

문화콘텐츠 산업의 지역경제적 효과분석

-제주지역 문화산업 사례분석을 통하여-

Effect Analysis Focused on Region Economic in Culture Content Industry

-Case Analysis of Culture Industry in Jeju Region-

노규성*. 김민철**. 김인환***

목 차

I. 서론	2. 연구 방법
II. 이론적 배경	IV. 문화콘텐츠산업의 효과분석
1. 문화산업과 콘텐츠기술의 개념	1. 경제적 효과분석을 위한 제주지역 경제 현황 파악
2. 문화산업의 분류	2. 정량적 효과 분석
3. 문화콘텐츠산업의 특성	3. 정성적 효과 분석
4. 문화콘텐츠 산업에 대한 경제적 접근	4. 지역 문화콘텐츠산업 발전에의 시사점
III. 연구모형과 방법론	V. 결론
1. 연구 모형	

Key Words : 문화산업, 문화콘텐츠, 효과분석, 정량적, 정성적, 지역경제

Abstract

The purpose of this paper is to analyze quantitative and qualitative effects through input-output analysis and AHP(Analytic Hierarchy Process) method for checking the effects inducing high value to Jeju region economy by culture industry. In analysis results, Investment to culture industry has a positive effect on Income effect, employment effect, linking the other industry on Jeju region economy. And so, for activation of the Jeju region economy, Culture Industry based on Knowledge should be cultivated.

* 선문대학교 경영학부 교수, ksnoh@3mtech.co.kr, (016)468-4114

** 제주대학교 경영정보학과 교수, mck1292@cheju.ac.kr

*** 제주지식산업진흥원 원장, poleco@hanmail.net

I. 서 론

미래유망 신기술의 전략적 선택과 집중을 통한 국가발전을 위한 과학기술기본 계획을 수립하면서 정보 기술 (IT, Information Technology)과 더불어 생명공학기술 (BT, Bio Technology), 나노 기술 (NT, Nano Technology), 환경 에너지 기술 (Environment/Energy Technology), 항공우주 기술 (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 거부 할 수 없다. 세계의 어느 나라도 이러한 변화를 외면하거나 비켜갈 수는 없을 것이다. 그리고 과거에는 경제가 문화수요를 창출했지만 문화경쟁 시대인 지금은 문화가 경제력을 창출하고 있다. 지역은 천혜의 자연자원과 유구한 문화, 예술 역사가 있기 때문에 문화산업 업계와 지자체 그리고 중앙정부가 문화산업에 대한 새로운 인식을 갖고 노력한다면, 이러한 문화산업은 지역의 경제를 활성화시키고 지역주민들에게는 소득과 고용을 창출할 수 있는 최고의 국가 전략산업으로 발전할 수 있을 것이다.

그러나 시장개방과 무한 경쟁시대는 더욱 가속화되고 있는 현실에서 지역의 산업 경쟁력은 갈수록 쇠퇴하면서 지역경제는 심각한 위기상황에 처해 있다. 침체된 지역경제를 활성화하기 위

하여 새로운 지역특화사업으로 산업 포트폴리오를 구성해야 할 시점에 놓여 있는 것이다. 즉, 새로운 지역특화사업으로서 지역의 경쟁우위요소에 부합되면서도 성공 가능성이 높은 문화사업을 발굴해야 시점이라고 할 수 있다.

본 연구의 목적은 지역경제 활성화차원에서 차세대 성장 동력이고, 지식기반의 문화산업에 대한 제주지역의 현황 및 기대효과를 분석하여 문화산업의 지역경제적 위상과 지역 문화산업 발전의 시사점을 제시하는데 있다.

II. 이론적 배경

1. 문화산업과 콘텐츠기술의 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 영상음반, 비디오, 게임물, 출판, 미디어, 문화재, 캐릭터, 디자인, 광고, 공연, 미술품, 전통공예품 관련 산업, 기타 전통의상식품 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 이루어지

고 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. 개념적으로 부가가치를 창출하는 생산사슬과 연계되어 있으면서 강한 독립성을 가진 생산기업과 관련 공급기업들, 최종소비자, 사용자기업, 관련 지원체계 등의 네트워크(Porter, 1998; 조동성 · 김정호, 1999; 이덕희 · 박재곤, 1999; 김선배, 2001)로 정의된다. 이는 정보 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 산업들 보다도 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 문화복지라는 측면에서도 많은 관심을 끌고 있다. 또한, 1990년대 들어서 디지털 기술과 온라인 기술의 혁명적인 발전으로 인하여 첨단기술이 문

화산업에 가속적으로 융합되고 창작산업으로 지속적인 확대가 이루어져 신지식산업의 중추로 자리매김하게 되었다(문화관광부, 2000).

특히 문화산업은 6T 중의 하나인 문화기술(CT)과 연계시킬 경우 부가가치 창출력은 배가 된다. 문화산업에서 콘텐츠 기술은 문화를 이용하는 산업으로서, 디지털 미디어에 기반을 둔 첨단 문화예술산업을 발전시키기 위한 과학기술이다. 최근에는 인터넷의 활성화와 디지털 기술의 발전으로 디지털 콘텐츠의 수요가 급증하고 있다. 즉 CT는 향후 고부가가치 산업으로 성장 가능성이 큰 첨단 문화콘텐츠산업을 발전시키는데 필수적인 기술로서 우리 민족의 창의력을 고부가가치산업으로 탈바꿈시킬 기술로 이해되고 있다. 예로서 우리나라의 김치를 해외에 수출하거나 불국사 같은 문화유산으로 사람들을 끌어들이는 핵심산업인 것이다. 정부는 문화산업 육성을 위한 디지털콘텐츠 핵심기술력 확보에 정책적 초점을 맞추고 있다. 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 디지털 기술이 개발이다 (<http://www.keic.org/kmonth/2002-02/special.html>).

2. 문화산업의 분류

문화산업 관련 산업은 크게 문화관련 제조업, 사업서비스업 및 관련서비스업 등이 있으며, 문화관련제조업은 컴퓨터 및 사무용기기제조업 등

11개 산업군, 사업서비스업은 정보처리 및 기타 컴퓨터운영 관련업 등 5개군, 관련서비스업은 도매 및 상품증개업 등 20개 산업군이 있다.

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

3. 문화콘텐츠산업의 특징

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 핵심 산업으로 역할을 담당할 수 있다. 세계 문화산업의 시장규모는 2003년까지 연평균 7%의 성장을 예상하고 있다(이병민, 2002).

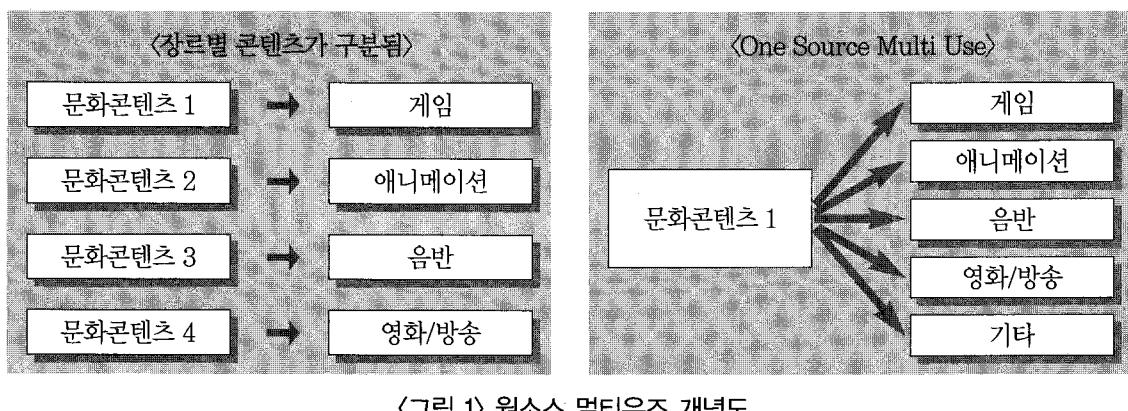
둘째, 고부가가치 창출이 가능한 벤처산업이라고 할 수 있다. 이는 문화산업이 제작자의 전문성과 창조성으로 제품의 질과 가격을 결정하는 창조산업이기 때문에 중간재의 투입에 비해 창출되는 부가가치가 매우 높기 때문이다.

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.

넷째, 문화산업은 지역경제 발전을 위해 문화적·경제적 파급효과가 큰 산업이라고 알려져 있다. 자체성장으로 인한 고용창출 효과뿐만 아니라 문화상품 개발의 원천이 되는 문화예술활동의 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 유치하는 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 미



래형 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 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 문화콘텐츠상품이 부분적인 기술적 변화를 거쳐, 활용이 지속되면서 그 가치가 증대되는 윈도우 효과(Window Effect)를 지니는데, 이러한 원소스 멀티유즈의 특성으로 인해 관련 산업으로 영향력이 퍼져 나가며 막대한 수익을 창출하는 근거가 되고, 또한 환경오염과 공해에 대한 걱정이 없는 환경친화적인 미래형 산업이다.

4. 문화콘텐츠 산업에 대한 경제적 접근

문화상품은 지금까지는 경제적 관점보다는 문화적 측면이 강조되었다. 이것은 문화와 산업이 아직 서로 조화융합되기 어렵다는 것을 의미한다. 특히 산업으로서의 기반이 거의 형성되어 있지 않은 문화산업을 활성화시키고 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.

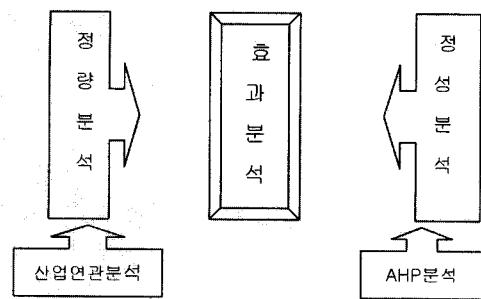
첨단 과학기술과 탄력적인 관계가 있는 문화산업은 초고속정보통신망과 인터넷의 등장, 새로운 정보저장매체의 개발, 국경을 넘나드는 위성방송의 전개 등 여러 가지 과학기술 발달을 가장 잘 수용할 수 있는 핵심 산업분야이다. 이러한 컴퓨터, 멀티미디어, 첨단 정보통신기술의 등장은 문화산업이 경제적 효과를 극대화하는 중요한 기반으로 등장하였다.

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

III. 연구모형과 방법론

1. 연구 모형

본 연구에서는 <그림 2>와 같이 효과 분석을 위해 정량적(quantitative) 분석과 정성적(qualitative) 분석을 병행하였다. 정량적 분석은 효과를 수치화할 수 있는 반면 정성적 분석은 비정량적으로 효과를 분석하였다.



〈그림 2〉 효과분석 모형

2. 연구방법

1) 정량적 효과분석 이론

문화산업이 지역 경제에 미치는 효과를 알아보기 위해서 산업연관표를 이용한 산업연관분석 (input-output analysis or inter-industry analysis)을 이용한다. 산업연관분석은 산업연관표를 이용해서 최종수요에 의한 생산파급효과 분석을 위해 국민경제를 여러 산업부문으로 세분하여 구조적 측면에서 상호연관 관계를 검토하는데 이용된다. 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 생산파급효과를

일일이 계산하는 것은 현실적으로 어렵기 때문에 역행렬계수를 산출하여 이용하며 투입계수를 매개로 한 투입과 산출의 관계를 연립방정식형태로 나타낼 수 있다. 이러한 생산파급효과를 분석하기 위해 산업연관표에서 연립방정식계수로 역행렬을 유도하여 만들어지는 수식은 다음과 같다.

$$AX + (F-M) = X$$

$$X - AX = (F-M)$$

$$(I-A)X = (F-M)$$

$$X = (I-A)^{-1}(F-M)$$

위에서 X 는 지역산업 부문별 산출액 열「벡터」, I 는 단위행렬, A 는 지역투입계수행렬, F 는 지역최종수요 열「벡터」, M 는 지역수입 열「벡터」, 위의 $(I-A)$ 를 레온티에프 행렬이라 한다. $(I-A)^{-1}$ 를 생산유발계수행렬 또는 다부문 승수라고 하는데, 역행렬 $(I-A)^{-1}$ 를 $(I-A)^{-1} = B = (bij)n \times n$ 으로 표기하면 bij 는 j 부문의 최종수요 1단위를 충족하기 위해 필요한 i 부문의 재화 또는 용역의 직간접 생산단위를 나타낸다. 다시 말하면, 1단위 최종수요 충격(impact)에 의해 서 직간접으로 유발되는 생산유발효과를 나타낸다(고성보 외, 2002).

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

지역경제에 미치는 고용유발효과는 먼저 생산유발계수행렬에 노동계수(L)의 대각 행렬을 곱하여 고용유발계수행렬을 작성한다. 노동계수는 지역의 산업별 종사자 수를 산업별 총산출액으로 나눈 것이다. 노동계수는 1단위 생산에 직접 필요한 노동량만을 의미하지만, 고용유발 계수

는 생산의 파급과정에서 직간접으로 유발되는 노동량을 계량적으로 나타내는 것이다. 고용유발계수행렬에서 소비 지출에 따른 투자부문을 외생부문으로 처리한 후 해당부문의 최종수요 투자 금액을 곱하면 자기 산업을 포함한 여타 산업에 미치는 고용유발효과를 계산할 수 있다.

지역경제에 미치는 소득유발효과는 생산유발계수행렬에 소득계수(Y)의 대각 행렬을 곱하여 소득유발계수행렬을 작성한다. 소득계수는 지역산업별 피용자들의 소득을 산업별 총산출액으로 나눈 것이다. 소득유발계수행렬에서 소비 지출에 따른 투자부문을 외생부문으로 처리한 후 해당부문의 최종수요 투자 금액을 곱하면 자기 산업을 포함한 여타산업에 미치는 소득유발효과를 계산할 수 있다.

2) 정성적 효과분석 이론

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.

특히 타당성 분석을 통한 사업의 시행 여부를 종합적으로 평가하는 데는 비용 효과산정의 어려움과 함께 다음과 같은 어려움을 가지고 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, 내부수익

률 등 정량적으로 제시되는 반면, 정책적 분석의 지역사업추진의지, 국고지원의 적합성, 관련계획과의 일치성 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 고용 창출 효과를 갖는 사업의 경우 어떠한 기준에 의하여 양자를 통합하여 사업시행 여부를 종합적으로 평가할 것인가의 문제가 발생한다.

이와 관련하여 본 연구에서는 위에서 열거된 정성적 효과 및 앞서 제시된 정량적 효과를 동시에 보완하는 차원에서 위와 같은 문제점 및 그 보완점을 제시한다.

따라서 본 연구에서는 앞서 제시한 어려움을 해소하고 사업의 타당성을 종합적으로 판단하기 위하여 다기준 분석기법의 하나인 계층분석법(AHP: Analytic Hierarchy Process)을 이용 하자 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.(Saaty, 1908). 이를 통해 연구의 주관적 평가를 최대한 배제하여 객관적 평가 결과를 도출하고자 한다.

IV. 문화콘텐츠산업의 효과분석

1. 경제적 효과분석을 위한 제주지역 경제 현황 파악

우선 제주지역의 현황을 파악하여 문화산업단지의 파급효과를 살펴보고자 한다. 제주지역은 관광서비스 및 농림수산업 주심의 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. 정보화수준은 전국평균 대비 우수하게 나타났다.

2002년 도내 지역내총생산(GRDP) 규모가 전년 대비 성장세를 나타났으나 전국의 1% 수준을 밑도는 것으로 나타났다. 또 도민 1인당 GRDP 도 전국에서 중하위권을 차지, 외형적인 성장에도 지역경제 규모의 상대적 정체 현상과 낮은 생산성은 여전한 것으로 분석되었고 2002년 도내 명목 GRDP는 5조3741억원으로 2001년 4조 8588억원보다 10.6% 증가한 것으로 나타났다 (통계청, 2003). 이는 전국평균(8.8%)과 전년도 성장률(1%)을 크게 웃도는 것으로 지난해 감귤 가격 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.

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

경쟁우위요소에 부합되면서도 성공가능성이 높은 사업을 발굴해야 할 것이다. 즉, 새로운 산업으로서 제주지역에 문화산업의 중요성이 부각되고 있는 것이다.

2. 정량적 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(제주 발전연구원, 1999.12)의 38개 부문 중에서 경제적 파급효과가 있을 것으로 기대되는 8개 부문을 발췌하여 분석하였다.

제주 문화산업에 투자 시 생산, 고용, 소득 증대효과는 각각 생산유발효과, 고용유발효과, 소득유발효과로 계측될 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 직간접적으로 유발되는 생산액 수준을 의미한다. 생산유발계수행렬의 열합계는 특정 산업부문 생산물에 대한 최종수요가 1단위 발생했을 때 전

산업 부문에서 유발되는 직간접 생산파급효과를 나타낸다. 연관표에 대입하여 산출한 결과 제주 지역의 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.

4) 전 후방 연쇄효과

생산유발계수행렬의 행합계와 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 산

구 분	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	1.35	0.94	0.83	1.03
전후방 연쇄효과 감응도계수	1.01	0.63	1.42	2.01

〈표 1〉 제주지역 문화산업의 파급효과 비교표

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

3) 소득유발계수

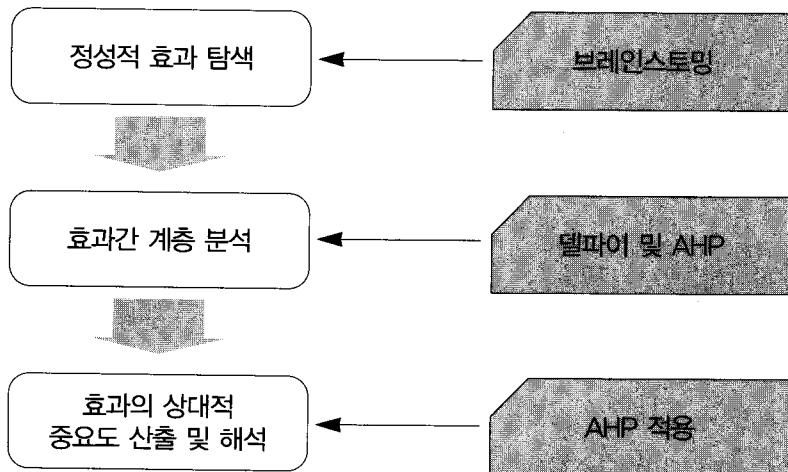
소득유발계수는 한 산업에 대한 최종 수요 1단위를 충족시키기 위하여 직간접으로 필요하게 되는 전산업의 산출량으로부터 창출되는 소득을 말하는 것으로, 제주지역의 소득유발계수의 평균은 0.93565인 것으로 나타났다.

업의 감응도계수가 높은 것으로 알려져 있다. 제주지역의 전방연관 유발계수의 평균은 1.34542, 후방연관 유발계수의 평균은 1.01483인 것으로 나타났다.

3. 정성적 효과 분석

본 연구에서는 다음과 같은 절차로 정성적 효과에 대해 분석하고자 한다.

- ⑦ 지역 대학의 문화산업 관련학과 및 주변학과의 실제적인 지역산업과의 연계 유도를 통한 경쟁력 향상을 유도
- ⑧ 지역 문화산업의 활성화로 인한 관광수요



〈그림 3〉 정성적 효과 분석 절차도

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 리스트하였다. 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
- 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

창출

- ⑨ 지역 문화산업과 연계된 지역 브랜드 가치 창출
- ⑩ 산학연관 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 체계적으로 활용하는 것을 목적으로 하므로 이러한 정성적 효과들을 구조화하기에 적합하다.

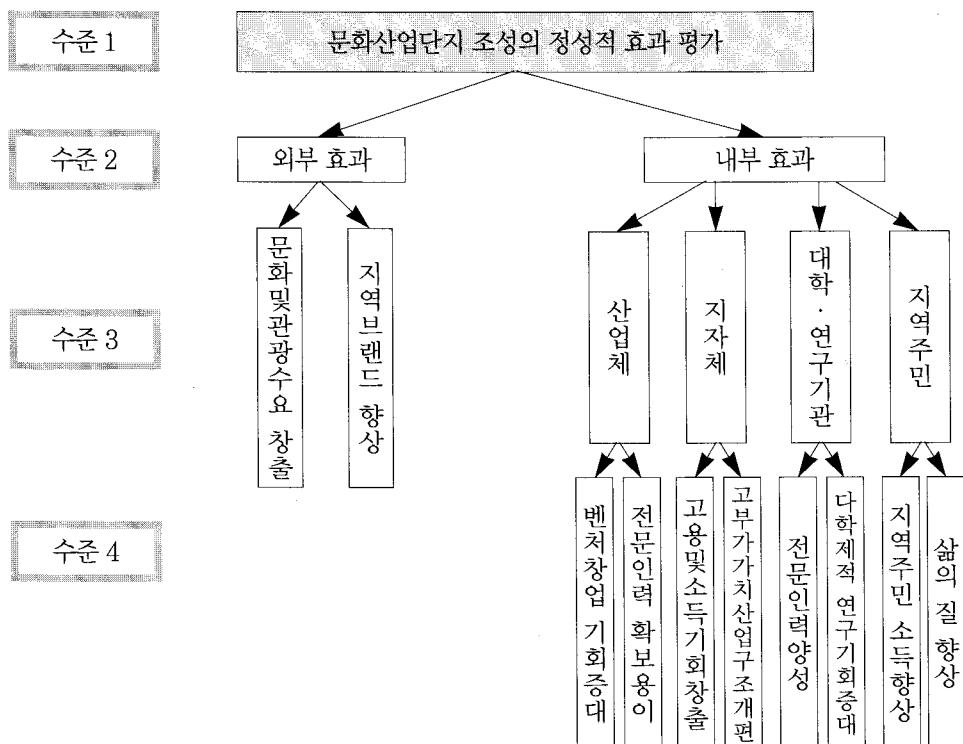
따라서 본 연구에서는 다음과 같이 효과 간 계층도를 산출하였다.

3) 효과의 상대적 중요도 산출 및 해석

중요도 산출을 위해서 전문가 집단의 구성원

되기 위해서는 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 잠재



〈그림 4〉 정성적 효과 탐색 프로세스

들에게 설문지를 배부하였으며 전문가들의 응답을 통하여 다음과 같은 가중치인 중요도가 산출되었다. 본 분석에서는 일관성지수가 모두 0.1보다 낮게 나와 일관성이 있음을 알 수 있었다.

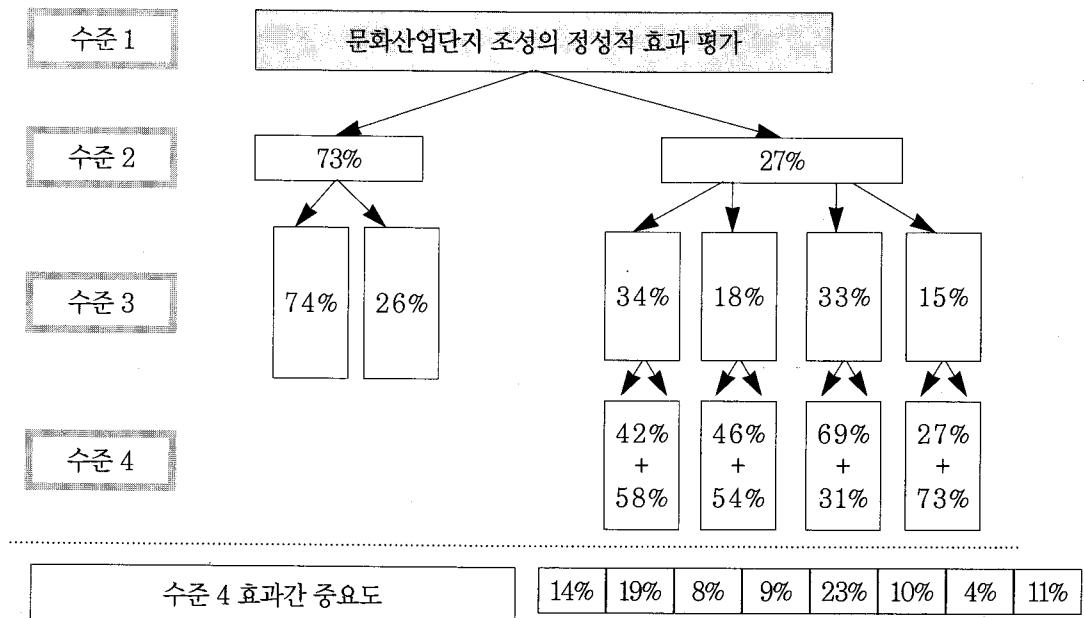
4. 지역 문화콘텐츠산업 발전에의 시사점

이상 제주지역의 문화산업에 관한 분석 결과, 문화산업이 미래의 “쌀”을 생산하는 미래산업이

력을 갖춘 분야라야 한다.

둘째, 타 산업을 지원하고 선도하는 산업이야 한다. 파급효과가 제한되어 있는 국지적인 사업으로는 국제화를 지향하고 있는 오늘날 지역의 발전을 견인할 수 없으므로, 지역의 전통산업과 여타 산업을 지원하고 견인할 수 있도록 파급효과가 큰 산업이어야 한다.

셋째, 고용창출 효과가 큰 산업이어야 한다. 감귤산업과 관광산업이 쇠락과 기간산업의 부재



〈그림 5〉 중요도 산출 결과

로 산업공동화 도시에서의 고용문제, 특히 심각한 청년 실업문제를 해결하기 위하여 고용창출 효과가 큰 산업이어야 한다.

넷째, 친환경산업이어야 한다. 환경을 오염시키는 산업은 지역을 피폐화할 가능성이 크므로 친환경적 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 자체로 한계에 봉착하는 혹은 그 응용이 제한되어 있는 산업이 아니라 연구 개발된 기술들이 지속적으로 다른 응용분야로 확장 될 수 있는 산업이어야 한다.

따라서 지역의 미래를 견인할 미래산업으로써 위의 요건을 만족시키는 산업인 문화콘텐츠산업을 육성 발전시켜야 할 것이다.

V. 결 론

본 연구에서는 제주 문화산업에 대한 효과 분석을 통해 문화콘텐츠산업의 중요성을 제시하였다. 즉 본 연구에서는 문화산업에 대한 이론적 배경과 제주지역 문화산업의 현황을 살펴보았고, 문화산업이 지역경제에 미치는 영향에 대한 파급효과를 보기 위하여 산업연관분석 기법 및 AHP기법을 이용하였다. 그 결과 문화산업에 대한 투자가 지역경제에 소득유발효과, 고용창출 효과 및 전후방 연계효과에 따라 타 산업에 강한 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다.

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 민관산학 파트너십에 의한 첨단지식산업과 접목된 문화산업으로 육성시킬 때 그 실현 가능성성이 높아진다. 지역경제발전을 위하여 문화산업을 육성하려면 그 지역의 문화를 경제적 가치가 있도록 만드는 일련의 과정이 필요하다.

여기에 이러한 일련의 과정을 효과적으로 달성하기 위해서는 지역 내의 시민의 인적자원을 조직화하여 시민들의 공감대를 형성하고, 수익 모델에 참가시키고, 대학, 연구소 등과 산업체를 연계하여 문화산업에 육성에 다같이 참여하여야 할 것이다. 특히 지역 문화산업의 육성은 자연환경을 보존해야 하는 당위성에서나, 지역경제의 활성화와 고용창출을 위해서 꼭 필요한 핵심 산업임을 인식해야 할 것이다.

참 고 문 헌

1. 고성보 외, 제주지역의 산업연관모형 개발, 제주발전연구원, 1999.
2. 구문모, 국내 게임산업의 발전전략, 산업연구원, 2001.
3. 구문모, 문화산업과 도시발전, 산업연구원, 2001.
4. 구문모, 문화산업과 클러스터 정책, 산업연구원, 2001.
5. 구문모, 지역개발과 지방 문화산업정책, 문화연구 제4권 제2호, 한국문화경제학회, 2001.
6. 구문모, 임상오, 김재준, 문화산업의 발전 방안, 산업연구원, 2003.
7. 권오혁, 김홍석, 지방산업육성 방안, 한국지방행정연구원, 2000.
8. 김선배, 지역혁신체제 구축을 위한 산업정책모형, 지역연구, 제17권 제2호, 한국지역학회, 2001.
9. 문화관광부, 문화산업비전 21, 2000.
10. 문화관광부, 문화콘텐츠진흥방안, 2000.
11. 문화관광부, 문화산업 전문인력 수습대책과 투자의 고용창출효과에 관한 연구, 2001.
12. 문화관광부, 문화산업백서, 2002.
- 문화관광부, 문화산업 현황과 주요 정책과 제, 2003.
13. 문화관광부, 지역문화산업 클러스터 현황 점검과 발전방안, 2003.
14. 산업자원부, 로드맵 기술 보고서, 2003.
15. 이덕희, 박재곤, 과학기술 집적지 발전방안, KIET 21세기 준비 연구보고서 시리즈 99-06, 산업연구원, 1999.
16. 이영두, 한국 엔터테인먼트산업의 시장전망과 발전방안에 관한 연구, 2002.
17. 제주도, 사업체기초통계조사보고서, 1999.
18. 제주도, 제주경제발전 5개년계획, 1999.
19. 제주도, 2001년 사업체기초통계 조사보고서, 2002.
20. 제주도, 주요행정총람, 기초통계자료, 2003.
21. 제주상공회의소, 1998 제주경제현황.
22. 제주지식산업진흥원, 제주 IT관련 사업체

- 현황 및 실태보고서, 2003.
23. 조동성, 김정호, 한국의 국제경쟁력과 10 대도시의 지역경쟁력 연구총서, 산업정책 연구원, 1999.
24. 통계청, 보도자료, 2003.
25. 한국은행 제주본부, 제주지역 경제구조 분석, 2003
26. 한국은행, 1995년 전국산업연관표, 1998.
27. <http://www.keic.org/kmonth/2002-02/special.html>
28. Miller. R. E. and P. D. Blair, Input-Output Analysis: Foundations and Extensions, Prentice-Hall, Inc, 1985.
29. Porter, Cluster and the new economics of competition, Harvard Business Review, 1985 Nov-Dec.
30. Porter, Measuring the "ideas" production function : evidence from international patent output, Cambridge, MA. : National Bureau of Economic Research, 2000.
31. Porter, E. M., Competitive Advantage: Creating and Sustaining Superior Performance, Macmillan, Inc., 1985
32. Saaty, T.L., The Analytic Hierarchy Process, McGraw-hill, 1980.

저자약력



노규성 (Kyoo Sung Noh)

- 1995년 한국외대 대학원(경영정보학 박사)
- 1997년~현재 선문대학교 경영학부 교수
- 2000년~현재 한국기술경제연구원 원장
- 2003년~현재 한국디지털정책학회 회장
- 관심분야 : 디지털정책, EC & e-Business, e-Learning, MIS
- e-mail : ksnoh@sunmoon.ac.kr

저자약력



김민철 (Kim Min Cheol)

- 2000년 고려대 경영학과(경영정보학 박사)
- 2002년 서울대 보건대학원(보건학 석사)
- 2001년~현재 제주대학교 경영정보학과 교수
- 관심분야 : e-비즈니스, 지식경영, 의료경영정보
- e-mail: mck1292@cheju.ac.kr



김인환 (Kim In Hwan)

- 1997년 단국대 행정학과(행정학 박사)
- 1998년~2002년 국회 자유민주연합 정책위원회 전문위원
- 2002년~현재 제주지식산업진흥원 원장
- 관심분야 : 과학기술정책, 문화콘텐츠, 지역혁신
- e-mail: poleco@hanmail.net