

영화산업 발전단계를 바탕으로 본 문화콘텐츠산업의 정부개입과 산업 성숙도의 연관성

How Government Policy Affects to Entertainment Industry?: Case Study of Korean Film History

권혁인*, 이현정**

중앙대학교 경영학과*, 중앙대학교 문화예술경영학과**

Heog-In Kwon(hikwon@cau.ac.kr)*, Hyunjung Rhee(bonoanimi@gmail.com)**

요약

문화콘텐츠 산업은 높은 부가가치를 이끌며, 세계 경제를 주도하는 산업으로 주목받고 있다. 이에 정부는 문화콘텐츠 산업 발전을 위한 방안을 제시하는 노력을 지속적으로 시도하고 있으나, 정부의 산업 개입 방향성에 대한 기준은 모호하다. 따라서 본 연구에서는 성숙도의 개념을 도입하여 경험재로서 측정이 어려운 문화콘텐츠의 발전에 정부가 어떠한 개입을 시도해왔는지 알아보고자 한다. 이를 위하여, 본 연구는 한국 영화산업의 현황 및 발전정도를 바탕으로 성숙단계를 구분하고, 각 단계에서 시행되었던 정부정책을 조사하였다. 그 결과, 정부정책이 산업 시스템 구축을 주도하는 방향인 경우, 산업 성숙도는 시장을 구조화하는 단계에서 머물렀고, 자유경쟁 속에서 영세한 창작 기업 및 개인 지원정책으로 변경한 이후 비로소 시장 활성화 단계로 진행했음을 확인할 수 있었다.

■ 중심어 : | 문화콘텐츠산업 | 성숙도 | 정부정책영향 |

Abstract

Entertainment Industry, with high productivity of added value, is noticed as a major industry leading global economy. Thus the government has been constantly attempting to devise various plans for developing entertainment industry, but the plans are mostly come out according to currently faced issues rather than considering the whole industry interior interaction. We are mainly objective to find a ground for estimating the current entertainment industry status. For this, we borrowed the concept of 'maturity' from various capacity maturity estimation tools. We also analyzed Korean film industry as a representative entertainment industry case to find what and how government intervention has affected on the industry.

■ keyword : | Entertainment Industry | Maturity Estimation | Government Policy Influence |

I. 서론

20세기 초, 프랑크푸르트학파의 아도르노(Adorno)와 호르크하이머(Horkheimer)를 통해 '문화산업'이라는

용어가 처음으로 학문에서 언급되었으나[1], 한국에서 문화가 하나의 산업으로 인식되기 시작한 때는 1990년 대에 들어서부터이다. 특히 영화산업의 경우, 전 세계적 인 흥행을 이루었던 할리우드의 블록버스터 영화 <주

접수일자 : 2014년 05월 30일

수정일자 : 2014년 06월 18일

심사완료일 : 2014년 06월 18일

교신저자 : 이현정, e-mail : bonoanimi@gmail.com

라기 공원(1993)>의 가치가 자동차 경제효과와 비교되면서 높은 경제적 가치를 실감할 수 있게 했다[2]. 영화산업의 경제적 파급효과를 분석했던 배기형의 연구에서는, 영화산업이 높은 생산 및 고용유발 효과를 보이고 있으며 한국의 중추적 역할을 하는 산업임을 증명하였다[3]. 보이문화는 현재까지 다양한 부가가치 창출을 이끄는 원동력으로서 그 중요성은 날로 더 부각되고 있다. 이에 정부는 문화의 질을 끌어올리고, 보다 산업적으로 가치를 증진시키기 위한 방안을 모색하기 위해 다양한 정책을 펼치고자 하고 있으나, 문화 그 자체는 무형성을 띠고 있으며, 경험을 통해 인식할 수 있는 가치로서 이를 객관적으로 측정한다는 것은 실질적으로 불가능에 가깝다.

따라서 문화의 산업적 가치향상을 위한 국가적지원에 앞서, 우선적으로 문화가치의 현재를 살펴볼 수 있는 기준이 될 특정 지표가 무엇보다 필요하다. 현재까지 문화콘텐츠의 수출, 수입, 관련업체 수, 관련업체 종사자 수 등의 통계수치를 통해 문화산업의 현재수준을 추측해볼 수 있었으나[4], 이를 통해서는 앞으로의 발전에 대한 지원방안이나, 발전이 정체되거나 퇴화되는 경우, 객관적인 개선책을 제시하기 어렵다는 단점이 있다. 이에 본 연구에서는 성숙도의 개념을 응용하여, 문화콘텐츠 가치를 측정할 수 있는 기준을 제시해보고자 한다. ‘성숙도’라는 개념의 발단은 카네기멜론 연구소가 개발한 능력성숙도모델(CMM: Capacity Maturity Model)에 두고 있다.

능력성숙도모델은 직접 경험하기 이전에는 그 가치를 평가하기 힘든 소프트웨어의 질적 평가기준을 제시하기 위한 것으로, 소프트웨어 개발 환경이 상품의 질을 반영한다는 논리에서 비롯되었다. 마찬가지로, 경험재의 특성을 가진 문화콘텐츠에 대해 대중이 만족할 수 있는 가치로서 인정받는가의 여부에 대해, 이를 둘러싼 제작환경여건이 가장 큰 영향력으로서 작용한다는 개념을 적용하여, 문화콘텐츠에 특화된 성숙도모델의 개발 가능성을 제시하였다.

따라서 본 연구에서는 문화콘텐츠 성숙도개발을 위해, 기본적으로 국가의 개입이 콘텐츠 산업 발전단계에서 어떠한 영향력을 제공해왔는지 알아보았다. 이를 위

해 대표적 문화콘텐츠 산업인 영화산업을 산업발전단계에 따라 구분하여 성숙도의 프레임에 적용해보고, 각 성숙도 단계별 국가의 개입정도를 알아보았다. 본 연구는 문화산업의 질적 성장을 위한 지표개발단계의 첫걸음으로서, 한국영화산업의 국가개입의 연관관계를 증명하고자하는 목표를 가진다.

II. 분석 기반

1. 성숙도

일반적으로 ‘성숙도’라는 개념을 하나의 프레임워크로서 제시했던 시초는 1984년 미국 카네기멜론 대학의 SEI(Software Engineering Institute) 연구소에서 개발한 CMM(Capability Maturity Model)부터라고 할 수 있다[5]. CMM은 가장 주요한 소프트웨어 소비자인 미국 정부의 지원을 받아 국가적 차원에서 소프트웨어 개발 수준을 제시해주기 위한 목적으로 제시되었다[5]. CMM은 이후 시스템공학관련 기업의 효율적 프로세스 개선활동을 위한 글로벌표준을 제시하는 통합모델인 CMMI(Capacity Maturity Model Integration)로 발전하였고, Accenture, BMW, NASA, Reuters, IBM, Intel 등 수많은 세계적 기업들이 이 모델의 기준을 적용하고 있으며, 단계별 내용은 [그림 1]과 같다.

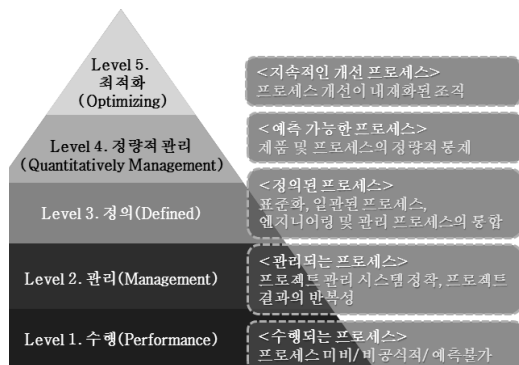


그림 1. CMMI 성숙도모델 단계별 수준[6]

성숙도 모델은 성장을 위한 평가 및 경쟁을 위해 사

용되었으며[7-9], 이후 다양한 분야에서 조직 내 역량 수준을 평가하기 위한 형태로 변모하여 제시되기도 했다[5][10][11]. 현재까지 새로운 버전으로 개선을 거듭하면서 제시되고 있는 EA(Enterprise Architecture) 성숙도모델이 대표적이다. EA governance에서 제시하고 있는 미국의 EA 성숙도모델은 EA 구축 대상 조직인 미국연방 회계감사원과 미국 상무성, 그리고 미국 예산 관리처의 조직문화, 역량, 자원, 구조 등 전반에 대한 분석을 통해 장점과 약점을 평가하기 위한 목적으로 개발되었다. 국내에서는 2006년부터 행정안전부가 한국정보화진흥원(NIA)와 함께 미국의 EA성숙도모델을 근거로 하여, 국내현실을 반영하는 모델을 매년 제안해왔다. 현재까지 7번의 개정을 통해 초기 버전인 v.1.0에서 2013년 6월 현재 가장 최신 버전인 v.3.2까지 제시되었다. 국내 버전의 EA 성숙도 모델은 범정부 관점과 개별 기관 관점에서 정보화 전략의 연계성, 정보화서비스의 통합성 및 상호 운용성 확보, 그리고 정보화 사업의 효과성 확보를 목표로 한다[12].

미국의 IT분야 시장조사기관 가트너(Gartner, Inc.)는 최근 빠르게 변화하는 비즈니스 프로세스에 대응하여 기존까지 비즈니스의 단계별 성숙도모델로서 제시했던 BPM(Business Process Model)에 빅 데이터 분석을 위해 비즈니스를 엔진을 도입하여 데이터의 의미와 추세까지 파악하는 IBPMS(Intelligent Process Management Suites)모델을 선보였다[13]. 이는 다양한 정보가 물밑듯 쏟아지는 현재상황에서도 성숙도를 단계별로 구분하는 작업은 기술에서부터 조직, 그리고 산업에 이르기까지 현재의 상황을 가시화할 뿐 아니라 다음 단계로 나아가기 위한 전략을 구상하는데 반드시 필요한 작업임을 뒷받침한다.

표 1. 성숙도 기본 프레임워크 구성

단계 구분	1단계	2단계	3단계	4단계	5단계
내용	신생/도입	다양한 시도	실행을 통한 발전	안정/예측가능	이상점
산업 현황	시장 형성	시장 구조화	시장 활성화	시장 안정	최고 목표수행

이와 같이, 성숙도모델의 개념은 소프트웨어 수준진단을 위해 개발되었으나, 무형적특성을 지닌 다양한 분야에 응용되어 객관적인 지표를 제시하는데 도움을 주고 있다. 정부기관의 EA 성숙도 모델이 추구하는 가치나 문화 등의 차이로 국가별 고유의 모델을 개발하는 것과 같이, 성숙도모델은 분야와는 별개로 적용대상의 특이성을 반영할 수 있어야 한다.

보편적인 성숙도모델을 바탕으로 구상된 산업의 성숙도 프레임워크는 [표 1]과 같은 형태를 고려해볼 수 있다. <1단계>에서는 하나의 산업이 탄생되는 시기를 나타내고, <2단계>는 산업을 구성하는 조직들이 다양한 시도를 통해 적절한 시스템과 구조를 정립해가는 시기로서 생각할 수 있다. <3단계>는 산업을 구성하는 조직이 팽창하고 시장의 활성화가 이루어지는 시기이며, <4단계>는 비교적 안정된 산업구조가 형성된 시기로서, 산업구성 조직의 생성과 소멸의 회수 등이 어느 정도 일정한 상태유지를 추측해볼 수 있다. 마지막으로 <5단계>에서는 이상향을 제시하며 한 국가가 특정 산업 전반을 독점적으로 장악하는 상황을 제안한다.

2. 영화산업 발전단계 분석

한국에 영화기술이 유입된 시기는 19세기 말이지만, 일제 강점기를 거치면서 광복 전까지, 영화분야가 산업적인 성장을 만들어가기는 매우 힘든 환경 속에 놓여있었다. 한국영화산업 대부분의 역사가 정부 정책의 강한 규제 속에서 진행되었고, 따라서 정부정책에 따라 산업의 활성화에도 커다란 영향을 받았다. 이것은 한국영화산업의 성장 분기를 영화법을 기준으로 제공한 다양한 연구에서 확인할 수 있다[14-16].

한국영화산업을 산업수명주기곡선에 대입해보면 [그림 2]와 같다. 한국영화산업은 영화법의 개정에 주된 영향을 받은 기업형태 및 정책에 의해 발전과 쇠퇴의 변화과정을 겪어왔다. 이러한 과정적 변화를 성숙도 프레임워크에 대입하여 [표 2]와 같은 형태를 도출하였다.

[표 2]는 앞서 제시한 산업 성숙도 기본 프레임워크의 형식과 내용을 적용하여 시대별 상황을 단계별로 구분한 내용이다. 각 단계는 산업시스템의 현황을 바탕으로 다음과 같은 특성을 지닌다.

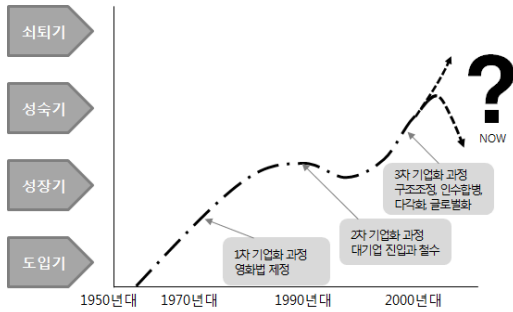


그림 2. 한국 영화산업 동태적 분석[17]

시장 형성기의 한국영화산업은 영화라는 매체를 이용하여 개인과 기업을 중심으로 시장을 만들어 보고자 하는 움직임이 급격히 일어나는 시기였다고 볼 수 있다. 광복 이후, 한국영화는 급격한 양의 성장을 이루었지만, 유통 및 상영 등에 대한 체계가 없어 상품의 가치가 낮을 수밖에 없었다. 이에 영화가 산업적 가치를 향상시키기 위한 체계를 다지기 시작한 60년대부터 90년대 중반까지를 시장 구조화기로 구성하였다. 60년대 들어서면서 정부를 중심으로 산업을 보다 효율적으로 작동시키기 위한 시스템을 구축하는 노력이 시작되었고, 80년대 중반부터는 기업을 중심으로 산업구조화가 본격적으로 이루어졌다. 자유경쟁의 체계화된 시스템 속에서 빠른 성장이 진행되었던 90년대 후반부터 2000년대를 시장 활성화단계로 구분하였다. 이 시기부터 국내 영화는 해외영화에 견줄 만큼 질적인 성장을 이루게 되었다. 그리고 2013년 12월, 한국누적관객이 2억 명을 돌파하면서 국내 영화산업의 높은 시장성을 증명하였다. 이는 한국영화의 안정기에 진입했음을 보여주는 내용이다.

표 2. 한국영화산업 성숙도 프레임워크 구성

단계 구분	1단계	2단계	3단계	4단계	5단계
시기	1890s ~ 1950s	1960s ~ 1980중	1990후 ~ 2000s	2010s ~ 현재	-
내용	시장 형성	시장 구조화	시장 활성화	시장 안정	최고목표 수행

80년대까지 영화법이 중심이 된 정부정책은 규제를 통해 기업들의 활동에 지대한 영향력을 미쳤다. 그러나 영화 진흥법 이후, 자유경쟁시장 속에서도 정부 정책은 산업에 큰 영향력을 제공해오고 있다. 기업들은 정부의 콘텐츠산업 정책에 의해 활동의 동기를 부여받고 있기 때문이다[18]. 이에 도출된 프레임워크를 바탕으로, 다음에서 각 성숙도 단계에서의 시대상을 분석하여, 문화콘텐츠 산업과 정부개입의 연관성을 고찰해보고자 한다.

2.1 1단계(시장 형성): 1890년대 ~ 1950년대

한국에 처음 영화가 도입된 것은 1890년대 후반이지만, 1919년에 단성사에서 제작, 개봉한 김도산 감독의 <의리적 구토>가 최초의 영화로 기록되어, 현재 이 영화의 개봉일이 '영화의 날'로 지정되어있다. 당시 국내는 일본이 집권하던 시기로, 영화 도입 초기에는 단순한 오락물로서 흥행물을 단속했지만, 1922년부터는 정치적 차원에서 영화제작에 규제를 두었다. 2차 세계대전 이후, 조선총독부는 영화사 10개를 폐쇄하며 영화업계 재산을 몰수했고, 국내 영화는 도입 초기단계만큼 퇴보하였다.

해방 후, 콘텐츠 부족으로 국내 상영작의 대부분은 외화로 채워졌고, 한국전쟁 이후, 정부는 「국산영화 보호정책」을 도입하여 국산영화 관람에 전면적인 면세 조치를 취하는 등 국산영화 제작 및 보급을 장려하였다. 이에 따라 1954년부터 1960년까지 영화제작 편수가 크게 증가함과 더불어 영화사 수도 이상적으로 증가했다.

2.2 2단계(시장 구조화): 1960년대 ~ 1990년대 중반

제 3공화국은 1962년 영화산업을 전략적으로 육성하기 위한 최초의 영화법을 제정했는데, 그 내용은 1) 영화사 통폐합으로 대기업화를 유도하고, 2) 외화수입쿼터를 시행하여 대기업화된 제작사들이 외화를 독점 수입할 수 있도록 도우며, 3) 외화 수입금은 한국영화 제작자본으로 재투자될 수 있는 구조를 확립하고, 4) 영화 내용에 대한 강도 높은 검열을 시행한다는 것으로 축약할 수 있다[16]. 요건을 만족하기 위한 장벽이 너무도 높았던 이 영화법에 영화업계는 반발하였고, 1966년 개정된 2차 영화법에서는 정책의 강도가 이전보다 완화

되었다. 이로 인해, 1960년대 후반, 제작 편수가 200편을 상회하고, 시장 점유율이 50%에 육박하는 등, 국내 영화산업은 일시적으로 부흥기를 맞이하는 듯 보였다.

그러나 1970년대 TV수상기가 보급되면서 영화산업은 불황을 맞게 된다. 정부는 법 개정을 통하여 보다 적극적인 지원정책을 펼쳤으나, 큰 효과를 거두지 못했다. 1973년 개정된 영화법은 과거의 등록제를 허가제로 바꾸면서, 과거보다 더 소수의 기업에게 영화산업이 독점되는 현상을 부추겼다. 이들 기업은 국가의 보호아래 수입쿼터의 특혜를 누리면서, 산업 측면에서 불합리한 국가의 정책을 옹호하였다. 이 소수 기업들은 제작영화의 흥행에 성공하지 못하더라도 해외영화 수입을 통해 이득을 취할 수 있었으므로, 당시 영화의 질은 점점 더 저하되었다[2]. 이들은 대량제작의 편법을 이용하고, 영상 짜깁기 등을 통해 저예산으로 졸속영화를 만들어냈다.

1984년 영화법이 5번째로 개정 되면서 이중검열 시스템이 폐지되고, 영화시장이 허가제에서 등록제로 전환되었다. 또한 영화업자로서 등록되지 않고서도 영화 제작이 허락되어 독립영화 제작이 가능해지고, 제작업과 수입업을 분리하며 수입쿼터의 규제가 사라지게 되면서 영화시장의 완전한 개방을 알렸다.

1986년에는 다시 한 차례의 영화법 개정이 있었는데, 영화법 개정과 함께 당시 가장 주요한 이슈로 떠오른 사건은 한미 영화협상과 함께 외국영화사의 자유로운 한국 내 영업이 가능해진 것이다. 영화법 개정과정에서 소외되었던 영화인들은 이를 통해 자성의 기회를 얻었다. 이들은 사안 직접적인 주체로서 보다 적극적인 자세의 필요성을 깨닫고, 적배 반대 시위 및 스크린쿼터 사수운동과 같은 적극적인 움직임을 유도하였다.

1995년 영화법 대신 정부는 영화진흥법을 제정하여 산업차원에서 지원하려는 움직임을 보였다. 이에 대기업들은 수입영화 비디오판권에 전적으로 의지하기보다는 직접 영화제작에 참여하여 콘텐츠까지 확보하는 전략으로 전환하였다. 1990년대 초반부터 전문 제작, 기획사가 등장하기 시작했고, 이들 기업은 대기업으로부터 자금을 받아 흥행을 목표로 한, 이른바 '기획영화'들을 제작하였다. 제작사들은 사전 리서치를 통하여 보다 계획적으로 영화를 기획하였고, 가장 핫한 스타들을 캐스

팅하는 등 전략적으로 작품을 제작하였다.

그러나 1997년 발생한 외환위기사태는 국내 영화시장을 잠시 위축시켰다. 이에 정부는 1999년에는 문화산업진흥기본법을 제정하여 영화산업의 구체적인 지원방향을 제시했는데, 이는 정부의 인식이 영화산업을 과거 규제의 대상에서 진흥의 대상으로 전환하였음을 시사한다[15].

2.3 3단계(시장 활성화): 1990년대 후반 ~ 2000년대

2000년 이후 국내 영화산업은 매우 활성화되었다. 1999년 개봉한 강제규 감독의 영화 <쉬리>는 최초 한국형 블록버스터로 당시 일반 영화제작보다 훨씬 높은 50억 가까이를 투자했다. <쉬리>는 국내영화 최초로 관객동원 수가 200만을 넘었고, 이를 기점으로 하여 한국영화의 스케일이 커지게 된다[19]. 이와 함께 1990년대 중반이후 미주와 유럽을 휩쓴 멀티플렉스 바람이 국내에도 넘어와 멀티플렉스 영화관을 개관하기 시작하였다. 이때부터 개봉 1~2주 안에 흥행의 성패를 결정하는 와이드 릴리즈 방식으로 영화를 개봉하기 시작했고, 이는 막대한 P&A 비용과 더불어 영화 제작비를 동반 상승시켰다[21].

이 시기에 멀티플렉스 스크린은 폭증했고, 영화 관람료를 인상시켰다. 영화들 사이에서는 단기간 관객확보를 위해 한 관이라도 더 빼려는 영화배급전쟁이 벌어졌다. 당시 한국영화는 감독들의 이름이 하나의 브랜드로 떠올라 영화사와 전속계약을 하고, 점유율이 50%에 육박하는 등 호황을 누렸지만, 스태프들은 여전히 열악한 조건에서 노동력을 제공하였다.

2002년, CJ엔터테인먼트가 영화사 최초로 코스닥에 등록했고, 60~100억 원을 들여 국산 SF 대작제작에 힘을 쏟았다[21]. 그러나 한국영화 관객층이 넓어져 개봉 편수는 늘고, 흥행은 실패하는 현상이 벌어졌다. 업계에서는 합종연횡을 통해 세를 불리기 위해 메이저 투자배급사가 소형 배급, 투자사와 전략적 제휴라는 명목으로 라인을 결성하기도 했다. 국내 영화 점유율이 40%를 넘자, 정부의 한미투자협정체결로 인한 스크린쿼터 축소가 뜨거운 감자로 떠올랐다. 국내 영화업자들의 거센 반발로 스크린쿼터 축소는 시행되지 못하다가 결국

2006년 한미 FTA 개방을 계기로 국회를 통과했다[22].

2.4 4단계(시장 활성화): 2010년대 이후

2010년 아바타로 촉발된 3D 영화의 대중화는 평균 극장 관람료를 증가시켰고, 관객 수는 줄었지만 흥행수입은 증가하는 현상이 나타났다. 2009년부터 회복된 한국영화의 투자수익성은 영화에 대한 안정적 투자기반을 마련하였다. 이후 현재까지 영화업계에서는 CG, 입체영상 등 기술적 영역에 대한 활발한 투자움직임이 계속되고 있다.

한국영화에 대한 긍정적 인지도는 2010년을 기점으로 지속적인 상승세를 보이고 있다. 2000년대 초반 한국영화 점유율이 해외 영화를 뛰어넘는 호조를 보이다가 중반이후 그 판세는 다시 해외영화 쪽으로 돌아섰다. 그러나 2011년부터 다시 한국영화의 점유율은 2011년 51.9%, 2012년 58.8%, 2013년 59.7%로 지속적인 상승곡선을 그리고 있어, 국내의 자국영화산업이 안정권에 들어갔음을 확인해볼 수 있다[23].

2013년 과학기술정책연구원이 발표한 정책보고서에서는 엔터테인먼트산업 육성을 위한 정책과제로서 융합기술 R&D 지원, 인력양성 지원, 벤처캐피탈 육성, 스튜디오시스템 구축 및 클러스터 강화 등을 제시하고 있다[24]. 이러한 정책 목표는 한국 엔터테인먼트 산업이 자유경쟁 속에서 일구어낸 체계에 변화를 촉구하기보다는 혁신적 성장을 이끌기 위한 재정적 지원에 초점을 맞추고 있다고 볼 수 있다.

III. 성숙도 단계별 구성 및 주요정책 해석

앞에서 살펴본 한국 영화산업 단계별 산업현황과 정부의 개입내용을 [표 3]과 같이 정리하였다. 산업현황에 대한 특징을 제공함으로써 성숙도 단계를 확인할 수 있도록 하였고, 각 단계별 한국영화산업에서의 정부 개입내용을 정리하였다. 덧붙여 산업 내부에서 자생적으로 시도되었던 주요 전략들을 제시함으로써, 성숙도 단계를 구성하는 활동상황에 대한 보다 구체적인 이해를 돕고자 하였다.

표 3. 문화콘텐츠산업 성숙도 단계별 구성

성숙도 단계	구분	특징
1단계: 시장 형성	산업 현황	신기술 도입 문화콘텐츠 관련 시장 및 서비스 미형성
	정부 개입	대중에게 전달되는 내용에 대한 규제
	기업 전략	해외의 선진화된 콘텐츠 제공 새로운 문화콘텐츠 기술의 대중화 노력
2단계: 시장 구조화	산업 현황	해외 문화콘텐츠의 국내 유통을 위한 체계 도입 해외 문화콘텐츠 중심의 내수시장 형성 국내 문화콘텐츠 시장 체계화 움직임
	정부 개입	규제 및 지원 관련 법제도 제정 국내 문화콘텐츠 투자 시스템 형성을 위한 제도 마련 문화콘텐츠 제작유도를 위한 제한적 시장 문화콘텐츠 산업에서 발전역량을 지닌 일부 기업에 대한 집중투자
	기업 전략	새로운 시장에서 주도적 파이를 선점하기 위한 노력 선진 문화콘텐츠 선점을 위한 노력
3단계: 시장 활성화	산업 현황	자국 문화콘텐츠 내수시장 확대 해외 문화콘텐츠의 내수시장 활성화 문화콘텐츠 전문 제작기업 규모 및 업체 수 증가
	정부 개입	민간 및 기업의 제작지원을 위한 금융투자 시스템 다각화 문화콘텐츠 제작 및 기술에 대한 인력양성 지원 정책 문화콘텐츠 제작관련 다양한 세금 완화 및 세제 혜택 문화콘텐츠 라이선스 보호정책 도입 문화콘텐츠 소유권 분쟁 조정 시스템 마련
	기업 전략	우수인재 확보 전략 자국 문화콘텐츠 개발 및 내수시장 유통 활성화 전략 다양한 수익모델 개발 자체 개발기술을 바탕으로 한 콘텐츠 제작시도
4단계: 시장 안정	산업 현황	자국 문화콘텐츠의 내수시장 유통 매우 활발 문화콘텐츠 해외 교류 시스템 형성 자국 문화콘텐츠 수요가 해외로 확대 해외의 제작투자 활성화
	정부 개입	문화콘텐츠 원천기술개발 및 R&D 지원 문화콘텐츠 소유권 분쟁 조정 시스템 강화 문화콘텐츠 수출 활성화 정책 문화콘텐츠 라이선스 보호정책 강화 및 다각화
	기업 전략	타산업과의 시장창출을 위한 다양한 시도 OSMU 등 다각화된 전략 제시 문화콘텐츠의 선진 기술력을 해외로 수출

문화콘텐츠 성숙도 단계별 구성을 바탕으로 현재 시점에서 주요하게 국가 정책이 문화콘텐츠 산업에 미치는 영향을 해석하여 정리해 보았다.

• 콘텐츠 심의

콘텐츠에 대한 심의는 정부의 특정의도가 강요되는 수준부터 연령별 유해성만을 규제하는 정도까지 내용의 차이가 크다. 콘텐츠가 특정 이데올로기에 의해 삭제될 요구받거나 유통이 금지되는 경우, 콘텐츠의 창의성이나 독창성 또한 정책에 의해 저지될 수 있음을 의미한다. 이것은 콘텐츠 산업이 세계 시장에서 입지를 키워나갈 수 있는 가능성을 방해한다.

• 자국문화콘텐츠 보호정책

스크린쿼터나 수입규제정책은 해외 콘텐츠의 영향력이 매우 크거나, 자국 콘텐츠산업이 안정되지 않았을 경우 콘텐츠가 충분히 성장할 수 있는 보호막을 마련해 준다. 그러나 자국 콘텐츠 시장 규모가 충분히 커지고, 자국 콘텐츠에 대한 신뢰도가 높아지면 이 정책의 가치는 상대적으로 낮아진다.

• 저작권보호정책

저작권보호정책은 자국영화보호정책과는 반대로 자국 콘텐츠 시장규모가 클수록 그 가치가 크다. 저작권 보호정책은 문화콘텐츠의 디지털화가 시작되면서 그 유효성이 보다 대두되었다. 저작권보호정책이 강화되면 될수록 콘텐츠 가치를 소비자가 높게 인정한다는 의미로 해석할 수 있기 때문에 성숙도의 개념에서 꼭 필요한 요소라고 볼 수 있다.

• 기업지원정책

기업지원정책은 시행방법에 따라 콘텐츠산업을 성장시킬 수도 있고, 퇴보시킬 수도 있다. 일부 대기업에만 이득이 되는 지원정책은 득과점을 야기해 콘텐츠의 질을 저하시킬 수 있다. 소규모나 독립제작사 등에 관한 지원정책은 다양성 콘텐츠의 제작 및 창조성 향상에 중요한 역할을 한다.

• 민간지원정책

문화콘텐츠산업은 정보산업과 마찬가지로 창의성을 바탕으로 한 참신성이 돋보이는 아이디어가 산업의 중

심에 있다. 학교 등에 투자하거나 개인의 창의성 발휘에 자금을 지원하는 정책이나 교육지원 정책 등이 민간 지원정책에 해당한다.

• 수출 지원정책

수출지원정책은 수출로 인한 시장의 국제적 경제가치 상승을 기대한다. 문화콘텐츠산업의 경우, 수출지원정책은 해외 소비자를 겨냥하는 콘텐츠 개발에 초점을 맞추는 것이 사실이다. 이는 문화콘텐츠의 단기적 산업 가치 생산 역량에 있어 긍정적 영향력을 미치는 반면, 장기적 관점에서는 콘텐츠의 독창적 가치를 저하시켜, 오히려 산업 성숙도를 저해시킬 수 있는 위험성도 지닌다고 볼 수 있다.

III. 결론 및 시사점

본 연구는 문화콘텐츠 산업의 정부개입에 대한 구체적인 방향성을 제시하기 위한 목적을 가진다. '성숙도'는 실제적으로 경험하기 이전에 측정하기 어려운 무형성의 가치에 대한 일반적 역량을 가늠하는 표준을 제시하기 위해 개발된 개념이다. 따라서 본 연구에서는 경험재의 성격을 지닌 문화콘텐츠의 수준을 알아보기 위해 성숙도의 개념을 차용하였다.

본 연구에서 살펴본 바와 같이, 한국 영화산업은 국가의 정책에 매우 민감하게 반응해왔다. 영화산업은 그 시작부터 현재에 이르기까지 국가적 상황과 지속적으로 연관 지어 발전을 이루어온 대표적 문화콘텐츠 산업으로, 문화콘텐츠산업의 정부개입과 산업성숙도의 연관성을 알아보기에 가장 적합한 산업분야라고 볼 수 있다.

우리는 본 연구에서 영화산업의 각 성숙도 단계에 적용된 정책적 흐름과 산업 내부의 움직임에 관찰함으로써, 주요 문화콘텐츠 정책들이 산업 성숙도에 미치는 영향력에 대하여 살펴볼 수 있었다. 정부정책개입을 통해 시스템을 구축해나가려는 노력이 이루어지는 경우, 기업들은 자생적인 움직임 보다는 정부의 권고사항에 맞춰 시장을 선점하려는 노력을 보여, 성숙의 다음 단

계로 나아가기까지 오랜 시간이 걸렸다. 그러나 정부 정책이 시스템을 주도하기보다 자유경쟁구조를 열어두기 시작한 단계부터 한국영화산업은 빠른 성장을 진행해갈 수 있게 되었다. 이는 창조성을 강조하는 문화콘텐츠산업에서 기업 활동에 대한 정부의 개입 방향에 대한 시사점을 던져주었다. 또한 같은 정책이라도 산업의 성숙도에 따라 정책이 악영향을 미칠 수도, 좋은 영향이 될 수도 있음을 제시하며 정책결정에 앞서 산업의 정확한 현재수준 판단이 이루어져야 함을 강조하였다.

산업을 성숙도 단계로 구분하여, 각 단계에 대한 고찰의 노력은 앞으로의 문화콘텐츠 산업의 정책결정과 관련한 지표를 제시하는데 의의를 갖는다. 그러나 본 연구는 구체적인 프레임워크를 제시하는 데는 한계점을 가지는 것이 사실이다. 따라서 앞으로의 연구 방향은 정부정책 외에도 성숙도를 구성하는 다양한 변수들을 찾아 CMMI, EA 등 다른 여러 성숙도모델과 같이 보다 구체적인 성숙도 판단기준과 나아가 현재 상태를 측정해볼 수 있는 일종의 도구 제시를 목표로 두고 있다. 이를 통하여 문화콘텐츠 산업의 현재상태를 정확히 판단함과 함께, 보다 구체적이고 객관적인 해결책제시를 기대한다.

참 고 문 헌

- [1] 김평수, 윤홍근, 장규수, *문화콘텐츠 산업론*, 커뮤니케이션 북스, 2012.
- [2] 김미현, *한국영화사: 개화기(開化期)에서 개화기(開花期)까지*, 커뮤니케이션 북스, 2006.
- [3] 배기형, “영화산업의 경제적 파급효과 분석”, 한국콘텐츠학회논문지, 제12권, 제9호, pp.172-181, 2012.
- [4] 문화체육관광부 문화산업정책과, *2012 콘텐츠산업백서*, 문화체육관광부, 2012.
- [5] M. Paulk, B. Curtis, M. Chrissis, and C. Weber, *The Capacity Maturity Model for Software: Version 1.1*, Software Engineering Institute, 1993.
- [6] S. Ramanujan and S. Kesh, “Comparison of Knowledge Management and CMM/CMMI Implementation,” *Journal of American Academy of Business*, Vol.4, No.1/2, pp.271-275, 2004.
- [7] http://www.bptrends.com/resources_publication_s.cfm
- [8] http://www.bptrends.com/resources_publication_s.cfm
- [9] http://www.bptrends.com/resource_publications.cfm
- [10] D. Ahern, A. Clouse, and R. Turner, *CMMI Distilled: A Practical Introduction to Integrated Process Improvement (2nd edition)*, Boston; London; Addison-Wesley, 2004.
- [11] C. Hakes, *The Corporate Self Assessment Handbook (3rd edition)*, Chapman & Hall, London, 1996.
- [12] 행정안전부, *EA 성숙도 모델 V.3.1 해설서*, 한국정보화진흥원, 2011.
- [13] http://www.ddaily.co.kr/news/news_view.php?uid=102375
- [14] 김동호, *한국영화 정책사*, 나남출판, 2005.
- [15] 좌승희, 이태규, *한국영화산업 구조변화와 영화산업정책*, 한국경제연구원, 2006.
- [16] 김미현, *한국영화 정책과 산업*, 커뮤니케이션북스, 2013.
- [17] 박영은, 이동기, 신우진, 김지연, 이우수, *영화산업 기업전략*, 영화진흥위원회, 2007.
- [18] 정윤경, 김미선, “국내 창조산업 콘텐츠 진흥정책의 동기구축효과에 관한 연구: 수혜자 만족도를 중심으로”, 한국콘텐츠학회논문지, 제13권, 제1호, pp.210-220, 2013.
- [19] 영화진흥위원회, *한국영화연감 2000*, 집문당, 2001.
- [20] 신영철, *한국영화 산업구조의 제작시스템 변화에 관한 연구: 2000년대 자본과 인력을 중심으로*, 한서대학교 대학원 석사학위논문, 2008.

- [21] 영화진흥위원회, *한국영화연감 2002*, 커뮤니케이션북스, 2003.
- [22] 영화진흥위원회, *한국영화연감 2006*, 커뮤니케이션북스, 2007.
- [23] 영화진흥위원회 정책연구부, *2013년 한국영화결산- 한국영화산업 사상 최고의 호황, 매출 1조 8천 8백억 원 기록*, 영화진흥위원회, 2014.
- [24] 송치용, 김왕동, 박미영, *창조산업 육성을 위한 정책과제- 엔터테인먼트 산업을 중심으로*, 과학기술정책연구원, 2013.

저 자 소 개

권혁인(Heog-In Kwon)

정회원



- 1983년 2월 : 중앙대학교 컴퓨터 공학과(공학사)
- 1985년 2월 : 중앙대학교 컴퓨터 공학과(공학석사)
- 1994년 : 프랑스 파리 6대학 통신공학과(공학박사)
- 2007년 ~ 현재 : 중앙대학교 경영학과 교수
- 2013년 9월 ~ 현재 : BK21 문화예술산업 혁신연구팀 팀장
- <관심분야> : 게임일반, 서비스사이언스, 인터넷마케팅

이현정(Hyunjung Rhee)

정회원



- 2005년 12월 : Academy of Art University 애니메이션과 (BFA)
- 2009년 5월 : University of Southern California 애니메이션학과 (MFA)
- 2010년 3월 ~ 현재 : 중앙대학교 문화예술경영학과 (박사수료)
- 2012년 3월 ~ 현재 : 단국대학교 영화콘텐츠전문대학원 초빙교수
- <관심분야> : 영화산업, 산업생태계, 애니메이션