

이번 2021년 실감콘텐츠 사업화 지원사업에 많은 기업이 응모하여 우리나라의 실감콘텐츠 분야의 미래가 밝다고 하겠다.

향후 VR/AR/MR을 비롯하여 홀로그램과 미디어아트, 메타버스와 제작기업들이 성장하는데 있어 특히 홍보와 마케팅을 위한 사업비 마련에 어려움을 겪지 않도록 하는 이번 사업은 국내기업이 글로벌로 성장할 수 있는 계기가 될 것으로 보인다.

이번에 신청한 국내분야 22개 업체와 글로벌분야 19개 업체 모두 제작능력과 콘텐츠의 독창성 측면에서 미래 발전가능성은 무척 높다고 하겠다.

기업의 역량과 콘텐츠의 완성도가 2020년 대비 높아졌고 시장에 유통되는 콘텐츠도 많이 증가된 것을 실감할 수 있다. 코로나로 인해 비대면 업무와 생활환경이 됨에 따라 실감콘텐츠에 대한 수요가 더 늘어나고 있음을 실감하고 있다.

콘텐츠의 제작 인력도 많이 증가하여 고무적으로 판단되고 최근 2~3년사이에 실감콘텐츠시장의 성장세가 도드라지게 높았다.

미디어아트의 세계화를 선도하고 향후 5G를 넘어 6G환경에서는 모바일 실감콘텐츠에 대한 전망이 밝다고 보고 이 분야의 인력과 기업육성을 위해 정부차원에서 보다많은 예산과 기업에 대한 지원이 필요하다. 넷플릭스를 비롯 오징어게임등의 콘텐츠가 벌어들이는 수익을 볼때 미래의 대한민국의 경쟁력은 실감콘텐츠라는 것을 확신하고 있는 만큼 이 분야에 대해 참여하고 성장하는 기업에 아낌없는 지원이 필요함을 실감한다.