

□ 새 정부 문화정책에 대하여 — (2) 영상매체 정책(完)

거친 파도 속의 '영상산업', 힘차게 노를 저어라

김 혜 준

(한국영화연구소 기획실장)

문화

지형과 매체환경의 변화

정보전달 기술의 혁신으로 정치·경제·문화 등 사회구조 전반에 걸쳐 정보 가치가 높아지는 정보화 사회의 개막으로 '영상정보산업'을 비롯 문화산업의 부가가치와 사회적 상호작용에 미치는 영향력은 엄청나게 커졌다. 과학기술의 발달에 따른 매체의 혁신이 '다채널화' 혹은 '멀티미디어(다중매체)'라는 영상 정보 전달의 양적 확대를 불러왔기 때문이다.

오늘날 미국을 비롯한 선진 자본주의 국가의 영상매체산업은 집중화·다양화되는 변모를 보이고 있고, 관련 기업은 복합화·국제화되는 양상을 보이고 있다. 시장에서 공고한 기반을 구축한 소수의 기업집단은 수용자를 극대화시키는 전략을 통해 자신들의 기반을 확대시키 나간다. 또한 지금 사람들의 취향 특히 영상매체의 취향과 구매형태는 욕망을 부추기고 소비 생활을 촉진하는 영상매체에 의해 좌우된다 해도 지나치지 않다. 영상매체는 우리가 개인이나 집단을 쉽게 인식할 수 있도록 하는 시각적 속기(shorthand)의 유형을 제공하기 때문에, 물질문화는 영상매체에 의해 창조되고 육성된 이미지의 직접적인 영향을 받게 된다.

결국 영상소프트웨어(정확히는 콘텐츠웨어)

나 문화예술이 그 내용에 따라 사회통합과 정체성 확보에 기여하기도 하고 역행하기도 한다는 점을 말해준다.

국내 산업현황과 문제점

이상의 매체환경 변화를 고려해볼 때, 불행히도 한국은 '영상정보산업'(영상을 이용하여 정보의 표현을 이루어내는 관련산업 전체) 분야에서 경쟁력을 전혀 갖추지 못하고 있다. 정보전달수단(하드웨어)의 확보에서는 뒤지 않았지만 영상정보산업을 지탱하는 콘텐츠웨어 제작분야는 대단히 취약하다.

국내의 산업현황(영화를 중심으로)을 간략히 살펴보자. 한국의 극장용 외국영화 수입은 1997년에 3백80편이었다. IMF구제금융 여파 때문에 많이 줄어든 것(1996년엔 4백83편)이 그 정도인데 제작은 겨우 60편이었다. 국내물의 시장점유율은 20%를 밑돌고, 비디오판은 더 낮다. 케이블TV의 한국영화 의무편성 비율 70%규정은 이미 사문화된 상태이고, 지상파TV의 한국산 만화영화 편성비율은 6-7%에 불과하다. 비디오·케이블의 문제는 프로그램 공급원인 극장영화 제작이 활성화되지 않으면 해결되기 어렵다.

역대 군사정권은 통제적 관점에서 영화제작과 외화수입의 독점체제를 유지시켰다. 군사정권의 잘못된 정책은 결국 외화중심의 산업구조를 만들었다. 제작의 자생력이 전혀 없는 상태에서 이뤄진 1980년대 중반의 수입개방과 작배비용은 영화사의 외화수입 치중과 제작작

소를 불러왔다. 다행히 1990년대 초반의 급격한 세대교체와 함께 제작 전문화가 이뤄지기 시작했고, 그것이 한국영화 부흥의 가능성으로 작용하고 있던 하나 그들에게 독자적인 제작자본이 없다는 점이 문제다. 대기업과 자본력이 있는 일부의 영화사들은 한국영화 제작의 위험성을 피해 외화수입을 중심으로 투자전략을 구사한다. 제작편수가 적다는 점은 시장경쟁에서 한국영화 전체의 약점으로 작용한다.

매체특성을 고려한 정책의 기본방향 설정

자본주의 시장경제의 강요가 무역전쟁으로까지 표출되는 신중상주의 시대 개막과 세계무역기구(WTO)의 등장은 자칫 우리가 국제화라는 언술체계가 거는 최면에 걸려 당당한 비교우위나 경쟁력에 급급한 생존전략을 모색하게 할지 모른다.

새로운 테크놀로지는 영상매체산업 각부문의 경계를 허물고 생산물의 회전속도를 가속화시키므로써 유통구조를 혁신하고 있다. 이런 변화는 우리에게 궁정적인 가능성과 부정적인 가능성을 동시에 안겨준다. 우선 부정적인 가능성은 창조효과(한 프로그램을 다단계로 이용함으로써 한 시장에서의 실패를 외부효과를 통

간 상호연계의 극대화로 프로그램시장의 안정적 성장 유도와 국제경쟁력 강화 △하드웨어 중심의 정책을 콘텐츠웨어 제작과 유통 중심의 정책으로 전환 △수용자(특히 사회적 약자와 소외계층)보호와 민족 정체성 확립 및 세계적 문화다양성에 기여 △삼법의 질 향상에 기여

영상매체정책의 몇 가지 세부 중점사항

첫째로 검열 철폐를 통해 진정한 사회통합성을 확보하고 창작자들의 창의력이 충분히 발현될 수 있도록 해야 한다. 1996년 10월 헌법재판소는 공연윤리위원회에 의해 행해져온 영화심의가 헌법에 위반되는 검열제도라고 판정했다. 그러나 그 이후에 개정된 법에는 여전히 '등급분류'라는 검열장치가 남아있다. 형법·국가보안법·미성년자보호법 등 사후규제 장치도 엄중하는데도 말이다. 자율적이며 권고적인 심의가 필요하다는 전제 아래, 어떤 것을 중심으로 자율규제 여부를 결정할 것인지를 원점에서부터 재검토해야 한다.

둘째로 방송과 영화 그리고 정보통신분야의 연관성을 높여 콘텐츠웨어 제작을 활성화하는 '통합시장적 정책'을 마련해야 한다. 다매체 다채널의 경쟁시대가 열림에 따라 영상매체

□ 인터뷰 — 정근원 미래영상연구소장

영상의 미래, 창의력이 키운다



영상매체산업이란 무엇을 말하는가

영상매체산업은 우리가 일반적으로 생각하는 것보다 훨씬 광범위한 분야이다. 영화나 게임은 그 중에 하나일 뿐이며, 이들은 유기적으로 얽혀 있다. 21세기는 '정보'와 '문화'의 시대이고 컴퓨터 모니터만큼 중요한 산물은 없다. 따라서 문자와 영상은 그 주요 핵심이며, 그 개념 또한 원 소스(One source)체제에서 다각적 채널로 옮겨가고 있기 때문에 하나의 정보가 주어지면 영화, 텔레비전, 사진 등의 분야를 거치며 누구의 손에서 어떻게 변화할 아무도 짐작할 수 없다. 모든 것이 열린 체제로 바뀌어 가고 있기 때문이다.

지금 시행되고 있는 매체산업에는 어떠한 것이 있는가

영상은 정보산업의 핵심이 될 것이고, 오락도 더 이상 단순한 즐거움의 대상이 아니다. 예를 들어, 정보를 하나 알려줄 때에도 홍보적 기능에서 멈추는 것이 아니라 게임형식을 가미하여 효율성을 높일 수 있는 것이다. 따라서 콘텐츠 사업 즉, 영상소프트웨어산업은 정보전달에 있어서 가장 중요한 부분이다. 하지만 콘텐츠산업의 기획과정에 있어서 고급인력과 많은 시간의 필요성이 증대되

고 있는 반면 이를 바탕으로 한 준비체제가 갖추어진 것이 없다. 여기서 준비반 금융분야에서 원활하게 자금조달을 받을 수 있는 법적 준비를 말한다.

그렇다면 대안점은 무엇인가, 또 전망은 어떠한가

가장 중요한 것은 일시위주의 교육개혁이다. 콘텐츠산업의 기획과정에 있어서 개성 있는 캐릭터도 물론 중요하지만, 그것은 사람들의 눈길을 끄는 것 이외의 다른 효과는 기대할 수 없다. 짜임새 있는 내용구성 그리고 그에 따른 정보의 기획, 그것을 소화하는 능력이 뒷받침되어야 한다. 따라서 독자적인 시스템을 구성할 수 있는 창의력이 무엇보다 우선시된다. 하지만 지금의 주입식 교육은 그러한 출구를 만들어 줄 수 없다. 콘텐츠 산업에서는 테크닉 뿐만 아니라 고급인력들의 기획력이 성공여부를 결정하고 미래의 영상산업을 주도하게 된다. 실상 지난 날 애니메이션 작업 중 용역의 80%를 우리나라가 담당했으나 그렇다고 해서 우리의 애니메이션이 발달한 것은 아니다. 이러한 실례만 보아도 다음 세대들을 교육하는 과정에 있어서 창의력의 개발이 얼마나 중요한 것인지 충분히 인지할 수 있다. 또한 근래 들어 디지털의 중요도가 상당히 부각되고 있는데 방송도 곧 디지털 영상으로 대체될 전망이다. 디지털이 얼마나 보급될 것인가 하는 문제만이 관건으로 남아 있다.

따라서 디지털의 보급과 교육체제간 실용적인 방향으로 자리잡아 간다면 우리나라의 영상매체산업은 고도의 발전을 이룩해 나갈 것이다.

(김현중 기자)

한국은 정보전달수단의 확보에서는 뒤지 않지만 영상정보산업을 지탱하는 콘텐츠웨어 제작분야는 대단히 취약하다. 즉 영상정보산업분야에서 경쟁력을 전혀 갖추지 못하고 있는 것이다.

해 문화하는 것)을 최대한으로 활용하는 선진 국가의 이익이 극대화되는 수직통합구조에 더 강력하게 편입될 가능성이 있다. 반면 궁정적인 가능성이란 선진국이 취하는 '규모의 경제' 전략을 국내 영상매체산업에도 적용시킬 수 있을 것이라는 점이다. 만약 그렇게 할 수 있다면 우리의 영상 콘텐츠웨어도 대외경쟁력을 확보할 수 있을 것이다.

문화적인 관점에서 가장 중요한 것은 영상콘텐츠웨어의 '다양성'을 확보하는 것이다. '다양성'은 높은 질과 함께 영상매체가 표방하는 공공성의 핵심 개념이며 영상 콘텐츠웨어의 지향점이기도 하다. 다양성은 사회구성원의 요구와 필요가 다양화된 사회에서, 특히 대안적인 정치적 이념과 정책들이 경쟁적으로 제시되는 것에 가치를 부여하는 민주주의의 제도의 핵심 개념이다.

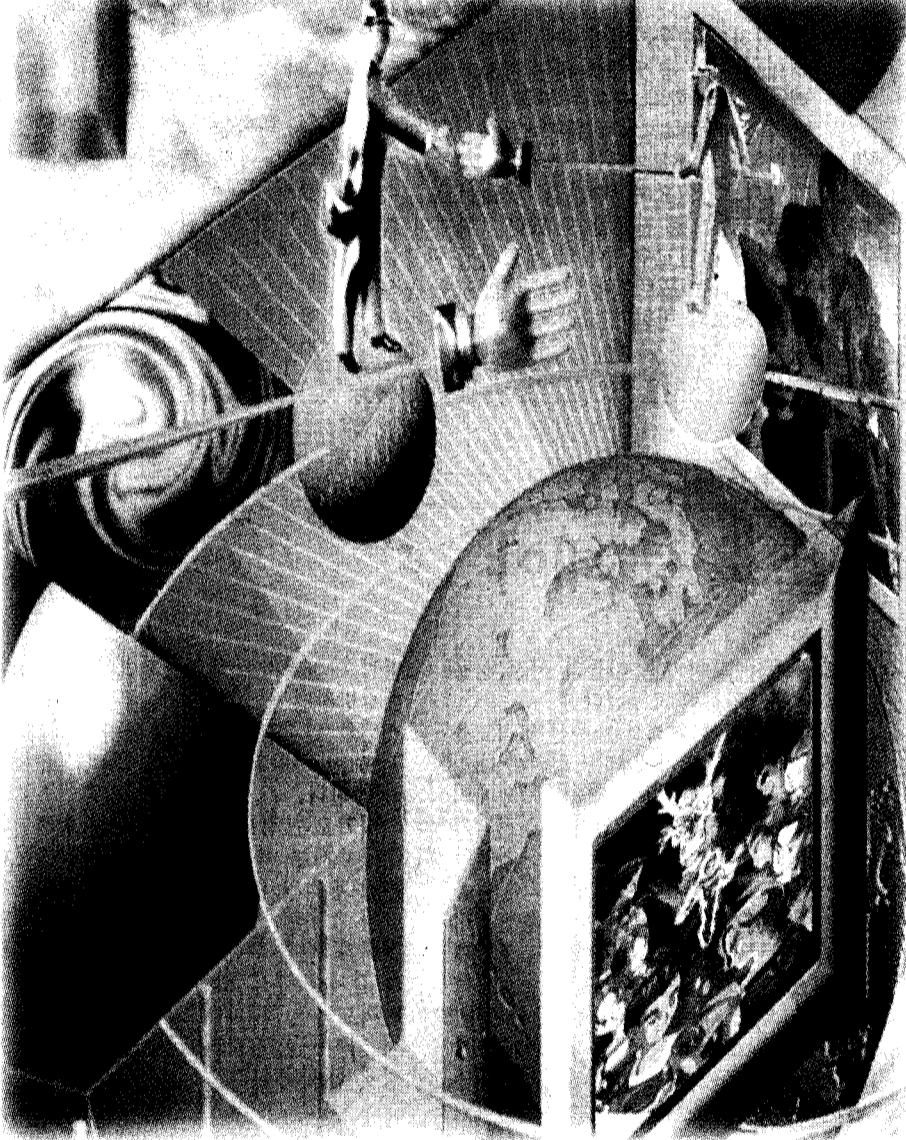
개방화시대에서 외국의 영상물과 무제한의 경쟁을 벌일 수밖에 없는 상황에서 한국의 영상 콘텐츠웨어를 살리는 길은 규모와 경제 논리라기보다는 다양성을 갖추는 것이다. 현 단계에 있어서 영상매체정책의 기본방향은 다음과 같이 요약할 수 있다.

△영상매체의 공공성과 다양성 제고를 통해 국민통합적 가치와 공존의 정에 입각한 문화의 함양과 유지 △문화예술창작자 보호 △매체

야의 초국가기업들의 국내시장 진출 또한 본격화 될 것이다. 따라서 통신·방송·영상 등과 연관된 갖는 정부부처 및 업계는 가능한 모든 방법을 동원하여 영상소프트웨어의 대외경쟁력을 확보하는 작업을 벌여나가야 할 것이다.

셋째로 영상매체정책과 관련하여 무엇보다 중요한 것은 정부 정책 결정자들의 문화에 대한 가치관이 바뀌는 것이다. 영상매체산업을 단순히 오락물을 만들어 내는 분야로 본다거나, 타 공산품의 부가가치를 높이는 선진수단 정도로 파악해서는 시대착오적인 우를 범하는 것이 될 것이다. 영상프로그램 그 자체만으로도 무한한 부가가치를 창출하는 전략산업으로 파악하는 인식의 대전환이 없이는 변화하는 시대에 맞는 적절한 정책이 마련되기는 어려울 것이다.

마지막으로 일본대중문화의 개방문제는 신중히 결정해야 한다. 하지 말자가 아니라 어떻게 개방할 것인가를 중심으로 살피는 것이 다. 아울러 일본 대중문화산업 특히 영상매체 산업의 강점을 제대로 파악하여 받아들일 필요가 있다. 그렇게 해야 아무 대박없이 받아들여 국내시장의 절반을 내주고 만 미국영화 직배 허용의 뼈아픈 잘못을 반복하지 않을 것이기 때문이다.



휴렛 팩커드

지금 HP 레이저젯을

사면, 보너스 토너를

공짜로 드립니다

HP 레이저젯 6L

HP 레이저젯 6P

HP 레이저젯 6L

HP 레이저젯 6P

HP 레이저젯 스퀴루지 대축제

2/18(수) ~ 3/12(목)

보너스 토너를 받기 위한 스퀴루지 작전 3단계

토너를 하나 더!

- 행사기간중 HP 레이저젯 6L 또는 6P를 산다!
- 토너교환용 고객정보카드를 3월 31일까지 꼭 보내서 교체로 등록한다.
- 구입후 6개월 ~ 5년 이내에 새 토너로 교환한다!

천리안을 공짜로 이용할 수 있구나?

HP 레이저젯 6L 또는 6P를 구입하시면 한국인의 대표통신 천리안으로 가는 길이 확 됩니다!

- 천리안+인터넷(PPP)의 1개월 무제한이용권 증정
- 천리안 가입시, 가입비 1만원 면제
- 골 송신비 천리안 98로 인터넷과 PC통신을 자유롭게 이용하시고 HP 레이저젯으로 출력하세요!

레이저젯만 알아도 푸짐한 상품이 내손에!

이러의 빈칸에 들어갈 정답을 입시에 써 보시면 추첨을 통하여 푸짐한 상품을 드립니다.

기술에서, 평생에서, 판매장에서 월드No.1 HP 레이저젯!

- 2월 18일 ~ 3월 12일 12월 31일 전 소모품 교체
- 2월 18일 ~ 3월 12일 12월 31일 전 소모품 교체
- 2월 18일 ~ 3월 12일 12월 31일 전 소모품 교체

기술에서, 평생에서, 판매장에서 월드No.1 HP 레이저젯

HP 레이저젯 6L

HP 레이저젯 6L

* 인터넷 http://www.hp.co.kr/peripherals/laserjet으로 오시면 간편하게 행사에 응모할 수 있습니다.