



문화산업 표준화의 필요성

- 표준화를 통해 문화산업의 국제경쟁력 확보 -

문화서비스표준과장 이연재
02)509-7251

문화산업은 오락의 요소가 상품의 부가가치 형성에 커다란 역할을 하는 산업을 의미하며 광의의 개념으로는 문화와 예술분야에서 창작되거나 상품화되어 유통되는 모든 단계의 산업을 의미하며 하나의 주요 산업군으로 분류하고 있다.

디지털 미디어와 콘텐츠가 기반

세계경제의 불황과 국내경제의 침체를 극복하고 지속적인 국가발전을 위해서는 기존산업의 고부가가치화와 함께 신산업의 창출을 통한 국가경쟁력 강화가 필요하며, 21세기 성장 동력원이 될 정보기술(IT)·생명공학기술(BT)·나노기술(NT)·우주항공기술(ST)·환경기술(ET)·문화기술(CT) 등 미래유망신기술은 과학기술의 발전과 경제사회 변혁을 주도할 새로운 패러다임으로 정착하고 있으며 미국, 일본, EU 등 주요 선진국들도 각국의 특성에 따라 국가중점투자대상분야를 선택하여 전략적으로 집중 지원하고 있다.

미래유망 신기술은 21세기 미래사회에 지속적인 국가경쟁력 제고와 삶의 질 향상을 위한 핵심 수단이 될 것으로 판단되며 그 중 디지털미디어와 디지털콘텐츠 기술을 기반으로 하는 문화산업은 향후 고부가가치 산업으로 우리 민족의 창의력을 극대화할 수 있는 기술·지식 집약산업이다.

세계 10위권의 문화기술국 진입

미국, 일본 등 기술선진국은 세계시장을 장악하기 위해 문화산업 관련 업체들의 연합을 통한 핵심역량을 강화하고 자국의 문화산업을 육성하고 보호하기 위한 노력의 일환으로 디지털콘텐츠제작, 저작권보호 솔루션 등 각종 기술 개발을 선도적으로 지원하고 있으며 관련 표준의 선점을 통한 세계시장에서의 경쟁력 확보에도 전력을 기울이고 있다.

국내에서도 다양한 콘텐츠 및 핵심응용 기술을 확보하여 2010년까지 세계 10위권 내의 문화기술보유국으로 진입하고 문화산업을 국가 핵심 전략산업으로 육성하기 위하여 노력을 기울이고 있다.

문화기술은 기존의 아날로그 콘텐츠를 디지털화시키기 위한 기술로서 인간생활에 직접 영향을 주며, 부가가치가 높은 중요한 기술로 선진국을 중심으로 급속한 발전이 전망되며, 급변하는 세계의 표준화 동향에 적극 대응하기 위하여 디지털 콘텐츠 분야별로 표준화연구가 활성화되고 있다.

문화산업의 발전을 위해서는 세계시장 진출 및 확대를 위한 문화콘텐츠 핵심기술 개발이 필요하며, 세계시장 진출에 중요한 요소인 DRM, e-Book 등 새롭게 진행되고 있는 디지털 콘텐츠 국제표준화에 신속하게 대응하고 국내의 표준을 개발하는 등 새로운 표준화 동향에 적극 대응하기 위한 전략적 접근이 필요하다. 또한, 교육산업, 전시산업, 문화상품개발, 계



임용용 등 여타 관련분야와 산업효과가 큰 문화원형 복원기술 등에 대해서는 종합적이고 체계적인 표준개발을 추진해야 할 것이다

최근, 전경련은 문화산업이 타 산업에 대한 파급효과가 큰 고부가가치·고성장 산업으로 미국, 영국, 일본 등 선진국들은 이미 경제성장의 새로운 동력원으로 집중 육성하고 있는 반면, 국내에서는 아직 영세한 자본, 투명성 결여, 투자유인 부족, 투자재원 및 평가시스템 미비 등 전반적인 투자기반이 미흡하다고 평가하고 우리나라도 영국의 Cool Britania, 일본의 GNC 등과 같이 문화진흥을 위한 국가 아젠다를 수립하여 국가역량 결집과 경제 재도약에 활용하여야 한다고 강조했다.

특히 우리나라의 문화산업은 한류 열풍에서 보듯이 중국, 일본에 비해 동아시아권에서 비교우위를 확보하고 있으므로 선진국 수준의 금융·세계·제도상 지원이 뒷받침된다면 차세대 성장동력으로 발전할 수 있는 잠재력이 매우 높다고 강조했다. 또한 문화산업은 타 산업에 미치는 직·간접적 파급효과가 크고 고부가가치 창출이 가능할 뿐만 아니라 최근 심각한 사회문제로 대두되고 있는 청년실업 문제 해소, 국가균형발전 등에도 기여할 수 있다고 주장했다.

문화선진국들의 문화산업 전략산업화

문화 관련 산업은 One-Source Multi-Use를 통한 고부가가치 창출이 가능한 산업으로, 영국은 '오페라의 유령'으로 약 30조원의 수익을 창출하였으며, 일본의 애니메이션 2002년 對美 수출은 43.5억달러로 일본의 對美 철강수출의 4배를 달성하는 등 문화선진국들은 문화상품 수출로 높은 부가가치를 실현하고 있다 한국 대표문화 '드림'은 만화로 출발해 애니메이션, 게임, 교육교재 등으로 개발되어 매년 20억원 이상의 로열티 수익을 창출하였다.

세계 문화산업 시장규모는 2005년 약 1조 4,000억불로 IT 하드웨어 시장(약 1조 1,600억불)을 추월할 전망이며, 문화산업성장률(5.2%)은 세계경제성장률(3.2%)을 크게 앞지를 전망이다.

미국은 문화산업을 2대 주력산업으로 육성하고 있으며, 1960년대부터 문화산업의 민간부문에 대한 정부지원 촉진을 위해 국립예술기금(NEA)을 설립하여 문화산업을 지원하고 있으며 1978년부터 10년간 영화투자에 대한 세금감면혜택 부여로 미국영화산업이 비약적으로 발전하였고, 문화상품 수출은 미국 전체 수출액의 13%를 차지하고 있으며 2005년에는 세계 시장의 70%를 차지할 전망이다.

영국은 블레어 총리가 문화산업을 전략산업으로 규정하고 총리직속 Task Force(창작산업추진반, CITF), 창작산업수출진흥자문단, 창작산업전략그룹 등을 구성하여 문화산업 전문인력 양성, 재원조달, 지역과의 창작산업네트워크 구축, 창작산업 수출진흥 등을 연구하고 있으며, 영화제작비에 대한 세금을 100% 감면하고, 국민복권 판매수익금의 25%이상을 문화산업에 지원하고 있다.

일본은 세계2위 문화강국 유지를 위해 黨·政·民 협력체제 구축을 통해 문화콘텐츠산업의 GDP 비중(2003년 현재 2%)을 10년안에 미국수준(5%)인 2.5배로 육성할 비전을 제시(콘텐츠산업 비약적 확대 방안, 2003.7)하였고, 이를 위한 실천방안으로 ①인재확보, ②자금확보, ③환경정비·산업구조개혁 등의 계획을 수립하였고 실천을 하고 있다.

우리나라 문화산업의 시장규모는 약 39조 2천억원(2002년)이며 세계시장 점유율은 2% 미만이지만 수출은 급성장세로 바뀌고 있다 그러나, 국내 문화산업은 영세한 자본, 투명성 결여 등으로 발전이 제약되고 있으며 문화산업에서 차지하는 개인사업의 비중이 35.6%(480개)에 달하는 소규모 형태로 운영되고 있다.

또한, 산업 특성상 성장효과가 단기간에 나타나기 어렵고 문화산업에 대한 국가·사회적 인식 부족과 전문인력 및 혁신 기술력 부족, 열악한 투자환경, 불법복제 등 유통구조의 취약과 순수예술, 전통문화에 대한 지원 정책의 미흡으로 문화산업 발전에 어려움을 겪고 있다

문화산업 표준화의 장점

문화산업 표준화는 문화산업의 국제화 및 대중화가 가능하고, 저작권 관리가 용이하며, 문화적 가치와 특징을 제고할 수가 있으며 표준화를 통해 국제경쟁력을 강화할 수 있다는 장점을 가지고 있다 또한, 주5일제 근무의 본격 시행에 따른 여가 활용시간의 확대에 문화활동 계층 확대와 다양화를 기대할 수 있다.

기술표준원에서는 문화산업 분야의 국제표준에 신속 대응함으로써 문화산업의 국제 경쟁력 강화에 일익을 담당하고 문화산업 5대강국의 사업계획(문화관광부)에 병행한 문화산업의 발전을 도모하기 위하여 문화산업의 제조 및 서비스 분야에 필요한 표준을 제정하고 보급하는 등 효율적인 문화 관련 산업의 지원을 위한 표준화를 적극 추진할 계획이다

문화산업의 표준화는 분야의 특성상 문화예술 창작의 공동체에 대하여 창의력을 약화 또는 경직화시킬 수 있으므로 창조성을 발휘할 수 있는 토양으로 조성해야 문화상품이 경쟁력을 가질 수 있다.

자생력을 갖추고 문화예술창조에 전념하도록 표준화의 한계를 명확히 하고, 문화생산자 및 문화소비자 보호를 위한 표준화를 추진하여 국민들의 문화복지를 앞당겨 삶의 질을 제고하고 다원사회의 새로운 수요에 부응할 수 있도록 기반을 조성하고자 한다

문화산업 표준화의 장점을 살펴 보면, 국제화 및 대중화가 가능하고 저작권 관리가 용이하며 문화의 가치와 특징을 제고할 수가 있으며 표준화를 통해 국제 경쟁력을 강화할 수 있다 또한, 주5일제 근무의 본격

시행에 따른 여가 활용시간의 확대에 따른 문화활동 계층 확대와 다양화를 기대할 수 있다.

문화산업의 표준화는 공급자와 소비자 측면의 검토, 시장, 기술의 변화추이에 따른 경쟁력 확보, 세계 시장규모, 경제, 산업에 대한 파급효과를 고려하여 문화적 가치와 본질이 훼손되지 않도록 하고, 문화의 차별성, 공공성, 특수성을 감안하여 부처간 협동체제를 구축하여 추진하고자 한다.

문화산업 표준화의 효율적 추진을 위하여 1 단계로 문화 관련 산업의 국내·외 현황 파악과 문화 관련 국제 규격 동향 조사를 통하여 문화산업 관련 국제 동향에 대응할 수 있는 국내 시스템을 구축하고, 2 단계로 표준화 수요조사를 통한 분야별, 단계별 실질적 표준화를 추진하고 게임 산업 등 경쟁력을 확보할 수 있는 표준의 추진과 e-Cinema 등 새로운 분야의 표준화를 추진할 계획이다.

문화산업 발전에 기본 인프라로 작용

문화산업의 표준화 대상으로는 방송 영상물 및 영화산업, 음반 및 비디오물 산업, 출판, 인쇄물, 정기간행물 산업, 공공예술분야, 문화재 관련산업, 게임물 산업, 전통문화산업 등 무수한 표준의 수요를 가지고 있는 분야가 존재하며, 공연장시설물 및 문화시설 등의 인프라 및 문화의 핵심구현요소인 문화콘텐츠 분야 그리고 유원지시설, 놀이시설 등 스포츠, 오락 여가산업 분야와 문화학습 분야도 중요한 표준화의 대상이 된다.

문화 고유의 특성을 가지고 있는 상기 분야의 표준화를 일반적인 개념으로 접근해서 추진하기에는 어려움이 따르게 되므로 분야별로 차별화 된 표준화 추진 전략을 수립하여 문화산업의 발전에 기본인프라로 작용할 수 있는 국가표준을 제정·보급하기 위하여 최대한의 역량을 기울일 계획이다. 