

## □ 토론문 □

### ○ 토론주제: 융합의 시대, 창조적 거버넌스의 방향?

주호진(꽃동네대학교)

○ 이명박 정부는 2008년 출범과 함께 정부조직의 비효율성을 제거하고 정책추진의 시너지 효과를 창출하는 것을 공식 선언하면서 정부조직개편을 단행하였습니다. 하지만 또다시 새로운 정부가 들어설 때가 되자마자 예전과 같이 정부조직개편에 대한 논의와 함께 몇 개 부처의 경우에는 예전과 같이 환원해야 한다는 주장이 강하게 제기되고 있습니다. 또한 중요한 핵심기능들을 가지고 조직개편의 근거나 기반으로 얘기를 하고 있습니다. 이러한 환경에서 본 논문은 융합과 거버넌스의 의미와 방향에 대해 구체적인 견해를 보여주면서 ‘콘텐츠’ 융합에 대한 연구자의 주장을 나타내고 있어서 주제의 시의성이 아주 적절하다고 생각합니다.

○ 본 토론자는 우선적으로 정부조직개편의 경우 어떠한 이유에서든지 아주 신중할 필요성이 있으며, 특히 융합을 강조하면서 이루어진 콘텐츠 부문의 경우에는 성과가 나타날 수 있도록 시간을 가지고 지켜보는 인내심이 필요하다고 생각합니다. 그리고 콘텐츠의 융합을 통해 시너지 효과를 극대화하기 위해서는 콘텐츠의 원천(source)을 관리하면서 OSMU를 활성화 시킬 수 있는 부처에서 통합관리하는 것이 더욱 효율적이라고 생각합니다. 따라서 이러한 관점에서 현재 조직개편의 근거로 여러 분야에서 제기되고 있는 ‘콘텐츠’ 부문 및 기능을 중심으로 몇 가지 말씀을 드리겠습니다.

○ 첫째, 디지털 기술의 발전, 네트워크 고도화, 다양한 유통플랫폼과 기기의 등장으로 미디어사업의 경쟁 원천이 콘텐츠로 이동하고 있습니다. 즉 하드웨어(HW) 중심의 양적 발전에 성공한 IT산업이 소프트웨어(SW) 중심으로 이동하는 것과 유사하며, 예를 들면 2012년도 1/4분기 삼성(하드웨어 중심)과 애플(콘텐츠 중심)의 매출액은 45조원 vs. 44.7조원으로 비슷하지만 수익률은 5.8조원 vs. 17.5조원으로 큰 차이가 나고 있는 것에서 알 수 있습니다. 따

라서 최근 '강남스타일'로 더욱 선풍적인 관심을 끌고 있는 '한류' 콘텐츠를 중심으로 한 우리나라 콘텐츠산업 창조성과 경쟁력의 유지 및 강화가 더욱 필요하게 되었습니다. 즉 콘텐츠의 원천인 문화예술과 스토리, 상상력을 실현하는 문화기술, 산업적 기반인 저작권, 콘텐츠를 담는 그릇이면서 유통 창구인 미디어가 콘텐츠를 중심으로 '창조산업'으로 통합되는 것이 필요하며, 이러한 역할의 주체로는 현재의 문화체육관광부가 가장 적합하다고 생각합니다.

○ 둘째, IT 정책 추진에 있어서 아직도 정부부처가 주도해야 한다는 관념은 산업 발전단계의 외면하는 발상이라고 생각합니다. 또한 최근 ICT 경쟁력 저하에 대응하기 위해 논의되고 있는 CPND(Contents-Platform-Network-Device)를 연계(수직계열화, 수평협력)하여 사업생태계를 구성하고, 경쟁을 하는 주체는 정부가 아닌 기업이라는 것을 인식해야 합니다. 그리고 CPND는 비즈니스 가치사슬 차원에서 산업이 연결되는 모습을 보여주는 틀이며, CPND를 구성하는 각 요소가 하나의 독자적인 산업으로 존재하고 있습니다.

○ 셋째, 조직개편의 근거로 콘텐츠 담당 정부조직과 플랫폼 및 네트워크 담당 정부조직(방송통신위원회)의 분리로 콘텐츠나 플랫폼산업의 발전이 저해된다는 주장이 있습니다. 하지만 콘텐츠산업이 기기, 플랫폼에 영향을 받는 것은 사실이나, 콘텐츠의 경쟁력은 그 자체가 지닌 스토리, 창의성, 재미나 감동요소가 좌우합니다. 따라서 콘텐츠산업은 창작요소 - 제작 - 유통 - 수출 - 저작권보호 - 콘텐츠 기술 등 콘텐츠산업의 가치산업 전반을 고려하여 종합적이면서 체계적인 정책을 추진할 수 있는 부처에서 담당하는 것이 합리적이라고 생각합니다.

○ 넷째, 콘텐츠를 기반으로 한 성과부문은 장기간에 걸친 투자와 함께 성숙기간이 있어야만 성과가 극대화될 수 있다는 특성을 가지고 있습니다. 즉 단기적인 관점이 아니라 장기적인 관점에서 그리고 통합적인 관점에서 '콘텐츠'의 융합을 성공적으로 이끌어내기 위한 리더의 안목이 필요합니다. 따라서 이러한 관점에서 2가지의 대안을 제시하면, 첫째, 제1안으로는 현재 여러 정부부처에서 담당하고 있는 콘텐츠 관련기능들의 거버넌스 체계를 더욱 실효성 있게 정비하는 것을 고려하며, 둘째, 제2안으로는 현재의 체계에서 방송 콘텐츠를 통합한 총괄진흥으로 정책 시너지 효과를 유발하기 위해서 콘텐츠 진흥영역을 문화체육관광부로 일원화하는 것을 고려할 필요가 있습니다.

○ 다섯째, 지난 정부에 있었던 두 개의 부처를 현정부에서 통합해서 한 개로 만들거나, 한 개의 정부부처에서 담당하고 있던 다양한 핵심기능들을 여러 부처로 분산하여 부처를 폐지한 경우에 과연 다음 정부에서 다시 예전의 부처로 다시 개편(또는 부활)한다고 가정해 봅니다. 그렇다면 아주 순진한 생각일수도 있지만 가장 먼저 드는 생각이 '그럼 예전 정부에 있었던 부처(예: 정보통신부나 과학기술부)와 똑같이 만들어야 하나, 그리고 똑같이 만드는 것이 가능할까?'라는 것입니다. 즉 폐지된 정부부처가 예전 부처로 되돌아가려면 5년 전의 중요기능과 업무들이 예전과 같이 남아 있어야 할 텐데 기능과 업무가 구조나 제도처럼 변하지 않고 남아 있으면 다행이지만 어떠한 기능과 업무들은 다른 기능과 업무들과 통합되고 융합되어 새로운 기능이나 업무로 변했을텐데 이런 경우에는 어떻게 구분하고 어떻게 정리할 것인지에 대해 의문이 드는 것이 사실입니다.

○ 마지막으로, 콘텐츠산업은 창조적 인력과 기술을 기반으로 하는 고부가가치 산업으로 21세기 대한민국 국가발전의 동력이라고 할 수 있습니다. 또한 콘텐츠는 국민의 의식과 정서에 영향을 미치면서 국가의 문화적 품격을 향상시키는 중요한 역할을 합니다. 따라서 차기정부에서 '콘텐츠' 부문을 중심으로 정부조직개편을 논의할 때에는 콘텐츠 진흥뿐만 아니라 관광, 체육, 해외홍보 등 다른 분야들과의 협력이 강화되어 정책 시너지 효과를 극대화하면서 국격 및 국가 브랜드를 강화할 수 있는 거시적인 관점에서 판단하는 합리성이 필요하다고 생각합니다.