

■ 한국생산물분류(KCPC) 내 콘텐츠 재화 및 서비스 분류에 대한 시사점 ■

김은정(KOCCA 통계정보팀 책임연구원)

통계청은 국제 생산물분류 표준화와 더불어 통계청 및 타 기관의 개발 요구 및 산업구조, 동향, 산업연관표, 소비자, 도매, 수출입물가 등 관련 통계의 연계 분석을 위한 표준화 요구를 수렴하여 UN의 중앙생산물분류(CPC)를 기초로 한국생산물분류(KCPC) 개발계획을 수립하고 현재 초안을 제시한 상태이다. 생산물분류는 사업체가 산업활동의 결과에 따라 산출한 재화와 서비스를 물리적 특성에 따라 국내외 거래의 대상이 되거나 재고로 인식될 수 있는 생산물을 분류한 것이다. 미국, 일본, 프랑스, 필리핀 등 외국에서도 중앙생산물분류(CPC)를 기준으로 각국의 실정에 맞게 개발하여 사용하고 있다.

<표 1> 해외의 생산물분류 사례

구분	미국	일본	프랑스	필리핀
분류명	북미생산물분류 (NAPCS)	일본표준상품분류 (JSCC)	프랑스생산물분류 (CPF)	필리핀생산물분류 (PCPC)
개발유형	미국, 캐나다, 멕시코 3개국 공동개발	독자 개발	CPC 기초	CPC 기초
분류구분	일반분류	표준분류	일반분류	표준분류
연계	CPC	HS	CPA, HS	CPC 등
활용현황	개발 중에 있으며 경제센서스 및 연가조사에 시험조사	정부에서 활용, 의약산업월간생산통계조사에 사용	생산이나 판매가격 등 지표의 세부사항 파악 시 활용	산업생산, 국민계정, 서비스산업, 국내외 상품거래 등

주) NAPCS: The North American Product Classification System
JSCC: Standard Commodity Classification for Japan
CPF: French Products Classification
PCPC: Philippine Central Product Classification

한국생산물분류(KCPC, V1.0) 안에 따르면 분류의 포괄범위는 크게 재화 및 서비스와 유·무형 자산으로 나뉘고 있다. 분류구조는 대, 중, 소, 세, 세세분류 계층적 5단계로 구성되어 있으며, 부호는 아라비아 숫자를 사용하여 대분류 1자리, 중분류 2자리, 소분류 3자리, 세분류 4자리, 세세분류 5자리 숫자를 사용하고 있다.

콘텐츠 상품 즉, 콘텐츠 재화와 서비스, 자산은 8 전문, 기술 및 사업지원 서비스; 통신, 방송 및 정보 서비스를 중심으로 전 분류항목에 분포되어 포함되어 있다.

<표 2> 한국생산물분류(KCPC) 항목 수(개)

대분류	중분류	소분류	세분류	세세분류	
0	농업, 임업 및 어업 생산물	4	19	84	216
1	광석, 광물; 전기, 가스 및 수도	7	17	39	48
2	식료품, 음료 및 담배; 직물, 의류 및 가죽제품	9	45	153	325
3	기타 운송 가능한 제품(금속제품, 기계 및 장비 제외)	9	60	259	468
4	금속제품, 기계류 및 장비	9	52	215	553
5	건설물 및 건설 서비스업	2	9	48	95
6	도소매; 숙박업서비스, 음식점서비스, 운송 및 관련서비스; 전기, 가스 및 수도 서비스	9	27	121	540
7	금융 및 관련서비스; 부동산서비스, 임대서비스	3	12	48	98
8	전문, 기술 및 사업지원 서비스; 통신, 방송 및 정보 서비스	9	48	164	388
9	공공, 사회 및 개인 서비스	9	39	114	193
합계		70	328	1,245	2,924

<표 3>은 콘텐츠산업 대분류와 한국생산물분류 대분류 및 중분류 등을 비교하여 정리한 것이다. 세부적으로 보면, 우선 출판산업은 한국생산물분류 대분류 5개, 하위인 중분류는 8개가 연계되어 있다. 만화산업은 대분류 5개, 중분류 7개, 음악산업은 대분류 5개, 중분류 6개, 영화산업은 대분류 4개, 중분류 5개, 게임산업은 대분류 5개, 중분류 7개, 애니메이션산업은 대분류 3개, 중분류 4개, 방송산업은 대분류 2개, 중분류 5개, 광고산업은 대분류 3개, 중분류 4개, 캐릭터산업은 대분류 5개, 8개, 지식정보산업은 대분류 3개, 중분류 4개, 콘텐츠솔루션산업은 대분류 2개, 중분류 2개, 공연산업은 대분류 2개, 중분류 3개와 연계되어 있다.

<표 3> 콘텐츠산업 대분류 및 한국생산물분류 대분류·중분류·소분류·세세분류 관련항목수

콘텐츠산업	생산물대분류(개)	생산물중분류(개)	생산물소분류(개)	생산물세세분류(개)
출판산업	5	8	19	39
만화산업	5	7	14	25
음악산업	5	6	17	28
영화산업	4	5	6	29
게임산업	5	7	13	22
애니메이션산업	3	4	5	36
방송산업	2	5	10	20
광고산업	3	4	7	22
캐릭터산업	5	8	15	55
지식정보산업	3	4	5	10
콘텐츠솔루션산업	2	2	3	16
공연산업	2	3	5	9

출처: 한국생산물분류(KPC) (통계청, 2012) 및 콘텐츠산업통계 (2011) 관련자료 정리

한국생산물분류는 국내 전체 산업을 대상으로 최종 제품 및 서비스에 관한 수요측면의 분류인 반면, 콘텐츠산업 분류는 콘텐츠 기업의 매출액, 수출액, 종사자수 등 공급측면을 고려한 분류이기에 직접적 비교가 어렵다. 그럼에도 불구하고 한국생산물분류 및 콘텐츠산업 분류를 비교 검토하는 이유는 기본적으로 재화와 서비스가 산업활동을 통해 생산된 것이고, 한국생산물분류가 이를 기초로 개발되었기에 누락되거나 중복된 재화와 서비스가 없는지 살펴보기 위해서는 필요한 과정이라 판단한다.

결론적으로 앞서 살펴본 것처럼, 콘텐츠산업 대분류와 한국생산물분류 대분류 및 중분류 등은 콘텐츠산업에 대해 식별이 다소 어려운 경향을 보이고 있다. UN의 중앙생산물분류(CPC)를 기초로 국제 분류와의 연계성을 고려해야겠지만 콘텐츠산업의 연관성을 확대하는 용어 및 정의 추가가 필요해 보인다. 이와 함께 출판산업, 만화산업, 방송산업 등 비교적 역사가 긴 전통산업의 경우 대분류 및 중분류의 종류가 다소 많은데 비해 신흥산업인 게임산업, 지식정보산업, 콘텐츠솔루션산업 등은 대분류 및 중분류의 종류가 다른 산업에 비해 적다. 따라서 향후 이들 산업의 성장세가 이어지면서 산업의 다양성이 확대될 것으로 예상되는 만큼, 한국생산물분류 대분류 및 중분류 차원에서부터 이를 고려한 용어의 정의 및 분류체계 추가가 필요하다고 본다.

구체적으로 콘텐츠산업 분류의 소분류와 한국생산물분류 세세분류를 비교하여 두 분류의 부합, 누락, 재정의 및 보완 여부를 살펴보면, **출판산업**의 경우 전자출판물과 관련 서비스에 대한 누락과 재정의 및 보완이 필요해 보이며, **만화산업**은 온라인(인터넷, 모바일) 관련 서비스와 임대 서비스가 누락되어 있고, 발생 가능한 재화와 서비스에 대한 정의 누락이 심해 관련 항목들의 추가와 재정의 및 보완이 절실해 보인다.

음악산업은 배급, 도매, 소매, 음원 중개 대리업 등의 유통 관련 서비스가 명확하게 분류되지 않고 있으며, 복제 및 음원 관련 서비스 관련 항목들의 중복여부가 나타나고 있어 재정의 및 보완이 요구된다.

영화산업의 경우는 배급 및 유통 등 다양한 미디어 플랫폼으로 서비스가 발생하는 점이 고려되어야 할 필요가 있으며, 분류 항목들의 재정의 및 보완이 역시 필요하다.

게임산업은 게임기 도소매 서비스 관련해서 수수료 또는 계약에 의한 것 제외(도매), 수수료 또는 계약에 의한 것(도매), 비전문 점포 소매, 전문 점포 소매, 통신판매 또는 인터넷 소매, 기타 무점포 소매, 수수료 또는 계약에 의한 소매로 분류하고 있는데, 이러한 분류 기준은 게임 및 장난감(앞서 출판물도 해당) 이외의 산업군에는 적용될 수 없는 것인지, 이러한 분류가 바람직한지는 살펴보아야 할 부분이다.

애니메이션산업은 영화산업과 유사한 오류가 나타나고 있으며, 분류 항목 중 산업과 서비스 명칭을 혼용하여 사용하는 명칭의 오류도 보여지고 있다.

방송산업은 인터넷 영상물 서비스와 제작 관련 항목과 중개업 등이 누락되어 있으며, IPTV와 같이 통신망과 연계된 방송 서비스에 대한 정의 보완이 요구된다.

광고산업의 경우는 광고기획 및 전략대행, PR, SP 등 서비스 활동 등이 대거 누락되어 있어 보완이 필요하며, 캐릭터산업은 본 분류에서 전혀 개별 산업활동으로 규정되거나 인식되지 못하고 있어 별도 분류항목이 없으며, 관련 항목들의 정의상에서도 구체적으로 언급 되지 않고 있어 캐릭터산업이라는 산업활동에 대한 인식이 선행되어야하는 과제를 안고 있다.

이와 같은 문제점은 콘텐츠산업에만 해당되는 것은 아닐 것이다. 앞서 언급했듯이, 전통산업에 비해 신흥산업의 재화 및 서비스 항목의 누락과 정의의 보완이 필요한 것은 산업의 성장세가 이어지면서 새로운 재화와 서비스가 발생하고 있기 때문이다. 더욱이 산업간 융복합화가 진행되면서 산업의 다양성이 확대될 것으로 예상되는 바 이들이 반영될 수 있는 구체적이면서도 포괄적인 분류와 정의가 필요하다고 본다.