

문화산업 분야의 표준화 추진계획

문화서비스표준과 공업연구원 정의식
02)509-7252 esjeong@ats.go.kr

□ 문화산업의 정의

문화산업은 문화산업진흥기본법에 의하면, 영화, 음반, 비디오물, 게임물, 출판, 인쇄물, 정기간행물, 방송영상물, 문화재, 캐릭터, 애니메이션, 디자인, 광고, 공연, 미술품, 디지털콘텐츠 등 문화상품의 개발·제작·생산·유통·소비 등과 이에 관련된 서비스를 행하는 산업이라고 규정되어 있다. 그러나 위와 같은 분류는 문화관광부의 정책과 관련된 정의이므로 국제적인 분류체계를 알아보기 위하여 UNESCO의 문화통계분류를 살펴 보면 다음과 같다.

◎ Framework for cultural statistics (FCS)

- 0 문화재
- 1 인쇄물
- 2 음악
- 3 공연예술
- 4 시각예술
- 5 영화 및 사진
- 6 라디오 및 텔레비전

- 7 사회문화 활동
- 8 스포츠 및 게임
- 9 자연환경

이 중 문화산업은 Cultural goods according to the Standard International Trade Classification¹⁾ 의해 1, 2, 4, 5, 6, 8 로 분류되고 있으며 세부적인 내용은 다음과 같다.

- 1) 인쇄물(Printed Matter & Literature)
 - Books, Newspapers & Periodicals, Other Printed Matter
- 2) 음악(Music)
 - Sound Players & Reproducers, Sound Recordings & Media
- 4) 시각예술(Visual Arts)
 - Paintings, Drawings & Pastels, Original Engravings, Prints & Lithographs, Original Sculptures & Statuary, Stamps, Coins, Jewellery & Antiques
- 5) 영화 및 사진(Cinema & Photography)
 - Photographic Cameras, Cinematographic

Cameras/Projectors, Photographic & Cinematographic Supplies

6) 라디오 및 텔레비전(Radio & Television)

- Television Broadcast Receivers
- Radio Broadcast Receivers

8) 스포츠 및 게임(Sport & Games)

- Games, Sporting Goods

* 자료 : International flows of selected cultural goods 1980-98.

□ 왜 문화산업인가?

o 문화콘텐츠가 세계를 움직인다

디지털 시대의 미디어 융합이 급격히 진행되고 여가시간 증대 및 문화소비 확대로 멀티미디어콘텐츠 수요가 폭발적으로 증가하고 있으며, 문화예술, 이미지, 창의력이 기반이 되는 문화콘텐츠가 지식정보 사회의 핵심영역으로 부상하고 있고, 글로벌 경쟁체제에서 각국은 콘텐츠 시장 석권을 위해 치열하게 경쟁하고 있어 창의적 콘텐츠 개발이 시급한 실정이다. 세계적인 경제학자 “피터 드러커”는 “21세기는 문화산업에서 각국의 승패가 결정될 것이고, 최후 승부처는 바로 문화산업이다” 이라고 말하고 있다.

- o 창의적 아이디어가 경쟁력의 원천이다
창의적 아이디어만 있으면 적은 비용을 투

입하고도 높은 이익을 창출할 수 있으며, 하나의 성공한 원작이 여러 장르로 활용되고, 저비용으로 무한 복제 및 재창조가 가능(One-Source Multi-Use)하다. 예를 들어, 캐릭터 마시마로는 2,700여가지 상품으로 활용 중이며 많은 캐릭터 상품이 개발·유통되고 있다. 문화산업의 세계 시장규모는 일부 제조업 분야보다 커지고 있으며, 영업이익율이 매우 높게 나타나고 있다.

* 시장규모 : 애니메이션(750억\$)·디지털 가전(461억\$)

* 영업이익율 : 엔씨소프트(게임, 34.3%)·삼성전자(17.4%)

- o 문화산업이 새로운 고용창출을 선도한다
문화산업과 관련된 직업은 전문대 이상 고학력자에 적합하며, 지속적으로 새로운 직업군을 창출하고 있으며, 문화산업의 급성장에 따른 고용인력도 매년 증가하고 있다. 또한, 지역문화산업 육성을 통한 지역인력의 고용 확대효과를 기대할 수 있다.

□ 국내외 문화산업의 동향과 전망

1. 세계 문화산업의 현황

- o 문화산업의 세계시장 규모는 2002년 기준으로 약 1조4천억\$이며, 연 평균성장률 5.2%로 전체 경제 성장률 3.2%를 크게 앞

서고 있다.

주요 선진국 시장동향을 살펴 보면 아래와 같다.

<미 국>

- 엔터테인먼트산업(문화산업)이 핵심사업으로 발전, 전체 수출액중 1위(880억 \$, '05년 세계 70% 점유 예상)
- 시장규모 7,912억 \$ (GDP 7.75%), 고용 8백만명(5.9%)

<영 국>

- 문화산업을 창조산업(Creative Industries)으로 규정, 국가 전략산업으로 집중 육성
- 시장규모 1,334억 \$ (GDP 8.1%), 연간 16% 고성장 지속, 수출규모 175억 \$, 고용인력 195만명(전체 7%)

<일 본>

- 지적재산전략본부' 신설(총리실 산하, '03. 3), 문화산업 집중 육성
- 시장규모 1,000억 \$ (GDP 2.1%), 고용인력 (120만명)
- 세계 애니메이션 시장 65% 점유(닌텐도의 포켓몬 43억 \$, '02)

o 세계 메이저 기업의 최근 경향을 보면 수직·수평적 글로벌 통합으로 멀티미디어 콘텐츠 시장을 장악하기 위한 경쟁이 치

열하게 전개되고 있으며 SONY는 주력산업을 가전에서 엔터테인먼트로 전환하여 게임, 음악, 영화수익이 17억 \$로 전체 수익의 75%를 차지하고 있다. MS사도 온라인 음악 및 게임(X-Box) 시장에 진출하고 있으며, GE-VU(비방디 유니버설)등 미국 엔터테인먼트 업체도 대형화 추세를 보이고 있다.

2. 우리나라 문화산업의 현황

o 국내 문화산업의 시장규모는 '02년 기준으로 약 31조원으로 GDP 대비 약5%를 차지하고 있으며, '99 ~ '02년간 연평균 21.1% 성장하여 세계시장성장률 5.2%의 3~4배 속도로 성장하였다. 주요 선진국과 비교해 보면, 세계시장 점유율은 1.5%로 세계 10위권 수준이다.

□ 문화산업의 표준화 필요성

o 고부가가치 산업이면서, 국제경쟁력을 갖추고 있는 문화산업의 육성 및 진흥을 위해서는 창작 개념의 문화콘텐츠의 개발도 중요하지만, 개발된 콘텐츠를 구현하기 위한 하드웨어의 표준화가 선행되어야만 보다 질 높은 문화상품을 만들어 낼 수가 있을 것이다. 또한, 전통문화와 현대문화의 조화 및 융합 발전을 위한 산업 구조 정착 및 올바른 문화발전을 저해하고 저질화하

는 역기능적 분야에 대한 효율적 관리 체계 확립, 유소년, 청소년, 청장년, 노년, 특수 계층과 같은 계층적 문화 집단에 대한 분류체계와 문화산업의 시스템화 도도를 위해서도 표준화는 필요하며 영화 및 사진 등과 같이 선진국의 독점 산업에 대한 국제 경쟁력 확보를 위해서도 국제표준화 및 국가적인 대응책 마련이 필요한 시점이다. 그리고 근로시간의 단축 등 여가 활용시간의 확대에 따른 문화활동 계층 확대와 다양화에 맞추어 질 높은 문화생활을 영위할 수 있는 기반 조성을 위해서도 문화산업의 인프라 측면에서의 표준화를 추진해야 할 것이다.

二 문화산업분야규격현황

- 현재 문화산업 분야의 규격은 ISO 326종과 KS 299종을 합하여 625종이 있으며 아래 표와 같다.

분야 구분	영화 (TC 36)	사진 (TC 42)	운동용품 (TC 83)	기타	계
ISO	109	164	53	-	326
KS	74	70	63	92	299

표 1. 문화산업 분야 규격 현황

- '04년도 규격 제·개정은 운동용품 분야에 KS G ISO 10045(알파인-컨트리 스키-바인딩 장착영역) 등 45종과 사진분야의 KS M

ISO10977(라사사진필름의 안정도 측정방법) 등 8종을 도입할 계획이다. 그리고, KS G 5702(테니스 라켓) 등 18종을 개정할 계획이다.

二 문화산업 표준화추진계획

- 체계적이고 효율적인 문화관련 산업의 표준화를 추진하기 위하여 자체 및 외부 연구용역 실시를 통하여 중·장기 표준화 종합계획을 수립할 예정이며, 문화관광부 등 관련 기관간의 긴밀한 협조하에 국가표준 및 국제표준 활동을 적극적으로 추진해 나갈 계획이다. 우선 금년도에는 문화관련 산업의 표준화 종합계획을 수립하고, 분야별로는 공연분야, 옥외광고물분야, 사진분야 및 운동용품분야의 신규 국가규격을 제정 관리할 계획이다. 또한, 각 부서에서 운용하고 있는 사실표준의 조사 및 연구를 통하여 국가규격으로의 전환을 추진하고, 문화관광부에서 개발하고 있는 문화콘텐츠의 국가표준화로의 도입도 적극적으로 추진할 계획이다. 문화산업분야별 표준화 수요조사 및 국제규격의 흐름을 면밀히 조사하여 문화산업의 표준화를 추진하여 새로운 성장산업으로 도약하고 있는 문화산업의 육성을 위한 기반 조성에 일익을 담당할 계획이다. ●