



수시연구

2024-06

콘텐츠산업의 서비스무역 통계 생산방안 연구

The Development of statistical frameworks for Service Trade
in Content Industry

윤수영·오시진·송철재



한국문화관광연구원
Korea Culture & Tourism Institute

수시연구 2024-06

콘텐츠산업의 서비스무역 통계 생산방안 연구

The Development of statistical frameworks for
Service Trade in Content Industry

윤수영·오시진·송철재



한국문화관광연구원
Korea Culture & Tourism Institute

연구 책임

윤수영 한국문화관광연구원 부연구위원

오시진 한국문화관광연구원 차석전문원

공동 연구

송철재 한국문화관광연구원 책임전문위원

콘텐츠산업의 서비스무역 통계 생산방안 연구



연구 개요

1. 서론

가. 연구 배경 및 목적

1) 연구 배경

① 서비스 무역 및 콘텐츠산업 서비스 무역통계의 중요성 확대

- 경제의 서비스화로 세계적으로 서비스산업이 전체 경제 및 무역에서 차지하는 비중이 확대되고 있음
 - 2023년 기준 세계 서비스 수출 규모는 7조 626억 달러로 연간 성장률이 7.0%에 이르며, 세계 GDP 대비 비중은 13.9%로 나타남(WTO, 2024)
 - 우리나라의 서비스 수출은 1,244억 달러로 우리나라 GDP의 약 16.0%를 차지하고 있으며, 부가가치 비중은 GDP의 58.4%에 이르는 것으로 나타남 (World Bank, 2024)
- 정부도 서비스업 수출의 중요성을 인식하고 2023년 6월 지원정책안인 「서비스 수출 정책·지원체계 혁신방안」을 발표
 - 여행, 지식서비스(ICT), 콘텐츠, 보건의료 등 유망업종별 수출활성화 방안과 서비스 무역 통계 고도화를 통한 수출지원 관련 제도 개선 등을 제시
- 콘텐츠산업 수출액*은 2010년 23.3억 달러에 불과한 수준이었으나, 2022년 132.4억 달러로 큰 폭으로 성장(콘텐츠 산업조사, 2024)
 - * 콘텐츠 산업조사의 수출액은 상품과 서비스(용역)가 모두 포함된 수출액임으로 해석에 유의 필요
 - 이는 우리나라 2022년 서비스 수출액 1,316억 달러의 약 10%를 차지하는 규모로 콘텐츠산업이 서비스 수출에 큰 비중을 차지하고 있음
 - 콘텐츠산업과 연관된 개인·문화·여가서비스 수지나 음향 영상 및 관련 지식재산권 수지 등은 지속적인 흑자 기조를 유지하는 것으로 나타남(한국은행, 2024)

② 콘텐츠산업의 서비스 수출을 조망하는 통계생산 필요

- 콘텐츠산업의 대표적인 통계인 「콘텐츠 산업조사」는 사업체 대상 설문조사 기반

통계로 표본조사로 인한 한계점과 속보성 있는 통계 생산에 한계를 가진

- 콘텐츠 산업조사는 우리나라 콘텐츠산업의 현황을 살펴보기 위해 사업체 수, 종사자 수, 매출액, 부가가치액, 수출입액 등 전반적인 사항을 조사
- 전반적인 산업의 규모 및 산업간 연관성(산업연관표 작성) 등을 파악하는 데는 유용하나 서비스 무역의 현황 조망을 위한 통계 생산에 한계를 지님
- 수출액 조사가 전체금액으로만 제시되어 있고, 산업 및 업종별 구분으로 조사하기 때문에 사업체에서 수출하는 서비스(용역포함)와 상품을 구분한 통계 생산은 어려운 상황

- 서비스 무역정보를 제공하고 있는 IMF(International Monetary Fund), 세계은행(World Bank) 등은 통계분류 방식 및 체계가 콘텐츠산업 조사와 다르기 때문에 국제비교 통계로 활용하기 어려움

- 「콘텐츠산업 조사」는 국내 소재 콘텐츠 사업체를 대상으로 하기 때문에 물리적인 사업장이 국내에 소재하는 사업체가 해외에 수출한 금액만 파악
- 서비스 무역의 기준이 되는 세계무역기구(World Trade Organization)의 GATS(General Agreement on Trade in Services)는 서비스 공급방식(mode of Supply)에 근거하여 좀 더 넓은 범위의 거래를 수출입으로 규정
- 서비스 무역을 생산하기 위한 자료도 설문조사가 아닌 외국환거래 자료 기반으로 산출되기 때문에 신뢰도가 높음
- 다만, 외국환거래 자료를 기반으로 IMF 국제수지통계 매뉴얼(Balance of Payments and International Investment Position Manual)에 따라 작성하여 콘텐츠산업의 서비스를 산업별로 조망하는 데는 한계가 있음

- 따라서, 신뢰도 높은 자료를 종합적으로 이용하여 산업별, 유형별 현황 파악할 수 있는 활용도 높은 콘텐츠산업 서비스 수출통계 생산 방안 논의가 필요함

- 공표 주기와 시의성 면에서 「콘텐츠 산업조사」는 2022년 기준 금액이 2023년에 조사되어 2024년 초에 공표되기 때문에 활용도가 떨어지나, 「국제수지」는 2개월의 시차는 있으나 월별로 발표되어 시의성이 높음
- 하지만, 한국은행 「국제수지」는 IMF의 기준으로 12개 업종으로 구분하여 통계를 생산하기 때문에 콘텐츠산업별 수출현황을 파악하는 것이 어려움

- 「콘텐츠 산업조사」 외에 국내 공공 및 민간기관에 산재한 자료와 정보를 파악하고 이를 활용하여 시의성(timeliness)과 포괄성(coverage) 높은 통계를 생산하는 것이 필요함

2) 연구목적

- 본 연구는 콘텐츠산업의 서비스 무역 중 수출현황을 파악할 수 있는 통계생산 방안을 제시하고 통계생산을 위한 정책적 시사점을 제공하는데 목적이 있음
 - 본 연구에서 고려하고 있는 통계생산 방안은 작성 가능성보다는 정확성과 시의성에 중점을 둔 방안임
 - 설문조사 보다는 법률과 제도에 근거한 신뢰성 있는 수출정보 및 공공기관에서 제공하는 정보를 우선적으로 검토하여 최근에 강조되고 있는 「데이터 기반행정」에 근거한 통계생산 방안 제시도 목표로 함
- 연구목적은 정리하면 아래 <표 1>과 같이 요약할 수 있음

<표 1> 연구목적

	연구 목적	내용
1	콘텐츠산업 서비스무역 관련 통계 현황 파악	<ul style="list-style-type: none"> ▲ 현재 생산되고 있는 서비스무역 관련 통계 현황 파악 ▲ 콘텐츠산업 서비스무역 통계 작성에의 활용 가능성 검토
2	콘텐츠산업 서비스무역 통계 기초자료 작성 방안 제시	<ul style="list-style-type: none"> ▲ 정확성과 시의성을 확보할 수 있는 서비스무역 통계 작성 방안 제시 ▲ 행정 자료를 이용한 작성 가능성 검토(데이터기반행정 관련)
3	콘텐츠산업 서비스무역 통계 분류(안) 마련	<ul style="list-style-type: none"> ▲ 12개 콘텐츠산업 및 수출 유형별 통계 작성 또는 분류 방법 마련
4	콘텐츠산업 서비스무역 통계 생산 관련 시사점 제시	<ul style="list-style-type: none"> ▲ 서비스무역 통계 생산 관련 정책적 시사점 도출 및 제시

나. 연구 범위 및 방법

1) 연구 범위

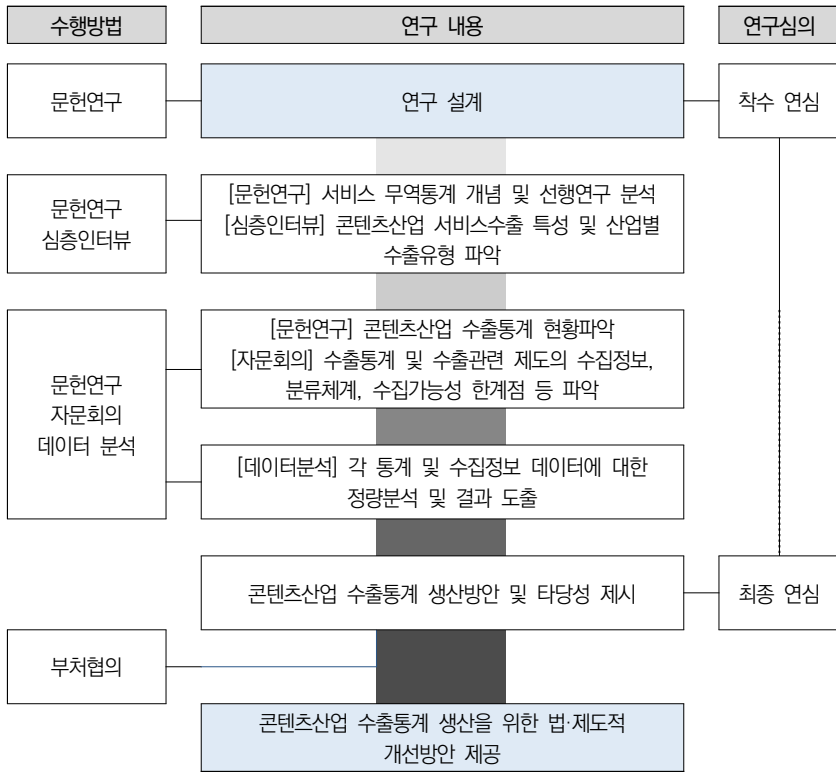
- (시공간적 범위) 최근 3년(2021년 ~ 2023년)으로 국내에서 발표된 콘텐츠산업과 연관된 수출통계 및 정보가 대상이나, 서비스 무역 관련 선행연구 및 해외사례 검토를 위해 국제기구와 국내외 통계 및 분류기준 자료는 시계열과 상관없이 활용함

- (대상적 범위) 연구 목적이 콘텐츠산업 서비스 무역 중 수출관련 정책에 필요한 서비스 수출 통계생산 방안을 마련하는 것이기 때문에 콘텐츠산업 서비스무역 중 '수입'을 제외한 '수출'만을 대상으로 하며 수출품 중에서도 '상품'은 제외함
 - 콘텐츠산업의 서비스 유형은 '용역'과 콘텐츠산업 수출의 특수한 유형인 '전자적 형태의 무체물'을 대상으로 함
 - OECD의 디지털 무역 정의에 따르면 '전자적 형태의 무체물'은 디지털적으로 요청(ordered), 전달(delivery), 중개(intermediation)되는 '무형상품'과 서비스 '용역'으로 한정
 - 콘텐츠산업의 범위는 「콘텐츠산업 특수분류」에서 정의하는 12개 산업을 의미하며, 통계산출 방안의 범위는 '출판', '만화(웹툰)', '영화', '방송', '음악'산업을 중심으로 제시
- (내용적 범위) 서비스무역의 개념 정리, 콘텐츠산업 서비스수출의 특성 및 산업별 수출유형 파악, 현재 생산되고 있는 관련 통계 및 데이터 검토, 통계 작성 방안 제시 등
 - 서비스무역의 개념, 콘텐츠산업 서비스수출의 특성, 산업별 수출유형 등의 파악을 위해 문헌 연구 및 선행연구 검토, 수출업무 담당자 FGI 등을 실시
 - 콘텐츠산업 수출과 연관된 공공 및 민간통계, 관련 제도와 수집정보 현황을 살펴, 콘텐츠산업 수출통계 생산에 필요한 통계·정보의 현황과 문제점을 분석
 - 서비스무역의 개념과 선행연구, 산업별 주요 수출유형 및 서비스품목 자문결과와 현재 국내에서 수집 또는 생산되고 있는 콘텐츠산업 수출통계, 수출관련제도에 의한 수집정보를 기반으로 수출통계 생산방안을 제시함
 - 결론에서는 이상의 논의에서 도출된 결과를 정리하고, 콘텐츠산업 수출통계 생산에 필요한 법·제도 개선 방안을 제언함

2) 연구 방법

- 연구는 국내외 선행연구 및 자료 분석, 산업별 수출관련 담당자 심층인터뷰(FGI), 국내 콘텐츠산업관련 수출통계와 수출관련 제도의 수집정보 분석, 데이터분석을 통해 연구를 수행함

[그림 1] 연구의 수행방법 및 과정



2. 서비스 무역통계 개념 및 현황

가. 서비스무역 통계의 개념 및 선행연구

- 서비스무역의 중요성이 확대되면서 국제기구를 중심으로 다양한 방식으로 서비스 무역을 설명하고 있으나 공통된 정의와 분류체계는 없는 것으로 파악
- 국제기구인 세계무역기구(WTO)에서는 서비스의 공급방식(Mode of Supply)을 기준으로 서비스 무역을 구분하고 있으나, 이를 바탕으로 한 통계작성의 어려움으로 인해 활용도는 낮음
 - 다만, 해외에서는 서비스의 공급방식을 기준으로 무역통계를 생산하려는 노력을 지속하고 있음

- 국내에서도 공통된 정의를 찾기는 어려우나 「대외무역법」에서 물품, 용역, 전자적 형태의 무체물 수출 등과 같은 수출유형에 대해 규율하고 있음
- 서비스무역 통계를 작성하기 위한 지침은 IMF의 국제수지매뉴얼(BPM6)이 대표적으로 우리나라의 국제수지통계도 이에 기초하여 작성함
 - 이외에도 UN 국민계정체계(SNA 2008), 서비스무역통계매뉴얼(MSITS)등에서 서비스무역 통계를 작성하기 위한 지침을 제시하고 있으며, 최근에 확대되고 있는 디지털무역 측정을 위한 매뉴얼(HMDT)도 제시됨
 - 해당 매뉴얼은 디지털 무역의 관점에서 콘텐츠산업을 일부 포괄하는 영역에 대해서 지침을 제시하고 있음
- 위와 같이 해외에서는 서비스무역 통계작성을 위한 지침이나 매뉴얼에 대한 연구가 활발했으나 국내는 그렇지 못한 실정이며, 국제수지통계의 기초적인 자료인 외환수급자료에 대한 접근이 불가능하여 해외에 비해 연구진행이 더딘 상황임

〈표 2〉 서비스무역통계 관련 지침 및 보고서

보고서명	내용
UN국민계정체계(SNA)	<ul style="list-style-type: none"> 경제활동 측정을 위한 방법과 국제적인 표준 권고안을 제시함 거시경제집합을 설명하기 위해 국제적으로 합의된 개념, 정의, 분류, 규칙을 제시함
IMF서비스무역통계매뉴얼(BPM6)	<ul style="list-style-type: none"> 국제수지, 자산과 부채, 투자, 기타 변화를 기록하는 체계이며, 특정 기간 동안 한 경제의 거주자와 비거주가 간 거래를 작성한 통계명세서 거주자와 비거주자 간 거래는 재화의 경제적 소유권 변경, 서비스제공, 자산취득, 직원보상, 배당금 등을 포함하는 거래를 기록
서비스무역통계매뉴얼(MSITS)	<ul style="list-style-type: none"> GATS관련 협상에 활용된 기준이나 지침과 국제수지매뉴얼(BPM), 해외자회사통계(Foreign Affiliate Statistics, FATS)등을 정합적으로 활용하여 서비스무역 통계를 생산하는지에 대해 논의 서비스무역 통계 매뉴얼은 해외자회사통계(FATS)등을 활용한 무역통계정합성에 대해 논의하며 분류방안을 사례로 제시함
디지털 무역측정매뉴얼(HMDT)	<ul style="list-style-type: none"> 디지털 무역의 중요성이 높아지면서 디지털화된 경제와 무역에 대한 신뢰성 있는 통계생산을 위한 지침으로 제시 디지털 무역을 세 가지 범주로 제시하면서 통계측정을 위한 방안과 사례제시

주: 연구진 정리

나. 콘텐츠산업 특성 및 유형

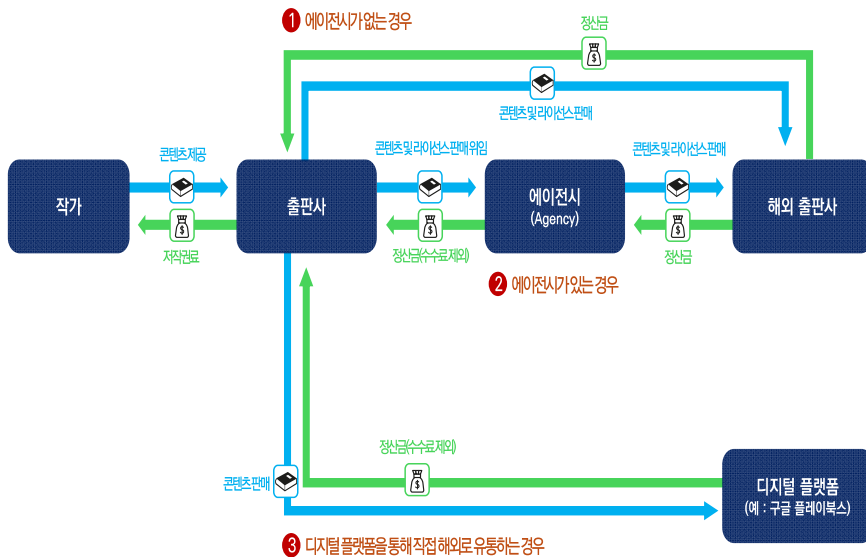
- (디지털 경제의 성장)콘텐츠산업은 디지털 경제의 성장으로 인한 상당한 수혜를 입었으며, 온라인 기반이 강화되면서 일방향적 가치사슬에서 네트워크적 가치사슬로 변모함
 - 이 같은 변화는 소비자와 공급자의 거리를 줄이고 국경에 대한 장벽을 완화하는 효과를 보였지만 지불수단 다양화 및 거래 추적이 어려워지며 통계생산의 난점으로 나타남
- (플랫폼 의존도 확대) 디지털 경제는 플랫폼에 대한 의존도가 높아졌으며 콘텐츠산업은 플랫폼 기반의 비즈니스 비중이 큰 산업임
 - 넷플릭스, 유튜브, 앱스토어, 구글플레이 등 시장지배적 플랫폼이 산업을 주도하는 현상이 두드러짐
 - 사용자와 공급자의 양방향적 소통이 가능하게 되었으며, 개인 창작자가 확대되는 계기도 되었으나, 개인 창작자의 수출기여에 대한 통계생산은 더 복잡해지는 실정임
- (수익모델 다양화 및 지식재산권 중요성 확대) 디지털 광고, 콘텐츠 구독, 라이선싱 등 다양한 수익모델이 발생하였으며, IP를 활용한 수익모델이 크게 확대되어 IP의 중요성이 증가함
 - 다양한 거래방식과 수출방식이 도입되면서 통계생산 시 고려해야하는 점이 많아지는 양상임
- (콘텐츠산업별 특성 및 수출유형) 콘텐츠산업별 특성에서 두드러지는 점은 만화(웹툰) IP를 활용한 타 산업의 창·제작이 활발해졌다는 점과 플랫폼에 대한 영향력이 크게 확대되었다는 점임
 - 저작권을 가진 창작물에 대한 사용료와 매각금액 등이 콘텐츠산업에서 가장 주요한 수출유형이며, 특히 출판, 영상, 웹툰, 음악은 이 같은 현상이 두드러짐
 - 해외매출은 유통사와 플랫폼을 통해서 들어오는 비중이 높고 이들이 거둔 매출을 국내에서 배분하기 때문에 유통사와 플랫폼에 대한 해외매출 파악이 통계작성에서 중요한 부분임

- 다만, 최근 규모가 있는 제작사 들은 해외플랫폼과의 직접접촉을 통하여 수출을
진행하는 경우가 많아지고 있는 실정임

- 수출관련 담당자 심층인터뷰(FGI)를 통해 파악한 출판, 만화, 영화, 방송, 음악산
업의 해외유통 및 대금지급 경로는 아래 그림과 같음

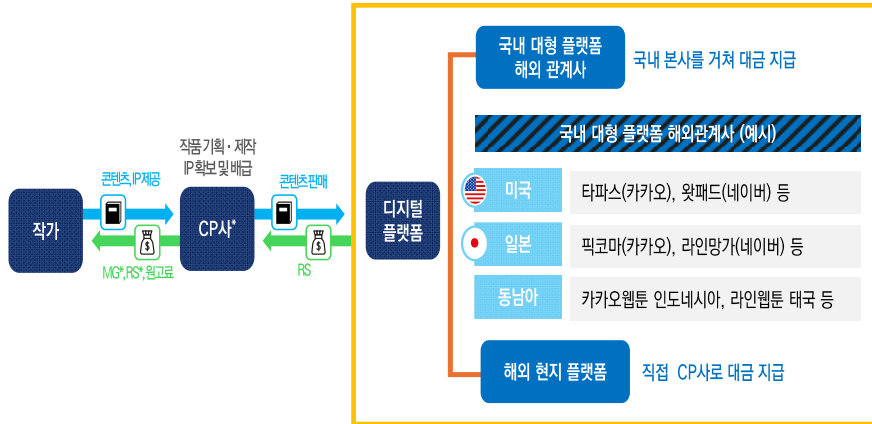
[그림 2] 출판산업 해외유통 및 대금지급 경로

■ 출판 산업 해외유통 및 대금지급 경로



[그림 3] 만화산업 해외유통 및 대금지급 경로

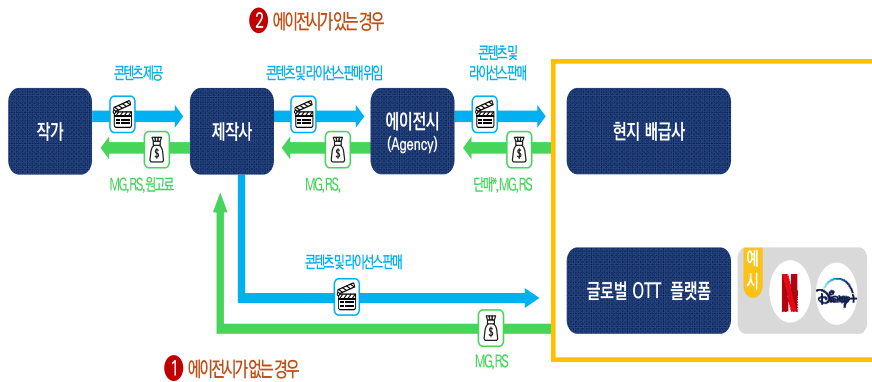
만화산업 해외유통 및 대금지급 경로



- 〈주〉 1. CP사(Contents Provider) : 작품 기획·제작, IP 확보 및 배급, 작가 매니지먼트 등의 역할을 하는 업체
 2. MG(Minimum Guarantee) : 최소 보장 금액(최소 계약 금액)으로 보통 계약 초기에 지급
 3. RS(Rvenue Share, 수익배분) : 매출액, 또는 수수료 등 제반비용을 제외한 순매출을 기준으로 일정 비율에 따라 나눠 갖는 방식

[그림 4] 영화산업 해외유통 및 대금지급 경로

영화산업 해외유통 및 대금지급 경로

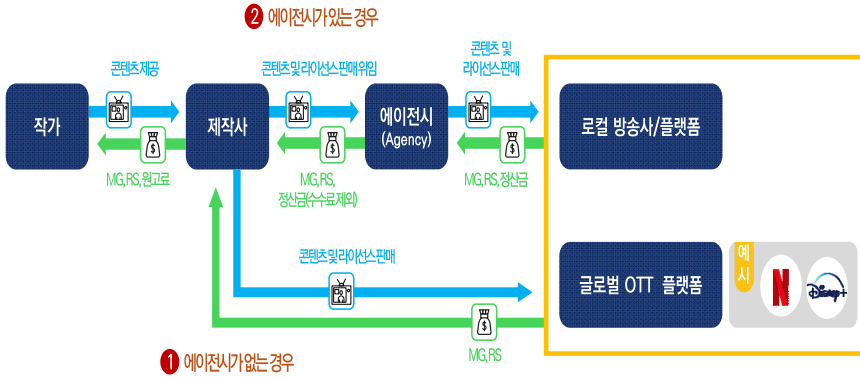


〈주〉 계약 형태에 따른 대금 지급 방식

1. 단매(Flat Deal) : 추가 저작권료 없는 단매 방식
2. MG, RS : 저작권에 대한 최소한의 금액(MG)을 지불하고 판권을 산 후에 수익이 나면 배분(RS)하는 방식

[그림 5] 방송산업 해외유통 및 대금지급 경로

■ 방송 산업 해외유통 및 대금지급 경로



〈주〉 IP 보유 주체에 따른 대금 지급 형태

1. 외주제작인 경우 : 초기에 안전 마진을 지급하고, 기간에 나누어 제작비를 지급하는 형태로, IP는 플랫폼에게 귀속됨
2. 자체제작인 경우 : 방영권에 대한 RS(Revenue Share) 형태로, IP는 제작사에게 귀속됨

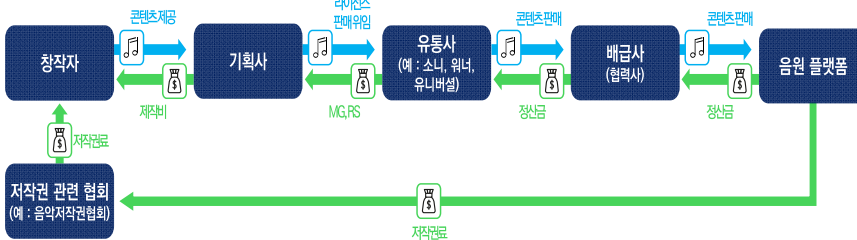
[그림 6] 음악산업 해외유통 및 대금지급 경로

■ 음악 산업 해외유통 및 대금지급 경로

1 에이전시가 없는 경우



2 에이전시가 있는 경우



3. 콘텐츠산업 관련 서비스 무역통계 및 관련 정보 현황

가. 콘텐츠산업 관련 서비스 무역통계 및 데이터 현황

- 콘텐츠산업 수출액 통계 작성에는 국가승인통계 외에도 다양한 자료 및 데이터를 이용할 수 있는 것으로 파악
 - 국가승인통계는 서비스수지 자료, 기술무역통계 자료, 콘텐츠 산업조사 자료 등
 - 그 외에 기업정보, 음악저작물 외국입금사용료, 수출실적증명 관련 자료 등도 이용 가능
- 서비스수지는 한국은행이 작성하는 국제수지통계를 가공한 통계로 금융거래 실적(외국환 거래)을 이용하여 “개인, 문화, 여가 서비스수지”와 하위 분류인 “음향영상 및 관련서비스수지” 및 “기타 개인, 문화, 여가 서비스수지” 자료를 매월 공표
- 기술무역통계는 과학기술정보통신부가 작성하는 국가승인통계로 금융거래 실적(외국환 거래)을 이용하여 특허권, 상표권 디자인권 등의 판매료 및 사용료 수취실적을 표준산업분류 대분류 수준으로 매년 작성 및 공표
- 콘텐츠 산업조사는 문화체육관광부와 한국콘텐츠진흥원이 작성하는 국가승인통계로 콘텐츠산업에서 경제활동을 하는 사업체를 대상으로 표본조사를 통해 수출액 및 수입액을 11개 콘텐츠산업 대분류 수준으로 매년 작성 및 공표(문화체육관광부, 2024.1)
- 기업정보는 공시 제도 및 신용평가 관련 업무 수행 과정에서 수집되는 재무정보를 이용하여 구축된 자료
 - 일정한 회계기준에 의해 작성된 수출액 정보를 이용할 수 있음
 - 사업체의 표준산업분류정보를 이용하면 콘텐츠산업 사업체의 구분도 가능
- 음악저작물 외국입금사용료는 한국음악저작권협회에 등록된 음악저작권자의 저작물이 해외에서 이용될 경우 소비되는 지역(국가)의 저작권법에 근거하여 징수되는 저작물 이용료를 집계하여 월별 및 연간 단위로 공개하는 자료
 - 음악저작물 해외 이용료의 거의 대부분을 한국음악저작권협회 외국입금사용료 자료로 파악할 수 있음

- 수출실적증명 관련 자료는 용역 및 전자적무체물의 수출실적증명 업무를 수행하는 무역협회가 업무 수행하는 과정에서 사업체가 제출한 증빙자료로부터 수집한 수출액 자료

나. 콘텐츠산업 관련 서비스 무역통계 및 데이터의 범위 비교

- 통계작성 범위가 명확하게 콘텐츠산업과 연계되어 있는 콘텐츠 산업조사와 한국음악저작권협회의 외국입금사용료 통계의 범위는 [그림 7]과 같은 차이를 보임
 - 콘텐츠 산업조사는 콘텐츠산업 특수분류 상의 12개 대분류 산업 중 공연산업을 제외한 11개 대분류 산업을 조사하여 대부분의 콘텐츠산업 영역을 포괄
 - 다만 콘텐츠 산업조사는 통계작성 범위의 한계로 공연산업의 상품 수출액은 물론 서비스 수출액 동향 자료 작성은 불가능
 - 한국음악저작권협회의 외국입금사용료는 음원 수출 중 저작권자에게 귀속되는 수출액을 전수 조사하는 개념이므로 음악산업의 모든 수출 건수를 파악
 - 하지만 저작권자에서 귀속되는 해외 매출액만 파악되는 것이므로 저작권접권이나 실연권 등 다른 영역의 수출액은 포괄하지 못함

[그림 7] 콘텐츠 산업조사와 외국입금사용료 범위 비교: 산업 범위 비교

출판	만화	음악	영화
		외국입금사용료	
게임	애니메이션	방송	광고
캐릭터	지식정보	콘텐츠솔루션	공연

자료: 연구자 작성

주: 1) 붉은 선의 영역은 콘텐츠특수분류 중 콘텐츠 산업조사가 조사하는 산업 범위를 의미

2) 음악산업 내 음영이 더 짙게 들어간 일부 영역은 외국입금사용료의 포괄 범위를 의미

- 행정자료를 이용하여 모든 수출에 대한 은행거래를 파악할 수 있는 서비스수지통계와 기술무역통계의 범위의 차이는 [그림 8]과 같음
 - 서비스수지통계는 지식재산권 및 특허·실용신안권, 디자인권, 상표권, 기술서비스 사용료 등 모든 서비스 수출에 대한 은행거래를 통계 작성 대상에 포함
 - 산업범위로 살펴보면 서비스수지통계는 콘텐츠산업 및 그 외 산업까지 포괄한다는 점에서 모든 산업의 수출영역을 통계작성 범위에 포함
 - 다만 산업별로 구분이 어렵다는 점에서 콘텐츠산업 영역 구분에는 한계
 - 기술무역통계는 지식재산권을 제외한 특허·실용신안권, 디자인권, 상표권, 기술서비스 사용료 등에 대한 은행거래만 통계 작성 대상에 포함
 - 기술무역통계도 산업범위로는 콘텐츠산업 및 그 외 산업까지 포괄하므로 산업영역은 서비스수지통계와 동일하지만, 지식재산권을 통계 작성 범위에서 제외한다는 점에서 지식재산권 거래가 활발한 콘텐츠산업의 영역은 파악할 수 없다는 한계가 발생

[그림 8] 서비스수지통계와 기술무역통계 범위 비교: 수출 영역 비교

산업	수지	지식재산권	지식재산권 외
		서비스수지통계	기술무역통계
콘텐츠산업			
그 외 산업			

자료: 연구자 작성

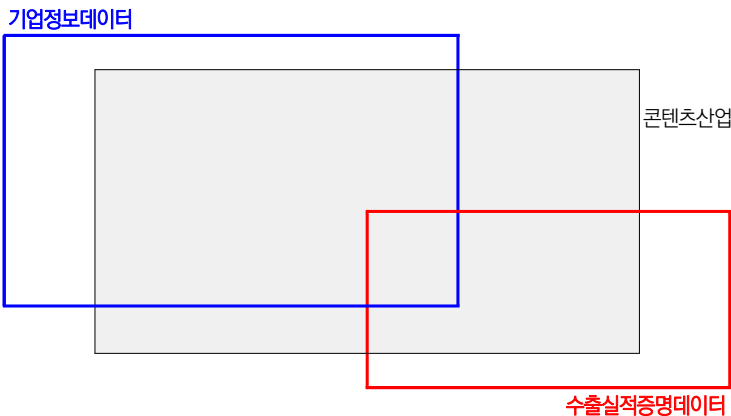
주: 1) 음영으로 표시된 영역은 콘텐츠산업 특수분류 기준 콘텐츠산업 영역을 의미

2) 검은색 사각형 영역은 서비스수지통계 통계 작성 범위를 의미하며, 파란색 사각형 영역은 기술무역통계 작성 범위를 의미

- 행정자료를 이용하여 모든 수출에 대한 은행거래를 파악할 수 있는 서비스수지통계와 기술무역통계의 범위를 비교하면 [그림 9]와 같음
 - 기업정보데이터는 공시의무에 따라 공개된 정보와 신용평가 업무 수행 중 수집되는 기업정보를 이용하여 작성하므로 산업범위는 전체 산업 영역을 포괄함

- 작성 방식의 영향으로 기업정보데이터는 공시의무가 없어서 공개된 재무 정보가 없고(&), 사업체에서 신용평가를 신청하지 않은 경우 데이터 작성 범위에서 제외되므로 일부 사업체는 데이터에 반영되지 않음
- 수출실적증명데이터는 사업체가 필요에 의해 무역협회에 수출실적증명 신청을 한 경우 수집되는 거래 정보를 통해 작성하므로 산업범위로는 전체 산업이 포함
- 무역협회에 수출실적증명을 신청하고 관련 자료를 제출할 경우 수집되므로 일부 사업체는 데이터에 반영되지 않을 가능성이 있음
- * 사업체에서 일부 수출 건에 대한 자료만 제출할 경우 사업체의 정보는 포함되지만 수출거래 차제가 누락되는 경우도 있을 수 있음
- 한편 공시의무에 의한 재무정보 공개 및 신용평가와 수출실적증명 요청 등은 별개로 진행될 수 있기 때문에 일부 사업체의 수출정보는 기업정보데이터에도 포함되고 수출실적증명데이터에도 포함될 수 있음

[그림 9] 기업정보데이터와 수출실적증명 데이터 범위 비교: 사업체 단위 비교



자료: 연구자 작성

- 주: 1) 붉은 선의 영역은 콘텐츠특수분류 중 콘텐츠 산업조사가 조사하는 산업 범위를 의미
2) 음악산업 내 음영이 더 짙게 들어간 일부 영역은 외국입금사용료의 포괄 범위를 의미

다. 콘텐츠산업 관련 서비스 무역통계 및 데이터의 장점과 한계점

- 앞에서 살펴본 콘텐츠산업 관련 서비스 무역통계 및 데이터의 장점과 한계점을 살펴보면 아래 <표 3>과 같음

〈표 3〉 콘텐츠산업 관련 서비스 무역통계 및 데이터의 장점과 한계점

통계 및 데이터	장점	한계점
서비스 수지	<ul style="list-style-type: none"> ▲ 금융거래 정보를 이용하므로 모든 수출입 거래 파악 가능 ▲ 금융거래 정보의 거래 당사자(사업체) 정보를 이용한 산업별 자료 작성 가능 ▲ 행정자료 이용으로 조사 불필요 ▲ 월간 단위 동향 자료 작성 및 수출입 통계 작성 가능 	<ul style="list-style-type: none"> ▲ 콘텐츠산업 수출액 동향자료 작성은 원시 자료 이용이 필수이나 현재는 데이터 이용이 불가능 ▲ 공표자료로는 콘텐츠산업 수출액 동향자료 작성 불가능
기술무역 통계	<ul style="list-style-type: none"> ▲ 정보통신업 기술무역 현황 파악 가능 ▲ 분류기준별 교차분석을 통해 콘텐츠기술 무역 현황 파악 가능 	<ul style="list-style-type: none"> ▲ 음향영상 관련 저작권 확인이 불가능하며, 연간단위로 공표하고 있기 때문에 시의성 부족
콘텐츠 산업조사	<ul style="list-style-type: none"> ▲ 콘텐츠산업 수출입 통계 작성 가능 ▲ 무역수지에 현황 파악도 가능 ▲ 지역별 수출입액 통계 작성 가능 	<ul style="list-style-type: none"> ▲ 콘텐츠 산업조사는 공연산업을 미포함 ▲ 콘텐츠 산업조사는 연간 단위 조사로 월 또는 분기 단위 동향 자료 작성 불가능 ▲ 조사 시점 및 공표시점 간의 차이로 시의성 확보가 어려움
기업정보 데이터	<ul style="list-style-type: none"> ▲ 공시된 자료와 신용평가 업무 수행 중 수집되는 기업정보를 이용하므로 조사 불필요 ▲ 정기공시 의무가 있는 사업체로 한정하면 분기 단위 동향 자료 작성 가능 ▲ 수치 자료 외에 텍스트 자료도 이용 가능 * 예: 상품별 수출액 정보 	<ul style="list-style-type: none"> ▲ 공시자료 수집·정리, 자료 구입 등 노력이나 예산 투입이 요구됨 ▲ 콘텐츠산업은 표준산업분류 정보를 이용하여 분류하므로, 콘텐츠산업에 해당하지 않는 사업체정보도 포함할 가능성 ▲ 정보 미수집 영역이 있을 가능성 * 예: 신용평가 서비스 미이용, 사업체가 다른 신용평가사를 이용하는 경우 등
(기타) 외국입금 사용료	<ul style="list-style-type: none"> ▲ 음악산업의 수출액 파악 및 추정 가능 ▲ 월간 단위 동향 자료 작성 가능 	<ul style="list-style-type: none"> ▲ 음악산업 수출액만 파악 가능 ▲ 세부 영역별 수출액 파악은 불가능 * 공연, 전송, 복제 등 ▲ 실연권이나 저작권접권 관련 정보는 외국입금사용료에서 제외 ▲ 매월 정보를 공개하나 금융거래 시점 불규칙하여 월간 단위 자료 작성의 무의미
(기타) 수출실적 증명	<ul style="list-style-type: none"> ▲ 사업체가 제출한 수출증빙자료를 이용하므로 보다 정확한 정보 수집 및 통계 작성 가능 * 예: 계약서, 인보이스 등 	<ul style="list-style-type: none"> ▲ 콘텐츠산업 수출액 동향자료 작성은 원시 자료 이용이 필수이나 현재는 데이터 이용이 불가능 ▲ 사업체가 수출실적증명을 신청해야 정보 파악 가능 ▲ 품목분류는 업무 수행을 위해 무역협회가 자체 작성한 분류이므로 분류 체계 마련 필요

주: 연구자 정리

라. 시사점

- 콘텐츠산업 관련 서비스무역 동향 파악이라는 본 연구 목적을 고려하면 다음의 4가지 조건을 만족하는 통계나 데이터(자료)가 필요
 - 첫 번째는 콘텐츠산업을 아우르는 영역 또는 사업체를 분류할 수 있는가 ?
 - 두 번째는 시의성 있는 동향 자료를 작성할 수 있는가 ?
 - 세 번째는 수출에 대한 정보를 누락 없이 파악할 수 있는가 ?
 - 네 번째는 자료를 이용할 수 있는가 ?
- 아래 표와 같이 정리하여 살펴보면 콘텐츠산업의 서비스무역 동향 파악 자료 작성에 이용할 수 있는 통계 및 데이터는 제한적인 것으로 판단됨

〈표 4〉 콘텐츠산업 관련 서비스 무역통계 및 데이터별 제약 사항 점검

통계 및 데이터 \ 제약사항	콘텐츠산업 분류 및 포괄	시의성 확보 및 동향 파악	수출액 파악	자료 이용 가능
서비스수지	○	○	○	
기술무역통계	○		○	○
콘텐츠 산업조사	○		○	○
기업정보 데이터	○	△	△	△
(기타) 외국입금사용료		○	○	○
(기타) 수출실적증명	○		○	

주: 연구자 작성

4. 콘텐츠산업 서비스 무역통계 생산방안

가. 콘텐츠산업 수출통계 작성을 위한 분류

- 본 장에서는 앞서 살펴본 여러 콘텐츠산업관련 통계 및 수집정보 중 외국환 수급통계의 원천자료인 ‘외국환 거래’ 분류 항목과 무역협회의 수출실적증명 중 ‘용역/전자적무체물 실적증명’ 분류항목을 이용하여 콘텐츠산업 통계생산 방안을 살펴봄
- 콘텐츠산업과의 연계성을 높이기 위해 「콘텐츠 산업조사」의 콘텐츠산업 및 수출유형을 검토하고, 국제비교 가능성을 확보하기 위해 「서비스수지」, 「지식재산권 무

역수지」, 「기술무역통계」의 통계분류를 검토

- 그 결과, 콘텐츠산업 수출통계 대분류는 판매와 사용료로 구분하고 판매의 하위분류로 완제품, 외주제작(OEM), 라이선스(IP) 판매를, 사용료의 하위분류로 라이선스(IP)/기술서비스를 아래 <표 5>와 같이 제시
- 일반적으로 콘텐츠산업은 직접 제작하여 판권을 소유한 창작물에 대한 매출과 IP에 대한 매출로 구분하지만 본 연구는 수출통계를 작성하기 위한 방안으로 영상물에 대한 전송권, 복제권 등과 같은 권리로 인한 수출은 사용료로 분류함
 - 다만, 공연산업은 해외직접공연 매출이 발생할 수 있기 때문에 완제품 분류를 포함하여 유형을 구분함

<표 5> 콘텐츠산업 수출유형 구분

수출유형 구분 산업구분	판매			사용료
	완제품	외주제작(OEM)	라이선스(IP)/기술서비스	라이선스(IP)/기술서비스
출판산업				
⋮				
공연산업				

나. 외국환통계 보고항목 연계 통계 작성방안

- 외국환거래 자료의 분류는 개인(프리랜서)과 사업체, 사업체와 사업체 간 거래를 모두 포함하고 있음
- 특히, 예술관련 서비스 항목은 사업체뿐만 아니라 창작자의 1회성 용역의 대가와 같은 개인이 제공하는 서비스를 포함하고 있기 때문에 산업조사를 목적으로 한다면 이를 세분화하여 분류하는 것이 필요함
- 또한, 기타지식재산권 매각대금, 기타지식재산권 사용료는 표준산업분류의 데이터베이스 및 온라인정보 제공업의 수출관련 외국환거래 자료가 포함되는데 이는 출판산업, 만화(웹툰)산업, 음악산업, 영화산업, 애니메이션산업, 지식정보산업의 표준산업분류에 포함된 업종임
- 컴퓨터프로그램 매각대금, 컴퓨터 소프트웨어 관련 지식재산권 사용료는 표준산업

분류의 소프트웨어 개발 및 공급업과 컴퓨터 및 주변기기의 자료 및 정보처리서비스대가, 웹페이지의 설계·개발·관리서비스 대가를 포함하기 때문에 게임, 지식정보서비스, 콘텐츠솔루션 산업의 수출항목으로 포함

- 이 같은 분류는 현재 접근 가능한 정보를 기반으로 콘텐츠산업과 연계한 분류로 콘텐츠산업 수출통계를 보다 세밀하게 작성하기 위해서는 외국환거래 자료 외에 계약서를 통한 거래정보와 업체정보가 추가적으로 요구됨
- 종합하면 각 자료별로 서비스유형 및 산업별 조망이 가능하다는 장점을 가지지만 콘텐츠산업 수출통계의 면밀한 파악을 위해서는 두 자료 모두 부족한 점이 있음
- 특히, 현재 더 세부적인 접근이 어렵기 때문에 자료접근을 통한 분류체계 확보가 시급한 과제로 나타남
- 현재 이용 가능한 다양한 자료를 바탕으로 외환통계 보고항목과 콘텐츠산업을 연계하였으며, 그 결과는 다음의 <표 6>에서 제시함
 - 외국환자료가 산업분류로 구성되지 못하는 점을 고려하여 일부 항목은 중복되어 연계되었음

〈표 6〉 외국환통계 보고항목별 콘텐츠산업 수출통계 분류(안)

외국환 거래 분류	판매							
	원제품	외주제작(OEM)			광고비	예술관련 서비스	라이선스(LP)/기술서비스	
	예술관련 서비스	예술관련 서비스	음악·영화· 방송프로그램 제작서비스 등	음·영·화· 방송프로그램 제작서비스 등			음향·영상관련 권리의 매각대금	컴퓨터 프로그램 매각대금
콘텐츠산업분류								
출판		○ (on-line book)					○	
민화							○	○
음악	○ (대중음악 공연)	○ (해외개최 대중음악 공연 작곡가, 음악가)	○				○	
영화		○(감독, 배우 등)	○				○	
게임								○
애니메이션		○(외주제작)	○				○	
방송		○(감독, 배우 등)	○				○	
광고					○			
캐릭터							○	○
지식정보산업								○
콘텐츠솔루션								○
공연산업	○	○ (해외주최 공연)					○	

〈표 6〉 외국환통계 보고항목별 콘텐츠산업 수출통계 분류(인)(계속)

외국환 거래 분류	사용료									
	IP사용료/기술서비스									
	예술관련 서비스	산업공정 및 디자인 인 사용료	음향 영상관련 지 식재산권 사용료	뉴스서비스	도서신문비	기타정보제공 서비스	컴퓨터소프트웨어 관련 지식재산권 사용료	기타 지식재산권 사용료		
출판			○		○ (온라인 정기간행물)					
만화			○							
음악	○ (대중음악공연포맷)		○							
영화			○							
게임							○			
애니메이션			○							
방송			○							
광고										
캐릭터								○		
지식정보산업				○		○	○			
콘텐츠솔루션						○	○			
공연산업	○(공연포맷)		○							

다. 기(既)생산 서비스무역 통계를 활용한 산출방안 적정성 검토

- 외국환거래 자료의 원시자료 접근이 불가능하여 본 연구는 통계작성 방안의 타당성을 확인하기 위해 외국환거래 자료를 기초로 작성한 「서비스수지통계」와 「지식재산권 무역수지」 통계의 범위를 활용하여 콘텐츠 산업조사 수출액과 비교함
- 「지식재산권 무역수지」 수출통계를 재구성하여 음악·영상·웹툰 등의 산업 통계를 산출한 결과 2021년 기준 2,140백만 불, 2022년 2,631백만 불로 나타났으며, 콘텐츠 산업조사 수출금액 2021년 2,033백만 불, 2022년 2,542백만 불과 큰 차이를 보이지 않음

〈표 7〉 콘텐츠 관련 산업 저작권 수출 추이(지식재산권무역수지 활용)

(단위: 백만 USD, %)

구분	저작권 수출			콘텐츠 산업조사 수출		
	2021년	2022년	2023년	2021년	2022년	2023년
전체 산업	17,798	18,241	19,302	17,798	18,241	19,302
음악·영상·웹툰 (음악영상저작권)	2,140	2,631(14.4)	2,929	2,033	2,542	-
음악	816	960(5.3)	1,069	775	928	-
영화	45	74(0.4)	82	43	71	-
방송	756	981(5.4)	1,093	718	948	-
애니메이션	165	165(0.9)	184	157	159	-
만화	86	111(0.6)	124	82	108	-
광고	272	339(1.9)	378	258	328	-

주: 1) '23년도 6개 산업별 저작권 수출액에 적용된 비중(가중치)은 22년도 콘텐츠 산업조사 결과 활용
 2) 22년도 저작권 수출 ()의 단위는 %: 전체 산업 대비 산업별 저작권 수출 비중을 의미
 3) 음악영상 및 음향영상을 공통으로 포괄할 수 있는 용어로 음악·영상·웹툰을 사용(문체부 보도자료 참조, 24.3.25)

- 「서비스수지」의 서비스무역세분류 통계항목인 음향·영상 및 관련지식재산권 사용료와 음향·영상 및 관련서비스 수입의 합을 전체 음악·영상·웹툰산업 등의 수출액으로 정의하였을 때, 각각 2021년 기준 2,228백만 불, 2022년 기준 2,813백만 불로 콘텐츠 산업조사와 큰 차이를 보이지 않는 것으로 나타남
 - 약간의 금액차이가 나타나는데 지식재산권 무역수지에 포함된 콘텐츠산업분야가 콘텐츠 산업조사에서 포함하는 음악·영상·웹툰 등의 산업 보다는 범위가 넓기 때문인 것으로 파악됨

〈표 8〉 콘텐츠 관련 산업 서비스 수출 추이(서비스무역세분류 통계 활용)

(단위: 백만 USD, %)

구분	음악·영상·웹툰(음향영상) 서비스 수입								
	2021년			2022년			2023년		
	합계	판매	사용료	합계	판매	사용료	합계	판매	사용료
전체 산업	-	-	8,071	-	-	7,947	-	-	9,057
음악·영상·웹툰 (음향영상 서비스)	2,228	1,151	1,078	2,813	1,683	1,130(14.2)	3,141	1,853	1,288
음악	850	590	260	1,027	769	258(3.2)	1,146	853	293
영화	47	31	16	79	57	22(0.3)	88	63	25
방송	787	116	671	1,049	315	734(9.2)	1,171	335	836
애니메이션	172	70	101	176	91	85(1.1)	197	100	97
만화	90	61	29	119	88	31(0.4)	133	98	35
광고	283	283	0	363	363	-	405	405	0

주: 1) '23년도 6개 산업별 서비스 수입액에 적

2) 22년도 서비스 수입 ()의 단위는 %: 전체 산업 대비 산업별 사용료 비중을 의미

- 위와 같은 통계산출 결과를 고려할 때, 본 연구에서 제시하고 있는 외국환거래 자료를 활용한 통계생산은 가능할 것으로 판단되나, 원천자료인 외국환거래 자료 정보제공이 선행되어야 정확한 산출가능성을 검토할 수 있음

5. 결론 및 제언

가. 결론

1) 서비스무역 통계의 개념 및 특성

① 서비스무역 통계

- 서비스무역은 유형의 상품무역과 달리 통관 절차가 없고, 경제의 서비스화로 인해 서비스가 다양화 되고 있어 정의와 분류체계에 대한 연구도 지속적으로 진행 중
 - 국제기구인 WTO, IMF, UN 등을 중심으로 서비스무역을 정의하기 위한 노력이 지속되고 있으며, 최근에 확대되고 있는 디지털무역과 관련된 서비스를 포함하여 서비스 무역에 대한 정의 및 통계생산에 노력하고 있음

- 우리나라는 「대외무역법」에서 해당 서비스와 연관된 유형으로 용역, 전자적무체물을 제시하고 있으나, 서비스 무역과 관련된 일관된 정의와 유형분류는 없는 상황
- 서비스 무역통계 작성 지침으로는 IMF의 국제수지매뉴얼(BPM6)이 기준으로 활용되고 있으며, 이외에도 UN국민계정체계(SNA, 2008), 서비스무역통계매뉴얼(MSITS), 디지털무역 측정을 위한 매뉴얼(HMDT)이 다양화 되는 서비스영역의 통계를 생산하기 위한 지침으로 활용됨
 - 우리나라는 IMF에 보고하기 위해 BPM6에 맞춰 서비스무역 통계를 작성하고 있으며 BPM6 기준의 세분류 통계까지 생산하고 있지만, 콘텐츠산업의 서비스 무역을 조망하는데는 한계가 있음
- 우리나라 서비스무역의 통계생산 연구들은 국제수지의 기초자료인 외국환수급 자료에 대한 접근이 어려워 해외에 비해 연구진행이 더딘 상황임

② 콘텐츠산업 서비스무역 특성 및 유형

- 콘텐츠산업은 디지털 경제의 성장으로 상당한 수혜를 입었으며, 기존의 일방향적 가치사슬에서 네트워크적 가치사슬로의 변화가 발생
- 또한, 콘텐츠를 유통하는데 있어 플랫폼에 대한 의존이 커지며, 플랫폼의 중요성과 플랫폼 기반 비즈니스가 확대됨
 - 플랫폼 기반 비즈니스는 플랫폼 사업자가 주도하는 시장으로 변모하여 시장이 과점형태로 변화하는 단점이 있으나, 사용자와 공급자간 소통이 활발히 이루어 질 수 있는 장점도 존재함
- 수익모델 측면에서 디지털 광고, 콘텐츠 구독, 라이선싱 등 다양한 비즈니스 모델이 출현하였으며, IP에 대한 중요성이 확대되고 이를 활용한 창작물이 생산되는 긍정적인 효과가 나타남
 - 저작권 중심의 비즈니스로 IP에 대한 사용료와 매각대금이 수출의 주요한 유형으로 나타났으며, 특히, 출판, 영상, 만화(웹툰), 음악산업에서 두드러짐
- 통계생산 측면에서 비즈니스의 복잡성 확대는 수출통계를 파악의 어려움으로 작용하며 특정 플랫폼 중심의 시장 확대 및 유통사 중심의 수출금액 지급과 수입에 대

한 파악은 용이할 수 있으나, 해당 사업체 정보에 접근하지 못하면 통계파악에 난점(難點)으로 작용함

- 위의 결과를 종합하면 창작물 사용료와 판매금액 수집이 중요한 것으로 파악되며, 주요 플랫폼과 유통관련 사업체 단위의 해외매출 파악이 필요한 것으로 나타남

2) 콘텐츠산업 관련 서비스 무역통계 및 관련정보 현황

- 콘텐츠산업과 관련한 통계로는 외국환거래 자료를 활용한 「서비스 수지 통계」, 「지식재산권 무역수지」, 「기술무역통계」, 콘텐츠 사업체를 대상으로 조사한 「콘텐츠 산업조사」가 있음
- 이외에 콘텐츠산업 수출과 관련된 자료로 ‘기업공시제도’와 ‘신용평가’에 근간한 기업재무정보 중 수출금액 정보가 있으며, 외국에서 이용된 음악저작물에 대한 이용료 징수자료인 한국음악저작권협회의 「음악저작물 외국입금 자료」가 있음
- 또한, 한국무역협회는 ‘무역금융’, ‘인력지원’ 등 정부정책 지원의 혜택을 받을 수 있는 수출입실적증명 제도를 운영하면서 콘텐츠산업 분야를 포괄하는 용역 및 전자적무채물에 대한 「수출입실적자료」를 수집하고 있음
- 서비스 수지통계, 지식재산권 무역수지, 기술무역통계는 금융거래 정보에 기반하기 때문에 모든 수출입 현황파악이 가능하나, 원시자료 접근이 불가함
- 콘텐츠 산업조사는 연간단위 조사로 조사시점과 공표시점 간 차이가 커 시의성 있는 통계생산이 어렵고, 기업정보 데이터, 외국입금사용료, 수출실적증명 자료는 포괄범위의 제약으로 전체 콘텐츠산업을 조망하는 통계로 활용하기는 한계가 있음

3) 콘텐츠산업 서비스 무역통계 통계생산방안

① 콘텐츠산업 서비스 무역 분류방안

- 위의 연구를 토대로 외국환거래 분류항목 자료를 활용한 콘텐츠산업 수출통계 생산방안을 제시하였는데, 대부분류는 ‘판매’와 ‘사용료’로 구분하고 하위분류로 콘텐츠서비스 유형을 분류하여 콘텐츠산업별 수출현황을 파악할 수 있는 체계를 제시

- 대분류는 국제수지의 분류기준인 판매와 사용료 구분을 활용하고, 하위분류로 콘텐츠산업별 유형을 포괄할 수 있는 분류로 체계를 구성함
 - 하위분류는 완제품, 외주제작(OEM), 라이선스(IP)/기술서비스로 구분하여 콘텐츠산업 전반의 특성을 포괄하는 수출통계 범주로 체계를 구성함
- 아래에서는 콘텐츠산업 전체를 포괄할 수 있고 정보량이 상대적으로 풍부한 외국환거래 자료를 이용한 통계생산방안을 모색하였음

② 외국환거래 자료

- 외국환거래 자료는 개인과 사업체, 사업체와 사업체간 자료를 모두 포괄하고 있어 산업별 수출통계를 작성하기 위해서는 원자료에 대한 검토를 통해 수출실적을 분류하여 작성하는 것이 필요함
- 또한, 산업에 대한 정보가 통계항목에 나타나지 않기 때문에 사업체 정보공개가 불가능하다면 표준산업분류 수준의 정보제공으로 산업별 통계를 생산하는데 활용하는 것이 필요함
- 현재 공표하는 분류수준에서 거래의 구체적인 유형이 나타나지 않기 때문에 원시 자료에 근거한 유형분류도 요구됨

〈표 9〉 수출입 자료 원천별 콘텐츠산업 서비스유형 포함항목 수 현황

산업구분	외국환수급자료	산업구분	외국환수급자료
출판산업	4	방송산업	4
만화산업	4	광고산업	1
음악산업	6(4)	캐릭터산업	3
영화산업	4	지식정보산업산업	4
게임산업	2	콘텐츠솔루션산업	3
애니메이션산업	4	공연산업	5(3)

주: 외국환수급자료 항목을 활용하여 음악산업과 공연산업 수출유형을 구분하면 예술관련 서비스가 중복으로 분류됨. 이는 공연과 관련하여 직접공연개최와 해외개최공연의 참가와 같은 사례가 완제품수출과 OEM수출로 나뉘기 때문임

③ 기(既)생산 서비스무역 통계를 활용한 통계산출방안 적정성 검토

- 통계생산 방안의 타당성 확인을 위해 외국환거래 자료를 기초로 작성한 「서비스수지통계」와 「지식재산권 무역수지」 통계를 통해 「콘텐츠 산업조사」 수출액과 비교함

- 「지식재산권 무역수지」 음악·영상 저작권 수출통계를 재구성하여 음악·영상·웹툰 산업 등의 통계를 산출한 결과 2021년 기준 2,140백만 불, 2022년 2,631백만 불로 나타났으며, 콘텐츠 산업조사 수출금액 2021년 2,033백만 불, 2022년 2,542백만 불과 큰 차이를 보이지 않음
- 「서비스수지」의 서비스무역세분류 통계항목인 음향·영상 및 관련지식재산권 사용료와 음향·영상 및 관련서비스 수입의 합을 전체 음악·영상·웹툰산업 등의 수출액으로 정의하면 각각 2021년 기준 2,228백만 불, 2022년 기준 2,813백만 불로 역시 큰 차이가 나타나지 않았음
- 따라서, 외국환거래 원시자료를 이용한다면 콘텐츠산업 통계를 분류하여 수출통계를 생산하는 것이 가능할 것으로 보이나, 정확한 산출가능성 파악은 외국환거래 자료가 제공되어야 가능할 것으로 보임

〈표 10〉 콘텐츠 관련 산업 저작권 수출 추이

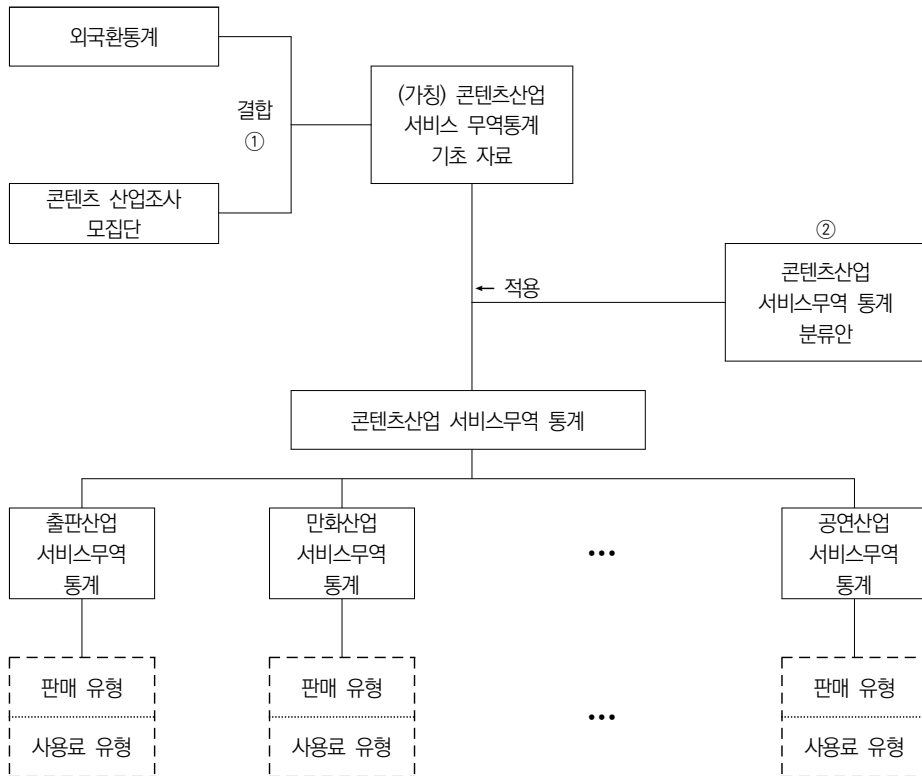
구분	저작권 수출(백만 USD)			콘텐츠 산업조사 수출(백만 USD)		
	2021년	2022년	2023년	2021년	2022년	2023년
전체 산업	17,798	18,241	19,302	17,798	18,241	19,302
음악·영상·웹툰	2,140	2,631	2,929	2,033	2,542	-
음악	816	960	1,069	775	928	-
영화	45	74	82	43	71	-
방송	756	981	1,093	718	948	-
애니메이션	165	165	184	157	159	-
만화	86	111	124	82	108	-
광고	272	339	378	258	328	-

〈표 11〉 콘텐츠 관련 산업 서비스 수입 추이

구분	음악·영상·웹툰 서비스 수입(백만 USD)								
	2021년			2022년			2023년		
	합계	판매	사용료	합계	판매	사용료	합계	판매	사용료
전체 산업	-	-	8,071	-	-	7,947	-	-	9,057
음악·영상·웹툰	2,228	1,151	1,078	2,813	1,683	1,130	3,141	1,853	1,288
음악	850	590	260	1,027	769	258	1,146	853	293
영화	47	31	16	79	57	22	88	63	25
방송	787	116	671	1,049	315	734	1,171	335	836
애니메이션	172	70	101	176	91	85	197	100	97
만화	90	61	29	119	88	31	133	98	35
광고	283	283	0	363	363	0	405	405	0

- 이상의 본 연구에서 제시한 콘텐츠산업 서비스무역 통계 작성과 생산 가능한 통계 목록을 요약하면 아래 그림과 같음

[그림 14] 콘텐츠산업 서비스무역 통계 작성 과정 및 산출 통계 내역



- 주: 1) 외국환통계와 콘텐츠 산업조사 모집단 간 결합(①)은 결합키(예: 사업자등록번호)를 활용
 2) 외국환통계와 콘텐츠 산업조사 모집단 자료는 모두 원시자료(Raw data) 수준이어야 함
 3) 콘텐츠산업 서비스무역 통계 분류안(②)은 본 연구에서 제시한 분류안을 의미

나. 정책적 시사점

1) 무역통계의 범위 및 통계작성 원시자료 접근을 위한 법률 개정

- (무역통계 범위제한) 우리나라의 무역통계는 관세청이 주관하여 작성하고 있는데 관세청은 ‘화물의 수출 및 수입과 관련하여 발생한 것으로서 이 고시에 의하여 작성되는 통계’로 정의하고 있기 때문에 상품에 관한 무역통계만 생산하고 있음
 - 전통적인 교역품인 상품에 관해서만 무역으로 규정하고 있기 때문에 서비스에 대한 통계생산의 법적 근거가 약한 실정임
- (외국환자료 접근제한) 현재 한국은행 국제수지통계의 원천자료로 활용되고 있는 외국환거래 자료는 법·제도적인 이유로 통계작성기관에 제공되지 못하고 있음
 - 「통계법」, 「외국환거래법」, 「개인정보보호법」 등으로 인하여 사업체 수준의 개별거래 정보제공이 불가능함
- (개선안) 위와 같은 서비스 무역통계 생산의 한계점을 개선하려면 무역통계 범위에 서비스를 포함하고, 외국환거래 자료 이용제한을 완화하는 법률개정이 요구됨
 - 법률 또는 시행령 개정을 통한 자료 접근권한 완화로 통계작성기관의 원시자료 접근을 용이하게 하는 것이 필요함
 - 현재 공표되고 있는 기술무역통계는 민감한 정보는 매스킹(Masking) 등의 처리를 거쳐 통계를 생산하고 있기 때문에 해당 사례를 참고한 법·제도 개선도 고려하는 것이 필요함
 - 개인정보보호에 대한 문제가 제기된다면 통계청의 통계데이터센터와 같은 물리적으로 폐쇄적인 환경 내에서 통계를 생산하는 방안도 추가적으로 고려할 수 있음

2) 콘텐츠 무역현황 파악을 위한 제도 및 시스템 마련

① 수출입실적증명 제도 활성화 및 인센티브 확대

- 현재, 무역협회의 수출입실적증명 제도가 운영되고 있지만 용역/전자적무체물에 대한 실적증명은 상품에 대한 실적증명에 비해 활성화 되지 못한 상황임
- 해당 제도를 활성화 하여 수출입 실적이 있는 기업들을 관리하고, 이들 기업에 대

한 정책적 인센티브를 확대하는 것이 필요함

- 특히, 서비스 무역에 대한 현황 파악은 외국환거래 자료 외에는 파악할 수 있는 수단이 제한적이기 때문에 수출입실적 기록이 있는 기업들을 시스템으로 지속 관리하여 서비스 무역현황 파악을 위한 노력이 요구됨
 - 통계제공에 대한 인센티브 또는 의무를 부과하여 거래증명을 유도하는 방안이 선행되어야 함

② 서비스 무역통계 작성을 위한 플랫폼 구축

- 서비스 무역은 앞서 설명한 바와 같이 통관절차가 없기 때문에 표준화된 통계로 처리하기 위한 절차가 복잡하여 신뢰도 높은 통계구축이 어려움
 - 기술도입과 표준화된 통계체계 연구로 통계 플랫폼을 구축을 위한 노력 지속

3) 서비스 무역통계 협력체계 개선

- 현재 서비스산업 연관 주무부처는 기획재정부 서비스경제과로 해당 부처가 우리나라의 모든 서비스영역을 담당하고 있기 때문에 업종별 특성을 고려한 통계생산에는 한계가 있음
- 콘텐츠산업 분야에서 가장 많이 활용되고 있는 콘텐츠 산업조사 통계는 문화체육관광부에서 조사 및 발표하고 있는데, 콘텐츠산업 관련 서비스 통계생산을 담당부처인 문화체육관광부로 이관 또는 부처 간 협의체를 구성하는 방안이 필요
- 이를 통해, 행정자료에 기반한 콘텐츠산업 서비스 무역통계를 생산하고, 조사통계인 콘텐츠 산업조사 통계도 해당 자료를 활용하여 개선함으로써 통계 수요자들의 다양한 수요를 만족할 수 있을 것으로 보임

목차

제1장 서론	1
제1절 연구배경 및 목적	3
1. 연구배경	3
2. 연구목적	5
제2절 연구범위 및 방법	7
1. 연구범위	7
2. 연구방법	9
제2장 서비스 무역통계 개념 및 현황	11
제1절 서비스 무역통계 개념 및 선행연구	13
1. 서비스 무역통계 개념	13
2. 서비스 무역통계 관련 선행연구	24
제2절 콘텐츠산업 특성 및 유형	26
1. 콘텐츠산업 특성	26
2. 산업별 특성 및 수출유형	28
제3절 소결	46
제3장 콘텐츠산업 관련 서비스 무역통계 및 관련 정보 현황	49
제1절 서비스수지	51
1. 통계개요	51
2. 분류체계 및 통계 현황	57
3. 서비스수지 통계의 장점과 한계점	60
제2절 기술무역통계	62
1. 통계개요	62
2. 분류 체계 및 통계 현황	67

3. 기술무역통계의 장점과 한계점	74
제3절 콘텐츠 산업조사	75
1. 통계개요	75
2. 분류체계 및 통계 현황	78
3. 콘텐츠 산업조사 통계의 장점과 한계점	83
제4절 기업정보 데이터	84
1. 데이터 개요	84
2. 분류체계 및 통계 현황	88
3. 기업정보 데이터의 장점과 한계점	88
제5절 기타 데이터	90
1. 한국음악저작권협회 외국입금사용료	90
2. 무역협회 수출실적증명 데이터	94
3. 기타 데이터의 장점과 한계점	99
제6절 소결	101
1. 요약	101
2. 시사점	106
제4장 콘텐츠산업 서비스 무역통계 생산방안	109
제1절 기본방향	111
제2절 콘텐츠산업 서비스 무역통계 생산방안	113
제3절 소결	129
제5장 결론 및 제언	133
제1절 결론	135
제2절 정책적 시사점	141
참고문헌 /	143
ABSTRACT /	147

표 목차

〈표 1-1〉 연구목적	6
〈표 2-1〉 서비스 공급방식(Mode of Supply)	14
〈표 2-2〉 WTO서비스부문별 분류항목(GNS/W/120)	15
〈표 2-3〉 BPM6와 BPM7의 분류비교	20
〈표 2-4〉 MSITS에 제시된 콘텐츠산업 관련 분류	21
〈표 2-5〉 서비스무역통계 관련 지침 및 보고서	47
〈표 3-1〉 국제수지통계 작성 이용 자료 목록	52
〈표 3-2〉 콘텐츠산업 서비스무역 관련 무역외거래 지급 항목	55
〈표 3-3〉 서비스무역세분류통계의 서비스무역 분류	57
〈표 3-4〉 개인, 문화, 여가 서비스 수지 현황(2024년 6월 기준)	59
〈표 3-5〉 OECD TBP Manual의 분류기준과 기술무역통계 통계작성 범위 비교	64
〈표 3-6〉 기술무역통계 작성 항목	65
〈표 3-7〉 기술무역통계 작성 과정	66
〈표 3-8〉 한국표준산업분류 기준표	68
〈표 3-9〉 기술유형분류 기준표	69
〈표 3-10〉 기술무역통계 내에 콘텐츠 관련 통계 포함 및 제외 현황	70
〈표 3-11〉 기술무역통계와 지식재산권 무역수지 통계작성 범위 비교	71
〈표 3-12〉 2022년 기준 산업별 기술무역 현황	72
〈표 3-13〉 2022년 기준 산업별 기술유형별 기술수출 현황	73
〈표 3-14〉 콘텐츠 산업조사의 업종범위	77
〈표 3-15〉 산업별 콘텐츠산업 수출액과 수입액(2022년 기준)	79
〈표 3-16〉 지역별 및 산업별 콘텐츠산업 수출액과 수입액(2022년 기준)	82
〈표 3-17〉 회계기준체계(2원적 기준체계)	86
〈표 3-18〉 사업체 기업정보를 이용한 콘텐츠산업 수출액 추정치	88
〈표 3-19〉 상호/일방적관리계약이 체결된 외국지역 정보	91
〈표 3-20〉 저작물 사용료 구분	92
〈표 3-21〉 용역 및 전자적무체물 분류	97

〈표 3-22〉 품목별 수출실적증명금액	98
〈표 3-23〉 콘텐츠산업 관련 서비스 무역통계 및 데이터의 장점과 한계점	105
〈표 3-24〉 콘텐츠산업 관련 서비스 무역통계 및 데이터별 제약 사항 점검	107
〈표 4-1〉 콘텐츠산업별 서비스 수출유형 분류	114
〈표 4-2〉 지식재산권 무역수지 항목과 외국환거래 항목 세부연계 내용	116
〈표 4-3〉 지식재산권 무역수지 중 저작권 유형별 권리내용	118
〈표 4-4〉 외환통계 보고항목의 바. 기타서비스 거래 내 콘텐츠산업 관련 항목	119
〈표 4-5〉 외국환통계 보고항목별 콘텐츠산업 수출통계 분류(안)	123
〈표 4-6〉 통계산출방안 적정성 검토를 위한 통계사례 생산 절차	125
〈표 4-7〉 통계별 콘텐츠 관련 통계 작성 항목 및 분류 범위 비교	126
〈표 4-8〉 콘텐츠 관련 가공 통계 산출 프로세스	127
〈표 4-9〉 콘텐츠 관련 산업 저작권 수출 추이(지식재산권무역수지 활용)	128
〈표 4-10〉 콘텐츠 관련 산업 서비스 수출 추이(서비스무역세분류 통계 활용)	128
〈표 4-11〉 콘텐츠산업 수출유형 구분	129
〈표 5-1〉 수출입 자료 원천별 콘텐츠산업 서비스유형 포함항목 수 현황	138
〈표 5-2〉 콘텐츠 관련 산업 저작권 수출 추이	139
〈표 5-3〉 콘텐츠 관련 산업 서비스 수입 추이	139

그림 목차

[그림 1-1] 연구의 수행방법 및 과정	9
[그림 2-1] 대외무역법 제2조	16
[그림 2-2] 국민계정체계(SNA2008)	18
[그림 2-3] 디지털 무역거래 작성체계	23
[그림 2-4] 출판산업 해외유통 및 대금지급 경로	31
[그림 2-5] 만화산업 해외유통 및 대금지급 경로	34
[그림 2-6] 영화산업 해외유통 및 대금지급 경로	41
[그림 2-7] 방송산업 해외유통 및 대금지급 경로	41
[그림 2-8] 음악산업 해외유통 및 대금지급 경로	45
[그림 3-1] 외환전산망 구성도	54
[그림 3-2] 개인, 문화, 여가 서비스 및 세부 항목 수지 현황	60
[그림 3-3] 기술무역 개념도	62
[그림 3-4] 콘텐츠산업 수출액(2005~2022)	80
[그림 3-5] 콘텐츠산업 수입액(2005~2022)	81
[그림 3-6] 한국음악저작권협회 외국입금사용료	93
[그림 3-7] 콘텐츠 산업조사와 외국입금사용료 범위 비교: 산업 범위 비교	103
[그림 3-8] 서비스수지통계와 기술무역통계 범위 비교: 수출 영역 비교	104
[그림 3-9] 기업정보데이터와 수출실적증명 데이터 범위 비교: 사업체 단위 비교	105
[그림 5-1] 콘텐츠산업 서비스무역 통계 작성 과정 및 산출 통계 내역	140

콘텐츠산업의 서비스무역 통계 생산방안 연구

제1장

서론

제1절 연구배경 및 목적

1. 연구배경

가. 서비스 무역의 중요성 확대

- 세계적으로 서비스산업이 경제 전체에 차지하는 비중이 확대되고 있으며, 경제의 서비스화는 서비스무역 비중을 확대하는 추세임
 - 2023년 기준 세계 서비스 수출 규모는 7조 626억 달러로 연간 성장률이 7.0%에 이르며, 세계 GDP 대비 비중은 13.9%로 나타남(WTO, 2024)
 - 우리나라의 서비스 수출은 1,244억 달러로 우리나라 GDP의 약 16.0%를 차지하고 있으며, 부가가치 비중은 GDP의 58.4%에 이르는 것으로 나타남 (World Bank, 2024)
- 정부는 2023년 6월 「서비스 수출 정책·지원체계 혁신방안」을 발표, 서비스업 수출의 중요성을 인식하고 도약을 위한 정책·지원체계 혁신안을 제시
- 세부적으로, 여행, 지식서비스(ICT), 콘텐츠, 보건의료 등 유망업종별 수출활성화 방안을 제시하였으며, ‘① 제조업과 격차해소 및 서비스 친화적 제도 구축’의 세부 방안으로 서비스 무역 통계 고도화를 통한 수출지원 관련 제도 개선을 제시

나. 콘텐츠산업 서비스 무역통계의 중요성

- 콘텐츠산업 수출액은 2010년 23.3억 달러에 불과한 수준이었으나, 2022년 132.4억 달러로 큰 폭의 성장세를 보였으며, 코로나19 팬데믹 기간 수출 성장세를 견인함(콘텐츠 산업조사, 2024)
- 이는 우리나라 2022년 서비스 수출액 1,316억 달러의 약 10%를 차지하는 규모로

콘텐츠산업이 서비스 수출에 큰 비중을 차지하고 있음을 나타냄¹⁾

- 특히, 콘텐츠산업과 연관된 개인·문화·여가서비스 수치나 음향·영상 및 관련 지식재산권 수치 등은 지속적인 흑자 기조를 유지하는 것으로 나타남(한국은행, 2024)
- 이 같은 콘텐츠산업 수출 확대는 코로나19 팬더믹을 거치면서 급격하게 증가하였으며, 이에 따라 수출 비즈니스 환경과 주요 서비스 수출유형 및 방식도 변화가 발생함
 - 해외 OTT의 국내 진출과 투자 확대, 우리나라 웹툰 플랫폼의 해외 진출, K-pop의 전 세계적인 인기로 인한 해외공연 확대 등 서비스 및 용역에 대한 환경변화와 콘텐츠 서비스 수출유형이 다양해지는 계기가 됨

다. 콘텐츠산업의 서비스 수출을 조망하는 통계생산 필요

- 콘텐츠산업의 대표적인 통계인 「콘텐츠 산업조사」는 사업체 대상 설문조사 기반 통계로 표본조사로 인한 한계점과 속보성 있는 통계 생산에 한계를 가짐
 - 콘텐츠 산업조사는 우리나라 콘텐츠산업의 현황을 살펴보기 위해 사업체 수, 종사자 수, 매출액, 부가가치액, 수출입액 등 전반적인 사항을 조사
 - 전반적인 산업의 규모 및 산업간 연관성(산업연관표 작성) 등을 파악하는 데는 유용하나 서비스 무역의 현황을 조망하는데 특화된 통계 생산에 한계를 지님
 - 수출액 조사가 전체금액으로만 제시되어 있고, 산업 및 업종별 구분으로 조사하기 때문에 사업체에서 수출하는 서비스(용역포함)와 상품을 구분한 통계 생산은 어려운 상황²⁾
- 서비스 무역정보를 제공하고 있는 IMF(International Monetary Fund), 세계은행(World Bank) 등은 통계분류 방식 및 체계가 콘텐츠산업 조사와 다르기 때문에 국제비교 통계로 활용하기 어려움
 - 예를 들어 「콘텐츠산업 조사」는 국내 소재 콘텐츠 사업체를 대상으로 하기 때문

1) 다만, 콘텐츠 산업조사의 수출액은 상품과 서비스(용역)가 모두 포함된 수출액이기 때문에 해석에 유의할 필요가 있음

2) 2018년 콘텐츠 산업조사까지는 수출유형을 조사하였으나 이후에 조사되지 않고 있음

에 물리적인 사업장이 국내에 소재하는 사업체가 해외에 수출한 금액만을 대상으로 함

- 반면, 서비스 무역의 기준이 되는 세계무역기구(World Trade Organization)의 GATS(General Agreement on Trade in Services)는 서비스 공급방식(mode of Supply)에 근거하여 좀 더 넓은 범위의 거래를 수출입으로 규정함³⁾
- 서비스 무역을 생산하기 위한 자료도 설문조사가 아닌 외국환거래 자료 기반으로 산출되기 때문에 신뢰도가 높음
- 하지만, 외국환거래 자료를 기반으로 IMF 국제수지통계 매뉴얼(Balance of Payments and International Investment Position Manual)에 따라 작성하여 콘텐츠산업의 서비스를 산업별로 조망하는 데는 한계가 있음

■ 따라서, 신뢰도 높은 자료를 종합적으로 이용하여 산업별, 유형별 현황 파악할 수 있는 활용도 높은 콘텐츠산업 서비스 수출통계 생산 방안 논의가 필요함

- 공표 주기와 시의성 면에서 「콘텐츠 산업조사」는 2022년 기준 금액이 2023년에 조사되어 2024년 초에 공표되기 때문에 활용도가 떨어지나, 「국제수지」는 2개월의 시차는 있으나 월별로 발표되어 시의성이 높음
- 하지만, 한국은행 「국제수지」는 IMF의 기준으로 12개 업종으로 구분하여 통계를 생산하기 때문에 콘텐츠산업별 수출현황을 파악하는 것이 어려움
- 「콘텐츠 산업조사」 외에 국내 공공 및 민간기관에 산재한 자료와 정보를 파악하고 이를 활용하여 시의성(timeliness)과 포괄성(coverage) 높은 통계를 생산하는 것이 필요함

2. 연구목적

- 본 연구는 콘텐츠산업의 서비스 무역 중 수출현황을 파악할 수 있는 통계생산 방안을 제시하고 통계생산을 위한 정책적 시사점을 제공하는데 목적이 있음
 - 본 연구에서 고려하고 있는 통계생산 방안은 작성 가능성보다는 콘텐츠산업의

3) 서비스 공급자의 주재여부, 서비스 공급의 전달 장소, 공급자의 거주지, 공급자의 법적 실체 등으로 세분화하여 수출을 좀 더 넓은 범위에서 규율함

서비스 수출현황에 대한 정확성 높은 통계를 작성하여 시의성 있게 발표하는데 중점을 둔 방안임

- 수출통계 금액을 산출하고 제시하기보다는 정확하고 시의성 있는 통계를 작성할 수 있는 방안을 제시하고자 함
 - 구체적으로는 현재 국내 및 국제법 체계의 가능한 범위 안에서 가용할 수 있는 정보 및 통계의 현황을 파악하고, 현황에 기초하여 통계공표의 시의성을 높이고, 산업과 서비스 수출 유형별 현황을 포괄하는 콘텐츠산업 서비스 무역 통계 생산방안과 정책적 시사점을 제시하는 것임
 - 설문조사 보다는 법률과 제도에 근거한 신뢰성 있는 수출정보 및 공공기관에서 제공하는 정보를 우선적으로 검토함으로써 최근에 강조되고 있는 「데이터 기반 행정」에 근거한 통계생산 방안 제시도 목표로 함
- 연구목적은 정리하면 아래 표와 같이 요약할 수 있음

〈표 1-1〉 연구목적

	연구 목적	내용
1	콘텐츠산업 서비스무역 관련 통계 현황 파악	▲ 현재 생산되고 있는 서비스무역 관련 통계 현황 파악 ▲ 콘텐츠산업 서비스무역 통계 작성에의 활용 가능성 검토
2	콘텐츠산업 서비스무역 통계 기초자료 작성 방안 제시	▲ 정확성과 시의성을 확보할 수 있는 서비스무역 통계 작성 방안 제시 ▲ 행정 자료를 이용한 작성 가능성 검토(데이터기반행정 관련)
3	콘텐츠산업 서비스무역 통계 분류(안) 마련	▲ 12개 콘텐츠산업 및 수출 유형별 통계 작성 또는 분류 방법 마련
4	콘텐츠산업 서비스무역 통계 생산 관련 시사점 제시	▲ 서비스무역 통계 생산 관련 정책적 시사점 도출 및 제시

제2절 연구범위 및 방법

1. 연구범위

가. 시공간적 범위

- 시공간적 범위는 최근 3년(2021년 ~ 2023년)으로 국내에서 발표된 콘텐츠산업과 연관된 수출통계 및 정보를 대상으로 함
 - 다만, 서비스 무역과 관련한 선행연구와 해외사례를 검토하기 위해서 국제기구와 국내외 통계 및 분류기준 자료는 시계열과 상관없이 함께 활용함

나. 대상적 범위

- 연구 목적이 콘텐츠산업 서비스 무역 중 수출관련 정책에 필요한 서비스 수출 통계 생산 방안을 마련하는 것이기 때문에 대상범위는 콘텐츠산업 서비스무역 중 ‘수입’을 제외한 ‘수출’만을 대상으로 하며 수출품 중에서도 ‘상품’은 제외함
- 콘텐츠산업의 서비스 유형은 ‘용역’과 콘텐츠산업 수출의 특수한 유형인 ‘전자적 형태의 무체물’을 대상으로 함
 - OECD의 디지털 무역 정의에 따르면 ‘전자적 형태의 무체물’은 디지털적으로 요청((ordered), 전달(delivery), 중개(intermediation)되는 ‘무형상품’과 서비스 ‘용역’으로 한정함
- 콘텐츠산업의 범위는 「콘텐츠산업 특수분류」에서 정의하는 12개 산업을 의미하며, 통계산출 방안의 범위는 ‘출판’, ‘만화(웹툰)’, ‘영화’, ‘방송’, ‘음악’ 산업을 중심으로 제시함

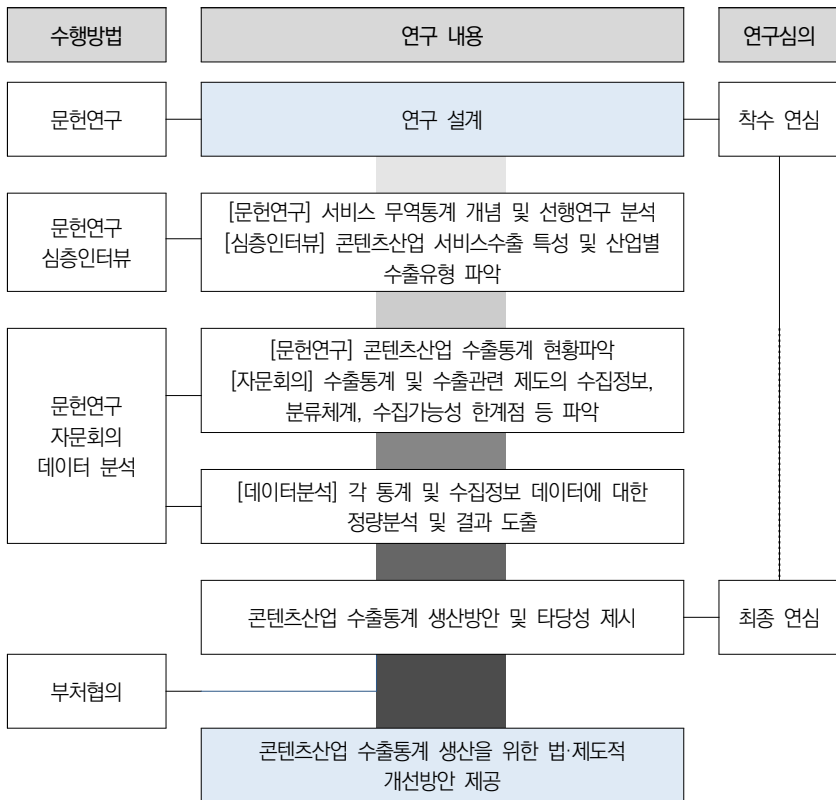
다. 내용적 범위

- 연구의 내용적 범위는 크게 4가지로 나뉘는데, 제2장은 서비스 무역통계 개념 및 현황을 살펴기 위하여 서비스무역의 개념을 살펴보고 국내외 관련 선행연구를 검토하며, 콘텐츠산업 서비스수출의 특성, 산업별 수출유형 등을 검토함
 - 서비스무역 개념과 선행연구는 문헌 검토를 통해 수행하며, 콘텐츠산업 분야 수출담당자를 대상으로 한 FGI를 통해 수출유형 및 비중, 서비스품목 등을 분석함
- 3장에서는 콘텐츠산업의 수출현황을 살펴볼 수 있는 공공 및 민간통계, 관련 제도와 수집정보 현황을 살펴, 콘텐츠산업 수출통계 생산에 필요한 통계·정보의 현황과 문제점을 분석함
 - 우리나라의 대표적인 수출통계인 한국은행 「서비스수지」외에 과학기술정보통신부의 「기술무역통계」, 문화체육관광부 「콘텐츠 산업조사」, 기업정보데이터(한국거래소 「기업공시자료」 및 신용평가사 재무정보), 한국무역협회 「수출입실적증명자료」, 한국저작권협회 「외국입금사용료」의 개요, 분류체계, 현황을 파악하여 콘텐츠산업 수출통계로의 활용가능성과 한계점을 제시함
- 4장은 위의 서비스무역의 개념과 선행연구, 산업별 주요 수출유형 및 서비스품목 자문결과와 현재 국내에서 수집 또는 생산되고 있는 콘텐츠산업 수출통계, 수출 관련제도에 의한 수집정보를 기반으로 수출통계 생산방안을 제시함
 - 콘텐츠산업 및 서비스유형별 수출통계를 신뢰성, 시의성, 포괄성을 만족할 수 있는 기반자료로 생산할 수 있는 방안을 제시함
- 5장은 결론으로 이상의 논의에서 도출된 결과를 정리하고, 콘텐츠산업 수출통계 생산에 필요한 법·제도 개선 방안을 제언함

2. 연구방법

- 연구는 국내외 선행연구 및 자료 분석, 산업별 수출관련 담당자 심층인터뷰, 국내 콘텐츠산업관련 수출통계와 수출관련 제도의 수집정보 분석, 데이터분석을 통해 연구를 수행함

[그림 1-1] 연구의 수행방법 및 과정



콘텐츠산업의 서비스무역 통계 생산방안 연구

제2장

서비스 무역통계 개념 및 현황

제1절 서비스 무역통계 개념 및 선행연구

1. 서비스 무역통계 개념

가. 국내외 서비스무역의 개념 및 범위

1) 세계무역기구(WTO)의 GATS(General Agreement on Trade in Services)

- 서비스무역의 정의에 대해서는 여러 국제기구(IMF, OECD 등)에서 다양한 방식으로 설명하고 있으나, 일반적으로 상품 외의 용역 및 전자적 형태의 무체물이 영토를 넘어 거주자와 비거주자간 거래되는 것이 일반적인 의미임(김천곤 외, 2017)
- 세계무역기구(WTO)의 서비스무역에 관한 일반협정(GATS)은 서비스무역을 ‘물리적 형태가 없는 서비스가 국경을 넘어 거래되는 것’으로 정의함
 - 다만, ‘정부의 권한 행사로 인해 공급되는 서비스를 제외한 모든 분야 서비스를 포함한다’라는 포괄적인 규정 외에는 특별한 개념 규정이 부재한 실정임
- 서비스 무역의 범위에 해당하는 공급방식(mode of supply)은 GATS 1조 2항에 정의하고 있으며, 이에 따르면 아래 <표 2-1>과 같이 4가지 유형으로 범위를 구분하고 있음
 - 공급방식 구분은 서비스의 공급자와 소비자가 같은 국가에 있는지 다른 국가에 있는지에 위치에 따라 결정되는 특징을 가짐
 - 또한, 어떤 사업체의 서비스가 특정한 방식으로만 공급되지 않으며, 2개 이상의 공급방식으로 수출이 이루어질 수 있음
 - 예를 들어, 소프트웨어공급사는 고객에게 이메일을 통해 설계를 제공하고 (Mode 1), 이후 직원을 파견하여 유지·보수를 지원할 수 있음(Mode 4)
 - 위의 경우에 두 가지 모두 소프트웨어공급으로 기록되기 때문에 직무에 대한 분석과 추가적인 정보를 통해 모드를 구분하는 방법을 결정함

- 따라서 통계작성 시에는 모드별 공급과 매출비중을 할당하여 추정한 값을 통계로 활용하나 공식적인 통계기준으로는 활발하게 활용되지 못하고 있음 (Statistics Canada, 2018)

〈표 2-1〉 서비스 공급방식(Mode of Supply)

모드	서비스 공급방식	전달장소	설명	사례
1	국경간 공급 (Cross-border supply)	소비자 거주국	생산요소(자본, 인력)가 아닌 서비스 자체의 이동으로 국내에서 생산되지만 다른 국가에서 소비될 때 발생	- 국내 로펌의 서면, 전화 등의 자문 - 스팀(STEAM)과 같은 인터넷 플랫폼에서 게임구매 및 다운로드
2	해외소비 (Consumption abroad)	공급자 거주국	서비스 소비자 이동으로 거주국 이외의 영역에서 서비스 소비 완결	- 관광객의 해외박물관, 미술관 등의 방문 - 선박, 자동차 등 동산 수리로 인한 해외이동 수리
3	상업적 주재 (Commercial presence)	소비자 거주국	법인, 지사 등의 설립과 같은 상업적 주재를 통해 서비스를 생산 및 제공	- 국내 웹툰 플랫폼의 해외법인 설립 - 은행의 해외지점 설립
4	자연인 주재 (Presence of natural persons)	소비자 거주국	개인이 서비스 제공을 위해 해외로 이동	- 건축프로젝트에 대한 감독을 위한 파견 - 소프트웨어 회사직원의 정보기술서비스 제공을 위한 파견

출처: 박찬욱 외(2022); WTO(2024)를 활용하여 저자 재구성

- GATS는 공급방식을 통한 범위설정 이외에 서비스 분류항목(Services Sectoral Classification List)을 12개로 분류하여 제시하고 있으며, 아래 〈표 2-2〉는 대부분 류 항목 및 하위항목의 서비스명을 나타냄
- 12개 항목은 사업서비스와 전문서비스, 통신서비스, 건강 및 사회서비스, 관광 및 여행관련서비스, 레크레이션, 문화 및 스포츠서비스 등으로 분류하고 있는데, 통계적 분류가 아닌 협상목적의 분류체계임
- 이들 중 콘텐츠산업과 연관된 서비스는 사업서비스와 전문서비스, 통신서비스, 레크레이션, 문화 및 스포츠서비스 등으로 파악됨

〈표 2-2〉 WTO서비스부문별 분류항목(GNS/W/120)

구분	서비스명	하위 서비스명
1	사업서비스와 전문서비스 (Business services and professional services)	회계서비스 광고서비스 건축과 엔지니어링 서비스 컴퓨터와 관련된 서비스 법률서비스
2	통신 서비스 (Communication Services)	영상 및 오디오 서비스 우편 및 택배 서비스 통신서비스
3	건설 및 관련 공사 서비스 (Construction and Related Engineering Services)	일반건설서비스 전문 공사서비스
4	유통 서비스 (Distribution Services)	도매 무역서비스 및 소매서비스 프랜차이즈 및 위탁 대리점 서비스
5	교육 서비스 (Educational Services)	초등 및 중등 교육 서비스, 고등 교육 서비스, 성인 교육 및 기타 교육 서비스
6	환경 서비스 (Environmental Services)	폐기물 처리 및 환경 보호 서비스 공기 및 기후 보호 서비스
7	금융 서비스 (Financial Services)	보험 및 연금 서비스 은행 및 투자 서비스
8	건강 및 사회 서비스 (Health-Related and Social Services)	병원 서비스 의료 및 치과 서비스 사회 복지 서비스
9	관광 및 여행 관련 서비스 (Tourism and Travel-Related Services)	호텔 및 레스토랑 서비스 여행사 및 여행안내 서비스 운송 서비스와 관련된 여행 서비스
10	레크리에이션, 문화 및 스포츠 서비스 (Recreational, Cultural and Sporting Services)	엔터테인먼트 서비스 뉴스 및 사진 서비스 스포츠 및 오락 서비스
11	운송 서비스 (Transport Services)	해상 운송 서비스 항공 운송 서비스 육상 운송 서비스 파이프라인 운송 서비스
12	기타 서비스	공공 행정 서비스 기타 전문, 과학 및 기술 서비스

출처: WTO(2024) Services topics를 바탕으로 저자 재구성

2) 대외무역법

- 무역범위와 관련된 우리나라 법률은 「대외무역법」에서 규율하고 있으며, 아래 [그림 2-1]에서 볼 수 있듯이 동 법은 제2조(정의)에서 무역의 정의와 범위에 대해 제시하고 있음
- 우리나라는 무역을 물품, 용역, 전자적 형태의 무체물에 대한 수출과 수입으로 정의하고 있으며, 증권, 채권 등과 같은 지급수단을 제외한 동산을 의미함

[그림 2-1] 대외무역법 제2조

「대외무역법」
<p>제2조(정의) 이 법에서 사용하는 용어의 뜻은 다음과 같다. <개정 2014. 1. 21., 2020. 2. 4.></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. "무역"이란 다음 각 목의 어느 하나에 해당하는 것(이하 "물품등"이라 한다)의 수출과 수입을 말한다. <ol style="list-style-type: none"> 가. 물품 나. 대통령령으로 정하는 용역 다. 대통령령으로 정하는 전자적 형태의 무체물(無體物) 2. "물품"이란 다음 각 목의 것을 제외한 동산(動産)을 말한다. <ol style="list-style-type: none"> 가. 「외국환거래법」에서 정하는 지급수단 나. 「외국환거래법」에서 정하는 증권 다. 「외국환거래법」에서 정하는 채권을 화체(化體)한 서류

- 본 조항은 상품과 서비스를 포괄하는 무역전반을 범위로 하고 있으며, 물품을 제외한 용역과 전자적 형태의 무체물에 대한 수출입을 무역으로 정의할 수 있음
- 용역의 예시로는 경영상담업, 법무, 회계 및 세무관련 상담업, 엔지니어링, 콘텐츠 산업(문화산업), 관광산업 등이 있음
- 전자적 형태의 무체물의 가장 대표적인 품목은 소프트웨어, 영화, 음원 등이 있음
- 이밖에도 연관된 법률로 「관세법」 제2조(정의)에서 '수출'과 관련된 사항에 대해 정의하고 있으나, 수출을 '내국물품을 외국으로 반출하는 것으로 말한다'로 규정하고 있어 광의의 의미로 수출을 정의하고 있음
- 국내외의 무역관련 정의를 종합하면 서비스 무역은 용역과 전자적무체물을 포함한 거주자와 비거주자간 거래로 정의할 수 있음

나. 서비스무역 통계의 개념

1) 서비스무역 통계의 개념

- (정의) 우리나라의 대표적인 무역통계인 국제수지 통계는 IMF에 보고하는 국제수지 통계의 일환으로 작성되고 있으며 국제기준인 IMF의 BPM6에 맞춰 산출되고 있음
 - 국제수지통계는 거주자와 비거주자간 발생한 거래를 기초로 발생주의 원칙에 따라 거래 당사자 간에 합의된 실제 시장가격으로 평가하여 작성됨
 - 복식부기 원리를 기초로 차변과 대변에 동일한 금액을 계상하며 미국달러화(USD)를 기초로 매월 작성함(한국은행, 2017)
- 관세청은 ‘관세영역을 넘어 행해지는 화물의 교류에 관한 통계’로 무역통계를 정의하며, 한 국민경제가 다른 나라와 교류하는 화물에 관한 통계로 설명함(김천곤, 2017)
- OECD, WTO, UNSD, IMF, Eurostat, UNCTAD 등이 참여한 국제무역통계매뉴얼(The Manual on Statistics of International Trade in Services, MSITS)은 서비스무역 통계를 특정 기간 동안 한 경제가 다른 국가와 맺은 경제적 거래를 요약한 것으로 정의함
- (목적) 무역통계는 우리나라의 무역현황을 객관적으로 파악하여 타 국가 및 IMF, WTO, OECD 등 국제기구 통계와 비교하고 정부의 정책수립 및 산업 활성화에 필요한 정보제공을 목적으로 함
 - 국제통계표준은 조화(coordination), 협업(cooperation), 정합성(cooperation)에 목적을 두고 작성
- 국제적으로 통용되는 서비스무역에 관한 지침으로는 UN의 국민계정체계(System of National Accounts, SNA), IMF의 국제수지매뉴얼(Balance of Payments International Investment Position Manual), 서비스무역통계매뉴얼(Manual on Statistics of International Trade in Services), 디지털무역 측정 매뉴얼(Handbook on Measuring Digital Trade, HMDT)이 있으며, 이하에서는 서비스 무역과 관련된 위의 4가지 지침에 대해서 살펴보도록 함

2) 서비스무역 통계작성의 국제기준

① 유엔국민계정체계(UN, System of National Accounts, 2008 SNA)

- 유엔국민계정체계는 경제활동의 측정치를 작성하는 방법에 대한 국제합의 표준 권고 안으로 거시경제집합을 설명하기 위해 국제적으로 합의된 개념, 정의, 분류 및 회계 규칙의 맥락을 제시함
- 가장 최신의 국민계정은 2008년 개정된 시스템으로 경제 환경의 변화, 사용자 요구 등으로 인하여 발생한 문제를 해결하기 위해 제안됨

[그림 2-2] 국민계정체계(SNA2008)

	Credits	Debits	Balance
Current accounts			
Goods and services account			
Goods	462	392	
Services	78	107	
Goods and services	540	499	41
Primary income account			
Compensation of employees	6	2	
Interest	13	21	
Distributed income of corporations	17	17	
Reinvested earnings	14	0	
Primary income account	50	40	10
Goods, services and primary income	590	539	51
Secondary income account			
Current taxes on income, wealth, etc.	1	0	
Net non-life insurance premiums	2	11	
Non-life insurance claims	12	3	
Current international transfers	1	31	
Miscellaneous current transfers	1	10	
Secondary income	17	55	-38
Current account balance			13
Capital account			
Acquisition or disposals of non-produced assets	0	0	
Capital transfers	1	4	
Capital account balance			-3
Net lending (+) or net borrowing (-)			10
Financial account (by functional category)			
Direct investment	8	11	
Portfolio investment	18	14	
Financial derivatives (other than reserves) and ESOs	3	0	
Other investment	20	22	
Reserve assets	8		
Total changes in assets or liabilities	57	47	
Net lending (+) or net borrowing (-)			10
Net errors and omissions			0

자료: UN(2008)

- 해당 체계는 서비스에 대한 정의를 제공하고 변환서비스와 마진서비스를 구분하며, 자국의 경제와 다른 모든 경제체계와의 거래를 포착하기 위해 ‘대외거래 계정’을 분류하였고 이를 통해 상품 및 서비스 무역을 별도로 기록함
- 변환서비스의 예로는 소비자가 소유한 선박 등을 청소, 수리하거나 변형하는 작업, 숙박시설 제공, 외과적 치료의 제공 등임
- 마진서비스(margin services)는 재화가 물리적으로 이동하는 과정에서 발생하는 부가적인 서비스로 유통 및 운송과정에서 발생하며 대표적인 예로는 보험마진을 들 수 있음
- SNA는 최근 5번째 개정을 앞에 두고 2025 SNA가 도입될 예정이며, 디지털 경제 확산, 글로벌 분업체계 변화 등을 반영한 신규방안이 제시될 예정임

② IMF국제수지매뉴얼(the Balance of Payments and International Investment Position Manual 6th, BPM6)

- IMF국제수지매뉴얼은 국제수지, 자산과 부채, 투자, 기타 변화를 기록하는 체계이며, 특정 기간 동안 한 경제의 거주자와 비거주가 간 거래를 작성한 통계명세서임
 - 거주자와 비거주자 간 거래는 재화의 경제적 소유권 변경, 서비스제공, 자산취득, 직원보상, 배당금 등을 포함
- 일반적으로 상호합의 또는 법률의 운용 등으로 발생하는 가치교환 또는 이전 등을 포함하는 거래를 기록함
- 거주지 기준, 평가 및 기록의 시점 정의, 발생주의 회계에 기반한 기록 등의 요건이 SNA와 동일하게 취급됨
- 최근 BPM6를 개정한 BPM7의 도입이 예정되어 있으며, 신규 매뉴얼에는 핀테크, DIP(fee-based digital intermediation platform) 등 새로운 서비스 범주를 포함할 예정임(김현정·박광서, 2024)
- 특히, 디지털 플랫폼에서 제공되는 중개서비스, 원격교육, 클라우드 컴퓨팅 등에 대한 거래가 5개 편제로 추가되어 작성될 예정임

- 서비스 항목 개편(안)은 아래 <표 2-3>과 같은데, 통신, 컴퓨터와 정보 서비스 (Telecommunications, computer, and information services)가 통신서비스, 컴퓨터와 정보서비스로 분리되고 하위 편제에 컴퓨터서비스, 정보서비스로 세분화 될 예정임

<표 2-3> BPM6와 BPM7의 분류비교

BPM6		BPM7	
분류	하위분류	분류	하위분류
1.A.b.9 Telecommunications, computer, and information services	1.A.b.9.1 Telecommunications services	1.A.b.9 Telecommunications services	-
	1.A.b.9.2 Computer services	1.A.b.10 Computer, and information services	1.A.b.10.1 Computer services
	1.A.b.9.3 Information services		1.A.b.10.2 Information services

자료: IMF(2024)

주: '-'는 해당분류체계가 없음을 나타냄

③ 서비스무역 통계 매뉴얼(The Manual on Statistics of International Trade in Services 2010, MSITS 2010)

- 해당 매뉴얼은 국제무역과 관련하여 UN, WTO, IMF 등 국제기구가 함께 작성한 매뉴얼로 국제무역통계 작성을 위한 지침서로 활용되고 있음
- 본 매뉴얼은 GATS 관련 협상에 활용된 기준이나 지침과 국제수지매뉴얼(BPM), 해외자회사통계(Foreign Affiliate Statistics, FATS)등을 종합적으로 활용하여 서비스무역 통계를 생산하는 방안에 대해 논의함
- 특히, 해당 매뉴얼은 현지에 설립되었으나 외국인이 소유하고 있는 기업을 통해 제공하는 서비스와 개인이 서비스 공급을 목적으로 일시적으로 해외에 체류하는 경우도 다루고 있음
- 앞서 GATS를 활용한 통계작성 방식과 마찬가지로 거래방식에 따라 간소화된 배분을 통해 각 국가의 상황에 맞게 수출액을 조정하는 것을 논의함
- 서비스무역 통계매뉴얼은 특정한 분류방식을 제시하지 않고 각 사례에 대해 GATS

의 무역범위와 타 통계 간 어떻게 정합적으로 분류하는지에 대한 사례를 제시함

- UN중심상품분류(Central Product Classification, CPC), 국제표준산업분류(International Standard Industrial Classification of All Economic Activities, ISIC)는 앞서 설명한 3가지 매뉴얼의 기본적인 분류기준이 되는 지침으로 해당 분류는 상품과 서비스에 대한 분류기준으로 활용되고 있으며, 본 매뉴얼에서도 기준이 되는 분류로 활용함
- MSITS에서 제시하고 있는 콘텐츠산업과 연관된 분류를 아래 <표 2-4>로 정리함

<표 2-4> MSITS에 제시된 콘텐츠산업 관련 분류

대분류	중분류	소분류
9. Telecommunications, computer, and information services	9.1 Telecommunications services	-
	9.2 Computer services	9.2.1 Computer software
		9.2.1a Software originals
		9.2.2 Other computer services
	9.3 Information services	9.3.1 News agency services
		9.3.2 Other information services
11. Personal, cultural, and recreational services	11.1 Audio-visual and related services	11.1.1 Audio-visual services
		11.1.1.a Audio-visual originals
		11.1.2 Artistic related services
EBOPS 2010 complementary groupings	11.2 Other personal, cultural, and recreational services	11.2.3 Heritage and recreational services
	C.1 Audio-visual transactions	-
	C.1.1 Licences to use audio-visual products	
	C.2 Cultural transactions	
	C.3 Computer software transactions	
	C.3.1 Licences to use computer software products	

자료: UN et al.(2010)을 바탕으로 저자 재구성

주: '-'는 해당분류체계가 없음을 나타냄

④ 디지털무역 측정 매뉴얼(Handbook on Measuring Digital Trade 2th)

- 디지털 기술의 발달과 기존의 서비스 무역과 다른 거래 방식, 국제무역에서의 중요도가 높아지며 디지털무역을 측정하는 방식에 대한 문제가 제기됨

- 특히, 온라인 플랫폼은 공급과 수요를 연결하고 경제적 거래를 촉진하였으며, 디지털 재화는 제품을 구매하고 배송하는 방식을 변화시켰으나, 관련 통계생산은 상품과 생산자에게만 초점을 맞춰 통계생산에 한계가 있었음
- 이에 따라 디지털화된 경제와 무역에 대한 신뢰성 있는 통계생산을 위해서 해당 매뉴얼이 발표됨
- 해당 매뉴얼은 디지털 무역을 ‘디지털 주문 또는 디지털 배송되는 모든 국제무역’으로 정의하고, 디지털 거래의 특성을 식별함으로써 디지털 무역의 다차원적 성질을 반영하려고 노력함
- 디지털 무역거래를 위에서 설명한 국제 서비스무역 통계의 하위집합으로 제시하면서 기존의 원칙에 영향을 주지 않는 통계체계를 제시함
- 기존의 무역통계 체계에서 디지털 주문 및 배송은 국제 거래 기록의 측정에 대한 문제를 식별하지 못하지 못하였음
 - 예를 들어 소규모 사업체와 가계의 생산과 소비가 디지털 플랫폼(DIP)을 통해 거래되는 경우 식별하지 못하는 경우가 발생함
- 본 매뉴얼은 디지털 무역거래에 대한 통계추정방식을 「디지털로 주문된 거래」, 「디지털로 전송된 거래」, 「온라인 플랫폼 중개 거래」로 나누어 통계생산을 제안함
 - ‘디지털로 주문된 거래’는 국제 전자상거래와 동의어로 상품과 서비스 거래를 모두 포함하는 개념임
 - ‘디지털로 전송된 거래’는 컴퓨터 네트워크를 통해 원격으로 배송되는 모든 국제 무역거래로 정의하였으며, 서비스 위주의 거래에 해당함
 - ‘디지털 온라인 중개 거래’는 플랫폼이 상품의 경제적 소유권을 가지거나 판매되는 서비스를 제공하지 않고 다수의 구매자와 판매자간 상호작용을 촉진하는 온라인 인터페이스 거래를 말함
- 이들 거래는 상호간 다소 중복이 있으나 중개수수료의 기록이 필요하다는 점에서 온라인 중개 거래 플랫폼을 따로 분류하고 있음
- 아래 [그림 2-3]은 디지털 무역에 대한 작성 템플릿인데, 상품과 서비스로 구분하여 디지털 주문 거래, 디지털 전송 거래, 디지털 온라인 중개 거래를 작성하도록

제시되어 있음

[그림 2-3] 디지털 무역거래 작성체계

TABLE B.1: HOW TO RECORD DIGITAL TRADE TRANSACTIONS IN THE ACCOUNTS AND IN THE "REPORTING TEMPLATE FOR DIGITAL TRADE" (TABLE 2.1)										
	What	How			Who	Description	Example of transaction	What is recorded in the "Reporting template for digital trade" (Table 2.1 of Chapter 2)		
		Digitally ordered	DIP	Digitally delivered				Country A	Country B	Country C
1	Good	Y	N	N	B2B	An enterprise in Country A makes a purchase directly from a supplier in Country B.	A firm purchases a component used in its production from a non-resident supplier via its EDI.	Digitally ordered imports from Country B (2.1).	Digitally ordered exports to Country A (2.1).	N/A
2	Service	Y	N	N	B2B	An enterprise in Country A makes a purchase directly from a supplier in Country B.	A firm purchases transportation services used in its production from a non-resident supplier via its EDI.	Digitally ordered imports from Country B (2.2).	Digitally ordered exports to Country A (2.2).	N/A
3	Good	Y	N	N	B2C	A consumer in Country A makes a purchase directly from a supplier in Country B.	A consumer purchases an article of clothing from a non-resident company's website.	Digitally ordered imports from Country B (2.1).	Digitally ordered exports to Country A (2.1).	N/A
4	Service	Y	N	N	B2C	A consumer in Country A makes a purchase directly from a supplier in Country B.	A consumer purchases a hotel stay from a non-resident company's website.	Digitally ordered imports from Country B (2.2).	Digitally ordered exports to Country A (2.2).	N/A
5	Good	Y	Y	N	B2B	An enterprise in Country A makes a purchase from a resident supplier in Country A via a DIP located in Country B. In this case it does not matter whether the buyer or the seller pays for the digital intermediation services.	A firm orders a computer from a resident supplier via a non-resident DIP. Only the digital intermediation services are recorded as international trade.	Digital intermediation services imports from Country B (2.2; 3; 4 & 4.a).	Digital intermediation services exports to Country A (2.2; 3; 4 & 4.a).	N/A
6	Good	Y	Y	N	B2B	An enterprise in Country A makes a purchase from a supplier in Country B via a resident DIP located in Country A. The digital intermediation services are paid for by the seller.	A firm orders office furniture from a non-resident supplier via a resident DIP.	Digitally ordered imports from Country B (2.1 & 2.1.a); digital intermediation services exports to Country B (2.2; 3; 4 & 4.a).	Digitally ordered exports to Country A (2.1 & 2.1.a); digital intermediation services imports from Country A (2.2; 3; 4 & 4.a).	N/A

자료: WTO et al.(2023)

2. 서비스 무역통계 관련 선행연구

가. 서비스무역 통계 개선방안 연구

- 김천곤 외(2017)는 서비스무역 통계의 현황 및 문제점을 살펴보고 개선방향을 모색하기 위한 연구를 진행함
 - 연구는 외환수급통계보고서에 기초한 서비스무역 실적기업 대상 설문조사를 통해 기업 수준 분석에 필요한 데이터를 수집하려고 했으나 법·제도적 이유로 수집이 제한됨
 - 서비스무역 공급유형, 업종별, 국가별 현황을 제시하였으며, 서비스 무역통계의 작성 기준 및 통계현황을 제시함
 - 서비스 공급유형별 서비스무역 통계를 구분하면서 콘텐츠 분야와 연관된 ‘지적재산권 사용 수수료’는 모드1과 모드 3으로, ‘개인, 문화, 오락서비스’는 모드3과 모드4로 분류함
 - 서비스무역 통계의 개선방안으로 ▲서비스무역 통계의 불일치 문제개선, ▲국제 서비스 무역 통계 매뉴얼 개선, ▲서비스무역 통계기업 등록제도 마련, ▲서비스무역 통계 플랫폼 구축, ▲서비스 공급유형별 통계체계 개선, ▲서비스 부문별 무역통계체계 개선 등을 제안
- 김종덕 외(2022)는 서비스무역 통계 개선을 위해 단기·중기·장기적 관점에서 개선사항을 모색하기 위한 연구를 진행함
 - 서비스의 정의와 분류체계 통합을 위한 개선 방안을 제시하고, 국제수지와 협정상의 통계분류를 중심생산물분류(CPC)를 기준으로 일치시키는 방향을 제시
 - 단기적 과제로 ▲국제수지와 표준산업분류 연계, 중기과제로 ▲모드별 통계 수집 개선, 장기과제로 ▲디지털무역 통계 분류 및 수집 방안에 대해 논의함
 - 서비스무역 통계 개선을 위한 ▲법제도 정비 방안과 ▲서비스무역 통계 거버넌스 개선, ▲서비스 산업에 대한 종합 통계 플랫폼 구축과 활용을 개선점으로 제시함
- 김현정·박광서(2024)는 2025년에 공표예정인 BMP7과 2025SNA를 검토하고 서비스무역 국제 규칙으로 인한 새로운 변화를 전망함

- BPM7과 2025SNA 개정은 CPC 2.1, MSITS2010 등 다른 국제기준과의 정합성이 추구되는 방향으로 수행될 것으로 요약하며, 서비스산업발전기본(안) 제정, 대외무역법 개정을 제시함
- 이들 연구는 SNA, BPM과 MSITS에 기반하여 서비스 공급유형별 통계, 최신의 경제상황을 반영한 디지털무역통계와 서비스통계마련을 위한 장단기 개선방안, 다가오는 규정변화에 대한 대응방안을 제시함

나. 콘텐츠분야 서비스무역 통계생산 방안 연구

- 박찬욱 외(2022)는 콘텐츠산업 관련 무역 통계의 현황과 문제점을 분석하고 통계 생산 체계화를 위한 산업별 주요 서비스 유형화를 통해 통계생산 체계화를 위한 제도개선 방안도 제시함
 - 영상(영화방송), 게임, 음악(공연), 만화/웹툰 산업의 기술, 창제작, 유통·배급, 소비, 투자 부문별 특성을 분석하고 분야별 수출유형 및 통계 구축 및 개선을 위한 고려사항을 제시
 - 또한, 콘텐츠무역 통계 개선방안으로, ▲콘텐츠산업 무역 및 수출의 재정의, ▲콘텐츠 무역통계 개발 및 신설, ▲콘텐츠산업 지표와 통계의 병행 구축추진, ▲관련 법률에 대한 개정(안)을 제시함
- 김현정(2023)은 공연산업을 WTO, GATS, OECD의 서비스 관련 기준을 활용하여 4가지 유형으로 분류하였으며, 유형별 수출확대전락을 제시함
- 두 연구 모두 콘텐츠산업 세부분야별 서비스 유형을 분류하였으나 박찬욱 외(2022)는 통계생산을 위한 고려사항과 법제도적 개선 방안을 제시하였고, 김현정(2023)은 서비스 무역기준으로 분류한 공연유형에 대한 수출확대 전략을 제시함
- 전체 서비스 무역에 대한 연구보다 콘텐츠산업 서비스 무역에 대한 연구는 상당히 부족한 실정이며, 콘텐츠산업별 서비스에 대한 유형화를 통해 통계를 마련하기 위한 기반 연구를 수행함

제2절 콘텐츠산업 특성 및 유형

1. 콘텐츠산업 특성

가. 디지털 경제화로 인한 성장

- 콘텐츠산업은 디지털 기술의 발전에 따라 급속한 변화 및 성장을 이루었으며, 콘텐츠 창작, 배포, 소비의 많은 부분이 디지털 플랫폼을 통해 이루어지고 있음
 - 특히, 디지털화로 인해 전 세계의 콘텐츠 소비는 촉진되었고 다양한 소비층의 요구에 충족하는 맞춤형 콘텐츠를 제공할 수 있게 됨
 - 또한, 디지털화는 과거에는 국경을 통해 전달되던 콘텐츠를 디지털 디바이스를 통하여 손쉽게 소비하면서 글로벌 소비자 수요를 확대하고 높은 인기를 견인하는 마중물 역할을 함
- 또한, 코로나19 팬데믹으로 인해 비대면 경제가 확산되면서 온라인을 통한 비대면 중심의 콘텐츠 소비로 재편되었고 온라인기반이 강한 콘텐츠산업은 상당한 성장을 보임
- 또한, 디지털 플랫폼을 통한 소비는 기존의 일방향적인 가치사슬 모델이 양방향 또는 네트워크적인 가치사슬 모델로의 변화로 나타남(박찬욱 외, 2022)
- 디지털 경제로의 전환은 거래비용을 낮추고 관세와 같은 규제에서 상대적으로 자유로운 반면에 통관과 같은 절차가 없기 때문에 수출입에 대한 인식이 상품에 비해 상대적으로 어려움
 - 지불수단도 외환 외에 국제지불시스템, 가상자산 등으로 거래할 수 있기 때문에 디지털 거래 추적 및 규제준수 여부 등을 확인하기가 어려움

나. 플랫폼 의존도 확대

- 콘텐츠산업 분야는 제작·유통·전송이 디지털화 되면서 복수의 공급자 및 수요자가 디지털기술 기반의 온라인/모바일 플랫폼 하에서 소비하는 방식이 크게 증가함
 - 유튜브(Youtube), 넷플릭스(Netflix), 스포티파이(Spotify), 구글 플레이(Google Play), 애플 앱스토어(App Store)등 대규모 플랫폼을 통한 콘텐츠 공급과 소비가 지배적이며 공급자와 소비자를 연결함
 - 이에 따라 콘텐츠산업 창제작 매출의 많은 부분이 플랫폼을 통한 매출로 해당분야의 비중이 커지면서 시장지배적인 플랫폼이 산업을 주도하는 현상이 두드러짐(영상, 게임 등)
- 플랫폼 의존성의 확대는 공급자 중심의 개편 및 시장지배적 공급자출현에도 기여했지만 사용자 중심의 참여도 가능하게 하는 양방향적 소통을 가능하게 함
 - 콘텐츠산업에서 소셜미디어와 유튜브 플랫폼 성장은 사용자가 직접 콘텐츠를 생산하고 소비자의 피드백을 즉각적으로 확인할 수 있어 사용자의 참여를 확대시킴
 - 이에 따라 개인콘텐츠 창작자의 수출기여를 어떤 방식으로 통계로 작성 할 수 있는 지에 대한 고민이 필요함

다. 수익모델 다양화 및 지식재산권 중요성 확대

- 콘텐츠산업의 디지털화는 다양한 수익모델 창출에 기여했는데, 디지털 광고, 콘텐츠 구독, 페이퍼 뷰(Pay per view), 라이선싱(licensing), 지식재산권(Intellectual Property Right)판매 등 수익모델의 다변화를 가져옴
- 기존에 OSMU(one source, multi-use)개념의 비즈니스는 회사나 개인이 보유한 IP를 여러 사업모델에 적용시키는 소극적인 수준이었으나, 지식재산권에 대한 중요성이 확대되고, IP에 대한 거래개념도 확대되면서 IP의 중요성은 커지는 중
- 이로 인해, 지식재산권 보호가 주요한 이슈로 떠오르고 있으며, IP를 활용한 콘텐츠 제작과 유통에서 수출을 계상할 때 정확한 수익의 인식이 필요함

- 영상, 게임 등의 분야 수익모델에서 플랫폼을 유통창구로 활용하는 경우와 플랫폼에 창작물에 대한 권리 전체를 넘기는 등 플랫폼을 통한 거래방식과 수출도 다양화 되고 있기 때문에 이를 고려한 통계생산 방안마련이 필요함

2. 산업별 특성 및 수출유형

가. 출판산업

1) 산업특성

- 해당 산업은 다른 콘텐츠 분야에 비해 규모가 작고 영세한 특성을 가지고 있으며, 교육출판업의 매출이 산업 내에서 상당한 규모를 차지함
- 출판산업의 상품으로는 책, 잡지 등이 있으며, 서비스 특징을 가진 유형으로는 전자책, 오디오 북 등이 있음
 - 최근 독서환경이 종이책에서 모바일이나 태블릿을 통한 디지털 독서체제로 빠르게 전환되면서 디지털 독서시장이 확대되는 추세임
 - 2021년 기준 전자책 매출이 전 세계 도서시장의 17%로 나타나고 있으며, 코로나19 팬데믹 기간 디지털 전환이 빠르게 확산된 것이 시장의 성장을 견인함(한국출판산업진흥원, 2024)
 - 최근, 전자책 구독이라는 새로운 비즈니스 모델이 확대되면서 ‘밀리의 서재’, ‘리디북스’와 같은 전자책 플랫폼이 성장을 보였으나, 전자책 플랫폼인 ‘밀리의 서재’를 서비스하는 지니뮤직의 2023년 사업보고서에 따르면 해외수출 매출은 없는 것으로 파악됨
 - 출판수출현황조사에 따르면 2020년부터 2022년 간 수출계약이 있었던 출판사는 31.4%로 나타남(한국출판산업진흥원, 2024)
- 출판산업은 무형자산인 IP를 중심으로 수익이 발생하는 대표적인 콘텐츠산업으로 저작권이 중요한 역할을 함
- (IP관리) 출판물은 언어를 주 매개로 하는 콘텐츠로, 현지의 문화적·사회적 상황을 고려하여 번역과 재편집을 하는 경우가 많음

- 현지에서 번역과 재편집을 하면, 편집된 내용을 국내 출판사(또는 원작자)가 확인 후 출판함
- 출판 분야는 지적재산권(IP)이 보통 작가에게 귀속되며, 작가에게 해당 출판물에 대한 저작권료를 지급함
 - 책에 삽입되는 그림이나 삽화도 지적재산권(IP)에 해당되므로 이용 시 별도의 저작권료가 발생함
- 수출 비용 중 가장 부담되는 비용은 번역비와 통역비로, 현지 에이전시나 출판사와 거래 과정에서 현지 사정을 잘 알고 현지 언어와 한국어가 능통한 통·번역사가 필요한데 인력을 조달하기가 어렵고 비용 부담이 큼

2) 주요 수출품목

- 제작사가 지적재산권(IP, Intellectual Property)을 보유한 콘텐츠는 잡지와 같은 직접 기획·제작한 출판물로, 이 경우 제작사는 지적재산권(IP)에 대한 모든 권리를 가지고 있어 콘텐츠의 수출이나 현지화 작업을 독립적으로 진행할 수 있음
- 원서(판권)를 받아서 각국의 정서나 문화에 맞게 수정 후 발간하기 때문에, 완제품 보다는 지적재산권(IP)에 대한 라이선스(license)를 취득하여 현지에서 번역 후 출판하는 형태가 많으며, 일부 특수한 경우(예: 아동용 팝업북) 국내에서 완제품을 제작하여 수출함
 - 최근에는 책을 수출할 때 e북도 함께 계약하는 경우가 많음
- 번역 작업은 대부분 현지에서 진행하나, 수출을 위한 홍보자료(책의 내용, 작가 정보 등) 작성은 국내에서 영어 또는 현지 언어로 번역하여 배포함
- 한류에 대한 관심도가 높아짐에 따라 수출도 증가하는 추세이며, 특히, 일본의 경우 과거에는 국내에서 크게 성공한 책이 아니면 관심이 없었으나, 최근에는 먼저 책을 소개해달라는 제안이 오기도 함
- 디지털 플랫폼을 통해 전 세계에 다운로드 된 콘텐츠 또한 꾸준히 매출을 올리고 있으며, 특히 동남아시아 지역에서 큰 트래픽(traffic)을 기록함

3) 유통경로

① 에이전시가 있는 경우

- 국내 출판 업계는 대부분 소규모 사업체로 직접 거래보다 에이전시를 통한 해외 판매가 많음
- 출판 콘텐츠 수출 입의 경우 규모가 크지 않고 건당 500만 원~1,000만 원 선으로 직접 거래하기에는 내부 인건비 부담이 있음
- 에이전시는 계약 협상, 번역, 로열티(royalty) 관리 등 전반적인 업무를 지원하며, 주로 일본이나 중국 등에서는 현지 에이전시가 출판사의 계약을 대행하고 청구서를 발행함

② 에이전시가 없는 경우(플랫폼 유통)

- 출판 콘텐츠는 구글 플레이북스와 같은 디지털 플랫폼을 통해 해외로 유통되며, 유료 다운로드 방식으로 판매됨
- 국내 출판사와 해외 출판사 간의 직접 거래는 주로 대형 출판사에서 1년에 1~2건 발생하며, 주로 연작을 많이 하는 만화나 장편소설을 대량으로 계약함

4) 대금 지급형태

① 에이전시가 있는 경우

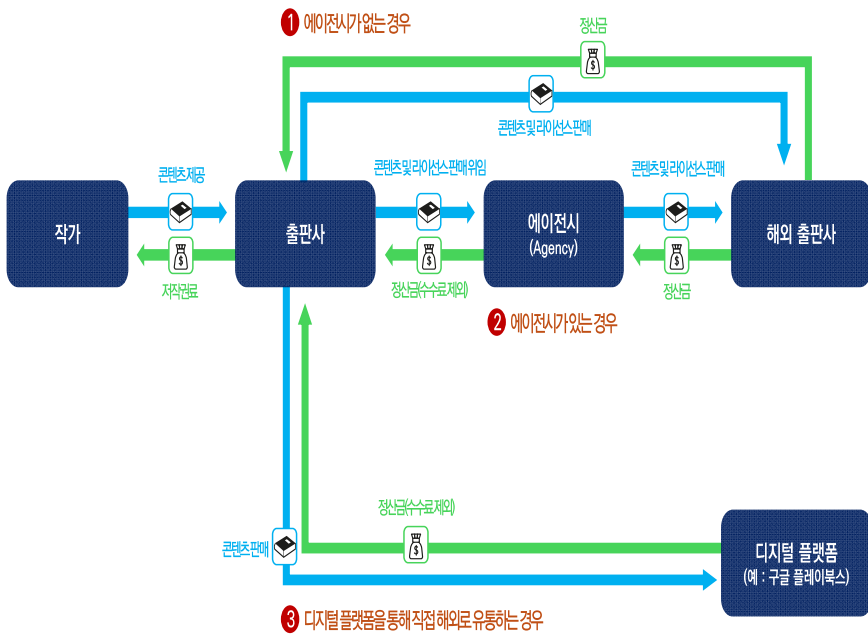
- 에이전시가 있는 경우, 대금은 현지 출판사 또는 유통사에서 에이전시로 지급되며, 에이전시는 수수료를 제외한 후 출판사로 대금을 송금함
- 대부분 현금 거래로 이루어지며 외국환거래 자료를 통해 파악이 가능함. 이때, 항목은 '출판 저작권료' 혹은 '지적 재산 수출' 등으로 분류됨
- (공통) 해외에서 발생한 수익은 출판사가 수령한 후, 출판사가 창작자(작가, 일러스트레이터)와의 계약에 따라 저작권료를 지급함

② 에이전시가 없는 경우(플랫폼 유통)

- 출판사는 해외 출판사 또는 글로벌 플랫폼사와 계약조건에 따라 대금을 직접 송금 받음
- 디지털 콘텐츠의 경우 글로벌 플랫폼사는 수수료를 제외하고 남은 금액을 출판사에 지급하며, 글로벌 통합 결제 방식으로 인해 국가별 세금을 공제한 후에 국가 구분 없이 통합하여 대금을 지급함

[그림 2-4] 출판산업 해외유통 및 대금지급 경로

출판 산업 해외유통 및 대금지급 경로



나. 만화(웹툰)산업

1) 산업특성

- 만화(웹툰) 최근 성장세가 가장 크고 디지털화의 가장 큰 수혜를 입은 산업으로 웹툰은 플랫폼을 통해서 제공되기 때문에 디지털 기기를 통해 쉽게 접할 수 있는 장점이 있음

- 이에 따라 글로벌 유통과 해외 플랫폼과의 계약도 상당히 용이하나 현지화 작업과 같은 부가적인 작업이 필요함

- 최근에는 거의 모든 웹툰 에이전시들이 수출을 염두에 두고 웹툰을 기획 및 제작하고 있으며, 웹툰과 웹소설 IP를 활용한 영상물의 제작이 활발함
- 대규모 유통사들은 웹툰 플랫폼 운영 및 유통, 웹소설, 영상사업(부가판권유통) 등 다양한 사업을 함께 영위하는 경우가 많음
- (계약형태) 기본적으로 웹툰에 대한 지적재산권(IP)은 작품을 제작한 제작사(CP사)에 귀속되지만, 웹소설을 기반으로 하는 작품은 웹소설의 지적재산권(IP)에 대한 로열티(royalty)를 지불함
- 작가는 외주 계약을 통해 고용한 형태로, 제작된 작품에 대한 지적재산권(IP)은 대체로 제작사(CP사)에 귀속됨
- 작품의 정체성을 표현하는 선화 작가를 중심으로 계약이 진행되며, 채색 및 콘티 등의 경우 제작사가 별도로 섭외하거나 선화 작가가 외주 형태로 직접 고용함
- 웹툰은 연재 중일 때 가장 수익성이 높기 때문에, 웹툰 완결 후 지적재산권(IP)을 거래하는 방식은 많지 않음
- 대부분의 웹툰 기업이 수출을 하고 있으며, 제작 단계에서 이미 해외 매출을 염두에 두고 제작을 진행함
- 웹툰 산업은 해외 매출이 전체 매출의 큰 부분을 차지하며, 최근에는 일본 시장에서의 매출이 큰 비중을 차지함

2) 주요 수출품목

① 제작사(CP)에서 지적재산권(IP)을 보유한 경우

- 주요 수출 품목은 웹툰으로, 한국에서 콘텐츠를 제작하고 해당 국가의 언어로 번역하여 완성된 작품의 형태로 수출함
- 보유하고 있는 지적재산권(IP)을 활용하여 영상화하거나 관련 기획상품(MD, Merchandise) 판매를 통해 부가적인 매출이 발생하는 경우도 있음

- 웹툰의 제작 주체는 대체로 CP사⁴⁾인. 작가와의 외주 계약을 통해 작품을 제작한 후 보유한 지적재산권(IP)을 바탕으로 연재 및 관련 사업을 수행함
- 웹툰은 연재 중일 때 가장 수익성이 높기 때문에, 웹툰 완결 후 지적재산권(IP)을 거래하는 방식은 많지 않음

② 제작사(CP)에서 지적재산권(IP)을 보유하지 않을 경우

- 과거에는 강풀 등 유명 작가들이 본인 작품에 대한 지적재산권(IP)을 보유하고 플랫폼과 직접 계약하기도 함. 그러나 현재는 이런 경우는 거의 존재하지 않으며, 대체로 CP사에서 작품을 제작하여 플랫폼에 납품하는 형태임
 - 플랫폼에서 자체 콘텐츠를 제작하여 연재하는 경우도 다수 있음

3) 유통경로

- 해외에서 한국 웹툰을 볼 수 있는 플랫폼은 거의 정해져 있으며, 한국 회사(네이버, 카카오)가 해외로 진출한 웹툰 플랫폼이기 때문에 서로 다른 별개의 플랫폼으로 인식은 되지만 운영 주체는 거의 동일함
- 예를 들어, 카카오는 픽코마(일본), 타파스(미국), 카카오웹툰 인도네시아 등 국가별 현지화된 플랫폼을 운영하며, 콘텐츠를 번역하여 해당 국가의 독자들에게 서비스를 제공함
- 번역 비용은 해외에 있는 웹툰 플랫폼에서 부담하거나 제작사에서 부담하는 경우도 있음. 계약조건에 따라 번역비 제공 및 로열티(royalty) 비율이 다양함
- 제작사와 플랫폼사 간의 콘텐츠 제작 과정은 아래와 같음

① 플랫폼사와 계약 → ② 제작사는 일정 분량의 제작된 콘텐츠를 편집할 수 있는 상태(.PSD)로 플랫폼사에 업로드(upload)함 → ③ 플랫폼사가 번역과 편집 작업 진행 → ④ 제작사는 번역 및 편집된 내용 검수 → ⑤ 플랫폼사는 일정 분량의 번역과 편집 완료 후, 서비스 시작

4) CP사: Contents Provider와社(모일 사)를 합성한 말로, 엔터테인먼트 산업 분야에서 지적재산권(IP)을 보유하고 공급하는 기업을 말함

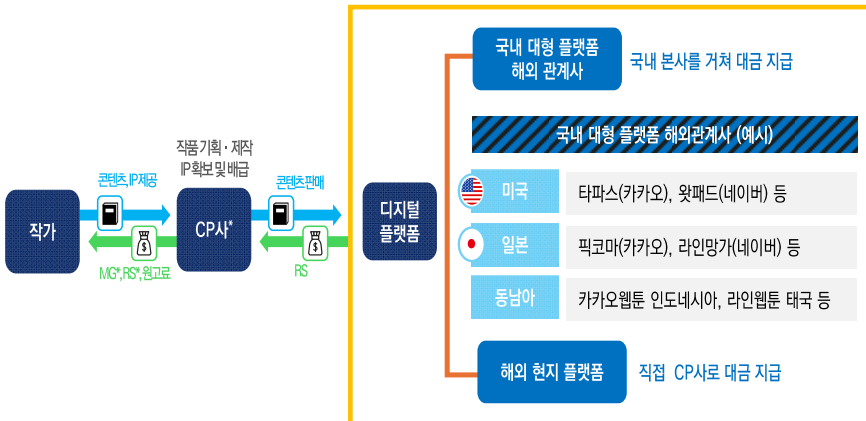
4) 대금 지급형태

① 에이전시가 없는 경우(플랫폼 유통)

- 만화는 대부분 중간 에이전시를 통하지 않고 플랫폼사와 직접 계약이 일반적임
 - 한국 플랫폼사(예: 네이버, 카카오)가 진출한 해외 플랫폼은 한국 본사를 통해 정산 진행
 - 해외 로컬 플랫폼사의 경우에는 제작사로 직접 대금을 지급
- 연재가 시작된 후 수익이 발생하면 일정 기간(예: 1개월~2개월) 후에 수익배분이 진행되며, 통상적으로 플랫폼사는 최소 보장 금액(MG, Minimum Guarantee)을 지급하고, 지급한 금액 이상의 수익이 발생한 이후부터 계약조건에 따라 수익을 정산하는 형태로 계약함
- 플랫폼사는 앱스토어(App Store) 수수료를 제외한 금액을 제작사에게 지급하며, 제작사는 지급된 금액에서 작가의 개런티(guarantee) 등을 지불함
- 한국 플랫폼(네이버, 카카오)과 계약한 경우 해당 플랫폼을 통해 수익이 정산되고, 해외에 있는 현지 플랫폼과 직접 계약한 경우 현지 플랫폼에서 직접 제작사로 지급

[그림 2-5] 만화산업 해외유통 및 대금지급 경로

■ 만화산업 해외유통 및 대금지급 경로



〈주〉 1. CP사(Contents Provider) : 작품 기획·제작, IP 확보 및 배급, 작가 매니지먼트 등의 역할을 하는 업체
 2. MG(Minimum Guarantee) : 최소 보장 금액(최소 계약 금액)으로 보통 계약 초기에 지급
 3. RS(Rvenue Share, 수익배분) : 매출액, 또는 수수료 등 제반비용을 제외한 순매출을 기준으로 일정 비율에 따라 나눠 받는 방식

다. 영상(영화, 방송)

1) 산업특성

- 영화, 방송과 같은 영상산업은 최근 급격한 변화를 맞이하였는데, 코로나19 확산으로 인한 비대면 일상화가 OTT플랫폼을 통한 영상 소비행태를 가속화하는 계기가 됨
 - 극장을 찾기 어려운 시기 넷플릭스(Netflix), 디즈니 플러스(Disney+), 티빙(TVing) 등 OTT플랫폼에 대한 수요가 확대되었으며, 극장영화의 OTT플랫폼 상영으로 공급도 재편되는 양상을 보임
 - 과거에는 국내 방송사(KBS, MBC, SBS, EBS, 종합편성채널 등)편성이 주요한 제작비 조달 창구였으나 OTT플랫폼의 성장은 제작비 조달창구의 다양화를 가져옴
 - 하지만, 해외 OTT플랫폼이 제작비와 그에 따른 확정수익(안전마진)을 제시하고 판권을 모두 소유하면서 IP를 활용한 부가수익 창출이 어려워지는 문제 발생
- 전 세계적인 OTT수요의 확대로 OTT플랫폼의 글로벌 및 현지화 전략의 중요성이 대두되었으며, 특히, 인기 있는 오리지널 시리즈 제작을 위해 창작자 확보 노력을 경주
- 우리나라 영상물들은 우리나라의 웹툰IP를 활용하여 제작한 영상물이 큰 인기를 끌면서 상당한 성공을 이뤘고, 웹툰산업과 영상산업이 함께 성장하는 모습을 보임
- OTT를 통한 작품의 성공은 차기작 제작을 위한 발판이 될 뿐만 아니라, 리메이크, 포맷수출 등 다양한 저작권 수출을 가능하게 함
- 최근의 영상물들은 CG(Computer Graphic)를 이용한 영상구현이 확대되면서 콘텐츠솔루션 분야에서도 우리나라 수출이 확대되는 계기가 됨

2) 주요 수출품목

① 영화산업

- 주요 수출 품목은 한국 영화로, 완성된 영화를 번역하여 수출하거나 보유한

지적재산권(IP)을 기반으로 리메이크(remake) 판권을 수출하기도 함

- 일부 대기업(예: CJ, 롯데)은 영화 제작과 배급을 모두 관리하여, 자체 제작한 콘텐츠를 수출함

- 일부 에이전시는 제작사와 배급사뿐 아니라 작가와 제작사를 연결 및 중개하는 역할도 하며, 이때, 작가와 해외 제작사를 연결하기도 함. 이 경우 해외 제작사에서 국내 작가의 지적재산권(IP)을 기반으로 영화를 제작하며, 이 또한 지적재산권(IP) 수출의 일부임
- 영화는 영상 매체가 아닌 다른 매체를 매개로 한 OSMU(One Source Multi Use)가 거의 없으나, 일본의 경우 공동 프로모션 형태로 영화의 지적재산권(IP)을 활용한 문고본이 출판되기도 함
- 영화 수출액에서 완제품 수출이 80%, 리메이크 판권 수출이 20%를 차지함
- 주요 수출국은 대만, 일본, 동남아시아 등 아시아 권역이며, 대만이 한국 영화에 대한 수요가 큰 편임
 - 최근에는 베트남과 인도네시아가 주요 수출국으로 부상하고 있으며, 서구권의 경우, 프랑스가 유명 영화제에서 수상한 작품을 많이 수입하는 편이며, <기생충> 이후 미국의 수요도 증가함

② 방송산업

- 콘텐츠산업에서 해당 콘텐츠의 지적재산권(IP)이 중요해짐에 따라, 많은 제작사들이 지적재산권(IP) 확보를 우선시하고 있음
- 제작사가 지적재산권(IP)의 중요성에 대한 인식이 생기면서 콘텐츠에 대한 권리 전체를 판매하는 경우는 거의 없음
- 제작사에서 직접 비용을 투자하여 콘텐츠를 제작한 후 지적재산권(IP)을 바탕으로 라이선스(license)를 국내·외로 판매하는 형태가 증가하는 추세임
- 주력 사업은 크게 ‘방영권 판매’와 ‘IP·라이선스 판매’로 구분할 수 있으며, 분야별 매출(또는 수출금액)은 구분이 가능함

- 방영권 판매
 - 제작사가 제작된 콘텐츠의 지적재산권(IP)을 보유한 상태로 국내·외 방송국, IPTV, 또는 OTT (Over-The-Top) 등에게 콘텐츠의 방영권을 판매함
 - 방영권은 계약 과정에서 해당 권리의 기간을 정하는데, 보통 5년에서 10년 정도
 - 제작된 콘텐츠의 상품성은 시간이 경과하면서 감소하기 때문에, 최초 계약 시 판매 금액의 조율이 중요함
- 지적재산권(IP)·라이선스 판매
 - 리메이크 판권, 공동 제작, 애니메이션은 캐릭터 사업, 관련 부가상품 등이 해당
 - 제작된 오리지널 콘텐츠를 이용하여 뮤지컬과 같은 공연 상품을 만들거나 테마파크를 조성하는 등의 OSMU(One Source Multi Use)도 다양하게 이루어짐
 - 기업에 따라 방영권 판매도 지적재산권(IP) 사업의 일부로 간주함
- 제작사가 외주를 받아 콘텐츠를 제작하면 지적재산권(IP)은 발주처(예: 방송사)가 가져가는 형태의 OEM방식이 존재함
 - 대형 플랫폼사(예: 넷플릭스)가 비용을 전액 투자하고 지적재산권(IP)을 모두 가져가는 추세는 여전히 유효함
- 과거에는 외주제작의 형태가 많았으나, 최근 경향은 제작사가 직접 투자하여 지적재산권(IP)을 확보한 후 방영권 등의 라이선스(license)를 국내·외로 판매하는 추세임

3) 유통경로

① 에이전시가 있는 경우

영화

- 제작사에서 완성된 작품 또는 라이선스(license)의 판매권리를 에이전시에게 위임하고, 에이전시가 현지 배급사와 판권 거래를 하는 형태로 진행됨
- 현지 배급사는 판권을 구매한 영화의 배급권 및 라이선스(license)를 보유하며, 계약 기간은 보통 5년에서 10년 정도임
- 에이전시는 국제 영화제(예: 칸 영화제)의 필름 마켓(film market)⁵⁾을 통해 현지

배급사와 네트워크를 형성하고 유지함

- 한국 지사가 없는 OTT사는 직접 협상이 어려울 경우 에이전시를 통해 계약 진행

방송

- 해외 방송사 및 IPTV와 방영권 판매계약을 할 경우, 국가나 지역에 따라 현지 에이전시를 통해 이루어지는 경우가 많음
- 일부 해외 국가는 콘텐츠 판매를 방송사에 직접 제안을 해도, 현지 에이전시를 통해야만 거래가 가능한 경우도 있음
- 최근 현지 에이전시와 계약 과정에서 방영권 판매만으로는 수익성이 높지 않아, 현지 에이전시 측에서 독점 계약권을 요구하는 등 IP·라이선스 권리도 함께 판매하는 추세임
- 콘텐츠의 번역은 국내에서 직접 진행하거나, 현지 에이전시와 계약 후 해당 국가에서 진행하는 방식 모두 가능함

② 에이전시가 없는 경우(플랫폼 유통)

영화

- 글로벌 OTT 플랫폼(예: 넷플릭스)사는 전 세계를 대상으로 스트리밍 서비스를 제공하고 있으며, 한국에 지사를 두고 국내 제작사와 직접 소통하고 계약을 진행함
- 대형 제작사는 자회사를 통해 자체적으로 제작·유통·배급을 하는 경우가 많으며, 영화 산업 전체에서 차지하는 비율이 큰 편임. 예를 들어, CJ E&M의 경우 산하에 제작사, 유통사, 배급사가 있어 CJ 이름으로 제작된 영화를 CJ 해외 배급사가 해외 사업을 하는 형태로 진행됨

방송

- 넷플릭스, 디즈니+와 같은 글로벌 OTT 플랫폼은 중간 에이전시(agency) 없이 직접 콘텐츠를 수출하는 경우가 많음

5) 필름 마켓(film market): 영화 투자, 판매, 구매하는 이들을 함께 모아 여는 전시장 및 견본 시장

- 글로벌 OTT 플랫폼이 성장하면서, 이들이 해외 판권을 거의 가져가기 때문에 국가별 비즈니스 필요성이 감소함
- 글로벌 OTT 플랫폼의 한국 소재 지사가 있는 것이, 비즈니스를 위한 채널로 중간 에이전시가 필요하지 않은 이유의 하나임
- 규모가 큰 제작사의 경우 해외 사업조직을 통해 중간 에이전시 없이 국가별 마케팅을 직접 수행함
- 규모가 작은 제작사도 콘텐츠진흥원의 지원을 받아 국제 콘텐츠 마켓 행사 참가 등을 통해 국가별 네트워킹을 확대하고 직접 판매를 위해 노력함

4) 대금 지급형태

① 에이전시가 있는 경우

영화

- 에이전시와 현지 배급사가 계약을 진행하며, 정산 방식은 계약조건에 따라 차이가 있음
- 정산 방식은 크게 단매(flat deal)와 MG(Minimum Guarantee, 최소 보장 지급금), RS(Revenue Share, 수익배분) 형태로 구분됨. 단매는 라이선스(license)에 대한 전체 비용을 한 번에 받으며, 이후에 발생하는 수익에 대한 추가 지급은 없음. 이와 달리, MG를 선지급 받은 후 손익분기점이 넘어가면 그 수익의 일정 비율을 배분받는 형태도 있음. RS는 선지급금 없이 수익이 발생하면 배분하는 형태로, 수익이 투명하게 관리되는 경우에 한해 사용됨
- 대금 지급 형태로는 MG 방식이 가장 선호되며, 단매는 대체로 방송사와 방영권을 계약하거나 구작 영화를 묶어 한 번에 계약할 때 주로 사용되는 방식임
- 해외에서 발생한 수익은 현지 배급사가 에이전시를 통해 제작사로 지급하는 구조

방송

- 현지 에이전시가 방송사나 지역 플랫폼과의 계약을 중개하는 경우는 계약사(해외 방송사, 지역 플랫폼)는 수익이 발생하면 대금을 현지 에이전시를 통해

지급하는 구조임

② 에이전시가 없는 경우(플랫폼 유통)

영화

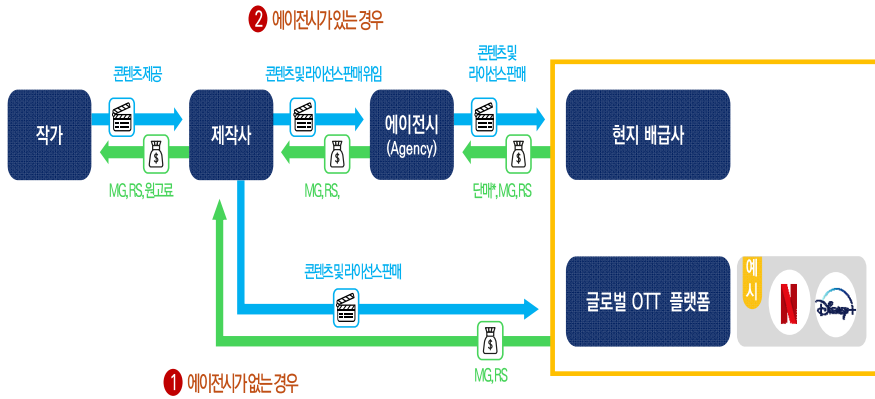
- 글로벌 OTT 플랫폼사와 같이 중간 에이전시 없이 직접 계약하는 경우, 수익이 발생하면 계약조건에 따라 대금을 OTT 플랫폼사에서 계약업체(국내 제작사, 국내 판매사)에 직접 대금을 지급함
- 지급한 대금 중 한국에서 발생한 수익과 해외에서 발생한 수익을 구분하지 않고 지급하는 형태임

방송

- 글로벌 OTT 플랫폼처럼 중간 에이전시 없이 직접 계약하는 경우 수익이 발생하면 계약조건에 따라 대금을 OTT 플랫폼에서 계약업체(국내 제작사, 국내 판매사)에 직접 지급함
 - 다만, 한국에서 발생한 수익과 해외에서 발생한 수익을 구분하지 않고 지급하는 형태
- 외주제작의 경우는 초기에 안전마진(SM, Safty Margin)을 받고 콘텐츠를 제작하지만, 제작비 전체를 한 번에 주지 않고 일정 기간(예: 1년~2년)에 분할지급하기 때문에 제작사도 일정 부분 위험(risk)을 감수하고 콘텐츠를 제작함

[그림 2-6] 영화산업 해외유통 및 대금지급 경로

영화산업 해외유통 및 대금지급 경로

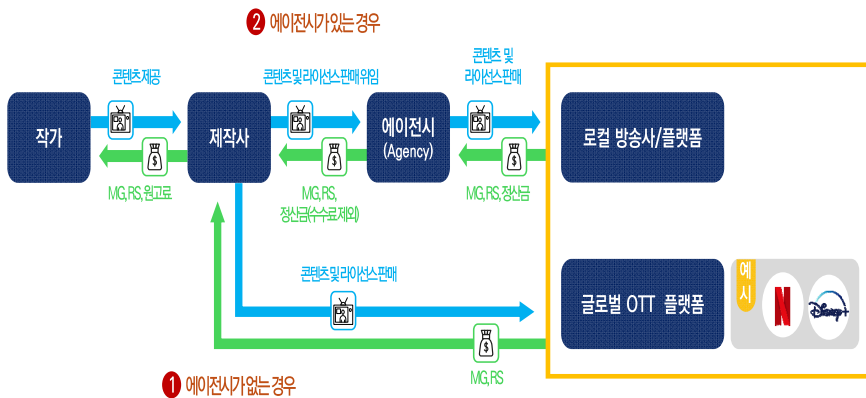


<주> 계약 형태에 따른 대금지급 방식

1. 단매(Flat Deal) : 추가 저작권료 없는 단매 방식
2. MG, RS : 저작권에 대한 최소한의 금액(MG)을 지불하고 판권을 산 후에 수익이 나면 배분(RS)하는 방식

[그림 2-7] 방송산업 해외유통 및 대금지급 경로

방송산업 해외유통 및 대금지급 경로



<주> IP 보유 주체에 따른 대금지급 형태

1. 외주제작인 경우 : 초기에 안전 마진을 지급하고, 기간에 나누어 제작비를 지급하는 형태로, IP는 플랫폼에게 귀속됨
2. 자체제작인 경우 : 방영권에 대한 RS(Revenue Share) 형태로, IP는 제작사에게 귀속됨

라. 음악산업

1) 산업특성

- 음악산업은 실연음악인 라이브 음악 시장과 레코드 음악시장으로 나눌 수 있는데, 최근 K-pop의 인기에 힘입어 상당한 성장을 보인 것으로 나타남
- 레코드 음악시장은 저작권에 기반한 콘텐츠산업으로 음원 시장의 비중이 음반 시장에 비해 높음
- 음원은 음원플랫폼에 기반하여 제공되며 해외음원 매출은 스포티파이(Spotify), 애플뮤직(Apple Music) 등에서 발생하고, 최근에는 유튜브 뮤직(YouTube music)이 유튜브(YouTube) 구독시 무료 사용제를 시행하면서 음원플랫폼의 강자로 부상함

2) 주요 수출품목

- 음원유통의 경우에 국내 및 해외 음원플랫폼은 음원유통사에게 음원을 공급받고 있으며, 음원유통사는 기획사와 계약하여 음원을 유통하는 구조를 가짐
 - 최근에는 기획사가 직접음원을 유통하는 경우도 늘어나고 있으며, 대형 기획사 위주로 이러한 경향은 뚜렷함
 - 직접 해외유통을 하지 않는 경우에는 ‘유니버설 뮤직’, ‘콜롬비아 레코드’ 등 해외 유통사와의 MG(Minimum Guarantee)계약 및 RS(Revenue Share) 계약을 통해 진행함
- 음원을 통한 수익 외에 온라인 라이브 공연, 뮤직비디오 등에 대한 수익도 발생하고 있는데, 대규모 음원플랫폼을 제외한 해외의 여타 다른 분야의 음원 사용액에 대한 징수는 다소 어려운 실정임
 - 다만, 해외에서의 현지 공연에 우리나라 음원이 쓰이는 경우, 우리나라의 음악 저작권 협회와 해외의 음악저작권 협회 간 계약을 통해 외국입금사용료 수입으로 징수 및 집계 가능함
- 디지털 음원(MP3 파일 등)이 주된 수출 품목 중 하나로, 글로벌 음원 플랫폼(예: 스포티파이, 유튜브뮤직, 애플뮤직)을 통해 스트리밍 형태로 유통됨

- 음악 제작사가 보유한 지적재산권(IP)을 모아서 라이브러리 서비스⁶⁾를 만들고 이를 해외로 판매하기도 하며, 이때 제작사에서 구매자가 원하는 음악을 만들어서 공급하는 경우도 있음
- 음원과 뮤직비디오, 플랫폼 오리지널 콘텐츠 등이 총괄(Volume) 계약 형태로 수출되기도 함
- K-POP에 대한 관심이 커짐에 따라 해외 공연의 수출 시장도 커지는 추세이며, 공연 분야에서 규모가 큰 해외 공연 기획사(예: 라이브네이션)와 협업하기도 함
 - 음원 유통사의 경우, 현재 국내 매출과 해외 매출의 비중이 비등한 수준임

3) 유통경로

① 에이전시가 있는 경우

- 음원은 주로 스포티파이, 유튜브뮤직, 애플뮤직과 같은 글로벌 플랫폼을 통해 해외로 유통됨
- 음원 유통사가 개별 기획사와 앨범 단위로 계약을 진행하며, 규모가 있는 기획사(예: 하이브, YG)의 경우 자회사(예: 와이지플러스)를 통해 직접 해외로 유통함
- 기획사에 따라 하나의 유통사가 국내·외 유통을 모두 진행하는 방식, 각 국가에서 영향력 있는 유통사와 가수별로 계약을 진행하는 방식 등이 있음
- 해외 음원사(예: 애플뮤직, 유튜브)는 라이선스(license)를 보유한 배급사를 통해 계약을 진행하는데, 배급사는 전 세계적으로 수가 매우 적으며, 폐쇄적인 성격을 가진 것으로 알려짐

② 에이전시가 없는 경우(플랫폼 유통)

- 라이브러리 음악의 경우 국내 박람회(예: KOBA⁷⁾) 등을 통해 해외 구매자와 네트

6) 라이브러리 음악: 방송, 영화, 광고, 홍보, 라디오 등 다른 매체에서의 사용에 맞추어 전문적으로 제작 및 공급되는 음악

7) KOBA 전시회: 한국이앤엑스와 한국방송기술인연합회가 공동주최하는 전시회로, 국내 방송문화의 향상과 미디어, 음향, 조명산업의 발전을 목적으로 함

워크를 형성하고 직접 계약함. 간혹 해외 보도자료를 보고 메일을 통해 직접 연락 하기도 함

4) 대금 지급형태

① 에이전시가 있는 경우

- 해외에서 음원 관련 매출이 발생할 경우, 에이전시를 통해 국내 제작사로 지급됨
- 에이전시와 계약할 경우, 단수 에이전시와 월드와이드 계약을 하면 정산이 용이하며 미니멈 개런티(MG, Minimum Guarantee)를 많이 받을 수 있기 때문에, 이러한 계약 형태를 더 선호하는 편임
- 중국은 계약금의 단위가 다른 국가에 비해 크기 때문에 단수 업체(예: 텐센트)와 독점 계약을 하는 경우가 많음
- 공연은 건별 계약이 많으며, 계약에 따라 정산금을 선급, 또는 후 지급

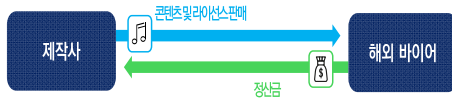
② 에이전시가 없는 경우(플랫폼 유통)

- 라이브러리 음악의 경우, 제작사에서 제작한 음악을 공급하고 수익을 분배하거나 일괄 수주 계약(Turn Key 계약)을 하기도 함. 후자의 경우, 지적재산권(IP)은 구매자가 가져가는 형태임

[그림 2-8] 음악산업 해외유통 및 대금지급 경로

음악 산업 해외유통 및 대금지급 경로

1 에이전시가 없는 경우



2 에이전시가 있는 경우



제3절 소결

가. 서비스무역 통계의 개념 및 선행연구

- 서비스무역의 중요성이 확대되면서 국제기구를 중심으로 다양한 방식으로 서비스 무역을 설명하고 있으나 공통된 정의와 분류체계는 없는 실정임
- 국제기구인 세계무역기구(WTO)에서는 서비스의 공급방식(Mode of Supply)을 기준으로 서비스 무역을 구분하고 있으나, 이를 바탕으로 한 통계작성의 어려움으로 인해 활용도는 낮은 수준임
 - 다만, 해외에서는 서비스의 공급방식을 기준으로 무역통계를 생산하려는 노력을 지속하는 중
- 국내에서도 공통된 정의를 찾기는 어려우나 「대외무역법」에서 물품, 용역, 전자적 형태의 무체물 수출 등과 같은 수출유형에 대해 규율하고 있음
- 서비스무역 통계를 작성하기 위한 지침은 IMF의 국제수지매뉴얼(BPM6)이 대표적으로 우리나라의 국제수지통계도 이에 기초하여 작성함
 - 이외에도 UN 국민계정체계(SNA 2008), 서비스무역통계매뉴얼(MSITS)등에서 서비스무역 통계를 작성하기 위한 지침을 제시하고 있으며, 최근에 확대되고 있는 디지털무역 측정을 위한 매뉴얼(HMDT)도 제시됨
 - 해당 매뉴얼은 디지털 무역의 관점에서 콘텐츠산업을 일부 포괄하는 영역에 대해서 지침을 제시하고 있음
- 위와 같이 해외에서는 서비스무역 통계작성을 위한 지침이나 매뉴얼에 대한 연구가 활발했으나 국내는 그렇지 못한 실정이며, 국제수지통계의 기초적인 자료인 외환수급자료에 대한 접근이 불가능하여 해외에 비해 연구진행이 더딘 상황임

〈표 2-5〉 서비스무역통계 관련 지침 및 보고서

보고서명	내용
UN국민계정체계 (SNA)	<ul style="list-style-type: none"> 경제활동 측정을 위한 방법과 국제적인 표준 권고안을 제시함 거시경제집합을 설명하기 위해 국제적으로 합의된 개념, 정의, 분류, 규칙을 제시함
IMF서비스무역통계 매뉴얼(BPM6)	<ul style="list-style-type: none"> 국제수지, 자산과부채, 투자, 기타 변화를 기록하는 체계이며, 특정 기간 동안 한 경제의 거주자와 비거주가 간 거래를 작성한 통계명세서 거주자와 비거주자 간 거래는 재화의 경제적 소유권 변경, 서비스제공, 자산취득, 직원보상, 배당금 등을 포함하는 거래를 기록
서비스무역통계 매뉴얼(MSITS)	<ul style="list-style-type: none"> GATS관련 협상에 활용된 기준이나 지침과 국제수지매뉴얼(BPM), 해외자회사통계 (Foreign Affiliate Statistics, FATS)등을 정합적으로 활용하여 서비스무역 통계를 생산하는지에 대해 논의 서비스무역 통계 매뉴얼은 해외자회사통계(FATS)등을 활용한 무역통계통합성에 대해 논의하며 분류방안을 사례로 제시함
디지털 무역측정 매뉴얼(HMDT)	<ul style="list-style-type: none"> 디지털 무역의 중요성이 높아지면서 디지털화된 경제와 무역에 대한 신뢰성 있는 통계생산을 위한 지침으로 제시 디지털 무역을 세가지 범주로 제시하면서 통계측정을 위한 방안과 사례제시

주: 앞의 내용을 바탕으로 연구자 작성

나. 콘텐츠산업 특성 및 유형

- (디지털 경제의 성장)콘텐츠산업은 디지털 경제의 성장으로 인한 상당한 수혜를 입었으며, 온라인 기반이 강화되면서 일방향적 가치사슬에서 네트워크적 가치사슬로 변모함
 - 이 같은 변화는 소비자와 공급자의 거리를 줄이고 국경에 대한 장벽을 완화하는 효과를 보였지만 지불수단 다양화 및 거래 추적이 어려워지며 통계생산의 난점으로 나타남
- (플랫폼 의존도 확대) 디지털 경제는 플랫폼에 대한 의존도가 높아졌으며 콘텐츠산업은 플랫폼 기반의 비즈니스 비중이 큰 산업임
 - 넷플릭스, 유튜브, 앱스토어, 구글플레이 등 시장지배적 플랫폼이 산업을 주도하는 현상이 두드러짐
 - 사용자와 공급자의 양방향적 소통이 가능하게 되었으며, 개인 창작자가 확대되는 계기도 되었으나, 개인 창작자의 수출기여에 대한 통계생산은 더 복잡해지는 실정임
- (수익모델 다양화 및 지식재산권 중요성 확대) 디지털 광고, 콘텐츠 구독, 라이선싱

등 다양한 수익모델이 발생하였으며, IP를 활용한 수익모델이 크게 확대되어 IP의 중요성이 증가함

- 다양한 거래방식과 수출방식이 도입되면서 통계생산 시 고려해야하는 점이 많아지는 양상임

■ (콘텐츠산업별 특성 및 수출유형) 콘텐츠산업별 특성에서 두드러지는 점은 만화(웹툰) IP를 활용한 타 산업의 창·제작이 활발해졌다는 점과 플랫폼에 대한 영향력이 크게 확대되었다는 점임

- 저작권을 가진 창작물에 대한 사용료와 매각금액 등이 콘텐츠산업에서 가장 주요한 수출유형이며, 특히 출판, 영상, 웹툰, 음악은 이 같은 현상이 두드러짐
- 해외매출은 유통사와 플랫폼을 통해서 들어오는 비중이 높고 이들이 거둔 매출을 국내에서 배분하기 때문에 유통사와 플랫폼에 대한 해외매출 파악이 통계작성에서 중요한 부분임
- 다만, 최근 규모가 있는 제작사 들은 해외플랫폼과의 직접접촉을 통하여 수출을 진행하는 경우가 많아지고 있는 실정임

콘텐츠산업의 서비스무역 통계 생산방안 연구

제3장

콘텐츠산업 관련 서비스 무역통계 및
관련 정보 현황

제1절 서비스수지

1. 통계개요⁸⁾

가. 기초 정보

- 서비스수지를 발표하는 승인통계의 명칭은 국제수지통계(승인번호 제301008호)로 작성기관은 한국은행(한국은행, 2024.3)
- 국민계정의 국외거래계정 작성의 기초자료 작성, 대외거래 동향 파악, 국가 경제정책 수립 및 정책효과 분석 기초자료 마련 등이 통계작성의 목적(한국은행, 2024.3)
 - 일정 기간 중 거주자와 비거주자 간 발생한 모든 경제적 거래를 기록함으로써 국민계정의 국외거래계정 작성 기초자료로 사용(한국은행, 2024.3)
 - 국외와의 거래 동향을 파악함으로써 국가 경제정책 수립 및 정책효과 분석 등에 필요한 기초자료를 제공(한국은행, 2024.3)
- 통계작성은 관계 법령에 근거를 두고 있으며, 한국은행 경제통계국 금융통계부 국제수지팀에서 통계 작성업무를 담당하고 있음(한국은행, 2024.3)
 - 근거 법령은 「한국은행법」 제86조(통계자료의 수집·작성), 「통계법」 제18조(통계작성의 승인), 「외국환거래법」 제20조(보고·검사)와 「외국환거래규정」 제10-3조(한국은행총재의 보고서 청구)(한국은행, 2024.3; 국가법령정보센터)
- 국제수지는 매월 주기로 작성하여 공표하고 있으며, 공표 시점은 작성 기준 월의 익익월초(한국은행, 2024.3)
 - 지역별 국제수지통계는 매년 주기로 작성하여 공표하며, 공표 시점은 작성 기준 연도의 익년도 6월 경임(한국은행, 2024.3)

8) 한국은행(2024.3)의 자료를 요약하여 제시함

나. 작성 방법⁹⁾

- 국제수지통계는 국제수지매뉴얼에 기초하여 실제 시장가격으로 평가된 거래액을 가공하여 작성함
 - 거주자와 비거주자 간에 발생한 모든 거래 및 거래 당사자 간 합의에 의해 책정된 실제 시장가격 정보를 이용하며 통계 작성의 대상이 됨(한국은행, 2024.3)
 - 상품수출입은 FOB(Free On Board, 본선 인도조건) 가격을 이용(중계무역 순수출은 제외)하며, 다른 국가와 비교를 위해 IMF가 작성한 국제수지매뉴얼(BPM) 제6판의 기준을 적용
 - 국제수지통계 작성에 이용하는 기초자료가 국제수지 편제기준과 일치하지 않는 경우(계상시점, 분류, 포괄범위 등)는 조정하며, 미달러화(USD)를 계산단위 통화로 이용
- 통계 작성에 주로 이용하는 자료는 관세청 통관 수출입통계, 외환전산망 보고서, 외국환은행의 외화B/S 등을 활용함
 - 관련 부처, 금융감독원, 기업, 협회 및 금융기관 등을 대상으로 조사표 조사로 파악된 정보도 활용

〈표 3-1〉 국제수지통계 작성 이용 자료 목록

자료명	작성주기	작성대상	작성형태	입수시기
통관통계	월간	관세청	보고	익월 중순경
외환수급통계	월간	외국환은행	보고	잠정: 익월 중순경 확정: 익년 11월경
중계무역 조사	연간	중계무역업체	조사	익년 4~5월경
가공무역 조사	연간	가공무역업체	조사	익년 6~7월경
해외건설 조사	연간	건설사	조사	익년 9~10월경
밀수출입 적발실적	월간	관세청	보고	익월 중순경
선박통관인도	월간	조선사	조사	익월 중순경
상호계산	월간	은행	조사	익월 중순경
항공수송실적	월간	한국공항공사	보고	익월 중순경
상업서류 송달 실적	월간	상업서류송달업체	조사	익월 중순경
대외원조실적	월간	한국국제협력단	보고	익월 중순경
목록통관	월간	관세청	보고	익월 중순경

9) 한국은행(2024. 3) 국제수지통계 정보보고서 내용을 인용함

자료명	작성주기	작성대상	작성형태	입수시기
면세점 매출액	월간	면세점협회	보고	익월 중순경
보세판매장 판매현황	월간	관세청	보고	익월 중순경
해운사운임수입·수송량	월간	해운사	조사	익월 중순경
해운항만통계	월간	해양수산부	보고	익월 중순경
비축유 현황, 벙커링 수출	월간	한국석유공사	보고	익월 중순경
해운사·항공사 운항경비	월간	해운사, 항공사	조사	익월 중순경
외항화물업 매출액	연간	통계청	조사	익월 중순경
항공여객 운임수입	월간	항공사	조사	익월 중순경
항공화물 운임수입·지급	월간	항공사	조사	익월 중순경
선박·항공기 임차료수입·지급	월간	해운사, 항공사	조사	익월 중순경
국제우편 정산내역	연간	서울지방우정청	조사	익년 10월경
국제전신·전화서비스 정산내역	연간	통신사	조사	익년 10월경
신용카드 사용실적	월간	신용카드사	조사	익월 중순경
온라인 해외직접판매	월간	통계청	조사	익월 중순경
적하보험자료	연간	보험개발원	조사	익년 9~10월경
해외출수재현황	분기	금융감독원	조사	익분기 초
보험 손익계산서	연간	생명보험협회, 손해보험협회	조사	익년 10~11월경
외환전산망 보고서	월간	금융기관	조사, 보고	잠정: 익월 중순경 확정: 익년 11월 경
수익재투자 조사	연간	금융기관	조사	익년 7~8월경
외국인직접투자 신고·도착 리스트	월간	산업통상자원부	보고	익월 중순경
현지금융 차입 및 상환·대지급 보고서	월간	외국환은행	조사	익월 중순경
외국인 증권투자 동향	월간	금융감독원	보고	익월 중순경
주식발행현황 및 직접금융 자금조달 실적	월간	금융감독원	보고	익월 중순경
외국인의 장외 주식거래현황 (K-OTC)	월간	금융투자협회	보고	익월 중순경
해외증권투자 현황	월간	농협중앙회	보고	익월 중순경
해외증권투자 현황	월간	한국투자공사	보고	익월 20일경
해외증권투자 및 대체투자 현황	월간	국민연금	보고	익월 20일경
대외경제협력기금(EDCF)	월간	한국수출입은행	보고	익월 중순경

자료: 한국은행(2024.3) p.14~15

다. 서비스수지 작성 세부 정보

- 2006년 8월부터 UN, IMF 등 6개 국제기구가 제정한 서비스무역통계매뉴얼 (MSITS)에 따른 서비스무역세분류통계(EBPOS)를 발표함(한국은행, 2024.3)

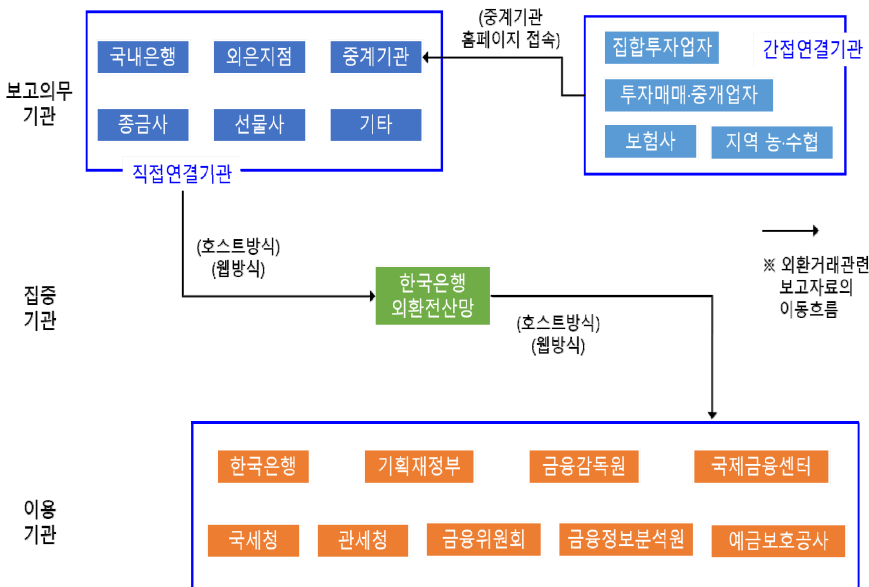
* MSITS: Manual on Statistics of International Trade in Services

* EBPOS: Extended Balance of Payments Services

- MSITS는 2008 SNA를 참조하여 서비스를 소비 주체의 상태를 변화시키거나 상품이나 자산의 거래가 이루어지게 하는 생산 활동으로 정의(UN DESA, 2010:8)

- 2014년 3월부터는 IMF의 국제수지매뉴얼 제6판(BPM6)에 따라 국제수지통계를 개편하고 시계열을 소급하여 발표(한국은행, 2024.3)
- 2014년 3월부터는 IMF 국제수지매뉴얼 제6판(BPM6)에 따라 국제수지통계를 개편하고 시계열을 소급하여 발표
- 서비스수지는 주로 거주자와 비거주자 간 외환 거래 정보를 이용하여 작성하며, 해당 정보는 [그림 3-1]의 외환전산망을 통해 수집¹⁰⁾

[그림 3-1] 외환전산망 구성도



자료: 한국은행(2019.9) p.7 수정인용

10) [그림 3-1]의 호스트 방식은 보고의무기관 또는 이용기관이 독자적인 별도 전산시스템을 갖추고 한국은행 외환전산망의 대외전송규약에 따라 외환전산망과 자료를 송수신하는 방식을 의미하며, 외환전산망 홈페이지에 접속하지 않아도 외환관련 업무 처리가 가능함. 웹 방식은 인터넷 브라우저에서 한국은행 외환전산망 홈페이지에 접속하여 외환관련 업무를 처리하는 방식을 의미함.(한국은행, 2019.9:7)

- 외환전산망을 통해서 수집되는 거주자와 비거주자의 이름(사업체명), <표 3-2>와 같은 외환 지급 항목을 이용하여 서비스수지를 작성하고 있는 것으로 파악

〈표 3-2〉 콘텐츠산업 서비스무역 관련 무역외거래 지급 항목

항목1	항목2	항목3
바. 기타 서비스 거래	임금 및 임차료 (운송장비 이외)	(1) 국내 단기취업자의 임금
		(2) 국내 장기취업자의 임금
		(3) 부동산 임차료
		(4) 기계, 설비 등 임차료
	2. 금융서비스	(5) 금융서비스 수수료(해외은행 수취)
		(6) 금융서비스 수수료(해외비은행 수취)
	3. 무역등 관련 서비스	(7) Offer 수수료
		(8) 중개수수료, 대행수수료 등
		(9) 입가공료
	4. 해외건설 서비스	(10) 1년초과의 해외 플랜트 건설
		(11) 1년초과의 해외 일반 건설(플랜트 이외)
		(12) 1년이하의 해외 플랜트 건설
		(13) 1년이하의 해외 일반 건설(플랜트 이외)
	5. 국내건설 서비스	(14) 1년초과의 국내 플랜트 건설
		(15) 1년초과의 국내 일반 건설(플랜트 이외)
		(16) 1년이하의 국내 플랜트 건설
		(17) 1년이하의 국내 일반 건설(플랜트 이외)
	6. 특허권, 상표권 등 매입	(18) 특허권 매입대금
		(19) 상표권 매입대금
		(20) 영업권, 판매권(프랜차이즈) 매입대금
		(21) 산업공정 및 디자인 매입대금
		(22) 연구개발관련 저작권 매입대금
	7. 특허권, 상표권 등 사용료	(23) 기타 지식재산권 매입대금
		(24) 특허권 사용료
		(25) 상표권 사용료
		(26) 영업권, 판매권(프랜차이즈) 사용료
		(27) 산업공정 및 디자인 사용료
	8. 컴퓨터 및 정보통신	(28) 음향, 영상관련 지식재산권 사용료
		(29) 기타 지식재산권 사용료
		(30) 컴퓨터 관련 서비스
		(31) 컴퓨터 유지보수 서비스
		(32) 컴퓨터 프로그램 매입대금
		(33) 컴퓨터 소프트웨어 관련 지식재산권 사용료
		(34) 우편 및 상업송달료
		(35) 통신비
		(36) 뉴스서비스
		(37) 도서신문비
		(38) 기타 정보제공서비스

항목1	항목2	항목3
바. 기타 서비스 거래	9. 문화, 오락	(39) 초청경비
		(40) 전시회, 세미나 경비
		(41) 음악, 영화, 방송 프로그램 제작 서비스 등
		(42) 음향, 영상 관련 권리의 매입대금
	9. 문화, 오락	(43) 교육서비스
		(44) 의료서비스
		(45) 예술관련 서비스
		(46) 문화유산 및 여가 서비스
		(47) 기타 문화, 오락 서비스
	10. 사업서비스	(48) 광고비
		(49) 상품전시회 개최경비
		(50) 시장조사, 여론조사 서비스
		(51) 법률서비스
		(52) 회계, 회계감사 및 세무서비스
		(53) 컨설팅서비스
		(54) PR(Public Relations) 서비스
		(55) 연구 및 개발 서비스
		(56) 건축 서비스
		(57) 엔지니어링 서비스
		(58) 과학 및 기타 기술서비스
		(59) 폐기물 처리 및 정화서비스
		(60) 농업, 임업, 어업 서비스
		(61) 광업, 원유 및 가스추출 서비스
		(62) 기타 사업서비스
		(63) 계열사간의 서비스 대가
	11. 기타 (잡용역)	(64) 해외지점 영업자금(장기)
		(65) 해외지점 영업자금(단기)
		(66) 해외사무소 설치비
		(67) 해외사무소 유지활동비
		(68) 국내지사 설치비 및 유지활동비 반송
		(69) 국내지점 영업자금 해외송금
		(70) 국내지점 청산대금
		(71) 국내사무소 청산대금
		(72) 수입승인면제
		(73) 클레임 대가
		(74) 상호계산 차액
		(75) 상계 차액(무역과 무역)
		(76) 상계 차액(무역과 기타)
		(77) 상계 차액(기타와 기타)
		(78) 현지금융 대지급
		(79) 해외여신 대지급(현지금융 제외)
		(80) 유지보수서비스
		(81) 천연자원 등 임차료
		(82) 생산 및 생산물 보조금
		(83) 기타(잡용역)

자료: 한국은행(2021.12) p.434~443

- 지급 항목이 기타 등으로 작성되어도 외국환거래 금액이 큰 경우에는 외국환거래 주체(사업체)에 확인 과정을 거쳐서 서비스무역분류 작성에 반영

2. 분류체계 및 통계 현황

가. 분류 체계

- 서비스수지는 서비스무역세분류통계라는 명칭으로 발표하고 있으며, IMF BPM6 (국제수지매뉴얼 제6판)에 따라 <표 3-3>과 같은 분류로 작성 및 발표
 - 콘텐츠산업 서비스무역과 관련된 항목은 “개인, 문화, 여가 서비스 수지”와 하위 항목인 “음향영상 및 관련서비스 수지” 및 “기타 개인, 문화, 여가서비스 수지”

<표 3-3> 서비스무역세분류통계의 서비스무역 분류

(1) 서비스 수지
(2) 가공서비스
(2) 유지보수서비스
(2) 운송수지
(3) 해상운송수지
(5) 해상운송여객
(5) 해상운송화물
(5) 해상운송기타
(3) 항공운송수지
(5) 항공운송여객
(5) 항공운송화물
(5) 항공운송기타
(3) 우편및상업송달서비스수지
(2) 여행수지
(4) 유학연수
(4) 일반여행
(2) 건설수지
(2) 보험서비스수지
(3) 직접보험서비스수지
(3) 재보험서비스수지

(3) 보험보조서비스수지
(2) 금융서비스수지
(4) 명시적수수료 및 기타금융서비스
(4) 금융중개서비스
(2) 지식재산권사용료수지
(4) 프랜차이즈 및 상표권사용료
(4) R&D로 창출된 지식재산권사용료
(4) 컴퓨터소프트웨어 복제 및 배포권 사용료
(4) 음향영상 및 관련 지식재산권복제 및 배포권 사용료
(2) 통신, 컴퓨터, 정보서비스수지
(3) 통신서비스수지
(3) 컴퓨터서비스수지
(5) 컴퓨터소프트웨어서비스
(5) 기타컴퓨터서비스
(3) 정보서비스수지
(2) 기타사업서비스수지
(3) 연구개발서비스수지
(4) 연구개발서비스제공수지
(4) R&D로 창출된 지식재산권매매수지
(3) 전문, 경영컨설팅서비스수지
(4) 법률, 회계, 경영컨설팅 및 PR서비스수지
(6) 법률서비스
(6) 회계, 감사, 부기 및 세무컨설팅서비스
(6) 사업, 경영컨설팅 및 PR서비스
(4) 광고, 시장조사 및 여론조사서비스수지
(3) 기술, 무역, 기타사업서비스수지
(4) 건축, 엔지니어링, 과학 및 기타 기술서비스수지
(4) 폐기물처리, 정화, 농업 및 광업서비스수지
(4) 운송리스서비스수지
(4) 무역관련서비스수지
(4) 기타사업서비스수지
(2) 개인, 문화, 여가 서비스수지
(3) 음향영상 및 관련서비스수지
(3) 기타개인, 문화, 여가서비스수지
(2) 정부서비스수지

출처: 한국은행 경제통계시스템(ECOS) 수정인용

주: 1) ()는 계층을 의미

2) 하위 항목 중 서비스 수지를 수입과 지급으로 나누어 제공하는 항목은 분류에서 제외하였음

- BMP6 매뉴얼에서도 “Personal, cultural, and recreational services”은 “Audiovisual and related services”와 “Other personal, cultural, and recreational services”로만 구성(IMF, 2009:179-180)¹¹⁾
 - BPM6 매뉴얼에 따르면 “Audiovisual and related services”와 “Other personal, cultural, and recreational services”를 세세하게 구분하여 작성한 분류는 없는 것으로 파악됨

나. 통계 현황

- 국제수지통계 서비스무역세분류통계는 2006년 1월부터 월간 단위로 이용 가능
- 2024년 6월 기준 “개인, 문화, 여가 서비스수지”는 75.5백만 USD 흑자, “음향영상 및 관련서비스수지”는 91.2백만 USD 흑자, “기타 개인, 문화, 여가서비스 수지”는 -15.7백만 적자를 기록(한국은행 경제통계시스템)

〈표 3-4〉 개인, 문화, 여가 서비스 수지 현황(2024년 6월 기준)

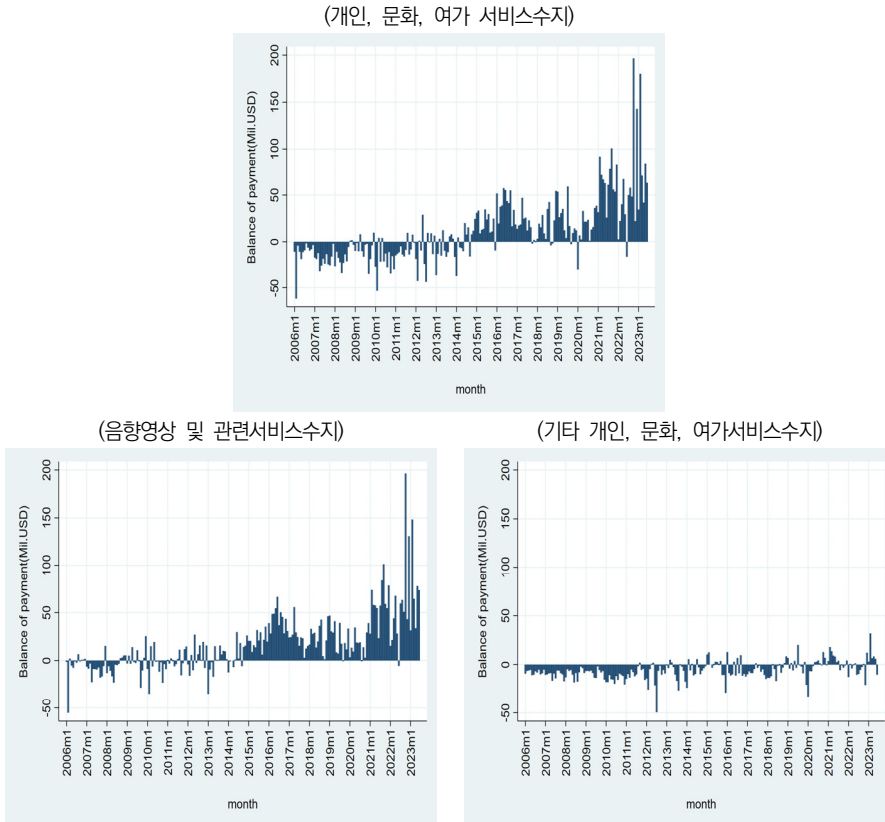
(단위: 백만 USD)

항목	수지	수입(수출)	지급(수입)
개인, 문화, 여가 서비스	75.5	200.1	124.6
음향영상 및 관련 서비스	91.2	175.8	84.6
기타 개인, 문화, 여가서비스	-15.7	24.3	40.0

자료: 한국은행 경제통계시스템(ECOS)

11) 「Audiovisual and related services」는 영화(필름, 비디오테이프, 디스크, 전산망 등 포함), 라디오 및 TV프로그램(생방송 또는 녹화방송), 음악 녹음물 제작 관련 서비스 비용 및 수수료 등이 해당됨. 시청각 제품 및 관련 제품의 임대료와 유료 서비스(케이블, 위성 서비스 등)에 대한 이용 요금을 포함함(IMF, 2009:180). 「Other personal, cultural, and recreational services」는 건강 서비스, 인터넷·방송 등을 통한 교육서비스, 박물관 및 기타 문화·스포츠·도박 및 레크레이션 활동 등과 관련된 서비스 비용을 포함함(IMF, 2009:180). 자세한 내용은 BPM6를 참조하기 바람.

[그림 3-2] 개인, 문화, 여가 서비스 및 세부 항목 수치 현황



자료: 한국은행 경제통계시스템(ECOS), 2006년 1월 ~ 2024년 6월 기준

주: 그래프 단위는 백만 USD

3. 서비스수지 통계의 장점과 한계점

가. 서비스수지 통계의 장점

- 금융거래 정보를 이용하기 때문에 서비스무역을 포함한 모든 수출입 거래에 대한 정보 수집이 가능
 - 금융거래는 자금을 보내는 측과 받는 측이 명확하게 파악되기 때문에 산업에 대한 정보를 작성하는 것도 가능
- 금융기관의 업무 수행 과정에서 파악되는 정보를 수집하여 작성하기 때문에 통계

작성을 위해 조사설계·수행·모수추정 등 추가적인 노력 투입이 불필요

- 월별 자료를 작성할 수 있기 때문에 시의성 있는 통계 작성이 가능하며, 수출 및 수입에 대한 통계도 작성할 수 있음
- UN, IMF 등 국제기구에서 작성한 분류체계 및 기준에 따라 작성하고 있기 때문에 통계 자료에서 사용되는 다양한 개념과 용어에 대한 정의가 마련되어 있음
 - 통계 작성을 위해 새롭게 정의나 개념을 마련할 필요가 없음

나. 서비스수지 통계의 한계점

- 산업별로 구분한 통계나 세세하게 구분된 통계를 작성하지 않기 때문에 공표하고 있는 통계 자료 수준에서는 콘텐츠산업에 해당하는 영역을 파악하기 어려움
- 서비스수지 작성에 이용되는 금융거래 관련 데이터는 기획재정부, 금융감독원, 한국은행 등 일부 정부 기관을 제외하면 접근 및 이용이 불가능
 - 원시자료를 이용하여 가공통계를 작성하는 방안은 적용하기에는 자료 이용에 대한 권한을 먼저 해결해야 한다는 제약 사항이 존재

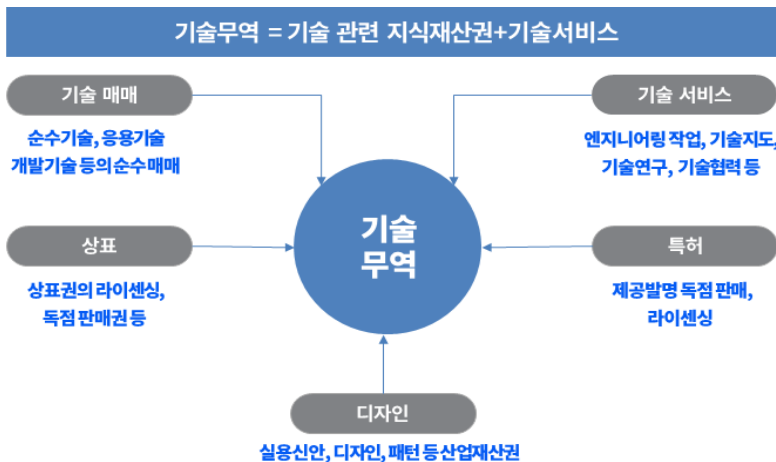
제2절 기술무역통계

1. 통계개요

가. 기술무역의 개념

- 기술무역¹²⁾이란 국가 간 기술의 매매 및 라이선싱, 기술서비스 제공 등의 행태로 나타나는 국제적 기술수출과 기술도입을 의미함(기술무역통계 보고서, 2024)
 - 기술무역(Technology Trade)은 국가 간 기술 매매 및 기술 서비스 제공 등과 관련된 무역거래를 지칭하는 것으로 특허권, 상표권, 디자인권 판매 및 사용료 수취 등이 기술무역에 포함됨

[그림 3-3] 기술무역 개념도



자료: 기술무역통계보고서(2024)에서 제시하고 있는 기술무역통계 개념도를 토대로 연구자 재구조화

12) 기술무역은 국제적인 거래로서 거래당사자가 각기 다른 국가에 소속되어야 하며 둘째, 국가 간 상업적인 거래로서 거래당사자간에 비용의 지출 및 수입이 있어야 하고 마지막으로, 기술 및 기술서비스 무역과 관련된 거래로 그 범위를 한정하고 있음(OECD TBP Manual, 1990)

나. 통계작성 개요

1) 작성목적

- 국제기준에 따른 기술무역통계를 작성하여 우리나라 기술무역 활성화를 위한 기초 자료로 활용
 - 기술무역통계는 지난 2003년부터 국가승인통계(승인번호 제105002호)로 지정되어 연간 주기로 작성·공표하고 있음
 - 연간 주기로 우리나라의 기술 수출 및 도입, 기술무역 규모 및 수지 등을 파악하여 산업별·기관유형별·국가별 기술무역 추이를 살펴보고, 무역 구조를 분석함

2) 법적근거

- 과학기술기본법 제26조의 2와 통계법 제18조에 의해 승인된 국가통계(일반, 가공 통계: 승인번호 제105002호)

3) 통계범위 및 대상

① 기술수출

- 한국은행의 외국환거래 자료¹³⁾를 기초자료로 이용하여 특허권, 상표권, 디자인권 등의 판매, 사용료 수취실적이 있는 기관(업체)

② 기술도입

- 한국은행의 기술도입대가지급상황월보¹⁴⁾를 기초자료로 이용하여 특허권, 상표권, 디자인권 등의 판매, 사용료 수취실적이 있는 기관(업체)

13) 통계작성의 근거가 되는 외국환거래 자료는 기술도입자명, 기술제공자명, 국가명, 기술료 영수일자, 금회 지급액(USD), 수취사유 등의 정보가 포함되어 있음(기술무역통계보고서, 2024)

14) 통계작성의 근거가 되는 기술도입대가지급상황월보는 기술도입자명, 기술제공자명, 국가명, 기술료 지급 일자, 금회지급액(해당통화, USD), 지급사유, 계약일, 도입기술명, 기지급액(USD), 총지급액(USD) 등의 정보가 포함되어 있음(기술무역통계보고서, 2024)

③ OECD TBP 매뉴얼상의 분류기준과 적용항목의 차이

- 기술무역통계에서 작성하고 있는 기술수출 및 기술도입 항목은 OECD TBP 매뉴얼의 분류기준 대부분을 적용하고 있으나, 통계작성 방법 변경 및 체계상의 제약점 등으로 일부 분류기준은 적용되지 않고 있음
 - OECD TBP 매뉴얼에서는 기술무역을 영위하는 수출입 기업들의 다양한 활동 유형(기술종류, 기술매매, 기술서비스 등)에 따라서 기술무역 계약 형태가 분류될 수 있는 점을 이유로 기술분류 기준을 UN에서 제안하고 있는 CPC(Central Product Classification)를 적용할 것을 권고하고 있으나, 기술무역통계에서는 과학기술기본법(제27조)에 근거한 국가과학기술 표준분류체계에 따라 기술분류를 구분하고 있음

〈표 3-5〉 OECD TBP Manual의 분류기준과 기술무역통계 통계작성 범위 비교

OECD 매뉴얼		기술무역통계 반영 여부	
		기술도입	기술수출
거래의 형태	특허 및 노하우	○	○
	상표, 디자인, 패턴	○	○
	기술서비스	○	○
	외국에서 수행한 연구개발	○	○
거래자의 특성	거래당사자 소속(기업, 정부, 대학 등)	○	○
	거래상대방 지역(국가, 지역, 권역)	○	○
	거래기업의 산업	○	○
	거래상대방과의 관계 ¹⁵⁾	X	X
	거래당사 기업규모	○	○
계약의 특성	계약일 및 계약기간	○	X
	기술무역대상 물품의 산업분류	○	○
	대가지불방식	○	X

자료: 기술무역통계 보고서(2024)

4) 작성주기

- 작성주기 및 기준시점: 1년, 작성기준년도 12월31일
- 공표시기: 작성기준년도 익년 12월 말

15) 기술수출통계에서 “계약의 특성” 및 “거래자의 특성” 중 “거래상대방과의 관계”는 2013년도까지 기업 설문조사를 실시하여 파악할 수 있었으나, 2014년 통계부터는 한국은행 외환거래 자료를 활용한 가공 통계로 변경하면서 반영불가(2015.05.26. 통계청 승인)

5) 작성항목

〈표 3-6〉 기술무역통계 작성 항목

통계작성 항목		세부 항목
기술무역 현황	• 기술수출	산업별, 기술유형별, 기술별, 기관유형별, 국가별, 기술수출 금액 현황
	• 기술도입	산업별, 기술유형별, 기술별, 기관유형별, 국가별, 기술도입 금액 현황
	• 기술무역수지	산업별, 기술유형별, 기술별, 기관유형별, 국가별, 기술무역수지 현황(흑자 및 적자)
기술무역 추이		산업별, 기술유형별, 기술별, 기관유형별, 국가별, 지역별 기술 수출, 기술도입 등의 기술무역 추이
기술무역 국제비교		기술무역통계의 국제비교 불가(지난 '18년부터 OECD에서 기술 무역통계의 발표를 중단 ¹⁶⁾ 함)

자료: 기술무역통계보고서(2024) 내용을 토대로 연구자 재구성

6) 작성방법

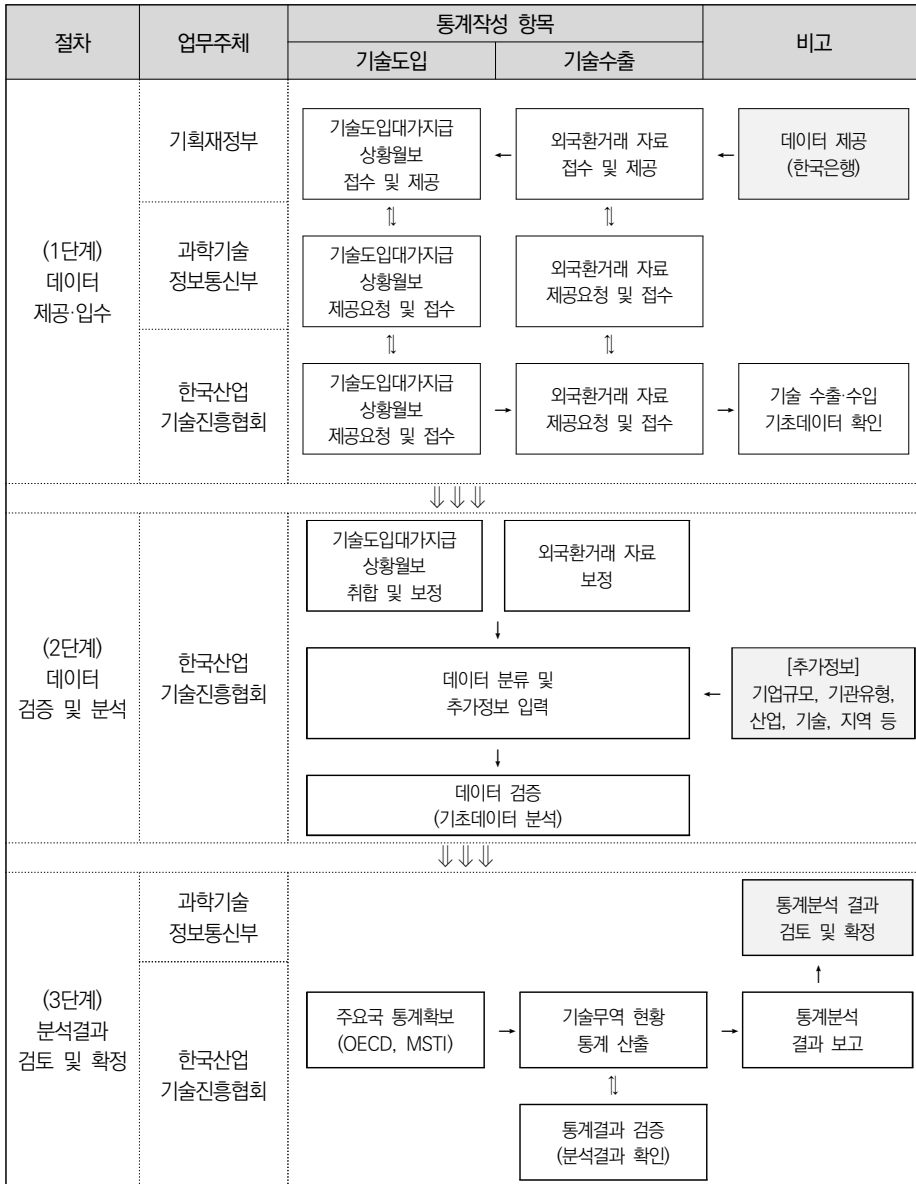
- 한국은행에서 제공받은 기술무역 관련 기초자료(외국환거래 자료, 기술도입대가지 급상황월보)를 이용하여 특허권, 상표권, 디자인권 등의 수취실적이 있는 기관을 확인한 후, OECD TBP 매뉴얼의 분류기준을 준용하여 산업별·기술유형별·기술별·기관유형별·국가별로 가공 및 분석하여 작성
 - 한국은행에서 기술무역 관련 수출·도입 실적 데이터를 관리하고 있으며, 기술무역통계 작성을 목적으로 기획재정부가 과학기술정보통신부로 기술무역통계 데이터를 제공하고 있음(「과학기술기본법」 제26조의2에 근거)

7) 작성과정

- 기술무역통계는 데이터 제공·입수, 데이터 검증 및 분석, 분석결과 검토 및 확정까지 총 3단계의 절차로 작성

16) OECD MSTI(Main Science and Technology Indicators) 2019-1 내용 수록.

〈표 3-7〉 기술무역통계 작성 과정



자료: 기술무역통계 매뉴얼(2020) 내용을 토대로 연구자 재구성

2. 분류 체계 및 통계 현황

가. 분류 체계

- 기술무역통계는 5가지의 분류체계(산업분류 기준, 기술유형별 기준, 기술분류 기준, 기관유형분류 기준, 국가분류 기준)를 적용하여 통계를 작성하고 있음

1) 기관유형분류 기준

- 기관유형 분류체계는 대기업, 중견기업, 중소기업, 공공기관, 교육기관, 비영리기관의 6개 분류로 구성됨
 - 대기업과 중소기업은 「중소기업기본법」에 근거하여 분류하고 있으며, 중견기업은 「중견기업 성장촉진 및 경쟁력 강화에 관한 특별법」 기준으로 분류하였음
 - 공공기관은 국가 정책을 수립 및 관리하는 기관으로 정부, 정부투자기관, 부처별 소속 및 산하기관이 등을 포함하고 있음
 - 교육기관은 모든 대학(전문대학 포함)을 포함하고 대학 부설의 의료기관, 연구기관, 외국인학교 등을 포함하고 있음
 - 비영리기관은 설립 목적이 이익 추구가 아닌, 사단법인, 재단법인 등을 포함하고 있음

2) 산업분류 기준

- 기술무역통계서 적용되고 있는 산업분류는 제10차 한국표준산업분류(KSIC)를 기준으로 중분류의 업종 정보를 분류하고 있으나, 실제 공표되고 있는 산업분류 수준은 <표 3-8>과 같이 10개 산업¹⁷⁾으로 통합하여 작성함
 - OECD는 기술무역통계 작성 시 적용 산업분류 기준을 국제산업분류(ISIC)를 권고하고 있으나, 실제 통계작성은 국제산업분류(ISIC) 기준과 우리나라 산업구조 모두를 포괄할 수 있는 한국표준산업분류(KSIC)를 적용하고 있음

17) 9개 산업: 농림수산물, 섬유, 화학, 소재, 기계, 전기전자, 건설, 정보통신, 기술서비스, 기타

〈표 3-8〉 한국표준산업분류 기준표

구 분	한국표준산업분류	
	대분류	중분류
농림수산 식품	농업, 임업 및 어업	농업, 임업, 어업
	광업	석유, 원유 및 천연가스 광업, 금속광업, 비금속광물 광업(연료용 제외), 광업지원 서비스업
	제조업	식품품 제조업, 음료 제조업, 담배 제조업, 목재 및 나무제품 제조업(가구제외)
섬유	제조업	섬유제품 제조업(의복제외), 의복, 의복액세서리 및 모피제품 제조업, 가죽, 가방 및 신발 제조업, 펄프, 종이 및 종이제품 제조업
화학	제조업	코크스, 연탄 및 석유정제품 제조업, 화학물질 및 화학제품 제조업(의약품제외), 의약품 물질 및 의약품 제조업, 고무제품 및 플라스틱제품 제조업
소재	제조업	비금속 광물제품 제조업, 1차 금속 제조업, 금속가공제품 제조업(기계 및 가구제외)
기계	제조업	의료 정밀, 광학기기 및 시계 제조업, 기타 기계 및 장비 제조업, 자동차 및 트레일러 제조업, 기타 운송장비 제조업, 산업용 기계 및 장비 수리업
전기/전자	제조업	전자부품, 컴퓨터, 영상, 음향 및 통신장비 제조업, 전기장비 제조업
건설	전기, 가스, 증기 및 공기조절 공급업	전기, 가스, 증기 및 공기조절 공급업
	수도, 하수 및 폐기물처리, 원료재생업	수도업, 하수, 폐수 및 분뇨 처리업, 폐기물 수집, 운반, 처리 및 원료재생업, 환경 정화 및 복원업
	건설업	종합 건설업, 전문직별 공사업
정보/통신	정보통신업	출판업, 영상, 오디오 제작 및 배급업, 방송업, 우편 및 통신업, 컴퓨터 프로그래밍, 시스템통합 및 관리업, 정보서비스업
기술 서비스	전문, 과학 및 기술서비스업	연구개발업, 전문서비스업, 건축기술/엔지니어링 및 관련 기술 서비스업, 기타 과학기술서비스업,
기타	제조업	인쇄 및 기록매체 복제업, 가구 제조업, 기타 제품 제조업
	도매 및 소매업 ¹⁸⁾ , 운수 및 창고업, 숙박 및 음식점업, 금융 및 보험업, 부동산업, 사업시설관리, 사업지원 및 임대 서비스업, 공공행정, 국방 및 사회보장 행정, 교육 서비스, 보건업 및 사회복지 서비스업, 예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업, 협회 및 단체, 수리 및 기타 개인 서비스업 등	

자료: 기술무역통계보고서(2024)

18) 기업의 한국표준산업분류(KSIC) 코드가 도매 및 소매업(대분류 G)일 경우 주요활동 중 제조를 포함하고 있는 기업은 해당 제품의 제조업 산업분류로 조정(기술무역통계 매뉴얼, 2020).

3) 기술분류 기준

- 기술무역통계에서 적용되고 있는 기술분류는 과학기술기본법(제27조)에 근거한 국가과학기술표준분류체계를 준용하고 있으며, 동 분류체계의 대분류 수준으로 통계를 작성함
 - 기술도입·수출 시 거래기술과 통계작성 대상기관의 주요활동 내역을 기준으로 17개의 기술 분야¹⁹⁾로 조사 및 통계를 작성함

4) 기술유형분류 기준

- 기술무역에 있어서 거래의 대상이 산업재산권이나 기술서비스 등과 같이 어떠한 기술유형에 속하는지를 분류한 기준을 말하며, 특허 판매/라이선스, 상표·디자인·패턴 판매/라이선스, 과학기술서비스 및 연구개발, 기타 판매/라이선스로 분류하여 통계를 작성함

〈표 3-9〉 기술유형분류 기준표

기술유형		분류기준
특허	판매	권리화 된 발명을 독점적으로 이용할 수 있는 권리의 판매
	라이선스	권리화 된 발명을 독점적으로 이용할 수 있는 권리의 라이선스
상표/디자인/패턴	판매	기술거래를 포함하는 상표권이나 산업상 이용할 수 있는 물품의 형상·구조 또는 조합에 관한 고안의 판매
	라이선스 ²⁰⁾	상표권/디자인/패턴 (Trademarks, Patterns and Designs) 라이선스: 기술거래를 포함하는 상표권이나 산업상 이용할 수 있는 물품의 형상·구조 또는 조합에 관한 고안을 독점적으로 이용할 수 있는 권리의 부여
과학기술서비스 및 해외 연구개발		사전적 기술조사 및 엔지니어링 작업, 기술지도(인력훈련, 컨설팅 및 기술지도), 기술연구, 기술협력 등 기술적 내용이 있는 서비스
기타	판매	이밖에 기타 지식재산권의 판매 등
	라이선스	이밖에 기타 지식재산권의 라이선스 등

자료: 기술무역통계 통계정보보고서(2024) 내용을 토대로 연구자 재구성

19) 17개 기술 분야: 수학, 물리학, 화학, 지구과학, 생명과학, 농림수산식품, 보건의료, 기계, 재료, 화공, 전기전자, 정보통신, 에너지자원, 원자력, 환경, 건설교통, 과학기술과 인문사회

20) 상표 라이선싱의 경우 기술적 지식과 관계없는 단순 상표 도입은 기술무역에 실적에 포함되지 않음(기술무역통계 보고서, 2024).

5) 국가분류 기준

- 2022년 기준 우리나라와의 기술무역 규모 상위 10개 국가는 미국, 중국, 영국, 싱가포르, 베트남, 일본, 아일랜드, 독일, 인도, 네덜란드로 나타난 가운데, 기술 수출/도입, 무역수지별(흑자/적자) 상위 10개국에 대하여 분석을 실시함

나. 통계 현황

1) 기술무역통계에서 확인할 수 있는 콘텐츠 관련 분류 정보

① 기술무역통계 내에 콘텐츠 관련 통계 포함 및 제외 현황

- OECD TBP 분류기준을 적용하고 있는 기술무역통계는 기술 관련 여부와 소득으로 구분할 수 있는 거래실적 중 기술무역통계에 포함되는 거래실적만을 구분하여 통계를 작성하고 있음
 - (콘텐츠 관련 통계 포함) 기술무역통계 범위 중 특허권, 상표권, 디자인 등의 산업재산권 대부분은 콘텐츠 관련 거래실적에 포함됨
 - (콘텐츠 관련 통계 제외) 반면, 영상물, 음성녹음, 소프트웨어 등의 비기술 관련 저작권 거래실적은 기술무역통계에서 확인할 수 없음

〈표 3-10〉 기술무역통계 내에 콘텐츠 관련 통계 포함 및 제외 현황

구분	기술 관련	비기술 관련
직접소득	<ul style="list-style-type: none"> 특허 판매 및 라이선싱 특허화 되지 않은 발명 특허화 되지 않은 노하우 	<ul style="list-style-type: none"> 상표권/ 패턴/ 디자인(산업재산) 저작권/ 영상물 음성녹음/ 소프트웨어²¹⁾(저작권)
서비스 소득	<ul style="list-style-type: none"> 기술지도/ 기술연구 엔지니어링/ 컨설팅/ 연구개발서비스 도급작업/ 보수작업 주요 프로젝트⁵⁾ 	<ul style="list-style-type: none"> 영업지도/ 경영지도 재무기법지도/ 법률지도 통신/ DB 이용/ 광고 보험, 수송 등

자료: 기술무역통계 통계정보보고서(2024) 내용을 토대로 연구자 재구성

주: 빗금 친 부분은 기술무역에 포함되지 않음

21) S/W의 경우 일반적으로 특허에 의해 보호될 수는 없고 저작권에 의해 보호될 수 있는 바, S/W는 산업재산권법에 의해 보호되지는 않기 때문에 포함되지 않음(기술무역통계 보고서, 2024).

② 기술무역통계와 지식재산권 무역수지 통계작성 범위 비교

- 기술무역통계 통계작성 범위에는 콘텐츠 관련 저작권을 제외하고 있으나, 대부분의 산업재산권 관련 정보는 포함하고 있음. 이외에도 지식재산권 무역수지가 파악할 수 없는 기술조사, 기술지도와 같은 기술서비스에 대한 실적도 포함하고 있음
- 지식재산권 무역수지는 콘텐츠 관련 지식재산권을 파악할 수 있는 음악·영상, 어문·연극·미술, 소프트웨어 저작권 등을 포함한 모든 지식재산권 유형에 대해 거래 실적(사용료, 판매액, 구매액)을 반영하고 있음

〈표 3-11〉 기술무역통계와 지식재산권 무역수지 통계작성 범위 비교

구분	지식재산권 무역수지통계	기술무역통계
목적	모든 지식재산권의 무역거래에 대한 통계 작성	국가 간 기술무역 거래에 대한 국제 비교
기준	통용되는 지식재산권의 범위	OECD TBP 매뉴얼
범위	지식재산권 전체	
	기술 관련 지식재산권 + 기술서비스	
	지식재산권 무역수지통계	
	<div> [저작권 등] 음악·영상저작권 어문·연극·미술·건축·사진·도형 저작권 기타 지식재산권 </div>	<div> [산업재산권] 특허 및 실용신안권 디자인권 상표 및 프랜차이즈권 </div>
범위	기술서비스	
	컴퓨터 유지보수 서비스 연구 및 개발서비스 엔지니어링 서비스 과학 및 기타 서비스	
자료	한국은행 외국환거래 자료	(수출): 한국은행 외국환거래 자료 (도입): 한국은행 기술도입대가상환월보

구분		기술무역통계	지식재산권 무역수지	비고
특허·실용신안권	사용료	○	○	S/W 거래실적은 특허권, 실용신안권 등 산업재산권이 포함된 일부 경우를 제외하고는 기술무역통계에서 제외
	판매, 구매액	○	○	
디자인권	사용료	○	○	
	판매, 구매액	○	○	
상표권	사용료	○	○	상표 라이선싱의 경우 단순 상표 도입은 기술무역에 포함되지 않음
	판매, 구매액	○	○	
저작권	사용료	X	○	기술무역통계는 저작권 반영 못함
	판매, 구매액	X	○	
기술서비스	사용료	○	X	지식재산권 수지는 기술서비스 반영 못함

자료: 기술무역통계 통계정보보고서(2024) 내용을 토대로 연구자 재구성

2) 기술무역통계에서 확인할 수 콘텐츠 관련 통계 정보

- OECD TBP 매뉴얼의 분류기준을 준용하여 매년 공표되고 있는 기술무역통계에서는 우리나라의 산업별·기술별·기술유형별 등의 기술무역 현황을 파악할 수 있음
- 산업별·기술별 기술무역 현황에서는 정보통신업²²⁾ 및 정보통신기술 분류에서 콘텐츠 관련 통계 정보를 확인할 수 있으며, 산업별 기술유형별, 기술별 기술유형별 교차 현황을 통해서는 정보통신업 및 정보통신기술에서 거래되는 특허 및 상표권 등의 판매·라이선스 실적을 확인 할 수 있음

① 산업별 기술무역 현황

- 콘텐츠 관련 업종 대부분을 포괄하고 있는 정보통신업의 '22년 기준 기술수출액은 65억9천8백만 USD 수준으로 나타났으며, 전체 기술수출에서 차지하는 비중은 43.4%에 달하는 것으로 나타남

〈표 3-12〉 2022년 기준 산업별 기술무역 현황

(단위: USD, %)

산업분야	수출금액		도입금액	
	금액	비율	금액	비율
전체	15,218,162,012	100.0	19,635,073,872	100.0
농림수산물	33,917,829	0.2	157,214,809	0.8
섬유	140,797,240	0.9	141,342,711	0.7
화학	753,980,771	5.0	809,289,044	4.1
소재	51,800,114	0.3	176,389,937	0.9
기계	2,236,595,978	14.7	1,817,851,548	9.3
전기/전자	4,097,860,795	26.9	8,261,028,473	42.1
건설	273,731,091	1.8	68,176,443	0.3
정보통신	6,598,361,920	43.4	5,943,976,736	30.3
기술서비스	675,842,270	4.4	691,770,951	3.5
기타	355,274,004	2.3	1,568,033,218	8.0

자료: 기술무역통계 통계보고서(2024)

22) 정보통신업에 포함되는 중분류 업종: 출판업, 영상, 오디오 제작 및 보급업, 방송업, 우편 및 통신업, 컴퓨터 프로그래밍, 시스템종합 및 관리업, 정보서비스업

② 산업별 기술유형별 기술수출 현황

- 산업별로 어떤 기술유형이 수출되고 있는지를 산업별 기술유형별 교차 분석을 통해서 확인할 수 있음
 - 세부적으로는 산업별로 수출되고 있는 기술수출유형을 특허, 상표·디자인 등의 산업재산권과, 과학기술 서비스 및 해외연구 개발 등의 기술서비스로 유형화하여 기술수출 실적 현황 및 변화 추이를 분석할 수 있음
- 2022년 기준 정보통신업의 기술유형별 수출 규모는 특허 판매 96만 USD, 라이선스 6천2백만 USD, 상표·디자인·패턴 판매 8.8백만 USD, 라이선스 1억2천백만 USD, 과학기술 서비스 및 해외연구 개발 14억8천9백만 USD로 나타남
 - 정보통신업은 우리나라 전체 “과학기술 서비스 및 해외연구개발” 기술수출의 37% 이상을 차지함

〈표 3-13〉 2022년 기준 산업별 기술유형별 기술수출 현황

(단위: 천 USD, %)

기술 유형 산업	전체	특허		상표권/디자인/패턴 등		과학기술 서비스 및 해외연구 개발	기타	
		판매	라이선스	판매	라이선스		판매	라이선스
전체	15,218,162	82,315	3,857,274	150,599	2,006,337	4,007,390	3,331,955	1,782,293
	(100.0)	(100.0)	(100.0)	(100.0)	(100.0)	(100.0)	(100.0)	(100.0)
⋮				⋮	⋮			
화학	753,981	0	163,014	42,218	140,255	395,618	2,889	9,987
	(5.0)	(0.0)	(4.2)	(28.0)	(7.0)	(9.9)	(0.1)	(0.6)
⋮				⋮	⋮			
전기/ 전자	4,097,861	77,253	3,177,829	2,256	45,404	766,901	4,239	23,977
	(26.9)	(93.9)	(82.4)	(1.5)	(2.3)	(19.1)	(0.1)	(1.3)
⋮				⋮	⋮			
정보/ 통신	6,598,362	960	62,554	8,880	124,203	1,489,388	3,303,017	1,609,360
	(43.4)	(1.2)	(1.6)	(5.9)	(6.2)	(37.2)	(99.1)	(90.3)
기술 서비스	675,842	426	20,741	6,014	33,986	591,496	5,783	17,396
	(4.4)	(0.5)	(0.5)	(4.0)	(1.7)	(14.8)	(0.2)	(1.0)
기타	355,274	3,261	15,887	5,907	66,035	184,838	11,978	67,368
	(2.3)	(4.0)	(0.4)	(3.9)	(3.3)	(4.6)	(0.4)	(3.8)

자료: 기술무역통계 통계정보보고서(2024)

3. 기술무역통계의 장점과 한계점

가. (장점) 기존 통계로 확인할 수 없었던 콘텐츠 관련 기술무역 현황 파악 가능

- 1) 대표적인 콘텐츠 관련 산업인 정보통신업의 기술무역 현황 파악 가능
 - 출판업, 영상, 오디오 제작 및 배급업, 방송업 등의 세부 산업을 포괄하고 있는 정보통신업의 기술무역 현황 및 연도별 변화 추이를 확인할 수 있음
 - 산업 간 기술무역 비중 변화 비교를 통해 우리나라 산업의 기술무역 구조 변화를 분석할 수 있음
- 2) 분류기준별 교차분석을 통해 콘텐츠 관련 기술무역 현황 파악 가능
 - 기존의 서비스무역 관련 통계에서는 확인할 수 없었던 산업별 기술유형별 기술무역 현황 및 변화 추이 분석이 가능함
 - 세부적으로는 정보통신업의 기술수출, 기술도입 등의 실적 현황을 특허, 상표·디자인·패턴, 기술서비스 등과 같은 기술유형으로 세분화하여 분석할 수 있음
 - 국가별 산업별 교차분석을 통해 국가별로 기술무역 거래가 확대되고 있는 산업 및 기술유형 확인이 가능하며, 이를 통해 관련 정책수립 및 학술연구에 필요한 기초자료로 활용할 수 있음

나. (단점) 음향·영상 관련 저작권 현황을 확인할 수 없음, 시의성 부족

- 콘텐츠산업 관련 저작권의 대표적인 거래 유형인 “음향·영상 및 관련 지식재산권의 복제·배포권 사용료(라이선스)” 및 “음향·영상 및 관련 서비스 실적(판매·구매)”은 기술무역통계 작성 범위에서 제외되어 있음
- 분기 단위로 공표되고 있는 지식재산권 무역수지와 달리, 연간 단위로 연1회 공표되어 콘텐츠 관련 지식재산권 동향 변화를 빠르게 확인하기 어려움

제3절 콘텐츠 산업조사

1. 통계개요²³⁾

가. 기초 정보

- 서비스수지를 생산하는 승인통계의 명칭은 콘텐츠 산업조사(승인번호 제920026호)로 작성기관은 문화체육관광부와 한국콘텐츠진흥원(통계청 누리집)²⁴⁾
- 콘텐츠 산업조사의 목적은 콘텐츠산업 분야의 신뢰성 있는 통계자료 확보 및 콘텐츠산업 정책의 합리적 의사결정을 위한 지표 제공(문화체육관광부, 2024.1:9)
- 통계 작성은 「통계법」 제18조(통계작성의 승인)에 근거를 두고 있으며, 문화체육관광부 문화산업정책과와 한국콘텐츠진흥원이 작성을 담당(통계청 누리집)
- 콘텐츠 산업조사 결과는 연간 주기로 조사 작성하여 공표하고 있으며, 공표 시점은 작성 기준 조사연도의 익년 2월(통계청 누리집)

나. 작성 방법

- 콘텐츠 산업조사의 목표모집단은 콘텐츠산업을 영위하는 전국 모든 사업체 중에서 사업장, 조업일수, 종사자 수 관련 3개 조건을 만족하는 사업체로 정의(문화체육관광부, 2024.1)
 - 조건은 사업장이 국내에 위치하고 있어야 하고, 조사대상 기간 중 조업일수는 7일 이상이어야 하며, 종사자 수는 1인 이상(문화체육관광부, 2024.1)
- * 조사기간(예: 2023년) 중 휴·폐업한 사업체라도 조사대상 기간(예: 2022년)에

23) 문화체육관광부(2024.1)의 자료를 요약하여 제시함

24) 통계청 누리집의 '정책정보' > '국가승인통계현황' > '작성기관및승인통계' > '승인통계 검색'을 통해 확인된 정보 기준

조업일수가 7일 이상이면 조사 대상에 해당하며, 조사대상 기간 중에 사업을 시작한 신규사업체는 매출액이 없더라도 조사대상에 포함함

- 조사모집단은 통계청의 기업통계등록부를 이용하여 작성하고, 표본 사업체는 약 1만 8천 개를 추출(문화체육관광부, 2024.1)

* 2022년 조사 기준 총 사업체 수는 11만 4,769 개, 표본 수는 1만 8,541개

* 조사모집단은 중복 사업체 제거, 휴폐업 여부 및 업종 영위 여부 확인 등을 거쳐 작성

- 콘텐츠 산업조사는 조사 대상 사업체들을 대상으로 매출액, 부가가치액, 수출입액, 종사자 수 등을 조사(문화체육관광부, 2024.1)

- 영화, 방송, 광고 3개 산업 영역은 직접 표본사업체를 조사하지 않고, 다른 조사 결과를 인용

* 영화산업은 「한국 영화산업 실태조사」, 방송산업은 「방송산업 실태조사」와 「방송영상산업백서」, 광고산업은 「광고산업조사」를 인용

- 애니메이션산업 중 애니메이션 제작업의 매출액(극장, 방송)은 「영화관입장권통합전산망」과 「방송산업 실태조사」의 자료를 인용

- 표본 사업체 대상 조사를 통해 수집된 데이터에 모수 추정 방식 과정을 적용하여 통계를 작성 및 공표

다. 콘텐츠산업 조사 범위

- 콘텐츠 산업조사는 콘텐츠산업 특수분류의 대분류 기준 공연산업, 중분류 기준 게임산업의 “게임 도소매 및 임대업”과 캐릭터산업의 “캐릭터 놀이시설 운영업” 및 “캐릭터 상품 온라인 유통업”은 조사하지 않음

- “게임 도소매 및 임대업”은 게임산업, “캐릭터 놀이시설 운영업”과 “캐릭터 상품 온라인 유통업”은 캐릭터산업의 하위 중분류 산업

- 콘텐츠 산업조사에서 포괄하는 콘텐츠산업 특수분류의 중분류 기준 조사범위는 <표 3-14>와 같음

〈표 3-14〉 콘텐츠 산업조사의 업종범위

콘텐츠산업	중분류	소분류
출판	출판업	일반 서적출판업(종이매체출판업), 교과서 및 학습서적 출판업, 인터넷/모바일 전자출판 제작업, 신문 발행업, 잡지 및 정기간행물 발행업, 정기 광고간행물 발행업, 기타 인쇄물 출판업
	인쇄업	-
	출판 도소매업	서적 및 잡지류 도매업, 서적 및 잡지류 소매업
	온라인 출판 유통업	인터넷/모바일 전자출판 서비스업
	출판 임대업	서적임대업(만화제외)
만화	만화 출판업	만화 출판사(만화잡지, 일일만화, 코믹스 등), 일반 출판사(만화부문)
	온라인 만화 제작·유통업	인터넷/모바일 만화 콘텐츠 제작 및 제공(CP), 인터넷/모바일 만화콘텐츠 서비스
	만화책 임대업	만화 임대(만화방, 만화카페 등), 서적임대(대여)(만화부문)
	만화 도소매업	만화 서적 및 잡지류 도매, 만화 서적 및 잡지류 소매
음악	음악 제작업	음악 기획 및 제작업, 음반(음원)녹음시설 운영업
	음악 및 오디오물 출판업	음악 오디오물 출판업, 기타 오디오물 제작업
	음반 복제 및 배급업	음반 복제업, 음반 배급업
	음반 도소매업	음반 도매업, 음반 소매업
	온라인 음악 유통업	인터넷/모바일 음악 서비스업, 음원 대리 중개업
	음악 공연업	음악공연 기획 및 제작업, 기타 음악공연 서비스업(티켓발매 등)
	노래연습장 운영업	노래연습장 운영업
영화	영화 제작, 지원 및 유통업	영화 기획 및 제작, 영화 수입, 영화 제작 지원, 영화 배급, 극장 상영, 영화 홍보 및 마케팅
	디지털 온라인 유통업	DVD/블루레이 제작 및 유통, 온라인 배급, 온라인 상영
게임	게임 제작 및 배급업	게임 제작 및 배급업
	게임 유통업	컴퓨터 게임방 운영, 전자 게임장 운영
애니메이션	애니메이션 제작업	애니메이션 창작 제작업, 애니메이션 하청 제작업, 온라인(인터넷·모바일) 애니메이션 제작업
	애니메이션 유통 및 배급업	애니메이션 유통·배급 및 홍보
	온라인 애니메이션 유통업	온라인 애니메이션 서비스업(인터넷, 모바일)

콘텐츠산업	중분류		소분류
방송	방송	지상파방송	지상파방송사업자, 지상파 이동멀티미디어방송사업자
		유선방송	종합유선방송사업자, 중계유선방송사업자
		위성방송	일반위성방송사업자
		방송채널사용업	방송채널사용사업자
		인터넷영상물제공업	IPTV사업자, IPTV콘텐츠사업자(CP)
	방송영상물제작업		방송영상독립제작사
광고	-		광고대행업, 광고제작업, 광고전문 서비스업, 인쇄업, 온라인 광고대행업, 옥외 광고대행업
캐릭터	캐릭터 제작업		캐릭터 개발 및 라이선스업, 캐릭터상품 제조업
	캐릭터 상품 유통업		캐릭터상품 도매업, 캐릭터상품 소매업
지식정보	e-learning업		e-learning 기획업, e-learning 인터넷/모바일 서비스업, 인터넷/모바일 e-learning 제작 및 제공업(CP), 에듀테인먼트 기획 및 제공업
	기타 데이터베이스 및 온라인 정보제공업		기타 데이터베이스 및 온라인 정보제공업
	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업		포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업
	가상세계 및 가상현실업		스크린골프 시스템 기획 및 제작업, 스크린골프 운영업, 기타 가상세계 및 가상현실 기획 및 제작업, 기타 가상세계 및 가상현실 서비스업
콘텐츠 솔루션	콘텐츠솔루션업		저작물, 콘텐츠보호, 모바일솔루션, 과금/결제, 콘텐츠관리시스템(CMS), 콘텐츠전송네트워크(CDN), 기타 콘텐츠 솔루션
	컴퓨터그래픽스업(CG) 제작업		컴퓨터그래픽스업(CG) 제작업

자료: 문화체육관광부(2024.1) p.25~27 수정 인용

주: 조사하지 않는 공연산업과 “게임 도소매 및 임대업”(게임산업), “캐릭터 놀이시설 운영업”(캐릭터산업), “캐릭터 상품 온라인 유통업”(캐릭터산업)은 제외하였음

2. 분류체계 및 통계 현황

가. 분류 체계

- 콘텐츠 산업조사는 수출액을 콘텐츠산업분류 기준으로 분류하여 발표
 - 콘텐츠산업 대분류에 해당하는 출판, 만화, 음악, 영화, 게임, 애니메이션, 방송, 광고, 캐릭터, 지식정보, 콘텐츠솔루션 11개 산업으로 분류하여 통계를 작성

- 수출액과 수입액 통계를 먼저 제시하고 수출입 차액을 별도로 제시하는 점이 수지(흑자, 적자) 형식으로 통계를 제시하는 국제수지통계와의 차이점
- * 국제수지통계는 수지(흑자, 적자)에 중점을 두고 통계를 작성하며, 수출액과 수입액은 수지 통계의 하위 통계로 작성하여 제시

- 수출액과 수입액을 중화권(중국, 홍콩, 대만), 일본, 동남아, 북미, 유럽, 기타 6개 지역 및 콘텐츠산업 대분류(11개 산업)별로 구분하여 제시하는 것이 특징
- 수출액과 수입액을 제품과 서비스로 구분하여 조사 및 발표하지는 않음

나. 통계 현황

1) 산업별 수출액과 수입액

- 2022년 기준 콘텐츠산업 수출액은 132억 4,300만 USD, 수입액은 11억 5,180만 USD로 조사됨
 - 콘텐츠산업 대분류 기준 수출액은 게임산업(89억 8,180만 USD), 방송산업(9억 4,800만 USD), 음악산업(9억 2,760만 USD) 순으로 많음
 - 콘텐츠산업 대분류 기준 수입액은 광고산업(3억 6,490만 USD), 출판산업(2억 7,210만 USD), 게임산업(2억 6,020만 USD) 순으로 많음
- 수출입차액(무역수지)은 3,710만 USD 적자를 기록한 광고산업을 제외한 10개 산업은 흑자를 기록하였음

〈표 3-15〉 산업별 콘텐츠산업 수출액과 수입액(2022년 기준)

(단위: 백만 USD)

구분	수출액 (A)	수입액 (B)	수출입 차액 (A-B)	구분	수출액 (A)	수입액 (B)	수출입 차액 (A-B)
콘텐츠산업	13,243.0	1,151.8	12,091.2	애니메이션	159.4	14.3	145.1
출판	375.1	272.1	103.0	방송	948.0	73.4	874.6
만화	107.6	7.3	100.3	광고	327.7	364.9	-37.1
음악	927.6	15.4	912.2	캐릭터	390.4	95.2	295.2
영화	71.4	24.7	46.8	지식정보	701.4	10.2	691.2
게임	8,981.8	260.2	8,721.6	콘텐츠솔루션	252.5	14.2	238.4

자료: 문화체육관광부(2024.1) p.74~77

주: 공연산업, 게임산업의 “게임 도소매 및 임대업”, 캐릭터산업의 “캐릭터 놀이시설 운영업”과 “캐릭터 상품 온라인 유통업”은 조사대상에서 제외되었음

[그림 3-4] 콘텐츠산업 수출액(2005~2022)



자료: 통계청 KOSIS, 문화체육관광부(2024.1) p.74~77

주: 1) 그래프 제목의 Total은 전체 콘텐츠산업, 1는 출판산업, 2는 만화산업, 3은 음악산업, 4는 영화산업, 5는 게임산업, 6은 애니메이션산업, 7은 방송산업, 8은 광고산업, 9는 캐릭터산업, 10은 지식정보산업, 11은 콘텐츠솔루션산업을 의미

2) 그래프 단위는 백만 USD

3) 수출액의 범위(range)는 그래프마다 다르므로 이용시 주의 필요

[그림 3-5] 콘텐츠산업 수입액(2005~2022)



자료: 통계청 KOSIS, 문화체육관광부(2024.1) p.74~77

주: 1) 그래프 제목의 Total은 전체 콘텐츠산업, 1은 출판산업, 2는 만화산업, 3은 음악산업, 4는 영화산업, 5는 게임산업, 6은 애니메이션산업, 7은 방송산업, 8은 광고산업, 9는 캐릭터산업, 10은 지식정보산업, 11은 콘텐츠솔루션산업을 의미

2) 그래프 단위는 백만 USD

3) 수출액의 범위(range)는 그래프마다 다르므로 이용시 주의 필요

2) 지역별 및 산업별 수출액과 수입액

- 2022년 기준 콘텐츠산업 수출액은 132억 4,300만 USD, 수입액은 11억 5,180만 USD로 조사됨
 - 콘텐츠산업 대분류 기준 수출액은 게임산업(89억 8,180만 USD), 방송산업(9억 4,800만 USD), 음악산업(9억 2,760만 USD) 순으로 많음
 - 콘텐츠산업 대분류 기준 수입액은 광고산업(3억 6,490만 USD), 출판산업(2억 7,210만 USD), 게임산업(2억 6,020만 USD) 순으로 많음
- 수출입차액(무역수지)은 3,710만 USD 적자를 기록한 광고산업을 제외한 10개 산업은 흑자를 기록하였음

〈표 3-16〉 지역별 및 산업별 콘텐츠산업 수출액과 수입액(2022년 기준)

(단위: 백만 USD)

구분		합계	중화권	일본	동남아	북미	유럽	기타
수출	총계	12,409.8	4,579.1	2,274.6	1,882.6	1,618.2	1,081.6	973.6
	출판	375.1	64.1	67.4	25.8	159.8	13.1	44.8
	만화	107.6	19.4	32.8	19.8	14.1	15.5	6.1
	음악	927.6	163.1	361.8	147.1	135.8	38.7	81.1
	영화	71.4	16.2	9.2	6.5	5.8	9.5	24.3
	게임	8,981.8	4,025.6	1,291.1	1,278.4	1,032.5	876.0	478.1
	애니메이션	159.4	22.2	34.9	8.8	62.8	25.0	5.7
	방송	442.6	54.0	87.8	24.2	37.5	3.3	235.7
	캐릭터	390.4	116.0	37.4	78.6	78.9	56.2	23.2
	지식정보	701.4	63.4	263.9	243.7	61.7	16.9	51.8
	콘텐츠솔루션	252.5	35.1	88.3	49.6	29.1	27.4	22.9
수입	총계	785.5	240.3	120.5	32.5	269.3	88.6	34.2
	출판	272.1	85.4	30.2	10.3	67.1	62.0	17.1
	만화	7.3	1.4	5.1	0.1	0.3	0.2	0.1
	음악	15.4	0.3	3.3	0.6	5.6	4.3	1.3
	영화	24.7	0.8	7.6	...	11.4	2.9	2.1
	게임	260.2	115.2	17.7	0.2	109.7	6.4	11.0
	애니메이션	14.3	1.0	11.1	0.1	1.7	...	0.3
	방송	72.0	1.4	33.6	0.2	34.3	2.5	0.1
	캐릭터	95.2	34.3	10.7	21.0	19.8	8.7	0.8
	지식정보	10.2	0.2	1.2	...	6.8	1.7	0.4
	콘텐츠솔루션	14.2	0.3	0.1	0.0	12.7	...	1.0

자료: 문화체육관광부(2024.1) p.74~77

주: 1) 공연산업, 게임산업의 "게임 도소매 및 임대업", 캐릭터산업의 "캐릭터 놀이시설 운영업"과 "캐릭터 상품 온라인 유통업"은 조사대상에서 제외되었음

2) 문화체육관광부(2024.1)의 지역별 수출액 및 수입액 현황에서 광고산업은 제외하고 작성되었음

3. 콘텐츠 산업조사 통계의 장점과 한계점

가. 콘텐츠 산업조사 통계의 장점

- 콘텐츠산업 특수분류에 기반하여 조사모집단을 작성하고 표본을 추출하기 때문에 본 연구의 목적인 콘텐츠산업에 대한 통계를 작성할 수 있음
- 수출액 외에도 수입액에 대해서도 조사하고 있기 때문에 무역수지에 대한 파악도 가능
- 수출 및 수입을 지역별로도 파악하고 있어서 지역별 수출입액 통계도 작성할 수 있음

나. 콘텐츠 산업조사 통계의 한계점

- 공연산업과 게임산업 및 캐릭터산업의 일부 영역은 조사 범위에서 제외되었기 때문에 조사 작성 과정에서 콘텐츠산업의 일부가 누락되는 문제가 발생
- 콘텐츠 산업조사는 연간 단위 조사이기 때문에 월 또는 분기 단위의 동향 파악에 활용하기에는 제약이 많음
- 2024년 기준 연초에 발표된 콘텐츠 산업조사 결과는 2022년 기준의 조사 결과로 통계 이용 가능 시점과 통계 작성 기준 시점 간 차이가 존재
 - 시의성을 확보하기 어려움
- 조사모집단을 작성하고 표본을 추출하여 사업체 대상 조사를 진행하여 통계를 작성하기 때문에 최근에 창업하고 수출입 실적이 발생하는 경우는 조사에 반영되지 않는다는 한계점도 있음

제4절 기업정보 데이터

1. 데이터 개요

가. 기초정보

- 공개(기업내용공시제도를 통해 공개)되어 무료로 이용할 수 있거나, 비용을 지불하면 이용 가능한(신용평가제도 등을 통해 수집 및 가공되어 판매) 기업정보 데이터가 있음
- 「자본시장법」 제159조(사업보고서 등의 제출)과 제160조(반기·분기보고서의 제출)에 근거하여 주권상장법인과 그 밖에 대통령령으로 정하는 법인은 사업보고서를 제출할 의무가 있음(국가법령정보센터)
 - 법령에 따라 주권상장법인이 자사주식의 투자판단에 중대한 영향을 미칠 수 있는 중요한 기업내용의 정보를 보고서로 작성하여 공개하는 제도를 기업내용공시제도(Coporate Disclosure System)라 함(한국거래소 기업공시채널)
 - 기업내용공시제도(이하 기업공시)는 목적에 부합하는 공시제도 운영을 위해 기업정보의 작성 및 제공과 관련하여 공시의 신속성, 정보의 정확성, 정보내용 이해의 용이성, 정보전달의 공정성 등의 요건을 갖추도록 하고 있음(한국거래소 기업공시채널)
 - 관계 법령 및 제도에 따라 전자공시시스템 DART, 기업공시채널 KIND, 한국거래소 KRX 등 다양한 채널을 통해 공시정보를 일반 국민에게 제공²⁵⁾
 - 보고서에는 회사의 개요, 사업의 내용, 재무에 관한 사항과 그 부속명세, 이해관계자와의 거래내용 등이 포함되어야 함(DART 기업공시 길라잡이)²⁶⁾

25) 전자공시시스템 DART에 제출되면 실시간으로 기업공시채널 KIND로 전송됨

26) DART 기업공시 길라잡이의 공시 실무자 > 주요사항보고서 > 제도안내 내용 참조

- 정기공시제도에 따라 정기보고서 제출의무가 있는 법인의 종류는 주권상장법인, 주권 외의 증권을 상장한 발행인 외부감사대상 법인으로서 증권의 소유자 수가 500인 이상인 발행인 등이며 자세한 내용은 아래와 같음

정기보고서 제출대상법인

- 주권상장법인
- 주권 외의 지분증권, 무보증사채권, 전환사채권·신주인수권부사채권, 이익참가부사채권 또는 교환사채권, 신주인수권이 표시 된 것, 증권예탁증권, 파생결합증권을 증권시장에 상장한 발행인
- 주권 및 주권외의 상기 증권을 모집 또는 매출한 적이 있는 발행인*(상장이 폐지된 발행인 포함)
 - * 모집, 매출 등 여타의 사업보고서 제출대상에 해당하지 않는 소액공모법인의 경우 정기보고서 제출의무가 없습니다.
- 외부감사대상 법인으로서 증권(주권 및 상기 증권)별로 그 증권의 소유자 수가 500인* 이상인 발행인
 - * 증권의 소유자수는 해당 증권별로 최근 사업연도말 기준으로 1) 주권의 경우에는 주주명부 및 실질주주명부상의 주주수로, 2)주권외 증권의 경우에는 모집 또는 매출에 의하여 증권을 취득한 자의 수로 하되, 2회 이상 모집 또는 매출을 한 경우에는 그 각각의 수를 모두 더하고 중복되는 자는 제외(단, 회사가 그 증권의 실질 소유자 수를 증명하는 경우에는 그 수로 함)하는 방법으로 산정

자료: DART 기업공시 길라잡이(공시 실무자 > 정기보고서 > 제도안내)

- 사업보고서 제출 의무가 없는 사업체 중 사업 활동에 사용하기 위해 신용평가사에 기업의 데이터를 제공하는 사업체들이 있음
 - 「(계약예규)물품구매(제조)입찰유의서」(기획재정부계약예규 제466호) 제9조의 2(경영상태 심사서류의 제출)는 공공부문 용역 및 조달사업 입찰에 참여하려면 신용정보업자로부터 공공기관 입찰용 신용평가등급을 평가받고 결과를 제출할 것을 규정(국가법령정보센터)
 - 사업 활동 과정에서 거래처에서 요구하는 경우 민간기업에 제출하기 위해 신용평가를 받는 경우도 있음(한국평가데이터)²⁷⁾
 - 기업신용평가를 위해 사업체는 신용평가사에 기업개요, 매출현황, 재무현황 등의 수치 정보 외에도 매출처 및 매입처 등의 자료를 제출
 - 신용평가사에서 수집한 사업체의 경영 관련 정보는 비용을 지불하면 이용 가능
 - 사업체가 신용평가를 위해 신용평가사에 제공한 정보를 수집·가공하여 작성된

27) 한국평가데이터 홈페이지의 서비스 > 신용평가 > 기업신용평가서(KCR)의 내용을 참조

데이터이므로 사업체가 신용평가사에 정보를 제공한 이후 새로운 정보를 제공(업데이트)하지 않으면 최신 현황은 파악할 수 없다는 한계점이 있음

나. 재무정보 작성 기준

- 기업들은 한국채택국제회계기준(K-IFRS)이나 일반기업회계기준에 따라 재무정보를 작성(금융감독원, 2007.12.21., 2009.12.30.)
 - 2011년 1월 1일 이후 상장회사 또는 한국채택국제회계기준(K-IFRS)을 적용한 기업은 계속 한국채택국제회계기준(K-IFRS)에 따라 재무정보를 작성하고, 비상장회사는 비상장기업회계기준에 따라 재무정보를 작성하도록 관련 법규를 마련(금융감독원, 2007.12.21.)

〈표 3-17〉 회계기준체계(2원적 기준체계)

	2008년 까지	2009-2010	2011년 이후
한국채택국제회계기준 선택기업*	현행 회계기준	한국채택국제회계기준	
상장회사		비상장기업회계기준	
비상장회사			

자료: 금융감독원(2007.12.21.) 수정인용

주: * 비상장회사도 선택가능하며, 한번 선택 후에는 계속 적용하여야 함

- 한국채택국제회계기준(K-IFRS)을 적용하지 않는 기업(비상장일반기업)을 위한 별도의 간략한 회계기준인 일반기업회계기준을 제정(금융감독원, 2009.12.30.)
 - * 일반기업회계기준은 국제기준에 근접한 회계기준 유지를 최우선으로 하되 기업의 작성 부담 완화와 국제적 정합성을 순차적으로 고려하여 이용자의 편의성을 제고한 기업회계기준(금융감독원, 2009.12.30.)
- 한국채택국제회계기준(K-IFRS)과 일반기업회계기준 간 주요 차이를 살펴보면
 - 수출 및 수입에 대한 회계기준은 동일한 것으로 판단됨
 - * 금융감독원(금융감독원, 2009.12.30.)에 따르면 수익에 대한 회계기준은 한 국채택국제회계기준(K-IFRS)과 일반기업회계기준 간 차이가 없음
- 기업정보 데이터는 공시되는 자료를 직접 수집하여 정리하거나, 신용평가사에 비용을 지불하고 구입하여 이용할 수 있음

- 신용평가사에서는 공시되는 자료를 수집·정리한 자료를 신용평가 과정에서 수집된 기업자료와 결합하여 제공하고 있음
- 본 연구에서는 자료 작성의 일관성, 이용의 편리성 등, 이용 자료의 범위 등을 고려하여 한국평가데이터의 자료를 이용하여 연구를 수행

다. 콘텐츠사업체 기업정보의 범위

- 수출 통계 작성과 관련하여 한국평가데이터의 기업정보 자료에서 이용할 수 있는 데이터는 “매출액”(Net Sales)의 “상품매출액”(Sales of Merchandise)과 “제품매출액”(Sales of Finished Goods)
 - 상품(Merchandise)은 기업이 판매를 위해 외부에서 구입한 재화를 의미하며, 제품(Finished Goods)은 기업이 판매를 위해 내부에서 생산한 재화를 의미 (IFRS Foundation, 2024: A1033)
 - “상품매출액” 및 “제품매출액”의 하위 항목 중 “국내매출”(Domestic Sales)과 “수출매출”(Exports)가 있으며, “수출매출”(Exports) 데이터를 이용하여 콘텐츠사업체의 수출액 통계 작성 가능
- 사업체의 주요 제품(상품) 및 서비스에 대한 정보를 제공하지 않고 있으며, 일부 수출액 정보를 제공하지 않는 사업체도 있기 때문에 콘텐츠사업체 기업정보의 범위는 다소 한계가 있음
 - 한국평가데이터의 기업정보 자료는 공시자료 및 신용평가를 위해 수집된 재무 정보를 이용하여 작성하였기 때문에 상품 및 제품의 “수출매출”을 재화(유형)와 용역(무형)으로 구분하여 제공하지 않음
 - “수출매출” 정보를 제공하지 않고 매출액 정보만 제공할 수도 있으므로, 정보가 없는 일부 사업체는 수출액 집계 범위에서 제외됨

2. 분류체계 및 통계 현황

가. 분류 체계

- 기업정보 자료는 데이터에 포함된 사업체의 표준산업분류에 대한 정보를 제공
 - 사업체가 판매하는 재화(상품, 제품)나 용역에 대한 정보는 미포함
- 따라서 기업정보의 표준산업분류 정보와 콘텐츠산업분류-표준산업분류 연계표를 이용하면, 콘텐츠 산업조사에서 제외된 공연산업을 포함한 12개 대분류 산업별로 사업체를 구분 할 수 있음

* 콘텐츠 산업조사의 12개 대분류 산업은 출판, 만화, 음악, 영화, 게임, 애니메이션, 방송, 광고, 캐릭터, 지식정보, 콘텐츠솔루션, 공연

나. 통계 현황

- 2023년 기준 콘텐츠산업 사업체가 해외에 판매한 상품과 제품의 매출액(수출액)은 약 1,560억 원으로 파악됨

〈표 3-18〉 사업체 기업정보를 이용한 콘텐츠산업 수출액 추정치

(단위: 억 원)

연도	2018	2019	2020	2021	2022	2023
수출액	2,620.3	2,757.5	2,614.8	2,259.0	2,304.9	1,559.8

자료: 한국기업평가데이터를 이용하여 연구자 작성

3. 기업정보 데이터의 장점과 한계점

가. 콘텐츠사업체 기업정보의 장점

- 공시, 신용평가 등의 업무 수행 과정에서 수집되는 기업정보를 이용하여 작성하기 때문에 통계 작성을 위해 조사 설계·수행·모수 추정 등 추가적인 노력이 불필요
- 공시의 경우 분기별로도 실시하도록 규정이 마련되어 있음으로 정기공시의무가 있는 사업체에 한정한다면 분기단위 동향 파악을 위한 자료 작성이 가능

- 정형화 된 수치 자료 외에도 비정형 텍스트 자료(예: 주요 사업 내용에 대한 보고 자료)등도 이용할 수 있음

나. 콘텐츠사업체 기업정보의 한계점

- 공시자료 수집, 비정형 텍스트 자료 수집 및 정리, 신용평가로부터 자료 구입 등 통계 자료 작성 이외의 과업에 노력이나 예산 투입이 요구됨
- 산업 분류 정보를 바탕으로 콘텐츠산업을 영위하는 사업체를 분류하므로, 품목 분석을 통한 사업체 분류보다는 정확성이 다소 낮을 수 있음
- 공시는 공시 요건에 해당하는 모든 기업들이 실시하기 때문에 제외되는 사업체는 없지만, 공시의무가 없는 기업의 경우 신용평가를 위해 신용평가사에 제출하는 자료를 통해 재무정보가 수집되므로 통계 자료 작성시 포함되지 않는 영역이 존재
 - 본 연구에서 사용한 데이터의 제공처인 한국평가데이터가 아닌 다른 기관에서 신용평가를 받은 사업체의 정보는 이용할 수 없다는 점도 고려 필요
- 사업체 정보의 포함(정보 수집)이나 미포함(정보 누락)이 불규칙하게 발생하며, 이를 보완할 방법이 없기 때문에 현실과 통계 간 괴리가 발생할 가능성 있음
 - 동향 파악 자료 작성 및 활용에 많은 제약이 발생
- 사업체의 주요 제품(상품) 및 서비스에 대한 정보 미제공, 수출액 정보를 제공하지 않는 경우 등의 영향으로 통계 작성시 오차가 발생할 수 있음
 - 사업체에서 복수의 산업에서 생산 및 판매활동을 하는 경우 콘텐츠산업에 해당하지 않는 영역의 수출입 실적이 포함되는 경우도 가능

제5절 기타 데이터

1. 한국음악저작권협회 외국입금사용료

가. 데이터 개요

1) 기초 정보

- 한국음악저작권협회는 음악저작물 저작권자의 공연권, 공중송신권, 복제권, 배포권, 대여권 등의 권리에 대한 관리 업무를 위탁받아 수행함(한국음악저작권협회, 2017)²⁸⁾
 - 외국지역에서 저작권을 관리하기 위해 해외 저작권 관리단체에 재 위탁(한국음악저작권협회, 2017)
 - 음악저작물 저작권 관리 업무를 재 위탁받은 해외의 저작권 관리단체는 음악저작물 사용료를 협약 또는 계약에 의해 정한 기간마다 한국음악저작권협회에 입금(한국음악저작권협회, 2017)
- 한국음악저작권협회 누리집에 따르면, 해외 저작권 관리단체와 협약을 체결한 국가는 공연/방송권은 58개 국, 복제권은 39개 국(한국음악저작권협회)²⁹⁾
 - * 2024년 8월 13일 확인한 한국음악저작권협회 누리집 기준
 - 한국음악저작권협회가 해외 저작권 관리단체와 체결하는 협약 및 계약은 상호관리계약과 일방적관리계약을 포함(한국음악저작권협회)

28) 공중송신권은 방송, 전송, 디지털음성송신을 포함. 복제권은 녹음, 녹화 및 악보출판 등을 포함함(한국음악저작권협회, 2017)

29) 저작권 관리 협약을 맺은 국가에 중동 지역 국가는 없지만, 프랑스의 저작권 관리단체를 통해 중동 지역의 음악저작물 사용료를 받고 있는 것으로 확인됨(한국음악저작권협회 관계자 자문회의 내용을 참고함)

〈표 3-19〉 상호/일방적관리계약이 체결된 외국지역 정보

구분	지역	국가명
공연/ 방송권 (58개국)	아시아	홍콩, 싱가포르, 필리핀, 일본, 마카오, 말레이시아, 중국, 태국, 몽골, 네팔, 대만, 베트남, 인도네시아, 인도, 카자흐스탄
	유럽	라트비아, 오스트리아, 그리스, 네덜란드, 에스토니아, 조지아, 독일, 크로아티아, 아일랜드, 덴마크, 리투아니아, 터키, 우크라이나, 체코, 영국, 러시아, 벨기에, 프랑스, 스페인, 이탈리아, 슬로바키아, 스웨덴, 스위스, 핀란드, 노르웨이, 루마니아, 폴란드, 불가리아, 자메이카, 몰도바
	북미	미국, 캐나다
	중남미	브라질, 바베이도스, 멕시코, 아르헨티나, 콜롬비아, 칠레, 쿠바, 페루
	그 외	남아공, 호주, 이스라엘
복제권 (39개국)	아시아	홍콩, 싱가포르, 필리핀, 말레이시아, 중국, 태국, 몽골, 카자흐스탄, 일본, 베트남, 인도네시아, 인도
	유럽	그리스, 조지아, 독일, 크로아티아, 터키, 덴마크, 노르웨이, 핀란드, 스웨덴, 아이슬란드, 벨기에, 프랑스, 슬로바키아, 스페인, 네덜란드, 폴란드, 에스토니아, 불가리아, 몰도바
	북미	미국
	중남미	바베이도스, 아르헨티나, 콜롬비아, 쿠바, 자메이카
	그 외	이스라엘, 호주

자료: 한국음악저작권협회 누리집의 회원 및 업무현황 내용을 토대로 연구자 재구성

2) 작성 방법

- 해외 저작권 관리단체로부터 받은 음악저작물 사용료를 “외국입금사용료”라는 항목으로 정리하여 월간 및 연간 단위로 산출 및 공개³⁰⁾
 - “외국입금사용료” 월간 데이터는 누적금액 자료로 작성하여 한국음악저작권협회 누리집의 “4065억 회계오픈” 게시판을 통해 공개(한국음악저작권협회)
- 음악저작물 사용료 입금 주기는 해외 저작권 관리단체마다 상이하기 때문에 “외국 입금사용료” 수입이 발생하지 않는 달도 있음

3) 외국입금사용료의 범위

- 한국음악저작권협회에서 음악저작물 사용료를 징수하는 대상은 공연, 방송, 전송, 웹캐스팅 사용료, 복제, 대여 등으로 구성(한국음악저작권협회)³¹⁾

30) 한국음악저작권협회 누리집의 협회소개 > 정보공개 > 4065억 회계오픈 게시판(월간 자료)과 협회소개 > 협회현황 > 연간 장수 통계자료(연간 자료)를 참조(한국음악저작권협회)

31) 한국음악저작권협회 누리집 협회소개 > 협회현황 > 저작물 사용료 관리수수료를 자료를 참고하여 작성

〈표 3-20〉 저작물 사용료 구분

매체	항목	내용
공연	무대공연사용료	‘연주회’, ‘전문체육시설’, ‘유원시설’
	영업장사용료	‘유흥주점, 단란주점’, ‘노래연습장’, ‘무도장’, ‘영업장·카페 생음악공연 등’
	백화점등 공연사용료 (자가유선사용료)	‘경마장 등’, ‘호텔 등’, ‘백화점 등’, ‘항공기내’, ‘기차 등’
방송	방송사용료	‘지상파’, ‘방송채널사용사업/PP’, ‘종합유선방송/SO’, ‘위성방송사업자’, ‘IPTV’, ‘지상파 DMB’, ‘중계유선방송’, ‘음악유선방송’, ‘이동방송서비스 등’
전송	전송사용료	‘주문형 스트리밍’, ‘주문형 다운로드’, ‘주문형 배경음악’, ‘홈페이지 배경음악’, ‘방송물 재전송’, ‘온라인게임 및 애니메이션 등’, ‘전화서비스’, ‘전화서비스-MOH’
웹캐스팅 사용료		‘웹캐스팅’, ‘UCC’, ‘블로그’
복제	녹음사용료	‘음반’, ‘뮤직비디오’, ‘음반자판기’, ‘아케이드게임기 등’, ‘음악저장장치 부착제품 등’, ‘노래반주기’, ‘선거 홍보용 음악’
	영화사용료	‘영화 등 영상물’
	광고사용료	‘광고’
	출판사용료	‘출판’
대여	대여사용료	‘대여’
영화 등 상영권 공연사용료		-

자료: 한국음악저작권협회 누리집의 저작물 사용료 관리수수료율 내용을 토대로 연구자 재구성

주: 복제 관련 항목 중 교과용도서보상금, 수업목적보상금, 수업지원목적보상금 등은 제외함

- 해외 저작권 관리단체가 징수하는 음악저작물 사용료는 해당 국가의 저작권 관련 법령에 기초하므로 우리나라와 다소 차이가 있을 수 있음³²⁾
 - 해외 저작권 관리단체가 한국음악저작권협회에 제공하는 음악저작물 사용료의 내역 정보를 참고하면 큰 차이는 없을 것으로 예상
 - 단체별로 차이는 있지만 대체로 방송(TV, 라디오), 공연(라이브공연, 배경음악), 온라인, 복제, 기타 6개 항목으로 구분하여 음악저작물 사용료 내역을 작성
 - 6개 항목보다 더 간단하게 구분하여 제공하는 경우도 많지만, 일본의 저작권 관리단체(JASRAC)와 같이 더 세분하여 제공하는 경우도 있음³³⁾

32) 한국음악저작권협회 관계자 자문회의 내용을 참고하여 작성

33) 공연 및 방송의 하위 항목으로 노래방, 연극, 콘서트, 케이블 방송 등을 제공(자문회의 내용을 참고)

나. 분류체계 및 통계 현황

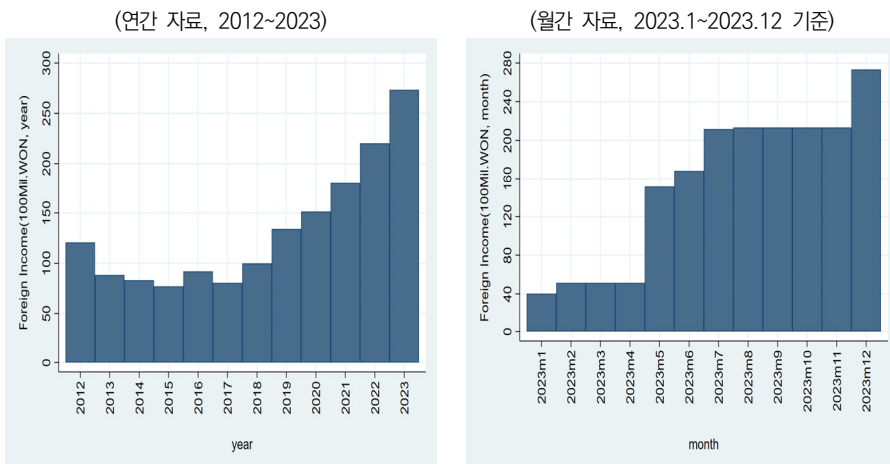
1) 분류 체계

- 총액 개념인 “외국입금사용료”에 대한 통계 자료만 공개
 - * 해외 저작권 관리단체로부터 방송, 공연, 온라인, 복제 등 사용료 내역에 대한 정보를 받고 있으나 외부에 공개하지 않고 있음

2) 통계 현황

- 한국음악저작권협회 외국입금사용료 통계는 아래 [그림 3-7]과 같음
 - 2023년 기준 “외국입금사용료”는 273.3억 원
 - 2023년 월별 “외국입금사용료”는 3월 기준 51.5억 원, 6월 기준 168.3억 원, 9월 기준 213.4억 원, 12월 기준 273.3억 원

[그림 3-6] 한국음악저작권협회 외국입금사용료



자료: 한국음악저작권협회(연간 징수통계자료, 4065억 회계오픈)

주: 1) 그래프 단위는 1억 원

2) 월간 단위 자료는 1월 1일부터 해당 월 말일까지의 누적 자료임(예: 2023년 10월 자료는 2023년 1월 1일부터 2023년 10월 31일 기준 자료)

2. 무역협회 수출실적증명 데이터

- 사업체별 수출액 파악에 이용할 수 있는 자료로 무역협회의 수출실적증명 데이터가 있음

가. 데이터 개요

1) 기초 정보

- 「대외무역법 시행령」 제91조(권한의 위임·위탁)제5항에 근거하여 용역과 전자적무체물 등의 수출 실적을 확인해주는 수출실적증명제도 시행하고 있으며, 해당 제도 관련 업무 수행은 무역협회가 담당

대외무역법 시행령 제91조(권한의 위임·위탁)제5항

⑤ 산업통상자원부장관은 법 제52조제1항에 따라 다음 각 호의 업무를 한국무역협회, 「민법」 제32조에 따라 해양수산부장관의 허가를 받아 설립된 한국해운협회(이하 “한국해운협회”라 하고, 제4호의 업무에만 해당한다), 「관광진흥법」 제41조제1항 및 같은 법 제45조제1항에 따른 한국관광협회중앙회(제5호의 업무에만 해당한다), 업종별 관광협회(제5호의 업무에만 해당한다) 및 「소프트웨어 진흥법」 제10조에 따른 한국소프트웨어산업협회(이하 “한국소프트웨어산업협회”라 하고, 제6호의 업무에만 해당한다)에 위탁한다.
(개정 2008. 2. 29., 2013. 3. 23., 2014. 7. 16., 2020. 12. 8., 2023. 12. 19.)

1. 법 제8조의2제1항 및 이 영 제12조의2제2항·제3항에 따른 전문무역상사의 지정 및 법 제8조의2제3항에 따른 지정의 취소
- 1의2. 제21조제1항에 따른 무역업고유번호의 부여 및 관리 등 수출입통계 데이터베이스를 구축하기 위한 전산관리체제의 개발·운영
2. 제22조제2항에 따른 수출입 거래에 관한 정보의 수집·분석
3. 제23조에 따른 용역의 수출입 확인
4. 제23조에 따른 용역 중 해운업의 수출입 확인
5. 제23조에 따른 용역 중 관광사업의 수출입 확인
6. 제23조에 따른 전자적 형태의 무체물의 수출입 확인

자료: 국가법령센터

- 수출실적증명은 무역협회 회원사가 아니어도 신청 가능하며, 수출실적의 증명은 소액(예: 100USD)도 가능함
- 수출실적증명제도의 용역과 전자적무체물은 「부가가치세법 시행령」 제3조(용역의 범위)와 수출실적증명을 위해 사업체가 제출한 자료를 참조하여 판단
 - 전자적무체물 판단은 업체의 실적신청 내역서, 관련 제출 서류(계약서, 인보이

스 등)를 참고하여 업무담당자가 건별로 수행

* 일관성 있는 판별을 위해 업무를 일원화하고 소수의 인원이 수행하고 있음

부가가치세법 시행령 제3조(용역의 범위)

제3조(용역의 범위) ① 법 제2조제2호에 따른 용역은 재화 외에 재산 가치가 있는 다음 각 호의 사업에 해당하는 모든 직무(役務)와 그 밖의 행위로 한다.<개정 2019. 2. 12., 2020. 2. 11.>

1. 건설업
 2. 숙박 및 음식점업
 3. 운수 및 창고업
 4. 정보통신업(출판업과 영상·오디오 기록물 제작 및 배급업은 제외한다)
 5. 금융 및 보험업
 6. 부동산업. 다만, 다음 각 목의 사업은 제외한다.
 - 가. 전·답·과수원·목장용지·임야 또는 염전 임대업
 - 나. 「공익사업을 위한 토지 등의 취득 및 보상에 관한 법률」 제4조에 따른 공익사업과 관련해 지역권·지상권(지하 또는 공중에 설정된 권리를 포함한다)을 설정하거나 대여하는 사업
 7. 전문, 과학 및 기술 서비스업과 사업시설 관리, 사업 지원 및 임대서비스업
 8. 공공행정, 국방 및 사회보장 행정
 9. 교육 서비스업
 10. 보건업 및 사회복지 서비스업
 11. 예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업
 12. 협회 및 단체, 수리 및 기타 개인서비스업과 제조업 중 산업용 기계 및 장비 수리업
 13. 가구내 고용활동 및 달리 분류되지 않은 자가소비 생산활동
 14. 국제 및 외국기관인 사업
- ② 제1항제1호 및 제6호에도 불구하고 건설업과 부동산업 중 기획재정부령으로 정하는 사업은 재화(財貨)를 공급하는 사업으로 본다.

자료: 국가법령센터

- 수출실적증명제도는 「대외무역법」 및 「부가가치세법」 외에도 「외국환거래법」과 「소프트웨어 진흥법」 등에도 근거를 두고 있음
- 수출실적증명제도는 강제성이 없는 사업체가 자발적으로 신청하는 제도로 다양한 혜택을 통해 신청 유인을 제공하고 있음
 - 혜택은 무비자 여행이 가능한 ABTC 기업인여행카드, 유리한 조건의 무역금융 대출, 중소벤처기업부 지원사업인 수출바우처, 무역협회 포상 등
- 무역협회는 수출실적증명 업무 수행 과정에서 수집된 정보를 정리하여 산업통상자원부와 관세청 등에 전달하고 있음

2) 작성 방법

- 사업체에서 제출한 자료를 참조하여 조건이 만족하는지 판별하며, 4가지 조건을 만족해야만 수출실적으로 인정해주고 있음
 - 첫 번째 조건은 거주자와 비거주자간에 이루어진 금융거래일 것
 - 두 번째 조건은 용역 또는 전자적무체물을 제공했을 것
 - 세 번째 조건은 외국환은행 또는 PG를 이용하여 금융거래를 했을 것
 - * PG(Payment Gateway)는 PayPal과 같은 전자지금결제대행을 의미함
 - 네 번째 조건은 용역 또는 전자적무체물 제공에 따른 대가는 외국환으로 수취할 것 임
- 수출실적증명 데이터는 무역협회에서 자체 작성한 용역 및 전자적무체물 분류 기준에 따라 확인된 금융거래 정보를 이용하여 작성
 - 작성 과정에서 외국환 송금처에 대한 정보는 이용하지 않음
 - 사업체가 과거 실적을 제출하는 경우 소급하여 인정해주고 있으며, 실적 인정은 외국환 입금일을 기준으로 함
- 수출실적증명 데이터는 사업체에서 신청하지 않은 경우는 데이터를 수집하지 못함

3) 수출실적증명 데이터의 범위

- 음원, 웹툰, 애니메이션, 디지털 출판물, 만화 등 용역 및 전자적무체물 수출과 수입에 의한 외국환 거래 외에도
- 구글 ads를 통한 수익 수취 등 다양한 거래형태를 포함
- 투자 활동에 의한 금융거래도 인정하고 있음
 - 예를 들어 해외 투자로 발생하는 수익금이 입금되는 경우 사업체에서 수출실적증명을 신청하면 수출로 분류하고 인정함

나. 분류 체계 및 통계 현황

1) 분류 체계

- 무역협회에서 자체적으로 작성한 분류 체계를 이용하며, 분류 체계의 내용은 아래 <표 3-19>와 같음

<표 3-21> 용역 및 전자적무체물 분류

대분류	중분류
패키지 S/W	시스템 S/W, 개발용 S/W, 기타 응용개발 도구, 응용 S/W
컴퓨터 관련 서비스	시스템 인티그레이션(SI), 시스템관리 및 유지보수, 자료처리, 인터넷 응용 서비스, 정보보호 서비스, 인터넷 전자상거래
디지털 콘텐츠 개발 서비스	교육용 콘텐츠 개발 서비스, 생활문화정보용 콘텐츠 개발 서비스, 오락·게임 콘텐츠 개발 서비스, 디지털 출판물, 디지털 영상물, 무선 위치 정보 서비스, 무선 메시지 정보 제공 서비스, 기타 콘텐츠
데이터베이스 제작, 검색대행	오프라인 데이터베이스 제작, 데이터베이스 검색 대행, 기타 데이터베이스 관련업(용역등)
경영상담업	경영상담업, 교육관련 자문 및 평가업
법무관련서비스업	변호사업, 변리사업, 법무사업, 기타 법무관련 서비스업
회계 및 세무관련 서비스업	공인회계사업, 세무사업, 기타 회계관련 서비스업
엔지니어링 서비스업	건물 및 토목엔지니어링 서비스업, 환경상담 및 관련 엔지니어링 서비스업, 기타 엔지니어링 서비스업
디자인	인테리어 디자인업, 제품 디자인업, 시각 디자인업, 기타 전문 디자인업
컴퓨터시스템 설계 및 자문업	-
문화산업	영화와 관련된 산업, 음반·비디오물·게임물과 관련된 산업, 출판·인쇄물·정기 간행물과 관련된 산업, 방송영상물과 관련된 산업, 문화재와 관련된 산업, 캐릭터·애니메이션·광고·공연·미술품·공예품과 관련된 산업, 디지털문화콘텐츠의 수집·가공, 개발·제작·생산·저장·검색·유통 등과 이에 관련된 서비스를 행하는 산업, 그 밖에 전통의상·식품 등 대통령령으로 정하는 산업
숙박 및 음식점업	숙박업
오락, 문화 및 운송관련서비스업	기타 오락·문화 및 운송관련산업
지적재산권	-
전기통신업	-
금융 및 보험업	은행 및 저축기관, 투자기관, 기타금융업, 보험업, 재 보험업, 연금 및 공제업, 금융 지원 서비스업, 보험 및 연금 관련 서비스업
임대업	운송장비임대업, 개인 및 가정용품 임대업, 산업용 기계 및 장비임대업, 무형 재산권 임대업
광고업	-
사업시설 유지관리 서비스업	-
교육서비스업	초등교육기관, 중등교육기관, 고등교육기관, 특수학교·외국인학교 및 대안학교, 특수학교·외국인학교 및 대안학교, 기타교육기관, 교육지원서비스업
보건업	병원, 의원, 공중보건의료업, 기타보건업
연구개발업	-
(매칭되는 분류 없음)	수상운송업, 여행알선·창고 및 운송관련 서비스업

자료: 무역협회 자료를 토대로 연구자 재구성

주: 중분류의 수상운송업과 여행알선·창고 및 운송관련 서비스업은 매칭(코드 기준)되는 대분류가 없음

2) 통계 현황

- 연도별 수출실적증명 금액을 살펴보면 “음반·비디오물·게임물과 관련된 산업”과 “오락·게임 콘텐츠 개발 서비스” 품목의 금액이 큰 것으로 나타남
 - 2020년 수출실적증명 금액은 “음반·비디오물·게임물과 관련된 산업”의 금액이 1,314.8백만 USD로 가장 크고, “오락·게임 콘텐츠 개발 서비스”의 금액이 898.8백만 USD로 두 번째로 큼
 - 2021년 수출실적증명 금액도 “음반·비디오물·게임물과 관련된 산업”(1,322.3백만 USD), “오락·게임 콘텐츠 개발 서비스”(745.2백만 USD) 순으로 큼
 - 2022년 수출실적증명 금액은 “오락·게임 콘텐츠 개발 서비스”가 783.0백만 USD로 가장 크고, “음반·비디오물·게임물과 관련된 산업”이 517.1백만 USD로 두 번째로 큼
 - 2023년 수출실적증명 금액은 “오락·게임 콘텐츠 개발 서비스”(563.6백만 USD), “방송영상물과 관련된 산업”(385.8백만 USD) 순으로 큼
 - 2023년 기준 “음반·비디오물·게임물과 관련된 산업” 수출실적증명 금액은 183.2백만 USD로 네 번째로 큰 것으로 나타남

〈표 3-22〉 품목별 수출실적증명금액

(단위: 백만 USD)

품목	2020	2021	2022	2023
응용 S/W	39.6	56.0	66.8	72.1
교육용 콘텐츠 개발 서비스	470.7	660.3	442.7	376.0
생활문화정보용 콘텐츠 개발 서비스	18.4	33.1	19.9	17.7
오락·게임 콘텐츠 개발 서비스	898.8	745.2	783.0	563.6
디지털 출판물	43.0	58.2	63.0	37.6
디지털 영상물	30.0	49.1	41.4	38.9
기타 콘텐츠	15.7	12.7	33.3	47.6
시각 디자인업	0.7	0.3	4.5	0.5
기타 전문 디자인업	1.8	1.2	1.6	10.6
영화와 관련된 산업	34.2	23.3	39.0	52.8
음반·비디오물·게임물과 관련된 산업	1,314.8	1,322.3	517.1	183.2
출판·인쇄물·정기간행물과 관련된 산업	13.4	1.0	10.1	1.5
방송영상물과 관련된 산업	212.0	287.2	345.9	385.8

품목	2020	2021	2022	2023
캐릭터·애니메이션·광고·공연·미술품·공예품과 관련된 산업	68.9	48.7	56.4	50.1
디지털문화콘텐츠의 수집·가공·개발·제작·생산·저장·검색·유통 등과 이에 관련된 서비스를 행하는 산업	52.7	68.5	92.9	92.2
기타오락·문화 및 운송관련산업	0.0	0.0	0.0	0.0
지적재산권	59.0	76.8	49.3	41.7
무형재산권 임대업	0.0	0.0	1.4	10.9
광고업	50.1	75.6	70.5	41.3

자료: 무역협회 제공 자료

3. 기타 데이터의 장점과 한계점

가. 기타 데이터의 장점

1) 외국입금사용료

- 음악저작물의 사용과 관련한 다양한 항목별 사용료(수출액)가 한 기관을 통해 수집되므로 음악산업의 수출액 파악에 용이
- 한국음악저작권협회에서 매월 외국입금사용료 정보를 정리·작성하여 공개하고 있으므로 동향파악을 위한 월간 자료 작성 가능
- 전송(예: 스트리밍 서비스) 외에도 공연 관련 음악저작물 사용료도 외국입금사용료에 포함되기 때문에 음악산업의 거의 모든 수출 거래를 파악할 수 있다고 판단됨

2) 수출실적증명 데이터

- 거주자와 비거주자간 금융거래 정보와 계약서, 인보이스 등 연관 자료도 함께 이용하여 수출실적을 판단하기 때문에 보다 정확한 정보 수집 및 통계 작성이 가능
 - 무역협회에서 수출실적증명 신청 건별로 품목정보를 작성하므로 통계 작성에 이용할 수 있는 정보도 서비스수지 통계보다 많은 편

나. 기타 데이터의 한계점

1) 외국입금사용료

- 한국음악저작권협회 외국입금사용료는 음악산업의 수출액 현황만 파악할 수 있음
- 전체 수출액만 파악할 수 있으며 공연, 전송, 복제 등 세부 영역별 파악은 불가능
- 실연권이나 저작권접권 관련 사용료(수출액)는 한국음악저작권협회 외국입금사용료에 포함되지 않음
- 외국입금사용료의 외국환 거래 시점 및 주기는 해외 저작권 관리단체마다 다르기 때문에 월 단위 동향 자료임에도 외국입금사용료(수출액)가 파악되지 않는 달이 있을 수 있음

2) 수출실적증명 데이터

- 무역협회는 산업통상자원부, 관세청 등 유관 기관에만 자료를 보고하므로, 연구원에서는 수출실적증명금액 데이터를 이용할 수 없다는 제약사항이 존재
- 사업체가 수출실적증명을 신청한 경우에만 정보가 수집되므로 콘텐츠산업의 전체 수출액을 파악하는 것은 불가능
 - 과거 시점의 수출실적증명을 신청하는 사업체도 있다는 점을 고려할 필요
- 무역협회에서 작성한 품목분류는 업무 수행을 위해 자체적으로 마련한 분류이므로 통계 자료를 작성하려면 별도의 분류체계 마련이 필요할 수도 있음

제6절 소결

1. 요약

가. 콘텐츠산업 관련 서비스 무역통계 및 데이터 현황

- 콘텐츠산업 수출액 통계 작성에는 국가승인통계 외에도 다양한 자료 및 데이터를 이용할 수 있는 것으로 파악
 - 국가승인통계로는 서비스수지 자료, 기술무역통계 자료, 콘텐츠 산업조사 자료가 있음
 - 그 외에 기업정보, 음악저작물 외국입금사용료, 수출실적증명 관련 자료 등도 이용 가능
- 서비스수지는 한국은행이 작성하는 국제수지통계를 가공한 통계로 금융거래 실적(외국환 거래)을 이용하여 “개인, 문화, 여가 서비스수지”와 하위 분류인 “음향영상 및 관련서비스수지” 및 “기타 개인, 문화, 여가 서비스수지” 자료를 매월 공표
- 기술무역통계는 과학기술정보통신부가 작성하는 국가승인통계로 금융거래 실적(외국환 거래)을 이용하여 특허권, 상표권 디자인권 등의 판매료 및 사용료 수취실적을 표준산업분류 대분류 수준으로 매년 작성 및 공표
- 콘텐츠 산업조사는 문화체육관광부와 한국콘텐츠진흥원이 작성하는 국가승인통계로 콘텐츠산업에서 경제활동을 하는 사업체를 대상으로 표본조사를 통해 수출액 및 수입액을 11개 콘텐츠산업 대분류 수준으로 매년 작성 및 공표³⁴⁾
- 기업정보는 공시 제도 및 신용평가 관련 업무 수행 과정에서 수집되는 재무정보를 이용하여 구축된 자료

34) 콘텐츠산업 대분류는 12개 산업으로 구성되어 있으나, 콘텐츠 산업조사는 대분류 산업 중 공연산업을 조사 범위에 미포함하고 있음(문화체육관광부, 2024.1)

- 일정한 회계기준에 의해 작성된 수출액 정보를 이용할 수 있음
- 사업체의 표준산업분류정보를 이용하면 콘텐츠산업 사업체의 구분도 가능
- 음악저작물 외국입금사용료는 한국음악저작권협회에 등록된 음악저작권자의 저작물이 해외에서 이용될 경우 소비되는 지역(국가)의 저작권법에 근거하여 징수되는 저작물 이용료를 집계하여 월별 및 연간 단위로 공개하는 자료
 - 음악저작물 해외 이용료의 거의 대부분을 한국음악저작권협회 외국입금사용료 자료로 파악할 수 있음
- 수출실적증명 관련 자료는 용역 및 전자적무체물의 수출실적증명 업무를 수행하는 무역협회가 업무 수행하는 과정에서 사업체가 제출한 증빙자료로부터 수집한 수출액 자료

나. 콘텐츠산업 관련 서비스 무역통계 및 데이터의 범위 비교

- 6개 콘텐츠 산업 관련 서비스 무역통계 및 데이터의 범위를 다음의 [그림 3-7]~[그림 3-9]에 제시하였음
- 통계작성 범위가 명확하게 콘텐츠산업과 연계되어 있는 콘텐츠 산업조사와 한국음악저작권협회의 외국입금사용료 통계의 범위를 표현하면 [그림 3-8]과 같음
 - 콘텐츠 산업조사는 콘텐츠산업 특수분류 상의 12개 대분류 산업 중 공연산업을 제외한 11개 대분류 산업만 조사하고 있어서, 대부분의 콘텐츠산업 영역을 포괄한다고 볼 수 있음
 - 다만 콘텐츠 산업조사는 통계작성 범위의 한계로 공연산업의 상품 수출액은 물론 서비스 수출액 동향 자료 작성은 불가능
 - 한국음악저작권협회의 외국입금사용료는 음원 수출 중 저작권자에게 귀속되는 수출액을 전수 조사하는 개념이므로 음악산업의 모든 수출 건수가 파악된다고 볼 수 있음
 - 하지만 저작권자에서 귀속되는 해외 매출액만 파악되는 것이므로 저작권접권이나 실연권 등 다른 영역의 수출액은 포괄하지 못함

[그림 3-7] 콘텐츠 산업조사와 외국입금사용료 범위 비교: 산업 범위 비교

출판	만화	음악	영화
		외국입금사용료	
게임	애니메이션	방송	광고
캐릭터	지식정보	콘텐츠솔루션	공연

자료: 1절~5절의 내용을 참조하여 연구자 작성

주: 1) 붉은선의 영역은 콘텐츠특수분류 중 콘텐츠 산업조사가 조사하는 산업 범위를 의미

2) 음악산업 내 음영이 더 짙게 들어간 일부 영역은 외국입금사용료의 포괄 범위를 의미

- 행정자료를 이용하여 모든 수출에 대한 은행거래를 파악할 수 있는 서비스수지통계와 기술무역통계의 범위를 표현하면 [그림 3-8]과 같음
 - 서비스수지통계는 지식재산권 및 특허·실용신안권, 디자인권, 상표권, 기술서비스 사용료 등 모든 서비스 수출에 대한 은행거래를 통계 작성 대상에 포함
 - 산업범위로 살펴보면 서비스수지통계는 콘텐츠산업 및 그 외 산업까지 포괄한다는 점에서 모든 산업의 수출영역을 통계작성 범위에 포함하고 있다고 볼 수 있음
 - 다만 산업별로 구분이 어렵다는 점에서 콘텐츠산업 영역을 구분하기 어려운 한계는 있음
 - 기술무역통계는 지식재산권을 제외한 특허·실용신안권, 디자인권, 상표권, 기술서비스 사용료 등에 대한 은행거래만 통계 작성 대상에 포함
 - 기술무역통계도 산업범위로는 콘텐츠산업 및 그 외 산업까지 포괄하므로 산업영역은 서비스수지통계와 동일하지만, 지식재산권을 통계 작성 범위에서 제외한다는 점에서 지식재산권 거래가 활발한 콘텐츠산업의 영역은 파악할 수 없다는 한계가 발생

[그림 3-8] 서비스수지통계와 기술무역통계 범위 비교: 수출 영역 비교

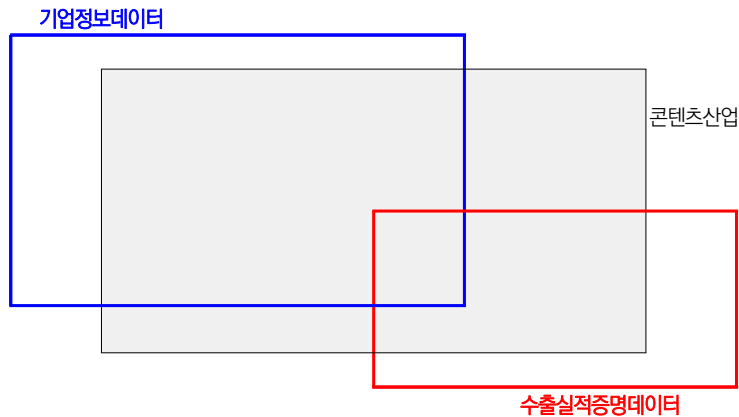
산업	수지	지식재산권	지식재산권 외
		서비스수지통계	기술무역통계
콘텐츠산업			
그 외 산업			

자료: 1절~5절의 내용을 참조하여 연구자 작성

- 주: 1) 음영으로 표시된 영역은 콘텐츠특수산업분류 기준 콘텐츠산업 영역을 의미
 2) 검은색 사각형 영역은 서비스수지통계 통계 작성 범위를 의미하며, 파란색 사각형 영역은 기술 무역통계 작성 범위를 의미

- 행정자료를 이용하여 모든 수출에 대한 은행거래를 파악할 수 있는 서비스수지통계와 기술무역통계의 범위를 표현하면 [그림 3-9]와 같음
 - 기업정보데이터는 공시의무에 따라 공개된 정보와 신용평가 업무 수행 중 수집되는 기업정보를 이용하여 작성하므로 산업범위는 전체 산업 영역을 포괄함
 - 작성 방식의 영향으로 기업정보데이터는 공시의무가 없어서 공개된 재무 정보가 없고, 사업체에서 신용평가를 신청하지 않은 경우 데이터 작성 범위에서 제외되므로 일부 사업체는 데이터에 반영되지 않음
 - 수출실적증명데이터는 사업체가 필요에 의해 무역협회에 수출실적증명 신청을 한 경우 수집되는 거래 정보를 통해 작성하므로 산업범위로는 전체 산업이 포함
 - 무역협회에 수출실적증명을 신청하고 관련 자료를 제출할 경우 수집되므로 일부 사업체는 데이터에 반영되지 않을 가능성이 있음
 - * 사업체에서 일부 수출건에 대한 자료만 제출할 경우 사업체의 정보는 포함되지만 수출거래 차제가 누락되는 경우도 있을 수 있음
 - 한편 공시의무에 의한 재무정보 공개 및 신용평가와 수출실적증명 요청 등은 별개로 진행될 수 있기 때문에 일부 사업체의 수출정보는 기업정보데이터에도 포함되고 수출실적증명데이터에도 포함될 수 있음

[그림 3-9] 기업정보데이터와 수출실적증명 데이터 범위 비교: 사업체 단위 비교



자료: 1절~5절의 내용을 참조하여 연구자 작성
주: 1) 붉은선의 영역은 콘텐츠특수분류 중 콘텐츠 산업조사가 조사하는 산업 범위를 의미
2) 음악산업 내 음영이 더 짙게 들어간 일부 영역은 외국입금사용료의 포괄 범위를 의미

다. 콘텐츠산업 관련 서비스 무역통계 및 데이터의 장점과 한계점

- 앞에서 살펴본 콘텐츠산업 관련 서비스 무역통계 및 데이터의 장점과 한계점을 살펴보면 아래 <표 3-23>과 같음

<표 3-23> 콘텐츠산업 관련 서비스 무역통계 및 데이터의 장점과 한계점

통계 및 데이터	장점	한계점
서비스수지	<ul style="list-style-type: none">▲ 금융거래 정보를 이용하므로 모든 수출입 거래 파악 가능▲ 금융거래 정보에는 외국환거래 거래 당사자(사업체) 정보가 있으므로 산업별 자료 작성 가능▲ 행정자료 이용으로 조사 불필요▲ 월간 단위 동향 자료 작성 및 수출입 통계 작성 가능	<ul style="list-style-type: none">▲ 콘텐츠산업 수출액 동향자료 작성은 원시자료 이용이 필수이나 현재는 데이터 이용이 불가능▲ 공표자료로는 콘텐츠산업 수출액 동향자료 작성 불가능
기술무역통계	<ul style="list-style-type: none">▲ 정보통신업의 기술무역 현황 파악 가능▲ 분류기준별 교차분석을 통해 콘텐츠기술무역 현황 파악 가능	<ul style="list-style-type: none">▲ 음향영상 관련 저작권 확인이 불가능하며, 연간단위로 공표하고 있기 때문에 시의성 부족

통계 및 데이터	장점	한계점
콘텐츠 산업조사	<ul style="list-style-type: none"> ▲ 콘텐츠산업 수출입 통계 작성 가능 ▲ 무역수지에 현황 파악도 가능 ▲ 지역별 수출입액 통계 작성 가능 	<ul style="list-style-type: none"> ▲ 콘텐츠 산업조사는 공연산업을 제외하고 조사 ▲ 콘텐츠 산업조사는 연간 단위 조사로 월 또는 분기 단위 동향 자료 작성 불가능 ▲ 조사 시점 및 공표시점 간의 차이로 시의성 확보가 어려움
기업정보 데이터	<ul style="list-style-type: none"> ▲ 공시된 자료와 신용평가 업무 수행 중 수집되는 기업정보를 이용하므로 조사 불필요 ▲ 정기공시 의무가 있는 사업체로 한정하면 분기 단위 동향 자료 작성 가능 ▲ 수취 자료 외에도 텍스트 자료도 이용 가능 * 예: 상품별 수출액 정보 	<ul style="list-style-type: none"> ▲ 공시자료 수집·정리, 자료 구입 등 노력이나 예산 투입이 요구됨 ▲ 콘텐츠산업은 표준산업분류 정보를 이용하여 분류하므로, 콘텐츠산업에 해당하지 않는 사업체정보도 포함할 가능성 ▲ 정보가 수집되지 않는 영역이 있을 가능성 * 예: 신용평가 서비스 미이용, 사업체가 다른 신용평가사를 이용하는 경우 등
(기타) 외국입금사용료	<ul style="list-style-type: none"> ▲ 음악산업의 수출액 파악 및 추정 가능 ▲ 월간 단위 동향 자료 작성 가능 	<ul style="list-style-type: none"> ▲ 음악산업 수출액만 파악 가능 ▲ 세부 영역별 수출액 파악은 불가능 * 공연, 전송, 복제 등 ▲ 실연권이나 저작권접권 관련 정보는 외국입금사용료에서 제외 ▲ 매월 정보를 공개하지만 금융거래 시점이 불규칙하여 월간 단위 동향 자료 작성이 무의미
(기타) 수출실적증명	<ul style="list-style-type: none"> ▲ 사업체가 제출한 수출증빙자료를 이용하므로 보다 정확한 정보 수집 및 통계 작성 가능 * 예: 계약서, 인보이스 등 	<ul style="list-style-type: none"> ▲ 콘텐츠산업 수출액 동향자료 작성은 원시자료 이용이 필수이나 현재는 데이터 이용이 불가능 ▲ 사업체가 수출실적증명을 신청해야 정보 파악 가능 ▲ 품목분류는 업무 수행을 위해 무역협회가 자체 작성한 분류이므로 분류 체계 마련 필요

주: 앞의 내용을 바탕으로 연구자 정리

2. 시사점

- 콘텐츠산업 관련 서비스무역 동향 파악이라는 본 연구 목적을 고려하면 다음의 4가지 조건을 만족하는 통계나 데이터(자료)가 필요
 - 첫 번째는 콘텐츠산업을 아우르는 영역 또는 사업체를 분류할 수 있는가?

- 두 번째는 시의성 있는 동향 자료를 작성할 수 있는가 ?
- 세 번째는 수출에 대한 정보를 누락없이 파악할 수 있는가 ?
- 네 번째는 자료를 이용할 수 있는가 ?

- 아래 표 <3-24>와 같이 정리하여 살펴보면 콘텐츠산업의 서비스무역 동향 파악 자료 작성에 이용할 수 있는 통계 및 데이터는 제한적인 것으로 판단됨

〈표 3-24〉 콘텐츠산업 관련 서비스 무역통계 및 데이터별 제약 사항 점검

통계 및 데이터	제약 사항			
	콘텐츠산업 분류 및 포괄	시의성 확보 및 동향 파악	수출액 파악	자료 이용 가능
서비스수지	○	○	○	
기술무역통계	○		○	○
콘텐츠 산업조사	○		○	○
기업정보 데이터	○	△	△	△
(기타) 외국입금사용료		○	○	○
(기타) 수출실적증명	○		○	

주: 앞의 내용을 바탕으로 연구자 작성

콘텐츠산업의 서비스무역 통계 생산방안 연구

제4장

콘텐츠산업 서비스 무역통계 생산방안

제1절 기본방향

가. 국제비교를 위한 표준화와 일관성 확보

- 서비스 무역은 해외와의 거래로 인해 발생하는 수입과 지급을 기록하는 것으로 국제비교 가능성을 확보하기 위해서는 국제 분류기준에 맞추어 작성하는 것이 필요함
 - 앞서 설명한 바와 같이 IMF, WTO, UN등에서는 국제수지통계를 제시할 때 BPM6과 같은 국제기준에 맞춰 수출통계를 작성하고 있음
- 콘텐츠산업의 수출현황을 파악하기 위해서는 사업체 단위에서 발생하고 있는 해외수출을 수집하는 것도 중요하지만 국제기준에 맞추어 작성하는 것도 정부정책 활용과 세계시장에서의 콘텐츠산업의 현황과 성과를 명확히 파악하는 기준이 될 수 있음
- 우리나라의 수출관련 통계인 「서비스수지」, 「지식재산권 무역수지」, 「기술무역통계」도 모두 국제비교 가능성을 염두에 두고 작성되고 있음
 - 「서비스수지」, 「지식재산권 무역수지」는 BPM6를 기준으로 작성되고 있으며, 「기술무역통계」는 OECD TBP(Technology Balance of Payment)매뉴얼 기준으로 작성됨
- 콘텐츠산업의 서비스무역 또한 국제기준에 부합하면서 산업적 측면을 고려한 정합성 있는 수출통계 생산 방안이 마련된 필요가 있음
 - 콘텐츠산업과 연관된 서비스 무역 데이터는 다양하게 수집되고 있기 때문에 활용도 높은 데이터를 선별하여 생산 방안을 제시하도록 함
- 「서비스수지」, 「지식재산권 무역수지」, 「기술무역통계」 모두 원천자료로 외급환수 급자료를 활용하여 통계가 생산되고 있기 때문에 이를 활용한 방안을 제시함

나. 콘텐츠산업 및 수출유형별 현황 파악 가능성 확보

- 전체 서비스무역에서 콘텐츠산업과 연관된 서비스 무역을 구분하고 수출유형을 표준화하여 산업의 수출과 유형별 수출현황을 살펴볼 수 있는 통계생산 방안을 모색
 - 국제비교를 위한 서비스 수출과 관련된 원천자료에서 콘텐츠산업을 분류하고 유형을 세분화하는 분류체계를 마련함
 - 콘텐츠산업 특수분류와 표준산업분류(KSIC) 및 외국환거래 자료 항목과의 연계성 분석을 통해 산업별 수출현황 파악이 가능한 통계생산 방안 마련
- 콘텐츠산업 서비스 유형별 현황파악을 위해 「콘텐츠 산업조사」의 유형분류와 「서비스무역통계」 수집자료에서 구분하고 있는 서비스 유형을 연계 반영하는 방안을 살펴봄
 - 특히, 외국환보고통계 항목의 기준이 되는 외국환거래 및 보고항목 분류표를 활용하여 제시함

다. 통계의 시의성 및 접근성 확대 가능성 확보

- 현재 콘텐츠산업 무역과 관련된 통계는 「콘텐츠 산업조사」를 통해서만 확보가 가능하기 때문에 약 2년여의 시차가 있는 해당 통계는 시의성이 상당히 낮음
 - 조사기반 통계이기 때문에 통계수집에 드는 비용과 시간이 상당히 소요되는 단점이 있음
- 반면, 현재 공표되고 있는 「서비스수지」, 「지식재산권 무역수지」는 각각 월별, 분기별로 공표되고 있기 때문에 콘텐츠산업 현황을 좀 더 빠르게 파악할 수 있는 장점이 있음
 - 시의성 높은 행정자료를 활용한 통계생산 방식을 제시하여 조사방식인 「콘텐츠 산업조사」를 보완할 수 있는 통계를 시의성 있게 생산하는 방안을 마련함

제2절 콘텐츠산업 서비스 무역통계 생산방안

1. 신규 통계생산 방안

- 본 절에서는 1절에서 제시한 콘텐츠산업 서비스 무역통계 생산방향에 맞춰 무역통계를 생산하는 방안을 제시함
- 생산방안은 다음과 같은 절차를 통해 제시되는데, ① 콘텐츠산업의 수출유형을 분류하고, ② 분류된 수출유형에 맞춰 외국환 수급자료와 연계하는 방안을 제시하며, ③ 이와 같은 생산방식이 적합한지에 대해서 현재 이용가능한 서비스무역세분류통계의 항목을 통해 검토함

가. 콘텐츠산업의 수출유형 분류

- 콘텐츠산업의 수출을 분류하는데 있어 2장의 수출유형 및 경로 분석을 검토하고, 2021년 콘텐츠 산업조사의 산업별 서비스 유형 분류를 활용하여 콘텐츠 수출유형을 분류함
- 콘텐츠의 수출유형은 대분류 차원에서 서비스무역 수지 및 지식재산권 수지, 기술 무역통계의 기준에 따라 ‘판매’와 ‘사용료’로 구분함
- 국제수지와 지식재산권수지의 원천자료로 활용되는 외국환거래 자료는 크게 ‘판매(매매거래)’와 ‘사용료(사용거래)’ 항목으로 구분하고 있으며, 승인통계로 작성되고 있는 기술무역통계도 동일하게 분류하고 있기 때문에 대분류 기준으로 활용함
- 콘텐츠 산업조사는 2018년 기준 통계까지 해외진출형태별 통계를 제시하고 있으며, 해외진출형태를 완제품 수출, 라이선스, OEM수출, 기술서비스로 구분함(문화체육관광부, 2019)

- 2018년 기준으로 완제품수출이 45%, 라이선스가 41.4%, OEM수출이 10.6%, 기술서비스 3%로 완제품수출과 라이선스, OEM수출이 대부분을 차지함

- 위와 같은 콘텐츠산업별 유형을 타 무역통계와의 정합성을 확보하여 연계하기 위해 아래 <표 4-1>과 같이 제안하며, 각 콘텐츠산업별 해당되는 유형을 표기함

<표 4-1> 콘텐츠산업별 서비스 수출유형 분류

구분	판매			사용료
	완제품	외주제작 (OEM)	라이선스(IP)/ 기술서비스	라이선스(IP)/ 기술서비스
출판			○	○
만화(웹툰)		○	○	○
음악	○ (대중음악 공연)	○ (대중음악 공연)	○	○
영화		○	○	○
게임		○	○	○
애니메이션		○	○	○
방송		○	○	○
광고		○	○	
캐릭터		○	○	○
지식정보산업		○	○	○
콘텐츠솔루션		○	○	○
공연산업	○	○	○	○

- 「콘텐츠 산업조사」는 수출거래 유형으로 '완제품'을 제시하고 있으며, 이는 우리가 활용하는 대분류 개념인 사용료와 판매개념이 혼합된 형태임
 - 예를 들어, 드라마제작사가 드라마를 제작하여 판권을 소유한 상황에서 방영권과 전송권을 거래하는 경우에 콘텐츠 산업조사는 완제품 수출로 분류됨
- 하지만 외국환거래항목은 가장 큰 대분류로 사용료와 판매료를 구분하고 있기 때문에 이에 대한 구분이 대분류로 먼저 제시되는 것이 필요함
- 위와 같은 구분을 고려하면 영화, 방송, 애니메이션산업의 완제품 수출은 판권 전

체(포맷 또는 특정 국가에 대한 재제작권(리메이크)) 등을 판매하는 경우가 아니라면 OTT플랫폼, 방송사 등에 전송권, 복제권 등을 일정기간 사용하게 하는 권리를 제공하는 것으로 보아야 하기 때문에 사용료로 구분되어야 함

- 만화(웹툰), 음악, 게임, 지식정보산업, 콘텐츠솔루션 산업은 해외유통사를 통해서 서비스가 수출되며 완제품 서비스를 유통사를 통해 서비스하고 해외소비자에게 사용료를 수취하여 정산하는 구조이기 때문에 이들 수출금액에 대해서는 사용료로 분류함
 - 예를 들어, 웹툰은 해외웹툰 플랫폼 또는 애플앱스토, 구글플레이 스토어를 통해 서비스하고 매출에 따른 정산을 받는 구조로 수출되며, 음악, 게임의 경우에도 플랫폼을 통한 유통으로 수출이 발생함
- 따라서, 창작물에 대한 권리를 가진 상태에서 콘텐츠를 서비스하는 경우에는 사용료로 분류하여 통계생산하는 방안을 제안함
- 다만, 공연산업(음악산업의 라이브공연 포함)의 경우, 제작사가 작품을 직접 해외에서 공연하는 경우나 주최자의 의뢰를 받아 해외에 공연하는 경우가 발생하기 때문에 이는 완제품 또는 외주제작(OEM) 판매로 분류함

나. 외국환거래 분류연계 통계 작성방안

- 통계생산 방안에 대한 제시는 1장의 생산방향을 고려하여 외국환거래수급자료(외국환수급통계)를 활용하여 콘텐츠산업별 통계를 생산하는 방안을 제시함
- 먼저, 전국은행연합회의 외국환 거래업무 취급지침(2005)의 분류코드를 활용하여 통계를 생산하는 방안을 제시하는데, 외국환 분류는 개인(프리랜서)과 사업체, 사업체와 사업체 간 거래를 모두 포함하고 있음
- 특히, 예술관련서비스 항목은 사업체 뿐만 아니라 창작자의 1회성 용역의 대가와 같은 개인이 제공하는 서비스를 포함하고 있기 때문에 산업조사를 목적으로 한다면 이를 세분화하여 분류하는 것이 필요함
- 외국환거래수급자료 분석에 앞서, 외국환거래를 활용한 통계들의 분류항목과 세부

내용들을 분석함

- 외국환거래 자료를 기반으로 생산되는 지식재산권 무역수지는 저작권을 아래 <표 4-2>와 같이 구분함

<표 4-2> 지식재산권 무역수지 항목과 외국환거래 항목 세부연계 내용

지식재산권 무역수지 항목			외국환거래 항목	
대분류	중분류	소분류	판매	사용료
저작권	산업저작권	연구개발 저작권	• 연구개발 관련 저작권 매각대금	• 기타 지식재산권 사용료 (KSIC: 연구개발업)
		컴퓨터프로그램	• 컴퓨터프로그램 매각대금	• 컴퓨터소프트웨어 관련 지식재산권 사용료 • 컴퓨터 관련 서비스
		데이터베이스	• 기타 정보제공 서비스 (DB서비스 포함) • 기타 지식재산권 매각대금 (KSIC: 데이터베이스 및 온라인정보 제공업)	• 기타 지식재산권 사용료 (KSIC: 데이터베이스 및 온라인정보 제공업)
	문화예술 저작권	영상·음향 저작권 (저작권접권 포함)	• 음향·영상 관련 권리의 매각대금 • 음악, 영화, 방송 프로그램 제작 서비스 등 • 광고비	• 음향·영상관련 지식재산권 사용료 • 뉴스서비스
		책·그림·조각·설계 저작권	• 예술관련 서비스 • 건축 서비스	• 도서신문비 • 기타 지식재산권 사용료 (KSCI: 서적, 잡지 및 기타 인쇄물 출판업/ 소프트웨어 개발 및 공급업)

자료: 관계부처합동(2014.8) 저자 재구성

주: 1) 예술관련서비스는 ①공연예술 및 기타 라이브공연 관련 제작 대가, ②작가, 작곡가, 조각가 또는 배우, 음악가, 무용수 등 공연예술가에게 지급한 관련 서비스 대가, ③책, 그림, 조각 등 관련 저작권 대가, ④정보기술을 이용한 책자 (on-line book)의 매입(취득)대금 등 기타 예술관련 서비스 대가에 한해 지식재산권 거래에 포함하고 ⑤홍보 및 지원 서비스 대가, ⑥극장, 콘서트홀 등 공연예술시설 운영서비스 대가, ⑦공연장 사용료(임차료), 영화제 상금 등과 관련하여 지급한 대가는 제외(관계부처합동, 2014)

2) KSIC(Korea Standard Industrial Classification): 한국표준산업분류

- 표에서 볼 수 있듯이 외국환거래 항목을 판매와 사용료로 구분하고 있으며, 판매금액은 매각대금으로 분류하고 서비스의 경우에는 사용료로 구분하고 있는 것을 알 수 있음
- 예술관련서비스는 공연예술 및 예술관련서비스는 공연예술 및 기타 라이브공연 관련 제작대가, 작가 및 작곡가 또는 배우, 음악가, 무용수 등 공연예술가에게 지급한 관련 서비스대가, 책·그림·조각 등 관련 저작권 대가, e-book과 같은 정보기술을 이용한 책자의 매입 등을 포함
 - 반면에 홍보 및 지원서비스 대가, 극장, 콘서트홀 등 공연예술시설 운영서비스 대가, 공연장 사용료, 영화제 상금 등과 관련하여 지급한 대가는 제외함
- 또한, 기타지식재산권 매각대금, 기타지식재산권 사용료는 표준산업분류의 데이터베이스 및 온라인정보 제공업의 수출관련 외국환거래 자료가 포함되는데, 이는 출판산업, 만화(웹툰)산업, 음악산업, 영화산업, 애니메이션산업, 지식정보산업의 표준산업분류에 포함된 업종임
- 컴퓨터프로그램 매각대금, 컴퓨터 소프트웨어 관련 지식재산권 사용료는 표준산업분류의 소프트웨어 개발 및 공급업과 컴퓨터 및 주변기기의 자료 및 정보처리서비스대가, 웹페이지의 설계·개발·관리서비스 대가를 포함하기 때문에 게임, 지식정보서비스, 콘텐츠솔루션 산업의 수출항목으로 포함될 수 있음
- 문화예술저작권 중 저작인접권을 포함한 영상·음향 저작권은 음악, 영상(영화, 방송, 애니메이션)을 포함하며, 뉴스와 광고를 포함하여 분류함
- 책·그림·조각·설계 저작권은 콘텐츠산업 중 출판산업과 그 외 예술관련 산업을 포괄하는 서비스를 분류하고 있음
- 아래 <표 4-3>은 문화체육관광부가 보도자료를 통해 제시한 지식재산권 유형별 권리내용으로 부분적으로 콘텐츠산업 분야별 권리내용의 사례를 제시하고 있음(문화체육관광부, 2024. 3)

〈표 4-3〉 지식재산권 무역수지 중 저작권 유형별 권리내용

구분	유형	권리내용(사례)
문화예술저작권	음악·영상 저작권	영화, 애니메이션, 음악, 뮤지컬 등의 방영, 복제, 배포 등에 대한 독점배타적 권리 (예) 드라마 콘텐츠 K사는 미국 L사의 온라인 스트리밍 플랫폼에 드라마 방영
	어문·연극· 미술·건축· 사진·도형 저작권	책, 원고, 간행물, 그림, 조각, 설계도면 등의 인쇄, 출판, 발행, 복사, 전시, 배포 등에 대한 독점배타적 권리 (예) 국내 건설업체인 M사는 중국 N사의 신규 산업단지 설계
연구개발 및 SW 저작권	연구개발 저작권	연구개발의 결과로 작성된 독창적 저작물에 대한 독점배타적 권리 (예) 제약업체인 O사는 스위스 P사와 기술이전협약을 체결하고 계약금을 수령
	컴퓨터 프로그램 저작권	독창성이 인정되는 창작물로서의 컴퓨터프로그램에 대한 독점배타적 권리 (예) 국내 게임업체인 Q사는 중국 R사와 자사의 신작게임에 대한 계약을 체결
	데이터베이스 저작권	오랜 시간에 걸쳐 막대한 비용과 노력을 투자한 결과로서 그 소재의 선택 및 배열에 창작성이 인정되는 데이터베이스에 대한 독점배타적 권리 (예시) 국내 자료업체 S사는 국내주식과 관련된 데이터베이스를 미국 T사에 제공

자료: 문화체육관광부 보도자료(2024.3)

- 위의 지식재산권 무역수지 항목의 세부내용과 저작권 유형별 권리내용 사례와 더불어 한국은행(2021)이 발행한 「외환전상만 보고업무편람(II)」과 전국은행연합회(2005)에서 발행한 「외국환 거래업무 취급지침」을 통해 세부적인 내용을 검토함
- 〈표 4-4〉는 무역외거래 수입 항목 코드 분류표를 기반으로 콘텐츠산업과 연관된 항목과 내용을 정리함
- 콘텐츠산업과 연관된 항목은 바. 기타 서비스거래 항목에 연관되어 있으며, 6. 특허권, 상표권 등 매각, 7. 특허권, 상표권 등 사용료, 8. 컴퓨터 및 정보통신, 9. 문화·오락, 10.사업서비스 항목에 걸쳐 포함될 것으로 파악됨

〈표 4-4〉 외환통계 보고항목의 바. 기타서비스 거래 내 콘텐츠산업 관련 항목

항목		내용
중분류	소분류	
6. 특허권· 상표권 등 매각	특허권 매각대금	• 거주자가 비거주자로부터 받은 특허권의 매각(판매) 대금
	상표권 매각대금	• 거주자가 비거주자로부터 받은 상표권의 매각(판매) 대금
	영업권·판매권(프랜차이즈) 매각대금	• 거주자가 비거주자로부터 받은 영업권·판매권(프랜차이즈)의 매각(판매) 대금
	산업공정 및 디자인 매각 대금	• 거주자가 비거주자로부터 받은 산업공정의 매각(판매) 대금 • 거주자가 비거주자로부터 받은 공산품(industrial product) 디자인, 미적 디자인, 그래픽 디자인(trade secret 포함) 등의 매각(판매)대금
	연구개발관련 저작권 매각대금	• 거주자가 비거주자로부터 받은 연구개발관련 저작권의 매각(판매) 대금 ※ 음악, 영화 등 음향·영상관련 저작권은 「음향·영상관련 권리의 매각대금」으로 보고할 것 ※ 책, 그림, 조각 등 관련 저작권은 「예술관련 서비스」로 보고할 것
7. 특허권· 상표권 등 사용료	기타지식재산권 매각대금	• 거주자가 비거주자로부터 받은 「특허권 매각대금」, 「상표권 매각대금」, 「영업권·판매권(프랜차이즈) 매각대금」, 「산업공정 및 디자인 매각대금」, 「연구개발관련 저작권 매각대금」을 제외한 기타 지식재산권의 매각(판매) 대금 ※ 음향·영상관련 권리는 「음향·영상관련 권리의 매각대금」으로 보고 ※ 컴퓨터 프로그램 관련 권리는 「컴퓨터 프로그램 매각대금」으로 보고
	특허권 사용료	• 거주자가 비거주자로부터 받은 특허권 사용료
	상표권 사용료	• 거주자가 비거주자로부터 받은 상표권 사용료
	영업권·판매권(프랜차이즈) 사용료	• 거주자가 비거주자로부터 받은 영업권·판매권(프랜차이즈) 사용료
	산업공정 및 디자인 사용료	• 거주자가 비거주자로부터 받은 산업공정의 사용료 • 거주자가 비거주자로부터 받은 공산품(industrial product) 디자인, 미적 디자인, 그래픽 디자인(trade secret 포함) 등의 사용료
7. 특허권· 상표권 등 사용료	음향·영상 관련 지식재산권 사용료	• 거주자가 비거주자로부터 받은 오락(영화, 애니메이션, 음악 등), 문학(원고, 책, 간행물 등) 및 뮤지컬 또는 예술작품 등의 방영(전시), 복사 및 배포관련 권리에 대한 사용료 • 실황공연, 라디오, TV, 케이블 및 위성방송의 방영 및 배포 관련 권리에 대한 사용료, 스포츠경기 중계방송 관련 사용료 • 기타 음향·영상 관련 저작권 등 사용료
	기타지식재산권 매각대금	• 거주자가 비거주자로부터 받은 「특허권 매각대금」, 「상표권 매각대금」, 「영업권·판매권(프랜차이즈) 매각대금」, 「산업공정 및 디자인 매각대금」, 「음향·영상 관련 지식재산권 사용료」를 제외한 기타 지식재산권 사용료 • 거주자가 비거주자로부터 받은 번역권이나 그림, 조각작품 등의 배포 관련 권리 사용료

항목		내용
중분류	소분류	
8. 컴퓨터 및 정보통신	컴퓨터 관련 서비스	<ul style="list-style-type: none"> 거주자가 비거주자로부터 받은 컴퓨터 및 주변기기의 자료 및 정보처리서비스 대가 웹페이지의 설계, 개발, 관리서비스 대가 컴퓨터시스템 통합(설계, 개발, 자문 등) 서비스 대가
	컴퓨터 유지보수 서비스	<ul style="list-style-type: none"> 거주자가 비거주자로부터 받은 컴퓨터 및 주변기기의 유지·보수 및 재해복구서비스 대가
	컴퓨터 프로그램 매각대금	<ul style="list-style-type: none"> 거주자가 비거주자로부터 받은 OS 패키지 소프트웨어(Operating System) 응용프로그램 등 컴퓨터 프로그램*의 매각(판매) 대금 <ul style="list-style-type: none"> * 소프트웨어 원본, 소프트웨어 다운로드, 온라인 게임, 온라인 소프트웨어 업그레이드 등 ** 정보기술을 이용하여 제작한 게임 등의 매각대금 포함 거주자가 비거주자로부터 받은 온라인 게임, 게임포탈 서비스 대가 ※ 수출신고필증이 있는 경우는 무역거래(수출)로 보고
	컴퓨터 소프트웨어 관련 지식재산권 사용료	<ul style="list-style-type: none"> 거주자가 비거주자로부터 받은 컴퓨터 소프트웨어 복사, 배포 등을 위한 라이선스 대가
	뉴스서비스	<ul style="list-style-type: none"> 외국의 신문사, 통신사, 방송국 등에 제공한 뉴스기사, 사진, 특집기사 등 대가의 영수
	도서신문비	<ul style="list-style-type: none"> 거주자가 비거주자로부터 받은 신문, 정기간행물 등의 구독료
	기타 정보제공 서비스	<ul style="list-style-type: none"> 웹검색, 포털서비스, 데이터베이스서비스 제공 대가
9. 문화, 오락	(41) 음악·영화·방송프로그램제작 서비스 등	<ul style="list-style-type: none"> 거주자가 비거주자로부터 받은 영화(애니메이션 포함) 제작, 라디오, TV프로그램 제작, 음악녹음 등의 서비스 대가 및 관련 장비의 임대료 거주자인 배우, 감독, 프로듀서 등이 비거주자로부터 음악, 영화, 방송 프로그램 제작 등과 관련하여 받은 보수 ※ 공연 등 기타 예술관련 제작과 관련한 보수는 「예술관련 서비스」로 보고
	(42) 음향·영상 관련 권리의 매각대금	<ul style="list-style-type: none"> 거주자가 비거주자로부터 받은 오락(영화, 애니메이션, 음악 등), 문학(원고, 책, 간행물 등) 및 뮤지컬 또는 예술작품 등의 방영(전시), 복사 및 배포관련 권리(원본, 복사본, 온라인 다운로드 포함)의 매각대금*정보기술을 이용하여 제작한 음악, 영화(애니메이션포함) 포함 거주자가 비거주자로부터 받은 캐릭터, 통화대기음, 벨소리 등 통신관련 부가서비스 제공대가 ※ 음향, 영상관련 저작권 등의 라이선스 사용료는 「음향·영상 관련 지식재산권 사용료」로 보고

항목		내용
중분류	소분류	
9. 문화, 오락	(45) 예술관련서비스	<ul style="list-style-type: none"> 거주자가 비거주자로부터 받은 공연예술 및 기타 라이브공연 관련 제작, 홍보 및 지원서비스 대가 *연극, 오페라, 발레, 뮤지컬, 콘서트, 인형극, 서커스 등 포함 거주자가 비거주자로부터 받은 극장, 콘서트홀 등 공연예술시설 운영서비스(티켓판매서비스 포함) 대가 거주자인 작가, 작곡가, 조각가, 또는 배우, 음악가, 무용수 등 공연예술가가 비거주자에게 관련 서비스를 제공하고 받은 대가 공연장 사용료(임대료), 영화제 상금 등과 관련하여 받은 대가 정보기술을 이용한 책자(on-line book)의 매각(판매)대금 등 기타 예술관련 서비스 제공대가 ※ 온라인 정기 간행물은 「도서신문비」로 보고
	(47) 기타 문화, 오락서비스	<ul style="list-style-type: none"> 거주자가 비거주자로부터 받은 상기 항목에 포함되지 않는 기타 문화, 여가, 오락서비스* 대가 등 * 재활서비스, 거주 간호, 보육서비스, 세탁, 청소, 미용, 협회회비 등
10. 사업 서비스	(48) 광고비	<ul style="list-style-type: none"> 거주자가 비거주자로부터 받은 광고물제작비, 광고매체 설치비 및 광고비

자료: 한국은행(2021.3)

주: 음영으로 표시된 항목이 콘텐츠산업과 연관된 외환통계 보고항목임

- <표 4-5>는 외환통계 보고항목과 콘텐츠산업을 연계한 결과를 나타내는데 외국환 자료가 산업분류로 구성되지 못하는 부분이 있어 항목을 중복하여 제시함
- 각 거래 항목별 소분류 수준에서 콘텐츠산업과 연관된 항목을 살펴보면 산업공정 및 디자인 매각대금은 캐릭터, 만화(웹툰) 산업과 관련하여 가방, 학용품 등에 디자인되는 캐릭터, 만화(웹툰)IP 매각대금이 있을 수 있으나 사례는 상당히 적을 것으로 판단됨
- 동일하게 산업공정 및 디자인 사용료는 캐릭터, 만화(웹툰) IP를 활용한 공산품 제작에 들어가는 디자인 사용료 사례가 있기 때문에 해당 분류는 캐릭터, 만화(웹툰) 산업 수출통계와 관련이 있는 것으로 파악함
- 음향·영상 관련 지식재산권 사용료는 영화, 애니메이션, 음악, 원고, 책, 간행물, 뮤지컬 등 의 방영(전시) 복사 및 배포 관련 권리에 대한 사용료 등을 포괄하고 있기 때문에 게임, 지식정보산업, 콘텐츠솔루션 산업을 제외한 콘텐츠산업의 모든 세부산업 영역을 포괄하는 것으로 파악함

- 기타 지식재산권 사용료는 타 특허권, 상표권 등을 제외한 나머지를 모두 포괄하며, 그림, 조각작품 등의 복사 및 배포 관련 권리 사용료를 포함하는 것으로 정의하고 있기 때문에 만화, 캐릭터, 만화(웹툰)산업 수출을 포함하는 항목으로 제시함
- 8.컴퓨터 및 정보통신 항목에서는 컴퓨터 프로그램 매각대금의 경우, 게임, 지식서비스, 콘텐츠솔루션 산업의 수출관련 서비스가 포함되어 있으며, 컴퓨터 소프트웨어 관련 지식재산권 사용료도 동일한 산업이 포함되었음
- 뉴스서비스는 표준산업분류의 기타 데이터베이스 및 온라인 정보 제공업으로 지식정보서비스 산업 수출로 포함되었으며, 도서신문비는 신문, 잡지와 같은 정기간행물의 구독료이기 때문에 출판산업 수출로 분류함
- 기타 정보제공서비스는 웹검색, 포털서비스, 데이터베이스서비스 제공대가로 표준산업분류는 기타 데이터베이스 및 온라인정보제공업, 포털 및 기타 인터넷 정보매개 서비스업으로 구분하고 이를 콘텐츠산업분류의 지식정보산업으로 분류함
- 음악, 영화, 방송 프로그램 제작서비스 등은 영상제작, 방송프로그램 제작 등을 포함하고 있기 때문에 음악, 영화, 애니메이션, 방송산업에 포함되는 수출금액을 포함하는 것으로 파악됨
- 또한, 음향, 영상 관련 권리의 매각대금은 음악, 영상, 문학, 뮤지컬, 복사 및 배포 관련 권리와 통신관련 부가서비스인 캐릭터, 통화대기음, 벨소리 서비스 등에 대한 대가도 포함하기 때문에 출판, 만화, 음악, 영화, 애니메이션, 방송, 캐릭터, 공연산업의 수출항목으로 분류함
- 예술관련 서비스는 완제품에 대해서는 공연산업과 음악산업으로 분류하였는데 공연예술 및 기타 라이브공연 관련 제작, 홍보 및 지원서비스에 대가가 포함되었기 때문임
- 또한, 작가, 작곡가 등의 비거주자에 대한 서비스 제공, 책, 그림, 조각 등 관련 저작권 대가, 온라인책자의 판매대금 등은 판권을 갖지 않는 서비스 제공이기 때문에 외주제작(OEM)에 포함함

〈표 4-5〉 외국원통계 보고항목별 콘텐츠산업 수출통계 분류(인)

외국환 거래 분류 콘텐츠산업분류	판매							
	원제품	외주제작(OEM)			라이선스(P)/기술서비스			
	예술관련 서비스	예술관련서비스	음악·영화· 방송프로그램 제작 서비스 등	광고비	예술관련 서비스	음향 영상관련 권리의 매각대금	컴퓨터 프로그램 매각대금	산업공정 및 디자인 매각대금
출판		○ (on-line book)				○		
민화						○		○
음악	○ (대중음악 공연)	○ (해외개최 대중음악 공연 작곡가, 음악가)	○			○		
영화		○(감독, 배우 등)	○			○		
게임							○	
애니메이션		○(외주제작)	○			○		
방송		○(감독, 배우 등)	○			○		
광고				○				
캐릭터						○		○
지식정보산업							○	
콘텐츠솔루션							○	
공연산업	○	○ (해외주최 공연)				○		

〈표 4-5〉 외국환통계 보고항목별 콘텐츠산업 수출통계 분류(안)(계속)

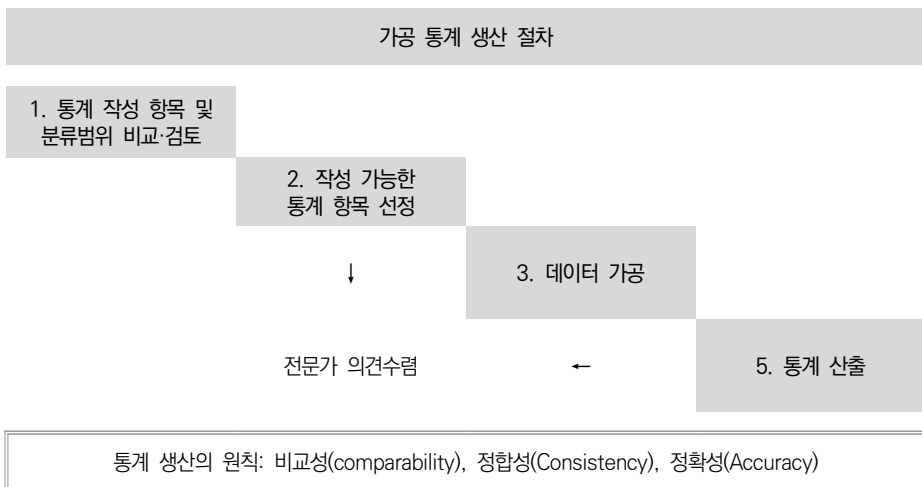
외국환 거래 분류	사용료							
	IP사용료/기술서비스				사용료			
콘텐츠산업분류	예술관련서비스	산업공정 및 디자인 사용료	음향 영상관련 지식재산권 사용료	뉴스서비스	도서신문비	기타정보제공 서비스	컴퓨터소프트웨어 관련 지식재산권 사용료	기타 지식재산권 사용료
출판			○		○ (온라인 정기간행물)			
민화			○					○(번역권)
음악	○ (대중음악공연포맷)		○					
영화			○					
게임							○	
애니메이션			○					
방송			○					
광고								
캐릭터								○
지식정보산업				○		○	○	
콘텐츠솔루션						○	○	
공연산업	○(공연포맷)		○					

다. 기(既)생산 서비스무역 통계를 활용한 통계산출방안 적정성 검토

1) 콘텐츠 관련 산업 서비스무역 통계 사례작성 검토절차

- 현재 외국환수급자료 등을 이용해 작성하는 한국은행 지식재산권 무역수지와 서비스무역세분류 통계 분류를 검토하여 외국환수급자료 기반의 콘텐츠산업 통계 활용이 가능한지 검토함
- 지식재산권무역수지 분류 중 음악·영상저작권, 서비스무역세분류통계 중 음향영상 및 관련 지식재산복제 및 배포사용료, 음향영상 및 관련 서비스가 콘텐츠 산업조사의 만화, 음악, 영화, 애니메이션, 방송, 광고산업과 매칭되는 것으로 가정하여 통계를 산출하고 값을 비교함
- 아래 <표 4-8>은 비교를 위한 신규 가공 통계사례 생산 절차를 나타냄

<표 4-6> 통계산출방안 적정성 검토를 위한 통계사례 생산 절차



① 1단계: 통계 작성 항목 및 분류 범위 비교·검토

- 아래 <표 4-7>은 기존에 생산되고 있는 서비스무역 통계 중 콘텐츠 관련 수출입 정보를 확인할 수 있는 지식재산권무역수지, 서비스무역세분류통계 항목 및 분류 범위를 나타냄

〈표 4-7〉 통계별 콘텐츠 관련 통계 작성 항목 및 분류 범위 비교

구분	콘텐츠 산업조사	국제수지	
		지식재산권무역수지	서비스무역세분류통계
항목	수출/수입	지식재산권 수출/수입	서비스 수입/지급
분류 기준	콘텐츠산업 특수분류	한국표준산업분류 지식재산권유형분류 등	서비스무역분류
통계 분류 (콘텐츠 관련)	①출판 ②만화 ③음악 ④영화 ⑤게임 ⑥애니메이션 ⑦방송 ⑧광고 ⑨캐릭터 ⑩지식정보 ⑪콘텐츠솔루션 ⑫공연	①음악·영상저작권 ②어문·연극·미술·건축·사진·도형 저작권 ③컴퓨터프로그램	①음향영상 및 관련 지식재산 복제 및 배포 사용료 ②음향영상 및 관련 서비스 ③기타, 개인, 문화, 여가 서비스
공통 분류	②만화 ③음악 ④영화 ⑥애니메이션 ⑦방송 ⑧광고	①음악·영상저작권	①음향영상 및 관련 지식재산 복제 및 배포 사용료 ②음향영상 및 관련 서비스 * ①+②=음향영상 지식재산권
		[세부 분류 기준] - (매매) 외국인 거래분류 기준 (1)음향·영상 관련 권리 (2)음악·영화·방송 프로그램 제작 및 서비스(애니메이션, 뮤지컬 포함) (3)광고 - (사용료) 외국인 거래분류 기준 (4)음향·영상 관련 지식재산권 (5)방영권대가 (6)뉴스서비스 - KSIC 기준 (1)영상·오디오 기록물 제작·배급 (2)방송업	[세부 분류 기준] - 매매 기준 (1)영화, 라디오, TV와 관련된 서비스 대가, 음향녹음, 영화 등의 매매 - 사용료 기준 (2)영화, 음악, TV, 라디오 등을 복제하거나 배포하기 위한 라이선스 및 대금
공통분류 통계결과	21, 22년 콘텐츠 산업조사 수출 - 21년: 2,033 백만 달러 - 22년: 2,542 백만 달러	21, 22년 음악영상 저작권 수출 - 21년: 2,140 백만 달러 - 22년: 2,631 백만 달러	21, 22년 음향영상 서비스 수입 - 21년: 2,228 백만 달러 - 22년: 2,813 백만 달러
결과차이 원인	21~22년 통계 결과 콘텐츠 산업조사, 지식재산권, 서비스무역통계 순으로 값이 크게 나타남 - 서비스무역통계는 지식재산권(저작권) 외에 산업재산권(상표, 디자인) 및 기술서비스 포함		

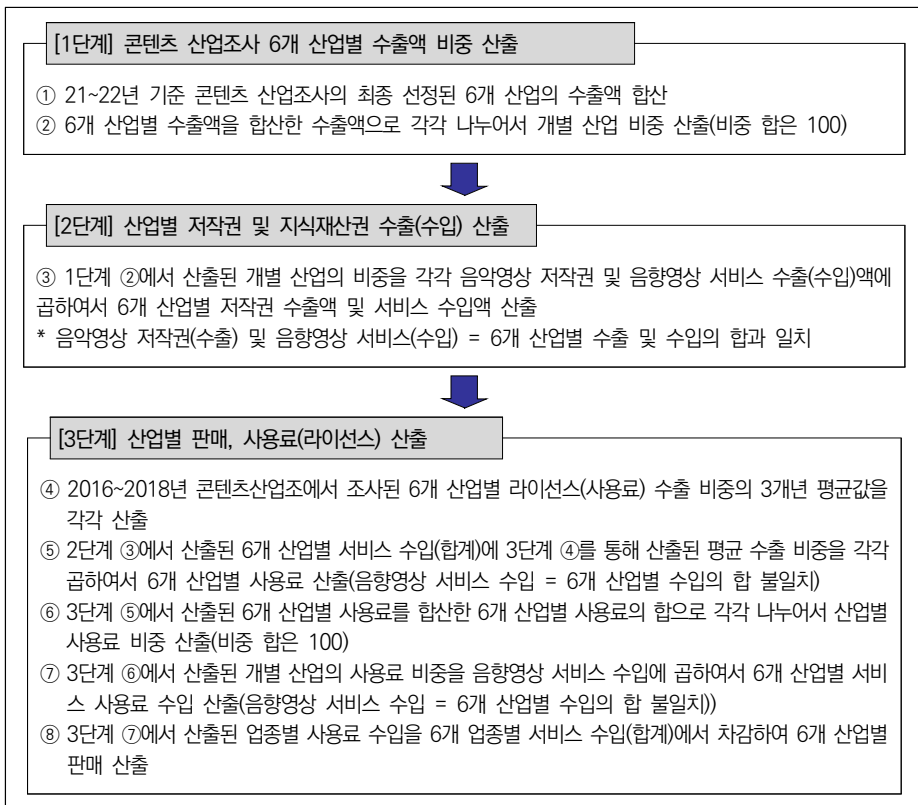
주: 1) 공연산업은 콘텐츠산업 특수분류에 포함되어 있으나, 콘텐츠 산업조사 범위에서는 제외
 2) 어문·연극·미술·건축 관련 저작권은 건축, 사진 저작권도 포괄하여 연극, 미술 저작권 통계 추출 불가
 3) 컴퓨터프로그램에 게임산업 저작권이 포함되어 있으나, 타 업종도 포괄하여 게임 관련 저작권 통계 추출 불가
 4) 기타, 개인, 문화, 여가 서비스는 보건, 교육서비스도 포괄하여 여가 분야 서비스 통계 추출 불가

② 2단계: 작성 가능한 통계 항목 선정

- <표 4-7>에서 통계 작성 항목 및 분류 범위를 비교·검토한 결과, 공통 산업 및 서비스 유형을 포괄함과 동시에, 공통 분류 기준으로 작성한 통계 결과를 종합하여 최종적으로 작성 가능한 통계 항목을 선정
 - (콘텐츠 산업조사) 콘텐츠 산업조사의 세부 산업인 만화, 음악, 영화, 애니메이션, 방송, 광고 이상의 6개 산업 선정
 - (지식재산권무역수지) 콘텐츠 관련 분류 항목인 음악·영상저작권 선정
 - (서비스무역세분류통계) “음향영상 및 관련 지식재산 복제 및 배포 사용료”, “음향영상 및 관련 서비스”를 최종 통계 작성 분류 항목으로 선정

③ 3단계: 데이터 가공

<표 4-8> 콘텐츠 관련 가공 통계 산출 프로세스



④ 4단계: 통계 산출

- 2022년 기준 지식재산권 통계의 음악영상저작권 수출금액은 2,631백만 불로 콘텐츠 산업조사의 수출금액 2,542백만 불과 약 1억 불 정도 차이가 남

〈표 4-9〉 콘텐츠 관련 산업 저작권 수출 추이(지식재산권무역수지 활용)

(단위: 백만 USD, %)

구분	저작권 수출			콘텐츠 산업조사 수출		
	2021년	2022년	2023년	2021년	2022년	2023년
전체 산업	17,798	18,241	19,302	17,798	18,241	19,302
음악·영상·웹툰 (음악영상저작권)	2,140	2,631(14.4)	2,929	2,033	2,542	-
음악	816	960(5.3)	1,069	775	928	-
영화	45	74(0.4)	82	43	71	-
방송	756	981(5.4)	1,093	718	948	-
애니메이션	165	165(0.9)	184	157	159	-
만화	86	111(0.6)	124	82	108	-
광고	272	339(1.9)	378	258	328	-

주: 1) '23년도 6개 산업별 저작권 수출액에 적용된 비중(가중치)는 22년도 콘텐츠 산업조사 결과 활용

2) 22년도 저작권 수출 ()의 단위는 %: 전체 산업 대비 산업별 저작권 수출 비중을 의미

3) 음악영상 및 음향영상을 공통으로 포괄할 수 있는 용어로 음악·영상·웹툰을 사용(문체부 보도자료 참조, 24.3.25)

- 서비스무역세분류 통계는 2,813백만 불로 나타났으며, 약 2억불 정도 차이 보임

〈표 4-10〉 콘텐츠 관련 산업 서비스 수출 추이(서비스무역세분류 통계 활용)

(단위: 백만 USD, %)

구분	음악·영상·웹툰(음향영상) 서비스 수입								
	2021년			2022년			2023년		
	합계	판매	사용료	합계	판매	사용료	합계	판매	사용료
전체 산업	-	-	8,071	-	-	7,947	-	-	9,057
음악·영상·웹툰 (음향영상 서비스)	2,228	1,151	1,078	2,813	1,683	1,130(14.2)	3,141	1,853	1,288
음악	850	590	260	1,027	769	258(3.2)	1,146	853	293
영화	47	31	16	79	57	22(0.3)	88	63	25
방송	787	116	671	1,049	315	734(9.2)	1,171	335	836
애니메이션	172	70	101	176	91	85(1.1)	197	100	97
만화	90	61	29	119	88	31(0.4)	133	98	35
광고	283	283	0	363	363	-	405	405	0

주: 1) '23년도 6개 산업별 서비스 수입액에 적

2) 22년도 서비스 수입 ()의 단위는 %: 전체 산업 대비 산업별 사용료 비중을 의미

제3절 소결

가. 콘텐츠산업 수출통계 작성을 위한 분류

- 본 장에서는 앞서 살펴본 여러 콘텐츠산업관련 통계 및 수집정보 중 외국환 수급통계의 원천자료인 ‘외국환 거래’ 분류 항목과 무역협회의 수출실적증명 중 ‘용역/전자적무체물 실적증명’ 분류항목을 이용하여 콘텐츠산업 통계생산 방안을 살펴봄
- 콘텐츠산업과의 연계성을 높이기 위해 「콘텐츠 산업조사」의 콘텐츠산업 및 수출유형을 검토하고, 국제비교 가능성을 확보하기 위해 「서비스수지」, 「지식재산권 무역수지」, 「기술무역통계」의 통계분류를 검토함
- 그 결과, 콘텐츠산업 수출통계 대분류는 판매와 사용료로 구분하고 판매의 하위분류로 완제품, 외주제작(OEM), 라이선스(IP) 판매를, 사용료의 하위 분류로 라이선스(IP)/기술서비스를 아래 <표 4-4>와 같이 제시함
- 일반적으로 콘텐츠산업은 직접제작하여 판권을 소유한 창작물에 대한 매출과 IP에 대한 매출로 구분하지만 본 연구는 수출통계를 작성하기 위한 방안으로 영상물에 대한 전송권, 복제권 등과 같은 권리로 인한 수출은 사용료로 분류함
 - 다만, 공연산업은 해외직접공연 매출이 발생할 수 있기 때문에 완제품 분류를 포함하여 유형을 구분함

<표 4-11> 콘텐츠산업 수출유형 구분

수출유형 구분 산업구분	판매			사용료
	완제품	외주제작(OEM)	라이선스(IP)/기술서비스	라이선스(IP)/기술서비스
출판산업				
⋮				
공연산업				

나. 외국환통계 보고항목 연계 통계 작성방안

- 외국환거래 자료의 분류는 개인(프리랜서)과 사업체, 사업체와 사업체 간 거래를 모두 포함하고 있음
- 특히, 예술관련서비스 항목은 사업체 뿐만 아니라 창작자의 1회성 용역의 대가와 같은 개인이 제공하는 서비스를 포함하고 있기 때문에 산업조사를 목적으로 한다면 이를 세분화하여 분류하는 것이 필요함
- 또한, 기타지식재산권 매각대금, 기타지식재산권 사용료는 표준산업분류의 데이터베이스 및 온라인정보 제공업의 수출관련 외국환거래 자료가 포함되는데 이는 출판산업, 만화(웹툰)산업, 음악산업, 영화산업, 애니메이션산업, 지식정보산업의 표준산업분류에 포함된 업종임
- 컴퓨터프로그램 매각대금, 컴퓨터 소프트웨어 관련 지식재산권 사용료는 표준산업분류의 소프트웨어 개발 및 공급업과 컴퓨터 및 주변기기의 자료 및 정보처리서비스대가, 웹페이지의 설계·개발·관리서비스 대가를 포함하기 때문에 게임, 지식정보서비스, 콘텐츠솔루션 산업의 수출항목으로 포함
- 이 같은 분류는 현재 접근 가능한 정보를 기반으로 콘텐츠산업과 연계한 분류로 콘텐츠산업 수출통계를 보다 세밀하게 작성하기 위해서는 외국환거래 자료 외에 계약서를 통한 거래정보와 업체정보가 추가적으로 요구됨
- 종합하면 각 자료별로 서비스유형 및 산업별 조망이 가능하다는 장점을 가지지만 콘텐츠산업 수출통계의 면밀한 파악을 위해서는 두 자료 모두 부족한 점이 있음
- 특히, 현재 더 세부적인 접근이 어렵기 때문에 자료접근을 통한 분류체계 확보가 시급한 과제로 나타남

다. 기(既)생산 서비스무역 통계를 활용한 산출방안 적정성 검토

- 외국환거래 자료의 원시자료 접근이 불가능하여 본 연구는 통계작성 방안의 타당성을 확인하기 위해 외국환거래 자료를 기초로 작성한 「서비스수지통계」와 「지식재산권 무역수지」 통계의 범위를 활용하여 콘텐츠 산업조사 수출액과 비교함

- 「지식재산권 무역수지」 수출통계를 재구성하여 음악·영상·웹툰 등의 산업 통계를 산출한 결과 2021년 기준 2,140백만 불, 2022년 2,631백만 불로 나타났으며, 콘텐츠 산업조사 수출금액 2021년 2,033백만 불, 2022년 2,542백만 불과 큰 차이를 보이지 않음
- 「서비스수지」의 서비스무역세분류 통계항목인 음향·영상 및 관련지식재산권 사용료와 음향·영상 및 관련서비스 수입의 합을 전체 음악·영상·웹툰산업 등의 수출액으로 정의하였을 때, 각각 2021년 기준 2,228백만 불, 2022년 기준 2,813백만 불로 콘텐츠 산업조사와 큰 차이를 보이지 않는 것으로 나타남
 - 약간의 금액차이가 나타나는데 지식재산권 무역수지에 포함된 콘텐츠산업분야가 콘텐츠 산업조사에서 포함하는 음악·영상·웹툰 등의 산업 보다는 범위가 넓기 때문인 것으로 파악됨
- 위와 같은 통계산출 결과를 고려할 때, 본 연구에서 제시하고 있는 외국환거래 자료를 활용한 통계생산은 가능할 것으로 판단되나, 원천자료인 외국환거래 자료 정보제공이 선행되어야 정확한 산출가능성을 검토할 수 있음

결론 및 제언

제1절 결론

가. 서비스무역 통계의 개념 및 특성

① 서비스무역 통계

- 서비스무역은 유형의 상품무역과 달리 통관 절차가 없고, 경제의 서비스화로 인해 서비스가 다양화 되고 있어 정의와 분류체계에 대한 연구도 지속적으로 진행 중인 상황임
 - 국제기구인 WTO, IMF, UN 등을 중심으로 서비스무역을 정의하기 위한 노력이 지속되고 있으며, 최근에 확대되고 있는 디지털무역과 관련된 서비스를 포함하여 서비스 무역에 대한 정의 및 통계생산에 노력 중
- 우리나라는 「대외무역법」에서 해당 서비스와 연관된 유형으로 용역, 전자적무체물을 제시하고 있으나, 서비스 무역과 관련된 정부차원의 일관된 정의와 유형분류는 없는 상황임
- 서비스 무역통계 작성 지침으로는 IMF의 국제수지매뉴얼(BPM6)이 기준으로 활용되고 있으며, 이외에도 UN국민계정체계(SNA, 2008), 서비스무역통계매뉴얼(MSITS), 디지털무역 측정을 위한 매뉴얼(HMDT)이 다양화 되는 서비스영역의 통계를 생산하기 위한 지침으로 활용됨
 - 우리나라는 IMF에 보고하기 위해 BPM6에 맞춰 서비스무역 통계를 작성하고 있으며, BPM6 기준의 세분류 통계까지 생산하고 있지만 콘텐츠산업의 서비스 무역을 조망하는데는 한계가 있음
- 우리나라 서비스무역의 통계생산 연구들은 국제수지의 기초자료인 외국환수급자료에 대한 접근이 어려워 해외에 비해 연구진행이 더딘 상황임

② 콘텐츠산업 서비스무역 특성 및 유형

- 콘텐츠산업은 디지털 경제의 성장으로 상당한 수혜를 입었으며, 기존의 일방향적 가치사슬에서 네트워크적 가치사슬로의 변화가 발생
- 또한, 콘텐츠를 유통하는데 있어 플랫폼에 대한 의존이 커지며, 플랫폼의 중요성과 플랫폼 기반 비즈니스가 확대됨
 - 플랫폼 기반 비즈니스는 플랫폼 사업자가 주도하는 시장으로 변모하여 시장이 과점형태로 변화하는 단점이 있으나, 사용자와 공급자간 소통이 활발히 이루어 질 수 있는 장점도 존재함
- 수익모델 측면에서 디지털 광고, 콘텐츠 구독, 라이선싱 등 다양한 비즈니스 모델이 출현하였으며, IP에 대한 중요성이 확대되고 이를 활용한 창작물이 생산되는 긍정적인 효과가 나타남
 - 저작권 중심의 비즈니스로 IP에 대한 사용료와 매각대금이 수출의 주요한 유형으로 나타났으며, 특히, 출판, 영상, 만화(웹툰), 음악산업에서 두드러짐
- 통계생산 측면에서 비즈니스의 복잡성 확대는 수출통계를 파악의 어려움으로 작용하며 특정 플랫폼 중심의 시장 확대 및 유통사 중심의 수출금액 지급과 수입에 대한 파악은 용이할 수 있으나, 해당 사업체 정보에 접근하지 못하면 통계파악에 난점(難點)으로 작용함
- 위의 결과를 종합할 때, 창작물에 대한 사용료, 판매금액에 대한 수집이 중요한 것으로 파악되며, 주요 플랫폼과 유통관련 사업체 단위의 해외매출 파악이 필요한 것으로 나타남

나. 콘텐츠산업 관련 서비스 무역통계 및 관련정보 현황

- 콘텐츠산업과 관련한 통계로는 외국환거래 자료를 활용한 「서비스 수지 통계」, 「지식재산권 무역수지」, 「기술무역통계」, 콘텐츠 사업체를 대상으로 조사한 「콘텐츠 산업조사」가 있음
- 이외에 콘텐츠산업 수출과 관련된 자료로 '기업공시제도'와 '신용평가'에 근간한

기업재무정보 중 수출금액 정보가 있으며, 외국에서 이용된 음악저작물에 대한 이
용료 징수자료인 한국음악저작권협회의 「음악저작물 외국입금 자료」가 있음

- 또한, 한국무역협회는 ‘무역금융’, ‘인력지원’ 등 정부정책 지원의 혜택을 받을 수
있는 수출입실적증명 제도를 운영하면서 콘텐츠산업 분야를 포괄하는 용역 및 전
자적무채물에 대한 「수출입실적자료」를 수집하고 있음
- 서비스 수지통계, 지식재산권 무역수지, 기술무역통계는 금융거래 정보를 기반으
로 하기 때문에 모든 수출입 현황파악이 가능하나, 원시자료인 외국환거래 자료
접근이 불가함
- 콘텐츠 산업조사는 연간단위 조사로 조사시점과 공표시점 간 차이가 커 시의성 있
는 통계생산이 어렵고, 기업정보 데이터, 외국입금사용료, 수출실적증명 자료는 포
괄범위에 한계가 있어 전체 콘텐츠산업을 조망하는 통계자료로 활용하기는 한계가
있음

다. 콘텐츠산업 서비스 무역통계 통계생산방안

① 콘텐츠산업 서비스 무역 분류방안

- 위의 연구를 토대로 외국환거래 분류항목 자료를 활용한 콘텐츠산업 수출통계 생
산방안을 제시하였는데, 대분류는 ‘판매’와 ‘사용료’로 구분하고 하위분류로 콘텐
츠서비스 유형을 분류하여 콘텐츠산업별 수출현황을 파악할 수 있는 체계를 제시
 - 대분류는 국제수지의 분류기준인 판매와 사용료 구분을 활용하고, 하위분류로
콘텐츠산업별 유형을 포괄할 수 있는 분류로 체계를 구성함
 - 하위분류는 완제품, 외주제작(OEM), 라이선스(IP)/기술서비스로 구분하여 콘
텐츠산업 전반의 특성을 포괄하는 수출통계 범주로 체계를 구성함
- 아래에서는 콘텐츠산업 전체를 포괄할 수 있고 정보량이 상대적으로 풍부한 외국
환거래 자료를 이용한 통계생산방안을 모색하였음

② 외국환거래 자료

- 외국환거래 자료는 개인과 사업체, 사업체와 사업체간 자료를 모두 포괄하고 있어

산업별 수출통계를 작성하기 위해서는 원자료에 대한 검토를 통해 수출실적을 분류하여 작성하는 것이 필요함

- 또한, 산업에 대한 정보가 통계항목에 나타나지 않기 때문에 사업체 정보공개가 불가능하다면 표준산업분류 수준의 정보제공으로 산업별 통계를 생산하는데 활용하는 것이 필요함
- 현재 공표하는 분류수준에서 거래의 구체적인 유형이 나타나지 않기 때문에 원시 자료에 근거한 유형분류도 요구됨

〈표 5-1〉 수출입 자료 원천별 콘텐츠산업 서비스유형 포함항목 수 현황

산업구분	자료구분	외국환수급자료
	출판산업	4
	만화산업	4
	음악산업	6(4)
	영화산업	4
	게임산업	2
	애니메이션산업	4
	방송산업	4
	광고산업	1
	캐릭터산업	3
	지식정보산업산업	4
	콘텐츠솔루션산업	3
	공연산업	5(3)

주: 외국환수급자료 항목을 활용하여 음악산업과 공연산업 수출유형을 구분하면 예술관련서비스가 중복으로 분류됨. 이는 공연과 관련하여 직접공연개최와 해외개최공연의 참가와 같은 사례가 완제품수출과 OEM수출로 나뉘기 때문임

③ 기(既)생산 서비스무역 통계를 활용한 통계산출방안 적정성 검토

- 통계생산 방안의 타당성 확인을 위해 외국환거래 자료를 기초로 작성한 「서비스수지통계」와 「지식재산권 무역수지」를 「콘텐츠 산업조사」 수출액과 비교
- 「지식재산권 무역수지」 음악·영상 저작권 수출통계를 재구성하여 음악·영상·웹툰 산업 등의 통계를 산출한 결과 2021년 기준 2,140백만 불, 2022년 2,631백만 불로 나타났으며, 콘텐츠 산업조사 수출금액 2021년 2,033백만 불, 2022년

2,542백만 불과 큰 차이를 보이지 않음

- 「서비스수지」의 서비스무역세분류 통계항목인 음향·영상 및 관련지식재산권 사용료와 음향·영상 및 관련서비스 수입의 합을 전체 음악·영상·웹툰산업 등의 수출액으로 정의하면 각각 2021년 기준 2,228백만 불, 2022년 기준 2,813백만 불로 역시 큰 차이가 나타나지 않았음
- 따라서, 외국환거래 원시자료를 이용한다면 콘텐츠산업 통계를 분류하여 수출통계를 생산하는 것이 가능할 것으로 보이나, 정확한 산출가능성 파악은 외국환거래 자료가 제공되어야 가능할 것으로 보임

〈표 5-2〉 콘텐츠 관련 산업 저작권 수출 추이

(단위: 백만 USD)

구분	저작권 수출			콘텐츠 산업조사 수출		
	2021년	2022년	2023년	2021년	2022년	2023년
전체 산업	17,798	18,241	19,302	17,798	18,241	19,302
음악·영상·웹툰	2,140	2,631	2,929	2,033	2,542	-
음악	816	960	1,069	775	928	-
영화	45	74	82	43	71	-
방송	756	981	1,093	718	948	-
애니메이션	165	165	184	157	159	-
만화	86	111	124	82	108	-
광고	272	339	378	258	328	-

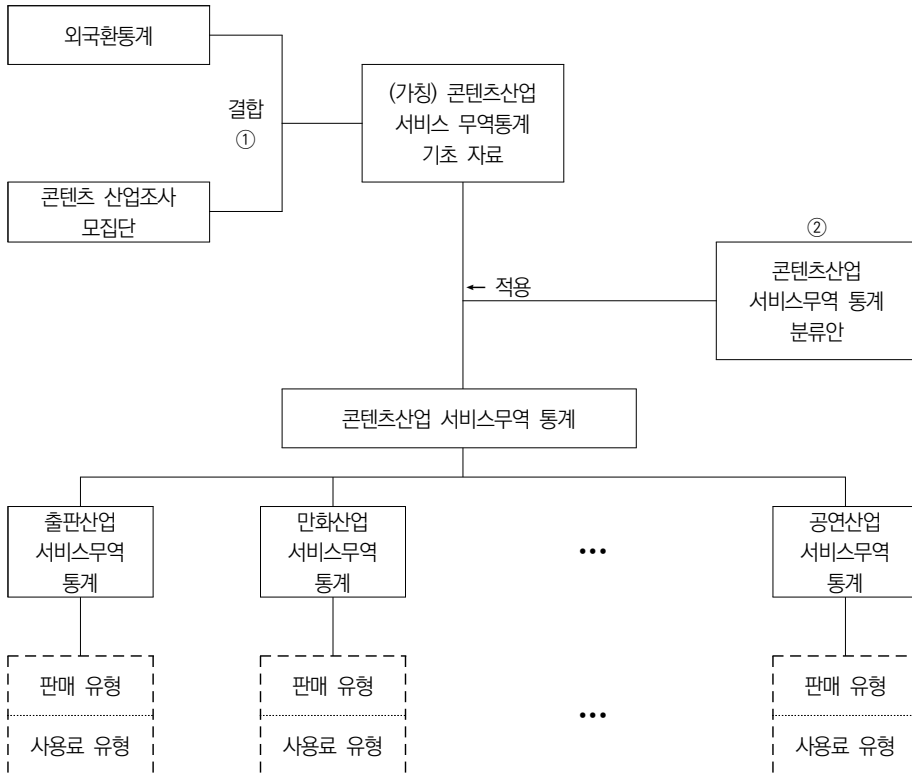
〈표 5-3〉 콘텐츠 관련 산업 서비스 수입 추이

(단위: 백만 USD)

구분	음악·영상·웹툰 서비스 수입								
	2021년			2022년			2023년		
	합계	판매	사용료	합계	판매	사용료	합계	판매	사용료
전체 산업	-	-	8,071	-	-	7,947	-	-	9,057
음악·영상·웹툰	2,228	1,151	1,078	2,813	1,683	1,130	3,141	1,853	1,288
음악	850	590	260	1,027	769	258	1,146	853	293
영화	47	31	16	79	57	22	88	63	25
방송	787	116	671	1,049	315	734	1,171	335	836
애니메이션	172	70	101	176	91	85	197	100	97
만화	90	61	29	119	88	31	133	98	35
광고	283	283	0	363	363	0	405	405	0

- 이상의 본 연구에서 제시한 콘텐츠산업 서비스무역 통계 작성과 생산 가능한 통계 목록을 요약하면 아래 그림과 같음

[그림 5-1] 콘텐츠산업 서비스무역 통계 작성 과정 및 산출 통계 내역



- 주: 1) 외국환통계와 콘텐츠 산업조사 모집단 간 결합(①)은 결합키(예: 사업자등록번호)를 활용
 2) 외국환통계와 콘텐츠 산업조사 모집단 자료는 모두 원시자료(Raw data) 수준이어야 함
 3) 콘텐츠산업 서비스무역 통계 분류안(②)은 본 연구에서 제시한 분류안을 의미

제2절 정책적 시사점

가. 무역통계의 범위 및 통계작성 원시자료 접근을 위한 법률 개정

- (무역통계 범위제한) 우리나라의 무역통계는 관세청이 주관하여 작성하고 있는데 관세청은 ‘화물의 수출 및 수입과 관련하여 발생한 것으로서 이 고시에 의하여 작성되는 통계’로 정의하고 있기 때문에 상품에 관한 무역통계만 생산하고 있음
 - 전통적인 교역품인 상품에 관해서만 무역으로 규정하고 있기 때문에 서비스에 대한 통계생산의 법적 근거가 약한 실정임
- (외국환자료 접근제한) 현재 한국은행 국제수지통계의 원천자료로 활용되고 있는 외국환거래 자료는 법·제도적인 이유로 통계작성기관에 제공되지 못하고 있음
 - 「통계법」, 「외국환거래법」, 「개인정보보호법」 등으로 인하여 사업체 수준의 개별거래 정보제공이 불가능함
- (개선안) 위와 같은 서비스 무역통계 생산의 한계점을 개선하려면 무역통계 범위에 서비스를 포함하고, 외국환거래 자료 이용제한을 완화하는 법률개정이 요구됨
 - 법률 또는 시행령 개정을 통한 자료 접근권한 완화로 통계작성기관의 원시자료 접근을 용이하게 하는 것이 필요함
 - 현재 공표되고 있는 기술무역통계는 민감정보에 대한 마스크(Masking) 등으로 통계를 생산하고 있기 때문에 해당 사례를 참고한 법·제도 개선도 고려하는 것이 필요함
 - 개인정보보호에 대한 문제가 제기된다면 통계청의 통계데이터센터와 같은 물리적으로 폐쇄적인 환경 내에서 통계를 생산하는 방안도 추가적으로 고려할 수 있음

나. 콘텐츠 무역현황 파악을 위한 제도 및 시스템 마련

① 수출입실적증명 제도 활성화 및 인센티브 확대

- 현재, 무역협회의 수출입실적증명 제도가 운영되고 있지만 용역/전자적무채물에 대한 실적증명은 상품에 대한 실적증명에 비해 활성화 되지 못한 상황임
- 해당 제도를 활성화 하여 수출입 실적이 있는 기업들을 관리하고, 이들 기업에 대한 정책적 인센티브를 확대하는 것이 필요함
- 특히, 서비스 무역에 대한 현황 파악은 외국환거래 자료 외에는 파악할 수 있는 수단이 제한적이기 때문에 수출입실적 기록이 있는 기업들을 시스템으로 지속 관리하여 서비스 무역현황 파악을 위한 노력이 요구됨
 - 통계제공에 대한 인센티브 또는 의무를 부과하여 거래증명을 유도하는 방안이 선행되어야 함

② 서비스 무역통계 작성을 위한 플랫폼 구축

- 서비스 무역은 앞서 설명한 바와 같이 통관절차가 없기 때문에 표준화된 통계로 처리하기 위한 절차가 복잡하여 신뢰도 높은 통계구축이 어려움
 - 기술도입과 표준화된 통계체계 연구로 통계 플랫폼을 구축을 위한 노력 지속

다. 서비스 무역통계 협력체계 개선

- 현재 서비스산업 연관 주무부처는 기획재정부 서비스경제과로 해당 부처가 우리나라의 모든 서비스영역을 담당하고 있기 때문에 업종별 특성을 고려한 통계생산에는 한계가 있음
- 콘텐츠산업 분야에서 가장 많이 활용되고 있는 콘텐츠 산업조사 통계는 문화체육관광부에서 조사 및 발표하고 있는데, 콘텐츠산업 관련 서비스 통계생산을 담당부처인 문화체육관광부로 이관 또는 부처 간 협의체를 구성하는 방안이 필요
- 이를 통해, 행정자료에 기반한 콘텐츠산업 서비스 무역통계를 생산하고, 조사통계인 콘텐츠 산업조사 통계도 해당 자료를 활용하여 개선함으로써 통계 수요자들의 다양한 수요를 만족할 수 있을 것으로 보임

참고문헌

- 과학기술정보통신부(2024), 「기술무역통계 통계정보보고서」, 세종: 과학기술정보통신부.
- 과학기술정보통신부(2024), 「2022 기술무역통계보고서」, 세종: 과학기술정보통신부.
- 관계부처합동(2014.8), '지식재산권 무역수지' 통계 개발방안(보도자료).
- 김종덕·조문희·김현수·김혁황·강준구·권현호·김천곤(2022), 「한국의 서비스무역 통계 개선 방안 연구」, 세종: 대외경제정책연구원.
https://www.kiet.re.kr/research/reportView?report_no=903
- 김현정(2023), 「K-공연콘텐츠 수출 확대에 관한 혁신적인 시도」, 무역상무연구 96, 249~268.
- 김현정·박광서(2024), 「서비스무역통계 국제규칙 최근 개정 동향과 시사점-BPM7과 2025 SNA를 중심으로」, 무역상무연구, 101, 305~329.
- 김천곤·강민성·박문서(2017), 「서비스무역 통계현황 및 개선방안」, 세종: 산업연구원.
https://www.kiep.go.kr/gallery.es?mid=a10101020000&bid=0001&list_no=10905&act=view
- 금융감독원(2007.12.24.), 한국채택 국제회계기준(K-IFRS) 제정(보도자료).
<https://www.fsc.go.kr/no010101/68653>
- _____(2009.12.30.), 일반기업회계기준 제정(보도자료).
<https://www.fsc.go.kr/no010101/69435>
- 문화체육관광부(2024.1), 「2022년 기준 콘텐츠 산업조사 -2023년 실시-」, 세종: 문화체육관광부.
- 문화체육관광부(2024.3), 케이-콘텐츠 세계적 약진으로 저작권 무역수지 11년 연속 흑자 기록(보도자료)
- 박찬욱·양지훈·권현호·김윤지·오하영.(2022). 「디지털 통상환경 변화에 따른 콘텐츠산업 무역통계 체계 개선방안 연구」, 세종: 문화체육관광부.
- 한국산업기술진흥협회(2020), 「기술무역통계 매뉴얼」, 서울: 한국산업기술진흥협회.
- 한국은행(2016), 「우리나라 국제수지 통계의 이해」, 서울: 한국은행.

<https://www.bok.or.kr/portal/bbs/B0000282/view.do?nttId=10034690&searchCnd=1&searchKwd=&depth2=200699&depth3=200079&depth4=200982&depth=200982&pageUnit=10&pageIndex=1&programType=newsData&menuNo=200982&oldMenuNo=200982>

- ____ (2019.9), 「외환전산망 보고업무 편람(I) -외환전산망 사용방법-」.
https://academic.naver.com/article.naver?doc_id=596900662
- ____ (2021.12), 「외환전산망 보고업무 편람(II) -보고서별 작성방법-」.
<https://kiss.kstudy.com/DetailOa/Ar?key=52421584>
- ____ (2024.3), 「『국제수지통계』 통계정보 보고서」.
<https://www.k-stat.go.kr/metasvc/msba100/statsdcdda?statsConfmNo=301008>
- 한국음악저작권협회(2017), 「저작권 신탁계약약관」, 2017년 4월 13일 변경(문화체육관광부승인).https://www.komca.or.kr/disclose2/disclose_0101.jsp
- 한국출판문화산업진흥원(2024), 「2023 출판산업 실태조사(2022년 기준)」.
- 이준명(2020), 「서비스업 직·간접수출 실적증명 제도 이용현황 및 개선방안」, IIT TRADE FOCUS 2020년 18호, 서울: 한국무역협회 국제무역통상연구원
<https://www.kita.net/researchTrade/report/tradeFocus/tradeFocusDetail.do?no=2073>
- IMF(2009), 「Balance of Payments and International Investment Position Manual Sixth Edition(BPM6)」, Washington, D.C.: International Monetary Fund.
- IFRS Foundation(2024), 「International Accounting Standard 2 Inventories」, International Financial Reporting Standards (IFRSs) Issued Standards 2024 통합본.
<https://www.kasb.or.kr/front/board/List3013.do>
- United Nations (UN) (2008a), System of National Accounts 2008 (SNA 2008), New York: UN. Retrieved from
<https://unstats.un.org/unsd/nationalaccount/sna2008.asp>.
- United Nations (2008b), International Standard Industrial Classification of All Economic Activities, Revision 4, New York: United Nations Statistics Division. Retrieved from https://unstats.un.org/unsd/publication/seriesM/seriesm_4rev4e.pdf.
- United Nations (2015), Central Product Classification(CPC), Version 2.1,

- New York: United Nations Statistics Division. Retrieved from <https://unstats.un.org/unsd/classifications/unsdclassifications/cpcv21.pdf>.
- United Nations (UN), International Monetary Fund(IMF), Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD), Statistical Office of the European Union (Eurostat), United Nations Conference on Trade and Development (UNCTAD), World Tourism Organization (UNWTO) and World Trade Organization(WTO) (2010), Manual on Statistics of International Trade in Services 2010(MSITS 2010), New York, Washington, D.C., Paris, Luxembourg, Geneva and Madrid: UN, IMF, OECD, Eurostat, UNCTAD, UNWTO and WTO. Retrieved from https://unstats.un.org/unsd/publication/seriesm/seriesm_86rev1e.pdf.
 - World Trade Organization (WTO) (2022), “The General Agreement on Trade in Services (GATS): objectives, coverage and disciplines”, Geneva: WTO. Retrieved from https://www.wto.org/english/tratop_e/serv_e/gatsqa_e.htm.
 - 국가법령정보센터, <https://www.law.go.kr/LSW//main.html>
 - 전자공시시스템 DART, <https://dart.fss.or.kr/main.do>
 - 통계청 <https://www.kostat.go.kr/ansk/>
 - 한국거래소 KRX, <https://www.krx.co.kr/main/main.jsp>
 - 한국거래소 기업공시채널 KIND, <https://kind.krx.co.kr/main.do?method=loadInitPage&scrnmode=1>
 - 한국은행 경제통계시스템, <https://ecos.bok.or.kr/#/>
 - 한국음악저작권협회, <https://www.komca.or.kr/CTLJSP>
 - DART 기업공시 길라잡이, <https://dart.fss.or.kr/info/main.do>
 - 한국평가데이터, <http://www.kodata.co.kr/ci/CIINT01R0.do>

ABSTRACT

The Development of statistical frameworks for Service Trade in Content Industry

Suyoung Yoon, Shijin Oh, Chuljae Song

The primary objective of this research is to propose statistical frameworks that effectively capture service exports within the creative industry, while also offering policy recommendations for statistical production. Our approach emphasizes two key aspects: first, prioritizing accuracy and timeliness over the feasibility of formulation. Additionally, the study favors reliable export data grounded in legal frameworks, institutional structures, and public databases, aligning with the principles of 'data-driven administration,' rather than relying solely on survey data

Keywords

Service exports, Content industry, Statistical frameworks, data-driven administration

집필 내역

연구 책임

윤수영 한국문화관광연구원 부연구위원: 제1장, 제2장, 제4장, 제5장, 연구총괄

오시진 한국문화관광연구원 차석전문원: 제1장 일부, 제3장, 제5장 일부

공동 연구

송철재 한국문화관광연구원 책임전문위원: 제3장 일부, 제4장 일부

콘텐츠산업의 서비스무역 통계 생산방안 연구

발행인 김세원

발행처 한국문화관광연구원

서울시 강서구 금남화로 154

전화 02-2669-9800 팩스 02-2669-9880

<http://www.kcti.re.kr>

인쇄일 2024년 10월 2일

발행일 2024년 10월 2일

인쇄인 (사)한국장애인이워크협회 일자리사업장

I S B N 979-11-7198-014-7 93300

DOI <https://doi.org/10.16937/kcti.rep.2024.e7>

이 연구보고서를 인용하실 때는 다음과 같은 사항을 기재해 주십시오.

윤수영·오시진·송철재(2024), 콘텐츠산업의 서비스무역 통계 생산방안 연구, 한국문화관광연구원



아래의 DOI 또는 QR코드를 통해
이 보고서를 무료로 다운로드할 수 있습니다.
<https://doi.org/10.16937/kcti.rep.2024.e7>



www.kcti.re.kr

한국문화관광연구원

서울특별시 강서구 금남화로 154

전화 02-2669-9800

팩스 02-2669-9880

