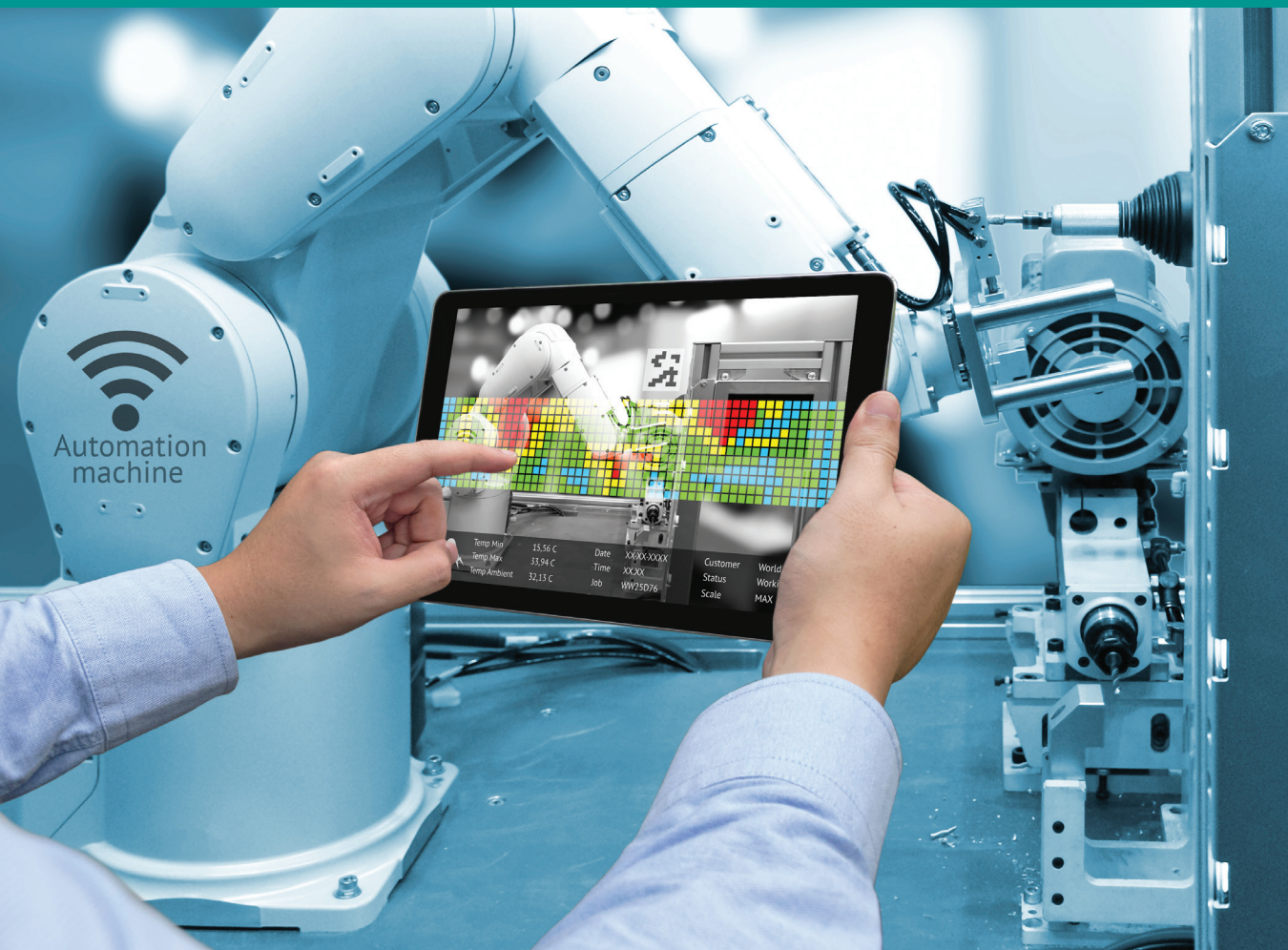


잡스만으로 부족 롤링같은 콘텐츠 인재 필수

4차 산업혁명의 파도가 거세게 몰아치고 있다. 5년 전 창조경제의 바람처럼.

하지만 4차 산업혁명은 세계적인 거대한 물결을 형성하고 있다는 측면에서 더 도도하게 밀려오고 있다. 세계경제포럼(WEF)은 2016년 1월 열린 다보스포럼에서 4차 산업혁명을 화두로 제시하면서, '디지털혁명에 기반을 둔 물리적 공간, 디지털적 공간 및 생물학적 공간의 경계가 희석되는 기술융합의 시대'로 정의했다.

글 노동력 성신여자대학교 미디어커뮤니케이션학과 교수(rohdory@sungshin.ac.kr)



클라우스 슈밥(Klaus Schwab)은 융합된 기술들이 경제체제와 사회구조를 급격히 변화시킬 것으로 선언하고 있다. 정권이 끝날 때까지 명확한 개념조차 정의되지 못했던 창조경제와는 사뭇 다르게 4차 산업혁명이 무엇을 어떻게 변화시킬 것인지에 대해서는 그림이 그려진다. 그래서 더 우려스럽다.

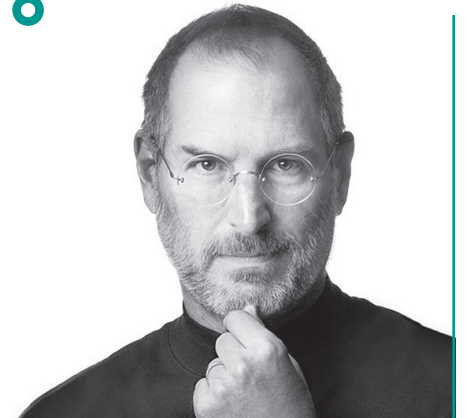
이러한 시점에 우리 모두가 고민해야 하는 것은 4차 산업혁명 시대의 고민거리들을 구체화하는 작업이다. 4차 산업혁명은 5년 전 창조경제와 무엇이 다른지, 우리가 가지고 있는 4차 산업혁명의 구성요소들 중에 장단점은 무엇이고, 다른 나라들과 차별화되는 우리만의 4차 산업혁명의 성과물을 무엇으로 삼을 것인가, 그리고 4차 산업혁명을 선도할 창의인재를 어떻게 육성해낼 것인가에 대한 국가적인 차원의 이슈화가 필요하다.

산업의 활성화는 어떻게 이뤄지나

그간 국가 선도 산업의 변화 시기에 성과를 거둔 분야와 그렇지 못한 분야, 그리고 그 원인에 대한 냉정한 평가와 반성이 선행돼야 하는 것은 당연하다. 이러한 분위기에서 우리가 4차 산업혁명을 어떻게 맞이하고 있는지를 반추해볼 때, 앞에서 갖게 되는 우려는 더욱 커지는 것을 느끼게 된다.

기존 국가 선도 산업은 디지털 기술로 대표되는 기술 중심의 분야에 치중돼 있었다. 4차 산업혁명도 그 연장선상에 있다. 박근혜 정부 막바지에 가상현실(VR)과 드론(Drone) 기술이 우리 창조경제의 주역으로 부상하던 분위기가 4차 산업혁명이라는 단어로 주춤하는 것 같지만, 향후 추진 방향성에서는 대동소이할 것으로 예측된다. 이러한 맥락에서 기술 선도의 4차 산업혁명이 일자리 창출과 맞물려 강조되고 있다는 사실에 주목할 필요가 있다. 4차 산업혁명이 주창하는 가치가 일자리를 죽이게 될 것인지 늘리게 될 것인지에 대한 논쟁은 가치 있는 일이지만, 일자리 창출을 위해 4차 산업혁명을 추동해야 한다는 주장은 선후와 우선순위가 전도된 궤변이 아닐까 우려된다.

우리에게 4차 산업혁명은 물론 콘텐츠산업 활성화도



전 애플 CEO 스티브 잡스(위)와
해리포터의 작가 조앤 롤링

미래 먹거리 산업의 핵심 분야임에 분명하다. 창조경제에서도 그랬지만, 4차 산업혁명에서도 기술 선도의 산업 추동이 자연스럽게 콘텐츠산업의 활성화를 수반하는 것으로 이해하는 전문가가 많다. 우리가 논리를 전개하면서 쉽게 오류에 빠지는 부분이다.

산업 육성이 성공하면 자연스럽게 일자리 창출로 귀결되지만, 중요한 것은 순서에 있다. 산업을 지원하는 것 자체가 일자리 창출로 직결되는 것이 아니라 산업이 활성화 돼서 인센티브가 발생하게 되면, 인재들이 쏠리게 되고 고용이 창출되는 것이다.

그렇다면 산업의 활성화는 어떻게 이루어지는가? 성공한 콘텐츠로부터 가시화 된다. 그런데 우리는 콘텐츠와

별개로 지원하는 기술 산업이 많았고, 4차 산업혁명의 시작도 대동소이하다.

1만 롤링 양성이 필요충분조건

기술은 가능성으로 세상을 열어가지만, 콘텐츠는 필요성으로 세상을 변화시킨다. 어떤 기술 구현이 가능하게 되면 그 기술을 개발하고, 개발된 기술이 사회를 발전시켜 나간다. 콘텐츠는 사회 구성원들이 필요로 하고 동의하는 경우에 그 성과를 만들어내고, 콘텐츠를 소비한 사회구성원은 자신의 가치관과 태도 변화를 유발하는 감정 자본(Emotional Capital)을 창출하게 된다. 하지만 기술이 있기 때문에 그저 만들어보는 콘텐츠는 소비되지 않고 세상을 변화시키지도 못한다. 따라서 기술을 구현하기 위한 콘텐츠 개발이 아니라, 콘텐츠를 실현하기 위한 기술 개발이 산업을 활성화시키는 결정력을 갖게 된다.

이 글을 쓰는 중에 4D 기술로 제작된 영화 '트랜스포머: 최후의 기사'를 보았다. 스토리는 물론 장면효과와 양상불을 이루도록 기술적인 최선의 노력을 한 기색이 역력하다. 하지만, 기술을 접목시킨 제작진의 의도가 관객들에게 제대로 전달되었는지는 의구심이 든다. 3D 기술이 콘텐츠산업의 획기적인 변곡점이 될 것으로 예측했던 전문가들의 의견을 들어보고 싶다.

콘텐츠산업 육성과 활성화는 4차 산업혁명의 종속변수가 아니다. 기술이 있다고 해서 당연히 콘텐츠가 만들어지는 것도 아니다. 기술과 콘텐츠는 각각이 독립변수이며, 이들이 시너지를 유발할 경우에 특정 산업 분야의 활성화가 완성되는 것이다. 기술 선도의 산업 육성이 가지는 함정이 바로 여기에 있다. 특히 일자리 창출은 기술 개발만으로는 충분하지 않고, 기술을 활용한 콘텐츠가 성공하는 조건이 충족되었을 때 비로소 가능해진다.

콘텐츠와 관련된 연관 산업 분야에서는 더더욱 그러하다. 이러한 맥락에서 왜구의 침략을 목전에 둔 시점에 주창된 '10만 양병설(養兵說)'을 생각해볼게 된다. 4차 산업혁명 시대의 성공은 1만 잡스(Steve Jobs) 양성으로만 완성되는 것이 아니라, 그와 시너지를 창출해낼 수 있는 1

만 롤링(Joan K. Rowling) 양성이 필요충분조건이다.

제2의 '한류' 위한 조건

미국의 콘텐츠 전문가들은 우리 같은 작은 나라에서 '한류'라는 문화상품을 세계적으로 확산시키고 있는 것을 참으로 대단하게 평가한다. 그만큼 우리 콘텐츠 전문가들의 노력과 성과가 빛을 발하고 있는 것이 사실이다. 하지만 현재 우리 콘텐츠산업은 큰 한계에 봉착해 있다. 협소한 내수시장 규모는 쉽게 넘어서기 어려운 장벽이다. 그럼에도 불구하고 콘텐츠산업 자체에 대한 지원과 활성화 전략은 모색되지 않고 있으며, 4차 산업혁명으로 인한 낙수효과를 기대하는 애매모호한 예측들만 난무하고 있는 듯하다.

콘텐츠산업의 역사는 기술발전의 역사이기도 하지만, 그 뿌리는 항상 누구나 좋아하는 원형 콘텐츠의 존재에 있었다. 기술 선도의 4차 산업혁명 과정에서 우리가 차별화된 경쟁력을 갖기 위해서는 4차 산업혁명의 시금석이 될 수 있는 원형 콘텐츠 개발이 반드시 강조돼야 한다. 성공한 기술과 동시에 성공한 콘텐츠가 창출되어야만 '킬러(killer) 창의인재'가 물려들게 된다.

원칙적으로 강조하고 싶은 것은 기술과는 관계없이 언제나 생명력을 스스로 창출해낼 수 있는 원형 콘텐츠와 그것을 지속적으로 생산해낼 수 있는 한국의 조앤 롤링 육성의 필요성이다. 그것이 소설이든 음악이든, 웹툰이나 만화든, 드라마나 영화든, 연극이나 뮤지컬이든, 미술이든 패션이든 관계없이, 발전하는 기술 스스로가 탐낼 수 있는 원형 콘텐츠가 지속적으로 창작돼야 한다.

기술특허만이 미래 성장 동력이라는 생각에서 벗어나, 그와 양상불을 이룰 수 있는 콘텐츠 저작권이 더욱 절실하게 필요하다는 주장에 눈을 돌려야 하고, 동의해야 하며, 공감대를 형성해야 한다.

산업 스스로 할 수 있는 부분 구분해야

우리는 정책적으로 콘텐츠산업을 육성하려는 노력을 해본 적은 있지만, 제대로 해본 경험은 별로 없다. 이러한



사진(위) 전 세계에 한류 열풍을 몰고온 가수 싸이.
사진(아래) 전 세계적으로 흥행한 콘텐츠인 해리포터

일자리 창출은 기술 개발만으로는 충분하지 않고, 기술을 활용한 콘텐츠가 성공하는 조건이 충족되었을 때 비로소 가능해진다.

주장은 정책적 육성을 도모했던 콘텐츠산업 분야 중에서 지속적인 경쟁 우위를 유지하고 있는 분야가 많지 않다는 사실에 기인한다. 가능성에 따라 만들어지는 기술이 아니라, 필요성을 느끼는 콘텐츠를 창조하는 산업이 4차 산업혁명의 중심이 돼야 한다. 1만 잡스 양병설과 함께 1만 롤링 양병설이 함께 고려돼야만 한다. 국가가 할 수 있는 부분과 산업 스스로가 해내야 하는 부분을 구분해 실효성을 높이는 전략이 필요하다. 이번에 밀려오는 4차 산업혁명의 파도는 그냥 흘러보내서는 안 된다. ❶