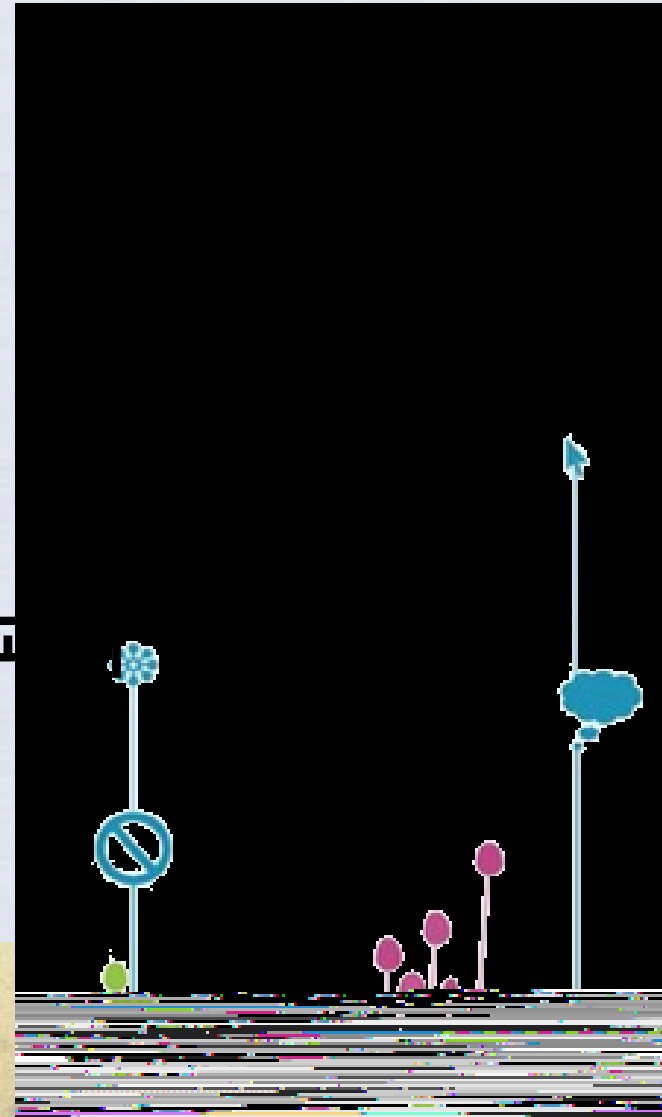


콘텐츠의 문화적 향유 확대 방안

이기현
(한국콘텐츠진흥원 정책연구실장)

- I. 연구배경 및 목적
- II. 콘텐츠 향유와 문화복지
- III. 해외 정책사례 및 시사점
- IV. 콘텐츠 향유 확대를 위한 정책과



1. 연구 배경 및 목적


1. 콘텐츠 향유 확대 방안 연구의 필요성

콘텐츠 개념

- 인간의 창조성을 모태로 하는 창작 활동의 산물
- 문화적 가치의 결정체 : 기능적 · 기호적 · 상징적 가치 등
- 문화상품, 문화생활의 내용, 일상생활의 구성 요소

콘텐츠 향유

- 단순 소비나 이용을 넘어 적극적 체험, 공감, 해석의 행위
- 콘텐츠와 이용자 사이에는 창조적 관계 성립

- 
- 콘텐츠에 대한 문화정책적 접근 필요
 - 콘텐츠 이용자복지와 공공콘텐츠 서비스의 확대 방안 마련 필요

- ◆ 이 연구는 **문화적 관점**과 **이용자 관점**에서
 - 콘텐츠에 대한 접근성, 콘텐츠 리터러시, 콘텐츠 이용자복지, 콘텐츠 향유권 등에 초점
 - 콘텐츠 향유 확대를 위한 정책 프레임, 정책범위 설정, 정책영역별 정책과제(안) 제시

II. 콘텐츠 향유와 문화복지

1. 기존 연구 현황

정보문화 실태

‘2010 정보문화 실태조사’, 한국정보화진흥원

- 국내 정보문화 관련 ‘정보역량, 정보윤리, 정보감성, 정보실천’ 실태 조사
- 대부분의 이용자는 콘텐츠의 단순한 생산능력을 보유하고 있지만 창의적 생산능력은 취약
- 휴대전화 이용 의존도 증가, 정보검색 및 활용 능력 개선 필요

콘텐츠 향유 지표

‘콘텐츠 향유 격차 해소를 위한 지수 개발 연구’, 문화부, 2010

- 콘텐츠 향유의 측정 위한 지수 개발 연구
- 향유기반지표 + 향유실태지표 + 향유참여지표 + 향유결과지표 - 향유장애지표 = 콘텐츠 향유

콘텐츠 이용 실태

‘2010년 콘텐츠산업 백서’, 한국콘텐츠진흥원

- 대중적 콘텐츠: 방송콘텐츠, 음악, 영화, 서적, 게임, 만화, 애니메이션, 캐릭터, 에듀테인먼트, e-learning 순
- 방송콘텐츠·음악·영화는 남녀노소 모두 이용, 이용률 낮은 게임·만화·애니메이션은 성별 차이

문화 향수 실태

“2010 문화향수 실태조사 ‘, 한국문화관광연구원

- 문화향유의 여건 변화, 문화향유 경험의 변화 적음, 도농 간 격차 감소, 저소득층 문화향유 확대, 소득별·세대별 격차 상존, 해소되지 않음

2. 콘텐츠 향유 확대와 문화복지(1)

사회 변화와 복지 개념의 변천

- 소외계층 지원의 시혜적 복지 ⇒ 실업, 보육 지원 등 생산적(능동적) 복지
- 최근 복지 관련 논쟁 (cf. 선택적 복지 vs 보편적 복지, 민간과 정부 역할 등)

협약의 복지

보완적 개념
 특수한 서비스
 개인적 개혁
 자발성
 최저조건
 자선
 빈민복지



광의의 복지

제도적 개념
 보편적 서비스
 사회적 개혁
 공공성
 최적조건
 시민권
 복지사회

- 복지사회는 최소한의 생활수준 보장을 넘어서서 개인의 잠재력과 창의성 개발을 극대화하는 사회 cf. 롭슨(W. A. Robson, 1976)
- 문화복지는 광의적 복지의 한 영역이며, 생산적 능동적 복지의 한 형태

2. 콘텐츠 향유 확대와 문화복지(2)

문화복지와 문화향유권

문화복지

- 광의의 개념 정의 :
“문화적 욕구충족 통해 인간다운 문화생활의 보장과 문화생활의 수준 제고로 삶의 질을 향상시키는 공공서비스 또는 정책수단

문화향유권

- ◆ 문화권(문화적 권리, cultural right) : 교육, 지식, 문화 등에 대한 접근 및 참여 권리
문화권은 시민권 · 기본권에 포함

국제적 근거

- 세계인권선언 제27조(1948) : “모든 사람은 공동체의 문화생활에 자유롭게 참여하고, 예술을 감상하며, 과학의 진보와 그 혜택을 향유할 권리를 가진다”
- 유네스코 회의(1968) : ‘인권으로서의 문화권리’
- 제19회 나이로비 총회(1976) : ‘대중의 문화생활 참여 및 기여를 촉진하는 권고’

국내 헌법 규정

- 1987년 개정 헌법 전문 : “정치 · 경제 · 사회 · 문화의 모든 영역에 있어서 각인의 기회를 균등히 하고, 능력을 최고도로 발휘하게 하며 능력을 최고도로 발휘하게 하며 (...)”
- 제9조 : “국가는 전통문화의 계승, 발전과 민족문화의 창달에 노력하여야 한다.”
- 제10조 : “모든 국민은 인간으로서 존엄과 가치를 가지며, 행복을 추구할 권리를 가진다.”
- 제11조 1항 : “누구든지 성별, 종교 또는 사회적 신분에 의하여 정치적, 경제적, 사회적, 문화적 생활의 모든 영역에 있어서 차별을 받지 아니한다.”
- 제22조 1항 : “모든 국민은 학문과 예술의 자유를 가진다.”
- 제34조 1항 : “모든 인간은 인간다운 생활을 할 권리를 가진다.”

콘텐츠 향유권

2. 콘텐츠 향유 확대와 문화복지(3)

국내 문화복지 관련 논의

1980년대	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 문화복지 지향하는 국민 문화향수권 확대가 첫째 목표로 등장 ▪ 문화복지라는 용어 최초 사용, 문화복지 국가 지향과 문화 생활화 강조
김영삼 정부	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 삶의 질 세계화를 문화복지 차원에서 접근, 문화복지가 문화정책 핵심 정책으로 부각, 문화복지를 문화권으로 제시(문화체육부, 1996)하고 문화복지기획단 설치 운영
김대중 정부	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 산업적 고려의 비중 커지면서 문화복지 강조 상대적으로 약화, 그러나 중요 의제로서 가치가 사라진 것은 아님
노무현 정부	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 보편적 문화정책보다 문화취약계층의 문화향수 기회 확대가 정책 핵심 영역
현 정부	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 능동적 복지, 생산적 복지, 맞춤형 복지 강조, 적극적 복지 지향, 문화예술교육 증진 이나 문화향유 기회의 제공을 ‘능동적 복지’ 정책으로 제시

- “사회양극화와 중산층 위기의 심각성 속에서 **보편적 복지와 선택적 복지는 양자택일의 문제가 아닌 상호보완 관계이며**, 재정 여건이 허락하는 한 보편적 복지를 확대하되, 선택적 복지를 배합해 국민의 혜택을 극대화해야 한다...(중략) 현 상황은 일종의 산업 구조의 위기로 규정할 수 있으며, **콘텐츠 및 소프트웨어, 시스템 반도체 산업에 정부의 역량을 지출해야 한다.**” (2011.01.21 미래기획위원회 대통령 보고 중)

2. 콘텐츠 향유 확대와 문화복지(4)

문화복지의 개념

- 문화복지는 한국에서 사용되는 개념
- 다양한 정의가 혼재하지만 현재 공유되고 있는 시각과 관점 :
문화적 욕구 충족, 삶의 질 향상, 문화적 감수성, 창의성 증진, 일상성, 문화적 자각 등

<참고 인용>

- “문화 소외층과 일반 국민의 인간다운 문화생활을 보장하고 전체 국민의 문화 생활의 수준을 제고시키려는 정부·민간의 활동” (현택수, 2006)
- “문화감수성을 함양하여 개인의 삶의 질을 향상하고 사회적으로 요구되는 창의성을 증진시키려는 국가적 사회적 의지와 노력”
“심적이고 내적인 반응이 일어나도록 하는 문화감수성을 함양하는데 그 목적을 두고 있으며 정책 역시 그런 문화감수성을 어떻게 함양할 것인가에 초점을 맞춰야 함” (정갑영, 2007)
- “저소득계층이나 사회적 소외계층을 대상으로 문화예술 서비스를 제공하는 것” (설연옥, 2007)
- “일상의 중요성을 재발견하고 일상 속의 개인들에게 문화적 자각을 일깨워줌으로써, 개개인 모두가 삶의 주체로 문화를 회복하게 하는 장치” (김세훈, 조현성, 2008)
- “인간다운 삶을 실현하기 위한 것으로 좁게는 경제적 취약계층을 대상으로, 넓게는 모든 사람들의 문화적 감수성, 창의적 사고, 그리고 잠재역량을 높이기 위한 직·간접적인 일체의 문화예술적 노력” (최종혁 외, 2009)
- “문화체험 활동을 통해 개인의 환경에 따른 차별을 받지 않고 다 함께 높은 삶의 질을 누릴 권리로서, 정부의 제도적 뒷받침과 더불어 민간기관들이 협력 체계를 구축하여 문화생활을 보장해주는 사회복지의 한 분야” (이석형, 2010)
- “문화적 약자나 문화적 낙오자 뿐 아니라 모든 국민의 문화생활상의 요구에 부응하여 문화적 욕구가 충족되고 삶의 질을 향상하여 살기 좋은 사회를 지향하는 것” (이종인, 2011)
- “진정한 의미의 삶의 질을 높이기 위해 국민들의 문화적 생활과 건강하고 쾌적한 여가생활을 실현하는 제반 공공서비스” (김세훈, 2011)

2. 콘텐츠 향유와 문화복지(5)

콘텐츠 향유와 삶의 질 향상

사회 변화

- 소득 증가, 노동시간 감소, 여가시간 증가
- 문화적 욕구, 인간다운 삶에 대한 기대를 충족할 사회적 여건 마련의 필요성 증대
- 고령화 사회, 다문화 사회, 문화적 다양성 등 사회구조와 가치 변화

문화적 욕구

- 자아실현 욕구(A. Maslow), 인간 존재 근거(J. Huizinga), 가장 인간다운 놀이(F. Schiller)
- 문화 향유는 기본적 욕구의 충족과 인간다운 삶 실현의 기본 조건

콘텐츠 향유

- ◆ 문화적 욕구 : 기본적 · 사회적 욕구, 문화 향유 : 인간다운 삶 실현의 기본 조건
⇒ 사회적 개입, 양질의 콘텐츠 공급, 콘텐츠 이용여건 개선 및 이용 능력 제고 필요
- ◆ 콘텐츠 이용에 대한 문화정책적 시각과 문화향유권적 접근 필요

콘텐츠 향유와 일상 생활

- 콘텐츠 향유 여건과 기회 확대를 넘어서서, 국민들의 삶 속에서 일상적인 체험의 확대로 발전될 필요 ⇒ 콘텐츠 향유의 일상화
cf. 창조적 자기형성 행위(H. Garfinkel), 심미적 경험(F. Schiller), 필수적인 상징적 노동(P. Willis)

3. 콘텐츠 향유와 이용 패턴의 변화(1)


미디어 환경과 이용 패턴의 변화

미디어 환경

- 미디어 융합과 다원화, 유통채널의 다각화, 생산 주체와 소비 행태 다양화, 크로스 플랫폼화, 맞춤형 콘텐츠 확산, 콘텐츠 탈장르화, 감성지향형 콘텐츠 확산

이용 트렌드

- 소비 양상: 신속성(시간), 다수성(대상), 경제성(비용), 친근성 및 신뢰(관계)
- 시간과 장소 상관없이 다양한 콘텐츠를 다양한 윈도우를 통해 편리하게 이용
- 채널 및 미디어 충성도 낮아지고, 이용자 선택은 점차 콘텐츠 중심으로 이동
- 다양한 TV 플랫폼, 모바일 기기의 확산 : PC 중심에서 TV · 모바일로 급속 이동
- 인터넷 이용자 대다수 음악, 게임, 영화 등 콘텐츠 이용 활동 증대
- 콘텐츠 이용 패턴 : 이용자의 편리성, 개인화, 즉시성, 입체적 활용 증대

- 
- ◆ 전통적 콘텐츠 생산 · 유통 · 소비 방식의 근본적 변화
 - ◆ 양방향 · 수평적 · 다원적 복합구조, 이용자 중심의 패러다임 확대
 - ◆ 플랫폼 · 미디어 간 '상호호환적 이용', 콘텐츠의 내용과 품질 중요

3. 콘텐츠 향유와 이용 문화의 변화(2)


SNS 등 융합서비스와 새로운 이용문화

소셜 미디어

- 의견 · 생각 · 경험 · 관점을 공유하기 위한 온라인/모바일 툴과 플랫폼
- 텍스트, 이미지, 오디오, 비디오 등 다양한 형태로 유통
- 참여(정보생산자, 제공자, 이용자 개념 모호),
개방(피드백과 참여, 공유와 공개, 접근과 사용 장벽 해체),
연결(다양한 미디어의 조합이나 링크 통한 연계), 대화, 커뮤니티 형성

이용 동기

- 개인적 성향 · 선호도 따라 콘텐츠 소비 차별화, 매체 획득 충족과 콘텐츠 획득 충족 구분 모호, 다양한 충족요건(브랜드, 디자인, 서비스 범위, 제공 콘텐츠 등) 존재
- 능동적이고 목적지향적 존재로서의 이용자 개념
- 인터넷의 경우, 어떤 서비스 이용하느냐에 따라 이용자들 욕구와 동기 다름

- 
- ◆ 미디어 융합에 따라 이용자들의 욕구와 이용 동기 복잡화, 세분화, 구체화
 - ◆ 콘텐츠 이용과 충족, 이용 방식과 동기에 대한 다각적인 분석 필요
 - ◆ **콘텐츠 이용 환경, 이용 능력, 이용 만족도**에 대한 정책적 고려와 접근 필요

III. 해외 정책사례 및 시사점

1. 미래 콘텐츠산업 환경 변화와 정책방향

정책 목표	정책 환경 변화	정부 역할
<p>디지털 생태계 환경 조성</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 가치사슬별 유기적 관계성 높아짐에 따라 전 순환 체계 진흥 필요 ▪ 수평적 산업구조와 가치사슬 단계 분화 가속화 ▪ 콘텐츠 생태계 구성요소 간 공존·균형 통한 시장 선순환구조 구축 필요 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 이해관계자 사이의 공생적 네트워크 촉진 ✓ 디지털 생태계 환경 관리 체계(governance) 구축 ✓ 시장실패 보완·조정
<p>창의인력의 개발</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 유아/아동기 상상력과 창의성 교육 통해 향후 콘텐츠 제작, 시나리오 등 창작능력 배양 필요 ▪ 성인 인력 대상 다양한 커리큘럼 운영 통해 공동작업과 협업 통한 창작품 제작환경 구축 필요 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 생애단계별 창의인재 교육체계 구축 및 운영 cf. 어린이 콘텐츠창의학교, 한국아츠교육원 등 ✓ 현장 수요형 · 융합형 창의인재 장기적 양성
<p>콘텐츠산업의 사회적 시장모델 구축</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 사회적·공익적 가치 우선하되, 투자 가치와 시장 가치 존중 필요 ▪ 경제적 효율성과 다양한 선택의 자유 보장하되, 효율성과 자율이 갖고 오는 부정적 효과 예방 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 문화적 관점의 진흥정책 ✓ 통섭의 정책 이념 확립(공/사, 상업성/공익성, 글로벌/지역 등) ✓ 콘텐츠 업계의 공정 규율 확립 ✓ 사회적 콘텐츠기업 육성
<p>콘텐츠 향유 및 이용자 복지 확대</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 새로운 콘텐츠와 서비스 시장 활성화 ▪ 소비자의 콘텐츠 수요와 이용 문화 확대 ▪ 다양한 공공 정보와 의견이 유통되는 콘텐츠/미디어의 공익성 증진 필요 ▪ 사회적 취약계층의 지원 통한 향유격차 해소 필요 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 소비자의 선택범위 확대 및 소비자권익 보호 ✓ 산업 활성화와 공공성 제고 동시 추구 ✓ 콘텐츠 접근성 및 이용확대 위한 종합적 지원

2. 유럽연합(EU)

Green Paper (2010)

정책 목표

- EU의 문화창조산업(CCIs) 발전 위한 환경조성에 필요한 사항들 논의 확대
- 유럽 문화의 다양성 반영하고, '문화'와 '창조' 영역에 속하는 다양한 의미 도출

주목할 세부내용

- 촉진 요인: 문화 다양성, 디지털화, 세계화로 인해 CCIs 중요성 부각
- 여건 조성: 예술, 학술 및 과학 기관의 체계적이고 집중적인 광범위한 연계, CCIs가 요구하는 능력 배양 및 재정적 지원 환경 개선
- 세계 도약 위한 방법: 예술가와 문화 종사자들의 교류 촉진
- CCIs의 파급 효과: 콘텐츠 서비스 및 ICT 발전에 기여, 사회적 문화적 트렌드 창출과 혁신에 기여, CCIs 발전에 비례한 기업 혁신
- 세부 강조 활동: 생애적 관점에서의 창조성 강조, 디지털 문맹 퇴치 등

시사점

- 교류와 대화 통해 문화에 대한 상호 이해 높이고 다양성 확대 노력
- 실패와 성공에 대한 경험 교류 통해 더 나은 프로그램과 장치 만들려는 노력
- 더 많은 사람들에게 기회와 평등 보장
- 생애적 관점에서 창조성의 근본이 되는 개개인의 잠재력 향상 위한 노력
- 콘텐츠산업의 미래에 보다 장기적이고 인본주의적 안목으로 접근

3. 영국

창조영국 전략 (Creative Britain, 2008)

정책 목표

- 창조산업의 경제적 성과 중시
- 다면적 평가 통해 산업 발전 동인 발굴

주요 세부내용

- 8개 부문, 26개 실천사항
- '모든 아이들에게 창조교육 제공' 부문 중 'Find Your Talent'
- '재능을 직업으로 전환' 부문 중 'Talent Pathway Scheme'

시사점

- 창의성 확립과 재능 조기 발견 위해 유년기부터 문화 교육
- 모든 분야 젊은 층이 창조분야에서 일할 수 있도록 지원

디지털 브리튼 (Digital Britain, 2009)

- 정치 및 민주주의 개혁
- 경기침체 회복
- 미래 경쟁력 강화
- 공공서비스 개혁

- 9개 부문 중
- 전 국민의 디지털화
- 디지털 공공 콘텐츠 서비스
- 디지털 안보와 안전

- 모든 국민이 디지털 영국의 혜택 공유 방법 모색
- 디지털화에 발맞춘 새로운 공공 콘텐츠 서비스 제공 시스템 지원

빅 소사이어티 ('Big Society' Plan, 2012)

- 올림픽 계기로 일상적 스포츠 문화 정착 및 스포츠 유산 창조
- CMS 분야 지속성장 발판 강화
- 세계수준 광역 통신 네트워크 구축
- 지자체 · 지역사회 역량 및 문화 조직력 강화

- 5개 부문 중 'Big Society 신장' 과 '문화 조직 강화'
- 문화 분야 기부 활성화
- 지역 TV 방송국 설립 지원
- 지역 밀착 공공 도서관 지원
- 팔길이 원칙의 수정 개혁
- 엔터테인먼트 분야 라이선스 규제 완화

- 지자체, 민간, 지역사회가 창조산업의 적극적 주체 되도록 정책 마련, 탄탄하고 장기적인 발전 발판 구축

4. 프랑스

정책 목표	주목할 세부내용	시사점
<p>디지털 프랑스 2012 (2008)</p> <ul style="list-style-type: none"> • 디지털 경제발전 중장기 액션 플랜 구상, 4가지 핵심과제 설정 • 모든 국민의 디지털 네트워크 접근 보장이 핵심 과제 	<ul style="list-style-type: none"> - 인터넷망의 초고속화 - 지상파 방송의 디지털 전환 - 노년층 비롯한 소외계층의 디지털 이용과 접근성 보장 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 향유 내용과 질적 향상 이전에 정보인프라에 대한 모든 국민의 물리적 접근성 보장
<p>창조와 인터넷 (2010)</p> <ul style="list-style-type: none"> • 인터넷과 콘텐츠산업 분야의 문제점 진단 및 해결책 제시 	<ul style="list-style-type: none"> - 합법적 콘텐츠서비스 위한 방안 제시 - 콘텐츠 제작 및 유통 분야의 합당한 보상 위한 대책 마련(불법다운로드 방지 등) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 다양한 디지털미디어의 일상화에 따른 산업적 지형 변화에 대응 노력 ▪ 시장 건전화 위한 제도적 방안 마련
<p>2010년 문화사업전략</p> <ul style="list-style-type: none"> • 모든 프랑스인의 문화 향유 • 문화를 경제성장의 실질적 원동력화 	<ul style="list-style-type: none"> - 문화정책안: 도시의 현대화, 세계 향한 프랑스 문화 개방, 공연예술 분야 지원 및 예술교육 강화, 문화유산 보존 및 활용 - 디지털혁명: 불법복제행위 방지, EU 모든 국가가 인터넷 판매 서적에 부가가치세 부과 및 동일 가격 책정 제안 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 유·무형 문화자산을 가치 있게 활용하는 것을 국가의 최상 과제로 인식 ▪ 문화유산의 잠재성 개발, 경제발전의 원동력으로 활용

- Proxima Mobile 프로젝트(2009) : 휴대폰 인터넷 공공포털서비스, 시민들이 모바일 통해 서비스 이용하도록 지원(24개 어플 무료 이용)
- 시간의 문 프로젝트(Les Portes du Temps, 2005) : 문화생활에서 소외된 국민대상으로 사회통합 차원에서 지원
- 문화 포털사이트 제작 프로젝트 : 기존의 풍부한 문화유산을 국민에게 효율적으로 공개하고 체험, 학습할 수 있는 기회 제공


5. 일본

	정책 목표	주요 세부내용	시사점
<p>u-Japan: ICT 이용·활용 고도화</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 2010년까지 국민 80%가 ICT가 문제해결에 기여한다고 평가하는 사회 • 콘텐츠 창조, 유통, 이용촉진 위한 로드맵 발표 	<ul style="list-style-type: none"> - 유통, 결제 환경 정비 - 디지털 아카이브 구축 및 이용·활용 추진 - 매력적인 콘텐츠 창출 - 소프트웨어 활용한 브랜드 확립 	<ul style="list-style-type: none"> • 이용자 친화적 콘텐츠 이용 환경 정비
<p>디지털 콘텐츠 진흥전략(2006)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 세계 정상의 '디지털콘텐츠대국' - 크리에이터 대국, 비즈니스 대국, 이용자 대국 실현 - 국민 각자 만족할 수 있는 콘텐츠를 다양한 장르와 가격 속에서 자유롭게 선택 	<ul style="list-style-type: none"> - 콘텐츠이용 관련 저작권 문제 - 음악용 CD 재판 가격 유지 제도 개선 - 콘텐츠 이용 확대 위한 유비쿼터스 네트워크 기술 실용화 - 아카이브 통한 재이용 촉진 	<ul style="list-style-type: none"> • 국민이 저렴하고 질 높은 콘텐츠 이용하도록 미디어 기술과 환경 적극 활용해 콘텐츠 유통 촉진
<p>디지털 아카이브 사업</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 디지털로 저장된 콘텐츠를 다양한 네트워크에서 유통시켜 사회경제, 문화교육 등 다양한 영역에서 이용·활용 추진 	<ul style="list-style-type: none"> • 문화유산온라인 : 포털에서 문화유산 검색, 열람(2008) • 디지털 문명개화프로젝트: 복수 디지털 아카이브 연계와 이용·활용 관련 기술가이드라인 제작(~2012) 	<ul style="list-style-type: none"> • 디지털 시대에 부합하는 접근 및 이용 방식 개발로 향유 확대와 접근성 강화 • 기존의 콘텐츠 재이용 및 활용 활성화

6. 해외 사례 분석 종합

- 해외 각국의 콘텐츠 정책은 역사와 정책적 맥락 따라 편차 보이나, 공통적으로 콘텐츠의 복합적 가치 (사회 + 문화 + 경제 가치) 극대화 위해 노력

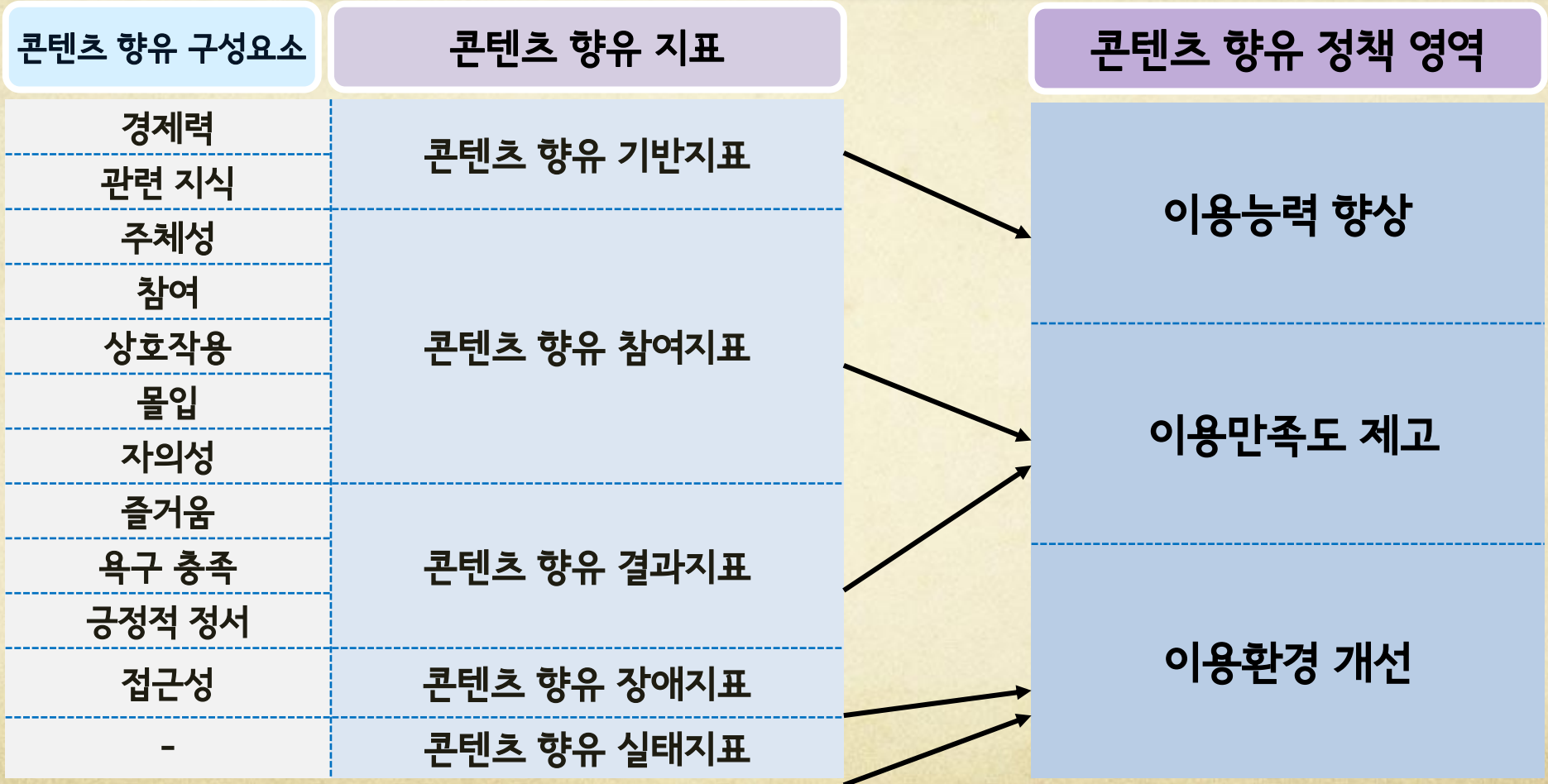
콘텐츠의 문화적 향유 확대를 위한 시사점

- 
- **콘텐츠의 문화정책적 접근, 한국형 창조산업의 설계**
 - 콘텐츠산업의 영역 확대 ⇒ 창조산업
 - 문화예술 · 공연분야 · 대중문화 · 미디어 포괄
 - **미디어 진흥정책과 콘텐츠산업 진흥정책 통합**
 - 이용자 중심의 정책 목표 설정 및 지원 과제 개발

IV. 콘텐츠 향유 확대를 위한 정책과제

1. 콘텐츠 향유 확대의 정책 영역(1)

- 콘텐츠 향유의 11개 구성요소를 콘텐츠 향유지표의 5가지 범주와 비교·재분류
- 콘텐츠 향유 확대 정책 영역은 본 보고서에서 제시하는 정책과제의 분류기준으로 사용



2. 콘텐츠 향유 확대의 정책 영역(2)

콘텐츠 향유 지표

콘텐츠 향유 기반지표

- 경제력, 여가시간, 접근방법, 관련지식

콘텐츠 향유 실태지표

- 이용시간, 지출비용, 참여·등록 및 구입 횟수

콘텐츠 향유 참여지표

- 자발성, 상호작용성, 몰입성, 자기목적성

콘텐츠 향유 결과지표

- 이성적 인식도, 심리적 만족도, 정서적 감동

콘텐츠 향유 장애지표

- 인간관계 장애, 심리적 장애, 정서적 장애

콘텐츠 향유 정책 영역

이용능력 향상

- 콘텐츠 이용에 대한 소양 교육, 능력 개발, 잠재 구매력 증대

이용만족도 제고

- 제작·유통·이용 전 단계의 콘텐츠 품질, 내용평가, 이용 맥락 등

이용환경 개선

- 물리적·경제적 여건, 이용 접근성 및 이용자 보호 등

3. 세부 과제 - 1) 이용능력 향상

세부 정책	개 요
<p>콘텐츠 향유 교육 확대</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 일반인, 정규교육 프로그램 개발 시행(초·중·고 ‘창조문화’ 교과 도입) - , 정규교육에 콘텐츠 이용 프로그램 반영 - 노년층, 장애인 등 소외계층 대상 교육 프로그램 개발 시행 - 콘텐츠 전문교육가(강사, 지도사) 양성
<p>콘텐츠 리터러시 강화</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 실버 콘텐츠센터, 커뮤니티 콘텐츠센터 설치 운영 - 콘텐츠 문화교육원, 콘텐츠 교육방송 설립 - 생애주기에 따른 단계별 맞춤형 창의교육 실시 - 창의 커뮤니티 활동 지원
<p>콘텐츠 제작교육 지원</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 청소년들의 창작 기회 확대, 청소년 콘텐츠 축제 개최 - 일반인 대상 음악, 출판, 게임 등 다양한 콘텐츠 제작 교육 - 최고급 창의인재 양성 전문대학 시스템 구축 - 스토리 창조학교, 스토리 작가조합 설립

3. 세부 과제 - 2) 이용만족도 제고

세부 정책	개 요
<p>콘텐츠 평가 및 등급 시스템 도입</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 콘텐츠 관련 규제와 가이드라인 재검토, 규제 개선 로드맵 마련 - 평가 시스템 통한 이용 가이드라인 제공 - 콘텐츠 등급 시스템 통한 질적 관리 체계화 - 이용자 전문 패널단 운영 지원
<p>콘텐츠의 질적 제고와 향유문화 활성화</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 우수 창작 콘텐츠 공모전 개최 - 국가 차원에서 ‘델픽(문화올림픽) 대회’ 활성화 지원 - 콘텐츠 팬덤 문화 활성화
<p>콘텐츠 관련 DB 구축 및 수요 조사</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 이용활성화를 콘텐츠(주제어) 검색기능 DB 구축 - 장르별 기능별 지역별 맞춤형 수요 조사 지원 - 콘텐츠 향유 실태 및 통계 조사 실시 및 데이터 축적

3. 세부 과제 - 3) 이용환경 개선

세부 정책	개 요
<p>콘텐츠 체험 및 이용 공간 확대</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 콘텐츠 기반 문화축제 활성화, 콘텐츠 박물관 건립 - 일정 규모 이상 건물에 콘텐츠 향유(체험) 공간 조성 의무화 - 장애인, 다문화 등 소외계층 맞춤형 프로그램 개발 시행 - ‘콘텐츠 경로 바우처’ 제도 도입
<p>공공콘텐츠 활성화</p>	<ul style="list-style-type: none"> - SNS 등을 활용한 공공콘텐츠 제공 확대 - 사회문화예술 등 공공콘텐츠 연계 콘텐츠 문화진흥 캠페인 cf) ‘크리에이티브 코리아’ 캠페인 추진 - 콘텐츠 힐링 제도 체계화 및 전문센터 설립
<p>지역사회 콘텐츠 활성화</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 콘텐츠 관련 사업의 지역분산화 - 지역 특화 스토리 발굴, 지역별 창의적 스마트 클러스터 조성 - 창조적 지역 문화공동체 형성 및 지역문화 활성화 지원
<p>이용자 보호정책 강화</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 이용자 보호, 저작권 관리 체계, 인증제도 등 종합 정책 마련 - 콘텐츠 향유 관련 세제 혜택 마련

4. 소결 : 창조적 복지를 위하여(1)

사회복지 : 물질적, 경제적 요구 충족

문화복지 : 정신적, 정서적 욕구 충족

창조적 복지

콘텐츠의 사회 · 문화 · 경제적 가치창출

- 지식기반 사회에서 문화는 인간의 사회적 존재 양식과 광범위하게 관련
- 사회복지와 문화복지가 유기적으로 결합되어 삶의 질의 제고 실현
- 콘텐츠의 사회(소통), 문화(문화 다양성), 경제적(고용) 가치의 창출을 통해 창조사회로의 진화

- 마이크로소프트(MS) 회장 빌 게이츠의 2008년 1월 스위스 다보스 세계경제포럼 기조연설 "21세기 자본주의를 향한 새로운 접근" 중에서,
 - "기업들이 각국 정부 및 비영리단체들과 함께 가난한 사람들을 돕는 "창조적 자본주의(Creative Capitalism)" 주창.
 - "우리는 이제 어떻게 가난한 사람들의 문제를 해결할 수 있는지에 대해 집중해야 하며, 그 가장 큰 목표는 무료나 값싼 소프트웨어의 개발이 아니라 "어떻게 기술을 창조적인 방식으로 사용하는지를 보여주고 가르치는 것"

4. 소결 : 창조적 복지를 위하여(2)



창조적 복지란?

- 과거 생산적 복지의 개념을 더욱 발전시켜, 국민 스스로가 창조적 활동을 통해 자신의 삶을 풍요롭게 만든다는 의미를 내포
- 궁극적으로 노동 생산성을 높여주고 삶의 의미와 안식을 제공하기 때문에, 정신적·문화적으로 풍요로운 삶은 소비적이 아니라 생산적
- 문화를 통해 얻어지는 창의성을 기반으로 국가발전의 새로운 동력 창출과 역량강화를 목표로 함과 동시에, 국민의 보편적 삶의 질 향상을 지향

감사합니다

