

콘텐츠@창조산업 동향과 이슈 :

정책 동향



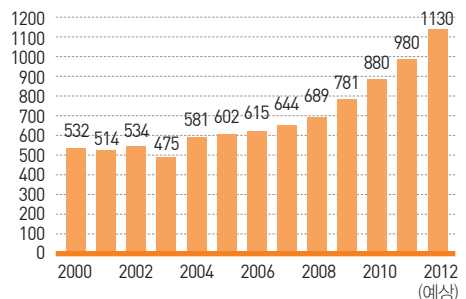
+ 콘텐츠 정책의 2012년 결산과 2013년 전망

| 박영일 (한국콘텐츠진흥원 산업정책팀장) |

2012년은 콘텐츠산업의 외연이 크게 확대된 한 해였다. 콘텐츠산업의 매출은 약 89조원으로 전년대비 약 8% 성장이 예상되고 있으며, 수출규모 역시 약 48억 달러로 전년보다 11% 이상 확대될 것이 예상된다. 특히 콘텐츠의 정책 동향에 있어서는 주목할 만한 몇 가지 사건이 있었는데, 한국은행이 발표하는 '개인·문화·오락 서비스' 국제수지 첫 흑자 기록과 한-미 FTA 발효로 인한 방송을 중심으로 한 콘텐츠 분야 추가 개방, 그리고 한류 후방효과가 가시화가 그것이다.

한류 후방효과 가시화: 외래 관광객 1,000만명 달성

(단위 : 만 명)



이러한 성장이 가능한 것은 우선적으로 업계의 축적된 역량에 기인하지만, 이를 지원하기 위한 다양한 정책적 시도와 노력 또한 큰 부분을 차지한다. 정부의 정책은 주로 산업의 기초체력을 튼튼히 하고 성장기반을 조성하는 중장기적인 방향 설정에 집중되어 있

으나, 때로는 단기적인 산업 현안 치유나 대응을 위한 정책도 시행되고 있어 정책변화가 산업에 미치는 영향을 무시하기 어렵기 때문이다. 그런 의미에서 다음에서는 2012년도에 추진된 주요 정책과 그 효과를 정리해 보고 나아가 2013년의 주요 정책 현안들을 예측해 봄으로써, 향후 한국 콘텐츠산업의 동향을 가늠해보고자 한다.

+ 2012년 콘텐츠산업 주요 정책과 2013년 전망

2012년 콘텐츠산업 진흥정책과 관련한 가장 큰 정책 이슈로는 2011년 발족한 '콘텐츠산업진흥위원회'를 통해 수립·발표된 <콘텐츠 전문인력양성 중장기 계획>을 들 수 있다. 이는 2011년 발표된 <스마트콘텐츠산업 육성전략>에 이은 위원회의 두 번째 정책으로 범정부적 아우르는 콘텐츠산업 육성정책이라는 점에 그 의미가 있다. <콘텐츠 전문 인력양성 중장기 계획>은 창조시대, 콘텐츠산업의 고부가가치·일자리 창출을 위한 창의인력 양성방안으로 특히, 3D입체화·스마트화·융복합화 등과 같이 급격한 트렌드 변화에 신속히 대응하고 글로벌 경쟁력을 강화하기 위한 종합적이고 체계적인 콘텐츠 전문인력 양성계획이라 할 수 있다. 계획은 2017년까지 콘텐츠 분야 차세대 전문가 2만 명 양성을 목표로 제시하고 있으며, 이를 달성하기 위한 4대 전략과제로 ① 창의력 넘치는 인재 양성 ② 현장 수요에 부응하는 콘텐츠 전문 인력 개발 ③ 산업인력 고도화와 글로벌 경쟁력 강화 ④ 창의인력 양성기반 및 정책추진 지원체계 구축 등을 들고 있다.

콘텐츠산업의 중장기적 발전을 위해서는 창의인재의 양성이 중요한데, 한국의 경우 대학생 등 예비인력의 지속적인 배출에도 불구하고, 산업 현장에서는 필요한 전문 인력이 부족한 것이 현실이다. 이는 대학과 현장 간에 교육의 방향과 내용상의 간극이 존재하기 때문이다. 이에 따라 계획은 창의인재 조기 발굴, 청소년의 창의교육 확대 등 기초 단계부터의 창의교육 확산을 위한 정책방향에 특히 초점을 맞추고 있다. 또한 산업현장에서 요구하는 수준의 전문교육이 가능할 수 있도록 대학 내 교육 커리큘럼의 전문성을 강화하는 방안도 제시하고 있으며, 콘텐츠 트렌드 변화에 능동적으로 대처할 수 있는 전문인력과 글로벌 전문 인력 양성 등을 강조하고 있다. 더불어 창의인재 양성을 종합적으로 지원하기 위한 지원체계의 구축을 제안하였는데, 가칭 '창의인재개발원'의 설립이 그것이다. 개발원이 설립되면, 창의인력양성을 위한 교육콘텐츠 연구·개발, 교수요원 양성, 교육시설·장비 지원체계구축, 취업지원 등 종합 인력양성 지원이 가능해 질 것으로 기대된다.

2013년은 <콘텐츠 전문 인력양성 중장기 계획>이 구체적으로 실천되는 첫 해가 될 것이

다. 문화체육관광부는 '콘텐츠산업진흥위원회'의 간사부처로서 중장기계획의 실행을 주도하며, 특히 콘텐츠진흥 주관기관인 한국콘텐츠진흥원을 통해 '콘텐츠 창의인재 동반사업' 등을 확대 추진함으로써, 우수 창작인력 양성에 기여할 계획이다.

콘텐츠 창의인재 동반사업



2012년 두 번째 주요 정책이슈로는 FTA를 들 수 있다. 특히 2012년에는 한-미 FTA가 발효되었는데, 이를 통해 방송을 중심으로 콘텐츠 분야에 대한 추가 개방이 이뤄졌다. 주요 내용을 보면, 먼저 국산 방송 프로그램의 편성쿼터 축소와 눈에 띈다. 종합유선방송사업자, 위성방송사업자, PP의 애니메이션과 영화 편성쿼터는 부분적으로 축소되었으며, 음악은 현행 제도를 유지하게 되었다. 애니메이션의 경우, 연간 전체 애니메이션 방송시간의 35% 이상을 국산 프로그램으로 편성하도록 한 제도가 30% 이상 축소되었고, 영화의 경우는 연간 전체 영화 방송시간의 25% 쿼터가 20% 이상으로 축소되었다. 또한 해외 1개국가의 방송 프로그램 편성시간 한도도 60%에서 80%로 확대되었다. PP에 대한 외국인 간접투자 역시 100% 허용되었는데, 보도·종합편성·홈쇼핑 채널 제외한 일반 PP에 대한 외국인 간접투자를 협정 발효 후 3년 이내에 100% 까지 허용하기로 합의하였다.

2013년 이후 한-미 FTA가 국내 콘텐츠시장에 미칠 영향을 정리해 보면, 단기적으로는 국산 프로그램 방영 감소에 따른 국내 산업규모 축소와 특정 국가 프로그램의 채널 독식 등 부정적인 효과가 우려되나, 중장기적으로는 우수한 외국자본을 유치함으로써 국내 기업의 수익구조 개선에 기여할 수 있는 긍정적인 요소도 존재한다고 할 수 있다.

또한 2013년은 2012년 시작된 한-중 FTA 등 FTA추진의 확대를 예상해 볼 수 있다. 한-중 FTA는 2012년 5월 협상 개시이후 12월까지 한국과 중국에서 총 4차례의 협상을 진행한 바 있다. 협상을 통해 지적재산권 분야를 협상대상에 포함시키기로 하는 등 FTA를 통해 콘텐츠 분야의 상호간 문호개방 노력을 추진하고 있다. 더불어 2013년에는 한-일 FTA와 한-중-일 FTA 논의도 활발해질 것으로 예상된다.

세 번째 정책 이슈로는 콘텐츠산업의 금융지원 기반을 확대하기 위한 정책을 들 수 있

다. 2012년에는 문화콘텐츠 투자 확대를 위해 정부와 시중 금융기관과의 투자협약 체결이 이뤄졌는데, 문화체육관광부와 기업은행간 ‘강소기업 100개 육성을 위한 협약’이 대표적 예이다. 또한 <콘텐츠공제조합> 설립·운영이 추진되었는데, 2012년에는 <콘텐츠공제조합> 설립 추진위원회 발족 및 운영재원 마련 노력이 이뤄졌다. 이에 따라 2013년에는 먼저 공제조합 설립을 위한 운영예산이 확보되어 활용될 예정이며, 콘텐츠기업 대상 금융서비스 제공을 위한 사업비 재원 마련 노력이 이어질 전망이다.

콘텐츠 공제조합 설립 토론회 및 공청회



2013년은 콘텐츠산업 발전에 있어 매우 중요한 정책방향이 결정되는 시기이다. 연내 두 번째 <콘텐츠산업 진흥 기본계획>이 마련되어 향후 3년간의 콘텐츠산업 발전의 밑그림이 제시될 예정이며, 그 외에도 <방송영상산업 발전 중장기 계획>, <음악산업 발전 중장기 계획>, <게임산업 발전 중장기 계획>, <e스포츠 발전 중장기 계획>, <애니메이션산업 발전 중장기 계획>, <캐릭터산업 발전 중장기 계획>, <만화산업 발전 중장기 계획> 등 장르별 5개년 발전계획이 순차적으로 수립되어 추진될 예정이다. 또한 2013년은 대한민국의 새로운 정부가 출범하는 시기인 바, 창조경제를 선도하는 산업으로서 콘텐츠산업에 대한 관심과 지원도 높아질 것으로 기대된다.

+ 장르별 정책 현안과 2013년 전망

2012년 방송산업은 광고시장 확대, 협찬고지 개정, 외주제도 개편, 그리고 공정거래환경 조성 등이 현안이 되었던 한 해다. 먼저 광고시장 확대는 2월 9일 통과된 ‘방송광고판 매대행법’과 지난 10월부터 시행된 지상파 24시간 중일방송제 도입으로 설명된다. 또한

서울권역 지상파방송 3사의 협찬고지도 허용이 되었는데, 이는 ‘협찬고지에 관한 규칙’의 일부 개정을 통해 지상파방송사의 제작협찬 허용 범위를 확장함으로써 이뤄졌다. 이상의 조치들을 통해 단기적으로 방송사의 광고시장 확대, 중장기적으로는 방송산업 발전에 긍정적인 영향이 예상된다. 또한 2012년에는 외주제작 인정 기준이 방송통신위원회 회를 통해 마련되었으며, 방송사와 제작사간 공정거래 환경조성을 위한 ‘방송프로그램 제작 표준계약서(안)’이 문화체육관광부를 통해 마련되기도 했다.

‘방송프로그램 제작 표준계약서’는 2013년 제작사, 방송사, 관련 협·단체 등의 의견수렴을 거쳐 발표될 예정이다. 또한 2013년에는 방송산업에 대한 중장기 로드맵이 마련될 전망이다, 디지털 제작인프라에 대한 확충도 지속 추진될 예정이다. 특히 <방송영상산업 진흥 5개년 계획(2013-2018)>이 수립될 예정인 바, 이를 통해 향후 5년간의 산업발전 비전과 핵심목표가 설정되고, 이를 실행하기 위한 산-학-관 협조체제가 구축될 예정이다.

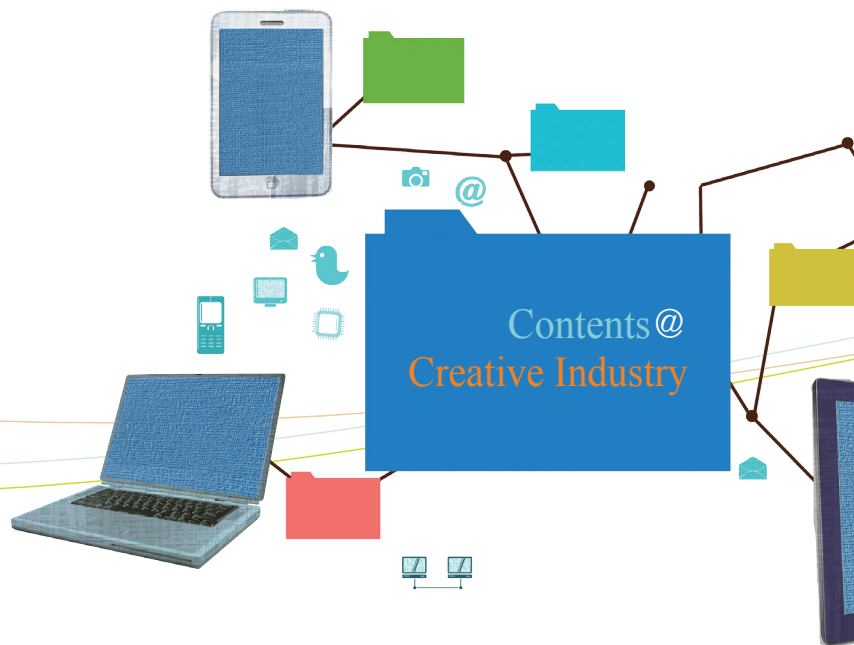
게임산업은 지난해 게임과몰입과 관련한 제도가 본격적으로 추진되었다. 2012년 7월 <게임시간선택제>가 실시되어 청소년 본인이나 학부모가 요청 시 게임 이용의 방법 및 시간을 제한할 수 있도록 하였다. 이는 2011년 5월에 실시된 <청소년인터넷게임건전이용제도> 보다는 이용자의 선택권을 보장해 줄 수 있도록 한 조치로 볼 수 있다. 또한 지난해는 e스포츠 재도약을 위한 제도도 정비가 되었는데, <e스포츠 진흥에 관한 법률> 제정이 그것이다. 이 법은 2012년 2월에 제정되었으며, 2010년 이후 낮아진 e스포츠에 대한 관심도를 제고하기 위한 정책의 일환으로 볼 수 있다. 2012년의 게임산업은 온라인 게임의 지속적인 수출 증가와 국내시장을 중심으로 모바일게임이 활성화된 시기로 볼 수 있다.

2013년에는 한국 게임산업의 새로운 진흥방향이 모색될 예정이다. 연내 게임산업 중장기 비전·전략과 e스포츠 재도약을 위한 비전 및 정책이 수립된다. 먼저, <게임산업진흥 중장기 계획>은 상반기 중 수립되어 발표될 예정인데, 2013부터 2017년까지 글로벌 경쟁을 주도하기 위한 한국 게임의 발전전략이 마련된다. 이를 통해 산업구조의 안정화 및 활성화, 미래전략 분야의 선점, 융합형·연계형 게임 등 신규장르의 발굴, 게임가치의 발굴 및 사회통합형 게임문화 활성화, 전략적 해외진출 등의 추진과제와 지원 사업 등이 도출될 예정이다. <e스포츠 발전 중장기 계획> 역시 추진되는데, e스포츠의 디지털 레저로의 정착, e스포츠 종목 및 지원기반 구축, e스포츠의 질적·양적 성장, 소외계층 및 세대가 함께하는 여가문화로서의 e스포츠 위상정립, 산업 및 종사자의 사회적 안정망 구축 등을 위한 정책방안이 도출될 예정이다.

더불어 게임의 등급 분류체계도 재설정된다. 이는 게임물등급위원회의 역할과 관련한 법률 개정 등을 통해 추진될 예정이다. 게임물 등급분류 체계 외 등급분류 업무의 민간 이양과 현행의 게임물등급위원회 운영방식의 변경 등의 문제가 복합적으로 연계되어 있어 결정내용에 따라 업계에도 많은 영향이 있을 것이다.

2012년 한국 대중음악계는 디지털음원 시장에 중요한 제도적 변화를 맞이한 시기였다. 2012년 6월 음원 전송사용료 징수규정 개정안이 승인되어 스트리밍과 다운로드 서비스 종량제와 월정액제가 병행이 될 수 있게 되었다. 또한 음원 권리자의 수익배분 비율이 기존 42.5% ~ 60% 수준에서 60%로 확대되었으며, 모든 서비스에서 동일하게 음악 권리자(제작자:저작자:실연자)와 서비스제공자의 비율이 6:4로 확정되었다. 더불어 음악 권리자가 신곡을 일정기간 스트리밍과 묶음 다운로드 상품에서 제외할 수 있는 홀드백 규정도 신설되었다. 변경된 음원 전송사용료 징수규정이 2013년 1월부터 시행됨에 따라 2013년 상반기 중 한국 대중음악 업계에 많은 변화가 나타날 것으로 예측된다.

방송, 게임과 마찬가지로 2013년에는 한국 음악산업에 관한 발전계획이 마련될 예정이다. <음악산업 발전 중장기 계획>을 통해 향후 5년간('13~'17) 음악산업 진흥을 위한 비전과 목표, 분야별 실천과제 등이 발굴되어 제시될 것이다. 또한 한국 대중문화산업에 공정하고 건전한 생태계가 조성될 수 있는 제도도 추진될 예정이다. 연예기획사 등록제 추진을 통해 연예기획사에 대한 정보 제공, 연예산업의 투명성 및 신뢰도 제고 노력이 이어질 전망이다. 방송출연료준계약서 보급 활성화를 위해 쪽대본, 밤샘촬영, 출연료 미지급 등 열악한 방송촬영현장 개선 및 관계자들 간의 권리업무 관계 명확화를 위한 노력도 지속될 예정이다.



2012년 애니메이션산업은 방송총량제의 범위 확대가 화두가 된 한해였다. 기존에 시행되어 오던 지상파방송사 대상의 총량제를 종편 4개 채널 및 애니메이션을 100분의 50 이상 편성하는 방송채널사용사업자 채널까지 그 적용범위를 확대한 것이다. 또한 방송사와 방송채널사용사업자가 국산 창작 애니메이션을 주 시청시간대로 편성할 수 있도록

인센티브 장치도 마련하였는데, 주 시청시간대 국내 제작 애니메이션 편성하는 경우, 편성비율 산정 시 100/150의 가중치를 부여하도록 하였다. 애니메이션 방송총량제 범위 확대와 관련한 방송법시행령과 시행규칙은 2013년 1월부터 발효되는 바, 올 상반기 중 정책도입의 효과가 나타날 것으로 기대된다.

만화산업은 2012년 8월 <만화진흥법> 시행을 계기로 새로운 성장 모멘텀을 경험하고 있다. 2009년 1월부터 2011년 12월까지 3년여에 걸쳐 만화계의 다양한 의견들이 수렴되어 만화산업 발전을 위한 법적 토대가 마련된 것이다. 법은 만화 창작과 만화산업 진흥을 위한 필수 조항, 관련 규정 등을 명시하고 있다. 또한 2011년 11월 만화의 날 행사에서는 만화업계의 발전을 주도하기 위한 '한국만화연합'이 출범함으로써 만화산업이 보다 규모 있는 성장을 지속하기 위한 토대가 마련되었다고 할 수 있다.

2013년에도 만화업계는 만화산업 진흥기금 마련, 저작권 보호육성, 만화자료원 설치 등을 정책 이슈화 하여 법 개정, 또는 현재 추진되고 있는 <만화산업 발전 중장기 계획> 등에 그 핵심내용을 반영할 것으로 예상된다.

