문화체육관광부장관과
중소기업인 간담회

중소기업 현안 정책과제



2018. 9. 5.

KBIZ 중소기업중앙회

진행순서

▣ 개　　회

▣ 인사말씀

ㅇ 중소기업중앙회장

ㅇ 문화체육관광부장관

▣ 중소기업중앙회 산업위원회 소개

▣ 정책과제 건의·답변

▣ 마무리말씀

ㅇ 중소기업중앙회장

ㅇ 문화체육관광부장관

▣ 폐　　회

목 차

Ⅰ. 공정한 산업생태계 조성

1. 문화콘텐츠산업의 공정한 대가지급 환경 조성 ····· 3
2. 애니메이션의 방송권료 현실화 및 불공정계약 개선 ····· 5

Ⅱ. 불합리한 규제·제도 개선

3. 전시연출산업 진흥을 위한 법적근거 마련 ····· 9
4. 게임산업 모태펀드 통한 지원체계 재검토 ····· 10
5. VR게임의 일관성 있는 분류기준 마련 ····· 12
6. 게임물 이용등급 관리체계 재정비 ····· 13
7. 아케이드게임산업 활성화를 위한 환경 조성 ····· 14
8. 지역서점인증제를 통한 공공기관 도서 입찰 문제 개선 ····· 16

Ⅲ. 콘텐츠산업 육성 지원

9. 정기간행물 우수콘텐츠 개발 및 글로벌 진출 지원 확대 ····· 21
10. 중소기업의 신규 캐릭터 대형유통 플랫폼 진출 지원 ····· 23
11. 이벤트산업 육성을 위한 EVENT AWARDS 지원 ····· 25

Ⅳ. 관광산업 육성 지원

12. 관광산업 활성화를 통한 일자리 창출 ····· 29
13. MICE산업 진흥을 위한 기본법 및 통계분류코드 마련 ····· 31

Ⅴ. 정책제언 : 관광산업 활성화를 통한 일자리 창출방안

Ⅵ. 서면건의

14. 게임콘텐츠 해외 저작권 침해 대응 · 보호체계 구축 ····· 43
15. VR콘텐츠 공정거래 환경 조성 ····· 44
16. VR콘텐츠 등급심의 제도 개선 ····· 45
17. 공공대출권(Public Lending Right) 제도 도입 ····· 46
18. 도서 구입시 MARC 용역비용 기준 마련 ····· 47
19. 박물관 문화기술(CT) 육성 토대 마련 ····· 49

Ⅰ

공정한 산업생태계 조성

1. 문화콘텐츠산업의 공정한 대가지급 환경 조성

건의자 : 중소기업중앙회 콘텐츠산업위원회

❑ 현황 및 문제점

○ 문화콘텐츠산업은 창의를 바탕으로 한 노동집약적인 산업으로 4차 산업혁명시대에 일자리 창출과 국가경제발전에 핵심 역할을 할 것으로 많은 전문가들이 예상

○ 그러나 여전히 **콘텐츠에 대한 인식이 부족하여 적정한 대가를 지급받지 못하거나 무료 제공을 요구**하는 경우가 있어 **문화콘텐츠 산업의 내실 있는 성장을 저해**하고 있음

- 대형플랫폼을 활용할 수밖에 없는 산업생태계 하에서 창작·개발자가 적정 대가를 받지 못하는 구조가 고착화되고 있음

애니메이션 사례

· 30분 애니메이션 **제작에 1~2억원이 투입**되지만, 지상파방송이 지급하는 **방영권료는 편당 1,000만원 내외**에 불과

모바일게임 사례

· 1차 플랫폼(30%), 2차 플랫폼(21%), 퍼블리셔(17~18%, 마케팅 등 제비용 공제 후 잔여 34~39%의 50%), **개발사 17~18.5%**

· 3억 매출 발생 시 개발사는 5천만원 내외 금액으로 회사 유지(게임 서비스 운영, 차기작 개발, 회사 운영 등)을 해야 하는 상황

캐릭터 이모티콘(스티커) 사례

· 카카오톡 : 구글 30%, 플랫폼(카카오톡) 35%, **창작자 35%**

· 네이버 밴드 : 구글 30%, 플랫폼(네이버 밴드) 49%, **창작자 21%**

- 콘텐츠의 가치를 인정하기 보다는 하드웨어에 포함되는 것으로 인식하는 경우가 있음

VR콘텐츠 사례

· 문체부와 국민체육진흥공단은 작년에 이어 올해 178개교에 가상현실 스포츠실 구축 사업을 지원하고 있음. 총 사업비 각 학교당 7,200만원으로 철거부터 시설물 구축, 콘텐츠 보급 및 운영까지 포함함. 별도의 콘텐츠 비용이 배분되어 있지 않아 신규 업체 진입이 사실상 불가능한 구조임

- 콘텐츠 원작자가 대개 자금력이 부족하여 관련 프로젝트 진행시 불공정한 관계에 놓이기 쉽고 원작에 대한 가치평가가 제대로 이루어지지 않아 지분비율이 낮게 책정되어 정당한 보상을 받지 못하고 있음

원작 콘텐츠 사례

· 자체개발한 콘텐츠가 애니메이션으로 제작되면서 많은 인기를 얻은 원작사 A는 국내 완구사와 계약을 맺었으나 계약상 기간이 지난 후에도 완구사가 이런 저런 이유로 완구제작에 착수하지 않고 **원작에 대한 추가 권리를 지속적으로 요구**하였음. 결국 국내 완구생산은 포기하고, 2차 시리즈를 개발하여 중국완구업체와 계약을 앞두고 있음

- 공공시장에서 제도의 미흡 및 운영상 문제점 등으로 인하여 적정 대가가 지급되지 못하는 경우가 발생하고 있음

전시물제작설치사업(박물관, 미술관, 체험관 등) 사례

· 전시물제작설치사업은 전문성·기술성 등의 필요가 인정되는 경우에 해당하여 '협상에 의한 계약'에 의해 진행되나 입찰하한율이 60%로 낮아 **저가투찰**(10억 이상 입찰에서 투찰율 평균 67.3%)로 산업의 위축 초래

문화관광축제 행사용역 사례

· 총액확정계약을 체결하고도 **관행적인 사후정산을 요구**하고 이를 근거로 **용역대금 감액을 요구**하는 사례가 있음

· **인건비, 대행료, 기획비 등에 대한 명확한 기준이 없어** 계약 과정에서 부당하게 삭제되거나 인정받지 못하는 경우가 있음

❑ 건의사항

○ 콘텐츠별 적정대가 지급 기준 마련

* 문체부, '공공디자인 용역대가 산정 기준', '공공디자인 제안서 보상 기준 및 절차', '공공디자인 전문인력에 관한 기준' 고시 제정('18.1.18)

- 우선 공공시장에서 적정대가 지급 기준 활용 후 민간시장에 도입 추진

○ 콘텐츠의 유통구조를 창작·개발자 중심으로 개선

- 해외 사례조사 및 국내 실태조사를 통해 수익배분, 수익금 정산구조 등에 대한 현황과 개선방안 도출

2. 애니메이션의 방송권료 현실화 및 불공정계약 개선

건의자 : 한국애니메이션제작자협회

❑ 현황 및 문제점

○ **TV시리즈 애니메이션(13편 내외, 편당 30분) 제작시** 평균적으로 **1~2년의 기간**과 **편당 8천만원~2억원**이 소요

* 2D, 3D의 높은 퀄리티 작품 기준

○ 반면, **공중파(KBS, MBC, SBS, EBS)의 방송권료**는 제작비에 크게 못 미치는 **편당 1천만원 이하**임

- 공중파 방송사의 이러한 관행이 종합편성채널(jtbc, TV조선, MBN, 채널A)과 애니메이션전문채널(투니버스, 대교, 대원, 애니맥스 등)에서 이보다 더 적은 방송권료로 지급하는 기준이 되고 있음

* 방송사마다 공동투자 또는 단순구매에 따라 차이는 있으나 통상적인 지급액은 비슷

○ 공중파와 전문채널 방송사들은 광고가 줄어 수익이 없다는 이유로 **2차 부가판권과 원작권을 제작사와 공유하는 계약 조항을 요구**하기도 함

- 영상판매 수익으로 제작비를 충당하지 못하는 제작사들이 추가 수익을 만들 수 있는 유일한 창구를 위협받고 있음

❑ 건의사항

○ **표준 계약서 및 애니메이션 제작비 기준 마련**

- 불공정거래가 있더라도 불이익을 우려하여 공개를 꺼리는 현실을 감안하여 **표준계약서를 통해 공정한 계약 유도**

- 합리적인 제작비를 제시하고 **방송사에서 이를 바탕으로 방송권료를 지급할 수 있도록 제작비 기준 마련**

Ⅱ

불합리한 규제·제도 개선

3. 전시연출산업 진흥을 위한 법적근거 마련

건의자 : 한국전시문화산업협동조합

❑ 현황 및 문제점

○ **전시연출산업**은 '박물관 및 미술관 진흥법' 제5조에서 규정하는 문화시설의 목적에 따라 다양한 전시매체를 복합적으로 활용하여 **박물관자료를 기획, 디자인, 제작, 연출하고 관람객과의 커뮤니케이션을 구현**하는 종합예술산업임

- 새로운 기술(VR, AR, 홀로그램 등)을 적극 활용하여 콘텐츠의 수준을 높이는 특성을 고려할 때 전시연출산업 육성으로 **관광, 문화, IT, CT 등 다양한 연관 산업을 견인할 수 있는 시너지 효과가 기대**됨

○ 현재의 '박물관 및 미술관 진흥법'은 문화시설의 설립 및 운영·관리에 대해서만 규정하고 있을 뿐, **박물관 등의 전시공간에서 표현되는 콘텐츠의 품질과 전시 및 연출 기법 등에 대한 규정과 제도적 지원이 전혀 없는 상태임**

- 기획과 디자인설계가 중요한 전시연출사업은 설계대가 기준이 마련되어 있지 않고 저가투찰이 일상화되어 박물관, 전시관 등의 전시 품질확보에 어려움을 겪고 있음

* 2016년 기준 전시연출산업 관련 종사자는 6,671명이며, 전시연출산업 매출액은 1조 172억원 (2016년 기준 전시문화산업통계조사, '17.8, 한국전시문화산업협동조합)

❑ 건의사항

○ **'박물관 및 미술관 진흥법'에 전시연출산업의 근거규정 신설**

- 박미법 제2조에 **"전시"** 및 **"전시물"**에 대한 규정 신설

○ **전시연출산업이 문화산업에 포함**되도록 **'문화산업진흥기본법' 개정**

- 문산법 제2조에 공공문화콘텐츠의 전시연출에 관한 내용 추가

4. 게임산업 모태펀드 통한 지원체계 재검토

건의자 : 한국모바일게임협회

❑ 현황 및 문제점

○ 가장 뚜렷하고 가파른 성장세를 보여온 콘텐츠산업 중 하나가 게임산업으로, 한국의 게임 산업규모는 작년 기준으로 12조원을 넘었음

- 그러나 대규모 자본을 가진 **대형 게임사로의 쏠림현상**으로 **일자리 창출의 핵심인 중소게임제작사가 무너지고 게임생태계의 다양성이 위협받고 있는 실정**임

  * 3N(넷마블, 넥슨, 엔씨소프트)가 국내시장의 절반(6조원)정도 차지

○ 게임산업의 양극화 해소와 지속적 성장을 위해 지원제도와 모태펀드를 통한 투자를 병행하고 있으나 **모태펀드의 경우 게임산업의 특성상 한계**를 나타내고 있음

- **모태펀드는 본질적으로 '투자'**이기 때문에 중소기업, 취약한 분야 지원보다는 **높은 수익률이 기대되는 프로젝트와 기업에 투자**한다는 특성을 가지고 있음

VC업계의 모태펀드 관련 주요 건의사례

- **주목적/특수목적 투자대상에 대한 투자의무비율을 50% 이내**로 낮추거나 **투자분야를 포괄적으로 규정**하여 벤처캐피탈의 자율성 확대
- (영화분야 등에만 해당) 상호출자제한집단에 투자금지 삭제, 표준계약서 사용의무 폐지

- 반면, 게임산업의 경우 진입장벽이 낮고 중국을 포함한 글로벌 게임사들의 국내 진출에 따라 경쟁이 심화되어 어려움이 가중되고 있으며 규제수준도 높은 편으로 **투자 위험이 높음**

- 실제로도 **문화계정의 투자현황**을 보면 **영화(49.64%)**, 공연(12.64%), 애니·캐릭터(7.79%), 방송콘텐츠(7.41%), **게임(3.96%)**순으로 나타남

  * '17.5월 기준, 모태펀드 문화계정 운용 개선방안 연구('17, 한국문화관광연구원)

- 올해에는 편중된 투자를 취약분야로 분산하기 위해 **주목적분야를 게임, 애니·캐릭터, 출판 등으로 세분화하여 추진 중**에 있으나 애니·캐릭터를 제외한 **게임과 출판은 1차 정시 출자사업시('18.2월) 지원한 운용사가 없어 2차 정시 출자사업 진행 중**임

❑ 건의사항

○ **게임산업 지원체계 재검토**

- 양극화된 산업생태계 개선을 위해 모태펀드를 통한 투자보다는 중소게임제작사를 위한 다양한 지원사업 개발 및 시행 필요

○ **중소게임제작사를 위한 펀드** 조성

- 게임산업 내 양극화 해소를 위해 중소게임제작사에 투자하는 펀드를 만들되, 기준수익률 인하 및 인센티브 제공으로 참여를 유도 필요

5. VR게임의 일관성 있는 분류기준 마련

건의자 : 한국VR·AR콘텐츠진흥협회

❑ 현황 및 문제점

○ **VR게임은 제공형태에 따라** 게임물, 기타유기기구로 **각각의 개별법에 따라 각기 다른 규제가 적용**되고 있음

- '게임산업진흥에 관한 법률'(이하 게임법)에 따라 시뮬레이터와 연동되면 아케이드게임으로, 非연동되면 PC게임으로 분류
- '관광진흥법'에 따라 탑승높이 2미터 이하, 탑승인원 5인 이하의 시뮬레이터는 기타유기기구로 분류

○ VR테마파크를 **관광진흥법상 '유원시설'로 등록**하고자 할 경우 **VR시뮬레이터는 설치가능하나 이와 非연동되는 VR게임은 제공이 불가**하고, **'게임업'으로 등록**할 경우 **PC방과 유사한 서비스만 제공 가능**

- **게임법상의 '복합유통게임제공업'으로 등록**할 경우 **사업장 면적의 50% 이상을 게임업**으로 하도록 되어 있고, 소방법 등의 시설기준으로 인해 **VR시뮬레이터 설치가 제한**됨

일본 사례

- VR게임은 제공형태와 관계없이 '풍속영업 등의 규제 및 업무의 적정화 등에 관한 법률'을 적용
- 유원시설의 영업허가가 아닌 유기기구별 사용허가를 함

○ VR게임을 제공하는 사업자는 **해당 지자체 공무원의 자의적 판단에 의해 시설 기준 적용을 받는 실정**임

❑ 건의사항

○ **"VR게임"의 법적 정의** 마련

- 명확한 개념 정의가 부재하여 제공형태에 따라 법적용이 달라지는 문제 해소

○ **PC게임으로 분류되는 VR게임**에 대해서도 **기타유기기구로 인정**

6. 게임물 이용등급 관리체계 재정비

건의자 : 한국인터넷콘텐츠서비스협동조합

❑ 현황 및 문제점

○ 우리나라는 **게임물의 윤리성·공공성을 확보하고 사행심 유발 또는 조장 및 불법게임물의 유통을 방지하고 청소년을 보호**하기 위하여 **게임물관리위원회**('13.12)를 설립

- 게임산업진흥에 관한 법률 제21조에 따라 **게임물을 유통시키거나 이용에 제공할 목적으로 게임물 제작 또는 배급**하고자 하는 사람은 게임물위원회로부터 **등급분류**를 받아야 함

○ 현재 게임산업진흥에 관한 법률 시행령 제17조에 따르면 **게임물 관련사업자는 이용자가 등급구분을 위반하여 게임물을 이용하지 않도록** 하여야 함

- 위반 시 횟수에 따라 영업정지 10일, 1월, 3월 허가·등록 취소의 행정처분에 처해짐

○ **이는 PC방 사업자에게 이용자의 게임물 이용등급 관리 책임을 일방적으로 떠넘기는 상황**

- 현실적으로 **15세 이상과 미만 학생을 육안 구분하기 어려우며, 신분증 검사를 해도 위조신분증을 제시**하는 경우 빈번

- 이용등급에 맞지 않는 게임을 하다 적발되는 경우, **15세 미만의 학생은 계도 조치될 뿐 처벌은 PC방 사업자**가 받게 됨

❑ 건의사항

○ **게임물 이용등급 관리체계 재정비**

- **(학교) 신분증 도용 및 연령에 맞지 않는 게임물 이용은 범죄 행위라는 인식 강화 교육**

- **(업계) 게임 로그인 시 본인 인증 강화시스템 도입**

7. 아케이드게임산업 활성화를 위한 환경 조성

건의자 : 한국어뮤즈먼트산업협동조합

❑ 현황 및 문제점

○ 아케이드 게임산업은 거대 융·복합 서비스 산업임에도 문체부로 이관된 후 지원, 육성정책이 미진하여 매출이 급감하는 등 성장 한계에 직면

○ 현재 '게임산업진흥에관한법률'이 있으나 세계시장에 맞지 않는 제도와 각종 규제로 인해 '16년도 기준 세계 아케이드 게임시장에서의 비중 역시 **0.4%로 매우 낮은 수준**에 머물러 있는 실정

<'16년 국내 게임시장의 세계 시장에서의 비중(매출액 기준)>

(단위 : 백만 달러, %)

구 분	온라인 게임	모바일 게임	비디오 게임	PC게임	아케이드 게임	전체
세계게임시장	26,417	45,489	35,434	5,044	*30,431*	142,814
국내게임시장	4,004	3,731	226	28	*131*	8,124
점유율	15.2	8.2	0.6	0.6	*0.4*	5.7

* 2017 대한민국 게임백서(한국콘텐츠진흥원, '17.12)

○ 아이디어만 있으면 1인 소자본 창업이 가능하며 고용효과가 높은 **고부가가치 수출산업**일 뿐만 아니라 전기, 전자부품과 LCD, 철재, 애니메이션, 영상, 디자인 콘텐츠 등 산업 후방 파급효과가 큰 **융·복합 서비스 산업**

- 특히, VR(가상현실), AR(증강현실), 시뮬레이터 등이 융합된 제품으로 인해 향후 세계시장에서의 성장가능성이 매우 높은 산업으로 전망

○ 그러나, **아케이드게임에 대한 부정적인 인식과 지나친 규제로 인하여 해외 수출도 여의치 않은 상황**

- 청소년, 성인용 게임 수출품은 티켓 또는 메달이 배출되어야 바이어가 구매하는 상황이나 규제로 인하여 수출품 샘플 100%를 해외에서 수개월 테스트하여 인력, 비용 부담이 큼
- 사행성 게임물은 시험용게임물 신청 불가
  * 게임산업진흥에 관한 법률 시행령 제11조의 3 제1항 제1호
- 수출용 제품은 내수판매가 불가하고 내수 게임기구는 수출이 불가하며 개발된 프로그램은 완제품대신 프로그램으로만 덤핑 수출하는 실정

❑ 건의사항

○ **세계 게임시장에 맞는 제도 개선**

- 국내에서 수출용 게임기구 사용 가능토록 제도 개선
  · 메달이나 티켓 배출이 되는 게임물 설치와 그에 따른 경품지급
- 경품가격 인상(소매가격 5천원 미만→10천원 미만)
- 문구, 완구, 스포츠용품은 대부분 중국산임을 감안하여 국내 산업을 위해 생활필수품도 경품제공 대상에 추가

○ **대형 가족형 복합게임장(Family Entertainment Center), 모범 게임장 활성화**

- 오픈된 가족형 게임장 제공으로 청소년의 스마트폰과 “게임 과몰입” 및 성인 “도박중독”등 사회의 부정적 게임 불신 해소
- 건전한 모범 게임장을 지정하여 수출품 테스트 및 전시장으로 활용

○ **합법적인 게임개발과 게임장 영업 정착을 위한 불법, 편법 기구 제조 및 영업자에 대한 강력 단속과 엄벌조치**

- 게임법 제35조(허가취소 등), 제36조(과징금 부과), 제38조(폐쇄 및 수거 등)의 규정에 따라 강력처벌

8. 지역서점인증제를 통한 공공기관 도서 입찰 문제 개선

건의자 : 한국출판협동조합

❑ 현황 및 문제점

○ 공공기관의 도서 구매 공개 입찰은 중소기업적합업종으로 분류, 지역·중소서점만 참여 가능

* 도서 구매 입찰 참가자격(예시) : '서점 매장이 있고 매장에 도서를 진열·판매하는 업체'로 '서점 관련 사업자 등록이 필한 업체'

○ 도서정가제 시행('14.11월 개정) 이전에는 최저가 경매 방식으로 업체를 선정하여 참여 업체가 보통 15~30% 정도 할인가 제시

- 도서정가제 시행 이후 할인율이 10%로 고정, 모든 업체들이 동일한 가격으로 입찰에 참여하기 때문에 공정성을 위해 **추첨제로 입찰 방식 변경**

○ 그런데 추첨제 도입 이후 다른 사업을 하면서 서점업을 추가로 등록하거나 실제 매장 없이 법인만 설립한 **'유령서점'의 공공기관 도서 구매 입찰 참가가 크게 늘어나고 이에 따라 낙찰률도 증가**

- **지역·중소 서점의 생태계를 위협하는 결과 초래**

'유령서점'에 의한 공공기관 도서 구매 입찰 참여사례

○ 울산 도서관 : 입찰 참여 업체 11곳 모두 유령서점[1)]

○ 오산 도서관 : 선정된 납품업체는 낙찰 후 하도급에 넘겨 중간이윤을 받는 '페이퍼 컴퍼니', 취급 품목은 도서 외 800가지 이상[2)]

○ 남양주 도서관 : 전기 자재 도매업체와 도서 구입 물품 계약 체결[3)]

○ 광주 도서관 : 214개 참여 업체 중 정상 서점은 15개, 유령서점이 199개[4)]

○ 일부 지자체는 중소 규모 지역서점 경쟁력 강화하고 '유령서점' 낙찰을 방지하기 위해 **지역서점인증제를 도입**, 학교와 공공기관 도서 구매 시 인증서점을 이용할 것을 요청

1) 책 납품을 주유소·철물점이 한다고?, 조선일보, 2016.12.20
2) 오산시 동네서점들 "페이퍼 컴퍼니 때문에 못살겠다", 뉴스1, 2017. 3.29
3) 남양주 도서구입 입찰에 '무늬만 서점' 낙찰… 동네서점들 불만, 경기일보, 2018. 5.22
4) 광주 서구청 도서구매 "또 유령서점에 낙찰", 광주in, 2018. 7. 3

- 지역서점 인증으로 유령서점 낙찰 문제를 어느 정도 해결 할 수 있을 것으로 기대

중소·지역서점 인증 관련 지자체 현황

ㅇ 경기도 : 지역서점 인증제 시행

- '18년 6월 기준 지역서점 169곳 인증, '책 생태계 활성화 사업' 추진

ㅇ 광주광역시 : 광주광역시 서구 지역서점 지원 및 활성화 조례 제정 ('17.5월)

- 지역서점을 '우리지역에 주소와 방문매장 사업장을 두고 불특정 다수를 대상으로 영업을 하는 서점'으로 정의

ㅇ 창원시 : 창원지역서점 인증제 도입(2015)

- 공공·작은 도서관, 학교 등 기관에서 도서를 구입할 때 매장·진열대 보유 등 일정 기준을 충족한 서점을 이용하도록 권고

ㅇ 김해시 : 지역서점 전수 조사 실시

- 방문 매장 운영, 사업자등록상 업태 '소매'-업종 '서적', 전시·판매 면적이 전체 바닥면적의 51%이상, 상시 신간 도서 포함 다양한 자료 구비 등이 선정 기준
- 관내 도서관, 학교 등에 협조 공문을 보내 도서 구매 시 인증 서점을 이용해줄 것을 요청

ㅇ 그러나 **인증 서점만 입찰에 참여토록 하는 것은 권고 사항일 뿐 강제성이 없어 실효성이 떨어지고, 담당 행정 기관의 소극 행정, 도서관·학교에서의 무관심으로 '유령서점' 낙찰 문제 심화**

❑ 건의사항

ㅇ 중소·지역서점 보호라는 당초 정책 목표가 제대로 실현될 수 있도록 **'유령서점' 낙찰 문제 해결방안 마련**

- **지역서점인증제를 활용**해 중소서점과 '유령서점'을 구분하고,
- **지자체 도서구매 매뉴얼 배포, 행정·구매 담당자 교육** 등의 보완 필요

Ⅲ

콘텐츠산업 육성 지원

9. 정기간행물 우수콘텐츠 개발 및 글로벌 진출 지원 확대

건의자 : 한국정기간행물협동조합

❑ 현황 및 문제점

○ 모바일 기반 디지털 미디어의 성장과 네이버 등 포털의 콘텐츠 유통 시장 장악으로 잡지와 같은 **정기간행물 산업은 매출 하락세가 계속되고 생존에 위기를 겪는 영세 업체가 늘어남**

* 잡지 산업 매출액 : 1조 8,625억 원('12년) → 1조 3,754억 원('14년)
1개사 평균 매출액 : 12억 59백만 원('12년) → 5억 48백만 원('14년)[1)]

○ 문화체육관광부는 침체 기로에 있는 정기간행물 산업의 지속 가능한 발전을 위해 **잡지 산업 진흥 5개년 계획('12~'16), 정기간행물 진흥 5개년 계획('17-'21) 발표**

정기간행물 진흥 5개년 계획 세부사업
① 전문 인력 양성 등 산업진흥 인프라 구축
② 매거진 콘텐츠의 가치 제고를 통한 경쟁력 강화
③ 정기간행물 산업의 유통 구조 개선
④ 디지털 융합 혁신을 통한 정기간행물 산업의 재도약
⑤ 우수 콘텐츠 잡지 선정 및 보급 확대
⑥ 매거진의 글로벌 경쟁력 강화

○ 현재 전문 인력 양성, **우수 콘텐츠 잡지 선정·보급 확대*, 글로벌 경쟁력 강화 사업**** 등은 예산을 확보하고 정상 추진 중이며, **업계에 실질적인 도움이 되고 있음**

- 그러나 **예산 제약으로 인해 신청한 잡지 발행사들 중 일부만 선정 지원**하여 대다수의 잡지사들은 지원을 받지 못하는 상황

* 우수콘텐츠 잡지를 구입해 문화소외시설, 해외문화원 등에 배포
우수콘텐츠잡지 육성 및 보급 지원 소요 예산 : 14억 1300만원('16년)

** 국제도서전 참가, 도서전 위탁전시 추진, 우수콘텐츠 잡지 번역 지원 등 잡지콘텐츠 해외수출 기반구축 사업 현황 : 5종, 6,229만원 지원('16년)

1) 2015 잡지 산업 실태조사(한국언론진흥재단, '15)

○ 한편, 정기간행물 진흥 5개년 계획에 따르면 **잡지사들이 공동으로 사용하는 편집·디자인센터와 종합물류센터 등이 갖춰진 혁신 클러스터를 조성하겠다고 발표**하였지만 현재까지 진행상황이 미미한 실정

❑ 건의사항

○ 현재 정기간행물 진흥 계획 중 실질적으로 잡지 발행사들에게 도움이 되는 **우수 콘텐츠 육성 사업과 글로벌 경쟁력 강화 사업의 지속적인 예산 증가 필요**

- 우수콘텐츠 잡지를 교외지역 중소 도서관 등에 추가 배포
- 더 많은 잡지사들이 글로벌 경쟁력을 강화 할 수 있도록 번역 제작 지원 확대

○ 잡지 산업의 효율적인 생산기지가 될 **혁신 클러스터와 무료 서체개발·배포 사업의 조속한 진행**

○ 정책 집행 효율성 제고하고 신속한 사업 진행을 위해 **한국정기간행물협동조합을 정기간행물산업 진흥 계획 수행 조직으로 적극 활용**

10. 중소기업의 신규 캐릭터 대형유통 플랫폼 진출 지원

건의자 : 한국캐릭터산업협동조합

❑ 현황 및 문제점

○ **캐릭터 관련 상품 매출액의 절반가량이 대형할인마트에서 발생**

- 소비자들의 캐릭터 구입 주요 상품군은 완구(50.0%), 문구(40.4%), 이모티콘 등(40.2%), 의류(25.4%), 식음료(12.8%)로 이모티콘을 제외한 나머지 상품군은 모두 할인마트나 백화점과 같은 대형 유통업계와 밀접한 관련이 있음

  * 2017캐릭터산업백서(한국콘텐츠진흥원, '10)

○ 캐릭터 산업의 성장과 소비 트렌드에 따라 **대형유통업체들도 마케팅 수단으로 캐릭터를 적극 활용 중**

- 직접 오프라인 매장으로 유인하기 위해 추억의 인기 캐릭터, 모바일 이모티콘 등을 활용하고 **다양한 체험을 제공하는 캐릭터 전문 매장 설치**

- **롯데백화점** : 라인프렌즈, 카카오프렌즈, 무민 등 캐릭터 전문 매장 확대
- **현대백화점** : 디즈니와 함께 '도리를 찾아서 with 현대아울렛' 이벤트 개최
- **이마트** : 통합형 가전전문 매장인 '일렉트로마트'에 피규어 전문존 등 남성 고객 겨냥 점포 설치
- **롯데마트** : 120개 점포 중 41개 매장에서 구 전문 매장 '토이저러스' 운영, 이 중 5개 매장이 '키덜트존'

○ 그러나 **새로운 캐릭터나 인지도가 낮은 캐릭터의 경우 대형마트 진출이 쉽지 않고 입점 계약 협상 시 열위에 처함**

- 캐릭터 상품에 대한 가치 평가가 제대로 이루어지지 않을 경우 제조업체와 계약이 불공정하게 이루어지고, 유통비용 증가, 수익성 감소 등 캐릭터 자체의 콘텐츠 가치 하락으로 연결될 수 있음

  * 2009캐릭터산업백서(한국콘텐츠진흥원, '10)

○ 한편, ‘터닝메카드’는 애니메이션 성공 후 캐릭터 상품 판매라는 기존의 관행과는 달리 완구가 먼저 기획·제작 판매 된 후에 애니메이션이 방영 됨

- 캐릭터 완구 직접 체험으로 형성된 친밀감이 애니메이션 성공에도 기여
- **대형할인마트 유통 플랫폼을 통해 캐릭터 인지도를 구축한 후 애니메이션·게임 등으로 사업 확장이 가능함**을 시사
- 중소기업과 같이 대규모 자본 기반 애니메이션 제작이 힘든 기업들도 해당 비즈니스 모델 활용 가능

❑ 건의사항

○ 성장세에 있는 캐릭터 산업이 지속적으로 부가가치를 창출하고 글로벌 경쟁력을 향상시키기 위해 **다양한 신규 캐릭터를 발굴하고 중소기업 캐릭터 상품에 대한 판로 개척 지원 필요**

○ **중소기업 신규 캐릭터 상품의 대형유통 플랫폼 진출 지원 요청**

- 중소업계 캐릭터도 대형마트라는 유통 플랫폼을 통해 인지도를 높이고 연쇄적인 사업 성장을 할 수 있을 것으로 기대

11. 이벤트산업 육성을 위한 EVENT AWARDS 지원

건의자 : 한국이벤트산업협동조합

❑ 현황 및 문제점

○ 이벤트는 개인·소규모 행사부터 기업 광고, 지자체 축제 그리고 세계 정상 회의, 올림픽 등 대규모 국제 행사까지 그 범위가 매우 넓고 종류도 다양함

- 그러나 일반적으로 이벤트산업, 행사 대행업에 대한 인식이 낮아 가치 평가를 제대로 받지 못하고 있으며 정부 지원제도도 미비한 실정

○ **이벤트 산업 발전과 대내외 인식 개선을 위해 올해 처음으로 「2017 EVENT AWARDS」('18. 7. 16) 개최**하여 우수 기업을 시상하고 종사자들을 격려함



- Creative, Client, Issue, Pioneer 4개 부문에 총 23개 행사가 신청하여 총 13개를 시상하였고, 창의적인 기획을 기반으로 한 지역 축제들이 다수 수상

Creative 부문 수상 사례

○ **최우수상 : ㈜블렌트 <한강나이트워크42K>**

- 한강에서 정해진 코스를 따라 걷는 무박 2일(야간) 레이스

○ **우수상 : 문화공방디케이비(주) <제1회 새만금노마드페스티벌>**

- 새만금 오토캠핑장에서 개최하는 캠핑형 축제

❑ 건의사항

○ **이벤트산업에 대한 인식 개선과 양질의 지역 문화 관광 축제 활성화를 위해 문화체육관광부 차원의 관심과 지원 필요**

- 지역문화관광축제가 상당수 포함되어있는 EVENT AWARDS를 **문화체육관광부장관상으로 시상될 수 있도록 지원 요망**

Ⅳ

관광산업 육성 지원

12. 관광산업 활성화를 통한 일자리 창출

건의자 : 중소기업중앙회

❑ 현황 및 문제점

○ 관광은 국민 여가 활동 중 가장 선호가 높고, **고용창출효과가 제조업의 2배**에 이르는 등 저성장 시대를 돌파할 수 있는 성장동력

* 취업유발계수('14년, 한은/산업연구원) : (서비스업)17.3, (관광산업)18.9, (제조업)8.8

- 관광산업의 비중도 해외에 비해 낮은 편으로 육성 결과에 따라 일자리 창출 및 경제성장에 기여할 수 있을 것으로 예상

* GDP 대비 관광산업 비중('17, %) : 한국(5.1), 일본(7.5), 미국(8.1), 영국(10.9), 독일(10.8), 스페인(14.4), 이탈리아(11.3)

* 전체고용 대비 관광산업 비중('17, %) : 한국(5.9), 일본(6.8), 미국(9.4), 영국(12.0), 독일(14.0), 스페인(14.6), 이탈리아(12.8)

- 세계적으로도 관광시장 규모가 확대(2030년, 18억명 예상)되고 있으며, 국내여행 및 외래관광객수도 증가하고 있음

* 국내여행 참가횟수 : ('14) 2억 2,710만회 → ('15) 2억 3,830만회 → ('16) 2억 4,175만회

* 외래관광객 수 : ('14) 1,420만명 → ('15) 1,323만명 → ('16) 1,724만명 → ('17) 1,333만명

○ 하지만, 콘텐츠 부족과 높은 비용 등 국내 여행의 매력 부족으로, 관광수지 적자폭이 매년 커지고 있음

* 관광수지 : ('14) △17.6억불 → ('15) △64.4억불 → ('16) △64.9억불 → ('17) △137.5억불

○ 또한 **지역별 관광상품 및 인프라 부족으로 인해 방문지역이 편중(서울, 제주)**되어 지역균형발전 및 지속 가능 성장에 한계

* 외국인 관광객 지역방문율

(서울+제주) : ('11) 89.9% → ('16) 98.2% / (경기+부산) : ('11) 37.9% → ('16) 23.5%

○ 여러 부처에서 지역 관광 관련 업무를 추진하고 있으나, 개별적인 지원에 그쳐 지역전반의 관광역량 강화로 이어지지 못하는 문제 상존

❑ 건의사항

- ㅇ 관광산업을 명실상부한 국가전략산업으로 육성할 수 있도록 **관광청 신설**
- ㅇ **지역별 대규모 관광인프라 조성에 전향적 대응**
- ㅇ **문화관광계 인력풀 활용**한 **도시재생 뉴딜정책** 추진
- ㅇ 관광산업 활성화를 위한 **규제 개선**
- ㅇ 관광산업과 4차 산업혁명 기반기술 **융·복합 지원 강화**
- ㅇ 지역별 특화된 콘텐츠 및 관광자원이 반영된 **관광벤처기업 발굴·육성**
- ㅇ **중소 관광기업 역량강화**를 위한 다양한 지원

13. MICE산업 진흥을 위한 기본법 및 통계분류코드 마련

건의자 : 한국전시장치산업협동조합

❑ 현황 및 문제점

○ MICE산업(Meeting[회의], Incentive Travel[포상관광], Convention[국제회의], Exhibition·Event[전시·이벤트])은 고용창출과 경제적 파급 효과가 커서 국가 차원에서 육성할 가치가 있는 분야이나 산업을 **총괄하여 진흥할 기본법이 부재**하고 관광진흥법, 국제회의산업법, 전시산업발전법, 건축법, 건설산업기본법 등 **각각의 법률의 적용**을 받고 있음

* 생산유발효과 약 30조 4,534억원, 소득유발효과 약 6조 503억원, 수입유발효과 약 3조 1,339억원, 취업유발효과 322,055명('15기준)
(2015 MICE 산업의 경제적 파급효과 분석, 한국관광공사, '16.12)

- 국제회의와 관련하여서 '관광진흥법'에 따라 국제회의업으로 등록된 사업자가 국제회의시설을 설치·운영하거나 국제회의의 계획·준비 진행 등의 업무를 대행할 수 있으며, 국제회의시설 건립 및 운영에 관한 사항은 '국제회의산업법'에 따르도록 되어 있음

- 연계 관광프로그램 운영시에는 '관광진흥법'에 따라 여행업에 등록된 자만이 참석자를 인솔할 수 있고 국제회의시설 설치시에는 '건축법'에 따른 건축허가나 사용승인을 받아야 함

○ 개별법에 근거해 다양한 주체가 제각기 진흥정책을 펼치고 있어 **MICE산업이라는 큰 틀에서 총체적이고 일관성 있는 정책 추진이 부재**한 상황임

○ 또한 우리나라 MICE산업 통계 분류 체계가 국제기준과 달라 MICE산업의 경제적 비중, 산업 범위 등에 대해서 국가간 비교에 어려움이 있으며 **경제적 효과도 제대로 평가받지 못하고 있는 실정임**

❑ 건의사항

○ MICE산업 진흥을 위한 기본법 제정

- 컨트롤 타워를 구축하고, 이를 중심으로 원스톱으로 업무를 처리할 수 있도록 국제회의산업법, 관광진흥법, 전시산업발전법 등 관련법을 포괄하는 MICE산업 기본법 마련으로 시너지 효과 기대

○ MICE산업에 대한 별도 통계분류코드 부여

* 문체부 '마이스(MICE) 산업 발전 방안'('17.2.2발표)에 관련내용 포함

V

관광산업 활성화를 통한 일자리 창출방안

Ⅰ. 제언 배경

□ 최근 '18.7월 고용동향에 따르면 **7월 취업자**는 **제조업 고용부진 지속, 서비스업 둔화, 생산가능인구 감소 등으로 취업자 증가 크게 축소**

○ 고용률(15~64세) 67.0%(△0.2%p), 취업자 +0.5만명, **실업률** 상승 (+0.3%p)

* **생산가능인구**(15~64세, 만명, 전년비) : ('17)2.1 ('18.1/4)△4.7 (4)△6.6 (5)△7.8 (6)△8.0 (7)△7.4
* **취업자수**(전년동기비, 만명) : ('18.1/4)18.3 (4)12.3 **(5)7.2 (6)10.6 (7)0.5**
* **청년지표**('17.7→'18.7월, %) : (고용률)43.4→43.6 **(실업률)9.3→9.3** (경활률)47.9→48.1
* **제조업 취업자수**(전년동기비, 만명) : ('18.1/4)4.5 (4)△6.8 (5)△7.9 (6)△12.6 (7)△12.7

자료 : 기획재정부 '18.7월 고용동향

□ 이처럼 어려운 고용상황에서 관광산업은 **고용창출효과가 제조업의 2배***에 이르는 등 **저성장 시대를 돌파할 수 있는 성장동력산업으로서 양질의 일자리 창출 가능성**이 매우 높은 분야

* **취업유발계수**('14년, 한은/산업연구원) : (서비스업)17.3, **(관광산업)18.9**, (제조업)8.8

○ 특히 관광산업의 GDP, 전체고용 대비 비중*도 해외에 비해 낮은 편으로 육성 결과에 따라 일자리 창출 및 경제성장에 기여할 수 있을 것으로 예상

* **GDP 대비 관광산업 비중**('17, %) : **한국(5.1)**, 일본(7.5), 미국(8.1), 영국(10.9), 독일(10.8), 스페인(14.4), 이탈리아(11.3)
* **전체고용 대비 관광산업 비중**('17, %) : **한국(5.9)**, 일본(6.8), 미국(9.4), 영국(12.0), 독일(14.0), 스페인(14.6), 이탈리아(12.8)

□ 민선 7기 출범과 함께 **지방분권의 중요성이 더욱 강조**되면서 **지역관광발전 요구도 증대**

○ 관광산업이 **지역 균형발전을 도모하는 성장동력산업으로 제 기능을 수행**할 수 있도록 정부차원의 보다 과감한 정책* 추진 및 이행점검 노력 필요

* **최근 정부의 주요 발표 정책** : 관광시장 동향 및 활성화 방안('17.3월), 방한 관광시장 활성화 방안('17.11월), 관광진흥기본계획('18~'22)('17.12월), 지역관광 활성화 방안('18.7월)

Ⅱ. 국내 관광산업 현황 및 문제점

□ 한국의 관광산업은 그동안 국내외 시장의 규모 면에서나 경쟁력 차원에서도 꾸준히 성장

○ 방한외래 관광객 최대 1,700만 명 돌파, 관광수입 172억불 달성 등 양적으로는 크게 성장*

* 방한외래관광객 수 : '15) 13,232천명 → '16) **17,242천명** → '17) 13,336천명
* 국민해외관광객 수 : '15) 19,310천명 → '16) 22,383천명 → '17) **26,496천명**
* 관광수입 : '15) 15,092백만달러 → '16) **17,200백만달러** → '17) 13,324백만달러

○ 국내에서는 노동시간 단축, 일과 삶의 균형을 중시하는 **사회문화적 분위기***가 형성됨에 따라 **관광시장 규모 및 수요는 지속 성장 전망**

* 일과 삶의 균형을 의미하는 워라밸, 욜로(YOLO=You Only Live Once), 포미(FOR ME) 등 새로운 개념의 가치관 확산과 대체 휴일제 도입, 기업 차원에서의 연차사용 촉진제 시행 등 개인의 삶과 여가 생활 중시

□ 우리나라 관광경쟁력 순위도 '17년 **세계 19위**까지 **상승**(WEF)

○ ICT준비 수준(8위), 국제 개방성(14위), 항공(27위), 육상 및 항만(17위) **항목에서 큰 폭 상승**

* **우리나라 순위 추이** : '07년 42위, '09년 31위, '11년 32위, '13년 25위, '15년 29위
* '17년 **주변 경쟁국 순위** : 일본 4위, 중국 15위

□ 하지만, 최근 우리의 관광시장은 **적지 않은 어려움에 직면**

○ 콘텐츠 부족과 높은 비용 등 국내 여행의 매력 부족으로, **관광수지 적자폭이 매년 확대**

〈관광수지 현황〉

(단위 : 백만 달러, %)

구분	'12	'13	'14	'15	'16	'17P	'18.5월P
관광 수입	13,357 (8.2)	14,525 (8.7)	17,712 (21.9)	15,092 (△14.8)	17,200 (14.0)	13,324 (△22.5)	6,306 (14.3)
관광 지출	16,495 (6.2)	17,341 (5.1)	19,470 (12.3)	21,528 (10.6)	23,689 (10.0)	27,073 (14.3)	12,161 (14.9)
관광수지	**△3,136**	**△2,816**	**△1,758**	**△6,436**	**△6,489**	**△13,749**	**△5,855**

( )는 전년동월(기) 대비 증감률 / P는 잠정치를 의미, 한국은행

○ **특정 국가(중국, 일본)에 대한 높은 방한시장 의존도**

* **방한외래관광객 비중 : <중국> ('16) 46.8%→ ('17) 31.3%,** <일본> ('16) 13.3%→ ('17) 17.3%

○ 지방도시의 국제적 인지도 부족, 지역별 관광상품 및 인프라 부족 등으로 인해 **방문지역이 일부 지역(서울, 제주) 편중 현상 매우 심각**

- 이로 인한 관광 사업체 수도권 집중 현상 등 구조적 한계들이 **지방 관광산업의 발전과 성장을 저해**

* 방한 외래관광객의 지역별 방문 비중은 **서울이 78.0%로 압도적**으로 높으며, **1선 도시(서울, 제주, 경기, 부산) 이외 지역방문은 10% 미만**

* **외국인 관광객 지역방문율**

(서울+제주) : ('11) 89.9%→('16) 98.2% / (경기+부산) : ('11) 37.9%→('16) 23.5%

* 서울, 경기 등 수도권 지역에 관광사업체의 **45%, 관광종사자의 48.6%가 집중**

○ 아울러 여러 부처에서 지역 관광 관련 업무를 추진하고 있으나, 개별적인 지원에 그쳐 지역전반의 관광역량 강화로 이어지지 못하는 문제 상존

- 국내 관광시장의 체질을 개선하고 사회·환경 변화에 대응한 혁신형 관광산업을 육성할 수 있도록 **강력한 정책추진 기반 마련 필요**

○ 관광은 지역에 새로운 인구를 유입시켜 **숙박업, 음식업, 소매업 등을 활성화**시킬 뿐 아니라 고용창출 효과가 높아 지역경제 활력 제고 가능

- 관광숙박시설, 관광객 유인력이 높은 매력 등 **관광 인프라 부족**, 지역 관광기업의 낮은 글로벌화 수준 등 **관광시장의 근본적 체질개선을 통한 지역관광 활성화가 시급한 실정**

Ⅲ. 정책제언

□ 관광산업을 명실상부한 국가전략산업으로 육성할 수 있도록 가칭] 관광청 신설

○ 정부는 관광 및 관광진흥을 **국정 운영의 중요 전략 중 하나로 설정**하였으나 **'17년 WEF 관광경쟁력 평가결과 '관광정책 우선순위'는 63위로 낮은 수준***

* **'17년 WEF 관광경쟁력 평가결과 취약분야** : 기업환경(44위), 관광객 서비스(50위), **관광정책 우선순위(63위),** 가격경쟁력(88위), 자연자원(114위) 등 항목은 여전히 낮은 수준

○ '08년에 국토교통성 종합관광대책심의관실을 관광청으로 개편하여 본격적으로 인바운드 관광정책을 전개한 일본의 사례처럼 가칭) 관광청을 신설해 **新시장 창출, 고부가가치 관광콘텐츠 육성 등 강력한 관광 진흥정책 추진 필요**

□ 지역별 대규모 매력 관광인프라 조성에 전향적 대응

○ 웰니스(wellness) 관광클러스터, 복합리조트 조성 등 고부가가치를 창출할 수 있는 대규모 관광인프라 구축 필요

- 다만, 대규모 자본투입이 필요한 만큼 **대-중기간 상생형 모델로 추진이 필요하며,** 무분별한 도시개발과 관광지 개발로 전국이 획일화된 관광콘텐츠가 양산되지 않도록 정부차원의 조정 역할 수행 필요

○ **매력적인 지역특화관광자원 집중 발굴·육성**

- 지역별 역사와 문화유산, 자연환경 등 다양한 관광자원을 활용하고, 인근 지역과의 연계를 통한 관광 인프라 확충과 서비스 개선 필요

지역의 매력적 관광자원 발굴·육성 사례

- **원주 소금산 출렁다리('18.1.11 개장) 관람객수 : (17년)19만명→(18년 5월)100만명**
- 전년대비 5배 증가, 인근 음식점·관광지·전통시장 방문 증가 등 지역의 새로운 성장동력

- 아울러 제조업 기반의 견고한 산업구조를 가진 강점을 살려 고도화된 스마트공장, 지역별 특화산업 등 산업의 관광자원화 추진

□ 문화관광계 인력풀 활용한 도시재생 뉴딜정책 추진

○ 최근 지역밀착형 도시재생 모델인 부산 감천문화마을, 통영 동피랑 마을, 경주 황리단길 등의 인기가 급증하면서 **도시재생*이 관광트렌드 키워드** 중 하나로 부상

* '13. 6월 '도시재생 활성화 및 지원에 관한 특별법'제정 이후, 도시재생 사업이 본격적으로 추진되고, 현 정부(국토부 주도)에서도 '18.8월부터 51곳 시범사업지 대상 **'도시재생 뉴딜정책' 추진 본격화**('22년까지 4조 4,160억 원 규모 사업 추진)

○ 그러나 국토해양부 주도 추진과정상 지역에 거주하는 문화관광계 인력풀 활용이 제대로 활용되지 못하고 있는 실정

- 도시재생사업이 현장에서 지속가능하고 실현가능한 방향으로 추진될 수 있도록 추진 과정상 **해당 지자체의 문화관광계 인력풀이 적극 활용될 수 있도록 관심과 지원 요망**

□ 관광산업 활성화를 위한 규제개선

○ 과거 전통적 모습과 달리 기존 제도권에 편입되지 않은 새로운 유형의 관광업종 등장

- 공유민박 도입관련 이해관계자간 갈등 조정

○ 환경보전과 국토의 효율적 이용을 합리적으로 고려하여 관광산업이 **지역전략산업***으로 육성될 수 있도록 **규제프리존 도입**

* **관광(강원), IoT기반 웰니스(대구), 해양관광(부산), 스마트관광(제주)**

□ 관광산업과 4차 산업혁명 기반기술 융·복합 지원 강화

○ 지역소재 중소 관광업체가 인공지능(AI), 사물인터넷(IoT), 클라우드 컴퓨팅, 빅데이터, VR/AR 등 **4차 산업혁명 기반기술 적용시 지원 강화**

- 지능정보기술과 관광콘텐츠를 융합할 플랫폼 구축과 이에 바탕을 둔 관광상품 개발, VR 가상투어 서비스, 카지노의 로봇 딜러 등의 다양한 형태의 융·복합 적극 지원

<4차 산업혁명과 관광산업의 변화>

구분	개념	관광산업의 변화
초연결	사람, 사물 등 객체 간의 유기적 연계	- 관광산업에서 우버, 에어비앤비 등의 플랫폼 경제의 부상 - OTA(온라인 여행사)의 시장규모 확대 및 성장
초지능	데이터 공유를 기반으로 최적의 의사결정	- 빅데이터 분석을 통한 관광객 행태 변화 진단 - 플랫폼 연계로 수요자 맞춤형 여행 서비스 제공
초융합화	이종 기술 및 산업간의 결합을 통해 새로운 기술, 산업의 출현	- 공유경제를 기반으로 교통, 숙박 등 개별 서비스 간의 연계영역에서 새로운 비즈니스 모델 등장

자료 : 한국문화관광연구원(2017), 4차 산업혁명과 문화·관광 산업 정책방향

□ 지역별 특화된 콘텐츠 및 관광자원이 반영된 관광벤처기업 발굴·육성

○ 지역별 특화된 콘텐츠 및 관광자원이 반영된 관광벤처기업 발굴 중요, 이를 위해 지역의 대학, 협회 등 관련 기관들의 참여 필요

○ 지역 특화 관광자원 서비스를 강화하고, 지역관광에 기여할 수 있는 지역 내 **관광벤처기업 적극 발굴·육성**

□ 중소 관광기업 역량강화를 위한 다양한 지원

○ 분야별 관광업계 **컨설팅** 및 **지역별 관광지원센터 구축**

○ 담보력이 취약한 관광업계를 위해 **관광기금 융자 확대** 및 **관광산업 육성 펀드** 조성

Ⅵ

서면건의

14. 게임콘텐츠 해외 저작권 침해 대응 · 보호체계 구축

건의자 : 한국모바일게임협회

❑ 현황 및 문제점

○ 게임콘텐츠 주요 유통망이 스마트폰 플랫폼으로 이동한 상황에서 불법복제 앱 유포가 성행하여 수많은 중소게임제작사가 저작권 침해 문제를 겪고 있음

- **해외에서 원본 소스를 도용하여 게임을 출시**하거나 **게임 내부의 수치를 변조하여 밸런스를 파괴하는 앱을 유포**하는 형태가 주로 이루어지고 있음

○ 해외에서 벌어지는 **저작권 침해에 대한 법적대응은 감당하기 힘든 비용과 기간이 소요**되어 중소게임제작사가 시도하기에 어려움이 있음

- 특히, 모바일게임의 경우 수명이 짧아 오랜 시간이 걸리는 법적대응은 저작권을 보호하는데 실효적인 수단이 되지 못하고, **불법복제 및 위·변조 앱 유포를 빠르게 확인하고 해당 사이트에서 즉시 게시를 중단**시키는 방법이 효율적임

- 그러나 **중소게임제작사는 개발한 게임의 해외 저작권 침해 현황 파악조차 어려워** 적절한 대응이 불가능한 상황임

❑ 건의사항

○ **해외 불법복제 현황 모니터링 시스템 구축**

- 전 세계 해킹사이트 DB를 수집·저장하고, 게임 타이틀을 입력해 두어 실시간으로 불법복제 및 위·변조 앱 유포 현황을 모니터링하여 즉각 대응할 수 있는 환경 조성

○ **중소게임제작사를 위한 난독화 기술 배포**

- 게임콘텐츠 원본 소스코드에 맞는 난독화 기술을 개발하고 배포하여 저작권 불법복제행위를 사전에 적극 보호

15. VR콘텐츠 공정거래 환경 조성

건의자 : 한국VR·AR콘텐츠진흥협회

❑ 현황 및 문제점

○ VR콘텐츠를 **해외 유통플랫폼(스팀, 오큘러스 등)의 비영리용 계정(개인사용자)을 활용**하여 **라이선스를 위반**하여 사용

- VR콘텐츠의 상업적으로 활용하기 위한 라이선스 구조가 제대로 확립되어 있지 않는데 기인한 문제임

VR콘텐츠 라이선스 위반 사례

"A업체가 이번에 확인한 불법콘텐츠 사용 업체들은 전국에 걸쳐 124군데에 이른다. 특히 이들 중에는 수십개의 가맹점을 가진 프랜차이즈 VR테마파크도 포함돼 있다. A업체는 이들이 해외 유통플랫폼인 '스팀'을 통해 VR콘텐츠를 구매한 후 이를 무단으로 복사해 사용하고 있다고 보고 있다." **(세계일보, '18.7.9)**

○ VR콘텐츠사업자(CP, Content Provider)는 **제작비용에 못 미치는 금액**으로 국내 서비스 제공사업자(SP, Service provider)와 계약을 체결하고 있으며 **수익 배분에 있어서도 불공정한 거래**가 이루어지고 있음

VR콘텐츠 제작자와 프랜차이즈 제공사업자와의 계약 사례

- 콘텐츠사업자 B는 약 2억원의 개발자금을 투자하여 콘텐츠를 개발하였으나 국내 콘텐츠 유통에 어려움으로 국내 서비스 제공사업자인 C와 제작비용에 크게 못 미치는 2,000만원에 콘텐츠 독점공급 계약을 체결함
- 제공사업자 C는 가맹사업을 영위하면서 콘텐츠 사용에 따라 과금 방식으로 수익배분을 약속하였으나, B에게 세부 자료를 제공하지 않음

❑ 건의사항

○ 비영리용 계정을 통한 **라이선스 위반에 대한 모니터링** 필요

○ **VR 콘텐츠 공급계약에 대한 가이드라인** 제공

- **과금 기준**에 대한 공정하고 명확한 근거 수립
- 콘텐츠 이용계약 **표준계약서 제시**

○ VR콘텐츠사업자와 제공사업자간 **상생 모델 구축 지원**

16. VR콘텐츠 등급심의 제도 개선

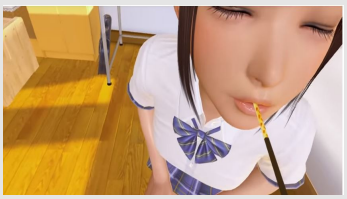
건의자 : 한국VR·AR콘텐츠진흥협회

❑ 현황 및 문제점

○ VR콘텐츠는 **국내 유통하기 위해서** 게임물 혹은 영상물로서 각각 **등급심의기관으로부터 등급심의를 받아야 함**

○ 현실감과 몰입감을 극대화하는 **VR콘텐츠는 기존 등급심의와 다른 차별화된 기준 필요**

선정적인 VR콘텐츠 사례(VR-Kanojo)


○ 그러나 많은 VR콘텐츠 제작사가 **국내 등급 분류를 피하기 위해 해외 플랫폼을 이용하여 유통**하는 상황

- **국내 등급분류는 반드시 법적 등급기준을 통과해야하는 유통 허가적 성격**이 강하나 이를 우회하여 선정적인 콘텐츠가 청소년 등에 제공되는 등 실효성 있는 제도로 운영되지 못함
- 반면, **미국·일본·유럽은 민간에서 자율적으로 시행**하고 있음
  * 미국 ESRB, 일본 CERO, 유럽 PEGI
  * 독일은 USK에서 우리와 같은 사전등급분류제도를 체택하고 있으나, 개별사업자는 USK와 PEGI를 선택할 수 있음

○ 타율적 규제보다는 청소년 보호와 사행성 방지라는 등급분류의 목적을 유지할 수 있는 범위 내에서 창의적 콘텐츠 기업이 성장할 수 있도록 업계의 **책임성을 근거한 자율성 부여 필요**

❑ 건의사항

○ VR콘텐츠 등급심의제도를 **“자율등급분류”로 개선**

- 등급분류 객관성 확보를 위한 자율등급분류 TF구성

17. 공공대출권(Public Lending Right) 제도 도입

건의자 : 한국출판협동조합

❑ 현황 및 문제점

○ **공공대출권은 공공도서관의 무료 대출로 인하여 경제적 손실을 입는 저작권자 등을 보호**하기 위하여 **일정한 재원을 마련하여 저작권자 등에게 보상**하는 제도임

- 타 콘텐츠와 유사하게 첫번째 소비 이후로 효용이 급격하게 감소하므로 도서관의 대출이 도서의 구입과 연결되기는 어려워 도서구입액 감소에 영향이 있음

- **공공도서관 확대 및 전자책 관외 대출 등**으로 **저자의 지적 재산권을 보호할 필요성**이 커지고 있음

  * 공공도서관 수 : ('11)786개 - ('12)828개 - ('13)865개 - ('14)930개 - ('15)978개
    작은도서관 수 : ('13)4,686개 - ('14)5,234개 - ('15)5,595개

공공대출권 해외 도입현황

○ 공공대출권 제도는 1946년 덴마크에서 처음으로 제도화한 이후 OECD 35개국 가운데 26개국에서 도입하였으며 전 세계적으로 33개국에서 도입

○ 영국은 전자책까지 공공대출권 확대('17.4월)

❑ 건의사항

○ **공공대출권 제도 도입 추진**

- 국가별로 처한 환경에 따라 공공대출권의 세부내용은 각기 다르므로 한국 출판시장에 맞는 제도 설계 및 입법 추진

18. 도서 구입시 MARC 용역비용 기준 마련

건의자 : 한국출판협동조합

❑ 현황 및 문제점

○ 공공도서관은 **도서와 용역을 분리하지 않고 공급 업체가 MARC 등 부대 작업까지 완료 한 후 도서를 공급**하는 방식을 주로 채택

도서관 도서구입 공고 예시

① 2017년 종촌동 도서관 연간 도서구입 입찰 공고

구입내역	도서 : 20,000권(예정) **※ MARC 및 장비구축 포함**(과업지시서 참고)
기초금액	250,000,000원 **(MARC비용 및 부가세 포함)**

② 2018년 강화군립도서관 도서연간구매 수의견적 공고

구입예정 수량	구입총액 (도서+용역비) ※부가가치세 포함	구입내역	
		도 서	Marc입력+장비작업비
2,440	31,500,000원	도서정가	910원

- 종촌동도서관의 경우 권당 12,500원정도의 비용 내에서 도서 구입과 MARC 및 장비구축 작업을 하도록 되어 있으나, 현재 신간 도서의 금액이 대부분 12,000원을 초과하여 사실상 **MARC 용역에 대한 합당한 대가를 받기 어려움**

- 강화군립도서관의 경우 도서와 용역비를 분리하였지만 **MARC 입력 및 장비작업 단가가 현재의 인건비 수준에 비해 매우 낮은 금액으로 책정**되었고, **운송비와 같은 서비스 비용은 제외**됨

○ 한국출판인회의가 중소기업중앙회의 직종별 조사임금 자료를 바탕으로 제시한 적정 용역비용에 따르면 부대작업 소요비용은 권당 1,431원 수준임

부대작업 용역비용 예시 (단위 : 원)

품 목	1일 작업량	일 노무비	권당 노무비	직종적용
MARC입력	100	76.887	769	자료입력원
분류 및 바코드 라벨 부착	300	57,857	193	보통인부
측인 등 작업	300	57,859	193	보통인부
RFID칩 태깅	300	57,859	193	보통인부
배가	700	57,859	83	보통인부
합계			1,431	

- 연간 7,000권을 구입하는 도서관의 경우 약 9백만원 이상의 부대작업 용역비용을 별도로 확보해야 할 것으로 추산함

  * 공공도서관 도서구입 개선방안 연구(문화체육관광부, '13)

❑ 건의사항

○ 현행 인건비 수준을 고려한 MARC 용역비용 단가 기준마련

○ MARC 용역비용, 운송비 등을 함께 포함하여 도서관 연간 도서 구입 예산 책정

19. 박물관 문화기술(CT) 육성 토대 마련

건의자 : 한국전시문화산업협동조합

❑ 현황 및 문제점

○ 현대 박물관은 일방적으로 전시물을 보여주는 방식에서 벗어나 IT·CT(VR, AR, 홀로그램 등)를 접목하여 양방향 소통을 촉진하는 방식으로 발전하고 있음

- 유럽의 문화자원의 가치 확산과 사회·경제 발전을 촉진하는 지식플랫폼을 지향하는 **'유로피아나'**(Europeana)가 '08년 공식 출범하여 **유산을 디지털화**하고 **모두에게 열린 문화자원으로 제공**함으로써 문화향유의 접근성을 확대하고 차세대 IT 분야의 일자리 창출에 기여

○ 변화의 기반이 될 문화 산업과 기술이 결합한 CT(Culture Technology)를 활용한 전시 기술은 나날이 발전하고 있으나 관련 **기술 교류나 홍보의 장은 전무**한 실정임

- 기술 박람회를 통해 박물관 등 현장에 수장시설의 새로운 기술을 소개하고 홀로그램, VR, AR 분야의 전시 응용 기술을 접목할 수 있는 기회를 제공할 수 있음

- 프랑스 파리에서 매년 1월에 열리는 **'국제 박물관·문화공간 및 관광 박람회'**(SITEM) 박물관과 문화 영역에서 기술을 보유한 전문가들이 모여 현재의 기술 수준을 가늠할 수 있는 기회 제공

❑ 건의사항

○ CT(문화기술) 홍보·확산을 통한 기술 교류 및 전시연출산업 육성을 위해 정부·업계(한국콘텐츠진흥원, 한국박물관협회, 한국전시문화산업협동조합)가 공동으로 **박물관 기술 박람회 개최 추진**

○ 한국콘텐츠진흥원에서 문화전시분야 기술개발 등 지원을 담당하는 부서 및 지원사업 신설 필요

MEMO

MEMO

MEMO

MEMO

MEMO

MEMO