

# 제주지역의 지식기반 문화산업의 효과 분석 및 육성방안에 관한 고찰

김민철\* 김태종\*\*

## 목 차

- I. 서론
- II. 지식기반 문화산업의 전반적 내용
- III. 문화산업이 제주지역에 미치는 효과 분석
- IV. 제주 문화산업 현황과 문제점
- V. 제주 문화산업 육성방안
- VI. 결론

Key Words: 정보보호, 정보보호인력, 정보보호 교육기관,

## Abstract

본 연구에서는 고부가가치를 창출할 수 있는 문화산업이 제주 지역 경제에 미치는 영향에 대한 파급효과를 보기 위하여 산업연관분석 기법 및 AHP 기법을 이용하여 분석하였다. 그리고 제주문화산업에 대한 현황 및 문제점을 분석하여 Porter의 가치사슬(value chain) 모형을 토대로 지역발전전략으로서 지식기반 제주문화산업의 육성방안을 제시하였다.

분석결과, 문화산업에 대한 투자가 지역경제에 소득유발효과, 고용창출효과 및 타 산업으로의 전?후방연계효과 등이 강한 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났으며 소득유발효과와 고용창출효과 등의 파급효과로 인한 제주지역경제를 활성화시키기 위하여 지식기반 문화산업을 육성하여야 할 것이다.

# I. 서론

최근 우리나라 정부에서는 미래유망 신기술의 전략적 선택과 집중 개발을 위한 과학기술기본계획을 수립하면서 정보기술(IT, Information Technology)과 더불어 생명공학기술(BT, Bio Technology), 나노기술(NT, Nano Technology), 환경·에너지기술(Environment/Energy Technology), 항공우주기술(ST, Space Technology), 문화콘텐츠기술(CT, Culture Technology) 등을 국가전략 분야로 선정하고 대대적인 투자를 하기로 결정하였다(산업자원부, 2003).

이 분야들이 21세기의 중심적 기술이고 국가의 경쟁력을 결정할 핵심이기 때문이다. 우리는 지금 세계의 패러다임 전체가 변하는 문명전환의 시대를 맞이하고 있다. 디지털로 상징되는 지식정보와 문화는 새로운 세계의 패러다임을 구성하는 쌍두마차이다. 과학과 기술의 발달이 몰고 온 세계화의 추세를 거부할 수 없다. 세계의 어느 나라도 이러한 변화를 외면하거나 비켜갈 수는 없을 것이다. 그리고 과거에는 경제가 문화수요를 창출했지만 문화경쟁시대인 지금은 문화가 경제력을 창출하고 있다. 제주지역은 명산인 한라산과 바다가 어우러진 천혜의 자연자원과 유구한 문화, 예술 역사가 있기 때문에 문화산업 업계와 지자체 그리고 중앙정부가 문화산업에 대한 새로운 인식을 갖고 노력한다면, 이러한 문화산업은 제주지역의 경제를 활성화시키고 지역주민들에게는 소득과 고용을 창출할 수 있는 최고의 국가 전략산업으로 발전할 수 있을 것이다.

그러나 시장개방과 무한 경쟁시대는 더욱 가속화되고 있는 현실에서 제주지역의 산업경쟁력은

갈수록 쇠퇴하면서 지역경제는 저성장이라는 위기에 놓여있다. 이러한 제주지역의 침체된 지역경제 활성화를 위한 새로운 지역특화사업으로 산업 포트폴리오를 구성해야 할 시점에 놓여 있는 것이다. 즉, 새로운 지역특화사업으로서 제주지역의 경쟁우위요소에 부합되면서도 성공가능성이 높은 사업을 발굴해야 시점이라고 할 수 있다.

따라서 본 연구의 목적은 차세대 성장 동력이고, 지식기반의 문화산업에 대한 제주지역의 현황 및 기대효과를 분석하여 제주지역의 문화산업육성방안 및 문화산업의 중요성을 제시하는데 있다.

## II. 지식기반 문화산업의 전반적 내용

### 1. 지식기반산업 정의

지식기반산업이란 개념을 엄격히 정의하기란 용이하지 않다. 그것은 이 개념이 학술적으로나 정책적으로 정립된 개념이 아니어서 국가별로 그 구체적인 내용에는 차이가 있기 때문이다.

기존의 논의를 검토해 볼 때 지식기반산업은 크게 협의 및 광의의 개념으로 구분할 수 있다. 협의의 관점에서 지식기반산업은 지식을 노동, 자본 등의 전통적 생산요소보다 더 주된 생산요소로 활용하는 산업이라고 정의할 수 있다. 이런 관점에서 지식기반산업은 노동집약적산업, 자본집약적산업과 대비되는 지식집약적산업이라고 할 수 있다. 광의의 관점에서 지식기반산업은 인간의 지식과 지적 능력을 생산과정에 최대한 활용함으로써 기존산업의 생산성 향상과 제품의 고부가가치를 이루거나, 신기술산업을 창출하거나, 고부가가치의 지

식서비스 그 자체를 제공하는 산업이라고 할 수 있다. 따라서 광의의 관점에서 보면 지식기반산업이란 산업체계가 별도로 존재하는 것이 아니라 지식을 활용하여 부가가치를 높일 수 있으면 모든 산업이 지식기반산업이 될 수 있다고 할 수 있다(산업연구소, 1998; OECD, 1999). 따라서 본 연구에서는 지식기반 산업 중 문화산업에 대하여 살펴보고자 한다.

## 2. 문화산업 개념

문화산업에 대한 개념은 대단히 다양하여 한마디로 정의하기 힘들다. 광의적으로는 문화예술과 교육, 스포츠, 관광 등을 모두 포괄하고 있으며, 협의의 전문화된 문화산업은 '문화자원을 산업화하여 재화, 서비스, 정보 등의 형태로 판매하는 산업'(권오혁·김홍석, 2000) 또는 '문화를 핵심역량으로 하여 부가가치를 창출하는 산업'으로 정의되고 있다. 문화산업진흥기본법(제2조 및 시행령 제2조)에 의하면, 문화산업은 '문화상품의 생산 유통 소비와 관련된 사업으로서 영상·음반·비디오·게임물, 출판, 미디어, 문화재, 캐릭터, 디자인, 광고, 공연, 미술품, 전통공예품 관련 산업, 기타 전통의상·식품 등 대통령령으로 정하는 산업'을 망라하고 있다. 이런 까닭에 실질적으로 문화산업의 개념과 범위를 확정하는 것은 어려운 상황이며, 문화를 토대로 한 엔터테인먼트산업을 중심으로 부가가치를 창출하는 산업이라는 대략적 수준에서 그 논의가 이루어지고 있는 것이 현실이다.

여기서 주요한 발전 틀로 제시되고 있는 클러스터란 비슷한 업종, 다른 기능의 관련 기업·기관들이 한 지역에 모여 있는 것이다. 즉, 기업뿐 아니라 연구개발기능을 담당하는 대기업 및 중소기업, 각종 지원 기능을 담당하는 벤처 캐피털과 컨설팅 등의 기관이 한 군데 모여 있는 것을 의미한다. 개념

적으로 부가가치를 창출하는 생산사슬과 연계되어 있으면서 강한 독립성을 가진 생산기업과 관련 공급기업들, 최종소비자, 사용자기업, 관련 지원체계 등의 네트워크(Porter, 1998; Roelandt, 1999; 조동성·김정호, 1999; 이덕희·박재곤, 1999; 김선배, 2001)로 정의된다. 이는 정보를 지식의 공유를 통한 시너지 효과의 원활한 발생을 의미하고, 특정분야에서 수직 및 수평적 관계에 있는 기업들이 지리적으로 집적하여 경쟁과 협력을 병행하는 것을 의미한다. 가까이 모여 있는 구성주체들이 대면접촉을 통하여 정보를 교류하고 새로운 기술을 개발하는 것이 핵심인데, 디지털시대에도 암묵지 형성 및 노하우 취득에는 대면접촉을 통한 집적, 네트워크와 지식 교류를 위한 협력이 중요하기 때문이다. 문화산업에서 이러한 클러스터의 틀이 유용한 것은 다른 산업들보다도 문화산업에서 사회적 관계를 통한 문화적 소양의 근거리 네트워크가 중요한 의미를 가지고 있기 때문이며, 이를 통해 단순히 수익구조 창출 이상으로 지역의 문화적 정체성 등을 창조하기 때문이다.

또한, 후기 자본주의 사회의 산업구조 재편과 함께 고부가가치산업으로서의 문화산업이 가진 경제적 가치가 인정을 받고, 지역의 창조적 능력을 재창출하며, 문화의 긍정적인 대중화와 문화 복지라는 측면에서도 많은 관심을 끌고 있다. 또한, 1990년대 들어서 디지털 기술과 온라인 기술의 혁명적인 발전으로 인하여 첨단기술이 문화산업에 가속적으로 융합되고 창작산업으로 지속적인 확대가 이루어져 신지식산업의 중추로 자리매김하게 되었다(문화관광부, 2000).

특히 6T 중의 하나인 문화기술(CT)과 관련하여 문화산업과의 연계시킬 필요가 있다. 이러한 문화산업에서의 콘텐츠 산업기술은 자신들의 문화를 이용하는 산업이라고 할 수 있으며, 디지털 미디어에 기반을 둔 첨단 문화예술산업을 발전시키기 위

한 과학기술을 말한다. 최근에는 인터넷의 활성화와 디지털 기술의 발전으로 디지털 콘텐츠의 수요가 급증하고 있다. IT기술은 향후 고부가가치 산업으로 성장 가능성이 큰 디지털 미디어에 기반을 둔 첨단 문화예술산업을 발전시키는 데 필수적인 기술로 기술?지식 집약적 산업 특성 때문에 우리 민족의 창의력을 극대화할 수 있는 기술로 전망되고 있다. 예로서 우리나라의 김치를 해외에 수출하거나 불국사 같은 유물로 사람들을 끌어들이는 산업을 말한다. 정부는 문화산업 육성을 위한 디지털 콘텐츠 핵심기술력 확보를 목표로 하고 있으며, 그 내용으로 첫째는, 가상현실 및 인공지능 응용기술, 디지털콘텐츠 제작도구기술, 게임엔진 제작기반기술 등 디지털 콘텐츠 핵심기반기술이 개발이고, 둘째는 가상의 정보공간을 매개체로 여러 사용자가

의사소통과 상호작용을 할 수 있는 사이버커뮤니케이션 기술 등 생활문화 디지털기술이 개발이며, 셋째는 문화유적 탐사발굴 원형추정과 복원 등 문화재 복원 디지털기술이 개발이다 (<http://www.keic.org/kmonth/2002-02/special.html>).

### 3. 문화산업의 분류

문화산업 관련 산업은 크게 문화관련 제조업, 사업서비스업 및 관련서비스업 등이 있으며, 문화관련제조업은 컴퓨터 및 사무용기기제조업 등 11개 산업군, 사업서비스업은 정보처리 및 기타컴퓨터 운영 관련업 등 5개군, 관련서비스업은 도매 및 상품중개업 등 20개 산업군이 있다.

문화산업	743 건축기술 및 엔지니어링 서비스업 745 광고업 746 전문디자인업 749 기타전문, 과학기술서비스업 870 영화, 방송 및 공연산업 871 영화산업 872 방송업 873 공연산업 88 기타 오락, 문화 및 운동관련 산업 881 뉴스제공업 882 도서관, 기록보존소, 박물관 및 문화관련산업 883 경기 및 오락스포츠업 889 기타오락관련산업 221 출판업 222 인쇄 및 인쇄관련산업 223 기록매체복제업
문화관련제조업	30 컴퓨터 및 사무용기기제조업 31 기타 전기기계 및 전기변환장치 제조업 32 전자부품, 영상, 음향 및 통신장비제조업 * 3694 인형, 장남감 및 오락용품제조업
사업서비스업	72 정보처리 및 기타컴퓨터운영 관련업 721 컴퓨터시스템 설계 및 자문업 722 자료처리 및 컴퓨터시설관리업 73 연구 및 개발업 74 전문, 과학 및 기술서비스업
관련서비스업	51 도매 및 상품중개업 52 소매업: 자동차제외 64 통신업 66 금융업 67 금융 및 보험관련 서비스업 713 개인 및 가정용품임대업 80 교육서비스업 803 고등교육기관 809 기타교육기관

자료 : 산업연구원(2002), 문화산업과 도시발전

이러한 광범위한 분류로 인하여 실제적으로는 문화산업기본법을 중심으로 콘텐츠를 중심으로 한 음반, 영화, 게임, 캐릭터, 애니메이션 산업군이 지역에서 육성하고자 하는 문화콘텐츠산업으로 통상 인식되고 있다.

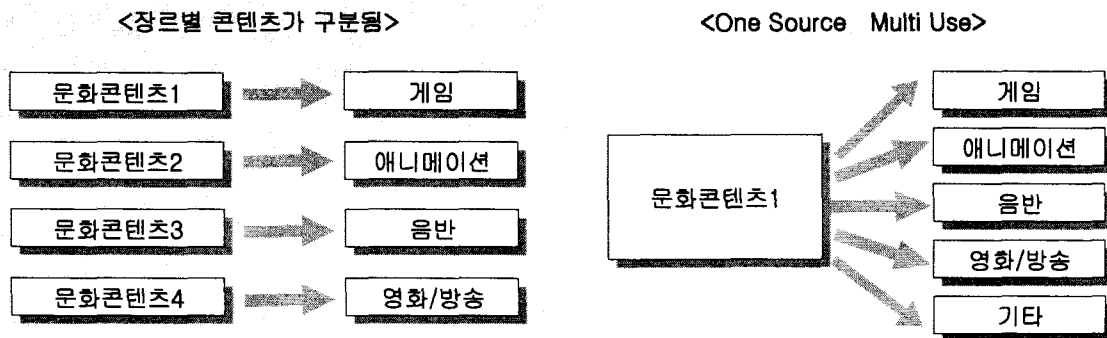
#### 4. 문화산업의 특성을 통한 시사점 도출

문화산업이 지역경제에 기여할 수 있는 특성을 다음과 같이 나타낼 수 있다.

첫째, 문화산업은 21세기 지식경제의 핵심 산업으로서 고성장 산업이다. 문화산업은 특히 문화콘텐츠상품의 개발, 제작, 생산, 유통, 소비 등과 관련된 서비스산업으로 인간의 창의력과 지식이 집약된 분야이기 때문에 지역경제의 핵심산업으로 역할을 담당할 수 있다. 세계 문화산업의 시장규모는 2003년까지 연평균 7%의 성장을 예상하고 있다(이병민, 2002).

둘째, 고부가가치 창출이 가능한 벤처산업이라고 할 수 있다. 창의력과 아이디어, 노하우 등을 필요로 하기 때문에 벤처기업으로서의 특성을 지니고 있으며, 지역경제차원에서 신규창업이 활발하고 벤처기업의 비중이 높은 산업이다. 이는 문화산업이 제작자의 전문성과 창조성으로 제품의 질과 가격을 결정하는 창조산업이기 때문에 중간재의 투입에 비해 창출되는 부가가치가 매우 높기 때문이다.

셋째, 원소스 멀티유즈(One Source Multi Use)의 특성을 지니는 산업이다. 문화산업은 일개 영역에서 창조된 문화콘텐츠상품이 부분적으로 기술변화를 거쳐 활용이 지속되면서 그 가치가 증대되는 윈도우 효과를 지니는데, 이러한 특성이 관련 산업으로 영향력이 확대되면서 막대한 수익을 창출하는 근거가 된다. 할리우드 영화는 보통 극장상영 수입의 4배를 관련 산업의 윈도우 효과로 벌어들이고 있는 실정이다.



〈그림 1〉 원소스 멀티유즈 개념도

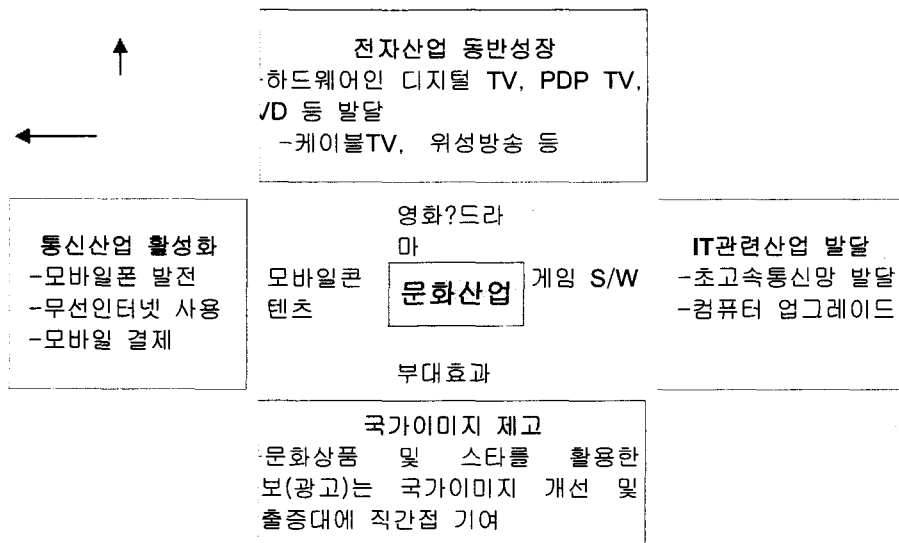
넷째, 문화산업은 지역경제 발전을 위해 문화적? 경제적 파급효과가 큰 산업이라고 알려져 있다. 자체성장으로 인한 고용창출 효과뿐만 아니라 문화 상품 개발의 원천이 되는 문화?예술활동의 활성화와 여타산업의 문화화를 가져와 간접적인 고용유발 효과 또한 가져올 수 있기 때문에, 지역발전과 클러스터 형성에 도움을 준다. 문화산업은 서비스업이나 제조업에 비해 생산유발, 부가가치유발, 고용유발 효과 등에 있어 월등한 기능을 하는 것으로 알려져 있다(문화관광부, 2001). 또한 외부에서 지역경제 소득을 유지하는 기본적인 기능과 함께, 지역시장의 경제가 내부 순환하는 효과를 가져와 소득의 유출방지 기능을 동시에 수행하기도 한다(구문모, 2001).

다섯째, 친환경적 산업으로 지역경제에 충분한 도움을 줄 수 있다. 문화산업은 환경오염과 공해를 우려하지 않아도 되는 환경친화적인 미래형 산업이다. 즉, 상품의 무게에 비해 부가가치의 생산이 높아 교통 및 운송비의 비중이 적으며 저에너지 소비, 공해의 저배출 산업으로 DDA협상 및 뉴라운드 시대에 능동적으로 대처할 수 있는 제주지역의 자연환경에 꼭 맞는 문화산업이다.

여섯째, 지역의 문화 인프라 조성에 도움을 주는

산업이다. 다른 지역과 차별되는 전통문화와 창의력을 바탕으로 지역의 경쟁력을 창출하고 문화적 인프라를 확충 할 수 있는 근거가 되기 때문이다. 유구한 역사와 독특하고 아름다운 우리만의 문화를 많이 보유하고 있는 지역들의 경우 창의력을 바탕으로 지역발전의 기반이 되는 문화 인프라를 만들어 나갈 수 있으며, 문화상품에 체화된 문화적 요소를 통해 지역의 긍정적 이미지를 다른 지역 사람들과 소비자에게 자긍심을 고양하는 효과를 창출할 수 있다.

이러한 문화산업은 일개 영역에서 창조된 문화 콘텐츠상품이 부분적인 기술적 변화를 거쳐, 활용이 지속되면서 그 가치가 증대되는 윈도우 효과(Window Effect)를 지니는데, 이러한 윈소스 멀티유즈의 특성으로 인해 관련 산업으로 영향력이 퍼져 나가며 막대한 수익을 창출하는 근거가 되고, 또한 환경오염과 공해에 대한 걱정이 없는 환경친화적인 미래형 산업이다. 따라서 문화산업은 제주 지역 환경에 적합한 산업이다. 그리고 일정기간동안의 지속적인 자금이 필요하기 때문에 초기 지역 내의 문화산업의 성공은 지방자치단체장의 의지에 달려있다고 본다.



〈표 3〉 4년제 대학교 정보보호 관련학과 개설 현황

## 5. 문화산업의 경제적 접근

문화상품은 지금까지는 경제적 관점보다는 문화적 측면이 강조되었다. 이것은 문화와 산업이 아직 서로 조화·융합되기 어렵다는 것을 의미한다. 특히 산업으로서의 기반이 거의 형성되어 있지 않은 문화산업을 활성화 시키고 경쟁력을 키울 수 있는 정책방안이 요구되고 있다.

문화산업을 본격적으로 논의하는데 있어서의 기본적인 전제는 문화자체에 반드시 생산성의 요소가 내포되어 있다는 점을 인식해야 한다. 엔터테인먼트 등의 문화산업을 미래의 유망산업으로 육성·발전시켜야 할 이유와 필요성은 여러 가지 있을 수 있지만, 각종 부존자원이 부족한 지역에 가장 적합한 산업으로 높은 부가가치를 창출할 수 있는 두뇌 집약적이며 환경친화적 특성으로 인해 각광받는 21세기형 산업이다.

첨단 과학기술과 탄력적인 관계가 있는 문화산업은 초고속정보통신망과 인터넷의 등장, 새로운 정보저장매체의 개발, 국경을 넘나드는 위성방송의 전개 등 여러 가지 과학기술 발달을 가장 잘 수용할 수 있는 핵심 산업분야이다. 이러한 컴퓨터, 멀티미디어, 첨단 정보통신기술의 등장은 문화산업이 경제적 효과를 극대화하는 중요한 기반으로 등장하였다.

위에서 언급한 제반사항을 고려할 때 다가오는 21세기에 지역의 경제적 풍요와 문화의 선진화를 달성하기 위해서는 문화산업 활동의 경제적 기능에 대한 새로운 인식이 필요하다.

## Ⅲ. 문화산업이 제주지역에 미치는 효과 분석

### 1. 정량적 효과 분석

#### 1) 효과 분석 이론

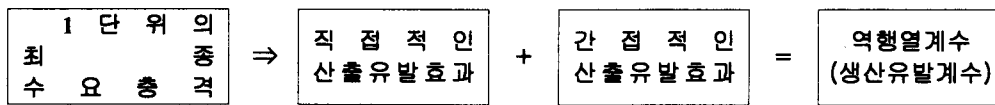
문화산업이 제주지역 경제에 미치는 효과를 알아보기 위해서 산업연관표를 이용한 산업연관분석(input-output analysis or inter-industry analysis)을 이용하고자 한다. 산업연관분석은 산업연관표를 이용해서 최종수요에 의한 생산과급효과 분석을 위해 국민경제를 여러 산업부문으로 세분하여 구조적 측면에서 상호연관관계를 검토하는데 이용된다. 본 연구에서는 제주지역의 산업연관표(제주발전연구원 보고서, 1999)를 이용하여 문화산업의 파급효과를 분석하였다.

타 부문 산업의 생산증가를 초래하여 이 산업이 중간재를 사용하는 산업의 생산증가를 초래하며, 이 과정에서 다시 부가가치와 고용을 유발하게 된다. 그리고 이러한 직접 및 간접적인 파급효과는 생산 활동을 통해서만 이루어지는 것이 아니라 소득증가, 소비증가의 연쇄적인 과정을 통해서도 파급된다. 즉 각 산업에 있어서의 생산증가는 그 생산 활동에 참가한 사람들의 소득을 높이고, 그 결과 소비를 증대시키며, 이 소비증가가 다시 산업생산을 유발하는 연쇄과정으로 다른 산업에 연속적으로 영향을 미치고 있다

구체적으로 산업부문 수가 많아 투입계수를 매개로 하여 무한히 계속되는 생산과급효과를 일일이 계산하는 것은 현실적으로 어렵기 때문에 역행렬계수를 산출하여 이용하며 투입계수를 매개로 한 투입과 산출의 관계를 연립방정식형태로 나타낼 수 있다. 이러한 생산과급효과를 분석하기 위해 산업연관표에서 연립방정식계수로 역행렬을 유도하여 만들어지는 수식은 다음과 같다.

$$\begin{aligned}
 AX + (F-M) &= X \\
 X - AX &= (F-M) \\
 (I-A)X &= (F-M) \\
 X &= (I-A)^{-1}(F-M)
 \end{aligned}$$

위에서 X는 지역산업 부문별 산출액 열「벡터」, I는 단위행렬, A는 지역투입계수행렬, F는 지역 최종수요 열「벡터」, M는 지역수입 열「벡터」, 위의 (I-A)를 레온티에프 행렬이라 한다. (I-A)<sup>-1</sup>를 생산유발계수행렬 또는 다부문 승수라고 하는데, 역행렬(I-A)<sup>-1</sup>를 (I-A)<sup>-1</sup>=B=(bij)<sub>n×n</sub>으로 표기하면 bij는 j부문의 최종수요 1단위를 충족하기 위해 필요한 i부문의 재화 또는 용역의 직·간접 생산단위를 나타낸다. 다시 말하면, 1단위 최종수요 충격(impact)에 의해서 직·간접으로 유발되는 생산유발효과를 나타낸다(고성보, 2002).



〈그림 3〉 최종수요 충격에 따른 생산유발계수의 추정

즉 수식은  $Q=(I-A)^{-1} \cdot F$ 가 되며, 여기서 Q는 신규투자에 따른 생산유발효과를 나타내며, F는 투자금액(최종수요)이다(Miller and Blair, 1985).

지역경제에 미치는 고용유발효과는 먼저 생산유발계수행렬에 노동계수(L)의 대각행렬을 곱하여 고용유발계수행렬을 작성한다. 노동계수는 제주지역의 산업별 종사자 수를 산업별 총산출액으로 나눈 것이다. 노동계수는 1단위 생산에 직접 필요한 노동량만을 의미하지만, 고용유발계수는 생산의 파급과정에서 직·간접으로 유발되는 노동량을 계량적으로 나타내는 것이다. 고용유발계수행렬에서 소비지출에 따른 투자부문을 외생부문으로 처리한 후 해당부문의 최종수요 투자금액을 곱하면 자기산업을 포함한 여타산업에 미치는 고용유발효과를

계산할 수 있다.

지역경제에 미치는 소득유발효과는 생산유발계수행렬에 소득계수(Y)의 대각행렬을 곱하여 소득유발계수행렬을 작성한다. 소득계수는 제주지역 산업별 피용자들의 소득을 산업별 총산출액으로 나눈 것이다. 소득유발계수행렬에서 소비지출에 따른 투자부문을 외생부문으로 처리한 후 해당부문의 최종수요 투자금액을 곱하면 자기산업을 포함한 여타산업에 미치는 소득유발효과를 계산할 수 있다.

## 2) 파급효과 분석을 위한 제주지역 경제현황 파악

우선 제주지역의 현황을 파악하여 문화산업단지의 파급효과를 살펴보고자 한다. 제주지역은 관광

서비스 및 농림수산업 중심의 산업구조로 편중되어 지역경기 침체로 인한 지역전반에 위기의식이 팽배해 있다. 그러나 정보통신 인프라, 천혜의 관광자원, 토속적인 전통문화 등을 보유하고 있어 창조적인 지식문화산업 육성에 유리한 위치를 점하고 있다. 특히 참여정부는 지방분권과 국가균형발전을 국정과제로 하여 지역 특화분야 육성을 도모하고 있어 제주지역의 새로운 지식산업 필요성이 대두되고 있다. 그리고 2002년 4월 제주국제자유도시로 지정되었다. 인구는 전국 대비 1.1%인 55.2만 명이고, 재정자립도는 전국 13위이다. 정보회수준은 전국평균 대비 우수하게 나타났다.



〈표 2〉 제주지역의 현황 요약표

구분	제주도	전국대비
인구('02)	55.2만명	4,851만명의 1.1%
1인당 GRP('01)	7,064US\$	GDP의 1.1%
재정자립도('01)	42.9% (제주시 36.8%, 2000-54.8%)	전국 13위
정보화수준('01)	83.3점(제주시)	79점(전국 평균)

자료 : 통계청보도자료(2003), 행정자치부정보화수준(2002)

제주의 지역내총생산(GRDP, 이하 명목기준)은 한국은행 제주본부의 '제주지역 경제구조 분석(2003.3)'에 의하면 도내 연평균 GRDP는 1986년~1990년 중에는 18.3%에서 1991년~1995년 중에는 15.9%로 비교적 높은 연평균 성장률을 보였으나 1996년~2001년 중에는 4.4%로 이는 외환위기 등으로 인해 연평균 성장률이 급락한 것으로 분석되었다. 전국적으로 농림어업이 낮은 성장률을 보인데 반해 제주지역은 감귤 등이 호조를 보이면서 1995년까지 상대적으로 높은 성장률을 유지하였으나 이후 감귤가격 하락 등으로 성장률이 급락한 것으로 나타났다. 건설업은 1980년대 후반부터 전국적인 건설경기 활성화 등에 힘입어 1985년~1990년 중 성장률이 크게 확대되었으나 1990년

이후 성장률이 둔화된 것으로 나타났다. 서비스업은 지역내 관광산업 육성 등으로 높은 성장률을 보이다가 1996년 이후에는 성장률이 둔화되었으나 여전히 전체 성장률을 상회하고 있는 것으로 분석되었다.

GRDP성장률에 대한 산업별 기여율을 보면 서비스업이 계속 높아지고 있는 반면 농림어업은 1986년~1990년 및 1991년~1995년 중 다소 높은 기여율을 보였으나 1996년~2001년 중 마이너스 성장으로 인해 기여율도 큰 폭의 마이너스를 기록한 것으로 분석되었다. 농림어업의 기여율이 마이너스로 반전되면서 지역경제 성장이 서비스업 중심으로 전환된 것으로 분석되었다.

	제 주			전 국		
	86-90	91-95	96-01	86-90	91-95	96-01
<b>전체 GRDP</b>	<b>18.3</b>	<b>15.9</b>	<b>4.4</b>	<b>17.1</b>	<b>15.1</b>	<b>6.9</b>
농림어업	14.4	14.9	-5.8	8.5	9.1	0.6
광공업	19.6	10.7	4.7	17.8	14.3	8.8
전기가스수도업	13.4	16.4	10.0	10.5	15.0	12.2
건설업	31.5	12.8	5.9	27.9	16.2	1.4
서비스	18.7	18.9	7.9	17.0	16.4	7.5
정부 및 비영리	17.9	17.0	7.3	17.6	17.2	7.4

자료 : 한국은행 제주본부(2003.3), 제주지역 경제구조 분석

2002년 도내 지역내총생산(GRDP) 규모가 전년 대비 성장세를 나타냈으나 전국의 1% 수준을 밑도는 것으로 나타났다. 또 도민 1인당 GRDP도 전국에서 중하위권을 차지, 외형적인 성장에도 지역경제 규모의 상대적 정체 현상과 낮은 생산성은 여전히 분석되었고 2002년 도내 명목 GRDP는 5조3741억원으로 2001년 4조8588억원보다 10.6% 증가한 것으로 나타났다(통계청, 2003). 이는 전국평균(8.8%)과 전년도 성장률(1%)을 크게 웃도는 것으로 지난해 감귤가격 하락에도 건설 및 서비스업 등에서 성장세를 보였기 때문으로 풀이된다. 그러나 전국 대비 도내 GRDP 비중은 지난해와 같은 0.9%에 그쳐 인구 구성비(1.1%)에 비해 경제 규모는 여전히 낮은 수준으로 분석되었다.

### 3) 문화산업이 제주지역 경제에 미치는 효과 분석

문화산업에 대한 투자로 타 산업에 미치는 경제적 파급효과를 분석하기 위해서는 먼저 문화산업에 투자함으로써 경제적 파급효과가 기대되는 산업을 분류하는 것이 필요하다. 그러나 모든 산업에 대한 파급효과를 분석하는 것은 현실적으로 불가능하기 때문에, 산업 분류 중에서 문화의 경제적 기능 및 효과 등의 이론적 고찰과 제주지역 산업이 1차, 3차 산업이 주류를 이루고 있는 점을 감안하여 제주지역 산업연관표(제주발전연구원, 1999.12)의 38개 부문 중에서 경제적 파급효과가 있을 것으로 기대되는 8개 부문을 발췌하여 분석

〈표 4〉 제주 지역내총생산(GRDP) 현황

(단위 : 십억원)

구성항목별	1998	1999	2000	2001	2002
(전국)국내총생산	444,366.5	482,744.2	521,959.2	551,557.5	596,381.2
(제주)지역내총생산	4,173.8	4,639.4	4,809.5	4,858.8	5,374.1
전국대비구성비율(%)	(1.0)	(1.0)	(0.9)	(0.9)	(0.9)
지역내총생산 성장률(%)	-9.7	9.9	5.0	5.5	4.7
1인당 지역내총생산(천원)	8,038.9	8,880.9	9,174.9	9,193.8	10,116.1
(미 달러)	5,664.0	7,336.0	8,115.0	7,122.4	8,085.3
인구(천명)	519.2	522.4	524.2	527.8	531.2
전국인구대비구성비율(%)	1.1	1.1	1.1	1.1	1.1

자료 : 통계청(2003), 제주도 2003 주요행정총람.

결국 이러한 통계적 수치를 통하여 생각해야 할 점은 지역 경제규모가 전국 1%의 한계점에서 벗어나야 하며 이를 위해서는 산업구조 체질 개선을 통한 고부가가치 산업육성이 필요한 것으로 분석된다. 새로운 지역특화사업은 제주도의 경쟁우위 요소에 부합되면서도 성공가능성이 높은 사업을 발굴해야 할 것이다. 즉, 새로운 산업으로서 제주지역에 문화산업의 중요성이 부각되고 있는 것이다.

하였다.

제주 문화산업에 투자 시 생산, 고용, 소득 증대 효과는 각각 생산유발효과, 고용유발효과, 소득유발효과로 예측될 수 있다. 각 유발효과는 각 유발계수에 문화산업의 투자비를 곱하여 얻을 수 있다. 여기서 추계된 각각의 유발효과는 단지조성에 따른 효과로 제주지역 산업연관표를 기초로 하였기 때문에 제주지역경제에 미치는 효과에 국한된다.

(1) 생산유발효과

생산유발효과는 최종수요가 1단위 증가하였을 때 이를 충족시키기 위하여 각 산업부문에서 직·간접적으로 유발되는 생산액 수준을 의미한다. 생산유발계수행렬의 列합계는 특정 산업부문 생산물에 대한 최종수요가 1단위 발생했을 때 전 산업 부문에서 유발되는 직·간접 생산과급효과를 나타낸다.

위 연관표에 대입하여 산출한 결과 제주지역의 생산유발계수의 평균은 1.30993인 것으로 나타났다.

(2) 고용유발효과

고용유발효과는 최종수요의 발생이 생산을 유발하고 생산은 다시 본원적 생산요소인 노동수요를 유발하는 파급과정에서 발생하는 것으로 제주지역의 고용유발계수의 평균은 0.05245이며, 산출물 1단위, 예를 들면 1백만원의 최종수요가 증가한다면, 약 0.05245명의 취업 창출 효과를 갖게 된다는 것을 의미한다. 제주지역의 문화산업에 10억원의 투자가 이루어질 경우 유발되는 고용인원은 52명으로 추정될 수 있다.

(3) 소득유발계수

소득유발계수는 한 산업에 대한 최종 수요 1단위를 충족시키기 위하여 직·간접으로 필요하게 되는 전산업의 산출량으로부터 창출되는 소득을 말하는 것으로, 제주지역의 소득유발계수의 평균은 0.93565인 것으로 나타났다.

(4) 전·후방 연쇄효과

생산유발계수행렬의 列합계와 行합계를 이용하여 후방연쇄효과와 전방연쇄효과를 측정할 수 있다. 지역 내 산업간 의존 관계는 감응도 계수와 영향력 계수에 의하여 파악할 수 있으며 감응도 계수는 전방연관효과를 설명하는 지표인데 어떤 산업이 다른 산업으로부터 받는 파급 효과의 정도를 나타내는 계수로서 각 산업 생산유발계수행렬의 행의 평균치를 전산업 생산유발계수의 평균으로 나눈 값이다. 따라서 이 계수가 1보다 크다는 것은 이 산업이 생산하는 제품을 중간재로 사용하는 산업이 많다는 것이다. 즉 다른 산업들의 생산 증가로 인한 파급 효과를 이 산업이 상대적으로 더 많이 받는다는 것을 의미하며 일반적으로 소비형산업, 서비스산업 등 3차 산업의 감응도계수가 높은 것으로 알려져 있다. 제주지역의 전방연관 유발계수의 평균은 1.34542, 후방연관 유발계수의 평균은 1.01483인 것으로 나타났다.

〈표 5〉 제주지역 산업연관표 요약

구 분	생산유발 계수	취업유발 계수	소득유발 계수	전방연관 계수	후방연관 계수
건설	1.39146	0.01892	0.30251	0.96532	1.07799
통신 및 방송	1.21733	0.02679	0.49704	0.99818	0.94309
금융 및 보험	1.3226	0.04083	0.78251	1.76927	1.02465
인쇄, 출판 및 복제	1.32247	0.05014	0.68422	0.87202	1.02455
부동산 및 사업서비스	1.36557	0.01343	0.19401	2.79155	1.05793
공공행정 및 국방	1.26485	0.11089	2.32979	0.77472	0.9799
교육 및 보건	1.16314	0.10856	1.85837	0.87639	0.90111
사회 및 기타서비스	1.43203	0.05002	0.83672	1.7159	1.10942
평 균	<b>1.30993</b>	<b>0.05245</b>	<b>0.93565</b>	<b>1.34542</b>	<b>1.01483</b>

따라서 제주지역의 문화산업에 투자 시, 소득유발효과, 고용효과와 전·후방 연쇄효과 등이 강한 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 따라서 문화산업은 고부가가치 산업으로서 또한 고용창출의 효과가 큰 산업으로서 미래의 전략산업이라는 관점에서, 보다 적극적인 투자와 적극적인 문화산업의 육성이 요구된다.

있다.

첫째, 정량적 분석 결과와 정성적 분석 결과를 통합하는 어려움이며 이는 경제성 분석과 정책적 분석 항목의 모든 결과를 고려할 때 경제성 분석은 그 결과가 B/C 비율, 순편익, 내부수익률 등 정량적으로 제시되는 반면, 정책적 분석의 지역사업추진의지, 국고지원의 적합성, 관련계획과의 일치성

〈표 6〉 제주지역 문화산업의 파급효과 비교표

구분	제주지역 문화산업평균	*전체 문화산업평균	*전체 서비스업평균	*전체 제조업평균	
생산유발효과	1.31	1.76	1.53	1.89	
소득유발효과	0.94	0.91	0.89	0.64	
고용유발효과(명/10억원)	52	54	34	19	
전후방 연쇄효과	영향력계수 감응도계수	1.35 1.01	0.94 0.63	0.83 1.42	1.03 2.01

자료 : 문화관광부『문화산업 현황과 주요 정책과제』보고서(2003)에서 인용

## 2. 정성적 효과 분석

### 1) 정성적 효과 분석 개요

정성적 기대효과는 계량적인 과학기술적 효과, 경제 및 사회적 효과 등을 파악하는 것이다. 이러한 측면은 통상적으로 그 사업이 미치는 파급효과는 단순히 비용 편익이나 경제적 효과 등의 지표로 환산하여 평가하는 것도 중요하지만 비경제적인 측면이나 정책적인 측면을 고려해야 한다는 측면에서 중요하다. 따라서 비용과 시간은 물론 정책적인 효과 등 상이한 지표를 가지고 있거나 계량화할 수 없는 요소들을 평가할 수 있는 기법이 필요하다(허용, 2002). 특히 타당성 분석을 통한 사업의 시행 여부를 종합적으로 평가하는 데는 비용 효과산정의 어려움과 함께 다음과 같은 어려움을 가지고

등 많은 평가항목의 결과가 일치하지 않는 사업의 타당성을 평가하는데 어려움이 발생할 수 있다.

둘째, 분석결과를 정량화한 경우에도 상이한 척도(scale)를 갖는 평가항목을 통합하는 어려움이 따른다. B/C비율이 0.9이고 2,000명의 고용창출 효과를 갖는 사업의 경우 어떠한 기준에 의하여 양자를 통합하여 사업시행 여부를 종합적으로 평가할 것인가의 문제가 발생한다.

따라서 본 연구에서는 위에서 열거된 정성적 효과 및 앞서 제시된 정량적 효과를 동시에 보완하는 차원에서 위와 같은 문제점 및 그 보완점을 제시하고자 한다.

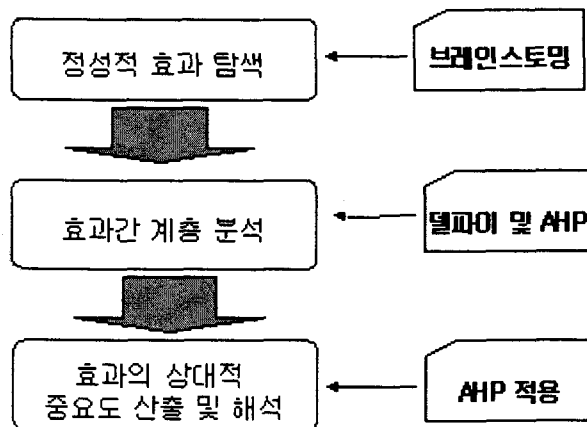
### 2) 분석 기법 및 절차 제시

본 연구에서는 앞서 제시한 어려움을 해소하고

사업의 타당성을 종합적으로 판단하기 위하여 다 기준 분석기법의 하나인 계층분석법(AHP: Analytic Hierachy Process)분석을 시도하고자 한다. AHP는 의사결정의 전 과정을 다단계로 나눈 후, 단계별로 분석 해결함으로써 최종적인 의사결정에 이르는 것을 지원하는 접근방법의 하나로서 정성적 요소를 포함하는 다기준 의사결정(Multi-criteria decision making)에 널리 사용되고 있다. 이를 통해 문화산업단지 사업의 타당성 여부에서 주관적 평가를 최대한 배제하고 객관적으로 평가할 수 있다.

따라서 다음과 같은 절차로 정성적 효과에 대해 분석하고자 한다.

- ③ 지역에 대한 새로운 이해와 활성화 유도
- ④ 지역문화의 새로운 문화적 가치창출 및 그 지역만의 토착적 문화를 계승 발전
- ⑤ 문화관련 고급 전문 인력의 지역 내 배치
- ⑥ 건전한 여가문화활동으로 인한 시민의 삶의 질 향상
- ⑦ 지역 대학의 문화산업 관련학과 및 주변학과와의 실제적인 지역산업과의 연계 유도를 통한 경쟁력 향상을 유도
- ⑧ 지역 문화산업의 활성화로 인한 관광수요 창출
- ⑨ 지역 문화산업과 연계된 지역 브랜드 가치 창출



〈그림 4〉 정성적 효과 탐색 프로세스

(1) 정성적 효과 탐색

이는 그동안 문화산업과 관련된 효과들을 관련 자료 및 전문가들을 통해 탐색하는 단계이다. 즉 여기서는 전문가들의 브레인스토밍을 활용하여 관련 효과들을 일률적으로 산출하여 리스트 하였다. 그 결과 브레인스토밍을 통해 산출된 효과들은 다음과 같다.

- ① 고부가가치 무공해산업의 육성을 통한 시민의 생활환경 개선
- ② 우수한 기술력과 콘텐츠를 보유한 지역 내 벤처창업의 활성화

⑩ 산?학?연?관 활성화 효과 등

(2) 효과 간 계층 분석

이 단계에서는 앞서 제시된 여러 효과를 계층(hierarchy)적으로 체계화시키는 과정임. 우선 델파이 기법을 통하여 계층적인 구조를 만드는 과정을 진행시켰으며 이의 결과치를 AHP 기법과의 연계를 위하여 최종적으로 산출하였다.

여기서 델파이 기법은 미래에 일어날 상황, 복잡한 상호의존성에 의해 야기되는 상황에 관한 진술을 도출하기 위해서 전문가의 경험적 지식을 체계

적으로 활용하는 것을 목적으로 하므로 이러한 정 성적 효과들을 구조화하기에 적합하다.

### (3) 효과의 상대적 중요도 산출 및 해석

중요도 산출을 위해서 전문가 집단의 구성원들 에게 설문지를 배부하였으며 전문가들의 응답을 통하여 가중치인 중요도가 산출되었다.

## IV. 제주 문화산업 현황과 문제점

### 1. 제주 문화산업의 현황

제주지역의 문화산업을 분석하기 위해 제주도에 서 발간한 사업체기초통계조사보고서에 수록된 사 업체수, 종사자수의 변수를 취하였다. 또한 분석시 점은 2001년도 시점으로 하였다. 그 이유는 지역 문화산업에 의한 지역발전전략에 대한 논의가 최 근에 이루어져서 그 이전의 통계가 의미 있게 해석 되기 어려울 것이라는 점이다.

본 연구의 분석은 문화산업을 크게 6개의 분야 (출판, 음반, 게임, 영화, 방송, 광고)로 구분하고 각각의 대분류에 대해 통계를 도표화한 것이다. 먼 저 제주지역의 전체산업에서 문화산업이 차지하는 비중을 보면 <표 4>와 같다. 2001년도 제주지역

전체 산업 수는 40,331개, 이중 문화산업이 차지 하는 사업체수는 831개로 약 2.1%에 지나지 않고 있다. 종사자수에 있어서는 제주지역 전체종사자 총 164,320명중 문화산업 종사자는 3,206명으로 약 2.0%에 지나지 않고 있다.

종사자 규모별로 보면, 1~4명인 경우 문화산업 의 사업체수와 종사자수는 전체산업체의 2.2%, 전 체종사자의 2.5%, 5~9명인 경우 전체산업체의 1.3%, 전체종사자의 1.3%, 10~19명인 경우 전체 산업체의 1.1%, 전체종사자의 1.2%, 20~49명인 경우 전체산업체의 0.6%, 전체종사자의 0.7%, 50~99명인 경우 전체산업체의 0.9%, 전체종사자 의 1.1%, 100명 이상인 경우 전체산업체의 6.1%, 전체종사자의 3.9%로 나타났다. 100명 이상인 경 우가 상대적으로 높은 이유는 제주지역의 문화산 업중 방송국과 신문사가 타 산업에 비해 규모가 크 기 때문이다.

<표 7> 제주지역 문화산업의 비중(1)

구분	총사업체수(개)	총종사자수(명)
전체산업	40,331	164,320
문화산업	831	3,206
%	2.1%	2.0%

자료: 제주도(2002.12) 2001년 사업체기초통계조사 보고서에서 정리

〈표 8〉 제주지역 문화산업의 비중(2)

구분	종사자규모별					
	1~4명		5~9명		10~19명	
	사업체수	종사자수	사업체수	종사자수	사업체수	종사자수
전체산업	33976	61692	3802	23833	1393	18452
문화산업	753	1542	49	300	16	217
%	2.2%	2.5%	1.3%	1.3%	1.1%	1.2%

구분	종사자규모별					
	20~49명		50~99명		100명이상	
	사업체수	종사자수	사업체수	종사자수	사업체수	종사자수
전체산업	840	24669	221	14570	99	21104
문화산업	5	180	2	154	6	813
%	0.6%	0.7%	0.9%	1.1%	6.1%	3.9%

자료: 제주도(2002.12) 2001년 사업체기초통계조사 보고서에서 정리

제주지역 문화산업의 구체적인 현황을 살펴보면 <표 10>과 같다. 제주지역의 문화산업에서 가장 사업체 비중이 높은 분야는 43.2%인 게임산업, 27.1%인 출판산업, 20.9%인 음반산업 순으로 나타났다. 종사자수 비중이 높은 분야는 43.5%인 출판산업, 25.4%인 게임산업, 15.3%인 방송산업 순으로 나타났다. 게임산업이 사업체수가 가장 많은 이유는 PC방이 다른 사업체보다 많기 때문이라고 해석된다.

제주지역의 문화산업 종사자별로 분석해 보면

〈표 9〉 제주지역 문화산업별 현황

문화산업	사업체수(개)		종사자수(명)	
	수	비율	수	비율
문화산업	831	100%	3206	100%
출판산업	225	27.1%	1395	43.5%
음반산업	174	20.9%	279	8.7%
게임산업	359	43.2%	815	25.4%
영화산업	31	3.7%	108	3.4%
방송산업	13	1.6%	492	15.3%
광고산업	29	3.5%	117	3.6%

자료: 제주도(2002.12) 2001년 사업체기초통계조사 보고서에서 정리

〈표 10〉 제주지역 전체산업 종사자규모별 현황

전체산업 종사자규모별	사업체수(개)		종사자수(명)	
	40,331	100%	164,320	100%
1~4명	33,976	84.2%	61,692	37.5%
5~9명	3,802	9.4%	23,833	14.5%
10~19명	1,393	3.5%	18,452	11.2%
20~49명	840	2.1%	24,669	15.0%
50~99명	221	0.5%	14,570	8.9%
100명 이상	99	0.2%	21,104	12.8%

자료: 제주도(2002.12) 2001년 사업체기초통계조사 보고서에서 정리

〈표 11〉 제주지역 문화산업 종사자규모별 현황

문화산업 종사자규모별	사업체수(개)		종사자수(명)	
	831	100%	3206	100%
1~4명	753	90.6%	1542	48.1%
5~9명	49	5.9%	300	9.4%
10~19명	16	1.9%	217	6.8%
20~49명	5	0.6%	180	5.6%
50~99명	2	0.2%	154	4.8%
100명 이상	6	0.7%	813	25.4%

자료: 제주도(2002.12) 2001년 사업체기초통계조사 보고서에서 정리

문화산업의 6개 산업분야별로 중 분류까지의 통계를 도표화하면 다음 〈표 13〉과 같고, 먼저 제주지역의 출판산업에 대해 분석해 보면, 사업체수는 인쇄업이 51.1%인 115개, 인쇄물 유통이 31.6%인 71개, 출판업이 17.3%인 39개로 나타났다. 종사자수는 출판업이 43.0%인 600명, 인쇄업이 29.8%인 416명, 인쇄물 유통이 27.2%인 379명 순으로 나타났다.

제주지역의 음반산업에 대해 분석해 보면, 사업체수는 음반·비디오물 임대업이 79.3%인 138개, 종사자수는 음반·비디오물 임대업이 79.2%인 221명으로 가장 높게 나타났다.

제주지역의 게임산업에 대해 분석해 보면, 사업체수는 컴퓨터게임방 운영업이 78.1%인 284개, 종사자수는 컴퓨터게임방 운영업이 82.0%인 668명으로 가장 높게 나타났다.

제주지역의 영화산업에 대해 분석해 보면, 사업

체수는 비디오물감상운영업이 67.7%인 21개, 종사자수는 영화관운영업이 52.8%인 57명으로 가장 높게 나타났다.

제주지역의 방송산업에 대해 분석해 보면, 사업체수는 유선방송업이 53.8%인 7개, 종사자수는 텔레비전방송업이 60.0%인 295명으로 가장 높게 나타났다.

제주지역의 광고산업에 대해 분석해 보면, 사업체수는 광고물작성업이 31.0%인 9개, 광고대행업이 27.6%인 8개로 나타났다. 종사자수는 광고대행업이 29.1%인 34명, 광고물작성업이 24.8%인 29명으로 높게 나타났다.



〈표 12〉 제주지역 문화산업 현황(중분류)

출판산업 계	사업체수(개)		종사자수(명)	
	225	100%	1395	100%
(출판업 계)	(39)	(17.3%)	(600)	(43.0%)
22110 서적출판업	17	7.6%	47	3.4%
22121 신문발행업	9	4.0%	392	28.1%
22122 잡지?정기간행물발행업	5	2.2%	23	1.6%
22123 정기광고간행물발행업	8	3.6%	138	9.9%
(인쇄업 계)	(115)	(51.1%)	(416)	(29.8%)
22211 경인쇄업	77	34.2%	179	12.8%
22212 스크린인쇄업	4	1.8%	7	0.5%
22219 기타인쇄업	26	11.6%	208	14.9%
22222 제책업	3	1.3%	9	0.6%
22229 기타인쇄관련산업	5	2.2%	13	0.9%
(인쇄물 유통 계)	(71)	(31.6%)	(379)	(27.2%)
51463 서적잡지?신문도매업	12	5.3%	197	14.1%
52621 서적잡지?신문소매업	59	26.2%	182	13.0%
음반산업 계	사업체수(개)		종사자수(명)	
	174	100%	279	100%
음반제작 및 복제				
51471 음반?비디오물 도매업	2	1.1%	9	3.2%
52513 음반?비디오물 소매업	34	19.5%	49	17.6%
71301 음반?비디오물 임대업	138	79.3%	221	79.2%
게임산업 계	사업체수(개)		종사자수(명)	
	359	100%	815	100%
게임산업 계				
36943 영상게임기제조업				
게임물 제작 및 복제				
88911 전자게임장 운영업	75	20.9%	147	18.0%
88912 컴퓨터게임방 운영업	284	78.1%	668	82.0%
영화산업 계	사업체수(개)		종사자수(명)	
	31	100%	108	100%
87113 광고영화비디오제작업	1	3.2%	10	9.3%
87141 영화관운영업	8	25.8%	57	52.8%
87142 비디오물감상운영업	21	67.7%	39	36.1%
22300 기록매체복제업	1	3.2%	2	1.9%
영화비디오관련유통				
방송산업 계	사업체수(개)		종사자수(명)	
	13	100%	492	100%
87211 라디오방송업	1	7.7%	18	3.7%
87212 텔레비전방송업	4	30.8%	295	60.0%
87222 유선방송업	7	53.8%	173	35.2%
방송프로그램제작업				
88100 뉴스제공업	1	7.7%	6	1.2%
광고산업 계	사업체수(개)		종사자수(명)	
	29	100%	117	100%
74510 광고대행업	8	27.6%	34	29.1%
74591 옥외광고업	3	10.3%	8	6.8%
74592 광고매채판매업	1	3.4%	5	4.3%
74593 광고물작성업	9	31.0%	29	24.8%
74599 그외기타광고업	8	27.6%	41	35.0%

자료: 제주도(2002.12) 2001년 사업체기초통계조사 보고서에서 정리

## 2. 제주 문화산업 문제점

전술한 분석에서 나타난 제주지역 문화산업의 특성 내지 문제점을 보면 다음과 같은 점을 발견할 수 있다.

첫째, 제주지역 문화산업 구성 분포를 보면 문화 콘텐츠를 생산할 수 있는 소프트웨어 부문이 취약한 구조를 갖고 있다. 특히 출판산업에서 인쇄업, 서적, 잡지 신문 소매업이, 게임산업에서 컴퓨터게임방운영업이, 음반산업에서 음반 및 비디오물 임대업이 가장 높게 나타났다. 이들 업종은 사실상 문화콘텐츠와 별 관련이 없는 일종의 상품판매와 관련된 업종이고 이런 연유로 이미 만들어진 제품에 대한 판매가 제주지역 문화산업의 주축임을 알 수 있다. 다시 말해 이는 문화콘텐츠를 생산할 수 있는 소프트웨어 즉 CT(culture technology) 부문이 취약하다는 점과 상통한다. 게임산업에서 게임물제작 및 복제업종이 전무한 상태다. 전체적으로 CT 부문이 극히 미미한 형편이다.

둘째, 제주지역의 고유한 전통문화가 체화된 문화콘텐츠가 나타나지 않고 있다. 가장 비중이 높은 출판, 게임산업은 제주지역의 강점을 가질 수 있는 업종이라고 볼 수 없다. 다시 말해 출판이나 게임산업은 도시지역이면 어디에나 입지할 수 있는 업종이다. 제주지역이 갖고 있는 자연환경, 문화적 자원이나 정체성에 근거한 문화산업은 사실상 전무한 실정이다. 멀리서 찾지 말고 가장 제주적인 것이 가장 세계적인 것이라고 발상이 필요한 시점이고 생각된다.

셋째, 제주지역 문화산업 종사자별 규모로 보면 1~4명인 사업체가 90.6%로 나타나고 있어 매우 영세함을 보여주고 있다. 자본규모가 영세한 산업은 세계화에 따른 자유경쟁시장 하에서 경쟁력이 취약할 수밖에 없게 된다. 즉, 지역 내에 대규모 자본이 투입되어 지역의 문화산업 시장을 잠식할 때

시장 자체의 힘으로는 이를 제어하기 어려울 것이다. 적어도 자본논리에 저항할 수 있기 위해서는 지역내부의 자본력이 유입자본보다 크거나 아니면 지역 고유의 문화적 경쟁력을 갖추고 있거나 해야 한다.

제주지역 문화산업의 문제점을 정리해보면, 문화산업의 주체인 문화산업(게임, 영화, 음반 등)제작업체가 없다는 점, 즉 CT기반의 업체가 없다는 것이고, 제주 고유의 전통 즉 제주문화가 체화된 콘텐츠상품이 없고, 그리고 문화산업 종사자들이 매우 영세하여 경쟁력에 있어서 불리하다는 것이다.

## V. 제주 문화산업 육성방안

### 1. 제주지역발전전략으로서의 문화산업

전술한 제주 문화산업의 문제점들은 사실 상호연계된 문제들이다. 문화콘텐츠 생산과 관련된 CT 부문의 취약성, 문화산업 규모의 영세성, 지역 정체성에 기초한 문화콘텐츠의 부재와 정책지원의 미흡 및 지원계획의 미비 등은 별개의 문제라기보다는 문화산업 시장과 정책당국간의 긴밀한 협조관계가 형성되지 못한데서 기인한다. 이러한 문제점을 해소하기 위해 장기적인 관점에서 다음과 같은 대안을 고려할 필요가 있다.

제주의 미래를 건인할 미래산업인 문화산업은 다음과 같은 요건을 만족시켜야 할 것이다.

첫째, 경쟁력 혹은 잠재력이 있어야 한다. 경쟁력이 없는 분야는 현실적으로 추진이 어려우므로 지역정체성에 기초한 이미지 및 콘텐츠를 개발과 홍보 등 현재 제주의 상황에서 경쟁 잠재력을 갖춘

분야라야 한다.

둘째, 타 산업을 지원하고 선도하는 산업이어야 한다. 파급효과가 제한되어 있는 국지적인 사업으로는 국제자유도시를 지향하고 있는 제주의 발전을 견인할 수 없으므로, 7대 선도 프로젝트와 여타 산업을 지원하고 견인할 수 있도록 파급효과가 큰 산업이어야 한다.

셋째, 고용창출 효과가 큰 산업이어야 한다. 갑골산업과 관광산업이 쇠락과 기간산업의 부재로 산업공동화 도시에서의 고용문제, 특히 심각한 청년 실업문제를 해결하기 위하여 고용창출 효과가 큰 산업이어야 한다.

넷째, 친 환경산업이어야 한다. 청정제주의 환경을 오염시키는 산업은 현실적으로 추진이 불가능하므로, 무공해 산업이어야 한다.

다섯째, 고부가가치 산업이어야 한다. 고부가가치 산업이 아닌 경우, 국내외 기업들의 투자와 참여가 어려우므로, 투자와 참여를 유도할 수 있는 고부가가치 산업이어야 한다.

여섯째, 확장 가능성이 있는 산업이어야 한다. 한시적으로 추진하다가 그 자체 한계로 봉착하는, 그 응용이 제한되어 있는 산업이 아니라 연구 개발된 기술들이 지속적으로 다른 응용분야로 확장될 수 있는 산업이어야 한다.

따라서 제주의 미래를 견인할 미래산업으로써 위의 요건을 만족시키는 산업인 문화산업을 육성 발전시켜야 할 것이다. 여기서 제주지역발전 전략으로서의 문화산업을 제안하는 이유는 다음과 같다.

문화산업은 여타의 서비스업이나 제조업에 비해 생산유발, 부가가치유발, 고용유발효과 등에 있어 월등한 효과를 가지며(문화관광부, 2001), 외부로부터 지역경제에 소득을 유치하는 기본적인 기능과 함께, 지역시장의 경제가 내부 순환하는 효과가 있음으로써 유출방지 기능을 동시에 수행하기 때

문에(구문모, 2001) 지역내 산업발전 및 지역경제 활성화에 필수적인 인프라적인 성격을 지니고 있다고 할 수 있다.

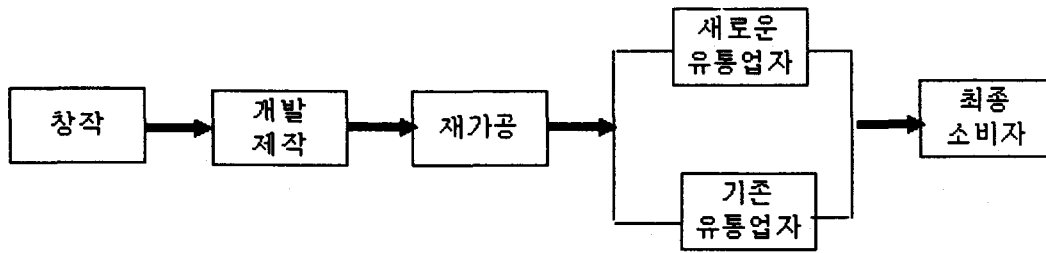
문화산업은 다른 지역과 차별화되는 문화전통과 창의력을 고양시킴으로써 지역의 혁신문화, 신뢰의 분위기 형성 등에 기여하며 문화상품에 체화된 문화적 요소를 통해 지역의 긍정적 이미지를 다른 지역 사람들과 소비자들에게 심어주고 자긍심을 고양하는 효과를 창출하는 지역혁신 인프라로서 중요성이 있다고 할 것이다.

## 2. 가치사슬별 지역발전전략으로서 지식기반 문화 산업육성방안

### 1) 문화산업의 분석 틀

문화산업의 경쟁력 분석의 도구로 활용된 바 있고 최근 주요 선진국에서 문화산업의 분석의 틀로 사용되고 있는 가치사슬(value chain) 모형을 토대로 살펴보기로 한다.

문화산업은 그 산업의 내적적인 가치형성과 다른 영역의 관계에서 가치사슬 수단으로 분석될 수 있다. 가치사슬의 개념은 포터(1985)가 기업의 경쟁력을 실현시키기 위해 요구되는 활동들을 분석하기 위해 처음 도입되었다. 문화산업에서 가치사슬은 창의적인 아이디어로부터 공공이나 소비자에게 이르는 영역까지 포괄한다. 즉 가치사슬은 창작에서부터 개발, 재가공, 유통 및 소비자 접촉 등 모든 단계를 의미한다.



자료 : KPMG(1996), Public Policy Issues Arising from Telecommunications and Audiovisual Convergence.

〈그림 5〉 문화산업의 가치사슬 단계

창작부문은 인간의 아이디어를 기초로 이미지, 텍스트, 이야기, 음악, 소리 및 디자인 등의 창의적인 문화·예술적 소재들을 만들어 내는 문화산업의 기초분야이자 제조업으로 말하면 R&D 분야에 해당한다고 볼 수 있다. 개발부문에서 개발행위는 문화산업의 전 과정에서 일어날 수 있고, 콘텐츠의 생산이나 제작단계로 해석할 수 있다. 재가공 부문은 제작된 콘텐츠를 모아 상품이나 서비스 형태로 편집·재가공하여 마케팅을 통하여 다양한 유통채널에 공급하는 콘텐츠의 상품화가 본격적으로 이루어지는 단계라 볼 수 있다. 유통부문은 문화상품이나 콘텐츠를 원제작자로부터 텔레비전, 영화, 인터넷 등의 매체수단을 통하는 것과 오프라인을 사용하여 소비자가 경험하게 되는 지점에 이르기까지 순환되는 영역을 가리킨다. 소비자접촉은 가치사슬의 최종단계로써 문화상품의 가치가 결정되는 영역으로 전 가치사슬에서 가장 중요한 역할을 담당한다. 즉, 문화상품은 그 가치가 사전에 기획된 대로 항상 결정되지 않는다는 점에서 그리고 생산이나 제작단계에서 그 상품의 성공여부를 판가름하기가 매우 어렵다는 점에서 여타 제조업과는 특히 구별되는 영역이라고 볼 수 있다. 예를 들면, 상품에 투입되는 요소비용이 그 상품가치의 주요 결정 요인이 되는 제조업 상품과는 달리 종종 저명한 비평가, 교사 또는 여론 형성자 등이 문화상품의

가치결정에 커다란 역할을 한다.

## 2) 가치사슬별 지역발전 전략으로서 제주 문화산업 육성방안

### (1) 창작부문

제주지역만의 독특한 이미지나 문화컨텐츠를 개발하여 국내뿐만 아니라 세계시장에도 내놓을 수 있어야 한다. 문화산업에서 창작부문이 차지하는 중요성과 그 역할은 아무리 강조해도 지나치지 않다. 새로운 지식의 창출은 일상 업무활동에서 일어난다. 지식의 창출은 문화산업관련 업무 활동 속에서 이루어지는 것으로 정형적인 업무를 반복적으로 수행하는 것이 아니라, 업무 방식이나 결과에 대해 의문을 제기하고 개선점을 도출하여 이를 실천에 옮기는 순환적인 과정을 중시한다. 이러한 과정의 인식에서 등장한 성과물이 아이디어이고 아이디어의 축적이 지식이다. 그리고 문화산업이 아이디어 소재 개발자들에게 창의적인 아이디어를 제공하거나 활용할 수 있는 콘텐츠 원천을 축적 또는 공급하는 일도 매우 중요하다. 예를 들면, 제주지역이 지닌 자연, 경관, 역사, 전통, 유산 등 기존에 축적되어있는 영상자료나 국가가 보유한 문헌 및 문화재 등 원시자료들을 체계적으로 수집하고 이를 DB화함으로써 기업들의 창의적인 소재 개발을

위한 원천 기반으로 활용할 수 있을 것이다. 또한 문화상품에 대한 생기와 생동감을 불어넣어 소비자로 하여금 최대의 문화적 향수를 느끼게 하는 물적 문화적 환경을 조성하는 작업도 시장 수요 확대 방안과 함께 병행하여 시행되어야 할 것이다.

여기서 제주문화산업이 어느 정도 궤도에 오르는 일정 기간 동안은 지방자치단체가 문화산업 아이디어 소재 개발에 100% 투자하고 점차 민간에 이양하도록 한다. 그 성과물에 대한 지적 소유권은 지방자치단체가 갖도록 하고 창작관련 DB를 관리한다. 개인이 별도로 아이디어를 창작DB 목록에 등록 시에는 인센티브를 제공한다. 또한 이 아이디어를 필요로 하는 업체에 저렴하게 유료로 공급한다. 그리고 다시 지방자치단체는 소재창작에 재투자하는 사이클을 조성하고, 아이디어 즉 지식창출을 활성화시킨다.

## (2) 개발 및 재가공 부문

문화산업은 기본적으로 콘텐츠와 정보기술(IT:information Technology, CT:Culture Technology)에 좌우된다. 정보기술의 급격한 변화와 더불어 제품의 생성 및 소멸주기가 단축되어 기업의 생성 소멸도 빈번해지는 문화산업의 특성상 문화산업의 지속적 혁신과 경쟁력의 유지를 보장하기 위해 지역클러스터를 조성해야 한다. 클러스터의 특성은 내부 구성원간의 안정적인 생산네트워크 그 자체보다도 지식의 흐름을 촉발하는 지식시스템의 관점이 더욱 강조되어야 한다. 지역을 중심으로 구성원들 간의 지식의 교류 및 공동작업을 촉진함으로써 좋은 결과를 기대할 수 있을 것이다.

문화산업의 기반기술인 멀티미디어 소프트웨어 및 저적도구, 표준화 사업, 지적소유권 보호 등에서 신기술(IT, CT)개발이 요구된다. IT, CT의 발달 초기에는 단지 수명의 개발자만으로도 콘텐츠

개발이 가능했지만, 이제는 IT, CT 관련 하드웨어가 점차 고성능 및 대용량화가 진행되면서 개발기간도 길어지고 개발비 역시 급격히 상승하는 추세이다.

신기술 개발에 대해서는 국가차원에서 신기술 개발시 정보를 공시하도록 하여 중앙에서 관리하여 R&D 투자의 중복을 방지하도록 해야 한다. 그리고 신기술 개발을 수행하는 기관(연구소)명, 과제명, 기간, 참여자 등을 개발 수행기간 동안 공시하여 관심이 있는 사람이나 전문가의 의견 수렴 창구를 항상 개방해야 한다. 개발 결과물은 신기술 DB 목록에 등록하고, 중앙정부의 지적소유권으로 관리하도록 하고 점차 민간기업에게 이양하도록 한다. 이 기술을 필요로 하는 업체에게 유료로 지식을 제공하는 것이다. 또한 민간 및 기업 연구소와 대학에서 신기술을 제공 시에는 인센티브를 부여하여 벤처사업 기반의 여건을 조성할 수 있어야 한다.

따라서 제주지역에서는 산?학?연 연계와 더불어 지역혁신체계(RIS)에서 함께 문화산업 등을 부흥시켜야 할 것이다.

## (3) 유통 부문

제주 문화산업체들 대부분이 자본 영세성을 극복하기 위해서는 업체 단독으로 사업을 영위해 나가기보다는 선택과 집중으로 전략화 하여 협력사업을 강화해 나가는 것이 필요할 것이다.

결국 문화산업의 수출 전략산업화를 위하여 해외 유력 유통사와의 협력체제 구축이 필요할 것이다. 특히 국내 수요시장이 보다 확고한 기반이 조성되기 전까지는 수출시장의 활성화가 매우 어려운 과제이다. 국내시장의 환경개선에 끊임없는 자구노력을 추진함과 동시에 해외시장 개척을 통한 수요기반 강화에 보다 치중해야 할 것으로 판단된다. 문화콘텐츠의 수출은 상품의 경쟁력뿐만 아니라

라, 유통망의 확보 여부가 보다 결정적이므로 국내 개발사와 해외 유력 유통사와의 협력체제 구축을 보다 강화할 필요가 있다. 스스로 효율적인 유통망을 갖출 재정적 여력이 부족하다는 측면도 있으나, 유통관련 전문인력의 부족, 불법복제물의 사용, 업계간 불공정거래 등의 요인들도 기반시설 못지않게 개선되어야 할 과제로 지적되고 있다. 또한 제주지역은 항공, 항만, 정보인프라 등이 잘 구비되어 있지만 섬으로 이루어져있어 여러 측면에서 이러한 한계점을 극복하는 것이 필요할 것으로 본다.

#### (4) 소비수요 부문

여기서는 문화산업관련 세미나 및 각종 행사 개최 등을 통해 문화산업에 대한 긍정적인 사회인식도를 높여 나갈 필요가 있다. 또한 문화산업의 긍정적인 파급효과를 홍보하는 전시, 기획프로그램의 개발, 학제간 연구 등 문화산업에 대한 전반적인 사회 인식도를 제고시켜 나가야 할 것이다. 제주지역발전에 문화산업을 활성화 시키려면 문화를 경제적가치가 있도록 만드는 일련의 과정이 필요하며 여기에 이러한 일련의 과정을 효과적으로 달성하기 위해서는 지역 내의 시민의 인적자원을 조직화하여 시민들의 공감대를 형성하고, 수익모델에 참가시키고, 대학, 연구소 등과 산업체를 연계하여 문화산업 육성에 다같이 참여하여야 할 것이다. 문화산업 가치사슬의 최종단계인 소비부문에서는 제주지역만이 독특한 이미지나 문화컨텐츠를 개발하여 국내 및 국외시장에 내놓을 수 있어야 한다. 이러한 제주지역 이미지 홍보는 문화산업의 소비가 국내는 물론 전 세계가 된다는 점과 맥락을 같이 한다. 그러나 문화상품의 향유행위는 단순히 일종의 재화나 서비스를 소비하는 경제적 행위로 간주하기에는 문화 자체와 사회 및 경제에 미치는 다양하고 폭 넓은 효과가 있다. 왜냐하면, 문화산업의 특징인 원소스 멀티유즈(one-source

multi-use)의 기능으로 많은 경우 관광, 제조업 소비재, 교육 등과 문화활동과 결합되어 나타남으로써 여러 분야의 활성화를 가져오기 때문이다.

#### (5) 문화산업 가치사슬 통합지식관리체계 구축

문화산업 관련 연구개발 투자의 손실을 막기 위해서 창작에서부터 개발, 재가공, 유통 및 소비자 접촉 등 모든 부문에서 생성한 결과물들의 통합지식DB를 구축해야 하고 이 통합지식DB를 체계적으로 관리할 수 있는 지식관리체제를 구축하여야 한다. 또한 각 기관과 업체에서 보유하고 있는 연구개발 인력, 시설, 장비의 데이터베이스를 구축하여 연구개발 투자 효율을 극대화해야 한다. 또한 다른 CT 산업과 연계하여 이 사업에서 발생한 지식을 지식관리체계에서 활용함은 물론, 지식화 할 수 있는 환경을 조성해야 할 것이다. 최근 지식의 위치 및 경향의 파악을 위하여 CT 산업 신기술 및 CT 산업관련 특허 등의 정보를 지식관리체계(지식커뮤니티)에서 통합하여 제공함이 바람직할 것이다. 이러한 측면은 문화산업의 지속적인 유지 및 발전을 도모하기 위한 기본적 작업이라고 볼 수 있다.

지식의 공유를 긍정적으로 생각하면서도 자신이 가진 지식을 공유하면 경쟁력이 떨어진다는 인식으로 다른 지식의 획득만을 지식공유로 생각하고 있다. 지식을 공유하는 만큼 더욱 더 양질의 지식을 획득할 수 있다는 인식의 저변확대가 시급한 실정이다. 지식관리를 생소하게 여기는 CT 산업 관계자들을 위해 관련 기관의 교육과정에 CT 산업의 지식관리체계 과목을 신설하여 지식관리의 정의, 필요성 및 중요성에 대해 교육을 실시해야하고, 또한 선진사례 및 IT?CT 산업 지식관리체계를 교육 시킴으로써 인식을 고취시켜야 한다. 제주지역 CT 산업 지식관리체계 저변을 확대하기 위하여 교육과 함께 세미나, 학술발표회, 각 기관이 지식관리

체계 소개 등의 홍보활동을 강화해 나가야 할 것이다.

제주문화산업의 문제점을 가치사슬 모형에 의거 육성방안을 다음 <표 10>과 같이 정리하였다.

<표 13> 제주지역 문화산업의 육성방안

문제점	문화산업 가치사슬	제주문화산업 육성방안
제주 전통문화가 체화된 콘텐츠가 없음	창작 (source creation)	<ul style="list-style-type: none"> <li>▲초기 창작관련 DB사업을 지방정부차원에서 관리하고 점차 민간에 이양한다.</li> <li>▲아이디어 등록 시 인센티브를 제공한다.</li> <li>▲아이디어를 필요로 하는 업체에게 저렴하게 공급한다.</li> <li>▲그리고 다시 지방정부는 소재개발에 재투자하는 사이클을 조성하고, 아이디어 즉 지식창출을 활성화시킨다.</li> </ul>
문화산업의 주체인 CT기반의 제조업이 없음	개발 (development)	<ul style="list-style-type: none"> <li>▲문화산업의 기반기술인 멀티미디어 소프트웨어 및 저장도구, 표준화 사업, 저작권 보호 등은 중앙정부에서 차원에서 관리하고 성과물은 DB화하여 관리한다.</li> <li>▲민간 및 기업 연구소와 대학에서 결과물을 등록 시에는 인센티브를 부여한다.</li> <li>▲개발 성과물(CT 등의 신기술)을 필요로 하는 업체에게 유료로 제공한다.</li> </ul>
	재가공 (packaging)	
문화산업 종사자들이 매우 영세하여 경쟁력이 없음	유통 (distribution)	<ul style="list-style-type: none"> <li>▲지역 업체들의 자본 영세성을 극복하기 위해서는 업체 단독의 사업보다는 협력사업 등이 필요하다.</li> <li>▲궁극적으로 수출 전략산업화를 위하여 해외 유력 유통사와의 협력체제 구축 필요할 것이다.</li> </ul>
문화산업 종사자들이 매우 영세하여 경쟁력이 없음	소비자접촉 (consumer interface)	<ul style="list-style-type: none"> <li>▲문화산업관련 세미나 및 각종 행사 개최 등을 통해 문화산업에 대한 긍정적인 사회인지를 높여 나갈 필요가 있다.</li> <li>▲지역 내 시민의 인적자원을 조직화하여 시민들의 공감대를 형성하고, 수익모델에 참가시키고, 대학, 연구소 등과 산업체를 연계하여 문화산업 육성에 다같이 참여하여야 한다.</li> </ul>

## IV. 결 론

본 연구에서는 제주 문화산업에 대한 효과 분석을 통해 중요성을 제시하였고 또한 현황을 분석하여 문제점을 도출해 냈다. 이러한 문제점을 중심으로 가치사슬 모형을 통해 지역발전전략으로서 지식기반의 제주문화산업의 육성방안을 제시하고자 하였다.

즉 본 연구에서는 문화산업에 대한 이론적 배경과 고부가가치를 창출할 수 있는 제주지역 문화산업의 현황을 살펴보고, 문화산업이 지역경제에 미치는 영향에 대한 파급효과를 보기 위하여 산업연관분석 기법 및 AHP기법을 이용하여 분석하였다. 그 결과 문화산업에 대한 투자가 지역경제에 소득유발효과, 고용창출효과 및 전·후방 연계효과에 따라 타 산업에 강한 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다.

제주문화산업의 문제점은 첫째, 제주문화산업 구성 분포를 보면 문화컨텐츠를 제작·생산할 수 있는 소프트웨어(CT : Culture Technology)부문이 취약한 구조를 갖고 있고, 둘째로 제주의 고유한 전통문화가 체화된 문화컨텐츠가 나타나지 않고 있고, 셋째로 종사자 규모가 1~4명인 사업체가 90.6%로 제주문화 산업체는 매우 영세한 것으로 나타났다.

이러한 문제점을 개선하기 위하여 지식기반의 제주문화산업의 육성전략은 문화산업의 경쟁력 분석의 도구로 활용된 바 있고 최근 주요 선진국에서 문화산업의 분석의 틀로 사용되고 있는 가치사슬(value chain) 모형을 토대로 제시하였다. 첫째, 창작부문의 육성방안으로, 소재개발의 창의력을 제고시키기 위해서는 그 기반을 강화시키는 방안으로 지방자치단체가 창작관련DB를 관리하여 지

식창출을 활성화 시키는 것이 필요할 것이다.

둘째, 제작 및 재가공 부문의 육성방안으로, 문화산업의 핵심인 기반기술은 중앙정부에서 신기술 DB를 관리하여 투자위험성을 감안한 효율적이고 합리적인 신기술관리 방안의 마련이 시급한 과제라고 할 수 있다.

셋째, 유통부문의 육성방안으로, 문화컨텐츠의 수출은 상품의 경쟁력뿐만 아니라, 유통망의 확보여부가 보다 결정적이므로 국내 개발사와 해외 유통사와의 협력체제 구축을 보다 강화할 필요가 있다.

넷째, 소비수요 부문의 육성방안으로 문화산업 관련 세미나 및 각종 행사 개최 등을 통해 문화산업에 대한 긍정적인 사회인지도를 높여 나갈 필요가 있다. 또한 긍정적인 문화적 파급효과를 홍보하는 전시, 기획프로그램의 개발, 학제간 연구 등 문화산업에 대한 전반적인 사회 인식도를 제고시켜 나가야 할 것이다.

그리고 연구개발 투자의 손실을 막기 위해서 창작에서부터 개발, 재가공, 유통 및 소비자 접촉 등 모든 부문에서 생성한 결과물들의 통합지식DB를 구축해야 하고 이 통합지식DB를 체계적으로 관리할 수 있는 지식관리체제를 구축하여야 한다. 지식기반문화산업의 성공의 핵심은 창의성, 즉 지식이다. 제주도의 독특한 문화를 첨단기술과 접목시켜 고품질의 문화컨텐츠를 개발하기 위하여 제주도의 지식체계 인프라를 구축해야 할 것이다.

제주지역의 문화산업은 제조업 기반이 취약하고 청정지역으로 환경규제가 엄격한 지역실정에서 문화적·경제적 효과를 극대화 시킬 수 있는 지식 집약적 산업으로, 지역 산업구조에서 부가가치를 창출할 수 있는 산업이다. 또한 여러 산업 분야에 미치는 파급효과와 영향력이 크므로 문화산업을 통해 국가의 이미지와 경쟁력을 동시에 제고시킬 수 있다.



그리고 문화산업에 대한 혁신의 창출은 지역 내 민·관·산·학 파트너십에 의한 첨단지식산업과 접목된 문화산업으로 육성시킬 때 그 실현 가능성이 높아진다. 지역경제발전을 위하여 문화산업을 육성하려면 그 지역의 문화를 경제적가치가 있도록 만드는 일련의 과정이 필요하다. 여기에 이러한 일련의 과정을 효과적으로 달성하기 위해서는 지역 내의 시민의 인적자원을 조직화하여 시민들의 공감대를 형성하고, 수익모델에 참가시키고, 대학, 연구소 등과 산업체를 연계하여 문화산업에 육성에 다같이 참여하여야 할 것이다. 특히 제주지역의 문화산업의 육성은 자연환경을 보존해야하는 당위성에서나, 지역경제의 활성화-고용창출을 위해서 꼭 필요한 핵심 산업임을 인식해야 할 것이다.

특히 문화산업의 성공의 핵심은 지방자치단체장의 의지라고 생각한다. 문화산업의 성공적인 사례로 영국 서필드, 스웨덴 시스타, 핀란드 울루 등은 모두 20년 이상 기간에 걸쳐 중앙 정부와 지자체가 합심하여 지원해온 것이다. 이것을 벤치마킹하여 지방자치단체장은 임기가 바뀌어도 기본 로드맵(Road Map)에 기반을 두어 최소한 5년 이상 중장기적인 재정 및 컨설팅 지원을 해야 한다. 즉 제주지역특성과 문화산업의 중장기 발전전략에 감안한 명확한 비전을 지역주민에게 제시하고 적극 육성하여 국제적으로 인정받을 수 있는 성공사례 혹은 상품 1개만이라도 창출하여야 할 것이다.

## 참 고 문 헌

1. 고성보 외(1999), 제주지역의 산업연관모형 개발, 제주발전연구원.
2. 고성보(2002), 스포츠산업이 제주지역 경제에 미치는 효과분석(2001년 기준), 제주발전연구원.
3. 구문모(2001), 국내 게임산업의 발전전략, 산업연구원.
4. 구문모(2001), 문화산업과 도시발전, 산업연구원.
5. 구문모(2001), 문화산업과 클러스터 정책, 산업연구원.
6. 구문모(2001), 지역개발과 지방 문화산업정책, 문화연구 제4권 제2호, 한국문화경제학회
7. 구문모, 임상오, 김재준(2003), 문화산업의 발전방안, 산업연구원.
8. 권오혁, 김홍석(2000), 지방산업육성방안, 한국지방행정연구원.
9. 김선배(2001), 지역혁신체제 구축을 위한 산업정책 모형, 지역연구, 제17권 제2호, 한국지역학회.
10. 문화관광부(2000), 문화산업비전 21
11. 문화관광부(2000), 문화콘텐츠 진흥방안.
12. 문화관광부(2001), 문화산업 전문인력 수급대책과 투자의 고용창출효과에 관한 연구.
13. 문화관광부(2002), 문화산업백서.
14. 문화관광부(2003), 문화산업 현황과 주요 정책과제.
15. 문화관광부(2003), 지역문화산업클러스터 현황점검과 발전방안.
16. 박진수 외(2002), 문화산업과 도시발전, 산업연구원.
17. 산업연구원(1998), 지식기반산업의 발전방안
18. 산업자원부(2003), 로드맵 기술 보고서.
19. 윤용중, 구문모(2001), 지역별 문화산업 육성정책 비교연구, 한국문화정책개발원.
20. 이덕희, 박재곤(1999), 과학기술 집적지 발전방안, KIET 21세기 준비 연구보고서 시리즈 99-06, 산업연구원.
21. 이병민(2002), 국토 논단, pp.53-63.
22. 이영두(2002), 한국 엔터테인먼트산업의 시장전망과 발전방안에 관한 연구.
23. 이주훈(1990), 한국의 지역경제발전을 위한 산업구조조정에 관한 연구: 산업연관분석에 의한 접근, 한양대학교 박사학위논문.
24. 임경수(2002), 지역발전전략으로서의 지방문화산업 육성방안, 안양시를 사례로
25. 제주도 농업통계사무소 자료.
26. 제주도(1999), 사업체기초통계조사보고서, 1999.12.
27. 제주도(1999), 제주경제발전5개년계획.
28. 제주도(2002.12), 2001년 사업체기초통계조사보고서
29. 제주도(2003), 주요행정총람, 기초통계자료
30. 제주상공회의소(1998), 1998 제주경제현황.
31. 제주지식산업진흥원(2003), 제주 IT관련 사업체 현황 및 실태보고서.
32. 조동성, 김정호(1999), 한국의 국제경쟁력과 10대도시의 지역경쟁력 연구총서, 산업정책연구원 연구총서, 산업정책연구원.
33. 통계청(2003), 보도자료.
34. 한국문화콘텐츠진흥원(2003), 문화콘텐츠산업 중장기 발전전략 연구.
35. 한국은행 제주본부(2003.3), 제주지역 경제구조 분석
36. 한국은행(1998), 1995년 전국산업연관표.

37. 행정자치부(2002), 정보화수준.
38. Porter, E. M.(1985), *Competitive Advantage: Creating and Sustaining Superior Performance*, Macmillan, Inc.
39. Adoron, T. W. and Horkheimer, M(1993), "The Culture Industry: Enlightenment as Mass Deception," In Simon During(ed.), *The Culture Studies Reader*, London, Routledge.
40. EDAW/Urban Cultures(1998), *Sheffield Cultural Industries Quarter: Strategic Vision & Development study*
41. <http://www.keic.org/kmonth/2002-02/special.html>
42. KPMG(1996), *Public Policy Issues Arising from Telecommunications and Audiovisual Convergence*.
43. OECD(1999), *OECD Science, Technology and Industry Scoreboard 1999 Benchmarking Knowledge-based Economies*.
44. Porter(1998), *Cluster and the new economics of competition*, *Harvard Business Review*, Nov-Dec.
45. Porter(2000), *Measuring the "ideas" production function : evidence from international patent output*, Cambridge, MA. : National Bureau of Economic Research
46. Leontief(1936) W. W., "Quantitative Input and Output Relations in the Economic System of the United States," *Review of Economics and Statistics*, Vol 18, No. 3.
47. Miller, R. E. and P. D. Blair(1985), *Input-Output Analysis: Foundations and Extensions*, Prentice-Hall, Inc.
48. Roelandt T. J. A., Den Hertog P. and Utrecht D.(1999), *Cluster analysis and cluster-based policy making in OECD countries: an introduction to the theme*, Paris: OECD.