2022년 10호

베트남 콘텐츠 산업동향

베트남 콘텐츠산업의 발전전략



KOCCA
KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

KOCCA
KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

베트남 콘텐츠 산업동향

CONTENT INDUSTRY TREND OF VIETNAM

2022 년 10 호

구분(장르)	제 목	Key Word
심층리포트	**베트남 경제·사회 발전 전략과 콘텐츠산업의 위치 및 역할** 세계와 베트남 내 '콘텐츠산업' 용어 사용 현황 베트남 경제·사회 발전 전략 및 베트남 콘텐츠산업의 위치 및 역할 베트남 콘텐츠산업의 발전 잠재력	문화산업 / 콘텐츠 산업 / 문화산업 발전에 미치는 요소
	베트남 콘텐츠산업 발전 전략 및 콘텐츠산업 발전에 대한 주요 법적 문서 요약 베트남 콘텐츠산업 발전 전략 베트남 콘텐츠산업 발전에 대한 주요 법적 문서 요약	핵심 콘텐츠 장르 / 법적 유리 환경 / 저작권 보호 / 문화 산업 발전 법률체계
전문가 인터뷰	**베트남 콘텐츠산업 정책기획 전문가 만남** (베트남 정보통신부 전 차관 쩐 득 라이)	

작성 | 한국콘텐츠진흥원 베트남비즈니스센터
배포 | 2022.09.07

한국콘텐츠진흥원
KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

누구나 콘텐츠로 일상을 풍요롭게

심층리포트

Ⅰ. 베트남 경제·사회 발전 전략과 콘텐츠산업의 위치 및 역할

작성순서

1. **세계와 베트남 내 '콘텐츠산업' 용어 사용 현황**
   1) 여러 개념이 교차하는 콘텐츠산업 개념
   2) 베트남 내 문화산업에서 삽입된 콘텐츠산업
2. **베트남 경제·사회 발전 전략 및 베트남 콘텐츠산업의 위치 및 역할**
3. **베트남 콘텐츠산업의 발전 잠재력**
   1) 베트남 경제와 경제 성장률
   2) 콘텐츠산업의 발전에 미치는 주요 요소

누구나 콘텐츠로 **일상을 풍요롭게** KOCCA

1 세계와 베트남 내 '콘텐츠산업' 용어 사용 현황

1. 여러 개념이 교차하는 콘텐츠산업 개념

- 현재 콘텐츠산업에 대한 통일된 개념은 없는 것으로 보임. 우리가 알아낸 개념들에 대한 연구결과, 콘텐츠산업의 정의는 여러 개념이 교차하는 개념으로 문화산업, 창작상품산업, 콘텐츠산업 등으로 표현됨
- 콘텐츠 산업이라 하면, 문화산업(Cultural Industry)이나 문화적 산업(Cultural Industries)을 주로 말함. 이들은 문화 작품의 제작과 유통에 관련된 산업이며, 상당히 일찍 등장한 용어들. 특히 '문화 산업'이라는 용어는 1944 년, 테오도르 아도르노(Theodore Adorno)와 막스 호르크헤이머(Max Horkheimer)의 저서 《인광의 발견》(Dialectic of Enlightenment, 1944 년)[1]에서 처음 등장함
- 문화산업 개념이 탄생한 이래 사회, 경제, 기술 등의 배경은 크게 바뀌었음. 이로 인해 콘텐츠와 문화상품의 종류, 이를 제작, 유통하는 방식이 크게 달라짐. 그러므로 문화산업의 개념은 사회와 경제 발전 및 기술 진보에 적응하게 됨. 지난 세기의 1990 년대에 이 개념은 창조경제(creative economy)와 관련된 방향으로 계속 발전했음. 창조경제는 창의성에 중점을 두고 혁신, 기술 변화, 또는 비즈니스 발전의 비교우위를 상징함. 이는 정책 개발 관리자들 중 창조산업(Creative Industries)이라는 용어를 도입하고 사용하는 결과를 낳았음. 콘텐츠산업이라는 개념은 1994 년

1) Adorno, T. W., & Horkheimer, M. (1944). Elemente des Antisemitismus. Grenzen der Aufklärung. ADORNO, Theodor W./HORKHEIMER, Max. Dialektik der Aufklärung, 177-217P

오스트레일리아 정부가 디지털 미디어(Moore, 2014)[2]에 의해 촉발된 글로벌 문화 확산과 새로운 IT 기회를 보여주기 위해 고안한 새로운 문화 정책 '창조적 국가'를 발행하면서 처음 등장함. 콘텐츠산업 용어와 내용은 이후 전 세계 여러 나라에서 인정하며 받아들임. 영국에서 1998 년 영국 유관기관 DCMS(Department for Digital, Culture, Media and Sport)의 공식 문서[3]와 함께 언급되었으며 2001 년에 업그레이드됨. 2001 년 발표된 이 기관의 정의에 따르면, 콘텐츠산업은 창의성, 기술, 개인의 재능에서 비롯되는 산업이며, 지적 재산의 창출과 개발을 통해 부를 창출할 수 있는 잠재력을 지닌 산업임

- 최근에는 콘텐츠산업, 카피라이트산업 등의 개념이 도입되어 다른 산업의 투입과 중요한 지원 산업을 의미함. 특히 디지털 콘텐츠는 경제 및 서비스 분야에서 중요한 요인이 되어 경제의 다른 부문의 경쟁우위와 혁신 가능성을 형성하고 있음(Cunningham et al, 2005)[4]
- 다양한 개념들이 있지만, 위의 모든 개념들은 콘텐츠 영역과 창의성에 관한 것으로 보임. 인간의 창의성은 문화 산업, 창조 산업, 콘텐츠 산업의 근원으로 여겨짐. 이러한 개념들은 문화, 상업, 지적 재산권, 특히 저작권에 대한 공통 관심사를 공유함. 문화 산업, 콘텐츠산업에 대한 용어/개념의 사용의 차이 국가 내 콘텐츠 산업과 창조 산업은 그들의 정책의 필요성과 조정 범위에 의존함
- 유네스코는 이러한 산업 용어들을 충분히 포함하여 포괄적인 개념을 사용하고 있는 것으로 보임. 2005 년 유네스코 협약[5]은 문화 및 창조 산업(Cultural and Creative Industries)을 상품, 서비스, 문화 활동의 생산, 유통 산업으로 정의하고 있음. 이는 직접 형태, 인쇄본, 디지털 등 모든 형태의 콘텐츠가 언어(문학), 음향(음악, 라디오 등), 이미지(방송), 공연(댄스, 무대), 대상(조각, 회화, 디자인) 등을 전달되는 문화적 또는 예술적인 표현에 적용됨. 유네스코의 관점의 한 가지 요점은 문화산업과 콘텐츠산업이 문화적 다양성을 발휘하고 유지하는데 핵심적인 역할을 한다고 간주하고 문화에 대한 민주적인 접근 권리를 보장한다는 것. 정부가 적응하고 발전하기 위해 특정정책을 필요로 하는 고유 문화산업을 창출한 것은 문화적, 경제적 본성 그 자체임. 이것도 2005 년 유네스코 문화표현의 다양성 보호와 발휘에 관한 협약이 체결한 정신임
- '문화산업', '콘텐츠산업'이라는 용어에 비해 '창조 콘텐츠 섹터(Creative Content Sector)'라는 용어는 덜 사용됨. 그러나 '창의적인 콘텐츠 섹터'에 대한 다양한 정의를 제시되고 있음. 그러나 이 용어의 일관성도 없는 것으로 보임. 콘텐츠 영역의 정의는 배경, 지역에 따라, 일반적으로 다양한 가치사슬과 언급되는 것임. 예를 들어, 광고에서 조각으로 덮일 수 있는 콘텐츠 영역의 범위와 다양성이 다름(Marcus, 2005)[6]

2) Moore, I. (2014). Cultural and Creative Industries concept–a historical perspective. Procedia–Social and Behavioral Sciences, 110, 738–746
3) DCMS (2001), Creative Industries Mapping Document
4) Cunningham, S., Cutler, T., Hearn, G., Ryan, M. D., & Keane, M. (2005). From 'culture' to 'knowledge': An innovation systems approach to the content industries. Accounting for culture: Thinking through cultural citizenship, 104–123.
5) UNESCO (2005), The 2005 Convention on the Protection and Promotion of the Diversity of Cultural Expressions
6) Marcus, C. (2005). Future of creative industries: implications for research policy. European Commission

- Abadie et al. (2008)[7]은 콘텐츠 분야를 '문화적, 미적 또는 내재적 가치가 있는 재화의 창조와 유통은 그들의 독특성 및 새로운 것과 관련이 있는 것으로 보인다'라고 정의함. 이 정의는 '신뢰성'과 '가치'를 연결하는 방향을 명시하지 않으며, 문화 활동에서 고차원적, 저차원적 구분 없이 문화 관련 내용을 포괄함. 이 정의는 또한 창조적인 콘텐츠와 잡지, 텔레비전, 뉴스 방송과 같은 미디어 산업 사이의 명확한 분리를 확립함. 위의 정의에 따라 제안된 창조적 콘텐츠 분야의 하위 부문은 다음과 같음
  - 시청각 드라마, 영화 제작 및 방송(광고 제외)
  - 음악 녹음 및 제작
  - 인쇄 및 출판(책 중심)
  - 게임의 개발 및 출판
  - 문화 공간 (박물관 및 도서관)

2. 베트남 내 문화산업에서 삽입된 콘텐츠산업

- 베트남에서는 '콘텐츠 영역'이라는 용어가 법률 문서나 전략 문서, 정부 정책, 관련 기관 등에서 공식적으로 사용되지 않음. 이와는 대조적으로, 이 용어는 법률 문서, 정부 및 관계 기관의 지향적 문서 또는 실제로 매우 광범위하고 보편적으로 사용되는 용어인 '문화산업'의 개념에 숨어 있는 것으로 보임
- 실제로 베트남에서는 약 10 년 전부터 '문화산업', '콘텐츠산업'이라는 용어가 도입되어 사용되고 있음. 영국문화원(British Council)의 전문가들은 2000 년대 중반에 문화산업과 콘텐츠산업의 개념을 부처의 관리, 국장, 부서장에게 처음 소개하였음[8]
- 2007 년부터는 스웨덴 국제개발협력청(Swedish International Development Cooperation Agency, SIDA)이 후원하는 프로젝트 내에서 문화정책을 재평가하고, 특히 문화표현의 다양성 보호 및 발휘에 관한 유네스코 협약 2005 를 비준한 이후 문화 용역에서의 관리자, 정책결정자 등의 인식을 높이며 연구 및 교육계, 문화, 예술 활동가, 독립 예술가 및 기업 등을 육성하기 위한 국제적인 세미나가 많이 열림. 이 워크숍들은 문화산업 개념이 관리자, 연구원, 기업계, 시민에게 더 가까이 다가가게 하며 문화산업 개념을 도입하는데 기여함. 지난 10 년 동안 베트남에서는 저자가 연구자 및 정책 입안자로서 문화산업과 콘텐츠산업이라는 주제에 대한 연구 및 출판물도 있었음. 이러한 문화산업의 개념에 대한 영향력과 커버력이 있는 작품/연구 사학은 다음과 같음

7) Abadie, F., Maghiros, I., & Pascu, C. (2008). The future evolution of the creative content industries. Joint Research Center of EU.
8) Nguyen Phuong Hoa(2020), 예술문화잡지 446호, '문화산업 개념과 관련 부문 개념의 등장 및 발전과정'

연도	연구자	사학(斯學)	출판사	비고
2014	Pham Bich Huyen Dang Hoai Thu	문화산업 용역	노동출판사	하노이문화대학교 교재
2014	Doan Minh Huan Nguyen Ngoc Ha	문화산업	정치이론잡지 제 12/2014 호	정치이론 언론사는 과학적 연구소이자 언론사이며 호치민국가정치대학교 산하기관임
2014	Tran Nho Thin	문화제작산업	민간문화잡지 제 2 호(158P)	베트남 사회과학 아카데미 산하 언론사
2014	Do Thi Thanh Thuy	베트남 내 문화산업 발전 위하여	문화학 잡지 제 6 호(16P)	베트남국가예술문화대학 산하 언론사
2015	Do Thi Thanh Thuy	세계 성공사례 분석 및 베트남 문화산업 발전 과제	문화학잡지 제 4 호(20P)	
2017	Tu Thi Loan	베트남 내 문화산업 발전	민족문화출판사	
2018	Luong Hong Quang	베트남 내 문화산업 발전을 위한 법률체계, 시장, 가치사슬	세계출판사	

|표 1| 문화산업과 콘텐츠산업 개념을 보급하는 연구 사학 예시
※출처 : DTM Consulting 자체 조사

- 연구자들과 정책 입안자들의 노력은 '문화콘텐츠산업'이라는 개념을 베트남 정책, 실시 및 연구계에 널리 보급됨. 2014 년 6 월 9 일 베트남의 지속 가능한 발전을 위한 베트남 공산당의 결의안 제 33 호-NQ/TW 의 출범은 베트남의 지도자와 정책결정자의 '문화산업'에 대한 획기적인 인식 전환의 계기가 되었음. '문화산업 진흥'은 새로운 시대에 베트남 문화를 건설하고 발전시키는 다섯 가지 목표 중 하나임
- 2016 년 9 월 8 일 국무총리는 '2020 년까지 베트남 문화산업 발전 전략, 비전 2030'을 승인하는 결정 1755/QD-TG 를 발표했으며, 그중 문화산업 요역 12 개는 다음과 같음

① 광고미디어
② 건축
③ 소프트웨어 및 비디오 게임
④ 수공예
⑤ 디자인
⑥ 영화
⑦ 출판
⑧ 패션
⑨ 공연예술
⑩ 미술, 사진, 전시회
⑪ 방송 및 라디오
⑫ 문화관광

- 이 문화 전략은 문화산업의 역할에 대한 정부의 인식을 보여주는 정책 문서임. 문화산업은 국민경제의 중요한 구성요소이며 문화산업 발전을 위해 기업과 사회의 자원을 최대한 끌어모으기 위해 국가가 유리한 조건을 조성하는 방향을 제시하고 있음. 따라서 베트남 기획자들은 문화산업 발전을 위한 3 가지 핵심 요소를 창의성, 과학 기술 및 저작권으로 정의했으며 문화산업에 대한 구체적인 부문도 정의함. 동시에, '문화콘텐츠 영역'이라는 개념의 내용은 현재 베트남 정부의 정책 지향 문서에 사용되는 문화산업 개념과 통합되었음을 알 수 있음

2 베트남 경제·사회 발전 전략 및 베트남 콘텐츠산업의 위치 및 역할

1. 베트남 경제·사회 발전 전략

- 앞서 언급한 바와 같이 콘텐츠산업과 문화산업은 세계 경제의 중요한 부분이 되었으며 문화, 비즈니스, 기술의 교차점에서 빠르게 성장해 왔음. 실제로 세계에 콘텐츠 상품과 서비스의 무역 가치는 2013 년에 2 조 2,500 억 달러(3,017 조 2,500 억 원[9])에 도달하며, 다른 어떤 경제 부문보다 2,950 만 개의 일자리[10]를 창출하고 15~29 세의 많은 젊은 노동자를 고용하였음. 이 보고서에 따르면 전 세계 문화산업과 콘텐츠 산업의 매출액은 통신 서비스 매출액(1 조 5,700 억 달러~2,117 조 4,390 억 원)과 인도의 GDP(1 조 9,000 억 달러~2,547 조 9,000 억 원)를 초과함. 총 매출에서 수입이 가장 높은 3 개 산업은 텔레비전(4,770 억 달러~639 조 6,570 억 원), 시청각 예술(3,910 억 달러~524 조 3,310 억 원), 신문 및 잡지(3,540 억 달러~474 조 7,140 원 억)임. 2,950 만 개의 일자리로 이 문화산업은 세계 인구의 1%에 일자리를 기여함. 인사가 있는 상위 3 개의 산업 그룹은 예술(673 만 달러~90 억 2,493 만 원), 책(367 만 달러~49 억 2.147 만 원) 및 음악(398 만 달러~53 억 3,718 만 원)임. 따라서 창조경제의 성장은 전 세계 많은 국가가 문화콘텐츠 산업 발전의 중요성을 더 인식하게 됨
- 많은 국가에서 문화산업은 잠재적인 경제 부문이 되며, 다른 국가로 수출할 때 외화를 획득하는 데에 도움이 되며, 일본과 한국은 대표적인 사례임. 이 두 동북아시아 국가는 문화산업 특히 문화 엔터테인먼트를 국제 관계 증진을 위한 중요한 수단으로 간주함. Ernst and Young 2015 년의 'Cultural times: the first global map of cultural and creative industries' 보고서에 따르면 최근 몇 년 동안 만화, 애니메이션, 하이테크 게임, 패션, 음악, 음식 등과 같은 한국과 일본의 문화산업 제품은 베트남을 비롯하여 전 세계 국가에서 점차 익숙해졌음[11]
- 문화콘텐츠 산업의 직접적이고 번지는 효과로 인하여 현재 많은 국가가 이 산업에 대한 관심을 가지고 있음. 또한 문화콘텐츠 산업 발전은 천연자원, 디지털 경제, 지식 경제에 대한 의존도를 낮추는 경제의 움직임 추세와 정보 통신 기술의 급속한 발전 등으로 촉진하게 됨. 다른 전통적인 문화 생산 및 유통 수단 외에도 정보 통신 기술은 오늘날 문화 생산 및 유통의 중요한 수단이 되었음. 문화콘텐츠 제품을 사회생활에 깊숙이 파고들어 현대사회에서 빠질 수 없는 존재가 되는 데에 도움이 됨

9) 1USD=1,341KRW, 1KRW=17.45VND Naver Finance 환율(2022.8,22 기준)
10) Ernst and Young (2015), 'Cultural times: the first global map of cultural and creative industries'
11) Qandme (2020), 'Popularity of Korean and Japanese contents' 보고서

- 베트남은 다른 국가들에 비해 경제를 개방하고 시장경제로 발전하는 것이 더 늦음. 베트남은 중앙계획경제 체계에서 사회주의 시장 체계로 전환하며 점진적으로 세계에 통합하기로 결정한 이후 1986 년에 공식적으로 경제를 개방하였음. 그 이후로 베트남은 국민은 유복하고 나라는 번영하며 공정·민주·문명사회 목표로 지속적인 지침을 개선하며 정책을 개혁해 왔음. 그중 문화 발전과 인간발전에 대한 정책은 시장 체계와 국제 통합에 적응하기 위하여 점차 보완됨
- '도이 머이(개혁)' 정책으로 베트남은 1 인당 소득이 100 달러(134,100 원) 미만인 최빈국에서 25 년에만 중하위 소득 국가로 전환함. 빈곤율은 1993 년 인구의 절반 이상(58%)에서 21 세기 첫 10 년의 마지막 몇 년 동안 15% 미만으로 낮추고 기타 사회보장 지수도 크게 개선되었음[12]. 베트남은 유엔 새천년개발목표(MDGs)를 수행하는 과정에서 일부 목표를 미리 마무리하였음. 이는 성평등, 빈곤퇴치, 의료, 국민건강관리, 교육 등을 비롯한 국제에서 높은 평가를 받은 포인트임. 동시에 경제 구조는 산업과 서비스의 비율을 증가시키는 방향으로 발전하면서 빠르게 변화함. 베트남 경제는 세계 경제에 깊이 통합되고 있음. 이 추세에서 도시화 과정도 가속화되고 도시 인구의 비율이 급격히 증가하고 있음. 생활, 경제, 사회 발전과 국제 경제 통합은 베트남 정부가 문화 산업계를 발전시키기 위한 적절한 전략을 마련해야 함
- 실제로 베트남 정부가 콘텐츠 산업을 포함한 문화산업의 발전 촉진 및 법률체계 구축에 대한 노력은 지난 세기의 90 년대 후반, 특히 인터넷이 베트남에 도입되고 발전된 이후부터 시작되었음. 예를 들면 베트남 정부의 1997 년 6 월에 발행된 '우편, 통신 및 무선 주파수에 대한 국가관리 부문의 행정 위반 처벌 규정'에 대한 제 79/CP 호 결정서는 콘텐츠 산업에 참여하는 주체의 행위를 조정하는 최초의 법적 문서로 간주됨. 그 다음은 우편과 통신 활동을 규정하는 2002 년에 발행된 '우편·통신' 법령은 경쟁을 촉진하고 기업이 통신 시장에 진출하기 위하여 장려하고 지원하도록 법률체계를 구축하는 데에 기여됨. 따라서 이러한 법적 문서는 베트남에서 콘텐츠 산업의 시작과 발전을 위한 기반을 마련하는 데에 기여함
- 21 세기의 첫 10 년은 베트남 문화산업의 기반 구축 및 발전을 위한 전환 시기로 간주됨. 이 단계의 특징은 베트남이 지역과 세계 경제에 강력하게 통합하는 것과 문화·사회적 교류임. 따라서 이 단계는 다음 해에 베트남의 문화산업 발전을 위한 기본 개념과 관점이 도입되었음
- 2030 년을 비전으로 한 2020 년까지 베트남 문화산업 발전 전략[13]에 따르면 2030 년을 비전으로 한 2020 년까지 베트남 문화산업 발전 구체적인 목표는 다음과 같음

12) Worldbank (2022), The World Bank In Vietnam, 'Systematic Country Diagnostic Update' 보고서
13) 국무총리의 제1755/QĐ-TTg호 결정서

가. 2020년까지의 주요 목표

① 문화산업의 매출액이 GDP 의 3% 정도 기여하기 위하여 노력하며, 사회를 위한 더 많은 일자리를 창출하고 구체적으로 일부 산업의 기여도는 다음과 같음

- 영화산업은 약 1 억 5 천만 달러(2,011 억 5,000 만 원)에 도달하며 그 중 베트남 영화는 약 5 천만 달러(670 억 5,000 만 원)에 도달함
- 공연 예술 산업은 약 1,600 만 달러(214 억 5,600 만 원)에 도달함
- 미술, 사진 및 전시 산업은 약 8 천만 달러(1,076 억 원)에 도달함
- 텔레비전, 라디오 방송, 신문, 잡지, 인터넷 및 옥외 광고 등을 포함한 광고 산업은 약 15 억 달러(2 조 115 억 원)에 도달함
- 문화관광산업은 관광객으로부터 총 매출액 약 18 억~19 억 달러(2 조 4,138 억 원~2 조 5,479 억 원)의 10-15%를 차지함

② 영화, 공연 예술, 광고, 미술공예, 소프트웨어 및 엔터테인먼트 게임, 텔레비전 및 라디오, 패션, 문화관광 등과 같은 유리한 점과 잠재력이 있는 산업을 개발하는 데 중점을 둠

③ 건축, 디자인, 출판, 미술, 사진 및 전시 등과 같은 산업을 지향하며 점진적으로 발전시켜 중요한 서비스 경제 부문이 되고 국가의 경제·사회 발전에 적극적이고 효과적으로 기여함

나. 2030년까지의 주요 목표

① 문화산업의 매출액이 GDP 의 7% 정도 기여하기 위하여 노력하며, 사회를 위한 더 많은 일자리를 창출하고 구체적으로 일부 산업의 기여도는 다음과 같음

- 영화산업은 약 2 억 5 천만 달러(3,353 억 5,000 만 원)에 도달하며 그 중 베트남 영화는 약 1 억 2,500 만 달러(1,677 억 2,500 만 원)에 도달함
- 공연 예술 산업은 약 3,100 만 달러(415 억 7,100 만 원)에 도달함
- 미술, 사진 및 전시 산업은 약 1 억 2,500 만 달러(1,677 억 2,500 만 원)에 도달함
- 텔레비전, 라디오 방송, 신문, 잡지, 인터넷 및 옥외 광고 등을 포함한 광고 산업은 약 32 억 달러(4 조 2,912 억 원)에 도달함
- 문화관광산업은 관광객으로부터 총 매출액 약 400 억 달러(53 조 6,400 억 원)의 10~15%를 차지함

② 첨단 기술을 적용하여 지속 가능한 방식으로 모든 문화산업을 다양하고 동시적이며 현대적으로 발전시킴. 선진국 수준에 달하고 지역 및 국제의 명성 높은 브랜드의 문화 제품과 서비스를 발전시키며 문화 제품 및 서비스의 글로벌 가치사슬에 깊이 참여함

|박스 1| 2030 년을 비전으로 한 2020 년까지 베트남 문화산업 발전전략 구체적인 목표(2016 년 기준)
※출처 : 법적 문서 웹 사이트(베트남 정부의 베트남 문화산업 발전전략)

- 이 전략은 문화산업이 베트남 국가 경제의 중요한 구성요소임을 확인함. 또한 전략에서 베트남 정부는 기업과 사회로부터 최대한의 자원을 유치하여 문화산업을 다음과 같은 방향으로 발전시킬 수 있는 유리한 조건을 조성할 것을 확인함[14)]
  - ·· 창의성, 과학 기술, 지적재산 판권 등을 바탕으로 한 문화산업을 발전함
  - ·· 문화적 가치의 경제적 요소를 최대한 활용함

14) 2021년 Nguyen Thi Thu Phuong 부교수·박사와 Pham Thi Nhung의 '현재 베트남 문화산업에 대한 체제의 영향' 게시글

·· 시장 경제의 기본 법칙에 따라 베트남의 이점을 활용하여 전문성과 현대화 방향으로 초점, 로드맵을 발전함

·· 사회·경제적 발전 전반에 걸쳐 문화산업을 발전하며, 업계별, 창출, 생산, 유통, 배급과 소비 단계 간의 일관성과 동시성을 보장함

·· 문화 산업의 발전을 베트남 국가와 국민 이미지 홍보와 연하며, 국제 교류, 통합 및 협력 과정에서 국가의 문화적 정체성을 보호하고 증진하는 데 기여함

- 현재까지 베트남은 문화산업 발전 전략 이행의 결과를 공식적으로 보고하지 않지만 문화산업의 긍정적인 성과와 잠재력은 최근 몇 년간 베트남이 달성한 수치를 통하여 보일 수 있음. 통계에 따르면 2015 년 GDP 가 2.68%를 차지한 것에 비해 베트남의 문화산업은 2019 년 GDP 의 3.42%로 추산됨[15]. 베트남이 달성한 문화산업 몇 가지 부문과 관련된 구체적인 결과는 다음과 같음

▶ 영화·드라마

영화·드라마 산업의 경우는 최근 베트남 영화산업의 매출액은 지속적으로 증가함. 영화국 통계에 따르면 2016 년 영화 기업계의 매출액은 1 조 730 억 동(614 억 8,000 만 원)에 도달하며, 2017 년에는 약 1,849 억 6,000 만 원에 해당한 3 조 2,280 억 동에 도달하였음. 2018 년에 영화산업의 매출액은 약 1,921 억 3,000 만 원에 해당한 3 조 3,530 억 동에 도달함. 문화체육관광부의 데이터에 따르면 전국 대형 영화관 시스템의 통계에 따르면 2019 년 베트남 영화의 총 매출액은 4 조 1,000 억 동(2,349 억 3,000 만 원)에 도달하고 2018 년 대비 26%를 증가함. 그 중 베트남 영화가 영화산업의 총 매출액의 29%를 차지하며 약 1 조 1,500 억 동(6,590 억 원)에 도달하고 2018 년 8,000 억 동에 비해 40% 이상 성장함. 2020 년과 2021 년 초에 코로나 19 팬데믹의 영향으로 영화산업의 매출액이 감소되었지만 높은 매출액 영화가 있고 그 중 '나이든 아버지(Bố già)' 영화는 4,000 억 동(229 억 2,000 만 원 이상으로 박스 오피스 역사상 가장 높은 매출액을 달성하였음

▶ 예술 공연

예술 공연의 경우는 현대 가무와 음악, 교향곡, 오페라, 발레, 민속극 등의 예능이나 공연 예술 유형도 새로운 예술 프로그램으로 성장 잠재력을 보여줌. 수많은 뛰어난 제품과 서비스가 형성되어 'A O Show(À Ố show)', '북부의 정수(Tinh hoa Bắc Bộ)', '호이안 추억(Ký ức Hội An)', 인형극 '고향의 음조(Nhịp điệu quê hương)' 등과 같은 국내외 시청자를 유치하고 국제 브랜드를 만듦. 공연 유형의 발전과 함께 업계 매출액도 지속적으로 증가하였음. 예술·공연관리청 통계에 따르면 2018 년 이 산업의 티켓 매출액은 1,040 억 동(59 억 6,000 만 원) 이상에 도달하며, 2,118 회 공연이 있어 전년 대비 1.5 배 증가함. 특히 2019 년 상반기는 티켓 판매 콘서트를 포함하며 예상 예산은 420 억 동(24 억 1,000 만 원) 이상에 도달함. 매년 가무와 연극의 녹음본과 녹화본에 대한 생산, 유통 및 판매는 안정적인 발전을 가지고 있음. 지역 예술 단체는 많은 지역, 벽지, 접경 지역, 섬에서 문화 예술 활동 및 이동 공연을 자주 개최함

15) 2021년 12월 15일 공산주의 잡지에 Nguyen Thi Phuong Nhung과 Pham Thi Nhung의 '현재 베트남 문화산업에 대한 체제의 영향' 게시글

▶ **광고·미디어**

광고·미디어산업의 경우는 최근 몇 년 동안의 성장률은 높고 약 20%~30%에 달함. 2017 년에 광고·미디어산업에는 2,963 개의 업체가 있음. 2017 년과 2018 년 상반기에 텔레비전 미디어의 광고 매출액은 640 억 동(36 억 7,000 만 원) 이상에 도달함

▶ **기타**

다른 산업의 경우는 출판, 미술, 미술공예 등과 같은 다른 부문도 일정한 발전을 이루었음. 정보통신부 산하 출판인쇄유통국의 데이터에 따르면 2019 년 출판산업의 매출액은 2 조 6,000 억 동(1,489 억 8,000 만 원) 이상, 이윤은 약 2,300 억 동(131 억 8,000 만 원)이며 2018 년 대비 8%를 증가하였음. 베트남 미술산업의 연간 총 매출액은 약 6,000 만 달러(804 억 6,000 만 원)에 도달함. 미술공예는 베트남의 수출액이 가장 많은 11 개 산업 중 하나로 경제적 이윤과 일자리 창출에 기여하고, 도시와 농촌 간의 경제적 격차를 줄이며, 세계에 베트남과 국민의 이미지를 홍보하는 데에 기여함

|박스 2| 2016 년~2020 년간의 베트남 문화산업 성과(2021 년 기준)
※출처 : Nguyen Thi Phuong Nhung, Phan Thi Nhung

2. 베트남 콘텐츠산업의 위치 및 역할

- 앞서 언급한 바와 같이 문화산업의 잠재력과 발전 동향을 인식하여 최근 베트남은 문화산업이 강력한 산업으로 발전할 수 있도록 지원하고 장려하기 위하여 체제를 혁신하는 데에 노력해 왔음. 구체적으로 지난 10 년 동안, 다양한 수준에서 문화산업 촉진을 위한 베트남의 정책 시스템은 원칙과 규정을 제시하고 구축하며 보완하는 방향으로 혁신하였음. 아울러, 주체가 이러한 부문에 참여할 수 있도록 정책 체계와 체제 환경을 단계적으로 보완하여 문화자원을 문화 '소프트 파워'로 효과적으로 전환하는 데에 기여했음
- 문화산업 건설 및 개발 정책이 '2030 년을 비전으로 한 2020 년까지 베트남 문화산업 발전 전략'의 구축 및 승인에 반영되는 것은 집권당과 베트남 정부의 인식과 행동의 중요한 진전임. 이 전략의 구축 및 승인은 베트남의 전체 사회·경제적 발전 전략에 문화산업의 전략적인 역할과 위치에 대한 공식적인 인정으로 간주됨. 앞서 언급한 바와 같이 베트남에서는 '콘텐츠산업'이라는 용어가 아직 공식적으로 사용되지는 않지만 이 산업의 부문이 베트남에 '문화산업'의 용어와 내용에 포함됨. 따라서 베트남 경제에 문화산업의 전략적 역할에 대한 인정은 콘텐츠산업이 베트남 경제에는 중요한 위치를 차지하고 있음
- 베트남 정부의 경제에 문화산업 특히 콘텐츠산업의 전략적 위치에 대한 고려 및 인정은 경제적 사고를 개혁하는 것과 함께 문화에 대한 사고를 개혁하는 과정의 결과임. 이러한 인식과 인정 노력에 의하여 지방과 업계는 문화산업을 개발하고 문화콘텐츠 제품과 서비스의 생산력과 경쟁력을 향상시키기 위하여 별도 행동 프로그램을 구축하였음
- 위의 지침, 정책과 함께 2006 년 발행된 정보 기술법, 2001 년 발행된 문화 유산법, 2005 년 발행된 지적재산법, 2006 년 발행된 영화법, 2013 년 발행된 과학 기술법, 2012 년 발행된 출판법, 2017 년 개정된 2005 년 관광법 등과 같은 법률 문서 시스템이 적시에 발행

개정·보완됨. 또한 시행 안내 의정서와 함께 법률체계를 만들어 문화 제품과 서비스를 발전하고 인민의 문화생활도 향상시키는 데에 기여하였음. 체제 혁신과 법률체계 보완은 베트남에 문화산업의 사회적 인식과 실제 발전에 긍정적인 변화를 만들었음

- 또한 베트남은 현재 국제연합 교육과학문화기구 (UNESCO), 영국문화원, 많은 국제기구 및 외국 정부와 긴밀한 국제 협력을 하고 있음. 이러한 협력 활동은 문화산업, 창조산업, 콘텐츠산업의 부문 발전에 대한 지식과 경험을 전파하는 데에 기여하며 문화산업의 경쟁력을 향상시킴. 동시에 4 차 산업혁명과 디지털 변환 상황의 영향에는 문화산업의 발전을 창조경제와 디지털 경제 발전 방향으로 경제 구조 조정의 과정과 연결함

3 베트남 콘텐츠산업의 발전 잠재력

- 베트남 정부의 문화산업 발전을 위한 관심과 노력으로 최근 몇 년 동안 베트남의 문화산업과 콘텐츠 산업은 새로운 부문이지만 긍정적으로 발전해 왔음. 박스 2 에 표시한 통계 결과는 일부를 보여줌
- 실제로 베트남의 문화산업과 콘텐츠 산업의 발전 가능성은 다음과 같은 이유로 높은 평가를 받음

1. 베트남 경제와 경제 성장률

- 베트남 경제는 개방하고 경제 모델을 시장경제로 전환한 이후 지난 30 년 동안 인상적인 발전성과를 달성하였음. 1986 년부터 경제 개혁과 우호적인 글로벌 추세는 베트남이 2008 년부터 세계에서 가장 가난한 국가 중 하나에서 중하위 소득 국가로 성장하는 데 도움이 됨. 세계은행(WorldBank)[16] 정보에 따르면, 2002 년부터 2020 년까지 베트남의 1 인당 GDP 는 3.6 배 증가하여 약 3,700 달러(4,961,700 원)에 도달함. 빈곤율(1.9 달러~2,547.9 원/일 기준)은 2011 년의 32% 이상에서 2% 미만으로 폭락함
- 베트남의 경제 성장은 2015 년~2019 년에 6%~7%의 좋은 수준으로 유지됨. 2020 년 베트남 통계청의 통계연감에 따르면 2016 년~2019 년의 평균 GDP 성장률은 6.78%에 도달하고 2011 년~2015 년의 평균 성장률인 연간 5.91%보다 0.87% 포인트 더 높음. 특히 2020 년에는 경제 성장률이 2.91%에 도달하였음. 이는 2011 년~2022 년 단계에 가장 낮은 성장률이지만 코로나 전염병의 복잡하고 전 세계 국가의 모든 사회·경제적 부문에 부정적인 영향을 미친 상황에서 세계의 가장 높은 성장률에 속한 베트남에 대한 큰 성과임. 2016 년~2020 년 평균의 GDP 성장률은 연간 5.99%에 도달하여 계획된 성장 목표(연간 6.5%~7%)를 달성하지 않음. 그러나 베트남의 경제 성장은 아세안 지역의 다른 국가 대비 가장 높은 수준임. 경제 성장과 세계 경제 통합을 위한 노력으로 사회생활 발전을 촉진하며 문화산업의 발전을 위한 잠재력을 창출하였음. 2021 년에 세계지적재산권기구(WIPO) 발표에 따르면 베트남은 '세계 혁신지수 상승세를 따라잡기' 4 개의 중간소득 국가 중 하나임. 아울러 이 보고서에 따르면 베트남의 세계혁신지수(Global Innovation Index – GII)는 시장 발전 수준[17]에 대하여 인상적인 성과를 얻고 132 개 국가와 경제 중 44 위를 차지함[18]

16) World Bank 보고서 : Vietnam Overview
17) 시장 발전 수준은 신용과 투자 지원 환경의 가용성, 국제 시장 접근, 시장의 경쟁력과 규모 등을 포함함

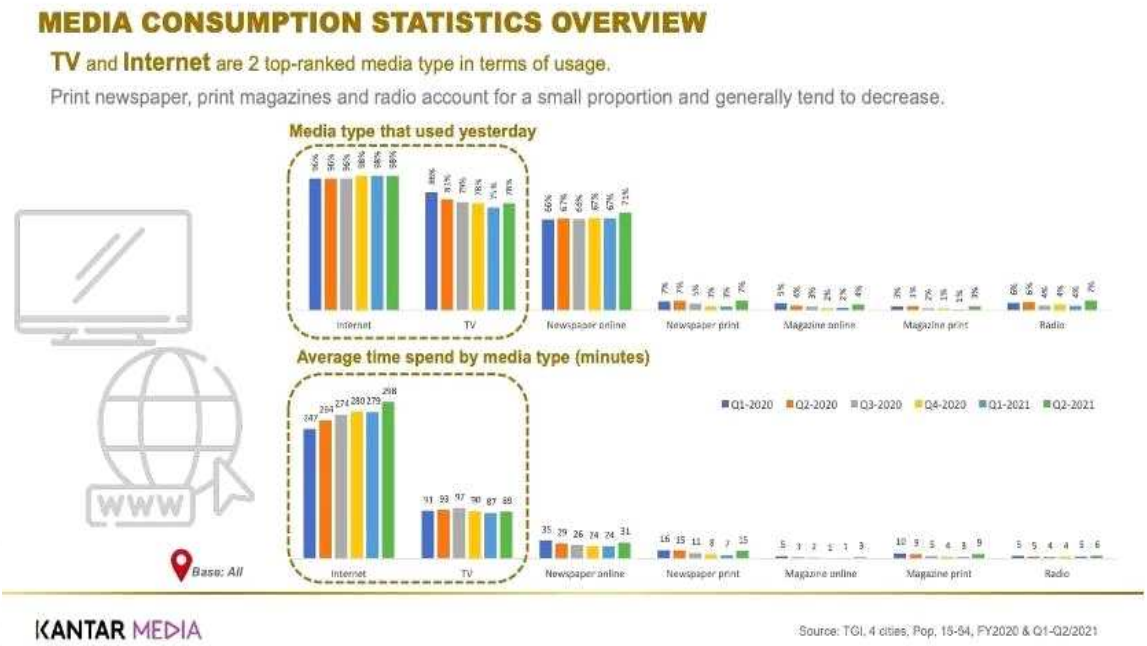
2. 콘텐츠산업의 발전에 미치는 주요 요소

✔ 기술적 인프라 투자

- 베트남 콘텐츠 시장의 발전 잠재력은 베트남 정부의 통신 인프라 플랫폼에 대한 투자와 베트남 사용자의 모든 유형의 미디어 높은 소비력에도 반영됨. 베트남에서 문화산업의 발전을 촉진하기 위한 전제 조건 중 하나는 인터넷 인프라와 정보 기술이며 특히 대중매체의 큰 발전임. 베트남은 세계에서 정보 기술 개발 및 적용 속도가 가장 빠른 국가 중 하나로 평가됨[19]. 이는 소셜 미디어와 문화와 콘텐츠 제품을 유통하는 채널의 발전을 위한 기회를 제공함

✔ 인터넷과 미디어 대 소비량

- 칸타미디어(Kantar Media)의 2021 년 보고서[20]에 따르면, TV 와 인터넷은 베트남에서 가장 많이 사용되는 미디어 유형임. 그 중, 응답자의 95% 이상이 '어제 사용'하고 하루에 약 5 시간 사용한다고 답한 인터넷이 선두를 달리고 TV 가 약 80%로 그 뒤를 이었음. 또한 사용자와 사용 시간 측면에서 텔레비전 콘텐츠, 주문형 비디오(VOD)와 온라인 비디오 등의 모든 유형의 성장률은 베트남에서 높은 수준임. 도시의 시청자의 70% 이상이 위의 콘텐츠를 전날에 시청했다고 답함. 시청자가 이러한 콘텐츠를 시청하는 시간이 상당히 증가하여 평균 시청 시간이 82 분(2020 년 초)에서 112 분(2021 년 2 분기 기준)으로 35%를 증가하였음. 특히 최근 코로나 전염병 확산은 소비자가 인터넷 사용 습관, 인터넷의 각종 엔터테인먼트 미디어 콘텐츠와 쇼핑으로 변경하는 데에 촉진함. 또한 2021 년 2 분기 기준에 따라 스마트폰이 97%로 인터넷에 접속하는 데에 사용되는 가장 인기 있는 장치가 되며 TV 가 75%로 그 뒤를 이었음



|그림 1| 2021년 베트남 4대 도시의 미디어 소비 현황
※출처 : 칸타 미디어

18) 베트남플러스 신문 2021년의 '베트남이 세계 혁신지수 따라잡고 있다' 기사
19) 베트남 경제 잡지 2022년의 '2022년 기술 동향에 대한 기술업계의 말' 기사
20) 칸타 미디어 2021년의 'Kantar Media Landscape' 보고서

인구 규모

- 베트남의 콘텐츠 시장의 잠재력은 큰 인구 규모뿐만 아니라 젊고 적극적인 인구 구조에도 반영됨. 유엔인구기금(UNFPA)[21] 데이터에 따르면, 2020 년 베트남 총 인구는 9,730 만 명으로 젊은 노동 구조가 높은 '황금 인구' 시기를 유지하고 있음. 닐슨(Nielsen) 2016 년 데이터에 따르면, 1980 년에서 1995 년 사이에 태어난 Y 세대는 베트남 인구의 약 30%를 차지함. 또한 닐슨(Nielsen) 2018 년 예측에 따르면, 2025 년까지 1996 년에서 2000 년 사이에 태어난 Z 세대가 베트남 인구의 약 25%를 차지할 것임. 이들은 인터넷과 스마트폰의 폭발적인 성장과 관련된 세대임. 이 세대는 1997 년 베트남이 전 세계의 인터넷에 개통하는 사건과 2004 년 페이스북, 2005 년 유튜브, 2007 년 아이폰 등의 탄생 사건과 같은 베트남의 많은 중요한 기술적 전환점을 목격하였음. 기술, 특히 소셜 네트워크를 일찍 접근할 수 있기 때문에 젊은 세대, 특히 베트남의 Z 세대는 주로 활발하고 외향적이며 호기심이 많은 편임. 또한 이들이 개인의 자아를 중시하는 경향이 있으며 자신이 좋아하는 것을 하고자 하며 기존 기준의 경계를 벗어나고 새로운 트렌드를 받아들인 경향이 있음. 이는 문화산업과 콘텐츠 산업에 관련된 제품과 서비스의 발전을 위한 유리한 조건임

3. 콘텐츠 스타트업 생태계 환경 구축 주력

- 디지털 콘텐츠 산업은 문화산업 특히 콘텐츠 산업의 중요한 부분임. 인구 1 억 명에 육박하는 국가로서 베트남은 동남아시아에서 경제 발전 속도가 괄목할 만한 국가 중 하나로 평가받고 있음[22]. 최근 몇 년 동안 베트남 정부는 디지털 콘텐츠 산업이 높은 지성 함양과 큰 이윤을 가진 산업이며 정보와 지식 경제 사회가 되는 과정을 가속화하는 원동력이자 수단이라는 것을 깨달음. 이 산업은 정보 기술 활용 프로그램과 전자 정부 프로그램의 바탕이 될 것임. 베트남은 베트남의 소프트웨어와 IT 서비스의 생산성과 노동력 가치가 다른 경제 부문보다 높은 편이기 때문에 디지털 콘텐츠기술 산업 발전 시 이점이 있다고 평가받았음. 따라서 최근 베트남 정부는 디지털 기업을 위한 지원, 장려, 혜택 등의 다양한 정책을 적용하게 됨
- 최근 2016 년 5 월 18 일에 베트남 총리는 '2025 년까지 국가 혁신 창업 생태계 지원' 제안을 승인하는 제 844/QĐ-TTg 호 결정서를 발행하였음. 이 제안의 목표는 2025 년까지 2,000 개의 혁신적인 스타트업 프로젝트의 개발을 지원하고, 600 개의 혁신적인 스타트업의 발전을 지원하며, 100 개의 기업이 프로젝트에 참여하고, 총액은 2 조 동(1,134 억 원)으로 벤처 캐피털리스트에서 펀딩할 수 있으며 인수합병을 수행하는 것이 있음. 이는 대부분의 스타트업 프로젝트가 디지털 콘텐츠 사업이기 때문에 디지털 콘텐츠 부문의 많은 트렌드와 발전 가능성을 확인하는 좋은 신호로 간주됨. 베트남에서도 지난 시간 동안 벤처 캐피탈 펀드와 벤처 캐피탈 은행을 설립하여 기업을 지원하기 위하여 사회에 스타트업의 열풍과 강력한 기업가 정신을 만들었음. 아울러 기업이 정보 기술을 수용하기 위한 능력 향상 솔루션도 제공됨. 따라서 민간 조직과 병행하여 기업 지원 시스템을 구축함으로 성장률과 잠재력이 높은 기업이 후원을 더 많이 받게 됨. 이러한 기업은 위험도가 적지 않은데 수익성이 높은 혁신 활동에 지원하기 위하여 시장

21) 유엔 인구 기금(United Nation Fund Population Agency)
22) E-conomy Soutnest Asia(2019), 2019년 동남아 경제 발전 현황 보고서

지향에 따라 운영하는 벤처 캐피탈과 사모 펀드 시스템이 필요함

- 스타트업에 대한 정책 외에, 베트남 정부가 베트남에서 정보 기술의 개발 및 적용을 촉진하기 위한 세제 혜택에 대한 2016 년 5 월 26 일자 제 41/NQ-CP 호 결정서를 발행하였음. 이 결정서는 디지털 산업의 기업과 개인에게 세제 혜택을 제공하는 것 외에, 격려가 필요한 정보 기술 활동의 '목록'을 추가하였음. 이 목록은 소프트웨어 생산 및 서비스, 정보 기술 설계 및 컨설팅 서비스, 시스템 통합 서비스, 정보 기술 시스템 아웃소싱 서비스, 데이터베이스와 데이터 처리 및 활용 서비스, 인터넷 검색 서비스, 데이터 센터(data center) 서비스, 수출용 BPO[23]나 KPO[24] 아웃소싱 서비스, 전자서명 인증 서비스 등과 같은 많은 디지털 산업 서비스가 포함됨. 이 결정서는 디지털 기업이 외국 기업과의 경쟁력을 향상시키는 데에 도움이 될 것임. 페이스북, 구글, 애플 등과 같은 다국적 기업은 세금을 내지 않고 베트남에서 많은 수익과 이익을 얻는 반면 VNG, VTC 등과 같은 베트남 디지털 기업은 생산 비용이 높은 상태에서 새로운 서비스를 출시하기 어렵기 때문에 시장 점유율을 잃어 가고 있음
- 결과는 ESP Capital 및 Cento Ventures 의 2019 년 연례 보고서[25]에 따르면 혁신과 스타트업 생태계 발전을 촉진하는 몇 년 동안 베트남은 아세안 가장 큰 6 개국 중 스타트업 생태계의 역동성 측면에서 인도네시아와 싱가포르에 이어 3 위로 도약함. 혁신 스타트업 생태계의 급속한 발전과 병행하여 스타트업 회사와 투자자의 포괄적으로 정보를 업데이트하는 것과 새로운 트렌드, 새로운 협력 기회와 투자 기회를 파악하는 수요도 시급해졌음. 성장률은 2018 년 스타트업 기업에 대한 벤처캐피털 투자가 5%를 달하지만 2019 년에 17%로 증가하는 것을 통하여 보일 수 있음. 이와 함께 베트남에 있는 투자자와 투자 펀드 최대 50%까지 급증하고 있으며, 그 중 외국인 투자자, 특히 한국과 싱가포르 투자자가 이 그룹의 30%를 차지하며 활동이 전년 대비 약 두 배 증가를 반영하는 것임. 베트남의 혁신 스타트업 생태계를 촉진하기 위한 체제와 정책에 대한 노력으로 베트남의 콘텐츠 산업 특히 디지털 콘텐츠 산업은 고속 성장을 달성하고 국가 발전에 더 많이 기여할 것으로 예상됨
- 또한 인구가 약 1 억 명에 달하는 베트남은 잠재적인 국내 시장을 가지고 있지만 문화산업 제품의 경우 베트남 사람들은 외국산 콘텐츠 제품을 선호함. 이는 외국 기업이 베트남에 투자할 수 있는 기회 중 하나임

23) 비즈니스 프로세스 아웃소싱(BPO – Business Process Outsourcing): 업무처리 아웃소싱. 회사업무 처리의 전 과정을 외부 업체에 맡기는 아웃소싱 방식을 말함
24) 지식프로세스아웃소싱(KPO – Knowledge Process Outsourcing): 제품 생산이나 회계 등 업무를 아웃소싱 하는 데서 한 단계 더 나아가 기획, 전략수립 등 기업 핵심부문까지 외부 용역으로 해결하는 방법임
25) ESP Capital 및 Cento Ventures의 2019년 스타트업 투자 보고서

II. 베트남 콘텐츠산업 발전 전략 및 콘텐츠산업 발전에 대한 주요 법적 문서 요약

작성순서

1. 베트남 콘텐츠산업 발전 전략

1) 핵심 콘텐츠 장르 주력
2) 문화콘텐츠 상품 확대 및 문화 교류·통합·흡수 촉진
3) 문화콘텐츠산업 법률체계 보완 및 지적재산권 보호 강화
4) 법적 유리 환경 구축 및 디지털 콘텐츠 출시 촉진
5) 영화·드라마산업 발전을 위한 법률체계 보완 및 해외 기업 장려
6) 디지털 콘텐츠 확대를 위한 법률체계 보완

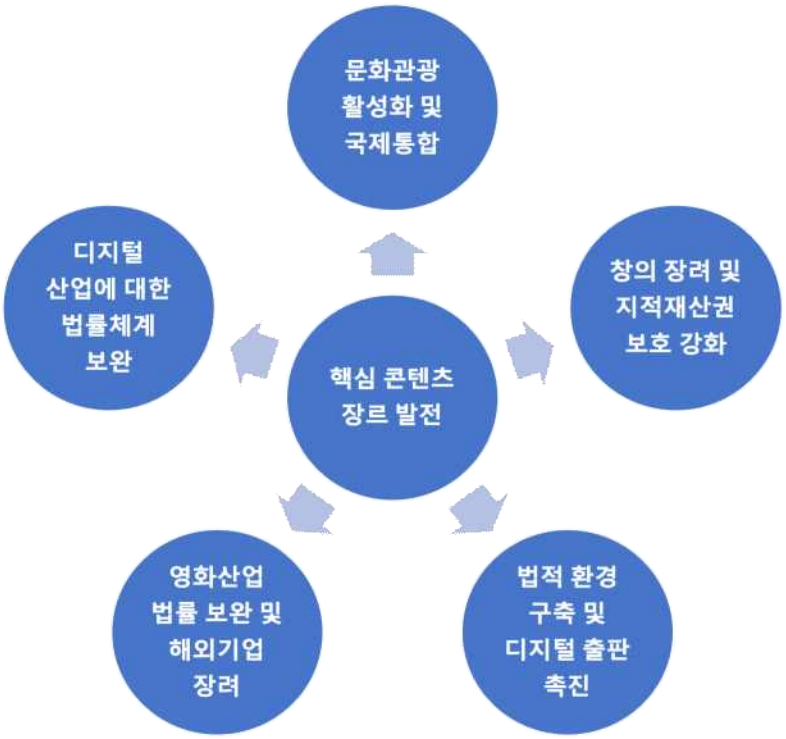
2. 베트남 콘텐츠산업 발전에 대한 주요 법적 문서 요약

누구나 콘텐츠로 일상을 풍요롭게 KOCCA

1 베트남 콘텐츠산업 발전 전략

- 2016 년 9 월 8 일 베트남 정부가 승인한 2030 년을 비전으로 한 2020 년까지 베트남 문화산업 발전 전략에는 베트남 문화산업 전반 특히 콘텐츠 산업의 발전 방향에 대하여 명시됨. 현재 베트남은 문화산업 전반과 콘텐츠 산업 발전을 위하여 유리한 체제 환경을 구성하는 정책 체계를 형성함. 국제 협력 측면에서 베트남은 TPP[26], FTA[27]와 같은 자유무역협정이나 베트남과 다른 세계의 국가와 파트너 간의 협력 문서를 체결할 때 문화 제품과 서비스의 보호를 정책 우선순위로 고려함. 그러나 베트남 정부는 비약적인 성장을 달성하기 위하여 개별 산업에 더 집중해야 한다는 점을 알게 됨. 세부 사항은 아래와 같음

26) 환태평양경제동반자협정(TPP)
27) 자유무역협정(FTA)



|그림 2| 2022년의 베트남 콘텐츠산업 발전 방향
※출처 : DTM 자체 조사

1. 핵심 콘텐츠 장르 주력

- 설정된 목표를 달성하기 위하여 2016 년 문화체육관광부는 베트남 영국문화원과 협력하여 베트남이 핵심 문화산업 개발을 위하여 활용하고 촉진할 수 있는 강점, 단점, 기회, 애로사항 등에 대한 평가 조사[28]를 실시했고, 그 조사 결과는 다음과 같음

▶ 5개의 베트남 문화산업 강점

① 수많은 세기에 걸쳐 형성된 풍부하고 독특하며 다양한 문화
② 인간의 창조적 재능
③ 적응과 개혁의 치열한 역사
④ 국내와 지역 경쟁에 향한 관광, 생산, 투자 등에 대한 부가가치
⑤ 베트남 정부, 관계자, 관리기관 등 발전 전략 주축 노력

▶ 5개의 베트남 문화산업 단점

① 국가관리, 관리와 투자 모델 문화산업 개발 목적에 부적합
② 기능과 관리의 부족 및 창의적 교육의 전반적인 미숙
③ 문화산업의 성공을 위한 적절한 체제 미착수
④ 같은 분야에 있는 기관 간의 협조와 협력 미달
⑤ 베트남 문화상품과 서비스 확대를 위한 국내와 국제 시장 저개발

28) 2016년 문화체육관광부, 유네스코와 영국문화원 '2030년을 비전으로 한 2020년까지 베트남 문화산업 발전 전략' 평가조사 (초안)

▶ 5개의 베트남 문화산업 기회

① 베트남 문화상품과 서비스에 대한 대규모 국내와 국제 시장 구축
② 베트남 현대 문화 경제를 가질 수 있도록 문화산업에 대한 국가관리, 투자와 법정에 접근 방식 혁신
③ 베트남 문화산업의 모든 부문에 걸쳐 우수성과 혁신의 문화 확립
④ 문화산업에 고품질 창의적인 조합 단지와 직업 네트워크 구축
⑤ 문화관광과 문화상품 제작에 대한 기술과 같은 다른 부문의 가치를 추가하기 위한 주요 인자로서 문화산업 포지셔닝

▶ 5개의 베트남 문화산업 애로사항

① 정부와 파트너의 조치 부족 및 침체
② 문화산업 전반에 걸쳐 창의적 교육의 부족과 기술에 대한 부족
③ 네트워크와 작업 협력 부족 및 노동 시장 추진에 대한 낮은 수준
④ 문화상품과 서비스에 대한 지방 시장 취약
⑤ 경제 침체

|박스 3| 베트남 문화산업의 강점, 단점, 기회와 애로사항
※출처 : 2016 년의 문화체육관광부, 유네스코와 영국문화원 '2030 년을 비전으로 한 2020 년까지 베트남 문화산업 발전 전략' 평가 조사(초안)

- 위의 베트남 문화산업 발전 전략의 조사 결과에서 베트남의 장단점을 살펴보면[29], 베트남의 문화산업에 대한 2030 년까지 목표는 디자인, 패션, 영화, 출판, 음악, 공연 예술, 시각 예술, 건축과 같은 부문의 제품과 서비스를 확대하며 개발하는 것을 포함함. 따라서 문화체육관광부는 영화, 공연 예술, 미술, 사진, 전시회, 광고와 문화 관광 등의 5 대 문화산업을 개발하는 데에 중점을 둠. 이 목표는 베트남 산업을 전국과 전 세계로 홍보하기 위하여 문화산업에 대한 국가 브랜드를 만들거나 산업별 브랜드와 같은 일련의 브랜드를 구축하도록 하는 것임. 위의 부문은 베트남의 잠재적인 발전 가능성이 있는 부문으로 간주되며 지역 내 다른 국가와 비교우위를 지님. 이 활동은 관광 활동과 국내 투자 유치 활동과 결합될 수도 있음[30]
- 또한 실행한 후에 2021 년까지 베트남 정부는 위 부문의 중요한 역할을 계속 강조하며 2021 년 12 월 11 일에 발행된 2030 년까지 문화 발전 전략 승인에 대한 제 1909/QĐ-TTg Ha Noi 호 결정서의 개발 목표에 올리게 함

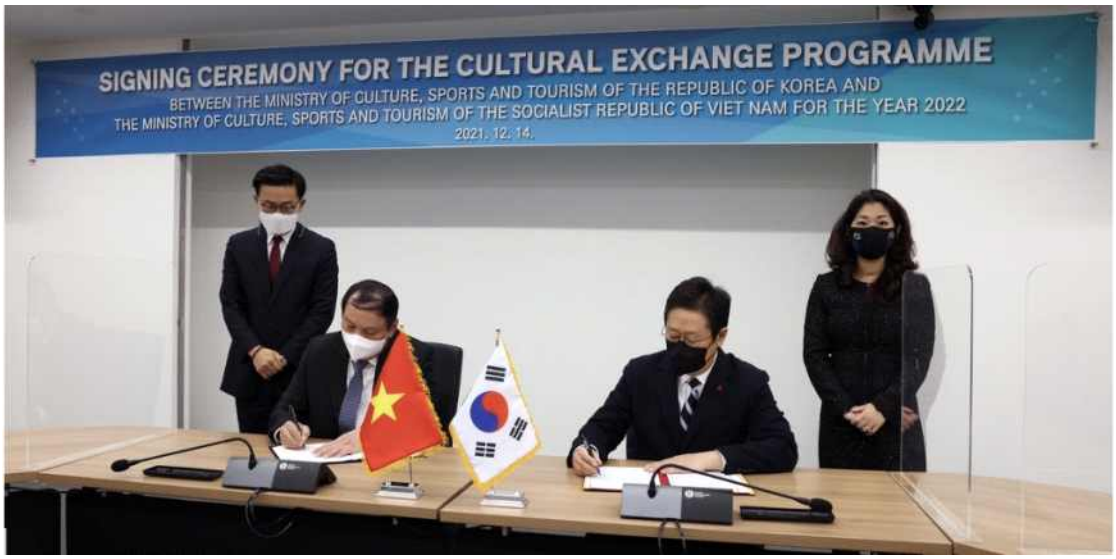
2. 문화콘텐츠 상품 확대 및 문화 교류·통합·흡수 촉진

- 베트남과 국제의 무역과 투자에 대한 협정과 계약의 수 증가로 인해 베트남의 문화산업을 발전시키기 위하여 지역과 세계의 국가와 합작투자 및 협력을 확대하는 추세는 점차 깊어질 것임. 따라서 베트남의 문화산업 특히 콘텐츠 산업은 민족주의와 국제성을 결합하는 추세로 발전할 것임
- 한편, 베트남 정부가 제시한 문화산업 발전 전략은 국가 정체성이 깃든 선진 문화를 건설 발전시키는 임무이자 경제 발전의 핵심 산업임. 국가와 다재다능한 인민의 발전을 위하여

29) 2016년 9월 8일자 제1755/QĐ-TTg호 결정서
30) 조국 신문의 2021년 '문화 산업은 국가의 현대적이고 문화적 정체성 촉진에 중추적인 역할을 한다' 기사

문화산업을 발전시킴. 실제로 2016 년에 외교 문화 전략이 발행된 후 베트남은 2019 년 아시아 아티스트 어워즈(AAA), 2019 년 국제 미술 박람회, 2019 년 몬순뮤직페스티벌(Monsoon Music Festival), 2022 년 동남아시아 e 스포츠 챔피언십 개최, e 스포츠가 제 31 회 동남아시아 경기 대회에 공식 종목 됨 등과 같이 베트남에서 처음으로 많은 국제 활동을 개최하였음. 동시에 콘텐츠 부문에서도 베트남은 국제 예술 행사에 참가하여 성과를 냈음. 예를 들면 '아버지와 아들(Father and son)' 영화는 미국의 제 26 회 애리조나 국제영화제에서 '최우수 외국 영화상'과 '최우수 촬영상'을 수상하며, 제 15 회 '보스턴국제영화제에서 '최우수 외국 영화상'과 '최우수 촬영상'과 '베스트 스토리 라인상'을 수상하고[31], 2018 년 이란국제영화제에서 '아시아 필름 어워즈' 항목 1 위를 수상하였음[32]. 심지어 이 영화는 2020 년 2 월부터 사우디아라비아에서 공식적으로 개봉되었음[33]

- 베트남의 문화 측면에 대한 협력 및 관계 강화 지향은 베트남 정부가 세계 국가 특히 콘텐츠 산업과 문화산업을 발전하는 국가와 문화 협력 행사를 우선시하고 참여하는 데에 반영됨. 실제로 현재 베트남은 전 세계적으로 85 개 이상의 국가와 경제 지역과 협력 관계 또는 협정 체결 관계를 맺고 있음[34]. 이는 베트남 정부의 문화 측면에 대하여 우호적인 협력의 정신과 광범위한 국제 통합 정책을 반영하는 숫자임



|그림 3| 2022년의 한-베트남 수교 30주년을 맞아 '한-베트남 문화교류 프로그램' 체결식
※출처 : DTM 자체 조사

- 베트남의 문화와 창의성 측면에 대한 광범위한 국제 통합의 관점과 정책은 법률 문서에서도 명시됨. 구체적으로 베트남 정부는 2022 년부터 2026 년까지 베트남의 외교 문화 전략 진행을 촉진하기 위한 2021 년 9 월 10 일자 제 25/CT-TTg 호 지시를 발행하는 것[35]은 문화산업의 외교 발전을 촉진하는 데에 베트남 정부 입장에 대한 가장 분명한 증거임

31) 2017년 베트남 통신 신문의 ' "아버지와 아들" 영화, 많은 국제상 수상' 기사
32) 2018년 문화 신문의 ' "아버지와 아들" 영화, 아시아 최고 영화상 수상' 기사
33) 2020년 VOV신문의 ' "아버지와 아들" 영화, 사우디아라비아에서 개봉했다' 기사
34) 2022년 VCCI, WTO 세터와 베트남 상공회의소 통합
35) 2021년 문화체육관광부, 2022년~2026년 단계 베트남 외교 문화 전략 진행을 가속화하기 위한 총리의 2021년 9월 10일자 제25/CT-TTg호 지침의 이행 계획을 발행함

- 따라서 향후 베트남 문화산업의 발전은 국가관리 기관, 문화 센터, 문화산업의 발전에 참가하는 다양한 경제 부문 속한 기업 등의 능동적이고 창의성을 발현시키는 것임. 동시에 많은 고품질 제품을 생산하여 인민의 정신적, 문화적 수요를 충족시키고 사회 경제 발전의 원동력으로서 증가하며, 문화에 대한 교류 및 국제 협력을 확대하는 것에 기여하도록 함

3. 문화콘텐츠산업 법률체계 보완 및 지적재산권 보호 강화

- 현재 베트남에서 만연한 지적재산권 침해 문제는 콘텐츠 제품과 서비스 사업자의 우려 중 하나임. 최근 베트남은 미국 무역대표부(USTR) 특별 301 조 보고서에 따라 2019 년 감시 명단에 있는 국가 중 하나임. 이 보고서에 따르면 온라인 지적재산권 침해와 인터넷을 통한 위조 거래는 베트남에서 가장 두드러진 문제임. 미국 무역대표부(USTR)의 보고서는 베트남 지적재산권 집행 문제에 초점을 맞춤. 이에 따라 베트남의 집행 능력은 제한되고 집행 체제는 행정 처벌 절차에 치우치기 때문에 '위조와 지적 재산권 침해 방지 및 퇴지 능력'을 제한하였음[36]. 특히, 정보 기술의 폭발적 발전으로 저작자와 관리기관에 대하여 법률 위반과 지적재산권·저작권 침해 문제가 더욱 어려움을 일으키고 있음
- 따라서 지적재산권·저작권 보호 강화를 위한 법률체계와 창의 촉진은 적시에 보완되어야 함. 베트남은 지적재산권 보호와 관련한 법률 규정을 가지고 있지만 많은 규정과 절차가 분명하지 않고 조직, 관리기관과 관련된 문서 간의 얽혀 있고 중복된 문제가 있음. 따라서 그동안 베트남 정부는 법률 규정을 정기적으로 조정하며 수정하여 시장에 맞게 업데이트하고 적합하면서 기업을 위한 개방적인 법률체계를 구축해 왔음
- 최근 2022 년 6 월 16 일에 국회는 지적재산 법률에 대한 일부 조항을 개정·보완하는 법률을 통과함. 이번에 지적재산 법률에 대한 개정·보완은 연구와 혁신에 대한 강력한 원동력을 만들고 지적재산권 보호 및 활용을 위한 충분하고 효과적인 법률체계를 보장하는 것을 목표로 함. 지적재산 법률 개정·보완은 혁신을 촉진하고 지적재산권의 활용과 보호 확대를 통하여 4 차 산업혁명의 성과를 적극적으로 적용하면서 이 활동이 세계의 진보적인 관행과 실천에 접근하는 데에 도움이 됨
- 현행법 대비 개정된 지적재산 법률[37]은 창의 장려, 안정성 보장, 일관성, 동시성, 투명성, 실행 가능성, 지적재산권을 보호되고 효과적으로 집행하는 방향에 따라 체계에 대하여 보완되었음. 동시에 지적재산에 대한 국가 관리의 효율성과 효력을 향상시킴. 구체적으로 개정된 지적재산 법률은 102 개 조항이 개정·보완되어 범위가 넓음. 동시에 가격법, 관세법, 과학·기술법, 법률의 일관성과 동시성을 보장하기 위한 공유재산 관리 및 사용 법률 등에 대한 일부 조항도 개정되고 보완되었음. 구체적으로 2023 년 1 월 1 일부터 시행되는 지식재산 법률에서 대체·보완된 7 개 조항이 있음. 이는 4 차 산업혁명에 적극적으로 참여하고 주로 과학과 기술, 혁신과 디지털 변환을 바탕으로 하는 신속하고 지속 가능한 개발 등을 하기 위하여 7 대 정책에 따라 보장해야 하며, 사회주의적 시장경제와 산업화·현대화 보완에 대한 당과 국가의 지침과 정책에 적합해야 함

36) 미국 무역대표부(USTR) 2017년의 특별 301조 보고서, 워싱턴 D.C.: 미국 무역대표부
37) 2020년 베트남 국회의 제07/202/QH15호 법률, 지적재산법의 몇 가지 조항을 개정·보완하는 법률

- 한편 2022 년 개정된 지적재산 법률은 지적재산권 침해 행위에 대한 형사적 처벌 규정을 제시하고 다음과 같음

▶ 제212조. 지적재산권 침한 행위에 대한 형사처벌

범죄를 구성하기에 충분한 요소로 지적 재산권을 침해하는 개인이나 법인의 형사 책임을 추궁해야 함

▶ 제213조. 지적재산에 대한 위조품

① 이 법률 규정에 따라 지적재산권에 대한 위조품은 상표를 위조한 상품, 지리적 표시를 위조한 상품과 2 항, 3 항, 4 항에 규정된 불법 복제 상품 등을 포함함

② 상표를 위조한 상품은 상표 소유자의 허가 없이 동일한 품목에 대하여 보호되는 상표와 구별하기 어려울 정도로 겹치거나 유사한 표시를 지니는 상표, 표시 또는 우표나 마크가 부착된 상품의 포장재나 제품임

③ 지리적 표시를 위조한 상품은 보호되는 지리적 표시와 구별하기 어려울 정도로 겹치거나 유사한 표시를 지니는 표시 또는 우표나 마크가 부착된 상품의 포장재나 제품이며, 이 표시의 부착은 이 법률의 제 121 조 4 항에 명시된 규정 또는 지리적 표시의 원산지 국가 법률에 따라 지리적 표시를 사용할 권리가 없는 조직 또는 개인에 의해 진행하는 것임

④ 불법 복제 상품은 저작권 소유자나 관련 권리 소유자의 허가 없이 제작된 복제물임

▶ 제214조. 행정위반에 대한 벌칙과 결과 극복 방법

① 이 법률 제 211 조 1 항에 명시된 지적재산권 침해 행위를 한 조직 또는 개인은 행정위반 처벌에 대한 법률 규정에 따라 벌칙과 결과 극복 방법을 받아야 함

② 행정위반 처벌에 대한 법률 규정에 따라 벌칙과 결과 극복 방법 외에, 지적재산권 주체의 권리를 사용할 수 있는 능력에 영향을 미치지 않으며 정부가 규정한 기타 조건을 충족하는 바탕으로 지적재산권을 침해하는 조직이나 개인은 지적재사에 대한 위조품과, 지적재산에 대한 위조품의 생산과 사업에 주로 사용되는 원자재, 재료와 수단 등에 대하여 비상업적 목적으로 강제 배포하거나 사용하는 것과 같은 결과 극복 방법을 받아야 함

③ 지적재산권 침해 행위에 대한 행정위반 처벌의 기준과 재판권은 행정위반 처벌에 대한 법률 규정에 따라 준수함

|박스 4| 지식재산권 침해에 대한 처리 규정(2022 년 개정된 지적대산 법률)
※출처 : 베트남 정부

- 일반적으로 개정된 지적재산 법률의 정책과 규정은 균형과 건전한 개발 환경과 열린 법적체계에서 시술 개발 및 혁신의 촉진 및 장려를 강조함

4. 법적 유리 환경 구축 및 디지털 콘텐츠 출시 촉진

- 출판은 중요한 업계이며 출판 활동 관리, 체계 구축, 출판 촉진 정책 등은 베트남 정부가 관심하고 장려하는 문제임. 따라서 혁명 정부 초기에 1957 년 6 월 18 일 호치민 대통령은 베트남 민주 공화국의 출판 체제를 규정하는 제 003/SLT 호 법령을 서명하였으며, 이후 1957 년 6 월 24 일 정부는 제 003/SLT 호 법령수행에 대하여 자세히 규정한 제 275/NĐ-CP 호 의정서를 발행하였음. 이는 출판 부문을 조정하는 최초의 중요한 법적 문서임. 이 법령을 발행한 후에 베트남 정부는 많은 중요한 방침과 정책을 발행하여 출판에 대한 전문법률 시스템을 점차 완성하였음. 구체적으로 1993 년부터 현재까지 베트남 국회는 출판

부문을 조정하기 위하여 1993 년 출판법, 2004 년 출판법, 2004 년 출판법의 몇 가지 조항 개정·보완에 대한 2008 년 출판법, 2012 년 출판법 등 4 개의 법률을 통과하며 4 번 구축·수정·보완하였음

- 동시에 깊은 국제 통합 과정에서 기술의 폭발적인 발전과 함께 시장 동향에 의하여 많은 새로운 출판 유형과 새로운 문제를 나타냄. 특히 최근 인터넷 환경에서는 학습, 연구부터 쇼핑과 오락까지 인터넷을 통하여 할 수 있는 모든 종류의 온라인 서비스가 활발하게 발전함. 특히 영화산업과 음악 산업에는 베트남의 한 조직에서 발표한 숫자에 따르면 인터넷에 수만 편의 영화를 공개적으로 상영하는 400 개 이상의 베트남어 웹사이트가 있고, 도메인 이름이 '.vn'인 200 개 이상의 음악 웹사이트가 있으며, 국제 도메인 이름을 사용하는 웹사이트의 수를 포함하지 않고 출판사의 허가 없이 출판물을 제공하는 웹사이트가 많음. 그러나 로열티 지불 의무를 이행하는 업체는 많지 않기 때문에 작가, 저작물 소유자, 출판사에 막대한 손실을 일으킴
- 또한 디지털 출판물 제작 과정은 전통 출판물과 다르기 때문에 디지털 출판 과정을 엄격하게 관리하지 않으면 디지털 출판물 편집의 품질을 보장하기 어려움. 디지털 출판 산업이 발전하면 독립적인 디지털 출판물이 점차 많아지고 책 출판 과정도 단축되며, 출판사에서 많은 편집 단계를 최소화할 것임. 이는 출판물의 콘텐츠 품질에 직접적인 영향을 미침. 오류가 있는 출판물의 콘텐츠를 복사하여 배포하는 것은 매우 빠르고 통제하기 어렵기 때문에 결과 극복은 전통 출판물에 비해 훨씬 어려움. 또는 온라인으로 출시하면 해커는 디지털 출판물의 콘텐츠를 일부러 변조하는 것으로 파괴 행위가 있기도 함. 동시에 법적 면에는 디지털 출판물에 대한 저작권 침해의 처벌 제재가 약하고 억제력이 부족하며 시장관리가 효율성이 없음. 따라서 출판산업의 개인과 단체에 대하여 엄격한 규제를 정하지 않으면 디지털 출판물 출시는 많은 어려움과 장벽에 직면해야 함
- 이는 실용성 요구를 충족하기 위하여 적절한 규정 시스템이 필요한 것임. 2012 년까지 '2012 년 출판법'이 탄생하여 실용적인 개발의 객관적인 요구를 충족함. 이는 조정되지 않거나 완전히 조정되지 않은 이전 법률의 현안, 제한과 허점을 극복할 수 있으면서, 적절한 규제로 발생하는 새로운 문제를 예측하고 측정하고, 새로운 요구 사항에 출판, 인쇄 및 배포 활동을 발전하는 데에 촉진하기 위한 유리한 법적 환경을 건설하는 규범 시스템으로 전환점이 되었음. 2012 년 출판법은 출판, 인쇄 및 배포 활동을 포괄적으로 조정하며 동시적인 법률체계를 만들었음. 이 법률도 출판물 콘텐츠 품질을 향상시키는 데에 촉진하며 출판 활동을 건전하게 만들고 우호적이고 경쟁적인 환경을 조성하는 데에 기여함. 정보통신부 산하 출판인쇄유통국의 데이터에 따르면[38] 2022 년까지 전국에 1,442 개의 책 출판 사업체가 있으며 그 중에 기업인 출판물 사업체는 551 개, 책 수출입에 대한 출판물 배급 사업체는 18 개임
- 한편, 베트남 정부는 이 산업에 대한 동향과 실용성 요구를 인식하고 있기 때문에, 그 동안 베트남 당과 국가는 인터넷의 디지털 출판물 발전과 디지털 책 사업을 위한 법적과 기술 환경을 조성하기 위하여 많은 문서를 발행해 왔음. 이는 2012 년 출판법과 디지털 출판에 대한 관련 법률 문서와 규정 등에 명시됨. 2012 년 출판법은 이 산업 발전을 위한 법률체계를 구축하기

38) 2022년 호치민시 당위원회 신문의 '출판사 운영 능력과 출판물 품질 향상' 기사

위하여 디지털 출판에 관련된 8 개의 조항이 있는 장을 헌정함

5. 영화·드라마산업 발전을 위한 법률체계 보완 및 해외 기업 장려

- 베트남에서 2006 년에 영화에 관한 첫 번째 법률이 제정되어 베트남 영화 활동 관리를 위한 법적 체계가 되었음. 그러나 시행 과정에서 영화법의 몇 가지 규정과 관련된 시행 안내 문서에 영화 발전을 위한 법률체계를 구축하는 데에 수정·보완해야 하는 문제를 노출함. 구체적으로 베트남의 많은 영화 제작자와 감독은 베트남 영화가 콘텐츠 검열 단계에서 가장 큰 문제에 직면하고 있다고 함[39]. 그들은 베트남의 법률체계와 콘텐츠 검열 단계가 더 개방되면 베트남이 더 많은 좋은 영화 작품을 제작할 수 있다고 생각함
- 실제로 많은 베트남 영화는 제작 후 오랜 시간 동안 검열과 허가 발급 절차를 거쳐야 하며 허가를 받고자 하면 몇 가지 파트나 장면을 잘라내야 함. 동시에 이전 영화법의 여러 조항이 관련 법률 문서와 일치하지 않고 중복되며 적합하지 않기 때문에 제작 과정에서 어려움과 제한이 발생함
- 제한을 극복하며 현재 영화 활동의 실용성 요구를 충족하기 위하여 2022 년 6 월 15 일 3 차 제 15 회 국회에서 제 05/2022/QH15 호 영화법을 통과시켰음
- 제한을 극복하며 현재 영화 활동의 실용성 요구를 충족하기 위하여 2022 년 6 월 15 일 3 차 제 15 회 국회에서 제 05/2022/QH15 호 영화법을 통과시켰음. 전문적이고 현대적이며 국가 정체성이 깃들고, 문화–사회의 전반적인 발전에서 사회주의적 시장경제와 적합하며, 법률 시스템의 투명성, 시행 가능성, 일관성을 보장하는 영화산업을 구축하기 위한 이 법은 8 장 50 조로 구성되어 있으며 2006 년 영화법과 2009 년 영화법의 몇 가지 조항을 수정·보완하는 법을 대체하고 2023 년 1 월 1 일부터 발효됨. 2022 년 영화법에는 개념(제 3 조), 영화와 영화산업 발전에 대한 국가 정책(제 5 조), 영화 활동의 금지된 콘텐츠와 행위(제 9 조), 영화 제작(제 2 장), 영화 출시(제 3 장), 영화 배급(제 4 장), 영화 보관(제 5 장), 베트남의 영화제, 영화상, 영화 콘테스트, 영화 프로그램, 영화주간(제 38 조), 영화 발전 기금 등에 대한 새로운 점이 있음
- 2022 년 영화법의 새로운 점 중 하나는 '사전 점검' 조치와 '사후 점검' 조치를 결합하는 방향으로 인터넷의 영화 관리 규정(제 21 조)임. 국회 상임위원회에 따르면 '사전 점검' 조치는 인터넷 공간에 배급할 수 있는 대상에 대한 구체적이고 엄격한 규정, 영화 분류 기준에 대한 규정, 영화의 자체 분류 관리, 인터넷에 영화를 보급하는 영화업체는 배급 전 영화 목록과 영화 분류 기준에 대하여 해당 국가 기관에 통지하도록 하는 것을 포함함. "사후 감사" 조치는 국가 기관, 관련 조직과 개인의 책임, 기술과 인공지능과 기술 솔루션을 적용하여 법률 위반 영화를 발굴하여 방지하고 제거하는 것과 위반 조직 및 개인을 엄격하게 처벌하는 규정이 포함됨
- 특히 2022 년 영화법 제 41 조에는 영화 제작진의 전문성 향상, 베트남 국가와 국민의 이미지 홍보, 영화, 관광과 관련 서비스 산업의 발전 촉진 등을 위하여 베트남 영화 제작 서비스를 사용하는 외국기업을 위한 혜택에 대한 새로운 내용이 있음. 구체적으로 2022 년 영화법 제 41 조에 따르면 베트남에 촬영 세트장과 베트남 조직이 제공하는 영화 제작 서비스를

39) 2021년 청년신문의 '베트남 영화는 왜 아직도 홈그라운드에서 쓰러지는가?' 기사

사용하여 영화 제작하는 외국 기업은 세법에 따라 세제 혜택을 받을 수 있음

- 2023 년 1 월 1 일부터 발효된 새로운 영화법은 영화를 첨단 문화산업으로 발전시키는 중요한 법률체계를 만들며, 국가 정체성이 깃들고 진부한 베트남 영화를 건설하며 인민의 문화 예술 향유 수요와 국제 통합 등을 충족시키는 것임

6. 디지털 콘텐츠 확대를 위한 법률체계 보완

- 언급한 바와 같이 베트남 정부는 개방적이고 세계에 접근하는 방향으로 새로운 제품과 서비스를 받을 준비가 되어 있음. 따라서 정보통신부에 따르면 베트남은 향후 제 67/2006/QH11 호 디지털 정보 기술법의 정보 기술 개발 내용 대체 디지털 기술 산업에 관한 법률[40]을 발행할 예정임. 디지털 기술 산업법은 디지털 기술 산업을 개발하기 위하여 포괄적인 법률체계를 구축하고, 혁신적이고 돌파하는 신제품, 기술, 모델의 탄생 및 개발을 위한 유리한 법적 환경을 조성하며, 디지털 기술 산업의 빠르고 지속 가능한 발전을 보장하기 위한 조건을 만들 예정임
- 이 법은 베트남 정부가 정보 기술 산업을 베트남의 중요한 경제 부문으로 간주하는 것을 바탕으로 구축됨. 실제로 2021 년 정보통신부 통계에 따르면[41] 정보 통신 산업의 매출은 3,462 조 1700 억 동(약 197 조 7250 억 원[42])에 도달하고 설정된 계획 거의 100%를 완료하여 2020 년 대비 9% 증가하며, 성장률은 국가 GDP 의 2%~2.5%의 성장 전망에 비해 3.6 배~4.5 배 높음. 2021 년 정보통신산업의 종사자는 143 만 1041 명으로 2020 년 대비 8%를 증가함
- 따라서 제안된 디지털 기술 산업법 초안[43]에 따르면 2 가지 정책 그룹이 다음과 같음
  - 그룹 1 은 디지털 기술 산업 활동, 디지털 기술 제품과 서비스, 디지털 기술 제품과 서비스 시험(샌드박스), AI 제품 관리, 중요한 디지털 기술 제품과 서비스 관리 등을 포함함
  - 그룹 2 는 시장, 정보 기술 지역, 자본, 투자, 디지털 기술 산업 혜택, 인적 자원 등을 포함한 디지털 기술 산업, '메이드 인 비엣남'인 국내 디지털 기술 제품, 디지털 데이터, 고성능 컴퓨팅 센터, 국가 시장 진입 및 다국적 경영 등의 발전을 보장함
- 이 초안에 따르면 현재 정보 기술산업에 대한 법률체계는 인공지능, 블록체인, 사물 인터넷, 각 부문에 디지털 기술과 디지털 서비스를 활용하는 것의 창의성과 혁신적인 결과인 새로운 제품과 서비스 등과 같은 새로운 디지털 기술 발전 및 상업화에 대한 법적 규정이 부족함. 이 법은 디지털 기술 산업이 지속적이고 활발하게 발전하며, 국가 특히 콘텐츠 산업의 발전에 더 많이 기여할 수 있는 법률체계가 될 것임

40) 2021년 정보통신부, '디지털 기술 산업에 관한 법률 제정 요청 서류'에 대한 법률문서 초안 국민의견 수렴
41) 2021년 정보통신부, 2021년 정보통신 산업 매출 정보
42) 네이버 2022년08월 21일의 환율: 1원 = 17.51 동
43) 2021년 정보통신부, '디지털 기술 산업에 관한 법률 제정 요청 서류'에 대한 법률문서 초안 국민의견 수렴

2 베트남 콘텐츠산업 발전에 대한 주요 법적 문서 요약

법률 문서	보완/발행 날짜	주요 내용
제 61/2020/QH14 호 투자법	발행일: 2020.6.17. 발효일: 2021.1.01.	▪ 이 법은 베트남에서의 사업 투자 활동과 베트남에서 해외로 사업 투자 활동에 대한 규정 ▪ 이 법은 국내외 사업 투자 활동에 관련된 투자자, 기관, 조직, 개인 등에게 적용함 ▪ 사업 투자의 정책에 대한 세부 규정과 안내, 사업 투자 금지 부문, 조건부 사업 투자 부문, 외국인 투자자를 위한 부문과 시장 접근 조건, 투자 인센티브과 투자 지원 받을 수 있는 대상과 형태, 투자 인센티브 부문과 지역, 투자 인센티브 적용 절차 등을 포함함
2022 년 영화법	발행일: 2022.6.15. 발효일: 2023.1.01.	▪ 2023 년 1 월 1 일부터 발효된 새로운 영화법은 영화를 첨단 문화산업으로 발전시키는 중요한 법률체계를 만들며, 국가 정체성이 깃들고 진부한 베트남 영화를 건설하며 인민의 문화 예술 향유 수요와 국제 통합 등을 충족시키는 것임 ▪ 이 법은 영화 활동에 대한 규정, 영화 활동에 참여하는 기관, 조직, 개인 권리, 의무와 책임, 영화에 대한 국가관리 등을 포함함 ▪ 적용 대상은 베트남 또는 해외에서 영화 활동에 참여하는 베트남 기관, 조직과 개인, 베트남에서 영화 활동에 참여하는 외국 단체와 개인, 영화에 대한 국가관리 기관, 영화 활동에 관련된 기관, 조직과 개인 등이 있음
출판법	발행일: 2012.11.20. 발효일: 2013.7.01.	▪ 이 법은 출판 조직 및 운영, 출판 활동에 참여하는 기관, 조직과 개인 등에 대한 규정 ▪ 출판 활동에는 출판, 인쇄와 출판물 출시가 포함됨 ▪ 국내의 기관, 조직과 개인, 베트남에서 활동하는 외국 조직, 출판 활동에 관련된 베트남에 거주하는 외국인 개인 등에게 적용됨
지적재산법	발행일: 2005.11.29. 개정 1 차: 2009.6.19. 개정 2 차: 2022.6.16.	▪ 이 법은 저작권과 관련 권리, 저작권과 저작권에 관련된 권리의 등록, 산업재산권, 식물 품종에 대한 권리와 그러한 권리의 보호 등을 규정함 ▪ 베트남 조직과 개인, 이 법과 베트남 사회주의 공화국이 서명한 국제 조약에 명시된 조건을 충족하는 외국 조직과 개인 등에 적용됨
정보기술법	발행일: 2006.6.29. 발효일: 2007.1.01.	▪ 이 법은 정보 기술 적용 및 개발 활동, 정보 기술 적용 및 개발을 보장하기 위한 조치, 정보 기술 적용 및 개발 활동에 참여하는 기관, 조직과 개인의 권리와 의무 등에 대한 규정과 안내, 정보 기술 산업 활동의 국제 협력 원칙, 정보 기술 산업 활동에 참여하는 조직과 애인의 권리와 의무 등을 포함함 ▪ 이 법은 베트남 조직과 개인, 베트남에서 정보 기술 산업 활동에 참여하는 외국 조직과 개인 등에 적용됨
광고법	발행일: 2012.6.21. 발효일: 2013.1.01.	▪ 광고 활동, 광고 활동에 참여하는 조직과 개인의 권리와 의무, 정치 선전의 정보를 제외 광고 활동에 대한 국가 관리 등을 규정함 ▪ 이 법에는 광고 활동에 대한 국가 정책, 미디어에서 나온 관고 활동, 광고 활동에 대한 국가 관리 내용, 광고 활동에 대한 국가 관리 책임, 광고 서비스 계약서, 광고 금지에 대한 제품, 상품과 서비스, 광고의 금지 행위, 광고 상품의 심사위원회 등에 대한 규정과 세부 안내가 있음

|표 2| 베트남 내 콘텐츠 제품과 서비스 사업하기 위한 주의사항
※출처 : DTM Consulting 취합

베트남 콘텐츠산업 전략 전문가를 만나보다



베트남 정보통신부 전 차관
Tran Duc Lai(쩐 득 라이) 박사를 만나다

인터뷰 취지

인터뷰 목적은 베트남 경제·사회 발전 전략 가운데 콘텐츠산업 위치 및 역할 평가를 수집하는 것임

대상자 소개

성 명 Tran Duc Lai

소 속 베트남 무선·전자협회

업 무
- 7 기 임기(2019~2023) 베트남 문서·전자협회 회장
- 2005~2015: 베트남 정보통신부 차관

INTERVIEW Q & A



Q 베트남 경제·사회 발전 전략 가운데 문화콘텐츠산업의 역할과 위치는 무엇인가?

A 우선, 최근의 당과 베트남 정부의 문서와 결의서를 보면, 베트남 정부가 콘텐츠 산업 특히 문화 산업을 베트남 경제에 기여하는 산업으로 간주하는 정책이 있다는 것을 보일 수 있음

A 베트남이 1986 년 경제 통합을 위해 개방한 이후, 특히 1997 년 국제 인터넷에 개통될 때 많은 새로운 산업과 서비스가 인터넷에 따라 베트남 시장에 진입하며 발전하였음. 이러한 제품은 엔터테인먼트, 게임, 음악, 예술 등과 같은 제품을 포함하여 이 모든 제품과 서비스는 콘텐츠 산업(content industries)이라고 함

A 관점과 정책 측면에서 베트남 정부는 콘텐츠 산업과 문화 산업을 포함하여 이러한 새로운 산업에 대해 개방하며 수용할 준비가 되어 있음. 따라서 베트남의 콘텐츠 시장은 성장하고 폭발하기 시작하였음. 당시, 베트남 정부는 이 산업의 발전을 위하여 매우 개방하며 수용하였음. 동시에, 베트남 관리 기관도 법적 콘텐츠의 구성 및 보완을 진행하였음. 법률체계가 없으면 개발이 어렵기 때문임. 2000 년대부터 초기의 법률 문서를 통하여 베트남 정부는 문화 산업을 경제·사회의 산업으로 인식하였음. 이는 베트남 정부 관리자들의 관점에서 볼 때 획기적인 혁신임. 이는 베트남 관리자의 관점에 문화·콘텐츠 산업의 역할을 명확하게 보일 수 있음. 한편, 베트남 정부는 개방하고 세계 경제에 깊이 통합하는 과정이 과학·기술과 경제 서비스의 통합을 뿐만 아니라는 분명한 관점을 가지고 있으며, 베트남 정부가 문화는 베트남의 가치를 세계에 전파하는 다리로 파악하였음

Q 베트남 문화콘텐츠산업 발전에 큰 영향을 미치는 법률 문서는 무엇인가?

A 문화콘텐츠 산업에 관한 법률체계는 베트남 정부의 향후 문화 산업에 대한 법률 문서 발전을 위한 전제를 만드는 처음 두 가지 법률 문서를 언급해야 함. 그 두 가지 법률 문서는 2002 년 05 월 25 일 발행된 제 43/2002/PL-UBTVQH10 호 우편통신 법령과 2006 년 06 월 29 일 발행된 제 67/2006/QH11 호 정보 기술법임. 이는 문화콘텐츠 산업을 관리하며 지배하기 위하여 베트남에서 발행된 최초의 두 가지 법률 문서임. 이러한 문서는 베트남의 콘텐츠에 대한 전제를 만들고 기록하는 문서이며 향후 법률 규정에 대한 법률체계를 구축하기 위하는 것임

A 앞서 언급한 바와 같이 베트남은 1997 년에 국제 인터넷에 개통된 이후 다양한 형태의 인터넷 상품과 서비스가 콘텐츠 산업으로 집약되어 발전해 왔음. 베트남의 콘텐츠 시장이 폭발하기 시작하는 대로 베트남 관리 기관은 법적 측면에 대한 관리 내용을 보완하기 시작하였음. 처음에는 기본적인 법적 규정만 있었으나 나중에는 더 자세하고 명확한 법률 문서와 지침이 나타남. 이러한 법률 문서는 시간이 지남에 따라 점차 수정되며 보완됨. 2010 년 이후에 베트남의 법적 조항이 개선되었음

A 특히 이 기간 동안 베트남은 문화 산업 전략을 발표하였음. 이는 베트남의 문화에 대한 관점의 변화를 변경하는 전환점임. 이 전략은 문화를 국가의 전체 기술·경제 산업에서 하나의 산업으로 명확하게 정의함. 이 전략에 따라 일련의 법률이 나타나며 기업을 위한 시장 기회가 열림. 예를 들면 문화 전략을 발행한 이후 베트남은 영화법, 지적재산법 등을 발행함

A 시장과 기업 측면에서 이러한 법률은 베트남에서 콘텐츠를 사업하는 기업이 발전하기 위한 통로와 기회를 제공하는 것임. 예를 들면 영화법 규정에 따르면 베트남 정부는 민간 기업의 시장 진입을 허용하여 베트남 방송국이 통신사업자인 민간 기업과 협력하여 영화를 제작하는 것도 허용하였음. 따라서 최근의 많은 영화와

드라마가 탄생하여 시장에서 화제와 인상을 남겼음

A 한편, 베트남 정부는 문화 산업 전략을 발행한 후에 문화 산업 발전을 위한 적극적으로 투자하였음. 동시에 베트남 정부는 이 콘텐츠 부문을 위한 법률 또는 법률을 규제하는 의정서 등과 같은 문서를 발행함. 예술, 영화, 게임 등의 콘텐츠 부문을 포함함. 따라서 베트남에서 법률을 발행할 때의 사고와 관점이 점차 발전하며 세계에 접근하고 있음

A 언급한 바와 같이 베트남은 늘 세계 각국과의 통합 및 우호 협력 정책을 가지고 있음. 실제로 베트남은 1990 년대부터 개방을 시작한 이후 현재까지 많은 무역협정 협상 및 체결에 참여해 왔음. 예를 들면 1990 년~2000 년간의 베트남이 협상하고 체결한 첫 번째 외국과의 무역 협정은 베트남-미국 무역 협정(BTA 협정)이며, 그 다음은 WTO 무역 협정, 전 세계의 국가와 지역과의 무역 협정임. 따라서 베트남 정부의 법률 발행 사고와 관점은 빠르게 발전하고 변화한다고 할 수 있음

A 아울러 기업 발전을 위하여 현재 베트남 정부는 콘텐츠·문화 산업에 관련된 법률 문서 내용을 업데이트하며 수정하고 있음. 예를 들면 Vu Duc Dam 부총리는 '2030 년까지 문화 발전 전략"을 승인하는 2021 년 11 월 12 일자 제 1909/QĐ-TTg 호 의정서를 서명한 이후 영화법, 관광법, 투자법 등의 법률도 2022 년에 수정되며 발행됨

A 법률은 점차 보완되며 일치되고 관점은 개방되기도 하는 것을 보일 수 있음

Q 베트남 내 문화콘텐츠 발전을 주력하는 정책에 대해 평가한다면?

A 베트남 정부가 발행한 규정과 법률에 보면 현재 베트남 정부는 콘텐츠 산업 발전을 수용하고 지원하고 있다고 할 수 있음. 이러한 지원은 국제 통합, 경제 개방 및 세계 각국과의 우호 협력에 대한 중요한 역할을 함

A 실제로 위의 정책과 관점의 가장 대표적인 사례는 한국임. 지난 세기의 70~80 년대에는 당시 최규하 대통령은 경제보다 한국 문화를 더 빨리 세계에 전파하기로 하였음. 그것이 문화산업을 발전시키는 전략이며, 문화 산업을 핵심 산업으로 간주하여 투자하며 발전시키는 것임. 이후 한국의 문학, 예술, 영화, 음악 등의 많은 문화 상품과 콘텐츠가 해외로 전파되는 것을 볼 수 있음. 그 뒤를 한국의 자동차, 전자 등 기타 기술산업도 뒤따름

A 마찬가지로 베트남에서도 베트남 정부는 현재 문화를 핵심 산업으로 발전시키는 정책이 있음. '문화 산업 전략'은 가장 명백한 발전 지향 문서임. 이 전략이 발행된 이후 문화 산업 발전을 위하여 많은 의정서와 법률 문서가 제정되며 보완될 것임

베트남 비즈니스센터 담당자 연락처		
홍정용 센터장	+84-39-226-4093	hongjy84@kocca.kr

베트남 콘텐츠 산업동향

2022년 10호

주관기관	한국콘텐츠진흥원
감수	홍정용 센터장 (베트남 비즈니스센터)
집필자	Nguyen Thi Hoang Yen / DTM Consulting
발행인	조현래 (한국콘텐츠진흥원장)
발행일	2022년 9월 6일
발행처	한국콘텐츠진흥원
주소	전라남도 나주시 교육길 35 (빛가람동 351)
전화	1566-1114
홈페이지	www.kocca.kr
ISSN	2733-5798 (비매품)

- 본 보고서는 한국콘텐츠진흥원(www.kocca.kr)의 〈콘텐츠지식〉에 게재되는 보고서로, 인용하실 때에는 반드시 출처를 밝혀주시기 바랍니다.

(문의) 콘텐츠종합지원센터 “콘텐츠에 대해 알고 싶은 모든 것! 1566-1114”

OPEN 출처표시 상업용금지 변경금지
공공누리 공공저작물 자유이용허락