

온디맨드 비디오 스트리밍 플랫폼에 대한 콘텐츠 쿼터제 적용의 실효성 분석: 넷플릭스에 대한 EU의 대응을 중심으로

김현정*

Analysis of the Effectiveness of Application of Content Quota System for On-Demand Video Streaming Platform: Focusing on the European Union Response to Netflix

Hyun-jung Kim *

Graduate School of International Studies, Dong-A University, Busan, 49236, Korea

요 약

본 논문에서는 온디맨드 비디오 스트리밍 플랫폼에 대한 콘텐츠 쿼터제 적용의 실효성 확보 방안에 관하여 분석하였다. 특히 넷플릭스(Netflix)의 EU시장 진출에 대한 공동체의 대응을 중심으로 단일시장 내 저작권 보호 및 문화산업 보호에 관한 OTT 규제의 효과성을 분석하였다. 온디맨드 비디오 스트리밍 서비스와 넷플릭스의 성장 그리고 넷플릭스의 EU 시장 진출에 대해 고찰하고 있다. 다음으로 EU 내 온디맨드 비디오 스트리밍 서비스 현황을 분석한다. 온디맨드 비디오 스트리밍 서비스 시장 대응에 관한 EU의 정책은 디지털 단일 시장 내 '이동성(portability)' 그리고 저작권 보호를 위한 콘텐츠 쿼터제 등으로 구성되며, OTT 규제의 세부지침의 고찰을 통해 시장보호 그리고 온라인 스트리밍 서비스업의 경쟁력 제고 방안 측면을 분석하였다. EU는 유럽 방송사업자에게만 적용되어 온 콘텐츠 쿼터제를 OTT 사업에 적용, 규제함으로써 역내 문화산업 보호 및 저작권 보호 강화를 도모하고 있다.

ABSTRACT

This paper illustrates not only the effectiveness of applying content quota system for on-demand video streaming platform, but also the effect of OTT regulation on copyright protection and cultural industry protection in a single market, focusing on the community's response to Netflix's entry into the EU market. Additionally, this paper examines on-demand video streaming services, growth of Netflix. The EU policy on the on-demand video streaming service market consists of 'portability' in the digital single market and content quota for copyright protection. In this paper, I analyze the market protection and the aspect of improving competitiveness of online streaming service industry. The EU is trying to protect the cultural industry and copyright protection in the region by applying and regulating the OTT business in content quota system, which has been applied only to European broadcasting companies.

키워드 : 온디맨드 비디오 스트리밍, 콘텐츠 쿼터제, 유럽연합, 넷플릭스, OTT규제

Key word : On-demand video streaming, Content quota system, EU, Netflix, OTT regulation

Received 13 June 2018, Revised 3 July 2018, Accepted 17 July 2018

* Corresponding Author HyunJung Kim(E-mail:hjkim0111@dau.ac.kr, Tel:+82-51-200-8683)

Graduate School of International Studies, Dong-A University, Busan, 49236, Korea

이 논문은 동아대학교 교내연구비 지원에 의하여 연구되었음.

Open Access <http://doi.org/10.6109/jkiice.2018.22.9.1191>

print ISSN: 2234-4772 online ISSN: 2288-4165

©This is an Open Access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License(<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/>) which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.
Copyright © The Korea Institute of Information and Communication Engineering.

I. 서론

EU는 2017년 5월 역내에서 사업하는 영상 스트리밍 업체에 대해 콘텐츠의 최소 20%를 유럽 영화와 유럽 TV프로그램으로 구성하도록 규제할 것이라 밝혔다. 이는 유럽에 진출한 방송사업자에게만 의무화하고 있던 콘텐츠 쿼터제를 스트리밍 사업자에게도 확대 적용시키는 조치다. EU의 이러한 시도는 규모 및 영향력이 커지고 있는 온디맨드 비디오 스트리밍(On-demand video streaming) 서비스업에 대한 첫 규제 사례이다. 유럽연합(European Union: EU)의 BEREC(the Body of European Regulators for Electronic Communications)은 최근 보고서에서 OTT(Over-the-Top)를 "최종 사용자에게 제공되는 콘텐츠, 서비스 또는 응용 프로그램"으로 정의하였다. 다소 광범위한 위 정의는 사실상 열린 인터넷을 통해 제공되는 모든 것, 즉 VoIP(Voice over IP) 서비스, 비디오 스트리밍 플랫폼, 메신저 플랫폼 및 서비스, e-메일 서비스 등 OTT 서비스를 구성할 수 있음을 의미하는 것이며, 검색 엔진, 음악 스트리밍 플랫폼, 클라우드 서비스 및 소셜네트워크와 같은 다양한 서비스를 제공하게 된다.¹⁾ EU의 위 규제는 문화산업의 보호와 온라인 접근성의 차단이라는 이중적 판단을 받고 있다. 부정적 입장측은 성장하는 온라인 스트리밍 서비스 산업을 위축시킬 수 있음을 우려한다. 이의 규제는 어쩌면 EU의 최악의 산업정책 실패가 되어, 역내 기업이 성장하여 미국 인터넷기업과 경쟁할 수 있는 기회를 놓치게 할 수도 있는 것이다.²⁾

이에 본 논문에서는 온디맨드 비디오 스트리밍 플랫폼에 대한 콘텐츠 쿼터제 적용의 실효성 확보 방안에 관하여 분석하였다. 특히 넷플릭스(Netflix)의 EU시장 진출에 대한 공동체의 대응을 중심으로 단일시장 내 저작권 보호 및 문화산업 보호에 관한 OTT 규제의 효과성을 분석하였다. 온디맨드 비디오 스트리밍 서비스와 넷플릭스의 성장 그리고 넷플릭스의 EU 시장 진출에 대해

고찰한다. 다음으로 EU 내 온디맨드 비디오 스트리밍 서비스 현황을 분석한다. 디지털 단일 시장 내 '이동성(portability)' 그리고 저작권 보호를 위한 콘텐츠 쿼터제 등으로 구성되며, OTT 규제의 세부지침의 고찰을 통해 시장보호 그리고 온라인 스트리밍 서비스업의 경쟁력 제고 방안 측면을 분석하였다.

II. 온디맨드 비디오 스트리밍 서비스와 넷플릭스의 성장

온라인 비디오 스트리밍 기술은 컴퓨터 하드웨어가 처리할 속도와 저장능력의 한계를 극복하기 위해 발전한 기술이다. 2000년대 초반 영화 한 편을 다운로드하기 위해 1시간 정도를 소요해야 했으며, 다운로드 속도가 빨라진 현재에도 기기의 저장용량이 적으면 영화감상하기가 쉽지 않다. 이러한 상황을 극복한 기술인 스트리밍은 인터넷 상에서 음성이나 동영상 등을 실시간으로 재생하는 기술이다. 해당 기술의 발달은 새로운 서비스 시장을 탄생시켰다. 유사 분야의 기존 영상제공 업체들은 케이블 사업자나 IPTV 업체들이다. 이들은 셋톱박스를 이용해 드라마, 뉴스, 예능프로그램과 영화 등의 미디어 콘텐츠를 실시간 혹은 다시보기를 통해 제공한다. 이들이 제공하는 서비스는 TV를 통해 제공되므로 설치된 장소에 한정해서 이용 가능하다는 한계가 있다. 최근 이용자들은 특히 젊은 세대일수록 TV 프로그램을 TV가 아닌 컴퓨터나 스마트폰 등 이동식 단말기를 이용해 시청하고 있다. 인터넷 스트리밍 제공 업체들은 월정액을 납부 받고 TV프로그램이나 영화 등과 함께 자체 제작 프로그램을 제공하기도 한다. 기존의 유선방송이나 케이블방송들도 자체제작 프로그램이 있기는 하지만, 온라인 비디오 스트리밍들은 그들 사업의 독특성을 무기로 자체 제작 드라마를 제공하여 경쟁력을 갖추어 왔다.

온라인 비디오 스트리밍 서비스 영역의 대표업체인 넷플릭스가 세계적으로 유명해진 데에도 자체 제작 드라마의 메가 히트가 한 몫을 했다고 볼 수 있다. 이들의 자체 제작 드라마는 특징적으로 한 시즌의 분량을 한 번에 제공되고 있다. 시청자가 TV 드라마 한 회 분량을 시청하고 나면 연속된 다음 내용이 궁금해서 정해진 요일, 정해진 시간대에 TV 앞에서 기다리게 된다. 하지만 현실적으로 모두들 바빠서 일주일에 한 두 번 씩 꼭꼭 정

1) Baker Mckenzie. Regulating Over-the-Top Services: Towards a Level Playing Field [Internet]. Available: <http://www.bakermckenzie.com/en/insight/publications/2016/08/regulating-over-the-top-services/>.

2) Matthew Lynn. The EU's plans to regulate content on streaming services are a mistake. The Telegraph [Internet]. Available: <http://www.telegraph.co.uk/business/2016/05/26/the-eus-plan-to-regulate-content-on-streaming-services-are-a-mi/>.

해진 시간대에 드라마를 이어서 보는 게 쉽지 않다. 흔히들 화제가 되는 드라마가 있으면, 그 드라마가 종료할 때를 기다려서 한 번에 ‘몰아 본다’던가, 16부작에서 20부작 정도의 작품을 이삼일 내 한꺼번에 보는 시청자들이 늘게 되었다. 이러한 시장 현상을 포착한 넷플릭스 업체는 20회 분량의 정도의 시즌제 드라마를 사전 제작하여 통째로 업로드하고 있다. 즉 기존의 방식을 따르지 않는 것이다. 넷플릭스의 전략은 바빠서 제 시간에 TV를 못 보는 시청자 속성을 파악한 것이기도 하지만, 한 가정 내에서 TV 채널 선택권이 없는 자녀세대들이 컴퓨터를 이용해 보고 싶은 방송을 보는 시청 방식 혹은 한정된 공간이 아닌 지하철, 버스 등 이동시간이나 잠시의 대기시간 짧은 틈을 이용해 미디어를 접하는 습성을 잘 파악한 시장조사의 결과라 하겠다. TV쇼나 드라마도 2-3분의 짧은 하이라이트 몇몇 개를 중심으로 시청하는 이용자들이 늘어나다보니 이러한 환경변화에 발맞추어 새로운 조합의 미디어 서비스 제공업체가 운영되고 있는 것이라 할 수 있다.

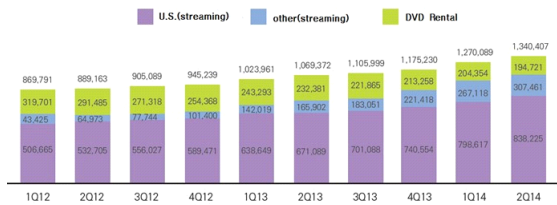


Fig. 1 Netflix subscriber trend (Unit: thousand dollars)³⁾

그림 1은 넷플릭스의 구독자 수를 나타낸다. 스트리밍 매출의 경우 미국 지역에서 전체 매출의 62.5%로 가장 많은 비중을 차지하고 있다.[1] 미국을 제외한 해외 지역 매출 역시 지속적으로 증가하는 추세를 보이고 있다. 특히 서비스 제공 국가 확대에 따라 2014년 2분기 기준 해외 시장에서의 매출 비중은 전년 동기의 15.5%에 비해 7.4% 증가한 22.9%로 나타났다.[2] 넷플릭스의 핵심전략은 스트리밍 구독 비즈니스를 국내 및 해외에서 성장시키는 것이다. 동 서비스가 도입된 이래 넷플릭스는 텔레비전, 컴퓨터 및 모바일 장치를 포함한 다양한 인터넷 연결 장치에서 이를 구현해 내기 위한 생태계를 개발해 왔으며, 스트리밍 플랫폼에 대한 콘텐츠 사용의

증가로, 동 회사는 여기에서 콘텐츠의 양적 증가 및 이외 여타의 사용자 환경을 개선하여 2017년 3분기 전 세계 사용자 5,310만 명의 회원을 모집하였다. 향후에도 이와 같은 성장세가 지속될 것으로 예상되며, 온라인을 통해 엔터테인먼트를 즐기며 편의를 추구하는 고객은 넷플릭스의 성장과 함께 더욱 증가할 것으로 예측된다.[3]

막강한 미디어 콘텐츠 제공 파워를 갖춘 온라인 비디오 스트리밍 서비스업의 증가는 문화적 영역에서 몇 가지 문제점을 초래하였다. 자국 문화 보호를 위한 수단으로 국가가 유지하고 있는 스크린 쿼터, 미디어 쿼터제가 유지되기 힘든 온라인 환경을 조성한 것이다. 인터넷 스트리밍 업체를 통한 개봉은 사실은 전 세계에 대한 동시 개봉을 의미한다. 넷플릭스와 같은 OTT 업체들은 또한 깔끔하고 현지사정을 잘 반영한 자막을 입히는 것으로도 유명하다. 넷플릭스와 아마존 등 유럽시장 내 미국기업들의 영향력이 점차 증대하는 가운데, 특히 넷플릭스 가입자가 지속적으로 증가하는 추세이다. 이에 공동체와 기존 유럽 방송사업자, OTT 업체들의 대응에 대해 세분화하여 분석할 필요가 있다.

III. EU 내 온디맨드 비디오 스트리밍 서비스 현황

디지털 단일시장(digital single market)내 IPR 규제 정책의 확립 부분에 관한 검토가 필요하다. 소위 4차 산업혁명 진전에 따라 스마트 기술 향상, 디지털 콘텐츠의 범위와 플랫폼 변화, 새로운 이해관계자의 출현, 창작과 저작자들의 새로운 기회, 빅데이터 출현 등 기존의 상황과 너무나 다른 IPR 저작권 환경이 도래하였다. 통신개혁(telecom reform), 데이터 보호(data protection)와 함께 저작권 개혁안(copyright dossier) 등을 중심으로 유럽 디지털 단일시장 경쟁력을 제고하기 위한 조치가 취해지고 있다.

지식재산권 통일화를 위해 EU가 가장 주요하게 다루고 있는 분야는 EU 단일특허제도 및 유럽통합특허법원 협정(Agreement on United Patent Court: 이하 UPCA)의 추진에 있다. EU 단일특허제도(Unitary Patent)는 유럽 특허청(The European Union's Single Patent System: 이하 EPO)에 단일 요청을 제출함으로써 EU 회원국 전체

3) Netflix. Netflix subscriber trend [Internet]. Available: <https://help.netflix.com/ko/node/2101>.

에 특허 보호를 받을 수 있도록 한 제도이다. 이는 유럽 특허협약(EPC)에 따라 EPO에 의해 부여된 유럽 특허를 기반으로 진행된다. 따라서 사전 승인 단계에서의 절차는 기존과 동일한 수준의 품질 검색 및 시험이 적용된다. 현재의 유럽특허 시스템은 국가 특허 또는 유럽 특허를 통해 유럽 내 특허를 취득할 수 있으나, EPO는 유럽 특허 출원을 중앙집중식으로 심사하여 병렬적 구조의 발명특허 과정에서 발생하는 비용을 절감하고 높은 수준의 특허를 보장하고자 하는 것이다. 유럽 특허출원 절차의 특징은 선행문헌조사단계와 실질심사단계가 명확히 구분되어 있다는 점과 일단 특허가 허여되게 되면 지정국 중 출원인이 원하는 곳에서 특허를 유효화(validation)시키는 절차가 필요하다는 점이었다.[4] 단일특허는 모든 참여 회원국에서 동일한 효력을 가지며, 일원적으로 한정, 이전, 취소, 소멸(단일특허규칙 제3조)되는 전 과정에서 단일특허에 대한 소송에서도 새로 창설된 통합특허법원이 전속관할을 가진다.

2012년 EU 회원국과 유럽의회는 유럽연합의 단일 특허 보호 창설을 위한 두 가지 규정과 국제협약으로 구성된 입법안 '단일특허 패키지(Unitary Patent Package: 이하 UPC) 가안'에 동의했다.[5] 단일특허는 아래의 세 가지 요소로 구성된다(표 1 참조). 2012년 12월 표 1 내 세 개 규정 중 단일특허 및 단일특허 번역 언어에 관한 규정이 채택된 후, 당시에는 폴란드를 제외한 나머지 회원국이 서명 체결하게 되었으며, 통일된 특허법에 관한 협약 서명을 진행하였으며, 협약의 비준절차가 진행 중이다. 통일 관할권은 독점적인 관할권을 가지고 단일특허와 관련된 분쟁을 처리할 것이다.

단일특허는 기존의 유럽특허 출원절차와 진행과정에서는 동일하게 이행되며, EPO를 통해 방식심사 및 실체심사 과정을 거치게 된다. 단 이전과 달리 등록절차를 완료하고 나면 역내 모든 회원국에서 보호가 가능하게 된다. 단일특허제도와 함께 도입되는 통합특허법원 제도는 '통합특허법원협정(UPCA)'에 근거하고 있으며, 단일특허 제도 운영에서 일어날 수 있는 침해 및 무효사건 등을 전담하게 될 것이다.

Table. 1 The patent package: Regulations and Contents[6]

package	Regulations and Contents
unitary patent	<ul style="list-style-type: none"> • a Regulation creating a European patent with unitary effect (REGULATION (EU) No 1257/2012 OF THE EUROPEAN PARLIAMENT AND OF THE COUNCIL of 17 December 2012 implementing enhanced cooperation in the area of the creation of unitary patent protection)
a language regime applicable to the unitary patent	<ul style="list-style-type: none"> • a Regulation establishing a language regime applicable to the unitary patent (COUNCIL REGULATION (EU) No 1260/2012 of 17 December 2012 implementing enhanced cooperation in the area of the creation of unitary patent protection with regard to the applicable translation arrangements)
'Unified Patent Court'	<ul style="list-style-type: none"> • an Agreement between EU countries to set up a single and specialised patent jurisdiction (Agreement on a Unified Patent Court, Council doc. 16351/12)

영국 정부가 UPCA 비준 의사를 2016년 11월에 표명한데 이어, 12월에는 독일이 UPCA 비준을 위한 입법절차를 재개함에 따라, 관련 준비를 총괄하고 있는 통합특허법원 준비위원회(Preparatory Committee)는 2017년 12월부터 통합특허법원을 운영할 계획임을 공식적으로 밝혔으며, 준비위원회는 UPCA 발효를 위한 첫 번째 준비단계인 UPC임시적용단계(Provisional Application Phase)가 올해 5월에 개시될 예정이며, 이에 따라 직원 및 판사 임명, 관리조직을 포함한 관련 기관 설립 등의 조치가 진행될 예정이며, 또한, 통합특허법원이 설립된 이후에도 본인이 보유하고 있는 유럽특허에 대한 관할권이 통합특허법원에서 일정기간(7년) 다루어지지 않기를 희망하는 권리자에게는 2017년 9월 초부터 UPC 시행일까지 최소 3개월간 기피신청(Opt-out)을 할 수 있는 기간을 제공할 계획이라고 밝혔다.[7] 통일화된 단일특허가 실효성을 거두려면 절차 과정은 단일특허 출원부터 등록까지의 수수료 및 단일특허 보유를 위한 갱신료(renewal fees) 그리고 단일특허를 위한 번역언어 비용 등 단일특허 과정의 외부비용(external costs)이 효율적으로 관리되어야 한다. 즉 특허신청자가 단일특허를 이용함으로써 실제 비용 측면에서 상당한 비용절감 효과를 누릴 수 있도록 하여야 기존의 특허 방식을 단일특허가 대체할 수 있는 것이다.

IV. 온라인 비디오 스트리밍 플랫폼에 대한 콘텐츠 쿼터제

4.1. EU의 콘텐츠 쿼터제

유럽연합은 역대 디지털 단일시장을 달성하기 위한 여러 노력을 기울여 왔다. 디지털 단일시장 달성을 위해서는 특허 및 저작권 등 IPR 영역의 정책 현대화와 단일화가 필수적이라 할 수 있다. 유럽이 신기술 및 디지털 시장이 제공하는 잠재력을 활용하는데 있어 창작자, 상업적 이용자 및 소비자 간의 상호 연관관계 관리를 위한 유럽 지배구조 체계는 매우 중요한 역할을 담당하며, 유럽인들이 거주국과 상관없이 출판된 지식 및 엔터테인먼트를 손쉽게 합법적으로 사용 및 공유할 수 있도록 하는 역동적 문화 및 창조산업을 증진시키기 위해서 유럽은 웹 애플리케이션 및 도구와 더불어 저작권 라이선스 서비스를 개발해야 한다.[8] 이와 같이 디지털 단일시장을 위한 신유형 IPR 정책 현대화를 위해, 첫째 유럽의 단일화된 저작권 지배구조 및 관리를 위한 새로운 비즈니스 모델을 제시하여야 하며, 둘째, 기술 및 데이터베이스 관리를 위한 정책 지원이 필요하다. 또한 온라인상에서의 콘텐츠 관리와 보호가 필요하며, 유럽 문화영역 보호를 위한 다양한 보호 기제가 필요하다.

2015년 5월 집행위원회는 유럽연합 저작권법 ‘유럽 디지털 단일시장 전략(A Digital Single Market Strategy for Europe)’의 현대화를 위한 실천계획으로 ‘현대적인, 더욱 유럽다운 저작권 체계를 위해(Towards a modern, more European Copyright Framework)’를 공표하였다.

실천계획 상 세부 16개의 추진과제는 다음 표 2와 같다. 디지털 단일시장을 위한 실천계획은 유럽 내 디지털 제품과 서비스의 소비자와 기업의 접근성 제고, 디지털 네트워크와 혁신적인 서비스 활성화에 적합한 조건과 공정경쟁 시장 조성 그리고 디지털 경제의 성장 잠재력의 극대화 영역으로 구분하여 세부 추진과제를 설정하였다(표 2 참조).[8]

Table. 2 16 Challenges of European Single Market Strategy[9]

Considering an increasing consumer and	1	Establish legislation to enable e-commerce to function seamlessly between European Union countries
	2	Maintenance Law of Consumer Protection and Expansion of the activities of European

business accessibility of digital products and services in Europe		consumer protection organizations throughout the European Union
	3	Minimize and streamline parcel delivery costs between EU countries
	4	Discard geo-blocking disposing of services depending on the user's residential area: video and music works, rental car services, etc.
	5	The study on investigating and reacting possibility of market distortions in e-commerce
	6	Establish a single European copyright law and ensure unified access to the works
	7	Amendment of satellite and cable related laws to improve accessibility of broadcasting, video and music streaming service
	8	Introduction of unified VAT, electronic corporation registration system and single electronic payment system
	Developing digital networks and innovative services and Conducting fair competitive market environment	9
10		Consider the video-on-demand service and reform of broadcasting business law to secure diversity of European related contents in digital media environment
11		Investigate online platform market such as search service, SNS, app market, guarantee transparency of search and price transparency, regulate data utilization collected by platform service, prohibit preferential service and illegal contents, and suggest European Union integrated online platform strategy
Maximizing the Growth Potential of the Digital Economy	12	Establish the European Union Data Protection Act in the direction of improving the reliability and stability of personal data
	13	Foster cyber security industry such as network security technology
	14	Ensure free flow data to enhance data accessibility and innovation by utilizing Cloud for Europe projects
	15	Improve digital standards and interoperability for e-Health, smart grids, transportation system digital management, etc.
	16	Activate maker culture and digital participation and reinforcement of digital literacy and e-government innovation A Digital Single Market for Europe : Commission sets out 16 initiatives to make it happen

2015년 5월 집행위원회는 유럽연합 저작권법 ‘유럽 디지털 단일시장 전략(A Digital Single Market Strategy for Europe)’의 현대화를 위한 실천계획으로 ‘현대적인, 더욱 유럽다운 저작권 체계를 위해(Towards a modern, more European Copyright Framework)’를 공표하였다.

디지털 단일시장을 위한 IPR 정책은 저작권 현대화 및 시장보호를 통한 경쟁력 확보에 핵심전략의 초점이 맞추어져 있다. 특히 온라인 콘텐츠 서비스 영역에 대한 지식재산권 보호를 위해 서비스 시장 통제 및 관련 정책들이 제시되고 있다. 예를 들어 뉴스 생산자에게 온라인 콘텐츠 사용에 관한 독점적 권리를 주는 저작권 개혁안이 2016년 제시되었으나 시행에 이르지 못한 경우를 들 수 있다. 공동체는 집행위원회가 제안하였던 소위 구글세(google tax)라는 콘텐츠 사용료를 온라인 포털 서비스 업체에 부과하고자 하였으나, 3월 10일 유럽의회에 저작권법 수정안(Draft report on the proposal for a directive of the European Parliament and of the Council on copyright in the Digital Single Market) 내 이와 관련한 사항이 누락된 것으로 드러났다. 언론사들을 중심으로 콘텐츠 사용료 정책에 관한 주장이 끊임없이 제기되고 있는 가운데, 업로드 모니터링 의무 면제(neutralising the upload monitoring obligation provision), 즉 저작권법안 13조는 유튜브 같은 인터넷 중개업체(internet intermediaries)에게 콘텐츠 인식 기술(content identification technology)을 사용하여 불법 저작물(unlicensed copyrighted content)이 업로드가 되지 않도록 모니터링 의무 법안과 연구·교육을 위한 텍스트 및 데이터 마이닝(text and data mining) 예외 확장과 관련한 조항이 디지털 단일시장 현대화를 위한 저작권법 개혁안에 포함되었다.⁴⁾

디지털 단일시장 내 새로운 디지털 콘텐츠 서비스 플랫폼의 진출에 대응하여 역내 시장 경쟁력을 확보하고, 문화 영상 서비스 영역을 보호하기 위한 조치로, 공동체는 ‘콘텐츠 쿼터제(quota on EU-made content)’에 대한 온라인 비디오 스트리밍 서비스업체에의 확대 적용을 공표하였다. 유럽연합은 지난 2016년 온라인 스트리밍 서비스 업체인 넷플릭스와 아마존 등에 대해 '콘텐츠 쿼터제'를 적용하게 되면 EU 역내에서 사업하는 영상 스

트리밍 업체는 콘텐츠의 최소 20%를 유럽 영화와 유럽 TV프로그램으로 채울 것을 요구받게 될 것이라고 밝혔다.⁵⁾ 콘텐츠 쿼터제는 현재 유럽 방송사업자에게만 적용되고 있으나 인터넷 스트리밍 사업에도 확대하여 적용하게 된 것이다.

4.2. 한국의 온디맨드 비디오 스트리밍 서비스 시장 대응

지속적인 시장개방이 진행됨에 따라 영상문화 산업 분야는 전 세계 콘텐츠의 40% 이상을 미국이 점하게 되었다. 문화 영역에서는 상호간 교류가 적절한 수준으로 이루어져야 하나, 적어도 영상 콘텐츠 영역에서만만큼은 미국의 서비스 산업을 이외의 국가들이 수용하고 있는 것이다.

Table. 3 OTT market value in Korea[10]

year	2012	2013	2014	2015	2016
OTT	1,085	1,490	1,926	2,587	3,069
2017	2018	2019	2020	total	average growth rate(%)
4,149	5,136	6,345	7,801	33,589	28.0

2015년 한국의 OTT 시장은 약 2,600억 원의 가치를 기록하였으나, 정부추산에 의하면 2020년 3배 이상 증가, 약 7,800억 원의 시장 가치를 나타낼 것으로 예측되었다. 표 3에서와 같이, 국내 OTT 시장 가치는 지속적 증가추세에 있으며 2012-2020년 기간 연평균 28%의 성장률을 달성할 것으로 예측된다.

하지만 현행 OTT는 방송서비스 영역으로 분류되지 않으며, 여전히 통신서비스로 규제되고 있다. OTT는 「전기통신사업법」상 부가통신사업자로서 규제되고 있으며, 전기통신사업은 ‘기간통신사업’, ‘별정통신사업’, ‘부가통신사업’으로 구분되어 각기 상이한 규제를 받게 되나, OTT는 현행법상 방송서비스가 아니기 때문에 이러한 방송 영역의 규제는 받지 않고, OTT 사업자는 「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」(이하 「정보통신망법」)상 정보통신망을 통해 정보를 제공하기 때문에 정보통신서비스제공자에 해당하므로(동법

4) 주벨기에대사관. EU 저작권 개혁 작업 진통 [Internet]. Available: http://missiontoeu.mofa.go.kr/webmodule/htsboard/template/read/korboardread.jsp?typeID=15&boardid=10421&seqno=1293051&c=&t=&pagenum=1&tableName=TYPE_LEGATION&pc=&dc=%5C&wc=a:0&lu=&vu=&iu=&du=

5) BBC. Netflix and Amazon face quota on EU-made content [Internet]. Available: <http://www.bbc.com/news/technology-36378078>.

제2조 제1항 3호) OTT 사업자는 「저작권법」에 따라 정보통신망을 통해 저작물을 전송하도록 서비스를 제공하는 자로서 온라인서비스제공자에 해당하게 된다(동법 제2조 30호).[11]

이와 같이 OTT 시장은 비약적인 성장이 예측되는 영역이나, 국내에서는 EU와 같이 본격적인 규제를 통한 시장보호 움직임이 없다. 오히려 적극적인 FTA를 진행하며, 미래산업 영역인 OTT 시장에 대한 규제가 모호한 채 남겨진 것이다. 한미 FTA에서 방송서비스 영역 중 방송쿼터는 방송채널사용사업 영역에 적용되는 국산프로그램 의무편성 비율(방송쿼터)을 완화하여 애니메이션 부문 이전 35%에서 발효 이후 30%로, 영화 부문 이전 25%에서 발효 후 20%로 합의하였으며, 1개국 쿼터 또한 이전 60%에서 발효 후 820%로 완화하였다.[12] OTT가 포함되는 통신·방송융합서비스 및 디지털콘텐츠 영역에서는 현재 규제 체계에 대해 논의중인 통신·방송 융합 관련 가입자 기반 비디오 서비스(subscription-based video services)에 대해 미래유보 조치되었으나, 외국인투자 허용수준은 방송쿼터 수준을 보장하여 간접투자 방식 혹은 한국 내 법인 설립을 통한 진출이 허용되게 된 것이다. 한국방송광고공사(KOBACO)가 독점하고 있던 미디어랩 제도에 경쟁이 도입되는 정책과정에서 다양한 행위자 간 갈등과 정책 합의 과정의 분석이 필요하다.[13] 정보통신연구기반조성사업은 정보통신산업의 연구개발 및 기술능력 저변확대를 통한 혁신적 성장환경 조성(Infrastructure)사업으로 인프라구축사업의 특성상, 직접적인 기술개발투자와는 달리 사업효과가 장기간에 걸쳐 정보통신산업 전체에 영향을 미친다.[14] 문화콘텐츠가 지닌 파급효과와 경제적 부가가치, 콘텐츠 개발의 인프라 보호 등을 고려할 때, EU와 같이 콘텐츠 중심의 쿼터제 도입이 시급하며, 이러한 규제는 FTA 등의 영역에서 서비스와 상관없이 문화영역 보호임을 강조할 수 있다. 따라서 EU의 콘텐츠 쿼터제 실적용 및 추진과정을 면밀히 관찰하여 국내 정책에 시사점을 얻어 진행해 나아가야 할 필요가 있는 것이다.

V. 결 론

본 논문에서는 온디맨드 비디오 스트리밍 플랫폼에 대한 콘텐츠 쿼터제 적용에 관해 디지털 단일시장 내 저

작권 보호 및 문화산업 보호 측면에서 검토하였다. 해당 서비스 산업 선두주자인 넷플릭스는 미국은 물론이고 유럽, 남미 지역으로의 사업 확장을 강화해 왔다. EU는 유럽 방송사업자에게만 적용되어 온 콘텐츠 쿼터제를 OTT 사업에 적용, 규제함으로써 역내 문화산업 보호 및 저작권 보호 강화를 도모하고 있다.

EU가 역내 온라인 미디어 스트리밍 서비스 시장 보호를 위해 ‘콘텐츠 쿼터제’의 확대 적용을 검토하여 공포한 것과 같이, 각 국가는 세부 시장의 변화된 환경에 대응하기 위해 정책과 전략이 제시되어야 하겠다. 하지만 이러한 규제 도입이 특정 국가에서는 원활하게 진행될 것이라 판단되지 않는다. 예를 들어 만일 한국이 온라인 미디어 스트리밍 서비스 시장 보호를 위해 ‘콘텐츠 쿼터제’를 도입하고자 한다면 EU보다 한층 복잡한 사항을 고려해야 한다. 우리는 한미FTA 체결을 통해 서비스 시장에서 우리가 개방하지 않을 영역에 대한 네가티브 리스트를 지정하였다. 국내방송서비스는 방송쿼터제가 시행중에 있으며, 지상파, 위성방송, 케이블사업자(SO)의 인·허가제도나 투자영역에서 일정부분 제한을 두고 있고, 이외의 방송서비스 부분은 미래유보로 조치되어 있다. 하지만 디지털 시청각 서비스에 대해서는 일단 현행 무규제 상태를 유지하여 경쟁을 통한 발전을 도모하되, 정부가 개입할지는 추후 결정하기로 되어 있다. 따라서 스트리밍 미국업체에 대한 규제를 도입하고자 하면 한미 간 협상이 있어야 할 부분이며, 정부가 이러한 시장의 변화에 초기에 대응하기 위해 단계별 준비가 필요한 것이다.

REFERENCES

- [1] H. J. Kim, "On-demand video streaming services and the EU/IT strategy response to Netflix," in *Proceeding of the 4th Asia Workshop on IT Convergence of KIICE*, Busan: Korea, pp. 143-145, Feb. 2018.
- [2] Korea Communications Agency, "Netflix. As the reinforcement of the entry into Europe, begin to response the local companies," *Trends and prospects: Broadcasting, communications, transmission*, vol. 77, pp. 69-80, Aug. 2014.
- [3] M. Napoli (2017, December). Netflix: A Short SWOT Analysis [Internet]. Available: http://www.valueline.com/Stocks/Highlights/Netflix_A_Short_SWOT_Analysis.asp

- x#.WwQMz-ZG2jo.
- [4] Patent·Korea Trade-Investment Promotion Agency (KOTRA), *Guidelines for intellectual property right of major nations in the EU: Germany, Britain, France*, Seoul, Korea: KOTRA, 2016.
- [5] Y. Lee, *Recent trends and implications of the European patent system*, Seoul, Korea: Institute of Intellectual Property, 2017.
- [6] European Commission. Unitary patent [Internet]. Available: https://ec.europa.eu/growth/industry/intellectual-property/patents/unitary-patent_en.
- [7] Patent, the International Cooperation Department of Protecting Industrial Property Cooperation. Establishment and Startup of the European Patent Court [Internet]. Available: <http://www.korea.kr/common/download.do?fileId=184781728&tblKey=GMN>.
- [8] Korea Intellectual Property Institute, 2016 *Annual Analysis of Intellectual Property Policy by Country*, Seoul, Korea: Intellectual Property Institute, 2016.
- [9] European Commission. A Digital Single Market for Europe: Commission sets out 16 initiatives to make it happen [Internet]. Available: http://europa.eu/rapid/press-release_IP-15-4919_en.htm.
- [10] Ministry of Science, *ICT and Future, Smart media industry development plan(2015-2020)* Gwacheon: Ministry of Science, ICT and Future, 2014.
- [11] J. U. Choi, *Issues and Improvement Tasks of OTT*, Seoul: National Assembly Research Service, 2015.
- [12] Government of Korea, *Main Contents of Free Trade Agreement between the Republic of Korea and the United States of America* Seoul: Republic of Korea, 2012.
- [13] W. J. Sung, "A Study on the Role of Policy Broker in the Broadcasting and Telecommunications Convergence Environment," *Asia-pacific Journal of Multimedia Services Convergent with Art, Humanities, and Sociology*, vol. 7, no. 6, pp. 621-634, June 2017.
- [14] H. H. Song, S. H. Choi, M. K. Lee and Y. H. Kim, "Analysis of Establishing IT Research Infrastructure Projects," *Journal of Korea Institute of Information and Communication Engineering*, vol. 6, no. 3, June 2002.



김현정(Hyun-Jung Kim)

동아대학교 국제전문대학원 조교수
국제학박사

※ 관심분야 : 유럽연합 공동정책, 지역협력, 국제정치경제