠, 가상현실콘텐츠, 차세대콘텐츠 등으로 바뀌었을 뿐, 대부분 과거식 제작비 지원 형태를 유지하고 있음을 알 수 있다. 융합이 이미 현실화되고 있음에도 불구하고 지원사업을 장르별로 구분하는 것 역시 과거식 틀 그대로이다. 더욱 안타까운 것은 이러한 구분에도 불구하고 각 영역의 개념적 모호함 때문에 과연 각 장르가 어떠한 콘텐츠를 지칭하는가에 대한 공감조차 형성하지 못한다는 것이다. 이기현 등(2010)은 콘텐츠 산업의 미래정책을 위해서는 열린 자세가 필요하며, 정책의 개발에도 창의력과 상상력이 요구된다고 주장한다. 이는 정책적 틀에 대한 근본적 변화가 필요함을 강조하는 것이라 판단된다. 같은 맥락에서 이원태, 유지연 등(2009) 역시 방송통신 융합의 사회적 순기능과 역기능을 점검하면서, 이슈 중심의 단기적 대처보다는 단기, 장기적 과제에 대한 균형적 시각이 정립될 필요가 있음을 주장한다.

물론 융합 콘텐츠 지원제도가 과거의 틀을 답습해서는 안된다는 당위성은 찾기 어려우며, 중복 지원이 반드시 사회적 해악임을 주장하는 것은 아니다. 융합시대의 콘텐츠 산업 진흥을 위해서는 산업적으로 중요한 시대적 이슈가 무엇이며, 우리는 과연 어디에 위치해 있는가에 대한 점검이 우선되어야 한다는 것이다. 나아가 이러한 콘텐츠 산업 진흥을 위해서는 무엇이 중요한가에 대한 방향성이 설정되어야 할 것이다. 엄청난 속도로 변화하는 융합환경을 단기적이거나 처방하며 쫓는다는 것도 쉽지는 않다. 그러나 이제는 그간의 행로를 점검하고, 앞으로의 방향을 타진하는 작업이 필요한 시점이라 판단된다.

3. 연구문제 및 연구방법

1) 연구문제

본 연구는 융합시대의 콘텐츠 산업 진흥정책의 구성요소과 중요성에 대한 근본적인 재고를 통해 향후 진흥정책의 방향성을 제시하기 위한 목적을 지닌다. 구체적으로 본 연구는 국내 콘텐츠 산업을

구축하는 중요 영역과 영역별 하위 구성요인들을 도출하는 작업으로 시작하였다. 그리고 각 요인들의 현상태에 대한 검증을 통해 향후 국내 디지털 콘텐츠 진흥정책에 대한 함의를 도출하였다. 특히 영역별 중요도와 현상태의 상호 비교를 통해 현 진흥정책을 점검하고 방향성을 제안하고자 하였다. 이를 위한 구체적인 연구문제는 다음과 같다.

- 연구문제 1. 융합시대 콘텐츠 산업의 주요 영역은 무엇인가? 영역별 하위 구성요인들은 무엇인가?
- 연구문제 2. 융합시대 콘텐츠 산업의 영역별 구성요인의 중요성은 어떠한가?
- 연구문제 3. 융합시대 콘텐츠 산업의 영역별 구성요인의 현상태는 어떠한가?
- 연구문제 4. 융합시대 콘텐츠 산업의 영역별 구성요인의 중요도와 현상태는 차이가 있는가?

2) 연구방법

(1) 델파이 조사 방법

융합이라는 키워드가 미디어 생태계를 주도하는 현 시점에서 낯이 복잡한 형태로 변모하는 콘텐츠 산업의 진흥을 위해 발전방향을 구체화 할 필요가 있다. 그러나 융합 콘텐츠 산업의 발전 속도에 비해 현 진흥정책은 그 방향성을 명확히 제시하지 못하는 실정이다. 또한 융합시대 콘텐츠의 급격한 변화에 따른 문제점과 개선안을 실증적으로 설명해 주는 선행연구 역시 매우 부족한 상태이다. 본 연구는 정확한 정보가 부재한 시안에 대해 전문가들의 합의를 통해 현상태를 평가하고 변화 방향을 예측하는 연구방법인 델파이(delphi)를 통해 연구문제를 탐구하고자 하였다.

델파이는 통제된 피드백이 제공된 수차례의 설문조사를 통해 어떤 분야의 전문가들의 합의를 이루는 의사결정 수단이다(Bugler, 1995). 추정하려는 문제에 관한 정확한 정보가 없을 때 두 사람의 의견이 한 사람의 의견보다 정확하다는 계량적 객관의 원리와 다수의 판단이 소수의 판단보다 정확하다는 민주적 의사결정의 원리에 근거하여, 선행연구가 부족하고 전문가들의 견해가 가장 중요한 자료일 때 쓸 수 있는 매우 유용한 방법이다(이성웅, 1987).

델파이 방법의 핵심은 예측하려는 문제에 관해 전문가들의 의견을 유도하고 합의점을 찾아 보다 정확한 추정치를 구하는 것이다. 이를 위해 절차의 반복과 통제된 피드백, 패널의 익명성, 통계적 집단반응의 요소가 전제되어야 한다. 첫째, 동일 전문가 대상자들에게 3~4회에 걸쳐 반복적으로 질문지를 보내고 회신 받는데, 이때마다 지난 단계의 결과치를 함께 제공함으로써 질문의 횟수가 거듭될수록 예측이 서로 근접할 수 있다. 둘째, 조사 대상자인 패널들은 익명성을 전제로 개인의 독자적인 의견을 제안할 수 있으므로 대면 토의에서 나타나는 제한점을 제거하고 합의를 유도할 수 있다. 셋째, 개별 응답자의 의견을 종합하여 집단의 통계적 의견을 개인에게 제공함으로써 그들의 판단을 재조정하고 집단 구성원의 합의를 유도해 낼 수 있다. 이러한 전제가 지켜질 때 조사 대상자들이 직접 한곳에 모여 논쟁하지 않고서도 전문가 간의 상호작용을 촉진하고 지리적으로 떨어져 있는 전문가들의 의견교환을 가능하게 하여 집단 협의를 이끌어 낼 수 있다. 일반적으로 델파이 조사는 동일 대상자에게 3~5회 정도의 과정을 반복하지만(Critcher & Gladstone, 1998), 4~5차 반복 조사는 인위적 합의가 증가될 수 있고, 2차에 그치면 결과에 대한 의문을 제기할 수 있어 보편적으로 3차 조사를 선호한다(김병성, 1996).

델파이 조사방법을 진행할 때 전문가 선정의 대표성 문제와 자료처리 과정의 연구자 주관성 개입 문제, 질문지 회수율과 정의있는 답변여부 등이 한계점으로 나타난다(김경동, 1986). 하지만 여러 주제와 영역에 적용 가능하고 비교적 경제적인 시간 활용방법이라는 장점을 지니므로 사회현상 변화를 예측하는 미래연구로써 활발히 이용된다.

(2) 델파이 조사방법 및 조사대상

본 연구는 융합시대 콘텐츠 산업의 특성을 밝히고 발전방향을 예측하여 정책적 함의를 제공하고자 3차에 걸친 델파이 조사를 진행하였다. 우선 델파이 조사에 앞서 디지털 융합 콘텐츠 분야별 전문가 10명을 대상으로 심층인터뷰를 실시하였다¹⁾. 이는 각 콘텐츠 영역별 델파이 대상자 선정에 위한 도움을 얻음과 동시에 조사대상자의 대표성을 확보하기 위한 장치이며, 또한 콘텐츠 업계현황 및 관련 산업계 전반에 대한 사전 정보를 수집하기 위한 목적을 지닌다. 이들 심층인터뷰 대상들은 델파이 조사결과에의 해석 및 함의를 도출하는 데에도 도움을 주었다. 사전 심층조사 결과, 융합 콘텐츠 산업의 중요영역은 크게 기술분야, 인력분야, 제도분야로 구분할 수 있다는 의견이 도출되었다. 즉, 융합시대 콘텐츠 산업의 쟁점은 매우 다양하기 때문에 어느정도 구체적인 범주를 제공하지 않을 시 델파이 설문조사에 응하는 전문가들이 구체적인 응답을 제시하기 어렵다는 것이다. 이에 따라 본 연구는 델파이 조사에서 질문의 항목을 크게 기술분야, 인력분야, 제도분야의 세 범주로 구분하여 제시하였고, 또한 세 가지 범위 이외의 논쟁점도 자유롭게 제기할 수 있도록 기타 의견도 적시하도록 하였다. 구체적인 심층인터뷰 대상은 아래와 같다.

<표 1> 심층인터뷰 대상자

번호	구분	대상자	소속
1	CG/가상	A	게임제작사 매니저
2	CG/가상	B	3D 영화 감독
3	E-러닝/U-러닝	C	이러닝 팀장
4	E-러닝/U-러닝	D	이러닝 부장
5	양방향	E	IPTV 본부장
6	양방향	F	통신사 디지털콘텐츠 팀장
7	모바일	G	모바일 콘텐츠 기획팀 부장
8	학계	H	언론홍보영상학부 교수
9	학계	I	신문방송학 박사
10	관련 협회	J	차세대융합콘텐츠협회 국장

1차 델파이 조사는 심층인터뷰에서 도출된 세 가지 영역을 바탕으로 향후 5년간 융합시대 콘텐츠 산업의 성장 및 감소 등 시장변화에 영향을 미칠 것으로 생각되는 요인을 다양하게 표출하도록 비구조화된 개방형 서술을 제안하였다. 그리고 영역별 2회 이상 반복 응답된 내용들을 추출한 결과 모두

1) 현재 문화체육관광부에서 정의하고 있는 디지털 융합 콘텐츠의 범주는 크게 CG(Computer Graphics), 가상현실(Virtual Reality), 가상세계(Virtual World), E-러닝/U-러닝, 양방향 콘텐츠, 모바일 콘텐츠 6개 영역으로 구분된다. 이러한 구분과 관련 학계 및 협회를 고려하여 디지털 융합 콘텐츠 분야별 전문가를 선정하였다.

30개의 서술문이 도출되었다. 1차 응답결과를 범주화하는 과정은 박사급 연구원 4명, 석사급 연구원 1명 등 동료검토(peer debriefing)의 과정을 통해 내적 타당도를 확보하였다. 1차 설문은 연구대상 기준을 충족하고 사전 동의를 얻은 38명에게 송부되었으며 진행과정 중 탈락자를 제외 총 31개 응답지를 회수했다. 1차 조사기간은 2010년 11월 8일~11월 21일까지 총 2주가 소요되었다. 2차 조사는 1차 조사에서 구축된 폐쇄형 설문지를 1차 조사와 동일한 전문가들에게 다시 제시하고 5점 척도의 중요도를 평가하는 과정으로 총 30명의 응답을 회수하였다. 2차 조사기간은 11월 22일~12월 5일까지 총 2주가 소요되었다. 3차 조사는 2차와 동일한 설문문에 대해 평균과 표준편차의 통계적 분석결과를 첨부하여 패널집단에게 다시 한 번 재평가를 요청함으로써 전문가들의 합의점을 도출하는 단계이다. 3차 설문지는 2차 설문에 응답한 30명의 전문가에게 송부되어 30명 모두 회신하였다. 3차 조사기간은 12월 8일~12월 14일까지 총 1주가 소요되었다.

델파이 조사방법의 가장 큰 목적은 전문가에 대한 반복 설문을 통해 의견일치를 도출하는 것이다. 여기서 패널들의 의견합의가 형성되었다고 판단되는 안정된 수준까지 의견을 조율하는 것이 중요한데, 전문가 의견일치의 안정성 판단근거로 변이계수(Coefficient of Variance: CV) 분석을 사용한다.²⁾ 일반적으로 변이계수는 0.5 이하일 경우 안정적 수준이라고 판단하여 설문반복을 중단하는데, 본 연구의 3차 조사 응답결과 요인별 변이계수가 0.17~0.32 사이에 분포하여 매우 안정적 수준이기에 반복설문을 종료하였다. 구체적인 조사 진행절차는 다음 <표 2>와 같다.

<표 2> 델파이 조사방법의 진행절차

차수	설문지 형식	설문 문항	분석방법	비고	유효대상
사전조사	심층인터뷰	융합시대 콘텐츠 산업의 문제점과 개선점에 대한 구체적 의견 수집	내용분석	분석결과 1차 설문지 구성	10명
1차	비구조화된 응답 (개방형 서술)	향후 5년간 융합시대 콘텐츠 산업 시장의 성장 및 감소 등 시장변화에 영향을 미칠 것으로 생각되는 요인들을 영역별 5개 이상 쓰기	내용분석	분석결과 2차 설문지 구성, 피드백	31명
2차	구조화된 응답 (폐쇄형 응답)	융합시대 콘텐츠 산업 중요도 평가와 현상태 평가	기술통계 분석 (평균값, 표준편차)	분석결과 3차 설문지 구성, 피드백	30명
	서술문항 (개방형 서술)	1차 내용분석 결과에 대한 의견 요청	내용분석		
3차	구조화된 응답 (폐쇄형 응답)	융합시대 콘텐츠 산업 중요도 평가와 현상태 평가	기술통계 분석 (평균값, 표준편차)	평균점수 우선순위 분석	30명
	서술문항 (개방형 서술)	2차 내용분석 결과에 대한 의견 요청	내용분석		

델파이 연구는 연구주제와 관련된 해당 분야 전문가를 패널로 선정할 때 참여자의 대표성, 적절성,

2) 변이계수(CV)는 평균당 표준편차가 어떻게 변하는가를 의미하는 것으로, 표준편차를 평균으로 나뉘서 표준화시킨 계수로 나타낸다(변이계수 (CV) = 표준편차 / 평균). 변이계수는 일반적으로 0 < CV ≤ 0.5일 때 안정적 수준, 0.5 < CV ≤ 0.8일 때 비교적 안정적인 수준, CV ≥ 0.8일 때 안정적이지 못한 수준으로 판단된다.

전문지식, 참여 성실성 등을 요소를 신중히 고려해야 한다. 본 연구는 국내 문화체육관광부에서 규정하는 융합 콘텐츠 산업 분류기준에 의거, CG(Computer Graphics), 가상현실(Virtual Reality), 가상세계(Virtual World), E-러닝/U-러닝, 양방향 콘텐츠, 모바일 콘텐츠 6개 영역에서 전문가들을 선정하였다. 국내 융합형 콘텐츠 산업 실태조사 보고서에 따르며(한국콘텐츠진흥원, 2010), 국내 융합 콘텐츠 산업은 CG(21.3%), VR(5.8%), VW(4.6%), E-러닝/U-러닝(17.5%), 양방향(10.6%), 모바일(35.4%)의 분포로 총 약 1,060여 개의 사업자가 존재하는 것으로 추정된다. 이러한 비중을 고려하여 영역별 델파이 전문가를 선정하였으며, 전문가 선정은 전문가가 전문가를 섭외하는 스노우볼 표본추출방법(snowball sampling)을 활용하였다. 특히 전문가는 해당 분야의 최소 3년 이상 경력자로 제한하여 디지털 융합 콘텐츠 산업에 대한 전문지식이나 의견을 충분히 제시할 수 있도록 하였다. 또한 융합 콘텐츠 영역 6개 분야 이외에도 융합 콘텐츠 산업 관련 협회와 연구소, 영상미디어 산업 관련 학계 등의 전문가를 추가하여 산업계와 학계 및 정부 기관의 견해를 균형적으로 수렴하고자 하였다. 구체적인 분야별 델파이 조사 대상자는 <표 3>과 같다.

<표 3> 델파이 조사 대상자

번호	구분	성명	소속	번호	구분	성명	소속
1	CG/가상	김**	게임제작사 프로젝트 매니저	16	양방향	정**	IPTV 데이터방송 팀장
2	CG/가상	최**	게임제작사 감독	17	양방향	임**	양방향 연구팀 소장
3	CG/가상	박**	게임제작사 VFX 슈퍼바이저	18	양방향	임**	위성방송사 부장
4	CG/가상	이**	양방향TV 본부장	19	모바일	이**	스마트TV 콘텐츠기획팀 부장
5	CG/가상	김**	IPTV 본부장	20	모바일	이**	DMB 팀장
6	CG/가상	남**	온라인게임사 실장	21	모바일	안**	지상파방송사 모바일 콘텐츠팀 국장
7	CG/가상	조**	IPTV PD	22	학계	유**	언론홍보영상학부 교수
8	CG/가상	장**	게임사	23	학계	심**	문화커뮤니케이션학부 교수
9	E-러닝/U-러닝	백**	이러닝사 팀장	24	학계	최**	융합기술 관련 공대 교수
10	E-러닝/U-러닝	황**	이러닝사 콘텐츠개발팀 과장	25	학계	정**	신문방송학 박사
11	E-러닝/U-러닝	조**	이러닝사 부장	26	관련협회	임**	차세대융합콘텐츠산업협회 국장
12	E-러닝/U-러닝	김**	이러닝사 대표	27	관련협회	박**	차세대융합콘텐츠산업협회 기획실장
13	양방향	이**	통신사 상무	28	관련연구소	윤**	한국콘텐츠진흥원 박사
14	양방향	김**	통신사 팀장	29	관련연구소	홍**	전자통신정책연구원 박사
15	양방향	박**	IPTV PD	30	관련업계	최**	종편 추진 팀장

4. 연구결과

1) 융합시대 콘텐츠 산업 영역별 주요 구성요인

텔파이 조사 중 탐색단계로 실시한 1차 조사는 융합시대 콘텐츠 산업 영역별 주요 구성요인이 무엇인지 도출하는 과정이 되었다. 심층인터뷰에서 도출된 기술분야, 인력분야, 제도분야의 세 가지 영역을 바탕으로 전문가들이 영역별 주요 구성요인으로 무엇을 고려하는지 개방형 서술을 제안하였고, 이에 대해 빈도분석을 실시하여 영역별 2회 이상 반복 응답된 내용들을 추출한 결과 모두 30개의 주요 구성요인을 도출할 수 있었다.

먼저 기술분야의 주요 요인으로 제시된 항목은 매체 간 상호호환 가능한 기술표준화, 특화된 융합형 콘텐츠 기술개발, 대용량 네트워크 통신망 개발, 보안기술 개발 등 직접적인 기술개발 요인과, 중복투자를 배제한 공동 플랫폼 운영, 고가장비가 소요되는 기술산업에 대한 test-bed 운영, 융합형 플랫폼 접목을 위한 콘텐츠 라이브러리 운영 등 기술운영과 관련된 요인이 제시되었다. 이와 더불어 기술구현과 밀접히 관련하는 융합형 킬러콘텐츠 개발, n-screen 플랫폼 개발을 통한 신규 비즈니스 모델 구축 등 총 10개의 요인이 논의되었다.

인력분야에서는 두 분야 이상의 융합을 전망할 수 있는 복합전문가의 필요성, 분야별 전문가 인력풀 구성, 융합 콘텐츠의 저작권 전문가 필요성 등 디지털 융합을 조망할 수 있는 전문가가 주요 요인으로 제기되었다. 또한 통합된 융합학과 개설, 현실적인 소비자 니즈를 고려한 커리큘럼 제공, 현장 중심의 산학연 네트워크, 정부차원의 장기적 교육지원 등 미래지향적인 인력교육 부분도 핵심 요인으로 대두되었다. 그리고 융합 인력의 기술수준을 공인하는 새로운 인증제도나 융합 인력의 효율적 활용을 가능하게 하는 매체별 co-work 시스템 도입 등 인력 활용을 위한 인력시스템 부분 등을 포함하여 총 10개 항목이 도출되었다.

마지막으로 제도분야를 살펴보면 전반적으로 정부역할에 대한 논의가 주를 이루고 있음을 알 수 있다. 문화부, 방통위, 산자부 등 부처 간 중복성 없는 정부지원을 위한 일원화와 현재 시행되고 있는 정부지원의 효율성 제고와 같이 정부정책의 효율성 요인이 강조되었다. 또한 융합 콘텐츠 산업에 대한 국가 차원의 중장기적인 비전 제시나 글로벌 트렌드 리포트 공유, 정부의 장기적 대규모 투자계획, 융합형 콘텐츠 시장 효율성에 대한 대국민 홍보 등 정부의 적극적인 역할 개입에 대한 논의도 나타났다. 더불어 융합 콘텐츠 해외진출을 위한 정책적 지원, 융합 콘텐츠 창조를 위한 법적 규제완화, 저작권 해결을 위한 법적제도 개선 등 정부 규제 및 정책의 변화를 요구하는 부분도 주요 쟁점이 되었다.

2) 융합시대 콘텐츠 산업 영역별 중요도 평가

융합 콘텐츠 전문가 30명에게 기술, 인력, 제도영역으로 구분하여 제기된 콘텐츠 영역별 주요 구성요인들에 대해 얼마나 중요하다고 판단하는지 중요도를 5점척도로 평가하였다.

<표 4> 융합시대 콘텐츠 산업 영역별 중요도 평가

N=30, ()=2차 분석결과

번호	기술 분야	중요도 평가		
		평균	표준편차	순위
1	경쟁력 제고를 위한 킬러콘텐츠 개발	4.33 (4.31)	.80 (.86)	1
2	신규 비즈니스 모델 구축	4.13 (4.24)	.94 (.91)	2
3	매체별 상호호환 가능한 기술표준화	4.07 (4.30)	.91 (.89)	3
4	중장기 기술개발의 투자전략	3.93 (4.06)	.91 (.79)	4
5	대용량 네트워크 통신망 개발	3.83 (3.75)	.75 (1.05)	5
6	보안기술 개발	3.70 (3.79)	.84 (.90)	6
7	창의적 아이디어 및 고가장비가 소요되는 산업에 대한 공용지원센터 운영	3.60 (3.79)	.67 (.90)	7
8	융합형 플랫폼 접목을 위한 원형 콘텐츠 라이브러리	3.53 (3.79)	.78 (.86)	8
9	중복투자 배제를 위한 공동 플랫폼 운영	3.37 (3.65)	.72 (.89)	9
10	융합형 콘텐츠 상용화를 위한 특화된 기술개발 관리체계	3.33 (3.62)	.84 (1.01)	10
번호	인력 분야	중요도 평가		
		평균	표준편차	순위
1	두 분야 이상 융합을 전망하고 개발할 수 있는 복합 전문가	4.30 (4.20)	.79 (.94)	1
2	상위 고급 인력의 양성	4.03 (4.10)	.93 (.97)	2
3	각 분야별 전문가 인력풀(pool)	4.03 (4.17)	.89 (.88)	2
4	현장 중심의 인력양성을 위한 산학연 네트워크	4.00 (4.03)	.87 (1.05)	4
5	소비자 니즈를 고려하여 현장과 이론을 접목한 커리큘럼	3.97 (3.79)	.81 (.94)	5
6	매체별 co-work 시스템	3.97 (3.96)	.76 (.77)	5
7	통합된 융합학과 개설 등 현 대학교육 시스템 제고	3.90 (3.96)	.84 (.94)	7
8	정부차원의 신규 및 현업 인력의 장기적 교육지원	3.73 (3.93)	.58 (.70)	8
9	저작권 전문가	3.60 (3.58)	.93 (1.01)	9
10	융합 콘텐츠 기술수준 공인하는 새로운 인증제도	3.33 (3.48)	.71 (.73)	10
번호	제도 분야	중요도 평가		
		평균	표준편차	순위
1	문화부, 방통위, 산자부 등 정부 부처 간 협업시스템 일원화	4.37 (4.31)	.85 (.84)	1
2	융합 콘텐츠 산업에 대한 국가 차원의 중장기적 종합적 비전	4.23 (4.17)	.82 (.84)	2
3	적극적인 융합 콘텐츠 창조를 위한 법적 규제완화	4.10 (4.31)	.99 (.89)	3
4	융합형 콘텐츠 해외진출을 위한 정책적 지원	3.90 (4.13)	.84 (.91)	4
5	현재 시행되고 있는 정부지원의 효용성 제고	3.87 (3.86)	.86 (.99)	5
6	저작권 문제해결을 위한 법적 제도	3.80 (3.86)	.85 (.91)	6
7	콘텐츠 및 장비에 대한 정부의 장기적 대규모 투자	3.70 (3.89)	.88 (1.08)	7
8	글로벌 트렌드 공유하는 이슈 리포트 제작 및 배포	3.37 (3.24)	.81 (.87)	8
9	정부지원 프로젝트에 현업 전문가 심사위원 선정	3.37 (3.55)	.76 (.98)	8
10	융합형 콘텐츠 시장의 필요성 및 효용성에 대한 대국민 홍보	3.23 (3.44)	.82 (.82)	10

기술분야 평가에서 가장 중요한 항목으로 평가된 것은 킬러 콘텐츠 개발이었다(4.33점). 해외 경쟁력을 갖춘 킬러 콘텐츠가 존재할 때 글로벌 융합시장에서 콘텐츠 산업이 살아남을 수 있다는 점을

강조하고 있었다. 하지만 현재 국내 융합 콘텐츠 산업을 살펴보면 시류에 편승한 기술개발이나 오락과 같은 특정 장르에 치중한 기술개발로 인해 균형적인 콘텐츠 개발이 어렵다는 지적이 제기되었다. 장기적으로 균형있는 콘텐츠 개발을 위해서는 국내 독자적 기술을 바탕으로 유저 중심의 다양한 콘텐츠 개발이 필요하다는 점을 보여주었다.

해외 경쟁력을 갖춘 블록버스터급 킬러 콘텐츠 개발이 필요하다. 현재 고만고만한 콘텐츠 개발만 이루어지고 있어 큰 파급력을 기대하기 어려운 편이다. (인터뷰 A)

콘텐츠는 융합시대 가장 핵심적인 부분이다. 그런데 우리나라는 시류에 편승하여 특정 분야의 콘텐츠 개발에만 집중하는 경향이 있다. 예를 들어 이바타 영화가 성공하면 CG나 3D분야에 국가적 차원의 집중적인 지원방안이 모색된다. 하지만 시류에 편승하는 콘텐츠 개발은 향후 균현적인 콘텐츠 산업의 발달을 저해한다. 장기적 안목에서 다양한 분야의 콘텐츠 개발이 필요하다. (인터뷰 H)

이제는 글로벌 문화콘텐츠를 창출해야 할 절실한 상황에 놓여 있다. 특화된 글로벌 문화콘텐츠를 창출해야 살아남을 수 있다. 국내 콘텐츠 제작기술은 60% 이상 오락용 콘텐츠 개발에 집중되는 실정이다. 융합시대 장기적인 콘텐츠 산업 발전을 위해 균형적인 콘텐츠 개발이 매우 시급하다. (인터뷰 C)

또한 신규 비즈니스 모델 구축 문제 역시 평균 4.13점으로 높은 중요도를 나타냈다. 융합 콘텐츠는 높은 투자가 요구됨에도 불구하고 정부가 전자상거래 규제, 사전 심의제도 등 규제를 통해 기술개발을 저해하거나 보안체계가 구축되지 못해 효과적인 비즈니스 모델이 도출되지 못한다고 지적하였다. 또한 이용자들 역시 신규 매체나 콘텐츠에 대해 유료 과금 시스템을 부정적으로 생각하고 있어 비즈니스 모델 구축이 어렵다는 점을 논의하였다. 이러한 문제를 해결하고 다양한 창구를 적극 활용할 수 있는 신규 비즈니스 모델 구축이 시급하다는 점을 제안하였다.

방송시장에서 유료 요금체계는 공격적인 비즈니스 모델을 창출하는 바탕이 된다. 현재 지나치게 지상파 위주의 방송진흥정책을 펼치며 보편적 서비스에 초점이 맞춰져 있다. 따라서 유료 방송시장에 대한 선입견이 존재한다. 유료 방송시장은 소비자의 다양한 욕구를 해소하는데 우선순위를 두기 때문에 디지털 방송시장을 이끄는 견인차가 된다. 소비자들은 유료 과금에 대한 부정적인 태도를 버리고, 정부 역시 융합시대 콘텐츠 개발에 적극 투자하여 서비스 차별화를 유도함으로써 신규 비즈니스 모델을 구축할 수 있다. (인터뷰 F)

새로운 플랫폼이 지속적으로 개발되고 있기 때문에 하나의 융합 콘텐츠를 다양하게 노출시킬 수 있는 N-screen 전략이 필요하다. 예를 들어 스마트폰, TV, PC 등을 연동시키는 서비스 개발은 융합시대 콘텐츠의 수익을 극대화시키는 중요한 전략이 된다. 여기서 중요한 것은 N-screen 서비스를 제공한다고 해서 가입자들이 추가로 발생하는 요금을 부담하려 하지 않기 때문에 예상 수익성이 떨어지는 문제를 해결하는 것이다. (인터뷰 G)

기술분야에서 기술 표준화 요인도 평균 4.07점의 높은 평가를 받고 있었다. 현재 각 매체마다 전달하는 형식 및 포맷이 상이한 경우가 많아 멀티 플랫폼 유통 효과를 거두기 어렵다는 것이다.

다양한 플랫폼에 컨버팅하여 활용할 수 있는 기술 표준화된 환경이 제공되어야 신규 디지털 융합 콘텐츠 시장의 발전을 이끌 수 있음을 강조하였다.

매체 간 융합이 심화되고 있기 때문에 상이한 미디어 포맷은 상호 호환성에 문제가 발생한다. 상호 연동성을 확보할 수 있는 기술 표준화 전략이 중요하다. (인터뷰 J)

플랫폼마다 다른 기술 환경은 One Source Multi Use를 불가능하게 한다. 일반 방송영상의 경우 기술 규격이 정해져 있어 하나의 콘텐츠 소재를 여러 방송 환경에서 다양하게 활용할 수 있으나 양방향 콘텐츠 기술은 대부분 플랫폼마다 다른 환경에서 개발하기 때문에 개발 따로 활용 따로의 문제를 야기한다. (인터뷰 H)

SD, HD, 3D 각각의 영상표준에 맞는 컨버팅 수행시 소프트웨어진흥원과 같은 국가 기관의 장비를 제외하고 이를 수행할 수 있는 기술이 부족하다. 소프트웨어 개발이 가능하다 하더라도 이를 탑재할 플랫폼이 받아주지 못한다면 개발 작업이 무의미해진다. 기획, 개발, 제작, 송출 전 과정의 기술적 일원화가 필요하다. (인터뷰 E)

이밖에도 대부분의 요인들이 평균 3.0점 이상의 평가를 받고 있어 기술분야 주요요인들의 중요도 평가가 높게 나타나고 있음을 알 수 있다. 중장기 기술개발의 투자전략(3.93점), 대용량 통신망 개발(3.83점), 저작권 보호 문제(3.70점), 공용지원센터 운영(3.60점), 원형 콘텐츠 라이브러리 확보(3.53점), 공동 플랫폼(3.37점), 특화된 관리체계(3.33점) 등의 요인에서 주목할 점은 바로 정부의 역할이다. 융합 콘텐츠는 증강현실이나 몰입형 콘텐츠 활용을 위한 고가의 장비가 소요될 뿐만 아니라 이러한 창의적 아이디어를 실험할 수 있는 test-bed(공용지원센터)가 필요하다고 지적하면서, 이러한 대규모 투자를 뒷받침할 수 있는 정부의 역할이 매우 중요하다는 의견에 합의를 보였다.

두 번째로 인력분야의 중요도 평가를 살펴보면, 상대적으로 높은 중요도를 나타낸 항목은 복합 전문가(4.30점)와 관련한 문제였다. 산업별 경계가 견고하던 과거의 틀을 넘어, 서로 다른 분야를 넘나드는 크로스오버형 인재 육성이 무엇보다 시급함을 의미한다. 고급인력 양성(4.03점), 융합 산업의 전문가 인력풀(4.03점)에 대한 중요도가 높게 나타난 것도 같은 맥락에서 이해된다.

융합형 전문 인력이 부재하다. 서로 상이한 산업 분야를 이해할 수 있는 융합형 인력이 존재해야 융합시대 콘텐츠 산업의 장기적 발전을 기대할 수 있다. (인터뷰 B)

국내 융합 콘텐츠 시장의 인력은 기술인력 중심의 구조이다. 향후 인문, 사회, 공학, 의료 등 학제 간 영역 융합을 통해 복합적인 전문 인력을 양성해야 한다. (인터뷰 D)

융합시대 콘텐츠 산업에서 IT기술에만 초점을 두는 것은 바람직하지 않다. 기술을 표현하고 구조화하는 데 IT 기술자가 필요하지만, 기획, 스토리를 만들어내는 제공자는 기획자, 소설가, 화가, 시인, 음악가 등의 전문가이다. 각 분야를 이해할 수 있는 융합 콘텐츠 인력을 충분히 확보해야 할 것이다. (인터뷰 C)

또한 전문인력을 양성하는 교육과정에 대한 논의도 중요 의제로 대두되었다. 현재 융합형 전문인력을 양성하는 학교나 정부기관의 교육과정이 매우 부족하고, 또 지식기반 서비스 산업으로 고용유발 효과가 큰 산업임에도 불구하고 전문인력 양성에 대한 투자가 미흡한 점이 지적되었다. 산학연 네트워크 협력체계(4.00점), 신규 교육과정 구축(3.97점), 대학교육 시스템 제고(3.90점) 요인의 중요도 평가가 높게 나타난 것이 이를 논증한다. 구체적으로 현 대학교육 시스템은 학과나 기술 단위로 운영되고 있어 융합 콘텐츠 기술개발에 직접적 영향을 주는 데 한계가 있다 또한 기존 대학 교육과정은 인문사회와 기술공학이 단절되어 있어 융합형 인재를 배출하기 어려운 구조적 한계를 지닌다는 지적이다.

현재 학교 교육시스템은 학과나 단위 기술로 운영되고 있어 융합 콘텐츠 산업에 접근하는 기술 개발이 어렵다. 기술과 인문학, 예술을 동시에 아는 인재가 필요하다. 학부과정에서 통합교육을 실시해야 한다. 교수들도 커리큘럼 통합을 위해 이기심을 버리고 수요자 중심의 사고를 가져야 한다. (인터뷰 H)

융합시대 콘텐츠 산업 인력을 양성하는 정부나 학교 교육과정을 살펴보면 기존 커리큘럼의 명칭만 변경되었을 뿐 이전 내용과 거의 흡사하거나 트렌드에 뒤떨어지는 내용이 많은 편이다. 형식적인 교육과정에서 벗어나 현업 실무자들과 머리를 맞대고 현장에서 바로 사용할 수 있는 교육과정을 개발해야 한다. (인터뷰 C)

융합 산업은 새로운 기술에 대한 이해가 전제되어야 하는 트렌디한 산업임에도 불구하고, 이를 정확히 이해하는 인력이 부족하다. 올드 미디어에 종사하는 인력들은 대다수 기존 관행대로 업무를 다루기 때문에 신규 융합 콘텐츠 시장 동향과 기술에 접근하는 데 부족한 부분이 있다. 장기적 관점에서 콘텐츠 산업을 관망하는 전문인력 양성이 시급하다. (인터뷰 I)

마지막으로 제도분야를 살펴보면, 정부 부처 간 협업시스템 일원화(4.37점)가 가장 높은 중요도 평가를 받고 있었다. 이는 국내 지원 창구의 일원화를 통해 사업 간 중복 해소의 필요성을 강조하는 것으로 정부정책의 효율적 운영을 강력히 요구하는 것이라 이해된다.

현재 정부는 문화부, 지경부, 방통위의 각 부처마다 융합 콘텐츠에 대한 주도권을 행사하고 있다. 하지만 부처 간 주도권 문제로 인해 중복적인 지원정책이 제시되고 있으며 효율적인 정책방안이 모색되지 못하고 있다. 융합 콘텐츠 산업과 관련된 부처들이 협업시스템을 마련하거나 부처 일원화를 통해 일관성 있는 지원제도가 제공되어야 한다. (인터뷰 J)

융합 콘텐츠 기술개발을 위한 정부의 지원이 존재하는 것은 사실이다. 하지만 기술 개발을 위한 지원 방법과 지원 형태가 단일화된 형태인 경우가 많다. 이는 지원을 실현하는 부처들마다 유사한 지원제도를 고수하기 때문이다. 부처 간 원활한 커뮤니케이션을 통해 중복되지 않는 지원제도가 필요하다. (인터뷰 H)

같은 맥락에서 정부의 지원제도의 효율성에 대한 논의도 중요 문제를 살펴볼 수 있다. 기존 연구 분류체계에 따른 지원정책을 추진하거나 그 틀에서 크게 다르지 않은 지원정책을 제시함으로써 신규 콘텐츠 사업 진흥에 제대로 대응하지 못한다는 지적이 이를 반증한다. 또한 창의적인 융합 콘텐츠

산업은 서류 중심이 아닌 실무 중심 평가가 선행되어야 하지만, 과도한 서류작업 요청으로 인해 오히려 기술개발 시기를 늦추는 단면을 보여 효율적인 정부지원 제고(3.87점)가 필요하다는 점 역시 이를 논증한다.

무엇보다 중요한 것은 정부차원에서 정의되지 않은 융합 콘텐츠 산업에 대한 분류체계이다. 급변하는 시장 상황에 적합하지 않은 기존 분류체계를 유지하면서 지원방안을 제공하려고 하기 때문에 효율적인 지원제도가 실현되지 않고 있다. (인터뷰 J)

정부의 지원정책을 살펴보면 지원 서비스에 대한 정형화가 이루어져 있어 창의적인 아이디어를 시험할 수 있는 기회가 주어지기 힘든 구조이다. 융합시대 콘텐츠 산업 발전을 위해서는 개발자의 창의적인 아이디어를 접목시킬 수 있는 기회제공이 중요하다. (인터뷰 F)

현재 창조적 1인 기업에 대한 예산 및 지원 절차가 너무 복잡하여 실질적으로 지원받기에 벽이 너무 높다. 양적인 것에 치중하지 말고 질적인 부분에 접근할 수 있는 지원제도가 필요하다. (인터뷰 C)

또한 평균 4.23점의 콘텐츠 산업에 대한 정부의 종합적 비전 제시는 급변하는 융합시대 콘텐츠 산업을 육성하기 위해 요구되는 정부의 적극적인 역할과 관련한다. 정부의 일관성 있고 장기적인 플랜이 시급하며 이를 뒷받침할 수 있는 규제완화 등의 정책적 지원방안이 수반되어야 국내 콘텐츠 산업의 적극적 진흥이 가능할 것이라 제언하였다.

기술이 너무나 빠르게 개발되다 보니 산업계는 장기적 비전 없이 개발이 이루어지고 있다. 융합 콘텐츠 전반을 진흥하기 위해서는 정부의 적극적인 비전 제시가 필요하다. (인터뷰 F)

융합 콘텐츠 산업은 정부의 정책지원 및 규제완화가 아주 중요하다. 국내 규제환경은 산업발전에 실질적인 도움을 주지 못하고 있다. 과감하게 산업간 융합이 일어날 수 있도록 산업간 벽을 허무는 탈규제가 선행되어야 한다. (인터뷰 J)

3) 융합시대 콘텐츠 산업 영역별 현상태 평가

융합시대 콘텐츠 산업 영역별 주요 구성요인에 대한 중요도 평가를 바탕으로 이들 항목에 대한 현상태는 어떠한지 5점 척도로 측정하였다. 분석결과, 앞의 중요도평가에서 높은 점수를 받았던 대다수의 항목들이 현상태 평가에서 비교적 부정적인 평가를 받는 특성이 두드러졌다. 이는 융합시대 국내 콘텐츠 산업에 대한 현 진흥정책의 현주소를 그대로 나타내는 것이며, 간극을 좁히기 위한 정책적 재고가 필요함을 시사한다.

<표 5> 융합시대 콘텐츠 산업 영역별 현상태 평가

1N=30, ()=2차 분석결과

번호	기술 분야	현상2태 평가		
		평균	3표준편차	순위
1	대용량 네트워크 통신망 개발	3.30 (3.27)	.479 (.79)	1
2	보안기술 개발	2.93 (2.96)	.754 (.86)	2
3	경쟁력 제고를 위한 킬러콘텐츠 개발	2.40 (2.24)	.866 (.63)	3
4	중장기 기술개발의 투자전략	2.63 (2.62)	.76 7(.67)	4
5	융합형 콘텐츠 상용화를 위한 특화된 기술개발 관리체계	2.50 (2.48)	.63 (8.63)	5
6	신규 비즈니스 모델 구축	2.50 (2.48)	.63 (.963)	5
7	창의적 아이디어 및 고가장비가 소요되는 산업에 대한 공용지원센터 운영	2.40 (2.34)	.77 (.76)	7
8	매체별 상호호환 가능한 기술표준화	2.33 (2.37)	.48 (.49)	8
9	융합형 플랫폼 접목을 위한 원형 콘텐츠 라이브러리	2.30 (2.31)	.79 (.66)	9
10	중복투자 배제를 위한 공동 플랫폼 운영	1.93 (1.96)	.73 (.49)	10
번호	인력 분야	현상태 평가		
		평균	표준편차	순위
1	현장 중심의 인력양성을 위한 산학연 네트워크	2.70 (2.51)	.79 (.82)	1
2	각 분야별 전문가 인력풀(pool)	2.67 (2.55)	.55 (.63)	2
3	정부차원의 신규 및 현업 인력의 장기적 교육지원	2.63 (2.41)	.61 (.68)	3
4	통합된 융합학과 개설 등 현 대학교육 시스템 제고	2.47 (2.37)	.78 (.90)	4
5	저작권 전문가	2.43 (2.34)	.68 (.76)	5
6	두 분야 이상 융합을 전망하고 개발할 수 있는 복합 전문가	2.40 (2.24)	.56 (.73)	6
7	상위 고급 인력의 양성	2.40 (2.24)	.67 (.78)	6
8	소비자 니즈를 고려하여 현장과 이론을 접목한 커리큘럼	2.40 (2.41)	.72 (.73)	6
9	융합 콘텐츠 기술수준 공인하는 새로운 인증제도	2.37 (2.34)	.85 (.89)	9
10	매체별 co-work 시스템	2.33 (2.48)	.76 (.68)	10
번호	제도 분야	현상태 평가		
		평균	표준편차	순위
1	융합형 콘텐츠 해외진출을 위한 정책적 지원	2.73 (2.65)	.83 (.89)	1
2	정부지원 프로젝트에 현업 전문가 심사위원 선정	2.73 (2.75)	.74 (.68)	1
3	저작권 문제해결을 위한 법적 제도	2.70 (2.51)	.88 (.87)	3
4	콘텐츠 및 장비에 대한 정부의 장기적 대규모 투자	2.67 (2.75)	.80 (.68)	4
5	융합형 콘텐츠 시장의 필요성 및 효용성에 대한 대국민 홍보	2.67 (2.55)	.84 (.82)	4
6	글로벌 트렌드 공유하는 이슈 리포트 제작 및 배포	2.60 (2.51)	.77 (.68)	6
7	융합 콘텐츠 산업에 대한 국가 차원의 중장기적 종합적 비전	2.40 (2.37)	.72 (.62)	7
8	적극적인 융합 콘텐츠 창조를 위한 법적 규제완화	2.27 (2.34)	.87 (.97)	8
9	현재 시행되고 있는 정부지원의 효용성 제고	2.33 (2.58)	.88 (.98)	9
10	문화부, 방통위, 산자부 등 정부 부처 간 협업시스템 일원화	1.97 (2.06)	.67 (.79)	10

기술분야에서 가장 낮은 점수를 받은 항목은 중복 투자를 배제하기 위한 공동 플랫폼 운영(1.93점)으로 나타났다. 인력분야의 가장 낮은 평가항목 역시 매체별 co-work 시스템 요인(2.33점)이었으며,

또한 제도분야에서도 역시 정부 부처 간 협업시스템 일원화에 대한 현상태 평가(1.97점)가 가장 낮게 나타났다는 점을 주목할 필요가 있다. 이는 융합시대 콘텐츠 산업의 비효율적인 현정책의 단면을 극명히 보여주는 것이기 때문이다. 융합시대 콘텐츠 산업의 지원정책이 중복된 지원안이 많거나 현실적 지원보다는 정형화된 지원이 더 많아 실효성이 떨어진다는 비판은 현재의 진흥정책 체계가 매우 부족하다는 점을 시사한다.

반면, 현상태 평가에서 가장 높은 점수를 받은 항목은 대용량 네트워크 통신망 개발(3.30점)이었다. 이는 국내 통신망 발전기술과 관련하여 인프라에 대한 기대를 반영한 것이라 보인다. 그리고 보안기술 개발(2.93점), 융합형 콘텐츠 해외진출을 위한 정책지원(2.73점), 현장 중심 인력양성을 위한 산학연 네트워크(2.70점)에 대한 항목은 중요도 평가에 비해 낮은 평가를 받고 있으나 다른 항목의 현상태 평가에 비해 비교적 높은 평가를 나타내 개선 가능성이 높은 분야로 판단할 수 있었다.

4) 융합시대 콘텐츠 산업 영역별 중요도와 현상태간 차이 분석

융합시대 콘텐츠 산업의 현 정책 전반에 대한 낮은 평가는 국내 콘텐츠 산업의 진흥정책에 대한 재고가 필요하며 제도적 보완이 시급함을 시사한다. 이에 따라 본 연구에서 융합 콘텐츠 영역별 주요 구성요인들의 중요도와 현상태간 차이를 검증해 본 결과(<표 6>), 기술, 인력, 제도분야의 모든 항목에서 유의한 차이가 확인되었다.

특히 중요도 평가에서 높은 평가를 받은 항목들의 현상태가 모두 낮은 것으로 평가되었다. 기술 분야에서 킬러콘텐츠 개발(2.40점), 신규 비즈니스 모델 구축(2.50점), 기술 표준화(2.33점)가 낮은 평가를 받고 있었다. 또한 인력 분야 역시 복합전문가(2.40점), 전문가 인력풀 구성(2.67점), 고급인력 양성(2.40점), 산학연 네트워크(2.70점)에 대한 평가가 낮게 나타났으며, 제도 분야도 정부 부처 간 협업시스템(1.97점), 정부의 종합적 비전(2.40점), 규제완화(2.27점)의 항목이 중요도 평가에 비해 낮은 평가를 받았다. 이러한 결과는 현실과 정책의 괴리감을 반증하는 것으로 융합 콘텐츠 산업의 진흥정책 수정과 보완을 강력히 요구하는 근거로 작용할 것이다.

<표 6> 융합시대 콘텐츠 산업 영역별 중요도와 현상태 평가간 차이

번호	기술 분야	빈도	대응차		df	t값	유의 확률
			평균	표준편차			
1	매체별 상호호환 가능한 기술표준화	30	1.73	1.14	29	8.308	.000*
2	융합형 플랫폼 접목을 위한 원형 콘텐츠 라이브러리	30	1.23	.21	29	5.798	.000*
3	중복투자 배제를 위한 공동 플랫폼 운영	30	1.43	.18	29	7.549	.000*
4	창의적 아이디어 및 고가장비가 소요되는 산업에 대한 공용 지원센터 운영	30	1.20	.18	29	6.378	.000*
5	대용량 네트워크 통신망 개발	30	.53	.18	29	2.898	.007*
6	경쟁력 제고를 위한 킬러콘텐츠 개발	30	1.93	.25	29	7.629	.000*
7	중장기 기술개발의 투자전략	30	1.30	.25	29	5.022	.000*
8	융합형 콘텐츠 상용화를 위한 특화된 기술개발 관리체계	30	.83	.24	29	3.470	.002*
9	신규 비즈니스 모델 구축	30	1.63	.23	29	7.030	.000*
10	보안기술 개발	30	.76	.20	29	3.699	.001*

번호	인력 분야	빈도	대응차		df	t값	유의 확률
			평균	표준편차			
1	두 분야 이상 융합을 전망하고 개발할 수 있는 복합 전문가	30	1.90	1.15	29	9.000	.000*
2	매체별 co-work 시스템	30	1.63	1.24	29	7.184	.000*
3	각 분야별 전문가 인력풀(pool)	30	1.36	1.03	29	7.244	.000*
4	정부차원의 신규 및 현업 인력의 장기적 교육지원	30	1.10	1.02	29	5.856	.000*
5	상위 고급 인력의 양성	30	1.63	1.21	29	7.350	.000*
6	소비자 니즈를 고려하여 현장과 이론을 접목한 커리큘럼	30	1.56	1.16	29	7.365	.000*
7	통합된 융합학과 개설 등 현 대학교육 시스템 제고	30	1.43	1.43	29	5.487	.000*
8	현장 중심의 인력양성을 위한 산학연 네트워크	30	1.30	1.39	29	5.110	.000*
9	융합 콘텐츠 기술수준 공인하는 새로운 인증제도	30	.96	1.09	29	4.822	.000*
10	저작권 전문가	30	1.16	1.26	29	5.065	.000*
번호	제도 분야	빈도	대응차		df	t값	유의 확률
			평균	표준편차			
1	문화부, 방통위, 산자부 등 정부 부처 간 협업시스템 일원화	30	2.40	1.37	29	9.528	.000*
2	융합 콘텐츠 산업에 대한 국가 차원의 중장기적 종합적 비전	30	1.83	1.26	29	7.959	.000*
3	글로벌 트렌드 공유하는 이슈 리포트 제작 및 배포	30	.76	1.16	29	3.604	.001*
4	정부지원 프로젝트에 현업 전문가 심사위원 선정	30	.63	1.18	29	2.919	.007*
5	콘텐츠 및 장비에 대한 정부의 장기적 대규모 투자	30	1.03	1.35	29	4.188	.000*
6	현재 시행되고 있는 정부지원의 효율성 제고	30	1.53	1.47	29	5.677	.000*
7	융합형 콘텐츠 해외진출을 위한 정책적 지원	30	1.16	1.39	29	4.592	.000*
8	적극적인 융합 콘텐츠 창조를 위한 법적 규제완화	30	1.83	1.74	29	5.759	.000*
9	저작권 문제해결을 위한 법적 제도	30	1.10	1.49	29	4.034	.000*
10	융합형 콘텐츠 시장의 필요성 및 효율성에 대한 대국민 홍보	30	.56	1.07	29	2.894	.007*

*p<.05

5. 결론 및 논의

융합환경은 기술 간, 산업 간 충돌과 결합을 통해 시시각각 새로운 환경을 제공한다. 이러한 전례 없는 변화의 속도에 밀려 점진적 변화와 안착을 위한 여유를 찾기는 더욱 어려워진 듯하다. 특히 융합시대 콘텐츠 산업 진흥정책에 있어 이러한 문제는 더욱 크게 부각된다. 융합 콘텐츠 산업의 경계나 범위가 과연 어디까지이고 콘텐츠가 지닌 잠재력은 또한 어디까지인지에 대해 명쾌하게 가늠하기조차 어려운 오늘날, 이 시장의 발전을 위한 진흥책이나 시장의 실패를 보완하기 위한 제도를 만들어내는 일이 수월치 않음이 분명하기 때문이다.

이러한 문제로 인하여 융합 콘텐츠 산업 정책은 과거의 틀을 답습하거나 효율적 정책수립의 난관에 봉착하여 정책지체의 현상을 보인다고 비판받는다. 따라서 본 연구는 융합시대 콘텐츠 산업 지원제도의 틀과 방향을 제시해 보고자 하는 목적으로 전문가들에 대한 심층 인터뷰 및 델파이 조사를 실시하였다.

전문가 심층인터뷰 결과, 콘텐츠 산업의 주요 지원 분야는 크게 기술, 인력, 제도의 3개 영역으로

구분할 수 있었다. 전문가들에 대한 1차 델파이 조사 결과, 각 영역별로 10개의 요소들을 도출하여 총 30개 주요요인이 도출되었다. 이들 전문가들이 합의한 각 영역별 주요 항목들에 대해 중요도를 2, 3차에 걸쳐 평가한 결과 대다수 항목의 중요도가 높게 나타났으나, 현상태에 대한 평가는 상대적으로 회의적인 결과가 도출되어 정책의 지체현상을 단적으로 보여주었다.

이러한 연구결과는 몇 가지 의미에서 융합시대 콘텐츠 산업 지원에 대한 시사점을 남긴다. 현재 급변하는 콘텐츠 시장은 안정된 정책구조 보다는 과도기적 모습을 나타내고 있는 만큼 전문가들이 제기하는 소구점도 다소 차이가 존재하는 것이 사실이다. 그러나 이들이 제기하는 논점은 크게 산업적 측면, 정책적 측면, 구조적 측면에서 합의를 제공하고 있다.

우선 산업적 측면에서 바라볼 때, 융합시대 콘텐츠 산업에서 긴밀히 요구되는 요인들은 킬러콘텐츠 개발, 기술표준화, 신규 비즈니스 모델 구축 등의 문제로 요약된다. 킬러콘텐츠 개발의 중요성과 이에 대한 지원사업의 필요성이 높게 평가된 것은 과거와 다르지 않지만, 융합 콘텐츠를 통해 시장성과 확박할 수 있는 비즈니스 모델 구축이나 매체별 상호호환 가능한 기술표준화 도입의 필요성 등은 새롭게 요구되는 산업계의 수요로 볼 수 있다. 지금까지 산업계는 자유시장 논리에 의해 정부의 개입을 최소화하고 시장의 자율적 성장을 기대해 왔으나, 최근 목격되는 융합 현상은 매체 간 경계를 넘나드는 탈범위를 포괄하기 위해 어느 정도의 조율이 불가피하다는 견해가 제기된다. 물론 기술표준화나 신규비즈니스 모델에 기여하는 주체가 정부여야 하는가, 그리고 이러한 조율이 궁극적인 성장에 도움이 되는가에 대한 논쟁은 여전히 존재하지만, 시장 변화에 따른 융합산업 간 원원전략을 모색하기 위해 어느 정도의 정책조율이 요구된다는 수요의 변화에 주목하게 된다.

또한 정책적 측면으로 접근하면 융합 콘텐츠 산업의 성장을 위해 정부의 적극적인 역할을 기대하는 부분으로 부각된다. 국가 차원의 중장기적인 종합적 비전의 제시, 중장기적 투자전략 제시, 해외진출을 위한 지원 등을 통해 새롭게 등장한 융합 콘텐츠 산업에 대한 방향성을 제시하고 시장이 제대로 작동하도록 지원하는 역할을 정부가 맡아줄 것을 기대하는 것이다. 여기서 주목할 점은 정부 차원의 중장기적인 종합적 비전 제시가 중요하다는 응답자들의 평가는 불만족스런 정부의 역할과 현상태를 반영하는 것으로, 이는 보다 적극적인 정부의 역할을 기대하는 것으로 간주할 수도 있다. 반면 창조적 융합 콘텐츠의 해외진출을 위한 지원을 위해 정부의 규제완화가 수반되어야 한다는 논의는 정부가 시장 개입을 최소화해 줄 것을 요구하는 것이기에 정부역할에 대한 이중적인 태도가 엮보이는 부분이다. 융합시대 콘텐츠 산업에 대한 진흥정책은 이러한 이중적 태도를 포섭할 수 있도록 고도화된 형태를 띠어야 할 것이라 보이며, 이를 위해 전문가들의 지혜와 협력이 도모되어야 할 것이다.

마지막으로 구조적 차원의 논의는 융합 콘텐츠 진흥 시기로 접어들기 위해 우리 사회가 해결해야 하는 가장 원천적 문제에 대한 접근이라고 보인다. 인력분야에서 강력히 요구되는 크로스오버형 복합전문가나 상위 고급인력의 양성을 위해서는 이를 위한 체계적 교육과정이 요구되지만 현 교육시스템은 학과나 기술 단위로 운영되고 있어 융합 콘텐츠 기술개발이나 융합형 인재 배출을 어렵게 하는 구조적 한계를 지닌다고 평가된다. 또한 융합 콘텐츠 산업 진흥을 효율적으로 수행해야 하는 정부구조 역시 정부 부처간 주도권 경쟁으로 인해 지원의 중복을 가중시키고 있어 신규 콘텐츠 산업 육성에 효율적으로 대응하지 못하는 한계를 보인다. 같은 맥락에서 정부는 과거 지원정책의 틀에서 크게 벗어나지 못해 지원 서비스에 대한 정형화가 이루어지는 경향은 창의적인 아이디어를 접목한 융합 콘텐츠 산업들이 정부 지원을 받지 못하는 구조적 한계로 이어진다. 따라서 융합시대 새로운

콘텐츠 산업에 대한 개념을 공유하고 소통하는 일이 가장 중요하다는 점을 강조할 수 있으며, 보다 종합적이고 포괄적인 지원제도의 제시를 통해 이러한 문제점을 해결하는데 부응토록 해야 할 것이다.

본 연구는 융합시대 콘텐츠 산업에 대한 지원제도를 탐색하고 새로운 지원책을 제시하기 위한 목적으로 출발하였지만, 목적에 부응하지 못한 몇 가지 한계를 지닌다. 무엇보다 누구도 경험한 바 없는 융합 콘텐츠의 미래를 예측하고 평가하는 작업에 있어 과거의 틀에서 자유로울 수 없었다는 점이다. 델파이 조사를 통해 도출된 30개 항목 중 적지 않은 부분이 현재의 지원제도를 반영하고 있다는 것이 이를 대변한다. 델파이 조사 대상이 30명에 국한되었다는 점 역시 본 연구의 한계가 될 수 있을 것이다. 향후 보다 다양한 집단과 전문가에 대한 연구를 통해 새로운 방향이 제시되고 평가되기를 기대한다.

Ⅰ 참고문헌

- 김경동 (1986). 공공적책환경 변화에 관한 델파이 연구. 『행정문제논집』, 11(1), 163~188.
- 김경환 & 문성철 (2011). 스마트 미디어 시대의 방송콘텐츠 규제 개선 방안, 언론학회 가을철 정기학술대회 발표문.
- 김병성 (1996). 『교육연구방법』. 학지사.
- 김정수 (2007). 『21세기를 위한 문화와 문화정책』. 서울: 한국학술정보(주).
- 류원욱 & 조성기 (2007). 융합화와 통·방 융합 서비스 동향, 『주간기술동향』, 통권 1301호, 한국전자통신연구원.
- 문화체육관광부 (2008). 2012년 5대 콘텐츠 강국 실현을 위한 차세대 융합형콘텐츠 육성전략.
- 박용재, 임명환, 허필선 & 구본태 (2010). 콘텐츠 산업의 융합 유형별 사례 및 전망, 『전자통신동향분석』, 제25권 제5호, 한국전자통신연구원.
- 박창희 & 나낙균 (2005). 매체융합시대 방송영상산업정책의 방향과 원칙에 관한 연구, 『한국방송학보』, 19(4), 253~306.
- 방석호 (2004). 『컨버전스 시대의 규제 패러다임 변화방안을 위한 시론』, 디지털컨버전스, pp.467~498. 서울: 커뮤니케이션북스.
- 방송통신위원회 (2011). 2012년도 방송통신발전기금 세부계획. 내부자료.
- 이기현 등 (2010). 디지털융합시대 콘텐츠산업 미래정책 연구. 문화부정책과제.
- 이원태, 유지연 외 (2009) 방송통신의 사회적 이슈와 정책과제 연구. KISDI. 협동연구총서 09-16-02.
- 이성웅 (1987). Delphi 기술예측기법의 유용성에 관한 연구. 전북대학교 경영학과 박사학위논문.
- 주정민 (2009). 방송통신 융합과 미디어 경쟁, 그리고 효율적 시장구조 『방송통신연구』, 겨울호, pp.69~92.
- 정윤경 (2006). 국내 독립제작사 지원정책에 대한 평가-독립제작사의 만족도를 중심으로. 『한국방송학보』, 20(5), 345~382.
- 최병선 (1992). 『정부규제론』, 서울:법문사.
- 최세경, 황주성, 유승호 (2008). 방송통신융합시대에 비즈니스의 분화 현상과 수용자 복지 정책, 『방송연구』, 겨울호, pp.227~262.
- 황근 (2005). 디지털 방송 시대로의 전환점에서 절감한 후진적 대응, 『동향과 분석』, 통권 228호.
- Bar, F. & Sandvig, C. (2008). US communication policy after convergency, *Media Culture and Society*, 30(4): 531~550.
- Baumol, William (1966). *Performing Arts: the Economic Dilemma*, New York: Twentieth Century Fund.

- Bugler, M. W. (1995). A three-round Delphi study of the critical characteristics of the model doctoral level educational technology program, Ph.D. diss., University of Iowa.
- Critcher, C. & Gladstone, B. (1998). Utilizing the Delphi technique in policy discussion: A case study of a privatized utility in Britain. *Public Administration*, 76(3), 431~449.
- Doyle, Gillian (2002). *Media Ownership : The Economics and Politics of Convergence and Concentration in the UK and European Media*, London: SAGE Publications. 정윤경 역, 『미디어 소유와 집중』. 서울: 커뮤니케이션 북스.
- Dijk, J. (1999). *The network society*, London: Sage Publication.
- EC (2011). Communication from the commission to the European parliament, the council, the European Economic and social committee and the committee of the regions. (http://ec.europa.eu/commission.../creative-europe_en.htm, accessed in Dec/29/2011).
- Hesmondhalgh, D. (2002). *The Cultural Industries*, London: Sage Publication.
- McPhillips, S. & Merlo. O. (2008). Media convergence and the evolving media business model: an overview and strategic opportunities, *The Marketing Review*, 8(3): 237~253.
- Menton, S. (2006). Policy initiative dilemmas surrounding media convergence: A cross national perspective, *Prometheus*, 24(1): 59~80.
- Mitchel, M. & McGodrick, A. (1994). *Delphi: critical review*. New York: State University of New York.
- Pool, I. (1983). *Technologies of freedom*, Cambridge, MA: Belknap Press.
- Stöber, R. (2004). What media evolution is, *European Journal of Communication*, 19(4): 483~505.
- Verhulst, S. (2002). About scarcities and intermediaries: the regulatory paradigm shift of digital content reviewed, in Lievrouw, L. & Livingston, S. (eds.), pp. 432~447. *The handbook of new media*, London: Sage Publication.
- Vietor, R. (1994). *Contrived competition: regulation and deregulation in America*. MA: Belknap Press.
- Vogel, S.K. (1996). *Freer markets, more rules: Regulatory reform in advanced industrial countries*, Ithaca, NY: Cornell Univ. Press.
- Wolf, C. (1988). *Markets or governments: choosing between imperfect alternatives*, Cambridge, Mass: MIT Press.

(투고일자: 2011. 11. 30, 수정일자: 2012. 1. 25, 게재확정일자: 2012. 1. 27)

ABSTRACT

A Study on the Development Policy of Contents Industry in the Convergence Era: Focusing on the Evaluation of Status and Importance

Yoon Kyung, Chung* · Mi Sun, Kim**

In the media convergence era, contents industry is raising core area in the government level. This study explores directions of development policy of national contents industry. So this study performs depth interview with 10 experts and investigates delphi research with 30 experts who are specialists in digital convergence area. Following the depth interview, there are three categories in the convergence contents - technical area, human resource area, and political area. The result shows that there is discordance between importance and present status each area. This finding suggests that there is political delay in the convergence media industry. In conclusion, it is necessary to look over the current limits and inspect defects. This study implicates further directions of national contents industry.

Keywords: Convergence, Contents industry, Development Policy, Supporting System, Delphi

* Professor, Department of Communication, Soonchunhyang University

** Researcher, Communication Media Research Center, Ewha Woman's University