

# 5G 콘텐츠 산업 활성화하려면 정책과 제도 개선 필요

글 박응서 객원기자 gopoong@mtn.co.kr  
 도움 최용석 전북문화콘텐츠산업진흥원 원장



한국이 세계 최초로 5세대 이동통신 상용화를 시작함에 따라 5세대 이동통신 콘텐츠에 대한 관심도 커지고 있다. 특히 대표적인 5세대 이동통신 콘텐츠로 꼽히는 가상현실(VR)과 증강현실(AR), 혼합현실(MR) 콘텐츠에 대한 수요 급증과 이에 대한 기대가 한층 높아지고 있다.

그러나 이 같은 기대와 달리 실제 현장에서는 5세대 이동통신 콘텐츠 산업 활성화를 위해 넘어야 할 과제가 많다는 의견이 지배적이다. 특히 5세대 이동통신 콘텐츠는 새로운 콘텐츠라기보다 기존 콘텐츠를 5세대 이동통신

신 서비스로 업그레이드하는 성격이 강하다. 때문에 기술적 환경 변화와 제한에 영향을 받아 콘텐츠가 자유롭지 못하다는 특징을 갖고 있다.

### 콘텐츠서비스로 보고 접근해야

5세대 이동통신 콘텐츠 산업 활성화에 대해서 논하려면 먼저 이에 대한 이해가 필요하다. 최용석 전북문화콘텐츠산업진흥원 원장은 "5세대 이동통신 콘텐츠는 통신 기술 위에 고화질 영상 기술과 인공지능 기술, 상호작용(인

터랙티브) 실감콘텐츠가 결합해 평면사각 화면에서 벗어나 공간에서 고객에게 서비스하는 형태"라며 "콘텐츠보다는 콘텐츠서비스가 더 적합한 표현"이라고 주장했다.

기존 콘텐츠는 보고 듣고 끝난다. 반면 5세대 이동통신 콘텐츠는 통신 기술의 도움을 받아 공간 전체를 콘텐츠로 채울 수도 있고, 실시간으로 상호작용할 수 있으며, 심지어 공간이라는 한계를 초월할 수도 있다. SK텔레콤이 공개한 5세대 이동통신기술 '텔레프레즌스' 서비스를 이용하면 손흥민 선수가 나오는 광고처럼 실제로 한국과 영국이라는 공간적 제약을 초월해 실감있는 영상으로 상호작용할 수 있다. 5세대 이동통신 콘텐츠는 기술 덕분에 공간을 초월해 서비스가 이뤄질 수 있기 때문에 정적인 단일 콘텐츠 개념에서 벗어나 공간 콘텐츠서비스로 보고 접근해야 산업 활성화에도 도움이 된다는 설명이다.

최용석 원장은 5세대 이동통신 콘텐츠서비스 산업이 크게 두 방향으로 나아갈 것이라고 전망했다. 하나는 기존 콘텐츠를 공간에서 고품위로 더 실감 있게 만드는 산업이고, 다른 하나는 기존 환경에서는 듣지도 보지도 못했거나 경험할 수 없었던 시간과 공간적 한계를 극복한 5세대 이동통신 맞춤형 신규 콘텐츠서비스를 만드는 산업이다. 예를 들어 서로 다른 물리적 공간에 있는 사람들이 좋아하는 같은 환경에 있는 것처럼 오감을 느끼게 해 주는 것이 이중 하나일 것이다.

### 글로벌 시장에 진출할 수 있도록 하는 정책 절실

그렇다면 5세대 이동통신 콘텐츠서비스 산업을 활성화하려면 어떻게 해야 할까. 관련 전문가들은 5세대 이동통신 콘텐츠서비스가 자생할 수 있는 생태계를 만들어야 한다고 입을 모았다. 시장이 있으면 콘텐츠서비스 활성화는 자연적으로 이뤄질 수 있다는 것. 그런데 문제는 국내 시장이 너무 작아서 자생할 수 있는 생태계가 만들어질 수 없다는 점이다. 결국 초기부터 글로벌 시장 서비스를 목표로 산업 활성화에 나서야 한다는 얘기다. 특히 새로운 기술과 서비스가 자생할 수 있는 내수시장이 충분 한 미국이나 중국, 일본과는 비교조차 할 수 없다.



4차산업혁명위원회 11차 회의에서 장병규 위원장(왼쪽에서 4번째)과 위원들은 실감콘텐츠 분야 경쟁력 강화, 시장활성화를 위한 중장기 전략을 마련해야 한다는 의견을 냈다.

최근 5세대 이동통신 콘텐츠로 각광받고 있는 VR 산업에서 업계 현황이 매우 심각한 것으로 확인되고 있다. 2014년에 정부 주도로 VR 산업 활성화에 나서 당시 여러 기업이 이에 뛰어들었다. 하지만 다양하고 지속적인 정부지원에도, 새로운 시장은 만들어지지 않고 있으며, 산업화도 이뤄지지 않고 있다. 현재 인건비와 임대료도 지불하지 못할 정도로 어려운 상황에 처했다. 최용석 원장은 "초기부터 글로벌 시장 진출을 위한 규모 있고, 장기적인 정책과 지원 사업을 만드는 것이 가장 빠른 답"이라고 제안했다.

### "스타트업 투자가 아니라 스케일업 투자로 바뀌어야"

2010년 3D 콘텐츠, 2012년 스마트 콘텐츠, 2014년 VR 콘텐츠, 2017년 홀로그램 콘텐츠, 그리고 2019년 5세대 이동통신 콘텐츠에 집중하고 있다. 지금까지 최신 기술을 결합해 킬러콘텐츠서비스가 등장하기를 기대했지만 모두 실패했다. 전문가들이 밝히는 실패 이유는 명확하다. 규모 있는 투자와 장기 투자를 하지 않았기 때문이다.

정부에서 콘텐츠 산업 활성화에 나서려면 콘텐츠 개발 프로젝트 하나에 10억 원 이상을 지원해야 하는데, 1억 원 씩 10개 기업을 지원하는 방식으로 사업을 추진하고 있다. 또 유망한 프로젝트에 최소 3~5년은 지속적으로 지원해야 시장에서 성과가 나올 수 있는데, 거의 모든 사업이 1년 지원으로 종료한다. 사업 기간 1년도 실제 콘텐츠 제작에 들어가는 기간은 8개월이 채 안 되는 경우가 대부분이라는 게 현상이야기다.

최용석 원장은 "활용되고 팔리지 않는 시제품 제작 지원이 아닌 시장 생태계 현실에 맞는 상품 개발과 마케팅



한 전시회에서 행사 참가자들이 다양한 VR기기를 이용해 실감콘텐츠를 즐기고 있다. ©전북문화콘텐츠산업진흥원



실감형·체험형 콘텐츠서비스를 원활하게 이용하려면 저작권 문제 해결이 필요하다. 대표적인 사례가 '파노라마의 자유'다. 파노라마의 자유는 공공장소에 영구적으로 설치된 건축물이나 조각 등을 사진이나 동영상, 그림 등으로 만들어 배포하는 것을 관할 지역 법률에 따라 허용하는 것이다.

현재 국내에서 공공장소에 설치된 건축물을 이용해 실감형·체험형 콘텐츠를 제작하면 저작권을 침해하게 돼, 5세대 이동통신 콘텐츠서비스를 제작하는데 한계가 있는 상황이다.

또 VR테마파크처럼 넓은 공간에서 실시간으로 실감하며 인터랙티브 서비스를 이용할 때는 안전법이 문제가 된다. 최용석 원장은 "초기 국내 VR테마파크는 특화된 법과 제도가 준비가 안 돼 있어 카페로 허가를 받아 음료나 공간 사업으로 운영했다. 현재는 게임제공업, 기타유원시설업, 복합유통게임제공업 등 통일되지 않아 인허가를 받기 위해 비용과 기간을 많이 허비하고 있다"며 "5세대 이동통신 콘텐츠서비스를 제대로 이용할 수 있게 하려면 새로운 공간 실감 체험시설이나 서비스에 대한 특화되고 통일된 하나의 인허가 기준을 빨리 만들어야 한다"고 강조했다.

특히 5세대 이동통신 콘텐츠 품질과 평가 가이드라인

지원 정책으로 바뀌지 않으면 힘들다"며 "미래 선도 산업 분야는 과도한 스타트업 투자를 통한 국가 지원 사업 준비 기업 양산이 아니라 초기 준비를 스스로 하고 난 뒤, 차별화된 핵심 기술과 솔루션을 보유하고 시장에서 생존할 수 있는 준비된 기업을 육성하는 스케일업 투자에 나서야 한다"고 주장했다. 해외는 시장에서 인정받고 크고 있는 기업이 더 클 수 있도록 투자하는 반면, 국내는 단기 일자리와 고용 창출을 위한 스타트업 중심으로 투자해 글로벌 경쟁력을 확보하지 못한다는 설명이다.

**파노라마의 자유와 안전법 해결 필요**

5세대 이동통신 콘텐츠서비스 시대가 열리면서 실감형·체험형 콘텐츠서비스가 대폭 늘어날 전망이다. 그런데

〇〇

정부가 5세대 이동통신 실감콘텐츠 초기 시장 창출을 위한 마중물 역할과 함께 실감콘텐츠 산업성장 기반 조성에 집중 지원할 필요가 있다. 〇〇

도 필요하다. 지난 5월 한 이동통신사가 VR콘텐츠로 야구 중계 영상을 제공했는데, 눈 앞에서 치어리딩을 하는 영상은 매우 자극적이었다. 또 한 여배우가 거품 목욕을 하면서 "들어와 내가 시라질지도 몰라"하는 영상도 있었다. 그런데 이 중 일부만 심의를 받고 대부분은 받지 않은 것으로 확인됐다.

그런데 법적으로는 문제가 없는 상황이다. 비디오물은 영화 및 비디오물의 진흥에 관한 법률에 따라 영등위의 등급분류를 받아야 하는데, 무료로 공급되는 비디오물은 제외된다. 이처럼 제도적인 허점이 존재하는 상황이다. 품질과 평가 가이드라인이 있으면, 이에 맞게 제작하고 평가해, 인증을 받으면 이런 문제에서 벗어날 수 있다.

5세대 이동통신 콘텐츠 활성화 여부는 해당 콘텐츠를 얼마나 많이 이용하느냐에 달려질 것이다. 이용은 결국 콘텐츠 제작 수준에 따라 달라지고, 우수한 5G콘텐츠 제작 인력에 따라 달라질 전망이다.

전문가들은 우수 인력이 현장에서 활동하게 하려면 기존의 인력양성 프로그램처럼 숫자만 많고 수준이 낮은 인력 투입을 지양해야 한다고 조언한다.

최용석 원장은 "수요제를 고난이도 자격증을 갖춰야 하는 인증제로 바꿔 고급 인력을 양성해야 한다"며 "대학과 협업체 실제 산업 현장에서 실행할 수 있는 기술과 서비스를 프로젝트 중심으로 장기간 교육한 뒤 현장 전문가들로 이뤄진 심의위원들에게 인증 받으면 해당 기업에 취업하는 방식으로 전환해야 한다"고 강조했다.

**4차산업혁명위원회, '실감콘텐츠 선제 투자' 강조**

다행이라면 정부에서도 5세대 이동통신 콘텐츠 투자 필

요를 인식하고 있다는 사실이다. 지난 5월 2일 장병규 4차산업혁명위원회 위원장은 5세대 이동통신 콘텐츠에 대해 선제적으로 투자해야 한다고 강조했다.

광화문 KT사옥에서 열린 대통령직속 4차산업혁명위원회 11차 회의에서 위원들은 5세대 이동통신 플러스 전략에서 5대 핵심서비스 중 하나인 실감콘텐츠 분야 경쟁력을 강화하고, 시장활성화를 위한 중장기 전략을 마련해야 한다는 의견을 내놨다.

장병규 위원장은 "실감콘텐츠는 초고속과 대용량, 초저지연 같은 5세대 이동통신 특성을 극대화할 수 있는 서비스 분야"라며, "정부가 5세대 이동통신 실감콘텐츠 초기 시장 창출을 위한 마중물 역할과 함께 실감콘텐츠 산업 성장 기반 조성에 집중 지원할 필요가 있다"고 강조했다.

이날 4차위는 5G 시대 선도를 위한 실감콘텐츠 산업 활성화 전략 안건을 심의해 의결했다. 장병규 위원장은 "실감콘텐츠라고 일컫는 VR과 AR, MR 등은 모두 기술 발전에 따라 리얼리티를 확장시킨다는 시대 흐름에서 봐야 한다"며 "5세대 이동통신 특성과 리얼리티의 확장이라는 트렌드가 시너지 효과를 낼 수 있다는 위원들의 공통 의견에 따라 새로운 콘텐츠 산업을 선도할 수 있는 투자 전략을 만들어야 한다"고 설명했다.



최용석 원장은 광운대에서 디지털멀티미디어 석사, 홀로그램 박사 학위를 받았다. 빅아이 대표로 1990년대 후반부터 실감형콘텐츠(3D/4D, AR/VR, 홀로그램) 개발에 나섰다. 미래창조과학부 디지털콘텐츠 CP, 미래성장동력 실감형콘텐츠 추진단장 등 정책전문가로 활동했으며, 서경대 컴퓨터공학과 교수를 역임했다.