

## “문화산업클러스터 지형도 작성을 통한 지역문화산업 육성방안” 소개\*

변미영 (한국문화콘텐츠진흥원), 맹승렬 (공주대학교)

### 차 례

1. 서론
2. 16개 광역시·도 지역문화산업 혁신잠재력 분석
3. 8개 지역 지역문화산업클러스터 지형도
4. 8개 지역 지역문화산업클러스터의 경쟁력 강화 방안
5. 결론

### 1. 서론

정부는 국가균형발전을 주요한 국정 과제중 하나로 채택하여 추진하고 있으며, 이에 발맞추어 전국의 주요 지방자치단체는 문화산업을 하나의 전략산업 분야로 선정하고 문화산업클러스터를 구축하고 있다. 지방의 문화산업 육성정책은 범부처 차원에서 각 부처별로 다양한 정책들이 시행되고 있으나 핵심적 역할은 문화관광부가 담당하고 있다. 문화관광부는 문화산업에 관련한 정부 정책의 통합과 일관성을 유지하는 관리자적 위치에 있기 때문에 나름의 노력과 고민이 있어왔다. 이러한 노력의 한 예로, 학술적·정책적 측면에서 활용 가능한 지역 단위의 혁신자원 조사를 실시하고 그 결과를 발표한 바 있다. 이 자료는 관련분야를 연구하는 연구자들에게 정부의 정책 대안들을 이해하는데 도움이 될 듯하여 연구결과를 소개하고자 한다. 본 글은 한국문화콘텐츠진흥원(이하 진흥원)에서 발간한 조사보고서를 본 학회의 학회지 성격에 맞게 재편집한 것임을 밝혀둔다.

진흥원의 연구목적은 문화관광부의 문화산업 혁신클러스터 관련 수립 정책의 타당성을 높이고 국고지원사업의 효율성을 증대할 수 있을 방안을 도출하는데 있다. 또한 지방자치단체에게는 지역의 전략산업으로 문화산업을 육성하는데 도움이 될 수 있는 문화산업클러스터 육성 로드맵을 제공함으로써 전략산업으로 선정된 문화산업의 발전비전과 맞춤형 정책 수립방향을 제시하는 것이다. 나아가 한국형 문화산업 모델과 관련된 유형화를 시도함으로써 우리나라 고유의 특성을 반영한 문화산업 발전 모델

을 통해 문화산업의 국가 경쟁력 강화를 찾는 것이다.

연구는 공간적 차원에서 전국 16개 광역자치단체와 8개 지방문화산업단지 지정협의 대상지역을 대상으로 진행되었다. 세부적으로 지역 문화산업 혁신 잠재력은 전국의 모든 지역을 대상으로 하고 심층적인 클러스터 지형도 작성은 8개 지정협의 지역을 대상으로 하였다. 내용적 차원에서는 문화산업을 광의의 문화산업과 협의의 문화산업으로 구분하고 협의의 문화산업을 대상으로 분석이 진행되었다. 협의의 문화산업은 출판, 만화, 음악, 게임, 영화, 애니메이션, 방송, 광고, 캐릭터, 인터넷교육콘텐츠/모바일콘텐츠 업종이 포함된다.

연구는 설문조사, 심층면접조사, 통계지표 조사 방법을 사용하였다. 설문조사의 경우 1만 5천여개의 잠정모집단에 대한 조사를 통해 최종적으로 5,966개의 유효모집단을 파악하고, 이들에 대한 설문조사를 수행하였다. 심층면접의 경우 8개 지역문화산업클러스터를 대상으로 20인 내외의 관련자를 면접하였다. 통계지표는 20개 이상의 지방문화산업혁신역량 지표를 분석하였다.

클러스터는 기업·대학·연구소·기업지원기관이 공간적으로 집적되고 기능적으로 연계된 집합체로서 국지적인 지역산업의 거점을 말한다. 내용적으로 보면 지역 문화산업 클러스터는 지역 내 문화산업의 육성을 위해 문화산업 기업/기관을 중심으로 관련된 다양한 혁신 주체가 집적되어 있는 생산·소비의 집적지이다. 연구에서는 8개 지방 문화산업단지 지정(협의) 지역에 대해 5단계로 클러스터 지형도를 작성하였는데, 1단계는 도시 산업구조와 문화산업 발전과정 및 지역산업구조와 문화산업간

\* 한국문화콘텐츠진흥원 연구보고서를 재정리한 것임

의 연계성, 2단계는 지역 문화산업 혁신잠재력, 3단계 지역별로 클러스터의 발전 가능성과 현황, 4단계는 지역문화산업 클러스터의 질적 속성을 각 혁신주체별로 나타낸 네트워크 해부도 작성, 5단계는 지역 문화산업의 고유한 정체성과 경쟁력을 종합적으로 분석하였다.

연구의 결과는 두 권의 보고서로 정리되었으며, 제1부는 종합편, 제2부는 지역편으로 구분된다. 종합편은 이론연구, 조사연구, 정책연구로 구성되며, 지역편은 종합편에서 기술된 8개 지역 문화산업 클러스터에 대해 지형도 작성과 경쟁력 강화 방안을 지역별로 상세하게 기술하였다.

## 2. 16개 광역시도 지역문화산업 혁신잠재력 분석

### 1.1 혁신잠재력 분석 도구

조사연구에서는 문화산업 혁신잠재력지수(RIPI)를 도구로 16개 광역시·도 지역문화산업 혁신잠재력을 분석하였다. RIPI지수는 문화산업분야에서 지역이 가지는 성장잠재력을 측정하기 위해 고안된 지수로 5계층으로 구조화되어 있다. 1계층은 통합 지수이고, 2계층인 일반환경, 문화산업 특화환경, 혁신자원, 혁신활동, 혁신성과의 다섯 가지 대분류 항목으로부터 도출된다. 각 대분류 항목을 대신하고 지역에서 획득 가능한 지표들 4계층으로 선정하며, 이를 중분류 수준으로 그룹핑하면 3개층이 된다. 4계층의 항목을 세분화할 필요가 있는 경우 상세화된 세분류 지표를 추가하여 5계층을 구성한다.

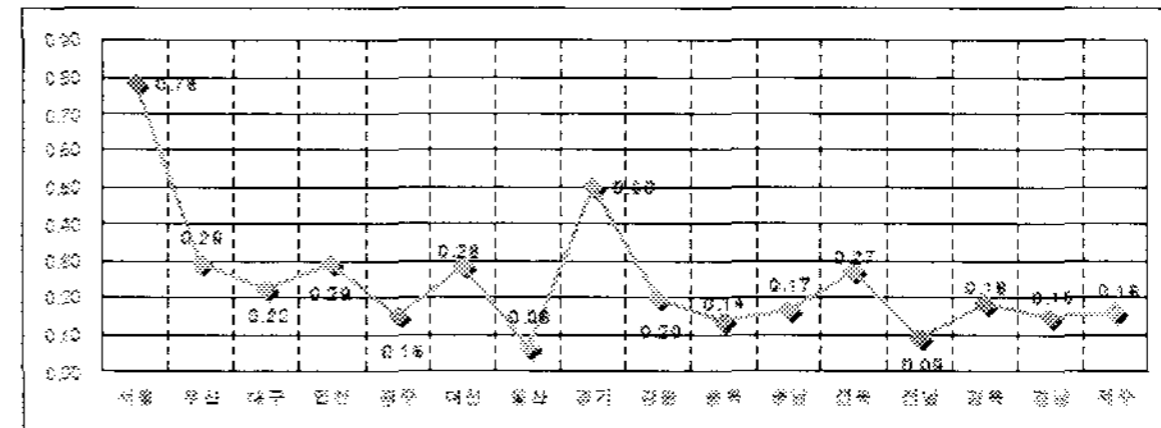
최종 통합지수를 계산하는 과정을 보자. 4계층의 개별 지표를 기반으로 개별 지표간 상관관계를 분석하여 통합지수 계산에 사용할 변수를 결정한다. 개별 지표가 계산된 이후에는 통합지수와 지수 비율의 일관성을 유지하기 위하여 표준화 작업을 수행하는데, 조사연구에서는 EU의 지역혁신스코어보드 등 지역혁신지수 계산에서 사용되는 척도 재설정을 통한 표준화 방식을 채택하여 각 지수의 표준화를 수행하였다. 마지막으로 통합지수 산출에는 전문가 가중치 부여방법을 이용하여 지역혁신잠재력지수(RIPI)를 계산하였다.

연구에서는 절대지수와 상대지수의 두 가지 측정 유형을 동시에 활용하여 값을 분석하였다. 절대지수는 16개 지자체에 대해 각 항목의 절대값을 측정하여 지역간 비교를 수행하고, 상대지수는 절대값을 지역의 규모(인구수,

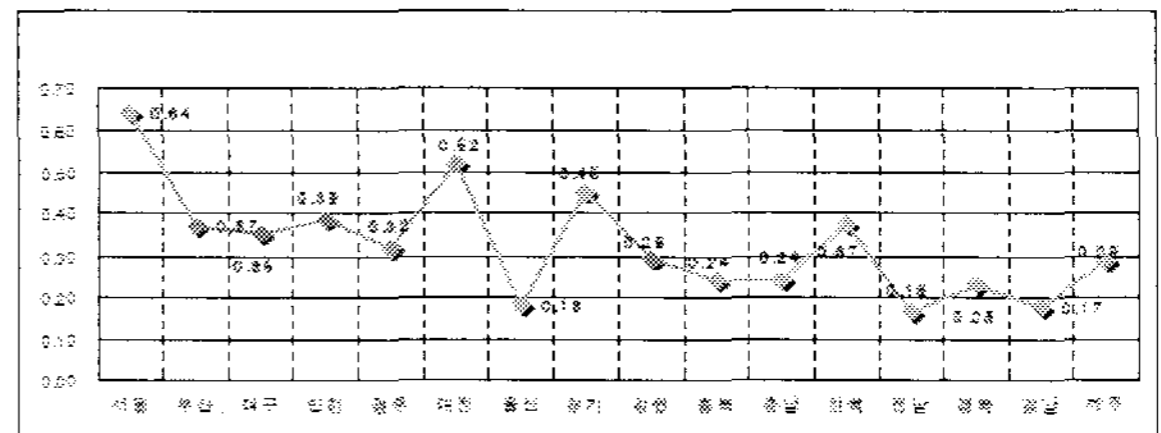
사업체수, 종사자수, 대학생수 등)로 나누어 계산한다.

절대지수와 상대지수는 각각 의미가 상이하므로, 사용 목적에 따라 국가차원의 자원배분을 우선시 할 경우 절대지수 측정이, 개별 지역 내 문화산업 경쟁력을 우선시 할 경우 상대지수가 의미가 있다.

그림 1은 16개 시도의 문화산업 혁신잠재력의 절대지수 종합결과와 상대지수 종합 결과를 보여준다.



(a)



(b)

▶▶ 그림 1. 문화산업 혁신잠재력: (a) 절대지수 (b) 상대지수

## 2.2 설문조사 결과 요약

표 1. 전국 문화산업 산업 현황

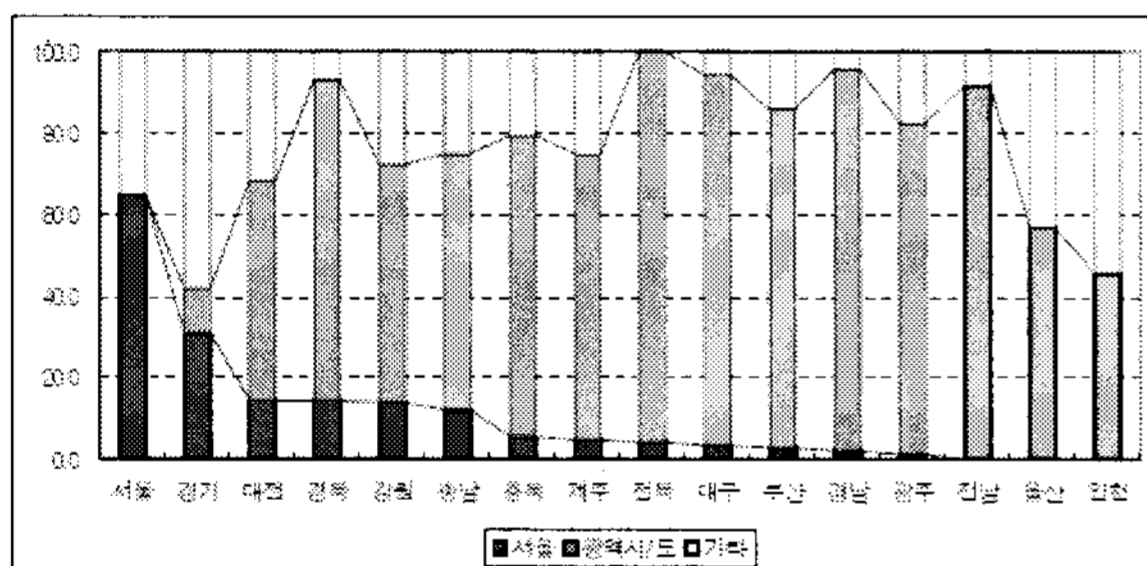
지역	기업분포		응답(설문회수) 기업	
	업체수	비중(%)	업체수	비중(%)
합계	5,966	100.0	1,002	100.0
서울	4,374	73.3	275	27.4
부산	243	4.1	101	10.1
대구	132	2.2	87	8.7
인천	50	0.8	13	1.3
광주	111	1.9	68	6.8
대전	168	2.8	104	10.4
울산	15	0.3	7	0.7
경기(부천)	381(61)	6.4	100(26)	10.0
강원(춘천)	63(27)	1.1	36(15)	3.6
충북(청주)	99(60)	1.7	53(35)	5.3
충남	28	0.5	8	0.8
전북(전주)	67(56)	1.1	44(39)	4.4
전남	41	0.7	24	2.4
경북	58	1.0	14	1.4
경남	89	1.5	47	4.7
제주	47	0.8	21	2.1

전국 10대 문화산업 기업현황은 표 1과 같다. 단편적으로 서울에 문화산업 기업이 집중되어 있음을 알 수 있다. 특히, 울산, 충남 지역은 문화산업 환경이 매우 열악하여 정책적 배려가 필요하다.

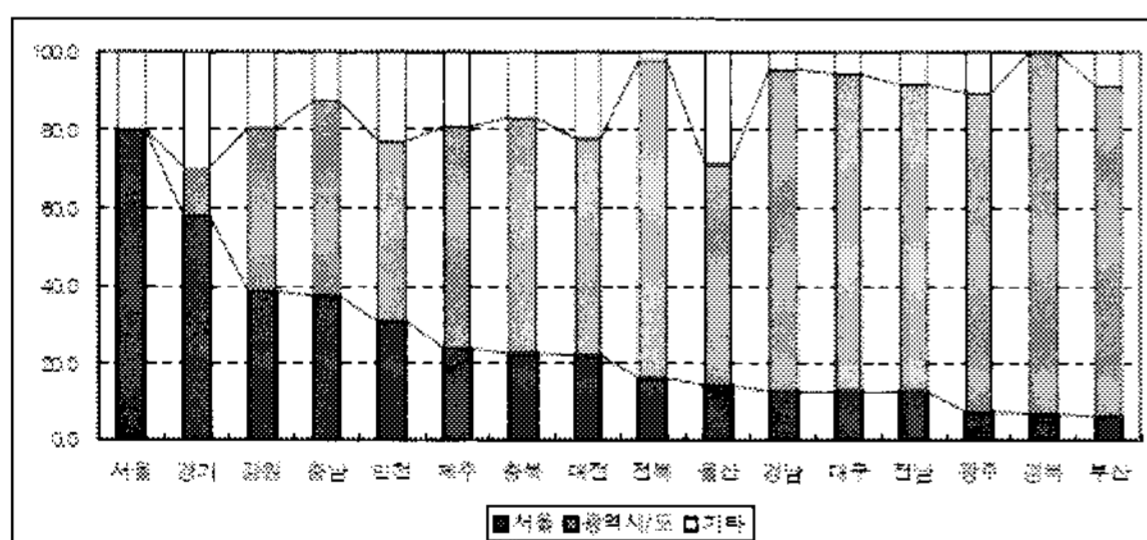
지방 문화산업 기업의 서울과의 연계 정도 및 해당 지역과의 연고성을 파악하는 것은 지역 문화산업 기업의 네트워크 특성을 분석하는 근거 자료로 활용할 수 있으며 향후 지역 문화산업 기업의 네트워크 발전 정책을 마련하는데 기초자료로 사용할 수 있다. 여러 가지 지표 중 대표이사의 출신대학 소재지, 상근직 인력의 출신지역 분포, 자금조달의 지역적 원천 등을 분석한다.

전반적으로 서울을 중심으로 거리가 멀수록 서울 출신 대표이사의 비중이 적고, 종업원 중 서울 지역 출신자의 비중도 낮아지며, 서울로부터의 자금조달도 적어짐을 알 수 있다. 이는 서울과의 연계성이 적음을 의미하고 지역적 착근성이 높다는 점은 높다는 긍정적인 부분도 있지만 인적·물적 자원이 집중된 서울과의 네트워크 구축에 실패한 것으로 해석될 수 있다.

그림 2는 지역 착근성을 나타내는 척도로 대표이사 출신지와 자금조달 현황의 분석결과를 보여준다.



(a)



▶▶ 그림 2. 대표이사출신지역:  
(a) 대표이사 (b) 상근직원

### 3. 8개 지역 지역문화산업클러스터 지형도

보고서에는 8개 지역의 지역 클러스터 지형도가 작성되었으나 본 고에서는 부산 등 몇몇 지방의 사례만을 소개한다.

#### • 부산

부산은 부산국제영화제의 브랜드화에 성공하여 영상도시로서의 이미지는 높으나, 실제 창작/개발 중심의 문화산업 성장은 더딘 수준이다. 중앙/지방의 공공부문 중심의 산업육성 정책이 추진되고 있으나, 문화산업의 지역경제 파급효과를 높이기 위해서는 창작/개발기업 육성에만 초점을 맞추지 말고 관광산업과의 접점을 적극적으로 발굴할 필요가 있다.

클러스터맵핑 부문별 결과를 요약하면 다음과 같다. 1단계 역사와 환경은 제조업 중심의 대도시로서 차세대 전략산업으로 문화산업을 적극 육성하고자 한다. 부산 국제영화제의 성공은 도시의 브랜드 가치를 제고하여 영상산업 중심도시로의 성장 가능성에 기대가 크다. 2단계 혁신 잠재력 부문은 우리나라 제2의 대도시로서 규모의 장점이 존재하며 문화산업 특화환경과 문화산업 혁신자원에서 8개 지역 중 수위를 차지한다. 3단계 클러스터 발전도 부문은 도시 전체에 243개의 업체가 존재하는데, 유치업종인 영화·게임 기업보다 광고업체 및 인터넷/모바일 콘텐츠 업체의 수가 많다. 지역 비즈니스 환경 중 교통/정보통신 하부구조를 제외하고는 만족도가 낮으며 서울로의 이전 희망 정도가 높은 편으로 지역 비즈니스 환경의 개선이 필요하다. 4단계 클러스터 해부도 부문을 보자. 부산시청과 부산정보산업진흥원 등 공공부문을 중심으로 문화산업 육성이 이루어지고 있으며, 민간 부문의 역할이 상대적으로 낮다. 5단계 종합평가 결과는 부산은 8개 지역 중 문화산업의 절대 규모가 크지만 서울과는 비교가 되지 않는다. 기획/개발/창작 중심의 업종 육성에만 치중하지 말고 도시의 브랜드 가치를 최대한 활용하여 지역경제에 기여할 수 있는 병행 전략이 필요하다.

#### • 대구

대구는 IT 및 모바일 산업 등의 연관산업과 인력을 기반으로 게임산업 성공의 잠재력은 높고 자생적인 발전이 있지만 아직 게임업체 수나 규모면에서 클러스터 형성의 초기단계이다. 지역의 연관산업과 우수인력의 소프트웨어 기술력을 게임산업으로 적극적으로 유입시킴으로써 게임제작과 생산의 국가 문화산업 혁신거점 지향형 클러스터로 발전시켜 나갈 필요가 있다.

클러스터맵핑 부문별 결과를 살펴보면, 1단계 역사와 환경부문에서 긍정적으로 평가되었다. 전통적인 제조업

중심의 대도시, 기존의 섬유, 기계산업과 더불어 주변산업단지의 전자, IT, 모바일 산업이 발전하였다. IT산업과의 연관성으로부터 게임산업과 모바일 콘텐츠 산업이 자생적으로 파생되어 형성되었으며, 2002년부터 지자체가 게임/모바일 산업 육성에 적극적으로 참여하고 있다. 2단계 혁신잠재력은 절대적 수준면에서 부산, 대전과 더불어 혁신잠재력이 상위권 수준이다. 3단계 클러스터 발전도 부문에서는 문화사업체가 총 132개로 전국 2.2%의 비중을 차지한다. 대표이사와 종업원의 지역 연고성이 크다. 협력 네트워크는 음향업체, 지원서비스업, 지자체, 대학의 연계가 높다. 서울 이전 희망업체는 34.5%로 전국 평균보다 낮으나 이전 희망 업체들은 전문기술인력 확보와 마케팅 요인이 가장 큰 것으로 파악된다. 4단계 클러스터 해부도 분석결과를 보면 자생적 발전이 지역 콘텐츠 분야를 주도하고 있다. 5단계 종합평가 결과는 대구지역 문화산업 클러스터는 연관산업이 풍부한 산업도시 기반형이며, 민간기업과 지자체가 주도하고 있으나 아직은 잠재력에도 불구하고 아직 초기단계이다. 기존의 연관산업과 소프트웨어 관련 지역의 고급인력을 최대한 흡수하여 게임산업의 국가혁신거점 지향형으로 육성할 필요가 있다.

• 대전

대전은 대덕연구단지의 축적된 기술력과 역동적인 벤처 생태계를 기반으로 연구소에서 분사 창업한 문화콘텐츠 기업들을 중심으로 문화산업이 자생적으로 형성중이다. 아직은 지자체의 지원체계가 미비하지만, 지원체계가 정비되고 여기에 축적된 기술력과 연구개발특구 등의 입지적 이점이 결합된다면 콘텐츠기술에 특화된 국가 문화산업 혁신 거점으로 성장할 수 있을 것이다.

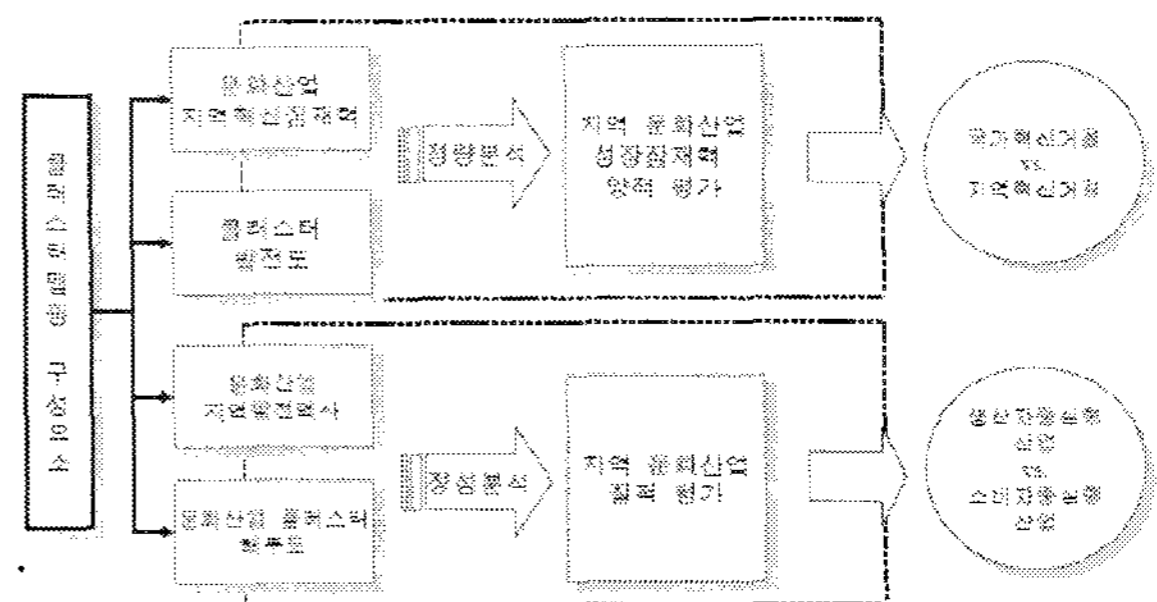
클러스터맵핑 부문별 분석결과를 보자. 1단계 지역의 역사와 환경은 전형적인 연구개발 중심도시로 성장하여 왔고, 최근 형성되고 있는 역동적인 벤처 생태계를 배경으로하여 소수의 CT 벤처기업들이 창업되면서 문화산업이 자생적으로 형성되고 있다. 2단계 혁신잠재력 측면에서 혁신환경, 혁신자원, 혁신활동, 혁신성과의 모든 부문에서 매우 높은 평가를 받았고, 절대지수와 상대지수 모두 최고 수준의 혁신잠재력을 지닌 것으로 평가되어 8개 지역 중에서 발전가능성이 가장 큰 것으로 평가되었다. 3단계 클러스터 발전도면에서는 168개의 문화산업 기업이 활동하고 있으며 광고, 게임, 영화, 인터넷 모바일 콘텐츠

순으로 업체들이 분포하고 있다. 기업 종사자의 지역연고 중심으로 파악한 유치업종의 지역 착근도는 광역시 중에서 가장 낮게 나타났으나, 타 지역의 이전을 희망하는 업체의 대부분이 서울이 아닌 인근지역을 희망하여 대전지역의 선호도가 높게 평가되었다. 4단계 클러스터 해부도는 연구소와 여기서 분사 창업한 CT 벤처기업들 사이의 네트워크가 클러스터 중심을 이루고 있고, 지자체와 지원센터는 인프라와 행정지원 중심의 보조적 역할에 머물고 있으며, 대학들은 큰 역할을 못하고 있는 것으로 평가되었다. 아직은 기업의 규모가 작아서 연구소가 더 중심적인 역할을 하고 있는 실정이고, 영상특수효과 타운을 건립했으나 아직 전문기업이 없다는 한계가 있으나, 연구소의 풍부한 CT 관련 자원과 첨단기술에 특화된 CT 기업들을 중심으로 자생적 발전의 가능성이 가장 높아 보이는 지역으로 기대된다.

4. 8개 지역 지역문화산업클러스터 경쟁력 강화 방안

4.1 유형화

전략적 발전방향은 문화산업 중심지로서 (A) 해당 지역의 혁신잠재력 또는 클러스터 발전정도와 (B) 해당 지역의 산업적 기반 및 문화산업클러스터의 속성 두 축을 중심으로 설정된다.



▶▶ 그림 3. 클러스터 맵핑을 활용한 유형화의 두 축 도출과정

특정 문화산업 중심지를 혁신잠재력의 규모 또는 클러스터 발전 정도에 따라 구분하면 국가혁신거점형 대 지역혁신거점형으로 구분할 수 있다. 해당 지역이 국가혁신체계의 관점에서 서울과 보완적 관계를 형성할 수 있는 문화산업 거점지역으로 성장할 수 있는 목표설정이 가능하

다고 판단되며 국가혁신거점 지향형으로 평가된다. 그 외 지역은 국가균형발전 차원에서 지역의 균형발전을 위해 지방 문화산업의 근간을 형성하고 유지하는 것에 초점을 두고 전략적 발전목표를 수립하는 것이 타당하다.

지역의 산업적 기반(역사적 배경)과 클러스터 속성(리더십)에 따라 구분하면 생산자 중심형과 소비자 중심형으로 나누어진다. 지역의 산업적 기반 또는 연구개발 기반이 튼튼하고 민간기업에 의해 주도되는 클러스터의 경우 생산자 중심형 문화산업 성장의 필요충분조건을 보유하고 있다고 볼 수 있다. 반면 지역의 배경에 비추어 산업적 기반이 취약하고 문화자산이 풍부하거나 민간부문이 아닌 공공부문 주도로 지역 문화산업이 발전하는 경우 단기간에 생산자중심형 문화산업의 성장을 기대하기 어렵다. 이를 기반으로 유형을 구분하면 개념과 특성 측면에서 뚜렷하게 차이가 있다.

국가 문화산업 혁신거점 지향형 지역은 국가적 차원에서 우리나라를 대표할 수 있는 산업 클러스터나 문화도시로 성장·발전하는 것을 목표로 삼는 지역이다. 현 시점에서 서울을 제외하고 국가 문화산업 혁신거점이라고 불릴만한 지역은 많지 않으나, 자생적으로 성장한 민간기업이 일정 수준 존재하고, 민간 자본의 지역 내 문화산업 투자가 활발한 경우나 확실한 선도 기업이 있는 경우 최종적으로 국가적 차원의 문화산업 혁신거점으로 성장하는 것을 목표로 전략을 수립할 수 있다.

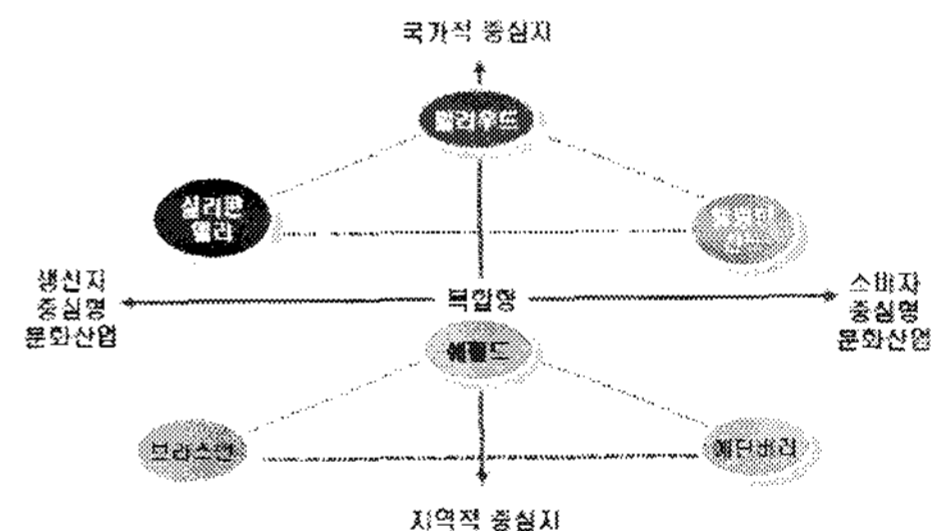
지역 문화산업 혁신거점형은 지역의 문화산업 혁신잠재력 및 지역의 문화산업클러스터 발전 정도 등을 기준으로 보았을 때 그 국가적 차원의 발전목표보다는 지역적 차원의 발전목표가 적합한 지역을 지역 생산자중심형 문화산업으로 육성하는 전략이 적당하다. 절대적 규모에서 문화산업혁신잠재력이 크지 않더라도 환경과 자원의 수준 대비 지역 관련기관의 활동 및 성과가 높아 상대적 효율성이 높고, 지방자치단체 차원에서 해당 산업의 육성 의지가 강하며 상대적 특화도가 높은 경우에 해당된다.

국가 문화브랜드창출형은 도시의 규모와 수요 등의 측면에서 지역적 차원보다 국가적 차원의 상징성이 크고, 중앙정부의 지역 문화분야에 대한 지원정책 및 의지가 확고한데 비해, 지역의 생산자중심형 문화산업의 발전은 다소 미흡한 지역이 추구할 수 있는 유형이다. 일차적으로 생산자중심형 산업발전을 추진하는 것 보다는 지역의 기존 문화예술관광 자산을 최대한 활용하고 문화산업적 자원을 결합함으로써 국가적 차원의 문화브랜드 거점으로

성장하는 것을 목표로 할 수 있다. 일정 수준 이상의 인구 규모를 가지고 있어 문화산업의 소비시장 요건이 갖추어져 있고, 전통적으로 문화예술의 중심지로 알려진 까닭에 브랜드 효과를 충분히 이용할 수 있는 장점이 있다.

지역 문화관광연계형은 도시 전체의 발전전략 수립에서 생산자중심형 클러스터 육성에 주력하기보다는 지역의 문화예술관광 자산과 문화산업 발전을 접목하여 소비자중심형 클러스터를 중심으로 도시 문화산업 발전계획을 수립하는 것이 좋다. 지역의 문화산업 혁신잠재력 및 문화산업클러스터 사업추진 발전도 등을 종합적으로 살펴보고 있을 때 지역 차원의 발전목표를 설정하는 것이 타당하다. 여러 지표상으로 수도권에 비해 객관적인 산업 여건이 부족한 지역으로 관광/레저 산업과의 연계에 기초한 문화 예술적 수익모델의 개발이 반드시 필요한 지역이다.

해외의 유형화 사례를 살펴보면 그림 4와 같다. 실리콘밸리의 경우 연구개발 생산자들이 주정부 지원 하에 집적된 클러스터로 볼 수 있다.



▶▶ 그림 4. 해외 사례 특성별 유형화

## 4.2 지역별 발전방향 및 로드맵

### 가. 부산의 발전방향

부산 발전의 비전은 영화제기반 국가문화브랜드 창출형 도시이다. 영화제로 쌓은 도시 이미지와 도시의 수요 기반 그리고 관광/컨벤션 산업을 효과적으로 연계하여 소비자중심형 클러스터를 육성하고, 생산자중심형 문화산업(영화후반작업 기지/온라인.모바일.아케이드 게임)은 창업보육과 기업지원의 관점에서 지원하면 성공 가능성 크다.

부산의 주요 정책과제는, 첫째 센텀시티 문화콘텐츠 콤플렉스의 문화산업진흥지구 지정이 필요하다. 둘째 영진위 이전효과 극대화를 위한 사전계획과 분석이 선행될 필요가 있다. 셋째 세부 업종과 목적에 따른 지역 게임산업

육성전략 차별화가 필요하다. 넷째 생산자중심 지역 기업의 육성과 서울과의 인적교류 확대를 위한 사업등의 추진이 필요하다. 다섯째 부산의 지방문화산업화지원센터는 주로 게임 및 IT 산업 지원에 초점을 맞추고 있으므로 영화영상 게임산업을 동시에 바라보고 육성할 필요가 있다.

**나. 대구의 발전방향**

대구 발전 비전은 게임 산업의 국가 문화산업 혁신거점 지향형으로의 성장이다. 소비중심의 사업추진보다는 게임제작과 생산 중심의 산업클러스터를 형성하는 방향으로 비전을 설정하는 것이 바람직하다. 기존의 IT산업 경쟁력, 임베디드 소프트웨어 산업의 경쟁력, 지역 대학 전산학과의 경쟁력을 최대한 활용할 수 있는 정책의 추진이 필요하다.

주요 과제로는 첫째 선택과 집중을 통한 소수 중핵기업 육성 프로그램이 필요하다. 대구지역의 게임 업체 중 경쟁력이 있는 소수 업체를 발굴 적극적 지원이 필요하다. 둘째 게임 아카데미를 통한 게임소프트웨어 제작 인력양성 프로그램의 운영이 필요하다. 1년 정도의 게임 아카데미를 통해 소프트웨어 제작인력을 양성하고 재교육시킴으로써 고급게임제작 기술 인력을 배출한다. 셋째 해외 게임연구소를 유치하여 게임기술 산학협력체계를 구축한다. 넷째 지역의 IT, 소프트웨어 등 관련 업체들이 게임 산업으로 다각화, 신규창업이 활성화 될 수 있도록 조세 및 인센티브제도 도입이 필요하다.

**다. 대전의 발전방향**

대전의 발전비전은 국가 문화산업 혁신거점을 지향하는 문화산업 혁신클러스터로의 추진이 가능하다. 연구단지 기술적 역량, 과학공원의 공간적 조건, 연구개발특구의 입지적 이점을 기반으로 영상과 게임 분야에서 세계적인 경쟁력을 가진 산업 클러스터로 육성할 수 있다.

대전이 가지는 과제는 첫째 문화산업 육성을 위한 지원체계의 정비가 필요하다. 대전정보문화산업진흥원이 전문성을 갖춘 지원기관으로 설립되고, 대전의 문화산업 발전을 주도할 수 있는 조직, 인력, 사업내용을 갖는 것이 필요하다. 둘째 현재의 연구소 중심 체제에서 벗어나 영상특수효과타운의 기업유치 및 창업 보육전략 수립이 필요하다. 셋째 e-Metrome 사업 중 e-스포츠 행사장의 규모와 수요검토 등 타당성 분석이 필요하다. 넷째 게임 산업의 육성전략이 필요하다. 유치 대상 기업에 대한 사전

수요조사, 연합대학 설립의 타당성 검토와 역내 대학의 의사타진, 창업보육 지원 정책이 수립되어야 한다.

**5. 지방 문화산업 발전 방향 및 육성을 위한 제도·정책 방향**

**5.1 지방 문화사업 발전 방향**

• 지역 문화산업 발전목표의 현실화다원화

지역총생산액에서 문화산업이 차지하는 비율을 보면 서울을 제외하고 대부분의 지역이 미미하다. 대도시 지역에서 유치한 문화산업 기업 중 활발히 활동하고 있는 기업은 몇 개에 불과한 것으로 조사된 것으로 보아, 문화산업 육성을 통해 단기간에 산업적 성공을 거두기 어려운 실정이다. 그러므로 지역 문화산업을 지원하는 공공부문은 지역 문화산업 현실을 정확히 인식하고 그에 기초한 발전 목표를 설정하는 것이 필요하다. 지역의 현황과 잠재력 등 종합적 특성을 고려하여 유형별로 차별화된 발전 방향을 설정해야 한다.

• 인위적/정책적 특성화가 아닌 지역 현황과 발전전략에 따른 자발적 특성화 유도

초기 문화산업클러스터 조성 신청 당시 문화산업의 기반이 존재하는 지역이 소수였으므로 상당수 지역에서는 계획 차원의 육성계획과 이에 가장 적합하다고 판단되는 업종을 선택할 필요가 있다. 초기 유치업종을 특화하기 보다는 여러 가지 시행착오를 거치면서 지방에서 스스로 선택한 분야를 중심으로 지원하는 것이 바람직하다. 대부분의 경우 산업형성 초기라고 볼 수 있으므로 여러 가지 실험 과정을 통해 해당 지역에서 가장 적합한 분야를 선정하고 있는 과정이라고 볼 수 있다.

• 하드웨어 지원사업 최소화/소프트웨어 지원사업·프로젝트 안위 사업 강화

센터의 사업비 집행은 물리적 인프라, 전문 인적자원 구성, 문화산업 지원사업비 등 세 가지 핵심 분야에 대해 고르게 이루어져야 한다. 현재 지방문화산업단지 사업은 예산 성격상 자본재로만 지출이 가능하며, 모든 지역에서 단지 조성, 건물 신축, 장비구축에 상당한 비용을 소모하여 물리적 인프라 구축에 일차 목표를 두고 있다. 그러나 충분한 수요를 확보하지 못한 채로 물리적 인프라에 많은

자원을 배분하게 될 경우 장기적으로 심각한 비효율을 초래할 수 있으며, 지역의 산업여건을 고려하지 않고 외형적 클러스터를 만드는 데에만 초점을 맞추게 되는 맹점이 있다. 특히, 향후 거대산업단지 중심의 클러스터조성을 지양하고 지역 실정에 맞는 중소형 지역 문화산업 거점으로 육성되어야 하는 지역에서는 물리적 인프라보다 사업지와 인적자원 확충이 더욱 절실하다.

• **자본재와 사업비 사이에서 지역의 실정에 맞게 유연한 활용 필요**

8개 지역의 관계자 심층면접 및 현황 분석결과, 향후 지원계획에 있어 자본재 중심의 사업비 지원은 심각한 문제를 야기할 가능성이 존재한다. 어느 정도 집적화를 이루어낸 지역의 경우, 집적된 기업을 지원하기 위한 다양한 사업을 추진하고 있는 상태이며, 이에 따라 물리적 시설비용보다는 사업비의 지원이 절실한 상태이다. 아직 집적화가 미흡한 지역은 지역의 해당 산업기반이 취약한 곳이 많아서 대규모 부지매입 및 건물공사에 국고를 사용하기 보다는 지역의 문화산업 임계규모 확보를 위한 기업지원이 훨씬 시급하다.

• **지역 유형별·추진 단계별 선정/지원·평가/졸업 시스템의 차별화**

국가적 차원의 문화산업 혁신거점과 지역적 차원의 거점에 대해 다른 발전 경로를 상정하고 각각의 발전 경로에 적합한 지원제도를 제안한다. 이를 요약하면 표 2와 같다.

표 2. 유형별 지원평가시스템 차별화

유형별	지원목적	지원기간		지원내용	비고
		I	II		
국가 문화산업 혁신거점 지향형	기업성장(규모,수)	5	5	20억 내외 +기타 (자체조달금 50% 범위, 최대 20억)	I-1단계 시설비 감소, 특히, II단계는 S/W사업비 중심 지원
지역 문화산업 혁신거점형	기업 창업/보육	10	2	10억 내외	
국가 문화브랜드 창출형	국가 문화관광 산업발전 기여 시설/사업 지원 기업 창업보육	5	5	기본 5-10억 내외, 10년+기타 (관련 타 사업 연계)	문화콘텐츠 시설 관련 시설비 비중 유지, 일부 사업비 지원
지역 문화관광 연계형	지역 문화관광산업 발전 기업창업보육	10	2	10억 내외	

• **지역 문화산업 추진주체 간 거버넌스 체제 정비**  
지방의 문화산업 추진주체는 크게 지방자치단체, 지방

문화산업지원센터, 주력업종 지원기관의 세 가지 유형으로 나눌 수 있다. 지역의 문화산업 전체를 아우르는 큰 틀 하에서 각종 사업을 전략적으로 기획하고 집행할 수 있는 역량을 보유한 기관이 지역문화산업지원센터의 역할을 맡아야 하며, 센터가 특정 업종에만 중점을 두거나 둘 이상의 기관이 존재하는 경우 역할 조정이 필요하다.

지방문화산업지원센터와 별개로 문화산업 지원 기관이 존재하는 경우, 기관 간 효율적 역할 분담과 비전의 공유를 위한 노력이 필요하다.

• **문화산업지원센터의 역할 및 자립화 유도**

지방문화산업지원센터는 기업을 지원하고 관련기관 간 정보를 교류하는 창구의 역할을 수행하고 있다. 그러나 산업발전 과정에서 공공부문 지원센터의 역할을 적극적인 개입 정도에 따라 세 단계-비즈니스 지원자, 비즈니스 중개자, 비즈니스 주체-로 구분할 때, 아직 상당수의 센터는 비즈니스 지원자의 역할을 수행하고 있다. 센터가 단순히 지원 업무에만 머무르지 말고 기업의 연구/개발/판매 과정에 개입하여 성과 확대를 지원할 수 있는 역량 증진이 필요하다. 다만 공공부문의 적극적 개입은 공공부문의존형 산업구조를 고착화 시킬 수 있기 때문에 조심스럽게 접근하는 것이 바람직하다.

• **기업 유치전략의 허와 실에 대한 냉철한 분석**

국·내외 기업 유치 전략은 성공 시 기대되는 성과도 크지만 위험부담도 매우 크다. 일부 지역에서 적극적인 재정적 후원을 통해 유치한 기업이 몇 년 후 지원사업이 끝나자 모두 철수하는 상황이 발생한 경우가 있다. 따라서 무조건적으로 기업을 유치하기보다는 일차적으로 원활한 네트워크를 구축하고 단계적인 유치를 추진하는 것이 바람직하다.

• **지역문화산업연구센터(CRC)의 설립 및 운영 방향**

CRC 사업의 목표는 첫째, 지역 문화산업 기업의 역량 제고, 둘째, 지역 대학의 연구개발 지원, 셋째, 기업-대학-지역문화산업지원센터 등 혁신 주체 간의 네트워크와 시너지 효과 창출에 주안점을 두어야 한다. CRC는 도시의 발전 유형에 관계없이 지역 문화산업의 역량 증진에 기여할 수 있다.

CRC는 지자체 및 지역 내 문화산업의 관련 출연연구기관과 협력하여 연구개발 과제를 선정하고 지역 내의 대

학 및 연구소, 지역 내외의 문화콘텐츠 업계와 연구개발 컨소시엄을 구성하여 CRC 지원단계별 모델 및 지역별 문화산업 중장기 계획에 따른 지역특화 전략상품을 연구·개발하여 지역 경제를 활성화시키는 노력이 필요하다.

### 5.2 지역 문화산업 육성 제도정책과 개선방향

중앙 부처의 지역문화산업 관련 현행 법·제도를 소개 하면 표 3과 같다.

표 3. 지역문화산업 관련 법제도

구분	법률근거	소관부처	정책수단	주요 특성
문화산업 육성정책	문화산업 진흥기본법	문화관광부	문화산업단지	·문화산업 관련 기술의 연구 및 문화상품 개발제작과 전문인력 양성 등을 통한 문화산업 진흥 ·현재 지정된 8개 단지에 대하여 예산을 지원하는 방식으로 추진 중
공간정책	산업입지 및 개발에 관한법률	건설교통부	도시첨단산업 단지	·서울 이외 도시의 도시계획구역 내에 조성하는 산업단지 ·세제 관련 인허가 의제, 토지수용 등의 혜택부여
	산업집적 활성화 및 공장설립에 관한법률	산업자원부	지식기반산업 집적지구	·사도지사가 지식기반산업의 집적을 활성화하기 위하여 필요한 일정지역에 대하여 지정요청 ·문화산업을 지식기반산업집적지구의 지식산업에 포함 ·기술기반 조성, 자금지원, 기반시설 설치지원, 이전기업에 대한 지원 등의 혜택부여
국토·지역 발전정책	국토기본법	건설교통부	국토종합계획	·우리나라 국토의 개발과 관리를 총괄하는 최상위법과 계획 ·문화산업을 지식기반산업의 하나로 보고 이를 육성하기 위한 여건 조성을 큰 방향으로 설정
	국가균형발전특별법	국가균형발전위원회 산업자원부	국가균형발전 계획	·참여정부의 핵심 국정과제로 추진 ·혁신클러스터의 하나로 지방문화산업단지 추진정책 수용 ·지방대학혁신역량강화사업, 지역 문화관광 육성사업, 소프트웨어 지원사업 등 포함 ·균특회계에서 문화산업 관련예산 운용
산업기업 정책	벤처기업 육성에관한특별조치법	중소기업청	벤처기업집적 시설 벤처기업육성 촉진지구	·벤처기업 및 지원시설을 집단적으로 설치 ·조세특례제한법과 지방세법에 의한 세금감면, 각종 부담금 면제 혜택
	소프트웨어산업진흥법	정보통신부	소프트웨어진흥단지 소프트웨어진흥시설	·소프트웨어 사업자의 지원시설이 집단적으로 입주한 지역을 지정 ·자금 및 설비제공 등의 지원 제공

중앙 부처 정책을 평가하고 이를 개선하고자 하는 노력은 지속적으로 이루어지는 것이 타당하며, 그런 측면에서 몇 가지 개선방향을 살펴볼 필요가 있다.

#### • 국가균형발전의 수단이지만, 산업적 성장잠재력도 고려 필요

지역문화산업 육성정책은 중요한 국정과제의 하나로 추진되고 있는 국가균형발전의 수단으로서 그 의미가 있다. 문화산업의 육성을 중요한 정책목표로 삼게된 것은 지역발전을 위한 혁신클러스터의 하나로 문화산업 클러스터의 잠재력이 인정받게 된 것이다. 그러나 지역문화산업의 발전이 아직 미진한 상태에서 균형발전의 논리가 강조되면, 규모의 경제를 추구해야 할 문화산업의 전체 규모가 성장하는데 제한을 받게 되며 재원이나 인력 등 자원이 분산되어 비효율적으로 이용될 수 있는 위험성이 있다.

#### • 문화산업 자체의 성격을 반영한 집적지구 형성 필요

문화산업단지는 산업단지의 하나로 간주되고 있으며 제조업 분야의 산업단지를 조성하는 절차를 준용하도록 하고 있어서, 일반 산업단지와 동일하게 취급되기 때문에 문화산업단지에 입주하려는 기업들의 수요를 반영하지 못한다는 문제도 지적된다. 지자체의 실제적인 지원에 있어서도 물리적 인프라에 편중되어 있는 예산관련 규정의 한계로 인해 문화산업의 유연적이고 창조적인 면을 부각시키는데 미흡하다.

문화산업은 전통적인 제조업과 달리 별도의 대규모 부지를 확보하여 인위적으로 기업을 집적시킬 필요성이 작은 분야이다. 오히려 기존의 도심에 발달해 있는 생산자 서비스 기능과 연계해야 자생력이 확보될 수 있다. 따라서 도심의 빌딩을 리모델링하여 공간을 확보하는 방안을 적극 고려할 필요가 있다. 또한 문화산업은 생산, 유통, 소비가 연계되어 발전한다는 특징을 가지고 있다는 점도 고려해야 한다.

#### • 지방이 주도하고 중앙은 지원하는 클러스터 정책추진

문화산업단지 육성정책, 국가균형발전계획, 기타 문화산업과 관련된 공간 및 산업·기업 정책은 모두 중앙정부에서 주도하고 있다. 현재 문화산업단지는 지자체의 제안을 받아 중앙정부가 지정하고 지원하는 형태이다. 문화산업 클러스터가 기업체간의 네트워크와 문화 인력 간의 교류를 중요한 요소로 하여 자생적으로 성장하는 특성을 갖는다는 점을 고려할 때, 이러한 인위적인 지정과 개발은 큰 한계에 직면할 가능성이 있다. 따라서 초기 단계 이후는 점차 중앙정부에서 지자체로 이관할 필요가 있다.



- 지역문화산업의 역량을 제고하기 위한 강력한 수단 부족

현재 진행되고 있는 지역문화산업 육성정책은 주로 기업체에 대한 재정지원, 세제혜택 등의 수단에 집중되어 있으나, 이러한 수단들은 문화산업 기업체와 인력을 지방으로 유치하는 데에 그리 강력한 수단이 되지 못하고 있다. 문화산업은 서울 집중현상을 완화하고 각 지방에 기업과 인력을 유치할 수 있는 정책수단이 무엇이 될 수 있을지에 대해서는 더 많은 연구가 필요하다.

- 정부 부처간 종합적인 지역문화산업 육성정책 시행

문화산업의 육성을 위하여 많은 지원이 이루어지고 있으나 관련 부처 간의 협의 부족으로 중복투자가 발생할 가능성이 있고 투자 우선순위에 있어 혼란이 발생하므로 이를 해결해 나갈 필요가 있다. 장기적으로 지방자치단체를 중심으로 하는 예산운용체제로 전환하는 것을 고려해야 한다. 예산을 총괄적으로 지자체에 이관하여 집행하도록 하는 체제로 가기 이전 단계에서는 지자체에 투자되는 관련 사업과 예산을 총괄하는 조정기구가 역할을 수행하도록 할 수도 있다.

## 6. 결론

본 글의 목적은 한국콘텐츠학회 학회지 특집호 발간에 즈음하여 정부의 문화콘텐츠진흥 정책 대안들을 소개하여 연구자들의 연구방향을 제시하는데 있다. 문화관광부·문화콘텐츠진흥원(2006)에서는 “문화산업클러스터 지형도 작성을 통한 지역문화산업 육성방안”이라는 연구를 수행한 바 있으며, 연구결과 보고서는 정부의 정책방향과 발전방향에 대해 잘 정리되어 있어 이를 소개하였다.

연구결과를 보면서 문화산업의 육성이 지역의 혁신에 매우 중요한 역할을 담당할 수 있다는 확신을 가지게 되었다. 이러한 인식은 대부분 지자체도 마찬가지여서 지역의 전략산업으로 채택하고 있다. 그러나 문화산업은 생산자 중심의 기존의 산업과 달리 생산자뿐만 아니라 소비자가 유기적 관계를 형성해야만 성공할 수 있는 특징이 있다. 이는 지역의 인적 네트워크 형성과 지역민과의 공동노력이 중요한 성공요인으로 생각된다. 또한 문화산업은 범위가 매우 넓어 한 가지 육성정책 보다는 지역의 연건

을 고려하여 지역적 특성에 맞는 육성정책의 수립이 필요하다고 생각한다.

본 글을 통해 문화산업의 특성이 좀더 이해되고, 여러 지역에서 추진되고 있는 문화산업클러스터가 빨리 정착되어 지역의 경쟁력에 기여할 수 있도록 연구자의 적극적인 참여가 있길 기대한다.

### 참고문헌

- [1] 문화산업클러스터 지형도 작성을 통한 지역문화산업 육성방안, 문화콘텐츠진흥원 연구보고서, 문콘지06-06, 2006

### 저자소개

- 변 미 영(Byoun, Mi Young)



• 2008년 6월 현재 : 한국문화콘텐츠진흥원 선임연구원  
<관심분야> 문화산업정책

- 맹 승 렬(Maeng, Seung Ryol)



• 2008년 6월 현재 : 공주대학교 컴퓨터공학부 교수  
<관심분야> 컴퓨터그래픽스