

LQ분석과 GAP분석을 통한 부산 문화콘텐츠 산업의 현황과 경쟁력 분석

최 훈*

An analysis on current status and competitiveness of culture contents industry in Busan region using LQ and GAP analysis

Hun Choi*

Department of Management Information Systems, Catholic University of Pusan, Busan 46252, Korea

요 약

국내 문화 콘텐츠 산업은 2000년대부터 급속한 성장을 보이고 있다. 이에 정부는 차세대 국내 성장 산업으로 문화 콘텐츠 산업을 지정하고 이를 육성하기 위해 다양한 법규를 만드는 등 예산의 지원도 아끼지 않고 있으며, 각 지자체에서도 문화콘텐츠산업의 다양한 정책들을 마련하고 있다. 하지만 이러한 문화 콘텐츠산업의 중요성이 강조되고 있음에도 불구하고 문화콘텐츠의 경쟁력을 분석한 연구가 거의 이루어지고 있지 않고 있다. 본 연구에서는 LQ분석과 GAP분석을 토대로 권역별 문화콘텐츠산업의 현황수준과 역량분석을 하여 경제적 파급효과를 제시하였다. 이를 통해 부산의 고 부가가치 문화 콘텐츠 산업의 경쟁력을 검토하고 문화 콘텐츠 활성화를 위한 계획을 수립 할 예정이다. 또한 본 연구는 부산과 다른 지역의 경쟁력을 비교하고 부산시의 경제적 기여도를 보여줄 것이다.

ABSTRACT

The domestic cultural contents industry has been growing rapidly since the 2000s. The government has designated the cultural content industry as the next generation domestic growth industry. In order to cultivate this, various regulations are made and the budget is supported. Local governments are preparing various policies of cultural contents industry. This study presents the economic ripple effect by analyzing the status level and competence of the cultural contents industry in region based on LQ(location quotient) analysis and GAP analysis. Through this, this study will examine the competitiveness of the cultural content industry with high added value in Busan and draw out the plan for activation of cultural contents. Also, this study will compare competitiveness of Busan with other regions and show the economic contribution of Busan City.

키워드 : 꺾분석, 경쟁력, 문화산업, 입지지수 분석

Key word : Competitiveness, culture industries, GAP analysis, Location quotient analysis

Received 05 December 2016, Revised 07 December 2016, Accepted 28 December 2016

* Corresponding Author Hun Choi(E-mail:chlgns@cup.ac.kr, Tel:+82-51-510-0892)

Department of Management Information Systems, Catholic University of Pusan, Busan 46252, Korea

Open Access <https://doi.org/10.6109/jkiice.2017.21.5.984>

print ISSN: 2234-4772 online ISSN: 2288-4165

© This is an Open Access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License(<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/>) which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.
Copyright © The Korea Institute of Information and Communication Engineering.

I. 서 론

전 세계적으로 콘텐츠 산업의 성장률은 계속해서 증가하고 있고 중요성도 계속해서 강조되고 있으며 특히 2010년도 이후부터는 스마트기기가 계속해서 보급되면서 네트워크나 애플리케이션의 확산과 함께 소비자들의 지적수준이 향상되고 소득이 증가함에 따라 디지털콘텐츠를 포함한 문화콘텐츠산업의 성장속도가 빨라지고 있다. 세계콘텐츠시장은 전년 2013년 대비 4.5% 성장한 1조 8,440억 달러를 기록하였다[1]. 국내에서도 2000년대 이후 문화콘텐츠산업의 중요도가 증가되었다. 최근에는 한류의 성장도 문화콘텐츠산업의 발전에 기여를 하고 있다. 이에 따라 문화콘텐츠산업을 활성화시키고 경쟁력을 강화하기 위해 정부 또는 지역별 문화콘텐츠산업의 정책적 지원하여 역량을 강화시키고 있다. 국내 콘텐츠 산업의 성장을 거듭하고자 2014년 문화체육관광부에 편성된 예산은 2조 3,208억 원으로 2013년에 비해 0.04%p 감소된 것이기는 하나 금액으로는 332억 원 가량 소폭 증가한 것이다[1]. 편성된 예산이 증가될수록 중요도도 계속해서 증가됨에 따라 콘텐츠산업의 매출도 상승하고 있다. 지난 5년간의 매출 추이를 보면 2005년 매출 57조원에서 2011년 87조원으로 증가하였다[2]. 권역별로 비교했을 때 부산은 전국에서 문화콘텐츠산업의 사업체수가 6,619개로 6.3%를 차지하며 매출액은 21,899억 원으로 전국대비 2.3%를 차지하고 있다. 종사자수는 22,690명으로 전국에서 3.9%를 차지하고 있다. 부산은 사업체수, 매출액, 종사자수 모두가 서울과 경기도 지역을 제외하고는 가장 높은 비중을 나타내고 있다.

하지만 이러한 문화 콘텐츠산업의 중요성이 강조되고 있음에도 불구하고 문화콘텐츠의 경쟁력을 분석한 연구는 거의 이루어지고 있지 않고 있는 실정이다. 또한 국내 경제·사회·문화적 환경이 급격히 변화함에 따라 최근의 산업구조를 반영하여 문화콘텐츠산업이 국가 경제 또는 지역경제에 미치는 파급효과를 분석해야 할 필요성이 대두되었다. 특히 기존의 문화콘텐츠 산업 경쟁력과 관련한 연구들을 살펴보면 주로 전국단위나 수도권을 중심으로 문화콘텐츠 산업에 대한 경쟁력이 분석되고 있다. 하지만 부산지역의 경우 전국에서 문화콘텐츠의 비중이 두 번째로 높음에도 불구하고 이에 대한 경쟁력 분석은 이루어지지 않고 투자 및 지원

이 이루어지고 있는 실정이다. 그리고 부산시의 문화콘텐츠산업에 대한 지원 및 매출은 지역경제에 긍정적으로 영향을 미치고 있다고 평가되고 있으나 지역산업에 어느 정도 기여하고 있는지에 대한 객관적이고 계량적인 평가를 위한 연구는 미미한 상태이다. 그러므로 부산시 문화콘텐츠산업에 대한 효율적인 정책수립 및 산업간 균형발전, 지역 경제계획 수립을 위한 기초자료로 활용할 수 있는 객관적이고 계량적인 경제적 파급 효과 분석이 필요하다. 본 연구에서는 부산 지역의 문화 콘텐츠 산업의 경쟁력을 살펴보기 위하여 가장 널리 이용되고 있는 분석기법인 LQ분석과 GAP분석을 실시하고자 한다. 이를 통해 부산 지역의 부가가치가 높은 문화 콘텐츠 산업의 경쟁력을 살펴보고 문화 콘텐츠 활성화 방안을 도출하고자 한다.

II. 본 론

2.1. 문화콘텐츠 산업의 범위 및 분류

문화 산업은 전통문화, 지식, 교육, 언론 등을 의미하는 말로써 창작에 의해 만들어진 문화·예술 작품을 기초로 하여 문화콘텐츠를 기획하고 제작과 유통을 하는 산업분야를 의미한다. 최근 들어 영상, 방송, 게임 등 엔터테인먼트 분야에 대한 관심이 높아지면서 문화산업 분야에 대한 투자 및 산업이 급속도로 발전하고 있다. 따라서 본 연구에서는 다양한 문화 콘텐츠 분야 중 엔터테인먼트 분야에 초점을 맞추어 연구를 진행하고자 한다. 엔터테인먼트 산업은 크게 영상, 방송, 음반, 게임, 애니메이션, 캐릭터, 출판 만화, 모바일 부문으로 분류할 수 있다[3].

최근 국내 문화 콘텐츠 산업은 국가 및 지역의 문화 콘텐츠에 관하여 적극적인 지원에 의해 성장률은 계속해서 증가하고 있고 관광 또는 첨단기술과 같은 타 산업과 결합하여 여러 융합 콘텐츠를 새로운 시장으로 창출하고 있다. 전국 문화 콘텐츠의 2013년 콘텐츠산업 수출입 현황을 살펴보면 수출액은 49억 2,310만 달러로 전년 대비 6.8% 증가하였으며 2009년부터 2013년까지 매년 평균 17.2% 증가하고 있다. 수입액은 14억 5,173만 달러이며 전년 대비 13.3% 감소하였고, 전국 콘텐츠 산업의 수출액은 콘텐츠 산업의 시장규모를 보면 2009년부터 지금까지 꾸준히 증가하고 있는 추세이다[1].

문화 콘텐츠산업을 전 세계적으로 비교하여 살펴보면 정서적으로 문화적 유사성이 비슷한 중국, 일본, 동남아가 높은 수출비중을 차지하고 있는 것을 보인다. 특히 최근 한류의 열풍으로 K-pop 이나 한국드라마가 중국, 일본, 동남아를 중심으로 높은 수출률을 보이는 것을 알 수 있다. 유럽이나 북미 쪽에도 문화적 할인율이 낮은 애니메이션이나 영화, 캐릭터산업이 높은 수출률을 보이면서 한국의 문화콘텐츠산업의 영향력이 전 세계에 크게 영향을 미치고 있다는 것을 알 수 있다.

Table. 1 The Status of Content Industry Growth in Korea

	2005 year	2009year	annual growth rate
sales	₩ 57 trillion	₩ 69 trillion	4.8%
export	\$ 1.3 billion	\$ 1.6 billion	18.9%
number of employ	4,9000	5,2000	1.4%

(source: Ministry of Culture, Sports and Tourism, Statistics on Cultural Industry, 2011)

국내 콘텐츠산업은 디지털 미디어 시장으로 전환하고 시장 개편, 경기 불황에 의한 소비 지출 감소 등의 여파로 분야에 따라 서로 다른 성장을 보이고 있다 또한 콘텐츠산업은 고부가가치 성장산업으로 세계 각국 및 주요 기업들의 시장선정을 위한 지원 및 투자가 경쟁적으로 확대되고 있다[4]. 표 1에서 나타난 바와 같이 국내 콘텐츠 산업의 성장률은 다른 산업에 비해 높게 제시되고 있다. 특히 모바일 콘텐츠산업과 온라인게임 분야는 다른 콘텐츠에 비해 세계적인 경쟁력을 보이고 발전하고 있다. 최근 5년간 한국의 대중문화가 일본을 비롯한 아시아에서 진출하여 “한류”라는 문화를 세계적으로 알렸으며, 국내 문화콘텐츠산업에 대한 시장 확대 가능성도 열어서 세계적이 관심을 사고 있다[5].

2013년 기준 전 세계에서 한국 문화콘텐츠 산업의 비중은 2.6% 이고 그 중 부산 문화 콘텐츠 산업은 한국 문화콘텐츠산업 중 2.3%로 국내에서 매출액 비중이 두 번째로 높다. 특히, 문화 콘텐츠 분야 중 영화 분야의 경우 부산국제영화제를 시작으로 영화의 전당, 영상 후반 작업시설, 영상산업복합건축물 등이 들어서며 영화와 영상 전반의 발전이 이루어지고 있다. 또한, 부산문화 콘텐츠산업 중 하나인 게임 산업은 G-STAR를 기반으로 부산지역 기반의 게임업체 및 다양한 게임들이 출시

되면서 매년 증가하고 있는 추세이다. 2015년 말 기준 부산 게임업체 수는 82개로 2008년인 24개와 비교를 하면 342% 증가하였으며 매출총액은 93억 원에서 1200억 여 원으로 13배 증가하였다[6]. 이처럼 부산 지역의 문화 콘텐츠 산업이 최근 들어 급속도로 성장하고 있지만 콘텐츠 확보를 위한 제반 구조가 부족하며, 문화 콘텐츠 산업 관련 전문 인력이 부족, 산업 분야별 비대칭적 지원 등의 문제가 나타나고 있는 실정이다.

2.2. 문화콘텐츠 산업의 경쟁력 분석을 위한 LQ(Location quotient) 및 GAP 분석

기존의 지역간 산업의 특화정도 및 기여도를 파악하기 위하여 주로 파급효과분석과 LQ분석 등 다양한 연구방법을 이용하해 연구가 되어 진행되었다. 파급효과 분석의 경우 산업연관분석을 통해 문화콘텐츠 산업의 시계열 흐름을 분석한 후 국민 경제 내 문화콘텐츠 산업이 차지하고 있는 요소를 파악한 연구이다. 예를 들어, 민용식[2]은 1990년부터 2003년도 까지 산업연표를 이용하여 과거의 문화콘텐츠산업의 변화를 파악하여 문화콘텐츠산업의 각종효과들을 분석함으로써 정책적 시사점과 연구적 시사점을 제시하였다. 하지만 파급효과 분석은 선행연구결과 값이 정책결정에 정확한 자료가 될 수 없다는 한계점을 나타내었다. 그래서 최근 들어 산업의 경쟁력 분석을 위한 LQ분석이 많이 이용되는 실정이다. LQ분석은 특정한 지역에 미치는 경제적 파급효과를 분석하고 지역의 경제 구조 분석과 경제 정책의 파급효과 측정과 함께 경제계획 수립을 위한 기초 자료를 제공하는데 유용한 수단으로 평가되어왔다.

특화산업은 지속적으로 변화하면서, 유망산업이 경제발전에서 따라 노후산업으로 변하고 새로운 특화산업이 등장한다. 이러한 관점에서 LQ분석은 지역의 특화산업이 어떠한 변화를 보이는지 살펴볼 때 많이 이용되고, 지역에 따라 전략산업을 정확하게 알기위해 많이 분석되고 있다. 예를 들어, 캐릭터 문화콘텐츠 산업의 전국 권역별 경쟁력을 종사자수, 산업체수와 매출액을 이용하여 캐릭터 문화콘텐츠 산업을 권역별로 입지 분석하였다[5]. LQ분석은 특정산업이 해당 지역 내에서 차지하는 비중과 전국에서 차지하는 비중을 비교하여 해당산업의 지역 간 상대 특화된 정도를 측정하는 지표로서 관심 산업의 분산정도를 입지계수로 나타낸다(그림 1). 이러한 입지계수는 경제구조와 분화를 평가하기

위해 개발된 측도로서 특화산업을 쉽게 분석할 수 있다. LQ지수가 1에 가까우면 다른 지역에 비해 차지하는 비중이 크고 0에 가까우면 비중이 작다는 것을 의미한다.

$$LQ_i^R = \frac{\frac{X_i^R}{X^R}}{\frac{X_i^N}{X^N}}$$

X_i^R = i industry output in R region
 X^R = total output in R region
 X_i^N = i industry output in nation-wide
 X^N = total output in nation-wide

Fig. 1 LQ(Location Quotient) Equation

LQ분석은 특정 산업에 대한 수준을 파악할 수 있거나 산업에 대한 특화 정보 및 기여도를 파악하는데 한계가 발생한다. 따라서 산업의 수준 뿐 아니라 특화 정보 및 기여도를 파악하기 위한 추가적인 분석이 필요하다. 이에 대한 대표적인 분석 방법으로 GAP분석이 주로 사용되고 있다. GAP 분석은 목표를 설정한 후 목표와 실제 결과 조사를 통해 두 수치간의 차이(GAP)를 파악하고 GAP의 원인 분석 및 해결방안을 모색하는 분석 기법이다(그림 2). 예를 들어, N-Screen 기술 기반 IPTV 서비스에 대한 이용자의 기대와 인지 간의 GAP분석을 통해 방송통신융합서비스 기능에 제공자와 사용자 간의 인식수 차이를 규명하였고 사용자 만족도 제고를 한 방안을 제시하였다[2]. 이는 특정 산업의 중요도와 현황수준을 측정하기 위해 각 산업별로 동시에 비교하고 분석하며, 특정산업의 수준을 분석하는데 이용되는 분석 방법으로서 다양한 분야에서 사용되고 있다. 따라서 문화콘텐츠산업에서 GAP 분석을 통해 산업의 현황수준과 중요도를 조사한 후의 차이가 클 경우 기여도가 낮다고 평가하게 된다. I산업의 중요도와 현황수준의 결과가 상위 0%~20%면 5,20%~40%면 4,40%~60%면 3,60%~80%면 2,80%~100%면 1로서 중요도와 현황수준의 차이를 분석하게 된다.

$$Importance_i = \frac{i \text{ industry output}}{all \text{ industries output}} * 100$$

$$Current Level i = \frac{number \text{ of } i \text{ industry}}{number \text{ of all industries}} * 100$$

Fig. 2 GAP analysis

문화콘텐츠 산업을 대상으로 한 기존의 연구들을 종합하여 살펴보게 되면 특정산업에 대한 전국단위의 연구들이 주로 진행되어져 왔으며 지역 간 특화정도 및 기여도를 살펴보지 못한 한계점을 가지고 있다. 따라서 본 연구에서는 이러한 기존 연구의 한계점을 극복하여 부산지역을 대상으로 한 문화 콘텐츠 산업의 경쟁력을 파악하고자 한다.

III. 연구방법

본 연구는 부산 지역 문화콘텐츠산업의 11개 분야별 경제적 파급효과에 대한 정확한 현황을 파악하여 부산시가 주력할 전략적 문화콘텐츠산업 활성화 방안을 도출하고자 하였다. 이를 위해, 문화체육관광부와 한국콘텐츠진흥원의 2015년 콘텐츠산업 통계조사¹⁾의 사업체수와 매출액, 종사자수를 사용하여 부산문화콘텐츠산업의 LQ분석과 GAP분석을 진행하였다[7]. 도출된 연구 결과를 기반으로 기존의 부산시 문화콘텐츠산업 지역정책과 연계하여 지역경제 활성화에 도움이 되는 방안을 제시하고자 한다. 또한 부산의 문화콘텐츠 산업 11개 분야의 입지와 기여도를 파악하여 부산시의 경쟁력 있는 산업분야를 도출하고자 한다.

IV. 연구결과

LQ분석은 해당지역의 특정산업이 전국에 비해 차지하는 비중을 비교하여 해당산업의 지역 간 상대 특화된 정도를 측정하는 지표이므로 본 연구를 정량적으로 평

1) 2015 콘텐츠 산업 통계자료는 2015년 9월 1일부터 2015년 11월 30일 까지 진행된 실태조사에 응답한 9,375개의 사업체를 집계하고 분석한 결과로서 자료의 조사 기준시점은 2014년 12월 31일이다. 따라서 통계자료는 2015년도라고 표시가 되어있지만 실질적으로 나타나 있는 사업체수와 매출액, 종사자수는 2014년도의 자료이다. 그리고 문화체육관광부와 한국콘텐츠진흥원의 자료 중 가장 최신의 자료로서 2014년도 문화콘텐츠산업 통계를 사용하였다.

Table. 2 LQ analysis results on cultural contents industries in Busan region (2014 year) (output unit: million won)

	publishing	cartoon	music	game	movie	animation	broadcast	advertising	character	knowledge	contents solution	share of total
# of industries	1,441 (0.89)	649 (1.25)	2,372 (1.03)	981 (1.08)	55 (0.68)	15 (0.68)	38 (0.67)	478 (1.34)	107 (0.84)	437 (0.80)	46 (0.46)	6,619 (6.3%)
amount of output	553,718 (1.16)	9,118 (0.46)	170,631 (1.60)	112,384 (0.49)	173,295 (1.64)	13,088 (1.38)	297,984 (0.81)	374,025 (1.17)	268,300 (1.28)	147,946 (0.56)	78,365 (0.87)	2,198,854 (2.3%)
# of employee	5,170 (0.88)	260 (0.65)	4,567 (1.49)	3,148 (0.91)	1,914 (1.63)	150 (0.84)	1,017 (0.62)	2,916 (1.57)	965 (0.84)	2,058 (0.69)	525 (0.56)	22,690 (3.9%)
average	0.98	0.79	1.37	0.83	1.32	0.97	0.70	1.36	0.99	0.69	0.63	

(source : Ministry of Culture, Sports and Tourism, 2015 Statistics on Cultural Industry)

가하기 위해 매출액과 사업체수, 종사자수를 이용하여 분석하였다. 표 2에서 나타난바와 같이 부산문화콘텐츠 산업별 현황을 보면 부산은 전국에서 사업체수가 6,619개로 6.3%를 차지하였고 매출액은 21,899억 원으로 2.3%를 차지하였다. 종사자수는 22,690명으로 전국에서 3.9%를 차지하였다. 부산은 사업체수, 매출액, 종사자수 모두가 서울과 경기도 지역을 제외하고는 가장 높은 비중을 가졌다. 2014년도 부산문화콘텐츠산업 현황을 통해 본 산업별 상대적인 특화정도의 결과로 사업체수 LQ지수가 1.0 이 넘는 입지가 높은 산업은 광고(1.34), 만화(1.25), 게임(1.08), 음악(1.03)산업으로 나타났으며 콘텐츠 솔루션 산업은 0.46 으로 가장 입지가 낮은 산업으로 결과가 나왔다. 결과적으로 사업체수 중 가장 높은 입지를 나타내는 산업은 방송 산업(1.34)이라고 할 수 있다. 매출액으로 본 입지는 영화(1.64) 산업이 가장 높은 매출액을 나타냈으며, 음악(1.60), 애니메이션(1.38), 캐릭터(1.28), 광고(1.17), 출판(1.16) 산업순으로 나타났다. 이에 반해 만화 산업(0.46)은 매출액으로서는 가장 낮은 입지를 나타내는 것으로 파악되었다. 종사자수는 영화(1.63), 광고(1.57), 음악(1.49)산업이 높은 결과를 나타냈고 콘텐츠 솔루션 산업은 0.56으로 가장 낮은 입지의 종사자수 결과가 나타났다. 사업체수, 매출액, 종사자수 모두를 고려하여 LQ지수를 분석한 결과 LQ 지수가 1이 넘는 산업은 음악 산업(1.37)과 광고 산업(1.36), 영화 산업(1.32)산업으로 나타났으나 콘텐츠 솔루션 산업(0.63)은 전국과 비교해서 LQ지수가 평균보다 낮은 것으로 나타났다.

GAP분석의 결과로 표 3을 살펴보면 출판 산업과 애니메이션, 콘텐츠 솔루션 산업의 GAP은 '0'의 결과를 나타냈는데 출판 산업은 중요도와 현황수준이 '5'로서

중요도도 높고 많은 사람들이 출판 산업을 하는 것을 보여준다. 하지만 애니메이션 산업과 콘텐츠 솔루션 산업은 출판 산업과 달리 중요도와 현황수준이 '1'로서 중요도도 낮고 현황수준도 낮은 결과로서 중요도와 현황수준의 차이가 없지만 부산이라는 지역에서 출판 산업에 비해 기여도는 낮다고 볼 수 있다. 하지만, 만화 산업과 방송 산업을 GAP의 크기가 '3'으로 가장 차이가 크다는 것을 보여주었다. 만화산업은 중요도가 '1'이고 현황수준은 '4'로서 중요도는 매출액은 낮은 반면 사업체수가 과다하게 많다는 결과를 볼 수 있다. 그러나 방송 산업의 중요도는 '4'이고 현황수준은 '1'로서 매출액은 높은 반면 사업체수는 작으므로 사업체수를 늘릴 필요가 있다.

Table. 3 Gap analysis results on cultural contents industries in Busan region (2014 year)

Areas	importance	current level	GAP
publishing	5	5	0
cartoon	1	4	3
music	3	5	2
game	2	4	2
movie	3	2	1
animation	1	1	0
broadcast	4	1	3
advertising	5	3	2
character	4	2	2
knowledge	2	3	1
contents solution	1	1	0

(source : Ministry of Culture, Sports and Tourism, 2015 Statistics on Cultural Industry)

V. 결론 및 시사점

부산지역의 문화콘텐츠 산업의 경쟁력을 분석하기 위해 LQ분석과 GAP분석을 실시하였으며 분석 결과 LQ분석 입지가 가장 높은 산업은 음악 산업으로 나타났다. 이는 부산지역의 문화콘텐츠 산업 분야 중 음악 산업이 다른 산업에 비해 특화된 산업 분야임을 의미한다. 이에 반해, 음악 산업의 GAP분석 결과는 중요도는 '3'이고 현황수준은 '5'로서 높은 현황수준에 비해 중요도는 낮은 편인 결과를 나타냈다. 이는 정책적으로 사업체 수를 줄이거나 관련 기업의 매출액을 증대시킬 수 있는 지원을 통해 GAP을 줄여야 할 것이다. 이에 반해, GAP차이가 큰 산업은 만화 산업과 방송 산업이다. 만화산업의 LQ분석을 보면 사업체수는 '1.25', 매출액은 '0.46', 종사자 수는 '0.65'의 결과로 세 분야의 평균적인 결과는 '0.79'이다. 그래서 높은 입지를 가지고 있지는 않다. 사업체수에 비해 전체 매출액은 저조한편으로 변화가 필요하다. 그에 비해 방송 산업의 LQ분석 결과를 보면 사업체 수는 '0.67', 매출액은 '0.81', 그리고 종사자수는 '0.62'의 결과를 나타내고 있다. 방송 산업의 매출액은 높지만 사업체수가 적으므로 더 나은 결과를 위해서는 사업체수를 늘릴 필요가 있다.

본 연구는 LQ분석과 GAP분석을 통해 부산시의 문화콘텐츠 산업의 분야별 경쟁력을 파악하기 위해 연구를 실시하였다. 하지만 본 연구를 진행하는데 있어 다음과 같은 한계점을 가지고 있다. 사업체수와 매출액, 종사자수는 2014년도의 자료가 가장 최신의 자료로서 2014년도 문화콘텐츠산업 통계만을 사용하면서 콘텐츠산업의 성과변화를 충분히 제시하지 못하였고, LQ분석이나 GAP분석 같은 정량적인 분석만을 분석하여 정성적 분석을 활용하지 않음으로써 성과나 효과에 대한 평가는 제시하지 못했다. 또한 정확하게 어떤 방법으로 사업체수, 매출액, 종사자수의 데이터를 뽑아냈는지에 대한 설명은 기재되어 있지 않아 정확하게 믿기에는 어려움이 있다.

위와 같은 연구의 한계에도 불구하고 본 연구는 다음과 같은 의의를 가지고 있다. 첫째, 문화콘텐츠 산업은 현재 다른 산업에 비해 집중적으로 육성되고 있음에도 불구하고 지속적으로 변화가 이루어지고 있는 산업이다. 하지만 이러한 변화에 대한 분석이 이루어지지 않아 산업분야에 대한 지원 대비 효과가 미비한 실정이

다. 따라서 본 연구에서 분석한 자료를 기반으로 문화콘텐츠 산업 분야에 대한 경쟁력을 분석하여 차별적 지원을 통해 파급효과를 극대화 시킬 수 있는 기반을 제공하게 된다. 둘째, 문화콘텐츠 산업 분야에 대한 중요도와 현황 수준의 차이를 파악하여 정책적 지원의 틀을 제시하는데 있다. 본 연구에서 나타난바와 같이 중요도에 비해 현황수준의 차이가 나는 산업들이 있다. 이는 제대로 된 지원이 이루어지지 않는 것을 의미한다. 출판 산업과 애니메이션, 콘텐츠 솔루션 산업의 경우 GAP은 '0'으로 중요도와 현황수준의 차이가 없다는 것을 보여주었다. 그에 반면 만화 산업과 방송 산업을 GAP의 크기가 '3'으로 가장 차이가 크다는 것을 보여주었다. 따라서 문화산업의 경쟁력을 강화하기 위해서는 콘텐츠산업의 체계적인 분석을 통해 예산을 편중하는 등 정책적인 지원이 계속적으로 한다면 종합적으로 부산이 문화콘텐츠산업의 경쟁력이 높아질 것이다. 셋째, 문화콘텐츠 업종 간 불균형과 부익부 빈익빈은 시장에서 자체적으로 해결이 곤란하기 때문에 문화콘텐츠산업 내 11개 분야 중 부산시의 경제에 가장 기여도가 높은 분야별 우선순위를 정량적 평가를 통해 평가함으로써 정책수립 및 자원배분 시 공정한 객관적 자료를 제공할 수 있다. 이를 통해 업종 간 균형적 투자를 통해 혁신 업종으로 발전할 수 있는 기회를 제공할 수 있다. 본 연구는 전국 문화콘텐츠산업의 경쟁력과 부산이라는 특정지역의 경쟁력을 비교하기 위하여 한국콘텐츠진흥원의 과거년도 자료를 이용해 그 추이를 살펴보았다. 이를 통해 전국대비 부산 문화콘텐츠산업의 경쟁력 현황과 지역 성장가능성을 분석하여 부산 문화콘텐츠산업의 특성화 가능성을 제시하였다. 또한 본 연구 결과를 기반으로 업종 간 균형적 투자를 통해 혁신 업종으로 발전할 수 있는 기회를 제공하고 있다.

REFERENCES

- [1] KOCCA, "content industry white paper," Korea Creative Content Agency, Seoul, 2015.
- [2] H. I. Jung, "Analysis on Economic Impact and Numeric Perspectives for the Content Industry," Korea Culture & Tourism Institute, Seoul, 2014.
- [3] P. S. Kim, H. G. Yoon, and G. S. Jang, *The Theory of Culture Content Industry*, 1st ed. Seoul. Communication

- Books, 2012.
- [4] MCST, “*Statistics on Cultural Industry*,” Ministry of Culture, Sports and Tourism, Seoul, 2011.
- [5] Content Industry Promotion [Internet]. available: https://www.mcst.go.kr/web/s_policy/contents/contsPolicy01.jsp.
- [6] D. S. Im, “Busan Game Industry to Grow Extraordinarily ... Securing Private Sector by Company,” *Electronic newspaper* [Internet]. available: <http://www.etnews.com/20160314000160>.
- [7] MCST, “*Statistics on Cultural Industry*,” Ministry of Culture, Sports and Tourism, Seoul, 2015.



최훈(Hun Choi)

부산가톨릭대학교 경영정보학과 교수

※관심분야 : 문화콘텐츠, 신뢰구축, 모바일 금융, 고객만족