

웹 콘텐츠가 가능성의 영역에서  
현실의 세계로 진입했다고 말한다면  
성급한 이야기일까요. 웹이라는 거대한  
그릇 안에 다양한 콘텐츠가 담겨  
많은 사람이 공유하고 즐기면서  
무한대로 확장해 나갈 것이라고는  
미처 생각하지 못했을 거예요.  
이제 웹 콘텐츠는 시간 때우기식  
스낵 컬처(Snack Culrute)를 넘어,  
다양한 마니아층이 형성되고 있고  
새로운 비즈니스 모델을  
구축해나가고 있습니다.

이번 <케이콘텐츠>는 웹 콘텐츠의 변신에 주목, 온라인 세상에서 꽃피고 있는 웹·모바일 콘텐츠에 대한 다양한 이야기를 담아보았습니다. 먼저, 2000년대부터 등장한 웹 콘텐츠의 괄목상대할 만한 발전과 성장을 살펴보았는데요. 초창기의 웹 콘텐츠는 기존 콘텐츠에 비해 기술력이나 작품의 완성도 모두 뒤떨어졌습니다. 하지만 IT 기술의 발전과 거대한 자본의 유입으로 콘텐츠 하나하나의 수준이 눈부시게 발전하고 있는 현재를 진단하고 미래를 예견해보았습니다.

웹 콘텐츠의 성장이 겉은 화려하지만 속 빈 강정일 수 있다는 업계의 우려도 존재하는데요. 웹 콘텐츠의 수익 모델에 대해 생각해볼 수 있는 코너를 마련했습니다. 단숨에 수익 모델을 마련하려는 욕심이 아니라 웹과 모바일 환경에 꼭 맞는 콘텐츠로 차근차근 승부한다면, 수익은 자연스럽게 수반될 것이라는 기본에 입각한 '진정성'을 발견할 수 있을 것입니다.

웹 콘텐츠는 IP(Intellectual Property)의 보고라는 점에서, 웹 콘텐츠의 시작을 알렸고 IP의 무한 확장 가능성을 품고 있는 웹툰과 웹소설의 현재와 미래의 모습도 담아보았습니다. 또한 거대한 시장을 기반으로 급성장하는 중국의 웹 콘텐츠 산업과 IP 확장 전략을 웹소설, 웹드라마, 모바일 게임을 중심으로 살펴보았는데요. 그 어느 때보다 중국의 콘텐츠산업 정책과 시장의 변화에 주목해야 할 시기라는 점에서 유용한 사례가 되길 기대합니다.

어쩌면 콘텐츠와 웹 콘텐츠를 구별 짓는 것 자체가 우리에게서는 무의미한 일일지도 모릅니다. 소설, 드라마, 영화, 만화, 게임 등과 같이 분리되어 있던 콘텐츠 장르가 인터넷 연결망 안에서 웹 콘텐츠라는 형태로 진화를 시작할 때, 우리는 그 가능성에 물음표(?)를 던졌습니다. 그러나 이제 우리는 웹 콘텐츠의 잠재력에 느낌표(!)를 가질 수밖에 없습니다. 웹 콘텐츠의 눈부신 전성시대가 시작되고 있다는 그런 느낌 말입니다.