

문화콘텐츠산업정책에 관한 연구

-정책공동체(policy community) 연계방안을 중심으로-

A Study on the Cultural and Content Industrial Policies: Networking the policy communities

류지성*

목 차

- | | |
|---------------------------------------|--------------------------|
| I. 서론 | IV. CT산업 정책공동체 연계구조의 문제점 |
| II. 새로운 '정부와 산업과의 관계' 모색을
위한 개념 구성 | 1. 정책공동체 간의 연계성 |
| III. CT산업정책의 현황 | 2. 전문인력 양성정책 |
| 1. CT산업 규모 및 전망 | 3. 신기술 제공과 재정적 지원 |
| 2. CT산업 관련 예산 규모 | 4. 지적재산권 보호 정책 |
| 3. CT산업 관련 지원 프로그램 | IV. 결 론: 정책적 제언 |
| 4. CT산업 유관 부처의 정책 | |

Key Words : 산업정책, CT산업, 문화콘텐츠, 정책공동체

Abstract

The primary purpose of this study is to suggest the governmental strategies for enhancing the capacity of the culture technology industries. By reviewing the past relationships between the government and industry in the process of industrialization, we have arrived at some of the lessons about 'positive' or 'negative' effects on the relationships. The newly revised government and high-technology-based industry relations should be reformed in order to make the industries efficiently operated and competitive especially internationally. We have suggested a conceptual framework for the relationship by considering the policy community in consideration of the characteristics of the industries. The policy community is consisted of four dimensions, each of which, we considered were specifically, ① research institutes for collecting data, market analysis, and gathering informations for the industries, ② financial institutions, ③ professional groups for advising and sharing the technologies to the industries, and ④ education institutes for providing skilled personnels. Because these policy community does not effectively interrelate each other, we suggested that government should play pivotal roles in connecting these four dimensions of the policy community. The policy networking is necessary for the industries to be more effectively work together. The roles of government then provide some of the ways in which the policy community working interactively. By way of conclusion, we suggest some of the ways in which the government make the industries much more productive and competitive in the world markets.

I. 서론

정부와 산업과의 관계에 대한 논의가 시작된 이래 지금까지 이상적인 정부와 산업과의 관계에 대하여 합의를 이룬 것은 찾아보기 힘들다. 그 이유는 아마도 정부와 산업의 관계가 가깝고도 먼 관계로 설명될 수 있기 때문이 아닌가 생각된다. 정부와 산업간의 관계는 때로는 서로에게 부담스러운 관계로, 때로는 서로에게 필요한 존재로 인식되기도 하기 때문이다. 물론 정부와 산업간의 관계가 긍정적인 경제발전을 통한 사회발전으로 이어져 성공한 사례도 많이 있다. 제2차 세계대전 이후, 전후 복구사업과 국가경제 재건을 위한 독일과 일본의 예에서 볼 수 있는 바와 같이 정부와 산업은 긴밀한 관계를 형성하여 공동의 목표를 성취시킨 경우도 찾아 볼 수 있다. 이러한 정부와 산업간의 성공적인 관계는 한국을 포함한 동아시아 국가들에서도 찾아 볼 수 있는데, 이러한 성공적인 정부와 산업과의 관계는 다음과 같은 공통점을 발견할 수 있다. 즉, 근대화 과정(modernization processes)의 산업정책은 정부가 특정 산업의 육성을 통하여 사회전반에 미치는 파급효과를 고려하였다는 점이다. 이들은 특정 산업의 육성·발전만을 목적으로 하기보다는 특정산업이 가져올 사회적 파급효과, 즉 고용창출을 통한 지역경제의 활성화가 주요 목적이었다. 따라서 정부가 전략적으로 육성시킨 대부분의 산업은 규모가 큰 철강산업, 자동차 산업, 사회간접 시설의 확충 등이었다. 이러한 산업은 그 당시 사회문제였던 실업문제를 해결해 줄뿐만 아니라, 그 당시 필요했던 재화를 안정적으로 공급할 수 있게 한다는 점에서 매력적이었다.

근대화 과정에서 정착된 정부와 기업의 관계는 한 동안 신흥공업국가들(NIC's)에게는 안정적인 번영과 발전을 이루는데 큰 기여를 하였다. 그러나 1980년대 중반이후 산업구조의 변화과정을 거치면서 정부와 산업과의 관계는 그간 근대화과정에서 고정되었던 관계에서 빠르게 벗어나지 못하여 '침단산업' 혹은 '신산업'이라고 불리는 새로운 산업으로의 전환과정에 많은 문제들이 야기되었던 것이 사실이다. OECD 국가들은 비회원국의 경쟁력 강화에 대면하여 여타의 지식자산은 물론 과학·기술 분야의 지식의 창조, 확산, 개발면에 대한 의존을 확장시켜 경제성장과 생산성의 증진의 수단으로 이들을 사용해 왔다(OECD, 2004: 1).

1960년대와 1970년대의 산업정책은 규모가 크며, 노동과 자본 집약적이었던 철강, 자동차, 조선산업 등과 관련이 있었던 만큼, 정부의 산업에 대한 개입의 폭은 비교적 크며 그 효과 역시 긍정적인 것으로 생각된다. 반면에, '침단산업'이라 불리는 신산업은 비교적 규모가 작고, 노동과 자본집약적이라기보다는 기술·지식중심의 산업적 특성을 가지고 있다. 이러한 신산업의 특성은 산업자체의 속성뿐만 아니라 제품을 생산하고 유통시키는 시장의 기능까지 변화시키고 있는 것을 볼 수 있다. '생명공학(bio-technology)이나 '유전공학(generic technologies)'의 발달은 모든 산업분야에 큰 변화를 초래하였는데 이들의 등장에 따른 가장 큰 변화는 산업간의 전통적 장벽(boundaries)을 무의미하게 만들었다는 것이다. 즉 유전공학이나 생명공학과 같은 신산업은 기존의 산업구조, 생산방법, 유통과정에 이르는 모든 것을 재 정의하게끔 강요하였다. 예를 들어, 유전공학과 생명공학분

아에 축적된 지식의 신산업에 대한 활용은 농산물의 전통적 생산방식, 식품의 가공과정, 기존의 약학의 의학, 유통구조 등을 변화시켜 전통적으로 사회에서 통용되던 제도, 관습, 관념 등에 재조정이 필요하게끔 한다. 결국, 이러한 변화는 전통적인 정부와 산업간의 관계를 재조명하지 않을 수 없게 만들었다.

최근 우리사회를 또 한번 도약시킬 수 있는 원동력으로 주목하고 있는 신산업은 대부분 과거의 산업과 비교할 때 규모가 작고 기술과 지식 중심적이어서 시장의 변화에 민감하게 대응할 수 있을 뿐 아니라, 소비자의 기호를 반영하는 생산활동을 가능하게 한다는 장점이 있다. 이러한 혁신적인 변화는 정부의 관료제에도 받아들여져서 과거의 정부와 산업간의 관계에서 찾아볼 수 있는 경직되고 일률적인 관계에서 탈피하여 새로운 관계를 모색하고 있는 것처럼 보인다. 물론 정부의 변화가 기업의 변화처럼 가시적으로 빠르게 나타나지 않지만, 지난 10년을 돌이켜 볼 때 많은 변화가 있었던 것은 사실이다. 본 연구에서는 최근 신산업 가운데 하나로 주목받고 있는 문화콘텐츠 산업의 발전 가능성을 정부와의 관계에서 조명하는 것을 목적으로 한다. 즉, CT산업의 고유한 특성과 발전 가능성 그리고 기업환경 등을 고려하여 새로운 시대에 걸 맞는 정부와 산업의 관계를 유추해 내는 것을 목적으로 한다.

최근 '참여정부'는 이러한 시대적 변화를 반영하여 미래의 유망 신기술인 일명 5T산업¹⁾의 육성과 지원에 적극적인 관심을 보이고 있다. 이러한 신산업 가운데 IT분야가 가장 큰 비중을 차지하지만, 순이익 면에서는 생명공학 분야, 문화

콘텐츠 분야, 정보기술 분야 순이며, 생산성 지표는 문화콘텐츠 분야가 가장 높은 것으로 나타나고 있다. 특히 세계시장과 비교해 볼 때, 우리나라의 경우 정보기술 분야에 대한 의존도가 지나치게 높다고 지적되며, 정보기술 분야가 위축됨에 따라 최근 정부는 생산성이 비교적 높은 문화콘텐츠산업 분야로 전환이 필요하다고 인식하고 있다(문화콘텐츠진흥원, 2005:13). 따라서 본 연구에서는 새로운 '정부와 신산업의 관계'를 모색하기 위한 개념을 신산업의 특성, 발전 가능성, 기업환경 등을 고려하여 구성하고, CT산업의 사례를 통하여, '정부와 산업과의 관계'에 대하여 새로운 시각에서 정책적 제언을 하고자 한다.

II. 새로운 '정부와 산업과의 관계' 모색을 위한 개념 구성

'첨단산업'이 우리사회에서 차지하는 비중과 영향력이 커져감에 따라, '첨단산업'에 대한 정부의 관심도 과거 어느 때보다 증가하고 있음을 볼 수 있다. 이러한 정부의 관심은 다양한 형태로 나타나 신산업을 지원하기 위한 구체적인 방안들이 제시되고 있다. 이와 관련하여 유럽연합국(EU)들과 미국에서는 '첨단산업'을 지원하기 위한 정부차원의 기구와 제도를 만들어 운영하고 있다. 특히 미국은 클린턴 행정부시절, 전국에 산재한 36만여 개의 첨단산업 관련 중소기업을 지원하기 위하여 '전국기업연계지원센터'를 만들어 그들 기업에게 '최신기술(latest

1) 문화콘텐츠기술(CT), 정보기술(IT), 생명공학기술(BT), 환경공학기술(ET), 우주항공기술(ST) 등 5대 분야의 신산업을 의미한다. 나노기술(NT)를 포함하여 6T로 규정하기도 한다.

technologies) 과 기술교육을 제공하고 있는 것을 볼 수 있다(Grant, 1995: xii).

'첨단산업' 을 지원하기 위한 정부의 역할에 대하여 학자들의 합의된 부분은 많지 않으나, 우리는 과거 근대화 과정에서 경험한 '정부와 산업과의 관계' 등에서 많은 교훈을 얻을 수 있다. '정부와 산업의 관계' 에 대한 사례연구에 의하면 성공적인 사례로 독일, 일본, 한국을 포함한 동아시아 국가들을 들고 있다. 물론 성공한 국가들의 사례들이 동일한 '정부와 산업과의 관계' 에서 이루어지지는 않았다. 한국의 경우 정부에 의한 강한 '경제통제전략(dirigiste)' 을 통한 근대화 성공 사례로 지적되고 있는 반면(Chu, 1989: 423), 일본의 경우, 경제관료들의 강력한 발전 지향적 성향과 강력한 정부의 산업정책을 경제발전의 원동력으로 지적하는 연구가 있다(Friedman, 1988: 3). 또한 일본의 경제적 발전은 시장의 힘에 기인한다는 입장도 있다. 즉, 일본 정부는 경제를 주도하기보다는 기업중심의 시장이 형성될 수 있도록 산업환경을 조성하였다는 것이다(Cowling, 1990: 204). 독일의 산업 발전에 관한 연구에서도, 제2차 세계대전 이후 전후복구사업은 정부가 강력히 주도하였으며 전후복구사업과 경제재건이 일정수준에 도달된 이후, 정부는 직접적인 시장개입보다는 간접적인 개입에 의하여 지속적인 발전을 꾀할 수 있었다고 설명하고 있다(Wilks, 1984: 409).

이상의 논의에서 볼 수 있듯이, '정부와 산업과의 관계' 에 대한 실증적 연구는 대부분 어떤 산업정책이나 정부의 제도가 독일, 일본, 한국의 경우처럼 산업을 비교적 성공적으로 이끌었는가에 대한 궁극적인 답을 하기 위하여 수행되었다. '정부와 산업과의 관계' 에 대한 이들 연구 결과에서 다수가 공통적으로 지적하는 것은 '장기적

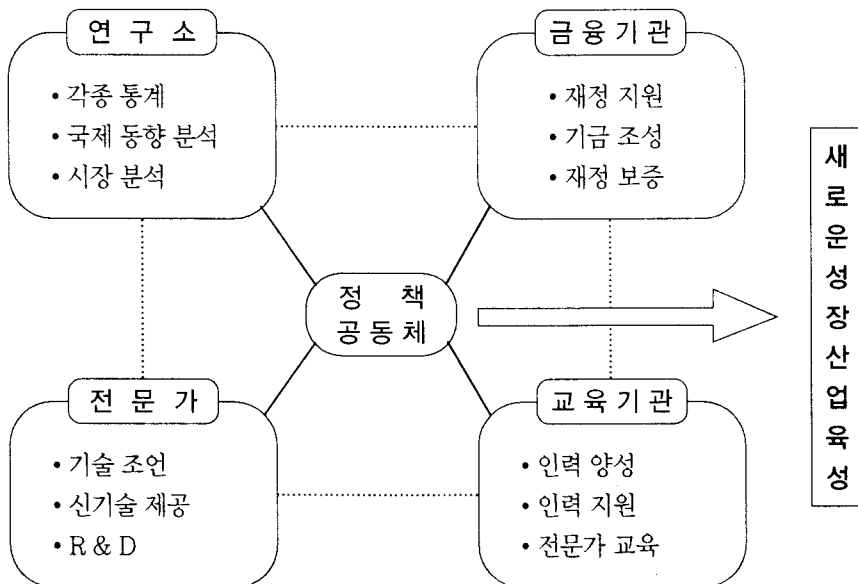
인 안목에서 정부의 산업에 대한 간접적인 개입은 산업에 해로울 것이 전혀 없을 뿐 아니라, 오히려 좋은 산업환경을 조성하여 산업발전에 큰 기여하게 되었다' 는 것이다. 이러한 역사적 교훈은 첨단산업을 지원하기 위한 정부의 정책적 모색이 어떤 방향으로 전개되어야 하는지를 보여주는 좋은 예가 된다. 즉, 신산업에 대한 정부의 지원은 신산업의 특성에 비추어 간접적인 지원을 통하여 이루어져야 한다는 점이다. 여기서 정부의 신산업에 대한 간접적 지원이란 신산업 분야의 기업활동을 원활케 하는 산업환경을 조성하는 것이라고 할 수 있다. 이러한 연구결과는 최근 산업정책에 대한 연구에 반영되어 수행되고 있는 것을 볼 수 있다. 즉 과거의 '정부와 산업과의 관계' 에 대한 연구의 대부분은 '무엇' 이 혹은 '어떤 산업정책' 이 한 사회의 경제적 부흥을 가져오는데 유효했는가에 초점이 주어졌다면, 최근의 연구경향은 '산업정책으로 기대할 수 있는 효과' 에 국한되어 있는 것을 볼 수 있다. 한 연구에 의하면, 기업의 차원에서는 정부의 산업정책보다 환율의 변동이나 조세제도의 변화가 기업활동에 더 큰 영향을 미친다고 언급하고 있으며, 정부의 간접적 개입에 의한 산업정책은 넓은 의미에서 ① 전문인력의 양성과 교육을 지원하는 정책, ② 특정산업에서 필요로 하는 정보의 수집과 분석을 통한 전문적 산업자문기관의 설치운영, ③ 산업경쟁력을 확보하기 위한 기업환경 조성 등을 확보하는 것과 관련되어야 한다고 설명하고 있다(Commission of European Communities, 1990: 556). 만약 '첨단산업' 이 과거와 같이 정부의 직접적인 산업정책으로 큰 실효를 거둘 수 없다는 주장을 받아들인다면, 첨단산업의 직접적인 지원으로 야기될 수 있는 정치적 맥락, 즉 특혜 시비로부터 자유로울 수 있

게되며 실질적으로 새로운 '정부와 산업과의 관계'를 모색할 수 있게끔 된다. 따라서 본 연구에서는 새로운 '정부와 산업과의 관계'에서 나타나는 새로운 정책은 첨단산업에 가시적이고, 실질적으로 도움이 될 수 있으리라 기대한다. 이러한 관점에서 첨단산업에 대한 정책공동체(policy community)를 구성하여 이를 연계시키는(networking) 구체적인 방안들이 논의되고 있다(Wright, 1988: 593-612). 정책공동체란 특정 정책과 관련하여 이해관계를 같이 하는 집단과 개인들로 구성된다. 이들을 상호연계(policy network)하여 필요한 자원을 공유하거나 나눔으로서 정책공동체의 이해관계를 극대화시킬 수 있는 방법을 정부차원에서 제도화하거나 구조화하여 운영하는 것을 새로운 '정부와 산업과의 관계'로 이해할 수 있다.

대부분의 경우, 특정 산업에 대한 정책공동체

를 구성하는 중요한 요소로는 정부기관 혹은 정부출연 연구소, 재정적 지원이 가능한 금융기관, 첨단산업과 관련된 전문가, 첨단정보와 기술교육을 담당할 수 있는 교육기관 등으로 구성된다. 이러한 특정 산업에 대한 정책공동체가 유기적인 연계 속에서 기능하게 된다면 진정한 의미에서 새로운 '정부와 산업과의 관계'가 형성될 수 있다고 생각된다. 물론 정책공동체는 첨단산업의 특성에 준하여 구성되어야 하며, 정부는 정책공동체가 활동할 수 있는 환경을 조성함으로써 첨단산업의 국제경쟁력을 강화시킬 수 있다고 본다. <그림 1>은 첨단산업에 대한 새로운 '정부와 산업과의 관계'를 요약 설명한 것이다. 이러한 관점에서 본 연구에서는 첨단산업의 한 분야인 문화콘텐츠 산업의 실태와 정부의 산업정책의 특성을 분석하여 첨단산업에 대한 정책적 제언을 모색하고자 한다.

〈그림 1〉 정부와 새로운 성장산업과의 관계



Ⅲ. CT산업정책의 현황

1. CT산업 규모 및 전망

2004년에 발간된 'Pricewaterhouse-Coopers'의 『Gobal Entertainment and Media Outlook : 2004-2008』에 따르면 2004년까지 CT산업 관련 세계 시장 규모는 약 1조 3천 억 달러로 추산되고, 2008년에는 1조 7천억 달러 규모로 예측하고 있다. 이들 시장의 지역별 시장 규모는 2008년까지 미국은 5.4%, 유럽·중동·아프리카는 5.5%, 아시아·태평양은 9.8%, 라틴아메리카는 6.5%, 캐나다는 5.9%의 연평균 성장률을 보일 것으로 전망하고 있다. 특

히, 인도와 중국의 미디어 인프라 보급 확대 및 외국인 투자에 대한 개방 속도가 증가하고 있기 때문에 아·태 지역의 성장 추세는 2004년부터 2008년까지 연평균 9.8% 정도의 성장을 보여 세계 시장에서 가장 높은 성장률을 보일 것으로 예측된다(문화관광부, 2004: 31-32). 특히 7개 분야의 CT산업의 시장규모는 2004년 5천 2백 억 달러로 추계 되었고 2008년에는 7천 6백억 달러 규모로 <표 1>과 같이 추정되고 있다. 전경련에 따르면 우리나라의 CT산업 12개 분야의 시장 규모는 2007년 약 56조 원을 넘어설 것으로 전망²⁾하고 있다(전경련, 2003: 15). 2003년 현재 우리나라 문화콘텐츠산업의 분야별 규모는 <표 2>와 같다.

<표 1> 세계 CT산업 시장 규모(7개 분야)

(단위: 백만 달러)

구 분	2004	2005	2006	2007	2008	연평균성장률 (2004-2008)
영 화	82,082	89,434	95,898	102,052	108,026	7.5%
TV/방송	281,410	297,444	317,831	334,899	356,579	6.5%
음 반	29,586	29,578	30,208	31,707	33,660	2.0%
게 임	72,300	76,980	91,010	103,500	144,900	11.4%
애니메이션	5,696	5,897	6,072	6,253	6,453	3.2%
디지털 특수효과	5,408	5,764	6,100	6,406	6,918	8.0%
모바일 콘텐츠	42,818	56,388	69,000	80,263	100,810	25.6%
합계/평균	519,300	561,505	616,119	665,080	757,346	9.2%

주1. 애니메이션은 극장용 및 TV용 애니메이션 수입만을 포함, 비디오(DVD포함) 판매 수입은 제외

주2. 모바일 콘텐츠는 이동통신사의 무선데이터 트래픽 매출기준

출처 : 문화관광부, 『2004 문화산업백서』, p.31; “CT비전 및 중장기 전략 수립,” p.24.

2) 이는 애니메이션, 만화, 캐릭터, 음반, 게임, 모바일 콘텐츠, 방송, 영화, 비디오·DVD, 출판, 신문, 광고 등 12개 분야의 추정치이다.

〈표 2〉 2003년도 우리나라 문화콘텐츠산업의 분야별 규모

구 분	총매출 규모 (억 원)	수출 규모 (천 달러)	수입규모 (천 달러)	종사자 수 (명)
영 화	23,444	30,979	60,452	38,108
방 송	71,367	42,135	28,062	5,385
음 악	17,935	13,312	16,035	62,555
게 임	39,387	181,543	166,454	39,104
애니메이션	2,670	75,721	1,987	5,385
캐 릭 터	48,085	116,313	99,381	6,257
인터넷/모바일 등	13,188	16,899	8,270	11,353
합 계	216,076	476,902	380,641	168,147

출처 : 『2004 문화산업백서』, pp.25~29의 내용을 재구성.

CT산업의 이러한 성장 추세는 CT산업의 발전 기반인 정보 인프라 구축의 고도화, 인터넷·모바일 커뮤니케이션의 증대에 따른 콘텐츠 수요의 급증 등에 힘입어 한동안 지속될 것으로 예상된다. 이러한 CT산업 분야의 성장에 따라 문화산업에 대한 정부의 역할도 강화되고 있다. 프랑스와 같이 정부의 적극적인 지원 아래 있는 나라들의 경우 지원 영역을 확대하여 애니메이션, 게임, 디지털 콘텐츠 산업으로 확대하고 있으며, 시장 경제의 원리에 충실했던 미국의 경우도 자국의 문화콘텐츠가 세계시장에 유통될 수 있는 환경을 조성하는데 적극적인 노력을 기울이고 있다(문화관광부, 2004: 35-43). 이러한 요인에는 CT산업은 새로운 성장산업으로서 고부가가치를 창출할 뿐만 아니라, 미래 시장을 선도할 국가 전략산업으로 파악하고 있기 때문으로 생각된다. 세계적인 추세에 비추어 우리나라도 같은 맥락에서 이해할 수 있을 것이다. 문화관광부

의 “CT비전 및 중장기 전략”에 따르면 CT산업을 육성하기 위하여 “CONTENT”라는 7대 CT비전 키워드를 제시하고 다음과 같은 3대 목표를 제시하고 있다. ① 문화와 과학의 융합을 통한 선진국 수준의 CT 서비스 및 기술 역량 확보, ② CT인프라 구축을 통한 CT산업 육성 환경 조성, ③ CT 이용 활성화를 통한 글로벌 경쟁력 확보 등이 그것이다. 이를 위해서 서비스 및 R&D 확대, 인프라 조성 및 인력 양성, 국내외 기술협력 활성화를 3대 추진과제로 삼고 있다. 이러한 목표들이 달성되면 우리나라는 세계 10대 핵심 CT기술 보유국으로 국내 시장 규모 1,000억 달러와 100만 명 고용 창출 효과를 그리고 세계 수준의 10개 이상의 CT기업을 육성할 것으로 보고 있다(문화콘텐츠진흥원, 2005 : 58-60). CT산업의 미래 전망은 〈표 3〉과 같다.

〈표 3〉 CT산업의 미래 전망

항목 \ 전망	2004	2010
국내시장 규모	41억 달러	1,000 달러
세계시장 점유율	1.5%	5%
해외수출 규모	5.5억 달러	100억 달러
GDP 대비	5%	10%
고용효과	46만 명	100만 명

출처 : 문화콘텐츠진흥원, (2005: 61)의 내용을 표로 재구성

2. CT산업 관련 예산 규모

이러한 CT산업 육성을 위해 정부는 지속적인 예산 지원과 법제의 정비 등 다양한 차원의 노력을 기울이고 있다. 최근 정부 문화예산과 관련된 특징에서 문화산업의 예산이 크게 늘어난 사실은 괄목할 만하다. 1994년부터 1998년까지 정부의 문화예산에서 문화산업 관련 예산이 차지한 비율은 2.4%대였으나, 1999년 문화산업 관련 예산은 기록적으로 증가하여 총액 1,000억 원으로 문화관광부 전체 예산의 11.7%를 차지하기에 이르렀다(문화관광부, 2003: 15). 이후 2000년의 문화산업 관련 예산은 문화관광부 전체 예산의 15.3%인 1,787억 원으로 다시 대폭 늘어났고, 2001년에는 다소 줄어들기는 했으나 1,474억 원으로 전체 문화관광부 예산의 11.9%를 차지했다. 2002년 문화산업 관련 예산은 다시 500억 원 가까이 늘어나 문화예산의 14.0%인 1,958억 원에 이르렀다. 2003년도 정부 문화예산은 1조 4864억 원으로 이 가운데 문화산업 관련 예산은 12.7%인 1,890억 원이다. 2004년도의 경우 정부 예산의 1.3%인 1조 5340억 원이

문화관광부의 예산으로 배정되었고, 이 가운데 문화산업 관련 예산은 문화관광부 예산의 10.9%인 1,725억 원이다. 〈표 4〉에서 볼 수 있는 바와 같이 2003년 대비 예산총액이 감소하기는 했지만 정부예산 총액에서 문화 관련 예산이 꾸준히 증가하고 있고, 2000년에는 1.3%를 확보하고 있다. 이는 그간 문화계에서 꾸준히 제기되었던 문화 관련 예산의 1% 확보라는 요구의 반영이기도 하지만, 정부의 여러 가지 기능 가운데 문화 관련 기능을 점차 확대해야 하는 시대의 변화를 반영하는 것으로 이해한다.

2002년의 경우 문화산업 관련 정부예산의 구성 내역을 살펴보면 30%에 가까운 570억 원이 거의 문화산업의 육성을 위한 기반 조성에 분배됐으며, 그 다음이 문화콘텐츠, 영상, 출판 부문에 배분되고 있다. 〈표 5〉에서와 같이 이들 세 가지 부문에 사용되는 예산은 전체 문화산업관련 예산의 57.2%를 차지할 정도로 그 비중이 높으므로, 문화콘텐츠 및 영상 부문이 전략적으로 육성할 주요한 부문임을 보여 준다(문화관광부, 2003: 16).

2003년도 문화산업 예산에서 문화산업육성을

〈표 4〉 정부예산 대비 문화산업 관련 예산 현황

(단위: 천 원)

연도별	정부예산 총액	문화관광부 예산		문화산업국 예산	
		예산총액	정부예산 대비 점유비율	예산총액	문화부예산 대비 점유비율
1999	884,850	8,563	0.97%	1,000	11.7%
2000	949,199	11,707	1.23%	1,787	15.3%
2001	1,002,246	12,431	1.24%	1,474	11.9%
2002	1,119,767	13,985	1.25%	1,958	14.0%
2003	1,116,580	12,815	1.15%	1,893	14.8%
2004	1,183,560	15,675	1.32%	1,725	11.0%

출처 : 문화정책개발원, 「2003 문화정책백서」, p.99; 문화관광부, 「2003 문화산업백서」, p.15; 「2004 문화산업백서」, p.8.

위한 기반 조성 과 영상 부문 등 전체 전체적으로 비중이 감소한 반면 영상만화는 1.56%, 문화콘텐츠는 1.21%, 게임·음반 부문은 7.37% 내외로 늘어난 사실을 발견할 수 있다. 더구나 같은 해 문화산업 예산에서 문화콘텐츠, 영상만화, 게

임·음반 부문에 사용될 예산은 전체의 약 41%를 차지하고 있다. 2004년 예산의 경우도 영상만화, 문화콘텐츠, 게임·음반 분야의 신장 추세는 일관성을 유지하고 있다. 이는 최근 들어 신산업 분야인 이들 분야에 초점을 두고 있는 것으

〈표 5〉 문화산업관련 예산의 구성내역

(단위 : 천 원)

구 분	2002		2003		2004	
	부문별 예산	비 중	부문별 예산	비 중	부문별 예산	비 중
문화산업육성(기반조성)	57,000,000	29.12	45,200,000	23.88	18,700,000	11.12
출 판	20,612,650	10.53	18,154,394	9.06	29,069,000	17.36
영 상	41,418,000	21.16	33,755,000	17.86	25,209,000	15.05
영상만화	882,043	0.45	3,799,407	2.01	3,859,535	2.30
게임·음반	9,692,166	4.95	23,294,398	12.32	21,183,000	12.65
문화상품(디자인,공예 등)	6,638,621	3.39	0	0	0	0
방송·광고	8,400,000	4.29	13,051,000	6.90	16,000,313	9.55
문화콘텐츠(캐릭터 등)	50,000,000	25.54	50,559,799	26.75	52,293,542	31.23
기본사업비	1,129,781	0.58	1,154,420	0.61	1,154,420	0.69
합 계	195,773,261	100	188,964,418	100	167,467,810	100
전년대비 증감	48,289,079 (32.7% 증가)		6,504,843 (3.3% 감소)		21,500,608 (11.4% 감소)	

출처 : 문화관광부, 「2002 문화산업백서」, 「2003 문화산업백서」의 내용을 재구성.

로 이해된다. 1999년에 수립된 “문화산업진흥 5개년 계획”과 비교하여 볼 때 문화산업 정책의 방향이 상당한 변화가 있었음을 확인할 수 있다.

3. CT산업 관련 지원 프로그램

(1) 문화산업정책 추진 구조

문화산업 육성과 관련된 정부의 주무 부처는 문화관광부이다. 1994년에 문화산업국을 창설한 다음 문화산업 육성을 주요 시책으로 추진해 왔다.³⁾ 물론 정보통신부 등 여타의 부처들도 문화산업 분야를 지원하고 있거나 이 분야로 업무 영역을 확장하려고 의욕을 보이고 있다. 이를테면 정보통신부, 과학기술부, 산업자원부, 중소기업청에서 첨단 영상형 문화산업에 부분적으로 관여해 왔고, 산업자원부, 중소기업청이 문화상품의 제조업에 정책적으로 개입해 왔다. 최근 지방문화산업의 육성이라는 정책 과제의 활성화로 문화산업 육성에 관한 지방자치단체의 역할이 증대되는 추세에 따라 향후 행정자치부의 자치단체에 대한 이 분야의 지원이 확대될 것으로 보인다. 또한, 첨단문화도시개발과 관련하여 건설교통부도 관련 시책을 검토 중이라고 한다.

문화산업의 육성을 위한 기본 법률로는 문화산업진흥기본법과 그 시행령이 있다. 이 법은 1999년 2월에 법제화되어 동년 5월과 7월에 각각 시행령과 시행규칙이 확정되었다. 2001년 전면 개정과 2003년 부분 개정을 단행한 문화산업진흥기본법은 문화산업에 관한 종합적인 육성체계를 담고 있고, 정부는 이 법을 빌어 문화산업을 본격적으로 육성하는 근거를 확보한 셈이다.

이 밖에도, 문화산업 진흥과 직접적으로 관련된 법률로는 영상진흥기본법, 영화진흥법, 외국간행물 수입배포에 관한 법률, 음반·비디오물 및 게임물에 관한 법률, 저작권법, 정기간행물의 등록 등에 관한 법률 등이 있다. 간접적으로는 문화산업 육성지원과 관련해 문화지구 지정 등 문화예술 진흥분야의 주요 사안들을 규정하고 있는 문화예술진흥법, 산업입지 및 개발에 관한 법률, 자금관리기본법, 중소기업창업지원법 등이 있다.

(2) 문화관광부의 문화산업 정책

문화관광부는 문화산업을 지원하는 관련법 체계를 종합 정비한 이후 서울종합촬영소, 문화산업지원센터와 게임종합지원센터를 설립하는 의욕적 활동을 펼치기도 했다. 문화관광부는 문화산업 정책의 표제로 첫째, 집중, 경제, 효율에서 자율, 창의, 분권 중심으로, 둘째, 산업적 측면을 강조하는 대목에서는 경제성·순수 문화예술·문화정체성 조화로, 셋째, 기관별 효율성 강화보다 통합·조정에 따른 협력·연계 강화 등을 제시하고 있다. 이를 위해서 ① 지역의 문화자원을 발굴, 산업적 활용 및 지역역량 강화를 통한 문화적 다양성 확충 및 지역문화산업 진흥, ② 한 분야의 성공 작품이 다른 분야에서도 활용되도록 연계 지원 강화를 통한 원소스 멀티 유스(One-Source Multi-Use) 효과 최대화, ③ 선택된 분야 내에서 가능성 있는 스타프로젝트(Star Project) 발굴 지원을 통한 선택과 집중에 의한 성공가능분야 집중지원, ④ 정부, 업계, 학계의 지원·제작·연구기능 시너지효과 극대화

3) 출발 당시 문화산업기획, 출판진흥, 영화진흥, 영상음반 등의 4개 과로 출발한 문화산업국은 직제 개편을 통하여 현재는 문화산업정책, 출판신문, 방송광고, 영상진흥, 게임음반, 문화콘텐츠진흥 등의 6개 과로 운영되고 있다.

를 통한 산학협력 확대 및 R & D 강화, ⑤ 고위험-고수익(High-Risk, High-Return)의 문화산업의 특성을 고려하여 제작단계별, 자원별 지원시스템 차별화를 통한 자원별, 단계별 지원체계 특화로 공적자금 지원 효율화 등을 기본 방향으로 제시하고 있다(이보경, 2003: 62-68). 2003년 12월에는 “세계 5대 문화산업강국 실현”이라는 비전을 제시하고 이를 위한 실천 방안을 다음과 같은 다섯 가지 방안으로 살펴볼 수 있다(문화관광부, 2004: 360-364). 이를 구체적으로 살펴보면 ① 인적 인프라, 금융인프라, 기술인프라 등 문화산업 투입 인프라 정책 전반에 대한 개선을 통해 문화산업 경쟁력 기반 강화, ② 문화콘텐츠 기획·개발 역량 강화 및 유통구조 개선을 통해 생산·유통프로세스 선진화 추진, ③ 국내 수요기반을 강화하고 소비 활성화를 위한 정책적 노력을 경주하며, 해외시장 진출 역량 강화를 위한 체계적인 해외진출 지원 시스템 구축, ④ 문화산업 정책의 장기적 역량을 위한 저작권, 법·제도 및 세제 개선에 대한 정책적 노력 확대를 통한 문화산업 환경인프라 확대, ⑤ 지역문화산업 클러스터 활성화를 통해 지역문화산업의 발전기반 구축 등이 주요 내용이다.

한편, 문화산업의 지원체계를 강화하기 위해 ① 대통령직속 정책조정기구 설치 검토, ② 현재 문화산업진흥위원회(문화산업진흥기본법, 위원장 문화관광부장관)를 확대 개편해 “문화산업국가전략위원회”를 구성하거나, ③ 한국문화콘텐츠진흥원, 방송영상산업진흥원, 게임산업개발원, 국제방송교류재단 등 지원기관의 법정 기관화 및 기능 조정지원기관 역할·기능을 효율적

으로 개편하고, ④ 성장단계로 도약하기 위한 지원체계 정비 및 전략적 정책개발을 위한 “문화산업 중장기 발전계획”을 수립하는 등의 열성을 보이고 있다(문화관광부, 2003: 492). 또한 산업환경 변화에 대응하는 법·제도 정비를 위해 ① 온라인·디지털 유통체제 등을 디지털 환경에 맞도록 “문화산업진흥기본법” 개정, ② 문화산업 관련법 중 규제관련 법규 정비, ③ 게임산업진흥법⁴⁾, 음악산업진흥법, 광고진흥법 등 장르별 특성을 반영한 부문별 진흥법을 제정할 것이라고 한다. 동시에 세제 지원을 강화하기 위한 ① 영화, 공연산업 등 문화산업 창업중소기업에 대한 세액 감면, ② 출자총액 제한 기업집단회사의 순자산의 25%를 초과한 주식보유 금지를 수정하여 출자총액 제한제도의 문화산업분야 예외인정을 추진하고 있다. 아울러 재원확충을 위해 문화산업 고속성장에 따른 필요 재원을 대폭 증액하기 위하여 ① 2004년에 종료되는 문화산업진흥기금의 추가 재원을 확대하여 현재 2,600억원의 기금을 향후 5,000억 원 조성 목표로 하고 있으며, ② 정보화촉진기금, 방송발전기금의 문화산업 분야(방송영상, 디지털콘텐츠 등) 지원을 계획하고 있다(문화관광부, 2003: 296).

〈표 4〉과 〈표 5〉에서 살펴보았듯이 문화산업국의 예산이 문화관광부 예산에서 차지하는 비율은 1994년 3% 수준에서 2003년에는 15% 수준으로 늘어났다. 2000년 문화산업국의 예산은 문화산업국의 설치 해인 1994년에 비해 무려 20배에 이르고 있고, 2004년 현재 1,675억 원에 이르고 있다. 이는 문화관광부의 문화산업 관련 예산이 연간 평균 8.7%의 성장을 보인 것으로 문화산업 분야에 관한 관심과 지원 정책의 일관

4) 2003년 12월부터 2004년 8월까지 법 제정을 위한 기초적인 연구가 수행되었으며, 2004년 9월에는 법률 제정안 공청회가 열렸다. 2005년 하반기에 심의를 거쳐 법제화 것으로 예상된다.

성을 보여 주는 성과라고 하겠다.

이러한 정책적 일관성은 국민의 정부 출범 이후부터 준비하여 1999년 3월에 수립된 “문화산업진흥 5개년 계획”과 2000년 초에 이를 수정·보완하여 문화산업을 21세기 새로운 국가기간산업으로 진흥하기 위한 실천 방안으로 제시한

“문화산업 비전 21” 등 문화산업 정책의 골격을 반영한 것으로 파악한다. 2003년 12월에는 작성된 참여 정부의 “세계 5대 문화산업강국 실현”이라는 비전이 수립되기 전 까지 문화산업 정책의 지표가 되었던 “문화산업 비전 21”의 주요 내용은 <표 6>의 내용과 같다.

<표 6> 문화산업비전 21의 주요 내용

<input type="checkbox"/> 문화산업단지 조성지원 : 지자체 단지조성계획 평가 지원 <ul style="list-style-type: none"> • 창업 및 생산, R&D, 테크노마켓, 테크노파크 등의 복합기능 수행 • 지역특화 및 첨단문화산업분야 대상(2003까지 20개 내외 단지지정 및 지원)
<input type="checkbox"/> 문화산업진흥재원의 효과적 운영(2003년까지 5,000억원 조성) <ul style="list-style-type: none"> • 문화산업진흥기금, 영화진흥기금, 출판기금 등 문화산업진흥 재원의 통합운영 및 효율적 활용
<input type="checkbox"/> 가칭 문화산업진흥재단(문화산업창업보육지원센터) 설립추진 <ul style="list-style-type: none"> • 문화산업 인적·물적 자원과 정보를 네트워크화 하고 창업교육, R&D, 정책개발 등 문화산업계 전방위 지원 체제 구축 • 문화산업 종합정보네트워크 구축: 문화산업 지식·정보 관리시스템
<input type="checkbox"/> 세계 문화산업을 선도할 신종 문화산업의 발굴·육성 <ul style="list-style-type: none"> • 게임무비, 인터랙티브 시네마, MP3, 온라인 게임·애니메이션 등 새로운 문화컨텐츠산업 육성 • 창의력 및 첨단기술개발의 촉진을 위한 '신 문화컨텐츠 대상', '문화컨텐츠 웹사이트대상' 등 신설 • 문화산업 분야간 융합 등 새로운 시너지 프로젝트(fusion contents)에 대한 행·재정 우선 지원
<input type="checkbox"/> 문화상품의 해외수출진흥을 위한 '문화산업수출대상' 신설(2000) <ul style="list-style-type: none"> • 대중음악, 방송프로그램의 동남아시아진출 성공사례를 벤치마킹, 미국·유럽시장 진출 시도 • 외화 수입과 함께 한국문화의 해외 전파성을 중점 심사

출처 : 문화관광부, “참여정부의 문화산업 정책비전,” 『2002 문화산업백서』, p.498.

문화산업 비전의 골자가 되었던 “문화산업진흥계획”에 따른 분야별 소요 재원을 소개하면 <표 7>과 같다. 당시에는 게임산업은 독립적인 영역으로 추진되었으나 애니메이션산업은 영화산업의 포함하여 정책 지원을 하고 있음을 파악할 수 있다. 전통적인 출판산업 분야에 가장 많은

비중의 재원이 구성되어 있으며, 게임산업이나 애니메이션산업 분야는 재원의 확충이 미비한 것으로 보여진다. 그러나 앞에서 살펴 본 문화산업 관련 예산 확충 실태를 살펴 볼 때, 게임이나 애니메이션 산업 분야의 성장이 타 분야에 비해서 급속한 발전이 있었음을 확인할 수 있다.

〈표 7〉 문화산업진흥 5개년 계획의 분야별 소요재원 총괄

(단위: 억 원)

분야 \ 연도	구분	1999	2000	2001	2002	2003	계	비율
영상산업(영화, 비디오, 애니메이션, 방송영상·광고)	공공자금	775	1,561	1,298	1,207	667	5,508	18.8
	민 자	233	105	117	98	97	650	2.2
	계	1,008	1,666	1,415	1,305	764	6,158	21.0
게임산업	공공자금	123	125	338	426	171	1,183	4.1
	민 자	-	104	20	170	81	375	1.2
	계	123	229	358	596	252	1,558	5.3
음반산업	공공자금	58	237	268	282	288	1,133	3.9
	민 자	27	63	143	118	72	423	1.4
	계	85	300	411	400	360	1,556	5.3
출판산업(출판, 인쇄, 신문, 잡지)	공공자금	121	142	306	751	399	1,719	5.8
	민 자	503	448	2,281	2,354	3,354	8,940	30.5
	계	624	590	2,587	3,105	3,753	10,659	36.3
문화상품(캐릭터, 패션디자인, 전통 문화·공예산업)	공공자금	6	72	610	616	429	1,733	5.9
	민 자	12	31	36	40	44	163	0.6
	계	18	103	646	656	473	1,896	6.5
추진기반 조성	공공자금	500	501	1,000	1,500	1,500	5,001	17.1
	민 자	40	100	300	600	1,460	2,500	8.5
	계	540	601	1,300	2,100	2,960	7,501	25.6
계	공공자금	1,582	2,509	3,800	4,763	3,434	16,276	55.5
	민 자	815	851	2,897	3,380	5,108	13,052	44.5
	계	2,397	3,360	6,697	8,143	8,542	29,328	100.0

자료 : 문화관광부, 『2000 문화산업백서』(2000), p.192.

2003년의 문화관광부의 부분별 문화산업 지원 정책을 살펴보면, 문화산업 전반에 대한 지원인 문화산업 일반 지원 사항으로 ① 지방 문화산

업 기반조성 사업, ② 문화산업진흥기금 용자 지원을 포함하여 7개 부문을 중심으로 〈표 8〉과 같이 이루어지고 있다.

〈표 8〉 문화콘텐츠산업 부문의 주요 정책

(단위 : 백만 원)

내용	주요 사업	예산 및 지원내용
1	문화콘텐츠 기술개발 사업	9,000
2	우리 문화원형의 디지털 콘텐츠화 사업	7,000
3	스타 프로젝트 발굴 지원사업	3,500
4	파일럿 프로그램 제작 지원 사업(온라인·모바일 콘텐츠 분야)	600
5	에듀테인먼트 콘텐츠 제작 지원	800
6	온라인·모바일 문화콘텐츠 해외 진출 지원	100
7	대한민국 문화콘텐츠 수출 대상	100
8	문화콘텐츠국제전시회(DICON) 개최	500
9	문화콘텐츠 상설마켓 운영	500
10	문화콘텐츠 연계 공동 제작실 운영	
11	문화콘텐츠 프로듀서·마케터 전문인력 양성 사업	4,000
12	문화콘텐츠 특성화 교육기관 장비 및 프로그램 개발 지원 사업	4,000
13	사이버 문화콘텐츠 아카데미 구축 및 교육과정 운영사업	2,000
14	공공 문화콘텐츠 저작권 집중관리사업	2,000

주1 : H/W 및 S/W 제공 작업공간 6개월 대실, 2003년 예산 기준

주2 : 각 사업의 추진기관은 한국문화콘텐츠진흥원 임

출처 : http://www.mct.go.kr/korea/bureau/data/industry/2004/mu/2004_2.html의 내용을 표로 재구성.

(3) 문화산업지원센터의 지원 정책

문화관광부는 문화산업을 지원하는 종합지원센터 설립하고 이를 중심으로 주요 사업을 추진하고 있다. 1998년 9월에는 “영상벤처센터”를 개설하여 영상산업 분야의 벤처기업들을 집적하는 기반을 마련하였고, “애니메이션아카데미” 개설 등으로 전문인력의 양성을 추진하고 있으며, 영화종합촬영소의 디지털 영상물 제작지원 종합기지화(1997~2001)를 지원해 왔다. 게임산업 육성거점회를 위해 1999년 7월에 게임종합지원센터⁵⁾를 개소하여 2000년 게임연구소의 설립과

게임아카데미의 개원을 추진하였고, 2001년 12월 재단법인 한국게임산업개발원으로 명칭을 변경하여 오늘에 이르고 있다. 게임산업개발원은 게임산업의 진흥·육성과 관련 기술의 개발 및 보급, 국산게임의 수출 촉진, 전문인력 양성 등 종합적인 지원을 통해 게임산업을 21세기 국가 전략산업으로 육성하겠다는 설립 취지 아래, 다양한 지원사업을 펼치고 있다. 한편, 포괄적인 문화산업 분야를 관리하기 위해서 문화관광부는 2000년 12월 재단법인 문화산업지원센터를 설립하였다. 2001년 재단법인 한국문화콘텐츠진

5) 게임종합지원센터는 민법 제 32 조 “문화관광부소관비영리법인의설립및관에관한규칙”에 설립 근거를 두고 있다.

홍원의 개원은 문화산업지원센터의 역할 변화를 가져 왔으며, 2002년 문화산업진흥기본법의 제 31조의 설치 규정에 따라 이를 재조직하였다. 문화콘텐츠진흥원은 애니메이션, 캐릭터, 만화, 음

악, 모바일 에듀 분야를 종합적으로 지원하기 위해 다양한 사업들을 추진하고 있으며, 주요 사업 내용은 <표 9>과 같다.

<표 9> 문화콘텐츠진흥원의 주요 시책(2004년)

1. 해외시장 진출 최우선화 ① 해외 전시회 참가시, 한국의 날 및 투자유치 행사 동시 추진 ② 2003 디지털콘텐츠 국제전시회 및 문화콘텐츠 수출대상 확대 추진 ③ 전략마케팅 추진을 위한 수출지원종합정보 시스템 구축
2. 문화콘텐츠 창작역량 강화 ① 한국문화콘텐츠 리소스센터(KCRC) 구축 및 운영 ② 창작소재 발굴을 위한 문화원형 콘텐츠화 사업 지속추진 ③ 창작인력 발굴 육성을 위해 창작지원, 교육프로그램 등 운영 ④ Star Project 발굴지원
3. 문화콘텐츠산업 발전 기반 구축 ① 인력양성 종합계획 수립 및 분야별 우수인력 양성 프로그램 운영 ② CT 핵심기술 개발 및 기술지원 체계 구축 ③ 기금운용체계 정립 및 우수기업 투자실적 성과 도출
4. 지원사업의 체계화 ① 주요산업별 백서발간, 산업별 동향 및 소비자 조 사 등 추진 ② 지원사업 Manual화 및 평가지표 개발운용

출처 : <http://www.kocca.or.kr/intro/promoto.jsp>와 한국문화콘텐츠진흥원, “2004년 사업계획”의 내용을 참고하여 표로 재구성.

4. CT산업 유관 부처의 정책

문화관광부는 1999년 “문화산업발전 5개년 계획”을 수립하고 2000년 “문화산업비전 21”을 2001년 6월 “콘텐츠 코리아 비전 21”을 마련하여 문화산업 관련 분야 중 새로운 산업인 문화콘텐츠 분야의 디지털콘텐츠화 사업을 중심으로 정책을 펼쳐 왔다. 문화콘텐츠산업은 문화관광

부 이외에도 산업자원부, 정보통신부 등 여타 부처들에서 국가 경제의 전략적인 산업으로서 평가되어 왔고, 문화산업 육성에 상당한 관심을 표명하고 있다. 2002년 7월 “온라인 디지털콘텐츠 산업발전법”의 시행으로 범정부 차원의 본격적인 디지털콘텐츠산업 육성기반을 마련하였다. 2003년 2월 6일에 제안된 “제1차 온라인 디지털 콘텐츠산업 발전기본계획안(2003~2005)”은 이

러한 정책적 관심의 산물이라는 점에서 시사하는 바가 크다고 하겠다.⁶⁾

지금까지 정보통신부는 “창조적 지식기반국가 건설”이라는 과제 아래 디지털 정보기술과 융합된 새로운 산업으로서의 디지털콘텐츠산업과 연관지어 문화콘텐츠산업 관련 정책을 구현하고 있다. 1990년대 중반부터 소프트웨어 산업의 한 분야로 첨단디지털콘텐츠산업을 육성해 왔으며, 2001년 4월 수립·발표한 “디지털콘텐츠산업발전 종합계획”⁷⁾에서는 DC 기술개발 및 표준화 추진, 디지털콘텐츠 상거래기반 구축, 해외진출 활성화 등을 주요 과제로 제시하고 있다. 정보통신부의 문화산업 육성을 위한 정책은 영상산업 개발지원, 멀티미디어산업 육성계획, 게임산업 발전계획 등을 통하여 구체화하고 있다. 정보통신부는 “CYBER KOREA 21” 계획과 더불어 디지털콘텐츠 산업 육성에 적극적으로 나서게 되었다(재경부, 2003: 29). 여기에서 정보인프라를 활용한 새로운 일자리 창출을 위해 문화산업 기반조성 및 마케팅 지원 강화, 첨단 영상기술 개발에 대한 지원 강화, 게임 및 애니메이션 산업에 대한 관심 제고와 저변 확대 등을 강조하고 있다(정보통신부, 1999: 352-390). 동시에 정보통신부는 게임산업과 관련하여 게임 콘텐츠 종합 DB구축, 신소프트웨어 상품 대상 등 추진하고, 소프트웨어진흥원의 설립을 통해서 소프트

웨어기술 분야를 넘어서 문화콘텐츠산업 분야로 사업 영역을 확대해가고 있다. 한편 정보통신부와 문화관광부가 공동으로 추진한 2001년의 “디지털문화콘텐츠기술개발”과 2002년의 “디지털영상콘텐츠 전문투자조합 결성” 등은 부처간 협력체계 구축의 전형적인 모델이라고 하겠다.

산업자원부는 차세대 성장동력으로서의 지식기반서비스 산업분야에 문화콘텐츠산업을 포함하고 이에 관한 정책적 배려를 하고 있다. 산업자원부는 독자적인 산업정책이 아닌 관련 산업 육성 방안의 일환으로 디지털콘텐츠산업을 언급하고 있다.⁸⁾ 산업자원부는 영상진흥기본법을 토대로 콘텐츠분야 기업들에 대한 금융, 세계 지원, 기술기반 조성사업을 실시하고 있고, 영상산업 기술개발, 전자게임산업 종합발전 방안을 마련하였다. 한편 산업자원부는 지방자치단체들의 영상산업육성정책들을 지원해 왔다.⁹⁾

과학기술부는 근래에 첨단영상소프트웨어 기술지원센터 건립을 추진하여 문화산업분야에 대한 정책적 관심을 구체화하였다. 중소기업청은 벤처기업의 창업자금 지원을 통해 첨단영상형 문화산업을 지원하고 있다. 특히 서울영상벤처센터는 문화관광부의 요청을 받아들여 중소기업 지원자금에서 1백억 원을 지원한 것이다. 중소기업청은 장기적으로 문화상품제조형 문화사업의 육성에 적극적으로 나설 것으로 보인다.

6) 제1차 온라인 디지털 콘텐츠산업 발전 기본 계획안(2003~2005)은 재정경제부, 교육인적자원부, 행정자치부, 문화관광부, 산업자원부, 정보통신부, 보건복지부, 건설교통부, 기획예산처 등의 9개 부처가 참여한 종합적인 계획이다.

7) 2001년 4월에 추진된 “디지털콘텐츠 산업발전 종합계획”은 2005년까지 6,124억 원(정부 3,829억 원, 민간 2,295억 원)을 투입하는 본격적인 계획이다.

8) 2003년 8월 22일 산업자원부 보도자료에 따르면 10대 차세대 성장동력 산업으로 ① 디지털TV/방송, ② 디스플레이, ③ 지능형 로봇, ④ 미래형 자동차, ⑤ 차세대 반도체, ⑥ 차세대 이동통신, ⑦ 지능형 홈네트워크, ⑧ 디지털 콘텐츠/SW솔루션, ⑨ 차세대 전지, ⑩ 바이오 신약/장기 등의 10대 산업을 제시하고 있다. 이 가운데 디지털 콘텐츠/SW솔루션 분야가 포함되어 있음을 확인할 수 있다.

9) 춘천시의 경우 애니메이션 기업들을 위한 기자재를 확보하는데, 천안시는 영상문화복합단지 조성사업에 산업자원부의 지원과 협조를 받고 있다. 2000년 12월 29일 산업자원부 보도자료에 따르면 산업자원부와 한국전자게임산업협동조합은 파주(통일동산)와 수원(권선구)에 게임산업단지를 조성할 계획임을 발표하였다.

IV. CT산업 정책공동체 연계구조의 문제점

1. 정책공동체 간의 연계성

문화산업의 중요성에 대한 정책적 인식과 그에 따른 중앙정부와 지방자치단체들의 육성정책은 1990년대 중반에 시작되었고 최근에서야 본격화되었다. 정부의 정책 추진과정에서 많은 연구기관이나 유관업체들은 장르별 특성을 고려한 연구 지원을 일반적으로 요구하고 있다. 이는 지식 집약적인 동시에 기술의 이전경로가 상이한 산업적 특성을 가지고 있기 때문에 그 지원방식이나 정책적 배려를 달리해야 한다는 입장을 반영한 것이다. 이런 취지 아래 다수의 용역과제들은 특성별 문화산업지원센터의 설립이 바람직하다고 언급하고 있다. 특히, 게임산업과 애니메이션산업을 살펴보면 게임산업은 게임산업개발원이 지원기관으로 애니메이션산업은 문화콘텐츠진흥원이 지원기관이다. 따라서 산업별 특성을 반영한 정책적 지원이 있을 것이라는 기대를 해볼 수 있다. 그러나 지원기관별 산업정책의 전문성에서는 특별한 차이점이 없음을 발견할 수 있다. 각기 특성 있는 정책 구현을 목표로 중앙정부나 지방자치단체 나름대로의 문화산업 육성을 위한 정책에 상당히 의욕적이고 전향적으로 전개되고 있지만, 다음의 사항들에서 한계점이 있는 것으로 판단된다.

첫째, 문화콘텐츠산업은 가치 지향적 특성을 가지고 있음을 확인할 수 있다. 이러한 특성을 반영하여 우선, 공급자 측면에서는 문화와 산업 간 그리고 문화콘텐츠 산업간의 연계화를 위한

전략적 고려가 필요하다는 점이다. 그간 문화정책과 산업정책간의 연계가 거의 없었고 최근에도 문화산업의 육성에 대한 관심이 높아지고 있지만 문화산업 육성이 문화정책, 산업정책과 충분히 연계된 형태로 발전되지 못하고 있다. 정부의 문화콘텐츠 관련 정책은 문화관광부에서 산업정책의 지원은 산업자원부에서 디지털콘텐츠로서의 특성 있는 지원은 정보통신부에서 각각 관장하고 있는 실태이다. 최근 들어 종합적인 발전계획안을 제시하고 있지만, 정책적 연계성이 어느 정도 확보될지는 아직 미지수이다. 결국, 문화산업진흥계획과 같은 문화산업 발전을 위한 여러 문화산업 정책들이 문화산업의 육성과 지원이라는 명제 아래 출발하고 있지만 여전히 규제 중심의 정책이 되고 있다는 점이다. 온라인게임물심의등급제나 애니메이션에 대한 공연윤리위원회의 역할은 규제 기능을 가지고 있다. 그 본래의 취지는 해당산업의 육성과 지원에 있지만, 결과적으로는 관련 산업 육성에 있어서 규제정책으로 작용하고 있다는 점을 간과해서는 안될 것이다.

둘째, 제도적 측면에서 문화산업 관련 지원기관의 다층성과 분산화 된 문제점을 지적할 수 있다. 대표적인 문화정책의 연구기관으로서의 문화관광정책개발원과 문화산업진흥기관으로서의 문화콘텐츠진흥원의 중복적인 연구프로젝트와 연구지원사업은 효율성 면에서 문제점으로 지적될 수 있다. 특히, 원소스 멀티 유스(One-Source Multi-Use)를 특성으로 하는 제도적 지원체계를 필요로 한다는 점을 간과할 수 없다. 대표적인 우리 문화콘텐츠 상품으로 '마시마로'는 2,700여 가지 상품으로 활용되고 있으며, 매년 35억 원 이상의 로열티를 받고 다양한 형태로 재생산되고 있다. 가치사슬체계의 특성상 산

업별 부문별 독립 지원체계는 산업별 특성에 기초한 분야별 지원정책과 지원기관의 확보는 필연적인 결과이지만, 문화콘텐츠산업의 멀티유저화에 장애요인으로 작용할 수도 있다는 점이다.

2. 전문인력 양성정책

정부의 문화콘텐츠산업 진흥정책은 우리의 애니메이션 업계가 하청에서 창작으로 구조적 전환을 모색하는 시점에서, 자연스럽게 전문인력의 양성에 큰 비중을 두고 있다. 그러나 전문인력을 양성하기 위한 정책적 배려는 아직 부족한 실정이다. 우선, 순수예술인력과 전문인력을 활용하기 위한 시스템이 부재하다는 점이다. 논의된 바와 같이 문화산업 CEO 94.1%가 순수예술인력의 활용이 필요한 것으로 인식하고 있고, 실제 현장활용 인력은 32.7%에 불과한 것으로 조사되고 있다.¹⁰⁾ 우선, 순수문화예술 인력의 필요성은 높다고 생각하나 현실 활용도는 낮은 것으로 나타나 문화콘텐츠 CEO들 대다수(94.1%)가 순수문화예술인력이 업계에 필요한 것으로 인식하고 있으나, 업계 현장에서는 순수문화예술인력을 활용하고 있다고 답변한 경우는 32.7%에 그쳤다. 이는 창작기반 조성이라는 과제와 연관성을 갖는 문제이기도 하다. 일반적으로 애니메이션의 경쟁력을 결정하는 것은 '프리 프로덕션'과 '포스트 프로덕션' 부문이라고 한다. 그러나 우리 업계가 특히 취약한 부문이 작품의 설계

에 해당하는 '프리 프로덕션' 부문으로 평가되고 있다. 이는 국내기업이 세계시장의 하청구조에 머물렀던 초기산업화 과정에서 기회이나 창작에 관련된 경험이 매우 부족했다는 점과 이에 대한 전문인력을 양성하는 기관이 부재했기 때문인 것으로 인식된다. 문화산업 CEO의 조사에서 나타나고 있듯이 신입사원에 대한 재교육 필요성에 대해서는 대다수(94.1%)가 '필요하다'고 대답해 대학교육과 현장교육간의 상당 부분 괴리가 있음을 나타내고 있으며¹¹⁾, 기존 종사자에 대해서도 75.2%가 재교육이 '필요하다'고 대답해 문화콘텐츠산업의 발전속도에 적응하기 위한 재교육이 필요함을 확인할 수 있다.¹²⁾

둘째, 문화산업 정책을 주도할 전문 행정인력의 양성과정은 문화콘텐츠진흥원과 게임산업개발원의 공공부문인력 위탁양성 사업을 들 수 있다. 문화콘텐츠진흥원의 사법연수생 위탁교육은 미래지향적인 선택이기는 하지만 행정부 내의 전문인력 양성이 미흡한 상태에서 외부인력의 양성에 치중한다는 인상을 가질 수밖에 없다.¹³⁾ 공공부문 인력 위탁양성 사업은 공무원 등 공공기관 인력에 대한 문화콘텐츠 위탁교육을 실시하여 문화콘텐츠산업의 중요성 인식 및 산업육성 지원을 유도한다는 취지 아래 중앙 및 지방공무원, 기타 공공기관 근무자중 희망자들을 대상으로 실시하고 있다. 그러나 이러한 정책들이 자발적 지원에 의해 이루어지고 있기 때문에 지원자들 자신이 이미 콘텐츠 분야에 관심을 가지고

10) 한국문화콘텐츠진흥원 정책개발팀, "문화콘텐츠산업 현장의 순수문화예술 인력수요에 대한 CEO들의 인식조사결과 분석"(2002. 6.)

11) 문화콘텐츠 관련 학과(게임, 애니메이션, 만화 등)의 커리큘럼이 업계 현장의 수요를 반영하는 정도에 대해서는 과반수 이상(52.4%)이 부정적인 평가를 내고 있으며, 순수문화예술학과 커리큘럼에 문화콘텐츠산업 관련 과목을 개설하는 방안에 대해서는 대다수(90.1%)가 긍정적인 반응을 나타내고 있다.

12) 재교육이 가장 필요한 분야로는 '기획'이 55.4%로 가장 높았고, 마케팅(17.8%), 기타 의견으로 '그래픽 디자인'(8.9%), '프로그램'(5.0%), '시나리오 창작'(4.0%)순으로 재교육이 필요하다고 응답하고 있다.

13) <http://www.kocca.or.kr>

있다는 것을 반증하는 것이다. 우선, 중앙정부 및 지방자치단체의 문화산업 관련 담당자를 대상으로 진행되는 교육이 아니라 공무원 전반을 대상으로 하고 있다는 점에서 전문적 관심과 실효성에 의문이 제기된다.

셋째, 사법연수생 위탁교육은 신생 법조인력에 대한 전문교육을 통해 문화콘텐츠분야에 대한 관심을 제고하고 향후 문화콘텐츠 전문 법조인력으로 육성하는 계기를 마련하겠다는 취지 아래 사법연수원 2년차를 대상으로 문화콘텐츠 산업에 대한 이해 및 관련 법률 실무 지식 등을 교육하고 있다. 법조 전문인력의 양성은 추후 문화콘텐츠산업 분야가 전문지식에 근거한 분야이기 때문에 지적재산권의 보호 등 전문인력을 양성한다는 점에서는 미래지향적인 정책이다. 그러나 문화산업을 육성하는 시스템이 행정조직을 중심으로 구축되어 있다는 점을 고려할 때 행정분야의 전문가 양성도 미비한 상태에서 외부 인력에 지원을 하고 있다는 점은 현실성을 결여한 정책이라고 볼 수 있다. 추후에 제시하겠지만, 행정고시 등의 직렬 분류에서 행정부처 내의 문화산업 정책을 관장할 전문인력을 중심으로 교육하는 것이 타당하다.

3. 신기술 제공과 재정적 지원

문화콘텐츠 산업은 산업적 측면이나, 입지적 측면 등의 영역에서 기술개발과 혁신에 역점을 두어야 하는 산업이다. 정부의 각종 지원정책은 산업지구의 논의를 통한 문화산업의 거점화나 생산체계의 협력을 요하는 기관협력을 등의 논의가 핵심 쟁점이 되었다. 정부는 이러한 요구들을 받아들여 정부 차원의 지원센터로서 문화콘텐츠진흥원과 게임산업진흥원 등의 추진기구를

구성하였고, 이를 토대로 각종 CT산업 분야의 육성지원에 역점을 두고 있다. 그러나, 아직도 게임개발자본의 영세성은 국내 게임산업의 가장 큰 취약점으로 지적되고 있다. 최근 한국첨단게임산업협회의 조사에 따르면 국내 PC게임 개발사의 경우 자본금 1억 원 이하인 개발사가 전체의 43.4%를 차지한 반면, 5억 원 이상인 업체는 13.2%에 불과하다. 또한 업체 당 개발인력은 10명 이하가 전체의 30%에 달한 반면, 30명 이상 보유한 개발사는 16%에 지나지 않는 것으로 나타나고 있다(한국첨단게임산업협회, 게임산업연차보고서, 2003: 36). 이러한 영세성에 비추어 볼 때 핵심기술을 개발한다는 것은 개별 기업의 입장에서 접근하기 어려운 과제이다. 세계 각국은 게임기술개발을 둘러싸고 매우 치열한 경쟁을 벌이고 있으나, 국내 업계의 게임소프트웨어에 관한 정보수집 및 마케팅 능력은 매우 부족하여 기술의 선진화 및 수출산업화를 앞당기는 데 장애가 되고 있다. 게임산업의 특성상 기술혁신이 빠르고 제품의 수명기간이 매우 짧기 때문에 그 개발속도를 따르지 못할 경우 국내 게임산업의 성장도 크게 기대할 수 없다. 이러한 문제의 발생 배경에는 첫째, 과거 게임이나 애니메이션 산업의 성장과정에서 세계 시장의 하청구조에 있던 우리나라 시장구조의 문제점에서 출발한다. 곧 지식 집약적인 문화산업을 저가의 노동력의 확보를 통한 가격경쟁력이 발전을 주도해 왔다는 점이다. 이러한 과정에서 상대적으로 간과했던 기술 경쟁력 분야는 전반적으로 낮은 기술 수준과 기술개발 능력의 취약성이라는 문제점을 안고 있는 것으로 파악된다. 또한 첨단기술 등의 무조건적 선호현상으로 비판적이고 전략적인 검토 없이 기술개발 과제가 수립되어 많은 시행착오가 반복되어 자원의 낭비가 있었다.

둘째, 문화산업 및 문화콘텐츠산업 관련 전문 기업이 부족하다는 점이다. 한국 산업화의 과정에서 겪을 수밖에 없었던 집적화와 대기업 중심의 전략은 이제 우리 나라 산업 구조의 모순으로 오랫동안 지적되어 오고 있다. 초기산업 분야가 가지고 있는 특성상 거대 자본과 집적화에 의한 파급효과를 유도하는 것은 일반적인 정책이다. 물론 부분적으로 문화산업 분야에서도 집적화와 거대화의 필요성을 인식하지 못하는 것은 아니다. 다만, 전통적인 제조업 분야와는 차별화가 필요하다는 것이다. 우리 나라 온라인게임은 미국과 더불어 세계 최고의 수준을 보이고 있다. 온라인게임 전문회사인 '엔씨소프트'는 '리니지'라는 게임상품 하나로 2001년 한 해에 1,247억 원의 매출을 기록했으며, GV사 게임 '포트리스'는 매달 평균 30억 원을 벌어들이고 있다. 한일 합작품인 '애니메이션 탑브레이드'는 캐릭터인 팡이를 국내에 150만 개, 일본에 1,700만 개 이상 판매했다. 최근 코스닥시장의 침체와 연예계의 비리 여파로 엔터테인먼트 기업의 주가 폭락을 가져왔다. 이와 같은 여파는 문화산업 관련 대형 투자자들의 손실을 가져왔고, 이로 인한 신규 프로젝트가 중단되는 사례도 빈번하다. 이러한 문제점을 해결하기 위해서는 대형화 된 전문기업과 '문화산업 CEO'의 양성은 필연적이라고 하겠다. 따라서 국내 문화콘텐츠산업의 핵심 경쟁 기술을 육성하기 위한 정부의 정책 세부 과제 수행에 있어서 전문기업을 육성하는 정책적 배려가 필요하다.

4. 지적재산권 보호 정책

국내 문화콘텐츠산업의 성장을 가로막는 요인으로 무엇보다 불법복제 행위가 근절되지 않고

있다는 점을 꼽을 수 있다. 특히, 게임 콘텐츠의 불법유통은 그나마 협소한 내수시장을 위축시키고 영세한 국내업체의 존립기반을 위협하고 있다. 소프트웨어산업의 경우 불법복제 단속과 정품사용에 관한 홍보노력으로 불법 복제율이 1991년 86%에서 1996년에 70%로 감소되었다고 하나, 아직은 선진국 수준에 비해 높은 편으로 알려져 있다. 현행 문화산업진흥법 등을 포함한 각종 문화산업관련 지원 법규 등은 지속적인 개정이 이루어지고 있는 실정이다. 이미 언급되었듯이 문화산업진흥법의 지속적이 개정을 이루어지고 있는 것처럼 문화콘텐츠 분야의 급속한 발전은 그 적응성에 있어서 적극성을 요구하고 있다. 상대적으로 법률의 제정과 개정 절차가 복잡한 우리 법률체계에 일차적인 원인이 있다. 동시에 음악, 게임, 캐릭터 등 저작물 불법복제 피해가 커지고 있는 현실을 감안할 때, 유통구조의 문제점에 대한 논의와는 별개로 이들 산업에 대한 지적재산권 관련 법규의 정비가 필요하다.

현재의 저작권보호제도는 저작권자별 및 저작물의 종류별로 관리되기 때문에 이미지, 영상, 음악 등이 종합적으로 사용되는 디지털 콘텐츠의 경우 디지털콘텐츠 제작 및 유통, 소비 등 거래를 총괄하여 다루고 있는 법은 아직 제정되어 있지 않은 상황이다. 부분별로 게임물의 경우 디지털 콘텐츠가 새로운 창작물이라는 점에서 저작권법, 컴퓨터 프로그램이 포함되기 때문에 "컴퓨터프로그램보호법", 소프트웨어 일종이라는 점에서 "소프트웨어개발촉진법", 동산이라는 점에서 "제조물책임법", 그리고 문화상품의 일종으로 취급하여 "문화산업진흥기본법" 등의 각각 적용되고 있다. 그러나 이러한 법?제도적 측면에서 일반적으로 제작자 또는 유통업자 등 사업자의 저작물 보호, 관련 산업의 발전촉진을 위

한 각종 지원 등에 대한 내용만을 포함하고 있다. 또한 디지털 콘텐츠에 대한 소비자와 사업자의 전자상거래에서 발생할 수 있는 소비자 문제 및 이에 대한 해결방안을 규정하는 측면에서 살펴보면 “방문자판매에 관한 법률”과 “전자거래기본법”, “전자서명법”, “정보통신망이용촉진및정보보호 등에 관한 법률” 등 전자거래 관련 법률이 적용될 수 있다. 하지만 디지털 콘텐츠 서비스 거래는 그 소유권을 이전하는 것이 아닌 이용권을 판매하는 것으로 볼 수 있고 상품의 형태, 성질, 인도방법에 있어 일반상품과 근본적으로 다르기 때문에 일반 상품 및 서비스를 대상으로 규정한 현행 법?제도적인 적용에 어려운 점을 지니고 있다. 이는 디지털 콘텐츠와 관련된 소비자문제를 포괄적으로 다루고 있는 법률은 없는 것으로 볼 수 있다. 이밖에도 거래의 원리를 규정하고 있는 민법, 상법 등의 규정도 전자거래적 특성을 전제로 한 것은 아니어서 한계점을 가지고 있다.

IV. 결 론 : 정책적 제언

지금까지의 연구 결과들을 종합하면 우리나라 문화산업의 근본적이고 현실적인 과제는 무엇보다도 기업들의 기술적 수준을 높이고 전문인력의 양성과 정부 차원의 법적 제도적 정비를 강화하는데 있다. 그러나 문화콘텐츠산업이 아직은 초기산업의 단계에 머무르고 있기 때문에 시장 실패의 가능성이 있다. 따라서 시장과 정부의 협력적 관계를 통한 새로운 성장동력의 육성은 국가발전을 위한 필연적 과제가 아닐 수 없다. 이를 위해서 정부와 문화산업 관련 기업은 기술경

쟁력의 확보와 우수한 산업인력을 양성하여 글로벌 경쟁구조에서 국가 경쟁력을 갖추는데 전념해야 한다. 최근 들어 정부는 문화산업 관련 기업들을 위해 각종 제도적 지원책을 제시하고 있다. 하지만 이러한 정책들이 성공적으로 집행되고 그 산출물을 얻기까지는 많은 노력이 필요로 한다. 이러한 관점에서 한국 문화산업의 육성을 위해 다음과 같은 정책적 방향을 제시할 수 있다.

첫째, 상품특성을 고려한 특성별 지원이 필요하다. 문화콘텐츠산업은 각 상품별로 상당한 정도의 상이성과 차별성이 존재한다. 게임산업과 애니메이션산업은 같은 첨단형 문화산업임에는 동질적이지만, 그 기술적 특성으로 인하여 법규 정비나 인력양성과정 등에서 상이한 시스템의 구축이 필요하다. 따라서 문화콘텐츠산업 육성 전략은 산업분야를 보다 세분하여 구체적인 수준에서 접근되지 않을 수 없다. 기존의 정책들이 개별 기업 중심의 지원방식을 채택해 왔다. 그러나 개별 문화기업 지원 중심의 문화산업 육성정책 지양해야 하겠다. 이러한 지원 방식은 결과적으로 일회적인 투입에 그쳐 경제적 파급효과가 작았을 뿐만 아니라 성공적인 결과를 유도해 오지 못했다. 문화콘텐츠산업 육성 정책의 핵심은 문화적 가치가 내포된 콘텐츠의 발굴과 문화콘텐츠의 디지털화에 있다. 지금까지의 문화콘텐츠산업 정책은 이미 기획이 끝났거나 창작단계에 있는 사회화 된 문화콘텐츠들을 중심으로 디지털화를 위한 육성과 지원사업에 중점을 두고 있다. 결국, 정부의 상품특성에 따른 지원의 논리는 개별 문화콘텐츠의 성향이 내포하고 있는 문화적 가치의 특성이 아니라 상품화의 특성에 맞추어져 있었다. 진정한 문화의 산업화는 문화적 가치가 전제된 상태에서의 산업화를 의미한

다. 따라서 상품의 특성을 고려한 지원이라는 것은 개별 문화콘텐츠 상품이 가지고 있는 문화적 가치의 사회적 자원화에 초점이 맞추어져야 한다. 이를 위해서는 문화인프라의 확보와 문화적 역량의 강화에 중점을 두어야 하겠다. 즉, 창작 역량의 확보, 문화적 자산의 보존 및 발견 등과 연계된 문화콘텐츠산업 정책으로 전환이 필요하다.

둘째, 특성 있는 문화콘텐츠 창작역량을 확충하기 위해 콘텐츠 창작 인프라구축, 특성별 전문 인력의 양성이 필요하다. 인력양성에 있어서는 대학 학과의 증설, 산학연 협조체제 구축 등 정부의 적극적인 정책이 필요하다. 정보통신정책연구원 자료에 의하면 현재 우리 나라의 경우 2006년까지 향후 전망에 따르면 소프트웨어 부문의 인력부족이 하드웨어 인력부족보다 더 심각하다는 사실이다. 정부는 IT학과의 신설이나 IT학과의 커리큘럼을 산업체 수요위주로 개편하고 있다. 그러나 여전히 신설된 학과나 인력정책은 소프트웨어 중심의 구성보다는 하드웨어 중심에 치중해 있다. 즉, 이공계 중심의 학과 신설도 중요한 문제이지만, 인문계열이나 예술계열의 학과와 연계성이 구축된 인력 정책으로 전환되어야 한다는 점을 간과해서는 안 된다. 소프트웨어 인력의 구축은 단순히 축적된 기술과 노하우만으로 구성되는 것이 아니라 창의성을 중시하는 풍토에서 기인한다는 점을 강조하겠다. CT 산업 분야의 기술인력의 확보는 단기적으로 집중지원을 통해서 가능하지만 창작적 소재의 발굴이나 문화적 가치가 있는 스토리의 구성은 결국 문화적 역량의 확보에 있기 때문이다.

셋째, CT산업 정책공동체간의 연계를 고려한 전략적인 지원이 필요하다. 정부는 “온라인 디지털콘텐츠산업 발전기본 계획안”을 통하여 중

합적 관리계획을 제시하고 있다. 그러나 이와 같은 정책들이 보다 효과적으로 집행되기 위해서는 다음과 같은 사항들을 고려한 전략적인 지원이 필요하다고 하겠다. 무엇보다도 디지털콘텐츠 산업 진흥을 위해 부처간 협조체제를 구축을 위한 추진체계의 개선이 필요하다. 현재 망 유지 및 인프라관련 정책은 정보통신부, IT산업부문은 산업자원부, 문화관련 콘텐츠부문은 문화관광부가, 대학교육은 교육인적자원부, 순수 과학기술은 과학기술부 등이 맡고 있다. 정부통신부는 정보화촉진기금을 바탕으로 디지털콘텐츠 사업육성에 관련된 법을 작성하여 온라인(online) 상의 디지털 콘텐츠 산업의 주관부처를 희망하고 있다. 역시 문화관광부 문화콘텐츠 사업육성에 관련된 법을 제정하여 온라인과 오프라인(off-line)의 문화콘텐츠의 주관 부서를 표명하고 있으며, 산업자원부는 디지털콘텐츠산업의 정책참여를 원하고 있다. 이러한 부처별 정책 방향의 차이는 결국 문화콘텐츠산업과 관련된 정부기관 간의 업무 중복과 정책혼선의 문제점으로 지적될 우려가 있다. 따라서 이의 조정과 통합을 통하여 전략적 지원을 담당할 수 있는 테스크포스 팀의 운영이 필요하다. 또한, 디지털콘텐츠의 발전은 IT 기술의 발전과 맥락의존성을 갖는 특성이 있다. 동일선상에서 반영은 필수적이고 인력양성과 지역간 균형개발 전략이 필요하며 정보통신의 인프라가 충족되어야 한다. 더욱이 향후 21세기 선도산업으로 CT산업을 중심지표로 방향을 잡아도 문제가 없다면 많은 정부예산이 뒷받침되어야 하겠다. 이를 위해서는 예산부처가 조정역할을 하고 관련부처인 문화관광부, 정보통신부, 산업자원부, 교육인적자원부, 재정경제부, 과학기술부 등 정부부처 공무원과 학계 및 산업계 관련 전문가가 참여하여 정책을

조율하는 이른바 “디지털 콘텐츠산업정책 조정 위원회”와 같은 디지털콘텐츠산업 정책을 통합·조정하는 기구가 필요하다.

마지막으로 문화산업 정책과 순수 문화정책의 조화를 필요로 한다고 하겠다. 문화산업 내지 문화콘텐츠산업정책을 논의함에 있어서 제기되고 있는 기본적인 질문은 문화와 산업, 그리고 정책이라는 변수와의 유기적 결합에 대한 가능성이다. 즉, 문화라는 가치 지향적인 요소와 산업이라고 하는 경제적 요소 여기에 정책이라고 하는 합리성을 결합한다는 점에 문화가 가지고 있는 가치의 훼손에 대해서 부정적인 견해가 제기될 수 있다는 점이다. 하지만, 우리는 이미 문화산업정책에 대한 정부개입의 정당성과 사회적 자원의 변화에 따른 패러다임의 전이를 논의한 바 있다. 문제는 이를 어떻게 유기적으로 조합하여 합리적 산물로 도출하는가에 있다고 하겠다. 동시에 한국은 산업화의 과정에서 문화와 예술적 요소들의 유입 또한 서구 중심적 가치의 선호와 이를 중심으로 한 문화산업의 유입이라는 이중적인 구조를 가지고 있다는 점이다. 그러나 글로벌 전략의 핵심은 지역화에 의한 정체성의 확보 없이는 그 경쟁력의 우위를 점유할 수 없다는 것은 주지의 사실이다. 곧 문화가 체화된 산업을

육성한다는 것은 한 사회의 문화적 자산을 얼마나 보유하고 있느냐는 사회적 인프라와 연관성을 가지고 있다는 점이다. 따라서 우선은 전통적인 것과 현대적인 것과의 조화를 우리 전통문화의 창조적 계승과 전통문화의 보편성을 구하여 우리 문화의 세계화를 구성하는 작업이 선행되어야 한다. 따라서 콘텐츠 산업발전을 위해 산업정책적 지원과 아울러 문화정책적 지원도 고려해야 한다는 것이다.

종합하건데 한국 문화콘텐츠산업 육성의 핵심 과제는 전문적인 기술 수준과 전문인력양성 그리고 정부의 지속적인 투자와 관심이다. 그러나 이러한 정책적 과제는 대규모의 물적 자원과 인적 자원을 동원을 필요로 함에도 상대적으로 단기적인 성과를 보기 어려운 산업이라는 점에서 전략적 선택과 판단이 요구되는 시점이다. 한 나라의 국가경쟁력을 결정하는 것은 외부환경 변수의 대응과 내적 적응 및 조정의 기제에 의해서 창출된다고 할 것이다. 지식기반사회로 전환되고 있는 세계사적 흐름 속에서 궁극적으로 국민 복리의 증진이라는 가치를 지향하는 행정의 역할은 미래지향적인 선택과 역량 강화에 있다고 할 것이다.

참 고 문 헌

1. 금재호 외, 『IT전문인력 수요실태조사』, 한국노동연구원, 2003.
2. 김소영 외, 『문화산업 완성보증제 도입 타당성 검토』, 한국문화관광정책연구원, 2003.
3. 김형수, “문화콘텐츠산업 육성을 위한 행정 지원 전략,” 『한국디지털정책학회 춘계학술대회 발표논문집』, 한국디지털정책학회, 2004.
4. 문화관광부, 『문화산업백서』, 문화관광부, 2002; 2003; 2004.
5. 문화관광부, “참여정부의 문화산업 정책비전,” 『2002 문화산업백서』, 2003.
6. 문화관광부, 『창의한국-21세기 새로운 문화비전』, 2004.
7. 문화관광부·한국문화콘텐츠진흥원, “CT 비전 및 중장기 전략 수립,” 2005.
8. 문화콘텐츠진흥원, 『문화콘텐츠백서』, 2004.
9. 박조원, 『문화산업진흥기금의 문화산업 지원 효과 분석』, 한국문화관광정책연구원, 2003.
10. 유승호·황주성, 『문화산업지원센터 설립 방안』, 한국문화정책개발원, 2000.
11. 이보경, “문화산업 현황과 주요 정책 과제,” 제1회 전국문화산업 정책 워크숍 자료, 한국문화콘텐츠진흥원, 2003.
12. 재경부 외, “제1차 온라인 디지털콘텐츠산업 발전기본계획안(2003~2005)”, 2003.
13. 정보통신부, 『CYBER KOREA21 : 창조적 지식기반국가 건설을 위한 정보화 VISION』, 1999.
14. 정성욱·임상오, 『순수예술과 문화산업의 연계전략』, 한국문화관광정책연구원, 2005.
15. 한국문화콘텐츠진흥원 정책개발팀, “문화콘텐츠산업 현장의 순수문화예술 인력수요에 대한 CEO들의 인식조사결과 분석”, 2002.
16. 한국첨단게임산업협회, 『첨단게임산업체 실태조사』, 1998.
17. 한국첨단게임산업협회, 『2003 게임산업연차보고서』, 2003.
18. 홍성걸, “산업정책에 대한 정치경제학적 접근,” 『국가와 산업경쟁력』, 국민대 출판부, 2004.
19. Chu, Yun-han, “State Structure and economic Adjustment of the East Asian Newly Industrializing Countries,” International Organization, 43, 4, 1989.
20. Cowling, K., “New Directions for Industrial Policy” in K. Cowling and H. Tomann (eds), Industrial Policy after 1992, London: Anglo-German Foundation, 1990.
21. Friedman, D., The Misunderstood Miracle: Industrial Development and Political Change in Japan, Ithaca: Cornell University Press, 1988.

22. Grant, Wyn, Industrial Policy, Cambridge University Press, 1995.
23. OECD, OECD Science, Technology and Industry : Outlook 2004, OECD, 2004.
24. Wilks, Stephen, The Practice of the Theory of Industrial Adaptation in Britain and West Germany,” Government and Opposition, 19, 4, Autumn, 1984.