

국내 문화콘텐츠산업의 연관산업 역량분석 -게임산업과 캐릭터산업을 중심으로-

The Inter Industrial Competency Analysis of Game Industry and Character Industry

김연정(YeonJeong Kim)*

목 차

- | | |
|------------|------------|
| I. 서론 | IV. 연구결과 |
| II. 이론적 배경 | V. 결론 및 논의 |
| III. 연구방법 | |

국문요약

본 연구는 국내 문화콘텐츠산업의 산업역량분석을 통해 게임산업과 캐릭터산업의 산업인프라 현황을 파악하고, 두 산업이 문화콘텐츠 산업 특성상 OSMU와 연관산업 역량이 있는 권역을 규명하고자 수행되었다. 연구방법으로는 문화콘텐츠산업 통계자료(2012년)를 기초로 하여 서울, 경기, 인천의 수도권, 강원권, 충청권, 동남권, 호남권, 대경권, 제주권의 7대 권역으로 구분하여 게임산업과 캐릭터산업의 LQ지수를 분석하였다. 연구방법으로는 연관산업분석 지표 중 산업인프라 지표로 활용되는 산업체수, 종업원 수, 매출액에 기초한 LQ 입지분석을 수행하였다. 연구결과 두 산업 모두 산업체수, 종업원 수, 매출액의 정량적 평가에서 서울, 경기 및 인천의 수도권 권역에 산업인프라가 집중되어 있는 것으로 나타나, 권역비교에 수도권을 포함한 경우와 제외한 LQ 분석을 실시하였다. 수도권에 포함되어 있는 경우 수도권, 동남권, 제주권과 강원권이 게임산업과 캐릭터산업 모두 타 문화콘텐츠산업에 비해 고경쟁력 지역으로 나타났고, 수도권에 제외된 경우는 제주권과 동남권이 고경쟁력 지역으로 나타나 두 산업간 연관산업의 가능성이 큰 권역으로 선정되었다. 이상의 연구결과를 통해 각 권역의 문화콘텐츠산업 대비 해당 게임산업과 캐릭터산업의 상대적 비율을 통해 해당 권역의 타 문화콘텐츠 산업 대비 두산업의 경쟁력을 평가할 수 있었다. 문화콘텐츠 산업이 OSMU 산업이며 한 산업의 발전이 또 다른 사업으로의 파생효과도 크다는 이론적 제언에 대하여 본 연구는 이러한 산업연계를 위한 산업인프라를 정량적으로 분석하고 그 타당성을 제시할 수 있었다.

핵심어 : 캐릭터산업, 게임산업, LQ지수, 연관산업 역량분석, 산업생태계

※ 논문접수일: 2013.11.26, 1차수정일: 2013.12.17, 게재확정일: 2013.12.20

* 호서대학교 창업학부 부교수, yjkim@hoseo.edu, 041-560-8352

ABSTRACT

The purpose of this study is to analyze the industry infra competence status between game and character industry and to investigate relational industry cluster by LQ index. Applying to relative LQ index was no. of company, the no. of employee and the amount of revenue of 2012 years between game industry and character industry.

The regional cluster block composed of metropolitan block (Seoul, incheon & Kyunggi area) and regional blocks(kangwon, chungchung, daekung, honam, dongnam and jeju region). The results of this research are as follows. First, the competency level of the quantity estimation of game industry and character industry highly concentrated to Seoul, Incheon & Kyunggi block. In case of the inter industrial competency analysis including metropolitan block, the high competency level indicated among metropolitan block, kangwon, dongnam and jeju region. In case of except metropolitan, dongnam and jeju region indicated high OSMU possibility between two industry. The contribution of this research was assessment of regional game and character culture contents' industry competences. And this research suggested fact based quantitative analysis of OSMU accessibility and validity of game and character industry's competence.

Key Words : Game industry, Character industry, LQ index, Inter industrial competency, Industrial ecosystem

I. 서 론

창조적 아이디어에 기초한 경제활동을 창조경제로 정의할 때, 창의적 소재에 아이디어가 접목된 문화콘텐츠 산업은 인문학적 콘텐츠에 기술과 아이디어가 컨버전스된 높은 부가가치의 생산 활동이 된다.

정부는 2007년 문화기술 5개년 계획에 따라 문화콘텐츠의 유통을 강화하고 관련 서비스 및 연계산업의 활성화를 위해 타 산업과 문화콘텐츠 산업의 접목 및 문화콘텐츠 산업간 경계완화 및 응용확대를 통해 콘텐츠 시장의 활성화를 강화하고자 하였다. 또한 문화콘텐츠간의 융합과 지속적인 시장 활성화 강화를 위해 10개의 문화콘텐츠 산업인 출판, 만화, 음악, 게임, 영화, 애니메이션, 방송, 광고, 캐릭터, 에듀테인먼트를 지정하였고, 이후 에듀테인먼트가 지식정보 산업과 콘텐츠 솔루션으로 수정되어 총 11개의 산업 군을 형성하였다.

2000년 초반부터 콘텐츠산업 구조의 활성화를 위해 학계, 연구소, 산업체의 지식, 정보, 인력 및 교육이 함께 어우러지는 산업 생태계의 관점에서 수도권을 위시한 지방권역의 문화콘텐츠 핵심역량 분석이 요구되었다. 이를 위해 각 권역별로 보유하고 있는 산업인프라에 대한 선별된 역량강화를 통해 비교우위의 경쟁력 있는 문화콘텐츠 산업 지정육성을 위한 핵심 CT R&D 기술, 권역별 문화콘텐츠 CNC 역할설정, 산업인프라 확충 등에 대한 관심이 제기되었다. 문화산업 지형도 작성을 위해 전국을 7대 광역권역 및 도시별 산업 클러스터로 지정하기 위한 입지분석, 역량지수 분석 등을 통해 권역의 경쟁력을 분석하였다(한국콘텐츠진흥원, 2006, 2007, 2008; 정병순, 2007).

문화콘텐츠산업의 특성은 콘텐츠부문 간 유기적 연관을 가능하게 하는 OSMU(One Source Multi Use)의 특성을 갖는다. 이는 하나의 원천소스로 고부가가치를 창출하기 때문에 저비용 고효율의 미래형 산업 대안이다(원민관, 이호건, 2004). 또한 문화콘텐츠산업은 문화콘텐츠 간 융합을 통한 시장활성화의 MSMU(Multi Source Multi Use) 특징도 나타난다. 이러한 문화콘텐츠 간 융합을 통한 혁신의 추세는 문화콘텐츠 업종 간 경계가 모호해짐에 따라, 영화와 게임, 애니메이션과 게임, 게임과 음악 등 융합 과정에서 다양한 혁신의 발생 가능성이 커진다는 점이다. 따라서 산업계는 자신의 문화콘텐츠 산업영역을 확장하는 한편, 새로운 비즈니스 모델을 발견할 수 있기 때문에 적극적으로 산업간 융복합 분야를 개척할 필요가 제시된다(고정민 외, 2012).

이상의 문화콘텐츠 산업간 융합 필요성의 맥락에서 문화콘텐츠산업의 산업클러스터 지정을 위한 권역별 중점 지원 산업 연구결과나 콘텐츠 산업의 기술분야인 CT R&D 관련 연구에서 게임산업이나 캐릭터산업, 애니메이션산업, 만화산업은 제작, 유통, 소비의 산업 가치사슬

과정에서 산업기술간 연계를 통한 시너지를 창출할 수 있다는 제언이 많았다. 그러나 유관산업의 당위성의 관점에서만 그 가능성이 제시되었고(원민관 외, 2004; 문화관광부, 한국문화콘텐츠진흥원, 2007; 문화체육관광부 2012; 이기훈, 2011; 유길상 외, 2012) 핵심 산업기술이나 산업인프라 측면에서 산업 클러스터로 연계된다는 실증적으로 검증된 연구는 제시되지 않았다.

따라서 본 연구는 콘텐츠 산업에서 가장 큰 경쟁력을 갖추고 타 문화콘텐츠 산업과의 가치사슬 연계의 여지가 크다고 평가받아온 게임산업과 게임산업의 연관산업으로 최근 산업 신장세를 보인 캐릭터산업의 권역별 입지분석을 수행하고자 한다. 이를 통해 수도권과 지방권역의 게임산업과 캐릭터산업이 각 권역에서 타 문화콘텐츠 산업 대비 상대적으로 우위의 경쟁력을 가진 경우 공통의 고경쟁력 권역의 선별후 산업생태계 관점에서 게임산업과 캐릭터산업의 연관 산업 클러스터로서의 경쟁권역 타당성 제시는 의미있는 과제를 제시할 수 있을 것으로 사료된다

이를 위해 본 연구는 2011년(2012년 발표) 콘텐츠산업 통계자료를 기준으로 산업생태계 분석 기준으로 적용되는 산업 인프라의 투입-산출 지표로서 게임산업과 캐릭터산업의 산업 인프라 투입요소인 산업체수, 종사자수와 산출 지표인 매출액을 기준으로 한 입지적 LQ 지수를 도출한 후, 두 산업이 동일하게 고경쟁력이 나타난 전국 권역을 경쟁 산업 클러스터로 제안하고자 한다. 이를 통해 연관산업간 산업가치사슬의 타당성을 고찰하고 선별된 권역의 융복합 산업환경적 요소 분석을 통해 경쟁력 제고방안을 제시하고자 한다.

II. 이론적 배경

1. 문화콘텐츠산업 생태계 관점에서의 게임산업과 캐릭터산업 현황

정부가 정한 2011년 콘텐츠산업 진흥 기본계획은 콘텐츠산업의 시장규모를 GDP 대비 5% 이상, 수출규모를 시장규모 대비 7%이상 그리고 고용규모에서 10만명의 신규고용 창출을 달성하기 위해 5대 추진전략 및 15개 중점과제(2011-2013)를 선정하였다. 이중 범국가적으로 콘텐츠산업 육성 체계마련을 통해 신시장 창출을 위한 융합콘텐츠 개발과 콘텐츠 기기와 서비스의 동반성장 생태계 조성을 통해 사업자, 사업자와 소비자간 공정경제 환경조성에 초점을 두었다(문화체육관광부, 2011).

이러한 맥락에서 정부는 창의성, 고품질, 다양성을 콘텐츠 산업발전의 핵심가치로 설정하

고, 콘텐츠산업 발전을 위해 다각적인 지원정책을 비즈니스 생태계 관점에서 콘텐츠산업에 적용하고자 하였다(황준호, 박유리, 박민성, 2012). 또한 생태계 관점에서 문화콘텐츠 산업의 공동의 발전을 위해 생태계적 관점에서 산업구조의 파악을 통해 생태계 내 생산자로부터 소비자에게 이르기까지 원활한 에너지 흐름의 확보가 가능하다고 하였다(류준호, 윤승금, 2010). 이러한 관점에서 본 연구에서는 게임산업과 캐릭터사업을 문화콘텐츠 생태계의 관점에서 연관 산업의 가치사슬 관계를 규명하고자 한다.

게임산업은 멀티미디어, 디지털, 네트워크 기술 등의 다양한 첨단기술과 엔터테인먼트 요소가 결합된 서비스 산업으로 게임제작, 게임유통, 게임서비스가 상호유기적인 가치사슬로 연결되어 있다(한국소프트웨어진흥원, 2003). 게임은 PC게임, 아케이드, 비디오, 모바일 게임 등 다양한 장르가 존재하면서 노동집약적이며 동시에 고부가가치형의 산업으로 기술집약적이고 산업간 연계가 강한 클러스터형 산업, 게임의 사용자와 객체 간 강한 상호작용성, 시장경제적 성격과 사회문화적 특성을 공유하는 특징을 갖는다(정병순, 2007). 창의적 아이디어와 뉴미디어 기술 및 정보가 결합된 지식정보산업의 특징을 갖는다.

국내 게임산업의 매출을 콘텐츠산업 통계로 살펴보면 2006년 7조 448억원 이후 2007, 2008년까지 5조대로의 매출 하향을 보였고 2009년부터 다시 증가하여 2010년 7조 431억, 2011년 8조 804억의 증가세를 나타냈다(문화체육관광부, 2012). 매출액 변화와 함께 국내 게임산업의 국내동향으로는 게임산업 가치사슬의 변화로 경험재로서의 게임특성과 이용자 반응이 좋은 경우 이용자 확대가 급증되며, 양방향 콘텐츠로서 고위험 고수익 산업 특성을 가지는 것으로 나타났다(황준호 외, 2012).

생태계 관점의 게임콘텐츠 산업구성 및 구조분석은 제작, 유통, 소비의 관점에서 문제점과 해결방안을 제시하며, 타 문화콘텐츠 산업과의 연계를 강조하였다(유길상 외, 2012). 또한 게임산업은 투입대비 산출비율이 높은 고부가가치 산업이며 타산업과의 융합이 용이하고 창의성과 오락성을 기반으로 국경과 문화의 기회를 극복할 수 있다는 장점과 동시에 수요의 불확실성이 높으며, 제품의 수명주기가 짧아 고부가가치에 못지 않은 위험성 내포의 산업특성을 갖는다(원민관 외, 2004). 또한 다양한 디지털환경과의 융합을 통해 가치사슬과 생태계가 변화하고 있다. 특히 디지털기기 간, 네트워크, 방송 및 유통의 융합과 같은 다양한 환경에서 게임 콘텐츠가 제작되고 서비스되고 있으며, 디지털융합 등 타 문화콘텐츠와의 OSMU 전략이 요구된다(유길상 외, 2012).

이러한 타문화콘텐츠와의 OSMU 전략은 마이클포터(1980)의 산업간 연계성을 고려하여 연관효과가 높은 영역의 업무를 구성하여 시너지 효과를 내는 전략적 개념에서 파생된 것이다. OSMU 전략에는 사업원천 분야가 성공한 뒤, 그 후속 사업으로 단계적인 확장을 취하는 방식

과 처음부터 철저한 기획을 통해 단기간에 관련 사업을 거의 동시다발적으로 수행하는 통합적 방식이 있다(원민관 외, 2004). 후자의 경우는 MSMU(Multi Source Multi Use) 방식으로 이해될 수 있다.

한편 캐릭터산업의 특성 및 현황을 살펴보면 전통적으로 캐릭터산업의 창작 캐릭터는 게임, 애니메이션, 만화와 출판 등 캐릭터 유관산업의 콘텐츠로 재창조되어 라이선싱 수익을 극대화하는 OSMU 시장구조이다(한국콘텐츠진흥원, 2011). 캐릭터산업은 캐릭터자체를 판매하거나 캐릭터를 이용한 프로모션 등 마케팅 수단으로 활용하거나 서비스를 극대화하는 산업으로 정의된다(한국콘텐츠진흥원, 2008). 원민관 외(2004)는 캐릭터산업의 특징을 문화콘텐츠산업 수익구조상 최종 채널로서, 문구, 의류, 레저 등 전 산업 영역에서 부가가치를 창출할 수 있는 전형적인 OSMU 구조로 제시하였다. 정부차원에서 캐릭터산업은 만화산업과 애니메이션 산업의 육성전략과 함께 차세대 뉴미디어 디지털 지원 등 문화관광부가 2010년 발표한 콘텐츠 산업의 성장사업인 2013 CAN(Cartoon + Animation) 혁신의 중요 대상산업이다. 2011년 캐릭터산업의 부가가치액을 살펴보면 전체 콘텐츠산업 부가가치액의 92%를 차지하는 3조원대로 나타났다. 한편 게임산업은 12.5%, 4조1천억으로 가장 높은 부가가치율을 보였고 캐릭터산업의 경우 2005년부터 2011년까지 연평균 증가율은 35.26%로 나타나 전체 문화콘텐츠 산업 중 가장 높은 증가율을 나타냈다(문화체육관광부, 한국콘텐츠진흥원, 2012). 기업체 수는 전체 총 콘텐츠 업체의 1.5%로 연평균 18.1%의 지속적 성장과 캐릭터산업 종사자수는 2011년 26,418명으로 2008년 이래 연간 20.1%의 성장세를 나타냈다. 매출액의 경우 7,209백만원으로 전체 총매출의 8.7%를 차지하고 평균 23.1%의 높은 매출액 증가를 나타냈다(문화체육관광부, 한국콘텐츠진흥원, 2012).

이상과 같이 캐릭터산업은 절대 정량적 평가에서는 전체 문화콘텐츠 산업에서 차지하는 비중은 후발산업이지만 부가가치액이나 매출액 신장과 같이 성장세는 선두권으로 성장하고 있음을 알 수 있다. 콘텐츠산업 진흥 기본계획(문화체육관광부, 2011)중 콘텐츠상장사의 수출증가율을 분석해보면 애니메이션/캐릭터산업의 수출증가율이 68.1%로 나타나 방송에 이어 두 번째로 높게 나타난 예에서도 캐릭터산업의 경쟁력을 파악할 수 있다.

2. 게임산업과 캐릭터산업의 산업클러스터 권역별 경쟁력 분석

산업클러스터로서 게임산업과 캐릭터산업의 지역 착근성에 근거한 권역 경쟁력 분석에 대한 선행연구는 다음과 같다. 문화관광부와 한국문화콘텐츠진흥원(2006)이 시행한 문화산업클러스터 지형도 작성은 전국 8개 지역의 지역착근성에 기초한 문화콘텐츠 산업 클러스터 분석

연구로서, 게임산업의 경우 대구는 게임문화사업의 혁신거점으로 모바일 게임분야의 차별성을 갖추며, 대전은 대덕연구단지를 중심으로 R&D 연구개발의 혁신 클러스터 핵심거점 역할을 수행하는 것으로 제시되었다.

게임산업은 권역별 문화산업의 9차 개정된 표준분류체계 2007년 기준 사업체기초통계조사에서 전국 권역이 영화, 게임 등 특정 산업 위주로 선정 분야가 집중되어 콘텐츠산업육성의 불균형이 심각한 것으로 나타났다.

2011년 콘텐츠진흥원의 지역별 성과분석을 통한 성장세 분석을 수행한 지역문화산업클러스터 실태조사 분석 결과 예산대비 투입/산출방식의 매출분석에서 경기, 부산, 대구, 전북, 충남의 순서로 나타났다. 게임산업과 관련한 경쟁력을 보인 문화산업클러스터는 영화, 방송 산업이었으며, 게임산업의 예산과 매출액이 증가한 대전권역이 제시되었다. 또한 대구의 경우는 대구디지털진흥원의 애니메이션, 만화산업과 함께 게임산업의 예산이 증가하였으며, 부산지역은 게임산업의 예산비중이 가장 높은 것으로 나타났고 강원지역은 애니메이션특화 권역이지만 향후 게임, 캐릭터, 만화, 방송 산업에서 해당 분야 클러스터와의 협업을 통해 OSMU 가치창출의 필요성이 제기되었다. 캐릭터산업과 관련된 경쟁력의 경우 제주권은 총매출액 중 캐릭터산업의 매출비중이 가장 높아 2010년 대비 8.7%, 연평균 14.9%의 성장세를 보였으며, 제주권 외 강원, 대전, 대구의 캐릭터산업의 경쟁력 가능성을 제시하였다.

게임산업의 LQ 지수를 적용한 권역 산업경쟁력을 제시한 김연정, 양동우(2011)의 연구는 수도권이 포함된 경우 타 권역에 비해 수도권이 산업체수, 종사자수, 매출액에서 모두 월등하게 높은 경쟁력을 보였으며, 수도권을 제외한 경우 충청권, 대경권, 동남권이 산업체수, 종사자수, 매출액에서 1이상의 LQ지수를 나타내 게임산업이 타 콘텐츠 산업에 비해 높은 경쟁력을 지닌 산업임을 제시하였다. 권역별 문화산업의 표준분류체계 기준 사업체기초통계조사(2007)에서 게임산업의 권역별 LQ분석 결과, 영화, 게임 등 특정 산업 위주로 선정 분야가 집중되어 콘텐츠산업육성의 불균형이 심각한 상태임을 제시하였다. 정병순(2011)은 서울시의 영상, 게임, 모바일콘텐츠의 창조산업 육성을 위해 LQ 분석과 LISA 분석을 동시에 수행하여 게임산업이 노동집약적이면서도 고부가가치형의 산업, 기술집약적이고 산업간 연계가 강한 클러스터형 산업의 특성을 가진다고 하였다.

캐릭터산업의 경우 2008년 기준 캐릭터산업분야의 권역별 LQ 입지를 분석한 김연정(2011)의 연구는 수도권이 포함된 경우 종사자수에서는 제주권, 동남권, 수도권, 충청권, 대경권이 경쟁력을 보였으며, 산업체수에서는 제주권, 동남권과 수도권, 매출액에 있어서는 수도권을 제외한 전 지역이 경쟁력이 있다고 하였다. 한편 한국콘텐츠진흥원(2009 가)의 지역산업 CT R&D 역량분석에서는 게임산업이 충청권과 대경권, 캐릭터산업의 경우는 동남권과 캐릭터산

업이 고경쟁력 권역으로 제시되었으며, 한국콘텐츠진흥원이 시행한 지역문화산업클러스터 실태조사(2011)에서는 캐릭터산업의 경우 제주권, 대구, 대전, 강원권의 예산대비 매출 효율성에서 높은 성과를 보였다. 전국 권역의 문화콘텐츠산업 중 캐릭터산업의 지역거점 CNC는 수도권 권역의 경우 서울애니메이션제작센터와 지방권역에서는 전남문화산업진흥원과 제주지식산업진흥원이 대표적이며, 게임산업의 활성화된 지역거점 CNC로는 수도권(모바일), 충청권, 호남권, 대경권(모바일), 동남권 권역으로 나타났다(한국콘텐츠진흥원, 2009 가, 2011).

III. 연구방법

1. 자료분석과 변수의 조작적 정의

게임산업과 캐릭터산업의 산업별 특성과 현황 파악 및 LQ 지수 분석을 위해 2011년 기준 2012 콘텐츠산업통계 자료(문화체육관광부, 한국콘텐츠진흥원, 2012)를 활용하였다. 두 산업 간 연관산업 가능성을 규명하기 위해 산업클러스터 분석의 중요 기준으로 제시되는 산업 인프라 변수인 산업체수, 종사자수와 매출액을 측정 기준으로 분석하였다. 산업연관분석의 중요 기준을 투입-산출 대비 효율성의 관점에서 분석할 경우 산업체수와 종사자수가 투입(input) 이라면 매출은 산출(output)로서 지표 선정의 기준이 된다. 투입-산출의 분석지표는 정병순(2007, 2011)의 서울시 산업클러스터 선정 및 서울시 영상, 게임, 모바일 콘텐츠 창조산업 육성전략의 산업생태계 분석에 기준하였다.

그에 따라 본 연구는 권역별 게임산업과 캐릭터산업의 연관 클러스터 권역을 선정하기 위하여 비즈니스 생태계 관점에서 기업특성 기반의 지역산업연관표 분석인 LQ 입지계수를 적용하였다. 본 연구에서 산업연관분석의 방법론으로 적용한 LQ 지수는 문화관광부·한국문화콘텐츠진흥원(2006)의 문화산업 클러스터 지형도 작성, 한국콘텐츠진흥원(2007)의 권역별 문화산업분류체계, 2008년의 문화산업단지 및 문화산업진흥지구 지원산업 선정현황 연구, 한국콘텐츠진흥원(2009 가)의 지역특화 콘텐츠산업 육성을 위한 CT 기반조성 연구 적용에 기초하여 분석하였다.

LQ(Location Quotient) 입지계수 적용은 경제기반이론에 사용되는 수식으로, 산업의 상대적인 특화정도를 나타낸 지수이며, 특정지역의 특정산업이 전국 평균에 비해 얼마나 강하게 입지 분포되어 있는가를 나타내는 것이다. 지역 간 절대량을 고려하지 않기 때문에 지역 간 특정산업의 절대적 비교보다는 상대적 비교방식이다. 구체적으로는 LQ 입지계수는 전국 전체

산업 사업체수에서 차지하는 전국의 Y산업 사업체수와, X지역 산업의 사업체수에서 차지하는 X지역의 Y산업 사업체수의 비율로 입지분석 값이 1이상이면 X지역의 Y산업은 전국의 Y산업에 비하여 특화되었다고 해석할 수 있다.

게임산업의 범주에는 게임제작, 배급업과 컴퓨터게임장과 전자게임장 운영을 포함한 게임 유통업이 포함되며, 캐릭터산업의 범주에는 캐릭터제작(개발 & 라이선싱과 상품제조), 캐릭터 상품 유통, 중개업체의 통계자료가 포함되었다.

권역은 수도권(서울, 경기, 인천), 강원권, 충청권(대전, 충남북), 대경권(대구, 경북), 호남권(광주, 전남북), 동남권(부산, 울산, 경남), 제주권의 7개 권역으로 구분하여 분석하였다. 콘텐츠산업의 특성상 서울, 인천, 경기의 수도권이 산업인프라의 70% 이상이 집중되어 있기 때문에 수도권을 포함한 권역경쟁력 분석과 수도권을 제외한 권역경쟁력 분석으로 구분하여 분석을 수행하였다. 지방권역에 비해 상대적 우위를 차지하고 있는 수도권을 제외함으로써 6대 지방 권역 간 게임산업과 캐릭터산업의 상대적 우위를 도출할 수 있었다.

2. 연구문제

수도권을 포함한 7대권역과 수도권을 제외한 6대권역의 게임산업과 캐릭터산업의 산업연관 분석을 수행하기 위한 연구문제는 다음과 같다.

- 연구문제 1. 게임산업과 캐릭터산업의 수도권을 포함한 권역별 LQ 입지분석 통한 연관산업 분석.
- 연구문제 2. 게임산업과 캐릭터산업의 수도권을 제외한 권역별 LQ 입지분석 통한 연관산업 분석.

IV. 연구결과

전국 7대권역중 게임산업과 캐릭터산업의 연관산업이 가능한 권역을 선정하기 위해 본 연구에서는 연구문제 1인 수도권을 포함한 7대 권역에 소속된 게임산업과 캐릭터산업의 종사자수, 산업체수와 매출액의 LQ 지수를 분석하였다. 또한 연구문제 2인 수도권을 제외한 6대 권역에 대한 게임산업과 캐릭터산업의 종사자수, 산업체수, 매출액의 LQ 지수를 분석하였다.

1. 연구문제 1. 수도권을 포함한 게임산업과 캐릭터산업의 기업특성에 따른 연관산업 분석

〈표 1〉의 2012년도 게임산업과 캐릭터 산업의 권역별 현황을 살펴보면 전국 캐릭터산업의 경우 총매출액의 72.4%, 산업체수의 58.9%, 종사자수의 70%가 서울, 경기와 인천지역의 수도권에 집중되어 있는 것으로 나타났다. 게임산업은 매출액의 90%, 산업체수의 54%, 종사자수의 77.1%가 수도권에 집중되어 있으며 매출액 90%는 캐릭터산업과 비교해보았을 때 수도권에 대한 집중이 더욱 심함을 알 수 있다.

〈표 1〉 수도권을 포함한 게임산업과 캐릭터산업의 산업인프라 LQ 입지분석

	게임산업				캐릭터산업			
	종사자수 (명)/LQ	산업체수 (개)/LQ	매출액 (10억)/LQ	평균 LQ	종사자수 (명)/LQ	산업체수 (개)/LQ	매출액 (10억)/LQ	평균 LQ
	합 95,015	합 17,344	합 8,804		합 26,418	합 1,711	합 7,209	
수도권	73,285 (1.04)	9,382 (1.01)	7,933 (1.02)	1.01	19,743 (1.00)	1,044 (1.0)	5,603 (0.88)	0.96
강원권	1,233 (0.87)	466 (1.0)	47 (1.0)	0.95	308 (0.83)	27 (0.5)	58 (1.49)	0.94
충청권	5,135 (1.02)	1,394 (1.0)	2,107 (0.88)	0.96	1,271 (0.8)	121 (0.5)	313 (1.61)	0.97
대경권	4,207 (0.78)	1,529 (0.9)	178 (0.76)	0.81	1,311 (0.8)	123 (0.5)	293 (1.53)	0.94
호남권	4,580 (0.96)	1,772 (1.2)	167 (0.96)	1.04	1,188 (0.8)	98 (0.5)	260 (1.82)	1.04
동남권	5,888 (0.78)	2,618 (1.1)	242 (0.72)	0.86	2,083 (1.00)	247 (1.0)	468 (1.71)	1.23
제주권	687 (0.97)	183 (1.3)	24 (0.6)	0.95	514 (2.6)	51 (3.0)	212 (6.35)	3.98

권역별 게임산업과 캐릭터산업의 산업 인프라 경쟁역량 결과는 다음과 같다.

게임산업의 종사자수의 경우 수도권(1.04), 충청권(1.02)이 1이상의 LQ 지수를 보였고, 산업체수에 있어서는 수도권(1.01), 강원권(1.0), 충청권(1.0), 호남권(1.2), 동남권(1.1)과 제주권(1.3)이 LQ 지수 1이상으로 나타나, 대경권을 제외한 전 권역이 타문화콘텐츠 산업에 비해 게임산업에 높은 산업 경쟁력이 있는 것으로 나타났다. 한편 매출액의 경우는 수도권(1.02), 강원권(1.0)만이 고경쟁력 권역으로 나타났다. 종사자수, 산업체수와 매출액에 기준한 LQ 지

수의 산술적 평균 LQ지수를 분석해 보면, 1이상인 경우는 수도권(1.01)과 호남권(1.04)으로 나타났다. 충청권의 경우 종사자수와 산업체수의 타 문화콘텐츠 산업에 비해 높은 경쟁력을 보인 배경으로는 충청권이 대덕연구단지를 포괄하는 공공연구소와 산학연구소, 대학기관, 기업과의 상호호혜적인 네트워크에 기반하는 산업생태계의 우수성에 기인한다는 김연정 외(2011)의 연구결과로 해석할 수 있을 것이다.

산업인프라를 측정하는 세 가지 지표에서 수도권은 모두 고경쟁력 권역으로 나타났으며, 특히 산업체수에 있어 대경권을 제외한 전 권역이 경쟁력이 있는 것으로 제시되었다. 이러한 결과는 수도권을 비롯한 전국 지방행정부가 타 문화콘텐츠산업 대비 게임 문화콘텐츠산업에 집중적인 산업인프라 확충과 역량강화에 심혈을 기울였음을 의미한다. 이러한 결과는 정부가 문화콘텐츠 산업의 CT R&D 역량강화를 비롯한 문화콘텐츠산업의 다양성 있는 발전을 원하지만 많은 지방권역들이 게임산업에 중복 투자하여 균형 있는 문화콘텐츠산업의 발전을 저해한다는 지적과 맥을 같이한다(한국콘텐츠진흥원, 2006). 산업체수, 종사자수와 매출액의 산술적 평균 LQ 지수에서 1이상을 차지하는 호남권은 산업체수의 LQ 지수만 경쟁력이 있었고, 종사자수와 매출액에서는 경쟁력이 없는 것으로 나타나 해석에 주의해야 할 것이다.

한편 캐릭터산업의 경우 종사자수에서는 수도권(1.0), 동남권(1.0)과 제주권(2.6)이 타문화콘텐츠 산업에 비해 경쟁력이 있는 것으로 나타났다. 산업체수에서도 수도권(1.0), 동남권(1.0)과 제주권(3.0)이 공통으로 고경쟁력 권역으로 나타났고, 매출액에 있어서는 수도권을 제외한 전 권역인 강원권(1.49), 충청권(1.61), 대경권(1.53), 호남권(1.82), 동남권(1.71)과 제주권(6.35)이 타 문화콘텐츠 산업 대비 캐릭터산업이 고경쟁력 지역으로 나타났다. 캐릭터산업의 경우 동남권과 제주권은 세 가지 지표 모두에서 LQ 지수 1이상으로 나타나, 두 권역의 캐릭터산업 산업 인프라에 대한 투입-산출의 투자 및 효율성이 타 문화콘텐츠산업에 대한 투자 및 효율성 보다 경쟁우위에 있음을 알 수 있다.

이상의 분석결과를 바탕으로 문화콘텐츠산업 중 게임산업과 캐릭터산업이 연관산업으로서 경쟁력을 가지는 권역을 추출하기 위하여 종사자수의 LQ 지수에서 1이상으로 나타난 권역 중 두 산업의 공통 권역을 선정하였다. 그 결과 종사자수에서 공통의 고경쟁권역으로 나타난 권역은 수도권으로 나타났다. 산업체수의 경우는 수도권, 동남권과 제주권이, 매출액에서는 강원권역이 두 산업 모두에서 경쟁력 있는 지역으로 나타났다. 본 연구결과에서 산업인프라의 투입인 종사자수와 산업체수에 있어서는 수도권, 동남권, 제주권이 산출인 매출액에서는 강원권이 보유하고 있는 게임산업 인프라와 캐릭터산업 인프라의 산업연계를 통한 역량강화의 가능성을 가늠해볼 수 있을 것이다. 제주권의 경우는 제주지식산업진흥원을 중심으로 캐릭터산업이 제주권 문화콘텐츠 산업 총매출액의 가장 많은 비중을 차지하고 연평균 14.9%의 증가율

을 보인다는 2011년 지역문화산업클러스터 실제조사(한국콘텐츠진흥원, 2011)와 맥을 같이한다. 본 연구에서는 연관산업 역량 강화의 기준을 산업인프라(산업체수, 종사자수, 매출액)의 생태계 형성 관점에서 관련 산업의 지식 및 콘텐츠 기술의 전달, 공유 및 인력교류를 통한 이종 산업간 시너지 발생의 가능성의 정량적 관점에 두었다.

2. 연구문제 2. 수도권을 제외한 게임산업과 캐릭터산업의 기업특성에 따른 연관산업 분석

연구문제 2는 수도권을 제외한 강원권, 충청권, 호남권, 대경권, 동남권과 제주권의 6개 권역의 산업인프라 경쟁력 분석을 수행하고자 한다. <표 2>는 수도권을 제외한 6개 권역인 강원권, 충청권, 대경권, 호남권과 제주권의 게임산업과 캐릭터산업의 LQ 입지분석 결과이다.

<표 2> 수도권 제외 게임산업과 캐릭터산업의 산업인프라 LQ 입지분석 결과

	게임산업				캐릭터산업			
	종사자수 (명)/LQ	산업체수 (개)/LQ	매출액 (10억)/LQ	평균 LQ	종사자수 (명)/LQ	산업체수 (개)/LQ	매출액 (10억)/LQ	평균 LQ
	합 21,730	합 7,962	합 1,411		합 6,675	합 667	합 1,606	
강원권	1,233 (1.0)	466 (0.92)	47 (1.2)	1.04	308 (0.8)	27 (0.66)	58 (0.8)	0.75
충청권	5,135 (1.18)	1,394 (0.93)	210 (1.1)	1.07	1,271 (0.95)	121 (1.08)	313 (0.87)	0.96
대경권	4,207 (0.9)	1,529 (0.87)	178 (1.11)	0.96	1,311 (0.91)	123 (0.91)	293 (0.83)	0.88
호남권	4,580 (1.1)	1,772 (1.12)	167 (1.2)	1.14	1,188 (0.93)	98 (0.75)	260 (0.99)	0.89
동남권	5,888 (0.9)	2,618 (1.0)	242 (0.9)	0.93	2,083 (1.04)	247 (1.25)	468 (0.94)	1.07
제주권	687 (1.1)	188 (1.25)	24 (0.7)	1.01	514 (2.67)	51 (4.66)	212 (3.47)	3.6

<표 2>의 게임산업의 권역별 역량분석 결과, 종사자수에 있어서는 강원권(1.0), 충청권(1.18), 호남권(1.1)과 제주권(1.1)이 해당 권역의 타 문화콘텐츠산업에 비해 게임 문화콘텐츠산업의 경쟁력이 있는 것으로 나타났다. 산업체수 기준으로 살펴보면 호남권(1.12), 동남권(1.0), 제주권(1.25)이, 매출액에서는 강원권(1.2), 충청권(1.1), 대경권(1.11)과 호남권(1.2) 권

역이 타 문화콘텐츠산업에 비해 게임 산업이 고경쟁력이 있는 것으로 나타났다. 게임 산업에서 세 가지 산업 인프라 기준 모두 타 문화콘텐츠 산업에 비해 고경쟁력을 보인 권역은 호남권이었으며, 세 가지 기준의 평균 LQ 지수를 살펴보면 강원권(1.04), 충청권(1.07), 호남권(1.14), 제주권(1.01)이 고경쟁력 권역으로 나타났다.

캐릭터산업의 수도권권을 제외한 지방 권역의 경쟁력을 살펴보면 종사지수를 기준으로 한 LQ 지수는 제주권(2.67), 동남권(1.04) 권역이 LQ지수 1이상이었으며, 산업체 수에 있어서도 제주권(4.66), 동남권(1.25), 충청권(1.08)이 1 이상의 LQ 지수를 보였다. 한편 매출액에서는 오직 제주권(3.47)만 캐릭터산업이 타 콘텐츠 산업에 비해 고경쟁력을 보였다. 이상의 결과는 지역문화산업클러스터 실태조사(2011)에서 제주도의 매출 효율성이 높았으며, 제주권역의 총 매출액 중 캐릭터산업에 대한 매출액이 상당부분을 차지한다는 연구결과와 맥을 같이한다.

캐릭터산업의 세 가지 산업 인프라 기준에서 모두 고경쟁력을 나타낸 권역은 제주권이며, 동남권도 산업체수와 종사자수에서 1.0 이상의 LQ 지수를 보여 타 문화콘텐츠산업에 비해 캐릭터산업에 상대적으로 높은 산업 인프라 경쟁력을 가진 것으로 해석할 수 있다.

결과적으로 수도권권을 제외한 6개 지방권역만을 대상으로 한 문화콘텐츠산업 중 게임산업과 캐릭터산업의 연관산업으로의 가능성을 갖는 권역은 종사지수에서는 제주권, 산업체수에서는 동남권과 제주권이, 매출액에서는 해당 권역이 제시되지 않았다.

이상에서 논의된 연구문제 2의 연구결과를 연구문제 1의 수도권권을 포함한 게임, 캐릭터산업의 연관산업 역량 분석결과와 종합해보면 선행 콘텐츠산업관련 보고서(문화콘텐츠진흥원, 2008, 2010, 2012)와 동일하게 수도권은 절대적인 고경쟁력 역량강화 권역으로 나타났으며, 동남권과 제주권은 수도권의 포함 여부에 상관없이 산업체수에서 두 산업 모두 공통으로 타 문화콘텐츠산업과 비교하여 고경쟁력 산업으로 제시되었다. 그리고 수도권이 포함된 경우 강원권이 매출액에서 두 산업간 연계산업화 가능 권역으로 분석되었다. 강원권의 경우 전통적인 애니메이션 특화 권역으로 캐릭터, 게임, 만화, 방송 등 해당분야의 클러스터 협업을 통해 OSMU 가치창출의 필요성을 제시한 2011년 지역문화산업클러스터 연구결과(한국콘텐츠진흥원, 2011)와 맥을 같이한다.

따라서 본 연구결과는 수도권, 동남권, 제주권, 강원권이 각 권역내나 권역간 게임산업과 캐릭터산업의 유기적 연관산업의 인프라 시너지를 기대할 수 있음을 의미한다. 이러한 결과에 따라 콘텐츠 비즈니스의 실질적인 연관산업의 경쟁력 제고를 위해 정책적 지원과 경영성과로 연결될 수 있는 기업과 권역의 CNC 진흥원의 R&D 인력, 기술, 마케팅과 네트워크 교류 등이 지속적으로 요구된다.

특히 지방 권역중 동남권과 제주권은 게임산업과 캐릭터산업이 타 문화콘텐츠와 비교하여

차별화된 경쟁력이 있는 산업 인프라 역량이 가능하다는 점에서 지방권역의 문화콘텐츠 산업 활성화의 가능성을 가늠해 볼 수 있는 매우 의미있는 결과로 사료된다. 본 연구결과는 한국콘텐츠진흥원이 2011년 수행한 지역문화산업클러스터 실제조사 분석결과를 통해서도 지지를 받고 있다. 즉 제주권의 경우 제주 CNC 입주 기업의 매출이 149.4 증가하고, 입주 기업 수는 93.1, 종사자수는 73.2의 수치를 보여 대전, 부산, 경기 지역보다 높은 지방권역 CNC 활동성과를 보였다. 또한 동남권의 경우 지역문화산업클러스터 실제조사를 살펴보면 동남권의 핵심 지역인 부산의 경우 클러스터 입주기업수가 최근 3년간 166개 증가하는 등 경기, 충남에 비해 절대 산업체수는 작지만 증가율면에서는 가장 높은 증가폭을 나타내어 산업인프라 면에서 성장세를 추정할 수 있다. 또한 제주권의 클러스터 내 종사자수는 성남 CNC에 이어 가장 많은 콘텐츠산업 종사자수로 2006년 3,581명, 2009년 3,253명, 2010년 3,564명으로 나타났다(한국콘텐츠진흥원, 2011).

V. 결론 및 논의

본 연구는 국내 문화콘텐츠산업 중 연관산업으로 평가받아 온 게임산업과 캐릭터산업이 이종 산업간 산업클러스터 내 인적, 물적 네트워크를 통한 동반 성장이 가능한 경쟁력을 공유하고 있는가에 대한 타당성을 수행하고자 경제기반이론에 근거한 지역산업 연관표 분석인 IQ 입지계수를 적용하여 분석하였다. 게임산업과 캐릭터산업이 연관산업으로서 권역별 경쟁력 타당성을 평가하는 측정 기준은 정량적 산업인프라 기준인 산업체수, 종사자수와 매출액 기준으로 하였다.

권역별 게임산업과 캐릭터산업의 경쟁력분석 결과를 통한 산업클러스터 추정 결과는 다음과 같다.

첫째, 수도권을 포함한 전국 7대 권역의 게임산업과 캐릭터산업이 연관산업으로서 경쟁력을 가지는 권역을 추출한 결과 종사자수 지표에서 고경쟁력 권역은 수도권으로 나타났다. 산업체수의 경우는 수도권, 동남권과 제주권이, 매출액에서는 강원권이 타 문화산업에 비해 게임산업과 캐릭터산업이 공통의 지역적 경쟁력을 갖추고 있는 것으로 나타났다. 이상의 결과에서 수도권, 동남권, 제주권과 강원권이 보유하고 있는 게임산업 인프라와 캐릭터산업 인프라의 산업연계를 통한 역량강화의 타당성을 추정해 볼 수 있다.

둘째, 수도권을 제외한 지방 6대 권역만을 대상으로 한 문화콘텐츠산업 중 게임산업과 캐릭터산업의 연관산업 가능성을 갖는 권역은 종사자수 기준에서는 제주권역이, 산업체수 기준에

서는 동남권과 제주권이, 매출액 기준에서는 해당 권역이 제시되지 않았다.

셋째, 전국 권역에서 게임산업과 캐릭터산업의 경쟁력을 동시에 보유한 권역은 부산, 울산과 경남을 포함한 동남권과 제주권으로 나타났다. 이 두 권역은 수도권 포함여부에 상관없이 게임산업과 캐릭터산업 모두 타문화콘텐츠 산업 대비 고경쟁력 산업 인프라를 갖춘 것으로 나타났다. 이러한 결과는 동남권과 제주권의 경우 두 산업간 연관산업의 기본으로 투입인 산업체 수 및 종사지수와 산출인 매출액 관점에서 산업인프라 역량이 갖추어져 산업클러스터로의 역량 기반이 마련되었다는 타당성을 제시한다.

이상의 본 연구 결과를 통한 시사점은 다음과 같다.

첫째, 문화콘텐츠 산업 중 게임산업은 산업 투자 대비 성과가 고효율인 산업으로 인식되었고, 총 문화콘텐츠산업 지표 대비 해당 권역 게임산업의 인프라 비율을 지표상으로 보았을 때 수도권의 산업인프라 고집중화는 지속된 것으로 나타났다. 캐릭터산업 역시 게임산업 보다는 집중화 정도는 낮지만 수도권에 대한 산업인프라 집중은 동일한 것으로 제시되었다.

둘째, 수도권으로의 산업 인프라 집중화라는 현실 속에서도 동남권과 제주권, 강원권의 지방권역에서의 게임산업과 캐릭터산업의 연관산업의 가능성은 매우 고무적이다. 동남권과 제주권, 강원권의 고경쟁력 지역으로의 타당성은 본 연구의 분석방법인 LQ 입지계수가 지역 간 절대량을 고려하지 않고 지역 간 특정산업의 상대적 비교 우위 방식이기 때문에 수도권으로의 산업인프라 집중에도 불구하고 각 권역별 상대적 비교 추정방식의 타당성이 제시되어 권역의 경쟁력 관련 선행연구에서도 LQ 지수를 적용하였다. 이 세권역의 산업생태계의 특징으로는 선행연구 중 게임산업의 CT R&D에서의 동남권과 제주권은 인적, 물적자원의 자원역량에서 수도권에 이어 높은 역량점수를 가지고, 기술적 성과와 경제적 성과라는 산출(성과)면에서 강원권과 제주권이 수도권, 충청권에 이어 높은 역량점수를 보인 결과(한국콘텐츠진흥원, 2009가)와 맥을 같이한다. 특히 권역별 CNC 역량분석에서 동남권에 포함된 부산의 경우는 게임콘텐츠산업, 제주권은 캐릭터산업, 그리고 강원권은 애니메이션 산업 특화를 통해 자체권역별로 높은 경쟁력을 보여준 2011년 지역문화산업클러스터 실제조사(한국콘텐츠진흥원, 2011)와도 연계된다. 특히 강원권의 경우 강원정보문화진흥원을 중심으로 한 애니메이션 특화는 게임 및 캐릭터산업과 연계성을 가늠할 수 있는 친화적 생태계로 추정된다.

셋째, 게임산업과 캐릭터산업의 연관산업 분석 결과 동남권, 제주권과 강원권의 산업클러스터 타당성은 정부의 문화콘텐츠 산업육성, 특히 지식과 아이디어에 기반한 산업의 부가가치를 강조하는 창조경제 아젠다 속에서 경쟁력 있는 지방 권역에 대한 정책적 지원집중의 필요성을 제기한다. 산업인프라를 의미하는 산업체수, 종사지수와 매출액은 동일 지역기반의 지역 클러스터 내에서 이루어지는 인적교류와 산업기술의 R&D 통한 기술혁신, 기술이전이 유기적으로

이루어지고 그 결과로 기술적 성과와 경제적 성과를 이루는 것이기 때문에 이에 대한 평가는 매우 큰 의미가 있다. 더불어 경쟁력 있는 지방권역의 경쟁력 향상과 함께 서울, 인천과 경기 지역을 포괄한 고경쟁력 권역인 수도권 지역의 게임 및 캐릭터산업의 생태계는 더욱 활성화되어야 할 것이다. 수도권의 역할은 신기술 선도와 지방의 고경쟁력 권역과의 네트워크를 통한 기술이전, 마케팅 성과이전과 같이 기술과 시장의 선도권역으로서의 역할을 수행해야 할 것이다. 이러한 시사점은 김연정 외(2011)의 게임산업의 CT R&D 역량지수 결과에서 수도권역은 인적, 물적 자원역량, R&D 역량과 기술, 경제적 성과 역량 모두 전국 권역 중 가장 높은 수준이었으며 네트워크역량과 환경역량 역시 상위수준이라는 연구결과와 같은 맥락에서 이해될 수 있다.

이상과 같이 콘텐츠산업의 핵심 경쟁역량 보유 여부에 따라 중앙인 수도권과 지방권역의 경쟁력 있는 문화콘텐츠 산업성장과 기술성장이 가능한 중소 콘텐츠기업들의 기획, 마케팅 및 기술역량강화와 이를 더욱 강화할 수 있는 기반마련의 필요성이 더욱 강조된다.

본 연구의 기여점은 게임산업과 캐릭터산업의 동반성장이 가능한 연계산업이 가능한 타당성 있는 전국의 산업 권역을 선정하기 위해 산업생태계 기준의 투입-산출의 산업체수, 종사수와 매출액에 따른 LQ지수를 적용하였다. 각 권역의 문화콘텐츠산업 대비 해당 게임산업과 캐릭터산업의 상대적 비율을 통해 해당 권역의 타 문화콘텐츠 산업 대비 두 산업의 경쟁력을 평가할 수 있었다. 문화콘텐츠 산업이 OSMU 산업이며 한 산업의 발전이 또 다른 사업으로의 파생효과도 크다는 이론적으로는 많은 제언이 있었지만 이를 구체적으로 분석하고 그 타당성을 제시한 연구는 매우 제한적이었다. 향후 연구로는 본 연구 자료가 2차 자료인 콘텐츠통계 자료를 계량적으로 활용하였기 때문에 지방권역의 경쟁력을 장르별 클러스터의 입지패턴 분석인 LQ 지수로만 분석한 한계점이 있다. 실질적으로 LQ 지수와 병행하여 보다 정교한 권역의 경쟁력을 분석하는 LISA(Local Indicator of Spatial Association) 방법론 등 향후 권역별 지역기반경제의 경쟁력 파악을 위한 방법론적 보완이 요구된다.

참고문헌

- 고정민, 구문모, 김시범, 김영재 (2012), “문화콘텐츠 산업 선순환 구조 구축을 위한 담론”, 「인문콘텐츠」, 27: 27-52.
- 김연정 (2011), “국내 캐릭터산업의 권역별 문화콘텐츠 역량과 R&D 성과분석”, 「디지털정책연구」, 9(6): 231-242.

- 김연정, 양동우 (2011), “게임산업의 권역별 역량 비교분석 - 입지분석과 CT R&D 역량지수 분석을 중심으로 -”, 「디지털정책학회」, 9(3): 133-143.
- 류준호, 윤승금 (2010), “생태계 관점에서의 문화콘텐츠 산업 구성 및 구조”, 「한국콘텐츠학회 논문지」, 10(3): 327-339.
- 문화관광부, 한국문화콘텐츠진흥원 (2006), 「문화산업클러스터 지형도 작성을 위한 지역문화 산업 육성방안」.
- 문화관광부, 한국문화콘텐츠진흥원 (2007), 「문화기술(CT) 개발 5개년 계획: Creative touch」.
- 문화체육관광부 (2007), 「문화기술(CT) R&D 기본계획(2012)」, 서울: 문화체육관광부.
- 문화체육관광부 (2008), 「CT R&D 기본계획 보도자료」, 서울: 문화체육관광부.
- 문화체육관광부 (2010), 「“Korea Content” 서비스 전용공간 마련」, press release.
- 문화체육관광부 (2011), 「2010 콘텐츠산업통계」.
- 문화체육관광부, 한국콘텐츠진흥원 (2012), 「2011 콘텐츠산업통계」, 서울: 문화체육관광부.
- 원민관, 이호진 (2004), 문화콘텐츠의 원소스 멀티유즈를 통한 수출활성화방안 -게임, 애니메이션, 캐릭터산업을 중심으로 -, 「통상정보연구」, 6(3): 297-318.
- 유길상, 주희엽, 김자미, 정순영, 김현철 (2012), “생태계 관점에서의 게임콘텐츠 산업구성 및 구조분석”, 「한국컴퓨터게임학회논문지」, 25(4): 235-244.
- 이기훈 (2011), 「게임산업의 전망 및 최근 동향」, 정보통신정책연구 보고서 23(22), 통권 521: 74-89.
- 정병순 (2007), 「서울시 문화콘텐츠 산업클러스터 발전전략」, 서울: 서울시정개발연구원.
- 정병순 (2011), 「서울시 창조산업 육성을 위한 전략적 방안-영상, 게임, 모바일콘텐츠를 중심으로-」, 서울시정개발연구원.
- 한국문화콘텐츠진흥원 (2008), 「2008년 문화산업통계」. 서울: 문화체육관광부.
- 한국소프트웨어진흥원 (2003), 「2003년도 디지털콘텐츠 해외시장 조사 보고서(게임편)」, 서울.
- 한국소프트웨어진흥원 (2009), 「2008년도 국내디지털콘텐츠산업 시장조사보고서」
- 한국콘텐츠진흥원 (2007), 「권역별 문화산업의 표준분류체계 기준 사업체기초통계조사 2007」, 서울: 문화체육관광부.
- 한국콘텐츠진흥원 (2008), 「2007 캐릭터산업백서」, 서울: 문화체육관광부.
- 한국콘텐츠진흥원 (2008), 「문화산업단지 및 문화산업진흥지구 지원산업 선정현황(‘08지역문화산업 현황)」, 서울: 문화체육관광부.
- 한국콘텐츠진흥원 (2009 가), 「지역특화 콘텐츠산업 육성을 위한 CT 기반조성 연구」, 서울: 문화체육관광부.

한국콘텐츠진흥원 (2009 나), 「2008 캐릭터산업백서」, 서울: 문화체육관광부.

한국콘텐츠진흥원 (2011), 「2010 캐릭터산업백서」, 서울: 문화체육관광부.

한국콘텐츠진흥원 (2011), 「2011년 지역문화산업클러스터 실제조사」, 서울: 문화체육관광부.

황준호, 박유리, 박민성(2012), 「콘텐츠 산업의 생태계 진단과 향후 정책과제」, 현안연구 12-02
서울: 정보통신정책연구원.

김연정

이화여자대학교에서 관리 및 경제, 소비자경제 전공의 문학박사 학위를 취득하고, 현재 호서대학교 창업학부 부교수로 재직 중에 있다. 관심분야는 문화콘텐츠산업, 디지털컨버전스와 소비행동, 소비자 선호 등이다.