



(왼쪽부터)  
 배기형 KBS 월드사업부 프로듀서,  
 김태은 맘스라디오 대표,  
 정윤재 헤드플레이 콘텐츠사업본부장,  
 김신우 모던보이엔터테인먼트 대표

## 세분화 하는 콘텐츠산업 가이드라인 마련 시급

과거에는 미디어가 콘텐츠를 대표했다. 그러나 현재는 사람들의 관심이 다양해지면서 콘텐츠산업도 게임이나 소수자들의 방송, 세분화된 욕구를 담아내는 것으로 확장되고 있다. 콘텐츠산업이 단순히 양적 확산에서 그치지 않고 질적 성장을 추구하려면 어떤 것들이 필요할까. 방송, 음악, 웹 콘텐츠, 영상콘텐츠에서 몸담고 있는 이들을 만나 콘텐츠산업과 창작인을 둘러싼 이슈를 점검했다.

날짜 2018년 2월 2일 장소 한국콘텐츠진흥원 광화문 CKL  
 좌담 배기형 KBS PD(사회), 김태은 맘스라디오 대표, 김신우 모던보이엔터테인먼트 대표, 정윤재 헤드플레이 콘텐츠사업본부장  
 정리 신다혜 객원기자 사진 송은지

배기형 KBS PD \_\_ 각자 어떤 일을 하고 있는지 소개하면서 콘텐츠 생태계의 공정과 상생에 대해 얘기해 볼까 한다. 제 소개부터 하자면 KBS에서 예능 및 시사 교양 프로그램을 15년간 제작하다가 현재 월드사업부에서 콘텐츠 비즈니스를 하고 있다.

김태은 맘스라디오 대표 \_\_ 맘스라디오는 엄마들을 위한 콘텐츠를 다루는 미디어 회사다. 엄마들이 진행하는 팟캐스트에서 시작해 지금은 유튜브에 엄마들 이야기, 육아방송 등 영상콘텐츠를 만들어 올리고 있다. 창업 1년째에 구독자 수 1만 5000명을 기록했다. 현재는 우리나라의 베이비시터 문제에 대해 다루고 있다.

김신우 모던보이엔터테인먼트 대표 \_\_ 모던보이엔터테인먼트는 인디 음반회사다. 주요 아티스트로는 몽니, 고고보이즈, 빨간외자 등 인디밴드, 싱어송라이터들이 있다. 메이저 기획사들과 비슷하지만 조금은 다른 형태로 운영되고 있다. 예를 들면 음원보다는 자체적인 공연, 행사 등 인디아티스트의 특성을 살린 콘텐츠를 기획하고 있다. 뮤직비디오나 콘서트 등 다른 방향

의 기획을 많이 하고 있다.

정윤재 헤드플레이 콘텐츠사업본부장 \_\_ 웹툰 콘텐츠를 기획하고 제작해서 플랫폼에 보급하는 한편 스토리 콘텐츠를 원천으로 드라마, 영화를 만드는 기업이다. 웹툰이 갖고 있는 스토리를 활용해서 다양한 콘텐츠를 개발하는 게 목표다. 최근에는 웹소설 플랫폼에 서비스 제공을 기획중이다.

배기형 \_\_ 각자 몸담은 분야에서 불공정 사례나 이런 부분들은 바뀌어야겠다고 느낀 점이 있다면 얘기해 달라.

정윤재 \_\_ 영화계에 몸담고 있다가 웹 콘텐츠 일을 하게 됐다. 개인적으로 차이를 많이 느낀 부분이 있다면 영화는 대중매체로서 자리를 잡았기 때문에 시스템이 어느 정도 안정돼 있는 것 같다. 하지만 웹 콘텐츠는 지난 몇 년 사이 급성장 한 상황이라 전체적으로 인프라나 시스템, 가이드라인이 미흡하다. 특히 창작물을 플랫폼에 공급하는 과정에서 플랫폼 기업들의 위력

을 느끼는 순간들이 종종 있다. 보통 통신사, 포털사이트가 대규모 자본과 인프라, 편성권 등을 갖고 있기 때문에 그들이 어떻게 마케팅을 펼치는지에 따라 작품별로 매출이 달라진다. 개인 창작인 혹은 작은 기업이라면 이러한 플랫폼 기업들을 상대로 할 때 표준안, 형평성 등에서 지원이나 가이드라인이 필요하겠다는 것을 느꼈다.

김태은 \_\_ 공정과 상생에서 가장 중요한 것은 기회



김태은 맘스라디오 대표(위), 김신우 모던보이엔터테인먼트 대표(아래)

다. 누구나 아이디어를 가진 사람이라면 콘텐츠를 만들 수 있어야 한다. 이런 차원에서 한국콘텐츠진흥원을 비롯한 각 기관들이 큰 기회를 줬다. 아이디어 융합팩토리에서 아이디어가 채택 돼 맘스라디오 영상 콘텐츠를 시작할 수 있었고 창업진흥원의 지원금을 통해 맘스라디오 플랫폼을 만들게 됐다. 우리는 이 덕에 경력 단절 여성이나 일반 엄마들에게 방송을 하고 콘텐츠를 만들 수 있는 기회를 줄 수 있었다. 하지만 기존에 없던 시장을 개척하고 이를 수익으로 연결 짓기까지는 너무도 오랜 시간과 비용이 든다. 사람들에게 수익모델이 뭐냐는 질문을 제일 많이 받는다. 정부 기관에서 일자리 지원금처럼 좋은 콘텐츠에 지원금을 마련해 주는 게 필요하다고 생각한다.

김신우 \_\_ 음악 프로그램의 경우 대형 기획사 아이돌이나 팬들이 많은 아티스트들을 먼저 섭외한다. 인디 아티스트나 뮤지션들은 맨 후순위다. 그나마 요즘 불뺄간사춘기, 문문 등 인디 아티스트들이 화두가 되고 있는 상황이라 예전보다는 활동이 수월해졌다. 과거에는 상상할 수도 없던 차트 진입도 이제는 가능해진 상태다. 이렇듯 사람들이 인디 아티스트들을 많이 좋아해주는 게 느껴지지만 그래도 아직 방송에서는 아이돌을 우선순위로 하는 게 현실이다. 뛰어난 역량을 갖고 있음에도 외부 리소스에 접근하지 못해서 자기를 알리지 못하는 아티스트들이 많다.

배기형 \_\_ 방송사 입장에서 얘기하면 프로그램 시청률 유지를 위해 대형기획사와 거래를 할 수 밖에 없는 입장이다. 이에 비해 소수의 인디 아티스트들은 방송으로 자기를 알릴 수 있는 기회가 없어 양극화가 존재한다. 이걸 마냥 시장에만 맡길 수 없다. 자본주의에 따르면 각 기업이 당연히 더 많은 수익을 추구할 수밖에 없다. 그러다보면 소수 사업자가 끼어들 수 있는 여지가 없다. 이로 인해 소비자들에게 양질의 콘텐츠, 다

양한 콘텐츠가 제공될 기회가 사라지고 있다. 정부에서도 이 문제를 실감해 관련 지원책을 마련하고 있고 사업의 마중물로서 역할을 잘 하고 있다고 생각한다. 이러한 지원제도가 불공정 관행을 해소하는데 도움이 됐다고 생각한다.

김신우 \_\_ 작년에 처음으로 한국콘텐츠진흥원 음반공연 지원사업으로 선정됐다. 지원금 형태로 나오는 거라서 직접적으로 도움이 많이 된다. 일반적으로 콘서트 하면 춤추고 노래하고 퍼포먼스를 보이는 형태다. 우리 기획사에서는 가수가 자기감정을 표현하는 방법 중 하나로 노래, 연주 말고 어떤 방법이 있을까 고민을 많이 했다. 그 끝에 뮤직드라마 콘서트를 만들게 됐다. 가사에 따른 스토리를 배우들이 연기하고 가수가 노래하는 식이다. 2016년부터 매년 열었는데 일반 콘서트와 달라서 무대 연출부터 작가, 배우 섭외까지 제작비가 많이 들어갔다. 자금이 없으면 쉽게 도전하기 어려운 형태의 공연인 셈인데 콘진원 지원 덕분에 기존보다 수월하게 제작할 수 있었다. 이처럼 유명 아티스트, 혹은 흥행 가능성보다는 특이하고 도전정신을 담은 의미 있는 시도들에 많은 지원이 이뤄졌으면 한다.

김태은 \_\_ 콘진원과 각종 기관으로부터 시드머니를 지원 받았지만 운영하는 데 있어서 여전히 자금이 많이 든다. 2년 동안 모든 구성원들이 무급으로 일하며 버티다가 창업진흥원 지원 덕분에 손익분기점을 넘겼다. 개인적으로는 홍익대학원에 있는 방송 스튜디오 장비를 잘 활용했다. 해당 장비들이 고가이다 보니 개인이 장만하는 데 한계가 있다. 다만 방송을 잘 모르는 일반인이 사용하기엔 어려운 측면이 있었다. 맘스라디오에는 다행히 전문 인력이 있었지만 그런 걸 잘 모르는 사람은 이용하기가 쉽지 않다. 사람들이 쉽게 활용할 수 있도록 대중적인 장비를 마련하면 누구나 혜택을 누릴 수 있지 않을까. 다음으로는 콘텐츠 산업이 정식 출퇴근이 어렵다보니 경력단절 여성이 많고 복귀하기가 너무 힘들다. 고급인력들의 경력단절이 너무 아쉽다. 이런 사람들이 콘텐츠 업계에서 일할 때 제도적으로 보호 장치가 있으면 좋겠다. 사업 서류, 수익구조 계산



배기형 KBS 월드사업부 프로듀서(위), 정윤재 헤드플레이 콘텐츠사업본부장(아래)

등 서류업무도 만만치 않다. 전문가가 아닌 이상 어려운 부분들이 있는데 교육이나 지원이 이뤄지면 도전하는 사람들이 많아지지 않을까.

배기형 \_\_ 일회성 지원이 아닌 구조적으로 개선할 수 있는 해법을 찾아야 하는데 쉽지 않은 것 같다. 실질적으로 오리지널 콘텐츠가 보호 받고, 창작인들의 창작의욕을 살리기 위해서는 어떤 지원이 있어야 하는지 의견을 나누고 싶다.

정윤재 \_\_ 원천 콘텐츠를 만화로 제작하게 되고 관련 콘텐츠로 개발을 하다 보니 창작물에 대한 저작권 이슈가 굉장히 많이 언급되고 있다. 저작권이라는 게

단어도 어렵지만 이 창작물에서 내 부분이 어디까지 적용되느냐에 따라서 수익이 달라질 수 있는데 이를 다루기가 정말 어렵다. 특히 원천 스토리에서 재가공된 콘텐츠들은 과연 누구의 창작물이고 누구의 저작물이나를 중심으로 혼란을 겪고 있다. 정부나 기관 등에서 직접 중재하고 나서는 교섭자 역할을 했으면 한다.

배기형 \_\_ 창작인들이 회사와 계약할 때, 혹은 자신의 스토리를 팔 때 정리된 표준 가이드와 계약서가 있으면 굉장히 수월해진다. 이런 역할은 제 3자가 할 수 없는데 유일하게 자격을 갖춘 게 정부 및 산하기관이라고 생각한다. 방송 쪽 이야기를 해보자면 공정상생하는 다큐, 뉴스를 만들자는 논조를 갖고 있음에도 지켜지지 않는 경우가 있다. 돌이켜 보면, 작가들과 일을 할 때 서면이 아닌 구두계약으로 일을 진행하는 경우가 많았다. 방송이 안 나가면 임금이 지급되지 않는 문제도 있다. 노동은 했는데 대가가 주어지지 않는 것들이 불공정 사례 중 하나다. 최근 상품권 폐지자금 등 방송계에서도 창작인 불공정 이슈가 떠오르고 있다.

정윤재 \_\_ 특히 표준계약서의 철실함을 느낀다. 그럼 누구를 위한, 누가 지정한 표준이냐를 떠올리지 않을 수 없다. 이는 계약 당사자를 대표할 수 있는 사람들이 협의해서 만들어야 한다고 생각한다. 그래야 표준이라는 의미가 성립한다. 하지만 계약서는 법무팀이 있는 회사에서 주로 만들기 때문에 그들 입장에 유리하게 쓸 수밖에 없다. 창작인도 모르게 자기 권리가 넘어가는 셈이다. 특히 웹 콘텐츠가 해외로 진출 시 2차 저작물 권리 문제로 확대된다. 실제로 이와 관련한 논쟁 사례들을 겪기도 했다. 정부 차원의 표준 가이드 마련이 시급하다.

배기형 \_\_ 케이팝이 세계적 선풍을 일으키면서 한류문화 수출에 첨병 역할을 했다. 그러나 이면에는 대형 기획사들의 글로벌 프로듀싱, 기획사, 아티스트, 창작인들 간의 불공정한 거래가 문제가 됐다. 아이돌로 성장하기까지 사관학교, 노예계약 등이 이뤄지는 경우도 있는데 대형기획사는 그런 비판에서 자유로울 수 없다. 김

대표가 운영하는 기획사에서는 아티스트와 어떤 식으로 계약을 맺고 있는지, 수익모델은 무엇인지 설명해 달라.

김신우 \_\_ 우리 기획사는 대형기획사와는 다른 시스템이다. 대형기획사는 가능성이 보이는 친구들을 여러 과정을 통해 육성한다. 그러다보니 그 과정에서 사관 시스템, 장기 계약 등의 문제가 발생하기도 한다. 우리는 기존에 개인 곡을 쓰고 노래하는 친구들에게 음악 외의 것들을 지원해준다. 연습기간도 따로 없고 어떻게 보면 같이 만들어나가는 시스템이라고 볼 수 있다. 회사 주요 수익모델은 행사, 공연이다. 음원 판매 수익이 우리 회사의 주요 수익모델은 아니다. 특히나 정말 순위권 안에 드는, 최하 50위 안에 오랜 기간 걸려있지 않은 이상 음원 수익은 크지 않다. 그러다보니 뮤지션임에도 불구하고 1년에 1000만 원, 500만 원도 못 가져가는 가수들이 있다. 개인적으로 아르바이트를 하기도 하고, 대표 입장에서 안타까울 때가 많다. 가수가 곡을 쓰고 세상에 알리는 걸로는 턱없이 부족한 게 현실이다. 우리나라가 저작권이든 뭐든 선진국에 비해 창작인에게 주어지는 비율이 부족한 것도 사실이고, 음원유통사가 수익을 많이 가져가는 구조이다 보니 음악 하는 사람이 배고프다는 옛말이 아직까지 적용된다.

배기형 \_\_ 콘텐츠 시장에서는 양극화가 큰 문제다. 배급, 제작, 작곡 능력을 다 갖고 있는 입장에서는 사람들을 끌어 모을 수밖에 없다. 축구에서는 심판이 중재를 하기 때문에 승자와 패자의 논리를 받아들일 수 있다. 문제는 지금 심판이 제대로 노릇을 하느냐다. 공정한 기회가 보장될 때 게임의 룰이 정당성을 가질 수 있다는 생각이다. 콘텐츠산업은 일반 자동차, 휴대전화 산업에 적용되는 자본 논리보다는 비 시장적인 가치에 집중해야 할 것 같다. 그렇다면 건강한 콘텐츠가 나오려면 어떤 노력과 제도가 필요한지 의견을 말해 달라.

정윤재 \_\_ 포털 및 플랫폼에 콘텐츠를 제공하면서 떼놓을 수 없는 게 수수료와 수익분배(RS)다. 각자의 권리가 어디까지냐에 따라 몇 퍼센트를 차지할 수 있는지 직결된다. 일종의 이해상충인 셈인데, 콘텐츠는 다양성



이 기반이 돼야 한다. 하지만 주 권력, 미디어 기업들이 스스로 생산, 유통을 맡아 우선적으로 자기 매출을 끌어올리기에 급급하고 시장을 독점한다면 다양성을 찾기 어려워진다. 물론 기업이라면 이윤을 창출하는 게 목적이고 그에 맞는 행위를 할 수 있다. 하지만 그 방법에 대해서는 고민을 해봐야 한다. 너무 많은 주도권을 쥐고 있으면 전체적으로 산업이 성장하기 어렵다. 최근 웹툰 산업계가 많은 변화를 겪었다. 산업이 양성화되니 유료매출이라는 화두가 생겼다. 구독자 및 플랫폼 기업에 서비스를 공급하기가 수월해지고 매출이 생기니 이 매출을 누가 얼마만큼 가져갈 것이냐는 이슈가 생겼다. 주로 주도권을 가진 쪽에서 많이 가져가게 되는데 이런 문제에 대한 가이드, 중재가 필요하다.

김태은 \_\_ 방송 쪽 제작비와 아마추어 제작비는 엄청난 차이가 있다. 인력 차이도 크다. 그런데 사람들 눈은 공중파 쪽에 맞춰져 있다. 이게 이길 수 있는 게임인가? 게임 자체가 성립할 수는 있는 건가? 하는 생각이 들 때가 많다. 어쨌든 지금 뛰니까 잘하고 있는 걸로 봐야하는 건지 의문이 들지만, 마냥 시장에만 맡겨서는 한계가 있다는 생각이다. 다양성 측면에서 고군분투하고 있는 아마추어 방송인들을 위한 지원이 좀 더 확대돼야 한다고 본다.

김신우 \_\_ 대형 기획사가 아티스트는 물론 대형 음원 사이트도 갖고 있는 형국이다. 그러다보니 자사 소속 아티스트를 1순위로 노출하는 건 이제 당연한 일이 됐다. 그 외 소속사 아티스트나 인지도가 낮은 아티스트들은 후순위로 밀려날 수밖에 없는 구조다. 사회가 불공정을 알면서도 방치하는 것 같다. 음원사이트를 가

진 기획사가 아티스트를 양성하고 엔터테인먼트 사업을 하고, 최근에는 인디 열풍이 부니까 인디 레이블을 산다는 이야기도 있다. 주도권, 권력을 쥔 사람들은 계속 성장할 수 있는 환경을 만드는 반면 작은 기업들은 점점 시장 주변으로 밀려나는 느낌이다. 공연 산업마저도 대형 포털이 사들이고 있는 형국에 조그만 기업, 단체가 무언가를 할 수 있겠는가. 이렇게 대형 자본이 시장을 장악하는 것을 방지하는 게 불공정이라는 생각이다. 정부 차원에서 제도적으로 정리가 이뤄져야 한다. 또 한 가지, 작년에 처음으로 한국콘텐츠진흥원의 지원을 받았는데 새로운 것에 도전하는 기업에 다양한 형태로 좀 더 많은 지원이 이뤄졌으면 한다. 창작인들의 의욕을 북돋울 수 있게 법률 지원이나 상담 등을 확대하고 공연장이나 장비 등을 지원해주는 식의 디테일한 지원이 필요하다. 그렇게 된다면 앞서나가는, 도전하는 사람들이 나오지 않을까.

정윤재 \_\_ 가이드라인이 필요하다는 이야기가 나왔는데 이걸 어떻게 만들 것이냐는 게 모색됐으면 좋겠다. 최근 문화 콘텐츠 쪽에서 표준계약서들이 만들어지고 시행됐는데 이게 대표성이 있는지, 계약 당사자들의 합의 기준이 마련됐는지 등을 면밀히 따져봤으면 좋겠다. 한쪽 의견이 치우치지 않도록 공정한 중재자가 있으면 한다. 예를 들어 동반성장위원회는 교섭단체들이 있고 협의는 기관이 주최해 공신력을 갖고 추진할 수 있다. 그 안에서 기준안을 만드니 협의안에 대해서 당사자들이 가이드를 자연히 따르는 것이다.

공정한 가이드라인은 콘텐츠의 다양성 확보를 위해서도 필요하다. 콘텐츠에 다양성 확보가 안 되면 자멸의 길을 갈 수밖에 없다. 다양성을 확보하는데 가장 중요한 것은 무엇인가. 너무 많은 지배권을 가진 기업이 없게 하는 것이라고 본다. 수직계열, 독점화라는 말이 웹 콘텐츠 산업에서도 이미 나타나고 있다. 정부에서 기존의 콘텐츠산업은 물론 새롭게 창출되는 콘텐츠 시장에서 수직계열화나 독과점 문제가 없는지 한 번 봐줬으면 좋겠다. ①