

# 지역혁신체제 구축 통한 지역인적자원개발

- 광주·전남지역의 문화산업을 중심으로 -

이 남 철 \*

目	次
요 약	III. 지역혁신체제 구축을 통한 지역인 적자원개발과 문화산업 증진
I. 서 론	IV. 결 론
II. 광주·전남지역의 경제 현황 및 문제점	

## 요 약

최근 우리 사회가 지식기반사회로 전환됨에 따라 지역발전은 해당지역에서 어느 정도로 우수한 인력을 확보하고 지역 산업에 적극적으로 활용하느냐와 직결되어 있다. 인적자원이 물적자원에 비해서 국제적 지역적 이동이 상대적으로 낮음에 따라 지역인적자원개발의 중요성이 높아지고 있다. 문화수도를 갈망하는 광주·전남 지역은 산재된 전통민속자원, 국악, 자연자원, 해양, 농어촌 자원 등을 활용하여 문화컨텐츠 개발로 문화관광산업 집적화 유도하고 문화·관광산업의 상호 파급효과 증대를 통한 지역인적자원개발에 심혈을 기울이 있다. 본 연구에서는 광주·전남지역의 지역경제 현황 분석과 이와 관련한 문화산업의 위치를 심층적으로 분석하였다.

\* 한국직업능력개발원 연구위원, 단국대학교 경제학과 겸임교수.

## I. 서 론

세계화와 정보화가 진전됨에 따라 우리 사회에서도 각 지역의 발전이 국가발전의 중요한 견인차로서 대두되고 있다. 이러한 상황에서는 중앙정부 주도가 아니라 지역단위에서 해당 지역의 특성과 실정에 맞추어서 발전전략을 수립하고 집행하는 것이 효과적이다. 또한 각 지역의 특성을 고려하지 않고 중앙정부 차원에서 획일적으로 실시되었던 인적자원개발도 지역의 발전전략과 지역의 인적자원의 특성과 인적자원개발 기관의 현황을 감안하여 지역 별로 수립되고 집행될 때 보다 효과적일 것이다.

최근 우리 사회가 지식기반사회로 전환됨에 따라 지역발전은 해당지역에서 어느 정도로 우수한 인력을 확보하고 활용하느냐와 직결되고, 인적자원이 물적자원에 비해서 국제적 지역적 이동이 상대적으로 낮음에 따라 지역인적자원개발의 중요성이 높아지고 있다. OECD도 1990년대에 접어들면서 지역의 발전을 위하여 그동안 이차적인 요인으로 간주되어 왔던 교육, 학습, 인적자본 및 사회적 자본과 같은 개념들을 일차적인 요인으로 고려하고 있다. 즉, 지역의 지속적인 발전은 그 지역의 경제성장 뿐 만 아니라 사회통합을 달성했을 때 비로소 가능한 것이라고 보고 있다.

이와 같이 국가와 지역의 경제발전과 사회통합은 지역인적자원개발을 통해서 달성이 가능하다. 지역의 경제발전과 사회통합을 달성하기 위한 원천은 그 지역에서 개발되어 온 인적자본(human capital)<sup>1)</sup>과 발전되어 온 사회·문화자본(social and culture capital)<sup>2)</sup>에 달려 있다. 따라서 현 시점에서 국가 및 지역사회의 발전을 위해서는 지역 인적자본과 사회적 자본을 형성하기 위한 지역단위의 인적자원개발이 시급한 현실이다.

지역 인적자원개발은 지역 내 다양한 경제 주체들이 지역의 생산과정이나 새로운 기술과 지식의 창출, 도입, 활용, 교류, 확산 과정에 역동적으로 상호 작용하고 협력함으로써 형성되는 일정지역 내의 연결망이다. 지역 인적자원개발에서 가장 중요한 것은 인적자원개발 주체 간의 상호 협력 관계(물적 분업 및 상호 학습 네트워크)이다. 지역 인적자원개발은 지역을 학습 지역으로 만들어 주민의 혁신 능력을 높일 때 성공할 수 있다. 소수 엘리트 중심의 지역 혁신이 아니라 지역 주민 주체의 지역혁신을 추진해야하며, 주민의 자치 능력과 혁신능력을 높여야 지방분권에 기초하여 지역혁신을 성공할 수 있다.

1) 인적자본은 경제적 가치를 생산하는 생산요소인 지식, 기능 등이 축적된 상태를 의미함.

2) 사회·문화자본은 그 지역의 전통과 문화에 바탕을 두고 있으며 지역의 전통과 문화를 외부환경에 적응할 수 있는 새로운 형태의 혁신체제로 변화시키는 것이 지역개발의 성공요소(key for success)인 것임.

지역혁신은 지역의 대학, 기업, 정부, 연구기관을 포함하는 지역 혁신체제(RIS : regional innovation system)의 구축, 정치, 경제, 문화 등 지역사회의 총체적인 시스템 혁신을 의미한다. 이는 창의성 있는 인적자원을 개발하는 과정이고, 지역 주민들이 주체적으로 낡은 패러다임을 파괴하고 새로운 패러다임을 창조하는 과정이며, 낡은 가치관을 가진 기득권층으로부터 새로운 가치관을 가진 혁신 주도층(innovator)으로 지역 리더십이 교체되는 과정이다. 이러한 “창조적 파괴”를 통해 지역의 새로운 발전 메커니즘을 구축하려는 것이 지역혁신의 목표이다. 지역혁신체제는 지역 내의 혁신 주체간의 상호작용을 통한 통합적인 시너지 효과의 창출을 도모 하는 것이다. 지역혁신체제를 구축하기 위해서는 혁신 주체 간 네트워킹 및 상호학습 및 지역 기술혁신 및 인재양성이 필요하다. 정부는 지역혁신 발전 계획의 일환으로 최우선적으로 지역의 비교우위와 경쟁을 고려하여 지역전략 산업의 선정하였다(지역혁신 발전 계획(안)-국가균형발전위원회, 산업자원부(2004. 7). 예를 들면 광주를 서남권 첨단과학·산업·문화 중심으로 발전 계획을 수립하였다. 광산업과 첨단부품, 소재, 문화산업이 융합된 첨단 클러스터 구축으로 권역내 첨단산업의 선도 역할을 수행하고 광산업을 기반으로 한 첨단산업 집적도시, 전통문화 예술과 하이테크의 접목을 통한 동아시아 문화예술의 메카와 문화수도로의 도약을 기대하는 것이다. 또한 전남을 신산업, 물류, 관광의 중심지로 선정하여 기존산업의 집적활성화를 통해 지역 경쟁력을 강화하고 동북아 물류 및 관광중심지로의 도약하고자 한다. 이를 위해서 기존산업과 지식기반 신산업간의 유기적 연계클러스터를 구축하고 자연환경 및 전통문화 등 지역 고유자원을 산업화한다.

현재 우리나라의 경우 지방자치단체, 중앙정부의 특별지방행정조직(교육청, 노동청·노동사무소, 중소기업청) 등 지역 인적자원개발 업무 담당기관의 분산화가 이루어져 있다. 특히, 지역의 인적자원개발에 대한 책임을 명시하고 있는 대표적인 법 역시 교육기본법, 고등교육법, 인적자원개발기본법, 평생교육법, 직업훈련촉진법, 지방자치법 등으로 분산되어 있다. 최근 국가균형발전위원회는 “국가균형발전특별법(안)”을 제안하여 지역 간 불균형을 시정하고 지역혁신 및 특성화 발전을 통해 자립형 지방화를 촉진함으로써 전국이 개성 있게 골고루 잘 사는 사회를 건설하고자 한다. 본 법안에서 제시하고 있는 국가균형발전계획에는 지방대학 육성 및 지역 인적자원 개발에 관한 사항과 지역 전략산업의 육성에 관한 내용을 강조하고 있다.

또한, 지역차원의 인적자원개발 관련 위원회나 협의회를 운영하는 경우도 있으나 명실상부한 총괄 추진주체 및 기구가 부재하며 기관간 연계도 부족한 실정이다. 이에 따라 인적자원 개발 실시기관들의 분산과 네트워킹 부족으로 인한 지역인적자원개발 사업의 중복과 비효율화를 초래하고 있다. 최근 OECD는 지역단위의 지식경영은 매우 중요하며 특히, 변화를 예측할 수 없는 21C에는 인적자원의 학습 능력과 네트워킹 능력 자체가 결정적임을 지적하

면서 지방 자치단체, 교육행정기관, 교육기관, 및 산업체 사이의 효율적인 네트워크 구축과 효율적인 활용 방안은 지역주민의 수용성을 높여 지역 인적자원개발 정책 활용에 매우 효과적임을 강조하고 있다.

이에 따라 지역산업 및 경제발전을 위해 요구되는 새로운 지식·기술, 조직발전을 위한 경영개선 방안, 사회 혁신방안을 창출·적용·확산·보급하는 공공 및 민간부문 기관간의 네트워크가 필요하다. 이를 위해서는 해당 지역 인적자원개발 관련 특별 지방행정기관장들과 지역 인적자원에 대한 수요자, 공급자 대표 및 전문가 등이 참여하는 네트워크의 구축 방안과 적극적이고 효율적인 운영 방안을 모색할 필요가 있다.

본 논문의 제 1장에서는 지역인적자원개발과 지역혁신체제의 추진배경에 대하여 기술하였고 제 2장에서는 광주·전남 지역의 경제 현황 및 문제점을 살펴보았다. 제 3장에서는 지역혁신체제 구축을 위한 문화산업을 살펴보기 위하여 문화산업의 범위, 문화산업의 중요성, 광주전남지역의 문화산업의 현황 및 세계문화 산업의 전망을 분석하였다. 제 5장은 본 논문의 결론이다.

## II. 광주·전남지역의 경제 현황 및 문제점

### 1. 최근의 지역경제 동향

최근 지역경제동향을 살펴보면 국내경기가 전반적으로 위축되면서 각 지역의 산업 생산도 둔화, 실업률 증가, 채무비율 증가 및 지방재정 자립도 악화로 수도권 집중이 심화되면서 지역내총생산(GRDP)도 수도권 비중이 점차 확대되고 지방은 저하되고 있다. 산업증가율에 있어서 국내경기가 전반적으로 위축되면서 산업생산도 둔화되고 있다. 2003년 7월 중에는 자동차 노사분규의 영향을 받아 울산( $\Delta 14.2\%$ ), 대전( $\Delta 11.8\%$ )과 신발 등 경공업이 부진했던 부산( $\Delta 10.2\%$ )의 산업생산이 감소하였다.

<표 II-1> 지역 경제 현황

(단위 : %)

지역	산업생산 증가율 (전년동기비, %)			실업률(%)			지방재정·GRDP	
							채무비율 <sup>1)</sup>	재정자립도 <sup>2)</sup>
	'01	'02	'03.7	'01	'02	'03.7	'02	'03
전국	0.7	8.0	0.7	3.8	3.1	3.4	19.9	56.2
서울	△1.4	2.5	△6.3	4.5	4.2	4.4	12.4	95.9
부산	7.6	11.3	△10.2	5.2	3.6	3.8	44.7	74.8
대구	△7.2	2.3	△3.5	4.6	4.0	4.2	56.3	76.3
인천	△9.0	1.8	1.5	4.2	3.8	4.1	18.5	74.4
<b>광주</b>	<b>3.1</b>	<b>8.5</b>	<b>△1.6</b>	<b>4.6</b>	<b>3.5</b>	<b>4.5</b>	<b>45.6</b>	<b>62.8</b>
대전	6.7	6.2	△11.8	4.1	3.5	3.4	41.9	73.5
울산	0.6	8.7	△14.2	3.2	2.3	3.2	36.0	71.6
경기	1.8	19.1	1.9	3.4	2.6	3.1	14.7	77.8
강원	0.9	5.2	3.2	2.4	1.9	2.2	15.2	26.2
충북	1.3	11.8	△3.4	2.9	2.3	2.7	11.9	31.4
충남	1.1	14.0	6.4	2.8	2.4	2.9	16.9	29.2
전북	△4.2	3.5	1.5	3.0	2.4	2.5	18.1	25.6
전남	3.5	0.9	4.8	2.9	2.1	2.0	9.0	20.6
경북	9.1	12.0	4.5	2.6	2.1	2.0	18.5	29.2
경남	9.6	1.5	5.7	3.2	2.4	2.7	13.2	37.1
제주	0.6	3.4	22.4	2.6	2.2	2.1	33.1	36.0

주 : 1) 채무비율=채무잔액('02년말기준)/'02년 총계예산.

2) 재정자립도=(지방세+세외수입)/일반회계세입 순계, 3) 경상가격 기준임.

<표 II-1>에서 보는바와 같이 전년도(동기) 대비 산업 증가율에 있어서 전국 평균 0.7%이지만 광주광역시의 경우 △1.6%이다. 실업률에 있어서 청·장년층 구직자가 많이 거주하는 서울(4.4%)과 광역시가 도(道) 지역 보다 실업률이 높은 상황이다. 광주광역시의 경우는 2003년 7월 실업률은 4.5%로 나타나 전국에서 가장 높은 실업률을 나타나고 있다. 채무비율은 지하철, 도로망 확충 등을 위한 자원조달로 대구(56.3%), 광주(45.6%), 부산(44.7%) 등 광역시가 도에 비하여 높게 나타나고 있다. 광주광역시는 지방재정의 채무비용에 있어서도 다른 도와 비교하여 대구 56.3%에 이어 그 다음으로 높은 45.6% 수준이며, 지방재정 자립도는 수도권, 서울(95.9%), 인천(74.4%), 경기(77.8%)와 대도시가 상대적으로 양호한 편이다. 광주광역시는 지방재정 재정자립도에 있어서도 전국 평균인 56.2%보다 다소 높은 수준이지만 광역단체 중에서 가장 낮은 62.8%이다.

## 2. 산업구조의 변화

우리 경제는 1960년대 초반 이전 농업 중심의 전근대적인 산업구조를 갖고 있었으나 그 후 경제개발 과정에서 제조업이 급속히 성장하였으며 1990년대 들어서는 경제의 서비스화가 빠르게 진행되었다. 1960년 중 36.8%에 달하였던 농림어업의 전체 산업중 비중(명목GDP 기준)은 하락세를 지속하여 2001년에는 4.4%의 미미한 수준에 그쳤다(〈표 II-2〉 참조). 반면 제조업의 비중은 1960년 13.8%에서 1990년 28.8%로 크게 높아진 후 최근까지 30% 내외를 유지하고 있다.

<표 II-2> 우리나라의 산업구조<sup>1)</sup> 추이

(단위 : %)

	1960	1970	1974	1980	1985	1990	1995	2000	2001
농림어업	36.8	27.1	25.0	14.8	12.6	8.5	6.2	4.7	4.4
제조업	13.8	21.2	25.7	28.2	29.2	28.8	29.4	31.3	30.0
(경공업)	76.6	60.1	49.7	46.2	41.3	34.1	24.6	22.3	23.2
(중화학공업)	23.4	39.9	50.3	53.8	58.7	65.9	75.4	77.7	76.8
서비스업 <sup>2)</sup>	43.2	43.5	42.3	45.3	46.4	48.4	50.6	52.9	54.1
기타 <sup>3)</sup>	6.2	8.2	7.0	11.7	11.8	14.3	13.8	11.1	11.5

자료 : 국민계정(1999), 계간국민계정(2002년 제3호).

주 : 1) 명목GDP에서 차지하는 비중, 단 ( )내는 제조업 GDP에서 차지하는 비중.

2) 도소매·음식·숙박업, 운수·창고및통신업, 금융보험·부동산, 사회및개인서비스업, 정부서비스생산자 등.

3) 광업·건설업·전기가스수도사업.

제조업 내에서는 경공업의 비중이 크게 줄어들고 그 대신 중화학공업 비중이 계속 높아져 2001년에는 76.8%를 기록하였다. 1960년부터 1980년대까지 완만히 상승하던 서비스업의 비중은 1990년대 들어 정보통신기술의 발달 등으로 빠르게 상승하였으며 2001년 중 54.1%를 기록하였다.

산업전반의 구조조정이 지속되는 가운데 지식기반산업 중심의 일자리의 창출과 소멸이 지속됨(〈표 II-3〉 참조). 생산설비의 자동화, 지능화와 저 부가가치 생산 공정의 해외이전으로 생산직의 비중이 지속적으로 감소한 반면, 연구개발, 마케팅, 전략경영 등을 담당하는 전문기술직 내지 지식 근로자의 비중이 증가하고 있다. 또한 제조업 생산직에서 저직능 생산직의 비중이 낮아지고 고직능 생산직(테크니션, 엔지니어)의 비중이 증가하였다. 특히 지식

기반 산업에서 테크니션 중심의 소수정예화가 급속히 진전되고 있다. 이러한 현상은 전문성에 바탕을 둔 중소 벤처기업들에 의해 주도되기 때문이다.<sup>3)</sup>

<표 II-3> 주요 지식 서비스산업의 부가가치 전망

(단위 : 10억 원, %)

구 분	2000	2005	2010	연평균증가율	
				01~05	06~10
도소매	46,563	58,583	70,592	4.7	3.8
전자상거래	225	11,612	85,930	81.2	
통신서비스	19,349	34,868	55,142	12.5	9.6
사업서비스	15,272	28,548	48,126	13.3	11.0
· 광고	918	1,393	1,954	8.7	7.0
· 비즈니스서비스	14,354	27,155	46,172	13.6	11.2
문화 및 오락	8,358	15,951	26,879	13.8	11.0
· 영화 및 연예	455	892	1,537	13.8	11.5
· 방송	2,093	3,943	6,235	14.4	9.6
· 오락 및 스포츠	5,218	10,270	17,937	13.5	11.8

자료 : 산업연구원 전망(1995년 불변가격 기준).

주 : 전자상거래의 경우는 앤더슨 컨설팅의 수요전망치이며, 단위는 백만 달러(경상가격).

지식기반서비스산업은 성장기에 걸쳐있는 산업으로서 다양한 시장분화 및 빠른 성장이 예상된다. <표 II-3>에서 보는 바와 같이 지식기반서비스 산업은 2010년까지 비즈니스서비스, 문화 및 오락 서비스가 매년 10%이상 높은 성장세를 보일 전망이며, 전자상거래는 연평균 81.2% 성장을 보일 것으로 전망된다. 미국의 경우 정보기술생산산업의 고용증가율은 '89~'97년 중 평균 2.4%를 기록하여 전 산업 평균증가율 1.7%를 상회하였으며 특히 1996년 이후에는 연 평균 고용증가율이 7.7%로 전 산업 평균증가율 3.0%를 크게 상회하였다. 우리나라 벤처 기업의 경우 2005년까지 매년 100%의 고용 신장률을 상회하고 있다(한국기술거래소). 미국의 경우, 정보기술의 발달과 전자상거래의 확산으로 2006년까지 민간부문 취업자의 49%가 정보기술 산업에 고용될 것으로 전망하고 있다(상무성, 1999).

경제의 서비스화로 제조업의 고용비중이 지속적으로 낮아지고 서비스 부문의 비중이 증가하고 있다. 사회·개인서비스업 부문(의료·보건, 교육훈련, 문화·예술 등)과 금융·보험·부동산·기업서비스가 노동시장에서 높은 고용흡수력을 보이면서 지식기반제조업과 함께 우리 경제의 지속적 성장을 견인할 것이다. 2000년 우리 경제에서 서비스 산업은 전체 취

3) 90년대 OECD 국가들의 고용증가의 약 30% 이상이 지식근로자 계층으로 구성되었음.

업자의 68.9%, GDP의 51%를 차지하는 최대 부문이다. 앞으로도 그 규모는 더욱 확대되어 2010년까지 약 370만개의 새로운 일자리가 창출될 전망이다. 2010년에는 서비스업의 비중은 증가하고, 제조업과 농림어업은 낮아질 전망이다, 서비스업 비중(95년 불변가격 기준)은 2000년 60.3%에서 2010년 63.7%로 증가할 것이며, 제조업 비중은 동기간 동안 및 같은 조건 하에서 34.2%에서 32.8%로 감소할 전망이다.

제조업 전체에서 경공업의 비중은 낮아지고 중화학공업은 기계·전자분야를 중심으로 비중이 증가할 전망이다. 경공업 비중은 1995년도 불변가격 기준으로 2000년에 17.5%에서 2010년 13.2%로 감소할 전망이다, 동기간 및 동일한 조건으로 중화학공업의 비중은 82.4%에서 86.8%로 증가할 전망이다(2001, 10. 26, 산업자원부).

1) 광주지역의 고부가가치 생산지원 서비스 산업이 부족한 지역경제 구조

제조업생산기반이 취약하고, 고부가가치 생산지원 서비스산업 부족하다. 지역총생산액이 전국 총생산의 2.3%에 불과하고, 지역 내 제조업 생산비중은 13.1%로서 제조업 생산기반이 취약하다. <표 II-4>에서 보는 바와 같이 서비스업의 비율이 1998년 73.1%, 1999년 72.4%, 2000년 70.2%, 2001년 69.3%로 계속 감소였으나 2002년에는 70.8%로 다소 증가하였다.

<표 II-4> 광주광역시 산업구조 동향

구 분		농림어업	광공업	서비스업	건설업
생 산 구 조	2002	1.6	27.6	70.8	8.9
	2001	2.5	28.2	69.3	8.5
	2000	2.4	27.4	70.2	9.1
	1999	1.9	25.6	72.4	9.5
	1998	3.2	23.8	73.1	12.4

2) 전남지역 지식기반산업부문의 대표 집적지 전무

전남지역의 1차산업 비중은 전국 평균에 비해 3.7배(취업자 수 기준)이며, 제조업 부문에서는 특정산업(철강, 석유화학)에 대한 높은 집중되어 있고, 서비스 부문에서는 생산자 지원서비스의 발전이 특히 부진하여 산업구조의 낙후성을 보이고 있다. <표 II-5>에서 보는 바와 같이 3차 산업의 전국대비 전남의 비율이 4.6%, 4.5%, 4.2%로 감소하고 있다(각각 1998, 2000, 2002).

<표 II-5> 산업구조 추이

(단위 : 개수)

구 분	농림어업		광 공 업		사회간접자본 및 기타 서비스업		총 계	
	전국	전남	전국	전남	전국	전남	전국	전남
1998년	3,107	584 (18.8)	281,565	11,796 (4.2)	2,500,987	116,130 (4.6)	2,785,659	128,510 (4.6)
2000년	3,061	594 (19.4)	315,312	11,839 (3.8)	2,695,044	120,473 (4.5)	3,013,417	132,905 (4.4)
2002년	2,327	364 (15.6)	335,863	11,696 (3.5)	2,793,773	116,457 (4.2)	3,131,963	128,517 (4.1)

자료 : 통계청, 통계정보(KOSIS) 검색(사업체기초통계).

주 : ( )는 전국 대비 비율(%)임.

### 3. 경제활동 인구의 변화

생산 인구 증가가 둔화되고 노동시간도 크게 단축되어 전반적으로 인력공급이 부족한 단계로 이행되고 있다. 여가시간에 대한 선호 증가, 근무일수 단축 등으로 인해 근로자 1인당 노동시간이 크게 단축될 것이다. 2000년 현재 연간 약 2,600시간으로 선진국보다 20~40% 정도 높은 실정이다. 그러나 여성 및 고령층 인구의 노동시장 참여율이 증가하여 이러한 인력공급 부족 요인을 어느 정도 상쇄할 수 있지만 기대할 만한 수준은 아니다. 여성의 경우, 모성보호제도의 개선, 근무형태의 다양화(재택근무, 파트타임 등), IT 등 친여성직종의 비중 증대 등이 원인이다. 지식기반경제에서는 인적 자원의 경쟁력이 물리적인 힘보다는 지적능력에 의하여 결정되고, 또한 지식기반산업 등이 확대됨에 따라 과거 산업사회에 비해서 여성 인력에 대한 수요가 더욱 증가할 전망이다.

또한 여성의 고학력화와 사회참여 욕구의 증가로 여성 경제활동 참여가 확대되는 것은 세계적인 추세이다. 향후 여성 경제활동참가율은 지속적으로 증가할 것으로 전망이다(표 II-6) 참조). 그러나 2000년 남성 경제활동참가율은 OECD 국가들과 대등한 수준이지만 여성의 경우 훨씬 낮은 수준이다. 특히 경제활동참가율에 있어서 남녀 간의 격차는 매우 큰 상태이다.

노동시장의 차별구조의 개편과 여성취업지원제도 등이 확충되지 않으면, 여성경제활동참가율이 증가하는데 일정한 한계가 나타날 것이다. 즉 현재 추세에 의하면 여성의 경제활동참가율은 2010년에 54% 수준에 달하여, 선진국들보다 훨씬 낮은 수준을 유지할 것이다. 또

한 우리나라는 교육수준이 높으면서도 경제활동에 참가하지 않고 있는 여성이 많아 앞으로 이들을 산업인력으로 활용할 여지가 크다.

<표 II-6> 주요국 남성 및 여성의 경제활동참가율

(단위 : %)

	한국	미국	일본	독일	영국	프랑스
남성	85.3	86.1	91.7	84.8	88.1	83.0
여성	57.1	73.8	65.9	68.1	69.7	68.4
남녀 격차	28.2	12.3	25.8	16.7	18.4	114.6

자료 : OECD, Labour Market Statistics Database, 2002.

주 : 2000년 기준.

업종별 기술수준별 인력수요 전망에 의하면, 중고위기술 및 정보통신기술(ICT) 제조업과 지식기반서비스업의 인력수요가 크게 증가할 것으로 전망된다. 그러나 2000년 여성취업구조를 보면 일반서비스업에 여성취업자가 가장 많이 종사하고 있으며, 이들 대부분이 서비스 및 판매직, 단순노무직 등 하위직이었다. 그리고 지식기반제조업에는 여성참여가 대체로 저조하고, 이들도 대부분이 하위직이었다.

고령층 근로자의 경우, 인구의 고령화 추세에 대한 사회정책 차원의 대응조치, 그리고 특히 여성 고령층 인구의 참여율 증가에 기인한다. 우리나라의 고령화지수 비율은 2000년 7.2% 수준으로 OECD 평균 13.0%보다 훨씬 미치지 못하는 수준이며 일본 17.2%, 독일 16.4%에 훨씬 낮은 수준이지만 2020년경에는 14%로 지속적으로 증가할 추세이다(<표 II-7> 참조). 주요 선진국에 비해 인구의 고령화가 덜 진전된 것도 인적자원 면에서 상대적으로 유리한 점이다.

<표 II-7> 주요국의 고령인구 비율 및 고령화 지수

(단위 : %)

	한국	미국	일본	독일	영국	OECD평균
고령인구 <sup>1)</sup> 비율	7.2	12.3	17.2	16.4	15.6	13.0
고령화 지수 <sup>2)</sup>	32.9	59.2	118.5	112.4	81.7	64.7

자료 : OECD.

주 : 1) 65세 이상 인구, 2) 고령화 지수 = (65세 이상 인구) / (0~14세 인구) ×100, 3) (2000년 기준).

우리나라는 6·25전쟁, 그 동안의 낮은 의료수준 등으로 고령인구 비율이 아직 선진국 수준을 크게 하회하고 있으며, 기술축적 및 전문성 함양의 효과가 큰 일부 특수직종을 제외하고는 젊은 연령층의 노동생산성이 고령층을 상회하는 것이 일반적인 현상이다.

#### 4. 고용구조의 변화

전통적 제조업 부문에서는 후발개도국의 시장 잠식에 따라 단순생산직 인력수요가 점차 감소하고 사무전산화, 자동화로 사무직 인력에 대한 수요가 줄어들 전망이다. 반면에 지식기반 제조업, 전략적 사업서비스 및 사회·개인서비스 부문을 중심으로 전문기술직에 대한 수요가 계속 증가할 것이다. 우리의 비교우위 부문인 중·고위기술산업(전자, 자동차, 기계 등), 그리고 고급 소비재 산업으로의 발전 가능성이 있는 경공업(식품가공, 섬유, 의류, 피혁제품 등) 부문이 계속 새로운 고급인력 수요를 창출할 것이며, 경제 전반에 걸쳐 전문성과 창의력을 가진 전문기술직과 지식근로자에 대한 고용이 증가할 것이다. 지식과 기술이 급속히 변화하고 노동인력의 전직이 활발해지는 가운데, 기업은 근로자의 직업능력개발에 힘쓰기보다 외부 노동시장을 통한 인력조달을 선호하는 추세이다.

〈표 II-8〉에서 보는 바와 같이 1995년부터 2002년까지의 고용구조 변화에 있어서 상용근로자는 감소하는 추세이며 임시·일용직근로자는 2000년까지 계속 증가하다 2001년에 다소 감소하였으며 2002년에 다시 증가하였다.

<표 II-8> 고용구조 변화 추이

(단위 : %)

	1995	1996	1997	1998	1999	2000	2001	2002
임금근로자	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0
상 용	58.1	56.6	54.1	53.0	48.3	47.6	48.7	48.4
임시·일용	41.9	43.4	45.9	47.0	51.7	52.4	51.3	51.6

자료 : 통계청.

이와 같은 경제의 지식집약화와 병행하여 인력구조도 점차 고도화 되어 가는 우리나라의 노동시장은 유연성을 높이는 것과 함께 근로자 개인의 자기 주도적 능력개발이 어느 때보다 중요하게 대두되고 있다. 문화산업에서의 고용 실태를 살펴보면 문화산업취업자는 1994년 268천명에서 2000년 358천명까지 증가했으며, 2001년의 경우에는 87, 88산업 종사자 기준으로

産業研究

379천명에 이른 것으로 나타났다(표 II-9 참조). 전체취업자 대비 비중도 1994년 이후 계속적으로 증가하였으며 2000년의 경우 1.7%를 차지하고 있다. 문화산업취업자의 증가율에서 2000년의 경우, 전년대비 16.7% 증가하여 산업별 증가율 순위에서도 8위를 차지하고 있어 문화산업이 우리나라 전체 취업자 수에서 차지하는 비중이 계속 증가하는 것을 잘 반영하고 있다.

<표 II-9> 문화산업 취업자 추이

(단위 : 천명, %)

	1994년	1995년	1996년	1997년	1998년	1999년	2000년
문화산업 취업자	268	280	301	312	308	307	358
전체취업자 대비 비중	1.3	1.4	1.4	1.5	1.5	1.5	1.7
비중 순위	(23)	(23)	(23)	(22)	(20)	(20)	(15)
문화산업취업자 증가율	7.9	4.5	7.5	3.8	-1.4	-0.4	16.7
증가율 순위	(16)	(30)	(11)	(18)	(20)	(40)	(8)
전체 취업자 증가율	3.0	2.6	1.9	1.4	-5.3	1.4	3.8

자료 : 통계청, 경제활동인구조사 원시자료.

주 : 구분류 92산업 기준.

아래 <표 II-10>은 문화산업 분야별 인력양성 기관, 대상, 과정 및 주요 교육과정을 비교한 것이다. 정부는 문화산업을 증진하기 위해서 “문화콘텐츠 특성화 교육기관 지원사업”과 “문화콘텐츠교육프로그램 지원사업”을 추진하고 있다. 정부의 “문화콘텐츠 특성화 교육기관 지원사업”은 문화콘텐츠 특성화 교육에 필요한 장비 및 교육프로그램 개발지원과 우수학생 해외파견 교육지원사업으로 구분할 수 있다. 특성화 장비 및 프로그램 지원사업으로 29개가 지원되었다. 우수학생 해외파견 교육지원사업은 국내 문화콘텐츠전공 학생들에게 해외 선진 문화콘텐츠 교육기관에 파견교육을 받을 수 있는 기회를 부여함으로써 장기적인 안목에서 국제적 감각을 겸비한 고급인력으로 양성하기 위해 2003년에 처음으로 실시되어 66명이 해외연수를 받았다.

또한 “문화콘텐츠교육프로그램 지원사업”은 2003년부터 추진되었으며, 한국문화콘텐츠진흥원은 애니메이션, 캐릭터, 음악, 만화, 모바일콘텐츠 장르별 특화교육 지원, 비장 문화콘텐츠 산업인력교육지원, 해외전문가 초청 워크숍 및 세미나 지원 사업을 실시하였다. 지방 문화산업인력의 경쟁력 강화 및 지역 문화산업의 특성화, 활성화를 유도하기 위하여 실시된 “지방 문화콘텐츠 산업인력교육 지원사업”은 각 지방의 문화콘텐츠 관련 중점육성 분야 및

지방 인력의 교육수요에 기반을 둔 문화콘텐츠 특화 교육과정에 대한 지원사업이다.

<표 II-10> 문화산업 분야별 인력양성 현황

구 분	정규대학	한국예술종합학교	콘텐츠아카데미	영화/게임 아카데미
대 상	학생	학생	산업현장인력	산업현장인력
과 정	학사, 석사, 박사	예술사, 예술전문사/ 예술 연수과장	CEO, 중간관리자 과정 (단기과정)	2년제
주요 교육과정	이론교육, 제작기법 기획/비즈니스 분야 취약	음악원, 영상원 연극원, 무용원, 미술원, 전통예술원	경영비즈니스 (기획, 마케팅, 재무, 법률지식)	실습교육 제작기법

그리고 “해외 전문가 초청 워크숍 및 세미나 지원사업”은 산업계의 수요는 높으나 국내에  
서 아직 도입되지 못한 문화콘텐츠 분야의 선진 트렌드 및 최신 기술 등에 관한 해외 전문  
가 초청 단기 워크숍 및 세미나를 개최하고 있다.

### 5. 인력공급의 변화

우리나라는 소득수준에 비해 교육열이 높아 산업현장 등에 투입되는 노동력의 질이 비교  
적 양호한 수준이다. 25~64세 인구 중 고등학교 졸업 이상의 인구 비중은 우리나라가 68%  
로 OECD 평균 64%보다 높은 편이며 25~34세의 경우는 OECD 국가 중에서 그 비중(95%)이  
1위로 나타났다(<표 II-11 참조>).

<표 II-11> 주요 OECD 국가의 연령대별 고등교육 이상 이수인구 비중<sup>1)</sup>

(단위 : %)

	연 령 분 포				
	25~34	35~44	45~54	55~64	전체 (25~64)
한 국	95	77	49	30	68
미 국	88	89	89	83	88
일 본	94	94	81	63	83
영 국	68	65	61	55	63

産 業 研 究

연 령 분 포					
	25~34	35~44	45~54	55~64	전체 (25~64)
독 일	85	86	83	76	83
프랑스	78	67	58	46	64
스페인	57	45	29	17	40
멕시코	25	25	17	11	22
OECD평균	74	68	60	49	64

자료 : OECD Education at a Glance(OECD, 2002).

주 : 1) 국제표준교육수준분류(ISCED)의 3단계인 고등교육(upper secondary school) 이상을 받은 인구가 해당 연령대의 총인구에서 차지하는 비중으로 우리나라 기준으로는 고등학교 졸업 이상의 인구비중임, 2) 2001년 기준.

광주광역시 연구개발투자비, 연구개발 인력, 연구조직수의 전국 비중이 7대 광역시에서 가장 낮으며, 대학의 비중은 상대적으로 높은 편이다(〈표 II-12〉참조).

<표 II-12 > 연구개발 수준 및 지원기반

(단위 : 백만 원, 명, %)

구 분	연구개발투자비			연구개발인력			연구개발조직		
	전국	광주	구성비*	전 국	광 주	구성비*	전 국	광 주	구성비*
계	16,110,522	177,764	1.10	261,802	4,586	1.75	7,324	108	1.47
공공연구기관	2,160,166	3,122	0.14	20,984	85	0.41	236	8	3.39
대 학	1,676,777	63,624	3.79	102,501	3,138	3.06	357	13	3.64
기 업 체	12,273,579	111,018	0.90	138,317	1,363	0.99	6,731	87	1.29

자료 : 과학기술부, 『2002과학기술연구개발활동조사보고』, 2002.

주 : \* 는 전국대비 구성비임.

### Ⅲ. 지역혁신체제 구축을 통한 지역인적자원개발과 문화산업 증진

#### 1. 우리나라 문화산업의 현 주소

##### 1) 문화산업의 범위<sup>4)</sup>

문화산업은 문화콘텐츠(내용물)를 기획·제작하고 유통하는 사업 분야를 말한다(〈표 Ⅲ-1〉 참조). 광의의 개념으로 출판·인쇄(신문, 잡지), 광고, 공연, 미술(디자인), 전통문화 등을 포함하며, 협의의 개념으로는 영화, 방송, 음악, 게임, 애니메이션, 캐릭터, 출판만화 등 오락적 성격이 강한 부분을 말한다. 우리나라의 문화산업진흥기본법에 의한 문화산업의 범위는 아래와 같다.

##### <우리나라 문화산업의 범위>

- 영화진흥법의 규정에 의한 영화와 관련된 산업
- 음반·비디오물 및 게임물에 관한 법률의 규정에 의한 음반, 비디오물, 게임물과 관련된 산업
- 출판사 및 인쇄물의 등록에 관한 법률과 정기간행물의 등록 등에 관한 법률의 규정에 의한 출판·인쇄물·정기간행물과 관련된 산업
- 방송법의 규정에 의한 방송프로그램과 관련된 산업
- 종합유선방송법의 규정에 의한 방송프로그램과 관련된 산업
- 문화재보호법의 규정에 의한 문화재와 관련된 산업
- 예술성·창의성·오락성·여가성·대중성이 체화되어 경제적 부가가치를 창출하는 캐릭터, 애니메이션, 디자인(산업디자인 제외), 광고, 공연, 미술품, 전통공예품과 관련된 산업
- 영상소프트웨어 중 양방향성 멀티미디어 기술을 이용한 멀티미디어 콘텐츠와 관련된 산업
- 기타 전통의상·식품 등 대통령령으로 정하는 산업

자료 : 문화관광부, 『문화산업진흥기본법』, 1999.

4) 문화산업의 유래는 독일 프랑크푸르트학파의 아도르노와 호르크하이머가 “계몽의 변증법”(1947)이라는 책에서 한 章을 문화산업(Kultur Industrie)으로 이름을 명명한 데에서 유래. 또한 1970년대 UNESCO가 중심이 되어 문화산업의 경제·사회적 중요성을 부각하였음. UNESCO는 문화산업에 인쇄자료 및 문헌, 음악, 라디오 및 텔레비전, 문화유산, 공연예술, 시각예술, 사회문화활동, 문화의 일반 운용 등을 포함시켰음.

産業研究

<표 Ⅲ-1> 표준산업분류표에 의한 문화산업

산업분류(KSIC)번호	산 업 명
221	출판업
2211, 22110	서적출판업
2212	신문 및 정기 간행물 발행업
22121	신문발행업
22122	정기 간행물 발행업
2213, 22130	기록 매체 출판업
2219, 22190	기타 출판업
223, 2230	기록 매체 복제업
22301	오디오 기록 매체 복제업
22302	비디오 기록 매체 복제업
22309	달리 분류되지 않은 기록 매체 복제업
722, 7220, 72200	소프트웨어 자문, 개발 및 공급업
724, 7240, 72400	데이터 베이스업
743, 7430	광고업
74301	광고대행업
74302	광고물 작성업
74303	옥외 광고업
74309	달리 분류되지 않은 광고업
74991	패션디자인업
921	영화, 방송 및 기타 공연 관련 산업
9211	영화 제작 및 배급업
92111	일반 영화 제작업
92112	광고 영화 제작업
92113	영화 제작 관련 서비스업
92114	영화 배급업
9212, 92120	영화 상영업
9213	방송업
92131	라디오 방송업
92132	텔레비전 방송업
92133	유선 방송업
92134	방송 프로그램 제작업
9214	연극, 음악 및 기타 예술 관련 사업
92141	극장 운영업
92142	연극 단체
92143	자영 예술가

지역혁신체제 구축 통한 지역인적자원개발

산업분류(KSIC)번호	산 업 명
92149	달리 분류되지 않은 연극, 음악 및 기타 예술 관련 산업
92193	전자오락실 운영업
922, 9220, 92200	뉴스 제공업
9232	박물관 및 사적지 관리 운영업
92321	박물관, 미술관 및 과학관 운영업
92322	사적지 관리 운영업
92491	배역 및 제작관련 대리업
92492	녹음업
92499	달리 분류되지 않은 기타 오락 관련 산업

자료 : 통계청, 『한국표준산업분류』

2) 문화산업의 중요성

한 지역에 존재하는 문화자산의 보존 및 활용, 다양한 문화 활동 등은 문화산업의 발전을 촉진하는 밑거름이 될 수 있다. 그 지역에게 역동적인 이미지를 제공하고 다른 지역으로부터 인재와 투자를 유입시켜 궁극적으로는 지역 개발과 지역의 경쟁력 제고에 커다란 기여를 하게 된다. 한 지역의 문화적 이미지와 기업의 입지결정에 관한 연구에 따르면, 제조업 기업의 30%와 서비스업 기업의 50%가 투자대상 지역을 결정할 때 지역이 보유하고 있는 문화 자원(cultural resources)의 가용성을 많이 고려하는 것으로 조사된 바 있다. 이는 다시 말해서 특정지역에서 문화예술활동 및 문화산업의 활성화가 이루어질 경우 기업의 투자와 소비생활을 촉진하여 도시나 지역발전을 위한 중요한 기틀이 될 수 있음을 입증하는 것이다.

문화 활동이 문화산업과 지역발전에 미치는 연쇄효과(knock-on effect)에 대한 사례이다. 애니메이션산업으로 명성을 얻고 있는 프랑스의 앙굴렘시는 25년 전에 처음으로 연재만화 박람회를 개최하였다. 앙굴렘지역의 예술학교에서는 만화작업실을 개설하였고 그 후 국립만화 및 이미지센터를 건립하였으며, 점차 앙굴렘시는 만화전문기업들을 탄생시켰을 뿐 아니라 더 나아가 만화를 수출하고 만화관련 전문가를 양성하는 도시로 자리 잡게 되었다. 최근 문화산업의 경제적 중요성이 확대되고 있는 가운데 문화 및 예술에 대한 보편적 수요와 시장이 커지면서 어떤 특정 지역의 문화예술이 그 지역의 경쟁력을 높일 수 있는 수단으로 활용되고 있다. 지역사회와 도시 활성화 전략에 있어서 문화산업의 역할에 성공적인 다른 외국 사례로 영국 셰필드의 중심부에 있는 문화산업단지(Cultural Industries Quarter)와 버밍검, 리버풀, 맨체스터 등의 도시에 설립되어 있는 “미디어 지역”이다. 또한 미국 뉴욕의 실리콘 앨리 등은 고용기회와 엔터테인먼트 장소 및 쇠퇴해 가고 있는 산업도시의 재활성화의 핵심요소를 제공하고 있다.

### 3) 문화산업의 특성

문화콘텐츠의 비경합적 특성은 제작사의 비용구조에 절대적으로 유리한 요소를 제공하기 때문에 특히 기업이 시장에서 지속적으로 성공할 경우 이러한 소수 기업들만이 시장을 지배하는 과점구조를 형성할 가능성이 매우 높다. 문화콘텐츠산업의 전문기업들은 경제의 글로벌 추세에 적극 대응하고 규모의 경제성 제고를 통한 효율성 증대를 위해 동일 부문의 사업자간 결합을 시도하려는 경향이 높게 나타나고 있다. 특히 디지털기술의 발달에 따라 서로 다른 유통 매체 간 형성된 경쟁 확대는 각 인프라 사업자간 기업결합을 촉진하고 있다. 가령, 방송의 디지털화는 시청자들로 하여금 지상파방송, 케이블TV 및 위성방송 등 각 영역으로부터 유사 서비스 기능이 중복되어 제공 될 수 있기 때문에 상호 기업결합을 통한 규모의 경제를 추구하는 결과를 가져다.

한국문화관광정책연구원(2003)의 “문화예술적요소가 경제성장에 미치는 영향에 관한 연구” 결과에 따르면 문화산업투자의 경제성장에 대한 기여도는 1970년대 3.59%, 1980년대 3.23%, 1990년대에는 7.93%로 계속 증가하였다.<sup>5)</sup> 분석기간(1975~1998)의 평균 경제성장률은 7.51%이며, 경제성장에 대한 문화자본의 평균 기여율은 5.03%로 정보통신 자본 기여율 4.89%를 약간 상회하고 있다.

## 2. 문화산업의 현황

### 1) 문화산업의 최근 동향

경기하락에 따른 서비스 활동의 하락하고 있으나 문화산업은 증가세가 지속되었다. 특징적인 사실은 지식기반 서비스업의 증가세를 기타지식기반서비스업이 주도하였다. 기타지식기반서비스업은 영화, 방송, 도서관, 박물관을 포괄하는 문화산업의 영역과 중복성이 큰 분류이다. 통계청 발표 2004년 5월 중 서비스업 생산 활동 동향은 전년 동월 대비 -1.8%증가를 기록하여 전월(-0.8%)에 이어 2개월 연속 감소세를 기록하고 있다. 특히 도소매업(-5.6%), 음식숙박업(-3.0%) 및 부동산업(-3.4%)의 감소세가 두드러지고 있다. 2004년 5월 중 지식기반서비스업(2.0%), 정보통신서비스업(0.3%), 박물관 및 문화관련 산업(17.5%), 영화산업(19.9%),

5) 문화자본의 경제성장에 대한 기여도 분석은 표준적인 신고전학파의 생산함수를 설정하고 총생산의 성장률은 투입요소증가와 기술진보로 분해하는 성장회계방식(Growth Accounting Approach)을 사용하였음. 통계자료의 사용은 한국은행에서 발행한 1975년부터 1998년까지의 사용가능한 산업연관표를 사용하여 추계하였음.

방송업(5.2%), 기타지식기반서비스업(3.1%)은 매우 높은 증가율을 보였다.

2) 문화산업 제작업체의 규모와 지역분포

2001년 5개 문화산업 제작업의 업체당 평균종업원수는 14.4명으로 제조업 평균 10.5명보다 크게 나타나고 있다(표 III-2 참조). 세부산업별로는 만화영화 및 비디오제작업, 출판업은 각각 20.1명, 15.7명으로 상대적으로 크며, 오디오 기록매체 출판업과 영화 및 비디오제작업은 각각 11.6명, 8.0명으로 제조업의 평균수준이다. 특히 게임소프트웨어 제작업은 업체당 종업원 수가 평균 1.7명에 불과하여 영세한 규모를 나타내고 있다. 업체당종업원수는 제조업의 일반적인 추세와 더불어 1993년의 17.9명에 비하여 3.5명 감소하고 있다. 특히 만화영화 및 비디오제작업과 게임소프트웨어 제작업은 큰 폭의 감소를 보이고 있다.

<표 III-2> 문화산업 제작업 사업체수, 종사자수 및 업체당 종업원 수

	사업체수		종사자수		업체당종업원수	
	1993	2001	1993	2001	1993	2001
출판업	4,722	4,560	80,475	71,491	17.0	15.7
오디오 기록매체 출판업	31	207	363	1,647	11.7	8.0
영화 및 비디오 제작업	322	651	8,877	7,547	27.6	11.6
만화영화 및 비디오 제작업	63	242	2,546	4,872	40.4	20.1
게임 소프트웨어 제작업	3	299	15	513	5.0	1.7
합 계	5,141	5,959	92,276	86,070	17.9	14.4
제조업 평균					13.8	10.5

지역별 집중도의 경우 <표 III-3>에서 보는 바와 같이 문화산업 제작업의 서울 및 경기집중도는 1998년 74%에서 2001년 81%로 높아지고 있어 문화산업이 道지역에 집중하는 경향을 반영하고 있으며 도지역의 문화산업 종사자 비중은 1998년 15%에서 2001년 9%로 낮아지고 있다. 최근 들어 급격한 성장을 보이고 있는 게임소프트웨어 제작업에서 업체 및 종업원 수는 광역시나 道지역에서 모두 크게 증가하고 있어 최소한의 산업입지를 위한 기반이 일부 형성되고 있는 것을 보여주고 있다.

<표 III-3> 문화산업의 지역별 집중도

	서울	경기	광역시	도지역
1998	69%	5%	11%	15%
2001	73%	8%	10%	9%

### 3. 광주전남지역의 문화산업<sup>6)</sup>

광주를 광산업과 첨단부품·소재, 문화산업이 융합된 첨단 클러스터 구축으로 권역내 첨단산업의 선도 역할 수행하고 있다. 광산업을 기반으로 한 첨단산업 집적도시, 전통문화예술과 하이테크의 접목을 통한 동아시아 문화예술의 메카와 문화수도로의 도약하고 있다. 추진 전략으로 디자인센터를 중심으로 디자인산업 클러스터를 구축하고, 첨단 디지털 기술과 결합한 문화콘텐츠산업 육성으로 문화수도에 걸맞은 디자인, 영상·문화콘텐츠산업 중심도시를 육성하는 것이다. 전략산업별 주요사업 중 디자인·문화산업은 <표 III-4>에 보는 바와 같이 디자인센터 건립 및 광주디자인비엔날레 창설과 디지털 문화예술 콘텐츠 개발 사업이 포함되어 있다.

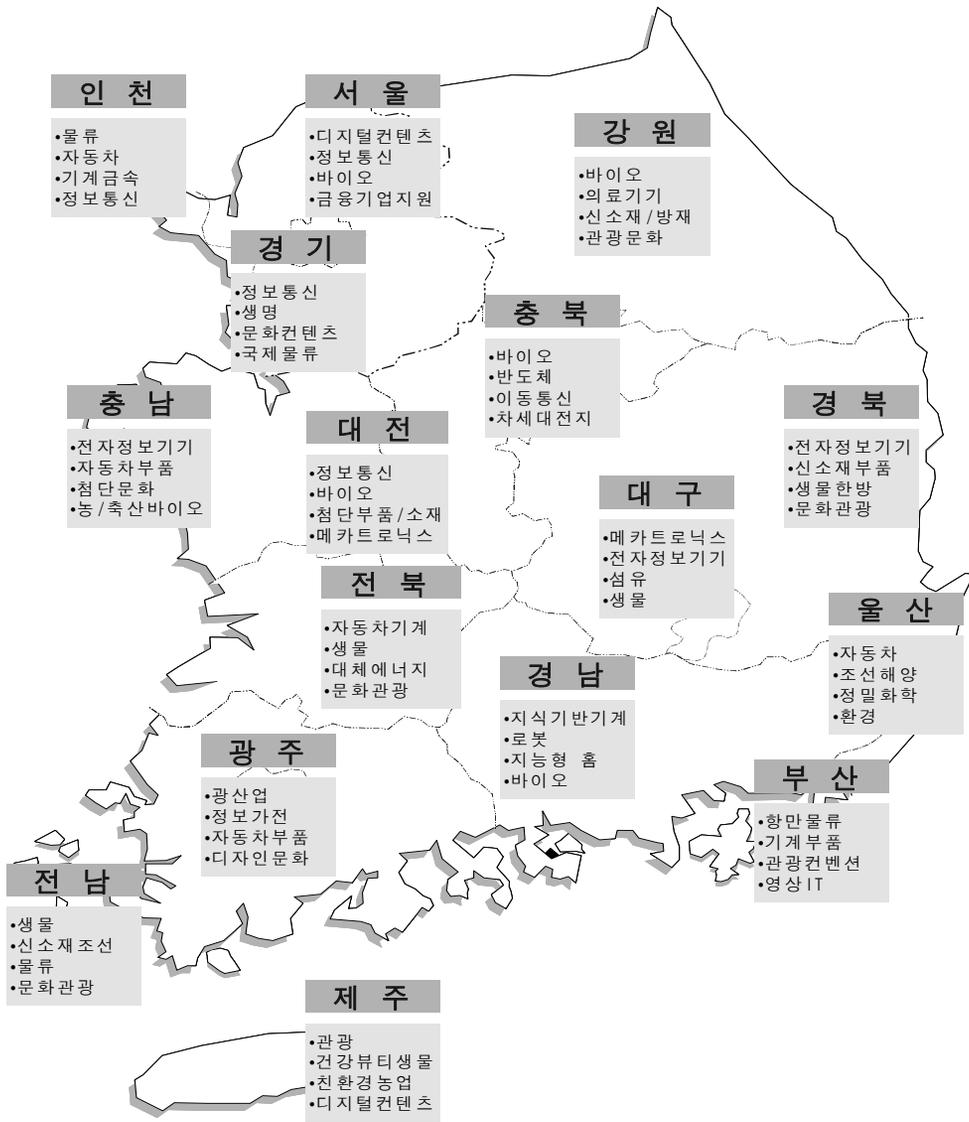
<표 III-4> 광주의 전략 산업별 주요 사업

전략산업	주요사업
광산업	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 차세대 광반도체 소재·부품·시스템 기술개발</li> <li>· 광응용제품 개발 및 반도체 광원 시험생산 지원</li> </ul>
정보가전산업	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 광주 디지털컨버전스센터 설립·운영</li> <li>· 스마트 홈네트워크 기술개발 지원· 광주 디지털</li> </ul>
자동차·첨단부품소재산업	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 자동차/전자 공통기반 기술개발 지원</li> <li>· 나노기술 집적센터 기반구축사업</li> </ul>
디자인·문화산업	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 디자인센터 건립 및 광주디자인비엔날레 창설</li> <li>· 디지털 문화예술 콘텐츠 개발</li> </ul>

지역의 산업기반, 혁신여건 및 산업구조 고도화를 위한 지역의 육성의지를 반영, 시도별 각각 4개의 전략산업 선정하였다.

6) 본 내용은 2004년 8월 17일 국무회의에서 의결된 “제 1차 국가균형발전 5개년계획(안)”을 요약한 것임.

지역혁신체제 구축 통한 지역인적자원개발



[그림 1] 지역혁신체제 구축 통한 지역인적자원개발

#### 4. 세계문화 문화산업의 현황과 고용전망

광고시장이 어떻게 변할 것이냐에 따라 문화산업 전체 시장도 영향을 많이 받을 것이다. 광고시장은 문화산업에서 가장 큰 비중을 차지하는 미디어와 커뮤니케이션의 주 소득원이자 광고주로서 거의 모든 기업들이 지출하고 있는 거대한 소비처이다. 따라서 엔터테인먼트 산업의 수요를 말할 때 광고시장을 빼놓고는 큰 의미를 갖지 못할 정도로 그 영향은 매우 크다고 볼 수 있다.

<표 III-5> 세계 정보산업 시장 전망

(단위 : 억 달러)

	1994	1998	2003	2005	증감(2005-1994)
콘텐츠 창출	800 (37%)	1,890 (39%)	2,750 (41%)	3,236 (44%)	2,436 (7%)
전송서비스	750 (35%)	1,648 (34%)	2,159 (32%)	2,329 (31%)	1,579 (-4)
기기 제작	600 (28%)	1,308 (27%)	1,797 (27%)	1,813 (25%)	1,213 (-3)
합 계	2,150 (100%)	4,847 (100%)	6,707 (100%)	7,429 (100%)	5,279 (0)

자료 : IEC, The Consolidation of the Information Industry, 1996, (재)한국소프트웨어진흥원, 『멀티미디어 콘텐츠산업 육성 계획』에서 재인용.

주 : 콘텐츠분야는 출판, 영상, 엔터테인먼트 및 게임소프트웨어, 데이터베이스 등, 전송서비스는 통신, 방송, 케이블TV 등, 기기제작분야는 통신단말기, 컴퓨터, 소비자 전자기기 등 하드웨어 기기 포함.

최근 동향을 보면 지난 2년 동안 어려웠던 세계경제환경으로 인해 광고 분야의 광고주들은 더욱 신중하게 지출하는 경향을 보였다. 일반적으로 사람들은 70% 이상이 인쇄매체를 이용한 것에 비해 텔레비전이나 라디오는 약 90% 이상이 항상 접하고 있을 정도로 후자가 전자보다 경쟁우위에 있는 것으로 알려져 있다. 이러한 특성은 최근 들어 더욱 뚜렷하게 나타나는 경향이 있는데, 가령, 1998~2002년 사이 전체 광고 중 세계 정보산업에서 문화산업에서 대부분 업종을 포함하는 콘텐츠 창출부문이 차지하는 비중은 1994년 37%에서 2005년 44%로 높아질 전망이다. 반면, 콘텐츠의 보급과 기기생산 부문은 그 비중이 줄어들 것으로 예상되고 있다(표 III-5) 및 <표 III-6> 참조). 즉, 21세기 정보화 사회가 가속화됨에 따라 문화산업의 핵을 이루고 있는 콘텐츠 부문이 정보산업을 주도하게 될 것으로 전망된다.

<표 III-6> 세계 문화산업의 현황과 전망

(단위 : 억 달러, %)

	1998	1999	2000	2001	2002	연평균 성장률(03~07)
영화	464.8	482.6	528.0	587.6	664.7	6.3
케이블방송라이선스	87.1	98.9	112.9	132.6	153.4	7.4
TV방송프로그램 유통 (지상파, 케이블, 위성)	916.9	1,008.0	1,115.0	1,196.2	1,268.9	6.4
녹음 음악	356.1	360.2	356.0	340.6	313.9	-0.2
위성 라디오	-	-	-	0.01	0.24	115.8
인터넷 유료 접속	134.3	212.9	320.4	412.6	493.5	10.3
비디오 게임	159.6	182.6	177.3	188.3	211.8	11.0
사업정보	569.4	608.1	653.2	649.5	641.5	4.4
잡지	298.9	306.6	317.1	318.1	320.3	1.8
신문	526.8	532.2	550.3	551.2	554.1	1.7
교양서적	435.0	444.9	439.4	433.4	443.7	3.2
교육 및 전문서적, 학습훈련	1,878.4	2,000.9	2,083.1	2,161.8	2,197.4	4.3
테마파크 및 놀이공원	154.9	161.5	170.4	175.9	184.7	4.8
스포츠	280.8	298.4	333.8	349.0	384.8	4.0
합계	6,263.4	6,698.0	7,157.3	7,497.2	7,813.5	5.0

자료 : PricewaterhouseCoopers(2003), Global Entertainment and Media Outlook: 2003-2007.

주 1) : 모든 통계치는 최종 수요자(Consumer/End-user) 지출액 기준임.

주 2) : 2002년 통계는 추정치이고, 2003년 이후는 전망치임.

## IV. 결 론

첨단과학기술의 발달과 세계화로 국가 인적자원개발의 중요성이 퇴색하고 지역인적자원 개발의 중요성이 대두되고 있다. 최근 문화소비계층의 소비 증대로 인한 인구구조의 변화, 주5일제 근무의 확산으로 여가시간의 증대와 삶의 질에 대한 사회적 관심 고조되고 있다. 문

화산업은 기본적으로 중소기업의 기업이 많으며 정보통신기술의 발달에 따라 규모가 더욱 분화되어가는 경향이 있다. 또한 문화산업의 특수성은 비교적 높은 전문성, 높은 비정규직 및 자영업자 비율, 불안정한 소득, 많은 교육훈련이 필요하다. 그러나 정부 내 문화정책의 우선순위가 낮고 전문적인 노하우가 부족하며 문화산업과 관련된 정책기관이 분산되어 있으며 예산 등 지원투입의 집중도와 효율성이 떨어지고 있다.

또한 문화예술을 진흥하기 위해 설립된 기관(문화콘텐츠진흥원, 문화예술진흥원, 영화진흥위원회, 소프트웨어진흥원, 한국예술종합학교, 게임아카데미, 방송아카데미, 영화아카데미 등) 들 간의 협력이 미흡한 실정이다. 지역혁신체제의 구축은 혁신 주체 간 네트워킹 및 상호학습과 지역 기술혁신 및 인재양성이다.

광주·전남지역의 문화산업을 증진시키기 위해서는 문화산업의 전문 인력 양성 프로그램을 가동하여야 한다. 이를 위해서는 해외 전문 인력을 유치하고 대학, 아카데미 등 문화산업을 증진시키는 데 직접적으로 관련된 교육기관들의 교육내용과 인프라를 적극적으로 구축하고 활용하여야 한다.

마지막으로 지역 인적자원 개발을 추진하는 데 있어서 중요한 장애요인인 재정보호 문제를 해결하기 위해서는 먼저 중앙정부와 지방자치단체 주체간의 지역 인적자원 개발을 위한 비용분담 체계가 구축되어야 하며, 지역 인적자원 개발 주체간 합리적인 재정보호체계를 마련해야 한다.

## 참고문헌

- 광주광역시교육청·광주인적자원개발회의 (2003). 광주인적자원개발기본계획(안).
- 교육인적자원부 인적자원정책국 (2002). 국가 인적자원정책 업무편람. 서울: 교육인적자원부.
- 산업연구원 (2004). 지식강국 건설을 위한 국가인적자원개발(Ⅲ)-문화산업 인적자원개발-.
- 산업자원부 (2004). 제1차 국가균형발전 5개년계획(안).
- 이남철 외 (2003). 지역단위의 인적자원개발을 위한 행·재정 지원방안 연구. 서울: 한국직업능력개발원
- 이남철 (2003). 최근 사회적 자본에 대한 실증적 연구동향. 서울: 한국직업능력개발원. 직업과 인력개발 6(4), pp. 60-63.
- 이남철 (2003). 인적자원정책 관련 파트너십 구축 방안. 서울: 한국직업능력개발원. 17차

KRIVET HRD 정책포럼. pp. 17-51.

이상일 (1999). 산업교육훈련의 효율적 네트워크 구축과 정책과제. 서울: 한국직업능력개발원.

한국문화관광정책연구원 (2003). 문화예술적요소가 경제성장에 미치는 영향에 관한 연구.

OECD (1995). *Niche Markets and Rural Development*, OECD, Paris.

OECD (1996a). *Networks of Enterprises and Local Development: Competing and Co-operating in Local Productive Systems*, OECD, Paris.

OECD (1996b). *The Knowledge-based Economy*, Paris.

OECD (1997). *National Innovation Systems*, Paris.

OECD (2001). *Innovative Clusters*, Paris.

OECD (2001). *Cities and Regions in the New Learning Economy*, Paris.

Skoge, S (1996). *Building Strong and Effective Community Partnerships: A manual for family literacy workers*. Canada: The family literacy action group of Alberta.

<ABSTRACT>

Regional Human Resource Development by Regional Innovation  
System Organization in terms of Culture Industry in  
Gwangju · Jeonnam

Nam-Chul Lee

In this study we seek to explore ways to develop the Gwangju · Jeonnam regional human resource development by constructing the importance of regional innovation system. In the case of Gwangju · Jeonnam, problems included lack of competitive manpower quality, weak connectivity with local industries, and poor cooperative network among human resource development related organizations.

As for policy recommendation, the importance of culture infrastructure for Gwangju · Jeonnam human resource development has been significantly increased since the discussion on human resource development was initiated. Horizontal cooperation among local governments for local human resource development is essential for mature growth of local autonomy. Securing of local fiscal resources for local human resource development can be realized through self-help efforts of Gwangju · Jeonnam governments as well as active fiscal support from the central government.