

2026. 10.

일본 일본의 성장전략과 저작권

건국대학교 KU글로벌혁신대학/부교수
권용수

1. 들어가며

일본 정부는 「지식재산추진계획 2026」 외에도 2026년 7월 21일 각의 결정한 ① 「경제재정운영과 개혁 기본방침 2026」과 ② 「일본성장전략」 및 「전략 17분야의 「주요한 제품·기술 등」 민관 투자 로드맵」 등을 통해 저작권 관련 목표와 정책을 제시하였다. ①은 콘텐츠 분야를 포함한 「일본성장전략」을 강력하게 추진할 것을 요청하고, 강한 지역경제 구축을 위한 문화예술·스포츠 진흥과 관련하여 불법 복제물 대책의 근본적 강화를 강조하였다. 다만, 구체적인 목표나 정책을 언급하지는 않았다. 이를 고려하여 이하에서는 ② 「일본성장전략」에 제시된 콘텐츠 산업의 성장전략을 중심으로 일본의 저작권 관련 정책 동향을 소개한다.

2. 「일본성장전략」과 저작권

「일본성장전략」에서는 강한 경제 실현을 목표로 17개 전략 분야를 선정하고, 민관의 협력과 투자 촉진을 강조하였다. 17개 전략 분야에는 콘텐츠 산업도 포함되었다. 일본 정부는 일본의 창작물을 세계에 널리 알려 수익을 극대화하는 한편, 창작자에 대한 환원 강화를 꾀함으로써 콘텐츠 산업 전반의 발전을 도모하고, 2033년까지 해외 매출 20조 엔 실현을 목표하였다.

일본성장전략은 매출 비중, 중요도, 다른 영역에의 파급효과 등을 고려하여, 콘텐츠 산업 내 주요 영역으로서 게임, 애니메이션, 만화, 음악, 실사를 제시하고, 각 영역의 중요성과 성장전략 및 방향성, 목표, 주요 정책을 제시하였다.

1) 게임

게임은 일본 콘텐츠 분야 전체 해외 매출 중 약 60%(3.4조 엔)를 차지한다. 가정용 게임 시장(6조 엔)에서는 점유율이 대략 절반에 이를 정도로 경쟁력이 높지만, 모바일 게임 시장(18조 엔)이나 PC 게임 시장(7조 엔)에서는 점유율이 몇 % 수준에 그쳐 시장 확대의 여지도 크다. 그리고 게임은 애니메이션이나 실사 등 다른 분야에 미치는 파급효과도 크다. 이러한 사정으로 게임은 일본의 콘텐츠 산업 발전 관점에서 중요한 역할이 기대된다.

일본 정부는 세계적으로 강점을 가진 기존 IP 게임의 수익성을 높이고 그것을 토대로 새로운 IP 게임을

개발해 세계적인 히트작을 만들어내는 것, 굿즈 유통 기능을 확대하고 AI·XR 등을 활용한 새로운 게임 개발에 투자함으로써 2033년까지 해외 매출을 12조 엔까지 확대한다는 목표를 설정하였다. 그리고 이러한 목표 달성을 위해 다음과 같은 시책을 제시하였다.

- 새로운 시장 진출이나 신규성이 있는 해외용 대규모 작품 제작 및 신규 IP 개발을 지원한다. AI·XR과 같은 첨단 기술을 활용한 개발 플랫폼 구축을 지원한다.
- 해외에서의 굿즈 유통 촉진과 일본계 유통 플랫폼의 보급을 통해 재투자 자원 확보를 촉진함과 함께, 기획 인재와 고도의 제작 인재 육성·확보를 촉진한다.
- JETRO의 콘텐츠 분야 거점 수를 확대하고, 데이터베이스 및 인적 네트워크 구축 등의 기능을 강화하며, 재외공관 등을 활용한다.

2) 애니메이션

애니메이션은 일본 콘텐츠 분야의 해외 매출 중 약 30% 이상(2.1조 엔)을 차지하며, 연평균 성장률 15%의 높은 성장세를 보이는 분야이다. 그러나 해외 시장에서의 이익 회수율이 낮고 불법 복제물 피해가 큰 문제가 있다. 그래서 정품 유통을 통한 시장 확대를 꾀하고, 애니메이션에 대한 해외 인지도를 활용해 일본의 국제적 존재감을 강화하는 것이 요구된다.

일본 정부는 해외 매출 확대를 위한 대형 작품 제작이나 일본계 전송 플랫폼의 점유율 확대를 통한 국제 유통망 조정 촉진, 제작회사의 성과보수율을 높이는 구조 개혁을 통해 재투자 자원 확보 촉진 등을 통해 2033년 해외 매출 6조 엔을 목표하였다. 이를 위한 주요 시책은 다음과 같다.

- 제작회사의 성과보수율을 높이는 구조 개혁과 함께 해외용 대형 작품 제작이나 중소 규모 작품을 포함한 다양한 콘텐츠 공급 확보, 신규 IP 개발 지원, 가치 평가 등을 통한 다양한 자금 조달 환경을 정비한다. 원칙 중심의 코드를 제정한다.
- 개발 플랫폼이나 일본계 전송 플랫폼 구축, 2차 이용 수익 확대로 이어지는 굿즈 등의 유통망 조정을 지원한다.
- 고도의 제작·기획·제작 실무를 담당하는 인재 육성이나 취업·거래 환경 정비를 촉진한다.

3) 만화

만화는 게임·애니메이션·실사 등에 원작을 공급하는 일본 콘텐츠의 경쟁력을 뒷받침하는 기본적 요소이다. 또한, 일본의 문화적 영향력을 세계로 확대하는 데 이바지하고 있다. 그러나 불법 복제물에 의한 피해액이 전 세계적으로 연간 2.6조 엔에 이르는 문제도 있다.

일본 정부는 특히 불법 복제물 대책을 강조하고, 종이·전자책이나 정품 굿즈 유통 촉진을 비롯하여 IP 수입을 다각화해 만화 분야의 수익력을 높임으로써 2033년 해외 매출 1조 엔이라는 목표를 설정하였다.

그리고 목표 달성을 위한 주요 시책으로서 다음을 제시하였다.

- 불법 복제물에 대한 삭제 요청·소송, ODA, AI 검지, 국제 협력·집행 등을 강화한다.
- 번역 인재나 AI도 활용한 현지화를 통해 공급 제약 해소를 지원한다.
- 전자책에 더해 종이책도 포함하여 유통 플랫폼 확대를 지원한다.
- 일본계 전송 플랫폼 간 연계 등으로 IP 수입의 다각화를 촉진한다.
- 다른 분야와도 연계하고 미디어예술국제센터 구상을 민관이 협력해서 실현한다.
- 민관 컨소시엄을 통한 만화 문화의 해외 전달에 임한다.

4) 음악

음악은 게임·애니메이션·실사 분야의 매력을 높이는 데 크게 공헌하고 있다. 일본을 세계에 알리는 데도 이바지하며, 일본 아티스트의 라이브 공연을 보러 오는 외국인 관광객 수요 창출에도 이바지하는 등 다른 산업에 대한 파급과도 크다.

일본 정부는 해외에서 인지도가 높은 애니메이션 주제가 등을 중심으로 국내외 공연·행사 등을 추진해 해외 팬을 확보하는 한편, 적절한 대가 환원을 도모함으로써 2033년 해외 매출 0.7조 엔 달성을 목표하였다. 이를 위한 주요 시책으로는 다음의 시책을 제시하였다.

- 신규성을 가진 해외 팬 확보 목적의 라이브·이벤트 개최를 지원한다.
- 악곡이나 라이브 전송, 굿즈 유통 등을 담당하는 일본계 유통망 구축을 지원한다.
- 복수 회사의 공동 해외 진출이나 개별 회사의 해외 진출을 지원한다.
- 글로벌 진출을 위해 아티스트 육성이나 라이브 등 해외 진출을 기획할 수 있는 인재 확보·육성을 촉진한다.
- 음반 연주권·공중전달권 도입을 통해 공정한 경쟁 여건을 확보한다.

5) 실사

일본 콘텐츠를 원작으로 해외 스튜디오가 제작한 실사 작품이나 해외 플랫폼사업자가 거액의 자금을 투자해 일본 제작회사가 제작한 실사 작품이 세계적으로 흥행하는 사례가 나타나면서, 해외 매출 확대가 기대됨에 따라 실사 분야도 콘텐츠 산업 내 주요 영역으로 상정하였다.

일본 정부는 성과보수율 향상을 위한 구조 개혁¹⁾과 해외 시장을 겨냥한 대형 작품 제작 등을 추진함으로써 2033년 해외 매출 0.5조 엔 실현을 목표하였다.

1) 제작회사가 단순히 제작비를 받고 작품을 만들어 주는 하청·수탁형 구조에서 벗어나 작품의 흥행이나 해외 수익에 연동하여 더 큰 몫의 수익을 가져가는 구조로 바꾸는 것을 말한다. 최근 일본 정부의 콘텐츠 산업 정책에서 상당히 중요한 개념이다.

- 성과보수율 향상을 통한 재투자 자원 확보나 일본계 전송 플랫폼의 해외 진출을 강화한다. 해외용 대규모 작품 제작이나 중소 규모 작품을 포함한 다양한 콘텐츠 공급 확보, 신규 IP 개발 지원, 가치 평가 등을 통한 다양한 자금 조달 환경을 정비한다.
- VFX(Visual Effects) 등에 대응할 수 있는 첨단 스튜디오 활용, 해외 스튜디오의 대규모 작품 촬영을 유치함으로써 제작 노하우 습득을 촉진한다.
- 고도한 제작·기획 인재 확보·육성, 취업·거래 환경 정비를 촉진한다.

3. 결론 및 시사점

일본의 콘텐츠 정책은 IP 수익화와 해외 유통망 확보, 제작회사의 성과 보수 확대 등을 통해 해외 매출이 국내 콘텐츠 산업에 재투자되는 선순환 구조를 구축하는 방향으로 발전하고 있다. 그리고 게임·애니메이션·만화·음악·실사 등 분야별 현황과 특성에 맞추어 제작·유통·인재·IP 활용을 종합적으로 지원하고 있다.

오늘날 K-콘텐츠에 대한 세계적 관심이 높아지고 있다. 이러한 상황에서 우리나라도 K-콘텐츠에 기반해 해외에서 창출된 이익이 국내 기업과 창작자에게 얼마나 귀속되고 재투자로 연결되는지를 중시할 필요가 있다. 단순한 해외 진출을 넘어서 수익의 국내 환류와 재투자를 통한 산업 생태계 강화로 정책의 관점을 전환해야 할 것이다.

참고 자료

- https://www.bunka.go.jp/seisaku/bunkashingikai/chosakuken/bunkakai/76/pdf/94415301_04.pdf
- <https://www.cas.go.jp/jp/seisaku/nipponseichosenryaku/pdf/rm2026.pdf>
- <https://www.cas.go.jp/jp/seisaku/nipponseichosenryaku/pdf/jgs2026.pdf>
- https://www5.cao.go.jp/keizai-shimon/kaigi/cabinet/honebuto/2026/2026_basicpolicies_ja.pdf