

통상연구실

정혜선 연구원 02-6000-5344, hsjung1110@kita.net

한국무역협회
국제무역연구원

iit.kita.net

한중 FTA 서비스투자 후속협상, 중국 문화콘텐츠 유통규제 철폐가 관건

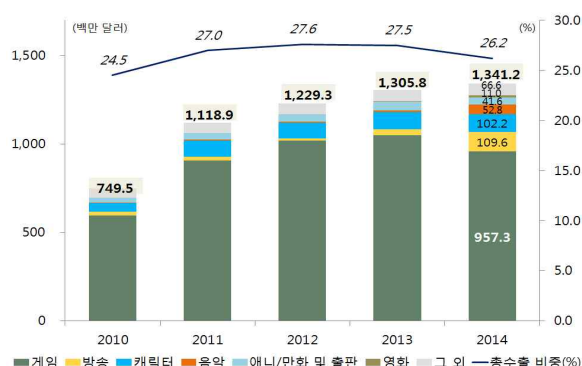
지난해 발효된 한중 FTA가 서비스투자 후속협상을 앞두고 있다. 협상이 개시되면 최근 한류열풍으로 주목받고 있는 문화콘텐츠 시장 개방을 둘러싼 양국의 본격적인 힘겨루기가 시작될 것으로 전망된다. 우리나라 문화콘텐츠 수출 2위시장인 중국은 높은 성장 잠재력으로 주목받고 있지만 자국산업을 보호하기 위한 규제가 만연해 우리 기업들이 애로를 호소해 왔다. 후속협상을 통해 중국측 규제가 철폐·완화되면 그동안 규제에 맞춰 제작 방식과 유통 채널을 변경하거나 중국 측 유통사에 의존하는 간접 진출 방식을 채택해 온 우리 기업들의 애로가 해소될 것으로 기대된다. 특히 콘텐츠 수량 제한, 방송 프라임 타임 편성 금지, 각종 인허가 규제 등 콘텐츠 유통과 관련된 분야에 집중된 규제를 철폐하고 저작권 보호 장치를 마련해 우리 업계의 이익을 최대화할 수 있는 협상 결과를 도출해내야 할 것이다.

01. 전략 시장으로서의 중국 문화콘텐츠 시장

● 중국이 우리나라 문화콘텐츠 주요 수출 시장으로 주목 받고 있음

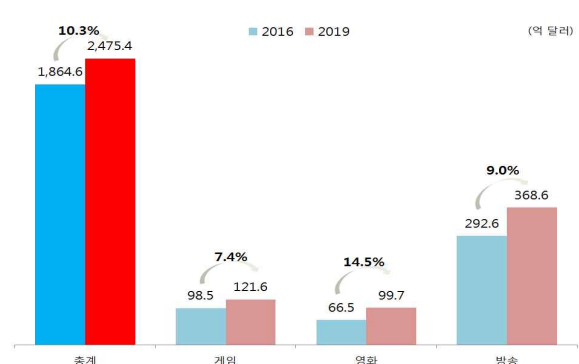
- 우리나라의 대중국 문화콘텐츠 수출은 2014년 13.4억 달러로 일본(15.9억 달러)에 이어 2위를 기록했으며, 2010~2014년 연평균 18.3% 증가
- 중국 문화콘텐츠 시장 규모는 향후 4년간 매년 10.3%씩 성장하여 2019년에는 2,475억 달러에 달할 전망으로 일본을 제치고 한국의 최대 수출시장으로 부상할 가능성이 큼

對중국 문화콘텐츠 수출 추이



주 : 홍콩 포함
자료 : 문화체육관광부

중국 문화콘텐츠 시장 성장 전망



자료 : 한국콘텐츠진흥원

- 반면 중국 정부는 문화콘텐츠 산업 진흥정책과 함께 해외 콘텐츠 유입을 가로막는 보호 정책을 강화하고 있어 이에 대한 대응이 요구됨
 - 중국 정부는 2009년 <문화산업진흥계획> 수립 이후 지난해 ‘13.5계획’에서도 관련 기업육성, 자국 콘텐츠 소비진작 등을 통한 문화산업 경쟁력 제고를 명시
 - 산업보호, 체제 안정 측면에서 해외 콘텐츠 관련 규제도 날로 강화되고 있어 중국 시장 진출을 시도하는 국내 기업들에게 높은 진입장벽으로 작용하고 있음
- 중국 문화콘텐츠 시장 진출 확대를 위해 한·중 FTA 서비스·투자 후속협상에서 한국 콘텐츠 및 기업에 대한 차별적 규제를 철폐·완화하는 실효성 있는 접근 필요
 - 기존 한·중 FTA에서 중국은 GATS 수준에서 엔터테인먼트업 일부를 개방했으나 수량 및 편성, 투자제한 등 주요 규제는 후속협상 의제로 미룬 상태임
 - 한·중 FTA에서 중국은 영화 및 TV 드라마 공동제작 부속서를 삽입하고 공연장 경영·공연 중계업을 추가 개방(합작합자 가능)
 - 장기 제작기간, 짧은 유행주기에 따른 투자비 회수 리스크가 큰 문화콘텐츠의 특성을 감안할 때 유통망 확보, 저작권보호, 과도한 규제 완화 등의 제도적 기반 마련이 중요

02. 중국 문화콘텐츠 산업 규제 및 영향

① 규제 동향

- (대외) 중국 문화콘텐츠 산업은 대외개방도가 낮고 관련 업종에 대한 외국인 투자가 엄격히 제한되어 있음
 - 중국은 WTO GATS와 기체결 FTA에서 대부분의 문화콘텐츠 관련 업종을 개방하지 않음
 - 제작분야는 개방에서 제외되고 있으며, 비디오·음반 배급 및 영화관 설립·운영에 대한 투자지분 49% 상한, 스크린쿼터제(분장제¹⁾ 20편) 등 제한을 두었음
 - 다만 중·홍콩 CEPA²⁾에서 배급서비스, 영화관 설립·운영, 공연장 운영 및 공연 중계업에 대해 100% 독자기업 설립을 허용하는 등 높은 수준으로 개방했으나 이는 중국과 홍콩의 특수한 관계(一国两制)에서 기인한 것임

1) 중국의 영화 수입 방식은 분장제와 매단제가 있으며, 분장제는 양 당사자가 정한 비율로 흥행수익을 분배하는 방식이며, 매단제는 판권 판매 후 추가적인 수익 배분이 이뤄지지 않는 거래 방식임
 2) 중·홍콩 CEPA는 2004년 발효 이후 매년 보충협정(Supplement)을 통해 순차적으로 서비스를 개방했으며 이를 종합하여 올해 6월 1일 서비스 협정을 발효함

- 다만 영화 공동제작은 한국, 뉴질랜드 등 일부 국가와 별도의 협정을 체결했으며, TV방송 공동제작은 뉴질랜드와 FTA를 통해 수용
- 지난해 수정된 '외상투자산업지도목록' 에서도 문화콘텐츠 관련 업종은 대부분 제한, 금지로 분류되어 외국 자본 유입이 차단됨
 - 콘텐츠 유통 관련 업종은 대부분 금지항목으로 분류되었고, 방송 및 영화 제작은 개별 프로젝트 단위로만 합작 투자 허용

중국의 WTO GATS 및 기체결 FTA 시장개방 현황

구분 ¹⁾		WTO GATS	중뉴질랜드 FTA	한중 FTA	중·홍콩 CEPA
영화 ²⁾	제작	×	공동제작	공동제작	공동제작
	배급	×	×	×	○
	상영	△	△	△	○
비디오	제작	×	×	×	○
	배급	△	△	△	○
음반	제작	×	×	×	○
	배급	△	△	△	○
TV 방송	제작	×	공동제작	×	공동제작
	전송	×	×	×	△
공연	중계	×	×	△	○
	공연장 운영	×	×	△	○

주 : 1) 각 협정에 기재된 업종분류를 종합해 저자 구분
 2) 중국 법규 준수 조건 하에 일반 영화 20편 수입 허용
 3) 후속협의를 위한 근거규정은 삽입되어 있음

자료 : 중국 GATS, 중뉴·한중 FTA 및 중홍콩 CEPA 협정문

외상투자산업지도목록(2015) 업종 분류

구분	업종
장려	소프트웨어 개발(게임)
제한	TV프로그램·영화 제작프로젝트(합작), 영화관 건설과 경영(지분제한), 엔터테인먼트(지분제한)
금지	도서·신문·정기 간행물 출판, 영화 제작사·배급사 TV프로그램 제작 및 운영사, 음반·전자출판물 출판, 방송국, TV사, 라디오·TV 전송 네트워크, 인터넷문화경영(음악 제외)

주 : 기재되지 않은 업종은 허가업종으로 분류됨
 자료 : 外商投資產業指導目錄(2015)

◎ (대내) 정부 소관 부처의 조치, 규칙 등을 통해 장르별로 차별적 조치를 시행 중이며 대부분의 규제는 콘텐츠 유통 및 서비스 단계에 집중되어 있음

- 중국은 특정 해외 콘텐츠가 인기를 끌 경우 관련 조치를 신설하고 이를 우회하는 대안이 등장하면 다시 조치를 강화하는 릴레이식 규제로 해외 콘텐츠에 대한 진입장벽을 높여 왔음

중국의 해외 콘텐츠 릴레이식 규제 예시(방송)



주 : 기존 규제에 추가되는 형태

자료 : 해외TV프로그램 도입의 방영관리 규정(2004), 해외 영화드라마 수입 및 방영관리강화(2012), 드라마 제작에 관한 건의(2012.8.), 위성TV종합채널 프로그램 편성 및 준비에 관한 통지(2014), 방송-TV 프로그램에 대한 자주혁신 사업을 힘써 추진할 것에 대한 통지(2016.6.)

- 장르별로 콘텐츠 총량을 제한하거나 배급·서비스에 필요한 인허가를 외국 기업들이 취득할 수 없도록 하여 유통망 확보를 원천 차단하는 형태가 주종을 이룸
 - (방송콘텐츠) 해외 드라마 프라임타임(19:00~22:00) 방영 금지, 편성 비중 25% 제한 외에도 포맷 수입은 연간 1편만 허용됨
 - (영화) 제작, 수입, 배급, 상영 등 가치사슬 전반에 허가제를 실시하여 외국인의 진입을 제한하고 있으며 스크린쿼터제를 통해 영화 수량을 제한
 - (온라인 게임) 게임 완성물을 중국 내에 직접 서비스하기 위해 필요한 필수 인허가를 순수 내자기업에만 허용하여 외국 기업의 진입 차단
- TV, 영화관 등 전통 채널에 대한 규제로 인터넷을 통한 소비가 확대되자 디지털 콘텐츠에 대한 사전검열, 편성 제한이 TV와 유사한 수준으로 강화되는 추세임

중국 문화콘텐츠 산업 관련 대외개방 현황 및 규제 주요 내용

	드라마	영화	온라인게임
제작	▪ 공동제작(허가제) ▪ 단독 제작사 설립·투자 금지 ▪ 제작 프로젝트 합작 가능(49%)	▪ 공동제작(허가제) → 국내 제작물 인정(공동제작협정) ▪ 단독 제작사 설립·투자 금지 ▪ 제작 프로젝트 합작 가능(49%)	-
수입	▪ 사전 심사(숏히차 완제품 형태) ▪ 수입·배급 허가제 실시 ▪ 1년 2회에 한해 수입의향 접수 ▪ 50편 초과 시 수입 금지 ▪ 포맷수입은 1년 1개로 제한	▪ 제작 전후 사전 심사 ▪ 배급 서비스에 외국인 투자 금지 ▪ 지정된 회사만 수입·배급 가능 (CFG, Huaxia 등 2개社) ▪ 1년 2회에 한해 수입의향 접수 ▪ 스크린쿼터 : 분장제 34편(3D, IMAX 14편, 일반 20편), 매단체 30편	▪ 게임 배급 및 유통 불가 ▪ 판호(ISBN) : 게임 출판에도 판호 취득 필요, 사실상 발급 기간 차등(중국산 30일 이내, 외국산 60일 이내)
방영 · 상영 · 서비스	[TV용] ▪ 편성시간 : 19:00-22:00 금지 (애니메이션 17:00-21:00 금지) ▪ 편성비중 : 당일 영화·드라마 방송 중 25% 이하 [인터넷용] ▪ 드라마 방영 허가증 취득 필수 ▪ 편성 비중 : 전년도 방영된 중국 콘텐츠 총량의 30% 이하	[영화관] ▪ 영화관 설립·운영 시 49% 지분 제한 (단, 홍콩은 100% 가능) ▪ 스크린쿼터 : 총 상영시간의 2/3 이상 중국 영화 편성 [인터넷용] ▪ 영화 방영 허가증 취득 필수 ▪ 편성 비중 : 전년도 방영된 중국 콘텐츠 총량의 30% 이하	[직접 서비스 필수 인허가 획득] ▪ 인터넷문화경영허가증¹⁾ : 순수 내자기업 및 등록자본금 1,000만 위안 이상 기업에 한해발급 (외국인 투자금지항목) ▪ ICP 경영성 허가²⁾ : 외국 투자자 지분 49% 이하 기업에 한해서만 발급 ▪ 인터넷 출판기업 허가증³⁾ : 외자·합작·합자기업 신청 불가

주 : 1) 온라인 게임 운영, 게임머니 발행 및 거래 업무 등에 필요한 허가증

2) 상업적 인터넷 서비스제공 업무에 대한 허가증

3) 정보통신망을 통해 인터넷 출판물을 제공하는 서비스에 대한 허가증

자료 : 드라마 중외합작 제작관리 규정(2004.9.), 해외 TV프로그램 도입의 방영관리 규정(2004.10.), 외상투자산업지도목록(2015), 한중 FTA 협정문, 인터넷출판서비스 관리규정(2016.2.)

② 규제 영향 및 애로사항

- 우리 기업들은 규제에 맞춰 제작 방식과 유통 채널을 변경하거나 중국 측 유통사에 의존하는 간접 진출 방식을 채택하고 있어 안정적인 수출 기반 확보에 애로를 겪음

- 직접진출과 비교할 때 수익성, 경영 리스크 관리, 제도적 보호 측면에서 불리
 - － (게임) 온라인 게임 서비스에 필수적인 인허가를 외자기업이 취득할 수 없어 직접 서비스 대신 중국 유통사와 퍼블리싱 계약*을 체결해 수익 배분

* 퍼블리싱 계약 : 유통사가 최종 소비자에게 게임을 유통하고, 개발사가 유통사에게 수수료를 지급하는 형태

- － (드라마) 파급력이 크지만 규제가 엄격한 TV 방영 대신 상대적으로 규제가 덜한 인터넷 플랫폼이 활성화되었으나 최근 인터넷에서도 사전심사제, 편성쿼터제가 시행되면서 사전제작 방식 도입
- － (영화) 스크린 쿼터제 회피를 위한 공동제작 논의 활발

한국 기업의 중국 문화콘텐츠 시장 진출 형태

분야	진출 형태	사례
온라인 게임	• 중국기업과 유통 계약(퍼블리싱 계약) 체결 • 판매 후 수익 배분(직접 서비스 불가) • IP(지식재산권)만 판매하고 제작 및 유통은 중국 기업이 담당	• 블레이드앤소울 : 텐센트 퍼블리싱 • 뮤오리진 : 킹넷 퍼블리싱
드라마	• TV 대신 인터넷 서비스 플랫폼을 통해 유통 • 사전 승인제(검열) 통과를 위한 사전제작	• SBS : 요우쿠(优酷)와 드라마 독점 공급 계약 • 태양의 후예 : 사전제작 후 아이치이(爱奇艺)에서 방영
영화	• 중국기업과 공동제작 • 감독, 배우, 촬영 인력 등 제작인력 진출	• 바운티 헌터스(2016.7. 개봉예정) : 공동제작, 이민호 주연 • 몽상화합인(2016.4.) : '별에서 온 그대' 장태유 감독 연출
영화관	• 중·홍콩 CEPA를 통한 우회 진출 (홍콩기업은 영화관 운영건축 100% 독자 가능)	• CJ CGV : 홍콩법인을 통해 중국 본토 진출

- 일부 기업은 중·홍콩 CEPA³⁾를 활용한 홍콩 우회 전략, 계약통제모델(VIE; Variable Interest Entity) 등을 통해 미개방 분야에 진출

- 중·홍콩 CEPA는 일부 분야에 한해 홍콩기업의 중국 내 100% 독자기업 설립을 허용하므로 이를 활용해 국내기업이 우회 진출(예 : 영화관 설립·운영)

- 그 외 미개방 분야는 계약통제모델*을 통해 진출하는 형태도 있으나 앞으로 중국의 '외국 투자법'이 새로 제정될 경우 이를 규제할 가능성이 높아 면밀한 검토가 필요함

- － 중국 정부는 지난해 '외국투자법' 의견수렴안에서 계약통제모델을 통해 중국에 설립된 기업 중 실제 통제자가 외국인인 경우에 대해 원칙적으로 규제하려는 입장을 표명

* 계약통제모델 : 중국 미개방 분야 투자설립을 위해 ①제3국에 특수목적법인(SPC) 설립 → ② ①의 기업을 통해 중국에 외자기업 설립 → ③ 중국인 명의의 내자기업을 설립하고 ②에서 설립한 기업과 경영권, 수익에 대한 계약을 체결하여 실질적인 지배권을 행사하는 구조임

3) 중·홍콩 CEPA를 통해 중국에 진출하기 위해서는 홍콩기업으로 인정받아야 하며, 이를 위해서는 ①홍콩 사업등록증 취득, ②최소 3년 이상 홍콩 내 사업 운영, ③사업 운영기간 동안 홍콩 내 법인세 납부, ④홍콩지점의 홍콩인 직원비율 50% 이상 등의 조건을 충족해야 함

03. 한중 FTA 서비스 투자 추가협상 대응방향

- 한·중 FTA를 통해 중국시장 진출을 확대하기 위해서는 중국측 규제 철폐·완화를 통한 양국의 비대칭적인 시장환경을 개선할 필요
 - 한국 콘텐츠 수출은 중국의 유통 규제로 어려움을 겪고 있지만 중국기업의 국내 진출에는 별도의 규제가 없어 한국 제작사에 대한 지분인수와 인력유출이 갈수록 심화
 - 유통에 집중된 중국 측 규제를 철폐하거나 여의치 않을 경우에는 합작 형태의 제작사 설립, 공동제작 자국산 지위 인정 등 규제를 우회할 수 있는 조항을 마련해야 함

한중 문화콘텐츠 관련 주요 규제 비교

중국	주요 장벽	한국
영화·TV 프로그램 제작사 설립 금지 프로젝트 단위 합작은 가능 불가	제작 투자	제한 없음
해외드라마 및 영화 최대 25%(그 외 15%)	방송사 지분 참여	방송채널사용사업자 49%(직접투자 기준) 국산영화 20%이상, 국산 애니메이션 30%이상, 대중음악 50% 이상
총 상영시간 2/3이상 국산 영화 의무 상영 1년 분장제 34편 수입(3D, IMAX 10편 포함)	스크린쿼터	총 상영시간 1/5이상 국산 영화 의무 상영 (1년 기준 73일 이상)

- (수입/배급) 콘텐츠 수량제한, 방영 시간대 제한 등 차별적 조치를 철폐하거나 이를 완화하는 근거를 현재유보에 포함할 필요
 - 우리 기업 진출에 가장 큰 애로로 작용하고 있는 총량규제를 철폐하여 진출 가능한 콘텐츠 수량과 유통채널을 확보해야 함
 - 완전한 규제 철폐가 이뤄지지 않더라도 현재 수준보다 완화한 형태로 현재유보*에 포함하면 릴레이식 규제 강화 가능성을 낮출 수 있음

* 현재유보 : 현재 법령 등에 존재하는 제한조치만 인정하고 그 이상의 제한조치는 없을 것임을 약속

- (투자제한 완화) 수익성 개선을 위해서는 우리 기업의 직접서비스를 위한 유통·배급권 중요하며 이를 위해 투자제한 철폐 및 인허가 신청 자격조건을 종합적으로 완화할 필요
 - 중국 내 직접서비스 운영이 불가능 한 구조 하에서는 국내 콘텐츠 산업은 제작만 담당하고 주도적으로 수익성 개선에 나설 수 없는 구조가 고착화될 가능성이 높음
 - 특히 디지털 콘텐츠 운영권의 경우 다수의 인허가가 존재하기 때문에 이에 대한 규제를 일괄적으로 철폐해야 실효성을 높일 수 있을 것임

[게임 직접서비스 관련 인허가(예시)]

- ① 인터넷출판허가 : 외상 독자, 합작·합자 기업은 취득 불가
- ② ICP경영성허가 : 합작·합자 기업(49%지분제한)도 취득이 가능하나 실제로 발급한 사례가 거의 없음
- ③ 인터넷문화경영허가 : 순수내자기업(자본금 1000만 RMB 이상)만 취득 가능

◎ (공동제작) 방송콘텐츠 공동제작에 대한 부속서의 내용을 구체화하고 공동제작물에 대한 자국산 지위를 인정하는 조항을 마련해야 함

- 현재 한·중 FTA 협정문에는 파급력이 큰 방송콘텐츠에 대해서는 제작 활성화 및 후속 협의 근거규정(built-in)만 있어 공동제작 기준, 기여도, 저작권 등과 관련된 세부조항 필요
 - 중·뉴질랜드 FTA, 중·홍콩 CEPA에 공동제작 드라마에 대해 자국산 지위를 인정하는 조항이 포함되어 있음
- 자국산 지위 인정, 기획단계의 기여도 포함 등이 동시에 부속서에 포함되어야 실효성을 높일 수 있을 것임

[중·홍콩 CEPA 부속서 1 Table 2] D. Audiovisual services Jointly produced television dramas
18. Television dramas co-produced by the Mainland and Hong Kong are permitted to be broadcast and distributed in the same way as Mainland produced television dramas after being examined by the relevant Mainland authorities.

◎ (저작권 보호) 방영 중인 제작물에 대한 실질적인 저작권 보호 대책과 포맷 표절에 대한 법적 보호를 요구할 필요

- 유행 주기가 짧은 문화콘텐츠 특성 상 방영되는 시점에서의 저작권 보호가 가장 중요
- 중국 방송국의 포맷수입이 방송국별 1년 1회로 제한된 상황에서 한국 예능프로그램 포맷을 불법으로 표절하는 사태가 빈번하게 발생해 이를 단속할 수 있는 실질적인 방안 필요
 - 중국정부가 포맷 불법 표절을 계속 용인할 경우 수입 유인이 저해될 뿐만 아니라 정식으로 구입한 중국 방송사와 표절한 방송사 간의 분쟁까지 이어질 가능성이 높음

[중국 방송사의 한국 예능 포맷 표절 사례]

(한국) 무한도전 → (중국) 극한도전, 도전자연맹, 진심영웅 / (한국) 안녕하세요 → (중국) 사대명조

[강소성 위성채널 vs. 호남 위성채널 분쟁 사례]

강소성 위성채널이 영국으로부터 <Take Me Out> 포맷 수입 → 호남 위성채널이 이와 유사한 포맷의 프로그램을 방송 → 강소성 위성채널이 광전총국에 구두로 이의제기 → 광전총국 반응 x

◎ 한편 현재 진행 중인 중미(中美) BIT 협상, 중국의 외국투자법 제정 동향을 면밀히 파악해 협상에 반영해야 함

- 중국은 미국과의 BIT 협상 및 제정 작업 중인 외국투자법에서도 포괄주의(negative list) 방식 도입을 추진 중인 만큼 이를 한·중 FTA 후속협상의 양허 하한선으로 삼을 필요
- 한·중 FTA 후속협상이 이들보다 먼저 타결될 경우에 대비해 중·홍콩 CEPA처럼 일정 기간마다 자유화 수준을 높이는 보충협정을 체결하는 방식도 대안이 될 수 있음

04. 결론 및 시사점

- ◎ 중국이 문화콘텐츠 주요 수출시장으로 부상하고 있으나 자국산업 보호, 체제안정을 위한 중국 측 규제는 꾸준히 강화되고 있음
 - 중국은 WTO GATS, 기체결 FTA에서 문화콘텐츠 관련 산업을 낮은 수준으로 개방하였고 관련 분야의 외국인 투자를 엄격히 차단하고 있으며, 해외 콘텐츠의 총량을 제한하는 강력한 규제를 시행하고 있음
 - 특히 인기를 끄는 해외 콘텐츠가 등장하면 즉시 관련 규제를 강화하는 조치를 취하기 때문에 콘텐츠 시장을 둘러싼 중국의 규제와 해외 기업들의 회피가 반복되는 상황임
- ◎ 우리 기업들도 제작 방식과 유통 채널을 변경하거나 중국 측 유통사에 의존하는 간접적인 진출 방식을 채택하고 있어 수익성 개선 및 안정적인 판로 확보에 애로를 겪고 있음

對중국 문화콘텐츠 수출 규제와 형태(예시)

분야	관련 규제	진출 형태	사례
온라인 게임	- 외국게임은 판호 획득이 어려움 - 직접서비스에 필요한 인터넷 출판허가증, ICP경영성허가, 인터넷 문화경영허가 취득 사실상 불가	- 중국기업과 유통 계약(퍼블리싱) 체결 - 중국측 유통사와 수익 배분	블레이드앤소울 뮤오리진
드라마	- TV 편성 비중 제한(25% 이하) - TV 프라임타임(19:00~22:00) 방영 금지 - 사전심사제 실시	- 인터넷 서비스 플랫폼을 통해 유통 - 사전제작 시스템 도입	별에서 온 그대, 태양의 후예
영화	- 스크린쿼터 (분장제 : 34편) - 영화 제작사 설립 불가 - 영화관 설립 지분제한(49%)	- 공동제작을 통해 스크린쿼터 회피 - 감독, 배우, 촬영 등 제작인력 진출	바운티 헌터스, 몽상화합인

- ◎ 앞으로 개시될 한중 FTA 서비스·투자 후속협상에서는 중국의 유통 관련 규제를 철폐·완화하여 양국의 비대칭적인 시장개방을 개선하고 안정적인 수출환경을 조성할 필요
 - 한중 FTA는 발효 후 2년 내 서비스·투자에 대한 네거티브 리스트 방식의 후속 협상을 시작하고 협상 개시 2년 내에 종료할 예정
 - 중국의 규제가 집중된 콘텐츠 유통 분야에서 수량·편성 제한, 관련 인허가 획득을 가로막는 투자 제한 철폐, 공동제작물에 대한 자국산 지위 인정, 저작권 보호 대책 등 실질적인 대책 마련이 시급