

# 디지털 한류로 DC



글 박성찬 다날 사장

우리가 전혀 의식하지 못하는 사이에 '디지털콘텐츠(DC)'는 어느새 우리 삶 깊숙이 자리 잡았다. 인터넷을 통해 각종 뉴스와 정보를 얻고, 인터넷으로 연결된 온라인게임으로 여가를 즐기며 싸이월드로 대표되는 각종 인터넷 커뮤니티 사이트를 통해 인간관계를 꾸려나가는 것은 적어도 우리 대한민국에선 낯선 일이 아니다. 휴대전화 내비게이션 서비스의 도움을 받아 운전하고, e러닝 서비스로 공부하는 등 몇 년 전만 하더라도 먼 미래 얘기로 느껴졌던 것들이 속속 현실화되고 있다.

이렇듯 DC는 빠른 속도로 우리의 삶을 바꾸어놓고 있을 뿐 아니라 우리의 미래를 먹여 살릴 차세대 핵심 산업으로 급부상하고 있다.

삼성경제연구소가 최근 발표한 '2006년 경제 및 업종별 전망 보고서'에 따르면 올해 영화·방송·음악·게임 등으로 대표되는 콘텐츠산업(대중문화산업)은 한류 확산과 대기업의 적극적인 투자 등으로 9.5% 이상 생산이 증가할 것으로 전망되고 있다. 이러한 성장은 자동차·석유화학·조선 등 전통주력산업의 성장률을 큰 폭으로 앞지르고 첨단산업인 반도체(9.8%)나 정보통신산업(9.5%) 등과 어깨를 나란히 하는 수치다.

이 뿐만이 아니다. DC는 발전된 우리의 막강한 IT인프라를 기반으로 빠르게 해외로 퍼져나가고 있다. 2004년 전 세계에 팔려나간 한국산 DC의 규모는 총 4억2,680만달러에 이른다. 이 같은 규모는 지난 2003년 3억2,658만달러에 비해 무려 30.7%나 늘어난 수치. 특히 게임산업의 경우 지난해 DC 전체 수출액의 절반 이상을 차지하며 DC산업을 이끌었다.

## 대기업 콘텐츠 투자에 발벗고 나서

콘텐츠산업에 대한 이러한 변화에 많은 기업들이 민첩하게 대응하고 있다. 특히 통신사업자와 대기업 등 자본력을 갖춘 기업들이 차세대 수익원 발굴을 위해 콘텐츠시장에 투자하고 있다. 통신사업자들의 경우 통신과 방송의 융합 가속화로 더 이상 통신회사로서만 머물러 있을 수 없다는 위기 의식으로 인해 그 어느 때보다 콘텐츠 시장 투자에 적극 나서고 있는 것이다.

국내 대표 이동통신사인 SK텔레콤은 음악·교육·영화·방송·게임 등 전 분야에 세력을 확장하고 있다. SK텔레콤은 지난해 국내 최대 연예기획사인 IHQ에 144억원을 투자했으며, 국내 1위 음반 업체인 YBM서울음반을 인수했다. 또 최근엔 YTN 자회사인 케이블 채널 YTN스타 인수도 추진하고 있다. 아울러 위성방송사업자인 TU미디어를 설립해 통방융합에 대비하고 있으며, 계열사인 SK커뮤니케이션즈를 통해 온라인 교육업체인 이투스에도 투자했다.

거대공룡 KT도 국내 최대 영화제작업체 싸이더스의 자회사인 싸이더스FNH를 인수했으며 자회사인 KTF를 통해 국내 2위 영화 투자배급사인 쇼박스가 만든 300억원 규모의 영화펀드에 80억원을 투자했다. 또 세계적 영화연예그룹인 월트 디즈니사와도 콘텐츠 공급 협상을 벌이고 있다.

그러나 아직까지 DC를 만드는 개발사나 제작사들은 세계적인 실력과 기능성을 갖추음에도 불구하고

# 경쟁력 창출하자!

하고 시장규모나 수익성면에서 열악한 수준에 머물러 있다. DC를 발굴해 기획하고 창작할만한 능력을 갖춘 전문 개발 인력도 부족하고 자본 확보 등의 문제로 양질의 DC를 개발하기가 쉽지 않다.

무엇보다도 '콘텐츠=무료'라는 인식이 팽배하고 DC의 불법 공유가 용이해 유료화가 어려워 수익상 문제도 야기되고 있다. 게다가 지난 몇 년간 계속되고 있는 저작권 논란도 DC업계의 개발심리를 위축시키고 있는 실정이다.

## 디지털 한류 불일으켜야

다행히 정부에서 DC산업을 차세대 '먹거리' 산업으로 보고 적극적인 지원에 나서고 있어 향후 국내 DC산업의 전망을 밝게 해주고 있다. 유비쿼터스 및 통방 융합 등에 의해 콘텐츠의 중요성이 높아지고 있는데다, 특히 동남아시아에서 일고 있는 '한류 열풍'이 콘텐츠산업에 시너지 효과를 불러일으키면서 콘텐츠산업 육성에 총력을 기울이고 있는 것이다.

현재 우리나라는 한류열풍과 더불어 디지털 한류라는 절호의 기회를 맞고 있다. CDMA를 상용화한 뒤, 벨소리·컬러링·모바일게임 등 각종 부가서비스를 개발하고 이를 디지털문화와 함께 수출한 것처럼 이제는 단순한 상품수출을 넘어서 DC에 한류를 결합시켜나가야 할 것이다.

무엇보다도 '디지털 한류'의 선봉이며 세계적인 경쟁력을 보유하고 있는 온라인게임의 세계시장 지배력을 지속적으로 확보해 나가기 위해 언어나 플랫폼 변환 등 현지화 지원을 강화하고, 국내 우수기술과 해외자본과의 연계를 통해 해외시장 진출을 가속화해 나가야 한다. 또한 융·복합형 콘텐츠 시장의 선도적인 창출을 위해 가상현실(VR), 컴퓨터 그래픽, 시뮬레이션 등 첨단 DC 기술을 확보하는 한편 와이브로, DMB 등 신매체 특성에 부합하는 콘텐츠도 적극 개발해야 한다.

결국, 정부의 이러한 종합적인 지원과 기업들의 콘텐츠 개발 노력, 그리고 지적재산권에 대한 가치를 인정해주는 국민의식이 성장할 때 우리의 DC는 아시아를 넘어서 세계 시장에 우뚝 설 수 있을 것이라 확신한다. ☺