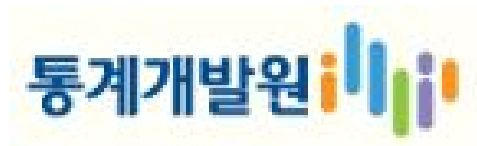


정책보고서

문화콘텐츠 분야 통계 생산방안 연구

2011. 8



문화콘텐츠 분야 통계 생산방안 연구

2011. 8

연구 수행 기관 : 한국문화관광연구원

연구책임자 : 옥성수 (한국문화관광연구원 책임연구원)

공동연구자 : 정헌일 (한국문화관광연구원 책임연구원)

김소영 (한국문화관광연구원 위촉연구원)

김수영 (통계개발원)

신지성 (통계개발원)

통 계 개 발 원

본 보고서는 한국문화관광연구원이 통계개발원의 연구용역 의뢰를 받아 수행한 연구결과입니다. 보고서의 내용은 연구진의 의견이며 통계개발원의 공식적인 입장이 아님을 밝혀드립니다.

제1장 서론	3
제2장 문화콘텐츠산업 정책영역 도출	7
제1절 문화콘텐츠산업 정의 및 분류	7
제2절 문화콘텐츠산업 육성정책 분석	14
제3절 문화콘텐츠산업 육성정책 주요 영역 도출	23
제3장 문화콘텐츠산업 육성정책과 지표체계 연계	31
제1절 문화콘텐츠산업 육성정책과 지표체계 연계 틀	31
제2절 문화콘텐츠산업 육성정책 주요 영역별 지표 정리	33
제4장 문화콘텐츠산업 육성정책 필요통계 생산방안	53
제1절 문화콘텐츠산업 육성정책 주요통계 검토	53
제2절 문화콘텐츠산업 육성정책의 통계연계성 검토	73
제3절 문화콘텐츠산업 육성정책 통계 생산 가능성 검토	90
제5장 결론	119
제1절 연구결과의 요약	119
제2절 문화콘텐츠산업 필요통계 생산을 위한 제언	122
참고문헌	125
부록	131

표 목차

<표 1> 문화콘텐츠산업 특수 분류 체계 9

<표 2> 해외 문화산업 분류 체계 11

<표 3> 종합적 문화콘텐츠산업 육성정책 계획 14

<표 4> 콘텐츠산업백서의 정책분석 15

<표 5> 콘텐츠산업진흥 기본계획의 정책분석 18

<표 6> 2011 콘텐츠정책 업무보고의 정책분석 21

<표 7> 2011 저작권정책 업무보고의 정책분석 22

<표 8> 인력양성 및 고용창출 정책 영역 24

<표 9> 문화기술(CT) R&D 확충 정책 영역 24

<표 10> 제작기반 조성 및 지역문화콘텐츠산업 육성정책 영역 25

<표 11> 문화콘텐츠산업 투자-유통환경 지원정책 영역 25

<표 12> 해외시장 진출 확대 정책 영역 26

<표 13> 저작권 보호 및 저작물 이용 활성화 정책 영역 26

<표 14> 공정경쟁 환경 조성 정책 영역 27

<표 15> 정책공통지표의 구성 34

<표 16> 인력양성 정책 지표의 구성 35

<표 17> 고용창출 정책 지표의 구성 36

<표 18> 문화기술 R&D 확충 정책 지표의 구성 37

<표 19> 제작기반 조성정책 지표의 구성 38

<표 20> 지역문화콘텐츠산업 육성정책 지표의 구성 39

<표 21> 문화콘텐츠산업 투자-유통환경 지원 정책 지표의 구성 42

<표 22> 해외시장 진출 확대 정책 지표의 구성 44

<표 23> 저작권 보호 및 저작물 이용활성화 정책 지표의 구성 47

<표 24> 공정경쟁 환경 조성 정책 지표의 구성 49

<표 25> 문화콘텐츠산업 관련 통계 53

<표 26> 콘텐츠산업통계 내용	55
<표 27> 정기간행물 등록현황 내용	56
<표 28> 콘텐츠산업 동향분석보고서 내용	57
<표 29> 해외 콘텐츠시장 조사 내용	58
<표 30> 영화소비자조사 내용	59
<표 31> 한국 영화산업 결산 내용	60
<표 32> 한국영화산업 실태조사 내용	61
<표 33> 한국영화 투자 수익성 분석 내용	62
<표 34> 방송콘텐츠 수출입 현황 내용	63
<표 35> 게임물 등급분류 및 사후관리 통계자료 내용	63
<표 36> 게임물 등급분류 연감 내용	64
<표 37> DC 이용자피해 실태조사 내용	65
<표 38> 방송산업 실태조사 내용	66
<표 39> 저작권 연감 내용	67
<표 40> 국내 저작권산업규모 통계조사 내용	68
<표 41> 저작권보호 연차보고서 내용	69
<표 42> 대한민국 게임백서 내용	70
<표 43> 콘텐츠백서 및 만화·애니·캐릭터·음악 백서 내용	71
<표 44> 출판연감 내용	72
<표 45> 출판통계 내용	73
<표 46> 정책공통지표영역의 통계연계	74
<표 47> 인력양성 및 고용창출 정책 영역의 통계연계 1(인력양성)	75
<표 48> 인력양성 및 고용창출 정책 영역의 통계연계 2(고용창출)	76
<표 49> 문화기술(CT) R&D 확충 정책 영역의 통계연계	78
<표 50> 제작기반 조성 및 지역문화콘텐츠산업 육성정책 영역의 통계연계 1 (제작기반 조성)	79

<표 51> 제작기반 조성 및 지역문화콘텐츠산업 육성정책 영역의 통계연계 2
 (지역문화콘텐츠산업 육성) 80

<표 52> 문화콘텐츠산업 투자·유통환경 지원 정책 영역의 통계연계 82

<표 53> 해외시장 진출 확대 정책 영역의 통계연계 84

<표 54> 저작권 보호 및 저작물 이용활성화 정책 영역의 통계연계 1(저작권 보호) .. 87

<표 55> 저작권 보호 및 저작물 이용활성화 정책 영역의 통계연계 2(저작권 이용활성화) · 88

<표 56> 공정경쟁 환경 조성 정책 영역의 통계연계 90

<표 57> 정책 공통 지표의 통계연계성 및 생산가능성 검토 105

<표 58> 인력양성 및 고용창출 정책 영역의 통계연계성 및 생산가능성 검토 1(인력양성) ... 106

<표 59> 인력양성 및 고용창출 정책 영역의 통계연계성 및 생산가능성 검토 2(고용창출) ... 107

<표 60> 문화기술(CT) R&D 확충 정책 영역의 통계연계성 및 생산가능성 검토 109

<표 61> 제작기반 조성 및 지역문화콘텐츠산업 육성정책 영역의 통계연계성 및
 생산가능성 검토 1(제작기반 조성) 110

<표 62> 제작기반 조성 및 지역문화콘텐츠산업 육성정책 영역의 통계연계성 및
 생산가능성 검토 2(지역문화콘텐츠산업 육성) 111

<표 63> 문화콘텐츠산업 투자-유통환경 지원 정책 영역의 통계연계성 및 생산가능성 검토 112

<표 64> 해외시장 진출 확대 정책 영역의 통계연계성 및 생산가능성 검토 113

<표 65> 저작권보호 및 저작물 이용활성화 정책 영역의 통계연계성 및 생산가능성 검토 1
 (저작권보호) 114

<표 66> 저작권보호 및 저작물 이용활성화 정책 영역의 통계연계성 및 생산가능성 검토 2
 (저작물 이용활성화) 115

<표 67> 공정경쟁 환경조성 정책 영역의 통계연계성 및 생산가능성 검토 116

<표 68> 문화콘텐츠산업 통계생산 방안(요약) 120

그림 목차

- [그림 1] 문화콘텐츠산업 육성정책과 부가가치 시슬 27
- [그림 2] 문화콘텐츠산업 육성정책과 지표체계 연계 틀 32

부표 목차

- <부표 1> 문화콘텐츠산업 육성정책 개별지표 분류 132
- <부표 2> 문화콘텐츠산업 육성정책 분석 : 2009 콘텐츠산업백서 134
- <부표 3> 문화콘텐츠산업 육성정책 분석 : 콘텐츠산업 진흥 기본계획 137
- <부표 4> 문화콘텐츠산업 육성정책 분석 : 2011 콘텐츠정책 업무보고 (1-정책적 지원) 141
- <부표 5> 문화콘텐츠산업 육성정책 분석 : 2011 콘텐츠정책 업무보고 (2-기능별 지원) 142
- <부표 6> 문화콘텐츠산업 육성정책 분석 : 2011 저작권정책 업무보고 143

01

서론

제1장 서론

최근 우리나라 경제구조는 성장과 고용에서 서비스업 비중이 높아지는 형태로 산업구조가 고도화되고 있다. 경제의 서비스화는 계속 심화되고 있으며 서비스시장 개방 추세 등으로 서비스교역도 계속 증가할 전망이다. 따라서 우리나라 경제의 재도약을 위해서는 서비스산업의 경쟁력 강화가 필수적이다. 그러나 우리나라는 현재까지는 서비스산업의 취약한 경쟁력으로 매년 막대한 규모의 서비스 수지적자를 기록하고 있다.

이러한 경제구조의 변화를 배경으로 콘텐츠산업은 미디어, 관광, 체육 등은 물론 교육, 의료, 국방 등 서비스업과 IT기기 등 제조업의 동반 성장을 견인하는 서비스산업의 핵심분야로 주목받고 있다. 2010년 세계콘텐츠 시장규모는 1조 3,566억 달러로 자동차(1.2조 달러), IT(8천억 달러)를 능가 하는 고성장·고부가가치 산업으로 대두되고 있다. 현정부의 5대 국정지표 및 핵심과제에 국가 신성장동력으로서 문화콘텐츠산업을 선정하는 등 우리나라도 콘텐츠산업 육성전략을 범국가적 아젠다화하여 상상력이 경쟁력이 되는 창조경제시대 도래에 콘텐츠산업을 중심으로 나날이 심화되는 세계적 경쟁에 대처하고 있다.

한편, 이러한 국제경쟁에서 승리하기 위해서는 보다 정확한 통계에 기초한 정책의 마련과 평가 그리고 보완 정책의 수립 필요성이 제기되고 있다. 창조경제시대의 신성장동력으로 대두되고 있는 문화콘텐츠산업 육성전략을 지원하기 위한 정책의 수립·집행·평가 등에 필요한 통계의 체계적인 정리와 종합적인 문화콘텐츠 분야의 통계 생산이 필수적이다. 현재 문화부에서는 매년 출판산업, 만화산업, 음악산업, 게임산업, 영화산업, 애니메이션산업, 방송산업, 광고산업, 캐릭터산업, 지식정보산업,

콘텐츠솔루션산업, 공연예술산업 등 12개 부분의 콘텐츠산업 통계를 취합하여 생산하고 있으며, 게임, 출판, 영화, 저작권 등의 통계도 관련기관에서 생산하여 공급하고 있다. 그러나 문화콘텐츠 분야 통계를 문화콘텐츠산업의 육성정책의 수립을 위한 지원의 관점에서 적절성과 충분성을 검토한 적은 없다. 이에 따라 본 연구에서는 문화콘텐츠산업 육성정책의 정책분야별 필요통계를 체계적으로 정리하고 국가통계발전전략('09.10월 제1차 국가통계위원회의결)을 추진해 나가기 위해 문화콘텐츠산업 육성정책에 필요한 통계의 생산실태를 점검하고 부족한 통계의 생산방안을 제시하고자 한다.

이러한 연구 목적을 달성하기 위해 본 연구는 다음과 같은 순서로 진행되었다. 일차적으로 문화콘텐츠산업 육성정책의 자료와 성과를 종합하여 문화체육관광부에서 매년 발간하고 있는 『콘텐츠산업백서』(2010)와 「콘텐츠산업기본계획(안)(2011.5)」, 「2011년 콘텐츠정책 업무보고(2011.2)」, 「2011년 저작권정책 업무보고(2011.2)」 등 문화체육관광부의 최근 정책계획(안)들을 분석한 결과에 입각하여 문화콘텐츠산업 육성정책의 세부정책을 분류하고 문화콘텐츠산업 정책의 주요 영역을 도출 하였다. 그 다음으로는 이렇게 도출된 정책영역별로 포함되는 세부영역들을 검토하여 문화콘텐츠산업 육성정책의 수립에 필요한 지표를 정리하였다. 이어서 문화콘텐츠 분야의 통계생산현황을 세밀하게 살펴보고 생산되고 있는 통계와 필요지표의 공급을 위하여 필요한 통계를 비교하여 문화콘텐츠산업 육성정책에 추가적으로 생산이 필요한 통계의 리스트를 도출하였다. 그리고 마지막으로 현재 부족한 통계의 향후 생산방안과 필요통계 생산체계를 구축하기 위한 방안이 제시되었다.

본 연구를 위한 방법으로 문헌검토를 비롯해 문화체육관광부, 한국콘텐츠진흥원 등 관계기관과 실무 TF를 구성해 체계적인 논의를 실시하였으며 이를 연구내용에 반영하였다. 특히 정책 필요지표를 생산하는 과정 및 기 생산되고 있는 지표 및 생산방안 검토 시 정책별 담당 실무자들의 의견조사를 별도로 실시하여 연구의 타당성을 높이고자 하였다.

02

문화콘텐츠산업 정책영역 도출

제2장 문화콘텐츠산업 정책영역 도출

제1 절 문화콘텐츠산업 정의 및 분류

현대사회에 들어서 인간의 소득수준 향상과 삶의 질 개선은 인간의 창의력을 근간으로 한 문화산업에 대한 관심을 불러일으키면서 전 세계적으로 문화콘텐츠에 관한 막대한 투자와 소비가 가능케 되었다. 더불어 문화콘텐츠산업은 타 산업에 비하여 높은 성장잠재력과 함께 막대한 부가가치를 창출하면서 지속적인 성장을 보이고 있다. 특히, 최근 문화콘텐츠산업은 소위 'TGIF(Twitter, Google, iPhone, Facebook)'로 대표되는 뉴미디어의 출현에 따른 콘텐츠환경의 급격한 변화 속에서 디지털융합을 통한 다양한 콘텐츠 양산이 가능해지면서 향후 지속적인 성장가능성이 점쳐진다. 본 절에서는 문화콘텐츠산업의 정의와 분류체계를 소개하도록 한다.

1. 국내 문화콘텐츠 산업 정의 및 분류체계¹⁾

문화콘텐츠산업은 문화산업, 창조산업, 엔터테인먼트산업 등 다양한 용어로 혼용되고 있지만, 법령에는 '문화산업'에 근간을 두고 있다. 「문화산업진흥기본법」 제 2조 4항에 의하면 '문화콘텐츠'란 문화적 요소가 체화된 콘텐츠로 정의하고 있다. 「문화산업진흥기본법」 제2조에 의하면, "문화산업"이란 문화상품의 기획·개발·제작·생산·유통·소비 등과 이에 관련된 서비스를 하는 산업으로 정의하면서 구체적으로 아래와 같은 세부 산업들을 열거하고 있다. 구체적으로 가)영화·비디오, 나)음악·

1) 노준석(2008)을 참고

게임, 다)출판·인쇄, 라)방송, 마)문화재, 바)만화·캐릭터·애니메이션·에듀테인먼트·모바일문화콘텐츠·디자인(산업디자인제외)·광고·공연·미술품·공예품, 사)디지털 문화콘텐츠, 사용자 제작 문화콘텐츠 및 멀티미디어 문화콘텐츠의 수집·가공·개발·제작·생산·저장·검색·유통, 아)전통적인 소재와 기법을 활용하여 상품의 생산과 유통이 이루어지는 산업으로서 의상, 조형물, 장식용품, 소품 및 생활용품, 자) 문화상품을 대상으로 하는 전시회·박람회·전시장 및 축제 등, 차) 가목부터 자목까지의 규정에 해당하는 각 문화산업 중 둘 이상이 혼합된 산업 등을 포괄하는 것으로 규정하고 있다. 문화콘텐츠산업은 엄밀하게는 미디어산업을 제외한 문화산업을 지칭하지만, 현실에서는 문화콘텐츠산업을 문화산업과 거의 동일한 개념으로 사용하고 있다.

한편 「문화예술진흥법」에서도 ‘문화산업’의 정의와 범주를 규정하고 있다. 「문화예술진흥법」 제 2조(정의) 제 2항에 의하면 “문화산업”이란 문화예술의 창작물 또는 문화예술 용품을 산업 수단에 의하여 기획·제작·공연·전시·판매하는 것을 업(業)으로 하는 것으로 정의하고 있다. 위 정의에 의하면 UNESCO 문화통계체계(FCS)와 비교하여 건축 분야와 산업디자인 분야가 제외된다.

우리나라의 문화(콘텐츠)산업 분류에 있어, 통계청은 2000년부터 한국표준산업분류체계 내에서 특수목적용 분류로서 ‘문화산업 특수 분류’를 별도로 고시하면서 문화산업의 총체적인 시장 규모 및 전체산업에서 문화산업의 차지하는 비중을 파악하도록 하고 있다. 먼저 「문화산업 특수 분류(9차개정)」은 UNESCO 문화통계체계(FCS)와 유사하게 아래 표와 같이 출판, 음악·영화·비디오·애니메이션, 방송, 게임, 공연, 공예품 및 한복산업, 광고, 전문디자인, 기타문화산업(건축포함) 등 9개 대분류 체계로 나누고 있다. 하지만 위 분류체계는 문화산업 통계와 콘텐츠 산업통계를 통합하면서 2010년에 폐지되었다. 2010년에 새롭게 개편된 「콘텐츠산업 특수분류」 체계는 출판, 음악·영화·애니메이션, 방송, 게임, 공연, 광고, 캐릭터, 정보서비스 등 8개 대분류체계로 이루어지고 있다. 「문화산업 특수 분류(9차개정)」에서 포함되지 않았던 정보서비스업이 추가되는 한편, 공예, 문화재, 오락, 건축 등의 분야가 제외되는 등 우리나라 문화산업 개념이 산업적 특성을 강조하는 방향으로 변화되었다고 볼 수 있다.

<표 1> 문화콘텐츠산업 특수 분류 체계

문화산업 특수 분류 (2010년 폐지)		콘텐츠산업 특수 분류 (2010년 제정)	
대분류	중분류	대분류	중분류
1. 출판산업	1-1 서적, 잡지 및 기타 인쇄물 출판업 1-2 인쇄업 1-3 서적, 잡지 및 신문유통 및 임대업	1. 출판산업	1-1 서적, 잡지 및 기타 인쇄물 출판업 1-2 서적, 잡지 및 신문유통 및 임대업
2. 음악·영화·비디오·애니메이션산업	2-1 음악, 영화·비디오, 애니메이션 제작업 2-2 음악, 영화·비디오물 복제 및 제작 관련 서비스업 2-3 음악, 영화·비디오, 애니메이션 유통 및 임대업 2-4 음악, 영화·비디오, 애니메이션 제공업	2. 음악·영화·비디오·애니메이션산업	2-1 음악, 영화·비디오, 애니메이션 제작업 2-2 음악, 영화·비디오물 복제 및 제작 관련 서비스업 2-3 음악, 영화·비디오, 애니메이션 유통 및 임대업 2-4 음악, 영화·비디오, 애니메이션 제공업
3. 방송산업	3-1 방송 제작업 3-2 방송 제공업 3-3 방송업	3. 방송산업	3-1 방송 제작업 3-2 방송 제공업 3-3 방송업
4. 게임산업	4-1 게임 제작업 4-2 게임기 제조업 4-3 게임 유통 및 임대업 4-4 게임 제공업	4. 게임산업	4-1 게임 제작업 4-2 게임기 제조업 4-3 게임 유통 및 임대업 4-4 게임 제공업
5. 공연산업	5-1 공연업 5-2 공연관련 서비스업	5. 공연산업	5-1 공연업 5-2 공연관련 서비스업
6. 공예품 및 한복산업	6-1 공예품 및 한복제작업 6-2 공예품 및 한복유통업	6. 광고산업	6-1 광고대행업 6-2 기타광고업
7. 광고산업	7-1 광고대행업 7-2 기타광고업	7. 캐릭터산업	7-1 캐릭터 제작업 7-2 캐릭터 상품 제조업 7-3 캐릭터 상품 유통업
8. 전문 디자인산업	8-1 인테리어 디자인업 8-2 제품디자인업 8-3 시각디자인업 8-4 기타전문디자인업	8. 정보서비스 산업	8-1 포털 및 인터넷 정보 매개 서비스업 8-2 기타 정보 서비스업
9. 기타 문화산업	9-1 도서관, 사적지 관련 서비스업 9-2 오락관련 서비스업 9-3 건축설계 및 조경설계서비스업 9-4 사진촬영 및 처리업		

2. 해외 문화산업 분류 체계

1) UNESCO 문화통계체계(Framework of Cultural Statistics, FCS)²⁾

1986년에 처음 만들어진 UNESCO 문화통계체계(FCS)는 개별 국가 혹은 국제적으로 문화통계를 체계적으로 작성하기 위한 수단이다. 즉 문화에 대한 보편적인 이해를 토대로 사회전반에 걸쳐 경제적·사회적, 공공·민간, 공식·비공식에서 문화의 기능과 역할을 파악하기 위한 분류 체계라 할 수 있다. 1986년에 만들어져 문화통계의 기본 틀로서 오랫동안 활용된 1986 UNESCO 문화통계체계(FCS)는, 문화영역을 문화재, 출판·문학, 음악, 공연, 미술·사진, 영화, 방송, 사회문화활동, 스포츠·게임, 환경·자연 등 10개 범주로 구분하여 문화통계의 구조적 틀을 제시하였다. 하지만 1990년대 이후 급속화된 글로벌화와 IT산업과의 결합으로 문화의 급속한 산업화가 이루어지면서, 1986 UNESCO 문화통계체계(FCS)가 당시 문화의 경제적 역할 및 중요성을 적절히 반영하기 어렵다는 판단하에 FCS의 개정의 필요성이 논의되면서, 새롭게 2009 UNESCO 문화통계체계(FCS)를 제시하였다. 2009 FCS는 문화부문을 기본영역에 해당하는 문화재·자연유산, 공연·음악, 미술·사진·공예, 도서·출판, 영화·방송·게임, 디자인·건축·광고 등 6개 영역과 관광, 스포츠·오락과 같은 2개의 결합영역으로 구분하였다.

2009 UNESCO 문화통계체계(FCS)는 경제적 측면에서 문화부문의 중요성을 강조하면서, 경제 통계체계내에서 문화부문을 측정하기 위한 기준을 설정하는데 역점을 두고 있다고 평가할 수 있다. 이에 문화상품 및 문화산업분류는 국제상품분류(CPC)와 국제표준산업분류(ISIC), 문화상품교역은 국제통일상품분류체계(HS)와 서비스수지확장분류체계(EBOPS), 문화관련직업은 국제표준직업분류(ISCO), 문화활동은 국제생활시간분류(ICATUS)등과 매칭 될 수 있도록 하여 측정의 일관성과 편의성을 도모하였다.

2) 황수경(2010)을 참고

<표 2> 해외 문화산업 분류 체계

해외 문화산업 분류 체계					
1986 UNESCO 문화통계체계(FCS)		2009 UNESCO 문화통계체계(FCS)			
대분류	중분류	기본영역	대분류	중분류	
0. 문화재	0.1 역사적 기념물 및 유적 0.2 기록보관소 0.3 박물관 0.4 고고학적 발굴 0.5 공공의 보호를 받는 다른 형태의 문화적 유산 0.6 문화적 유산의 보존과 목록 작성하는데 필요한 부수적 활동		기본영역	A. 문화재·자연유산	- 박물관 Museums(also virtual) - Archeological & Historical Places - Cultural Landscapes - Natural Heritage
1. 출판·문학	1.1 문예창작 1.2 도서출판 1.3 정기간행물 및 신문출판 1.4 도서, 정기간행물 및 신문의 보급 및 마케팅 1.5 도서관 1.6 문예생산 및 인쇄에 필요한 부수적 활동			B. 공연·음악	- Performing Arts - Music - Festivals, Fairs and Feasts
2. 음악	2.1 음악창작 2.2 음악공연 2.3 오페라 공연 2.4 악보출판 2.5 음반출판 2.6 악보 및 음반의 생산 및 마케팅 2.7 악기의 생산 및 마케팅 2.8 음악의 창작 및 생산에 부수되는 활동			C. 미술·사진·공예	- Fine Arts - Photography - Crafts
3. 공연	3.1 무대예술의 창작 3.2 연극공연 3.3 무용공연 3.4 기타의 무대공연(서커스, 음악당, 카바레, 쇼 등) 3.5 무대공연에 필요한 부수 활동			D. 도서·출판	- Books - Newspaper and Magazine - Other printed matter - Library(also virtual) - Book Fairs
4. 미술·사진	4.1 시각예술의 창작 4.2 시각예술품의 생산과 출판 4.3 시각예술품의 전시 4.4 시각예술품의 보급과 마케팅 4.5 시각예술의 창작과 출판에 필요한 부수활동			E. 영화·방송·게임	- Film and Video - TV and Radio(also Internet live streaming) - Internet podcasting - Video Games(also Online)
5. 영화	5.1 영화의 창작 5.2 영화배급 5.3 상영 5.4 사진 5.5 영화 및 사진예술에 필요한 부수활동			F. 디자인·건축·광고	- Fashion Design - Graphic Design - Interior Design - Landscape Design - Architectural Services - Advertising Services

6.방송	6.1 라디오 6.2 TV 6.3 기타 방송에 필요한 활동	결합영역	G. 관광	- Charter travel and tourist services - Hospitality and accommodation
7.사회 문화 활동	7.1 사회 문화적 발의와 지역문화센터 7.2 공공 및 전문협회 7.3 기타의 사회 문화적 활동(종교 및 신앙과 관련된 의식과 사회기능) 7.4 기타 사회문화 활동에 필요한 활동		H. 스포츠오락	- Sports - Physical fitness and well being - Amusement and Theme - Gambling
8.스포츠 게임	8.1 스포츠 기구의 생산, 경기장 및 다른 시설의 건설과 유지 8.2 경기활동 및 스포츠 협회			
9.환경 자연	9.1 식물군 및 동물군의 보호와 관련된 활동 9.2 자연과 환경에 관련된 여가선용활동			

2) UN ISIC Rev.4.0 2006³⁾

국제적인 산업분류의 통일을 기하기 위해 1948년에 최초로 제정된 UN의 ISIC(International Standard Industrial Classification)은 1차 개정(1958), 2차 개정(1968), 3차 개정(1989)을 거쳐 소규모 개정이 ISIC Rev.3.1(2002)로 이루어진 후, 4차 개정을 위한 초안(ISIC Rev.4.0 draft)이 제안되었다. UN의 ISIC Rev.4.0에서 문화 산업부문의 변화를 중심으로 살펴보면, 가장 큰 변화로 문화산업 또는 콘텐츠 산업 활동의 대부분이 새롭게 신설되는 대분류 J. Information and Communication과 R. Arts, entertainment and recreation으로 이동하여 재분류 되었다는 점을 지적할 수 있다.

디지털 기술의 발달과 방송통신 융합 등에 따라 인터넷, 모바일 환경에 기반한 새로운 영역과 장르가 출현함에 따라, 제조업에 분류된 D섹터의 출판(publishing), I 섹터의 텔레커뮤니케이션(telecommunication), K섹터의 인터넷·IT서비스(internet, IT Services), O섹터의 영화·라디오·방송활동(Motion Picture·Radio and TV Activities)을 분리하여 신설된 J섹터에 포함되었다. 또한 서비스업인 R섹터를 신설

3) 현대원(2007)을 참고

하여 공연예술, 그와 유사한 예술 활동 및 스포츠, 박물관, 식물원, 동물원, 그 외 레크리에이션 활동을 포함시키고, 기존에 있던 영화·비디오·라디오·방송산업을 J 섹터에 포함시킴으로써 대분류 J 섹터에는 콘텐츠산업 활동과 정보통신산업 활동으로 구성되었다.

3) OECD 2007⁴⁾

2006년 ICT(Information and Communication Technology) 부분의 수요와 공급, 즉 ICT 산업부분의 경제활동에 대한 국제비교가 가능하도록 ISIC Rev.4.0에 부합하는 ICT(Information and Communication Technology) 부분의 분류기준 개선작업을 수행하여 2007년 3월 개선안을 확정·공표하였다. OECD는 ISIC Rev.4.0을 기초하여 문화산업이 아닌, ICT산업에 초점을 맞춰 콘텐츠 산업을 정의하고 있다. 이에 콘텐츠와 미디어 섹터가 정보통신기술의 발달로 콘텐츠의 생산 및 배급 산업에 중요한 영향을 끼치고 있다는 판단 하에 ICT 제조업, 수리업, 매매업, 서비스업과 함께 ICT 섹터와는 별도로 제정하였다. 다만 방송업은 기존 영화산업 또는 출판산업에서의 콘텐츠와 달리 채널, 유료편성 및 프로그램 전송수단의 발달로 인해 정보통신 및 정보처리의 기능 수행이 가능하게 발전하고 있어 ICT 부문에 포함된다.

4) 일본표준산업분류(JSIC, 2002)⁵⁾

일본의 JSIC(2002)의 제11차 개정은 JSIC(1993)와 비교해 현저한 변화를 보였는데, 1993년에 서비스업으로 분류된 영화·비디오 제작업, 방송업, 정보서비스·조사업과 운송·통신업으로 분류되어 있던 전기통신업 등을 정보통신업(H)으로 신설하여 분류하였다. 특히 정보통신업(H)의 신설은 당시 전기통신분야와 정보처리분야 기술의 혁신·진전 등을 근거로 통신업, 방송업, 정보서비스업, 인터넷부가서비스업,

4) 현대원(2007)을 참고

5) 현대원(2007)을 참고

영상·음성·문자정보제작업 등 5가지의 중분류로 구성하였다. 일본의 문화산업분류는 기본적으로 정보통신업(H) 내에 출판, 영화, 음악, 방송산업 등이, 기타 서비스업(Q)의 오락업 내에 예술 및 엔터테인먼트 관련 산업을 배치하면서도 제조업, 도·소매업, 교육·학습지원업, 복합서비스업, 기타 서비스업 등에 다양한 미디어 및 문화 관련 산업들이 분산되어 있는 것이 특징이다.

제2절 문화콘텐츠산업 육성정책 분석

본 연구에서는 문화콘텐츠산업 육성정책의 주요 영역을 살펴보기 위하여, 매년 문화체육관광부에서 발간하는 『콘텐츠산업백서』와 최근에 발표된 문화체육관광부의 주요 정책 추진계획 자료들을 분석하였다.

<표 3> 종합적 문화콘텐츠산업 육성정책 계획

일련번호	제목	발간처	발표일자
1	2009 콘텐츠산업백서	문화체육관광부 한국콘텐츠진흥원	2010.8
2	콘텐츠산업진흥 기본계획(안)	관계부처 합동	2011.5
3	2011년 콘텐츠정책 업무보고	문화체육관광부 콘텐츠정책관실	2011.2
4	2011년 저작권정책 업무 보고	문화체육관광부 저작권정책관실	2011.2

1. 『2009 콘텐츠산업백서』

문화체육관광부에서 매년 발간하는 『콘텐츠산업백서』는 우리나라 콘텐츠산업의 현황을 살펴보고 미래의 좌표가 될 수 있도록 관련분야의 자료를 수록하고 있다. 주요 내용은 콘텐츠산업 추진정책 개요, 국내외 콘텐츠산업 동향, 주요정책 추진성과, 콘텐츠산업 부문별 성과 및 전망 등 네 개의 장으로 나뉘어 기술되고 있다. 본 연구와 관련하여 특히 중요한 부분은 제 3장 주요정책 추진성과와 제 4장 콘텐츠산업의 부문별 성과 및 전망의 부분이다. 제 3장은 문화콘텐츠산업 육성을 위한 인프라 정

책을 전반적으로 아우르고 있으며 제 4장은 영화, 애니메이션, 음악, 게임, 캐릭터, 만화, 출판(서적), 정기간행물(신문, 잡지), 방송, 광고, 패션 및 공연의 부문별 정책의 추진과 성과를 기술하고 있다.

『2009 콘텐츠산업백서』에서 콘텐츠산업 육성을 위한 인프라 정책은 ‘창작기반 역량 강화, 문화기술 연구개발 확충, 기업경쟁력 제고, 해외시장 진출 확대, 저작권 보호 및 건전한 저작물 이용 문화 확립’의 다섯 영역으로 구분된다.

‘콘텐츠산업 창작기반 역량 강화’ 영역은 ‘인력양성’과 ‘고용창출’의 세부영역으로 구성되어 있다. ‘인력양성’은 또 다시 ‘인력수급’과 ‘전문인력양성’의 개별 정책으로 나뉘어질 수 있다. ‘고용창출’은 ‘구인-구직 지원체계’, ‘채용지원 활성화’, ‘실질적 창업지원’으로 구분되어 있다.

‘문화기술 R&D 확충’ 영역은 ‘문화기술의 전략수립’, ‘문화기술 기술개발 지원’, ‘문화기술 활성화(실용화 지원)’ 영역으로 이루어져 있다.

‘콘텐츠산업 기업경쟁력 제고’ 영역은 문화원형 디지털콘텐츠회사업과 ‘1인 창조기업 육성’을 포함하는 ‘창작제작지원 및 지원시설’, ‘디지털(융합형) 콘텐츠 지원’, ‘콘텐츠산업 투자-유통 환경 지원’, ‘지역문화산업 육성’이라는 세부영역으로 구성되어 있다.

‘콘텐츠산업 해외시장 진출 확대’ 영역은 ‘해외진출지원’, ‘현지마케팅 지원’, ‘국제교류 및 협력강화’, ‘금융지원’ ‘글로벌 콘텐츠기업 육성지원’의 세부영역으로 이루어져 있다.

‘저작권 보호 및 건전한 저작물 이용 문화 확립’ 영역은 ‘저작권 정책 및 교육/홍보’, ‘저작권 국내외 보호’, ‘저작물 이용 활성화’의 세부영역으로 구성되어 있다.

<표 4> 콘텐츠산업백서의 정책분석

정책목표	주요영역	개별정책
콘텐츠산업 창작 기반 역량 강화	인력양성	인력수급
		전문인력양성
	고용창출	구인-구직 지원체계
		채용지원 활성화
		실질적 창업지원
문화기술 (CT) R&D 확충	문화기술(CT)의 전략수립	2008 'CT R&D 기본계획'
		CT 제도개선
		CT 정책연구 추진
	문화기술(CT)	CT경쟁력 강화사업

정책목표	주요영역	개별정책	
	기술개발 지원	창작기반 기술개발사업	
		미래콘텐츠 기술개발사업	
	문화기술(CT) 활성화 (실용화 지원)	기업부설창작연구소 인정제도 도입/운영	
		CT 성과 확산 CT 기술이전 활성화 및 실용화 지원	
콘텐츠산업 기업경쟁력 제고	창작제작지원(문화원형) 및 지원시설	문화원형 디지털콘텐츠화 사업	
		1인 창조기업 육성	
	디지털(융합형) 콘텐츠 지원	차세대 융합형 콘텐츠산업 육성	
		디지털 콘텐츠 생태계 조성 킬러콘텐츠 개발 및 OSMU (One source multi use) 지원	
	콘텐츠산업 투자-유통환경 지원	투자활성화 지원	
		유통환경 개선	
	지역문화산업 육성		지역문화산업클러스터육성
			지방문화산업지원센터
			핵심인력 양성 및 문화콘텐츠 산업 R&D 역량 강화
			지역 영상미디어센터
콘텐츠산업 해외시장 진출 확대	해외진출지원	해외진출정보 지원	
		해외네트워크 지원	
		마케팅 및 법률컨설팅	
		마켓참가지원	
		현지화 제작지원	
	현지마케팅지원	지역별 사무소 지원	
		현지유통 지원	
	국제교류 및 협력 강화		인적교류
			영상물교류
			학술교류
문화행사교류			
금융지원	국제공동제작		
글로벌 콘텐츠기업 육성지원	글로벌 콘텐츠펀드		
저작권보호 및 건전한 저작물 이용 문화 확립	저작권 정책 및 교육/홍보	저작권법	
		저작권 교육	
		저작권 전문인력 양성	
		저작권 홍보	
	저작권 국내외 보호	우리 저작권 해외 지원체계 강화	
		불법저작물 단속 강화	
	저작물 이용 활성화	편리한 저작물 유통환경의 마련	
		자유이용 저작물 이용 활성화 기반 조성	

2. 『콘텐츠산업진흥 기본계획』

『콘텐츠산업진흥 기본계획』은 콘텐츠산업진흥법 제정 및 하위법령 공포에 따른 범정부적 콘텐츠산업 진흥을 위한 제도적 체계 마련을 위해 추진되었다⁶⁾. 문화체육관광부 주도로 지식경제부, 방송통신위원회, 교육과학기술부, 보건복지부 등 10개 부처(안)을 종합하여 기본계획을 수립하였으며, 콘텐츠산업 패러다임 변화, 콘텐츠산업 성과 및 문제점과 함께 콘텐츠산업의 스마트화, 첨단화, 글로벌화를 위한 5대 추진 전략을 제시하고 있다. 5개 추진전략은 ‘범국가적 콘텐츠산업 육성’, ‘국가창조력 제고를 통한 청년 일자리 창출’, ‘글로벌시장 진출 확대’, ‘동반성장 생태계 조성’, ‘콘텐츠산업 핵심기반 강화’로, 이는 다시 15개의 중점과제로 구성된다. 각 영역별 과제들은 다음과 같다.

‘범국가적 콘텐츠산업 육성’ 영역의 중점과제는 ‘범정부 융합콘텐츠 개발(신시장 창출)’, ‘콘텐츠산업 진흥 재원 확충’, ‘법제도 개선 및 지원기구 설립’으로 구성되어 있다. ‘범정부 융합콘텐츠 개발’은 ‘부처간 협력 프로젝트 시범 추진’, ‘차세대 Top5 융합콘텐츠 개발 촉진’의 개별 정책으로 이루어진다. ‘콘텐츠산업 진흥 재원 확충’은 ‘정부예산의 콘텐츠 지원 확대’와 ‘민간의 콘텐츠 투자 확대’의 두 가지 개별 정책으로, ‘법제도 개선 및 지원기구 설립’은 ‘법제도 개선’과 ‘지원기구 설립’의 두 가지 개별 정책으로 구성되어 있다.

‘국가창조력 제고를 통한 청년일자리 창출’은 인재양성과 고용활성화, 창작여건 개선의 세 가지 관점에서 추진된다. ‘G20 창의인재 양성’은 ‘창의교육 확산’, ‘창의인재 동반사업 추진(도제창직)’, ‘창의인재 육성기반 구축’의 개별정책으로 구성되며, ‘청년 고용확대’ 영역은 글로벌 인턴교육 및 해외창업 지원을 포함하는 ‘G20 글로벌 콘텐츠 청년리더군 지원’과 ‘콘텐츠 창조기업 지원시스템 구축’의 개별정책으로 이루어진다. ‘창작여건 개선’ 영역은 ‘스토리텔링 시장 확대’, ‘청년 창작인력의 병역특례 확대’, ‘문화예술인 사회안전망 구축’, ‘공공정보의 이용활성화’의 개별정책으로 구성된다.

‘글로벌시장 진출 확대’ 영역의 중점과제는 ‘글로벌 네트워크 구축’, ‘지역별 특성을 고려한 전략적 진출 강화’, ‘콘텐츠기업 글로벌화 집중 지원’으로 구성된다. ‘글

6) 시행령(12.10), 시행규칙(12.13) 공포

로별 네트워크 구축'은 '해외수출지원 기구 개편', '글로벌 플랫폼 및 네트워크 구축'의 개별정책으로, '지역별 특성을 고려한 전략적 진출 강화'는 '아시아 지역의 단일 시장화', '미주지역 시장진입 확대', '중남미-아프리카 지역 현지거점 확보'의 개별정책으로 이루어진다. '콘텐츠기업 글로벌화 집중 지원'은 '스타기업 육성', '공동 제작 활성화 지원', '글로벌 콘텐츠 펀드 조성'을 개별 정책으로 두고 있다.

'동반성장 생태계 조성' 영역은 스마트화·3D화·융복합화에 따라 기기-서비스 콘텐츠 산업간 및 공급자와 이용자간 건강한 생태계 조성이 산업성장에 핵심요소로 부각되고 있는 현실을 반영, 저작권 침해 문제, 불공정 거래 관행 개선과 함께 기기-서비스-콘텐츠 동반성장을 내용으로 한다. '저작권 보호강화 및 이용활성화'는 '24시간 저작권 보호강화', '저작물의 공정한 이용 활성화', '선진화된 저작권 기반 구축'의 개별 정책으로 구성된다. '공정경쟁 환경 조성'은 '불공정행위 시정강화 및 기술탈취 방지', '표준계약서 제정-보급', '인정기준 및 수익배분 가이드라인 마련', '콘텐츠 거래환경 선진화', '법제도 개선'의 개별 정책으로 이루어진다. '기기-서비스-콘텐츠 동반성장 유도'는 '대규모 시장창출 프로젝트 추진'과 '기기-서비스-콘텐츠 간 동반성장 촉진'의 개별정책으로 구성된다.

마지막으로 '콘텐츠산업 핵심기반 강화' 영역은 영세한 콘텐츠기업의 제작·유통 자립기반을 마련하고 콘텐츠 제작 인프라 및 제작기술 개발 역량 강화를 내용으로 한다. '콘텐츠기업 자립기반 마련'은 '유통기반 확보'와 '원활한 금융조달 환경조성'의 개별 정책으로, '콘텐츠 제작 인프라 확충'은 '콘텐츠 제작클러스터 구축', '서비스 인프라 고도화', 'N-스크린 서비스 활성화'의 개별정책으로 구성된다. '차세대 콘텐츠 선도기술 개발'은 'S.M.A.R.T 기술개발 전략 수립'과 '콘텐츠기술 국내외 협력체계 강화'의 개별 정책으로 구성된다.

<표 5> 콘텐츠산업진흥 기본계획의 정책분석

정책목표	주요영역	개별정책
범국가적 콘텐츠산업 육성	범정부 융합콘텐츠 개발	부처간 협력프로젝트 시범추진
		차세대 Top 5 융합콘텐츠 개발촉진
	콘텐츠 산업 진흥 재원 확충	정부예산의 콘텐츠 지원 확대
		민간의 콘텐츠 투자확대

정책목표	주요영역	개별정책	
	법제도 개선 및 지원기구 설립	법제도 개선	
		지원기구 설립	
국가창조력 제고를 통한 청년일자리 창출	G20 창의 인재 양성	창의교육 확산	
		창의인재 동반사업 추진 (도체창직)	
		창의 인재육성기반 구축	
		G20 글로벌 콘텐츠 청년리더군 지원	
	콘텐츠산업에 기반한 청년고용확대	콘텐츠 창조기업 지원시스템 구축	
		창작여건 개선	
			스토리 시장확대
			병역특례 확대
문화예술인 사회안전망 구축			
공공정보의 이용활성화			
글로벌시장 진출 확대	글로벌 네트워크 구축	해외수출지원 기구 개편	
		글로벌 플랫폼 및 네트워크 구축	
	지역별 특성을 고려한 전략적 진출 강화	아시아 지역의 단일 시장화	
		미주지역 시장진입 확대	
		중남미-아프리카 지역 현지거점 확보	
	콘텐츠 기업 글로벌화 집중지원	스타기업 육성	
		공동제작 활성화 지원	
		글로벌 콘텐츠 펀드	
	동반성장 생태계 조성	저작권 보호강화 및 이용활성화	24시간 저작권 보호강화
			저작물의 공정한 이용 활성화
선진화된 저작권 기반 구축			
공정경쟁 환경조성		불공정 행위 시정강화 및 기술탈취 방지	
		표준계약서 제정-보급	
		인정기준 및 수익배분 가이드라인 마련 등	
		콘텐츠 거래환경 선진화	
			법제도개선
			대규모 시장창출 프로젝트 추진
기기-서비스-콘텐츠 동반성장 유도			기기-서비스-콘텐츠간 동반성장 촉진
	유통기반 확보		
콘텐츠 산업 핵심기반 강화	자립기반 마련	원활한 금융조달 환경조성	
		콘텐츠제작 클러스터구축	
	콘텐츠 제작 인프라 확충	서비스 인프라 고도화	
		N-스크린 서비스 활성화	
	차세대 콘텐츠 선도기술 개발		S.M.A.R.T 기술개발 전략 수립
			콘텐츠기술 국내외 협력체계 강화

3. 『2011 콘텐츠정책 업무보고』

2011년 문화체육관광부는 매년 초 각 실국장이 장관에게 하던 업무 보고를 현장에서 정책 고객과 일반 국민들에게 하는 형태로 실시하였는데, 『2011 콘텐츠정책 업무보고』는 이와 같은 목적으로 콘텐츠정책관실에서 작성된 업무보고 자료이다. 본 보고서는 그 동안의 콘텐츠 정책 주요 성과, 2011년 업무추진 방향, 주요과제 추진계획 등으로 구성되어 있다. 또한 콘텐츠산업 지원 정책을 정책적 지원, 기능별 지원으로 구분하여 과제를 제시하고 있다.

정책적 지원은 크게 ‘시장창출형 차세대 콘텐츠 육성’과 ‘콘텐츠 공정거래 환경 조성’, ‘콘텐츠산업 제도관련 개선’의 세 영역으로 구분된다. ‘시장창출형 차세대 콘텐츠 육성’은 국가 아젠다화 및 제도개선 등의 ‘차세대 콘텐츠산업 발전도대 마련’, ‘3D-스마트-모바일 콘텐츠 집중 육성’, ‘융합 콘텐츠 프로젝트 활성화’의 세부영역으로 구성되어 있다.

‘콘텐츠 공정거래 환경 조성’ 영역은 ‘동반성장 협력’, ‘불공정 거래 상시 감시 시스템 구축’, ‘분쟁조정위원회 운영’의 세부영역으로 이루어지며, ‘콘텐츠산업 제도관련 개선’ 영역은 ‘스마트 환경에 따른 제도 개선’, ‘동반성장 협력을 통해 공정사회를 구현하기 위한 제도개선’, ‘문화산업진흥기반 강화를 위한 제도기반 구축’, ‘국내 콘텐츠의 글로벌화를 위한 제도개선’, ‘기존 제도의 합리화 및 완화 등 기타 제도개선’의 내용으로 구성되어 있다.

기능별 지원정책은 ‘금융투자 활성화’, ‘차세대 콘텐츠 핵심기술 개발’, ‘콘텐츠 해외진출과 한류 확산’, ‘콘텐츠 창의인재 양성’, ‘세계적 스토리 발굴 등 창작저변 확대’의 영역으로 구분된다.

‘금융투자 활성화’는 ‘글로벌 펀드 조성 및 투자’, ‘콘텐츠 공제조합 설립 추진’, ‘금융·투자 활성화를 위한 전문화된 지원체계 마련’의 단위사업으로, ‘차세대 콘텐츠 핵심기술 개발’ 영역은 ‘융합형 핵심기술 개발’, ‘글로벌 R&D 프로젝트’, ‘융합 연구’, ‘기반조성’, ‘프로세스 선진화’, ‘추진체계 강화’의 단위사업으로 이루어져 있다. ‘콘텐츠 해외진출과 한류 확산’ 영역은 ‘해외진출 및 한류 연계추진의 체계 정비’, ‘인적교류 및 협력사업 확대’, ‘글로벌 콘텐츠 제작, 유통지원 활성화’의 단위사

업으로 구성되어 있다. ‘콘텐츠 창의인재 양성’은 ‘존폐심의제⁷⁾ 도입 및 협의체 운영’, ‘산업구조 변화에 대응한 프로그램 강화’의 단위사업으로, ‘세계적 스토리 발굴 등 창작저변 확대’ 영역은 ‘지역별 콘텐츠·스토리 창작센터 운영 지원’, ‘대한민국 스토리 공모대전을 통한 명품 이야기 발굴’, ‘1인 창조기업 지원’의 단위사업으로 각각 구성되어 있다.

<표 6> 2011 콘텐츠정책 업무보고의 정책분석

구분	주요영역	개별정책
정책적 지원	시장창출형 차세대 콘텐츠 육성	차세대 콘텐츠산업 발전도대마련
		3D-스마트-모바일 콘텐츠 집중 육성
		융합 콘텐츠 프로젝트 활성화
	콘텐츠 공정거래 환경 조성	동반성장 협력
		불공정 거래 상시 감시 시스템 구축
		분쟁조정위원회 운영
	콘텐츠산업 제도관련개선	스마트 환경에 따른 제도개선
		동반성장 협력을 통해 공정사회를 구현하기 위한 제도개선
		문화산업진흥기반 강화를 위한 제도기반 구축
		국내콘텐츠의 글로벌화를 위한 제도개선
기능별 지원	기존 제도의 합리화 및 완화 등 기타 제도개선	
	금융투자 활성화	
	차세대 콘텐츠 핵심기술 개발	
	콘텐츠 해외진출과 한류확산	
	콘텐츠 창의인재 양성	
	세계적 스토리 발굴 등 창작저변 확대	

4. 『2011년 저작권정책 업무 보고』

『2011 저작권정책 업무보고』는 『2011 콘텐츠정책 업무보고』와 마찬가지로 현장에서 대국민 보고를 목적으로, 저작권정책관실에서 작성된 업무보고 자료이다. 본 보고서는 그 동안의 저작권 정책 주요 성과, 2011년 업무추진 방향, 주요과제 추진계획 등으로 구성되어 있으며, ‘권리자·사용자·이용자 간의 공정한 문화국가 초석 마련’이라는 목표 아래 4대 중점 과제로 ‘24시간 저작권 보호 체계 구축’, ‘생활속 저작권 인식 개선’, ‘공정하고 편리한 저작물 이용활성화’, ‘디지털 환경에 부합

7) 콘텐츠 인력양성 프로그램 “존폐심의제” : 과정별 특성을 고려하여 사업별 장·단기 일자리 창출에 대한 연관성 평가 후 존폐 여부 결정 (계속, 보완, 폐지의 3등급화)

하는 법·제도 개선'을 제시하고 있다.

‘24시간 저작권 보호 체계 구축’ 영역은 ‘저작권 보호 조기경보 시스템 강화’, ‘불법복제물 퇴치 및 정품 콘텐츠 사용문화 확산 지원’, ‘저작권 보호 및 이용활성화를 위한 기술적 대응 강화’, ‘해외 한류 콘텐츠 저작권 보호 체계 강화’의 개별정책으로, ‘생활 속 저작권 인식 개선’ 영역은 ‘저작권 교육 확대 운영’, ‘저작권 원격 교육 시스템 구축 및 평생교육 확대’, ‘저작권 교육콘텐츠 개발 및 보급’, ‘대중친화적 홍보를 통한 저작권 친밀도 제고’의 개별정책으로 구성되어 있다. ‘공정하고 편리한 저작물 이용활성화’ 영역은 ‘저작권 면책 제도 확충 정비’, ‘디지털 저작권 거래소 확대 개방으로 이용허락 효율화’, ‘자유이용허락 표시의 사회적 확산 분위기 조성’, ‘공유-공공저작물 활용체계 구축’의 개별정책을, ‘디지털 환경에 부합하는 법·제도 개선’ 영역은 ‘저작권법 정비’, ‘저작권 제도의 문화산업 기반 성격 강화’, ‘저작권 분쟁 해결 시스템 정비’ 등의 개별정책을 포함한다.

<표 7> 2011 저작권정책 업무보고의 정책분석

주요영역	개별정책
24시간 저작권 보호 체계 구축	저작권 보호 조기경보 시스템 강화
	불법복제물 퇴치 및 정품 콘텐츠 사용문화 확산 지원
	저작권 보호 및 이용활성화를 위한 기술적 대응 강화
	해외 한류 콘텐츠 저작권 보호 체계 강화
	저작권 국제협력 네트워크 확장
생활 속 저작권 인식 개선	수요자 눈높이에 맞춘 저작권 교육 확대 운영
	저작권 원격 교육 시스템 구축 및 평생교육 확대
	재미있고 자발 참여를 유도하는 저작권 교육콘텐츠 개발-보급
	대중친화적 홍보로 저작권 친밀도 제고
공정하고 편리한 저작물 이용활성화	디지털 환경을 고려한 저작권 면책 제도 확충 정비
	디지털 저작권 거래소 확대-개방으로 이용허락 효율화
	공공선도로 '자유이용허락 표시' 사회적 확산 분위기 조성
	창조활동 지원을 위한 공유-공공저작물 활용체계 구축
디지털 환경에 부합하는 법-제도 개선	디지털 환경 변화에 대응하는 저작권법 정비
	저작권 제도의 문화산업 기반 성격 강화
	저작권 분쟁 해결 시스템 정비
	신탁관리단체 투명성 제고 및 저작권자 선택권 보장
	환경변화에 신속히 대응 가능한 법-제도 개선체계 구축

제3절 문화콘텐츠산업 육성정책 주요 영역 도출

문화콘텐츠산업 육성정책의 정책영역 도출을 위하여 제2절에서 분석한 바와 같이 『콘텐츠산업백서』 및 문화체육관광부의 정책추진계획 자료들을 비교 검토하였다. 그 결과 『콘텐츠산업백서』의 주요 영역은 인력양성과 고용창출, 문화기술(CT) R&D 확충, 제작기반 조성 및 지역문화콘텐츠산업 육성 지원, 문화콘텐츠산업 투자-유통 환경 지원, 문화콘텐츠산업 해외시장진출 확대, 저작권보호 및 이용활성화의 6개 영역으로 나누어지며, 「콘텐츠산업 진흥기본계획」은 범국가적 콘텐츠산업 육성, 콘텐츠산업을 통한 청년일자리 창출, 글로벌 시장진출확대, 동반성장 생태계조성, 콘텐츠산업 핵심기반강화의 5개 영역으로 나누어 정책을 설명하고 있으며, 「2011 콘텐츠산업업무보고」는 시장창출형 차세대콘텐츠 육성, 콘텐츠 공정거래환경조성, 콘텐츠산업 제도개선의 3개 영역과 금융투자 활성화, 차세대 콘텐츠핵심기술개발, 콘텐츠 해외진출과 한류확산, 콘텐츠 창의인재 양성, 창작저변확대로 나누어지며, 「2011 저작권정책 업무보고」 저작권보호 및 이용활성화의 세부정책들에 대하여 기술하고 있다. 정책을 표현하는 용어는 다양한 변화를 보이며 정책목표와 정책영역이 혼용되어 사용되고 있으며 많은 영역들이 중첩되어 있는 것을 알 수 있다.

이러한 상호 포함관계에 대한 분석을 바탕으로 문화콘텐츠산업 육성정책은 인력양성 및 고용창출, 문화기술(CT) R&D 확충, 제작기반 조성 및 지역문화콘텐츠산업 육성 지원, 문화콘텐츠산업 투자-유통 환경 지원, 문화콘텐츠산업 해외시장진출 확대, 저작권보호 및 이용활성화, 공정경쟁 환경 조성의 7개 분야로 나누어 질 수 있다

1. 문화콘텐츠산업 정책의 7개 영역

인력양성 및 고용창출 정책은 인력양성과 취업 및 창업활성화의 2개 소영역으로 구분될 수 있다. 인력양성 정책은 전문인력 양성, 창의인재 양성, 글로벌 인력양성 정책 등을 포괄하며, 고용창출 영역은 인력정보시스템, 채용지원제도 강화, 창업지원 강화 등의 개별 정책 영역을 포함한다.

<표 8> 인력양성 및 고용창출 정책 영역

영역	소영역	개별정책
인력양성 및 고용창출	인력양성	전문 인력 양성
		창의 인재 양성
		글로벌 인력 양성
	고용창출	인력정보시스템
		채용지원 제도 강화
		창업지원 강화 (교육, 정보제공, 금융지원 등)

문화기술(CT) R&D 확충 정책은 문화기술(CT) 지원과 핵심콘텐츠 지원의 2개 소영역으로 구분될 수 있다. 문화기술(CT) 지원 정책은 CT R&D 지원과 CT 활성화 지원을 포함하며, 핵심콘텐츠 지원정책은 융합형 콘텐츠, 가상세계산업, CG(Computer Graphics)산업, 3D-스마트-모바일 콘텐츠 산업 육성의 개별 정책으로 이루어진다.

<표 9> 문화기술(CT) R&D 확충 정책 영역

영역	소영역	개별정책
문화기술 (CT) R&D 확충	문화기술(CT) 지원	CT R&D 지원
		CT 활성화 (실용화 지원)
	핵심콘텐츠 지원	융합형콘텐츠
		가상세계산업
		CG산업 육성
		3D-스마트-모바일 콘텐츠산업 육성

제작기반 조성 및 지역문화콘텐츠산업은 제작기반 조성정책과 지역문화콘텐츠산업 육성 정책의 2개 소영역으로 구분될 수 있다.

제작기반 조성정책은 문화원형 디지털콘텐츠화 사업과 스토리 발굴 등을 통한 창작저변 확대의 개별정책을 포함하며, 지역문화콘텐츠산업 육성 정책은 지역문화산업클러스터 육성정책을 포함한다.

<표 10> 제작기반 조성 및 지역문화콘텐츠산업 육성정책 영역

영역	소영역	개별정책
제작기반 조성 및 지역문화콘텐츠산업 육성	제작기반 조성	문화원형 디지털콘텐츠화 사업
		스토리 발굴 등 창작저변 확대
	지역문화콘텐츠산업 육성	지역문화산업클러스터육성

문화콘텐츠산업 투자-유통환경 지원 정책은 투자활성화 지원정책과 유통환경 개선 정책의 2개 소영역으로 구분될 수 있다. 투자활성화 지원정책은 콘텐츠 진흥 관련 정부의 펀드 및 기금 지원, 완성보증제도 활성화, 문화산업전문회사 제도, 해외투자 유치의 개별 정책 등을 포괄한다. 유통환경 개선정책은 국가 디지털콘텐츠 식별체계 구축, 외주제작프로그램 유통환경의 개선, 유통채널 확대, 이용자보호활성화의 개별정책을 포함한다.

<표 11> 문화콘텐츠산업 투자-유통환경 지원정책 영역

영역	소영역	개별정책
문화콘텐츠산업 투자-유통환경 지원	투자활성화 지원	문화콘텐츠진흥 관련 정부 펀드 및 기금
		완성보증제도
		문화산업전문회사
		해외투자 유치
	유통환경 개선	국가 디지털콘텐츠 식별체계 (UCI)구축
		외주제작프로그램 유통환경 개선
		유통채널 확대
		이용자보호활성화

해외시장 진출 확대 정책은 해외진출 및 마케팅 지원과 투자지원의 2개 소영역으로 구분될 수 있다. 해외진출 및 마케팅 지원정책은 정보지원, 해외 네트워크 지원, 컨설팅 지원, 현지화 제작지원, 현지 유통지원, 국제공동제작 지원의 세부정책을 포괄하며, 투자지원정책은 글로벌 콘텐츠펀드 지원을 주요 개별정책으로 포함하고 있다.

<표 12> 해외시장 진출 확대 정책 영역

영역	소영역	개별정책
해외시장 진출 확대	해외진출 및 마케팅 지원	정보지원
		해외네트워크 지원
		컨설팅지원
		현지화 제작지원
		현지 유통지원
		국제공동제작 지원
	투자지원	글로벌 콘텐츠펀드

저작권 보호 및 저작물 이용 활성화 정책은 저작권 보호 강화, 저작물 이용 활성화, 해외 저작권 보호 강화의 3개 소영역으로 구분될 수 있다. 저작권 보호 강화 정책은 불법저작물 단속 강화, 저작권 인식 개선, 기술적 대응 지원, 신탁관리단체 활성화 및 투명성 제고의 개별정책을 포괄하며, 저작물 이용 활성화 정책은 저작물 권리정보의 DB 확대 구축, 저작권 이용허락제도 효율화, 공공저작물 민간 활용 촉진, 저작권 분쟁 해결 시스템 정비 등의 개별정책으로 이루어진다. 해외 저작권 보호 강화 정책은 해외 불법저작물 단속 강화, 정보제공, 법률 자문 및 컨설팅 강화, 해외 저작권 보호 국제공조 강화의 개별정책을 포함하고 있다.

<표 13> 저작권 보호 및 저작물 이용 활성화 정책 영역

영역	소영역	개별정책
저작권 보호 및 저작물 이용 활성화	저작권보호 강화	불법저작물 단속 강화
		저작권 인식 개선
		저작권 보호 및 이용활성화를 위한 기술적 대응
		신탁관리단체 활성화 및 투명성 제고
	저작물 이용 활성화	저작물 권리정보 DB 확대 구축
		저작권 이용허락 효율화
		공공저작물 민간 활용 촉진
		저작권 분쟁 해결 시스템 정비
	해외 저작권 보호 강화	해외 불법저작물 단속 강화
		정보제공, 법률 자문 및 컨설팅 강화
		해외 저작권 보호 국제공조 강화

산업 주체 간 건강한 생태계 조성으로 선순환 콘텐츠산업 환경 구축을 비전으로 하는 공정경쟁 환경 조성 정책은 불공정행위 시정강화와 건강한 유통·거래환경 조성의 2개 소영역으로 구분될 수 있다. 불공정행위 시정강화 정책은 불공정거래 감시 시스템 구축과 분쟁조정위원회 및 공정거래지원센터, 이용자보호센터의 운영 지원을,

건강한 유통·거래환경 조성 정책은 콘텐츠산업 동반성장 추진, 표준계약서 제정 및 보급, 수익배분 가이드라인 마련, 법제도 개선 등의 개별정책을 포함하고 있다.

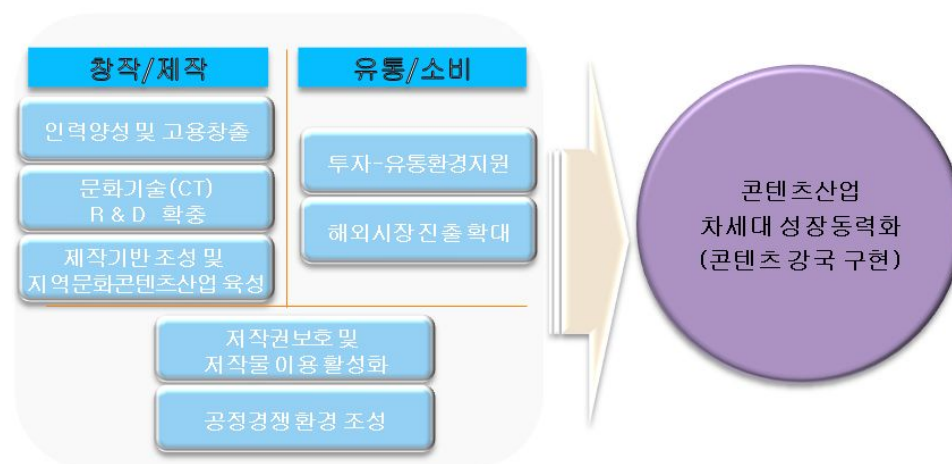
<표 14> 공정경쟁 환경 조성 정책 영역

영역	소영역	개별정책
공정경쟁 환경조성	불공정행위 시정강화	불공정거래 감시 시스템 구축
		분쟁조정위원회 설치 및 공정거래지원센터(B2B), 이용자보호센터(B2C) 운영
	건강한 유통·거래환경 조성	콘텐츠산업 동반성장 추진
		표준계약서 제정-보급
		수익배분 가이드라인 마련
	법제도 개선	

2. 문화콘텐츠산업 육성정책과 부가가치 사슬

위에서 설명한 7개 영역을 문화콘텐츠산업 부가가치 사슬의 관점에서 살펴보면 1)인력양성 및 고용창출, 2)문화기술(CT) R&D 확충, 3)제작기반 조성 및 지역문화 콘텐츠산업 육성의 세 영역은 문화콘텐츠산업의 창작/제작 지원에 관한 영역이며, 4) 문화콘텐츠산업 투자-유통 환경 지원, 5) 해외시장 진출확대는 유통/소비에 관한 정책 영역이며, 6) 저작권보호 및 저작물 이용활성화, 7)공정경쟁 환경조성은 전반적인 시장인프라에 관한 정책 영역이다. ([그림 1] 참조)

[그림 1] 문화콘텐츠산업 육성정책과 부가가치 사슬



03

문화콘텐츠산업 육성정책과 지표체계 연계

제3장 문화콘텐츠산업 육성정책과 지표체계 연계

제1 절 문화콘텐츠산업 육성정책과 지표체계 연계 틀

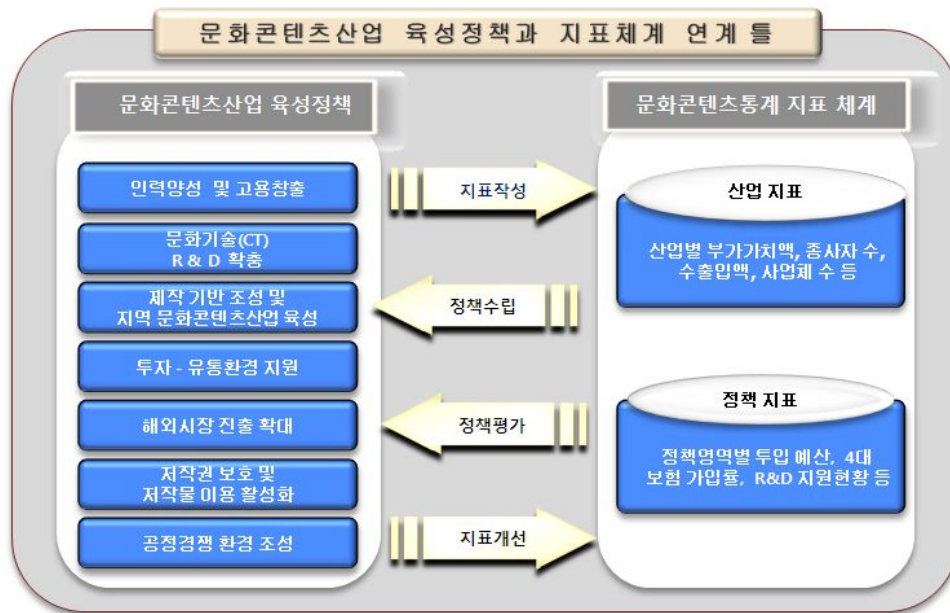
앞서 제시한 바와 같이 문화콘텐츠 육성정책의 영역은 모두 7가지 정책 영역으로 구분될 수 있다. 한편 문화콘텐츠산업 육성정책의 수립 및 집행에 필요한 통계는 다각적 차원에서 검토될 수 있는데 크게 기업과 산업의 실상을 보여주는 산업통계(지표)와 정부가 지원하거나 관계되는 정책통계(지표)로 구분할 수 있다. 위의 산업통계와 정책통계는 정책을 수립하는데 필요한 지표와 정책의 집행 정도를 평가함으로써 향후 보다 개선된 정책 개발에 기여하고자 하는 지표로 활용할 수 있다.

이에 따라 본 연구에서 문화콘텐츠산업 육성정책의 지표를 구성함에 있어 7가지 문화콘텐츠산업 육성정책에 모든 정책 영역에 공통으로 필요한 “정책공통지표”가 추가된 8가지 영역의 각 영역별로 산업지표와 정책지표의 두 가지 세부 지표 영역별로 지표를 도출하였다. 정책과 지표의 관계는 정책에 적합하도록 지표를 개발하고 지표를 이용하여 정책을 수립·평가하며 새로운 정책적 아젠다의 대두나 환경의 변화 등으로 정책수립 및 평가의 효율성이 저하되면 지표의 개선이 필요하다. 아래의 [그림 2]는 문화콘텐츠산업 육성정책의 주요 영역과 지표체계가 연계되는 틀(Framework)을 도식적으로 제시하고 있다.

이하 제 2절에서는 문화콘텐츠산업 주요영역별 지표를 체계적으로 정리하기로 한다. 이는 나중에 각 영역별 지표의 생산을 위하여 필요 통계의 생산가능성 검토를 위한 기초작업이 된다. 인력양성 및 고용창출, R&D확충, 제작기반 조성 등 각 문화콘텐츠산업 정책영역은 대상 집단 혹은 세부적 범위에 따라 여러 개의 개별사업을

포함하며, 각 개별사업은 공통된 성격의 지표를 각각 필요로 한다. 지표도출을 위하여 일차적으로 현재 추진 중이거나 계획 중인 개별사업들을 검토하여 각 사업별로 정책의 수립과 관리를 위하여 동일한 유형의 통계를 필요로 하는 경우 공통된 정책 지표로 구분하였다. 따라서 제2절 이하의 정책지표는 하나의 통계만으로 구성된 경우도 있지만 대개의 경우 범위 및 대상집단을 구분하는 여러 정책을 반영하여 여러 개의 통계를 포함하는 경우가 보다 일반적이다.

[그림 2] 문화콘텐츠산업 육성정책과 지표체계 연계 틀



제2절 문화콘텐츠산업 육성정책 주요 영역별 지표 정리

1. 정책공통지표(총괄지표)

정책공통지표는 문화콘텐츠산업의 국민경제적 비중을 나타내주는 다양한 측면의 지표들로 구성된다. 문화콘텐츠산업의 국민경제적 비중을 나타내기 위하여 일차적으로 참조하게 되는 통계지표는 총산출액, 부가가치액, 종사자 수라고 할 것이다. 여기에 추가적으로 부가가치율, 사업체 수, 수출, 수입 등의 지표들은 그 자체적으로 혹은 앞의 기본적인 지표들과 결합하여 문화콘텐츠산업의 시장구조를 나타내주게 된다.

총산출액 및 부가가치액을 종사자 수로 나누면 1인당 총산출 및 1인당 부가가치가 되어 문화콘텐츠산업의 생산성을 살펴볼 수 있게 된다. 문화콘텐츠산업의 종사자 수를 사업체 수로 나누어 주면 사업체당 평균종사자 수를 나타내게 되어 문화콘텐츠산업이 평균적으로 어느 정도 규모의 기업으로 구성되어 있는지를 알 수 있게 되며, 수출입액에 관한 자료들은 문화콘텐츠산업의 국제무역에 대한 개방정도와 무역수지에 관한 정보를 제공하게 된다.

이러한 지표들은 선진국의 지표들과 비교를 통하여 향후 문화콘텐츠산업 정책의 추진방향과 목표를 수립하는데 도움이 되며, 제조업 및 다른 서비스산업과의 비교를 통하여 문화콘텐츠산업의 특징을 드러내 주므로 다른 산업정책과 차별화되는 정책의 수립 및 집행에도 중요한 지표라고 할 것이다. 문화콘텐츠산업의 전반적인 상태를 나타내주는 이러한 지표들은 예측 및 대응전략의 수립에 유용하게 사용될 수 있도록 장기 시계열로 작성되어 공표되는 것이 필요할 것이다. 또한 문화콘텐츠산업은 출판, 게임, 영화, 음악, 애니메이션, 캐릭터 등 시장구조가 다른 여러 분야들을 포함하고 있으므로 각 분야별로 정확한 지표가 제공되는 것이 필요할 것이다. 정책공통지표로는 이러한 문화콘텐츠산업의 국민경제적 비중과 시장구조를 표현할 수 있는 지표들과 문화콘텐츠산업 정책분야별 예산을 포함하여 7개가 선정되었다.

<표 15> 정책공통지표의 구성

영역	세부영역	개별지표
정책 공통 지표	문화콘텐츠산업 시장규모 및 산업구조	문화콘텐츠산업 총산출액 (산업별/부가가치사슬 단계별)
		문화콘텐츠산업 부가가치액 (산업별/부가가치사슬 단계별)
		문화콘텐츠산업 부가가치율 (산업별/부가가치사슬 단계별)
		문화콘텐츠산업 취업 및 고용 (산업별/부가가치사슬 단계별)
		문화콘텐츠산업 사업체 수 (산업별/부가가치사슬 단계별)
	문화콘텐츠산업 수출입	
재정	문화콘텐츠산업 정책 분야별 예산	

2. 인력양성 및 고용창출 정책

문화콘텐츠의 경쟁력이 창의적 상상력에서 나오는 것이라면, 인적자원의 관리는 문화콘텐츠산업 정책에서 가장 중요한 부분에 속한다고 할 것이다. 인적자원 관리 정책은 인력양성과 고용창출 정책영역으로 나누어 고찰할 수 있다.

창의적 인재 양성을 위한 인력양성 정책의 거시적인 측면에서 기본적인 지표는 인력공급, 취업률, 교수인력, 그리고 유망직종 및 부족인력 분야에 대한 지표가 될 것이다. 문화콘텐츠 인력 공급 지표가 공급의 양적인 측면을 대표하는데 반하여 취업률은 인력수요의 측면을 크게 반영한다고 할 것이다. 한국콘텐츠진흥원, 영화진흥위원회 등에서 배출하는 전문인력들의 공급현황은 별도로 수집·정리되어야 할 것이다. 다른 변수의 변화가 없다면 문화콘텐츠산업 특정분야의 인력수요의 증가는 취업률의 상승의 효과를 가져 올 것이다. 한편, 문화콘텐츠 인력 공급시설의 졸업정원을 교수인력으로 나누면 교수 1인당 학생 수가 되므로 교수인력은 인력양성의 질적인 측면을 반영하는 중요한 변수라고 할 것이다. 특정부문에서 인력수요의 증가는 졸업정원의 증가를 수반할 것이다. 그러나 취업률의 하락이 관찰된다면 인력공급 교육의 과잉공급으로 해석되어야 할 것이다. 향후 인력수급 정책 방향을 수립하는 데 있어, 정기적인 조사를 통한 현장에서의 향후 유망직종 및 부족인력 분야에 대한 지표를 구축하면 콘텐츠산업의 인력수급 현황을 정확하게 진단하는 데 매우 유용할 것이다.

이러한 기본적인 틀에서 인력양성과 관련하여 조사를 통하여 별도로 수집되어야 하는 자료들을 선정하였다. 우선 인력양성 교육에 대한 만족도를 나타내는 지표가

조사를 통하여 수집되어야 할 것이다. 교육만족도는 취업한 피교육자를 대상으로 교육내용이 현장실무에 얼마나 부합하는지를 묻는 것으로서 인력 양성교육 커리큘럼이 생산현장의 요구에 얼마나 밀접하게 제공되고 있는지를 보여주는 지표로 의미가 있을 것이다. 또한 대학 특성화 사업에서 요구하고 있는 주요 사항 중 하나로, 인력의 공급처라 할 수 있는 대학에서 배출되는 인력의 질적 수준 제고를 위한 대안으로 그 필요성이 점차 더 커지고 있는 산학연계에 대한 지표 또한 구축, 관리되어야 할 것이다. 이는 산업의 기반으로서 양질의 인력을 지속적으로 배출하기 위한 산업계와 학계의 상호 연계 정도를 파악하고 정책적 지원의 수립 및 개선에 있어서 참고가 될 것이다. 이러한 요인들을 감안하여 인력양성 부문에서는 3개의 산업지표와 3개의 정책지표를 제시하였다.

<표 16> 인력양성 정책 지표의 구성

영역	세부영역	개별지표
인력양성	산업지표	교육기관 취업률
		문화콘텐츠 교수인력
		문화콘텐츠 유망직종 및 부족인력 분야
	정책지표	문화콘텐츠산업 인력 공급
		인력양성교육 만족도
		산학연계

문화콘텐츠산업 고용창출 정책의 원활한 수행을 위해서 필요한 산업지표로는 문화콘텐츠분야 창업지표와 근로조건 지표를 들 수가 있다.

한편, 문화콘텐츠 분야는 비정규직의 비중이 높고 임금이 상대적으로 낮으며 4대 보험 가입률이 낮은 것으로 유명하다. 현재 문화콘텐츠산업의 비정규직 비율은 지나치게 높으므로 비정규직 비율의 하락은 어느 정도 정책적 목표가 될 수 있겠지만 문화콘텐츠산업의 특성을 감안할 때 비정규직 비율이 낮으면 낮을수록 좋은 것이라고 말할 수는 없다. 그러나 4대보험 가입률의 제고는 그 자체로 문화콘텐츠산업의 열악한 근로조건 개선 정도를 나타내는 정책지표라고 할 수가 있을 것이다. 한국콘텐츠진흥원에서 문화콘텐츠산업 취업 활성화를 위하여 운영하고 있는 종합인력정보시스템의 이용 현황도 정책지표로서의 성격을 지니는 것으로 파악된다. 문화콘텐

츠산업 고용창출 정책 부문에서는 산업지표 2개, 정책지표 3개가 도출되었다.

<표 17> 고용창출 정책 지표의 구성

영역	세부영역	개별지표
고용창출	산업지표	문화콘텐츠산업 창업
		근로조건
	정책지표	문화콘텐츠산업 창업 지원
		문화콘텐츠산업 4대보험 가입률
		문화콘텐츠산업 인력정보시스템

3. 문화기술(CT) R&D 확충

문화콘텐츠는 문화와 기술이 결합되어 문화상품을 생산하는 분야이므로 문화기술의 R&D 확충을 위한 지원정책은 문화콘텐츠산업 육성정책에서 매우 중요하다. 문화기술(CT)은 통상적으로 영화, 게임, 애니메이션 등 ‘문화상품(콘텐츠)’ 전반의 창작기획, 제작·표현, 유통 등에 활용되거나, 관련된 서비스에 사용되는 기술을 의미한다. 보다 광의적인 의미로 접근할 때는 이공학계 기술 및 인문사회학, 디자인, 예술 분야의 지식과 감성적 요소를 포함하여 문화적 삶의 질을 향상시키는 총체적인 기술의 영역까지를 포괄하는 개념으로 사용된다. CT의 범위는 국가과학기술표준분류체계(2008년 재편 및 2009년 일부 개정)의 ‘문화/예술/체육’, ‘미디어/커뮤니케이션/문화정보’의 대분류로 정의되어 있으며, 이 중 기술적인 부분을 CT R&D 영역으로 설정한다.

문화체육관광부는 문화기술(CT) R&D 확충 정책을 문화기술전략 수립, CT 기술개발 지원, CT 활성화의 세 방향에서 접근하고 있다. CT 기술개발 지원은 CT경쟁력 강화(130억), 창작기반 기술개발사업(95억), 미래콘텐츠 기술개발사업(75억)의 세 가지 사업으로 진행되었다. CT 기술개발 지원사업의 향후에도 CT 기술의 추세에 따라 사업내역이 수시로 변화할 것으로 예상되므로 CT R&D 투자지표는 정부의 투자지원 현황과 민간의 투자실적을 포함하여 관리하는 것이 바람직할 것이다. 한편, CT 활성화 사업은 기업부설창작연구소 제도의 도입과 CT 사업화로 나누어지는데

이들은 분리된 지표로 관리하는 것이 효율적일 것이다. 문화체육관광부의 기업부설창작연구소 제도와 유사한 성격으로, 교육과학기술부의 기업부설연구소 인정제도가 있다. 이 제도에도 지식서비스 분야에 콘텐츠업체가 포함될 수 있으므로, 문화콘텐츠기업의 창작역량과 기술개발 촉진을 위한 제도적 지원 현황을 진단하기 위한 지표로서 기업부설창작연구소와 기업부설연구소 지표가 함께 관리될 수 있을 것이다. 문화기술(CT) R&D 정책 부문에서는 1개의 산업지표와 3개의 정책지표를 도출하였다.

<표 18> 문화기술 R&D 확충 정책 지표의 구성

영역	세부영역	개별지표
문화기술(CT) R&D 확충	산업지표	CT R&D 투자 (민간)
	정책지표	CT R&D 투자 (공공지원)
		기업부설창작연구소 및 기업부설연구소
		CT 사업화

4. 제작기반 조성 및 지역문화콘텐츠산업 육성정책

문화콘텐츠산업은 요소자원을 투입하여 생산하는 전통적 산업과 달리 아이디어와 창의성을 바탕으로 하므로, 창작소재의 원활한 공급과 창의성의 발휘를 극대화하여 스토리화 할 수 있는 환경의 조성이 매우 중요하며 새로운 콘텐츠의 지속적인 창출을 자극하는 정책이 매우 중요하다. 문화체육관광부의 문화원형 창작소재 개발사업, 콘텐츠·스토리 창작센터 운영 사업은 창작소재의 발굴 및 공급과 창의성의 극대화, 새로운 콘텐츠 개발활동의 지원을 통하여 콘텐츠산업의 제작기반을 조성하는 정책으로 분류할 수 있을 것이다.

문화원형(原形) 창작소재 개발사업은 전통문화유산을 체계적으로 보존 관리하고 문화콘텐츠산업에 창조적으로 활용하여 문화정체성 확보와 문화콘텐츠산업 경쟁력을 강화하기 위한 기반조성 사업이다. 문화원형 디지털콘텐츠화사업은 2006년으로 문화원형 발굴을 중심으로 하는 1단계 사업이 완료되고 2007년부터 사업 결과물의 체계화를 위한 미개발 문화원형의 발굴 개발을 통한 창작소재 완성도 제고 및 개발된 결과물의 활성화를 위한 홍보 및 사후 지원체계 강화를 중심으로 2단계 사업이 추진되고 있다.

문화체육관광부는 『2011년 콘텐츠정책 업무보고』에서 글로벌 경쟁력을 갖춘 이야기·이야기꾼 발굴 및 육성을 위한 스토리 창작센터 운영계획을 밝히고 있다. 매년 5개씩의 지역 창작·창업센터 구축을 통해 창의적 스토리·스토리텔러를 육성하고 1인 창조기업의 멘토링, 전문강좌 운영을 지원할 계획이다. 2010년 7월 제 1호 스토리창작센터가 목동 방송회관 내에 개소하였다.

이상의 정책들을 추진하고 관리하기 위한 구체적으로 문화콘텐츠산업 현장의 현황 및 변화를 파악할 수 있는 중요한 지표로서 콘텐츠제작 관련 비용이 관리되어야 할 것이다. 또한 기존의 제작기반조성정책의 개선과 새로운 정책의 개발을 위해서 창작인들을 대상으로 창작애로 개선요구와 콘텐츠·스토리 창작센터 개선요구에 대한 작성 및 관리가 요구될 것이다. 이러한 내용을 반영하여 제작기반 조성정책 부문에서는 산업지표 1개, 정책지표 4개가 도출되었다.

<표 19> 제작기반 조성정책 지표의 구성

영역	세부영역	개별지표
제작기반 조성	산업지표	콘텐츠제작 관련 비용
	정책지표	문화원형(原形) 디지털콘텐츠 개발사업
		창작애로 개선
		콘텐츠·스토리 창작센터
		콘텐츠·스토리창작센터 개선

문화체육관광부는 지역문화콘텐츠산업 육성을 위해 문화산업클러스터 조성을 중시적으로 하여 지역문화산업 기반조성사업을 전개하였다. OECD는 클러스터를 부가가치를 창출하는 생산사슬에 연계된 독립성이 강한 기업들과 지식생산기관(대학, 연구기관, 지식제공 기업 등), 연계조직(지식집약 사업서비스, 중개기관, 자문 등) 및 고객의 네트워크로 정의한다. 이러한 개념적 특성을 활용하여 성공적인 클러스터를 개념화하면 효율적인 네트워킹, 생산성 향상, 빠르고 쉬운 접근성, 비용 절감, 품질향상, 기업 간 제휴, 네트워킹의 기회가 다양해지는 하드웨어적인 이점과 공동의 비전을 공유하며, 상호의존성을 강화하고 기업 간 협력과 네트워킹 형성, 기술이전과 혁신이 활발해질 수 있다. 또한 클러스터의 장점은 암묵지⁸⁾와 노하우가 풍부해지고 효율성이 향상되어 기술혁신, 제품혁신, 공정혁신을 촉진시키는 것이라고 할 수 있다.

지역문화산업클러스터 육성은 1999년 2월에 제정된 「문화산업진흥기본법」에 문화산업단지, 문화산업진흥시설 등에 대한 법적인 근거를 두어 추진하였으며, 2006년 2월에는 「문화산업진흥기본법」에 ‘문화산업진흥지구’ 제도를 추가적으로 도입하였다. 또한 문화콘텐츠 산업의 체계적 육성을 위하여 전국 10개 지역에 ‘지역문화산업지원센터’ 설립을 지원하여 기업 입주공간 지원, 제작시설 지원, 마케팅 및 홍보지원, 인력양성지원, 수출지원 등을 종합적으로 지원하였으며, 창의적이고 미래지향적인 연구수행 여건을 지역에서 조성하여 지역문화콘텐츠산업의 국가경쟁력을 제고 할 수 있는 핵심인력 양성 및 문화콘텐츠 산업 R&D 역량 강화, 지역의 산학연관 네트워크 구축을 위하여 ‘지역문화산업연구센터(CRC: Culture Research Center) 지원사업’을 진행하고 있다. 한편 지방자치단체들은 다양한 방식으로 지역문화콘텐츠산업을 지원하고 있다.

이상의 내용을 반영하여 지역문화산업클러스터 현황, 지역문화산업지원센터 현황, 지방자치단체의 문화콘텐츠산업 지원현황을 파악할 수 있는 지표가 필요한 것으로 정리되었다. 한편 지역 문화콘텐츠산업의 육성에 대한 계획의 수립과 정책방향 및 정책목표의 관리를 위해서는 정책공통지표와 마찬가지로 지역문화콘텐츠산업의 총산출액, 고용, 사업체 수의 지표가 필요하다. 이상을 종합하여 지역문화콘텐츠산업 육성정책에서는 산업지표 3개, 정책지표 3개가 도출되었다.

<표 20> 지역문화콘텐츠산업 육성정책 지표의 구성

영역	세부영역	개별지표
지역문화콘텐츠산업 육성	산업지표	지역 문화콘텐츠산업 총산출액
		지역 문화콘텐츠산업 고용
		지역 문화콘텐츠산업 사업체 수
	정책지표	지역문화산업 클러스터
		지역문화산업 지원센터
		지방자치단체의 문화콘텐츠산업 지원

8) 지식의 한 종류로서 형식을 갖추어 표현되지 못하고 경험과 학습에 의해 몸에 쌓인 지식

5. 문화콘텐츠산업 투자-유통환경 지원 정책

문화콘텐츠산업은 수요가 불안정하고 투자위험이 크며, 제조설비 등 담보가 될 수 있는 자산의 비율이 낮아 업체들도 대부분 영세, 중소기업으로 구성되어 사회적으로 적정한 수준의 이하에서 투자가 이루어지게 되므로 이를 보완하기 위한 국가의 산업기반 조성지원, 투자 유인 등 육성정책이 필요하게 된다. 1999년에 「문화산업진흥기본법」에 근거하여 설치, 운용된 문화산업진흥기금을 통해 문화콘텐츠산업계의 많은 우수 프로젝트와 기업들에 투자자 지원을 제공하였다. 문화산업진흥기금은 2007년 한국벤처투자에서 운영 중인 모태조합으로 이관되어 문화콘텐츠산업계의 전문 투자조합들이 구성하는 자펀드에 출자업무를 진행하고 있다.

한편 문화콘텐츠산업은 다른 산업에서 존재하지 않는 완성리스크가 존재하여 투자위축의 중요한 원인으로 작용한다. 우리나라의 경우 선진국에 비하여 문화콘텐츠산업의 역사가 짧고 시장규모가 작아 완성리스크에 의한 투자회피의 문제는 중소기업체, 개발/제작단계의 자금조달의 중요한 애로요인으로 작용하고 있다. 따라서 문화체육관광부는 오랫동안의 검토와 논의를 거쳐 2008년도에 기술보증기금을 통해 문화콘텐츠 제작자에 대한 대출 및 이행을 동시에 보증 지원하는 완성보증제도를 시범단계를 거쳐 2009년에 문화산업진흥기본법을 개정하여 정식으로 도입하였다. 완성보증제도란 콘텐츠가 계획된 제작기간과 예산 범위 내에서 당초 계획대로 완성되고 배급사에 인도할 것을 완성보증사가 금융기관에게 보증하는 제도로서, 일반투자자나 금융권으로부터 투자나 용자가 원활하지 못한 콘텐츠에 적합한 금융지원 방안이다. 자본과 인력이 취약하고 투명성도 떨어지는 금융환경 하에서 민간이 자율적으로 책임과 리스크가 따르는 보증업무에 진입하기를 기대하기는 어려우며 현존하는 시장실패를 치유하여 민간금융기관의 콘텐츠 분야 투융자를 활성화하기 위해 공적 영역에 기반한 필수적 제도이다. 문화부는 9월 7일 완성보증제도 및 콘텐츠가치평가의 본격 시행을 위해 한국콘텐츠진흥원, 한국수출입은행, 기술보증기금과 “완성보증제도 및 콘텐츠가치평가를 위한 업무협약”을 체결하고, 기술보증기금의 보증으로 수출입은행이 대출하며 한국콘텐츠진흥원이 완성보증업체의 추천 및 관리업무를 수행하는 형태로 운영된다.

문화콘텐츠산업의 회계 투명성과 제작관리의 투명성은 문화콘텐츠 산업의 투·융자 및 유통 활성화를 위해서 오랫동안 개선이 요구되어 온 기본적인 인프라이다. 이에 문화부는 문화콘텐츠 산업 투자자금의 투명성, 효율성 확보를 통해 투자활성화를 유도하려는 목적으로 2006년 문화산업진흥기본법 개정 시 문화산업전문회사 설립의 근거조항을 마련하였다.

문화산업전문회사는 해당 문화산업전문회사가 하려는 사업과 같은 사업을 주요 사업으로 하는 자 등(사업관리사)에게 ‘프로젝트 사업관리업무’를 위탁하고, 회계법인 등(자산관리사)에게 ‘프로젝트 자산관리업무’를 위탁하는 구조이다. 문화산업전문회사는 무엇보다도 문화콘텐츠산업에 투자활성화의 걸림돌이었던 투자 자산의 불투명성을 개선하고, 프로젝트에 대한 일정, 공정 등에 대한 체계적인 관리를 하는 제도로서 문화콘텐츠산업 투자활성화를 위한 기반이 될 것이다.

한편 문화콘텐츠산업의 규모성장에 따라 상장기업은 지속적으로 늘어나고 있으며, 문화콘텐츠산업의 국제적 거래가 증가함에 따라 해외투자도 급속하게 증가하고 있다. 이들 지표도 문화콘텐츠산업 투자·유통환경 정책 수립에 기본적으로 필요한 중요한 지표라고 할 것이다.

국가디지털콘텐츠식별체계(UCI: Universal Contents Identifier) 구축사업은 문화콘텐츠의 유통환경개선을 위하여 핵심적인 사업이다. 콘텐츠 업체별로 콘텐츠 식별(관리) 번호가 서로 상이할 경우, 사회 전체의 유통비용이 증가하기 때문에 국가적인 차원에서 콘텐츠 식별번호를 표준화하고 체계적인 콘텐츠 관리를 도모함으로써 이용내역 및 과금정산체계 투명화, 불법콘텐츠 추적 등 합리적인 온라인 콘텐츠 유통질서를 확립하고자 하는 사업이다. 현재 인터넷 주소를 통해 콘텐츠에 접근하는 URL(Uniform Resource Location) 체계는 인터넷 주소 변경 시 콘텐츠 검색 및 서비스가 불가능한데 비해 이에 콘텐츠에 고유한 식별번호를 부여하고 이를 통해 식별하는 URN(Uniform Resource Name) 체계는 위치가 변경되더라도 검색 및 서비스가 가능한데 국가디지털콘텐츠식별체계(UCI)가 바로 URN기반의 식별체계이다. 국가디지털콘텐츠식별체계(UCI)는 2008년 1월에 국가정보통신표준(KICS)으로 채택되었고 UCI와 COI(Content Object Identifier) 식별체계 통합을 추진하여 국가 차원의 디지털콘텐츠식별체계 기반을 조성하였다. 2009년 말 현재 국가기록원, 한국정보

화진홍원, SBS Contents Hub 등 25개 기관의 디지털콘텐츠 약 40,129,400건의 UCI가 발급되었다. 국가디지털콘텐츠식별체계(UCI)는 향후 콘텐츠 유통시장의 과급력 및 성장가능성 등을 고려해 관련한 분야로 UCI를 확산 보급하고 산업적 과급효과 및 활용도를 제고할 계획이다. 한편, 정부는 2009년부터 디지털콘텐츠 이용보호센터를 운영(<http://www.dccenter.or.kr>)하고 있다. DC이용보호센터는 디지털콘텐츠를 제작하는 사업자 뿐 아니라 이를 이용하는 모든 국민들을 대상으로 이용과정에서 생길 수 있는 피해사례에 있어 상담과 구제, 조정역할을 담당하고 있다.

문화콘텐츠산업의 투자-유통환경 지원정책 부문에서는 산업지표 2개, 정책지표 6개가 도출되었다.

<표 21> 문화콘텐츠산업 투자-유통환경 지원 정책 지표의 구성

영역	세부영역	개별지표
투자활성화 및 유통환경개선	산업지표	문화콘텐츠산업 상장기업
		문화콘텐츠산업 해외투자
	정책지표	모태펀드 문화콘텐츠 투자 (조성 및 결성 현황)
		모태펀드 문화콘텐츠 투자 (투자수익률)
		완성보증제도
		문화산업전문회사
		국가 디지털콘텐츠 식별체계(UCI) 보급률
		디지털콘텐츠 이용보호 상담

6. 해외시장 진출 확대 정책

정부의 문화콘텐츠산업 해외진출 지원은 크게 문화콘텐츠 해외마케팅 지원, 국제공동제작 지원, 글로벌 콘텐츠 펀드 지원, 문화콘텐츠 수출금융 지원으로 나누어질 수 있다.

정부가 제공하는 문화콘텐츠산업 해외마케팅 활성화 지원은 해외마케팅 정보제공, 해외네트워크지원, 마케팅 및 법률컨설팅 지원, 마켓참가지원, 현지화 제작 및 홍보 지원 등 다양한 형태를 띠고 있다. 수출 업계가 필요로 하는 해외 네트워크 지원은 크게 해외에서 제공되는 네트워크 지원과 국내에서 개최되는 국제행사 등을 통한 네

트위크 지원으로 구분할 수 있다. 문화콘텐츠 업체의 해외진출의 상시지원시스템 제공을 목적으로 설립된 글로벌콘텐츠센터는 법률자문단과 마케팅 자문단을 구성하여 해외진출 법률컨설팅과 마케팅컨설팅을 제공하고 있다. 해외 전시마켓참가 지원은 해외시장에서의 국산 문화콘텐츠의 인지도 확산과 해외진출 및 공동제작 기회를 넓히기 위하여 한국공동관을 설치하고 비즈니스 상담지원과 전략적인 홍보지원을 제공함을 주요 내용으로 한다. 지원방식은 크게 한국공동관 운영과 마케팅 지원 및 수출상담회 등으로 구분할 수 있다. 국산 문화콘텐츠의 해외진출에 필수요소인 현지화 제작 지원은 해외시장에서의 서비스 환경에 맞게 수출용 콘텐츠를 번역·더빙·변환하는 작업에 대한 지원이다. 수출 유망콘텐츠에 대해서 해외 지면 매체에 대한 광고를 지원하거나, 주요 전시마켓 참가 기업을 대상으로 마켓에서의 비즈니스 교류 확대를 위해서 광고를 지원하는 방법도 제공한다.

2010년 체결한 한-EU FTA에서는 문화협력의정서를 통하여 한-EU간 국제공동제작의 일정조건을 준수하여 제작되는 영상제작물에 대하여서는 자국물로 인정하여 동일한 혜택을 주도록 명시하고 있다. 최근 들어 영화, 애니메이션 등에서 기술적 협력과 수출의 증대를 위하여 공동제작이 증가하고 있으며, 중요성에 대한 인식도 제고되고 있으므로 국제공동제작은 관리되어야 할 중요한 통계지표로 대두되고 있다.

문화체육관광부는 국내 중소 콘텐츠 업체들의 해외 진출을 위해 2010년부터 글로벌 콘텐츠 펀드의 조성을 추진하고 있다. 2011년 1000억 원에 이어 2013년까지 2000억 원 규모로 조성하고 2015년 까지 1조원 규모로 확대할 계획이다.

문화콘텐츠산업이 차세대 성장 동력이라는 인식이 널리 확산되면서 문화콘텐츠산업 수출에 대한 각종 금융지원도 확대되고 있다. 앞에서 살펴본 바처럼 수출입은행은 ‘문화콘텐츠 완성보증제도’에 참가하여 기술보증보험의 보증에 대하여 문화콘텐츠에 대한 용자를 제공하고 있는데, 수출용 문화콘텐츠는 그 한도가 30억 원으로 높게 제공되고 있다. 또한 한국무역보험공사(KSURE)는 현재까지 영화에 한정하던 수출보험을 게임·드라마·영화·애니메이션 등 다른 문화콘텐츠로 확대할 계획이다. 문화콘텐츠에 대한 수출보험은 2008년 140억 원(7건), 2009년 144억 원(10건), 2010년 316억 원(24건), 2011년에는 500억 원에 달하였다. 문화콘텐츠산업 부문별로는 2010년 경우 드라마 108억 원, 게임 99억 원, 영화 89억 원, 공연 20억 원이 지원

되었다.9)

문화콘텐츠산업 해외시장 진출 확대 지원정책의 수립 및 관리를 위한 지표의 도출이라는 해외진출 방식에 대한 통계는 문화콘텐츠기업들의 수출행태의 변화를 파악하기 위하여 매우 중요하며, 해외진출 애로요인에 대한 통계는 해외진출 지원시스템의 개선을 위하여 매우 필요할 것이다. 이상의 논의를 바탕으로 문화콘텐츠산업 해외시장 진출 확대정책 부문에서는 산업지표 3개, 정책지표 3개가 도출되었다.

<표 22> 해외시장 진출 확대 정책 지표의 구성

영역	세부영역	개별지표
해외진출 확대 지원	산업지표	해외진출 추진방식
		해외진출 애로요인
		국제공동제작
	정책지표	해외마케팅 지원
		글로벌콘텐츠펀드
		문화콘텐츠수출 금융지원

7. 저작권 보호 및 저작물 이용활성화 정책

저작권은 저작물의 창작자에게 자신의 저작물 이용에 대한 배타적 권리를 주는 것을 의미하므로 저작권의 경제적 권리행사를 보장하기 위하여 불법저작물 단속, 저작권 분쟁 및 조정이 중요한 저작권 관련업무가 되는 것이며, 저작권을 중심으로 한 경제적 거래 환경의 개선과 단속비용의 절감을 위하여 저작권 교육 및 홍보가 중요해진다.

불법저작물 단속강화를 위하여 2008년 9월부터 「사법경찰관리의 직무를 수행할 자와 그 직무범위에 관한 법률」에 의거 저작권 특별사법경찰제도가 도입되었으며 저작권위원회가 저작권법 제133조의3에 따른 온라인상 불법복제물 삭제 등의 시정 권고와 오프라인 상 불법복제물 단속 지원업무를 수행하고 있다. 또한, (사)한국저작권단체연합회 저작권보호센터는 저작권법 제133조의 규정에 의거 문화부 장관으로

9) 내일신문 2011-01-21 일자 기사

부터 오프라인상 불법복제물 수사·폐기 및 삭제업무를 위탁받아 단속업무를 수행하고 있다. 관련 분야의 전문기관을 두어 당사자 간 합의를 권고 촉진하는 조정제도는 시간과 비용 등 국가의 사법적 부담을 덜고 분쟁을 효율적으로 해결하는 수단으로 여러 분야에서 설치 운영되고 있으며, 저작권 분야에서는 1987년 「저작권법」 전면개정과 함께 제7장에서 9개의 조문을 신설하여 저작권심의조정위원회가 설치되었다. 또한 「컴퓨터프로그램 보호법」에도 동일한 내용으로 컴퓨터프로그램보호위원회가 프로그램 분야에서 분쟁·조정 역할을 수행해 오고 있었다. 2009년 7월 23일 한국저작권위원회 출범 후에는 두 기관의 기능을 통합하여 운영하고 있다. 한편 저작권 단속 및 교육·홍보정책의 효과를 측정하고 향후의 정책 방향의 조정을 위하여 저작권 침해 실태의 추정은 저작권정책의 방향 정립을 위한 기본적인 지표로서 요구된다.

저작권위원회는 저작권침해로 인한 사회적 비용의 최소화를 위하여 ‘청소년 저작권 교육의 체계화’, ‘저작권 인적 자원 개발 체제 구축’, ‘생활 밀착형 저작권 인식 제고’를 3대 중점과제로 설정하고 사회 각 분야에서 급증하는 저작권 교육 수요의 수용과 대국민 저작권의식 제고를 위한 홍보에 노력하고 있다. 저작권 전문인력 양성과 관련하여서는 문화산업 분야에 종사하는 실무종사자들을 대상으로 실무위주의 분야별 전문교육을 실시하는 저작권아카데미, 저작권 관련분야 종사자 및 창작자를 대상으로 하는 저작권문화학교, 청소년에 대한 저작권 교육효과를 제고하기 위해 저작권 전문지식을 갖춘 ‘저작권 전문교원’을 양성하는 교원직무연수를 실시하고 있다.

우리나라는 국내 저작물 홍보 및 국내 콘텐츠 업계의 국외 진출을 지원하기 위해 2006년부터 ‘해외저작권정보플러스(www.koreacopyright.or.kr)’ 사이트를 운영해 오고 있다. 이 사이트는 국내 콘텐츠 업계를 대상으로 국외 저작권 정보를 신속 정확하게 제공하고, 저작권 관련 온라인 법률상담 서비스를 무료로 실시하는 한편 국내 저작물 이용에 관심을 갖고 있는 국외 업체에 대해서도 국내 저작권 법제 및 주요 저작물 권리 정보를 실시간으로 제공하는 역할을 수행한다. 우리 콘텐츠의 해외 시장진출에 따른 실질적인 성과를 거두기 위해서는 개도국에서의 저작물 현지 불법 유통 등 저작권 침해를 최소화하는 노력이 필요하다. 우리 저작물의 해외에서의 저작권 침해를 사전에 예방하고 저작권 침해로 인한 피해에 대해 적절한 정책적 대응

방안을 모색하기 위해 해외에서의 저작권 유통환경 및 침해현황 등 관련 실태를 정확히 파악할 필요가 있다.

저작권산업 규모와 시장구조는 저작권 이용활성화 정책의 정책 목표 수립 및 방향 설정을 위하여 필요한 기본적인 지표라고 할 것인데, 이는 문화콘텐츠산업에 소프트웨어, 통계패키지 등 지식기반 콘텐츠들을 포함하는 것으로서 문화콘텐츠산업보다 다소 넓은 범위를 포괄한다.

한편 국내에는 저작권법상 저작권위탁관리에 관한 규정을 두고 저작권신탁관리업 제도를 운영하고 있다. 한국음악저작권협회, 한국음악실연자연협회 및 한국방송작가협회가 1988년 문화관광부로부터 신탁허가를 받은 것을 시작으로 대부분 집중관리단체들이 2000년 이후 신탁허가를 받아 신탁관리를 해오고 있다. 현재 각 권리별로 신탁관리단체가 문화체육관광부 장관으로부터 허가를 받고 활동 중에 있으며 음악분야는 한국음악저작권협회, 한국음악실연자연협회, 한국음원제작자협회, 영상분야는 한국영상산업협회, 한국영화제작가협회, 방송분야는 한국방송실연자협회, 어문분야는 한국복사전송권협회, 한국문예학술저작권협회, 한국방송작가협회, 한국시나리오작가협회, 공공콘텐츠분야는 한국콘텐츠진흥원, 마지막으로 뉴스저작물을 관리하는 한국언론재단 등 12개 단체가 저작권을 관리 중이다.

현행 저작권법은 ‘저작권은 저작물을 창작된 때로부터 발생하며, 어떠한 절차나 형식의 이행을 필요로 하지 아니한다.’고 규정하고 있다(법 제10조 제2항). 즉, 저작권의 발생을 위해 등록이나 납본 등의 특정한 방식이나 절차의 이행을 요구하고 있지 않고 있는 것이다. 이러한 ‘무방식주의’는 저작권에 관한 베른협약(1886년) 이래 국제적으로 일반화되어 있다. 그러나 우리나라는 저작권 등록 시 등록사항에 대한 법정 추정력 및 대항력 등 일정한 법적 효력을 부여함으로써, 공시 및 거래안전을 도모하고 있다.

한국저작권위원회는 통합적인 저작권관리 및 처리를 위하여 ‘디지털저작권거래소’를 구축운영하고 있다. ‘디지털저작권거래소’는 온라인상에서 모든 저작물에 대한 권리관리정보를 통합적으로 관리하고, 저작권산업에 종사하는 개별권리자, 저작권집중관리단체, 서비스사업자 등에 대한 지원 사업을 통하여 저작권산업을 진흥하는 데 그 목적이 있다. 저작권거래소의 핵심 역할은 통합저작권관리번호(ICN)를 통한 저

작물 생성에서부터 유통, 소멸까지 저작권 생태계의 체계적 관리이다. 또한, 통합저작권관리번호(ICN)를 서비스사업자에게 보급 확대하여 향후 분배/정산에 활용할 수 있도록 추진하고 있다. 또한, 구축된 통합저작권정보를 통하여 서비스사업자가 권리자를 확인하고 온라인상에서 이용허락계약을 할 수 있는 저작권라이선스통합관리시스템을 2008년도 음악의 전송분야를 시작으로 2009년에는 복제, 공연, 방송분야로 확대 구축하였다. 이렇게 구축된 통합저작권관리번호(ICN)가 부여되고, 이용허락된 저작물에 대한 계약정보는 불법유통콘텐츠관리(필터링/모니터링) 시스템을 통하여 저작권 산업의 건전한 이용질서 확립을 위하여 활용되고 있다.

저작물 종합정보 시스템은 저작권 자유이용사이트를 통해 국민 누구나 자유롭게 이용할 수 있는 저작물에 대한 모든 정보를 제공하기 위하여 진행되고 있는 사업으로 크게 저작권보호기간(저작권자 사후 50년)이 만료된 저작물에 대한 저작권정보 및 원문의 구축제공, 저작권 나눔 운동의 확산을 위한 홍보활동과 저작권 기증제도 운영, 민간의 자발적인 저작권 자유이용허락 표시 활성화를 위한 자유이용허락 표시(CCL: Creative Commons License) 운동 지원 등으로 나눌 수 있다.

이러한 내용들을 반영하여 저작권 보호강화 및 이용 활성화의 정책영역에서는 산업지표 2개, 정책지표 9개가 도출되었다.

<표 23> 저작권 보호 및 저작물 이용활성화 정책 지표의 구성

영역	세부영역	개별지표
저작권 보호 강화	산업지표	저작권 침해 실태
		저작권 침해 단속
	정책지표	저작권 분쟁 및 조정
		저작권 교육 및 홍보
저작물 이용활성화	산업지표	저작권산업 규모와 시장구조
	정책지표	저작권 신탁관리
		이용허락계약 건수
		자유이용허락
		저작권등록률
		통합저작권관리번호(ICN) 발급
공유저작물 이용활성화		

8. 공정경쟁 환경 조성 정책

문화콘텐츠산업은 대개 고위험(High risk), OSMU(One source multi use), 정보의 비대칭성 등에 따른 수직계열화, 네트워크 외부효과, 규모의 경제, 유통 의존적 특성을 가지며, 이는 산업구조상으로 볼 때 독점, 내지는 과점화 될 가능성이 높다는 것을 의미한다. 문화콘텐츠산업은 소수의 대형기업을 제외하면 대부분 소규모 기업들로 산업구조가 형성되어 있는 경우가 많으며, 공정거래 정책의 수립 및 집행과정에서 소규모 기업에 대한 특별한 정책적 관심이 필요하다. 문화콘텐츠산업은 창의성이 가치창출의 핵심요소가 되므로 규모에 관계없이 다양한 아이디어와 상상력을 보유한 많은 기업들이 진입하여 창의성 경쟁을 할 수 있는 환경이 바람직하며, 지나치게 높은 산업집중도와 플랫폼과 콘텐츠간 불공정거래의 심화 등은 산업경쟁력에 저해요인으로 작용한다. 이에 따라 미국의 영화배급과 상영의 수직적 결합을 제한한 “파라마운트 판례”(1948), 영국방송의 외주제작제도 도입 등에서 보는 바처럼 대기업과 플랫폼의 불공정한 거래조건 강요로부터 중소 콘텐츠업체들을 보호하고 새롭게 성장할 수 있는 기반을 제공하기 위하여 지대한 노력을 기울이고 있다.

문화콘텐츠산업 공정경쟁 환경 조성정책의 영역에서 필요한 지표들은 독과점을 감시하고 완화시키고자 하는 일반적인 산업정책에서 요구되는 지표들과 거의 동일하다. 정책목표의 수립을 위한 현황파악을 위하여 콘텐츠 분야별 산업집중도가 지표로서 정기적으로 점검되는 것이 필요할 것이다.

콘텐츠산업진흥법은 문화체육관광부가 불공정거래를 인지하는 경우에는 관계부처에 필요한 조치를 요청할 수 있다고 규정하고 있다. 이에 근거하여 문화체육관광부는 콘텐츠 거래환경 선진화를 위하여 2011년부터 ‘콘텐츠 분쟁조정위원회’와 ‘콘텐츠 공정거래센터’를 설치하여 운영하고 있다. 콘텐츠 분쟁조정위원회에 수집되는 불공정거래 유형별 신고 및 분쟁조정 통계 등은 제도개선을 위한 중요한 지표로서 정리되어야 할 것이며, 콘텐츠 공정거래센터 표준계약서 이용률도 중요한 지표가 될 것이다. 이러한 정책적 추진을 반영하여 공정경쟁 환경 조성 정책 지표체계는 1개의 산업지표와 2개의 정책지표를 도출하였다.

<표 24> 공정경쟁 환경 조성 정책 지표의 구성

영역	세부영역	개별지표
공정경쟁 환경조성	산업지표	문화콘텐츠산업 집중도
	정책지표	문화콘텐츠 불공정거래 분쟁조정
		표준계약서 보급

04

문화콘텐츠산업 육성정책 필요통계 생산방안

제4장 문화콘텐츠산업 육성정책 필요통계 생산방안

제1 절 문화콘텐츠산업 육성정책 주요통계 검토

문화콘텐츠산업과 관련하여 문화체육관광부 유관기관과 방송통신위원회에서 다수의 조사통계가 작성되고 있다.

문화체육관광부 통계는 총 56종으로 이 중 통계법 제18조 및 제20조에 의거 승인된 통계가 19종, 미승인 통계가 37종인데¹⁰⁾, 이 중 문화콘텐츠 분야 통계는 총 12 종이다. 여기에 방송통신위원회의 『방송산업 실태조사』와 저작권위원회의 『저작권 연감』, 『국내 저작권산업 규모 통계조사』, 저작권보호센터의 『저작권보호 연차보고서』, 대한출판문화협회의 『출판연감』과 『출판통계』, 한국콘텐츠진흥원의 『대한민국 게임백서』 및 『콘텐츠산업백서』와 만화, 애니메이션, 캐릭터, 음악 분야에서 각각의 백서를 포함, 총 20종으로 파악되었다.

<표 25> 문화콘텐츠산업 관련 통계

통계명	승인 여부	조사기관	작성주기
콘텐츠산업통계	○	한국콘텐츠진흥원	1년
정기간행물 등록현황	○	문화체육관광부 미디어정책과	월
콘텐츠산업 동향분석 보고서		한국콘텐츠진흥원	분기
해외콘텐츠시장조사		한국콘텐츠진흥원	분기
영화소비자조사		영화진흥위원회	1년
한국영화산업 결산 (한국영화산업통계)		영화진흥위원회	월/분기/반기/년

10) 문화체육관광부 통계포털사이트 자료

통계명	승인 여부	조사기관	작성주기
한국영화산업 실태조사		영화진흥위원회	1년
한국영화 투자수익성 분석		영화진흥위원회	1년
방송콘텐츠 수출입 현황		한국콘텐츠진흥원	1년
게임물 등급분류 및 사후관리 통계자료		게임물등급위원회	1년
게임물등급분류연감 (~2009)		게임물등급위원회	1년
DC 이용자피해 실태조사		한국콘텐츠진흥원	1년
방송산업 실태조사	o	방송통신위원회	1년
저작권 연감 (2009)		한국저작권위원회	1년
국내 저작권산업 규모 통계조사		한국저작권위원회	1년
저작권보호 연차보고서		저작권보호센터	1년
대한민국게임백서		한국콘텐츠진흥원	1년
콘텐츠/만화/애니/캐릭터/음악백서		한국콘텐츠진흥원	1년
출판연감		대한출판문화협회	1년
출판통계		대한출판문화협회	1년

* 참고자료 : 문화체육관광부 부문 통계자료집(2009), 통계청, 문화체육관광부 통계포털사이트 및 각 조사기관 웹사이트

1. 콘텐츠산업통계

2008년 정부조직개편으로 콘텐츠산업 진흥정책이 일원화됨에 따라 기존의 『문화산업통계』와 『디지털콘텐츠산업통계』가 통합된 통계가 필요하게 되었으며, 이에 따라 2009년 기준조사부터 『콘텐츠산업통계』로 통합하여 조사가 이루어지게 되었다.¹¹⁾

기존 『문화산업통계』는 문화산업의 실태 및 동향을 파악하고, 문화산업 진흥 및 육성을 위한 지표로 활용하기 위해 2008년 기준조사까지 10회째 진행되었으며, 디지털콘텐츠 산업을 대변하는 통계인 『디지털콘텐츠산업통계』 역시 2005년 기준조사부터 2008년 기준조사까지 4회째 진행되었다.

『2010년 콘텐츠산업통계』는 과거 문화산업통계와 디지털콘텐츠산업통계의 분류체계를 포함, 2009년 개정된 통계청 한국표준산업분류체계와 2010년 마련된 콘텐츠산업 특수분류체계를 근간으로 하여 콘텐츠산업 전문가 및 학계, 업계 의견을 종합하여 통계의 특성에 맞게 재가공하였다.¹²⁾ 또한 과거 2005년~2008년까지의 통계값(문화산업통계, 디지털콘텐츠산업통계) 또한 DB통합작업(문화산업통계 및 디지털콘

11) 콘텐츠산업통계는 디지털콘텐츠산업통계의 통계청 승인은 폐지하고 문화산업통계와 통합한 후 문화산업통계에서 콘텐츠산업통계로 명칭을 변경하는 것으로 2010년 통계청 승인을 받았다. (2010콘텐츠산업통계)

12) 2010콘텐츠산업통계

텐츠산업통계 통합연구)을 통해 시계열을 유지하였다.

『콘텐츠산업통계』는 각 산업별 세부 분류에 대하여 매출액, 수출입, 종사자 수 등에 대한 세부적인 데이터를 제공한다. 콘텐츠산업 전반에 대한 산업체 실태조사를 토대로 콘텐츠산업 분야의 신뢰성 있는 통계자료 확보와 콘텐츠산업정책의 합리적 의사결정을 위한 지표로의 활용을 목적으로 한다.

<표 26> 콘텐츠산업통계 내용

구 분	2010년 콘텐츠산업통계
주관/생산처	문화체육관광부/한국콘텐츠진흥원
조사주기	1년
조사대상	<ul style="list-style-type: none"> 전국의 콘텐츠산업을 영위하는 사업체 12개 영역인 출판, 만화, 음악, 게임, 영화, 애니메이션, 광고, 방송, 캐릭터, 지식정보, 콘텐츠솔루션, 공연산업으로 구성되어 있으나, 이 중 공연산업은 아직까지 산업에 대한 정의가 명확하지 않아, 콘텐츠산업전체 산업규모에는 포함시키지 않았음 (별도로 부록에 포함) 콘텐츠산업분류체계는 12개 업종을 대분류로 하고, 이중 실태조사 부문인 12개 업종에 대한 중분류, 소분류의 분류체계 마련 모집단은 직접 조사를 실시하는 모집단 리스트와 직접 조사하지 않고 리스트만 확보하고 있는 모집단 리스트로 나뉘어져 확보 <ul style="list-style-type: none"> - 이전 년도 기준조사 리스트를 기본으로 하여 통계청 및 문화체육관광부, 한국콘텐츠진흥원, Koid(114안내) 등 유관기관의 관련 자료를 추가로 확보한 후, 전화조사를 통해 중복, 휴폐업, 비대상 등을 제거하는 작업을 거쳐 확정
조사방법	<ul style="list-style-type: none"> 전체12개 작성 대상 중 8개 부문(독립제작사 포함)은 실태조사를 통하여 작성하였고, 나머지 4개 부문은 기존의 타 조사 자료를 인용하여 작성 * 실태조사 8개 분야 <ul style="list-style-type: none"> - 표본조사분야 : 출판(표본조사), 만화(유통), 음악(표본조사), 캐릭터(유통), 지식정보, 콘텐츠솔루션 - 전수조사분야 : 애니메이션, 만화(유통 제외 분야), 캐릭터(유통 제외 분야), 독립제작사 * 타 조사 자료 인용 4개 분야 <ul style="list-style-type: none"> - 게임(게임백서), 영화(영화산업실태조사), 방송(방송산업실태조사), 광고(광고산업통계)
조사항목	<ul style="list-style-type: none"> 조사설문지는 사업체기초정보(사업체, 응답자, 대표자 정보)와 사업체현황(영위업종, 사업실적, 종사자현황, 해외거래현황)의 두 항목으로 구성됨 콘텐츠산업통계는 통계조사 전체결과와 분야별 결과로 구분되어, 매출액, 부가가치액, 콘텐츠제작비용, 수출입액, 종사자 수에 대한 항목으로 이루어지는데, 각각의 항목은 또다시 전체, 매출액 규모별, 종사자 규모별, 지역별, 사업형태별, 고용형태별, 성별 등으로 세분화된 데이터를 제공하고 있음

2. 정기간행물 등록현황

『정기간행물 등록현황』은 문화체육관광부 미디어정책국 미디어정책과에서 생산되는 보고통계로, 매년 실시된다. 정기간행물 등록 현황 추이를 파악하여 정책수립 기초 자료로 활용하는 것을 조사 목적으로 한다. 전문인들에게는 학술 연구의 기초 자료가 되며 언론사들에게는 관련 산업 현황을 파악할 수 있는 기본 자료가 된다. ‘신문의 자유와 기능보장에 관한 법률’에 따른 문화체육관광부 및 16개 시도에 등록된 정기간행물을 조사 대상으로 하여 전수조사 형태로 이루어진다. 조사내용은 제호(간행물명), 간별(종별), 법인 명칭(법인인 경우에 한함), 발행소 주소 및 연락처, 발행인, 편집인 및 인쇄인 인적사항, 발행목적, 발행내용, 보급지역 및 보급대상, 유무가 여부 등 9개 항목으로 이루어져 조사가 된다. 매년 말 등록현황을 정리 책자로 발간하여 배포하고 있으며(정기간행물 등록일람표), 문화체육관광부 홈페이지를 통해서 일정 주기로 등록사항을 계속 업데이트하고 있다. 등록일람표에는 정기간행물 등록현황, 정기간행물 일람표, 폐간 목록 및 등록 취소 목록 등의 내용이 수록된다.

<표 27> 정기간행물 등록현황 내용

구 분	정기간행물등록현황(2007)
작성기관	문화체육관광부
조사목적	<ul style="list-style-type: none"> 정기간행물 등록현황 추이를 파악하여 정책수립 기초 자료로 활용 전문인들에게는 학술연구의 기초 자료가 되며 언론사들에게는 관련 산업 현황을 파악할 수 있는 기본 자료가 됨
조사주기	월
조사대상	문화체육관광부 및 16개 시도에 등록된 정기간행물 등록법인 또는 개인
조사방법	전수조사
조사항목	제호(간행물명), 간별(종별), 법인 명칭(법인인 경우에 한함), 발행소 주소 및 연락처, 발행인, 편집인 및 인쇄인 인적사항, 발행목적, 발행내용, 보급지역 및 보급대상, 유무가 여부 등 9개 항목
정기간행물 등록일람표 수록내용	<ul style="list-style-type: none"> 정기간행물 등록현황 <ul style="list-style-type: none"> 정기간행물 등록현황, 연도별 등록현황, 연도별 등록 증감 현황 정기간행물 일람표 <ul style="list-style-type: none"> 문화관광부 등록 정기간행물 일람표, 시도등록 정기간행물 일람표, 정기간행물 제호별색인목록, 정기간행물 성격별 색인목록 정기간행물 폐간 목록 정기간행물 등록취소 목록 참고자료 <ul style="list-style-type: none"> 문화관광부 우수잡지 선정 현황, 라이선스 잡지 등록현황 등

3. 콘텐츠산업 동향분석 보고서

『콘텐츠산업 동향분석 보고서』는 국내 콘텐츠산업 전반 및 콘텐츠업체의 생산 및 매출, 투자, 소비, 수출, 고용, 상장사 재무구조 변화 추이를 종합적으로 분석한 보고서로 한국콘텐츠진흥원에서 분기별로 발간되고 있다.

보고서는 크게 통계조사 및 분석(거시적 접근)과 실태조사 및 분석(미시적 접근)으로 구성된다. 통계조사 및 분석은 생산 및 매출동향, 소비동향, 투자동향, 고용동향, 주식동향, 이슈분석, 기타분석 등으로 이루어지며, 실태조사 및 분석은 출판, 만화, 음악(공연 포함), 게임, 영화, 애니메이션, 방송(독립제작사 포함), 광고, 캐릭터, 지식정보, 콘텐츠솔루션의 11개 산업을 대상으로 분기별 실태조사 및 CBI(Content Business Index) 조사로 구성된다.

분기별 콘텐츠산업 실태조사는 연간 조사의 한계를 극복하여 분기별 추이 및 시계열화를 통한 계절적 변화 파악함과 동시에 실시간적인 콘텐츠업체 조사를 통하여 현실적인 정책이 수립될 수 있도록 기초자료로 제공하는 것을 목적으로 하고 있다.

<표 28> 콘텐츠산업 동향분석보고서 내용

구분	콘텐츠산업 동향분석보고서 (분기별 콘텐츠산업 실태조사)
주관/생산처	문화체육관광부/한국콘텐츠진흥원
조사주기	분기별
조사대상	<ul style="list-style-type: none"> • 콘텐츠업체 실태조사의 경우, 11개 산업을 영위하는 사업체 중 420개 표본을 선정하여 조사함(2010년 3분기) - 11개 산업은 출판, 만화, 음악, 게임, 영화, 애니메이션, 방송(독립제작사), 광고, 캐릭터, 지식정보, 콘텐츠솔루션 산업 • 표본은 산업별 상위 20위 이내 사업체를 우선적으로 배분하여 실시하였으며, 산업별로 20개 사업체가 없는 경우에는 전수조사를 실시
조사방법	<ul style="list-style-type: none"> • 11개 산업별로 기획 및 제작, 오프라인도소매, 온라인도소매, 오프라인 및 온라인 서비스로 표본구성을 실시하며, 응답대상 사업체의 매출액 합계가 가치 사슬별 매출규모의 약 65%~70%이상 차지할 수 있도록 표본 구성 - 매출액과 종사자 수는 추정을 통해 전체 콘텐츠산업규모를 산출하였으며 수출과 투자액은 응답업체 내용을 단순 집계 - 상위 사업체 이외에 산업규모의 추정을 위하여 소규모 사업체도 층별 비례배분을 통하여 표본을 배분하며, 층화추출법을 이용하여 표본을 추출함. 가중치는 설계 가중값, 무응답 조정, 사후층화 조정 등을 고려하여 작성 - 방문조사 및 E-mail, Fax, 전화 등 다양한 방법을 통하여 조사 실시
조사항목	매출액, 종사자 수, 수출액, 투자액 등
분석내용	<ul style="list-style-type: none"> • 콘텐츠산업 규모 • 콘텐츠산업 가치사슬별 규모 • 콘텐츠업체 실태조사 대비 상장사 비교 - 콘텐츠산업 매출액 대비 상장사 매출액 비교 - 콘텐츠산업 수출액 대비 상장사 수출액 비교 - 콘텐츠산업 종사자 수 대비 상장사 종사자 수 비교 - 콘텐츠산업 대비 상장사 1인당 매출액, 수출액 비교

4. 해외 콘텐츠시장 조사

『해외 콘텐츠시장 조사』는 한국콘텐츠진흥원에서 1년 마다 발표하는 조사통계이다. 세계 콘텐츠 시장의 규모와 전망을 분석하고, 권역별·국가별 현황 및 특징을 파악하여 국내 기업의 해외 시장 진출전략 수립에 필요한 정보를 제공하고 정부의 효과적인 정책 수립에 기초자료로서 활용되는 것을 목적으로 한다.

출판, 만화, 음악, 게임, 영화, 애니메이션, 방송, 광고, 캐릭터, 지식정보콘텐츠 등 10개 분야 콘텐츠 시장의 동향 및 전망, 주요 사업자들의 사업 추진 현황 등을 조사 분석하며, 지역별로는 북미권, 유럽권, 아시아권, 오세아니아권, 중남미권, 중동/아프리카권의 6개 권역으로 구분하며, 국가별로는 세계 콘텐츠 시장규모를 기준으로 한국을 제외한 9개국(미국, 영국, 프랑스, 독일, 이탈리아, 스페인, 일본, 중국, 호주)을 주요 대상으로 한다.

세계 콘텐츠 시장의 규모 및 메가 트렌드는 주요 해외 시장조사 전문기관의 문헌 자료 및 세계 각국의 주요 언론자료를 수집·분석하여 정리하며, 이와 함께 주요 사업자들의 사업추진 현황과 전략 분석, 9개 국가-10개 콘텐츠 분야별 시장규모 비교와 주요 이슈 및 트렌드를 통해 파악된 세부 시장별 동향은 실증적인 조사분석을 통해 도출하고 있다.

<표 29> 해외 콘텐츠시장 조사 내용

구 분	해외 콘텐츠시장 조사
작성기관	한국콘텐츠진흥원
조사목적	해외 콘텐츠 시장의 현황에 대한 면밀한 조사를 통해 국내 콘텐츠 업체들의 세계 시장 진출 및 이를 지원하기 위한 정부의 효과적인 정책 수립에 기초자료 제공
조사주기	1년
조사대상	북미권, 유럽권, 아시아권, 오세아니아권, 중남미권, 중동/아프리카권의 6개 권역의 출판, 만화, 음악, 게임, 영화, 애니메이션, 방송, 광고, 캐릭터, 지식정보콘텐츠 등 10개 세부 시장별
조사방법	콘텐츠 산업 전반에 대한 거시(Macro)분석, 세부시장별/국가별 미시(Micro) 분석, 콘텐츠 산업의 주요 사업체에 대한 사례분석
조사 항목	<ul style="list-style-type: none"> ● 콘텐츠 산업의 정의 및 분류체계 <ul style="list-style-type: none"> - 콘텐츠 산업의 정의와 특징, 해외 콘텐츠 시장조사를 위한 분류 체계 ● 세계 콘텐츠 시장의 메가트렌드 <ul style="list-style-type: none"> - 콘텐츠 시장 환경의 주요 트렌드 및 이슈, 콘텐츠 공급 측면의 주요 트렌드 및 이슈, 콘텐츠 수요 측면의 주요 트렌드 및 이슈 ● 세계 콘텐츠 시장의 주요 동향 <ul style="list-style-type: none"> - 세계 콘텐츠 시장 규모 및 전망, 세계 콘텐츠 시장의 부문별 현황 및 전망 ● 권역별 콘텐츠 시장의 주요 동향 <ul style="list-style-type: none"> - 북미권 콘텐츠 시장의 주요 동향, 유럽권 콘텐츠 시장의 주요 동향, 일본 콘텐츠 시장의 주요 동향, 중국 콘텐츠 시장의 주요 동향, 아시아/태평양권 콘텐츠 시장의 주요동향, 남미권 콘텐츠 시장의 주요동향

5. 영화소비자조사

『영화소비자조사』는 영화 소비자의 영화 소비 양태 분석을 통해 영화산업 발전을 위한 기초 자료 제공을 목적으로 영화진흥위원회에서 매년 실시하는 조사이다.

<표 30> 영화소비자조사 내용

구분	영화소비자조사
주관/생산처	영화진흥위원회
조사주기	1년
조사대상	전국에 거주하는 만 15~49세 남녀 2000명(2010년 조사) - 인구 구성비(해당 년도 주민등록인구통계 기준)에 따른 성/연령/지역별 할당 후 무작위로 협조요청 메일 발송을 통해 대상 선정
조사방법	구조화된 웹 설문지를 이용한 온라인 조사법
조사항목	<ul style="list-style-type: none"> • 일반적 속성 <ul style="list-style-type: none"> - 성별, 연령, 지역, 학력, 직업 등 • 일반 소비자 및 고관여 집단별 다음과 같은 항목을 조사함 <ul style="list-style-type: none"> - 영화 관람 일반 지표: 극장 영화 관람경험, 극장 영화 관람 편수 등 - 영화 취향: 주 관람 장르 영화, 선호하는 영화 국적 등 - 영화 관람 행동 유형: 관람 영화 선정 시 고려 요인, 영화 광고 접촉 경로 등 - 매체별 영화 관람 편의성: 영화 관람 매체 선택 시 중요 요소 등 - 영화 관람 비용: 매체별 평균 이용비용, 가격 적절성 및 적정 가격 등 - 여가 생활: 가장 많이 하는 여가 수단, 가장 선호하는 여가 수단 등 - 여가 생활 등

6. 한국 영화산업 결산

영화진흥위원회는 월/분기/반기/년도 별로 생산하고 있는 통계 집계자료를 바탕으로 『한국영화산업결산 보고서』를 발표하고 있다.

통계자료는 해당 기간 동안의 영화상영관입장권 통합전산망 자료를 기준 및 근거(전산망 가입률은 전산화된 극장의 99%)로 작성되어 홈페이지에 발표되고 있다. 개봉편수 및 상영편수, 관객 수 및 매출액, 국적별 관객 수와 점유율, 배급사 순위, 흥행 순위, 월별 관객 수와 점유율, 한국/외국영화 개봉일람 등을 주요 내용으로 한다. 각 순위 집계는 매출액이 아닌 관객 수 기준으로 이루어지며 오페라, 콘서트 등 공연 실태물도 공식 개봉작으로 분류하여 관객수를 집계하는 것이 특징이다. 또한 패

키지 상영작의 경우 매출액을 영화 편수로 나누어 각 상영작 관객수 및 매출액에 포함하고 있다. 2008년 1월부터는 영화산업통계가 서울에서 전국 단위로 확대되어, 서울 및 전국 파일이 동시에 제공되고 있다.

이같은 통계자료를 바탕으로 작성되는 한국영화산업결산 보고서는 다음과 같은 내용을 포함한다.

<표 31> 한국 영화산업 결산 내용

구 분	한국 영화산업 결산(2008)
작성기관	영화진흥위원회
조사목적	극장 상영 매출규모 분석 및 흥행에 관련 현황 분석
조사주기	월/분기/반기/연
조사대상	전국 상설 영화관 (특수 목적의 비상설 상영시설 및 자동차 극장 제외)
조사방법	영화상영관입장권 통합 전산망에 있는 자료를 집계하여 활용
조사항목	<ul style="list-style-type: none"> • 2010년 한국 영화산업 개관 • 극장 관객 수와 매출 • 박스오피스 월별 점유율 • 박스오피스 국적별 점유율 • 박스오피스 배급사별 점유율 • 흥행영화 • 전국 극장 및 멀티플렉스 • 부가시장 • 디지털 시네마와 신기술 • 한국영화 투자 • 한국영화 제작비 • 한국영화 수출 <ul style="list-style-type: none"> - 수출 실적의 경우, 개별 해외 세일즈사의 도움을 얻어 영화진흥위원회 국제사업센터가 집계한 것으로, 계약금액 기준이므로 실제 입금액과는 차이가 있을 수 있음을 명시하고 있음 • 2011년 전망

7. 한국영화산업 실태조사

『한국영화산업 실태조사』의 주된 목적은 한국 영화산업과 관련한 업체들을 각 업종별로 분류하여 사업체 기초 정보, 일반 현황, 종사자 현황, 재무 상황 등의 내용을 통계화함으로써, 한국 영화산업의 업종별 현황, 매출 규모, 최종 소비 시장 규모 등을 파악할 수 있는 기초 자료를 구축하는 데에 있다. 2006년부터 2008년 까지 세 차례 진행되었다.

<표 32> 한국영화산업 실태조사 내용

구 분	한국영화산업 실태조사(2008)
작성기관	영화진흥위원회
조사목적	<ul style="list-style-type: none"> • 기업(사업)체들을 중심으로 제작, 수입, 제작 지원 등 각 업종별로 한국 영화산업의 종사자 현황, 매출규모, 영업비용, 매출액 경상이익률, 매출액 당기순이익률 등의 재무사항 등을 분석하여 전체 한국 영화산업의 현황제시 • 전년도 조사 결과와의 비교를 통해 영화산업의 변화상 및 향후 전망 분석 • 영화산업에 대한 정책적 판단 및 지원정책 토대 마련
조사주기	1년
조사대상	<ul style="list-style-type: none"> • 1차 상영 관련 시장에 속하는 모든 부문들과 2차 상영 관련 시장 중 DVD/VHS의 제작, 도매, 소매, 대여, 상영 및 온라인 상영, 방송통신 부분의 업체 대상 - 모집단 및 표본 확보는 영화진흥위원회가 영화업 신고 현황과 기존의 ‘한국영화산업실태조사’ 등을 통해 보유하고 있는 업체리스트들을 바탕으로 이루어짐. 단, 2차 상영 관련 시장에 속하는 업종 중 DVD/VHS 대여, DVD/VHS 상영업에 대한 조사는 자체적으로 모든 업체 리스트를 보유하고 있지 않아 모집단의 규모만을 파악한 후 전수 조사가 아닌 표본 조사로 진행. 방송통신 부분의 경우에도 영화진흥위원회가 업체 리스트를 보유하고 있지 않아서 방송통신위원회가 발간한 ‘방송산업실태조사 보고서’의 업체 리스트 자료 인용
조사방법	<ul style="list-style-type: none"> - 1차 상영 관련 시장 및 2차 상영관련 시장 중 DVD/VHS 제작, 도매, 소매, 온라인 상영, 방송통신 부분: 전수 조사 방식 - DVD/VHS 대여, 상영부분: 모집단 리스트 없이 표본 조사로 데이터 수집, 일대일 개별 면접 방식
조사항목	<ul style="list-style-type: none"> • 업종별 구분 세분화 • 사업체 기초정보 • 사업체 일반현황 (지적재산권 보유 및 등록현황, 영화 관련 투자 현황 등) • 사업체 종사자 현황 (고용형태별, 성별, 직무별, 외국인종사자 수 등) • 사업체 재무 현황(매출액, 비용, 매출원가, 매출총이익, 영업이익, 등 기초 재무 현황과 세부 재무 현황으로 나누어 조사) • 업종별 세부 현황 (제작업, 수입업, 제작 관련 서비스업, 배급업, 상영업, 홍보 및 마케팅업 등 업종별 이슈) • 영화산업 경기전망 및 경영상의 애로점

8. 한국영화 투자 수익성 분석

『한국영화 투자 수익성 분석』은 영화 작품 하나하나를 개별 사업으로 설정하고 개별 영화 제작에 투입된 비용과 제작된 영화를 통해 벌어들인 매출액을 근거로 투자금액 대비 이익률을 산출, 전체 한국영화의 투자 수익성을 분석해 설명해주는 자료이다. 영화진흥위원회에서 1년 주기로 발간되고 있다.

『2008년 한국영화 투자 수익성 분석』의 경우, 2008년 개봉한 한국영화 108편을 분석 대상으로 하여, 투자 수익성 조사표를 통한 작품별 설문조사를 실시하였다. 조사 대상은 작품별 해당 제작사, 배급사 및 투자사이며 수집 자료는 투자 수익률 측정을 위한 원가 내역과 매출 내역이다. 그 외에 투자 수익성에 영향을 미치는 요인들로 추정되는 변수인 상영 일수, 스크린 수, 부가시장 상품 출시일(홀드백), 투자 지분 구조, 기획 개발 원천 소스 등의 자료 또한 취합한다.

<표 33> 한국영화 투자 수익성 분석 내용

구 분	한국영화 투자 수익성 분석(2008)
작성기관	영화진흥위원회
조사목적	한국영화 투자 수익성 분석
조사주기	1년
조사대상	2008년 개봉 한국영화 작품 108편
조사방법	설문조사
조사항목	<ul style="list-style-type: none"> • 원가내역 (순제작비, P&A비용, 총제작비 액수 등) • 매출자료 (극장 입장권 매출액, 각 수익창구(부가시장)별 매출 내역)
분석내용	<ul style="list-style-type: none"> • 2008년 한국영화 수익성 주요 분석 <ul style="list-style-type: none"> - 손익분기점에 따른 수익성 분석, 제작비 수준에 따른 수익성 분석 등 • 2008년 한국영화 수익성 기타 분석 <ul style="list-style-type: none"> - 한국영화 매출구조, 원가분석 등 • 극장매출과 관련 요인들의 상관관계, 영화 장르별 수익성 분석, 영화 등급별 수익성 분석

9. 방송콘텐츠 수출입 현황

『방송콘텐츠 수출입 현황』은 방송콘텐츠의 수출입 현황을 매체별, 국가별, 장르별로 자세하게 분석하고 이를 통한 정책 방향 제시를 위한 목적으로 한국콘텐츠진흥원에서 조사, 발간되고 있다.

<표 34> 방송콘텐츠 수출입 현황 내용

구 분	방송콘텐츠 수출입 현황(2008)
작성기관	한국콘텐츠진흥원
조사목적	방송콘텐츠 수출입 현황 분석 및 전망
조사주기	1년
조사대상	방송 콘텐츠
조사방법	지상파방송사 및 케이블TV·독립제작사, 유통사 수출입 현황자료
조사항목	<ul style="list-style-type: none"> • 방송프로그램 수출입 개요 <ul style="list-style-type: none"> - 수출, 수입, 수출입 프로그램 장르별 평균단가, 매체별 수출입 점유율 • 방송프로그램 수출입 현황 분석 • 향후 전망 및 수출확대 방안 • 방송프로그램 수출입 통계

10. 게임물 등급분류 및 사후관리 통계자료

『게임물 등급분류 및 사후관리 통계자료』는 우리나라 게임물 등급분류 현황 및 사후관리 현황 파악을 목적으로 게임물등급위원회에서 제공하는 통계자료이다.

<표 35> 게임물 등급분류 및 사후관리 통계자료 내용

구 분	게임물 등급분류 및 사후관리 통계자료
작성기관	게임물등급위원회
조사목적	게임물 등급분류 및 사후관리 현황 파악
조사주기	1년
조사항목	<ul style="list-style-type: none"> • 게임물 등급분류 현황 <ul style="list-style-type: none"> - 게임물 등급분류 신청 및 결정 현황 - 내용수정신고 접수 및 결정 현황. - 시험용 게임물 및 등급분류 이의신청 현황. - 중소기업 등급분류 심의수수료 감면(환급) 현황. • 등급분류 사후관리 현황. <ul style="list-style-type: none"> - 불법게임물 유형/경로별 신고 및 처리 현황

- 유관기관 및 민원 질의, 정보공개 처리 현황
- 온라인 게임물 모니터링 현황
- 사법기관(검 경) 단속업무 지원 현황
- 등급분류 결정 취소 현황.
- 소송 현황.

11. 게임물등급분류연감

『게임물등급분류연감』은 한 해 동안의 게임물 등급신청과 분류 현황, 업계의 예측가능성을 높이기 위한 분석자료 및 사후관리 현황 등을 망라한 자료로 2008년과 2009년 두 차례 발표되었다.

<표 36> 게임물 등급분류 연감 내용

구 분	게임물 등급분류 연감
작성기관	게임물등급위원회
조사목적	<ul style="list-style-type: none"> • 우리나라에서 등급분류를 받은 게임물에 대한 상세한 통계를 제공하고, 이를 통하여 게임 산업의 발전을 위한 법·제도의 연구자료로 활용할 수 있는 기초자료 마련 • 게임물을 제작사 또는 배급자, 이와 관련한 산업종사자들로 하여금 등급분류에 대한 이해 및 예측가능성을 높일 수 있는 자료로 활용
조사주기	1년
조사대상	게임물
조사방법	<ul style="list-style-type: none"> • 각 기관에서 게임물등급위원회에 심의 신청 • 게임물등급위원회 자체조사
조사항목	<ul style="list-style-type: none"> • 심의 신청 현황 <ul style="list-style-type: none"> - 이용등급별, 플랫폼별, 기간별 심의 신청 현황 등 • 등급분류 현황 <ul style="list-style-type: none"> - 이용등급별, 플랫폼별, 기간별 등급분류 현황 등 • 등급분류 및 등급거부 결과분석 <ul style="list-style-type: none"> - PC온라인 게임물, 모바일 게임물, 비디오·콘솔 게임물, 아케이드 게임물 등 • 사후관리 현황 <ul style="list-style-type: none"> - 불법 게임물 신고 현황, 유관기관 대응 현황, 모니터 활동 현황, 불법 온라인 게임물 조치 현황 등

12. DC 이용자피해 실태조사

『DC 이용자피해 실태조사』는 디지털콘텐츠 이용자 피해 실태분석을 통해 문제를 파악하고 이용자보호를 위한 개선방안을 도출하여 향후 제도에 반영하는 데 자료로서 활용됨을 목적으로 한다.

본 조사는 i) 소비자단체에 접수된 소비자피해 사례 분석을 통해 온라인디지털콘텐츠 관련 소비자 피해 유형과 피해정도를 파악하고, ii) 온라인디지털콘텐츠 피해사례를 중심으로 디지털콘텐츠 분야별 피해 접수 건수 및 피해금액 분석을 통해 디지털콘텐츠의 전체 피해현황을 분석하며, iii) 온라인디지털콘텐츠 소비자보호 측면에서 거래인증, 품질인증, 표시제도 등의 유통제도의 기대효과를 분석하는 것을 주요 내용으로 하고 있다.

<표 37> DC 이용자피해 실태조사 내용

구 분	DC 이용자 피해 실태 조사(2008)
작성기관	한국콘텐츠진흥원
조사목적	종합적인 디지털콘텐츠 이용자 피해 예방 대책을 위한 정책자료 마련
조사주기	1년
조사대상	10대~40대 인터넷 이용자
조사방법	웹 조사방식
조사항목	<ul style="list-style-type: none"> • 표본특성 <ul style="list-style-type: none"> - 응답자 특성, 주요 DC이용 사이트, 컴퓨터 및 DC이용 형태 • DC 이용과정별 이용자 피해실태 <ul style="list-style-type: none"> - DC회원가입, DC결제, 서비스 내용 및 품직, DC청약철회 및 해지, DC환불 및 피해보상, 기타 불만 및 피해상황 • DC장르별 이용자 피해실태 <ul style="list-style-type: none"> - 음악, 영상/애니메이션, 게임, e-learning, 웹 정보/ e-Book • 온라인디지털콘텐츠 분야별 소비자 피해내용 <ul style="list-style-type: none"> - 온라인디지털콘텐츠 소비자 피해 현황, 인터넷교육, 컴퓨터 보안관련 프로그램, 음악콘텐츠, 영화·방송콘텐츠, 성인사이트, 인터넷정보이용서비스, 모바일서비스, IP TV, P2P, 기타 온라인디지털콘텐츠 • 온라인디지털콘텐츠 피해현황 분석 • 디지털콘텐츠 소비자보호 측면에서 DC 유통제도의 기대효과 <ul style="list-style-type: none"> - DC거래인증, 품질인증, 표시제도의기대효과 분석

13. 방송산업 실태조사

『방송산업 실태조사』는 국내 방송산업의 분야별 실태 파악을 통해 기초자료를 확보하고 이를 정책수립에 활용하기 위해 방송통신위원회에서 2000년부터 매년 실시하고 있는 국가승인통계이다. 민간기업체의 경영 계획 수립 및 학계, 연구소 등의 학술연구를 지원하고 다양한 매체를 이용하는 시청자에게 기초 통계를 제공하는 데에 그 목적이 있다.

<표 38> 방송산업 실태조사 내용

구 분	방송산업실태조사
작성기관	방송통신위원회
조사목적	<ul style="list-style-type: none"> • 국내 방송산업의 분야별 실태 파악을 통한 기초자료 확보 및 정책수립 활용 • 민간기업체의 경영 계획 수립 및 학계, 연구소 등의 학술연구 지원 및 시청자에 대한 기초 통계 제공
조사주기	1년
조사대상	방송통신위원회에 등록된 방송사업자 [방송사업자 구분] 지상파방송사업자, 지상파DMB사업자, 종합유선방송사업자, 중계유선방송사업자, 일반위성방송사업자, 위성DMB사업자, 방송채널사용사업자, 전광판방송사업자, IPTV사업자
조사방법	전수조사, 인터넷 설문조사(일부 사업자는 전화, 우편, 팩스조사 병행)
조사항목	<ul style="list-style-type: none"> • 일반현황 <ul style="list-style-type: none"> - 대표자명, 주소, 홈페이지, 사업형태, 개국/설립일, 자본금, 최대출자자, 편성 및 광고책임자 • 인력과 시설 현황 <ul style="list-style-type: none"> - 매체별, 성별 종사자, 보유시설과 시설장비투자 현황 • 프로그램 제작과 유통 현황 <ul style="list-style-type: none"> - 제작비, 프로그램 판매와 구매, 수출입, 공동제작 현황 • 방송편성과 운영 현황 <ul style="list-style-type: none"> - 방송시간, 제작원별 및 방송유형별 편성 현황 • 유료방송 현황 <ul style="list-style-type: none"> - 플랫폼별 가입자 현황, 채널운영 현황, 부가서비스 • 사업결합과 소유구조 현황 <ul style="list-style-type: none"> - MPP, MSO, MSP 현황, 특수관계 현황, 자본금과 최대출자자 • 손익재무 현황 <ul style="list-style-type: none"> - 매출액, 매출구성내역, 요약 손익과 재무 현황

14. 저작권 연감

저작권법 개정으로 저작권위원회와 컴퓨터프로그램보호위원회가 통합(2009)하여 새롭게 출범한 한국저작권위원회는 2010년 저작권 보호와 건전한 저작물 이용 활성화를 위한 활동 및 성과 등 한 해 동안의 국내 저작권 정보를 종합한 『2009 저작권 연감』을 발간하였다. 정책 영역별로 활용내역 및 지원 성과와 관련된 각종 통계 자료를 포함하고 있으며, 부록으로 저작권통계를 신고 있다.

<표 39> 저작권 연감 내용

구 분	저작권 연감
작성기관	한국저작권위원회
조사목적	<ul style="list-style-type: none"> 한 해 동안의 국내 저작권 정보의 총 망라를 통해 저작권자와 저작권산업 종사자 뿐 아니라 정부, 학계 등 온 국민이 활용할 수 있는 기초 자료 제공
조사주기	1년
조사항목	I. 저작권 정책과 연구 1. 저작권정책 개관 2. 저작권법 제도 및 국제동향 3. 저작권 분쟁해결 4. 저작권 주요 연구 II. 저작권 보호와 인식제고 1. 저작권 보호 현황 2. 저작권 교육 및 홍보 3. 저작권 보호 기술 III. 저작권산업과 이용활성화 1. 저작권 산업규모 2. 저작권 이용활성화 3. 저작권 신탁관리단체 <ul style="list-style-type: none"> 부록-저작권통계 심의, 조정, 감정, 상담, 저작권도서관, 침해, 해외 사무소, 교육, 홍보, 등록, 법정허락, 임치, 기타

15. 국내 저작권산업 규모 통계조사

『국내 저작권산업규모 통계조사』는 우리나라 저작권 기반산업(copyright-based industry) 통계 생산을 정례화하기 위하여 저작권산업을 분류하고, 분류에 따라 생산된 통계를 이용하여 저작권산업의 규모를 파악하는 것을 목적으로 한국저작권위원회에서 시행하고 있는 조사이다. 세계지적재산권기구(WIPO)의 저작권산업 분류 기준을 적용하여 생산, 부가가치, 고용 측면에서 저작권산업 전반의 경제적 기여도를 분석하고 있다.

2009년 처음 시행되어 2010년 2회째 실시되었다. 2009년 실시된 국내 저작권산업 규모 통계조사는 2005년부터 2007년까지 우리나라 저작권산업 규모를 조사하였고 2010년 조사는 2005년에서 2008년까지 우리나라 저작권산업 규모 통계를 제공하고 있다.

규모 추정에 있어서 국내 자료로서는 통계청의 ‘광업제조업조사’, ‘서비스업총조사’, ‘서비스업조사’, ‘도소매업조사’, ‘운수업조사’ 등을 활용하였다. 2010년 조사에서는 부분저작권산업의 저작권요소에 대한 설문조사가 추가되어, 이를 통해 우리나라 실정에 맞는 저작권요소로 변경하였다.

<표 40> 국내 저작권산업규모 통계조사 내용

구 분	국내 저작권산업규모 통계조사
작성기관	한국저작권위원회
조사목적	<ul style="list-style-type: none"> • 저작권산업 분류 체계 작성 및 이를 바탕으로 우리나라 저작권산업 통계를 생산하여 정책에 관한 정량 지표로서 활용 • 미국, 싱가포르 등 다른 국가들과 비교 가능한 계량 지표(통계) 마련
조사주기	1년
조사대상	국내 저작권산업
조사방법	기존 자료 활용 및 설문조사(부분저작권산업 저작권 요소)
분석내용	<p>조사된 저작권산업 통계를 바탕으로</p> <ul style="list-style-type: none"> - 생산, 부가가치 측면에서 국내 경제에 있어서 저작권산업의 명목 및 실질 규모, GDP 대비 비중 - 고용 측면에서 저작권산업의 종사자 수 규모 및 국내 총 취업자수 대비 저작권산업 종사자 수 비중 - 저작권산업의 실질 성장률 - 저작권산업의 경제성장률 기여도 등을 산출

16. 저작권보호 연차보고서

『저작권보호 연차보고서』는 불법복제물 유통량과 불법복제물로 인한 시장 침해 규모를 정확하게 파악하여 우리나라 불법복제 및 침해 현황을 진단할 수 있는 중요한 기초통계자료를 제공하고자 한국저작권단체연합회 저작권보호센터에서 발간하고 있는 보고서이다. 2009년과 2010년 두 차례 발간되었으며, 음악, 영화, 방송, 출판, 게임의 5개 콘텐츠분야에 대한 불법복제 실태와 합법저작물 시장 침해 규모를 제시하고 있다.

‘불법복제물 시장규모 및 합법저작물 시장 침해 현황’ 조사는 표준화된 조사방법론을 활용하여 온·오프라인의 불법복제물 시장의 규모와 불법복제물로 인한 시장 침해 규모를 파악하는 것으로서, 대외적으로는 통상마찰에 대응하고, 대내적으로는 체계적인 저작권보호 정책 및 비전수립의 기초자료로 활용하는 데 그 목적이 있다.

불법복제물 유통시장의 특성으로 인해 불법복제물 시장의 규모 산출을 위해 실제 이용자를 대상으로 과거의 불법복제물 이용 경험을 토대로 하는 역추적 방식을 택하였다. 인터넷을 이용한 웹 서베이(web survey) 및 개별면접 방식을 활용하여 각 분기별로 나누어 4차례에 걸쳐 진행하였다. 인터넷 이용률이 높은 10대에서 40대까지는 온라인 조사 방식으로 진행하고, 상대적으로 인터넷 이용률이 낮은 50대와 60대에 한해서는 오프라인 상에서 개별면접조사를 병행 실시하였다.

<표 41> 저작권보호 연차보고서 내용

구분	저작권보호 연차보고서 (불법복제물 시장규모 및 합법저작물 시장 침해 현황 조사)
작성기관	저작권보호센터
조사목적	<ul style="list-style-type: none"> 온오프라인의 불법복제물 시장의 규모와 불법복제물로 인한 시장 침해 규모를 파악하여 대외적으로는 통상마찰에 대응하고, 대내적으로는 체계적인 저작권보호 정책 및 비전수립의 기초자료로 활용
조사주기	분기별 4차에 걸쳐 진행
조사대상	전국 16개 시도 만 13세~69세까지의 전 국민 표본수 5,600명 (2010) 표본추출 방법 : 성, 연령, 지역별 비례에 의한 추출
조사방법	<ul style="list-style-type: none"> 인터넷을 이용한 웹 서베이 50~60대에 대하여 개별면접조사 병행
조사내용	불법복제물 이용경험 (분야별)

분석내용	<ul style="list-style-type: none"> ● 불법복제물 시장규모 <ul style="list-style-type: none"> - 불법복제물 전체 시장규모 - 콘텐츠분야별 불법복제물 시장규모 - 유통경로별 불법복제물 시장규모 - 불법복제물 시장규모조사 결과분석 ● 합법저작물 시장침해 규모 <ul style="list-style-type: none"> - 온오프라인 합법저작물 시장침해 규모 - 합법저작물 시장침해 조사 결과분석
------	---

불법복제물 시장규모는 다양한 불법복제물의 제작, 이용 및 유통행태를 포괄한다. 합법저작물 시장 침해는 한 해 동안 제작, 구입 또는 이용한 불법복제물로 인하여 기존의 합법저작물에 대해 구매 의사(intent)가 있었음에도 불구하고 실제로 구매 또는 이용하지 않게 된 경우를 의미한다.

17. 대한민국 게임백서

문화체육관광부와 한국콘텐츠진흥원은 국내 게임기업의 마케팅 및 경영 전략 수립과 게임산업 정책 및 법제도 개선을 위한 기초 자료 제공을 목적으로 2001년부터 『대한민국 게임백서』를 매년 발간해오고 있다. 『대한민국 게임백서』는 국내 게임산업계의 동향을 분석하고, 게임 이용자, 게임문화, 해외 게임산업, 콘텐츠와 기술 개발, 정책 및 법제도 등 게임과 관련된 다방면의 동향을 종합적으로 분석하고 있다.

<표 42> 대한민국 게임백서 내용

구 분	대한민국 게임백서
작성기관	문화체육관광부/한국콘텐츠진흥원
조사목적	<ul style="list-style-type: none"> ● 국내외 게임시장 현황 및 동향 파악 ● 사업전략, 게임 개발, 마케팅 활동을 위한 기초 자료 제공
조사주기	1년
조사대상	[산업계 동향] 게임업체, 게임유통업소(PC방, 아케이드게임장, 비디오게임장) [이용자 동향] 국내 만 9세 이상 만 49세 이하 일반인
조사방법	전화 조사 실시 후 이메일을 통한 질문지 배포 수거 방식
조사항목	<ul style="list-style-type: none"> ● 산업계 동향 <ul style="list-style-type: none"> - 국내 게임시장 동향 - 플랫폼별 게임시장 동향과 전망 - 국내 게임업체 현황 - 게임산업 종사자 현황

	<ul style="list-style-type: none"> • 이용자 동향 <ul style="list-style-type: none"> - 게임이용자의 일반적 동향: 게임 이용실태, 게임에 대한 견해 등 - 플랫폼별 이용자 동향: 이용자별 게임 이용 관련 생활 동향 등 - 게임 이용자별 동향: 게임이용자에 따른 분류, 게임 이용자별 동향 등 • 게임문화 동향 <ul style="list-style-type: none"> - e스포츠 동향: e스포츠 현황 및 동향, e스포츠 프로게임단에 대한 인식 등 - 게임 이용문화 인식: 게임 이용 영향과 세대별 인식 등 - 게임 전시회 및 게임 컨퍼런스 현황: 국내/해외 게임 전시회 및 게임 컨퍼런스 현황 • 해외 게임산업 동향 <ul style="list-style-type: none"> - 세계 게임사업 거시적 동향, 미국/유럽/일본/중국/기타 거임사업 동향 • 게임콘텐츠 및 기술개발 동향 <ul style="list-style-type: none"> - 게임콘텐츠 개발 동향과 전망, 국내의 게임기술 동향, 국내 게임개발사의 기술 현황 • 게임관련 법/제도 정책 동향 <ul style="list-style-type: none"> - 게임관련 법 현황, 게임물 등급분류제도 현황과 전망, 게임산업 정책 현황
--	---

18. 콘텐츠/만화/애니/캐릭터/음악백서

한국콘텐츠진흥원은 콘텐츠산업의 비전과 목표를 바탕으로 산업 현황, 정책 및 법 제도 현황, 산업 및 소비자 동향 정보 등의 제공을 목적으로 매년 『콘텐츠산업백서』 및 만화, 애니메이션, 캐릭터, 음악 분야에서 각각의 백서를 발간하고 있다.

<표 43> 콘텐츠백서 및 만화·애니·캐릭터·음악 백서 내용

구 분	콘텐츠백서 및 만화/애니/캐릭터/음악백서
작성기관	한국콘텐츠진흥원
조사목적	<ul style="list-style-type: none"> - 콘텐츠산업의 비전과 목표를 바탕으로 산업의 현황 분석 제공 - 콘텐츠산업의 정책 및 법제도 현황 분석 제공 - 산업 통계와 연계하여 콘텐츠·만화·애니·캐릭터·음악 사업체와 소비자에 대한 체계적인 조사와 분석을 통해 산업과 소비자 동향 정보 제공 - 콘텐츠·만화·애니·캐릭터·음악 산업의 주요 이슈 제공
조사주기	1년
조사방법	국내외 타 조사 자료 인용
조사항목	<ul style="list-style-type: none"> • 2010 콘텐츠산업백서 <ul style="list-style-type: none"> - 국내외 콘텐츠산업 동향 - 주요 정책의 추진성과 - 콘텐츠 장르별 성과와 전망 - 2011 콘텐츠산업 정책 주요 업무 계획 - 2010 콘텐츠산업 관련 주요 행사 및 관련 협회/단체 현황 • 만화/애니/캐릭터/음악산업 백서 <ul style="list-style-type: none"> - 국내 만화·애니·캐릭터·음악 산업 주요 이슈 - 국내 만화·애니·캐릭터·음악 산업 동향 - 해외 만화·애니·캐릭터·음악 산업 동향

- 만화·애니·캐릭터·음악 산업 소비자 동향
- 만화·애니·캐릭터·음악 산업 법제도 현황 및 정책 동향
- 만화·애니·캐릭터·음악 산업 관련 행사 및 협회/단체 현황

19. 출판연감

대한출판문화협회에서 매년 발행하며 자료편과 목록편 2권으로 구성되어 있다. 한 해 동안의 출판산업 현황과 정보를 종합적으로 수록하고 있다.

<표 44> 출판연감 내용

구 분	출판연감
작성기관	대한출판문화협회
조사목적	출판산업에 편람으로서의 역할과 함께 한국 출판문화의 현황을 파악할 수 있도록 함
조사주기	1년
조사항목	<p><자료편></p> <p>제1편 <개관></p> <ul style="list-style-type: none"> - 출판 문화사의 특징을 이해하는 데 도움이 될 수 있도록 분야별로 세분화한 출판계 및 잡지, 인쇄, 서점 등 관련업계의 동향과 현황을 분석하여 집필 - 한 해 동안의 출판계 주요 뉴스를 비롯 특징적인 사업들을 정리함으로써 출판시장 흐름을 보여줌 <p>제2편 <통계></p> <ul style="list-style-type: none"> - 당년의 통계 외에 최근 10년간의 추이도 함께 정리하고, 출판과 관련된 통계 자료도 모두 수집, 수록 - 업계 및 분야별 통계자료(서적출판량, 출판산업 현황, 독서실태 정보 등)을 비롯하여 주요국가의 출판산업 통계를 통해 해외 출판시장에 대한 정보 제공 <p>제3편 <법규></p> <p>출판계와 관련이 깊은 법률 가운데 제정 또는 개정된 법률 및 기타</p> <p>제4편 <참고></p> <p>출판과 관련된 「장」 과 관련 단체에서 선정한 「각종 추천 도서 목록」, 「한국문학 번역 작품집 해외출판 현황」, 출판 관련 단체 주요 사업 및 활동 내용을 정리한 「출판 관련 단체 현황」 을 비롯 추천제도, 번역 및 융자지원 등 「출판관련 지원제도 편람」 등을 조사·정리</p> <p>제5편 <명부></p> <p>기존 및 신규 등록된 출판, 잡지와 서점, 도서관, 저작권 신탁·위탁 관리업체 등 관련업계를 총망라한 업체들의 최신 자료를 수록</p> <p><목록편></p> <p>제6편 <목록></p> <ul style="list-style-type: none"> - 한 해 동안의 도서 목록을 한국십진분류법(KDC)에 의해 분야별로 정리 - 만화·아동 도서·학습 참고서 목록은 별도로 분류하여 수록

20. 출판통계

국립중앙도서관 및 국회도서관의 납본 업무를 대행하고 있는 대한출판문화협회는 매년 협회에 납본된 신간 도서 데이터를 기준으로 출판 통계를 집계, 여러 가지 기준으로 정리하여 발표하고 있다.

출판 부문에서 기본이 되는 통계자료로 활용도가 높지만 대한출판문화협회에 납본된 데이터를 근거로 집계되므로 출판계 전체 통계로는 보기 어려운 점이 있다.

<표 45> 출판통계 내용

구 분	출판통계
작성기관	대한출판문화협회
조사주기	1년
조사대상	1년간 대한출판문화협회 납본된 도서들 (정기간행물, 교과서 등은 제외)
조사방법	대한출판문화협회에 납본된 데이터를 근거로 집계(출판계 전체 통계로는 볼 수 없음)
조사항목	·2010년 신간 발행 현황 ·분야별 발행 중수 현황 ·분야별 발행 부수 현황 ·종당 평균 발행 부수 ·평균 가격 ·평균 면수 ·외국도서 번역 출판 현황 ·출판사별 발행 실적 현황

제2절 문화콘텐츠산업 육성정책의 통계연계성 검토

여기서는 개별지표별로 필요 통계를 검토하기로 한다. 필요통계는 제3장에서 제시된 문화콘텐츠산업 육성정책의 주요 영역별 지표를 구성하는 통계들을 의미한다. 각 지표별 필요통계들을 도출함에 있어서 제시된 지표들을 잘 표현할 수 있는지 여부가 일차적으로 검토되었다. 여기에서는 개별 지표와 필요통계간의 연계성 검토에 주력하며 구체적인 통계생산 가능성의 검토는 제3절에서 다룬다.

1. 정책공통지표 영역의 통계연계성 검토

정책공통지표는 대체적으로 개별지표와 필요통계가 일대일로 대응된다. 다만 부가가치율의 정확한 통계를 위해서는 생산단위별 부가가치액과 투입액의 통계를 동시에 확보해야 한다. 문화콘텐츠산업은 제조업과 서비스업이 혼재되어 있으므로 통상적으로 매출액 통계가 산출액 통계를 대신한다. 정책공통지표는 문화콘텐츠산업 현황을 파악하여 정책목표 및 정책방향의 설정에 사용되는 기본적인 지표이므로 총산출액, 부가가치액, 부가가치율, 종사자 수, 사업체 수 등 필요통계들은 문화콘텐츠 분야별로 통계가 확보되어야 문화콘텐츠 산업별로 시행되는 정책의 정확성과 효율성을 기할 수 있을 것이다. 문화콘텐츠산업 시장규모 및 산업구조와 정부재정에 대한 분석을 위해서는 7개의 개별지표가 도출되었으며, 필요통계는 8개로 정리되었다.

<표 46> 정책공통지표영역의 통계연계

지표구분	개별지표	필요 통계
문화콘텐츠산업 시장규모 및 산업구조	문화콘텐츠산업 총산출액 (산업별/부가가치사슬 단계별)	총산출액
	문화콘텐츠산업 부가가치액 (산업별/부가가치사슬 단계별)	부가가치액
	문화콘텐츠산업 부가가치율 (산업별/부가가치사슬 단계별)	부가가치율
	문화콘텐츠산업 취업 및 고용 (산업별/부가가치사슬 단계별)	종사자 수
	문화콘텐츠산업 사업체 수 (산업별/부가가치사슬 단계별)	사업체 수
	문화콘텐츠산업 수출입	수출액 수입액
재정	문화콘텐츠산업 정책 분야별 예산	정책 영역별 투입예산

2. 인력양성 및 고용창출 정책 영역의 통계연계성 검토

문화콘텐츠산업에서는 인력양성의 주체라고 할 수 있는 대학의 경우 문화콘텐츠 관련 학과들이 1,300여 개 이상 개설되어 양적인 성장을 이루었으나, 인력수급의 질적 불균형(Skill Mismatch) 현상은 지속되고 있다. 한편, 문화콘텐츠산업을 총괄하고 있는 문화체육관광부는 한국콘텐츠진흥원과 영화진흥위원회의 아카데미를 통하여 전문인력양성의 주요 부분을 담당하고 있다.

인력양성 및 고용창출 정책 영역 중 분야별 인력공급 규모를 나타내는 인력공급 통계와 인력 공급에 대한 수요의 상대적 크기를 나타내 주는 취업률 지표를 위해서는 정규교육기관의 인력공급과 더불어 전문인력을 공급하는 아카데미의 인력공급현황이 함께 고려되어야 한다. 한편 문화콘텐츠분야의 일반적인 인력수급 정도를 정확하게 파악하기 위해서는 문화콘텐츠산업의 전체적인 취업률과 더불어 세부 산업별 취업률도 조사되면 정확한 인력 수급계획의 수립에 더욱 유용할 것이다. 또한, 기술에 대한 수요가 급변하고 시장의 변동이 급속하게 진행되고 있는 시점에서 정기적으로 향후 유망직종 및 부족인력 분야를 조사하여 통계화한다면 현재 공급 중인 교육 커리큘럼의 산업현장 적합성을 진단하고 보다 효율적인 콘텐츠산업 인력수급 정책을 수립하는 데에 매우 유용할 것이다. 인력양성교육의 수요측면에서 만족도 조사에 대한 통계를 수립하여 분석한다면 인력양성 교육 정책의 질적인 개선을 위해서 매우 유용하게 사용될 수 있을 것이다. 만족도 조사는 정규교육기관, 전문인력 양성기관의 차원에서 각각 별도로 수집될 수 있는 데, 이들 데이터들을 비교분석하면 문화콘텐츠 산업 인력양성교육 정책의 개선방향에 대하여 유용한 자료를 산출할 수 있을 것이다. 산학연계에 대한 통계도 문화콘텐츠산업 인력양성 정책에 핵심적인 통계에 속한다. 인력양성정책에 필요한 6개의 개별지표의 도출을 위해서 필요한 통계는 9개가 도출되었다.

<표 47> 인력양성 및 고용창출 정책 영역의 통계연계 1(인력양성)

지표구분	개별지표	필요 통계
산업지표	교육기관 취업률	정규교육기관 취업률
	문화콘텐츠 교수인력	교수인력 부문별 직위별 현황
	문화콘텐츠 유망직종 및 부족인력 분야	향후 5년 내의 유망직종 및 부족인력 분야
정책지표	문화콘텐츠산업 인력 공급	정규교육기관 인력공급 현황
		전문 인력 공급 현황
	인력양성교육 만족도	정규교육 만족도
		전문 인력교육 만족도
	산학연계	산학연계 비율
산학연계 만족도		

한편 문화콘텐츠 분야는 진입과 퇴출이 매우 활발한 분야로서 고용 및 창업활성화를 위해서는 효율적인 인력정보시스템과 분야별 맞춤형 창업지원정책이 필요하다. 창업에 관한 1인 창조기업의 통계(현황 통계 및 지원 통계로 구분)는 일자리 및 창업과 관련하여 정책적 중요성이 점차 증대되고 있다. 문화콘텐츠산업 고용창출 정책의 기초자료가 되는 근로조건에 대한 통계는 평균근속년수, 평균임금, 남녀비율, 비정규직 비율, 연령별·학력별·직무별(기획, 관리, 제작) 고용 등의 통계가 문화콘텐츠 분야별로 공급되도록 하여야 할 것이다.

2003년 11월 인력양성 사업 및 문화콘텐츠 산업 홍보를 위하여 개설한 ‘온라인 상시채용관’에서 기업 및 개인 회원을 위한 맞춤형 서비스 중심으로 변모한 ‘종합인력정보시스템’은 2009년 말 기준 구직자 66,084명, 구인기업 9,124개 기업이 회원으로 등록되어 있다. 또한 인력, 기업 뿐 아니라 교육기관, 교육정보 등 다양한 정보를 제공하며 커뮤니티도 운영할 수 있고, 회원 간에 폭넓은 정보를 공유할 수 있다. ‘종합인력정보시스템’의 지속적인 발전을 위하여 사이트 이용률, 기업 및 개인 회원 구인구직 성과 및 만족도 등의 통계를 바탕으로 지속적인 개선에 노력하는 것이 필요할 것이다. 현재 콘텐츠산업의 현장에서는 방송과 통신의 융합을 시작으로 다양한 형태의 융·복합(Convergence) 환경의 변화와 같은 새로운 상황에 직면해 있다. 문화콘텐츠산업의 경우 프로젝트 베이스 비정기적인 인력수요, 지인을 통한 구인구직, 직종 및 직무 미분류 등의 문제가 있으므로 다른 산업분야보다 적극적이고 차별화되는 고용창출 정책이 요구되고 있다. 문화콘텐츠산업 고용창출 관련 정책에 필요한 5개의 개별지표의 도출을 위해서 필요한 통계는 15개가 도출되었다.

<표 48> 인력양성 및 고용창출 정책 영역의 통계연계 2(고용창출)

지표구분	개별지표	필요 통계
산업지표	문화콘텐츠산업 창업	창업 실적
		1인 창조기업 현황
	근로조건	평균 근속년수
		평균 임금
		남녀 고용
		비정규직 고용
		연령별 고용
		학력별 고용
		직무별 고용

지표구분	개별지표	필요 통계
정책지표	문화콘텐츠산업 창업 지원	1인 창조기업 지원 현황
	문화콘텐츠산업 4대보험 가입률	고용보험 가입현황
		국민연금 가입현황
		건강보험 가입현황
		산업재해보상보험 가입현황
문화콘텐츠산업 인력정보시스템	구인/구직 현황	

3. 문화기술(CT) R&D확충 정책 영역의 통계연계성 검토

문화체육관광부의 CT R&D 확충을 위한 사업은 CT 개발지원사업과 CT 실용화 지원으로 크게 나뉘어진다. 문화체육관광부는 CT의 체계적이고 종합적인 육성과 21세기 콘텐츠 산업 5대 강국 견인을 목표로, 6대 핵심 전략 분야(게임, 영상·뉴미디어, 가상현실, 창작·공연·전시, 융·복합, 공공문화 서비스)별 비전 및 목표를 설정하고 CT 기술개발을 위한 중점 추진 과제를 도출하였으며 2010년까지의 중장기 로드맵을 구축하였다. 2009년도의 경우 CT R&D는 CT 경쟁력 강화사업, 창작기반 기술개발사업, 미래콘텐츠 기술개발사업의 세 개 사업으로 진행되었다.

문화기술(CT) 성과확산 및 실용화 사업은 문화콘텐츠 기술개발 사업의 산출 기술 및 각종 연계 기술 정보를 체계적으로 지식 정보화하고 개발된 기술의 효과적인 홍보 및 지원을 통해 CT R&D 결과물의 활용도를 극대화하고자 추진하는 사업이다. 따라서 문화기술(CT) 연구개발사업의 전주기적 관리 및 기술개발 성과분석, 산업적 활용 촉진 등 R&D 사업의 효율성과 효과성을 제고하기 위한 기술이전·사업화 촉진, CT성과확산을 위한 대외 전시회·포럼, 세미나, 설명회 등 연구개발 성과의 확산 체계를 강화하는 데 중점을 두고 있다.

기업부설창작연구소 인정제도는 영화, 음악, 게임, 출판, 방송영상물, 만화, 캐릭터, 애니메이션, 에듀테인먼트, 모바일, 공연, 광고, CT기술, 기타 등 총 14개 분야를 대상으로 시행중에 있다. 창작연구소로 인정받기 위한 조건으로는 기업이 보유하고 있는 부설창작연구소(3~10명 이상), 창작전담부서(1명 이상)의 창작 전담 요원을 고용하고 독립된 창작공간을 갖추면 된다. 창작연구소 신청 후 인정을 받게 되면 기획재정부의 고시절차 후 해당기업의 여건에 따라서 조세감면혜택을 받게 된다. 한편

유사한 성격의 교육과학기술부의 기업부설연구소 인정제도에서도 지식서비스 분야에 콘텐츠업체가 포함될 수 있으므로 문화체육관광부의 기업부설창작연구소와 교육과학기술부의 기업부설연구소를 구분하는 통계가 필요할 것이다.

문화기술(CT) R&D 투자지표를 위해서는 CT R&D 지원사업 현황과 CT R&D 민간투자 현황에 관한 통계가 필요하며, 문화콘텐츠기업의 창작역량과 기술개발 촉진을 위한 제도적 지원의 지속적인 추진 및 관리를 위해서 문화체육관광부의 기업부설창작연구소와 교육과학기술부의 기업부설연구소를 구분하여 설립갯수 및 연구소 인원 등의 통계가 필요할 것이다. 한편 CT 사업화정책의 개선 및 관리를 위해서는 CT 사업화 매출 실적, CT 지적재산권 출원 및 등록 실적, CT 기술이전 실적 등의 통계 수집이 요구된다. 문화기술(CT) R&D 확충 정책에 필요한 4개의 개별지표의 도출을 위해서 필요한 통계는 6개가 도출되었다.

<표 49> 문화기술(CT) R&D 확충 정책 영역의 통계연계

지표구분	개별지표	필요 통계
산업지표	CT R&D 투자 (민간)	R&D 민간투자
정책지표	CT R&D 투자 (공공지원)	R&D 지원 현황
	기업부설창작연구소 및 기업부설연구소	기업부설창작연구소, 기업부설연구소 현황
	CT 사업화	사업화 매출 실적
		지적재산권 출원 및 등록 실적
기술이전 실적		

4. 제작기반 조성 및 지역문화콘텐츠산업 육성 정책 영역의 통계연계성 검토

문화원형 창작소재 개발 사업은 순수예술 및 인문학 가운데 전통문화를 테마별로 디지털콘텐츠화(창작소재화)하여 창작기반을 조성하는 사업으로 2002년부터 추진되었으며, 공모를 통한 소재발굴에서부터 결과물(문화원형콘텐츠)을 서비스하기 위한 시스템 개발과 운영까지 광범위한 분야를 포함하고 있다. 2009년도 문화원형 창작소재 활용실적의 경우, 2009년도 오프라인 부문 활용 실적은 총 181건으로 전년 대비 11.6% 증가하였으며, 그 주요 활용 분야는 도서 35건, 디자인 분야 20건, 방송 영상 18건, 게임 18건 등이다. 산업계에서 기획·제작되고 있는 콘텐츠 작품에 구체

적으로 필요한 맞춤형 문화원형 개발을 지원하여 우리 문화원형의 산업적 활용성을 제고하고 성공사례를 발굴하기 위한 문화원형 글로벌콘텐츠화도 추진되었다.

문화원형디지털콘텐츠 개발 사업과 관련한 지표는 문화원형디지털콘텐츠 개발 현황, 문화원형디지털콘텐츠 활용 현황, 문화콘텐츠닷컴 페이지뷰 및 방문자수의 통계가 필요하다.

콘텐츠제작 관련 비용은 산업 현장의 움직임을 파악할 수 있는 정책적으로 중요한 통계라고 할 수 있다. 특히 연구개발비용은 정부의 정책적 지원과도 연관성이 높으므로 이의 체계적이고 세부적인 통계생산이 필요하다고 판단된다.

제작기반 조성 정책에 필요한 5개의 개별지표의 도출을 위해서 필요한 통계는 7개가 도출되었다.

<표 50> 제작기반 조성 및 지역문화콘텐츠산업 육성정책 영역의 통계연계 1(제작기반 조성)

지표구분	개별지표	필요 통계
산업지표	콘텐츠 제작 관련 비용	콘텐츠 제작 관련 비용
정책지표	문화원형(原形)디지털콘텐츠 개발사업	문화원형 디지털콘텐츠 개발 현황
		문화원형 디지털콘텐츠 활용 현황
		문화콘텐츠닷컴 페이지뷰 및 방문자수
	창작애로 개선	창작애로 현황
	콘텐츠스토리 창작센터	스토리창작센터 운영 현황
콘텐츠스토리창작센터 개선	콘텐츠스토리창작센터 개선 현황	

지역 문화콘텐츠산업의 육성에 대한 계획의 수립과 정책방향 및 정책목표의 관리를 위해서 기초자료로서 필요한 지역문화콘텐츠산업의 매출액, 종사자 수, 사업체 수 등은 문화콘텐츠산업 분야별, 부가가치사슬단계별로 세부적인 통계가 시계열로 지속적으로 구축되는 것이 바람직할 것이다.

지역문화산업 지원센터 현황을 위해서는 예산, 운영인력, 활동내역 등의 연관데이터가 함께 필요하며, 지역문화산업 클러스터 현황을 나타내는 지표를 위해서는 입주업체 리스트, 산업, 종사자 수, 매출액 등의 세부내역이 함께 수집되어야 할 것이다. 한편, 지방자치단체의 문화콘텐츠산업 지원현황의 지표를 위해서는 지방자치단체의 문화콘텐츠산업 분야별 예산이 필요할 것으로 판단된다.

지역문화콘텐츠산업 육성정책 영역의 통계연계를 위해서는 3개의 산업지표, 3개의 정책지표를 위하여 6개의 통계가 필요한 것으로 정리되었다.

<표 51> 제작기반 조성 및 지역문화콘텐츠산업 육성정책 영역의 통계연계 2(지역문화콘텐츠산업 육성)

지표구분	개별지표	필요 통계
산업지표	지역 문화콘텐츠산업 총산출액	지역 문화콘텐츠산업 매출액
	지역 문화콘텐츠산업 고용	지역 문화콘텐츠산업 종사자 수
	지역 문화콘텐츠산업 사업체 수	지역 문화콘텐츠산업 사업체 수
정책지표	지역 문화산업 클러스터	지역 문화산업 클러스터 입주업체 현황
	지역 문화산업 지원센터	지역문화산업 지원센터 현황
	지방자치단체의 문화콘텐츠산업 지원	지방자치단체 문화콘텐츠산업 예산

5. 문화콘텐츠산업 투자 · 유통환경 지원 정책 영역의 통계연계성 검토

1999년에 「문화산업진흥기본법」에 근거하여 설치, 운용된 문화산업진흥기금은 2007년 한국벤처투자에서 운영 중인 모태조합으로 이관되어 문화콘텐츠 산업계의 전문 투자조합들이 구성하는 자펀드에 출자업무를 진행하고 있다. 모태조합 재원은 2009년까지 중진계정(중기청 산하 중소기업진흥관리공단) 약 7,300억 원, 문화계정(문화부) 약 1,700억 원, 그리고 특허계정(특허청) 약 1,700억 원, 업무집행조합원인 한국벤처투자 1억 원으로 총 1조 751억 원 규모의 재원으로 구성되었다. 특히 모태펀드¹³⁾ 문화계정은 2006년부터 2009년까지 총 27개 조합을 결성하였으며, 그에 따른 자조합 결성규모는 4,963억 원에 이른다. 결성된 조합에서는 공연예술, 게임, 애니메이션, 음원, 드라마, 문화일반(영화 등) 제작에 활용되고 있다.

2008년도에 기술보증기금을 통해 콘텐츠 제작자에 대한 대출 및 이행을 동시에 보증 지원하는 「완성보증제도」¹⁴⁾의 시범사업을 시작하였다. 완성보증에 대한 정부

13) 모태펀드(Fund of Funds)는 기업에 직접 투자하기 보다는 개별펀드(투자조합)에 출자하여 직접적인 투자위험을 감소시키면서 수익을 목적으로 운영하는 펀드로써, 전체 출자자금을 하나의 펀드(母펀드)로 결성하고, 母펀드를 통해 펀드운용사가 결성하는 투자조합(子펀드)에 출자하는 펀드를 말한다.

14) 일정 기준 이상의 선판매 및 자금조달이 확정된 문화콘텐츠기업이 제작에 필요한 자금을 원활하게 조달할 수 있도록 한국수출입은행에 대해 보증서를 발급하고, 문화콘텐츠상품 제작을 완성하여 인도 시 수령

출연의 별도계정은 설치되지 않고 기술보증기금의 자체예산으로 운영하여 완성보증에 대한 대손 발생 시 기술보증기금이 부담하는 형태로 운영되었다. 2009년도에는 문화산업진흥기본법을 개정하여 완성보증제도 관련 조항을 신설(제10조의2, 2009.2.6)하였다. 문화체육관광부는 완성보증 운영을 위해 기술보증기금에 3년간 100억 규모를 출연하며 수출입은행에서도 문화체육관광부와 동일규모의 예산을 출연하고, 이로 인해 1,500억 원의 보증지원 효과가 발생하는 등 문화콘텐츠 분야의 금융환경에 획기적인 개선이 기대된다.

400억원의 거대 제작비로 화제를 낳은 MBC 드라마 <태왕사신기>를 제작하면서 설립된 (유)티에스지프로덕션문화산업전문회사가 첫 특수목적회사(SPC: Special Purpose Company)로 문화체육관광부에 등록된 후, 문화산업전문회사의 설립등록이 늘어나고 있는 추세이다. 2007년 12건, 2008년 9건, 2009년 9건으로 총 30개(2009년 말 기준)의 문화산업전문회사가 등록되었다. 그러나 문화산업전문회사가 회계의 투명성을 제고시키고 투자자에게 매력적인 제도임에도 불구하고 SPC 설립이 활성화 되지 못한 것은 과거의 투자시스템에 비해 SPC가 투명성을 높였다고는 하지만 혜택에 비해 비용이 상당한 것이 사실이다. 그래서 영화와 드라마를 중심으로 소수의 기업만이 문화산업전문회사 설립을 통해 프로젝트를 진행하고 있다. SPC 활성화를 위해서는 설립을 위한 진입장벽을 낮추는 추가적인 인센티브의 도입이 필요하다.

국가디지털콘텐츠식별체계(UCI)는 콘텐츠 유통산업의 근간이 되는 주요 국가인프라로서 그동안 총괄기구 역할을 (구)한국정보사회진흥원(NIA)에서 진행하다 2008년 정부조직개편으로 문화부가 이 업무를 주관함에 따라 2009년 3월 한국콘텐츠진흥원(KOCCA)으로 사업이 이관되어 새롭게 활성화를 위해 노력 중이다.

국가디지털콘텐츠식별체계(UCI)는 2008년 1월에 국가정보통신표준(KICS)으로 채택되었고 UCI와 COI 식별체계 통합을 추진하여 국가 차원의 디지털콘텐츠식별체계 기반을 조성하였다. 2009년 말 현재 국가기록원, 한국정보화진흥원, SBS Contents Hub 등 25개 기관의 디지털콘텐츠 약 40,129,400건에 UCI가 발급되었다. 국가디지털콘텐츠식별체계(UCI)는 향후 콘텐츠 유통시장의 파급력 및 성장가능성 등을 고

하는 판매 대금으로 대출금을 상환하게 된다. 2009년부터 시행되어 2010년 3월말 현재 29.6억 원의 보증 집행 실적을 보이고 있다.

려해 관련한 분야로 UCI를 확산보급하고 산업적 과급효과 및 활용도를 제고할 계획이다.

모태펀드 투자와 관련된 지표는 모태펀드 조성통계와 장르별로 자펀드 결성건수, 평균 결성액, 모태펀드 평균 출자율, 평균투자율 등을 포함하는 자펀드 결성통계와 정산이 된 자펀드를 중심으로 투자수익률에 대한 통계가 필요할 것이다. 완성보증 지원제도의 지표는 장르별로 지원금액, 지원과제수, 평균보증율, 평균선관매율 등을 중심으로 한 지원통계가 필요할 것이다. 문화산업전문회사 지표는 장르별 등록숫자, 유형별 평균투자자 구성비율 등의 자료들을 포함하는 통계가 생산되어야 할 것이다. 한편 문화콘텐츠 상장기업 통계는 장르별 기업체수, 영업이익률 등의 세부 자료를 포함한 통계의 정기적인 생산이 필요할 것이다. 문화콘텐츠산업의 유통환경 조성과 관련하여서는 국가디지털콘텐츠식별체계(UCI) 등록관리기관수, 등록건수 등의 자료를 포함하는 통계의 생산이 필요할 것이다. 문화콘텐츠산업 투자·유통환경 지원 정책 영역의 통계연계를 위해서는 2개의 산업지표, 6개의 정책지표를 생산하기 위하여 9개 통계가 요구된다.

<표 52> 문화콘텐츠산업 투자·유통환경 지원 정책 영역의 통계연계

지표구분	개별지표	필요 통계
산업지표	문화콘텐츠산업 상장기업	문화콘텐츠산업 상장기업 현황
	문화콘텐츠산업 해외투자	외국인 직접투자 건수 및 금액
정책지표	모태펀드 문화콘텐츠 투자 (조성 및 결성 현황)	모태펀드 조성 현황 문화콘텐츠 자펀드 결성 현황
	모태펀드 문화콘텐츠 투자 (투자수익률)	투자수익률
	완성보증제도	완성보증제도 지원 현황
	문화산업전문회사	문화산업전문회사 등록 현황
	국가 디지털콘텐츠 식별체계(UCI) 보급률	국가 디지털콘텐츠식별체계(UCI) 보급률
	디지털콘텐츠 이용보호 상담	디지털콘텐츠 이용보호 상담센터 현황

6. 해외시장 진출 확대 정책 영역의 통계연계성 검토

2008년 12월부터 실시된 문화콘텐츠 업계의 해외진출에 필요한 전략적 지원에 대해서 조사한 총 102건의 지원 요청 중 핵심 정보제공에 대한 요청이 31%로 가장 높았으며, 마케팅 및 네트워킹 지원이 16%로 다음을 차지하였다. 또한 해외마케터 워크숍의 경우 전체 총 154건의 의견 중 해외 심층 정보 요청이 36%, 마케팅지원 요청이 24%로 다음을 차지하였다. 이처럼 문화콘텐츠업계는 해외 정보제공과 관련하여 해외 비즈니스에 있어서 실무를 통해 쌓을 수 있는 노하우를 요구하고 있으며, 해외 현지 소비자의 한국 콘텐츠에 대한 반응 등 실용적이고 현장감 있는 정보를 요구하고 있다. 또한 마케팅 및 네트워킹과 관련하여 영세 또는 신설기업일수록 공기관의 수출 에이전트로서의 역할을 기대하고 있는 것으로 조사되었으며, 해외현지 쇼케이스 및 비즈니스 상담회 등 해외 핵심 바이어와의 네트워킹 기회를 확대해 줄 것을 요청하고 있다. 해외마케팅 지원 지표에 대하여 해외 네트워크 지원 현황, 마케팅 및 법률 컨설팅 지원 현황, 국제마켓 참가지원 현황, 현지화제작 및 홍보 지원 현황의 지원 형태별 통계가 필요할 것으로 보인다.

문화체육관광부가 2013년까지 2000억 원 규모로 조성하고 2015년 까지 1조원 규모로 확대할 계획에 있는 글로벌펀드는 문화콘텐츠 분야별 투자금액 및 수익률에 대한 통계가 필요하며, 수출입은행의 ‘문화콘텐츠 완성보증제도’¹⁵⁾를 통한 수출금융의 제공과 한국무역보험공사(KSURE)의 수출보험에 대한 통계도 별도로 관리되어야 할 것이다. 이들 통계들은 문화콘텐츠산업 분야별 수출금융의 수요에 대한 정보를 제공하여 향후 문화콘텐츠산업의 수출유망분야에 대한 예측과 정책개선에 유용하게 사용될 것이다.

문화콘텐츠산업의 해외진출방식은 해외수출방식과 해외진출 형태를 포함하는데, 정확한 정보의 제공을 위하여 콘텐츠 분야별로 구분되어야 한다. 최근 문화콘텐츠산

15) 문화산업은 특정 프로젝트를 수행 후 수익을 배분하는 프로젝트 투자가 일반화되어 있는데, 프로젝트 회사를 별도로 설립하지 않음에 따라 프로젝트의 현금흐름이 제작사의 자금흐름과 혼합되면서 현금흐름의 구분이 모호해질 가능성이 높다. 또한 프로젝트의 모든 권한을 한곳에 집중시킴으로써 자금의 유용(자금의 회전) 및 횡령(수익분배의 실패) 위험에 노출되어 다수의 이해관계자에게 불이익을 주는 사례가 빈번함에 따라, 문화산업전문회사가 독립적인 주체가 되어 계약을 통해 업무를 위탁(자산관리자, 사업관리자)하게 함으로써 자금 흐름의 투명성을 보장하도록 하게 하는 제도이다.

업의 해외수출방식은 라이선스 수출은 지속적으로 증가하고, OEM 수출은 감소하여 기획 및 창작기술의 향상을 반영하고 있다. 진출형태에 있어서 세부적인 내용은 문화콘텐츠 분야마다 특징과 현재의 발전단계에 따라 차이가 나지만, 전체적으로는 해외전시회 및 행사참여의 비중이 커지고 있는 점이 두드러지는 특징으로 나타나고 있다. 이처럼 문화콘텐츠산업의 해외진출방식 통계는 문화콘텐츠산업 분야별 국제경쟁력의 현황과 변화를 나타내주는 중요한 통계라고 할 수 있다. 한편, 해외시장의 문화적 장벽 우회와 우수한 해외기술의 습득을 위한 문화콘텐츠업체들의 국제공동제작은 지속적으로 증가할 것이 예상되는데, 국내 콘텐츠산업의 해외진출 형태에서 중요한 부분을 차지하고 있는 국제공동제작 작품에 대한 현황을 파악할 수 있는 통계생산이 필요할 것이다. 이상의 내용을 반영하여 해외시장 진출 확대 정책 영역의 통계연계는 산업지표 3개, 정책지표 3개를 생산하기 위하여 10개의 통계가 필요한 것으로 분석되었다.

<표 53> 해외시장 진출 확대 정책 영역의 통계 연계

지표구분	개별지표	필요 통계
산업지표	해외진출 추진방식	해외수출 방식 및 진출 형태
	해외진출 애로요인	해외진출 애로요인 현황
	국제공동제작	국제공동제작 현황
정책지표	해외마케팅 지원	해외 네트워크 지원 현황
		마케팅 및 법률컨설팅 지원 현황
		국제마켓 참가지원 현황
		현지화제작 및 홍보지원 현황
	글로벌콘텐츠펀드	글로벌콘텐츠펀드 투자 현황
	문화콘텐츠수출 금융지원	문화콘텐츠 수출보험액
수출 문화콘텐츠 완성보증금액		

7. 저작권 보호 및 저작물 이용활성화 정책 영역의 통계연계성 검토

저작권침해 단속통계는 침해사범 사법처리, 온라인상 불법복제물 유통 온라인 서비스 사업자(OSP: Online Service Provider) 등에 대한 시정권고, 불법복제물 수거·폐기 등의 내용을 포함한다. 저작권침해사범은 2008년 11건에서 2009년 312건으로

증가하였으며 불법 OSP 시정권고도 2008년 11,927건에서 2009년 35,345건으로 크게 증가하고 있다. 저작권 분쟁 및 조정에 대한 통계는 분야별 저작권 조정, 상담, 침해고소 및 위반사범 건수의 세부적인 자료들을 포함하여 콘텐츠분야별로 저작권 분쟁 규모의 변화 양상을 보여줄 수 있도록 하여야 할 것이다. 2009년 한국저작권 위원회에서 처리된 총 55건의 조정신청 건을 구체적으로 살펴보면 성립된 건수가 29건, 불성립된 건수가 10건이며, 취하 등으로 종결된 16건을 제외하면 불성립 대비 성립률은 74.3%로 70%를 상회하는 높은 성립률을 보였다. 조정건수를 저작물 분야별로 살펴보면 총 55건 중 어문저작물이 10건, 음악저작물이 3건, 연극저작물 1건, 미술저작물 7건, 사진저작물 11건, 컴퓨터프로그램저작물 16건, 저작인접물 4건, 편집저작물 2건 등이다. 이중 컴퓨터프로그램, 사진, 어문저작물의 비중이 가장 높으며, 다음으로 미술저작물, 저작인접물의 순으로 나타나고 있다. 조정 건수 못지않게 그 성립률 또한 대체적 분쟁해결 기관을 평가하는 중요한 요소로, 당사자에게 강제 의 수단을 전혀 갖지 못하는 저작권분쟁조정제도가 높은 성립률을 기록하고 있다는 사실은 의미 있는 일이다.

2009년 9월 22일 경찰청의 국회 제출 자료에 따르면 2006년 19,080명이었던 저작권 침해사범이 2007년 25,271명에 이어 지난 2008년에는 91,683명으로 급증하였으며, 2009년에 들어서도 9월까지 모두 66,687명이 저작권 침해 혐의로 경찰 수사를 받은 것으로 분석되었다. 특히 지난 2008년 저작권법 위반 혐의로 형사 입건 처리된 초·중·고생은 24,231명으로 2005년 325명에 비해 74.6배가량 급증한 것으로 조사되어 같은 기간 전체 입건자 수가 12,960명에서 80,369명으로 6.2배 늘어난 것에 비해 10대의 증가폭이 두드러져, 보다 체계적인 저작권 교육 및 홍보 시스템 구축의 필요성이 부각되었다. 이러한 사회적 요구에 부응하여 정부 차원에서 저작권 교육 및 홍보를 국정과제로 채택하여 다각적 방면으로 저작권 교육 및 홍보 활동에 노력하고 있다. 저작권 교육 및 홍보는 청소년 및 교사대상 저작권 교육, 저작권 연구학교 운영지원, 저작권 체험교실 운영, 온·오프라인 교원직무연수 운영, 저작권교육 콘텐츠개발, 찾아가는 저작권 교육 등의 교육 중심의 활동과 저작권아카데미와 저작권문화학교를 통한 저작권 관련업무 종사 전문인력의 양성과 ‘입문강사’, ‘전문강사’, ‘청소년강사’로 구분되는 저작권강사 양성, 대국민 저작권의식 제고를

위한 다양한 홍보사업을 포함한다. 저작권 교육 및 홍보활동은 예산 및 활동내역들을 정리한 통계가 관리되는 것이 필요할 것이다.

2009년 불법복제물 시장규모는 총 8,784억 원으로 나타났다. 합법저작물 시장 침해규모를 콘텐츠별로 살펴보면 영화가 6,631억 원으로 가장 큰 것으로 분석되었으며, 음악이 5,565억 원, 출판은 4,237억 원, 게임은 3,863억 원, 방송이 2,203억 원의 순으로 나타났다. 2009년의 불법복제물 시장규모는 2008년 9,660억 원에서 약 900억 원(-9.1%)이 감소된 것이다. 이같이 불법복제물 시장규모가 감소한 이유는 2009년 개정 저작권법 시행과 불법복제물 단속 및 저작권 보호에 대한 계도 강화에 따라 일부 OSP의 합법적인 비즈니스 모델로의 변화, 저작권 보호에 대한 대국민 교육 홍보 활동 등이 긍정적 영향을 준 것으로 보인다.

그 동안 해외에서의 우리 저작물의 유통실태 조사는 2007년부터 중국 및 동남아 지역을 중심으로 이루어져, 중국의 경우 2007년과 2008년 주요 웹 사이트의 한국 드라마 불법 침해율 조사결과 약 80%가 불법 저작물인 것으로 추정되었다. 2007년 태국의 경우 한국콘텐츠 취급판매점에 대한 오프라인 표본조사 결과 약 80%, 온라인은 70% 이상이 불법 저작물로 조사되었으며 2008년 인도네시아와 말레이시아의 경우 콘텐츠 유통 소매점 중 조사 대상의 93%와 48%가 각각 불법복제 판매점으로 조사되었다. 2009년 발간된 「태국 내 한국저작물 온라인 유통 주요 사이트 침해 조사 보고서」는 한국 드라마와 영화를 취급하는 30개 사이트, 한국 음악 컬러링을 취급하는 19개 사이트, 한국 음악을 취급하는 51개 사이트의 저작권 침해실태를 조사하였는데, 한국드라마의 경우 태국 내 30여개 사이트에서 1,081편(누적 산정)이 제공되고 있으며 약 63%의 침해율을 보이고 있으며, 태국 내 51개 사이트에서 62,000곡 이상이 제공되고 있는 한국음악의 경우 대부분 불법저작물인 것으로 드러나 지속적인 저작권 보호 활동이 요구된다. 우리 저작물의 해외에서의 저작권 침해를 사전에 예방하고 저작권 침해로 인한 피해에 대해 적절한 정책적 대응 방안을 모색하기 위해 해외에서의 저작권 유통환경 및 침해현황 등 관련 실태를 정확히 파악할 필요가 있다.

저작권보호의 영역에서는 산업지표 1개, 정책지표 3개에 대하여 5개의 필요 통계가 도출되었다.

<표 54> 저작권 보호 및 저작물 이용활성화 정책 영역의 통계연계 1(저작권 보호)

지표구분	개별지표	필요 통계
산업지표	저작권 침해 실태	국내 저작권 침해 규모 추정
		해외 저작권 침해 실태
정책지표	저작권침해 단속	저작권 침해 단속 현황
	저작권 분쟁 및 조정	저작권 분쟁 및 조정 현황
	저작권 교육 및 홍보	저작권 교육 및 홍보 현황

저작권의 이용활성화정책을 위한 지표로서 저작권산업 규모와 시장구조는 기본적으로 필요한 지표이다. 그리고 중요한 지표는 저작권 신탁관리에 관한 지표라고 할 것이다. 국내에는 저작권법상 저작권 위탁관리에 관한 규정을 두고 저작권신탁관리 업체도를 운영하고 있다. 한국음악저작권협회, 한국음악실연자연협회 및 한국방송작가협회가 1988년 문화관광부로부터 신탁허가를 받은 것을 시작으로 대부분 집중관리단체들이 2000년 이후 신탁허가를 받아 신탁관리를 해오고 있다. 현재 각 권리별로 신탁관리단체가 문화체육관광부 장관으로부터 허가를 받고 활동 중에 있으며 음악분야는 한국음악저작권협회, 한국음악실연자연협회, 한국음원제작자협회, 영상분야는 한국영상산업협회, 한국영화제작가협회, 방송분야는 한국방송실연자협회, 어문분야는 한국복사전송권협회, 한국문예학술저작권협회, 한국방송작가협회, 한국시나리오 작가협회, 공공콘텐츠분야는 한국콘텐츠진흥원, 마지막으로 뉴스저작물을 관리하는 한국언론재단 등 12개 단체가 저작권을 관리 중이다. 저작권 신탁관리단체 통계는 전체적인 저작권관리단체별 회원수, 저작권료 징수액 등의 자료가 포함되어야 할 것이다.

저작권 등록은 저작물에 관한 일정한 사항(저작자 성명, 창작 및 최초의 공표연월 일 등)과 저작재산권의 양도, 처분제한, 질권 설정 등 권리의 변동에 대한 사항을 저작권 등록부라는 공적 장부에 등재하여 공시하는 제도이다. 우리 「저작권법」도 저작권의 발생에 무방식주의를 채택하고 있으므로 저작권의 등록이 저작권의 발생과는 상관이 없으나 오늘날과 같은 정보사회, 특히 저작물의 대량이용과 유통이 이루어지는 사회에서는 어떠한 저작물이 존재하며 그 권리가 어떻게 되어 있는지를 한 눈에 알 수 있다면 대단히 편리할 것이다. 그리고 등록을 통해 추정력을 얻어 사후 입증의 편의를 도모할 수 있고 거래 안전을 위해 제3자에게 대항할 수 있는 대항력

을 부여받을 수도 있다. 특히, 컴퓨터프로그램 저작물의 경우에 저작자로서 정부 조달청을 통해 업무를 수행하기 위해서는 프로그램 등록이 되어야 하는 등 등록의 필요성은 갈수록 확대되고 있다. 한국저작권위원회에 등록된 저작권 현황을 보면, 1987년 등록 업무가 시작된 이래 2009년까지 총 26만 여건이 등록되었으며 지속적인 증가 추세에 있다.

한편, 보호기간 만료저작물·자유이용허락저작물 등 국민·기업이 자유롭게 사용할 수 있는 이른바 ‘공유저작물’을 보다 편리하게 찾아 콘텐츠 창작자원으로 사용하기 위한 국내외 관심이 고조되고 있다. 유럽은 유럽 디지털도서관(유로피아나) 구축 사업의 일환으로 만료저작물 및 고아저작물의 실태를 규명하는 권리정보 구축사업 (ARROW: Accessible Rights Registry for Orphan Works)을 추진하고 있으며, 아마존(킨들)이 만료저작물 도서 30만권을 전자책화 하여 서비스하여 전자책 시장 활성화에 기폭제로 삼은 사례는 유명하다. 국내에서는 문화부와 저작권위원회가 지난 2007년부터 저작권 만료저작물 정보구축 사업을 시작하여, 2010년 3월 현재 어문 26,970건, 음악 794건, 사진 2,850건, 미술 5,065건을 근대작품 위주로 구축하여 서비스 중이며 그 이용도 점차 증가하고 있는 추세이다. 특히 어문저작물의 경우 전자책 시장이 활성화됨에 따라 그 활용도 늘어날 전망이다. 저작권 이용활성화의 정책 영역은 1개의 산업지표, 6개의 정책지표를 위하여 필요한 11개의 통계가 도출되었다.

<표 55> 저작권 보호 및 저작물 이용활성화 정책 영역의 통계연계 2(저작권 이용활성화)

지표구분	개별지표	필요 통계
산업지표	저작권산업 규모와 시장구조	매출액
		부가가치액
		고용 및 취업자 수
		사업체 수
정책지표	저작권 신탁관리	저작권 신탁관리 단체 현황
	이용허락계약 건수	저작권 이용허락 현황
	자유이용허락	자유이용허락 현황
	저작권등록률	저작권 등록건수
	통합저작권관리번호(ICN) 발급	통합저작권관리번호(ICN) 보급 현황
	공유저작물 이용활성화	공유저작물 DB 구축실적 자유이용사이트 방문 현황

8. 공정경쟁 환경조성 정책 영역의 통계연계성 검토

미래기획위원회가 2009년 작성한 '콘텐츠 공정거래 환경 조성 대책(안)'은 콘텐츠 제작자와 유통사업자간 불공정거래, 왜곡된 수익배분 및 저작권 문제 등 후진적 유통환경을 문화콘텐츠산업의 핵심장애요인으로 꼽았다. 포털·이동통신사·방송사·종합유선방송사업자(SO: System Operator) 등 플랫폼 사업자는 시장지배력을 바탕으로 영세한 콘텐츠 제공업체에 부당한 수익배분을 강요하고 있는데, 이는 기본적으로 거래상 지위에 따른 힘의 불균형에 기인한다는 것이다. 예를 들어, 방송콘텐츠의 경우 국내 드라마 70.6%를 외주제작으로 공급하고 있음에도 방송편성권을 가진 지상파 방송사와 외주제작사간 불공정거래가 고착화돼 있다. 모바일콘텐츠 가운데 모바일음원의 경우 저작권자가 9%, 실연권자가 4.5%, 음원제작자가 25%, CP(Contents Provider)가 16.5%를 가져가는 반면, 이동통신사는 절반에 가까운 45%를 가져가고 있다. 영화산업의 경우에도 투자배급, 제작, 상영, 부가시장 등 전 부문에서 수직 계열화된 CJ와 오리온, 롯데 등 대기업 3사가 거래상 우월적 지위를 보이며 막강한 영향력을 발휘하고 있다. 한편, 2010년, 한국콘텐츠진흥원이 발행한 “디지털콘텐츠 불공정거래 실태조사 및 유통활성화 방안 연구”의 불공정거래에 대한 사업자 인지도 부문을 살펴보면 음악과 방송, 애니메이션 분야에서 불공정거래의 심각성이 높게 나타났다.¹⁶⁾

상위 규모기업 집중도가 지나치게 확대되는 것은 일반적으로 산업 내 불공정 거래가 만연하고 독과점이 심화되는 징후로서 정책적 대응을 필요로 하지만, 문화콘텐츠산업은 산업의 전체적 경쟁력의 원천이 되는 ‘창의성’이 다양성에서 나온다는 점을 감안할 때 특히 정책적 개선방안의 강구가 필요한 것이다. 문화체육관광부는 콘텐츠 분야 동반성장 협력을 통한 공정사회를 구현하고, 문화부·방통위·공정위 등 콘텐츠산업 관련 부처간의 협력체계 구축을 통한 정부차원의 법제도 개선을 추진하며, 불공정 거래를 상시적으로 감시하고 모니터링하는 시스템의 구축을 위하여 공정거래지원센터를 설립·운영하고 있다. 콘텐츠분쟁조정위원회에 접수되는 콘텐츠사업자간 분쟁조정통계는 콘텐츠분야별로 불공정 거래 유형, 건수, 조정금액 등의 세부 내

16) 콘텐츠분쟁조정위원회(2011), 「공정거래 이수리포트 6호」.

용을 포함하여 통계로 발표되어야 할 것이다. 공정경쟁 환경 조성 정책 영역에서는 1개의 산업지표, 2개의 정책지표를 위하여 3개의 필요통계가 도출되었다.

<표 56> 공정경쟁 환경 조성 정책 영역의 통계연계

지표구분	개별지표	필요 통계
산업지표	문화콘텐츠산업 집중도	상위기업 집중도 (CR _k)
정책지표	문화콘텐츠 불공정거래 분쟁조정	불공정거래 분쟁조정 현황
	표준계약서 보급	표준계약서 이용률

제3 절 문화콘텐츠산업 육성정책 통계 생산 가능성 검토

문화콘텐츠산업 육성정책 통계 생산 가능성 검토에 앞서, 먼저 새롭게 생산될 통계가 어떤 형식으로 발표되고 출간될 것인지에 대한 정리를 먼저 하고자 한다. 콘텐츠산업은 향후 발전가능성이 높은 산업이지만, 하나의 산업으로 형성된 것은 1990년대 후반이며 특히, 캐릭터나 애니메이션산업은 2000년대 초반에 이르러서 산업으로 형성되었다고 보고 있다. 이와 같이 산업으로의 역사가 짧기 때문에 단기간에 승인된 통계를 양산하게 되면 오히려 검증되지 못한 통계, 질이 낮은 통계가 작성될 수 있다. 따라서, 문화콘텐츠산업 통계생산은 작성되는 지표 및 통계의 성격에 따라 다음과 같은 차별화된 접근방식이 필요할 것으로 판단된다. 즉, 기존 승인통계에 필요 항목을 추가하거나 신규 항목을 개발하여 보완하는 방식, 작성되는 통계 성격 및 관련 미승인 통계조사의 존재 유무를 고려하여 통계조사 자체를 신설하거나 미승인 통계조사를 승인통계 체계로 유도하는 방식(통계조사 자체를 신설하는 것은 편익 대비 조사부담과 응답부담 등의 사회적 비용이 과다하므로 가능한 미승인 통계조사를 승인화하는 방식을 우선 적용), 과도기적으로 정책보고서 성격의 백서, 연감, 동향보고서 등에 관련 통계를 정기적으로 수록하고 품질 관리를 강화하는 방식으로 나눠서 접근할 것을 제안한다.

첫째, 콘텐츠산업과 관련하여 현재 승인된 통계는 「콘텐츠산업통계」가 유일하며, 산업통계와 관련된 데이터의 범위(갯수)는 비교적 잘 생산되고 있다고 평가할 수 있

다. 그러나, 아래의 통계 생산 가능성 검토에서 볼 수 있듯이, 정책 필요 통계를 생산을 위해서는 「콘텐츠산업통계」에도 일부 항목을 추가하거나 기존 항목을 개선해야 할 부분이 있는 것으로 파악되었다. 특히, 조사대상을 기업으로 하는 필요 통계는 「콘텐츠산업통계」에 추가적으로 수록하는 것이 바람직할 것이다.

둘째, 인력양성정책, 저작권 보호 및 이용 활성화정책과 관련한 지표는 별도의 통계를 신설하여 생산하는 것을 고려할 수 있다. 인력양성정책 부문은 해당 지표에서 수요자 만족도와 같이 개인을 조사대상으로 하는 통계가 필요하므로 기존에 실시 중인 사업체 대상 통계조사에서는 포괄할 수 없기 때문이며, 저작권 정책 부문은 관련 통계 생산이 필요하지만 승인통계 자체가 부재한 상황이기 때문이다. 이들 지표를 생산하는데 있어서는 가능한 미승인 통계조사를 승인화 하고 포괄범위를 조정하는 방법이 바람직할 것으로 판단된다.

셋째, 백서, 연감, 동향보고서 등의 정책보고서에 필요 통계를 수록하는 방식을 검토할 수 있는데, 이는 콘텐츠산업통계 작성의 제반 여건에 따른 불가피한 단기적인 처방으로 보아야 한다. 정책 필요 지표와 통계를 시의성 있게 생산하고 고품질로 관리하기 위해서는 문화체육관광부 등 관련 통계작성기관의 부족한 통계 작성 예산, 인력, 조직 상황이 하루빨리 개선될 것이 필요하며, 통계작성기관의 통계 생산능력이 제고되는 것을 전제로 한다면, 정책보고서에 수록되는 지표와 통계는 가능한 빠른 시간 내에 국가통계 작성체계(승인 및 품질관리 제도 등)로 전환하는 것이 바람직할 것이다. 반면, 정책보고서에 수록되는 통계 중 특정 집단(정책 수혜자, 시설 이용자 등)을 대상으로 하여 전체 집단에 대한 대표성이 낮은 통계, 작성분류 체계가 불일치하여 총량으로만 파악되는 통계, 정책의 변화 가능성이 높아 시계열 유지가 어려운 통계들은 현행 생산방식을 계속 유지할 수 밖에 없는 것으로 판단된다.

1. 정책 공통지표 영역의 통계 생산가능성

정책공통지표의 경우, 문화콘텐츠산업 시장규모 및 산업구조와 재정의 두 개 영역에서 총 8개의 필요 통계가 도출되었는데, 기존에 작성되고 있는 통계와 검토해 본 결과, 대부분의 통계가 현재 체계적으로 생산되고 있는 것으로 파악된다. 문화콘텐츠

츠산업 총산출액과 부가가치액, 부가가치율, 사업체 수 및 종사자 수는 『콘텐츠산업통계』 17)에서 세부 산업별, 사업형태별로 세분화된 통계가 제공되고 있다. 부가가치액 산정에 있어서는 개선사항이 발견되는데, 전체 12개 대분류 산업 중 10개 산업은 경상이익, 인건비, 임차료 등을 합산한 가산법을 적용하고 있는 반면, 2개 산업(게임, 광고)은 한국은행 『기업경영분석』의 부가가치율로 계산하고 있으므로 이에 대해 통일적인 방법론이 적용될 필요가 있다. 사업체 수는 「전국사업체조사」 자료를 기초로 하고, 한국콘텐츠진흥원, 문화체육관광부, KOID(주) 등의 행정자료를 보완하여 『콘텐츠산업통계』에서 생산하고 있다. 종사자 수는 『콘텐츠산업통계』에서 산업별로 종사상 지위별, 성별, 직무별, 학력별, 연령별 통계를 다양하게 제공하고 있다. 문화콘텐츠산업 수출입액은 실태조사(만화, 애니메이션, 에듀테인먼트 등)와 관세청(출판, 음악, 캐릭터) 등 타 기관 자료를 인용하여 자료가 생산되고 있다.

재정 영역에서의 개선사항을 살펴보면, 필요통계인 정책 영역별 투입 예산은 문화체육관광부의 예산기금 운용계획을 통하여 세부적인 내역을 분석할 수 있으며 대략적인 개요는 매년 『콘텐츠산업백서』를 통하여 발표되고 있다. 또한 기획재정부에서 출간하는 『나라살림』에 문화체육관광부 재정 규모가 발표되고 있다. 하지만 체계적이고 시계열적 자료로서 의미를 갖기 위해서는 다음과 같은 보완이 필요하다. 매년 문화체육관광부에서 발표하는 예산기금 운용액에는 실국별 주요사업에 대한 예산과 내용이 나와 있는 반면에, 『콘텐츠산업백서』에는 재원별(국고, 기금, 광특예산) 예산이 공개되고 있다. 특히, 『나라살림』에는 문화예술예산에 콘텐츠산업 예산이 포함되어 소개되고 있어서 콘텐츠산업 예산규모를 정확히 알 수가 없다. 따라서 『콘텐츠산업백서』에 콘텐츠산업 분야별 예산지원 현황(영화, 게임, 음악, 저작권 등 세부산업별 예산 규모)과 콘텐츠산업 지원분야별 예산 현황(제작·유통·연구개발·인력양성 관련 예산 등 기능별 예산 규모)을 매년 정리하여 발표할 필요가 있다.

17) 『콘텐츠산업통계』 외에 산업별 총산출액과 부가가치액, 부가가치율의 경우 한국은행의 『산업연관표』를 통해서도 산출될 수 있다. 『산업연관표』는 문화콘텐츠산업 전체의 시계열적인 변화의 포착에는 유용하지만, 기본부문에서 문화콘텐츠산업과 관련된 부문이 인쇄, 매체출판 및 복제, 방송, 광고, 소프트웨어개발, 신문, 출판, 문화서비스(국공립), 문화서비스(기타), 영화·연극 및 기타예술, 기타오락서비스로 되어 있어, 문화콘텐츠산업의 분류와 일치하지 않아 통계자료를 통한 세부적인 분석에 사용하기는 어려운 한계가 있다.

2. 인력양성 및 고용창출 정책 영역의 통계 생산가능성

인력양성 및 고용창출 정책에서는 인력양성 영역에서 9개, 고용창출 영역에서 15개 등 총 24개의 필요통계가 도출되었다. 지표 성격으로 보면, 산업지표에서 12개, 정책지표에서 12개로 나타났다.

인력양성 영역의 산업지표 중에서 정규교육기관과 관련된 통계는 한국콘텐츠진흥원에서 운영하고 있는 종합인력정보시스템인 『콘텐츠산업정보포털(Culturist)』의 ‘교육기관 현황’에서 통계제공이 이루어지고 있다. 즉, 정규 교육기관 인력공급 현황, 정규 교육기관 취업률, 교수인력 부문별·직위별 현황 통계와 관련하여 학위별, 분야별, 지역별로 졸업자 및 재학생 현황, 취업률, 관련분야 진출률, 교수인력 직위별 자료들이 세분된 형태로 제공되고 있다. 이들 부문은 행정자료의 정확성이 높은 반면, 콘텐츠산업 분류체계와의 연계작업에도 어려움이 있으므로 현행처럼 온라인 포털사이트에서 관련 통계자료를 계속 제공하는 것이 타당할 것으로 판단된다. 정책지표 중 전문인력 공급현황 통계는 『콘텐츠산업백서』에서 공표되고 있으나 교육 과정 수, 수료자 수 등에 대한 산업별 세부 자료가 제공되지 않아 개선이 필요한 것으로 파악되었다. 향후 5년 내의 유망 직종 및 부족인력 분야와 정규교육 만족도, 전문 인력교육 만족도, 산학연계 비율, 산학연계 만족도 통계들은 한국콘텐츠진흥원에서 부정기적인 특별조사(콘텐츠산업분야 인력수급 전망 및 해외선진사례 벤치마킹 조사, 콘텐츠 교육기관 현황조사)가 실시되어 발표하고 있는데, 이들 통계들은 조사 대상이 기업과 개인을 포괄하거나 정량조사인 산업통계와는 달리 정성조사 항목(전망, 만족도)들로 구성되어 있다는 특징이 있다. 통계생산을 위한 접근방식 측면에서는 미승인 특별조사 형식으로 진행되어 온 기존 통계조사의 포괄범위를 조정하고 승인조사 체계로 유도하는 방식이 적절한 것으로 판단된다. 구체적인 통계작성 방안을 살펴보면, 통계생산 주체는 인력양성 지원사업과 특별조사를 담당하고 있는 한국콘텐츠진흥원이 「콘텐츠산업 인력수급 및 교육기관 현황조사(가칭)」를 승인받아 조사를 관장하는 것이 바람직할 것으로 판단되며, 조사대상 및 포괄범위로는 기업, 교육기관, 개인(피교육생, 시설 이용자 등)을 포함하되 기업 및 교육기관 조사표와 개인용 조사표를 구분하여 조사하는 것이 적절할 것이다. 콘텐츠산업의 빠른 기술 및

시장 변화 추세를 고려하면, 향후 5년 내의 유망 직종 및 부족인력 분야도 매년 조사할 필요성이 있을 것이다. 교육 만족도 조사는 관련 기업과 개인(교육과정 종료 이후 3년 이내인 졸업생, 이수자 등)을 모두 대상으로 조사하여야 할 것이며, 산학연계 비율 및 산학연계 만족도는 기업과 교육기관을 대상으로 조사하되, 산학연계 진행방식(프로젝트 공동진행, 교육·시설·장비 공동활용, 기술이전 및 기술지도, 인턴십 등) 및 실시 건수, 산학연계 취업률 등의 산학협동에 관한 기본 현황과 콘텐츠 산업 부문별, 교육기관 종류별(4년제 대학, 4년제 미만 대학, 대학원 등) 만족도 현황 조사가 필요한 것으로 판단된다.

고용창출 영역의 필요통계 중, 창업실적과 관련한 통계는 신규 개발이 필요한데, 모집단 사업체 수 파악과정에서 창설 연도가 조사대상 기간 중인 사업체를 산업별로 집계하여 생산할 수 있을 것이다. 1인 창조기업 현황은 일자리 및 창업과 관련하여 정책적 중요성이 증대되고 있는 통계인데, 아이디어 산업의 비중이 높은 문화콘텐츠 산업에서는 그 중요성이 보다 높다고 할 수 있다. 구체적인 통계작성 방안을 살펴보면, 통계청에서 실시하는 「전국사업체조사」의 종사자 수 1인 사업체와 국세청의 사업자 등록자료를 연계하여 1인 창조기업 부문의 규모와 구조에 대한 기본 현황 자료(사업체 수, 매출액 등)들을 제공할 수 있을 것이다. 콘텐츠산업통계를 통한 접근방법도 고려할 수 있는데, 콘텐츠산업통계의 표본설계 과정에서 종사자 수를 층화 변수로 적용하여 표본조사하고, 1인 창조기업 현황을 추정하는 방법을 제안할 수 있겠다. 개발방안을 비교한다면, 통계청과 국세청 자료를 활용하는 방안은 현행 조사 체계에 부담이 적으면서 단기간에 접근이 가능하다는 장점이 있으나, 일부 하위 산업에서 분류체계가 불일치하는 문제가 있고, 「콘텐츠산업통계」에서 제공하는 다양한 분석자료들을 제공할 수 없다는 단점이 있다. 「콘텐츠산업통계」에서 접근하는 방안은 1인 창조기업에 관한 다양한 통계자료들을 제공할 수 있는 장점은 있으나 기존 조사체계의 변경이 따르므로 중장기적인 준비과정과 검토작업이 필요할 것으로 판단된다.

콘텐츠산업의 고용 구조 및 근로 조건 등에 대한 주요 통계인 평균 근속년수, 평균 임금도 신규 개발이 필요한 것으로 파악되었는데, 콘텐츠산업 부문 종사자에 대해 성별, 종사형태별, 연령별, 학력별, 직무별로 상세하게 조사하고 있는 「콘텐츠산

업통계』에서 항목을 추가하여 발표하는 것이 무난할 것으로 판단된다. 구체적으로는 임금 구간별 종사자 수 및 사업체 평균 임금, 근무년수 구간별 종사자 수 및 사업체 평균 근속년수를 조사하는 것이 자료 활용성 측면에서 효과적일 것이다. 평균 근속년수 및 평균 임금과 관련하여 다른 접근방법을 검토한다면, 고용노동부에서 발표하고 있는 「고용형태별 근로실태조사」 자료를 가공·집계하는 방법을 검토할 수 있는데, 전국의 약 3만개 사업체와 약 75만명의 근로자를 조사하는 「고용형태별 근로실태조사」는 종사자 개인별 급여액수와 근속년수 구간을 조사하고 있으므로 콘텐츠산업분류와 연계하여 가공·집계한다면 어렵지 않게 필요 통계를 작성할 수 있을 것이다. 하지만, 「고용형태별 근로실태조사」 조사대상 사업체의 산업분류가 산업세분류(4digit) 단위까지만 관리되고 있으므로 콘텐츠산업분류의 최하위 단계까지는 자료를 생산할 수 없다는 한계점이 있다. 종사자의 성별, 종사형태별, 연령별, 학력별, 직무별 통계자료는 앞서 살펴본바와 같이 『콘텐츠산업통계』에서 상세자료가 제공되고 있는데, 특히, 직무별 자료는 기획, 관리, 제작, 마케팅·홍보, 연구·개발, 기타(유통)로 구분하여 작성되고 있다. 정책지표를 살펴보면, 1인 창조기업 지원현황 통계는 문화체육관광부에서 발간하는 『콘텐츠산업백서』와 중소기업청에서 관리하는 『Idea Business Bank DB』에서 예산 지원액 및 선정 과제 수 등에 관한 지원현황 자료가 상세하게 제공되고 있다. 고용보험 등 4대 보험 가입률은 신규 개발이 필요한 부문인데, 통계개발 방안을 살펴보면, 4대 보험 DB 자료의 산업분류별 집계 자료를 콘텐츠산업분류와 연계하여 재집계하는 방안, 『콘텐츠산업통계』 조사대상 사업체의 사업자 등록번호를 연결고리로 활용하여 4대 보험 관장기관의 관련 DB 자료를 가공·집계하는 방안, 평균 임금 및 평균 근속년수에 적용한 것과 동일하게 고용노동부의 「고용형태별 근로실태조사」 자료를 가공·집계하는 방안을 검토할 수 있겠다. 개별 방법들을 비교해서 살펴보면, 산업분류를 이용한 재집계 방법과 고용노동부 자료를 활용하는 방법은 산업분류 연계작업에 부분적인 불완전성이 있으며, 4대 보험자료 이외의 항목과 연결하여 분석할 수 없으므로 자료 활용성 측면에서 제약이 있다는 공통된 한계점이 발견된다. 사업자 등록번호를 연계하여 작성하는 방법은 콘텐츠산업 분류체계를 기반으로 작성하며, 관련 자료들을 마이크로데이터 수준에서 다양하게 가공·분석·집계할 수 있다는 장점이 있으므로, 통계 생산방안

중 가장 바람직할 것으로 판단된다. 구인·구직 현황에 관한 통계생산은 문화콘텐츠 『종합인력정보시스템(Culturist) DB』에 등록된 구인·구직 희망회원 현황을 산업별로 가공·집계하여 생산할 수 있을 것이다. 유사 통계생산 사례를 벤치마킹 대상으로 살펴보면, 고용노동부 산하기관인 한국고용정보원에서 전체 산업을 대상으로 하는 승인통계인 『워크넷 구인·구직 및 취업동향(월간)』을 발표하고 있는데, 고용안정전산망시스템(Work-net)의 등록 업체와 구직자 정보를 집계하는 방식을 적용하고 있다.

3. 문화기술(CT) R&D 확충 정책 영역의 통계 생산가능성

문화기술 R&D 확충 정책에서는 산업지표에서 1개, 정책지표에서 5개 등 총 6개의 필요통계가 도출되었다.

문화기술 R&D 민간투자 현황 통계는 콘텐츠산업 관련 사업체의 투자 수준을 가늠하는 중요한 지표인데, 『콘텐츠산업통계』에서 콘텐츠 관련 부문별 지출액(사업기획비, 제작비, 마케팅·홍보비 등)과 함께 연구개발비 투자액 자료가 제공되고 있다.

R&D 지원사업 현황 통계는 『콘텐츠산업백서』와 『문화기술연감』에서 사업부문별 예산 지원액 규모, 산업별 선정과제 명칭 등이 수록되고 있는데, 산업별 예산 지원액 규모가 추가로 수록되면 보다 유용한 통계로서 활용할 수 있을 것이다. R&D 지원사업의 기술적, 경제적 성과를 평가하는 문화기술 사업화 매출실적, 지적재산권 출원 및 등록 실적, 기술이전 실적 통계는 『콘텐츠산업백서』, 『문화기술연감』에서 자료가 제공되고 있다.

기업부설창작연구소¹⁸⁾ 및 기업부설연구소와 관련된 통계는 관계기관이 보유한 내부자료를 활용하여 개발이 가능한데, 기업이 해당 연구소 설립과 관련하여 신고한 자료들을 이용하여 생산할 수 있을 것이다. 즉, 신고서상의 창작 공간 전용면적, 종사자 수, 창작 전담요원 수, 학위 및 자격증별 종사자 수, 근무년수 자료들을 집계하여 생산하면 될 것이다. 통계생산 주체와 관련하여 살펴보면, 법령상 인정제도를 위

18) 2009년에 조세특례제한법과 문화산업진흥기본법상에 ‘기업부설창작연구소 및 전담부서’에 관한 규정을 신설하여 콘텐츠기업이 일반 연구개발비에 대한 세액공제 혜택을 받을 수 있는 법적 근거를 마련하였다.

탁운영하고 있는 한국콘텐츠진흥원과 한국산업기술진흥협회에서 각각 통계를 제공하고 『콘텐츠산업백서』 혹은 『문화기술연감』에서 공표하면 될 것이다.

4. 제작기반 조성 및 지역문화콘텐츠산업 육성정책 영역의 통계 생산가능성

제작기반 조성 및 지역문화콘텐츠산업 육성정책에서는 제작기반 조성정책 영역에서 7개, 지역문화 콘텐츠산업 육성정책 영역에서 6개 등 총 13개의 필요통계가 도출되었다. 지표 성격으로 보면, 산업지표에서 4개, 정책지표에서 9개로 나타났다.

제작기반 조성정책 부문의 통계작성 현황을 우선 살펴보면, 콘텐츠제작 관련 비용 통계는 작품 제작비, 로열티 지출비, 마케팅 및 홍보비, 연구개발비, 기타 경비들로 구분하여 『콘텐츠산업통계』에서 수록되고 있다. 하지만, 산업별로 구분하여 검토해보면 다음과 같은 개선사항들이 나타나고 있다. 즉, 콘텐츠산업 12개 대분류 부문별 수록 내용에 차이가 있는데, 출판, 만화, 음악, 애니메이션, 캐릭터, 지식정보, 콘텐츠솔루션 등 실태조사가 실시되는 8개 부문은 상기한 비용 자료가 상세히 제공되고 있으나, 타기관 인용자료(영화산업실태조사, 광고산업실태조사 등)로 작성되는 게임, 영화, 방송, 광고, 공연 등 5개 부문은 자료 자체가 제공되지 않고 있는 것으로 파악되었다. 또한, 자료가 제공되는 7개 부문도 대분류 수준으로만 공표되어 통계 활용에 한계가 있으므로 세분 자료가 제공될 수 있도록 개선되어야 할 것이다. 제작기반 조성정책의 평가 지표가 되는 문화 원형(原形) 디지털콘텐츠 개발 현황¹⁹⁾, 문화 원형 디지털콘텐츠 활용 현황, 문화콘텐츠닷컴 페이지뷰 및 방문자 수 통계는 현재 『콘텐츠산업백서』에서 관련 개발 과제 수, 개발 과제별 온라인·오프라인 활용 건수, 홈페이지 접속 건수 및 방문자 수 자료들이 제공되고 있다. 스토리창작센터 운영 현황은 센터 운영기관인 한국콘텐츠진흥원의 내부자료 집계를 통한 공표가 필요한 것으로 나타났는데, 2010년 서울 스토리창작센터 개소 이후 운영 현황과 관련된 통계자료의 수요가 증대되고 있다. 지역별 운영 개소, 창작인력 수용시설 수, 참여작가 수 등의 자료를 집계하여 『콘텐츠산업백서』에 공표하면 적절할 것으로 판단

19) 문화원형(原形) 디지털콘텐츠 개발사업은 2002년부터 한국콘텐츠진흥원이 추진 중인 사업으로, 우리나라 문화원형을 소재로 디지털 기술을 활용, 테마별로 디지털 콘텐츠화하여 문화콘텐츠산업에 필요한 창작 소재를 제공하고자 하는 것을 목적으로 한다.

된다. 스토리창작센터 개선 현황과 창작 애로 현황은 통계개발이 필요한데, 스토리창작센터 참여 작가를 대상으로 센터 이용상의 개선 사항과 창작작업상의 애로사항을 조사하여 『콘텐츠산업백서』에 수록하면 될 것이다.

지역문화콘텐츠산업 육성정책 부문을 살펴보면, 지역별 문화콘텐츠산업 매출액, 종사자 수, 사업체 수는 『콘텐츠산업통계』에서 세부 산업별로 자료가 제공되고 있다. 반면, 지역 문화산업 클러스터 입주업체 현황, 지역 문화산업 지원센터 현황, 지방자치단체 문화콘텐츠산업 예산 관련 통계는 관계 기관에서 보유하고 있는 내부자료를 이용하여 신규 개발되는 것이 필요한데, 지역 문화산업 클러스터 입주업체 현황에는 산업별, 규모별(매출액, 종사자 수) 입주업체 수 등에 관한 자료가 필요하며, 지역 문화산업 지원센터 현황에는 산업별 예산 지원액, 운영 인력 규모 등의 자료가 필요하다. 또한, 지방자치단체 문화콘텐츠산업 예산은 산업별 예산 지원액 자료가 제공될 필요가 있다. 이들 통계의 공통점은 지방자치단체가 지역 문화산업 활성화를 위해 정책적으로 지원하고 조성한 정책 성과와 관련되는 지표라고 볼 수 있다. 따라서, 통계작성을 위한 접근방법도 지방자치단체 내부자료를 활용하여 지자체 통계연보에 1차적으로 수록하고, 문화체육관광부에 관련 자료들을 전국단위로 취합하여 발표하는 것이 적절할 것으로 판단된다. 물론, 지자체 단위 자료를 전국 단위 자료로 취합하기 위해서는 문화체육관광부에서 통일된 통계생산 지침(분류 체계, 구성 항목, 포괄 범위 등)을 사전에 작성하고 전파·관리하는 것이 반드시 필요할 것이다.

5. 문화콘텐츠산업 투자·유통 환경 지원정책 영역의 통계생산 가능성

문화콘텐츠산업 투자·유통 환경 지원정책에는 산업지표에서 2개, 정책지표에서 7개 등 총 9개의 필요통계가 도출되었다.

문화콘텐츠산업 상장기업 현황 통계는 한국콘텐츠진흥원의 『콘텐츠산업 동향분석보고서』에서 산업별로 상장기업 수, 영업이익률 자료 등이 제공되고 있다. 외국인 직접투자 건수 및 금액에 관한 통계는 지식경제부 홈페이지의 『외국인투자동향 통계』와 한국콘텐츠진흥원의 『콘텐츠산업 동향분석보고서』에서 산업별, 투자 기간별 자료들이 제공되고 있다. 이들 통계가 작성 주기별로 비교적 안정성 있게 관련

매체를 통해 제공되고는 있으나, 통계 작성 절차 및 방법들에 대한 신뢰성과 일관성 측면에서의 품질관리는 필요하다고 보인다. 따라서, 개선방향으로는 『콘텐츠산업통계』에서 상장기업 현황 통계 및 외국인 직접투자 건수 및 금액에 관한 통계를 수록하고 관리하는 것이 바람직한 것으로 판단된다. 모태펀드 조성 현황과 자펀드 결성현황 통계는 한국콘텐츠진흥원의 『콘텐츠산업 동향분석보고서』에서 관련 통계들이 제공되고 있는데, 모태펀드의 출자액과 투자액 자료 및 자펀드의 결성 건수와 결성 총액 자료가 수록되고 있다. 모태펀드 투자수익률 통계는 제공되지 않고 있어 개선이 필요한데, 펀드 운용기관인 한국벤처투자(주)에서 산업별로 만기 이후 정산된 투자조합들의 수익률과 평균 수익률 자료를 『콘텐츠산업 동향분석보고서』에서 공개하는 것이 적절할 것으로 판단된다. 모태펀드에 대한 출자 확대 및 활성화를 위해서도 투자한 문화상품(영화, 공연, 게임, 애니메이션, 방송 드라마 등)에 대한 수익률 공개는 중요한 지표로서 활용될 수 있을 것이다. 완성보증제도의 지원 현황에 대해서는 현재 『콘텐츠산업백서』에서 발표하고 있으나 완성보증제도 지원에 대한 세부 통계는 공개되고 있지 않아 개선이 필요하다. 완성보증의 추천 및 관리업무를 수행하는 한국콘텐츠진흥원이 지원금액 규모 및 지원과제 수, 평균 보증율, 평균 선판매출 등의 자료들을 포함하여 『콘텐츠산업백서』에서 수록하는 것이 적절할 것이다. 문화산업전문회사 등록 현황자료는 한국콘텐츠진흥원의 홈페이지에서 산업별 등록 사업체 수, 평균 투자자 구성 비율 등의 자료가 고시되고 있다²⁰⁾. 유통환경 지원 정책 수립에 기본적인 지표로서 활용 가능한 국가 디지털콘텐츠식별체계(UCI: Universal Contents Identifier) 보급률 통계는 『콘텐츠산업백서』에서 등록 관리기관수 및 등록건수에 관한 자료가 발표되고 있다. 디지털콘텐츠 이용보호상담센터 현황 통계는 발표되지 않고 있어 개선이 필요한데, 상담센터 운영기관인 한국콘텐츠진흥원에서 보유하고 있는 산업별/유형별 상담신청 건수와 관련된 자료를 『콘텐츠산업백서』에서 제공하는 것이 적절할 것이다.

20) 문화산업전문회사(SPC)는 상법상 독립적 회사로 한국콘텐츠진흥원 홈페이지상에서는 등록번호 및 회사명이 고시되어 등록숫자를 확인할 수 있으며, 세부 정보에 관해서는 별도의 자료 요청을 통해서 열람이 가능할 것으로 보인다.

6. 해외시장 진출 확대 정책 영역의 통계 생산가능성

해외시장 진출 확대 정책에는 산업지표에서 3개, 정책지표에서 7개 등 총 10개의 필요통계가 도출되었다.

해외수출 방식 및 진출형태에 관한 통계는 『콘텐츠산업통계』에서 산업별로 수록하고 있다. 해외 수출 방식은 완성품, 라이선스, OEM, 기술 및 서비스, 기타 방식으로 구분하여 발표하고 있으며, 해외 진출 형태는 직접 수출과 간접 수출로 구분하여 발표하고 있는데, 직접 수출 형태에는 전시회 참여, 해외 유통사 접촉, 해외 법인 활용, 온라인 해외 판매에 관한 자료를 구분하여 발표하고 있고, 간접 수출 형태에는 국내의 에이전트 활용에 관한 자료를 수록하고 있다. 해외진출 애로요인 현황 통계는 부정기 특별조사인 「콘텐츠기업 애로실태 조사」에서 발표하고 있는데, 작성 통계의 품질 수준 향상을 위해서는 『콘텐츠산업통계』에서 관련 사항들을 포함하여 조사하는 것으로 전환될 필요성이 있다. 국제 공동제작 현황 통계는 해외 국가와의 자유무역협정(FTA) 과정에서 시청각 분야 공동제작협정도 체결하게 되면서 관련 통계에 대한 관심도가 더욱 증대되고 있는 부문인데, 신규 개발이 필요한 통계이다. 작성방법으로는 『콘텐츠산업통계』 조사표의 해외 수출 진출형태 항목에 내용을 추가하여 조사하면 적절할 것으로 판단된다.²¹⁾ 해외 네트워크 지원 현황, 마케팅 및 법률 컨설팅 지원 현황, 국제마켓 참가지원 현황, 현지화 제작 및 홍보 지원 현황 통계는 콘텐츠 업체의 해외진출 확대를 위한 지원정책과 직접 관련되는 통계인데, 『콘텐츠산업백서』에서 정기적으로 자료들을 수록하고 있다. 세부적인 작성 내용을 살펴보면, 해외 네트워크 지원현황은 예산 지원액과 국제행사 개최 건수를 수록하고 있으며, 마케팅 및 법률 컨설팅 지원 현황은 산업별 마케팅 및 법률 컨설팅 이용 건수를 수록하고 있다. 국제마켓 참가지원 현황은 예산 지원액, 수출 계약액, 공동제작 계약 건수, 투자 유치액과 관련된 자료를 수록하고 있으며, 현지화 제작 및 홍보 지원 현황은 국산 콘텐츠의 번역·더빙·변환 등과 같은 현지화 지원 예산액과 홍보예산 지원액 자료를 수록하고 있다.

21) 영화의 경우, 영화진흥위원회에서 공동제작물 인정에 관한 업무를 수행하고 있으므로 집계가 가능할 것이다. 애니메이션(방송통신위원회와 한국콘텐츠진흥원)과 방송드라마도 동일한 방식으로 공동제작물 인정 업무를 수행하는 기관에서 집계가 가능하다.

글로벌 콘텐츠펀드 투자현황, 문화콘텐츠 수출보험액, 수출 문화콘텐츠 완성보증금액 통계들은 아직 공표되고 있지 않으므로 개발이 필요한 부문이다. 글로벌 콘텐츠펀드는 조성단계로서 구축된 자료가 없으나 향후에는 산업별 투자 현황(조성액, 투자액, 수익률 등)에 대한 자료가 공표되어야 할 것이며, 수출금융지원에 대한 지표인 문화콘텐츠 수출보험액 현황(지급액, 지급 건수)과 수출 문화콘텐츠 완성보증금액 현황(완성보증 용자액, 용자 건수)은 운영기관인 한국무역보험공사와 한국콘텐츠진흥원의 구축된 내부자료를 집계하여 『콘텐츠산업백서』에서 정기적으로 수록하는 것이 바람직할 것이다.

7. 저작권 보호 및 저작물 이용활성화 정책 영역의 통계 생산 가능성

저작권 보호 및 저작물 이용활성화 정책 영역에서는 저작권 보호정책 영역에서 5개, 저작물 이용 활성화정책에서 11개 등 총 16개의 필요통계가 도출되었다. 지표 성격으로 보면, 산업지표에서 6개, 정책지표에서 10개로 나타났다.

먼저, 저작권 보호정책에 필요한 통계를 살펴보면, 국내 저작권 침해규모 추정 통계는 저작권보호센터에서 「불법 복제물 시장규모 및 합법 저작물 시장침해 현황 조사」²²⁾를 분기별로 실시하여 『저작권보호 연차보고서』에서 불법 복제물(온라인, 오프라인 포함) 시장 규모, 합법 저작물 시장 침해 규모에 관한 상세한 현황 자료들을 수록하고 있다. 다만, 「불법 복제물 시장규모 및 합법 저작물 시장침해 현황조사」가 미승인 통계조사로 실시되고 있는데, 통계생산의 신뢰성을 높이고 품질수준을 제고하기 위해서는 국가 승인통계 체계로의 전환이 필요할 것이다. 해외 저작권 침해 실태, 저작권 침해 단속 현황, 저작권 분쟁 및 조정 현황, 저작권 교육 및 홍보 현황과 관련된 통계는 한국저작권위원회에서 『저작권연감』을 통해 상세한 자료들을 제공하고 있다. 해외 저작권 침해 실태는 한국저작권위원회가 각 국가별 조사 보고서를 취합하여 제공하고 있는 데, 해외에서의 우리 저작물에 대한 권리 확인 건수와 산업별 침해율, 침해 건수 자료들을 수록하고 있다. 저작권 침해 단속 현황은

22) 「불법 복제물 시장규모 및 합법 저작물 시장 침해 현황 조사」는 전국의 만 16세 ~ 69세의 일반국민 약 6천명을 대상으로 조사하고 있으며, 조사방법으로는 인터넷조사와 면접조사를 병행하고 있다. 또한, 2010년 조사부터는 분기별 조사체제로 전환하여 실시하고 있다.

침해사범 사법처리 건수, 불법 복제물 온라인 서비스 사업자(OSP: Online Service Provider)에 대한 시정 권고 건수, 불법 복제물 수거 및 폐기 건수, 온라인 단속 권 리행사 실적(삭제 및 중단 요구 등)들을 수록하고 있으며, 저작권 분쟁 및 조정 현 황은 한국저작권위원회 소속의 한국저작권심의조정위원회에서 처리한 저작권 조정· 상담·침해 고소·조정 성립률 등에 관한 자료들을 수록하고 있다. 저작권 교육 및 홍보 현황에는 저작권 연구학교 수·교육인원(교사, 학생) 수, 저작권 전문교원 직무 연수 인원 수, 저작권 홍보 예산액과 관련 자료들을 수록하고 있다.

다음으로, 저작물 이용활성화 정책 영역을 살펴보면, 저작권산업의 매출액, 부가 가치액, 고용 및 취업자 수는 「국내저작권산업규모통계조사」²³⁾에서 발표하고 있는 데, 작성방법을 살펴보면, 통계청에서 생산하고 있는 「광업제조업조사」, 「서비스업 총조사」, 「서비스업조사」, 「도소매업조사」의 결과 자료를 저작권산업 분류체계로 가공·집계하여 발표하고 있다. 저작권산업의 분류체계는 WIPO(세계 지적 재산권 기구)의 권고에 따라, 핵심 저작권 산업, 상호의존 저작권 산업, 부분 저작권 산업, 저작권 지원산업의 4개 부문으로 세분하고 있으며, 각 세부 산업별로 KSIC의 해당 되는 산업분류를 연결하고 있다. 산업 부문별 매출액, 부가가치액, 고용 및 취업자 수는 통계조사에서 산출한 산업별 집계자료에 저작권요소(가중치)를 승수로 적용하여 최종적인 추정자료를 산출하고 있다. 사업체 수에 관해서는 미발표하고 있는데, 기초자료가 되는 해당 통계조사 마이크로데이터의 가공·집계를 통해서 충분히 제공 할 수 있을 것이다. 이상에서 「국내저작권산업규모통계조사」를 중심으로 매출액, 부가가치액, 고용 및 취업자 수에 관한 통계생산 가능성을 살펴보았는데, 「국내저 작권산업규모통계조사」는 국내 저작권산업에 관해 유일한 거시적인 통계자료들을 제공하고 있고, 정책통계로서의 가치도 높으므로, 승인통계로 전환하여 통계청 등 관련 부처의 적극적인 협조와 지원을 유도하고, 품질 진단 및 관리를 받을 필요가 있다. 이를 통해, 서비스업 및 도소매업의 부가가치액 추정방법의 불일치(한국은행 기업경영분석의 부가가치율을 적용), 저작권요소 표본조사에서 모집단 자료 선정방 법의 대표성 논쟁(『전국기업체총람(대한상공회의소)을 모집단으로 적용』) 등의 여

23) 「국내 저작권 산업 규모 통계조사」는 통계청 및 한국은행 통계조사 결과자료를 활용한 가공통계이며, 2009년 이후 발표하고 있다. 부분저작권산업의 저작권요소 산정을 위해 부분적으로는 표본조사도 실시 하고 있다.

러 문제점도 자연히 개선이 가능할 것으로 판단된다.

저작권 신탁관리 단체 현황, 저작권 이용허락 현황, 저작권 등록 건수, 통합 저작권 관리번호(ICN) 보급 현황, 공유 저작물 DB 구축 실적, 자유이용 사이트 방문 현황, 자유이용 허락 현황과 관련한 통계는 저작권연감 및 한국저작권위원회 홈페이지의 저작권 관련 통계자료에서 제공되고 있다. 저작권 신탁관리 단체 현황에는 저작권 부문별 가입 회원 수, 신탁자 수 등의 자료가 공표되고 있는데, 사용료 수입액과 관련해서는 한국음악저작권협회만 실적이 발표되고 있어 개선이 필요하다. 24) 저작권 신탁관리 단체가 저작권자를 대신하여 일체의 이용허락 계약을 체결하고, 사용료의 징수 및 분배 등의 업무도 일원적으로 처리하고 있는 사정을 고려한다면, 나머지 11개 신탁관리 단체에서도 수입액 자료를 『저작권 연감』 등에 공표할 것이 기대된다. 저작권 이용 허락 현황 통계에는 이용 허락 신청 건수, 계약 건수, 계약 체결률 자료가 제공되고 있으며, 저작권 등록 건수에는 저작권 등록·변경·소멸·처분·양도와 관련한 현황자료가 공표되고 있다. 통합 저작권 관리번호(ICN: Integrated Copyright Number) 보급 현황 통계는 저작권 부문별 ICN 부여 건수를 수록하고 있다. 공유 저작물 DB 구축실적에는 저작권 부문별 만료 저작물, 기증 저작물 등에 대한 정보 구축 건수가 수록되고 있으며, 자유이용 허락 현황에는 자유이용 사이트 이용허락 신청 건수가 수록되고 있고, 자유이용 사이트 방문 현황에는 방문 횟수, 원문 보기 및 다운로드 건수, 활용률 등과 관련된 자료가 상세히 제공되고 있다.

8. 공정경쟁 환경조성 정책 영역의 통계 생산가능성

공정경쟁 환경조성 정책에는 산업지표에서 1개, 정책지표에서 2개 등 총 3개의 필요통계가 도출되었는데, 모두 신규 생산이 필요한 통계로 파악되었다.

먼저, 문화콘텐츠산업의 독점적인 특성을 파악하기 위한 상위기업 집중도 통계는 해당 산업지표를 반영하는 통계인 매출액, 종사자 수, 부가가치액을 중심으로 작성

24) 2009년 현재 저작권 신탁관리단체에는 음악분야의 한국음악저작권협회, 한국음악실연자연합회, 한국음원 제작자협회, 영상분야의 한국영상산업협회, 한국영화제작가협회, 방송분야의 한국방송실연자협회, 어문분야의 한국복사전송권협회, 한국문예학술저작권협회, 한국방송작가협회, 한국시나리오작가협회, 공공콘텐츠 분야의 한국콘텐츠진흥원, 뉴스저작물 분야의 한국언론재단 등이 있다.

할 수 있을 것으로 판단된다. 또한, 집중도 통계작성을 위해서는 기초 작성단위를 기업체로 변환할 필요가 있으므로, 모집단 선정, 표본추출, 모수 추정과정에서 소속 사업체를 관할 기업체로 분류하여 가공·집계하여야 할 것이다. 통계작성 및 개발의 우선 순위를 고려하면, 12개 부문 중 전수조사가 실시되는 광고, 방송 부문을 먼저 개발하는 것이 적절할 것이다. 정책지표 중 불공정거래 분쟁조정 현황 통계는 콘텐츠분쟁조정위원회에서 보유하고 있는 산업별 불공정 거래 유형 및 건수, 조정 금액 등에 관한 자료를 공표할 필요가 있으며, 표준계약서 이용률 통계는 「콘텐츠산업통계」의 조사대상 사업체를 대상으로 항목을 신설하여 조사하는 것이 적절할 것으로 판단된다.

<표 57> 정책 공통 지표의 통계연계성 및 생산가능성 검토

지표 구분	필요 통계	생 산 여 부	작성 현황		생산 방안(비고)
			통계 명칭	작성 기관	
산업지표	총산출액	○	콘텐츠산업통계	한국콘텐츠진흥원	-산업별 매출액 자료를 총산출액 자료로 사용
	부가가치액	★ (개선)	콘텐츠산업통계	한국콘텐츠진흥원	-부가가치액 산출방법을 가산법으로 통일 적용 필요(10개 산업은 경상이익, 인건비, 임차료 등을 합산한 가산법 적용, 2개 산업(게임, 광고)은 한국은행 기업경영분석의 부가가치율로 계산)
	부가가치율	○	콘텐츠산업통계	한국콘텐츠진흥원	-부가가치율 산식 = 부가가치액÷총산출액(매출액)
	종사자 수	○	콘텐츠산업통계	한국콘텐츠진흥원	-산업별, 종사상 지위별, 성별, 직무별, 학력별, 연령별 조사
	사업체 수	○	콘텐츠산업통계	한국콘텐츠진흥원	-전국사업체조사를 기본으로 하고, 유관기관(한국콘텐츠진흥원, 문화체육관광부, KOID 등) 행정자료로 보완
	수출액	○	콘텐츠산업통계	한국콘텐츠진흥원	-실태조사(만화, 애니메이션, 에듀테인먼트 등)와 관세청(출판, 음악, 캐릭터) 등 타 기관 자료를 인용하여 작성
			수출입자료, 방송산업실태조사 등	관세청, 방송통신위원회 등	
수입액	○	콘텐츠산업통계	문화체육관광부	- 「수출액」 과 동일	
		수출입자료, 방송산업실태조사 등	관세청, 방송통신위원회 등		
정책지표	정책 영역별 투입예산	▲	내부자료	문화체육관광부	-산업별(영화, 게임 등), 정책 지원분야별(제작, 유통 등) 예산/기금 현황을 『콘텐츠산업백서』 에 수록
				지방자치단체	

* 범례 : ○ = 생산, △ =생산가능(타통계 인용), ▲ =생산가능(미공표, 내부자료), ● = 승인통계로 통합/변경 승인, ★ =개선/개발

<표 58> 인력양성 및 고용창출 정책 영역의 통계연계성 및 생산가능성 검토 1(인력양성)

지표 구분	필요 통계	생 산 여 부	작성 현황		생산 방안(비고)
			통계 명칭	작성 기관	
산업지표	정규 교육기관 취업률	○	콘텐츠산업정보포탈 (Cuturist)	한국콘텐츠진흥원	-콘텐츠산업정보포탈(Culturist)에서 관련 학위별, 분야별, 지역별 취업률/관련 산업 취업률, 교수인력 정보를 제공 -한국콘텐츠진흥원에서 콘텐츠 산업분야 인력수급 전망 및 해외 선진사례 벤치마킹 조사를 부정기 특별조사하고 있으나, 통계자료의 시의성, 시계열 일관성 확보를 위해 정기조사 체계로 전환 필요 -콘텐츠 교육기관 현황조사와 통합하여 콘텐츠산업 인력수급 및 교육기관 현황조사(가칭)를 승인화 하여 운영
	교수인력 부문별 직위별 현황	○	콘텐츠산업정보포탈 (Cuturist)	한국콘텐츠진흥원	
	향후 5년 내의 유망 직종 및 부족인력 분야	●	콘텐츠산업분야 인력수급 전망 및 해외선진사례 벤치마킹 조사	한국콘텐츠진흥원	
정책지표	정규 교육기관 인력공급 현황	○	콘텐츠산업정보포탈 (Cuturist)	한국콘텐츠진흥원	-콘텐츠산업정보포탈(Culturist)에서 관련 학위별, 분야별, 지역별 졸업생/재학생 수 정보를 제공
	전문 인력 공급현황	★ (개선)	콘텐츠산업백서	문화체육관광부	-산업별 세부 공급 현황(과정 수, 수료자 수 등)을 세분하여 공표
	정규교육 만족도	●	콘텐츠 교육기관 현황조사	한국콘텐츠진흥원	-한국콘텐츠진흥원에서 콘텐츠 교육기관 현황조사를 부정기 특별조사하고 있으나, 통계자료의 시의성, 시계열 일관성 확보를 위해 정기조사 체계로 전환 필요 -콘텐츠 교육기관 현황조사와 통합하여 콘텐츠산업 인력수급 및 교육기관 현황조사(가칭)를 승인화 하여 운영
	전문 인력교육 만족도	●	콘텐츠 교육기관 현황조사	한국콘텐츠진흥원	
	산학연계 비율	●	콘텐츠 교육기관 현황조사	한국콘텐츠진흥원	
	산학연계 만족도	●	콘텐츠 교육기관 현황조사	한국콘텐츠진흥원	

* 범례 : ○ = 생산, △ = 생산가능(타통계 인용), ▲ = 생산가능(미공표, 내부자료), ● = 승인통계로 통합/변경 승인, ★ = 개선/개발

<표 59> 인력양성 및 고용창출 정책 영역의 통계연계성 및 생산가능성 검토 2(고용창출)

지표 구분	필요 통계	생 산 여 부	작성 현황		생산 방안(비고)
			통계 명칭	작성 기관	
산업지표	창업 실적	★ (개발)	신규 조사	한국콘텐츠진흥원	-모집단 사업체 수 파악과정에서 창설 연도가 조사대상 기간 중인 사업체를 산업별로 집계
	1인 창조기업 현황	★ (개발)	신규 조사	한국콘텐츠진흥원	-통계청의 전국사업체조사와 국세청의 사업자 등록자료를 연계하여 콘텐츠산업별(출판, 음악, 방송 등) 세부 통계자료를 작성(1안) -콘텐츠산업통계 표본설계 변경을 통해 모집단 자료 추정(2안) * 콘텐츠산업통계 : 모집단 사업체 122천개, 표본 사업체 12천개 -사업체 수, 매출액, 부가가치액 등 규모와 구조 관련 지표를 공표
	평균 근속년수	★ (개발)	신규 조사	고용노동부	-콘텐츠산업통계에서 근무년수 구간별 종사자 수 및 사업체 평균 종사자 근속년수 조사(1안)
				한국콘텐츠진흥원	-고용형태별 근로실태조사의 산업세분류(4digit) 자료를 집계하여 공표(2안)
	평균 임금	★ (개발)	신규 조사	고용노동부	-콘텐츠산업통계에서 임금구간별 종사자 수 및 사업체 평균 임금 조사(1안)
				한국콘텐츠진흥원	-고용형태별 근로실태조사의 산업세분류(4digit) 자료를 집계하여 공표(2안)
	남녀 고용	○	콘텐츠산업통계	한국콘텐츠진흥원	-성별, 종사형태별로 조사
	비정규직 고용	○	콘텐츠산업통계	한국콘텐츠진흥원	-성별, 종사형태별로 조사
	연령별 고용	○	콘텐츠산업통계	한국콘텐츠진흥원	-29세 이하, 30~34세, 35~39세, 40세 이상으로 구분
	학력별 고용	○	콘텐츠산업통계	한국콘텐츠진흥원	-고졸 이하, 초대졸(3년제 포함), 대졸, 대학원졸 이상으로 구분
직무별 고용	○	콘텐츠산업통계	한국콘텐츠진흥원	-직무 구분 : 기획, 관리, 제작, 마케팅, 연구/개발 등	

* 범례 : ○ = 생산, △ = 생산가능(타통계 인용), ▲ = 생산가능(미공표, 내부자료), ● = 승인통계로 통합/변경 승인, ★ = 개선/개발

지표 구분	필요 통계	생 산 여 부	작성 현황		생산 방안(비고)
			통계 명칭	작성 기관	
정책지표	1인 창조기업 지원 현황	○	콘텐츠산업백서 Idea Business Bank DB 지원현황	문화체육관광부 중소기업청	-중기청과 문화부의 1인 창조기업 지원현황(예산 지원액, 선정 과제 수)을 산업별로 집계하여 공표
	고용보험 가입현황	★ (개발)	신규 조사	한국콘텐츠진흥원	-4대 보험 DB의 사업자 등록자료를 콘텐츠산업통계 조사대상 사업체와 연계하여 통계개발(1안)
	국민연금 가입현황	★ (개발)	신규 조사	한국콘텐츠진흥원	-4대 보험 DB 자료를 콘텐츠산업분류로 재집계하여 개발(2안) -고용노동부 고용형태별 근로실태조사를 가공하여 통계개발(3안)
	건강보험 가입현황	★ (개발)	신규 조사	한국콘텐츠진흥원	* 고용보험 통계현황(한국고용정보원), 국민연금 통계연보/건강보험 통계(보건복지부), 산재보험 통계(고용노동부)
	산업재해보상보험 가입현황	★ (개발)	신규 조사	한국콘텐츠진흥원	* 4대 보험 관련 사업체 산업분류는 국세청 사업자등록자료(5digit)를 활용
	구인/구직 현황	▲	내부자료	한국콘텐츠진흥원	-한국콘텐츠산업정보포털(Culturist)의 구직/구인 회원 DB를 활용하여 콘텐츠산업통계에서 공표 -산업별 세부 장르별 구인/구직 현황

* 범례 : ○ = 생산, △ = 생산가능(타통계 인용), ▲ = 생산가능(미공표, 내부자료), ● = 승인통계로 통합/변경 승인, ★ = 개선/개발

<표 60> 문화기술(CT) R&D 확충 정책 영역의 통계연계성 및 생산가능성 검토

지표 구분	필요 통계	생 산 여 부	작성 현황		생산 방안(비고)
			통계 명칭	작성 기관	
산업지표	R & D 민간 투자	○	콘텐츠산업통계	한국콘텐츠진흥원	-콘텐츠 관련 지출 현황 부문 중 연구개발비
정책지표	R & D 지원 현황	★ (개선)	콘텐츠산업백서, 문화기술연감	문화체육관광부	-문화기술(CT) 관련 예산 지원 규모를 산업별로 공표
	기업부설창작연구소, 기업부설연구소 현황	▲	내부자료	문화체육관광부	-기업부설창작연구소(문화부), 기업부설연구소(교과부) 인정 기관 현황을 콘텐츠산업백서에서 산업별로 공표
				교육과학기술부	-창작 공간 전용 면적, 종사자 수, 창작 전담요원 수, 학위/자격증별 종사자 수, 근무년수 자료를 공표
	사업화 매출 실적	○	콘텐츠산업백서, 문화기술연감	문화체육관광부	-문화기술(CT) 지원 사업의 관련 매출액을 산업별로 공표
	지적재산권 출원 및 등록 실적	○	콘텐츠산업백서, 문화기술연감	문화체육관광부	-문화기술(CT) 지원 사업의 관련 지적재산권 출원 및 등록 건수를 산업별로 공표
	기술이전 실적	○	콘텐츠산업백서, 문화기술연감	문화체육관광부	-문화기술(CT) 지원 사업의 관련 기술이전 건수를 산업별로 공표

* 범례 : ○ = 생산, △ = 생산가능(타통계 인용), ▲ = 생산가능(미공표, 내부자료), ● = 승인통계로 통합/변경 승인, ★ = 개선/개발

<표 61> 제작기반 조성 및 지역문화콘텐츠산업 육성정책 영역의 통계연계성 및 생산가능성 검토 1(제작기반 조성)

지표 구분	필요 통계	생 산 여 부	작성 현황		생산 방안(비고)
			통계 명칭	작성 기관	
산업지표	콘텐츠 제작 관련 비용	★ (개선)	콘텐츠산업통계	한국콘텐츠진흥원	-제작비용 미공표 산업(게임, 영화, 방송, 광고, 공연) 통계 개발 및 공표 산업(출판, 만화 등 7개)의 세분자료 공표
정책지표	문화 원형(原形) 디지털콘텐츠 개발 현황	○	콘텐츠산업백서	문화체육관광부	-문화 원형 디지털 콘텐츠 개발 과제 수를 제공
	문화 원형 디지털콘텐츠 활용 현황	○	콘텐츠산업백서	문화체육관광부	-문화 원형 디지털콘텐츠 개발 과제별 온라인/오프라인 활용 건수를 제공
	문화콘텐츠닷컴 페이지뷰 및 방문자 수	○	콘텐츠산업백서	문화체육관광부	-문화 원형 디지털콘텐츠 개발 과제별 홈페이지 접속 건수 및 방문자 수를 제공
	스토리창작센터 운영 현황	▲	내부자료	한국콘텐츠진흥원	-콘텐츠산업백서에서 지역별 개소, 창작 인력 수용시설 수, 참여 작가 수 등 운영 현황 관련 항목을 공표
	창작애로 현황	★ (개발)	신규 조사	문화체육관광부	-스토리창작센터 참여 작가를 대상으로 조사하고 콘텐츠산업 백서에서 공표
	콘텐츠-스토리창작센터 개선 현황	★ (개발)	신규 조사	문화체육관광부	-스토리창작센터 참여 작가를 대상으로 개선 현황을 조사하고 콘텐츠산업백서에서 공표

* 범례 : ○ = 생산, △ = 생산가능(타통계 인용), ▲ = 생산가능(미공표, 내부자료), ● = 승인통계로 통합/변경 승인, ★ = 개선/개발

<표 62> 제작기반 조성 및 지역문화콘텐츠산업 육성정책 영역의 통계연계성 및 생산가능성 검토 2(지역문화콘텐츠산업 육성)

지표 구분	필요 통계	생 산 여 부	작성 현황		생산 방안(비고)
			통계 명칭	작성 기관	
산업지표	지역 문화콘텐츠산업 매출액	○	콘텐츠산업통계	한국콘텐츠진흥원	- 시도별 산업별 매출액
	지역 문화콘텐츠산업 종사자 수	○	콘텐츠산업통계	한국콘텐츠진흥원	- 시도별 산업별 종사자 수
	지역 문화콘텐츠산업 사업체 수	○	콘텐츠산업통계	한국콘텐츠진흥원	- 시도별 산업별 사업체 수
정책지표	지역 문화산업 클러스터 입주업체 현황	▲	내부자료	지방자치단체	- 지자체의 현황자료(매출액, 종사자 수 등)를 지자체 통계연보에서 공표하고, 문화체육관광부는 전국 집계 자료를 콘텐츠산업백서에 공표
				문화체육관광부	
	지역 문화산업 지원센터 현황	▲	내부자료	지방자치단체	- 지자체의 현황자료(산업별 예산 지원액, 운영 인력 규모 등)를 지자체 통계연보에서 공표하고, 문화체육관광부는 전국 집계 자료를 콘텐츠산업백서에 공표
				문화체육관광부	
	지방자치단체 문화콘텐츠산업 예산	▲	내부자료	지방자치단체	- 지자체의 현황자료(산업별 예산 지원액)를 지자체 통계연보에서 공표하고, 문화체육관광부는 전국 집계 자료를 콘텐츠산업백서에 공표
				문화체육관광부	

* 범례 : ○ = 생산, △ = 생산가능(다통계 인용), ▲ = 생산가능(미공표, 내부자료), ● = 승인통계로 통합/변경 승인, ★ = 개선/개발

<표 63> 문화콘텐츠산업 투자-유통환경 지원 정책 영역의 통계연계성 및 생산가능성 검토

지표 구분	필요 통계	생 산 여 부	작성 현황		생산 방안(비고)
			통계 명칭	작성 기관	
산업지표	문화콘텐츠산업 상장기업 현황	●	콘텐츠산업 동향분석보고서	한국콘텐츠진흥원	-상장기업 수, 영업이익률 등을 콘텐츠산업통계에서 공표
	외국인 직접투자 건수 및 금액	●	콘텐츠산업 동향분석보고서	한국콘텐츠진흥원	-외국인 직접투자 건수 및 투자금액을 콘텐츠산업통계에서 공표
정책지표	모태펀드 조성 현황	○	콘텐츠산업 동향분석보고서	한국콘텐츠진흥원	-모태펀드 출자액, 투자금액 등
	문화콘텐츠 자펀드 결성 현황	○	콘텐츠산업 동향분석보고서	한국콘텐츠진흥원	-자펀드 결성 건수, 결성 총액 등
	모태펀드 투자 수익률	▲	내부자료	한국벤처투자(주)	-펀드 만기 이후 정산 조합의 투자 수익률과 평균 수익률을 콘텐츠산업 동향분석보고서에서 공표
	완성보증제도 지원 현황	▲	내부자료	한국콘텐츠진흥원	-완성보증제도 지원 금액/과제 수/평균 보증율/평균 선판매율 등의 자료를 콘텐츠산업백서에서 공표
	문화산업전문회사 등록 현황	○	문화산업전문회사 등록현황	한국콘텐츠진흥원	-등록 사업체 수, 평균 투자자 구성 비율 등
	국가 디지털콘텐츠 식별체계(UCI) 보급률	○	콘텐츠산업백서	문화체육관광부	-등록 관리기관 수, 등록 건수 등
	디지털콘텐츠 이용 보호 상담센터 현황	▲	내부자료	문화체육관광부	-산업별, 유형별 상담 신청 건수를 콘텐츠산업백서에서 공표

* 범례 : ○ = 생산, △ = 생산가능(타통계 인용), ▲ = 생산가능(미공표, 내부자료), ● = 승인통계로 통합/변경 승인, ★ = 개선/개발

<표 64> 해외시장 진출 확대 정책 영역의 통계연계성 및 생산가능성 검토

지표 구분	필요 통계	생 산 여 부	작성 현황		생산 방안(비고)
			통계 명칭	작성 기관	
산업지표	해외수출 방식 및 진출 형태	○	콘텐츠산업통계	한국콘텐츠진흥원	- 해외 수출 방식(완성품, 라이선스, OEM, 서비스), 수출 형태(전시회 참여, 유통사 접촉, 에이전트 활용, 온라인 판매 등)
	해외진출 애로요인 현황	●	콘텐츠기업 애로실태 조사	한국콘텐츠진흥원	- 콘텐츠기업 애로실태 조사에서 부정기로 특별조사하고 있으나, 통계자료의 시의성, 시계열 일관성 확보를 위해 정기 조사 체계로 전환 필요
	국제 공동제작 현황	★ (개발)	신규 조사	한국콘텐츠진흥원	- 콘텐츠산업통계의 해외 수출 진출 방식(완성품, 라이선스, OEM 등)에 추가하여 조사
정책지표	해외 네트워크 지원 현황	○	콘텐츠산업백서	문화체육관광부	- 예산 지원액, 국제행사 개최 건수 등
	마케팅 및 법률컨설팅 지원 현황	○	콘텐츠산업백서	문화체육관광부	- 산업별 마케팅 및 법률 컨설팅 이용 건수 등
	국제마켓 참가지원 현황	○	콘텐츠산업백서	문화체육관광부	- 예산 지원액, 수출계약액, 공동제작 계약 건수, 투자유치액 등
	현지화 제작 및 홍보 지원 현황	○	콘텐츠산업백서	문화체육관광부	- 현지화 예산 지원액(콘텐츠 번역/더빙/변환 등)과 홍보예산 지원액 등
	글로벌 콘텐츠펀드 투자 현황	▲	내부자료	문화체육관광부	- 글로벌콘텐츠펀드 조성액, 투자액, 수익률 자료를 콘텐츠산업백서에서 공표
	문화콘텐츠 수출보험액	▲	내부자료	한국무역보험공사	- 산업별 수출보험 지급액 및 건수를 콘텐츠산업백서에서 공표
	수출 문화콘텐츠 완성보증금액	▲	내부자료	한국콘텐츠진흥원	- 산업별 수출 콘텐츠 완성보증 용자액, 용자 건수를 콘텐츠산업백서에서 공표

* 범례 : ○ = 생산, △ = 생산가능(타통계 인용), ▲ = 생산가능(미공표, 내부자료), ● = 승인통계로 통합/변경 승인, ★ = 개선/개발

<표 65> 저작권보호 및 저작물 이용활성화 정책 영역의 통계연계성 및 생산가능성 검토 1(저작권보호)

지표 구분	필요 통계	생산 여부	작성 현황		생산 방안(비고)
			통계 명칭	작성 기관	
산업지표	국내 저작권 침해 규모 추정	●	저작권보호 연차보고서	저작권보호센터	-불법 복제물 시장규모 및 합법 저작물 시장침해 현황 조사를 승인통계로 전환 -불법 복제물 시장규모, 합법 저작물 시장 침해 규모
	해외 저작권 침해 실태	○	저작권연감	한국저작권위원회	-우리 저작물 권리확인 건수, 산업별 침해율, 침해 건수
정책지표	저작권 침해 단속 현황	○	저작권연감	한국저작권위원회	-침해사범 사법처리 건수, 불법 복제물 온라인 서비스 사업자(OSP) 시정 권고 건수, 불법 복제물 수거 및 폐기 건수, 온라인 단속 권리행사실적(삭제 및 중단 요구 등)
	저작권 분쟁 및 조정 현황	○	저작권연감	한국저작권위원회	-저작권 조정/상담/침해 고소/조정 성립률
	저작권 교육 및 홍보 현황	○	저작권연감	한국저작권위원회	-저작권 연구학교 수/교육인원(교사, 학생) 수, 저작권 전문 교원 직무연수 인원 수, 저작권 홍보 예산액

* 범례 : ○ = 생산, △ = 생산가능(타통계 인용), ▲ = 생산가능(미공표, 내부자료), ● = 승인통계로 통합/변경 승인, ★ = 개선/개발

<표 66> 저작권보호 및 저작물 이용활성화 정책 영역의 통계연계성 및 생산가능성 검토 2(저작물 이용활성화)

지표 구분	필요 통계	생산 여부	작성 현황		생산 방안(비고)
			통계 명칭	작성 기관	
산업지표	매출액	★ (개선)	국내저작권산업규모 통계조사	한국저작권위원회	- 국내저작권산업규모통계조사를 승인통계 체제로 전환 - 저작권요소(가중치) 표본조사의 모집단 자료는 전국사업체 조사로 변경 - WIPO(세계 지적재산권 기구) 저작권 분류체계를 KSIC 와 연계하여 적용 * 핵심 저작권산업, 상호의존 저작권산업, 부분 저작권산업, 저작권 지원산업으로 분류
	부가가치액	★ (개선)	국내저작권산업규모 통계조사	한국저작권위원회	- 부가가치액 산출방법의 통일성 확보(관련 통계조사의 마이크로데이터 활용)
	고용 및 취업자 수	★ (개선)	국내저작권산업규모 통계조사	한국저작권위원회	- 「매출액」 과 동일
	사업체 수	△	국내저작권산업규모 통계조사	한국저작권위원회	- 국내저작권산업규모통계조사의 기초 통계자료를 활용하여 공표
정책지표	저작권 신탁관리 단체 현황	★ (개선)	저작권연감	한국저작권위원회	- 저작권 부문별 가입 회원 수, 신탁자 수, 사용료 수입액 공표(2009년 현재 음악산업만 수입액 공표)
	저작권 이용허락 현황	○	저작권연감	한국저작권위원회	- 이용허락 신청건수, 계약건수, 계약체결률
	자유이용 허락 현황	○	내부자료	한국저작권위원회	- 자유이용사이트 이용허락 신청 건수

* 범례 : ○ = 생산, △ = 생산가능(타통계 인용), ▲ = 생산가능(미공표, 내부자료), ● = 승인통계로 통합/변경 승인, ★ = 개선/개발

지표 구분	필요 통계	생 산 여 부	작성 현황		생산 방안(비고)
			통계 명칭	작성 기관	
정책지표	저작권 등록건수	○	저작권연감, 저작권통계(홈페이지)	한국저작권위원회	- 저작권 등록/변경/소멸/처분/양도 현황
	통합저작권관리번호 (ICN) 보급 현황	○	저작권연감	한국저작권위원회	- 부문별 ICN 부여 건수
	공유 저작물 DB 구축실적	○	저작권연감	한국저작권위원회	- 저작권 부문별 만료 저작물, 기증 저작물 등에 대한 정보구축 건수
	자유이용사이트 방문 현황	○	저작권연감, 자유이용 사이트	한국저작권위원회	- 자유이용사이트(저작권 만료 저작물 등재) 방문 횟수, 원 문 보기 및 다운로드 건수, 활용률 등

* 범례 : ○ = 생산, △ = 생산가능(타통계 인용), ▲ = 생산가능(미공표, 내부자료), ● = 승인통계로 통합/변경 승인, ★ = 개선/개발

<표 67> 공정경쟁 환경조성 정책 영역의 통계연계성 및 생산가능성 검토

지표 구분	필요 통계	생 산 여 부	작성 현황		생산 방안(비고)
			통계 명칭	작성 기관	
산업지표	상위기업 집중도 (CR)	★ (개발)	신규 조사	한국콘텐츠진흥원	- 산업별 매출액 등을 기준으로 집중도를 작성하며, 사업체 를 기업체 단위로 가공하여 산출 - 전수조사가 실시되는 방송, 광고 부문의 집중도 우선 개발
정책지표	불공정거래 분쟁조정 현황	▲	내부자료	콘텐츠분쟁조정위원회	- 불공정 거래 유형/건수, 조정 금액을 콘텐츠산업백서에서 공표
	표준계약서 이용률	★ (개발)	신규 조사	한국콘텐츠진흥원	- 산업별 표준계약서 이용률 항목을 신설하여 콘텐츠산업통계에서 공표

* 범례 : ○ = 생산, △ = 생산가능(타통계 인용), ▲ = 생산가능(미공표, 내부자료), ● = 승인통계로 통합/변경 승인, ★ = 개선/개발

05

결 론

제5장 결 론

제1절 연구결과의 요약

문화콘텐츠산업 통계생산 방안을 위한 연구과제 수행 결과, 총 89개의 필요통계가 도출되었다. 필요통계 중 기존의 통계조사보고서 등을 통해 생산·공표되고 있는 통계는 61개로 나타났고, 추가적으로 생산이 필요한 통계는 28개로 파악되었다.

생산되고 있는 통계 61개 중 8개는 결과자료의 정확도 및 신뢰도 제고를 위해 개선이 필요한 것으로 나타났는데, 주요 개선사항으로는 통계 작성기법의 변경, 공표범위의 확대·세분화, 미공표 산업부문에서의 결과자료 추가 공표 등이 필요한 것으로 나타났다. 추가적인 생산이 필요한 통계는 관계 기관에서 보유하고 있는 내부자료를 취합·집계하여 생산이 가능한 통계가 14개, 작성 중인 기존 통계조사 자료를 재가공하여 생산이 가능한 통계가 1개로 나타났으며, 신규 개발이 필요한 통계는 13개로 파악되었다. 필요통계 작성 현황을 지표 영역별로 살펴보면, 정책 공통 지표, 인력양성 정책 지표, 문화기술(CT) 확충정책 지표, 저작권 보호 및 저작물 이용 활성화 정책 지표 부문들의 필요통계들은 기존 통계에서 충실히 생산되고 있으며, 부분적인 개선 및 내부자료 활용으로 작성이 가능한 것으로 나타났다. 고용창출 정책 지표, 제작기반 조성정책 지표, 해외시장 진출 확대정책 지표, 공정경쟁 환경조성 정책 지표 부문들은 신규 개발이 필요한 통계가 많은데, 특히, 고용창출 정책 부문과 공정경쟁 환경조성 정책 부문은 산업지표 및 정책지표 모두에서 필요통계의 신규 개발이 집중적으로 필요한 것으로 나타났다.

필요통계의 생산방안 측면에서 내부자료를 활용하여 개발이 가능한 부문에는 지

역문화콘텐츠산업 육성정책, 투자·유통 환경 지원정책, 해외시장 진출 확대정책 지표 부문에서 다수의 통계가 제시되었는데, 이들 지표들은 관계 기관의 예산 및 정책 지원 등에 따른 집행 및 평가단계의 현황과 관련된 통계가 많기 때문이다. 타 통계 이용으로 생산이 가능한 통계는 저작물 이용 활성화정책 지표의 사업체 수 통계 1개만 제시되었으나, 1인 창조 기업 현황(국세청, 통계청), 평균 근속년수·평균 임금·산업재해보상보험 가입현황(고용노동부) 등의 통계 생산방안에서 차선택(제 2안 혹은 제 3안)으로 타 통계를 이용한 대안들이 추가로 제안된 바 있다. 승인통계로 통합하거나 포괄범위를 변경·조정하여 생산될 수 있는 통계들은 인력양성 정책, 투자 및 유통 환경지원 정책, 해외시장 진출확대 정책, 저작권 보호정책 부문에서 기존에 실시하고 있는 정기 또는 부정기 통계조사들을 대상 통계로서 제안하였다.

<표 68> 문화콘텐츠산업 통계생산 방안(요약)

	필요 통계	생산되고 있는 통계			생산 가능한 통계		개발필요 통계 (★)
		생산중인 통계 (○)	전환필요 통계 (●)	개선필요 통계 (★)	내부자료 이용 (▲)	타 통계 이용 (△)	
전 체	89	44	9	8	14	1	13
정책 공통 지표	8	6	-	1	1	-	-
인력양성 및 고용창출 정책	24	9	5	1	1	-	8
인력양성 정책	9	3	5	1	-	-	-
고용창출 정책	15	6	-	-	1	-	8
문화기술(CT) 확충 정책	6	4	-	1	1	-	-
제작기반 조성 및 지역문화 콘텐츠산업 육성 정책	13	6	-	1	4	-	2
제작기반 조성 정책	7	3	-	1	1	-	2
지역 문화콘텐츠산업 육성 정책	6	3	-	-	3	-	-
투자-유통환경 지원 정책	9	4	2	-	3	-	-
해외시장 진출 확대 정책	10	5	1	-	3	-	1
저작권보호 및 저작물 이용 활성화 정책	16	10	1	4	-	1	-
저작권 보호 정책	5	4	1	-	-	-	-
저작물 이용 활성화 정책	11	6	-	4	-	1	-
공정경쟁 환경조성 정책	3	-	-	-	1	-	2

세부 지표별로 필요통계 생산방안에 대한 주요 특징적인 내용을 정리하면 다음과 같다. 정책 공통지표의 부가가치액 통계는 실태조사를 통한 부가가치액과 한국은행 부가가치율을 적용한 부가가치액이 혼용되고 있으므로 개선이 필요하고, 정책 영역별 투입 예산 통계는 내부자료를 활용하여 개발되는 것이 필요하다. 인력양성 지표에서는 기존의 부정기 특별조사를 통합·정비하여 승인통계로 전환하는 것이 필요한데, 「콘텐츠산업 인력수급 및 교육기관 현황조사(가칭)」 형태로 개발되는 것이 적절할 것이며, 전문인력 공급현황 통계는 산업별로 세분된 자료의 제공이 필요하다. 고용창출 정책 지표는 외부자료를 활용한 통계개발을 다수 제안하였는데, 1인 창조기업 현황, 평균 근속년수 및 평균 임금(개발안) 중 제 2안, 4대 보험 가입률 통계는 관계기관의 통계자료를 활용하여 작성할 수 있는 것으로 나타났다. 창업실적 통계는 모집단 자료 구축단계에서 창설연월 자료를 활용하여 작성할 수 있으며, 구인·구직현황 통계는 내부자료인 관련 DB의 집계를 통해 작성할 수 있는 것으로 나타났다. 문화기술(CT) R&D 확충정책 지표에서 R&D 지원현황 통계는 산업별 세분자료가 추가 제공될 필요가 있으며, 기업부설창작연구소·기업부설연구소 현황 통계는 관계기관 내부자료를 활용하면 제공 가능한 것으로 나타났다. 제작기반 조성 정책 지표에서 콘텐츠 제작 관련 비용 통계는 미공표 부문에서의 자료 제공 및 공표 부문에서의 세분자료 제공이 필요하며, 스토리 창작센터 운영 현황 통계는 내부자료를 이용해서 작성 가능한 것으로 나타났다. 또한, 창작애로 현황 및 콘텐츠 스토리 창작센터 개선현황 통계는 센터에 참여한 작가를 대상으로 조사하여 생산이 가능할 것으로 나타났다. 지역문화 콘텐츠산업 육성정책 지표에서 지역문화 클러스터 입주업체 현황, 지역문화산업 지원센터 현황, 지방자치단체 문화콘텐츠산업 예산 통계는 관계기관 내부자료를 활용하여 지방자치단체 단위로 작성하고, 문화체육관광부에서 전국 자료를 집계하여 공표하는 것이 적절한 것으로 파악되었다. 해외시장 진출 확대정책 지표에서 해외진출 애로요인 현황 통계는 부정기 특별조사를 「콘텐츠산업통계」에서 통합하여 조사하는 것이 바람직하며, 국제 공동제작 현황 통계는 「콘텐츠산업통계」에서 항목을 신설하여 개발하는 것이 적절한 것으로 나타났다. 또한, 글로벌 콘텐츠펀드 투자 현황, 문화콘텐츠 수출보험액, 수출 문화콘텐츠 완성보증금액 통계는 관계기관 내부자료를 활용하여 생산이 가능한 것으로 나타났다. 저

저작권 보호 및 저작물 이용 활성화 정책 지표의 국내 저작권 침해 규모 추정 통계는 미승인 통계조사인 「불법 복제물 시장 규모 및 합법 저작물 시장침해 현황 조사」를 승인통계로 전환하여 공표할 것을 제안하였다. 저작물 이용 활성화 정책 지표에서는 미승인 통계조사인 「국내 저작권산업 규모 통계조사」를 승인통계로 전환할 것이 필요하고, 저작권 요소에 대한 조사 모집단 자료를 「전국사업체조사」로 변경할 것이 필요하다. 또한, 부가가치액 산출방법에서의 불일치(광업 및 제조업은 통계조사 결과자료의 부가가치액 적용, 도소매업 및 서비스업은 한국은행 부가가치율 적용)에 대해서는 관련 통계조사 마이크로데이터를 활용하는 방법으로 개선이 필요하다. 저작권 신탁관리 단체 현황 통계에서는 음악산업 이외 부문에서의 사용료 수입액 자료의 공표가 필요한 것으로 나타났다. 공정경쟁 환경조성 정책지표에서는 상위 기업 집중도(CR) 및 표준계약서 이용률 통계가 개발될 필요가 있으며, 불공정 거래 분쟁조정 현황 통계는 관계기관의 내부자료를 이용해서 공표될 수 있는 것으로 나타났다.

제2절 문화콘텐츠산업 필요통계 생산을 위한 제언

위의 연구결과를 바탕으로 문화콘텐츠산업 부문의 필요통계 생산을 위한 몇 가지 방향을 아래에서 제언하고자 한다. 첫째, 산업통계에 비해 정책통계가 부족하여 이에 대한 보완작업이 절실하다. 필요통계 89개 중 현재 생산되고 있는 통계(승인통계로 통합·변경 승인, 개선 대상 통계 포함) 61개를 제외하면, 산업지표에서 7개, 정책지표에서 21개의 필요통계가 신규 생산되어야 하는 것으로 나타났다. 정책지표의 생산이 시급한 세부 정책지표 부문은 정책공통지표(1개), 인력양성 및 고용창출 정책지표(4개), 문화기술(CT) R&D 확충 정책지표(1개), 제작기반 조성 및 지역문화 콘텐츠산업 육성 정책지표(6개), 투자·유통 환경 지원 정책지표(3개), 해외시장 진출 확대 정책지표(3개), 공정경쟁 환경조성 정책지표(3개)로 나타났다. 이들 정책지표 부문의 필요통계들은 관련 기관에서 보유하고 있는 예산 현황 자료, 각종 지원사업 운영(산하기관, 정부투자기관 포함) 현황 자료, 정책의 집행·평가 단계별로 구축된 DB자료 등을 통해 비교적 단기간에 통계작성이 가능한 것으로 파악되었다.

둘째, 생산 중인 통계는 정확성과 신뢰성을 높이기 위해 국가통계 작성체계(통계 조정 및 승인제도, 품질진단 및 관리 등)로의 전환이 필요하다. 작성 중인 모든 통계가 국가 승인통계 체계에서 관리되는 것이 바람직하지만, 통계 생산기관들의 작성 역량(통계 관련 조직, 인력, 예산)을 감안하면, 단시간 내의 전환은 어려울 것으로 보인다. 따라서, 문화콘텐츠산업 부문의 필요통계 생산을 위한 시급성, 중요성(기여도), 난이도를 고려하여 다음과 같이 단계별로 통계작성 체계가 전환될 것을 권고한다. 즉, 우선적으로 전환이 요구되는 통계는 관계 부처에서 부정기 특별조사로 실시하고 있는 「콘텐츠산업 분야 인력수급 전망 및 해외 선진사례 벤치마킹 조사」, 「콘텐츠 교육기관 현황조사」, 「콘텐츠기업 애로실태 조사」와, 정기적으로 실시하고 있는 「불법 복제물 시장규모 및 합법 저작물 시장침해 현황조사(분기 조사)」, 「국내 저작권산업 규모 통계조사(연간 조사)」가 대상이 될 것이다. 이 경우, 「콘텐츠산업 분야 인력수급 전망 및 해외 선진사례 벤치마킹 조사」와 「콘텐츠 교육기관 현황조사」는 「콘텐츠산업 인력수급 및 교육기관 현황조사」로 통합하여 실시하는 것이 바람직할 것이다. 다음으로는 백서, 연감, 동향 보고서, 인터넷 포털 서비스 등으로 관련 자료가 인용되고 공표되고 있는 통계들은 중장기적으로는 문화체육관광부에서 「문화콘텐츠산업 통계 연보(가칭)」를 승인통계로 지정받아 관련 자료들을 취합·정비하여 공표하는 것이 바람직할 것이다.

셋째, 관련 통계작성기관과의 협조체계를 강화하여 유기적인 통계작성 체계를 구성할 필요가 있다. 문화콘텐츠산업 통계는 경제통계와 사회통계 부문의 성격들이 혼재되어 있으며, 산업으로서의 포괄범위도 한국표준산업분류(KSIC)의 대분류 중 제조업, 도매 및 소매업, 전문·과학 및 기술서비스업, 출판·영상·방송통신 및 정보서비스업, 예술·스포츠 및 여가 관련 서비스업 등에 걸쳐 있으므로 대단히 광범위한 특성을 가지고 있다. 이런 영향으로, 문화콘텐츠산업 통계는 단일기관에서 집중형으로 작성하기 보다는 현행과 같이 문화체육관광부가 주관기관으로 생산하고, 관련 통계작성기관의 통계조사 자료와 행정자료들을 연계·활용하여 생산할 수 있도록 유기적인 협조체계 구성이 절실한 것으로 판단된다. 이를 통해, 필요통계 생산을 위한 직간접적인 사회적 비용부담을 경감할 수 있을 것이며, 관련 통계자료간의 중복·불일치 문제도 사전에 방지하는 효과를 가져올 수 있을 것이다. 또한, 지역별

세분된 통계자료 작성을 위해서는 지역 문화콘텐츠산업 육성정책 부문의 주요 담당 기관인 지방자치단체와의 협조체계 유지도 필요할 것이다. 이상적인 통계작성 방법을 제안한다면, 문화체육관광부가 주관이 되고 관련 부처와 지방자치단체가 구성원이 되는 「전국 문화콘텐츠산업통계 협의회(가칭)」를 설립하고 정기적으로 운영하는 방안을 권고할 수 있겠다.

마지막으로 문화콘텐츠산업 통계의 발전을 위해서는 관련 통계 담당기관의 작성 역량 강화가 무엇보다도 필요하다. 앞서, 관련 통계들의 작성체계 전환방안에서도 언급하였지만, 현재, 문화콘텐츠산업 통계 부문에 쏟는 관심과 자원배분 현황으로는 기존에 실시 중인 통계생산을 유지하기에도 부족한 것으로 보인다. 구체적으로 살펴보면, 문화체육관광부는 총 56종의 통계를 생산하고 있으며 19종의 승인통계(조사통계 15종, 보고통계 4종)와 37종의 미승인통계를 11개 관련 정책 과에서 담당하고 있으며, 정보통계담당관실에서 통계에 대한 총괄 조정 및 관리 업무를 담당하고 있다. 조사통계는 산하 연구기관(한국문화관광연구원, 한국콘텐츠진흥원, 한국체육과학연구원 등) 등을 통해 용역계약 형식으로 생산하고 있다. 문화콘텐츠산업 통계 부문으로 한정해서 살펴보면, 문화산업정책과와 저작권정책과의 담당자 4명이 정책 및 각종 행정업무(법제, 제도개선, 성과관리 업무 등)를 병행하면서 「콘텐츠산업통계」, 「콘텐츠산업백서」, 「저작권연감」 등의 통계 기획 및 분석 업무를 담당하는 것으로 파악되었다. 정보통계담당관실의 사정도 비슷하여 2명의 통계업무를 전담하는 인력이 문화체육관광부의 전체 승인 통계와 미승인통계에 대한 총괄적인 조정·관리업무를 수행하고 있다. 문화콘텐츠산업 통계의 점증하는 중요성(문화체육관광부의 전체 생산통계 56종 중 문화콘텐츠산업 통계와 관련된 통계가 20종)을 고려한다면, 통계 기획·분석 등을 위한 최소한의 통계 전담 인력이 반드시 확보되어야 할 것으로 보인다. 본부 차원에서의 인력 및 예산 등의 자원 확보가 어렵다면, 실질적으로 조사업무를 담당하고 있는 관련 기관들을 강화하여 통계작성기관으로 지정받는 방안도 생각해 볼 수 있을 것이다. 콘텐츠산업 및 저작권 통계 부문에서 수행 역할과 기여도가 높은 한국콘텐츠진흥원과 한국저작권위원회를 통계작성기관으로 지정하여 운영하는 방안이 유력할 것으로 판단된다.

참고문헌

강익희 외(2010), 『콘텐츠산업의 창의인력육성과 일자리창출 방안에 관한 연구』,
한국콘텐츠진흥원

노준석(2008), UN 표준산업분류(ISIC) 개정에 따른 국내 문화산업의 지형변화와
정책적 시사점, 『문화산업연구』 제8권 제1호

문화체육관광부(2010), 『2009 콘텐츠산업백서』

문화체육관광부(2011), 『2010 콘텐츠산업통계』

문화체육관광부(2011), 콘텐츠산업 진흥기본 계획(관계부처합동)

문화체육관광부(2011), 2011년 콘텐츠정책 업무보고

문화체육관광부(2011), 2011년 저작권정책 업무보고

문화체육관광부(2010), 콘텐츠-미디어-3D산업 발전전략(관계부처합동, 지경부+문화
부+방통위 중심)

문화체육관광부(2009), 『문화체육관광부문 통계자료집』

영화진흥위원회, 『2010 영화소비자조사』

영화진흥위원회(2010), 『2008년 한국 영화산업 실태조사와 한국영화 투자수익성
분석』

영화진흥위원회(2011), 『2009 한국 영화산업 실태조사』

저작권보호센터(2010), 『2010 저작권보호 연차보고서』

콘텐츠분쟁조정위원회(2011), 『공정거래 이슈리포트 6호』

- 통계청, 국가승인통계목록(2011.4.1기준)
- 한국방송통신위원회(2010), 『2010년 방송산업 실태조사 보고서』
- 한국저작권위원회(2010), 『국내 저작권산업 규모 통계조사』
- 한국저작권위원회(2010), 『2009 저작권연감』
- 한국콘텐츠진흥원(2010), 『콘텐츠산업 분야 인력수급 전망 및 해외 선진사례 벤치마킹 조사』
- 한국콘텐츠진흥원, 『콘텐츠산업 동향분석보고서』 (2010-3, 2010-4)
- 한국콘텐츠진흥원, 『2011년 1분기 콘텐츠산업 동향분석보고서』
- 한국콘텐츠진흥원, 『2010 해외 콘텐츠시장 조사』
- 한국콘텐츠진흥원(2011), 『2010년 방송콘텐츠 수출입 현황과 전망』 (KOCCA 포커스 2011-05)
- 한국콘텐츠진흥원(2010), 『2009년 방송콘텐츠 수출입 현황』 (KOCCA 포커스 2010-1)
- 한국콘텐츠진흥원(2010), 『2010 DC 이용자 피해 실태조사』
- 한국콘텐츠진흥원(2010), 『디지털콘텐츠 불공정거래 실태조사 및 유통활성화 방안 연구』
- 현대원(2007), 『표준산업분류체계 개정에 대한 수평적 규제들의 적용 가능성 연구. 정보산업(information sector) 신설을 중심으로』, 한국소프트웨어진흥원
- 황수경 외 1인(2010), 『고용구조 선진화를 위한 서비스산업의 일자리 창출 역량 제고 방안』, 한국노동연구원
- 통계청. 국가통계포털 (<http://www.kosis.kr/>)
- 영화진흥위원회. 연구와 통계 (<http://www.kofic.or.kr/cms/57.do>)
- 방송통신위원회. 정책/정보센터 (<http://www.kcc.go.kr/>)
- 한국콘텐츠진흥원. 콘텐츠지식 (<http://www.kocca.kr/knowledge/news/index.html>)
- 한국콘텐츠진흥원. 콘텐츠종합인력정보시스템 컬처리스트 (<http://www.culturist.or.kr/>)
- 한국콘텐츠진흥원. 문화콘텐츠닷컴 (<http://www.culturecontent.com/>)

한국콘텐츠진흥원. 콘텐츠식별체계(UCI) (<http://www.uci.or.kr/>)

콘텐츠분쟁조정위원회 (<http://www.kcdrc.kr/>)

콘텐츠이용보호상담센터 (<http://dcenter.or.kr/>)

콘텐츠공정거래지원센터 (<http://dcenter.or.kr/>)

게임물등급위원회 (<http://www.grb.or.kr/>)

한국저작권위원회 (<http://www.copyright.or.kr/main/index.do>)

한국저작권위원회. 해외저작권정보플러스 (<http://www.koreacopyright.or.kr/kr/index.jsp>)

저작권보호센터 (<http://www.cleancopyright.or.kr/>)

부록

부 록

- 부표 1. 문화콘텐츠산업 육성정책 개별지표 분류
- 부표 2. 문화콘텐츠산업 육성정책과 개별지표 연계성 분석 : 2009 콘텐츠산업백서
- 부표 3. 문화콘텐츠산업 육성정책과 개별지표 연계성 분석 : 콘텐츠산업 진흥 기본계획
- 부표 4. 문화콘텐츠산업 육성정책과 개별지표 연계성 분석 : 2011 콘텐츠정책 업무보고
(1-정책적 지원)
- 부표 5. 문화콘텐츠산업 육성정책과 개별지표 연계성 분석 : 2011 콘텐츠정책 업무보고
(1-기능별 지원)
- 부표 6. 문화콘텐츠산업 육성정책과 개별지표 연계성 분석 : 2011 저작권정책 업무보고

<부표 1> 문화콘텐츠산업 육성정책 개별지표 분류

1. 인력 양성 및 고용창출 정책

인력양성	산업지표	교육기관 취업률	1-1
		문화콘텐츠 교수인력	1-2
		문화콘텐츠 유망직종 및 부족인력 분야	1-3
	정책지표	문화콘텐츠산업 인력 공급	1-4
		인력양성교육 만족도	1-5
		산학연계	1-6
고용창출	산업지표	문화콘텐츠산업 창업	1-7
		근로조건	1-8
	정책지표	문화콘텐츠산업 창업 지원	1-9
		문화콘텐츠산업 4대보험 가입률	1-10
		문화콘텐츠분야 인력정보시스템	1-11

2. 문화기술 R&D 확충

산업지표	CT R&D 투자 (민간)	2-1
정책지표	CT R&D 투자 (공공지원)	2-2
	기업부설창작연구소 및 기업부설연구소	2-3
	CT 사업화	2-4

3. 제작기반 조성 및 지역문화콘텐츠산업 육성

제작기반 조성	산업지표	콘텐츠제작 관련 비용	3-1
		문화원형 디지털콘텐츠 개발사업	3-2
	정책지표	창작애로 개선	3-3
		콘텐츠스토리 창작센터	3-4
		콘텐츠스토리 창작센터 개선	3-5
지역 문화콘텐츠 산업 육성	산업지표	지역문화콘텐츠산업 총산출액	3-6
		지역문화콘텐츠산업 고용	3-7
		지역문화콘텐츠산업 사업체 수	3-8
	정책지표	지역문화산업 클러스터	3-9
		지역문화산업 지원센터	3-10
		지방자치단체의 문화콘텐츠산업 지원	3-11

4. 문화콘텐츠 투자-유통환경 지원

산업지표	문화콘텐츠산업 상장기업	4-1
	문화콘텐츠산업 해외투자	4-2
정책지표	모태펀드 문화콘텐츠 투자(조성 및 결성 현황)	4-3
	모태펀드 문화콘텐츠 투자 (투자수익률)	4-4
	완성보증제도	4-5
	문화산업전문회사	4-6

	국가 디지털콘텐츠 식별체계(UCI) 보급률	4-7
	디지털콘텐츠 이용보호 상담	4-8

5. 해외시장 진출 확대

산업지표	해외진출 추진방식	5-1
	해외진출 애로요인	5-2
	국제공동제작	5-3
정책지표	해외마케팅 지원	5-4
	글로벌 콘텐츠 펀드	5-5
	문화콘텐츠 수출 금융지원	5-6

6. 저작권 보호 및 저작물 이용활성화

저작권보호 강화	산업지표	저작권 침해 실태	6-1
		저작권 침해 단속	6-2
	정책지표	저작권 분쟁 및 조정	6-3
		저작권 교육 및 홍보	6-4
저작물 이용활성화	산업지표	저작권산업 규모와 시장구조	6-5
	정책지표	저작권신탁관리	6-6
		이용허락계약 건수	6-7
		자유이용 허락	6-8
		저작권등록률	6-9
		통합저작권관리번호(ICN) 발급	6-10
		공유저작물 이용활성화	6-11

7. 공정경쟁 환경조성

산업지표	문화콘텐츠산업 집중도	7-1
정책지표	콘텐츠 불공정거래 분쟁조정	7-2
	표준계약서 보급	7-3

<부표 2> 문화콘텐츠산업 육성정책 분석 : 2009 콘텐츠산업백서

정책목표	주요영역	개별정책	개별지표	단위사업		
콘텐츠산업 창작 기반 역량 강화	인력양성	인력수급	1-1, 1-4	특성화교육기관 지원사업		
				산업계맞춤형인력양성		
		산업연계추진사업				
	전문인력양성	1-4, 1-6	산업인력경쟁력강화	글로벌 비즈니스 역량 강화		
			방송영상 전문인력 양성사업	종합인력정보시스템		
			방송엔터테인먼트 채용박람회 등	계약학과 지원		
고용창출	1-11	구인-구직 지원체계	중합인력정보시스템			
		채용지원 활성화	방송엔터테인먼트 채용박람회 등			
		실질적 창업지원	계약학과 지원			
문화기술 (CT) R&D 확충	문화기술(CT)의전략수립	2008 'CT R&D 기본계획'	2-2	CT R&D 혁신시스템 구축		
				글로벌 기술 경쟁력 확보		
				CT 성장기반 선진화		
	CT 제도개선	2-2	CT 정책연구 추진	2-2	3P제도 도입	
					R&D사업평가업무 이원화	
					신규 R&D 정책수요 연구 등	
	CT 기술개발 지원	CT경쟁력 강화사업	2-2, 2-3	2-2, 2-3	문화콘텐츠 산업기술개발 사업	
					글로벌 프로젝트 기술개발사업	
					CT 연구소육성 사업	
	창작기반 기술개발사업	2-2	미래콘텐츠 기술개발사업	2-2	창작 관련 기술개발 지원	
					솔루션개발-차세대콘텐츠기획및개발	
					창작 연구소, 창작전담부서 인정/관리	
CT 활성화 (실용화 지원)	기업부설창작연구소 인정제도 도입/운영	2-3	2-3	창작 연구소, 창작전담부서 인정/관리		
				CT 성과 확산	2-4	CT R&D지원사업에 대한 성과 평가
						성과에 대한 전시 및 홍보
CT 기술이전 활성화 및 실용화 지원	2-4	2-4	2-4	정보자료집 발간		
				CT 기술성-사업성 평가		
				R&D 종합관리 시스템 구축		

정책목표	주요영역	개별정책	개별지표	단위사업
콘텐츠산업 기업경쟁력 제고	창작제작지원(문화원형) 및 지원시설	문화원형 디지털콘텐츠화 사업	3-2	문화원형 창작소재 개발 문화원형 글로벌 콘텐츠화 문화원형 콘텐츠 활용 촉진
		1인 창조기업 육성	1-9	콘텐츠 1인 창조기업 창업지원 프로그램 운영 1인 창업지원 네트워크 구축
	디지털(융합형) 콘텐츠 지원	차세대 융합형 콘텐츠산업 육성	2-2	DC기술적용 융합형 콘텐츠 발굴
				양방향 인터랙티브 융합 콘텐츠 지원
				가상세계 산업 육성
		디지털 콘텐츠 생태계 조성	2-4	DC 가치사슬 연계 강화
				DC 산업 종합정보서비스 제공
				킬러콘텐츠 개발 및 OSMU 지원
	킬러콘텐츠 개발 및 OSMU 지원	2-4	우수 애니메이션 프로젝트 제작지원	
			애니메이션 전문 투자조합 결성 지원	
			해외진출 확대 및 협력 강화	
	콘텐츠산업 투자-유통환경 지원	투자활성화 지원	4-1~4-6	유통환경 개선
				모태-영상-드라마 펀드
				완성보증제도
				콘텐츠가치평가 모델
		유통환경 개선	4-7~4-8	문화산업전문회사
				국가 디지털콘텐츠 식별체계 (UCI)구축
				DC 이용보호센터
외주제작 프로그램 유통환경 개선				
지역문화산업 육성	지역문화산업클러스터육성	3-9	세계지원 확대	
			글로벌 비즈니스센터 구축	
	지방문화산업지원센터	3-10	문화산업단지 조성	
			문화산업진흥지구와 문화산업진흥시설	
	핵심인력 양성 및 문화콘텐츠 산업 R&D 역량 강화	3-9	지방문화산업지원센터 설립 운영 지원	
			지역문화산업연구센터(CRC)지원	

정책목표	주요영역	개별정책	개별지표	단위사업	
콘텐츠산업 해외시장 진출 확대	해외진출지원	지역 영상미디어센터	3-11	지역 영상미디어센터 설립 지원	
		해외진출정보 지원	5-4	해외진출지원시스템(CEIS)	
		해외네트워크 지원	5-4	국제행사 개최	
		마케팅 및 법률컨설팅	5-4	글로벌콘텐츠센터 개소 및 운영	
		마켓참가지원	5-4	해외전시마켓 참여 지원	
	현지마케팅지원	현지화 제작지원	5-4	제작자금지원원(번역, 더빙, 재제작 등)	
		지역별 사무소 지원	5-4	미국, 중국, 일본, 유럽	
	국제교류 및 협력 강화	현지유통 지원	5-4	배급망 확보 지원 및 현지 법인서립 지원 등	
		인적교류	인적교류	5-4	해외 오피니언 리더 초청
			영상물교류	5-4	해외 영상물 수입 및 공급 한국 영상물 제공(해외소개)
			학술교류	5-4	콘텐츠산업 학계와 업계 전문가 초빙 학술교류
		문화행사교류	5-4	한국문화산업교류재단 등	
		국제공동제작	5-3	콘텐츠 공동 개발	
	금융지원	글로벌 콘텐츠펀드	5-5	글로벌 콘텐츠펀드 지원	
	글로벌 콘텐츠기업 육성지원	글로벌콘텐츠펀드조성	5-5	글로벌 콘텐츠펀드 지원	
저작권보호 및 건전한 저작물 이용 문화 확립	저작권 정책 및 교육/홍보	저작권법	6-4	저작권법 재개정 및 한국저작권위원회 설립	
		저작권 교육	6-4	저작권 연구학교, 저작권 체험교실, 콘텐츠 개발 등	
		저작권 전문인력 양성	6-4	저작권 아카데미, 저작권 문화학교, 저작권 교육 평가모델 및 지표 개발연구 등	
		저작권 홍보	6-4	저작권 홍보사업 진행	
	저작권 국내외 보호	우리 저작권 해외 지원체계 강화	6-1	'해외저작권정보플러스' 사이트 운영	
		불법저작물 단속 강화	6-1,6-2	저작권 침해사범 사법처리 강화	
				온라인상 불법복제물 유통OSP 등에 대한 시정권고	
				서울클린 100일 프로젝트 등 진행 불법복제물 수거폐기 및 삭제조치	

정책목표	주요영역	개별정책	개별지표	단위사업
	저작물 이용활성화	편리한 저작물 유통환경의 마련	6-6, 6-7, 6-9, 6-10	저작권등록 활성화, 디지털저작권거래소 활성화
		자유이용 저작물 이용 활성화 기반 조성	6-8, 6-11	저작물 종합정보 시스템(자유이용사이트) 사업 저작권 나눔운동

<부표 3> 문화콘텐츠산업 육성정책 분석 : 콘텐츠산업 진흥 기본계획

정책목표	주요영역	개별정책	개별지표	단위사업	
범국가적 콘텐츠산업 육성	범정부 융합콘텐츠 개발	부처간 협력프로젝트 시범추진	2-4	디지털강의실(전자책) 활성화 사업	
				체감형 스마트 러닝	
				저탄소 관광콘텐츠 개발	
				4D 로봇제어 시스템 융합공연콘텐츠 사업	
		u-health서비스			
		3D응용분야			
	차세대 Top 5 융합콘텐츠 개발촉진	2-2	CG		
			e-트레이닝		
	콘텐츠 산업 진흥 재원 확충	정부예산의 콘텐츠 지원 확대	5-5	콘텐츠 진흥 관련 정부펀드, 기금 등 확대	
				민간의 콘텐츠 투자확대	4-1~4-6
		법제도 개선 및 지원기구 설립	법제도 개선	6-3, 7-2	스마트 환경에 따른 제도개선
					콘텐츠 선순환 환경조성
지원기구 설립	2-2	공정사회를 구현하기 위한 제도개선			
		제조업 수준의 세제지원 추진			
		제도개선 사항을 발굴하고 시행계획을 마련			
		국가 창조지식재단 설립			
				문화기술기획평가원 신설	
				문화기술연구원 신설	

정책목표	주요영역	개별정책	개별지표	단위사업	
국가창조력 제고를 통한 청년일자리 창출	G20 창의 인재 양성	창의교육 확산	1-4	초등 창의 교육 정규제도화 도입 마이스티고 연계, 창의교육 확대 대학 '창조 캠퍼스화' 지원	
		창의인재 동반사업 추진 (도제창직)	1-4	창직스쿨 운영 온라인 커뮤니티 구축	
		창의 인재육성기반 구축	1-4	법정부 '콘텐츠 인재양성 선하 협의체' 구성-운영 전담교육기관 설립 추진	
	콘텐츠산업에 기반한 청년고용 확대	G20 글로벌 콘텐츠 청년리더군 지원	1-4, 1-9	글로벌 인턴교육 해외창업 지원	
		콘텐츠 창조기업 지원시스템 구축	3-9	창조기업 지원 센터 통합-확대 운영 콘텐츠 지원 사업간 연계	
	창작여건 개선	스토리 시장확대	3-1 ~ 3-5	스토리 등록 서비스 지원 아시아스토리텔링 페스티벌 개최 대학내 스토리텔링 전문학과 설치 지원	
		병역특례 확대	3-3	콘텐츠산업기능요원의 규모와 범위의 확대 예술분야의 공익근무 해당 범위를 확대	
		문화예술인 사회안전망 구축	3-3	스태프 처우개선 예술인 복지법 제정	
		공공정보의 이용활성화	3-3	공공정보 제공 확대 콘텐츠 개발 촉진	
	글로벌시장 진출 확대	글로벌 네트워크 구축	해외수출지원 기구 개편	5-4	해외문화원 개편 수출지원협의체 구성
			글로벌 플랫폼 및 네트워크 구축	5-4	글로벌 통합 플랫폼 운영 SNS 플랫폼 활용 KOTRA와 협력 친한 인사육성 네트워크 구축
		지역별 특성을 고려한 전략적 진출 강화	아시아 지역의 단일 시장화	5-4	아시아음반제작자협회 설립
아시아뮤직 마켓, 아시아 순회 K-pop경연대회 개최					
한중일 동반성장 협의회					
콘텐츠시장 상화개방 공동 콘텐츠 펀드 조성					

정책목표	주요영역	개별정책	개별지표	단위사업
동반성장 생태계 조성	콘텐츠 기업 글로벌화 집중지원	미주지역 시장진입 확대	5-4	현지 유통채널 확보
				네트워킹 구축
				공동제작 촉진
		중남미-아프리카 지역 현지거점 확보	5-4	소셜 미디어 활용
				인적 거점 마련
				물적 거점 마련
	스타기업 육성	5-4	분야별 기술력-성장성은 있으나 자본 부족한 기업 선정, 대표 스타기업으로 육성	
			종합지원	
			해외작품 유치 확대	
	글로벌 콘텐츠 펀드	5-5	글로벌 프로젝트에 투자하는 펀드 조성	
			저작권 침해 방지체계 구축	
			특사경 확대 등 저작권 보호 집행력 강화	
저작권 보호강화 및 이용활성화	24시간 저작권 보호강화	6-2	해외저작권 보호기반 조성	
			저작물 유통체계의 고도화	
			공유저작물 창조자원화	
	저작물의 공정한 이용 활성화	6-10, 6-11	저작권 신탁관리단체 운영전문화	
			신매체환경 대응 법-제도 개선	
			대체적 분쟁해결제도의 활성화	
선진화된 저작권 기반 구축	6-4	생활속 저작권 인식제고		
		글로벌 저작권 교류-협력 활성화		
		불공정 행위 시정 강화		
공정경쟁 환경조성	불공정 행위 시정강화 및 기술탈취 방지	7-2	기술탈취 방지	
			(방송)방송사와 제작사간 가이드라인 제정 (영화)분양별 표준계약서 작성, 보급	
	표준계약서 제정-보급	7-3	외주제작 인정기준 등	
			모바일 수익배분 가이드라인 개정	
	인정기준 및 수익배분 가이드라인 마련 등	7-2, 7-3	불공정 거래 상시 감시 시스템 구축	
콘텐츠 거래환경 선진화	7-2	콘텐츠 분쟁조정위원회 운영		

정책목표	주요영역	개별정책	개별지표	단위사업
콘텐츠 산업 핵심기반 강화	기기-서비스-콘텐츠 동반성장 유도	법제도개선	6-2	방송법 상 금지행위 신설 등 법제 정비 추진 방송채널사용사업자 프로그램 사용료 지급 비율과 대상에 대한 합리적인 기준 마련 연예산업진흥법안 제정 추진
		대규모 시장창출 프로젝트 추진	7-1	
		기기-서비스-콘텐츠간 동반성장 촉진	7-1, 7-2	동반성장협의회 동반진출 확대
	차립기반 마련	유통기반 확보	4-7, 4-8	3D전문채널 확대 스마트기반 영화유통망 구축 애니메이션 방영확대 공공퍼블리셔 도입
		원활한 금융조달 환경조성	4-1 ~ 4-6	모태펀드를 통한 투자 활성화 문화콘텐츠 완성보증제 활성화 문화콘텐츠 가치평가 활용확산 콘텐츠 공제조합 설립 추진
	콘텐츠 제작 인프라 확충	콘텐츠제작 클러스터 구축	3-9	(수도권)다목적 글로벌 제작 인프라 구축 (지역)문화산업 확대발전
		서비스 인프라 고도화	3-3	무선망 구축 유선망 고도화 미래네트워크 선도
		N-스크린 서비스 활성화	3-3	N-스크린 서비스 모델 개발 (방통위) 콘텐츠 테스트베드 구축 (N-스크린 콘텐츠 개발 및 테스트 지원하는 시험센터 구축)(문화부)
	차세대 콘텐츠 선도기술 개발	S.M.A.R.T 기술개발 전략 수립	2-2	법부처 과제기획단 운영 콘텐츠 기술개발 전략 수립 첨단 원천기술 개발 종합정보망 구축
		콘텐츠기술 국내외 협력체계 강화	2-2	국제 공동연구 콘텐츠기술 표준화

<부표 4> 문화콘텐츠산업 육성정책 분석 : 2011 콘텐츠정책 업무보고 (1-정책적 지원)

주요영역	개별정책	개별지표	단위사업
시장창출형 차세대 콘텐츠 육성	차세대 콘텐츠산업 발전토대마련	2-2	국가아젠다화, 제도개선
	3D-스마트-모바일 콘텐츠 집중 육성	2-2	(3D) 제작-인력 인프라 구축, 기업수익 창출을 위한 공공콘텐츠 제작 지원
			(스마트·체감형) 스마트 콘텐츠와 가상·증강현실을 활용한 체감형 집중 지원
			(모바일)온오프라인 윈스톱 개발지원시스템 구축, 투자유치 및 해외진출 환경조성
융합 콘텐츠 프로젝트 활성화	2-2	생태계프로젝트(기기-콘텐츠-서비스)/산업간 융합 프로젝트	
콘텐츠 공정거래 환경 조성	동반성장 협력	7-1	동반성장협의회 운영 및 법-제도 개선
	불공정 거래 상시 감시 시스템 구축	7-2	콘텐츠 공정거래지원센터' 운영 및 정기적인 실태 및 현황 분석
	분쟁조정위원회 운영	7-2	
콘텐츠산업 제도관련개선	스마트 환경에 따른 제도개선	6-5	전자책에 대한 도서정가제 별도 적용기준 마련
			저작권법 상의 '방송' 및 '출판' 정의 정비
			오픈마켓 게임물 규제완화
	동반성장 협력을 통해 공정사회를 구현하기 위한 제도개선	7-1	3D 공공사업 콘텐츠 분리발주 활성화
			방송사와 제작사간 외주제작 제도 개선
			장애인을 위한 면책 범위 확대
	문화산업진흥기반 강화를 위한 제도기반 구축	4-3, 6-11	게임물 민간자율 등급분류제도 도입
			콘텐츠 금융-투자 분야 법 제도 개선
			공공저작물 이용 촉진 도모
			콘텐츠제작 활성화에 기여하는 투자에 대한 세제지원
국내콘텐츠의 글로벌화를 위한 제도개선	5-5, 6-1	기업부설 창작연구소 인정 및 고시제도 개선	
		콘텐츠산업 글로벌화를 위한 금융투자 환경 개선	
기존 제도의 합리화 및 완화 등 기타 제도개선	6-3, 6-4	해외에서의 국내 저작권 및 콘텐츠의 보호-지원체계 개편	
		노래연습장업 및 음반제작업 등 규제 완화 (음악산업진흥에 관한 법률)	
		애니메이션 상품광고 규제 완화 (방송광고심의에 관한 규정)	
			저작권법 침해 규제절차 개선 (저작권법)

주요영역	개별정책	개별지표	단위사업
			외국간행물 수입추천제도 정비 (출판문화산업진흥법)
			게임물 관련 사업자 규제 완화 (게임산업진흥에 관한 법률)

<부표 5> 문화콘텐츠산업 육성정책 분석 : 2011 콘텐츠정책 업무보고 (2-기능별 지원)

주요영역	개별지표	단위사업
금융투자 활성화	4-1 ~ 4-6	글로벌 펀드 조성·투자
		콘텐츠 공제조합 설립 추진
		전담조직 운영 및 금융투자 활성화 협의체 구성·운영
차세대 콘텐츠 핵심기술 개발	2-2, 2-4	융합형 핵심기술 개발
		글로벌 프로젝트 (해외 제작사 등이 공동 참여하는 R&D)
		융합 연구 ('대학 내 문화기술 연구소' 및 역별 '문화기술 공동 연구센터' 지정)
		기반조성(기술이전 사업화 지원, R&D 기획-평가-성과관리 등)
		상시 수요조사 및 사전기획 강화로 국책성 과제 발굴 (가칭)문화기술연구원 신설 추진
콘텐츠 해외진출과 한류확산	5-1 ~ 5-6	해외진출 및 한류 연계추진의 체계 정비
		인적교류 및 협력사업 확대
		글로벌 콘텐츠 제작 및 유통지원 활성화
콘텐츠 창의인재 양성	1-1 ~ 1-6	"존폐심의제" 도입 및 "협의체" 운영
		산업구조 변화에 대응한 프로그램 강화
세계적 스토리 발굴 등 창작저변 확대	3-1 ~ 3-5	지역별 콘텐츠스토리 창작센터 운영 지원
		대한민국 스토리 공모대전을 통한 명품 이야기 발굴
		창의적 아이디어로 고용없는 성장을 돌파하는 1인 창조기업 지원

<부표 6> 문화콘텐츠산업 육성정책 분석 : 2011 저작권정책 업무보고

주요영역	개별정책	개별지표	단위사업
24시간 저작권 보호 체계 구축	저작권 보호 조기경보 시스템 강화	6-2	불법 저작물 추적관리 시스템(ICOP)의 운용 확대 및 고도화
			취약시간대에 대한 온라인 모니터링 강화
	불법복제물 퇴치 및 정품 콘텐츠 사용문화 확산 지원	6-2	특수한 유형의 온라인서비스제공자 등록제 도입
			디지털 저작권 증거 수집-분석 시스템 운영
			불법복제물 시장의 주요 세력 기획수사 확대
저작권 보호 및 이용활성화를 위한 기술적 대응 강화	6-2	불법복제물 상시단속 및 특별단속 강화	
		SW불법복제 단속 강화 및 SW COPY ZERO 달성 추진	
해외 한류 콘텐츠 저작권 보호 체계 강화	6-2	SW 관리개선 지원 및 홍보 확대	
		저작물 정품 사용 문화 확산 운동 추진	
		새로운 유통환경에 따른 저작권 보호 기술 개발	
저작권 국제협력 네트워크 확장	6-1	OSP가 적용하고 있는 기술적 보호조치 수준에 대한 객관적 평가방법론 개발 및 저작권 보호기술 수준에 대한 신뢰성 확보를 위한 수준평가 실시	
		해외 Copyright Center 역량 강화 및 확대 추진	
		콘텐츠 수출업체 중심의 '민관협의체' 구성, 해외 저작권 침해 시 협력 대응체계 구축	
생활 속 저작권 인식 개선	수요자 눈높이에 맞춘 저작권 교육 확대 운영	6-4	저작권인증을 통한 안전하고 편리한 콘텐츠 해외진출 기반 제공
			TF 운영, 한-중, 한-중-일 FTA 등 동북아 경제통합 대응전략 마련
	저작권 원격 교육 시스템 구축 및 평생교육 확대	6-4	저작권 기술 및 표준화 관련 국제협력 체계 강화
			WIPO와의 교류협력 강화를 통한 저작권 국제 역량 강화
			정규 교과과정을 통한 저작권 교육 체계화
재미있고 자발 참여를 유도하는 저작권 교육콘텐츠 개발-보급	6-4	찾아가는 저작권 교육 확대	
		저작권 연구학교 및 체험교실 지정운영	
		모바일 저작권 교육 서비스 제공	
재미있고 자발 참여를 유도하는 저작권 교육콘텐츠 개발-보급	6-4	온-오프라인 동시교육 과정 운영	
		주부단체, 기업체 등 교육 실시	
		지자체 및 공공기관 등에 대한 저작권 교육 확대	
재미있고 자발 참여를 유도하는 저작권 교육콘텐츠 개발-보급	6-4	TV 프로그램 '저작권 퀴즈' 편성, 방영	
		저작권 창작 뮤지컬 순회공연 확대	
		뉴미디어를 통해 다양한 콘텐츠 개발-보급	
재미있고 자발 참여를 유도하는 저작권 교육콘텐츠 개발-보급	6-4	어린이 눈높이 창작동화 및 플래시애니메이션 등 개발-보급	

주요영역	개별정책	개별지표	단위사업
	대중친화적 홍보로 저작권 친밀도 제고	6-4	팬클럽과 함께하는 저작권 홍보 캠페인 전개
			영향력 있는 매체 홍보 추진
			국민 참여형 프로그램 확대 생활 속 올바른 저작물 이용 홍보 강화
공정하고 편리한 저작물 이용활성화	디지털 환경을 고려한 저작권 면책 제도 확충 정비	6-11	공정이용제도 법제화 지속적인 사례발굴-방영 등 확대 발전 체계 구축
	디지털 저작권 거래소 확대-개방으로 이용허락 효율화	6-7	저작물 중심의 권리정보 DB의 확대구축 추진 권리자에 대한 정보제공 확대 및 권리자와 서비스 사업자간 직접적인 라이선스계약 체결이 가능하도록 거래소 개방
	공공선도로 '자유이용허락 표시' 사회적 확산 분위기 조성	6-8	법정허락 절차 간소화로 권리자 미상 저작물 이용 활성화 민간에 개방하는 공공저작물에 '자유이용허락표시' 부착 권고 자유이용허락표시' 민간활용 촉진
	창조활동 지원을 위한 공유-공공저작물 활용체계 구축	6-11	창조자원으로 활용 가능한 공유저작물 발굴, 보급 공공저작물 민간활용 촉진을 위한 종합대책 마련 (공공저작물의 신탁관리 범위를 공공문화 콘텐츠에서 공공저작물 전반으로 확대, 공공기관을 저작권 거래소와 연계하여 공공저작물 권리정보를 일반국민이 쉽게 검색 이용도록 추진, '공공저작물 가이드라인'을 통해 일관된 권리처리 기준 및 표준 권리정보 제공)
디지털 환경에 부합하는 법-제도 개선	디지털 환경 변화에 대응하는 저작권법 정비	6-5	신매체에 부응하는 저작권법 규정 정비 온라인 환경에 대응한 편리한 이용환경 기반 마련 장애인의 정보 접근권 보장을 위한 면책 대상 확대
	저작권 제도의 문화산업 기반 성격 강화	6-5, 6-6	신규 콘텐츠 부가시장 활성화 지원 실연자저작권접권자 권리 보호 실질화
	저작권 분쟁 해결 시스템 정비	6-3	한국저작권위원회의 중재기능 신설 저작권 침해 권리구제를 형사중심에서 민사중심으로 전화
	신탁관리단체 투명성 제고 및 저작권자 선택권 보장	6-6	신탁단체 투명성 확보 (전문경영인체제 도입 추진, 신탁관리단체의 임원 자격요건 강화 등) 저작권분리신탁'의 제도적 보장
	환경변화에 신속히 대응 가능한 법-제도 개선체계 구축	6-4	저작권 법제도 개선을 위한 분야별 릴레이 토론회 개최 저작권위원회 위상 및 역량 강화