

캐릭터 문화콘텐츠 산업의 권역별 입지 경쟁력 분석에 대한 종단적 연구

Longitudinal Analysis to Regional LQ Index Competitiveness of Character Culture Contents Industry

김연정, 박기호
호서대학교 창업학부

Yeon-Jeong Kim(yjkim@hoseo.edu), Kiho Park(khpak@hoseo.edu)

요약

본 연구는 캐릭터 문화콘텐츠 산업의 전국 권역별 경쟁력 분석을 위해 입지적 LQ 지수를 비교하여 권역별 캐릭터산업의 현황과 경쟁력 제고를 위한 방안을 제시하고자 하였다. 2007년, 2009년, 2011년의 종단적 관점에서 캐릭터산업의 산업체수, 종업원 수, 매출액에 기초한 경쟁력을 분석하였다. 수도권을 포함한 경우 종사자수와 산업체 수에 있어서 3개년 연속 제주권, 동남권과 수도권이 캐릭터산업이 타 산업보다 경쟁력이 제시되었으며, 매출액에서는 3개년 연속 수도권 제외 전 권역의 캐릭터 산업이 타 산업 대비 경쟁적이었다. 한편 수도권을 제외한 6개 권역 분석에서 종사자수와 산업체수에 있어서 제주권과 동남권의 경쟁력이 제시되었고 충청권이 2009년에 종사자수에서, 2011년 산업체수에서 LQ 지수 1이상으로 나타났다. 매출액에 있어서는 제주권 만이 3개년 연속 경쟁적으로 나타났다. 결과적으로 종사자수, 산업체수와 매출액을 종합적으로 살펴볼 때 3개년 동안 동남권, 제주권과 충청권이 경쟁력 있는 권역으로 나타났다.

■ 중심어 : | 캐릭터 콘텐츠 산업 | LQ지수 | 권역별 종단분석 | 산업 환경 경쟁력 | 문화콘텐츠 산업 |

Abstract

The purpose of this study is to analyze the status and the competitiveness improvement of character industry comparing to relative LQ index of the no. of character company, the no. of employee and the amount of revenue of 2007, 2009, and 2010 between including Metro area and regional blocks(kangwon, chungchung, daekung, honam, dongnam and jeju region). The results of this research are as follows. In case whole regional analysis, no. of employee and no. of character company suggested jeju, dongnam and Metro have high competitiveness during the 3 years and amount of revenue suggested consistent high competitiveness 6 block except Metro. But in case of except of Metro, no. of character company and the no. of employee indicated dongnam and jeju showed competitiveness during 3 years. Chungchung area indicated high competitiveness at no. of employee(2009) and no. of character company(2011). The amount of revenue indicated jeju area have high competitiveness during 3 years.

■ keyword : | Character Industry | LQ Index | Regional Longitudinal Analysis | Competitiveness of Industrial Environment | Culture Contents Industry |

* 이 논문은 2011년도 호서대학교의 재원으로 학술연구비 지원을 받아 수행된 연구임(과제#: 2011-0297)

접수일자 : 2013년 10월 23일

심사완료일 : 2013년 11월 28일

수정일자 : 2013년 11월 14일

교신저자 : 김연정, e-mail : yjkim@hoseo.edu

I. 서론

2000년 초반부터 중앙 및 지방정부는 광역경제권별로 특화된 문화 및 산업생태계를 고려한 문화콘텐츠 산업의 역량 강화를 강조해왔다. 문화콘텐츠 산업은 산업 전반의 연관효과가 큰 산업으로 지식서비스 산업의 특성이 매우 크다. 특히 콘텐츠의 지적재산권 보호가 중요 산업의 이슈로 떠오르고 타산업과의 문화콘텐츠 접목 및 문화콘텐츠 산업 간의 장벽 완화 및 응용 확대를 통한 시장 활성화가 중요 이슈로 제기되었다[6]. 이를 위해 정부는 문화콘텐츠산업의 비교우위 경쟁력을 평가하여 권역별 특성화된 문화콘텐츠 산업 재편을 중요 정책목적으로 삼아 왔다.

권역별 특성산업의 활성화를 위한 산업 클러스터 전략으로 생태계 접근은 중요하다. 기술 연구소, 대학의 R&D 인프라 확충과 함께 민간영역에서의 비즈니스 창출의 주역인 기업 인프라 역량은 문화콘텐츠 산업의 경쟁력을 평가함에 있어서 핵심적인 사안인 것이다. 이런 관점에서 관련 문화콘텐츠 산업에 종사하는 풍부한 산업인력, 관련 업종에 참여하는 기업체 수와 매출 규모는 해당 권역경제권의 인력양성과 산업경쟁력 평가에 큰 의미를 지닌다.

본 연구는 문화콘텐츠 산업 중 캐릭터산업이 게임, 애니메이션과 함께 OSMU 핵심 사업이라는 중요성에 견주어 캐릭터산업의 권역별 상대적 비교우위의 산업 경쟁력 상황을 분석하고자 권역별 산업체수, 종업원 수, 매출액을 기초로 한 기업 인프라 관점에서 입지적 LQ 계수를 분석하였다. 권역에 대한 산업클러스터 선정의 타당성 및 문화산업 표준체계 선정 등 권역의 산업경쟁력을 LQ 지수로 분석한 선행연구[1][4][5][12][14][16]가 당해년도 자료에 기초하여 분석되었으나, 기업생태계 경쟁력은 자원의 투입, 과정과 산출의 시스템 접근의 중장기 관점에서 파악해야 성과추이를 파악할 수 있기 때문에 단기 분석을 통한 결과 유추에는 한계가 존재한다. 캐릭터산업과 관련한 순수학술 선행연구로는 애니메이션 캐릭터산업의 국내외 산업발전방향에 대한 개론적 담론[9][10], 문화콘텐츠 게임산업 관련 캐릭터 산업 연관성[3], 캐릭터 이미지[9] 등 주로 애니메이션

캐릭터 분야에 초점이 두어졌고 캐릭터 산업관련 실증적 연구[1]는 소수에 불과하다.

본 연구는 산업의 성장력 관점에서 캐릭터산업의 역량분석을 수행하고자 한다. 이를 위해 2008년 시행된 캐릭터 산업의 특정 권역별 중점지원의 효과가 권역별 민간 산업 인프라 확충에 미치는 실질적인 영향력을 평가하기 위해 2007년, 2009년, 2011년까지 2년 간격의 콘텐츠산업 통계자료[8] 기준의 종단적 관점에서 국내 권역의 입지적 LQ 지수를 비교하여 권역별 캐릭터산업의 현황을 제시하고 경쟁력 제고를 위한 방안을 제시하고자 한다. 기존 횡단자료의 권역별 경쟁력 분석과 함께 중장기적 권역의 종단적 경쟁력 분석을 함께 수행함으로써 광역 권역별 캐릭터산업 산업 환경의 변화 여부를 타 권역과 비교, 산업 환경의 변화추이를 제시할 수 있을 것으로 사료된다.

II. 이론적 배경

1. 국내 캐릭터산업 현황

캐릭터산업은 초기 비용을 제외하고는 생산과 유통 비용이 급속하게 감소하는 고부가가치 소프트웨어산업인 전형적인 OSMU 산업으로 라이선싱 및 머천다이징이 가능하며, 미디어 믹스 과정에서 전 사회, 문화적 파급 효과가 큰 산업으로 정의된다[17].

2011년 기준 콘텐츠산업통계[8]를 기초로 캐릭터산업 현황을 살펴보면 전체콘텐츠 기업체 수의 1.5%인 1,711개로 연평균 18.1% 증가와 산업종사자 경우 26,418명으로 연간 20.1%의 증가율을, 매출액은 27,209백만원으로 전체 콘텐츠산업 매출비중의 8.7%이며, 연평균 23.1%의 매출액 증가를 나타냈다. 부가가치율에서도 캐릭터산업은 42.52%로 게임산업(47.53%), 지식정보산업(43.28%)에 이은 3조 652억원으로 나타났다[8]. 캐릭터산업의 산업체수, 종사자 수, 매출 등 전반적인 산업인프라 수준 및 시장규모도 증가하고 있음을 알 수 있다. 2011년 기준 매출액 현황을 보면, 캐릭터산업 전체 매출액 중 서울이 53.3%인 3조 8,444억원, 경기도(21.8%) 등 수도권의 집중의 지역편중 현상이 심함을

알 수 있다[8].

정부는 문화콘텐츠 산업의 성장사업으로 2013 CAN(Cartoon+Animation) 혁신을 발표하여 스마트폰, 미디어 융합의 환경변화 속에서 애니메이션과 만화, 캐릭터 산업의 육성전략을 제시하였다[7]. 주요 정책방안 중 일자리 창출은 역량 있는 애니메이션, 캐릭터 산업 환경 조성파 매우 관련성이 높다고 할 수 있다[6]. 국내 캐릭터산업 연구는 애니메이션캐릭터산업의 국내외 현황비교와 캐릭터산업 선진국 비교 후기진입에 따른 시장, 마케팅, 기술의 낙후성을 개선하기 위한 발전방안 제안[9][10], 애니 캐릭터에 대한 광고이미지[9]등에 초점이 주어졌다.

일반적으로 캐릭터 산업은 고부가가치의 소프트웨어 산업으로 인기캐릭터로 성장시키는 초기비용을 제외하고는 생산과 유통에 소모되는 비용이 급속도로 하락되어 이윤창출이 기하급수적으로 증가 된다. 또한 캐릭터산업은 유형별로 창작개발, 라이선싱, 머천다이즈, 상품유통으로 구분된다[13]. 특히 디지털 기술발전과 미디어 환경의 변화 속에서 캐릭터산업은 스마트폰 기반의 커뮤니티 서비스 시장에서 스킨, 아이콘 등의 꾸미기 아이템을 통해 캐릭터 수익을 창출할 수 있게 되었다[11]. 이러한 산업의 기회요인과 함께 캐릭터사업을 비롯한 국내 문화콘텐츠 기업들은 규모가 대부분 영세하고, 전문 인력을 충분히 확보하지 못해 문화기술의 개발 수준이 양적/질적으로 선진국에 비교하여 낮고 CT핵심기술의 개발의 어려움과 높은 해외의존도라는 어려움에 처해 있다[2].

2. 권역별 문화콘텐츠산업의 경쟁력 분석 선행연구

권역별[9] 문화산업 표준분류체계 기준 사업체기초 통계조사에서도 권역별 LQ 지수가 게임, 영화와 같은 산업에 집중 중북 선정되어 캐릭터산업을 비롯한 전반적인 문화콘텐츠산업 육성의 심각한 불균형 문제가 제기되었다. 후속 연구로서 문화산업단지 및 문화산업진흥지구 지원 사업 선정현황[14]에서 부산, 대구, 광주, 대전, 부천, 춘천, 전주, 청주의 8개 지역의 10대 문화산업의 특성을 지역 착근성의 관점에서 제시하였다. 분석 기준인 지역 착근성은 지역비즈니스 환경평가, 상근직

출신, 자금조달, 대표이사 출신을 제시되었고, 캐릭터산업은 클러스터 지역이 제시되지 않았으나 캐릭터산업과 연계된 애니메이션의 경우 부천시, 게임은 대구와 대전이 혁신클러스터 지역으로 선정되었다.

"지역특화 콘텐츠산업 육성을 위한 CT 기반 조성연구"[5]에서 지역문화산업 연구센터인 CNC 활동과 권역별 입지분석 평균값, 권역별 R&D 지원예산 현황, 권역내 산업별 관련 학과 수 현황을 분석한 결과, 수도권이 강세로 나타났고, 지방권역의 비교우위 분석에서는 동남권이 게임과 캐릭터산업, 제주권이 광고와 캐릭터산업에서 고경쟁력을 보였다. 지역문화산업 클러스터 활성화를 위한 평가체제구축방안[16]의 경우 캐릭터산업의 고경쟁력 지역으로 경기, 인천, 부산이 선정되었다. 김연정[1]은 국내 캐릭터산업의 권역별 문화콘텐츠 역량분석에서 동남권과 제주권이 수도권을 상회하는 경쟁력을 제시하였으며, R&D 성과분석에 있어서도 동남권과 충청권이 기술 및 네트워크 역량에서 수도권과 교류가 강화된 R&D의 가시적 성과를 보였으며 제주권은 CNC 제작업체 지원을 중요 역량요인으로 평가하였다.

III. 연구방법

1. 분석자료 및 연구문제

권역별 캐릭터산업의 경쟁력 분석 지표로 적용된 LQ 지수의 종단적 자료분석 수행을 위해 '2008, 2010, 2012년 문화산업통계'의 통계자료[8]를 활용하였다. 그러나 실질 기준연도는 2007, 2009, 2010년 자료임에 따라 연구결과 분석에서는 실질 기준연도를 적용하여 제시하고자 한다. 각 연도별 캐릭터산업의 범주에는 캐릭터제작(개발 & 라이선스와 상품제조), 캐릭터상품 유통, 중개업체의 통계자료가 포함되었다.

본 연구의 주제인 권역별 캐릭터산업의 경쟁력 분석을 위해 정량적 평가기준인 캐릭터산업 산업체수, 종사원수, 매출액과 같은 산업 생태계를 형성하는 기업특성기반 지역산업 연관표 분석방법인 LQ 입지분석을 수행하고자 한다.

연구목적 수행을 위한 연구문제는 다음과 같다.

- 연구문제 1. 캐릭터산업의 권역별 기업특성(산업체수, 종업원수, 매출액)에 따른 수도권을 포함한 2007, 2009, 2011년의 권역별 LQ 입지 분석의 변화 추이
- 연구문제 2. 캐릭터산업의 수도권을 제외한 2007, 2009, 2011년의 권역별 LQ 입지분석의 변화 추이

2. 분석방법 및 조작적 정의

권역별 입지분석인 LQ 지수는 해당 지역의 비교우위의 경쟁력을 갖춘 콘텐츠산업을 도출하기 위해 해당 산업생태계에 대한 간접추계방식으로 경쟁력 있는 산업을 선정하는 방법이다. 입지분석의 값이 1보다 크면 X 지역의 Y산업은 전국의 Y산업에 비하여 특화되었다고 해석할 수 있고, 1보다 작으면 전국에 비해 특화되지 못함을 의미한다. 권역별 입지분석은 권역별 입지계수(LQ) 1이상인 산업이 해당 권역의 타 산업에 비해 상대적으로 경쟁력이 있는 것으로 해석한다.

연구문제 1과 연구문제 2의 LQ 분석을 수행하기 위해 전국 권역의 2007, 2009, 2011년의 LQ 지수를 종단적 관점에서 수행하기 위하여 권역별 캐릭터산업에 종사하는 사업체수, 종업원 수, 매출액등 세가지 항목의 입지계수와 이 세지표의 평균 점수를 기초자료로 활용하였다.

연구문제 1의 권역은 수도권(서울, 경기, 인천), 강원권, 충청권, 대경권(대구, 경북), 호남권(광주, 전남북), 동남권(부산, 울산, 경남), 제주권의 7개의 광역 권역에 기초하여 구분하여 분석되었다. 연구문제 2는 수도권의 경우 콘텐츠산업 역량의 70~80%가 집중되어 있어 타 권역에 과도한 영향을 미치기 때문에 수도권을 포함하지 않은 경우로 구분하여 분석하였다.

IV. 연구결과

1. 연구문제 1. 수도권을 포함한 캐릭터산업의 기업특성에 따른 권역별 입지분석 결과

2007년도 캐릭터산업의 권역별 현황을 살펴보면 전

국 캐릭터 총매출액의 72.4%, 산업체수의 8.9%, 종사자수의 70%가 수도권에 집중되어 있는 것으로 나타났다. 2009년에는 수도권이 전국 캐릭터 매출액의 74.8%, 산업체수의 59.5% 종사자수의 73.3%로 나타났으며 2011년에는 전국 캐릭터매출액의 77.7%, 산업체수의 61.01%, 종사자수의 74.7%가 수도권에 집중되었다. 결과적으로 수도권의 매출액, 산업체수, 종사자수는 2007년에서 2011년으로 갈수록 집중화 현상이 증가되었다.

한편 지방 6개 권역의 매출액을 살펴보면 권역 간에 다소의 차이가 나타났다. 3년간의 추이에서 강원, 충청, 호남, 제주권은 2007년 대비 2009년, 2011년 그 차이는 크지 않으나 지속적인 매출 성장을 보였다. 반면 대경권과 동남권은 2008년 대비 2010년에 대경권과, 동남권이 감소하였다가 2011년에 다소 증가하였으나 2007년 매출액에 미치지 못하였다.

캐릭터산업의 권역별 종사자수의 추이를 살펴보면 수도권 충청권, 호남권, 제주권은 2007년 대비 2009년, 2011년 지속적으로 종사자수가 증가하였으나 대경권과 동남권은 매출액과 유사한 패턴으로 2009년에 감소하였다가 2011년에 다소 증가하였다. 강원권은 2007, 2009년은 큰 변화가 없었으며 2011년에 종사자수가 증가하였다. 산업체수는 수도권과 동남권만 3개년동안 지속 증가하였으며, 강원, 충청, 제주, 호남권은 성장세가 거의 나타나지 않았다. 특히 대경권은 2007년(145개 업체) 대비 2009년 업체 수(116개 업체)가 감소하고 2011년(123개 업체)에도 2007년 산업체수를 회복하지 못한 것으로 나타났다.

이러한 권역별 캐릭터산업의 기초통계에 대한 3개년도의 권역별 경쟁력을 파악하기 위해 종사자수, 산업체수와 매출액에 기준한 LQ 지수를 적용하여 권역의 캐릭터산업의 성장 추이를 분석해 보았다(표 1). 캐릭터산업분야의 권역별 LQ 입지분석 결과 수도권이 포함된 경우 종사자수에서는 2008년의 경우 제주권(2.01), 동남권(1.35), 수도권(1.05), 충청권(1.04), 대경권(1.02)의 순서로 1이상의 LQ 지수로 경쟁력이 있는 것으로 나타났다. 한편 2009년의 경우에는 제주권(2.83), 수도권(1.2), 동남권(1.1)과 충청권(1.0)이, 2011년에는 제주권(2.6), 수도권(1.0)과 동남권(1.0)이 경쟁력이 있는 것으로 나

표 1. 기업체 인프라관점에서 캐릭터산업의 수도권포함 LQ 입지분석 결과

(단위: 종사자수: 명, 산업체수: 개, 매출액 :10억원)

	2007년				2009년				2011년			
	종사자수	산업체수	매출액	평균	종사자수	산업체수	매출액	평균	종사자수	산업체수	매출액	평균
합	22,046	1,531	5,116	LQ	23,406	1,542	5,358	LQ	26,418	1,711	7,209	LQ
수도권	15,467 (1.05)	897 (1.01)	3,705 (0.95)	1.00	17,166 (1.2)	918 (1.5)	4,009 (0.83)	1.17	19,743 (1.00)	1,044 (1.0)	5,603 (0.88)	0.96
강원권	258 (0.85)	25 (0.99)	46 (1.65)	1.02	257 (0.7)	25 (0.8)	48 (1.58)	1.02	308 (0.83)	27 (0.5)	58 (1.49)	0.94
충청권	1,163 (1.04)	111 (0.93)	257 (1.68)	1.22	1,192 (1.0)	112 (1.0)	267 (2.0)	1.33	1,271 (0.8)	121 (0.5)	313 (1.61)	0.97
대경권	1,517 (1.02)	145 (0.97)	304 (1.37)	1.12	1,250 (0.93)	116 (1.0)	261 (1.5)	1.14	1,311 (0.8)	123 (0.5)	293 (1.53)	0.94
호남권	981 (0.78)	93 (0.75)	203 (1.53)	1.02	1,077 (0.91)	93 (0.9)	212 (1.75)	1.18	1,188 (0.8)	98 (0.5)	260 (1.82)	1.04
동남권	2,217 (1.35)	213 (1.15)	480 (1.72)	1.41	1,987 (1.1)	229 (1.5)	398 (1.77)	1.45	2,083 (1.00)	247 (1.0)	468 (1.71)	1.23
제주권	443 (2.01)	47 (2.92)	121 (3.62)	2.85	477 (2.83)	49 (4.0)	160 (5.4)	4.07	514 (2.6)	51 (3.0)	212 (6.35)	3.98

타났다. 종사자수에 있어서 수도권을 포함한 전체 권역에서 3개년 연속 제주권, 동남권, 수도권에서 공통으로 캐릭터산업이 타 산업보다 경쟁력이 있음이 제시되었다. 산업체수는 2007년은 제주권(2.92), 동남권(1.15)과 수도권(1.01)이 고경쟁력 권역으로 나타났으며, 2009년 제주권(4.0), 동남권(1.5), 수도권(1.5), 충청권(1.0), 대경권(1.0)이, 2011년에는 제주권(3.0), 수도권(1.0), 동남권(1.0)이 경쟁력을 보였다.

결과적으로 산업체 수에 있어서도 수도권을 포함한 전체 권역에서 3개년 연속적으로 제주권, 동남권과 수도권이 공통으로 캐릭터산업이 타 문화콘텐츠 산업보다 높은 경쟁력이 나타났다. 매출액의 경우 2007년에는 수도권을 제외한 전 지역이 1이상의 LQ 지수로 경쟁력을 나타냈으며, 이중 제주권이 3.62로 가장 높은 LQ 지수를 보였다. 2009년 역시 수도권을 제외한 전 권역이 경쟁력이 있었으며, 특히 제주권(5.4), 충청권(2.0)과 동남권(1.77)이 높은 LQ 지수를 보였다. 2011년의 캐릭터 매출액은 2007, 2009년과 동일한 패턴으로 수도권을 제외한 전체 권역이 고경쟁력 권역이며, 특히 제주권은 6.35의 높은 LQ 지수를 나타냈다. 매출액의 중단분석 결과에서도 3개년 연속 수도권을 제외한 전 권역의 캐릭터 산업이 타 산업보다 경쟁력이 있음을 알 수 있다. 대경권의 경우에는 매출액에서만 일관성 있는 LQ지수를 보였다.

권역별 산업체수, 종사자수와 매출액의 입지분석 평균지수를 살펴보면 수도권이 포함된 경우 2007, 2009년의 경우 수도권을 포함한 모든 권역에서 1이상의 입지 지수를 나타내 캐릭터 산업이 타 콘텐츠 산업에 비해 경쟁력을 제시하였다. 반면 2011년에는 제주권, 동남권과 호남권이 1이상의 입지지수를 나타내 타 문화콘텐츠산업에 비해 캐릭터사업의 높은 경쟁력을 제시하였다. 결과적으로 3개년 연속 제주권, 동남권과 호남권의 캐릭터산업이 타 문화콘텐츠 산업에 비해 경쟁력 있는 권역으로 일관성 있게 나타났다.

2. 연구문제 2. 수도권을 제외한 캐릭터산업의 기업특성에 따른 권역별 입지분석 결과

[표 2]는 수도권을 제외한 권역의 캐릭터산업의 LQ 입지분석 결과이다. 수도권을 제외한 경우 지방 권역의 종사자수를 기준으로 한 LQ 지수는 종사자수의 경우 2007년 제시된 제주권(1.84), 동남권(1.24)의 고경쟁력이 2009년, 2011년 모두 동일하게 LQ지수 1이상이었으며, 2009년에만 충청권이 추가 경쟁력 있는 권역으로 나타났다. 산업체 수에 있어서도 2007년 제주권(2.94), 동남권(1.16)이 1 이상의 LQ 지수를 보였고 2009년, 2011년에도 두 권역이 공통으로 고 경쟁력 권역이며, 2011년 충청권이 1이상의 LQ지수를 나타냈다. 매출액에 있어서는 2007년 제주권(2.32), 충청권(1.13) 그리고

동남권(1.03)이 타 지역 대비 캐릭터산업의 경쟁력이 있는 것으로 나타났다. 반면 2009년에는 동남권이 탈락하여 제주권(3.07), 충청권(1.05)이, 2011년에는 제주권(3.47)만이 캐릭터산업이 타 콘텐츠 산업에 비해 경쟁력이 있는 것으로 나타났다.

종합적으로 살펴볼 때 수도권을 제외한 경우에도 동남권과 제주권의 캐릭터산업이 다른 문화콘텐츠 산업에 비해 상대적으로 높은 경쟁력을 보였으며 부가적으로 충청권도 매출액(2007년, 2009년), 종사자수(2009년), 산업체수(2011년)에서 경쟁력을 보였다. 종사자수, 산업체수와 매출액 평균값으로 살펴 본 수직적 분석결과에서는 동남권과 제주권만이 3개년도 지속적으로 캐릭터산업이 타 문화콘텐츠 산업에 비해 높은 경쟁력을 나타냈다.

이상의 연구결과에서 캐릭터산업의 경우 타 문화산업과 동일하게 절대적인 산술적 관점에서 산업체수, 종사자수와 매출액에 있어서 수도권에 기업 인프라가 집중되어 있으나 수도권을 포함한 경우에도 캐릭터 산업의 경우는 입지수으로 분석할 경우 지방권역이 더 높은 경쟁력을 보였다. 이러한 추이는 매출액에 있어서 2007, 2009, 2011년 모두 동일한 결과로 나타났으며, 종사자수와 산업체수의 경우에는 모두 강세로 나타났다.

따라서 연구문제 1과 연구문제 2의 수도권을 포함한 경우와 포함하지 않은 경우에도 상대적 우위에 있는 제주권과 동남권은 캐릭터 산업이 타 콘텐츠 산업에 비해

일관성 있는 경쟁력이 있음을 알 수 있었다. 캐릭터산업은 특성상 게임 및 애니메이션산업의 연관 산업으로 캐릭터 상품개발과 함께 유통, 중개의 마케팅이 중심이 되는 특성을 갖고 있다. 따라서 산업 생태계의 관점에서 산업체수와 종사자수의 증대는 그에 상응하는 매출액 증대와 연계되고, 2007년 이후 활성화되고 있는 캐릭터의 디지털화라는 미디어 유통채널 망을 갖추게 될 때 성장가능성은 크게 증가할 것으로 기대된다.

연구결과 2007년에 시행된 정부의 권역별 문화콘텐츠 고경쟁력 산업의 선정 결과에 따른 권역별 문화콘텐츠 산업의 생태계가 지속적으로 유지된 것으로 나타났다. 이는 동시에 6년여 기간 동안 권역의 산업생태계가 급격하게 변화되어 산업경쟁력이 강화되거나 축소되지 않았음을 의미하는 것이다. 동남권이나 제주권의 경우 산업체수 종사자수와 매출액에서 큰 변화는 아니지만 지속적인 성장세를 보임에 따라 타 권역 및 타 문화산업과 차별화된 캐릭터 및 문화콘텐츠 육성정책의 시발점이 될 수 있을 것이다. 3개년 모두 동남권이 상대적으로 고 경쟁력으로 나타난 본 연구결과는 지역문화산업 현황조사 및 발전방안연구(2008)에서 캐릭터 제작 산업체수의 경우 수도권과 부산이 고경쟁력으로 나타나고, 캐릭터서비스 산업체수에서는 동남권을 포함한 수도권 제외 권역이 고경쟁력을 보인 연구와 맥을 같이 한다.

표 2. 기업체 인프라 관점에서 수도권을 제외한 캐릭터산업의 LQ 입지분석 결과

(단위: 종사자수: 명, 산업체수: 개, 매출액 :10억원)

	2007년				2009년				2011년			
	종사자수	산업체수	매출액	평균	종사자수	산업체수	매출액	평균	종사자수	산업체수	매출액	평균
합	6,579	634	1,411	LQ	6,240	624	1,349	LQ	6,675	667	1,606	LQ
강원권	258 (0.78)	25 (0.58)	46 (0.63)	0.66	257 (0.66)	25 (0.61)	48 (0.83)	0.7	308 (0.8)	27 (0.66)	58 (0.8)	0.75
충청권	1,163 (0.96)	111 (0.93)	257 (1.13)	1.00	1,192 (1.0)	112 (0.92)	267 (1.05)	0.99	1,271 (0.95)	121 (1.08)	313 (0.87)	0.96
대경권	1,517 (0.93)	145 (0.97)	304 (0.87)	0.92	1,250 (0.9)	116 (0.85)	261 (0.79)	0.84	1,311 (0.91)	123 (0.91)	293 (0.83)	0.88
호남권	981 (0.71)	93 (0.75)	203 (0.84)	0.76	1,077 (0.83)	93 (0.76)	212 (0.92)	0.83	1,188 (0.93)	98 (0.75)	260 (0.99)	0.89
동남권	2,217 (1.24)	213 (1.16)	480 (1.03)	1.14	1,987 (1.16)	229 (2.0)	398 (0.92)	1.36	2,083 (1.04)	247 (1.25)	468 (0.94)	1.07
제주권	443 (1.84)	47 (2.94)	121 (2.32)	2.37	477 (2.83)	49 (2.94)	160 (3.07)	2.94	514 (2.67)	51 (4.66)	212 (3.47)	3.6

V. 결론 및 논의

본 연구는 국내 캐릭터산업의 생태계를 구성하는 산업체수, 종사자수와 매출액 기준의 2007년, 2009년, 2011년의 LQ 지수를 기초로 캐릭터산업의 권역별 경쟁력을 종단적 연구관점에서 분석하였다. 권역별 경쟁력 분석 결과는 다음과 같다.

첫째, 수도권 캐릭터산업의 매출액, 산업체수, 종사자수는 2007년에서 2011년으로 갈수록 집중화 현상이 강화됨을 알 수 있었다. 둘째, 수도권을 포함한 권역별 LQ 입지분석결과, 종사자수와 산업체수에 있어서 3개년 연속 제주권, 동남권과 수도권이, 매출액은 3개년 연속 수도권을 제외한 전 권역의 캐릭터 산업이 타 산업보다 경쟁력이 있었다. 대경권은 매출액에서만 3개년 동안 1이상의 LQ 지수를 보였다. 권역별 종업원 수, 산업체수와 매출액의 LQ 입지분석 평균지수는 2007년과 2009년의 경우 수도권을 포함한 모든 권역이, 반면 2011년에는 제주권, 동남권과 호남권이 타 문화콘텐츠 산업에 비해 캐릭터산업의 경쟁력을 제시하였다. 셋째, 수도권을 제외한 경우, 3개년 동안 동남권, 제주권과 충청권이 경쟁권역으로 나타났으며, LQ 평균지수에서는 동남권과 제주권의 캐릭터산업이 타 문화콘텐츠 산업에 비해 높은 경쟁력을 나타냈다. 결과적으로 수도권 포함 여부 상관없이 3개년동안 제주권과 동남권의 캐릭터산업이 타 문화콘텐츠산업에 대비 높은 경쟁력이 제시되었다.

이상의 본 연구 결과를 통한 시사점은 다음과 같다. 첫째, 캐릭터산업의 정량적 분석에서 매출액과 종사자수의 비중이 3개년 동안 지속적으로 증가하고 있음은 캐릭터 산업의 수도권 지역 공급 네트워크 편중이 개선되지 않고 있음을 의미한다. 캐릭터산업의 R&D 특성상 애니메이션, 게임과 같은 유관기업과 연계된 기술과 네트워크가 중요 산업역량임에 따라 문화콘텐츠산업의 수도권 집중화는 캐릭터산업 역시 그 맥을 같이한다고 볼 수 있다.

둘째, 수도권 포함/비포함 모두 제주권과 동남권의 캐릭터산업 경쟁력이 3개년 모두 타 문화콘텐츠산업에 비해 경쟁력이 큰 것으로 나타났다. 수도권이 포함된

경우 제주권 캐릭터산업의 3개년동안 종사자수, 산업체수와 매출액의 비중은 전국 캐릭터산업의 총합 대비 2-3% 내외로 캐릭터산업의 절대적인 기업 인프라는 매우 협소한 것으로 나타났다. 이에 비해 동남권은 종사자수와 매출액의 경우에는 7-8% 내외, 산업체수에 있어서는 14% 내외를 차지하고 있어 제주권 보다는 기업 인프라 경쟁력은 더 높은 수준이다. 수도권을 제외한 경우 동남권은 종사자수, 산업체수와 매출액 모두 전국 캐릭터산업 모두 대비 29-37% 내외를 차지하였고 제주권은 6-13%정도를 차지하고 있다. 수도권을 제외한 결과이기 때문에 해당 권역의 비중이 커지지만 제주권과 동남권의 경쟁력은 문화콘텐츠 산업 육성 및 지방 권역의 산업 활성화를 위해서 중앙정부의 정책적 지원의 필요성을 의미한다.

셋째, 캐릭터산업의 고경쟁력 권역으로 제시된 동남권과 제주권의 경쟁력을 강화하기 위해서는 파생산업인 게임, 애니메이션 산업의 동반성장이 필요하다. 최근 국내 캐릭터의 시장수요 증대는 캐릭터 제조 뿐만 아니라 라이선스 유통, 서비스까지 확대 재생산되었다. 특히 수도권, 호남권, 제주권은 캐릭터 산업의 지역 지원 기관(CNC)인 서울애니메이션제작센터, 전남문화산업진흥원, 제주지식산업진흥원이 소재하여 지역 고유문화 캐릭터산업을 지원하고 있다. 대경권 경우 캐릭터산업 분야 문화산업진흥지구가 선정되는 등 고경쟁력 권역에는 권역별 특성화된 캐릭터산업화를 위한 기반화 노력이 캐릭터산업을 해당 권역의 고경쟁력 산업으로 성장하게 하는 중요 산업정책임을 시사하고 있다. 그러나 전체적인 맥락에서 호남권의 경우 평균지수 1이상의 LQ 지수는 각 해당 년의 매출액에서만 경쟁력이 제시된 것에 기인하기 때문에 종합적 관점에서는 수도권, 제주권과는 차별화된다.

본 연구의 기여점은 캐릭터산업의 권역별 고경쟁력 유지 여부와 경쟁력 변화를 판단하기 위해 3개년도의 종단적 연구를 통해 권역별 캐릭터산업의 추이를 살펴 보았다. 이를 통해 캐릭터 문화콘텐츠 산업의 국내 권역의 산업경쟁력 현황과악과 지방 권역의 성장가능성을 분석하여 권역별 문화콘텐츠산업의 특성화 가능성을 제시하였다. 본 연구의 한계점으로는 문화콘텐츠 통

계라는 2차 자료 분석 정황상 경쟁력 기준 변수들의 세부적 하위항목의 미분석과, 방법론에서 LQ 지수 외 타 병행 지표가 제시되지 않았다는 점이다.

향후 연구로는 캐릭터산업의 특성상 캐릭터산업만의 성장보다는 이중산업인 게임, 영상, 애니메이션 산업과 연계된 산업환경을 고려하여 게임, 영상, 애니메이션 산업과의 LQ 지수 비교를 통해 권역의 문화콘텐츠산업의 성장가능성을 제시할 필요가 있다. 캐릭터 유관산업의 성장가능성을 함께 분석하여 관련 산업간 유관성이 실질적으로 권역의 산업생태계에 연관관계를 형성하는가와 경쟁력의 시너지가 파생될 수 있는가에 대한 분석도 큰 의의가 있을 것으로 사료된다.

참 고 문 헌

[1] 김연정, “국내 캐릭터산업의 권역별 문화콘텐츠 역량과 R&D 성과 분석”, 디지털정책연구, 제9권, 제6호, pp.231-242, 2011.

[2] 김효영, 박진완, “문화콘텐츠 특수성을 반영한 문화기술(CT) 분류체계 연구”, 한국콘텐츠학회논문지, 제13권, 제5호, pp.183-190, 2013.

[3] 류준호, 윤승급, “생태계 관점에서의 문화콘텐츠 산업 구성 및 구조”, 한국콘텐츠학회논문지, 제10권, 제3호, pp.327-339, 2010.

[4] 문화관광부, 한국문화콘텐츠진흥원, 문화산업클러스터 지형도 작성을 위한 지역문화산업 육성방안, 2006.

[5] 문화체육관광부, 지역특화 콘텐츠산업 육성을 위한 CT 기반 조성연구, 2008

[6] 문화관광부, 한국콘텐츠진흥원, 문화기술(CT) 개발 5개년 계획: Creative touch, 2007.

[7] 문화체육관광부, “Korea Content” 서비스 전용공간 마련, press release, 2010.

[8] 문화체육관광부, 한국콘텐츠진흥원, 콘텐츠산업 통계 2008-2012.

[9] 이선경, “애니메이션 캐릭터산업 현황과 발전방안”, 한국콘텐츠학회논문지, 제6권, 제1호, pp.26-28, 2008.

[10] 차태호, “애니메이션 캐릭터산업에 관한 연구- 산업발전을 중심으로-”, 정보디자인연구, 제5권, pp.81-191, 2002.

[11] 한국소프트웨어진흥원, 2008년도 국내디지털콘텐츠산업 시장조사보고서, 2009.

[12] 한국콘텐츠진흥원, 권역별 문화산업의 표준분류체계 기준 사업체기초통계조사, 2007.

[13] 한국콘텐츠진흥원, 캐릭터산업백서, 2007-2010

[14] 한국콘텐츠진흥원, 문화산업단지 및 문화산업진흥지구 지원산업 선진현황('08지역문화산업 현황), 2008.

[15] 한국문화콘텐츠진흥원, 지역문화산업 클러스터 활성화를 위한 평가체계구축방안, 2009.

저 자 소 개

김 연 정(YeonJeong Kim)

정회원



- 1989년 : 이화여자대학교 (가정학사)
- 1991년 : 이화여자대학교 (가정학 석사)
- 1998년 : 이화여자대학교 소비자경제전공 (문학박사)
- 2005년 ~ 현재 : 호서대학교 창업학부 부교수
- <관심분야> : 소비자경영정보, 창업, 문화콘텐츠 R&D

박 기 호(Kiho Park)

정회원



- 1986년 : 부산대학교 계산통계학과(이학사)
- 1988년 : 한양대학교 산업대학원 산업공학과(공학석사)
- 2004년 : 한양대학교 대학원 경영학과(경영학박사)
- 2005년 ~ 현재 : 호서대학교 창업학부 부교수
- <관심분야> : 정보시스템 평가 및 라이프사이클, 프로젝트관리, 시스템설계